



Portable Grand™

DGX-505

DGX-305

Gebruikershandleiding



SmartMedia™



SPECIALE MEDEDELINGEN

Dit product heeft batterijen of een externe spanningsvoorziening (adapter) nodig. Sluit dit product NIET aan op een andere spanningsvoorziening of adapter dan in de handleiding wordt beschreven, dan op het naamplaatje staat of die speciaal wordt aanbevolen door Yamaha.

Dit product zou alleen gebruikt mogen worden met de bijgeleverde componenten of een kar, rek of standaard die speciaal wordt aanbevolen door Yamaha. Als een kar, enz. wordt gebruikt, neem dan alstublieft alle veiligheidsmarkeringen en instructies, die het product vergezellen, in acht.

SPECIFICATIES ONDERHEVIG AAN WIJZIGINGEN:

Wij menen dat de informatie die deze handleiding bevat juist is op het moment van drukken. Yamaha houdt zich echter het recht voor de specificaties te veranderen of aan te passen, zonder kennisgeving en zonder de verplichting reeds bestaande modellen daaraan aan te passen.

Dit product, alleen of in combinatie met een versterker en hoofdtelefoon of luidsprekers, kan in staat zijn geluidsniveaus voort te brengen die tot permanente gehoorbeschadiging kunnen leiden. Gebruik GEEN hoge of onaangename volumenniveaus gedurende een langere tijd. Mocht u gehoorbeschadiging of oorsuizen ervaren, dan kunt u het beste contact opnemen met een KNO-arts of gehoordeskundige.

BELANGRIJK: Des te harder het geluid, des te korter de tijd die nodig is om tot gehoorbeschadiging te leiden.

KENNISGEVING:

Servicekosten die worden gemaakt vanwege een gebrek aan kennis van hoe een functie of effect werkt (als het instrument wordt gebruikt waarvoor het is ontworpen) vallen niet onder de fabrieksgarantie en komen derhalve voor rekening van de gebruiker. Bestudeer deze handleiding zorgvuldig en raadpleeg uw dealer voordat u om service verzoekt.

MILIEUZAKEN:

Yamaha streeft ernaar om producten te maken die zowel veilig als milieuvriendelijk zijn. Wij menen oprecht dat onze producten en de gebruikte productiemethodes aan deze doelstellingen voldoen. Om ons zowel aan de letter als de geest van de wet te houden, willen we dat u zich bewust bent van de volgende zaken:

Kennisgeving batterij:

Dit product KAN een kleine niet oplaadbare batterij bevatten die (indien van toepassing) vastgesoldeerd zit. De gemiddelde levensduur van zo'n batterij is ongeveer vijf jaar. Als vervanging noodzakelijk wordt, neem dan contact op met gekwalificeerd servicepersoneel om de vervanging uit te voeren.

Het kan zijn dat dit product ook werkt met een gangbaar type batterijen. Enkele daarvan kunnen oplaadbaar zijn. Vergewis u ervan dat de op te laden batterij inderdaad oplaadbaar is en dat de oplader geschikt is voor het desbetreffende type batterij.

Als u batterijen plaatst, gebruik dan nooit oude en nieuwe batterijen of verschillende soorten batterijen door elkaar. De batterijen MOETEN juist worden geplaatst. Het gebruik van niet overeenkomende soorten of foutieve plaatsing kan leiden tot oververhitting en scheuren van de batterijbehuizing.

Waarschuwing:

Probeer geen enkele batterij uit elkaar te halen of te doorboren. Houd alle batterijen bij kinderen vandaan. Zorg dat lege batterijen niet bij het normale afval komen, maar zorg dat ze zo spoedig mogelijk als Klein Chemisch Afval worden ingeleverd. Opmerking: Informeer bij een willekeurige leverancier van batterijen in uw omgeving naar informatie over de verwijderingsvoorschriften voor batterijen.

Opmerking over verwijdering:

Als u dit product weg wilt doen omdat het kapot is en niet meer gemaakt kan worden of omdat het apparaat om een of andere reden aan het eind van zijn bruikbare levensduur is, vergewis u er dan van wat de wettelijke bepalingen op dat moment zijn voor het verwijderen van producten die lood, batterijen, plastics, enz. bevatten. Als uw leverancier u daarmee niet kan helpen, neem dan alstublieft rechtstreeks contact op met Yamaha.

POSITIE NAAMPLAATJE:

Het naamplaatje bevindt zich aan de onderzijde van het product. U vindt hierop het modelnummer, serienummer, vereisten voor de spanningsvoorziening, enz. Het is verstandig om het modelnummer, het serienummer en de aankoopdatum in de hieronder gereserveerde ruimte te noteren. Bewaar ook uw officiële aankoopbon, aangezien dat uw garantiebewijs is.

Model

Serienummer

Aankoopdatum

BEWAAR DEZE HANDLEIDING ALSTUBLIEFT

92-BP (onderkant)

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

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

2. IMPORTANT:

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

3. NOTE:

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

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

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

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

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

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

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

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

(class B)

OBSERVERA!

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

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

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

(standby)

Entsorgung leerer Batterien (nur innerhalb Deutschlands)

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

(battery)

VOORZICHTIG

LEES DIT ZORGVULDIG DOOR VOORDAT U VERDER GAAT

* Bewaar deze gebruikershandleiding op een veilige plaats voor eventuele toekomstige raadpleging.

WAARSCHUWING

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u gewond raakt of zelfs sterft als gevolg van elektrische schokken, kortsluiting, schade, brand of andere gevaren. De maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

Spanningsvoorziening/netadapter

- Gebruik uitsluitend de spanning die als juist wordt aangegeven voor het instrument. Het vereiste voltage wordt genoemd op het naamplaatje van het instrument.
- Gebruik uitsluitend de aangegeven adapter (PA-5D, PA-5C of een door Yamaha aanbevolen gelijksoortige adapter). Gebruik van een andere adapter kan brand en defecten veroorzaken.
- Controleer zo nu en dan de stekker en verwijder stof en vuil dat zich erop verzameld heeft.
- Plaats de adapter niet in de buurt van warmtebronnen zoals kachels of radiatoren. Verbuig of beschadig het snoer niet, plaats er geen zware voorwerpen op en leg het niet op een plaats waar mensen er over kunnen struikelen of er voorwerpen over kunnen rollen.

Niet openen

- Open het instrument niet, haal de interne onderdelen niet uit elkaar en modificeer het instrument niet. Het instrument bevat geen door de gebruiker te repareren onderdelen. Als het apparaat stuk lijkt te zijn, stop dan met het gebruik ervan en laat het nakijken door Yamaha-servicepersoneel.

Waarschuwing tegen water

- Stel het instrument niet bloot aan regen, gebruik het niet in de buurt van water of onder natte of vochtige omstandigheden, en plaats geen voorwerpen op het apparaat die vloeistoffen bevatten die in de openingen kunnen vallen.
- Haal nooit een stekker uit het stopcontact met natte handen.

Waarschuwing tegen brand

- Plaats geen brandende voorwerpen, zoals kaarsen, op het instrument. Een brandend voorwerp kan omvallen en brand veroorzaken.

Als u onregelmatigheden opmerkt

- Als het snoer van de adapter beschadigd is of stuk gaat, als er plotseling geluidsverlies is in het instrument, of als er plotseling een geur of rook uit het instrument komt, moet u het instrument onmiddellijk uitzetten, de stekker uit het stopcontact halen en het instrument na laten kijken door een officieel Yamaha Service Center.

LET OP

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u of iemand anders gewond raakt of dat het instrument of andere eigendommen beschadigd raken. De maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

Spanningsvoorziening/netadapter

- Als u de stekker uit het stopcontact haalt, moet u altijd aan de stekker trekken, nooit aan het snoer.
- Haal de adapter uit het stopcontact gedurende een elektrische storm (b.v. onweer), of als u het instrument gedurende langere tijd niet gebruikt.
- Sluit het instrument niet aan op een stopcontact met een stopcontactverdeler. Dit kan resulteren in een verminderde geluidskwaliteit en het stopcontact oververhitten.

Batterij

- Vergewis u er van dat de batterijen altijd op de juiste manier geplaatst worden (let op de + en - tekens). Doet u dit niet, dan kan dit leiden tot oververhitting, brand of lekken van batterijvloeistof.
- Vervang altijd alle batterijen tegelijk. Gebruik geen nieuwe batterijen in combinatie met oude batterijen. Ook moet u geen verschillende batterijsoorten (bijvoorbeeld alkaline en mangaan of verschillende merken) door elkaar gebruiken. Dit kan leiden tot oververhitting, brand of lekken van batterijvloeistof.

- Gooi batterijen nooit in het vuur.
- Probeer geen niet-oplaadbare batterijen op te laden.
- Haal de batterijen uit het instrument als u het gedurende een langere periode niet gebruikt, om schade door lekken van de batterijen te voorkomen.
- Houd batterijen weg van kinderen.
- Vermijd contact met de vloeistof als een batterij lekt. Als de batterijvloeistof in contact mocht komen met uw ogen, mond of huid, was het dan onmiddellijk met water en raadpleeg een arts. Batterijvloeistof is corrosief en kan mogelijk gezichtsverlies of chemische verbranding veroorzaken.

Locatie

- Stel het instrument niet bloot aan extreme schokken of stof, extreem koude of warme omstandigheden (zoals in direct zonlicht, bij de verwarming, of in de auto) om vervorming van het paneel of schade aan de interne elektronica te voorkomen.
- Gebruik het instrument niet in de nabijheid van een TV, radio, stereo-installatie, mobiele telefoon of andere elektrische apparaten. Anders kan het instrument, de TV of radio bijgeluiden opwekken.
- Plaats het instrument niet op een onstabiele plek waar het kan omvallen.
- Haal, voordat u het instrument verplaatst, alle kabels en de adapter los.
- Gebruik uitsluitend de standaards en rekken die voor uw instrument aanbevolen zijn. Als u het instrument vastmaakt aan de standaard of het rek, gebruik dan uitsluitend de bijgeleverde schroeven. Anders kan dit leiden tot beschadiging van de interne componenten of het vallen van het instrument.

Aansluitingen

- Voordat u het instrument aansluit op andere elektronische componenten moet u alle betreffende apparatuur uitzetten. Voordat u alle betreffende apparatuur aanzet moet u alle volumes op het minimum zetten. Voer de volumes van alle componenten, na het aanzetten, geleidelijk op tot het gewenste luisterniveau, terwijl u het instrument bespeelt.

Onderhoud

- Gebruik bij het schoonmaken van het instrument een zachte, droge, schone doek. Gebruik geen verfdunners, oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of chemisch geïmpregneerde schoonmaakdoekjes.

Zorgvuldig behandelen

- Steek geen vinger of hand in de openingen van het instrument.
- Steek of laat nooit papier, metaal of andere voorwerpen in de openingen op het paneel of het toetsenbord vallen. Als dit gebeurt, zet dan onmiddellijk het instrument uit en haal de stekker uit het stopcontact. Laat vervolgens uw instrument nakijken door gekwalificeerd Yamaha-servicepersoneel.
- Plaats geen vinylen, plastic of rubberen voorwerpen op het instrument, aangezien dit het paneel of het toetsenbord kan verkleuren.
- Leun niet en plaats geen zware voorwerpen op het instrument en ga voorzichtig om met de knoppen, schakelaars en aansluitingen.
- Gebruik het instrument niet te lang op een oncomfortabel geluidsniveau aangezien dit permanent gehoorverlies kan veroorzaken. Consulteer een KNO-arts als u geruis in uw oren of gehoorverlies constateert.

Data opslaan

Wegschrijven en back-uppen van uw data

- De paneelinstellingen en enkele andere datatypen (blz. 49) zullen verloren gaan als het instrument wordt uitgezet voordat ze zijn opgeslagen. Zorg ervoor dat u data die u wilt bewaren, opslaat in het interne flashgeheugen (blz. 49) voordat u het instrument uitzet. Opgeslagen data kunnen verloren raken ten gevolge van een storing of foutieve handelingen. Schrijf belangrijke data weg naar een SmartMedia-kaart (zie blz. 75).

Een back-up van de SmartMedia maken

- Om verlies van data vanwege beschadiging van een medium te voorkomen, adviseren wij u om uw belangrijke data op twee SmartMedia-kaarten op te slaan.

Yamaha kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor schade veroorzaakt door oneigenlijk gebruik van of modificaties aan het instrument, of data die verloren zijn gegaan of gewist.

Zet het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.

Zelfs als de aan/uit-schakelaar in de STANDBY-stand staat, loopt er, bij gebruik van een netadapter, nog een minimale hoeveelheid stroom door het instrument. Als u het instrument voor een lange tijd niet gebruikt, zorg er dan voor dat u de netadapter uit het stopcontact haalt.

Lege batterijen vallen onder Klein Chemisch Afval en dienen als zodanig behandeld te worden.

- De illustraties en LCD-schermen, zoals die te zien zijn in deze handleiding, zijn uitsluitend bedoeld voor instructiedoeleinden en kunnen afwijken van die van uw instrument.
- Tenzij anders aangegeven zijn de voorbeeld paneelregellustaties, toetsenbordillustraties en LCD-schermafdrucken van de DGX-505 genomen.
- Merk alstublieft op dat de DGX-505 en DGX-305 een verschillend aantal toetsen hebben: de DGX-505 heeft 88 toetsen en de DGX-305 heeft 76 toetsen.

● Handelsmerken

- De in dit instrument gebruikte bitmapfonts zijn geleverd door en het eigendom van Ricoh Co., Ltd.
- Windows is het geregistreerde handelsmerk van de Microsoft[®] Corporation.
- Alle andere handelsmerken zijn eigendom van hun respectieve eigenaren.

OPMERKING OVER AUTEURSRECHTEN

U vindt hier de titels, verantwoordelijken en kennisgevingen betreffende de auteursrechten voor drie (3) van de vooraf in dit keyboard geïnstalleerde songs:

Don't Know Why

Tekst en muziek door Jesse Harris
Auteursrechten © 2002 Sony/ATV Songs LLC en Beanly Songs
Alle rechten worden beheerd door Sony/ATV Music Publishing, 8 Music Square West, Nashville, TN 37203
Internationale auteursrechten veiliggesteld Alle rechten voorbehouden

My Favorite Things from THE SOUND OF MUSIC

Songteksten door Oscar Hammerstein II
Muziek door Richard Rodgers
Auteursrechten © 1959 door Richard Rodgers en Oscar Hammerstein II
Auteursrechten zijn vernieuwd
WILLIAMSON MUSIC, eigenaar van publicatie- en aanverwante rechten over de hele wereld
Internationale auteursrechten veiliggesteld Alle rechten voorbehouden

Fly Me To The Moon (In Other Words)

Tekst en muziek door Bart Howard
TRO - © Copyright 1954 (vernieuwd) Hampshire House Publishing Corp., New York, NY
Internationale auteursrechten veiliggesteld
Alle rechten voorbehouden, inclusief het publiekelijk uitvoeren met winsttoegmerk
Gebruikt met toestemming

Alle rechten voorbehouden. Ongeautoriseerd kopiëren, publiekelijk uitvoeren en uitzenden van de hiervoor genoemde drie vooraf geïnstalleerde songs is ten strengste verboden.

OPMERKING OVER AUTEURSRECHTEN Dit product bevat en gaat vergezeld van computerprogramma's en inhoud waarvan Yamaha alle auteursrechten heeft of waarvan het over de licenties beschikt om gebruik te mogen maken van de auteursrechten van derden. Onder dergelijke auteursrechten vallen, zonder enige beperkingen, alle computersoftware, stijlfiles, MIDI-files, WAVE-data en geluidsopnamen. Elk ongeautoriseerd gebruik van dergelijke programma's en inhoud, buiten het persoonlijke gebruik van de koper, is volgens de betreffende wettelijke bepalingen niet toegestaan. Elke schending van auteursrechten heeft wettelijke consequenties. **MAAK GEEN, DISTRIBUEER GEEN OF GEBRUIK GEEN ILLEGALE KOPIEËN.**

Commercieel beschikbare software kopiëren is ten strengste verboden, met uitzondering van kopiëren voor uw persoonlijke gebruik.

Paneellogo's



GM System Level 1

'GM System Level 1' is een aanvulling op de MIDI-standaard die er voor zorgt dat GM-compatibele muziekdata op elke willekeurige GM-compatibele toongenerator accuraat kunnen worden teruggespeeld, ongeacht de fabrikant. Het GM-logo is aangebracht op alle software en hardware die GM System Level 1 ondersteunt.



XGlite

Zoals de naam al aangeeft is 'XGlite' een vereenvoudigde versie van het kwalitatief hoogwaardige Yamaha XG-klankopwekkingsformat. Uiteraard kunt u elke willekeurige XG-songdata afspelen via een XGlite-toongenerator. Houd echter in gedachte dat enkele songs anders kunnen terugspelen in vergelijking tot de originele data, ten gevolge van de gereduceerde set bestuursparameters en effecten.



XF

Het Yamaha XF-format verbetert de SMF (Standaard MIDI File)-standaard met meer functionaliteit en een open architectuur voor latere uitbreidingsmogelijkheden. Het instrument is in staat songteksten (lyrics) weer te geven als er een XF-file, die songtekstdata bevat, wordt afgespeeld.



STYLE FILE

Het Style File Format is het originele stijlfileformat van Yamaha dat van een uniek conversiesysteem gebruikmaakt om zo automatische begeleiding van een hoge kwaliteit te kunnen leveren, die is gebaseerd op een uitgebreide reeks akkoordtypen.



SmartMedia™

Dit is een medium voor dataopslag van het kaarttype. 'SmartMedia' is een geregistreerd handelsmerk van Toshiba Corporation. Bij gebruik van een elektronisch muziekinstrument dat over een kaartsleuf beschikt, kunnen SmartMedia-kaarten worden gebruikt om MIDI-data en andere datatypen op te slaan en terug te roepen.



USB

USB is een afkorting van Universal Serial Bus. Het is een seriële interface voor het verbinden van een computer met randapparatuur. Het laat 'hot swapping' toe (randapparatuur aansluiten terwijl de computer aan staat).

*Gefeliciteerd en dank u voor aanschaf van
de Yamaha DGX-505/305 Portable Grand!*

*Lees deze gebruikershandleiding alstublieft zorgvuldig voordat u het instrument gebruikt,
om zo optimaal gebruik te kunnen maken van zijn verscheidene mogelijkheden.
Bewaar deze handleiding op een veilige en handige plaats, zelfs als u deze heeft uitgelezen,
en gebruik hem als naslagwerk als u een beter begrip wilt krijgen van een handeling of functie.*

Bijgeleverde accessoires

De verpakking van de DGX-505/305 bevat de volgende items. Controleer alstublieft of u ze allemaal heeft.

- Muziekstandaard
- Gebruikershandleiding (dit boek)
- Voetschakelaar (alleen DGX-505)
- Cd-rom Accessory
- Keyboardstandaard (alleen DGX-505)

● **Over de bijgeleverde cd-rom**

De volgende software, die dataoverdracht tussen een computer en het instrument makkelijk maakt, bevindt zich op de bijgeleverde cd-rom. **Deze software werkt alleen met het besturingssysteem Windows.**

- **USB-stuurprogramma**
- **Musicsoft Downloader**

Het USB-stuurprogramma maakt datacommunicatie met de computer mogelijk via USB. Met de toepassing Musicsoft Downloader kunt u songs die van het internet zijn gedownload, alsook songs die zich op de cd-rom 'Accessory' bevinden, naar het flashgeheugen van het instrument overdragen of naar het optioneel verkrijgbare SmartMedia-kaartgeheugen. Zie voor details de Installatiehandleiding voor de cd-rom Accessory (blz. 84) en de online-help die bij elk programma geleverd is.

LET OP

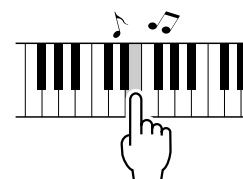
- *Probeer de bijgeleverde cd-rom nooit op een audio-cd-speler af te spelen. Dit doen kan resulteren in beschadiging van uw audioapparatuur en luidsprekers, en mogelijk ook uw gehoor!*

Speciale eigenschappen van de DGX-505/305

■ Speelassistentietechnologie ► blz. 16

Meespelen met een song op het toetsenbord van het instrument, met elke keer een perfecte uitvoering ... zelfs als u verkeerde noten speelt! Het enige dat u hoeft te doen is spelen op het toetsenbord – bijvoorbeeld beurtelings op het linker- en het rechterhandgebied van het toetsenbord – en u klinkt als een prof, zolang u in de maat met de muziek speelt.

En als u niet met beide handen kunt spelen, kunt u nog steeds de melodie spelen door gewoon op één toets te tikken.



U heeft maar één vinger nodig!

■ Bespeel een verscheidenheid aan instrumentvoices ► blz. 23

Bij de DGX-505/305 kan de instrumentvoice, die klinkt als u het toetsenbord bespeelt, worden gewijzigd in viool, fluit, harp of wat dan ook uit een uitgebreide reeks voices. U kunt de sfeer van een voor piano geschreven song bijvoorbeeld veranderen door deze met een viool te spelen. Ervaar een hele nieuwe wereld aan muzikale verscheidenheid.



■ Muziek leren is leuk ► blz. 39

Dit instrument bevat een keur aan songs die een verscheidenheid aan genres omvatten, die leuk zijn om naar te luisteren of om mee mee te spelen. U kunt beginnen te oefenen met slechts één hand, en u kunt zelfs in uw eigen tempo oefenen, één noot tegelijk, zo langzaam als u wilt, totdat u op volle snelheid kunt spelen. Het songafspelen zal automatisch uw tempo volgen. U kunt ook songs, die u van internet heeft gedownload, gebruiken voor de lessen, dus uw muziekaanbod is in principe onbeperkt. Het instrument zal uw spel zelfs voor u evalueren en beoordelen!



■ Makkelijk spelen met de muzieknotatiedisplay ► blz. 37

Als u een song afspeelt zal de corresponderende muzieknotatie in de display worden getoond terwijl de song speelt. Dit is een fantastische manier om muziek te leren lezen. Als de song songtekst- en akkoorddata* bevat, zullen de songteksten en akkoorden ook in de notatiedisplay verschijnen.

* Er zullen geen songteksten of akkoorden in de display verschijnen als de song, die u met de muzieknotatiefunctie gebruikt, niet de betreffende songtekst- en akkoorddata bevat.



Inhoud

OPMERKING OVER AUTEURSRECHTEN	6
Paneellogo's	6
Bijgeleverde accessoires	7
Speciale eigenschappen van de DGX-505/305	8
Opstellen	10
Spanningsvereisten	10
Omgaan met SmartMedia™-geheugenkaarten	11
Een hoofdtelefoon aansluiten (aansluiting PHONES/OUTPUT)	12
Een voetschakelaar aansluiten (SUSTAIN JACK)	12
Op een computer aansluiten (aansluiting USB)	12
Zet het instrument aan	13
Bedieningspaneel en aansluitingen	14
Bedieningspaneel	14
Achterpaneel	15
Beknopte handleiding	
De makkelijke manier om piano te spelen	16
Type Chord (akkoord) – met beide handen spelen	16
Type Melody – speel met één vinger	18
Wijzig het songtempo	21
Speel de demosong af	21
De displaytaal veranderen	22
Probeer een verscheidenheid aan instrumentvoices te bespelen	23
Selecteer en bespeel een voice – MAIN	23
Bespeel twee voices tegelijk – DUAL	24
Bespeel verschillende voices met de linker- en rechterhand – SPLIT ..	25
De voice Grand Piano bespelen	27
Pitchbend	27
Aanslaggevoeligheid	27
Pretgeluiden	28
Drumkits	28
Geluidseffecten	28
Stijlen (automatische begeleiding)	29
Speel mee met de automatische begeleiding – STYLE	29
Harmony	31
Een verscheidenheid aan manieren om het stijlfspelen te starten of te stoppen	33
Songs gebruiken	35
Selecteer een song en luister er naar	35
Typen songs	36
De muzieknotatie weergeven	37
De songteksten weergeven	38
Selecteer een song voor een les	39
Les 1: Wachten	39
Les 2: Uw tempo	41
Les 3: Minus One	42
Oefenen geeft perfectie – Repeat & Learn (herhaal en leer)	42
Wijzig de stijl van een song	43
De Easy Song Arranger gebruiken	43
Neem uw eigen spel op	45
Trackconfiguratie	45
Opnameprocedure	46
Song Clear – usersongs wissen	48
Track Clear– Een aangegeven track van een usersong wissen	48
Back-up en initialiseren	49
Back-up	49
Initialiseren	49
Basisbediening en displays	50
Basisbediening	50
De displays	52
Items van de display MAIN	53

Naslagwerk

Handige speelfuncties	54
Reverb toevoegen	54
Chorus toevoegen	55
De metronoom	56
Aanslaggevoeligheidsresponse	57
One Touch Setting	57
De voiceparameters aanpassen	58
Het volume van de Harmony aanpassen	58
Paneelsustain	58
Stijlfuncties (automatische begeleiding)	59
Het splitpunt instellen	59
Alleen het stijlrithme afspelen	59
Een stijl met akkoorden maar zonder ritme afspelen (stop begeleiding)	60
Het stijlvolume aanpassen	60
Over stijlnummer 136	60
Automatische begeleidingsakkoorden spelen	61
Akkoorden opzoeken met de Dictionary voor akkoorden	63
Songinstellingen	65
Songvolume	65
A-B-herhaling	65
Afzonderlijke songparts dempen	65
Verander de toonsoort van een song	66
Song snel vooruit, snel achteruit en pauzeren	66
Wijzig de melodievoice	67
Mediumselectie	67
Sla uw favoriete paneelinstellingen op	68
Instellingen opslaan in het registratiegeheugen.	68
Functie-instellingen	70
Vinden en bewerken van de functie-instellingen	70
SmartMedia™-geheugen gebruiken	73
Een SmartMedia-kaart plaatsen	73
Wijzig de mediumselectie-instelling in SmartMedia	74
SmartMedia-kaarten formatteren	74
Data opslaan	75
Converteer een usersong naar het format SMF en sla deze op	76
Opgeslagen userdatafiles laden	77
Data van een SmartMedia-kaart wissen	77
Op SmartMedia opgeslagen songs afspelen	78
Uw instellingen van de Easy Song Arranger op SmartMedia opslaan	78
Aansluiten op een computer	79
Wat is MIDI?	79
USB-verbinding	80
MIDI-instellingen	80
MIDI-instellingen (modus PC) voor computerverbinding	81
Afstandsbediening voor MIDI-apparaten	81
Songfiles van een computer overdragen	82
Installatiehandleiding voor de cd-rom Accessory	84
Inhoud van de cd-rom	84
Systeemvereisten	85
Software-installatie	85
Appendix	
Problemen oplossen	88
Berichten	91
Keyboardstandaardmontage (alleen DGX-505)	93
Specificaties	95
Voiceoverzicht	96
Drumkitoverzicht	100
Stijloverzicht	102
Songoverzicht	103
Effecttypeoverzicht	104
MIDI-implementatieoverzicht	105
MIDI-dataformat	106
Index	107



Opstellen

Zorg ervoor de volgende handelingen uit te voeren **VOORDAT** u het instrument aanzet.

Spanningsvereisten

Ofschoon het instrument zowel via een optionele netadapter als via batterijen kan worden gevoed, beveelt Yamaha, waar mogelijk, het gebruik van een netadapter aan. Het gebruik van een netadapter is milieuvriendelijker dan dat van batterijen en put de energievoorraad minder uit.

■ Een netadapter gebruiken

- 1 Zorg ervoor dat de schakelaar [STANDBY/ON] van het instrument is ingesteld op STANDBY.

WAARSCHUWING

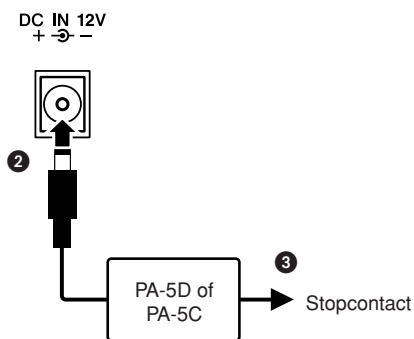
- Gebruik **UITSLUITEND** een Yamaha netadapter PA-5D of PA-5C (of andere speciaal door Yamaha aanbevolen adapter) om uw instrument via het lichtnet te voeden. Gebruik van andere adapters kan leiden tot onherstelbare beschadiging van zowel de adapter als het instrument.

- 2 Sluit de netadapter (PA-5D, PA-5C of andere speciaal door Yamaha aanbevolen adapter) aan op de spanningsvoorzieningsaansluiting.

- 3 Sluit de netadapter aan op een stopcontact.

LET OP

- Haal de adapter uit het stopcontact gedurende een elektrische storm (b.v. onweer), of als u het instrument niet gebruikt.



■ Batterijen gebruiken

- 1 Open het batterijencompartimentklepje dat zich aan de onderkant van het instrument bevindt.
- 2 Plaats de zes nieuw batterijen, en let daarbij goed op de polariteitsaanduidingen (+/-) aan de binnenzijde van het compartiment.
- 3 Plaats het compartimentklepje weer terug en let erop dat deze goed vastklikt.

OPMERKING

- Aansluiten van de netadapter zorgt er automatisch voor dat het instrument via het lichtnet wordt gevoed en schakelt het energiegebruik van de batterijen uit, zelfs als er batterijen zijn geïnstalleerd.



Voor werking op batterijen heeft het instrument zes 1,5V maat 'D', R20P (LR20) of equivalente batterijen nodig. (Alkaline batterijen worden aanbevolen). Als de batterijspanning te laag wordt voor een betrouwbare werking zal het bericht 'LOW BATTERY!!' rechtsboven in de display knipperen. Zorg ervoor dat, zodra dit bericht verschijnt, alle batterijen worden vervangen, waarbij u de onderstaande waarschuwingen in acht neemt.

Zorg er, indien nodig, ook voor dat u alle belangrijke userdata opslaat (zie blz. 49 en 75), aangezien zelfgemaakte paneelinstellingen verloren gaan als de batterijen worden verwijderd.

LET OP

- Gebruik uitsluitend mangaan of alkaline batterijen voor dit instrument. Bij andere typen batterijen (inclusief oplaadbare batterijen) kunnen zich plotselinge dips in de energie voordoen als de batterijspanning laag wordt, wat kan resulteren in het verloren gaan van de data in het flashgeheugen/ de SmartMedia™-kaart en de noodzaak de kaart opnieuw te formatteren.
- Zorg ervoor dat u de batterijen in dezelfde richting installeert, waarbij u de juiste polariteit handhaaft (zoals aangegeven). Foutieve plaatsing van de batterijen kan resulteren in brand en/of het lekken van corrosieve chemicaliën.
- Als de batterijen leeg raken, vervang ze dan door een complete set (6) nieuwe batterijen. Gebruik **NOOIT** oude en nieuwe batterijen door elkaar. Gebruik geen verschillende soorten batterijen (bijv. alkaline en mangaan) door elkaar.
- Als u het instrument gedurende een lange tijd niet gebruikt, verwijder dan de batterijen, om mogelijk lekken van batterijvloeistof te voorkomen.
- Gebruik alstublieft de netadapter als u data overdraagt naar SmartMedia of flashgeheugen. Batterijen (inclusief oplaadbare typen) kunnen uitgeput raken door dit soort handelingen. Als de batterijen leeg raken tijdens een dataoverdracht, zullen zowel de data die worden overgedragen, als de data die zich in de overdrachtsbestemming bevinden, verloren gaan.

LET OP

- Open het batterijencompartimentklepje niet als het instrument nog op de keyboardstandaard staat. De batterijen kunnen dan uit het batterijencompartiment vallen en mogelijk beschadiging veroorzaken. Zet altijd het instrument uit voordat u het batterijencompartimentklepje opent.

■ Omgaan met SmartMedia™*-geheugenkaarten

*SmartMedia is een handelsmerk van de Toshiba Corporation.

Dit instrument beschikt over een ingebouwde SmartMedia-kaartsleuf (op het bedieningspaneel). Het laat u de originele data die u op het instrument heeft gecreëerd wegschrijven naar een SmartMedia-kaart, en maakt het u mogelijk data van een kaart in het instrument te laden. Zorg ervoor dat u zorgvuldig omgaat met SmartMedia-kaarten. Volg de onderstaande belangrijke voorzorgsmaatregelen.

● Compatibele typen SmartMedia

- Er kan 3,3V (3V) SmartMedia worden gebruikt. Het type 5V SmartMedia is niet compatibel met dit instrument.
- SmartMedia-kaarten met vijf verschillende geheugen-capaciteiten (8 MB, 16 MB, 32 MB, 64 MB en 128 MB) kunnen met het instrument worden gebruikt. SmartMedia-kaarten die groter zijn dan 32 MB kunnen worden gebruikt als ze voldoen aan de standaard van het forum SSFDC.

