



DIGITAL KEYBOARD

YPT-410

Podręcznik użytkownika



SPECIAL MESSAGE SECTION

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

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

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

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

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

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

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

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

NOTICE:

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

ENVIRONMENTAL ISSUES:

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

Battery Notice:

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

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

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

Warning:

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

Disposal Notice:

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

NAME PLATE LOCATION:

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

Model

Serial No.

Purchase Date

PLEASE KEEP THIS MANUAL

92-BP (bottom)

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

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

2. IMPORTANT:

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

3. NOTE:

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

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

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

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

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

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

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

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

(class B)

OBSERVERA!

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

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

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

(standby)

Entsorgung leerer Batterien (nur innerhalb Deutschlands)

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz. Verbrauchte Batterien oder Akkumulatoren dürfen nicht in den Hausmüll. Sie können bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgegeben werden. Informieren Sie sich bei Ihrer Kommune.

(battery)

COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

Responsible Party : Yamaha Corporation of America

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

Telephone : 714-522-9011

Type of Equipment : Digital Keyboard

Model Name : YPT-410

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following two conditions:

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

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

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

(FCC DoC)

ZALECENIA

PRZECZYTAJ UWAŻNIE PRZED PODJĘCIEM DAJSZYCH CZYNNOŚCI

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



OSTRZEŻENIE

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

Zasilacz/łącznik zasilający na prąd zmienny

- Zawsze stosuj napięcie odpowiednie do używanego instrumentu. Wymagane napięcie jest podane na tabliczce znamionowej instrumentu.
- Stosuj tylko określony łącznik (PA-3C lub odpowiednik zalecany przez firmę Yamaha). Użycie nieprawidłowego łącznika może spowodować uszkodzenie lub przegrzanie instrumentu.
- Okresowo sprawdzaj stan gniazdka elektrycznego oraz usuwaj bród i kurz, który może się w nim gromadzić.
- Nie umieszczaj łącznika zasilającego na prąd zmienny w pobliżu źródeł ciepła, takich jak grzejniki lub kaloryfery. Unikaj nadmiernego zginania przewodu, gdyż może to doprowadzić do jego uszkodzenia. Nie stawiaj na nim ciężkich przedmiotów ani nie układaj go w miejscu, w którym może być nadeptany, pociągnięty lub przejechany.

Zakaz otwierania

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

Ostrzeżenie przed wodą

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

Ostrzeżenie przed ogniem

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

Niepokojące objawy

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



PRZESTROGA

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

Zasilacz/łącznik zasilający na prąd zmienny

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

Bateria

- Zawsze należy sprawdzać, czy baterie są włożone zgodnie z oznaczeniami biegunów +/- . Niewykonanie tej czynności może spowodować przegrzanie, pożar lub wyciek elektrolitu.
- Wszystkie baterie zawsze należy wymieniać jednocześnie. Nowych baterii nie należy używać ze starymi. Nie wolno również łączyć rodzajów baterii, np. baterii alkalicznych z bateriami manganowymi, baterii różnych producentów ani różnych rodzajów baterii tego samego producenta, ponieważ może to spowodować przegrzanie, pożar lub wyciek elektrolitów.

- Nie usuwaj baterii przez ich spalanie.
- Nie próbuj ładować baterii, które nie są do tego przeznaczone.
- Jeżeli bateria się wyczerpie lub urządzenie nie jest używane przez długi czas, wyjmij baterie z urządzenia, aby uniknąć wycieku elektrolitów.
- Trzymaj baterie poza zasięgiem dzieci.
- Jeżeli baterie przeciekają, unikaj stykania się z wyciekającym płynem. Jeżeli elektrolit dostanie się do oczu, zetknie z ustami lub skórą, zmyj go natychmiast wodą i skontaktuj się z lekarzem. Elektrolity działają korozyjnie i mogą powodować utratę wzroku lub oparzenia.

Lokalizacja

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

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

Połączenia

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

Konserwacja

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

Obchodzenie się z instrumentem

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

Zapisywanie danych

Zapisywanie danych i tworzenie kopii zapasowej

Po wyłączeniu zasilania instrumentu ustawienia panelu i niektóre inne typy danych zostaną utracone. Zapisz dane w pamięci rejestracyjnej (str. 80). Zapisane dane mogą zostać utracone na skutek uszkodzenia lub niewłaściwej obsługi.

Zapisz istotne dane w urządzeniu zewnętrznym, na przykład na komputerze. (str. 91).

Tworzenie kopii zapasowej danych z nośnika zewnętrznego

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

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

Zawsze wyłączaj zasilanie, jeśli instrument nie jest używany.

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

Pamiętaj, aby pozbywać się zużytych baterii zgodnie z obowiązującymi przepisami.

Ilustracje i rzuty ekranowe zamieszczone w niniejszym Podręczniku użytkownika służą jedynie celom instruktażowym i mogą się różnić od tego, co w rzeczywistości widać na instrumencie.

● Znaki towarowe

- Windows jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Microsoft® Corporation zarejestrowanym w USA i innych krajach.
- Nazwy firm i produktów wymienione w tej instrukcji są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

Informacja o prawach autorskich

Poniżej zamieszczono tytuł, autorów i informacje o prawach autorskich utworu zainstalowanego wstępnie na tym instrumencie.

Tytuł utworu: Against All Odds

Kompozytor: Collins 0007403

Właściciel praw autorskich: EMI MUSIC PUBLISHING LTD AND HIT & RUN MUSIC LTD

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

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

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

Logo na płycie czołowej



GM System Level 1

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



XGlite

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



USB

USB to skrót od Universal Serial Bus (uniwersalna magistrala szeregową). Jest to port szeregowy przeznaczony do łączenia komputera z urządzeniami peryferyjnymi. Inną jego zaletą jest możliwość podłączania i odłączania urządzeń w czasie pracy komputera.



Stereo Sampled Piano

Dzięki wykorzystaniu zaawansowanego systemu generowania dźwięku AWM (Advanced Wave Memory) firmy Yamaha instrument dysponuje specjalnym brzmieniem Portable Grand Piano, które zostało utworzone w technologii próbkowania stereo.



Touch Response

Wyjątkowo naturalna funkcja Touch Response (czułość klawiatury) wraz z wygodnym wyłącznikiem daje maksymalną kontrolę nad wyrazistością wszystkich brzmień. Funkcja ta działa w połączeniu z funkcją filtra dynamicznie regulującego barwę tonów brzmienia w odpowiedzi na siłę nacisku na klawisze – zupełnie jak w prawdziwym instrumencie muzycznym.



STYLE FILE

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

***Dziękujemy za zakup instrumentu
Yamaha YPT-410!***

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

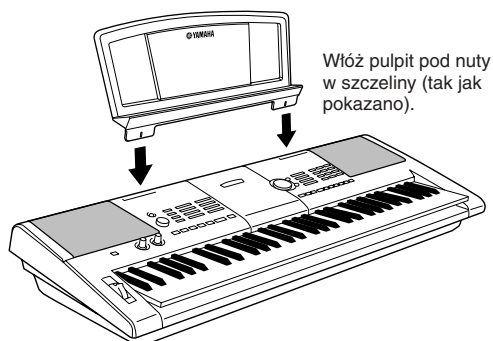
***Po przeczytaniu schowaj ten Podręcznik w bezpiecznym miejscu tak, aby mieć go pod ręką
i móc do niego często zaglądać, żeby lepiej poznać lub zrozumieć daną operację czy funkcję.***

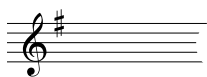
Dołączone wyposażenie

Opakowanie z instrumentem YPT-410 zawiera następujące elementy (prosimy o sprawdzenie, czy są wszystkie):

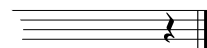
- Podręcznik użytkownika
- Pulpit pod nuty
- Płyta CD-ROM

● Pulpit pod nuty



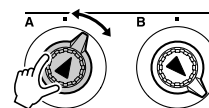


Funkcje specjalne YPT-410



■ Tworzenie nowych brzmień ► Strona 18

Za pomocą tylko dwóch potencjometrów możesz wprowadzać zniekształcenie o zmiennym poziomie, modyfikować barwę oraz inne elementy dźwięku, zmieniając brzmienie łagodnie lub drastycznie. Tym potencjometrom można przypisywać efekty, parametry filtra, obwiedni i wiele innych. Nowe brzmienia można tworzyć w czasie rzeczywistym!



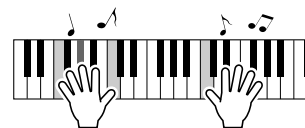
■ Funkcja Arpeggio ► Strona 14

Podobnie jak analogiczne funkcje dostępne w niektórych syntezatorach funkcja ta umożliwia automatyczne tworzenie efektu arpeggio po zagranii odpowiednich nut na klawiaturze (nuty akordu są odtwarzane nie równocześnie, lecz jedna po drugiej, w krótkich odstępach). W zależności od typu i sposobu palcowania można tworzyć rozmaite arpeggia.



■ Technologia Performance Assistant ► Strona 23

Graj na klawiaturze wraz z odtwarzanym utworem, tworząc za każdym razem doskonałe brzmienie... nawet jeśli grasz niewłaściwe nuty! Musisz tylko grać na klawiaturze – np. na przemian w części przeznaczonej do gry lewą i prawą ręką – a będziesz uzyskiwać profesjonalne brzmienie tak długo, jak długo będziesz grać w sposób zsynchronizowany z muzyką.



■ Rozmaitość brzmień ► Strona 28

Brzmienie instrumentu uzyskiwane za pomocą klawiatury może naśladować dźwięki skrzypiec, fletu, harfy lub innego instrumentu z szerokiej gamy dostępnych brzmień. Możesz na przykład zmienić nastrój utworu napisanego na fortepian, grając go brzmieniem skrzypiec. Poznaj całkowicie nowy świat muzycznej różnorodności.



■ Style muzyczne ► Strona 33

Potrzebujesz pełnego akompaniamentu? Wypróbuj style muzyczne automatycznego akompaniamentu.

Muzyczne style akompaniamentowe są ekwiwalentem kompletnego zespołu akompaniującego, obejmując style muzyczne od walca, przez ośmiotaktową balladę, aż po styl eurotrance... i wiele innych. Wybierz styl muzyczny pasujący do charakteru muzyki, którą chcesz grać lub eksperymentuj z nowymi stylami, aby poszerzyć swoje muzyczne horyzonty.



Spis treści

Informacja o prawach autorskich.....	6
Logo na płycie czołowej	6
Dołączone wyposażenie.....	7
Funkcje specjalne YPT-410	8
Konfiguracja	10
Wymagania odnośnie do zasilania.....	10
Podłączanie słuchawek (gniazdo [PHONES/OUTPUT])	11
Podłączanie pedału przełączającego (gniazdo [SUSTAIN])	11
Podłączanie do komputera (port USB).....	11
Włączanie zasilania.....	11
Elementy płyty czołowej i złącza	12
Płyta czołowa	12
Ściana tylna.....	13
Krótki przewodnik	14
Tworzenie arpeggio	14
Tworzenie własnego brzmienia	18
Przypisywanie efektów do potencjometrów.....	18
Posługiwanie się potencjometrami	21
Prosty sposób odtwarzania brzmień fortepianowych	23
Graj obiema rękami	23
Zmiana tempa utworu.....	27
Odtwarzanie brzmienia rozmaitych instrumentów	28
Wybór i odtwarzanie brzmienia zasadniczego – tryb Main	28
Równoczesne odtwarzanie dwóch brzmień – tryb Dual.....	29
Odtwarzanie różnych brzmień lewą i prawą ręką – tryb Split.....	30
Gra przy użyciu brzmienia koncertowego fortepianu	31
Zestawy perkusyjne	32
Wybierz i wykorzystaj zestaw perkusyjny	32
Odtwarzanie stylów akompaniamentowych	33
Wybieranie stylu akompaniamentowego.....	33
Gra z wykorzystaniem stylu akompaniamentowego	34
Odtwarzanie akordów akompaniamentu automatycznego.....	38
Utwory	39
Wybór i odsłuchiwanie utworu.....	39
Pauza oraz szybkie „przewijanie” do przodu i do tyłu	40
Rodzaje utworów.....	42
Wybór utworu dla funkcji Lesson	43
Lekcja 1 – Waiting	43
Lekcja 2 – Your Tempo	46
Lekcja 3 – Minus One.....	47
Praktyka prowadzi do perfekcji – funkcja Repeat & Learn	48
Korzystanie z muzycznej bazy danych	49
Zmiana stylu muzycznego	50
Odsłuchiwanie demo funkcji Easy Song Arranger	50
Funkcja Easy Song Arranger	50
Zapis własnej gry	52
Konfiguracja śladów	52
Procedura zapisu	52
Funkcja Song Clear – kasowanie utworów użytkownika.....	55
Funkcja Track Clear – kasowanie śladu w utworze użytkownika	55
Kopia zapasowa i resetowanie instrumentu	56
Kopia zapasowa	56
Resetowanie.....	56
Operacje podstawowe i ekran LCD	57
Operacje podstawowe.....	57
Elementy ekranowe.....	59

Operacje zaawansowane

Dodawanie efektów	60
Harmonizer (funkcja Harmony)	60
Dodawanie pogłosu	61
Dodawanie efektu modulowanego.....	62
Funkcje użyteczne podczas gry	63
Metronom.....	63
Określanie ilości miar w takcie oraz długości każdej miary ...	64
Regulacja poziomu głośności metronomu	64
Manualne wyznaczanie tempa (funkcja Tap).....	65
Czułość klawiatury na siłę nacisku (funkcja Touch Response)	65
Funkcja Pitch Bend	66
Funkcje Transpose i Tuning	66
Sterowanie poziomem głośności arpeggia za pomocą dynamiki gry	67
Funkcja One Touch Setting	68
Regulacja poziomu głośności harmonii.....	69
Dobieranie ustawień korektora charakterystyki	69
Funkcje automatycznego akompaniamentu	70
Odmiany akompaniamentowe	70
Regulacja poziomu głośności odtwarzania stylu.....	72
Wyznaczanie punktu podziału	72
Odtwarzanie stylu akordami bez partii rytmicznej	73
Ładowanie plików stylów muzycznych.....	74
Podstawowe informacje o akordach	75
Wyszukiwanie akordów za pomocą słownika (funkcja Dictionary)	77
Parametry utworu	78
Poziom głośności odtwarzania utworu	78
Funkcja A-B Repeat.....	78
Wyciszanie partii utworu	79
Zmiana brzmienia linii melodycznej utworu	79
Zapamiętywanie ulubionych ustawień płyty czołowej	80
Zapis danych w pamięci rejestracyjnej	80
Przywoływanie ustawień z pamięci rejestracyjnej.....	81
Menu FUNCTION	82
Wyszukiwanie i edycja parametrów menu FUNCTION	82
Podłączanie do komputera	85
Czym jest MIDI.....	85
Podłączenie komputera osobistego	86
Transfer danych muzycznych do i z komputera.....	87
Zdalne sterowanie urządzeniami MIDI.....	88
Transfer ustawień płyty czołowej	89
Wymiana danych pomiędzy komputerem i instrumentem	89
Instrukcja instalacyjna płyty CD-ROM	92
Ważne uwagi o płycie CD-ROM	92
Zawartość płyty CD-ROM	93
Wymagania systemowe	94
Instalacja oprogramowania	94
Dodatek	99
Rozwiązywanie problemów	99
Zapisy nutowe	100
Wykaz brzmień	106
Wykaz zestawów perkusyjnych	110
Wykaz stylów akompaniamentowych	112
Wykaz typów arpeggio	113
Muzyczną bazą danych	114
Wykaz utworów znajdujących się na dołączonej płycie CD-ROM	116
Wykaz typów efektów	117
Schemat implementacji MIDI	118
Format danych MIDI	120
Dane techniczne	121
Indeks	122



Konfiguracja

Wykonaj poniższe czynności ZANIM włączysz zasilanie.

Wymagania odnośnie do zasilania

Chociaż instrument będzie działał zasilany zarówno przez zasilacz sieciowy (opcja), jak i baterie, firma Yamaha zaleca stosowanie zasilacza sieciowego, kiedy tylko jest to możliwe. Zasilacz sieciowy jest bardziej przyjaźniejszy dla środowiska od baterii i nie wyczerpuje zasobów naturalnych.

Korzystanie z zasilacza sieciowego

- 1 Upewnij się, że przełącznik [STANDBY/ON] znajduje się w położeniu STANDBY (nie jest wciśnięty).

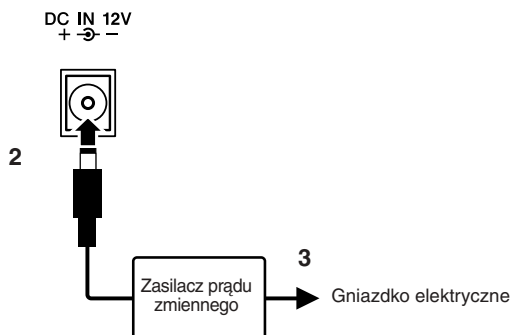
⚠ OSTRZEŻENIE

- Do zasilania instrumentu używaj **WYŁĄCZNIE** zasilacza sieciowego PA-3C firmy Yamaha (lub innego, zalecanego przez firmę Yamaha). Używanie innych zasilaczy może spowodować nieodwracalne uszkodzenie zarówno zasilacza, jak i instrumentu.

- 2 Do gniazda zasilania podłącz zasilacz sieciowy (PA-3C lub inny, zalecany przez firmę Yamaha).
- 3 Włącz zasilacz sieciowy do gniazdka elektrycznego.

⚠ PRZESTROGA

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

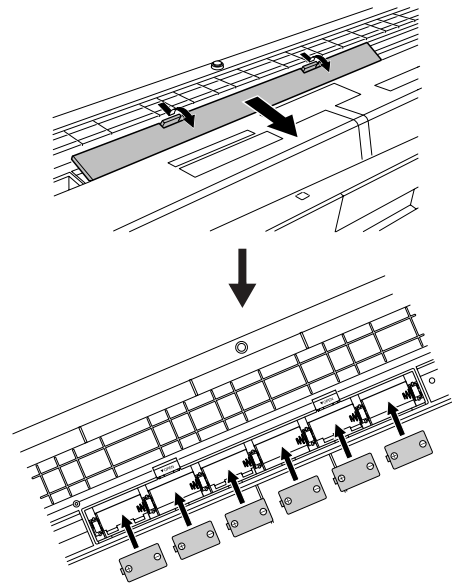


Korzystanie z baterii

- 1 Otwórz pokrywę schowka na baterie, który znajduje się w dnie instrumentu.
- 2 Włóż sześć nowych baterii alkalicznych, zwracając uwagę, aby bieguny pasowały do oznaczeń na ścianie schowka.
- 3 Włóż na miejsce pokrywę schowka, zwracając uwagę, aby dobrze się zamknął.

UWAGA

- Podłączenie zasilacza sieciowego automatycznie uruchamia ten typ zasilania i odłącza obwód zasilania baterijnego, nawet jeśli baterie znajdują się w pojemniku.



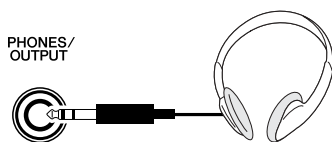
Instrument do prawidłowego działania potrzebuje sześciu baterii 1,5 V, rozmiar „D”, R20P (LR20) lub ich odpowiedników. (Zaleca się używanie baterii alkalicznych). Gdy bateria będzie za słaba, by instrument działał prawidłowo, wymień wszystkie baterie, uwzględniając niżej wymienione zalecenia. Jeśli to konieczne, upewnij się, że wszystkie istotne dane użytkownika zostały zapisane (zobacz str. 56), ponieważ po wyjęciu baterii ustawienia użytkownika płyty czołowej zostaną utracone.

⚠ PRZESTROGA

- W tym instrumencie należy używać baterii manganowych lub alkalicznych. Inne rodzaje baterii (w tym także baterie ładowalne) mogą mieć nagłe spadki mocy, gdy obniża się ich pojemność, co może spowodować utratę danych w pamięci flash.
- Należy zwrócić uwagę, aby baterie były zainstalowane w dobrym kierunku, z zachowaniem właściwej polaryzacji (tak jak pokazano). Niewłaściwa instalacja baterii może spowodować przegrzanie, pożar i/lub wyciek żrących chemikaliów.
- Kiedy baterie się zużywają, należy je wymienić na komplet sześciu nowych baterii. **NIGDY** nie należy mieszać nowych i starych baterii. Nie wolno używać jednocześnie różnych rodzajów baterii (np. alkalicznych i manganowych).
- Jeśli instrument nie będzie używany przez dłuższy czas, wyjmij baterie z instrumentu, aby uchronić się przed możliwym wyciekem elektrolitu.
- W czasie przesyłania danych do pamięci flash należy korzystać z zasilacza sieciowego. Baterie (również ładowalne) mogą się szybko zużywać w czasie takich operacji. Jeśli baterie wyczerpią się w trakcie przesyłania danych, zarówno dane przesłane, jak i aktualnie przesyłane zostaną utracone.

Wszelkich połączeń należy dokonać **PRZED** włączeniem zasilania.

Podłączanie słuchawek (gniazdo [PHONES/OUTPUT])



Głośniki instrumentu YPT-410 wyłączają się automatycznie, gdy do tego gniazda zostanie włożona wtyczka.

Gniazdo [PHONES/OUTPUT] może działać również jako wyjście zewnętrzne. Można połączyć gniazdo [PHONES/OUTPUT] ze wzmacniaczem instrumentu, systemem stereo, mikserem, magnetofonem lub innym urządzeniem audio o liniowym poziomie w celu przekazania sygnału wychodzącego z instrumentu do tego urządzenia.

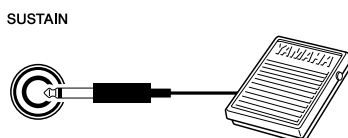
OSTRZEŻENIE

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

PRZESTROGA

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

Podłączanie pedału przełączającego (gniazdo [SUSTAIN])

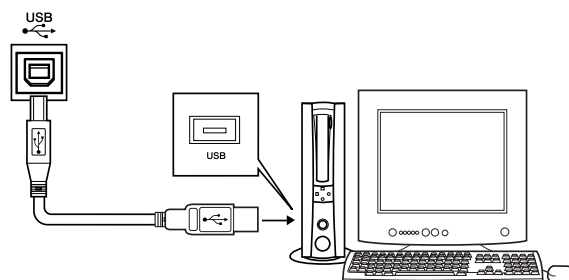


Funkcja Sustain umożliwia podtrzymywanie wybrzmiewania dźwięków w czasie gry przez naciśnięcie pedału przełączającego. Podłącz pedał przełączający Yamaha FC4 lub FC5 do tego gniazda i używaj go do włączania i wyłączania funkcji SUSTAIN.

UWAGA

- Przed włączeniem zasilania należy się upewnić, czy wtyczka pedału przełączającego tkwi pewnie w gnieździe [SUSTAIN].
- Nie należy naciskać pedału przełączającego w trakcie włączania zasilania. Takie naciskanie spowoduje zmianę polaryzacji pedału przełączającego i jego odwrotne działanie.

Podłączanie do komputera (port USB)



Połącz port USB instrumentu z portem USB komputera w celu wymiany danych muzycznych oraz plików utworów (strona 86). W celu wymiany danych za pomocą złącza USB należy:

- Po pierwsze, upewnić się, że przełącznik [STANDBY/ON] znajduje się w położeniu STANDBY (nie jest wciśnięty), a następnie kablem USB połączyć komputer z instrumentem. Po podłączeniu kabli włączyć zasilanie instrumentu.
- Na komputerze zainstalować sterownik USB MIDI.

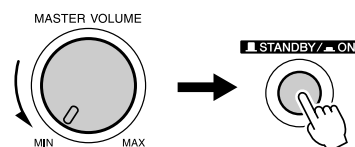
Instalację sterownika USB MIDI opisano na stronie 94.

UWAGA

- Upewnij się, że zakupiony w sklepie muzycznym, komputerowym lub elektrycznym kabel USB jest dobrej jakości.

Włączanie zasilania

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



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

PRZESTROGA

- Nawet jeśli włącznik zasilania jest w położeniu „STANDBY”, prąd o minimalnym natężeniu nadal płynie do urządzenia. Jeśli instrument nie będzie używany przez długi czas, należy pamiętać o odłączeniu zasilacza sieciowego z gniazdka i/lub wyjęciu baterii z instrumentu.

PRZESTROGA

- Nigdy nie próbuj wyłączyć zasilania, gdy na ekranie wyświetlany jest napis „Writing!” (Zapisywanie!). Takie działanie może spowodować uszkodzenie pamięci flash i utratę danych.



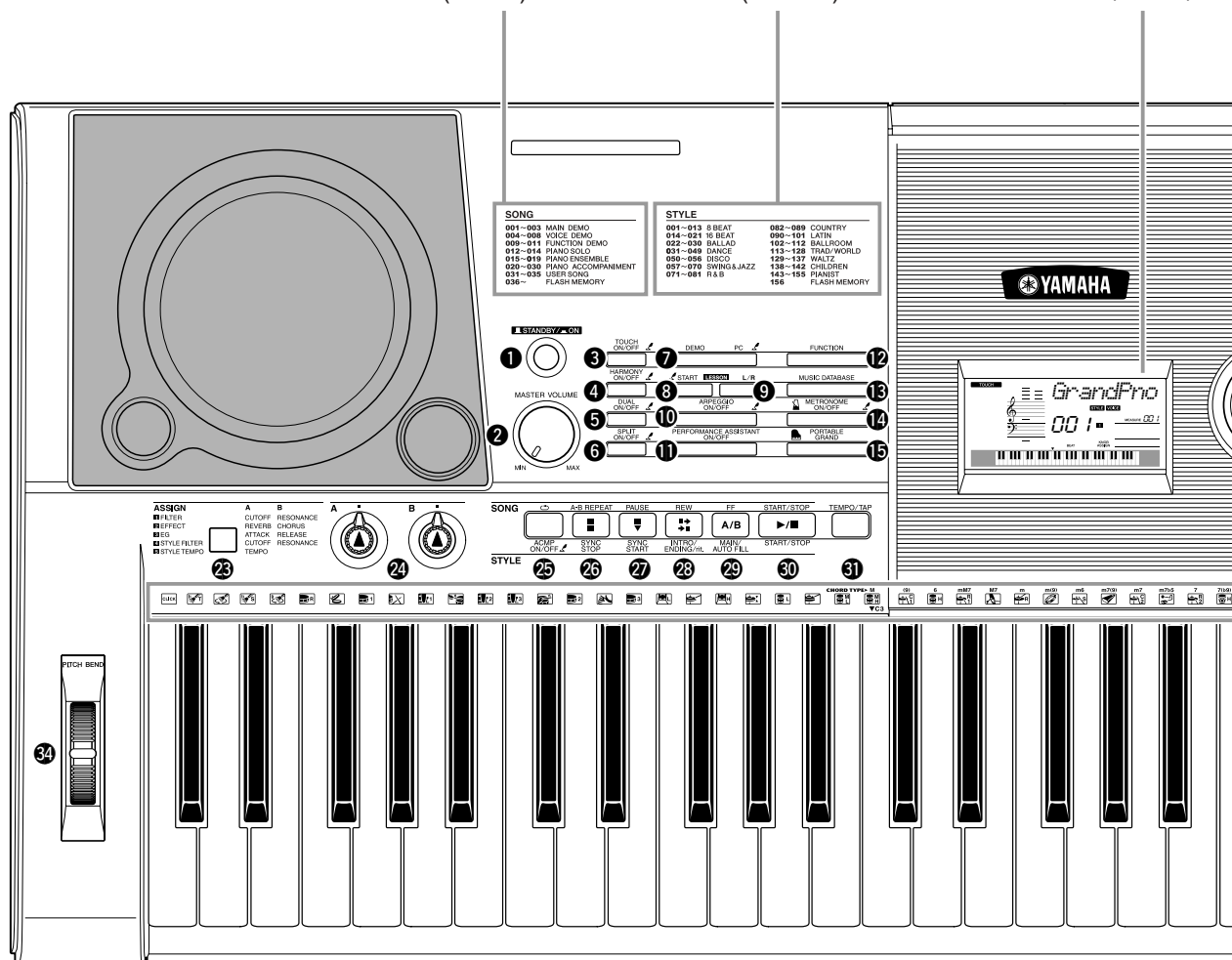
Elementy płyty czołowej i złącza

Płyta czołowa

Wykaz kategorii utworów
(str. 41)

Wykaz typów stylów muzycznych
(str. 112)

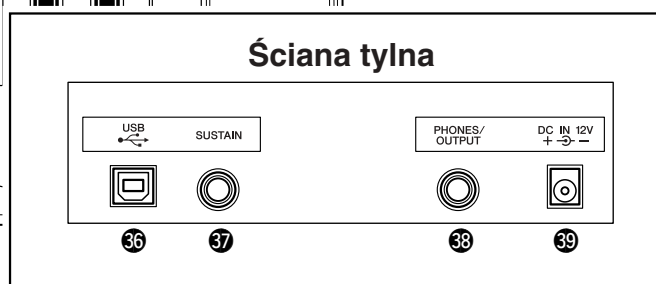
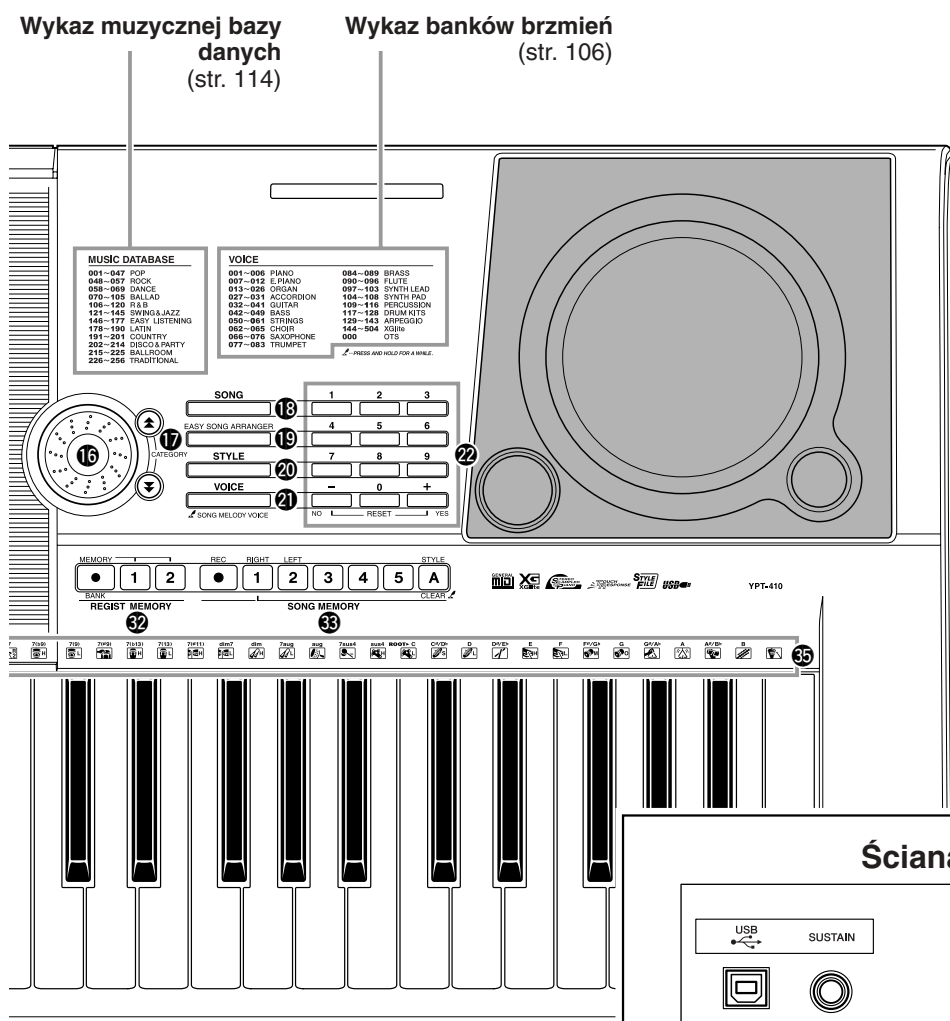
Ekran
(str. 59)



Płyta czołowa

- ❶ Przycisk [STANDBY/ON]..... str. 11
- ❷ Potencjometr [MASTER VOLUME]..... str. 11, 24
- ❸ Przycisk [TOUCH ON/OFF] str. 65
- ❹ Przycisk [HARMONY ON/OFF] str. 60
- ❺ Przycisk [DUAL ON/OFF] str. 29
- ❻ Przycisk [SPLIT ON/OFF] str. 30
- ❼ Przycisk [DEMO] str. 40
- ❽ Przycisk [START] grupy LESSON str. 44
- ❾ Przycisk [L/R] grupy LESSON str. 44
- ❿ Przycisk [ARPEGGIO ON/OFF] str. 14
- ⓫ Przycisk [PERFORMANCE ASSISTANT ON/OFF] str. 23
- ⓬ Przycisk [FUNCTION] str. 82
- ⓭ Przycisk [MUSIC DATABASE] str. 49

- ⓮ Przycisk [METRONOME ON/OFF].....str. 63
- ⓯ Przycisk [PORTABLE GRAND]str. 31
- ⓰ Koło danych.....str. 58, 82
- ⓱ Przyciski grupy CATEGORY [▲] i [▼]str. 58, 82
- ⓲ Przycisk [SONG]str. 39
- ⓳ Przycisk [EASY SONG ARRANGER]str. 50
- ⓴ Przycisk [STYLE]str. 33
- ⓵ Przycisk [VOICE]str. 28
- ⓶ Przyciski numeryczne [0]-[9], przyciski [+] i [-]str. 58, 82
- ⓷ Przycisk [ASSIGN]str. 18
- ⓸ Potencjometry [A] i [B]str. 21
- ⓹ [↺](REPEAT & LEARN)/ Przycisk [ACMP ON/OFF].....str. 48, 34



- 26 [A-B REPEAT]/**
Przycisk [SYNC STOP]..... str. 78, 71
- 27 [PAUSE]/**
Przycisk [SYNC START]..... str. 40, 70
- 28 [REW]/**
Przycisk [INTRO/ENDING/rit.] str. 40, 71
- 29 [FF]/**
Przycisk [MAIN/AUTO FILL]..... str. 40, 71
- 30 Przycisk [START/STOP]** str. 33, 40, 58
- 31 Przycisk [TEMPO/TAP].....** str. 27
- 32 REGIST MEMORY**
[●] (MEMORY/BANK),
Przyciski [1], [2] str. 80
- 33 Grupa SONG MEMORY**
Przyciski [REC], [1]-[5], [A] str. 52
- 34 Koło PITCH BEND** str. 66
- 35 Ikony zestawu perkusyjnego.....** str. 32

Ściana tylna

- 36 Port USB**str. 11, 86
- 37 Gniazdo [SUSTAIN]**str. 11
- 38 Gniazdo [PHONES/OUTPUT]**str. 11
- 39 Gniazdo [DC IN 12V]**str. 10

UWAGA

- Tylko cztery poniższe przyciski świecą się po wybraniu (inne przyciski nie świecą się nawet po wybraniu).

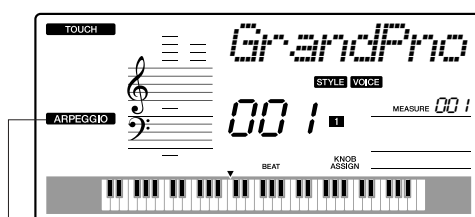
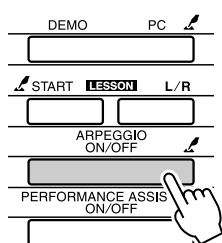
- 18 przycisk [SONG]
- 19 przycisk [EASY SONG ARRANGER]
- 20 przycisk [STYLE]
- 21 przycisk [VOICE]



Tworzenie arpeggio

Funkcja Arpeggio służy do tworzenia arpeggio (akordów sekwencyjnych), generowanych poprzez zagranie na klawiaturze wymaganych nut. Na przykład można zagrać nuty trójdźwięku – tonikę, tercję i kwintę – a funkcja Arpeggio automatycznie wygeneruje rozmaite interesujące frazy arpeggio. Zmiana typu arpeggio oraz nut sterujących umożliwia tworzenie wielu sekwencji i fraz, które można wykorzystywać do tworzenia muzyki i podczas występów.

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



ARPEGGIO

Po jej włączeniu na ekranie pojawi się ikona „ARPEGGIO”.

● Brzmienia a funkcja Arpeggio

Ten instrument umożliwia wybór rozmaitych brzmień, które można odtwarzać za pomocą klawiatury. Po wybraniu brzmienia o numerze od 129 do 143 funkcja Arpeggio jest włączana automatycznie, więc odtwarzanie fraz arpeggio można rozpocząć od razu. Po wybraniu innego brzmienia funkcja Arpeggio jest automatycznie wyłączana.

Aby posługiwać się brzmieniami o numerach od 129 do 143 bez stosowania funkcji Arpeggio, po wybraniu jednego z tych brzmień naciśnij przycisk [ARPEGGIO ON/OFF], żeby ją wyłączyć.

UWAGA

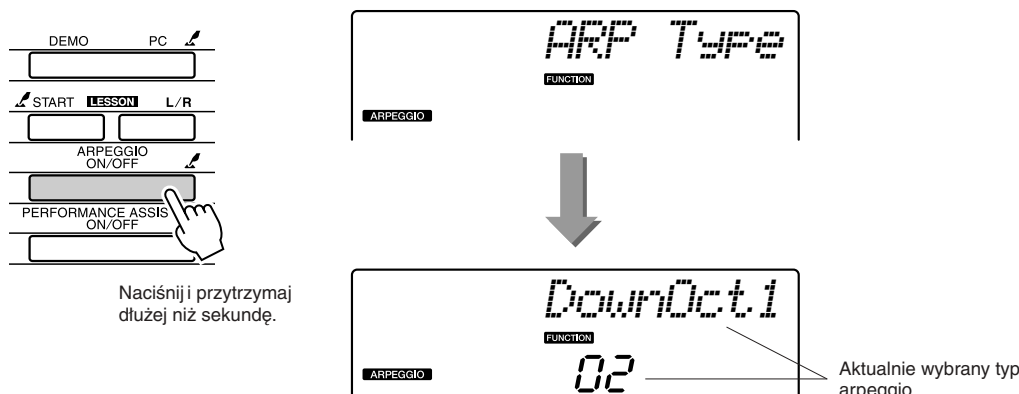
- Zobacz „Odtwarzanie brzmienia rozmaitych instrumentów” na stronie 28.

● Wykaz brzmień, dla których funkcja Arpeggio jest włączana automatycznie.

Numer brzmienia	Nazwa brzmienia	Numer brzmienia	Nazwa brzmienia
129	Synth Sequence	137	Piano Arpeggio
130	Sawtooth Lead Arpeggio	138	Ballad Electric Piano
131	Analog Sequence	139	Guitar Chord
132	Chord Sequence	140	Guitar Arpeggio
133	Sawtooth	141	Acid Synth
134	Square Pulse	142	Arabic Loop
135	Trance	143	Massive Percussion
136	Synth Echo		

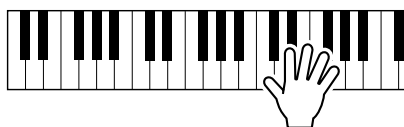
2 Wybierz typ arpeggia.

Po wybraniu brzmienia z pamięci dobierane jest automatycznie najodpowiedniejsze arpeggio, ale w łatwy sposób można wybrać inny jego rodzaj.



Naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę przycisk [ARPEGGIO ON/OFF] a na ekranie pojawi się nazwa aktualnie stosowanego typu arpeggio. Za pomocą koła danych wybierz odpowiedni typ arpeggia. Wykaz dostępnych typów arpeggio zamieszczono na stronie 113.

3 Zagraj na klawiaturze.



Brzmienie arpeggia będzie się zmieniać w zależności od ilości naciśniętych klawiszy oraz miejsca na klawiaturze, w którym będziesz grać. W tym momencie można zapisać ustawienia instrumentu, aby móc je wywołać później w dowolnej chwili i powtórzyć tę partię (strona 80). Możesz również zapisać to, co grasz (strona 52).

UWAGA

- Upewnij się, że podczas włączania i wyłączania funkcji Arpeggio nie jest naciśnięty żaden klawisz.

Funkcja Arpeggio działa tylko w trybach Main i Dual – nie można jej stosować w trybie Split. Funkcja Arpeggio nie może być stosowana równocześnie z funkcją Harmony.

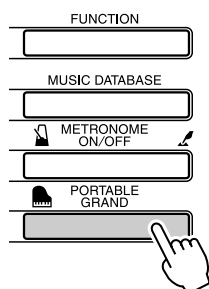
4 Gdy przestaniesz korzystać z funkcji Arpeggio, naciśnij przycisk [ARPEGGIO ON/OFF], aby ją wyłączyć.

Tworzenie pełnego brzmienia

Aby tworzyć interesujące struktury dźwiękowe i akompaniamenty, można odtwarzać styl muzyczny i lewą ręką wybierać akordy sterujące, prawą ręką odtwarzając równocześnie sekwencje arpeggio.

1 Wybierz brzmienie dla klawiatury (strona 28).

W tym przykładzie użyte zostaną brzmienia koncertowego fortepianu akustycznego, więc naciśnij przycisk [PORTABLE GRAND]. Ta wygodna metoda umożliwia natychmiastowe wybranie brzmienia poprzez naciśnięcie jednego przycisku.



2 Po włączeniu funkcji Arpeggio wybierz typ arpeggia (punkty 1 i 2 na poprzedniej stronie).

Na potrzeby tego przykładu wybierz „02 DownOct1”.

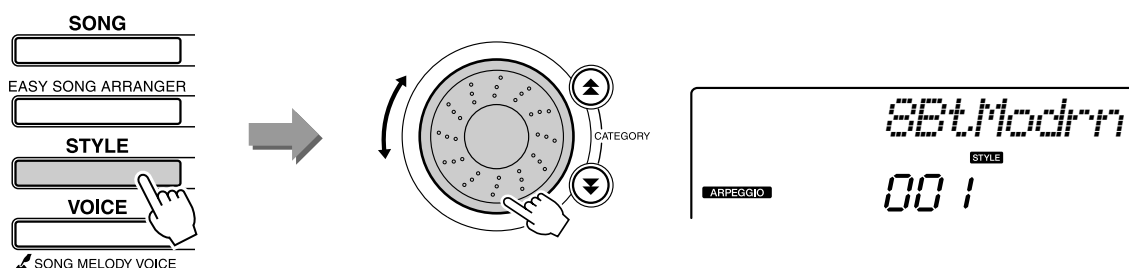
W ten sposób zakończone zostały przygotowania do zastosowania funkcji Arpeggio.

3 Wybierz styl muzyczny, który chcesz stosować wraz z funkcją Arpeggio.

Styl to sekwencje automatycznego akompaniamentu.

Naciśnij przycisk [STYLE] a na ekranie pojawi się nazwa aktualnie wybranego stylu.

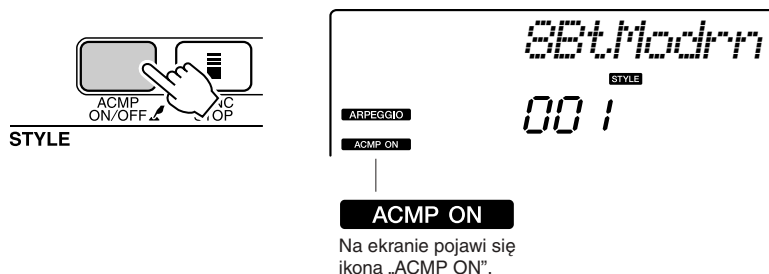
Za pomocą koła danych wybierz żądany styl akompaniamentowy. Na potrzeby tego przykładu użyty zostanie „001 8BtModrn” (ośmiotaktowy styl nowoczesny).



UWAGA

- Zobacz „Odtwarzanie stylów akompaniamentowych” na stronie 33.

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



Po włączeniu automatycznego akompaniamentu lewa część klawiatury jest wykorzystywana tylko do wybierania akordów sterujących.

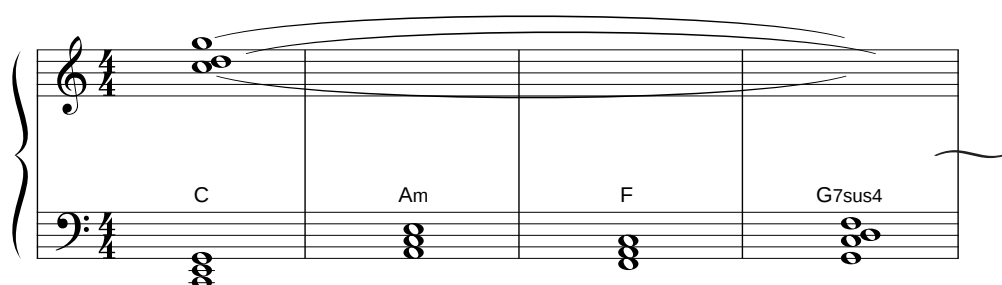
UWAGA

- Zobacz „Po włączeniu automatycznego akompaniamentu...” na stronie 34.

