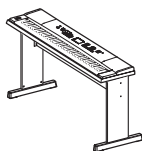


PortableGrand

DGX-630 YPG-635

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 owner's 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 käyttökytin 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 Piano

Model Name : DGX-630/YPG-635

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 CZYNNOŚCI

* 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 naczyni 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 przekaz 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 rzuty ekranowe zamieszczone w tej instrukcji służą jedynie do celów instruktażowych i mogą się nieco różnić od tego, co widać na instrumencie.

● Znaki towarowe

- Czcionki map bitowych zastosowane w instrumencie zostały użyczone i są własnością firmy Ricoh Co. Ltd.
- 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. 90).
Zapisane dane mogą być utracone na skutek uszkodzenia lub niewłaściwej obsługi. Zapisz istotne dane w urządzeniu pamięci USB lub w innym urządzeniu zewnętrznym, takim jak komputer (str. 99, 100, 110).

Tworzenie kopii zapasowej danych z urządzenia magazynującego USB/urządzenia zewnętrznego

- W celu zabezpieczenia się przed utratą informacji spowodowaną uszkodzeniem nośnika zaleca się zapisywanie ważnych danych w dwóch kopiach w urządzeniu magazynującym USB/w urządzeniu zewnętrznym.

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 brzmień 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 instrument może wyświetlać na ekranie słowa utworów.



STYLE FILE

Oryginalny format wprowadzony przez firmę Yamaha, korzystający z wyjątkowego systemu konwersji danych zapewniającego wysokiej jakości style automatycznego akompaniamentu na podstawie bogatej gamy rozpoznawanych rodzajów akordów.



USB

USB stanowi skrót Universal Serial Bus (uniwersalna magistrala szeregową). Jest to interfejs służący do łączenia komputera z urządzeniami peryferyjnymi. Jego zaletą jest możliwość podłączania i odłączania urządzeń w czasie pracy komputera.

***Dziękujemy za zakup instrumentu
Yamaha DGX-630/YPG-635 Portable Grand!***

***Warto uważnie przeczytać niniejszy Podręcznik użytkownika przed użyciem instrumentu,
aby w pełni wykorzystać jego różne funkcje.***

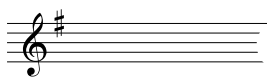
***Zalecamy przechowywanie podręcznika w bezpiecznym i łatwo dostępnym
miejscu również po jego przeczytaniu, aby można było z niego szybko skorzystać
w celu lepszego zrozumienia lub przypomnienia sobie określonego działania
lub funkcji instrumentu.***

Dołączone wyposażenie

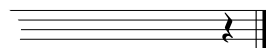
Opakowanie z instrumentem DGX-630/YPG-635 zawiera następujące elementy. Prosimy o sprawdzenie, czy są wszystkie.

- 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-630/YPG-635



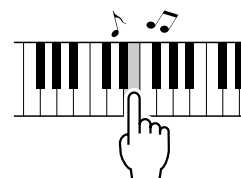
Klawiatura typu Graded Hammer w standardzie

Jako największy światowy producent fortepianów akustycznych firma Yamaha stworzyła klawiaturę, której działanie zasadniczo nie różni się od działania klawiatury prawdziwego fortepianu. Tak jak w tradycyjnym fortepianie akustycznym, klawisze niższych dźwięków wymagają większej siły nacisku, a klawisze wyższych dźwięków łatwo reagują na lżejszy nacisk. Można także ustawiać czułość klawiatury, dostosowując ją do indywidualnego stylu gry użytkownika. Dzięki technologii Graded Hammer nawet niewielkie elektroniczne pianino DGX-630/YPG-635 brzmi identycznie jak wielki fortepian akustyczny.

■ Technologia performance assistant ► str. 39

Graj na klawiaturze instrumentu razem z odtwarzanym utworem 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 — uzyskasz oczekiwany efekt, jeśli tylko będziesz grać w rytmie z muzyką.

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



Wystarczy jeden palec!

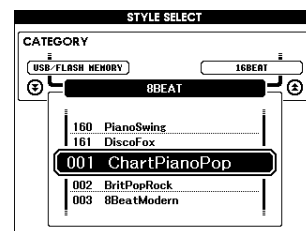
■ Różnorodność brzmień ► str. 19

W modelach DGX-630/YPG-635 brzmienie instrumentu może być zmienione na skrzypce, flet, harfę lub wiele innych z szerokiej palety dostępnych brzmień. Możesz np. zmienić nastrój utworu napisanego na fortepian, odtwarzając go z brzmieniem skrzypiec. Poznaj całkowicie nowy świat muzycznej różnorodności.



■ Style muzyczne ► str. 28

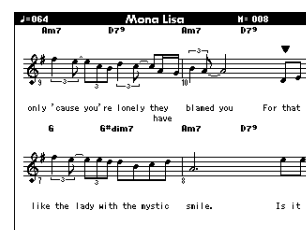
Potrzebujesz pełnego akompaniamentu? Wypróbuj style muzyczne automatycznego akompaniamentu. Style akompaniamentowe symulują grę całego zespołu i obejmują różnorodne gatunki muzyczne — od walców przez 8-beat do Euro Trance... i wiele innych. Wybierz styl muzyczny pasujący do charakteru muzyki, którą chcesz grać, lub eksperymentuj z nowymi stylami, aby poszerzyć swoje muzyczne horyzonty.



■ Łatwość wykonania przy użyciu funkcji wyświetlania zapisu nutowego ► str. 37

W czasie odtwarzania utworu na wyświetlaczu pojawi się odpowiedni zapis nutowy granego utworu. Jest to wspaniały sposób nauki czytania nut. Jeśli utwór zawiera tekst i zapis akordów*, również one pojawią się na wyświetlaczu.

* Jeśli z funkcją wyświetlania zapisu nutowego odtwarzasz utwór, który nie zawiera odpowiednich danych tekstowych ani akordów, na wyświetlaczu nie pojawią się ani słowa, ani akordy.



Spis treści

Informacja o prawach autorskich	6
Znaki graficzne na panelu instrumentu	6
Dołączone wyposażenie	7
Funkcje specjalne DGX-630/YPG-635	8
Konfiguracja	10
 Montaż statywu instrumentu	10
Wymagania dotyczące zasilania	13
Podłączanie słuchawek (gniazdo PHONES/OUTPUT)	13
Podłączanie pedału przełączającego (gniazdo SUSTAIN)	13
Podłączanie modułu pedałów (gniazdo PEDAL UNIT)	14
Podłączanie do komputera (port USB)	15
Włączanie instrumentu	15
Kontrolery i złącza na panelu	16
Panel przedni	16
Panel tylny	17
Krótki przewodnik	18
Zmiana ustawień języka na wyświetlaczu	18
Gra różnymi brzmieniami	19
Wybór brzmienia — MAIN (Główne)	19
Gra dwoma brzmieniami jednocześnie — DUAL (dodatkowe)	20
Gra różnymi brzmieniami dla lewej i prawej ręki — SPLIT (podział)	21
Gra brzmieniem fortepianu Grand Piano	22
Zabawne dźwięki	23
Zestawy perkusyjne	23
Efekty dźwiękowe	23
Metronom	24
Uruchom metronom	24
Ustawianie tempa metronomu	24
Ustawianie liczby miar w takcie i długości trwania każdej miary	25
Ustawianie dźwięku dzwonka metronomu	26
Regulacja poziomu głośności metronomu	26
Odtwarzanie stylów	27
Wybierz rytm stylu	27
Granie z użyciem wybranego stylu	28
Granie akordów automatycznego akompaniamentu	32
Korzystanie z utworów	33
Wybór i odsłuchanie utworu	33
Szybkie przewijanie i zatrzymywanie utworu	34
Zmiana tempa utworu	34
Odtwarzanie utworu demonstracyjnego	35
Rodzaje utworów	36
Wyświetlanie zapisu nutowego utworu	37
Wyświetlanie tekstu utworu	38
Łatwy sposób gry na pianinie	39
Rodzaj CHORD — Granie obiema rękami	40
Rodzaj CHORD/FREE — Stosowanie rodzaju Chord tylko dla lewej ręki	42
Rodzaj MELODY — Granie jednym palcem	44
CHORD/MELODY — rodzaj Chord dla lewej ręki, a Melody dla prawej ręki	46
Wybór utworu do ćwiczenia	50
Lekcja 1 — Waiting (Oczekiwanie)	51
Lekcja 2 — Your Tempo (Twoje tempo)	54
Lekcja 3 — Minus One (Minus jeden)	55
Praktyka czyni mistrza — Repeat and Learn (powtarzaj i ucz się)	56
Granie z muzyczną bazą danych	57
Zmiana stylu utworu	58
Funkcja Easy Song Arranger	58
Stosowanie funkcji Easy Song Arranger	58
Nagranie własnego wykonania	60
Procedura nagrywania	61
Kasowanie utworu — usuwanie utworów użytkownika	63
Kasowanie ścieżki — usuwanie wybranej ścieżki w utworze użytkownika	64
Sporządzanie kopii zapasowej i inicjowanie	65
Kopia zapasowa	65
Inicjowanie	65
Operacje podstawowe	66
Operacje podstawowe	66
Okna	68
Parametry okna MAIN	69

Operacje zaawansowane

Gra z różnymi efektami	70
Dodawanie harmonii	70
Dodawanie pogłosu	71
Dodawanie efektu Chorus	72
Dodawanie efektu DSP	73
Funkcja Sustain na panelu	74
Pitch Bend (dostrajanie)	74
Funkcje przydatne podczas gry	75
Tap Start	75
Dynamika klawiatury	75
One Touch Setting (Ustawianie jednym przyciskiem)	76
Wybieranie ustawienia EQ dla uzyskania najlepszego brzmienia	77
Funkcje dostrajania	78
Funkcje stylu (akompaniament automatyczny)	79
Wariacja schematu (Seksje)	79
Wyznaczanie punktu podziału	82
Granie stylu z akordami, ale bez rytmu (Stop Accompaniment)	83
Regulowanie głośności odtwarzania stylu	83
Podstawowe informacje o akordach	84
Odtwarzanie stylów przy użyciu całego zakresu klawiatury	86
Wyszukiwanie akordów za pomocą Słownika akordów (Chord Dictionary)	87
Ustawienia utworu	88
Poziom głośności odtwarzania utworu	88
Powtarzanie A-B	88
Wyciszanie poszczególnych partii utworu	89
Zmiana brzmienia melodii	89
Zapamiętywanie ulubionych ustawień panelu	90
Zapisywanie w pamięci registryjnej	90
Przywoływanie ustawień z pamięci registryjnej	91
Funkcje	92
Wybór i ustawienia funkcji	92
Zapisywanie i ładowanie danych	96
Podłączanie pamięci flash USB	96
Formatowanie pamięci flash USB	98
Zapisywanie plików użytkownika (pamięci registryjnej) w pamięci flash USB	99
Zapisywanie utworu użytkownika w pamięci flash USB	100
Ładowanie plików z pamięci flash USB	101
Kasowanie danych z pamięci flash USB	102
Kasowanie danych użytkownika w instrumencie	103
Odtwarzanie plików z pamięci flash USB	103
Połączenia	104
Złącza	104
Podłączanie komputera osobistego	105
Przesyłanie danych muzycznych do i z komputera	106
Zdalne sterowanie urządzeniami MIDI	107
Funkcja Initial Send	108
Przesyłanie danych pomiędzy komputerem a instrumentem	108
Instrukcja instalacji płyty CD-ROM	111
Istotne uwagi odnośnie do płyty CD-ROM	111
Zawartość płyty CD-ROM	112
Wymagania systemowe	113
Instalacja oprogramowania	113
Dodatek	118
Rozwiązywanie problemów	118
Komunikaty	120
Zapis nutowy	122
Lista brzmień	128
Lista zestawów perkusyjnych	132
Lista stylów	134
Tabela muzycznych baz danych	135
Utwory zawarte na dołączonym CD-ROM	136
Tabela rodzajów harmonii	137
Lista typów efektów	138
Schemat implementacji MIDI	144
Format danych MIDI	146
Dane techniczne	149
Indeks	150



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, zyskasz pewność, że instrument będzie służył długo i bezpiecznie.

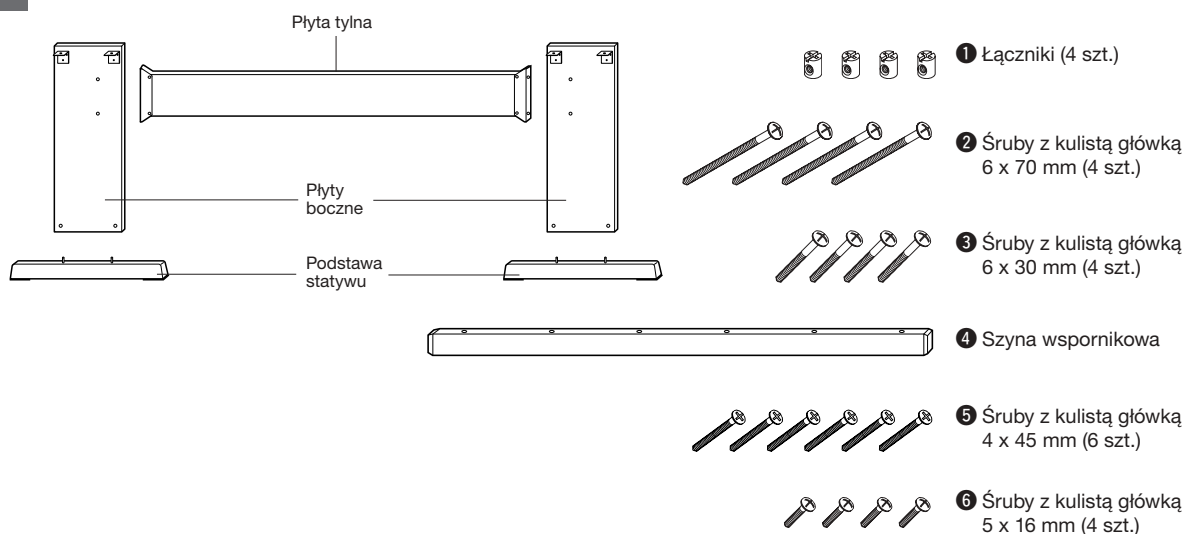
- Należy uważać, aby nie pogubić części, i upewnić się, że wszystkie elementy są montowane z zachowaniem ich odpowiedniego ustawienia względem innych elementów. Montaż należy przeprowadzać w kolejności podanej poniżej.
- Montaż powinien zostać wykonany przez co najmniej dwie osoby.
- Upewnij się, że 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 razie statyw może się przewrócić, powodując upadek instrumentu lub zranienie użytkownika.
- Demontaż przeprowadza się w odwrotnej kolejności.

Używaj śrubokręta krzyżakowego o odpowiednim rozmiarze.

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

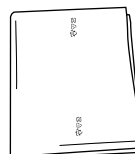
1

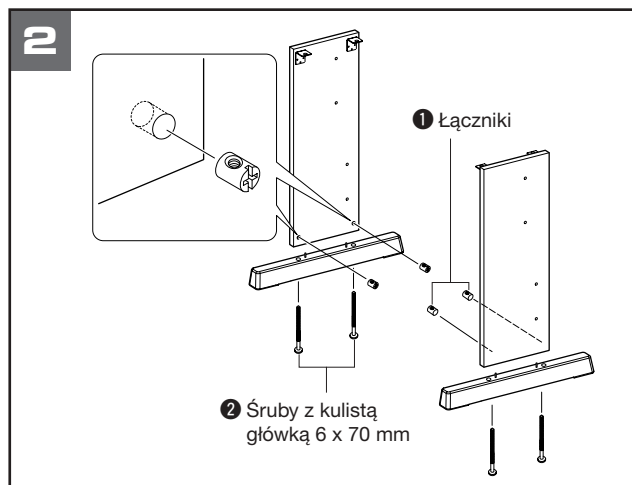
Części do montażu



Wykorzystaj arkusz pakunkowy do ochrony zarówno instrumentu, jak i podłogi w czasie montażu.

* Arkusz, o którym mowa, to torba, w którą był zapakowany instrument.





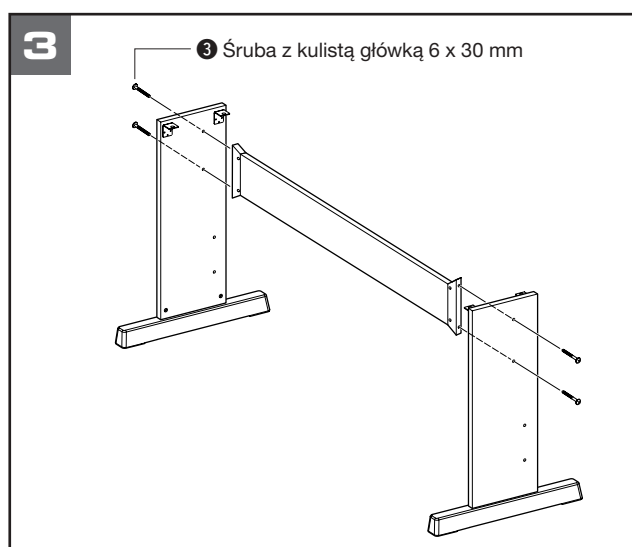
2 Przymocuj podstawy statywu.

Włóż łączniki **1** w płyty boczne tak, jak na ilustracji. Łączniki zostały zamontowane prawidłowo, jeśli widzisz główkę śruby na łączniku.

UWAGA

- Jeśli włożysz łączniki w nieprawidłową stronę i nie będzie można ich wyjąć, postukaj w płytę koło otworów.

Przymocuj podstawy statywu do spodu płyt bocznych, używając śrub **2**. Lewa i prawa postawa statywu mają taki sam kształt, więc nie ma różnicy w ich ustawieniu przód–tył. W przypadku problemu z przykręceniem śrub użyj śrubokręta do przekręcenia łączników w taki sposób, aby otwory łącznika wypadły na jednej linii z otworami na śruby w podstawie statywu.



3 Przymocuj płytę tylną.

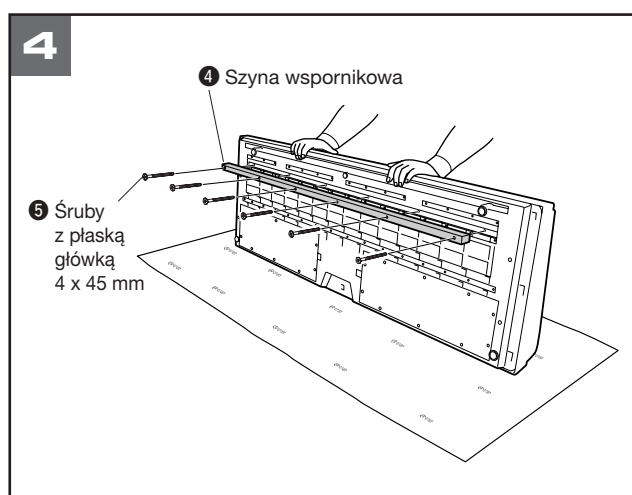
Przymocuj płytę tylną, używając śrub **3**. Należy sprawdzić ustawienie płyt bocznych przód–tył. Upewnij się, że niepomalowana powierzchnia jest skierowana w dół.

⚠ PRZESTROGA

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

UWAGA

- Jeśli został zakupiony opcjonalny moduł pedałów, zainstaluj go, zanim przejdziesz do następnego kroku. Zapoznaj się z dołączoną instrukcją montażu modułu pedałów.



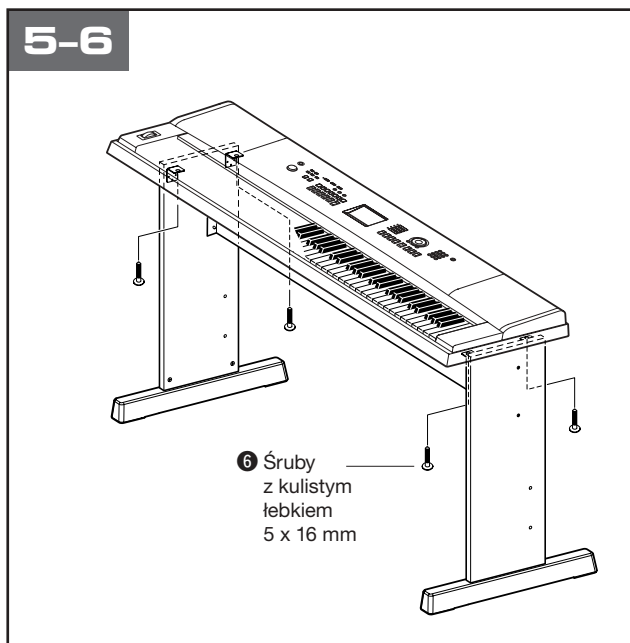
4 Przymocuj szynę wspornikową.

Rozłóż arkusz pakunkowy na podłodze. Połóż na arkuszu instrument skierowany panelem tylnym do dołu.

Umieść szynę wspornikową **4** w wyżłobieniu na spodzie instrumentu i przymocuj szynę, używając śrub **5**.

UWAGA

- Jeśli nie masz arkusza pakunkowego, użyj grubego koca lub innego miękkiego materiału, aby zabezpieczyć podłogę i instrument.



5 Umieść instrument na statywie.

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

PRZESTROGA

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

6 Umieść klawiaturę na statywie.

Przymocuj klawiaturę do metalowych mocowań, używając śrub 6.

■ **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

- 1 Upewnij się, że przełącznik [STANDBY/ON] jest w położeniu STANDBY (stan gotowości).

OSTRZEŻENIE

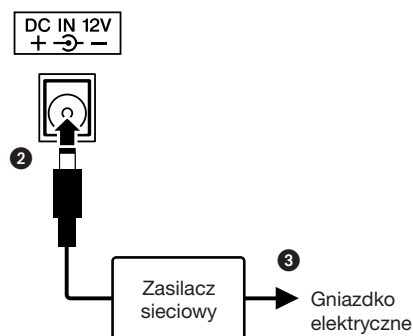
- Stosuj tylko określony zasilacz (PA-5D lub odpowiednik zalecany przez firmę Yamaha). Używanie innych zasilaczy może spowodować nieodwracalne uszkodzenie zarówno zasilacza, jak i instrumentu.

- 2 Podłącz zasilacz sieciowy do gniazda zasilania.

- 3 Włącz zasilacz sieciowy do gniazdka elektrycznego.

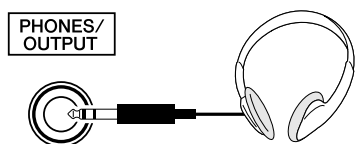
PRZESTROGA

- Zasilacz sieciowy należy odłączać, gdy instrument nie jest używany oraz podczas burzy.



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

Podłączanie słuchawek (gniazdo PHONES/OUTPUT)



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

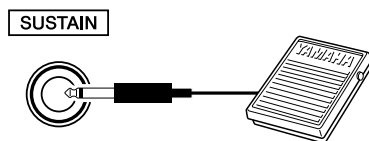
OSTRZEŻENIE

- Należy unikać długotrwałego słuchania przez słuchawki przy wysokim poziomie głośności, gdyż może to powodować nie tylko zmęczenie ucha, lecz również uszkodzenie słuchu.

PRZESTROGA

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

Podłączanie pedału przełączającego (gniazdo SUSTAIN)

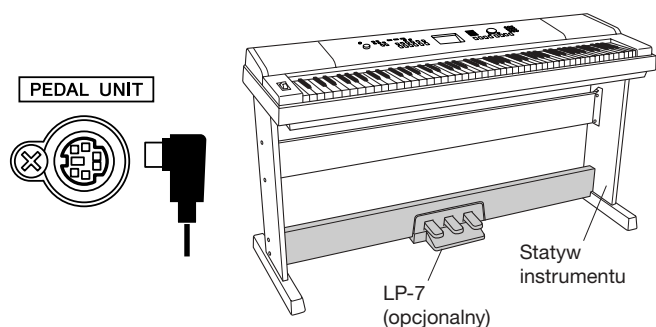


Funkcja Sustain umożliwia podtrzymywanie wybrzmiewania dźwięków w czasie gry przez naciśnięcie pedału przełączającego. Podłącz pedał przełączający Yamaha FC5 do tego gniazda i używaj go do włączania i wyłączania efektu przedłużania dźwięków (Sustain).

UWAGA

- Przed włączeniem zasilania należy się upewnić, że wtyczka pedału przełączającego pewnie tkwi w gnieździe SUSTAIN.
- Nie należy naciskać pedału przełączającego podczas włączania zasilania. Spowoduje to zmianę polaryzacji pedału przełączającego i jego odwrotne działanie.

Podłączanie modułu pedałów (gniazdo PEDAL UNIT)



To gniazdo służy do podłączenia opcjonalnego modułu pedałów LP-7. Podłączając moduł pedałów, należy upewnić się, że jednostka jest montowana na dostarczonym statywie.

UWAGA

- Upewnij się, że zasilanie instrumentu jest wyłączone w czasie podłączania lub odłączania pedału.

Funkcje modułu pedałów

W instrumencie są trzy pedały, dzięki którym można uzyskać wiele ekspresyjnych efektów, zbliżonych do tych, które są wytwarzane za pomocą pedałów fortepianu akustycznego. Moduł pedałów nie wpływa na brzmienie Split, gdy instrument jest w trybie Split.

Pedał tłumika (prawy)

Pedał tłumika pełni te same funkcje, co pedał tłumika w fortepianie akustycznym. Gdy pedał tłumika jest wciśnięty, dźwięki brzmią dłużej. Zwolnienie pedału powoduje natychmiastowe wytłumienie wszystkich podtrzymywanych dźwięków.

Efekt półpedału pozwala uzyskać częściowe przedłużenie dźwięku, zależne od tego, jak mocno zostanie naciśnięty pedał.

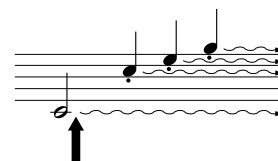
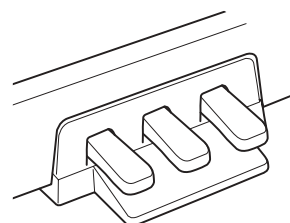
- * Gdy używasz zarówno pedału przełączającego, jak i modułu pedałów, ostatni zastosowany efekt ma pierwszeństwo.

Pedał sostenuto (środkowy)

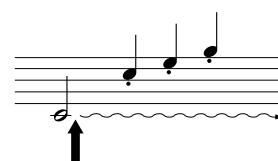
Naciśnięcie pedału sostenuto i przytrzymanie naciśniętych klawiszy podczas wygrywania nuty lub akordu na klawiaturze spowoduje, że dźwięki będą wybrzmiewały dopóty, dopóki pedał będzie wciśnięty (tak jakby pedał tłumika był wciśnięty). Nuty zagrane później nie będą jednak przedłużane. Ta funkcja umożliwia np. przedłużanie akordu, gdy kolejne dźwięki są grane staccato.

Pedał piano (lewy)

Naciśnięcie tego pedału ścisza utwór i nieznacznie zmienia brzmienie granych nut. Pedał ten nie wpływa na nuty, które zostały zagrane przed jego naciśnięciem.

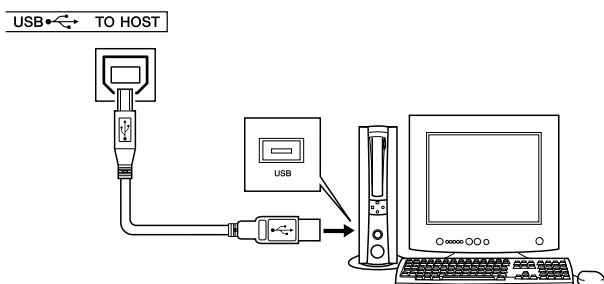


Naciśnięcie pedału tłumika spowoduje, że wszystkie dźwięki zagrane przed zwolnieniem pedału będą brzmiały przez dłuższy czas.



Naciśnięcie pedału sostenuto w chwili zagrania dźwięku spowoduje, że będzie on brzmiał aż do momentu zwolnienia pedału.

Podłączanie do komputera (port USB)



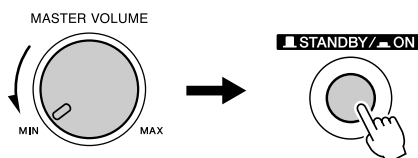
Połącz port USB instrumentu z portem USB komputera w celu wymiany danych muzycznych oraz plików utworów (str. 105). Aby używać funkcji przesyłania danych przez złącze USB:

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

Instalację sterownika USB-MIDI opisano na str. 113.

Włączanie instrumentu

Zredukuj poziom głośności, przekręcając pokrętkę potencjometru [MASTER VOLUME] do końca w lewo i naciśnij przełącznik [STANDBY/ON], aby włączyć zasilanie. Naciśnij ponownie przycisk [STANDBY/ON], aby wyłączyć zasilanie instrumentu.



Po włączeniu zasilania z pamięci flash ładowane są do instrumentu kopie zapasowe danych. Jeśli w pamięci flash nie ma kopii zapasowych danych, to po włączeniu zasilania wszystkie ustawienia instrumentu przyjmują domyślne ustawienia fabryczne.

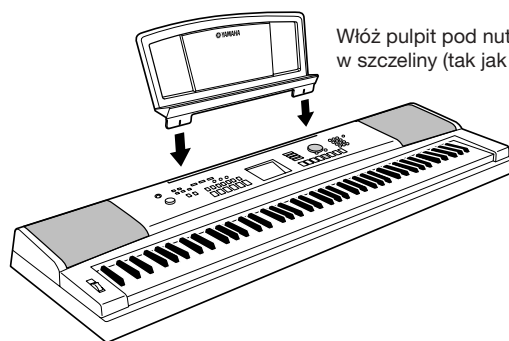
PRZESTROGA

- Nawet jeśli wyłącznik zasilania jest w położeniu **STANDBY**, prąd o minimalnym natężeniu nadal płynie do urządzenia. Jeśli instrument nie będzie używany przez długi czas, należy pamiętać o odłączeniu zasilacza od gniazdka elektrycznego.

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

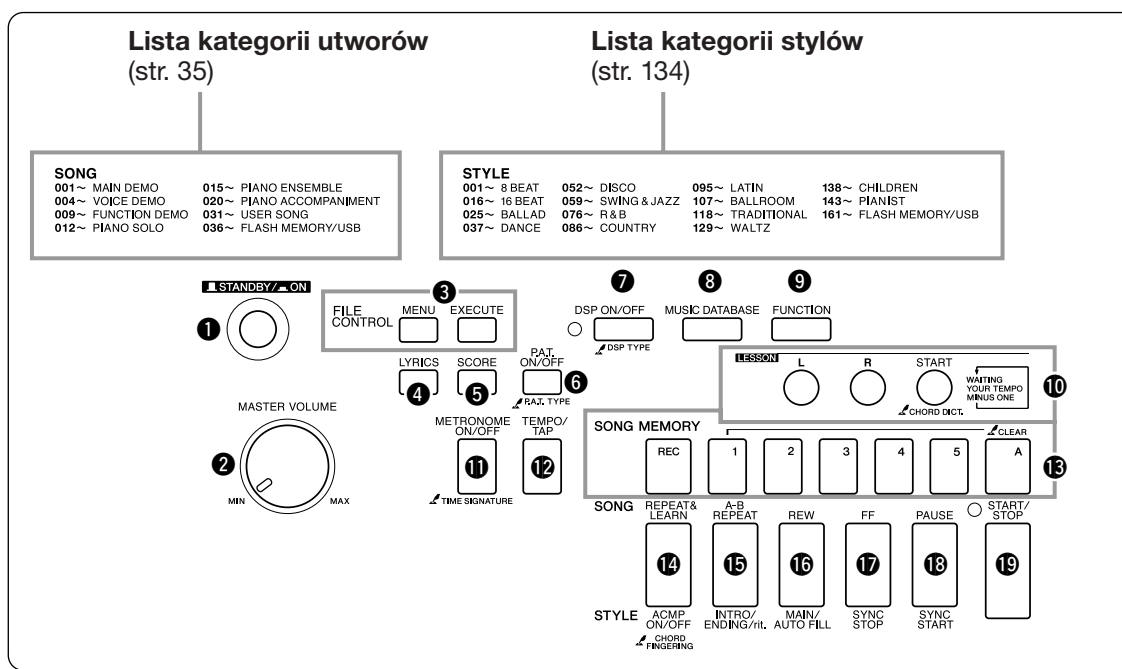


Włóż pulpit pod nuty w szczeliny (tak jak pokazano).



Kontrolery i złącza na panelu

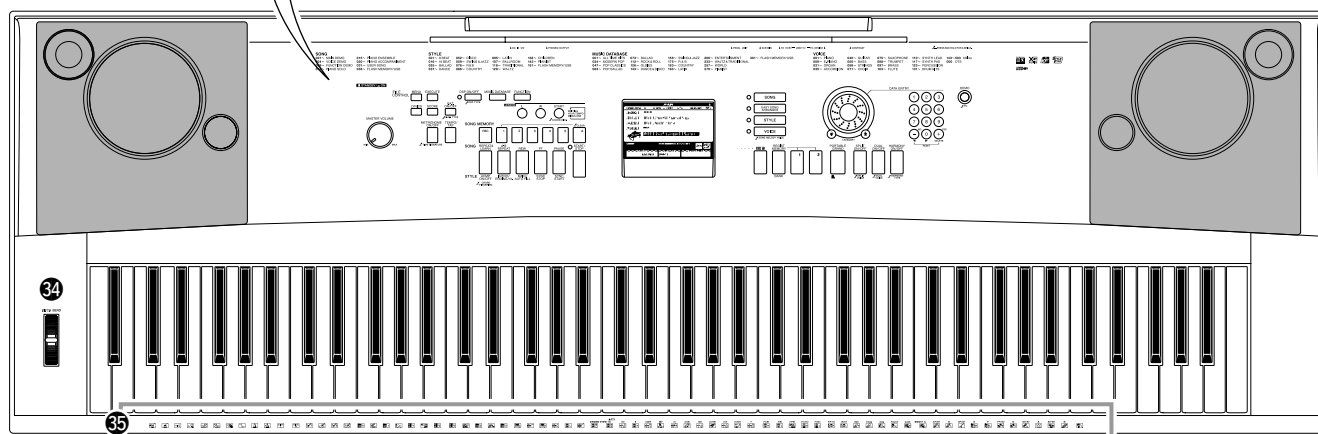
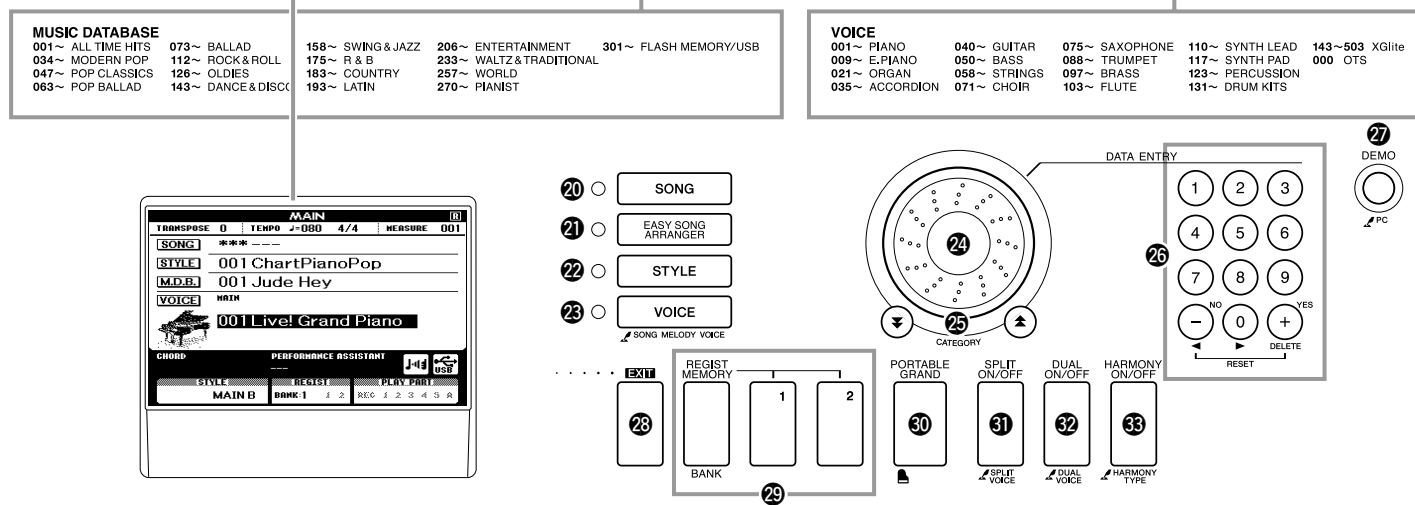
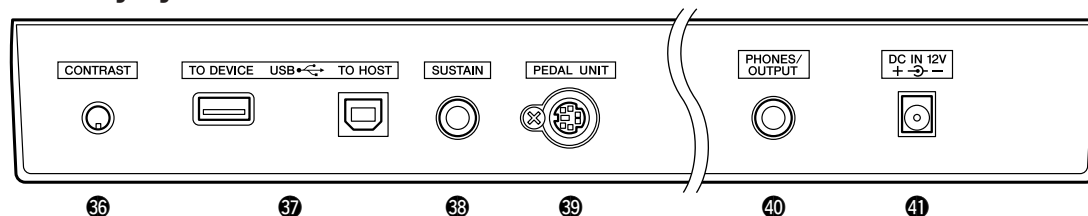
Panel przedni



Panel przedni

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 1 Przełącznik gotowości/wyłącznik [STANDBY/ON]str. 15 2 Pokrętko głośności [MASTER VOLUME]str. 15, 66 3 Przyciski FILE CONTROL [MENU], Przyciski [EXECUTE]str. 96–102 4 Przycisk [LYRICS] str. 38 5 Przycisk [SCORE] str. 37 6 Przycisk [P.A.T. ON/OFF] str. 40 7 Przycisk [DSP ON/OFF]..... str. 73 8 Przycisk [MUSIC DATABASE] str. 57 9 Przycisk [FUNCTION] str. 68, 92 10 Przyciski LESSON [L], [R], [START] str. 51 11 Przycisk [METRONOME ON/OFF]..... str. 24 12 Przycisk [TEMPO/TAP] str. 34, 75 13 Przyciski SONG MEMORY [REC], [1]–[5], [A] str. 61 14 Przycisk [REPEAT & LEARN]/[ACMP ON/OFF] str. 56, 28 15 Przycisk [A-B REPEAT]/[INTRO/ENDING/rit.]..... str. 88, 79 16 Przycisk [REW]/[MAIN/AUTO FILL] str. 34, 79 17 Przycisk [FF]/[SYNC STOP] str. 34, 81 | <ul style="list-style-type: none"> 18 Przycisk [PAUSE]/[SYNC START] str. 34, 80 19 Przycisk [START/STOP] str. 27, 34, 67 20 Przycisk [SONG] str. 33 21 Przycisk [EASY SONG ARRANGER] str. 58 22 Przycisk [STYLE]..... str. 27 23 Przycisk [VOICE]..... str. 19 24 Pokrętko..... str. 67, 92 25 CATEGORY [▲] i [▼] str. 67, 92 26 Przyciski numeryczne [0]–[9], [+], [–] str. 67, 92 27 Przycisk [DEMO] str. 35 28 Przycisk [EXIT] str. 68 29 REGIST MEMORY Przyciski [MEMORY/BANK], [1], [2] str. 90 30 Przycisk [PORTABLE GRAND]..... str. 22 31 Przycisk [SPLIT ON/OFF] str. 21 32 Przycisk [DUAL ON/OFF] str. 20 33 Przycisk [HARMONY ON/OFF] str. 70 34 Kółko [PITCH BEND] str. 74 35 Zestaw perkusyjny..... str. 23 |
|--|--|

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

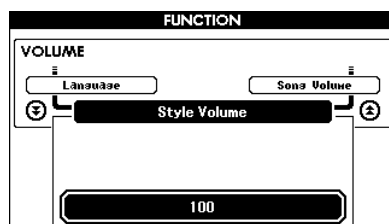
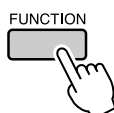
Wyświetlacz
(str. 68, 69)**Tabela muzycznych baz danych**
(str. 135)**Lista kategorii brzmień**
(str. 128)**Panel tylny****Panel tylny**

- | | | | | | |
|----|----------------------------|----------|----|-----------------------------|---------|
| 36 | Pokrętko CONTRAST | str. 69 | 39 | Gniazdo PEDAL UNIT | str. 14 |
| 37 | Złącze USB TO DEVICE | str. 97 | 40 | Gniazdo PHONES/OUTPUT | str. 13 |
| | Złącze USB TO HOST | str. 105 | 41 | Gniazdo DC IN 12V | str. 13 |
| 38 | Gniazdo SUSTAIN | str. 13 | | | |

Zmiana ustawień języka na wyświetlaczu

W tym instrumencie możliwy jest wybór angielskiego lub japońskiego jako języka wyświetlacza. Domyślnym językiem jest język angielski. Po przełączeniu na język japoński teksty odtwarzanych utworów, nazwy plików i niektóre komunikaty będą wyświetlane w języku japońskim.

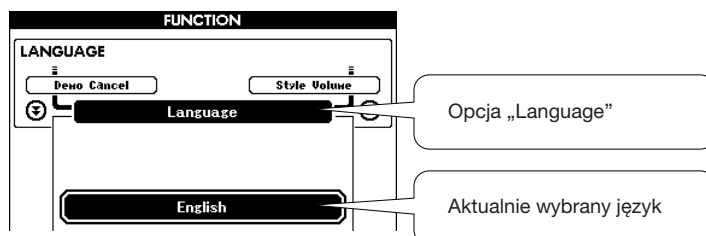
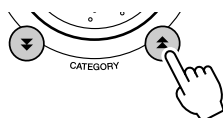
1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aż pojawi się opcja „Language”.

Pod opcją „Language” pojawi się aktualnie wybrany język wyświetlacza.

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



3 Wybierz język wyświetlacza.

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

Wybór języka zostanie zapisany w wewnętrznej pamięci flash i będzie zachowany nawet po wyłączeniu zasilania.

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



Gra różnymi brzmieniami

Oprócz brzmień fortepianu, organów i innych „standardowych” instrumentów klawiszowych, instrument jest wyposażony w brzmienia gitary, basu, smyczków, saksofonu, trąbki, instrumentów perkusyjnych i innych efektów dźwiękowych — posiada ogromną różnorodność muzycznych barw.

