

# PSR-SX6000

Cyfrowa stacja robocza

## Podręcznik użytkownika

Dziękujemy za zakup instrumentu Yamaha Digital Workstation!

Ten instrument zapewnia znakomite funkcje o dużych możliwościach, w tym wszechstronne efekty i dźwięki. Warto dokładnie przeczytać ten podręcznik, aby w pełni wykorzystać zaawansowane i praktyczne funkcje instrumentu.

Zaleca się także zachowanie tego podręcznika i przechowywanie go w bezpiecznym miejscu, aby w razie potrzeby był zawsze w zasięgu.

Przed rozpoczęciem korzystania z instrumentu należy dokładnie przeczytać rozdział „ZALECENIA” na stronach 5–7.



## **Apache License 2.0**

Copyright (c) 2009-2018 Arm Limited. All rights reserved.

SPDX-License-Identifier: Apache-2.0

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the License); you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at  
[www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0](http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0)

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an AS IS BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

## **Modified BSD license**

COPYRIGHT(c) 2016 STMicroelectronics

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of STMicroelectronics nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## **COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE (ICU 58 and later)**

Copyright © 1991-2016 Unicode, Inc. All rights reserved.

Distributed under the Terms of Use in <http://www.unicode.org/copyright.html>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of the Unicode data files and any associated documentation (the "Data Files") or Unicode software and any associated documentation (the "Software") to deal in the Data Files or Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Data Files or Software, and to permit persons to whom the Data Files or Software are furnished to do so, provided that either (a) this copyright and permission notice appear with all copies of the Data Files or Software, or (b) this copyright and permission notice appear in associated Documentation.

THE DATA FILES AND SOFTWARE ARE PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THE DATA FILES OR SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in these Data Files or Software without prior written authorization of the copyright holder.

Numer modelu, numer seryjny, wymagania dotyczące zasilania itp. można znaleźć na tabliczce znamionowej lub obok niej, na spodzie instrumentu. Zapisz ten numer w miejscu poniżej i zachowaj ten podręcznik jako dowód zakupu, aby ułatwić identyfikację instrumentu w przypadku jego ewentualnej kradzieży.

Nr modelu \_\_\_\_\_

Nr seryjny \_\_\_\_\_

(bottom\_pl\_01)

### Informacje dla Użytkowników odnośnie do zbiórki i utylizacji starego sprzętu



Ten symbol na sprzętach, opakowaniach i/lub dokumentach towarzyszących oznacza, że zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego nie należy wyrzucać ze zwykłymi odpadami domowymi.

Zgodnie z przepisami swojego kraju w celu poprawnego oczyszczenia, regeneracji i przetwarzania starych sprzętów proszę oddawać je do odpowiednich punktów zbierania ww.

Prawidłowa utylizacja owych sprzętów pomaga zachowywać cenne zasoby, a także zapobiegać wszelkim potencjalnym negatywnym wpływom na zdrowie ludzi i stan środowiska, które mogłyby wyniknąć w przypadku nieprawidłowego obchodzenia się z odpadami.

W celu uzyskania dalszych informacji na temat zbiórki i przetwarzania starych sprzętów proszę skontaktować się z lokalnym samorządem miejskim, zakładem utylizacji odpadów lub punktem sprzedaży, w którym nabyto przedmioty.

#### **Dla użytkowników biznesowych w Unii Europejskiej:**

W celu wyrzucenia sprzętu elektrycznego i elektronicznego proszę skontaktować się ze swoim dealerem lub dostawcą i zasięgnąć dalszej informacji.

#### **Informacje dotyczące utylizacji w krajach poza Unią Europejską:**

Ten symbol obowiązuje tylko w Unii Europejskiej. W celu wyrzucenia tych przedmiotów proszę skontaktować się ze swoimi władzami lokalnymi lub dealerem i zapytać o prawidłową metodę utylizacji.

(weee\_eu\_pl\_02)



# ZALECENIA

## PRZECZYTAJ UWAŻNIE PRZED PODJĘCIEM DALESZYCH CZYNNOŚCI

Przechowuj niniejszy podręcznik użytkownika w bezpiecznym i podręcznym miejscu, aby móc skorzystać z niego w razie potrzeby.

### Zasilacz sieciowy



#### OSTRZEŻENIE

- Ten zasilacz sieciowy jest przeznaczony do użytku tylko z instrumentami elektronicznymi marki Yamaha. Nie wolno używać go w żadnym innym celu.
- Tylko do użytku w pomieszczeniach. Nie wolno używać go w miejscach o wysokiej wilgotności.



#### PRZESTROGA

- Ustawiając instrument, należy upewnić się, że gniazdko elektryczne jest łatwo dostępne. W przypadku nieprawidłowego działania instrumentu lub jakichkolwiek innych problemów natychmiast wyłącz instrument i odłącz zasilacz sieciowy od gniazdka. Pamiętaj, że jeśli zasilacz sieciowy jest podłączony do gniazdka elektrycznego, to nawet po wyłączeniu instrumentu dociera do niego prąd o minimalnym natężeniu. Jeśli instrument nie będzie używany przez dłuższy czas, pamiętaj o wyjęciu wtyczki przewodu zasilającego z gniazdka.

### Instrument



#### OSTRZEŻENIE

Zawsze stosuj się do podstawowych zaleceń dotyczących bezpieczeństwa, aby zapobiec poważnym zranieniom lub nawet śmierci na skutek porażenia prądem elektrycznym, zwarcia, urazów, pożaru lub innych zagrożeń. Zalecenia te obejmują m.in.:

#### Zasilanie / zasilacz sieciowy

- Nie wolno umieszczać przewodu zasilającego w pobliżu źródeł ciepła, takich jak grzejniki i kaloryfery. Przewodu nie należy również nadmiernie wyginać ani w inny sposób uszkadzać, ani też przygniatać go ciężkimi przedmiotami.
- Należy zawsze stosować napięcie odpowiednie do używanego instrumentu. Wymagane napięcie jest podane na tabliczce znamionowej instrumentu.
- Należy używać tylko wskazanego zasilacza (str. 111). Użycie nieprawidłowego zasilacza może spowodować uszkodzenie lub przeczerpanie instrumentu.
- Używać wyłącznie przewodu zasilającego i wtyczki dostarczonej z instrumentem.
- Okresowo sprawdzać stan gniazdka elektrycznego oraz usuwać brud i kurz, który może się na nim gromadzić.

#### Zakaz otwierania

- Instrument nie zawiera części przeznaczonych do naprawy we własnym zakresie przez użytkownika. Nie wolno otwierać obudowy instrumentu ani próbować wymontowywać lub modyfikować jego wewnętrznych elementów. Jeśli instrument działa nieprawidłowo, natychmiast przestań z niego korzystać i przekaż go do sprawdzenia wykwalifikowanemu pracownikom serwisu firmy Yamaha.

#### Ostrzeżenie przed wodą i wilgocią

- Chroni instrument przed deszczem. Nie używaj go w pobliżu wody ani w warunkach dużej wilgotności. Nie stawiaj na nim naczyń (wazonów, butelek, szklanek itp.) 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 przekaż instrument do sprawdzenia wykwalifikowanemu pracownikom serwisu firmy Yamaha.
- Nie wolno podłączać ani odłączać 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

- W przypadku wystąpienia jednego z następujących problemów natychmiast wyłącz zasilanie instrumentu i wyjmij wtyczkę z gniazdka. Następnie przekaż urządzenie do sprawdzenia pracownikom serwisu firmy Yamaha.
  - Przewód zasilający lub wtyczka zużyły się lub uszkodziły.
  - Pojawiają się nietypowe zapachy lub dym.
  - Do wnętrza instrumentu wpaść jakiś przedmiot.
  - Podczas korzystania z instrumentu następuje nagły zanik dźwięku.
  - Na instrumencie pojawiły się pęknięcia lub inne uszkodzenia.



## PRZESTROGA

Zawsze stosuj się do podstawowych zaleceń dotyczących bezpieczeństwa, aby zapobiec zranieniu siebie i innych osób oraz uszkodzeniu instrumentu lub innego mienia. Zalecenia te obejmują m.in.:

### Zasilanie / zasilacz sieciowy

- Nie należy podłączać instrumentu do gniazdka elektrycznego przez rozgałęziacz. Takie podłączenie może obniżyć jakość dźwięku lub spowodować przegrzanie się gniazdka.
- Podczas wyciągania wtyczki elektrycznej z instrumentu lub gniazdka elektrycznego należy zawsze trzymać za wtyczkę, a nie przewód. Pociąganie za przewód może spowodować jego uszkodzenie.
- Podczas burzy lub jeśli instrument nie jest używany przez dłuższy czas, należy wyjąć wtyczkę z gniazdka elektrycznego.

### Lokalizacja

- Nie należy ustawiać instrumentu w niestabilnej pozycji, gdyż może się przewrócić lub spaść.
- Przed przemieszczeniem instrumentu należy odłączyć wszelkie podłączone przewody, aby zapobiec ich uszkodzeniu lub potknięciu się o nie. Mogłoby to spowodować uraz.
- Ustawiając instrument, należy się upewnić, że gniazdko elektryczne, z którego chce się korzystać, jest łatwo dostępne. W przypadku nieprawidłowego działania instrumentu lub jakichkolwiek innych problemów z urządzeniem natychmiast wyłącz instrument i wyjmij wtyczkę z gniazdka. Wyłączone urządzenie wciąż pobiera minimalną ilość prądu. Jeśli urządzenie nie będzie używane przez długi czas, wyjmij wtyczkę przewodu zasilającego z gniazdka.
- Należy korzystać wyłącznie ze statywu (str. 111) przeznaczonego do danego modelu instrumentu. Instrument należy przymocować do statywu za pomocą dołączonych śrub. W przeciwnym razie wewnętrzne elementy instrumentu mogą ulec uszkodzeniu. Instrument może się także przewrócić.

Firma Yamaha nie odpowiada za szkody spowodowane niewłaściwym użytkowaniem lub modyfikacjami instrumentu ani za utracone lub uszkodzone dane.

Zawsze wyłączaj zasilanie, jeśli nie używasz instrumentu.

Nawet jeśli przełącznik [ ⏻ ] (Standby/On) jest w stanie oczekiwania (wyświetlacz jest wyłączony), urządzenie wciąż znajduje się pod napięciem.

Jeśli urządzenie nie będzie używane przez długi czas, pamiętaj o wyjęciu wtyczki przewodu zasilającego z gniazdka.

DMI-7 2/2

## NOTYFIKACJA

Należy zawsze przestrzegać opisanych poniżej zaleceń, aby zapobiec uszkodzeniu instrumentu, zapisanych w nim danych lub innego mienia.

### ■ Obchodzenie się z instrumentem

- Nie należy podłączać tego produktu bezpośrednio do publicznej sieci Wi-Fi i/lub Internetu. Podłączać ten produkt tylko do Internetu za pośrednictwem routera zabezpieczonego silnym hasłem. Aby uzyskać informacje na temat najlepszych rozwiązań w zakresie zabezpieczeń, należy skontaktować się z producentem routera.
- Nie należy użytkować instrumentu w pobliżu odbiorników telewizyjnych ani radiowych, sprzętu stereo, telefonów komórkowych bądź innych urządzeń zasilanych elektrycznie. Mogłoby to powodować generowanie zakłóceń przez instrument lub inne urządzenia.
- W przypadku użytkowania instrumentu razem z aplikacją na urządzenie mobilne, takie jak smartfon czy tablet, zaleca się włączenie w tym urządzeniu funkcji Wi-Fi po włączeniu trybu samolotowego, aby zapobiec ewentualnym zakłóceniom związanym z komunikacją.
- Nie należy użytkować instrumentu w miejscach, w których będzie narażony na działanie czynników takich jak: gesty pył, wibracje, zbyt niskie lub wysokie temperatury (bezpośrednie nasłonecznienie lub inne źródło ciepła, także przy przewożeniu urządzenia samochodem w ciągu dnia). Pozwoli to zapobiec odkształceniom obudowy i uszkodzeniom wewnętrznych elementów. (Zalecany zakres temperatury roboczej: 5–40°C).

### Połączenia

- Przed podłączeniem instrumentu do innych urządzeń elektronicznych należy odłączyć je od zasilania. Zanim włączysz lub wyłączysz zasilanie wszystkich połączonych urządzeń, ustaw wszystkie poziomy głośności na minimum.
- Należy ustawić głośność wszystkich urządzeń na poziom minimalny i dopiero w trakcie grania stopniowo ją zwiększać do odpowiedniego poziomu.

### Obchodzenie się z instrumentem

- Nie należy wkładać palców ani rąk w żadne szczeliny w instrumencie.
- Nie wolno wkładać przedmiotów papierowych, metalowych ani żadnych innych w szczeliny obudowy instrumentu lub klawiatury. Może to spowodować obrażenia użytkownika lub innych osób, a także przyczynić się do uszkodzenia instrumentu lub innego mienia.
- Nie wolno opierać się o instrument ani ustawiać na nim ciężkich przedmiotów. Należy z wyczuciem posługiwać się przyciskami, przełącznikami i złączkami.
- Korzystanie z instrumentu/urządzenia lub słuchawek przez dłuższy czas, gdy jest ustawiony bardzo wysoki, drażniący poziom głośności, może doprowadzić do trwałego uszkodzenia słuchu. Jeśli zauważysz osłabienie słuchu lub dzwonienie w uszach, jak najszybciej skontaktuj się z lekarzem.

- Nie należy umieszczać na instrumencie przedmiotów wykonanych z winyłu, plastiku ani gumy, ponieważ mogłoby to spowodować przebarwienie obudowy lub klawiatury.

### ■ Konserwacja

- Do czyszczenia instrumentu należy używać miękkiej szmatki. Nie należy stosować rozcieńczalników do farb, alkoholu, płynów czyszczących ani chusteczek nasączonych środkiem chemicznym.

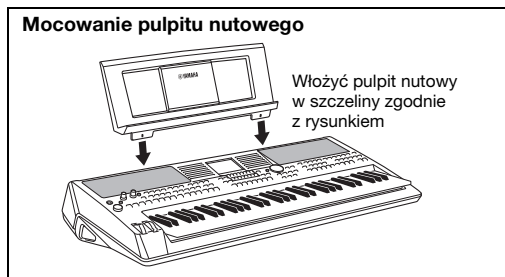
### ■ Zapisywanie danych

- Poddane edycji dane utworów, stylów, brzmień, ustawień MIDI itd. zostaną utracone po wyłączeniu instrumentu. Może się to zdarzyć także w sytuacji, gdy zasilanie zostanie wyłączone przez funkcję automatycznego wyłączenia (str. 15). Należy zapisywać edytowane dane w instrumencie lub w napędzie flash USB/urządzeniu zewnętrznym, np. na komputerze (str. 26). Dane zapisane w instrumencie mogą jednak zostać utracone z powodu awarii, błędu użytkownika itp. Należy zapisywać ważne dane w napędzie flash USB/urządzeniu zewnętrznym, np. na komputerze (str. 26). Przed użyciem napędu flash USB należy zapoznać się z podręcznikiem str. 95.
- W celu zabezpieczenia się przed utratą informacji spowodowaną uszkodzeniem napędu flash USB zaleca się zapisywanie ważnych danych w zapasowej pamięci flash USB lub na komputerze.

# Dołączone wyposażenie

- Podręcznik użytkownika (niniejsza książka)
- Online Member Product Registration (Formularz rejestracyjny online użytkownika produktu firmy Yamaha)
- Pulpit nutowy
- Zasilacz sieciowy\*, przewód zasilający\*

\*Może nie być dołączony (zależnie od kraju). Można to sprawdzić u miejscowego przedstawiciela handlowego firmy Yamaha.



## Informacje o podręcznikach

Do instrumentu dołączono następującą dokumentację i materiały instruktażowe:

### ■ Dołączona dokumentacja



#### Podręcznik użytkownika (niniejsza książka)

Zawiera ogólne wyjaśnienie podstawowych funkcji instrumentu PSR-SX600.

### ■ Materiały online (PDF)



#### Podręcznik operacji zaawansowanych (dostępny wyłącznie w językach: angielskim, niemieckim, francuskim, hiszpańskim, portugalskim, chińskim i indonezyjskim)

Zawiera opis funkcji zaawansowanych instrumentu, które nie zostały opisane w Podręczniku użytkownika. Można się dowiedzieć na przykład, jak tworzyć oryginalne style, utwory oraz sekwencje Multi Pad lub jak znaleźć szczegółowe informacje dotyczące wybranych parametrów.



#### Zeszyt Data List

Zawiera ważne tabele wstępnie zdefiniowanej zawartości, takiej jak brzmienia, style i efekty, a także informacje związane z MIDI.



#### Computer-related Operations (Praca z komputerem)

Zawiera instrukcje dotyczące podłączania instrumentu do komputera oraz działań związanych z przesyłaniem/ odbieraniem plików i danych MIDI.



#### Smart Device Connection Manual (Instrukcja podłączania urządzeń przenośnych) (dostępna wyłącznie w językach: angielskim, niemieckim, francuskim, hiszpańskim, portugalskim, chińskim i indonezyjskim)

Objaśnienie sposobu podłączania instrumentu do urządzeń przenośnych, np. smartfonu lub tabletu itp.



#### MIDI Basics (Podstawy standardu MIDI, tylko w jęz. angielskim, francuskim, niemieckim i hiszpańskim)

W broszurze tej znajduje się więcej informacji dotyczących standardu MIDI i sposobów jego wykorzystywania.

Aby uzyskać te materiały, należy odwiedzić witrynę Yamaha Downloads, a następnie wpisać nazwę modelu w celu wyszukania odpowiednich plików.

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

- Ilustracje i zrzuty ekranowe zamieszczone w tej instrukcji służą jedynie do celów instruktażowych i mogą się nieco różnić od tego, co widać na instrumencie.
- Nazwy firm i produktów wymienione w tej instrukcji są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

# Formaty

---



„GM (General MIDI)” to jeden z najczęściej stosowanych formatów przypisania brzmień. Format „GM System Level 2” stanowi udoskonalenie i rozszerzenie standardu „GM”, zapewniające większą zgodność danych utworów. Udostępnia większą polifonię, bogatszy wybór brzmień oraz dodatkowe parametry brzmień, a także zintegrowane przetwarzanie efektów.



Format XG jest rozszerzeniem formatu GM System Level 1. Został opracowany przez firmę Yamaha pod kątem wzbogacenia wyboru brzmień i odmian, a także zwiększenia możliwości sterowania ekspresją brzmień i efektów. Ma również zapewniać przysłą zgodność danych.



Format GS został opracowany przez firmę Roland Corporation. Podobnie jak format XG firmy Yamaha, format GS jest rozszerzeniem formatu GM. Zapewnia on większy wybór brzmień i zestawów perkusyjnych oraz ich odmian, a także większą kontrolę nad ekspresją brzmień i efektów.



Format XF firmy Yamaha wzbogaca standard SMF (Standard MIDI File) pod względem liczby funkcji oraz zapewnia ich rozszerzenie w przyszłości. Podczas odtwarzania utworów XF zawierających dane tekstowe na wyświetlaczu instrumentu może być wyświetlany tekst utworów.



„SFF (Style File Format)” to oryginalny format pliku stylu wprowadzony przez firmę Yamaha, korzystający z unikatowego systemu konwersji danych, zapewniającego wysoką jakość automatycznego akompaniamentu opartego na wielu rodzajach rozpoznawanych typów akordów. „SFF GE (Guitar Edition)” to rozszerzony format SFF, który udostępnia funkcję transpozycji dźwięków na ścieżki gitarowe.

## Informacje

---

### ■ Informacje o prawach autorskich

- Kopiowanie danych muzycznych dostępnych na rynku, w tym m.in. danych MIDI i/lub danych audio w innym celu niż na własny użytek, jest surowo zabronione.
- Firma Yamaha jest właścicielem praw autorskich lub ma licencję na korzystanie z innych praw autorskich dotyczących materiałów zastosowanych w niniejszym produkcie i do niego dołączonych. Ze względu na prawa autorskie i inne związane z nimi przepisy NIE można rozpowszechniać nośników, na których materiały te zostały zapisane bądź nagrane w niemal identycznej lub bardzo podobnej postaci do występującej w niniejszym produkcie.
  - \* Wspomniane powyżej materiały obejmują program komputerowy, dane stylu akompaniamentu, dane w formatach MIDI oraz WAVE, dane nagrań brzmień, zapis nutowy, dane nutowe itp.
  - \* Można natomiast rozpowszechniać nośniki z własnymi wykonaniami lub produkcjami muzycznymi powstałymi z użyciem wspomnianych materiałów. W takim przypadku nie jest potrzebne zezwolenie firmy Yamaha Corporation.

### ■ Informacje o funkcjach i danych zawartych w instrumencie

- Czas trwania i aranżacja niektórych wstępnie zaprogramowanych utworów zostały zmodyfikowane, dlatego utwory te nie odpowiadają dokładnie oryginałom.
- To urządzenie umożliwia wykorzystywanie różnych typów i formatów danych muzycznych po ich wcześniejszym dopasowaniu do właściwego dla urządzenia formatu danych muzycznych. Z tego powodu może odtwarzać pliki w sposób, który nie odpowiada dokładnie zamierzeniom producentów lub kompozytorów.
- Czcionki map bitowych zastosowane w instrumencie zostały użyte przez firmę Ricoh Co., Ltd i są jej własnością.

# Spis treści

Dołączone wyposażenie .....	7
Informacje o podręcznikach .....	7
Formaty .....	8
Informacje .....	8
<b>Witamy w świecie Digital Workstation!</b> .....	<b>10</b>
<b>Elementy sterujące na panelu</b> .....	<b>12</b>
<b>Przygotowanie</b> .....	<b>14</b>
Wymogi dotyczące zasilania .....	14
Włączanie i wyłączanie zasilania .....	14
Regulacja głównego ustawienia głośności .....	15
Korzystanie ze słuchawek .....	16
Zmiana ustawień języka na wyświetlaczu .....	16
Odtwarzanie utworów demonstracyjnych .....	17
<b>Czynności podstawowe</b> .....	<b>18</b>
Konfiguracja okna głównego .....	18
Sterowanie za pomocą wyświetlacza .....	20
Natychmiastowe otwarcie określonego okna — Direct Access (Bezpośredni dostęp) .....	23
Komunikaty pojawiające się na wyświetlaczu .....	23
Konfiguracja okna wyboru plików .....	24
Zarządzanie plikami .....	25
Wprowadzanie znaków .....	31
Przywracanie ustawień fabrycznych .....	32
Kopia zapasowa danych .....	33
<b>1 Brzmienia — Gra na klawiaturze —</b> .....	<b>34</b>
Gra przy użyciu brzmień .....	34
Gra z użyciem brzmień Super Articulation .....	36
Wybór brzmień dla poszczególnych partii .....	37
Korzystanie z metronomu .....	38
Zmiana wysokości brzmienia instrumentu .....	39
Korzystanie z pokręteł .....	40
Korzystanie z pokręteł LIVE CONTROL .....	41
Stosowanie efektów brzmień .....	43
Ustawianie dynamiki klawiatury .....	46
Dodawanie nowych materiałów — dodatki Expansion Pack .....	47
<b>2 Style — rytm i akompaniament —</b> .....	<b>48</b>
Odtwarzanie stylu z automatycznym akompaniamentem .....	48
Sterowanie odtwarzaniem stylów .....	50
Zmiana trybu palcowania akordów .....	52
Zezwalanie na śledzenie wydajności za pomocą odtwarzania stylu (Unison & Accent) .....	53
Włączanie i wyłączanie poszczególnych partii stylu .....	54
Wyświetlanie ustawień panelu odpowiednich do obecnie wybranego stylu (funkcja One Touch Setting) .....	55
Regulacja balansu głośności pośród partii .....	56
Wyznaczanie punktu podziału .....	57
Wskazywanie akordów prawą ręką podczas grania partii basowej lewą .....	58
Tworzenie/edycja stylów (Kreator stylów) .....	59
<b>3 Utwory — gra, ćwiczenie i nagrywanie utworów —</b> .....	<b>61</b>
Odtwarzanie utworów .....	61
Wyświetlanie zapisu nutowego (partytury) .....	63
Wyświetlanie słów/tekstu utworu .....	64
Włączanie i wyłączanie poszczególnych kanałów utworu .....	65
Ćwiczenie partii jednej ręki z użyciem funkcji Guide (Przewodnik) .....	65
Wielokrotne odtwarzanie .....	66
Nagrywanie własnego wykonania .....	68
<b>4 System USB do odtwarzania/nagrywania dźwięku — Nagrywanie i odtwarzanie plików audio —</b> .....	<b>72</b>
Odtwarzanie plików audio .....	72
Nagrywanie własnego wykonania jako pliku audio .....	75
<b>5 Mikrofon — Śpiewanie do odtwarzanego utworu lub do własnego akompaniamentu —</b> .....	<b>77</b>
Podłączanie mikrofonu .....	77
Stosowanie efektów DSP do wokali .....	78
Korzystanie z funkcji Talk (Mowa) .....	79
<b>6 Sekwencje Multi Pad — Dodawanie fraz muzycznych do własnego wykonania —</b> .....	<b>80</b>
Odtwarzanie sekwencji Multi Pad .....	80
Korzystanie z funkcji dostosowania do akordu (Chord Match) .....	81
Korzystanie z sekwencji Multi Pad Funkcja Synchro Start .....	81
Tworzenie sekwencji Multi Pad z plików audio (WAV) (sekwencje Multi Pad z funkcją Audio Link) .....	82
<b>7 Pamięć rejestracyjna/Lista odtwarzania — Zapisywanie i przywoływanie konfiguracji —</b> .....	<b>84</b>
Zapisywanie ustawień panelu .....	85
Zapisywanie pamięci rejestracyjnej jako pliku banku .....	86
Przywoływanie zapisanego ustawienia panelu .....	87
Używanie list odtwarzania do zarządzania dużym repertuarem ustawień panelu .....	88
<b>8 Mikser — Regulacja poziomu balansu i równowagi brzmienia —</b> .....	<b>92</b>
Procedura podstawowa .....	92
<b>9 Połączenia — Podłączenie instrumentu do innych urządzeń —</b> .....	<b>94</b>
Panel tylny .....	94
Podłączanie urządzeń USB (złącze [USB TO DEVICE]) .....	95
Podłączanie do komputera (złącze [USB TO HOST]) .....	97
Podłączanie urządzenia przenośnego (gniazdo [AUX IN], złącze [USB TO HOST], sieć bezprzewodowa) .....	99
Odsłuchiwanie odtwarzania dźwięku przez urządzenie zewnętrzne za pośrednictwem głośnika instrumentu (gniazdo [AUX IN]) .....	100
Podłączanie zewnętrznych systemów stereo (gniazda OUTPUT [L/L+R]/[R]) .....	101
Podłączanie pedału (gniazda FOOT PEDAL) .....	102
<b>10 Funkcja — Wprowadzanie ustawień globalnych i korzystanie z funkcji zaawansowanych —</b> .....	<b>103</b>
Procedura podstawowa .....	103
Lista funkcji .....	104
<b>Tabela bezpośredniego dostępu</b> .....	<b>105</b>
<b>Rozwiązywanie problemów</b> .....	<b>107</b>
<b>Dane techniczne</b> .....	<b>110</b>
<b>Indeks</b> .....	<b>112</b>

# Witamy w świecie Digital Workstation! ▶▶▶

## Niezwykłe wyraziste i realistyczne brzmienia

str. 34

Model PSR-SX600 zawiera wszechstronny, zachwycający pod względem jakości dźwięku zestaw brzmień oraz umożliwia ich wykorzystanie przez wykonawcę w bardziej naturalny sposób i z większą wyrazistością.



## Występ z zespołem akompaniującym

str. 48

Style dostępne w instrumencie PSR-SX600 umożliwiają wykonywanie partii utworów z najróżniejszych gatunków muzycznych przy akompaniowaniu pełnego zespołu towarzyszącego. Granie akordów może służyć do uaktywniania automatycznego akompaniamentu towarzyszącego i sterowania nim. Można zmieniać aranżację w locie, błyskawicznie wybierając w trakcie gry inne odmiany rytmiczne i przejścia, m.in. wstęp, zakończenie i wypełnienie.



## Śpiewanie do odtwarzanego utworu lub do własnego akompaniamentu

str. 47

Po podłączeniu mikrofonu do gniazda [MIC INPUT] wokal jest odtwarzany przez wbudowane głośniki instrumentu, co pozwala na zarejestrowanie wykonania o wysokiej jakości dźwięku. Co więcej, możliwość wyświetlania słów piosenek lub zapisów nutowych na ekranie pozwala również na śpiewanie podczas grania na klawiaturze lub odtwarzania utworu.



## Wydajne przetwarzanie efektów DSP w celu dalszej poprawy brzmienia

str. 43

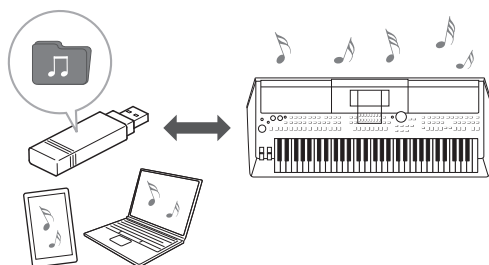
Funkcje DSP (Digital Signal Processor), w które jest wyposażony instrument PSR-SX600, zapewniają efekty o wysokiej jakości, w tym realistyczne zniekształcenia i realistyczny pogłos. Można również zastosować efekty DSP niezależnie do określonych partii, na przykład gitary, co pozwala grać na klawiaturze dynamicznie ze zniekształconym brzmieniem gitary albo z pogłosem z sali koncertowej.



## Nagrywanie i odtwarzanie audio

str. 72

Pliki audio (format WAV) zapisane w napędzie flash USB (lub na komputerze bądź urządzeniu przenośnym) mogą być odtworzone na instrumencie. Na tych urządzeniach można też wygodnie rejestrować wykonania w formie plików audio (WAV) o wysokiej jakości dźwięku. Ułatwia to ewentualne edytowanie nagrań za pomocą komputera i udostępnianie ich w Internecie lub nagrywanie na własnych płytach CD.



## Dynamiczniejsze wykonania dzięki sekwencjom Multi Pad

str. 80

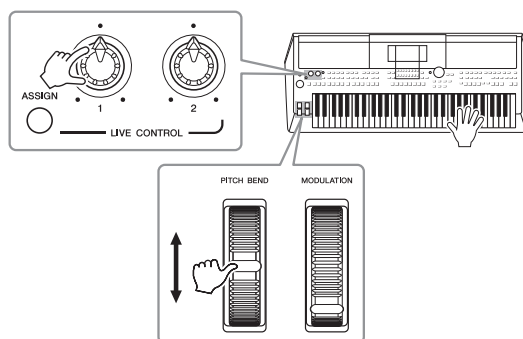
Sekwencji Multi Pad można używać do odtwarzania krótkich sekwencji rytmicznych i melodycznych. W połączeniu ze stylami itp. można dodatkowo wzmocnić i wzbogacić wykonania oraz sprawić, by były bardziej dynamiczne.



## Wszechstronne kontrolery czasu rzeczywistego

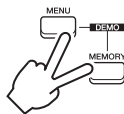
str. 41

Dwa pokręta LIVE CONTROL, do których można przypisać różne odmienne funkcje, umożliwiają intuicyjną kontrolę wykonania w czasie rzeczywistym. Za ich pomocą można np. sterować jasnością (częstotliwość odcięcia) granego dźwięku lub poprawić ton bądź barwę dźwięku za pomocą korektora brzmienia — można łatwo dodawać różne odmiany dźwięku bez przerywania wykonania. Można też łatwo kontrolować wykonania za pomocą dwóch pokręteł — PITCH BEND i MODULATION. Pokrętło PITCH BEND służy do zmiany wysokości nut w górę lub w dół, tak jak przy podciąganiu strun gitary, a pokrętło MODULATION pozwala zastosować efekt wibracji podczas grania.



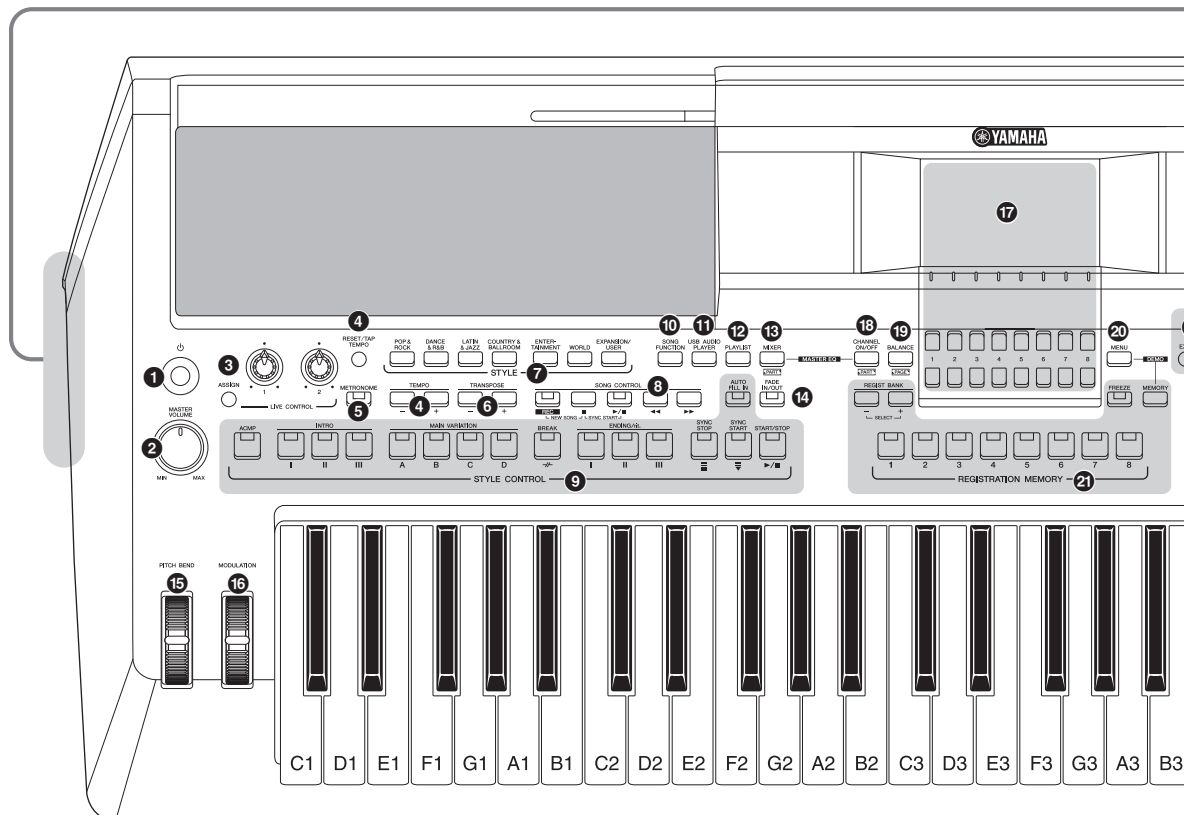
## Posłuchaj utworów demonstracyjnych, by poznać funkcje i możliwości instrumentu PSR-SX600! str. 17

Utwory demonstracyjne pokazują wysoką jakość dźwięku, różnorodność zaawansowanych funkcji i inne ciekawe funkcje instrumentu.



# Elementy sterujące na panelu

## ■ Górny panel

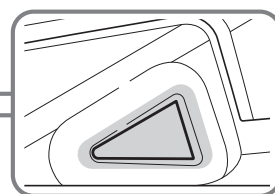
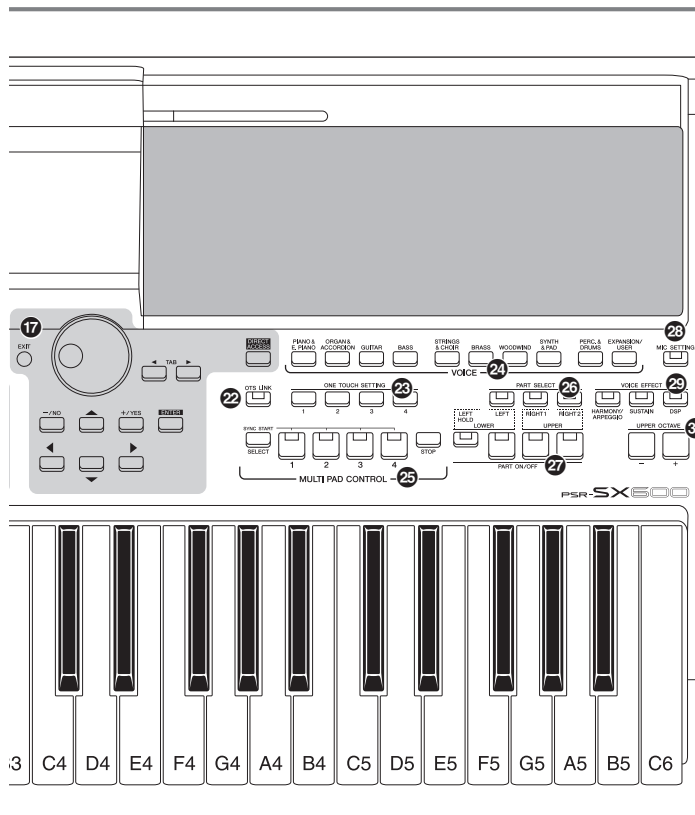
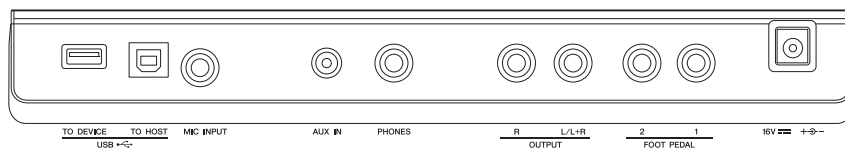


- |   |   |
|---|---|
| <p><b>1</b> Przelącznik [  ] (Standby/On)..... str. 14<br/>Włączanie zasilania instrumentu lub przełączanie go w stan oczekiwania.</p> <p><b>2</b> Pokrętko [MASTER VOLUME]..... str. 15<br/>Regulacja ogólnego poziomu głośności.</p> <p><b>3</b> Przycisk [ASSIGN], pokrętki LIVE CONTROL str. 41<br/>Przypisywanie funkcji i sterowanie dźwiękiem w czasie rzeczywistym.</p> <p><b>4</b> Przyciski [RESET/TAP TEMPO]/TEMPO [-]/[+]..... str. 51<br/>Sterowanie tempem odtwarzania stylu, utworu oraz metronomu.</p> <p><b>5</b> Przycisk [METRONOME]..... str. 38<br/>Włączanie lub wyłączanie metronomu.</p> <p><b>6</b> Przyciski TRANSPOSE [-]/[+]..... str. 39<br/>Transpozycja stroju instrumentu w krokach półtonowych.</p> <p><b>7</b> Przyciski wyboru kategorii STYLE..... str. 48<br/>Służą do wyboru kategorii stylu.</p> <p><b>8</b> Przyciski SONG CONTROL..... str. 62<br/>Służą do sterowania odtwarzaniem utworów.</p> | <p><b>9</b> Przyciski STYLE CONTROL..... str. 50<br/>Służą do sterowania odtwarzaniem stylów.</p> <p><b>10</b> Przycisk [SONG FUNCTION]..... str. 24, 61<br/>Otwieranie okna Song Function Menu dla wybranych utworów itd.</p> <p><b>11</b> Przycisk [USB AUDIO PLAYER]..... str. 72<br/>Otwieranie okna odtwarzania plików audio oraz nagrywania własnego wykonania w formacie audio.</p> <p><b>12</b> Przycisk [PLAYLIST]..... str. 88<br/>Tworzenie niestandardowych list wykonań.</p> <p><b>13</b> Przycisk [MIXER]..... str. 92<br/>Wyświetlanie różnych ustawień partii klawiatury, akompaniamentu i utworu.</p> <p><b>14</b> Przycisk [FADE IN/OUT]..... str. 51<br/>Kontrola wzmacniania głośności lub wyciszenia odtwarzania stylu lub utworu.</p> <p><b>15</b> Pokrętko [PITCH BEND]..... str. 40<br/>Naginanie wysokości brzmienia instrumentu w górę lub w dół.</p> <p><b>16</b> Pokrętko [MODULATION]..... str. 40<br/>Umożliwianie zastosowania efektu vibrato itp.</p> <p><b>17</b> Wyświetlacz LCD wraz z elementami sterującymi..... str. 20</p> |
|---|---|



## ■ Panel tylny

Szczegóły dotyczące panelu tylnego można znaleźć na str. 94.



### Boczne porty systemu Bass Reflex

Po bokach instrumentu znajdują się otwory systemu Bass Reflex. Nie należy niczego do nich wkładać.

### **! PRZESTROGA**

Nie należy wsuwać palców w otwory podczas przenoszenia instrumentu.

- 18** Przycisk [CHANNEL ON/OFF]..... str. 54, 65  
Wyświetlanie ustawień służących do włączania lub wyłączenia kanałów stylu/utworu.
- 19** Przycisk [BALANCE] ..... str. 56  
Wyświetlanie ustawień regulacji balansu głośności różnych partii.
- 20** Przycisk [MENU] ..... str. 103  
Wprowadzanie zaawansowanych ustawień oraz tworzenie oryginalnych stylów, utworów i sekwencji Multi Pad.
- 21** Przyciski REGISTRATION MEMORY ..... str. 84  
Służą do rejestrowania i przywoływania ustawień panelu.
- 22** Przycisk [OTS LINK]..... str. 55  
Włączanie i wyłączanie funkcji OTS Link.
- 23** Przyciski ONE TOUCH SETTING..... str. 55  
Wyświetlanie ustawień panelu odpowiednich dla danego stylu.
- 24** Przyciski wyboru kategorii VOICE..... str. 34  
Służą do wyboru kategorii brzmienia.
- 25** Przyciski MULTI PAD CONTROL ..... str. 80  
Służą do wybierania i odtwarzania rytmicznych lub melodycznych sekwencji Multi Pad.

- 26** Przyciski PART SELECT..... str. 37  
Służą do wybierania partii klawiatury.
- 27** Przyciski PART ON/OFF ..... str. 37  
Służą do włączania/wyłączania partii klawiatury.
- 28** Przycisk [MIC SETTING] ..... str. 77  
Wyświetla okno, w którym można wprowadzić ustawienia mikrofonu.
- 29** Przyciski VOICE EFFECT..... str. 43  
Służą do stosowania różnych efektów do gry na klawiaturze.
- 30** Przyciski UPPER OCTAVE [-]/[+]..... str. 39  
Służą do zmiany wysokości brzmienia klawiatury w krokach oktawowych.

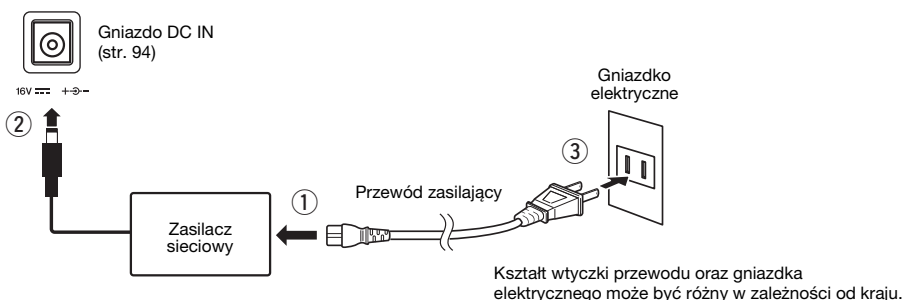
#### **Konfiguracja panelu (Ustawienia panelu)**

Za pomocą elementów sterowania na panelu można wybierać różne opisane tutaj ustawienia. W tym podręczniku są one nazywane łącznie „konfiguracją panelu” lub „ustawieniami panelu”.

# Przygotowanie

## Wymogi dotyczące zasilania

Podłączyć zasilacz sieciowy w kolejności pokazanej na ilustracji.



### **OSTRZEŻENIE**

Należy używać tylko wskazanego zasilacza sieciowego (str. 111). Użycie nieprawidłowego zasilacza sieciowego może spowodować uszkodzenie lub przegrzanie instrumentu.

### **PRZESTROGA**

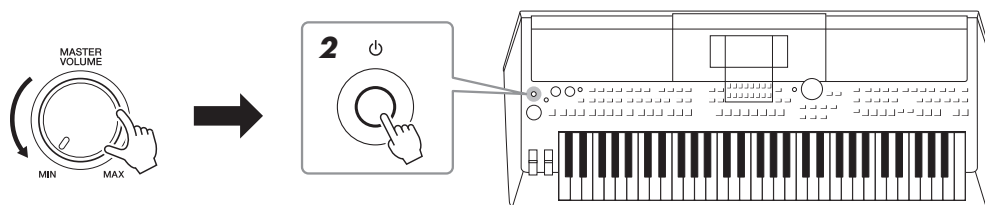
Ustawiając instrument, należy upewnić się, że gniazdko elektryczne, którego ma być używane, jest łatwo dostępne. W przypadku nieprawidłowego działania instrumentu lub jakichkolwiek innych problemów z nim należy natychmiast wyłączyć go i wyjąć wtyczkę z gniazdka.

### **UWAGA**

Przy odłączaniu zasilacza sieciowego wykonać tę procedurę w odwrotnej kolejności.

## Włączanie i wyłączanie zasilania

### 1 Ustawić pokrętkę [MASTER VOLUME] w pozycji „MIN.”



### 2 Nacisnąć przełącznik [⏻] (Standby/On), aby włączyć zasilanie.

Po pojawieniu się okna głównego wyregulować głośność, grając na klawiaturze.

