



*Portable Grand™*

**DGX-505**

**DGX-305**

***Bruksanvisning***



**SmartMedia™**



(denna sida har avsiktligt lämnats tom)

(denna sida har avsiktligt lämnats tom)

# FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER

**VAR VÄNLIG LÄS DETTA NOGA INNAN DU GÅR VIDARE**

\* Förvara denna text på säker plats för senare referens.



## VARNING

Följ alltid de grundläggande försiktighetsåtgärder som anges nedan för att undvika risken för allvarliga skador eller t o m dödsfall p gr av elchock, kortslutning, åverkan eller brandrisk. Dessa försiktighetsåtgärder innefattar, men är inte begränsade till, följande:

### Strömförsörjning/nätadapter

- Använd endast med den spänning som anges för instrumentet. Korrekt spänning finns angivet på instrumentet typlåt.
- Använd endast specificerad adapter (PA-5 eller motsvarande som rekommenderas av Yamaha). Att använda fel adapter kan orsaka skador på instrumentet eller överhettning.
- Kontrollera den elektriska kontakten med jämna mellanrum och avlägsna all smuts och damm som kan ha samlats.
- Placera inte nätadaptern nära heta källor som värmeelement eller radiatorer, och undvik att skada sladden, placera tunga föremål på den, eller lägga den så att man kan trampa på den eller rulla föremål över den.

### Öppna inte

- Öppna inte instrumentet eller försök ta isär de inre delarna eller modifiera dem på något sätt. Instrumentet innehåller inga delar som kräver någon service av användaren. Om något skulle tyckas vara felaktigt, avbryt genast användandet och kontakta kvalificerad Yamaha personal för bedömning.

### Varning för vatten

- Exponera inte instrumentet för regn, använd det inte nära vatten eller ånga eller fuktig miljö, eller placera behållare som innehåller vätskor som kan riskera spillas i någon öppning på instrumentet.
- Hantera aldrig nätkabel och kontakt med våta händer.

### Varning för eld

- Placera aldrig brinnande föremål som t ex stearinljus på instrumentet.

### Om Du märker något anmärkningsvärt

- Om nätadapterns sladd blir nött eller skadad, eller om ljudet plötsligt försvinner, eller om ovanlig lukt eller rök observeras, slå omedelbart av strömmen och drag ur kontakten ur elanslutningen och få instrumentet undersökt av kvalificerad Yamaha-personal.



## FÖRSIKTIGT

Följ alltid de grundläggande försiktighetsåtgärder som anges nedan för att undvika risken för fysiska skador på Dig själv eller andra, eller skador på instrumentet eller annan egendom. Dessa försiktighetsåtgärder innefattar, men är inte begränsade till, följande:

### Strömförsörjning/nätadapter

- När kabeln dras ur eluttaget, håll alltid i själva kontakten och inte i kabeln. Kabeln kan skadas av att man drar i den.
- Drag ur nätkabeln om instrumentet inte används över en längre period, eller vid åska.

### Batteri

- Försäkra Dig om att batterierna sätts i enligt den befintliga +/- markeringen. Görs detta felaktigt kan det resultera i överhettning, brand eller batteriläckage.
- Byt alltid alla batterier samtidigt. Använd inte nya batterier tillsammans med gamla. Blanda inte heller olika typer av batterier, t ex alkaliska med brunstensbatterier, eller batterier av olika fabrikat, eller olika typer ens från samma tillverkare, eftersom detta kan resultera i överhettning, brand eller batteriläckage.

- Kasta inte batterier i öppen eld.
- Försök inte att ladda upp batterier som inte är avsedda för detta.
- När batterierna tar slut, eller instrumentet inte skall användas över längre period, tag ur batterierna för att undvika risken för batteriläckage.
- Förvara batterier oåtkomliga för barn.
- Om batterier läcker, undervik att komma i kontakt med den läckande vätskan. Skulle batterivätska komma i kontakt med ögon, hud, etc, skölj omedelbart med vatten och kontakta läkare. Vätskan är starkt frätande och kan orsaka brännskador.

### Placering

- Utsätt inte instrumentet för miljöer med extremt mycket damm eller vibrationer, extrem kyla eller värme (t ex direkt solljus, nära värmeelement eller i en bil under en varm dag) för att undvika risken för deformation av panelen eller skador på de interna komponenterna.
- Använd inte instrumentet nära elektriska produkter som TV, radio eller högtalare då detta kan orsaka störningar.
- Placera inte instrumentet på instabilt underlag så att det riskerar att falla omkull.
- Drag ur alla anslutna kablar innan instrumentet flyttas.

### Anslutningar

- Innan anslutningar görs till andra elektroniska apparater, slå av strömmen för alla apparaterna. Ställ alla volymer på minimum nivå innan strömmen slås till eller från. Efter sammankopplingen, öka volymen gradvis tills önskad nivå nås, samtidigt som instrumentet spelas.

### Skötsel

- Rengör instrumentet med en ren, torr trasa. Använd inte slipande rengöringsmedel, vaxer, lösningsmedel eller kemiskt behandlade putsdukar.

### Hantering

- Stick inte in fingrar eller händer i några öppningar på instrumentet.
- Stick aldrig in eller tappa papper, metalldelar eller andra föremål i öppningar på panel eller klaviatur. Om detta händer, slå omedelbart av strömmen och drag ur nätadaptern. Låt kontrollera instrumentet av kvalificerad Yamaha-personal.
- Placera inte föremål av plast eller vinyl eftersom dessa kan missfärga panel eller klaviatur.
- Lägg inte hela Din tyngd över instrumentet eller placera tunga föremål på det och använd inte överdrivet våld mot knappar, omkopplare eller anslutningar.

### Spara data

#### Spara och gör backup för Dina data

- Panelinställningarna och en del andra typer av data (sid 49) går förlorade om strömmen slås av innan de sparats. Försäkra Dig om att spara data Du vill bevara till det interna Flash minnet (sid 49) innan strömmen slås av. Sparad data kan gå förlorad på grund av felaktig funktion eller hantering. Spara viktiga data till SmartMedia kort (se sid 75).

#### Gör backup av SmartMedia

- För att skydda mot dataförluster p gr av skador på media rekommenderar vi att Du sparar viktiga data på två SmartMedia kort.

Yamaha ansvarar inte för skador orsakade av felaktigt hantering eller modifiering av instrumentet, eller för data som förlorats eller förstörts.

Slå alltid av strömmen när instrumentet inte används.

Även när strömbrytaren är i "STANDBY" position, flödar elektrisk ström genom instrumentet vid en minimal nivå. Se till att koppla ur nätadaptern ur vägguttaget när Du inte använder instrumentet över längre period.

Försäkra Dig om att förbrukade batterier tas om hand enligt de lokala bestämmelser som gäller.

- Illustrationer och bilder av LCD displayen i denna bruksanvisning är endast avsedda för instruktion och kan ha ett annorlunda utseende än på Ditt instrument.
- Om inget annat anges är illustrationer som utgör exempel på panelkontroller, klaviatur och LCD display tagna från DGX-505.
- Lägg märke till att DGX-505 och DGX-305 har olika antal tangenter: DGX-505 har 88 tangenter och DGX-305 har 76 tangenter.

### Varumärken

- De bitmap fonter som används i detta instrument har tillhandahållits och ägs av Ricoh Co., Ltd.
- Windows är registrerat varumärke för Microsoft® Corporation.
- Alla andra varumärken är respektive tillverkarens egendom.

## Copyright meddelanden

Följande noteringar kring upphovsrätter, etc avser de tre (3) melodier som finns förprogrammerade i detta elektroniska keyboard:

### Don't Know Why

Words and Music by Jesse Harris  
Copyright © 2002 Sony/ATV Songs LLC and Beanly Songs  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing, 8 Music Square West, Nashville, TN 37203  
International Copyright Secured All Rights Reserved

### My Favorite Things from THE SOUND OF MUSIC

Lyrics by Oscar Hammerstein II  
Music by Richard Rodgers  
Copyright © 1959 by Richard Rodgers and Oscar Hammerstein II  
Copyright Renewed  
WILLIAMSON MUSIC owner of publication and allied rights throughout the world  
International Copyright Secured All Rights Reserved

### Fly Me To The Moon (In Other Words)

Words and Music by Bart Howard  
TRO - © Copyright 1954 (Renewed) Hampshire House Publishing Corp., New York, NY  
International Copyright Secured  
All Rights Reserved Including Public Performance For Profit  
Used by Permission

**Med ensamrätt; kopiering, offentligt framförande, radio- eller TV-sändning är strängt förbjudet gällande de tre ovan nämnda musikstyckena.**

**COPYRIGHT MEDDELANDE** Denna produkt innehåller och är kopplad till dataprogram för vars innehåll Yamaha äger rättigheterna eller licens att använda andras rättigheter. Copyright skyddat material inkluderar, utan begränsningar, all datamjukvara, filer för ackompanjemangsstilar, MIDI filer, WAVE data och ljudinspelningar. All användning av sådana program och innehåll utöver personligt bruk är inte tillåtet enligt gällande lag och kan få rättsliga konsekvenser. **PRODUCERA ELLER DISTRIBUTUERA INTE OLAGLIGA KOPIOR.**

**Kopiering av köpt mjukvara är strängt förbjudet med undantag för personligt bruk.**

## Panelens logotyper



### GM System Level 1

"GM System Level 1" är ett tillägg till MIDI standarden som garanterar att all GM-kompatibel musikdata blir korrekt uppspelad av varje GM-kompatibel tongenerator, oavsett fabrikat. GM märkningen finns på alla produkter, såväl hård- som mjukvara, som stödjer GM System Level 1.



### XGlite

"XGlite" är, som namnet antyder, en förenklad version av Yamahas högkvalitativa XG tongenereringsformat. Du kan naturligtvis spela upp XG Song data med hjälp av en XGlite tongenerator. Tänk emellertid på att en del Song data kan komma att spelas upp annorlunda jämfört med originaldatan, på grund av en reducerad uppsättning av kontrollparametrar och effekter.



### XF

Yamaha XF formatet förstärker SMF (Standard MIDI File) standarden med större funktionalitet och är öppen för framtida expansion. Instrumentet är kapabelt att visa sångtexter i displayen när en XF fil med sådan data spelas.



### STYLE FILE

Style File Format — SFF — är Yamahas originalformat för ackompanjemangsmönster som arbetar med ett unikt konverteringssystem och ger ackompanjemangsautomatik av högsta kvalitet för en stor mängd olika ackordstyper.



### Smart Media™

Detta är ett medium av korttyp för lagring av data. "SmartMedia" är registrerat varumärke för Toshiba Corporation. När detta används med ett elektroniskt musikinstrument som är utrustad med kortspringa, kan SmartMedia kort användas för att lagra och återkalla MIDI data och andra typer av data.



### USB

USB är förkortning för Universal Serial Bus. Det är ett seriellt interface för att ansluta yttre apparater till dator. Dessutom möjliggör det "hot swapping" (anslutning av yttre apparater medan strömmen för datorn är tillslagen).

*Gratulerar och tack för att Du köpt  
Yamaha DGX-505/305 Portable Grand!*

*För att få allra bästa utbyte av Ditt instruments möjligheter och funktioner,  
uppmanar vi Dig att läsa igenom denna bruksanvisning.  
Se därefter till att förvara den säkert och lättillgängligt och återkom till den  
så ofta Du behöver för att bättre förstå någon hantering eller funktion.*

## Medföljande tillbehör

DGX-505/305 paketet innehåller följande. Kontrollera att allt finns med.

- Notställ
- Bruksanvisning (originalbok + svensk)
- Fotkontakt (endast DGX-505)
- Accessory CD-ROM
- Ställ (endast DGX-505)

### ● **Beträffande den medföljande CD-ROM skivan**

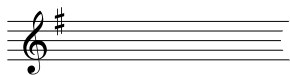
Följande mjukvara som förenklar dataöverföring mellan en dator och instrumentet finns på den medföljande CD-ROM skivan. **Denna mjukvara är kompatibel enbart med Windows operativsystem.**

- **USB drivrutin**
- **Musicsoft Downloader**

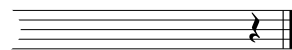
USB drivrutinen möjliggör kommunikation med datorn via USB. Med Musicsoft Downloader programmet kan Du överföra melodier — Songs — som Du laddar ner från Internet såväl som melodier som finns på Accessory CD-ROM till instrumentets Flash minne eller SmartMedia kort som finns som tillbehör. För detaljer, se Installation av medföljande CD-ROM (sid 84) och den online hjälp som finns för varje program.

#### **FÖRSIKTIGT**

- **Försök INTE att spela upp den medföljande CD-ROM skivan på en vanlig CD spelare för ljud. Detta kan resultera i skador på Din ljudanläggning, högtalare och även hörseln!**



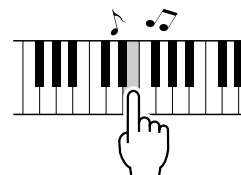
## Speciella funktioner i DGX-505/305



### ■ Performance Assistant teknik ▶ sid 16

Spela tillsammans med en melodi på instrumentets klaviatur och gör ett perfekt framförande varje gång ... även om Du spelar fel toner! Allt Du behöver göra är att spela på klaviaturen — alternativt inom vänster- eller högerhandsomfånget på klaviaturen — och Du kommer att låta som ett proffs så länge Du följer musikens rytm.

Och om Du inte klarar att spela med båda händer räcker det att spela melodin genom att bara slå an en enda tangent.



Allt Du behöver är ett finger!

### ■ Spela med en rad olika instrumentljud ▶ sid 23

Med DGX-505/305 kan det instrumentljud som återges när Du spelar på klaviaturen ändras till violin, flöjt, harpa eller vilket som helst av det enorma omfång av ljud som finns. Du kan ändra atmosfären för ett musikstycke skrivet för piano genom att t ex istället välja en violin. Du möter en helt ny värld av musikalisk variation.



### ■ Att lära musik är roligt ▶ sid 39

Instrumentet innehåller en rad melodier som täcker olika genrer och de kan spelas upp för att lyssna till eller spela tillsammans med. Du kan börja Dina övningar med enbart en hand och Du kan t o m öva i Ditt eget tempo, en ton i taget så sakta Du önskar, tills Du klarar att spela i normaltempo. Melodi-uppspelningen kommer automatiskt att följa Ditt tempo. Du kan även använda lärofunktionerna för melodier Du laddat ner från Internet så det musikaliska utbudet är i praktiken obegränsat! Instrumentet kommer t o m att värdera och betygsätta Ditt framförande för Dig!



### ■ Enkelt tack vare noter i displayen ▶ sid 37

När Du spelar upp en melodi kommer dess noter att visas i displayen allteftersom musiken framskrider. Detta är ett fantastiskt sätt att lära sig läsa noter. Om musiken innehåller sångtext och ackordsdata\* kommer också denna information att visas med noterna i displayen.

\* Sångtext eller ackord visas enbart om den musikdata som spelas upp innehåller relevant programmering för detta.



# Innehåll

Copyright meddelande.....	6
Panelens logotyper.....	6
Medföljande tillbehör.....	7
Speciella funktioner i DGX-505/305.....	8
<b>Förberedelser</b> .....	<b>10</b>
Strömförsörjning.....	10
Hantering av SmartMedia™ minneskort.....	11
Anslut hörlurar (PHONES/OUTPUT uttag).....	12
Anslut fotkontakt (SUSTAIN uttag).....	12
Anslut till dator (USB anslutning).....	12
Slå på strömmen.....	13
<b>Panelkontroller och anslutningar</b> .....	<b>14</b>
Främre panel.....	14
Bakre panel.....	15
<b>Snabbguide</b>	
<b>Det lätta sättet att spela piano</b> .....	<b>16</b>
Chord Type — Spela med båda händer.....	16
Melody Type — Spela med ett finger.....	18
Ändra Song tempo.....	21
Spela Demo Song.....	21
<b>Ändra språk för displayen</b> .....	<b>22</b>
<b>Pröva att spela med olika instrumentljud</b> .....	<b>23</b>
Välj och spela ett ljud — MAIN.....	23
Spela två ljud samtidigt — DUAL.....	24
Spela olika ljud med vänster och höger hand — SPLIT.....	25
Spela med Grand Piano ljudet.....	27
Pitch Bend.....	27
Anslagskänslighet.....	27
<b>Roliga ljud</b> .....	<b>28</b>
Trumset.....	28
Ljudeffekter.....	28
<b>Automatiskt ackompanjemang</b> .....	<b>29</b>
Spela med ackompanjemangsautomatik — STYLE.....	29
Harmony.....	31
Olika sätt att starta och stoppa Style uppspelning.....	33
<b>Använda Song</b> .....	<b>35</b>
Välj och lyssna till en Song.....	35
Typer av Song.....	36
Visa noter för Song.....	37
Visa sångtext.....	38
<b>Välj en Song för Lesson</b> .....	<b>39</b>
Lesson 1: Waiting.....	39
Lesson 2: Your Tempo.....	41
Lesson 3: Minus One.....	42
Övning ger färdighet — Repeat and Learn.....	42
<b>Ändra Style för en Song</b> .....	<b>43</b>
Använd Easy Song Arranger.....	43
<b>Spela in Ditt eget framförande</b> .....	<b>45</b>
Spårens uppläggning.....	45
Inspelningsprocedur.....	46
Song Clear — radera User Song.....	48
Track Clear — radera ett specifikt spår i en User Song.....	48
<b>Backup och återställning</b> .....	<b>49</b>
Backup.....	49
Återställning.....	49
<b>Grundläggande hantering och display</b> .....	<b>50</b>
Grundläggande hantering.....	50
Display.....	52
MAIN display innehåll.....	53

## Referens

<b>Praktiska funktioner</b> .....	<b>54</b>
Lägg till Reverb.....	54
Lägg till Chorus.....	55
Metronomen.....	56
Anslagskänslighet.....	57
One Touch Setting.....	57
Justera Voice parametrar.....	58
Justera Harmony volym.....	58
Panel Sustain.....	58
<b>Style (ackompanjemangsautomatiken) funktioner</b> .....	<b>59</b>
Ställ splitpunkten.....	59
Spela med enbart trumkomp.....	59
Spela med ackord men utan trummor.....	60
Justera Style volym.....	60
Beträffande Style nr 136.....	60
Spela ackord med ackompanjemangsautomatiken.....	61
Slå upp ackord med hjälp av Dictionary.....	63
<b>Song inställningar</b> .....	<b>65</b>
Song volym.....	65
A-B Repeat.....	65
Tysta individuella Song stämmor.....	65
Ändra tonhöjd för en Song.....	66
Snabbspola Song framåt eller bakåt samt paus.....	66
Ändra ljudet för melodistämman.....	67
Välj media.....	67
<b>Memorera Dina favoritinställningar för panelen</b> .....	<b>68</b>
Spara inställningar till Registration Memory.....	68
<b>Funktionsinställningar</b> .....	<b>70</b>
Finn och ändra funktionsinställningar.....	70
<b>Använd SmartMedia™ minne</b> .....	<b>73</b>
Sätt i ett SmartMedia kort.....	73
Ändra inställning för val av media till SmartMedia.....	74
Formatera SmartMedia kort.....	74
Spara data.....	75
Konvertera en User Song till SMF format och spara.....	76
Ladda sparade User datafiler.....	77
Radera data från ett SmartMedia kort.....	77
Spela Song sparad till SmartMedia.....	78
Spara Dina Easy Song Arranger inställningar till Smart Media.....	78
<b>Anslut till en dator</b> .....	<b>79</b>
Vad är MIDI?.....	79
USB anslutning.....	80
MIDI inställningar.....	80
MIDI (PC Mode) inställningar för datoranslutning.....	81
Fjärrkontroll av MIDI apparater.....	81
Överför Song filer från en dator.....	82
<b>Installation av Accessory CD-ROM</b> .....	<b>84</b>
CD-ROM innehåll.....	84
Systemkrav.....	85
Installation av mjukvara.....	85
<b>Bilaga</b>	
Felsökning.....	88
Meddelanden.....	91
Montering av ställ (endast DGX-505).....	93
Specifikationer.....	95
Lista över ljud.....	96
Lista över trumset.....	100
Lista över Style.....	102
Lista över Song.....	103
Lista över effektyper.....	104
MIDI Implementation Chart.....	105
MIDI Data Format.....	106
Register.....	107



# Förberedelser

Försäkra Dig om att göra följande operationer INNAN strömmen slås på.

## Strömförsörjning

Även om instrumentet kan drivas med såväl batterier som den medföljande nätadaptern, rekommenderar Yamaha att använda nätadaptern så snart detta är möjligt. En nätadapter är mera miljövänlig än batterier och tär inte på naturresurser.

### ■ Använd nätadapter

- 1 Försäkra Dig om att [STANDBY/ON] omkopplaren på instrumentet står i STANDBY läge.

#### ⚠ VARNING

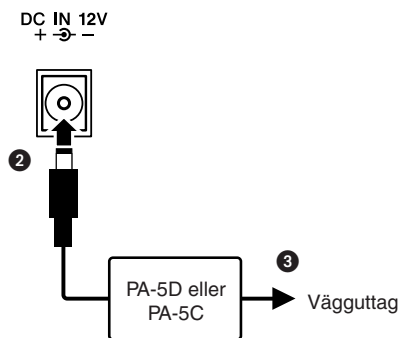
- Använd **ENDAST** en Yamaha PA-5 adapter (eller annan adapter som speciellt rekommenderas av Yamaha) för att strömförsörja från vägguttag. Användning av andra adapterar kan resultera i reparable skador på såväl adapter som instrument.

- 2 Anslut nätadaptern (PA-5 eller annan adapter som rekommenderas av Yamaha) till strömförsörjningsuttaget.

- 3 Anslut nätadaptern till ett vägguttag.

#### ⚠ FÖRSIKTIGT

- Koppla ur nätadaptern när Du inte använder instrumentet eller vid åska.

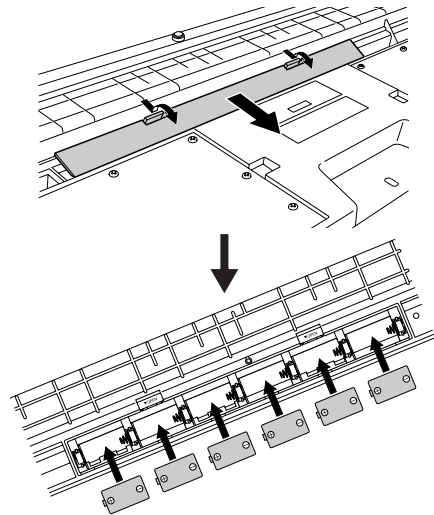


### ■ Använd batterier

- 1 Öppna locket över batteriutrymmet som finns på undersidan av instrumentet.
- 2 Sätt i sex nya batterier och se till att de är vända åt rätt håll såsom visas i utrymmet.
- 3 Sätt tillbaka locket och se till att det låser på plats ordentligt.

#### ⚠ OBS

- När en nätadapter är ansluten sker strömförsörjningen automatiskt från denna och åsidosätter batterierna, även om sådana är isatta.



För batteridrift kräver instrumentet sex stycken 1,5 V av "D" format, R20P (LR20) eller motsvarande. (Alkaliska batterier rekommenderas.) När batterierna blir för svaga för att instrumentet skall fungera korrekt blinkar ett "LOW BATTERY!!" meddelande uppe till höger i displayen. Så snart detta meddelande visas, se till att byta ut alla batterierna och ta hänsyn till de punkter som anges nedan.

Om så behövs, se också till att spara alla viktiga User data (se sidorna 49 och 75), eftersom alla egna panelinställningar går förlorade när batterierna tas ur.

#### ⚠ FÖRSIKTIGT

- Använd enbart högkvalitativa (t ex alkaliska) batterier för detta instrument. Andra typer av batterier (inklusive laddningsbara) kan drabbas av plötsliga spänningsfall som gör att batteriet tappar kraft vilket kan resultera i förlust av data i Flash minnet / SmartMedia™ kort och att kortet åter måste formateras.
- Försäkra Dig om att batterierna sätts i enligt den befintliga +/- markeringen. Görs detta felaktigt kan det resultera i överhettning, brand eller batteriläckage.
- Byt alltid alla batterier samtidigt. Använd ALDRIG nya batterier tillsammans med gamla. Blanda inte heller olika typer av batterier (t ex alkaliska med brunstensbatterier).
- Om instrumentet inte skall användas över en längre period, tag ur batterierna för att förhindra läckage från dessa.
- Använd nätadapter vid överföring av data till SmartMedia eller Flash minne. Batterier (inklusive laddningsbara) kan drabbas av plötsliga spänningsfall vid denna typ av operationer. Om batterierna blir för svaga under en dataöverföring kan den data som överföres, såväl som datan som finns vid destinationen för överföringen, komma att gå förlorad.

## ■ Hantering av SmartMedia™\* minneskort

\* SmartMedia är varumärke för Toshiba Corporation.

Detta instrument är utrustat med en inbyggd SmartMedia kortspringa (på främre panelen). Det gör att Du kan spara Dina egna originaldata Du skapat i instrumentet till ett SmartMedia kort och ladda data från ett kort till instrumentet. Se till att hantera SmartMedia korten med omsorg. Följ de viktiga försiktighetsåtgärderna nedan.

### ● Kompatibla SmartMedia typer

- 3.3V (3V) SmartMedia kan användas. SmartMedia av 5V typ är inte kompatibelt med detta instrument.
- SmartMedia kort förekommer i fem olika varianter beträffande minneskapacitet (8MB, 16MB, 32MB, 64MB och 128MB), vilka kan användas med instrumentet. SmartMedia kort större än 32MB kan användas om de anpassas till SSFDC Forum standard.

#### **OBS**

- *SSFDC är förkortning för Solid State Floppy Disk Card (annat namn för SmartMedia kort). SSFDC Forum är en frivillig organisation för främjande av SmartMedia.*

### ● Formatera SmartMedia kort

- Om Du finner att Du inte kan använda ett nytt, tomt SmartMedia kort eller ett kort som använts med andra apparater, måste det formateras. För detaljer kring hur man formaterar ett SmartMedia kort, se sidan 74. Tänk på att så snart det formateras kommer all data på det att raderas. Försäkra Dig därför på förhand om att inga viktiga data finns lagrade på kortet.

#### **OBS**

- *SmartMedia kort formaterade med detta instrument kan komma att bli oanvändbara med andra instrument eller apparater.*

### ● Sätt i / tag ur SmartMedia kort

#### **Sätt i ett SmartMedia kort**

- Med den guldplätterade sidan vänd uppåt, sätt i SmartMedia kortet vänligt men bestämt i kortspringan så långt det går.
- Var försiktig med att inte sätta i kortet upp och ner eller felvänt.
- Sätt inte i något annat i kortspringan än ett korrekt SmartMedia kort.

#### **Tag ur ett SmartMedia kort**

- Innan SmartMedia kortet tas ur, försäkra Dig om att SmartMedia kortet inte används, eller är aktivt tillgängligt för instrumentet. Drag därefter ut SmartMedia kortet långsamt för hand. Om SmartMedia kortet är aktivt tillgängligt\*, indikeras detta i instrumentets display.
  - \* Inkluderar alla operationer som rör spara, ladda, formatera, radera och skapa mappar för SmartMedia kortet. Dessutom, var medveten om att instrumentet automatiskt gör SmartMedia kortet tillgängligt för att kontrollera typen av media när det är isatt och strömmen slås på.

#### **⚠ FÖRSIKTIGT**

- *Tag aldrig ur SmartMedia kortet eller slå av strömmen när en aktiv operation pågår. Det kan skada datan i instrumentet/ SmartMedia kortet och kanske också själva SmartMedia kortet.*

### ● Beträffande SmartMedia kort

#### **Hantera SmartMedia kort med omsorg och följ dessa försiktighetsåtgärder:**

- SmartMedia kort är mycket känsliga och kan förstöras av statisk elektricitet. Innan Du hanterar ett SmartMedia kort, se till att avleda all statisk elektricitet ur Din kropp genom att ta på något som är tillverkat av metall, t ex ett dörrhandtag eller liknande.
- Se till att ta ur SmartMedia kortet ur kortspringan när det inte skall användas under en längre period.
- Utsätt inte SmartMedia kortet för direkt solljus, extremt höga eller låga temperaturer eller extrem fuktighet, damm eller vätskor.
- Placera inte tunga föremål på ett SmartMedia kort, böj eller utsätt det för tryck av något slag.
- Tag aldrig med fingrarna på den guldplätterade kontaktytan eller låt den komma i kontakt med någon metallisk eller hård yta.
- Utsätt inte SmartMedia kortet för magnetfält, sådana som skapas av TV-apparater, högtalare, motorer, etc, eftersom magnetfält kan delvis eller fullständigt radera data på SmartMedia kortet och följaktligen göra det oläsligt.
- Applicera inte något annat än därför avsedda etiketter på ett SmartMedia kort. Se också till att etiketter enbart placeras på därför avsedd plats.

#### **Skydda Dina data (skrivskydd):**

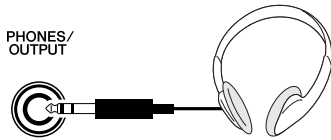
- För att förhindra att viktigt data blir ofrivilligt raderad, placera skrivskyddsplomberingen (medföljer SmartMedia kortet) på det cirkelformade området på kortet. Om Du skall spara data till kortet, se till att ta bort skrivskyddsplomben.
- Återanvänd inte en plomb som tagits bort; den kanske inte fäster ordentligt på kortet och kan därför lossna inne i kortspringan.

#### **Data backup**

- För maximal datasäkerhet rekommenderar Yamaha att Du har två kopior av viktiga data på separata SmartMedia kort. Detta ger Dig en backup om ett SmartMedia kort skulle förloras eller förstöras.

Gör alla önskade anslutningar nedan INNAN strömmen slås på.

### Anslut hörlurar (PHONES/OUTPUT uttag)



Ljudet från de interna högtalarna i DGX-505/305 kopplas automatiskt bort när ett par hörlurar anslutes till detta uttag.

PHONES/OUTPUT uttaget kan också användas som en stereoutgång.

Genom att ansluta detta till ingången på en keyboard-förstärkare, stereoanläggning, mixer eller bandspelare kan Du återge ljudet och spela in Ditt framförande till den yttre utrustningen.

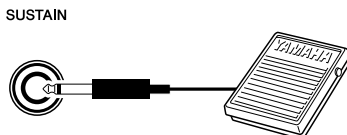
#### **⚠ VARNING**

- Undvik att lyssna med hörlurar på hög volym och under längre tidsperioder. Det kan orsaka skador med nedsatt hörsel som följd.

#### **⚠ FÖRSIKTIGT**

- För att förhindra skador på högtalare, ställ volymen på den yttre apparaten på minimum innan anslutningen göres. Nonchaleras denna varning kan det resultera i elstötar eller skador på utrustningen. Se också till att gradvis höja volymen medan man spelar på instrumentet och ställer önskad lyssningsnivå.

### Anslut fotkontakt (SUSTAIN uttag)



Sustain funktionen gör att Du kan få en naturligt utklingning av tonen genom att trampa på fotkontakten. Anslut en Yamaha FC4 eller FC5 fotkontakt till detta uttag för att hantera effekten.

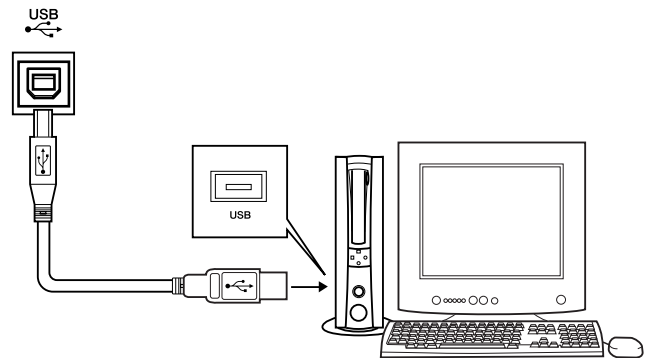
En FC5 fotkontakt medföljer DGX-505.

Ägare till DGX-305 kan separat anskaffa en FC5 fotkontakt om man vill ha tillgång till denna funktion.

#### **⚠ OBS**

- Se till att fotkontakten är ordentligt ansluten till SUSTAIN uttaget innan strömmen slås på.
- Se till att inte trampa ner pedalen medan strömmen slås på. Om så sker ändras polariteten för fotkontakten och dess funktion blir omkastad.

### Anslut till dator (USB anslutning)



Genom att ansluta USB uttaget på detta instrument till USB uttaget på en dator kan Du överföra data för framföranden och Song filer mellan apparaterna (sidan 80). För att kunna använda USB funktionen för dataöverföring måste Du göra följande:

- Anslut USB uttaget på datorn med USB uttaget på instrumentet med hjälp av en standard USB kabel.
- Installera USB MIDI drivrutinen i Din dator.

Installation av USB MIDI drivrutinen finns beskriven på sidan 85.

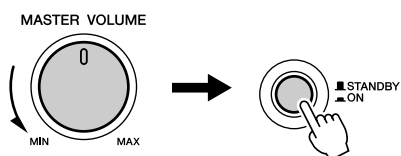
Med denna utrustning kan Du t ex använda Musicsoft Downloader mjukvaran som finns på den medföljande CD-ROM för att överföra Song:er från Din dator till instrumentets SmartMedia eller Flash minne.

#### **⚠ OBS**

- Se till att inhandla en högkvalitativ USB kabel i en musikaffär, databutik eller elvaruhus.

## Slå på strömmen

Vrid ner volymen med hjälp av [MASTER VOLUME] ratten till vänster och tryck [STANDBY/ON] knappen för att slå på strömmen. Strömmen slås av genom att man trycker knappen ännu en gång.



Backup data i Flash minnet (sidan 49) blir laddad till instrumentet när strömmen slås på. Om ingen backup data finns i Flash minnet återställs alla inställningar i instrumentet till ursprungliga fabriksinställningar när strömmen slås på.

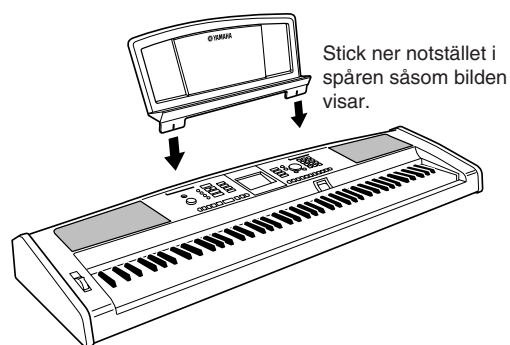
### **⚠ FÖRSIKTIGT**

- Även när strömbrytaren är i "STANDBY" position, flödar elektrisk ström genom instrumentet vid en minimal nivå. Se till att koppla ur nätadaptern ur vägguttaget och/eller ta ur batterierna ur instrumentet när Du inte använder instrumentet över längre period.

### **⚠ FÖRSIKTIGT**

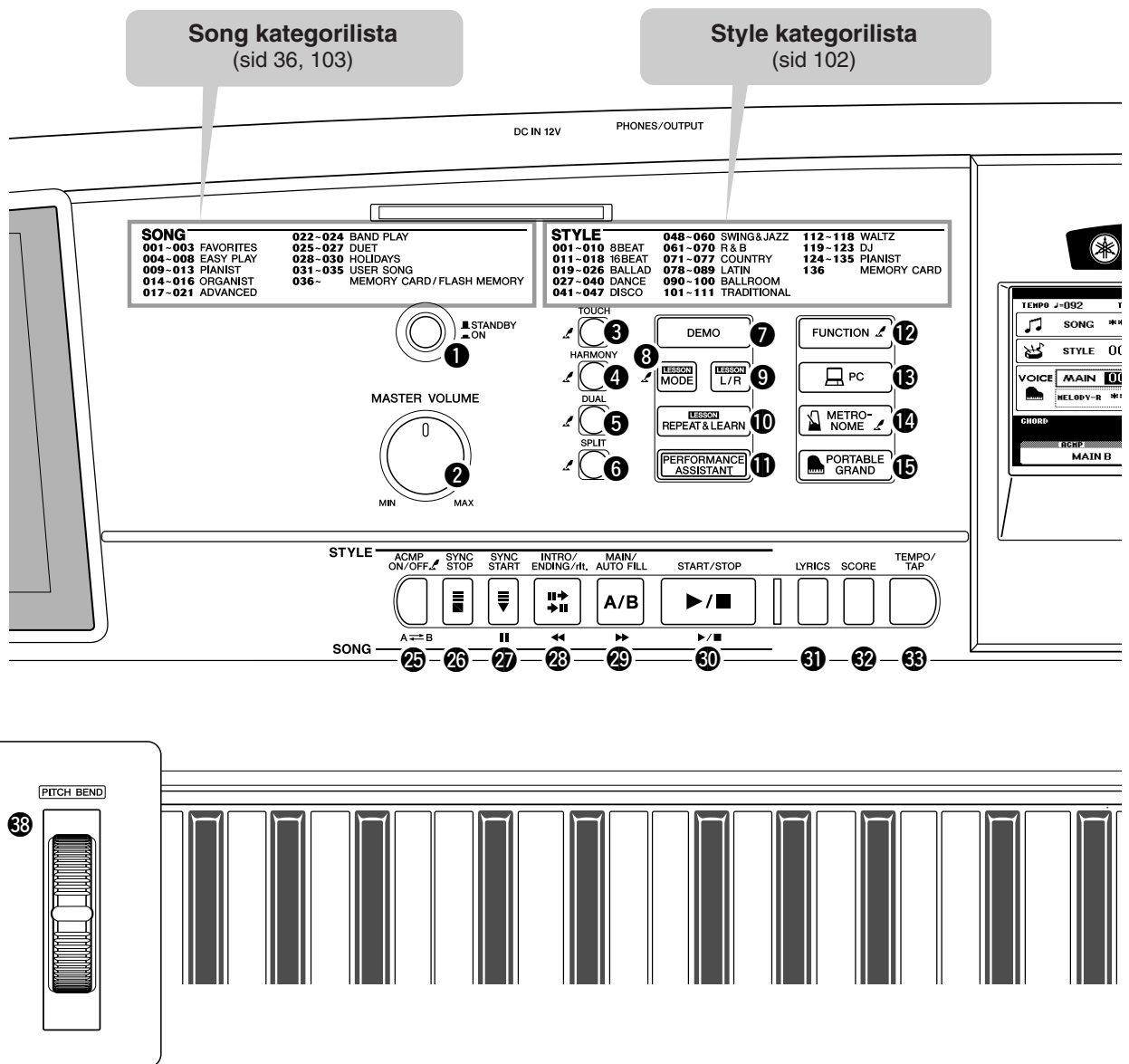
- Slå aldrig av strömförsörjningen när skrivning pågår eftersom data i instrumentet kan skadas eller förloras.

### ● Notställ



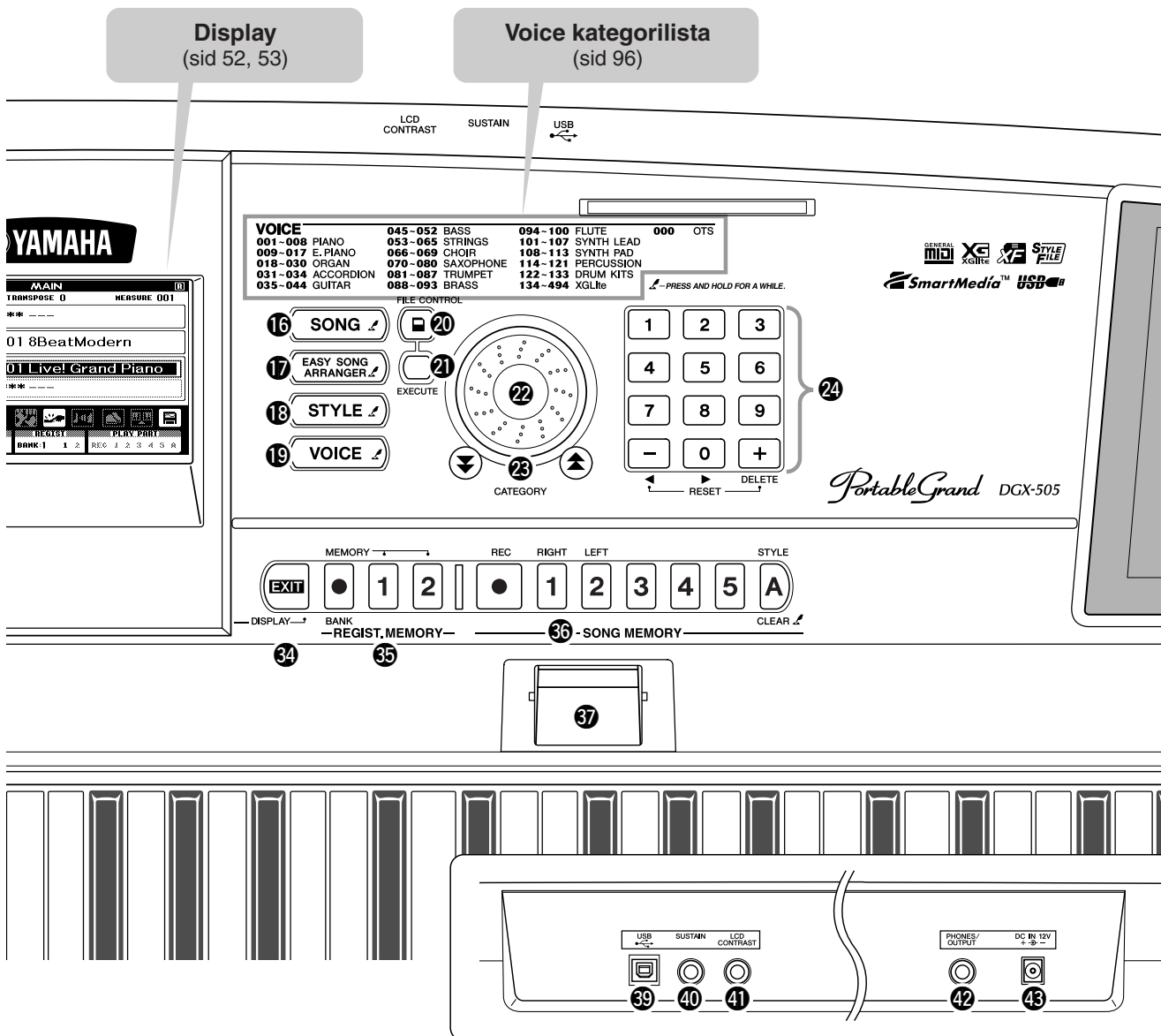


# Panelkontroller och anslutningar



## ■ Främre panel

- |   |  |
|---|--|
| 1 [STANDBY/ON] knapp ..... sid 13             | 15 [PORTABLE GRAND] knapp .....sid 27                              |
| 2 [MASTER VOLUME] kontroll ..... sid 13, 17   | 16 [SONG] knapp .....sid 35  |
| 3 [TOUCH] knapp ..... sid 57                  | 17 [EASY SONG ARRANGER] knapp .....sid 43                          |
| 4 [HARMONY] knapp ..... sid 31                | 18 [STYLE] knapp .....sid 29                                       |
| 5 [DUAL] knapp ..... sid 24                   | 19 [VOICE] knapp .....sid 23                                       |
| 6 [SPLIT] knapp ..... sid 25                  | 20 [FILE CONTROL] knapp .....sid 74                                |
| 7 [DEMO] knapp ..... sid 21                   | 21 [EXECUTE] knapp .....sid 74                                     |
| 8 [LESSON MODE] knapp ..... sid 40            | 22 Dataratt .....sid 51, 70  |
| 9 [LESSON L/R] knapp ..... sid 39             | 23 CATEGORY knappar [▲], [▼] .....sid 51, 70                       |
| 10 [LESSON REPEAT & LEARN] knapp ..... sid 42 | 24 Sifferknappar [0] – [9],<br>[+] och [-] knappar .....sid 51, 70 |
| 11 [PERFORMANCE ASSISTANT] knapp ..... sid 16 | 25 [ACMP ON/OFF] / [A ⇌ B] knapp .....sid 29, 65                   |
| 12 [FUNCTION] knapp ..... sid 52, 70          | 26 [SYNC STOP] knapp .....sid 33                                   |
| 13 [PC] knapp ..... sid 81                    | 27 [SYNC START] / [II] knapp .....sid 30, 66                       |
| 14 [METRONOME] knapp ..... sid 56             |  |



### ■ Bakre panel

- |   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| 28 [INTRO/ENDING/rit.] / [◀◀] knapp..... sid 30, 66 | 39 USB anslutning.....sid 12, 80  |
| 29 [MAIN/AUTO FILL] / [▶▶] knapp..... sid 31, 66    | 40 SUSTAIN uttag .....sid 12      |
| 30 [START/STOP] / [▶/■] knapp ..... sid 29, 35, 51  | 41 [LCD CONTRAST] ratt.....sid 53 |
| 31 [LYRICS] knapp..... sid 38                       | 42 PHONES/OUTPUT uttag.....sid 12 |
| 32 [SCORE] knapp..... sid 37                        | 43 DC IN 12V uttag .....sid 10    |
| 33 [TEMPO/TAP] knapp..... sid 21                    |                                   |
| 34 [EXIT] knapp..... sid 52                         |                                   |
| 35 REGIST. MEMORY                                   |                                   |
| [●] (MEMORY/BANK), [1], [2] knappar ..... sid 68    |                                   |
| 36 SONG MEMORY                                      |                                   |
| [REC], [1] – [5], [A] knappar ..... sid 46          |                                   |
| 37 Kortspringa (för SmartMedia)..... sid 11, 73     |                                   |
| 38 [PITCH BEND] hjul..... sid 27                    |                                   |



# Det lätta sättet att spela piano

Detta instrument är utrustat med en teknik — PERFORMANCE ASSISTANT — som assisterar Dig när Du spelar. Tack vare den kan Du spela tillsammans med en melodi och låta som en skicklig pianist (även om Du gör en massa misstag)! Du kan faktiskt spela vilken ton som helst och det kommer ändå att låta bra! Du kan t o m slå an en enda tangent och resultatet blir en vacker melodi. Så även om Du inte kan spela piano eller läsa en endaste not kan Du ha roligt med musiken.