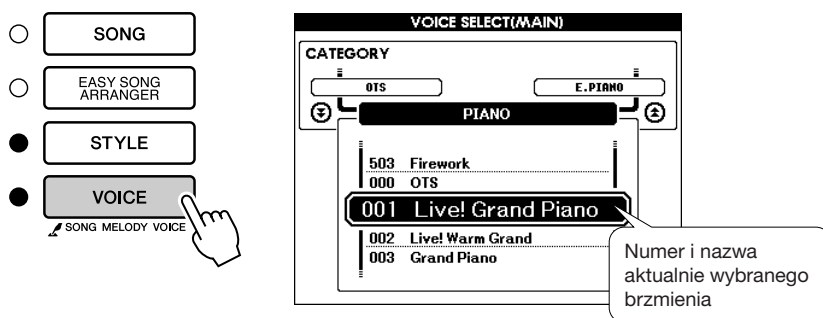
Wybór brzmienia — MAIN (Główne)

Procedura ta służy do wyboru brzmienia głównego, którym będziesz grać na klawiaturze.

1 Naciśnij przycisk [VOICE].

Pojawi się okno wyboru brzmienia głównego.

Podświetlone zostaną numer i nazwa aktualnie wybranego brzmienia.

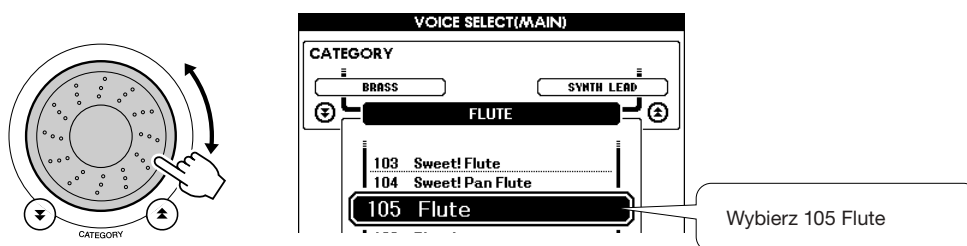


2 Wybierz brzmienie, którym chcesz grać.

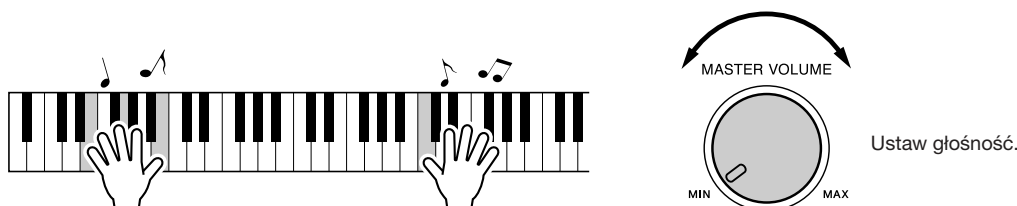
Obserwując podświetloną nazwę brzmienia, obracaj pokrętkę.

Dostępne brzmienia będą kolejno wybierane i wyświetlane. Wybrane w tym momencie brzmienie staje się brzmieniem głównym.

Na przykład wybierz brzmienie „105 Flute”.



3 Zagraj na klawiaturze.



Wybieraj różne brzmienia i graj nimi.

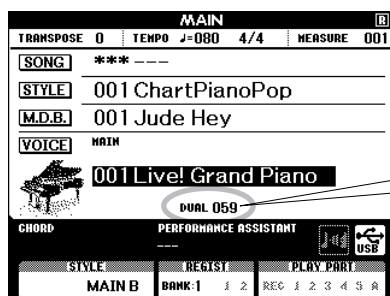
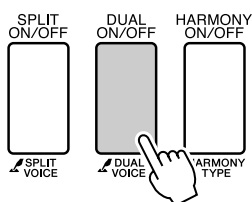
Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna MAIN.

Gra dwoma brzmieniami jednocześnie — DUAL (dodatkowe)

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 naciśnięciu, w oknie MAIN pojawi się napis „DUAL”. Gdy zagraasz na klawiaturze, do brzmienia głównego zostanie dodane aktualnie wybrane brzmienie Dual.

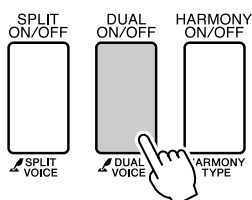


DUAL 059

Numer brzmienia

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

Pokaże się okno wyboru brzmienia Dual.



Przytrzymaj dłużej niż sekundę

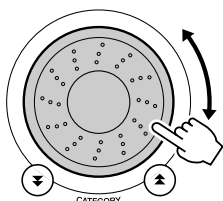


Okno wyboru brzmienia Dual

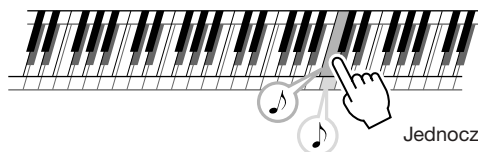
Aktualnie wybrane brzmienie Dual

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. Na przykład wybierz brzmienie „123 Vibraphone”.



4 Zagraj na klawiaturze.



Jednocześnie usłyszysz dwa brzmienia.

Wybieraj i graj różnymi brzmieniami Dual.

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

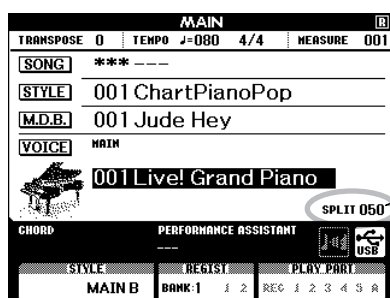
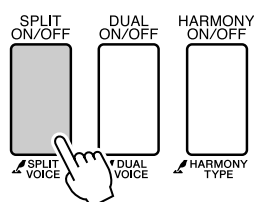
Gra różnymi brzmieniami dla lewej i prawej ręki — SPLIT (podział)

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 według potrzeb (str. 82).



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.

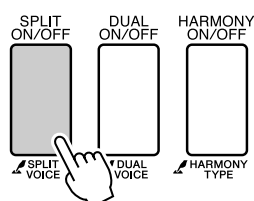


SPLIT 050

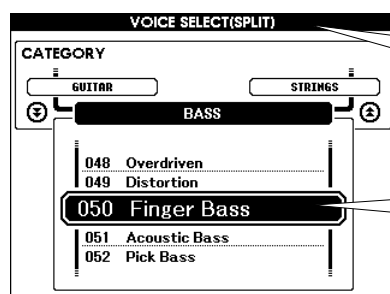
Numer brzmienia

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

Pokaże się okno wyboru brzmienia Split.



Przytrzymaj dłużej niż sekundę

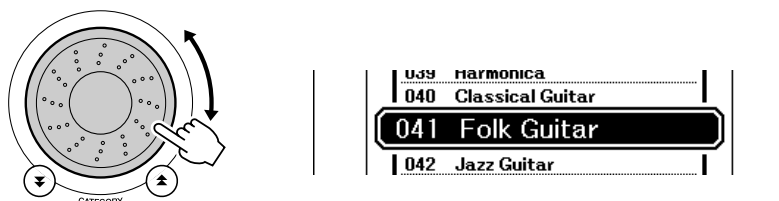


Okno wyboru brzmienia Split

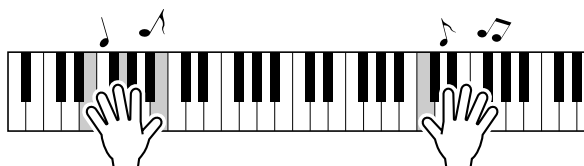
Aktualnie wybrane brzmienie Split

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. Na przykład wybierz brzmienie „041 Folk Guitar”.



4 Zagraj na klawiaturze.



Wybieraj i graj różnymi brzmieniami Split.

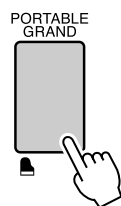
Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna MAIN.

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 niezwykle 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.

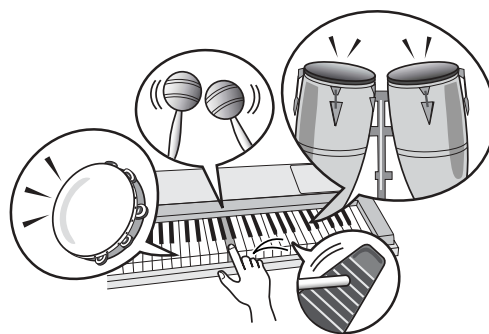
Zestawy perkusyjne

Zestawy perkusyjne to kolekcje bębnow i instrumentów perkusyjnych. Gdy np. wybierzesz skrzypce lub inne podstawowe brzmienie główne, wszystkie klawisze generują dźwięk skrzypiec, tyle że o różnej wysokości. Jeśli na 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. 19)

- 1** Naciśnij przycisk [VOICE].
- 2** Obracaj pokrętkę, aby wybrać opcję „131 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 131–142) znajdziesz w tabeli „Lista zestawów perkusyjnych” na str. 132.

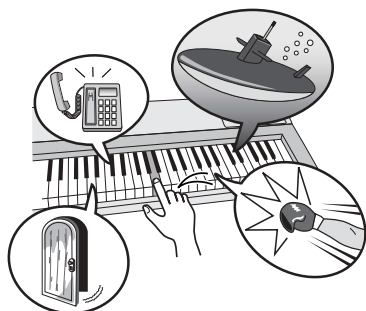


Efekty dźwiękowe

Po wybraniu jednego z efektów dźwiękowych należących do zestawu perkusyjnego (numery brzmień 141–142) możesz grać ten efekt dźwiękowy na klawiaturze.

◆ Procedura wyboru efektu dźwiękowego → (zobacz kroki 1 i 2 na str. 19)

- 1** Naciśnij przycisk [VOICE].
- 2** Obracaj pokrętkę, aby wybrać opcję „142 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. „141 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 „SFX Kit 1” i „SFX Kit 2” w tabeli „Lista zestawów perkusyjnych” na str. 133.





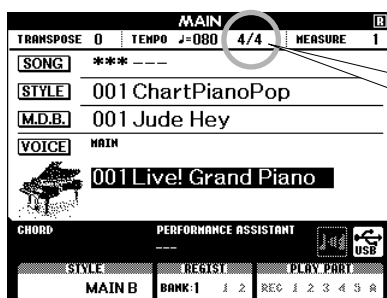
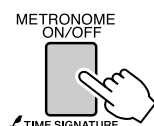
Metronom

Instrument jest wyposażony w metronom, umożliwiającą regulację tempa i metrum. Zagraj i ustaw najodpowiedniejsze tempo.

Uruchom metronom

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

Aby wyłączyć metronom, ponownie naciśnij przycisk [METRONOME ON/OFF].

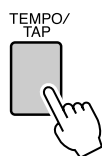


4/4

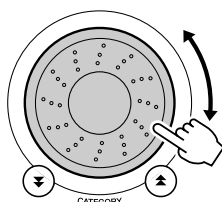
Bieżące ustawienie

Ustawianie tempa metronomu

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



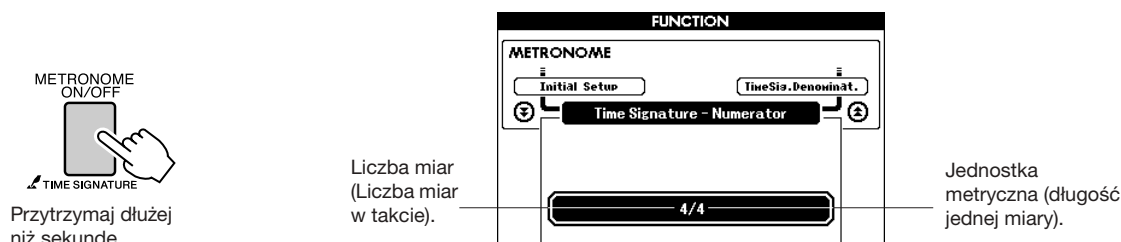
2 Za pomocą pokrętki wyznacz wartość tempa w zakresie od 5 do 280.



Ustawianie liczby miar w takcie i długości trwania każdej miary

W tym przykładzie użyte zostanie metrum 5/8.

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



- 2** Za pomocą pokrętki wyznacz liczbę miar w takcie.

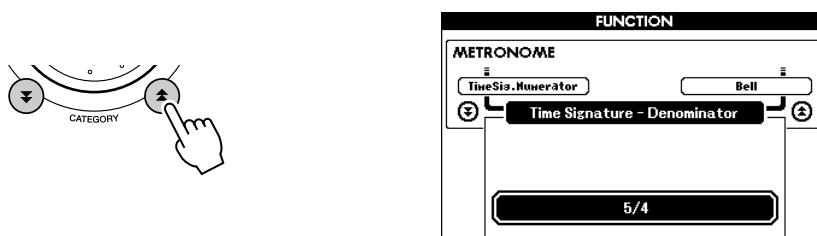
Dostępny jest zakres od 1 do 60. Na użytek tego przykładu wybierz wartość 5.

Pierwsza miara ma być akcentowana dźwiękiem dzwonka.

UWAGA

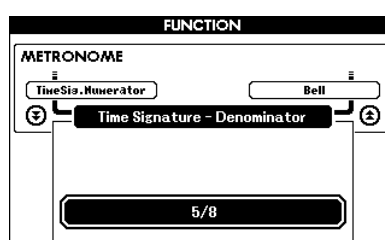
- Metrum metronomu będzie zsynchronizowane z odtwarzanym stylem lub utworem, a więc parametry te nie mogą zostać zmienione podczas odtwarzania stylu lub utworu.

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



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

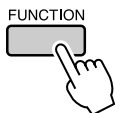
Wybierz żadaną długość każdej miary: 2, 4, 8 lub 16 (półnuta, ćwierćnuta, ósemka lub szesnastka). Na użytek tego przykładu wybierz wartość 8.



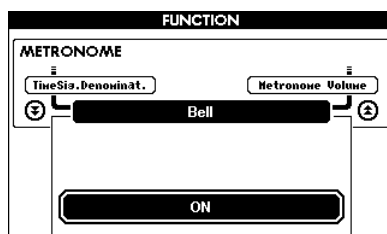
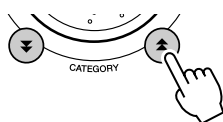
Ustawianie dźwięku dzwonka metronomu

Ta funkcja pozwala wybrać, czy kliknięcie będzie podkreślone akcentem dzwonka, czy ma być słyszane wyłącznie kliknięcie.

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



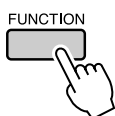
2 Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać dzwonek.



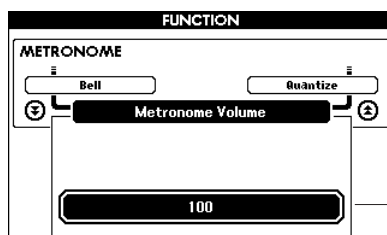
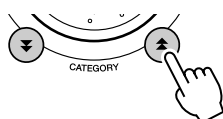
3 Możesz teraz użyć przycisków [+] i [-], aby włączyć lub wyłączyć dźwięk dzwonka.

Regulacja poziomu głośności metronomu

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Metronome Volume.



Głośność metronomu

3 Obracaj pokrętką, aby ustawić żądaną głośność metronomu.



Odtwarzanie stylów

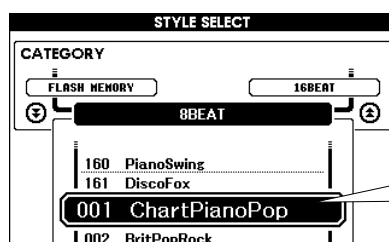
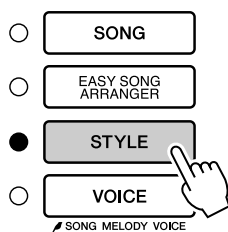
Instrument posiada funkcję automatycznego akompaniamentu, która generuje akompaniament (rytm + bas + akordy) w wybranym przez Ciebie stylu, dopasowując go do akordów granych lewą ręką. Możesz wybierać spośród 160 różnych stylów, obejmujących różnorodne gatunki i metrum muzyczne (pełną listę dostępnych stylów znajdziesz na str. 134). W tej części nauczysz się, jak wykorzystywać funkcje automatycznego akompaniamentu.

Wybierz rytm stylu

Większość stylów zawiera partię rytmiczną. Możesz wybierać spośród szerokiej gamy rytmów — rock, blues, Euro Trance i wiele innych. Rozpocznijmy od słuchania tylko podstawowego rytmu. Partia rytmiczna jest odtwarzana tylko za pomocą instrumentów perkusyjnych.

1 Naciśnij przycisk [STYLE].

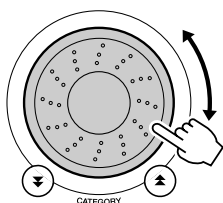
Pojawi się okno wyboru stylu. Podświetlone zostaną numer i nazwa aktualnie wybranego stylu.



Aktualnie wybrany styl

2 Wybierz styl.

Obracaj pokrętką, aby wybrać styl, który chcesz wykorzystać. Lista dostępnych stylów znajduje się na str. 134.

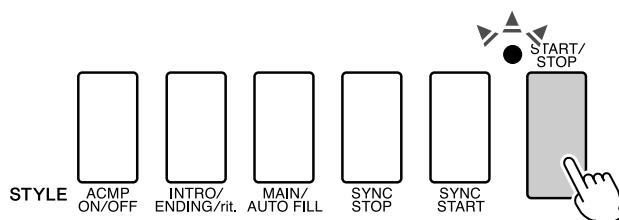


UWAGA

- Pliki stylów przeniesione z komputera lub gromadzone na urządzeniu pamięci flash USB podłączonym do instrumentu można wybierać i używać ich w ten sam sposób, jak plików wewnętrznych stylów (style nr 161–). Instrukcje dotyczące przesyłania plików można znaleźć na str. 108.

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. 28, 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

Z poprzedniej strony wiesz już, jak wybierać rytm stylu.

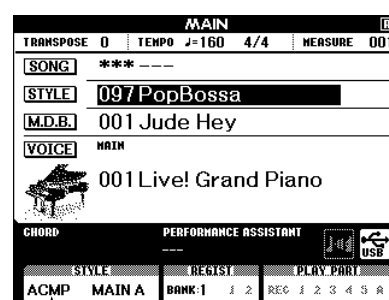
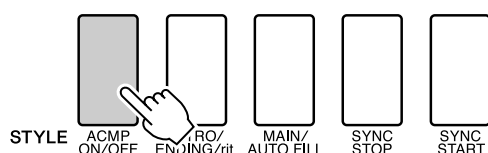
Teraz dowiesz się, jak do partii rytmicznej dodawać partię basu i akordów, aby uzyskać pełny, bogaty akompaniament towarzyszący grze.

1 Naciśnij przycisk [STYLE] i wybierz żądany styl.

2 Włącz automatyczny akompaniament.

Naciśnij przycisk [ACMP ON/OFF].

Naciśnij ten przycisk drugi raz, aby wyłączyć automatyczny akompaniament.

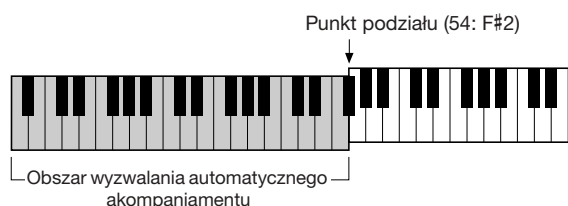


STYLE
ACMP MAIN B

Ta ikona pojawi się, gdy automatyczny akompaniament jest włączony.

● Gdy automatyczny akompaniament jest włączony...

Część klawiatury na lewo od punktu podziału (54: F#2) staje się obszarem wyzwalania automatycznego akompaniamentu i służy do wybierania akordów sterujących.

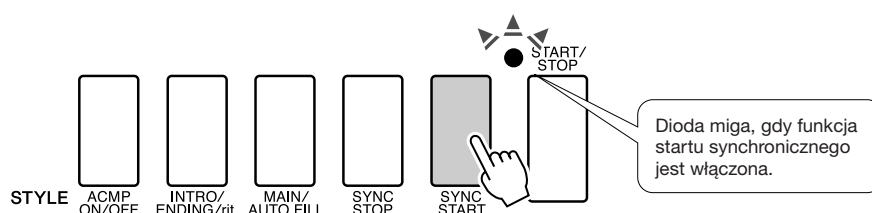


UWAGA

- Punkt podziału można dowolnie zmieniać: zobacz str. 82.

3 Włącz funkcję startu synchronicznego (Sync Start).

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



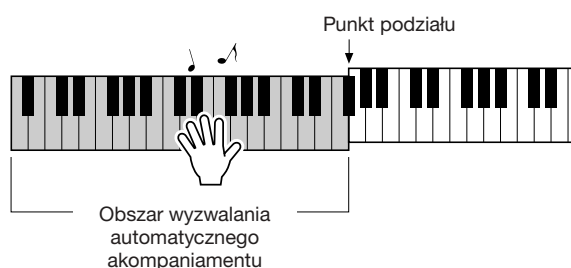
Gdy start synchroniczny jest włączony, bas oraz akompaniament akordowy stylu zaczną brzmieć w momencie naciśnięcia klawisza po lewej stronie punktu podziału. Naciśnij ponownie ten przycisk, aby wyłączyć funkcję startu synchronicznego.

4 Zagraj lewą ręką akord, aby rozpocząć odtwarzanie stylu.

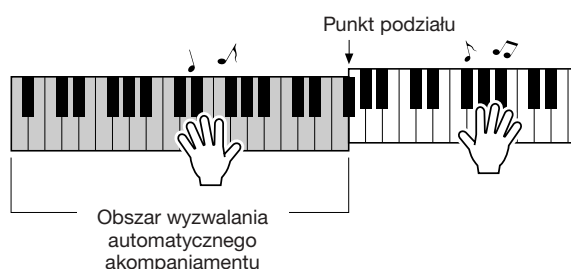
W dalszym ciągu możesz „grać” akordami, nawet jeśli nie znasz żadnych. Pojedyncze nuty instrument potrafi również zinterpretować jako akord. Na lewo od punktu podziału spróbuj nacisnąć jeden, dwa albo trzy klawisze równocześnie. Akompaniament będzie się zmieniał zgodnie z dźwiękami granymi lewą ręką.

Spróbuj tego!

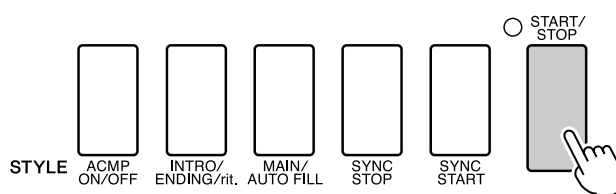
Zapis nutowy niektórych sekwencji akordowych jest pokazany na str. 30. Te przykłady powinny pomóc w wyczuciu, które typy sekwencji akordowych brzmią dobrze dla danych stylów.



5 Lewą ręką wybieraj akordy sterujące, a prawą ręką graj melodię.



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



Możesz przełączać „sekcje” stylu, aby zwiększyć różnorodność akompaniamentu. Zobacz „Wariacja schematu (Sekcje)”, str. 79.

Gra z użyciem stylów jest bardziej satysfakcjonująca, jeśli rozumiesz akordy

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

Ze str. 28 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.

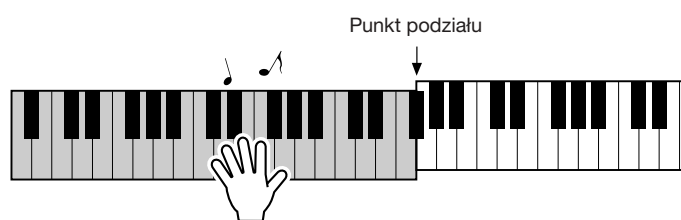
W tym miejscu zostaną przedstawione trzy łatwe sekwencje akordowe. Wypróbuj je, używając stylów akompaniamentu. Styl będzie reagował na graną sekwencję akordową, tworząc kompletny utwór.

■ Granie sekwencji akordowych.....

Graj nuty lewą ręką.

Zanim rozpoczniesz grę, wykonaj kroki 1–3 zamieszczone w części „Granie z użyciem wybranego stylu” na str. 28.

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



Graj po lewej stronie punktu podziału klawiatury.

Zalecany styl

041 Euro Trance

— Muzyka taneczna z prostymi akordami —

Naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

The diagram shows a sequence of four chords: F, C, G, and Am. Each chord is represented by a musical staff with a bass clef and a single note, and a corresponding keyboard diagram below it. The chords are played in sequence, and the sequence is triggered by pressing the [INTRO/ENDING/rit.] button.

To prosta, ale przydatna sekwencja akordowa. Gdy zagrasz 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.].

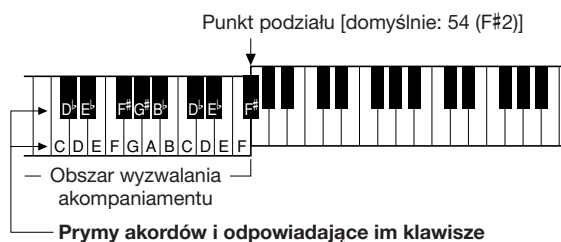
Granie akordów automatycznego akompaniamentu

Istnieją dwa sposoby grania akordów automatycznego akompaniamentu:

- Łatwe akordy
- Standardowe akordy

Instrument automatycznie rozpoznaje rozmaite rodzaje akordów. Funkcja ta nazywa się Multi Fingering.

Naciśnij przycisk [ACMP ON/OFF], aby włączyć automatyczny akompaniament (str. 28). Część klawiatury na lewo od punktu podziału (domyślnie: 54/F#2) staje się „obszarem akompaniamentu”. Akordy sterujące należy wybierać w tej części klawiatury.



■ Łatwe akordy.....

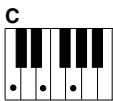
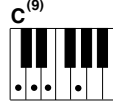
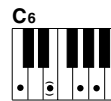
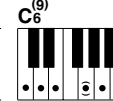
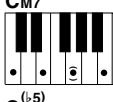
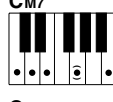
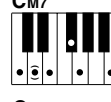
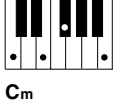
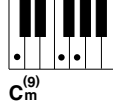
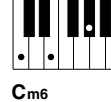
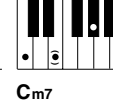
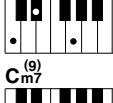
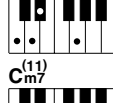
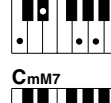
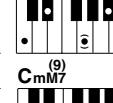
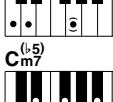
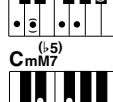
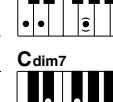
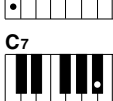
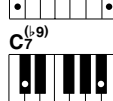
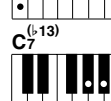
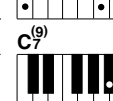
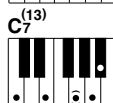
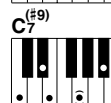
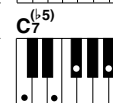
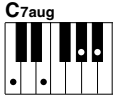
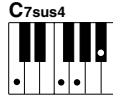
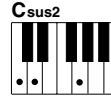
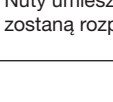
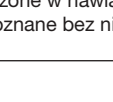
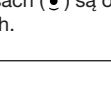
Ta metoda umożliwia łatwe wybieranie akordów sterujących w obszarze wyzwalania akompaniamentu przy użyciu jednego, dwóch lub trzech palców.

	• Aby zagrać akord durowy Naciśnij klawisz prymy akordu.
	• Aby zagrać akord molowy Naciśnij klawisz prymy akordu i najbliższy czarny klawisz po jego lewej stronie.
	• Aby zagrać akord septymowy Naciśnij klawisz prymy akordu i najbliższy biały klawisz po jego lewej stronie.
	• Aby zagrać akord molowy septymowy Naciśnij klawisz prymy akordu oraz najbliższy biały i czarny klawisz po jego lewej stronie (trzy klawisze jednocześnie).

■ Standardowe akordy.....

Ta metoda umożliwia wybieranie akordów sterujących za pomocą normalnego palcowania w obszarze wyzwalania akompaniamentu na klawiaturze.

● Wybieranie standardowych akordów [Przykład dla toniki „C”]

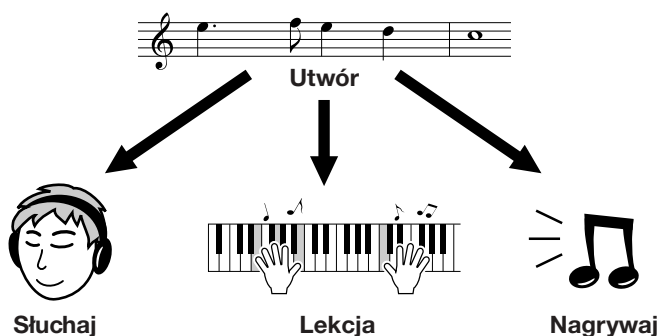
			
			
			
			
			
			
			
			
			

* Nuty umieszczone w nawiasach () są opcjonalne; akordy zostaną rozpoznane bez nich.



Korzystanie z utworów

W tym instrumencie 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 technologię performance assistant, lekcje do nauki gry i inne. Utwory są uporządkowane według kategorii. W tej części nauczysz się, jak wybierać i odtwarzać utwory, oraz poznasz 30 dostępnych utworów.

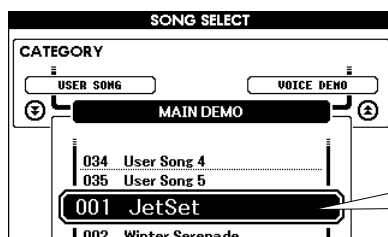
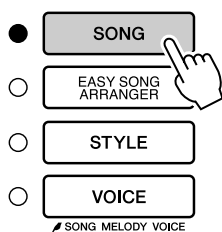


Wybór i odsłuchanie utworu

1 Naciśnij przycisk [SONG].

Pojawi się okno wyboru utworu.

Podświetlone zostaną numer i nazwa aktualnie wybranego utworu.

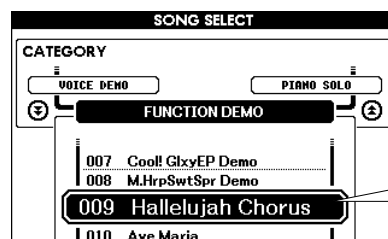
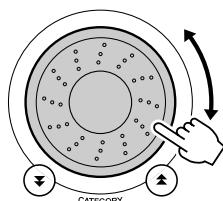


Numer i nazwa aktualnie wybranego utworu

2 Wybierz utwór.

Wybierz utwór z listy wstępnie zdefiniowanych utworów na str. 35.

Obracaj pokrętką, aby wybrać utwór, który chcesz odsłuchać.



Podświetlony utwór zostanie odtworzony

UWAGA

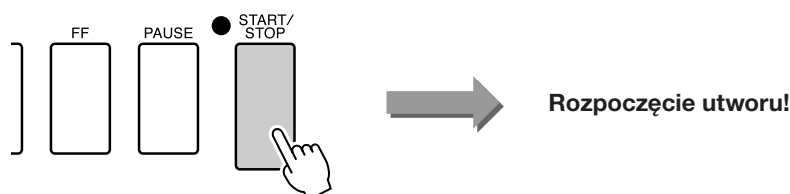
- W taki sam sposób możesz też odtwarzać utwory nagrane (utwory użytkownika) lub utwory, które zostały wczytane do instrumentu z komputera.

001–030	Fabrycznie zaprogramowane utwory (zobacz str. 35)
031–035	Utwory użytkownika (utwory nagrywane samodzielnie).
036–	Utwory wczytane do instrumentu z komputera (str. 108–110) lub utwory przechowywane w pamięci flash (str. 96)

3 Odsłuchaj utwór.

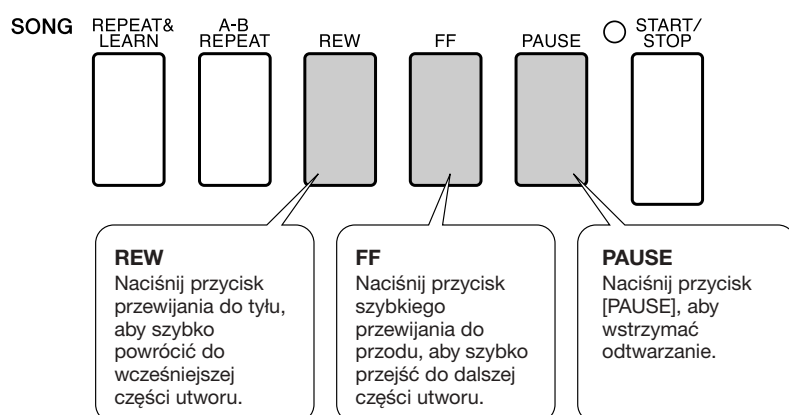
Naciśnij przycisk [START/STOP], aby rozpocząć odtwarzanie wybranego utworu.

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



Szybkie przewijanie i zatrzymywanie utworu

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



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 5 do 280 miar ćwierćnutowych na minutę.



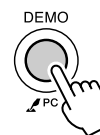
Możesz powrócić do oryginalnego tempa, naciskając jednocześnie przyciski [+] i [-]. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna MAIN.

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

Zestaw 30 utworów 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	1 CHORD	JetSet	Utwory w tej kategorii zostały dobrane w celu przedstawienia zaawansowanych możliwości tego instrumentu. Nadają się doskonale do słuchania lub do korzystania z różnymi funkcjami.
	2 CHORD	Winter Serenade	
	3 CHORD	Take off	
Voice Demo	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! RotorOrgan Demo	
	7 CHORD	Cool! Galaxy Electric Piano Demo	
	8 CHORD	ModernHarp & Sweet Soprano Demo	
Function Demo	9 CHORD	Hallelujah Chorus	Skorzystaj z nich, aby poznać niektóre z bardziej zaawansowanych funkcji instrumentu: utwór numer 9 demonstruje funkcję Easy Song Arranger, a utwory 10 i 11 technologię performance assistant.
	10 CHORD	Ave Maria	
	11 CHORD	Nocturne op.9-2	
Piano Solo	12	For Elise	Utwory na fortepian solo idealne do nauki gry.
	13	Maple Leaf Rag	
	14	Jeanie with the Light Brown Hair	
Piano Ensemble	15 CHORD	Amazing Grace	Wybór fortepianowych utworów zespołowych, które również świetnie nadają się do nauki gry.
	16 CHORD	Mona Lisa (Jay Livingston and Ray Evans)	
	17	Piano Concerto No.21 2nd mov.	
	18 CHORD	Scarborough Fair	
	19 CHORD	Old Folks at Home	
Piano Accompaniment	20 CHORD	Ac Ballad (Against All Odds: Collins 0007403)	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.
	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 nie być w pełni zgodne z oryginałem.

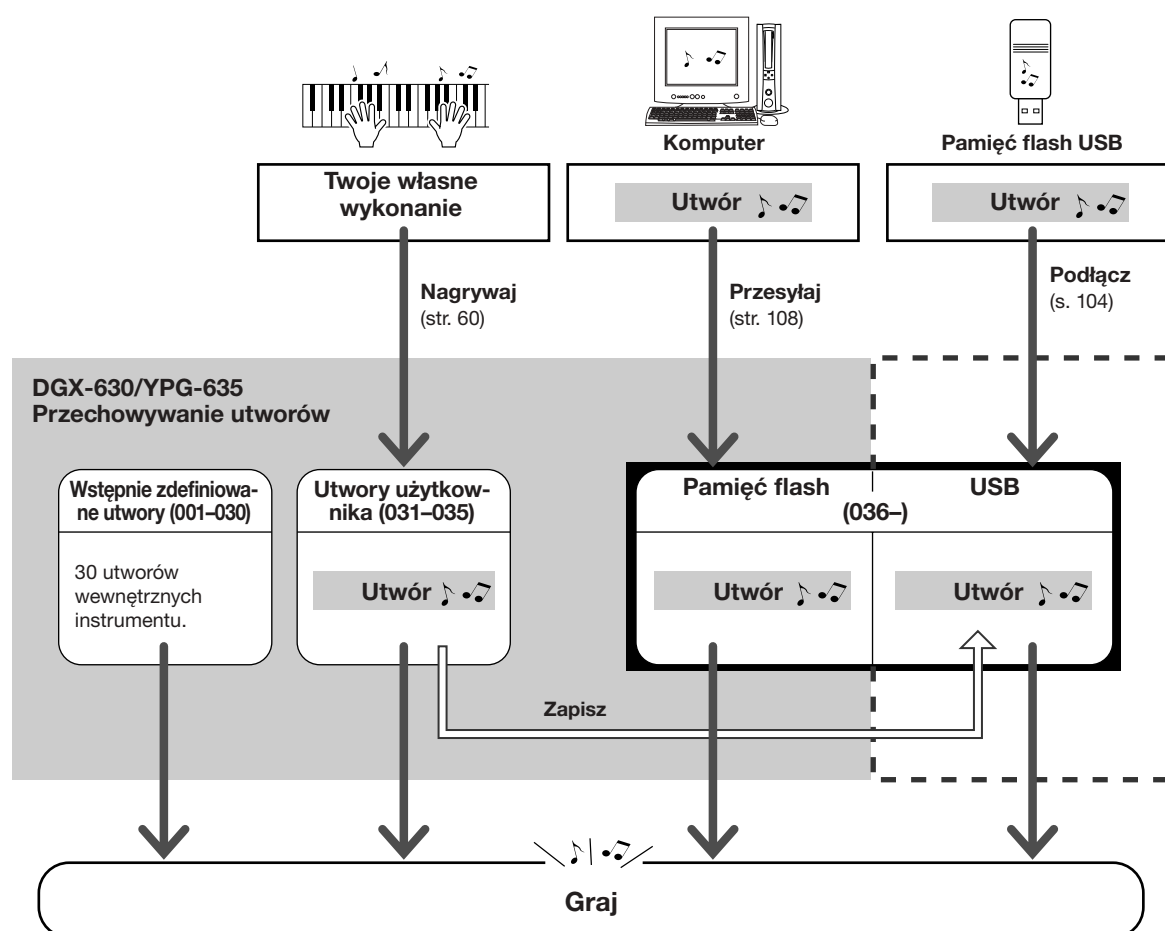
Rodzaje utworów

W instrumencie DGX-630/YPG-635 występują trzy następujące rodzaje utworów:

- **Wstępnie zdefiniowane utwory (30 utworów znajdujących się w pamięci instrumentu)..... 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 036–.**

* Dołączona płyta CD-ROM zawiera wybór 70 utworów MIDI. Na str. 109 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 wczytywanymi ze źródeł zewnętrznych.



UWAGA

- 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 także utwór ten będzie mógł być wykorzystany z funkcjami do nauki gry.

UWAGA

- 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 wstępnie zdefiniowanych wewnętrznych utworów oraz utworów zapisanych w formacie SMF, przechowywanych w pamięci flash USB lub w wewnętrznej pamięci flash instrumentu.

1 Wybierz utwór.

Wykonaj kroki 1 i 2 procedury opisanej na str. 33.

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

Istnieją dwa rodzaje zapisu nutowego: jednogłosowy i dwugłosowy. Są one wybierane na przemian, po każdym naciśnięciu przycisku [SCORE].

Zapis jednogłosowy

Zapis dwugłosowy

Diagram illustrating the transition between single-voice and two-voice musical score displays. A hand icon presses the **SCORE** button, leading to the single-voice display. The single-voice display shows the melody on a single staff, lyrics, and chords. The two-voice display shows the melody on a single staff and a bass line on a second staff, with the same lyrics and chords. A double-headed arrow indicates the transition between the two displays.

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, trudne do odczytania nuty stają się bardziej czytelne, gdy zostanie użyta funkcji kwantyzacji (str. 94).

UWAGA

- W dwugłosowym zapisie nutowym słowa i akordy nie są wyświetlane.

3 Naciśnij przycisk [START/STOP].

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

Diagram illustrating the playback controls. The **START/STOP** button is pressed, leading to the playback screen. The screen shows the single-voice musical score for 'Mona Lisa' with a triangular playhead marker indicating the current playback position. The lyrics and chords are visible below the staff.

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

Wyświetlanie tekstu utworu

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

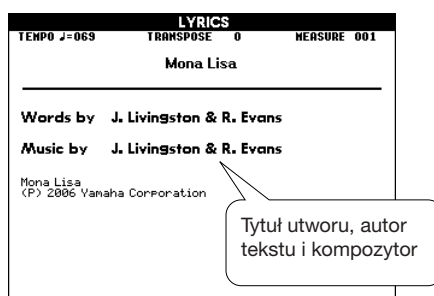
Jeśli utwór nie zawiera danych tekstowych, słowa nie będą wyświetlane, nawet jeśli wciśnięty jest przycisk [LYRICS].

1 Wybierz utwór.

Wybierz utwór 16, 20 lub 30, wykonując kroki 1 i 2 opisane na str. 33.

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 standardowym formacie MIDI i zawierają dane tekstowe. W niektórych plikach wyświetlenie tekstu może być niemożliwe.

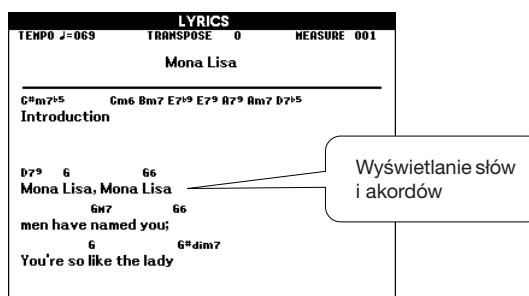
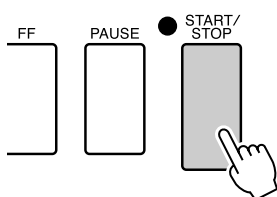
UWAGA

- Jeśli w wyświetlanym tekście pokazują się zniekształcone znaki, spróbuj zmienić język (str. 18).

3 Naciśnij przycisk [START/STOP].

Utwór będzie odtwarzany z pokazanymi na wyświetlaczu słowami i akordami.

Słowa będą podświetlane, wskazując aktualny fragment utworu.



■ Wstępnie zdefiniowane utwory, w których można wyświetlać tekst

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)

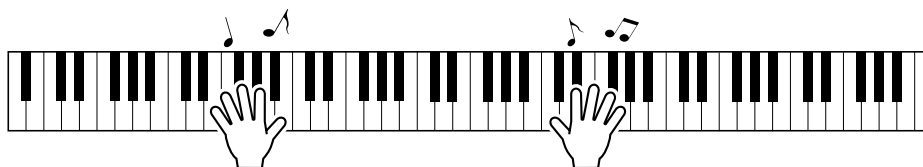


Łatwy sposób gry na pianinie

Instrument posiada funkcję performance assistant, która umożliwia grę razem z odtwarzanym utworem, a efekt brzmienia jest jak u doskonałego pianisty (nawet jeśli popełniasz wiele błędów)! Możesz grać nawet 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 proponuje cztery rodzaje do wyboru. Wybierz rodzaj, który umożliwi optymalne efekty.