OPMERKING

- SSFDC is een afkorting voor Solid State Floppy Disk Card (een andere naam voor SmartMedia-kaarten). Het SSFDC-forum is een vrijwillige organisatie die is opgericht ter promotie van SmartMedia.

● SmartMedia-kaarten formatteren

- Als u merkt dat u nieuwe, lege SmartMedia-kaarten of kaarten die met andere apparaten zijn gebruikt, niet kunt gebruiken, kan het zijn dat u ze moet formatteren. Voor details over hoe een SmartMedia-kaart te formatteren, zie blz. 74. Houd in gedachte dat alle data op de kaart verloren zijn gegaan na het formatteren. Zorg ervoor dat u van tevoren controleert of de kaart wel of geen belangrijke data bevat.

OPMERKING

- SmartMedia-kaarten die op dit apparaat zijn geformatteerd, kunnen in hun huidige toestand wel of niet bruikbaar zijn op andere apparaten.

● SmartMedia-kaarten plaatsen/uitnemen

SmartMedia-kaarten plaatsen

- Plaats de SmartMedia-kaart met de kant met de aansluitingen (vergulde) omhooggericht in de kaartsleuf, totdat deze op zijn plaats zit.
- Plaats de SmartMedia-kaart niet verkeerd om.
- Plaats niets anders dan een SmartMedia-kaart in de sleuf.

SmartMedia-kaarten uitnemen

- Let erop dat de kaart niet in gebruik is of dat het instrument er geen toegang toe zoekt, voordat u de SmartMedia-kaart uitneemt. Trek de kaart er vervolgens langzaam met de hand uit. Als er toegang tot de SmartMedia-kaart wordt gezocht*, verschijnt er een bericht dat deze in gebruik is in de display van het instrument.

*Toegang zoeken omvat wegschrijven, laden, formatteren, wissen en het maken van een directory. Wees u er ook van bewust dat het instrument automatisch toegang zal zoeken tot de SmartMedia, om het mediatype te controleren, als deze wordt geplaatst terwijl het instrument aan is.

LET OP

- Probeer nooit de SmartMedia-kaart uit te nemen of het instrument uit te zetten terwijl de kaart wordt uitgelezen of beschreven. Dit doen kan de data in het instrument of op de kaart beschadigen en mogelijk de SmartMedia-kaart zelf.

● Over SmartMedia-kaarten

Ga zorgvuldig met SmartMedia-kaarten om en neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht:

- Er zijn momenten dat statische elektriciteit invloed heeft op SmartMedia. Raak, voordat u een SmartMedia-kaart aanraakt, iets van metaal aan, zoals een deurkruk of aluminium raamkozijn, om de kans op statische elektriciteit te verminderen.
- Zorg ervoor dat u de SmartMedia-kaart uit de SmartMedia-sleuf neemt als deze gedurende een langere tijd niet wordt gebruikt.
- Stel de SmartMedia niet bloot aan direct zonlicht, extreme hoge of lage temperaturen, of buitensporige vochtigheid, stof of vloeistoffen.
- Plaats geen zware voorwerpen op een SmartMedia-kaart, buig de kaart niet en oefen er op geen enkele manier druk op uit.
- Raak de vergulde aansluitingen van de SmartMedia-kaart niet aan en houd geen metalen voorwerpen tegen de aansluitingen.
- Stel de SmartMedia-kaart niet bloot aan magnetische velden, zoals die worden geproduceerd door televisies, luidsprekers, motors, enz., aangezien magnetische velden de data op de SmartMedia-kaart geheel of gedeeltelijk kunnen wissen, waardoor deze onleesbaar wordt.
- Bevestig niets anders dan de bijgeleverde labels op een SmartMedia. Let er ook op dat de labels op de juiste plaats worden geplakt.

Om uw data te beveiligen (schrijfbescherming):

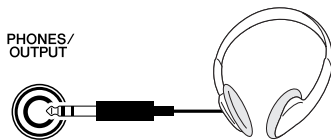
- Plak, om onbedoeld wissen van belangrijke data te voorkomen, het schrijfbeveiligingszegel (meegeleverd in de SmartMedia-verpakking) op de daarvoor bestemde plaats (in de cirkel) op de SmartMedia-kaart. Omgekeerd geldt: zorg ervoor het schrijfbeveiligingszegel van de kaart te verwijderen, om data op te slaan op de SmartMedia-kaart.
- Gebruik een zegel dat is losgetrokken niet nogmaals.

Databack-up

- Voor maximale databeveiliging beveelt Yamaha aan om twee kopieën van belangrijke data op verschillende SmartMedia-kaarten te bewaren. Dit geeft u een back-up als er één kaart verloren gaat of beschadigd wordt.

Maak alle onderstaande benodigde aansluitingen VOORDAT u het instrument aanzet.

Een hoofdtelefoon aansluiten (aansluiting PHONES/OUTPUT)



De luidsprekers van de DGX-505/305 worden automatisch uitgeschakeld als er een stekker in deze aansluiting wordt gestoken.

De aansluiting PHONES/OUTPUT functioneert ook als externe uitgang.

U kunt de aansluiting PHONES/OUTPUT aansluiten op een keyboardversterker, stereo-installatie, mixer, bandrecorder of ander lijnniveau audioapparaat, om het uitgangssignaal van het instrument naar dat apparaat te voeren.

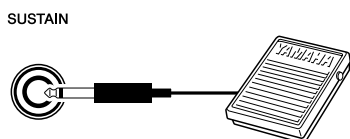
WAARSCHUWING

- Vermijd het langdurig op een hoog volume via de hoofdtelefoon te luisteren; dit doen kan niet alleen vermoeiend voor de oren zijn, maar kan ook uw gehoor beschadigen.

LET OP

- Zet, om beschadiging van de luidsprekers te voorkomen, de volumeregeling van het externe apparaat op de minimumstand voordat u de aansluiting maakt. Het negeren van deze waarschuwingen kan leiden tot elektrische schokken of beschadiging van apparatuur. Stel, als de apparatuur weer aan staat, het gewenste volume in door geleidelijk tijdens het spelen de volumes weer te verhogen.

Een voetschakelaar aansluiten (SUSTAIN JACK)

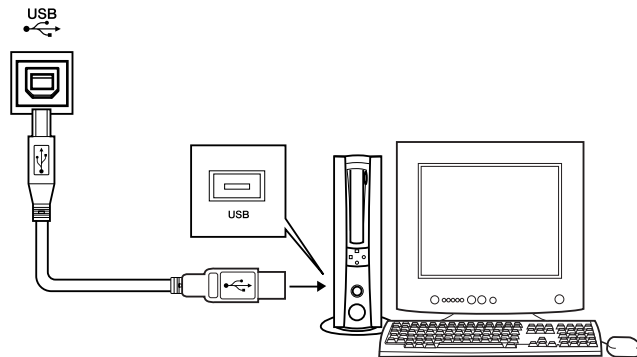


De sustain functie stelt u in staat een natuurlijke sustain te maken door terwijl u speelt een voetschakelaar in te drukken. Sluit de voetschakelaar Yamaha FC4 of FC5 op deze aansluiting aan en gebruik deze om de sustain aan en uit te schakelen. Bij de DGX-505 wordt een voetschakelaar FC5 geleverd. DGX-305-gebruikers kunnen afzonderlijk een FC5 aanschaffen als ze de voetschakelfunctie willen gebruiken.

OPMERKING

- Zorg dat het pedaal juist is aangesloten op de aansluiting SUSTAIN voordat u het instrument aanzet.
- Houd de voetschakelaar niet ingedrukt terwijl u het instrument aanzet. Hierdoor wordt de polariteit van de voetschakelaar omgedraaid, wat een omgekeerde werking tot gevolg heeft.

Op een computer aansluiten (aansluiting USB)



Sluit de aansluiting USB van het instrument aan op de aansluiting USB van een computer en u kunt speeldata en songfiles tussen de twee overdragen (blz. 80).

Om de USB-dataoverdrachtseigenschappen te gebruiken, moet u het volgende doen:

- Sluit de aansluiting USB van de computer aan op de aansluiting USB van het instrument via een standaard USB-kabel.
- Installeer het USB-MIDI-stuurprogramma (driver) op uw computer.

Het installeren het USB-MIDI-stuurprogramma staat beschreven op blz. 85.

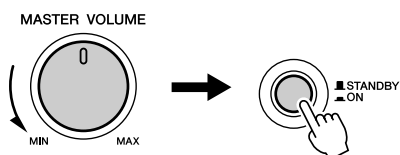
Via deze mogelijkheid kunt u bijvoorbeeld de software Musicsoft Downloader, die op de bijgeleverde cd-rom staat, gebruiken om songs van uw computer over te dragen naar het flashgeheugen van het instrument of naar een in het instrument geplaatste SmartMedia-kaart.

OPMERKING

- Zorg ervoor dat u een kwaliteits-USB-kabel aanschaft bij een muziekinstrumentenzaak, computerzaak of een zaak voor huishoudelijke apparaten.

Zet het instrument aan

Zet het volume laag door de [MASTER VOLUME]-regelaar naar links te draaien en druk op de [STANDBY/ON]-schakelaar om het instrument aan te zetten. Nogmaals op de schakelaar drukken zet het instrument weer uit.



Er wordt back-updata van het flashgeheugen (blz. 49) naar het instrument geladen als u het instrument aanzet. Als er zich geen back-updata in het flashgeheugen bevindt, worden alle instrumentinstellingen teruggezet naar de fabrieksinstellingen als het instrument wordt aangezet.

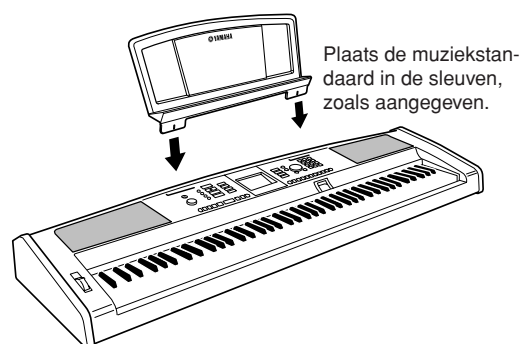
LET OP

- Zelfs als de schakelaar in de stand 'STANDBY' staat, loopt er nog een minimale hoeveelheid stroom door het instrument. Als u het instrument voor een lange tijd niet gebruikt, zorg er dan voor dat u de netadapter uit het stopcontact haalt, en/of de batterijen uit het instrument verwijdert.

LET OP

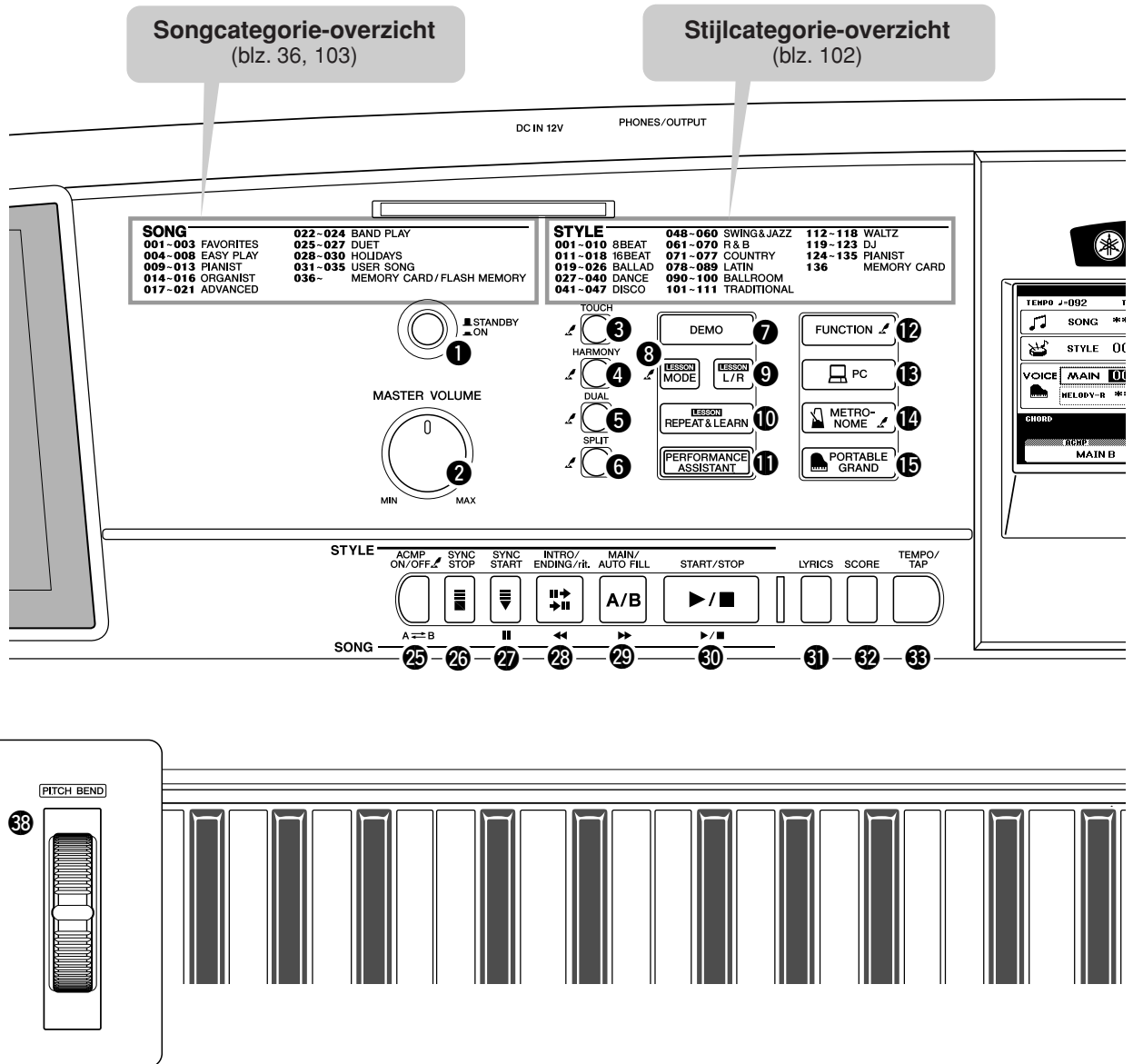
- Probeer nooit het instrument uit te zetten tijdens schrijven, anders kunnen de data in het instrument beschadigen of verloren gaan.

● Muziekstandaard



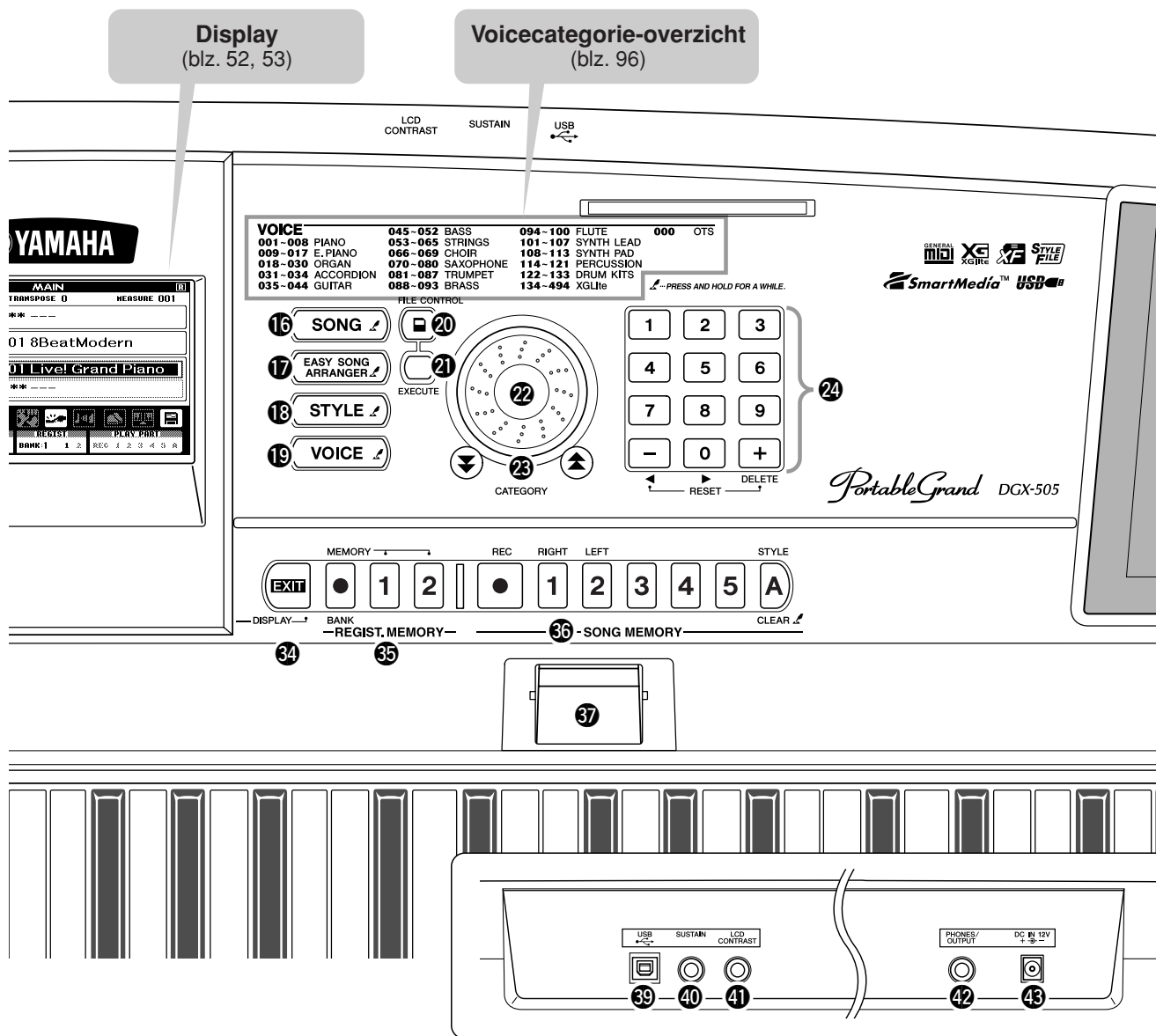


Bedieningspaneel en aansluitingen



■ Bedieningspaneel

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



- 28 Knop [INTRO/ENDING/rit.] / [◀◀] blz. 30, 66
- 29 Knop [MAIN/AUTO FILL] / [▶▶] blz. 31, 66
- 30 Knop [START/STOP] / [▶/■]..... blz. 29, 35, 51
- 31 Knop [LYRICS] blz. 38
- 32 Knop [SCORE] blz. 37
- 33 Knop [TEMPO/TAP] blz. 21
- 34 Knop [EXIT] blz. 52
- 35 REGIST. MEMORY-knoppen
[●] (MEMORY/BANK), [1]-, [2]..... blz. 68
- 36 SONG MEMORY-knoppen
[REC], [1] – [5], [A] blz. 46
- 37 Kaartsleuf (voor SmartMedia) blz. 11, 73
- 38 [PITCH BEND]-wiel blz. 27

■ Achterpaneel

- 39 Aansluiting USBblz. 12, 80
- 40 Aansluiting SUSTAINblz. 12
- 41 Knop [LCD CONTRAST]blz. 53
- 42 Aansluiting PHONES/OUTPUTblz. 12
- 43 Aansluiting DC IN 12Vblz. 10



De makkelijke manier om piano te spelen

Dit instrument bevat de functie speelassistentietechnologie (performance assistant) waardoor u met een song mee kunt spelen en kunt klinken als een fantastische pianist (ook al maakt u een hoop fouten)! U kunt in feite willekeurige noten bespelen en het blijft goed klinken! U zou net zo goed op één toets kunnen tikken en het resultaat zou een prachtige melodie zijn. Dus zelfs als u geen piano kunt spelen en geen noot kunt lezen, kunt u toch nog plezier beleven aan het spelen van muziek.

De speelassistentietechnologie kent twee typen – Chord (akkoord) en Melody (melodie).

- **Chord** Selecteer dit type als u met beide handen wilt spelen. U krijgt een prachtig gearrangeerd geluid, ongeacht wat u speelt.
- **Melody**..... Dit type laat de melodie met slechts één vinger spelen.

Probeer om te beginnen het type Chord en probeer vervolgens het type Melody. Het geheim van de mogelijkheid van de speelassistentietechnologie om willekeurig spel om te zetten in muziek wordt onthuld op blz. 20. Geniet eerst een tijdje van de eigenschap en lees vervolgens hoe het werkt.

Type Chord (akkoord) – met beide handen spelen

Om het type Chord van de speelassistentietechnologie te gebruiken, moet u een song afspelen die akkoorddata bevat.

1 Druk op de knop [SONG].

Het songnummer en de songnaam zullen worden gemarkeerd. Als de song in de display is gemarkeerd, kunt u de draaischijf of andere keuzeregelaars gebruiken om een andere song te selecteren.

OPMERKING!

- Voor details over akkoorden, zie blz. 64.



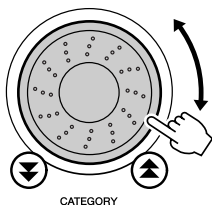
De song is gemarkeerd. Het nummer en de naam van de momenteel geselecteerde song worden hier weergegeven.

2 Selecteer een song.

Draai met de draaischijf en bekijk de gemarkeerde songnamen – voor dit voorbeeld selecteren we song '026 Twinkle Star'.

OPMERKING!

- MIDI-songs die op de bijgeleverde cd-rom Accessory staan, kunnen ook naar het instrument worden overgedragen en worden gebruikt met de speelassistentietechnologie.



De hier getoonde song zal worden afgespeeld.

3 Druk op de knop [PERFORMANCE ASSISTANT] (speelassistent).

De display PERFORMANCE ASSISTANT zal verschijnen.

De display bevat pictogrammen die laten zien of de speelassistentietechnologie aan of uit staat, en of het type Chord of Melody is geselecteerd. Druk op de knop [PERFORMANCE ASSISTANT] om de functie aan of uit te zetten. Gebruik de knoppen [+] en [-] om het type Chord of Melody te selecteren.

ON/OFF
ON/OFF

Er zal 'ON' verschijnen als de speelassistentietechnologie aan staat. Drukken op de knop [PERFORMANCE ASSISTANT] schakelt beurteilungen tussen 'ON' en 'OFF'. Zorg ervoor dit 'ON' is, als u van plan bent de speelassistentietechnologie te gebruiken.

Het momenteel geselecteerde type wordt aangegeven.

De knop [-] selecteert het type CHORD en de knop [+] selecteert het type MELODY. De grafische knop in de display zal de geselecteerde instelling aangeven.

De aanduiding knippert in reactie op de akkoorddata van de song.

4 Druk op de knop [START/STOP].

Het afspelen van de song zal beginnen.
Gebruik de regelaar [MASTER VOLUME] om het totaalvolume aan te passen.

STYLE: ACMP ON/OFF, SYNC STOP, SYNC START, INTRO/ENDING/III, MAIN/AUTO FILL, START/STOP

SONG: A=B, ||, <<, >>, >|

MASTER VOLUME: MIN, MAX

Aanpassen volume

5 Speel op het toetsenbord.

Probeer om te beginnen gevoel te krijgen voor het ritme van de song. Bespeel vervolgens gewoon beurteilungen het toetsenbord met uw linker- en rechterhand (welke noten maakt niet uit), met uw handen gespreid zoals aangegeven in de illustratie.

Het klinkt alsof u de juiste noten speelt!

U zult een nog beter resultaat krijgen door het ritme van uw linkerhand in de maat te spelen met de akkoordaanduiding in de display.

Hoe klinkt het? U krijgt acceptabele resultaten ongeacht waar u speelt, dankzij het type Chord van de speelassistentietechnologie!

Probeer vervolgens volgens de drie hieronder geïllustreerde methoden te spelen. Verschillende manieren van spelen geven verschillende resultaten.

- **Speel met de linker- en rechterhand in dezelfde timing – type 1.**
Speel 3 noten tegelijk met uw rechterhand.
- **Speel met de linker- en rechterhand in dezelfde timing – type 2.**
Speel 1 noot per keer met uw rechterhand (bijvoorbeeld: wijsvinger → middelvinger → ringvinger).
- **Speel beurteilungen met de linker- en rechterhand – type 3.**
Speel 3 noten tegelijk met uw rechterhand.

Als u er eenmaal gevoel voor krijgt, probeer dan akkoorden met uw linkerhand te spelen en een melodie met uw rechter ... of een andere combinatie.

Het afspelen van de song zal automatisch stoppen als de song helemaal is afgespeeld. U kunt het afspelen ook op elk moment stoppen door op de knop [START/STOP] te drukken.

Type Melody – speel met één vinger

Probeer de melodie met slechts één vinger te spelen, terwijl u dezelfde song gebruikt.

Om het type Melody van de speelassistentietechnologie te gebruiken, moet u een song afspelen die melodiedata bevat.

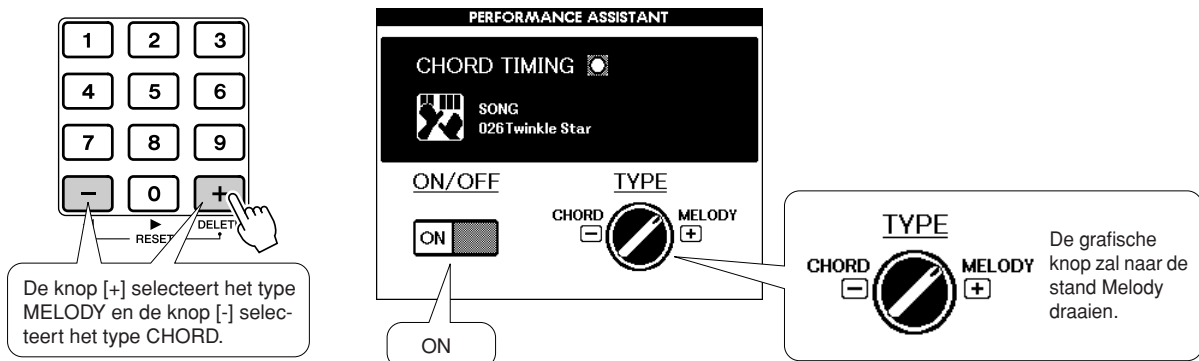
- Als u de stappen op de voorgaande bladzijden heeft uitgevoerd, ga dan gelijk door met stap 2 hieronder.
 - Als u het type Melody vóór Chord wilt gebruiken, voer dan de stappen 1 – 3 op blz. 16 uit, en ga vervolgens verder met stap 2 hieronder.

OPMERKING!

- Druk op de knop [EXIT] als u wilt terugkeren naar de MAIN-display.

2 Druk op de knop [+].

Hierdoor schakelt u naar het type Melody van de speelassistentietechnologie. De grafische knop in de display zal draaien om de nieuwe instelling aan te geven. Zorg ervoor dat het pictogram ON/OFF is ingesteld op ON.



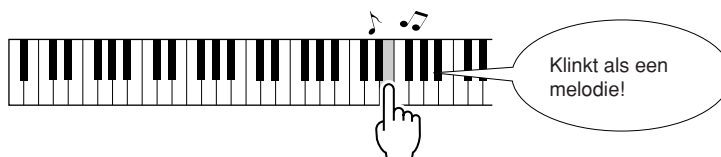
3 Druk op de knop [START/STOP].

Omdat het type Melody is geselecteerd, zal de melodie van de song niet klinken. U kunt genieten van het zelf spelen van de melodie (stap 4).



4 Speel op het toetsenbord.

Probeer om te beginnen gevoel te krijgen voor het ritme van de song. Tik vervolgens op een toets met één vinger van uw rechterhand in de maat met de muziek. U kunt elke willekeurige toets bespelen.



Hoe klinkt het? U heeft de melodie met slechts één vinger gespeeld, dankzij het type Melody van de speelassistentietechnologie!

Het afspelen van de song zal automatisch stoppen als de song helemaal is afgespeeld. U kunt het afspelen ook op elk moment stoppen door op de knop [START/STOP] te drukken.

Als u het type van de speelassistentietechnologie wilt beëindigen, druk dan op de knop [PERFORMANCE ASSISTANT].

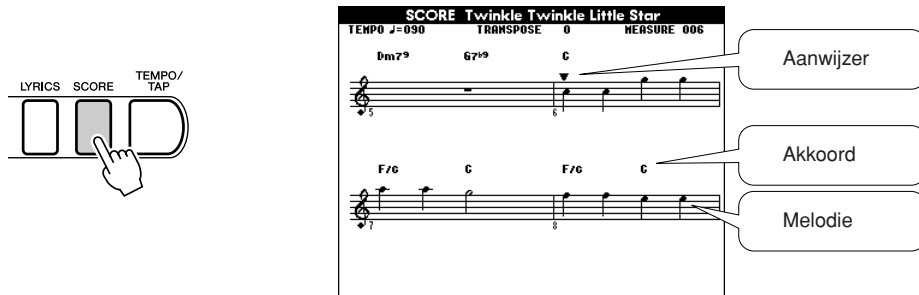
Maak gebruik van de muzieknotatie bij het type Melody

Als u de melodie met het juiste ritme wilt spelen of als u ad lib wilt spelen, gebruik dan de muzieknotatie op het scherm.

De muzieknotatie weergeven

Na het uitvoeren van de stappen 1 – 3 op de voorgaande bladzijde, drukt u op de knop [SCORE].

De muzieknotatie van de melodie zal verschijnen.

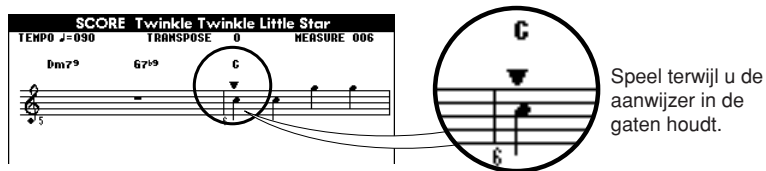


■ De muzieknotatie is handig als ...

● u met het juiste ritme wilt spelen

Gebruik de muzieknotatie als u een melodie speelt waar u niet bekend mee bent. De aanwijzer zal de huidige positie in de muzieknotatie tijdens het afspelen aangeven.

Als u, elke keer als de aanwijzer boven een noot in de muzieknotatie verschijnt, een toets bespeelt, zult u in staat zijn de melodie met het juiste 'originele' ritme te spelen.



● u jazzy ad-lib-lijnen wilt spelen

Als u het type Melody van de speelassistentietechnologie gebruikt en u speelt op het toetsenbord tijdens de breaks in de melodie, zullen automatisch jazzy* ad-lib frases worden gecreëerd. De maten 048 t/m 055 van de song ('001 Don't Know Why') zijn bijvoorbeeld een break in de melodie. Probeer interessante ad-lib-frames tijdens de breaks te creëren.



* Spelen met een jazz-gevoel

U kunt willekeurige toetsen bespelen. Begin door achtereenvolgens één noot per keer met de vingers van de rechterhand te spelen: duim → wijsvinger → middelvinger. Speel vervolgens een eenvoudige toonladder (bijv.: do-re-mi ...) inclusief zwarte toetsen terwijl u dynamische variatie toepast. Als u gewend raakt aan deze manier van spelen, probeer dan ook met uw linkerhand te spelen. Speel akkoorden (meerdere noten) met de linkerhand in de ruimten tussen wat de rechterhand speelt.

U kunt het afspelen van de song op elk gewenste moment stoppen door op de knop [START/STOP] te drukken.

OPMERKING!

• Jazzritme

De term 'Jazzritme' verwijst gewoonlijk naar een opgewekt swing-ritme. Hier is een uitgeschreven uitleg.

Normaal ritme:

♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪
(één, twee, drie, vier, ...)