Performance Assistant tekniken omfattar två typer — Chord och Melody.

- **Chord** ..... Välj denna typ när Du vill spela med båda händer. Du kommer att få ett välarrangerat resultat, oavsett vad Du spelar.
- **Melody**..... Med denna typ kan Du spela melodin med ett enda finger.

Börja med att prova Chord typen och prova sedan Melody typen. Hemligheten bakom Performance Assistant teknikens förmåga att omvandla slumpvis spelade toner till musik avslöjas på sidan 20. Roa Dig med att först prova funktionen och läs sedan om hur det går till.

## Chord Type — spela med båda händer

För att använda Performance Assistant teknikens Chord Type måste Du spela en Song som inkluderar ackordsdata.

### 1 Tryck [SONG] knappen.

Song:ens nummer och namn blir markerat. När Song är markerad i displayen kan Du använda dataratten eller andra väljarkontroller för att välja en annan Song.

#### OBS

- För detaljer kring ackord, se sidan 64.



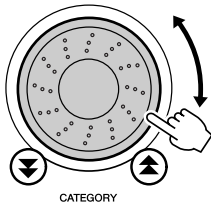
Song är markerad. Nummer och namn för aktuell vald Song visas här.

### 2 Välj en Song.

Vrid dataratten och iaktta de markerade Song namnen — i detta exempel väljer vi Song ”026 Twinkle Star”.

#### OBS

- MIDI Song:er som finns på den medföljande Accessory CD-ROM kan också överföras till instrumentet och användas med Performance Assistant tekniken.

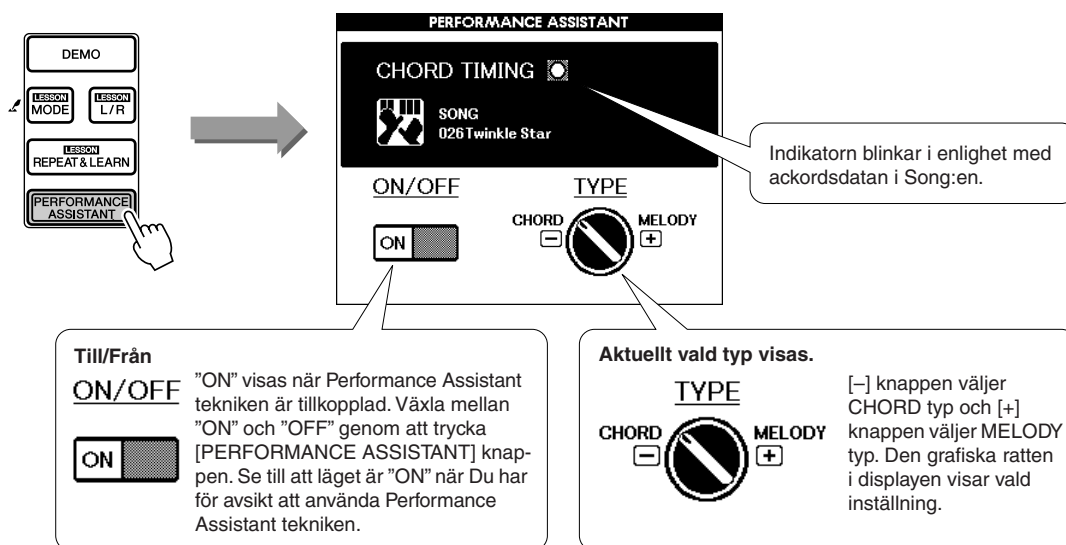


Den Song som visas här kommer att spelas.

### 3 Tryck [PERFORMANCE ASSISTANT] knappen.

PERFORMANCE ASSISTANT displayen visas.

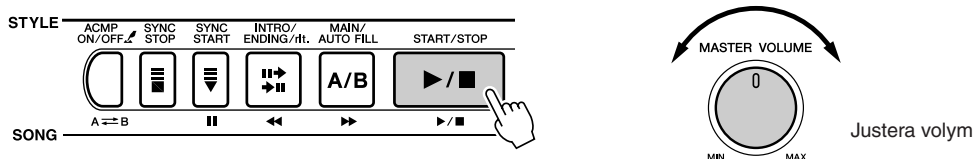
Displayen innehåller ikoner som visar om Performance Assistant tekniken är till eller från och om Chord eller Melody typ är valt. Tryck [PERFORMANCE ASSISTANT] knappen för att koppla funktionen till eller från. Använd [+] och [-] knapparna för att välja Chord eller Melody typ.



#### 4 Tryck [START/STOP] knappen.

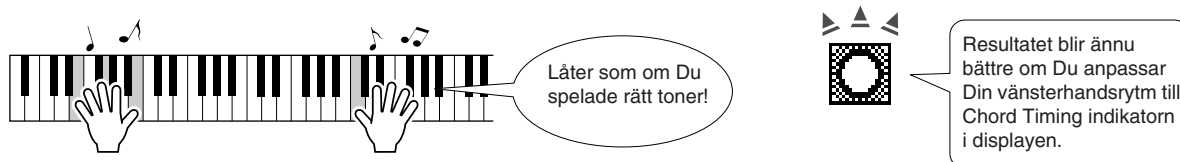
Uppspelning av Song börjar.

Använd [MASTER VOLUME] ratten för att ställa den totala volymen.



#### 5 Spela på klaviaturen.

Börja med att känna in rytmen i Song:en. Sedan, med Dina händer fördelade så som visas i illustrationen, spela helt enkelt på klaviaturen alternerande med vänster och höger hand (vilka toner som helst).



Hur låter det? Tack vare Performance Assistant teknikens Chord Type får Du ett acceptabelt resultat oavsett vilka tangenter Du slår ner!

Därefter, prova de tre spelmetoder som illustreras nedan. Olika spelsätt ger olika resultat.

- Spela med vänster och höger hand samtidigt — typ 1.



- Spela med vänster och höger hand samtidigt — typ 2.



- Spela alternerande med vänster och höger hand — typ 3.



Så snart Du känner för det, prova att spela ackord med Din vänsterhand och melodi med Din högra...eller någon annan kombination.

Song uppspelningen stoppar automatiskt när melodin spelats till slut. Du kan också stoppa uppspelningen när som helst genom att trycka [START/STOP] knappen.

## Melody Type — Spela med ett finger

Med hjälp av samma Song, prova att spela melodin med bara ett enda finger.

För att använda Performance Assistant tekniken Melody Type måste Du spela en Song som inkluderar melodidata.

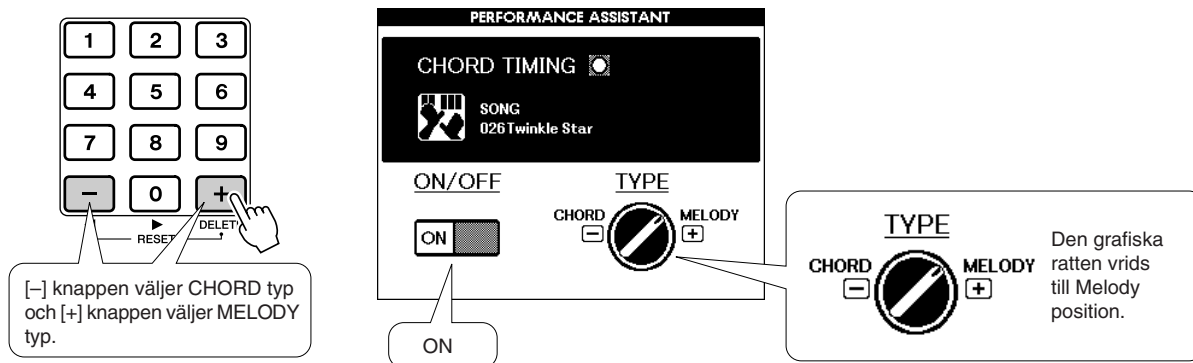
- Om Du fullgjort stegen på föregående sidor, gå direkt till steg 2 nedan.  
• Om Du vill använda Melody före Chord Type, genomför steg 1 – 3 på sid 16 och fortsätt sedan från steg 2 nedan.

### OBS

- Tryck [EXIT] knappen om Du vill återgå till MAIN display.

### 2 Tryck [+] knappen.

Detta växlar till Performance Assistant teknikens Melody Type. Den grafiska ratten i displayen vrids och indikerar den nya inställningen. Se till att ON/OFF ikonen står på ON.



### 3 Tryck [START/STOP] knappen.

Eftersom Melody Type har valts kommer Song:ens melodi inte att ljuda. Du får istället roa Dig med att spela den själv (steg 4).



### 4 Spela på klaviaturen.

Börja med att känna in rytmen i Song:en. Slå sedan an en tangent med ett högerhandsfinger i takt med musiken. Du kan spela vilken tangent som helst.



Hur låter det? Du kan spela melodin med ett enda finger tack vare Performance Assistant teknikens Melody Type!

Song uppspelningen stoppar automatiskt när melodin spelats till slut.

Du kan också stoppa uppspelningen när som helst genom att trycka [START/STOP] knappen.

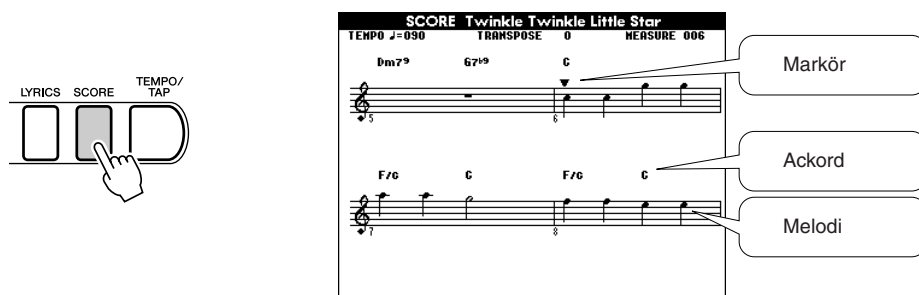
Tryck [PERFORMANCE ASSISTANT] knappen när Du vill lämna Performance Assistant tekniken.

## Utnyttja noter med Melody Type

Om Du vill spela med korrekt melodirytmer eller spela ad-lib fraser, utnyttja notvisningen i displayen.

### Visa noter

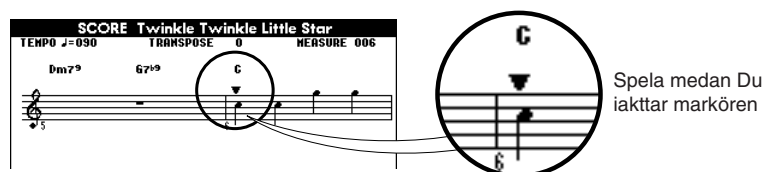
Efter att ha utfört stegen 1 – 3 på föregående sida, tryck [SCORE] knappen. Noter för melodin visas.



## ■ Noter är praktiska när ...

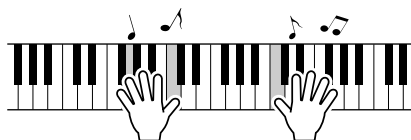
### ● När Du vill spela rytmiskt korrekt

Använd noterna när Du skall spela en melodi Du inte känner till. Under uppspelningen kommer markören att indikera den korrekta positionen. Om Du slår an en tangent varje gång markören visas över en not kommer Du att kunna spela musiken med sin korrekta melodirytmer.



### ● När Du vill spela jazziga ad-lib fraser

När Du använder Performance Assistant teknikens Melody Type och spelar på klaviaturen under ett mellanspel i melodin, kommer jazziga\* ad-lib fraser att skapas automatiskt. Till exempel, takterna 048 till 055 i melodin ”003 Don’t Know Why” utgör ett mellanspel i melodin. Prova att skapa fria fraser (ad-lib) under detta mellanspel.



### \* Spela med jazzkänsla

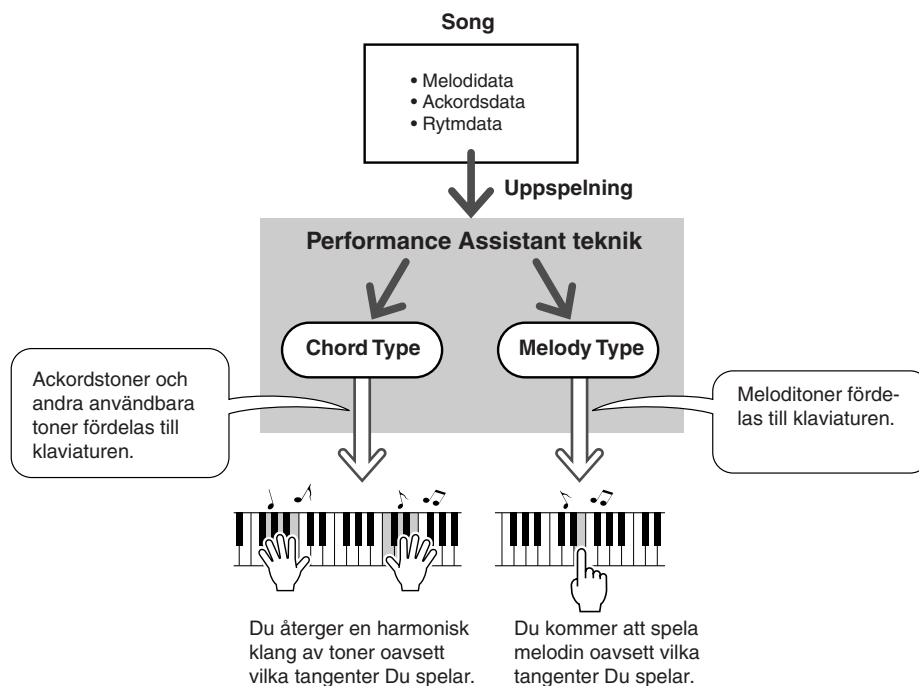
Du kan spela vilka tangenter som helst. Börja att spela en ton i taget med höger hands fingrar i följd: tumme → pekfinger → långfinger. Spela sedan en enkel skala (t ex do-re-mi...) inklusive svarta tangenter och med varierat anslag. När Du vant Dig att spela på detta sätt, lägg till vänster hand. Spela ackord (flera toner) med vänster hand omväxlande med vad Du spelar i höger hand.

Du kan när som helst stoppa Song uppspelningen genom att trycka [START/STOP] knappen.

— Hemligheten bakom Performance Assistant tekniken —

## Hur musik skapas av slumpmässiga toner

När Du använder Chord Type, läser Performance Assistant tekniken ackordsdata från Song:en och fördelar enbart toner som kommer att ”fungera” i det aktuella ögonblicket på klaviaturen. I Melody Type läge läses Song:ens melodidata och fördelar lämplig ton (-er) till den tangent (-er) Du spelar, så att Du kan spela melodin genom att slå an vilken tangent som helst. För att återgå till Chord Type, eftersom ackorden i en melodi ändras hela tiden, kommer olika toner och ackord att återges även om Du upprepat slår an samma tangenter.



### ● Song:er som kan användas med Performance Assistant tekniken

När Chord Type valts kan Performance Assistant tekniken bara användas med Song:er som inkluderar ackordsdata. På samma sätt, när Melody Data valts fungerar Performance Assistant tekniken bara med Song:er som innehåller melodidata. För att finna en Song som innehåller den data som krävs, välj först Song och tryck sedan [SCORE] knappen. Om ackord visas i displayen (sidan 19) när Du trycker [SCORE] knappen kan Du använda Chord Type. Om melodin visas i displayen (sidan 19) när Du trycker [SCORE] knappen kan Du använda Melody Type.

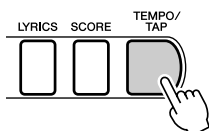
### ● Externa Song:er och Performance Assistant tekniken

Utöver instrumentets interna Song:er kan de 70 Song:er som finns på den medföljande Accessory CD-ROM (sidan 84) användas med Performance Assistant tekniken. En lista över de MIDI Song:er som är med på Accessory CD-ROM finns på sidan 103.

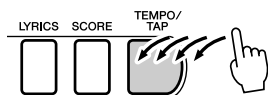
Song:er (MIDI-filer) som laddas ner från Internet kan också användas med Performance Assistant tekniken under förutsättning att de innehåller den ackords- och/eller melodidata som krävs. Överför de Song-filer Du önskar från Din dator till instrumentets Flash minne eller till ett SmartMedia minneskort (tillbehör) (sidan 82).

## Ändra Song tempo

När Du använder Performance Assistant tekniken, eller om Du i andra situationer skulle uppleva att tempot känns för snabbt eller för långsamt för Dig, kan detta ändras enligt önskan. Tryck [TEMPO/TAP] knappen. Tempo visas i displayen och Du kan använda dataratten, [+] och [-] knapparna eller sifferknapparna [0] – [9] för att ställa tempot till vilket värde som helst mellan 032 och 280 fjärdedelsslåg per minut.



Du kan också ställa tempot genom att helt enkelt slå an [TEMPO/TAP] knappen i önskat tempo — 4 gånger för taktarter i fyrtakt och 3 gånger för taktarter i tretakt. Du kan ändra tempot under pågående Song uppspelning genom att slå an knappen endast två gånger.



Du kan återgå till standardtempot genom att samtidigt trycka [+] och [-] knapparna.

När Du är klar med tempoinställningen, tryck [EXIT] knappen för att återgå till MAIN display.

## Spela Demo Song

Du kan använda Performance Assistant teknikens Chord Type med demonstrationsmusiken (Melody Type kan inte användas).

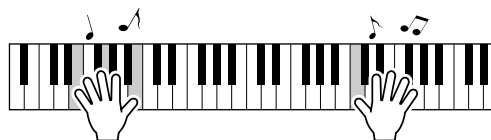
### 1 Tryck [DEMO] knappen.

Demo displayen som introducerar några av instrumentets funktioner visas och demonstrationsmelodin börjar spela. Lyssna till några av de fantastiska instrumentljud som finns!

### 2 Prova att spela på klaviaturen.

Efter att demonstrationsmelodin spelat en stund visas följande display.

Detta indikerar att funktionen för Performance Assistant tekniken nu är inkopplad och Du kan börja spela tillsammans på klaviaturen.



Efter en stund kommer Performance Assistant funktionen att automatiskt kopplas bort, vilket indikeras i displayen.

Demonstrationsmelodin repeteras automatiskt efter att den spelat klart.

Du kan när som helst stoppa demouppspelningen genom att trycka [START/STOP] knappen.

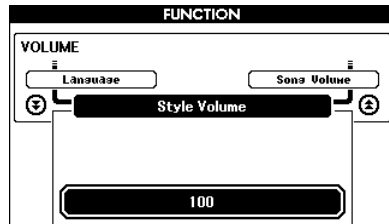
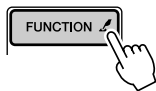
#### OBS

- Standardspråket för displayen är engelska, men Du kan också växla till japanska — se sid 22. Växlingen blir aktiv nästa gång Du väljer Demo display.

# Ändra språk för displayen

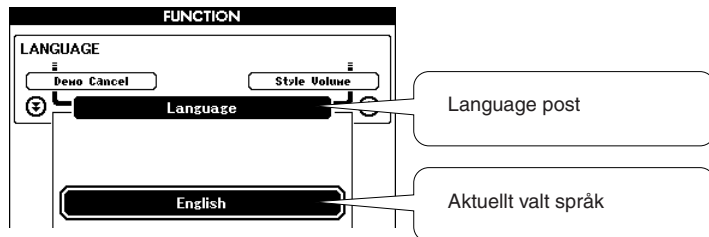
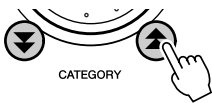
Med detta instrument är det möjligt att välja engelska eller japanska som språk i displayen. Displayens standardspråk är engelska, men om Du byter till japanska kommer sångtexter, filnamn, demodisplay och en del meddelanden att visas på japanska.

## 1 Tryck [FUNCTION] knappen.



## 2 Tryck en CATEGORY knapp upprepade gånger tills "Language" posten visas.

Det aktuella språk som valts kommer att anges nedanför "Language" posten. När den är markerad kan Du använda [+] och [-] knapparna för att välja språk enligt önskan.



## 3 Välj språk för displayen.

[+] knappen väljer engelska och [-] väljer japanska. Om Du byter till japanska kommer sångtexter, filnamn, demodisplay och en del meddelanden att visas på japanska. Övriga displayer blir på engelska.

## 4 Tryck och håll nere [FUNCTION] knappen längre än en sekund.

Språkvalet blir nu lagrat i det interna Flash minnet så att det ligger kvar även om strömmen slås av.

## 5 Tryck [EXIT] för att återgå till MAIN display.



# Pröva att spela olika instrumentljud

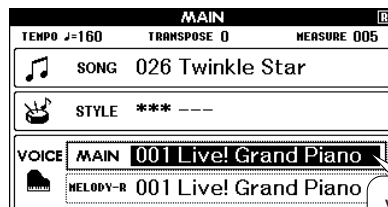
Utöver piano, orgel och andra ”standard” klaviaturinstrument, har detta instrument ett stort utbud av ljud som inkluderar gitarr, bas, stråkar, sax, trumpet, trummor och rytminstrument, ljudeffekter ... ett enormt utbud av musikaliska ljud.

## Välj och spela ett ljud — MAIN

Denna procedur väljer det huvudsakliga ljud Du spelar på klaviaturen. I terminologin för DGX-505/305 kallar vi detta ”Main Voice”.

### 1 Tryck [VOICE] knappen.

Nummer och namn för VOICE-MAIN ljudet blir markerat i MAIN display. Du kan nu använda dataratten eller andra kontroller för att välja ett annat ljud.



VOICE-MAIN nummer och namn blir markerat. Aktuellt valt ljud visas.

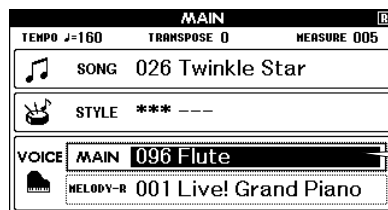
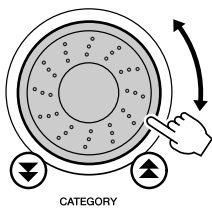
#### OBS

- Om Du trycker och håller nere [VOICE] knappen längre än en sekund visas en ljudlista. Du kan sedan välja ljud från denna lista.

### 2 Välj det ljud Du vill spela med.

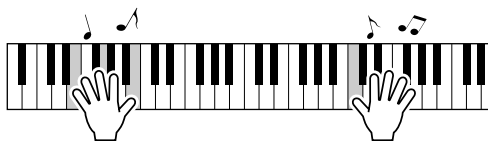
Vrid dataratten medan Du iakttar det markerade ljudnamnet. De tillgängliga ljuden kommer att väljas och visas i tur och ordning. Det ljud som väljes här kommer att bli Main Voice.

I detta exempel, välj 096 Flute ljud.



Välj 096 Flute

### 3 Spela på klaviaturen.



Prova att välja och spela en rad andra ljud.

## Spela två ljud samtidigt — DUAL

Du kan välja ett andra ljud som kommer att återges tillsammans med Main Voice när Du spelar på klaviaturen. Det andra ljudet kallar vi för "Dual Voice".

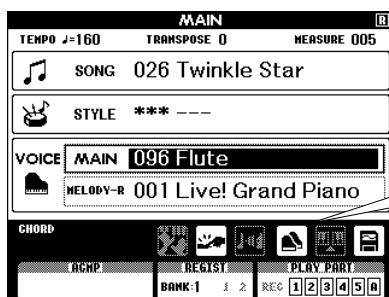
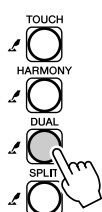
### 1 Tryck [DUAL] knappen.

[DUAL] knappen kopplar till och från det andra ljudet.

När det är tillkopplat visas en Dual Voice ikon i displayen. Det aktuella Dual Voice som är valt kommer att ljuda tillsammans med Main Voice när Du spelar på klaviaturen.

**OBS**

- Dual Voice funktionen kan inte användas i samband med Song Lesson (sidan 39).



Dual Voice ikon

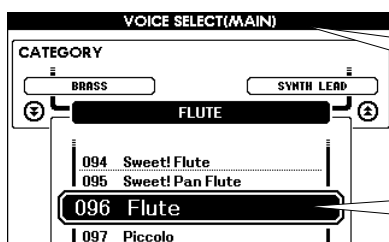


### 2 Tryck och håll [VOICE] knappen längre än en sekund.

Håll [VOICE] knappen tryckt tills en ljudlista som nedan visas.



Håll längre än en sekund

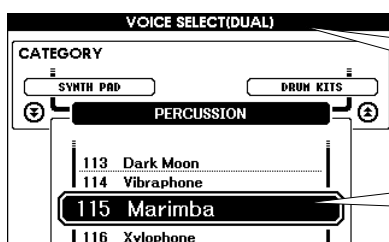


Display för val av Main Voice

Aktuellt valt Main Voice är markerat

### 3 Tryck [VOICE] knappen ännu en gång.

Display för val av Dual Voice kommer att visas.



Display för val av Dual Voice

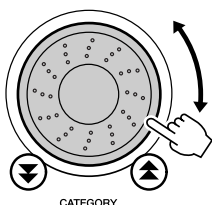
Aktuellt valt Dual Voice är markerat. Du kan nu använda dataratten för att välja annat Dual Voice.

### 4 Välj önskat Dual Voice.

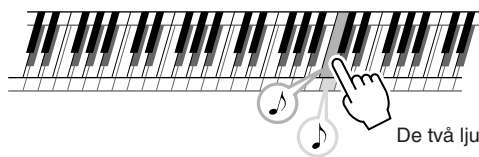
Iaktta det markerade Dual ljudet och vrid dataratten tills önskat ljud blir valt.

Det ljud som väljes här kommer att bli Dual Voice.

I detta exempel, prova att välja 114 Vibraphone ljud.



## 5 Spela på klaviaturen.



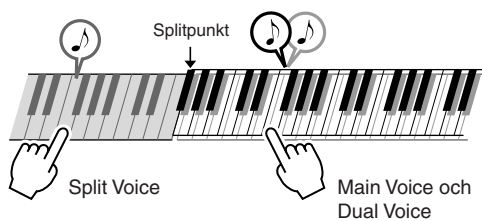
De två ljuden återges samtidigt.

Prova att välja och spela en rad andra Dual ljud.

Tryck [EXIT] knappen för att återgå till MAIN display.

## Spela olika ljud med vänster och höger hand — SPLIT

I splitläge kan Du spela olika ljud till vänster och höger om klaviaturens ”splitpunkt”. Main och Dual Voice kan spelas till höger om splitpunkten, och det ljud som spelas till vänster om splitpunkten kallar vi för ”Split Voice” i DGX-505/305. Inställningen för splitpunkten kan ändras enligt önskan (sidan 59).

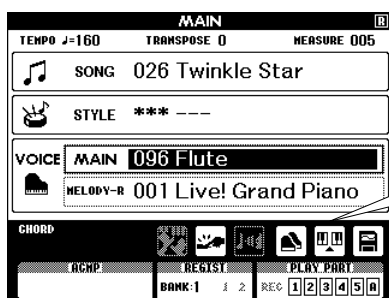
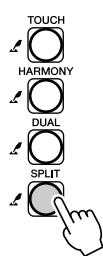


## 1 Tryck [SPLIT] knappen.

[SPLIT] knappen kopplar till och från splitljudet. När det är tillkopplat visas en Split Voice ikon i displayen. Det aktuella Split Voice som är valt kommer att ljuda till vänster om splitpunkten när Du spelar på klaviaturen.

### OBS

- Split Voice funktionen kan inte användas i samband med Song Lesson (sidan 39).



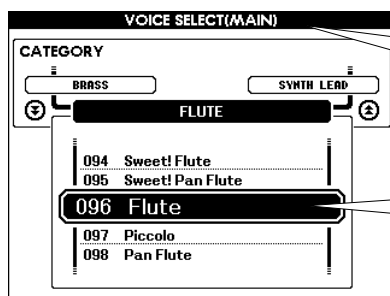
Split Voice ikon

## 2 Tryck och håll [VOICE] knappen längre än en sekund.

Håll [VOICE] knappen tryckt tills en ljudlista som nedan visas.



Håll längre än en sekund

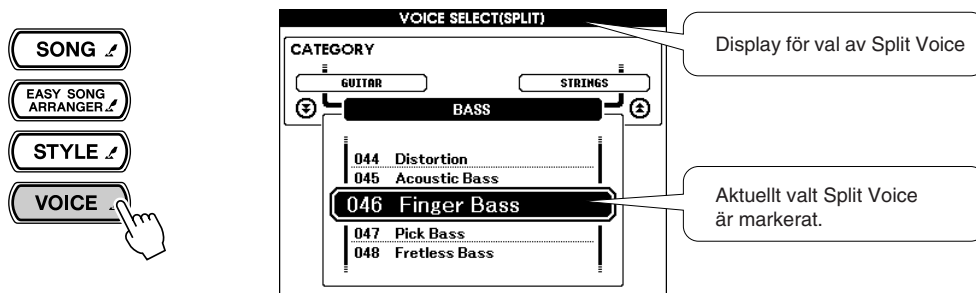


Display för val av Main Voice

Aktuellt valt Main Voice är markerat

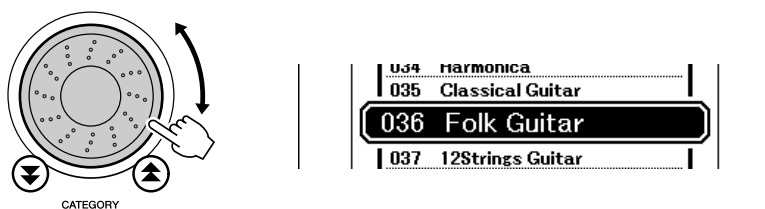
### 3 Tryck [VOICE] knappen ytterligare två gånger.

Display för val av Split Voice kommer att visas. Split Voice är markerat och därför kan Du använda dataratten för att välja ett annat Split Voice.

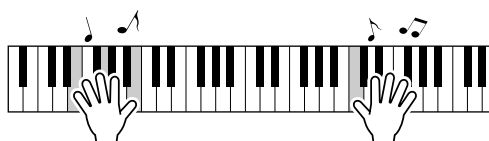


### 4 Välj önskat Split Voice.

Iaktta det markerade Split ljudet och vrid dataratten tills önskat ljud blir valt. Det ljud som väljes här kommer att bli Split Voice vilket kan spelas till vänster om splittpunkten på klaviaturen. I detta exempel, prova att välja 036 Folk Guitar ljud.



### 5 Spela på klaviaturen.



Prova att välja och spela en rad andra Split ljud.

Tryck [EXIT] knappen för att återgå till MAIN display.

## Spela med Grand Piano ljudet

När Du bara vill spela piano, behöver Du bara trycka en endaste knapp.

### Tryck [PORTABLE GRAND] knappen.

”001 Live! Grand Piano” ljudet blir valt.



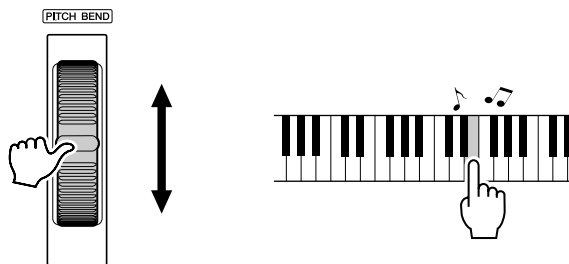
#### OBS

- När Du trycker [PORTABLE GRAND] knappen kommer alla inställningar utom anslagskänsligheten att kopplas bort. Dual och Split ljud blir också bortkopplade så att enbart Grand Piano ljudet kommer att återges och kan spelas över hela klaviaturen.

## Pitch Bend

Pitch Bend hjulet används för att göra mjuka tonhöjdsvariationer på de toner Du spelar på klaviaturen. Vrid hjulet uppåt för att höja tonhöjden och neråt för att sänka den.

Om Du använder denna funktion med ljud som t ex ”043 Overdriven” gitarr (sidan 23), kan Du skapa fantastiskt realistiska effekter likt de som sker när en gitarrist tänjer på strängen.

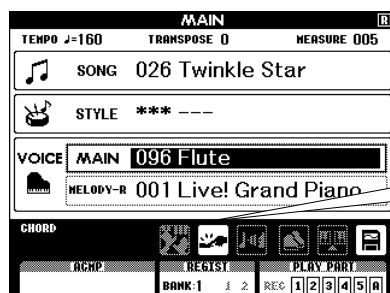
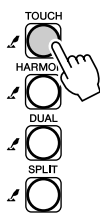


## Anslagskänslighet

När anslagskänsligheten är tillkopplad kan Du kontrollera tonernas volym med hur hårt Du slår an tangenterna — likt det som sker i ett riktigt piano för att skapa nyanser. Med anslagskänsligheten frånslagen återges samma volym oavsett hur hårt Du slår an tangenterna.

### Tryck [TOUCH] knappen.

[TOUCH] knappen kopplar till och från anslagskänsligheten. Anslagskänsligheten är normalt tillkopplad. När den är tillkopplad visas en ikon i displayen.



Ikon för anslagskänsligheten



#### OBS

- Känsligheten för Touch kan justeras i tre steg — sidan 57.



# Roliga ljud

Detta instrument inkluderar en rad olika trumset och unika ljudeffekter som Du kan använda t ex i underhållningssammanhang. Skratt, porlande bäckar, reaplan, spöklika effekter och mycket annat. Dessa ljud kan vara ett roligt sätt att höja stämningen på festen.

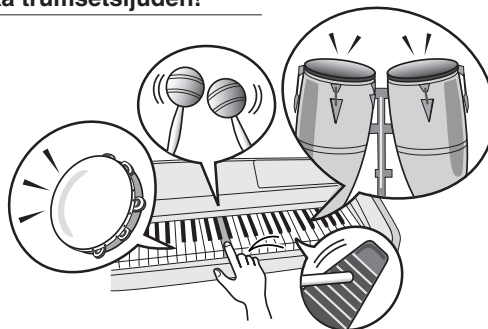
## Trumset

Trumset är en samling av trummor och rytminstrument. När Du väljer en violin eller annat vanligt musikinstrument för t ex Main Voice, återger alla tangenterna ljudet av samma violin, bara med olika tonhöjd. Om Du emellertid väljer ett trumset för Main Voice återger varje enskild tangent ljud av olika trummor och rytminstrument.

### ◆ Procedur för att välja trumset → (se steg 1 och 2 på sidan 23)

- 1 Tryck [VOICE] knappen från MAIN display.
- 2 Använd dataratten för att välja "122 Standard Kit 1".
- 3 Prova varje tangent och roa Dig med de olika trumsetsljuden!

Glöm inte de svarta tangenterna! Du hör en triangel, maracas, bongos, trummor ... ett omfattande utbud av trummor och rytminstrumentljud. För detaljer kring instrumenten som ingår i trumseten (ljud nummer 122 – 133), se "Lista över trumset" på sidan 100.

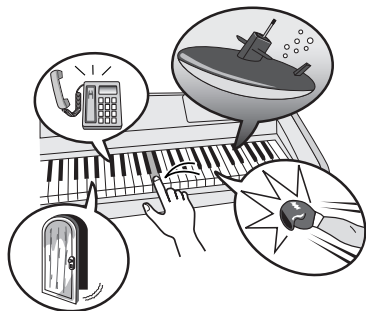


## Ljudeffekter

Ljudeffekterna ingår i ljudgruppen för trumset (ljud nummer 132 och 133). När något av dessa ljud väljes får Du möjlighet att återge en rad olika ljudeffekter på klaviaturen.

### ◆ Procedur för att välja ljudeffekter → (se steg 1 och 2 på sidan 23)

- 1 Tryck [VOICE] knappen från MAIN display.
- 2 Använd dataratten för att välja "133 SFX Kit 2".
- 3 Prova varje tangent och roa Dig med de olika ljudeffekterna!



När Du provar de olika tangenterna kommer Du att höra ljud av ubåt, telefonsignal, en gnisslande dörr och andra festliga effekter. "132 SFX Kit 1" inkluderar åska, rinnande vatten, skratt, hundskall och annat.

En del tangenter har inte fördelats något ljud och kommer därför att vara tysta.

För detaljer kring ljuden som ingår i SFX kit ljuden (ljud nummer 132 – 133), se "SFX Kit 1" och "SFX Kit 2" i "Lista över trumset" på sidan 100.





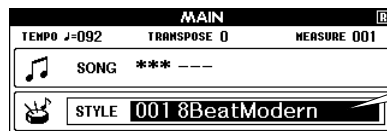
# Automatiskt ackompanjement

Detta instrument inkluderar en funktion med automatiskt ackompanjement som spelar en passande "style" (rytm + bas + ackord) när Du spelar ackord med Din vänsterhand. 135 olika kompstilar som täcker ett stort omfång av olika musikgenre finns att tillgå (se sidan 102 för en komplett lista över Style). Här skall vi förklara hur Du kan använda det automatiska ackompanjementet.

## Spela med ackompanjementsautomatik — STYLE

### 1 Tryck [STYLE] knappen.

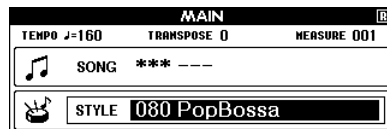
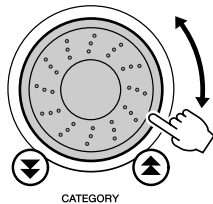
Aktuellt Style nummer och namn blir markerat. Du kan nu använda dataratten för att välja önskad Style.



Nummer och namn för aktuell Style visas här.

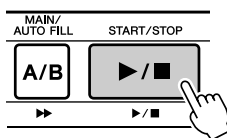
### 2 Välj en Style.

Använd dataratten för att välja en Style. I detta exempel, prova att välja "080 PopBossa" kompstilen.



### 3 Tryck [START/STOP] knappen.

Enbart trummorna för den valda kompstilen börjar spela.



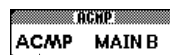
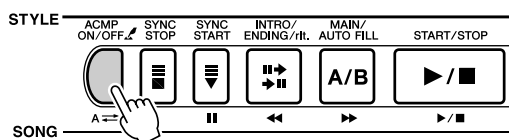
Style rytmen startar!

### 4 Tryck [START/STOP] knappen igen.

Style rytmen stoppar.

### 5 Tryck [ACMP ON/OFF] knappen.

Detta kopplar in det automatiska ackompanjementet. Kontrollera att "ACMP" visas i displayen.



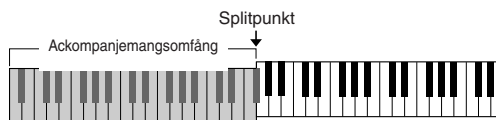
"ACMP" visas när ackompanjementsautomatiken är inkopplad.

#### OBS

- Eftersom Style nummer 112 och Pianist kategorins stilar (124 – 135) inte har någon rytmstämma, kommer inget ljud att höras om Du startar enbart rytmackompanjement. För att spela med dessa kompstilar måste Du koppla in det automatiska ackompanjementet och spela på klaviaturen så som beskrivs på sidan 33 (bas och ackordsackompanjement kommer att ljuda).

● **När ackompanjemangsautomatiken är inkopplad ...**

Vänsterhandssektionen på klaviaturen blir nu ”ackompanjemangsomfånget” inom vilket Du kan spela ackorden för musikens ackompanjemang.



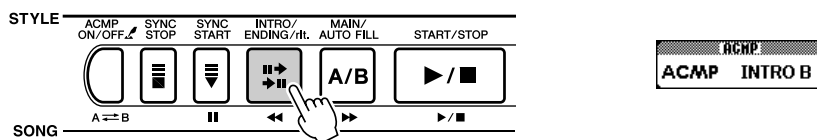
Om Du nu trycker [START/STOP] knappen kommer enbart uppspelning av trummorna att starta. Om Du därefter spelar ett ackord inom ackompanjemangsomfånget kommer även bas och ackordsackompanjemang att återges. Du kan starta Style uppspelning på ett antal olika sätt — se sidan 33.

**OBS**

- Ackompanjemangsomfånget på klaviaturen kan väljas enligt önskan genom att ändra splitpunkten (sidan 59).

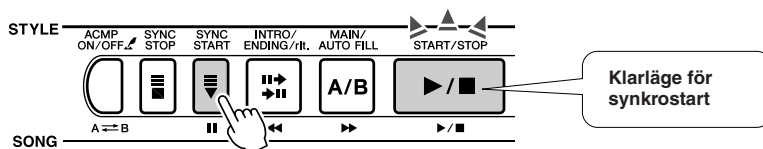
**6 Tryck [INTRO/ENDING/rit.] knappen.**

”INTRO A” eller ”INTRO B” kommer att visas i displayen. Style uppspelningen kommer att starta med en introduktion som sedan kommer att leda vidare till MAIN A respektive MAIN B ackompanjemangsmönster.



**7 Tryck [SYNC START] knappen.**

[START/STOP] knappen kommer att blinka, vilket indikerar att klarläge för synkrostart är aktiverat.



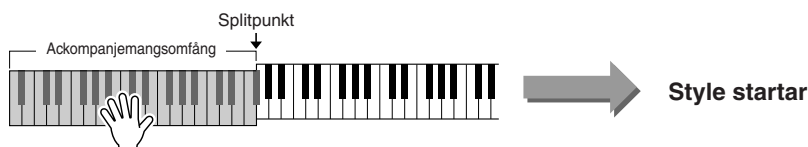
● **Klarläge för synkrostart innebär ...**

När klarläge för synkrostart är aktiverat kommer Style uppspelningen att starta så snart Du spelar ett ackord inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen. Du kan koppla bort klarläget för synkrostart genom att trycka på [SYNC START] knappen ännu en gång.

**8 Starta Style uppspelningen genom att spela ett ackord inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen.**

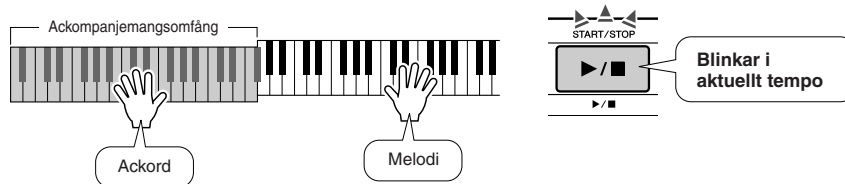
Osäker på hur man spelar ackord? Inga problem! Detta instrument klarar av att spela ackord även om Du bara spelar en enda tangent — se sidan 61 för detaljerade instruktioner kring hur man spelar ackord.