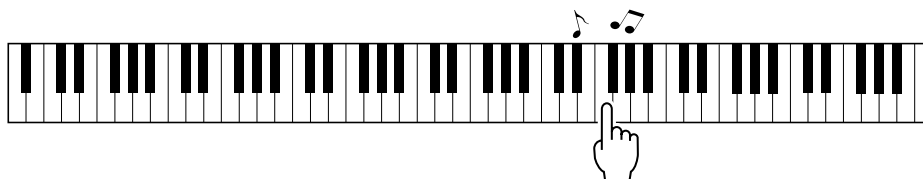
- **Chord** Niezależnie od tego co zagrasz, efektem będzie dobrze wyważone muzycznie wykonanie. Ten rodzaj gry umożliwia największą swobodę i pozwala na dowolną grę lewą i prawą ręką.



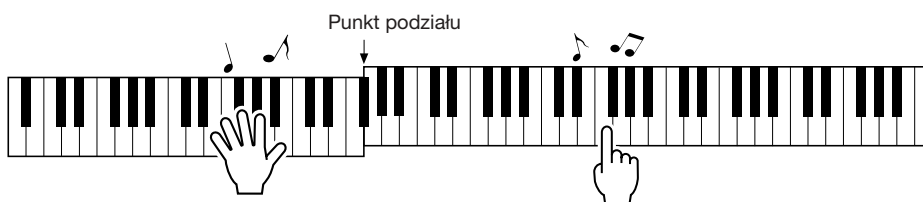
- **Chord/Free** Jeśli potrafisz grać proste melodie prawą ręką, ale masz problemy z graniem akordów lewą ręką, to rodzaj odpowiedni dla Ciebie. Odnosi się on jedynie do lewej części klawiatury, umożliwiając łatwą grę akordami i wzbogacając melodię graną prawą ręką.



- **Melody** Umożliwia zagranie melodii wybranego utworu za pomocą naciskania dowolnych klawiszy jednym palcem. Zaczniij 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.

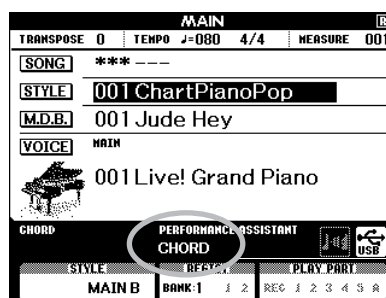
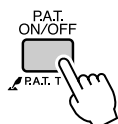


Na str. 48 znajdziesz więcej informacji na temat wykorzystania technologii performance assistant do swojej gry.

Rodzaj CHORD — Granie obiema rękami

1 Naciśnij przycisk [P.A.T. ON/OFF].

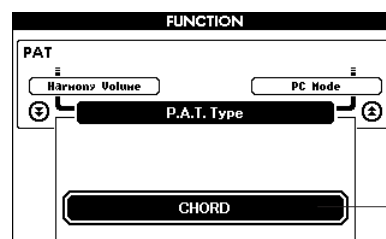
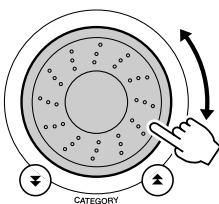
Spowoduje to włączenie funkcji technologii performance assistant.
Gdy technologia performance assistant jest włączona, aktualnie wybrany rodzaj jest wyświetlany w oknie MAIN.



2 Wybierz rodzaj CHORD.



Przytrzymaj dłużej niż sekundę



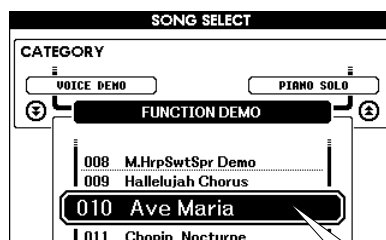
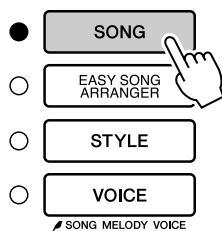
Naciśnij i przytrzymaj przycisk [P.A.T. ON/OFF] dłużej niż sekundę, aż pojawi się rodzaj technologii performance assistant. Obracając pokrętkę, wybierz rodzaj Chord.

3 Wybierz utwór.

Naciśnij przycisk [SONG], 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. 33)

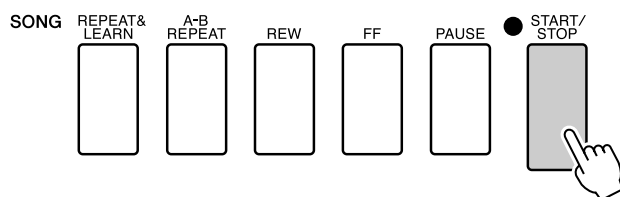


Wyświetlony utwór zostanie odtworzony.

● 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. 33).

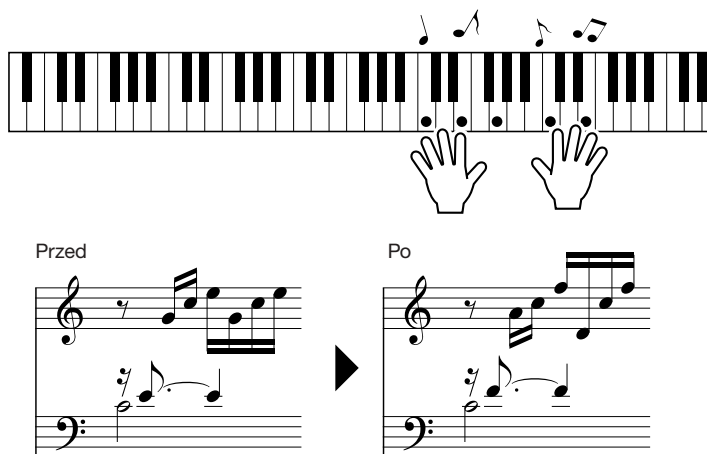
4 Naciśnij przycisk [START/STOP].



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 Graj na klawiaturze.



Spróbuj zagrać z nut oboma rękami po lewej stronie klawiatury. Możesz nawet naciskać 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.

Na ekranie, w miejscu, w którym zazwyczaj wyświetlany jest rodzaj technologii performance assistant, pojawi się „...”.

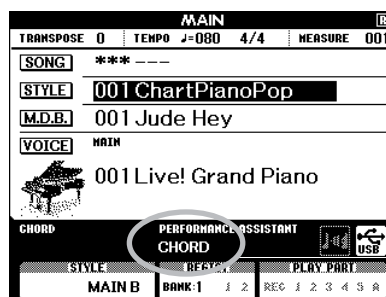
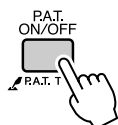
UWAGA

- Zapis nutowy „Ave Maria” znajduje się na str. 124.

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 technologia performance assistant jest włączona, aktualnie wybrany rodzaj jest wyświetlany w oknie MAIN.

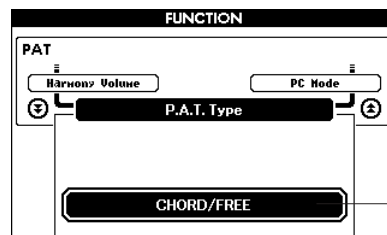
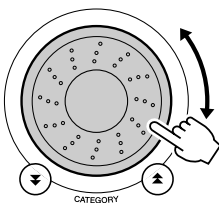


Aktualnie
wybrany rodzaj

2 Wybierz rodzaj CHORD/FREE.



Przytrzymaj dłużej niż sekundę



Wybierz
Chord/Free

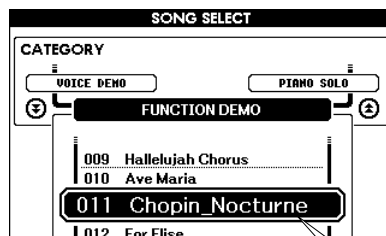
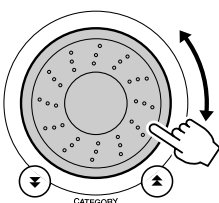
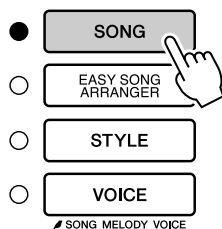
Naciśnij i przytrzymaj przycisk [P.A.T. ON/OFF] dłużej niż sekundę, aż pojawi się rodzaj technologii performance assistant. Obracając pokręteł, wybierz rodzaj Chord/Free.

3 Wybierz utwór.

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

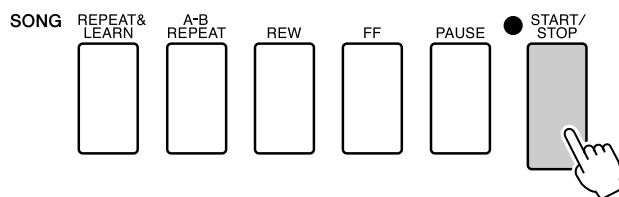
UWAGA

- Korzystanie z utworów (str. 33)



Wyświetlony utwór zostanie
odtworzony.

4 Naciśnij przycisk [START/STOP].

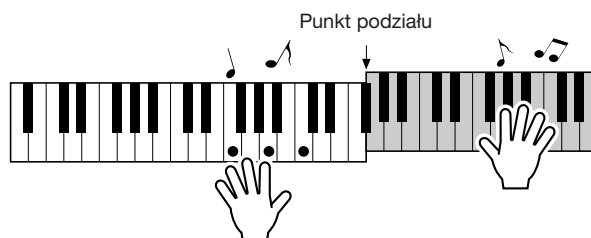


Rozpocznie się odtwarzanie utworu.

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.



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



Graj melodię „Nocturne” prawą ręką. Nieprzerwanie graj lewą ręką arpeggio F–A–C zgodnie z zapisem nutowym na wyświetlaczu. Chociaż 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.

UWAGA

- Zapis nutowy utworu „Nocturne” znajduje się na str. 126.

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].

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

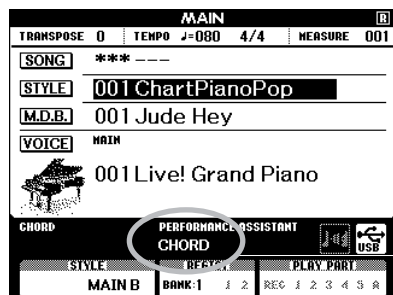
Na ekranie, w miejscu, w którym zazwyczaj wyświetlany jest rodzaj technologii performance assistant, pojawi się „...”.

Rodzaj MELODY — Granie jednym palcem

Na str. 48 znajdziesz wskazówki dotyczące grania melodii.

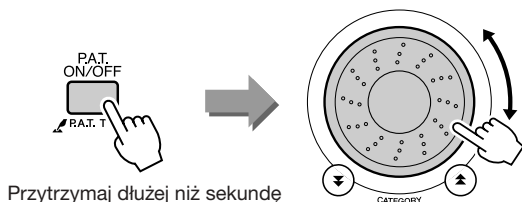
1 Naciśnij przycisk [P.A.T. ON/OFF].

Spowoduje to włączenie funkcji technology performance assistant.
Gdy technology performance assistant jest włączona, aktualnie
wybrany rodzaj jest wyświetlany w oknie MAIN.

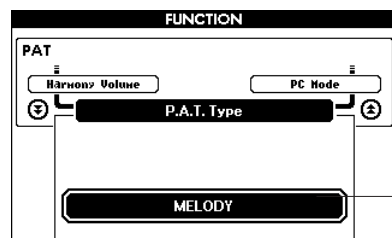


Aktualnie
wybrany rodzaj

2 Wybierz rodzaj MELODY.



Przytrzymaj dłużej niż sekundę



Wybierz Melody

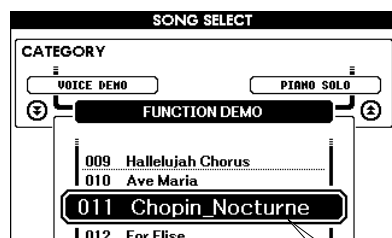
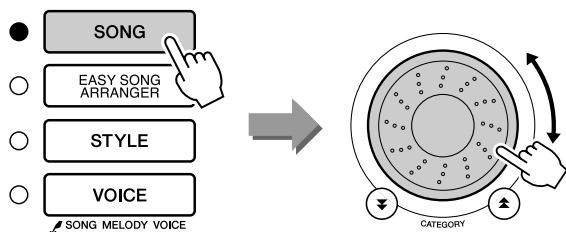
Naciśnij i przytrzymaj przycisk [P.A.T. ON/OFF] dłużej niż przez sekundę, aż pojawi się rodzaj technology performance assistant.
Obracając pokrętką, wybierz rodzaj Melody.

3 Wybierz utwór.

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

UWAGA

• Korzystanie z utworów (str. 33)

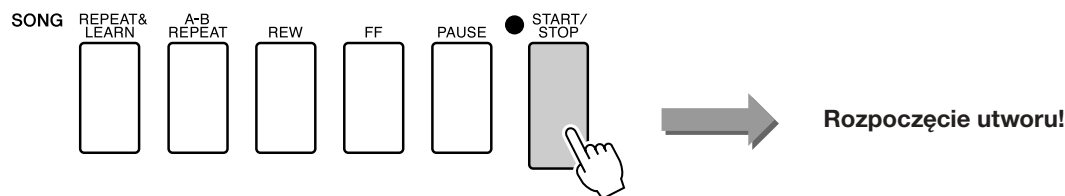


Wyświetlony utwór zostanie
odtworzony.

4 Naciśnij przycisk [START/STOP].

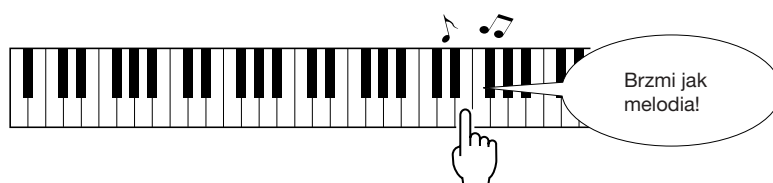
Rozpocznie się odtwarzanie utworu.

Ponieważ wybrany został rodzaj Melody, melodia utworu nie będzie słyszalna. Możesz samodzielnie 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 odtwarzanie utworu w dowolnym momencie, naciskając ponownie przycisk [START/STOP].

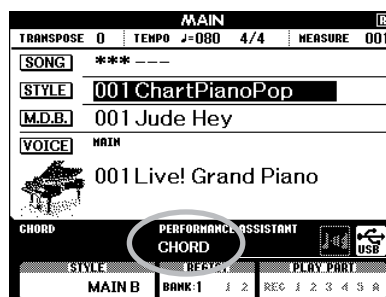
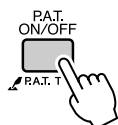
6 Naciśnij przycisk [P.A.T. ON/OFF], aby wyłączyć funkcję technologii performance assistant.

Na ekranie, w miejscu, w którym zazwyczaj wyświetlany jest rodzaj technologii performance assistant, pojawi się „...”.

CHORD/MELODY — rodzaj 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 technologia performance assistant jest włączona, aktualnie
wybrany rodzaj jest wyświetlany w oknie MAIN.

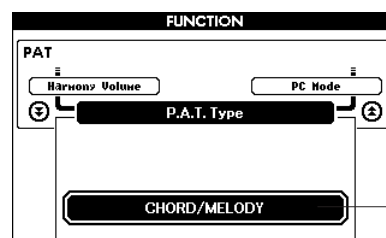
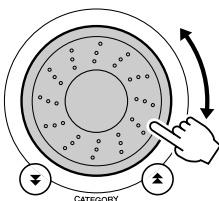


Aktualnie
wybrany rodzaj

2 Wybierz rodzaj CHORD/MELODY.



Przytrzymaj dłużej niż sekundę

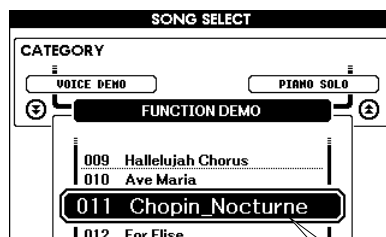
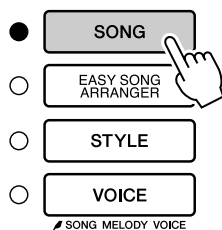


Wybierz
Chord/Melody

Naciśnij i przytrzymaj przycisk [P.A.T. ON/OFF] dłużej niż sekundę,
aż pojawi się rodzaj technologii performance assistant. Obracając
pokrętelem, wybierz rodzaj Chord/Melody.

3 Wybierz utwór.

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

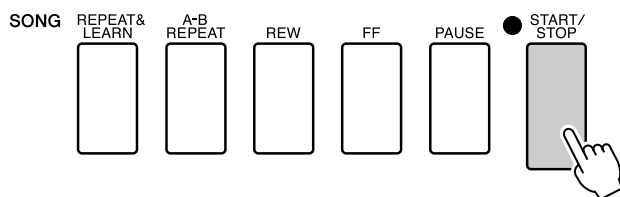


UWAGA

- Korzystanie z utworów (str. 33)

Wyświetlony utwór zostanie
odtworzony.

4 Naciśnij przycisk [START/STOP].

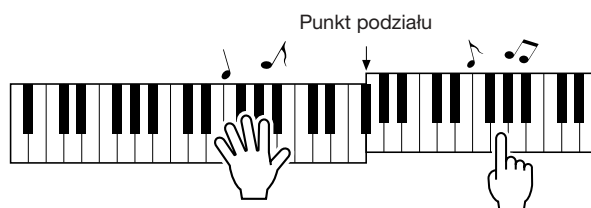


Rozpocznie się odtwarzanie utworu.

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.

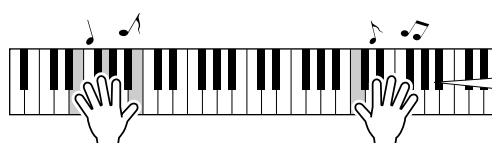
Możesz zatrzymać odtwarzanie utworu w dowolnym momencie, naciskając ponownie przycisk [START/STOP].

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

Na ekranie, w miejscu, w którym zazwyczaj wyświetlany jest rodzaj technologii performance assistant, pojawi się „...”.

Korzystaj z funkcji performance assistant, aby grać profesjonalnie!

Tutaj znajdziesz kilka wskazówek dotyczących rodzaju Chord. Jeśli wybierzesz rodzaj Chord/Free lub Chord/Melody, lewa strona klawiatury stanie się stroną typu Chord, skorzystaj więc 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!

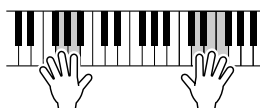
CHORD
Am7

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!

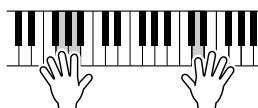
Teraz wypróbuj trzy różne metody gry pokazane poniżej. Różne sposoby gry dają różne efekty.

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



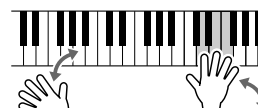
Graj prawą ręką 3 dźwięki jednocześnie.

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



Graj prawą ręką po 1 dźwięku (np. palec wskazujący → palec środkowy → palec serdeczny).

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



Graj prawą ręką 3 dźwięki jednocześnie.

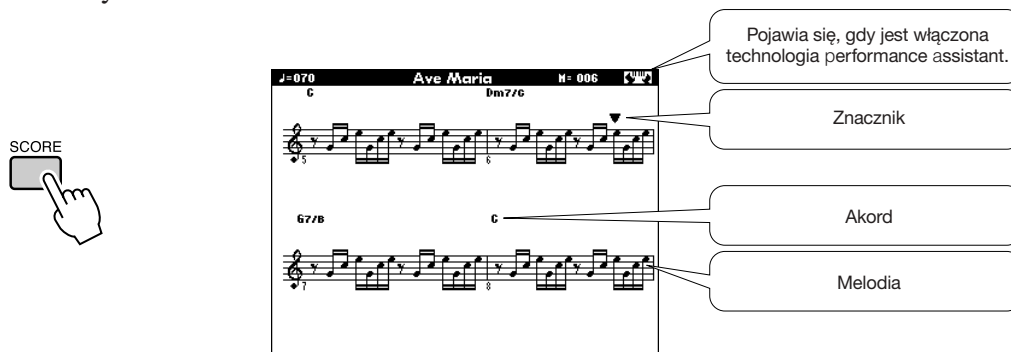
Gdy osiągniesz wprawę, spróbuj grać akordy lewą ręką, a melodię prawą lub w dowolnej innej kombinacji.

Wykorzystanie zapisu nutowego w rodzaju Melody.

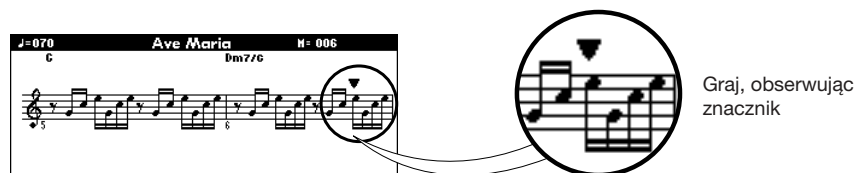
Jeśli chcesz grać melodię we właściwym rytmie, zastosuj funkcję wyświetlania zapisu nutowego.

Wyświetlanie zapisu nutowego.

Po wykonaniu kroków 1–4 ze str. 44 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 zostanie wybrany rodzaj Chord, technologia performance assistant może być użyta tylko z utworami, które zawierają dane o akordach. Gdy zostanie wybrany 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. 109 znajdziesz instrukcje dotyczące wczytywania utworów do instrumentu.



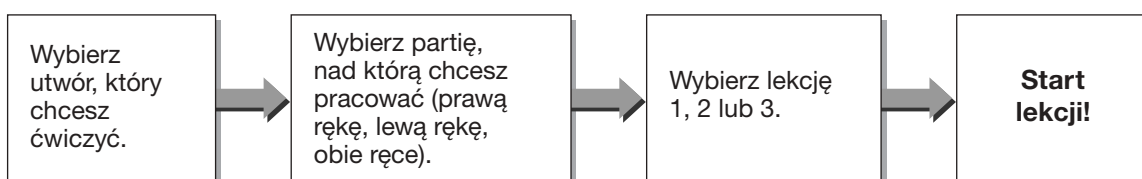
Wybór utworu do ćwiczenia

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 0/1) przesłane do instrumentu z komputera (str. 108). Podczas lekcji możesz grać tak wolno, jak chcesz, a nawet możesz grać niewłaściwe dźwięki. Odtwarzanie utworu zostanie zwolnione tak, aby dopasować się do szybkości, która jest dla Ciebie dogodna. Na naukę nigdy nie jest za późno!

Przebieg lekcji:

Wybierz utwór z kategorii utworów solowych lub zespołowych na fortepian!



Metody ćwiczenia:

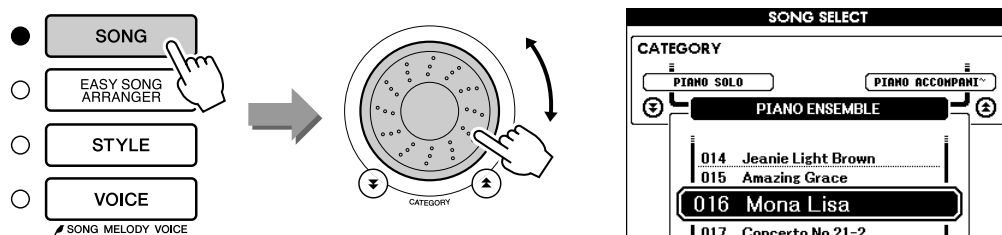
- **Lekcja 1** Naucz się grać właściwe nuty.
- **Lekcja 2** Naucz się grać właściwe nuty we właściwym rytmie.
- **Lekcja 3** Naucz się grać właściwe nuty we właściwym rytmie podczas odtwarzania utworu.

Lekcja 1 — Waiting (Oczekiwanie)

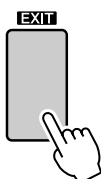
Podczas tej lekcji spróbuj grać właściwe nuty. Zagraj nutę pokazywaną na wyświetlaczu. Utwór zostanie wstrzymany do momentu, aż zagraż właściwą nutę.

1 Wybierz utwór do ćwiczenia.

Naciśnij przycisk [SONG] i obracaj pokrętle, aby wybrać utwór, który chcesz wykorzystać do lekcji. Na str. 35 znajduje się lista z wieloma rodzajami utworów.

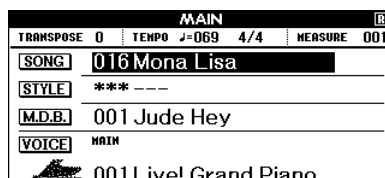
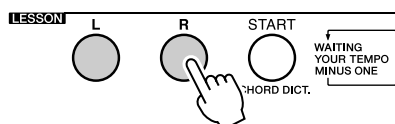


2 Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do głównego okna MAIN.



3 Wybierz partię, którą chcesz ćwiczyć.

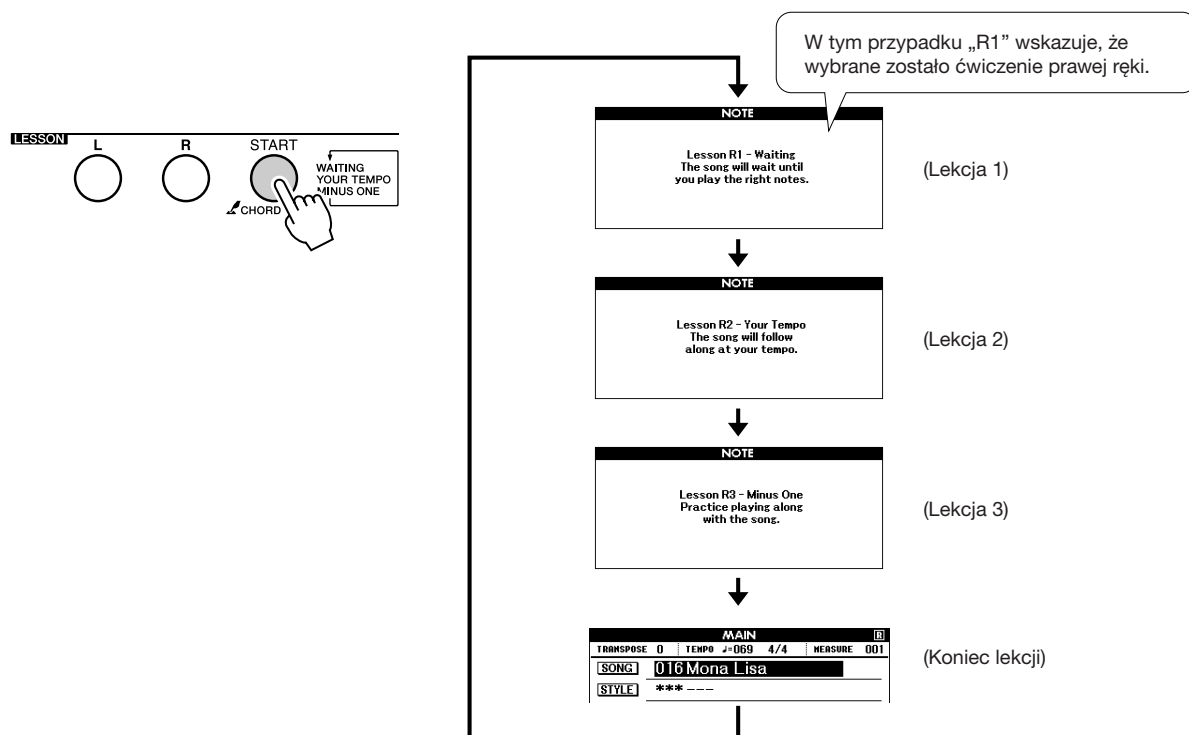
Naciśnij przycisk [R], aby ćwiczyć prawą rękę, przycisk [L], aby ćwiczyć lewą rękę, albo oba przyciski [R] i [L] do ćwiczenia obu rąk. Aktualnie wybrana partia zostanie pokazana w prawym górnym rogu wyświetlacza.



Wybierz R, aby ćwiczyć prawą rękę.
Wybierz L, aby ćwiczyć lewą rękę.
Wybierz LR, aby ćwiczyć obie ręce.

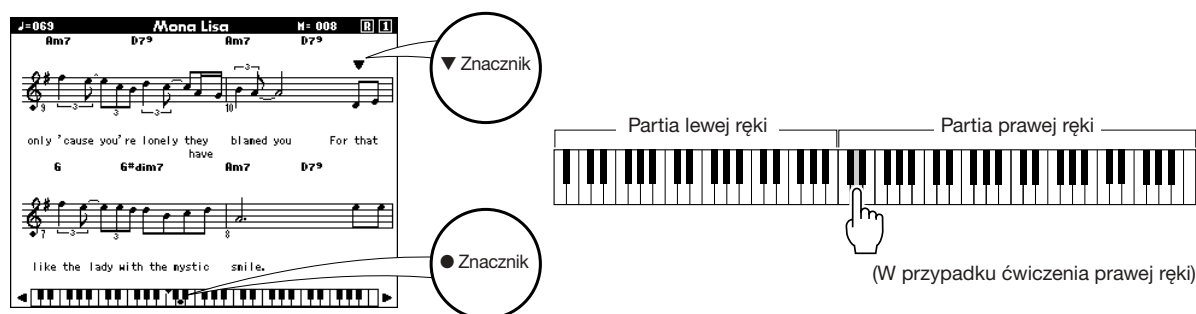
4 Rozpocznij Lekcję 1.

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



Odtwarzanie utworu rozpocznie się automatycznie po wybraniu Lekcji 1.

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



● **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-630/YPG-635 mają 88 klawiszy. Niektóre utwory mają bardzo wysokie lub bardzo niskie dźwięki, które wykraczają poza wyświetlany zakres klawiatury i mogą być niewidoczne 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). Nuty, które wychodzą poza zakres klawiatury, nie mogą być wykorzystywane do lekcji.

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, Dobrze, Bardzo dobrze lub Doskonale. „Doskonale!” 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. 95).

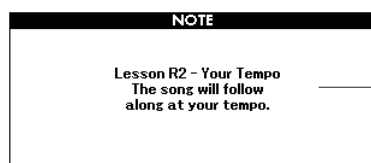
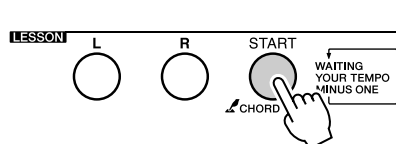
Lekcja 2 — Your Tempo (Twoje tempo)

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, możesz więc się uczyć we własnym tempie.

1 Wybierz utwór i partię, którą chcesz ćwiczyć (kroki 1 i 3 ze str. 51).

2 Rozpocznij Lekcję 2.

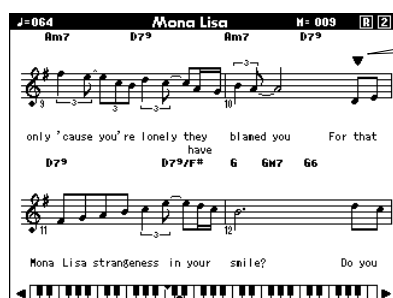
Za każdym razem, gdy przyciśniesz przycisk LESSON [START], będą pojawiać się kolejno tryby nauki: Lekcja 1 → Lekcja 2 → Lekcja 3 → Koniec lekcji → Lekcja 1...



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 przesuwiał, 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.

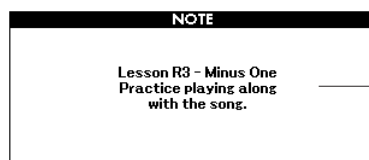
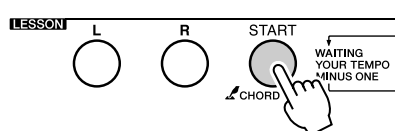
Lekcja 3 — Minus One (Minus jeden)

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. 51).

2 Rozpocznij Lekcję 3.

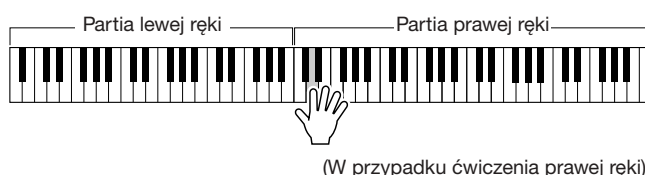
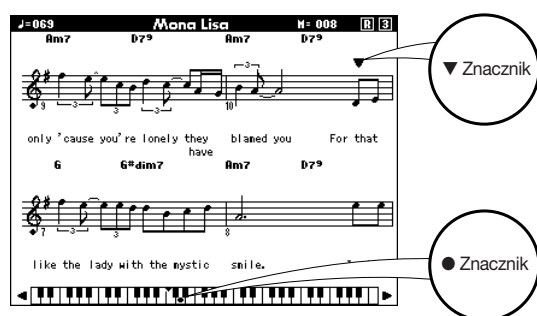
Za każdym razem, gdy przycisniesz przycisk LESSON [START], będą pojawiać się kolejno tryby nauki: Lekcja 1 → Lekcja 2 → Lekcja 3 → Koniec lekcji → Lekcja 1...



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 — Repeat and Learn (powtarzaj i ucz się)

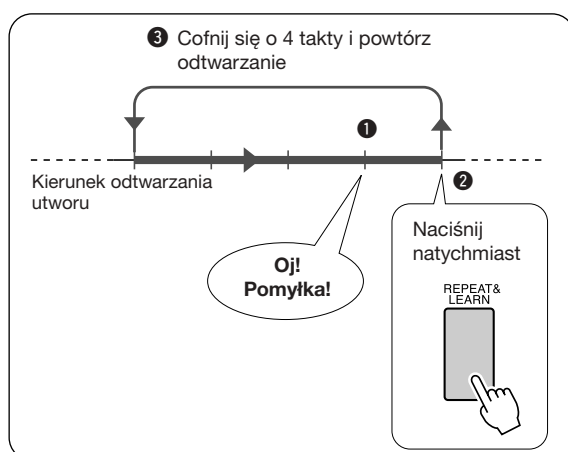
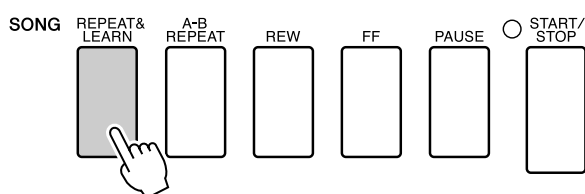
Skorzystaj z funkcji, jeśli chcesz ćwiczyć fragment, w którym popełniony został błąd, lub inny, który sprawia problemy.

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, należy więc 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.



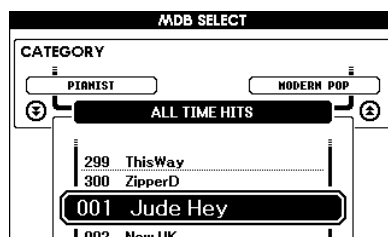


Granie z muzyczną bazą danych

Chcesz grać muzykę w swoim ulubionym stylu, 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].

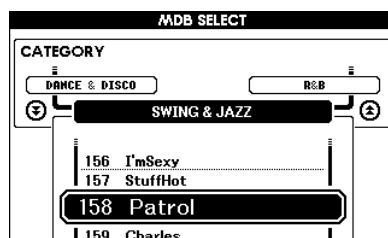
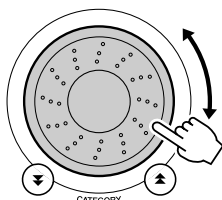
MUSIC DATABASE



Na wyświetlaczu pojawi się lista muzycznych baz danych.

2 Wybierz muzyczną bazę danych.

Odnosząc się do listy na panelu lub listy muzycznych baz danych na str. 135, obracaj pokrętkę, aby wybrać muzyczną bazę danych. Wybierz pasującą do charakteru utworu, który zamierzasz zagrać. Na przykład wybierz „158 Patrol”.

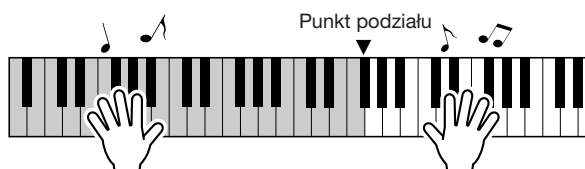


UWAGA

- Pliki muzycznych baz danych stylów przeniesione z komputera lub gromadzone na urządzeniu pamięci flash USB podłączonym do instrumentu można wybierać i używać ich w ten sam sposób, jak wewnętrznych baz danych (numery MDB 301-). Instrukcje dotyczące przesyłania plików można znaleźć na str. 108.

3 Graj akordy lewą, a melodię prawą ręką.

Gdy lewą ręką zagraasz akord na lewo od punktu podziału, rozpocznie się odtwarzanie stylu jazzowego (str. 28). Na str. 30–32 znajdziesz informacje na temat grania akordami.



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

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



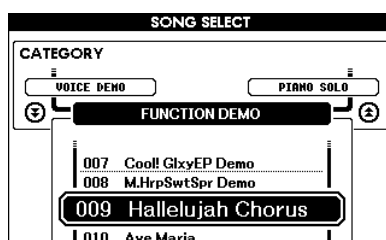
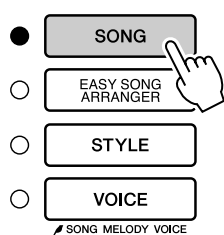
Zmiana stylu utworu

Oprócz stylu domyślnego funkcja Easy Song Arranger umożliwia wybranie innego stylu dla każdego utworu. Oznacza to, że utwór, który normalnie jest balladą, może być grany jak bossa nova, 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 użyj pokrętki do wybrania utworu „009 Hallelujah Chorus”. Naciśnij przycisk [START/STOP], aby rozpocząć odtwarzanie utworu. Na wyświetlaczu pojawi się wyjaśnienie do 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.

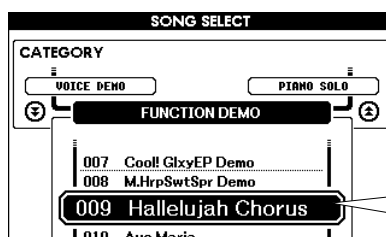
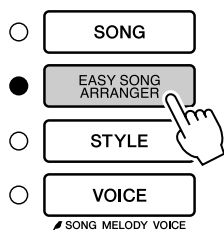
UWAGA

- Zapis nutowy utworu „Hallelujah Chorus” znajduje się na str. 122.

Stosowanie funkcji Easy Song Arranger

1 Naciśnij przycisk [EASY SONG ARRANGER].

Pokaże się okno Song Select. Podświetlone zostaną numer i nazwa aktualnie wybranego utworu.



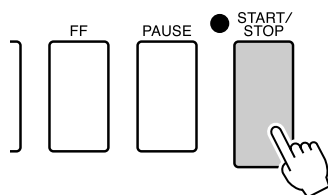
Wyświetlane są numer i nazwa aktualnie wybranego utworu.

2 Wybierz utwór.

Obracaj pokrętkę, aby wybrać utwór, który chcesz aranżować.

3 Odsłuchaj utwór.

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



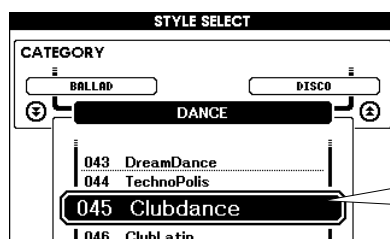
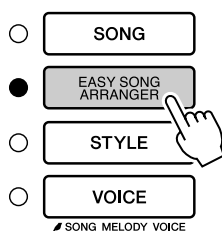
Rozpoczęcie utworu!

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 melodii, należy nacisnąć przyciski SONG MEMORY [3]–[5].

4 Naciśnij przycisk [EASY SONG ARRANGER].

Pojawi się okno Style Select. Podświetlone zostaną numer i nazwa aktualnie wybranego stylu.



Wyświetlane są numer i nazwa aktualnie wybranego stylu.

5 Wybierz styl.

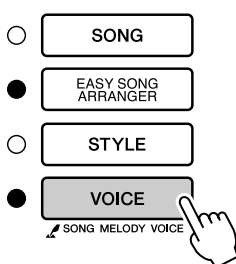
Obracaj pokrętkiem i słuchaj, jak brzmi utwór z różnymi stylami. Gdy wybierasz różne style, utwór pozostaje ten sam, zmieniają się same style.

UWAGA

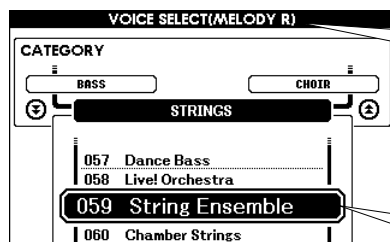
- Ponieważ funkcja Easy Song Arranger wykorzystuje dane utworu, nie możesz określać akordów, grając w obszarze akompaniamentu klawiatury. Przycisk [ACMP ON/OFF] nie będzie działać.
- Jeśli metrum utworu i stylu różnią się, zostanie użyte metrum utworu.

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



Okna Melody R i Melody L będą wybierane na zmianę za każdym razem, gdy naciśniesz przycisk [VOICE].

Wyświetlone zostanie aktualnie wybrane brzmienie melodii.

7 Wybierz brzmienie, w jakim chcesz grać melodię utworu.

Obracaj pokrętkiem, aby zmienić brzmienie wybrane dla melodii. Gdy wybierasz różne brzmienia melodii, utwór pozostaje bez zmian, a zmienia się tylko brzmienie melodii.

UWAGA

- Jeśli naciśniesz przycisk [INTRO/ENDING/rit.] podczas odtwarzania stylu, styl zatrzyma się, a utwór będzie nadal odtwarzany. Aby całkowicie zatrzymać odtwarzanie, naciśnij przycisk [START/STOP].



Nagranie własnego wykonania

Instrument ten umożliwia nagranie do 5 wykonń własnych i zapisanie ich jako utworów użytkownika 031–035. Po nagraniu wykonń jako utworów użytkownika można je następnie odtwarzać, tak jak inne utwory wewnętrzne. Utwory użytkownika można także zapisać na urządzeniu pamięci flash USB, jak opisano to na str. 100.

■ Dane, które można nagrać

Można nagrać 5 ścieżek melodycznych i 1 ścieżkę stylu (akordową).

Aby nagrać własne wykonanie, najpierw użyj przycisków SONG MEMORY [1]–[5] i [A], aby określić ścieżkę lub ścieżki, na których chcesz nagrywać.