Een meer jazzy ritme

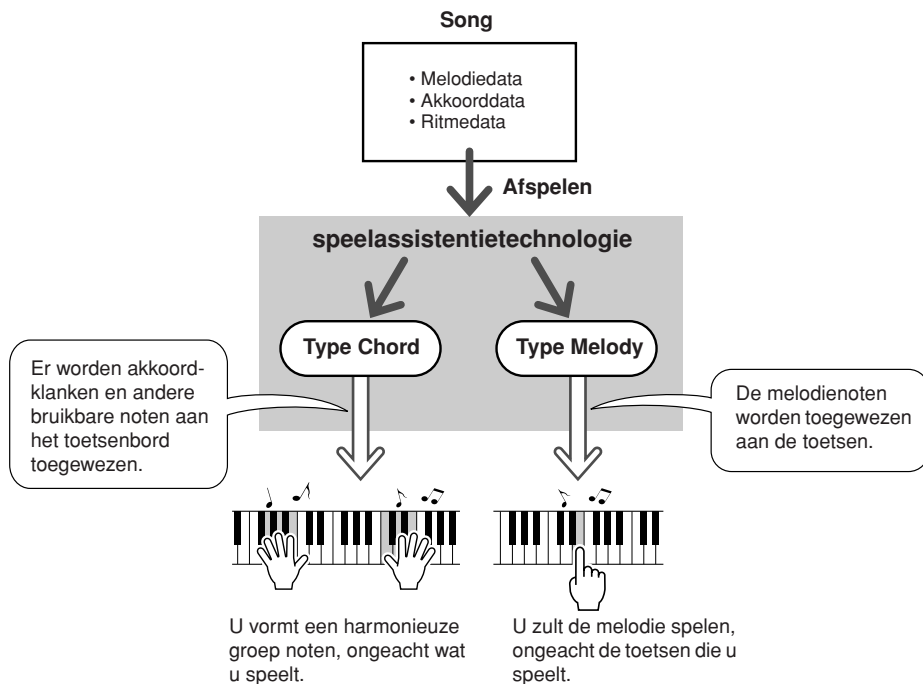
♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪
(één-twee-drie, twee-twee-drie, drie-twee-drie ...)

De meest jazzritmes hebben een 'triool'-gevoel net als de laatste hierboven. Houd dit gevoel vast terwijl u uw jazz ad-lib-frames speelt!

— Het geheim van de speelassistentietechnologie —

Hoe er muziek gecreëerd wordt van willekeurige noten

Als u het type Chord gebruikt, leest de speelassistentietechnologie de akkoorddata van de song en wijst deze alleen noten toe aan het toetsenbord die op dat moment 'passen'. Bij het type Melody leest deze de melodiedata van de song en wijst de betreffende noten toe aan de toetsen die u speelt, zodat u de melodie kunt spelen door willekeurige toetsen te spelen. Even terug naar het type Chord. Aangezien de akkoorden van een song constant veranderen, zullen er verschillende noten en akkoorden worden geproduceerd, zelfs als u herhaaldelijk dezelfde toetsen bespeelt.



● Songs die kunnen worden gebruikt met de speelassistentietechnologie

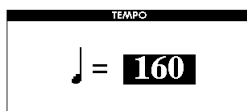
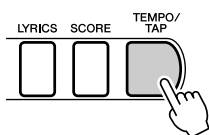
Als het type Chord is geselecteerd kan de speelassistentietechnologie alleen worden gebruikt met songs die akkoorddata bevatten. Net zo geldt, dat als het type Melody is geselecteerd, de speelassistentietechnologie alleen zal werken met songs die melodiedata bevatten. Om te kijken of een song de vereiste data bevat, selecteert u eerst de song en vervolgens drukt u op de knop [SCORE]. Als er akkoorden verschijnen in de display (blz. 19), als u op de knop [SCORE] drukt, kunt u het type Chord gebruiken. Als de melodie in de display verschijnt (blz. 19), als u op de knop [SCORE] drukt, kunt u het type Melody gebruiken.

● Externe songs en de speelassistentietechnologie

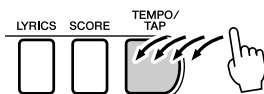
Naast de interne songs van het instrument kunnen de 70 songs van de cd-rom Accessory (blz. 84) worden gebruikt met de speelassistentietechnologie. Een overzicht van de MIDI-songs van de cd-rom Accessory vindt u op blz. 103. Songs die van internet gedownload zijn kunnen ook gebruikt worden met de speelassistentietechnologie, als ze tenminste de vereiste akkoord- en/of melodiedata bevatten. Breng de songfiles die u wilt gebruiken over van uw computer naar het flashgeheugen van het instrument of naar een optionele SmartMedia-geheugenkaart (blz. 82).

Wijzig het songtempo

Als u de speelassistentietechnologie gebruikt, of in andere situaties waarin u het tempo van de song te hoog of te laag vindt, kunt u het tempo naar wens veranderen. Druk op de knop [TEMPO/TAP]. De tempodisplay zal verschijnen en u kunt de draaischijf, de knoppen [+] en [-] of de nummerknoppen [0] – [9] gebruiken om het tempo ergens tussen 032 en 280 kwartnoten per minuut in te stellen.



U kunt het tempo ook instellen door gewoon in het gewenste tempo op de knop [TEMPO/TAP] te tikken – 4 keer voor een 4/4-maatsoort en drie keer voor een 3/4-maatsoort. U kunt het tempo tijdens het afspelen van een song veranderen door slechts twee keer op de knop te drukken.



U kunt terugkeren naar het originele tempo door tegelijkertijd op de knoppen [+] en [-] te drukken.

Als u klaar bent met de tempo-instelling, drukt u twee keer op de knop [EXIT] om naar de display MAIN terug te keren.

Speel de demosong af

U kunt het type Chord van de speelassistentietechnologie met de demosong gebruiken (het type Melody kan niet worden gebruikt).

1 Druk op de knop [DEMO].

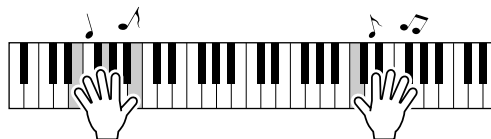
De demodisplay die sommige van de functies van het instrument zal introduceren zal verschijnen, en de demosong zal beginnen te spelen. Luister naar enkele van de uitzonderlijke ingebouwde instrumentvoices!

[OPMERKING]

- De standaardtaal voor de display is Engels, maar u kunt ook omschakelen naar Japans – zie blz. 22. De wijziging zal in werking treden als u de volgende keer de demodisplay selecteert.

2 Probeer eens op het toetsenbord te spelen.

De volgende display zal verschijnen nadat de demosong een tijdje heeft gespeeld. Dit geeft aan dat de functie speelassistentietechnologie aan is en u kunt beginnen mee te spelen op het toetsenbord.



Na een tijdje zal de functie speelassistentietechnologie automatisch uitgaan, wat in de display wordt aangegeven.

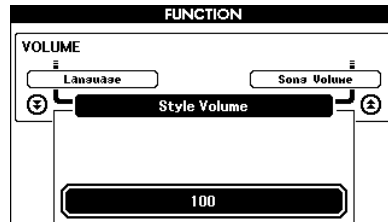
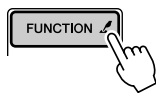
De demosong zal automatisch herhalen vanaf het begin, nadat deze helemaal is doorgespeeld.

U kunt het afspelen van de demo op elk gewenste moment stoppen door op de knop [START/STOP] te drukken.

De displaytaal veranderen

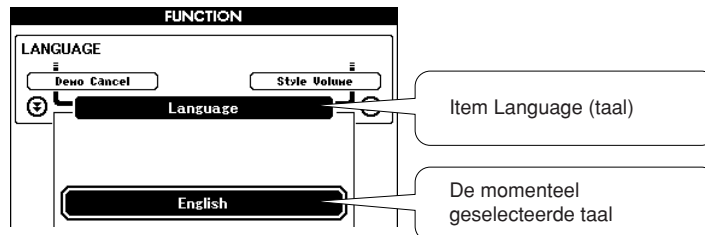
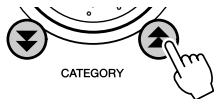
Bij dit instrument kunt u Engels of Japans als displaytaal selecteren. De standaarddisplaytaal is Engels, maar als u omschakelt naar Japans zullen de songteksten, filenamen, demodisplay en enkele berichten, waar passend in het Japans worden weergegeven.

1 Druk op de knop [FUNCTION].



2 Druk een paar keer op een CATEGORY-knop totdat het item Language (taal) verschijnt.

De momenteel geselecteerde displaytaal zal onder het item Language verschijnen. Als deze gemarkeerd is kunt u de knoppen [+] en [-] gebruiken om de gewenste taal te selecteren.



3 Selecteer een displaytaal.

De knop [+] selecteert Engels en de knop [-] selecteert Japans. Als u omschakelt naar Japans zullen de songteksten, filenamen, demodisplay en enkele berichten, waar passend in het Japans worden weergegeven. Andere displays zullen in het Engels zijn.

4 Druk langer dan een seconde op de knop [FUNCTION].

De taalselectie zal worden opgeslagen in het interne flashgeheugen, zodat deze zelfs wordt vastgehouden als het instrument wordt uitgezet.

5 Druk op [EXIT] om terug te keren naar de display MAIN.



Probeer een verscheidenheid aan instrumentvoices te bespelen

Naast piano, orgel en andere 'standaard' toetsinstrumenten, beschikt dit instrument over een groot bereik aan voices, waaronder bas, strijkers, saxofoon, trompet, drums en percussie, geluidseffecten ... een grote verscheidenheid aan muziekgeluiden.

Selecteer en bespeel een voice – MAIN

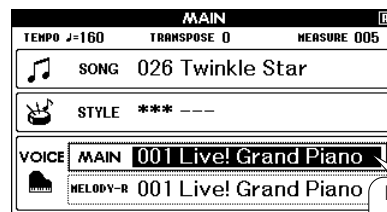
Deze procedure selecteert de hoofdvoice die u via het toetsenbord bespeelt. In de terminologie van de DGX-505/305 wordt dit de 'MAIN-voice' genoemd.

1 Druk op de knop [VOICE].

Het nummer en de naam van de MAIN-voice zullen in de display worden gemarkeerd. U kunt nu de draaischijf of andere keuzeregelaars gebruiken om een andere voice te selecteren.

OPMERKING

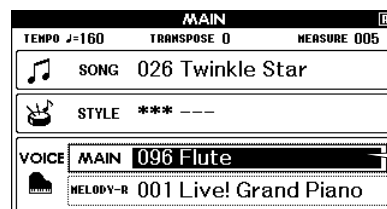
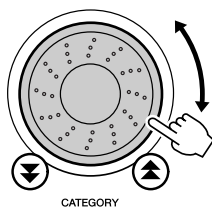
- Als u langer dan een seconde op de knop [VOICE] drukt zal er een voiceoverzicht verschijnen. U kunt vervolgens de MAIN-voice in het voiceoverzicht selecteren.



Het nummer en de naam van de MAIN-voice zullen worden gemarkeerd. De momenteel geselecteerde voice wordt aangegeven.

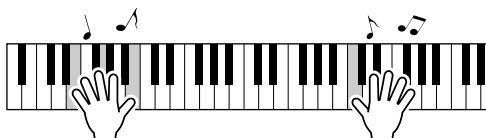
2 Selecteer de voice die u wilt bespelen.

Draai aan de draaischijf terwijl u de gemarkeerde voicenaam bekijkt. De beschikbare voices zullen achtereenvolgens worden geselecteerd en getoond. De hier geselecteerde voice wordt de MAIN-voice. Selecteer voor dit voorbeeld de voice 096 Flute.



Selecteer 096 Flute

3 Bespeel het toetsenbord.



Probeer een verscheidenheid aan voices te selecteren en bespelen.

Bespeel twee voices tegelijk – DUAL

U kunt een tweede voice selecteren die naast de MAIN-voice zal klinken, wanneer u het toetsenbord bespeelt. De tweede voice wordt de 'DUAL-voice' genoemd.

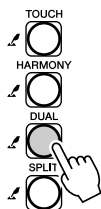
1 Druk op de knop [DUAL].

De knop [DUAL] zet de DUAL-voice aan of uit.

Als deze wordt aangezet zal het DUAL-voicepictogram in de display verschijnen. De momenteel geselecteerde DUAL-voice zal klinken naast de MAIN-voice, wanneer u het toetsenbord bespeelt.

OPMERKING!

- De eigenschap DUAL-voice kan niet tijdens een songles (blz. 39) worden gebruikt.



Pictogram DUAL-voice

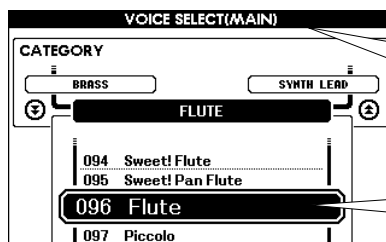


2 Druk langer dan een seconde op de knop [VOICE].

Houd de knop [VOICE] ingedrukt totdat er een voiceoverzicht, zoals hieronder, wordt getoond.



Houd langer dan een seconde ingedrukt

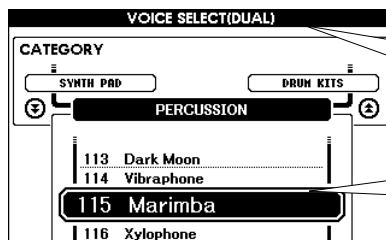


Selectiedisplay voor de MAIN-voice

De momenteel geselecteerde MAIN-voice is gemarkeerd

3 Druk nogmaals op de knop [VOICE].

De selectiedisplay voor de DUAL-voice zal verschijnen.

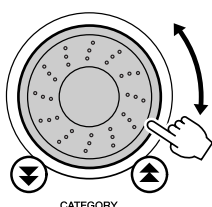


Selectiedisplay voor de DUAL-voice

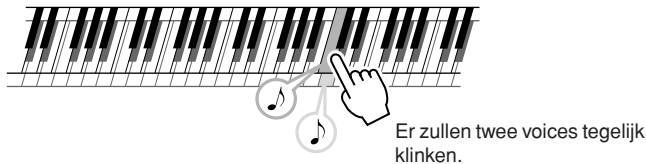
De momenteel geselecteerde DUAL-voice is gemarkeerd. U kunt nu de draaischijf gebruiken om een andere DUAL-voice te selecteren.

4 Selecteer de gewenste DUAL-voice.

Bekijk de gemarkeerde DUAL-voice en draai aan de draaiergelaar tot de voice is geselecteerd die u wilt gebruiken. De hier geselecteerde voice wordt de DUAL-voice. Probeer voor dit voorbeeld de voice 114 Vibraphone te selecteren.



5 Bespeel het toetsenbord.

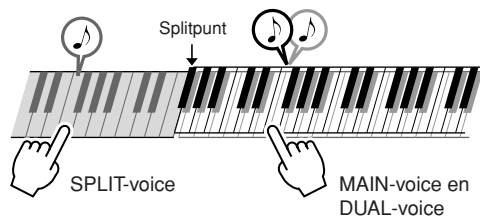


Probeer een keur aan DUAL-voices te selecteren en te bespelen.

Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display MAIN.

Bespeel verschillende voices met de linker- en rechterhand – SPLIT

In de splitmodus kunt u verschillende voices links en rechts van het 'splitpunt' van het toetsenbord bespelen. De MAIN- en DUAL-voices kunnen rechts van het splitpunt worden bespeeld, terwijl de voice die links van het splitpunt wordt bespeeld in de DGX-505/305 de 'SPLIT-voice' wordt genoemd. De splitpuntinstelling kan naar wens worden veranderd (blz. 59).



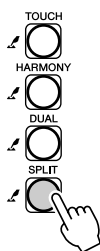
1 Druk op de knop [SPLIT].

De knop [SPLIT] zet de SPLIT-voice aan of uit.

Als deze wordt aangezet zal het SPLIT-voicepictogram in de display verschijnen. De momenteel geselecteerde SPLIT-voice zal links van het splitpunt van het toetsenbord klinken.

OPMERKING

- De eigenschap SPLIT-voice kan niet tijdens een songles (blz. 39) worden gebruikt.

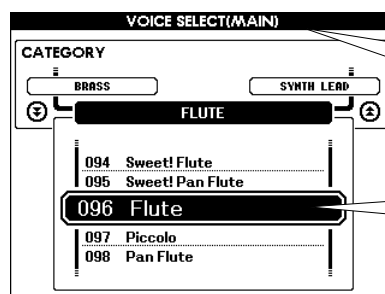


2 Druk langer dan een seconde op de knop [VOICE].

Houd de knop [VOICE] ingedrukt totdat er een voiceoverzicht, zoals hieronder, wordt getoond.



Houd langer dan een seconde ingedrukt

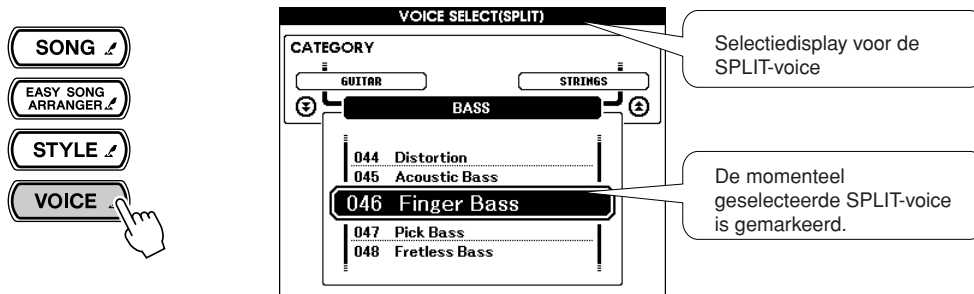


Selectiedisplay voor de MAIN-voice

De momenteel geselecteerde MAIN-voice is gemarkeerd

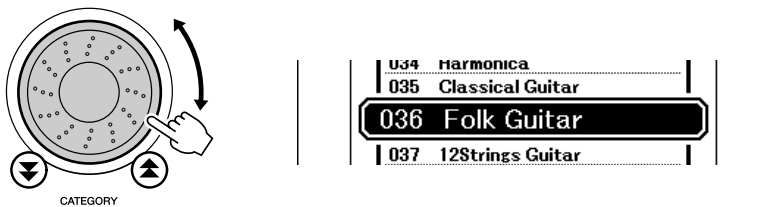
3 Druk nog twee keer op de knop [VOICE].

De selectiedisplay voor de SPLIT-voice zal verschijnen. De SPLIT-voice zal worden gemarkeerd zodat u de draaischijf kunt gebruiken om een andere SPLIT-voice te selecteren.

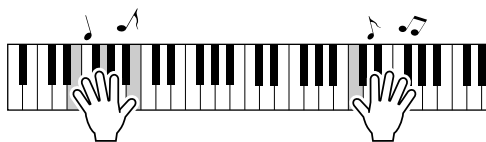


4 Selecteer de gewenste SPLIT-voice.

Bekijk de gemarkeerde SPLIT-voice en draai aan de draairegelaar tot de voice is geselecteerd die u wilt gebruiken. De hier geselecteerde voice wordt de SPLIT-voice, die links van het splitpunt van het toetsenbord kan worden bespeeld. Probeer voor dit voorbeeld de voice 036 Folk Guitar te selecteren.



5 Bespeel het toetsenbord.



Probeer een keur aan splitvoices te selecteren en te bespelen.

Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de MAIN-display.

De voice Grand Piano bespelen

Als u alleen maar piano wilt spelen, hoeft u alleen maar op deze éne handige knop te drukken.

Druk op de knop [PORTABLE GRAND].

De voice '001 Live! Grand Piano' zal worden geselecteerd.

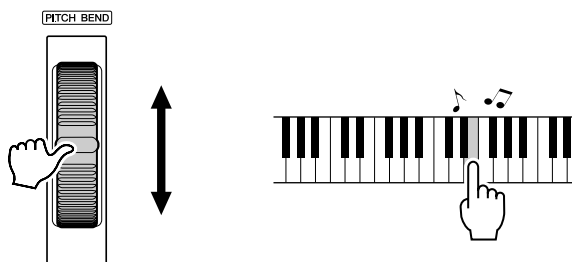


[OPMERKING]

- Als u op de knop [PORTABLE GRAND] drukt, worden alle andere instellingen dan de aanslaggevoeligheid uitgezet. De DUAL- en SPLIT-voices zullen ook worden uitgezet, dus alleen de voice Grand Piano (vleugel) kan over het hele toetsenbord worden bespeeld.

Pitchbend

Het pitchbendwiel kan worden gebruikt om vloeiende toonhoogtevariëaties in de noten aan te brengen die u op het toetsenbord speelt. Draai het wiel van u af om de toonhoogte te verhogen, of naar u toe om de toonhoogte te verlagen. Als u deze eigenschap bij een voice gebruikt zoals de gitaarvoice 043 Overdriven (blz. 23), kunt u opmerkelijk realistische snaarbuigingseffecten produceren.



Aanslaggevoeligheid

Als de aanslaggevoeligheid (TOUCH) aan staat kunt u het volume van noten regelen met hoe hard u op de toetsen speelt – net zoals een echte piano reageert op subtiele nuances in de aanslag. Als de aanslaggevoeligheid uit staat, wordt hetzelfde volume geproduceerd, ongeacht hoe hard u op de toetsen speelt.

Druk op de knop [TOUCH].

De knop [TOUCH] zet de aanslaggevoeligheid aan of uit. De aanslaggevoeligheid is normaal gesproken aan. Als de aanslaggevoeligheid aan staat zal het pictogram TOUCH in de display verschijnen.

[OPMERKING]

- De aanslaggevoeligheidsresponse kan in drie stappen worden aangepast – blz. 57.



Pictogram aanslaggevoeligheid



Pretgeluiden

Dit instrument bevat een verscheidenheid aan drumkits en unieke geluidseffecten die u voor entertainment kunt gebruiken. Gelach, kabbelende beekjes, overvliegende straaljagers, angstwekkende effecten, en nog veel meer. Deze geluiden kunnen een fantastische manier zijn om de stemming op feestjes te verbeteren.

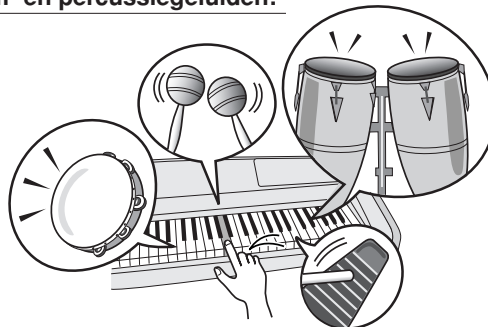
Drumkits

Drumkits zijn verzamelingen van drum- en percussie-instrumenten. Als u bijvoorbeeld een viool of ander normaal instrument als MAIN-voice selecteert, geven alle toetsen het geluid van dezelfde viool, maar op verschillende toonhoogten. Als u echter een drumkit als MAIN-voice selecteert, produceert elke toets het geluid van een ander drum- of percussie-instrument.

◆ Selectieprocedure voor drumkits → (zie de stappen 1 en 2 op blz. 23)

- 1** Druk op de knop [VOICE] vanuit de display MAIN.
- 2** Gebruik de draaischijf om '122 Standard Kit 1' te selecteren.
- 3** Probeer elke toets uit en geniet van de drum- en percussiegeluiden!

Vergeet de zwarte toetsen niet! U zult een triangel, maraca's, bongo's, drums horen ... een uitgebreide verscheidenheid aan drum- en percussiegeluiden. Voor details over de instrumenten die onderdeel uitmaken van de drumkitvoices (voicenummers 122 – 133), zie het 'Drumkit-overzicht' op blz. 100.

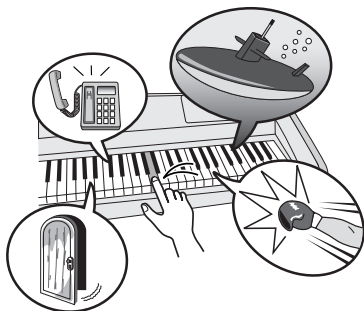


Geluidseffecten

De geluidseffecten maken onderdeel uit van de drumkitvoicegroep (voicenummers 132 en 133). Als er één van deze voices is geselecteerd kunt u een verscheidenheid aan geluidseffecten via het toetsenbord bespelen.

◆ Selectieprocedure van geluidseffecten → (zie de stappen 1 en 2 op blz. 23)

- 1** Druk op de knop [VOICE] vanuit de display MAIN.
- 2** Gebruik de draaischijf om '133 SFX Kit 2' te selecteren.
- 3** Probeer elke toets uit en geniet van de geluidseffecten!



Terwijl u de verschillende toetsen uitprobeert, zult u het geluid horen van een onderzeeër, een telefoonbel, een krakende deur en vele andere bruikbare effecten. '132 SFX Kit 1' bevat onweer, lopend water, gelach, blaffende honden en meer. Aan sommige toetsen zijn geen geluidseffecten toegewezen, en deze zullen geen geluid geven. Voor details over de instrumenten die onderdeel uitmaken van de SFX Kit-voices (voicenummers 132 – 133), zie 'SFX Kit 1' en 'SFX Kit 2' in de 'Drumkitlijst' op blz. 100.





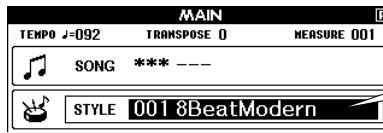
Stijlen (automatische begeleiding)

Dit instrument bevat een automatische begeleidingsfunctie die geschikte 'stijlen' (ritme- + bas- + akkoordbegeleiding) speelt, terwijl u akkoorden in de linkerhand speelt. 135 verschillende stijlen, die een uitgebreide reeks muziekgenres beslaan, zijn voorhanden (zie blz. 102 voor een compleet stijloverzicht). Zo kunt u de automatische begeleidingsfunctie gebruiken.

Speel mee met de automatische begeleiding – STYLE

1 Druk op de knop [STYLE].

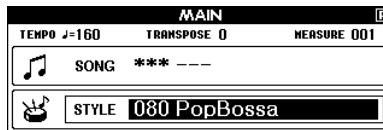
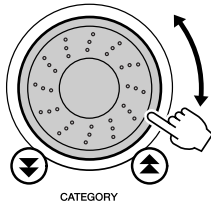
De huidige stijlnummer en de naam zullen worden gemarkeerd. U kunt nu de draaischijf gebruiken om de gewenste stijl te selecteren.



Het momenteel geselecteerde stijlnummer en de stijlnaam worden hier weergegeven.

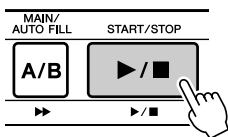
2 Selecteer een stijl.

Gebruik de draaischijf om een stijl te selecteren. Probeer voor dit voorbeeld de stijl '080 PopBossa' te selecteren.



3 Druk op de knop [START/STOP].

Alleen het afspelen van het ritme van de geselecteerde stijl zal beginnen.



Het stijlritme start!

OPMERKING

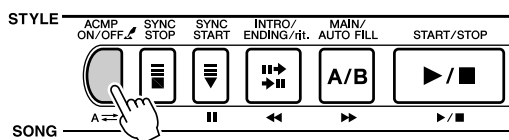
- Aangezien stijlnummer 112 en de categoriestijlen 'Pianist' (124 – 135) niet over ritmeparts beschikken, zal er geen geluid worden geproduceerd als u alleen het afspelen van het ritme start. Zet de automatische begeleiding aan om deze stijlen te gebruiken, en speel op het toetsenbord zoals beschreven staat op blz. 33 (de bas- en akkoordbegeleidingsparts zullen klinken).

4 Druk nogmaals op de knop [START/STOP].

Het stijlritme zal stoppen.

5 Druk op de knop [ACMP ON/OFF].

Dit zet de automatische begeleiding aan. Controleer of 'ACMP' in de display verschijnt.



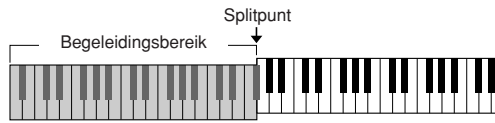
Er verschijnt 'ACMP' als de automatische begeleiding aan staat.

OPMERKING

- Als 'ACMP' niet in de display wordt aangegeven, druk dan op de knop [ACMP ON/OFF] zodat het verschijnt. De knop [ACMP ON/OFF] zet beurtelings de automatische begeleiding aan en uit.

● **Als de automatische begeleiding aan staat ...**

Het linkerhandgedeelte van het toetsenbord wordt het 'begeleidingsbereik' waarin u het akkoord zult spelen dat de begeleiding bepaalt.



Als u op dit moment op de knop [START/STOP] drukt, zal alleen het afspelen van het ritme beginnen. Als u vervolgens een akkoord in het begeleidingsbereik speelt, zullen de bas- en akkoordbegeleiding ook beginnen.

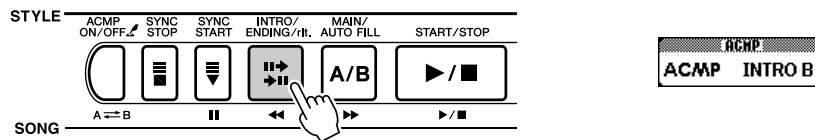
U kunt het afspelen van de stijl op een aantal manieren beginnen – zie blz. 33.

OPMERKING

- Het automatische begeleidingsbereik van het toetsenbord kan naar wens worden gewijzigd door het splitpunt te veranderen (blz. 59).

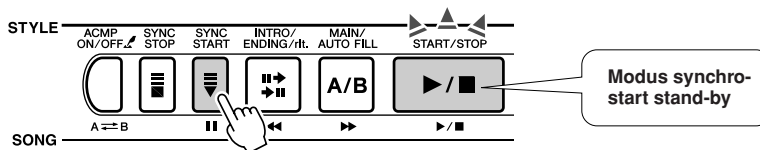
6 Druk op de knop [INTRO/ENDING/rit.].

Er zal 'INTRO A' of 'INTRO B' in de display verschijnen. Het stijlfspelen zal dan beginnen met een inleiding, die overeenkomstig of naar het begeleidingspattern MAIN A, of naar MAIN B zal leiden.



7 Druk op de knop [SYNC START].

De knop [START/STOP] zal beginnen te knipperen, om aan te geven dat de modus synchro-start stand-by is geactiveerd.



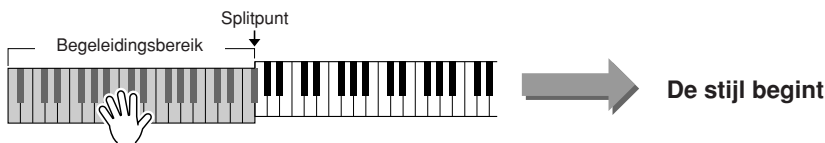
● **De modus synchro-start stand-by is ...**

Als de modus synchro-start stand-by is geactiveerd, zal het stijlfspelen beginnen zodra u een akkoord in het begeleidingsbereik van het toetsenbord speelt. U kunt de modus synchro-start stand-by deactiveren door nogmaals op de knop [SYNC START] te drukken.

8 Start het stijlfspelen door een akkoord in het begeleidingsbereik van het toetsenbord te spelen.

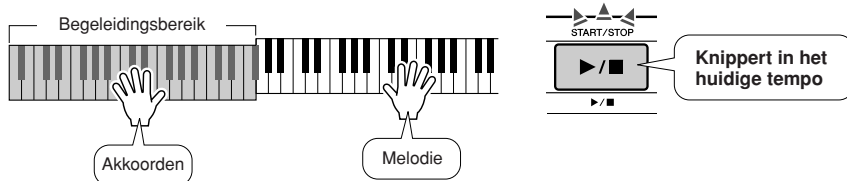
Weet u niet zeker hoe u akkoorden moet spelen? Geen probleem! Dit instrument is in staat akkoorden te spelen, zelfs als u maar één toets speelt – zie blz. 61 voor gedetailleerde instructies over akkoorden spelen.

Er is zelfs een 'Chord Dictionary' (akkoordwoordenboek) die u de vingerzetting voor akkoorden laat zien die u via een naam aangeeft (blz. 63).



9 Speel mee met de stijl.

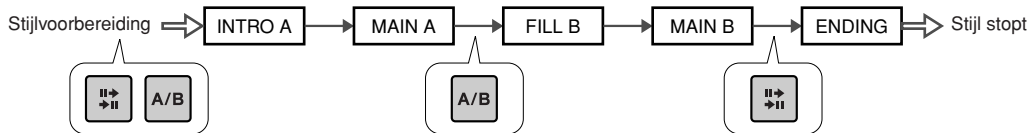
Speel een melodie met uw rechterhand terwijl u akkoorden in het begeleidingsbereik van het toetsenbord speelt met uw linkerhand. De knop [START/STOP] zal in het huidige afspeeltempo knipperen (rood op de eerste tel van elke maat, blauw op de overigen).



Elke stijl heeft twee MAIN-patterns – MAIN A en MAIN B.

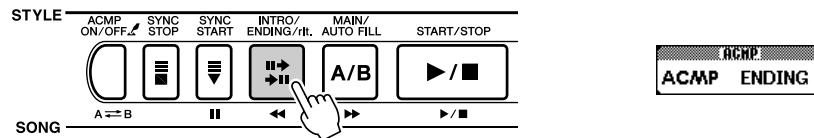
Als u op de knop [MAIN/AUTO FILL] drukt tijdens het afspelen, zal er een FILL-IN spelen en vervolgens zal het afspelen omschakelen naar het andere MAIN-pattern.

- Een voorbeeld van hoe u een pattern af zou kunnen spelen:



10 Druk op de knop [INTRO/ENDING/rit.] om te eindigen.

Het stijlafspelen zal stoppen na een passende ENDING.



Harmony

Deze eigenschap voegt harmonienoten toe aan de MAIN-voice.