### 3 Po zakończeniu korzystania z instrumentu wyłączyć zasilanie, naciskając przełącznik [⏻] (Standby/On) i przytrzymując go przez około sekundę.

### **PRZESTROGA**

Wyłączone urządzenie wciąż pobiera minimalną ilość prądu. Jeśli urządzenie nie będzie używane przez długi czas, wyjmij wtyczkę przewodu zasilającego z gniazdka.

### **NOTYFIKACJA**

Włączając zasilanie, nie naciskać pedału ani nie poruszać pokrętkiem [PITCH BEND] itp. Mogłoby to spowodować nieprawidłowe działanie instrumentu.

### **UWAGA**

Dopóki na wyświetlaczu nie pojawi się okno główne, nie można wykonywać żadnych czynności, w tym wyłączać zasilania ani grać na klawiaturze.

### **NOTYFIKACJA**

Gdy trwa nagrywanie lub edytowanie utworów albo gdy instrument wyświetla komunikaty, nie można wyłączyć zasilania, nawet jeśli naciśnie się przełącznik [ ⏻ ] (Standby/On). Jeśli zasilanie ma zostać wyłączone, naciśnięcie przełącznika [ ⏻ ] (Standby/On) po zakończeniu nagrywania lub edytowania utworu albo po zniknięciu komunikatu. Aby wymusić zakończenie pracy instrumentu, naciśnięcie i przytrzymanie przełącznika [ ⏻ ] (Standby/On) przez co najmniej trzy sekundy. Należy pamiętać, że wymuszone wyłączenie zasilania może spowodować utratę danych i uszkodzenie instrumentu.

## **Konfigurowanie funkcji automatycznego wyłączenia**

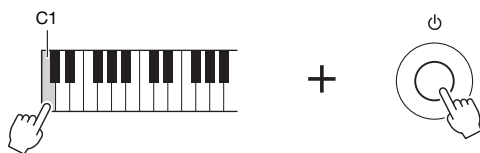
Aby zapobiec niepotrzebnemu zużyciu energii, wyposażono instrument w funkcję automatycznego wyłączenia, która samoczynnie wyłącza jego zasilanie, gdy nie jest używany. Czas, po którego upływie następuje automatyczne wyłączenie zasilania, wynosi domyślnie około 30 minut. Ustawienie to można jednak zmienić na karcie Common na stronie System. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć na str. 104.

### **NOTYFIKACJA**

Jeśli nastąpi automatyczne wyłączenie zasilania, dane, które nie zostały zapisane w pamięci masowej User lub napędzie USB, zostaną utracone. Przed wyłączeniem zasilania należy się upewnić, że dane zostały zapisane (str. 26).

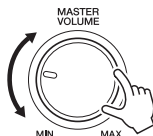
### **Wyłączanie funkcji automatycznego wyłączenia (prosty sposób)**

Włączyć zasilanie, przytrzymując pierwszy klawisz z lewej strony klawiatury. Na krótko wyświetli się komunikat, a następnie instrument rozpocznie pracę z wyłączoną funkcją automatycznego wyłączenia.



## **Regulacja głównego ustawienia głośności**

Podczas gry na instrumencie do regulacji głośności całej klawiatury służy pokrętko [MASTER VOLUME].

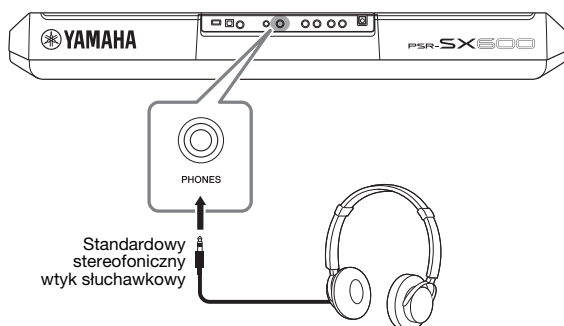


### **PRZESTROGA**

Nie należy korzystać z instrumentu przez dłuższy czas przy ustawionym wysokim poziomie głośności. Mogłoby to doprowadzić do utraty słuchu.

## Korzystanie ze słuchawek

Podłączyć parę słuchawek do gniazda [PHONES] na tylnym panelu.



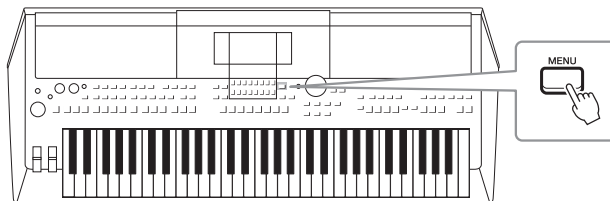
### **PRZESTROGA**

Nie należy korzystać ze słuchawek przez dłuższy czas przy ustawionym wysokim poziomie głośności. Mogłoby to doprowadzić do utraty słuchu.

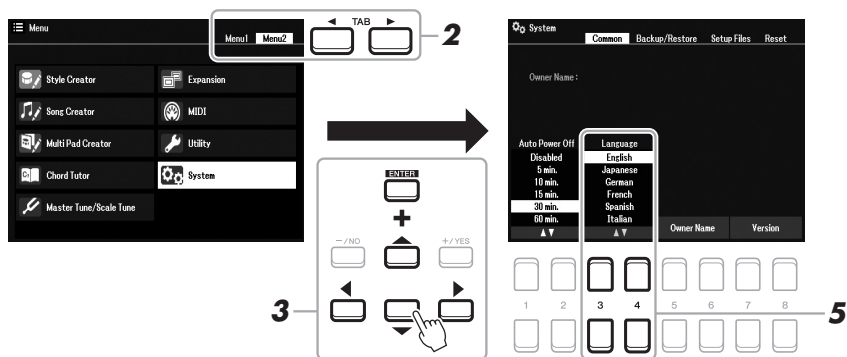
## Zmiana ustawień języka na wyświetlaczu

Ustawienie to decyduje o języku, w jakim wyświetlane są informacje i komunikaty (dostępne języki: angielski, francuski, hiszpański, japoński, niemiecki i włoski).

**1** Nacisnąć przycisk [MENU], aby otworzyć okno operacyjne.



**2** Użyć przycisku TAB [▶], aby otworzyć Menu2.



**3** Wybrać odpowiednie przyciski kursora [▲][▼][◀][▶], aby wybrać System, a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].

**4** Nacisnąć przycisk TAB [◀], aby wybrać zakładkę Common.

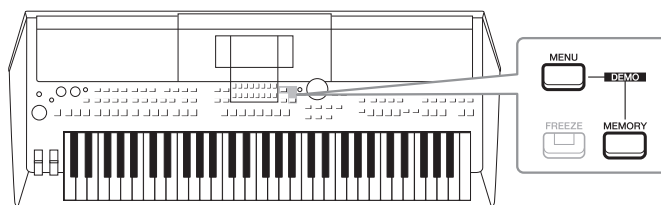
**5** Wybrać i zmienić odpowiednio język za pomocą przycisków [3 ▲▼]/[4 ▲▼].

Aby powrócić do okna głównego, nacisnąć kilkakrotnie przycisk [EXIT].

## Odtwarzanie utworów demonstracyjnych

Utwory demonstracyjne stanowią pomocne, łatwo przyswajalne przedstawienie funkcji i możliwości instrumentu oraz dynamiczne zaprezentowanie wysokiej jakości jego brzmień.

**1** Aby otworzyć okno utworów demonstracyjnych, nacisnąć równocześnie przyciski [MENU] i [MEMORY].



**2** Wybrać odpowiedni utwór demonstracyjny za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].

Zostanie odtworzony utwór demonstracyjny wybranej funkcji.

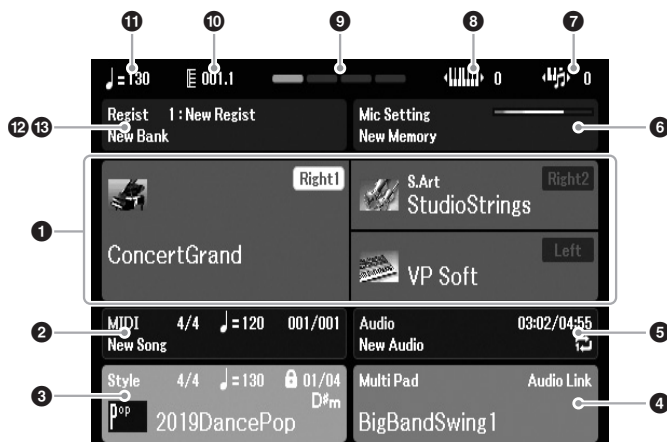
Naciśnij przycisk [EXIT], aby przerwać odtwarzanie.

**3** Naciśnij przycisk [EXIT], aby wyjść z okna utworu demonstracyjnego.

# Czynności podstawowe

## Konfiguracja okna głównego

Okno pojawiające się po włączeniu zasilania jest oknem głównym — Main. Wyświetlane są w nim bieżące ustawienia podstawowych parametrów, np. wybrane brzmienie lub styl. Umożliwia to szybkie sprawdzenie konfiguracji instrumentu. Okno główne to okno najczęściej wyświetlane w trakcie gry na instrumencie.



### UWAGA

Aby szybko otworzyć okno Main (Główne), naciśnąć kolejno przyciski [DIRECT ACCESS] i [EXIT].

### 1 Nazwa brzmienia

Tutaj są wyświetlane nazwy aktualnie wybranych brzmień partii Right1, Right2 and Left (str. 37), a w przypadku wybrania za pomocą przycisku PART SELECT pojawia się numer partii.

### 2 Nazwa i charakterystyka utworu

W tej części wyświetlane są: nazwa wybranego utworu, metrum i tempo oraz takt (str. 61)

### 3 Nazwa i charakterystyka stylu

W tej części wyświetlana jest nazwa wybranego stylu, metrum i tempo (str. 48). Gdy przycisk [ACMP] jest włączony, wyświetlane są tu akordy grane w strefie akordów klawiatury.

### 4 Nazwa banku sekwencji Multi Pad

Tutaj są wyświetlane nazwy wybranych banków sekwencji Multi Pad (str. 80).

### 5 Informacje o pliku audio

W tej części są wyświetlane informacje o pliku audio wybranym w podłączonym napędzie flash USB (str. 72), a także upływający czas odtwarzania, nazwa pliku i ikona powtarzania. Podczas nagrywania pojawia się wskazanie „Rec”. Gdy nagrywanie audio jest przełączone do trybu gotowości, miga wskazanie „Rec”.

### UWAGA

W przypadku PSR-SX600 „Song” (utwór) odnosi się do pliku danych MIDI, który zawiera dane z wykonaniami na klawiaturze (str. 61).

**6 Mic Setting (Ustawienia mikrofonu)**

Wskazuje bieżące ustawienie mikrofonu. Po podłączeniu mikrofonu wskaźnik poziomu sygnału wejściowego wyświetla poziom sygnału wejściowego.

**7 Transpose (Transpozycja)**

W tej części są wyświetlane wartości transpozycji w krokach półtonowych (str. 39).

**8 Upper Octave (Górna oktawa)**

Tutaj jest wyświetlana informacja o wartości przesunięcia oktawowego (str. 39).

**9 Beat (Uderzenie)**

Wskazuje bieżący rytm odtwarzanego utworu.

**10 Bar/Beat (Takt/uderzenie)**

W tej części wyświetlane jest aktualne położenie (takt/uderzenie) podczas odtwarzania stylu lub utworu.

**11 Tempo**

W tej części wyświetlane jest aktualne tempo podczas odtwarzania stylu lub utworu.

**12 Nazwa banku pamięci rejestracyjnej**

W tej części wyświetlane są: nazwa wybranego banku pamięci rejestracyjnej i jej numer (str. 86).

**13 Sekwencja rejestracyjna**

Pojawia się, gdy jest włączona funkcja sekwencji rejestracyjnej. Szczegółowe informacje dotyczące programowania sekwencji można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej (rozdział 7).

**Konwencje podawania instrukcji w niniejszym podręczniku**

W niniejszym podręczniku instrukcje składające się z wielu czynności są podawane w wygodnej, skrótowej formie, ze strzałkami wskazującymi właściwą kolejność działań.

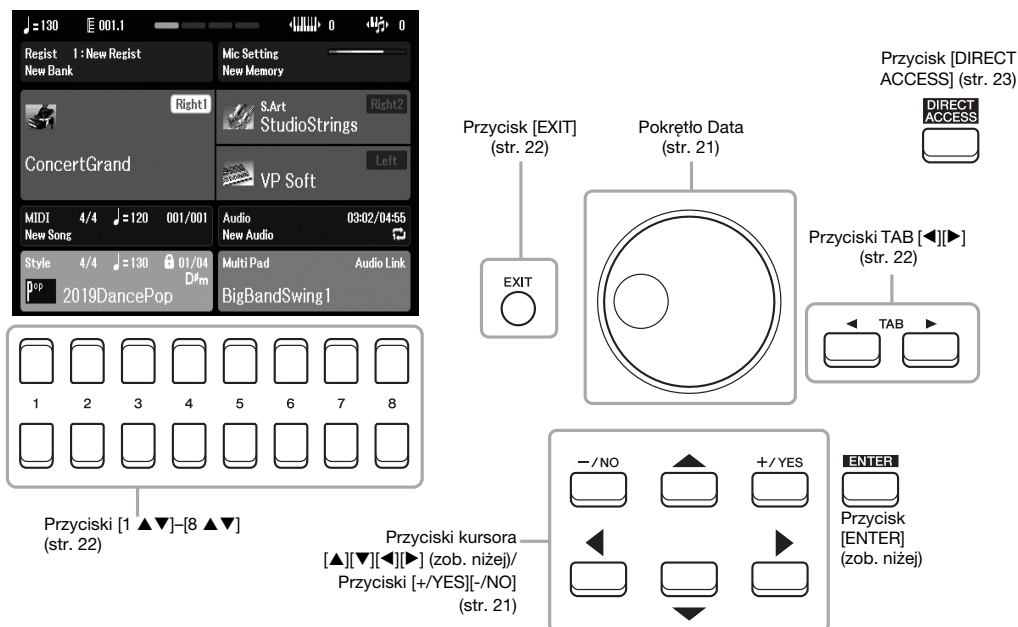
Na przykład: [MENU] → TAB [▶] Menu2 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] System → [ENTER] → TAB [◀][▶] Backup/Restore

Powyższy przykład stanowi opis pięcioetapowej czynności:

- 1) Nacisnąć przycisk [MENU].
- 2) Nacisnąć przycisk TAB [▶], aby wybrać zakładkę Menu2.
- 3) Skorzystać z przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], aby wybrać „System”.
- 4) Nacisnąć przycisk [ENTER].
- 5) Skorzystać z przycisków TAB [◀][▶], aby wybrać zakładkę Backup/Restore.

## Sterowanie za pomocą wyświetlacza

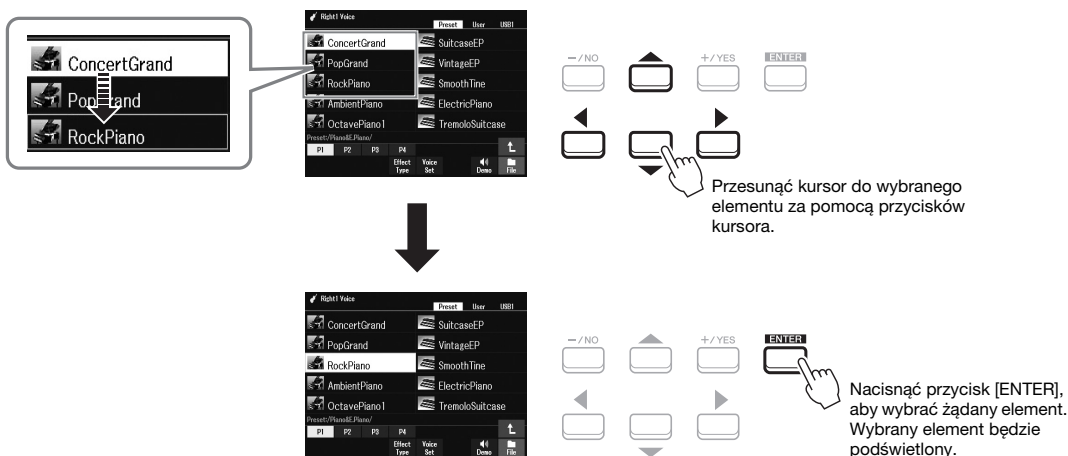
Wyświetlacz LCD umożliwia szybkie zapoznanie się ze wszystkimi bieżącymi ustawieniami. Wyświetlane menu można wybrać lub zmienić za pomocą elementów sterujących wokół wyświetlacza LCD.



### Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶]

Te przyciski służą do przesuwania kursora na ekranie.

W oknie wyboru plików (str. 24) te przyciski służą do przesuwania kursora w górę, w dół i na boki w stosunku do wybranego elementu. Aby wybrać sam element, naciśnięć przycisk [ENTER].



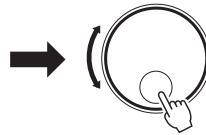
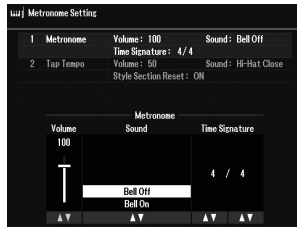


## Pokrętko Data

W zależności od aktualnie wybranego okna z pokrętki Data można korzystać na dwa następujące sposoby:

- **Regulowanie wartości parametrów**

Do regulowania parametrów pokazywanych w oknie można wygodnie korzystać z pokrętki Data w połączeniu z przyciskami [1▲▼]–[8▲▼].



Do ustawienia wartości wybranego parametru użyć pokrętki Data.



Wybrać żądany parametr za pomocą odpowiedniego przycisku [1▲▼]–[8▲▼].

Ta wygodna metoda działa również w przypadku okien podręcznych, np. Tempo czy Transpose (Transpozycja). Wystarczy nacisnąć odpowiedni przycisk (np. TEMPO [+]), a następnie obrócić pokrętkę Data, aby ustawić wartość.

- **Wybieranie plików z zawartością (brzmień, stylów, utworów itp.)**

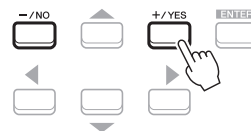
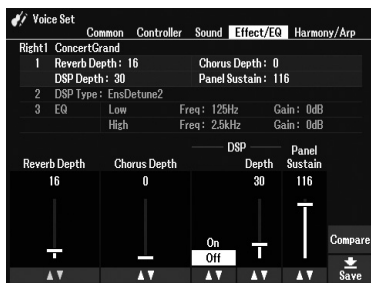
Obsługa za pomocą pokrętki Data wygląda niemal tak samo jak za pomocą przycisków kursora. W oknie wyboru plików (str. 24) lub pamięci rejestracyjnej (str. 84) obrócić pokrętkę Data, żeby przesunąć kursor, a następnie nacisnąć przycisk [ENTER], aby wybrać plik.

W przypadku większości procedur do prostego wybierania plików i elementów opisanych w tym podręczniku używane są przyciski kursora [▲][▼][◀][▶], choć dostępne są też inne metody wyboru.

## Przyciski [+ / YES] [- / NO]

Te przyciski służą do regulowania wartości lub wybierania opcji „Yes” i „No” w wyświetlanych monitorach.

Aby przywrócić ustawienie domyślne danej wartości, nacisnąć oba przyciski naraz.



Za pomocą przycisków można dostosować wartość lub zmienić ustawienie wybranego elementu.

### UWAGA

Te przyciski służą do wybierania brzmień, stylów itd. bez naciskania przycisku [ENTER]. Jest to wygodne, gdy chce się szybko sprawdzić różne brzmienia i style.

## Przyciski TAB [◀][▶]

Te przyciski służą głównie do zmiany stron w oknach, które mają u góry „zakładki”.



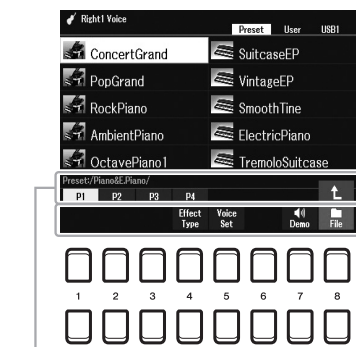
## Przycisk [EXIT]

Naciśnięcie przycisku [EXIT] powoduje powrót do otwartego wcześniej okna. Kilkakrotne naciśnięcie przycisku [EXIT] powoduje powrót do okna głównego (str. 18).

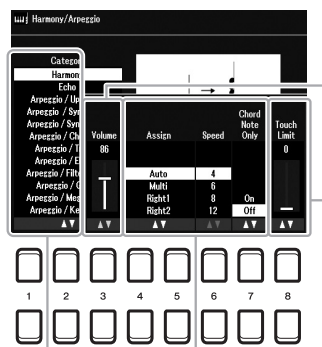


## Przyciski [1 ▲▼]–[8 ▲▼]

Przyciski [1 ▲▼]–[8 ▲▼] służą do wprowadzania lub regulacji ustawień (odpowiednio w górę lub w dół) funkcji widocznych bezpośrednio nad nimi. W tym podręczniku przyciski nad numerami 1–8 są oznaczone jako [▲], a te pod numerami są oznaczone jako [▼].



Jeśli menu pojawia się w tej części okna, użyć przycisków [1 ▲]–[8 ▲].



Jeśli pojawia się lista menu, użyć przycisków [1 ▲▼]–[8 ▲▼] do wyborużądanego elementu.

Jeśli menu pojawia się w tej części okna, użyć przycisków [1 ▼]–[8 ▼].

Jeśli parametr pojawia się w postaci suwaka (lub pokrętki), użyć przycisków [1 ▲▼]–[8 ▲▼] do ustawienia wartości. Aby przywrócić domyślną wartość parametru, nacisnąć równocześnie przyciski [▲] i [▼] pod tym parametrem.

Aby przywrócić domyślną wartość, nacisnąć równocześnie przyciski [▲] i [▼] pod tym parametrem.

## Natychmiastowe otwarcie określonego okna — Direct Access (Bezpośredni dostęp)

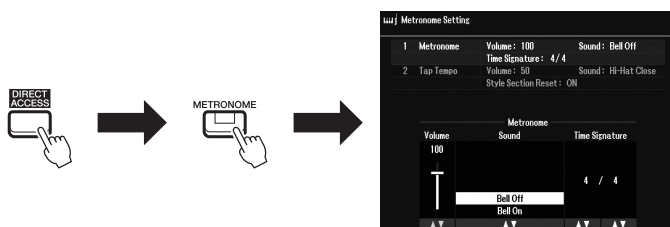
Dzięki wygodnej funkcji Direct Access (Bezpośredni dostęp) można bardzo szybko otwierać dowolne okna za pomocą jednego przycisku. Listę okien, które można otwierać za pomocą funkcji bezpośredniego dostępu, można znaleźć w „Tabeli bezpośredniego dostępu” na str. 105.

### 1 Nacisnąć przycisk [DIRECT ACCESS].

Na wyświetlaczu pojawi się komunikat informujący, którego przycisku należy użyć.

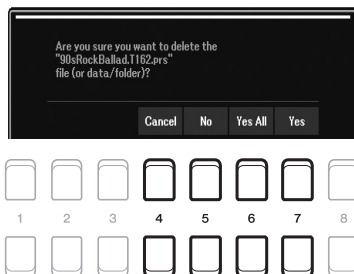
### 2 Nacisnąć przycisk (lub poruszyć pokrętkiem albo podłączonym pedałem) odpowiadający żądanemu oknu ustawień, aby bezpośrednio otworzyć to okno.

Na przykład naciskając przycisk [METRONOME], otworzysz okno, w którym można ustawić metrum, głośność i dźwięk metronomu.



## Komunikaty pojawiające się na wyświetlaczu

Od czasu do czasu na ekranie wyświetlacza mogą się pojawiać komunikaty (okna dialogowe z informacjami lub prośbą o potwierdzenie), które mają ułatwiać obsługę. Kiedy pojawi się komunikat, nacisnąć przycisk [+ / YES] lub [- / NO] albo jeden z przycisków [1 ▲▼]–[8 ▲▼], odpowiadający komunikatowi.



## Konfiguracja okna wyboru plików

Okno File Selection (Wybór pliku) służy do wybierania zawartości (głos, style i inne dane) zapisanych jako pliki w instrumencie.

### ■ Otwieranie okna wyboru plików

Okno wyboru plików dla zawartości (brzmienia, stylu, utworu itp.) można otworzyć z okna głównego. Aby wybrać element, użyć przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].

Okno można też otworzyć następująco.

#### • Okno wyboru pliku brzmienia lub stylu

Nacisnąć przycisk wyboru kategorii VOICE lub STYLE, aby otworzyć okno.

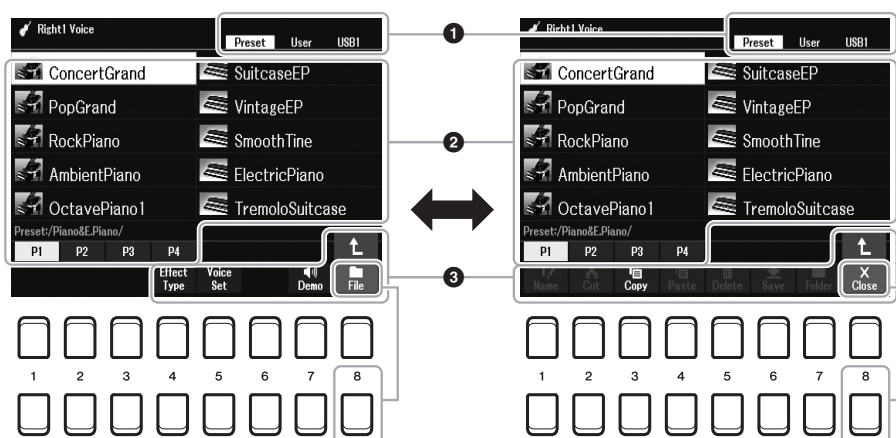
#### • Okno wyboru pliku utworu

Nacisnąć przycisk [SONG FUNCTION], aby otworzyć Song Function Menu (Menu funkcji utworu) na dole okna. Następnie nacisnąć jeden z przycisków [1 ▲▼] (Select), aby otworzyć okno.

#### **UWAGA**

Okno wyboru pliku utworu można otworzyć, naciskając kolejno przyciski [DIRECT ACCESS] i [SONG FUNCTION].

### ■ Konfiguracja okna wyboru plików



#### 1 Lokalizacja (dysk) plików z zawartością

- **Preset**.....Miejsce przechowywania fabrycznie zaprogramowanych (wstępnie zdefiniowanych) plików z zawartością.
- **User**.....Lokalizacja, w której zapisywane są nagrane lub edytowane pliki z zawartością. Dodatkowe brzmienia lub style można znaleźć w folderze Expansion.
- **USB**.....Miejsce zapisywania plików z zawartością pochodzących z napędu flash USB. Ta zakładka pojawia się, tylko gdy napęd flash USB jest podłączony do złącza [USB TO DEVICE].

#### **UWAGA**

Przed użyciem napędu flash USB należy zapoznać się z częścią „Podłączanie urządzeń USB” na str. 95.

#### 2 Dane, które można wybierać (pliki)

W tym oknie wyświetlane są pliki, które można wybierać. Jeśli jest więcej niż 10 plików, nacisnąć przycisk [1 ▲] lub [2 ▲] odpowiadający numerom stron (P1, P2...) pod plikami, aby zmienić wyświetlaną stronę. Jeśli za wybraną stroną są następne, pojawi się przycisk „→”, a w przypadku poprzedniej strony pojawi się przycisk „←”.

#### **UWAGA**

Zarówno zawartość wstępnie zdefiniowana, jak i zawartość użytkownika jest zapisywana jako pliki.

#### 3 File/Close

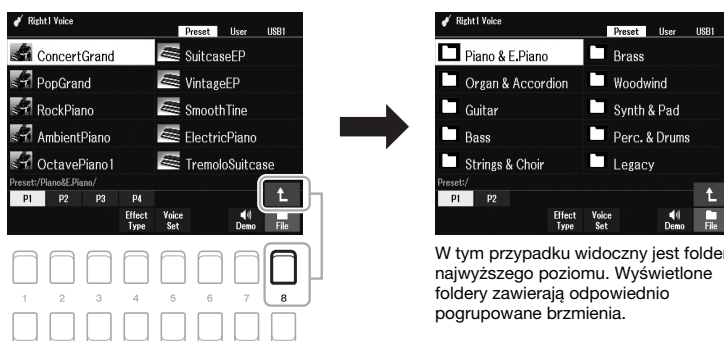
U dołu okna wyboru plików można za pomocą przycisku [8 ▼] przełączać File i Close. Wybranie opcji File wyświetla nazwy funkcji zarządzania plikami/folderami (str. 25).

## Otwieranie folderu wyższego poziomu

Po wyświetleniu listy plików znajdujących się w folderze nad przyciskiem [8 ▲] pojawia się opcja „↑”.

## Przykłady folderów Preset w oknie wyboru brzmienia.

Brzmienia instrumentów Preset są pogrupowane w odpowiednie foldery.



W tym przypadku widoczny jest folder najwyższego poziomu. Wyświetlone foldery zawierają odpowiednio pogrupowane brzmienia.

W tym oknie wyświetlane są brzmienia zawarte w danym folderze. Naciśnięcie przycisku [8 ▲] powoduje przejście do folderu wyższego poziomu.

## Zarządzanie plikami

Można zapisywać, nazywać, kopiować/przenosić i usuwać pliki oraz tworzyć foldery w celu zarządzania plikami za pomocą przycisków znajdujących się w dolnej części okna wyboru plików. Więcej informacji na temat okna wyboru plików można znaleźć na str. 24.

### **UWAGA**

Przed użyciem napędu flash USB należy zapoznać się z częścią „Podłączanie urządzeń USB” na str. 95.

## Ograniczenia związane z utworami chronionymi

Wstępnie zdefiniowane utwory i większość utworów dostępnych w sprzedaży obejmuje ochrona przed kopiowaniem, aby zapobiec nielegalnemu powielaniu lub przypadkowemu usunięciu. Na przykład, gdy wstępnie ustawione utwory są kopiowane do pamięci masowej User, „Prot.1” jest oznaczony wskaźnikami znajdującymi się w lewym górnym rogu nazw plików. Można je kopiować, przenosić i usuwać tylko w obrębie pamięci masowej User.

## Zapisywanie pliku

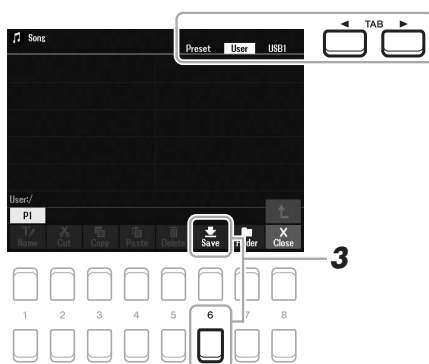
Tworzone przez siebie dane (np. nagrane utwory) można zapisywać w formie plików w pamięci masowej User lub napędzie USB w oknie wyboru plików (str. 24).

### 1 W oknie wyboru pliku wybrać odpowiednią zakładkę (User lub USB), w której mają zostać zapisać dane, używając przycisków TAB [◀][▶].

Jeśli dane mają być zapisane w istniejącym już folderze, również można go wybrać tutaj.

#### **UWAGA**

Nie można zapisać plików w zakładce Preset ani folderze „Expansion” (str. 47) w zakładce User.



### 2 Upewnić się, że na dole okna widoczny jest napis Save.

Jeśli nie wyświetla się w oknie, naciśnięcie przycisk [8 ▼] (File), aby go wyświetlić.

### 3 Naciśnięcie przycisk [6 ▼] (Save).

Pojawi się okno wprowadzania znaków.



#### **UWAGA**

Aby anulować zapisywanie, przed wykonaniem poniższego kroku 5 naciśnięcie przycisk [8 ▼] (Cancel).

#### **UWAGA**

Maksymalna liczba plików i folderów, które można zapisać w zakładce User, zależy od rozmiaru plików i długości ich nazw.

### 4 Wprowadzić nazwę pliku (str. 31).

Nawet jeśli pominie się ten krok, można nadać nazwę plikowi w dowolnej chwili po jego zapisaniu (str. 28).

### 5 Naciśnięcie przycisk [8 ▲] (OK), aby faktycznie zapisać plik.

Jeśli nazwa pliku już istnieje, pojawi się prośba o zgodę na nadpisanie. Jeśli nie ma być nadpisany, naciśnięcie jeden z przycisków [6 ▲▼] (No) i wpisać inną nazwę.

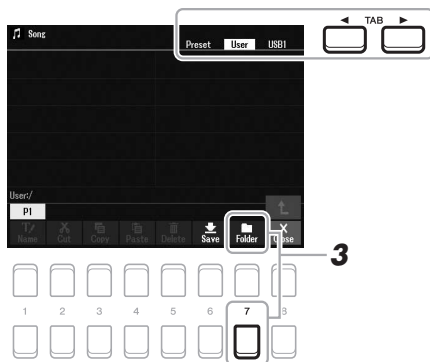
Zapisany plik zostanie automatycznie umieszczony w odpowiednim miejscu wśród plików zgodnie z porządkiem alfabetycznym.

## Tworzenie nowego folderu

Można tworzyć foldery, żeby łatwiej znajdować oryginalne dane.

### 1 W oknie wyboru pliku wybrać odpowiednią zakładkę (User lub USB), na której ma być utworzony nowy folder, używając przycisków TAB [◀][▶].

Jeśli ma być utworzony nowy folder w istniejącym już folderze, wybrać go tutaj.



### 2 Upewnić się, że na dole okna widoczny jest napis FOLDER.

Jeśli nie wyświetla się w oknie, naciśnięć przycisk [8 ▼] (File), aby go wyświetlić.

### 3 Naciśnięć przycisk [7 ▼] (FOLDER).

Pojawi się okno wprowadzania znaków.



### 4 Wpisać nazwę nowego folderu (str. 31).

Jeśli nazwa folderu już istnieje, pojawi się prośba o zgodę na nadpisanie. Jeśli nie ma być nadpisany, naciśnięć jeden z przycisków [6 ▲▼] (No) i wpisać inną nazwę.

Utworzony folder zostanie automatycznie umieszczony w odpowiednim miejscu wśród folderów zgodnie z porządkiem alfabetycznym.

#### UWAGA

Nie można utworzyć nowego folderu w zakładce Preset ani folderze „Expansion” (str. 47) w zakładce User.

#### UWAGA

Folder może zawierać maksymalnie 500 plików/folderów.

#### UWAGA

W zakładce User można utworzyć najwyżej trzy poziomy zagnieżdżenia folderów. Maksymalna liczba plików i folderów, które można zapisać, zależy od rozmiaru plików i długości nazw plików/folderów.

#### UWAGA

Aby anulować tworzenie nowego folderu, naciśnięć przycisk [8 ▼] (Cancel).

#### NOTYFIKACJA

Nie należy dla nazwy folderu stosować wyrazu „Expansion”. Mogłoby to spowodować utratę wszystkich danych zawartych w folderze „Expansion” po zainstalowaniu dodatku (str. 47).

## Zmiana nazw plików lub folderów

Nazwy plików i folderów można zmieniać w razie potrzeby.

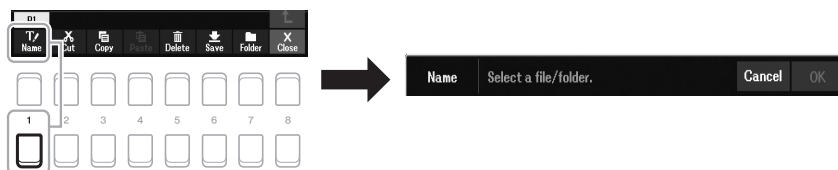
**1** W oknie wyboru pliku wybrać odpowiednią zakładkę (User lub USB), zawierającą plik/folder, którego nazwę ma być zmieniona, używając przycisków TAB [◀][▶].

**2** Upewnić się, że na dole okna widoczny jest napis Name.

Jeśli nie wyświetla się w oknie, nacisnąć przycisk [8 ▼] (File), aby go wyświetlić.

**3** Nacisnąć przycisk [1 ▼] (Name).

W dolnej części okna pojawi się okno zmiany nazwy.



**4** Przenieść kursor na odpowiedni plik/folder za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].

**5** Nacisnąć przycisk [8 ▼] (OK), aby potwierdzić wybór pliku lub folderu.

Pojawi się okno wprowadzania znaków.

**6** Wpisać nazwę wybranego pliku lub folderu (str. 31).

Jeśli nazwa pliku/folderu już istnieje, pojawi się prośba o zgodę na nadpisanie. Jeśli nie ma być nadpisany, nacisnąć jeden z przycisków [6 ▲▼] (No) i wpisać inną nazwę.

Plik lub folder ze zmienioną nazwą pojawi się w danym oknie wśród innych plików w porządku alfabetycznym.

### UWAGA

Nie można zmieniać nazw plików ani folderów znajdujących się w zakładce Preset ani w folderze „Expansion” (str. 47) w zakładce User.

### UWAGA

Aby anulować zmianę nazwy, nacisnąć przycisk [7 ▼] (Cancel).

### NOTYFIKACJA

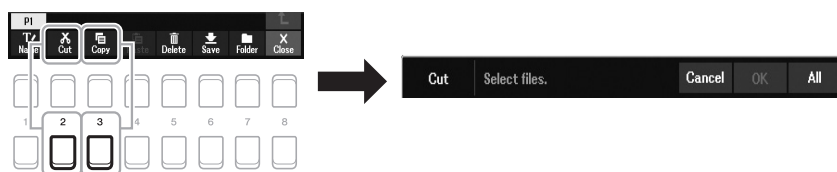
Nie należy dla nazwy folderu stosować wyrazu „Expansion”. Mogłoby to spowodować utratę wszystkich danych zawartych w folderze „Expansion” po zainstalowaniu dodatku (str. 47).



## Kopiowanie lub przenoszenie plików

W razie potrzeby można kopiować lub wycinać pliki i wklejać je w inne miejsce (w innym folderze).

- 1 W oknie wyboru pliku wybrać odpowiednią zakładkę (Preset, User lub USB), zawierającą plik/folder, którego nazwę ma być zmieniona, używając przycisków TAB [◀][▶].**
- 2 Upewnić się, że na dole okna widoczna jest opcja Copy lub Cut.**  
Jeśli nie wyświetla się w oknie, nacisnąć przycisk [8 ▼] (File), aby ją wyświetlić.
- 3 Nacisnąć przycisk [3 ▼] (Copy), aby skopiować, lub przycisk [2 ▼] (Cut), aby przenieść.**  
W dolnej części wyświetlacza pojawi się okno kopiowania/wycinania.



### UWAGA

- Nie można przenosić plików znajdujących się w zakładce Preset. Można je tylko kopiować.
- Nie można kopiować/przenosić plików znajdujących się w folderze „Expansion” (str. 47) w zakładce User.
- Aby zapobiec nielegalnemu kopiowaniu, niektóre dostępne w sprzedaży utwory mogą być przeznaczone tylko do odczytu i chronione przed kopiowaniem.

- 4 Przenieść kursor na odpowiedni plik/folder za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].**

Naciśnięcie przycisku [ENTER] powoduje wybranie (podświetlenie) pliku lub folderu. Aby anulować wybór, nacisnąć ponownie przycisk [ENTER].  
Aby wybrać wszystkie pliki/foldery dostępne w danym oknie i na innych jego stronach, nacisnąć przycisk [8 ▼] (All). Aby anulować wybór, nacisnąć ponownie przycisk [8 ▼] (All Off).

- 5 Nacisnąć przycisk [7 ▼] (OK), aby potwierdzić wybór pliku lub folderu.**
- 6 Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybrać zakładkę, na którą plik/folder ma zostać wklejony (User lub USB).**  
W razie potrzeby wybrać folder docelowy za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].
- 7 Nacisnąć przycisk [4 ▼] (Paste), aby wkleić plik lub folder wybrany w kroku 4.**

Jeśli nazwa pliku/folderu już istnieje, pojawi się prośba o zgodę na nadpisanie. Jeśli nie ma być nadpisany, nacisnąć jeden z przycisków [6 ▲▼] (No) i wpisać inną nazwę.

Wklejony plik lub folder pojawi się w danym oknie wśród innych plików zgodnie z porządkiem alfabetycznym.

### UWAGA

- Aby anulować operację kopiowania/przenoszenia, nacisnąć przycisk [6 ▼] (Cancel).

## Usuwanie plików lub folderów

Można usunąć pojedynczy plik/folder lub wiele plików/folderów.

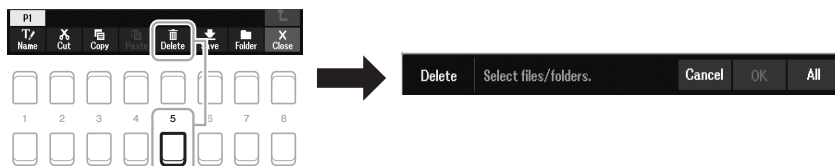
**1** W oknie wyboru pliku wybrać odpowiednią zakładkę (**User** lub **USB**), zawierającą plik/folder, który ma być usunięty, używając przycisków **TAB** [**◀**][**▶**].

**2** Upewnić się, że na dole okna widoczny jest napis **Delete**.

Jeśli nie wyświetla się w oknie, nacisnąć przycisk [**8 ▼**] (**File**), aby go wyświetlić.

**3** Nacisnąć przycisk [**5 ▼**] (**Delete**).

W dolnej części wyświetlacza pojawi się okno operacji usuwania.



### UWAGA

Nie można usuwać plików ani folderów znajdujących się w zakładce **Preset** ani w folderze „Expansion” (str. 47) w zakładce **User**.

**4** Przenieść kursor na odpowiedni plik/folder za pomocą przycisków kursora [**▲**][**▼**][**◀**][**▶**], a następnie nacisnąć przycisk [**ENTER**].

Naciśnięcie przycisku [**ENTER**] powoduje wybranie (podświetlenie) pliku lub folderu. Aby anulować wybór, nacisnąć ponownie przycisk [**ENTER**].

Aby wybrać wszystkie pliki/foldery dostępne w danym oknie i na innych jego stronach, nacisnąć przycisk [**8 ▼**] (**All**). Aby anulować wybór, nacisnąć ponownie przycisk [**8 ▼**] (**All Off**).

**5** Nacisnąć przycisk [**7 ▼**] (**OK**), aby potwierdzić wybór pliku lub folderu.

**6** Postępować zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na wyświetlaczu.

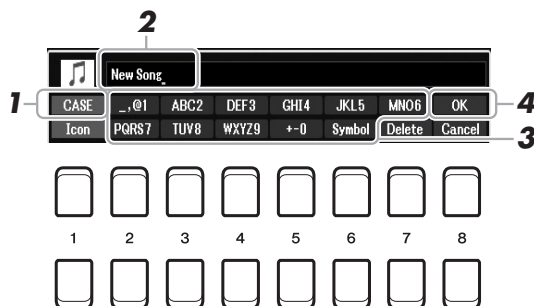
- **Yes**.....Usuwa plik/folder
- **Yes All**.....Usuwa wszystkie pliki/foldery
- **No**.....Pozostawia plik/folder bez zmian (nieusuwanie)
- **Cancel**.....Anuluje operacje usuwania

### UWAGA

Aby anulować usuwanie, nacisnąć przycisk [**6 ▼**] (**Cancel**).

## Wprowadzanie znaków

W tej sekcji opisano sposób wprowadzania znaków w celu nadawania nazw plikom/folderom. Znaki wpisuje się w przedstawionym poniżej okienku.



### 1 Zmienić typ znaków, naciskając przycisk [1 ▲].

- **CASE** .....wielkie litery, cyfry i znaki
- **case** .....małe litery, cyfry i znaki

### 2 Przesunąć kursor w odpowiednie miejsce za pomocą pokrętki Data.

### 3 Naciskać przyciski [2 ▲▼]–[6 ▲▼] i [7 ▲] przypisane do znaków, które mają zostać wprowadzone.

Każde naciśnięcie przycisku powoduje wybranie następnego znaku z grupy. Aby faktycznie wprowadzić wybrany znak, przesunąć kursor lub nacisnąć przycisk następnego znaku do wprowadzenia. Można również poczekać chwilę, a znak zostanie wprowadzony automatycznie.

Więcej informacji na temat wprowadzania znaków można znaleźć poniżej w części „Inne operacje dotyczące wprowadzania znaków” na str. 32.

### 4 Nacisnąć przycisk [8 ▲] (OK), aby zatwierdzić i przypisać nazwę pliku oraz powrócić do poprzedniego okna.

#### **UWAGA**

Podczas wprowadzania tekstów piosenek w funkcji Song Creator (zobacz rozdział 3 w Podręczniku operacji zaawansowanych) można także wprowadzać znaki japońskie (kana i kanji).

#### **UWAGA**

- Nazwy plików ani folderów nie mogą zawierać następujących znaków:  
\\ : \* ? , < > |
- Nazwy plików mogą zawierać maks. 41 znaków, a nazwy folderów — do 50 znaków.

#### **UWAGA**

Aby anulować wprowadzenie znaku, nacisnąć przycisk [8 ▼] (Cancel).

## Inne operacje wprowadzania znaków

### • Usuwanie znaków

Za pomocą pokrętła Data przenieść kursor w miejsce znaku, który ma zostać usunięty, a następnie nacisnąć przycisk [7 ▼] (Delete). Aby usunąć wszystkie znaki w danym wierszu, nacisnąć i przytrzymać przycisk [7 ▼] (Delete).