Det finns t o m ett ”uppslagsverk” — Dictionary — som visar Dig hur man spelar olika ackord (sidan 63).



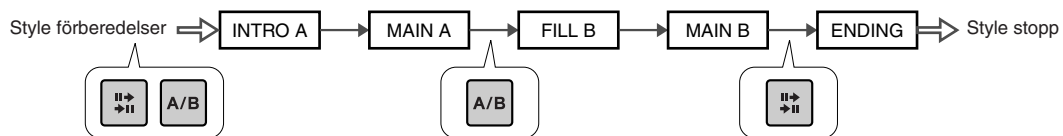
## 9 Spela tillsammans med kompstilen.

Spela en melodi med Din högerhand samtidigt som Du med Din vänsterhand spelar ackord inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen. [START/STOP] knappen blinkar i takt med aktuellt tempo (rött på första slaget, blått på övriga).



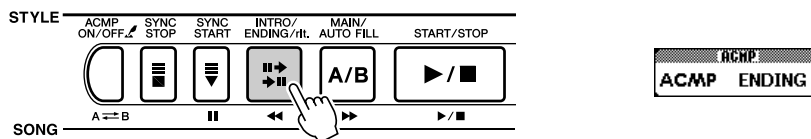
Varje kompstil har två grundmönster — MAIN A och MAIN B. Om Du trycker [MAIN/AUTO FILL] knappen under uppspelning, spelas ett fill-in och därefter växlar uppspelningen till det andra MAIN mönstret.

- Ett exempel på hur Du kan tänkas spela ett mönster:



## 10 Tryck [INTRO/ENDING/rit.] knappen för att avsluta.

Style uppspelningen stoppar efter ett passande avslutningsmönster.



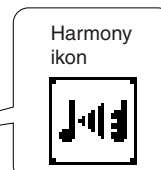
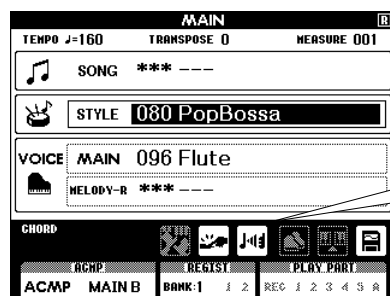
## Harmony

Denna funktion adderar harmoniska toner till Main Voice.

När Du trycker [HARMONY] knappen för att koppla in denna funktion, kommer en lämplig Harmony typ för det aktuellt valda Main Voice att automatiskt väljas. 26 olika Harmony typer finns tillgängliga. Du kan välja en annan Harmony typ genom att följa den procedur som beskrivs nedan. Effekten av och speltekniken för varje Harmony typ kan variera — se lista över Harmony typer på sidan 104 för detaljer.

## 1 Tryck [HARMONY] knappen.

[HARMONY] knappen kopplar till och från Harmony funktionen. När Harmony är tillkopplat visas Harmony ikonen i displayen.



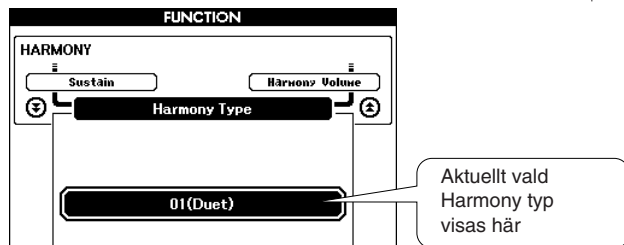
**OBS**

- Harmony kan inte kopplas till eller från i samband med Song Lesson.

## 2 Tryck och håll [HARMONY] knappen längre än en sekund.

FUNCTION display visas.

Harmony Type posten och aktuellt vald Harmony typ visas. Använd dataratten för att välja en annan Harmony typ.

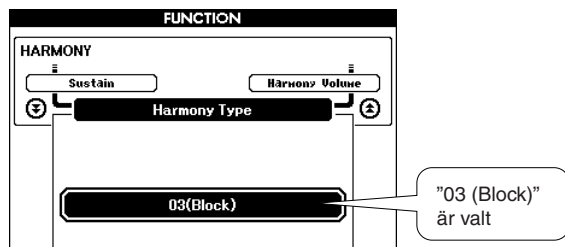
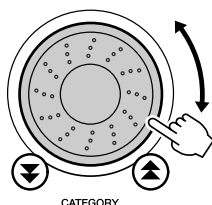


**OBS**

- Du kan också välja Harmony typ efter att ha tryckt [FUNCTION] knappen (sidan 70).

## 3 Välj en Harmony typ.

Vrid dataratten för att välja en Harmony typ från 01 till 26. Välj "03 (Block)" för detta exempel.



**OBS**

- Harmony typerna 01 – 05 fungerar bara i kombination med det automatiska ackompanjementet. Harmoniska toner, baserade på det ackord som spelas inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen, adderas automatiskt till den melodistämman som spelas i höger hand.
- Harmony typerna 06 – 26 fungerar även om det automatiskt ackompanjementet är frånkopplat. Efter steg 4, prova att spela med dessa Harmony typer efter att ha kontrollerat informationen i listan över Harmony typer på sidan 104.

## 4 Tryck [EXIT] knappen.

Detta tar Dig tillbaka till MAIN display.

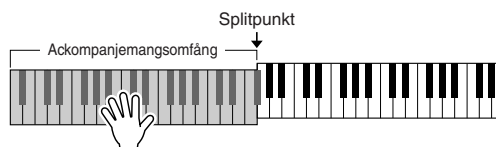
## 5 Genomför stegen 1, 2, 3 och 5 på sidan 29.

Kontrollera att "ACMP" visas i displayen. Om "ACMP" inte visas, tryck [ACMP ON/OFF] knappen.



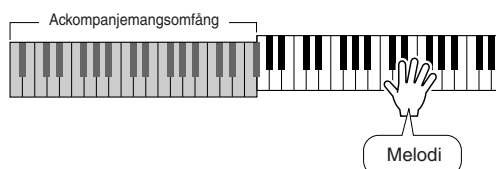
## 6 Spela ett ackord inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen.

Style uppspelning startar.



## 7 Spela på klaviaturen.

Harmoniska toner kommer att adderas till den melodistämman Du spelar i högerhandssektionen på klaviaturen.



**OBS**

- Harmony funktionen producerar ringa eller ingen effekt på trumset eller ljudeffekter. Använd Harmony effekten för instrumentljud med specifik tonhöjd.

## Olika sätt att starta och stoppa Style uppspelning

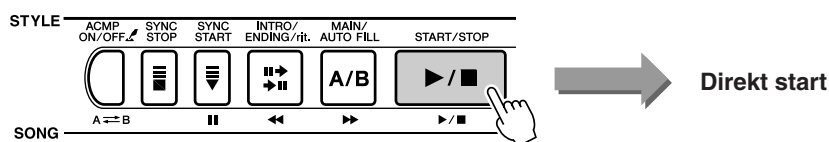
### ■ Sätt att starta Style uppspelning .....

Det finns fyra olika sätt att starta uppspelning av Style, beskrivna nedan. I alla fallen måste Du koppla in det automatiska ackompanjementet med hjälp av [ACMP ON/OFF] knappen innan Du verkligen startar Style uppspelningen.

Oavsett vilken metod Du använder kan Du trycka [INTRO/ENDING/rit.] innan Du startar uppspelningen, för att på så sätt börja Ditt framförande med en introduktion som automatiskt växlar till MAIN sektion så snart den spelat klart.

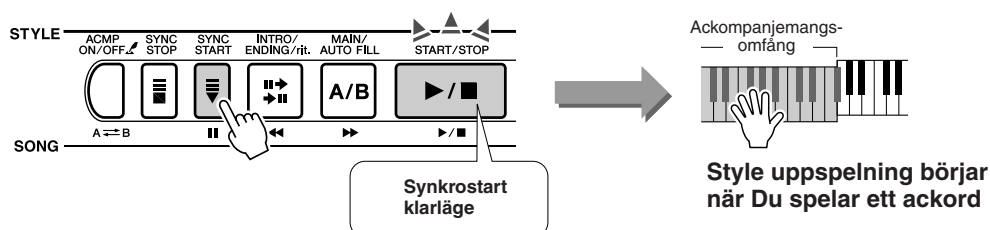
#### ● Direkt start

Tryck [START/STOP] knappen för att börja med uppspelning av enbart trummor för den valda kompstilen. Bas och ackord börjar spela så snart Du spelar ett ackord inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen.



#### ● Ackordsstart

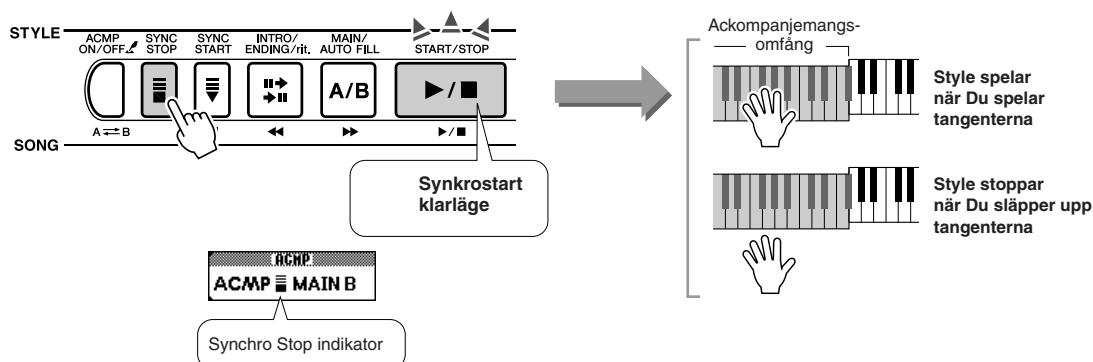
Tryck [SYNC START] knappen och [START/STOP] knappen börjar blinka, vilket indikerar att "klarläge" för synkrostart är aktiverat. Kompstilen börjar spela så snart Du spelar ett ackord inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen.



#### ● Synchro Stop

När denna funktion är vald kommer ackompanjementet att spela enbart så länge Du spelar ett ackord inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen. Style uppspelningen stoppar när Du släpper upp tangenterna.

Tryck [SYNC STOP] knappen. Klarläge för synkrostart blir aktiverat och [START/STOP] knappen börjar blinka. Style uppspelningen börjar så snart Du spelar ett ackord inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen, men stoppar (och klarläge för synkrostart blir åter aktiverat) så snart Du släpper upp tangenterna i vänsterhanden. Style uppspelning pågår m o bara så länge Du verkligen spelar inom klaviaturens ackompanjemangsomfång.



Tryck [SYNC STOP] knappen för att koppla bort Synchro Stop läget.

● **Tap start**

Du kan göra en inräkning i önskat tempo för att starta kompet. Slå helt enkelt an [TEMPO/TAP] knappen i det tempo Du vill ha — 4 gånger för musik i fyrtakt och 3 gånger för musik i tretakt — och den valda kompstilen börjar spela i det anslagna tempot.

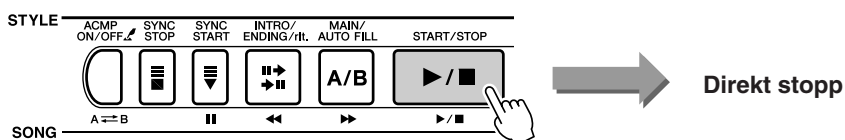


■ **Sätt att stoppa Style uppspelning .....**

Följande tre metoder kan användas för att stoppa Style uppspelning.

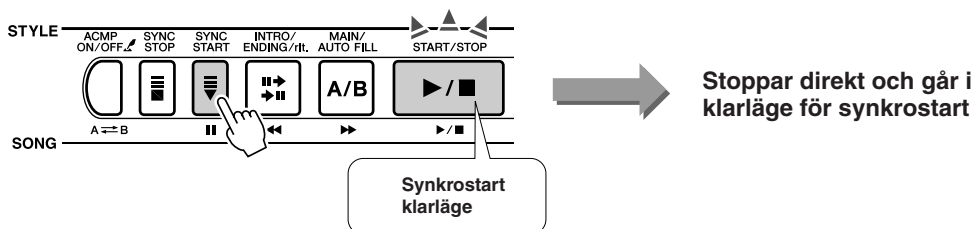
● **Direkt stopp**

Uppspelningen stoppar så snart Du trycker [START/STOP] knappen.



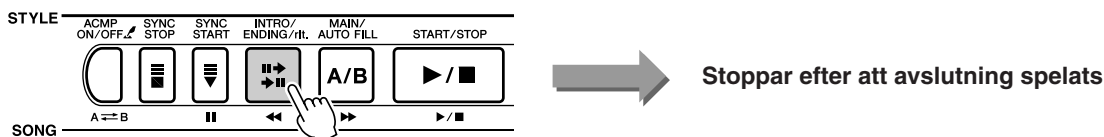
● **Stoppa och aktivera synkrostart läge**

Om Du trycker [SYNC START] knappen under Style uppspelning kommer uppspelningen att stoppas och klarläge för synkrostart blir aktiverat ([START/STOP] knappen kommer att blinka).



● **Spela Ending och stoppa**

Tryck [INTRO/ENDING/rit.] knappen för att spela Ending sektionen. Uppspelningen stoppas när det avslutande mönstret spelat klart.



Om Du trycker [INTRO/ENDING/rit.] knappen ännu en gång (medan avslutningsmönstret spelar) erhålles ett ritardando (tempot blir gradvis långsammare).

■ **Ändra ljud .....**

I samband med Style uppspelning blir det ljud Du spelar på klaviaturen det aktuellt valda Main/Dual/Split ljudet. Välj på vanligt sätt ett lämpligt ljud att kombinera med den Style Du använder (sidan 23).



# Använd Song

Detta instrument har 30 inbyggda melodier — Song — som Du helt enkelt kan roa Dig med att lyssna till eller använda med en rad andra finesser. Använder Song:erna med Lesson funktionerna som finns beskrivna på sidan 39, och Du har ett avancerat verktyg för att lära Dig såväl spelteknik som notläsning. De interna melodierna är emellertid inte de enda Du kan använda. Song:er som Du själv spelat in eller laddat ner från Internet kan också användas med många av instrumentets finesser.

Termen ”SONG” avser en datafil som innehåller såväl melodi som ackompanjemangsdata, det vi i dagligt tal brukar kalla en MIDI-fil.

## Välj och lyssna till en Song

Välj en Song efter att ha tagit en titt på Preset Song kategorilistan på sidan 36.

Om Du vill lyssna till en extern Song fil som överförs från en dator (036 – ), använd ”Media Select” funktionen (sidan 67) för att välja det media som innehåller den melodi Du vill lyssna till (Flash minne/SmartMedia) innan Du genomför de följande stegen.

### 1 Tryck [SONG] knappen.

Knappen lyser. Aktuell Song med nummer och namn blir markerad. Du kan nu använda dataratten för att välja en annan Song.



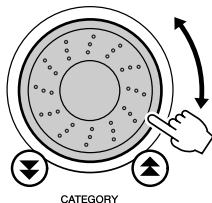
Aktuell Song med nummer och namn är markerad

#### OBS

- Du kan också trycka och hålla [SONG] knappen längre än en sekund och välja Song från den lista som då visas.

### 2 Välj en Song.

Vrid dataratten för att välja den Song Du vill lyssna till.



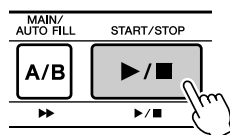
Den Song som visas här kan spelas

#### OBS

- Utöver dataratten kan Du också använda [+] och [-] knapparna eller sifferknapparna [0] – [9] för att välja Song direkt.

### 3 Lyssna till Song:en.

Tryck [START/STOP] knappen för att starta uppspelning av vald Song. Du kan när som helst stoppa uppspelningen genom att trycka [START/STOP] knappen igen.



Song startar!

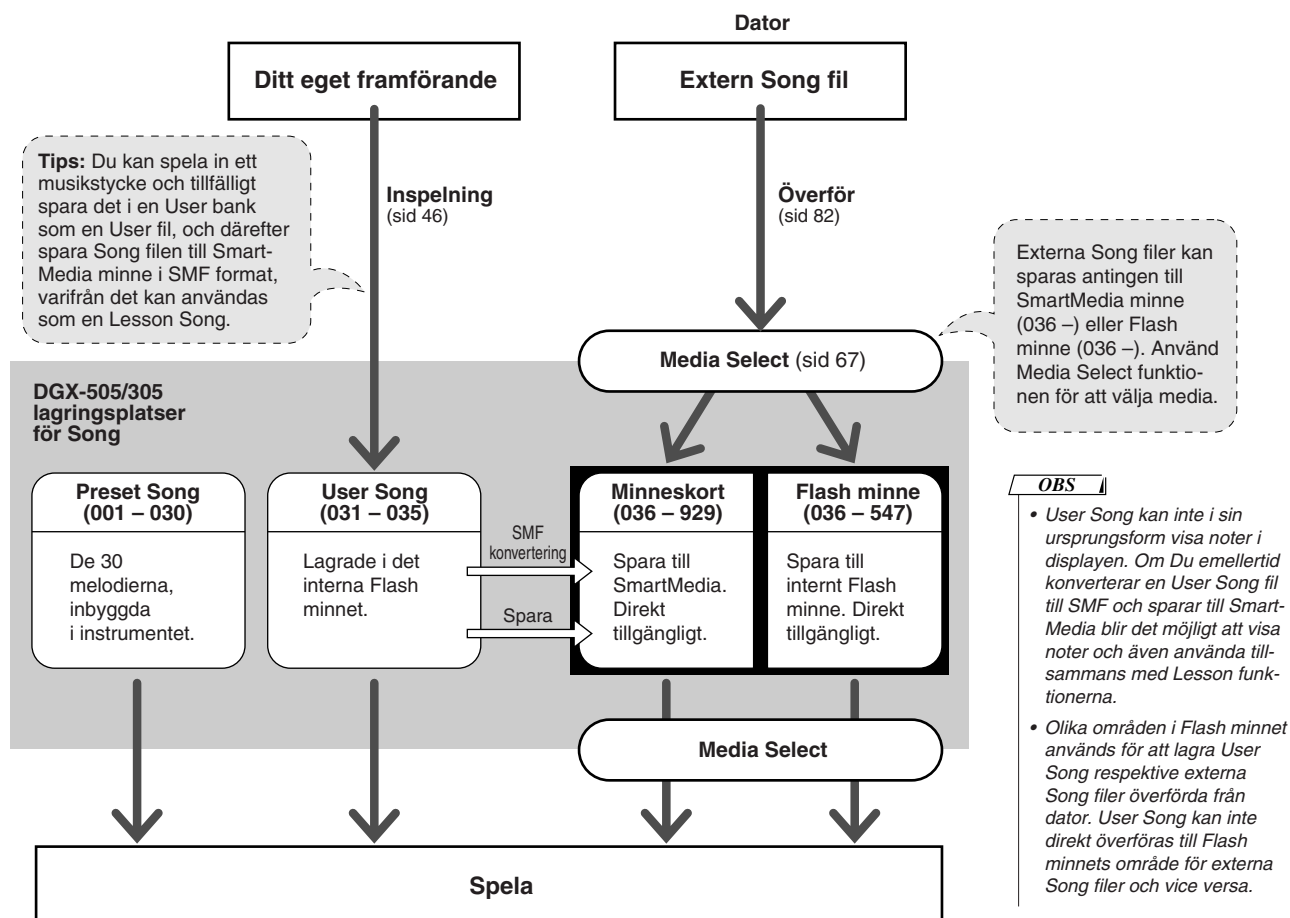
## Typer av Song

Följande tre typer av Song:er kan användas med DGX-505/305.

- **Preset Song (30 melodier inbyggda i instrumentet) ..... Song nummer 001 – 030.**
- **User Song (inspelningar av Dina egna framföranden) ..... Song nummer 031 – 035.**
- **Externa Song filer (Song data överförd från en dator\*) ..... Song nummer 036 – .**

\* Den medföljande Accessory CD-ROM inkluderar ett urval av 70 MIDI Song:er.  
Se sidan 82 för instruktioner kring hur man överför dessa till instrumentet.

De olika typerna av Song:er kan sparas till olika Song nummer. Diagrammet nedan visar processflödet i DGX-505/305 för att använda Preset Song, User Song och externa Song filer — från lagring till uppspelning.



### ● Preset Song kategorier

De 30 Preset Song:erna har organiserats i 8 kategorier för att göra det lättare att välja lämplig Song vid inläring. Konsultera denna tabell när Du skall välja Song.

Kategori	Nummer	Passande för ...
Favorites	001 – 003	Populärmusik för den som vill spela poplåtar.
Easy Play	004 – 008	Enkel högerhands melodi. Idealiskt för nybörjaren.
Pianist	009 – 013	Traditionell musik, arrangerad för piano. För den som vill spela i klassisk stil..
Organist	014 – 016	För den som är road av mäktiga orgelklanger.
Advanced	017 – 021	Mera fartfylld musik ... när det är dags att avancera från enhandsmusicerande.
Band Play	022 – 024	Långsamma ballader. Upplev att vara pianisten i ensemblen.
Duet	025 – 027	Melodier arrangerade för två händer.
Holidays	028 – 030	Melodier för alla som vill utöka sin repertoar.

## Visa noter för Song

Detta instrument kan visa noter för musiken.

Noter kan visas för de 30 interna Preset Song såväl som Song som sparats på SmartMedia eller i Flash minnet. Även om User Song i sin ursprungsform inte kan visa noter i displayen kan Du emellertid konvertera dessa till SMF (Standard MIDI File) och spara till SmartMedia varifrån det då blir möjligt att visa noter.

### 1 Välj en Song.

Följ steg 1 och 2 enligt proceduren beskriven på sidan 35.

### 2 Tryck [SCORE] knappen och ett enkelt notsystem visas.

Två typer av notsystem kan visas i displayen: melodistämman eller pianonoter. Dessa väljes alternerande varje gång [SCORE] knappen trycks.

Melodistämman

Pianonoter

Markör

Melodistämman

Ackord

Sångtext

#### OBS

- Såväl ackord som sångtext visas med melodistämman för Song som innehåller data för ackord och sångtext.
- Vid mycket sångtext kan denna komma att visas i två rader per takt.
- En del sångtext kan bli förkortad om vald Song har mycket text.
- I en del fall kan noterna bli lättare att läsa genom att man använder Quantize funktionen (sid 72).

#### OBS

- Sångtext visas inte i samband med pianonoter.

### 3 Tryck [START/STOP] knappen.

Song:en börjar spela. Den triangelformade markören rör sig över notsystemet för att indikera den aktuella positionen.

MAIN/AUTO FILL

START/STOP

A/B

SCORE Don't Know Why

TEMPO J=250 TRANSPOSE 0 MEASURE 006

E<sup>b</sup>/F B<sup>b</sup>M7 B<sup>b</sup>7

I wai-ted til I

## Visa sångtext

Om en Song innehåller data för sångtext kan sångtexten visas i displayen.

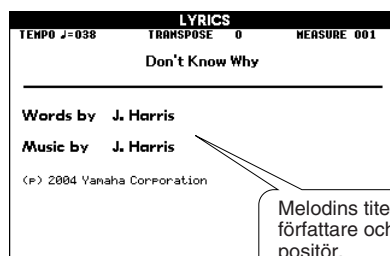
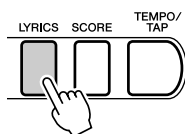
Om en Song inte innehåller data för sångtext kommer sådan inte att visas, även om man trycker [LYRICS] knappen.

### 1 Välj en Song.

Välj en Song mellan 001 – 003 genom att utföra stegen 1 och 2 beskrivna på sidan 35.

### 2 Tryck [LYRICS] knappen.

Titel, textförfattare och kompositör för Song:en kommer att visas i displayen.



#### OBS

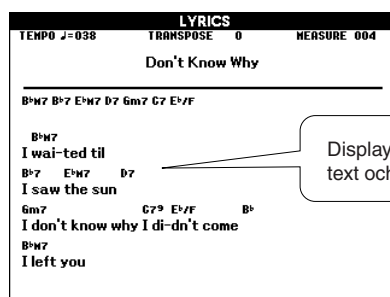
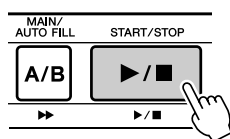
- Song:er nerladdade från Internet eller inköpta i handeln, inklusive filer i XF format (sid 6) är kompatibla med funktionen för att visa sångtext, under förutsättning att de är i Standard MIDI File format innehållande data för sångtext. Det kan förekomma filer där det inte är möjligt att visa sångtext.

#### OBS

- Om sångtext i displayen visas förvanskad, prova att ändra språk för displayen (sid 22).

### 3 Tryck [START/STOP] knappen.

Song:en spelas upp medan sångtext och ackord visas i displayen. Sångtexten blir markerad efterhand för att visa aktuell position i Song:en.



#### ■ Preset Song kan användas för att visa sångtext

Nummer	Namn
001	Don't Know Why (Jesse Harris)
002	My Favorite Things (From The Sound Of Music) (Oscar Hammerstein II/Richard Rogers)
003	Fly Me To the Moon (In Other Words) (Bart Howard)

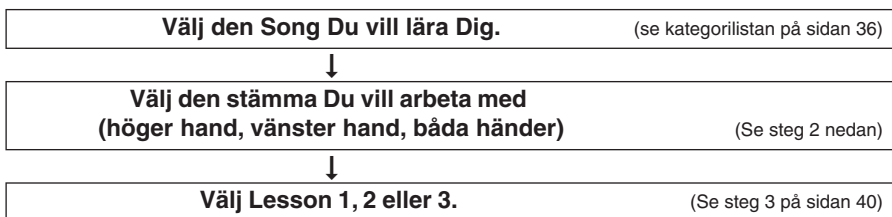


# Välj en Song för Lesson

## Yamaha Education Suite 4

Du kan välja vilken melodi som helst och använda den för att lära Dig spela vänster hand, höger hand eller båda händer samtidigt. Du kan också använda Song:er (endast SMF Format 0) nerladdade från Internet och sparade till Flash minne/SmartMedia. Under tiden Du lär Dig kan Du spela så långsamt Du önskar och Du kan t o m spela fel toner. Song uppspelningen kommer att sakta ner till en hastighet Du behärskar. Det är aldrig för sent att lära något nytt!

Lesson proceduren fungerar enligt följande:



### OBS

- [SCORE] knappen och [LYRICS] knappen fungerar inte i samband med Lesson.

- Lesson 1 ..... (Lär att spela rätt toner): Musiken kommer att vänta tills Du spelar rätt ton.
- Lesson 2 ..... (Lär att spela rätt toner i rätt melodiryt): Tempot för Song uppspelningen kommer att variera för att anpassas till den hastighet Du spelar i.
- Lesson 3 ..... (Lär att spela rätt toner i rätt tempo tillsammans med Song): Här kan Du verkligen finslipa Din teknik.

Song:er tillgängliga för Dina övningar är de som är i SMF Format 0 (sidan 76). När Du laddar ner Song:er från Internet kan Du behöva specificera vilka kanaler som skall spelas upp som höger/vänster hands stämmor för övningen (sidan 83).

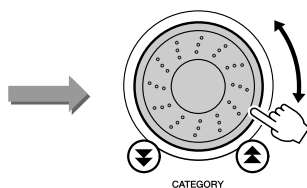
## Lesson 1: Waiting

### 1 Välj en Song för Din lektion.

Tryck [SONG] knappen från MAIN display så att Song nummer och namn markeras. Använd dataratten för att välja den Song Du vill använda för lektionen. Enligt listan på sidan 36 finns det en rad olika typer av Song. För detta exempel, välj "011 Londonderr Air" från "PIANIST" kategorin (009 – 013).

### OBS

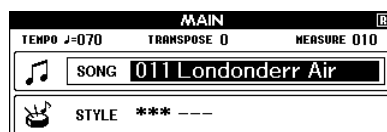
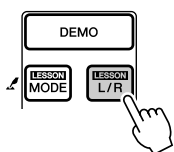
- Song numren 004 – 008 (enkla melodier) är avsedda för högerhandslektioner och kan inte användas för att lära vänster eller båda händer.



Normalt visas "R" (Right = höger hand) uppe i högra hörnet i MAIN display. Du kan starta en högerhandslektion genom att helt enkelt trycka [LESSON MODE] knappen.

### 2 Välj den stämma Du vill öva.

Tryck [LESSON L/R] knappen för att välja den stämma Du vill öva. Varje gång Du trycker [LESSON L/R] knappen väljes stämmorna i tur och ordning: höger hand → vänster hand → båda händer → höger hand ... Den aktuellt valda stämman anges i övre högra hörnet i displayen.

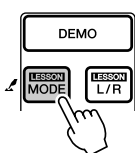


Välj "R" för högerhands lektion, "L" för vänsterhands lektion eller "LR" för lektion med båda händer.

### 3 Använd [LESSON MODE] knappen för att välja Lesson 1.

Tryck [LESSON MODE] knappen för att välja Lesson 1.

Varje gång Du trycker [LESSON MODE] knappen väljes lektionslägena i tur och ordning: Lesson 1 → Lesson 2 → Lesson 3 → Off → Lesson 1 .... Aktuellt valt läge anges i övre högra hörnet i displayen.



Vad visningen här betyder:

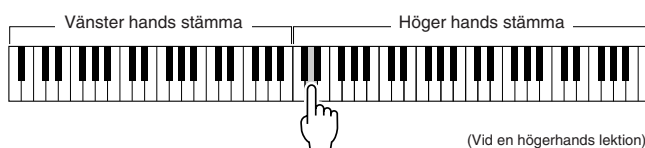
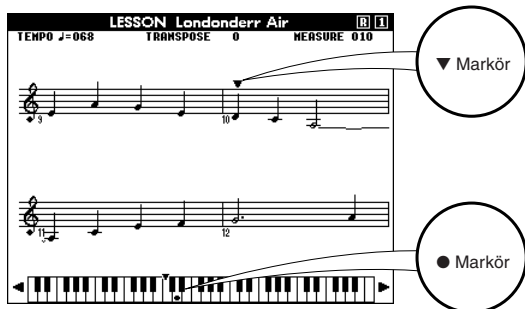
	Höger hand	Vänster hand	Båda händer
Lesson 1	R1	L1	LR1
Lesson 2	R2	L2	LR2
Lesson 3	R3	L3	LR3

**OBS**

- När Du växlar lektionslägen visas för ett kort ögonblick en förklaring kring den valda lektionen innan lektionen startar.
- Om notvisningen inte är klar när förklaringen avslutas, kommer ett meddelande om att preparering pågår att visas tills noterna är klara.

### Song uppspelning startar automatiskt när Du väljer Lesson 1.

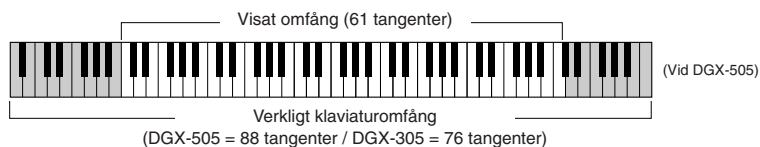
Spela tonen som visas omedelbart under den triangelformade markören (▼). Punkten på den grafiska klaviaturen indikerar den tangent Du måste slå an för att spela denna ton. Så snart Du spelar rätt ton kommer markören att flytta till nästa ton som skall spelas. Song:en väntar på Dig tills Du spelar rätt ton.



(Vid en högerhands lektion)

#### ● Omfördela klaviaturen till vänster eller höger.

Det dolda ( ) omfånget för klaviaturen kan göras synligt genom att trycka [+] eller [-] knappen.



61 tangenter av klaviaturumfånget visas i displayen. DGX-505 har i verkligheten 88 tangenter medan DGX-305 har 76 tangenter. I en del melodier som innehåller mycket höga eller låga toner kan det hända att dessa faller utanför det visade omfånget och syns därför inte i displayen. I sådana fall visas en ”over” indikator till vänster eller höger om den grafiska klaviaturen. Använd [+] eller [-] knappen för att omfördela klaviaturen åt vänster eller höger så att Du kan se tonerna (● markören kommer att visas på de avsedda tangenterna i displayen). Toner som verkligen faller utanför klaviaturumfånget kan inte användas av Lesson funktionen.

## ■ Se hur Du klarade det.....



När Lesson Song spelat klart kommer Ditt framförande att betygssättas i fyra nivåer: OK, Good (= Bra), Very Good (= Mycket Bra) eller Excellent (= Utmärkt). "Excellent" är följaktligen det högsta betyget.

Betygssättningen kommer att visas så snart Du spelat klart hela musikstycket. Efter att betyget visats startar lektionen om igen från början. Tryck [START/STOP] knappen för att lämna Lesson läget och återgå till MAIN display.

### OBS

- Funktionen för betygssättningen kan kopplas bort via FUNCTION och Grade posten (sid 72).

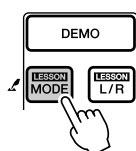
Så snart Du behärskar Lesson 1, gå vidare till Lesson 2.

## Lesson 2: Your Tempo

**1** Välj Song och den stämma Du vill öva (steg 1 och 2 på sidan 39).

**2** Tryck [LESSON MODE] knappen två gånger för att starta Lesson 2.

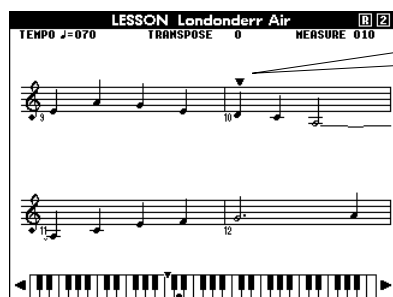
Varje gång Du trycker [LESSON MODE] knappen väljes lektionslägena i tur och ordning: Lesson 1 → Lesson 2 → Lesson 3 → Off → Lesson 1 ...



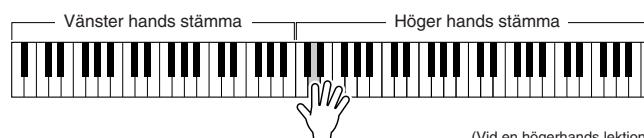
Ikoner som representerar vald stämma och lektion visas i övre högra hörnet av displayen. I detta fall indikerar ikonerna "R2" att lektion 2 för höger hand valts.

Song uppspelning startar automatiskt när Lesson 2 valts.

Den triangelformade markören visas i notdisplayen och kommer att flytta sig för att indikera aktuell ton i melodin. Försök spela tonerna i korrekt melodirytme. Efter hand som Du lär Dig spela de rätta tonerna i rätt melodirytme kommer tempot att öka tills Du slutligen spelar i melodins originaltempo.



Spela medan Du följer notmarkören



(Vid en högerhands lektion)

Betygssättningen kommer att visas så snart Du spelat klart hela musikstycket. Tryck [START/STOP] knappen för att lämna Lesson läget och återgå till MAIN display.

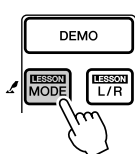
Så snart Du behärskar Lesson 2, gå vidare till Lesson 3.

## Lesson 3: Minus One

**1** Välj Song och den stämma Du vill öva (steg 1 och 2 på sidan 39).

**2** Tryck [LESSON MODE] knappen tre gånger för att starta Lesson 3.

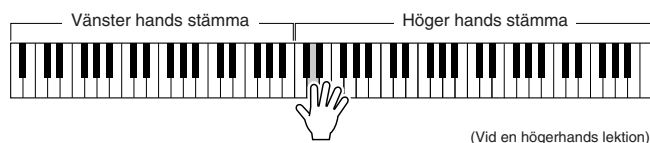
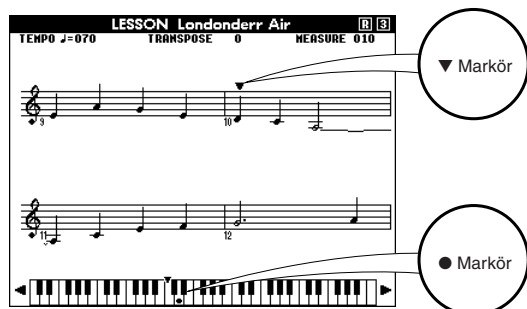
Varje gång Du trycker [LESSON MODE] knappen väljes lektionslägena i tur och ordning: Lesson 1 → Lesson 2 → Lesson 3 → Off → Lesson 1 ...



Ikoner som representerar vald stämma och lektion visas i övre högra hörnet av displayen. I detta fall indikerar ikonerna "R3" att lektion 3 för höger hand valts.

Song uppspelning startar automatiskt när Lesson 3 valts.

Song kommer att spelas upp i normalt tempo, minus den stämma Du valt att spela. Spela med samtidigt som Du lyssnar till musiken. Markörerna i noter och på klaviatur i displayen kommer indikera vilka toner som skall spelas.



(Vid en högerhands lektion)

Betygssättningen kommer att visas så snart Du spelat klart hela musikstycket.

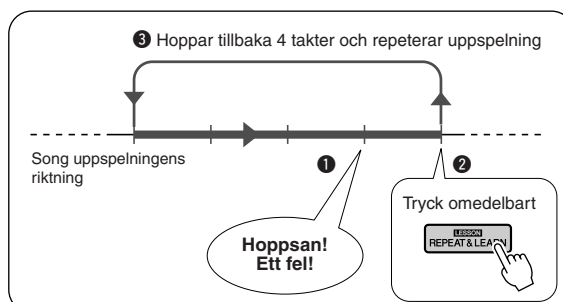
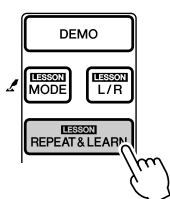
Tryck [START/STOP] knappen för att lämna Lesson läget och återgå till MAIN display.

## Övning ger färdighet — Repeat and Learn

Använd denna funktion när Du vill spela om ett avsnitt Du spelade fel, eller repeterande öva ett avsnitt som Du tycker är svårt.

Tryck [LESSON REPEAT & LEARN] knappen under lektionen.

Positionen i Song kommer att gå tillbaka fyra takter från den position vid vilken Du tryckte knappen, och uppspelningen kommer att börja efter en tacts inräkning. Uppspelning kommer att fortsätta fram till den punkt vid vilken Du tryckte [LESSON REPEAT & LEARN] knappen och sedan hoppa tillbaka fyra takter och börja igen efter en inräkning. Denna process kommer att repeteras, så allt Du behöver göra när Du spelar fel är att trycka [LESSON REPEAT & LEARN] knappen för att få avsnittet repeterat tills Du spelar rätt.



**OBS**

- Du kan ändra antalet takter som Repeat & Learn funktionen skall hoppa tillbaka genom att trycka en sifferknapp [0] – [9] medan uppspelningen repeteras.

# Ändra Style för en Song

Utöver att varje Song spelar med en given kompstil kan Du med hjälp av Easy Song Arranger funktionen välja vilken annan kompstil som helst. Detta betyder att en Song som normalt är en ballad istället kan spelas som en bossa nova, en hip-hop, etc. Eftersom Song:er är kombinationer av en melodi och en kompstil kan Du skapa totalt annorlunda arrangemang genom att ändra den Style med vilken Song spelas. Du kan också ändra melodiljudet för Song och för klaviaturen och totalt förändra den musikaliska atmosfären.

## Använd Easy Song Arranger

### 1 Tryck [EASY SONG ARRANGER] knappen.

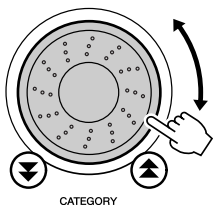
Song nummer och namn i EASY SONG ARRANGER display visas markerat. Du kan nu använda dataratten för att välja en annan Song.



Nummer och namn för aktuellt vald Song visas här.

### 2 Välj en Song.

Använd dataratten för att välja den Song Du vill arrangera. I detta exempel väljer vi "004 Down By The River".

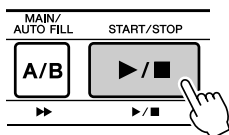


#### OBS

- Du kan inte använda Easy Song Arranger direkt med User Song (031 – 035), men Du kan konvertera User Song till SMF (Standard MIDI File) format och spara dem till SmartMedia minne (sidan 76) varifrån de kan användas med Easy Song Arranger funktionen.

### 3 Lyssna till Song:en.

Tryck [START/STOP] knappen för att starta uppspelning av Song:en. Gå vidare till nästa steg medan Song:en spelar.



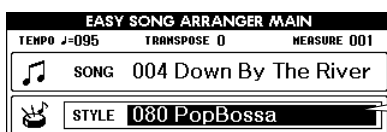
Song startar!

#### OBS

- När man använder Easy Song Arranger och spelar Song nummer 022 – 024 kommer melodispåret att tystas automatiskt och någon melodi ljuder inte. För att kunna höra melodispåret måste Du trycka SONG MEMORY knapparna [3] – [5].

### 4 Tryck [EASY SONG ARRANGER] knappen.

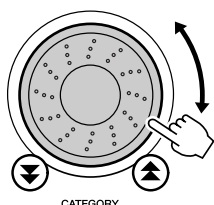
Nummer och namn för Style i EASY SONG ARRANGER display visas markerat. Du kan nu använda dataratten för att välja en annan Style.



Nummer och namn för aktuellt vald Style visas här.

## 5 Välj en Style.

Vrid dataratten och lyssna till hur Song:en låter med olika Style. När Du väljer olika Style kommer melodistämman att förbli oförändrad och det är bara kompet som förändras. När Du valt en lämplig kompstil, gå vidare till nästa steg medan Song:en ännu spelar (om Du stoppat Song, starta igen genom att trycka [START/STOP] knappen).



**OBS**

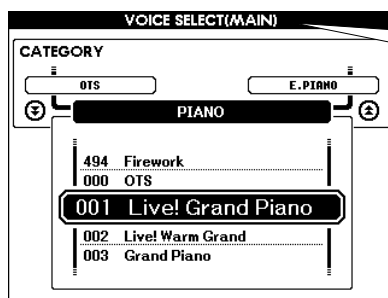
- Eftersom Easy Song Arranger använder Song data kan Du inte specificera ackord genom att spela inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen. [ACMP ON/OFF] knappen fungerar inte.
- Om taktarten för Song och Style är olika kommer taktarten för Song att användas.

## 6 Tryck och håll [VOICE] knappen längre än en sekund.

Håll [VOICE] knappen tills VOICE SELECT (MAIN) display visas.



Håll längre än en sekund



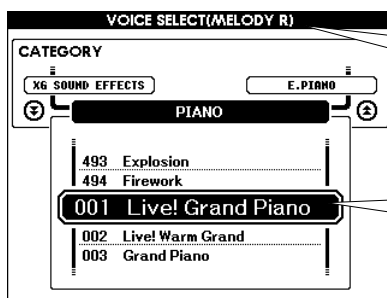
Varje gång Du trycker [VOICE] knappen visas Dual Voice, Split Voice, Melody R och Melody L i tur och ordning.

## 7 Tryck [VOICE] knappen tre gånger.

VOICE SELECT (MELODY R) visas så att Du kan välja Melody R ljudet.



Tryck tre gånger



VOICE SELECT (MELODY R) visas

Aktuellt valt melodiljud visas.

Varje gång Du trycker [VOICE] knappen kommer texten inom parentes i displayens rubrik att ändras: MAIN → DUAL → SPLIT → MELODY R → MELODY L → MAIN .... Med MAIN, DUAL och SPLIT displayer kan Du ändra ljuden för klaviaturen medan MELODY R och MELODY L displayer används för att ändra melodiljudet för Song.

## 8 Välj ett ljud.

Använd dataratten för att ändra melodiljud. När Du väljer olika melodiljud kommer musiken att förbli oförändrad och det är bara melodistämman ljud som förändras (om Du stoppat Song, starta igen genom att trycka [START/STOP] knappen).

Du kan spara Easy Song Arranger inställningarna till SmartMedia minne. Se sidan 78 för mer information.

**OBS**

- **Skilnaden mellan MELODY R och MELODY L ...**  
Song:er är en kombination av melodi och en automatisk ackompanjemangsstil. "Melodi" avser normalt höger hands stämma, men i detta instrument finns "melodi"-stämma för såväl höger som vänster hand. MELODY R är den melodistämman som spelas med höger hand och MELODY L är den melodistämman som spelas med vänster hand.