● SONG MEMORY (Ścieżka) [1]–[5]

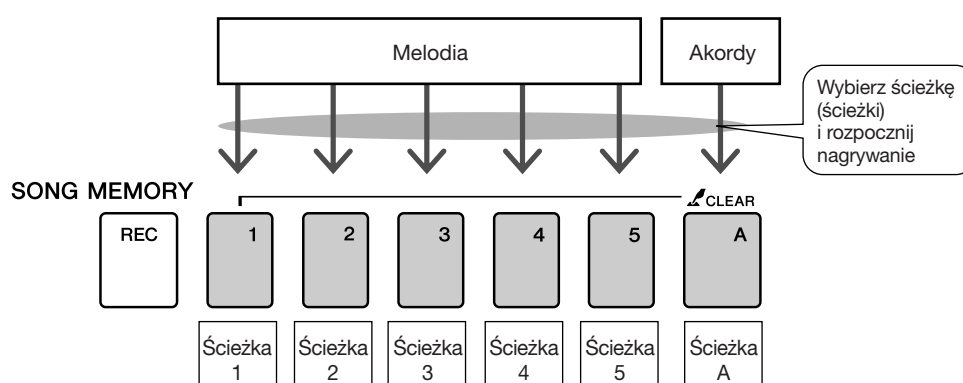
Nagrywa partie melodyczne.

● SONG MEMORY (Track) [A]

Nagrywa partie schematu stylu i akordów.

UWAGA

- Jeśli nagrywasz tylko ścieżki melodyczne, w pamięci instrumentu można nagrać maksymalnie 30 000 nut dla pięciu utworów użytkownika.
- Utwory użytkownika są zapisywane jak pliki SMF (Standard MIDI File) formatu 0. Informacje o plikach SMF można znaleźć na str. 108.

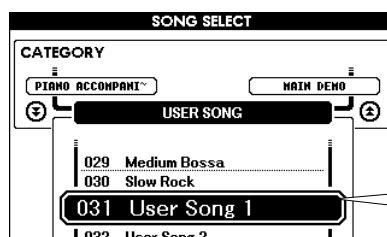
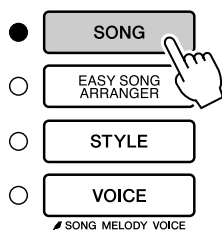


■ Wyciszanie ścieżki

Instrument pozwala wybrać, czy nagrane ścieżki będą odtwarzane podczas nagrywania lub odtwarzania innych ścieżek (str. 89).

Procedura nagrywania

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



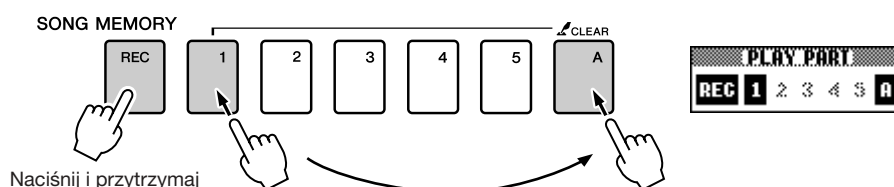
Obróć pokrętle, aby wybrać numer utworu między 031 a 035.

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

◆ Nagraj jednocześnie ścieżkę melodyczną i ścieżkę akompaniamentu

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

Następnie naciśnij przycisk [A], przytrzymując przycisk [REC]. Wybrane ścieżki zostaną podświetlone na wyświetlaczu.



Naciśnij i przytrzymaj

⚠ PRZESTROGA

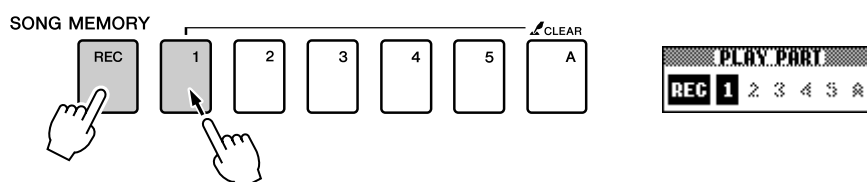
- Jeśli nagrywasz na ścieżkę, która zawiera poprzednio nagrane dane, zostaną one zastąpione i utracone.

⚠ UWAGA

- Akompaniament stylu zostanie włączony automatycznie, gdy do nagrywania wybierzesz ścieżkę stylu [A].
- Akompaniamentu nie można włączać lub wyłączać podczas nagrywania.

◆ Nagraj ścieżkę melodyczną

Naciśnij przycisk ścieżki melodycznej [1]–[5], na której chcesz nagrywać, przytrzymując przycisk [REC]. Wybierz przycisk [1]–[3], jeśli chcesz nagrać brzmienie Dual. Nie można nagrywać brzmień Split. Wybrane ścieżki zostaną podświetlone na wyświetlaczu.



⚠ UWAGA

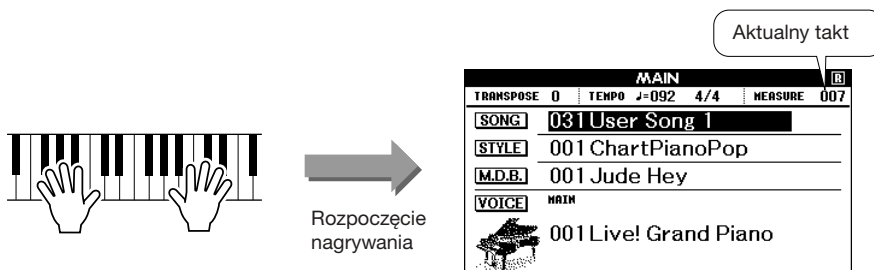
- Jeśli akompaniament jest włączony, a ścieżka [A] nie została jeszcze nagrana, po wybraniu ścieżki melodycznej ścieżka stylu [A] zostanie automatycznie wybrana do nagrania. Jeśli chcesz nagrywać jedynie na ścieżce melodycznej, upewnij się, że ścieżka stylu [A] jest wyłączona.

Aby anulować nagranie na wybranej ścieżce, ponownie naciśnij przycisk tej ścieżki. Podczas nagrywania akompaniamentu nie można włączać lub wyłączać.

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. 63), aby usunąć niepotrzebne dane i zwiększyć miejsce dostępne do nagrywania, a następnie nagrywaj ponownie.

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



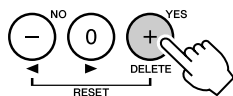
Gdy nagrywanie się zatrzyma, numer aktualnego taktu powróci do 001, a na wyświetlaczu zostaną pokazane w ramce numery nagranych ścieżek.

UWAGA

- Jeśli naciśniesz przycisk [INTRO/ENDING/rit.] podczas nagrywania ścieżki stylu, odegrany zostanie odpowiedni schemat zakończenia i nagrywanie zostanie zatrzymane.

5 Zapisz utwór.

Gdy nagrywanie zatrzymuje się, na ekranie pojawia się pytanie, czy chcesz zapisać utwór. Naciśnij przycisk [+ / YES], aby zapisać utwór, lub przycisk [- / NO], jeśli nie chcesz go zapisywać. Jeśli utwór zostanie zapisany, będzie przechowywany jako plik MIDI o numerze w zakresie 031–035.



Jeśli naciśniesz przycisk [- / NO] w odpowiedzi na prośbę o potwierdzenie, utwór nie będzie zapisany jako plik MIDI, ale pozostanie w pamięci instrumentu, aż do wyłączenia zasilania, istnieje więc możliwość konwersji utworu na plik MIDI i zapisania go później. W tym celu naciśnij i przytrzymaj przycisk [REC], aż pojawi się prośba o potwierdzenie, a następnie naciśnij przycisk [+ / YES].

PRZESTROGA

- Nagrane dane utworu zostaną utracone, jeśli wyłączysz instrument bez wykonania operacji zapisu.

● Aby nagrać pozostałe ścieżki

Aby nagrać dane na innych ścieżkach, powtórz czynności wymienione w krokach 2–5.

Wybierając nienagraną ścieżkę — za pomocą przycisków SONG MEMORY [1]–[5], [A] — możesz nagrywać nową ścieżkę, słuchając ścieżek nagranych poprzednio (pojawia się ramka przy numerze ścieżki na wyświetlaczu). Podczas nagrywania nowych ścieżek dźwiękowych, można również wyciszyć nagrane wcześniej ścieżki (zniknie ramka przy numerze ścieżki na wyświetlaczu).

● Aby ponownie nagrać ścieżkę

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

6 Gdy nagrywanie jest skończone...

◆ Aby odtworzyć utwór użytkownika

Utwory użytkownika odtwarzane są w taki sam sposób jak zwykłe utwory (str. 33).

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

◆ Aby zapisać utwór użytkownika w pamięci flash USB → str. 100

● Dane, których nie można nagrać

- Brzmienie Split
- Na początku nagrania ścieżki zostają nagrane następujące parametry. Zmiany dokonane w trakcie trwania utworu nie zostaną nagrane.
Metrum, numer stylu, głośność stylu

Kasowanie utworu — usuwanie utworów użytkownika

Ta funkcja kasuje cały utwór użytkownika (wszystkie ścieżki).

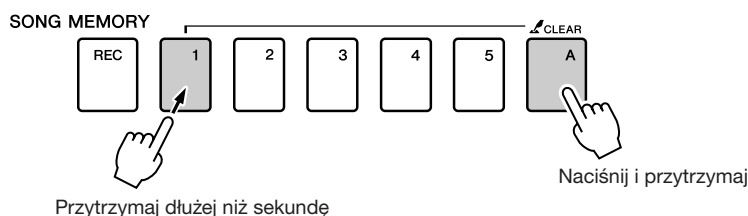
UWAGA

- Jeśli w utworze użytkownika chcesz skasować tylko określoną ścieżkę, użyj funkcji kasowania ścieżki.

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

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

Na ekranie pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia operacji. Możesz anulować czynność kasowania, naciskając przycisk [–].



3 Naciśnij przycisk [+], aby skasować utwór.

W trakcie kasowania utworu na wyświetlaczu pojawi się komunikat o trwającym kasowaniu.

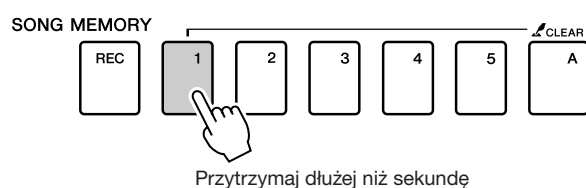
Kasowanie ścieżki — usuwanie wybranej ścieżki w utworze użytkownika

Funkcja ta pozwala skasować 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 ekranie pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia operacji. Możesz anulować czynność kasowania, naciskając przycisk [–].



3 Naciśnij przycisk [+], aby skasować ścieżkę.

W czasie kasowania danych śladu na ekranie na krótko pojawi się informacja o postępie wykonywania operacji.



Sporządzanie kopii zapasowej i inicjowanie

Kopia zapasowa

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

● Parametry zapisywane w kopii zapasowej

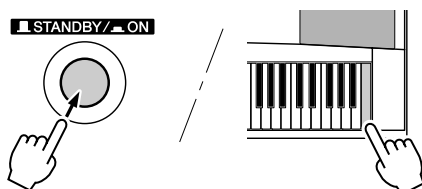
- Pamięć registryjna
- Ustawienia FUNCTIONS: Tuning, Split Point, Touch Sensitivity, Style Volume, Song Volume, Metronome Volume, Grade, Demo Cancel, Language Selection, Panel Sustain, Master EQ type, Chord Fingering

Inicjowanie

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

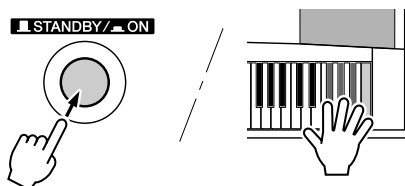
■ Kasowanie kopii zapasowej

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



■ Czyszczenie pamięci flash

Aby wyczyścić utwory użytkownika jak również pliki utworów, stylów i muzycznych baz 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 operacji czyszczenia pamięci flash zostaną skasowane również dane utworów zakupionych. Zapisz na komputerze dane, które chcesz zachować.



Operacje podstawowe

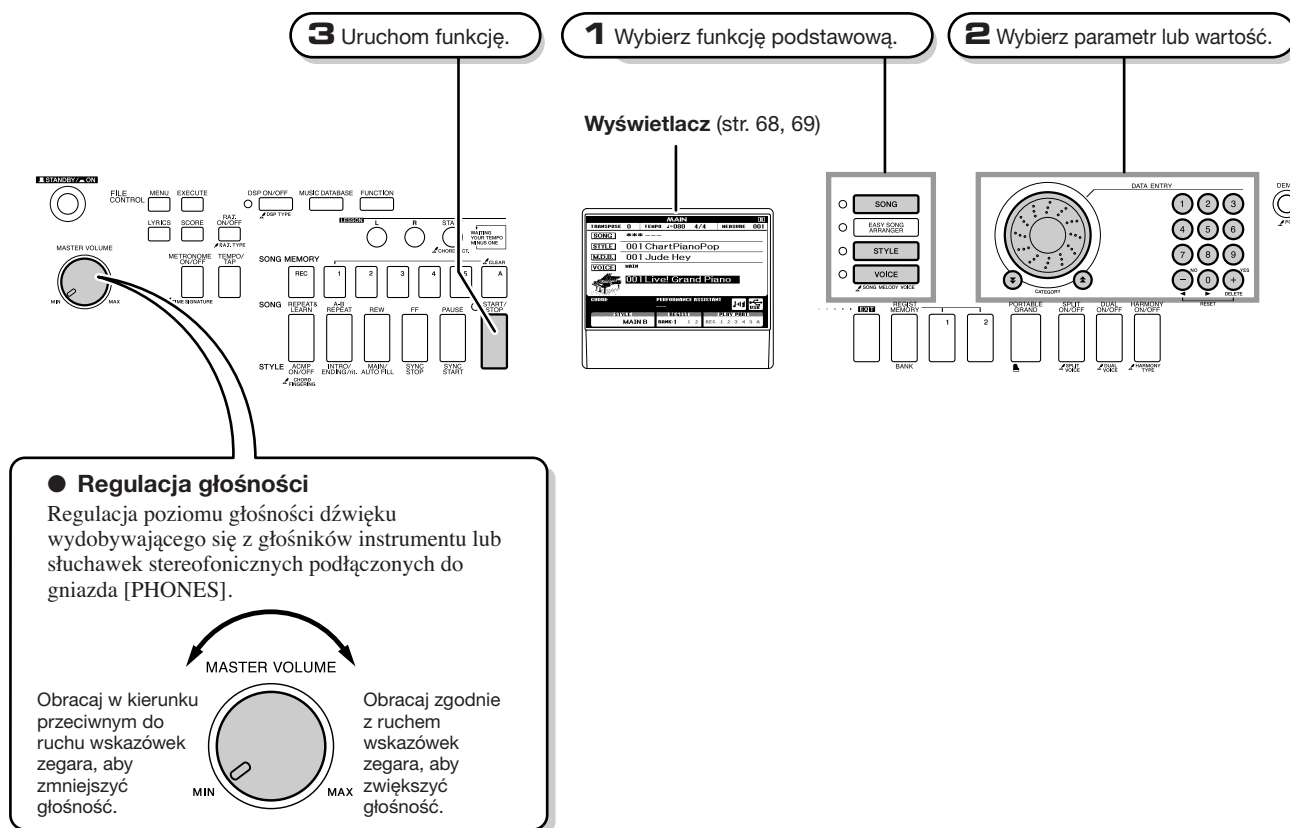
Operacje podstawowe

Ogólna obsługa instrumentu DGX-630/YPG-635 to następujące proste operacje.

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

2 Użyj pokrętki, aby wybrać parametr lub wartość.

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

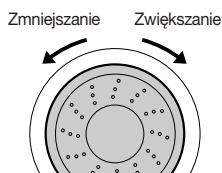


Aktualnie wybrany parametr zostanie podświetlony na wyświetlaczu. W tym przykładzie naciśnięty został przycisk [VOICE].

■ Zmiana wartości

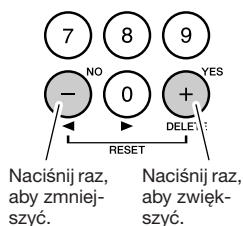
● Pokrętło

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.



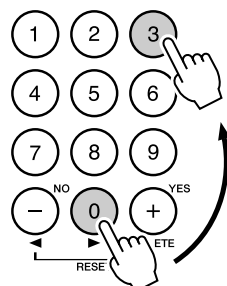
Naciśnij raz, aby zmniejszyć. Naciśnij raz, aby zwiększyć.

● 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]
- [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 [▼]

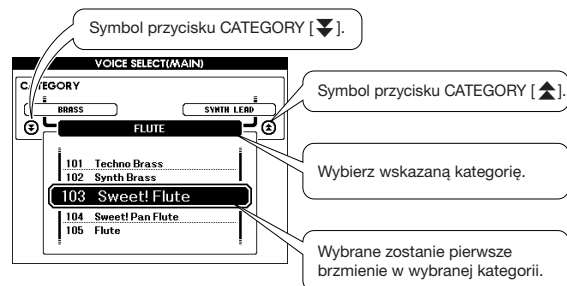
Wybierając utwór, styl lub brzmienie, możesz użyć tych przycisków, aby przejść do pierwszego parametru w następnej lub poprzedniej kategorii.



Przejdź do pierwszego parametru w następnej lub poprzedniej kategorii.

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

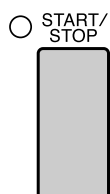
Przykład: Okno VOICE SELECT



W oknie, w którym pojawia się kategoria, wybór będzie łatwiejszy, jeśli najpierw użyjesz przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać kategorię, zawierającą żądany parametr, a następnie użyjesz pokrętki lub przycisków [+] i [-], aby wybrać parametr. 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].

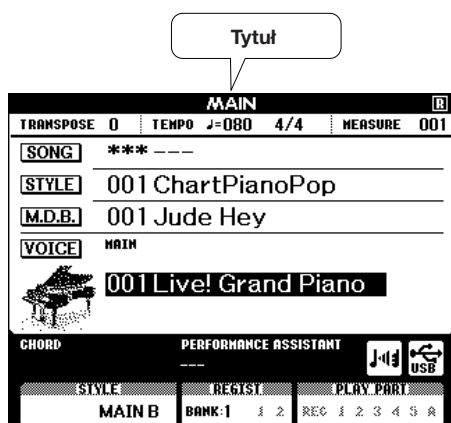
Po naciśnięciu przycisków [SONG] lub [STYLE] naciśnij przycisk [START/STOP], aby rozpocząć odtwarzanie wybranego utworu lub stylu (rytmu).

Okna

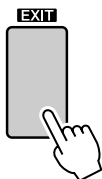
● Nazwy okien

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

● Okno MAIN (Główne)



Aby powrócić do okna MAIN



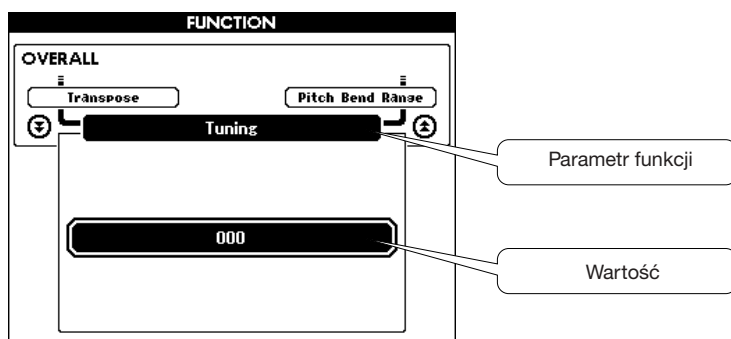
Podstawowe operacje wykonuje się z okna MAIN instrumentu.

Do okna MAIN można wrócić z dowolnego innego okna, naciskając przycisk [EXIT], znajdujący się w dolnym prawym rogu wyświetlacza.

● Okno FUNCTION (str. 92)

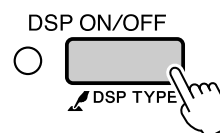
Okno FUNCTION oferuje dostęp do 50 funkcji pomocniczych.

Okno FUNCTION pojawia się po naciśnięciu przycisku [FUNCTION]. W oknie FUNCTION można używać przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] (str. 67) do wyboru 50 różnych grup funkcji. Naciskaj przycisk lub przyciski grupy CATEGORY, aż do pojawienia się żądanej funkcji. Możesz następnie użyć pokrętki, przycisków [+] i [-] lub przycisków [0]–[9], aby ustawić żądaną wartość funkcji.



Symbol „Naciśnij i przytrzymaj”

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

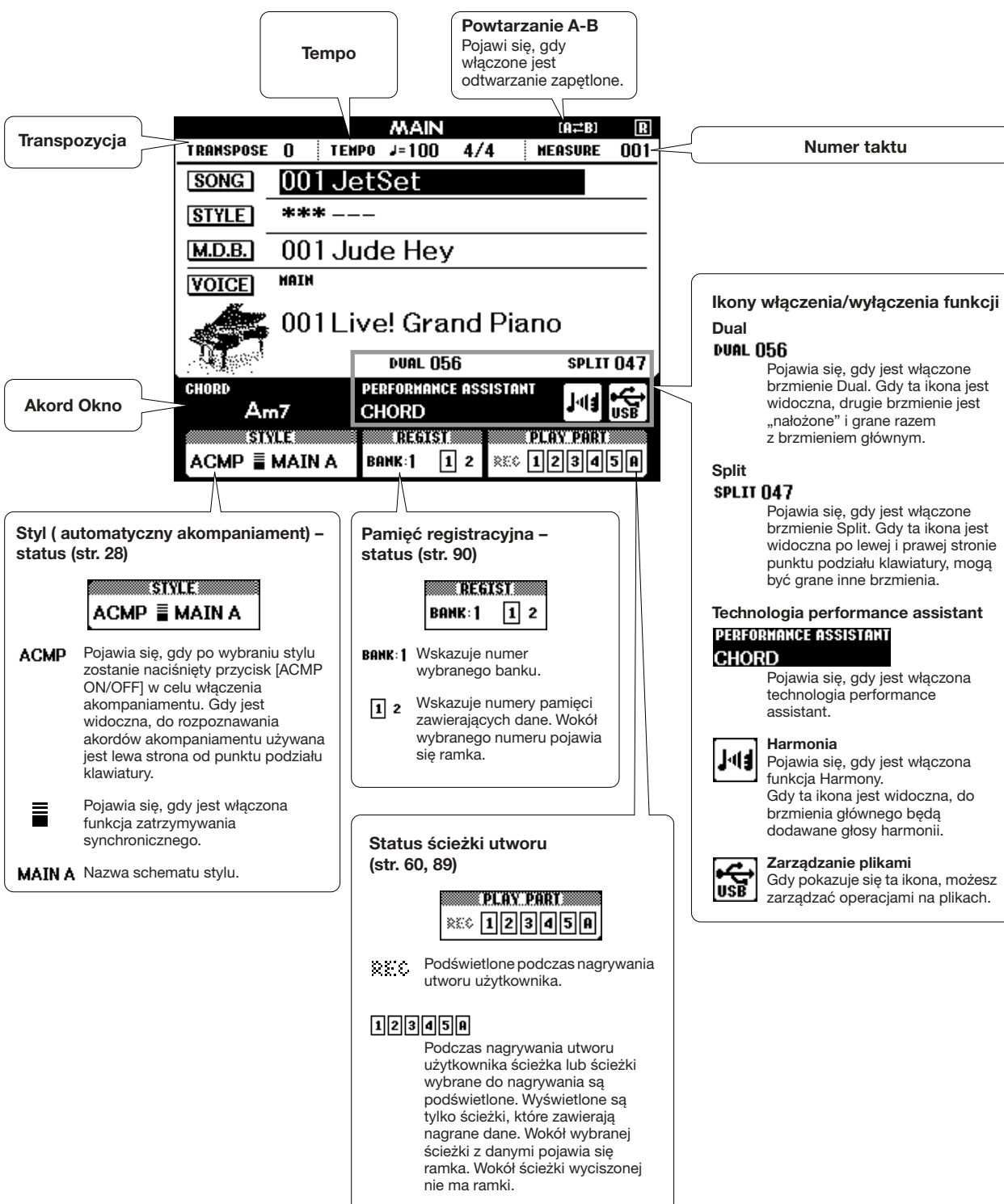


Parametry okna MAIN

Okno MAIN pokazuje wszystkie aktualne ustawienia podstawowe: utwór, styl, brzmienie. Wyświetlane są na nim również wskaźniki pokazujące status różnych funkcji (włączona lub wyłączona).

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

CONTRAST

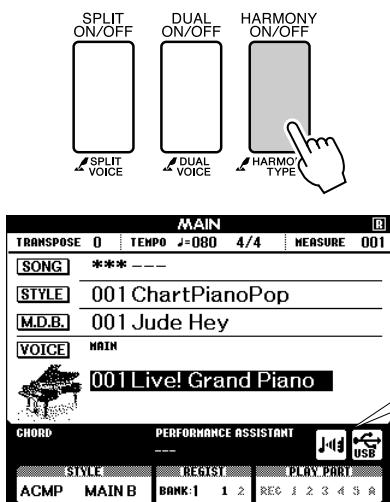


Dodawanie harmonii

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].

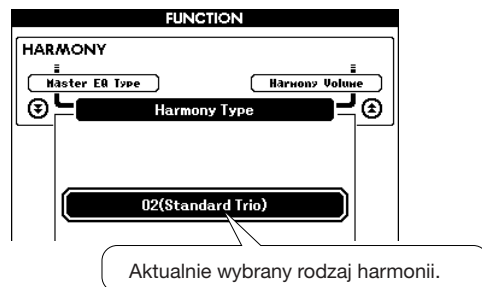
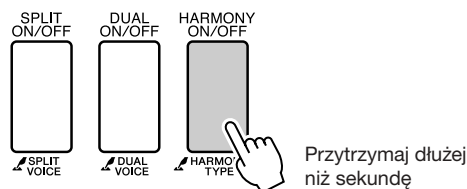


UWAGA

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

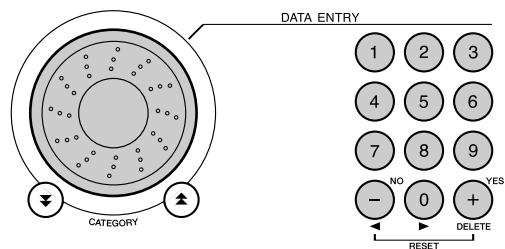
2 Naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę przycisk [HARMONY].

Wyświetlony zostanie aktualnie wybrany rodzaj harmonii.



3 Użyj pokrętki, aby wybrać rodzaj harmonii.

W Tabeli rodzajów efektów na str. 137 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.

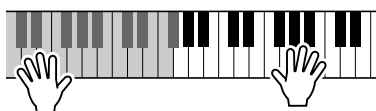


UWAGA

- Dźwięki harmonii można dodawać tylko do brzmienia Main, 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.

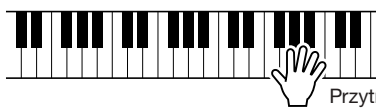
• Uzyskiwanie różnych rodzajów harmonii

- Rodzaje harmonii 01–10, 13

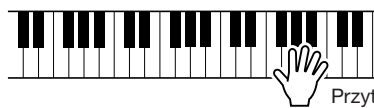


Naciskaj klawisze dla prawej ręki, grając akordy w zakresie akompaniamentu automatycznego klawiatury, gdy włączony jest akompaniament automatyczny (str. 28).

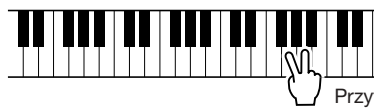
- Rodzaje harmonii 15–18 (echo)



- Rodzaje harmonii 19–22 (tremolo)



- Rodzaje harmonii 23–26 (tryl)



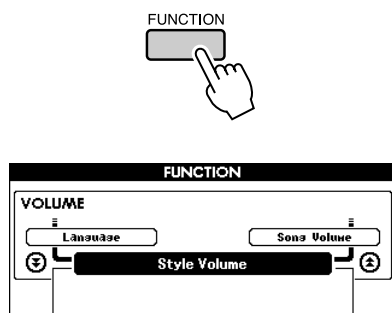
Głośność harmonii można regulować w ustawieniach funkcji (str. 94).

Dodawanie pogłosu

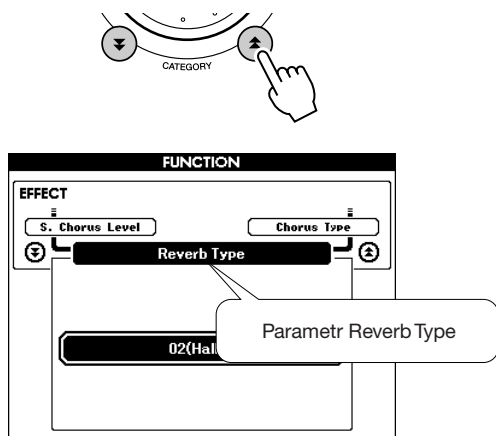
Pogłos pozwala na grę z głęboką przestrzenią hali koncertowej.

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. 138 znajdziesz informacje o dostępnych rodzajach pogłosu.

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION], aby wywołać okno FUNCTION.

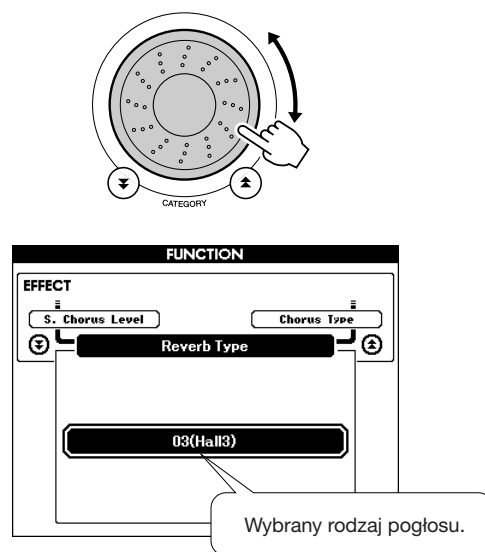


2 Naciśnij przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Reverb Type.



3 Użyj pokrętki, aby wybrać rodzaj pogłosu.

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



W Tabeli rodzajów efektów na str. 138 znajdziesz informacje o dostępnych rodzajach pogłosu.

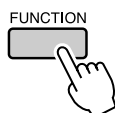
● Regulacja głębokości efektu pogłosowego

Możesz oddzielnie ustawiać wartość pogłosu dodawaną do brzmienia głównego, brzmień Dual i Split. (Zobacz str. 93).

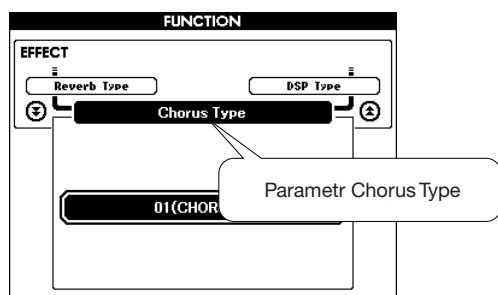
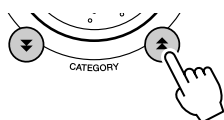
Dodawanie efektu Chorus

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 wywołać okno FUNCTION.

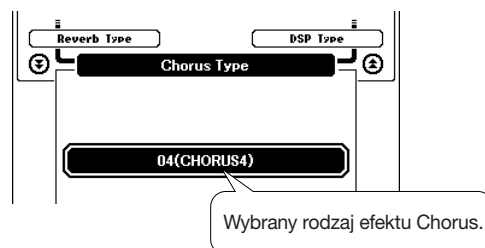
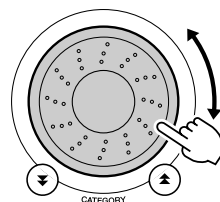


- 2** Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Chorus Type.



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

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



● Regulacja głębokości efektu Chorus

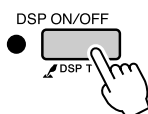
Możesz oddzielnie ustawiać poziom efektu Chorus dodawany do brzmienia głównego, brzmień Dual i Split. (Zobacz str. 93).

Dodawanie efektu DSP

DSP jest skrótem od angielskiego Digital Signal Processor. Efekt DSP można dodać do brzmień Main i Dual. Można uzyskać cały wachlarz efektów od pogłosu do zakłóceń lub innego rodzaju przetworzeń, które wzbogacają dźwięk lub całkowicie go zmieniają.

1 Użyj przycisku [DSP ON/OFF], aby włączyć funkcję DSP.

Wskaźnik świeci się, gdy efekt DSP jest włączony. Aby wyłączyć efekt DSP, naciśnij ponownie przycisk [DSP ON/OFF].

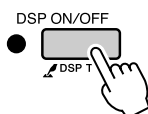


UWAGA

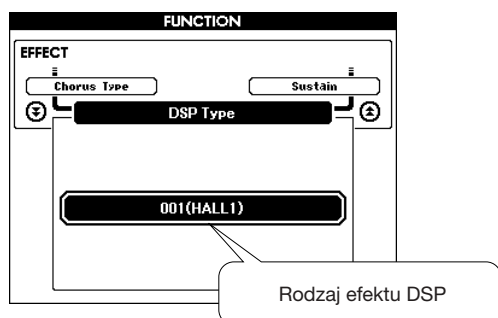
- Gdy funkcja DSP jest włączona, najlepszy dla aktualnego brzmienia rodzaj DSP jest wybierany automatycznie.
- Włączanie i wyłączanie efektu DSP powoduje zmianę poziomu głośności aktualnie wykorzystywanego brzmienia. Nie jest to niewłaściwe działanie. Wielkość zmiany jest zależna od wybranego brzmienia.
- Rodzaj efektu DSP jest ustawieniem ogólnym — tylko jeden rodzaj może być wybrany. Z tego powodu, gdy odtwarza się nowo załadowany utwór lub styl, aktualnie wykorzystywane brzmienia mogą brzmieć inaczej, niż oczekiwano. Jest to normalne, ponieważ utwór lub styl ma własny rodzaj efektu DSP, który zastępuje efekt wybrany przed załadowaniem. Podobne zjawisko zachodzi, gdy korzysta się z przycisków [FF], [REW] lub z funkcji A-B Repeat w czasie odtwarzania utworu.

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

Na ekranie pojawi się aktualnie wybrany rodzaj efektu DSP.

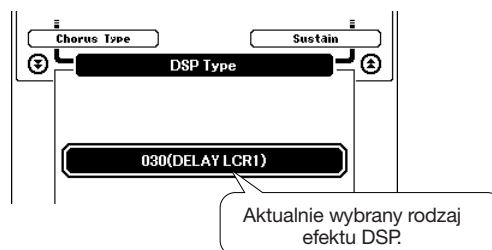
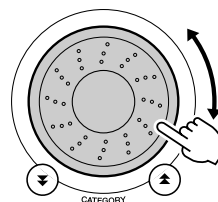


Przytrzymaj dłużej niż sekundę



3 Za pomocą pokrętki wybierz rodzaj efektu DSP.

„Wykaz rodzajów efektów” znajdziesz na str. 139. Zawiera on zestawienie wszystkich dostępnych rodzajów efektu DSP.



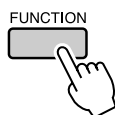
● Regulacja poziomu efektu DSP

Wielkość efektu DSP stosowanego do brzmień Main i Dual można określać niezależnie dla każdego z nich. (Zobacz str. 93).

Funkcja Sustain na panelu

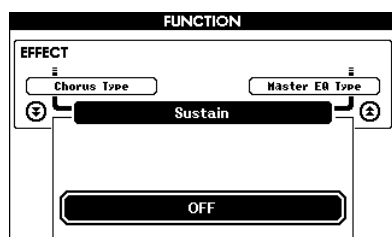
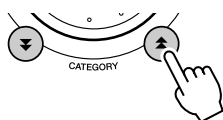
Ta funkcja wydłuża czas wybrzmiewania dźwięków instrumentu. Użyj jej, gdy chcesz dodać efekt Sustain do wszystkich brzmień jednocześnie niezależnie od działania przełącznika nożnego. Funkcja Sustain nie wpływa na brzmienia Split.

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



- 2** Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Sustain.

Wyświetlone jest aktualne ustawienie.



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

UWAGA

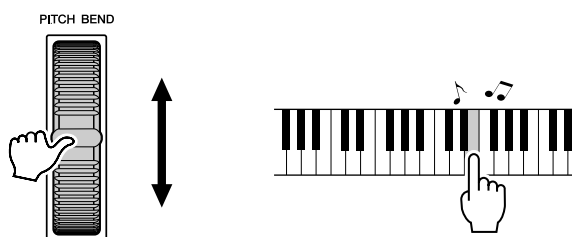
- W przypadku niektórych głosów po włączeniu efektu Sustain może on być niezauważalny.

Pitch Bend (dostrajanie)

Kółko Pitch Bend może być użyte do wprowadzania płynnych zmian wysokości dźwięków granych na klawiaturze. Przekręć kółko w górę, aby podwyższyć strój, lub w dół, aby go obniżyć.

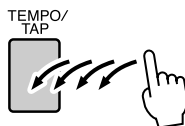
Jeśli użyjesz tej funkcji dla brzmienia takiego, jak gitara „048 Overdriven” (str. 19), możesz uzyskać realistyczny efekt pociągania struny.

Można zmienić wielkość efektu Pitch Bend produkowanego przez kółko w sposób opisany na str. 93.



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.

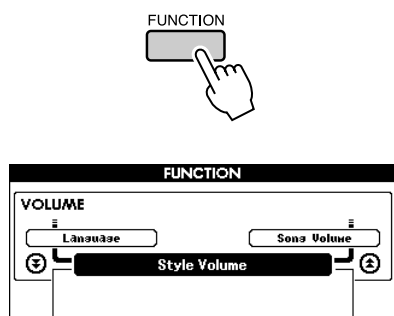


Dynamika klawiatury

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

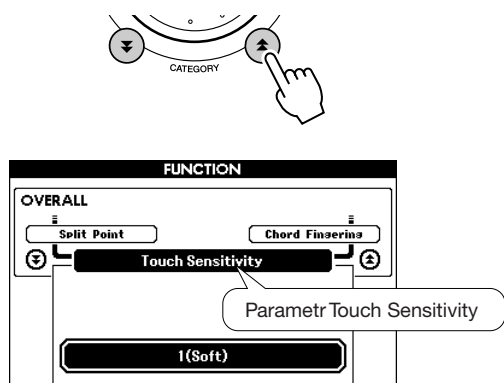
1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].

Na ekranie pojawi się aktualnie wybrana funkcja.



2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Touch Sensitivity (czułość na uderzenie w klawisze).

Wyświetlona zostanie aktualnie wybrana czułość.



3 Użyj pokrętła, 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.

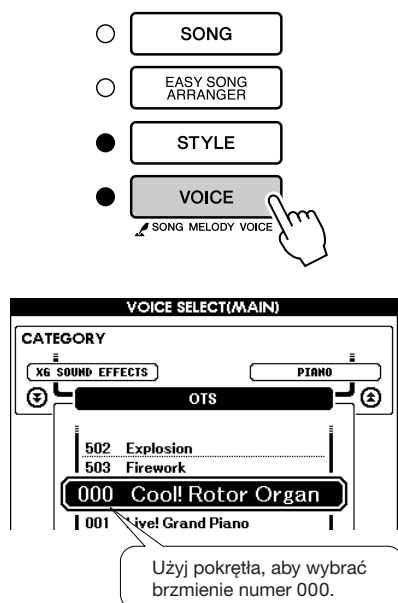
UWAGA

- Ustawienie domyślne czułości to „2”.

One Touch Setting (Ustawianie jednym przyciskiem)

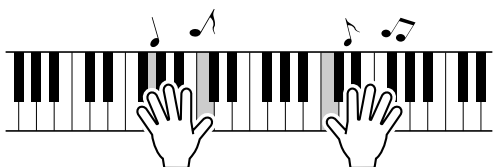
Niekiedy wybranie najlepszego brzmienia do gry z danym utworem czy stylem może być kłopotliwe. Funkcja One Touch Setting automatycznie wybiera najbardziej odpowiednie brzmienie, gdy wybierany jest styl lub utwór. Po prostu wybierz brzmienie nr „000”, aby uaktywnić tę funkcję.

1 Wybierz brzmienie numer „000” (kroki 1–2 na str. 19).



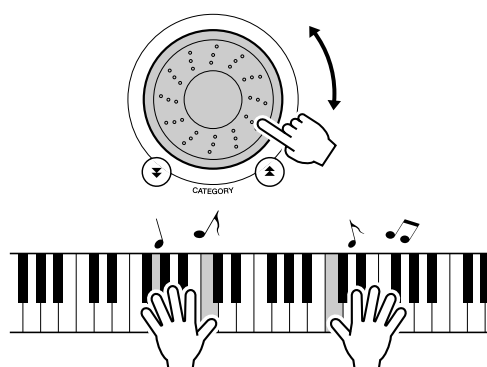
2 Wybierz i odtwórz dowolny utwór (kroki 1–3 na str. 33).

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 pokrętła, aby zmieniać utwory, a następnie graj na klawiaturze i słuchaj brzmienia.



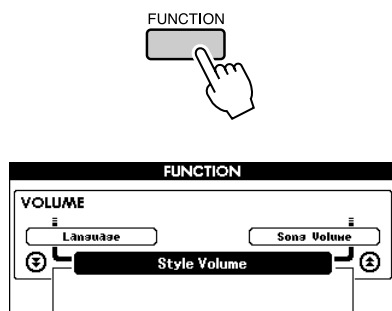
Powinno być słyszane inne brzmienie niż to grane w etapie 3. Zmieniając utwory, obserwuj wyświetlacz, a zauważysz, że dla każdego utworu wybierane są inne brzmienia.

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.

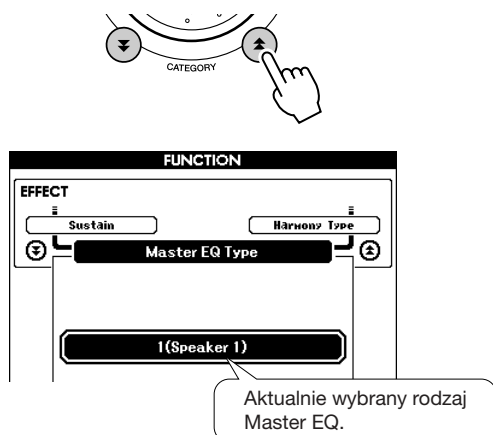
1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].

Na ekranie pojawi się aktualnie wybrana funkcja.



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

Aktualnie wybrany rodzaj EQ zostanie wyświetlony.