### • Wprowadzanie znaków specjalnych i odstępów

1. Nacisnąć przycisk [6 ▼] (Symbol), aby otworzyć listę znaków specjalnych.
2. Za pomocą pokrętła Data wybrać żądany znak specjalny lub odstęp, a następnie nacisnąć przycisk [8 ▲] (OK).

### • Wybieranie niestandardowych ikon plików (wyświetlanych po lewej stronie nazw plików)

1. Nacisnąć przycisk [1 ▼] (Icon), aby otworzyć okno Icon Select.
2. Wybrać ikonę za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶] lub pokrętła Data. Wyświetlone okno składa się z kilku stron. Naciskać przyciski TAB [◀][▶], aby wybierać żądane strony.
3. Nacisnąć przycisk [8 ▲] (OK), aby zastosować wybraną ikonę.

#### **UWAGA**

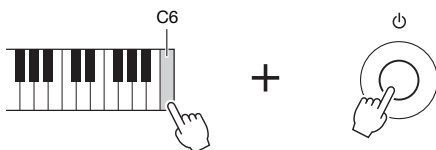
Aby anulować operację, nacisnąć przycisk [8 ▼] (Cancel).

## Przywracanie ustawień fabrycznych

Należy włączyć zasilanie, przytrzymując pierwszy klawisz (C6) na klawiaturze od prawej strony. Spowoduje to przywrócenie ustawień całego instrumentu (tzw. parametrów konfiguracji systemu) do domyślnych ustawień fabrycznych. Szczegółowe informacje o tym, które parametry przynależą do konfiguracji systemu (System Setup), można znaleźć w tabeli parametrów „Parameter Chart” w zeszycie Data List, tabele danych w witrynie internetowej.

#### **UWAGA**

Nagrane utwory (str. 68), dodatki Expansion Pack (str. 47) ani inne pliki zapisane w instrumencie nie zostaną zresetowane w wyniku tej operacji.



Można również przywracać wartości domyślne określonych ustawień oraz usuwać wszystkie pliki lub foldery znajdujące się w pamięci masowej User. Otworzyć okno operacyjne: [MENU] → TAB [▶] Menu2 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] System → [ENTER] → TAB [◀][▶] Reset. Szczegółowe informacje można znaleźć w rozdziale 10 Podręcznika operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

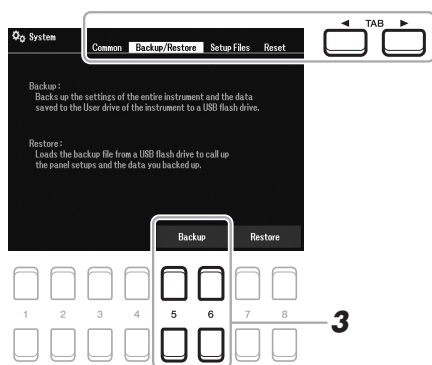
## Kopia zapasowa danych

W napędzie flash USB można utworzyć plik z kopią zapasową wszystkich danych zapisanych w pamięci masowej User (z wyjątkiem utworów chronionych i rozszerzonych brzmień/stylów) i wszystkich ustawień instrumentu.

**1** Podłączyć do gniazda [USB TO DEVICE] napęd flash USB, który ma spełniać funkcję miejsca docelowego kopii zapasowej.

**2** Otworzyć okno operacyjne.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] System → [ENTER] → TAB [◀][▶] Backup/Restore



**3** Użyć przycisków [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Backup), aby zapisać dane w napędzie flash USB.

Gdy pojawi się komunikat potwierdzający, postępować według instrukcji na wyświetlaczu.

## Przywracanie danych z pliku kopii zapasowej

W tym celu na stronie Backup/Restore nacisnąć przyciski [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Restore) (zobacz wyżej). Gdy pojawi się komunikat potwierdzający, postępować według instrukcji na wyświetlaczu. Po zakończeniu tej operacji instrument automatycznie uruchomi się ponownie.

### UWAGA

Przed użyciem napędu flash USB należy zapoznać się z częścią „Podłączanie urządzeń USB” na str. 95.

### UWAGA

Kopię zapasową plików znajdujących się w pamięci masowej User, np. brzmień, utworów, stylów, sekwencji Multi Pad i pamięci rejestracyjnej, można też w razie potrzeby sporządzić, kopiując poszczególne pliki do napędu flash USB. Odpowiednie instrukcje można znaleźć na str. 29.

### UWAGA

W razie potrzeby można również sporządzić osobne kopie zapasowe ustawień systemowych i ustawień MIDI. Otworzyć okno operacyjne: [MENU] → Menu2 → System → Setup Files. Szczegółowe informacje znajdują się w rozdziale 10 Podręcznika operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

### UWAGA

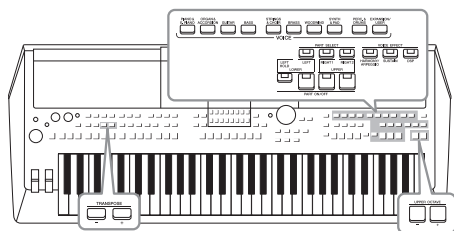
Tworzenie kopii zapasowej/ przywracanie danych może potrwać kilka minut.

### NOTYFIKACJA

Przed przystąpieniem do przywracania danych należy przenieść do napędu flash USB wszystkie utwory chronione (zapisane w pamięci masowej User). Jeśli utwory te nie zostaną przeniesione, podczas przywracania danych nastąpi ich usunięcie. Odpowiednie instrukcje można znaleźć na str. 29.

# Brzmienia

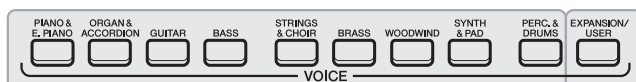
– Gra na klawiaturze –



Instrument PSR-SX600 udostępnia szeroką gamę niezwykle realistycznych brzmień, m.in. fortepianu, organów, gitary oraz instrumentów strunowych, dętych i blaszanych. Co więcej, umożliwia ich wykorzystanie przez wykonawcę w bardziej naturalny sposób i z większą wyrazistością.

## Gra przy użyciu brzmień

- 1 Nacisnąć jeden z przycisków wyboru kategorii VOICE, aby wybrać kategorię brzmienia i otworzyć okno wyboru brzmienia.



**Brzmienia wstępnie zdefiniowane**

- **Brzmienia rozszerzone**

Dodatkowo zainstalowane brzmienia (str. 47).

- **Brzmienia użytkownika**

Brzmienia utworzone za pomocą funkcji Zestaw brzmień (patrz Podręcznik operacji zaawansowanych w witrynie internetowej) lub brzmienia skopiowane do pamięci masowej User (str. 29).

Wstępnie zdefiniowane brzmienia instrumentów są pogrupowane w odpowiednie foldery. Przyciski wyboru kategorii brzmienia są przypisane do odpowiednich kategorii wstępnie zdefiniowanych brzmień. Na przykład przycisk [GUITAR] powoduje wyświetlenie różnych brzmień gitarowych.

- 2 Przenieść kursor na odpowiednie brzmienie za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].

W celu otwarcia innych stron naciskaj przyciski ([1 ▲]–[7 ▲]) odpowiadające numerom stron (P1, P2 itd.) lub naciskaj ten sam przycisk wyboru kategorii VOICE.

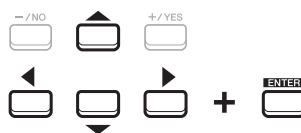
Naciśnięcie przycisku [8 ▲] (↑) (W górę) powoduje przejście do innych kategorii VOICE (folderów).

### UWAGA

Listę brzmień wstępnie zdefiniowanych w instrumencie można znaleźć w sekcji „Lista brzmień” w zeszycie Data List, tabeli danych w witrynie internetowej.

### UWAGA

Charakterystyka brzmienia jest wyświetlana nad nazwą wstępnie zdefiniowanych brzmień. Szczegółowe informacje o ich cechach można znaleźć na str. 35.



➤ NASTĘPNA STRONA

### 3 Gra na klawiaturze.



#### **UWAGA**

Nazwy brzmień stosowanych w poszczególnych partiach można sprawdzić w oknie głównym (str. 18).

## Rodzaje brzmień (charakterystyka)

Konkretny typ brzmienia jest klasyfikowany do jednego z dziewięciu rodzajów. Charakterystyka definiująca te brzmienia i ich zalety podczas wykonania zostały opisane poniżej.

S.Art (Super Articulation Voices)	Brzmienia S.Art umożliwiają uzyskiwanie podczas gry subtelnych, bardzo realistycznych efektów artykulacyjnych, dzięki sposobowi gry na klawiaturze lub wykorzystaniu kontrolera nożnego w czasie rzeczywistym. Symbol „S.Art” wyświetla się w lewym górnym rogu nazwy brzmienia na w oknie wyboru brzmienia. Aby potwierdzić, jakie techniki odtwarzania są skuteczne w określonych brzmieniach S.Art, należy nacisnąć przycisk [6 ▼] (Info) wyświetlany w oknie wybranego brzmienia S.Art. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć na str. 36.
Live	Jest to grupa brzmień instrumentów akustycznych, których próbki zostały pobrane w stereo, aby powstawały realistycznie i bogato brzmiące dźwięki, nastrojowe i pełne ekspresji.
Cool	Brzmienia te wykorzystują zaawansowaną technologię programowania do uchwycenia dynamicznej struktury i bogatych możliwości instrumentów elektrycznych.
Sweet	Brzmienia instrumentów akustycznych tej grupy również wykorzystują zaawansowaną technologię firmy Yamaha, dzięki czemu wydobywane dźwięki są głębokie i naturalne.
Drums	Brzmienia różnych instrumentów perkusyjnych są przypisane do poszczególnych klawiszy, co pozwala wydobywać różne dźwięki podczas gry na instrumencie. Informacje o tym, które brzmienie jest przypisane do danego klawisza, można znaleźć w sekcji „Lista zestawów perkusyjnych/efektów” w zeszycie Data List, tabeli danych w witrynie internetowej.
SFX	Brzmienia różnych efektów specjalnych i instrumentów perkusyjnych są przypisane do poszczególnych klawiszy, co pozwala wydobywać różne dźwięki podczas gry na instrumencie. Informacje o tym, które brzmienie jest przypisane do danego klawisza, można znaleźć w sekcji „Lista zestawów perkusyjnych/efektów” w zeszycie Data List, tabeli danych w witrynie internetowej.
Live Drums	Są to wysokiej jakości dźwięki perkusyjne, które w pełni wykorzystują próbkowanie stereo i próbkowanie dynamiczne.
Live SFX	Są to różne wysokiej jakości dźwięki efektów specjalnych i dźwięki perkusyjne, które w pełni wykorzystują próbkowanie stereo i próbkowanie dynamiczne.
MegaVoice	MegaVoice to specjalny format brzmienia przeznaczony do wykorzystania w stylach i utworach, a nie do występów na żywo. Różne zakresy szybkości są używane do wybierania radykalnie różnych stylów gry jednocześnie i bez zmiany brzmienia. Rzeczywiste mapy dźwiękowe brzmień MegaVoice znajdują się na „Mapie MegaVoices” w zeszycie Data List, tabeli danych w witrynie internetowej. <b>UWAGA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• MegaVoices nie są zgodne z innymi rodzajami brzmień. Z tego powodu każdy utwór lub styl utworzony na tym instrumencie przy użyciu tych brzmień nie będzie brzmieć poprawnie po odtworzeniu na instrumentach, które nie są wyposażone w tego typu brzmienia.</li><li>• Brzmienia MegaVoices brzmią różnie w zależności od obszaru klawiatury, dynamiki gry, siły uderzenia itp. Po włączeniu przycisku [HARMONY/ARPEGGIO] lub zmianie parametrów zestawu brzmień mogą pojawiać się nieoczekiwane lub niepożądane dźwięki.</li></ul>

Listę brzmień wstępnie zdefiniowanych w instrumencie można znaleźć w sekcji „Lista brzmień” w zeszycie Data List, tabeli danych w witrynie internetowej.

#### **Odsłuchiwanie fraz demonstracyjnych poszczególnych brzmień**

Aby włączyć utwór demonstracyjny wybranego brzmienia, nacisnąć przycisk [7 ▼] (Demo). Aby zatrzymać utwór demonstracyjny, nacisnąć ponownie przycisk [7 ▼].

## Gra z użyciem brzmień Super Articulation

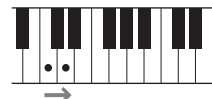
Brzmienia Super Articulation (brzmienia S.Art) umożliwiają uzyskiwanie podczas gry subtelných, bardzo realistycznych efektów artykulacyjnych. Ikona [S.Art] jest widoczna obok nazwy brzmienia Super Articulation (S.Art) w oknie wyboru brzmień lub Home.

### Dodawanie efektów artykulacji podczas gry na klawiaturze

Podczas grania nut w głębokim legato (tj. czyli dany dźwięk jest grany, gdy jeszcze jest przytrzymywany poprzedni dźwięk) brzmienia S.Art zapewniają wiele zalet w postaci dużej łatwości grania oraz sterowania ekspresją w czasie rzeczywistym — niezwykle wiernie odtwarzając dźwięk i grę na konkretnym instrumencie muzycznym.

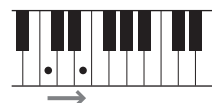
#### Przykład: brzmienie saksofonu

W brzmieniu Saxophone, jeśli zagra się dźwięk C, a następnie sąsiedni D na sposób legato, będzie słyszalna płynna zmiana dźwięku, jak gdyby saksofonista grał na jednym oddechu.



#### Przykład: brzmienie gitary

W brzmieniu ConcertGuitar, jeśli zagra się nutę C, a następnie stanowczym legato przejdzie do nuty E, wysokość dźwięku zmieni się z C na E w technice „slide”.



#### UWAGA

Ponieważ brzmienia S.Art mają różne efekty, nie wszystkie brzmienia S.Art są odpowiednie do gry legato. Aby potwierdzić, jakie techniki odtwarzania są skuteczne w określonych brzmieniach S.Art, należy nacisnąć przycisk [6 ▼] (Info) wyświetlany w oknie wybranego brzmienia S.Art.

### Dodawanie efektów artykulacji przy użyciu pedału

Aby kontrolować efekty artykulacji, można przypisać funkcję do pedału. Naciśnięcie pedału powoduje różne efekty w trakcie gry, niezależnie od gry na klawiaturze. Na przykład naciśnięcie pedału w przypadku brzmienia saksofonu może generować dźwięki nosowe lub dźwięki kłap, podczas gdy w przypadku brzmienia gitary są to dźwięki progowe lub uderzenia w pułko. Można z powodzeniem stosować te dźwięki podczas gry.

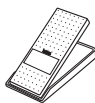
#### Pedały nożne (sprzedawane oddzielnie)



FC4A



FC5



FC7

Aby przypisać funkcję artykulacji do pedału, należy wyświetlić okno za pomocą następujących operacji.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [◀] Foot Pedal.

Szczegółowe informacje można znaleźć w rozdziale 9 Podręcznika operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

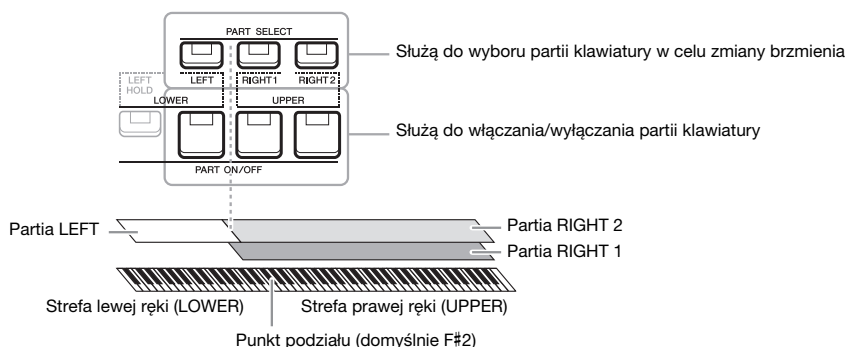
#### UWAGA

- Brzmienia S.Art są zgodne z innymi modelami, które mają zainstalowane tego typu brzmienia; jednak niektóre dane utworu lub stylu utworzone na instrumencie przy użyciu tych brzmień mogą nie brzmieć prawidłowo podczas odtwarzania na innych instrumentach.
- Brzmienia S.Art brzmią różnie w zależności od obszaru klawiatury, dynamiki gry, siły uderzenia itp. Po włączeniu efektu Keyboard Harmony (Harmonia klawiatury) lub zmianie ustawienia brzmień mogą pojawiać się nieoczekiwane lub niepożądane dźwięki.



## Wybór brzmień dla poszczególnych partii

Grać z użyciem brzmień można za pośrednictwem trzech partii klawiatury: LEFT oraz RIGHT 1 i 2. Łącząc ze sobą te partie za pomocą przycisków PART ON/OFF, można uzyskiwać efektowne faktury dźwiękowe oraz tworzyć zestawienia brzmień ułatwiające wykonywanie utworów.

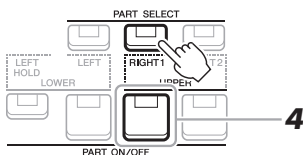


- Aby grać jednym brzmieniem na całej klawiaturze: włączyć partię RIGHT 1 lub 2.
- Aby grać dwoma różnymi brzmieniami na całej klawiaturze (warstwa): włączyć partie RIGHT 1 i 2.
- Aby grać różnymi brzmieniami w strefach lewej i prawej ręki (podział): włączyć partie LEFT i RIGHT (1 i/lub 2). Klawisz F#2 i klawisze niższych dźwięków należą do partii LEFT, a klawisze wyższych dźwięków (oprócz F#2) służą do gry w partiach RIGHT 1 i 2. Klawisz, który dzieli klawiaturę na strefy lewej i prawej ręki, nosi nazwę „punktu podziału”.

### UWAGA

Punkt podziału można zmieniać (str. 57).

- 1** Włączyć przycisk PART SELECT odpowiadający partii, której chcesz użyć.



- 2** Wskazać brzmienie dla wybranej partii.

Instrukcje wyboru brzmień można znaleźć na str. 34.

- 3** W razie konieczności wybrać brzmienie dla innej partii, powtarzając czynności podane w punktach 1 i 2 na str. 34.

- 4** Włączyć przycisk PART ON/OFF odpowiadający partii, której chce się użyć.

- 5** Gra na klawiaturze.



### UWAGA

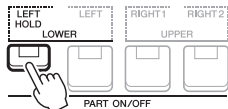
Wybór brzmienia i ustawienie włączenia/wyłączenia poszczególnych partii można zapisywać w pamięci rejestracyjnej (str. 85).

### UWAGA

Nazwy brzmień stosowanych w poszczególnych partiach można sprawdzić w oknie głównym (str. 18).

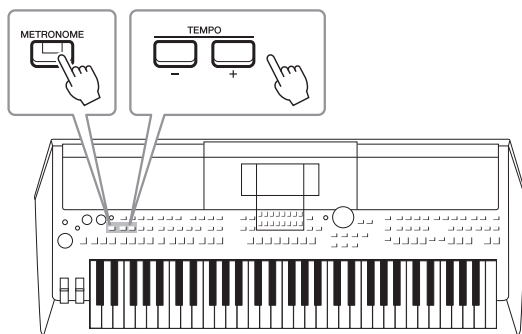
### Przytrzymanie brzmienia partii LEFT (funkcja Left Hold)

Gdy aktywna jest partia LEFT, włączenie przycisku PART ON/OFF [LEFT HOLD] powoduje podtrzymywanie brzmienia tej partii nawet po zwolnieniu klawiszy. Jest to pożądané w niektórych rodzajach wykonań. Brzmienia, które w naturalny sposób nie wybrzmiewają (np. sekcja smyczków), są podtrzymywane w sposób ciągły, podczas gdy inne, np. fortepianowe, wybrzmiewają w sposób wydłużony (jakby został naciśnięty pedał podtrzymania dźwięku). Funkcja ta jest przydatna w połączeniu z odtwarzaniem stylów, ponieważ dzięki niej podtrzymywane jest brzmienie akordu odpowiadającego odtwarzanemu stylowi. Aby przerwać wybrzmiewające dźwięki partii LEFT, zatrzymać odtwarzanie stylu lub utworu albo wyłączyć przycisk [LEFT HOLD].



## Korzystanie z metronomu

Do włączania i wyłączania metronomu służy przycisk [METRONOME].



### • Przyciski TEMPO [-]/[+]

Naciśnięcie przycisku TEMPO [-] lub [+] powoduje otwarcie okna podręcznego Tempo. Za pomocą przycisków TEMPO [-]/[+] można zwiększać i zmniejszać tempo w zakresie 5–500 uderzeń na minutę. Przytrzymanie przycisku umożliwia płynną zmianę wartości. Równoczesne naciśnięcie przycisków TEMPO [-] i [+] pozwala przywrócić domyślne tempo ostatniego wybranego stylu lub utworu.

### **UWAGA**

Tempo można również regulować za pomocą pokręteł LIVE CONTROL. Instrukcje przypisywania funkcji do tych pokręteł można znaleźć na str. 41.



### Zmiana ustawień metronomu

Można też zmieniać metrum, głośność i brzmienie metronomu: [MENU] → TAB [▶] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] → Metronome Setting

Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

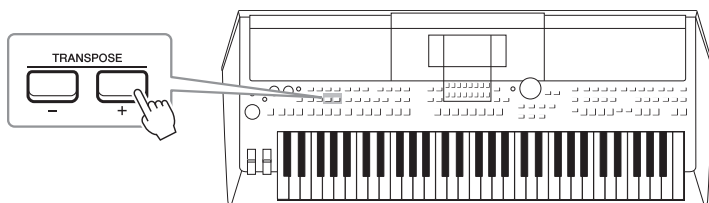
## Zmiana wysokości brzmienia instrumentu

### Zmiana wysokości dźwięku w interwałach półtonowych (funkcja Transpozycja)

Za pomocą przycisków TRANSPOSE [-]/[+] można zmieniać ogólną tonację instrumentu (wysokość dźwięku klawiatury, odtwarzania stylów, odtwarzania utworów itd.) w interwałach półtonowych (od -12 do 12). Aby natychmiast przywrócić wartość transpozycji do 0, nacisnąć równocześnie przyciski [+] i [-].

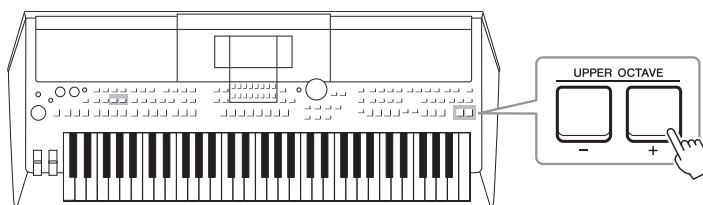
#### UWAGA

Funkcje Transpozycja nie wpływają na zestawy perkusyjne ani na efekty dźwiękowe.



### Regulacja wysokości dźwięku w oktawach

Przyciski UPPER OCTAVE [-]/[+] umożliwiają zmianę tonacji partii RIGHT 1 i 2 w górę lub w dół o jedną oktawę (-1 – 0 – 1).



### Precyzyjne dostrajanie wysokości dźwięku

Domyślnie instrument jest nastrojony na częstotliwość 440 Hz, zgodnie ze skalą równomiernie temperowaną. Ten podstawowy strój można zmieniać w oknie otwieranym po wybraniu kolejno opcji [MENU] → TAB [▶] Menu2 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune → [ENTER]. Wysokość dźwięku można regulować w zakresie 414,8–466,8 Hz co około 0,2 Hz. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

#### Transponowanie tonacji w oknie Voice Setting

Można również wprowadzić szczegółowe ustawienia tonacji (oktawy i stroju) dla każdej partii klawiatury w oknie Voice Setting wyświetlanego za pomocą następujących operacji.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶] Tune.

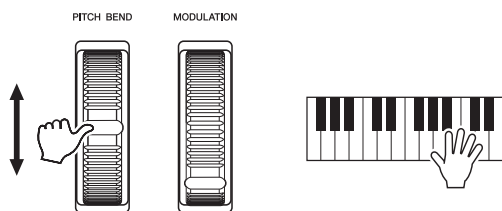
Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

# Korzystanie z pokręteł

## Korzystanie z pokręta Pitch Bend

Pokręto [PITCH BEND] służy do płynnego zwiększania (w kierunku od siebie) i zmniejszania (w kierunku do siebie) wysokości dźwięku. Ustawienie Pitch Bend jest stosowane do wszystkich partii klawiatury (RIGHT 1 i 2 oraz LEFT). Pokręto [PITCH BEND] jest wyposażone w mechanizm sprężynowy, który po zwolnieniu pokręta utrzymuje je w położeniu środkowym (neutralnym).

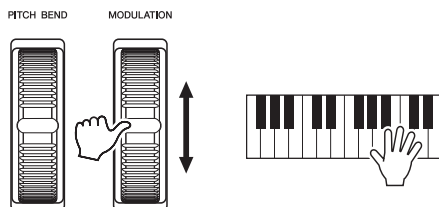
Pokręto [PITCH BEND] służy do zmiany wysokości nut w górę lub w dół, tak jak przy podciąganiu strun gitary, lub do tworzenia ozdobnego frazowania dzięki zmianie półtonu w dół na początku frazy — dostarcza to narzędzia do tworzenia bardzo realistycznych wrażeń muzycznych podczas wykonywania utworu, ponieważ gra odbywa się na faktycznym instrumencie strunowym lub dętym.



Maksymalny zakres funkcji Pitch Bend można zmieniać w oknie Controller: [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [▶] Setting → Przyciski kursora [▲][▼] 3 Pitch Bend Range.

## Korzystanie z pokręta Modulation

Funkcja modulacji umożliwia stosowanie efektu vibrato do dźwięków granych na klawiaturze. Standardowo efekt ten jest dodawany do wszystkich partii klawiatury (RIGHT 1 i 2 oraz LEFT). Obracanie pokrętem [MODULATION] w górę (w kierunku od siebie) zwiększa głębokość efektu, a obracanie nim w dół (w kierunku do siebie) — zmniejsza ją.



Można wybrać, czy efekty działania pokręta [MODULATION] mają być stosowane do każdej partii klawiatury czy nie: [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [▶] Setting → Przyciski kursora [▲][▼] 2 Modulation Wheel.

Ustawienie to pozwala nie tylko kontrolować efekt vibrato, ale także wiele innych efektów.

Kiedy modulacja jest stosowana do wysokości dźwięku	Można kontrolować efekt vibrato (generowany przez regularne modulowanie tonu brzmienia).
Kiedy modulacja jest stosowana do filtra	Można kontrolować efekt wah-wah (generowany przez regularne modulowanie właściwości tonalnych brzmienia).
Kiedy modulacja jest stosowana do amplitudy	Można kontrolować efekt tremolo (generowany przez regularne modulowanie głośności brzmienia).

Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

### UWAGA

Zależnie od ustawienia stylu efekty wynikające z użycia pokręta [PITCH BEND] mogą nie być stosowane do partii LEFT podczas odtwarzania stylu.

### UWAGA

Aby uniknąć przypadkowego stosowania modulacji, przed rozpoczęciem gry należy ustawić pokręto [MODULATION] w położeniu odpowiadającym wartości minimalnej (pozycja dolna).

### UWAGA

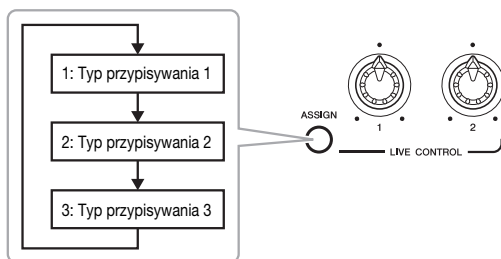
Zależnie od ustawienia stylu efekty wynikające z użycia pokręta [MODULATION] mogą nie być stosowane do partii LEFT podczas odtwarzania stylu.

### UWAGA

Zależnie od wybranego brzmienia pokręto [MODULATION] może służyć do zmiany głośności, filtrowania lub wartości jakiegos parametru innego niż vibrato. W celu zmiany tych parametrów należy zapoznać się z Podręcznikiem operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

# Korzystanie z pokręteł LIVE CONTROL

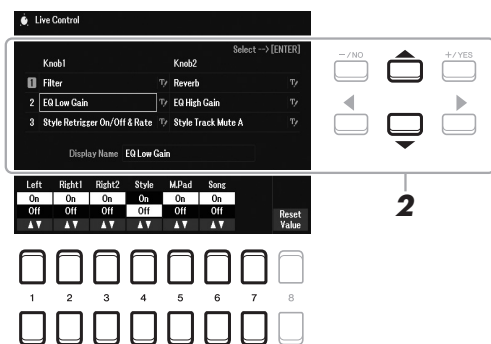
Po przypisaniu różnych funkcji do pokręteł LIVE CONTROL [1] i [2] można urozmaicać swoje wykonania, dodając do nich w czasie rzeczywistym spontaniczne wariacje. Każda konfiguracja przypisanych parametrów dla pokręteł jest nazywana „typem przypisywania pokręteła”. Istnieją trzy typy przypisywania pokręteła (1–3) i można je przełączać w kolejności, naciskając przycisk LIVE CONTROL [ASSIGN].



Aby edytować typ przypisywania pokręteła, należy wykonać następujące operacje.

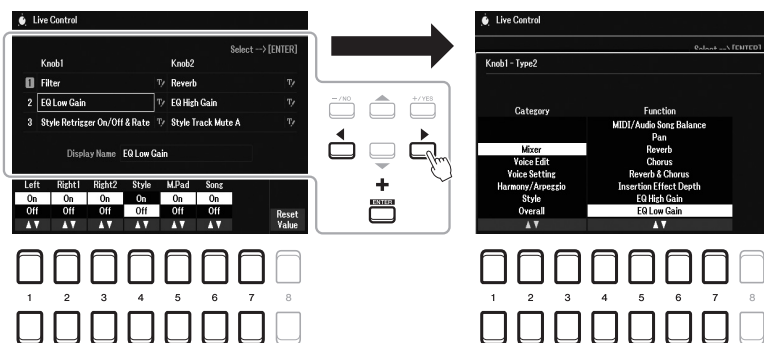
## 1 Otworzyć okno Live Control.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Live Control → [ENTER]



## 2 Wybrać odpowiedni typ przypisania pokręteła za pomocą przycisków kursora [▲][▼].

## 3 Użyć przycisków kursora [◀][▶], aby wybrać żądane pokrętko, które ma być zmienione, a następnie nacisnąć przycisk [ENTER], aby otworzyć okno podręcznie przypisania.



### UWAGA

Aby zmienić nazwę typu, należy zaznaczyć opcję (RENAME) po prawej stronie nazwy typu przypisania pokręteła. Aby wybrać opcję (RENAME), użyć przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER]. Informacje o wpisywaniu znaków można znaleźć na str. 31.

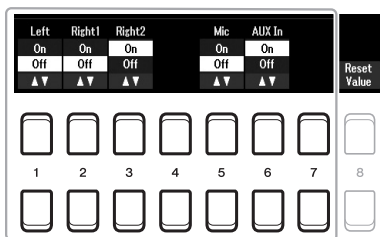
#### 4 Wybrać odpowiednią funkcję za pomocą przycisków [1 ▲▼]–[7 ▲▼].

Więcej informacji na temat funkcji przypisywanych można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

#### 5 Nacisnąć przycisk [EXIT], aby zamknąć okno podręczne przypisywania.

#### 6 Aby wybrać partię, do której zostanie zastosowana przypisana funkcja, użyć przycisków [1 ▲▼] – [7 ▲▼].

Kiedy wybrana jest funkcja (np. Volume lub Balance), która może wykonać samodzielnie szczegółowe ustawienie, w lewym dolnym rogu okna wyświetla się opcja Detail Setting. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.



#### UWAGA

Funkcja Style Retrigger (Wyzwalanie stylu) jest stosowana tylko do głównej sekcji stylu.

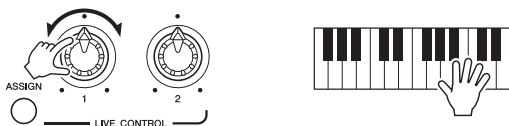
#### UWAGA

W zależności od ustawień panelu i sposobu obracania pokręteł można nie zauważyć żadnej zmiany wartości regulowanego parametru albo też pokrętko może działać nieprawidłowo, nawet jeśli jest obracane.

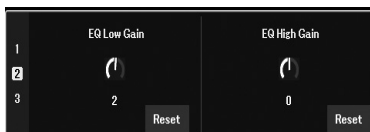
#### 7 Skonfigurować inny typ przypisania pokrętła, powtarzając kroki 2–6.

Wybrane typy przypisania pokręteł zostaną zresetowane po wyłączeniu zasilania; można je jednak wygodnie zapisać w pamięci rejestracyjnej (str. 84).

#### 8 Obracać pokrętłami LIVE CONTROL, aby regulować brzmienie podczas grania na klawiaturze, odtwarzania stylu itd.



Po obroceniu pokręteł bieżący stan pokręteł jest wyświetlany w oknie podręcznym z notyfikacją. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.



#### UWAGA

Naciśnięcie przycisków [4 ▲▼]/[8 ▲▼] (Reset) powoduje przywrócenie domyślnej wartości wybranej funkcji parametru, a naciśnięcie przycisków [8 ▲▼] (Reset Value) — przywrócenie wszystkich możliwych do przypisania wartości funkcji parametru.

#### Próbki do kombinacji funkcji

ASSIGN TYPE	Pokrętko 1	Pokrętko 2
1 (Filtr + Pogłos)	<b>Filter</b> Umożliwia regulację częstotliwości odcięcia filtra i rezonansu dla partii RIGHT 1 i 2 w celu zmiany barwy lub wysokości dźwięku. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.	<b>Reverb</b> Służy do ustawiania głębokości pogłosu. Można go również zastosować tylko do określonego obiektu docelowego. Obracanie pokręteł w prawo potęguje pogłos.
2 (Narastanie + Zwolnienie)	<b>Attack</b> Umożliwia regulację długości czasu osiągnięcia przez brzmienie partii RIGHT 1 i 2 maksymalnego poziomu głośności po naciśnięciu klawisza. Obracanie pokręteł w prawo wydłuża ten czas.	<b>Release</b> Umożliwia regulację długości czasu wyciszenia brzmienia partii RIGHT 1 i 2 po zwolnieniu klawisza. Obracanie pokręteł w prawo wydłuża ten czas.
3 Tempo główne + Balans)	<b>Master Tempo</b> Umożliwia zmianę tempa wybranego aktualnie stylu lub utworu. Zakres regulacji wynosi 50–150% domyślnej wartości tempa. Obracanie pokręteł w lewo spowalnia tempo, a obracanie nim w prawo przyspiesza je.	<b>Balance</b> Umożliwia regulację balansu głośności między określonymi i innymi partiami. Można na przykład sterować głośnością sygnału wejściowego z gniazda [MIC INPUT] / [AUX IN] w celu regulacji balansu głośności między tym sygnałem a pozostałymi partiami. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

## Stosowanie efektów brzmień

Można stosować różnorodne efekty w celu wzbogacania lub zmiany brzmienia poszczególnych partii klawiatury (LEFT oraz RIGHT 1 i 2). Efekty te można włączać i wyłączać za pomocą następujących przycisków:



Te efekty mają zastosowanie tylko do wybranej partii (gdy włączony jest przycisk PART SELECT).

### • HARMONY/ARPEGGIO

Umożliwia stosowanie harmonii lub arpeggia do brzmień strefy prawej ręki. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w częściach „Stosowanie efektu Harmony (Harmonia) lub Echo do melodii strefy prawej ręki” (patrz poniżej) i „Wyzwalanie arpeggia prawą ręką” (str. 45).

### • SUSTAIN

Gdy opcja SUSTAIN jest włączona, wszystkie nuty są przedłużone bez sterowania pedałem (funkcja Panel Sustain). Wyłączenie opcji SUSTAIN powoduje natychmiastowe wytłumienie wszystkich przedłużanych dźwięków.

### • DSP

Wbudowane w instrument funkcje DSP (Digital Signal Processor) zapewniają wysokiej jakości efekty (w tym realistyczne zniekształcenia i realny pogłos) dla aktualnie wybranej partii klawiatury.

Dzięki efektom DSP, można na wiele sposobów tworzyć muzykę nastrojową i pełną głębi. Można np. dodawać efekt pogłosu, który nadaje muzyce aurę akustyczną sali koncertowej, a także inne dynamiczne wzmocnienia.

### UWAGA

Można zmieniać rodzaj efektu. W oknie wyboru brzmienia wybrać [5 ▼] (Voice Set) → Effect/EQ → 2 DSP Type. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

## Stosowanie efektu Harmony (Harmonia) lub Echo do melodii strefy prawej ręki

Do odgrywanych nut można stosować efekty artykulacyjne, np. harmonię (duet, trio itd.), echo, tremolo i tryl.

### 1 Włączyć przycisk [HARMONY/ARPEGGIO].

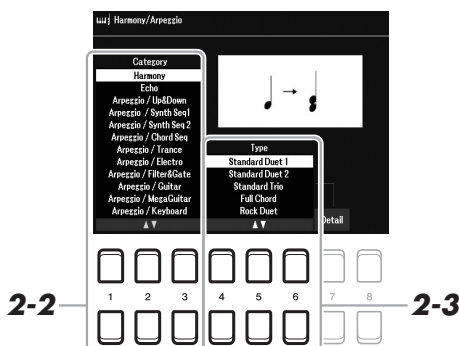
### 2 Wybrać odpowiedni rodzaj efektu Harmony (Harmonia) lub Echo.

#### 2-1 Otworzyć okno operacyjne.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶]  
Harmony/Arpeggio → [ENTER]

#### 2-2 Za pomocą przycisków [1 ▲▼]–[3 ▲▼] wybrać opcję „Harmony” lub „Echo”.

#### 2-3 Wybrać odpowiedni rodzaj efektu za pomocą przycisków [4 ▲▼]–[6 ▲▼].



### UWAGA

Po wybraniu innego brzmienia typ Harmony/Echo/Arpeggio jest automatycznie przywracany do ustawienia domyślnego, które zostało zapisane jako zestaw brzmień. Szczegółowe informacje o funkcji zestawu brzmień można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

### UWAGA

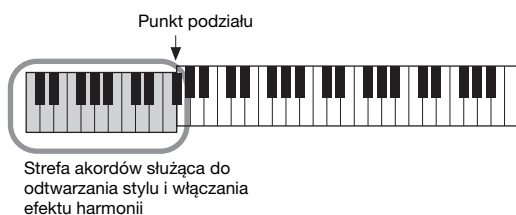
Nacisnąć jeden z przycisków [7 ▲▼] (Detail), aby otworzyć okno ustawień szczegółowych. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

## ■ Kategoria efektu Harmony (Harmonia)

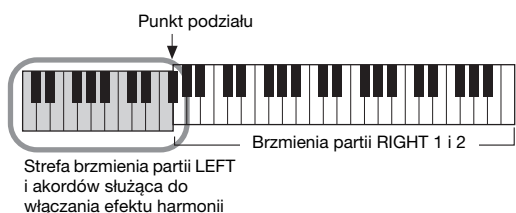
### • Standard Duet – Strum

Efekt harmonii jest stosowany do dźwięków granych w strefie prawej ręki, ale zgodnie z akordami granymi w pokazanej poniżej strefie akordów lub lewej ręki.

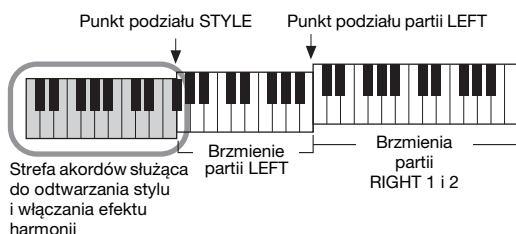
Gdy przycisk [ACMP] jest włączony, a partia LEFT — wyłączona:



Gdy przycisk [ACMP] jest wyłączony, a partia LEFT — włączona:



Gdy przycisk [ACMP] i partia LEFT są włączone:



### • Multi Assign

Efekt Multi Assign (Dodawanie wielokrotne) automatycznie dodaje dźwięki grane równocześnie w strefie prawej ręki do osobnych partii (brzmień). Przy stosowaniu efektu Multi Assign (Dodawanie wielokrotne) powinny być włączone jednocześnie partie [RIGHT 1] i [RIGHT 2]. Brzmienia partii RIGHT 1 i RIGHT 2 są dodawane do dźwięków naprzemiennie w takiej kolejności, w jakiej są grane.

## ■ Kategoria Echo (Echo, Tremolo, Trill)

Efekt Echo, Tremolo lub Trill (Tryl) jest stosowany do dźwięków granych w strefie prawej ręki zgodnie z bieżącymi ustawieniami tempa niezależnie od włączenia/wyłączenia przycisku [ACMP] i partii LEFT. Należy pamiętać, że efekt Trill (Tryl) powoduje powtarzanie na przemian dwóch dźwięków, gdy zostaną przytrzymane dwa klawisze jednocześnie (jeśli natomiast zostanie przytrzymanych więcej klawiszy, powtarzane będą tylko dwa ostatnie dźwięki).

## 3 Gra na klawiaturze.

Efekt wybrany w punkcie 2 jest stosowany do melodii granej prawą ręką.

Aby wyłączyć efekt, wyłączyć przycisk [HARMONY/ARPEGGIO].

### UWAGA

Sterowanie akordami nie ma wpływu na ustawienia „1+5” i „Octave”.

### UWAGA

Szczegółowe informacje o punkcie podziału można znaleźć na str. 57.



## Uruchamianie arpeggia

Funkcja Arpeggio umożliwia wykonywanie akordów łamanych (arpeggio) podczas zwykłego grania odpowiednich dźwięków akordu. Można np. grać dźwięki C, E i G, aby uzyskiwać interesujące frazy. Tej funkcji można używać zarówno do tworzenia, jak i do wykonywania utworów.

### 1 Włączyć przycisk [HARMONY/ARPEGGIO].

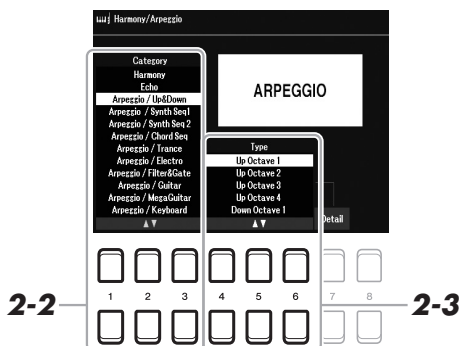
### 2 Wybrać odpowiedni typ Arpeggio.

2-1 Otworzyć okno operacyjne.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶]  
Harmony/Arpeggio → [ENTER]

2-2 Za pomocą przycisków [1 ▲▼] – [3 ▲▼] wybrać Category inną niż „Harmony” i „Echo”.

2-3 Użyć przycisków [4 ▲▼] – [6 ▲▼] do wybraniażądanego Type.



### 3 Zagrać na instrumencie nutę lub nuty, aby rozpocząć odtwarzanie Arpeggio.

Fraza uzupełniona o arpeggio zmienia się w zależności od zagranych dźwięków.

Aby wyłączyć efekt, wyłączyć przycisk [HARMONY/ARPEGGIO].

#### Korzystanie z funkcji Arpeggio Quantize

Korzystając z funkcji Arpeggio Quantize, można synchronizować efekt arpeggia z odtwarzaniem utworu/stylu, co zapewnia korygowanie wszelkich drobnych niedociągnięć w warstwie rytmicznej wykonania. Funkcję tę można włączyć w oknie:

[MENU] → Menu1 → Voice Setting → Setting/Arpeggio

#### UWAGA

Po wybraniu innego brzmienia typ Harmony/Echo/Arpeggio jest automatycznie przywracany do ustawienia domyślnego, które zostało zapisane jako Voice Set.

#### UWAGA

Ustawianie głośności arpeggia i wybór partii, w której ma być stosowane Arpeggio, przeprowadza się w oknie otwieranym za pomocą przycisków [7 ▲▼] (Detail). Więcej informacji na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

#### UWAGA

Efekt arpeggia może być nadal odtwarzany po zwolnieniu klawisza, jeśli przydzieli się funkcję Arpeggio Hold do przełącznika nożnego. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć na str. 102.

#### UWAGA

Głośność Arpeggio i długość każdego dźwięku można regulować za pomocą pokręteł LIVE CONTROL. Instrukcje przypisywania funkcji do tych pokręteł można znaleźć na str. 41.

## Ustawianie dynamiki klawiatury

Urządzenie jest wyposażone w funkcję Touch Response, która pozwala kontrolować głośność nut w zależności od tego, jak silnie lub delikatnie uderza się w klawisze. Ustawienie Touch (jeden z parametrów Touch Response) określa, w jaki sposób dźwięk reaguje na siłę nacisku.

Wybrane typy Touch będą uwzględniane dla wszystkich brzmień.

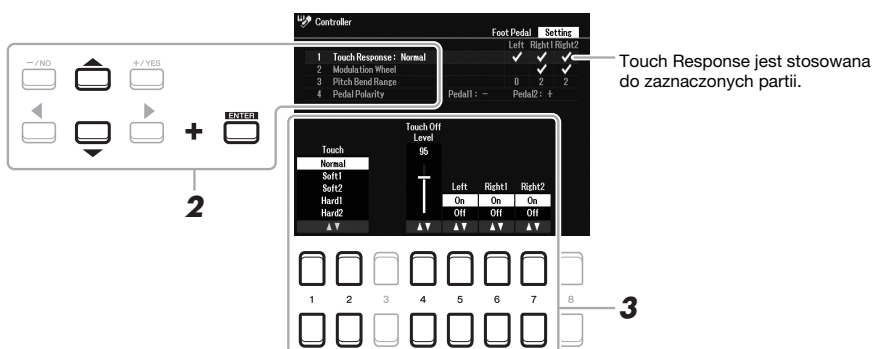
### UWAGA

Niektóre brzmienia są celowo pozbawione rozpoznawania dynamiki klawiatury, aby jak najwierniej naśladowały charakter prawdziwych instrumentów (np. tradycyjnych organów, w których nie występuje dynamika klawiatury).