Als u op de knop [HARMONY] drukt om deze eigenschap aan te zetten, wordt automatisch het passende type Harmony voor de momenteel geselecteerde MAIN-voice geselecteerd. Er zijn 26 verschillende typen Harmony voorhanden. U kunt een ander type Harmony selecteren door de hierna aangegeven procedure te volgen. Het effect en de werking van elk type Harmony is anders – zie het Harmony-typeoverzicht op blz. 104 voor details.

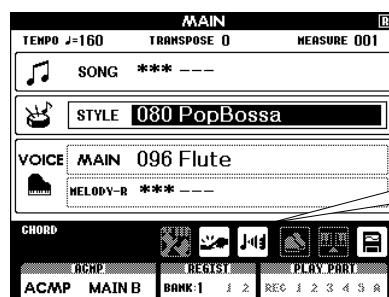
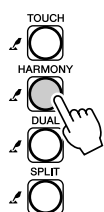
1 Druk op de knop [HARMONY].

De knop [HARMONY] zet de functie Harmony aan en uit.

Als Harmony aan staat verschijnt het pictogram HARMONY in de display.

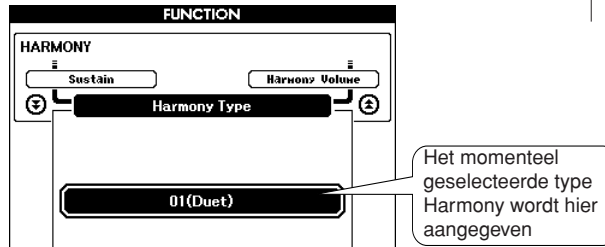
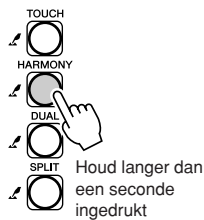
OPMERKING

- Harmony kan niet worden aan- of uitgezet tijdens een songles.



2 Druk langer dan een seconde op de knop [HARMONY].

De display FUNCTION zal verschijnen.
De titel van het type Harmony en het geselecteerde type Harmony zullen worden getoond. Gebruik de draaischijf om een ander type Harmony te selecteren.

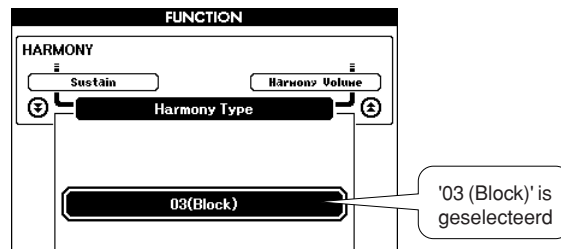
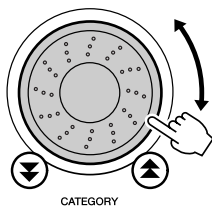


OPMERKING!

- U kunt ook het type Harmony selecteren nadat u op de knop [FUNCTION] heeft gedrukt (blz. 70).

3 Selecteer een type Harmony.

Draai met de draaischijf om een type Harmony van 01 tot 26 te selecteren. Selecteer voor dit voorbeeld '03 (Block)'.



OPMERKING!

- De typen Harmony 01 – 05 werken alleen als de automatische begeleiding aan staat en er een stijl speelt. Harmony-noten worden aan de rechterhandmelodie toegevoegd op basis van de akkoorden die in het begeleidingsbereik van het toetsenbord worden gespeeld.
- De typen Harmony 06 – 26 kunnen worden gebruikt als de automatische begeleiding uit is. Probeer na stap 4 deze typen Harmony te spelen, nadat u de voorwaarden voor juiste werking heeft gecontroleerd die staan aangegeven in het Harmony-typeoverzicht op blz. 104.

4 Druk op de knop [EXIT].

Dit zal u terugbrengen naar de display MAIN.

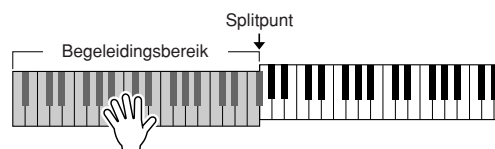
5 Voer de stappen 1, 2, 3 en 5 op blz. 29 uit.

Controleer of 'ACMP' in de display verschijnt. Als 'ACMP' niet in de display wordt aangegeven, druk dan op de knop [ACMP ON/OFF].



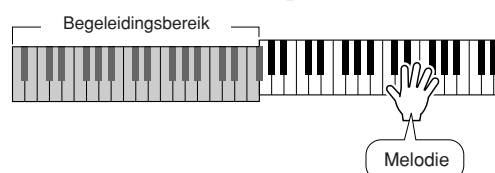
6 Speel een akkoord in het begeleidingsbereik van het toetsenbord.

Het stijlfspelen zal beginnen.



7 Bespeel het toetsenbord.

Harmony-noten zullen worden toegevoegd aan een melodie die u in het rechterhandgedeelte van het toetsenbord speelt.



OPMERKING!

- De eigenschap Harmony produceert weinig of geen effect bij drumkit- of geluidseffectvoices. Gebruik de eigenschap Harmony bij chromatische instrumentvoices.

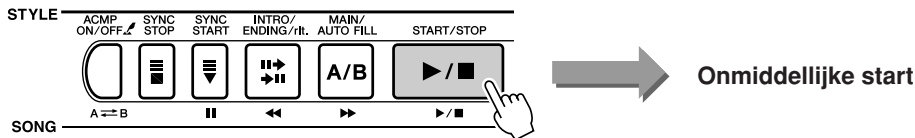
Een verscheidenheid aan manieren om het stijlfspelen te starten of te stoppen

Manieren om het stijlfspelen te starten.....

Er zijn vier verschillende manieren om het stijlfspelen te starten, zoals hierna staat aangegeven. In alle gevallen zal het nodig zijn dat u op de knop [ACMP ON/OFF] drukt om de automatische begeleiding aan te zetten, voordat u het stijlfspelen daadwerkelijk start. Welke methode u ook kiest, u kunt op de knop [INRO/ENDING/rit.] drukken, voordat u het afspelen start, om uw spel te beginnen met een inleiding die, als deze klaar is, automatisch zal omschakelen naar de MAIN-sectie.

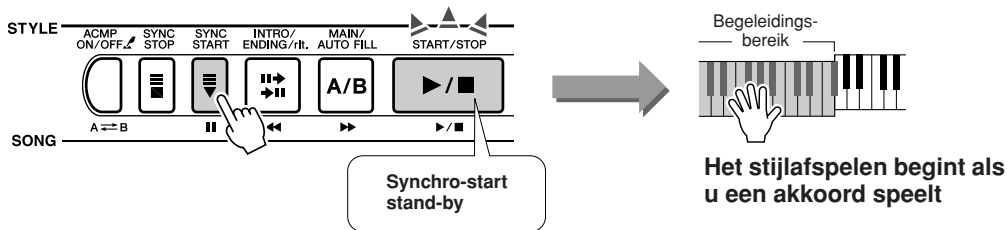
● Onmiddellijke start

Druk op de knop [START/STOP] om alleen met het afspelen van het ritme van de geselecteerde stijl te beginnen. De bas en akkoorden zullen beginnen te spelen zodra u een akkoord in het begeleidingsbereik van het toetsenbord speelt.



● Akkoordstart

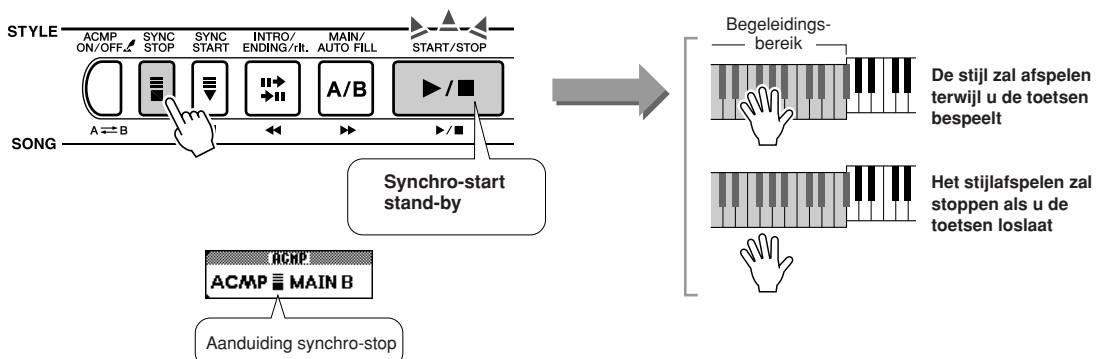
Druk op de knop [SYNC START] en de knop [START/STOP] zal beginnen te knipperen om aan te geven dat de modus synchro-start 'stand-by' is geactiveerd. De stijl zal beginnen te spelen zodra u een akkoord in het begeleidingsbereik van het toetsenbord speelt.



● Synchro Stop

Als deze functie is geselecteerd zal de begeleidingsstijl alleen afspelen terwijl u akkoorden in het begeleidingsbereik van het toetsenbord speelt. Het stijlfspelen zal stoppen als u de toetsen loslaat.

Druk op de knop [SYNC STOP]. De modus synchro-start stand-by zal worden geactiveerd en de knop [START/STOP] zal beginnen te knipperen. Het stijlfspelen zal beginnen zodra u een akkoord in het begeleidingsbereik van het toetsenbord speelt, maar vervolgens zal het stijlfspelen stoppen (de modus synchro-start stand-by zal opnieuw worden geactiveerd) als u de toetsen in uw linkerhand loslaat. Het stijlfspelen zal alleen verdergaan als u daadwerkelijk in het begeleidingsbereik van het toetsenbord speelt.



Druk op de knop [SYNC STOP] om de modus synchro-stop te deactiveren.

● **Tap start**

U kunt met een opmaat beginnen in het tempo waarin u het afspelen wilt starten. Tik gewoon op de knop [TEMPO/TAP] in het gewenste tempo – 4 keer voor 4/4-maatsoorten en 3 keer voor 3/4-maatsoorten – en de geselecteerde stijl zal beginnen te spelen in het ingetikte tempo.

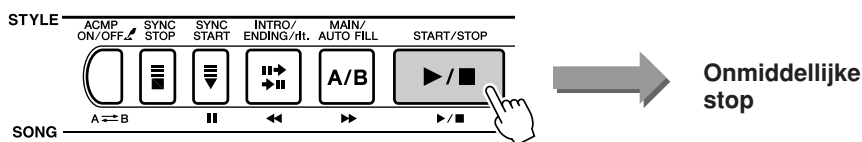


■ **Manieren om het stijlfspelen te stoppen**

De volgende drie methoden kunnen worden gebruikt om het stijlfspelen te stoppen.

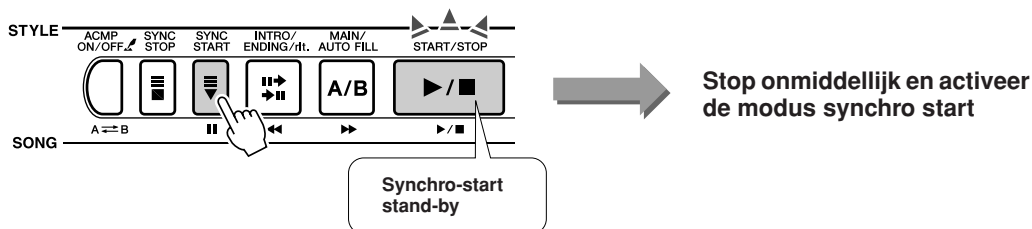
● **Onmiddellijke stop**

Het afspelen zal stoppen zodra u op de knop [START/STOP] drukt.



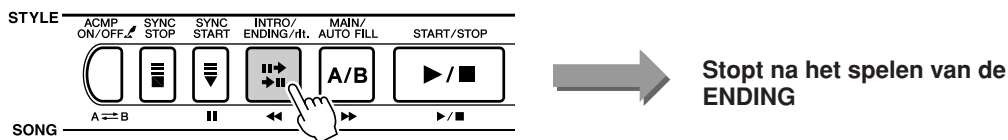
● **Stoppen en de modus synchro start activeren**

Als u op de [SYNC START] knop tijdens het stijlfspelen, zal het afspelen onmiddellijk stoppen en de modus synchro-start stand-by zal worden geactiveerd (de knop [START/STOP] zal knipperen).



● **Speel de ENDING en stop**

Druk op de knop [INTRO/ENDING/rit.] om het afspelen van de sectie ENDING te beginnen. Het afspelen zal stoppen als de ENDING helemaal is afgespeeld.



Als u voor de tweede keer op de knop [INTRO/ENDING/rit.] drukt (terwijl de ENDING speelt), zal de ENDING ritardando afspelen (het tempo zal geleidelijk vertragen).

■ **De voice veranderen**

Tijdens het stijlfspelen zijn de voices die u via het toetsenbord bespeelt, de momenteel geselecteerde MAIN-/DUAL-/SPLIT-voices. Selecteer op de normale manier een geschikte voice voor de stijl die u gebruikt (blz. 23).



Songs gebruiken

Dit instrument heeft 30 ingebouwde songs die u gewoon kunt beluisteren en waar u van kunt genieten, of die u kunt gebruiken met een verscheidenheid aan andere functies. Gebruik de songs met de lesfunctie die beschreven staat op blz. 39 en u beschikt over een geavanceerd leerhulpmiddel dat u speeltechnieken zal leren, als ook het lezen van muzieknotatie. De interne songs zijn echter niet de enige songs die u kunt gebruiken. Songs die u zelf heeft gecreëerd of die u via internet heeft gedownload, kunnen met veel van de functies van het instrument worden gebruikt.

De term 'SONG' verwijst naar een datafile die zowel melodie- als automatische begeleidingsdata bevat.

Selecteer een song en luister er naar

Selecteer een song na het presetsongcategorie-overzicht op blz. 36 te hebben geraadpleegd.

Als u naar een externe songfile wilt luisteren, die vanaf een computer is overgedragen (036 –), gebruik dan de functie Media Select (blz. 67) om het medium te selecteren dat de song bevat waar u naar wilt luisteren (flashgeheugen/SmartMedia), voordat u de volgende stappen uitvoert.

1 Druk op de knop [SONG].

De song is gemarkeerd. Het songnummer en de songnaam zullen worden gemarkeerd. U kunt nu de draaischijf gebruiken om een andere song te selecteren.



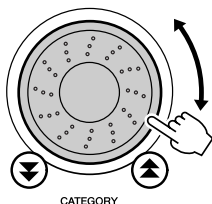
De song is gemarkeerd. Het songnummer en de naam van de momenteel geselecteerde song zijn gemarkeerd

OPMERKING

- U kunt ook de knop [SONG] langer dan een seconde ingedrukt houden en vervolgens een song selecteren in het songoverzicht dat verschijnt.

2 Selecteer een song.

Draai met de draaischijf om de song te selecteren waar u naar wilt luisteren.



De hier getoonde song kan worden afgespeeld.

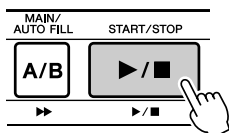
OPMERKING

- Naast de draaischijf kunt u ook de knoppen [+] en [-] of de nummerknoppen [0] – [9] gebruiken om een song rechtstreeks te selecteren.

3 Luister naar de song.

Druk op de knop [START/STOP] om het afspelen van de geselecteerde song te beginnen.

U kunt het afspelen op elk moment stoppen door nogmaals op de knop [START/STOP] te drukken.



Song start!

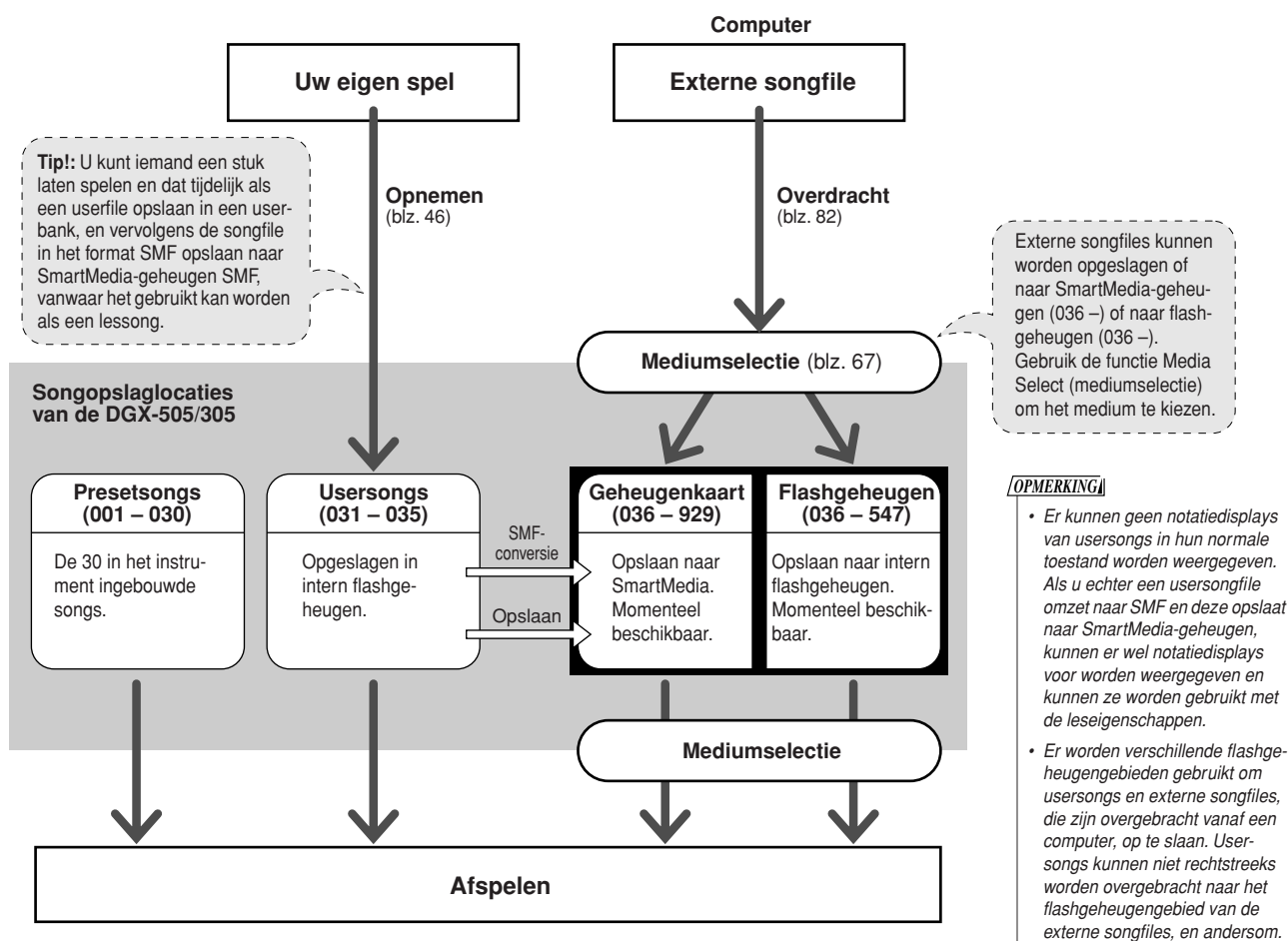
Typen songs

De volgende drie typen songs kunnen worden gebruikt door de DGX-505/305.

- **Presetsongs (de 30 in het instrument ingebouwde songs)** Songnummers 001 – 030.
- **Usersongs (opnamen van uw eigen spel).....** Songnummers 031 – 035.
- **Externe songfiles (songdata die zijn overgedragen van een computer*) ..** Songnummers 036 –.

* De cd-rom Accessory bevat een selectie van 70 MIDI-songs. Zie blz. 82 voor instructies over hoe de songs naar het instrument over te brengen.

De verschillende typen songs kunnen worden opgeslagen onder verschillende songnummers. Het overzicht hieronder laat het basiswerkingschema van de DGX-505/305 zien, voor het gebruik van de presetsongs, usersongs en externe songfiles – van opslag tot afspelen.



● Presetsongcategorieën

De 30 presetsongs zijn in 8 categorieën georganiseerd, die het makkelijker maken passende songs voor de lessen te selecteren. Raadpleeg dit overzicht als u songs selecteert.

Categorie	Nummer	Ideaal voor ...
Favorites	001 – 003	Populaire songs, voor mensen die popmuziek willen (af)spelen.
Easy Play	004 – 008	Rechterhandmelodiesongs. Ideaal voor beginnerslessen.
Pianist	009 – 013	Volksliedjes gearrangeerd voor piano. Voor mensen die op een klassieke manier willen spelen.
Organist	014 – 016	Spelers die genieten van de rijke resonantie van orgelstukken.
Advanced	017 – 021	Levendige melodieën ... als het tijd is om verder te gaan dan de lessen voor één hand.
Band Play	022 – 024	Langzame ballade. Ervaar de rol van de pianist in een ensemble.
Duet	025 – 027	Songs die zijn opgebouwd uit twee rechterhandmelodieën.
Holidays	028 – 030	Songs voor iedereen die zijn repertoire uit wil breiden.

De muzieknotatie weergeven

Dit instrument is in staat om de muzieknotatie van songs weer te geven.

De muzieknotatie van de 30 interne preset songs wordt getoond, alsook van songs die zijn opgeslagen in SmartMedia- of flashgeheugen.

En ofschoon van usersongs die u zelf heeft opgenomen niet de muzieknotatie kan worden weergegeven, kunnen ze worden geconverteerd naar het format SMF (Standard MIDI File) en worden opgeslagen naar SmartMedia-geheugen, vanwaar ze met weergave van de muzieknotatie kunnen worden afgespeeld.

1 Selecteer een song.

Volg de stappen 1 en 2 van de procedure die beschreven staat op blz. 35.

2 Druk op de knop [SCORE] en er zal een muzieknotatie met een enkele notenbalk verschijnen.

Er zijn twee typen notatiedisplays: enkele notenbalk en dubbele notenbalk. Deze worden beurtelings geselecteerd, elke keer als de knop [SCORE] wordt ingedrukt.

Enkele notenbalk

Dubbele notenbalk

Aanwijzer

Muzieknotatie melodie

Akkoord

Songteksten

[OPMERKING]

- Zowel akkoorden als songteksten, van een song die akkoord- en songtekstdata bevat, zullen in een notatiedisplay met enkele notenbalk worden weergegeven.
- Als er veel songtekst is, kan het zijn dat het in twee regels per maat wordt weergegeven.
- Sommige songteksten kunnen worden afgekort, als de geselecteerde song veel songtekst bevat.
- Kleine nootwaarden die moeilijk te lezen zijn, kunnen makkelijker leesbaar zijn na gebruik van de quantizeringsfunctie (blz. 72).

[OPMERKING]

- Er worden geen songteksten bij de dubbele notenbalk weergegeven.

3 Druk op de knop [START/STOP].

De song zal beginnen te spelen. De driehoek zal boven in de muzieknotatie bewegen, om de huidige locatie aan te geven.

MAIN/AUTO FILL START/STOP

A/B

SCORE Don't Know Why

TEMPO J=250 TRANPOSE 0 MEASURE 006

E^b/F B^bM7 B^b7

I wai-ted til I

De songteksten weergeven

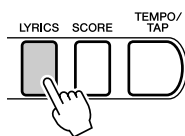
Als een song songtekstdata bevat, kunnen de songteksten in de display worden weergegeven. Er kunnen geen songteksten worden getoond voor songs die geen songtekstdata bevatten, zelfs niet als de knop [LYRICS] wordt ingedrukt.

1 Selecteer een song.

Selecteer een song tussen 001 – 003 door de stappen 1 en 2 uit te voeren, die op blz. 35 beschreven staan.

2 Druk op de knop [LYRICS].

De titel, tekstschrijver en componist van de song zullen in de display verschijnen.



OPMERKING!

- Songs die van internet zijn gedownload of in de winkel verkrijgbare songfiles, inclusief files van het XF-format (blz. 6), zijn compatibel met de functies van de display LYRICS, zolang het files zijn van het format Standard MIDI-file, die songtekstdata bevatten. Het kan zijn dat weergave van de songteksten bij sommige files niet mogelijk is.

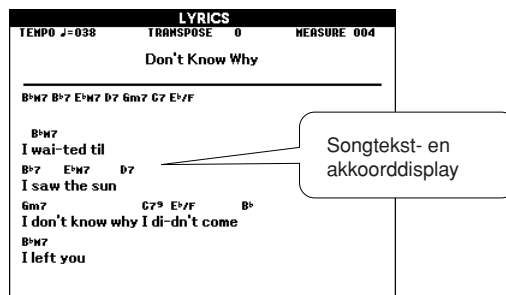
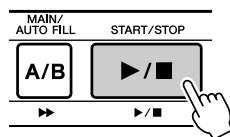
OPMERKING!

- Als de display LYRICS (songteksten) verminkte lettertekens aangeeft, probeer dan de displaytaal te veranderen (blz. 22).

3 Druk op de knop [START/STOP].

De song zal afspelen terwijl de songteksten en akkoorden in de display worden getoond.

De songteksten zullen worden gemarkeerd om de huidige positie in de song aan te geven.



■ Presetsongs die bij de display LYRICS kunnen worden gebruikt.

Nummer	Naam
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)

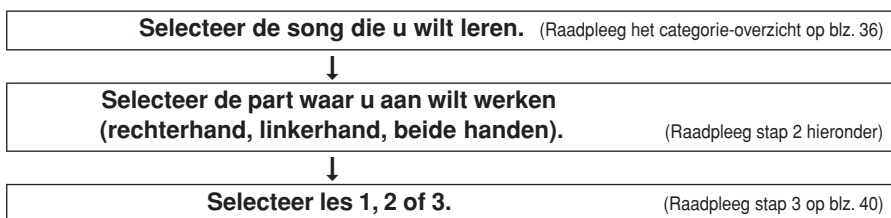


Selecteer een song voor een les

Yamaha Educatiepakket 4

U kunt elke song die u wilt, selecteren en gebruiken voor een linkerhand-, rechterhandles of les voor beide handen. U kunt ook songs (alleen SMF Format 0) gebruiken die u van internet heeft gedownload en heeft opgeslagen in flashgeheugen/op SmartMedia. Tijdens de les kunt u zo langzaam spelen als u wilt, en u kunt zelfs de verkeerde noten spelen. Het songafspelen zal vertragen naar een snelheid die u aan kunt. Het is nooit te laat om met leren te beginnen!

De lesprocedure is als volgt:



OPMERKING

- De knop [SCORE] en de knop [LYRICS] zullen niet werken tijdens een les.

- Les 1 (Leer de juiste noten te spelen): De song zal wachten tot u de juiste noot speelt.
- Les 2 (Leer de juiste noten met de juiste timing te spelen): Het songafspeeltempo zal variëren om deze overeen te laten komen met de snelheid waarop u speelt. De song zal vertragen als u de verkeerde noten speelt, zodat u op uw eigen tempo kunt leren.
- Les 3 (Leer de juiste noten met de juiste timing met de song mee te spelen): hier kunt u uw techniek perfectioneren.

De songs die beschikbaar zijn voor uw oefeningen zijn de songs in SMF Format 0 (blz. 76). U moet de kanalen aangeven, die moeten worden afgespeeld voor de linker- en rechterhandparts, als u de songs gebruikt die van internet zijn gedownload (blz. 83).

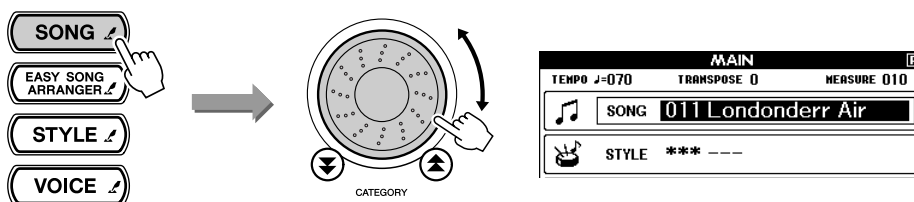
Les 1: Wachten

1 Selecteer een song voor uw les.

Druk op de knop [SONG] bij de display MAIN zodat het songnummer en de naam worden gemarkeerd. Gebruik de draaischijf om de song te selecteren die u voor uw les wilt gebruiken. Zoals aangegeven op blz. 36 is er een verscheidenheid aan songtypen. Selecteer voor dit voorbeeld '011 Londonderr Air' van de categorie 'PIANIST' (009 – 013).

OPMERKING

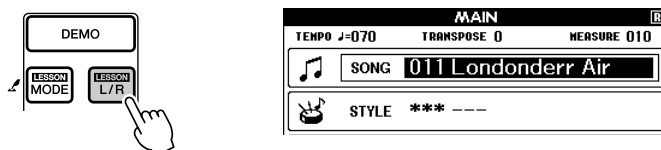
- Songnummers 004 – 008 (eenvoudige melodieën) zijn bedoeld voor gebruik voor rechterhandlessen, en kunnen niet worden gebruikt voor linkerhandlessen of lessen voor beide handen.



Normaal gesproken zal er 'R' (Rechterhand) in de rechterbovenhoek van de display MAIN verschijnen. U kunt een rechterhandles starten door gewoon op de knop [LESSON MODE] te drukken.

2 Selecteer de part die u wilt oefenen.

Druk op de knop [LESSON L/R] om de part te selecteren die u wilt oefenen. Elke keer als u op de knop [LESSON L/R] drukt, worden achtereenvolgens de volgende parts geselecteerd: rechterhand → linkerhand → beide handen → rechterhand ... De momenteel geselecteerde part wordt in de rechterbovenhoek van de display aangegeven.

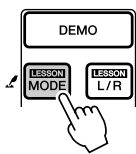


Selecteer 'R' voor een rechterhandles, 'L' voor een linkerhandles of 'LR' voor een les voor beide handen.

3 Gebruik de knop [LESSON MODE] om les 1 te selecteren.

Druk op de knop [LESSON MODE] om les 1 te selecteren.

Elke keer als de knop [LESSON MODE] wordt ingedrukt, worden achtereenvolgens de volgende lesmodi geselecteerd: Les 1 → Les 2 → Les 3 → Uit → Les 1 ... De momenteel geselecteerde modus wordt in de rechterbovenhoek van de display aangegeven.



Betekenis van de rechterbovenhoek in de display:

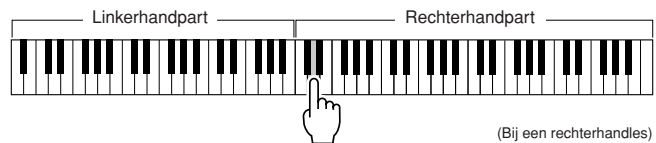
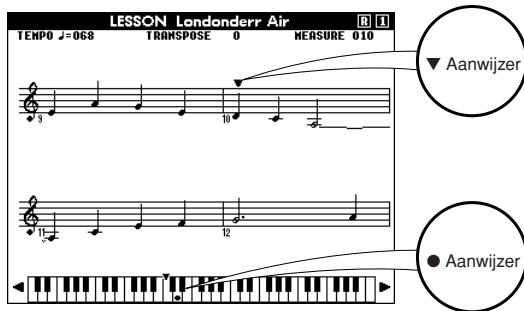
	Rechterhand	Linkerhand	Beide handen
Les 1	R1	L1	LR1
Les 2	R2	L2	LR2
Les 3	R3	L3	LR3

OPMERKING!

- Als u van lesmodus wisselt, verschijnt er een paar seconden een uitleg van de geselecteerde les in de display, voor de les begint.
- Als de notatiedisplay nog niet klaar is tegen de tijd dat de uitleg in de display verdwijnt, zal het bericht 'prepare-in-progress' (bezig-met-voorbereiding) in de display verschijnen tot de muzieknotatie klaar is.

Het afspelen van de song zal automatisch beginnen als u les 1 selecteert.

Speel de noot die zich direct onder de driehoekige notatieaanwijzer bevindt (▼). De stip in het grafische toetsenbord geeft de toets aan die u moet indrukken om die noot te spelen. Als u de juiste noot speelt zal de aanwijzer naar de volgende noot gaan die u moet spelen. De song zal wachten tot u de juiste noot speelt.



(Bij een rechterhandles)

● **Het toetsenbord naar links of rechts verschuiven.**

De verborgen () gebieden van het toetsenbord kunnen in beeld worden gebracht door de knop [+] of [-] in te drukken.



Er worden 61 toetsen van het toetsenbordbereik in de display aangegeven. De DGX-505 heeft in feite 88 toetsen, terwijl de DGX-305 76 toetsen heeft. Bij sommige songs die hele hoge of lage noten bevatten, kunnen deze noten buiten het aangegeven bereik vallen en kan het zijn dat ze niet in de display worden getoond. In zulke gevallen verschijnt er een aanduiding 'over', links of rechts van het grafische toetsenbord. Gebruik de knop [+] of [-] om het toetsenbord naar links of naar rechts te schuiven, zodat u de noten kunt zien (de aanduiding ● zal op de betreffende toets in de display verschijnen). Noten die daadwerkelijk buiten het bereik van het toetsenbord vallen kunnen niet in de les worden gebruik.