3 Użyj pokrętki, aby wybrać żądane ustawienie Master EQ.

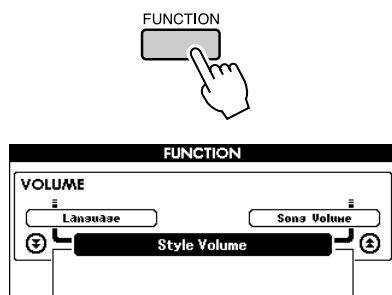
Pięć dostępnych ustawień: 1–5. Ustawienia 1 i 2 są najlepsze do odsłuchu instrumentu przez wbudowane głośniki, ustawienie 3 dla słuchawek, a ustawienia 4 i 5 są idealne do odsłuchu przez zewnętrzne nagłośnienie.

Funkcje dostrajania

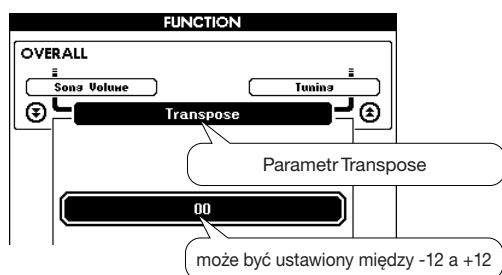
◆ Duże zmiany wysokości dźwięków (funkcja Transpose)

Ogólny strój instrumentu można przesunąć w górę lub w dół o maksymalnie jedną oktawę co pół tonu.

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Transpose.



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

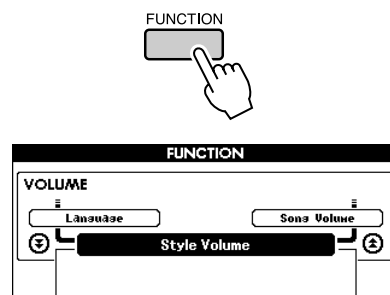
UWAGA

- Wysokość brzmień zestawów perkusyjnych nie może być zmieniona.

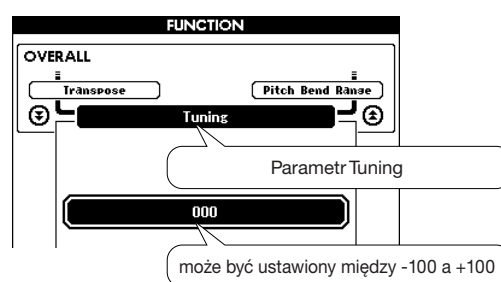
◆ Małe zmiany wysokości stroju (Strojenie)

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 Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Tuning.



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

UWAGA

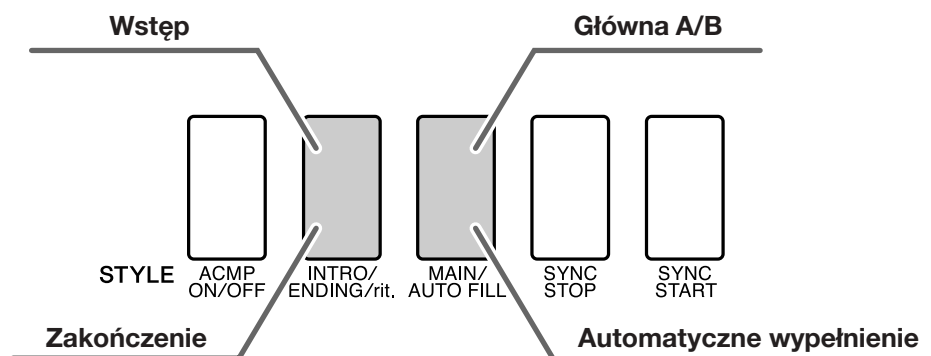
- Wysokość brzmień zestawów perkusyjnych nie może być zmieniona.

Podstawowe działanie funkcji stylu (akompaniamentu automatycznego) opisano na str. 27 instrukcji Krótki przewodnik.

Poniżej znajdziesz informacje o innych sposobach gry stylami, o regulacji głośności stylu, możliwościach gry akordami, używając stylów oraz inne.

Wariacja schematu (Sekcje)

Instrumenty DGX-630/YPG-635 mają szeroką gamę „sekcji” stylu, które umożliwiają tworzenie zróżnicowanych aranżacji akompaniamentu w stylizacji dopasowanej do granego utworu.



● Sekcja INTRO

Odmiana ta jest stosowana zazwyczaj na początku utworu. Po zakończeniu odtwarzania wstępu rozpoczyna się odtwarzanie sekcji głównej. Długość wstępu (w taktach) zależy od wybranego stylu.

● Sekcja MAIN

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

● Sekcja Fill-in

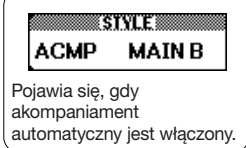
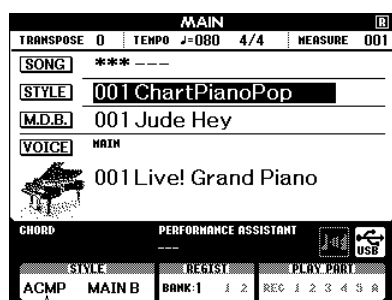
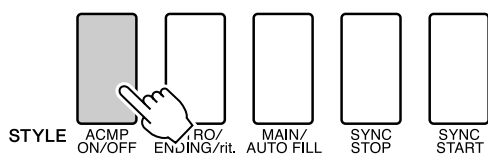
Automatycznie dodawana przed zmianą sekcji A i B.

● Sekcja ENDING

Służy do zakończenia utworu. Po zagranie całego zakończenia odtwarzanie automatycznego akompaniamentu zostanie zatrzymane. Długość zakończenia (w taktach) zależy od wybranego stylu.

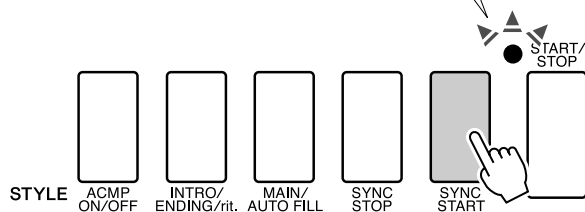
1 Naciśnij przycisk [STYLE], a następnie wybierz styl.

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



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

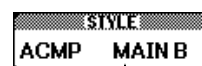
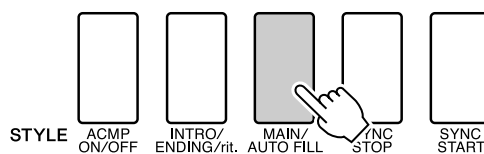
Wskaźnik zacznie migać, gdy włączony zostanie tryb gotowości startu synchronicznego.



● Funkcja Synchro Start

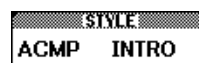
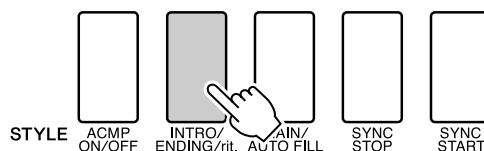
Jeśli tryb gotowości startu synchronicznego jest włączony, po zagranie pierwszego akordu w obszarze akompaniamentu klawiatury, rozpocznie się odtwarzanie stylu. Możesz wyłączyć tryb gotowości startu synchronicznego, naciskając ponownie przycisk [SYNC START].

4 Naciśnij przycisk [MAIN/AUTO FILL].



Wyświetlona zostanie nazwa wybranej sekcji — MAIN A lub MAIN B.

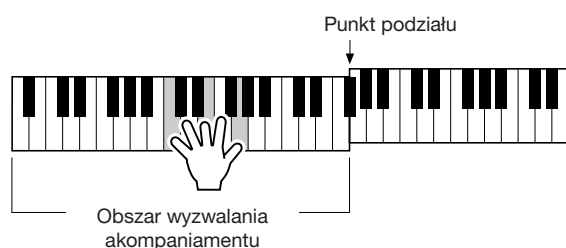
5 Naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

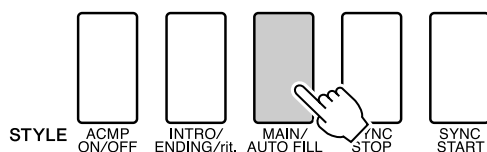


Możesz teraz odtworzyć wstęp.

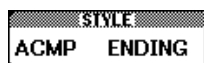
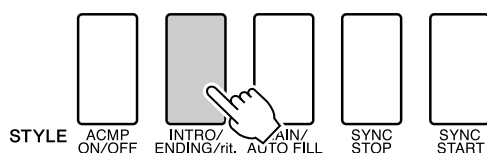
6 Odtwarzanie sekcji Intro wybranego stylu rozpoczyna się zaraz po zagranie akordu lewą ręką.

Na przykład zagraj akord C-dur (jak widać na ilustracji poniżej). Aby uzyskać informacje na temat grania akordów, zobacz „Granie akordów automatycznego akompaniamentu”, str. 32.



7 Naciśnij przycisk [MAIN/AUTO FILL].

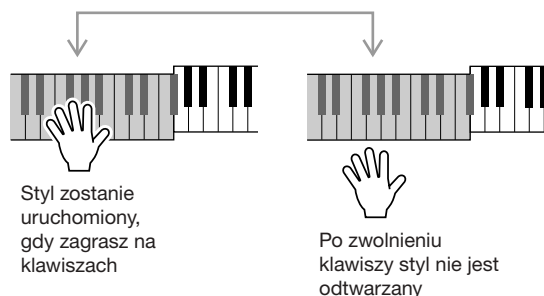
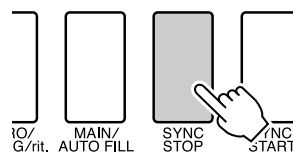
Gdy sekcja Fill-in zostanie zakończona, nastąpi płynne przejście do wybranej sekcji A/B.

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

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

● Synchro Stop (Zatrzymanie synchroniczne)

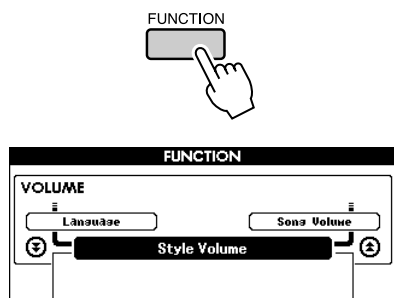
Gdy wybrana jest ta funkcja, styl będzie odtwarzany tylko wtedy, gdy grasz akordy na obszarze akompaniamentu. Po zwolnieniu klawiszy styl nie jest odtwarzany. Aby włączyć funkcję, naciśnij przycisk [SYNC STOP].



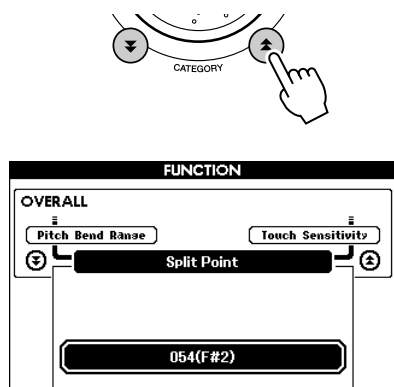
Wyznaczanie punktu podziału

Domyślnie punkt podziału jest umieszczony na klawiszu 54 (klawisz F#2), ale można to zmienić, stosując się do wskazówek podanych poniżej.

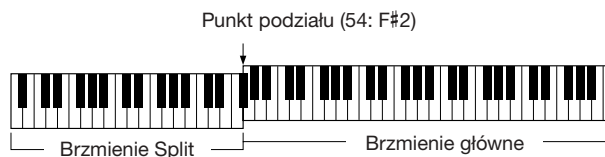
1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Split Point.



3 Za pomocą pokrętła ustaw punkt podziału na dowolnym klawiszu w zakresie od 021 (A-1) do 108 (C7).



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.

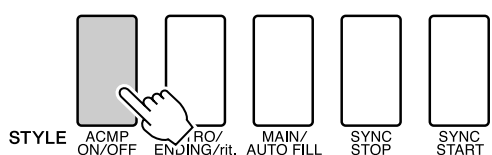
UWAGA

- Możesz także wywołać parametr Split Point, naciskając przycisk [FUNCTION] i używając przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby ustawić ten parametr (str. 92).

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

Gdy sekcja akompaniamentu jest włączona (pokazana jest ikona ACMP ON), a funkcja Synchron Start wyłączona, można grać akordy w lewej części klawiatury, gdy akompaniament jest zatrzymany, a akordy akompaniamentu wciąż będą słyszalne. To jest funkcja „Stop Accompaniment”, użyte może być dowolne palcowanie akordów rozpoznawane przez instrument (str. 32).

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



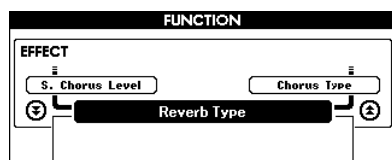
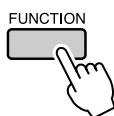
Pojawia się, gdy jest włączony automatyczny akompaniament.



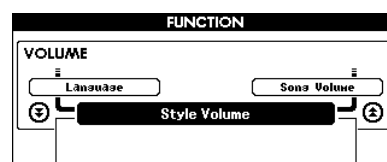
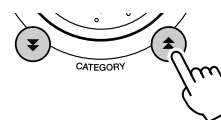
Regulowanie głośności odtwarzania stylu

Naciśnij przycisk [STYLE], aby włączyć funkcję stylu.

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Style Volume.

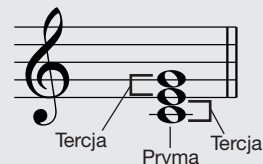


3 Użyj pokrętki, aby wybrać poziom głośności stylu między 000 a 127.

Podstawowe informacje o akordach

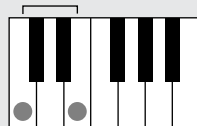
Dwie nuty (lub więcej) zagrane równocześnie to akord.

Podstawowym rodzajem akordu jest triada, składająca się z trzech nut: prymy (pierwszy dźwięk), tercji (trzeci dźwięk) i kwinty (piąty dźwięk) danej skali muzycznej. Na przykład triada C-dur składa się z dźwięków: C (tonika), E (trzeci dźwięk skali C-dur) i dźwięku G (piąty dźwięk skali C-dur).

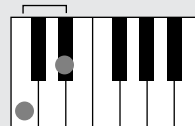


W pokazanej wyżej triadzie C-dur najniższy dźwięk jest prymą akordu (to jest pozycja toniczna akordu — zastosowanie innego dźwięku jako dźwięku najniższego umożliwia tworzenie przewrotów). Pryma jest najważniejszym dźwiękiem akordu, stanowiącym fundament i kotwicę dla pozostałych dźwięków składowych akordu. Odstęp (interwał) pomiędzy sąsiednimi dźwiękami triady w położeniu tonicznym to tercja mała lub wielka.

Tercja wielka — interwał czterech półtonów

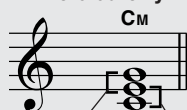


Tercja mała — interwał trzech półtonów



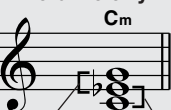
Najniższy interwał w położeniu tonicznym (pomiędzy prymą a tercją) określa rodzaj akordu (moll czy dur), a przesunięcie najwyższego dźwięku o półton w górę lub w dół daje możliwość stworzenia kolejnych dwóch akordów, jak pokazano niżej.

Akord durowy



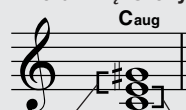
Tercja mała Tercja wielka

Akord molowy



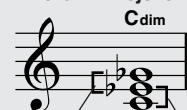
Tercja wielka Tercja mała

Akord zwiększony



Tercja wielka Tercja wielka

Akord zmniejszony



Tercja mała Tercja mała

Podstawowa charakterystyka brzmienia akordu pozostaje nienaruszona, nawet jeśli zmieniamy kolejność dźwięków, aby utworzyć różne przewroty. Kolejne akordy w progresji akordowej można płynnie łączyć, np. poprzez wybieranie odpowiednich przewrotów.

● Czytanie nazw akordów

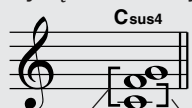
Nazwa akordu mówi o nim prawie wszystko (w odróżnieniu od przewrotu). Nazwa akordu informuje, jaka jest pryma akordu, czy jest to akord molowy, durowy lub zmniejszony, czy wymaga stosowania zwiększonej lub zmniejszonej septymy i jakie alteracje lub rozszerzenia są stosowane — wszystko to na pierwszy rzut oka.

Cm

Pryma akordu Rodzaj akordu

● Niektóre typy akordów (To są tylko niektóre ze standardowych rodzajów akordów rozpoznawanych przez instrument DGX-630/YPG-635).

Dominantowy z kwartą
czystą zamiast tercji



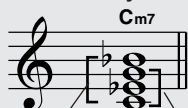
Kwinta czysta Kwarta czysta

Septymowy



Septyma zmniejszona Akord durowy

Septymowy
molowy



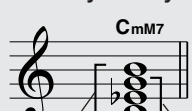
Septyma zmniejszona Akord molowy

Septymowy durowy



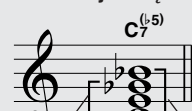
Septymowy durowy Akord durowy

Septymowy
molowy/durowy



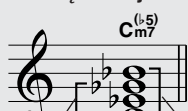
Septyma wielka Akord molowy

Septymowy z kwintą
zmniejszoną



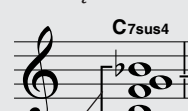
Kwinta zmniejszona Akord septymowy

Molowy septymowy
z kwintą zmniejszoną



Kwinta zmniejszona Akord molowy septymowy

Dominantowy septymowy
z kwartą zamiast tercji



Septyma zmniejszona Akord dominantowy z kwartą czystą zamiast tercji

■ Rozpoznawane akordy standardowe

Wszystkie akordy w tabeli są akordami skali C-dur.

Nazwa akordu/[Skrót]	Numery dźwięków składowych	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	C _{M7}	CM7
Durowy septymowy z noną [M7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 7	C _{M7} ⁽⁹⁾	CM7 ⁹ *
Durowy septymowy z dodaną undecymą zwiększoną [M7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - 7 lub 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - 7	C _{M7} ^(#11)	CM7 ^{#11} *
Durowy z kwintą obniżoną [(b5)]	1 - 3 - b5	C ^(b5)	C ^{b5} *
Durowy septymowy z kwintą obniżoną [M7b5]	1 - 3 - b5 - 7	C _{M7} ^(b5)	CM7 ^{b5} *
Dominantowy z kwartą zamiast tercji [sus4]	1 - 4 - 5	C _{sus4}	Csus4
Zwiększony [aug]	1 - 3 - #5	C _{aug}	Caug
Durowy septymowy zwiększony [M7aug]	1 - (3) - #5 - 7	C _{M7aug}	CM7aug *
Molowy [m]	1 - b3 - 5	C _m	Cm
Molowy z dodaną noną [m(9)]	1 - 2 - b3 - 5	C _m ⁽⁹⁾	Cm9
Molowy sekstowy [m6]	1 - b3 - 5 - 6	C _{m6}	Cm6
Molowy septymowy z septymą małą [m7]	1 - b3 - (5) - b7	C _{m7}	Cm7
Molowy septymowy z noną [m7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - b7	C _{m7} ⁽⁹⁾	Cm7 ⁹
Molowy septymowy z dodaną undecymą [m7(11)]	1 - (2) - b3 - 4 - 5 - (b7)	C _{m7} ⁽¹¹⁾	Cm7 ¹¹ *
Molowy z septymą wielką [mM7]	1 - b3 - (5) - 7	C _{mM7}	CmM7
Molowy/durowy z septymą wielką i noną [mM7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - 7	C _{mM7} ⁽⁹⁾	CmM7 ⁹ *
Molowy septymowy z kwintą zmniejszoną [m7b5]	1 - b3 - b5 - b7	C _{m7} ^(b5)	Cm7 ^{b5}
Molowy z septymą wielką i z kwintą zmniejszoną [mM7b5]	1 - b3 - b5 - 7	C _{mM7} ^(b5)	CmM7 ^{b5} *
Zmniejszony [dim]	1 - b3 - b5	C _{dim}	Cdim
Septymowy zmniejszony [dim7]	1 - b3 - b5 - 6	C _{dim7}	Cdim7
Septymowy [7]	1 - 3 - (5) - b7 lub 1 - (3) - 5 - b7	C ₇	C7
Septymowy z noną obniżoną [7(b9)]	1 - b2 - 3 - (5) - b7	C ₇ ^(b9)	C7 ^{b9}
Septymowy z dodaną tercdecymą obniżoną [7(b13)]	1 - 3 - 5 - b6 - b7	C ₇ ^(b13)	C7 ^{b13}
Septymowy z noną [7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - b7	C ₇ ⁽⁹⁾	C7 ⁹
Septymowy z dodaną undecymą wielką [7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - b7 lub 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - b7	C ₇ ^(#11)	C7 ^{#11}
Septymowy z dodaną tercdecymą [7(13)]	1 - 3 - (5) - 6 - b7	C ₇ ⁽¹³⁾	C7 ¹³
Septymowy z noną wielką [7(#9)]	1 - #2 - 3 - (5) - b7	C ₇ ^(#9)	C7 ^{#9}
Septymowy z kwintą zmniejszoną [7(b5)]	1 - 3 - b5 - b7	C _{7b5}	C7 ^{b5} *
Septymowy zwiększony [7aug]	1 - 3 - #5 - b7	C _{7aug}	C7aug
Septymowy dominantowy z kwartą zamiast tercji [7sus4]	1 - 4 - 5 - b7	C _{7sus4}	C7sus4
Dominantowy z sekundą wielką [sus2]	1 - 2 - 5	C _{sus2}	Csus2 *

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

UWAGA

- Nuty podane w nawiasach można pomijać.
- Naciśnięcie dwóch klawiszy tonicznym w sąsiednich oktawach generuje akompaniament oparty tylko na tonice.
- Dwudźwięk z kwintą czystą (1 + 5) generuje akompaniament oparty tylko na tonice 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.

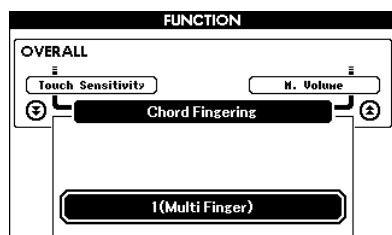
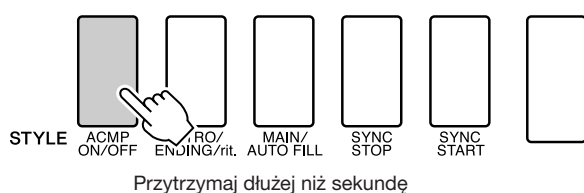
UWAGA

- Przewrót akordu m7(11) daje akord nierozpoznawalny w przypadku pominięcia nut pokazanych w nawiasach.
- Tonacja automatycznego akompaniamentu czasami nie będzie się zmieniać, jeśli zostaną kolejno zagrane powiązane ze sobą akordy (np. niektóre akordy molowe, po których następuje akord molowy septymowy).
- Dwudźwięk generuje akord, którego tonika pochodzi z akordu zagrane poprzednio.

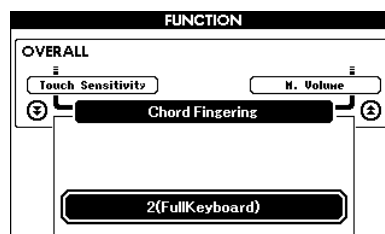
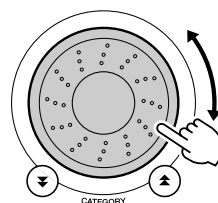
Odtwarzanie stylów przy użyciu całego zakresu klawiatury

W rozdziale „Granie z użyciem wybranego stylu” na str. 28 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 tylko akordy grane w standardowy sposób (str. 32) mogą być generowane.

- Naciśnij i przytrzymaj przycisk [ACMP ON/OFF] dłużej niż przez sekundę, aby wybrać funkcję „Chord Fingering” (Palcowanie akordów).**



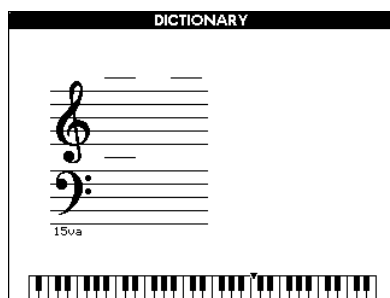
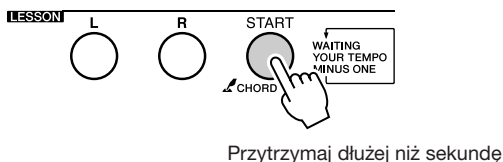
- Użyj pokrętki, aby wybrać 2 „FullKeyboard”.**



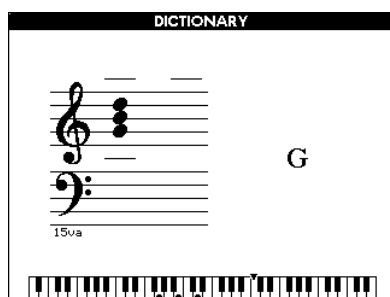
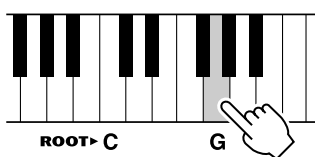
Wyszukiwanie akordów za pomocą Słownika akordów (Chord Dictionary)

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

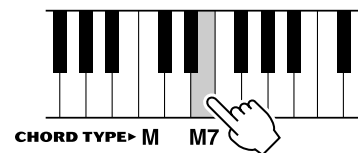
1 Naciśnij i przytrzymaj przycisk LESSON [START] dłużej niż sekundę.



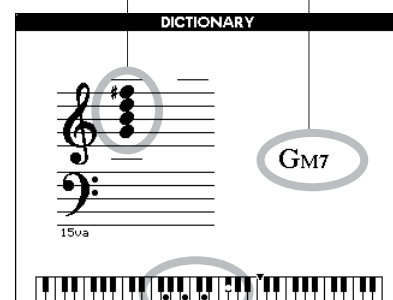
2 Jako przykład nauczymy się, jak zagrać akord GM7 (G-dur septymowy). Naciśnij klawisz „G” w części klawiatury oznaczonej „ROOT” (Pryma). (Dźwięk nie zabrzmiał). Ustawiona pryma jest pokazana na wyświetlaczu.



3 Naciśnij klawisz „M7” (durowy septymowy) w sekcji klawiatury oznaczonej napisem „CHORD TYPE”. (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.



Zapis nutowy akordu Nazwa akordu (pryma i typ)



Poszczególne nuty akordu (klawiatura)

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

UWAGA

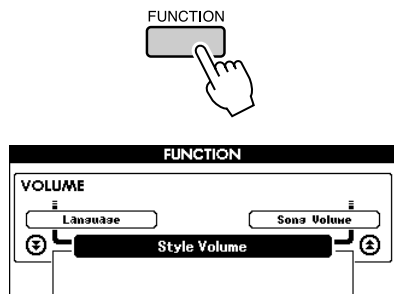
- O akordach durowych: Akordy durowe są zwykle oznaczone jedynie nazwą prymy. Na przykład „C” oznacza C-dur. Jednak określając w tym miejscu akord, upewnij się, aby wybrać „M” (dur) po naciśnięciu dźwięku prymy.
- Miej na uwadze, że opisane tu rodzaje akordów to grane lewą ręką wielodźwięki stosowane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

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

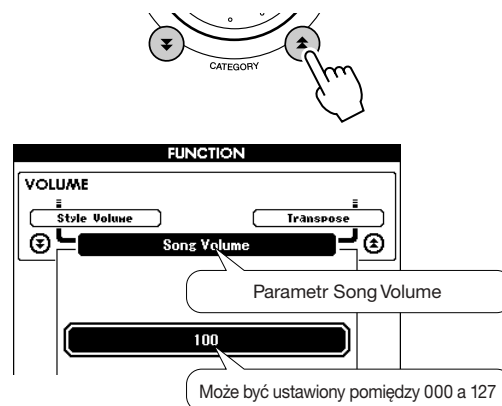
Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna MAIN.

Poziom głośności odtwarzania utworu

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Song Volume.



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

UWAGA

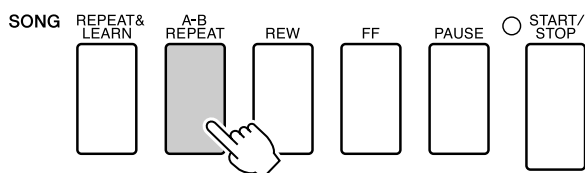
- Głośność utworu może być ustawiona podczas wybierania utworu.

Powtarzanie A-B

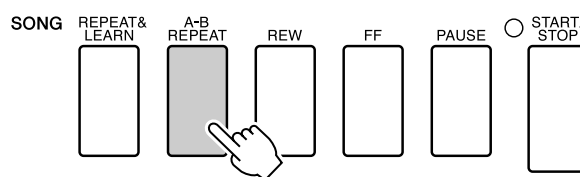
Istnieje możliwość wybrania fragmentu utworu odtwarzanego w pętli pomiędzy punktami „A” i „B” – „A” to punkt początkowy, a „B” końcowy.



1 Graj utwór (str. 33) 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.

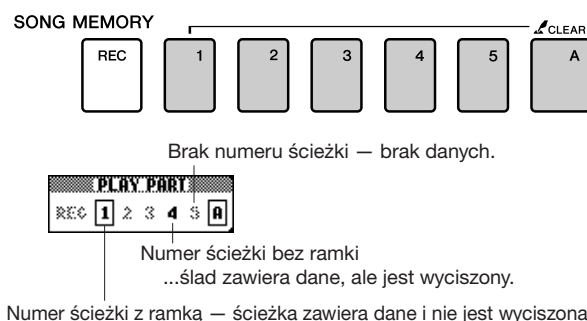
Zapętlone odtwarzanie można zatrzymać, naciskając przycisk [A-B REPEAT].

UWAGA

- Punktu początkowego i końcowego nie można ustalić w tym samym takcie, gdy utwór jest zatrzymany.
- Podczas odtwarzania na ekranie pokazywany jest numer aktualnego taktu.
- Jeśli chcesz ustawić punkt początkowy „A” na samym początku utworu, naciśnij przycisk [A-B REPEAT] przed rozpoczęciem odtwarzania utworu.

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. Aby wyciszyć ścieżkę, naciśnij odpowiedni przycisk ścieżki (TRACK [1]–[5], [A]). Naciśnij ten sam przycisk po raz drugi, aby wyłączyć wyciszanie ścieżki.



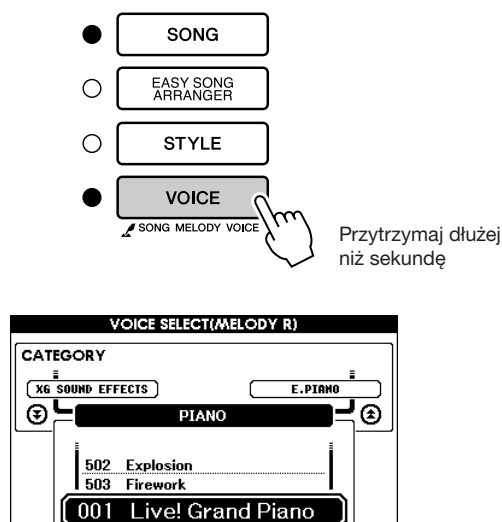
Zmiana brzmienia melodii

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

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.

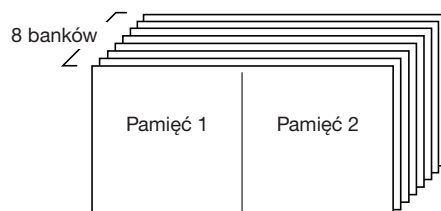
Pojawi się okno VOICE SELECT (MELODY R lub MELODY L), w którym możesz wybrać brzmienie Melody R lub Melody L. Naprzemienne naciśnięcie przycisku [VOICE] powoduje wybór VOICE SELECT MELODY R lub MELODY L.



2 Użyj pokrętki, aby wybrać brzmienie.

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

Instrument ma funkcję Registration Memory (pamięć registryjna), przeznaczoną do przechowywania ulubionych ustawień, które mogą być w łatwy sposób przywołane w dowolnym momencie. Można zapisać do 16 kompletnych konfiguracji (8 banków po 2 konfiguracje każdy).

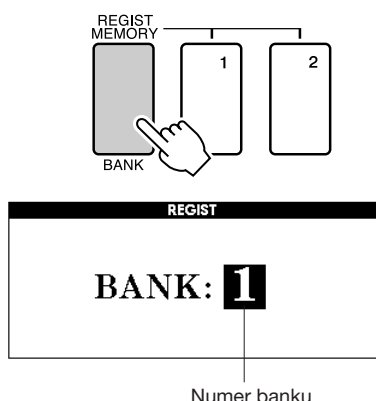


Do 16 ustawień (osiem banków po dwa w każdym).

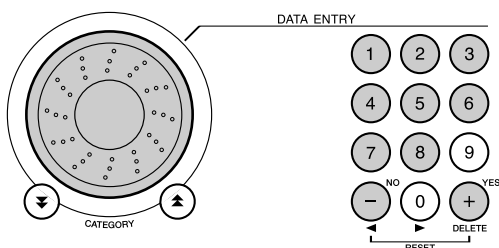
Zapisywanie w pamięci registryjnej

1 Ustaw odpowiednie elementy panelu — wybierz brzmienie, styl akompaniamentu itd.

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



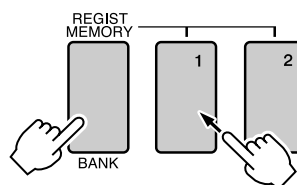
3 Użyj pokrętła lub przycisków numerycznych [1]–[8], aby wybrać numer banku od 1 do 8.



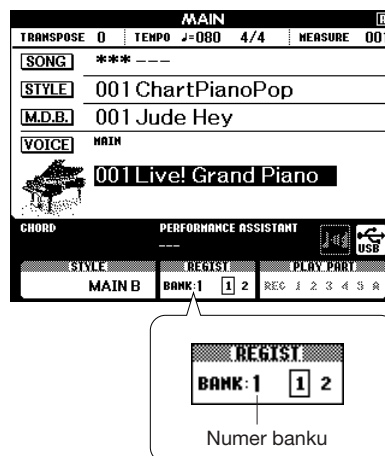
UWAGA

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

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



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



UWAGA

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

UWAGA

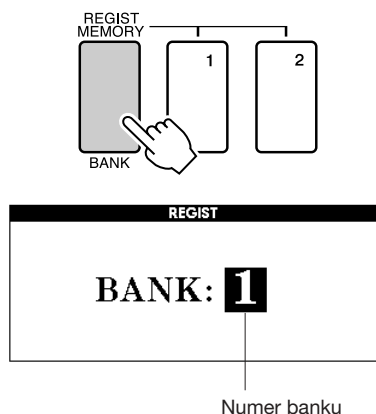
- Jeśli wybierzesz numer pamięci registryjnej zawierającej już dane, zostaną one skasowane i zastąpione aktualnymi ustawieniami.

PRZESTROGA

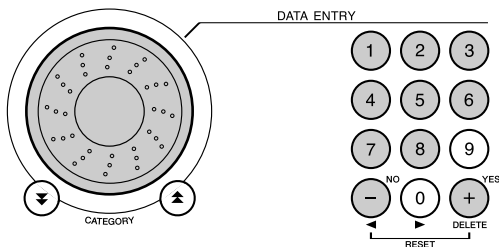
- Podczas zapisywania danych w pamięci registryjnej nie wyłączaj zasilania, bo uszkodzisz dane lub je stracisz.

Przywoływanie ustawień z pamięci registracyjnej

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

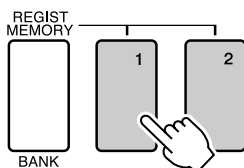


- 2** Użyj pokrętki lub przycisków numerycznych [1]–[8], aby wybrać numer, który chcesz wywołać.



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

- 3** Naciśnij przycisk REGIST MEMORY [1] lub [2] zawierający ustawienia, które chcesz przywołać. Ustawienia na panelu zostaną natychmiast odtworzone.



- Ustawienia, które można zapisać w pamięci registracyjnej

- **Ustawienia stylu***

Numer stylu, włącz./wyłącz. automatycznego akompaniamentu, 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 efektu chorus, poziom efektu DSP), ustawienie brzmienia Dual (włączenie/wyłączenie, numer brzmienia, głośność, oktawa, panorama, poziom pogłosu, poziom efektu chorus, poziom efektu DSP), ustawienia brzmienia Split (włączenie/wyłączenie, numer brzmienia, głośność, oktawa, panorama, poziom pogłosu, poziom efektu chorus)

- **Ustawienia efektów**

Rodzaj pogłosu, rodzaj efektu chorus, włączenie/wyłączenie funkcji Panel Sustain, włączenie/wyłączenie efektu DSP, rodzaj efektu DSP

- **Ustawienia harmonii**

Włączenie/wyłączenie harmonii, rodzaj harmonii, głośność harmonii

- **Inne ustawienia**

Transpozycja, zakres Pitch Bend

* Ustawienia stylu nie są dostępne dla pamięci registracyjnej, gdy używa się funkcji utworu.

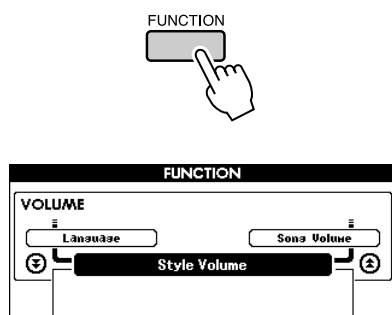
Funkcje umożliwiają dostęp do wielu szczegółowych parametrów instrumentu dotyczących strojenia, ustawiania punktu podziału czy ustawień brzmień i efektów. Zobacz listę funkcji, zaczynającą się na następnej stronie. W sumie jest 50 parametrów funkcji.

Gdy odnajdziesz funkcję, którą chcesz wywołać, po prostu wybierz na wyświetlaczu nazwę tej funkcji i ustaw ją odpowiednio.

Wybór i ustawienia funkcji

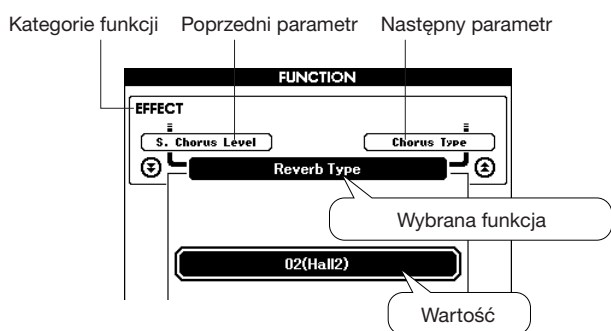
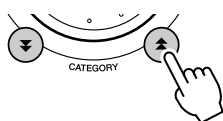
1 Znajdź na liście rozpoczynającej się na str. 93 funkcję, którą chcesz ustawić.

2 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



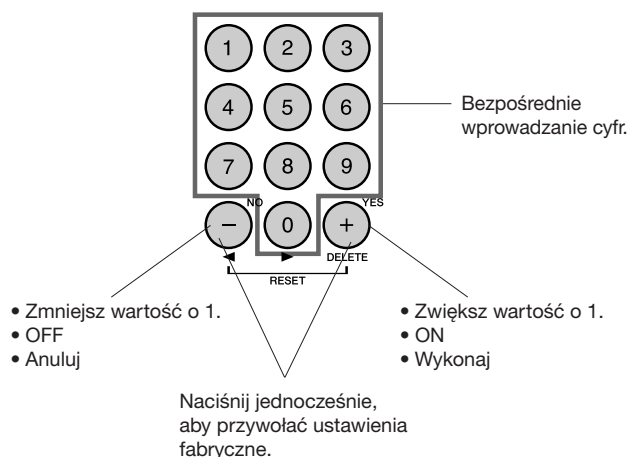
3 Wybierz funkcję.

Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aż na wyświetlaczu pojawi się okno nazw 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.



Niektóre ustawienia funkcji są zapisywane w pamięci natychmiast po ich modyfikacji. Informacje dotyczące ustawień funkcji zapisywanych w pamięci instrumentu znajdują się w części „Parametry zapisywane w kopii zapasowej” na str. 65. Aby odtworzyć domyślne ustawienia fabryczne, zastosuj się do opisu „Kasowanie kopii zapasowej” w części „Inicjowanie” na str. 65.

● Tabela ustawień funkcji

Kategoria	Parametr funkcji	Zakres wartości	Opis
VOLUME	Style Volume	000–127	Służy do określania głośności odtwarzania stylu muzycznego.
	Song Volume	000–127	Służy do określania głośności odtwarzania utworu.
OVERALL	Transpose	-12→+12	Służy do określania stroju instrumentu w krokach co pół tonu.
	Tuning	-100→+100	Ustawia strój dźwięku instrumentu w krokach co 1 cent.
	Pitch Bend Range	01–12	Służy do określania maksymalnej głębokości dostrajania za pomocą kółka Pitch Bend.
	Split Point	021(A-1)–108(C7)	Służy do wybierania najwyższego klawisza dla brzmienia Split i wyznaczania punktu podziału – tzn. do wybierania klawisza oddzielającego brzmienie główne od brzmienia Split. Ten punkt podziału jest równocześnie punktem podziału klawiatury na część przeznaczoną do wybierania akordów sterujących (lewa ręka) oraz część przeznaczoną do gry melodycznej (prawa ręka).
	Touch Sensitivity	1(Soft), 2(Medium), 3(Hard), 4 (Off)	Służy do określania czułości klawiatury.
	Chord Fingering	1(Multi Finger), 2(FullKeyboard)	Ta funkcja określa tryb generowania akordów. W trybie Multi Finger (wielopalcowy) generowane są zarówno normalne, jak i uproszczone 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	000–127	Służy do określania poziomu głośności odtwarzania brzmienia głównego.
	Main Octave	-2→+2	Służy do określania transpozycji oktawową brzmienia głównego.
	Main Pan	000 (z lewej)–64 (pośrodku)–127 (z prawej)	Służy do określania miejsca w panoramie stereofonicznej, w którym będzie się pojawiać brzmienie główne. Po wybraniu wartości „0” brzmienie będzie się pojawiać tylko w lewym kanale stereofonicznym, a po wybraniu wartości „127” — tylko w kanale prawym.
	Main Reverb Level	000–127	Służy do określania poziomu sygnału brzmienia głównego kierowanego do efektu pogłosowego.
	Main Chorus Level	000–127	Służy do określania poziomu sygnału brzmienia głównego kierowanego do procesora efektu Chorus.
	Main DSP Level	000–127	Służy do określania poziomu sygnału brzmienia głównego kierowanego do procesora efektu DSP.
DUAL VOICE	Dual Volume	000–127	Służy do określania poziomu głośności odtwarzania brzmienia Dual.
	Dual Octave	-2→+2	Służy do określania transpozycji oktawową brzmienia Dual.
	Dual Pan	000 (z lewej)–64 (pośrodku)–127 (z prawej)	Służy do określania miejsca w panoramie stereofonicznej, w którym będzie się pojawiać brzmienie Dual. Po wybraniu wartości „0” brzmienie będzie się pojawiać tylko w lewym kanale stereofonicznym, a po wybraniu wartości „127” — tylko w kanale prawym.
	Dual Reverb Level	000–127	Służy do określania poziomu sygnału brzmienia Dual kierowanego do procesora efektu pogłosowego.
	Dual Chorus Level	000–127	Służy do określania poziomu sygnału brzmienia Dual kierowanego do procesora efektu Chorus.
	Dual DSP Level	000–127	Służy do określania poziomu sygnału brzmienia Dual kierowanego do procesora efektu DSP.
SPLIT VOICE	Split Volume	000–127	Określa głośność brzmienia Split.
	Split Octave	-2→+2	Określa zakres oktaw brzmienia Split.
	Split Pan	000 (z lewej)–64 (pośrodku)–127 (z prawej)	Określa ustawienie brzmienia Split w panoramie obszaru stereo. Po wybraniu wartości „0” brzmienie będzie się pojawiać tylko w lewym kanale stereofonicznym, a po wybraniu wartości „127” — tylko w kanale prawym.
	Split Reverb Level	000–127	Określa ilość sygnału brzmienia Split przesyłaną do procesora efektu pogłosu.
	Split Chorus Level	000–127	Określa ilość sygnału brzmienia Split przesyłaną do procesora efektu Chorus.