# Spela in Ditt eget framförande

Du kan spela in upp till 5 stycken egna framföranden och spara dem som User Song 031 till 035. Så snart Dina framföranden sparats som User Song kan de konverteras till SMF (Standard MIDI File) format och sparas till SmartMedia minne (sidan 76) och användas med notvisningen i displayen. Så när inspirationen slår till och Du skapar en bra melodi kan Du spara den i såväl hörbar som läsbar form. Du kan också spela in framföranden med hjälp av Performance Assistant tekniken.

## ■ Inspelningsbar data

Du kan spela in totalt 6 spår: 5 melodispår och 1 Style (ackord) spår. Varje spår kan spelas in individuellt.

- **Melody spår [1] – [5]** ..... Spelar in melodistämmor.
- **Style spår [A]** ..... Spelar in ackordsstämman.

### ● Data som spelas in på melodispåren [1] – [5]

- Ton till/från (tangent trycks och släpps)
- Velocity (anslag)
- Ljudnummer
- Reverb typ\*
- Chorus typ\*
- Harmony ton
- Sustain till/från
- Tempo\*/taktart\* (enbart när inte Style spår spelas in)
- Pitch Bend
- Pitch Bend omfång
- Dual ljud till/från
- Sustain till/från
- Main/Dual ljud —Voice Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level

### ● Data som spelas in på Style spåret [A]

- Ackordsbyten och indelning
- Byte av sektioner
- Style nummer\*
- Reverb typ\*
- Chorus typ\*
- Tempo
- Taktart\*
- Style volym\*

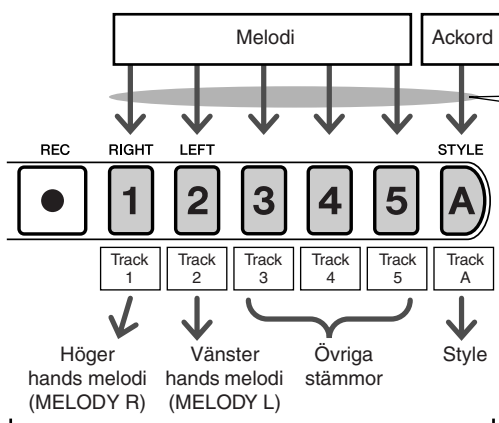
\* Data för dessa parametrar spelas in i början av spåret. Ändringar som görs under inspelningen blir inte inspelade.

### OBS

- Maximalt 5 User Song:er kan spelas in. Om Du vill spela in en sjätte melodi efter att har utnyttjat alla fem tillgängliga User platser, välj ett Song nummer (031 – 035) som innehåller en Song Du kan tänka Dig radera, eller spara alla befintliga User Song till SmartMedia minne så att Du obehindrat kan skriva över det interna User Song minnet utan att förlora data för gott.
- Om Du spelar in enbart på Melody spår kan cirka 10.000 toner spelas in. Om Du spelar in enbart på Style spåret kan cirka 5.500 ackordsbyten spelas in.
- User Song kan inte i sin ursprungsform visa noter i displayen men de kan konverteras till SMF (Standard MIDI File) format och sparas till SmartMedia varifrån blir det möjligt att visa noter.

## Spårens uppläggning

För att spela in Ditt framförande, använd SONG MEMORY [1] – [5] och [A] knapparna för att bestämma vilka spår Du vill spela in. De spår Du spelar in bestämmer stämmornas uppspelning senare.

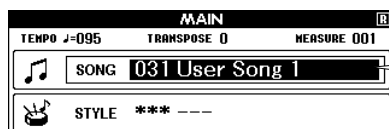


- **Track [1]** — Spelar upp som höger hands melodistämman (MELODY R)
- **Track [2]** — Spelar upp vänster hands melodistämman (MELODY L)
- **Tracks [3] – [5]** — Spelar upp övriga stämmor.
- **Track [A]** — Spelar upp Style (ackompanjemangsautomatiken) stämman.

Stämmorna som spelas upp för varje spår när en User Song spelas upp.

## Inspelningsprocedur

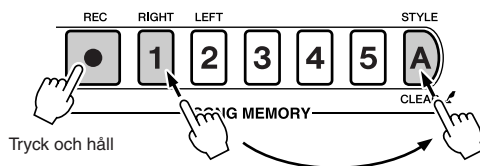
- 1** Från MAIN display, tryck [SONG] knappen och använd sedan dataratten för att välja det Song nummer (031 – 035) Du vill spela in på.



Vrid dataratten för att välja ett Song nummer mellan 031 och 035.

- 2** Välj de(t) spår Du vill spela in och bekräfta Ditt val i displayen.

- ◆ **Spela in ett melodispår och ackompanjemangsspåret samtidigt**  
Medan [REC] knappen hålls nertryckt, tryck knappen för det melodispår [1] – [5] Du vill spela in.  
Därefter, medan [REC] knappen hålls tryckt, tryck [A] knappen.  
De valda spåren blir markerade i displayen.



### ⚠ FÖRSIKTIGT

- Om Du spelar in på ett spår som innehåller tidigare inspelad data kommer denna att skrivas över och gå förlorad.

### ⚠ OBS

- Det automatiska ackompanjemanget för Style blir automatiskt inkopplat när Du väljer spår [A] för inspelning.
- Det automatiska ackompanjemanget för Style kan inte kopplas till eller från under inspelning.
- Om Split ljud valts kommer inte ljudet nedanför splittpunkten att spelas in.

### ● Att tänka på vid val av spår

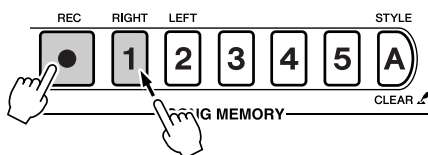
Ha följande punkter i åtanke när Du väljer spår för inspelning.

- Om Du vill använda den inspelade melodistämman för Lesson funktion med höger hand.  
Välj spår [1] för inspelningen. Om Du väljer spår [2] kommer denna stämma att visas som en vänsterhandsstämma (MELODY L) och blir inte tillgänglig för Lesson funktion med höger hand.
- Om Du vill kunna visa noter för User Song enbart som melodistämma.  
Spela in melodistämman på spår [1]. Enbart högerhandens melodistämma (MELODY R) kan visas med ett enkelt notsystem. Detta är inte möjligt med stämma inspelad på spår [2].

\*User Song kan inte i sin ursprungsform visa noter i displayen eller användas för Lesson, men de kan konverteras till SMF (Standard MIDI File) format och sparas till Smart-Media varifrån blir det möjligt att visa noter och använda för Lesson funktioner.

### ◆ Spela in ett melodispår

Medan [REC] knappen hålls nertryckt, tryck knappen för det melodispår [1] – [5] Du vill spela in.  
Det valda spåret blir markerat i displayen.

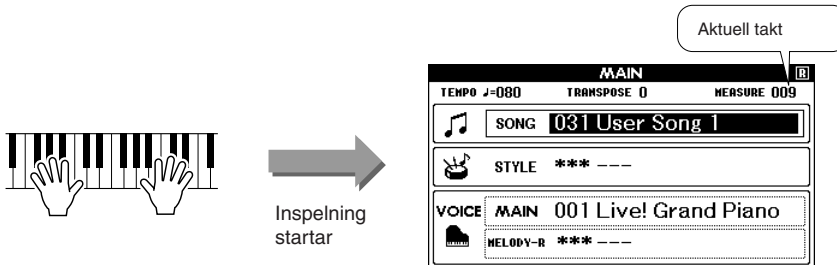


### ⚠ OBS

- Om ackompanjemanget är inkopplat men spår [A] ännu inte valts för inspelning, kommer spår [A] att automatiskt bli valt för inspelning samtidigt som melodispåret väljes. Om Du enbart vill spela in ett melodispår måste Du se till att koppla bort [A] spåret.
- För att avbryta inspelning till ett valt spår, tryck knappen för detta spår ännu en gång. Det automatiska ackompanjemanget för Style kan inte kopplas till eller från under inspelning.

### 3 Inspelningen startar när Du spelar på klaviaturen.

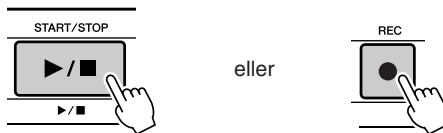
Du kan också starta inspelningen genom att trycka [START/STOP] knappen. Aktuellt takt nummer visas i displayen under inspelningen.



#### OBS

- Om minnet blir fullt under inspelning visas ett varningsmeddelande och inspelningen stoppas automatiskt. Använd Song Clear eller Track Clear (sid 48) funktionerna för att radera data Du kan undvara och skapa mera utrymme för inspelningen, och gör om inspelningen igen.

### 4 Stoppa inspelningen genom att trycka [START/STOP] eller [REC] knappen.



Om Du i samband med inspelning av ackompanjemangsspåret trycker [INTRO/ENDING/rit.] knappen, spelas avslutningsmönstret och därefter stoppas inspelningen automatiskt.

När inspelningen är avslutad återgår taktnumret i displayen till 001 och inspelade spår visas inom ram.

#### ● För att spela in ytterligare spår

Upprepa stegen 2 till 4 för att spela in något av de återstående spåren. Genom att välja ett oinspelat spår — SONG MEMORY knapparna [1] – [5], [A] — kan Du göra inspelning till det nya spåret samtidigt som Du spelar upp och lyssnar till tidigare inspelade spår (spårnumret visas inom ram). Tidigare inspelade spår kan också tystas under inspelning om så önskas (ramen släckt).

#### ● Spela om ett spår

Välj helt enkelt på vanligt sätt det spår Du vill göra om inspelningen för. Det nya materialet kommer att skriva över den tidigare datan.

### 5 När inspelningen är klar ...

#### ◆ För att spela upp en User Song

User Song spelas upp på samma sätt som vilken annan Song (sidan 35).

- 1 Tryck [SONG] knappen från MAIN display.
- 2 Aktuellt Song nummer och namn markeras — använd dataratten för att välja den User Song (031 – 035) Du vill spela upp.
- 3 Tryck [START/STOP] knappen för att starta uppspelning.

#### ◆ För att spara User Song till SmartMedia minne → sidan 75.

#### ◆ För att spara User Song till SmartMedia minne i SMF format → sidan 76.

## Song Clear — radera User Song

Denna funktion raderar en hel User Song (alla spår).

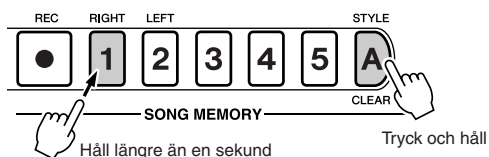
**OBS**

- Om Du bara vill radera ett specifikt spår från en User Song, använd Track Clear funktionen.

**1** Från MAIN display, välj den User Song (031 – 035) Du vill radera.

**2** Medan SONG MEMORY [A] knappen hålles nertryckt, tryck SONG MEMORY knapp [1] längre än en sekund.

Ett bekräftelsemeddelande visas i displayen.



**3** Tryck [+] knappen.

Ett bekräftelsemeddelande visas i displayen.

Du kan avbryta raderingsoperationen genom att trycka [-] knappen.

**4** Tryck [+] knappen för att radera Song:en.

Ett meddelande visas för ett kort ögonblick medan raderingsprocessen pågår.

## Track Clear — radera ett specifikt spår i en User Song

Med denna funktion kan Du radera ett specifikt spår från en User Song.

**1** Från MAIN display, välj den User Song (031 – 035) i vilken Du vill radera spår.

**2** Tryck och håll nere den SONG MEMORY knapp som motsvarar det spår Du vill radera — [1]-[5], [A] — längre än en sekund.

Ett bekräftelsemeddelande visas i displayen.



**3** Tryck [+] knappen.

Ett bekräftelsemeddelande visas i displayen.

Du kan avbryta raderingsoperationen genom att trycka [-] knappen.

**4** Tryck [+] knappen för att radera spåret.

Ett meddelande visas för ett kort ögonblick medan raderingsprocessen pågår.



# Backup och återställning

## Backup

En del interna parametrar i DGX-505/305 kommer att återgå till sina ursprungsvärden om de inte sparas innan strömmen slås av. För att göra backup, d v s behålla ändrade värden för dessa parametrar, tryck och håll [FUNCTION] knappen längre än en sekund.



### ● Backup parametrar

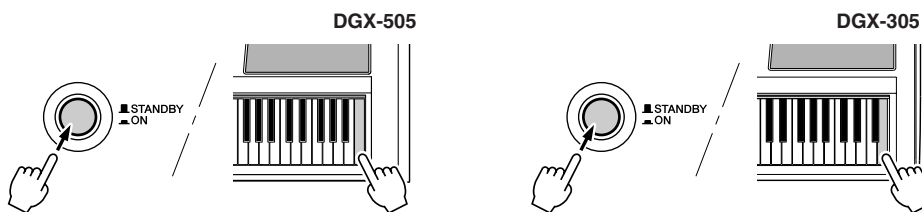
- User Song.
- Style filer.
- Touch Response till/från.
- Registration Memory.
- Följande inställningar i FUNCTION display:  
Tuning, Split Point, Touch Sensitivity, Style Volume, Song Volume, Metronome Volume, Grade, Demo Cancel, Language Selection, Media Select, Panel Sustain.

## Återställning

Denna funktion raderar all backup data i instrumentets Flash minne och återställer till de ursprungliga standardinställningarna. Följande återställningsprocedurer finns att tillgå.

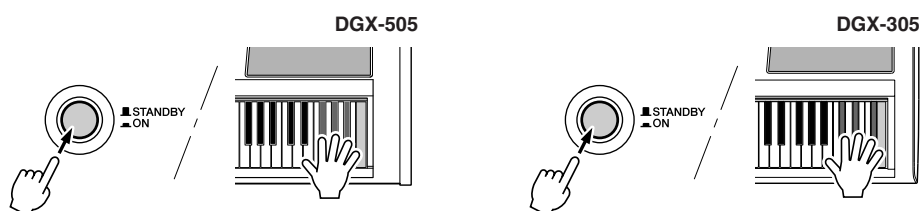
### ■ Radera backup .....

För att radera backup data i det interna minnet — egna panelinställningar, registreringsminnet (sid 68), egna inspelningar (sid 46), kompstilar (sid 60) — håll den högsta vita tangenten på klaviaturen nertryckt samtidigt som strömmen slås på med [STANDBY/ON] knappen. Den uppbackade datan blir raderad och ursprungsvärdena återställs.



### ■ Radera Flash minnet .....

För att radera Song data som har överförts till det interna Flash minnet från en dator, håll den högsta vita tangenten och de tre högsta svarta tangenterna på klaviaturen nertrycka samtidigt som strömmen slås på med [STANDBY/ON] knappen.



#### **⚠ FÖRSIKTIGT**

- När Du genomför radering av Flash minnet kommer Song data Du köpt att också raderas. Försäkra Dig om att först spara data Du vill behålla till datorn.



# Grundläggande hantering och display

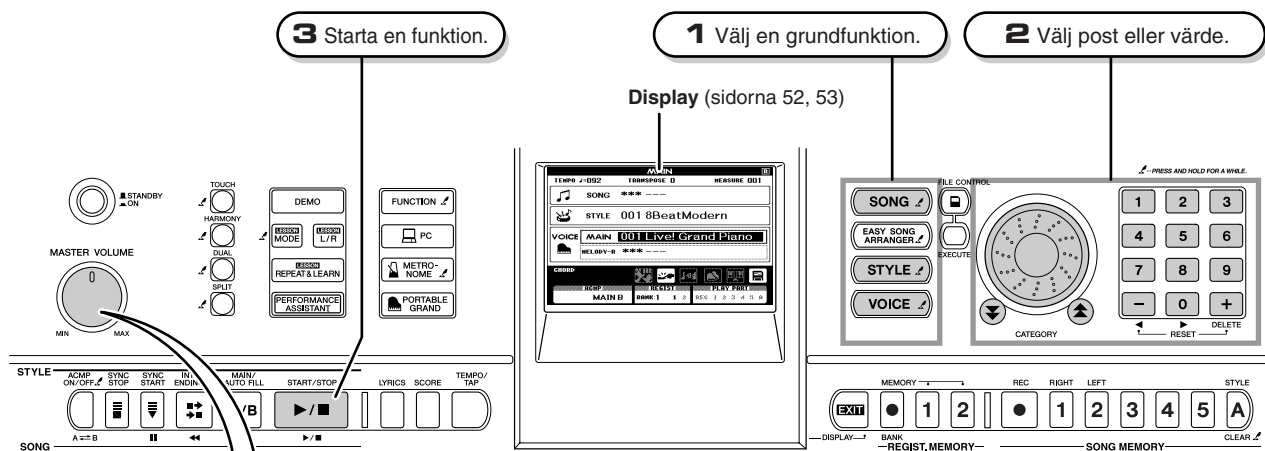
## Grundläggande hantering

Den övergripande hanteringen av DGX-505/305 baseras på följande enkla operationer.

**1** Tryck en knapp för att välja en grundfunktion.

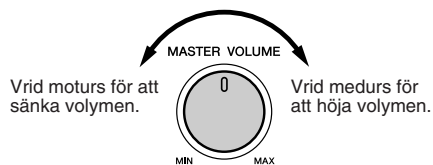
**2** Använd dataratten för att välja post eller värde.

**3** Starta en funktion.



### ● Volymjustering

Justera volymen för ljudet som hörs via instrumentets högtalare eller ett par hörlurar som anslutits till PHONES uttaget.



## 1 Tryck en knapp för att välja en grundläggande funktion.

- SONG** — Välj en Song Du vill lyssna till eller använda för att lära spela.
- EASY SONG ARRANGER**
- STYLE** — Välj en kompstil för ackompanjemangsautomatiken.
- VOICE** — Välj ett ljud som Du vill spela med på klaviaturen.

## 2 Använd dataratten för att välja en post eller ett värde.

När Du väljer en grundfunktion kommer aktuell post som motsvarar den funktionen att markeras i displayen. Du kan sedan använda dataratten eller sifferknapparna [0] – [9] för att välja önskad post.

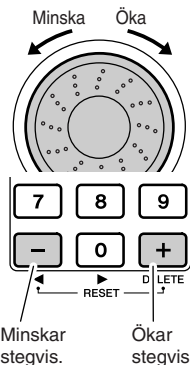


Valbar post är markerad i displayen. I detta exempel har [SONG] knappen tryckts.

### ■ Ändra värden

#### ● Dataratt

Genom att vrida denna åt höger (medurs) ökas värdet stegvis och genom att vrida åt vänster (moturs) minskas värdet. Genom att fortsätta vrida ändras värdet kontinuerligt.



#### ● [+] och [-] knappar

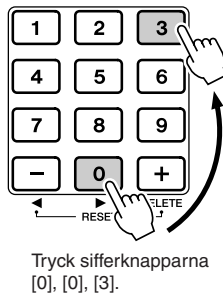
Tryck [+] knappen en gång för att öka värdet med ett, och tryck [-] knappen för att minska det. Genom att hålla en knapp nertryckt ändras värdet kontinuerligt.

#### ● Sifferknappar [0] – [9]

Med dessa kan Du direkt slå önskat värde eller nummer, som t ex Song nummer, etc. Inledande nollor kan överhoppas enligt beskrivningen nedan.

**Exempel: För att välja Song nummer 003, gör på något av följande sätt.**

- Tryck [0] → [0] → [3]
- Tryck [0] → [3]  
(Displayen visar "003" efter ett kort ögonblick)
- Tryck [3]  
(Displayen visar "003" efter ett kort ögonblick)



#### ● CATEGORY knappar [▲], [▼]

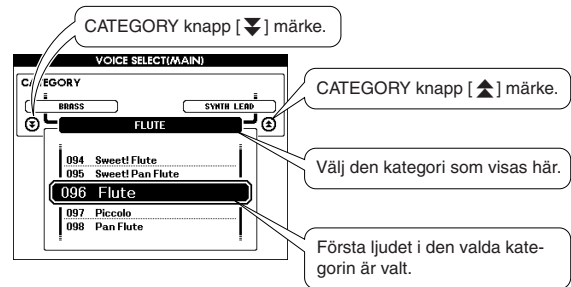
När man väljer melodi, kompstil eller ljud blir första numret i varje kategori valt varje gång dessa knappar trycks.



Hoppas till första posten i nästa eller föregående kategori.

CATEGORY knapparna är användbara för att välja kategoriposter som i exemplet nedan.

#### Exempel: VOICE SELECT display

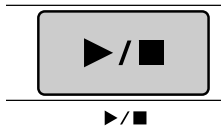


I en display som visar en kategori, blir valet enkelt om Du först använder CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att välja den kategori som innehåller den önskade posten, och sedan använder dataratten eller [+] och [-] knapparna för att välja posten. Detta kan vara speciellt praktiskt när man måste välja bland ett stort antal ljud.

I de flesta procedurer som beskrivs i denna bruksanvisning rekommenderas dataratten för att välja, helt enkelt därför att det är den enklaste och mest intuitiva urvalsmetoden. Lägg emellertid märke till att de flesta poster eller värden som kan väljas med dataratten också kan väljas med hjälp av [+] och [-] knapparna.

## 3 Starta en funktion.

START/STOP



Detta är [START/STOP] knappen.

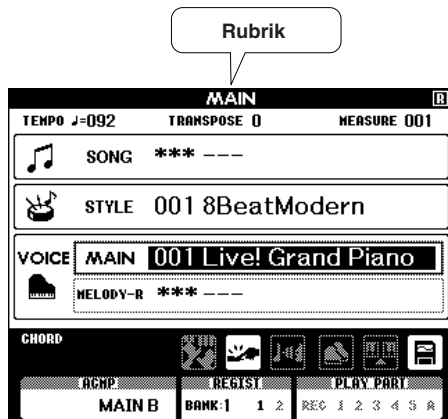
Tryck [START/STOP] knappen efter att ha tryckt [SONG] eller [STYLE] knappen för att starta uppspelning av vald melodi eller kompstil (rytm).

## Display

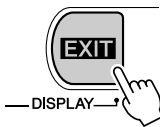
### ● Namn på display

Alla operationer utföres med hjälp av den information displayen ger. Det finns ett antal displayer för olika lägen och funktioner. Namnet för aktuell display visas som rubrik överst i displayen.

### ● MAIN Display



#### För att återgå till MAIN display



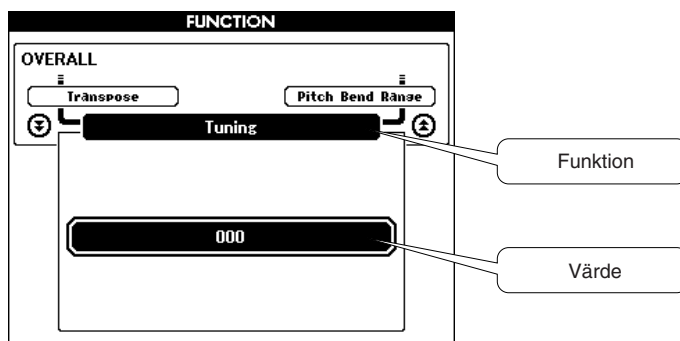
De flesta grundfunktioner utföres från instrumentets MAIN display

Du kan återgå till MAIN display från vilken annan display som helst genom att trycka [EXIT] knappen som är belägen nära displayens nedre högra hörn.


### ● FUNCTION display (sidan 70)

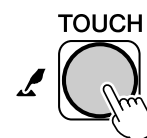
FUNCTION display ger tillgång till 44 användbara funktioner.

FUNCTION display visas när [FUNCTION] knappen trycks. I FUNCTION display kan Du använda CATEGORY [▲] och [▼] knapparna (sidan 51) för att välja 44 olika grupper av funktioner. Tryck CATEGORY knapp(-arna) så många gånger som behövs tills önskad funktion visas. Du kan sedan använda dataratten, [+] och [-] knapparna eller sifferknapparna [0]-[9] för att ställa funktionens värde enligt önskan.



#### ”Press & Hold” symbolen

”” symbolen som finns intill en del knappar indikerar att knappen kan hållas nertryckt längre än en sekund och kallar därmed fram displayen relaterad till funktionen. Detta utgör en praktisk genväg för en rad funktioner.



## MAIN display innehåll

MAIN display visar alla aktuella grundinställningar: melodi, kompstil, ljud. Den inkluderar även ett antal indikatorer som visar till/från läget för en rad funktioner.

\* Justera LCD CONTRAST kontrollen på instrumentets bakre panel för att optimera displayens läsbarhet.

LCD CONTRAST



**Tempo** (TEMPO J=090)

**Transponering** (TRANPOSE 0)

**A-B Repeat** (A-B REPEAT) Visas när repeterande uppspelning är aktiverad.

**LOW BATTERY!!** Visas när batterierna är för svaga för normal funktion. Byt batterier snarast (efter att ha sparat viktiga data). (Sid 10.)

**Taktnummer** ((A-B) MEASURE 003)

**Song nummer och namn** (SONG 026 Twinkle Star) Tryck [SONG] knappen för att markera denna post så att Du kan välja annan Song.

**Style nummer och namn** (STYLE \*\*\* ---) Tryck [STYLE] knappen för att markera denna post så att Du kan välja annan Style.

**Voice nummer och namn** (VOICE MAIN 001 Live! Grand Piano) Tryck [VOICE] knappen för att markera denna post så att Du kan välja annan Voice.

**Ackordsvisning** (CHORD Am7)

**ACMP** (ACMP MAIN A) Visas när ackompanjemangsautomatiken är inkopplad. Klaviaturens omfång till vänster om splittpunkten kan då användas för ackompanjemangets ackordspel. Style uppspelning kan startas på olika sätt (sid 33).  
 Visas när Synchro Stop funktionen är aktiverad.  
 MAIN A Style mönstrets namn.

**Status för Registration Memory (sid 68)**  
 (REGIST BANK: 1 1 2) Visar valt banknummer.  
 1 2 Visar minnesnummer som innehåller data. Ram runt anger att den är vald.

**Status för Song spår (sid 50)**  
 (PLAY PART 1 2 3 4 5 A) Markerad i samband med Song inspelning.  
 1 2 3 4 5 A Spår valda för User Song inspelning är markerade. Endast spår som innehåller data visas. Ram runt ikring anger att valt spår innehåller data. Ingen ram runt tystat spår.

**Function TILL/FRÅN ikoner**

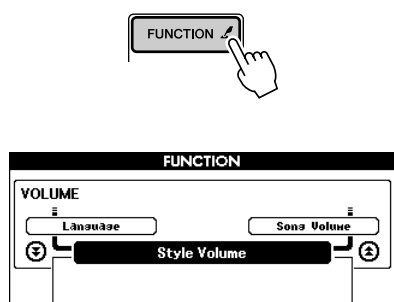
- Performance assistant teknik** (P.A. icon) Visas när Performance Assistant tekniken är inkopplad.
- Anslagskänslighet** (D.S. icon) Visas när anslagskänsligheten är inkopplad. När denna ikon visas kan Du kontrollera ljudets dynamik genom hur hårt Du slår an tangenterna.
- Harmony** (H. icon) Visas när Harmony är inkopplad. När denna ikon visas läggs harmoniserande toner till Main ljudet.
- Dual** (D. icon) Visas när Dual Voice är inkopplad. När denna ikon visas läggs ett andra ljud till Main ljudet.
- Split** (S. icon) Visas när Split Voice är inkopplad. När denna ikon visas kan olika ljud spelas till vänster och höger om splittpunkten.
- File Control** (F.C. icon) Visas när SmartMedia kort är tillgängligt.

## Lägg till Reverb

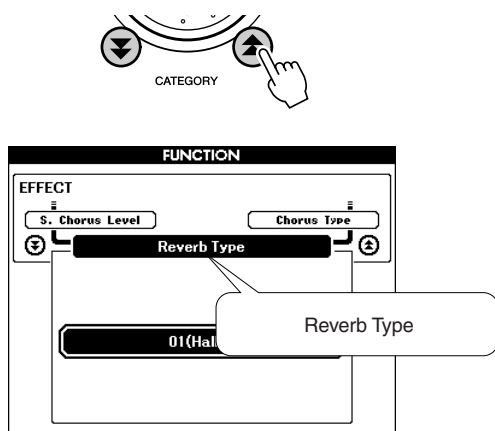
Reverb gör att Du kan skapa en atmosfär av t ex en stor konsertsal.

När Du väljer en Style eller en Song blir optimal reverbtyp för ljudet automatiskt valt. Om Du vill välja en annan typ av reverb, använd proceduren nedan. Se "Lista över effekttyper" på sidan 104 för information kring vilka typer av reverb som finns tillgängliga.

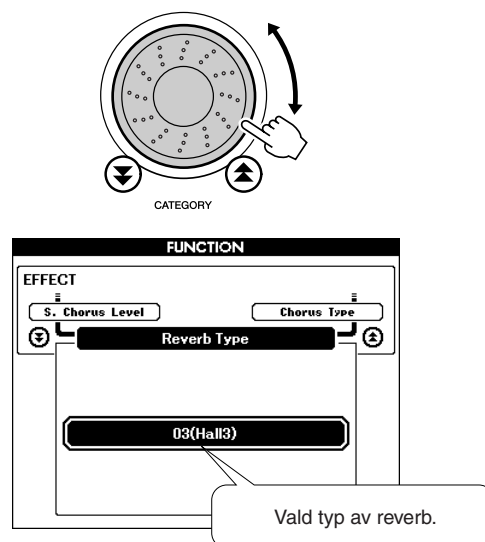
- 1 Tryck [FUNCTION] knappen för att ta fram FUNCTION display.



- 2 Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att välja Reverb Type.



- 3 Använd dataratten för att välja typ av reverb. Du kan kontrollera hur den valda reverbtypen låter genom att spela på klaviaturen.



### ● Justera Reverb Send Level

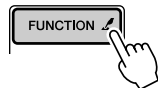
Du kan individuellt justera mängden reverb som fördelas till Main, Dual och Split ljuden. Om Du trycker CATEGORY [▲] eller [▼] knappen ett antal gånger i steg 2 i proceduren ovan, kommer de parametrar som anges nedan att visas. Du kan sedan använda dataratten för att justera reverbnivån för det valda ljudet (se sidan 70 för detaljer).

- **M. Reverb Level** Reverbnivån för Main Voice.
- **D. Reverb Level** Reverbnivån för Dual Voice.
- **S. Reverb Level** Reverbnivån för Split Voice.

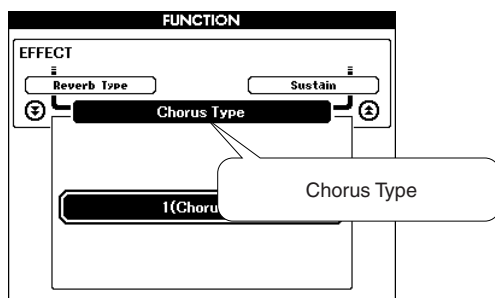
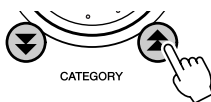
## Lägg till Chorus

Chorus effekten skapar ett fylligare ljud liknande det som sker när flera likadana instrument spelar unisont. När Du väljer en Style eller en Song blir optimal chorustyp för ljudet automatiskt valt. Om Du vill välja en annan typ av chorus, använd proceduren nedan.

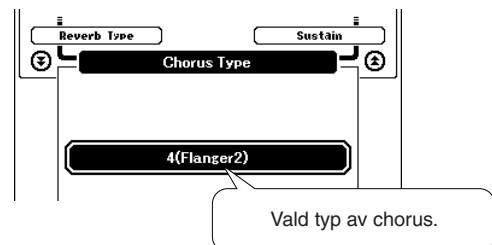
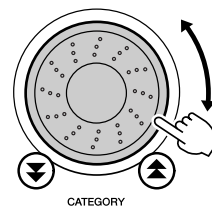
- 1 Tryck [FUNCTION] knappen för att ta fram FUNCTION display.



- 2 Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att välja Chorus Type.



- 3 Använd dataratten för att välja typ av chorus. Du kan kontrollera hur den valda chorustypen låter genom att spela på klaviaturen.



### ● Justera Chorus Send Level

Du kan individuellt justera mängden chorus som fördelas till Main, Dual och Split ljuden. Om Du trycker CATEGORY [▲] eller [▼] knappen ett antal gånger i steg 2 i proceduren ovan, kommer de parametrar som anges nedan att visas. Du kan sedan använda dataratten för att justera chorusnivån för det valda ljudet (se sidan 70 för detaljer).

- **M. Chorus Level** Chorusnivån för Main Voice.
- **D. Chorus Level** Chorusnivån för Dual Voice.
- **S. Chorus Level** Chorusnivån för Split Voice.

## Metronomen

Metronomen kan ställas för taktarter med upp till 15 slag. En klocka kommer att ljuda på första slaget i varje takt, medan ett "klick" ljuder på alla övriga slag. Du kan också ställa taktarten på "00" och i så fall ljuder ingen klocka utan enbart "klick" på alla slag.

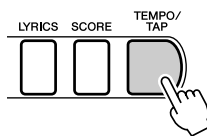
Metronomen blir automatiskt inställd för att passa taktart och tempo för vald Song eller Style, men Du kan också själv ändra tempo och taktart.

### 1 Tryck [METRONOME] knappen för att starta metronomen.

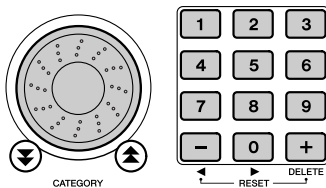
Du kan stoppa metronomen genom att trycka [METRONOME] knappen ännu en gång.



### 2 Tryck [TEMPO/TAP] knappen för att ta fram TEMPO display.



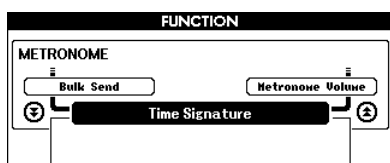
### 3 Använd dataratten eller sifferknapparna [0] – [9] för att välja ett tempo från 032 till 280 fjärdedelsslag per minut.



### 4 Tryck och håll [METRONOME] knappen längre än en sekund så att FUNCTION displayen Time Signature visas.



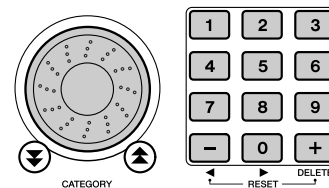
Håll längre än en sekund



#### OBS

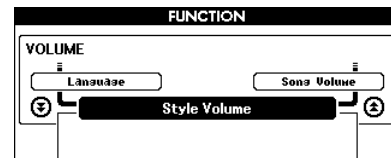
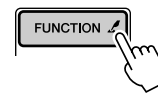
- Du kan också nå Time Signature posten genom att trycka [FUNCTION] knappen och använda CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att lokalisera posten (sid 70).

### 5 Använd dataratten eller sifferknapparna [0] – [9] för att välja en taktart mellan 00 och 15 slag per takt.

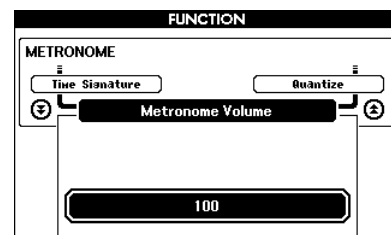
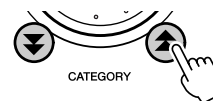


### Justera metronomvolymen .....

### 6 Tryck [FUNCTION] knappen för att ta fram FUNCTION display.



### 7 Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att välja Metronome Volume.



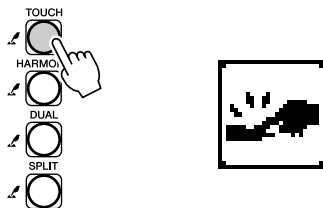
### 8 Använd dataratten eller sifferknapparna [0] – [9] för att ställa metronomvolymen enligt önskan.

## Anslagskänslighet

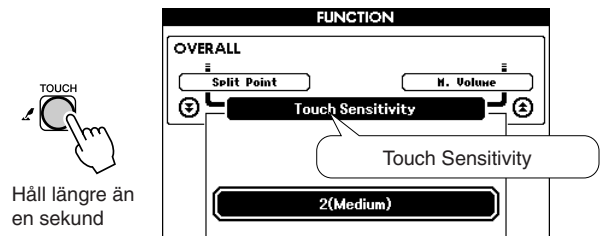
När anslagskänsligheten är inkopplad kan Du justera klaviaturens dynamiska påverkan i tre steg.

### 1 Tryck [TOUCH] knappen för att koppla in anslagskänsligheten.

Ikonen för anslagskänsligheten visas i displayen när anslagskänsligheten är inkopplad (sid 27, 53).



### 2 Tryck och håll [TOUCH] knappen längre än en sekund så att FUNCTION displayen Touch Sensitivity visas.



### 3 Använd dataratten för att välja inställning för känsligheten mellan 1 och 3. Högre värde ger större volymvariation i klaviaturens dynamik, d v s större känslighet.

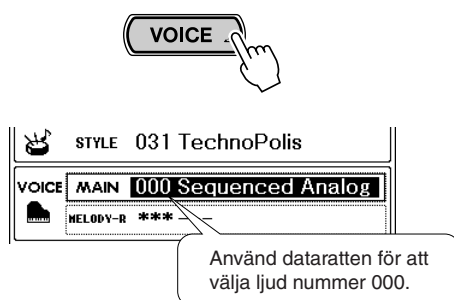
#### OBS

- Standardvärdet för anslagskänsligheten är "2".
- Du kan också nå Touch Sensitivity posten genom att trycka [FUNCTION] knappen och använda CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att lokalisera posten (sid 70).

## One Touch Setting

Att hitta det idealiska ljudet för att spela tillsammans med en Song eller Style kanske inte alltid är alldeles enkelt. One Touch Setting funktionen väljer automatiskt ett lämpligt och välbalanserat ljud för Dig när Du väljer en Style eller Song. Välj helt enkelt ljud nummer "000" för att aktivera funktionen.

### 1 Välj ljud nummer "000" (steg 1 – 2 på sidan 23).



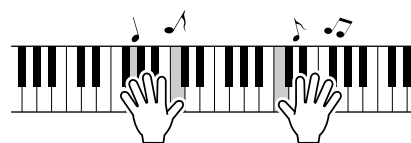
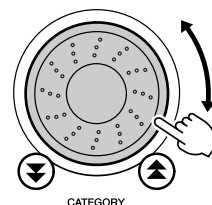
### 2 Välj och spela upp någon Song (steg 1 – 3 på sidan 35).

### 3 Spela på klaviaturen och lägg märke till vilket ljud som återges.



Om Du har stoppat uppspelningen vid något tillfälle under denna procedur, tryck [START/STOP] knappen för att åter starta uppspelningen.

### 4 Använd dataratten för att byta Song, spela på klaviaturen och lyssna på ljudet.



Du kommer att höra ett annat klaviaturljud än när Du spelade vid steg 3. Iakttä namnet för "000" ljudet när Du byter Song och se vilka olika ljud som väljes för varje Song.

## Justera Voice parametrar

Reverbnivå, panorering och en rad andra parametrar kan ställas individuellt för Main, Dual och Split ljuden. Tryck [FUNCTION] knappen för att ta fram FUNCTION display och använd sedan CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att lokalisera någon av följande parametrar. Så snart Du valt önskad parameter kan Du använda dataratten för att justera dess värde.

### ● Main Voice parametrar (sid 71)

- **M. Volume** Main Voice volym.
- **M. Octave** Main Voice oktav.
- **M. Pan** Main Voice panorering.
- **M. Reverb Level** Main Voice reverbnivå.
- **M. Chorus Level** Main Voice chorusnivå.

### ● Dual Voice parametrar (sid 71)

- **D. Volume** Dual Voice volym.
- **D. Octave** Dual Voice oktav.
- **D. Pan** Dual Voice panorering.
- **D. Reverb Level** Dual Voice reverbnivå.
- **D. Chorus Level** Dual Voice chorusnivå.

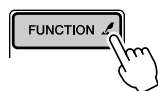
### ● Split Voice parametrar (sid 71)

- **S. Volume** Split Voice volym.
- **S. Octave** Split Voice oktav.
- **S. Pan** Split Voice panorering.
- **S. Reverb Level** Split Voice reverbnivå.
- **S. Chorus Level** Split Voice chorusnivå.

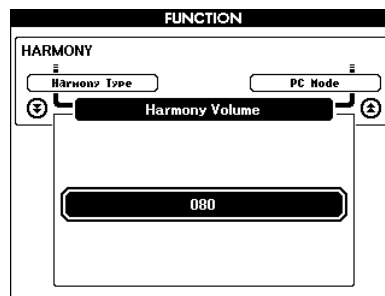
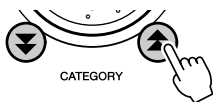
## Justera Harmony volym

Volymnivån för Harmony kan justeras för Harmony typerna 01 (Duet) till 05 (Octave).

### 1 Tryck [FUNCTION] knappen för att ta fram FUNCTION display.



### 2 Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att välja Harmony Volume.



### 3 Använd dataratten eller sifferknapparna [0]-[9] för att ställa Harmony volymen från 000 till 127 enligt önskan.

## Panel Sustain

Denna funktion lägger sustaineffekt till klaviaturljuden. Använd denna när Du hela tiden vill ha en kontinuerlig sustaineffekt, oberoende av fotkontaktsoperation.

Tryck [FUNCTION] knappen för att ta fram FUNCTION display och använd sedan CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att lokalisera Sustain posten. Du kan sedan använda [+] och [-] knapparna för att koppla Panel Sustain till eller från.

#### **OBS**

- Det förekommer ljud där sustaineffekten inte har någon större påverkan.

# Style (ackompanjemangsautomatiken) funktioner

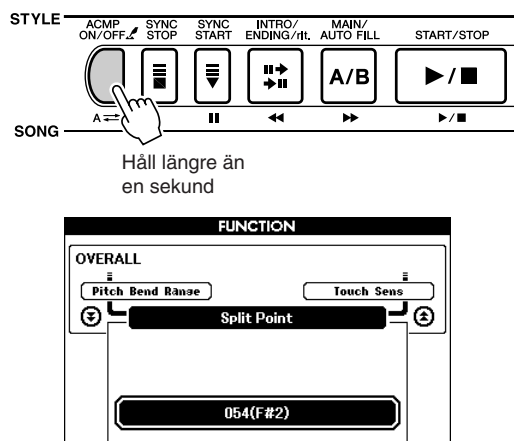
Grundläggande hantering av Style (ackompanjemangsautomatik) funktionen finns beskriven på sidan 29 i Snabbguiden.

Här förklaras lite fler sätt hur Du kan spela med Style, hur man justerar dess volym, spelar olika ackord, m m.

## Ställ splitpunkten

Som standard är splitpunkten inställd för tangent 54 (tangenta F#2), men Du kan ändra den till någon annan tangent med hjälp av proceduren som beskrivs nedan.

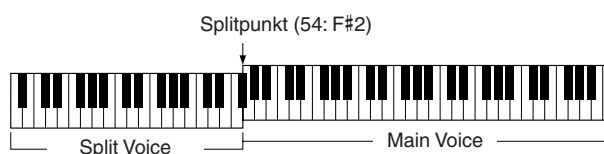
- 1 Tryck [STYLE] eller [EASY SONG ARRANGER] knappen.
- 2 Tryck och håll [ACMP ON/OFF] knappen längre än en sekund så att FUNCTION display för Split Point visas.



### OBS

- Att nå FUNCTION display för Split Point genom att trycka och hålla [ACMP ON/OFF] knappen nertryckt kan enbart göras när antingen [STYLE] knappen eller [EASY SONG ARRANGER] knappen är aktiverad och lyser.

- 3 Använd dataratten eller sifferknapparna [0]-[9] för att ställa splitpunkten vid vilken tangent som helst från 000 (C-2) till 127 (G8).



### OBS

- Vald splitpunkt blir densamma för såväl splitljud som ackompanjemangsomfånget.
- Splitpunkten kan inte ändras i samband med Lesson funktion.
- Splitpunktstangenten återger splitljudet.

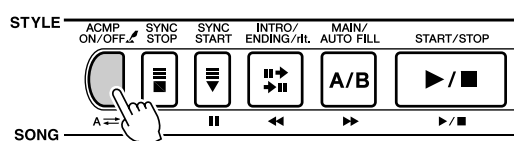
### OBS

- Du kan också nå Split Point posten genom att trycka [FUNCTION] knappen och använda CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att lokalisera posten (sid 70).