### 1 Otworzyć okno operacyjne.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] → Controller → [ENTER] → TAB [▶] Setting

### 2 Za pomocą przycisku kursora [▲] wybrać opcję „1 Touch Response”.



### 3 Wybrać odpowiedni parametr za pomocą przycisków [1 ▲▼] – [7 ▲▼].

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Touch	Określa, jak brzmiały odgrywane dźwięki w zależności od siły nacisku. Dostępne są następujące tryby Touch. <b>Normal:</b> jest to standardowe ustawienie dynamiki klawiatury. <b>Soft1:</b> ustawienie to pozwala grać głośne dźwięki przy umiarkowanej sile nacisku. <b>Soft2:</b> przy tym ustawieniu stosunkowo dużą głośność uzyskuje się nawet podczas delikatnej gry. Ustawienie to jest najlepsze dla osób grających z małą siłą uderzenia. <b>Hard1:</b> ustawienie to wymaga dosyć silnego uderzenia w klawisze w celu uzyskania efektu maksymalnej głośności. <b>Hard2:</b> ustawienie to wymaga uderzenia w klawisze z dużą siłą, aby wydobywać dźwięki o maksymalnym poziomie głośności. Jest ono najlepsze dla osób używających do grania dużej siły nacisku.
[4 ▲▼]	Touch Off Level	Tutaj określana jest wielkość stałej dynamiki uderzenia, gdy dynamika klawiatury jest ustawiona na „Off”.
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	Left – Right2	Umożliwia włączanie i wyłączanie opcji Touch dla poszczególnych partii klawiatury.

## Dodawanie nowych materiałów — dodatki Expansion Pack

Instalując dodatki Expansion Pack, można dodawać do folderu „Expansion” w pamięci masowej User różne opcjonalne brzmienia i style. Zainstalowane brzmienia i style można wybierać za pomocą przycisku [EXPANSION/USER] z grupy przycisków wyboru kategorii VOICE lub STYLE. Zwiększa to możliwości tworzenia utworów i wykonywania ich. Za pomocą działającego na komputerze oprogramowania „Yamaha Expansion Manager” możesz kupować wysokiej jakości dane Expansion Pack przygotowywane przez firmę Yamaha lub tworzyć własne dane Expansion Pack. Szczegółowe instrukcje instalowania dodatków Expansion Pack można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

Więcej informacji o dodatkach Expansion Pack można znaleźć w następującej witrynie internetowej:  
<https://www.yamaha.com/awk/>

Aby pobrać oprogramowanie Yamaha Expansion Manager i jego podręczniki użytkownika, należy skorzystać z witryny internetowej Yamaha Downloads:  
<https://download.yamaha.com/>

### Funkcje zaawansowane

Więcej informacji można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej, **rozdział 1**.



#### Wybieranie brzmień GM/XG lub innych:

Okno wyboru brzmienia → [8 ▲] (↑)

#### Ustawienia harmonii/arpeggia

[MENU] → Menu1 → Harmony/Arpeggio

#### Ustawienia związane z wysokością dźwięku

- Precyzyjne dostrajanie wysokości dźwięku całego instrumentu:

[MENU] → Menu2 → Master Tune/Scale Tune → [ENTER] → Master Tune

- Strojenie skali:

[MENU] → Menu2 → Master Tune/Scale Tune → [ENTER] → Scale Tune

- Zmiana przypisania partii do przycisków TRANSPOSE:

TRANSPOSE [-]/[+] → Kursor [◀][▶] buttons

#### Edytowanie parametrów przypisanych do pokręteł LIVE CONTROL:

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Live Control → [ENTER]

#### Edytowanie brzmień (zestaw brzmień):

Okno wyboru brzmienia → [5 ▼] (Voice Set)

#### Wyłączanie automatycznego doboru ustawień brzmień (efektów itp.):

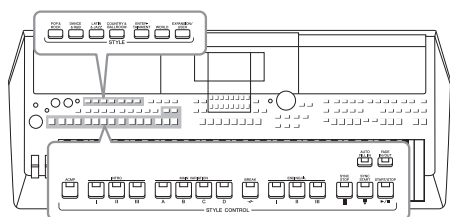
[MENU] → Menu1 → Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶] Voice Set Filter

#### Modyfikowanie szczegółowych ustawień brzmień:

[MENU] → Menu1 → Voice Setting → [ENTER] → Setting/Arpeggio

#### Instalowanie danych Expansion Pack:

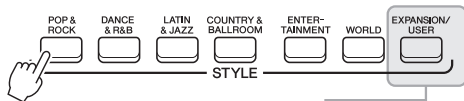
[MENU] → Menu2 → Expansion → Pack Installation → [ENTER] → USB



Instrument udostępnia wiele schematów akompaniamentu i podkładów rytmicznych (nazywanych „stylami”) w różnych gatunkach muzycznych, np. pop, jazz i innych. Styl zawiera funkcję automatycznego akompaniamentu, umożliwiającą jego odtwarzanie, gdy lewą ręką grane są akordy. Pozwala to automatycznie uzyskiwać brzmienie całego zespołu lub orkiestry — nawet podczas samodzielnej gry na instrumencie.

### Odtwarzanie stylu z automatycznym akompaniamentem

- 1 Nacisnąć jeden z przycisków wyboru kategorii **STYLE**, aby otworzyć okno wyboru stylu.



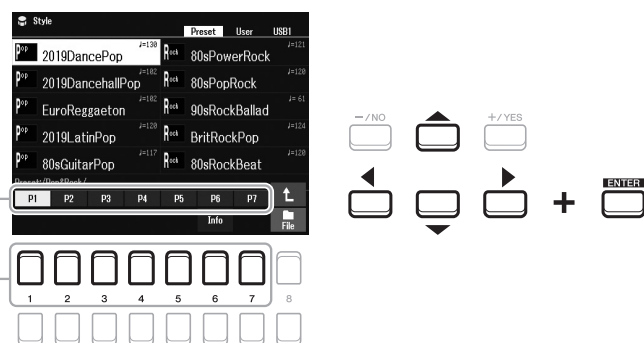
- **Style rozszerzone**  
Dodatkowo zainstalowane style (str. 47).
- **Style użytkownika**  
Style utworzone za pomocą funkcji Kreator stylów (patrz Podręcznik operacji zaawansowanych w witrynie internetowej) lub style skopiowane do pamięci masowej User (str. 29).

#### UWAGA

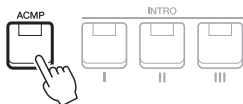
Listę stylów wstępnie zdefiniowanych w instrumencie można znaleźć w „Wykazie stylów” w zeszyście Data List, tabelę danych w witrynie internetowej.

- 2 Przenieść kursor na odpowiedni styl za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].

W celu otwarcia innych stron naciskać przyciski odpowiadające numerom stron (P1, P2 itd.) lub naciskać ten sam przycisk wyboru kategorii **STYLE**.



- 3 Aby włączyć funkcję automatycznego akompaniamentu, nacisnąć przycisk [ACMP].

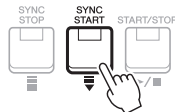


Zdefiniowana uprzednio strefa lewej ręki (str. 57) stanie się strefą akordów. Będą w niej rozpoznawane akordy, które staną się podstawą w pełni automatycznego akompaniamentu w ramach wybranego stylu.

#### UWAGA

Mimo że domyślnie akordy są rozpoznawane na podstawie nut granych w strefie lewej ręki, można zmienić obszar rozpoznawania typu akordu ze strefy lewej ręki na strefę prawej ręki. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć na str. 58.

#### 4 Nacisnąć przycisk [SYNC START], aby uaktywnić funkcję synchronicznego uruchamiania akompaniamentu (str. 50).



#### 5 Po rozpoczęciu grania akordów lewą ręką, zostanie uruchomiony wybrany styl.

Należy spróbować grać lewą ręką akordy, a prawą ręką melodię.



#### 6 Aby przerwać odtwarzanie stylu, nacisnąć przycisk [START/STOP].



#### UWAGA

- Aby znaleźć więcej informacji na temat wybierania akordów i Chord Fingering, zobacz str. 52.
- Akord wybrany w strefie akordów jest widoczny w oknie głównym (str. 18).

#### UWAGA

Można transponować odtwarzanie stylu (str. 39).

#### UWAGA

Z funkcji Style Retrigger (Wyzwalanie stylu) można korzystać, przypisując ją do pokrętła LIVE CONTROL. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć na str. 41.

## Charakterystyka stylów

Rodzaj stylu i jego główne cechy podawane są nad nazwą stylu. Style mają wiele cech charakterystycznych, ale omówione zostaną tu tylko style DJ (oznaczone w oknie symbolem „DJ”). Informacje na temat innych właściwości stylów można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.



### DJ

Style te są dostępne w kategorii wyświetlanej za pomocą przycisku [DANCE & R&B]. Zawierają specjalne sekwencje akordowe, dzięki którym można wzbogacać własne wykonania o zmiany akordów, modyfikując po prostu tonację zasadniczą. Należy jednak pamiętać, że podczas korzystania ze stylów DJ nie można określać rodzaju akordu, np. durowego ani mollowego.

Specjalnie z myślą o tych stylach przygotowano dane sekwencji Multi Pad (str. 80) dostępne w folderze „DJ Phrase”. Można wybierać odpowiednie sekwencje Multi Pad za pomocą funkcji ustawiania jednym przyciskiem (str. 55).

### Zgodność plików stylów

Instrument korzysta z formatu plików SFF GE (str. 8). Może też wprawdzie odtwarzać pliki SFF, ale zostaną one przekonwertowane do formatu SFF GE podczas zapisywania (lub wklejania) ich w instrumencie. Należy pamiętać, że zapisany plik może być odtwarzany tylko za pomocą instrumentów zgodnych z formatem SFF GE.

# Sterowanie odtwarzaniem stylów

## Rozpoczynanie/zatrzymywanie odtwarzania

Styl składa się z partii podkładu rytmicznego i partii akompaniamentu (akordów itd.). Omówiono tu przyciski służące do odtwarzania stylów.

### • Przycisk [START/STOP]

Umożliwia włączanie/wyłączanie odtwarzania stylu. Dotyczy to jednak tylko partii podkładu rytmicznego.



### • Przycisk [ACMP]

Umożliwia włączanie/wyłączanie automatycznego akompaniamentu. Po włączeniu tego przycisku odtwarzanie stylu poprzez granie akordów będzie obejmować zarówno partię podkładu rytmicznego, jak i automatyczny akompaniament.



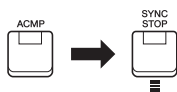
### • Przycisk [SYNC START]

Umożliwia przełączanie odtwarzania stylu w stan oczekiwania. Odtwarzanie stylu rozpoczyna się po naciśnięciu dowolnego klawisza (jeśli przycisk [ACMP] jest wyłączony) lub po zagranie akordu lewą ręką (jeśli przycisk [ACMP] jest włączony). Podczas odtwarzania stylu naciśnięcie tego przycisku zatrzymuje styl i włącza stan oczekiwania na odtwarzanie.



### • Przycisk [SYNC STOP]

Upewnić się, że przycisk [ACMP] jest włączony, a następnie nacisnąć przycisk [SYNC STOP] i zagrać na klawiaturze. Można dowolnie uruchamiać i przerywać akompaniament, uderzając po prostu w klawisze w strefie akordów lub zwalniając je.

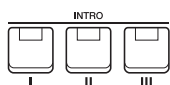


### UWAGA

Funkcji Synchro Stop nie można włączyć, jeśli dla trybu Chord Fingering (str. 52) wybrane jest ustawienie „Full Keyboard” (Cała klawiatura) lub „AI Full Keyboard” (Cała klawiatura z inteligentnym rozpoznawaniem).

### • Przyciski INTRO [I]–[III]

Instrument dysponuje trzema różnymi sekcjami wstępu umożliwiającymi dodawanie introdukcji przed rozpoczęciem odtwarzania stylu. Po naciśnięciu jednego z przycisków INTRO [I]–[III] rozpocząć odtwarzanie stylu. Po zakończeniu odtwarzania wstępu automatycznie rozpoczyna się odtwarzanie głównej sekcji stylu.

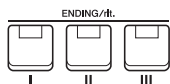


### UWAGA

Sekcja INTRO [I] zawiera tylko partię podkładu rytmicznego, a sekcje INTRO [II] i [III] obejmują wszystkie partie, w tym partię podkładu rytmicznego. Przy odtwarzaniu sekcji INTRO [II] lub [III] właściwe wybrzmienie pełnej sekcji wstępu wymaga zagrania akordów w strefie akordów przy włączonym przycisku [ACMP].

### • Przyciski ENDING/rit. [I]–[III]

Instrument dysponuje trzema różnymi sekcjami końcowymi umożliwiającymi dodawanie zakończenia przed zatrzymaniem odtwarzania stylu. Jeśli zostanie naciśnięty jeden z przycisków sekcji ENDING/rit. [I]–[III], gdy trwa odtwarzanie stylu, zostanie ono automatycznie przerwane po odtworzeniu zakończenia. Jeśli podczas odtwarzania zakończenia odpowiadający mu przycisk ENDING/rit. zostanie powtórnie naciśnięty, zakończenie będzie stopniowo spowalniane (ritardando).



### UWAGA

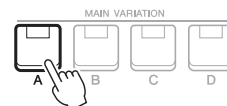
Jeśli zostanie naciśnięty przycisk ENDING/rit. [I], gdy trwa odtwarzanie stylu, przed frazą ENDING/rit [I] zostanie automatycznie odtworzona fraza przejściowa.

## Zmiana odmiany akompaniamentowej (sekcji) podczas odtwarzania stylu

Każdy styl ma cztery różne sekcje główne, cztery sekcje przejściowe i sekcję pauzy. Dzięki efektywnemu korzystaniu z nich można z łatwością nadać wykonywanym utworom bardziej dynamiczny i profesjonalny charakter. Podczas odtwarzania stylu można dowolnie przełączać sekcje.

### • Przyciski MAIN VARIATION [A]–[D]

Nacisnąć jeden z przycisków MAIN VARIATION [A]–[D], aby wybrać odpowiednią sekcję główną (przycisk zaświeci się na czerwono). Każda jest kilkuktaktową frazą stylu akompaniamentu, odtwarzaną raz za razem. Ponowne naciśnięcie wybranego przycisku MAIN VARIATION zachowuje tę samą sekcję, ale powoduje odtworzenie odpowiedniej frazy przejściowej w celu uatrakcyjnienia rytmu i zmniejszenia powtarzalności.



Nacisnąć ponownie wybrany przycisk sekcji głównej (świecąca na czerwono).



Zostanie odtworzona sekcja przejściowa, będąca częścią wybranej sekcji głównej (której przycisk miga na czerwono).

### Funkcja AUTO FILL

Gdy przycisk [AUTO FILL IN] jest włączony, naciśnięcie podczas gry dowolnego przycisku MAIN VARIATION [A]–[D] powoduje automatyczne odtworzenie sekcji przejściowej w celu płynnego, dynamicznego przejścia do następnej (lub tej samej) sekcji.



### • Przycisk [BREAK]

Umożliwia wprowadzanie dynamicznych pauz w partii podkładu rytmicznego akompaniamentu. Nacisnąć przycisk [BREAK] w trakcie odtwarzania stylu. Po zakończeniu odtwarzania schematu jednotaktkowej pauzy automatycznie rozpoczyna się odtwarzanie sekcji głównej.



### Informacje o stanie diod przycisków sekcji (INTRO/MAIN VARIATION/BREAK/ENDING)

- **Czerwona:** sekcja jest aktualnie wybrana.
- **Czerwona (miga):** sekcja zostanie odtworzona jako następna po aktualnie wybranej sekcji.
  - \* Przyciski MAIN VARIATION [A]–[D] również migają na czerwono podczas odtwarzania frazy przejściowej.
- **Niebieska:** sekcja zawiera dane, ale nie jest aktualnie wybrana.
- **Nie świeci się:** sekcja nie zawiera danych i nie może zostać odtworzona.

## Wzmacnianie głośności/wyciszenie

### • Przycisk [FADE IN/OUT]

Ta funkcja powoduje płynne wzmacnianie i wyciszenie przy rozpoczynaniu/ przerywaniu odtwarzania stylów i utworów. Nacisnąć przycisk [FADE IN/OUT], gdy odtwarzanie jest przerywane, i nacisnąć przycisk [START/STOP] w przypadku stylu (lub przycisk [PLAY/PAUSE] w przypadku utworu), aby rozpocząć odtwarzanie z narastaniem głośności. Aby zakończyć odtwarzanie z zastosowaniem wyciszenia, nacisnąć podczas odtwarzania przycisk [FADE IN/OUT].



## Regulacja tempa

Przyciski TEMPO [-] i [+] (str. 38) służą do zmiany tempa odtwarzania stylów, utworów i metronomu. Tempo stylów i utworów można też regulować za pomocą przycisku [RESET/TAP TEMPO].

### • Przycisk [RESET/TAP TEMPO]

Gdy odtwarzanie stylu i utworu MIDI jest zatrzymane, naciśnięcie przycisku [RESET/TAP TEMPO] (cztery razy w przypadku metrum 4/4) uruchamia odtwarzanie partii rytmicznej stylu we wskazanym tempie. Podczas odtwarzania stylu MIDI lub utworu można zmienić tempo, dotykając przycisku [RESET/TAP TEMPO] dwa razy w odpowiednim tempie. Podczas odtwarzania stylu można przewinąć w górę sekcji (resetowanie pozycji odtwarzania, dla efektów powtarzania zacinania), dotykając przycisku [RESET/TAP TEMPO]. Nazywa się to „resetowaniem sekcji stylu”.



### UWAGA

Przycisk można ustawić tak, aby zmienił tempo zamiast resetowania sekcji, nawet po dotknięciu przycisku podczas odtwarzania stylu. Ustawienie jest wykonywane w oknie wyświetlanym za pomocą [MENU] → Metronome Setting → 2 TAP. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

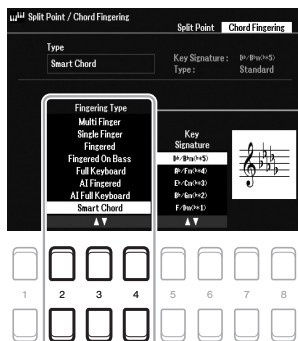
# Zmiana trybu palcowania akordów

Zmieniając tryb Chord Fingering, można automatycznie generować właściwy akompaniament, nawet gdy nie naciska się wszystkich klawiszy składających się na akord.

## 1 Otworzyć okno operacyjne.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering → [ENTER] → TAB [▶] Chord Fingering.

## 2 Wybrać tryb Chord Fingering za pomocą przycisków [2 ▲▼] – [4 ▲▼].



### UWAGA

Jeśli dla strefy rozpoznawania typu akordu wybrane jest ustawienie „Upper” (str. 58), dostępny jest tylko tryb „Fingered\*”. Jest on w zasadzie identyczny z trybem „Fingered”, tyle że niedostępne są w nim ustawienia „1+5”, „1+8” i Chord Cancel (Anulowanie akordu).

Do wyboru są np. następujące tryby:

### • Single Finger

Ta metoda umożliwia łatwe wybieranie akordów sterujących w zakresie akompaniamentu klawiatury za pomocą jednego, dwóch lub trzech palców.



**Akord durowy**

Nacisnąć tylko klawisz prymy.



**Akord molowy**

Nacisnąć równocześnie klawisz prymy i czarny klawisz po jego lewej stronie.



**Akord septymowy**

Nacisnąć równocześnie klawisz prymy i biały klawisz po jego lewej stronie.



**Akord molowy z septymą małą**

Nacisnąć równocześnie klawisz prymy oraz biały i czarny klawisz po jego lewej stronie.

### • Fingered

Ta metoda umożliwia wskazywanie akordu poprzez granie składających się na niego nut w lewej części klawiatury, gdy włączony jest przycisk [ACMP] lub włączona jest partia LEFT. Informacje o tym, jakie nuty należy zagrać w przypadku poszczególnych akordów, można uzyskać za pomocą funkcji Chord Tutor (Nauczyciel akordów; poniżej) lub znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

### • Multi Finger

W przypadku tego trybu instrument automatycznie rozpoznaje akordy grane zarówno w trybie Single Finger, jak i Fingered, więc jest możliwe korzystanie z obu metod jednocześnie bez potrzeby ich przełączania. Domyślnie tryb Chord Fingering jest ustawiony na Multi Finger.

### • AI Full Keyboard

W tym trybie właściwy akompaniament można uzyskać, grając właściwie cokolwiek, gdziekolwiek na klawiaturze obiema rękami, tak jak na fortepianie. Nie trzeba się martwić o precyzowanie akordów. (W niektórych aranżacjach utworów metoda AI Full Keyboard nie gwarantuje właściwego akompaniamentu).

Szczegółowe informacje na temat innych trybów można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

### Korzystanie z funkcji Chord Tutor (Nauczyciel akordów)

Dzięki pojawieniu się tej funkcji na wyświetlaczu uzyskuje się podgląd, jakie nuty należy grać w przypadku poszczególnych akordów. Z tej funkcji można skorzystać, jeśli zna się nazwę akordu, ale nie wiadomo, jak go zagrać. Instrukcje wykonania tej czynności można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

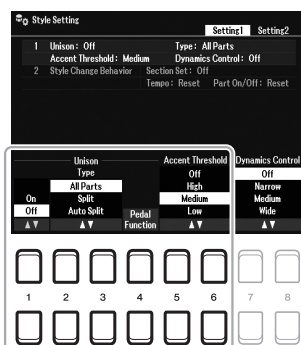


## Zezwalanie na śledzenie wydajności za pomocą odtwarzania stylu (Unison & Accent)

Zaawansowana funkcja Unison & Accent zapewnia wyrazistą i wyjątkowo dopasowaną kontrolę nad odtwarzaniem stylu, dzięki czemu uważnie śledzi wykonania i pozwala tworzyć różne muzyczne odmiany akompaniamentu. Po włączeniu funkcji Unison można zagrać melodię i odtworzyć ją unisono (tj. ta sama melodia jest wykonywana przez co najmniej dwa instrumenty) lub tutti (tj. wszyscy gracze wykonują utwór w tym samym czasie) — ekspresyjnie wzmacniając wykonanie i pozwalając tworzyć dynamiczne frazy. Po włączeniu funkcji Accent kompozycja odtwarzania stylu zmienia się subtelnie, dodając nuty zgodnie z akcentami podczas wykonywania utworu. Dzięki temu można tymczasowo zmienić odtwarzanie stylu, aby uwzględnić synkopę. Style, do których można używać tej funkcji, znajdują się w zeszycie Data List, tabele danych w witrynie internetowej.

### 1 Otworzyć okno Style Setting.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting1 → Przycisk kursora [▲] 1 Unison



### 2 Wybrać odpowiedni parametr za pomocą przycisków [1 ▲▼] – [6 ▲▼].

[1 ▲▼]	Unison On/Off	<p>Służy do włączania i wyłączania funkcji Unison.</p> <p>Gdy ta funkcja jest włączona podczas odtwarzania stylu, każda partia stylu towarzyszy wykonaniu jako fraza unisono. Jest to przydatne do podkreślenia fraz melodycznych lub tworzenia dynamicznych przerw podczas wykonania.</p> <p><b>UWAGA</b></p> <p>Za pomocą podłączonego pedału można wygodnie włączyć/wyłączyć funkcję Unison podczas wykonania. Aby przypisać funkcję do pedału, naciśnąć przyciski [4 ▲▼] (Pedal Function) w celu wyświetlenia ustawień pedału, a następnie wybrać „Unison”. Szczegółowe informacje można znaleźć w podręczniku referencyjnym na stronie internetowej rozdział 9.</p>
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Unison Type	<p>Określa rodzaj funkcji Unison.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>All Parts:</b> Odpowiedni do gry jedną ręką. W tym typie wszystkie partie akompaniamentu są zgodne z wykonaniem. Jest to zalecane podczas grania fraz unisono tylko jedną ręką.</li> <li><b>Split:</b> Odpowiedni do gry obiema rękami. W tym typie, z klawiaturą podzieloną przez Punkt podziału partii Left, partie akompaniamentu odpowiednie dla każdej ręki niezależnie towarzyszą wykonaniu. Na przykład instrumenty muzyczne o niższym zakresie dźwięku (takie jak gitara basowa, saksofon barytonowy i kontrabas) towarzyszą lewej ręce, a solowe instrumenty muzyczne (takie jak flet) prawej stronie. Jest to przydatne do gry z różnymi brzmieniami lewą i prawą ręką.</li> <li><b>Auto Split:</b> Odpowiedni do gry obiema rękami. W tym typie partie akompaniamentu towarzyszące wykonaniu, są automatycznie przypisywane do każdej ręki, wykrywając odpowiednie sekcje dla lewej i prawej ręki podczas wykonania. Jest on zalecany podczas gry tutti z brzmieniami o szerokim zakresie, takimi jak fortepian lub instrumenty smyczkowe. Zapewnia on ogromną elastyczność podczas wykonywania utworu, niwelując ograniczenia wynikające z określonego punktu podziału.</li> </ul> <p>Informacje o punkcie podziału można znaleźć na str. 57.</p>
[4 ▲▼]	Pedal Function	Bezpośrednio wyświetla okno ustawień pedału.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Accent Threshold	<p>Po zmianie funkcji Accent na High/Medium/Low kompozycja odtwarzania stylu zmienia się subtelnie, dodając nuty zgodnie z akcentami podczas wykonywania utworu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Off:</b> Służy do wyłączania funkcji Accent.</li> <li><b>High:</b> Wymaga uderzenia w klawisze z dużą siłą, aby ten instrument rozpoznał akcenty.</li> <li><b>Medium:</b> Ustawienie standardowe.</li> <li><b>Low:</b> Umożliwia temu instrumentowi rozpoznawanie akcentów nawet przy stosunkowo lekkim uderzeniu w klawisze.</li> </ul>

Więcej informacji na temat funkcji Unison & Accent można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej, rozdział 2.

## Włączanie i wyłączanie poszczególnych partii stylu

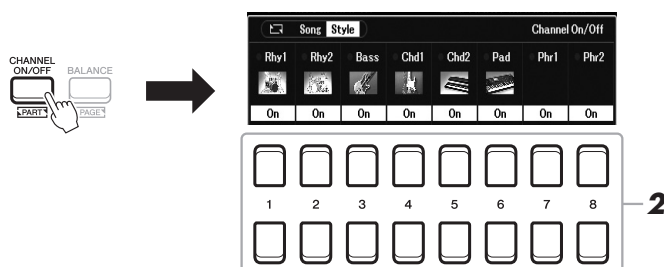
Każdy styl zawiera osiem partii wymienionych poniżej. Włączanie i wyłączanie partii w trakcie odtwarzania stylu pozwala dodawać ozdobniki i tym samym zmieniać nastrój akompaniamentu. Aby włączyć/wyłączyć określone partie, użyć przycisków [CHANNEL ON/OFF].

### Partie stylu

- **Rhy1, 2 (Rhythm 1, 2):** są to podstawowe partie stylu zawierające schematy rytmiczne bębnow i instrumentów perkusyjnych.
- **Bass:** partia basu składa się z różnych brzmień instrumentu pasujących do stylu.
- **Chd1, 2 (Chord 1, 2):** są to rytmiczne partie podkładów akordowych stosowane zwykle do brzmień fortepianu lub gitary.
- **Pad:** ta partia jest stosowana do podtrzymywanych brzmień instrumentów strunowych, organów, chóru itp.
- **Phr1, 2 (Phrase 1, 2):** te partie są stosowane do wstawek instrumentów dętych, akordów arpeggiowych i innych dodatków, dzięki którym akompaniament staje się bardziej interesujący.

### 1 Naciskać przycisk [CHANNEL ON/OFF], aż pojawi się okno Channel On/Off (Style) z odpowiednim kanałem.

Jeśli nie pojawi się okno Channel On/Off (Style), nacisnąć ponownie przycisk [CHANNEL ON/OFF].



### 2 Włączać lub wyłączać poszczególne partie za pomocą przycisków [1 ▼]–[8 ▼].

Aby grać tylko jedną partię, przytrzymać naciśnięty przypisany mu przycisk w celu wprowadzenia ustawienia Solo. Aby anulować ustawienie Solo, ponownie nacisnąć odpowiedni przycisk kanału.

#### UWAGA

Ustawienia można zapisać w pamięci rejestracyjnej (str. 85).

#### Zmiana brzmienia na poszczególnych kanałach

Otworzyć okno wyboru brzmienia (str. 34), naciskając jeden z przycisków [1 ▲]–[8 ▲], który odpowiada danemu kanałowi, a następnie wybrać właściwe brzmienie.

### 3 Aby zamknąć okno Channel On/Off (Style), nacisnąć przycisk [EXIT].

#### UWAGA

W celu osiągnięcia efektu dynamicznego można też włączać i wyłączać partie stylów za pomocą pokręteł LIVE CONTROL. Instrukcje przypisywania funkcji do tych pokręteł można znaleźć na str. 41.

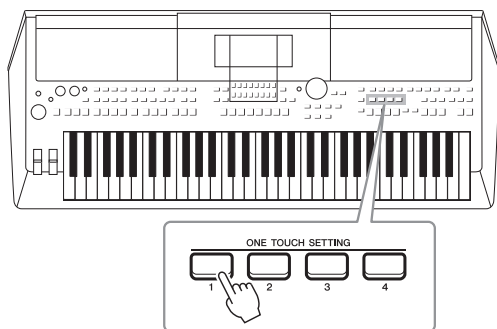
## Wyświetlanie ustawień panelu odpowiednich do obecnie wybranego stylu (funkcja One Touch Setting)

One Touch Setting (OTS) to wygodna i skuteczna funkcja umożliwiająca automatyczne przywoływanie optymalnych ustawień panelu (brzmień lub efektów itp.) do aktualnie wybranego stylu poprzez naciśnięcie jednego przycisku. Jeśli już wiadomo, jakiego stylu chce się użyć, funkcja One Touch Setting automatycznie dobierze odpowiednie brzmienie.

**1 Wybrać styl (punkty 1–2 na str. 48).**

**2 Naciśnąć jeden z przycisków ONE TOUCH SETTING [1]–[4].**

Zostaną otwarte nie tylko wszystkie ustawienia (brzmienia, efekty itp.), które pasują do wybranego stylu, ale również włączone zostaną przyciski [ACMP] i [SYNC START], co umożliwi natychmiastowe rozpoczęcie odtwarzania stylu.



### Potwierdzanie zawartości One Touch Setting

Gdy w prawym dolnym rogu wyświetlacza widoczny jest napis File, naciśnięcie w oknie wyboru stylu przycisk [6 ▼] (OTS Info), aby otworzyć okno informacyjne, z którego można dowiedzieć się, jakie brzmienia zostały przypisane w bieżącym stylu do poszczególnych przycisków ONE TOUCH SETTING [1]–[4].

#### UWAGA

Jeśli nazwa partii brzmienia (R1/R2/L) jest wyszarzona, oznacza to, że odpowiednia partia brzmienia jest wyłączana podczas naciśnięcia przycisków ONE TOUCH SETTING [1]–[4].

Aby zamknąć to okno, naciśnięcie jednego z przycisków [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Close).

**3 Po rozpoczęciu grania akordów w strefie rozpoznawania typu akordu, rozpocznie się odtwarzanie wybranego stylu.**

Każdy styl ma cztery ustawienia funkcji ustawiania jednym przyciskiem. Naciśnięcie różnych przycisków ONE TOUCH SETTING [1]–[4], aby wypróbować inne ustawienia.

#### UWAGA

Informacje na temat ustawień panelu otwieranych za pomocą funkcji One Touch Setting (ustawiania jednym przyciskiem, OTS) można znaleźć w poświęconej jej sekcji w tabeli parametrów „Parameter Chart” w zeszycie Data List, tabelę danych w witrynie internetowej.

### Automatyczna zmiana ustawień funkcji One Touch Settings dla sekcji głównych (funkcja OTS Link)

OTS Link (One Touch Setting) to wygodna funkcja, która umożliwia automatyczną zmianę ustawień funkcji ustawiania jednym przyciskiem, gdy wybierana jest inna sekcja główna (A–D). Sekcje główne A, B, C i D odpowiadają kolejno funkcjom ustawiania jednym przyciskiem 1, 2, 3 i 4. Aby użyć funkcji OTS Link, włączyć przycisk [OTS LINK].



#### UWAGA

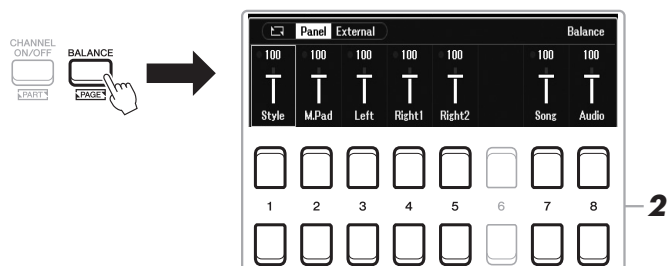
Można dowolnie wybierać moment, w którym funkcja ustawiania jednym przyciskiem zmienia się wraz ze zmianą sekcji MAIN VARIATION [A]–[D]. Instrukcje wykonania tej czynności można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

## Regulacja balansu głośności pośród partii

Można regulować balans głośności różnych partii (Song, Style, Left, Right1/2, odtwarzanie Audio, Mic itp.).

### 1 Nacisnąć raz lub dwa razy przycisk [BALANCE], aby otworzyć stronę okna Balance, na której znajduje się odpowiedni kanał.

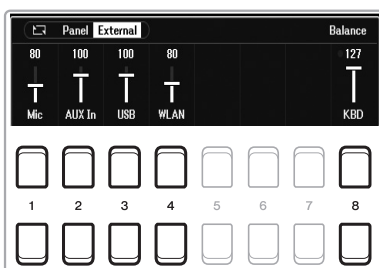
W oknie tym są dwie strony: Panel i External.



### 2 Wyregulować głośność odpowiednich partii za pomocą przycisków [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Na stronie Panel można regulować balans głośności między poszczególnymi partiami utworu Song (MIDI Song, str. 61), Style, M.Pad (Multi Pad, str. 80), partiami klawiatury (Left, Right1 i Right2), and Audio za pośrednictwem USB Audio Player (str. 72).

Na stronie External można regulować balans głośności między sygnałem dźwiękowym z gniazda [MIC INPUT] (str. 77), sygnałem dźwiękowym z gniazda [AUX IN] (str. 100), USB (dźwięk za pomocą kabla USB, str. 97), WLAN (dźwięk za pośrednictwem adaptera USB do bezprzewodowej sieci LAN, str. 99) i wszystkimi partiami klawiatury (KBD).



### 3 Aby zamknąć okno Balance, nacisnąć przycisk [EXIT].

#### UWAGA

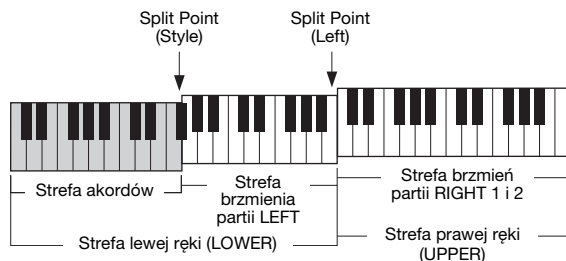
- Balans głośności między poszczególnymi partiami można też regulować za pomocą pokręteł LIVE CONTROL. Instrukcje przypisywania funkcji do tych pokręteł można znaleźć na str. 41.
- Na stronie Volume/Pan okna Mixer (str. 92) można regulować z osobną głośność poszczególnych partii utworu i stylu.

#### UWAGA

Jeśli do instrumentu podłączony jest adapter USB do sieci bezprzewodowej UD-WL01 (sprzedawany osobno, str. 99), na stronie External pojawia się napis „WLAN”.

## Wyznaczanie punktu podziału

Klawisz, który dzieli klawiaturę na dwie strefy, nosi nazwę „Split Point” (Punkt podziału). Występują dwa rodzaje Split Points: Split Point (Left) i Split Point (Style).



### • Split Point (Left):

Dzieli klawiaturę na strefę lewej (LOWER) i prawej ręki (UPPER).

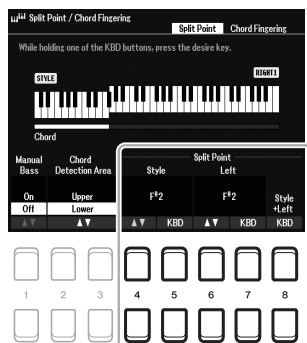
### • Split Point (Style):

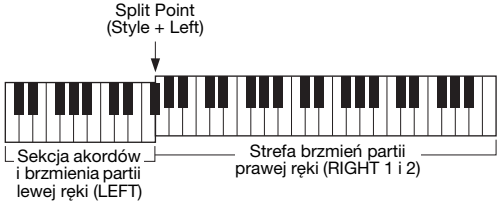
Dzieli strefę lewej ręki (LOWER) na strefę Chord i strefę brzmienia partii LEFT.

## 1 Otworzyć okno Split Point (Punkt podziału).

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering → [ENTER] → TAB [◀] Split Point.

## 2 Wyznaczyć punkt podziału.



[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Split Point (Style)	Ustawia Split Point (Style). Aby wyznaczyć punkt podziału, naciśnij przycisk [4 ▲▼] lub naciśnij odpowiedni klawisz na klawiaturze, trzymając naciśnięty przycisk [5 ▲▼] (KBD).
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Split Point (Left)	Ustawia Split Point (Left). Aby wyznaczyć punkt podziału, naciśnij przycisk [6 ▲▼] lub naciśnij odpowiedni klawisz na klawiaturze, trzymając naciśnięty przycisk [7 ▲▼] (KBD). <b>UWAGA</b> Split Point (Left) nie można ustawiać niezależnie od Split Point (Style).
[8 ▲▼]	Split Point (Style + Left)	Ustawia Split Point (Style) i Split Point (Left) do tej samej nuty. Aby wyznaczyć punkt podziału, obracaj pokrętkę Data lub naciśnij odpowiedni klawisz na klawiaturze, trzymając naciśnięty przycisk [8 ▲▼] (KBD). 

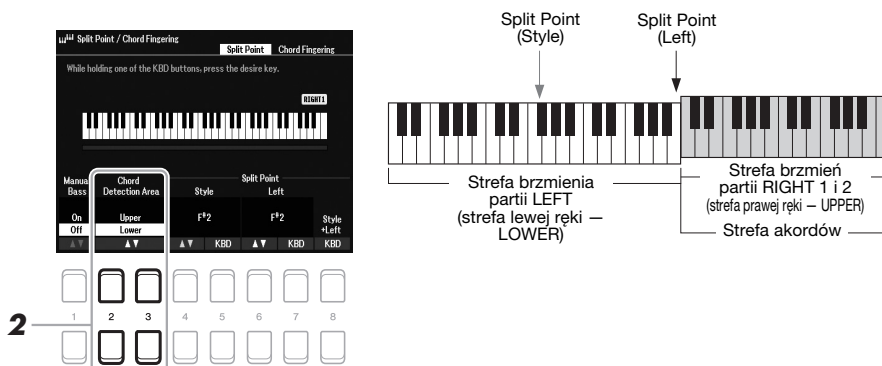
## Wskazywanie akordów prawą ręką podczas grania partii basowej lewą

Po przeniesieniu obszaru rozpoznawania typu akordu ze strefy lewej ręki do strefy prawej ręki można grać partię basu lewą ręką, sterując odtwarzaniem stylu prawą ręką.

### 1 Otworzyć okno Split Point (Punkt podziału).

[MENU] → TAB [◀] Menu 1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] → Split Point/Chord Fingering → [ENTER] → TAB [◀] Split Point

### 2 Wybrać odpowiednią wartość za pomocą przycisków [2 ▲▼]/ [3 ▲▼], aby ustawić wartość Chord Detection Area na „Upper”.



Przy takiej konfiguracji cała strefa prawej ręki (Upper) pełni funkcję strefy Chord oraz służy do grania linii melodycznej. W takiej sytuacji warto pamiętać o następujących kwestiach:

- W strefie prawej ręki (Upper) można określać typ akordu podczas grania melodii.
- Po ustawieniu na On funkcji Manual Bass (Bas ręczny) brzmienie partii Bass jest wyciszane w bieżącym stylu i przydzielane do strefy lewej ręki (LOWER). Do włączania/wyłączania tej funkcji służą przyciski [1 ▲▼].
- Dla trybu Chord Fingering (str. 52) zostanie automatycznie wybrane specjalne ustawienie („Fingered\*”), przy którym określenie akordu wymaga jednoczesnego naciśnięcia co najmniej trzech klawiszy. Równoczesne naciśnięcie co najwyżej dwóch klawiszy nie spowoduje zmiany typu akordu.
- Funkcja Split Point (Style) nie jest dostępna.

#### UWAGA

Tryb „Fingered\*” jest w zasadzie identyczny z trybem „Fingered”, tyle że niedostępne są w nim ustawienia „1+5”, „1+8” i Chord Cancel.

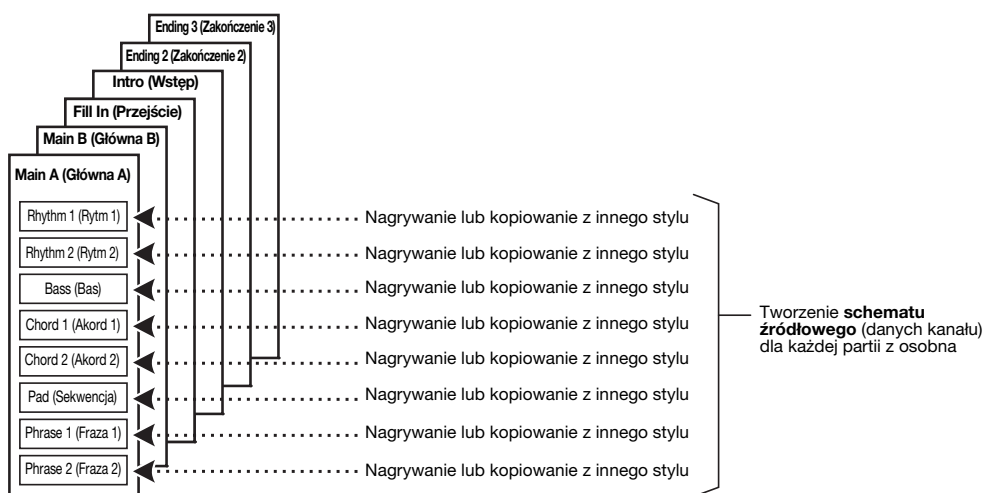
## Tworzenie/edycja stylów (Kreator stylów)

Funkcja Kreator stylów umożliwia tworzenie własnych stylów poprzez nagrywanie wzorców rytmicznych za pomocą klawiatury i korzystanie z zarejestrowanych uprzednio danych stylów. Zasadniczo wystarczy wybrać wstępnie zdefiniowany styl, który jest najbliższy stylowi, jaki chce się utworzyć, a następnie nagrać każdą partię (wzorzec rytmiczny, linię basu, podkład akordowy lub frazę) w poszczególnych sekcjach.

W tej części przedstawiono krótkie wprowadzenie do funkcji Kreator stylów. Szczegółowe instrukcje korzystania z niej można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

### Struktura danych stylu – schematy źródłowe

Styl składa się z różnych sekcji (wstępu, głównej, zakończenia itd.), a każda z nich zawiera osiem osobnych partii, z których każda zawiera zarejestrowane dane (dane kanału), nazywanych „schematami źródłowymi”. Za pomocą funkcji Kreator stylów można utworzyć styl, nagrywając odpowiedni schemat źródłowy na każdym kanale z osobna lub importując dane wzorców z innych stylów.



### Edytowanie partii rytmicznej stylu (funkcja Drum Setup)

Partie rytmiczne fabrycznych stylów zawierają wstępnie zdefiniowany zestaw perkusyjny, a każdy dźwięk bębnowy jest przydzielony do innej nuty. Przydatne może okazać się zmodyfikowanie przydziału brzmień do nut lub wprowadzenie bardziej szczegółowych ustawień, np. balansu głośności, efektów itd. Korzystając z dostępnej w Kreatorze stylów funkcji Drum Setup (Konfiguracja zestawu perkusyjnego), możesz edytować partię rytmiczną danego stylu i zapisać ją jako własny styl. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

#### UWAGA

Informacje o wstępnie zdefiniowanym zestawie perkusyjnym i brzmieniach można znaleźć w sekcji „Lista zestawów perkusyjnych/efektów” w zeszycie Data List, tabelę danych w witrynie internetowej. Ta lista zawiera informacje na temat określonych przydziałów dźwięków do nut.

## Funkcje zaawansowane

Więcej informacji można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej, **rozdział 2**.