■ Kijk eens hoe u het gedaan heeft



Als de lessong helemaal is doorgespeeld, zal uw spel op 4 niveaus worden geëvalueerd: 'OK', 'Good' (goed), 'Very Good' (heel goed) of 'Excellent' (uitstekend). 'Excellent' is de hoogste beoordeling.

De evaluatie zal verschijnen nadat u de song helemaal heeft doorgespeeld. Nadat de evaluatiedisplay is verschenen, zal de les weer van vooraf aan beginnen.

Druk op de knop [START/STOP] om de lesmodus te verlaten en terug te keren naar de display MAIN.

[OPMERKING]

- De functie evaluatie kan via het item Grade in de display FUNCTION (blz. 72) worden uitgeschakeld.

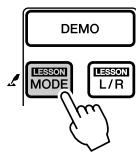
Als u les 1 eenmaal onder de knie hebt, ga dan door met les 2.

Les 2: Uw tempo

1 Selecteer de song en de part die u wilt oefenen (de stappen 1 en 2 op blz. 39).

2 Druk tweemaal op de knop [LESSON MODE] om les 2 te beginnen.

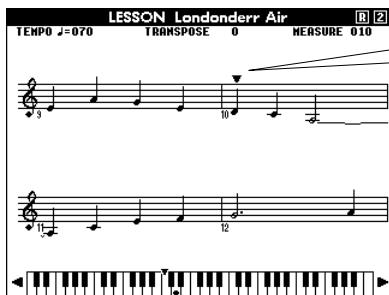
Elke keer als de knop [LESSON MODE] wordt ingedrukt, worden achtereenvolgens de volgende lesmodi geselecteerd: Les 1 → Les 2 → Les 3 → Uit → Les 1 ...



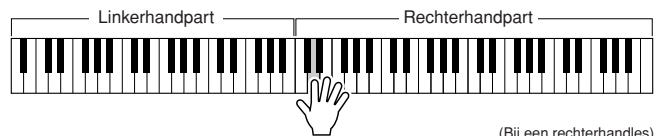
Er verschijnen pictogrammen die de geselecteerde part en les aangeven in de rechterbovenhoek van de display. In dit geval geven de pictogrammen 'R' en '2' aan dat rechterhandles 2 is geselecteerd.

Het songafspelen zal automatisch beginnen als les 2 is geselecteerd.

De driehoekige aanwijzer zal in de weergave van de muzieknotatie verschijnen, en zal bewegen om de huidige noot in de song aan te geven. Probeer de noot met de juiste timing te spelen. Als u de juiste noten in de juiste timing leert spelen, zal het tempo toenemen tot u uiteindelijk in het originele tempo van de song speelt.



Speel terwijl u de aanwijzer in de muzieknotatie volgt



(Bij een rechterhandles)

De evaluatiedisplay zal verschijnen als de song helemaal is doorgespeeld. Druk op de knop [START/STOP] om de lesmodus te verlaten en terug te keren naar de display MAIN.

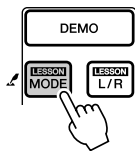
Als u les 2 eenmaal onder de knie hebt, ga dan door met les 3.

Les 3: Minus One

1 Selecteer de song en de part die u wilt oefenen (de stappen 1 en 2 op blz. 39).

2 Druk drie keer op de knop [LESSON MODE] om les 3 te starten.

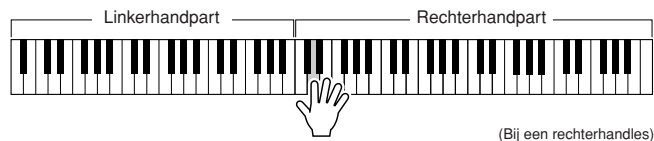
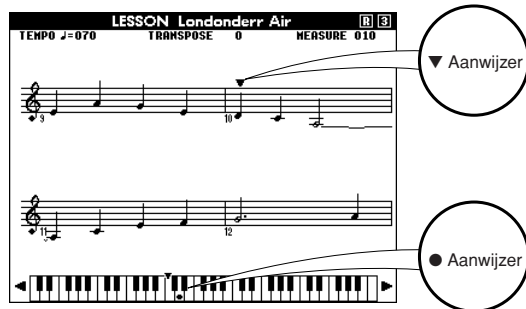
Elke keer als de knop [LESSON MODE] wordt ingedrukt, worden achtereenvolgende de volgende lesmodi geselecteerd: Les 1 → Les 2 → Les 3 → Uit → Les 1 ...



Er verschijnen pictogrammen die de geselecteerde part en les aangeven in de rechterbovenhoek van de display. In dit geval geven de pictogrammen 'R' en '3' aan dat rechterhandles 3 is geselecteerd.

Het songafspelen zal automatisch beginnen als les 3 is geselecteerd.

De song zal afspelen in het normale tempo, minus de part die u heeft gekozen om te spelen. Speel mee terwijl u naar de song luistert. De aanwijzers in de muzieknotatie en het toetsenbord in de display geven de te spelen noten aan.



De evaluatiedisplay zal verschijnen als de song helemaal is doorgespeeld.

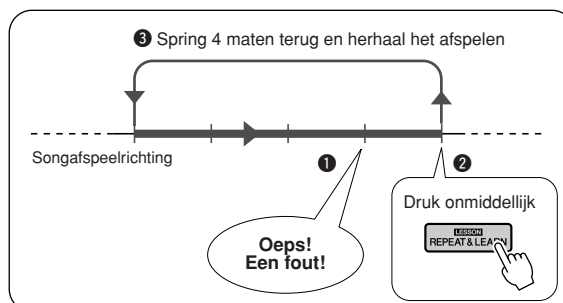
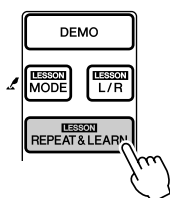
Druk op de knop [START/STOP] om de lesmodus te verlaten en terug te keren naar de display MAIN.

Oefenen geeft perfectie – Repeat & Learn (herhaal en leer)

Gebruik deze eigenschap als u net vóór een gedeelte waarin u een vergissing maakte, opnieuw wilt beginnen, of om herhaaldelijk een gedeelte te oefenen dat u moeilijk vindt.

Druk op de knop [LESSON REPEAT & LEARN] (herhaal en leer) tijdens een les.

De songlocatie zal vier maten teruggaan vanaf het punt waarop u op de knop drukte, en het afspelen zal beginnen na een opmaat van één maat. Het afspelen zal doorgaan tot op het punt waarop u op de knop [LESSON REPEAT & LEARN] drukte en vervolgens vier maten terugspringen en weer beginnen na een opmaat. Dit proces zal worden herhaald, dus u hoeft alleen maar op [LESSON REPEAT & LEARN] te drukken als u een fout maakt, om het oefenen van dat gedeelte te herhalen totdat het goed gaat.



OPMERKING

- U kunt het aantal maten dat de functie 'herhaal en leer' terugspringt wijzigen door op een nummerknop [0] – [9] te drukken tijdens het herhaaldelijk afspelen.

Wijzig de stijl van een song

Naast de standaardstijl van elke song, kunt u elke andere stijl selecteren om met de song te spelen met de functie Easy Song Arranger (eenvoudige songarrangeur). Dit betekent dat u een song, die normaal gesproken een ballad is, bijvoorbeeld als een bossa nova, als hiphopsong, enz. af kunt spelen. Aangezien songs combinaties zijn van een melodie en een stijl, kunt u totaal andere arrangementen creëren door de stijl waarmee een song wordt gespeeld, te veranderen. U kunt ook de melodievoice en de toetsenbordvoice van een song wijzigen voor een complete verandering van het beeld.

De Easy Song Arranger gebruiken

1 Druk op de knop [EASY SONG ARRANGER].

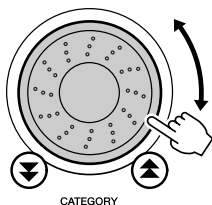
Het songnummer en de naam zullen in de display EASY SONG ARRANGER MAIN worden gemarkeerd. U kunt nu de draaischijf gebruiken om een andere song te selecteren.



Het momenteel geselecteerde songnummer en de songnaam worden hier aangegeven.

2 Selecteer een song.

Gebruik de draaischijf om de song te selecteren die u wilt arrangeren. Selecteer voor dit voorbeeld '004 Down By The River'.

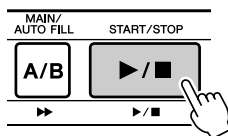


OPMERKING

• U kunt de Easy Song Arranger niet rechtstreeks met de usersongs (031 – 035) gebruiken, maar u kunt usersongs converteren naar het format SMF (Standard MIDI File) en ze opslaan in SmartMedia-geheugen (blz. 76), van waaruit ze met de functie Easy Song Arranger kunnen worden gebruikt.

3 Luister naar de song.

Druk op de knop [START/STOP] om het afspelen van de song te beginnen. Ga door naar de volgende stap terwijl de song speelt.



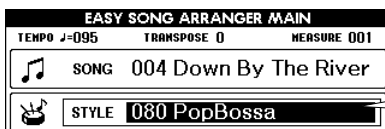
Song start!

OPMERKING

• Als u de songnummers 022 – 024 afspeelt terwijl u de Easy Song Arranger gebruikt, zullen de melodietracks automatisch worden gedempt en er zal geen melodie klinken. Om de melodietracks te horen moet u op de SONG MEMORY-knoppen [3] – [5] drukken.

4 Druk op de knop [EASY SONG ARRANGER].

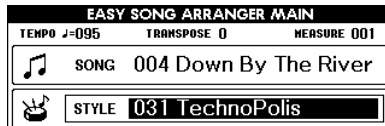
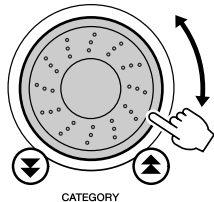
Het stijlnummer en de naam zullen in de display EASY SONG ARRANGER MAIN worden gemarkeerd. U kunt nu de draaischijf gebruiken om een andere stijl te selecteren.



Het momenteel geselecteerde stijlnummer en de stijlnaam worden hier weergegeven.

5 Selecteer een stijl.

Draai met de draaischijf en luister naar hoe de song met andere stijlen klinkt. Als u andere stijlen selecteert, zal de song hetzelfde blijven, terwijl alleen de stijlen veranderen. Als u een geschikte stijl heeft geselecteerd, ga dan door naar de volgende stap terwijl de song nog speelt (als u de song heeft gestopt, start deze dan weer door op de knop [START/STOP] te drukken).



OPMERKING!

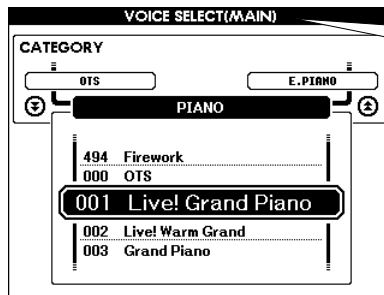
- Omdat de Easy Song Arranger songdata gebruikt, kunt u geen akkoorden aangeven door akkoorden in het begeleidingsbereik van het toetsenbord te spelen. De knop [ACMP ON/OFF] zal niet werken.
- Als de maatsoort van de song en stijl verschillend zijn, zal de maatsoort van de song worden gebruikt.

6 Druk langer dan een seconde op de knop [VOICE].

Houd de knop [VOICE] ingedrukt tot de display VOICE SELECT (MAIN) verschijnt.



Houd langer dan een seconde ingedrukt



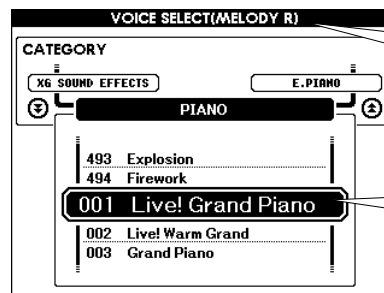
Elke keer als u op de knop [VOICE] drukt, zullen achtereenvolgens de displays DUAL-voice, SPLIT-voice, MELODY R en MELODY L worden geselecteerd.

7 Druk drie keer op de knop [VOICE].

De display VOICE SELECT (MELODY R) zal verschijnen zodat u de voice MELODY R kunt selecteren.



Druk drie keer



Display VOICE SELECT (MELODY R)

De momenteel geselecteerde melodievoice zal worden getoond.

Elke keer als u op de knop [VOICE] drukt, zal de sectie van de displaytitel tussen haakjes veranderen: MAIN → DUAL → SPLIT → MELODY R → MELODY L → MAIN Via de displays MAIN, DUAL en SPLIT kunt u de toetsenbordvoices wijzigen, terwijl de displays MELODY R en MELODY L worden gebruikt om de melodievoice van de song te wijzigen.

8 Selecteer een voice.

Gebruik de draaischijf om de melodievoice te wijzigen. Als u andere melodievoices selecteert, zal de song hetzelfde blijven, terwijl alleen de melodievoice verandert (als u de song heeft gestopt, start deze dan weer door op de knop [START/STOP] te drukken).

U kunt de instellingen voor de Easy Song Arranger opslaan op SmartMedia-geheugen. Raadpleeg blz. 78 voor meer informatie.

OPMERKING!

- **Het verschil tussen MELODY R en MELODY L ...**
Songs zijn een combinatie van een melodie en een automatische begeleidingsstijl. Normaal gesproken verwijst 'melodie' naar de rechterhandpart, maar in dit instrument zijn er 'melodie'-parts voor zowel de rechter- als de linkerhand voorhanden. MELODY R is de melodiepart die gespeeld is door de rechterhand, en MELODY L is de melodiepart die gespeeld is door de linkerhand.



Neem uw eigen spel op

U kunt tot 5 nummers met uw eigen spel opnemen en ze opslaan als usersongs 031 tot en met 035. Als u uw spel eenmaal als usersongs heeft opgeslagen, kunnen ze worden omgezet naar files van het format SMF (Standard MIDI File) en worden opgeslagen in SmartMedia-geheugen (blz. 76) en worden gebruikt met weergave van de muzieknotatie. Dus als u inspiratie heeft opgedaan en u creëert een fantastische melodie, kunt u deze zowel in hoorbare als geschreven vorm opslaan. U kunt ook spel opnemen waarbij u de speelassistentietechnologie gebruikt.

■ Op te nemen data

U kunt in totaal op 6 tracks opnemen: 5 melodietracks en 1 stijltrack (akkoordtrack). Elk van de tracks kan afzonderlijk worden opgenomen.

- Melodietrack [1] – [5] Nemen de melodieparts op.
- Stijltrack [A]..... Neemt de akkoordpart op.

● Data opgenomen op de melodietracks [1] – [5]

- Noot aan/uit (toetsen ingedrukt en losgelaten)
- Aanslagsnelheid (toetsenborddynamiek)
- Voicenummer
- Reverb-type*
- Chorus-type*
- Harmony-noot
- Sustain aan/uit
- Tempo*/maatsoort* (alleen als de stijltrack niet is opgenomen)
- Pitchbend
- Pitchbendbereik
- DUAL-voice aan/uit
- Functie sustain aan/uit
- MAIN-/DUAL-voice – Voicevolume, octavering, pan, Reverb-zendniveau, Chorus-zendniveau

● Data opgenomen op de stijltrack [A]

- Akkoordwisselingen en akkoordtiming
- Stijlpatternveranderingen
- Stijlnummer*
- Reverb-type*
- Chorus-type*
- Tempo
- Maatsoort*
- Stijlvolume

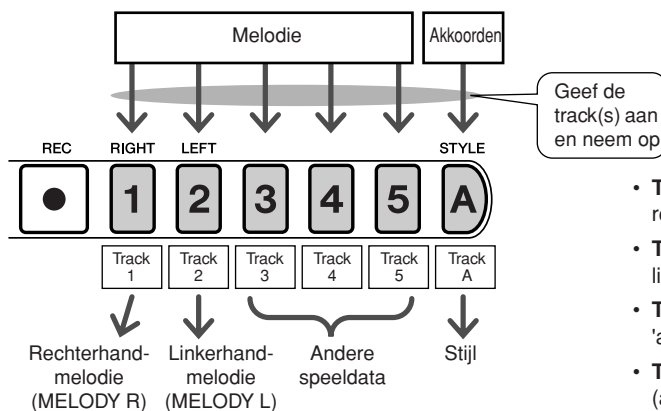
* Deze data-items worden opgenomen aan het begin van de track. Veranderingen die tijdens de song worden gemaakt zullen niet worden opgenomen.

OPMERKING

- Er kunnen maximaal 5 usersongs worden opgenomen. Als u een 6e song op wilt nemen nadat u al op de 5 beschikbare usersonglocaties heeft opgenomen, kies dan een songnummer (031 – 035) dat een song bevat die gewist mag worden, of sla de song op in SmartMedia-geheugen, zodat u het interne usersonggeheugen kunt overschrijven, zonder uw overige songdata voor goed te verliezen.
- Er kunnen tot ongeveer 10.000 noten worden opgenomen als u alleen maar op de melodietracks opneemt. Er kunnen tot ongeveer 5.500 akkoordwisselingen worden opgenomen als u alleen op de stijltrack opneemt.
- En ofschoon van usersongs, die u zelf heeft opgenomen, niet de muzieknotatie kan worden weergegeven, kunnen ze worden geconverteerd naar het format SMF (Standard MIDI File) en worden opgeslagen in SmartMedia-geheugen (blz. 76), vanwaar ze met weergave van de muzieknotatie kunnen worden afgespeeld.

Trackconfiguratie

Gebruik eerst de knoppen SONG MEMORY [1] – [5] en [A], als u uw eigen spel op wilt nemen, om de track(s) aan te geven waarop u wilt opnemen. De track waarop u opneemt bepaalt de part die later zal worden teruggespeeld.



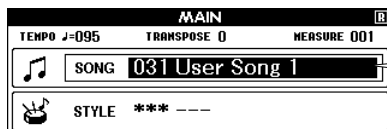
Geef de track(s) aan en neem op

- **Track [1]** – Zal terugspelen als de rechterhandmelodiepart (MELODY R)
- **Track [2]** – Zal terugspelen als de linkerhandmelodiepart (MELODY L)
- **Tracks [3] – [5]** – Zullen terugspelen als 'andere' speeldata.
- **Track [A]** – Zal terugspelen als de stijlpart (automatische begeleiding).

De part die door elk van de tracks wordt gespeeld als er een usersong wordt afgespeeld.

Opnameprocedure

- 1 Druk bij de display MAIN op de knop [SONG], en gebruik vervolgens de draaischijf om het usersongnummer (031 – 035) te selecteren waarop u wilt opnemen.



Draai met de draaischijf om een songnummer van 031 tot 035 te selecteren.

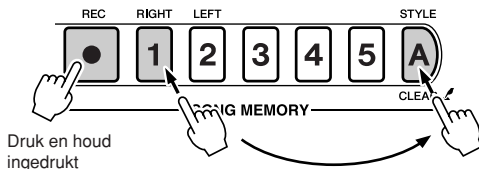
- 2 Selecteer de track(s) waarop u wilt opnemen en controleer uw keuze in de display.

◆ Neem een melodietrack en de begeleidingstrack samen op

Druk op de melodietrackknop [1] – [5] waarop u wilt opnemen, terwijl u de knop [REC] ingedrukt houdt.

Druk vervolgens op de knop [A], terwijl u de knop [REC] ingedrukt houdt.

De geselecteerde tracks zullen in de display worden gemarkeerd.



Druk en houd ingedrukt

⚠ LET OP

- Als u opneemt op een track die reeds opgenomen data bevat, zullen de reeds opgenomen data worden overschreven en verloren gaan.

OPMERKING

- De stijlbegeleiding gaat automatisch aan als u de stijltrack [A] voor opname selecteert.
- De stijlbegeleiding kan niet worden aan- of uitgezet tijdens het opnemen.
- Als u een SPLIT-voice gebruikt bij het opnemen, worden de noten die links van het splitpunt worden gespeeld niet opgenomen.

● Voorzorgsmaatregelen bij trackselectie

Houd de volgende punten in gedachten als u tracks voor opname selecteert.

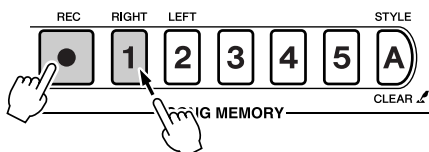
- **Als u de opgenomen melodie voor een rechterhandles wilt gebruiken.**
Selecteer track [1] voor opname. Als u track [2] selecteert, zal de part worden getoond als een linkerhandpart (MELODY L) en zal deze niet beschikbaar zijn voor gebruik als een rechterhandles.
- **Als u de usersong als een muzieknotatie met een enkele notenbalk wilt weergeven.**
Neem de melodiepart op op track [1]. Alleen de melodiepart voor de rechterhand (MELODY R) kan als muzieknotatie met een enkele notenbalk worden weergegeven. Parts opgenomen op track [2] kunnen niet in een muzieknotatie met een enkele notenbalk worden weergegeven.

* Usersongs kunnen niet in hun normale toestand worden gebruikt voor muzieknotatieweergave of lessen, maar ze kunnen worden geconverteerd naar het format SMF (Standard MIDI File) en worden opgeslagen in SmartMedia-geheugen, waarvandaan ze kunnen worden afgespeeld met weergave van de muzieknotatie of kunnen worden gebruikt met de lessen.

◆ Neem een melodietrack op

Druk op de melodietrackknop [1] – [5] waarop u wilt opnemen, terwijl u de knop [REC] ingedrukt houdt.

De geselecteerde track zal in de display worden gemarkeerd.

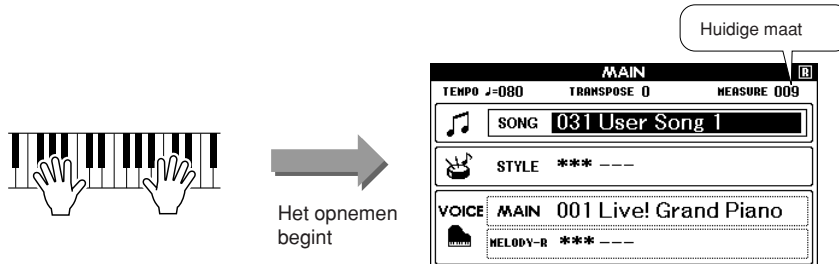


OPMERKING

- Als de stijlbegeleiding aan staat en track [A] is nog niet opgenomen, zal de stijltrack [A] automatisch voor opname worden geselecteerd als er een melodietrack wordt geselecteerd. Als u alleen een melodietrack op wilt nemen, zorg er dan voor dat u stijltrack [A] uitzet.
- Druk voor de tweede keer op de trackknop als u het opnemen op een geselecteerde track wilt annuleren. De stijlbegeleiding kan niet worden aan- of uitgezet tijdens het opnemen.

3 Het opnemen zal beginnen wanneer u op het toetsenbord speelt.

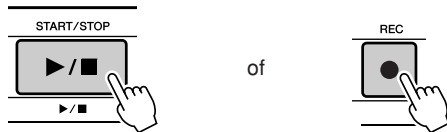
U kunt het opnemen ook starten door op de knop [START/STOP] te drukken. De huidige maat zal in de display worden aangegeven tijdens het opnemen.



[OPMERKING]

• Als het geheugen vol raakt tijdens het opnemen zal er een waarschuwingsbericht verschijnen en het opnemen zal automatisch stoppen. Gebruik de functie song wissen of track wissen (blz. 48) om ongewenste data te wissen en ruimte vrij te maken voor opname, en neem vervolgens opnieuw op.

4 Stop het opnemen door op de knop [START/STOP] of [REC] te drukken.



Als u op de knop [INTRO/ENDING/rit.] drukt terwijl u de stijltrack opneemt, zal er een passend ENDING-pattern worden afgespeeld waarna het opnemen zal stoppen. Als het opnemen stopt zal het huidige maatnummer terugkeren naar 001 en de opgenomen tracknummers zullen in de display in een vak worden weergegeven.

● **Om andere tracks op te nemen**

Herhaal de stappen 2 tot en met 4 om op de overgebleven tracks op te nemen. Door een onopgenomen track te selecteren – SONG MEMORY-knoppen [1] – [5], [A] – kunt u een nieuwe track opnemen, terwijl u naar de reeds opgenomen tracks luistert (de afspeltracks zullen in de display verschijnen). U kunt ook reeds opgenomen tracks dempen (de gedempte tracks zullen niet in de display verschijnen) terwijl u nieuwe tracks opneemt.

● **Een track opnieuw opnemen**

Selecteer gewoon op de normale manier de track die u opnieuw op wilt nemen voor opname. Het nieuwe materiaal zal de voorgaande data overschrijven.

5 Als het opnemen klaar is ...

◆ **Een usersong terugspelen**

Usersongs worden op dezelfde manier teruggespeeld als gewone songs (blz. 35).

- 1 Druk op de knop [SONG] bij de display MAIN.
- 2 Het huidige songnummer en de songnaam zullen worden gemarkeerd – gebruik de draaischijf om de usersong (031 – 035), die u wilt afspelen, te selecteren.
- 3 Druk op de knop [START/STOP] om het afspelen te starten.

◆ **Om een usersong op te slaan in SmartMedia-geheugen → blz. 75.**

◆ **Om een usersong op te slaan in het format SMF in SmartMedia-geheugen → blz. 76.**

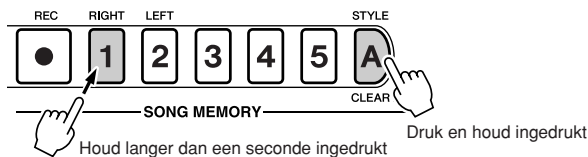
Song Clear – usersongs wissen

Deze functie wist een complete usersong (alle tracks).

- 1 Selecteer vanuit de display MAIN de usersong (031 – 035) die u wilt wissen.

- 2 Druk langer dan een seconde op de knop SONG MEMORY [1], terwijl u de knop SONG MEMORY [A] ingedrukt houdt.

Er zal een bevestigingsbericht in de display verschijnen.



- 3 Druk op de knop [+].

Er zal een bevestigingsbericht in de display verschijnen.

U kunt de wishandeling annuleren door op de knop [-] te drukken.

- 4 Druk op de knop [+] om de song te wissen.

Het bericht 'clear-in-progress' (wissen bezig) zal kort in de display verschijnen terwijl de song wordt gewist.

OPMERKING

- Als u alleen een bepaalde track van een usersong wilt wissen, gebruik dan de functie Track Clear.

OPMERKING

- Druk op de knop [+] om de functie Song Clear uit te voeren. Druk op [-] om de handeling Song Clear te annuleren.

Track Clear – Een aangegeven track van een usersong wissen

Deze functie laat u een aangegeven track van een usersong wissen.

- 1 Selecteer vanuit de display MAIN de usersong (031 – 035) die u wilt wissen.

- 2 Druk op de trackknop SONG MEMORY ([1] – [5], [A]) die overeenkomt met de track die u wilt wissen en houd deze langer dan een seconde ingedrukt.

Er zal een bevestigingsbericht in de display verschijnen.



- 3 Druk op de knop [+].

Er zal een bevestigingsbericht in de display verschijnen.

U kunt de wishandeling annuleren door op de knop [-] te drukken.

- 4 Druk op de knop [+] om de track te wissen.

Het bericht 'clear-in-progress' (wissen bezig) zal kort in de display verschijnen terwijl de track wordt gewist.

OPMERKING

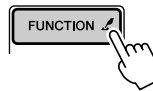
- Druk op de knop [+] om de functie Track Clear uit te voeren. Druk op [-] om de handeling Track Clear te annuleren.



Back-up en initialiseren

Back-up

Enkele interne parameters van de DGX-505/305 zullen worden teruggezet naar hun standaardinstellingen, als ze niet worden opgeslagen voordat het instrument wordt uitgezet. Om deze parameters te back-uppen drukt u langer dan een seconde op de knop [FUNCTION].



Houd langer dan een seconde ingedrukt

● De back-upparameters

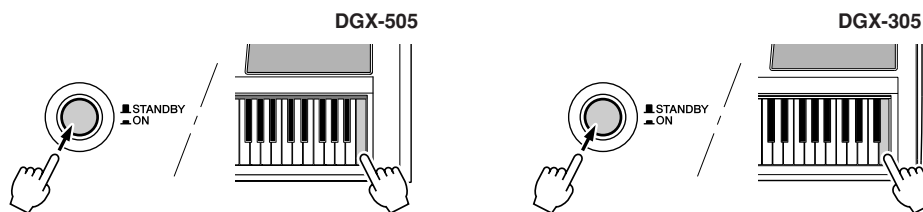
- Usersongs
- Stijlfiles
- Aanslaggevoeligheid aan/uit
- Registratiegeheugen
- De volgende instellingen van de display FUNCTION:
 - stemming, splitpunt, aanslaggevoeligheid, stijlvolume, songvolume, metronoomvolume, Grade (beoordeling), demo-annulering, taalselectie, mediumselectie, paneelsustain

Initialiseren

Deze functie wist alle back-updata in het flashgeheugen van het instrument en zet de standaard fabrieksinstellingen terug. De volgende initialisatieprocedures zijn voorhanden.

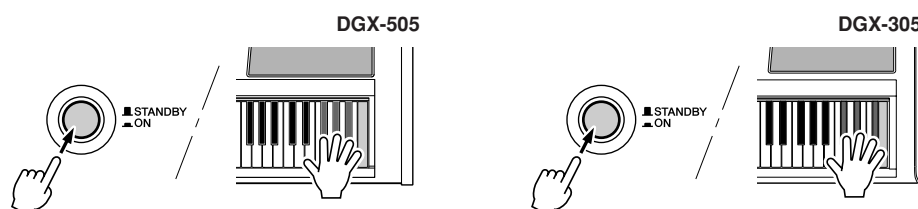
■ Back-up wissen

Om de naar het interne flashgeheugen geback-upte data te wissen – paneelgebruikersinstelling, registratiegeheugen (blz. 68), usersongs (blz. 46), stijlfiles (blz. 60) – zet u het instrument aan door op de schakelaar [STANDBY/ON] te drukken, terwijl u de hoogste witte toets op het toetsenbord ingedrukt houdt. De geback-upte data zullen worden gewist en de standaardwaarden worden teruggezet.



■ Flash wissen

Om de songdata te wissen die naar het interne flashgeheugen zijn overgebracht vanaf een computer, zet u het instrument aan door op de schakelaar [STANDBY/ON] te drukken, terwijl u tegelijkertijd de hoogste witte en de drie hoogste zwarte toetsen van het toetsenbord ingedrukt houdt.



⚠ LET OP

- Als u de handeling flash wissen uitvoert, zullen ook de songdata die u heeft aange-schaft worden gewist. Zorg ervoor dat u de data die u wilt bewaren opslaat op een computer.



Basisbediening en displays

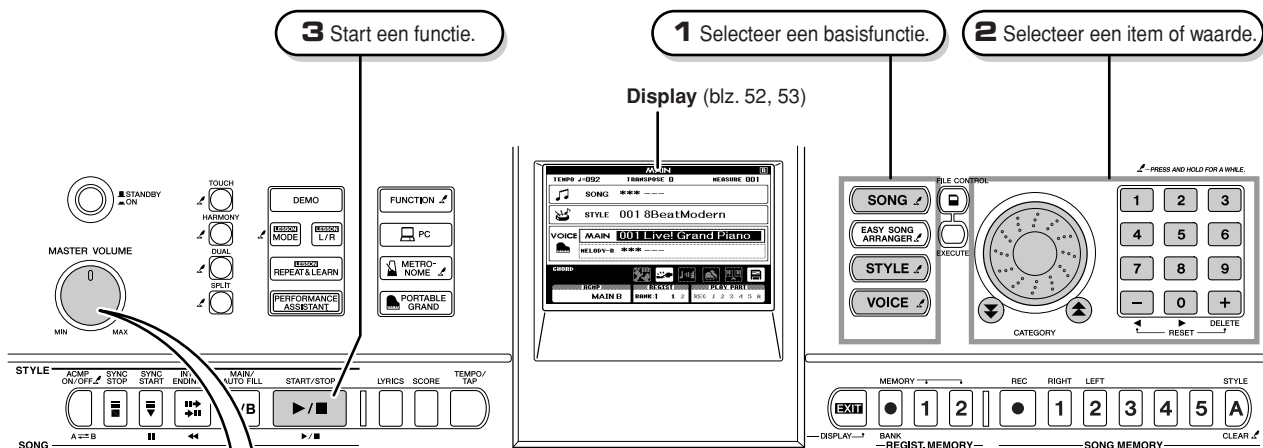
Basisbediening

De algemene bediening van de DGX-505/305 is gebaseerd op de volgende eenvoudige handelingen.