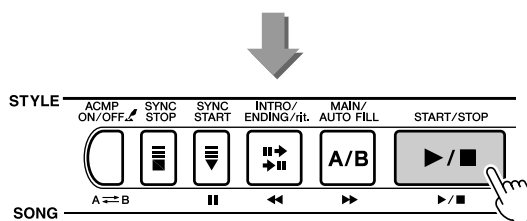
## Spela med enbart trumkomp

Style uppspelning blir alternerande kopplat till och från varje gång [ACMP ON/OFF] knappen trycks. Om Du kopplar bort [ACMP ON/OFF] knappen kommer enbart rytmen (trummor) att ljuda när Style startas.

Tryck [STYLE] knappen för att aktivera Style funktionen.



ACMP indikatorn visas inte



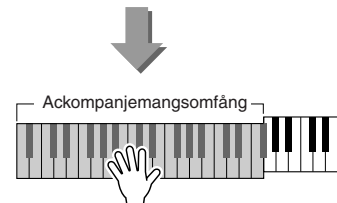
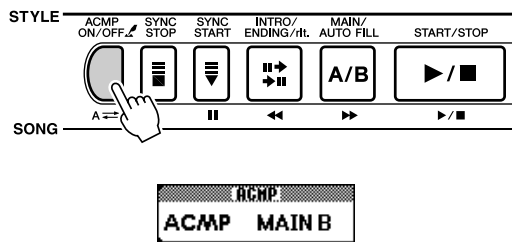
### OBS

- Eftersom Style nummer 112 och 124 – 135 (Pianist) inte har någon rytmstämman kommer inga trummor att höras när Du startar dessa Styles.

## Spela med ackord men utan trummor

När ackompanjemangsautomatiken är inkopplad (ACMP ikonen visas) och Synchro Start är frångkopplat ([START/STOP] knappen blinkar inte), kan Du spela ackord inom vänsterhandens ackompanjemangsomfång och höra de ackord Du spelar. I detta läge kan man spela alla ackord som instrumentet normalt kan tolka (sidan 61). Ackordets grundton och typ kommer att visas i displayen. Du kan också använda Harmony effekten i detta läge.

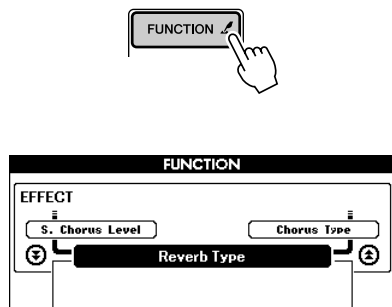
Tryck [STYLE] knappen för att aktivera Style funktionen.



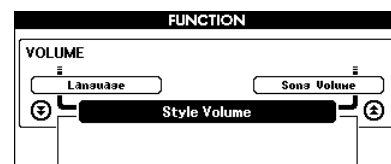
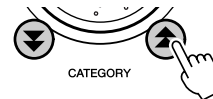
## Justera Style volym

Tryck [STYLE] knappen för att aktivera Style funktionen.

**1** Tryck [FUNCTION] knappen för att ta fram FUNCTION display.



**2** Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att välja Style Volume.



**3** Använd dataratten eller sifferknapparna [0]-[9] för att ställa Style volymen från 000 till 127 enligt önskan.

## Beträffande Style nr 136

Style nummer 136 som finns på panelens Style lista är avsedd för externa Style filer. "Externa Style filer" är kompstilar som Du kan ladda ner från Internet eller erhålla via andra källor. Detta instrument kan använda Style filer som har filtillägget ".sty". Använd Din dator för att överföra (sidan 82) kompstilar till SmartMedia minne och därefter kan kompstilen laddas från SmartMedia minneskortet (sidan 77) till instrumentets Style nummer 136.

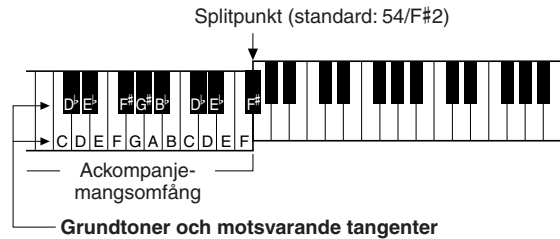
## Spela ackord med ackompanjemangsautomatiken

Det finns två metoder att spela ackord med ackompanjemangsautomatiken:

- **Lätta ackord**
- **Standard ackord**



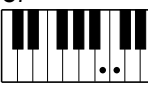
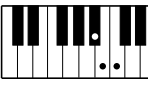
Instrumentet kommer automatiskt att känna vilken spelmetod som används tack vare den funktion vi kalla "Multi Fingering".

Klaviaturdelen till vänster om splittpunkten (standard: 54/F#2) är "ackompanjemangsomfånget". Spela ackompanjemangets ackord inom detta omfång på klaviaturen.



### ■ Lätta ackord

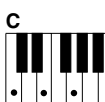
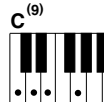
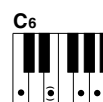
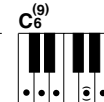
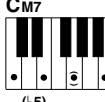
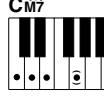
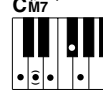
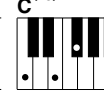
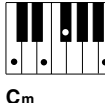

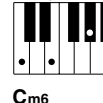
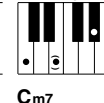
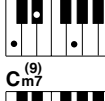
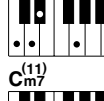
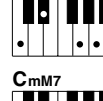
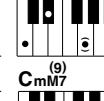
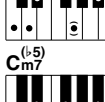
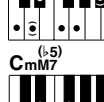
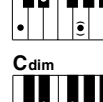
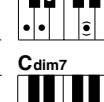
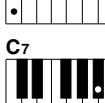
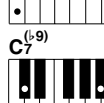
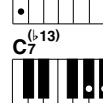
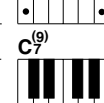
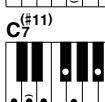
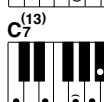
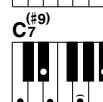
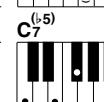
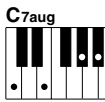
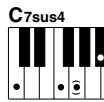
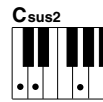
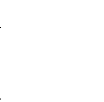
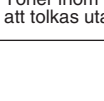
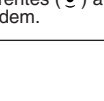
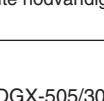
Med denna metod kan Du lätt spela ackord inom klaviaturens ackompanjemangsomfång med hjälp av enbart en, två eller tre fingrar.

	<p><b>C</b></p> <p>• För att spela ett dur-ackord Tryck ackordets grundton.</p>
	<p><b>C<sub>m</sub></b></p> <p>• För att spela ett moll-ackord Tryck ackordets grundton tillsammans med närmaste svarta tangent till vänster om denna.</p>
	<p><b>C<sub>7</sub></b></p> <p>• För att spela ett septim-ackord Tryck ackordets grundton tillsammans med närmaste vita tangent till vänster om denna.</p>
	<p><b>C<sub>m7</sub></b></p> <p>• För att spela ett mollseptim-ackord Tryck ackordets grundton tillsammans med närmaste svarta och vita tangent till vänster om denna (totalt tre tangenter).</p>

### ■ Standard ackord

Med denna metod erhåller Du komplett ackompanjemang genom att spela ackorden på vanligt sätt inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen.

● Hur man spelar standardackord [Exempel med "C" ackord]

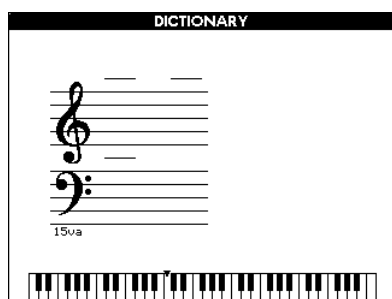
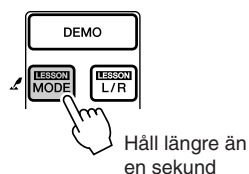
\* Toner inom parentes ( ) är inte nödvändiga; ackorden kommer att tolkas utan dem.



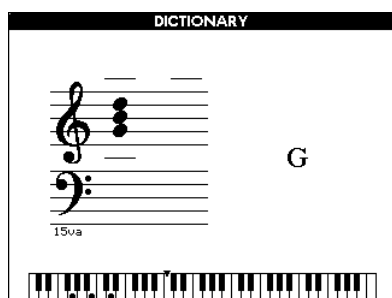
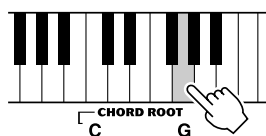
## Slå upp ackord med hjälp av Dictionary

Dictionary funktionen är egentligen en inbyggd "ackordsbok" som visar Dig de individuella toner som ingår i ett ackord. Detta är idealiskt när Du vet namnet på ett ackord och snabbt vill lära hur det spelas.

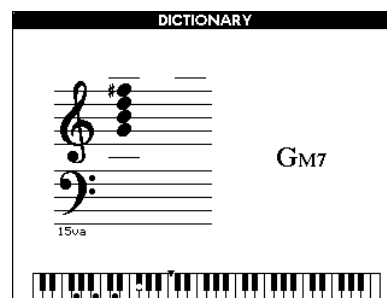
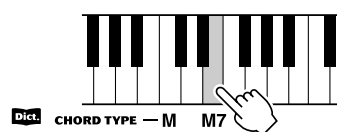
- 1** Tryck och håll [LESSON MODE] knappen längre än en sekund. DICTONARY display visas.



- 2** Som exempel skall vi lära att spela ett GM7 (G med stor septim) ackord. Tryck "G" tangenten inom den sektion på klaviaturen som är märkt "CHORD ROOT". (Tonen ljuder inte.) Den grundton Du valt visas i displayen.



- 3** Tryck "M7" (stor septim) tangenten inom den sektion på klaviaturen som är märkt "CHORD TYPE". (Tonen ljuder inte.) De toner Du skall spela för det specificerade ackordet (grundton och typ) visas i displayen, både i notform och på den grafiska klaviaturen.



För att visa möjliga inverteringar av ackordet, tryck [+]/[-] knapparna.

### OBS

- Om dur-ackord: Vanliga dur-ackord noteras vanligen bara som grundton. T ex, "C" avser C-dur. När Du emellertid vill specificera dur-ackord här, se till att välja "M" (major = dur) efter att ha tryckt grundtonen.

### OBS

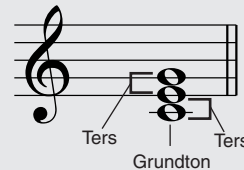
- Tänk på att de typer av ackord som förklaras här är de toner i vänster hand som spelas med olika kompstilar och skiljer sig från Performance Assistant teknikens funktioner.

- 4** Prova att spela ackordet inom ackompanjementssektionen på klaviaturen genom att avläsa indikationerna i displayen. När Du spelar ackordet korrekt ljuder en klocka som bekräftelse och ackordsnamnet i displayen blir markerat.

■ Om ackord

Två eller flera toner som spelas samtidigt bildar ett ”ackord”.

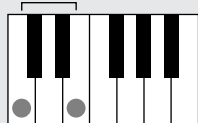
Spelas en ton tillsammans med två andra toner med tre toners mellanrum (intervall) — som t ex C, E och G — skapas en harmonisk klang. Denna typ av ackord kallas ”treklang” och spelar en viktig roll i de flesta musikstilar.



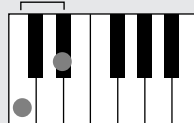
Med ackordet ovan som exempel, är den nedersta tonen ”grundton”. Detta är den viktigaste tonen i ackordet, eftersom den ger den harmoniska förankringen för de resterande tonerna. Lägga märke till att den mellersta tonen i ackordet ovan (E) är tredje tonen i skalans följd — C, D, sedan E.

Detta intervall kallas ”ters” och kan förekomma i två varianter; stor och liten.

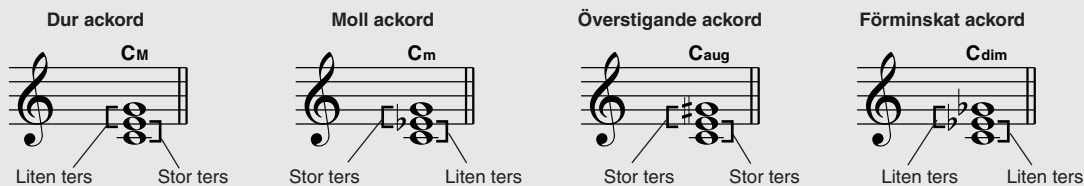
Stor ters — fyra halvtonssteg från grundtonen



Liten ters — tre halvtonssteg från grundtonen



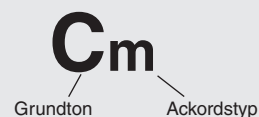
Vi kan också variera den översta tonen i vårt ursprungliga ackord och skapa tre nya ackord enligt nedan. (Klamrarna markerar intervallerna mellan var och en av tonerna).



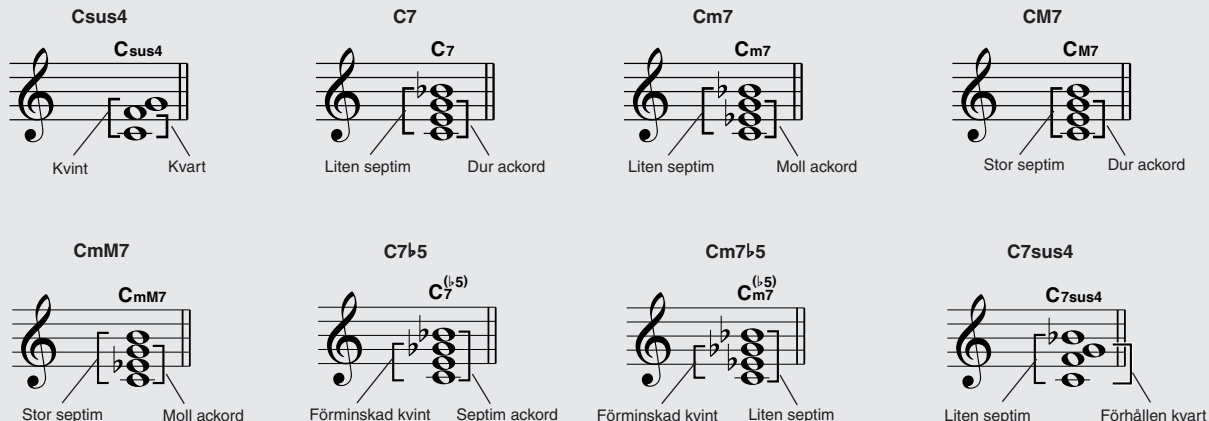
Den grundläggande karaktären för ackordet låter lika, oavsett om vi ändrar ordningsföljden på tonerna nerifrån och upp eller om vi lägger till toner med samma namn i olika oktaver. På detta sätt bygger man upp vackra och välljudande klanger. Användningen av intervaller och ackord är ett av de viktigaste elementen i musiken. Oändliga känslor och stämningar kan skapas beroende på typer av ackord som används och hur de arrangeras.

● Ackordsnamn

Med hjälp av ackordets namn kan Du i ett ögonkast se vilken typ av ackord det är och vilka toner det är uppbyggt av. Att förstå den grundläggande strukturen för ackord är mycket användbart — när Du en gång lärt Dig de grundläggande principerna för harmonier och ackord, är det mycket enkelt att använda denna form av förkortningar för att skriva ut ackorden för en melodi.

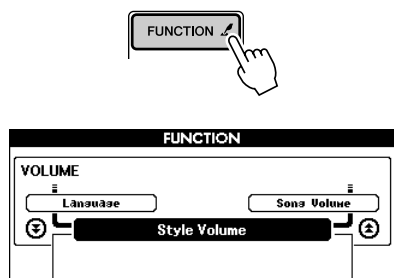


● Ackordstyper (dessa ackord förekommer bland de typer som kan tolkas av Fingered metoden)

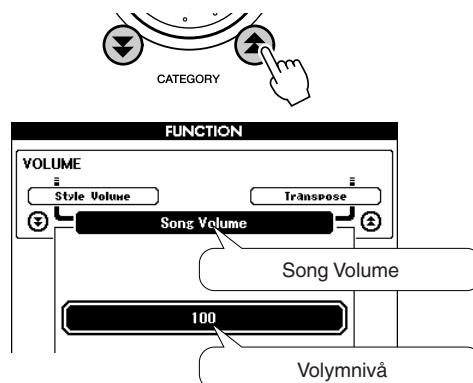


## Song volym

- Tryck [FUNCTION] knappen för att ta fram FUNCTION display.



- Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att välja Song Volume.



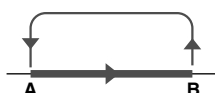
- Använd dataratten eller sifferknapparna [0] – [9] för att ställa volymen för Song mellan 000 till 127 enligt önskan.

**OBS**

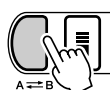
- Song volym kan justeras medan Song är valt.

## A-B Repeat

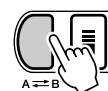
Du kan specificera en fras ur en Song — "A" är startpunkten och "B" är slutpunkten — för repeterad uppspelning.



- Spela upp Song (sid 35) och tryck [A ⇌ B] knappen där Du vill att frasen skall börja repeteras ("A" punkten).



- Tryck [A ⇌ B] knappen ännu en gång vid önskad slutpunkt för frasen ("B" punkten).



- Den specificerade A-B frasen kommer nu att spelas upp repeterande.

Du kan när som helst stoppa den repeterande uppspelningen genom att trycka [A ⇌ B] knappen.

**OBS**

- Repeteringens start och slutpunkt specificeras för hela takter.
- Det aktuella taktnumret visas i övre högra hörnet av displayen under uppspelningen.
- Om Du önskar startpunkten "A" helt från musikens början, tryck [A ⇌ B] knappen innan uppspelning av Song startas.

## Tysta individuella Song stämmor

Varje spår — "track" — i en Song spelar olika stämmor i musiken — melodi, rytm, ackompanjemang, etc. Du kan tysta individuella spår för att istället spela stämman själv på klaviaturen, eller helt enkelt bara för att analysera de olika stämmorna. Använd SONG MEMORY [1] – [5] och [A] knapparna för att koppla till och från respektive spår. Ramen runt spårets nummer försvinner när spåret är tystat.

Se sidan 45 för information kring spårens uppläggning.



Inget spårnummer...ingen data.



Spårnummer utan ram

... innehåller data men är tystat.

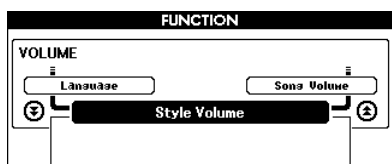
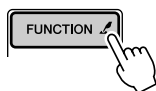
Spårnummer med ram...innehåller data och återges.

## Ändra tonhöjd för en Song

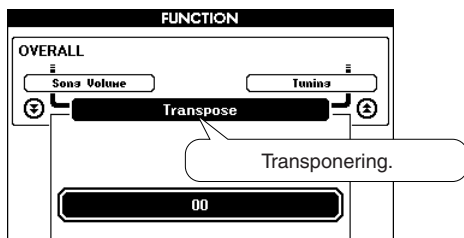
### ◆ Stora tonhöjdsändringar (Transpose)

Den totala tonhöjden för instrumentet kan ändras (transponeras) upp eller ner med maximalt 1 oktav i halvtonssteg.

- 1 Tryck [FUNCTION] knappen för att ta fram FUNCTION display.



- 2 Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att välja Transpose.



- 3 Använd dataratten eller sifferknapparna [0] – [9] för att ställa ett värde mellan -12 och +12 enligt önskan.

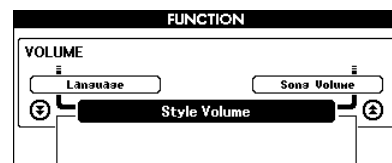
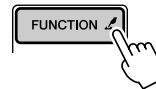
**OBS**

• Tonhöjden för Drum Kits ljuden kan inte ändras.

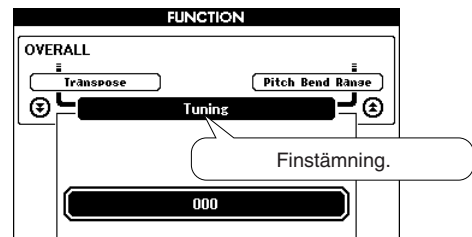
### ◆ Små tonhöjdsändringar (Tuning)

Den totala tonhöjden för instrumentet kan ändras (finstämmas) upp eller ner med maximalt 100 cent i steg om 1 cent (100 cent = 1 halvton).

- 1 Tryck [FUNCTION] knappen för att ta fram FUNCTION display.



- 2 Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att välja Tuning.



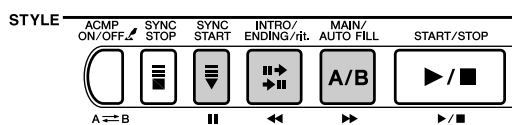
- 3 Använd dataratten eller sifferknapparna [0] – [9] för att finstämman enligt önskan.

**OBS**

• Tonhöjden för Drum Kits ljuden kan inte ändras.

## Snabbspola Song framåt eller bakåt samt paus

Dessa fungerar på samma sätt som transportkontrollerna på ett kassettdäck eller en CD spelare och gör att Du kan snabbspola framåt [▶▶], bakåt [◀◀] och göra paus [||] i en Song uppspelning.



Tryck pausknappen för att pausa uppspelning.

Tryck snabbspolning bakåt för att snabbt komma till tidigare punkt i musiken.

Tryck snabbspolning framåt för att snabbt komma till senare punkt i musiken.

**OBS**

• När ett A-B Repeat omfång är specificerat fungerar snabbspolning enbart inom detta omfång.

## Ändra ljudet för melodistämman

Du kan ändra ljudet för melodistämman i Song till det ljud Du föredrar.

Dessa inställningar kan göras individuellt för högerhands melodi (MELODY R) och vänsterhands melodi (MELODY L) ljud.

### OBS

• Du kan inte ändra ljudet för melodistämman i en User Song.

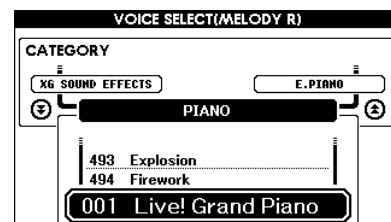
Tryck [SONG] knappen för att aktivera Song läge.

- 1 Tryck och håll [VOICE] knappen längre än en sekund för att ta fram ljudlistan.



- 2 Tryck [VOICE] knappen så många gånger som behövs så att "VOICE SELECT (MELODY R)" eller "VOICE SELECT (MELODY L)" visas som rubrik för ljudlistan.

Varje gång [VOICE] knappen trycks ändras ljudlistans rubrik i tur och ordning: MAIN → DUAL → SPLIT → MELODY R → MELODY L → MAIN ...

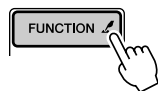


- 3 Använd dataratten eller andra kontroller för att välja ett ljud.

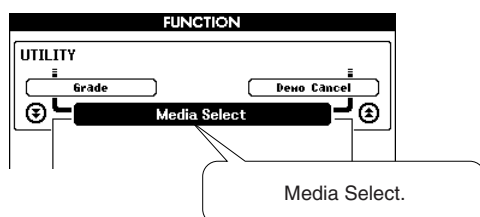
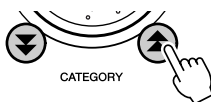
## Välj media

DGX-505/305 kan använda två olika typer av minnesmedia för att lagra externa Song filer överförda från en dator — SmartMedia och Flash minne (Song 036 –). Med Media Select funktionen bestämmer man till vilken typ av media Song filer blir lagrade och från vilken typ av media lagrade Song filer kommer att spelas upp. Ett flödesschema från att spara Song filer till minnesmedia till att spela upp dem finns på sidan 36.

- 1 Tryck [FUNCTION] knappen för att ta fram FUNCTION display.

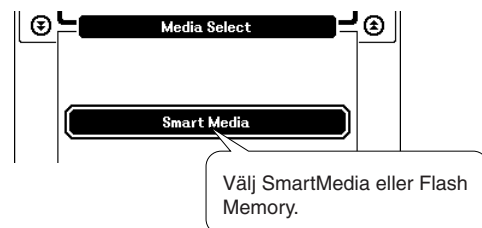


- 2 Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att välja Media Select.

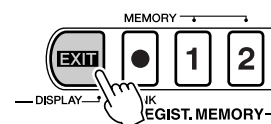


- 3 Använd [+] och [-] knapparna för att välja SmartMedia eller Flash Memory.

Tryck [+] knappen för att välja SmartMedia när Du vill spara en Song till SmartMedia eller spela en sparad Song från SmartMedia minnet. Tryck [-] knappen för att välja Flash Memory när Du vill spara en Song till Flash minnet eller spela en sparad Song från Flash minnet.

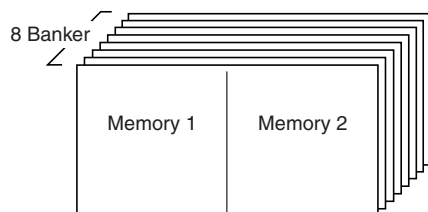


- 4 Tryck [EXIT] knappen för att återgå till MAIN display.



# Memorera Dina favoritinställningar för panelen

Detta instrument har en Registration Memory funktion som gör att Du kan spara Dina favoritinställningar och enkelt återkalla dem närhelst Du önskar. Upp till 16 kompletta inställningar kan sparas (8 banker med 2 inställningar var).



Upp till 16 inställningar (åtta banker med två i var) kan memoreras.

## Spara inställningar till Registration Memory

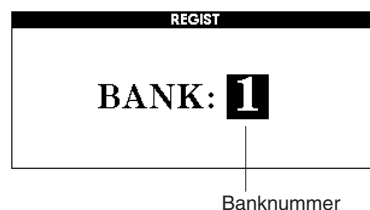
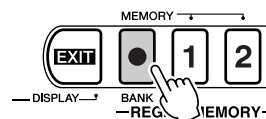
### ■ Inställningar som kan sparas till Registration Memory .....

- **Styleinställningar\***  
Style nummer, ackompanjemangsautomatik ON/OFF, splittpunkt, Style inställningar (Main A/B), Style Volume, Tempo
- **Voiceinställningar**  
Main Voice inställningar (Voice nummer, Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level), Dual Voice inställningar (Dual ON/OFF, Voice nummer, Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level), Split Voice inställningar (Split ON/OFF, Voice nummer, Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level)
- **Effectinställningar**  
Reverb Type, Chorus Type, Panel Sustain ON/OFF
- **Harmony inställningar**  
Harmony ON/OFF, Harmony Type, Harmony Volume
- **Övriga inställningar**  
Transpose, Pitch Bend Range

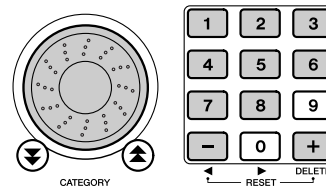
\* Style inställningar är inte tillgängliga för Registration Memory när Song funktionen används.

### ■ Spara inställningar till Registration Memory .....

- 1** Gör önskade panelinställningar — välj ljud, ackompanjemangsstil, etc.
- 2** Tryck [●] (MEMORY/BANK) knappen. Ett banknummer visas i displayen när Du släpper knappen.



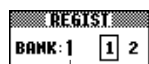
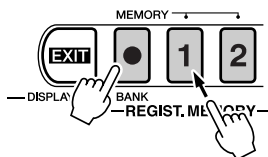
- 3** Använd dataratten eller sifferknapparna [1] – [8] för att välja ett banknummer från 1 till 8.



**OBS**

- Data kan inte sparas till Registration Memory medan Song uppspelning pågår.

- 4** Medan [●] (MEMORY/BANK) knappen hålles nertryckt, tryck REGIST. MEMORY [1] eller [2] knappen för att spara den aktuella panelinställningen till denna minnesplats.



Banknummer

**OBS**

- Du kan också spara de panelinställningar Du memorerat i Registration Memory till SmartMedia minne som en User Data fil.

**OBS**

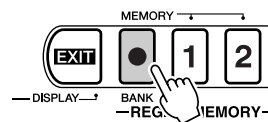
- Om Du väljer en Registration Memory plats som redan innehåller data, kommer den tidigare datan att raderas och överskrivas av den nya datan.

**FÖRSIKTIGT**

- Slå inte av strömmen medan data sparas till Registration Memory, eftersom datan kanske skadas eller förloras.

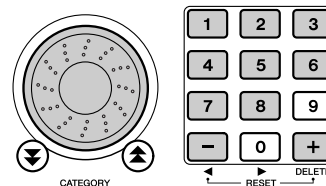
## Återkalla ett Registration Memory . . .

- 1** Tryck [●] (MEMORY/BANK) knappen. Ett banknummer visas i displayen när Du släpper knappen.

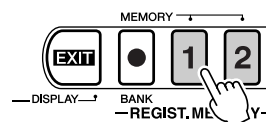


Banknummer

- 2** Använd dataratten eller sifferknapparna [1] – [8] för att välja det banknummer Du vill återkalla.



- 3** Tryck en REGIST. MEMORY knapp, [1] eller [2], som innehåller de inställningar Du vill återkalla. Panelens kontroller blir direkt inställda enligt dessa.

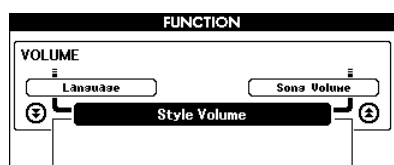
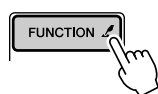


# Funktionsinställningar

Function sidorna som nås via FUNCTION display inkluderar detaljerade inställningar för instrumentets ljud, effekter, splitpunkt, stämning och mycket annat. Den genväg som en del knappar erbjuder kan användas för att snabbt komma till ofta använda inställningar: håll en sådan knapp tryckt längre än en sekund för att komma direkt till relaterade inställningar i displayen.

## Finn och ändra funktionsinställningar

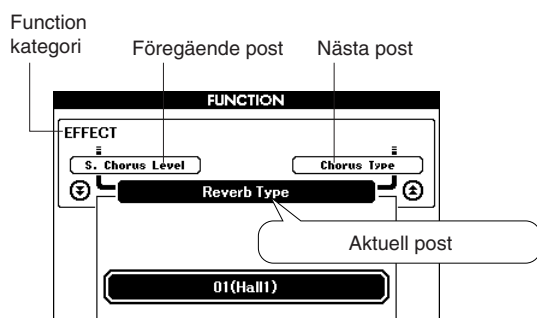
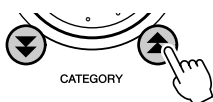
**1** Tryck [FUNCTION] knappen för att ta fram FUNCTION display.



**2** Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att välja önskad post.

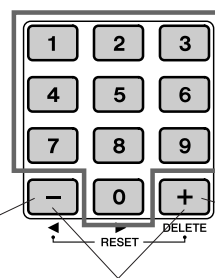
För detaljer kring individuella inställningar, se Lista över FUNCTION displayer på sidan 71.

Namnet för den föregående posten i listan visas uppe till vänster och namnet för nästa post visas uppe till höger om den aktuellt valda posten.



**3** Ställ in önskat värde med hjälp av data-ratten, [+] och [-] knapparna eller sifferknapparna [0] – [9].

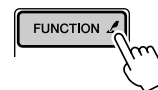
För ON/OFF inställningar, använd [+] knappen för att koppla till funktionen och [-] knappen för att koppla från funktionen. Använd [+] knappen för att starta genomförandet av en operation, eller [-] knappen för att avbryta den valda operationen.



- Anger siffervärdet direkt
- Minskar ett värde med 1
- Kopplar från en inställning
- Avbryter en operation
- Ökar ett värde med 1
- Kopplar till en inställning
- Genomför en operation

**4** Om så önskas, håll [FUNCTION] knappen längre än en sekund för att spara Dina inställningar till Flash minnet.

Även om alla inställningar gjorda via FUNCTION display ligger kvar i instrumentet så länge strömmen är påslagen, kommer de inställningar Du gjort att gå förlorade när strömmen slås av, såvida Du inte sparar dem till Flash minnet. Inställningarna sparas till Flash minnet genom att man helt enkelt håller [FUNCTION] knappen tryckt längre än en sekund. Dina inställningar kommer då att ligga kvar i Flash minnet även när strömmen slås av och återkallas nästa gång strömmen slås på.




Håll längre än en sekund

### ⚠ FÖRSIKTIGT

- Slå inte av strömmen medan data sparas, eftersom datan kanske skadas eller förloras.

**■ Lista över FUNCTION displayer**

Kategori	Inställning	Posttitel	Omfång/Inställningar	Beskrivning
VOLUME	Style Volume	Style Volume	000 – 127	Bestämmer volymen för Style.
	Song Volume	Song Volume	000 – 127	Bestämmer volymen för Song.
OVERALL	Transpose	Transpose	-12 – 12	Bestämmer tonhöjden för instrumentet i halvtönssteg.
	Tuning	Tuning	-100 – 100	Finstämmer instrumentet i steg om 1 cent.
	Pitch Bend Range	Pitch Bend Range	01 – 12	Ställer Pitch Bend hjulets omfång i halvtönssteg.
	Split Point	Split Point	000 – 127 (C-2 – G8)	Bestämmer den högsta tangenten för Split ljudet och ställer splitpunkten, med andra ord, den tangent som separerar Split (nedre) och Main (övre) ljuden. Inställning av splitpunkt och ackompanjemangets splitpunkt blir automatiskt ställda på samma värde.
	Touch Sensitivity	Touch Sensitivity	1 (Soft)/2 (Medium)/3 (Hard)	När anslagskänsligheten är inkopplad bestämmer detta dess känslighet.
MAIN VOICE	Volume	M. Volume	000 – 127	Bestämmer volymen för Main ljudet.
	Octave	M. Octave	-2 – +2	Bestämmer oktavläget för Main ljudet.
	Pan	M. Pan	000 (left) – 64 (center) – 127 (right)	Bestämmer panoreringspositionen för Main ljudet i stereobilden. Värde "0" resulterar i att ljudet panoreras helt till vänster; värde "127" resulterar i att ljudet panoreras helt till höger.
	Reverb Send Level	M. Reverb Level	000 – 127	Bestämmer hur mycket av Main ljudets signal som sänds till Reverb effekten.
	Chorus Send Level	M. Chorus Level	000 – 127	Bestämmer hur mycket av Main ljudets signal som sänds till Chorus effekten.
DUAL VOICE	Volume	D. Volume	000 – 127	Bestämmer volymen för Dual ljudet.
	Octave	D. Octave	-2 – +2	Bestämmer oktavläget för Dual ljudet.
	Pan	D. Pan	000 (left) – 64 (center) – 127 (right)	Bestämmer panoreringspositionen för Dual ljudet i stereobilden. Värde "0" resulterar i att ljudet panoreras helt till vänster; värde "127" resulterar i att ljudet panoreras helt till höger.
	Reverb Send Level	D. Reverb Level	000 – 127	Bestämmer hur mycket av Dual ljudets signal som sänds till Reverb effekten.
	Chorus Send Level	D. Chorus Level	000 – 127	Bestämmer hur mycket av Dual ljudets signal som sänds till Chorus effekten.
SPLIT VOICE	Volume	S. Volume	000 – 127	Bestämmer volymen för Split ljudet.
	Octave	S. Octave	-2 – +2	Bestämmer oktavläget för Split ljudet.
	Pan	S. Pan	000 (left) – 64 (center) – 127 (right)	Bestämmer panoreringspositionen för Split ljudet i stereobilden. Värde "0" resulterar i att ljudet panoreras helt till vänster; värde "127" resulterar i att ljudet panoreras helt till höger.
	Reverb Send Level	S. Reverb Level	000 – 127	Bestämmer hur mycket av Split ljudets signal som sänds till Reverb effekten.
	Chorus Send Level	S. Chorus Level	000 – 127	Bestämmer hur mycket av Split ljudets signal som sänds till Chorus effekten.
EFFECT	Reverb Type	Reverb Type	01 – 10	Bestämmer typ av Reverb, inklusive "off" (10). (Se lista på sid 104)
	Chorus Type	Chorus Type	01 – 05	Bestämmer typ av Chorus, inklusive "off" (05). (Se lista på sid 104)
	Panel Sustain	Sustain	ON/OFF	Bestämmer huvuvida Panel Sustain är tillkopplad för MAIN/DUAL/SPLIT ljuden. Effekten blir kontinuerligt tillkopplad vid ON och bortkopplad vid OFF (sid 58)
HARMONY	Harmony Type	Harmony Type	01 – 26	Bestämmer typ av Harmony. (Se lista på sid 104)
	Harmony Volume	Harmony Volume	000 – 127	Bestämmer ljudnivån på Harmony effekten när Harmony typ 1 – 5 är valt.

Kategori	Inställning	Posttitel	Omfång/Inställningar	Beskrivning
PC MODE	PC mode	PC Mode	PC1/PC2/OFF	Optimerar MIDI inställningarna när Du ansluter till en dator (sid 80). PC1 ställer Local Off och External Clock On för användning med extern sequencer eller liknande utrustning. PC2 gör att instrumentet kan använda Digital Music Notebook innehåll med ansluten dator. OFF ställer Local Control On, External Clock Off, Keyboard Out On, Style Out On och Song Out On.
MIDI	Local On/Off	Local On/Off	ON/OFF	Bestämmer om instrumentets klaviatur kontrollerar den interna tongeneratoren (ON) eller ej (OFF) (sid 80)
	External Clock	External Clock	ON/OFF	Bestämmer om instrumentet synkroniseras med intern klocka (OFF) eller extern klocka (ON) (sid 80)
	Keyboard Out	Keyboard Out	ON/OFF	Bestämmer om data för klaviaturframförandet på instrumentet skall sändas (ON) eller ej (OFF).
	Style Out	Style Out	ON/OFF	Bestämmer om Style data skall sändas (ON) via USB eller ej (OFF) vid Style uppspelning.
	Song Out	Song Out	ON/OFF	Bestämmer om Song data skall sändas (ON) via USB eller ej (OFF) vid Song uppspelning.
	Initial Setup Send	Initial Setup Send	YES/NO	Gör att Du kan sända data för panelinställningar till en dator. Tryck [+] för att sända eller [-] för att avbryta.
	Bulk Send	Bulk Send	YES/NO	Sänder User Song och Registration Memory data från instrumentet till en dator. [+] knappen startar överföringen medan [-] knappen avbryter.
METRONOME	Time Signature	Time Signature	00 – 15	Bestämmer taktarten för metronomen.
	Metronome Volume	Metronome Volume	000 – 127	Bestämmer volymen för metronomen.
SCORE	Quantize	Quantize		Beroende på Song datan kan Du göra noterna mera läsbara genom att justera indelningen för dessa. Detta bestämmer den minimala tidsupplösningen för Song. Om det t ex förekommer såväl fjärdedels- som åttondelsnoter skall värdet ställas på "3" (åttondel). Noter eller pauser, kortare än detta värde kommer inte att visas i noterna.
LESSON	Lesson Track (R)	R-Part	GuideTrack 1 – 16	Bestämmer spårnumret för inläring med höger hand. Denna inställning avser endast Song på SmartMedia kort eller i Flash minne (SMF).
	Lesson Track (L)	L-Part	GuideTrack 1 – 16	Bestämmer spårnumret för inläring med vänster hand. Denna inställning avser endast Song på SmartMedia kort eller i Flash minne (SMF).
	Grade	Grade	ON/OFF	Bestämmer om Grade funktion är tillkopplad eller ej.
UTILITY	Media Select	Media Select	Flash Memory/ SmartMedia	Väljer typ av media för lagring eller laddning av data. Tillgängliga typer av media är SmartMedia och Flash minne.
	Demo Cancel	D-Cancel	ON/OFF	Bestämmer om Demo Cancel är aktivt eller ej. När denna står i ON kan inte Demo Song spelas även om [DEMO] knappen trycks.
LANGUAGE	Language Select	Language	English/Japanese	Bestämmer språket i displayen för Song filers namn, sångtexter och vissa meddelanden i displayen. Alla andra namn eller meddelanden visas på engelska. Ställt på Japanese visas filnamn med japansk text. Sångtexten följer den språkinställning som ursprungligen gjorts för Song datan. Om emellertid sådan inställning saknas används den inställning som gjorts här.

\* Alla inställningar kan enkelt och bekvämt återkallas till sina ursprungliga standardinställningar genom att trycka båda [+] och [-] knapparna samtidigt. (Undantag för Initial Setup och Bulk Send som är operationer, inte inställningar.)

SmartMedia är en typ av minneskort för att lagra data.

När ett SmartMedia kort satts i kortspringan på detta instrument, kan MIDI data som skapats med instrumentet sparas till eller laddas från minneskortet. SmartMedia kan också användas för att överföra Song data som laddats ner från Internet till instrumentet som då kan användas med Performance Assistant tekniken (sidan 16) och Lesson (sidan 39) funktionerna beskrivna i Snabbguiden. Även User Song som sparats till SmartMedia i MIDI filformat kan användas med dessa funktioner.

I detta kapitel skall vi gå igenom procedurerna för att ställa in och formatera SmartMedia minneskort och hur man sparar och laddar data till och från dem.

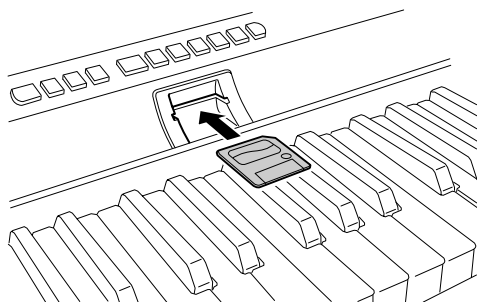
Om Du inte har ett SmartMedia kort, måste Du inhandla ett sådant (eller flera, om så önskas).

Försäkra Dig om att läsa om hanteringen av SmartMedia som finns på sidan 11.

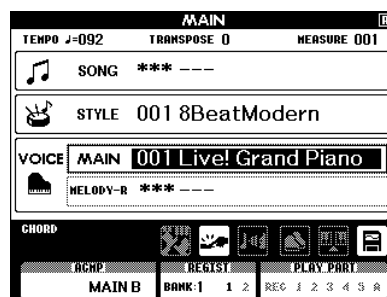
## Sätt i ett SmartMedia kort

- 1 Sätt i ett SmartMedia\* kort i kortspringan och var noga med att vända det rätt.**  
Den guldfärgade kontaktytan på SmartMedia kortet skall vara vänd uppåt. Stick in kortet lugnt och bestämt så långt det går. Var försiktig och sätt inte i det felvänt.

\* Detta instrument använder 3.3V SmartMedia minneskort.



- 2 Kontrollera att ikonen för filkontroll visas i MAIN display.**



File Control ikon



Denna ikon visas när ett SmartMedia kort satts i korrekt och är klart att använda.

Filkontrollikonen kommer att visas i MAIN display när ett SmartMedia minneskort är isatt och klart att använda. När filkontrollikonen visas kan Du nå FILE CONTROL display genom att trycka [FILE CONTROL] knappen. Tryck emellertid inte den knappen just nu!

### OBS

- När FILE CONTROL display visas återger inte klaviaturen något ljud. Dessutom, i detta läge är endast knappar relaterade till filfunktioner aktiva.

### OBS

- FILE CONTROL display kommer inte att visas i följande fall:
  - Inget SmartMedia kort isatt.
  - FUNCTION displayens Media Select post är ställd på Flash Memory.
  - I samband med Style eller Song uppspelning.
  - I samband med Lesson funktion.
  - Medan data laddas från ett SmartMedia kort.

## Ändra inställning för val av media till SmartMedia

För att kunna utföra operationer med SmartMedia måste Du först se till att FUNCTION display Media Select posten står på SmartMedia. Proceduren att välja media finns detaljerat förklarad på sidan 67. Om FUNCTION displayens Media Select post är ställd på SmartMedia och ett SmartMedia kort är korrekt isatt i instrumentets kortspringa, skall ikonen för filkontroll visas i MAIN display.

- 1 Tryck [FUNCTION] knappen för att ta fram FUNCTION display.
- 2 Använd CATEGORY [ $\blacktriangle$ ] och [ $\blacktriangledown$ ] knapparna för att välja Media Select posten.

- 3 Tryck [+] knappen för att välja SmartMedia.

## Formatera SmartMedia kort

Nya SmartMedia kort måste formateras innan de kan användas med detta instrument.