5 Naciśnij przycisk [START/STOP].

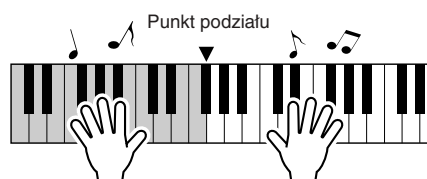
Rozpocznie się odtwarzanie partii rytmicznej wybranego stylu.

6 Zaczynij grać.



Słuchaj uważnie partii rytmicznej i na początku taktu graj nuty pokazane w zapisie nutowym. Równocześnie rozpocznie się odtwarzanie pełnego akompaniamentu oraz sekwencji arpeggio. Tonacja akompaniamentu będzie się zmieniać za każdym razem, gdy w lewej części klawiatury zagrasz nowy akord. Oczywiście można również zmieniać palcowanie prawej ręki w celu uzyskania interesujących zmian.

Osoby, które nie osiągnęły jeszcze odpowiedniej biegłości w posługiwaniu się prawą ręką, mogą posłużyć się funkcją PAT (Performance Assistant Technology – technologia wspomagania wykonawcy), opisaną na stronie 23. Gdy ta funkcja jest włączona, naciśnięcie dowolnego klawisza w prawej części klawiatury zawsze będzie generować poprawne muzycznie nuty!



Za każdym razem, gdy będziesz odtwarzać styl akompaniamentowy, posługując się również prawą częścią klawiatury, pamiętaj, aby lewa ręka naciskała tylko te klawisze, które znajdują się na lewo od punktu podziału klawiatury, a prawa ręka – tylko te znajdujące się na prawo od tego punktu (strona 30).

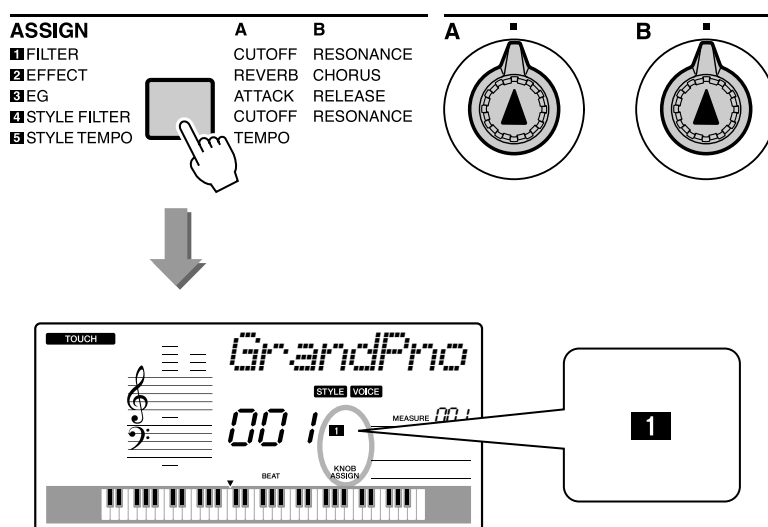


Tworzenie własnego brzmienia

Dwa potencjometry umieszczone w dolnej, lewej części płyty czołowej służą do modyfikowania odtwarzanego dźwięku w rozmaity muzyczny sposób. Do tych dwóch potencjometrów można przypisywać według potrzeb filtr, obwiednię i inne efekty. W tym rozdziale omówiony zostanie sposób przypisywania efektów oraz podanych zostanie kilka wskazówek, jak się nimi posługiwać.

Przypisywanie efektów do potencjometrów

Każde naciśnięcie przycisku [ASSIGN] wybiera kolejny z pięciu dostępnych efektów: **1** → **2** → **3** → **4** → **5** → **1** →... itd. Aktualnie wybrana kombinacja jest pokazywana na ekranie.



Numer/Efekt	Potencjometr [A]	Potencjometr [B]
1 Filter	Filter Cutoff	Filter Resonance
2 Effect	Reverb Send Level	Chorus Send Level
3 EG	Attack Time	Release Time
4 Style Filter	Filter Cutoff	Filter Resonance
5 Style Tempo	Tempo	–No Effect–

Efekty zostały dobrane w pary wymienione w powyższej tabeli.
 Układu par nie można zmienić.

1–3: te efekty oddziałują tylko na brzmienia zasadnicze trybu Main i Dual. Nie oddziałują na brzmienia w trybie Split. Style akompaniamentowe i utwory również nie są przetwarzane przez te efekty.

4–5: te efekty oddziałują tylko na style.

1 Częstotliwość

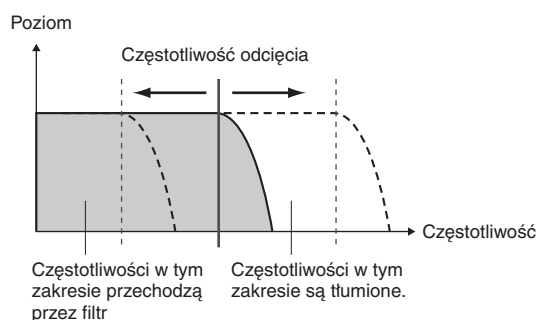
Filtr modyfikuje dźwięk w taki sposób, że przepuszcza tylko określone częstotliwości i/lub podbija częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia. Efekty uzyskiwane za pomocą filtra mogą być używane do tworzenia brzmień o syntezatorowym charakterze.

* Filtr powoduje czasem występowanie zniekształceń w zakresie niskich częstotliwości.

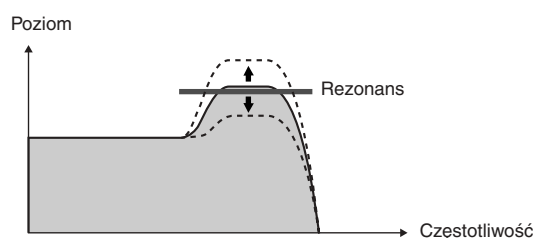
Kilka wskazówek dotyczących posługiwania się filtrem znajduje się na stronie 22.



Potencjometr [A] służy do modyfikowania częstotliwości odcięcia, a więc regulacji barwy tonów.

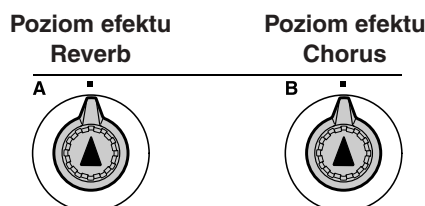


Potencjometr [B] służy do modyfikowania wielkości rezonansu filtra. Zwiększanie rezonansu filtra powoduje podbijanie częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia, wzmacniając w ten sposób skutki działania filtra.



2 Efekty przestrzenne

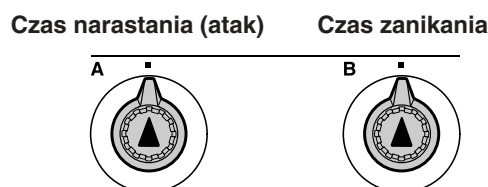
Efekt pogłosowy (Reverb) symuluje akustykę sali koncertowej lub pomieszczenia klubowego, natomiast efekt Chorus tworzy „multiinstrumentalne” brzmienie.



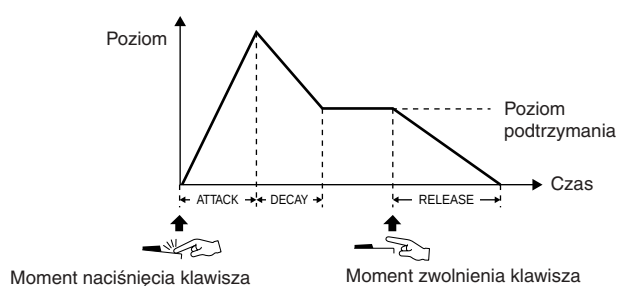
Potencjometr [A] służy do regulacji głębokości efektu pogłosowego, a potencjometr [B] do określania głębokości efektu Chorus.

3 EG (generator obwiedni)

Generator obwiedni służy do określania, w jaki sposób poziom głośności będzie się zmieniać z upływem czasu. Można na przykład skrócić czas narastania poziomu głośni (atak) brzmień perkusyjnych lub wydłużyć ten czas w przypadku posługiwania się brzmieniem instrumentu smyczkowego. Albo wydłużyć lub skrócić czas wybrzmiewania dźwięku, aby go idealnie dopasować do odgrywanego utworu.



Potencjometr [A] służy do regulacji czasu narastania (czasu, jaki upłynie od naciśnięcia klawisza do osiągnięcia maksymalnego poziomu głośności). Potencjometr [B] służy do regulacji czasu zanikania (czasu, jaki upłynie od zwolnienia klawisza do momentu, gdy poziom głośności dźwięku osiągnie wartość 0).

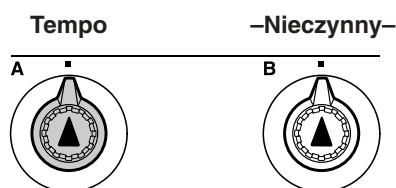


4 Filtr stylu muzycznego



Przy takim ustawieniu potencjometrów filtr przetwarza brzmienie odtwarzanego stylu akompaniamentowego. Potencjometry [A] i [B] pełnią takie same funkcje, jak w przypadku opcji „**1** Filtr”, opisanej na poprzedniej stronie.

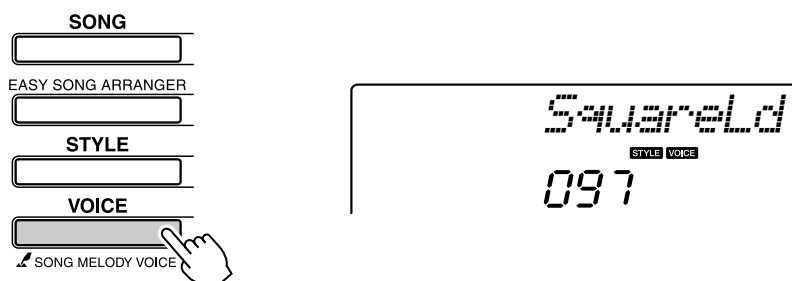
5 Tempo stylu



Potencjometr [A] służy do regulacji tempa odtwarzania stylu akompaniamentowego i sekwencji arpeggio. Przekręcanie gałki potencjometru w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara zwiększa tempo odtwarzania, a w kierunku przeciwnym je zmniejsza. Przy położeniu środkowym gałki potencjometru stosowane jest tempo domyślne.

Posługiwanie się potencjometrami

- 1** Wybierz brzmienie, które chcesz odtwarzać za pomocą klawiatury.



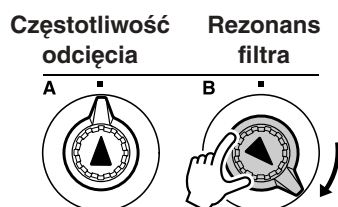
Po naciśnięciu przycisku [VOICE] na ekranie pojawi się nazwa aktualnie wybranego brzmienia. Za pomocą koła danych wybierz żądane brzmienie. Na potrzeby tego przykładu wybierz syntezatorowe brzmienie solówkowe „97 SquareLd”.

- 2** Naciśnij przycisk [ASSIGN] tyle razy, aby wybrać opcję „**1** Filtr” (na ekranie pojawi się symbol „**1**”).



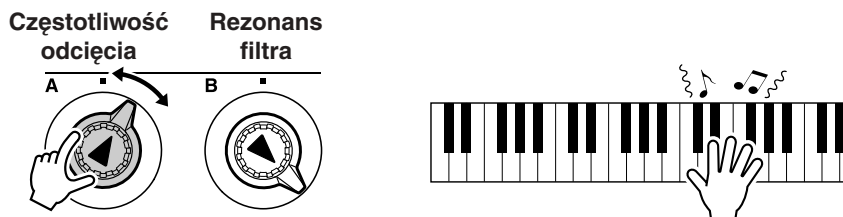
Teraz potencjometr [A] będzie służył do regulowania częstotliwości odcięcia, a potencjometr [B] do modyfikowania rezonansu filtra.

- 3** Gałkę potencjometru [B] przekręć maksymalnie w prawo, wybierając maksymalne ustawienie.



Jeśli poziom głośności będzie mieć wartość maksymalną, przekręcenie gałki potencjometru do końca w prawo może powodować zniekształcenia. W takim przypadku zredukuj poziom głośności.

4 Graj prawą ręką, a lewą kręć gałką potencjometru [A].



Jeśli wybierzesz inne brzmienie, ustawienia potencjometrów zostaną zresetowane, a z pamięci wybrane zostaną najlepsze ustawienia dla nowego brzmienia. Podobnie po wybraniu opcji „**4** STYLE FILTER” ustawienia potencjometrów zostaną zresetowane, jeśli wybrany jest inny styl akompaniamentowy. Własne dobrane już ustawienia najlepiej zapisać w pamięci rejestracyjnej (strona 80), tak aby można je było wywołać, gdy będą potrzebne. Możesz również zapisać partie, wykorzystujące ustawienia własne (strona 52).

Poniższa tabela podaje kilka interesujących sposobów posługiwania się efektami, które można przypisywać do potencjometrów.

Zmiana opcji nie powoduje natychmiastowej zmiany brzmienia. Po wybraniu innej opcji pracy potencjometrów brzmienie zmieni się dopiero po pierwszym ich użyciu.

● Kilka pomysłów na posługiwanie się potencjometrami

Numer/Efekt	Wypróbuj to
1 FILTER	Wybierz syntetyczne brzmienie solówkowe (bank SYNTH LEAD) lub brzmienie z banku PAD (strona 106). Gałkę potencjometru [B] przekręć do końca w prawo i kręć gałką potencjometru [A], aby uzyskać przestrzenne, pływające brzmienie, typowe dla muzyki lat osiemdziesiątych ubiegłego stulecia.
2 EFFECT	Wybierz brzmienie, które już jest przetwarzane przez efekty Reverb i Chorus i gałki obu potencjometrów przekręć do końca w lewo, aby posłuchać czystego brzmienia, nieprzetwarzanego przez efekty. Następnie możesz zmienić położenie gałek potencjometrów, aby brzmienie stało się mocniejsze i bogatsze.
3 EG	Wybierz brzmienie fortepianowe i gałkę potencjometru [B] przekręć do końca w prawo, a potencjometru [A] ustaw mniej więcej „na godzinie trzeciej”. Uzyskasz majestatyczne, jakby organowe brzmienie. Czas narastania będzie stosunkowo długi, więc naciśnij klawisze i przytrzymaj je, aby dźwięki wybrzmiały do końca. Idealne do wolnych kawałków.
4 STYLE FILTER	Wybierz styl muzyczny „31 EuroTrance”. Włącz akompaniament i uruchom odtwarzanie (strona 34). Gałkę potencjometru [B] ustaw mniej więcej „na godzinie trzeciej”, a potencjometru [A] „na godzinie ósmej”. Ogólne brzmienie stylu powinno być trochę stłumione z uwypukloną partią perkusyjną, podkreślającą mocny rytm.
5 STYLE TEMPO	Uruchom odtwarzanie stylu muzycznego lub arpeggia (strona 14) i używając potencjometru [A], zmieniaj tempo odtwarzania.



Prosty sposób odtwarzania brzmień fortepianowych

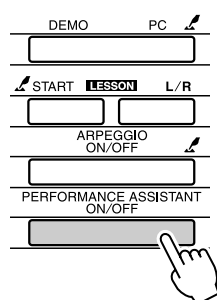
Instrument został wyposażony w funkcję PAT, umożliwiającą granie z towarzyszeniem utworu i uzyskiwanie brzmienia wielkiego pianisty (choć może będziesz popełniać wiele błędów)! W rzeczywistości możesz grać dowolne nuty i ciągle brzmieć dobrze! Więc jeśli nawet nie umiesz grać na fortepianie ani czytać zapisu nutowego, możesz czerpać przyjemność z grania muzyki. Na naukę nigdy nie jest za późno!

Na stronie 25 znajduje się więcej informacji o funkcji PAT, która pomoże grać.

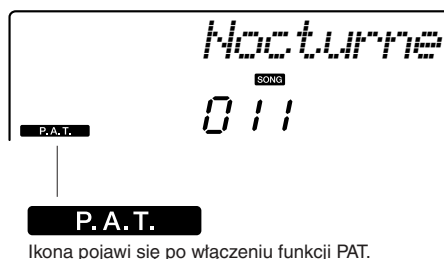
Graj obiema rękami

1 Naciśnij przycisk [PERFORMANCE ASSISTANT ON/OFF].

Funkcja PAT zostanie włączona.
Na ekranie pojawi się ikona „P.A.T.”.



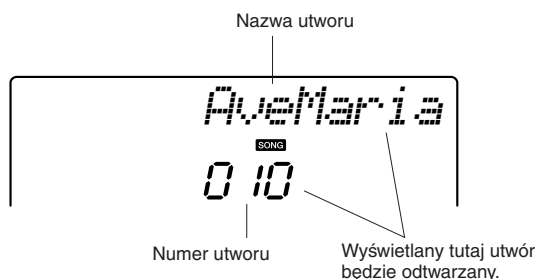
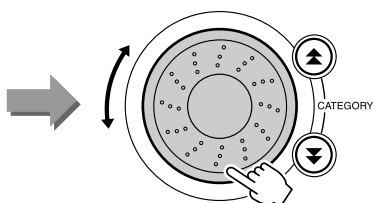
Naciśnij przycisk [PERFORMANCE ASSISTANT ON/OFF], aby włączyć lub wyłączyć funkcję.



Ikona pojawi się po włączeniu funkcji PAT.

2 Wybierz utwór.

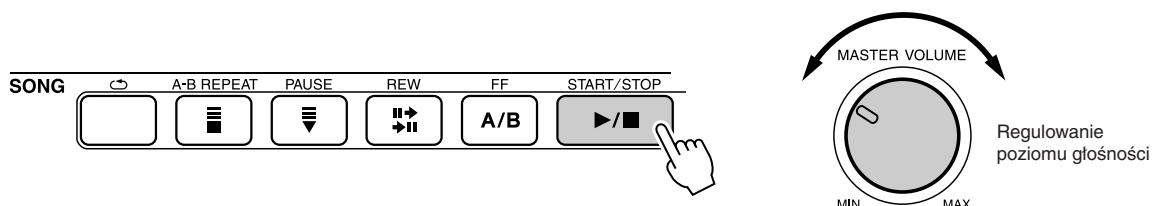
Naciśnij przycisk [SONG], a na ekranie pojawi się numer i nazwa utworu.
Za pomocą koła danych lub innych elementów płyty czołowej można wybrać inny utwór.
Na potrzeby tego przykładu spróbuj wybrać „010 AveMaria”.



● Co to jest utwór?

Oczywiście typowe znaczenie tego słowa jest znane, ale w tym instrumencie pojęcie „utwór” odnosi się również do danych, składających się na kawałek muzyki. Utworów można słuchać, używać ich podczas lekcji i w zakresie rozmaitych funkcji (strona 39).

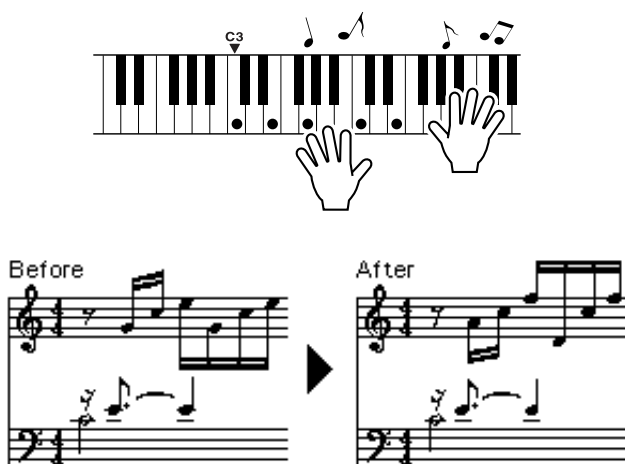
3 Naciśnij przycisk [START/STOP].



Rozpocznie się odtwarzanie utworu.

Sekwencja zasadnicza będzie odtwarzana w pętli. Słuchaj czterech taktów, starając się zapamiętać tę sekwencję. Teraz zagraj coś od piątego taktu.

4 Zagraj na klawiaturze.



Za pomocą obu rąk zagraj, wraz z akompaniamentem, partię po lewej. Możesz nawet wciąż naciskać te same klawisze: C, E, G, C, E, G, C, E. Funkcja PAT na pewno sprawi, że nuty będą się pojawiać tak, jakby były odgrywane zgodnie z zapisem nutowym. Nie przestawaj grać, a funkcja PAT będzie „poprawiać” twoje nuty.

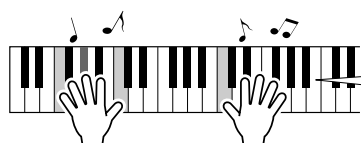
Aby zatrzymać odtwarzanie, naciśnij przycisk [START/STOP].

5 Naciśnij ponownie przycisk [PERFORMANCE ASSISTANT ON/OFF], aby wyłączyć funkcję.

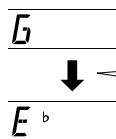
Pełny zapis nutowy utworu Ave Maria znajduje się na stronie 102.

Używaj funkcji PAT, aby grać jak zawodowiec!

Zanim zaczniesz, spróbuj wyczuć rytm utworu. Następnie, z rękami ułożonymi tak jak pokazuje rysunek, graj na przemian raz lewą, a raz prawą ręką (obojętnie które klawisze).



Brzmi, jakby grane były właściwe nuty!

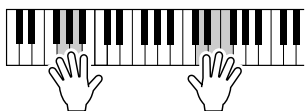


Jeszcze lepsze efekty uzyskasz wtedy, gdy lewa ręka będzie grać w sposób zgodny ze wskazaniami ekranowego wskaźnika akordów.

Jak to brzmi? Dzięki funkcji PAT uzyskasz zadowalające efekty bez względu na to, gdzie będziesz grać.

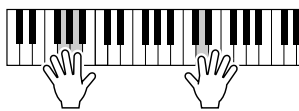
Następnie wypróbuj trzy metody gry pokazane niżej. Każda metoda gry daje inne efekty.

- Graj w ten sam sposób obiema rękami – typ 1.



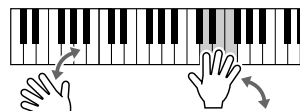
Prawą ręką graj trzy nuty równocześnie.

- Graj w ten sam sposób obiema rękami – typ 2.



Prawą ręką graj po jednej nucie (np. palec wskazujący → palec środkowy → palec serdeczny).

- Graj raz jedną, a raz drugą ręką – typ 3.



Prawą ręką graj trzy nuty równocześnie.

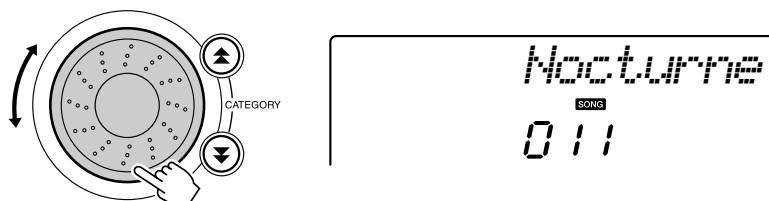
Gdy nabierzesz wprawy, lewą ręką graj akordy, a prawą ręką melodię... lub wypróbuj inną kombinację.

Korzystanie z funkcji PAT wymaga odtwarzania utworu zawierającego dane akordowe lub włączenia automatycznego akompaniamentu.

Jeśli utwór zawiera wymagane dane, akordy są pokazywane w prawej części ekranu (strona 59).

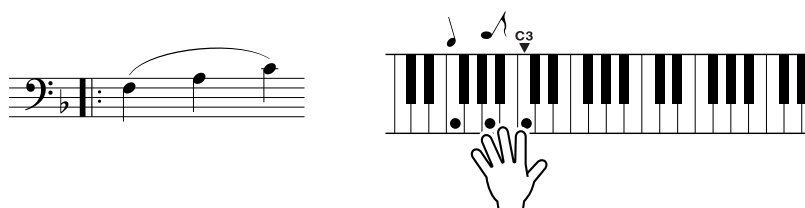
Następnie spróbuj zagrać Chopin Nocturne.

- 1** Procedura jest taka sama jak opisana we fragmencie dotyczącym odtwarzania utworu Ave Maria na stronach 23-25. Wybierz „011 Nocturne”.



- 2** Posłuchaj ośmiu taktów, następnie zacznij grać od dziewiątego.

Naciśnij klawisze pokazane na rysunku. Lewą ręką trzymaj wciśnięte klawisze F, A i C, a prawidłowe nuty będą wybrzmiewać wraz z progresją utworu. Gdy oswoisz się z partią lewej ręki, zajrzyj do akapitu „Prosty sposób odtwarzania brzmień fortepianowych” na stronie 23 i spróbuj dodać partię prawej ręki.

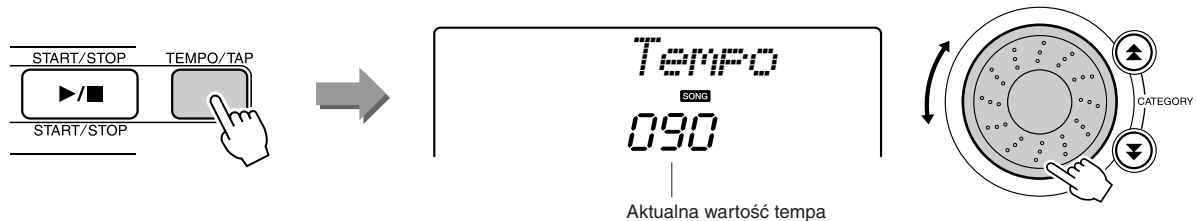


- 3** Naciśnij ponownie przycisk [PERFORMANCE ASSISTANT ON/OFF], aby wyłączyć funkcję.

Pełny zapis nutowy nokturnu znajduje się na stronie 104.

Zmiana tempa utworu

Jeśli podczas posługiwania się funkcją PAT lub w innych sytuacjach tempo odtwarzania będzie zbyt szybkie lub zbyt wolne, możesz je zmienić według potrzeb. Naciśnij przycisk [TEMPO/TAP]. Na ekranie pojawi się odpowiedni ekran roboczy i za pomocą koła danych, przycisków [+] i [-] lub przycisków numerycznych od [0] do [9] można wybrać inne tempo z zakresu od 011 do 280 miar ćwierćnutowych na minutę.



Równoczesne naciśnięcie przycisków [-] i [+] przywróci oryginalną wartość tempa odtwarzania.

● Wskaźnik miar

Strzałki na ekranie migają zgodnie z tempem odtwarzania utworu lub stylu muzycznego.





Odtwarzanie brzmienia rozmaitych instrumentów

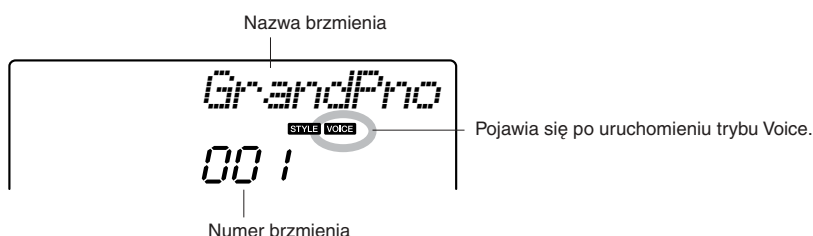
Oprócz fortepianowych, organowych i innych „standardowych” brzmień instrument ma wiele innych, takich jak gitara, bas, sekcja smyczków, saksofon, trąbka, bębny, instrumenty perkusyjne, efekty dźwiękowe... szeroki wachlarz muzycznych brzmień.

Wybór i odtwarzanie brzmienia zasadniczego – tryb Main

Poniższa procedura służy do wybierania zasadniczego brzmienia, odtwarzanego za pomocą klawiatury.

1 Naciśnij przycisk [VOICE].

Na ekranie pojawi się numer i nazwa brzmienia.



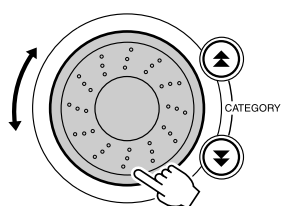
2 Wybierz brzmienie, które chcesz odtwarzać.

Obserwując ekran, kręć kołem danych. Dostępne brzmienia będą kolejno wybierane i wyświetlane. Wybrane w tym momencie brzmienie staje się brzmieniem zasadniczym.

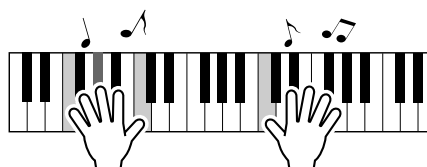
Wybierz na przykład brzmienie „092 Flute”.

UWAGA

- Brzmienia można wybierać również za pomocą przycisków CATEGORY [▲] i [▼] po naciśnięciu przycisku [VOICE] (strona 58).



3 Zagraj na klawiaturze.



Spróbuj wybrać i odtwarzać inne brzmienia.

Równoczesne odtwarzanie dwóch brzmień – tryb Dual

Można wybrać drugie brzmienie, które będzie odtwarzane równocześnie z wybranym wcześniej brzmieniem zasadniczym. To drugie brzmienie nazywane jest brzmieniem dodatkowym.

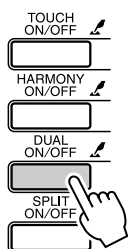
1 Naciśnij przycisk [DUAL ON/OFF].

Naciśnij przycisk [DUAL ON/OFF], aby włączyć lub wyłączyć brzmienie dodatkowe.

Po włączeniu brzmienia dodatkowego na ekranie pojawia się ikona trybu Dual. Gdy zagrasz coś na klawiaturze, aktualnie wybrane brzmienie dodatkowe będzie wybrzmiewać równocześnie z brzmieniem zasadniczym.

UWAGA

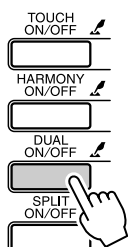
- Brzmieniem dodatkowym nie można się posługiwać podczas lekcji (strona 43).



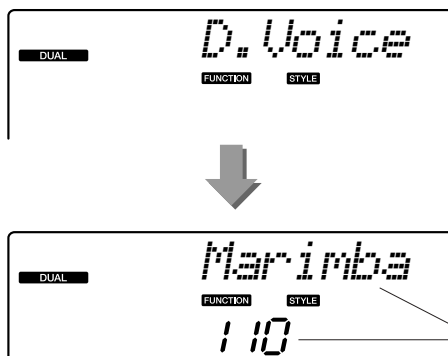
Ikona brzmienia dodatkowego

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

Na ekranie pojawi się na kilka sekund ikona „D.VOICE”, a następnie aktualnie wybrane brzmienie dodatkowe.



Naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę



Aktualnie wybrane brzmienie dodatkowe

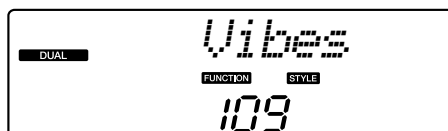
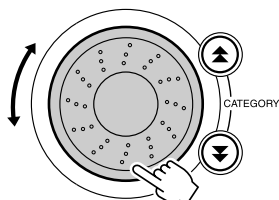
UWAGA

- Ekran roboczy trybu Dual można wywołać, naciskając przycisk [FUNCTION] i następnie za pomocą przycisków CATEGORY [▲] i [▼] wybierając „D.Voice”.

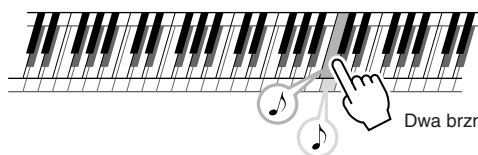
3 Wybierz żądane brzmienie dodatkowe.

Obserwuj wyświetlane nazwy brzmienia dodatkowego i kręć kołem danych, dopóki nie wybrana zostanie nazwa brzmienia, którym chcesz się posłużyć. Wybrane w tym momencie brzmienie staje się brzmieniem dodatkowym.

Na potrzeby tego przykładu spróbuj wybrać brzmienie „109 Vibraphone”.



4 Zagraj na klawiaturze.

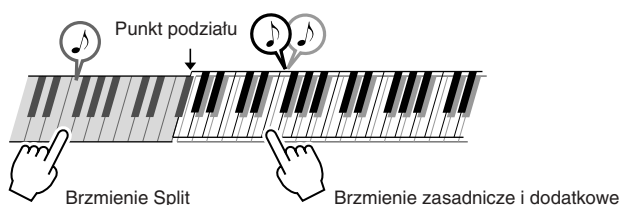


Dwa brzmienia odzywają się jednocześnie.

Spróbuj wybrać i odtworzyć inne brzmienia dodatkowe.

Odtwarzanie różnych brzmień lewą i prawą ręką – tryb Split

W trybie Split można odtwarzać różne brzmienia, grając na lewej i prawej stronie klawiatury rozdzielonej przez punkt podziału. Brzmienie zasadnicze i dodatkowe można odtwarzać na prawo od punktu podziału, natomiast brzmienie na lewo od tego punktu nazywane jest brzmieniem Split. Umieszczenie punktu podziału może być zmieniane według potrzeb (strona 72).



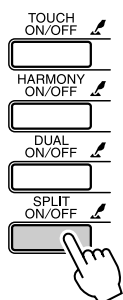
1 Naciśnij przycisk [SPLIT ON/OFF].

Naciśnij przycisk [SPLIT ON/OFF], aby wyłączyć lub włączyć podział klawiatury (i brzmienie Split).

Po włączeniu brzmienia Split na ekranie pojawia się ikona trybu Split. Aktualnie wybrane brzmienie Split będzie można odtwarzać na lewo od punktu podziału.

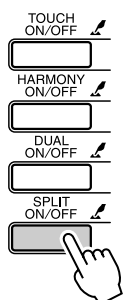
UWAGA

- Brzmieniem Split nie można się posługiwać podczas lekcji (strona 43).

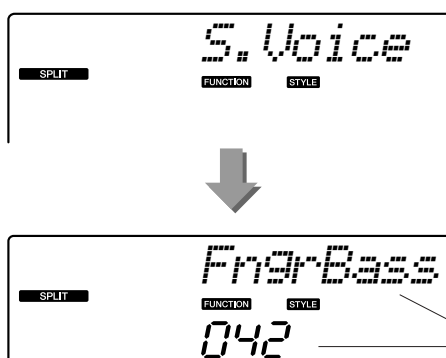


2 Naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę przycisk [SPLIT ON/OFF].

Na ekranie pojawi się na kilka sekund ikona „S.VOICE”, a następnie aktualnie wybrane brzmienie Split.



Naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę



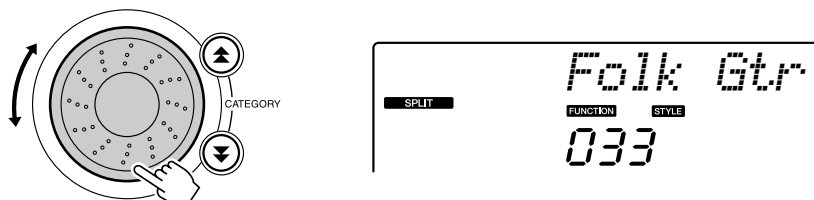
Aktualnie wybrane brzmienie Split

UWAGA

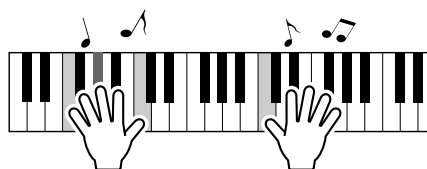
- Ekran roboczy trybu Split można wywołać, naciskając przycisk [FUNCTION] i następnie za pomocą przycisków CATEGORY [▲] i [▼] wybierając „S.Voice”.

3 Wybierz żądane brzmienie Split.

Obserwuj wyświetlane nazwy brzmienia Split i kręć kołem danych, dopóki nie pojawi się nazwa brzmienia, którym chcesz się posłużyć. Wybrane tutaj brzmienie staje się brzmieniem Split, odtwarzanym w części klawiatury po lewej stronie od punktu podziału. Na potrzeby tego przykładu spróbuj wybrać brzmienie „033 Folk Guitar”.



4 Zagraj na klawiaturze.



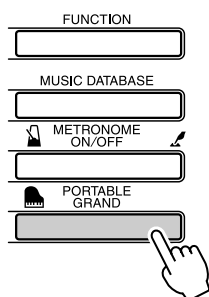
Spróbuj wybrać i odtworzyć inne brzmienia Split.

Gra przy użyciu brzmienia koncertowego fortepianu

Gdy chcesz po prostu grać na fortepianie, wystarczy nacisnąć jeden wygodny przycisk.

Naciśnij przycisk [PORTABLE GRAND].

Wybrane zostanie brzmienie „001 Grand Piano”.



UWAGA

- Po naciśnięciu przycisku [PORTABLE GRAND] wyłączane są wszystkie funkcje z wyjątkiem czułości klawiatury na dynamikę gry. Wyłączane są brzmienia dodatkowe i Split, a więc tylko brzmienie fortepianowe będzie można odtwarzać na całej szerokości klawiatury.



Zestawy perkusyjne

Opisywany instrument udostępnia paletę dźwięków perkusyjnych oraz niezwykle efektów dźwiękowych, które mogą zapewnić świetną zabawę. Śmiech, bąbelki, odgłosy odrzutowca, efekty grozy itp. Brzmienia te mogą być dobrym sposobem na wywołanie odpowiedniego nastroju na imprezach.

Wybierz i wykorzystaj zestaw perkusyjny

Zestawy perkusyjne obejmują bębny i instrumenty perkusyjne.

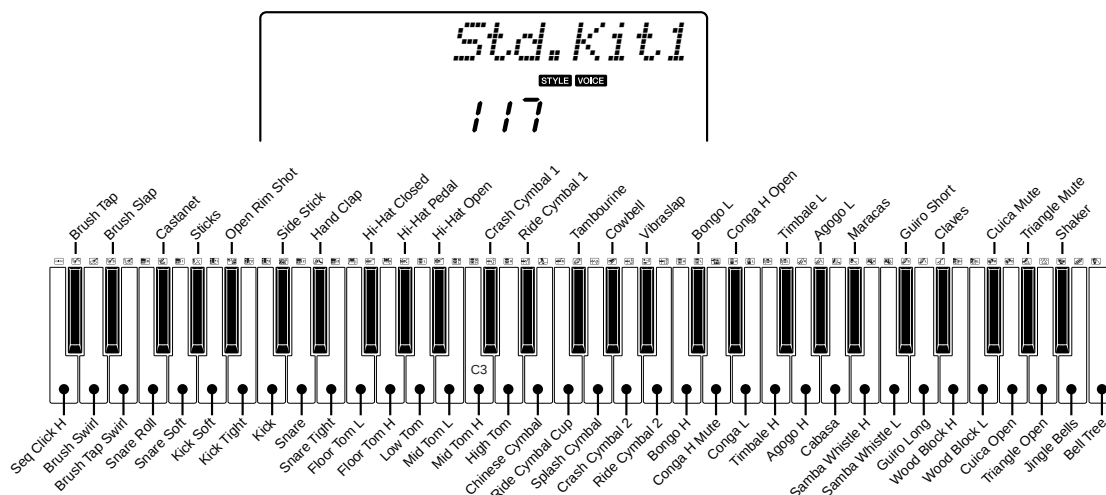
Po wybraniu zestawu (brzmienia 117–128) można wydobywać z instrumentu różne dźwięki perkusji.

1 Naciśnij przycisk [VOICE].

2 Wybierz zestaw perkusyjny.

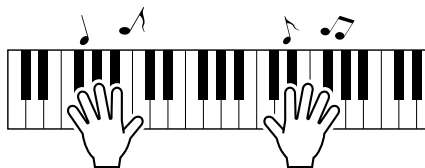
Obracając pokręteł, wybierz jeden z numerów brzmień (od 117 do 128).

Przykład: 117 Standard Kit 1



* Po wybraniu brzmienia 117 wydrukowane nad klawiaturą ikony wskażą, jakie instrumenty odpowiadają poszczególnym klawiszom.

3 Wypróbuj każdy klawisz.



Usłyszysz bębny bongo, konga, marakasy i mnóstwo innych bębnów oraz brzmień perkusyjnych.

Szczegółowe informacje dotyczące instrumentów i przypisania klawiszy poszczególnym zestawom perkusyjnym zawiera Wykaz zestawów perkusyjnych na str. 110.

● Wykaz zestawów perkusyjnych

117	Standard Kit 1
118	Standard Kit 2
119	Room Kit
120	Rock Kit

121	Electronic Kit
122	Analog Kit
123	Dance Kit
124	Jazz Kit

125	Brush Kit
126	Symphony Kit
127	SFX Kit 1
128	SFX Kit 2



Odtwarzanie stylów akompaniamentowych

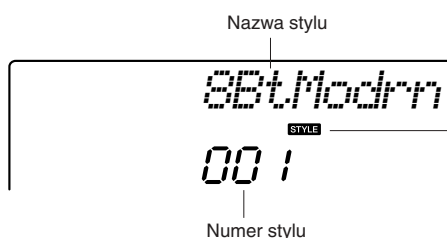
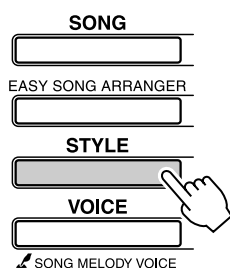
Instrument wyposażony jest w funkcję automatycznego akompaniamentu (partia rytmiczna + bas + partia akordowa), odtwarzającą wybrany styl muzyczny na podstawie akordów sterujących wybieranych w lewej części klawiatury. Do wyboru masz 155 różnych stylów muzycznych, obejmujących szeroki zakres gatunków muzycznych i typów metrum (pełny wykaz stylów muzycznych znajdziesz na stronie 112). W tym rozdziale dowiesz się, jak posługiwać się funkcjami automatycznego akompaniamentu.

Wybieranie stylu akompaniamentowego

Większość stylów ma partię rytmiczną. Do wyboru masz wiele odmian rytmicznych – rock, blues, eurotrance i wiele, wiele innych. Zaczniemy od posłuchania podstawowego rytmu. Partia rytmiczna jest odtwarzana tylko za pomocą instrumentów perkusyjnych.

1 Naciśnij przycisk [STYLE].

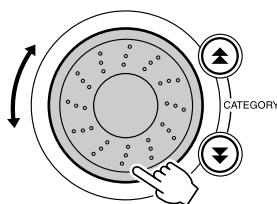
Na ekranie pojawi się numer i nazwa stylu.



Po wyświetleniu numeru i nazwy stylu wyświetlana jest taka ikona.

2 Wybierz styl.

Za pomocą koła danych wybierz styl, który chcesz odtwarzać. Wykaz wszystkich dostępnych stylów akompaniamentowych znajdziesz na stronie 112.

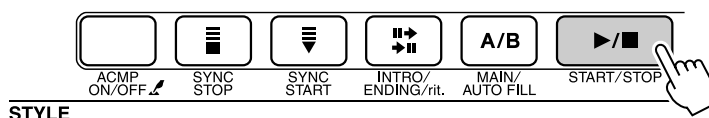


UWAGA

- Zewnętrzny plik stylu załadowany jako styl 156 może być wybierany i wykorzystywany tak samo jak style zaprogramowane fabrycznie. Po przesłaniu go z komputera do instrumentu taki plik stylu musi być załadowany jako styl 156. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części „Ładowanie plików stylów muzycznych” na str. 74.

3 Naciśnij przycisk [START/STOP].

Rozpocznie się odtwarzanie partii rytmicznej stylu. Gdy zechcesz zatrzymać odtwarzanie, naciśnij drugi raz przycisk [START/STOP].



UWAGA

- Style o numerach 131 oraz 143-155 nie mają partii rytmicznej, więc jeśli wybierzesz jeden z nich, partia rytmiczna nie będzie odtwarzana. W przypadku tych stylów włącz najpierw automatyczny akompaniament w sposób opisany na stronie 34, naciśnij przycisk [START/STOP], a odtwarzanie partii basowej i akordowej rozpocznie się po naciśnięciu pierwszego klawisza po lewej stronie od punktu podziału.

Gra z wykorzystaniem stylu akompaniamentowego

Na poprzedniej stronie znajdują się informacje, jak wybierać styl akompaniamentowy.