Kategoria	Parametr funkcji	Zakres wartości	Opis
EFFECT	Reverb Type	01–30	Służy do określania rodzaju pogłosu, umożliwia też jego wyłączenie. (Zobacz wykaz na str. 138).
	Chorus Type	1–25	Służy do określania rodzaju efektu Chorus, umożliwia też jego wyłączenie. (Zobacz wykaz na str. 138).
	DSP Type	001–183	Służy do wybierania rodzaju stosowanego efektu DSP oraz do wyłączania efektu. (Zobacz wykaz na str. 139).
	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 OFF. (str. 74).
	Master EQ Type	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.
HARMONY	Harmony Type	01–26	Służy do wybierania rodzaju harmonii. (Zobacz wykaz na str. 137).
	Harmony Volume	000–127	Służy do określania poziomu głośności dźwięków harmonii.
PAT	P.A.T. Type	CHORD, CHORD/FREE, MELODY, CHORD/MELODY	Określa rodzaj funkcji technologii performance assistant. (Zobacz wykaz na str. 39).
PC	PC Mode	PC1/PC2/OFF	Optymalizuje ustawienia MIDI, gdy instrument jest podłączony do komputera (str. 106).
MIDI	Local	ON/OFF	Służy do określania, czy klawiatura instrumentu steruje wewnętrznym generatorem brzmień (ON), czy nie (OFF). (str. 106).
	External Clock	ON/OFF	Służy do określania, czy praca instrumentu będzie synchronizowana zegarem wewnętrznym (OFF), czy zegarem zewnętrznym (ON). (str. 106).
	Keyboard Out	ON/OFF	Służy do określania, czy dane o grze na klawiaturze instrumentu będą przesyłane przy użyciu gniazda MIDI OUT (ON), czy też nie (OFF).
	Style Out	ON/OFF	Określa, czy dane stylu podczas jego odtwarzania są przesyłane (ON) przez USB, czy nie (OFF).
	Song Out	ON/OFF	Określa, czy utwór użytkownika podczas jego odtwarzania jest przesyłany (ON) przez USB, czy nie (OFF).
	Initial Setup	YES/NO	Umożliwia wysyłanie do komputera danych ustawień panelu. Naciśnij [+], aby wysłać, lub [–], aby anulować.
METRONOME	Time Signature - Numerator	01–60	Służy do określania metrum metronomu.
	Time Signature - Denominator	2, 4, 8, 16	Służy do określania wartości mianownika metrum (długości każdej miary).
	Bell	ON/OFF	Określa, czy ma być słychać dźwięk dzwonka (ON), czy nie (OFF).
	Metronome Volume	000–127	Służy do określania głośności dźwięków metronomu.
SCORE	Quantize	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)	Zależnie od danych utworu zapis nutowy może być bardziej czytelny, jeśli zostanie określony czas trwania nut. W ten sposób można określić minimalny czas trwania poszczególnych nut w utworze. Przykładowo jeśli w utworze są zarówno ćwierćnuty, jak i ósemki, wartość powinna zostać ustawiona na „eighth note” (ósemkowa). Nuty i pauzy krótsze od ustawionej wartości nie będą pokazywane w zapisie.

Kategoria	Parametr funkcji	Zakres wartości	Opis
LESSON	Right-Part	GuideTrack 1–16 (śląd wiodący)	Służy do wybierania numeru ścieżki wiodącej dla prawej ręki podczas korzystania z funkcji Lesson. Ustawienie odnosi się wyłącznie do utworów w formacie SMF 0 i 1 przesłanych z komputera.
	Left-Part	GuideTrack 1–16 (śląd wiodący)	Służy do wybierania ścieżki wiodącej dla lewej ręki podczas korzystania z funkcji Lesson. Ustawienie odnosi się wyłącznie do utworów w formacie SMF 0 i 1 przesłanych z komputera.
	Grade	ON/OFF	Określa, czy funkcja oceny jest włączona, czy nie.
UTILITY	Demo Cancel	ON/OFF	Służy do włączania i wyłączania funkcji anulowania demonstracji. Gdy to ustawienie ma wartość ON, utworów demonstracyjnych nie będzie można odtwarzać nawet po naciśnięciu przycisku [DEMO].
LANGUAGE	Language	English/Japanese (angielski/japoński)	Służy do określania języka wyświetlacza, nazw utworów, tekstów i niektórych komunikatów. Wszystkie inne komunikaty i nazwy wyświetlane są po angielsku. Gdy ustawiony jest język japoński, nazwy plików są wyświetlane przy użyciu japońskich znaków. Wyświetlanie tekstów utworów zasadniczo odbywa się w języku określonym w danych utworu, chociaż gdy nie ma tego rodzaju ustawień, obowiązuje język ustawiony tutaj.

* 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).

Zapisywanie i ładowanie danych

Pamięć flash USB to nośnik pamięci do przechowywania danych.

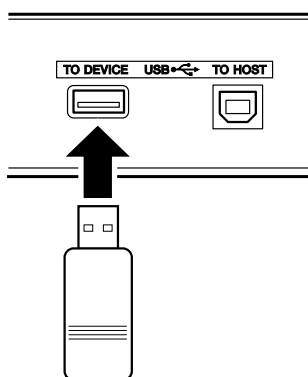
Gdy urządzenie pamięci flash USB włożone jest w złącze USB TO DEVICE, zarejestrowane ustawienia można zapisywać w urządzeniu albo je z niego ładować. Pamięć USB flash może także służyć do przesyłania plików utworów, stylów i muzycznych baz danych do instrumentu, gdzie można je wybierać i używać ich w taki sam sposób, jak danych wewnętrznych.

W tej części omówimy procedury konfigurowania i formatowania urządzeń pamięci flash USB, a także zapisywania i ładowania danych z wykorzystaniem tych urządzeń.

Przed użyciem urządzenia pamięci flash USB przeczytaj „Środki ostrożności, które należy zachować podczas korzystania ze złącza USB TO DEVICE” na str. 97.

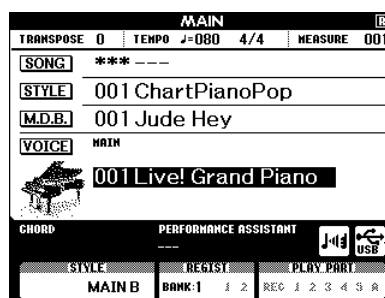
Podłączanie pamięci flash USB

- 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 rozdziale „Komunikaty” na str. 120 znajdziesz wyjaśnienia komunikatów.

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



Pojawia się w trakcie podłączania pamięci.



Ikona zarządzania plikami



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

Menu	Strona
Formatowanie	98
Zapis pliku użytkownika	99
Zapis utworu użytkownika	100
Ładowanie	101
Usuwanie USB	102
Usuwanie utworu użytkownika	103

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.

UWAGA

- Okno FILE CONTROL nie jest wyświetlane 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

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

● Kompatybilne urządzenia pamięci USB

- Urządzenia pamięci USB (pamięć flash, 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 zakupem urządzenia USB, które ma być używane z tym instrumentem, odwiedź 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 sformatowaniu urządzenia/nośnika. Jeśli się tak stanie, wykonaj operację formatowania (str. 98).

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.

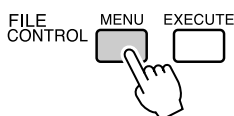
PRZESTROGA

- Jeśli formatowana pamięć flash USB już zawiera dane, zostaną one skasowane. Trzeba pamiętać, aby nie skasować ważnych danych podczas formatowania.

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

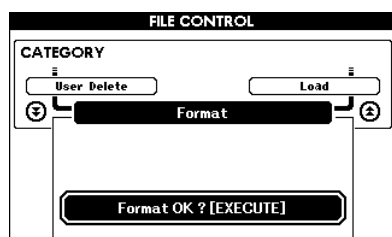
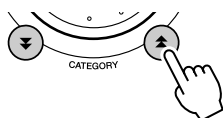


- 2** Naciśnij przycisk FILE CONTROL [MENU].



- 3** Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać element Format.

Na wyświetlaczu pojawi się prośba o potwierdzenie.



- 4** Naciśnij przycisk [EXECUTE], a na wyświetlaczu pojawi się prośba 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. Nie wolno wyłączać zasilania ani wyjmować urządzenia pamięci flash USB podczas tej operacji.

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

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

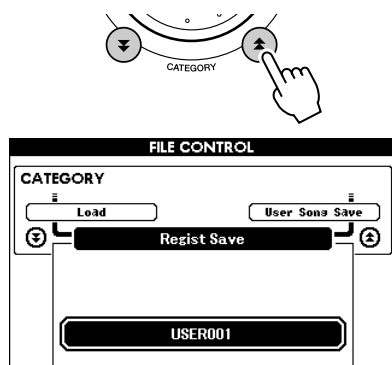
UWAGA

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

Zapisywanie plików użytkownika (pamięci registracyjnej) w pamięci flash USB

Ta operacja polega na zapisaniu „pliku użytkownika” zawierającego dane pamięci registracyjnej w urządzeniu pamięci flash USB. Nazwa pliku użytkownika będzie miała rozszerzenie „.usr”, które nie pojawi się na wyświetlaczu instrumentu.

- 1** Upewnij się, że właściwie sformatowana pamięć flash USB została prawidłowo włożona do złącza USB TO DEVICE, a w oknie MAIN pojawia się ikona.
- 2** Naciśnij przycisk FILE CONTROL [MENU].
- 3** Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Regist Save. Automatycznie zostanie utworzona domyślna nazwa pliku.



● Zastępowanie istniejącego pliku

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

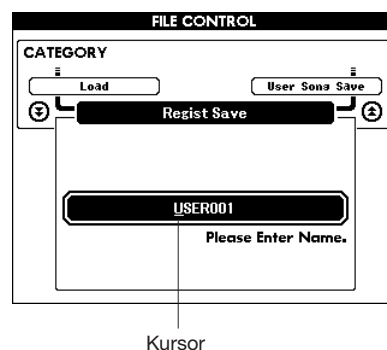
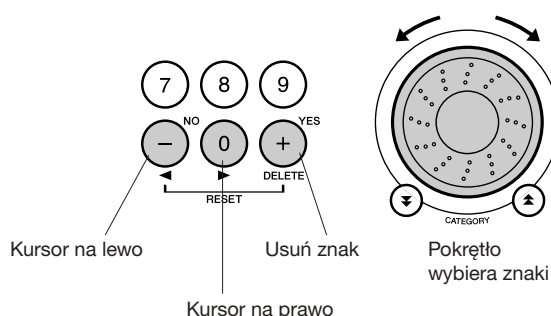
UWAGA

- 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. Skasuj niepotrzebne pliki z pamięci flash USB, aby zwiększyć dostępne miejsce (str. 102), lub użyj innej pamięci flash USB.
- Sprawdź na liście „Komunikaty” na str. 120, jakie mogą być błędy, które uniemożliwiają przeprowadzenie operacji.

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

- 5** Zmień nazwę pliku według wymagań.

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



- 6** Naciśnij przycisk [EXECUTE]. Na wyświetlaczu pojawi się prośba 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. Nie wolno wyłączać zasilania ani wyjmować urządzenia pamięci flash USB podczas tej operacji.

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

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

UWAGA

- Jeśli podana nazwa jest nazwą już istniejącego pliku, na wyświetlaczu pojawi się prośba 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.

Zapisywanie utworu użytkownika w pamięci flash USB

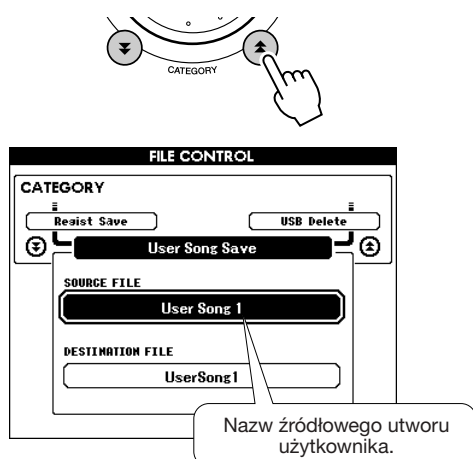
Ta operacja polega na zapisaniu utworu użytkownika (utwory o numerach 031–035) w pamięci flash USB.

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

2 Naciśnij przycisk FILE CONTROL [MENU].

3 Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby zlokalizować parametr User Song Save.

Zostanie wyróżniony napis SOURCE FILE — nazwa utworu użytkownika.



4 Wybierz źródłowy utwór użytkownika.

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

5 Naciśnij przycisk [EXECUTE].

Zostanie wyróżniony napis DESTINATION SONG (utwór docelowy) i zostanie automatycznie utworzona domyślna nazwa pliku.

● Zastępowanie istniejącego pliku

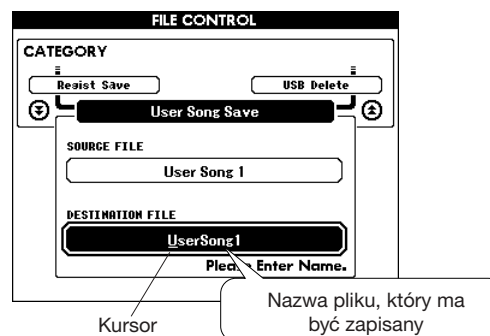
Jeśli chcesz zastąpić plik już istniejący w pamięci flash USB, użyj pokrętki lub przycisków [+] i [-], aby wybrać plik, i przejdź do kroku 7.

6 Naciśnij przycisk [EXECUTE].

Pod pierwszym znakiem nazwy pliku pojawi się kursor.

7 Zmień nazwę pliku według wymagań.

Zobacz „Zapisywanie plików użytkownika (pamięci rejestracyjnej) w pamięci flash USB” na str. 99, aby dowiedzieć się, jak wpisywać nazwę pliku.



8 Naciśnij przycisk [EXECUTE].

Na wyświetlaczu pojawi się prośba 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. Nie wolno wyłączać zasilania ani wyjmować urządzenia pamięci flash USB podczas tej operacji.

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

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

UWAGA

- Jeśli podana nazwa jest nazwą już istniejącego pliku, na wyświetlaczu pojawi się prośba 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.

Ładowanie plików z pamięci flash USB

Pliki użytkownika, jak również pliki stylów, utworów i muzycznych baz danych przechowywane w pamięci flash USB można wczytać do instrumentu.

PRZESTROGA

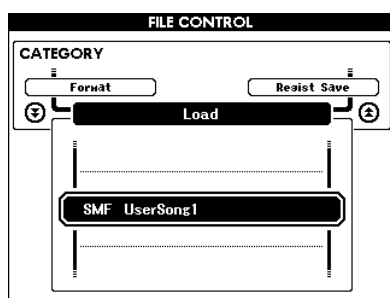
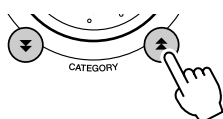
- Jeśli wczytujesz plik użytkownika dane pamięci registryjnej zostaną zastąpione nowo wczytanymi danymi. Zapisz ważne dane w pamięci flash USB, zanim załadujesz dane, które je zastąpią.

- 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** Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Load.



- 4** Za pomocą pokrętła wybierz plik, który chcesz załadować.

Jako pierwsze zostaną wyświetlone pliki użytkownika w pamięci flash USB, a po nich pliki stylów, utworów i muzycznych baz danych. Pliki muszą być umieszczone w folderze „User Files” w pamięci flash USB. Pliki umieszczone poza tym folderem nie będą rozpoznane.

- 5** Naciśnij przycisk [EXECUTE]. Na wyświetlaczu pojawi się prośba 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. Nie wolno wyłączać zasilania ani wyjmować urządzenia pamięci flash USB podczas tej operacji.

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

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

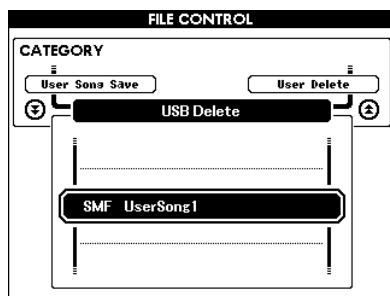
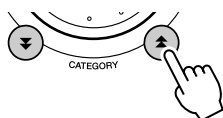
Kasowanie danych z pamięci flash USB

Ta procedura powoduje skasowanie plików użytkownika, plików stylów, utworów i muzycznych baz danych z pamięci flash USB.

- 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 pojawia się ikona.



- 2** Naciśnij przycisk FILE CONTROL [MENU].
- 3** Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr USB Delete.



- 4** Za pomocą pokrętła wybierz plik, który chcesz usunąć.

Jako pierwsze zostaną wyświetlone pliki użytkownika w pamięci flash USB, a po nich pliki stylów, utworów i muzycznych baz danych. Pliki muszą być umieszczone w folderze „User Files” w pamięci flash USB. Pliki umieszczone poza tym folderem nie będą rozpoznane.

- 5** Naciśnij przycisk [EXECUTE]. Na wyświetlaczu pojawi się prośba 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. Nie wolno wyłączać zasilania ani wyjmować urządzenia pamięci flash USB podczas tej operacji.

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

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

UWAGA

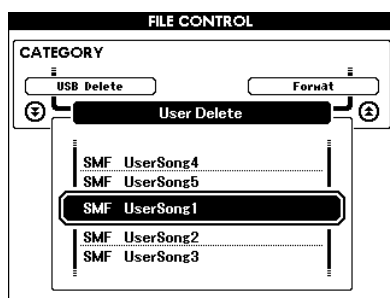
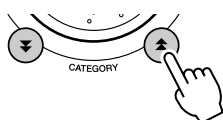
- Jeśli pamięć flash USB była zabezpieczona przed zapisem, na wyświetlaczu pojawi się odpowiedni komunikat i nie będzie możliwe wykonanie operacji.

Kasowanie danych użytkownika w instrumencie

Ta procedura powoduje skasowanie utworu użytkownika, jak również plików stylów, utworów i muzycznych baz danych przeniesionych z urządzenia zewnętrznego takiego jak komputer. Operacja nie kasuje danych fabrycznych.

1 Naciśnij przycisk **FILE CONTROL [MENU]**.

2 Naciskaj przyciski grupy **CATEGORY [▲]** i **[▼]**, aby wybrać parametr **User Delete**.
Gdy do instrumentu nie jest podłączona pamięć USB flash, można wybrać tylko parametr „User Delete”.



3 Za pomocą pokrętki wybierz plik, który chcesz usunąć.

Jako pierwsze zostaną wyświetlone wszystkie utwory użytkownika, a po nich pliki utworów, stylów i muzycznych baz danych.

4 Naciśnij przycisk **[EXECUTE]**.
Na wyświetlaczu pojawi się prośba o potwierdzenie.

Możesz anulować czynność kasowania, naciskając przycisk **[-]**.

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

PRZESTROGA

• Gdy pojawi się komunikat „delete-in-progress”, operacja usuwania nie może już być anulowana.

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

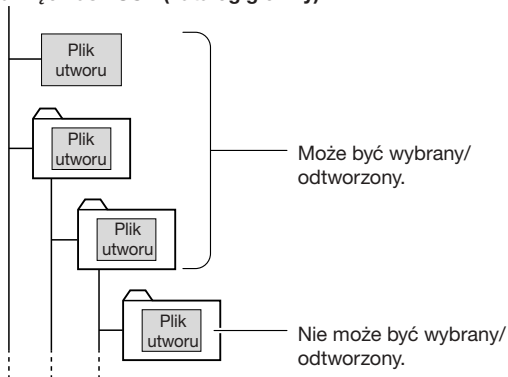
Naciśnij przycisk **[EXIT]**, aby powrócić do okna **MAIN**.

Odtwarzanie plików 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.
Dane zapisane w folderach trzeciego poziomu utworzone w folderze drugiego poziomu nie mogą być wybierane i odtwarzane w instrumencie.

Pamięć flash USB (katalog główny)



1 Upewnij się, że właściwie sformatowana pamięć flash USB z plikiem, który chcesz odtworzyć, została prawidłowo włożona do złącza **USB TO DEVICE**, a w oknie **MAIN** pojawia się ikona.

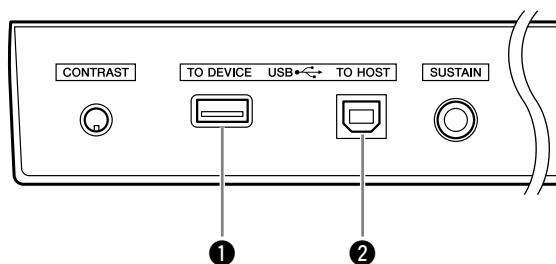


2 Naciśnij przycisk **[SONG]**, **[STYLE]** lub **[MUSIC DATABASE]**. Zostaną wyświetlone pliki odpowiednich typów.

3 Za pomocą pokrętki wybierz plik, który chcesz odtworzyć.

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



❶ Złącze USB TO DEVICE

To złącze umożliwia podłączenie urządzeń pamięci USB. Zobacz „Środki ostrożności, które należy zachować podczas korzystania ze złącza USB TO DEVICE”, str. 97.

❷ Złącze USB TO HOST

To złącze umożliwia bezpośrednie połączenie z komputerem osobistym. Zobacz „Podłączanie komputera osobistego” na str. 105, aby uzyskać więcej informacji.

Podłączanie komputera osobistego

Po podłączeniu instrumentu do komputera uzyskujesz dostęp do następujących funkcji.

- Dane muzyczne mogą być przesyłane pomiędzy komputerem a instrumentem (str. 106).
- Pomiędzy instrumentem a komputerem mogą być przesyłane pliki (str. 108).

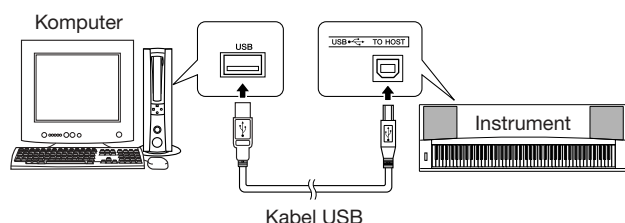
Procedura podłączania jest następująca:

1 Zainstaluj na komputerze sterownik USB MIDI.

Sterownik USB MIDI znajduje się na płycie CD-ROM. Instalację sterownika USB-MIDI opisano na str. 114–115.

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

Na płycie CD-ROM znajduje się również aplikacja Musicsoft Downloader, przeznaczona do przesyłania plików utworów z komputera do pamięci flash instrumentu. Instrukcje dotyczące instalacji aplikacji Musicsoft Downloader oraz przesyłania plików znajdziesz na str. 108, 115.



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

Podłączając komputer do złącza USB TO HOST, należy przestrzegać następujące 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.

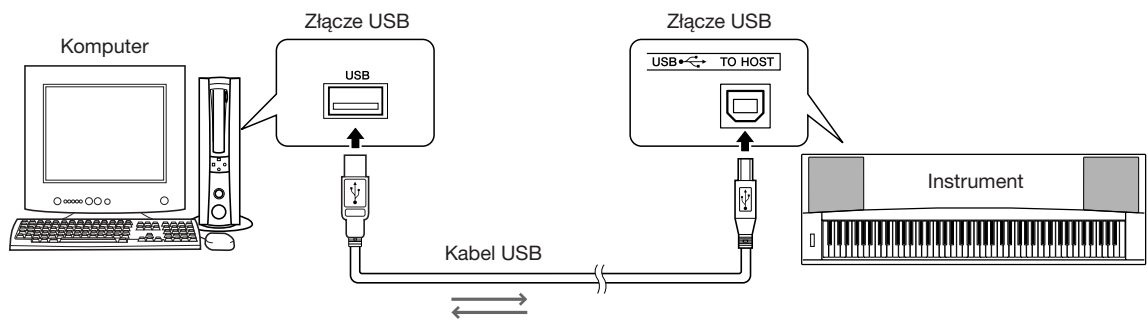
⚠ PRZESTROGA

- Należy używać kabli USB typu AB o długości maksymalnie 3 m.
- 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 co najmniej 6 s między następującymi czynnościami: (1) przy wyłączaniu i ponownym włączeniu instrumentu lub (2) przy podłączaniu i odłączaniu przewodu USB.

Przesyłanie danych muzycznych do i z komputera

Podłączenie instrumentu do komputera umożliwia wykorzystywanie danych muzycznych na komputerze oraz odtwarzanie danych muzycznych z komputera za pomocą brzmień instrumentu.

- **Gdy instrument jest podłączony do komputera, przesyła i odbiera dane muzyczne.**



■ Ustawienia MIDI.....

Ustawienia odnoszą się do wysyłania i odbierania danych o wykonaniu.

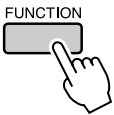
Funkcja lub parametr	Zakres wartości	Opis
Local	ON/OFF	Funkcja Local służy do określania, czy nuty wybierane za pomocą klawiatury będą trafiać do wewnętrznego generatora brzmień instrumentu: wewnętrzny generator brzmień jest aktywny, gdy funkcja sterowania lokalnego jest włączona, a nieaktywny, gdy jest wyłączona.
External Clock	ON/OFF	Ustawienia External Clock decydują o tym, czy instrument będzie synchronizowany własnym zegarem wewnętrznym (OFF), czy zegarowymi sygnałami synchronizacji z urządzenia zewnętrznego (ON).
Keyboard Out	ON/OFF	Służy do określania, czy dane o grze na klawiaturze instrumentu będą przesyłane gniazdem MIDI OUT (ON), czy też nie (OFF).
Style Out	ON/OFF	Służy do określania, czy podczas odtwarzania dane stylu będą przesyłane gniazdem MIDI OUT (ON), czy też nie (OFF).
Song Out	ON/OFF	Ustawienia te określają, czy podczas odtwarzania utwór użytkownika jest przesyłany (ON), czy też nie (OFF).

- ⚠ PRZESTROGA**

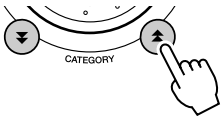
 - Jeśli nie można wydobyć z instrumentu żadnego dźwięku, prawdopodobną tego przyczyną jest ustawienie Local Control w pozycji OFF.
- ⚠ PRZESTROGA**

 - Jeśli parametr „ExtClock” ma wartość ON, lecz instrument nie odbiera zegarowych sygnałów synchronizacji MIDI, nie będzie można uruchomić metronomu ani odtwarzania stylu lub utworu.

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr, którego wartość chcesz zmienić.



3 Za pomocą pokrętła wybierz wartość ON lub OFF.

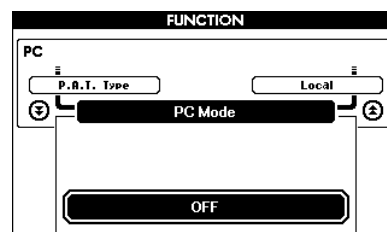
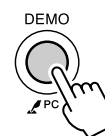
■ Tryb PC

Wymiana danych pomiędzy komputerem a instrumentem będzie możliwa po wprowadzeniu odpowiednich ustawień parametrów MIDI. Parametr „PC Mode” umożliwia wprowadzenie wielu ustawień MIDI w jednej operacji. Dostępne są trzy ustawienia: PC1, PC2 oraz OFF. To ustawienie nie ma znaczenia w przypadku przesyłania plików utworów lub plików danych zapisowych.

* 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 Za pomocą pokrętła wybierz wartość PC1, PC2 lub OFF.

UWAGA

- Po wybraniu wartości PC2 nie można korzystać z funkcji Lesson i Demo, funkcji odtwarzania utworów i stylów muzycznych oraz nagrywania utworów.

UWAGA

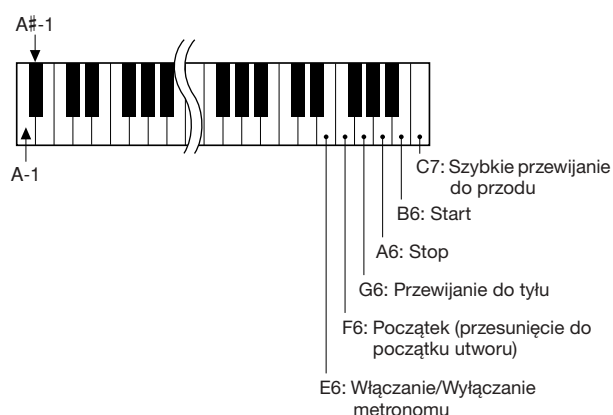
- Ekran roboczy trybu PC można również wywołać, naciskając przycisk [FUNCTION] i za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼], wybierając parametr PC Mode (str. 92).

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).



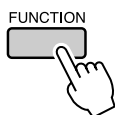
UWAGA

- Zdalne sterowanie urządzeniami MIDI działa niezależnie od trybu PC2.

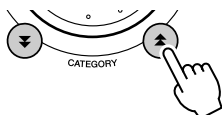
Funkcja Initial Send

Ta funkcja umożliwia wysyłanie do komputera aktualnie stosowanych ustawień panelu. Przed rozpoczęciem nagrywania wykonania na instrumencie w sekwencerowym programie komputerowym, dobrze jest wcześniej wysłać i zapisać tam aktualne ustawienia panelu.

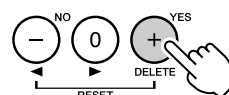
1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



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



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



Przesyłanie danych pomiędzy komputerem a instrumentem

Utwory, pliki stylów i muzycznych baz 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 a instrumentem, należy zainstalować aplikację Musicsoft Downloader i sterownik USB-MIDI, znajdujące się na dołączonej płycie CD-ROM. Szczegółowe informacje o instalacji zawiera akapit „Instrukcja instalacji płyty CD-ROM” na str. 111.

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

- Pojemność pamięci: 1895 KB
Łącznie 502 pliki utworów, stylów i muzycznych baz danych.
- Format danych
Utwór: .mid SMF format 0/1
Styl: .sty
Muzyczna baza danych: .mfd
Plik kopii zapasowej: 08PG88G.bup

● Co to jest SMF (Standard MIDI File)?

Format SMF (Standard MIDI File) jest jednym z najpopularniejszych i powszechnie stosowanych formatów sekwencyjnych używanych do przechowywania danych sekwencyjnych. Istnieją dwie odmiany tego standardu: format 0 i 1. Duża liczba urządzeń MIDI jest zgodna z formatem 0, a większość danych MIDI dostępnych w sprzedaży ma właśnie taki format.

■ Stosując aplikację Musicsoft Downloader, możesz:

- Przenosić pliki z komputera do pamięci flash instrumentu.
⇒ **przejdź do procedury opisanej na str. 109.**
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. 110.**

Aplikacja Musicsoft Downloader współpracuje z aplikacją Internet Explorer w wersji 5.5 lub nowszej.

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

UWAGA

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

1 Zainstaluj na komputerze aplikację Musicsoft Downloader i sterownik USB-MIDI, a następnie podłącz instrument do komputera (str. 113).

2 Do stacji CD-ROM włóż płytę dołączoną do instrumentu.

Okno startowe pojawi się automatycznie.

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

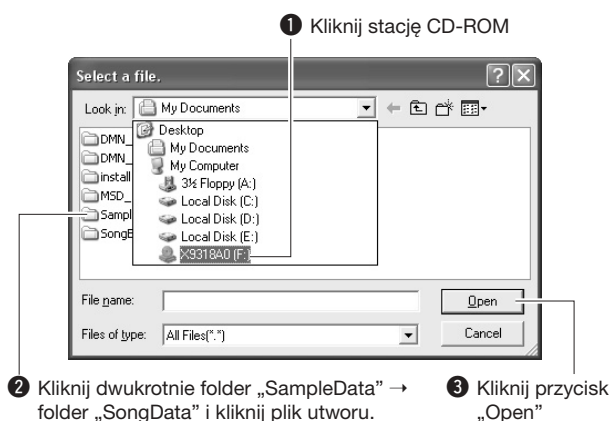
Spowoduje to uruchomienie aplikacji i wyświetlenie głównego okna.

UWAGA

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

4 Kliknij przycisk „Add File” (dodaj plik), aby wyświetlić okno „Add File”.

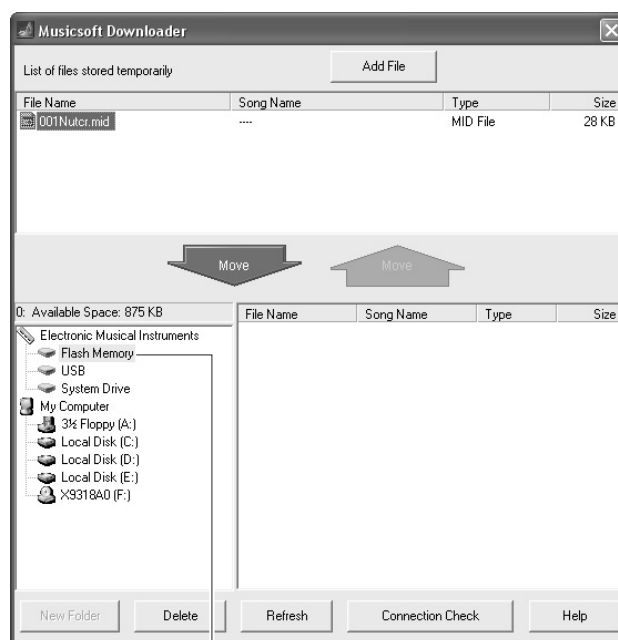
5 Kliknij przycisk po prawej stronie „Look in” (Wyszukaj) i z menu rozwijanego wybierz stację CD-ROM. Kliknij dwukrotnie folder „SampleData”. Zaznacz plik, który chcesz przesłać z folderu „SongData”, i kliknij przycisk „Open” (otwórz).



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” (Wykaz plików przechowywanych tymczasowo).

W dolnej części okna wyświetlany będzie również nośnik pamięci, umożliwiając wybranie miejsca docelowego przesłania danych. Kliknij „Instrument”, a następnie „Flash memory”.



- 1 Kliknij „Electronic Musical Instruments” (elektroniczne instrumenty muzyczne), 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 przycisk [OK], a utwór zostanie przesłany do pamięci instrumentu.

UWAGA

- Plików przeniesionych do katalogu głównego pamięci przy użyciu aplikacji Musicsoft Downloader — w jakiegokolwiek lokalizacji poza folderem USER FILES w urządzeniu pamięci flash 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 Music Downloader.

UWAGA

- Zakończ aplikację Music 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

- Podczas przesyłania danych nie odłączaj kabla USB. 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 zaleca się przechowywanie na komputerze kopii wszystkich ważnych danych.

● Używanie przesłanych utworów do Lekcji

Aby do ćwiczeń można było użyć utworów (tylko w formacie SMF 0 i 1) przesłanych z komputera, 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 Naciskaj przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „R-Part” (partia prawej ręki) lub „L-Part” (partia lewej ręki).
- 4 Za pomocą pokrętki wybierz numer kanału, który chcesz odtwarzać jako partię prawej lub lewej ręki.

Zaleca się wybór kanału 1 dla partii prawej ręki i kanału 2 dla partii lewej ręki.

■ Przesyłanie pliku kopii zapasowej z instrumentu do komputera

Aplikacja Musicsoft Downloader może służyć do przesyłania plików kopii zapasowych (str. 65), zawierających ustawienia pamięci registryjnej oraz funkcji do komputera. Jeśli klikniesz pozycję „Electronic Musical Instruments” w oknie Musicsoft Downloader, a następnie „System Drive”, w prawym dolnym rogu okna Musicsoft Downloader pojawi się plik o nazwie „08PG88G.bup”. To jest plik kopii zapasowej. Szczegółowe instrukcje przesyłania plików kopii zapasowych za pomocą aplikacji Musicsoft Downloader można uzyskać w pomocy online aplikacji w temacie „Przesyłanie danych o wykonaniu i ustawieniach między instrumentem i komputerem (w odniesieniu do niechronionych danych)”.

UWAGA

- Z instrumentu nie można przysłać danych wstępnie zdefiniowanych utworów.

PRZESTROGA

- Plik kopii zapasowej jest przesyłany i odbierany jako jeden plik. W rezultacie wszystkie dane pamięci registryjnej są zastępowane za każdym razem, gdy się je przysła lub odbiera. Należy o tym pamiętać podczas przesyłania danych.

PRZESTROGA

- Nie należy zmieniać nazwy pliku kopii zapasowej. Jeśli to zrobisz, po przesłaniu do instrumentu plik nie zostanie rozpoznany.

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/video (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 odnośnie do płyty CD-ROM

● Rodzaje danych

Płyta CD-ROM zawiera aplikacje. Instrukcje instalacji oprogramowania znajdziesz na str. 113.

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)

Aplikacje znajdujące się na tej płycie CD-ROM są przeznaczone do systemu operacyjnego Windows.

Zawartość płyty CD-ROM



Nazwa katalogu		Aplikacja/Nazwa danych	Zawartość
1	MSD_	Musicsoft Downloader	Aplikacja może być użyta do pobierania utworów MIDI z Internetu i przysyłania ich z komputera do pamięci instrumentu.
2	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.
3	SongBook	Song Book (Księga utworów)	Zawiera nuty 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 w tym podręczniku, począwszy od str. 122.
4	USBdrv2k_	USB-MIDI Driver (Windows 2000/XP)	Sterownik jest niezbędny do prawidłowej obsługi urządzeń MIDI, podłączonych przez port USB.
	USBdrvVista_	USB-MIDI Driver (Windows Vista/XP x64)	
	SampleData	SongData	Te utwory, style i pliki muzycznej bazy danych mogą być przesłane do instrumentu i odtworzone lub wykorzystane z różnymi jego funkcjami.
		StyleData	
		MDB	

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

■ Używanie płyty CD-ROM

Przed otwarciem opakowania płyty CD-ROM należy przeczytać Umowę licencyjną, znajdującą się na str. 147.

1 Sprawdź parametry systemu, aby upewnić się, że program będzie działać.

2 Do stacji CD-ROM włóż płytę dołączoną do instrumentu.

Automatycznie pojawi się okno startowe.

3 Zainstaluj na komputerze sterownik USB-MIDI.

Zobacz „Instalowanie sterownika USB-MIDI” na str. 113, aby uzyskać instrukcje instalacyjne i konfiguracyjne.

4 Podłącz instrument do komputera.

Procedurę podłączenia opisano na str. 105.

5 Zainstaluj oprogramowanie.

Musicsoft Downloader:

Zobacz str. 115.

6 Uruchom oprogramowanie.

Opis pozostałych funkcji znajdziesz w pomocy online dostarczonej z oprogramowaniem.

Zobacz „Rozwiązywanie problemów” na str. 116, jeśli napotkasz problemy podczas instalowania sterownika.

Wymagania systemowe

Aplikacja/Dane	System operacyjny	Procesor	Pamięć	Dysk twardy	Monitor
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; procesor Intel® Pentium® /Celeron® lub procesor zgodny z procesorem 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.	400 MHz lub wyższy (zalecany procesor Intel® Pentium® /Celeron® lub procesor zgodny)	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; Intel® Pentium®/Celeron® (zalecana częstotliwość 1,4 GHz lub większa)	256 MB lub więcej		

Instalacja oprogramowania

● Dezinstalacja (usuwanie oprogramowania)

Zainstalowane oprogramowanie można usunąć w następujący sposób:

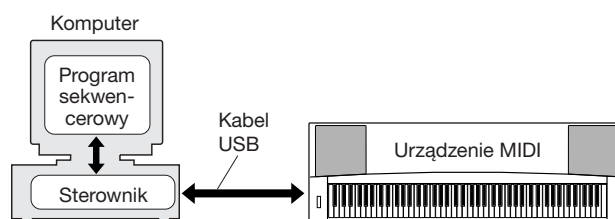
W menu Windows Start wybierz: „Start” → „Ustawienia” → „Panel sterowania” → „Dodaj lub usuń programy” → „Zainstaluj lub Odinstaluj”. Zaznacz element, który chcesz usunąć, i kliknij [Dodaj lub Usuń]. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

UWAGA

- Nazwy elementów i przycisków będą zależały od stosowanego systemu operacyjnego.

■ Instalowanie sterownika USB-MIDI...

Aby zapewnić poprawną komunikację za pośrednictwem złącza USB pomiędzy komputerem a urządzeniem MIDI, w komputerze należy zainstalować odpowiedni sterownik. Sterownik USB MIDI umożliwia sekwencerowemu programowi komputerowemu lub podobnym aplikacjom wysyłanie i odbieranie komunikatów MIDI przez kabel USB.



- Instalacja w Windows 2000 → str. 114.
- Instalacja w Windows XP → str. 114.
- Instalacja w Windows Vista → str. 115.

Sprawdź w komputerze nazwę stacji CD (np. D:, E:, Q:). Nazwa stacji jest wyświetlana obok ikony CD-ROM w folderze „Mój komputer”. Katalogiem głównym stacji CD-ROM będzie, 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 stacji CD-ROM włoż 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 razie zajrzyj do tematu „Rozwiązywanie problemów” w części „Instrukcja instalacji płyty CD-ROM” Podręcznika użytkownika.