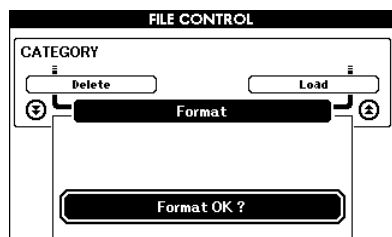
### **FÖRSIKTIGT**

- Om Du formaterar ett SmartMedia kort som redan innehåller data kommer all datan att raderas. Var försiktig så att Du inte raderar viktiga data när Du använder formateringsfunktionen.

- 1 Efter att ha satt i ett SmartMedia kort som skall formateras i instrumentets kortspringa, kontrollera att filkontrollikonen visas i MAIN display. Om ikonen inte visas, försäkra Dig om att Media Select posten står på SmartMedia.
- 2 Tryck [FILE CONTROL] knappen så att FILE displayens Format post visas. Displayen uppmanar Dig att bekräfta.

### **OBS**

- Om Format posten inte visas när Du är vid FILE CONTROL display, använd CATEGORY [ $\blacktriangle$ ] och [ $\blacktriangledown$ ] knapparna för att lokalisera den.



- 3 Tryck [EXECUTE] knappen och displayen ber Dig bekräfta.

Vid detta tillfälle kan Du trycka [-] knappen om Du vill avbryta operationen.

- 4 Tryck [EXECUTE] knappen igen, eller [+] knappen, och formateringsoperationen startar.

### **FÖRSIKTIGT**

- Så snart displayen visar att formateringsoperationen startat, kan den inte avbrytas. Slå aldrig av strömmen eller tag ur SmartMedia kortet under denna operation.

- 5 Ett meddelande visas i displayen för att informera att Dig operationen har avslutats.

Tryck [EXIT] knappen för att återgå till MAIN display.

### **OBS**

- Om SmartMedia kortet är skrivskyddat visas ett meddelande om detta i displayen och operationen kan inte genomföras.

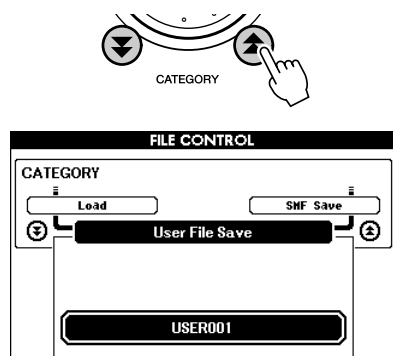
## Spara data

Tre typer av data sparas till en "User Data File" genom denna operation: User Song, Style File (Style nummer 136) och Registration Memory data. När Du sparar en User Song kommer Style File och Registration Memory också att sparas automatiskt.

**1** **Försäkra Dig** om att ett korrekt formaterat SmartMedia kort är rätt isatt i instrumentets kortspringa och att filkontrollikonen visas i MAIN display. Om ikonen inte visas, ändra Media Select inställningen till SmartMedia.

**2** Tryck [FILE CONTROL] knappen.

**3** Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att lokalisera User File Save posten. Ett standardnamn för filen skapas automatiskt.



● **Att skriva över en existerande fil**

Om Du vill skriva över en fil som redan existerar på SmartMedia kortet, använd dataratten eller [+] och [-] knapparna för att välja filen och gå sedan direkt till steg 6.

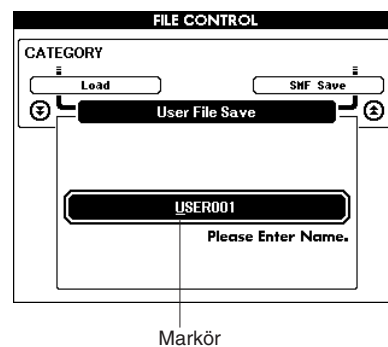
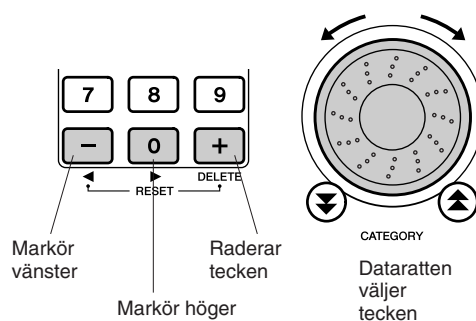
**OBS**

- Upp till 100 User filer kan sparas till ett enda SmartMedia kort.
- Om SmartMedia kortet är skrivskyddat visas ett meddelande om detta i displayen och operationen kan inte genomföras.
- Om det inte finns tillräckligt med kapacitet kvar på kortet för att spara data, visas ett meddelande om detta i displayen och Du kan inte spara datan. Radera filer som Du kan undvara från kortet för att skapa mer minnesplats (sid 77), eller använd ett annat kort.
- Se listan "Meddelanden" på sidan 91 för andra möjliga fel som kan tänkas förhindra att genomföra operationen.

**4** Tryck [EXECUTE] knappen. En markör visas under första tecknet i filnamnet.

**5** Ändra filnamnet enligt önskan.

- [-] knappen flyttar markör åt vänster och [0] knappen flyttar den åt höger.
- Använd dataratten för att välja tecken vid den aktuella positionen.
- [+] knappen raderar tecken vid markörens position.



**6** Tryck [EXECUTE] knappen. Displayen uppmanar Dig att bekräfta.

Du kan avbryta sparoperationen vid denna punkt genom att trycka [-] knappen.

**7** Tryck [EXECUTE] knappen igen, eller [+] knappen och sparoperationen startar.

**FÖRSIKTIGT**

- Så snart displayen visar att sparoperationen startat, kan den inte avbrytas. Slå aldrig av strömmen eller tag ur SmartMedia kortet under denna operation.

**8** Ett meddelande visas i displayen för att informera Dig att operationen har avslutats.

Tryck [EXIT] knappen för att återgå till MAIN display.

**OBS**

- Om ett redan existerande filnamn valts uppmanar displayen Dig att bekräfta. Tryck [EXECUTE] eller [+] om det är OK att skriva över filen, eller [-] för att avbryta.
- Den tid det tar att spara datan till SmartMedia kortet beror på i vilket skick kortet är.

## Konvertera en User Song till SMF format och spara

Denna operation konverterar en User Song (Song nummer 031- 035) till SMF Format 0 och sparar filen till SmartMedia.

### ● Vad är SMF (Standard MIDI File)?

SMF (Standard MIDI File) formatet är ett av de vanligaste och mest utbredda kompatibla sequencerformatet som används för att spara sequencerdata. Det finns två varianter: Format 0 och Format 1. De flesta MIDI apparater är kompatibla med SMF Format 0 och den MIDI sequencerdata man köper i handeln levereras vanligen i SMF Format 0.

**1** Försäkra Dig om att ett korrekt formaterat SmartMedia kort är rätt isatt i instrumentets kortspringa och att filkontrollikonen visas i MAIN display. Om ikonen inte visas, ändra Media Select inställningen till SmartMedia.

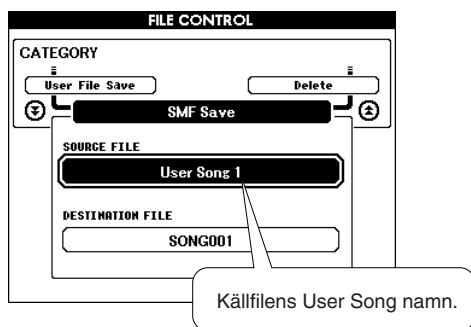
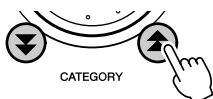
**2** Tryck [FILE CONTROL] knappen.

#### OBS

- Upp till 894 Song:er kan sparas till ett enda SmartMedia kort.
- Operationen kan inte genomföras om det inte finns någon data i några av instrumentets User Song (Song nummer 031- 035).

**3** Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att lokalisera SMF Save posten.

SOURCE FILE — ett User Song namn — blir markerat.



**4** Välj den User Song som utgör källan.

Du kan välja första User Song genom att trycka båda [+] och [-] knapparna samtidigt.

**5** Tryck [EXECUTE] knappen.

DESTINATION SONG blir markerat och ett standardnamn visas för den konverterade Song filen.

### ● Att skriva över en existerande fil

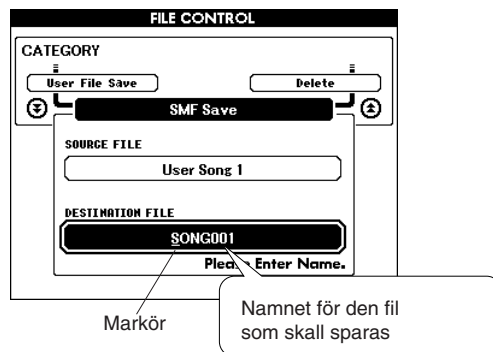
Om Du vill skriva över en fil som redan existerar på SmartMedia kortet, använd dataratten eller [+] och [-] knapparna för att välja filen och gå sedan direkt till steg 8.

**6** Tryck [EXECUTE] knappen.

En markör visas under första tecknet i filnamnet.

**7** Ändra filnamnet enligt önskan.

Se "Spara data" på sidan 75 kring hur man anger filnamn.



**8** Tryck [EXECUTE] knappen. Displayen uppmanar Dig att bekräfta.

Du kan avbryta sparoperationen vid denna punkt genom att trycka [-] knappen.

**9** Tryck [EXECUTE] knappen igen, eller [+] knappen, och sparoperationen startar.

#### ⚠ FÖRSIKTIGT

- Så snart displayen visar att sparoperationen startat, kan den inte avbrytas. Slå aldrig av strömmen eller tag ur SmartMedia kortet under denna operation.

**10** Ett meddelande visas i displayen för att informera Dig att operationen har avslutats.

Tryck [EXIT] knappen för att återgå till MAIN display.

#### OBS

- Om ett redan existerande filnamn valts uppmanar displayen Dig att bekräfta. Tryck [EXECUTE] eller [+] om det är OK att skriva över filen, eller [-] för att avbryta.
- Den tid det tar att spara datan till SmartMedia kortet beror på i vilket skick kortet är.

## Ladda sparade User datafiler

Med denna procedur kan Du ladda User datafiler Du tidigare sparat till SmartMedia in till instrumentets interna minne.

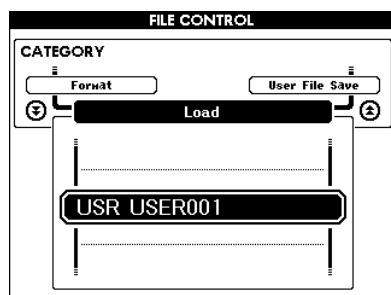
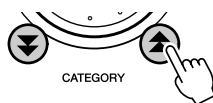
### **FÖRSIKTIGT**

- Om Du laddar en User Data fil User Song (031 – 035) kommer Style File (Style nummer 136) och Registration Memory data att överskrivas av den nya data som laddas. Om Du bara laddar en Style fil kommer enbart Style File att överskrivas. Spara viktiga data till ett SmartMedia kort innan data som kommer att förorsaka överskrivning laddas.

**1** Försäkra Dig om att det SmartMedia kort som innehåller den eller de filer Du vill ladda är korrekt isatt i instrumentets kortspringa och att filkontrollikonen visas i MAIN display. Om ikonerna inte visas, ändra Media Select inställningen till SmartMedia.

**2** Tryck [FILE CONTROL] knappen.

**3** Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att lokalisera Load posten.



### **OBS**

- Style filer måste ligga i rotkatalog. Style filer som ligger i mappar kan inte återfinnas.

**4** Välj den fil Du önskar ladda.

Du kan trycka båda [+] och [-] knapparna samtidigt för att välja första filen på SmartMedia kortet.

### **OBS**

- Om det inte finns några laddningsbara filer på SmartMedia kortet, visas ett meddelande om detta i displayen och Du kan inte fortsätta laddningsoperationen.

**5** Tryck [EXECUTE] knappen. Displayen uppmanar Dig att bekräfta.

Du kan avbryta laddningsoperationen vid denna punkt genom att trycka [-] knappen.

**6** Tryck [EXECUTE] knappen igen, eller [+] knappen, och laddningsoperationen startar.

### **FÖRSIKTIGT**

- Så snart displayen visar att laddningsoperationen startat, kan den inte avbrytas. Slå aldrig av strömmen eller tag ur SmartMedia kortet under denna operation.

**7** Ett meddelande visas i displayen för att informera Dig att operationen har avslutats.

Tryck [EXIT] knappen för att återgå till MAIN display.

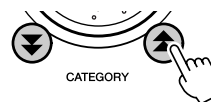
## Radera data från ett SmartMedia kort

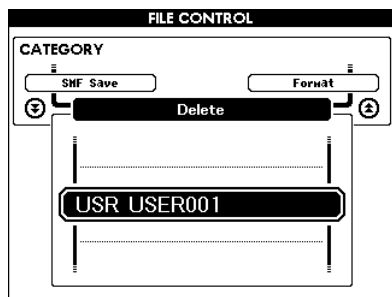
Denna procedur raderar data för User Data filer (User Songs, Style File och Registration Memory), SMF-konverterade Song:er och andra MIDI Song filer från ett SmartMedia kort.

**1** Försäkra Dig om att det SmartMedia kort som innehåller den eller de filer Du vill radera är korrekt isatt i instrumentets kortspringa och att filkontrollikonen visas i MAIN display. Om ikonerna inte visas, ändra Media Select inställningen till SmartMedia.

**2** Tryck [FILE CONTROL] knappen.

**3** Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att lokalisera Delete posten.





#### 4 Välj den fil Du önskar radera.

Du kan trycka båda [+] och [-] knapparna samtidigt för att välja första filen på SmartMedia kortet.

#### 5 Tryck [EXECUTE] knappen. Displayen uppmanar Dig att bekräfta.

Du kan avbryta raderingsoperationen vid denna punkt genom att trycka [-] knappen.

#### 6 Tryck [EXECUTE] knappen igen, eller [+] knappen, och raderingsoperationen startar.

##### **FÖRSIKTIGT**

- Så snart displayen visar att raderingsoperationen startat, kan den inte avbrytas. Slå aldrig av strömmen eller tag ur SmartMedia kortet under denna operation.

#### 7 Ett meddelande visas i displayen för att informera Dig att operationen har avslutats.

Tryck [EXIT] knappen för att återgå till MAIN display.

##### **OBS**

- Om SmartMedia kortet är skrivskyddat, visas ett meddelande om detta i displayen och Du kan inte fortsätta raderingsoperationen.
- Om det inte finns några raderbara filer på SmartMedia kortet, visas ett meddelande om detta i displayen och Du kan inte fortsätta raderingsoperationen.

## Spela Song sparad till SmartMedia

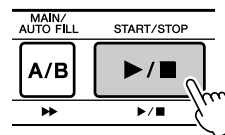
#### 1 Försäkra Dig om att det SmartMedia kort som innehåller den Song Du vill spela upp är korrekt isatt i instrumentets kortspringa och att filkontrollikonen visas i MAIN display. Om ikonen inte visas, ändra Media Select inställningen till SmartMedia.

#### 2 Tryck [SONG] knappen.



#### 3 Använd dataratten för att välja en Song Du vill spela upp (036 -).

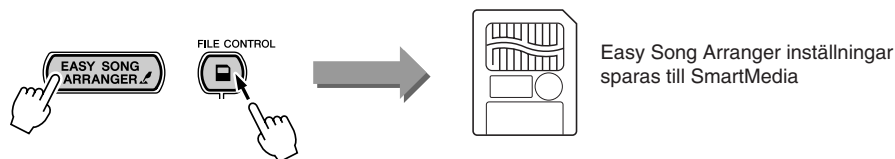
#### 4 Tryck [START/STOP] knappen.



## Spara Dina Easy Song Arranger inställningar till SmartMedia

Dina Easy Song Arranger inställningar för Song:er som sparats till SmartMedia kan också sparas till SmartMedia kort.

Medan [EASY SONG ARRANGER] knappen hålles nertryckt, tryck [FILE CONTROL] knappen för att spara aktuell Easy Song Arranger inställning till SmartMedia kortet.



# Anslutning till en dator

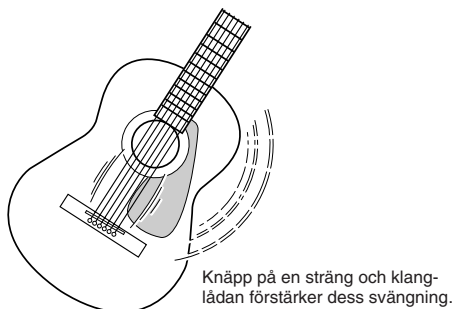
Praktiskt taget alla elektroniska musikinstrument av idag — speciellt synthesizers, sequencers och datorer relaterade till musik — använder MIDI. MIDI är en global standard som gör det möjligt för dessa apparater att sända och ta emot data för framföranden och inställningar. Med detta instrument kan Du naturligtvis spara och sända Ditt klaviaturframförande som MIDI data, såväl som det som avser Song, Style och panelinställningar.

Den potential som MIDI har för Ditt musicerande och skapande och producerande av musik är enorm — helt enkelt genom att ansluta detta instrument till en dator och sända MIDI data. I detta avsnitt får Du lära grunderna för MIDI och speciellt MIDI funktionerna för detta instrument.

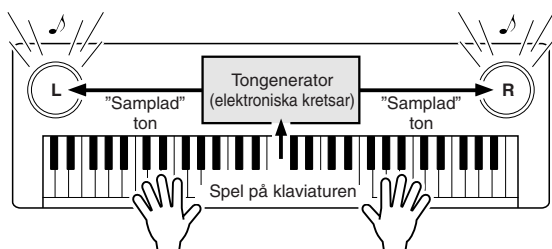
## Vad är MIDI?

Du har säkert hört begrepp som "akustiskt instrument" och "digitalt instrument". I dagens musikvärld är detta två huvudsakliga kategorier av instrument. Låt oss tänka oss ett akustiskt piano och en klassisk gitarr som representanter för akustiska instrument. De är lätta att förstå. Med ett piano slår Du an en tangent och en hammare inuti slår mot några strängar och en ton ljuder. Med gitarren knäpper Du direkt på en sträng och tonen ljuder. Men hur går det till när man spelar en ton med ett digitalt instrument?

### ● Tonen skapas i en akustisk gitarr



### ● Tonen skapas i ett digitalt instrument



Baserat på den information som sker genom att spela på klaviaturen, återges genom högtalarna en inspelad ton som finns lagrad i instrumentet.

Som illustrationen ovan visar, innehåller ett elektroniskt instrument "samplade" (digitalt gjorda inspelningar av verkliga musikinstrument) ljud som finns lagrade i tongeneratoren (elektroniska kretsar) och dess återgivning baseras på den information som kommer från klaviaturen. Vad är det då för slags information från klaviaturen som ligger till grund för detta sätt att skapa toner?

Låt oss som exempel säga att Du spelar ett "C" som en fjärdedelsnot med ett pianoljud på instrumentet. Till skillnad från ett akustiskt instrument, där ljudet som hörs är ett resultat av en mekaniskt igångsatt svängning av en sträng, skickar klaviaturen på det elektroniska instrumentet information av typen "med vilket ljud", "med vilken tangent", "ungefär hur starkt", "när slogs den an" och "när släpps den upp". Varje bit av information om-

vandlas till ett numerärt värde och sänds till tongeneratoren. Med dessa värden som grund spelar tongeneratoren en ton med det samplade ljud som finns lagrat.

### Exempel på klaviaturinformation

Ljudnummer (vilket ljud)	1 (Grand Piano)
Tonnummer (vilken tangent)	60 (C3)
Ton till (när den slogs an) och ton från (när den släpptes upp)	Numerärt värde (fjärdedelsnot)
Anslag (ungefär hur starkt)	120 (starkt)

Det Du spelar på klaviaturen och alla paneloperationer som utföres hanteras som MIDI data. De automatiska ackompanjemangsstilarna och Song består också av MIDI data. MIDI, en förkortning för Musical Instrument Digital Interface, gör det möjligt för elektroniska musikinstrument att kommunicera med varandra via digital data. MIDI standarden används över hela världen och har utformats och strukturerats för att sända data kring framföranden mellan elektroniska musikinstrument (eller datorer). Tack vare MIDI kan Du kontrollera ett instrument från ett annat och sända data för framföranden mellan apparaterna — Din kreativitet och Ditt framförande kan därigenom nå ännu högre nivåer.

MIDI meddelanden kan delas in i två grupper: kanal meddelanden och system meddelanden.

### ● Kanal meddelanden

Instrumentet är kabapelt att hantera 16 MIDI kanaler samtidigt — innebär att Du kan spela upp till 16 olika instrument samtidigt. Kanal meddelanden sänder information som Note TILL/FRÅN och Program Change för var och en av de 16 kanalerna.

Meddelandets namn	Instrumentets operation/panelinställning
Note TILL/FRÅN	Data för klaviaturframförandet (innehåller tonnummer och anslagsdata)
Program Change	Ljudnummer (inklusive bank väljer MSB/LSB inställning, om så behövs)
Control Change	Instrumentets inställningar (volym, pan, etc.)

### ● System meddelanden

Detta är data som används gemensamt av hela MIDI systemet. System meddelanden inkluderar meddelanden som Exclusive meddelanden som sänder data som är unika för varje instrumenttillverkare och realtidsmeddelanden som kontrollerar en MIDI apparat.

Meddelandets namn	Instrumentets operation/panelinställning
Exclusive meddelanden	Reverb/Chorus inställningar, etc.
Realtime meddelanden	Start/stopp operationer



## MIDI (PC Mode) inställningar för datoranslutning

När Du ansluter instrumentet till dator måste en rad MIDI inställningar göras. PC Mode posten hjälper Dig att på ett bekvämt sätt erhålla flera inställningar i en enda operation. Tre olika inställningar finns tillgängliga: PC1, PC2 och OFF. Tryck [PC] knappen för att ta fram PC Mode display och välj PC1 eller PC2 enligt önskan. Den inställning Du väljer kommer att ställa in parametrar som Local ON/OFF, External Clock ON/OFF och liknande för en optimal hantering med t ex ett sequencer-program i Din dator. Se sidan 72 för detaljer kring MIDI inställningar.

### OBS

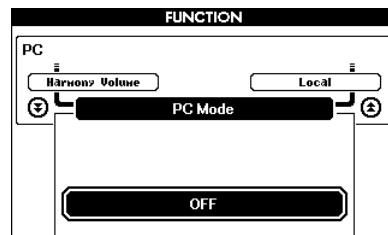
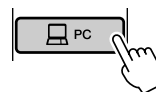
- Ställ PC Mode på PC2 när Du använder Digital Music Notebook\* på den medföljande CD-ROM.

\* "Digital Music Notebook" är en programvara för hantering av melodier och noter i Din dator. Se programmets Online hjälpfil för mer information.

	PC1	PC2	PC Mode = OFF
Local	OFF	OFF	ON
External Clock	ON	OFF	OFF
Keyboard Out	OFF	ON	ON
Style Out	OFF	OFF	ON
Song Out	OFF	OFF	ON

## ■ Ställ PC Mode .....

### 1 Tryck [PC] knappen så att FUNCTION display för PC Mode visas.



### 2 Använd dataratten eller [+] och [-] knapparna för att välja PC1, PC2 eller OFF.

### OBS

- När PC2 inställning valts kan instrumentets Style, Song, Demo, Song Recording och Lesson funktioner inte användas.

### OBS

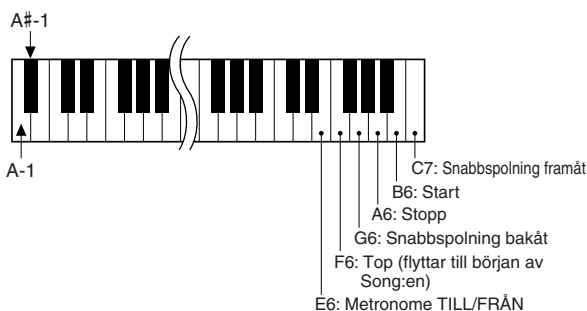
- Du kan också nå PC Mode posten genom att först trycka [FUNCTION] knappen och sedan använda CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att lokalisera posten (sid 70).

## Fjärrkontroll av MIDI apparater

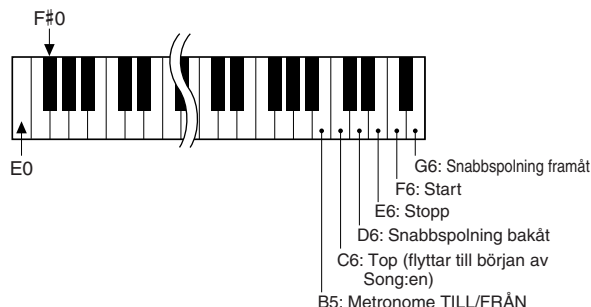
Du kan också använda detta instrument som en fjärrkontroll av Digital Music Notebook i Din dator (via USB anslutningen) — kontrollera uppspelning, stopp och snabbspolning från panelen.

## ■ Tangenter för fjärrkontroll .....

**DGX-505:** För att använda fjärrkontrollsfunktionerna, håll samtidigt nere de två lägsta tangenterna på klaviaturen (A-1 och A#-1) och tryck önskad tangent (enligt nedan).



**DGX-305:** För att använda fjärrkontrollsfunktionerna, håll samtidigt nere de två lägsta tangenterna på klaviaturen (E0 och F#0) och tryck önskad tangent (enligt nedan).



### OBS

- Fjärrkontroll av MIDI apparat fungerar oberoende av PC2 läget.

## Överför Song filer från en dator

Detta instrument har tillgång till två typer av minnen för att lagra och hämta Song data: SmartMedia och Flash minne. När Song filer överförs till dessa minnesmedia från Din dator kan de användas med instrumentets Performance Assistant teknik eller Lesson funktioner.

För att kunna överföra Song filer mellan instrument och dator måste Du installera såväl Musicsoft Downloader mjukvaran som USB-MIDI drivrutinen (finns på den medföljande CD-ROM skivan).

För detaljer kring installation av mjukvaran, se "Installation av Accessory CD-ROM" på sidan 84.

### OBS

- Följande behövs för att kunna överföra Song filer till instrumentets minnesmedia:

- USB kabel.
- SmartMedia (vid överföring till SmartMedia minne).

USB kabel och SmartMedia kort kan inhandlas i t ex musikaffär, databutik eller elvaruhus.

### • Data som kan överföras från en dator till detta instrument

- Song kapacitet (max.) SmartMedia 894 Song:er (Song nummer 036 – 929)  
Flash minne 512 Song:er (Song nummer 036 – 547)
- Data kapacitet Flash minne 875 kb
- Data format SMF format 0/1, SFF

## Med Musicsoft Downloader kan Du .....

- Överföra MIDI Song:er Du laddat ner från Internet eller skapat i Din dator från datorn till instrumentets SmartMedia eller Flash minne.

Proceduren för att överföra Song:er som finns på den medföljande Accessory CD-ROM från Din dator till instrumentet ges som exempel.

Använd Musicsoft Downloader mjukvaran med Internet Explorer 5.5 eller högre.

## Använd Musicsoft Downloader för att överföra Song:er från Accessory CD-ROM till instrumentets SmartMedia/Flash minne .....

### OBS

- Om en Song eller Style spelar, stoppa uppspelningen innan Du går vidare. Dessutom, om File Control display visas, tryck [EXIT] för att återgå till MAIN display.

- Innan överföring till instrumentets SmartMedia minne → Sätt i ett SmartMedia kort i kortspringan och se till att Media Select (sid 67) står på SmartMedia.

- Innan överföring till instrumentets Flash minne → Se till att Media Select står på Flash Memory.

- Installera Musicsoft Downloader mjukvaran och USB-MIDI drivrutinen i Din dator (sid 85 – 87).

- Sätt i den medföljande CD-ROM i Din dators CD-ROM läsare. Installationsfönster skall komma att visas automatiskt. Stäng fönstret när installationen genomförs.

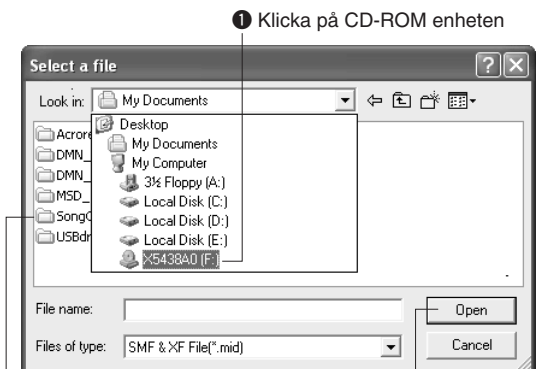
- Dubbelklicka på den ikon för genväg som skapats på skrivbordet. Detta startar Musicsoft Downloader mjukvaran.

### OBS

- Instrumentet kan inte användas medan Musicsoft Downloader är igång.

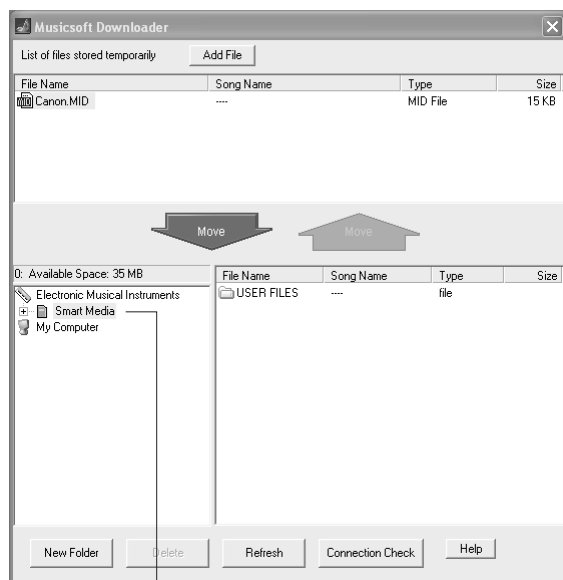
- Klicka på "Add File" knappen och Add File fönster öppnas.

- Klicka på [▼] knappen till höger om "Look in" och välj CD-ROM enheten som visas. Dubbelklicka "SongCollection" mappen. Välj den fil Du vill överföra till instrumentet och klicka på "Open".



- Dubbelklicka "SongCollection" mapp. Dubbelklicka "for\_CD" mapp och klicka på Song fil.
- Klicka "Open"

- 7** En kopia av vald MIDI Song fil visas i "List of files stored temporarily" överst i fönstret. Det aktuellt valda minnesmediat kommer också att visas i nedre delen av displayen för att specificera destinationen för överföringen. Klicka på minnesmediat.



1 Klicka minnesmediat

Vid överföring till instrumentets SmartMedia minne visas USER FILES mapp i nedre högra delen av fönstret. Denna mapp innehåller User datafiler (filer med tillägget ".USR") sparade med instrumentets File Control funktion (sid 75) och User Song:er (filer med tillägget ".MID") sparade med SMF Convert funktionen (sid 76). USER FILES mapp är en lagringsplats för filer använda med instrumentets File Control funktion.

- 8** Efter att ha valt fil i "List of files stored temporarily", klicka på den [Move] knapp som pekar neråt och ett bekräftelsemeddelande visas. Klicka [OK] och Song:en kommer att överföras till instrumentets minne.

Vid överföring till instrumentets SmartMedia minne, när Du klickar på [Move] knappen i fönstret som visas i steg 7, kommer Song filen att överföras till rotkatalog i SmartMedia. Den överförda Song filen kan spelas upp i instrumentet som Song nummer 036 eller högre.

#### OBS

- Filer överförda till annan plats än rotkatalog i SmartMedia, instrumentets Flash minne eller annat media med hjälp av Musicsoft Downloader kan inte raderas från instrumentets File Control display. Använd Musicsoft Downloader [Delete] knapp för att radera dessa filer.

- 9** Stäng fönstret för att avsluta Musicsoft Downloader.

#### OBS

- Efter att ha överfört Song från datorn kan Du avsluta Musicsoft Downloader.

- 10** För att spela upp en Song lagrad i Flash minne/SmartMedia, tryck [SONG] knappen. Använd dataratten för att välja den Song Du vill spela och tryck sedan [START/STOP] knappen för att starta uppspelning.

#### Style File

Style filer (filer med tillägget ".STY") kan överföras till SmartMedia med samma procedur som beskrivits ovan. Style filer överförda till rotkatalog i SmartMedia kan laddas som Style nummer 136 från instrumentets File Control display och sedan spelas upp.

#### FÖRSIKTIGT

- Koppla inte ur USB kabeln i samband med dataöverföring. Datan kommer inte att överföras eller sparas och dessutom kan funktionen för minnesmediat bli instabil och innehållet kan gå helt förlorat när strömmen slås till eller från.

#### FÖRSIKTIGT

- Lagrad data kan gå förlorad på grund av felaktig funktion eller hantering. För säkerhets skull rekommenderar vi därför att ha kopia av all viktig data lagrad i Din dator.
- Vi rekommenderar bestämt att använda nätadapter för instrumentet när operationer med dataöverföring görs. Svaga batterier i samband med dataöverföring kan resultera i skador eller förlust av data.

#### ● Att använda överförd Song för Lesson eller notvisning ...

För att kunna använda Song (endast SMF format 0) överförd från dator för Lesson funktioner kan det vara nödvändigt att specificera vilka kanaler som skall spelas upp som höger respektive vänster hands stämma. Proceduren att ställa in "guide spår" är följande:

- Tryck [SONG] knappen och välj den Song (036 –) som finns i SmartMedia eller Flash minne för vilken Du vill ställa in guide spår.
- Tryck [FUNCTION] knappen för att ta fram FUNCTION display.
- Använd CATEGORY [▲] och [▼] knapparna för att välja R-Part eller L-part posten.
- Använd dataratten för att välja den kanal Du önskar spela upp som specificerad höger- eller vänsterhandsstämma.

I många fall (med Yamaha-producerat material) rekommenderas kanal 1 för höger hands stämma och kanal 2 för vänster hands stämma.



# Installation av Accessory CD-ROM

## SPECIELLA MEDDELANDEN

- Yamaha Corporation innehar de exklusiva rättigheterna till mjukvaran och denna vägledning för installation.
- Användning av mjukvaran och denna vägledning styrs av SOFTWARE LICENSING AGREEMENT vilket köparen till fullo accepterar i och med att sigillet på mjukvarans förpackning bryts. (Var vänlig läs AGREEMENT i slutet av denna vägledning innan applikationen installeras.)
- Kopiering av mjukvaran eller reproduktion av denna vägledning i sin helhet eller delvis är absolut förbjudet utan skriftligt medgivande från tillverkaren.
- Yamaha gör inga framställanden eller ger några garantier med hänsyn till användningen av mjukvaran och dess dokumentation och kan inte hållas ansvarig för konsekvenserna vid användandet av denna vägledning och mjukvaran.
- Denna skiva är en CD-ROM. Försök inte spela denna skiva i en ljud CD spelare. Det kan orsaka oreparerbara skador på Din ljud CD spelare.
- Kopiering av musikdata som inköpts i handeln är strängt förbjudet med undantag för personligt bruk.
- Firmanamn och produktnamn i denna vägledning är varumärken eller registrerade varumärken för respektive företag.
- Framtida uppdateringar av applikation och mjukvarusystem och eventuella ändringar i specifikationer och funktioner kommer att meddelas separat.
- Mjukvara som USB MIDI drivrutin kan ändras och uppdateras utan föregående meddelande. Se till att kontrollera och ladda ner senaste version av mjukvara från följande Internet-sida:  
<http://music.yamaha.com/download/>
- Beroende på version av Ditt operativsystem kan dialogrutor och meddelanden som visas i denna vägledning skilja sig från vad Du ser på Din datorskärm.

### OBS

- För att undvika missförstånd kring de steg som skall tas i de olika operativsystemen används den engelskspråkiga nomenklaturen.

## CD-ROM innehåll

Datan på denna CD-ROM är kompatibel med datorer som använder Windows® operativsystem.

### FÖRSIKTIGT

- Försök inte spela denna skiva i en ljud CD spelare. Det kan orsaka oreparerbara skador på Din ljud CD spelare/högtalare.

Mapp	Applikation/Data namn	Innehåll
MSD_	Musicsoft Downloader *1 *2	Denna applikation kan användas för att ladda ner MIDI Song data från Internet och överföra den från datorn till minnesmedia som stöds av instrumentet (SmartMedia eller Flash minne).
DMN_	Digital Music Notebook *2	Digital Music Notebook är en ny stor multimediaplattform för att lära sig spela och framföra musik.
USBdrv_	USB Driver For Windows 98/Me	Denna drivrutin är nödvändig för en fungerande anslutning av MIDI apparater till Din dator via USB.
USBdrv2k_	USB Driver For Windows 2000/XP	
Acroread_	Acrobat Reader 5.1 *2 *3	Tack vare denna applikation kan Du läsa mjukvarumaterial i pdf-format i Din dator.
SongCollection	MIDI Songs (70 songs)	Dessa Song:er kan överföras till instrumentet och användas för lyssning, läsa noter och/eller Lesson funktioner.
	Song Book (pdf file)	En pdf fil innehållande noter för instrumentets interna Song:er såväl som de 70 MIDI Song:er som finns på medföljande CD-ROM (inkluderar ej upphovsrätts-skyddade Song:er).

- \* 1 Mjukvaran kan inte användas med instrumentet under något av följande förhållanden:
- Även om FUNCTION displayens Media Select post är ställd på SmartMedia, men något SmartMedia kort har inte satts i.
  - Vid Style eller Song uppspelning.
  - I samband med Lesson.

- Medan data laddas från ett SmartMedia kort.
- När startdisplayen visas (den display som visas under några sekunder i samband med att strömmen slås på).

- \* 2 Denna mjukvara inkluderar en online-manual.  
\* 3 Yamaha Corporation lämnar ingen support för denna mjukvara.

## ■ Använd CD-ROM skivan ●●●●●●●●

Var vänlig läs Software Licensing Agreement på sidan 88 innan CD-ROM förpackningen öppnas.

**1** Kontrollera systemkraven för att försäkra Dig om att mjukvaran kan köras i Din dator.

**2** Sätt i Accessory CD-ROM i Din dators CD-ROM läsare. Startfönstret skall komma att visas automatiskt.

**3** Anslut instrumentet till datorn. Anslutningsproceduren finns beskriven på sidan 80.

**4** Installera drivrutinen i Din dator och gör nödvändiga inställningar.  
Se "Installera USB-MIDI drivrutin" på sidan 85 för instruktioner kring installation och inställningar.

## 5 Installera mjukvaran.

- **Digital Music Notebook och Musicsoft Downloader:**  
Se sidan 87.
- **Acrobat Reader och YAMAHA USB-MIDI Driver:**  
Se sidan 85.

## 6 Använd mjukvaran.

För ytterligare information kring mjukvarans hantering, se den online-hjälp som följer med mjukvaran.

## Systemkrav

Applikation/Data	OS	CPU	Minne	Hårddisk	Skärm
Musicsoft Downloader	Windows 98SE/Me/2000/XP Home Edition/XP Professional	233MHz eller högre; Intel® Pentium®/Celeron® processor	64 MB eller mer (256 MB eller mer rekommenderas)	minst 128 MB ledigt utrymme (minst 512 MB ledigt utrymme rekommenderas)	800 x 600 HighColor (16bit)
USB Driver for Windows 98/Me	Windows 98/98SE/Me	166MHz eller högre; Intel® Pentium®/Celeron® processor	32 MB eller mer (64 MB eller mer rekommenderas)	minst 2 MB ledigt utrymme	—
USB Driver for Windows 2000/XP	Windows 2000/XP Home Edition/XP Professional				
Digital Music Notebook	Windows® XP Professional Edition, SP1a more Windows® XP Home Edition, SP1a more	300MHz eller högre; Intel® Pentium®/Celeron® Processor (1GHz eller mer rekommenderas)	128 MB eller mer (256 MB eller mer rekommenderas)	minst 50 MB ledigt utrymme	1024 x 768 HighColor (16bit)
Digital Music Notebook (Krav för att spela innehåll med video inkluderad.)	Windows 2000 Professional, SP4 more	1GHz eller högre; Intel® Pentium®/Celeron® Processor (1.4GHz eller mer rekommenderas)	256 MB eller mer		

## Installation av mjukvara

### ● Avinstallation (tag bort mjukvara)

Installerad mjukvara kan tas bort från Din dator på följande sätt:

Från Windows startmeny, välj Start → Inställningar → Kontrollpanel → Lägg till/ta bort program → Installera/Avinstallera.

Välj den applikation Du vill ta bort och klicka på [Lägg till/ta bort]. Följ anvisningarna på skärmen.

#### **OBS**

- Knapparnas namn eller menyer kan variera beroende på det operativsystem Du använder.

### ■ Installera Acrobat Reader .....

För att kunna läsa de pdf manualer som finns inkluderade med varje applikation, måste Du installera Acrobat Reader.

#### **OBS**

- Om det finns en äldre version av Acrobat Reader installerad i Din dator, måste denna avinstalleras innan Du installerar ny version.

### 1 Klicka på [Acrobat Reader] knappen.

Knappar för fyra olika språk visas.

### 2 Klicka på [INSTALL] knappen för önskat språk.

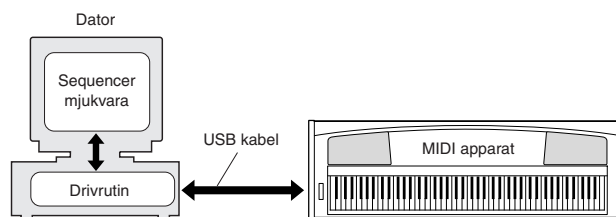
### 3 Följ instruktionerna på skärmen för att installera mjukvaran.

Efter installation kommer Acrobat mappen att finnas i Din dators Program filer.

Se Reader Help i hjälpmenyn för instruktioner kring hanteringen.

### ■ Installera USB-MIDI drivrutin.....

För att kunna kommunicera med och använda MIDI apparater anslutna till Din dator, måste lämplig mjukvarudrivrutin installeras korrekt i Din dator. USB-MIDI drivrutinen möjliggör att sequencermjukvara och liknande applikationer i Din dator kan sända och mottaga MIDI data till och från MIDI apparater via en USB kabel.



- **Windows 98/Me installation → sid 86.**
- **Windows 2000 installation → sid 86.**
- **Windows XP installation → sid 87.**

Kontrollera beteckningen för den CD-ROM enhet Du använder (D:, E:, Q: etc). Beteckningen finns vid sidan av CD-ROM ikonen i "Den här datorn". Rotkatalogen för CD-ROM enheten blir respektive D:\, E:\ eller Q:\.

## Installera drivrutin i Windows 98/Me

- 1** Starta datorn.
- 2** Sätt i den medföljande CD-ROM i CD-ROM läsaren. Ett startfönster visas automatiskt. Stäng fönstret.
- 3** Försäkra Dig först om att strömmen för instrumentet är avslagen och använd sedan en USB kabel för att ansluta USB uttaget på datorn med USB uttaget på instrumentet. När strömmen för instrumentet slås på visar datorn automatiskt "Add New Hardware Wizard". Om inte, klicka på "Add New Hardware" i Kontrollpanelen.  
För Windows Me användare, markera (aktivera) knappen till vänster om "Automatic search for a better driver (Recommended)" och klicka på [Next]. Systemet startar automatiskt sökning och installation av drivrutinen. Fortsätt till steg 8. Om systemet inte finner drivrutinen, välj "Specify the location of the driver (Advanced)" och specificera "USBdrv\_" mappen på CD-ROM för att installera drivrutinen och klicka på [Next]. Genomför installationen genom att följa anvisningarna på skärmen och gå vidare till steg 8.

### OBS

• Om Du använder Windows Me, hoppa över steg 4 – 7.

- 4** Klicka [Next].  
Fönstret ger Dig möjlighet att välja sökmetod.
- 5** Markera (aktivera) knappen till vänster om "Search for the best driver for your device. (Recommended)." Klicka [Next].  
Fönstret ger Dig möjlighet att välja en plats för installation av drivrutinen.
- 6** Markera "Specify a location" rutan, klicka "Browse" och specificera sedan USBdrv katalogen på CD-ROM enheten (som t ex D:\USBdrv\_) och fortsätt installationen.
- 7** När systemet finner drivrutinen på CD-ROM och är klart för installation visas ett meddelande på skärmen. Försäkra Dig om att "YAMAHA USB MIDI Driver" finns med och klicka [Next]. Systemet startar installationen.
- 8** När installationen är genomförd visas ett meddelande om detta. Klicka [Finish].