1 Druk op een knop om een basisfunctie te selecteren.

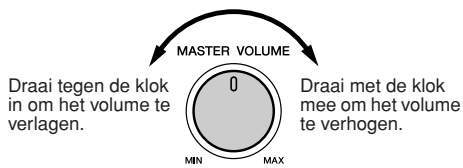
2 Gebruik de draaischijf om een item of een waarde te selecteren.

3 Start een functie.



● Volumeaanpassing

Past het volume aan van het geluid dat te horen is via de luidsprekers van het instrument of via een hoofdtelefoon die is aangesloten op de aansluiting PHONES.



1 Druk op een knop om een basisfunctie te selecteren.

- SONG** — Selecteer een song waar u naar wilt luisteren of een song die u wilt gebruiken voor een les.
- EASY SONG ARRANGER**
- STYLE** — Selecteer een automatische begeleidingsstijl.
- VOICE** — Selecteer een voice die u via het toetsenbord wilt bespelen.

2 Gebruik de draaischijf om een item of een waarde te selecteren.

Als u een basisfunctie selecteert, zal het item dat met die functie correspondeert in de display worden gemarkeerd. U kunt vervolgens de draaischijf of de nummerknoppen [0] – [9] gebruiken om het gewenste item te selecteren.

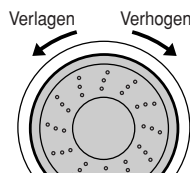


Het selecteerbare item wordt in de display gemarkeerd. In dit voorbeeld is de knop [SONG] ingedrukt.

■ Waarden veranderen

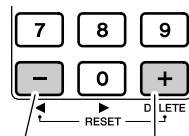
● Draaischijf

Draai de draaischijf met de klok mee om de waarde van het geselecteerde item te verhogen, of tegen de klok in om de waarde te verlagen. Draai door met de draaischijf om de waarde continu te verhogen of te verlagen.



● Knoppen [+] en [-]

Druk kort op de knop [+] om de waarde met 1 te verhogen, of druk kort op de knop [-] om de waarde met 1 te verlagen. Druk de knop in en houd deze ingedrukt om de waarde doorlopend in de corresponderende richting te laten toenemen of afnemen.



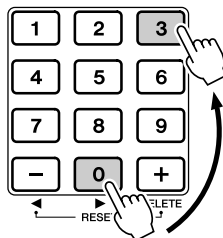
Druk kort om te verlagen. Druk kort om te verhogen.

● Nummerknoppen [0] – [9]

De nummerknoppen kunnen worden gebruikt om direct een songnummer of parameterwaarde in te voeren. Een voorloop '0' kan worden overgeslagen (zie hieronder).

Voorbeeld: Songnummer '003' kan op drie manieren worden ingevoerd.

- [0] → [0] → [3]
- [0] → [3]
(na een korte vertraging zal er '003' in de display verschijnen)
- [3]
(na een korte vertraging zal er '003' in de display verschijnen)



Druk op de nummerknoppen [0], [0], [3].

● CATEGORY-knoppen [▲], [▼]

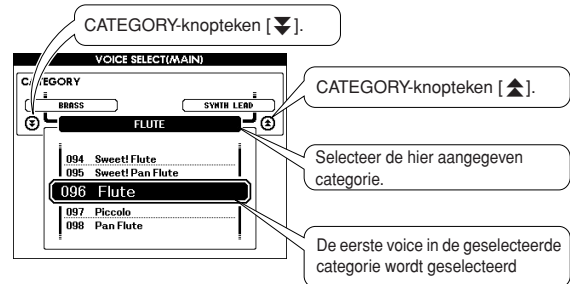
Als u een song, stijl of voice selecteert, kunt u deze knoppen gebruiken om naar het eerste item in de volgende of voorgaande categorie te springen.



Spring naar het eerste item in de volgende of voorgaande categorie.

De CATEGORY-knoppen zijn handig voor het selecteren van gecategoriseerde items, zoals in het voorbeeld hieronder.

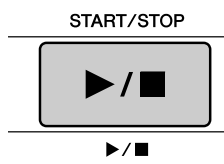
Voorbeeld: Display VOICE SELECT



In een display waarin een categorie verschijnt, is het selecteren makkelijk als u eerst de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] gebruikt om de categorie die het gewenste item bevat te selecteren, en vervolgens de draaischijf of de knoppen [+] en [-] om het item te selecteren. Dit kan vooral handig zijn als u moet kiezen uit een groot aantal voices.

In de meeste procedures die in deze gebruikershandleiding beschreven staan wordt de draaischijf aanbevolen voor selectie, gewoon omdat het de makkelijkste en de intuïtiefste selectiemethode is. Merk echter alstublieft op dat de meeste items of waarden die via de draaischijf kunnen worden geselecteerd, ook kunnen worden geselecteerd met de knoppen [+] en [-].

3 Start een functie.



Dit is de knop [START/STOP].

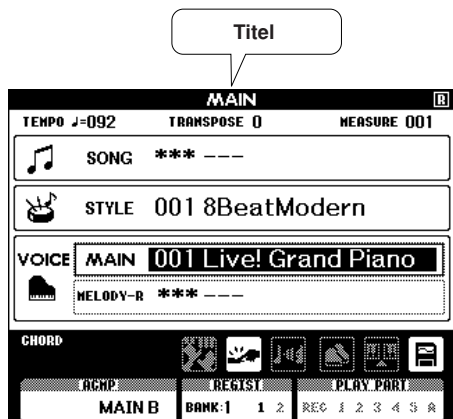
Druk op de knop [START/STOP], nadat u op de knop [SONG] of [STYLE] heeft gedrukt, om het afspelen van de geselecteerde song of stijl (ritme) te starten.

De displays

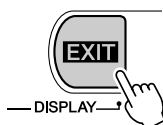
● Displaynamen

Alle handelingen worden uitgevoerd terwijl u de display bekijkt. Er zijn een aantal displays voorhanden voor verschillende modi en functies. De naam van de huidige display verschijnt boven in de display.

● Display MAIN



Om terug te keren naar de display MAIN

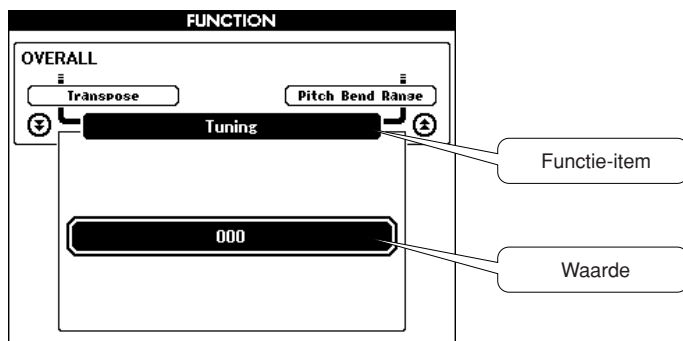


De meeste basishandelingen worden vanuit de display MAIN van het instrument uitgevoerd. U kunt van elke andere display terugkeren naar de display MAIN door op de knop [EXIT] in de buurt van de rechteronderhoek van de display te drukken.


● Display FUNCTION (blz. 70)

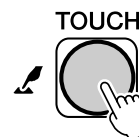
De display FUNCTION geeft toegang tot 44 utility-functies.

De display FUNCTION verschijnt als de knop [FUNCTION] wordt ingedrukt. Bij de display FUNCTION kunt u de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] (blz. 51) gebruiken om de 44 verschillende functiegroepen te selecteren. Druk net zo vaak op de CATEGORY-knop(pen) als nodig is tot de gewenste functie verschijnt. U kunt vervolgens de draaischijf, de knoppen [+] en [-], of de nummerknoppen [0] – [9] gebruiken om de waarde van de functie naar wens aan te passen.



Het symbool 'druk & houd ingedrukt'

Het symbool '  ', dat naast sommige knoppen staat, geeft aan dat de knop kan worden ingedrukt en langer dan een seconde ingedrukt moet worden gehouden om de gerelateerde functie op te roepen. Hierdoor heeft u een rechtstreekse toegang tot een verscheidenheid aan functies.



Items van de display MAIN

De display MAIN toont alle huidige basisinstellingen: song, stijl, voice.

Het bevat ook een groot aantal aanduidingen die de aan/uit-status van een verscheidenheid aan functies laten zien.

* Pas de regelaar [LCD CONTRAST] op het achterpaneel van het instrument aan voor optimale leesbaarheid van de display.

LCD
CONTRAST



The screenshot shows the MAIN display with the following settings and callouts:

- Tempo:** TEMPO ♩=090
- Transponering:** TRANPOSE 0
- Maatnummer:** [A=B]MEASURE 003
- Songnummer en songnaam:** SONG 026 Twinkle Star
- Stijlnummer en stijl naam:** STYLE *** ---
- Voicenummer en voicenaam:** VOICE MAIN 001 Live! Grand Piano
- MELODY-R:** MELODY-R 001 Live! Grand Piano
- Akkoorddisplay:** CHORD Am7
- ACMP:** ACMP MAIN A
- REGIST:** BANK:1 1 2
- PLAY PART:** 1 2 3 4 5 A

Callout boxes provide additional information:

- A-B-herhaling:** Verschijnt als het herhaaldelijk afspelen is geactiveerd.
- LOW BATTERY!!:** Verschijnt als het batterijniveau te laag wordt voor normale werking. Vervang alstublieft de batterijen zo snel mogelijk (na het opslaan van belangrijke data) (blz. 10).
- Songnummer en songnaam:** Druk op de knop [SONG] om dit item te markeren zodat u een andere song kunt selecteren.
- Stijlnummer en stijl naam:** Druk op de knop [STYLE] om dit item te markeren zodat u een andere stijl kunt selecteren.
- Voicenummer en voicenaam:** Druk op de knop [VOICE] om dit item te markeren zodat u een andere MAIN-voice kunt selecteren.
- Stijlstatus (automatische begeleiding) (blz. 29):** Druk herhaaldelijk op de knop [VOICE] om achtereenvolgens de voices MAIN → DUAL → SPLIT → MELODY R → MELODY L te selecteren, nadat u de knop [VOICE] langer dan een seconde heeft ingedrukt.

Stijlstatus (automatische begeleiding) (blz. 29)



ACMP Verschijnt als de knop [ACMP ON/OFF] wordt ingedrukt om de begeleiding aan te zetten, na het selecteren van een stijl. Als dit wordt weergegeven wordt het toetsenbord bereik links van het splitpunt gebruikt voor herkenning van begeleidingsakkoorden. Het stijlfspelen kan op een aantal manieren worden gestart (blz. 33).



Verschijnt als de functie synchro-stop is geactiveerd.

MAIN A De stijlpatternaam.

Registratiegeheugenstatus (blz. 68)



BANK:1 Toont het geselecteerde banknummer.

1 2 Toont de geheugennummers die data bevatten. Er verschijnt een kader om het geselecteerde nummer.

Songtrackstatus (blz. 45)



1 2 3 4 5 A Gemarkeerd tijdens usersongopname.

1 2 3 4 5 A De voor opname geselecteerde track(s) is/zijn gemarkeerd tijdens usersongopname. Alleen tracks die data bevatten worden getoond. Er verschijnt een kader om een geselecteerde track die data bevat. Er verschijnt geen kader om een gedempte track.

Functie aan/uit-pictogrammen



Speelassistentietechnologie Verschijnt als de speelassistentietechnologie aan staat.



Aanslaggevoeligheid Verschijnt als aanslaggevoeligheid aan staat. Als dit pictogram wordt weergegeven kunt u de dynamiek van het geluid regelen met hoe hard u de toetsen bespeelt.



Harmony Verschijnt als Harmony aan staat. Als dit pictogram wordt weergegeven zullen er Harmony-noten aan de MAIN-voice worden toegevoegd.



Dual Verschijnt als de DUAL-voice aan staat. Als dit pictogram wordt weergegeven wordt er een tweede voice gelaagd op en samen met de MAIN-voice gespeeld.



Split Verschijnt als de SPLIT-voice aan staat. Als dit pictogram wordt weergegeven kunnen er verschillende voices links en rechts van het splitpunt van het toetsenbord worden gespeeld.



Filebeheer Verschijnt als het mogelijk is om toegang te krijgen tot een Smart-Media-geheugenkaart.

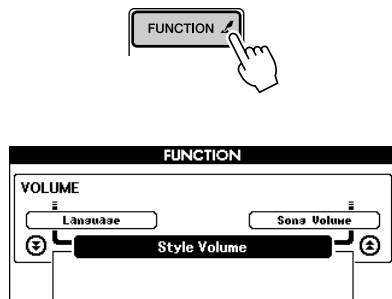
Reverb toevoegen

Met Reverb kunt u in een rijke concertzaaltype ambiance spelen.

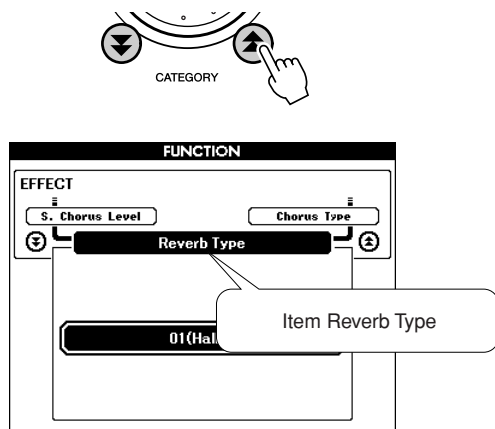
Als u een stijl of song selecteert, wordt automatisch het optimale type Reverb voor de gebruikte voice geselecteerd.

Als u een ander type Reverb wilt selecteren, gebruik dan de onderstaande procedure. Raadpleeg het Effecttypeoverzicht op blz. 104 voor informatie over de beschikbare typen Reverb.

- 1 Druk op de knop [FUNCTION] om de display FUNCTION op te roepen.**

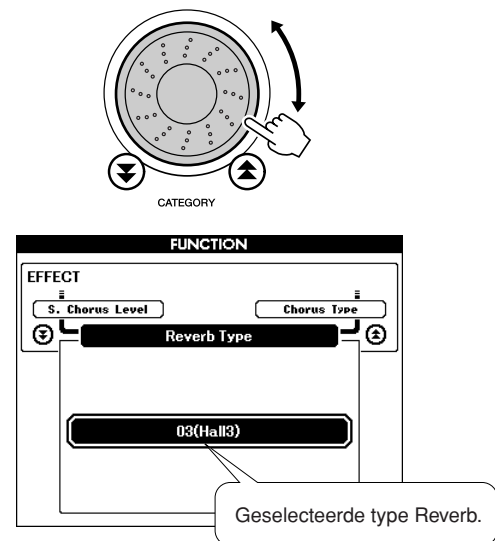


- 2 Gebruik de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item Reverb Type te selecteren.**



- 3 Gebruik de draaischijf om een type Reverb te selecteren.**

U kunt controleren hoe het geselecteerde type Reverb klinkt door op het toetsenbord te spelen.



● Aanpassen van het zendniveau van de Reverb

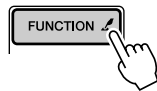
U kunt afzonderlijk de hoeveelheid Reverb die wordt toegepast op de MAIN-, DUAL- en SPLIT-voices aanpassen. Als u een aantal keer op de CATEGORY-knop [▲] of [▼] drukt in stap 2 van de bovenstaande procedure, zullen de hieronder opgesomde items verschijnen. U kunt vervolgens de draaischijf gebruiken om het zendniveau van de Reverb voor de geselecteerde voice aan te passen (zie blz. 70 voor details).

- **M. Reverb Level** Zendniveau van de Reverb van de MAIN-voice.
- **D. Reverb Level** Zendniveau van de Reverb van de DUAL-voice.
- **S. Reverb Level** Zendniveau van de Reverb van de SPLIT-voice.

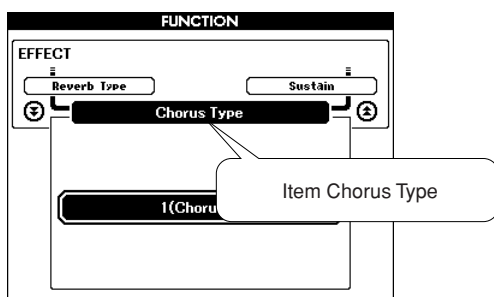
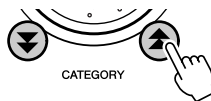
Chorus toevoegen

Het Chorus-effect creëert een volle klank waarbij het lijkt alsof meerdere van dezelfde voices unisono worden gespeeld. Als u een stijl of song selecteert, wordt automatisch het optimale type Chorus voor de gebruikte voice geselecteerd. Als u een ander type Chorus wilt selecteren, gebruik dan de onderstaande procedure.

- 1** Druk op de knop [FUNCTION] om de display FUNCTION op te roepen.

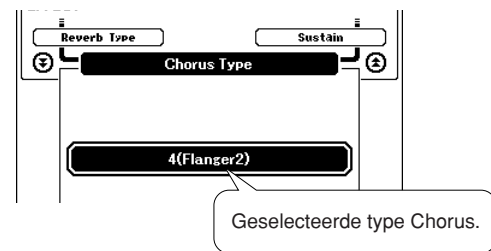
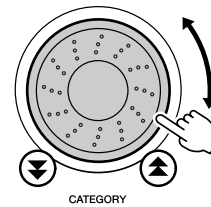


- 2** Gebruik de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item Chorus Type te selecteren.



- 3** Gebruik de draaischijf om een type Chorus te selecteren.

U kunt controleren hoe het geselecteerde type Chorus zal klinken door op het toetsenbord te spelen.



● **Aanpassen van het zendniveau van de Chorus**

U kunt afzonderlijk de hoeveelheid Chorus die wordt toegepast op de MAIN-, DUAL- en SPLIT-voices aanpassen. Als u een aantal keer op de CATEGORY-knop [▲] of [▼] drukt in stap 2 van de bovenstaande procedure, zullen de hieronder opgesomde items verschijnen. U kunt vervolgens de draaischijf gebruiken om het zendniveau van de Chorus voor de geselecteerde voice aan te passen (zie blz. 70 voor details).

- **M. Chorus Level** Zendniveau van de Chorus van de MAIN-voice.
- **D. Chorus Level** Zendniveau van de Chorus van de DUAL-voice.
- **S. Chorus Level** Zendniveau van de Chorus van de SPLIT-voice.

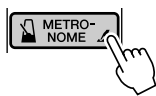
De metronoom

De metronoom kan worden ingesteld voor maatsoorten tot 15 tellen. Er zal een bel klinken op de eerste tel van elke maat, en een metronoomklik op alle andere. U kunt de maatsoort ook instellen op '00', waarbij er geen bel zal klinken en er alleen een klikgeluid op elke tel te horen zal zijn.

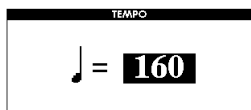
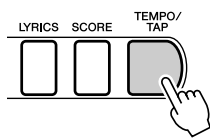
De metronoom zal automatisch worden ingesteld om overeen te komen met de maatsoort en het tempo van de geselecteerde song of stijl, maar u kunt ook het tempo en de maatsoort zelf veranderen.

1 Druk op de knop [METRONOME] om de metronoom te starten.

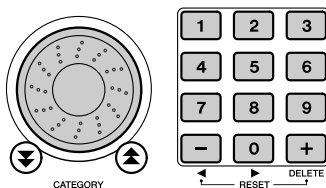
U kunt de metronoom stoppen door nogmaals op de knop [METRONOME] te drukken.



2 Druk op de knop [TEMPO/TAP] om de display TEMPO op te roepen.



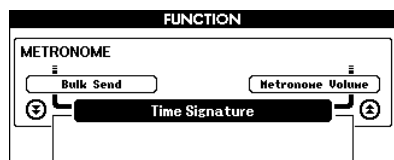
3 Gebruik de draaischijf of de nummerknoppen [0] – [9] om een tempo tussen 032 en 280 kwartnoten per minuut in te stellen.



4 Druk langer dan een seconde op de knop [METRONOME] zodat het item Time Signature (maatsoort) in de display FUNCTION verschijnt.



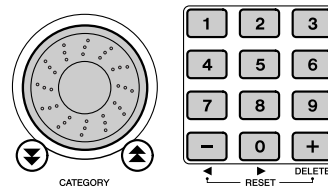
Houd langer dan een seconde ingedrukt



OPMERKING

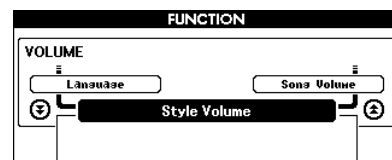
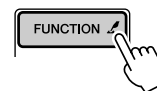
- U kunt ook bij het item Time Signature (maatsoort) komen door op de knop [FUNCTION] te drukken en de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] te gebruiken om het item te vinden (blz. 70).

5 Gebruik de draaischijf of de nummerknoppen [0] – [9] om een maatsoort tussen 00 en 15 tellen per maat te selecteren.

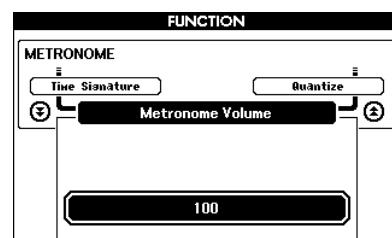
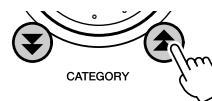


■ Aanpassen van het metronoomvolume

6 Druk op de knop [FUNCTION] om de display FUNCTION op te roepen.



7 Gebruik de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item Metronome Volume te selecteren.



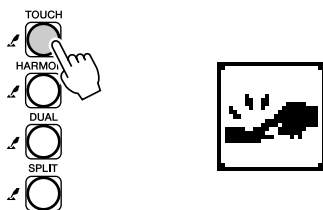
8 Gebruik de draaischijf of de nummerknoppen [0] – [9] om het metronoomvolume naar wens in te stellen.

Aanslaggevoelighedsresponse

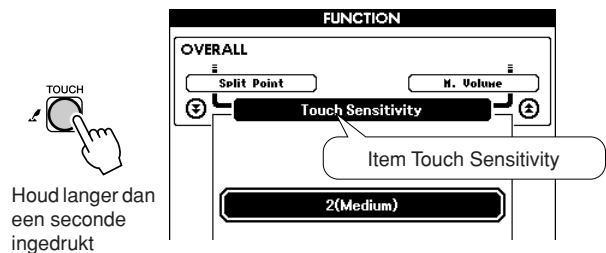
Als de aanslaggevoeligheid aan staat kunt u de gevoeligheid van het toetsenbord in reactie op de dynamiek van het toetsenbord in drie stappen aanpassen.

1 Druk op de knop [TOUCH] om de aanslaggevoeligheid aan te zetten.

Het pictogram TOUCH zal in de display verschijnen als de aanslaggevoeligheid aan staat (blz. 27, 53).



2 Druk langer dan een seconde op de knop [TOUCH] zodat het item Touch Sensitivity (aanslaggevoeligheid) in de display FUNCTION verschijnt.



3 Gebruik de draaischijf om de aanslaggevoelighedsinstelling 1, 2 of 3 te selecteren. Hogere waarden geven grotere (makkelijkere) volumevariaties in reactie op de dynamiek van het toetsenbord – dat wil zeggen een grotere gevoeligheid.

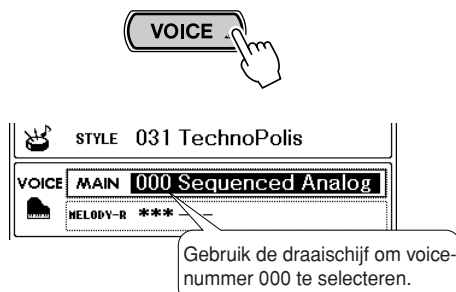
OPMERKING

- De standaardinstelling voor de aanslaggevoeligheid is '2'.
- U kunt ook bij het item Touch Sensitivity (aanslaggevoeligheid) komen door op de knop [FUNCTION] te drukken en de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] te gebruiken om het item te vinden (blz. 70).

One Touch Setting

Soms kan het selecteren van de ideale voice, om te gebruiken bij het afspelen van een song of stijl, verwarrend zijn. De functie One Touch Setting selecteert automatisch een goed passende voice voor u, wanneer u een stijl of song selecteert. Selecteer gewoonweg voicenummer '000' om deze functie te activeren.

1 Selecteer voicenummer '000' (stappen 1 – 2 op blz. 23).



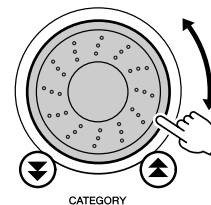
2 Selecteer een willekeurige song en speel deze af (stappen 1 – 3 op blz. 35).

3 Bespeel het toetsenbord en onthoud het geluid van de voice.



Als u het afspelen ergens tijdens deze procedure heeft stopgezet, druk dan op de knop [START/STOP] om het afspelen weer te starten.

4 Gebruik de draaischijf om van song te veranderen en bespeel vervolgens het toetsenbord en luister naar de voice.



U moet nu een andere toetsenbordvoice horen dan u in stap 3 bespeelde. Houd de voicenaam van '000' in de gaten, terwijl u van song verandert, en u zult zien dat er verschillende voices voor elke song worden geselecteerd.

De voiceparameters aanpassen

Het zendniveau van de Reverb, de pan en een verscheidenheid aan andere parameters kunnen afzonderlijk worden aangepast voor de MAIN-, DUAL- en SPLIT-voices. Druk op de knop [FUNCTION] om de display FUNCTION op te roepen, en gebruik vervolgens de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om één van de volgende parameters te vinden. Als u eenmaal een geschikte parameter heeft geselecteerd kunt u de draaischijf gebruiken om zijn waarde aan te passen.

● MAIN-voiceparameters (blz. 71)

- **M. Volume** Volume van de MAIN-voice
- **M. Octave** Octavering van de MAIN-voice.
- **M. Pan** Pan van de MAIN-voice.
- **M. Reverb Level** Reverb-zendniveau van de MAIN-voice.
- **M. Chorus Level** Chorus-zendniveau van de MAIN-voice.

● DUAL-voiceparameters (blz. 71)

- **D. Volume** Volume van de DUAL-voice.
- **D. Octave** Octavering van de DUAL-voice.
- **D. Pan** Pan van de DUAL-voice.
- **D. Reverb Level** Reverb-zendniveau van de DUAL-voice.
- **D. Chorus Level** Chorus-zendniveau van de DUAL-voice.

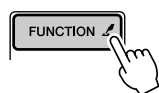
● SPLIT-voiceparameters (blz. 71)

- **S. Volume** Volume van de SPLIT-voice.
- **S. Octave** Octavering van de SPLIT-voice.
- **S. Pan** Pan van de SPLIT-voice.
- **S. Reverb Level** Reverb-zendniveau van de SPLIT-voice.
- **S. Chorus Level** Chorus-zendniveau van de SPLIT-voice.

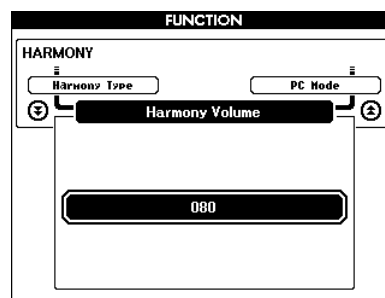
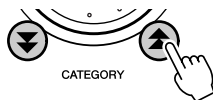
Het volume van de Harmony aanpassen

Het volumeniveau van de Harmony kan voor de typen Harmony 01 (Duet) tot en met 05 (octave) worden aangepast.

1 Druk op de knop [FUNCTION] om de display FUNCTION op te roepen.



2 Gebruik de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item Harmony Volume te selecteren.



3 Gebruik de draaischijf of de nummerknoppen [0] – [9] om het volume van de Harmony naar wens in te stellen tussen 0 en 127.

Paneelsustain

Deze functie voegt sustain toe aan de toetsenbordvoices. Gebruik deze als u voortdurend sustain aan de voices toe wilt voegen, ongeacht de bediening van de voetschakelaar.

Druk op de knop [FUNCTION] om de display FUNCTION op te roepen, en gebruik vervolgens de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item Sustain te vinden. U kunt vervolgens de knoppen [+] en [-] gebruiken om de paneel-sustain aan of uit te zetten.

OPMERKING

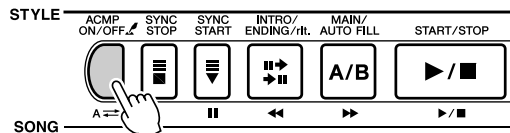
- Bij sommige voices geeft de sustain geen merkbaar effect als de functie paneelsustain is aangezet.

De basisbediening van de stijlfunctie (automatische begeleiding) staat beschreven op blz. 29 van de Beknopte handleiding. Hier zijn enkele andere manieren waarop u de stijlen kunt bespelen, de procedure voor het aanpassen van het stijlvolume, hoe u akkoorden kunt spelen bij het gebruik van de stijlen, en meer.

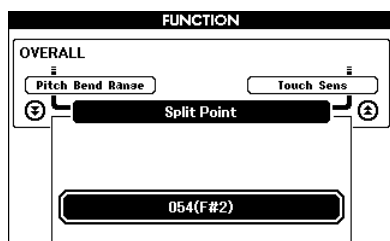
Het splitpunt instellen

Het standaardsplitpunt is toetsnummer 54 (de toets F#2), maar u kunt dit wijzigen naar een andere toets via de hieronder beschreven procedure.

- 1 Druk op de knop [STYLE] of de knop [EASY SONG ARRANGER].
- 2 Druk langer dan een seconde op [ACMP ON/OFF] zodat het item Split Point (splitpunt) in de display FUNCTION verschijnt.



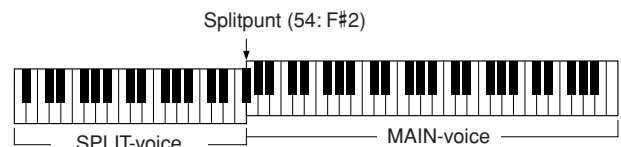
Houd langer dan een seconde ingedrukt



OPMERKING

- Er kan alleen toegang worden verkregen tot het item Split Point in de display FUNCTION door de knop [ACMP ON/OFF] ingedrukt te houden als of de knop [STYLE] of [EASY SONG ARRANGER] geactiveerd en verlicht is.

- 3 Gebruik de draaischijf of de nummerknoppen [0] – [9] om het splitpunt in te stellen op een willekeurige toets van 000 (C-2) tot 127 (G8).



OPMERKING

- Als u het splitpunt verandert, verandert ook het splitpunt van de automatische begeleiding.
- Het splitpunt kan niet worden gewijzigd tijdens een songles.
- De SPLIT-voice klinkt als de splitpuntoets wordt bespeeld.

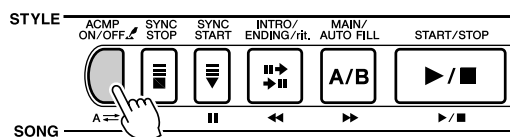
OPMERKING

- U kunt ook het item Split Point oproepen door op de knop [FUNCTION] te drukken en de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] te gebruiken om het item te vinden (blz.70).

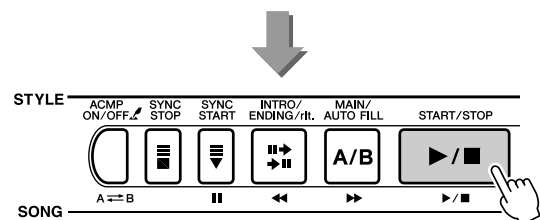
Alleen het stijlrhythme afspelen

Het stijlafspelen wordt beurtelings aan- en uitgezet, elke keer als de knop [ACMP ON/OFF] wordt ingedrukt. Als u de knop [ACMP ON/OFF] gebruikt om het stijlafspelen uit te zetten, zullen alleen de ritmeparts (percussie) spelen als de stijl wordt gestart.

Druk op de knop [STYLE] om de stijlfunctie te activeren.



De aanduiding ACMP wordt niet weergegeven



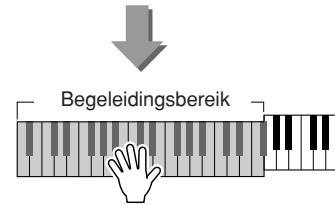
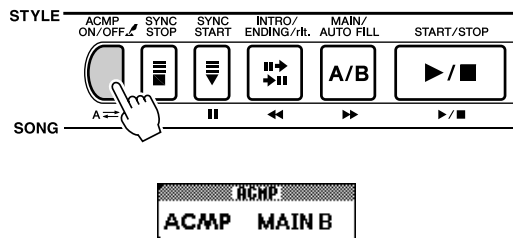
OPMERKING

- Aangezien stijlnummers 112 en 124 – 135 (Pianist) geen ritmeparts bevatten, zal er geen ritme afspelen als u deze stijlen start.