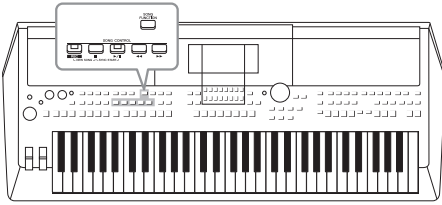
**Ustawienia związane z odtwarzaniem stylów:** [MENU] → Menu1 → Style Setting → [ENTER]

**Zapamiętywanie pierwotnych ustawień funkcji ustawiania jednym przyciskiem:** [MEMORY] + ONE TOUCH SETTING [1]–[4]

**Tworzenie/edycja stylów (Kreator stylów):** [MENU] → Menu2 → Style Creator → [ENTER]

- Nagrywanie w trakcie gry: → Basic
- Łączenie stylów: → Montaż
- Edytowanie ścieżki rytmicznej: → Groove
- Edytowanie danych poszczególnych kanałów: → Channel
- Ustawienia formatu stylu: → Parameter
- Edytowanie partii rytmicznej stylu (funkcja Drum Setup) → Basic → 3 Rhy Clear/Ch Delete/Drum Setup





W przypadku instrumentu PSR-SX600 termin „utwór” odnosi się do utworów MIDI, do których należą wstępnie zaprogramowane utwory, dostępne w sprzedaży pliki w formacie MIDI itp. Można nie tylko odtwarzać utwory i słuchać ich, ale też grać je na klawiaturze podczas odtwarzania oraz nagrywać własne wykonania jako utwory.

### Utwór MIDI

Utwór MIDI składa się z informacji dotyczących wykonania na klawiaturze i nie zawiera nagrania samego dźwięku. Informacje dotyczące wykonania zawierają dane o tym, jakie klawisze są uderzane, w jakim czasie i z jaką siłą — podobnie jak w zapisie nutowym. Na podstawie zapisanych informacji dotyczących wykonania generator brzmienia emituje odpowiedni dźwięk. Dzięki temu, że dane utworu MIDI zawierają takie informacje, jak wybrana partia klawiatury i użyte brzmienie, można efektywnie ćwiczyć grę za ich pomocą, wyświetlając partyturę, włączając lub wyłączając daną partię albo zmieniając brzmienia.

### UWAGA

Instrukcje odtwarzania i nagrywania plików audio można znaleźć na str. 72.

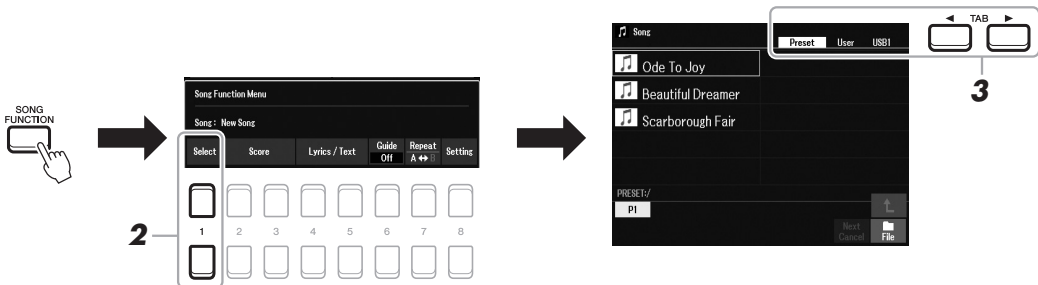
## Odtwarzanie utworów

Instrument może odtwarzać następujące rodzaje utworów:

- wstępnie zaprogramowane utwory z zakładki Preset okna wyboru utworu;
- utwory nagrane samodzielnie przez użytkownika (str. 68);
- dostępne w sprzedaży utwory w formacie SMF (ang. Standard MIDI File — standardowy plik MIDI).

Aby odtworzyć utwór z napędu flash USB, należy najpierw podłączyć do złącza [USB TO DEVICE] napęd flash USB z danymi utworu.

### 1 Nacisnąć przycisk [SONG FUNCTION], aby otworzyć okno Song Function Menu.



### 2 Aby otworzyć okno wyboru utworu, nacisnąć jeden z przycisków [1 ▲▼] (Select) w oknie Song Function Menu.

### UWAGA

Informacje na temat zgodnych formatów danych można znaleźć na str. 8.

### UWAGA

Przed użyciem napędu flash USB należy zapoznać się z częścią „Podłączanie urządzeń USB” na str. 95.

### UWAGA

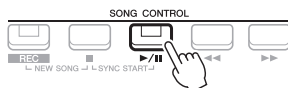
Aby szybko otworzyć okno wyboru utworu, nacisnąć kolejno przyciski [DIRECT ACCESS] i [SONG FUNCTION].

### 3 Wybrać lokalizację odpowiedniego utworu za pomocą przycisków TAB [◀][▶].

- **Zakładka Preset**..... Widoczne są tu wstępnie zaprogramowane utwory.
- **Zakładka User**..... Widoczne są tu nagrane lub zmodyfikowane utwory, które zapisano w pamięci masowej User.
- **Zakładka USB**..... Widoczne są tu utwory, które zapisano w napędzie flash USB. Ta zakładka pojawia się, tylko gdy napęd flash USB jest podłączony do złącza [USB TO DEVICE].

### 4 Przenieść kursor na odpowiedni utwór za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].

### 5 Aby rozpocząć odtwarzanie, nacisnąć przycisk SONG CONTROL [▶/||] (PLAY/PAUSE).



#### **UWAGA**

Można transponować odtwarzanie utworu (str. 39).

#### **Dodawanie następnego utworu do odtworzenia**

W trakcie odtwarzania jednego utworu można wybrać utwór, który ma zostać odtworzony jako następny. Funkcja ta umożliwia szybkie i wygodne przechodzenie do następnego utworu, zwłaszcza podczas występów na żywo. Wystarczy w trakcie odtwarzania jednego utworu wybrać w oknie wyboru utworu, który zostanie odtworzony w następnej kolejności. W prawym górnym rogu nazwy odpowiedniego utworu pojawi się symbol „Next” (Następny). Aby anulować ten wybór, nacisnąć przycisk [7 ▼] (Next Cancel).

#### **UWAGA**

Upewnić się, że w prawym dolnym rogu wyświetlacza widoczny jest napis File (str. 24).

### 6 Aby przerwać odtwarzanie, nacisnąć przycisk SONG CONTROL [■] (STOP).



## Operacje związane z odtwarzaniem



- **Synchro Start** .....Odtwarzanie utworu można zacząć zaraz po rozpoczęciu gry na instrumencie. Po przerwaniu odtwarzania przytrzymać przycisk SONG CONTROL [■] (STOP) i nacisnąć przycisk [▶/||] (PLAY/PAUSE). Przycisk [▶/||] (PLAY/PAUSE) zacznie migać, sygnalizując stan oczekiwania. Odtwarzanie rozpocznie się po rozpoczęciu gry na klawiaturze. Aby anulować funkcję Synchro Start (Start synchroniczny), nacisnąć przycisk [■] (STOP).
- **Pauza** ..... Podczas odtwarzania nacisnąć przycisk [▶/||] (PLAY/PAUSE). Ponowne naciśnięcie wznowia odtwarzanie utworu od bieżącego miejsca.
- **Przewijanie do tyłu/przewijanie do przodu** ..... Podczas odtwarzania utworu lub gdy jego odtwarzanie zostało zatrzymane, nacisnąć przycisk [◀◀] (REW) lub [▶▶] (FF). Każde naciśnięcie jednego z tych przycisków powoduje przeskok o jeden takt odpowiednio do tyłu lub do przodu. Przytrzymanie jednego z tych przycisków umożliwia przewijanie do tyłu/do przodu w sposób ciągły.

#### **UWAGA**

- Można regulować balans głośności między utworem a klawiaturą (str. 56). Na stronie Volume/Pan okna Mixer (str. 92) można regulować głośność poszczególnych kanałów utworu.
- Można też regulować balans głośności między utworem a plikiem audio (str. 56).

#### **UWAGA**

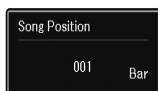
Można również włączać i wyłączać poszczególne partie (str. 65).

Naciśnięcie przycisku [◀◀] (REW) lub [▶▶] (FF) powoduje automatyczne otwarcie okna podręcznego podającego bieżący numer taktu (lub numer znacznika frazy). Gdy widoczne jest okno Song Position (Położenie w utworze), można zmieniać wyświetlaną wartość za pomocą pokrętki Data.

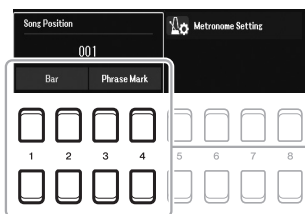
### UWAGA

Znacznik frazy to zaprogramowane w danych utworu oznaczenie wskazujące określone miejsce w utworze.

**W przypadku utworów, które nie zawierają znaczników fraz**



**W przypadku utworów, które zawierają znaczniki fraz**



Aby zmienić jednostkę używaną podczas przewijania utworu do tyłu/do przodu z „Bar” na „Phrase Mark”, naciśnij jeden z przycisków [3 ▲▼]/[4 ▲▼]. Aby ponownie przewijać do tyłu/do przodu z użyciem jednostek „Bar”, naciśnij jeden z przycisków [1 ▲▼]/[2 ▲▼].

- **Wzmocnienie głośności/wyciszenie**  
.....Procedura jest taka sama jak w przypadku stylu. Patrz str. 51.
- **Regulacja tempa**  
.....Procedura jest taka sama jak w przypadku tempa stylu. Patrz str. 51.

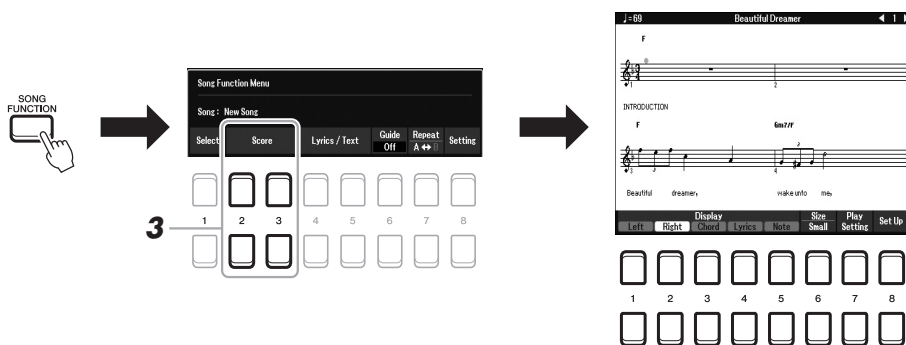
## Wyświetlanie zapisu nutowego (partytury)

Instrument umożliwia wyświetlanie zapisu nutowego (partytury) wybranego utworu.

### UWAGA

Instrument może wyświetlać zapis nutowy utworów zarejestrowanych samodzielnie przez użytkownika lub plików MIDI dostępnych w sprzedaży (tylko tych, które umożliwiają urządzeniem wyświetlanie partytury).

- Wybrać utwór (punkty 1–4 na str. 61).**
- Naciśnięć przycisk [SONG FUNCTION], aby otworzyć okno Song Function Menu.**



- Naciśnięć jeden z przycisków [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Score), aby otworzyć okno Score.**

Gdy odtwarzanie utworu jest przerwane, można obejrzeć całą partyturę, korzystając z przycisków TAB [◀][▶]. Po rozpoczęciu odtwarzania bieżące miejsce w utworze wskazuje podskakująca „pileczka”.

### UWAGA

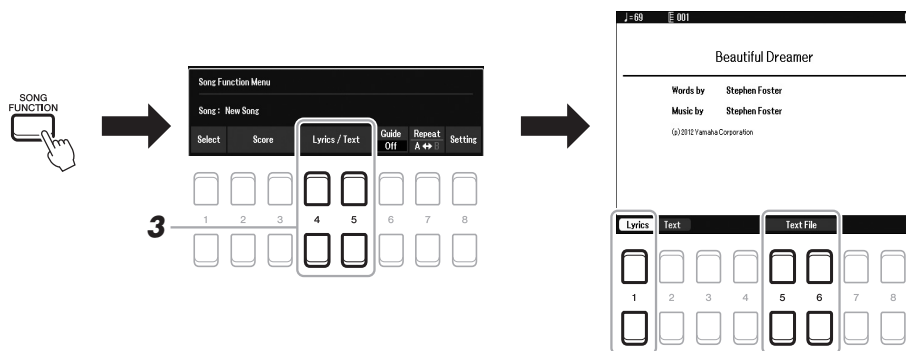
Wyświetlany zapis nutowy jest generowany przez instrument na podstawie danych utworu. Dlatego zapis nutowy może różnić się od dostępnych w sprzedaży partytur tych samych utworów, zwłaszcza w przypadku skomplikowanych pasażów lub fragmentów składających się z wielu krótkich nut.

Styl wyświetlania zapisu nutowego można zmienić za pomocą przycisków [1 ▲▼]–[8 ▲▼]. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

## Wyświetlanie słów/tekstu utworu

Jeśli wybrany utwór zawiera słowa, można je wyświetlić na wyświetlaczu instrumentu. Nawet jeśli utwór nie zawiera słów, można je wyświetlać, wczytując z napędu flash USB odpowiedni plik tekstowy (w formacie TXT) utworzony na komputerze. Dzięki wyświetlaniu tekstu można korzystać z różnych przydatnych funkcji, np. wyświetlania słów utworu, tabel akordów i uwag wykonawczych.

- 1 Wybrać utwór (punkty 1–4 na str. 61).
- 2 Nacisnąć przycisk [SONG FUNCTION], aby otworzyć okno Song Function Menu.



- 3 Nacisnąć przycisk [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Lyrics/Text), aby otworzyć okno Lyrics/Text.

Można przełączać okna Lyrics i Text za pomocą przycisków [1 ▲▼]/[2 ▲▼]. Jeśli w danych utworu znajdują się słowa, będą one widoczne w oknie Lyrics. Gdy odtwarzanie utworu jest przerwane, można obejrzeć cały zapis słów, korzystając z przycisków TAB [◀][▶]. Po rozpoczęciu odtwarzania kolor słów zmienia się, wskazując bieżące miejsce w utworze.

Aby wyświetlić plik tekstowy w oknie Text, nacisnąć jeden z przycisków [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Text File) w celu otwarcia okna wyboru plików, a następnie wybrać odpowiedni plik utworzony na komputerze.

Więcej informacji na temat okna Lyrics (Text) można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

### UWAGA

Jeśli wyświetlany tekst jest zniekształcony lub „nieczytelny”, może być konieczna zmiana ustawienia opcji Lyrics Language (Język słów utworu): [MENU] → Menu1 → Song Setting → [ENTER] → Setting → 2 Lyrics Language.

### UWAGA

Informacje dotyczące wyboru pliku tekstowego mogą być zapisywane w pamięci rejestracyjnej (str. 85).

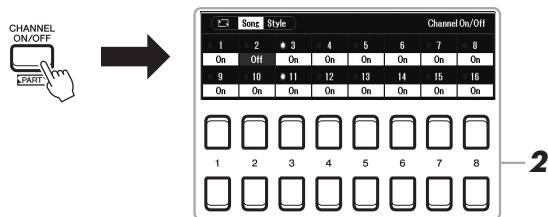
### UWAGA

Możesz przełączać strony tekstu (do przodu/do tyłu), przypisując tę funkcję do pedału: [MENU] → Menu1 → Controller → [ENTER] → Foot Pedal

## Włączanie i wyłączanie poszczególnych kanałów utworu

Każdy utwór składa się z 16 osobnych partii (16 osobnych kanałów). Odtwarzanie każdego z tych kanałów można włączać i wyłączać niezależnie.

- 1 Nacisnąć kilkakrotnie przycisk [CHANNEL ON/OFF], aby otworzyć okno Channel On/Off (Song).



### UWAGA

Każda część utworu MIDI może być nagrywana z innym numerem kanału (Ch. 1 – Ch. 16). Ze względu na ten format informacje o wykonaniu każdej partii pozostają oddzielne i nie są mieszane — nawet jeśli wszystkie partie zostaną zapisane jako jedna ścieżka. Ten numer kanału jest określany jako „Kanał MIDI”.

- 2 Włączać lub wyłączać poszczególne kanały za pomocą przycisków [1 ▲▼] – [8 ▲▼].

Aby odtwarzany był tylko jeden wybrany kanał (odtwarzanie solo), przytrzymaj jeden z przycisków [1 ▲▼] – [8 ▲▼] w celu przestawienia odpowiedniego kanału w tryb Solo. Włączony jest wtedy tylko wybrany kanał, a inne są wyłączone. Aby anulować odtwarzanie solo, nacisnąć ponownie ten sam przycisk.

- 3 Aby zamknąć okno Channel On/Off (Song), nacisnąć przycisk [EXIT].

### UWAGA

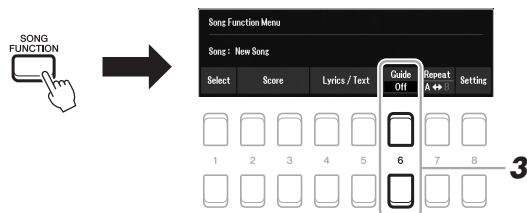
Zwykle poszczególne partie są przypisane do następujących kanałów:  
Kanały 1–3: partie klawiatury (RIGHT 1, LEFT, RIGHT 2)  
Kanały 5–8: partie Multi Pad  
Kanały 9–16: partie stylów

3

## Ćwiczenie partii jednej ręki z użyciem funkcji Guide (Przewodnik)

Można wyciszyć partię prawej ręki, aby samodzielnie poćwiczyć jej odgrywanie. Objasnienia w tej części mają zastosowanie do ćwiczeń partii prawej ręki w trybie „Follow Lights”, stanowiącego elementu funkcji Guide (Przewodnik). Można ćwiczyć we własnym tempie, ponieważ akompaniament jest wstrzymywany do chwili, aż zostanie zagrany właściwy dźwięk. W oknie Score widoczne są: nuta do zagrania i bieżące miejsce w utworze.

- 1 Wybrać utwór i otworzyć okno Score (str. 63).
- 2 Nacisnąć przycisk [SONG FUNCTION], aby otworzyć okno Song Function Menu.



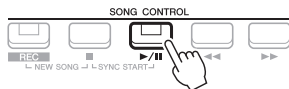
- 3 Włączyć funkcję Guide (Przewodnik) za pomocą przycisków [6 ▲▼] (Guide).
- 4 Nacisnąć kilkakrotnie przycisk [CHANNEL ON/OFF], aby otworzyć okno Channel On/Off (Song).
- 5 Aby wyłączyć kanał 1 (partię RIGHT 1), nacisnąć przycisk [1 ▲].  
W razie potrzeby nacisnąć przycisk [3 ▲], aby wyłączyć kanał 3 (partię RIGHT 2). Teraz można zagrać tę partię samodzielnie.

### UWAGA

Zwykle partia LEFT (lewej ręki) jest przydzielona do kanału 2.

Utworki — gra, ćwiczenie i nagrywanie utworów

## 6 Aby rozpocząć odtwarzanie, naciśnięć przycisk SONG CONTROL [▶/||] (PLAY/PAUSE).



Ćwiczyć wyciszoną partię, korzystając z wyświetlanego okna Score. Odtwarzanie partii lewej ręki i partii dodatkowej jest wstrzymywane do czasu zagrania prawidłowych dźwięków.

## 7 Po zakończeniu ćwiczenia wyłączyć funkcję Guide (Przewodnik). W tym celu za pomocą przycisku [SONG FUNCTION] otworzyć okno Song Function Menu, a następnie naciśnięć przycisk [6 ▲ ▼] (Guide).

### UWAGA

Aby bieżące miejsce w utworze było wskazywane przez podskakującą „pileczkę” (str. 63), zamknij okno Channel On/Off (Song) za pomocą przycisku [EXIT].

### Inne tryby funkcji Guide (Przewodnik)

Oprócz omówionego wyżej trybu „Follow Lights” funkcja Guide (Przewodnik) udostępnia również dodatkowe tryby: ćwiczenie uderzenia w klawisze we właściwym momencie (tryb Any Key), karaoke oraz ćwiczenie utworów we własnym tempie (tryb Your Tempo).

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → TAB [▶] Setting → Przycisk kursora [▲] 1 Guide Mode

Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

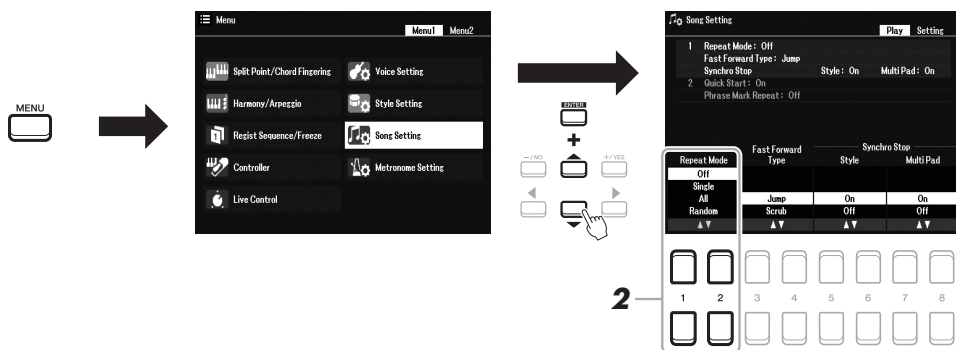
## Wielokrotne odtwarzanie

Dzięki funkcji Song Repeat (Powtarzanie utworu) utwór, jego fragment obejmujący wybrane takty lub zestaw wielu utworów może być powtarzany, czyli odtwarzany raz za razem.

## Wybieranie trybu powtarzania utworu

### 1 Otworzyć okno operacyjne.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → TAB [◀] Play → Przycisk kursora [▲] 1 Repeat Mode

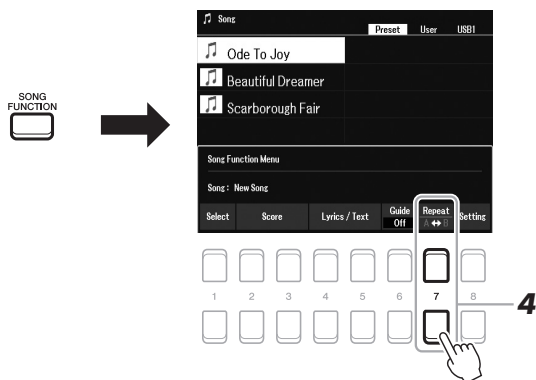


### 2 Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (Repeat Mode) wybrać metodę wielokrotnego odtwarzania.

- **Off**..... Utwór zostanie zatrzymany po jednokrotnym odtworzeniu.
- **Single** ..... W tym trybie jeden utwór jest odtwarzany raz za razem.
- **All**..... Wielokrotne odtwarzanie wszystkich utworów ze wskazanego folderu.
- **Random** ..... Wielokrotne odtwarzanie wszystkich utworów ze wskazanego folderu w kolejności losowej.

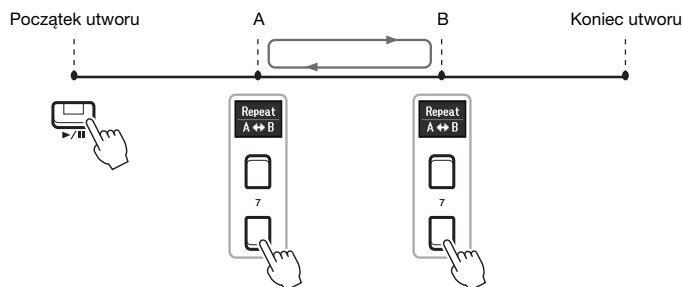
## Wybieranie zakresu taktów i odtwarzanie fragmentu raz za razem – funkcja Powtarzanie A-B

- 1 Wybrać utwór (punkty 1–4 na str. 61).
- 2 Naciśnąć przycisk [SONG FUNCTION], aby otworzyć okno Song Function Menu.



- 3 Aby rozpocząć odtwarzanie, naciśnąć przycisk SONG CONTROL [▶/||] (PLAY/PAUSE).
- 4 Wybrać fragment do powtarzania.

Naciśnąć jeden z przycisków [7 ▲▼] (A-B) w punkcie początkowym (A) fragmentu, który ma być powtarzany. Ponownie naciśnąć jeden z przycisków [7 ▲▼] (A-B) w punkcie końcowym (B). Po automatycznym wprowadzeniu (doprowadzeniu do frazy) fragment od punktu A do punktu B będzie odtwarzany raz za razem.



- 5 Aby przerwać odtwarzanie, naciśnąć przycisk SONG CONTROL [■] (STOP).

Położenie w utworze powraca do punktu A. Można rozpocząć od niego odtwarzanie, naciśkając przycisk [▶/||] (PLAY/PAUSE).

Po zakończeniu ćwiczeń wyłączyć wielokrotne odtwarzanie, naciśkając jeden z przycisków [7 ▲▼] (A-B).

### Wybieranie fragmentu do powtarzania, gdy utwór jest zatrzymany

1. Przewinąć utwór do punktu A za pomocą przycisku SONG CONTROL [▶▶] (FF), a następnie naciśnąć jeden z przycisków [7 ▲▼] (A-B).
2. Przewinąć utwór do punktu B, a następnie naciśnąć ponownie jeden z przycisków [7 ▲▼] (A-B).

### UWAGA

Wskazanie samego punktu A powoduje wielokrotne odtwarzanie fragmentu między punktem A a końcem utworu.

### UWAGA

Gdy chce się powtarzać od początku do określonego punktu w środku utworu:

1. Naciśnąć jeden z przycisków [7 ▲▼] (A-B), a następnie rozpocząć odtwarzanie utworu.
2. Ponownie naciśnąć jeden z przycisków [7 ▲▼] (A-B) w punkcie końcowym (B).

## Nagrywanie własnego wykonania

Można nagrać własne wykonanie i zapisać je jako plik MIDI (w formacie SMF 0) w pamięci masowej USER lub napędzie flash USB. Dane są rejestrowane w formacie MIDI, więc łatwo je edytować.

### Nagrywanie utworów w standardzie MIDI

W przypadku użycia tej metody nagrane wykonania są zapisywane w pamięci użytkownika instrumentu lub w napędzie flash USB jako pliki MIDI w formacie SMF (format 0). Aby mieć możliwość ponownego nagrania wybranego fragmentu utworu lub zmiany brzmień i edycji innych parametrów, należy użyć właśnie tej metody. Aby ponadto móc oddzielnie nagrywać poszczególne kanały, należy przeprowadzić wielościeżkowe nagrywanie utworów MIDI. W związku z tym, że utwór MIDI można nagrać ponownie jako plik audio (str. 75), warto stosować nagrywanie utworów MIDI (z możliwością dogrywania nakładek i wielu partii) w celu stworzenia złożonej aranżacji, jakiej nie udałoby się uzyskać, grając na żywo. Instrument umożliwia zarejestrowanie około 1 MB danych na utwór.

Istnieją dwa sposoby nagrywania:

- **Szybkie nagrywanie** ..... **Patrz poniższa sekcja.**

Wszystkie partie wykonania można nagrywać jednocześnie bez zmiany przypisania kanału/partii. Można też nagrać określoną część oddzielnie (odtworzenie po prawej stronie, lewostronne lub stylu).

- **Nagrywanie wielościeżkowe** ..... **str. 69**

Można nagrywać dane każdej partii z osobną pod różnymi numerami kanałów, aby stworzyć pojedynczy utwór złożony z wielu partii. Można dowolnie zmieniać przypisanie kanałów/partii.

### Nagrywanie audio

Dzięki tej metodzie nagrane wykonania są zapisywane w napędzie flash USB jako pliki audio (format WAV/ 44,1 kHz/ 16-bitowe/stereo). Aby uzyskać instrukcje nagrywania audio, patrz str. 75.

## Szybkie nagrywanie

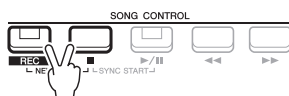
W przypadku takiej metody nagrywania poszczególne partie zostaną zarejestrowane na następujących kanałach:

- **Partie klawiatury:** kanały 1–3
- **Partie sekwencji Multi Pad:** kanały 5–8
- **Partie stylów:** kanały 9–16

**1** **Przed rozpoczęciem nagrywania należy wprowadzić niezbędne ustawienia, np. wybrać brzmienie lub styl.**

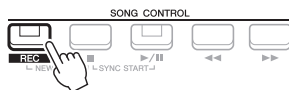
**2** **Nacisnąć jednocześnie przyciski SONG CONTROL [REC] i [■] (STOP).**

Zostanie automatycznie utworzony szablon pustego utworu, a w oknie głównym (str. 18) pojawi się dla niego tytuł „NewSong”.



**3** **Nacisnąć przycisk [REC].**

Przyciski [REC] i [▶/■] (PLAY/PAUSE) zaczną migać, sygnalizując stan oczekiwania.



### UWAGA

W utworach MIDI nie można rejestrować danych audio, np. kanałów podkładu rytmicznego utworzonych na podstawie danych dźwiękowych sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link (str. 82) ani plików audio (str. 72).

### UWAGA

Aby anulować nagrywanie, przed przejściem do punktu 4 należy nacisnąć przycisk [■] (STOP).



## 4 Rozpocząć nagrywanie.

Nagrywanie można rozpocząć, przystępując do gry na klawiaturze, włączając styl, odtwarzając sekwencję Multi Pad lub naciskając przycisk SONG CONTROL [▶/||] (PLAY/PAUSE).



## 5 Po zakończeniu wykonywania utworu nacisnąć przycisk [■] (STOP) lub [REC], aby przerwać nagrywanie.

Na wyświetlaczu może pojawić się komunikat przypominający o zapisaniu zarejestrowanych danych. Aby zamknąć komunikat, nacisnąć przycisk [EXIT].

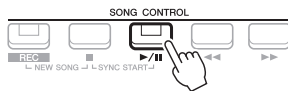


## 6 Zapisać nagrane wykonanie jako utwór.

**5-1** Nacisnąć przycisk [SONG FUNCTION], aby otworzyć okno Song Function Menu, a następnie nacisnąć jeden z przycisków [1 ▲▼] (Select) w celu otwarcia okna wyboru utworu.

**5-2** Zapisać nagrane dane w pliku, postępując zgodnie z instrukcjami podanymi na str. 26.

## 7 Aby rozpocząć odtwarzanie nagranego wykonania, nacisnąć przycisk [▶/||] (PLAY/PAUSE).



### UWAGA

W trakcie nagrywania można wprowadzić korzystać z metronomu (str. 38), ale jego dźwięk nie zostanie zarejestrowany.

### NOTYFIKACJA

**Nagrywany utwór zostanie utracony, jeśli przed jego zapisaniem zostanie wybrany inny utwór lub nastąpi wyłączenie zasilania instrumentu.**

3

Utwory — gra, ćwiczenie i nagrywanie utworów

## Nagrywanie każdej partii z osobna (nagrywanie wielościeżkowe)

Możliwe jest nagranie utworu składającego się z 16 kanałów poprzez rejestrowanie wykonania po kolei na różnych kanałach. Przy nagrywaniu utworu fortepianowego można np. zarejestrować partię prawej ręki na kanale 1, a następnie partię lewej ręki na kanale 2. Pozwala to następnie złożyć cały utwór z osobno zarejestrowanych fragmentów, które trudno byłoby zagrać na żywo. Aby nagrać wykonanie z towarzyszeniem np. odtwarzanego stylu, należy zarejestrować odtwarzany styl na kanałach 9–16, a następnie nagrać melodie na kanale 1, mając podsluch nagranego już stylu. W ten sposób można przygotować cały utwór, który w przeciwnym razie byłby trudny lub wręcz niemożliwy do samodzielnego zagrania na żywo.

**1** Przed rozpoczęciem nagrywania należy wprowadzić niezbędne ustawienia, np. wybrać brzmienie lub styl.

**2** Nacisnąć jednocześnie przyciski SONG CONTROL [REC] i [■] (STOP).

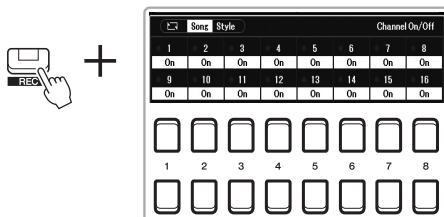
Zostanie automatycznie utworzony szablon pustego utworu, a w oknie głównym (str. 18) pojawi się dla niego tytuł „NewSong”.

**3** Przytrzymując przycisk [REC], nacisnąć odpowiednie przyciski [1 ▲▼] – [8 ▲▼], aby wskazać kanały do nagrywania („Rec”).

### UWAGA

Każda część utworu MIDI może być nagrywana z innym numerem kanału (Ch. 1 – Ch. 16). Ze względu na ten format informacje o wykonaniu każdej partii pozostają oddzielne i nie są mieszane — nawet jeśli wszystkie partie zostaną zapisane jako jedna ścieżka. Ten numer kanału jest określany jako „Kanał MIDI”.

Aby anulować wybór kanału do nagrywania, nacisnąć przycisk odpowiedniego kanału.



- 4** Gdy pojawi się poniższe okno, użyć pokrętła Data lub przycisków [+ / YES] / [- / NO], aby zmienić przypisanie partii do kanału nagrywania.



- 5** Rozpocząć nagrywanie.

Nagrywanie można rozpocząć, przystępując do gry na klawiaturze, włączając styl, odtwarzając sekwencję Multi Pad lub naciskając przycisk SONG CONTROL [▶ / ■■] (PLAY/PAUSE).



- 6** Po zakończeniu wykonywania utworu nacisnąć przycisk [■] (STOP), aby przerwać nagrywanie.

Na wyświetlaczu może pojawić się komunikat przypominający o zapisaniu zarejestrowanych danych. Aby zamknąć komunikat, nacisnąć przycisk [EXIT].

- 7** Aby rozpocząć odtwarzanie nagranych wykonania, nacisnąć przycisk [▶ / ■■] (PLAY/PAUSE).

- 8** Nagrać wykonanie na kolejnym kanale, powtarzając czynności podane powyżej w punktach 3–6.

- 9** Zapisać nagrane wykonanie jako utwór.

**9-1** Nacisnąć przycisk [SONG FUNCTION], aby otworzyć okno Song Function Menu, a następnie nacisnąć przycisk [1 ▲ ▼] (Select) w celu otwarcia okna wyboru utworu.

**9-2** Zapisać nagrane dane w pliku, postępując zgodnie z instrukcjami podanymi w punktach 1–5 na str. 26.

#### **UWAGA**

Aby anulować nagrywanie, przed przejściem do punktu 5 należy nacisnąć przycisk [■] (STOP).

#### **UWAGA**

W przypadku dogrywania nakładek do zarejestrowanego utworu nie można korzystać z funkcji wyzwalania stylów (str. 41).

#### **NOTYFIKACJA**

Nagrany utwór zostanie utracony, jeśli przed jego zapisaniem zostanie wybrany inny utwór lub nastąpi wyłączenie zasilania instrumentu.

## Funkcje zaawansowane

Więcej informacji można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej, **rozdział 3**.



### Edytowanie ustawień zapisu nutowego:

Przyciski [SONG FUNCTION] → [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Score) → [1 ▲▼] – [8 ▲▼]

### Edytowanie ustawień wyświetlania słów/tekstu:

Przyciski [SONG FUNCTION] → [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Lyrics/Text) → przyciski [1 ▲▼] – [8 ▲▼]

### Korzystanie z funkcji automatycznego akompaniamentu podczas odtwarzania utworów:

[ACMP] → STYLE CONTROL [SYNC START] → SONG CONTROL [■] + [▶/■] → STYLE CONTROL [START/STOP]

### Parametry związane z odtwarzaniem utworów:

[MENU] → Menu1 → Song Setting → [ENTER]

- Ćwiczenia instrumentalno-wokalne z użyciem funkcji Guide (Przewodnik):

→ TAB [▶] Setting → Przyciski kursora [▲] 1 Guide Mode

### Edytowanie utworów (funkcja Song Creator):

[MENU] → Menu2 → Song Creator → [ENTER]

- Wybieranie parametrów konfiguracji nagrywanych na początku utworu:
- Ponowne nagrywanie określonego fragmentu utworu — funkcja Punch In/Out:
- Edytowanie zdarzeń kanałów:

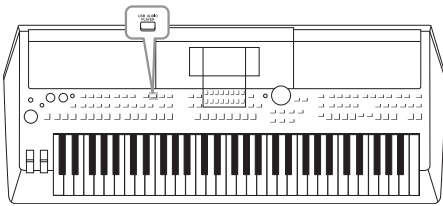
→ Setup

→ Rec Mode

→ Channel

# System USB do odtwarzania/nagrywania dźwięku

– Nagrywanie i odtwarzanie plików audio –



Wygodny system USB do odtwarzania/nagrywania dźwięku umożliwia odtwarzanie bezpośrednio za pomocą instrumentu plików audio (w formacie WAV) zapisanych w napędzie flash USB. Ponadto dzięki funkcji nagrywania własnych wykonawców i zapisywania ich w plikach audio (w formacie WAV) w napędzie flash USB możliwe jest odtwarzanie plików na komputerze, udostępnianie ich znajomym i rejestrowanie własnych płyt CD.

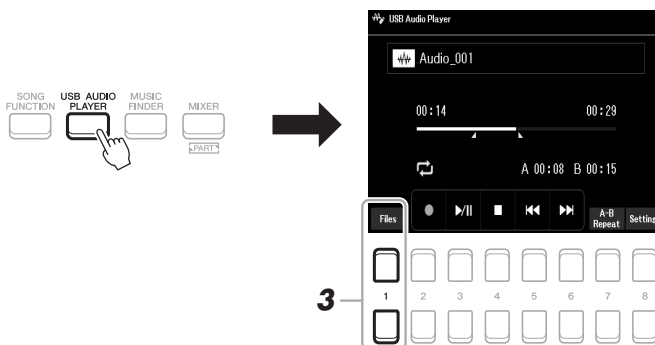
## UWAGA

- Instrukcje odtwarzania i nagrywania plików MIDI można znaleźć na str. 61.
- Jeśli chce się nagrać poszczególne partie osobno lub edytować dane utworu po zarejestrowaniu ich w instrumencie, należy zapisać je jako pliki MIDI (str. 68).

## Odtwarzanie plików audio

Można odtwarzać pliki audio w formacie WAV (stereofoniczne o częstotliwości próbkowania 44,1 kHz i rozdzielczości 16 bitów), które zostały zapisane w napędzie flash USB.

- 1 Podłączyć napęd flash USB z plikami audio do złącza [USB TO DEVICE].
- 2 Nacisnąć przycisk [USB AUDIO PLAYER], aby otworzyć okno USB Audio Player.



- 3 Otworzyć okno wyboru plików audio za pomocą przycisków [1 ▲▼] (Select&Save).

## UWAGA

Nie można odtwarzać plików chronionych metodą DRM (ang. Digital Rights Management — cyfrowe zarządzanie uprawnieniami).

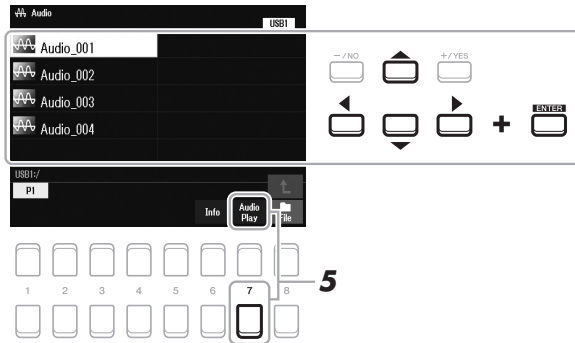
## UWAGA

Przed użyciem napędu flash USB należy zapoznać się z częścią „Podłączanie urządzeń USB” na str. 95.

## UWAGA

Podczas wybierania pliku audio za pomocą funkcji Audio Link Multi Pad (punkt 5 na str. 82) nie działa przycisk [USB AUDIO PLAYER].

- 4** Przenieść kursor na odpowiedni plik za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].



**UWAGA**

Pliki audio wczytują się nieco dłużej niż inne.

**Wyświetlanie informacji o pliku audio**

Naciśnięcie przycisku [6 ▼] (Info) powoduje otwarcie okna Information (Informacje), w którym można sprawdzić nazwę pliku, częstotliwość próbkowania itp. wybranego pliku.

**UWAGA**

Upewnij się, że w prawym dolnym rogu wyświetlacza widoczny jest napis File (str. 24).

Aby zamknąć okno, użyć przycisków [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (OK).

- 5** Aby rozpocząć odtwarzanie, nacisnąć przycisk [7 ▼] (AUDIO PLAY).

Na wyświetlaczu automatycznie pojawi się ponownie okno USB Audio Player.

- 6** Aby przerwać odtwarzanie, nacisnąć przycisk [4 ▲▼] (Stop).



**UWAGA**

Upewnij się, że w prawym dolnym rogu wyświetlacza widoczny jest plik (str. 24).

**NOTYFIKACJA**

Podczas odtwarzania nie wolno odłączać napędu flash USB ani wyłączyć zasilania. Mogłoby to spowodować uszkodzenie danych w napędzie flash USB.

## Operacje związane z odtwarzaniem



[3 ▲▼]	Play/Pause	Umożliwia rozpoczęcie lub wstrzymanie odtwarzania utworu w bieżącym miejscu.
[4 ▲▼]	Stop	Umożliwia przerwanie odtwarzania.
[5 ▲▼]	Prev	Naciśnięcie tego przycisku powoduje powrót do poprzedniego pliku, a przytrzymanie go — cofanie w obrębie danego utworu (w sekundach).
[6 ▲▼]	Next	Naciśnięcie tego przycisku powoduje przejście do następnego pliku, a przytrzymanie go — przewijanie do przodu w obrębie danego utworu (w sekundach).
[7 ▲▼]	A-B Repeat	Patrz poniżej.
[8 ▲▼]	Setting	Naciśnięcie tego powoduje wyświetlenie okna podręcznego ustawień audio. W tym miejscu można ustawić szczegółowe parametry odtwarzania dźwięku, takie jak Głośność, Vocal Cancel (Wyłączenie wokalu), Time Stretch (Zakres tempa) i Pitch Shift (Zmiana wysokości dźwięku). Aby je zamknąć, naciśnij przyciski [8 ▲▼] (Close).

### Odtwarzanie A-B Repeat

Określony fragment utworu (między punktami A i B) można odtwarzać wielokrotnie.

- Aby wyznaczyć punkt A, naciśnij przyciski [7 ▲▼] (A↔B), gdy odtwarzane będzie odpowiednie miejsce. Czas odpowiadający punktowi A jest wyświetlany w postaci „A [--:--]” i oznaczony pierwszym znakiem klina na pasku postępu odtwarzania.
- Aby wyznaczyć punkt B, naciśnij ponownie przyciski [7 ▲▼] (A↔B), gdy odtwarzanie dotrze do odpowiedniego miejsca. Czas odpowiadający punktowi B jest wyświetlany w postaci „B [--:--]” i oznaczony drugim znakiem klina na pasku postępu odtwarzania.  
Wyznaczony w ten sposób fragment A-B pliku audio będzie teraz odtwarzany w sposób ciągły.
- Aby wyłączyć wielokrotne odtwarzanie, naciśnij ponownie przyciski [7 ▲▼] (A↔B).

### Tryb wielokrotnego odtwarzania

Naciśnij przyciski [8 ▲▼] (Setting) w celu otwarcia okna podręcznego ustawień audio, a następnie użyj przycisków [1 ▲▼]/[2 ▲▼] w celu wybrania funkcji REPEAT MODE.

- **Off** (Repeat Off) ..... Powoduje jednokrotne odtworzenie wybranego pliku.
- **Single** ( [ ] ) ..... Wielokrotnie odtwarza wybrany plik.
- **All** ( [ ] ) ..... Powoduje ciągłe odtwarzanie po kolei wszystkich plików z bieżącego folderu.
- **Random** ( [ ] ) ..... Powoduje ciągłe odtwarzanie w kolejności losowej wszystkich plików z bieżącego folderu.

### Ustawianie głośności odtwarzania audio

W celu ustawienia głośności naciśnij przyciski [8 ▲▼] (Setting), aby otworzyć okno podręcznego ustawień audio, a następnie użyj przycisków [5 ▲▼] (Audio Volume).

## Regulacja balansu głośności między utworem (MIDI) a plikiem audio

Można ją ustawić w oknie ustawiania poziomu głośności (str. 56).

## Wyłączanie partii wokalu i odtwarzanie partii podkładu (Vocal Cancel)

Funkcja ta umożliwia wyłączenie (czyli wytłumienie) dźwięku w środkowym położeniu otoczenia stereofonicznego. Pozwala to na śpiewanie w stylu karaoke z samym podkładem instrumentalnym, ponieważ w większości nagrań dźwięk wokalu jest umiejscowiony pośrodku obrazu stereofonicznego.

Aby włączyć funkcję Vocal Cancel, po wybraniu pliku audio nacisnąć przyciski [8 ▲▼] (Setting), a następnie użyć przycisków [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Vocal Cancel). Jeśli zostanie wybrany inny plik audio, ustawienie to zostanie wyłączone.

## Regulowanie szybkości odtwarzania (Time Stretch)

Umożliwia regulację szybkości odtwarzania pliku audio przez rozciąganie go lub ścieśnianie w czasie. Wartość można ustawić w zakresie od 75% do 125%, a wartością domyślną jest 100%. Im większa wartość, tym szybsze tempo.

W celu ustawienia szybkości odtwarzania nacisnąć przyciski [8 ▲▼] (Setting), aby otworzyć okno podręczne ustawień audio, a następnie użyć przycisków [6 ▲▼] (Time Stretch). Jeśli zostanie wybrany inny plik audio, ustawienie to zostanie przywrócone do wartości domyślnej.

## Zmiana wysokości dźwięku w interwałach półtonowych (Pitch Shift)

Funkcja Pitch Shift umożliwia zmianę wysokości dźwięku pliku audio w półtonach. W celu zmiany wysokości dźwięku nacisnąć przyciski [8 ▲▼] (Setting), aby otworzyć okno podręczne ustawień audio, a następnie użyć przycisków [7 ▲▼] (Pitch Shift).