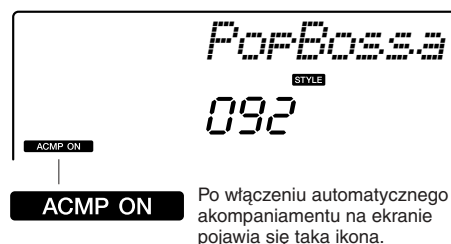
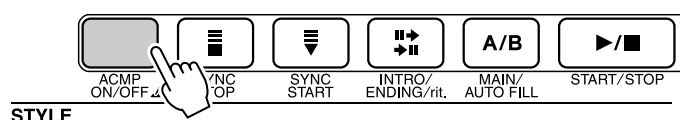
Teraz dowiesz się, jak do partii rytmicznej dodawać partię basu i akordów, aby uzyskać pełny, bogaty akompaniament towarzyszący twojej grze.

1 Naciśnij przycisk [STYLE] i wybierz żądany styl.

2 Włącz akompaniament automatyczny.

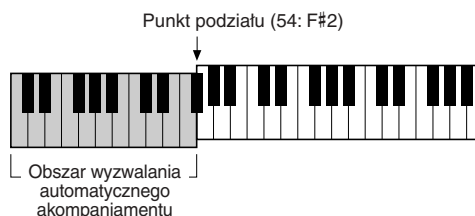
Naciśnij przycisk [ACMP ON/OFF].

Naciśnij ten przycisk drugi raz, aby wyłączyć akompaniament.



● Po włączeniu automatycznego akompaniamentu...

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

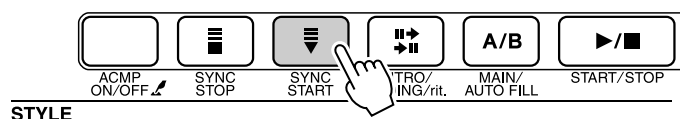


UWAGA

- Położenie punktu podziału można zmienić w dowolny sposób: zobacz strona 72.

3 Włącz funkcję startu synchronicznego.

Naciśnij przycisk [SYNC START], aby włączyć tę funkcję.



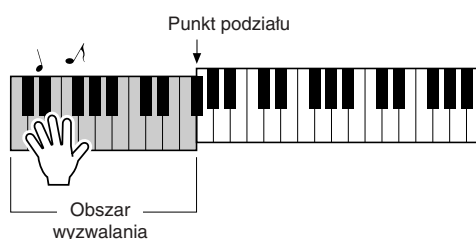
Po włączeniu startu synchronicznego odtwarzanie partii basowej i akordowej rozpoczyna się w momencie naciśnięcia klawisza na lewo od punktu podziału. Naciśnij przycisk drugi raz, aby wyłączyć funkcję startu synchronicznego.

4 W lewej części klawiatury zagraj akord, aby uruchomić odtwarzanie stylu.

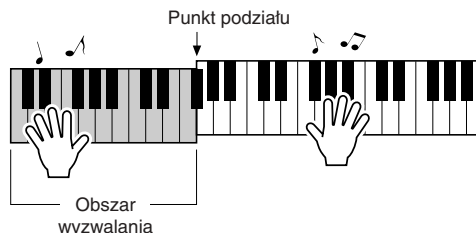
W dalszym ciągu możesz „grać” akordami, jeśli nawet nie znasz żadnych. Nawet pojedyncze nuty instrument potrafi zinterpretować jako akord. Na lewo od punktu podziału spróbuj nacisnąć jeden, dwa albo trzy klawisze równocześnie. Tonacja akompaniamentu będzie się zmieniać w zależności od tego, jakie nuty będziesz wybierać w lewej części klawiatury.

Wypróbuj to!

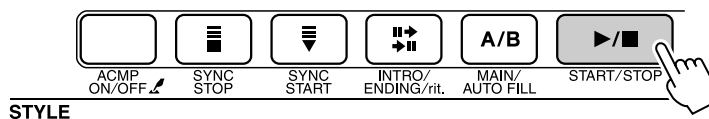
Zapisy nutowe kilku progresji akordowych znajdziesz na stronie 36. Te przykłady pomogą ci wyczuć, jakie rodzaje progresji akordowych są odpowiednie dla stylów muzycznych.



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



6 Gdy skończysz, naciśnij przycisk [START/STOP], aby zatrzymać automatyczny akompaniament.



W celu urozmaicenia brzmienia stylu możesz włączać różne odmiany akompaniamentowe. Zobacz „Odmiany akompaniamentowe” na stronie 70.

Style dają więcej zabawy, jeśli znasz akordy

Akordy, powstające przez równoczesne naciśnięcie wielu klawiszy, są podstawą harmonicznego akompaniamentu. Ten rozdział poświęcony jest sekwencjom różnych akordów, odtwarzanych jeden po drugim czyli progresjom akordowym. Ponieważ każdy akord ma własną unikalną barwę – nawet jeśli są to tylko inne przewroty tego samego akordu – akordy, które wybierasz do zastosowania we własnych progresjach akordowych mają ogromny wpływ na ogólny charakter tworzonej muzyki.

Na stronie 34 przedstawione zostały informacje, jak grać barwne akompaniamenty za pomocą stylów muzycznych. Progresje akordowe to istotny element tworzenia interesujących akompaniamentów, a nawet niewielka wiedza o akordach powinna podnieść twoje akompaniamenty na wyższy poziom.

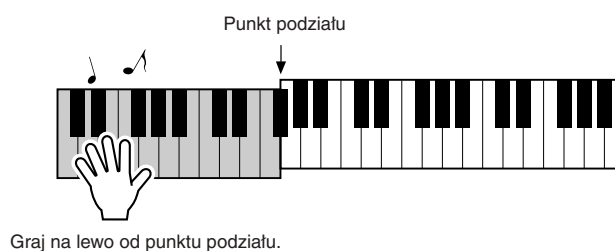
Na tych stronach zaprezentowane zostaną 3 łatwe w użyciu progresje akordowe. Nie zapomnij ich wypróbować za pomocą stylów akompaniamentowych instrumentu. Styl muzyczny reaguje na progresję akordową, efektywnie tworząc kompletny utwór.

■ Odtwarzanie progresji akordowych.....

Lewą ręką zagraj poniższe zapisy nutowe.

Zanim zaczniesz, wykonaj czynności opisane w punktach od 1 do 3 we fragmencie „Gra z wykorzystaniem stylu akompaniamentowego” znajdującym się na stronie 34.

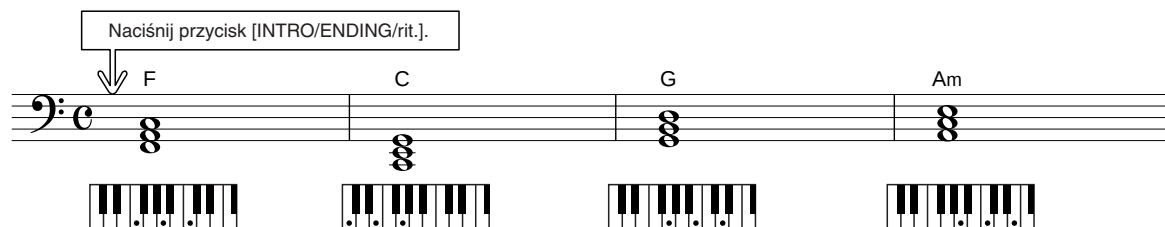
* Przedstawione tutaj zapisy nutowe nie są standardowymi partyturami, lecz raczej uproszczonym zapisem wskazującym, które klawisze należy naciskać, aby wygenerować progresję akordową.



Zalecany styl muzyczny

031 Euro Trance

–Muzyka taneczna z łatwymi akordami–



To jest prosta, ale efektywna progresja akordowa. Gdy dojdiesz do końca zapisu nutowego, zacznij jeszcze raz od początku. Gdy nadejdzie czas, aby zakończyć odtwarzanie stylu, naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.] a automatyczny akompaniament stworzy doskonałe zakończenie.

Zalecany styl muzyczny**148 Piano Boogie**

–Trójakordowe boogie-woogie–

Naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

Chord progression (Bass clef, piano):

- Row 1: C, F, C
- Row 2: G, F, C

Naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

Ta progresja zapewni uzyskanie harmonicznie zmiennego akompaniamentu za pomocą tylko 3 akordów. Gdy oswoisz się z charakterem progresji pokazanej w zapisie nutowym, spróbuj zmienić kolejność akordów.

Zalecany styl muzyczny**091 Bossa Nova**

–Bossa nova z jazzowymi akordami–

Naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

Chord progression (Bass clef):

- Row 1: Dm, G7, CM7, FM7
- Row 2: Bm7^{b5}, E7, Am, A7

Naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

Ta progresja zawiera jazzowe zmiany sekunda-kwinta (II-V). Spróbuj zagrać ją kilka razy. Aby zatrzymać odtwarzanie stylu, naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

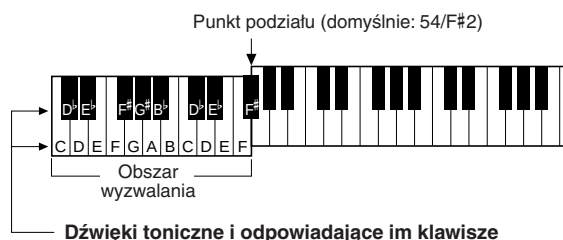
Odtwarzanie akordów akompaniamentu automatycznego

Akordy sterujące można wybierać dwoma sposobami:

- Funkcja Easy Chords
- Standardowe akordy

Instrument automatycznie rozpoznaje rozmaite typy akordów. Ta funkcja nosi nazwę Multi Fingering.

Naciśnij przycisk [ACMP ON/OFF], aby wyłączyć automatyczny akompaniament (strona 34). Część klawiatury na lewo od punktu podziału (domyślnie: 54/F#2) staje się obszarem wyzwalania automatycznego akompaniamentu. Akordy sterujące należy wybierać w tej części klawiatury.



■ Funkcja Easy Chords

Ta metoda umożliwia łatwe wybieranie akordów sterujących w obszarze wyzwalania automatycznego akompaniamentu za pomocą jednego, dwóch lub trzech palców.



- Aby zagrać akord durowy
Naciśnij klawisz toniki akordu.



- Aby zagrać akord molowy
Naciśnij klawisz toniki akordu i najbliższy czarny klawisz po jego lewej stronie.



- Aby zagrać akord septymowy
Naciśnij klawisz toniki akordu i najbliższy biały klawisz po jego lewej stronie.

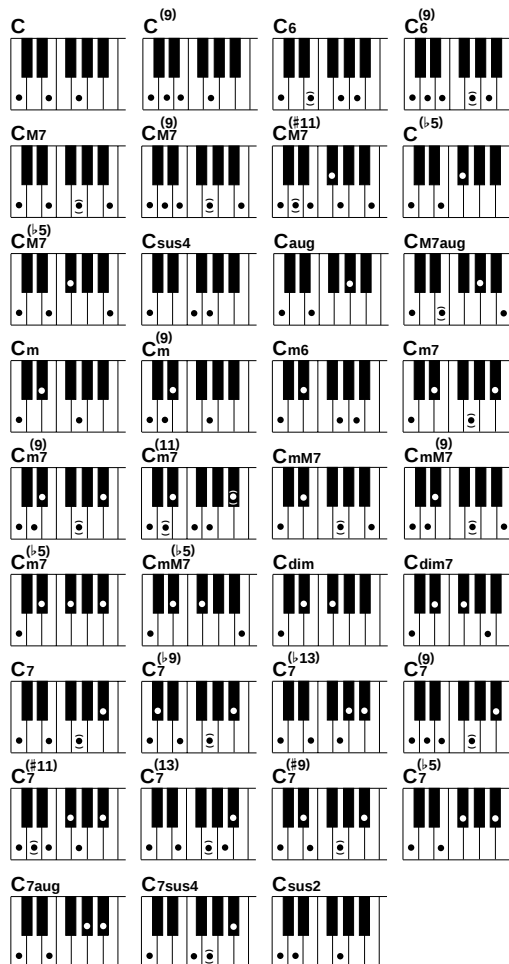


- Aby zagrać akord molowy septymowy
Naciśnij klawisz toniki akordu oraz najbliższe biały i czarny klawisz po jego lewej stronie (trzy klawisze jednocześnie).

■ Standardowe akordy

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

● Jak wybierać standardowe akordy [Przykład dla toniki „C”]



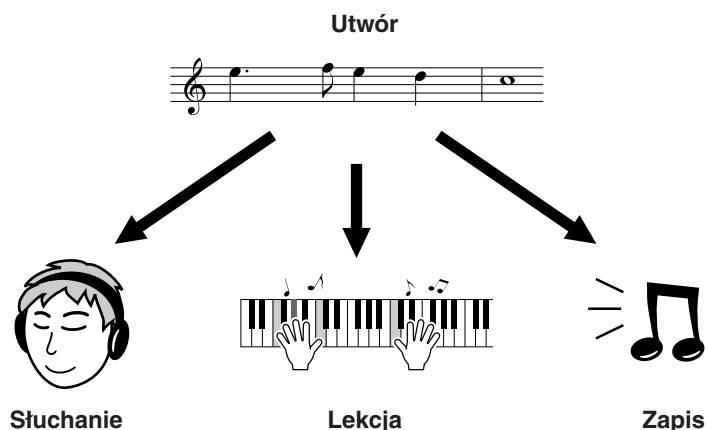
* Nuty umieszczone w nawiasach (•) są opcjonalne; akordy zostaną rozpoznane bez nich.



Utwory

W tym instrumencie termin „utwór” odnosi się do danych składających się na kawałek muzyki. Możesz po prostu bawić się, słuchając 30 utworów własnych instrumentu lub wykorzystywać je podczas posługiwania się wieloma funkcjami instrumentu – PAT, Lesson i wieloma innymi. Utwory pogrupowano według kategorii.

W tym rozdziale dowiesz się, jak wybierać i odtwarzać utwory, a także znajdziesz krótki opis 30 utworów, w które wyposażono instrument.



Wybór i odsłuchiwanie utworu

1 Naciśnij przycisk [SONG].

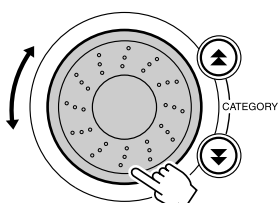
Na ekranie pojawi się numer i nazwa utworu.
Za pomocą koła danych możesz wybrać inny utwór.



Na ekranie wyświetlany jest numer i nazwa aktualnie wybranego utworu.

2 Wybierz utwór.

Wybierz utwór, zapoznawszy się najpierw z wykazem utworów zapisanych fabrycznie ze strony 41. Za pomocą koła danych wybierz utwór, który chcesz odtwarzać.



Wyświetlany tutaj utwór może być odtwarzany.

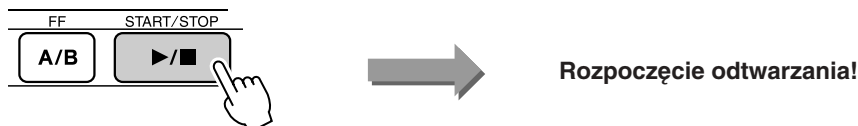
UWAGA

- Istnieje również możliwość odtwarzania utworów własnych (utwory użytkownika) lub utworów przestanych do instrumentu z komputera i odtwarzanych w analogiczny sposób jak utwory z pamięci wewnętrznej instrumentu.

001-030	Utwory zapisane fabrycznie w pamięci instrumentu (zobacz na następnej stronie).
031-035	Utwory użytkownika (utwory zapisywane samodzielnie)
036-	Utwory przesłane z komputera (strony 89-91)

3 Wysłuchaj utworu.

Naciśnij przycisk [START/STOP], aby uruchomić odtwarzanie utworu. Aby zatrzymać odtwarzanie, naciśnij ponownie przycisk [START/STOP].

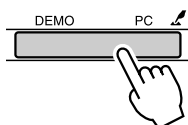


● Użycie przycisku [DEMO]

Naciśnij przycisk [DEMO], aby odtworzyć kolejno utwory o numerach od 001 do 008. Po odtworzeniu ósmego utworu rozpocznie się ponownie odtwarzanie utworu 001 (odtwarzanie w pętli).

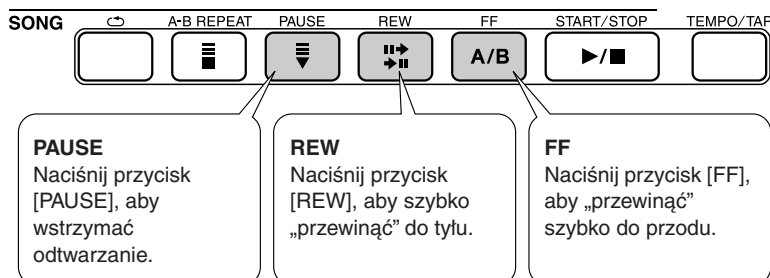
Po naciśnięciu przycisku [DEMO] można wybrać utwór za pomocą przycisków [-] i [+].

W każdej chwili możesz zatrzymać odtwarzanie, naciskając przycisk [DEMO].



Pauza oraz szybkie „przewijanie” do przodu i do tyłu

Analogicznie jak magnetofon kasetowy lub odtwarzacz płyt kompaktowych instrument ma przyciski umożliwiające szybkie „przewijanie” zapisu do przodu (przycisk [FF]) i do tyłu (przycisk [REW]) oraz przycisk [PAUSE] umożliwiający wstrzymanie odtwarzania i wznowienie go od tego samego miejsca.



UWAGA

- Po wyznaczeniu punktów A i B funkcji Repeat przyciski [REW] i [FF] będą działać tylko w wyznaczonym przedziale.

● Lista utworów

Ta lista zawiera utwory, które efektywnie demonstrują możliwości instrumentu jako aranżera utworów, utwory idealnie nadające się do wykorzystywania z funkcją PAT i wiele innych. Kolumna „Sugerowane zastosowania” zawiera pewne propozycje najefektywniejszego wykorzystania utworów.

Kategoria	Nr	Nazwa	Sugerowane zastosowania
Main Demo	1 CHORD	Groove It	Utwory tej kategorii zaprogramowano w celu zaprezentowania rozbudowanych możliwości instrumentu. Wspaniale nadają się do słuchania lub do wykorzystywania z funkcją PAT.
	2 CHORD	Winter Serenade	
	3 CHORD	Synth Zone	
Voice Demo	4 CHORD	Grand Piano Demo	Te utwory wykorzystują niektóre z wielu użytecznych brzmień instrumentu. Do maksimum wykorzystują cechy charakterystyczne każdego brzmienia i mogą stanowić inspirację dla własnych kompozycji.
	5 CHORD	Sweet! Tenor Sax Demo	
	6 CHORD	Cool! Rotor Organ Demo	
	7 CHORD	Cool! Galaxy Electric Piano Demo	
Function Demo	8 CHORD	Modern Harp & Sweet! Soprano Demo	Wykorzystaj te utwory do zapoznania się z niektórymi zaawansowanymi funkcjami instrumentu: utwór nr 9 – funkcji Easy Song Arranger, a utwory 10 i 11 – funkcji PAT.
	9 CHORD	Hallelujah Chorus	
	10 CHORD	Ave Maria	
Piano Solo	11 CHORD	Nocturne op.9-2	Te solowe utwory fortepianowe idealnie się nadają do stosowania z funkcją Lesson.
	12	For Elise	
	13	Maple Leaf Rag	
Piano Ensemble	14	The Last Rose of Summer	Zbiór utworów zespołu fortepianowego, które również świetnie się nadają do stosowania z funkcją Lesson.
	15 CHORD	Amazing Grace	
	16 CHORD	Die Lorelei	
	17	Piano Concerto No.21 2nd mov.	
Piano Accompaniment	18 CHORD	Scarborough Fair	Jeśli chcesz poćwiczyć sekwencje akompaniamentowe, te utwory do tego się nadają. Ta umiejętność będzie potrzebna, jeśli ktoś zaprosi cię do gry w zespole. Te utwory umożliwiają ćwiczenie partii akompaniamentowych za pomocą jednej ręki, co może być najłatwiejszym sposobem opanowania tej ważnej umiejętności.
	19 CHORD	Old Folks at Home	
	20 CHORD	Ac Ballad (Against All Odds: Collins 0007403)	
	21 CHORD	Ep Ballad	
	22 CHORD	Boogie Woogie	
	23 CHORD	Rock Piano	
	24 CHORD	Salsa	
	25 CHORD	Country Piano	
	26 CHORD	Gospel R&B	
	27 CHORD	Medium Swing	
	28 CHORD	Jazz Waltz	
	29 CHORD	Medium Bossa	
	30 CHORD	SlowRock	

CHORD : Styl zawiera dane akordów.

Zapisy nutowe utworów z pamięci wewnętrznej – oprócz utworów od 1 do 11 i 20, chronionego prawem autorskim – znajdziesz w katalogu Song Book na płycie CD-ROM. Zapisy nutowe utworów od 9 do 11 znajdują się w tym podręczniku.

Niektóre utwory klasyczne i/lub tradycyjne zostały skrócone lub uproszczone w celu ułatwienia nauki, w związku z tym nie muszą być w pełni zgodne z oryginałem.

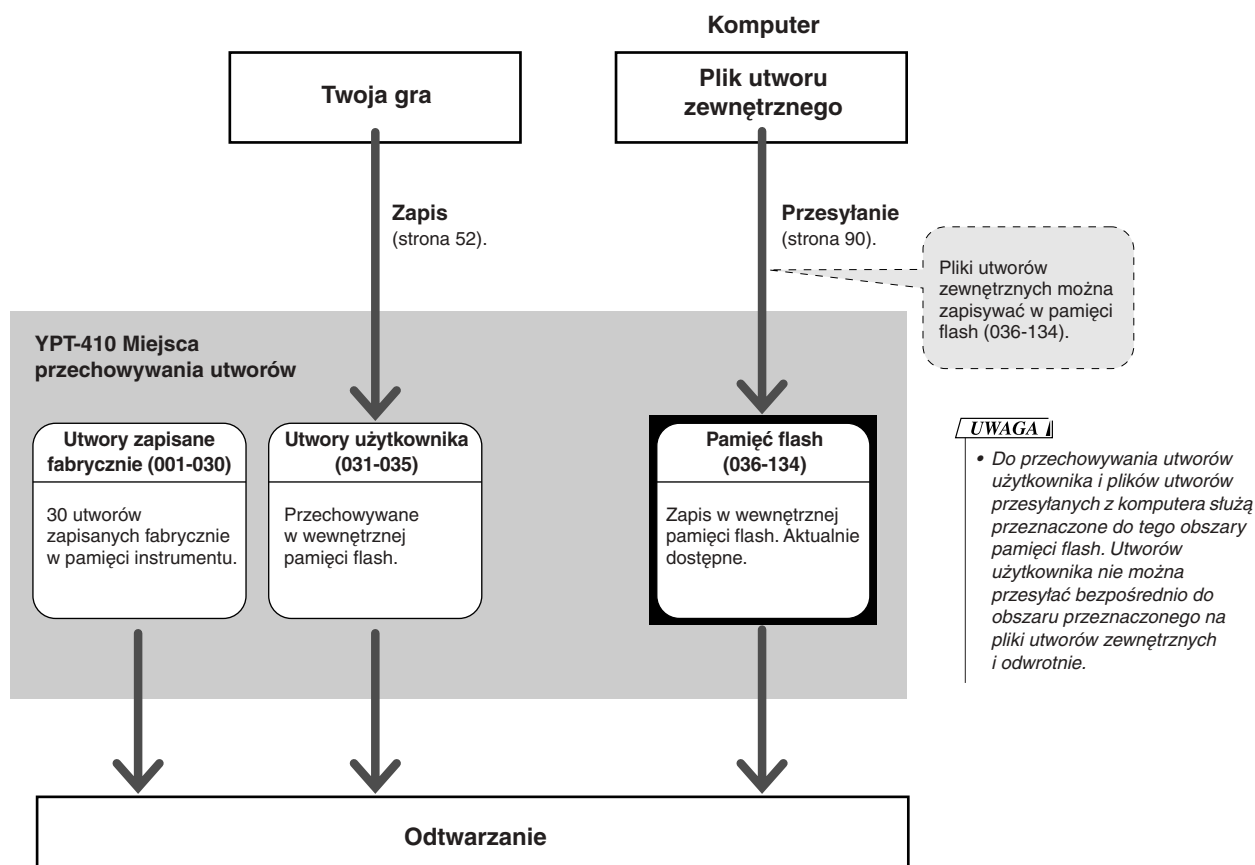
Rodzaje utworów

Niżej wymienione 3 rodzaje utworów mogą być wykorzystywane w YPT-410.

- **Utwory zapisane fabrycznie (30 utworów znajdujących się w pamięci instrumentu)..... Numery utworów 001-030.**
- **Utwory użytkownika (zapis własnej gry)..... Numery utworów 031-035.**
- **Pliki utworów zewnętrznych (dane utworów przesłane z komputera*)..... Numery utworów 036-.**

* Na płycie CD-ROM „Accessory” umieszczono 70 utworów MIDI. Zobacz str. 90, aby zapoznać się z instrukcjami na temat przesyłania utworów do instrumentu.

Poniższy diagram pokazuje podstawowy YPT-410 schemat przebiegu procesów wewnętrznych dotyczących używania utworów fabrycznie zapisanych, użytkownika oraz plików utworów zewnętrznych – od przechowywania po odtwarzanie.





Wybór utworu dla funkcji Lesson

Yamaha Education Suite

Dowolnie utwór, wybrany według własnych upodobań, może służyć do ćwiczenia partii lewej lub prawej ręki albo obu rąk. Można również posługiwać się utworami (tylko SMF format 0) ściągniętymi z Internetu i zapisanymi w pamięci flash (strony 89-91). Podczas lekcji możesz grać tak wolno, jak chcesz – możesz nawet grać niewłaściwe nuty. Tempo odtwarzania utworu zostanie automatycznie zredukowane do odpowiedniej dla ciebie wartości. Na naukę nigdy nie jest za późno!

Przebieg lekcji:

Wybierz utwór z kategorii Piano Solo lub Piano Ensemble!



Metody ćwiczenia:

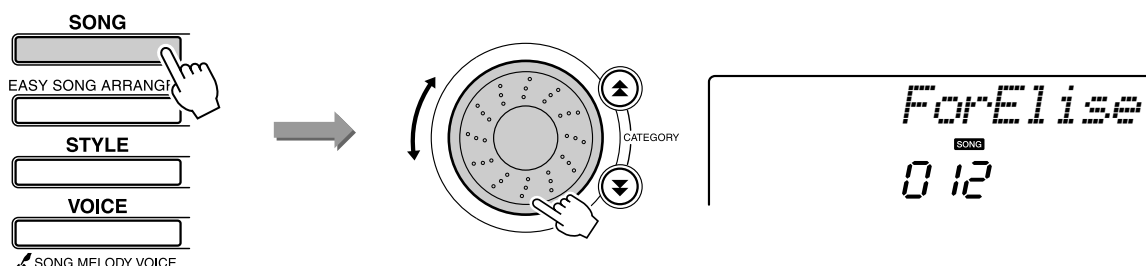
- **Lekcja 1** Ucz się grać właściwe nuty.
- **Lekcja 2** Ucz się grać właściwe nuty w odpowiednim tempie.
- **Lekcja 3** Ucz się grać właściwe nuty we właściwym czasie podczas odtwarzania utworu.

Lekcja 1 – Waiting

W ramach tej lekcji spróbuj grać właściwe nuty. Graj nuty pokazywane na ekranie. Odtwarzanie utworu jest zatrzymywane do momentu, aż zostanie zagrana właściwa nuta.

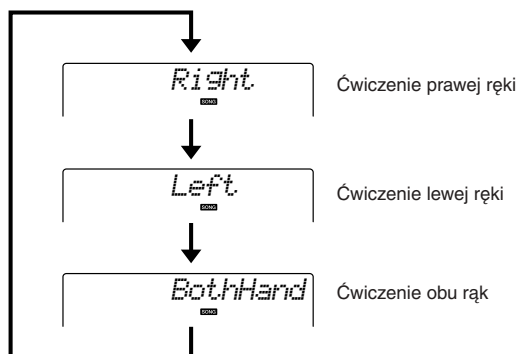
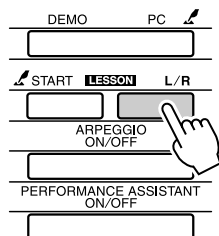
1 Wybierz utwór do ćwiczenia.

Naciśnij przycisk [SONG] i za pomocą koła danych wybierz utwór. Jak widać z listy na stronie 42 istnieje kilka typów utworów. Na potrzeby tego przykładu spróbuj wybrać „012 ForElise”.



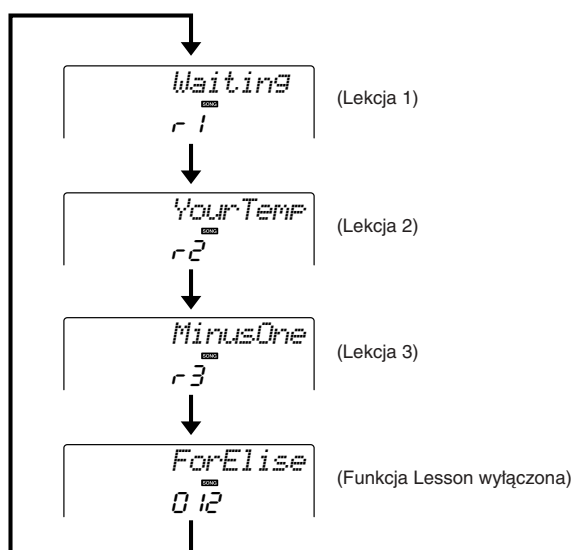
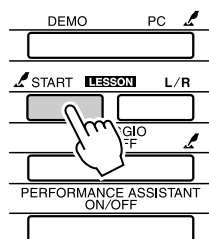
2 Wybierz partię, którą chcesz ćwiczyć.

Każde naciśnięcie przycisku [L/R] w grupie LESSON wybiera kolejne partie: prawa ręka → lewa ręka → obie ręce → prawa ręka Na ekranie wyświetlana jest aktualnie wybrana partia.



3 Rozpocznij Lekcję 1.

W grupie LESSON naciśnij przycisk [START], aby wybrać Lekcję 1. Każde naciśnięcie tego przycisku wybiera kolejną lekcję: Lekcja 1 → Lekcja 2 → Lekcja 3 → Funkcja Lesson wyłączona → Lekcja 1 Na ekranie wyświetlana jest aktualnie wybrana lekcja, czyli tryb roboczy funkcji Lesson.

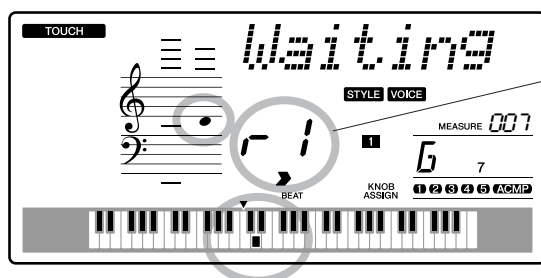


Po wybraniu Lekcji 1 odtwarzanie utworu rozpocznie się automatycznie.

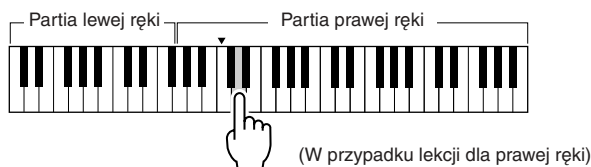


Rozpocznij lekcję!

Graj nuty pokazywane na ekranie. Gdy zagrasz właściwą nutę, na ekranie pojawi się następna. Odtwarzanie utworu jest zatrzymywane do momentu, aż zostanie zagrana właściwa nuta.



W tym przypadku symbol „1” oznacza, że wybrana została Lekcja 1 dla prawej ręki.



(W przypadku lekcji dla prawej ręki)

4 Zatrzymaj tryb lekcji (wyłącz funkcję Lesson).

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

Po przećwiczeniu Lekcji 1 przejdź do Lekcji 2.

■Spójrz, jak przebiegało ćwiczenie

Excellent ■■■■■■■■
 Very Good ■■■■■■
 Good ■■■■
 OK ■■

Po zakończeniu odtwarzania utworu lekcyjnego twoja gra zostanie oceniona w czterostopniowej skali: OK, Good (dobrze), Very Good (bardzo dobrze) lub Excellent (doskonale). „Excellent!” to ocena najwyższa.

Po wyświetleniu oceny lekcja rozpocznie się od początku.

UWAGA

- Funkcję oceniania gry można wyłączyć za pomocą parametru „Grade” menu FUNCTION (strona 84).

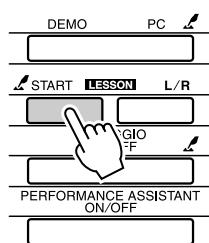
Lekcja 2 – Your Tempo

Ucz się grać właściwe nuty w odpowiednim tempie. Tempo odtwarzania utworu będzie się zmieniać w zależności od tego, jak szybko będziesz grać. Tempo odtwarzania zostanie zredukowane, gdy będziesz ćwiczyć we własnym tempie.

1 Wybierz utwór i partię, które chcesz ćwiczyć (punkty 1 i 2 na stronach 43, 44).

2 Rozpocznij Lekcję 2.

Każde naciśnięcie przycisku [START] w grupie LESSON zmienia kolejno tryb lekcji: Lekcja 1 → Lekcja 2 → Lekcja 3 → Funkcja Lesson wyłączona → Lekcja 1



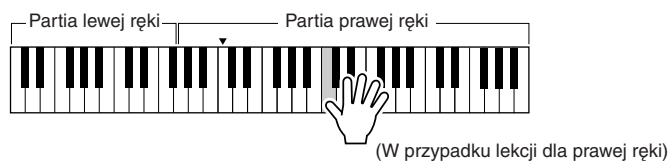
W tym przypadku symbol „r2” oznacza, że wybrana została Lekcja 2 dla prawej ręki.

Po wybraniu Lekcji 2 odtwarzanie utworu rozpocznie się automatycznie.



Rozpocznij lekcję!

Graj nuty pokazywane na ekranie. Spróbuj grać nuty we właściwym tempie. Jeśli będziesz grać w dobrym tempie właściwe nuty, prędkość odtwarzania utworu będzie rosła, dopóki nie zaczniesz grać w oryginalnym tempie utworu.



3 Zatrzymaj tryb lekcji (wyłącz funkcję Lesson).

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

Po przećwiczeniu Lekcji 2 przejdź do Lekcji 3.

Lekcja 3 – Minus One

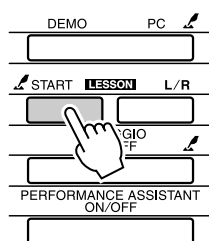
Tutaj możesz doskonalić technikę.

Utwór będzie odtwarzany w normalnym tempie, a ćwiczona partia zostanie wyciszona. Słuchaj utworu i graj.

1 Wybierz utwór i partię, które chcesz ćwiczyć (punkty 1 i 2 na stronach 43, 44).

2 Rozpocznij Lekcję 3.

Każde naciśnięcie przycisku [START] w grupie LESSON zmienia kolejno tryb lekcji: Lekcja 1 → Lekcja 2 → Lekcja 3 → Funkcja Lesson wyłączona → Lekcja 1



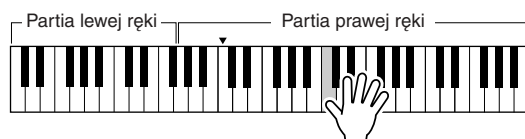
W tym przypadku symbol „3” oznacza, że wybrana została Lekcja 3 dla prawej ręki.

Po wybraniu Lekcji 3 odtwarzanie utworu rozpocznie się automatycznie.



Rozpocznij lekcję!

Graj nuty pokazywane na ekranie.



(W przypadku lekcji dla prawej ręki)

3 Zatrzymaj tryb lekcji (wyłącz funkcję Lesson).

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

Praktyka prowadzi do perfekcji – funkcja Repeat & Learn

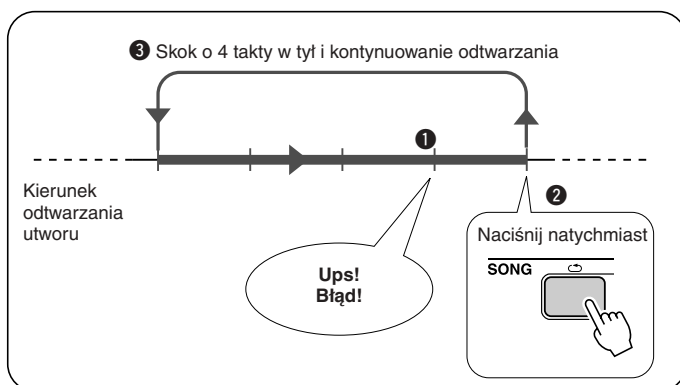
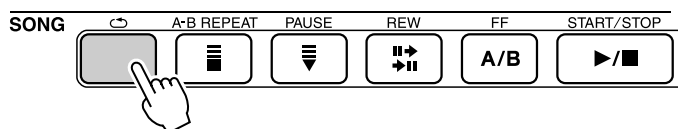
Korzystaj z tej funkcji, aby wznowić ćwiczenia partii, której nie udało ci się zagrać poprawnie lub wielokrotnie przećwiczyć fragment, który uważasz za trudny.

Podczas lekcji naciśnij przycisk [↺] (REPEAT & LEARN).

Pozycja utworu cofnie się o 4 takty od miejsca, w którym przycisk został naciśnięty, a odtwarzanie rozpocznie się po jednotaktowym przedtaku. Odtwarzanie będzie kontynuowane do miejsca, w którym naciśniesz przycisk [↺] (REPEAT & LEARN), a następnie zapis zostanie cofnięty o 4 takty i kontynuowany po przedtaku. Ten proces będzie powtarzany (odtwarzanie w pętli), więc jeśli pomylisz się i zechcesz ponownie przećwiczyć dany fragment, ponowne naciskanie przycisku [↺] (REPEAT & LEARN) nie będzie konieczne.

UWAGA

- Za pomocą przycisków numerycznych [1]-[9] można zmienić ilość taktów odtwarzanych w pętli w ramach funkcji Repeat & Learn.

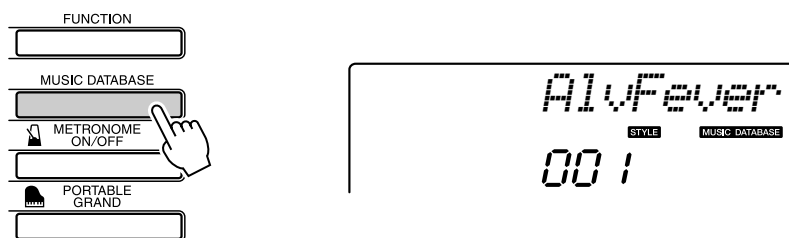




Korzystanie z muzycznej bazy danych

Chcesz grać utwór w ulubionym stylu, ale nie wiesz, jak dobrać najodpowiedniejsze brzmienie i styl akompaniamentowy... Po prostu wybierz odpowiedni styl muzyczny z muzycznej bazy danych. Ustawienia płyty czołowej zostaną automatycznie dopasowane w celu uzyskania idealnego połączenia brzmień i stylu muzycznego!

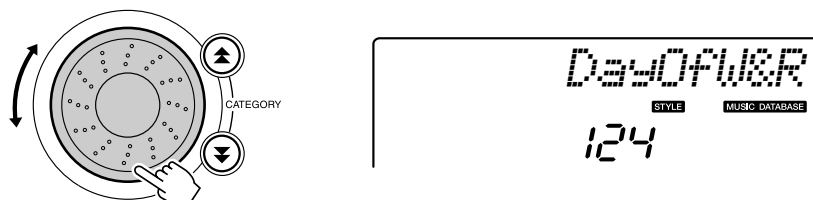
1 Naciśnij przycisk [MUSIC DATABASE].



Na ekranie pojawi się nazwa bazy danych.

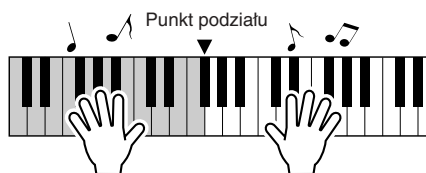
2 Wybierz bazę danych.

Posługując się wykazem z płyty czołowej lub Muzyczną bazą danych ze strony 114 tego podręcznika, za pomocą koła danych wybierz bazę danych. Wybierz taką, która pasuje do charakteru utworu, który zamierzasz grać. Na potrzeby tego przykładu wybierz „124 DayOfW&R”.



3 Lewą ręką graj akordy, a prawą melodię.

Po naciśnięciu klawisza na lewo od punktu podziału rozpocznie się odtwarzanie jazzowego stylu akompaniamentowego (strona 30). Zobacz strona 38, aby znaleźć więcej informacji na temat wybierania akordów.



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



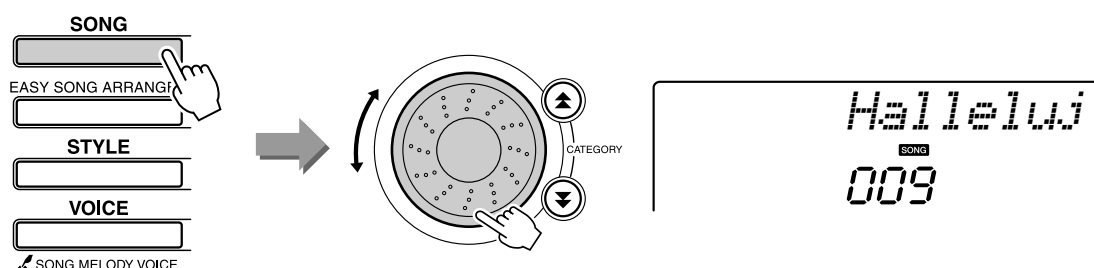
Zmiana stylu muzycznego

Oprócz stylu przypisanego fabrycznie do utworu, można wybrać inny i odtwarzać utwór za pomocą funkcji Easy Song Arranger. Oznacza to, że utwór, który jest balladą, można odtwarzać jako np. bossa novę, hip-hop itp. Zmiana stylu akompaniamentowego umożliwia tworzenie całkowicie odmiennej aranżacji odtwarzanego utworu. Dobranie innych brzmień spowoduje dodatkową modyfikację charakteru utworu.

Odsłuchiwanie demo funkcji Easy Song Arranger

Fabrycznie zapisany utwór „Hallelujah Chorus” pozwoli poznać funkcję Easy Song Arranger. Odtwórz go.

Naciśnij przycisk [SONG] i za pomocą koła danych wybierz utwór „009 Hallelujah Chorus”. Naciśnij przycisk [START/STOP], aby uruchomić odtwarzanie.



Podczas odtwarzania utworu zauważysz zmiany stylu akompaniamentowego, choć utwór będzie wciąż ten sam. Pamiętaj, że w ramach funkcji Easy Song Arranger możesz używać dowolnych utworów pod warunkiem, że zawierają dane akordowe.

Funkcja Easy Song Arranger

1 Naciśnij przycisk [EASY SONG ARRANGER].

Na ekranie pojawi się numer i nazwa utworu. Za pomocą koła danych możesz wybrać inny utwór.

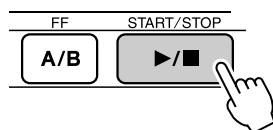


2 Wybierz utwór.

Za pomocą koła danych wybierz utwór, który chcesz zmieniać w ramach funkcji Easy Song Arranger.

3 Posłuchaj utworu.

Naciśnij przycisk [START/STOP], aby uruchomić odtwarzanie utworu. Słuchając utworu, przejdź do następnego punktu.



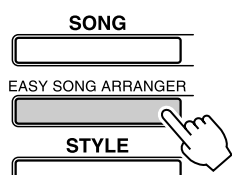
Rozpoczęcie odtwarzania!

UWAGA

- Podczas odtwarzania utworów 010, 011 oraz 020-030 w ramach funkcji Easy Song Arranger ślady melodyczne są wyciszane. Aby włączyć ślady melodyczne, użyj przycisków [3]-[5] grupy SONG MEMORY.

4 Naciśnij przycisk [EASY SONG ARRANGER].

Na ekranie pojawi się numer i nazwa stylu. Za pomocą koła danych możesz wybrać inny styl.



Tutaj wyświetlane są numer i nazwa aktualnie wybranego stylu.

5 Wybierz styl.

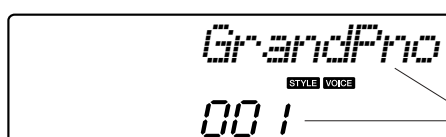
Pokręć kołem danych i posłuchaj brzmienia utworu odtwarzanego za pomocą różnych stylów muzycznych. Mimo wybierania różnych stylów muzycznych to będzie wciąż ten sam utwór. Po wybraniu odpowiedniego stylu przejdź do następnego punktu, nie zatrzymując odtwarzania utworu (jeśli utwór został zatrzymany, naciśnij ponownie przycisk [START/STOP]).

UWAGA

- Ponieważ funkcja Easy Song Arranger korzysta z danych utworu, modyfikowanie progresji akordowej za pomocą klawiatury nie jest możliwe. Przycisk [ACMP ON/OFF] nie będzie działać.
- Jeśli metrum utworu i stylu będą inne, zastosowane zostanie metrum utworu.