Een stijl met akkoorden maar zonder ritme afspelen (stop begeleiding)

Als de automatische begeleiding aan staat (het pictogram ACMP wordt weergegeven) en Synchro Start is uit (de knop [START/STOP] knippert niet), kunt u akkoorden in het linkerhandbegeleidingsbereik van het toetsenbord spelen, zonder dat de stijl speelt en u toch de begeleidingsakkoorden hoort. Dit is 'Stop begeleiding' en alle door het instrument herkende akkoordvingerzettingen kunnen worden gebruikt (blz. 61). De akkoordgrondtoon en het akkoordtype zullen in de display worden getoond. U kunt ook de Harmony-effecten met 'Stop begeleiding' gebruiken.

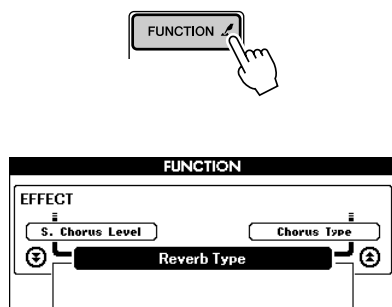
Druk op de knop [STYLE] om de stijlfunctie te activeren.



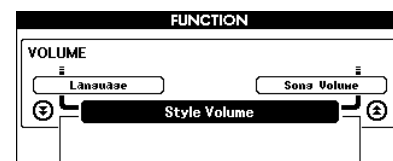
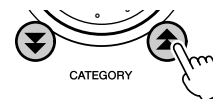
Het stijlvolume aanpassen

Druk op de knop [STYLE] om de stijlfunctie te activeren.

1 Druk op de knop [FUNCTION] om de display FUNCTION op te roepen.



2 Gebruik de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item Style Volume te selecteren.



3 Gebruik de draaischijf of de nummerknoppen [0] – [9] om het stijlvolume naar wens tussen 000 en 127 in te stellen.

Over stijlnummer 136

Het stijlnummer 136, dat wordt aangegeven in het stijloverzicht op het paneel, is voor gebruik met externe stijlfiles. 'Externe stijlfiles' zijn stijlfiles die u via internet kunt downloaden of via andere bronnen kunt verkrijgen. Dit instrument kan stijlfiles gebruiken die de filenaamextensie '.sty' hebben. Gebruik uw computer om de stijlfile over te dragen (blz. 82) naar SmartMedia-geheugen. Vervolgens kan de stijlfile worden geladen in stijlnummer 136 van het instrument vanaf de SmartMedia-geheugenkaart (blz. 77).

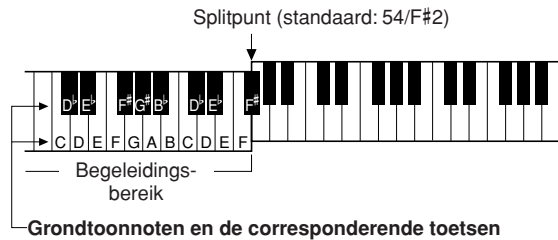
Automatische begeleidingsakkoorden spelen

Er zijn twee manieren om automatische begeleidingsakkoorden te spelen:

- **Makkelijke akkoorden**
- **Standaardakkoorden**

Het instrument zal automatisch de verschillende typen akkoord herkennen. Deze functie wordt 'Multi Fingering' genoemd.

Het toetsenbordgebied links van het splitpunt (standaard: 54/F#2) wordt het 'begeleidingsbereik'. Speel de begeleidingsakkoorden in dit gebied van het toetsenbord.



■ Makkelijke akkoorden

Deze methode laat u makkelijk akkoorden spelen in het begeleidingsbereik van het toetsenbord met slechts één, twee of drie vingers.

C	<ul style="list-style-type: none"> • Om een majeurakkoord te spelen Speel de grondtoon van het akkoord. • Om een mineurakkoord te spelen Speel de grondtoon van het akkoord met de dichtstbijzijnde zwarte noot links ervan. • Om een septiemakkoord te spelen Speel de grondtoon van het akkoord met de dichtstbijzijnde witte noot links ervan. • Om een mineurseptiemakkoord te spelen Druk de grondtoon van het betreffende akkoord in met de dichtstbijzijnde witte en zwarte noot links ervan (drie in totaal).
C_m	
C₇	
C_{m7}	

■ Standaardakkoorden

Met deze methode kunt u de begeleiding regelen door akkoorden met de normale vingerzetting in het begeleidingsbereik van het toetsenbord te spelen.

● **Hoe standaardakkoorden te spelen [Voorbeeld voor 'C'-akkoorden]**

C	C⁽⁹⁾	C₆	C₆⁽⁹⁾
C_{M7}	C_{M7}⁽⁹⁾	C_{M7}^(#11)	C⁽⁻⁵⁾
C_{M7}⁽⁻⁵⁾	C_{sus4}	C_{aug}	C_{M7aug}
C_m	C_m⁽⁹⁾	C_{m6}	C_{m7}
C_{m7}⁽⁹⁾	C_{m7}⁽¹¹⁾	C_{mM7}	C_{mM7}⁽⁹⁾
C_{m7}⁽⁻⁵⁾	C_{mM7}⁽⁻⁵⁾	C_{dim}	C_{dim7}
C₇	C₇⁽⁻⁹⁾	C₇⁽⁻¹³⁾	C₇⁽⁹⁾
C₇^(#11)	C₇⁽¹³⁾	C₇^(#9)	C₇⁽⁻⁵⁾
C_{7aug}	C_{7sus4}	C_{sus2}	

* Nooten tussen haakjes () zijn optioneel; de akkoorden worden ook zonder deze noten herkend.

■ Herkende standaardakkoorden

Alle akkoorden in het overzicht zijn akkoorden op basis van de grondtoon C.

Akkoordnaam/[Afkorting]	Normale ligging	Akkoord (C)	Display
Majeur [M]	1 - 3 - 5	C	C
Toegevoegde none [(9)]	1 - 2 - 3 - 5	C ⁽⁹⁾	C9
Sext [6]	1 - (3) - 5 - 6	C6	C6
Sext met toegevoegde none [6(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 6	C ₆ ⁽⁹⁾	C6 ⁹ *
Majeurseptiem [M7]	1 - 3 - (5) - 7 of 1 - (3) - 5 - 7	CM7	CM7
Majeurseptiem met toegevoegde none [M7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 7	CM ₇ ⁽⁹⁾	CM7 ⁹ *
Majeurseptiem met overmatige undecime [M7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - 7 of 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - 7	C _{M7} ^(#11)	CM7 ^{#11} *
Verminderde kwint [(b5)]	1 - 3 - b5	C ^(b5)	C ^{b5} *
Majeurseptiem met verminderde kwint [M7b5]	1 - 3 - b5 - 7	C _{M7} ^(b5)	CM7 ^{b5} *
Vooruitgenomen kwart [sus4]	1 - 4 - 5	C _{sus4}	C _{sus4}
Vermeerderd [aug]	1 - 3 - #5	C _{aug}	C _{aug}
Vermeerderde majeureseptiem [M7aug]	1 - (3) - #5 - 7	CM _{7aug}	CM7 _{aug} *
Mineur [m]	1 - b3 - 5	C _m	C _m
Mineur met toegevoegde none [m(9)]	1 - 2 - b3 - 5	C _m ⁽⁹⁾	C _m 9
Mineursext [m6]	1 - b3 - 5 - 6	C _{m6}	C _{m6}
Mineurseptiem [m7]	1 - b3 - (5) - b7	C _{m7}	C _{m7}
Mineurseptiem met toegevoegde none [m7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - b7	C _{m7} ⁽⁹⁾	C _{m7} ⁹
Mineurseptiem met toegevoegde undecime [m7(11)]	1 - (2) - b3 - 4 - 5 - (b7)	C _{m7} ⁽¹¹⁾	C _{m7} ¹¹ *
Mineurmajeurseptiem [mM7]	1 - b3 - (5) - 7	C _{mM7}	C _{mM7}
Mineurmajeurseptiem met toegevoegde none [mM7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - 7	C _{mM7} ⁽⁹⁾	C _{mM7} ⁹ *
Mineurseptiem met verminderde kwint [m7b5]	1 - b3 - b5 - b7	C _{m7} ^(b5)	C _{m7} ^{b5}
Mineurmajeurseptiem met verminderde kwint [mM7b5]	1 - b3 - b5 - 7	C _{mM7} ^(b5)	C _{mM7} ^{b5} *
Verminderd [dim]	1 - b3 - b5	C _{dim}	C _{dim}
Verminderde septiem [dim7]	1 - b3 - b5 - 6	C _{dim7}	C _{dim7}
Septiem [7]	1 - 3 - (5) - b7 of 1 - (3) - 5 - b7	C7	C7
Septiem met verminderde none [7(b9)]	1 - b2 - 3 - (5) - b7	C ₇ ^(b9)	C7 ^{b9}
Septiem met toegevoegde verminderde treddecime [7(b13)]	1 - 3 - 5 - b6 - b7	C ₇ ^(b13)	C7 ^{b13}
Septiem met toegevoegde none [7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - b7	C ₇ ⁽⁹⁾	C7 ⁹
Septiem met overmatige undecime [7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - b7 of 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - b7	C ₇ ^(#11)	C7 ^{#11}
Septiem met toegevoegde treddecime [7(13)]	1 - 3 - (5) - 6 - b7	C ₇ ⁽¹³⁾	C7 ¹³
Septiem met toegevoegde vermeerderde none [7(#9)]	1 - #2 - 3 - (5) - b7	C ₇ ^(#9)	C7 ^{#9}
Septiem verminderde kwint [7b5]	1 - 3 - b5 - b7	C _{7b5}	C7 ^{b5} *
Vermeerderde septiem [7aug]	1 - 3 - #5 - b7	C _{7aug}	C7 _{aug}
Septiem met vooruitgenomen kwart [7sus4]	1 - 4 - (5) - b7	C _{7sus4}	C7 _{sus4}
Opgeschorte seconde [sus2]	1 - 2 - 5	C _{sus2}	C _{sus2} *

* Deze akkoorden worden niet aangegeven in de functie Dictionary.

OPMERKING

- Noten tussen haakjes kunnen worden weggelaten.
- Het spelen van twee dezelfde grondtonen in aangrenzende octaven geeft een op de grondtoon gebaseerde begeleiding.
- Een reine kwint (1 + 5) produceert een begeleiding gebaseerd op de grondtoon en de kwint en kan dus zowel met mineur als majeure gebruikt worden.
- De akkoordliggingen zijn allemaal in de grondligging, maar inversies kunnen gebruikt worden, met uitzondering van: m7, m7^{b5}, 6, m6, sus4, aug, dim7, 7^{b5}, 6(9), sus2.

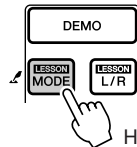
OPMERKING

- Inversies van de akkoorden 7sus4 en m7(11) worden niet herkend als de noten tussen haakjes worden weggelaten.
- De automatische begeleiding zal soms niet veranderen als er gerelateerde akkoorden achter elkaar gespeeld worden (bijvoorbeeld sommige mineur-akkoorden gevolgd door de mineurseptiem).
- Een tweevingerzetting zal een akkoord gebaseerd op het voorgaande akkoord produceren.

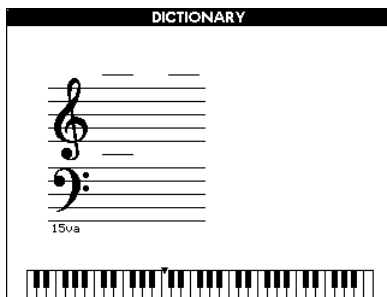
Akkoorden opzoeken met de Dictionary voor akkoorden

De functie Dictionary is in feite een ingebouwd 'akkoordenboek', dat u de afzonderlijke noten van akkoorden laat zien. Dit is ideaal als u de naam van een bepaald akkoord weet en snel wilt leren hoe u deze kunt spelen.

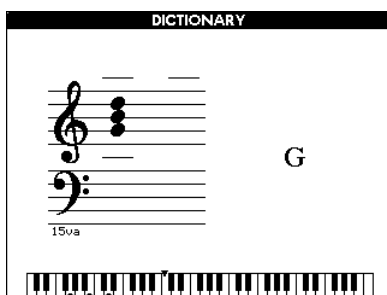
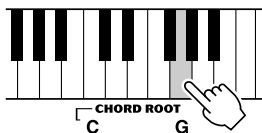
- 1 Druk langer dan een seconde op de knop [LESSON MODE]. De display DICTIONARY zal verschijnen.



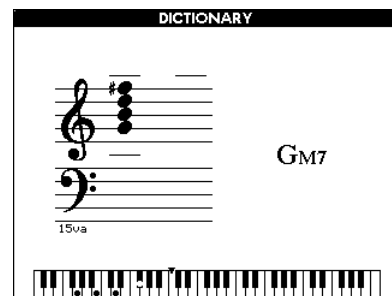
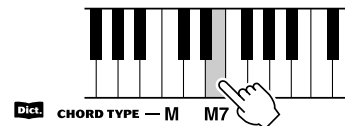
Houd langer dan een seconde ingedrukt



- 2 Als voorbeeld zullen we leren hoe we een akkoord GM7 (G-majeurseptiem) moeten spelen. Druk op de toets 'G' in het gedeelte van het toetsenbord met het opschrift 'CHORD ROOT'. (De noot geeft geen geluid.) De grondtoonnoot die u instelt wordt in de display aangegeven.



- 3 Druk op de toets 'M7' (majeurseptiem) in het gedeelte van het toetsenbord met het opschrift 'CHORD TYPE'. (De noot geeft geen geluid.) De noten die u voor het aangegeven akkoord zou moeten spelen (grondtoonnoot en akkoordsoort), worden in de display getoond, zowel in de notatie als in het toetsenborddiagram.



Druk op de knoppen [+]/[-] om mogelijke inversies van het akkoord op te roepen.

OPMERKING!

- Over majeureakkoorden: Eenvoudige majeureakkoorden worden gewoonlijk alleen aangegeven met de grondtoonnoot. 'C' verwijst bijvoorbeeld naar C-majeur. Als u hier echter majeureakkoorden aan wilt geven, let er dan op dat u de 'M' (majeur) selecteert, na het selecteren van de grondtoonnoot.

OPMERKING!

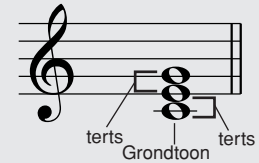
- Besef dat de hier verklaarde akkoordtypen de linkerhandnoten zijn die worden toegepast op verscheidene stijlen en dat ze verschillen van die van de eigenschap speelassistentietechnologie.

- 4 Probeer een akkoord in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord te spelen, terwijl u de aanduidingen in de display in de gaten houdt. Als u het akkoord juist heeft gespeeld, klinkt er een belgeluid om uw succes aan te geven en de akkoordnaam in de display wordt gemarkeerd.

■ Grondbeginselen van akkoorden

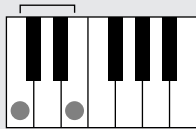
Twee of meer gespeelde noten vormen samen een 'akkoord'.

Het meest elementaire akkoordsoort is de 'drieklank', bestaande uit drie noten: de grondtoon, terts en kwint van de corresponderende toonladder. Een drieklank C-majeur, bijvoorbeeld, is opgebouwd uit de noten C (de grondtoon), E (de tertsnoot van de toonladder C-majeur) en G (de kwintnoot van de toonladder C-majeur).

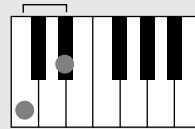


In de drieklank C-majeur hierboven, is de laagste noot de 'grondtoon' van het akkoord (dit is de 'grondligging' van het akkoord ... andere noten als laagste noot voor het akkoord gebruiken geeft 'inversies'). De grondtoon is de basisklank van het akkoord, die de andere akkoordnoten ondersteunt en er de basis voor vormt. De afstand (interval) tussen aangrenzende noten van een drieklank in de grondtoonligging is of een majeuretert of mineurtert.

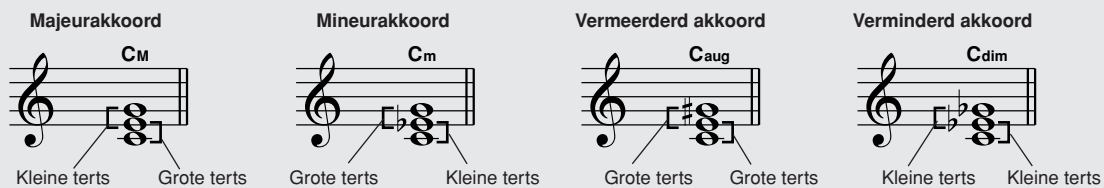
Majeurtert – vier halve stappen (halve noten)



Mineurtert – drie halve stappen (halve noten)



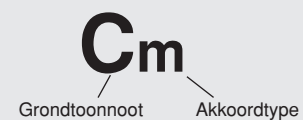
De kleinste interval in de grondligging van onze drieklank (tussen de grondtoon en de terts) bepaalt of de drieklank een majeure- of mineurakkoord is, en we kunnen de hoogste noot een halve noot omhoog of omlaag schuiven om nog twee akkoorden te vormen, zoals hieronder aangegeven.



De basiskarakteristieken van de akkoordklank blijven gehandhaafd, zelfs als we de volgorde van de noten veranderen om verschillende inversies te creëren. Achtereenvolgende akkoorden in een akkoordprogressie kunnen bijvoorbeeld vloeiend verbonden worden door de geschikte inversies (of akkoordliggingen) te kiezen.

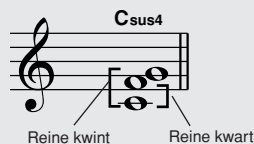
● Akkoordnamen lezen

Akkoordnamen vertellen u zo'n beetje alles wat u moet weten over een akkoord (met uitzondering van de inversie/ligging). De akkoordnaam vertelt u wat de grondtoon van het akkoord is, of het een majeure-, mineur- of verminderd akkoord is, of er een majeureseptiem of verminderde septiem moet worden gebruikt, van welke alteraties of spanningen er gebruik gemaakt wordt ... alles in een oogopslag.

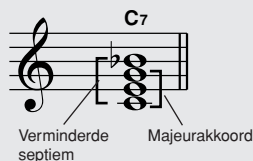


● Enkele akkoordtypen (Dit zijn slechts enkele van de 'fingerd'-akkoordtypen die herkend worden door de DGX-505/305.)

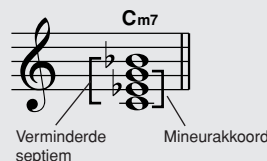
Vooruitgenomen kwart



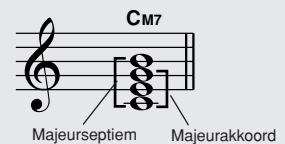
Septiem



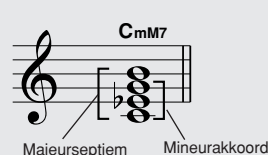
Mineurseptiem



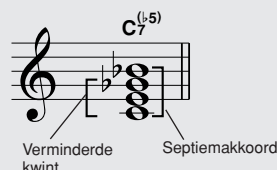
Majeurseptiem



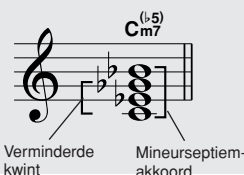
Mineur-/majeurseptiem



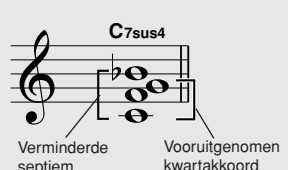
Septiem, verminderde kwint



Mineurseptiem, verminderde kwint

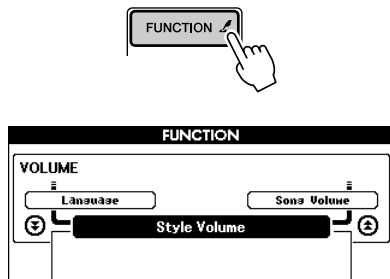


Septiem, vooruitgenomen kwart

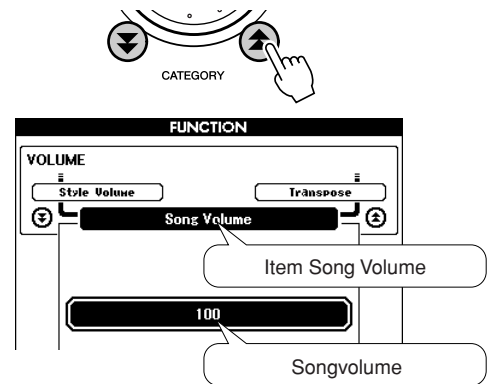


Songvolume

1 Druk op de knop [FUNCTION] om de display FUNCTION op te roepen.



2 Gebruik de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item Song Volume te selecteren.



3 Gebruik de draaischijf of de nummerknoppen [0] – [9] om het songvolume naar wens tussen 000 en 127 in te stellen.

OPMERKING!

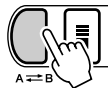
• Het songvolume kan worden aangepast terwijl er een song is geselecteerd.

A-B-herhaling

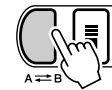
U kunt een sectie van een song aangeven – 'A' is het startpunt en 'B' het eindpunt – voor herhaaldelijk afspelen.



1 Speel de song af (blz. 35) en druk op de knop [A ⇌ B] aan het begin van de sectie die u wilt herhalen (het 'A'-punt).



2 Druk nogmaals op de knop [A ⇌ B] aan het eind van de sectie die u wilt herhalen (het 'B'-punt).



3 De aangegeven A-B-sectie van de song zal nu herhaaldelijk afspelen.

U kunt het herhaaldelijk afspelen op elk moment stoppen door op de knop [A ⇌ B] te drukken.

OPMERKING!

- De start- en eindpunten van de herhaling kunnen worden aangegeven in eenheden van één maat.
- Het huidige maatnummer wordt in de rechterbovenhoek van de display aangegeven tijdens het afspelen.
- Als u het startpunt 'A' helemaal aan het begin van de song wilt instellen, druk dan op de knop [A ⇌ B] voordat u de song afspeelt.

Afzonderlijke songparts dempen

Elke 'track' van een song speelt een ander part van de song – melodie, percussie, begeleiding, enz. U kunt afzonderlijke tracks dempen en de gedempte part zelf op het toetsenbord spelen, of gewoon de tracks dempen die u niet wilt horen. Gebruik de SONG MEMORY-knoppen [1] – [5] en [A] om de corresponderende tracks te dempen of weer in te schakelen. Het kader om het tracknummer in de display verdwijnt als de betreffende track gedempt wordt.

Zie blz. 45 voor informatie over de songtrackconfiguratie.



Geen tracknummer ... geen data.



Tracknummer zonder kader

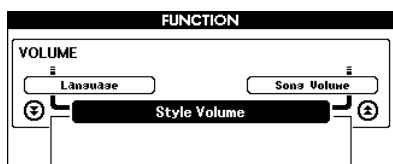
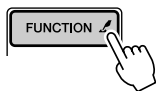
... track bevat data maar is gedempt.

Tracknummer met kader ... track bevat data en is niet gedempt.

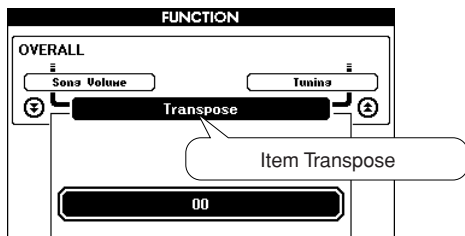
Verander de toonsoort van een song

◆ **Grote toonhoogteveranderingen (transponeren)**
De totale toonhoogte van het instrument kan omhoog of omlaag worden geschoven in stappen van halve noten, met een maximum van 1 octaaf.

1 Druk op de knop [FUNCTION] om de display FUNCTION op te roepen.



2 Gebruik de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item Transpose (transponeren) te selecteren.



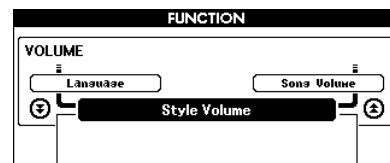
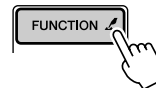
3 Gebruik de draaischijf of de nummerknoppen [0] – [9] om de transposeerwaarde naar wens tussen -12 en +12 in te stellen.

OPMERKING

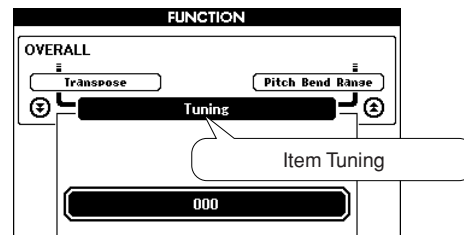
• De toonhoogte van drumkitvoices kan niet worden gewijzigd.

◆ **Kleine toonhoogteveranderingen (stemming)**
De totale stemming van het instrument kan omhoog of omlaag geschoven worden in stappen van 1 cent (100 cents = 1 halve noot) met een maximum van 100 cents.

1 Druk op de knop [FUNCTION] om de display FUNCTION op te roepen.



2 Gebruik de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item Tuning (stemming) te selecteren.



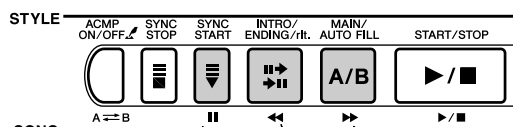
3 Gebruik de draaischijf of de nummerknoppen [0] – [9] om de stemming naar wens in te stellen.

OPMERKING

• De toonhoogte van drumkitvoices kan niet worden gewijzigd.

Song snel vooruit, snel achteruit en pauzeren

Deze werken net als de bedieningsknoppen van een cassette-deck of cd-speler, waardoor u de song snel vooruit kunt spelen [▶▶], terugspoelen [◀◀] en pauzeren [||].



Druk op de pauzeknop om het afspelen te pauzeren.

Druk op de terugspoelknop om snel terug te keren naar een eerder punt in de song.

Druk op de vooruitspoelknop om snel verder te gaan naar een later punt in de song.

OPMERKING

• Als er een A-B-herhalingsbereik is aangegeven, zullen de functies snel achteruit en snel vooruit alleen binnen dat bereik werken.

Wijzig de melodievoice

U kunt de melodievoice van een song veranderen in elke andere voice die u wilt.

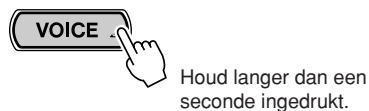
Deze instelling kan worden gemaakt onafhankelijk voor de voices van de rechterhandmelodie (MELODY R) en de linkerhandmelodie (MELODY L).

OPMERKING

- U kunt de melodievoice van een usersong niet veranderen.

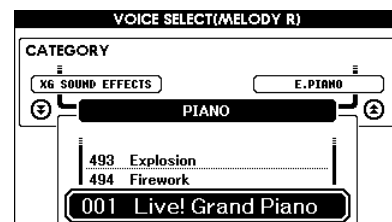
Druk op de knop [SONG] om de songmodus te activeren.

- 1 Druk langer dan een seconde op de knop [VOICE] om het voiceoverzicht weer te geven.



- 2 Druk net zo vaak op de knop [VOICE] als nodig is, zodat 'VOICE SELECT (MELODY R)' of 'VOICE SELECT (MELODY L)' als titel van het voiceoverzicht verschijnt.

Elke keer als de knop [VOICE] wordt ingedrukt verandert de titel van het voiceoverzicht achtereenvolgens: MAIN → DUAL → SPLIT → MELODY R → MELODY L → MAIN ...

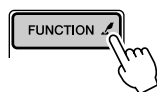


- 3 Gebruik de draaischijf of andere keuzeregeelaars om een voice te selecteren.

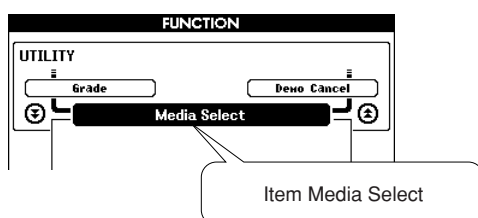
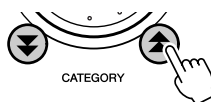
Mediumselectie

De DGX-505/305 kan twee verschillende typen geheugenmedia gebruiken om externe songfiles op te slaan die zijn overgedragen vanaf een computer – SmartMedia- en flashgeheugen (songs 036 –). De functie mediumselectie bepaalt op welk mediumtype songfiles zullen worden opgeslagen, en van welk mediumtype opgeslagen songfiles zullen worden afgespeeld. Een stroomschema van het proces van het opslaan van songfiles naar songmedia en het terugspelen ervan is te vinden op blz. 36.

- 1 Druk op de knop [FUNCTION] om de display FUNCTION op te roepen.

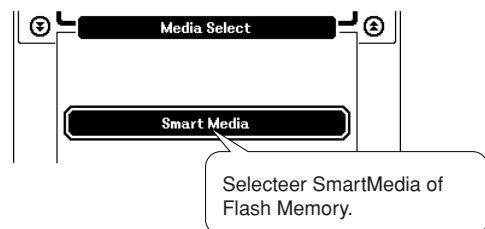


- 2 Gebruik de CATEGORY [▲] en [▼] knoppen om het item Media Select (mediumselectie) te selecteren.

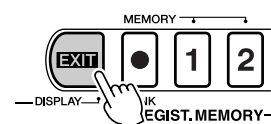


- 3 Gebruik de knoppen [+] en [-] om SmartMedia- of Flashgeheugen te selecteren.

Druk op de knop [+] om SmartMedia te selecteren als u een song op wilt slaan op SmartMedia of een opgeslagen song af wilt spelen van SmartMedia-geheugen. Druk op de knop [-] om Flash Memory te selecteren als u een song op wilt slaan in flashgeheugen of een opgeslagen song af wilt spelen van flashgeheugen.

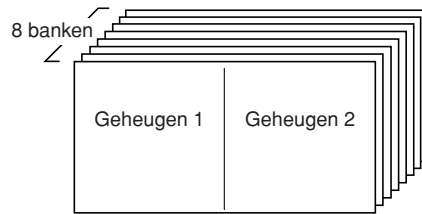


- 4 Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display MAIN.



Sla uw favoriete paneelinstellingen op

Dit instrument beschikt over de functie Registration Memory (registratiegeheugen) waardoor u uw favoriete instellingen op kunt slaan, zodat u ze gemakkelijk terug kunt roepen wanneer u ze nodig heeft. Er kunnen tot 16 complete set-ups worden opgeslagen (8 banken van elk twee set-ups).



Er kunnen tot 16 presets (acht banken van elk twee) worden opgeslagen.

Instellingen opslaan in het registratiegeheugen.

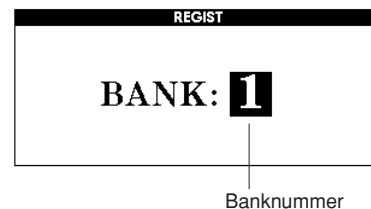
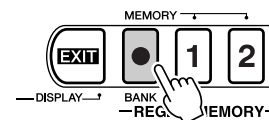
■ Instellingen die in het registratiegeheugen kunnen worden opgeslagen

- **Stijlinstellingen***
Stijlnummer, automatische begeleiding aan/uit, splitpunt, stijlinstellingen (MAIN A/B), stijlvolume, tempo
- **Voice-instellingen**
MAIN-voice-instellingen (voicenummer, volume, octavering, pan, zendniveau van de Reverb, zendniveau van de Chorus), DUAL-voice-instellingen (DUAL aan/uit, voicenummer, volume, octavering, pan, zendniveau van de Reverb, zendniveau van de Chorus), SPLIT-voice-instellingen (SPLIT aan/uit, voicenummer, volume, octavering, pan, zendniveau van de Reverb, zendniveau van de Chorus)
- **Effectinstellingen**
Reverb-type, Chorus-type, Paneelsustain aan/uit
- **Harmony-instellingen**
Harmony aan/uit, Harmony-type, Harmony-volume
- **Overige instellingen**
Transponeren, pitchbendbereik

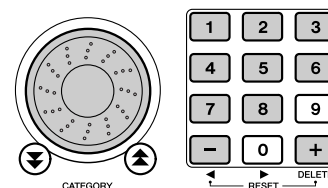
* Stijlinstellingen zijn niet beschikbaar voor het registratiegeheugen als de songeigenschappen gebruikt worden.

■ Opslaan in het registratiegeheugen

- 1 Stel de paneelregelaars naar wens in – selecteer een voice, begeleidingsstijl, enz.
- 2 Druk op de knop [●] (MEMORY/BANK). Er zal een banknummer in de display verschijnen als u de knop loslaat.



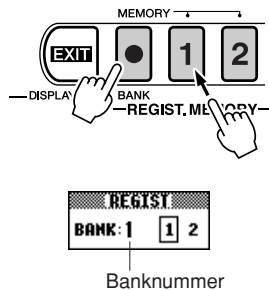
- 3 Gebruik de draaischijf of de nummerknoppen [1] – [8] om een banknummer van 1 tot 8 te selecteren.



OPMERKING!