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

UWAGA

- Jeśli podczas wykrywania sterowników system wyświetlił monit o włożeniu 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 XP 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], zaznacz pole obok opcji „Ignoruj” 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 stacji CD-ROM włoż płytę dołączoną do instrumentu. Okno startowe pojawi się automatycznie.
- 6** Najpierw upewnij się, że przełącznik [POWER] w instrumencie jest w pozycji OFF, następnie przy użyciu kabla USB połącz komputer z instrumentem. Po podłączeniu kabli włącz zasilanie urządzenia MIDI. System automatycznie otworzy okno „Znaleziono nowy sprzęt”. W przeciwnym przypadku zajrzyj do tematu „Rozwiązywanie problemów” w części „Instrukcja instalacji 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 stacji CD-ROM 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 stacji 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 na wyszukanie sterownika online, kliknij opcję „Nie szukaj online”.
- 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 Windows”, potwierdź, że to oprogramowanie jest autoryzowane przez firmę Yamaha Corporation, a następnie kliknij przycisk [Instaluj].

- 6 Po zakończeniu instalacji system wyświetli komunikat „Poprawnie zainstalowano oprogramowanie dla tego urządzenia”. Kliknij przycisk [Zamknij].

(W przypadku niektórych komputerów może upłynąć chwila, zanim pojawi się okno Kreatora).

Instalacja sterownika USB MIDI została zakończona.

■ Instalacja aplikacji Musicsoft Aplikacje 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 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 niniejszego podręcznika.

- 1 Włóż dołączoną płytę CD-ROM do stacji CD-ROM. Automatycznie pojawi się okno startowe pokazujące aplikacje.

UWAGA

- Jeśli okno startowe nie pojawi się automatycznie, kliknij dwukrotnie ikonę „Mój komputer”. Kliknij prawym przyciskiem ikonę stacji 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 [Install] 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 przesyłania plików pomiędzy instrumentem a komputerem można wykorzystywać tylko aplikację Musicsoft Downloader. Nie można stosować żadnych innych aplikacji do przesyłania plików.

■ Rozwiązywanie problemów

Nie można zainstalować sterownika.

- **Czy kabel USB jest podłączony prawidłowo?**
Sprawdź połączenie. Odłącz kabel USB i podłącz go ponownie.
- **Czy w komputerze włączona jest obsługa USB?**
Gdy podłączasz instrument do komputera po raz pierwszy i na ekranie nie pojawia się okno „Dodawanie nowego sprzętu”, funkcje USB komputera mogą być wyłączone. Wykonaj poniższe kroki.

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

* Widok klasyczny tylko w Windows XP.

2 Upewnij się, że przy opcji „Kontroler uniwersalnej magistrali szeregowej” lub „Koncentrator USB” nie jest wyświetlany symbol „!” lub „x”. Jeśli tak jest, sterownik USB jest wyłączony.

- **Czy system sygnalizuje nierozpoznane urządzenie?**

Jeśli instalacja sterownika nie powiodła się, instrument będzie rozpoznawany jako „Nieznane urządzenie” i sterownika nie będzie można zainstalować. Usuń „Nieznane urządzenie”, wykorzystując poniższą procedurę.

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 W menu „Przegląd urządzeń wg typu” znajdź „Inne urządzenia”.

3 Jeśli znajdziesz „Inne urządzenia”, kliknij dwa razy, aby rozwinąć drzewo, i odszukaj „Nieznane urządzenie”. Jeśli będzie tylko jedno, zaznacz je i kliknij przycisk [Usuń].

4 Odłącz kabel USB od instrumentu i podłącz go ponownie.

5 Zainstaluj sterownik jeszcze raz.

- Użytkownicy Windows 2000 zobacz str. 114
- Użytkownicy Windows XP..... zobacz str. 114
- Użytkownicy Windows Vista zobacz str. 115

Podczas sterowania instrumentem z poziomu komputera poprzez łącze USB instrument nie działa prawidłowo lub nie słychać dźwięku.

- Czy sterownik został zainstalowany? (str. 113).
- Czy kabel USB jest podłączony prawidłowo?
- Czy poziom głośności odtwarzania w instrumencie i programie komputerowym ma odpowiednią wartość?
- Czy w oprogramowaniu komputerowym wybrano odpowiedni port?
- Czy używasz najnowszej wersji sterownika USB-MIDI? Najnowszą wersję sterownika można pobrać z tej 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 przełączyć komputera w tryb czuwania ani wznowić jego działania.

- Nie włączaj trybu czuwania, gdy uruchomiona jest aplikacja MIDI.
Możliwe jest, że nie można normalnie zawiesić/ wznowić pracy komputera w zależności od konkretnej konfiguracji (kontrolera USB Host itd.). Jeśli tak, po prostu odłącz kabel USB i podłącz go ponownie, co umożliwi przywrócenie 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 stacji CD-ROM włóż płytę dołączoną do instrumentu.
- 3** Wybierz „Mój komputer” w menu Start.
- 4** Kliknij prawym przyciskiem ikonę stacji CD-ROM 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.” z poziomu „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

■ Dotyczące instrumentu

Problem	Możliwa przyczyna i rozwiązanie
Gdy instrument jest włączany lub wyłączany, przez chwilę słychać trzaski.	Jest to normalne i wskazuje, że instrument odbiera energię elektryczną.
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 albo odtwarzania utworu lub stylu.	Sprawdź, czy nic nie jest podłączone do gniazda [PHONES/OUTPUT] na panelu tylnym. Gdy do gniazda są podłączone słuchawki, nie słychać dźwięku.
	Sprawdź, czy jest włączona opcja Local Control. (Zobacz str. 106).
	Czy na wyświetlaczu jest widoczny komunikat FILE CONTROL? Klawiatura instrumentu nie generuje żadnych dźwięków, gdy jest wyświetlany komunikat 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 (str. 87), klawisze po prawej stronie służą jedynie do wprowadzania prym i typów akordów.
Po naciśnięciu przycisku [START/STOP] styl lub utwór nie jest odtwarzany.	Czy parametr External Clock ma wartość ON? Upewnij się, że ma wartość OFF; zobacz External Clock w tabeli na str. 106.
Styl nie brzmi poprawnie.	Upewnij się, że ustawienie głośności odtwarzania stylu (str. 93) ma odpowiednią wartość.
	Czy punkt podziału jest ustawiony na odpowiednim do granych akordów klawiszu? Ustaw punkt podziału na odpowiednim klawiszu (str. 82).
	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 143–160 (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.	Polifonia instrumentu wynosi maksymalnie 64 dźwięki. Jeśli równocześnie odtwarzany jest utwór lub styl akompaniamentowy i wykorzystywane jest brzmienie Dual albo Split, niektóre dźwięki akompaniamentu lub utworu mogą być pomijane.
Przełącznik nożny (pełniący funkcję pedału przedłużenia dźwięku) wydaje się działać odwrotnie. Na przykład naciśnięcie przełącznika nożnego powoduje ucięcie dźwięku, a zwolnienie — przedłużenie dźwięku.	Biegunowość przełącznika nożnego jest odwrócona. Przed włączeniem zasilania należy się upewnić, że wtyczka pedału przełączającego pewnie tkwi w gnieździe SUSTAIN.
Brzmienie zmienia się z nuty na nutę.	Jest to normalne. Metoda generowania brzmień AWM wykorzystuje wielokrotne nagrania (sample) instrumentu w całym zakresie klawiatury. Dlatego rzeczywisty dźwięk brzmienia może być nieco inny z nuty na nutę.

Problem	Możliwa przyczyna i rozwiązanie
Demo wyświetlane jest w języku japońskim, a w komunikatach na wyświetlaczu pojawiają się japońskie znaki.	Upewnij się, że ustawienie Language (język) w menu FUNCTION ma wartość English (angielski). (Zobacz str. 18).
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 [P.A.T. ON/OFF], aby ją wyłączyć.
Po naciśnięciu przycisku [ACMP ON/OFF] nie zapala się dioda ACMP.	Czy świeci się przycisk [STYLE]? Aby użyć funkcji związanej ze stylem, zawsze należy najpierw nacisnąć przycisk [STYLE].
Brak harmonii.	Efekty harmoniczne (01–26) funkcjonują rozmaicie, zależnie od ich rodzaju. Harmonie rodzaju 01–10, 13 funkcjonują przy włączonym automatycznym akompaniamencie — akordy grane są w zakresie akompaniamentu klawiatury, a linie melodyczne w zakresie prawej ręki. Harmonie rodzaju 15–26 będą działać bez względu na to, czy automatyczny akompaniament jest włączony, czy też nie. Dla rodzajów 23–26 należy grać równocześnie dwie nuty.
W górnej części ekranu MAIN pojawia się komunikat „OverCurrent”, a urządzenie USB nie odpowiada.	Komunikacja z urządzeniem USB została przerwana z powodu przeciążenia prądowego urządzenia USB. Odłącz urządzenie od złącza USB TO DEVICE, następnie włącz zasilanie instrumentu.



Komunikaty

Komunikat LCD	Komentarz
Access error!	Wskazuje błąd w czytaniu lub zapisywaniu z nośnika lub na nośniku nośniku lub pamięci flash.
All Memory Clearing...	Jest wyświetlany podczas kasowania wszystkich danych z pamięci flash. Nie należy wyłączać zasilania podczas przesyłania danych.
Are you sure?	Potwierdza, czy operacja Song Clear lub Track Clear ma zostać wykonana, czy też nie.
Backup Clearing...	Wyświetlany podczas czyszczenia danych kopii zapasowej w pamięci flash.
Cancel	Wyświetlany, gdy zostanie anulowane przesyłanie ustawień (Initial Send).
Can't clear TrackA.	Wyświetlany, gdy występuje błąd operacji czyszczenia ścieżki.
Clearing...	Wyświetlany podczas wykonywania operacji Song Clear lub Track Clear na utworach użytkownika.
Com Mode	Wyświetlany, gdy na komputerze podłączonym do instrumentu jest uruchomiona aplikacja Musicsoft Downloader. Nie jest wyświetlany podczas gry na instrumencie.
Completed	Wskazuje zakończenie określonego zadania, takiego jak zapisywanie czy przesyłanie danych.
Create Directory	Wyświetlany podczas tworzenia folderu w aplikacji Musicsoft Downloader.
Data Error!	Wyświetlany, gdy utwór użytkownika zawiera niedozwolone dane.
Delete File	Wyświetlany podczas usuwania pliku w aplikacji Musicsoft Downloader.
Delete OK ?	Potwierdza, czy operacja kasowania ma zostać wykonana, czy też nie.
Delete Directory	Wyświetlany podczas usuwania folderu w aplikacji Musicsoft Downloader.
Deleting...	Wyświetlany, gdy jest włączona funkcja kasowania.
End	Wyświetlany, gdy zakończone zostało przesyłanie ustawień (Initial Send).
Error!	Wyświetlany, gdy wystąpił błąd podczas zapisywania.
Exit.	Wyświetlany, gdy opuszczono tryb gotowości do nagrywania z powodu wybrania nieodpowiedniego stylu w trakcie gotowości do nagrywania stylu.
"File information area is not large enough."	Wskazuje, że nie można wykonać zapisu danych, ponieważ łączna liczba plików jest za duża.
File is not found.	Wskazuje, że nie ma żadnego pliku.
"File too large. Loading is impossible."	Wskazuje, że załadowanie danych nie może być wykonane, ponieważ plik jest za duży.
Flash Clearing...	Wyświetlany podczas czyszczenia utworu lub przesyłania danych stylu do pamięci wewnętrznej flash.
Format OK ? [EXECUTE]	Potwierdza, czy formatowanie nośnika ma zostać wykonane, czy też nie.
Formatting...	Wyświetlany podczas formatowania.
Load OK ?	Potwierdza, czy operacja ładowania ma zostać wykonana, czy też nie.
Loading...	Wyświetlany podczas ładowania danych.
Media is not inserted.	Wyświetlany podczas próby uzyskania dostępu do nośnika, który nie jest włożony.
Media capacity is full.	Wyświetlany, gdy nie można zapisać danych z powodu zapełnienia pamięci nośnika.
Memory Full	Wyświetlany po zapełnieniu 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.

Komunikat LCD	Komentarz
"Now Writing... (Don't turn off the power now, otherwise the data may be damaged.)"	Wyświetlany podczas zapisywania danych w pamięci. Nie należy wyłączać zasilania podczas zapisywania. Może to spowodować utratę danych.
OverCurrent	Komunikacja z urządzeniem USB została przerwana z powodu przeciążenia prądowego urządzenia USB. Odłącz urządzenie od gniazda USB TO DEVICE, następnie włącz zasilanie instrumentu.
Overwrite ?	Potwierdza, czy operacja nadpisywania ma zostać wykonana, czy też nie.
Please Wait...	Wyświetlany podczas wykonywania zadań wymagających czasu, takich jak wyświetlanie zapisu nutowego czy tekstu lub zatrzymywania nagrania.
Rename File	Wyświetlany podczas ponownego zapisywania nazwy pliku w aplikacji Musicsoft Downloader.
Save OK ?	Potwierdza, czy operacja zapisywania ma zostać wykonana, czy też nie.
Saved data is not found.	Wyświetlany, gdy dane do zapisania nie istnieją.
Saving...	Wyświetlany podczas zapisywania danych w pamięci. Nie należy wyłączać zasilania podczas zapisywania. Może to spowodować utratę danych.
Send OK?	Potwierdza, czy operacja przesyłania danych ma zostać wykonana, czy też nie.
Sending...	Wyświetlany podczas przesyłania danych.
"Since the media is in use now, this function is not available."	Wskazuje, że funkcja zarządzania plikami jest niedostępna, ponieważ nośnik jest używany.
Style data is too large to load.	Wskazuje, że nie można załadować danych stylu, ponieważ ilość danych stylu jest zbyt duża.
Sure ? [YES/NO]	Ponownie potwierdza, czy operacja ma być wykonana.
"The limit of the media has been reached."	Wskazuje, że nie można zapisać danych, ponieważ struktura folderów/katalogów stała się zbyt skomplikowana.
The media is not formatted.	Wskazuje, że włożony nośnik nie został sformatowany.
"The media is write-protected."	Wskazuje, że na włożonym nośniku nie można zapisywać, bo jest zabezpieczony przed zapisem. Ustaw przełącznik chroniący przed zapisem w położeniu umożliwiającym zapis przed użyciem nośnika.
"The song data is too large to be converted to notation."	Wskazuje, że nie można wyświetlać nut, ponieważ ilość danych utworu jest zbyt duża.
There are too many files.	Wskazuje, że nie można zapisać danych, ponieważ łączna liczba plików jest za duża.
"This function is not available now."	Wskazuje, że wybrana funkcja jest niedostępna, ponieważ instrument wykonuje inne zadanie.
[nnn] "file name"	Wskazuje nazwę aktualnie przesyłanego pliku. „nnn” oznacza odbierany blok.

UWAGA

- Nie wszystkie komunikaty umieszczono w tabeli: jedynie te, które wymagają 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

(Demo funkcji Easy Song Arranger)

Hallelujah Chorus

1

Intro

Melody

Style

Progression

<Clubdance>

Main

Fill

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

Fill

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

<Bluegrass>

Main

Fill

17/35

D D/C G/B Em7 A7sus4 A7 D G/D D G/D D

Main

<Tango> **Main** **Fill** <Fun 4/4> **Main**

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 zagrasz 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

1/5

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



Lista brzmień

■ Maksymalna polifonia instrumentu

Instrument ma polifonię 64-dźwiękową. Oznacza to, że może odtwarzać 64 dźwięki równocześnie, bez względu na źródło pochodzenia (utwór, styl, klawiatura). Automatyczny akompaniament zajmuje pewną liczbę dźwięków polifonii, więc gdy jest stosowany, polifonia klawiatury jest odpowiednio redukowana. Ta sama zasada obowiązuje w przypadku brzmienia Split i podczas odtwarzania utworów. Jeśli maksymalna polifonia zostanie przekroczona, spośród wybrzmiewających dźwięków są tłumione te, które zostały zagrane najwcześniej (priorytet ostatniego dźwięku).

● Lista brzmień

Numer utworu	Komunikat Bank Select (Wybór banku)		MIDI Zmiana Programu (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	120	005	Phase Electric Piano
013	000	113	006	Hyper Tines
014	000	112	005	Funky Electric Piano
015	000	112	006	DX Modern Electric Piano
016	000	114	006	Venus Electric Piano
017	000	113	005	Tremolo Electric Piano
018	000	114	008	E.Clavichord
019	000	112	008	Clavi
020	000	113	008	WahClavi
ORGAN				
021	000	118	019	Cool! Organ
022	000	117	019	Cool! Rotor Organ
023	000	112	017	Jazz Organ 1
024	000	113	017	Jazz Organ 2
025	000	112	019	Rock Organ
026	000	114	019	Purple Organ
027	000	112	018	Click Organ
028	000	116	017	Bright Organ
029	000	127	019	Theater Organ
030	000	121	020	16'+2' Organ
031	000	120	020	16'+4' Organ
032	000	113	020	Chapel Organ
033	000	112	020	Church Organ
034	000	112	021	Reed Organ
ACCORDION				
035	000	112	022	Musette Accordion
036	000	113	022	Traditional Accordion
037	000	113	024	Bandoneon
038	000	113	023	Modern Harp
039	000	112	023	Harmonica
GUITAR				
040	000	112	025	Classical Guitar
041	000	112	026	Folk Guitar
042	000	112	027	Jazz Guitar
043	000	117	028	60's Clean Guitar
044	000	113	026	12Strings Guitar
045	000	112	028	Clean Guitar
046	000	113	027	Octave Guitar
047	000	112	029	Muted Guitar
048	000	112	030	Overdriven Guitar
049	000	112	031	Distortion Guitar

UWAGA

- Dla każdego brzmienia z tabeli zamieszczono wartość komunikatu o zmianie brzmienia MIDI. Komunikaty te można wykorzystywać do zdalnego wywołania brzmień za pomocą innego urządzenia MIDI podłączonego do instrumentu.
- Numery 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.
- Gdy jest wciśnięty pedał podtrzymania dźwięku (przełącznik nożny), wybrzmiewanie niektórych brzmień może w ogóle nie zanikać lub zanikać bardzo długo.

Numer utworu	Komunikat Bank Select (Wybór banku)		MIDI Zmiana Programu (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
BASS				
050	000	112	034	Finger Bass
051	000	112	033	Acoustic Bass
052	000	112	035	Pick Bass
053	000	112	036	Fretless Bass
054	000	112	037	Slap Bass
055	000	112	039	Synth Bass
056	000	113	039	Hi-Q Bass
057	000	113	040	Dance Bass
STRINGS				
058	000	116	050	Live! Orchestra
059	000	112	049	String Ensemble
060	000	112	050	Chamber Strings
061	000	113	050	Slow Strings
062	000	112	045	Tremolo Strings
063	000	112	051	Synth Strings
064	000	112	046	Pizzicato Strings
065	000	112	041	Violin
066	000	112	043	Cello
067	000	112	044	Contrabass
068	000	112	047	Harp
069	000	112	106	Banjo
070	000	112	056	Orchestra Hit
CHOIR				
071	000	112	053	Choir
072	000	113	053	Vocal Ensemble
073	000	112	055	Air Choir
074	000	112	054	Vox Humana
SAXOPHONE				
075	000	117	067	Sweet! Tenor Sax
076	000	113	065	Sweet! Soprano Sax
077	000	114	072	Sweet! Clarinet
078	000	118	067	Growl Sax
079	000	112	067	Tenor Sax
080	000	112	066	Alto Sax
081	000	112	065	Soprano Sax
082	000	112	068	Baritone Sax
083	000	114	067	Breathy Tenor Sax
084	000	112	072	Clarinet
085	000	112	069	Oboe
086	000	112	070	English Horn
087	000	112	071	Bassoon
TRUMPET				
088	000	115	057	Sweet! Trumpet
089	000	117	058	Sweet! Trombone
090	000	114	060	Sweet! Muted Trumpet
091	000	112	057	Trumpet
092	000	112	058	Trombone
093	000	113	058	Trombone Section
094	000	112	060	Muted Trumpet
095	000	112	061	French Horn
096	000	112	059	Tuba
BRASS				
097	000	112	062	Brass Section
098	000	113	062	Big Band Brass
099	000	113	063	80's Brass

Numer utworu	Komunikat Bank Select (Wybór banku)		MIDI Zmiana Programu (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
100	000	119	062	Mellow Horns
101	000	114	063	Techno Brass
102	000	112	063	Synth Brass
FLUTE				
103	000	114	074	Sweet! Flute
104	000	113	076	Sweet! Pan Flute
105	000	112	074	Flute
106	000	112	073	Piccolo
107	000	112	076	Pan Flute
108	000	112	075	Recorder
109	000	112	080	Ocarina
SYNTH LEAD				
110	000	112	081	Square Lead
111	000	112	082	Sawtooth Lead
112	000	115	082	Analogon
113	000	119	082	Fargo
114	000	112	099	Star Dust
115	000	112	086	Voice Lead
116	000	112	101	Brightness
SYNTH PAD				
117	000	118	089	SweetHeaven
118	000	112	092	Xenon Pad
119	000	112	095	Equinox
120	000	112	089	Fantasia
121	000	113	090	Dark Moon
122	000	113	101	Bell Pad
PERCUSSION				
123	000	112	012	Vibraphone
124	000	112	013	Marimba
125	000	112	014	Xylophone
126	000	112	115	Steel Drums
127	000	112	009	Celesta
128	000	112	011	Music Box
129	000	112	015	Tubular Bells
130	000	112	048	Timpani
DRUM KITS				
131	127	000	001	Standard Kit 1
132	127	000	002	Standard Kit 2
133	127	000	009	Room Kit
134	127	000	017	Rock Kit
135	127	000	025	Electronic Kit
136	127	000	026	Analog Kit
137	127	000	113	Dance Kit
138	127	000	033	Jazz Kit
139	127	000	041	Brush Kit
140	127	000	049	Symphony Kit
141	126	000	001	SFX Kit 1
142	126	000	002	SFX Kit 2

● Wykaz brzmień XGlite/opcjonalnych brzmień XGlite*

Numer utworu	Komunikat Bank Select (Wybór banku)		MIDI Zmiana Programu (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
XG PIANO				
143	000	000	001	Grand Piano
144	000	001	001	Grand Piano KSP
145	000	040	001	Piano Strings
146	000	041	001	Dream
147	000	000	002	Bright Piano
148	000	001	002	Bright Piano KSP
149	000	000	003	Electric Grand Piano
150	000	001	003	Electric Grand Piano KSP
151	000	032	003	Detuned CP80
152	000	000	004	Honky-tonk Piano
153	000	001	004	Honky-tonk Piano KSP
154	000	000	005	Electric Piano 1
155	000	001	005	Electric Piano 1 KSP
156	000	032	005	Chorus Electric Piano 1
157	000	000	006	Electric Piano 2
158	000	001	006	Electric Piano 2 KSP

Numer utworu	Komunikat Bank Select (Wybór banku)		MIDI Zmiana Programu (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
*159	000	032	006	Chorus Electric Piano 2
160	000	041	006	DX + Analog Electric Piano
161	000	000	007	Harpsichord
162	000	001	007	Harpsichord KSP
163	000	035	007	Harpsichord 2
164	000	000	008	Clavi
165	000	001	008	Clavi KSP
XG CHROMATIC				
166	000	000	009	Celesta
167	000	000	010	Glockenspiel
168	000	000	011	Music Box
169	000	064	011	Orgel
170	000	000	012	Vibraphone
171	000	001	012	Vibraphone KSP
172	000	000	013	Marimba
173	000	001	013	Marimba KSP
174	000	064	013	Sine Marimba
175	000	097	013	Balimba
176	000	098	013	Log Drums
177	000	000	014	Xylophone
178	000	000	015	Tubular Bells
179	000	096	015	Church Bells
180	000	097	015	Carillon
181	000	000	016	Dulcimer
182	000	035	016	Dulcimer 2
183	000	096	016	Cimbalom
184	000	097	016	Santur
XG ORGAN				
185	000	000	017	Drawbar Organ
186	000	032	017	Detuned Drawbar Organ
187	000	033	017	60's Drawbar Organ 1
188	000	034	017	60's Drawbar Organ 2
189	000	035	017	70's Drawbar Organ 1
190	000	037	017	60's Drawbar Organ 3
191	000	040	017	16+2'2/3
192	000	064	017	Organ Bass
193	000	065	017	70's Drawbar Organ 2
194	000	066	017	Cheezy Organ
195	000	067	017	Drawbar Organ 2
196	000	000	018	Percussive Organ
197	000	024	018	70's Percussive Organ
198	000	032	018	Detuned Percussive Organ
199	000	033	018	Light Organ
200	000	037	018	Percussive Organ 2
201	000	000	019	Rock Organ
202	000	064	019	Rotary Organ
203	000	065	019	Slow Rotary
204	000	066	019	Fast Rotary
205	000	000	020	Church Organ
206	000	032	020	Church Organ 3
207	000	035	020	Church Organ 2
208	000	040	020	Notre Dame
209	000	064	020	Organ Flute
210	000	065	020	Tremolo Organ Flute
211	000	000	021	Reed Organ
212	000	040	021	Puff Organ
213	000	000	022	Accordion
214	000	000	023	Harmonica
215	000	032	023	Harmonica 2
216	000	000	024	Tango Accordion
217	000	064	024	Tango Accordion 2
XG GUITAR				
218	000	000	025	Nylon Guitar
219	000	043	025	Velocity Guitar Harmonics
220	000	096	025	Ukulele
221	000	000	026	Steel Guitar
222	000	035	026	12-string Guitar
223	000	040	026	Nylon & Steel Guitar
224	000	041	026	Steel Guitar with Body Sound
225	000	096	026	Mandolin
226	000	000	027	Jazz Guitar
227	000	032	027	Jazz Amp
228	000	000	028	Clean Guitar

Numer utworu	Komunikat Bank Select (Wybór banku)		MIDI Zmiana Programu (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
229	000	032	028	Chorus Guitar
230	000	000	029	Muted Guitar
231	000	040	029	Funk Guitar
232	000	041	029	Muted Steel Guitar
233	000	045	029	Jazz Man
234	000	000	030	Overdriven Guitar
235	000	043	030	Guitar Pinch
236	000	000	031	Distortion Guitar
237	000	040	031	Feedback Guitar
238	000	041	031	Feedback Guitar 2
239	000	000	032	Guitar Harmonics
240	000	065	032	Guitar Feedback
241	000	066	032	Guitar Harmonics 2
XG BASS				
242	000	000	033	Acoustic Bass
243	000	040	033	Jazz Rhythm
244	000	045	033	Velocity Crossfade Upright Bass
245	000	000	034	Finger Bass
246	000	018	034	Finger Dark
247	000	040	034	Bass & Distorted Electric Guitar
248	000	043	034	Finger Slap Bass
249	000	045	034	Finger Bass 2
250	000	065	034	Modulated Bass
251	000	000	035	Pick Bass
252	000	028	035	Muted Pick Bass
253	000	000	036	Fretless Bass
254	000	032	036	Fretless Bass 2
255	000	033	036	Fretless Bass 3
256	000	034	036	Fretless Bass 4
257	000	000	037	Slap Bass 1
258	000	032	037	Punch Thumb Bass
259	000	000	038	Slap Bass 2
260	000	043	038	Velocity Switch Slap
261	000	000	039	Synth Bass 1
262	000	040	039	Techno Synth Bass
263	000	000	040	Synth Bass 2
264	000	006	040	Mellow Synth Bass
265	000	012	040	Sequenced Bass
266	000	018	040	Click Synth Bass
267	000	019	040	Synth Bass 2 Dark
*268	000	040	040	Modular Synth Bass
269	000	041	040	DX Bass
XG STRINGS				
270	000	000	041	Violin
271	000	008	041	Slow Violin
272	000	000	042	Viola
273	000	000	043	Cello
274	000	000	044	Contrabass
275	000	000	045	Tremolo Strings
276	000	008	045	Slow Tremolo Strings
277	000	040	045	Suspense Strings
278	000	000	046	Pizzicato Strings
279	000	000	047	Orchestral Harp
280	000	040	047	Yang Chin
281	000	000	048	Timpani
XG ENSEMBLE				
282	000	000	049	Strings 1
283	000	003	049	Stereo Strings
284	000	008	049	Slow Strings
285	000	035	049	60's Strings
286	000	040	049	Orchestra
287	000	041	049	Orchestra 2
288	000	042	049	Tremolo Orchestra
289	000	045	049	Velocity Strings
290	000	000	050	Strings 2
291	000	003	050	Stereo Slow Strings
292	000	008	050	Legato Strings
293	000	040	050	Warm Strings
294	000	041	050	Kingdom
295	000	000	051	Synth Strings 1
296	000	000	052	Synth Strings 2
297	000	000	053	Choir Aahs
298	000	003	053	Stereo Choir

Numer utworu	Komunikat Bank Select (Wybór banku)		MIDI Zmiana Programu (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
299	000	032	053	Mellow Choir
300	000	040	053	Choir Strings
301	000	000	054	Voice Oohs
302	000	000	055	Synth Voice
303	000	040	055	Synth Voice 2
304	000	041	055	Choral
305	000	064	055	Analog Voice
306	000	000	056	Orchestra Hit
307	000	035	056	Orchestra Hit 2
308	000	064	056	Impact
XG BRASS				
309	000	000	057	Trumpet
310	000	032	057	Warm Trumpet
311	000	000	058	Trombone
312	000	018	058	Trombone 2
313	000	000	059	Tuba
314	000	000	060	Muted Trumpet
315	000	000	061	French Horn
316	000	006	061	French Horn Solo
317	000	032	061	French Horn 2
318	000	037	061	Horn Orchestra
319	000	000	062	Brass Section
320	000	035	062	Trumpet & Trombone Section
321	000	000	063	Synth Brass 1
322	000	020	063	Resonant Synth Brass
323	000	000	064	Synth Brass 2
324	000	018	064	Soft Brass
325	000	041	064	Choir Brass
XG REED				
326	000	000	065	Soprano Sax
327	000	000	066	Alto Sax
328	000	040	066	Sax Section
329	000	000	067	Tenor Sax
330	000	040	067	Breathy Tenor Sax
331	000	000	068	Baritone Sax
332	000	000	069	Oboe
333	000	000	070	English Horn
334	000	000	071	Bassoon
335	000	000	072	Clarinet
XG PIPE				
336	000	000	073	Piccolo
337	000	000	074	Flute
338	000	000	075	Recorder
339	000	000	076	Pan Flute
340	000	000	077	Blown Bottle
341	000	000	078	Shakuhachi
342	000	000	079	Whistle
343	000	000	080	Ocarina
XG SYNTH LEAD				
344	000	000	081	Square Lead
345	000	006	081	Square Lead 2
346	000	008	081	LM Square
347	000	018	081	Hollow
348	000	019	081	Shroud
349	000	064	081	Mellow
350	000	065	081	Solo Sine
351	000	066	081	Sine Lead
352	000	000	082	Sawtooth Lead
353	000	006	082	Sawtooth Lead 2
354	000	008	082	Thick Sawtooth
355	000	018	082	Dynamic Sawtooth
356	000	019	082	Digital Sawtooth
357	000	020	082	Big Lead
358	000	096	082	Sequenced Analog
359	000	000	083	Calliope Lead
360	000	065	083	Pure Lead
361	000	000	084	Chiff Lead
362	000	000	085	Charang Lead
363	000	064	085	Distorted Lead
364	000	000	086	Voice Lead
365	000	000	087	Fifths Lead
366	000	035	087	Big Five
367	000	000	088	Bass & Lead

Numer utworu	Komunikat Bank Select (Wybór banku)		MIDI Zmiana Programu (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
368	000	016	088	Big & Low
369	000	064	088	Fat & Perky
370	000	065	088	Soft Whirl
XG SYNTH PAD				
371	000	000	089	New Age Pad
372	000	064	089	Fantasy
373	000	000	090	Warm Pad
374	000	000	091	Poly Synth Pad
375	000	000	092	Choir Pad
376	000	066	092	Itopia
377	000	000	093	Bowed Pad
378	000	000	094	Metallic Pad
379	000	000	095	Halo Pad
380	000	000	096	Sweep Pad
XG SYNTH EFFECTS				
381	000	000	097	Rain
382	000	065	097	African Wind
383	000	066	097	Carib
384	000	000	098	Sound Track
385	000	027	098	Prologue
386	000	000	099	Crystal
387	000	012	099	Synth Drum Comp
388	000	014	099	Popcorn
389	000	018	099	Tiny Bells
390	000	035	099	Round Glockenspiel
391	000	040	099	Glockenspiel Chimes
392	000	041	099	Clear Bells
393	000	042	099	Chorus Bells
394	000	065	099	Soft Crystal
395	000	070	099	Air Bells
396	000	071	099	Bell Harp
397	000	072	099	Gamelimba
398	000	000	100	Atmosphere
399	000	018	100	Warm Atmosphere
400	000	019	100	Hollow Release
401	000	040	100	Nylon Electric Piano
402	000	064	100	Nylon Harp
403	000	065	100	Harp Vox
404	000	066	100	Atmosphere Pad
405	000	000	101	Brightness
406	000	000	102	Goblins
407	000	064	102	Goblins Synth
408	000	065	102	Creeper
409	000	067	102	Ritual
410	000	068	102	To Heaven
411	000	070	102	Night
412	000	071	102	Glisten
413	000	096	102	Bell Choir
414	000	000	103	Echoes
415	000	000	104	Sci-Fi
XG WORLD				
416	000	000	105	Sitar
417	000	032	105	Detuned Sitar
418	000	035	105	Sitar 2
419	000	097	105	Tamboura
420	000	000	106	Banjo
421	000	028	106	Muted Banjo
422	000	096	106	Rabab
423	000	097	106	Gopichant
424	000	098	106	Oud
425	000	000	107	Shamisen
426	000	000	108	Koto
427	000	096	108	Taisho-kin
428	000	097	108	Kanoon
429	000	000	109	Kalimba
430	000	000	110	Bagpipe
431	000	000	111	Fiddle
432	000	000	112	Shanai
XG PERCUSSIVE				
433	000	000	113	Tinkle Bell
434	000	096	113	Bonang
435	000	097	113	Altair
436	000	098	113	Gamelan Gongs

Numer utworu	Komunikat Bank Select (Wybór banku)		MIDI Zmiana Programu (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
437	000	099	113	Stereo Gamelan Gongs
438	000	100	113	Rama Cymbal
439	000	000	114	Agogo
440	000	000	115	Steel Drums
441	000	097	115	Glass Percussion
442	000	098	115	Thai Bells
443	000	000	116	Woodblock
444	000	096	116	Castanets
445	000	000	117	Taiko Drum
446	000	096	117	Gran Cassa
447	000	000	118	Melodic Tom
448	000	064	118	Melodic Tom 2
449	000	065	118	Real Tom
450	000	066	118	Rock Tom
451	000	000	119	Synth Drum
452	000	064	119	Analog Tom
453	000	065	119	Electronic Percussion
454	000	000	120	Reverse Cymbal
XG SOUND EFFECTS				
455	000	000	121	Fret Noise
456	000	000	122	Breath Noise
457	000	000	123	Seashore
458	000	000	124	Bird Tweet
459	000	000	125	Telephone Ring
460	000	000	126	Helicopter
461	000	000	127	Applause
462	000	000	128	Gunshot
463	064	000	001	Cutting Noise
464	064	000	002	Cutting Noise 2
465	064	000	004	String Slap
466	064	000	017	Flute Key Click
467	064	000	033	Shower
468	064	000	034	Thunder
469	064	000	035	Wind
470	064	000	036	Stream
471	064	000	037	Bubble
472	064	000	038	Feed
473	064	000	049	Dog
474	064	000	050	Horse
475	064	000	051	Bird Tweet 2
476	064	000	056	Maou
477	064	000	065	Phone Call
478	064	000	066	Door Squeak
479	064	000	067	Door Slam
480	064	000	068	Scratch Cut
481	064	000	069	Scratch Split
482	064	000	070	Wind Chime
483	064	000	071	Telephone Ring 2
484	064	000	081	Car Engine Ignition
485	064	000	082	Car Tires Squeal
486	064	000	083	Car Passing
487	064	000	084	Car Crash
488	064	000	085	Siren
489	064	000	086	Train
490	064	000	087	Jet Plane
491	064	000	088	Starship
492	064	000	089	Burst
493	064	000	090	Roller Coaster
494	064	000	091	Submarine
495	064	000	097	Laugh
496	064	000	098	Scream
497	064	000	099	Punch
498	064	000	100	Heartbeat
499	064	000	101	Footsteps
500	064	000	113	Machine Gun
501	064	000	114	Laser Gun
502	064	000	115	Explosion
503	064	000	116	Firework

Brzmienia oznaczone gwiazdką (*) to opcjonalne brzmienia XGLite.



Lista zestawów perkusyjnych

- " " wskazuje, że brzmienie perkusyjne jest takie samo, jak w zestawie „Standard Kit 1” (Zestaw standardowy 1).
- Każde brzmienie perkusyjne zajmuje jeden dźwięk polifonii.
- Nuty i numery nut MIDI są w rzeczywistości o oktawę niższe niż na klawiaturze. Na przykład w zestawie „131: Standard Kit 1” brzmienie „Seq Click H” (Nr nuty: 36/Nuta: C1) odpowiada (Nr nuty: 24/Nuta: C0).
- Kolumna „Key Off” (Zwolnienie klawisza): Brzmienia perkusyjne, przy których w kolumnie „Key Off” znajduje się symbol „O”, przestają wybrzmiewać po zwolnieniu klawisza.
- Brzmienia perkusyjne, które w kolumnie „Alternate Assign” (*1... 4) mają taką samą wartość, nie mogą wybrzmiewać równocześnie. (Podczas gry można je wykorzystywać zamiennie).