6 Wybierz brzmienie, za pomocą którego chcesz odtwarzać linię melodyczną utworu.

Naciśnij przycisk [VOICE]. Na ekranie pojawi się numer i nazwa aktualnie stosowanego brzmienia. Za pomocą koła danych wybierz inne brzmienie.



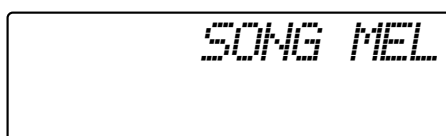
Tutaj wyświetlane są numer i nazwa aktualnie wybranego brzmienia.

7 Zmień brzmienie stosowane do odtwarzania partii melodycznej utworu.

Naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę przycisk [VOICE]. Po pojawieniu się na ekranie komunikatu „SONG MELODY VOICE” brzmienie wybrane w punkcie 6 stanie się brzmieniem partii melodycznej.



Naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę.





Zapis własnej gry

W pamięci instrumentu można przechowywać maksymalnie 5 utworów własnych, zapisując je jako utwory użytkownika o numerach od 031 do 035. Zapisane utwory mogą być odtwarzane.

■ Zapisywalne dane

Dane można zapisywać maksymalnie na sześciu śladach: pięciu śladach melodycznych i śladzie stylu akompaniamentowego.

Każdy ślad można zapisywać oddzielnie.

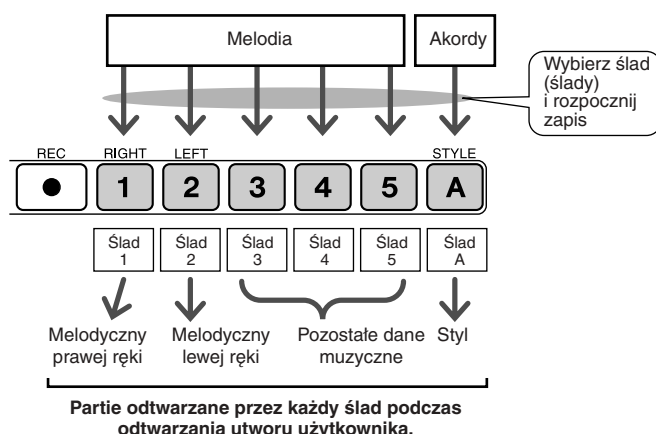
- Ślady melodyczne [1]-[5] Zapis partii melodycznych.
- Ślad [A] stylu akompaniamentowego Zapis partii akordowej.

UWAGA

• Jeśli będziesz rejestrować tylko ślady melodyczne, w pamięci instrumentu będzie można zapisać maksymalnie 10 000 nut. Jeśli będziesz rejestrować tylko progresję akordową, w pamięci będzie można zapisać maksymalnie 5 000 zmian akordowych.

Konfiguracja śladów

W celu zapisania własnego utworu wybierz najpierw ślad (lub ślady), który chcesz zapisywać, używając do tego celu przycisku [A] i przycisków [1]-[5] z grupy SONG MEMORY. Od wybrania zapisywanego śladu zależy, która partia będzie później odtwarzana.



- Ślad [1] – będzie odtwarzać partię melodyczną prawej ręki (MELODY R).
- Ślad [2] – będzie odtwarzać partię melodyczną lewej ręki (MELODY L).
- Ślady [3]-[5] – będą odtwarzać pozostałe dane muzyczne.
- Ślad [A] – będzie odtwarzać partię stylu (automatycznego akompaniamentu).

UWAGA

- Różnica pomiędzy śladami melodycznymi prawej i lewej ręki (MELODY R i MELODY L)

Utwory są połączeniem melodii i automatycznego akompaniamentu. Zazwyczaj termin „melodia” odnosi się do partii odgrywanej ręką prawą, lecz w tym instrumencie partie melodyczne można odtwarzać obiema rękami. MELODY R to partia melodyczna odgrywana prawą ręką, a MELODY L – lewą.

Procedura zapisu

- 1 Naciśnij przycisk [SONG] i za pomocą koła danych wybierz numer utworu użytkownika (031-035), pod którym chcesz zapisać utwór.



Za pomocą koła danych wybierz numer utworu – od 031 do 035.

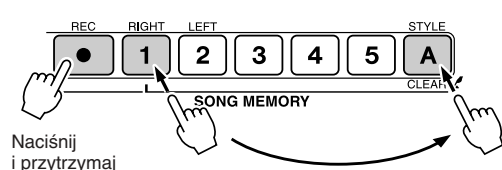
2 Wybierz ślad (ślady) do zapisu i potwierdź swój wybór na ekranie.

◆ Zapisz wspólnie ślad melodyczny i ślad akompaniamentu

Naciśnij i przytrzymaj przycisk [REC] i równocześnie w grupie SONG MEMORY naciśnij przycisk śladu melodycznego ([1]-[5]), na który chcesz zapisywać.

Następnie naciśnij i przytrzymaj przycisk [REC] i równocześnie w grupie SONG MEMORY naciśnij przycisk [A].

Symbole wybranych śladów zaczną migać na ekranie.



◆ Zapis śladu melodycznego

Naciśnij i przytrzymaj przycisk [REC] i równocześnie w grupie SONG MEMORY naciśnij przycisk śladu melodycznego ([1]-[5]), na który chcesz zapisywać.

Symbol wybranego śladu zacznie migać na ekranie.



Aby anulować wybór, naciśnij ponownie przycisk danego śladu. Podczas zapisywania utworu akompaniament nie może zostać wyłączony ani włączony.

⚠ PRZESTROGA

- Jeśli zapiszesz dane na śladzie, który już je zawierał, stare dane zostaną skasowane i utracone (zapis wymienny).

⚠ UWAGA

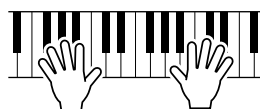
- Po wybraniu śladu [A] do zapisu funkcja automatycznego akompaniamentu zostanie włączona automatycznie.
- Podczas zapisywania utworu akompaniament nie może zostać wyłączony ani włączony.
- Jeśli używasz brzmienia Split, nuty odtwarzane na lewo od punktu podziału nie będą zapisywane.

⚠ UWAGA

- Jeśli automatyczny akompaniament jest włączony, a ślad [A] nie był jeszcze zapisywany, to do zapisu śladu melodycznego (po jego wybraniu) zostanie włączony automatycznie ślad [A]. Jeśli chcesz zapisywać tylko ślad melodyczny, upewnij się, że ślad [A] jest wyłączony.

3 Zapis rozpocznie się po pierwszym naciśnięciu klawisza.

Zapis można również rozpocząć naciskając przycisk [START/STOP]. Podczas zapisu na ekranie pokazywany jest numer aktualnie zapisywanego taktu.



Zapis rozpoczyna się!

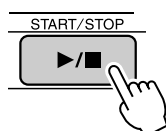


Bieżący takt

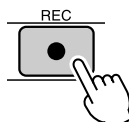
⚠ UWAGA

- Jeśli podczas zapisywania danych pamięć instrumentu zapelni się, na ekranie pojawi się ostrzegawczy komunikat i zapis zostanie zatrzymany automatycznie. Aby usunąć niepotrzebne dane i zwolnić miejsce w pamięci, zastosuj funkcję Song Clear lub Track Clear (strona 55), a następnie ponownie uruchom zapis.

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



lub



Jeśli podczas zapisu śladu akompaniamentowego naciśniesz przycisk [INTRO/ENDING/rit.], odtworzone zostanie zakończenie (odmiana ENDING stylu) i zapis zatrzyma się. Po zatrzymaniu zapisu nastąpi skok na początek utworu (do taktu 001), a na ekranie zaświecą się numery zapisywanych śladów.

● Aby zapisać na innych śladach

Aby zapisać dane na innych śladach, powtórz czynności wymienione w punktach od 2-4.

Jeśli za pomocą przycisków [1]-[5] i [A] z grupy SONG MEMORY wybierzesz do zapisu nowy, pusty ślad, będzie można na nim zapisywać z równoczesnym odsłuchem poprzednio zapisanych śladów (odtwarzane ślady pojawią się na ekranie). Podczas zapisu nowych śladów ślady zapisane poprzednio można również wyciszyć (wyciszone ślady nie pojawią się na ekranie).

● Aby zapisać ponownie na śladzie

Po prostu wybierz ten ślad do zapisu.

Nowe dane zastąpią stare.

5 Po zakończeniu zapisu...

◆ Aby odtworzyć utwór użytkownika

Utwory użytkownika odtwarza się w taki sam sposób jak pozostałe utwory (strona 39).

- 1 Naciśnij przycisk [SONG].
- 2 Na ekranie pojawią się numer i nazwa aktualnie wybranego utworu – za pomocą koła danych wybierz utwór użytkownika (031-035), który chcesz odtwarzać.
- 3 Naciśnij przycisk [START/STOP], aby uruchomić odtwarzanie.

● Ograniczenia zapisu danych

- Nie można zapisywać brzmienia Split.
- Niżej wymienione dane są zapisywane na początku śladu. Dokonywane podczas zapisu zmiany nie są zapisywane.
reverb type, chorus type, time signature, style number, style volume, tempo

Funkcja Song Clear – kasowanie utworów użytkownika

Funkcja ta służy do kasowania całego utworu (zawartości wszystkich śladów).

UWAGA

- Jeśli z utworu użytkownika chcesz skasować zawartość tylko określonego śladu, użyj funkcji Track Clear.

1 Naciśnij przycisk [SONG] i wybierz utwór użytkownika (031-035), który chcesz skasować.

2 W grupie SONG MEMORY naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę przycisk [1], cały czas trzymając naciśnięty przycisk [A].

Na ekranie pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia operacji.



3 Naciśnij przycisk [+].

Na ekranie pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia operacji. Operację można anulować, naciskając przycisk [-].

UWAGA

- Aby uruchomić funkcję Song Clear, naciśnij przycisk [+]. Aby anulować operację, naciśnij przycisk [-].

4 Naciśnij przycisk [+], aby skasować utwór.

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

Funkcja Track Clear – kasowanie śladu w utworze użytkownika

Funkcja służy do kasowania zawartości wybranego śladu w utworze użytkownika.

1 Naciśnij przycisk [SONG] i wybierz utwór użytkownika (031-035), który chcesz skasować.

2 W grupie SONG MEMORY naciśnij przycisk śladu ([1]-[5], [A]), którego zawartość chcesz skasować.

Na ekranie pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia operacji.



3 Naciśnij przycisk [+].

Na ekranie pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia operacji. Operację można anulować, naciskając przycisk [-].

UWAGA

- Aby uruchomić funkcję Track Clear, naciśnij przycisk [+]. Aby anulować operację, naciśnij przycisk [-].

4 Naciśnij przycisk [+], aby skasować zawartość wybranego śladu.

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



Kopia zapasowa i resetowanie instrumentu

Kopia zapasowa

Zawsze wykonywana jest kopia zapasowa wymienionych poniżej ustawień, które są przechowywane w pamięci nawet po wyłączeniu zasilania.

Aby zresetować ustawienia instrumentu, użyj opisanej poniżej funkcji Initialize.

● Parametry kopii zapasowych

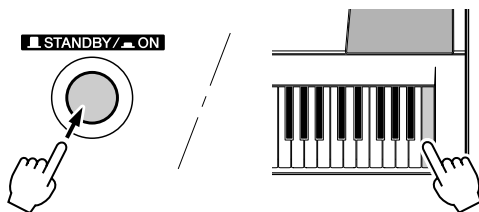
- Utwory użytkownika
- Pliki stylów muzycznych
- Status (włączona lub wyłączona) funkcji Touch Response
- Zawartość pamięci rejestracyjnej
- Wartości parametrów menu FUNCTION: Tuning (Strojenie), Split Point (Punkt podziału), Touch Sensitivity (Czułość na uderzenie w klawisze), Style Volume (Głośność stylu), Song Volume (Głośność utworu), Metronome Volume (Głośność metronomu), Grade (Ocena), Demo Cancel (Blokowanie utworu demonstracyjnego), Master EQ type (Typ korekcji głównej), Arpeggio Velocity (dynamika arpeggio)

Resetowanie

Funkcja ta służy do kasowania całej zawartości pamięci flash instrumentu i przywracania ustawień domyślnych. Dostępne są następujące procedury resetujące.

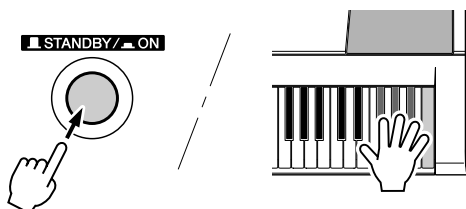
■ Kasowanie kopii zapasowej (funkcja Backup Clear) ...

Aby wykasować zawartość kopii zapasowej z wewnętrznej pamięci flash – ustawienia płyty czołowej, zawartość pamięci rejestracyjnej, utwory użytkownika, plik stylu numer 156 – włącz zasilanie, naciskając przełącznik [STANDBY/ON], przytrzymując jednocześnie najwyższy biały klawisz klawiatury. Dane zachowane w kopii zapasowej zostaną skasowane, a wartości domyślne przywrócone.



■ Kasowanie pamięci flash (funkcja Flash Clear).....

Aby wyczyścić dane utworów, które zostały przesłane z komputera do pamięci wewnętrznej flash, naciśnij najwyższy biały klawisz oraz trzy najwyższe czarne klawisze, przytrzymaj je i włącz zasilanie, naciskając przełącznik [STANDBY/ON].



⚠ PRZESTROGA

- Po uruchomieniu funkcji Flash Clear skasowane zostaną również dane utworów zakupionych. Nie zapomnij zapisać w komputerze tych danych, których nie chcesz stracić.



Operacje podstawowe i ekran LCD

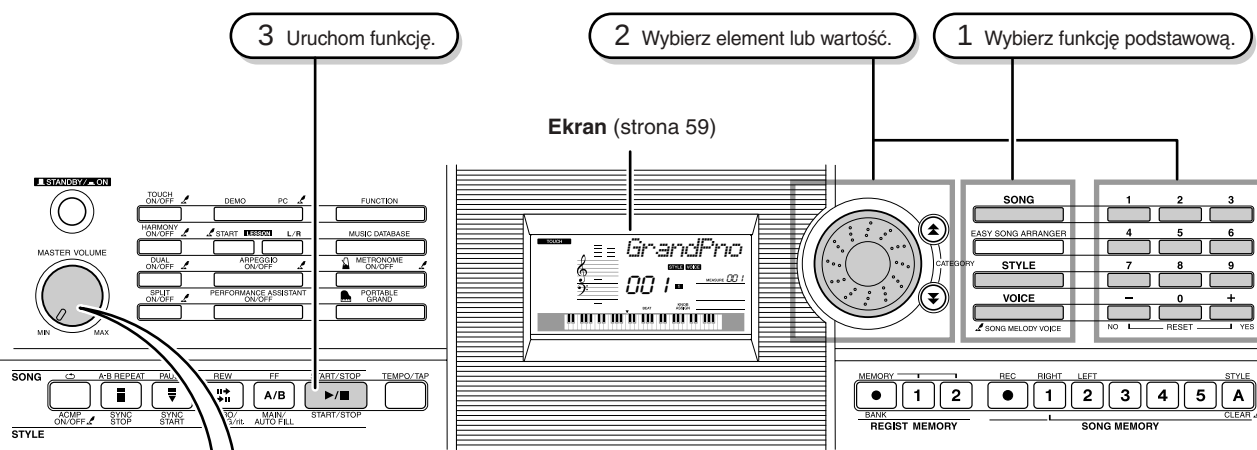
Operacje podstawowe

Ogólna procedura sterowania YPT-410 opiera się na trzech prostych operacjach.

1 Naciśnij przycisk, aby wybrać funkcję podstawową.

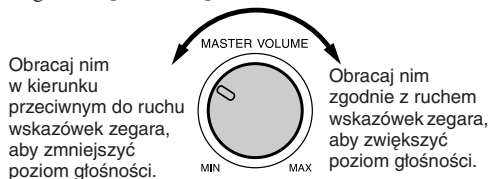
2 Za pomocą koła danych wybierz element lub wartość.

3 Uruchom funkcję.



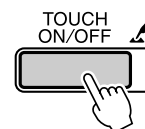
● Regulacja poziomu głośności

Regulacja poziomu głośności dźwięku wydobywającego się z głośników instrumentu lub słuchawek stereofonicznych podłączonych do gniazda [PHONES].

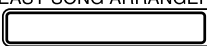


Symbol „Naciśnij i przytrzymaj”

Symbol „” pojawiający się obok niektórych przycisków wskazuje, że naciśnięcie przycisku i przytrzymanie dłużej niż sekundę spowoduje uruchomienie innej operacji lub funkcji. Daje to możliwość łatwego dostępu do wielu funkcji.



1 Naciśnij przycisk, aby wybrać funkcję podstawową.

- | | | |
|---|---|---|
| SONG | | |
|  | — | Wybierz utwór, którego chcesz słuchać lub którego chcesz użyć podczas korzystania z funkcji Lesson. |
| EASY SONG ARRANGER | | |
|  | | |
| STYLE | | |
|  | — | Wybierz styl akompaniamentowy. |
| VOICE | | |
|  | — | Wybierz brzmienie, które chcesz odtwarzać za pomocą klawiatury. |
|  | | |

2 Za pomocą koła danych wybierz element lub wartość.

Podczas wybierania funkcji podstawowej na ekranie pojawia się odpowiedni wskaźnik lub symbol. Do wybraniażądanego elementu możesz użyć koła danych lub przycisków numerycznych [0]-[9].

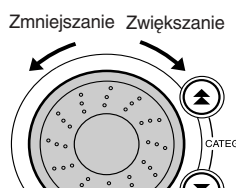


W tej części ekranu wyświetlane są nazwa i numer aktualnie wybranego utworu, brzmienia lub stylu. Wyświetlana jest również nazwa i aktualna wartość innych parametrów lub funkcji.

■ Zmiana wartości.....

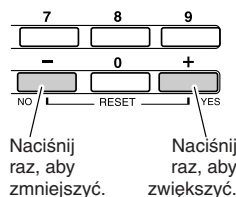
● Koło danych

Pokręć kołem danych w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, aby zwiększyć wartość wybranego elementu lub w kierunku przeciwnym, aby ją zmniejszyć. Ciągłe kręcenie kołem danych zmienia wartość w sposób ciągły.



● Przyciski [+] i [-]

Naciśnij na krótko przycisk [+], aby zwiększyć wartość o 1 lub przycisk [-], aby zmniejszyć wartość o 1. Naciśnij i przytrzymaj dowolny przycisk, aby w sposób ciągły zwiększać lub zmniejszać wartość.



● Przyciski numeryczne [0]-[9]

Przyciski numeryczne mogą być używane do bezpośredniego wprowadzania wartości parametru, numeru utworu, stylu lub brzmienia. Cyfrę „0” na pozycji setek i dziesiątek można pominąć (zobacz niżej).

Przykład: Numer utworu „003” można wprowadzić trzema sposobami.

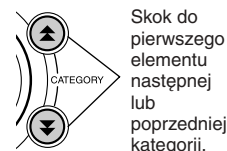
- [0] → [0] → [3]
(Po krótkiej chwili na ekranie pojawi się liczba „003”)
- [0] → [3]
(Po krótkiej chwili na ekranie pojawi się liczba „003”)
- [3]
(Po krótkiej chwili na ekranie pojawi się liczba „003”)



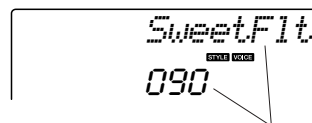
● Przyciski CATEGORY [▲] i [▼]

Podczas wybierania utworu, stylu lub brzmienia przyciski te służą do wykonywania skoku do pierwszego elementu poprzedniej lub następnej kategorii.

Przyciski CATEGORY [▲] i [▼] są użyteczne podczas wybierania elementów podzielonych na kategorie, jak w poniższym przykładzie.



Przykład: Wybieranie brzmienia

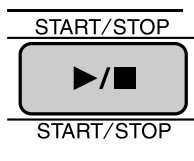


Wybrane jest pierwsze brzmienie z danej kategorii.

W przypadku posługiwania się kategoriami wybór będzie łatwiejszy, jeśli najpierw użyjesz przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać kategorię zawierającą żądany element, a następnie odszukać go za pomocą koła danych lub przycisków [+] i [-]. Jest to szczególnie wygodne, gdy musisz wybrać brzmienie z dużego zbioru.

W przypadku większości procedur opisanych w tym podręczniku do wybierania wartości zaleca się stosowanie koła danych po prostu dlatego, że jest to najłatwiejsza i najbardziej intuicyjna metoda wyboru. Pamiętaj jednak, że większość elementów i wartości, które można wybierać za pomocą koła danych, można również wybierać za pomocą przycisków [+] i [-].

3 Uruchom funkcję.



To jest przycisk [START/STOP].

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

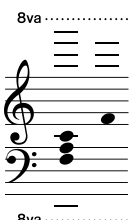
Elementy ekranowe

Na ekranie wyświetlane są wszystkie aktualnie stosowane ustawienia dla: utworu, stylu akompaniamentowego i brzmienia.

Wyświetlane są na nim również wskaźniki pokazujące status (włączona lub wyłączona) różnych funkcji.

Zapis nutowy

Podczas wykorzystywania funkcji lekcji wyświetlane są nuty melodii i akordów utworu albo – w przypadku korzystania z funkcji słownika – nuty składowe akordów wybieranych na klawiaturze. W innych przypadkach wyświetlane są nuty grane na klawiaturze.



UWAGA

- Przypadki nut, które powinny pojawić się powyżej lub poniżej wyświetlanej pięciolinii są wskazywane w zapisie nutowym za pomocą symbolu „8va”.
- W przypadku niektórych akordów nie wszystkie nuty mogą być pokazane w części ekranu przeznaczonej do tego celu. Jest to spowodowane małą ilością miejsca na ekranie.

Numer miary i taktu

Tutaj pokazywany jest numer miary w takcie podczas posługiwania się funkcją Metronome. Jak również numer bieżącego taktu podczas odtwarzania utworu lub stylu i aktualnie stosowana wartość tempa odtwarzania utworu lub stylu (zobacz strona 27).

MEASURE 001

Pole akordów

W tym polu wyświetlana jest nazwa aktualnie stosowanego akordu sterującego lub nazwa akordu wybranego na klawiaturze.

F

Ikony śladów

Tutaj wyświetlane są informacje dotyczące śladów utworu (zobacz strona 52, 79).

1 2 3 4 5 ACMP

Wskaźnik „TOUCH”

Wskaźnik włączenia reakcji klawiatury na dynamikę gry (funkcja Touch Response) (zobacz strona 65).

TOUCH

Wskaźnik „HARMONY”

Wskaźnik włączenia funkcji Harmony (zobacz strona 60).

HARMONY

Wskaźnik „DUAL”

Wskaźnik włączenia trybu Dual (zobacz strona 29).

DUAL

Wskaźnik „SPLIT”

Wskaźnik włączenia trybu Split (zobacz strona 30).

SPLIT

Wskaźnik „ARPEGGIO”

Wskaźnik włączenia funkcji Arpeggio (zobacz strona 14).

ARPEGGIO

Wskaźnik „PAT.”

Wskaźnik włączenia funkcji PAT (zobacz strona 23).

P. A. T.

Wskaźnik „ACMP ON”

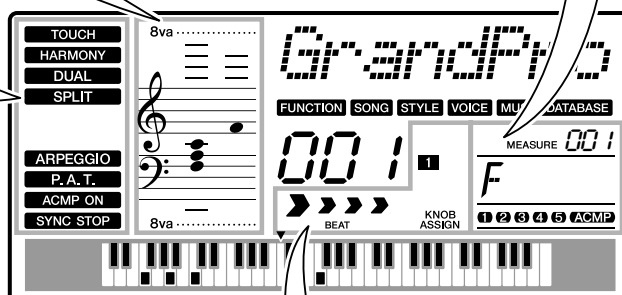
Wskaźnik włączenia automatycznego akompaniamentu (zobacz strona 34).

ACMP ON

Wskaźnik „SYNC STOP”

Wskaźnik włączenia funkcji Sync Stop (zobacz strona 71).

SYNC STOP



Wskaźnik miar

Migające strzałki wskaźnika pokazują tempo odtwarzania stylu lub utworu (zobacz strona 27).



Wskaźniki funkcji Knob Assign

Wskaźniki umożliwiają wizualne sprawdzanie, jakie parametry są aktualnie przypisane do potencjometrów [A] i [B] (zobacz strona 18).

1

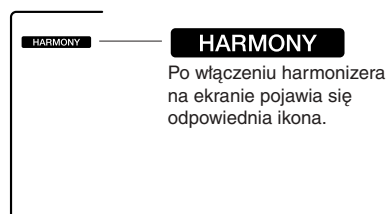
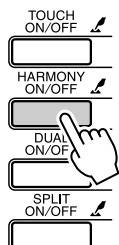
KNOB ASSIGN

Harmonizer (funkcja Harmony)

Harmonizer wprowadza do zasadniczego brzmienia nuty harmoniczne.

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

Naciśnij go ponownie, aby wyłączyć funkcję.



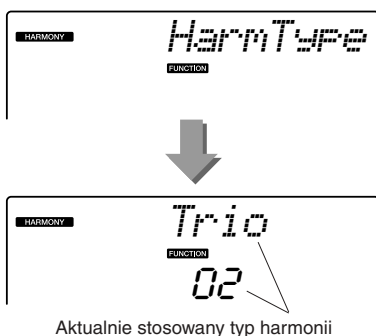
Gdy naciśniesz przycisk [HARMONY ON/OFF], aby włączyć tę funkcję, zostanie automatycznie wybrany odpowiedni dla aktualnie wybranego brzmienia głównego (Main Voice) rodzaj harmonii.

2 Naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę przycisk [HARMONY ON/OFF], aby wyświetlić nazwę aktualnie stosowanego typu harmonii.

Na ekranie pojawi się na kilka sekund nazwa „HarmType”, a następnie nazwa i numer typu harmonii. Za pomocą koła danych wybierz inny typ harmonii.



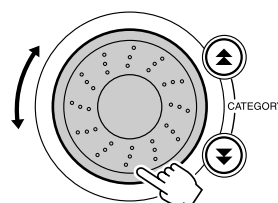
Przytrzymaj dłużej niż sekundę.



Aktualnie stosowany typ harmonii

3 Za pomocą koła danych wybierz inny typ harmonii.

Zobacz „Wykaz typów efektów” na stronie 117, zawierający zestawienie wszystkich dostępnych typów harmonii. Po włączeniu harmonizera spróbuj zagrać na klawiaturze. Każdy rodzaj harmonii działa inaczej i inaczej brzmi – więcej szczegółów znajduje się w poniższym akapicie „Jak brzmią poszczególne rodzaje harmonii” oraz w „Wykazie typów efektów”.

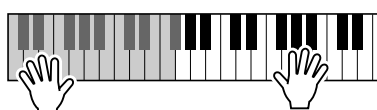


UWAGA

- Nuty harmonii można dodawać tylko do brzmienia zasadniczego, a do brzmienia dodatkowego i Split – nie.
- Po włączeniu automatycznego akompaniamentu (świeci się przycisk [ACMP ON]), klawisze znajdujące się na lewo od punktu podziału klawiatury nie generują nut harmonii.

● Jak brzmią poszczególne rodzaje harmonii

- Harmonie o numerach od 01-05



Po włączeniu automatycznego akompaniamentu w lewej części klawiatury graj akordy sterujące a prawą ręką naciśnij klawisze w części prawej (strona 34).

- Harmonie o numerach 06-12 (tryl)



Przytrzymaj wciśnięte dwa klawisze.

- Harmonie o numerach 13-19 (tremolo)



Przytrzymuj wciśnięte klawisze.

- Harmonie o numerach 20-26 (echo)



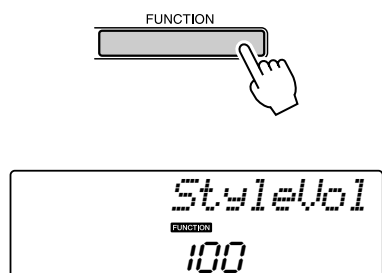
Przytrzymuj wciśnięte klawisze.

Poziom głośności odtwarzania nut harmonii można regulować w menu Function (strona 69).

Dodawanie pogłosu

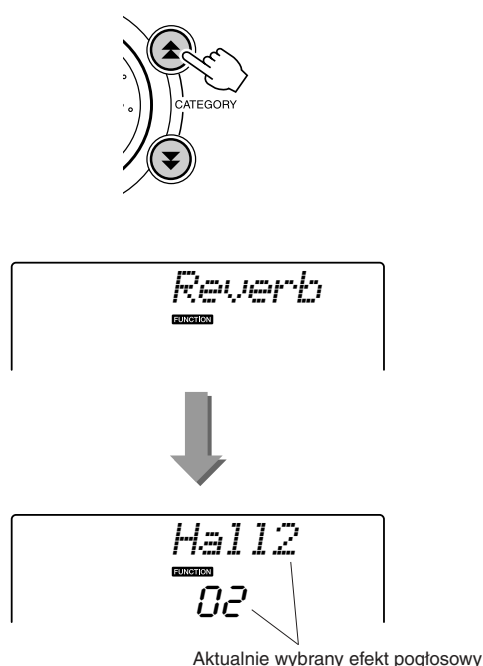
Efekt pogłosowy symuluje akustykę pomieszczenia. Po wybraniu stylu lub utworu do brzmienia zasadniczego automatycznie dobierany jest najodpowiedniejszy efekt pogłosowy. Aby wybrać inny efekt pogłosowy, zastosuj poniższą procedurę.

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „Reverb”.

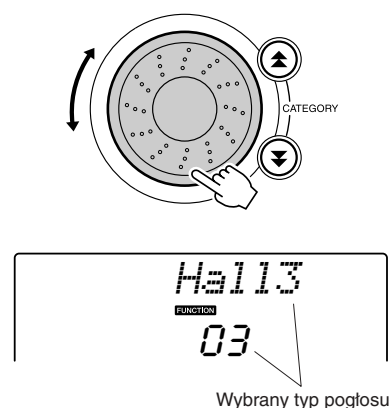
Na ekranie pojawi się na kilka sekund nazwa parametru („Reverb”), a następnie nazwa i numer aktualnie wybranego efektu pogłosowego.



Aktualnie wybrany efekt pogłosowy

3 Za pomocą koła danych wybierz inny typ pogłosu.

Zagraj coś na klawiaturze, aby sprawdzić, jak brzmi wybrany rodzaj pogłosu.



Zobacz „Wykaz typów efektów” na stronie 117, zawierający zestawienie wszystkich dostępnych typów efektu pogłosowego.

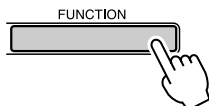
● Regulacja głębokości efektu pogłosowego

Głębokość efektu pogłosowego stosowanego do brzmień można określać niezależnie dla każdego z nich (zobacz str. 83).

Dodawanie efektu modulowanego

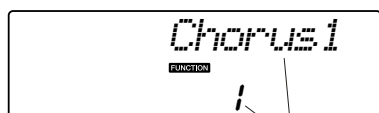
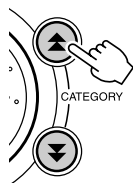
Efekt modulowany pogłębia brzmienie, wywołując wrażenie, jakby wiele tych samych brzmień grało unisono. Po wybraniu stylu lub utworu do stosowanego brzmienia automatycznie dobierany jest najodpowiedniejszy efekt modulowany. Aby wybrać inny efekt modulowany, zastosuj poniższą procedurę.

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „Chorus”.

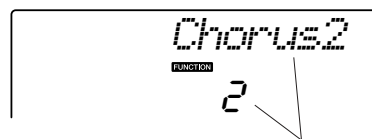
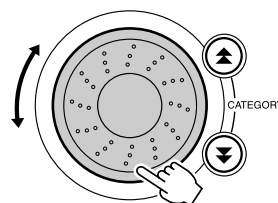
Na ekranie pojawi się na kilka sekund nazwa parametru („Chorus”), a następnie nazwa i numer aktualnie wybranego typu efektu modulowanego.



Aktualnie stosowany typ efektu modulowanego

3 Za pomocą koła danych wybierz inny typ efektu modulowanego.

Zagraj coś na klawiaturze, aby sprawdzić, jak brzmi wybrany rodzaj efektu modulowanego.



Wybrany typ efektu modulowanego

Zobacz „Wykaz typów efektów” na stronie 117, aby znaleźć więcej informacji na temat dostępnych rodzajów efektów modulowanych.

● Regulacja głębokości efektu modulowanego

Głębokość efektu modulowanego stosowanego do brzmień można określać niezależnie dla każdego z nich (zobacz strona 83).

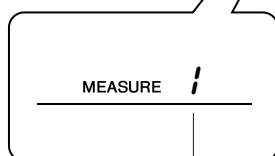
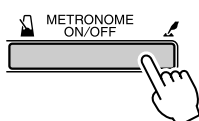
Metronom

Instrument ten wyposażony jest w metronom o regulowanym tempie i metrum.
Używaj go w celu dobierania takiego tempa, jakie jest dla ciebie najwygodniejsze.

■Uruchom metronom

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

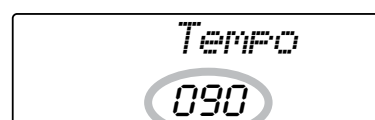
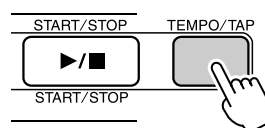
Aby zatrzymać metronom, naciśnij ponownie ten przycisk.



Numer miary w takcie

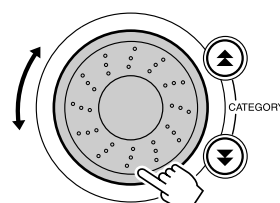
■Regulacja tempa metronomu

1 Naciśnij przycisk [TEMPO/TAP], aby wybrać wartość tempa.



Aktualnie stosowana wartość tempa

2 Za pomocą koła danych wyznacz wartość tempa w zakresie od 11 do 280.



Określanie ilości miar w takcie oraz długości każdej miary

Na użytek tego przykładu dobrane zostanie metrum o wartości 5/8.

- 1 Naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę przycisk [METRONOME ON/OFF], aby za pomocą parametru „TimesigN” określić ilość miar w takcie.**



- 2 Za pomocą koła danych wyznacz ilość miar w takcie.**

Na pierwszą miarę każdego taktu odtwarzany jest dźwięk kuranta, a początki pozostałych sygnalizowane są klikaniem. Jeśli parametrowi dobierzesz wartość „0”, początki wszystkich miar sygnalizowane będą klikaniem.

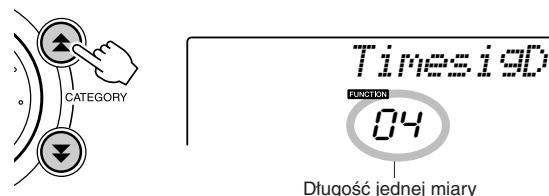
Zakres dostępnych wartości od „0” do „60”.
W tym przykładzie wybierz „5”.

UWAGA

- Metrum metronomu będzie synchronizowane zgodnie z odtwarzanym stylem lub utworem, więc wartości tych parametrów nie można zmieniać podczas odtwarzania któregoś z nich.

- 3 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „TimesigD”.**

Na ekranie pojawi się aktualnie stosowana długość miary.

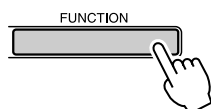


- 4 Za pomocą koła danych określ długość miary.**

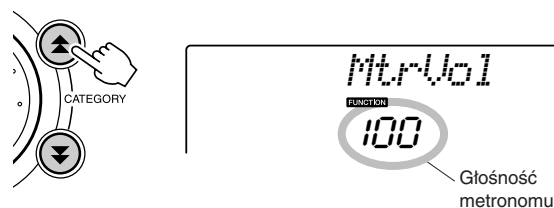
Wybierz żadaną długość każdej miary: „2”, „4”, „8”, lub „16” (półnuta, ćwierćnuta, ósemka lub szesnastka). Na użytek tego przykładu wybierz wartość „8”.

Regulacja poziomu głośności metronomu

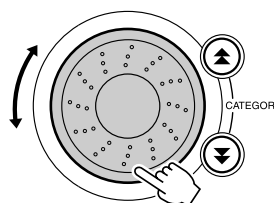
- 1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].**



- 2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „MtrVol”.**

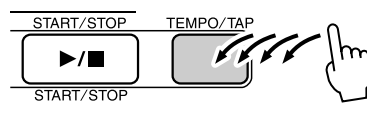


- 3 Za pomocą koła danych dobierz żądany poziom głośności metronomu.**



Manualne wyznaczanie tempa (funkcja Tap)

Istnieje możliwość manualnego określania wartości tempa odtwarzania. Po prostu naciśnij przycisk [TEMPO/TAP] w żądanym tempie – cztery razy w przypadku metrum czterodzielnego, a trzy razy w przypadku metrum trójdzielnego – i wtedy rozpocznie się odtwarzanie rytmu wybranego stylu w podanym tempie.

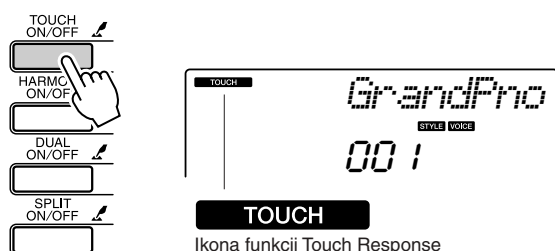


Czułość klawiatury na siłę nacisku (funkcja Touch Response)

Po włączeniu funkcji czułość klawiatury może przyjmować jeden z trzech poziomów.

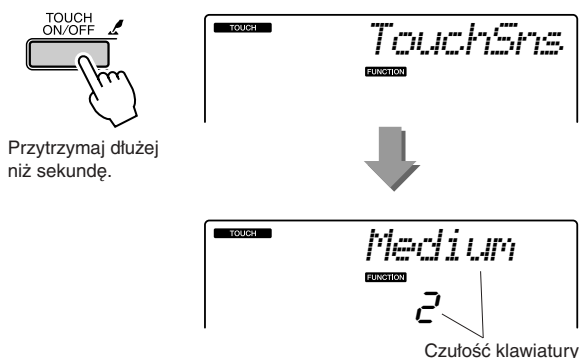
1 Naciśnij przycisk [TOUCH ON/OFF], aby włączyć funkcję Touch Response (czułość klawiatury).

Po włączeniu funkcji na ekranie pojawia się odpowiednia ikona (strona 59).



2 Naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę przycisk [TOUCH ON/OFF], aby wyświetlić ekran roboczy tej funkcji.

Na ekranie pojawi się na kilka sekund nazwa funkcji („TouchSns”), a następnie nazwa i numer aktualnie stosowanego poziomu czułości.



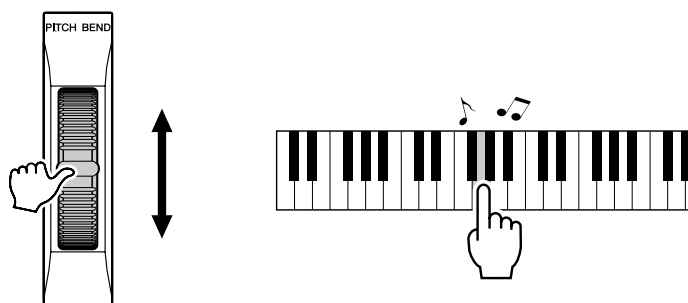
3 Za pomocą koła danych określ stopień czułości klawiatury na dynamikę gry (wartości od „1” do „3”). Im wyższa wartość, tym większa czułość klawiatury – dla wartości „3” duże zmiany poziomu głośności będzie można uzyskać już niewielkimi zmianami siły, z jaką będziesz uderzać w klawisze.

UWAGA

- Wartością domyślną funkcji jest „2”.

Funkcja Pitch Bend

Koło Pitch Bend można wykorzystywać do kreowania płynnych zmian wysokości dźwięków odtwarzanych za pomocą klawiatury. Przekręć koło w górę (w kierunku „od siebie”) lub w dół, aby odstroić dźwięk. Jeżeli użyjesz tej funkcji do takiego gitarowego brzmienia jak „040 Overdriven”, umożliwi to kreowanie realistycznych efektów gitarowych, uzyskiwanych w rzeczywistości za pomocą techniki podciągania strun.

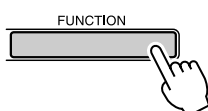


Funkcje Transpose i Tuning

◆ Duże zmiany wysokości dźwięków (funkcja Transpose)

Brzmienie instrumentu można transponować w krokach półtonowych, maksymalnie o jedną oktawę w górę lub w dół.

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „Transpos”.



3 Za pomocą koła danych dobierz odpowiednią wartość parametru w zakresie od „-12” do „+12”.

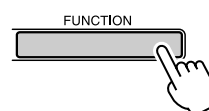
UWAGA

- Brzmień zestawów perkusyjnych nie można transponować w ten sposób.

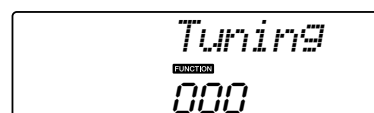
◆ Małe zmiany wysokości dźwięków (funkcja Tuning)

Brzmienie instrumentu można odstroić w górę lub w dół maksymalnie o 100 jednostek w krokach co 1 (100 jednostek = 1 półton).

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „Tuning”.



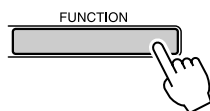
3 Za pomocą koła danych dobierz odpowiednią wartość parametru z zakresu pomiędzy „-100” do „+100”.

UWAGA

- Brzmień zestawów perkusyjnych nie można odstrojać w ten sposób.

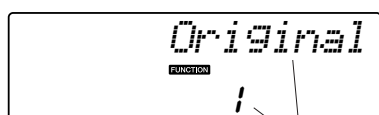
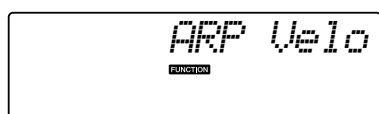
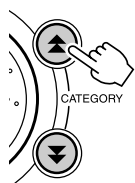
Sterowanie poziomem głośności arpeggia za pomocą dynamiki gry

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „ARP Velo”.

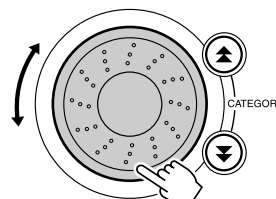
Po kilku sekundach parametr „ARP Velo” zniknie, a na ekranie pojawi się aktualnie stosowana wartość tego parametru.



Aktualnie stosowana dynamika arpeggio

3 Za pomocą koła danych wybierz wartość „2 Thru”.

Gdy stosowana jest wartość „1 Original”, poziom głośności odtwarzania arpeggio nie można zmieniać za pomocą dynamiki gry (siły, z jaką uderzasz w klawisze).



Funkcja One Touch Setting

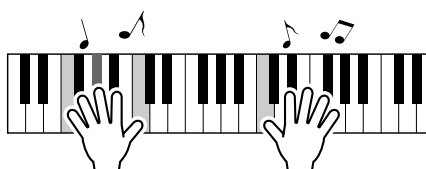
Niekiedy dobranie najlepszego brzmienia do odtwarzania utworu lub stylu może być frustrujące. Funkcja One Touch Setting automatycznie dobiera najbardziej odpowiednie brzmienie w momencie wybierania stylu lub utworu. Po prostu wybierz brzmienie „000”, aby uaktywnić tę funkcję.

- 1** Wybierz brzmienie numer „000” (punkty 1 i 2 na stronie 28).



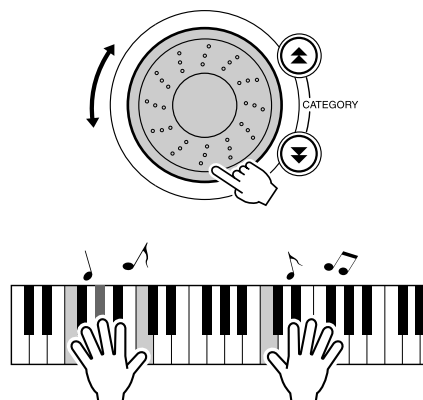
- 2** Wybierz dowolny utwór i uruchom jego odtwarzanie (punkty 1-3 na stronie 39).

- 3** Zagraj coś na klawiaturze i zapamiętaj usłyszane brzmienie.



Jeśli w którymś miejscu tej procedury zatrzymasz odtwarzanie, naciśnij przycisk [START/STOP], aby je wznowić.

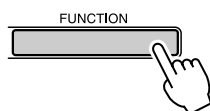
- 4** Za pomocą koła danych zmieniaj utwory, graj na klawiaturze i zwracaj uwagę na brzmienia.