Jeśli zostanie wybrany inny plik audio, ustawienie to zostanie przywrócone do wartości domyślnej.

### UWAGA

- Mimo że funkcja Vocal Cancel (Wyłączenie wokalu) działa bardzo skutecznie w przypadku większości nagrań dźwiękowych, w niektórych utworach nie uda się za jej pomocą całkowicie wyciszyć partii wokalne.
- Vocal Cancel (Wyłączenie wokalu) nie wpływa na dźwięk wejściowy audio (str. 97 — 100) z urządzeń zewnętrznych.

### UWAGA

Zmiana szybkości odtwarzania pliku audio może spowodować zmianę jego właściwości tonalnych.

## Nagrywanie własnego wykonania jako pliku audio

Można nagrać swoje wykonanie jako plik audio (w formacie WAV — częstotliwość próbkowania 44,1 kHz, rozdzielczość 16 bitów, stereo) bezpośrednio w napędzie flash USB.

### Można nagrywać następujące dźwięki:

- dźwięki generowane przy użyciu wszystkich partii klawiatury (LEFT, RIGHT 1-2), partii utworu, partii stylu oraz partii sekwencji Multi Pad (str. 80);
- dźwięki partii wokalne docierające za pośrednictwem gniazda [MIC INPUT] (str. 77);
- dźwięki z przenośnego urządzenia audio podłączonego do gniazda [AUX IN] (str. 100);
- dźwięki pliku audio itp. docierające za pośrednictwem złącza [USB TO HOST] (str. 97).

### Maksymalny czas nagrywania:

- 80 minut na jedno nagranie, ale czas ten może być różny zależnie od pojemności danego napędu flash USB.

**1** Podłączyć napęd flash USB do złącza [USB TO DEVICE].

**2** Wprowadzić niezbędne ustawienia, np. wybrać brzmienie lub styl.

**3** Nacisnąć przycisk [USB AUDIO PLAYER], aby otworzyć okno USB Audio Player.



### UWAGA

Przed użyciem napędu flash USB należy zapoznać się z częścią „Podłączanie urządzeń USB” na str. 95.

### UWAGA

Jeśli chce się nagrać poszczególne partie osobno lub edytować dane utworu po zarejestrowaniu ich w instrumencie, należy zapisać je jako pliki MIDI (str. 68).

### UWAGA

Dane, których nie można nagrać: utwory chronione prawami autorskimi (np. wstępnie zaprogramowane utwory), sekwencje Multi Pad z funkcją Audio Link oraz dźwięk metronomu.

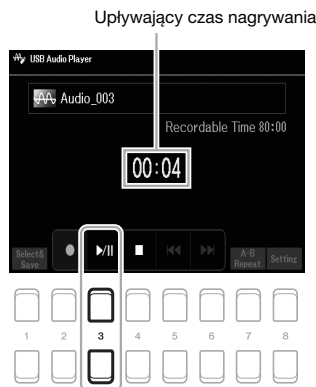
#### 4 Za pomocą przycisków [2 ▲▼] (Rec) przełączyć instrument w stan oczekiwania na nagrywanie.

Na wyświetlaczu zacznie migać przycisk [Play/Pause].



#### 5 Rozpocząć nagrywanie za pomocą przycisków [3 ▲▼] (Play/Pause), a następnie rozpocząć grę.

Upływający czas nagrywania jest widoczny na wyświetlaczu.



#### 6 Po zakończeniu wykonywania utworu przerwać nagrywanie za pomocą przycisków [4 ▲▼] (Stop).

Nagrane dane są automatycznie zapisywane w napędzie flash USB jako pliki z samoczynnie nadanymi nazwami.

#### 7 Aby rozpocząć odtwarzanie nagranych wykonania, użyć przycisków [3 ▲▼] (Play/Pause).

Aby zobaczyć plik z nagraniem wykonaniem w oknie wyboru plików, użyć przycisków [1 ▲▼] (Select&Save).

#### **UWAGA**

W trakcie nagrywania można wprawdzie korzystać z metronomu (str. 38), ale jego dźwięk nie zostanie zarejestrowany.

#### **NOTYFIKACJA**

Podczas nagrywania nie wolno odłączać napędu flash USB ani wyłączać zasilania. Mogłoby to spowodować uszkodzenie danych zapisanych w napędzie flash USB lub danych nagrania.

#### **UWAGA**

Operacja nagrywania trwa, nawet jeśli okno USB Audio Player zostanie zamknięte za pomocą przycisku [EXIT]. Nacisnąć przycisk [USB AUDIO PLAYER], aby ponownie otworzyć okno USB Audio Player, a następnie przerwać nagrywanie, naciskając przycisk [4 ▲▼] (Stop).

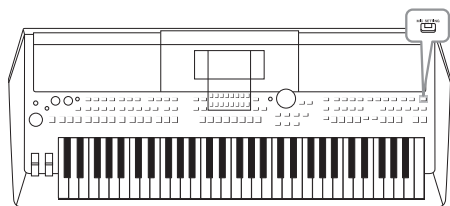
#### **UWAGA**

Należy pamiętać, że po popelnieniu błędu podczas gry, nie można skorygować go, nadpisując zawartość istniejącego już pliku. Nagrane pliki należy usunąć w oknie wyboru plików, a następnie jeszcze raz nagrać swoje wykonanie.



# Mikrofon

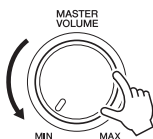
– Śpiewanie do odtwarzanego utworu lub do własnego akompaniamentu –



Podłączenie mikrofonu do gniazda [MIC INPUT] umożliwia śpiewanie przy akompaniamentcie własnym użytkownika lub do odtwarzanego utworu. Wokal jest odtwarzany przez wbudowane głośniki instrumentu. Za pomocą efektów DSP (np. pogłos i chór) można tworzyć wokale nastrojowe i pełne głębi, a także korygować ton lub barwę dźwięku za pomocą EQ.

## Podłączanie mikrofonu

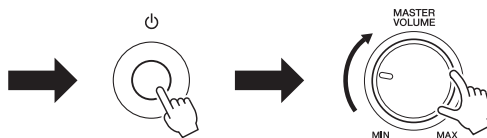
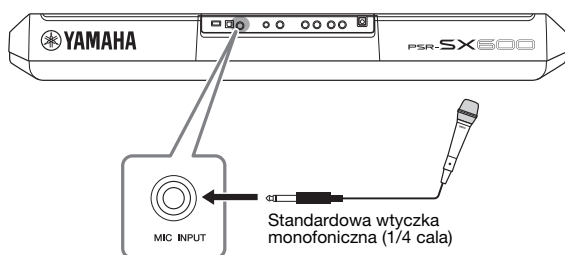
- 1 Przed włączeniem instrumentu należy zawsze ustawić pokrętkę [MASTER VOLUME] w położeniu poziomym minimalnego.



### UWAGA

Aby uniknąć uszkodzenia urządzeń lub wbudowanych głośników przez nadmierny sygnał podczas podłączenia (lub odłączenia) mikrofonu, najpierw należy ustawić pokrętkę [MASTER VOLUME] w pozycji minimalnej.

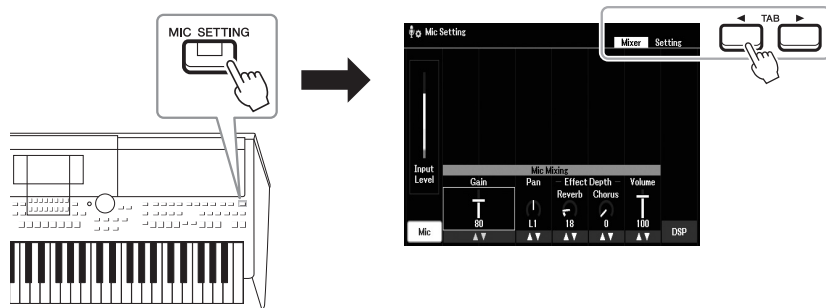
- 2 Podłączyć mikrofon do gniazda [MIC INPUT] na tylnym panelu, a następnie włączyć zasilanie instrumentu i ustawić pokrętkę [MASTER VOLUME] w poprzedniej pozycji.



### UWAGA

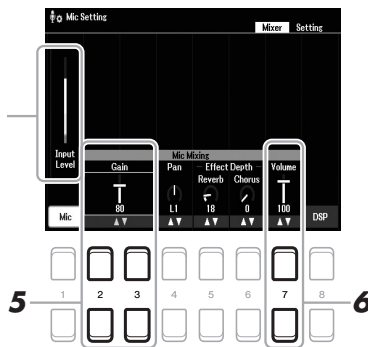
Należy podłączać tylko standardowe mikrofony dynamiczne.

- 3 Otworzyć okno Mic Setting.  
[MIC SETTING] → TAB [◀] Mixer



- 4 Upewnić się, że przycisk Mic ([1 ▲▼]) jest włączony.
- 5 (Jeśli jest to konieczne, włączyć mikrofon). Za pomocą przycisków [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Gain) dostosować Input Level podczas śpiewania do mikrofonu.

Dostosować Input Level podczas sprawdzania INPUT LEVEL INDICATOR nad add (Wskaźnik poziomu wejścia) po lewej stronie okna. Należy tak dostosować Input Level, aby wskaźnik świecił na zielono lub żółto. Wskaźnik nie powinien świecić na czerwono, ponieważ sygnalizuje to, iż poziom sygnału wejściowego jest zbyt wysoki.



- 6 Za pomocą przycisków [7 ▲▼] (Volume) dostosować balans głośności między sygnałem z mikrofonu a dźwiękiem instrumentu.

#### Odlączenie mikrofonu

1. Ustawić pokrętkę [MASTER VOLUME] na minimalny poziom głośności.
2. Odlączyć mikrofon od gniazda [MIC INPUT].

## Stosowanie efektów DSP do wokali

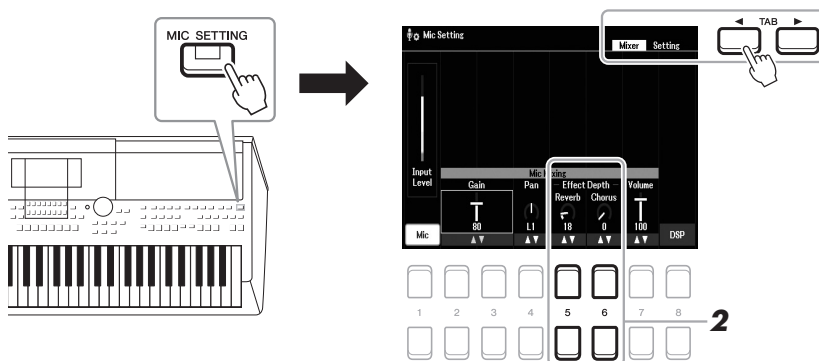
Można dodać nastrój i głębię sali koncertowej do swoich wokali dzięki korzystaniu z funkcji Reverb, a także wzbogacić i nasycić dźwięk za pomocą funkcji Chorus.

- 1 Otworzyć okno Mic Setting.

[MIC SETTING] → TAB [◀] Mixer

#### UWAGA

Więcej informacji na temat podłączania mikrofonu można znaleźć na str. 77.



- 2 Za pomocą przycisków [5 ▲▼] (Reverb) / [6 ▲▼] (Chorus) można dostosować głębię funkcji Reverb (lub Chorus) podczas śpiewania do mikrofonu.

Większa głębia powoduje powstanie większego efektu.

#### UWAGA

Efekty Reverb i Chorus mają zastosowanie do wszystkich partii wejściowych funkcji Mixer (str. 92). W tym oknie można dostosować tylko głębokość funkcji Reverb (lub Chorus).

### Wybrać efekt Insertion z różnych typów

Funkcje DSP (Digital Signal Processor), w które jest wyposażony instrument, zapewniają efekty o wysokiej jakości, w tym Echo i Delay. Efekty DSP można również zastosować tylko do określonego obiektu docelowego. W celu zastosowania efektów DSP na przykład tylko do części wokalnej naciśnięć przyciski [8 ▲▼], aby wybrać partię i typy efektów. Szczegółowe informacje można znaleźć w rozdziale 5 Podręcznika operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

## Korzystanie z funkcji Talk (Mowa)

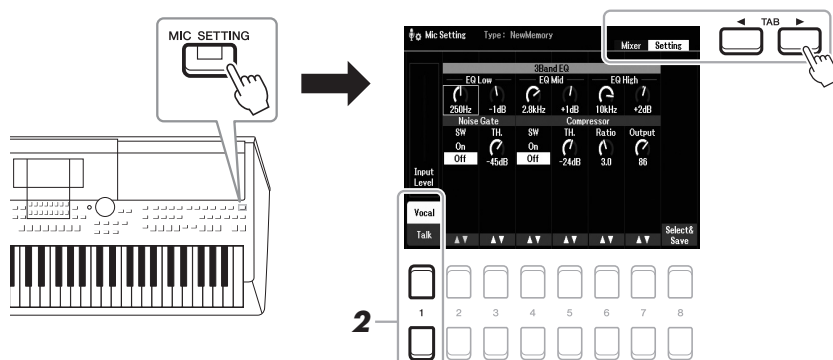
Funkcja ta umożliwi natychmiastową zmianę ustawień mikrofonu na dostosowane do mowy (w odróżnieniu od śpiewu) np. w celu zapowiadania kolejnych wykonywanych utworów.

### 1 Otworzyć okno Mic Setting.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting

#### UWAGA

Więcej informacji na temat podłączania mikrofonu można znaleźć na str. 77.



### 2 Naciśnąć przycisk [1 ▲▼], aby przełączyć okno ustawień na wokal lub na mowę.

Można ustawić szczegółowe parametry (takie jak korektor brzmienia, Noise Gate i Compressor) w każdym oknie ustawień.

Szczegółowe informacje znajdują się w rozdziale 5 Podręcznika operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

#### UWAGA

Za pomocą pedału można przełączyć okno ustawień na wokal lub na mowę. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

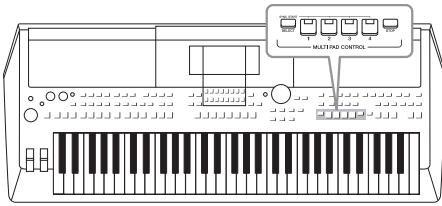
### Funkcje zaawansowane

Więcej informacji można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej, **rozdział 5**.



# Sekwencje Multi Pad

– Dodawanie fraz muzycznych do własnego wykonania –

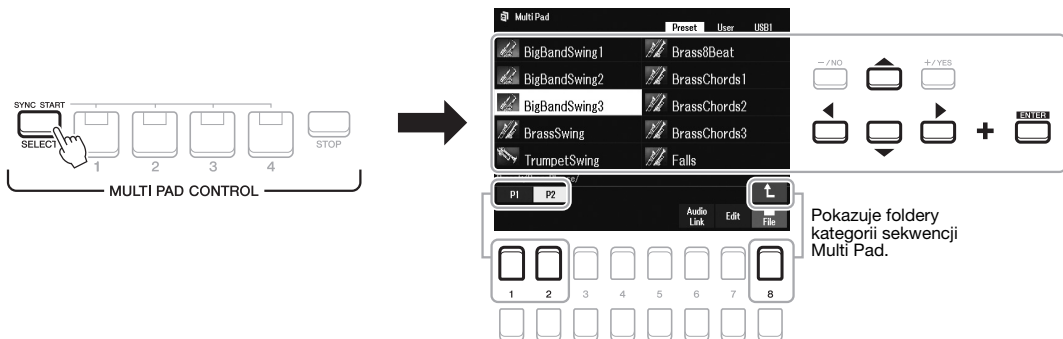


Sekwencje Multi Pad można używać do odtwarzania krótkich sekwencji rytmicznych i melodycznych, co pozwala na wzbogacenie i urozmaicenie własnego wykonania. Sekwencje Multi Pad są zgrupowane czwórkami w banki. Instrument zawiera różnorodne banki sekwencji Multi Pad dopasowane do wielu gatunków muzycznych. Ponadto funkcja Audio Link przeznaczona do sekwencji Multi Pad umożliwia tworzenie nowych padów z użyciem pliku audio (w formacie WAV) w celu odtwarzania ich podczas gry na instrumencie.

## Odtwarzanie sekwencji Multi Pad

W tej sekcji opisano, jak odtwarzać same sekwencje Multi Pad. Aby urozmaicić wykonanie, można też grać sekwencje Multi Pad w trakcie odtwarzania utworu.

- 1 Nacisnąć przycisk MULTI PAD CONTROL [SELECT], aby otworzyć okno wyboru banku sekwencji Multi Pad.**



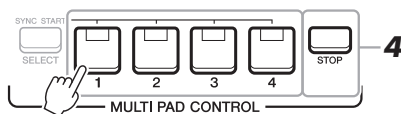
- 2 Przenieść kursor na odpowiedni bank za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].**

Można otwierać inne strony za pomocą przycisków [1 ▲]–[7 ▲], które odpowiadają numerom stron (P1, P2 itd.) w oknie, lub naciskając przycisk MULTI PAD CONTROL [SELECT].

Nacisnąć przycisk [8 ▲] (↑), aby otworzyć folder o jeden poziom wyżej w hierarchii sekwencji Multi Pad.

- 3 Nacisnąć dowolny przycisk MULTI PAD CONTROL [1]–[4], aby odtworzyć sekwencję Multi Pad.**

Rozpocznie się odtwarzanie właściwej frazy dla przycisku w całości, w aktualnie ustawionym tempie. Można odtwarzać maksymalnie cztery sekwencje Multi Pad naraz.



### UWAGA

Istnieją dwa rodzaje danych sekwencji Multi Pad. Pierwsze z nich są odtwarzane jednokrotnie od początku do końca, po czym odtwarzanie zostaje zatrzymane. Inne są odtwarzane w sposób ciągły (w pętli).

### UWAGA

Ponowne naciśnięcie pada w czasie jego odtwarzania spowoduje zatrzymanie odtwarzania i rozpoczęcie odtwarzania od początku.

## 4 Aby przerwać odtwarzanie sekwencji Multi Pad, naciśnięć przycisk [STOP].

W celu przerwania odtwarzania wybranych sekwencji naciśnięć przycisk [STOP] i nie zwalniając go, naciśnięć pady odpowiadające sekwencjom, które mają być zakończone.

### Informacje o stanie diod przycisków MULTI PAD CONTROL [1]–[4]

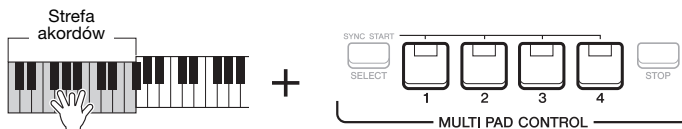
- **Niebieska:** wskazuje, że określony pad zawiera dane (frazę).
- **Czerwona:** wskazuje, że odpowiednia sekwencja jest aktualnie odtwarzana.
- **Czerwona (miga):** wskazuje, że przypisana do niego sekwencja znajduje się w stanie oczekiwania (funkcja Synchro Start, zobacz niżej).
- **Nie świeci się:** wskazuje, że przypisana do niego sekwencja nie zawiera danych i nie może zostać odtworzona.

### UWAGA

- Naciśnięć przycisku MULTI PAD w trakcie odtwarzania stylu lub utworu MIDI powoduje rozpoczęć odtwarzania sekwencji od początku następnego taktu. Naciśnięć przycisku Multi Pad, gdy styl lub utwór są zatrzymane, powoduje natychmiastowe rozpoczęć odtwarzania sekwencji.
- Naciśnięć przycisku STYLE CONTROL [START/STOP] lub SONG [■] (STOP) w trakcie odtwarzania stylu lub utworu również powoduje zatrzymanie odtwarzania sekwencji Multi Pad. Kiedy odtwarzane są styl i utwór, naciśnięć przycisku SONG [■] (STOP) powoduje zatrzymanie odtwarzania utworu, stylu i sekwencji Multi Pad.

## Korzystanie z funkcji dostosowania do akordu (Chord Match)

Gdy jest włączona funkcja [ACMP] lub partia LEFT, tonacja wszystkich odtwarzanych fraz sekwencji Multi Pad zostanie automatycznie dostosowana do akordu zagrane go w sekcji akordów. Zagrać akord w sekcji akordów przed naciśnięć jednej sekwencji Multi Pad lub po jej naciśnięćiu.



### UWAGA

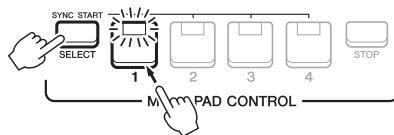
- Funkcja dostosowania do akordu nie działa na niektóre sekwencje Multi Pad.
- Sekwencje Multi Pad zapisane w folderze „DJ Phrase” zostały stworzone specjalnie z myślą o stylach DJ (str. 49) i można zmienić tylko tonację zasadniczą.

## Korzystanie z sekwencji Multi Pad Funkcja Synchro Start

Można rozpocząć odtwarzanie sekwencji Multi Pad poprzez naciśnięć jakiegokolwiek klawisza lub poprzez rozpoczęć odtwarzania stylu.

### 1 Przytrzymując wciśnięć przycisk MULTI PAD CONTROL [SELECT], naciśnięć żądany przycisk lub przyciski [1]–[4].

Wybrane przyciski migają na czerwono, co oznacza, że odpowiednia sekwencja jest w stanie oczekiwania.



### UWAGA

Aby wyjść ze stanu oczekiwania wybranego pada, wykonać tę samą czynność albo naciśnięć przycisk [STOP] w celu wyłączenia stanu oczekiwania dla wszystkich padów.

### 2 Rozpocząć odtwarzanie sekwencji Multi Pad.

- Gdy funkcja [ACMP] jest wyłączona, naciśnięć jakokolwiek nutę lub odtworzyć styl.
- Gdy funkcja [ACMP] jest włączona, zagrać akord w sekcji akordów lub odtworzyć styl.

Jeśli podczas odtwarzania stylu lub utworu sekwencja Multi Pad znajduje się w stanie oczekiwania, naciśnięć dowolnego klawisza (gdy funkcja [ACMP] jest wyłączona) lub zagrane go akordu w sekcji akordów (gdy funkcja [ACMP] jest włączona) spowoduje rozpoczęć odtwarzania sekwencji Multi Pad od początku następnego taktu.

### UWAGA

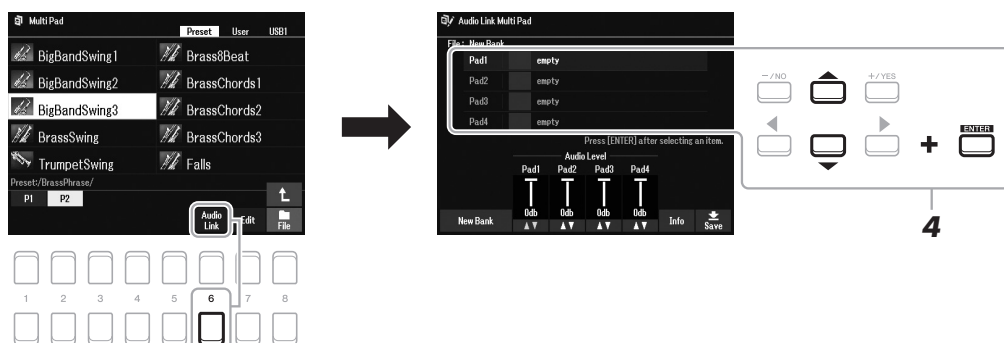
Gdy w stanie oczekiwania są co najmniej dwie sekwencje Multi Pad, naciśnięć jednej z nich uruchamia wszystkie.

## Tworzenie sekwencji Multi Pad z plików audio (WAV) (sekwencje Multi Pad z funkcją Audio Link)

Nową sekwencję Multi Pad można przygotować, tworząc połączenia między plikami audio (WAV) znajdującymi się na napędzie flash USB a poszczególnymi padami Multi Pad. Plikami audio (w formacie WAV) mogą być dane zarejestrowane w instrumencie (str. 72), jak również materiały dźwiękowe dostępne w sprzedaży (44,1 kHz, 16 bitów, stereo). Sekwencje Multi Pad, z którymi są połączone pliki audio (WAV), noszą nazwę sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link. Nowe sekwencje Multi Pad z funkcją Audio Link można zapisywać w pamięci masowej User lub w napędzie flash USB.

- 1 Podłączyć napęd flash USB z plikami audio (WAV) do złącza [USB TO DEVICE].**
- 2 Nacisnąć przycisk MULTI PAD CONTROL [SELECT], aby otworzyć okno wyboru banku sekwencji Multi Pad.**
- 3 Nacisnąć przycisk [6 ▼] (Audio Link), aby otworzyć okno Audio Link Multi Pad.**

Może pojawić się komunikat potwierdzający. Jeśli tak będzie, postępować zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na wyświetlaczu.



- 4 Wybrać żądany pad za pomocą przycisków kursora [▲][▼], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].**  
Pojawi się okno wyboru plików audio.
- 5 Przenieść kursor na odpowiedni plik audio za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].**

### Potwierdzenie informacji o wybranym pliku audio

Naciskając przycisk [6 ▼] (Info) w oknie wyboru plików audio, można sprawdzić informacje o pliku (nazwę, przepływność, próbkowanie itd.). Aby zamknąć, nacisnąć przycisk [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (OK).

### UWAGA

Funkcja Audio Link sekwencji Multi Pad nie jest tworzona ani też odtwarzana podczas odtwarzania, nagrywania w stanie oczekiwania lub nagrywania plików audio.

### UWAGA

Plików audio (WAV) nie można zapisywać na dysku User.

### UWAGA

Przed użyciem napędu flash USB należy zapoznać się z częścią „Podłączanie urządzeń USB” na str. 95.

### UWAGA

Upewnij się, że w prawym dolnym rogu wyświetlacza widoczny jest napis File (str. 24).

### UWAGA

Pliku audio nie można połączyć z sekwencją Multi Pad składającą się z danych MIDI.

### UWAGA

Jeśli sekwencja Multi Pad z funkcją Audio Link została wybrana przez naciśnięcie przycisku [6 ▼] (Audio Link), w kroku 3, pojawiają się łącza utworzone dla wybranego pada. Aby utworzyć nowy pad, nacisnąć jeden z przycisków [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (New Bank). W przeciwnym razie w ten sposób można tylko ponownie wskazać łącze w wybranej już sekwencji.

## 6 Należy nacisnąć przycisk [EXIT], aby powrócić do okna Audio Link Multi Pad.

### Sprawdzanie ścieżki dostępu do wybranego pliku audio

Aby potwierdzić ścieżkę, użyć przycisków [7 ▲▼] (Info) w oknie Audio Link Multi Pad. Aby zamknąć, nacisnąć przyciski [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (OK).

## 7 Jeśli inne pliki audio (WAV) mają być połączone z pozostałymi sekwencjami, powtórzyć czynności podane powyżej w punktach 4–6.

## 8 W razie potrzeby można regulować głośność poszczególnych plików audio za pomocą przycisków [3 ▲▼]–[6 ▲▼].

Naciskając odpowiednie przyciski MULTI PAD CONTROL [1]–[4], można regulować głośność w trakcie odtwarzania we frazie sekwencji Multi Pad.

## 9 Zapisać ustawienia jako bank sekwencji Multi Pad.

9-1 Nacisnąć jeden z przycisków [8 ▲▼] (Save) w oknie Audio Link Multi Pad, aby otworzyć okno wyboru banku sekwencji Multi Pad.

9-2 Zapisać ustawienia jako plik banku, postępując zgodnie z instrukcjami na str. 26.

### NOTYFIKACJA

Ustawienia zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu wybrana będzie inna sekwencja Multi Pad z funkcją Audio Link lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

## 10 Nacisnąć przycisk [EXIT], aby sprawdzić nową sekwencję Multi Pad z funkcją Audio Link w oknie wyboru banku sekwencji Multi Pad.

Nowo utworzona sekwencja Multi Pad z funkcją Audio Link jest oznaczona w lewym górnym rogu nazwy pliku symbolem „Audio Link”.

### W przypadku zmiany ustawienia łącza:

Wybrać odpowiednią sekwencję Multi Pad z funkcją Audio Link, a następnie wykonać czynności opisane w punktach 3–10.

## Odtwarzanie sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link

Sekwencję Multi Pad, do której przypisany jest plik audio, można zagrać, wybierając ją w zakładce User lub USB w oknie wyboru Multi Pad Bank (banku sekwencji Multi Pad). Mimo że sekwencje można odtwarzać, wykonując czynności podane na str. 80, należy pamiętać o następujących kwestiach:

- Należy się upewnić, że jest podłączony napęd flash USB, który zawiera odpowiednie pliki audio (w formacie WAV).
- Funkcja automatycznego powtarzania odtwarzania jest niedostępna.
- W danej chwili można odtwarzać tylko jedną sekwencję.
- Nie można użyć funkcji dostosowania do akordu.

### UWAGA

Pliki audio (w formacie WAV) ładują się dłużej niż pliki w formacie MIDI.

### UWAGA

Kiedy link do pliku audio jest skrócony (np. kiedy nie jest podłączony napęd flash USB, który zawiera odpowiedni plik audio (WAV) itd.), nad nazwą pada wyświetlany jest komunikat „Not Found!” (Nie znaleziono).

### Funkcje zaawansowane

Więcej informacji można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej, **rozdział 6**.



**Tworzenie sekwencji Multi Pad (Kreator sekwencji Multi Pad):**

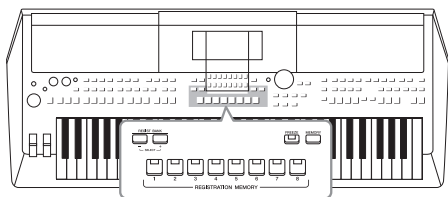
[MENU] → Menu2 → Multi Pad Creator → [ENTER]

**Edycja sekwencji Multi Pad:**

Okno wyboru banku sekwencji Multi Pad → [7 ▼] (Edit)

# Pamięć rejestracyjna/Listy odtwarzania

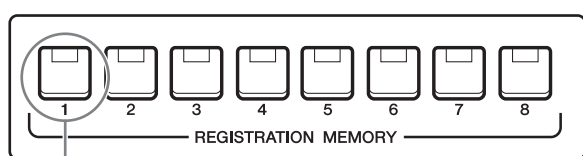
– Zapisywanie i przywoływanie konfiguracji –



Funkcja pamięci rejestracyjnej umożliwia zapisywanie ustawień panelu, np. brzmień czy stylów, pod jednym z przycisków pamięci rejestracyjnej. Ustawienia te można następnie przywoływać w dowolnej chwili poprzez naciśnięcie pojedynczego przycisku. Po zapisaniu dużej ilości danych w pamięci rejestracyjnej użyć listy odtwarzania do zarządzania swoim repertuarem, aby mieć możliwość szybkiego otwarcia wybranej pamięci rejestracyjnej dla każdego utworu muzycznego.

## ■ Pamięć rejestracyjna (str. 85)

Można zarejestrować własne ustawienia panelu na każdym z przycisków pamięci rejestracyjnej [1]–[8]. Funkcja pamięci rejestracyjnej umożliwia również zapisanie wszystkich ośmiu zarejestrowanych ustawień panelu w jednym pliku banku pamięci rejestracyjnej. Po wcześniejszym wybraniu pliku banku pamięci rejestracyjnej wcześniej można łatwo wyświetlić zarejestrowane ustawienia. Wystarczy naciskać przycisk podczas wykonywania utworu.

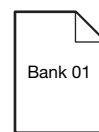


Ustawienia panelu można zapisać i przypisać do jednego przycisku.

Zapisywanie



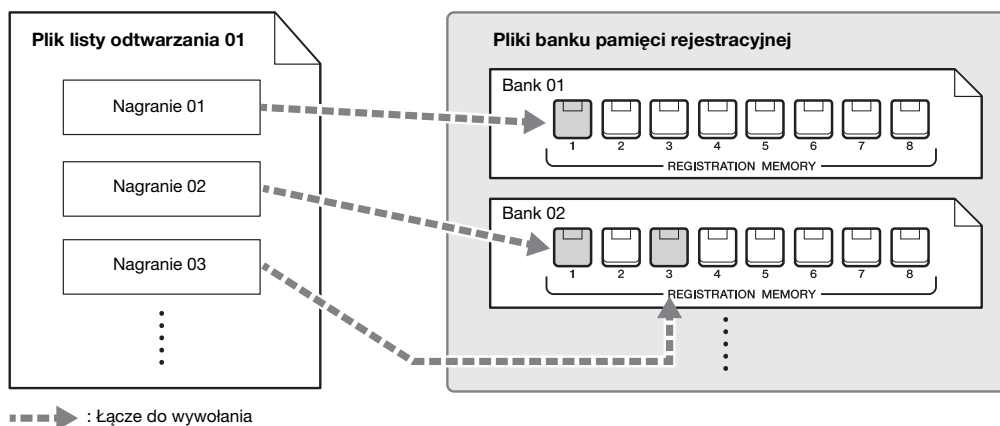
Wywoływanie



Plik banku rejestracyjnego

## ■ Lista odtwarzania (str. 88)

Funkcja listy odtwarzania pozwala tworzyć niestandardowe listy wykonń. Lista odtwarzania zawiera łącza do otwierania plików banku pamięci rejestracyjnej dla każdego granego utworu. Każde łącze do pamięci rejestracyjnej jest nazywane „nagranie” i można zbiorczo przechowywać nagrania listy odtwarzania w pojedynczym pliku listy odtwarzania. Każde nagranie listy odtwarzania może bezpośrednio przywołać określony numer pamięci rejestracyjnej w wybranym pliku banku pamięci rejestracyjnej. Przy użyciu listy odtwarzania można wybrać tylko żądane pliki z ogromnej liczby plików banku pamięci rejestracyjnej bez zmiany konfiguracji pliku banku.



---> : Łącze do wywołania

### UWAGA

Po zaimportowaniu nagrań z bazy Music Finder (.mfd) używanych na poprzednich klawiaturach cyfrowych Yamaha (np. z serii PSR-S670 itd.) można korzystać z nagrań na liście odtwarzania tego instrumentu, tak samo jak funkcji Music Finder na innych instrumentach. Szczegóły można znaleźć w sekcji „Playlist” („Lista odtwarzania”) w Podręczniku operacji zaawansowanych (Reference Manual) w witrynie internetowej. Szczegółowe informacje na temat korzystania z funkcji Music Finder znajdują się w Podręczniku użytkownika pianina cyfrowego Yamaha zawierającego nagrania z bazy Music Finder.



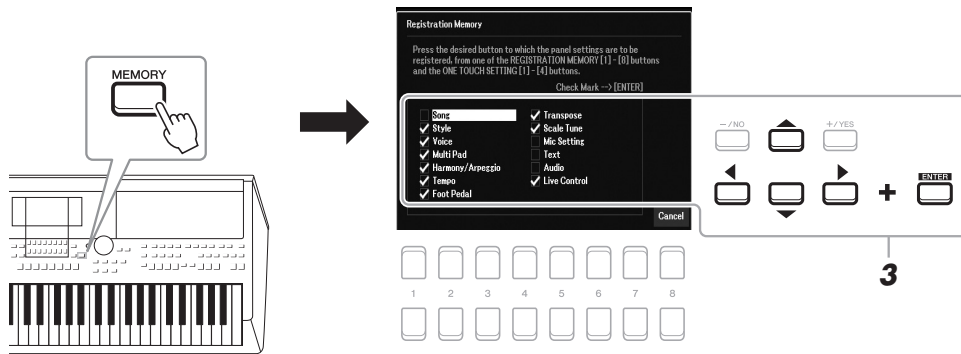
## Zapisywanie ustawień panelu

### 1 Wprowadzić odpowiednie ustawienia panelu, np. dotyczące brzmień, stylów i efektów.

Informacje na temat parametrów, które można zapisywać z użyciem funkcji pamięci rejestracyjnej, podano w części Registration (Rejestrowanie) w tabeli parametrów „Parameter Chart” w tabelach danych na stronie internetowej.

### 2 Nacisnąć przycisk [MEMORY] w sekcji REGISTRATION MEMORY.

Pojawi się okno wyboru grup, które mają zostać zapisane.



### 3 Wskaż grupy, które chcesz zarejestrować.

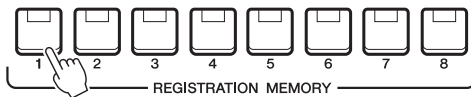
Wybrać element za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER], aby zaznaczyć element.

Aby anulować operację, nacisnąć jeden z przycisków [8 ▲▼] (Cancel).

#### UWAGA

Można też wybierać za pomocą pokrętki Data i wpisywać oraz usuwać znaczki za pomocą przycisków [-/NO]/[+/YES].

### 4 Nacisnąć jeden z przycisków REGISTRATION MEMORY [1]–[8], pod którym mają być zapamiętane ustawienia panelu.



Zapamiętany przycisk zaświeci na czerwono, co wskazuje, że przycisk o danym numerze zawiera dane, a jego numer został wybrany.

#### Kolor diody stanu

- **Czerwona:** dane zarejestrowane i obecnie wybrane
- **Niebieska:** dane zarejestrowane, ale obecnie niewybrane
- **Nie świeci się:** brak zarejestrowanych danych

#### NOTYFIKACJA

W przypadku wybrania przycisku, którego dioda świeci na czerwono lub niebiesko, zapisane wcześniej ustawienia zostaną zastąpione nowymi.

### 5 Powtórzyć kroki 1–4, aby przypisać inne ustawienia panelu do pozostałych przycisków.

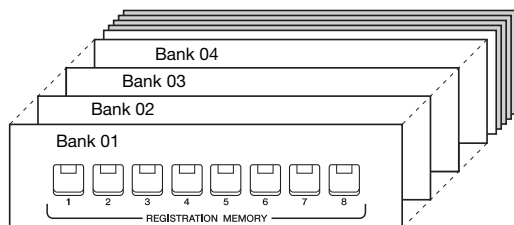
Zarejestrowane ustawienia panelu można przywołać, naciskając przycisk z odpowiednim numerem.

#### UWAGA

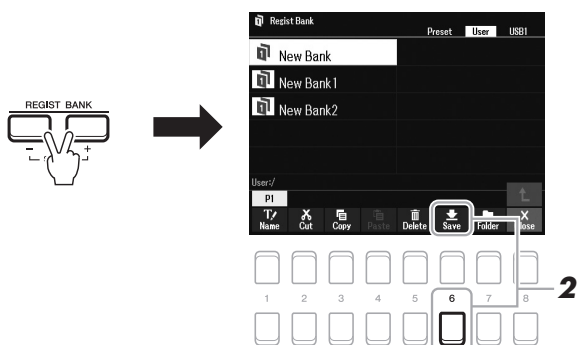
Ustawienia panelu zarejestrowane w ponumerowanych przyciskach są zachowywane nawet po wyłączeniu zasilania. Jeśli ma być usunięte każde z ośmiu aktualnych ustawień panelu, włączyć zasilanie, przytrzymując wciśnięty klawisz B5 (pierwszy klawisz B z prawej strony klawiatury).

## Zapisywanie pamięci rejestracyjnej jako pliku banku

Funkcja pamięci rejestracyjnej umożliwia zapisanie wszystkich ośmiu zarejestrowanych ustawień panelu w jednym pliku banku pamięci rejestracyjnej.



- 1** Nacisnąć jednocześnie przyciski REGIST BANK [+] i [-], aby wywołać okno wyboru banku rejestracyjnego.



- 2** Nacisnąć przycisk [6 ▼] (Save), aby zapisać plik banku.  
Instrukcje zapisywania można znaleźć na str. 26.

### UWAGA

Jeżeli na dole okna nie wyświetlił się przycisk Save, nacisnąć przycisk [8 ▼] (str. 24).

## Przywoływanie zapisanego ustawienia panelu

Pliki zapisanego banku pamięci rejestracyjnej można przywołać za pomocą przycisków REGIST BANK [-]/[+] lub następującej procedury.

- 1 Nacisnąć jednocześnie przyciski REGIST BANK [+] i [-], aby otworzyć okno wyboru banku rejestracyjnego.**
- 2 Przenieść kursor na odpowiedni bank za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].**

### Sprawdzanie informacji o pamięci rejestracyjnej

W oknie wyboru banku rejestracyjnego nacisnąć przycisk [6 ▼] (Info), aby otworzyć okno informacyjne, z którego można dowiedzieć się, jakie brzmienia i style zostały przypisane do przycisków [1]–[8] w banku pamięci rejestracyjnej.

#### **UWAGA**

Jeżeli na dole okna nie wyświetla się symbol Info, nacisnąć przycisk [8 ▼] (str. 24).

Aby zamknąć okno, nacisnąć przycisk [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Close).

- 3 W sekcji pamięci rejestracyjnej nacisnąć jeden z przycisków ([1]–[8]), których diody świecą się na niebiesko.**

#### **UWAGA**

- Podczas przywoływania ustawień, w tym również wyboru plików utworów, stylów, tekstów itd., z napędu flash USB należy upewnić się, że odpowiedni napęd flash USB, zawierający zarejestrowany utwór lub styl, jest podłączony do złącza [USB TO DEVICE].
- Przed użyciem napędu flash USB należy zapoznać się z częścią „Podłączanie urządzeń USB” na str. 95.

#### **UWAGA**

Włączenie przycisku [FREEZE] wyłącza przywołanie wybranych parametrów. Instrukcje wykonania tej czynności można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

### Funkcje zaawansowane

Więcej informacji można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej, **rozdział 7**.



**Wyłączenie wyświetlania określonych elementów (Freeze):**

[MENU] → Menu1 → Regist Sequence/Freeze → [ENTER] → Freeze

**Przywoływanie zarejestrowanych ustawień Numery pamięci w kolejności (Sekwencja rejestracyjna):**

[MENU] → Menu1 → Regist Sequence/Freeze → [ENTER] → Registration Sequence

## Używanie list odtwarzania do zarządzania dużym repertuarem ustawień panelu

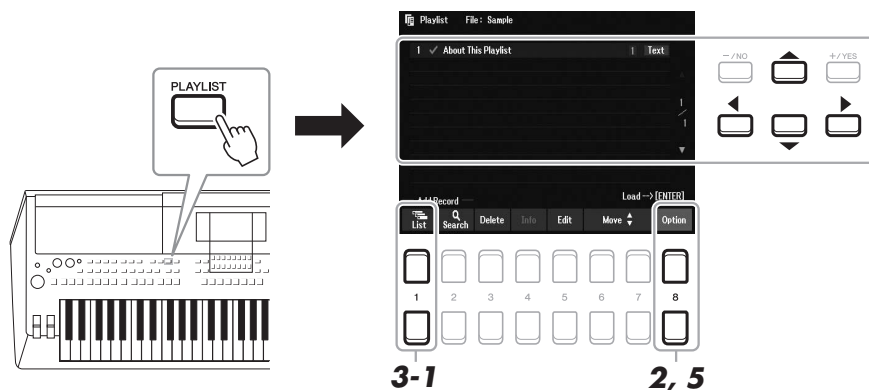
Lista odtwarzania jest przydatna do zarządzania wieloma listami do występów na żywo. Można wybrać tylko odpowiednie pliki z szerokiego repertuaru (ogromnej liczby plików banku pamięci rejestracyjnej) i utworzyć nową listę dla każdego wykonania.

### Dodawanie nagrania (łącza do pliku banku) do listy odtwarzania

Po dodaniu nagrań do listy odtwarzania można bezpośrednio przywołać żądane pliki banku pamięci rejestracyjnej z listy odtwarzania dla każdego wykonania.

#### 1 Nacisnąć przycisk [PLAYLIST], aby otworzyć okno listy odtwarzania.

Zostanie wyświetlony plik listy odtwarzania, który wybrano ostatnim razem. (Próbka wstępnie zdefiniowanej listy odtwarzania zostanie wyświetlona po raz pierwszy).



#### 2 Jeśli ma być utworzona nowa lista odtwarzania, nacisnąć przyciski [8 ▲▼], aby wyświetlić okno podręczne. Następnie nacisnąć przyciski [3 ▲▼]/[4 ▲▼](Create New Playlist).

#### 3 Dodać nagranie do listy odtwarzania

##### ■ Aby dodać nagranie za pomocą okna wyboru banku rejestracyjnego:

**3-1** Nacisnąć przyciski [1 ▲▼] (List), aby otworzyć okno wyboru banku rejestracyjnego.

**3-2** Wybrać żądany plik banku do zapisania jako nagranie listy odtwarzania za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].

Jeśli mają być wybrane dwa pliki lub więcej, powtórzyć krok 3-2.

Jeśli wszystkie pliki mają zostać wybrane, nacisnąć przyciski [8 ▲▼] (All).

**3-3** Naciśnięcie przycisków [7 ▲▼] (OK) zamyka okno, a na dole listy odtwarzania zostanie dodane nowe nagranie.

## 4 W razie potrzeby edytować dodane nagranie.

Nowo dodane nagranie listy odtwarzania nie tylko pozwala przypomnieć sobie wybrany plik banku rejestracyjnego, ale także daje narzędzia do edycji, jeśli chce się wprowadzić bardziej szczegółowe ustawienia (takie jak bezpośrednie przywołanie numeru określonej pamięci rejestracyjnej).

4-1 Nacisnąć przycisk [5 ▲▼](Edit) w oknie Playlist, aby otworzyć okno Playlist Record Edit.



4-2 Wybrać żądany parametr do edycji za pomocą przycisków kursora [▲][▼], a następnie użyć przycisków [+ /YES][ - /NO] lub pokrętki Data.