### OBS

• I en del datorer kan det ta upp till tio sekunder innan detta meddelande visas efter att installationen blivit klar.

Drivrutinen har installerats.

## Installera drivrutin i Windows 2000

- 1** Starta datorn och använd "Administrator" kontot för att logga in på Windows 2000.
- 2** Välj [My Computer] → [Control Panel] → [System] → [Hardware] → [Driver Signing] → [File Signature Verification], markera (aktivera) knappen till vänster om "Ignore — Install all files regardless of file signature" och klicka [OK].
- 3** Sätt i den medföljande CD-ROM i CD-ROM läsaren. Ett startfönster visas automatiskt. Stäng fönstret.
- 4** Försäkra Dig först om att strömmen för instrumentet är avslagen och använd sedan en USB kabel för att ansluta USB uttaget på datorn med USB uttaget på instrumentet. När strömmen för instrumentet slås på visar datorn automatiskt "Add New Hardware Wizard". Klicka [Next].
- 5** Markera (aktivera) knappen till vänster om "Search for the best driver for your device. (Recommended)." Klicka [Next].  
Fönstret ger Dig möjlighet att välja en plats för installation av drivrutinen.
- 6** Markera "CD-ROM drives" rutan och avmarkera alla andra poster. Klicka [Next].  
  

### OBS

  - Systemet kanske ber Dig sätta in en Windows CD-ROM medan drivrutinen kontrolleras. Specificera "USBdrv2k\_" katalogen på CD-ROM enheten (som t ex D:\USBdrv2k\_) och fortsätt installationen.
- 7** När installationen är genomförd visar systemet "Completing the Found New Hardware Wizard." Klicka [Finish].  
  

### OBS

  - I en del datorer kan det ta upp till tio sekunder innan detta meddelande visas efter att installationen blivit klar.
- 8** Starta om datorn.  
  
Drivrutinen har installerats.

## Installera drivrutin i Windows XP

- 1** Starta datorn.
- 2** Välj [Start] → [Control Panel]. Om kontrollpanelen visas som "Pick a category", klicka "Switch to Classic View" uppe till vänster i fönstret. Alla kontrollpaneler och ikoner visas.
- 3** Gå till [System] → [Hardware] → [Driver Signing Options], markera (aktivera) knappen till vänster om "Ignore" och klicka [OK].
- 4** Klicka [OK] knappen för att stänga System Properties och klicka sedan "X" i övre högra hörnet av fönstret för att stänga Control Panel.
- 5** Sätt i den medföljande CD-ROM i CD-ROM läsaren. Ett startfönster visas automatiskt. Stäng fönstret.
- 6** Försäkra Dig först om att strömmen för instrumentet är avslagen och använd sedan en USB kabel för att ansluta USB uttaget på datorn med USB uttaget på instrumentet. När strömmen för instrumentet slås på visar datorn automatiskt "Found New Hardware Wizard".

### OBS

- I en del datorer kan det ta några minuter innan denna skärm visas.

- 7** Markera (aktivera) knappen till vänster om "Install the software automatically. (Recommended)". Klicka [Next]. Systemet startar installationen.
- 8** När installationen är genomförd visar systemet "Completing the Found New Hardware Wizard." Klicka [Finish].

### OBS

- I en del datorer kan det ta upp till några minuter innan detta meddelande visas efter att installationen blivit klar.

- 9** Starta om datorn.

Drivrutinen har installerats.

## ■ Installera Musicsoft Downloader och Digital Music Notebook applikationerna .....

### VIKTIGT

- Du måste logga in med administratörsrättigheter för att kunna installera Musicsoft Downloader i en dator som använder Windows 2000 eller XP.
- Du måste logga in med administratörsrättigheter för att kunna installera Digital Music Notebook i en dator som använder Windows 2000 eller XP.

### VIKTIGT

- Vid installation av Digital Music Notebook försäkra Dig om att Internet Explorer 6.0 (med SP1) eller högre är installerat i Din dator.

### VIKTIGT

- Registrering av kreditkort måste göras för att kunna köpa innehåll för Digital Music Notebook. Kontrollera med Din lokala operatör att kreditkortshantering är möjlig.

- 1** Sätt i Accessory CD-ROM i Din dators CD-ROM läsare. Startfönstret kommer fram och visar automatiskt mjukvaruapplikationen.

### OBS

- Om inte startfönstret visas automatiskt, klicka på "Den här datorn" för att öppna. Högerklicka CD-ROM ikonen och välj "Open" från pop-up menyn. Dubbelklicka "Start.exe" och fortsätt med steg 2 nedan.

- 2** Klicka [Musicsoft Downloader] eller [Digital Music Notebook].

- 3** Klicka [Install] knappen och följ instruktionerna på skärmen för att installera mjukvaran. För instruktioner kring hantering av Digital Music Notebook se hjälpmenyn: öppna Digital Music Notebook applikationen och klicka "Help".

För instruktioner kring hantering av Musicsoft Downloader se hjälpmenyn: öppna Musicsoft Downloader applikationen och klicka "Help".

- \* Du kan hämta senaste version av Musicsoft Downloader på följande Internet-sida:

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

### VIKTIGT

- Endast Musicsoft Downloader kan användas för att överföra filer mellan dator och detta instrument. Inget annat filöverföringsprogram kan användas.

## SOFTWARE LICENSING AGREEMENT

The following is a legal agreement between you, the end user, and Yamaha Corporation ("Yamaha"). The enclosed Yamaha software program is licensed by Yamaha to the original purchaser for use only on the terms set forth herein. Please read this licensing agreement with care. Opening this package indicates that you accept all terms outlined herein. If you do not agree to the terms, return this package unopened to Yamaha for a full refund. In the event that you obtained the enclosed Yamaha software program(s) as a part of a software package or software bundled with a hardware product, you may not return the enclosed Yamaha software program(s) to Yamaha.

### 1. GRANT OF LICENSE AND COPYRIGHT

Yamaha grants you, the original purchaser, the right to use one copy of the enclosed software program and data ("SOFTWARE") on a single-user computer system. You may not use it on more than one computer or computer terminal. The SOFTWARE is owned by Yamaha and is protected by Japanese copyright laws and all applicable international treaty provisions. You are entitled to claim ownership of the media in which the SOFTWARE is included. Therefore, you must treat the SOFTWARE like any other copyrighted materials.

### 2. RESTRICTIONS

The SOFTWARE program is copyrighted. You may not engage in reverse engineering or reproduction of the SOFTWARE by other conceivable methods. You may not reproduce, modify, change, rent, lease, resell, or distribute the SOFTWARE in whole or in part, or create derivative works from the SOFTWARE. You may not transmit or network the SOFTWARE with other computers. You may transfer ownership of the SOFTWARE and the accompanying written materials on a permanent basis provided that you retain no copies and the recipient agrees to the terms of the licensing agreement.

### 3. TERMINATION

The licensing condition of the software program becomes effective on the day that you receive the SOFTWARE. If any one of the copyright laws or clauses of the licensing conditions is violated, the licensing agreement shall be terminated automatically without notice from Yamaha. In this case, you must destroy the licensed SOFTWARE and its copies immediately.

### 4. PRODUCT WARRANTY

Yamaha warrants to the original purchaser that if the SOFTWARE, when used in normal conditions, will not perform the functions described in the manual provided by Yamaha, the sole remedy will be that Yamaha will replace any media which proves defective in materials or workmanship on an exchange basis without charge. Except as expressly set forth above, the SOFTWARE is provided "as is," and no other warranties, either expressed or implied, are made with respect to this software, including, without limitation the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose.

### 5. LIMITED LIABILITY

Your sole remedies and Yamaha's entire liability are as set forth above. In no event will Yamaha be liable to you or any other person for any damages, including without limitation any incidental or consequential damages, expenses, lost profits, lost savings or other damages arising out of the use or inability to use such SOFTWARE even if Yamaha or an authorized dealer has been advised of the possibility of such damages, or for any claim by any other party.

### 6. GENERAL

This license agreement shall be interpreted according to and governed by Japanese laws.



## Felsökning

### ■ För DGX-505/305

Problem	Trolig orsak och lösning
När strömmen slås på och av hörs ett "poppande" tillfälligt ljud.	Detta är normalt och indikerar att instrumentet får ström.
Det hörs missljud när mobiltelefon används.	Om mobiltelefon används i närheten av instrumentet kan detta orsaka störningar. För att förhindra detta, slå av mobiltelefonen eller använd den på längre avstånd från instrumentet.
Det hörs inget ljud när man spelar på klaviaturen eller spelar upp en Song eller Style.	Kontrollera att ingenting är anslutet till PHONES/OUTPUT uttaget på den bakre panelen. När ett par hörlurar anslutits till detta uttag, återger de inbyggda högtalarna inte något ljud.
	Kontrollera Local Control on/off. (Se sid 80.)
Klaviaturen återger inget ljud när man spelar inom högerhandssektionen.	Visas FILE CONTROL display? Instrumentets klaviatur, etc, återger inget ljud medan FILE CONTROL display visas. Tryck [EXIT] knappen för att återgå till MAIN display.
	När man använder Dictionary funktionen (sid 63), används tangenterna inom högerhandssektionen endast för att ange ackordets grundton och typ.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Volymen är för svag.</li> <li>• Ljudkvaliten är dålig.</li> <li>• Rytmen stoppar oväntat eller vill inte spela.</li> <li>• Inspelad data för Song, etc, spelas inte korrekt.</li> <li>• LCD displayen blir plötsligt mörk och panelinställningar återställs.</li> </ul>	Batterierna är svaga eller slut. Byt ut alla sex batterier mot nya, eller använd den medföljande nätadaptern.

Problem	Trolig orsak och lösning
Style eller Song spelas inte upp även om man trycker [START/STOP] knappen.	Står External Clock i ON? Se till att External Clock står i OFF: se sidan 80.
Ackompanjemanget ljuder inte korrekt.	Se till att Style volymen (sid 71) är ställd på en lämplig nivå.
	Se till att ackompanjemangets splitpunkt (sid 59) är lämpligt inställd. Visas "ACMP" indikatorn i displayen? Om inte, tryck [ACMP ON/OFF] knappen så att den visas.
Inget rytmackompanjemang spelar när [START/STOP] knappen trycks efter att Style nummer 112 eller 124-135 (Pianist) valts.	Detta är inget fel. Style nummer 112 och Style nummer 124-135 (Pianist) har ingen rytmstämma så inga trummor kommer att spela. Övriga stämmor kommer att spela när Du spelar ett ackord inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen om Style uppspelning är inkopplad.
Alla ljud tycks inte återges eller låter som om de klipps av.	Polyfonin för instrumentet är maximalt 32 toner. Om Dual och/eller Split ljud används och en Style eller Song spelas upp samtidigt, kan det hända att inte alla toner räcker till och blir "stulna" från ackompanjemang eller Song.
Fotkontakten tycks ge motsatt effekt. När fotkontakten trampas ner klipps tonen av och när den släpps upp klingar tonen ut.	Polariteten för fotkontakten är omkastad. Se till att ansluta fotkontakten till SUSTAIN uttaget innan strömmen slås på.
Ljudet från Voice tycks ändras från ton till ton.	Metoden att generera ljud med AWM innebär att man gjort flera inspelningar (samplingar) av ett ljud över hela klaviaturens omfång. Återgivningen kan därför skifta något från tangent till tangent.
Demo display visas med japansk text och/eller display meddelanden visas på japanska.	Kontrollera att Language inställningen i FUNCTION display står på English. (Se sid 22.)
FILE CONTROL display kan inte väljas även om ett SmartMedia kort är isatt i kortspringan.	FUNCTION display Media Select posten kan stå på Flash Memory. Media Select måste stå på SmartMedia för att SmartMedia skall kunna användas.
Avsedd display visas inte när [SONG], [EASY SONG ARRANGER], [STYLE] eller [VOICE] knapp trycks.	Visas en annan display? Prova att trycka [EXIT] knappen för att återgå till MAIN display, och tryck sedan någon av de nämnda knapparna.
Fel toner ljuder när man spelar på klaviaturen.	Kanske är Performance Assistant tekniken inkopplad. Tryck [PERFORMANCE ASSISTANT] knappen för att koppla bort den.
ACMP indikatorn tänds inte när [ACMP ON/OFF] knappen trycks.	Lyser [STYLE] knappen? Tryck alltid [STYLE] knappen först när Du har för avsikt att använda någon Style-relaterad funktion.
Song nummer (036 –) för en extern Song fil överförd till SmartMedia minne från en dator visas inte.	Kanske Media Select står på Flash Memory. Se till att Media Select står på SmartMedia (sid 67).
Song nummer (036 –) för en extern Song fil överförd till Flash minne från en dator visas inte.	Kanske Media Select står på SmartMedia. Se till att Media Select står på Flash minne (sid 67).
Harmony ljud återges inte.	Harmony effekterna (01 – 26) beter sig olika beroende på typ. Typerna 01–05 fungerar när Style uppspelning är inkopplad, ackord spelas inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen och en melodistämma spelas i högerhandsomfånget. Typerna 06 –26 fungerar oavsett om Style uppspelning är till eller från. För typerna 06–12 måste Du spela två toner samtidigt.

## ■ För den medföljande mjukvaran

### Drivrutin kan inte installeras.

- **Är USB kabeln korrekt ansluten?**  
Kontrollera USB kabelns anslutning. Koppla ur USB kabeln och anslut den igen.
- **Finns USB funktion tillgänglig på Din dator?**  
När Du ansluter MIDI instrumentet till datorn för första gången, och "Add New Hardware Wizard" inte visas, kanske USB funktionen i datorn inte fungerar. Genomför följande steg.
  - 1** Välj [Control Panel] → [System] → [Device Manager] (för Windows 98/Me), eller välj [Control Panel]\* → [System] → [Hardware] → [Device Manager] (för Windows 2000/XP).  
\* Classic View endast i Windows XP.
  - 2** Se till att markeringarna "!" och "x" inte visas för "Universal Serial Bus controllers" eller "USB Root Hub".  
Om Du ser en "!" eller "x" markering är USB kontrollen bortkopplad.
- **Är någon okänd apparat registrerad?**  
Om installationen av drivrutinen misslyckas, kommer MIDI instrumentet att markeras som "Unknown device", och det går inte att installera drivrutinen. Radera "Unknown device" genom att följa stegen nedan.
  - 1** Välj [Control Panel] → [System] → [Device Manager] (för Windows 98/Me), eller välj [Control Panel]\* → [System] → [Hardware] → [Device Manager] (för Windows 2000/XP).  
\* Classic View endast i Windows XP.
  - 2** Sök efter "Other devices" i menyn "View devices by type".
  - 3** Om Du finner "Other devices", dubbelklicka på den för att finna underliggande "Unknown device". Om sådan visas, välj och klicka [Remove] knappen.
  - 4** Koppla ur USB kabeln från MIDI instrumentet och gör om anslutningen.
  - 5** Installera drivrutinen igen.
    - Windows 98/Me användare.....se sid 86
    - Windows 2000 användare.....se sid 86
    - Windows XP användare.....se sid 87

När Du kontrollerar instrumentet från Din dator via USB, fungerar inte instrumentet korrekt eller det hörs inget ljud.

- Har Du installerat drivrutinen? (sidan 85)
- Är USB kabeln korrekt ansluten?
- Är volyminställningar för tongeneratören, uppspelningsapparat och applikationsprogram ställda på lämpliga nivåer?
- Har Du valt en lämplig port i sequencer mjukvaran?

- **Använder Du den senaste USB MIDI drivrutinen?**  
Den senaste drivrutinen kan laddas ner från följande hemsida:  
<http://music.yamaha.com/download/>

### Uppspelningen sker med fördröjning.

- **Överensstämmer Din dator med systemkraven?**
- **Är någon annan applikation eller apparat igång samtidigt?**

### Kan inte stänga av eller återstarta datorn korrekt.

- **Stäng inte av datorn medan en MIDI applikation är igång.**  
Om Du använder Windows 2000, kanske Du inte kan stänga av / återstarta datorn korrekt, beroende på speciella förhållanden (USB Host Controller, etc). Även om så är fallet, genom att helt enkelt koppla ur och återansluta USB kabeln kan Du åter använda instrumentets funktioner.

### Hur kan jag radera eller återinstallera drivrutinen?

#### Windows Me/98

- 1** När MIDI instrumentet är korrekt identifierat, dubbelklicka "System" i Control Panel för att öppna System fönstret.
- 2** Dubbelklicka på "Device Manager" fliken, välj "YAMAHA USB MIDI Driver" och radera den.
- 3** Använd MS-DOS eller Explorer för radera följande tre filer.

#### **OBS**

- För att radera dessa filer med Explorer, välj "Folders Options" från Tool (View) menyn och välj "Show all files (and folders)".

- \WINDOWS\INF\OTHER\\*\*\*.INF
- \WINDOWS\SYSTEM\Xgusb.driv
- \WINDOWS\SYSTEM\Ymidusb.sys

- 4** Koppla ur USB kabeln.
- 5** Starta om datorn.
- 6** Återinstallera drivrutinen.



# Meddelanden

LCD meddelande	Kommentar
Access error!	Indikerar ett fel i läsning eller skrivning från/till SmartMedia eller Flash minne.
All Memory Clearing...	Visas medan all data i Flash minne raderas. Slå aldrig av strömmen medan datan hanteras.
Are you sure?	För att bekräfta om Song Clear eller Track Clear skall genomföras eller ej.
Backup Clearing...	Visas medan all backup data i Flash minne raderas.
Cancel	Visas när överföring av Initial eller Bulk-Send avbryts.
Clearing...	Visas medan Song Clear eller Track Clear för en User Song genomföres.
Com Mode	Visas när Musicsoft Downloader startas för datorn som anslutits till instrumentet. Detta visas inte när instrumentet spelar upp.
Completed	Indikerar att en specifik operation, som t ex data sparad eller överförd, är klar.
Create Directory	Visas medan en mapp skapas i Musicsoft Downloader applikationen.
Data Error!	Visas när en User Song innehåller illegal data.
Delete File	Visas när en Song fil raderas i Musicsoft Downloader.
Delete OK ?	För att bekräfta om en raderingsoperation skall genomföras eller ej.
Delete Directory	Visas när en mapp raderas i Musicsoft Downloader.
Deleting...	Visas medan raderingsfunktionen arbetar.
End	Visas när sändning av Initial eller Bulk-Send är avslutad.
Error!	Visas när skrivning har misslyckats.
"File information area is not large enough."	Indikerar att spara till SmartMedia inte kan genomföras p gr av att antalet filer har blivit för många.
File is not found.	Indikerar att det inte finns någon fil.
"File too large. Loading is impossible."	Indikerar att laddning av data inte kan genomföras eftersom fildatan är för stor.
Flash Clearing...	Visas medan data som sänts till det interna Flash minnet raderas.
Format OK ?	För att bekräfta om formatering av SmartMedia skall genomföras eller ej.
Formatting...	Visas under formateringen.
Load OK ?	För att bekräfta om laddningsoperation skall genomföras eller ej.
Loading...	Visas medan data laddas.
Media is not inserted.	Visas när man försöker nå SmartMedia som inte är isatt.
Media capacity is full.	Visas när det inte går att spara data till SmartMedia p gr av att SmartMedia minnet är fullt.
Memory Full	Visas när det interna minnet blir fullt i samband med Song inspelning.
"MIDI receive buffer overflow."	Visas när för mycket MIDI data mottages samtidigt.
Move File	Visas medan en fil flyttas i Musicsoft Download.
"Now Writing... (Don't turn off the power now, otherwise the data may be damaged.)"	Visas medan data skrives in i minnet. Slå aldrig av strömmen när detta sker, eftersom datan kan gå förlorad.
Overwrite ?	För att bekräfta om överskrivning skall genomföras eller ej.
Please Wait...	Visas när en operation som skall genomföras tar lite tid, som t ex att visa noter och sångtext.
Receive error!	Visas när ett fel uppstår i samband med mottagning av bulk data.
Receiving...	Visas medan bulk data mottages.
Rename File	Visas medan namnet för en Song fil ändras i Musicsoft Downloader.
Save OK ?	För att bekräfta om man skall spara eller ej.
Saved data is not found.	Visas när data som skall sparas inte finns.
"Saves the selected melody and style. (Don't turn off the power now, otherwise the data may be damaged.)"	Indikerar att valt melodiljud och Style sparas. Slå aldrig av strömmen när detta sker, eftersom datan kan gå förlorad.

LCD meddelande	Kommentar
Saving...	Visas medan data sparas i minnet. Slå aldrig av strömmen när detta sker, eftersom datan kan gå förlorad.
Send OK?	För att bekräfta om datasändning skall genomföras eller ej.
Sending...	Visas medan data sänds.
"Since the media is in use now, this function is not available."	Indikerar att File Control funktionen för tillfället inte är tillgänglig, eftersom SmartMedia håller på att nås.
Sure ?	För att bekräfta om operationen skall genomföras eller ej.
"The limit of the media has been reached."	Indikerar att spara data inte kan genomföras eftersom strukturen för mapp/katalog har blivit för komplicerad.
The media is not formatted.	Indikerar att isatt SmartMedia inte har formaterats.
"The media is write-protected."	Indikerar att det inte går att skriva till isatt SmartMedia eftersom det är skrivskyddat. Tag bort skrivskyddsplomben före användning.
"The song data is too large to be converted to notation."	Indikerar att noter inte kan visas eftersom Song datan är för stor.
There are too many files.	Indikerar att datan kan inte sparas eftersom det totala antalet filer överstiger kapaciteten.
"This function is not available now."	Indikerar att den valda funktionen inte är tillgänglig eftersom instrumentet genomför en annan operation.
[nnn] "file name"	Indikerar filnamnet för aktuell Song som håller på att överföras. "nnn" avser mottagande block.

**OBS**

- I denna tabell finns inte alla meddelanden; bara de som kräver förklaring.



# Montering av ställ (endast DGX-505)

## **FÖRSIKTIGT**

Läs dessa försiktighetsåtgärder noga innan Du monterar eller använder stället.

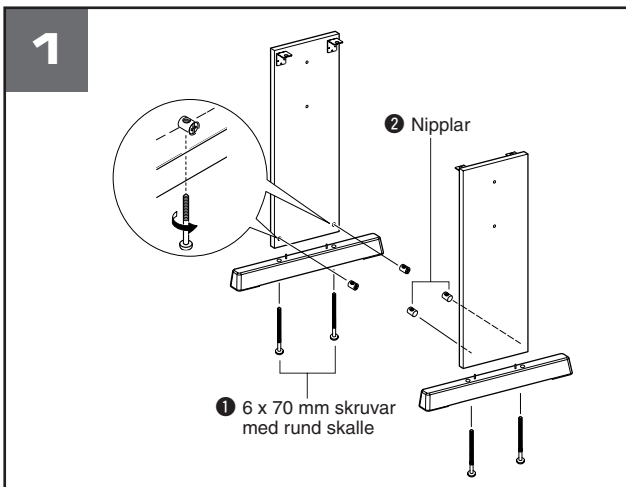
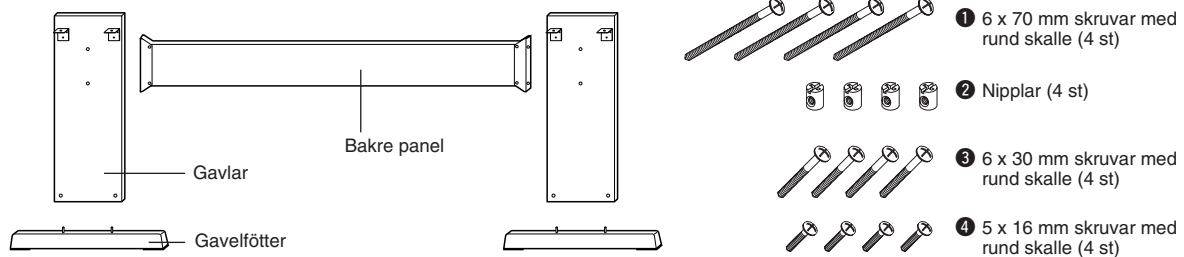
De är avsedda att skapa en säker användning av stället och förhindra att skador skall uppkomma för Dig eller andra. Genom att följa dessa försiktighetsåtgärder noga kommer klaviaturstället att ge Dig säker och god användning.

- Se till att inte blanda samman delarna, och se till att montera delarna i rätt position. Var vänlig gör monteringen i den ordning som beskrivs nedan.
- Monteringen bör utföras av minst två personer.
- Se till att använda rätt skruvdimensioner enligt anvisningarna nedan. Felaktiga skruvar kan orsaka skador.
- Använd stället först när monteringen är slutförd. Ett ställ som inte är komplett monterat kan falla eller resultera i att keyboardet faller av.
- Placera alltid stället på ett plant och stabilt underlag. Placeras stället på ett ojämnt underlag kan det bli ostabilt, det kan välta, keyboardet kan falla av och skador uppstå.
- Använd inte stället för annat än det är avsett för. Placeras andra föremål på stället kan dessa falla av och stället kan välta.
- Använd inte överdriven styrka mot keyboardet eftersom det kan resultera i att stället välter eller att keyboardet faller av.
- Försäkra Dig om att stället är stadigt och säkert och att alla skruvar har dragits åt ordentligt innan det används. Om inte kan stället välta, keyboardet falla av och orsaka skador för användaren.
- För att ta isär, gör momenten nedan i omvänd ordning.

Ha en stjärnskruvmejsel tillhands.

De delar som skall användas är de som visas i "Monteringsdelar". Följ instruktionerna och välj de delar som anges.

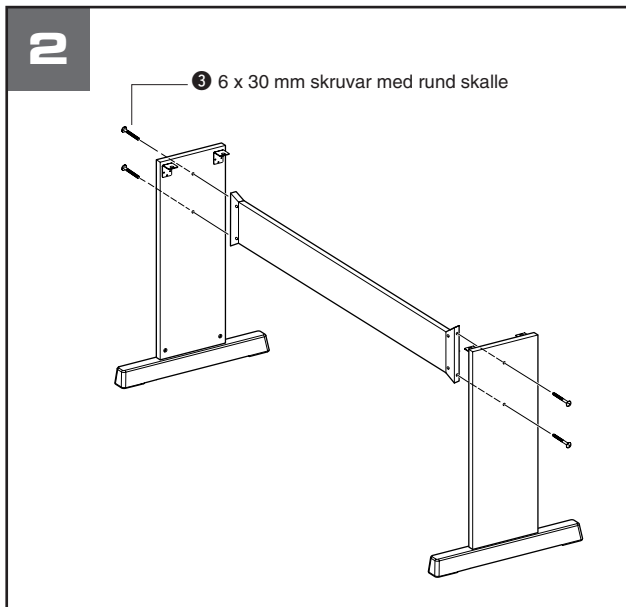
## Monteringsdelar (endast DGX-505)



## 1 Montera gavelfötterna.

Försäkra Dig om att gavlarna är vända åt rätt håll (hålerna skall vara vända inåt). Vänster och höger gavel är identiska. Sätt i nipplarna 2 i hålen såsom visas på bilden. Nipplarna är rätt applicerade om Du kan se ett "plus-tecken".

Montera gavelfötterna på gavlarnas undersida med hjälp av 6 x 70 mm skruvarna med rund skalle 1. Vänster och höger gavelfot har samma form och det är ingen skillnad i vilken framåt-bakåt riktning de monteras. Om Du har problem att få i skruvarna, använd en skruvmejsel för att vrida nipplarna i rätt position — → markeringen på nippeln indikerar riktningen mot skruvhålet.



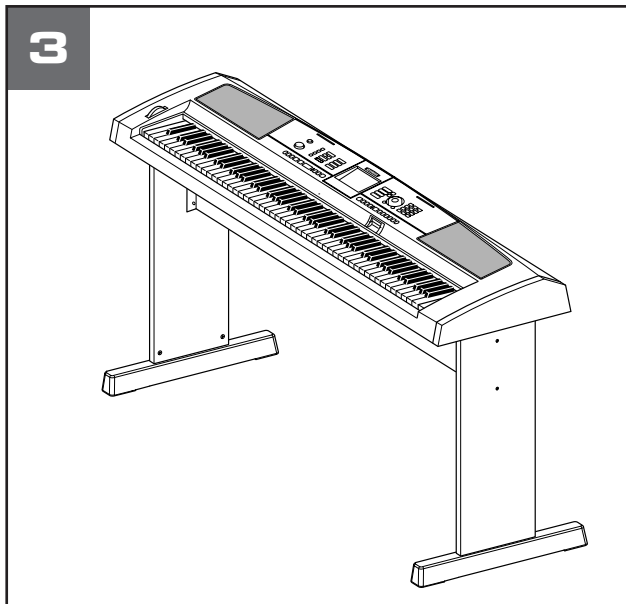
### 2 Montera bakre panelen.

Montera den bakre panelen med hjälp av 6 x 30 mm skruvar med rund skalle ③.

Det finns ingen speciell riktning vertikalt eller vänster-höger för den bakre panelen och den kan monteras på vilket håll som helst.

#### **⚠ FÖRSIKTIGT**

- Var försiktig så att Du inte tappar bakre panelen eller skär Dig på de skarpa metallbeslagen.



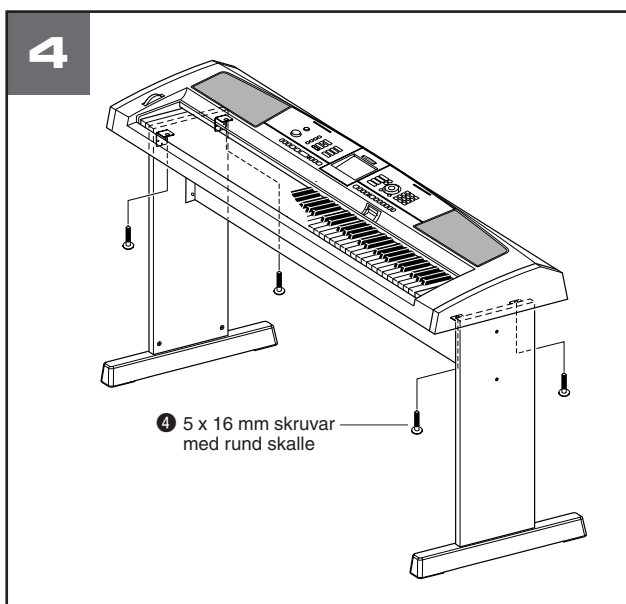
### 3 Placera klaviaturdelen på stället.

Placera klaviaturdelen försiktigt på gavlarna.

Det finns ingen specifik framåt-bakåt riktning för stället och klaviaturdelen kan placeras på vilket håll som helst. För klaviaturdelen sakta tills hålen på dess undersida passar in mot hålen i vinkeljärnen.

#### **⚠ FÖRSIKTIGT**

- Var försiktig så att Du inte tappar klaviaturdelen eller klämmer fingrarna mellan klaviaturdel och ställ.



### 4 Gör fast klaviaturdelen i stället.

Fixera klaviaturen i vinkeljärnen med hjälp av 5 x 16 mm skruvarna med rund skalle ④.

#### **■ Kontrollera efter monteringen**

Så snart Du monterat stället, kontrollera följande:

- Har det blivit delar över?  
→ Gå igenom monteringen och korrigera felen.
- Står instrumentet fritt från dörrar och andra rörliga föremål?  
→ Om inte, flytta instrumentet till lämplig plats.
- Hörs det skrammel från instrumentet när Du rör eller flyttar det?  
→ Drag åt alla skruvar.
- Dessutom, om instrumentet ger knakande ljud eller tycks instabil när Du spelar på det, kontrollera åter monteringsanvisningar och bilder och kontrollera alla skruvar.



# Specifikationer

## Keyboards

- DGX-505: 88-key light-weighted box type (A-1 – C7), with Touch Response.
- DGX-305: 76-key box type (E0 – G6), with Touch Response.

## Display

- 320 x 240 dots backlit graphic LCD

## Setup

- STANDBY/ON
- MASTER VOLUME: MIN - MAX
- LCD CONTRAST Control

## Panel Controls

- SONG, VOICE, STYLE, EASY SONG ARRANGER, FILE CONTROL, EXECUTE, PERFORMANCE ASSISTANT, PC, LESSON L/R, LESSON MODE, LESSON REPEAT & LEARN, METRONOME, PORTABLE GRAND, LYRICS, SCORE, EXIT, DEMO, FUNCTION, TOUCH, HARMONY, DUAL, SPLIT, TEMPO/TAP, [0] – [9], [+], [-], CATEGORY, Dial, ACMP ON/OFF, SYNC STOP, SYNC START, START/STOP, INTRO/ENDING/rit., MAIN/AUTO FILL, REGIST. MEMORY ([●] (MEMORY/BANK), [1], [2]), SONG MEMORY (REC, [1] – [5], [A])

## Realtime Control

- Pitch Bend Wheel

## Voice

- 121 panel voices + 12 drum kits + 359 XGlite voices + 2 XGlite optional voices
- Polyphony: 32
- DUAL
- SPLIT

## Style

- 135 Preset Styles + 1 User Style file
- Style Control: ACMP ON/OFF, SYNC STOP, SYNC START, START/STOP, INTRO/ENDING/rit., MAIN/AUTO FILL
- Fingering: Multi fingering
- Style Volume

## Card Slot

- 3.3V SmartMedia™

## Education Feature

- Dictionary
- Lesson 1-3, Lesson Repeat & Learn

## Registration Memory

- 8 banks x 2 types

## Function

- VOLUME: Style Volume, Song Volume
- OVERALL: Tuning, Transpose, Split Point, Touch Sensitivity, Pitch Bend Range
- MAIN VOICE: Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level
- DUAL VOICE: Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level
- SPLIT VOICE: Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level
- EFFECT: Reverb Type, Chorus Type, Panel Sustain
- HARMONY: Harmony Type, Harmony Volume
- PC: PC1/PC2/Off
- MIDI: Local On/Off, External Clock, Initial Setup Send, Keyboard Out, Style Out, Song Out, Bulk Send
- METRONOME: Time Signature, Metronome Volume
- SCORE: Quantize
- LESSON: Lesson Track (R), Lesson Track (L), Grade
- UTILITY: Media Select, Demo Cancel
- LANGUAGE: Language Select (English/Japanese)

## Effects

- Reverb: 9 types
- Chorus: 4 types
- Harmony: 26 types

## Song

- 30 Preset Songs + 5 User Songs + Accessory CD-ROM Songs (70)
- Song Clear, Track Clear
- Song Volume

## Performance assistant technology

- Chord Type/Melody Type

## Recording

- Song  
User Song: 5 Songs  
Recording Tracks: 1, 2, 3, 4, 5, STYLE

## MIDI

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

## Auxiliary jacks

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

## Amplifier

- 6W + 6W

## Speakers

- 12cm x 2 + 3cm x 2

## Power Consumption (when using PA-5D power adaptor)

- 22W

## Power Supply

- Adaptor: Yamaha PA-5D AC power adaptor
- Batteries: Six "D" size, R20P (LR20) or equivalent batteries

## Dimensions (W x D x H)

- DGX-505: 1,376 x 431 x 173 mm (54-1/8" x 17" x 6-3/4")  
\* with keyboard stand: 1,376 x 485 x 804 mm (54-1/8" x 19-1/8" x 31-2/3")
- DGX-305: 1,178 x 412 x 173 mm (46-3/8" x 16-1/4" x 6-3/4")

## Weight

- DGX-505: 13.5kg (29 lbs. 12 oz.) (not including batteries)
- DGX-305: 9.2kg (20 lbs. 5 oz.) (not including batteries)
- Keyboard Stand (DGX-505 only): 7.5kg (16 lbs. 9 oz.)

## Supplied Accessories

- Music Rest
- Accessory CD-ROM
- Owner's Manual
- Foot Switch (DGX-505 only)
- Keyboard Stand (DGX-505 only)

## Optional Accessories

- AC Power Adaptor: PA-5D/PA-5C
- Footswitch: FC4/FC5
- Keyboard Stand: LW-15/LW-16 (DGX-305 only)

\* The DGX-505 additionally comes supplied with an FC5 foot-switch and keyboard stand.

\* Specifications and descriptions in this owner's manual are for information purposes only. Yamaha Corp. reserves the right to change or modify products or specifications at any time without prior notice. Since specifications, equipment or options may not be the same in every locale, please check with your Yamaha dealer.



Voice No.	Bank Select		MIDI Program Change# (1 - 128)	Voice Name
	MSB (0 - 127)	LSB (0 - 127)		
097	000	112	073	Piccolo
098	000	112	076	Pan Flute
099	000	112	075	Recorder
100	000	112	080	Ocarina
<b>SYNTH LEAD</b>				
101	000	112	081	Square Lead
102	000	112	082	Sawtooth Lead
103	000	112	086	Voice Lead
104	000	112	099	Star Dust
105	000	112	101	Brightness
106	000	115	082	Analogon
107	000	119	082	Fargo
<b>SYNTH PAD</b>				
108	000	118	089	SweetHeaven
109	000	112	089	Fantasia
110	000	113	101	Bell Pad
111	000	112	092	Xenon Pad
112	000	112	095	Equinox
113	000	113	090	Dark Moon
<b>PERCUSSION</b>				
114	000	112	012	Vibraphone
115	000	112	013	Marimba
116	000	112	014	Xylophone
117	000	112	0115	Steel Drums
118	000	112	009	Celesta
119	000	112	011	Music Box
120	000	112	015	Tubular Bells
121	000	112	048	Timpani
<b>DRUM KITS (See page 100)</b>				
122	127	000	001	Standard Kit 1
123	127	000	002	Standard Kit 2
124	127	000	009	Room Kit
125	127	000	017	Rock Kit
126	127	000	025	Electronic Kit
127	127	000	026	Analog Kit
128	127	000	028	Dance Kit
129	127	000	033	Jazz Kit
130	127	000	041	Brush Kit
131	127	000	049	Symphony Kit
132	126	000	001	SFX Kit 1
133	126	000	002	SFX Kit 2

● XGlite Voice/XGlite Optional Voice\* List

Voice No.	Bank Select		MIDI Program Change# (1 - 128)	Voice Name
	MSB (0 - 127)	LSB (0 - 127)		
<b>PIANO</b>				
134	000	000	001	Grand Piano
135	000	001	001	Grand Piano KSP
136	000	040	001	Piano Strings
137	000	041	001	Dream
138	000	000	002	Bright Piano
139	000	001	002	Bright Piano KSP
140	000	000	003	Electric Grand Piano
141	000	001	003	Electric Grand Piano KSP
142	000	032	003	Detuned CP80
143	000	000	004	Honky-tonk Piano
144	000	001	004	Honky-tonk Piano KSP
145	000	000	005	Electric Piano 1
146	000	001	005	Electric Piano 1 KSP
147	000	032	005	Chorus Electric Piano 1
148	000	000	006	Electric Piano 2
149	000	001	006	Electric Piano 2 KSP
*150	000	032	006	Chorus Electric Piano 2
151	000	041	006	DX + Analog Electric Piano
152	000	000	007	Harpsichord
153	000	001	007	Harpsichord KSP
154	000	035	007	Harpsichord 3
155	000	000	008	Clavi
156	000	001	008	Clavi KSP

Voice No.	Bank Select		MIDI Program Change# (1 - 128)	Voice Name
	MSB (0 - 127)	LSB (0 - 127)		
<b>CHROMATIC</b>				
157	000	000	009	Celesta
158	000	000	010	Glockenspiel
159	000	000	011	Music Box
160	000	064	011	Orgel
161	000	000	012	Vibraphone
162	000	001	012	Vibraphone KSP
163	000	000	013	Marimba
164	000	001	013	Marimba KSP
165	000	064	013	Sine Marimba
166	000	097	013	Balimba
167	000	098	013	Log Drums
168	000	000	014	Xylophone
169	000	000	015	Tubular Bells
170	000	096	015	Church Bells
171	000	097	015	Carillon
172	000	000	016	Dulcimer
173	000	035	016	Dulcimer 2
174	000	096	016	Cimbalom
175	000	097	016	Santur
<b>ORGAN</b>				
176	000	000	017	DrawOrg
177	000	032	017	Detuned DrawOrg
178	000	033	017	60's DrawOrg 1
179	000	034	017	60's DrawOrg 2
180	000	035	017	70's DrawOrg 1
181	000	037	017	60's DrawOrg 3
182	000	040	017	16+2'2/3
183	000	064	017	Organ Bass
184	000	065	017	70's DrawOrg 2
185	000	066	017	Cheezy Organ
186	000	067	017	DrawOrg 3
187	000	000	018	Percussive Organ
188	000	024	018	70's Percussive Organ
189	000	032	018	Detuned Percussive Organ
190	000	033	018	Light Organ
191	000	037	018	Percussive Organ 2
192	000	000	019	Rock Organ
193	000	064	019	Rotary Organ
194	000	065	019	Slow Rotary
195	000	066	019	Fast Rotary
196	000	000	020	Church Organ
197	000	032	020	Church Organ 3
198	000	035	020	Church Organ 2
199	000	040	020	Notre Dame
200	000	064	020	Organ Flute
201	000	065	020	Tremolo Organ Flute
202	000	000	021	Reed Organ
203	000	040	021	Puff Organ
204	000	000	022	Accordion
205	000	000	023	Harmonica
206	000	032	023	Harmonica 2
207	000	000	024	Tango Accordion
208	000	064	024	Tango Accordion 2
<b>GUITAR</b>				
209	000	000	025	Nylon Guitar
210	000	043	025	Velocity Guitar Harmonics
211	000	096	025	Ukulele
212	000	000	026	Steel Guitar
213	000	035	026	12-string Guitar
214	000	040	026	Nylon & Steel Guitar
215	000	041	026	Steel Guitar with Body Sound
216	000	096	026	Mandolin
217	000	000	027	Jazz Guitar
218	000	032	027	Jazz Amp
219	000	000	028	Clean Guitar
220	000	032	028	Chorus Guitar
221	000	000	029	Muted Guitar
222	000	040	029	Funk Guitar 1
223	000	041	029	Muted Steel Guitar
224	000	045	029	Jazz Man
225	000	000	030	Overdriven Guitar
226	000	043	030	Guitar Pinch

## Lista över ljud

Voice No.	Bank Select		MIDI Program Change# (1 - 128)	Voice Name
	MSB (0 - 127)	LSB (0 - 127)		
227	000	000	031	Distortion Guitar
228	000	040	031	Feedback Guitar
229	000	041	031	Feedback Guitar 2
230	000	000	032	Guitar Harmonics
231	000	065	032	Guitar Feedback
232	000	066	032	Guitar Harmonics 2
<b>BASS</b>				
233	000	000	033	Acoustic Bass
234	000	040	033	Jazz Rhythm
235	000	045	033	Velocity Crossfade Upright Bass
236	000	000	034	Finger Bass
237	000	018	034	Finger Dark
238	000	040	034	Bass & Distorted Electric Guitar
239	000	043	034	Finger Slap Bass
240	000	045	034	Finger Bass 2
241	000	065	034	Modulated Bass
242	000	000	035	Pick Bass
243	000	028	035	Muted Pick Bass
244	000	000	036	Fretless Bass
245	000	032	036	Fretless Bass 2
246	000	033	036	Fretless Bass 3
247	000	034	036	Fretless Bass 4
248	000	000	037	Slap Bass 1
249	000	032	037	Punch Thumb Bass
250	000	000	038	Slap Bass 2
251	000	043	038	Velocity Switch Slap
252	000	000	039	Synth Bass 1
253	000	040	039	Techno Synth Bass
254	000	000	040	Synth Bass 2
255	000	006	040	Mellow Synth Bass
256	000	012	040	Sequenced Bass
257	000	018	040	Click Synth Bass
258	000	019	040	Synth Bass 2 Dark
*259	000	040	040	Modular Synth Bass
260	000	041	040	DX Bass
<b>STRING</b>				
261	000	000	041	Violin
262	000	008	041	Slow Violin
263	000	000	042	Viola
264	000	000	043	Cello
265	000	000	044	Contrabass
266	000	000	045	Tremolo Strings
267	000	008	045	Slow Tremolo Strings
268	000	040	045	Suspense Strings
269	000	000	046	Pizzicato Strings
270	000	000	047	Orchestral Harp
271	000	040	047	Yang Chin
272	000	000	048	Timpani
<b>ENSEMBLE</b>				
273	000	000	049	Strings 1
274	000	003	049	Stereo Strings
275	000	008	049	Slow Strings
276	000	035	049	60's Strings
277	000	040	049	Orchestra
278	000	041	049	Orchestra 2
279	000	042	049	Tremolo Orchestra
280	000	045	049	Velocity Strings
281	000	000	050	Strings 2
282	000	003	050	Stereo Slow Strings
283	000	008	050	Legato Strings
284	000	040	050	Warm Strings
285	000	041	050	Kingdom
286	000	000	051	Synth Strings 1
287	000	000	052	Synth Strings 2
288	000	000	053	Choir Aahs
289	000	003	053	Stereo Choir
290	000	032	053	Mellow Choir
291	000	040	053	Choir Strings
292	000	000	054	Voice Oohs
293	000	000	055	Synth Voice
294	000	040	055	Synth Voice 2
295	000	041	055	Choral