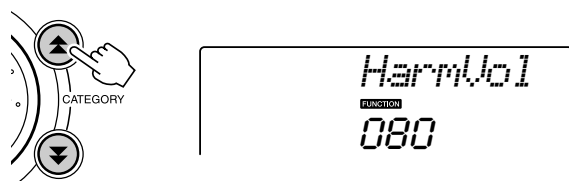
Odtwarzane brzmienie powinno być inne niż to, o którym mowa w punkcie 3. Po zmianie utworu naciśnij przycisk [VOICE], aby sprawdzić nazwę aktualnie stosowanego brzmienia.

Regulacja poziomu głośności harmonii

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „HarmVol”.



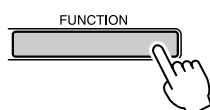
3 Za pomocą koła danych określ poziom głośności harmonii w zakresie od 000 do 127.

Dobieranie ustawień korektora charakterystyki

Pięć różnych ustawień korektora charakterystyki częstotliwościowej zapewnia najlepsze brzmienie w przypadku korzystania z różnych opcji odsłuchu – wewnętrznych głośników instrumentu, słuchawek lub głośników zewnętrznych.

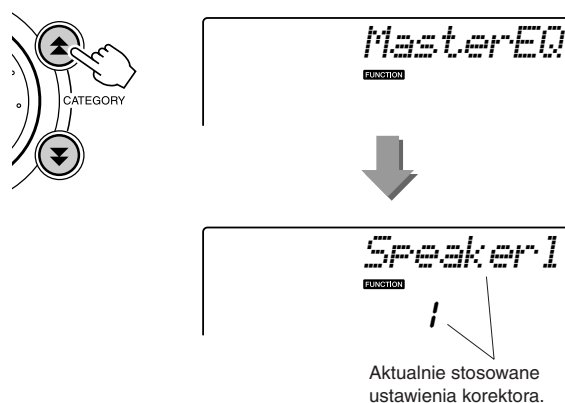
1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].

Na ekranie pojawi się ostatnio wybrany parametr menu FUNCTION.



2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „MasterEQ”.

Po kilku sekundach parametr „MasterEQ” zniknie, a na ekranie pojawi się aktualnie stosowana wartość tego parametru.



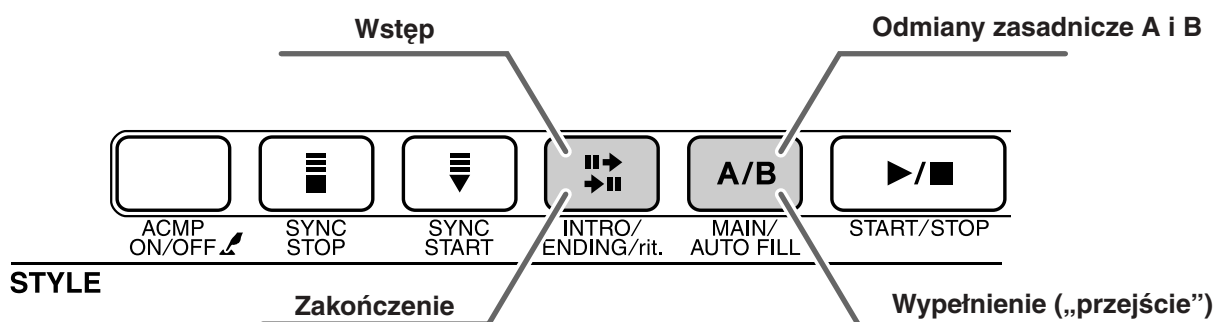
3 Za pomocą koła danych wybierz żądaną wartość.

Dostępnych jest 5 wartości: 1-5. Wartości „1” i „2” są najlepsze, gdy słuchasz muzyki za pomocą wewnętrznych głośników instrumentu, wartość „3” powinna być stosowana, gdy korzystasz ze słuchawek, a wartości „4” i „5” są idealne, gdy używasz zewnętrznych głośników.

Podstawowe operacje na stylu akompaniamentowym opisane zostały w tym podręczniku na stronie 33, zawierającej „Krótki przewodnik”.
Oto kolejne metody odtwarzania stylu akompaniamentowego, procedura regulacji poziomu głośności, odtwarzania stylu akordami i inne.

Odmiany akompaniamentowe

Style akompaniamentowe modelu YPT-410 są zbudowane z odmian akompaniamentowych (sekcji), umożliwiających urozmaicanie aranżacji w celu dopasowania jej do potrzeb utworu.



● Wstęp (odmiana akompaniamentowa INTRO)

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

● Odmiana zasadnicza (odmiana akompaniamentowa MAIN)

Odmiana służy do odtwarzania zasadniczej części stylu akompaniamentowego. Odtwarza podstawową sekwencję akompaniamentową stylu i powtarza go w pętli, aż do naciśnięcia przycisku innej odmiany. Istnieją dwie odmiany zasadnicze – A i B – a tonacja odtwarzanego stylu zmienia się zgodnie z akordami sterującymi wybranymi na klawiaturze na lewo od punktu podziału.

● Wypełnienie (odmiana akompaniamentowa Fill-in)

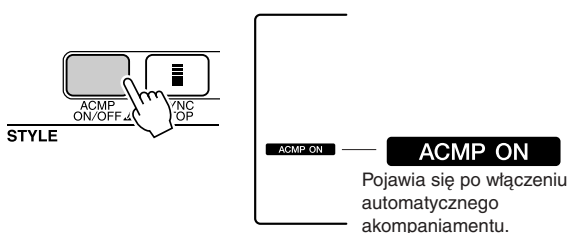
Wypełnienie jest dodawane podczas przechodzenia od odmiany zasadniczej A do B lub odwrotnie.

● Zakończenie (odmiana akompaniamentowa ENDING)

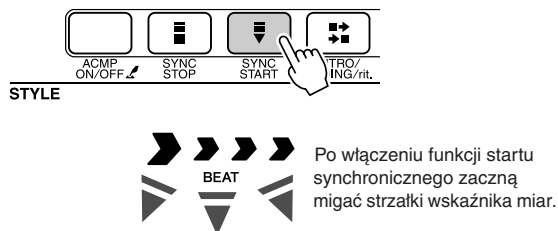
Służy jako zakończenie utworu. Po odtworzeniu zakończenia automatyczny akompaniament zatrzymuje się. Długość zakończenia (w taktach) zależy od wybranego stylu.

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

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

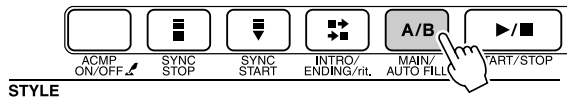


3 Naciśnij przycisk [SYNC START], aby włączyć start synchroniczny.

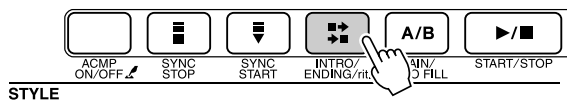


● Funkcja Synchron Start

Po włączeniu startu synchronicznego odtwarzanie stylu rozpocznie się po zagraniu pierwszego akordu w lewej części klawiatury. Aby wyłączyć funkcję startu synchronicznego, naciśnij ponownie przycisk [SYNC START].

4 Naciśnij przycisk [MAIN/AUTO FILL].

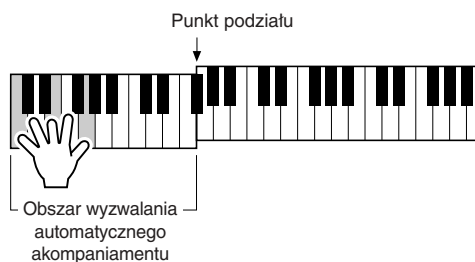
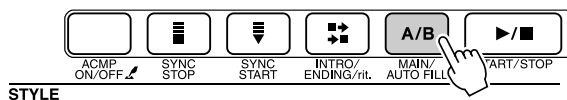
Wyświetlana będzie nazwa wybranej odmiany – MAIN A lub MAIN B.

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

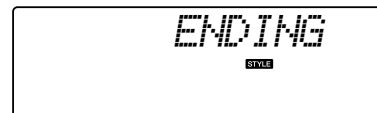
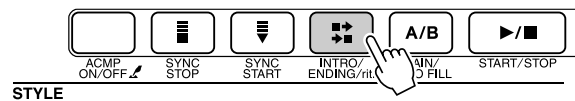
Teraz możesz zagrać wstęp.

6 Po zagranie akordu lewą ręką rozpocznie się odtwarzanie wstępu (odmiany INTRO) wybranego stylu.

W tym przykładzie zagraj akord C-dur (jak pokazano na rysunku). Informacje o tym, jak wybierać akordy znajdziesz w akapicie „Odtwarzanie akordów akompaniamentu automatycznego” na stronie 38.

**7 Naciśnij przycisk [MAIN/AUTO FILL].**

Po zakończeniu odtwarzania wstępu rozpocznie się odtwarzanie odmiany zasadniczej A lub B.

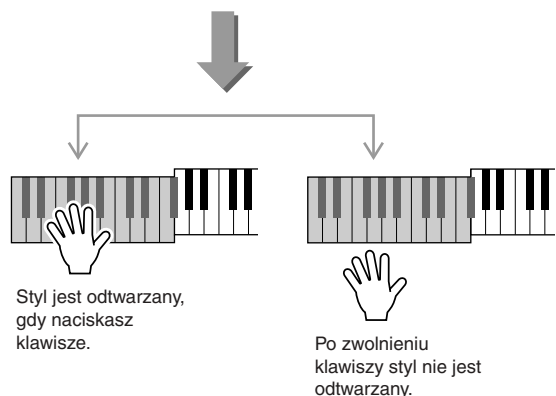
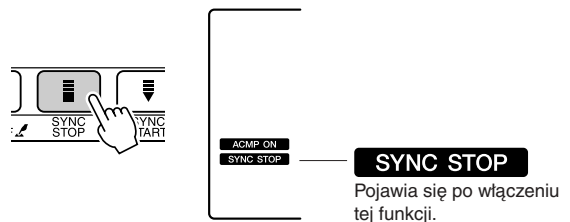
8 Naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

Spowoduje to uruchomienie odtwarzania zakończenia.

Po odtworzeniu zakończenia automatyczny akompaniament zatrzymuje się. Jeśli podczas odtwarzania zakończenia odpowiadający mu przycisk [INTRO/ENDING/rit.] zostanie powtórnie naciśnięty, zakończenie będzie odtwarzane coraz wolniej (ritardando).

● Funkcja Synchro Stop

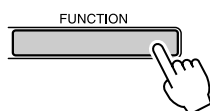
Po wybraniu tej funkcji styl akompaniamentowy jest odtwarzany tylko wtedy, gdy wciśnięte są klawisze akordu sterującego. Po zwolnieniu klawiszy styl nie jest odtwarzany. Aby włączyć funkcję, naciśnij przycisk [SYNC STOP].



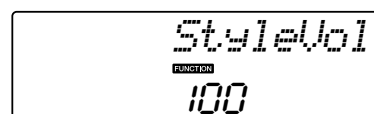
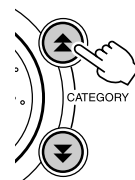
Regulacja poziomu głośności odtwarzania stylu

Naciśnij przycisk [STYLE], aby włączyć styl.

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „StyleVol”.



3 Za pomocą koła danych określ poziom głośności odtwarzania stylu w zakresie od 000 do 127.

Wyznaczanie punktu podziału

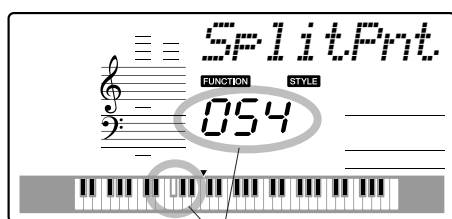
Domyślnie punkt podziału jest umieszczony na klawiszu 54 (klawisz F#2), ale można to zmienić, posługując się poniższą procedurą.

1 Naciśnij przycisk [STYLE].

2 Naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę przycisk [ACMP ON/OFF], aby wyświetlić parametr „SplitPnt”.

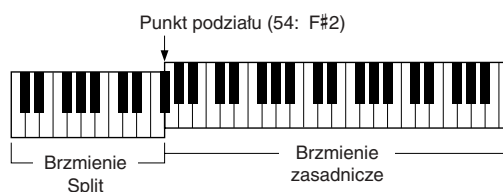


Przytrzymaj dłużej niż sekundę.



Punkt podziału

3 Za pomocą koła danych wyznacz wartość parametru w zakresie od 000 do 127.



UWAGA

- Zmiana punktu podziału powoduje automatyczną zmianę punktu podziału dla automatycznego akompaniamentu.
- Punktu podziału nie można zmienić podczas korzystania z funkcji Lesson.

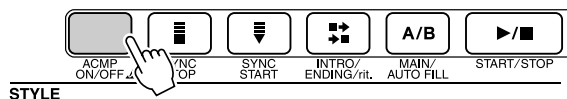
UWAGA

- Ekran roboczy edytora punktu podziału można również wywołać, naciskając przycisk [FUNCTION] i za pomocą przycisków CATEGORY [▲] i [▼] wybierając parametr „SplitPnt” (strona 82).

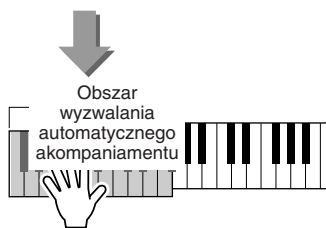
Odtwarzanie stylu akordami bez partii rytmicznej

Po włączeniu akompaniamentu (na ekranie wyświetlana jest ikona „ACMP ON”) i wyłączeniu funkcji startu synchronicznego za pomocą akordów sterujących można odtwarzać styl muzyczny również wtedy, gdy styl nie jest odtwarzany. To jest funkcja „Stop Accompaniment” i każdy akord rozpoznawany przez instrument może być wykorzystywany (strona 38).

Naciśnij przycisk [STYLE], a następnie naciśnij przycisk [ACMP ON/OFF], aby włączyć akompaniament.



ACMP ON
Pojawia się po włączeniu automatycznego akompaniamentu.



Ładowanie plików stylów muzycznych

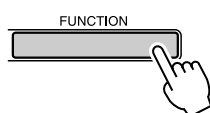
Instrument wyposażony został w 155 stylów muzycznych umieszczonych w pamięci wewnętrznej, ale istnieje również możliwość ładowania do komórki pamięci o numerze 156 dowolnego innego stylu, znajdującego się na płycie CD-ROM, ściągniętego z Internetu lub pozyskanego w inny sposób, pod warunkiem, że plik będzie miał rozszerzenie .sty.

Aby plik stylu można było załadować za pomocą odpowiedniej funkcji, musi być najpierw przesłany z komputera do instrumentu. Procedurę transferu plików stylów z komputera do instrumentu opisano na stronie 89 („Wymiana danych pomiędzy komputerem i instrumentem”).

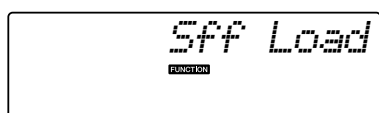
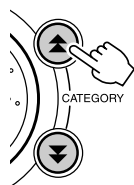
Opisana poniżej procedura służy do umieszczania (ładowania) pliku stylu do komórki pamięci o numerze 156.

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].

Na ekranie pojawi się ostatnio wybrany parametr menu FUNCTION.



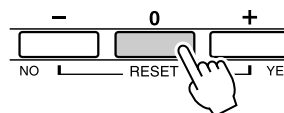
2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „Sff Load”.



Po około dwóch sekundach na ekranie pojawi się nazwa pliku, który można załadować. Jeśli do instrumentu przesłano kilka takich plików, do ich wybierania służy koło danych lub przyciski [+] i [-].

3 Uruchom operację ładowania pliku.

Gdy na ekranie wyświetlana będzie nazwa pliku, który chcesz załadować, naciśnij przycisk numeryczny [0].



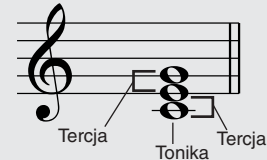
4 Na ekranie pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia operacji. Naciśnij przycisk [+ / YES], aby załadować plik.



Podstawowe informacje o akordach

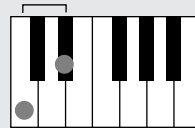
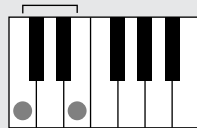
Równocześnie zagrane trzy nuty lub więcej tworzą „akord”.

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



W pokazanej wyżej triadzie C-dur najniższy dźwięk jest toniką akordu (to jest pozycja toniczna akordu – zastosowanie innego dźwięku jako dźwięku najniższego umożliwia tworzenie przewrotów). Tonika jest najważniejszym dźwiękiem akordu, stanowiącym fundament i kotwicę dla pozostałych dźwięków składowych akordu. Odległość (interwał) pomiędzy sąsiednimi dźwiękami triady w położeniu tonicznym jest tercją małą lub wielką.

Tercja wielka – interwał czterech półtonów Tercja mała – interwał trzech półtonów



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

Akord durowy



Tercja mała

Tercja wielka

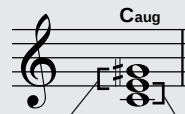
Akord molowy



Tercja wielka

Tercja mała

Akord zwiększony



Tercja wielka

Tercja wielka

Akord zmniejszony



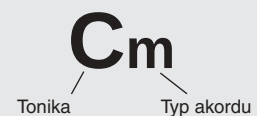
Tercja mała

Tercja mała

Podstawowy charakter brzmienia akordu nie zmienia się, jeśli nawet zmienimy kolejność dźwięków składowych, tworząc w ten sposób przewroty akordowe. Kolejne akordy w progresji akordowej można np. płynnie łączyć, wybierając odpowiednie przewroty.

● Czytanie nazw akordów

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



● Niektóre typy akordów (To tylko niektóre ze „standardowych” typów akordów rozpoznawanych przez YPT-410.)

Durowy z kwartą czystą
zamiast tercji



Kwinta czysta

Kwarta czysta

Septymowy



Septyma

Akord durowy

Molowy septymowy



Septyma

Akord molowy

Durowy z septymą wielką



Durowy

z septymą wielką

Akord durowy

Septymowy
molowy/durowy



Durowy z septymą
wielką

Akord
molowy

Septymowy,
z obniżoną kwintą



Obniżona kwinta

Akord
septymowy

Molowy septymowy
z obniżoną kwintą



Obniżona kwinta

Akord molowy
septymowy

Septymowy
z kwartą czystą



Obniżona septyma

Akord
kwartowy

■ Rozpoznawane akordy

Wszystkie akordy w tabeli są akordami skali C-dur.

Nazwa akordu/[Skrót]	Numery dźwięków składowych	Akord (C)	Wyświetlany jako
Durowy [M]	1 - 3 - 5	C	C
z dodaną noną [(9)]	1 - 2 - 3 - 5	C ⁽⁹⁾	C(9)
Sekstowy [6]	1 - (3) - 5 - 6	C ₆	C6
Sekstowy z noną [6(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 6	C ₆ ⁽⁹⁾	C6(9) *
Durowy septymowy [M7]	1 - 3 - (5) - 7 lub 1 - (3) - 5 - 7	C _{M7}	CM7
Durowy septymowy z noną [M7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 7	C _{M7} ⁽⁹⁾	CM7(9) *
Durowy septymowy z dodaną undecymą zwiększoną [M7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - 7 lub 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - 7	C _{M7} ^(#11)	CM7(#11) *
Durowy z obniżoną kwintą [(b5)]	1 - 3 - b5	C ^(b5)	Cb5 *
Durowy septymowy z obniżoną kwintą [M7b5]	1 - 3 - b5 - 7	C _{M7} ^(b5)	CM7b5 *
Kwarta czysta [sus4]	1 - 4 - 5	C _{sus4}	Csus4
Zwiększony [aug]	1 - 3 - #5	C _{aug}	Caug
Durowy septymowy zwiększony [M7aug]	1 - (3) - #5 - 7	C _{M7aug}	CM7aug *
Molowy [m]	1 - b3 - 5	C _m	Cm
Molowy z dodaną noną [m(9)]	1 - 2 - b3 - 5	C _m ⁽⁹⁾	Cm(9)
Molowy sekstowy [m6]	1 - b3 - 5 - 6	C _{m6}	Cm6
Molowy septymowy z septymą małą [m7]	1 - b3 - (5) - b7	C _{m7}	Cm7
Molowy septymowy z noną [m7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - b7	C _{m7} ⁽⁹⁾	Cm7(9)
Molowy septymowy z dodaną undecymą [m7(11)]	1 - (2) - b3 - 4 - 5 - (b7)	C _{m7} ⁽¹¹⁾	Cm7(11) *
Molowy z septymą wielką [mM7]	1 - b3 - (5) - 7	C _{mM7}	CmM7
Molowy z septymą wielką i noną [mM7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - 7	C _{mM7} ⁽⁹⁾	CmM7(9) *
Molowy septymowy z obniżoną kwintą [m7b5]	1 - b3 - b5 - b7	C _{m7} ^(b5)	Cm7b5
Molowy z septymą wielką i z obniżoną kwintą [mM7b5]	1 - b3 - b5 - 7	C _{mM7} ^(b5)	CmM7b5 *
Zmniejszony [dim]	1 - b3 - b5	C _{dim}	Cdim
Septymowy zmniejszony [dim7]	1 - b3 - b5 - 6	C _{dim7}	Cdim7
Septymowy [7]	1 - 3 - (5) - b7 lub 1 - (3) - 5 - b7	C ₇	C7
Septymowy z noną małą [7(b9)]	1 - b2 - 3 - (5) - b7	C ₇ ^(b9)	C7(b9)
Septymowy z dodaną tercdecymą zmniejszoną [7(b13)]	1 - 3 - 5 - b6 - b7	C ₇ ^(b13)	C7(b13)
Septymowy z noną [7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - b7	C ₇ ⁽⁹⁾	C7(9)
Septymowy z dodaną undecymą wielką [7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - b7 lub 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - b7	C ₇ ^(#11)	C7(#11)
Septymowy z dodaną tercdecymą [7(13)]	1 - 3 - (5) - 6 - b7	C ₇ ⁽¹³⁾	C7(13)
Septymowy z noną wielką [7(#9)]	1 - #2 - 3 - (5) - b7	C ₇ ^(#9)	C7(#9)
Septymowy z kwintą zmniejszoną [7(b5)]	1 - 3 - b5 - b7	C _{7b5}	C7b5 *
Septymowy zwiększony [7aug]	1 - 3 - #5 - b7	C _{7aug}	C7aug
Septymowy z kwartą czystą (zamiast tercji) [7sus4]	1 - 4 - (5) - b7	C _{7sus4}	C7sus4
Sekunda wielka [sus2]	1 - 2 - 5	C _{sus2}	C *

* Te akordy nie są pokazywane w ramach funkcji Dictionary.

UWAGA

- Nuty w nawiasach można pomijać.
- Naciśnięcie dwóch klawiszy tonicznych w sąsiednich oktawach generuje akompaniament oparty tylko na tonice.
- Dwudźwięk z kwintą czystą (1+5) generuje akompaniament oparty tylko na tonice i kwincie, co ma zastosowanie zarówno do akordów durowych, jak i molowych.
- Wymienione palcowanie akordów odpowiada pozycji zasadniczej (prymy), ale można stosować inne przewroty, z następującymi wyjątkami: m7, m7b5, 6, m6, sus4, aug, dim7, 7b5, 6(9), sus2.

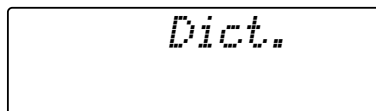
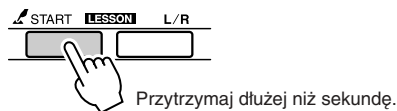
UWAGA

- Przewrót akordów 7sus4 i m7(11) daje akordy nierozpoznawalne w przypadku pominięcia nut pokazanych w nawiasach.
- Tonacja akompaniamentu czasami nie będzie się zmieniać, jeśli będziesz grać kolejno powiązane ze sobą akordy (np. niektóre akordy molowe, po których następuje akord molowy septymowy).
- Dwudźwięk generuje akord, którego tonika pochodzi z akordu zagranego poprzednio.

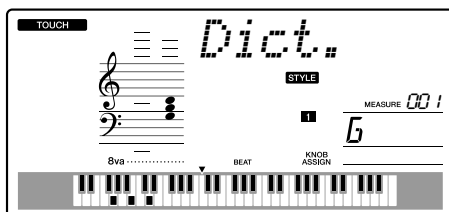
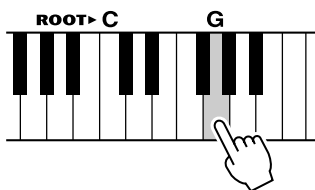
Wyszukiwanie akordów za pomocą słownika (funkcja Dictionary)

Funkcja Dictionary jest po prostu wbudowanym „Słownikiem akordów”, który pokazuje nuty akordów. Sprawdza się doskonale, gdy znasz nazwę pewnego akordu i chcesz się szybko dowiedzieć, jak go zagrać.

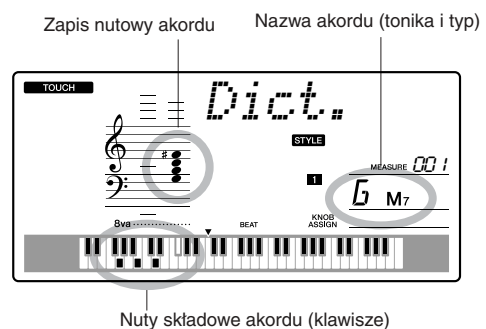
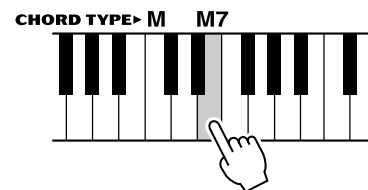
- 1 W grupie LESSON naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę przycisk [START].



- 2 Jako przykład naucz się, jak zagrać akord GM7 (G-dur z septymą wielką). Naciśnij klawisz „G” w części klawiatury oznaczonej „ROOT” (tonika). (Dźwięk nie zabrzmiał). Wybrana tonika pojawi się na ekranie.



- 3 Naciśnij klawisz „M7” (durowy septymowy) w sekcji klawiatury oznaczonej napisem „CHORD TYPE” (typ akordu). (Dźwięk nie zabrzmiał). Dźwięki, które należy zagrać w przypadku danego akordu (tonika i rodzaju akordu), będą pokazane na ekranie, zarówno w zapisie nutowym, jak i na rysunku klawiatury.



Aby wybrać możliwe przewroty akordu, użyj przycisków [+] i [-].

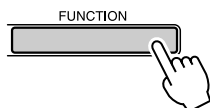
UWAGA

- Akordy durowe: Proste akordy durowe są zwykle wskazywane jedynie nazwą toniki. Na przykład „C” to akord C-dur. Jednakże w tym przypadku pamiętaj o wybieraniu „M” po naciśnięciu klawisza toniki.

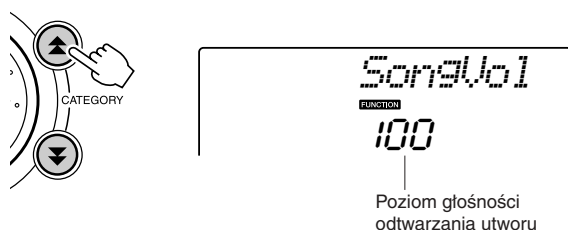
- 4 Spróbuj zagrać akord w części klawiatury przeznaczony do wybierania akordów sterujących (na lewo od punktu podziału) sprawdzając, co się pokazuje na ekranie. Gdy akord zagraasz poprawnie, zabrzmiał dzwon oznajmiający powodzenie, a nazwa akordu na ekranie będzie migać.

Poziom głośności odtwarzania utworu

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „SongVol”.



3 Za pomocą koła danych określ poziom głośności odtwarzania utworu w zakresie od 000 do 127.

UWAGA

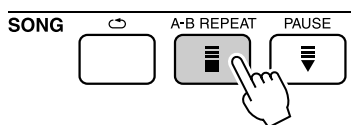
- Wartość parametru można dobierać po wybraniu utworu.

Funkcja A-B Repeat

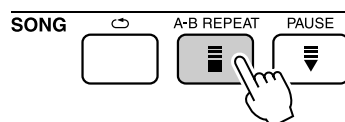
Istnieje możliwość wybrania fragmentu utworu – „A” to punkt początkowy, a „B” punkt końcowy – odtwarzanego w pętli pomiędzy punktami „A” i „B”.



1 Uruchom odtwarzanie utworu (strona 39) i w miejscu, które ma być początkiem pętli, naciśnij przycisk [A-B REPEAT] (punkt „A”).



2 Naciśnij przycisk [A-B REPEAT] po raz drugi na końcu fragmentu, który chcesz odtwarzać w pętli (punkt „B”).



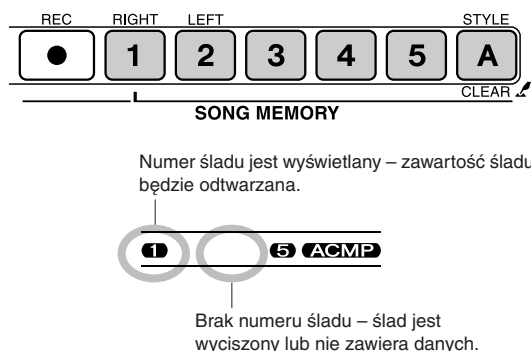
3 Wyznaczony w ten sposób fragment A-B utworu będzie teraz odtwarzany w pętli. Odtwarzanie w pętli można wyłączyć, naciskając przycisk [A-B REPEAT].

UWAGA

- Punkt początkowy i końcowy można określić z dokładnością do jednego taktu.
- Podczas odtwarzania na ekranie pokazywany jest numer bieżącego taktu.
- Aby punkt „A” umieścić na samym początku utworu, przycisk [A-B REPEAT] naciśnij przed uruchomieniem odtwarzania.

Wyciszanie partii utworu

Każdy ślad utworu odtwarza inną jego partię – melodię, perkusję, akompaniament melodyczny itd. Możesz wyciszać poszczególne ślady i samodzielnie grać na klawiaturze wyciszoną partię lub po prostu wyciszać te ślady, których nie chcesz słyszeć. Do wyciszania śladów utworu służą przyciski [1]-[5] i [A] grupy SONG MEMORY. Numer wyciszzonego śladu znika z ekranu. Zobacz str. 52, aby znaleźć więcej informacji na temat konfiguracji śladów utworu.



Zmiana brzmienia linii melodycznej utworu

Brzmienie linii melodycznej utworu można zmienić według własnego uznania.

UWAGA

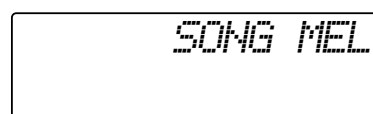
- Brzmienia linii melodycznej nie można w ten sposób zmieniać w przypadku utworów użytkownika.

1 Wybierz utwór i uruchom odtwarzanie.

2 Za pomocą koła danych wybierz odpowiednie brzmienie, które ma być słyszane po naciśnięciu przycisku [VOICE].

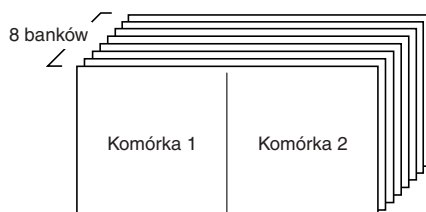


3 Naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę przycisk [VOICE]. Na ekranie na kilka sekund pojawi się komunikat „SONG MELODY VOICE”, wskazując, że brzmienie wybrane w punkcie 2 zastąpiło brzmienie oryginalne.



Zapamiętywanie ulubionych ustawień płyty czołowej

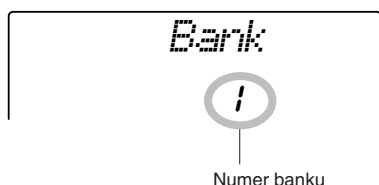
Instrument ma funkcję Registration Memory (pamięć registryjna), przeznaczoną do przechowywania ulubionych ustawień płyty czołowej. W pamięci można zapisać 16 zestawów danych (8 banków po 2 zestawy).



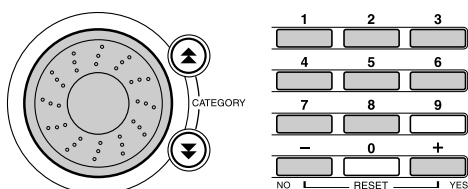
Przechowywać można maksymalnie 16 zestawów danych (8 banków po 2 zestawy).

Zapis danych w pamięci registryjnej

- 1 Dobierz według potrzeb ustawienia płyty czołowej – wybierz brzmienie, styl itd.
- 2 W grupie REGIST MEMORY naciśnij przycisk [●] (MEMORY BANK). Po zwolnieniu przycisku na ekranie pojawi się numer banku.



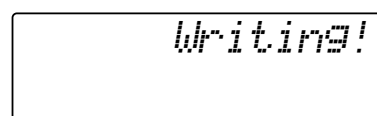
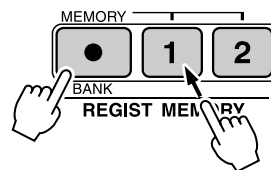
- 3 Za pomocą koła danych lub przycisków numerycznych [1]-[8] wybierz numer banku.



UWAGA

- Podczas odtwarzania utworu zapis danych w pamięci registryjnej nie jest możliwy.

- 4 W grupie REGIST MEMORY naciśnij i przytrzymaj przycisk [●] (MEMORY/BANK) i wtedy naciśnij przycisk [1] lub [2], aby zapisać aktualne ustawienia w pamięci.



UWAGA

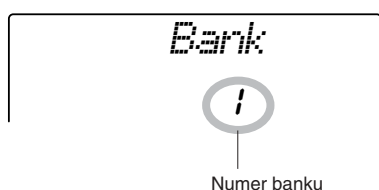
- Jeśli wybierzesz numer komórki zawierającej już dane, zostaną one skasowane i zastąpione bieżącymi ustawieniami płyty czołowej.

PRZESTROGA

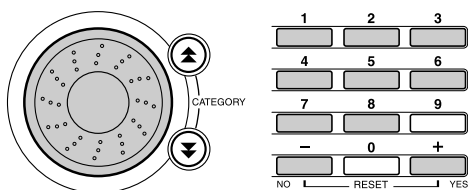
- Podczas zapisu danych w pamięci registryjnej nie wyłączaj zasilania, bo uszkodzisz dane lub je stracisz.

Przywoływanie ustawień z pamięci registryjnej

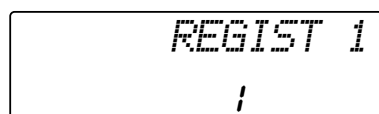
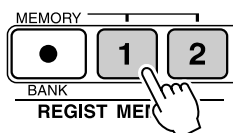
- 1** W grupie REGIST MEMORY naciśnij przycisk [●] (MEMORY BANK). Po zwolnieniu przycisku na ekranie pojawi się numer banku.



- 2** Za pomocą koła danych lub przycisków [1]-[8] wybierz bank.



- 3** W grupie REGIST MEMORY naciśnij przycisk [1] lub [2] zawierający ustawienia, które chcesz przywołać. Numer wybranej komórki pamięci pojawi się na ekranie na kilka sekund. Ustawienia płyty czołowej zmienią się odpowiednio.



- Dane, które mogą być zapisywane w pamięci registryjnej

- **Ustawienia akompaniamentu***

Numer, status automatycznego akompaniamentu (włączony czy wyłączony), punkt podziału, parametry odmian zasadniczych, poziom głośności odtwarzania stylu, wartość tempa

- **Ustawienia brzmień**

Parametry brzmienia zasadniczego (numer, poziom głośności, transpozycja oktawa, panorama, poziom sygnału do efektu pogłosowego i modulowanego, czas narastania, czas zanikania, częstotliwość odcięcia), parametry brzmienia dodatkowego (status (włączone lub wyłączone), numer, transpozycja oktawa, panorama, poziom sygnału do efektu pogłosowego i modulowanego, czas narastania, czas zanikania, częstotliwość odcięcia i rezonans filtra), parametry brzmienia Split (status (włączone lub wyłączone), numer, poziom głośności odtwarzania, transpozycja oktawa, panorama, poziom sygnału do efektu pogłosowego i modulowanego)

- **Ustawienia efektów**

Typ pogłosu i typ efektu modulowanego

- **Ustawienia arpeggio**

Typ arpeggio, status (włączone lub wyłączone)

- **Ustawienia harmonizera**

Status, typ harmonii, poziom głośności odtwarzania głosów harmonii

- **Inne ustawienia**

Transpozycja, głębokość odstrajania przy użyciu koła Pitch Bend, ustawienia funkcji Knob Assign

* Ustawienia akompaniamentu są niedostępne dla pamięci registryjnej, jeśli aktywne są funkcje związane z utworami.

Menu FUNCTION

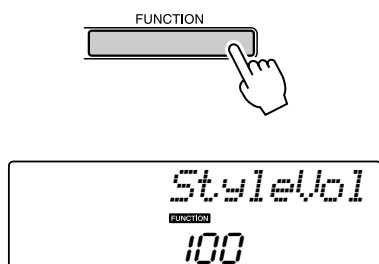
Menu FUNCTION umożliwia dostęp do szczegółowych ustawień instrumentu, związanych ze strojem, pozwala zmienić punkt podziału klawiatury i zmieniać parametry brzmień i efektów. Przyjrzyj się wykazowi parametrów zaczynającemu się na stronie obok. Menu FUNCTION zawiera 54 parametry i funkcje.

Po odnalezieniu funkcji, którą chcesz zmienić, wybierz po prostu parametr tej funkcji (nazwa parametru znajduje się w kolumnie po prawej stronie nazwy funkcji) i odpowiednio zmień jego wartość.

Wyszukiwanie i edycja parametrów menu FUNCTION

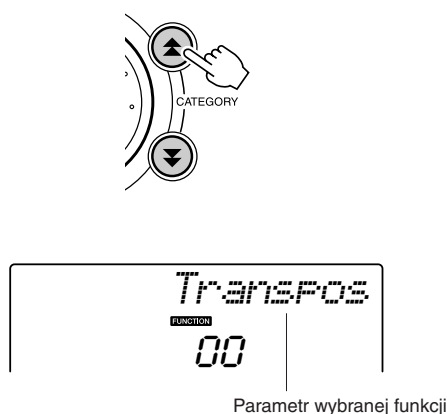
1 Na wykazie zaczynającym się na stronie 83, odszukaj funkcję, którą chcesz zmienić.

2 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



3 Odszukaj parametr.

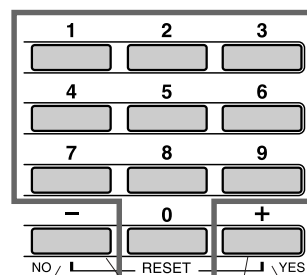
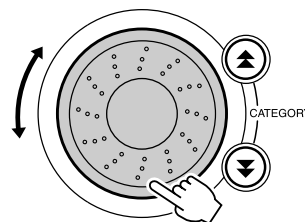
Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz odpowiedni parametr.



4 Za pomocą koła danych, przycisków [+] i [-] lub przycisków numerycznych dobierz odpowiednią wartość parametru.

Przyciski [+] i [-] można wykorzystywać do wprowadzania wartości typu „włączony” lub „wyłączony”: [+] = ON, [-] = OFF.

W niektórych przypadkach naciśnięcie przycisku [+] powoduje uruchomienie wybranej operacji lub funkcji, a naciśnięcie przycisku [-] jej anulowanie.



- Redukcja wartości o 1
- OFF (Wyłączone)
- Anuluj

- Wzrost wartości o 1
- ON (Włączone)
- Wykonaj

Równoczesne naciśnięcie przywołuje wartość domyślną

Nowa wartość parametru menu FUNCTION jest zapamiętywana od razu po jej wybraniu. Aby wszystkim parametrom przywrócić zaprogramowane fabrycznie ustawienia domyślne, wykonaj procedurę „Kasowanie kopii zapasowej (funkcja Backup Clear)” opisaną w części „Resetowanie” na stronie 56.

● Wykaz parametrów menu FUNCTION

Nazwa funkcji	Parametr ekranowy	Zakres wartości	Opis
Poziom głośności odtwarzania stylu	<i>StyleVol</i>	000-127	Parametr służy do określania poziomu głośności odtwarzania stylu muzycznego.
Poziom głośności odtwarzania utworu	<i>SongVol</i>	000-127	Parametr służy do określania poziomu głośności odtwarzania utworu muzycznego.
Transpozycja półtonowa	<i>TransPos</i>	-12-12	Parametr służy do transponowania brzmienia instrumentu w krokach półtonowych.
Tuning	<i>Tuning</i>	-100-100	Parametr służy do odstrajania instrumentu w krokach co 1 jednostka.
Funkcja Pitch Bend	<i>PBRange</i>	01-12	Parametr służy do wyznaczania maksymalnej głębokości odstrajania za pomocą koła Pitch Bend.
Punkt podziału	<i>SplitPnt</i>	000-127 (C-2-G8)	Parametr służy do wybierania najwyższego klawisza dla brzmienia Split i wyznaczania punktu podziału – inaczej mówiąc, do wybierania klawisza oddzielającego brzmienie zasadnicze od brzmienia Split. Ten punkt podziału jest równocześnie punktem podziału klawiatury na część przeznaczoną do wybierania akordów sterujących (lewa ręka) oraz część przeznaczoną do gry melodycznej (prawa ręka).
Czułość klawiatury	<i>TouchSns</i>	1(Soft), 2(Medium), 3(Hard)	Gdy funkcja Touch Response jest włączona, parametr służy do określania czułości klawiatury na siłę, z jaką uderzasz w klawisze.
Poziom głośności brzmienia zasadniczego	<i>M. Volume</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania poziomu głośności odtwarzania brzmienia zasadniczego.
Transpozycja oktawa brzmienia zasadniczego	<i>M. Octave</i>	-2 - +2	Parametr służy do wyznaczania transpozycji oktawową brzmienia zasadniczego.
Panorama brzmienia zasadniczego	<i>M. Pan</i>	000 (left) – 64 (center) – 127 (right)	Parametr służy do określania miejsca w panoramie stereofonicznej, w którym będzie się pojawiać brzmienie zasadnicze. Po wybraniu wartości „0” brzmienie zasadnicze będzie się pojawiać tylko w lewym kanale stereofonicznym, a po wybraniu wartości „127” – tylko w kanale prawym.
Poziom sygnału do efektu pogłosowego	<i>M. Reverb</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania poziomu sygnału brzmienia zasadniczego, kierowanego do efektu pogłosowego.
Poziom sygnału do efektu modulowanego	<i>M. Chorus</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania poziomu sygnału brzmienia zasadniczego kierowanego do efektu modulowanego.
Czas narastania	<i>M. Attack</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania czasu narastania obwiedni brzmienia zasadniczego.
Czas zanikania	<i>M. Releas</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania czasu zanikania obwiedni brzmienia zasadniczego.
Częstotliwość odcięcia	<i>M. Cutoff</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania częstotliwości odcięcia filtra przetwarzającego brzmienie zasadnicze.
Rezonans filtra	<i>M. Reso.</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania rezonansu filtra (stopnia podbicia częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia) przetwarzającego brzmienie zasadnicze.
Brzmienie dodatkowe	<i>D. Voice</i>	001-504	Parametr służy do wybierania brzmienia dodatkowego.
Poziom głośności brzmienia dodatkowego	<i>D. Volume</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania poziomu głośności odtwarzania brzmienia dodatkowego.
Transpozycja oktawa	<i>D. Octave</i>	-2 - +2	Parametr służy do wyznaczania transpozycji oktawową brzmienia dodatkowego.
Panorama brzmienia dodatkowego	<i>D. Pan</i>	000 (left) – 64 (center) – 127 (right)	Parametr służy do określania miejsca w panoramie stereofonicznej, w którym będzie się pojawiać brzmienie dodatkowe. Po wybraniu wartości „0” brzmienie zasadnicze będzie się pojawiać tylko w lewym kanale stereofonicznym, a po wybraniu wartości „127” – tylko w kanale prawym.
Poziom sygnału do efektu pogłosowego	<i>D. Reverb</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania poziomu sygnału brzmienia dodatkowego kierowanego do efektu pogłosowego.
Poziom sygnału do efektu modulowanego	<i>D. Chorus</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania poziomu sygnału brzmienia dodatkowego kierowanego do efektu modulowanego.
Czas narastania	<i>D. Attack</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania czasu narastania obwiedni brzmienia dodatkowego.
Czas zanikania	<i>D. Releas</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania czasu zanikania obwiedni brzmienia dodatkowego.
Częstotliwość odcięcia	<i>D. Cutoff</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania częstotliwości odcięcia filtra przetwarzającego brzmienie dodatkowe.
Rezonans filtra	<i>D. Reso.</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania rezonansu filtra (stopnia podbicia częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia) przetwarzającego brzmienie dodatkowe.
Brzmienie Split	<i>S. Voice</i>	001-504	Parametr służy do wybierania brzmienia Split.
Poziom głośności odtwarzania brzmienia Split	<i>S. Volume</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania poziomu głośności odtwarzania brzmienia Split.
Transpozycja oktawa	<i>S. Octave</i>	-2 - +2	Parametr służy do wyznaczania transpozycji oktawową brzmienia Split.
Panorama brzmienia Split	<i>S. Pan</i>	000 (left) – 64 (center) – 127 (right)	Parametr służy do określania miejsca w panoramie stereofonicznej, w którym będzie się pojawiać brzmienie Split. Po wybraniu wartości „0” brzmienie zasadnicze będzie się pojawiać tylko w lewym kanale stereofonicznym, a po wybraniu wartości „127” – tylko w kanale prawym.
Poziom sygnału do efektu pogłosowego	<i>S. Reverb</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania poziomu sygnału brzmienia Split kierowanego do procesora pogłosowego.
Poziom sygnału do efektu modulowanego	<i>S. Chorus</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania poziomu sygnału brzmienia Split kierowanego do efektu modulowanego.