	Voice No.						131	132	133	134	135	136
	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					
		26	D0	14	D-1	3	Surdo Open					
E0	D#0	27	D#0	15	D#-1		Hi Q					
		28	E0	16	E-1		Whip Slap					
F0	F#0	29	F0	17	F-1	4	Scratch H					
		30	F#0	18	F#-1	4	Scratch L					
G0	G#0	31	G0	19	G-1		Finger Snap					
		32	G#0	20	G#-1		Click Noise					
A0	A#0	33	A0	21	A-1		Metronome Click					
		34	A#0	22	A#-1		Metronome Bell					
B0		35	B0	23	B-1		Seq Click L					
C1	C#1	36	C1	24	C0		Seq Click H					
		37	C#1	25	C#0		Brush Tap					
D1	D#1	38	D1	26	D0	O	Brush Swirl					
		39	D#1	27	D#0		Brush Slap					
E1		40	E1	28	E0	O	Brush Tap Swirl				Reverse Cymbal	Reverse Cymbal
F1	F#1	41	F1	29	F0	O	Snare Roll	Snare Roll 2				
		42	F#1	30	F#0		Castanet				Hi Q 2	Hi Q 2
G1	G#1	43	G1	31	G0		Snare Soft	Snare Soft 2		Snare Noisy	Snare Snappy Electro	Snare Noisy 4
		44	G#1	32	G#0		Sticks					
A1	A#1	45	A1	33	A0		Kick Soft			Kick Tight 2	Kick 3	Kick Tight 2
		46	A#1	34	A#0		Open Rim Shot	Open Rim Shot H Short				
B1		47	B1	35	B0		Kick Tight	Kick Tight Short		Kick 2	Kick Gate	Kick Analog Short
C2	C#2	48	C2	36	C1		Kick	Kick Short		Kick Gate	Kick Gate Heavy	Kick Analog
		49	C#2	37	C#1		Side Stick					Side Stick Analog
D2	D#2	50	D2	38	D1		Snare	Snare Short	Snare Snappy	Snare Rock	Snare Noisy 2	Snare Analog
		51	D#2	39	D#1		Hand Clap					
E2		52	E2	40	E1		Snare Tight	Snare Tight H	Snare Tight Snappy	Snare Rock Rim	Snare Noisy 3	Snare Analog 2
F2	F#2	53	F2	41	F1		Floor Tom L	Tom Room 1	Tom Room 1	Tom Rock 1	Tom Electro 1	Tom Analog 1
		54	F#2	42	F#1	1	Hi-Hat Closed					Hi-Hat Closed Analog
G2	G#2	55	G2	43	G1		Floor Tom H	Tom Room 2	Tom Room 2	Tom Rock 2	Tom Electro 2	Tom Analog 2
		56	G#2	44	G#1	1	Hi-Hat Pedal					Hi-Hat Closed Analog 2
A2	A#2	57	A2	45	A1		Low Tom	Tom Room 3	Tom Room 3	Tom Rock 3	Tom Electro 3	Tom Analog 3
		58	A#2	46	A#1	1	Hi-Hat Open					Hi-Hat Open Analog
B2		59	B2	47	B1		Mid Tom L	Tom Room 4	Tom Room 4	Tom Rock 4	Tom Electro 4	Tom Analog 4
C3	C#3	60	C3	48	C2		Mid Tom H	Tom Room 5	Tom Room 5	Tom Rock 5	Tom Electro 5	Tom Analog 5
		61	C#3	49	C#2		Crash Cymbal 1					Crash Analog
D3	D#3	62	D3	50	D2		High Tom	Tom Room 6	Tom Room 6	Tom Rock 6	Tom Electro 6	Tom Analog 6
		63	D#3	51	D#2		Ride Cymbal 1					
E3		64	E3	52	E2		Chinese Cymbal					
F3	F#3	65	F3	53	F2		Ride Cymbal Cup					
		66	F#3	54	F#2		Tambourine					
G3	G#3	67	G3	55	G2		Splash Cymbal					
		68	G#3	56	G#2		Cowbell					Cowbell Analog
A3	A#3	69	A3	57	A2		Crash Cymbal 2					
		70	A#3	58	A#2		Vibraslap					
B3		71	B3	59	B2		Ride Cymbal 2					
C4	C#4	72	C4	60	C3		Bongo H					
		73	C#4	61	C#3		Bongo L					
D4	D#4	74	D4	62	D3		Conga H Mute					Conga Analog H
		75	D#4	63	D#3		Conga H Open					Conga Analog M
E4		76	E4	64	E3		Conga L					Conga Analog L
F4	F#4	77	F4	65	F3		Timbale H					
		78	F#4	66	F#3		Timbale L					
G4	G#4	79	G4	67	G3		Agogo H					
		80	G#4	68	G#3		Agogo L					
A4	A#4	81	A4	69	A3		Cabasa					
		82	A#4	70	A#3		Maracas					Maracas 2
B4		83	B4	71	B3	O	Samba Whistle H					
C5	C#5	84	C5	72	C4	O	Samba Whistle L					
		85	C#5	73	C#4		Guiro Short					
D5	D#5	86	D5	74	D4	O	Guiro Long					
		87	D#5	75	D#4		Claves					Claves 2
E5		88	E5	76	E4		Wood Block H					
F5	F#5	89	F5	77	F4		Wood Block L					
		90	F#5	78	F#4		Cuica Mute			Scratch H 2		Scratch H 2
G5	G#5	91	G5	79	G4		Cuica Open			Scratch L 2		Scratch L 3
		92	G#5	80	G#4		Triangle Mute					
A5	A#5	93	A5	81	A4	2	Triangle Open					
		94	A#5	82	A#4		Shaker					
B5		95	B5	83	B4		Jingle Bells					
C6	C#6	96	C6	84	C5		Bell Tree					
		97	C#6	85	C#5							
D6	D#6	98	D6	86	D5							
		99	D#6	87	D#5							
E6		100	E6	88	E5							
F6	F#6	101	F6	89	F5							
		102	F#6	90	F#5							
G6		103	G6	91	G5							

		Voice No.					131	137	138	139	140	141	142	
		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						
	D#0	26	D 0	14	D -1		3	Surdo Open						
E0		27	D# 0	15	D# -1			Hi Q						
		28	E 0	16	E -1			Whip Slap						
F0	F#0	29	F 0	17	F -1		4	Scratch H						
		30	F# 0	18	F# -1		4	Scratch L						
G0	G#0	31	G 0	19	G -1			Finger Snap						
		32	G# 0	20	G# -1			Click Noise						
A0	A#0	33	A 0	21	A -1			Metronome Click						
		34	A# 0	22	A# -1			Metronome Bell						
B0		35	B 0	23	B -1			Seq Click L						
	C#1	36	C 1	24	C 0			Seq Click H						
D1	D#1	37	C# 1	25	C# 0			Brush Tap						
		38	D 1	26	D 0	O		Brush Swirl						
E1		39	D# 1	27	D# 0			Brush Slap						
	F#1	40	E 1	28	E 0	O		Brush Tap Swirl	Reverse Cymbal					
F1		41	F 1	29	F 0	O		Snare Roll						
	G#1	42	F# 1	30	F# 0			Castanet	Hi Q 2					
G1		43	G 1	31	G 0			Snare Soft	Snare Techno	Snare Jazz H	Brush Slap 2			
	A#1	44	G# 1	32	G# 0			Sticks						
A1		45	A 1	33	A 0			Kick Soft	Kick Techno Q			Kick Soft 2		
	B#1	46	A# 1	34	A# 0			Open Rim Shot	Rim Gate					
B1		47	B 1	35	B 0			Kick Tight	Kick Techno L			Gran Cassa		
	C#2	48	C 2	36	C 1			Kick	Kick Techno	Kick Jazz	Kick Small	Gran Cassa Mute	Cutting Noise	Phone Call
D2	D#2	49	C# 2	37	C# 1			Side Stick	Side Stick Analog			Cutting Noise 2	Door Squeak	
		50	D 2	38	D 1			Snare	Snare Clap	Snare Jazz L	Brush Slap 3	Band Snare	Door Slam	
E2		51	D# 2	39	D# 1			Hand Clap				String Slap	Scratch Cut	
	F#2	52	E 2	40	E 1			Snare Tight	Snare Dry	Snare Jazz M	Brush Tap 2	Band Snare 2	Scratch H 3	
F2		53	F 2	41	F 1			Floor Tom L	Tom Analog 1	Tom Jazz 1	Tom Brush 1	Tom Jazz 1	Wind Chime	
	G#2	54	F# 2	42	F# 1	1		Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed Analog3				Telephone Ring 2	
G2		55	G 2	43	G 1			Floor Tom H	Tom Analog 2	Tom Jazz 2	Tom Brush 2	Tom Jazz 2		
	A#2	56	G# 2	44	G# 1	1		Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Closed Analog 4					
A2		57	A 2	45	A 1			Low Tom	Tom Analog 3	Tom Jazz 3	Tom Brush 3	Tom Jazz 3		
	B#2	58	A# 2	46	A# 1	1		Hi-Hat Open	Hi-Hat Open Analog 2					
B2		59	B 2	47	B 1			Mid Tom L	Tom Analog 4	Tom Jazz 4	Tom Brush 4	Tom Jazz 4		
	C#3	60	C 3	48	C 2			Mid Tom H	Tom Analog 5	Tom Jazz 5	Tom Brush 5	Tom Jazz 5		
D3	D#3	61	C# 3	49	C# 2			Crash Cymbal 1	Crash Analog			Hand Cymbal		
		62	D 3	50	D 2			High Tom	Tom Analog 6	Tom Jazz 6	Tom Brush 6	Tom Jazz 6		
E3		63	D# 3	51	D# 2			Ride Cymbal 1				Hand Cymbal Short		
	F#3	64	E 3	52	E 2			Chinese Cymbal					Flute Key Click	Car Engine Ignition
F3		65	F 3	53	F 2			Ride Cymbal Cup					Car Tires Squeal	
	G#3	66	F# 3	54	F# 2			Tambourine					Car Passing	
G3		67	G 3	55	G 2			Splash Cymbal					Car Crash	
	A#3	68	G# 3	56	G# 2			Cowbell	Cowbell Analog				Siren	
A3		69	A 3	57	A 2			Crash Cymbal 2				Hand Cymbal 2	Train	
	B#3	70	A# 3	58	A# 2			Vibraslap					Jet Plane	
B3		71	B 3	59	B 2			Ride Cymbal 2				Hand Cymbal 2 Short	Starship	
	C#4	72	C 4	60	C 3			Bongo H					Burst	
D4	D#4	73	C# 4	61	C# 3			Bongo L					Roller Coaster	
		74	D 4	62	D 3			Conga H Mute	Conga Analog H				Submarine	
E4		75	D# 4	63	D# 3			Conga H Open	Conga Analog M					
	F#4	76	E 4	64	E 3			Conga L	Conga Analog L					
F4		77	F 4	65	F 3			Timbale H						
	G#4	78	F# 4	66	F# 3			Timbale L						
G4		79	G 4	67	G 3			Agogo H						
	A#4	80	G# 4	68	G# 3			Agogo L					Shower	
A4		81	A 4	69	A 3			Cabasa				Thunder	Laugh	
	B#4	82	A# 4	70	A# 3			Maracas	Maracas 2			Wind	Scream	
B4		83	B 4	71	B 3	O		Samba Whistle H				Stream	Punch	
	C#5	84	C 5	72	C 4	O		Samba Whistle L				Bubble	Heartbeat	
D5	D#5	85	C# 5	73	C# 4			Guiro Short				Feed	Footsteps	
		86	D 5	74	D 4	O		Guiro Long						
E5		87	D# 5	75	D# 4			Claves	Claves 2					
	F#5	88	E 5	76	E 4			Wood Block H						
F5		89	F 5	77	F 4			Wood Block L						
	G#5	90	F# 5	78	F# 4			Cuica Mute	Scratch H 2					
G5		91	G 5	79	G 4			Cuica Open	Scratch L 3					
	A#5	92	G# 5	80	G# 4	2		Triangle Mute						
A5		93	A 5	81	A 4	2		Triangle Open						
	B#5	94	A# 5	82	A# 4			Shaker						
B5		95	B 5	83	B 4			Jingle Bells						
	C#6	96	C 6	84	C 5			Bell Tree					Dog	Machine Gun
D6	D#6	97	C# 6	85	C# 5							Horse	Laser Gun	
		98	D 6	86	D 5							Bird Tweet 2	Explosion	
E6		99	D# 6	87	D# 5								Firework	
	F#6	100	E 6	88	E 5									
F6		101	F 6	89	F 5									
	G#6	102	F# 6	90	F# 5									
G6		103	G 6	91	G 5							Maou		



Lista stylów

Numer stylu	Nazwa stylu
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

Numer stylu	Nazwa stylu
55	DiscoPhilly
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

Numer stylu	Nazwa stylu
109	Slowfox
110	Foxtrot
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



Tabela muzycznych baz danych

Nr MDB	Nazwa MDB	Nr MDB	Nazwa MDB	Nr MDB	Nazwa MDB	Nr MDB	Nazwa MDB	Nr MDB	Nazwa MDB
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	Slpnlion	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	ElCondor
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 dołączonym CD-ROM

Nazwa pliku	Nazwa utworu	Kompozytor
001Nutcr.mid	Danse des Mirlitons from "The Nutcracker"	P.I. Tchaikovsky
002Orphe.mid	"Orphée aux Enfers" Overture	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
040Campt.mid	Camptown 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
065Twinkl.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 harmonii

Numer	Rodzaj harmonii	Opis
1	01(Standard Duet)	Typy harmonii 01–10, 13 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.
2	02(Standard Trio)	
3	03(Full Chord)	
4	04(Rock Duet)	
5	05(Country Duet)	
6	06(Country Trio)	
7	07(Block)	
8	08(4-Way Close 1)	
9	09(4-Way Close 2)	
10	10(4-Way Open)	
11	11(1+5)	
12	12(Octave)	
13	13(Strum)	
14	14(Multi Assign)	Rodzaje 15–26 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. 34). 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 Echo (15–18) wytwarzają opóźnione powtórzenia każdego z zagranych dźwięków. • Efekty typu Tremolo (19–22) powtarzają wszystkie przytrzymane dźwięki (maks. 4). • Efekty typu Trill (23–26) tworzą dwudźwiękowe tryle (naprzemienne dźwięki), gdy wciśnięte są dwa klawisze.
15	15(Echo 1/4)	
16	16(Echo 1/6)	
17	17(Echo 1/8)	
18	18(Echo 1/12)	
19	19(Tremolo 1/8)	
20	20(Tremolo 1/12)	
21	21(Tremolo 1/16)	
22	22(Tremolo 1/32)	
23	23(Trill 1/12)	
24	24(Trill 1/16)	
25	25(Trill 1/24)	
26	26(Trill 1/32)	



Lista typów efektów

● Rodzaje pogłosu

Numer	Rodzaj	Opis	MSB	LSB
1	HALL1	Pogłos symulujący akustykę sali koncertowej.	1	0
2	HALL2		1	16
3	HALL3		1	17
4	HALL4		1	18
5	HALL5		1	1
6	HALL M		1	6
7	HALL L		1	7
8	ROOM1	Pogłos symulujący akustykę małej sali.	2	16
9	ROOM2		2	17
10	ROOM3		2	18
11	ROOM4		2	19
12	ROOM5		2	0
13	ROOM6		2	1
14	ROOM7		2	2
15	ROOM S		2	5
16	ROOM M		2	6
17	ROOM L		2	7
18	STAGE1	Pogłos odpowiedni dla instrumentu solowego.	3	16
19	STAGE2		3	17
20	STAGE3		3	0
21	STAGE4		3	1
22	PLATE1	Pogłos symulujący odgłos stalowej płyty.	4	16
23	PLATE2		4	17
24	PLATE3		4	0
25	GM PLATE		4	7
26	WHITE ROOM	Wyjątkowy, krótki pogłos z odrobiną opóźnienia na wstępie.	16	0
27	TUNNEL	Symuluje przestrzeń cylindryczną z rozszerzeniem w lewo i w prawo.	17	0
28	CANYON	Hipotetyczna przestrzeń akustyczna, rozciągająca się bez ograniczeń.	18	0
29	BASEMENT	Krótkie opóźnienie na wstępie, a potem pogłos z wyjątkowym rezonansem.	19	0
30	NO EFFECT	Bez efektu.	0	0

● Rodzaje efektu Chorus

Numer	Rodzaj	Opis	MSB	LSB
1	CHORUS1	Konwencjonalny efekt Chorus: bogaty i ciepły.	66	17
2	CHORUS2		66	8
3	CHORUS3		66	16
4	CHORUS4		66	1
5	CHORUS5		65	2
6	CHORUS6		65	0
7	CHORUS7		65	1
8	CHORUS8		65	8
9	GM CHORUS1		65	3
10	GM CHORUS2		65	4
11	GM CHORUS3		65	5
12	GM CHORUS4		65	6
13	FB CHORUS		65	7
14	CELESTE1	Filtr 3-fazowy LFO sprawia, że dźwięk staje się modulowany i przestrzenny.	66	0
15	CELESTE2		66	2
16	FLANGER1	Tworzy dźwięk przypominający odgłos samolotu.	67	8
17	FLANGER2		67	16
18	FLANGER3		67	17
19	FLANGER4		67	1
20	FLANGER5		67	0
21	GM FLANGER		67	7
22	SYMPHONIC1	Rozszerza zakres modulacji celesty.	68	16
23	SYMPHONIC2		68	0
24	ROTARY SP5	Symuluje głośnik obrotowy.	66	18
25	NO EFFECT	Bez efektu.	0	0

●Rodzaje efektu DSP

Numer	Rodzaj	Opis	MSB	LSB
1	HALL1	Pogłos symulujący akustykę sali koncertowej.	1	0
2	HALL2		1	16
3	HALL3		1	17
4	HALL4		1	18
5	HALL5		1	1
6	HALL M		1	6
7	HALL L		1	7
8	ROOM1	Pogłos symulujący akustykę małej sali.	2	16
9	ROOM2		2	17
10	ROOM3		2	18
11	ROOM4		2	19
12	ROOM5		2	0
13	ROOM6		2	1
14	ROOM7		2	2
15	ROOM S		2	5
16	ROOM M		2	6
17	ROOM L		2	7
18	STAGE1	Pogłos odpowiedni dla instrumentu solowego.	3	16
19	STAGE2		3	17
20	STAGE3		3	0
21	STAGE4		3	1
22	PLATE1	Pogłos symulujący odgłos stalowej płyty.	4	16
23	PLATE2		4	17
24	PLATE3		4	0
25	GM PLATE		4	7
26	WHITE ROOM	Wyjątkowy, krótki pogłos z odrobiną opóźnienia na wstępie.	16	0
27	TUNNEL	Symuluje przestrzeń cylindryczną z rozszerzeniem w lewo i w prawo.	17	0
28	CANYON	Hipotetyczna przestrzeń akustyczna, rozciągająca się bez ograniczeń.	18	0
29	BASEMENT	Krótkie opóźnienie na wstępie, a potem pogłos z wyjątkowym rezonansem.	19	0
30	DELAY LCR1	Wydaje 3 opóźnione dźwięki: L (lewy), R (prawy) i C (środkowy).	5	16
31	DELAY LCR2		5	0
32	DELAY LR	Wydaje 2 opóźnione dźwięki: L i R. Towarzyszą im dwa opóźnienia zwrotne.	6	0
33	ECHO	Dwa opóźnione dźwięki (L i R) i niezależne opóźnienie zwrotne dla L i R.	7	0
34	CROSS DELAY	Sprzężenie zwrotne dwóch opóźnionych dźwięków krzyżuje się.	8	0
35	TEMPO DELAY	Opóźnienie zsynchronizowane z tempem.	21	0
36	TEMPO ECHO	Echo zsynchronizowane z tempem.	21	8
37	TEMPO CROSS	Opóźnienie krzyżowe zsynchronizowane z tempem.	22	0
38	KARAOKE1	Echo do karaoke.	20	0
39	KARAOKE2		20	1
40	KARAOKE3		20	2
41	ER1	Ten efekt oddziela jedynie wcześniej odbite cząstki pogłosu.	9	0
42	ER2		9	1
43	GATE REVERB	Symulowany mroczny pogłos (gated reverb).	10	0
44	REVERS GATE	Symulowany pogłos gated reverb na odwrót.	11	0
45	CHORUS1	Konwencjonalny efekt Chorus: bogaty i ciepły.	66	17
46	CHORUS2		66	8
47	CHORUS3		66	16
48	CHORUS4		66	1
49	CHORUS5		65	2
50	CHORUS6		65	0
51	CHORUS7		65	1
52	CHORUS8		65	8
53	GM CHORUS1		65	3
54	GM CHORUS2		65	4
55	GM CHORUS3		65	5
56	GM CHORUS4		65	6
57	FB CHORUS		65	7

Numer	Rodzaj	Opis	MSB	LSB
58	CELESTE1	Filtr 3-fazowy LFO sprawia, że dźwięk staje się modulowany i przestrzenny.	66	0
59	CELESTE2		66	2
60	SYMPHONIC1	Rozszerza zakres modulacji celesty.	68	16
61	SYMPHONIC2		68	0
62	ENS DETUNE (Ensemble Detune)	Efekt Chorus bez modulacji, stworzony przez dodanie nieco podwyższonego dźwięku.	87	0
63	FLANGER1	Tworzy dźwięk przypominający odgłos samolotu.	67	8
64	FLANGER2		67	16
65	FLANGER3		67	17
66	FLANGER4		67	1
67	FLANGER5		67	0
68	GM FLANGER		67	7
69	T_FLANGER	Moduluje cyklicznie fazę przez dodanie modulacji do dźwięku.	107	0
70	PHASER1		72	0
71	PHASER2		72	8
72	EP PHASER2		72	18
73	EP PHASER3		72	16
74	T_PHASER		108	0
75	DIST HEAVY (Distortion Heavy)	Silne zniekształcenie.	73	0
76	ST DIST (Stereo Distortion)	Zniekształcenie stereo.	73	8
77	COMP+DIST1 (Compressor + Distortion1)	Jeśli funkcja Compressor jest włączona w pierwszym stadium, bez względu na zmiany poziomu sygnału wejściowego, można uzyskać stałe zniekształcenie.	73	16
78	COMP+DIST2 (Compressor + Distortion2)		73	1
79	OVERDRIVE	Dodaje łagodne zniekształcenie do dźwięku.	74	0
80	ST OD (Stereo Overdrive)	Stereo Overdrive.	74	8
81	DIST HARD (Distortion Hard)	Zniekształcenie Hard-edge.	75	16
82	DIST HARD2 (Distortion Hard2)		75	22
83	DIST SOFT (Distortion Soft)	Miękkie, ciepłe zniekształcenie.	75	17
84	DIST SOFT2 (Distortion Soft2)		75	23
85	ST DIST HARD (Stereo Distortion Hard)	Zniekształcenie Hard-edge stereo.	75	18
86	ST DIST SOFT (Stereo Distortion Soft)	Miękkie, delikatnie ciepłe zniekształcenie.	75	19
87	V_DIST HARD (V Distortion Hard)	Zniekształcenie, które symuluje trzeszczące dźwięki starego gramofonu.	98	0
88	V_DIST SOFT (V Distortion Soft)		98	2
89	AMP SIM1 (Amp Simulator 1)	Symulacja wzmacniacza gitarowego.	75	0
90	AMP SIM2 (Amp Simulator 2)		75	1
91	ST AMP1 (Stereo Amp Simulator1)	Symulator wzmacniacza stereo.	75	20
92	ST AMP2 (Stereo Amp Simulator2)		75	21
93	ST AMP3 (Stereo Amp Simulator3)		75	8
94	ST AMP4 (Stereo Amp Simulator4)		75	24
95	ST AMP5 (Stereo Amp Simulator5)		75	25
96	ST AMP6 (Stereo Amp Simulator6)		75	26

Numer	Rodzaj	Opis	MSB	LSB
97	DST+DELAY1 (Distortion + Delay1)	Zniekształcenie i opóźnienie są łączone seryjnie.	95	16
98	DST+DELAY2 (Distortion + Delay2)		95	0
99	OD+DELAY1 (Overdrive + Delay1)	Przesterowanie i opóźnienie są łączone seryjnie.	95	17
100	OD+DELAY2 (Overdrive + Delay2)		95	1
101	CMP+DST+DLY1 (Compressor + Distortion + Delay1)	Kompresor, zniekształcenie i opóźnienie są łączone seryjnie.	96	16
102	CMP+DST+DLY2 (Compressor + Distortion + Delay2)		96	0
103	CMP+OD+DLY1 (Compressor + Overdrive + Delay1)	Kompresor, przesterowanie i opóźnienie są łączone seryjnie.	96	17
104	CMP+OD+DLY2 (Compressor + Overdrive + Delay2)		96	1
105	V_DST H+DLY (V Distortion Hard + Delay)	Silne zniekształcenie V i opóźnienie są łączone seryjnie.	98	1
106	V_DST S+DLY (V Distortion Soft + Delay)	Łagodne zniekształcenie V i opóźnienie są łączone seryjnie.	98	3
107	DST+TDLY (Distortion + Tempo Delay)	Zniekształcenie i opóźnienie tempa są łączone seryjnie.	100	0
108	OD+TDLY (Overdrive + Tempo Delay)	Przesterowanie i opóźnienie tempa są łączone seryjnie.	100	1
109	CMP+DST+TDL (Compressor + Distortion + Tempo Delay)	Kompresor, zniekształcenie i opóźnienie tempa są łączone seryjnie.	101	0
110	CMP+OD+TDLY1 (Compressor + Overdrive + Tempo Delay1)	Kompresor, przesterowanie i opóźnienie tempa są łączone seryjnie.	101	1
111	CMP+OD+TDLY2 (Compressor + Overdrive + Tempo Delay2)		101	16
112	CMP+OD+TDLY3 (Compressor + Overdrive + Tempo Delay3)		101	17
113	CMP+OD+TDLY4 (Compressor + Overdrive + Tempo Delay4)		101	18
114	CMP+OD+TDLY5 (Compressor + Overdrive + Tempo Delay5)		101	19
115	CMP+OD+TDLY6 (Compressor + Overdrive + Tempo Delay6)		101	20
116	V_DST H+TDLY (V Distortion Hard + Tempo Delay)	Silne zniekształcenie V i opóźnienie tempa są łączone seryjnie.	103	0
117	V_DST S+TDLY (V Distortion Soft + Tempo Delay)	Łagodne zniekształcenie V i opóźnienie tempa są łączone seryjnie.	103	1
118	PITCH CHG1 (Pitch Change1)	Zmienia strój sygnału wejściowego.	80	16
119	PITCH CHG2 (Pitch Change2)		80	0
120	PITCH CHG3 (Pitch Change3)		80	1
121	AUTO WAH1	Moduluje cyklicznie środkową częstotliwość filtra Wah.	78	16
122	AUTO WAH2		78	0
123	AT WAH+DST1 (Auto Wah + Distortion1)	Sygnał wyjściowy filtra Auto Wah może być zniekształcony dzięki funkcji Distortion (zniekształcenie).	78	17
124	AT WAH+DST2 (Auto Wah + Distortion2)		78	1
125	AT WAH+OD1 (Auto Wah + Overdrive1)	Sygnał wyjściowy filtra Auto Wah może być zniekształcony dzięki funkcji Overdrive (przesterowanie).	78	18
126	AT WAH+OD2 (Auto Wah + Overdrive2)		78	2
127	TOUCH WAH1	Zmienia środkową częstotliwość filtra Wah stosownie do poziomu sygnału wejściowego.	82	0
128	TOUCH WAH2		82	8
129	TC WAH+DST1 (Touch Wah + Distortion1)	Sygnał wyjściowy filtra Touch Wah może być zniekształcony w wyniku zastosowania funkcji Distortion (zniekształcenie).	82	16
130	TC WAH+DST2 (Touch Wah + Distortion2)		82	1

Numer	Rodzaj	Opis	MSB	LSB
131	TC WAH+OD1 (Touch Wah + Overdrive1)	Sygnał wyjściowy filtra Touch Wah może być zniekształcony w wyniku zastosowania funkcji Overdrive (przesterowanie).	82	17
132	TC WAH+OD2 (Touch Wah + Overdrive2)		82	2
133	CLAVI TC WAH (Clavi Touch Wah)	Clavinet Touch Wah	82	18
134	EP TC WAH (EP Touch Wah)	EP Touch Wah	82	19
135	WH+DST+DLY1 (Wah + Distortion + Delay1)	Wah, zniekształcenie i opóźnienie są łączone seryjnie.	97	16
136	WH+DST+DLY2 (Wah + Distortion + Delay2)		97	0
137	WH+DST+TDLY (Wah + Distortion + Tempo Delay)	Wah, zniekształcenie i opóźnienie tempa są łączone seryjnie.	102	0
138	WH+OD+DLY1 (Wah + Overdrive + Delay1)	Wah, przesterowanie i opóźnienie są łączone seryjnie.	97	17
139	WH+OD+DLY2 (Wah + Overdrive + Delay2)		97	1
140	WH+OD+TDLY1 (Wah + Overdrive + Tempo Delay1)	Wah, przesterowanie i opóźnienie tempa są łączone seryjnie.	102	1
141	WH+OD+TDLY2 (Wah + Overdrive + Tempo Delay2)		102	16
142	MBAND COMP	Wielopasmowy kompresor, pozwalający na zastosowanie odmiennych ustawień kompresji różnych pasm częstotliwości.	105	0
143	COMPRESSOR	Zatrzymuje poziom sygnału wychodzącego, gdy sygnał wejściowy przekracza określony poziom. Do dźwięku można również dodać wrażenie narastania.	83	0
144	NOISE GATE	Ogranicza sygnał wejściowy, jeśli jego poziom spadnie poniżej określonej wartości.	84	0
145	ROTARY SP1 (Rotary Speaker1)	Symuluje głośnik obrotowy.	69	16
146	ROTARY SP2 (Rotary Speaker2)		71	17
147	ROTARY SP3 (Rotary Speaker3)		71	18
148	ROTARY SP4 (Rotary Speaker4)		70	17
149	ROTARY SP5 (Rotary Speaker5)		66	18
150	ROTARY SP6 (Rotary Speaker6)		69	0
151	ROTARY SP7 (Rotary Speaker7)		71	22
152	2WAY ROT SP (2way Rotary Speaker)		86	0
153	DST+ROT SP (Distortion + Rotary Speaker)	Zniekształcenie i głośnik obrotowy są łączone seryjnie.	69	1
154	DST+2ROT SP (Distortion + 2way Rotary Speaker)	Zniekształcenie i 2-drożny głośnik obrotowy są łączone seryjnie.	86	1
155	OD+ROT SP (Overdrive + Rotary Speaker)	Przesterowanie i głośnik obrotowy są łączone seryjnie.	69	2
156	OD+2ROT SP (Overdrive + 2way Rotary Speaker)	Przesterowanie i 2-drożny głośnik obrotowy są łączone seryjnie.	86	2
157	AMP+ROT SP (Amp Simulator + Rotary Speaker)	Symulator wzmacniacza i głośnik obrotowy są łączone seryjnie.	69	3
158	AMP+2ROT SP (Amp Simulator + 2way Rotary Speaker)	Symulator wzmacniacza i 2-drożny głośnik obrotowy są łączone seryjnie.	86	3
159	DUAL ROT SP1 (Dual Rotor Speaker1)	Symulacja efektu głośnika obrotowego z przełączaniem prędkości.	99	0
160	DUAL ROT SP2 (Dual Rotor Speaker2)		99	1

Numer	Rodzaj	Opis	MSB	LSB
161	TREMOLO1	Efekt bogatego tremolo (Rich Tremolo) z modulacją zarówno poziomu głośności, jak i stroju.	70	16
162	TREMOLO2		71	19
163	TREMOLO3		70	0
164	EP TREMOLO		70	18
165	GT TREMOLO1 (Guitar Tremolo1)		71	20
166	GT TREMOLO2 (Guitar Tremolo2)		70	19
167	AUTO PAN1	Niektóre efekty zamykające automatycznie przesuwają dźwięk (w lewo, w prawo, do przodu, do tyłu).	71	16
168	AUTO PAN2		71	0
169	EP AUTOPAN		71	21
170	AUTO PAN3		71	1
171	EQ DISCO	Efekt korektora wzmacnia zarówno wysokie, jak i niskie częstotliwości, w sposób typowy dla muzyki disco.	76	16
172	EQ TEL	Efekt korektora redukuje zarówno wysokie, jak i niskie częstotliwości, aby symulować głos słyszany przez słuchawkę telefonu.	76	17
173	2BAND EQ	Korektor Stereo EQ z możliwością regulacji niskich (LOW) i wysokich (HIGH) częstotliwości. Idealny do partii bębnow.	77	0
174	3BAND EQ	Korektor Mono EQ z możliwością regulacji niskich (LOW), średnich (MID) i wysokich (HIGH) częstotliwości.	76	0
175	HM ENHANCE1 (Harmonic Enhancer1)	Dodaje nowe dźwięki harmoniczne do sygnału wejściowego, aby uzyskać dźwięk wyjątkowy.	81	16
176	HM ENHANCE2 (Harmonic Enhancer2)		81	0
177	ST 3BAND EQ	Korektor pozwalający na korekcję niskich, średnich i wysokich pasm.	76	18
178	VCE CANCEL (Voice Cancel)	Wycisza partię wokálną płyty CD lub innego źródła.	85	0
179	AMBIENCE	Rozmazuje pozycjonowanie stereo dźwięku, aby dodać mu przestrzenności.	88	0
180	TALKING MOD (Talking Modulation)	Dodaje brzmienie wokalizy do sygnału wejściowego.	93	0
181	ISOLATOR	Kontroluje poziom sygnału wejściowego o określonym paśmie częstotliwości.	115	0
182	NO EFFECT	Bez efektu.	0	0
183	THRU	Obejście bez zastosowania efektu.	64	0



Schemat implementacji MIDI

YAMAHA [Portable Grand] Date:14-MAY-2007
Model DGX-630/YPG-635 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, 66, 67 71 72 73 74 91, 93, 94 96-97 100-101	o x o o o x o x x o x o	Bank Select Data Entry Pedal 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	
: 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 Cntrls	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 146.

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, wielobrzmienny moduł i dane wejściowe nie wpływają na brzmienia ani ustawienia panelu. Podane niżej komunikaty MIDI mają jednak wpływ na brzmienia, automatyczny akompaniament i utwory.
 - Kontroler MIDI Master Tuning
 - Komunikaty systemowe MIDI typu Exclusive do zmiany typu efektu pogłosowego, efektu Chorus i DSP.
- 2 Komunikaty numerów zmian tych elementów nie mogą być przesyłane z samego instrumentu. Można je jednak przesyłać podczas grania akompaniamentu, utworu lub w czasie korzystania z efektu harmonii.
- 3 Komunikaty systemowe Exclusive

<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 we wszystkich kanałach (Universal System Exclusive).
 - Wartość „mm” określa ogólny poziom głośności. (Wartość „II” jest ignorowana).

<XG Master Tuning> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 00H, 00H, 00H, ddH, ddH, ddH, ddH, F7H

 - Ten komunikat zmienia strój we wszystkich kanałach jednocześnie.
 - Wartości „dd” określają ogólne dostrojenie XG (XG Master Tuning).
 - Domyślne wartości „dd” to odpowiednio: 00H, 04H, 00H, 00H.

<Rodzaj pogłosu> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 00H, mmH, IIH, F7H

- mm: MSB rodzaj pogłosu

II: LSB rodzaj pogłosu

Zobacz „Wykaz rodzajów efektów” (str. 138), aby poznać szczegóły.

<Rodzaj efektu Chorus> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 20H, mmH, IIH, F7H

- mm: MSB rodzaj efektu Chorus

II: LSB rodzaj efektu Chorus

Zobacz „Wykaz rodzajów efektów” (str. 138), aby poznać szczegóły.

<Rodzaj efektu DSP> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 40H, mmH, IIH, F7H

- mm: MSB rodzaj efektu DSP

II: LSB rodzaj efektu DSP

Zobacz „Wykaz rodzajów efektów” (str. 138), aby poznać szczegóły.

- 4 Po uruchomieniu akompaniamentu transmitowany jest komunikat FAH. W momencie zatrzymania akompaniamentu przesyłany jest komunikat FCH. Gdy parametr „ExtClock” (Zegar zewnętrzny) ma wartość ON (Włączony), oba komunikaty (FAH i FCH) są rozpoznawane.

- 5 Przełączanie funkcji Local

<Wartość ON parametru „Local”> Bn, 7A, 7F

<Wartość OFF parametru „Local”> Bn, 7A, 00

Wartość „n” jest ignorowana.

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 UŻYTKOWNIKIEM (OSOBĄ FIZYCZNĄ LUB PRAWNĄ) I FIRMĄ YAMAHA CORPORATION (DALEJ ZWANĄ „YAMAHA”). OTWARCIE OPAKOWANIA OZNACZA ZGODĘ NA PRZESTRZEGANIE WARUNKÓW NINIEJSZEJ LICENCJI. JEŚLI UŻYTKOWNIK NIE ZGADZA SIĘ Z JEJ WARUNKAMI, NIE MOŻE INSTALOWAĆ, KOPIOWAĆ ANI W ŻADEN INNY SPOSÓB UŻYWAĆ 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 traktatów. Chociaż użytkownik może rościć sobie prawo do własności danych utworzonych za pomocą OPROGRAMOWANIA, to OPROGRAMOWANIE nadal będzie podlegać 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 czternastu (14) 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 czternastu 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 zostało 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, WYRAŹNIE 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 przekraczać 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

Klawiatury

- 88 standardowych klawiszy typu Graded Hammer (A-1–C7), (A-1–C7) z dynamiką klawiatury.

Wyświetlacz

- Wyświetlacz ciekłokrystaliczny (podświetlany), 320 x 240 pkt.

Konfiguracja

- STANDBY/ON (Gotowość/Włączenie)
- MASTER VOLUME: MIN-MAX
- LCD CONTRAST (kontrast wyświetlacza)

Elementy sterujące 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], DSP ON/OFF

Elementy sterowania czasu rzeczywistego

- Koło Pitch Bend

Brzmienie

- 130 brzmień na panelu + 12 zestawów perkus./SFX + 361 brzmień XGLite
- Polifonia: 64
- 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
- Poziom głośności odtwarzania stylu

Muzyczna baza danych

- 300 + zewnętrzne pliki

Funkcja edukacyjna

- 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, Poziom efektu Chorus, poziom efektu DSP
- DUAL VOICE: Volume, Octave, Pan, Reverb Level, Poziom efektu Chorus, poziom efektu DSP
- SPLIT VOICE: Volume, Octave, Pan, Reverb Level, Poziom efektu Chorus
- EFFECT: Reverb Type, Chorus Type, Master EQ Type, Sustain, DSP Type
- 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, Bell Quantize
- SCORE: Lesson Track (R), Lesson Track (L), Grade
- UTILITY: Demo Cancel, Language

Efekty

- Efekt pogłosowy: 29 rodzajów
- Efekt Chorus: 24 rodzaje
- Efekt DSP: 182 rodzaje
- Harmonia: 26 rodzajów

Utwór

- 30 utworów wstępnie zdefiniowanych + 5 utworów użytkownika + utwory na dołączonej płycie CD-ROM (70)
- Funkcje Song Clear, Track Clear
- 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 zewnętrzne

- PHONES/OUTPUT, DC IN 12V, USB TO HOST, USB TO DEVICE, SUSTAIN, PEDAL UNIT

Wzmacniacz

- 6 W + 6 W

Głośniki

- 12 cm x 2 + 3 cm x 2

Pobór mocy

- 22 W

Zasilanie

- Zasilacz: PA-5D lub odpowiednik zalecany przez firmę Yamaha

Wymiary (szer. x głęb. x wys.)

- 1,398 x 457 x 153 mm
ze statywem:
1405 x 485 x 773 mm

Masa

- 18,0 kg
ze statywem: 25,5 kg

Dołączone akcesoria

- Pulpit pod nuty
- Płyta CD-ROM
- Statyw
- podręcznik użytkownika
- Przełącznik nożny FC5
- Zasilacz sieciowy (może nie być dołączony, w zależności od kraju).

Wypożyczenie opcjonalne

- Słuchawki: HPE-150
- Moduł pedałów: LP-7

* 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

Kontrolery i złącza na panelu

+/-	16, 67
	68
0-9	16, 67
A-B REPEAT	16, 88
ACMP ON/OFF	16, 28
CATEGORY[▲] i [▼], przyciski	16, 67
DC IN 12 V	13, 17
DEMO	16, 35
DSP ON/OFF	16, 73
DUAL ON/OFF	16, 20
EASY SONG ARRANGER	16, 58
EXECUTE	16, 98
EXIT	16, 68
FF	16, 34
FILE CONTROL	16, 96
FUNCTION	16, 92
HARMONY ON/OFF	16, 70
INTRO/ENDING/rit.	16, 79
LCD CONTRAST	17, 69
LESSON L, R	16, 51
LESSON START	16, 50
LYRICS	16, 38
MAIN/AUTO FILL	16, 79
MASTER VOLUME	15-16
MEMORY/BANK, 1, 2	16, 90
MENU	16, 96
METRONOME ON/OFF	16, 24
MUSIC DATABASE	16, 57
P.A.T. ON/OFF	16, 40, 48
PAUSE	16, 34
PC	107
PHONES/OUTPUT	13, 17
PITCH BEND, kółko	16, 74
Pokrętko	16, 67
PORTABLE GRAND	16, 22
REC, 1-5, A	16, 60
REGIST. MEMORY	16, 90
REPEAT & LEARN	16, 56
REW	16, 34
SCORE	16, 37
SONG	16, 33
SONG MEMORY	16, 61
SPLIT ON/OFF	16, 21
STANDBY/ON	15-16
START/STOP	16, 67
STYLE	16, 27-31, 79
SUSTAIN	13, 17
SYNC START	16, 28, 80
SYNC STOP	16, 81
TEMPO/TAP	16, 24, 34, 75
USB TO DEVICE	17, 104
USB TO HOST	17, 105
VOICE	16, 19

Porządek alfabetyczny

A	
A-B Repeat, funkcja	88
ACMP	28
Akord	30-32, 84-85
Automatyczny akompaniament	28, 30, 32
B	
Brzmienie	19
Brzmienie melodii	59, 89
C	
CD-ROM	111
Chord, rodzaj (technologia performance assistant)	39-40
Chord/Free, rodzaj (technologia performance assistant)	39, 42
Chord/Melody, rodzaj (technologia performance assistant)	39, 46
Chorus, efekt	72
Czułość klawiatury	75
D	
Dane techniczne	149
Demo Cancel	95
Dostrojenie	78
DSP	73
Dual Chorus Level	93
Dual Octave	93
Dual Pan	93
Dual Reverb Level	93
Dual Volume	93
Dual, brzmienie	20
Dynamika klawiatury	75
Dzwonek	26
E	
Easy Song Arranger	58
Efekt Panel Sustain	74
External Clock	94, 106
F	
Format (File Control)	98
Format danych MIDI	146
Function, okno	68
Funkcja	68, 92-95
Funkcja palcowania akordów (Chord Fingering)	32, 86
H	
Harmonia	70
Harmony Volume	94
I	
Inicjowanie	65
J	
Język	18
K	
Kasowanie (pamięć flash USB)	102
Kasowanie (ścieżki utworu)	64
Kasowanie (utworu użytkownika)	63
Kasowanie ścieżki	64
Kasowanie utworu	63
Keyboard Out	94, 106
Komputer	105-106, 108
Komunikaty	120
Kopia zapasowa	65, 110
L	
Lekcja	50
Lista brzmień	128
Lista stylów	134
Lista typów efektów	138
Lista zestawów perkusyjnych	132
Local	94
Lokalne, sterowanie	106
L-Part	95, 110
Ł	
Ładowanie	101
Łatwe akordy	32
M	
Main Chorus Level	93
Main Octave	93
Main Pan	93
Main Reverb Level	93
Main Volume	93
Main, brzmienie główne	19
MAIN, okno	68
Master EQ Type	94
Master EQ, rodzaj	77
Melodia	37, 49
Melody, rodzaj (technologia performance assistant)	44
Metronom	24
Metrum (jednostka metryczna, ilość miar)	25
MIDI	106
Moduł pedałów	14
Montaż statywu instrumentu	10
Muzyczna baza danych	57

N

Nagrywanie	60
Nazwa pliku	99
Notacja	69

O

Ocena	53
Okno	68–69
One Touch Setting (Ustawianie jednym przyciskiem)	76

P

P.A.T. Rodzaj	39
P.A.T. Type	94
Pamięć flash	36
Pamięć rejestracyjna	90
Pamięć utworów	60–61
Panel Sustain	94
Panel Sustain, efekt	74
PC Mode	107
Pedał przełączający	13
Performance assistant, technologia	39
Pitch Bend Range	93
Plik stylu	101
Plik użytkownika	99, 101
Plik użytkownika, zapis	99
Podwójny zapis nutowy	37
Pogłos	71
Pojedynczy zapis nutowy	37
Powtarzanie	56, 88
Pryma akordu	87
Przesyłanie	106, 108
Pulpit pod nuty	15
Punkt podziału	21, 82

Q

Quantize	94
----------------	----

R

Rodzaj akordu (Chord Dictionary)	87
Rodzaj efektu Chorus	138
Rodzaj efektu DSP	73, 139
Rodzaj harmonii	138
Rodzaj melodii (technologia performance assistant)	39
Rodzaj pogłosu	138
Rozwiązywanie problemów	116, 118
R-Part	95, 110

S

Schemat implementacji MIDI	144
Słowa utworu	38
Słownik akordów	87
Słuchawki	13
SMF (Standard MIDI File)	108
Song Out	94, 106
Split Chorus Level	93
Split Octave	93
Split Pan	93
Split Reverb Level	93
Split Volume	93
Split, brzmienie	21
Standardowe akordy	32
Styl	27, 30, 79
Styl, głośność	83
Style Out	94, 106
Sustain (Panel)	94
Sustain (pedał przełączający)	13
Synchro Start (Start synchroniczny)	28
Synchro Start (Start synchroniczny), funkcja	80
Synchro Stop	81

Ś

Ścieżka	60
---------------	----

T

Tabela utworów	35
Takt	69
Tempo	34, 75
Transponowanie	78

U

Umowa licencyjna na oprogramowanie	147
USB	104
USB-MIDI, sterownik	114–115
Ustawienia początkowe, wysyłanie	108
Ustawienie domyślne	92
Usuwanie (danych użytkownika)	103
Utwory demonstracyjne	35
Utwór	33
Utwór użytkownika	36, 60
Utwór zewnętrzny	36
Utwór, głośność	88

W

Wstępnie zdefiniowany utwór ...	33, 35–36
Wyciszenie	89
Wyposażenie	7

X

XF	6, 38
XGLite	6

Z

Zakres automatycznego akompaniamentu	28
Zapis nutowy	37, 49, 122
Zapis nutowy melodii	37
Zapis pliku użytkownika	99
Zapis utworu użytkownika	100
Zarządzanie plikami	96
Zasilacz sieciowy	13
Zdalne sterowanie	107
Zestaw perkusyjny	23

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/>



F77020534

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2007 Yamaha Corporation

LBA0
XXXCRX.X-01
Printed in Europe