Record Name	Określa nazwę nagrania. Naciśnięcie przycisku [ENTER] powoduje utworzenie okna Wprowadzanie znaku, co pozwala zmienić opcję RECORD NAME.
Action	Wybrać dodatkowe działania po przywołaniu utworu, używając przycisków [+ /YES][ - /NO] lub pokrętki Data. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Load Regist Memory:</b> Przywołuje pamięć rejestracyjną odpowiadającą wybranemu tutaj numerowi. Gdy wybrano opcję OFF, żadna pamięć rejestracyjna nie zostaje przywołana.</li><li>• <b>View:</b> Wyświetla wybrany tutaj widok (zapis nutowy, słowa utworu lub tekst). Gdy wybrano opcję OFF, żaden widok nie jest wyświetlany.</li></ul> <p><b><u>UWAGA</u></b></p> <p>To ustawienie jest wyświetlane po prawej stronie nazwy nagrania w oknie Playlist.</p>

4-3 Nacisnąć przycisk [EXIT], aby zamknąć okno Playlist Record Edit.

## 5 Zapisać wszystkie dodane utwory jako plik listy odtwarzania.

5-1 Nacisnąć przyciski [8 ▲▼] (Option) w celu otworenia okna podręcznego, a następnie nacisnąć przyciski [7 ▲▼] (Select&Save).

5-2 Wybrać odpowiednią zakładkę (User lub USB), w której mają zostać zapisane dane, za pomocą przycisków TAB [◀][▶].  
Jeśli dane mają być zapisane w istniejącym już folderze, również można go wybrać tutaj.

5-3 Upewnić się, że na dole okna widoczny jest napis Save.  
Jeśli nie wyświetla się w oknie, nacisnąć przycisk [8 ▼] (File), aby go wyświetlić.

5-4 Nacisnąć przycisk [6 ▼] (Save).  
Pojawi się okno wprowadzania znaków.

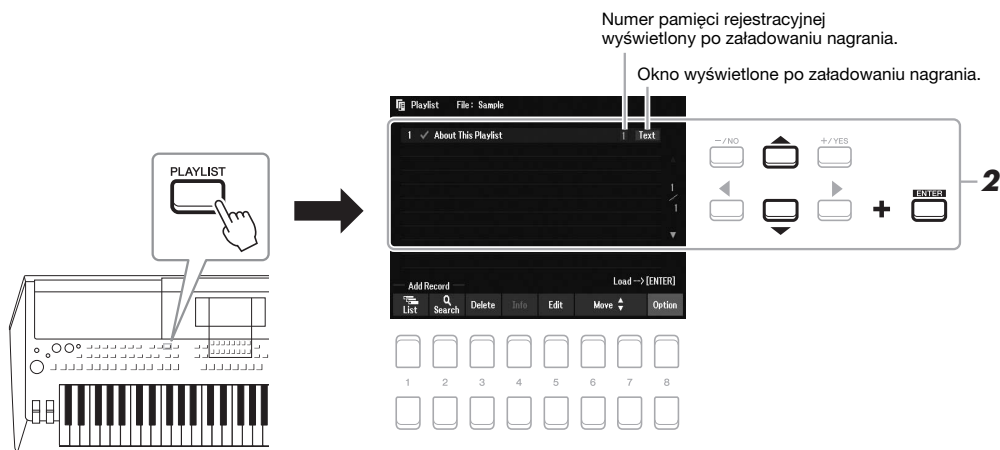
5-5 Wprowadzić nazwę pliku (str. 31).  
Nawet jeśli pominie się ten krok, można nadać nazwę plikowi w dowolnej chwili po jego zapisaniu (str. 28).

5-6 Nacisnąć przycisk [8 ▲] (OK), aby faktycznie zapisać plik.  
Jeśli nazwa pliku już istnieje, pojawi się prośba o zgodę na nadpisanie.  
Jeśli nie ma być nadpisany, nacisnąć jeden z przycisków [6 ▲▼] (No) i wpisać inną nazwę.

5-7 Nacisnąć przyciski [8 ▲▼] (Close), aby zamknąć okno podręczne.

## Przywoływanie własnych ustawień panelu przy użyciu listy odtwarzania

### 1 Nacisnąć przycisk [PLAYLIST].



### 2 Wybrać nazwę nagrania w oknie Playlist, korzystając z przycisków kursora [▲][▼], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].

Zostanie przywołany bank pamięci rejestracyjnej zarejestrowany jako nagranie listy odtwarzania i zostanie wykonana utworzona (str. 89) akcja.

Naciśnięcie przycisków [4 ▲▼] (Info) otwiera okno Registration Bank Information (Informacje o banku pamięci rejestracyjnej) (str. 87).

## Usuwanie nagrania z listy odtwarzania

### 1 Nacisnąć przycisk [PLAYLIST], a następnie wybrać żądany utwór do usunięcia, korzystając z przycisków kursora [▲][▼].

### 2 Nacisnąć przyciski [3 ▲▼] (Delete).

Pojawi się komunikat potwierdzający. Aby anulować operację, nacisnąć tutaj przyciski [6 ▲▼] (No).

### 3 Nacisnąć przyciski [7 ▲▼] (Yes), aby usunąć utwór.

### 4 Aby wyświetlić okno podręczne, nacisnąć przyciski [8 ▲▼] (Option), a następnie nacisnąć przyciski [7 ▲▼] (Select&Save) w celu zapisania edytowanej listy odtwarzania.

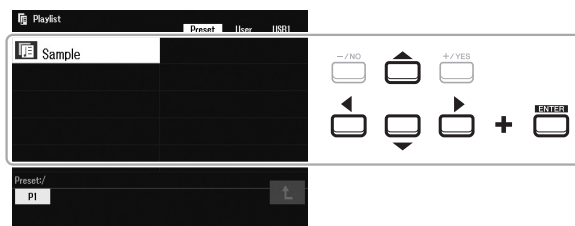
Instrukcje dotyczące zapisywania można znaleźć w kroku 5-2 i następnych (str. 89).

## Kopiowanie nagrań listy odtwarzania z innej listy odtwarzania (dołączanie listy odtwarzania)

Przycisk „Append Playlist” (Dołącz listę odtwarzania) pozwala skopiować plik istniejącej listy odtwarzania i dodać go do pliku bieżącej listy odtwarzania.

- 1** Po naciśnięciu przycisku [PLAYLIST] nacisnąć przyciski [8 ▲▼] (Option), aby otworzyć okno podręczne, a następnie nacisnąć przyciski [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Append Playlist), aby otworzyć okno wyboru listy odtwarzania.
- 2** Wybrać żądany plik listy odtwarzania do dołączenia za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przyciski [ENTER].

Pojawi się komunikat potwierdzający.



- 3** Nacisnąć przyciski [7 ▲▼] (Yes), aby dodać nagrania.  
Wszystkie nagrania w wybranym pliku listy odtwarzania są dodawane w dolnej części bieżącej listy odtwarzania. Aby anulować operację, nacisnąć tutaj przyciski [6 ▲▼] (No).
- 4** Nacisnąć przyciski [EXIT], aby otworzyć okno Playlist.
- 5** Aby wyświetlić okno podręczne, nacisnąć przyciski [8 ▲▼] (Option), a następnie nacisnąć przyciski [7 ▲▼] (Select&Save) w celu zapisania edytowanej listy odtwarzania.  
Instrukcje dotyczące zapisywania można znaleźć w kroku 5-2 i następnych (str. 89).

7

Pamięć rejestracyjna/Listy odtwarzania — Zapisywanie i przywoływanie konfiguracji —

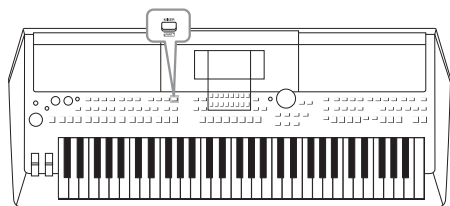
### Funkcje zaawansowane

Więcej informacji można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej, **rozdział 7**.



Zmiana kolejności nagrań na liście odtwarzania

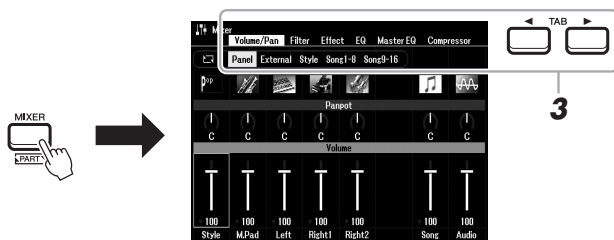
Importowanie nagrań z bazy Music Finder do listy odtwarzania



W oknie Mixer (Mikser) można w intuicyjny sposób sterować ustawieniami partii klawiatury oraz kanałami stylów i utworów, m.in. poziomem głośności i barwą dźwięków. Dzięki tej funkcji można też zmieniać ustawienia głośności i położenie w panoramie stereofonicznej poszczególnych brzmień, aby osiągnąć optymalny balans i scenę stereofoniczną. Pozwala ona również sterować stosowaniem efektów.

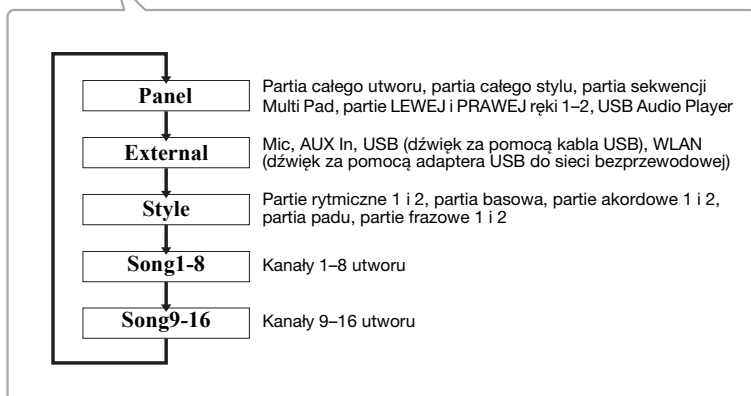
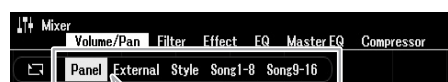
### Procedura podstawowa

**1** Nacisnąć przycisk [MIXER], aby otworzyć okno Mixer.



**2** Nacisnąc przycisk [MIXER] kilka razy, aby otworzyć okno Mixer dla odpowiednich partii.

U góry okna wyświetlana jest nazwa partii.



#### UWAGA

Jeśli do instrumentu podłączony jest adapter USB do sieci bezprzewodowej UD-WL01 (sprzedawany osobno, page 99), na stronie External pojawia się napis „WLAN”.



### 3 Otworzyć odpowiednią stronę za pomocą przycisków TAB [◀][▶].

Szczegółowe informacje na temat poszczególnych stron można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

- **Volume/Pan** ..... Zmienia brzmienie każdej partii i reguluje panoramę oraz głośność każdej partii.
- **Filter** ..... Dostosowuje rezonans i odcięcie (jaskrawość brzmienia).
- **Effect** ..... Służy do wyboru typu efektu i regulacji jego głębi dla każdej partii.
- **Korektor brzmienia** ..... Służy do regulacji parametrów korektora w celu poprawy brzmienia lub barwy dźwięku w każdej partii.
- **Master EQ** ..... Umożliwia wybór głównego korektora brzmienia, który ma zastosowanie do całości dźwięku, oraz edytowanie związanych z nim parametrów.
- **Compressor** ..... Ustawienie kompresora głównego, które określa dynamikę całego brzmienia.

### 4 Użyć przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], aby wybrać parametr, a następnie użyć przycisków [1 ▲▼]–[8 ▲▼] do ustawienia wartości dla każdej partii.

### 5 Zapisać ustawienia wprowadzone w oknie Mixer.

- **W celu zapisania ustawień okna Panel i mikrofonu w oknie External:**  
Zapisać je w pamięci rejestracyjnej (page 85).
- **W celu zapisania ustawień okna Style:**  
Zapisać je jako dane stylu. Aby je później przywołać, wybrać plik stylu zapisany w poniższy sposób.
  1. Otworzyć okno operacyjne.  
[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Style Creator → [ENTER]
  2. Po pojawieniu się pytania o chęć edytowania istniejącego stylu czy utworzenia nowego nacisnąć jeden z przycisków [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Current Style).
  3. Aby zamknąć okno Rec Channel, nacisnąć przycisk [EXIT].
  4. Nacisnąć jeden z przycisków [8 ▲▼] (Save), aby otworzyć okno wyboru stylu, a następnie je zapisać (page 26).
- **W celu zapisania ustawień okna Song:**  
Najpierw zapisać zmienione ustawienia jako część danych utworu (Setup), a następnie zapisać utwór. Aby później przywołać te ustawienia, wybrać plik utworu zapisany w poniższy sposób.
  1. Otworzyć okno operacyjne.  
[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER]
  2. Skorzystać z przycisków TAB [◀][▶], aby wybrać zakładkę Setup.
  3. Nacisnąć przycisk [ENTER].
  4. Nacisnąć jeden z przycisków [8 ▲▼] (Save), aby otworzyć okno wyboru utworu, a następnie je zapisać (page 26).

#### UWAGA

Ustawienia Master EQ i Compressor nie są stosowane do dźwięku metronomu, odtwarzania dźwięku, dźwięku za pomocą kabla USB ani dźwięku za pomocą adaptera USB do sieci bezprzewodowej.

#### UWAGA

Z wyjątkiem ustawień mikrofonu ustawienia wyświetlacza External (AUX In, USB, WLAN) są zachowywane nawet po wyłączeniu zasilania.

#### Funkcje zaawansowane

Więcej informacji można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej, **rozdział 8**.

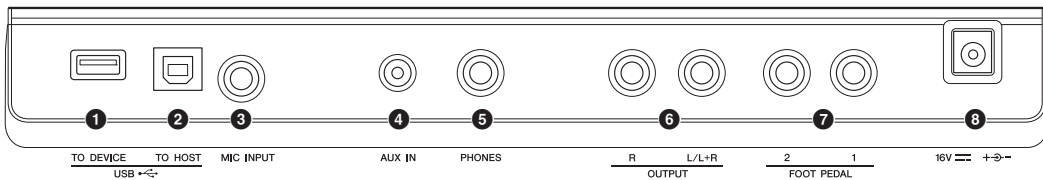


W tym rozdziale zawarto informacje o złączach na tylnym panelu instrumentu.

### **PRZESTROGA**

Przed podłączeniem instrumentu do innych urządzeń elektronicznych trzeba wyłączyć zasilanie instrumentu i pozostałych urządzeń. Należy również pamiętać o ustawieniu minimalnego poziomu głośności (na „0”) wszystkich urządzeń przed ich włączeniem lub wyłączeniem. Niezastosowanie się do tych zaleceń grozi uszkodzeniem urządzeń, porażeniem prądem lub trwałą utratą słuchu.

## Panel tylny



- 1 Złącze [USB TO DEVICE]..... str. 95**  
Służy do podłączania napędu flash USB (str. 95) lub adaptera USB do sieci bezprzewodowej (str. 99).  
Przed rozpoczęciem korzystania ze złącza [USB TO DEVICE] należy zapoznać się z częścią „Środki ostrożności, jakie należy zachować przy korzystaniu ze złącza [USB TO DEVICE]” na str. 95.
- 2 Złącze [USB TO HOST]..... str. 97**  
Służy do podłączenia komputera lub urządzenia przenośnego, np. smartfonu lub tabletu.
- 3 Gniazdo [MIC INPUT]..... str. 77**  
Służy do podłączania mikrofonu.
- 4 Gniazdo [AUX IN]..... str. 100**  
Służy do podłączenia odtwarzacza audio.
- 5 Gniazdo [PHONES]..... str. 16**  
Służą do podłączenia słuchawek.
- 6 Gniazda OUTPUT [L/L+R]/[R]..... str. 100**  
Służą do podłączania systemów głośników z zasilaniem zewnętrznym.
- 7 Gniazda FOOT PEDAL [1]/[2]..... str. 102**  
Służą do podłączenia sprzedawanego osobno kontrolera lub przełącznika nożnego.
- 8 Gniazdo DC IN..... str. 14**  
Służy do podłączania zasilacza sieciowego (str. 111).

## Podłączanie urządzeń USB (złącze [USB TO DEVICE])

Do złącza [USB TO DEVICE] można podłączyć napęd flash USB lub adapter USB do bezprzewodowej sieci LAN (sprzedawany osobno). To pozwala zapisać dane utworzone na instrumencie w napędzie flash USB (str. 26). Można też podłączyć instrument do urządzenia przenośnego za pomocą sieci bezprzewodowej (str. 99).

### Środki ostrożności, które należy zachować podczas korzystania ze złącza [USB TO DEVICE]

Instrument jest wyposażony w złącze [USB TO DEVICE]. Po podłączeniu urządzenia USB do złącza należy zadbać o jego bezpieczne użytkowanie. Należy przestrzegać ważnych zaleceń przedstawionych poniżej.

#### UWAGA

Szczegółowe informacje dotyczące korzystania z urządzeń USB można znaleźć w Podręczniku użytkownika danego urządzenia.

### Zgodne urządzenia USB

- Napęd flash USB
- Adapter USB do bezprzewodowej sieci LAN (UD-WL01; może nie być dostępny w kraju użytkownika)

Nie można podłączać urządzeń USB innego rodzaju, np. koncentratorów USB, klawiatur komputerowych czy myszy.

Instrument może nie obsługiwać niektórych dostępnych w sprzedaży urządzeń USB. Firma Yamaha nie gwarantuje, że urządzenia USB zakupione przez użytkownika będą zgodne z instrumencie. Przed zakupem urządzenia USB, które ma być użytkowane z tym instrumencie, należy sprawdzić informacje podane na stronie internetowej pod adresem: <https://download.yamaha.com/>

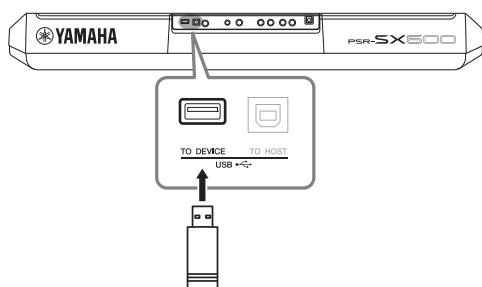
Mimo że instrument obsługuje urządzenia USB w standardzie od 2.0 do 3.0, szybkość zapisywania lub wczytywania danych zależy od ich rodzaju oraz stanu instrumentu. Ten instrument nie obsługuje urządzeń USB w standardzie 1.1.

#### UWAGA

W złączu [USB TO DEVICE] pojawia się prąd stały o maksymalnych parametrach 5 V/500 mA. Nie należy podłączać do niego urządzeń USB mających większe zapotrzebowanie na energię elektryczną, ponieważ mogłoby to spowodować uszkodzenie instrumentu.

### Podłączanie urządzenia USB

Podłączając urządzenie USB do złącza [USB TO DEVICE], należy upewnić się, że wtyczka urządzenia jest odpowiednia i że jest podłączana właściwie.



#### NOTYFIKACJA

- Należy unikać podłączania i odłączania urządzenia USB podczas odtwarzania/nagrywania, zarządzania plikami (np. wykonywania operacji zapisu, kopiowania, usuwania lub formatowania) oraz korzystania z tego urządzenia. W przeciwnym razie instrument może się „zawiesić” lub też może dojść do uszkodzenia urządzenia USB i danych.
- Podłączając, a następnie odłączając (lub odwrotnie) urządzenie USB, należy robić kilkusekundowe przerwy między tymi czynnościami.
- Urządzenia USB nie należy podłączać przy użyciu przedłużacza.

#### UWAGA

- Przy podłączaniu przewodu USB należy upewnić się, że jego długość jest mniejsza niż 3 metry.

### Używanie napędu flash USB

Po podłączeniu instrumentu do napędu flash USB można zapisywać na tym urządzeniu utworzone dane, a także odczytywać informacje z podłączonego urządzenia.

### Liczba napędów flash USB, których można użyć

Do złącza [USB TO DEVICE] można podłączać tylko jeden napęd flash USB.

### Formatowanie napędu flash USB

Napęd flash USB należy formatować za pomocą odpowiednich funkcji instrumentu (str. 96). Napęd USB sformatowany w innym urządzeniu może działać nieprawidłowo.

#### NOTYFIKACJA

Formatowanie powoduje usunięcie wszystkich zapisanych danych. Należy upewnić się, że formatowany napęd USB nie zawiera ważnych danych.

### Zabezpieczanie danych (ochrona danych przed zapisem)

Aby zabezpieczyć ważne dane przed przypadkowym usunięciem, należy zastosować funkcję ochrony danych przed zapisem (ang. write-protect), w którą wyposażony jest każdy napęd USB. Należy pamiętać, aby przed zapisaniem danych w napędzie flash USB wyłączyć funkcję ochrony danych przed zapisem.

### Wyłączanie instrumentu

Przed wyłączeniem instrumentu należy upewnić się, że NIE korzysta on aktualnie z napędu USB w ramach odtwarzania/nagrywania lub wykonywania operacji na plikach (np. zapisywania, kopiowania, usuwania lub formatowania). Nieprzestrzeganie tego zalecenia może skutkować uszkodzeniem napędu USB lub danych.

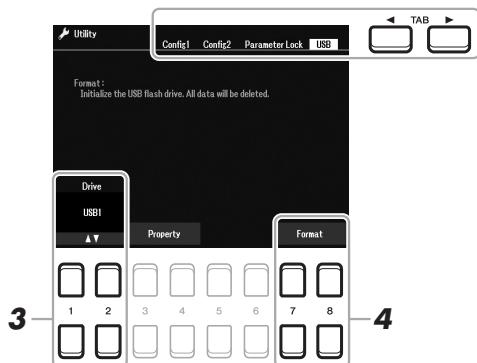
## Formatowanie napędu flash USB

Po podłączeniu napędu flash USB może pojawić się monit o jego sformatowanie. W takim przypadku należy wykonać formatowanie.

**1 Aby sformatować napęd flash USB, podłączyć go do złącza [USB TO DEVICE].**

**2 Otworzyć okno operacyjne.**

[MENU] → TAB [◀] Menu2 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Utility → [ENTER] → TAB [▶] USB



**3 W razie potrzeby użyć przycisków [1 ▲▼]/[2 ▲▼], aby wybrać żądany napęd (partycję) w napędzie flash USB do sformatowania.**

**4 Aby sformatować napęd flash USB, nacisnąć przyciski [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Format).**

**5 Aby przeprowadzić operację formatowania, nacisnąć przycisk [+ / YES].**

### NOTYFIKACJA

Formatowanie powoduje usunięcie wszystkich danych zapisanych na nośniku. Należy upewnić się, że formatowany napęd USB nie zawiera ważnych danych.

### UWAGA

Po rozpoczęciu formatowania odtwarzanie stylu, utworu lub sekwencji Multi Pad zostanie wstrzymane.

### Określanie ilości pozostałej pamięci

Można sprawdzić, ile pamięci pozostało w podłączonym napędzie flash USB, naciskając jeden z przycisków [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Property).

### UWAGA

Aby anulować operację formatowania, nacisnąć przycisk [- / NO].

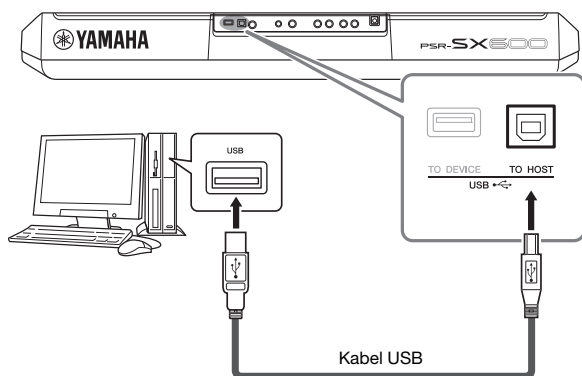
## Wybieranie plików w napędzie flash USB

Za pomocą poniższych operacji można uzyskać dostęp do plików zapisanych w napędzie flash USB.

Wybrać kategorię za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶] z TAB [▶] USB w oknie File Selection (str. 24), a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].

## Podłączanie do komputera (złącze [USB TO HOST])

Po podłączeniu komputera do złącza [USB TO HOST] można przysyłać dane między instrumentem a komputerem, korzystając ze standardu MIDI. Informacje na temat używania komputera razem z instrumentem można znaleźć w broszurze „Computer-related Operations” (Praca z komputerem) w witrynie internetowej firmy Yamaha.



### NOTYFIKACJA

Należy używać przewodów USB typu AB o długości do 3 m. Nie można korzystać z przewodów USB w standardzie 3.0.

### UWAGA

- Jeśli do łączenia instrumentu i komputera służy przewód USB, należy połączyć te urządzenia bezpośrednio bez korzystania z koncentratora USB.
- Po krótkiej chwili od podłączenia przewodu USB instrument rozpocznie przysyłanie danych.
- Informacje na temat konfigurowania oprogramowania sekwencera można znaleźć w podręczniku użytkownika dostarczonym z odpowiednim oprogramowaniem.

## Przesyłanie/Odbieranie danych audio (funkcja USB Audio Interface)

Po podłączeniu komputera lub urządzenia przenośnego do złącza [USB TO HOST] za pomocą kabla USB można przysyłać/odbierać cyfrowe dane audio. Funkcja USB Audio Interface zapewnia następujące korzyści:

### Odtwarzanie danych audio o wysokiej jakości

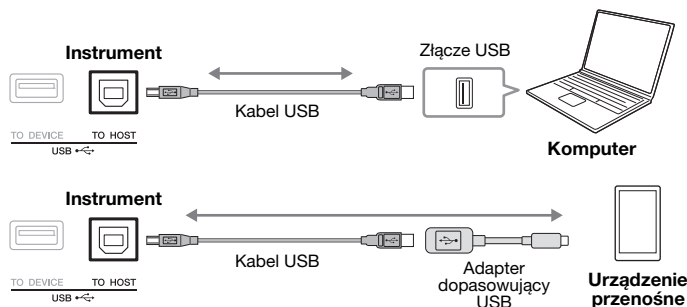
Pozwala to uzyskać bezpośredni, czysty dźwięk, w którym jest mniej szumów i w mniejszym stopniu dochodzi do pogorszenia jakości dźwięku niż w przypadku użycia złącza [AUX IN].

### Nagrywanie gry na instrumencie w formie danych audio za pomocą oprogramowania rejestrującego lub oprogramowania do tworzenia muzyki

Nagrane dane audio można odtwarzać na komputerze lub urządzeniu przenośnym.

### UWAGA

- Podczas przesyłania lub odbierania sygnałów audio przy użyciu komputera z systemem Windows na komputerze powinien być zainstalowany sterownik USB Yamaha Steinberg. Szczegóły znajdują się w witrynie internetowej w części „Praca z komputerem”.
- Instrukcje dotyczące podłączenia urządzenia przenośnego znajdują się w witrynie internetowej w dokumencie „Smart Device Connection Manual” (Podręcznik podłączenia urządzeń przenośnych).



## Włączanie/wyłączanie funkcji Audio Loopback

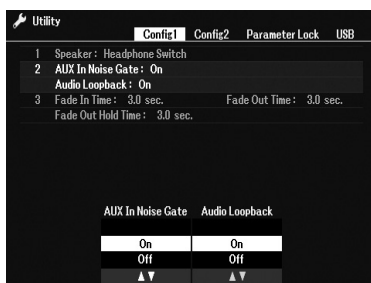
Pozwala to ustawić, czy dźwięk wejściowy audio (str. 100) z urządzenia zewnętrznego jest przesyłany do komputera lub urządzenia przenośnego razem z wykonaniem na instrumencie. Aby przesłać dźwięk wejściowy audio, ustawić opcję Audio Loopback w pozycji „On” (Wł.).

Jeśli na przykład za pomocą podłączonego komputera lub urządzenia przenośnego ma być nagrany dźwięk wejściowy audio, a także dźwięk grany na instrumencie, ustawić tę opcję w pozycji „On”. Jeśli za pomocą komputera lub urządzenia przenośnego ma być nagrany tylko dźwięk grany na instrumencie, ustawić tę opcję w pozycji „Off” (Wył.).

To ustawienie można wykonać za pomocą [MENU] → Utility → Config1 → Audio Loopback.

### UWAGA

- W przypadku nagrywania audio (str. 75) dźwięk wejściowy audio z urządzenia zewnętrznego jest nagrywany, gdy opcja ta jest ustawiona w pozycji „On”, i nie jest nagrywany, gdy jest ona ustawiona w pozycji „Off”.
- Dźwięku nie można przesłać do urządzenia podłączonego za pomocą gniazda [AUX IN].



## Podłączanie urządzenia przenośnego (gniazdo [AUX IN], złącze [USB TO HOST], sieć bezprzewodowa)

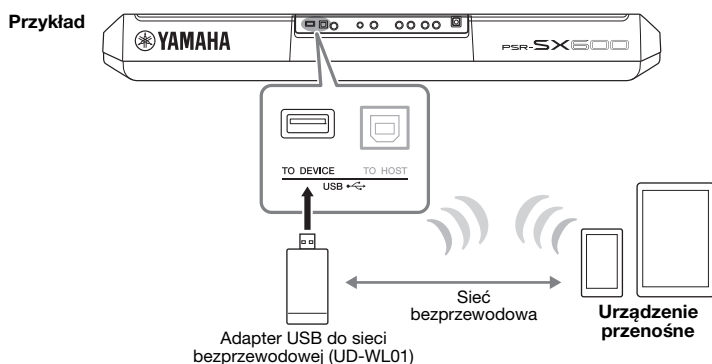
Urządzenie przenośne może w połączeniu z instrumentem służyć do różnych celów muzycznych. Dzięki odpowiednim aplikacjom uruchomionym w urządzeniu przenośnym można używać wielu wygodnych funkcji i pełniej korzystać z potencjału instrumentu.

Aby wykonać połączenia, użyć jednej z metod opisanych poniżej.

- Podłączanie do gniazda [AUX IN] za pomocą kabla audio (str. 100).
- Podłączanie do złącza [USB TO HOST] za pomocą kabla USB (str. 97).
- Podłączanie do złącza [USB TO DEVICE] za pomocą adaptera USB do sieci bezprzewodowej (UD-WL01, sprzedawany oddzielnie)

\* Te akcesoria mogą być niedostępne w niektórych krajach.

Szczegółowe informacje na temat połączeń można znaleźć w instrukcji „Smart Device Connection Manual” (Instrukcja podłączania do urządzeń mobilnych) i w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.



### NOTYFIKACJA

- Nie należy umieszczać urządzenia przenośnego w niestabilnym położeniu. Mogłoby to spowodować jego upadek i uszkodzenie.
- Nie należy podłączać tego produktu bezpośrednio do publicznej sieci Wi-Fi i/lub Internetu. Podłączaj ten produkt tylko do Internetu za pośrednictwem routera zabezpieczonego silnym hasłem. Aby uzyskać informacje na temat najlepszych rozwiązań w zakresie zabezpieczeń, należy skontaktować się z producentem routera.

### UWAGA

- Przed rozpoczęciem korzystania ze złącza [USB TO DEVICE] należy zapoznać się z częścią „Środki ostrożności, jakie należy zachować przy korzystaniu ze złącza [USB TO DEVICE]” na str. 95.
- W przypadku użytkowania instrumentu razem z aplikacją działającą w urządzeniach przenośnych zalecamy wybrać najpierw w tym urządzeniu dla opcji „Tryb samolotowy” i „Wi-Fi” ustawienie „ON”, aby zapobiec ewentualnym zakłóceniom związanym z komunikacją.

## Korzystanie z aplikacji na urządzenia przenośne

Dzięki podłączeniu urządzenia przenośnego i użyciu zgodnej aplikacji na urządzenia przenośne gra na instrumencie sprawia więcej radości. Można znaleźć aplikacje, które odpowiadają potrzebom użytkownika, np. w zakresie wyświetlania zapisu nutowego plików audio lub nagrywania wykonań utworu na klawiaturze. Poniżej przedstawiono przykłady aplikacji, których można używać z instrumentem.

### Rec'n'Share

Dzięki niej można zarówno nagrywać swoje występy, jak i udostępniać dane wykonawcze.

### Chord Tracker

Ta aplikacja pomaga ćwiczyć i wykonywać utwory, analizując plik audio przechowywany w urządzeniu przenośnym i automatycznie wyświetlając symbole akordów.

Informacje na temat urządzeń przenośnych i aplikacji zgodnych z instrumentem można znaleźć na następującej stronie internetowej:

<https://www.yamaha.com/2/kbdapps/>

## Odsłuchiwanie odtwarzania dźwięku przez urządzenie zewnętrzne za pośrednictwem głośnika instrumentu (gniazdo [AUX IN])

Odtwarzanie dźwięku przez podłączone urządzenie może odbywać się przez głośnik instrumentu. Aby podłączyć sygnał wejściowy, podłączyć urządzenie zewnętrzne za pomocą jednej z następujących metod.

- Podłączanie do gniazda [AUX IN] za pomocą kabla audio
- Podłączanie do złącza [USB TO HOST] za pomocą kabla USB (funkcja USB Audio Interface; str. 97)

Podczas podłączania urządzenia przenośnego można również połączyć się za pomocą adaptera USB do sieci bezprzewodowej (UD-WL01; sprzedawany oddzielnie). Informacje na temat podłączania urządzenia przenośnego można znaleźć w sekcji str. 99.

### Dźwięk wejściowy audio:

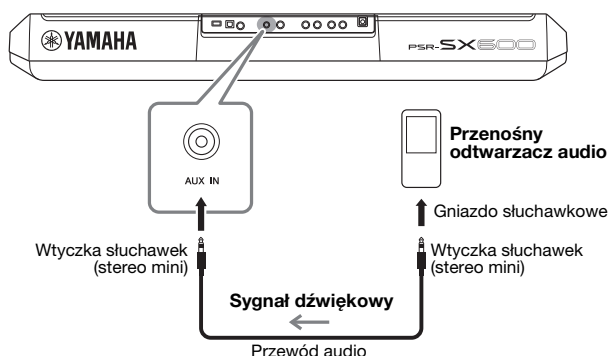
W tej instrukcji „dźwięk wejściowy audio” oznacza sygnał wejściowy audio do instrumentu z urządzeń zewnętrznych podłączonych tymi metodami.

### UWAGA

- Głośność dźwięku wejściowego audio można regulować za pomocą urządzenia zewnętrznego.
- Balans głośności między dźwiękami instrumentu a dźwiękiem wejściowym audio można wyregulować w oknie Balance (str. 56).
- Pozwala to ustawić, czy dźwięk wejściowy audio z urządzenia zewnętrznego jest przesyłany do komputera lub urządzenia przenośnego razem z wykonaniem na instrumencie. Szczegółowe informacje znajdują się w części „Turning Audio Loopback On/Off” (Włączanie/wyłączanie pętli zwrotnej audio) na str. 98.

## Nagłośnienie sygnału z przenośnych urządzeń audio za pomocą wbudowanych głośników

Można podłączyć wtyczkę słuchawek przenośnego urządzenia audio do gniazda [AUX IN] instrumentu, co pozwoli słyszeć dźwięk tego urządzenia przez wbudowane głośniki instrumentu.



Na poziom sygnału wejściowego z gniazda [AUX IN] wpływa ustawienie pokrętki [MASTER VOLUME] instrumentu, a balans głośności między tym sygnałem a innymi partiami wykonywanymi na tej klawiaturze można regulować w oknie Balance (str. 56).

### NOTYFIKACJA

Aby zapobiec uszkodzeniu urządzeń zewnętrznych, należy najpierw włączyć zasilanie urządzeń zewnętrznych, a dopiero później instrumentu. Wyłączając zasilanie, należy najpierw wyłączyć instrument, a później urządzenia zewnętrzne.

### UWAGA

Podczas łączenia się z komputerem lub urządzeniem przenośnym można również podłączyć się za pośrednictwem złącza [USB TO HOST] (str. 97).

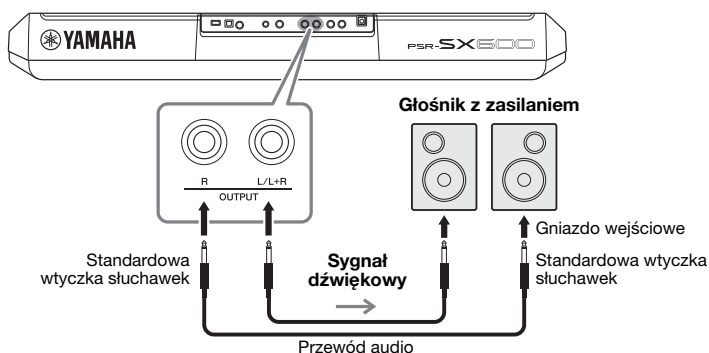
### UWAGA

Poziom głośności sygnału wejściowego z gniazda [AUX IN] można regulować za pomocą pokręteł LIVE CONTROL. Instrukcje przypisywania funkcji do tych pokręteł można znaleźć na str. 41.



## Podłączanie zewnętrznych systemów stereo (gniazda OUTPUT [L/L+R]/[R])

Można podłączyć system stereo w celu wzmacniania dźwięku instrumentu, używając gniazd OUTPUT [L/L+R]/[R].



### UWAGA

Należy używać tylko przewodów audio i wtyczek przejściowych o zerowym oporze.

### UWAGA

W przypadku urządzeń monofonicznych należy korzystać tylko z gniazda [L/L+R].

### NOTYFIKACJA

Aby zapobiec ewentualnym uszkodzeniom, należy najpierw włączyć zasilanie instrumentu, a dopiero później urządzeń zewnętrznych. Wyłączając zasilanie, należy najpierw wyłączyć urządzenie zewnętrzne, a później instrument. Gdy jest aktywna funkcja Auto Power Off (str. 15), zasilanie instrumentu może zostać odłączone automatycznie, jeśli nikt nie będzie z niego korzystać. Należy zatem odłączyć zasilanie urządzeń zewnętrznych lub wyłączyć funkcję Auto Power Off.

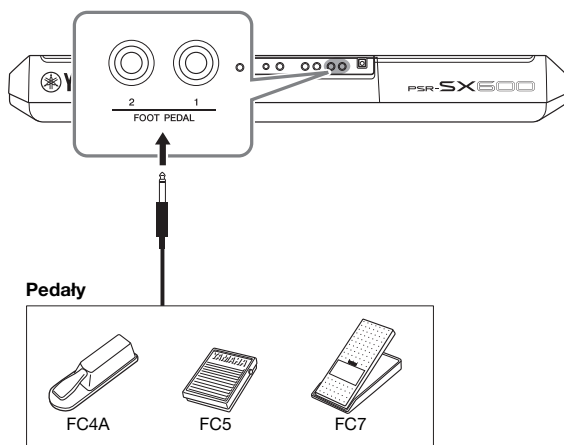
### NOTYFIKACJA

Nie należy podłączać przewodu między gniazdami OUTPUT i [AUX IN]. W przypadku takiego połączenia sygnał wejściowy w gnieździe [AUX IN] wychodzi z gniazda [OUTPUT] i z powrotem, powodując sprzężenie zwrotne. To uniemożliwia prawidłowe działanie instrumentu, a nawet może doprowadzić do jego uszkodzenia.

Podłączenie urządzeń do tych gniazd umożliwia regulowanie poziomu głośności sygnału wyjściowego wysyłanego do urządzenia zewnętrznego za pomocą pokrętki [MASTER VOLUME].

## Podłączanie pedału (gniazda FOOT PEDAL)

Przełączniki nożne FC4A lub FC5 oraz kontroler nożny FC7 (sprzedawany oddzielnie) można podłączyć do jednego z gniazd FOOT PEDAL. Przełącznik nożny służy do włączania lub wyłączenia funkcji, a kontroler nożny — do regulacji parametrów ciągłych, np. głośności.



### UWAGA

Pedału nie należy podłączać ani odłączać, gdy jest włączone zasilanie instrumentu.

Domyślnie poszczególne gniazda spełniają następujące funkcje:

- **FOOT PEDAL [1]** .... Włącza lub wyłącza funkcję Sustain. Podłączyć przełącznik nożny FC4A lub FC5 do tego gniazda.
- **FOOT PEDAL [2]** .... Włącza lub wyłącza funkcję Unison. Podłączyć przełącznik nożny FC4A lub FC5 do tego gniazda.

W razie potrzeby można zmieniać przypisania funkcji do pedałów.

Informacje na temat funkcji, jakie można przypisywać do pedałów, znajdują się w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej.

### • Przykład: sterowanie rozpoczęciem/zatrzymaniem utworu za pomocą przełącznika nożnego

Podłączyć przełącznik nożny (FC4A lub FC5) do jednego z gniazd FOOT PEDAL. Aby przypisać funkcję do podłączonego pedału, nacisnąć przycisk [1 ▲▼] (Song Play/Pause) w oknie operacyjnym: [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Przyciski kursora [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [▶] Foot Pedal.

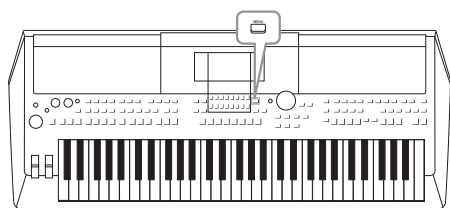
### Funkcje zaawansowane

Więcej informacji można znaleźć w Podręczniku operacji zaawansowanych w witrynie internetowej, **rozdział 9**.



**Przypisanie określonych funkcji do każdego pedału:**

[MENU] → Menu1 → Controller → [ENTER] → Foot Pedal



W menu Function (Funkcja) można znaleźć wiele wygodnych narzędzi i ustawień do konfiguracji instrumentu. Obejmuje one ustawienia ogólne, które dotyczą całego instrumentu, oraz ustawienia szczegółowe wpływające na poszczególne funkcje. Dostępne są również zaawansowane funkcje kreatorów, np. do tworzenia stylów, utworów i sekwencji Multi Pad.

## Procedura podstawowa

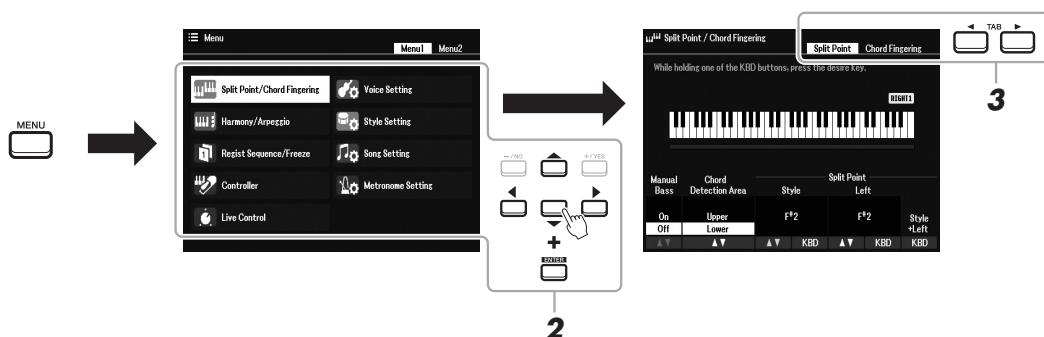
### 1 Otworzyć okno operacyjne.

[MENU] → TAB [◀][▶] Menu1/2



### 2 Przenieść kursor na odpowiednią stronę za pomocą przycisków kursora [▲][▼][◀][▶], a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].

Informacje o czynnościach, jakie można wykonywać na poszczególnych stronach, podano na liście funkcji na str. 104.



### 3 Otworzyć odpowiednią stronę za pomocą przycisków TAB [◀][▶].

### 4 Zmienić ustawienia lub wykonać operację.

Odnośniki do szczegółowych informacji można znaleźć na liście funkcji na str. 104.

## Listy funkcji

Na tej liście objaśniono pokrótce, jakie czynności można wykonywać w oknach otwieranych za pomocą przycisku [MENU]. Więcej informacji można znaleźć, korzystając z zamieszczonych poniżej odnośników do stron i rozdziałów.