Nazwa funkcji	Parametr ekranowy	Zakres wartości	Opis
Typ efektu pogłosowego	<i>Reverb</i>	01-0	Parametr służy do wybierania typu stosowanego pogłosu oraz do wyłączania efektu (wartość „10”) (zobacz wykaz na stronie 117).
Typ efektu modulowanego	<i>Chorus</i>	01-05	Parametr służy do wybierania typu stosowanego efektu modulowanego oraz do wyłączania efektu (wartość „05”) (zobacz wykaz na stronie 117).
Typ korekcji	<i>MasterEQ</i>	Speaker1, Speaker2, Headphone, Line Out1, Line Out2	Parametr służy do wybierania typu stosowanej korekcji charakterystyki częstotliwościowej, optymalnej zależnie od stosowanego wyjścia audio (głośniki wewnętrzne, zewnętrzne, słuchawki).
Typ harmonii	<i>HarmType</i>	01-26	Parametr służy do wybierania stosowanego typu harmonii (zobacz wykaz na stronie 117).
Poziom głośności harmonii	<i>HarmVol</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania poziomu głośności dźwięków harmonii.
Typ arpeggio	<i>ARP Type</i>	01-50	Parametr służy do wybierania arpeggia (zobacz wykaz na stronie 14).
Dynamika arpeggio	<i>ARP Velo</i>	1 (Original), 2 (Thru)	Parametr służy do określania trybu odtwarzania arpeggio.
Ładowanie plików stylu	<i>Sff Load</i>	001-nnn	Parametr służy do ładowania pliku stylu muzycznego przesłanego do instrumentu z komputera.
Tryb PC	<i>PC mode</i>	PC1/PC2/O FF	Parametr służy do optymalizacji ustawień MIDI podczas współpracy instrumentu z komputerem (strona 88).
Funkcja Local	<i>Local</i>	ON/OFF	Parametr służy do określania, czy klawiatura będzie sterować wewnętrznym modulem brzmieniowym instrumentu (ON), czy też nie (OFF) (strona 87).
Zegar zewnętrzny	<i>ExtClock</i>	ON/OFF	Parametr służy do określania, czy praca instrumentu będzie synchronizowana zegarem wewnętrznym (OFF) czy zewnętrznym (ON) (strona 87).
Transmisja pracy klawiatury	<i>KbdOut</i>	ON/OFF	Parametr służy do określania, czy dane o grze na klawiaturze instrumentu będą transmitowane gniazdem MIDI OUT (ON) czy też nie (OFF).
Transmisja danych stylu	<i>StyleOut</i>	ON/OFF	Parametr służy do określania, czy podczas odtwarzania dane stylu będą transmitowane gniazdem MIDI OUT (ON), czy też nie (OFF).
Transmisja danych utworu	<i>SongOut</i>	ON/OFF	Parametr służy do określania, czy podczas odtwarzania dane utworu będą transmitowane złączem USB (ON), czy też nie (OFF).
Transmisja ustawień do komputera	<i>InitSend</i>	YES/NO	Funkcja służy do przesyłania do komputera bieżących ustawień płyty czołowej. Naciśnij przycisk [+], aby wysłać dane lub przycisk [-], aby anulować operację.
Licznik metrum	<i>Timesign</i>	00-60	Parametr służy do wyznaczania wartości licznika metrum.
Mianownik metrum	<i>TimesigD</i>	Półnuta, Ćwierćnuta, Ósemka, Szesnastka	Parametr służy do wyznaczania wartości mianownika metrum (długości każdej miary).
Głośność metronomu	<i>MtrVol</i>	000-127	Parametr służy do wyznaczania poziomu głośności odtwarzania dźwięków metronomu.
Ślad dla prawej ręki	<i>R-Part</i>	Ślad wiodący 1-16	Parametr służy do wybierania śladu wiodącego prawą rękę w ramach funkcji Lesson. Parametr odnosi się wyłącznie do plików SMF format 0, przesyłanych z komputera.
Ślad dla lewej ręki	<i>L-Part</i>	Ślad wiodący 1-16	Parametr służy do wybierania śladu wiodącego lewą rękę w ramach funkcji Lesson. Parametr odnosi się wyłącznie do plików SMF format 0, przesyłanych z komputera.
Funkcja Grade	<i>Grade</i>	ON/OFF	Parametr służy do włączania (ON) i wyłączania (OFF) tej funkcji.
Funkcja Demo	<i>D-Cancel</i>	ON/OFF	Parametr służy do włączania (ON) i wyłączania (OFF) tej funkcji. Gdy parametr ma wartość „ON”, utworów demonstracyjnych nie będzie można odtwarzać nawet po naciśnięciu przycisku [DEMO].

* Każdemu z tych parametrów można w łatwy sposób przywrócić wartość domyślną, naciskając równocześnie przyciski [+] i [-]. (Wyjątkiem jest parametr „InitSend”, który jest operacją, a nie ustawieniem stałym.)

Prawie wszystkie produkowane obecnie elektroniczne instrumenty muzyczne – w szczególności syntezatory, sekwencery i komputerowe urządzenia muzyczne – korzystają z systemu MIDI. MIDI jest światowym standardem umożliwiającym wymianę danych muzycznych pomiędzy takimi urządzeniami. Naturalnie także ten instrument umożliwia wykorzystywanie systemu MIDI do zapisywania lub przesyłania danych o pracy klawiatury, utworów, stylów i ustawień płyty czołowej.

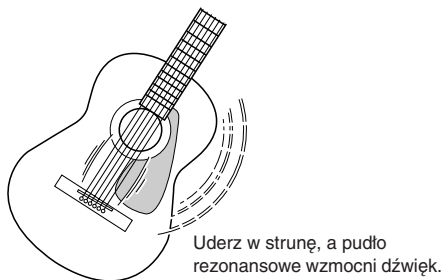
Potencjał systemu MIDI jest ogromny – podczas występu na żywo lub gdy tworzysz muzykę po prostu podłącz instrument do komputera i przesyłaj dane MIDI. W tym rozdziale poznasz podstawy systemu MIDI oraz funkcje MIDI obsługiwane przez ten instrument.

Czym jest MIDI

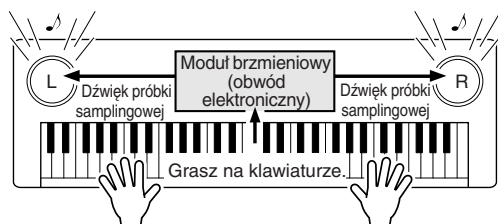
Bez wątpienia określenia „instrument akustyczny” oraz „instrument cyfrowy” są ci znajome.

W dzisiejszym świecie są to dwie podstawowe kategorie instrumentów. Przykładami instrumentów akustycznych mogą być fortepian i gitara. To łatwo zrozumieć. Grający na fortepianie uderza klawisze poruszające młoteczkami, które uderzają w struny i tak powstaje dźwięk. W przypadku gitary dźwięk powstaje przez bezpośrednie szarpnięcie struny. Ale skąd się biorą brzmienia instrumentów cyfrowych?

● Generowanie dźwięku przez gitarę akustyczną



● Generowanie dźwięku przez instrument cyfrowy



Na podstawie informacji o sposobie gry przesyłanych z klawiatury moduł brzmieniowy odtwarza przez głośniki dźwięki sampli (brzmienia instrumentów akustycznych zapisane cyfrowo w module brzmieniowym).

Jak widać na powyższym rysunku, zapisane w pamięci modułu brzmieniowego próbki samplingowe są odtwarzane zgodnie z informacjami nadchodzącymi z klawiatury. Jak to się dzieje, że informacja z klawiatury staje się podstawą dla wygenerowania dźwięku?

Przykład – na tym instrumencie zagrano ćwierćnutę C3, wykorzystując do tego brzmienie fortepianu akustycznego. W przeciwieństwie do instrumentu akustycznego, który wzmacnia drgania strun – instrument elektroniczny generuje dźwięk na

podstawie informacji odebranych z klawiatury: „jakie brzmienie”, „jaka nuta”, „jak głośno”, „kiedy naciśnięto klawisz” oraz „kiedy go zwolniono”. Każda z tych informacji zostaje zamieniona na wartość liczbową i wysłana do modułu brzmieniowego. Na podstawie tych informacji moduł brzmieniowy odtwarza w odpowiedni sposób próbkę samplingową.

Przykład informacji z klawiatury

Numer brzmienia (jakie brzmienie)	1 (fortepian akustyczny)
Numer nuty (który klawisz)	60 (C3)
Note on (kiedy naciśnięty) i Note off (kiedy zwolniono)	Wartość rytmiczna wyrażona liczbą (ćwierćnuta)
Dynamika (jak silnie)	120 (mocno)

To, co grasz na klawiaturze i wszelkie manipulacje na płycie czołowej są przetwarzane w komunikaty MIDI. Utwory, akompaniament (Style) i utwory użytkownika również są zbudowane z komunikatów MIDI.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface – cyfrowy interfejs instrumentu muzycznego) umożliwia wymianę cyfrowych danych muzycznych pomiędzy urządzeniami rozmaitych producentów. Standard MIDI jest stosowany na całym świecie i został zaprojektowany w celu wymiany danych muzycznych pomiędzy różnymi elektronicznymi instrumentami muzycznymi (lub komputerami). Dzięki systemowi MIDI możesz za pomocą jednego instrumentu sterować całym zespołem elektronicznych urządzeń muzycznych, podnosząc kreatywność i potencjał twórczy na coraz wyższy poziom.

Komunikaty MIDI dzielą się na dwie grupy: komunikaty kanałowe i systemowe.

● Komunikaty kanałowe

Instrument ten potrafi obsługiwać równocześnie szesnaście kanałów MIDI – oznacza to, że może grać równocześnie szesnastoma brzmieniami. Komunikaty kanałowe służą do przekazywania takich danych, jak np. informacje o nutach lub zmianie brzmienia, na każdym z szesnastu kanałów.

Nazwa komunikatu	Przeznaczenie/Przenoszone informacje
NOTE ON i NOTE OFF	Komunikaty nutowe (zawierają numer nuty i wartość dynamiki, czyli poziomu głośności odtwarzania)
Program Change	Komunikaty o zmianie brzmienia (z komunikatem BANK SELECT włącznie, jeśli zachodzi potrzeba)
Control Change	Kontroler MIDI (poziom głośności, panorama itp.)

● Komunikaty systemowe

Dane te są wspólne dla całego systemu MIDI. Do komunikatów systemowych należą komunikaty Exclusive, służące do przesyłania parametrów brzmień i ustawień charakterystycznych dla modelu lub producenta oraz komendy sterujące (START, STOP, CONTINUE) przeznaczone do sterowania urządzeniami MIDI.

Nazwa komunikatu	Przeznaczenie/Przenoszone informacje
Komunikaty systemowe Exclusive	Parametry brzmień, efektów itd.
Komendy sterujące	Uruchamianie i zatrzymywanie odtwarzania, zapisu itd.

Podłączenie komputera osobistego

Po podłączeniu instrumentu do komputera uzyskujesz dostęp do następujących funkcji.

- Transmisja i odbiór danych muzycznych (strona 87).
- Transmisja i odbiór plików (strona 89).

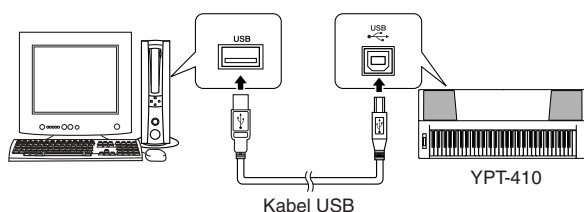
Procedura podłączania instrumentu do komputera jest następująca:

1 Zainstaluj na komputerze sterownik USB-MIDI.

Sterownik znajduje się na płycie CD-ROM. Procedurę instalacji sterownika USB-MIDI opisano na stronie 92.

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

Na płycie CD-ROM znajduje się również program Musicsoft Downloader, przeznaczony do przesyłania plików utworów z komputera do pamięci flash instrumentu. Instrukcje dotyczące instalacji programu oraz transferu plików znajdziesz na stronie 90.



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

Podłączając komputer do złącza USB, należy przestrzegać następujących zasad. W przypadku ich zlekceważenia komputer może zawiesić się, a dane mogą zostać uszkodzone lub nawet utracone. Jeśli komputer lub instrument zawiesi się, należy ponownie uruchomić aplikację lub system operacyjny, albo wyłączyć i ponownie włączyć zasilanie instrumentu.

⚠ PRZESTROGA

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

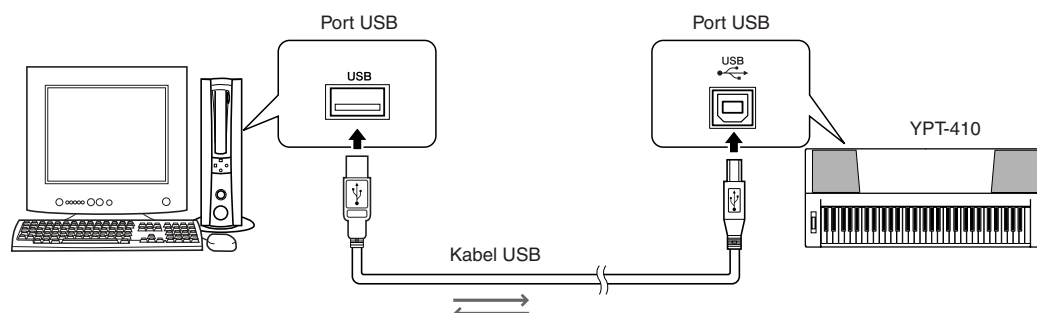
⚠ UWAGA

- Program Musicsoft Downloader może nie mieć dostępu do instrumentu w następujących przypadkach:
 - Podczas odtwarzania stylu.
 - Podczas odtwarzania utworu.

Transfer danych muzycznych do i z komputera

Podłączenie instrumentu do komputera umożliwia wykorzystywanie w nim danych muzycznych oraz odtwarzanie danych muzycznych z komputera za pomocą brzmień instrumentu.

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



■ Parametry MIDI

Parametry te odnoszą się do transmisji i odbioru danych muzycznych.

Funkcja lub parametr	Zakres wartości	Opis
Funkcja Local (parametr „Local” menu FUNCTION)	ON/OFF	Funkcja Local służy do określania, czy nuty wybierane za pomocą klawiatury będą trafiać do wewnętrznego modułu brzmieniowego instrumentu: wewnętrzny moduł brzmieniowy odbiera dane z klawiatury, gdy funkcja Local jest włączona (ON).
Zegar zewnętrzny (parametr „ExtClock” menu FUNCTION)	ON/OFF	Ten parametr decyduje o tym, czy instrument będzie synchronizowany własnym zegarem wewnętrznym (OFF), czy zegarowymi sygnałami synchronizacji z urządzenia zewnętrznego.
Transmisja pracy klawiatury (parametr „KbdOut” menu FUNCTION)	ON/OFF	Parametr służy do określania, czy dane o grze na klawiaturze instrumentu będą transmitowane gniazdem MIDI OUT (ON) czy też nie (OFF).
Transmisja danych stylu (parametr „StyleOut” menu FUNCTION)	ON/OFF	Parametr służy do określania, czy podczas odtwarzania dane stylu będą transmitowane gniazdem MIDI OUT (ON), czy też nie (OFF).
Transmisja danych utworu	ON/OFF	Parametr służy do określania, czy podczas odtwarzania dane utworu będą transmitowane gniazdem MIDI OUT (ON), czy też nie (OFF).

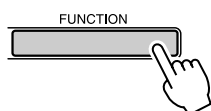
PRZESTROGA

- Jeśli nie można uzyskać żadnego dźwięku, prawdopodobną tego przyczyną jest wyłączenie sterowania lokalnego.

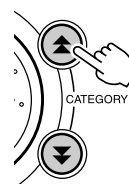
PRZESTROGA

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

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr, którego wartość chcesz zmienić.



3 Za pomocą koła danych wybierz wartość ON lub OFF.

■ Tryb PC

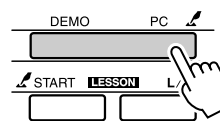
Wymiana danych pomiędzy komputerem i instrumentem będzie możliwa po dokonaniu odpowiednich ustawień parametrów MIDI. Parametr „PC Mode” umożliwia dobranie wartości kilku parametrów MIDI w jednej operacji. Parametr może przyjmować jedną z trzech wartości: „PC1”, „PC2” oraz „OFF”.

Wartość parametru nie ma znaczenia w przypadku przesyłania plików utworów lub plików danych zapasowych.

* Korzystając z programu Digital Music Notebook, do parametru „PC Mode” dobierz wartość „PC2”.

	PC1	PC2*	OFF
„Local”	OFF	OFF	ON
„ExtClock”	ON	OFF	OFF
„SongOut”	OFF	OFF	OFF
„StyleOut”	OFF	OFF	OFF
„KbdOut”	OFF	ON	ON

1 Naciśnij i przytrzymaj dłużej niż sekundę przycisk [DEMO], aby wyświetlić parametr „PC Mode”.



2 Za pomocą koła danych wybierz wartość „PC1”, „PC2” lub „OFF”.

UWAGA

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

UWAGA

- Ekran roboczy trybu PC można również wywołać, naciskając przycisk [FUNCTION] i za pomocą przycisków CATEGORY [▲] i [▼] wybierając parametr „PC Mode” (strona 82).

Zdalne sterowanie urządzeniami MIDI

Instrument można wykorzystywać do zdalnego sterowania komputerowym programem Digital Music Notebook na komputerze (przez połączenie MIDI), kontrolując z klawiatury funkcje odtwarzania, zatrzymywania i transportu.

■ Klawisze zdalnego sterowania ...

Aby włączyć funkcję zdalnego sterowania, wciśnij równocześnie na klawiaturze dwa najniższe klawisze (C1 i C#1) i naciśnij klawisz funkcji, którą chcesz zastosować (zobacz poniżej).



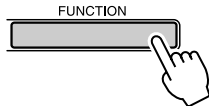
UWAGA

- Zdalne sterowanie działa niezależnie od aktualnie stosowanej wartości parametru „PC Mode”.

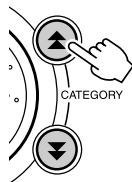
Transfer ustawień płyty czołowej

Ta funkcja umożliwia wysyłanie do komputera aktualnie stosowanych ustawień płyty czołowej. Zanim w sekwencerowym programie komputerowym rozpoczniesz zapis gry na instrumencie, najlepiej prześlij do komputera i zapisz w nim aktualne ustawienia płyty czołowej.

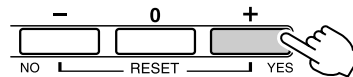
1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „InitSend”.



3 Naciśnij przycisk [+], aby wysłać dane lub przycisk [-], aby anulować operację.



Wymiana danych pomiędzy komputerem i instrumentem

Utwory MIDI, znajdujące się na komputerze, jak również 70 utworów MIDI i 5 plików stylów muzycznych z płyty CD-ROM można przysyłać do instrumentu. W obie strony można również przysyłać pliki kopii danych zapasowych. Przesłane do instrumentu utwory i style można wykorzystywać w ramach funkcji Lesson i innych.

W celu wymiany danych pomiędzy komputerem i instrumentem należy zainstalować program Musicsoft Downloader i sterownik USB-MIDI znajdujące się na dołączonej płycie CD-ROM. Szczegóły instalacji znajdziesz w akapicie „Instrukcja instalacyjna płyty CD-ROM” na stronie 92.

● Jakie dane można przysyłać z komputera do instrumentu.

- Wielkość utworu (maksymalna): 99 utworów z pamięci flash (utwór 036-)
- Wielkość danych: Pamięć flash 373 Kb
- Format danych: SMF format 0, format pliku (rozszerzenie: .sty), Plik kopii zapasowej (06PK61.BUP)

● Co to jest SMF (Standard MIDI File)?

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

■ Za pomocą programu Musicsoft Downloader możesz:.....

- Przesyłać z komputera do pamięci flash instrumentu utwory MIDI ściągnięte z Internetu lub opracowane za pomocą komputera.

⇒ Zobacz procedurę opisaną na stronie 90.

Jako przykład podano procedurę transferu z komputera do instrumentu utworów znajdujących się na płycie CD-ROM.

- W obie strony można również przysyłać pliki kopii danych zapisanych.

⇒ **Zobacz procedurę opisaną na stronie 91.**

Program Musicsoft Downloader współpracuje z aplikacją Internet Explorer 5.5 lub wyższą.

■ Stosowanie programu Musicsoft Downloader do transferu utworów z płyty CD-ROM do pamięci flash instrumentu...

UWAGA

- Jeśli odtwarzasz utwór lub styl, przerwij odtwarzanie.

- 1** Zainstaluj na komputerze program Musicsoft Downloader i sterownik USB MIDI, a następnie podłącz instrument do komputera (strona 94).

- 2** Do napędu CD-ROM włoż płytę dołączoną do instrumentu.

Okno startowe pojawi się automatycznie.

- 3** Kliknij dwa razy na ikonie programu Musicsoft Downloader, która pojawiła się na Pulpicie.

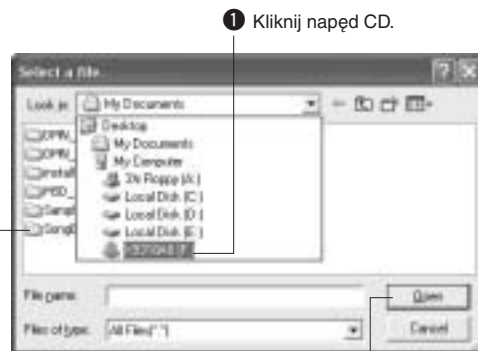
Spowoduje to uruchomienie programu i wyświetlenie głównego okna.

UWAGA

- W czasie działania programu instrumentem nie można się posługiwać.

- 4** Kliknij przycisk „Add File”, aby wyświetlić okno „Add File”.

- 5** Kliknij przycisk po prawej stronie pola „Look in” i z menu rozwijanego wybierz napęd CD-ROM. Kliknij dwukrotnie folder „SampleData”. Wybierz z określonego folderu „SongData” plik, który chcesz wysłać, i kliknij przycisk „Open”.



- 1** Kliknij napęd CD.
- 2** Kliknij dwukrotnie foldery „SampleData” i „SongData”, a następnie wybierz utwór.
- 3** Kliknij przycisk „Open”.

- 6** Kopia wybranego pliku MIDI pojawi się w polu „List of files stored temporarily” (Wykaz plików przechowywanych tymczasowo) na górze okna.

W dolnej części okna wyświetlany będzie również element pamięci umożliwiający wybranie miejsca docelowego dla transferu danych. Kliknij „Electronic Musical Instruments”, a następnie „Flash Memory”.



- 1** Kliknij „Electronic Musical Instruments”, a następnie „Flash Memory”.

- 7** Po zaznaczeniu pliku w oknie „List of files stored temporarily” kliknij przycisk [Move] (strzałka w dół), a na ekranie pojawi się okno z żądaniem potwierdzenia. Kliknij przycisk [OK], a utwór zostanie przesłany do pamięci instrumentu.

8 Zamknij okno, aby zakończyć działanie programu Musicsoft Downloader.

UWAGA

- Zamknij program Musicsoft Downloader, aby odtworzyć w instrumencie przesłany utwór.

9 Naciśnij przycisk [SONG], aby odtworzyć utwór znajdujący się w pamięci flash. Za pomocą koła danych wybierz utwór, który chcesz odtwarzać i naciśnij przycisk [START/STOP], aby uruchomić odtwarzanie.

W ten sam sposób można przysyłać do pamięci flash instrumentu akompaniamentowe style muzyczne (pliki o rozszerzeniu .sty). Pliki przesłanych stylów należy ładować z pamięci flash do komórki pamięci nr 156 i dopiero wtedy odtwarzać (strona 74).

PRZESTROGA

- Podczas transferu danych nie odłączaj kabla USB. Może to spowodować nie tylko uszkodzenie przesyłanych i zapisywanych danych, lecz także sprawić, że pamięć flash stanie się niestabilna i po wyłączeniu lub włączeniu zasilania jej zawartość całkowicie zniknie.

PRZESTROGA

- W wyniku uszkodzenia sprzętu lub niewłaściwej obsługi możesz stracić przechowywane dane. Dla bezpieczeństwa zaleca się przechowywanie w komputerze kopii wszystkich ważnych danych.
- W czasie przesyłania danych zalecamy stosowanie zasilacza, a nie baterii. Dane mogą ulec uszkodzeniu, jeśli podczas przesyłania zawiodą baterie.

● Transfer utworów dla funkcji Lesson

Aby do ćwiczeń można było używać utworów (tylko SMF format 0) przeniesionych z komputera, konieczne jest określenie, które kanały MIDI mają być wykorzystywane do odtwarzania partii prawej i lewej ręki.

- 1 Naciśnij przycisk [SONG] i z pamięci flash wybierz utwór (036-), dla którego chcesz określić ślady wiodące.
- 2 Naciśnij przycisk [FUNCTION].
- 3 Za pomocą przycisków grupy CATEGORY [▲] i [▼] wybierz parametr „R-Part” lub „L-Part”.
- 4 Za pomocą koła danych dobierz numer kanału.

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

■ Transfer pliku danych zapasowych z instrumentu do komputera

Program Musicsoft Downloader może służyć do transferu plików kopii zapasowych (strona 56), zawierających 5 utworów użytkownika i przechowywanych w instrumencie. Jeśli w oknie programu klikniesz „Electronic Musical Instruments”, a następnie „System Drive”, w prawym, dolnym rogu okna pojawi się plik o nazwie „06PK61.BUP”. To jest plik danych zapasowych. Szczegóły przesłania pliku za pomocą programu Musicsoft Downloader znajdziesz w pliku pomocy online tego programu.

UWAGA

- Z instrumentu nie można wysłać danych utworów zapisanych fabrycznie.

PRZESTROGA

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

PRZESTROGA

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



Instrukcja instalacyjna płyty CD-ROM

UWAGI SPECJALNE

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

Ważne uwagi o płycie CD-ROM

● Rodzaje danych

Płyta CD-ROM zawiera programy komputerowe. Instrukcję instalacyjną oprogramowania znajdziesz na stronie 94.

PRZESTROGA

- *Nie próbuj odtworzyć tego dysku w urządzeniach innych niż komputer. Wygenerowany hałas może uszkodzić słuch, odtwarzacz płyt lub głośniki.*

● System operacyjny

Programy komputerowe znajdujące się na tej płycie CD-ROM to wersje dla Windows.

Zawartość płyty CD-ROM



Nazwa folderu		Aplikacja/Nazwa danych	Zawartość
1	MSD_	Musicsoft Downloader	Aplikacja może być użyta do pobierania utworów MIDI z Internetu i przysyłania ich z komputera do pamięci instrumentu.
2	DMN_	Digital Music Notebook	Digital Music Notebook to połączenie programu do nauki muzyki i usługi online, co ułatwia naukę gry ulubionych utworów. Po zainstalowaniu wspomnianego programu można zapoznać się z jego funkcjami używając utworu demonstracyjnego.
	DMN_FlashDemo	Demonstracja programu Digital Music Notebook	W pełni funkcjonalna demonstracja, prezentująca wszystkie funkcje programu Digital Music Notebook.
3	SongBook	Zbiór utworów	Zawiera nuty dla 30 fabrycznie zapisanych w instrumencie utworów oraz 70 utworów w formacie MIDI na dołączonej płycie CD-ROM. Wyjątkiem są utwory chronione prawem autorskim (1–11 i 20). Zapis nutowy dla utworów 9-11 znajduje się na początku tego podręcznika na str. 100.
4	USBdrv2k	Sterownik USB-MIDI (Windows 2000/XP)	Sterownik jest niezbędny do prawidłowej obsługi urządzeń MIDI, podłączonych przez port USB.
	USBdrvVista_	Sterownik USB-MIDI (Windows Vista/XP x64)	
	SampleData	SongData	Wspomniane style, utwory lub dane* mogą być przesłane do instrumentu i odtworzone lub wykorzystane z różnymi jego funkcjami. * Instrument YPT-410 nie obsługuje plików z muzycznej bazy danych.
		StyleData	
		MDB	

W celu przeglądania zapisów nutowych (pliki PDF) niezbędne jest zainstalowanie na komputerze programu Adobe Reader. Program Adobe Reader można pobrać z Internetu pod adresem: <http://www.adobe.com/>

■ Używanie płyty CD-ROM

Przed otwarciem płyty CD-ROM należy przeczytać Umowę licencyjną ze strony 124.

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

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

Okno startowe pojawi się automatycznie.

3 Zainstaluj na komputerze sterownik USB-MIDI.

Zobacz „Instalacja sterownika USB-MIDI” na stronie 94, aby uzyskać instrukcje instalacyjne i konfiguracyjne.

4 Podłącz instrument do komputera.

Procedurę podłączenia opisano na stronie 86.

5 Zainstaluj oprogramowanie.

Musicsoft Downloader:

Zobacz str. 96.

6 Uruchom program.

Opis pozostałych funkcji programu znajdziesz w pliku pomocy online dostarczonym razem z programem.

Zobacz „Rozwiązywanie problemów” na stronie 97, jeśli napotkasz problemy podczas instalowania sterownika.

Wymagania systemowe

Aplikacja/Dane	System operacyjny	Procesor	Pamięć	Dysk twardy	Rozdzielczość ekranu
Program Musicsoft Downloader	Windows 2000/XP Home Edition/XP Professional/Vista * Obsługiwane są tylko wersje 32-bitowe.	233 MHz lub lepszy; procesory z serii Intel® Pentium®/Celeron® (zalecane 500 MHz lub więcej)	64 MB lub więcej (zalecane 256 MB lub więcej)	Przynajmniej 128 MB wolnego miejsca (zalecane przynajmniej 512 MB wolnego miejsca)	800 x 600 HighColor (16-bitowy)
Sterownik USB dla Windows 2000/XP	Windows 2000/XP Home Edition/XP Professional	166 MHz lub lepszy; procesory z serii Intel® Pentium®/Celeron®	32 MB lub więcej (zalecane 64 MB lub więcej)	Przynajmniej 3 MB wolnego miejsca	—
Sterownik USB dla Windows Vista/XP (x64)	Windows Vista/XP Professional x64 Edition	800 MHz lub lepszy; procesory z serii Intel® Pentium®/Celeron® lub zgodne z Intel® 64	512 MB lub lepszy	Przynajmniej 3 MB wolnego miejsca	—
Program Digital Music Notebook	Windows XP Home/Professional Edition, Service Pack 1a (SP1a) lub w wersji wyższej/Windows Vista * Obsługiwane są tylko wersje 32-bitowe.	400 MHz lub lepszy; procesory z serii Intel® Pentium®/Celeron® lub zgodne nimi	128 MB lub więcej (zalecane 256 MB lub więcej)	Przynajmniej 150 MB wolnego miejsca	1024 x 768 HighColor (16-bitowy)
Program Digital Music Notebook (Wymagania dotyczące odtwarzania zawartości z dołączonym wideo).	Windows 2000/XP Home Edition/XP Professional/Vista * Obsługiwane są tylko wersje 32-bitowe.	1 GHz lub lepszy; procesory z serii Intel® Pentium®/Celeron® (zalecane 1,4 GHz lub lepsze)	256 MB lub lepszy		

Instalacja oprogramowania

● Deinstalacja (usuwanie oprogramowania)

Zainstalowane oprogramowanie można usunąć w następujący sposób:

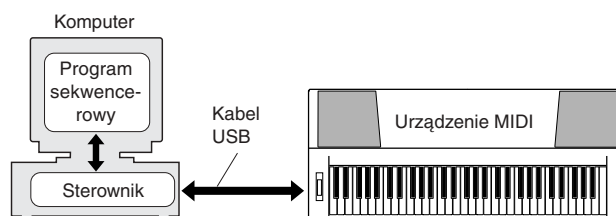
Na pasku zadań wybierz: „Start” → „Ustawienia” → „Panel sterowania” → „Dodaj lub usuń programy”. Zaznacz element, który chcesz usunąć i kliknij pole „Usuń”. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

UWAGA

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

■ Instalacja sterownika USB-MIDI...

Aby zapewnić poprawną komunikację za pośrednictwem złącza USB pomiędzy komputerem i urządzeniem MIDI (np. elektronicznym instrumentem muzycznym), w komputerze należy zainstalować odpowiedni sterownik. Sterownik USB-MIDI umożliwia sekwencerowemu programowi komputerowemu lub podobnym aplikacjom transmisję i odbiór komunikatów MIDI za pośrednictwem kabla USB.



- Instalacja w systemie Windows 2000 → str. 95.
- Instalacja w systemie Windows XP → str. 95.
- Instalacja w systemie Windows Vista → str. 96.

Sprawdź w komputerze nazwę napędu CD (np. D:, E:, Q:). Nazwa napędu jest wyświetlana obok ikony CD-ROM w katalogu „Mój komputer”. Katalogiem głównym napędu CD-ROM będzie, odpowiednio, D:\, E:\ lub Q:\.

Instalacja sterownika w systemie Windows 2000

- 1** Włącz komputer i zaloguj się do systemu Windows 2000 jako administrator.
- 2** Kliknij kolejno: [Mój komputer] → [Panel sterowania] → [System] → [Sprzęt] → [Podpisywanie sterowników] → [Weryfikacja sygnatury pliku], zaznacz pole po lewej stronie opcji „Ignoruj – zainstaluj wszystkie pliki niezależnie od podpisu pliku” i kliknij przycisk [OK].
- 3** Włóż do napędu CD-ROM płytę dołączoną do instrumentu.
Okno startowe pojawi się automatycznie.
- 4** Najpierw upewnij się, że przełącznik [POWER] w instrumencie nie jest naciśnięty, następnie kablem USB połącz komputer z instrumentem. Po podłączeniu kabli włącz zasilanie instrumentu MIDI. System automatycznie otworzy okno „Znaleziono nowy sprzęt”. Kliknij przycisk [Dalej]. (W przypadku niektórych komputerów okno Kreatora pojawi się dopiero po chwili).
Jeśli nie, zobacz akapit „Rozwiązywanie problemów” w dalszej części tego podręcznika.
- 5** Usuń zaznaczenie opcji „Instaluj pozostałe sterowniki” i kliknij przycisk [Dalej].
- 6** Zaznacz pole „Napędy CD-ROM”, odznacz wszystkie pozostałe pola i kliknij przycisk [Dalej].

UWAGA

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

- 7** Odznacz opcję „Instaluj pozostałe sterowniki” i kliknij przycisk [Dalej].

UWAGA

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

- 8** Po zakończeniu instalacji pojawi się komunikat „Kończenie instalacji nowego sprzętu”.
Kliknij przycisk [Zakończ]. (W przypadku niektórych komputerów okno Kreatora pojawi się dopiero po chwili).
- 9** Zrestartuj komputer.
Instalacja sterownika USB-MIDI jest zakończona.

Instalacja sterownika w systemie Windows XP

- 1** Włącz komputer i zaloguj się do systemu Windows XP jako administrator.
- 2** Kliknij [Start] → [Panel sterowania]. Jeśli panel sterowania zostanie wyświetlony w trybie „Wybierz kategorię”, w lewym górnym rogu okna kliknij opcję „Przełącz na widok klasyczny”.
Wyświetlone zostaną wszystkie ikony panelu sterowania.
- 3** Kliknij [System] → [Sprzęt] → [Podpisywanie sterowników] i zaznacz pole obok opcji „Ignoruj – zainstaluj oprogramowanie, nie pytając mnie o pozwolenie” i kliknij przycisk [OK].
- 4** Kliknij przycisk [OK], aby zamknąć okno właściwości systemu, a następnie kliknij znak „X” w prawym górnym rogu okna, aby zamknąć panel sterowania.
- 5** Do napędu CD-ROM włóż płytę dołączoną do instrumentu.
Okno startowe pojawi się automatycznie.
- 6** Najpierw upewnij się, że przełącznik [POWER] w instrumencie nie jest naciśnięty, następnie kablem USB połącz komputer z instrumentem.
Po podłączeniu kabli włącz zasilanie instrumentu MIDI. System automatycznie otworzy okno „Znaleziono nowy sprzęt”.
Jeśli nie, zobacz akapit „Rozwiązywanie problemów” w dalszej części tego podręcznika. Jeśli system wyświetli okno „Znaleziono nowy sprzęt” w prawym dolnym rogu ekranu, poczekaj aż pojawi się okno instalatora. (W niektórych komputerach wyświetlenie tego okna może chwilę potrwać).
Jeśli okno instalatora zażąda określenia, czy połączyć się z witryną „Windows Update”, zaznacz opcję „Nie, nie tym razem” i kliknij przycisk [Dalej].
- 7** Zaznacz pole obok opcji „Zainstaluj oprogramowanie automatycznie (Zalecane)” i kliknij przycisk [Dalej].

UWAGA

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

- 8** Po zakończeniu instalacji pojawi się komunikat „Kończenie instalacji nowego sprzętu”.
Kliknij przycisk [Zakończ]. (W niektórych komputerach wyświetlenie tego okna może chwilę potrwać).
- 9** Zrestartuj komputer.
Jeśli system wyświetli okno „Znaleziono nowy sprzęt” w prawym dolnym rogu ekranu, poczekaj aż pojawi się okno instalatora. (W niektórych komputerach wyświetlenie tego okna może chwilę potrwać).

Instalacja sterownika USB-MIDI jest zakończona.

UWAGA

- Jeśli uruchomiony jest system Windows XP Professional x64 Edition, opisywane okno Kreatora nie zostanie wyświetlone. Nie trzeba ponownie uruchamiać komputera.

10 Jeśli używany jest system Windows XP Professional x64 Edition, moduł obsługi musi być zainstalowany.

Po zainstalowaniu sterowników USB-MIDI dla wszystkich podłączonych za pomocą łącza USB urządzeń, z menu Start wybierz opcję „Mój Komputer”. Kliknij prawym przyciskiem ikonę napędu CD i z menu rozwijanego wybierz opcję „Otwórz”. Wybierz kolejno „USBdrvVista_”, „XPx64SupportModule” i „setup.exe” i uruchom plik „setup.exe”. Następnie postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

UWAGA

- Po zainstalowaniu modułu obsługi, wykonanie tej czynności nie jest konieczne, nawet jeśli podłączono nowe urządzenie USB lub zaktualizowano sterownik USB-MIDI.

Instalacja sterownika w systemie Windows Vista

- 1 Włącz komputer i zaloguj się do systemu Windows Vista jako administrator.
- 2 Włóż do napędu CD-ROM płytę dołączoną do instrumentu. Okno startowe pojawi się automatycznie.
- 3 Najpierw upewnij się, że przełącznik [POWER] w urządzeniu MIDI jest w pozycji OFF, następnie przy użyciu kabla USB połącz komputer z urządzeniem MIDI. Po podłączeniu kabli włącz zasilanie urządzenia MIDI. W systemie automatycznie wyświetli się okno „Znaleziono nowy sprzęt”. Wybierz opcję „Odszukaj i zainstaluj oprogramowanie sterownika (zalecane)”.
Jeśli taki komunikat się nie pojawi, przejdź do sekcji „Rozwiązywanie problemów” w rozdziale „Instrukcja instalacji płyty CD-ROM”.
(W przypadku niektórych komputerów wspomniane okno pojawi się dopiero po chwili).

UWAGA

- Po wyświetleniu okna „Kontrola konta użytkownika” kliknij przycisk [Kontynuuj].

- 4 Jeśli wyświetlony zostanie monit o wyszukiwanie sterowników w trybie online, kliknij przycisk „Nie wyszukuj w trybie online”.
- 5 Jeśli wyświetlony zostanie monit o włożenie do napędu dysku, który był dołączony do oprogramowania, kliknij przycisk [Dalej].
System rozpocznie instalację.

UWAGA

- Jeśli wyświetlone zostanie okno „Zabezpieczenia systemu Windows”, po potwierdzeniu, że autorem oprogramowania jest firma Yamaha Corporation, kliknij przycisk [Instaluj].

- 6 Po zakończeniu instalacji wyświetlony zostanie komunikat „Oprogramowanie dla tego urządzenia zostało pomyślnie zainstalowane”. Kliknij przycisk [Zamknij].
(W przypadku niektórych komputerów wspomniane okno pojawi się dopiero po chwili).
Instalacja sterownika USB MIDI została zakończona.

■ Instalacja programu Musicsoft Downloader oraz Digital Music Notebook

WAŻNE

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

WAŻNE

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

WAŻNE

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

UWAGA

- Korzystanie z DMN (Digital Music Notebook) reguluje umowa licencyjna (SIBELIUS SCORCH LICENSE AGREEMENT), którą kupujący w pełni akceptuje, używając tego programu. (Przed zainstalowaniem aplikacji należy uważnie przeczytać Umowę Licencyjną na Oprogramowanie znajdującą się na końcu niniejszego podręcznika).

- 1 Do napędu CD-ROM włóż płytę dołączoną do instrumentu.
Okno startowe pojawi się automatycznie, pokazując aplikacje programowe.

UWAGA

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

- 2 Kliknij [Musicsoft Downloader] lub [Digital Music Notebook].
- 3 Aby zainstalować oprogramowanie, kliknij przycisk [Instaluj] i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Instrukcję obsługi programu Digital Music Notebook znajdziesz w pliku pomocy: uruchom program i kliknij menu „Help”.

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

* Najnowszą wersję programu Musicsoft Downloader można pobrać z następującej witryny internetowej.

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

WAŻNE

- Do wymiany plików pomiędzy instrumentem i komputerem można wykorzystywać tylko program Musicsoft Downloader. Nie można stosować żadnych innych programów do transferu plików.

■ Rozwiązywanie problemów

Nie można zainstalować sterownika.

- **Czy kabel USB jest podłączony prawidłowo?**
Sprawdź połączenie. Odłącz kabel USB i podłącz go ponownie.
- **Czy w komputerze włączona jest obsługa USB?**
Przy pierwszym podłączaniu instrumentu do komputera na ekranie może się nie pojawić okno „Dodawanie nowego sprzętu”. Oznacza to, że funkcje USB komputera mogą być wyłączone. Wykonaj poniższe kroki.

1 Wybierz [Panel sterowania]* → [System] → [Sprzęt] → [Menedżer urządzeń] (dla Windows 2000/XP), lub kliknij [Panel sterowania] → [Menedżer urządzeń] (dla Windows Vista).

*Widok klasyczny tylko w Windows XP.

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

- **Czy system sygnalizuje nierozpoznane urządzenie?**
Jeśli instalacja sterownika nie powiodła się, instrument będzie rozpoznawany jako „Nieznane urządzenie” i sterownika nie będzie można zainstalować. Usuń „Nieznane urządzenie” za pomocą poniższej procedury.

1 Wybierz [Panel sterowania]* → [System] → [Sprzęt] → [Menedżer urządzeń] (dla Windows 2000/XP), lub kliknij [Panel sterowania] → [Menedżer urządzeń] (dla Windows Vista).

*Widok klasyczny tylko w Windows XP.

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

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

4 Odłącz kabel USB od instrumentu i podłącz go ponownie.

5 Zainstaluj sterownik jeszcze raz.

- Użytkownicy systemu Windows 2000zobacz str. 95
- Użytkownicy systemu Windows XPzobacz str. 95
- Użytkownicy systemu Windows Vista.....zobacz str. 96

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

- Czy sterownik został zainstalowany? (strona 94).
- Czy kabel USB jest podłączony prawidłowo?
- Czy poziom głośności odtwarzania w instrumencie i programie komputerowym ma odpowiednią wartość?
- Czy w programie komputerowym wybrano odpowiedni port?
- Czy używasz najnowszej wersji sterownika USB? Najnowszą wersję sterownika można ściągnąć z tej strony internetowej.
<http://music.yamaha.com/download/>

Odtwarzanie jest opóźnione.

- Czy komputer spełnia wymagania systemu?
- Czy działa inny program lub urządzenie?