Voice No.	Bank Select		MIDI Program Change# (1 - 128)	Voice Name
	MSB (0 - 127)	LSB (0 - 127)		
296	000	064	055	Analog Voice
297	000	000	056	Orchestra Hit
298	000	035	056	Orchestra Hit 2
299	000	064	056	Impact
<b>BRASS</b>				
300	000	000	057	Trumpet
301	000	032	057	Warm Trumpet
302	000	000	058	Trombone
303	000	018	058	Trombone 2
304	000	000	059	Tuba
305	000	000	060	Muted Trumpet
306	000	000	061	French Horn
307	000	006	061	French Horn Solo
308	000	032	061	French Horn 2
309	000	037	061	Horn Orchestra
310	000	000	062	Brass Section
311	000	035	062	Trumpet & Trombone Section
312	000	000	063	Synth Brass 1
313	000	020	063	Resonant Synth Brass
314	000	000	064	Synth Brass 2
315	000	018	064	Soft Brass
316	000	041	064	Choir Brass
<b>REED</b>				
317	000	000	065	Soprano Sax
318	000	000	066	Alto Sax
319	000	040	066	Sax Section
320	000	000	067	Tenor Sax
321	000	040	067	Breathy Tenor Sax
322	000	000	068	Baritone Sax
323	000	000	069	Oboe
324	000	000	070	English Horn
325	000	000	071	Bassoon
326	000	000	072	Clarinet
<b>PIPE</b>				
327	000	000	073	Piccolo
328	000	000	074	Flute
329	000	000	075	Recorder
330	000	000	076	Pan Flute
331	000	000	077	Blown Bottle
332	000	000	078	Shakuhachi
333	000	000	079	Whistle
334	000	000	080	Ocarina
<b>SYNTH LEAD</b>				
335	000	000	081	Square Lead
336	000	006	081	Square Lead 2
337	000	008	081	LM Square
338	000	018	081	Hollow
339	000	019	081	Shroud
340	000	064	081	Mellow
341	000	065	081	Solo Sine
342	000	066	081	Sine Lead
343	000	000	082	Sawtooth Lead
344	000	006	082	Sawtooth Lead 2
345	000	008	082	Thick Sawtooth
346	000	018	082	Dynamic Sawtooth
347	000	019	082	Digital Sawtooth
348	000	020	082	Big Lead
349	000	096	082	Sequenced Analog
350	000	000	083	Calliope Lead
351	000	065	083	Pure Pad
352	000	000	084	Chiff Lead
353	000	000	085	Charang Lead
354	000	064	085	Distorted Lead
355	000	000	086	Voice Lead
356	000	000	087	Fifths Lead
357	000	035	087	Big Five
358	000	000	088	Bass & Lead
359	000	016	088	Big & Low
360	000	064	088	Fat & Perky
361	000	065	088	Soft Whirl
<b>SYNTH PAD</b>				
362	000	000	089	New Age Pad
363	000	064	089	Fantasy

Voice No.	Bank Select		MIDI Program Change# (1 - 128)	Voice Name
	MSB (0 - 127)	LSB (0 - 127)		
364	000	000	090	Warm Pad
365	000	000	091	Poly Synth Pad
366	000	000	092	Choir Pad
367	000	066	092	Itopia
368	000	000	093	Bowed Pad
369	000	000	094	Metallic Pad
370	000	000	095	Halo Pad
371	000	000	096	Sweep Pad
<b>SYNTH EFFECTS</b>				
372	000	000	097	Rain
373	000	065	097	African Wind
374	000	066	097	Carib
375	000	000	098	Sound Track
376	000	027	098	Prologue
377	000	000	099	Crystal
378	000	012	099	Synth Drum Comp
379	000	014	099	Popcorn
380	000	018	099	Tiny Bells
381	000	035	099	Round Glockenspiel
382	000	040	099	Glockenspiel Chimes
383	000	041	099	Clear Bells
384	000	042	099	Chorus Bells
385	000	065	099	Soft Crystal
386	000	070	099	Air Bells
387	000	071	099	Bell Harp
388	000	072	099	Gamelimba
389	000	000	100	Atmosphere
390	000	018	100	Warm Atmosphere
391	000	019	100	Hollow Release
392	000	040	100	Nylon Electric Piano
393	000	064	100	Nylon Harp
394	000	065	100	Harp Vox
395	000	066	100	Atmosphere Pad
396	000	000	101	Brightness
397	000	000	102	Goblins
398	000	064	102	Goblins Synth
399	000	065	102	Creeper
400	000	067	102	Ritual
401	000	068	102	To Heaven
402	000	070	102	Night
403	000	071	102	Glisten
404	000	096	102	Bell Choir
405	000	000	103	Echoes
406	000	000	104	Sci-Fi
<b>WORLD</b>				
407	000	000	105	Sitar
408	000	032	105	Detuned Sitar
409	000	035	105	Sitar 2
410	000	097	105	Tamboura
411	000	000	106	Banjo
412	000	028	106	Muted Banjo
413	000	096	106	Rabab
414	000	097	106	Gopichant
415	000	098	106	Oud
416	000	000	107	Shamisen
417	000	000	108	Koto
418	000	096	108	Taisho-kin
419	000	097	108	Kanoon
420	000	000	109	Kalimba
421	000	000	110	Bagpipe
422	000	000	111	Fiddle
423	000	000	112	Shanai
<b>PERCUSSIVE</b>				
424	000	000	113	Tinkle Bell
425	000	096	113	Bonang
426	000	097	113	Altair
427	000	098	113	Gamelan Gongs
428	000	099	113	Stereo Gamelan Gongs
429	000	100	113	Rama Cymbal
430	000	000	114	Agogo
431	000	000	115	Steel Drums
432	000	097	115	Glass Percussion
433	000	098	115	Thai Bells

Voice No.	Bank Select		MIDI Program Change# (1 - 128)	Voice Name
	MSB (0 - 127)	LSB (0 - 127)		
434	000	000	116	Woodblock
435	000	096	116	Castanets
436	000	000	117	Taiko Drum
437	000	096	117	Gran Cassa
438	000	000	118	Melodic Tom
439	000	064	118	Melodic Tom 2
440	000	065	118	Real Tom
441	000	066	118	Rock Tom
442	000	000	119	Synth Drum
443	000	064	119	Analog Tom
444	000	065	119	Electronic Percussion
445	000	000	120	Reverse Cymbal
<b>SOUND EFFECTS</b>				
446	000	000	121	Fret Noise
447	000	000	122	Breath Noise
448	000	000	123	Seashore
449	000	000	124	Bird Tweet
450	000	000	125	Telephone Ring
451	000	000	126	Helicopter
452	000	000	127	Applause
453	000	000	128	Gunshot
454	064	000	001	Cutting Noise
455	064	000	002	Cutting Noise 2
456	064	000	004	String Slap
457	064	000	017	Flute Key Click
458	064	000	033	Shower
459	064	000	034	Thunder
460	064	000	035	Wind
461	064	000	036	Stream
462	064	000	037	Bubble
463	064	000	038	Feed
464	064	000	049	Dog
465	064	000	050	Horse
466	064	000	051	Bird Tweet 2
467	064	000	056	Maou
468	064	000	065	Phone Call
469	064	000	066	Door Squeak
470	064	000	067	Door Slam
471	064	000	068	Scratch Cut
472	064	000	069	Scratch Split
473	064	000	070	Wind Chime
474	064	000	071	Telephone Ring 2
475	064	000	081	Car Engine Ignition
476	064	000	082	Car Tires Squeal
477	064	000	083	Car Passing
478	064	000	084	Car Crash
479	064	000	085	Siren
480	064	000	086	Train
481	064	000	087	Jet Plane
482	064	000	088	Starship
483	064	000	089	Burst
484	064	000	090	Roller Coaster
485	064	000	091	Submarine
486	064	000	097	Laugh
487	064	000	098	Scream
488	064	000	099	Punch
489	064	000	100	Heartbeat
490	064	000	101	Footsteps
491	064	000	113	Machine Gun
492	064	000	114	Laser Gun
493	064	000	115	Explosion
494	064	000	116	Firework

The voice number with an asterisk (\*) is XGlite optional voice.



# Lista över trumset

- “ ” indicates that the drum sound is the same as “Standard Kit 1”.
- Each percussion voice uses one note.
- The MIDI Note # and Note are actually one octave lower than keyboard Note # and Note. For example, in “122: Standard Kit 1”, the “Seq Click H” (Note# 36/Note C1) corresponds to (Note# 24/Note C0).
- Key Off: Keys marked “O” stop sounding the instant they are released.
- Voices with the same Alternate Note Number (\*1 ... 4) cannot be played simultaneously. (They are designed to be played alternately with each other.)

	Voice No.					122	123	124	125	126	127
	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
	C#0	25	C# 0	13	C# -1	3	Surdo Mute				
D0	D#0	26	D 0	14	D -1	3	Surdo Open				
E0		27	D# 0	15	D# -1		Hi Q				
F0	F#0	28	E 0	16	E -1		Whip Slap				
G0	G#0	29	F 0	17	F -1	4	Scratch Push				
A0	A#0	30	F# 0	18	F# -1	4	Scratch Pull				
B0		31	G 0	19	G -1		Finger Snap				
C1	C#1	32	G# 0	20	G# -1		Click Noise				
D1	D#1	33	A 0	21	A -1		Metronome Click				
E1		34	A# 0	22	A# -1		Metronome Bell				
F1	F#1	35	B 0	23	B -1		Seq Click L				
G1	G#1	36	C 1	24	C 0		Seq Click H				
A1	A#1	37	C# 1	25	C# 0		Brush Tap				
B1		38	D 1	26	D 0	O	Brush Swirl				
C2	C#2	39	D# 1	27	D# 0		Brush Slap				
D2	D#2	40	E 1	28	E 0	O	Brush Tap Swirl			Reverse Cymbal	Reverse Cymbal
E2	F#2	41	F 1	29	F 0	O	Snare Roll				
F2	G#2	42	F# 1	30	F# 0		Castanet			Hi Q 2	Hi Q 2
G2	A#2	43	G 1	31	G 0		Snare H Soft	Snare H Soft 2	SD Rock H	Snare L	SD Rock H
A2		44	G# 1	32	G# 0		Sticks				
B2		45	A 1	33	A 0		Bass Drum Soft			Bass Drum H	Bass Drum H
C3	C#3	46	A# 1	34	A# 0		Open Rim Shot	Open Rim Shot 2			
D3	D#3	47	B 1	35	B 0		Bass Drum Hard		Bass Drum H	BD Rock	BD Analog L
E3	F#3	48	C 2	36	C 1		Bass Drum	Bass Drum 2	BD Rock	BD Gate	BD Analog H
F3	G#3	49	C# 2	37	C# 1		Side Stick				Analog Side Stick
G3	A#3	50	D 2	38	D 1		Snare M	Snare M 2	SD Room L	SD Rock L	SD Rock L
A3		51	D# 2	39	D# 1		Hand Clap				Analog Snare 1
B3		52	E 2	40	E 1		Snare H Hard	Snare H Hard 2	SD Room H	SD Rock Rim	SD Rock H
C4	C#4	53	F 2	41	F 1		Floor Tom L	Room Tom 1	Rock Tom 1	E Tom 1	Analog Snare 2
D4	D#4	54	F# 2	42	F# 1	1	Hi-Hat Closed				Analog Tom 1
E4	F#4	55	G 2	43	G 1		Floor Tom H	Room Tom 2	Rock Tom 2	E Tom 2	Analog HH Closed 1
F4	G#4	56	G# 2	44	G# 1	1	Hi-Hat Pedal				Analog Tom 2
G4	A#4	57	A 2	45	A 1		Low Tom	Room Tom 3	Rock Tom 3	E Tom 3	Analog HH Closed 2
A4		58	A# 2	46	A# 1	1	Hi-Hat Open				Analog Tom 3
B4		59	B 2	47	B 1		Mid Tom L	Room Tom 4	Rock Tom 4	E Tom 4	Analog HH Open
C5	C#5	60	C 3	48	C 2		Mid Tom H	Room Tom 5	Rock Tom 5	E Tom 5	Analog Tom 4
D5	D#5	61	C# 3	49	C# 2		Crash Cymbal 1				Analog Tom 5
E5	F#5	62	D 3	50	D 2		High Tom	Room Tom 6	Rock Tom 6	E Tom 6	Analog Cymbal
F5	G#5	63	D# 3	51	D# 2		Ride Cymbal 1				Analog Tom 6
G5	A#5	64	E 3	52	E 2		Chinese Cymbal				
A5		65	F 3	53	F 2		Ride Cymbal Cup				
B5		66	F# 3	54	F# 2		Tambourine				
C6	C#6	67	G 3	55	G 2		Splash Cymbal				
D6	D#6	68	G# 3	56	G# 2		Cowbell				Analog Cowbell
E6	F#6	69	A 3	57	A 2		Crash Cymbal 2				
F6	G#6	70	A# 3	58	A# 2		Vibraslap				
G6	A#6	71	B 3	59	B 2		Ride Cymbal 2				
A6		72	C 4	60	C 3		Bongo H				
B6		73	C# 4	61	C# 3		Bongo L				
C7	C#7	74	D 4	62	D 3		Conga H Mute				Analog Conga H
D7	D#7	75	D# 4	63	D# 3		Conga H Open				Analog Conga M
E7	F#7	76	E 4	64	E 3		Conga L				Analog Conga L
F7	G#7	77	F 4	65	F 3		Timbale H				
G7	A#7	78	F# 4	66	F# 3		Timbale L				
A7		79	G 4	67	G 3		Agogo H				
B7		80	G# 4	68	G# 3		Agogo L				
C8	C#8	81	A 4	69	A 3		Cabasa				
D8	D#8	82	A# 4	70	A# 3		Maracas				Analog Maracas
E8	F#8	83	B 4	71	B 3	O	Samba Whistle H				
F8	G#8	84	C 5	72	C 4	O	Samba Whistle L				
G8	A#8	85	C# 5	73	C# 4		Guiro Short				
A8		86	D 5	74	D 4	O	Guiro Long				
B8		87	D# 5	75	D# 4		Claves				Analog Claves
C9	C#9	88	E 5	76	E 4		Wood Block H				
D9	D#9	89	F 5	77	F 4		Wood Block L				
E9	F#9	90	F# 5	78	F# 4		Cuica Mute		Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push
F9	G#9	91	G 5	79	G 4		Cuica Open		Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull
G9	A#9	92	G# 5	80	G# 4	2	Triangle Mute				
A9		93	A 5	81	A 4	2	Triangle Open				
B9		94	A# 5	82	A# 4		Shaker				
C10	C#10	95	B 5	83	B 4		Jingle Bell				
D10	D#10	96	C 6	84	C 5		Bell Tree				
E10	F#10	97	C# 6	85	C# 5						
F10	G#10	98	D 6	86	D 5						
G10	A#10	99	D# 6	87	D# 5						
A10		100	E 6	88	E 5						
B10		101	F 6	89	F 5						
C11	C#11	102	F# 6	90	F# 5						
D11	D#11	103	G 6	91	G 5						

Lista över trumset

	Voice No.					122	128	129	130	131	132	133
	MSB (0 - 127) / LSB (0 - 127) / PC (1 - 128)					127/000/001	127/000/028	127/000/033	127/000/041	127/000/049	126/000/001	126/000/002
	Keyboard	MIDI		Key Off	Alternate assign	Standard Kit 1	Dance Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit	SFX Kit 1	SFX Kit 2
	Note#	Note	Note#	Note								
D0	C#0	25 C# 0	13 C# -1		3	Surdo Mute						
		26 D 0	14 D -1		3	Surdo Open						
E0	D#0	27 D# 0	15 D# -1			Hi Q						
		28 E 0	16 E -1			Whip Slap						
F0	F#0	29 F 0	17 F -1		4	Scratch Push						
		30 F# 0	18 F# -1		4	Scratch Pull						
G0	G#0	31 G 0	19 G -1			Finger Snap						
		32 G# 0	20 G# -1			Click Noise						
A0	A#0	33 A 0	21 A -1			Metronome Click						
		34 A# 0	22 A# -1			Metronome Bell						
B0		35 B 0	23 B -1			Seq Click L						
C1	C#1	36 C 1	24 C 0			Seq Click H						
		37 C# 1	25 C# 0			Brush Tap						
D1	D#1	38 D 1	26 D 0	O		Brush Swirl						
		39 D# 1	27 D# 0			Brush Slap						
E1		40 E 1	28 E 0	O		Brush Tap Swirl	Reverse Cymbal					
F1	F#1	41 F 1	29 F 0	O		Snare Roll						
		42 F# 1	30 F# 0			Castanet	Hi Q 2					
G1	G#1	43 G 1	31 G 0			Snare H Soft	AnSD Snappy	SD Jazz H Light	Brush Slap L			
		44 G# 1	32 G# 0			Sticks						
A1	A#1	45 A 1	33 A 0			Bass Drum Soft	AnBD Dance-1			Bass Drum L		
		46 A# 1	34 A# 0			Open Rim Shot	AnSD OpenRim					
B1		47 B 1	35 B 0			Bass Drum Hard	AnBD Dance-2			Gran Cassa		
C2	C#2	48 C 2	36 C 1			Bass Drum	AnBD Dance-3	BD Jazz	BD Jazz	Gran Cassa Mute	Cutting Noise	Phone Call
		49 C# 2	37 C# 1			Side Stick	Analog Side Stick				Cutting Noise 2	Door Squeak
D2	D#2	50 D 2	38 D 1			Snare M	AnSD Q	SD Jazz L	Brush Slap	Marching Sn M		Door Slam
		51 D# 2	39 D# 1			Hand Clap					String Slap	Scratch Cut
E2		52 E 2	40 E 1			Snare H Hard	AnSD Ana+Acoustic	SD Jazz M	Brush Tap	Marching Sn H		Scratch
F2	F#2	53 F 2	41 F 1			Floor Tom L	Analog Tom 1	Jazz Tom 1	Brush Tom 1	Jazz Tom 1		Wind Chime
		54 F# 2	42 F# 1	1		Hi-Hat Closed	Analog HH Closed 3					Telephone Ring 2
G2	G#2	55 G 2	43 G 1			Floor Tom H	Analog Tom 2	Jazz Tom 2	Brush Tom 2	Jazz Tom 2		
		56 G# 2	44 G# 1	1		Hi-Hat Pedal	Analog HH Closed 4					
A2	A#2	57 A 2	45 A 1			Low Tom	Analog Tom 3	Jazz Tom 3	Brush Tom 3	Jazz Tom 3		
		58 A# 2	46 A# 1	1		Hi-Hat Open	Analog HH Open 2					
B2		59 B 2	47 B 1			Mid Tom L	Analog Tom 4	Jazz Tom 4	Brush Tom 4	Jazz Tom 4		
C3	C#3	60 C 3	48 C 2			Mid Tom H	Analog Tom 5	Jazz Tom 5	Brush Tom 5	Jazz Tom 5		
		61 C# 3	49 C# 2			Crash Cymbal 1	Analog Cymbal				Hand Cym. L	
D3	D#3	62 D 3	50 D 2			High Tom	Analog Tom 6	Jazz Tom 6	Brush Tom 6	Jazz Tom 6		
		63 D# 3	51 D# 2			Ride Cymbal 1					Hand Cym.Short L	
E3		64 E 3	52 E 2			Chinese Cymbal					Flute Key Click	Car Engine Ignition
F3	F#3	65 F 3	53 F 2			Ride Cymbal Cup						Car Tires Squeal
		66 F# 3	54 F# 2			Tambourine						Car Passing
G3	G#3	67 G 3	55 G 2			Splash Cymbal						Car Crash
		68 G# 3	56 G# 2			Cowbell	Analog Cowbell					Siren
A3	A#3	69 A 3	57 A 2			Crash Cymbal 2				Hand Cym. H		Train
B3		70 A# 3	58 A# 2			Vibraslap						Jet Plane
		71 B 3	59 B 2			Ride Cymbal 2				Hand Cym.Short H		Starship
C4	C#4	72 C 4	60 C 3			Bongo H						Burst
		73 C# 4	61 C# 3			Bongo L						Roller Coaster
D4	D#4	74 D 4	62 D 3			Conga H Mute	Analog Conga H					Submarine
		75 D# 4	63 D# 3			Conga H Open	Analog Conga M					
E4		76 E 4	64 E 3			Conga L	Analog Conga L					
F4	F#4	77 F 4	65 F 3			Timbale H						
		78 F# 4	66 F# 3			Timbale L						
G4	G#4	79 G 4	67 G 3			Agogo H						
		80 G# 4	68 G# 3			Agogo L					Shower	Laugh
A4	A#4	81 A 4	69 A 3			Cabasa					Thunder	Scream
		82 A# 4	70 A# 3			Maracas	Analog Maracas				Wind	Punch
B4		83 B 4	71 B 3	O		Samba Whistle H					Stream	Heartbeat
		84 C 5	72 C 4	O		Samba Whistle L					Bubble	FootSteps
C5	C#5	85 C# 5	73 C# 4			Guiro Short					Feed	
D5	D#5	86 D 5	74 D 4	O		Guiro Long						
		87 D# 5	75 D# 4			Claves	Analog Claves					
E5		88 E 5	76 E 4			Wood Block H						
F5	F#5	89 F 5	77 F 4			Wood Block L						
		90 F# 5	78 F# 4			Cuica Mute	Scratch Push					
G5	G#5	91 G 5	79 G 4			Cuica Open	Scratch Pull					
		92 G# 5	80 G# 4		2	Triangle Mute						
A5	A#5	93 A 5	81 A 4		2	Triangle Open						
		94 A# 5	82 A# 4			Shaker						
B5		95 B 5	83 B 4			Jingle Bell						
C6	C#6	96 C 6	84 C 5			Bell Tree						
		97 C# 6	85 C# 5								Dog	Machine Gun
D6	D#6	98 D 6	86 D 5								Horse	Laser Gun
		99 D# 6	87 D# 5								Bird Tweet 2	Explosion
E6		100 E 6	88 E 5									Firework
F6	F#6	101 F 6	89 F 5									
		102 F# 6	90 F# 5									
G6		103 G 6	91 G 5								Maou	



# Lista över Style

Style No.	Style Name
<b>8BEAT</b>	
001	8BeatModern
002	60'sGuitarPop
003	8BeatAdria
004	60's8Beat
005	8Beat
006	OffBeat
007	60'sRock
008	HardRock
009	RockShuffle
010	8BeatRock
<b>16BEAT</b>	
011	16Beat
012	PopShuffle1
013	PopShuffle2
014	GuitarPop
015	16BeatUtempo
016	KoolShuffle
017	JazzRock
018	HipHopLight
<b>BALLAD</b>	
019	PianoBallad
020	LoveSong
021	6/8ModernEP
022	6/8SlowRock
023	OrganBallad
024	PopBallad
025	16BeatBallad1
026	16BeatBallad2
<b>DANCE</b>	
027	EuroTrance
028	Ibiza
029	HouseMusik
030	SwingHouse
031	TechnoPolis
032	Clubdance
033	ClubLatin
034	Garage1
035	Garage2
036	TechnoParty
037	UKPop
038	HipHopGroove
039	HipShuffle
040	HipHopPop
<b>DISCO</b>	
041	70'sDisco1
042	70'sDisco2
043	LatinDisco
044	DiscoPhilly
045	SaturdayNight
046	DiscoChocolate
047	DiscoHands
<b>SWING&amp;JAZZ</b>	
048	BigBandFast
049	BigBandMedium
050	BigBandBallad
051	BigBandShuffle
052	JazzClub
053	Swing1

Style No.	Style Name
054	Swing2
055	Five/Four
056	JazzBallad
057	Dixieland
058	Ragtime
059	AfroCuban
060	Charleston
<b>R&amp;B</b>	
061	Soul
062	DetroitPop1
063	60'sRock&Roll
064	6/8Soul
065	CrocoTwist
066	Rock&Roll
067	DetroitPop2
068	BoogieWoogie
069	ComboBoogie
070	6/8Blues
<b>COUNTRY</b>	
071	Country8Beat
072	CountryPop
073	CountrySwing
074	Country2/4
075	CowboyBoogie
076	CountryShuffle
077	Bluegrass
<b>LATIN</b>	
078	BrazilianSamba
079	BossaNova
080	PopBossa
081	Tijuana
082	DiscoLatin
083	Mambo
084	Salsa
085	Beguine
086	GuitarRumba
087	RumbaFlamenca
088	RumbalIsland
089	Reggae
<b>BALLROOM</b>	
090	VienneseWaltz
091	EnglishWaltz
092	Slowfox
093	Foxtrot
094	Quickstep
095	Tango
096	Pasodoble
097	Samba
098	ChaChaCha
099	Rumba
100	Jive
<b>TRADITIONAL</b>	
101	USMarch
102	6/8March
103	GermanMarch
104	PolkaPop
105	OberPolka
106	Tarantella
107	Showtune

Style No.	Style Name
108	ChristmasSwing
109	ChristmasWaltz
110	ScottishReel
111	Hawaiian
<b>WALTZ</b>	
112	GuitarSerenade
113	SwingWaltz
114	JazzWaltz1
115	JazzWaltz2
116	CountryWaltz
117	OberWaltzer
118	Musette
<b>DJ</b>	
119	DJ-HipHop
120	DJ-DanceSwing
121	DJ-House
122	DJ-GarageHouse
123	DJ-PopR&B
<b>PIANIST</b>	
124	Stride
125	PianoSwing
126	PianoRag
127	Arpeggio
128	Musical
129	Habanera
130	SlowRock
131	8BtPianoBallad
132	PianoMarch
133	6/8PianoMarch
134	PianoWaltz
135	PianoBeguine



# Lista över Song

## ● Preset Songs

Song No.	Song Name
<b>Favorites</b>	
001	Don't Know Why (Jesse Harris (Norah Jones))
002	My Favorite Things (Richard Rodgers)
003	Fly Me To The Moon (Bart Howard)
<b>Easy Play</b>	
004	Down By The Riverside (Traditional)
005	I've Been Working On The Railroad (Traditional)
006	Carry Me Back To Old Virginny (James A. Bland)
007	The Last Rose Of Summer (Thomas Moore)
008	The First Noel (Traditional (English))
<b>Pianist</b>	
009	The Entertainer (S. Joplin)
010	Greensleeves (Traditional)
011	Londonderry Air (Traditional)
012	Traumerei (R. Schumann)
013	Pastorale (J.F. Burgmüller)
<b>Organist</b>	
014	Wedding March From A Midsummer Night's Dream (F. Mendelssohn)
015	Allein Gott In Der Hoh Sei Eh (N. Decius)
016	Wachet Auf, Ruft Uns Die Stimme. (J.S. Bach)
<b>Advanced</b>	
017	Menuett In G Major Wo 10-2 (L.v. Beethoven)
018	Prelude Op.28 No.7 (F. Chopin)
019	To A Wild Rose (E.A. Macdowell)
020	Für Elise (L.v. Beethoven)
021	Etude Op.10-3 "Chanson de l'adieu" (F. Chopin)
<b>Band Play</b>	
022	Aura Lee (G. Poulton)
023	Canon (J. Pachelbel)
024	Symphonie Nr.9 (L.v. Beethoven)
<b>Duet</b>	
025	Sur Le Pont D'Avignon (Traditional)
026	Twinkle Twinkle Little Star (Traditional)
027	Muffin Man (Traditional)
<b>Holidays</b>	
028	Joy To The World (G.F. Händel)
029	Ave Maria (F. Schubert)
030	Jingle Bells (Traditional)

## ● 70 MIDI Songs Provided On the Supplied CD-ROM

File Name	Song Name
AMERICA	America The Beautiful (S.A. Ward)
ATHOME	Old Folks At Home (S.C. Foster)
AURALEE	Aura Lee (G. Poulton)
BABBINO	O Mio Babbino Caro (From "Gianni Schicchi") (G. Puccini)
BANJO	Ring De Banjo (S.C. Foster)
BILLBAIL	Bill Bailey (Won't You Please Come Home) (H. Cannon)
BROWNJUG	Little Brown Jug (Traditional)
CAMPTOWN	Camptown Races (S.C. Foster)
CANON	Canon (J. Pachelbel)
D_AGSTIN	O Du Lieber Augustin (DUET) (Traditional)
D_CHTREE	O Christmas Tree (DUET) (Traditional)
D_CLOSE	Close Your Hands, Open Your Hands (DUET) (J.J. Rousseau)
D_CUCKOO	The Cuckoo (DUET) (Traditional)
D_IMMAI	Im Mai (DUET) (Traditional)
D_INDIAN	Ten Little Indians (DUET) (Septimus Winner)
D_LONDON	London Bridge (DUET) (Traditional)
D_MARY	Mary Had A Little Lamb (DUET) (Traditional)

File Name	Song Name
D_ROWROW	Row Row Row Your Boat (DUET) (Traditional)
D_SCARBO	Scarborough Fair (DUET) (Traditional)
D_SMOKY	On Top Of Old Smoky (DUET) (Traditional)
D_THREE	Three Blind Mice (DUET) (Traditional)
D_WEASEL	Pop Goes The Weasel (DUET) (Traditional)
D_WEWISH	We Wish You A Merry Christmas (DUET) (Traditional)
DANUBEWA	The Danube Waves (I. Ivanovici)
FRULIED	Frühlingslied (F. Mendelssohn)
FRUSTIME	Frühlingsstimmen (J. Strauss II)
FUNICULA	Funiculi-Funicula (L. Denza)
GAVOTTE	Gavotte (F.J. Gossec)
GUILLAUM	Guillaume Tell (G. Rossini)
IRISHEYE	When Irish Eyes Are Smiling (E.R. Ball)
JOYOFMAN	Jesu, Joy Of Man's Desiring (J.S. Bach)
LIEBEST3	Liebesträume Nr.3 (F. Liszt)
LOMOND	Loch Lomond (Traditional)
LORELEI	Die Lorelei (F. Silcher)
MAGICFLT	From "The Magic Flute" (W.A Mozart)
MIRLITON	Danse Des Mirlitons From "The Nutcracker" (P.I. Tchaikovsky)
MONDSHIN	Piano Sonate Op.27-2 "Mondschein" (L.v. Beethoven)
MUSSIDEN	Muss I Denn (F. Silcher)
MYBONNIE	My Bonnie (Traditional)
ORPHEE	"Orphée Aux Enfers" Ouverture (J. Offenbach)
P_ANGELS	Angels Serenade (Traditional)
P_ARABES	Arabesque (J.F. Burgmüller)
P_CANDEU	La Candeur (J.F. Burgmüller)
P_CHEVAL	La Chevaleresque (J.F. Burgmüller)
P_CONSOL	Consolation (J.F. Burgmüller)
P_INOCEN	Innocence (J.F. Burgmüller)
P_MENUUBA	Menuett (J.S. Bach)
P_MENUUBO	Menuett (L. Boccherini)
P_MOMENT	Moments Musicaux Op.94-3 (F. Schubert)
P_PCHIEN	Valse Op.64-1 "Petit Chien" (F. Chopin)
P_PETITE	Petite Réunion (J.F. Burgmüller)
P_PROGRE	Progrès (J.F. Burgmüller)
P_SARAFa	Krasnyj Sarafan (Traditional)
P_TENDRE	Tendre Fleur (J.F. Burgmüller)
P_TMARCH	Turkish March (W.A. Mozart)
P_VIOLET	La Violette (Streabbog)
PEARLFIS	Song Of The Pearl Fisher (G. Bizet)
PRIMVERA	La Primavera (From Le Quattro Stagioni) (A. Vivaldi)
SAINTSGO	When The Saints Go Marchin' In (Traditional)
SERENAHY	String Quartet No.17 2nd Mov. "Serenade" (F.J. Haydn)
SILENTNT	Silent Night (F. Gruber)
SLAVON10	Slavonic Dances No.10 (A. Dvořák)
SURPRISE	"The Surprise" Symphony (F.J. Haydn)
SUSANNA	Oh! Susanna (S.C. Foster)
SYMPHO9	Symphonie Nr.9 (L.v. Beethoven)
THAIS	Méditation De Thais (J. Massenet)
TREADOR	Air de Toréador "Carmen" (G. Bizet)
TURKEY	Turkey In The Straw (Traditional)
UNGARIS5	Ungarische Tänze Nr.5 (J. Brahms)
VOGLEIN	Wenn Ich Ein Vöglein Wär? (Traditional)

File names that begin with "P\_" do not include chord data, they cannot be used with the performance assistant Chord type.



# Lista över effekttyper

## ● Harmony typer

Nr	Harmony typ	Beskrivning
01	Duet	Harmony typerna 1 - 5 är tonhöjdsbaserade och adderar en, två eller tre harmonitoner till en enkel melodistämman som spelas i höger hand. Dessa typer ljuder endast när ett ackord spelas i ackompanjemangssektionen på klaviaturen.
02	Trio	
03	Block	
04	Country	
05	Octave	
06	Trill 1/4 note	<p>Typerna 6 - 26 är rytm-baserade effekter som lägger till utsmyckningar eller fördröjda repeteringar i takt med det automatiska ackompanjemanget. Dessa typer ljuder oavsett om det automatiska ackompanjemanget är tillkopplat eller ej; dess verkliga hastighet är emellertid beroende av Tempo inställningen (sid 21). De individuella notvärdena för varje typ gör att Du kan synkronisera effekten perfekt mot rytmen. Triol inställningar finns också tillgängliga: 1/6 = fjärdedels trioler, 1/12 = åttondels trioler, 1/24 = sextondels trioler.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trill effekttyperna (6 - 12) skapar en tvåtoners drill (alternerande toner) när två toner hålles nere.</li> <li>• Tremolo effekttyperna (13 - 19) repeterar alla toner (upp till fyra) som hålles nere.</li> <li>• Echo effekttyperna (20 - 26) skapar en fördröjd repetering av alla spelade toner.</li> </ul>
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	

## ● Reverb typer

Nr	Reverb typ	Beskrivning
01 - 03	Hall 1 - 3	Konserteral.
04 - 05	Room 1 - 2	Litet rum.
06 - 07	Stage 1 - 2	För soloinstrument.
08 - 09	Plate 1 - 2	Simulerat plåt reverb.
10	Off	Ingen effekt.

## ● Chorus typer

Nr	Chorus typ	Beskrivning
01 - 02	Chorus 1 - 2	Konventionella chorus effekter som ger en varm fyllighet.
03 - 04	Flanger 1 - 2	Tydlig 3-fas modulation med något metalliskt ljud.
05	Off	Ingen effekt.



# MIDI Implementation Chart

YAMAHA [ Portable Grand ]

Date:1-DEC-2003

Model DGX-505/305

MIDI Implementation Chart

Version : 1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 x	1 - 16 x	
Mode Default Messages Altered	3 x *****	3 x x	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH, v=1-127 x	o 9nH, v=1-127 x	
After Key's Touch Ch's	x x	x x	
Pitch Bend	o	o	
Control Change	0,32 o 1 x *1 6 o 38 o 7 o 10 o 11 x *1 64 o 84 x *1 71 x *1 72 o 73 x *1 74 x *1 91,93 o 96,97 x 100,101 o	o o	Bank Select Modulation wheel Data Entry (MSB) Data Entry (LSB) Part Volume Pan Expression Sustain Portamento Cntrl Harmonic Content Release Time Attack Time Brightness Effect Depth RPN Inc, Dec RPN LSB, MSB
Prog Change : True #	o 0 - 127 *****	o 0 - 127	
System Exclusive	o *2	o *2	
: Song Pos. Common : Song Sel. : Tune	x x x	x x x	
System : Clock Real Time: Commands	o o	o o	
Aux : All Sound OFF : Reset All Cntrls : Local ON/OFF : All Notes OFF Mes- : Active Sense sages: Reset	x x x x o x	o (120, 126, 127) o (121) o (122) o (123-125) o x	

\*1 Refer to #2 on page 106. \*2 Refer to #3 on page 106.

Mode 1 : OMNI ON , POLY

Mode 2 : OMNI ON , MONO

o : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

x : No



# MIDI Data Format

## NOTE:

1 By default (factory settings) the instrument ordinarily functions as a 16-channel multi-timbral tone generator, and incoming data does not affect the panel voices or panel settings. However, the MIDI messages listed below do affect the panel voices, auto accompaniment, and songs.

- MIDI Master Tuning
- System exclusive messages for changing the Reverb Type and Chorus Type.

2 Messages for these control change numbers cannot be transmitted from the instrument itself. However, they may be transmitted when playing the accompaniment, song or using the Harmony effect.

## 3 Exclusive

<GM System ON> F0H, 7EH, 7FH, 09H, 01H, F7H

- This message automatically restores all default settings for the instrument, with the exception of MIDI Master Tuning.

<MIDI Master Volume> F0H, 7FH, 7FH, 04H, 01H, II, mm, F7H

- This message allows the volume of all channels to be changed simultaneously (Universal System Exclusive).
- The values of "mm" is used for MIDI Master Volume. (Values for "II" are ignored.)

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

- This message simultaneously changes the tuning value of all channels.
- The values of "mm" and "II" are used for MIDI Master Tuning.
- The default value of "mm" and "II" are 08H and 00H, respectively. Any values can be used for "n" and "cc."

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

- mm : Reverb Type MSB
  - II : Reverb Type LSB
- Refer to the Effect Map (page 106) for details.

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

- mm : Chorus Type MSB
  - II : Chorus Type LSB
- Refer to the Effect Map (page 106) for details.

4 When the accompaniment is started, an FAH message is transmitted. When accompaniment is stopped, an FCH message is transmitted. When the clock is set to External, both FAH (accompaniment start) and FCH (accompaniment stop) are recognized.

## 5 Local ON/OFF

<Local ON> Bn, 7A, 7F  
<Local OFF> Bn, 7A, 00  
Value for "n" is ignored.

## ■ Effect map

- \* When a Type LSB value is received that corresponds to no effect type, a value corresponding to the effect type (coming the closest to the specified value) is automatically set.
- \* The numbers in parentheses in front of the Effect Type names correspond to the number indicated in the display.

## ● REVERB

TYPE MSB	TYPE LSB									
	00	01	02	08	16	17	18	19	20	
000	No Effect									
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	No Effect									

## ● CHORUS

TYPE MSB	TYPE LSB									
	00	01	02	08	16	17	18	19	20	
000...063	No Effect									
064	Thru									
065	Chorus		(02)Chorus2							
066	Celeste					(01)Chorus1				
067	Flanger			(03)Flanger1		(04)Flanger2				
068...127	No Effect									



# Register

## Panelkontroller och anslutningar

+/-	14, 51
▶▶	15, 66
◀◀	15, 66
	14, 66
	52
A ↔ B	14, 65
▶/■	15, 51
0 – 9	14, 51
ACMP ON/OFF	14, 29
Kortspringa	15, 73
CATEGORY ▲/▼	14, 51
DC IN 12V	10, 15
DEMO	14, 21
Dataratt	14, 51
DUAL	14, 24
EASY SONG ARRANGER	14, 43
EXECUTE	14, 74
EXIT	15, 52
FILE CONTROL	14, 73
FUNCTION	14, 52
HARMONY	14, 31
INTRO/ENDING/rit.	15, 30, 33, 34
LCD CONTRAST	15, 53
LESSON L/R	14, 39
LESSON MODE	14, 40
LESSON REPEAT & LEARN	14, 42
LYRICS	15, 38
MAIN/AUTO FILL	15, 31
MASTER VOLUME	13, 14, 50
MEMORY/BANK, 1, 2	15, 68
METRONOME	14, 56
PC	14, 81
PERFORMANCE ASSISTANT	14, 16, 18, 20
PHONES/OUTPUT	12, 15
PITCH BEND hjul	15, 27
PORTABLE GRAND	14, 27
REC, 1 – 5, A	15, 45, 48, 65
REGIST. MEMORY	15, 68
SCORE	15, 19, 37, 40
SONG	14, 35, 36
SONG MEMORY	15, 45, 48, 65
SPLIT	14, 25, 59
STANDBY/ON	13, 14, 49
START/STOP	15, 51
STYLE	14, 29, 33, 59
SUSTAIN	12, 15, 58, 71
SYNC START	14, 30
SYNC STOP	14, 33
TEMPO/TAP	15, 21, 56
TOUCH	14, 27, 57
USB	15, 80
VOICE	14, 23

## Alfabetisk ordning

### A

A-B Repeat	65
Ackompanjemangsautomatik	29, 33, 53
Ackord	30, 61, 64
ACMP	29, 33, 53
Anslagskänslighet	27, 57

### B

Backup	49
Batterier	10
Bulk Send	72

### C

Category	51, 70
CD-ROM	84
CHORD ROOT	63
CHORD TYPE	63
Chorus	55

### D

Dator	12, 36, 79, 81
Delete	70
Demo	21
Display	52, 53
Dual Voice	24

### E

Easy Song Arranger	14
Execute	74
Exit	52
External Clock	72, 80

### F

Felsökning	88
File Control	73
Finstämning	66
Flash Memory	36
Formatera	74
Fotkontakt	12
Function	52, 70, 71, 72

### H

Harmony	14, 31, 58
Hörlurar	12

### I

Initial Send	72
Inspelning	45

### L

Lesson	39
--------	----

Local Control	80
LOW BATTERY!	53
Lyric	38

### M

MAIN Display	52, 53
Main Voice	23
Measure	53
Meddelanden	91
Metronome	56
MIDI Data Format	106
MIDI Implementation Chart	105
MIDI	80, 81

### N

Noter	15, 19, 37, 40
Notställ	7, 13
Nätadapter	10

### O

OTS	57
-----	----

### P

PC	72, 81
Performance Assistant	16, 18, 20
Pianonoter	37
Pitch Bend	27, 71
Portable Grand	27

### R

Radera	48, 77
Registration Memory	68
Reset	70
Reverb	54, 104

### S

SmartMedia kort	73
SMF (Standard MIDI File)	76
Song Memory	45, 48, 65
Song	35, 36
Song, radera	48
Song, volym	65
Specifikationer	95
Split Voice	25
Splitpunkt	25, 59
Språk	22
Spår	45
Spår, radera	48
Standardinställning	70
Style	14, 29, 33, 59
Style, volym	60
Stämning	66
Sustain	12

Synchro Start .....	14, 30
Synchro Stop .....	14, 33
Sångtext .....	38

## **T**

Taktart .....	21, 56
Tempo .....	21, 41, 56
Touch .....	27
Transponera .....	66
Trumset .....	28, 97, 100
Tysta stämman .....	65

## **U**

USB drivrutin .....	80, 82, 84, 85
USB .....	15, 80

## **V**

Voice .....	23
-------------	----

## **X**

XF .....	6, 38
XGlite .....	6

## **Å**

Återställning .....	49
---------------------	----



Yamaha PK CLUB (Portable Keyboard Home Page)

<http://www.yamahaPKclub.com/>

Yamaha Manual Library (enbart engelska versioner)

<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/>

Översättning och svensk bearbetning  
**Conny Werner**

© 2004 YAMAHA CORPORATION

För ytterligare information kontakta

**Yamaha Scandinavia AB**

**Box 30053**

**400 43 Göteborg**

telefon

**031 – 89 34 00**

e-post

**info@yamaha.se**