Menu1	Opis	Podręcznik użytkownika	Podręcznik operacji zaawansowanych
Split Point/Chord Fingering	Split Point	Określa funkcję Split Point	str. 57
	Chord Fingering	Określa rodzaj funkcji Chord Fingering.	str. 52
Harmony/Arpeggio		Umożliwia wybór rodzaju Harmony lub Arpeggio.	str. 43
Regist Sequence/Freeze	Registration Sequence	Służy do ustalania kolejności, w jakiej przywoływane są ustawienia funkcji Registration Memory przy korzystaniu z przycisków TAB [◀ ▶] lub pedału.	-
	Freeze	Umożliwia wybór grup ustawień (brzmienia, stylu itd.), które pozostaną niezmienione nawet po przywołaniu ustawień panelu z Registration Memory.	-
Controller	Foot Pedal	Służy do przypisywania funkcji pedałom.	-
	Setting	Ustawianie funkcji Touch Response dynamiki klawiatury itp.	str. 40, 46
Live Control		Po przypisaniu różnych funkcji do pokręteł LIVE CONTROL [1] i [2] daje możliwość spontanicznego kontrolowania wykonania w czasie rzeczywistym.	str. 41
Voice Setting	Voice Control	Służy do modyfikowania szczegółowych ustawień brzmień.	-
	Voice Set Filter	Służy do wyłączenia doboru zestawów brzmień (efektów itp.).	
Style Setting		Służy do wprowadzania ustawień związanych z odtwarzaniem stylów, takich jak np. czas działania OTS Link, Dynamics Control itp.	-
Song Setting		Służy do wprowadzania ustawień związanych z odtwarzaniem utworów, np. ustawienia kanałów, tryb funkcji Guide, tryb powtarzania itp.	-
Metronome Setting		W celu zmiany metrum, głośności i brzmienia metronomu.	-

Menu2	Opis	Podręcznik użytkownika	Podręcznik operacji zaawansowanych
Style Creator		Służy do tworzenia stylów na podstawie wstępnie zdefiniowanych stylów lub poprzez nagrywanie kolejnych kanałów stylu.	-
Song Creator		Służy do tworzenia utworów poprzez edycję zarejestrowanego utworu lub wprowadzanie kolejnych zdarzeń.	-
Multi Pad Creator		Służy do tworzenia sekwencji Multi Pad na podstawie wstępnie zdefiniowanych sekwencji Multi Pad lub poprzez nagrywanie nowych sekwencji.	-
Chord Tutor		Określa funkcję Chord Tutor. Dzięki pojawieniu się tej funkcji na wyświetlaczu uzyskuje się podgląd, jakie nuty należy grać w przypadku poszczególnych akordów.	str. 52
Master Tune/Scale Tune	Master Tune	Służy do precyzyjnego regulowania tonacji całego instrumentu w krokach co około 0,2 Hz.	str. 39
	Scale Tune	Umożliwia wybór rodzaju skali i strojenie wysokości danej nuty (klawisza) z dokładnością do setnych.	str. 39
Expansion		Służy do instalowania dodatków Expansion Pack umożliwiających dodawanie materiałów pobranych z witryny internetowej lub utworzonych samodzielnie za pomocą programu Yamaha Expansion Manager.	-
MIDI		Służy do wprowadzania ustawień związanych ze standardem MIDI.	-
Utility	Config1	Służy do wprowadzania ustawień ogólnych, np. konfiguracja głośników, Audio Loopback itp.	str. 98
	Config2	Służy do wprowadzania ustawień ogólnych, np. czasu wyświetlania okna podręcznego itp.	-
	Parameter Lock	Umożliwia określenie, które parametry (efekt, Split Point itd.) pozostaną niezmienione po zmianie ustawień panelu za pomocą funkcji Registration Memory, One Touch Setting itp.	-
	USB	Do tworzenia ustawień związanych z podłączonym napędem flash USB, np. formatowanie i sprawdzanie ilości pamięci.	str. 96
System	Common	Służy do wprowadzania takich ustawień, jak nazwisko osoby określonej jako Owner, język komunikatów, Auto Power Off itd.	str. 15, 16
	Backup/Restore	Służy do tworzenia i przywracania kopii zapasowych ustawień i danych zapisanych w pamięci masowej User w instrumencie.	str. 33
	Setup Files	Służy do zapisywania i przywoływania określonych ustawień instrumentu.	-
	Reset	Umożliwia przywracanie fabrycznych ustawień domyślnych instrumentu.	-
Wireless LAN		Umożliwia wprowadzanie ustawień dotyczących łączenia instrumentu z urządzeniami przenośnymi za pośrednictwem sieci bezprzewodowej. Opcja ta pojawia się, tylko jeśli podłączony jest adapter USB do bezprzewodowej sieci LAN.	-

# Tabela bezpośredniego dostępu

Naciśnięcie przycisku [DIRECT ACCESS], a następnie jeden z przycisków (lub porusz odpowiednim pokrętkiem lub pedałem) z listy poniżej, by otworzyć odpowiednie okno.

Sterowanie		Okno otwarte za pomocą funkcji bezpośredniego dostępu			
STYLE CONTROL	[ACMP]	Menu	Split Point/Chord Fingering	Chord Fingering	
	[AUTO FILL IN]			Style Setting	
	[OTS LINK]				
	[BREAK]				
	INTRO [I], [II], [III]				
	MAIN VARIATION [A], [B], [C], [D]		Split Point/Chord Fingering	Split Point	
	ENDING/rit. [I], [II], [III]			Style Setting	
	[SYNC START]				
[SYNC STOP]					
[START/STOP]					
STYLE	Przyciski wyboru kategorii STYLE				
SONG CONTROL	[▶▶] (FF)	Menu	Song Setting		
	[◀◀] (RW)				
	[▶/■] (PLAY/PAUSE)				
	[■] (STOP)				
	[REC]				
[SONG FUNCTION]	Okno wyboru utworu				
[RESET/TAP TEMPO]	Menu	Metronome Setting			
TEMPO [ + ], [ - ]		Style Setting			
[METRONOME]		Metronome Setting			
[FADE IN/OUT]		Utility	Config1	Fade In/Out	
TRANSPOSE [ + ], [ - ]	Menu	Controller	Setting	Touch Response	
UPPER OCTAVE [ + ], [ - ]	Menu	Voice Setting	Tune		
MULTI PAD CONTROL	[SELECT]	Okno wyboru sekwencji Multi Pad		Multipad Edit	
	[STOP]				
	[1], [2], [3], [4]				
[MENU]	Menu	MIDI			
[MIXER]	Mixer	Volume/Pan			
[BALANCE]					
[CHANNEL ON/OFF]					
[MIC SETTING]	Mic Setting	Mixer			
[USB AUDIO PLAYER]	Okno wyboru plików audio*				
TAB [◀], [▶]	-				
[ENTER]	-				
[EXIT]	Main				
Pokrętko Data	-				
[▲], [▼], [◀], [▶]	-				
[-/NO], [+ /YES]	-				

Sterowanie		Okno otwarte za pomocą funkcji bezpośredniego dostępu			
VOICE	PART SELECT [LEFT]	Menu	Voice Setting	Voice Set Filter	Left
	PART SELECT [RIGHT 1]				Right1
	PART SELECT [RIGHT 2]				Right2
	PART ON/OFF [LEFT]			Voice Control	
	PART ON/OFF [RIGHT 1]				
	PART ON/OFF [RIGHT 2]				
	[LEFT HOLD]	Split Point/Chord Fingering	Split Point		
Przyciski wyboru kategorii VOICE	Menu	Voice Setting			
VOICE EFFECT	[HARMONY/ARPEGGIO]	Menu	Harmony/Arpeggio		
	[DSP]	Mixer		Effect	
[PLAYLIST]	Playlist				
ONE TOUCH SETTING	[1], [2], [3], [4]	OTS Information			
REGISTRATION MEMORY	REGIST BANK [+], [-]	Menu	Regist Sequence/Freeze	Registration Sequence	
	[FREEZE]			Freeze	
	[MEMORY]			Registration Sequence	
	[1], [2], [3], [4]	Regist Information		Regist Information 1–4	
	[5], [6], [7], [8]			Regist Information 5–8	
FOOT PEDAL [1], [2]	Menu	Controller	Foot Pedal	1, 2	
[MODULATION]	Menu	Controller	Setting	Modulation Wheel	
[PITCH BEND]	Menu	Controller	Setting	Pitchbend Range	
LIVE CONTROL	[1], [2]	Menu	Live Control		
[ASSIGN]					

\* To okno jest otwierane, tylko gdy napęd flash USB jest podłączony do złącza [USB TO DEVICE] w instrumencie.

# Rozwiązywanie problemów

Problemy ogólne	
Po włączeniu lub wyłączeniu zasilania słychać kliknięcie lub puknięcie.	Jest to normalne zjawisko. Instrument jest podłączany do sieci elektrycznej.
Zasilanie wyłącza się automatycznie.	Jest to normalne zjawisko, spowodowane uruchomioną funkcją automatycznego wyłączenia. W razie potrzeby należy zmienić ustawienie funkcji automatycznego wyłączenia (str. 15).
W głośnikach instrumentu słychać zakłócenia.	Zakłócenia mogą być słyszalne, gdy w pobliżu instrumentu jest używany lub dzwoni telefon komórkowy. Należy wyłączyć telefon komórkowy lub używać go w większej odległości od instrumentu.
W przypadku korzystania z instrumentu w połączeniu z aplikacją działającą na urządzeniu przenośnym w głośnikach instrumentu lub w słuchawkach słychać zakłócenia.	W przypadku użytkowania instrumentu razem z aplikacją do urządzenia przenośnego zaleca się włączenie w tym urządzeniu funkcji Tryb samolotowy, aby zapobiec ewentualnym szumom związanym z komunikacją.
Na wyświetlaczu LCD występuje trochę punktów, które stale świecą lub zawsze są zgaszone.	Jest to wynik uszkodzonych pikseli i czasami występuje w wyświetlaczach LCD z matrycami TFT. Nie oznacza to nieprawidłowego działania.
Zauważalna jest niewielka różnica w jakości brzmienia między poszczególnymi dźwiękami granymi na instrumencie.	Jest to normalne zjawisko, które wynika z własności zastosowanego w instrumencie systemu próbkowania dźwięku.
Niektóre brzmienia mają zapętlony dźwięk.	
W zależności od wybranego brzmienia można zauważyć lekkie zakłócenie lub wibracje dźwięku podczas grania w wyższych tonacjach.	
Ogólny poziom głośności dźwięku jest zbyt niski lub dźwięk w ogóle nie jest słyszalny.	<p>Główne ustawienie głośności jest zbyt niskie. Należy ustawić je na odpowiednim poziomie za pomocą pokrętła [MASTER VOLUME].</p> <p>Wszystkie partie klawiatury są wyłączone. Należy je włączyć za pomocą przycisków PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[LEFT].</p> <p>Ustawienie poziomu głośności dźwięku poszczególnych partii może być zbyt niskie. Należy go zwiększyć w oknie Balance (str. 56).</p> <p>Należy upewnić się, że dany kanał jest ustawiony, czyli ma ustawioną wartość On (str. 54, 65).</p> <p>Do instrumentu są podłączone słuchawki, co powoduje wyłączenie głośników. Należy odłączyć słuchawki.</p> <p>Należy upewnić się, że w ustawieniu Speaker (Głośnik) wybrana jest wartość On: [MENU] → Menu2 → Utility → [ENTER] → Config1.</p> <p>Przycisk [FADE IN/OUT] jest włączony, co powoduje wyciszenie dźwięku. Należy nacisnąć przycisk [FADE IN/OUT], aby wyłączyć funkcję wyciszenia.</p>
Dźwięk jest zniekształcony lub zakłócony.	<p>Ustawiony poziom głośności może być zbyt wysoki. Należy upewnić się, że wszystkie ustawienia głośności są odpowiednie.</p> <p>Może to być spowodowane pewnymi efektami lub ustawieniami filtra. Należy sprawdzić ustawienia efektu lub filtra i w razie potrzeby zmienić je, korzystając z informacji zawartych w Podręczniku operacji zaawansowanych.</p>
Nie wszystkie jednocześnie grane dźwięki wybrzmiewają.	Prawdopodobnie następuje przekroczenie możliwości polifonicznych instrumentu (str. 110). Jeśli możliwości polifoniczne instrumentu zostają przekroczone, najwcześniej zagrane dźwięki przestają wybrzmiewać, aby umożliwić zabrzmienie ostatnio zagranych dźwiękom.
Głośność klawiatury jest niższa niż głośność odtwarzanego utworu lub stylu.	Ustawiony poziom głośności partii klawiatury może być zbyt niski. Należy go zwiększyć w oknie Balance (str. 56).
Okno główne nie pojawia się nawet po włączeniu zasilania instrumentu.	Może się tak zdarzyć, jeśli do instrumentu podłączony jest napęd flash USB. Podłączenie niektórych napędów flash USB może prowadzić do wydłużenia czasu upływającego między włączeniem zasilania instrumentu a pojawieniem się okna głównego. Aby tego uniknąć, należy włączać zasilanie instrumentu po odłączeniu urządzenia USB.

Niektóre znaki w nazwach plików lub katalogów są zniekształcone.	Zmieniono ustawienia języka. Należy ustawić język odpowiedni do nazwy pliku/folderu zawierającego utwór (str. 16).
Istniejący już plik jest niewidoczny.	Zmieniono lub usunięto rozszerzenie pliku (MID itp.). Należy ręcznie zmienić nazwę pliku na komputerze, dodając odpowiednie rozszerzenie.
	Instrument nie jest w stanie wyświetlić plików, których nazwy zawierają więcej niż 50 znaków. Należy zmienić nazwę pliku w taki sposób, aby zawierała maksymalnie 50 znaków.
<b>Brzmienie</b>	
Nie słychać brzmienia wybranego w oknie wyboru brzmień.	Należy sprawdzić, czy wybrana partia jest włączona (str. 37). W razie potrzeby należy nacisnąć przycisk PART ON/OFF, aby włączyć tę partię.
Pojawia się efekt fazowy lub efekt flangera. Przy każdym uderzeniu klawiszy wybrzmiewający dźwięk jest nieco inny.	Partie RIGHT 1 i RIGHT 2 są włączone i dla obu wybrane jest to samo brzmienie. Należy wyłączyć partię RIGHT 2 lub zmienić brzmienie jednej z partii.
Niektóre brzmienia przeskakują o oktawę w tonacji, jeśli zostaną zagrane w wyższym lub niższym rejestrze.	Jest to normalne zjawisko. Niektóre brzmienia mają ograniczoną skalę, a jeśli zostanie osiągnięty jej limit, powoduje to właśnie taką zmianę tonacji.
Nie słychać brzmienia MegaVoice podczas grania na klawiaturze.	Jest to normalne zjawisko. Funkcja MegaVoice w szczególny sposób wykorzystuje regulowanie czułości na szybkość uderzenia w klawisze, aby oddać dźwięki różnych technik gry. Funkcja MegaVoice nie wybrzmiewa tylko do wyrażania wyciszenia lub pustego dźwięku podczas gry na klawiaturze. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz str. 35.
<b>Styl</b>	
Styl nie jest odtwarzany nawet po naciśnięciu przycisku [START/STOP].	Kanał podkładu rytmicznego wybranego stylu może nie zawierać żadnych danych. Należy włączyć przycisk [ACMP] i zagrać po lewej stronie klawiatury, aby partia akompaniamentu stylu była słyszalna.
Odtwarzany jest tylko kanał podkładu rytmicznego.	Należy upewnić się, że funkcja akompaniamentu automatycznego jest włączona. W tym celu należy nacisnąć przycisk [ACMP].
	Należy upewnić się, że gra na instrumencie odbywa się w partii akordów (str. 57, 58).
Nie można wybierać stylów z napędu flash USB.	Jeśli plik zawierający dane stylu ma duży rozmiar (co najmniej 120 kB), nie można wybrać stylu, ponieważ danych jest zbyt wiele, aby instrument mógł je odczytać.
<b>Utwór</b>	
Nie można wybrać utworu.	Może to być spowodowane zmianą ustawień języka. Należy ustawić język odpowiedni do nazwy pliku zawierającego utwór.
	Jeśli plik zawierający dane utworu ma duży rozmiar (co najmniej 300 kB), nie można wybrać utworu, ponieważ danych jest zbyt wiele, aby instrument mógł sobie z nimi poradzić.
Odtwarzanie utworu nie rozpoczyna się.	Utwór został zatrzymany na końcu. Należy wrócić do początku utworu, naciskając przycisk SONG [■] (STOP).
	W przypadku utworów, w których zastosowano ochronę przed zapisem, występują pewne ograniczenia powodujące czasami brak możliwości ich odtwarzania. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć na str. 25.
Odtwarzanie utworu zostaje przerwane przed jego końcem.	Włączona jest funkcja Guide (Przewodnik), w której przypadku odtwarzanie jest wstrzymywane do czasu uderzenia w odpowiedni klawisz. Należy nacisnąć przycisk [SONG FUNCTION], aby otworzyć okno Song Function Menu, a następnie nacisnąć jeden z przycisków [6 ▲▼] (Guide) w celu wyłączenia funkcji Guide (Przewodnik).
Numer taktu jest inny niż takt zapisu nutowego widoczny w oknie Song Position (Miejsce w utworze) wyświetlanym za pomocą przycisków [◀◀](REW)/[▶▶](FF).	Zdarza się tak, jeśli są odtwarzane dane muzyczne, dla których zostało ustalone określone, stałe tempo.
Podczas odtwarzania utworu nie grają niektóre kanały.	Odtwarzanie tych kanałów może być ustawione na „Off” (Wyłączone). Należy włączyć odtwarzanie tych kanałów, które są ustawione na „Off” (str. 65).
Zapisy tempa, metrum, taktu i nut są wyświetlane nieprawidłowo.	Niektóre dane utworów przeznaczonych do tego instrumentu zostały nagrane ze specjalnymi ustawieniami „free tempo” (tempo dowolne). W przypadku utworów o tego rodzaju danych zapisy tempa, metrum, taktu i nut będą wyświetlane nieprawidłowo.



<b>System USB do odtwarzania/nagrywania dźwięku</b>	
Pojawia się komunikat z informacją, że napęd jest zajęty, i nagrywanie zostaje przerwane.	Należy upewnić się, że używany napęd flash USB jest zgodny z instrumentem (str. 95).
	W napędzie flash USB może być zbyt mało wolnego miejsca. Należy sprawdzić na wyświetlaczu dostępny czas nagrywania Recordable Time (str. 76).
	W przypadku użycia napędu flash USB, w którym były już zapisywane dane, należy najpierw sprawdzić, czy nie pozostały w nim ważne informacje, a następnie sformatować go (str. 96) i ponowić próbę nagrywania.
Nie można wybrać plików audio.	Format pliku może być niezgodny z instrumentem. Obsługiwane są tylko pliki w formacie WAV. Nie można odtwarzać plików chronionych metodą DRM.
Nagrany plik jest odtwarzany z inną głośnością niż ustawiona podczas nagrywania.	Został zmieniony poziom głośności odtwarzania. Ustawienie wartości głośności na 100 powoduje odtwarzanie pliku z tą samą głośnością, jaką miał podczas nagrywania (str. 74).
<b>Mikser</b>	
Rozbrzmiewający dźwięk wydaje się dziwny lub jest inny niż dźwięk spodziewany po dokonaniu za pośrednictwem miksera zmiany brzmienia rytmicznego (zestaw perkusyjny itp.) w stylu lub w utworze.	Zmiana brzmienia rytmicznego/perkusyjnego (zestaw perkusyjny itp.) w stylu lub w utworze za pomocą parametru VOICE (brzmienie) powoduje wyzerowanie szczegółowych ustawień związanych z brzmieniem bębnów. W pewnych przypadkach przywrócenie oryginalnego brzmienia może okazać się niemożliwe. Podczas odtwarzania utworu można przywrócić oryginalne brzmienie, powracając do początku utworu i ponownie rozpoczynając jego odtwarzanie od tego miejsca. W przypadku odtwarzania stylu można przywrócić oryginalne brzmienie, ponownie wybierając ten sam styl.
<b>Pedał</b>	
Ustawienie włączenia/wyłączenia przełącznika nożnego podłączonego do złącza FOOT PEDAL jest odwrócone.	Należy zmienić ustawienia polaryzacji: [MENU] → Menu1 → Controller → [ENTER] → Setting → 4 Pedal Polarity.
<b>Połączenia</b>	
Głośniki nie wyłączają się po podłączeniu słuchawek do gniazda [PHONES].	Głośnik jest włączony. Zmienić ustawienie głośnika na „Przełącznik słuchawek” za pomocą [MENU] → Menu2 → Utility → [ENTER] → Config1 → 1 Speaker.
Ikona sieci bezprzewodowej nie wyświetla się w oknie Menu, mimo że podłączony jest adapter USB sieci bezprzewodowej.	Odłączyć adapter USB sieci bezprzewodowej i podłączyć go ponownie.

# Dane techniczne

Nazwa produktu		Digital Keyboard	
Wielkość/waga	Wymiary (szer. x gł. x wys.)		1004 x 410 x 134 mm
	Waga		8,1 kg
Elementy sterujące	Klawiatura	Liczba klawiszy	61
		Rodzaj	Organowa
		Dynamika klawiatury	Normal, Soft1, Soft2, Hard1, Hard2
	Inne kontrolery	Pokrętło Pitch Bend	Tak
		Pokrętło Modulation	Tak
		Pokrętła	2 (z możliwością przypisania funkcji)
	Wyświetlacz	Rodzaj	TFT, kolorowy LCD WQVGA
		Rozmiar	480 x 272 punkty (4,3 cala)
		Język	Angielski, francuski, hiszpański, japoński, niemiecki i włoski
	Panel	Język	Angielski
Brzmienia	Generowanie brzmień	Technologia generowania brzmienia	AWM Stereo Sampling (próbkowanie stereo AWM)
	Polifonia	Maksymalna polifonia (liczba dźwięków)	128
	Wstępnie zdefiniowane	Liczba brzmień	850 brzmień + 43 zestawy perkusyjne/efektów + 480 brzmień XG
		Brzmienia specjalne	73 S.Articulation!, 27 MegaVoice, 27 Sweet!, 64 Cool!, 71 Live!
	Zgodność		XG, GS (odtworzenie utworów), GM, GM2
Partia		Right 1, Right 2 i Left	
Efekty	Sekcja efektów pogłosowych		52 wstępnie zdefiniowane + 30 użytkownika
	Sekcja efektów Chorus		106 wstępnie zdefiniowanych + 30 użytkownika
	Sekcja efektów DSP		295 wstępnie zdefiniowanych + 30 użytkownika
	Kompresor główny		5 wstępnie zdefiniowanych + 30 użytkownika
	Główny korektor brzmienia		5 wstępnie zdefiniowanych + 30 użytkownika
	Part EQ (korektor brzmienia partii)		27 partii
	Efekty mikrofonu		Bramka szumów x 1, Kompresor x 1, 3-Band EQ (Korektor trójpasmowy) x 1
Styl	Wstępnie zdefiniowane	Liczba stylów	415
		Style specjalne	FreePlay: 1, Pro: 372, DJ: 10, Session: 32
		Tryb palcowania akordów	Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard, Smart Chord
	Inne funkcje	Sterowanie stylami	INTRO x 3, MAIN VARIATION x 4, FILL x 4, BREAK, ENDING x 3
		Ustawianie jednym przyciskiem (OTS)	4 dla każdego stylu
		Unison & Accent	Tak (80 stylów)
		Resetowanie sekcji stylu	Tak
Zgodność		Format pliku stylu (SFF), format pliku stylu GE (SFF GE)	
Możliwość rozszerzania (dodatki Expansion Pack)	Brzmienie rozszerzone		Tak (maks. około 100 MB)
	Rozszerzenie stylu		Tak (pamięć wewnętrzna)
Utworki (MIDI)	Wstępnie zdefiniowane	Liczba wstępnie zaprogramowanych utworów	3
		Nagrywanie	Liczba ścieżek
	Ilość danych		Okolo 1 MB na utwór
	Funkcja nagrywania		Szybkie nagrywanie, nagrywanie wielościeżkowe
	Format danych	Odtwarzanie	SMF (format 0 i 1), XF
Nagrywanie		SMF (format 0)	
Sekwencje Multi Pad	Wstępnie zdefiniowane	Liczba banków sekwencji Multi Pad	188 banków x 4 sekwencje
		Audio	Funkcja Audio Link
Funkcje	Brzmienia	Harmonia	Tak
		Arpeggio	Tak
		Funkcja Panel Sustain	Tak
		Monofonia/polifonia	Tak
		Informacje o brzmieniach	Tak

Funkcje	Style	Kreator stylów	Tak
		Informacje o funkcji OTS	Tak
	Utworki	Song Creator	Tak
		Funkcja wyświetlania zapisu nutowego	Tak
		Funkcja wyświetlania słów	Tak
		Funkcja Guide	Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Your Tempo
	Sekwencje Multi Pad	Kreator sekwencji Multi Pad	Tak
	Pamięć rejestracyjna	Liczba przycisków	8
		Sterowanie	Sekwencja rejestracyjna, Freeze
	Lista odtwarzania	Liczba nagrań (maks.)	Maks. 500 nagrań na plik listy odtwarzania
	System USB do odtwarzania/nagrywania dźwięku	Maks. czas nagrywania	80 minut na utwór
		Nagrywanie	WAV (44,1 kHz, 16 bitów, stereo)
		Odtwarzanie	WAV (44,1 kHz, 16 bitów, stereo)
		Time Stretch (Zakres tempa)	Tak
		Pitch Shift (Zmiana wysokości dźwięku)	Tak
		Vocal Cancel (Wyłączenie wokalu)	Tak
	Interfejs audio USB		(44,1 kHz, 16 bitów, stereo)
	Demonstracja		Tak
	Ogólne elementy sterujące	Metronom	Tak
		Tempo	5–500, nabijanie tempa
Transpozycja		-12 – 0 – +12	
Dostrajanie		414,8 – 440,0 – 466,8 Hz	
Przycisk oktawy		Tak	
Różne	Rodzaj skali	9 rodzajów	
	Bezpośredni dostęp	Tak	
Pamięć i połączenia	Pamięć	Pamięć wewnętrzna	Tak (maks. około 20 MB)
		Dyski zewnętrzne	Napęd flash USB
	Gniazda	DC IN	16 V
		Sluchawki	Standardowe stereofoniczne gniazdo słuchawkowe
		Mikrofon	Standardowe monofoniczne gniazdo słuchawkowe
		AUX IN	Minigniazdo stereofoniczne
		OUTPUT	L/L+R, R
		PEDAŁ	1 (Sustain), 2 (Unison), z możliwością przypisania funkcji
		USB DO URZĄDZENIA	Tak
		USB DO HOSTA	Tak
	Wzmacniacze/głośniki	Wzmacniacze	15 W x 2
		Głośniki	12 cm x 2
	Zasilanie	Zasilacz	PA-300C lub odpowiednik zalecany przez firmę Yamaha
		Zużycie energii	17 W (przy korzystaniu z zasilacza sieciowego PA-300C)
		Automatyczne wyłączenie	Tak
	Dołączone wyposażenie		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Podręcznik użytkownika (niniejsza książka)</li> <li>• Online Member Product Registration (Formularz rejestracyjny online użytkownika produktu)</li> <li>• Pulpit nutowy</li> <li>• Zasilacz sieciowy* (PA-300C lub odpowiednik zalecany przez firmę Yamaha), przewód zasilający*</li> </ul> <p>* Może nie być dołączony (zależnie od kraju). Można to sprawdzić u miejscowego przedstawiciela handlowego firmy Yamaha.</p>
	Akcesoria sprzedawane oddzielnie (mogą być niedostępne w zależności od lokalizacji).		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zasilacz sieciowy: PA-300C lub odpowiednik zalecany przez firmę Yamaha</li> <li>• Słuchawki: HPH-50/HPH-100/HPH-150</li> <li>• Przelączniki nożne: FC4A/FC5</li> <li>• Kontroler nożny: FC7</li> <li>• Adapter USB do sieci bezprzewodowej: UD-WL01</li> <li>• Bezprzewodowy adapter MIDI: UD-BT01</li> <li>• Głośnik niskotonowy: KS-SW100</li> <li>• Statyw instrumentu: L-6/L-7B</li> </ul> <p>(Wymiary zewnętrzne modelu PSR-SX600 są większe od wartości maksymalnych opisanych w instrukcji montażu statywu L-6. Testy wykazały jednak, że statyw tego można bezpiecznie używać z instrumentem).</p>

\* Zawartość tego podręcznika odnosi się do najnowszych danych technicznych z dnia publikacji. Najnowszy podręcznik można pobrać z witryny internetowej firmy Yamaha. Ponieważ dane techniczne, wyposażenie i akcesoria sprzedawane oddzielnie mogą się różnić w poszczególnych krajach, należy je sprawdzić u lokalnego sprzedawcy sprzętu firmy Yamaha.

# Indeks

## Symbole

- [+/YES] [-/NO], przyciski ..... 21
- [1 ▲▼] – [8 ▲▼], przyciski ..... 22

## A

- A-B Repeat (Powtarzanie A–B) ...67, 74
- ACMP ..... 50
- Adapter USB do sieci  
bezprzewodowej ..... 95, 99
- Akompaniament automatyczny ..... 48
- Akord ..... 52
- Arpeggio ..... 43, 45, 104
- Audio Link Multi Pad (Sekwencje Multi  
Pad z funkcją Audio Link) ..... 82
- Auto Fill ..... 51
- Auto Power Off (Automatyczne  
wyłączanie)..... 15

## B

- Backup (Kopia zapasowa) ..... 104
- Balance (Balans)..... 56
- Bezpośredni dostęp ..... 23
- Brzmienie ..... 18, 34

## C

- Channel (Kanał) ..... 65
- Chord Fingering  
(Palcowanie akordów) ..... 52, 104
- Chord Tutor (Nauczyciel akordów).... 52
- Compressor (Kompresor) ..... 93
- Computer-related Operations  
(Praca z komputerem) ..... 7
- Config1 (Konfiguracja 1) ..... 104
- Config2 (Konfiguracja 2) ..... 104
- Copy (File) (Kopiowanie (pliku))..... 29
- Cut (File) (Wycinanie (pliku))..... 29

## D

- Dalej (odtwarzanie utworu)..... 62
- Dane techniczne..... 110
- Dostosowanie do akordu..... 81

- Dostrajanie..... 39
- Drum Setup (Konfiguracja zestawu  
perkusyjnego)..... 59
- DSP (Digital Signal Processor, cyfrowy  
procesor sygnałów)..... 43, 79
- Dynamika klawiatury ..... 46

## E

- Echo ..... 43
- Efekt ..... 43, 93
- Efekt Chorus ..... 78
- EQ (Korektor brzmienia) ..... 93
- EXIT ..... 22
- Expansion Pack, dodatek ..... 47
- External (Zewnętrzna)..... 92

## F

- Factory Reset (Przywracanie  
ustawień fabrycznych)..... 32
- Fade In/Out (Wzmocnienie głośności/  
wyciszenie)..... 51, 63
- Filter (Filtr)..... 93
- Fingering Type (Palcowanie, tryb)..... 52
- Folder ..... 27
- Format ..... 8
- Formatowanie (napęd flash USB) .... 96
- Freeze..... 87, 104
- Funkcja ..... 103
- Funkcja Guide..... 65
- Funkcja odtwarzania/nagrywania  
dźwięku ..... 72, 75
- Funkcja Panel Sustain ..... 43

## G

- Głośność (główne ustawienie  
głośności)..... 15
- Głośność, balans ..... 56
- GM ..... 8, 47
- Gniazdo MIC INPUT..... 94
- Górny panel ..... 12
- GS ..... 8

## H

- Harmonia..... 43
- Harmony (Harmonia)..... 104

## I

- Insertion..... 79

## J

- Język..... 16

## K

- Komputer ..... 97
- Komunikat ..... 23
- Konfiguracja panelu  
(Ustawienia panelu) ..... 13
- Kopia zapasowa ..... 33
- Kreator stylów..... 59

## L

- Left Hold (Przytrzymanie brzmienia partii  
lewej ręki)..... 38
- Lista funkcji..... 104
- LIVE CONTROL, pokrętło ..... 41
- Lyric (Słowa utworu)..... 64

## M

- Main (Okno główne)..... 18
- Master EQ (Korektor główny) ..... 93
- Master Tune ..... 39, 104
- Menu1/Menu2 ..... 104
- Metronom..... 38
- Mic Setting (Ustawienia mikrofonu) .. 77
- Mixer (Mikser) ..... 92
- Multi Pad ..... 18, 80
- Multi Pad Creator  
(Kreator Multi Pad) ..... 83, 104

<b>N</b>		<b>S</b>	USB..... 24, 61, 95
Nagrywanie (plik audio)..... 75		S.Art Voice..... 35	USB Audio Interface ..... 97
Nagrywanie (w standardzie MIDI)..... 68		Scale Tune	User..... 24
Nagrywanie wielościeżkowe ..... 69		(Strojenie skali) ..... 39, 47, 104	Usuwanie..... 30
Name (File) (Nazwa (plik)) ..... 28		Score (Zapis nutowy)..... 63	Utility (Inne funkcje) ..... 104
Napęd flash USB..... 95		Sekcja (stylu)..... 51	Utwór ..... 18, 61
		Sekcja przejściowa..... 51	Utwór chroniony ..... 25
<b>O</b>		Sekcja wstępu ..... 50	Utwór demonstracyjny ..... 17, 35
Okno ..... 18		Sekcja zakończenia..... 50	Użytkownik ..... 62
Okno wyboru plików..... 24		Sekwencja rejestracyjna..... 19, 87, 104	
One Touch Setting (OTS)..... 55		SFF/SFF GE..... 8	<b>V</b>
OTS Link ..... 55		Sieć bezprzewodowa..... 95, 99	Vocal Cancel (Wyłączenie wokalu) ... 75
		Sieć WLAN ..... 56, 92	Voice Setting
<b>P</b>		Słuchawki ..... 16	(Ustawienia brzmień)..... 104
Pamięć rejestracyjna..... 19, 84		Smart Device Connection Manual	
Panel sterowania ..... 12		(Instrukcja podłączania urządzeń	<b>W</b>
Panel tylny..... 13, 94		przenośnych) ..... 7	Warstwa ..... 37
Parameter Lock		Song Creator	Wprowadzanie znaków..... 31
(Blokada parametrów) ..... 104		(Kreator utworów) ..... 71, 104	Wstępnie zdefiniowane ..... 24, 62
Pauza..... 62, 74		Song Setting	Wybór partii (brzmienia)..... 37
Pauza (stylu) ..... 51		(Ustawienia utworów) ..... 104	Wyjście ..... 101
Pedał..... 102, 104		Split Point (Punkt podziału)..... 104	Wyposażenie ..... 7
Phrase Mark (Znacznik frazy)..... 63		Stan diody ..... 51, 81, 85	Wysokość dźwięku ..... 39
Pitch Shift (Zmiana wysokości		START/STOP..... 50	
dźwięku)..... 75		Styl ..... 18, 48	<b>X</b>
Playlist (Lista odtwarzania) ..... 84		Style Creator (Kreator stylów)..... 104	XF..... 8
Plik audio ..... 18, 72		Style File Format (SFF)..... 8	XG ..... 8, 47
Podręcznik operacji		Style Setting (Ustawienia stylów) .... 104	
zaawansowanych ..... 7		Super Articulation Voices (Brzmienia	<b>Z</b>
Pogłos..... 78		Super Articulation)..... 35	Zapis nutowy ..... 63
Pokrętko..... 41		Synchro Start..... 49, 50, 62, 81	Zapisz (Plik)..... 26
Pokrętko Data ..... 21		Synchro Stop..... 50	Zarządzanie plikami ..... 25
Pokrętko Modulation ..... 40		System ..... 104	Zasilacz sieciowy ..... 14
Pokrętko Pitch Bend..... 40		System USB do odtwarzania/	Zasilanie ..... 14
połączenie ..... 94		nagrywania dźwięku ..... 72	Zeszyt Data List, tabele danych ..... 7
Powtarzanie ..... 66, 74		Szybkie nagrywanie ..... 68	
Przenośny odtwarzacz audio..... 100			
Przesunięcie oktafowe..... 19, 39	<b>T</b>		
Przewijanie do przodu ..... 62	TAB [◀ ▶], przyciski..... 22		
Przewijanie do tyłu..... 62	Tabela bezpośredniego dostępu .... 105		
Przyciski kursora ..... 20	Takt ..... 19		
Punkt podziału ..... 57	Talk (Mowa) ..... 79		
	Tempo ..... 19, 51, 63		
<b>R</b>	Text (Tekst) ..... 64		
REGIST BANK..... 86	Time Stretch (Zakres tempa) ..... 75		
Reset (Przywracanie ustawień) ..... 104	Transpozycja..... 19, 39		
Restore (Przywracanie) ..... 33			
Rozwiązywanie problemów ..... 107	<b>U</b>		
	Uderzenie..... 19		
	Unison & Accent ..... 53		

# Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

<b>English</b>	<b>Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland</b> For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area
<b>Deutsch</b>	<b>Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz</b> Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgende angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäische Wirtschaftsraum
<b>Français</b>	<b>Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse</b> Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen
<b>Nederlands</b>	<b>Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland</b> Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afprintbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte
<b>Español</b>	<b>Aviso importante: Información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza</b> Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir está disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo
<b>Italiano</b>	<b>Aviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera</b> Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattate l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea
<b>Português</b>	<b>Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça</b> Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Europeia
<b>Ελληνικά</b>	<b>Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελβετία</b> Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το παρόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε ότες τις χώρες του ΕΟΧ* και την Ελβετία, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (επιθυμητό αρχείο είναι διαθέσιμο στην ιστοσελίδα μας) ή απευθείας στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος
<b>Svenska</b>	<b>Viktigt: Garantierinformation för kunder i EES-området* och Schweiz</b> För detaljerad information om denna Yamaha-produkt samt garantier och service i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvärdig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbeidsområdet
<b>Norsk</b>	<b>Viktig merknad: Garantierinformasjon for kunder i EØS* og Sveits</b> Detaljert informasjon om dette Yamaha-produktet og garantier og service for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamaha-kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet
<b>Dansk</b>	<b>Vigtig oplysning: Garantiplysninger til kunder i EØO* og Schweiz</b> De kan finde detaljerede garantiplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantierestbeholdning for EØO* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØO: Det Europæiske Økonomiske Område

<b>Suomi</b>	<b>Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille</b> Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohdat, tiedot saatte alla olevasta netti-osoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue
<b>Polski</b>	<b>Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* a w Szwajcarii</b> Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu, firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową. (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy
<b>Česky</b>	<b>Důležité oznámení: Zaručení informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku</b> Podrobné zaručení informace o tomto produktu Yamaha a zaručení servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedeném webovém adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zástupce firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor
<b>Magyar</b>	<b>Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára</b> A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keressék fel a webhelyünk az alábbi címen (a webhelyen nyomatható fájl is talál), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői részével. * EGT: Európai Gazdasági Térség
<b>Eesti keel</b>	<b>Ouline märkus: Garantiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele</b> Täpsem teave saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie sait on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond
<b>Latviešu</b>	<b>Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē</b> Lai saņemtu detaļizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzu, apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazināties ar jūsu valsts apkalpojošo Yamaha pārstātniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomiskā zona
<b>Lietuvių kalba</b>	<b>Dėmesio: informacija dėl garantijos priekšams EEE* ir Šveicarioje</b> Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarioje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdinamas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šalyje. *EEE — Europos ekonominė erdvė
<b>Slovenčina</b>	<b>Dôležitá upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku</b> Podrobnejšie informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garancionom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor
<b>Slovensščina</b>	<b>Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici</b> Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (našljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor
<b>Български език</b>	<b>Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария</b> За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционото обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейски икономически пространство
<b>Limba română</b>	<b>Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția</b> Pentru informații detaliate privind accesul produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați broul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European
<b>Hrvatski</b>	<b>Važna obavijest: Informacije o jamstvu za države EGP-a i Švicarske</b> Za detaljne informacije o jamstvu za ovaj Yamahin proizvod te jamstvenom servisu za cijeli EGP i Švicarsku, molimo Vas da posjetite web-stranicu navedenu u nastavku ili kontaktirate ovlaštenog Yamahinog dobavljača u svojoj zemlji. * EGP: Europski gospodarski prostor

<https://europe.yamaha.com/warranty/>

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, Toronto, Ontario M1S 3R1,  
Canada  
Tel: +1-416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,  
U.S.A.  
Tel: +1-714-522-9011

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de México, S.A. de C.V.**  
Av. Insurgentes Sur 1647 Piso 9, Col. San José  
Insurgentes, Delegación Benito Juárez, CDMX,  
C.P. 03900, México  
Tel: +52-55-5804-0600

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil Ltda.**  
Praça Professor José Lannes, 40-Cjs 21 e 22, Brooklin  
Paulista Novo CEP 04571-100 – São Paulo – SP,  
Brazil  
Tel: +55-11-3704-1377

### ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,  
Sucursal Argentina**  
Olga Cossetini 1553, Piso 4 Norte,  
Madero Este-C1107CEK,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: +54-11-4119-7000

### PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN REGIONS/ CARIBBEAN REGIONS

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
Edificio Torre Davivienda, Piso: 20  
Avenida Balboa, Marbella, Corregimiento de Bella  
Vista, Ciudad de Panamá, Rep. de Panamá  
Tel: +507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM/IRELAND

**Yamaha Music Europe GmbH (UK)**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, U.K.  
Tel: +44-1908-366700

### GERMANY

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: +49-4101-303-0

### SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch  
Switzerland in Thalwil**  
Seestrasse 18a, 8800 Thalwil, Switzerland  
Tel: +41-44-3878080

### AUSTRIA/CROATIA/CZECH REPUBLIC/ HUNGARY/ROMANIA/SLOVAKIA/ SLOVENIA

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria**  
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria  
Tel: +43-1-60203900

### POLAND

**Yamaha Music Europe  
Sp.z o.o. Oddział w Polsce**  
ul. Wielicka 52, 02-657 Warszawa, Poland  
Tel: +48-22-880-08-88

### BULGARIA

**Dinacord Bulgaria LTD.**  
Bul. Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa  
1528 Sofia, Bulgaria  
Tel: +359-2-978-20-25

### MALTA

**Olimpus Music Ltd.**  
Valletta Road, Mosta MST9010, Malta  
Tel: +356-2133-2093

### NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

**Yamaha Music Europe, Branch Benelux**  
Clarissenhof 5b, 4133 AB Vianen, The Netherlands  
Tel: +31-347-358040

### FRANCE

**Yamaha Music Europe**  
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités de Pariest,  
77183 Croissy-Beaubourg, France  
Tel: +33-1-6461-4000

### ITALY

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy**  
Via Tinelli N.67/69 20855 Gerno di Lesmo (MB),  
Italy  
Tel: +39-039-9065-1

### SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal  
en España**  
Ctra. de la Coruña km. 17,200, 28231  
Las Rozas de Madrid, Spain  
Tel: +34-91-639-88-88

### GREECE

**Philippos Nakas S.A. The Music House**  
19th km. Leof. Lavriou 190 02 Peania – Attiki,  
Greece  
Tel: +30-210-6686260

### SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany Filial  
Scandinavia**  
JA Wettergrensgata 1, 400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: +46-31-89-34-00

### DENMARK

**Yamaha Music Denmark,  
Fillial of Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland**  
Generatorvej 8C, ST. TH., 2860 Søborg, Denmark  
Tel: +45-44-92-49-00

### FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Antaksentie 4  
FI-01510 Vantaa, Finland  
Tel: +358 (0)96185111

### NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -  
Norwegian Branch**  
Grini Næringspark 1, 1332 Østerås, Norway  
Tel: +47-6716-7800

### ICELAND

**Hjodfaerahusid Ehf.**  
Sidumula 20  
IS-108 Reykjavik, Iceland  
Tel: +354-525-5050

### CYPRUS

**Nakas Music Cyprus Ltd.**  
Nikis Ave 2k  
1086 Nicosia  
Tel: +357-22-511080  
**Major Music Center**  
21 Ali Riza Ave. Ortakoy  
P.O.Box 475 Lefkoşa, Cyprus  
Tel: (392) 227 9213

### RUSSIA

**Yamaha Music (Russia) LLC.**  
Room 37, entrance 7, bld. 7, Kievskaya street,  
Moscow, 121059, Russia  
Tel: +7-495-626-5005

### OTHER EUROPEAN REGIONS

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: +49-4101-303-0

## AFRICA

**Yamaha Music Gulf FZE**  
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,  
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE  
Tel: +971-4-801-1500

## MIDDLE EAST

### TURKEY

**Yamaha Music Europe GmbH  
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi**  
Mor Sumbul Sokak Varyap Meridian Business  
1.Blok No:1 113-114-115  
Bati Atasehir İstanbul, Turkey  
Tel: +90-216-275-7960

### ISRAEL

**RBX International Co., Ltd.**  
P.O Box 10245, Petach-Tikva, 49002  
Tel: (972) 3-925-6900

## OTHER REGIONS

**Yamaha Music Gulf FZE**  
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,  
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE  
Tel: +971-4-801-1500

## ASIA

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

**Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.**  
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,  
Shanghai, China  
Tel: +86-400-051-7700

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: +852-2737-7688

### INDIA

**Yamaha Music India Private Limited**  
P-401, JMD Megapolis, Sector-48, Sohna Road,  
Gurugram-122018, Haryana, India  
Tel: +91-124-485-3300

### INDONESIA

**PT Yamaha Musik Indonesia Distributor**  
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: +62-21-520-2577

### KOREA

**Yamaha Music Korea Ltd.**  
11F, Prudential Tower, 298, Gangnam-daero,  
Gangnam-gu, Seoul, 06253, Korea  
Tel: +82-2-3467-3300

### MALAYSIA

**Yamaha Music (Malaysia) Sdn. Bhd.**  
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: +60-3-78039000

### SINGAPORE

**Yamaha Music (Asia) Private Limited**  
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,  
Singapore 530202, Singapore  
Tel: +65-6740-9200

### TAIWAN

**Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.**  
2F., No.1, Yuandong Rd., Banqiao Dist.,  
New Taipei City 22063, Taiwan (R.O.C.)  
Tel: +886-2-7741-8888

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
3, 4, 15, 16th Fl., Siam Motors Building,  
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,  
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand  
Tel: +66-2215-2622

### VIETNAM

**Yamaha Music Vietnam Company Limited**  
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach  
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,  
Ho Chi Minh City, Vietnam  
Tel: +84-28-3818-1122

### OTHER ASIAN REGIONS

[https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/  
index.html](https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/index.html)

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
Level 1, 80 Market Street, South Melbourne,  
VIC 3205 Australia  
Tel: +61-3-9693-5111

### NEW ZEALAND

**Music Works LTD**  
P.O. BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,  
New Zealand  
Tel: +64-9-634-0099

### REGIONS AND TRUST

**TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN**  
[https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/  
index.html](https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/index.html)



P77025445

Yamaha Global Site  
<https://www.yamaha.com/>

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

Manual Development Group  
© 2020 Yamaha Corporation  
Published 12/2021

LB-B0