Nie można przełączyć komputera w tryb czuwania lub zlikwidować stanu zawieszenia.

- **Nie włączaj trybu czuwania, gdy działa aplikacja MIDI.**
Jeśli używasz systemu Windows 2000, może nie będziesz w stanie wznowić normalnego funkcjonowania, zależnie od środowiska (np. kontroler hosta USB). Jeśli tak, po prostu odłącz kabel USB i podłącz go ponownie, co umożliwi przywrócenie funkcji instrumentu.

Jak usunąć sterownik?

[Windows 2000/XP/Vista]

- 1** Włącz komputer i zaloguj się do systemu Windows jako administrator.
Zamknij wszystkie otwarte okna i aplikacje.
- 2** Włóż do napędu CD-ROM płytę dołączoną do instrumentu.
- 3** Z menu Start wybierz opcję „Mój komputer”.
- 4** Kliknij prawym przyciskiem ikonę napędu CD i z menu rozwijanego wybierz opcję „Otwórz”.
- 5** Wybierz kolejno foldery „USBdrvVista_” lub „USBdrv2k_”, „uninstall”, plik „uninstall.exe” i uruchom plik „uninstall.exe”.
Aby odinstalować sterownik, postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

UWAGA

- Jeśli używasz 64-bitowego systemu operacyjnego, kliknij plik „uninstall_x64.exe.” w folderze „USBdrvVista_”.
- Po wyświetleniu okna „Kontrola konta użytkownika” kliknij przycisk [Kontynuuj].

- 6 Wyświetlony zostanie monit o ponowne uruchomienie komputera w celu zakończenia procedury odinstalowywania sterownika.**
Sterownik zostanie odinstalowany po ponownym uruchomieniu komputera.



Rozwiązywanie problemów

Problem	Możliwa przyczyna i rozwiązanie
Gdy instrument włącza się lub wyłącza, słychać przez chwilę trzaski.	Jest to normalne i wskazuje, że instrument odbiera energię elektryczną.
Podczas korzystania z telefonu komórkowego pojawiają się zakłócenia.	Korzystanie z telefonu komórkowego w pobliżu instrumentu może powodować zakłócenia. Aby tego uniknąć, wyłącz telefon komórkowy lub używaj go w większej odległości od instrumentu.
Nie słychać dźwięku, nawet podczas gry na klawiaturze albo odtwarzania utworu lub stylu.	Sprawdź, czy nie podłączono czegoś do gniazda [PHONES/OUTPUT] w ścianie tylnej. Gdy do gniazda są podłączone słuchawki, nie słychać dźwięku. Sprawdź, czy jest włączona opcja Local Control (zobacz str. 87).
Gra na klawiszach po prawej stronie klawiatury nie wywołuje dźwięku.	Gdy jest używana funkcja słownika (Dictionary) (str. 77), klawisze po prawej stronie są używane jedynie do wprowadzania prym i rodzaju akordów.
- Poziom głośności jest za niski. - Jakość dźwięku jest niska. - Partia rytmiczna nieoczekiwanie zatrzymuje się lub nie gra. - Nagrane dane utworu itp. nie są poprawnie odtwarzane. - Ekran LCD nagle gaśnie, a wszystkie ustawienia płyty czołowej resetują się.	Baterie są rozładowane. Wymień wszystkie sześć baterii na nowe lub użyj opcjonalnego zasilacza sieciowego.
Po naciśnięciu przycisku [START/STOP] styl lub utwór nie jest odtwarzany.	Czy parametr External Clock (zegar zewnętrzny) ma wartość „ON”? Upewnij się, że ma wartość „OFF”; zobacz External Clock w tabeli na stronie 87.
Styl nie brzmi poprawnie.	Upewnij się, że poziom głośności odtwarzania stylu (strona 83) ma odpowiednią wartość. Czy punkt podziału jest ustawiony na odpowiednim do granych akordów klawiszu? Ustaw punkt podziału na odpowiednim klawiszu (strona 72). Czy wskaźnik „ACMP ON” jest widoczny na ekranie? Jeśli nie jest widoczny, naciśnij przycisk [ACMP ON/OFF], aby się pokazał.
Po wybraniu stylu o numerze 131 lub od 143 do 155 i naciśnięciu przycisku [START/STOP] partia rytmiczna stylu nie jest odtwarzana.	Nie jest to niewłaściwe działanie. Style o numerach: 131 i od 143 do 155 nie mają partii rytmicznych. Odtwarzanie innych partii zostanie włączone, gdy zagrasz akord w zakresie akompaniamentu klawiatury, jeśli akompaniament automatyczny jest włączony.
Wydaje się, że nie wszystkie brzmienia są słyszalne lub dźwięk jest ucinany.	Polifonia instrumentu wynosi maksymalnie 32 nuty. Jeśli równocześnie odtwarzany jest utwór lub styl akompaniamentowy i stosowany jest tryb Dual oraz brzmienie Split, niektóre dźwięki akompaniamentu lub utworu mogą być pomijane.
Po równoczesnym naciśnięciu wielu klawiszy lub podczas odtwarzania arpeggio niektóre dźwięki nie wybrzmiewają.	Przekroczona została maksymalna, 32-nutowa polifonia instrumentu (maksymalna liczba nut, które mogą być grane równocześnie). Instrument zachowuje się normalnie dopóki nie jest zmuszony do odtwarzania więcej niż 32 nut równocześnie, zarówno w wyniku grania na klawiaturze, jak i przez odtwarzanie stylu muzycznego.
Pedał przełączający (pełniący funkcję pedału podtrzymania dźwięku) wydaje się działać odwrotnie. Na przykład naciśnięcie pedału ucina dźwięk, a zwolnienie przedłuża.	Biegunowość pedału przełączającego jest odwrócona. Przed włączeniem zasilania należy się upewnić, czy wtyczka pedału jest dobrze wetknięta do gniazda [SUSTAIN].
Brzmienie zmienia się z nuty na nutę.	To normalne. Metoda generacji tonów AWM wykorzystuje wielokrotne nagrania (sample) instrumentu w zakresie klawiatury; w ten sposób rzeczywisty dźwięk brzmienia może być nieco inny z nuty na nutę.
Podczas naciskania klawiszy odtwarzane są nieprawidłowe nuty.	Przypuszczalnie włączona jest funkcja Performance Assistant (technologia wspomagania wykonawcy). Naciśnij przycisk [PERFORMANCE ASSISTANT], aby ją wyłączyć.
Wskaźnik „ACMP ON” nie pojawia się na ekranie po naciśnięciu przycisku [ACMP ON/OFF].	Czy świeci się przycisk [STYLE]? Zawsze najpierw naciskaj przycisk [STYLE], gdy chcesz użyć funkcji związanej ze stylami.
Brak harmonii.	Efekty harmoniczne (01-26) funkcjonują rozmaicie, zależnie od ich typu. Harmonie typu od 01-05 funkcjonują przy włączonym automatycznym akompaniamentie – akordy grane są w zakresie akompaniamentu klawiatury, a linie melodyczne w zakresie prawej ręki. Harmonie typu 06-26 będą działać bez względu na to, czy automatyczny akompaniament jest włączony czy też nie. Dla typów od 06-12 należy grać równocześnie dwie nuty.



Zapisy nutowe

To demo stanowi przykład możliwości zmiany stylu akompaniamentowego w obrębie jednego utworu za pomocą funkcji Easy Song Arranger.

Song No.

9

♩ = 123

(Function Demo for Easy Song Arranger)

Hallelujah Chorus

Melody

Style Progression

Intro

<Clubdance> Main Fill 1st time Main 2nd time <Hard Rock> Main

D G/D D G/D D G/D D A7 D A D/A A

5/23

A D/A A D/A A D/A A D A/C# E7/B A B A A/G

9/27

<Disco Philly> Main <Rumba Flamenco> Main

D/F# Bm7 E7sus4 E7 A D/A A D/A A D/A A D/A A

13/31

<Bluegrass> Main Fill

17/35

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

Main

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

21/39

G/D D G/D D **C** D *8va* G/D D D G/D D

Fill

<Dream Dance> **Fill** **Main**

42

G/D D G/D D A7 D D

(8va)

Fill **Ending**

10

Ten zapis nutowy został dołączony w celu zaprezentowania możliwości modyfikowania wysokości dźwięków przez funkcję PAT. Jeśli partię „Używaj tych nut” zagrasz używając funkcji PAT, partia będzie poprawiana i odtwarzana w taki sposób, aby ją dopasować do partii akompaniamentu.

Song No. 10

♩ = 61

(Function Demo for performance assistant technology)

Ave Maria

Melody

Play These Notes

P.A.T. Chord Symbols

These Notes Will Sound

Turn **P.A.T.** ON
Type = CHORD

5

Your Turn.

Repeatedly Play the Same Key.

C + Dm7/C + G7/B + C

9

Am/C + D7/C + G/B + CM7/B

13

Am7 + D7 + G

Ten zapis nutowy został dołączony w celu zaprezentowania możliwości modyfikowania wysokości dźwięków przez funkcję PAT. Jeśli partię „Używaj tych nut” zagrasz używając funkcji PAT, partia będzie poprawiana i odtwarzana w taki sposób, aby ją dopasować do partii akompaniamentu.

Song No. 11 ♩ = 108

(Function Demo for performance assistant technology)

Nocturne op.9-2

Turn **P.A.T.** ON
Type = CHORD
2nd time only

Melody

Play These Notes

P.A.T. Chord Symbols

These Left-hand Notes Will Sound

9/25

You Can Even Play the Same Keys!

F + B^bm/F + F + Am/E + D7

14/30

D7 + Am^b5/G + Gm + C7 + A7/C[#]

19/35

Dm Bdim7 C7sus4 C7

23

1. 2.

F F F F F

42

rit.

F F F F F



Wykaz brzmień

■ Maksymalna polifonia instrumentu

Instrument ma 32-nutową polifonię. Oznacza to, że równocześnie może odtwarzać 32 dźwięki, bez względu na źródło pochodzenia (utwór, styl, klawiatura). Automatyczny akompaniament zajmuje pewną ilość głosów polifonii, więc gdy jest stosowany, polifonia klawiatury jest odpowiednio redukowana. Ta sama zasada obowiązuje w przypadku brzmienia Split i podczas odtwarzania utworów. Jeśli maksymalna polifonia zostanie przekroczona, spośród wybrzmiewających dźwięków tłumione są te, które zostały zagrane najwcześniej (priorytet ostatniej nuty).

UWAGA

- Dla każdego brzmienia wykazu zamieszczono wartość komunikatu o zmianie brzmienia MIDI. Komunikaty te można wykorzystywać do zdalnego wywoływania brzmień za pomocą innego urządzenia MIDI podłączonego do instrumentu.
- Pomiedzy numerami brzmień a wartościami komunikatów o zmianie brzmienia istnieje zależność bezpośrednia. Oznacza to, że zawsze różnią się o 1. Należy o tym pamiętać.
- Gdy wciśnięty jest pedał podtrzymania dźwięku (pedał przełączający), wybrzmiewanie niektórych brzmień może w ogóle nie zanikać lub zanikać bardzo długo.

● Wykaz brzmień

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
PIANO				
001	000	112	001	Grand Piano
002	000	112	002	Bright Piano
003	000	112	007	Harpsichord
004	000	112	004	Honky-tonk Piano
005	000	112	003	MIDI Grand Piano
006	000	113	003	CP 80
E.PIANO				
007	000	114	005	Cool! Galaxy Electric Piano
008	000	113	006	Hyper Tines
009	000	112	005	Funky Electric Piano
010	000	112	006	DX Modern Electric Piano
011	000	114	006	Venus Electric Piano
012	000	112	008	Clavi
ORGAN				
013	000	118	019	Cool! Organ
014	000	117	019	Cool! Rotor Organ
015	000	112	017	Jazz Organ 1
016	000	113	017	Jazz Organ 2
017	000	112	019	Rock Organ
018	000	114	019	Purple Organ
019	000	112	018	Click Organ
020	000	116	017	Bright Organ
021	000	127	019	Theater Organ
022	000	121	020	16'+2' Organ
023	000	120	020	16'+4' Organ
024	000	113	020	Chapel Organ
025	000	112	020	Church Organ
026	000	112	021	Reed Organ
ACCORDION				
027	000	112	022	Musette Accordion
028	000	113	022	Traditional Accordion
029	000	113	024	Bandoneon
030	000	113	023	Modern Harp
031	000	112	023	Harmonica
GUITAR				
032	000	112	025	Classical Guitar
033	000	112	026	Folk Guitar
034	000	112	027	Jazz Guitar
035	000	117	028	60's Clean Guitar
036	000	113	026	12Strings Guitar
037	000	112	028	Clean Guitar
038	000	113	027	Octave Guitar
039	000	112	029	Muted Guitar
040	000	112	030	Overdriven Guitar
041	000	112	031	Distortion Guitar
BASS				
042	000	112	034	Finger Bass
043	000	112	033	Acoustic Bass
044	000	112	035	Pick Bass
045	000	112	036	Fretless Bass
046	000	112	037	Slap Bass
047	000	112	039	Synth Bass
048	000	113	039	Hi-Q Bass
049	000	113	040	Dance Bass

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
STRINGS				
050	000	112	049	String Ensemble
051	000	112	050	Chamber Strings
052	000	113	050	Slow Strings
053	000	112	045	Tremolo Strings
054	000	112	051	Synth Strings
055	000	112	046	Pizzicato Strings
056	000	112	041	Violin
057	000	112	043	Cello
058	000	112	044	Contrabass
059	000	112	047	Harp
060	000	112	106	Banjo
061	000	112	056	Orchestra Hit
CHOIR				
062	000	112	053	Choir
063	000	113	053	Vocal Ensemble
064	000	112	055	Air Choir
065	000	112	054	Vox Humana
SAXOPHONE				
066	000	117	067	Sweet! Tenor Sax
067	000	113	065	Sweet! Soprano Sax
068	000	112	067	Tenor Sax
069	000	112	066	Alto Sax
070	000	112	065	Soprano Sax
071	000	112	068	Baritone Sax
072	000	114	067	Breathy Tenor Sax
073	000	112	072	Clarinet
074	000	112	069	Oboe
075	000	112	070	English Horn
076	000	112	071	Bassoon
TRUMPET				
077	000	115	057	Sweet! Trumpet
078	000	112	057	Trumpet
079	000	112	058	Trombone
080	000	113	058	Trombone Section
081	000	112	060	Muted Trumpet
082	000	112	061	French Horn
083	000	112	059	Tuba
BRASS				
084	000	112	062	Brass Section
085	000	113	062	Big Band Brass
086	000	113	063	80's Brass
087	000	119	062	Mellow Horns
088	000	114	063	Techno Brass
089	000	112	063	Synth Brass
FLUTE				
090	000	114	074	Sweet! Flute
091	000	113	076	Sweet! Pan Flute
092	000	112	074	Flute
093	000	112	073	Piccolo
094	000	112	076	Pan Flute
095	000	112	075	Recorder
096	000	112	080	Ocarina
SYNTH LEAD				
097	000	112	081	Square Lead

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
098	000	112	082	Sawtooth Lead
099	000	115	082	Analogon
100	000	119	082	Fargo
101	000	112	099	Star Dust
102	000	112	086	Voice Lead
103	000	112	101	Brightness
SYNTH PAD				
104	000	112	092	Xenon Pad
105	000	112	095	Equinox
106	000	112	089	Fantasia
107	000	113	090	Dark Moon
108	000	113	101	Bell Pad
PERCUSSION				
109	000	112	012	Vibraphone
110	000	112	013	Marimba
111	000	112	014	Xylophone
112	000	112	115	Steel Drums
113	000	112	009	Celesta
114	000	112	011	Music Box
115	000	112	015	Tubular Bells
116	000	112	048	Timpani
DRUM KITS				
117	127	000	001	Standard Kit 1
118	127	000	002	Standard Kit 2
119	127	000	009	Room Kit
120	127	000	017	Rock Kit
121	127	000	025	Electronic Kit
122	127	000	026	Analog Kit
123	127	000	113	Dance Kit
124	127	000	033	Jazz Kit
125	127	000	041	Brush Kit
126	127	000	049	Symphony Kit
127	126	000	001	SFX Kit 1
128	126	000	002	SFX Kit 2
ARPEGGIO				
129	000	112	081	Synth Sequence
130	000	112	082	Sawtooth Lead Arpeggio
131	000	115	082	Analog Sequence
132	000	096	082	Chord Sequence
133	000	006	082	Sawtooth
134	000	000	081	Square Pulse
135	000	113	063	Trance
136	000	114	063	Synth Echo
137	000	112	001	Piano Arpeggio
138	000	114	005	Ballad Electric Piano
139	000	117	028	Guitar Chord
140	000	112	025	Guitar Arpeggio
141	000	113	039	Acid Synth
142	127	000	001	Arabic Loop
143	127	000	002	Massive Percussion

● Wykaz brzmień XGLite/opcjonalnych brzmień XGLite*

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
PIANO				
144	000	000	001	Grand Piano
145	000	001	001	Grand Piano KSP
146	000	040	001	Piano Strings
147	000	041	001	Dream
148	000	000	002	Bright Piano
149	000	001	002	Bright Piano KSP
150	000	000	003	Electric Grand Piano
151	000	001	003	Electric Grand Piano KSP
152	000	032	003	Detuned CP80
153	000	000	004	Honky-tonk Piano
154	000	001	004	Honky-tonk Piano KSP
155	000	000	005	Electric Piano 1
156	000	001	005	Electric Piano 1 KSP
157	000	032	005	Chorus Electric Piano 1
158	000	000	006	Electric Piano 2

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

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

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
299	000	003	053	Stereo Choir
300	000	032	053	Mellow Choir
301	000	040	053	Choir Strings
302	000	000	054	Voice Oohs
303	000	000	055	Synth Voice
304	000	040	055	Synth Voice 2
305	000	041	055	Choral
306	000	064	055	Analog Voice
307	000	000	056	Orchestra Hit
308	000	035	056	Orchestra Hit 2
309	000	064	056	Impact
BRASS				
310	000	000	057	Trumpet
311	000	032	057	Warm Trumpet
312	000	000	058	Trombone
313	000	018	058	Trombone 2
314	000	000	059	Tuba
315	000	000	060	Muted Trumpet
316	000	000	061	French Horn
317	000	006	061	French Horn Solo
318	000	032	061	French Horn 2
319	000	037	061	Horn Orchestra
320	000	000	062	Brass Section
321	000	035	062	Trumpet & Trombone Section
322	000	000	063	Synth Brass 1
323	000	020	063	Resonant Synth Brass
324	000	000	064	Synth Brass 2
325	000	018	064	Soft Brass
326	000	041	064	Choir Brass
REED				
327	000	000	065	Soprano Sax
328	000	000	066	Alto Sax
329	000	040	066	Sax Section
330	000	000	067	Tenor Sax
331	000	040	067	Breathy Tenor Sax
332	000	000	068	Baritone Sax
333	000	000	069	Oboe
334	000	000	070	English Horn
335	000	000	071	Bassoon
336	000	000	072	Clarinet
PIPE				
337	000	000	073	Piccolo
338	000	000	074	Flute
339	000	000	075	Recorder
340	000	000	076	Pan Flute
341	000	000	077	Blown Bottle
342	000	000	078	Shakuhachi
343	000	000	079	Whistle
344	000	000	080	Ocarina
SYNTH LEAD				
345	000	000	081	Square Lead
346	000	006	081	Square Lead 2
347	000	008	081	LM Square
348	000	018	081	Hollow
349	000	019	081	Shroud
350	000	064	081	Mellow
351	000	065	081	Solo Sine
352	000	066	081	Sine Lead
353	000	000	082	Sawtooth Lead
354	000	006	082	Sawtooth Lead 2
355	000	008	082	Thick Sawtooth
356	000	018	082	Dynamic Sawtooth
357	000	019	082	Digital Sawtooth
358	000	020	082	Big Lead
359	000	096	082	Sequenced Analog
360	000	000	083	Calliope Lead
361	000	065	083	Pure Lead
362	000	000	084	Chiff Lead
363	000	000	085	Charang Lead
364	000	064	085	Distorted Lead
365	000	000	086	Voice Lead
366	000	000	087	Fifths Lead
367	000	035	087	Big Five

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

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
437	000	098	113	Gamelan Gongs
438	000	099	113	Stereo Gamelan Gongs
439	000	100	113	Rama Cymbal
440	000	000	114	Agogo
441	000	000	115	Steel Drums
442	000	097	115	Glass Percussion
443	000	098	115	Thai Bells
444	000	000	116	Woodblock
445	000	096	116	Castanets
446	000	000	117	Taiko Drum
447	000	096	117	Gran Cassa
448	000	000	118	Melodic Tom
449	000	064	118	Melodic Tom 2
450	000	065	118	Real Tom
451	000	066	118	Rock Tom
452	000	000	119	Synth Drum
453	000	064	119	Analog Tom
454	000	065	119	Electronic Percussion
455	000	000	120	Reverse Cymbal
SOUND EFFECTS				
456	000	000	121	Fret Noise
457	000	000	122	Breath Noise
458	000	000	123	Seashore
459	000	000	124	Bird Tweet
460	000	000	125	Telephone Ring
461	000	000	126	Helicopter
462	000	000	127	Applause
463	000	000	128	Gunshot
464	064	000	001	Cutting Noise
465	064	000	002	Cutting Noise 2
466	064	000	004	String Slap
467	064	000	017	Flute Key Click
468	064	000	033	Shower
469	064	000	034	Thunder
470	064	000	035	Wind
471	064	000	036	Stream
472	064	000	037	Bubble
473	064	000	038	Feed
474	064	000	049	Dog
475	064	000	050	Horse
476	064	000	051	Bird Tweet 2
477	064	000	056	Maou
478	064	000	065	Phone Call
479	064	000	066	Door Squeak
480	064	000	067	Door Slam
481	064	000	068	Scratch Cut
482	064	000	069	Scratch Split
483	064	000	070	Wind Chime
484	064	000	071	Telephone Ring 2
485	064	000	081	Car Engine Ignition
486	064	000	082	Car Tires Squeal
487	064	000	083	Car Passing
488	064	000	084	Car Crash
489	064	000	085	Siren
490	064	000	086	Train
491	064	000	087	Jet Plane
492	064	000	088	Starship
493	064	000	089	Burst
494	064	000	090	Roller Coaster
495	064	000	091	Submarine
496	064	000	097	Laugh
497	064	000	098	Scream
498	064	000	099	Punch
499	064	000	100	Heartbeat
500	064	000	101	Footsteps
501	064	000	113	Machine Gun
502	064	000	114	Laser Gun
503	064	000	115	Explosion
504	064	000	116	Firework

Brzmienia oznaczone gwiazdką (*) to opcjonalne brzmienia XGlite.



Wykaz zestawów perkusyjnych

- „ ” wskazuje, że brzmienie perkusyjne jest takie samo jak w zestawie standardowym „Standard Kit 1”.
- Każde brzmienie perkusyjne zajmuje jedną nutę polifonii.
- Nuty i numery nut MIDI są w rzeczywistości o oktawę niższe niż na klawiaturze. Na przykład w zestawie „117: Standard Kit 1” brzmienie „Seq Click H” (Nr nuty: 36/Nuta: C1) odpowiada (Nr nuty: 24/Nuta: C0).
- Kolumna „Key Off”: Brzmienia perkusyjne, przy których w kolumnie „Key Off” wstawiono symbol „O”, przestają wybrzmiewać po zwolnieniu klawisza.
- Brzmienia perkusyjne, które w kolumnie „Alternate Assign” (*1 ... 4) mają taką samą wartość, nie mogą wybrzmiewać równocześnie. (Podczas gry można się nimi posługiwać zamiennie).

Voice No.						117	118	119	120	121	122
MSB (0-127) / LSB (0-127) / PC (1-128)						127/000/001	127/000/002	127/000/009	127/000/017	127/000/025	127/000/026
Keyboard		MIDI		Key Off	Alternate assign	Standard Kit 1	Standard Kit 2	Room Kit	Rock Kit	Electronic Kit	Analog Kit
Note#	Note	Note#	Note								
25	C# 0	13	C# -1		3	Surdo Mute					
26	D 0	14	D -1		3	Surdo Open					
27	D# 0	15	D# -1			Hi Q					
28	E 0	16	E -1			Whip Slap					
29	F 0	17	F -1		4	Scratch H					
30	F# 0	18	F# -1		4	Scratch L					
31	G 0	19	G -1			Finger Snap					
32	G# 0	20	G# -1			Click Noise					
33	A 0	21	A -1			Metronome Click					
34	A# 0	22	A# -1			Metronome Bell					
35	B 0	23	B -1			Seq Click L					
36	C 1	24	C 0			Seq Click H					
37	C# 1	25	C# 0			Brush Tap					
38	D 1	26	D 0	O		Brush Swirl					
39	D# 1	27	D# 0			Brush Slap					
40	E 1	28	E 0	O		Brush Tap Swirl				Reverse Cymbal	Reverse Cymbal
41	F 1	29	F 0	O		Snare Roll	Snare Roll 2				
42	F# 1	30	F# 0			Castanet				Hi Q 2	Hi Q 2
43	G 1	31	G 0			Snare Soft	Snare Soft 2		Snare Noisy	Snare Snappy Electro	Snare Noisy 4
44	G# 1	32	G# 0			Sticks					
45	A 1	33	A 0			Kick Soft			Kick Tight 2	Kick 3	Kick Tight 2
46	A# 1	34	A# 0			Open Rim Shot	Open Rim Shot H Short				
47	B 1	35	B 0			Kick Tight	Kick Tight Short		Kick 2	Kick Gate	Kick Analog Short
48	C 2	36	C 1			Kick	Kick Short		Kick Gate	Kick Gate Heavy	Kick Analog
49	C# 2	37	C# 1			Side Stick					Side Stick Analog
50	D 2	38	D 1			Snare	Snare Short	Snare Snappy	Snare Rock	Snare Noisy 2	Snare Analog
51	D# 2	39	D# 1			Hand Clap					
52	E 2	40	E 1			Snare Tight	Snare Tight H	Snare Tight Snappy	Snare Rock Rim	Snare Noisy 3	Snare Analog 2
53	F 2	41	F 1			Floor Tom L		Tom Room 1	Tom Rock 1	Tom Electro 1	Tom Analog 1
54	F# 2	42	F# 1		1	Hi-Hat Closed					Hi-Hat Closed Analog
55	G 2	43	G 1			Floor Tom H		Tom Room 2	Tom Rock 2	Tom Electro 2	Tom Analog 2
56	G# 2	44	G# 1		1	Hi-Hat Pedal					Hi-Hat Closed Analog 2
57	A 2	45	A 1			Low Tom		Tom Room 3	Tom Rock 3	Tom Electro 3	Tom Analog 3
58	A# 2	46	A# 1		1	Hi-Hat Open					Hi-Hat Open Analog
59	B 2	47	B 1			Mid Tom L		Tom Room 4	Tom Rock 4	Tom Electro 4	Tom Analog 4
60	C 3	48	C 2			Mid Tom H		Tom Room 5	Tom Rock 5	Tom Electro 5	Tom Analog 5
61	C# 3	49	C# 2			Crash Cymbal 1					Crash Analog
62	D 3	50	D 2			High Tom		Tom Room 6	Tom Rock 6	Tom Electro 6	Tom Analog 6
63	D# 3	51	D# 2			Ride Cymbal 1					
64	E 3	52	E 2			Chinese Cymbal					
65	F 3	53	F 2			Ride Cymbal Cup					
66	F# 3	54	F# 2			Tambourine					
67	G 3	55	G 2			Splash Cymbal					
68	G# 3	56	G# 2			Cowbell					Cowbell Analog
69	A 3	57	A 2			Crash Cymbal 2					
70	A# 3	58	A# 2			Vibraslap					
71	B 3	59	B 2			Ride Cymbal 2					
72	C 4	60	C 3			Bongo H					
73	C# 4	61	C# 3			Bongo L					
74	D 4	62	D 3			Conga H Mute					Conga Analog H
75	D# 4	63	D# 3			Conga H Open					Conga Analog M
76	E 4	64	E 3			Conga L					Conga Analog L
77	F 4	65	F 3			Timbale H					
78	F# 4	66	F# 3			Timbale L					
79	G 4	67	G 3			Agogo H					
80	G# 4	68	G# 3			Agogo L					
81	A 4	69	A 3			Cabasa					
82	A# 4	70	A# 3			Maracas					Maracas 2
83	B 4	71	B 3	O		Samba Whistle H					
84	C 5	72	C 4	O		Samba Whistle L					
85	C# 5	73	C# 4			Güiro Short					
86	D 5	74	D 4	O		Güiro Long					
87	D# 5	75	D# 4			Claves					Claves 2
88	E 5	76	E 4			Wood Block H					
89	F 5	77	F 4			Wood Block L					
90	F# 5	78	F# 4			Cuica Mute				Scratch H 2	Scratch H 2
91	G 5	79	G 4			Cuica Open				Scratch L 2	Scratch L 3
92	G# 5	80	G# 4		2	Triangle Mute					
93	A 5	81	A 4		2	Triangle Open					
94	A# 5	82	A# 4			Shaker					
95	B 5	83	B 4			Jingle Bells					
96	C 6	84	C 5			Bell Tree					
97	C# 6	85	C# 5								
98	D 6	86	D 5								
99	D# 6	87	D# 5								
100	E 6	88	E 5								
101	F 6	89	F 5								
102	F# 6	90	F# 5								
103	G 6	91	G 5								

Voice No.						117	123	124	125	126	127	128
MSB (0–127) / LSB (0–127) / PC (1–128)						127/000/001	127/000/113	127/000/033	127/000/041	127/000/049	126/000/001	126/000/002
Keyboard		MIDI		Key Off	Alternate assign	Standard Kit 1	Dance Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit	SFX Kit 1	SFX Kit 2
Note#	Note	Note#	Note									
25	C# 0	13	C# -1		3	Surdo Mute						
26	D 0	14	D -1		3	Surdo Open						
27	D# 0	15	D# -1			Hi Q						
28	E 0	16	E -1			Whip Slap						
29	F 0	17	F -1		4	Scratch H						
30	F# 0	18	F# -1		4	Scratch L						
31	G 0	19	G -1			Finger Snap						
32	G# 0	20	G# -1			Click Noise						
33	A 0	21	A -1			Metronome Click						
34	A# 0	22	A# -1			Metronome Bell						
35	B 0	23	B -1			Seq Click L						
36	C 1	24	C 0			Seq Click H						
37	C# 1	25	C# 0			Brush Tap						
38	D 1	26	D 0	O		Brush Swirl						
39	D# 1	27	D# 0			Brush Slap						
40	E 1	28	E 0	O		Brush Tap Swirl	Reverse Cymbal					
41	F 1	29	F 0	O		Snare Roll						
42	F# 1	30	F# 0			Castanet	Hi Q 2					
43	G 1	31	G 0			Snare Soft	Snare Techno	Snare Jazz H	Brush Slap 2			
44	G# 1	32	G# 0			Sticks						
45	A 1	33	A 0			Kick Soft	Kick Techno Q			Kick Soft 2		
46	A# 1	34	A# 0			Open Rim Shot	Rim Gate					
47	B 1	35	B 0			Kick Tight	Kick Techno L			Gran Cassa		
48	C 2	36	C 1			Kick	Kick Techno	Kick Jazz	Kick Small	Gran Cassa Mute	Cutting Noise	Phone Call
49	C# 2	37	C# 1			Side Stick	Side Stick Analog				Cutting Noise 2	Door Squeak
50	D 2	38	D 1			Snare	Snare Clap	Snare Jazz L	Brush Slap 3	Band Snare		Door Slam
51	D# 2	39	D# 1			Hand Clap					String Slap	Scratch Cut
52	E 2	40	E 1			Snare Tight	Snare Dry	Snare Jazz M	Brush Tap 2	Band Snare 2		Scratch H 3
53	F 2	41	F 1			Floor Tom L	Tom Analog 1	Tom Jazz 1	Tom Brush 1	Tom Jazz 1		Wind Chime
54	F# 2	42	F# 1		1	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed Analog3					Telephone Ring 2
55	G 2	43	G 1			Floor Tom H	Tom Analog 2	Tom Jazz 2	Tom Brush 2	Tom Jazz 2		
56	G# 2	44	G# 1		1	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Closed Analog 4					
57	A 2	45	A 1			Low Tom	Tom Analog 3	Tom Jazz 3	Tom Brush 3	Tom Jazz 3		
58	A# 2	46	A# 1		1	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open Analog 2					
59	B 2	47	B 1			Mid Tom L	Tom Analog 4	Tom Jazz 4	Tom Brush 4	Tom Jazz 4		
60	C 3	48	C 2			Mid Tom H	Tom Analog 5	Tom Jazz 5	Tom Brush 5	Tom Jazz 5		
61	C# 3	49	C# 2			Crash Cymbal 1	Crash Analog			Hand Cymbal		
62	D 3	50	D 2			High Tom	Tom Analog 6	Tom Jazz 6	Tom Brush 6	Tom Jazz 6		
63	D# 3	51	D# 2			Ride Cymbal 1				Hand Cymbal Short		
64	E 3	52	E 2			Chinese Cymbal					Flute Key Click	Car Engine Ignition
65	F 3	53	F 2			Ride Cymbal Cup						Car Tires Squeal
66	F# 3	54	F# 2			Tambourine						Car Passing
67	G 3	55	G 2			Splash Cymbal						Car Crash
68	G# 3	56	G# 2			Cowbell	Cowbell Analog					Siren
69	A 3	57	A 2			Crash Cymbal 2				Hand Cymbal 2		Train
70	A# 3	58	A# 2			Vibraslap						Jet Plane
71	B 3	59	B 2			Ride Cymbal 2				Hand Cymbal 2 Short		Starship
72	C 4	60	C 3			Bongo H						Burst
73	C# 4	61	C# 3			Bongo L						Roller Coaster
74	D 4	62	D 3			Conga H Mute	Conga Analog H					Submarine
75	D# 4	63	D# 3			Conga H Open	Conga Analog M					
76	E 4	64	E 3			Conga L	Conga Analog L					
77	F 4	65	F 3			Timbale H						
78	F# 4	66	F# 3			Timbale L						
79	G 4	67	G 3			Agogo H						
80	G# 4	68	G# 3			Agogo L					Shower	Laugh
81	A 4	69	A 3			Cabasa					Thunder	Scream
82	A# 4	70	A# 3			Maracas	Maracas 2				Wind	Punch
83	B 4	71	B 3	O		Samba Whistle H					Stream	Heartbeat
84	C 5	72	C 4	O		Samba Whistle L					Bubble	Footsteps
85	C# 5	73	C# 4			Guiro Short					Feed	
86	D 5	74	D 4	O		Guiro Long						
87	D# 5	75	D# 4			Claves	Claves 2					
88	E 5	76	E 4			Wood Block H						
89	F 5	77	F 4			Wood Block L						
90	F# 5	78	F# 4			Cuica Mute	Scratch H 2					
91	G 5	79	G 4			Cuica Open	Scratch L 3					
92	G# 5	80	G# 4		2	Triangle Mute						
93	A 5	81	A 4		2	Triangle Open						
94	A# 5	82	A# 4			Shaker						
95	B 5	83	B 4			Jingle Bells						
96	C 6	84	C 5			Bell Tree					Dog	Machine Gun
97	C# 6	85	C# 5								Horse	Laser Gun
98	D 6	86	D 5								Bird Tweet 2	Explosion
99	D# 6	87	D# 5									Firework
100	E 6	88	E 5									
101	F 6	89	F 5									
102	F# 6	90	F# 5									
103	G 6	91	G 5								Maou	



Wykaz stylów akompaniamentowych

Numer stylu	Nazwa stylu
8BEAT	
001	8BeatModern
002	Cool8Beat
003	60'sGuitarPop
004	8BeatAdria
005	60's8Beat
006	BubblegumPop
007	BritPopSwing
008	8Beat
009	OffBeat
010	60'sRock
011	HardRock
012	RockShuffle
013	8BeatRock
16BEAT	
014	16Beat
015	PopShuffle1
016	PopShuffle2
017	GuitarPop
018	16BeatUptempo
019	KoolShuffle
020	JazzRock
021	HipHopLight
BALLAD	
022	PianoBallad
023	LoveSong
024	6/8ModernEP
025	6/8SlowRock
026	6/8OrchBallad
027	OrganBallad
028	PopBallad
029	16BeatBallad1
030	16BeatBallad2
DANCE	
031	EuroTrance
032	Ibiza
033	DreamDance
034	NewHipHop
035	PopR&B
036	TrancePop
037	ChartPop
038	HouseMusik
039	SwingHouse
040	TechnoPolis
041	Clubdance
042	ClubLatin
043	Garage1
044	Garage2
045	TechnoParty
046	UKPop
047	HipHopGroove
048	HipShuffle
049	HipHopPop
DISCO	
050	70'sDisco1
051	70'sDisco2
052	LatinDisco
053	DiscoPhilly
054	SaturdayNight
055	DiscoChocolate
056	DiscoHands

Numer stylu	Nazwa stylu
SWING&JAZZ	
057	BigBandFast
058	BigBandMedium
059	BigBandBallad
060	BigBandShuffle
061	JazzClub
062	Swing1
063	Swing2
064	OrchestraSwing
065	Five/Four
066	JazzBallad
067	Dixieland
068	Ragtime
069	AfroCuban
070	Charleston
R&B	
071	Soul
072	DetroitPop1
073	60'sRock&Roll
074	6/8Soul
075	ModernR&B
076	CrocoTwist
077	Rock&Roll
078	DetroitPop2
079	BoogieWoogie
080	ComboBoogie
081	6/8Blues
COUNTRY	
082	Country8Beat
083	CountryPop
084	CountrySwing
085	CountryBallad
086	Country2/4
087	CowboyBoogie
088	CountryShuffle
089	Bluegrass
LATIN	
090	BrazilianSamba
091	BossaNova
092	PopBossa
093	Tijuana
094	DiscoLatin
095	Mambo
096	Salsa
097	Beguine
098	GuitarRumba
099	RumbaFlamenco
100	RumbalIsland
101	Reggae
BALLROOM	
102	VienneseWaltz
103	EnglishWaltz
104	Slowfox
105	Foxtrot
106	Quickstep
107	Tango
108	Pasodoble
109	Samba
110	ChaChaCha
111	Rumba
112	Jive

Numer stylu	Nazwa stylu
TRAD/WORLD	
113	USMarch
114	6/8March
115	GermanMarch
116	PolkaPop
117	OberPolka
118	Tarantella
119	Showtune
120	ChristmasSwing
121	ChristmasWaltz
122	ScottishReel
123	Hawaiian
124	Indi Pop
125	Bhangra
126	Garba
127	Goa Pop
128	Bhajan
WALTZ	
129	ItalianWaltz
130	MariachiWaltz
131	GuitarSerenade
132	SwingWaltz
133	JazzWaltz1
134	JazzWaltz2
135	CountryWaltz
136	OberWaltzer
137	Musette
CHILDREN	
138	Learning2/4
139	Learning4/4
140	Learning6/8
141	Fun 3/4
142	Fun 4/4
PIANIST	
143	Stride
144	PianoBlues1
145	PianoBlues2
146	PianoRag
147	PianoRock&Roll
148	PianoBoogie
149	PianoJazzWaltz
150	PianoJazzBld
151	Arpeggio
152	Musical
153	SlowRock
154	8BtPianoBallad
155	PianoSwing



Wykaz typów arpeggio

Numer arpeggio	Nazwa arpeggio
01	UpOct1
02	DownOct1
03	UpDnOct2
04	SynArp1
05	SynArp2
06	SyncEcho
07	PulsLine
08	Random
09	Down&Up
10	SuperArp
11	AcidLine
12	TekEcho
13	VelGruv
14	Trance1
15	Trance2
16	SynChord
17	PfArp
18	PfBallad
19	PfChd8th
20	PfShfl
21	PfRock
22	Clavi
23	ChordUp
24	ChdDance
25	Salsa1
26	Salsa2
27	Reggae
28	Strum
29	GuitChd1
30	GuitChd2
31	GuitChd3
32	GuitArp
33	FngrPck1
34	FngrPck2
35	Samba
36	SlapBs
37	AcidBs
38	TranceBs
39	LatinBs
40	FunkyBs
41	PercArp
42	Perc1
43	Perc2
44	African
45	Tamb
46	R&B
47	Funk
48	HipHop
49	Latin
50	Arabic



Muzyczną bazą danych

Nr MDB	Nazwa MDB
POP	
001	AlvFever
002	BoySumer
003	CoinLane
004	Croco Rk
005	DayPdise
006	DwnTown
007	EasySday
008	GoMyWay
009	HighTide
010	HoldDown
011	HowDeep!
012	HurryLuv
013	I breath
014	I'm Torn
015	Imagine
016	Infatuat
017	ISurvive
018	JustCall
019	JustWay
020	LeadPack
021	LoveFeel
022	LoveMeT
023	LveMeDo
024	Mi Shell
025	My Baby
026	NikitTrp
027	NoMatter
028	ProudGtr
029	RainOnMe
030	SailngSx
031	SeeAgain
032	Sept.Pop
033	SultanSw
034	Sure
035	SweetLrd
036	ThnkMsc
037	TitanicH
038	UNeedLv
039	UptnGirl
040	WantToBe
041	WatchGrI
042	WhatALoo
043	WhitePle
044	WhleAgn
045	Woman
046	YelowSub
047	YesterPf
ROCK	
048	DavAgain
049	JumpRock
050	OyComCha
051	PickUpPc
052	RdRiverR
053	SatsfyGt
054	Sheriff
055	SmokeWtr
056	TwistAgn
057	VenusPop
DANCE	
058	2 of Us
059	B Leave
060	Back St
061	Crockett
062	DialEmma
063	DsrtRose
064	FunkyTwn

Nr MDB	Nazwa MDB
065	Kids
066	KillSoft
067	Nine PM
068	SingBack
069	StrandD
BALLAD	
070	AdelineB
071	ArgenCry
072	BeautBdy
073	BI Bayou
074	CatMemry
075	CavaSolo
076	E Weiss
077	ElizSere
078	ElvGhett
079	Feeling
080	Fly Away
081	Fnl Date
082	GreenSlv
083	GtCncrt
084	HrdToSay
085	IBThere
086	LonlyPan
087	MBoxDnce
088	Mn Rivr
089	My Song
090	NorwWood
091	OnMyMnd
092	OverRbow
093	Red Lady
094	ReleseMe
095	SavingLv
096	Shore Cl
097	SierraMd
098	SilverMn
099	SmokyEye
100	SndOfSil
101	SumerPlc
102	TblWater
103	WhereLov
104	WhisprSx
105	WomanLov
R & B	
106	AmazingG
107	BoogiePf
108	Clock Rk
109	CU later
110	GreenDor
111	HappyDay
112	JohnnyB
113	MercySax
114	OldHouse
115	RisingSn
116	S Preems
117	ShookUp
118	SuperStv
119	TeddyBer
120	Yeh Orgn
SWING & JAZZ	
121	Alex Rag
122	Blue Set
123	ChooChoo
124	DayOfW&R
125	HighMoon
126	InMood
127	MistySax
128	MoonLit

Nr MDB	Nazwa MDB
129	New York
130	PanthrSw
131	PetiteCl
132	RedRoses
133	SaintMch
134	SatinDll
135	SF Heart
136	ShearJz
137	SplnkyBr
138	SunnySde
139	TstHoney
140	Tunisia
141	TwoFoot5
142	USPatrol
143	WhatsNew
144	Wild Cat
145	WondrLnd
EASY LISTENING	
146	Arriva
147	BlackFst
148	ByeBlues
149	CaliBlue
150	CiaoCpri
151	Close2U
152	DAmorStr
153	DolanesM
154	ElCondor
155	Enttain
156	Frippers
157	LoveLove
158	LuckySax
159	LuvStory
160	MyPrince
161	OSoleMio
162	PupetStr
163	Raindrop
164	RedMouln
165	R'ticGtr
166	Schiwago
167	ShadowGt
168	SingRain
169	SmallWld
170	SpkSoft
171	SpnishEy
172	StrangeN
173	TieRibbn
174	TimeGoes
175	WhteXmas
176	WishStar
177	WondrWld
LATIN	
178	BambaLa
179	BeHappy!
180	CopaLola
181	DayNight
182	Ipanema
183	JamboMbo
184	MarinaAc
185	MuchoTrp
186	SmoothLt
187	SunOfLif
188	Sunshine
189	Tico Org
190	TrbWave
COUNTRY	
191	ABitMore
192	BlownWnd

Nr MDB	Nazwa MDB
193	Bonanza
194	BoxerFlt
195	CntryRds
196	GreenGrs
197	Jambala
198	LondonSt
199	LooseEL
200	TopWorld
201	YlwRose
DISCO & PARTY	
202	AlhHwaih
203	Babylon
204	Barbados
205	DnceBird
206	FestaMex
207	HandsPty
208	LuvTheme
209	ModrnTlk
210	NxtAlice
211	PalomaFl
212	PubPiano
213	Tijuana
214	Why MCA?
BALLROOM	
215	BrazilBr
216	CherryTp
217	DanubeWv
218	MantoStr
219	SandmnFx
220	SpainTwn
221	SundyNvr
222	TangoAc
223	Tea4Two
224	TulipWtz
225	YesSirQk
TRADITIONAL	
226	AlpenTri
227	AnchorAw
228	Balalaik
229	BlkSheep
230	CampRace
231	Ceilidh
232	Cielito
233	CielPari
234	Cl Polka
235	Comrades
236	DAmorCl
237	FrogSong
238	Funiculi
239	GrndClok
240	HappyPlk
241	Herzlin
242	HornPipe
243	JacknJil
244	JinglBel
245	Kufstein
246	MexiHat
247	MickMrch
248	RkABaby
249	RlBarrel
250	Showbiz
251	SnowWtz
252	StarMrch
253	WashPost
254	WdCuttrs
255	XmasWalz
256	YankDood



Wykaz utworów znajdujących się na dołączonej płycie CD-ROM

Nazwa pliku	Nazwa utworu	Kompozytor
001Nutcr.mid	Danse des Mirlitons from "The Nutcracker"	P.I. Tchaikovsky
002Orphe.mid	"Orphée aux Enfers" Ouverture	J. Offenbach
003Slavo.mid	Slavonic Dances op.72-2	A. Dvorák
004Prima.mid	La Primavera (from Le Quattro Stagioni)	A. Vivaldi
005Medit.mid	Méditation (Thaïs)	J. Massenet
006Guill.mid	Guillaume Tell	G. Rossini
007Frühl.mid	Frühlingslied	F. Mendelssohn
008Ungar.mid	Ungarische Tänze Nr.5	J. Brahms
009Frühl.mid	Frühlingsstimmen	J. Strauss II
010Dolly.mid	Dolly's Dreaming and Awakening	T. Oesten
011Cande.mid	La Candeur	J.F. Burgmüller
012Arabe.mid	Arabesque	J.F. Burgmüller
013Pasto.mid	Pastorale	J.F. Burgmüller
014Petit.mid	Petite Réunion	J.F. Burgmüller
015Innoc.mid	Innocence	J.F. Burgmüller
016Progr.mid	Progrès	J.F. Burgmüller
017Taren.mid	Tarentelle	J.F. Burgmüller
018Cheva.mid	La Chevaleresque	J.F. Burgmüller
019Etude.mid	Etude op.10-3 "Chanson de l'adieu"	F. Chopin
020Marci.mid	Marcia alla Turca	L.v. Beethoven
021Turki.mid	Turkish March	W.A. Mozart
022Valse.mid	Valse op.64-1 "Petit Chien"	F. Chopin
023Menue.mid	Menuett	L. Boccherini
024Momen.mid	Moments Musicaux op.94-3	F. Schubert
025Enter.mid	The Entertainer	S. Joplin
026Prelu.mid	Prelude (Wohltemperierte Klavier 1-1)	J.S. Bach
027Violl.mid	La Viollette	L. Streabbog
028Angel.mid	Angels Serenade	Traditional
029Saraf.mid	Krasnyj Sarafan	Traditional
030Ameri.mid	America the Beautiful	S.A. Ward
031Brown.mid	Little Brown Jug	Traditional
032Lomon.mid	Loch Lomond	Traditional
033Bonni.mid	My Bonnie	Traditional
034Londo.mid	Londonderry Air	Traditional
035Banjo.mid	Ring de Banjo	S.C. Foster
036Vogle.mid	Wenn ich ein Vöglein wär ?	Traditional
037Lorel.mid	Die Lorelei	F. Silcher
038Funic.mid	Funiculi Funicula	L. Denza
039Turke.mid	Turkey in the Straw	Traditional
040Camp.mid	Campdown Races	S.C. Foster
041Jingl.mid	Jingle Bells	J.S. Pierpont
042Muss.mid	Muss i denn	F. Silcher
043Liebe.mid	Liebesträume Nr.3	F. Liszt
044Jesu.mid	Jesu, Joy Of Man's Desiring	J.S. Bach
045Joy.mid	Ode to Joy	L.v. Beethoven
046Pearl.mid	Pearl Fisher	G. Bizet
047Gavot.mid	Gavotte	F.J. Gossec
048Seren.mid	Serenade/Haydn	F.J. Haydn
049Menue.mid	Menuett BWV. Anh.114	J.S. Bach
050Canon.mid	Canon in D	J. Pachelbel
051Vogel.mid	Der Vogelfänger Bin Ich Ja "Die Zauberflöte"	W.A. Mozart
052Piano.mid	Piano Sonata No.14 op.27-2 "Mondschein"	L.v. Beethoven
053Surpr.mid	The "Surprise" Symphony No.94	F.J. Haydn
054WildR.mid	To a Wild Rose	E.A. MacDowell
055Chans.mid	Chanson du Toreador	G. Bizet
056Babbi.mid	O Mio Babbino Caro	G. Puccini
057RowRo.mid	Row Row Row Your Boat (DUET)	Traditional
058Smoky.mid	On Top of Old Smoky (DUET)	Traditional
059WeWis.mid	We Wish You A Merry Christmas (DUET)	Traditional
060ImMai.mid	Im Mai (DUET)	Traditional
061Chris.mid	O Christmas Tree (DUET)	Traditional
062MaryH.mid	Mary Had a Little Lamb (DUET)	Traditional
063TenLi.mid	Ten Little Indians (DUET)	Septimus Winner
064PopGo.mid	Pop Goes The Weasel (DUET)	Traditional
065Twink.mid	Twinkle Twinkle Little Star (DUET)	Traditional
066Close.mid	Close Your Hands, Open Your Hands (DUET)	J.J. Rousseau
067Cucko.mid	The Cuckoo (DUET)	Traditional
068Augus.mid	O du lieber Augustin (DUET)	Traditional
069Londo.mid	London Bridge (DUET)	Traditional
070Three.mid	Three Blind Mice (DUET)	Traditional

Funkcja Easy Song Arranger może być stosowana tylko do utworów zawierających dane akordowe.



Wykaz typów efektów

● Rodzaje harmonii

Nr	Rodzaj harmonii	Opis
01	Duet	Harmonie typu 01-05 są jedno-, dwu- lub trzynutowymi harmoniami, dodawanymi do jednolutowej linii melodycznej odtwarzanej prawą ręką. Działają również w przypadku odtwarzania akordów sterujących na lewo od punktu podziału. Te typy harmonii będą działać również wtedy, gdy odtwarzany utwór zawiera dane akordowe.
02	Trio	
03	Block	
04	Country	
05	Octave	
06	Trill 1/4 note	Typy 6-26 są harmoniami opartymi na rytmie, dodającymi ozdobniki lub opóźnione powtórzenia w tempie akompaniamentu. Te rodzaje harmonii działają zarówno przy włączonym, jak i przy wyłączonym akompaniamencie; jednakże aktualna szybkość efektu zawsze zależy od wartości tempa (strona 27). Indywidualne wartości rytmiczne w każdym typie pozwalają precyzyjnie synchronizować efekt z rytmem. Dostępne są również triole: 1/6 = triola ćwierćnotowa, 1/12 = triola ósemkowa, 1/24 = triola szesnastkowa. • Harmonie typu 06-12 tworzą dwunutowe tryle (nuty alternatywne) po naciśnięciu dwóch klawiszy. • Harmonie typu 13-19 powtarzają wszystkie zagrane nuty (maksymalnie cztery). • Harmonie typu 20-26 generują opóźnione powtórzenia każdego zgranego dźwięku.
07	Trill 1/6 note	
08	Trill 1/8 note	
09	Trill 1/12 note	
10	Trill 1/16 note	
11	Trill 1/24 note	
12	Trill 1/32 note	
13	Tremolo 1/4 note	
14	Tremolo 1/6 note	
15	Tremolo 1/8 note	
16	Tremolo 1/12 note	
17	Tremolo 1/16 note	
18	Tremolo 1/24 note	
19	Tremolo 1/32 note	
20	Echo 1/4 note	
21	Echo 1/6 note	
22	Echo 1/8 note	
23	Echo 1/12 note	
24	Echo 1/16 note	
25	Echo 1/24 note	
26	Echo 1/32 note	

● Rodzaje pogłosu

Nr	Rodzaj pogłosu	Opis
01–03	Hall 1–3	Pogłos sali koncertowej.
04–05	Room 1–2	Pogłos małej sali.
06–07	Stage 1–2	Pogłos dla instrumentów solowych.
08–09	Plate 1–2	Symulacja pogłosu stalowej płyty.
10	Off	Bez efektu.

● Rodzaje efektów modulowanych typu Chorus

Nr	Rodzaj efektu Chorus	Opis
01–02	Chorus 1–2	Konwencjonalny efekt modulowany: bogaty i ciepły.
03–04	Flanger 1–2	Wyraźna tryfazowa modulacja o lekko metalicznym zabarwieniu.
05	Off	Bez efektu.



Schemat implementacji MIDI

YAMAHA [Digital Keyboard] Date:23-JUL-2007
Model YPT-410 MIDI Implementation Chart Version : 1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1 - 16 X	1 - 16 X	
Mode Default Messages Altered	3 X *****	3 X X	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	0 9nH, v=1-127 X 9nH, v=0	0 9nH, v=1-127 X	
After Touch Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend	0 0-24 semi	0 0-24 semi	
Control Change	0, 32 1, 11, 84 6, 38 7, 10 64 71-74 91, 93 96-97 100-101 *1	0 0 0 0 0 0 0 0 0 *1	Bank Select Data Entry Sustain Sound Controller Effect Depth RPN Inc, Dec RPN LSB, MSB

Prog Change : True #	0 0 - 127 *****	0 0 - 127		
System Exclusive	0	0		
Common : Song Pos.	x	x		
: Song Sel.	x	x		
: Tune	x	x		
System : Clock	0	0		
Real Time: Commands	0	0		
Aux : All Sound OFF	x	0 (120, 126, 127)		
: Reset All Cntrl's	x	0 (121)		
: Local ON/OFF	x	0 (122)		
: All Notes OFF	x	0 (123-125)		
Mes- : Active Sense	0	0		
sages: Reset	x	x		

*1 Refer to #2 on page 120.

Mode 1 : OMNI ON , POLY

Mode 2 : OMNI ON , MONO

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

0 : Yes

x : No



Format danych MIDI

UWAGA:

- 1 Domyślnie (ustawienie fabryczne) instrument działa jak 16-kanalowy, wielobrzmienny moduł i dane wejściowe nie wpływają na brzmienia ani ustawienia płyty czołowej. Podane niżej komunikaty MIDI mają jednak wpływ na brzmienia, automatyczny akompaniament i utwory.
 - Kontroler MIDI Master Tuning
 - Komunikaty systemowe MIDI typu Exclusive do zmiany typu pogłosu i efektu modulowanego.
- 2 Komunikaty numerów zmian tych elementów nie mogą być przesyłane z samego instrumentu. Można je jednak przesyłać podczas gry akompaniamentu, utworu lub w czasie korzystania z harmonizera.
- 3 Komunikaty systemowe Exclusive
 - <GM System ON> F0H, 7EH, 7FH, 09H, 01H, F7H
 - Ten komunikat automatycznie przywraca wszystkie domyślne ustawienia instrumentu, poza ustawieniem MIDI Master Tuning (stroju podstawowego).
 - <MIDI Master Volume> F0H, 7FH, 7FH, 04H, 01H, II, mm, F7H
 - Ten komunikat umożliwia jednoczesną zmianę poziomu głośności we wszystkich kanałach (uniwersalny komunikat systemowy).
 - Wartość „mm” określa ogólny poziom głośności. (Wartość „II” jest ignorowana).

<MIDI Master Tuning> F0H, 43H, 1nH, 27H, 30H, 00H, 00H, mm, II, cc, F7H

- Ten komunikat zmienia jednocześnie strój we wszystkich kanałach.
- Wartości „mm” i „II” są wykorzystywane przez kontroler MIDI Master Tuning.
- Domyślne wartości „mm” i „II” to odpowiednio: 08H i 00H. Wartości „n” i „cc” mogą być dowolne.

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

- mm: starszy bajt komunikatu
- II: młodszy bajt komunikatu

Szczegółowe informacje zawiera mapa efektów (strona 120).

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

- mm: starszy bajt komunikatu
- II: młodszy bajt komunikatu

Szczegółowe informacje zawiera mapa efektów (strona 120).

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

- 5 Przełączanie funkcji Local
 - <Wartość „On” parametru „Local”> Bn, 7A, 7F
 - <Wartość „Off” parametru „Local”> Bn, 7A, 00
 - Wartość „n” jest ignorowana.

Mapa efektów

- * Gdy odebrana wartość młodszej bajtu komunikatu przeznaczonego do wywoływania efektu nie odpowiada żadnemu typowi efektu, automatycznie wywoływany jest typ efektu o wartości najbardziej zbliżonej.
- * Liczby w nawiasach przed nazwami typu efektu odpowiadają numerom wyświetlanym na ekranie.

Pogłos

Wartość bajtu starszego (MSB)	Wartość bajtu młodszej (LSB)								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000	Bez efektu.								
001	(01)Hall1				(02)Hall2	(03)Hall3			
002	Room					(04)Room1		(05)Room2	
003	Stage				(06)Stage1	(07)Stage2			
004	Plate				(08)Plate1	(09)Plate2			
005...127	Bez efektu.								

Efekt modulowany

Wartość bajtu starszego (MSB)	Wartość bajtu młodszej (LSB)								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000...063	Bez efektu.								
064	Thru								
065	Chorus		(02)Chorus2						
066	Celeste					(01)Chorus1			
067	Flanger			(03)Flanger1		(04)Flanger2			
068...127	Bez efektu.								



Dane techniczne

Klawiatura

- 61 klawiszy o standardowym rozmiarze (C1–C6) czułych dynamicznie.

Ekran

- LCD (podświetlany)

Włączanie

- STANDBY/ON
- MASTER VOLUME: MIN–MAX

Elementy płyty czotowej

- SONG, VOICE, STYLE, EASY SONG ARRANGER, PERFORMANCE ASSISTANT ON/OFF, ARPEGGIO ON/OFF, LESSON L/R, LESSON START, METRONOME ON/OFF, PORTABLE GRAND, DEMO, FUNCTION, MUSIC DATABASE, TOUCH ON/OFF, HARMONY ON/OFF, DUAL ON/OFF, SPLIT ON/OFF, TEMPO/TAP, [0]–[9], [+], [–], CATEGORY, Dial, ASSIGN,  (ACMP ON/OFF), A-B REPEAT (SYNC STOP), PAUSE (SYNC START), START/STOP, REW (INTRO/ENDING/rit.), FF (MAIN/AUTO FILL), REGIST MEMORY () (MEMORY/BANK), [1], [2]), SONG MEMORY (REC, [1]–[5], [A])

Elementy sterowania w czasie rzeczywistym

- Koło Pitch Bend
- Potencjometry [A] i [B]
 - A: częstotliwość odcięcia, typ pogłosu, czas narastania, częstotliwość odcięcia dla akompaniamentu, tempo odtwarzania stylu
 - B: rezonans filtra, typ efektu modulowanego, czas zanikania, rezonans filtra dla akompaniamentu

Brzmienia

- 116 brzmień + 12 zestawów perkusyjnych i efektowych + 361 brzmień XGLite + 15 efektów arpeggio
- Polifonia: 32
- Tryb Dual
- Tryb Split

Style

- 155 stylów zapisanych fabrycznie + 1 plik stylu użytkownika
- Sterowanie stylem: ACMP ON/OFF, SYNC STOP, SYNC START, START/STOP, INTRO/ENDING/rit., MAIN/AUTO FILL
- Palcowanie: Multi Finger
- Poziom głośności stylu

Muzyczna baza danych

- 256

Funkcje edukacyjne

- Funkcja Dictionary
- Lekcje 1-3, funkcja Repeat & Learn

Pamięć registryjna

- 8 banków x 2 rodzaje

Menu Function

- VOLUME: Style Volume, Song Volume
- OVERALL: Tuning, Transpose, Split Point, Touch Sensitivity, Pitch Bend Range
- MAIN VOICE: Volume, Octave, Pan, Reverb Level, Chorus Level, Attack Time, Release Time, Filter Cutoff, Filter Resonance
- DUAL VOICE: Voice, Volume, Octave, Pan, Reverb Level, Chorus Level, Attack Time, Release Time, Filter Cutoff, Filter Resonance
- SPLIT VOICE: Voice, Volume, Octave, Pan, Reverb Level, Chorus Level, Attack Time, Release Time, Filter Cutoff, Filter Resonance
- EFFECT: Reverb Type, Chorus Type, Master EQ Type
- HARMONY: Harmony Type, Harmony Volume
- ARPEGGIO: Arpeggio Type, Arpeggio Velocity
- SFF Load: Style File Load
- PC: PC Mode
- MIDI: Local On/Off, External Clock, Initial Send, Keyboard Out, Style Out, Song Out
- METRONOME: Time Signature Numerator, Time Signature Denominator, Metronome Volume
- LESSON: Lesson Track (R), Lesson Track (L)
- UTILITY: Grade, Demo Cancel

Efekty

- Pogłos: 9 rodzajów
- Efekty modulowane: 4 rodzaje
- Harmonie: 26 rodzajów
- Arpeggia: 50 rodzajów

Utwory

- 30 utworów zapisanych fabrycznie + 5 utworów użytkownika + utwory na dołączonej płycie CD-ROM (70)
- funkcje Song Clear, Track Clear
- Poziom głośności odtwarzania utworu
- Sterowanie utworami: , A-B REPEAT, PAUSE, REW, FF, START/STOP

Technologia Performance Assistant (funkcja PAT)

Zapis

- Utwory
 - Utwór użytkownika: 5 utworów
 - Zapis śladów: 1, 2, 3, 4, 5, STYLE

MIDI

- Local On/Off
- Initial Send
- External Clock
- Keyboard Out
- Style Out
- Song Out

Gniazda zewnętrzne

- PHONES/OUTPUT, DC IN 12V, USB, SUSTAIN

Wzmacniacz

- 2,5 W + 2,5 W

Głośniki

- 12 cm x 2 + 3 cm x 2

Pobór mocy

- 10 W

Zasilanie

- Zasilacz: Yamaha PA-3C lub jego odpowiednik
- Baterie: 6 typu „D”, R20P (LR20) lub odpowiedniki

Wymiary (szerokość x głębokość x wysokość)

- 952 x 388 x 146 mm (37-1/2" x 15-1/4" x 5-3/4")

Masa

- 7,0 kg (bez baterii)

Dołączane akcesoria

- Pulpit pod nuty
- Płyta CD-ROM
- Podręcznik użytkownika

Wypożyczenie opcjonalne

- Zasilacz sieciowy prądu zmiennego: PA-3C lub jego odpowiednik
- Pedał przełączający: FC4/FC5
- Statyw: L-2C/L-2L
- Słuchawki: HPE-150

* Specyfikacje i opisy w niniejszym podręczniku użytkownika mają jedynie charakter informacyjny. Firma Yamaha Corp. zastrzega sobie prawo do zmiany i modyfikacji produktów lub specyfikacji w dowolnym czasie bez wcześniejszego powiadomienia. Ponieważ specyfikacje, wyposażenie lub opcje mogą się różnić w poszczególnych krajach, należy je sprawdzić u sprzedawcy firmy Yamaha.



Indeks

Elementy płyty czołowej i złącza

+, -	12, 58
	57
0-9	12, 58
A-B REPEAT	13, 78
ACMP ON/OFF	12, 34
ARPEGGIO ON/OFF	12, 14
ASSIGN	12, 18
CATEGORY [] i []	12, 58
DC IN 12V	10, 13
DEMO	12, 40
Dial	12, 58
DUAL ON/OFF	12, 29
EASY SONG ARRANGER	12, 50
FF	13, 40
FUNCTION	12, 82
HARMONY ON/OFF	12, 60
INTRO/ENDING/rit.	13, 71
KNOB A, B	12, 18
LESSON L/R	12, 44
LESSON START	12, 44
MAIN/AUTO FILL	13, 71
MASTER VOLUME	12, 24
MEMORY/BANK, 1, 2	13, 80
METRONOME ON/OFF	12, 63
MUSIC DATABASE	12, 49
PAUSE	13, 40
PERFORMANCE ASSISTANT	
ON/OFF	12, 23
PHONES/OUTPUT	11, 13
Koło PITCH BEND	13, 66
PORTABLE GRAND	12, 31
REC, 1-5, A	13, 52
REGIST MEMORY	13, 80
REPEAT & LEARN	12, 48
REW	13, 40
SONG	12, 39
SONG MEMORY	13, 52
SPLIT ON/OFF	12, 30
STANDBY/ON	11-12
START/STOP	13, 58
STYLE	12, 33
SUSTAIN	11, 13
SYNC START	13, 70
SYNC STOP	13, 71
TEMPO/TAP	13, 27
TOUCH ON/OFF	12, 65
USB	13, 86
VOICE	12, 28

Porządek alfabetyczny

A

ACMP	34
Akompaniament automatyczny	34
Akord	36, 38, 75-76
Arpeggio	14
Attack	20
AWM	6

B

Brzmienie	28
Brzmienie dodatkowe	29
Brzmienie linii melodycznej	79
Brzmienie melodyczne	51
Brzmienie Split	30
Brzmienie zasadnicze – tryb Main	28

C

Chorus	19, 62
Czułość klawiatury	65

D

Dane techniczne	121
Demo	40
Dynamika arpeggio	67

E

Easy Song Arranger	50
Ekran LCD	59

F

Filtr (stylu)	20
filtra	19
Format danych MIDI	120
Funkcja	82-83
Funkcja A-B Repeat	78
Funkcja Demo	84
Funkcja Easy Chords	38
Funkcja Local	87
Funkcja One Touch Setting	68
Funkcja Pitch Bend	83
Funkcja Synchro Start (start synchroniczny)	34

H

Harmonizer (funkcja Harmony)	60
------------------------------	----

K

Komputer	86
Komunikat kanałowy	86
Komunikat systemowy	86
Kopia zapasowa	56

L

Lekcja	43
Licznik metrum	64
Lista utworów	41
L-Part	91

Ł

Ładowanie stylów	74
------------------	----

M

Mapa efektów	120
Metronom	63
Metrum	63
Mianownik metrum	64
MIDI	85
Muzyczna baza danych	49, 114

O

Obszar wyzwalania automatycznego akompaniamentu	34
Ocena	45
odcienia	19

P

Pamięć flash	42
Pamięć registryjna	80
Panorama brzmienia dodatkowego	83
Panorama brzmienia Split	83
Panorama brzmienia zasadniczego	83
Pedał przełączający	11
Plik stylu	74
Plik użytkownika	91
Płyta CD-ROM	92
Pogłos	61
Powtarzanie	48
Poziom głośności brzmienia zasadniczego	83
Poziom głośności harmonii	69
Poziom głośności odtwarzania brzmienia dodatkowego	83
Poziom głośności odtwarzania brzmienia Split	83
Poziom głośności odtwarzania stylu	72
Poziom głośności odtworzenia utworu	78
Poziom sygnału do efektu modulowanego	83
Poziom sygnału do efektu pogłosowego	83
Pulpit pod nuty	7
Punkt podziału	30, 72

R

Release	20
Resetowanie	56
Reverb (pogłos)	19
Rezonans	19
Rodzaj efektu Chorus	117
Rodzaj efektu modulowanego	62
Rodzaj harmonii	60
Rodzaj pogłosu	117
Rozwiązywanie problemów (instalacja)	97
Rozwiązywanie problemów (instrument)	99
R-Part	91

S

Schemat implementacji MIDI	118
Słownik akordów	77
Słuchawki	11
SMF (Standard MIDI File)	89
Song Clear	55
Song Memory	52
Standardowe akordy	38
Start synchroniczny	36
Sterownik USB MIDI	95-96
Stop synchroniczny	71
Styl	33-37, 70
SUSTAIN (pedał przełączający)	11
Synchro Start	70

Ś

Ślad	52-55
------------	-------

T

Takt	59
Technologia Performance Assistant	23
Tempo	27
Tempo stylu	20
Tonika akordu	77
Track Clear	55
Transfer	89-91
Transfer ustawień	89
Transmisja danych stylu	87
Transmisja danych utworu	87
Transmisja pracy klawiatury	87
Transmisja ustawień do komputera	84
Transpozycja	66
Transpozycja oktawaowa	83
Transpozycja oktawaowa brzmienia zasadniczego	83
Tryb PC	88
Tuning	66
Typ akordu	77
Typ arpeggia	15
Typ korekcji	69

U

UMOWA LICENCYJNA NA OPROGRAMOWANIE	124
USB	86
Ustawienie domyślne	82
Usuwanie (śladu utworu)	55
Usuwanie (utworu użytkownika)	55
Utwory zapisane fabrycznie	39
Utwór	39
Utwór użytkownika	52
Utwór zapisany fabrycznie	41-42
Utwór zewnętrzny	42

W

Wyciszenie	79
Wykaz brzmień	106
Wykaz stylów akompaniamentowych	112
Wykaz typów arpeggio	113
Wykaz typów efektów	117
Wykaz utworów	116
Wykaz zestawów perkusyjnych	110
Wypożyczenie	7

X

XGLite	6
--------------	---

Z

Zachowywanie (plik użytkownika)	91
Zapis	52
Zapis nutowy	59, 100-105
Zapis ustawień płyty czołowej	80
Zasilacz sieciowy	10
Zdalne sterowanie	88
Zestaw perkusyjny	32

UWAGA

UMOWA LICENCYJNA NA OPROGRAMOWANIE

PROSIMY O UWAŻNE PRZECZYTANIE NINIEJSZEJ UMOWY LICENCYJNEJ NA OPROGRAMOWANIE (DALEJ ZWANEJ „UMOWĄ”) PRZED PRZYSTĄPIENIEM DO UŻYWANIA TEGO OPROGRAMOWANIA. OPROGRAMOWANIA WOLNO UŻYWAĆ WYŁĄCZNIE ZGODNIE Z ZASADAMI I WARUNKAMI NINIEJSZEJ UMOWY. NINIEJSZA UMOWA ZOSTAJE ZAWARTA MIĘDZY TOBĄ (OSOBA FIZYCZNĄ LUB PRAWNĄ) I FIRMĄ YAMAHA CORPORATION (DALEJ ZWANĄ „YAMAHA”). OTWARCIE OPAKOWANIA OZNACZA ZGODĘ NA PRZESTRZEGANIE WARUNKÓW NINIEJSZEJ LICENCJI. JEŚLI NIE ZGADZASZ SIĘ Z JEJ WARUNKAMI, NIE INSTALUJ, NIE KOPIUJ ANI W ŻADEN INNY SPOSÓB NIE UŻYWAJ NINIEJSZEGO OPROGRAMOWANIA.

1. UDZIELENIE LICENCJI I PRAWO AUTORSKIE

Yamaha niniejszym udziela użytkownikowi prawa do używania programu (-ów) i danych („OPROGRAMOWANIE”) dołączonych do niniejszej Umowy. Termin OPROGRAMOWANIE obejmuje wszelkie aktualizacje dołączonego oprogramowania i danych. OPROGRAMOWANIE jest własnością firmy Yamaha i/lub licencjodawcy (-ów) firmy Yamaha i jest chronione stosownymi ustawami o prawach autorskich oraz postanowieniami wszelkich obowiązujących traktatów. Chociaż użytkownik może rościć sobie prawo do własności danych utworzonych za pomocą OPROGRAMOWANIA, to OPROGRAMOWANIE nadal będzie podlegać ochronie prawa autorskiego.

- OPROGRAMOWANIA wolno używać na jednym komputerze.
- **Użytkownik może** wykonać jedną kopię OPROGRAMOWANIA w formacie odczytywalnym komputerowo wyłącznie na potrzeby kopii zapasowej, jeśli OPROGRAMOWANIE znajduje się na nośniku, z którego można wykonać taką kopię zapasową. Na kopii zapasowej należy odtworzyć informacje firmy Yamaha o prawie autorskim i wszelkie inne opisy dotyczące informacji zastrzeżonych, które znajdowały się na oryginale OPROGRAMOWANIA.
- **Użytkownik może** na stałe przekazać stronie trzeciej wszelkie prawa do OPROGRAMOWANIA, pod warunkiem że nie zachowa żadnych kopii, a odbiorca przeczyta niniejszą Umowę i wyrazi zgodę na jej warunki.

2. OGRANICZENIA

- **Zabrania się** stosowania metod odtwarzania kodu źródłowego, dezasemblacji, dekompilacji i wszelkich innych metod uzyskiwania kodu źródłowego OPROGRAMOWANIA.
- **Zabrania się** powielania, modyfikowania, zmieniania, wynajmowania, wydzielania i rozpowszechniania OPROGRAMOWANIA w całości lub w części i tworzenia dzieł pochodnych na podstawie OPROGRAMOWANIA.
- **Zabrania się** elektronicznego przesyłania OPROGRAMOWANIA między komputerami i udostępniania OPROGRAMOWANIA w sieci, do której są podłączone inne komputery.
- **Zabrania się** używania OPROGRAMOWANIA do rozpowszechniania nielegalnych danych lub danych naruszających porządek publiczny.
- **Zabrania się** inicjowania usług z wykorzystaniem OPROGRAMOWANIA bez zgody firmy Yamaha Corporation.

Dane chronione prawem autorskim, w tym między innymi dane piosenek w formacie MIDI, uzyskane za pomocą OPROGRAMOWANIA, podlegają następującym ograniczeniom, do których przestrzegania użytkownik jest zobowiązany.

- Zabrania się używania danych uzyskanych za pomocą OPROGRAMOWANIA do jakichkolwiek celów handlowych bez zgody właściciela praw autorskich.
- Zabrania się powielania, przesyłania, rozpowszechniania, odtwarzania i publicznego wykonywania danych uzyskanych za pomocą OPROGRAMOWANIA bez zgody właściciela praw autorskich.
- Zabrania się usuwania szyfrowania danych otrzymanych za pomocą OPROGRAMOWANIA i usuwania elektronicznego znaku wodnego bez zgody właściciela praw autorskich.

3. ROZWIĄZANIE UMOWY

Niniejsza Umowa wchodzi w życie w dniu otrzymania przez użytkownika OPROGRAMOWANIA i pozostaje w mocy do jej wypowiedzenia. W przypadku naruszenia jakichkolwiek praw autorskich lub postanowień niniejszej Umowy, Umowa zostanie automatycznie i natychmiastowo rozwiązana, bez wypowiedzenia jej ze strony firmy Yamaha. Po rozwiązaniu umowy należy natychmiast zniszczyć licencjonowane OPROGRAMOWANIE i towarzyszące mu pisemne dokumenty oraz wszelkie ich kopie.

4. OGRANICZONA GWARANCJA DOTYCZĄCA NOŚNIKA

W odniesieniu do OPROGRAMOWANIA sprzedawanego na fizycznych nośnikach firma Yamaha gwarantuje, że nośnik, na którym OPROGRAMOWANIE zostało zarejestrowane, będzie wolny od wad materiałowych i jakości wykonania w warunkach normalnego użytkowania przez okres czternastu (14) dni od daty otrzymania, podanej na dowodzie zakupu. Cała odpowiedzialność firmy Yamaha i wyłączne zadośćuczynienie dla użytkownika polega na wymianie wadliwego nośnika, jeśli zostanie on zwrócony do firmy Yamaha lub autoryzowanego przedstawiciela handlowego firmy Yamaha w terminie czternastu dni, z kopią dowodu zakupu. Firma Yamaha nie odpowiada za wymianę nośników uszkodzonych na skutek wypadku, niewłaściwego lub sprzecznego z przeznaczeniem używania. W NAJPEŁNIEJSZYM DOPUSZCZALNYM PRAWNIE ZAKRESIE FIRMA YAMAHA WYRAŹNIE WYKLUCZA WSZELKIE DOMNIEMANE GWARANCJE DOTYCZĄCE FIZYCZNEGO NOŚNIKA, W TYM DOMNIEMANE GWARANCJE POKUPNOŚCI I PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU.

5. OGRANICZENIE GWARANCJI NA OPROGRAMOWANIE

Użytkownik wyraźnie potwierdza i wyraża zgodę na to, iż będzie używać OPROGRAMOWANIA wyłącznie na własne ryzyko. OPROGRAMOWANIE i związana z nim dokumentacja zostały dostarczone „TAK JAK JEST” i bez jakiegokolwiek gwarancji. NIEZALEŻNIE OD WSZELKICH INNYCH

POSTANOWIEŃ NINIEJSZEJ UMOWY FIRMA YAMAHA WYRAŹNIE WYKLUCZA WSZELKIE GWARANCJE W ODNIESIENIU DO OPROGRAMOWANIA, WYRAŹNE I DOMNIEMANE, W TYM MIĘDZY INNYMI DOMNIEMANE GWARANCJE POKUPNOŚCI, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU I NIENARUSZANIA PRAW STRON TRZECICH. W SZCZEGÓLNOŚCI, ALE BEZ USZCZERBKU DLA POWYŻSZEGO, FIRMA YAMAHA NIE GWARANTUJE, ŻE OPROGRAMOWANIE BĘDZIE SPEŁNIAĆ WYMAGANIA UŻYTKOWNIKA, ŻE DZIAŁANIE OPROGRAMOWANIA BĘDZIE NIEPRZERWANE I WOLNE OD BŁĘDÓW ANI ŻE WADY OPROGRAMOWANIA ZOSTANĄ NAPRAWIONE.

6. OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI

CAŁE ZOBOWIĄZANIE FIRMY YAMAHA NA PODSTAWIE NINIEJSZEJ UMOWY POLEGA NA ZEZWOLENIU NA UŻYWANIE OPROGRAMOWANIA ZGODNIE Z WARUNKAMI NINIEJSZEJ UMOWY. FIRMA YAMAHA W ŻADNYM WYPADKU NIE BĘDZIE PONOSIĆ ODPOWIEDZIALNOŚCI WOBEC UŻYTKOWNIKA ANI WOBEC ŻADNEJ INNEJ OSOBY ZA JAKIEKOLWIEK SZKODY, W TYM MIĘDZY INNYMI ZA SZKODY BEZPOŚREDNIE, POŚREDNIE, PRZYPADKOWE LUB WΤÓRNE, KOSZTY, UTRACONE ZYSKI, UTRACONE DANE ANI INNE SZKODY WYNIKAJĄCE Z UŻYWANIA, NIEPRAWIDŁOWEGO UŻYWANIA LUB BRAKU UMIEJĘTNOŚCI UŻYWANIA OPROGRAMOWANIA INNEGO DOSTAWCY, NAWET JEŚLI FIRMĘ YAMAHA LUB AUTORYZOWANEGO PRZEDSTAWICIELA HANDLOWEGO POINFORMOWANO O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD. W żadnym wypadku łączna odpowiedzialność firmy Yamaha wobec użytkownika za wszelkie szkody, straty i podstawy roszczeń (wynikające z umowy, czynu niedozwolonego lub innej podstawy prawnej) nie będzie przekraczać kwoty zapłaconej za OPROGRAMOWANIE.

7. OPROGRAMOWANIE INNYCH DOSTAWCÓW

Do OPROGRAMOWANIA może być dołączone oprogramowanie i dane innych dostawców („OPROGRAMOWANIE INNYCH DOSTAWCÓW”). Jeśli w pisemnych materiałach i danych elektronicznych dołączonych do Oprogramowania firma Yamaha określi jakiegokolwiek oprogramowanie i dane jako OPROGRAMOWANIE INNEGO DOSTAWCY, użytkownik potwierdza i wyraża zgodę na to, że będzie przestrzegać postanowień każdej Umowy dostarczonej z OPROGRAMOWANIEM INNEGO DOSTAWCY, a strona dostarczająca OPROGRAMOWANIE INNEGO DOSTAWCY jest odpowiedzialna za gwarancję i zobowiązania związane z OPROGRAMOWANIEM INNEGO DOSTAWCY lub z niego wynikające. Firma Yamaha w żaden sposób nie ponosi odpowiedzialności za OPROGRAMOWANIE INNYCH DOSTAWCÓW i korzystanie z niego.

- Firma Yamaha nie udziela żadnych wyraźnych gwarancji dotyczących OPROGRAMOWANIA INNYCH DOSTAWCÓW. OPRÓCZ TEGO FIRMA YAMAHA WYRAŹNIE WYKLUCZA WSZELKIE GWARANCJE, W TYM MIĘDZY INNYMI DOMNIEMANE GWARANCJE POKUPNOŚCI I PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU W ODNIESIENIU DO OPROGRAMOWANIA INNYCH DOSTAWCÓW.
- Firma Yamaha nie zapewnia żadnego serwisu ani konserwacji w odniesieniu do OPROGRAMOWANIA INNYCH DOSTAWCÓW.
- Firma Yamaha nie ponosi odpowiedzialności wobec użytkownika ani wobec żadnej innej osoby za jakiegokolwiek szkody, w tym między innymi za szkody bezpośrednie, pośrednie, przypadkowe lub wtórne, koszty, utracone zyski, utracone dane ani inne szkody wynikające z używania, nieprawidłowego używania lub braku umiejętności używania OPROGRAMOWANIA INNEGO DOSTAWCY.

8. POSTANOWIENIA OGÓLNE

Niniejsza Umowa jest interpretowana i podlega prawu Japonii, bez odnoszenia się do zasad kolizji przepisów prawa. Wszelkie spory i postępowania będą toczyć się przed japońskim sądem okręgowym w Tokio. Jeżeli z jakiegokolwiek przyczyny sąd właściwej jurysdykcji stwierdzi, że jakakolwiek część niniejszej Umowy jest niewykonalna, pozostała część niniejszej Umowy zachowa pełną moc i skuteczność.

9. CAŁOŚĆ UMOWY

Niniejsza Umowa stanowi całość Umowy między stronami w odniesieniu do używania OPROGRAMOWANIA i wszelkich dołączonych do niego materiałów pisemnych i zastępuje wszystkie wcześniejsze lub równoczesne porozumienia lub umowy, pisemne i ustne, dotyczące przedmiotu niniejszej Umowy. Żadna poprawka ani rewizja niniejszej Umowy nie będzie wiążąca bez zachowania formy pisemnej i podpisu w pełni upoważnionego przedstawiciela firmy Yamaha.

SIBELIUS SCORCH LICENSE AGREEMENT

By installing and/or using this Product you (an individual or legal entity) agree with the Licensor to be bound by the terms of this License which will govern your use of the Product. If you do not accept these terms, do not install or use this Product.

The Product is copyright © 1987-2007 Sibelius Software, a division of Avid Technology, Inc, and its licensors.

1. Definitions

In this License the following words and expressions have the following meanings:

“License”: this agreement between you and the Licensor and, if permitted by the context, the conditional license granted to you in this agreement.

“Licensor”: Avid Technology, Inc., of Avid Technology Park, One Park West, Tewksbury, MA 01876 USA, through its division Sibelius Software, of 20-23 City North, Fonthill Road, London N4 3HF, UK

“Product”: the Software and the Documentation.

“Software”: the Sibelius Scorch web browser plug-in, Opus, Helsinki, Inkpen2 and Reprise font families, any other programs or files supplied by the Licensor which are included in or with the Sibelius Scorch installer, and the Sibelius Scorch installer.

“Documentation”: any documentation in any form relating to the Software supplied to you with the Software or by the Licensor.

2. License

- 2.1 The Licensor grants to you a non-exclusive non-transferable license to use this Software in accordance with the Documentation on any number of computers. Title to the Product is not transferred to you. Ownership of the Product remains vested in the Licensor and its licensors, subject to the rights granted to you under this License. All other rights are reserved.
- 2.2 You may make one printout for your own use of any part of the Documentation provided in electronic form. You shall not make or permit any third party to make any further copies of any part of the Product whether in eye or machine-readable form.
- 2.3 You shall not, and shall not cause or permit any third party to,
 - (1) translate, enhance, modify, alter or adapt the Product or any part of it for any purpose (including without limitation for the purpose of error correction);
 - (2) create derivative works based on the Product, or cause the whole or any part of the Product to be combined with or incorporated into any other program, file or product, for any purpose; or
 - (3) use the Software to create files in any format (other than temporary files created and required by your computer's operating system or web browser), including without limitation screen capture files, files generated from the Software's playback, graphics files and print files, for any purpose, except for creating MIDI files (if permitted by the Software) for private non-commercial use.
- 2.4 You shall not, and shall not cause or permit any third party to, decompile, decode, disassemble or reverse engineer the Software in whole or in part for any purpose.
- 2.5 You shall not, and shall not cause any third party to, translate, convert, decode or reverse engineer any file capable of being read by any copy or version of the Software or any data transmitted to or from any copy or version of the Software, in whole or in part for any purpose.
- 2.6 The Product or any part of it must not be used to infringe any right of copyright or right of privacy, publicity or personality or any other right whatsoever of any other person or entity.

3. Copyright

- 3.1 You acknowledge that copyright in the Product as a whole and in the components of the Product as between you and the Licensor belongs to the Licensor or its licensors and is protected by copyright laws, national and international, and all other applicable laws.

4. Disclaimer of Liability

- 4.1 In consideration of the fact that the Product is licensed hereunder free of charge, (a) the Licensor disclaims any and all warranties with respect to the Product, whether expressed or implied, including without limitation any warranties that the Product is free from defects, will perform in accordance with the Documentation, is merchantable, or is fit for any particular purpose, and (b) the Licensor shall not have or incur any liability to you for any loss, cost, expense or claim (including without limitation any liability for loss or corruption of data and loss of profits, revenue or goodwill and any type of special, indirect or consequential loss) that may arise out of or in connection with your installation and use of the Product.

5. Termination

- 5.1 This License shall terminate automatically upon your destruction of the Product. In addition, the Licensor may elect to terminate this License in the event of a material breach by you of any condition of this License or of any of your representations, warranties, covenants or obligations hereunder. Upon notification of such termination by the Licensor, you will immediately delete the Software from your computer and destroy the Documentation.

6. Miscellaneous

- 6.1 No failure to exercise and no delay in exercising on the part of the Licensor of any right, power or privilege arising hereunder shall operate as a waiver thereof, nor shall any single or partial exercise of any right, power or privilege preclude any other or further exercise thereof or the exercise of any other right, power or privilege. The rights and remedies of the Licensor in connection herewith are not exclusive of any rights or remedies provided by law.
- 6.2 You may not distribute, loan, lease, sub-license, rent or otherwise transfer the Product to any third party.
- 6.3 You agree to the use of your personal data in accordance with the Licensor's privacy policy (available from the Licensor or on www.sibelius.com), which may change from time to time.
- 6.4 This License is intended by the parties hereto to be a final expression of their agreement with respect to the subject matter hereof and a complete and exclusive statement of the terms of such agreement. This License supercedes any and all prior understandings, whether written or oral, between you and the Licensor relating to the subject matter hereof.
- 6.5 (This section only applies if you are resident in the European Union:) This License shall be construed and governed by the laws of England, and both parties agree to submit to the exclusive jurisdiction of the English courts.
- 6.6 (This section only applies if you are not resident in the European Union:) This License shall be construed and enforced in accordance with and governed by the laws of the State of California. Any suit, action or proceeding arising out of or in any way related or connected to this License shall be brought and maintained only in the United States District Court for the Northern District of California, sitting in the City of San Francisco. Each party irrevocably submits to the jurisdiction of such federal court over any such suit, action or proceeding. Each party knowingly, voluntarily and irrevocably waives trial by jury in any suit, action or proceeding (including any counterclaim), whether at law or in equity, arising out of or in any way related or connected to this License or the subject matter hereof.

(License v5.0 (DMN), 30 July 2007)

NOTATKI

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat produktów, należy skontaktować się z najbliższym przedstawicielem firmy Yamaha lub z autoryzowanym dystrybutorem wymienionym poniżej.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,
CEP 04534-013 Sao Paulo, SP. BRAZIL
Tel: 011-3704-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha Music U.K. Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

CZECH REPUBLIC/SLOVAKIA/ HUNGARY/SLOVENIA

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria, CEE Department
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-602039025

POLAND

Yamaha Music Central Europe GmbH
Sp.z. o.o. Oddział w Polsce
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa, Poland
Tel: 022-868-07-57

THE NETHERLANDS/ BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Benelux
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A.
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha Música Ibérica, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1, Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 6A, DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1, N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120, IS-128 Reykjavik, Ice-
land
Tel: 525 5000

RUSSIA

Yamaha Music (Russia)
Office 4015, entrance 2, 21/5 Kuznetskii
Most street, Moscow, 107996, Russia
Tel: 495 626 0660

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jubel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantara
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,
Kangnam-Gu, Seoul, Korea
Tel: 080-004-0022

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebor Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE **Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division**
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-3273