- Data kunnen niet tijdens het songafspelen worden opgeslagen in het registratiegeheugen.

4 Druk op de REGIST. MEMORY-knop [1] of [2], terwijl u de knop [●] (MEMORY/BANK) ingedrukt houdt, om de huidige paneelinstellingen in het aangegeven registratiegeheugen op te slaan.



OPMERKING

• U kunt ook uw paneelinstellingen, die zijn opgeslagen onder de registratiegeheugenknop, in SmartMedia-geheugen opslaan als userdatafile.

OPMERKING

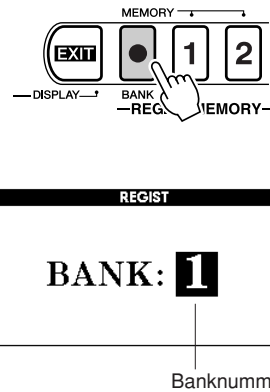
• Als u een registratiegeheugeninstelling selecteert die reeds data bevat, zullen de voorgaande data worden gewist en overschreven met de nieuwe data.

LET OP

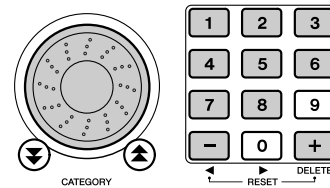
• Zet het instrument niet uit terwijl u instellingen in het registratiegeheugen opslaat, anders kunnen de data verminkt raken of verloren gaan.

■ Een registratiegeheugen terugroepen

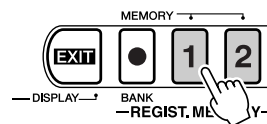
1 Druk op de knop [●] (MEMORY/BANK). Er zal een banknummer in de display verschijnen als u de knop loslaat.



2 Gebruik de draaischijf of de nummerknoppen [1] – [8] om de bank te selecteren die u terug wilt roepen.



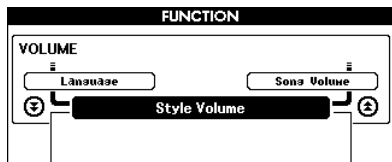
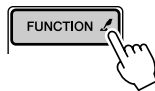
3 Druk op de REGIST. MEMORY-knop [1] of [2], die de instellingen bevat die u wilt terugroepen. De paneelregelaars zullen ogenblikkelijk overeenkomstig worden ingesteld.



De functiepagina's waartoe toegang kan worden verkregen via de display **FUNCTION**, bevatten gedetailleerde instellingen van het instrument voor de voices, effecten, het splitpunt, de stemming en meer. Er kunnen sneltoetsknoppen worden gebruikt om snel toegang te krijgen tot de meest gebruikte instellingen: houd een sneltoetsknop langer dan een seconde ingedrukt om direct toegang tot de gerelateerde instellingsdisplay te krijgen.

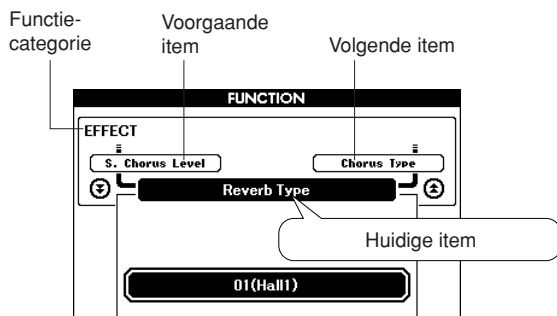
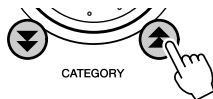
Vinden en bewerken van de functie-instellingen

1 Druk op de knop **[FUNCTION]** om de display **FUNCTION** op te roepen.



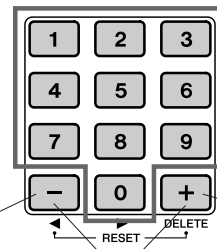
2 Gebruik de **CATEGORY**-knoppen **[▲]** en **[▼]** om het gewenste item te selecteren.

Voor details over de afzonderlijke instellingen, zie het **FUNCTION**-instellingenoverzicht op blz. 71. De naam van het voorgaande item in het overzicht verschijnt linksboven, en de naam van het volgende item in het overzicht verschijnt rechtsboven het momenteel geselecteerd item



3 Stel de waarde naar wens in met de draai-schijf, de knoppen **[+]** en **[-]** of de nummerknoppen **[0] – [9]**.

Gebruik voor aan/uit-instellingen de knop **[+]** om de functie aan (ON) te zetten, en de knop **[-]** om de functie uit (OFF) te zetten. Gebruik de knop **[+]** om het uitvoeren van een handeling te starten, of de knop **[-]** om de geselecteerde handeling te annuleren.



Rechtstreeks numerieke waarden invoeren

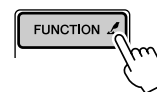
- Verlaag een waarde met 1
- Zet een instelling uit (OFF)
- Annuleer een handeling

Reset een waarde naar zijn standaardinstelling

- Verhoog een waarde met 1
- Zet een instelling aan (ON)
- Voer een handeling uit

4 Houd, indien nodig, de knop **[FUNCTION]** langer dan een seconde ingedrukt om uw instellingen op te slaan in het flashgeheugen.

Ofschoon alle instellingen die via de display **FUNCTION** zijn gemaakt door het instrument worden vastgehouden terwijl deze aan staat, zullen uw zelfgemaakte instellingen verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, tenzij u ze opslaat in flashgeheugen. Sla gewoon de instellingen op in het flashgeheugen door de knop **[FUNCTION]** langer dan een seconde ingedrukt te houden, en uw instellingen zullen zelfs in het flashgeheugen worden vastgehouden als het instrument wordt uitgezet, en ze zullen de volgende keer als het instrument wordt aangezet worden teruggeroepen.




Houd langer dan een seconde ingedrukt

! LET OP

- Zet het instrument niet uit terwijl u de instellingen opslaat, anders kunnen de data beschadigd raken of verloren gaan.

■ Functiedisplayoverzicht

Categorie	Instelling	Itemnaam	Bereik/Instellingen	Omschrijving
VOLUME	Stijlvolume	Style Volume	000 – 127	Bepaalt het volume van de stijl.
	Songvolume	Song Volume	000 – 127	Bepaalt het volume van de song.
OVERALL	Transponering	Transpose	-12 – 12	Bepaalt de toonhoogte van het instrument in stappen van halve noten.
	Stemming	Tuning	-100 – 100	Stelt de toonhoogte van het geluid van het instrument in in stappen van 1 cent.
	Pitchbendbereik	Pitch Bend Range	01 – 12	Stelt het pitchbendbereik in in stappen van halve noten.
	Splitpunt	Splitpunt	000 – 127 (C-2 – G8)	Bepaalt de hoogste toets voor de SPLIT-voice en stelt het splitpunt in — met andere woorden, de toets die de SPLIT-voice (onderste) en de MAIN-voice (bovenste) scheidt. De splitpuntinstelling en begeleidings-splitpuntinstelling worden automatisch ingesteld op dezelfde waarde.
	Aanslaggevoeligheid	Touch Sensitivity	1 (Soft)/2 (Medium)/3 (Hard)	Als de aanslaggevoeligheid aan staat, bepaalt dit de gevoeligheid van de functie.
MAIN VOICE	Volume	M. Volume	000 – 127	Bepaalt het volume van de MAIN-voice.
	Octavering	M. Octave	-2 – +2	Bepaalt de octaafinstelling voor de MAIN-voice.
	Pan	M. Pan	000 (links) – 64 (midden) – 127 (rechts)	Bepaalt de panpositie van de MAIN-voice in het stereobeeld. De waarde '0' zorgt dat het geluid uiterst links wordt gepand; de waarde '127' zorgt dat het geluid uiterst rechts wordt gepand.
	Reverb-zendniveau	M. Reverb Level	000 – 127	Bepaalt hoeveel er van het signaal van de MAIN-voice naar het Reverb-effect wordt gestuurd.
	Chorus-zendniveau	M. Chorus Level	000 – 127	Bepaalt hoeveel er van het signaal van de MAIN-voice naar het Chorus-effect wordt gestuurd.
DUAL VOICE	Volume	D. Volume	000 – 127	Bepaalt het volume van de DUAL-voice.
	Octavering	D. Octave	-2 – +2	Bepaalt de octaafinstelling voor de DUAL-voice.
	Pan	D. Pan	000 (links) – 64 (midden) – 127 (rechts)	Bepaalt de panpositie van de DUAL-voice in het stereobeeld. De waarde '0' zorgt dat het geluid uiterst links wordt gepand; de waarde '127' zorgt dat het geluid uiterst rechts wordt gepand.
	Reverb-zendniveau	D. Reverb Level	000 – 127	Bepaalt hoeveel er van het signaal van de DUAL-voice naar het Reverb-effect wordt gestuurd.
	Chorus-zendniveau	D. Chorus Level	000 – 127	Bepaalt hoeveel er van het signaal van de DUAL-voice naar het Chorus-effect wordt gestuurd.
SPLIT VOICE	Volume	S. Volume	000 – 127	Bepaalt het volume van de SPLIT-voice.
	Octavering	S. Octave	-2 – +2	Bepaalt de octaafinstelling voor de SPLIT-voice.
	Pan	S. Pan	000 (links) – 64 (midden) – 127 (rechts)	Bepaalt de panpositie van de SPLIT-voice in het stereobeeld. De waarde '0' zorgt dat het geluid uiterst links wordt gepand; de waarde '127' zorgt dat het geluid uiterst rechts wordt gepand.
	Reverb-zendniveau	S. Reverb Level	000 – 127	Bepaalt hoeveel er van het signaal van de SPLIT-voice naar het Reverb-effect wordt gestuurd.
	Chorus-zendniveau	S. Chorus Level	000 – 127	Bepaalt hoeveel er van het signaal van de SPLIT-voice naar het Chorus-effect wordt gestuurd.
EFFECT	Type Reverb	Reverb Type	01 – 10	Bepaalt het type Reverb, inclusief uit (10). (Zie het overzicht op blz. 104)
	Type Chorus	Chorus Type	01 – 05	Bepaalt het type Chorus, inclusief uit (05). (Zie het overzicht op blz. 104)
	Paneelsustain	Sustain	ON/OFF	Bepaalt of de paneelsustain wel of niet altijd op de MAIN-/DUAL-/SPLIT-voices wordt toegepast. De paneelsustain wordt altijd toegepast bij de instelling ON, en niet bij de instelling OFF. (blz. 58)
HARMONY	Type Harmony	Harmony Type	01 – 26	Bepaalt het type Harmony. (Zie het overzicht op blz. 104)
	Harmony-volume	Harmony Volume	000 – 127	Bepaalt het niveau van het Harmony-effect als type Harmony 1-5 is geselecteerd.

Categorie	Instelling	Itemnaam	Bereik/Instellingen	Omschrijving
PC MODE	Modus PC	PC Mode	PC1/PC2/OFF	Optimaliseert de MIDI-instellingen voor het aansluiten van een computer (blz. 80). PC1 zet de lokale besturing uit en de externe clock aan voor gebruik met een externe sequencer of soortgelijk apparaat. Met de instelling PC2 kunt u de inhoud van het 'Digital Music Notebook' gebruiken via een aangesloten computer. OFF zet de lokale besturing aan, de externe clock uit, toetsenborduitvoer aan, stijluitvoer aan, en songuitvoer aan.
MIDI	Lokaal aan/uit	Local ON/Off	ON/OFF	Bepaalt of de toetsenbordregelaars van het instrument de interne geluidsgenerator besturen (ON) of niet (OFF). (blz. 80)
	Externe clock	External Clock	ON/OFF	Bepaalt of het instrument synchroniseert met de interne clock (OFF) of een externe clock (ON). (blz. 80)
	Toetsenborduitvoer	Keyboard Out	ON/OFF	Bepaalt of de speeldata van het toetsenbord van het instrument worden verzonden (ON) of niet (OFF).
	Stijluitvoer	Style Out	ON/OFF	Bepaalt of stijldata via USB worden verzonden (ON) of niet (OFF) tijdens het stijlfspelen.
	Songuitvoer	Song Out	ON/OFF	Bepaalt of songdata via USB worden verzonden (ON) of niet (OFF) tijdens het songafspelen.
	Initiële set-upverzending	Initial Setup Send	YES/NO	Hiermee kunt u de data van de paneelinstellingen naar een computer versturen. Druk op [+] om te verzenden, of druk op [-] om te annuleren. Gebruik de knop [+] om de data te verzenden. Gebruik de knop [-] om de verzending te stoppen.
	Bulkverzending	Bulk Send	YES/NO	Brengt usersong- en registratiegegevens over van het instrument naar een computer. De knop [+] begint de overdracht, en de knop [-] breekt de overdracht af.
METRONOME	Maatsoort	Time Signature	00 – 15	Bepaalt de maatsoort van de metronoom.
	Metronoomvolume	Metronome Volume	000 – 127	Bepaalt het volume van de metronoom.
SCORE	Quantizeren	Quantize		Afhankelijk van de songdata, kunt u de muzieknotatie leesbaarder maken door de timing van de noten aan te passen. Dit bepaalt de minimum timingresolutie die in de song gebruikt wordt. Als er zich bijvoorbeeld zowel kwartnoten als achtste noten in een song bevinden, zou u deze waarde in moeten stellen op de waarde '3' (achtste noot). Alle noten en rusten die korter zijn dan dit worden niet in de muzieknotatie weergegeven.
LESSON	Lestrack (R)	R Part	Guide track 1 – 16	Bepaalt het stuurtracknummer voor uw rechterhandles. De instelling werkt alleen bij SmartMedia-kaart- of flashgeheugensongs (SMF).
	Lestrack (L)	L Part	Guide track 1 – 16	Bepaalt het stuurtracknummer voor uw linkerhandles. De instelling werkt alleen bij SmartMedia-kaart- of flashgeheugensongs (SMF).
	Beoordeling	Grade	ON/OFF	Bepaalt of de functie Grade aan of uit is.
UTILITY	Mediumselectie	Media Select	Flash Memory/ SmartMedia	Selecteert een type medium voor opslag of laden van data. De beschikbaar mediatypen zijn SmartMedia en flashgeheugen.
	Demoannulering	D-Cancel	ON/OFF	Bepaalt of de demoannulering is geactiveerd of niet. Als dit is ingesteld op ON, zal de demosong niet afspelen, zelfs niet als de [DEMO]-knop wordt ingedrukt.
LANGUAGE	Taalselectie	Language	English/Japanese	Bepaalt de displaytaal voor de demodisplays, songfilenamen, songteksten en bepaalde displayberichten. Alle andere berichten en namen worden in het Engels getoond. Als dit is ingesteld op Japans worden de filenamen met Japanse lettertekens weergegeven. De songteksten worden weergegeven volgens de oorspronkelijk in de songdata gemaakte taalinstelling; als die instelling echter niet bestaat, wordt de instelling hier gebruikt.

* Al deze instellingen kunnen gemakkelijk worden teruggezet naar hun standaardwaarden door tegelijkertijd op de knoppen [+] en [-] te drukken. (De uitzonderingen hierop zijn de Initial Setup Send (initiële set-upverzending) en de Bulk Send (bulkverzending), aangezien dit handelingen zijn en geen instellingen.)

SmartMedia is een geheugenmedium van het kaarttype dat wordt gebruikt voor dataopslag. Als er een SmartMedia-kaart in de kaartsleuf van dit instrument is geplaatst, kunnen de MIDI-data die op dit instrument zijn gecreëerd, worden opgeslagen op of worden geladen van de geheugenkaart. SmartMedia kan ook worden gebruikt om songdata, die via internet gedownload zijn, over te brengen naar het instrument, waar ze kunnen worden gebruikt met de eigenschappen speelassistentietechnologie (blz. 16) en les (blz. 39) die beschreven staan in de beknopte handleiding. Bovendien kunnen usersongs, die in het MIDI-fileformat op SmartMedia-geheugen zijn opgeslagen, ook met deze eigenschappen worden gebruikt. In deze sectie bekijken we ook de procedures voor het opstellen en formatteren van SmartMedia-geheugenkaarten, alsook voor het opslaan op en het laden van data ervan.

Als u geen SmartMedia-kaart heeft zult u er één (of indien nodig meer) aan moeten schaffen.

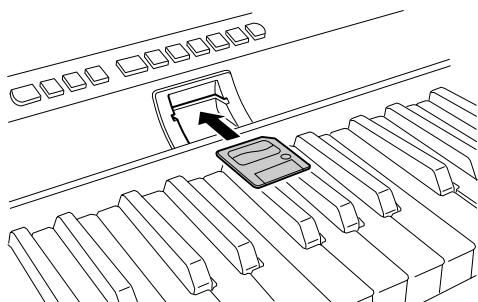
Zorg ervoor dat u de voorzorgsmaatregel voor omgaan met SmartMedia leest op blz. 11.

Een SmartMedia-kaart plaatsen

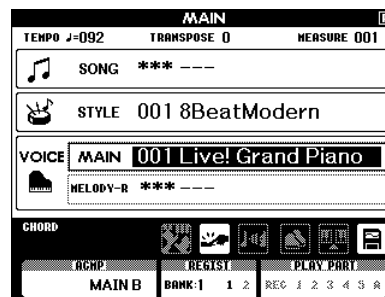
1 Plaats een SmartMedia*-kaart in de kaartsleuf en let erop dat u de kaart op de juiste manier plaatst.

De vergulde connectoraansluitingen van de SmartMedia-kaart moeten zich aan de bovenkant bevinden. Plaats de kaart voorzichtig maar stevig helemaal in de sleuf. Let erop de kaart niet verkeerd om te plaatsen.

* Dit instrument gebruikt 3,3V SmartMedia™-geheugenkaarten.



2 Controleer of het pictogram filebeheer in de display MAIN verschijnt.



Pictogram filebeheer



Dit pictogram zal verschijnen als er een SmartMedia-kaart op de juiste manier is geplaatst en klaar is voor gebruik.

Het pictogram filebeheer zal in de display MAIN verschijnen als er een SmartMedia-geheugenkaart is geplaatst en klaar is voor gebruik. Als het pictogram filebeheer wordt weergegeven kunt u de display FILE CONTROL oproepen door op de knop [FILE CONTROL] te drukken. Druk alstublieft nu nog niet op de knop.

[OPMERKING]

- Er zal geen geluid worden geproduceerd als u het toetsenbord bespeelt, terwijl de display FILE CONTROL wordt weergegeven. Ook zullen in deze toestand alleen de knoppen die verband houden met de filefuncties werken.

[OPMERKING]

- De display FILE CONTROL zal in de volgende gevallen niet verschijnen:
 - Er is geen SmartMedia-kaart geplaatst.
 - Het item Media Select in de display FUNCTION is ingesteld op Flash Memory (flashgeheugen).
 - Tijdens het stijl- of songafspelen.
 - Tijdens een les.
 - Terwijl er data van een SmartMedia-kaart worden geladen.

Wijzig de mediumselectie-instelling in SmartMedia

Om SmartMedia-handelingen uit te kunnen voeren zult u er eerst voor moeten zorgen dat het item Media Select (mediumselectie) in de display FUNCTION is ingesteld op SmartMedia. De procedure voor mediumselectie vindt u op blz. 67. Als het item Media Select in de display FUNCTION is ingesteld op SmartMedia en er is een SmartMedia-kaart op de juiste manier in de kaartsleuf van het instrument geplaatst, zal het pictogram filebeheer in de display MAIN verschijnen.

- 1** Druk op de knop [FUNCTION] om de display FUNCTION op te roepen.
- 2** Gebruik de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item Media Select (mediumselectie) te selecteren.

- 3** Druk op de knop [+] om SmartMedia te selecteren.

SmartMedia-kaarten formatteren

Nieuwe SmartMedia-kaarten moeten worden geformatteerd voor ze door dit instrument kunnen worden gebruikt.

⚠ LET OP

- Als u een SmartMedia-kaart formateert die reeds data bevat, zullen alle data worden gewist. Let er op dat u geen belangrijke data wist als u de formatfunctie gebruikt.

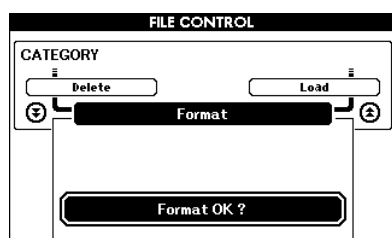
- 1** Controleer, na het plaatsen van de SmartMedia-kaart, die moet worden geformatteerd, in de kaartsleuf van het instrument, of het pictogram filebeheer in de display MAIN wordt weergegeven. Als het pictogram niet wordt weergegeven zorg er dan voor dat het item Media Select is ingesteld op SmartMedia.

- 2** Druk op de knop [FILE CONTROL] zodat het item Format (formatteren) in de display File verschijnt.

De display vraagt u om bevestiging.

OPMERKING

- Als het item Format niet verschijnt als u de display FILE CONTROL oproept, gebruik dan de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om deze te vinden.



- 3** Druk op de knop [EXECUTE] en de display vraagt u om bevestiging.

U kunt op dit punt op de knop [-] drukken om de handeling te annuleren.

- 4** Druk nogmaals op de knop [EXECUTE], of op de knop [+], en de formatteerhandeling zal beginnen.

⚠ LET OP

- Zodra het bericht 'format-in-progress' (bezig met formatteren) in de display verschijnt kan de formatteerhandeling niet meer worden geannuleerd. Zet het instrument nooit uit en verwijder nooit de SmartMedia-kaart tijdens deze handeling.

- 5** Er zal een bericht in de display verschijnen om u te informeren dat de handeling is afgerond.

Druk op de [EXIT]-knop om terug te keren naar de MAIN-display.

OPMERKING

- Als de SmartMedia-kaart schrijfbeveiligd is, zal daarover een bericht in de display verschijnen en zult u niet in staat zijn de handeling uit te voeren.

Data opslaan

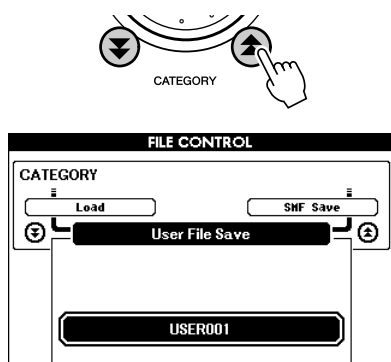
Door deze handeling kunnen er drie datatypen in één 'Userdatafile' worden opgeslagen: usersong-, stijlfile- (stijlnummer 136) en registratiegeheugendata. Als u een usersong opslaat zullen de stijlfile en het registratiegeheugen ook automatisch worden opgeslagen.

1 Zorg ervoor dat een juist geformatteerde SmartMedia-kaart op de juiste manier in de kaartsleuf van het instrument is geplaatst en dat het pictogram filebeheer in de display MAIN wordt weergegeven. Als het pictogram niet wordt weergegeven wijzig dan de instelling Media Select naar SmartMedia.

2 Druk op de knop [FILE CONTROL].

3 Gebruik de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item User File Save (userfile opslag) te vinden.

Er zal automatisch een standaardfilenaam worden gecreëerd.



● Een bestaande file overschrijven

Als u een reeds op de SmartMedia-kaart bestaande file wilt overschrijven, gebruik dan de draaischijf of de knoppen [+] en [-] om de file te selecteren en ga vervolgens door met stap 6.

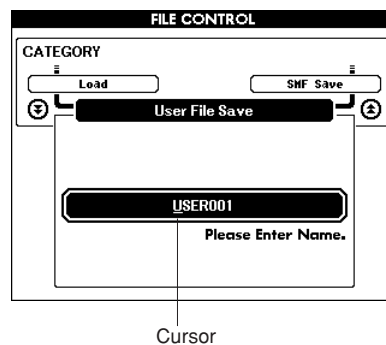
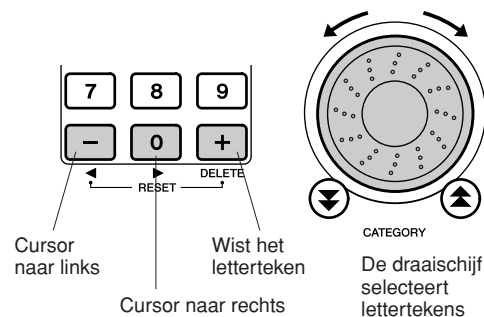
OPMERKING

- Er kunnen tot 100 userfiles op een enkele SmartMedia-kaart worden opgeslagen.
- Als de SmartMedia-kaart schrijfbeveiligd is, zal daarover een bericht in de display verschijnen en zult u niet in staat zijn de handeling uit te voeren.
- Als er niet genoeg capaciteit op de kaart over is om de data op te slaan, zal daarover een bericht in de display verschijnen en u zult niet in staat zijn de data op te slaan. Wis ongewenste files van de kaart om meer geheugen beschikbaar te maken (blz. 77), of gebruik een andere kaart.
- Raadpleeg het overzicht 'Berichten' op blz. 91 voor mogelijke andere fouten die voorkomen dat u de handeling kunt afronden.

4 Druk op de knop [EXECUTE]. Er zal een cursor onder het eerste karakter van de filenaam verschijnen.

5 Wijzig indien nodig de filenaam.

- De knop [-] verplaatst de cursor naar links, en de knop [0] verplaatst deze naar rechts.
- Gebruik de draaischijf om een letterteken voor de huidige cursorpositie te selecteren.
- De knop [+] wist het letterteken op de cursorpositie.



6 Druk op de [EXECUTE]-knop. De display vraagt u om bevestiging.

U kunt de opslaghandeling op dit punt annuleren door op de knop [-] te drukken.

7 Druk nogmaals op de knop [EXECUTE], of op de knop [+], en de opslaghandeling zal beginnen.

⚠ LET OP

- Zodra het bericht 'save-in-progress' (bezig met opslaan) in de display verschijnt kan de handeling niet meer worden geannuleerd. Zet het instrument nooit uit en verwijder nooit de SmartMedia-kaart tijdens deze handeling.

8 Er zal een bericht in de display verschijnen om u te informeren dat de handeling is afgerond.

Druk op de [EXIT]-knop om terug te keren naar de MAIN-display.

OPMERKING

- Als er een bestaande filename wordt aangegeven, vraagt de display u om bevestiging. Druk op [EXECUTE] of [+] als de file overschreven mag worden, of op [-] om te annuleren.
- De hoeveelheid tijd die nodig is om de opslaghandeling uit te voeren, hangt af van de toestand van de SmartMedia-kaart.

Converteer een usersong naar het format SMF en sla deze op

Deze handeling converteert een usersong (songnummers 031 – 035) naar SMF Format 0 en slaat de file op op SmartMedia.

● Wat is SMF (Standard MIDI File)?

Het format SMF (Standard MIDI File) is één van de meest gebruikte en uitgebreide compatibele sequence-formats dat wordt gebruikt voor het opslaan van sequencedata. Er zijn twee variaties: Format 0 en format 1. Een groot aantal MIDI-apparaten is compatibel met SMF-format 0, en de meeste commercieel beschikbare MIDI-sequencedata wordt geleverd in SMF-format 0.

1 Zorg ervoor dat een juist geformatteerde SmartMedia-kaart op de juiste manier in de kaartsleuf van het instrument is geplaatst en dat het pictogram filebeheer in de display MAIN wordt weergegeven. Als het pictogram niet wordt weergegeven wijzig dan de instelling Media Select naar SmartMedia.

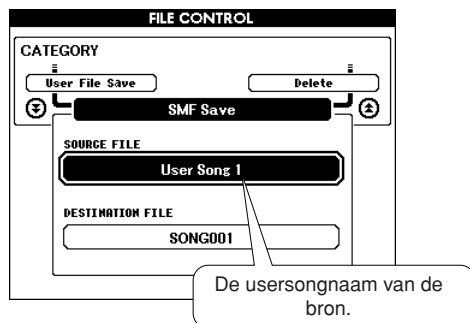
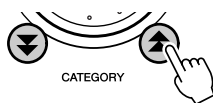
2 Druk op de knop [FILE CONTROL].

OPMERKING

- Er kunnen tot 894 songs op een enkele SmartMedia-kaart worden opgeslagen.
- Deze handeling kan niet worden uitgevoerd als er zich geen data in de usersongs (songnummers 031 – 035) van het instrument bevinden.

3 Gebruik de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item SMF Save (SMF opslaan) te vinden.

De SOURCE FILE (bronfile) – een usersongnaam – zal worden gemarkeerd.



4 Selecteer de bronusersong.

U kunt tegelijk op de knoppen [+] en [-] drukken om de eerste usersong te selecteren.

5 Druk op de knop [EXECUTE].

De DESTINATION SONG (bestemmingssong) zal worden gemarkeerd, en er zal een standaardnaam verschijnen voor de geconverteerde songfile.

● Een bestaande file overschrijven

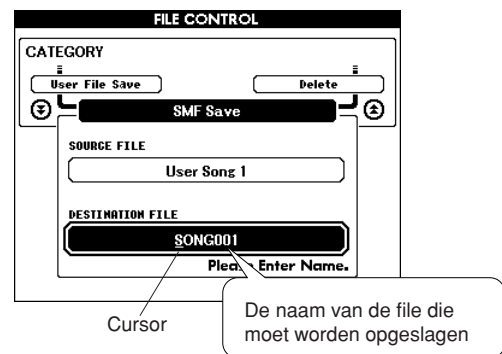
Als u een reeds op de SmartMedia-kaart bestaande file wilt overschrijven, gebruik dan de draaischijf of de knoppen [+] en [-] om de file te selecteren en ga vervolgens door met stap 8.

6 Druk op de [EXECUTE]-knop.

Er zal een cursor onder het eerste letterteken van de filenaam verschijnen.

7 Wijzig indien nodig de filenaam.

Raadpleeg 'Data opslaan' op blz. 75 voor het invoeren van een filename.



8 Druk op de knop [EXECUTE]. De display vraagt u om bevestiging.

U kunt de opslaghandeling op dit punt annuleren door op de knop [-] te drukken.

9 Druk nogmaals op de knop [EXECUTE], of op de knop [+], en de opslaghandeling zal beginnen.

! LET OP

- Zodra het bericht 'save-in-progress' (bezig met opslaan) in de display verschijnt kan de handeling niet meer worden geannuleerd. Zet het instrument nooit uit en verwijder nooit de SmartMedia-kaart tijdens deze handeling.

10 Er zal een bericht in de display verschijnen om u te informeren dat de handeling is afgerond.

Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display MAIN.

OPMERKING

- Als er een bestaande filename wordt aangegeven, vraagt de display u om bevestiging. Druk op [EXECUTE] of [+] als de file overschreven mag worden, of op [-] om te annuleren.
- De hoeveelheid tijd die nodig is om de opslaghandeling uit te voeren, hangt af van de toestand van de SmartMedia-kaart.

Opgeslagen userdatafiles laden

Met deze procedure kunt u userdatafiles in het interne geheugen van het instrument laden, die u voorheen op SmartMedia heeft opgeslagen.

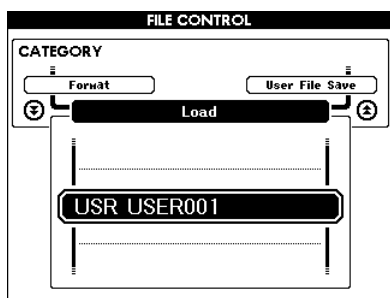
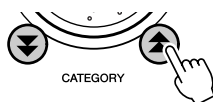
LET OP

- Als u een userdatafile laadt, zullen usersong- (031 – 035), stijlfile- (stijlnummer 136) en registratiegeheugendata worden overschreven door de nieuw geladen data. Als u alleen een stijlfile laadt, zal alleen de stijlfile worden overschreven. Schrijf belangrijke data weg naar een SmartMedia-kaart voordat u data laadt die deze zal overschrijven.

1 Zorg ervoor dat de SmartMedia-kaart, die de file(s) bevat die u wilt laden, juist in de kaartsleuf van het instrument is geplaatst en dat het pictogram filebeheer in de display MAIN wordt weergegeven. Als het pictogram niet wordt weergegeven wijzig dan de instelling Media Select naar SmartMedia.

2 Druk op de knop [FILE CONTROL].

3 Gebruik de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item Load (laden) te vinden.



OPMERKING

- Stijlfiles moeten zich in de rootdirectory bevinden. Stijlfiles die zich in mappen bevinden zullen niet worden herkend.

4 Selecteer de file die u wilt laden.

U kunt tegelijk op de knoppen [+] en [-] drukken om de eerste file op de SmartMedia-kaart te selecteren.

OPMERKING

- Als er zich geen files op de SmartMedia-kaart bevinden die kunnen worden geladen, zal daarover een bericht in de display verschijnen en kunt u niet verdergaan met de laadhandeling.

5 Druk op de knop [EXECUTE]. De display vraagt u om bevestiging.

U kunt de laadhandeling op dit punt annuleren door op de knop [-] te drukken.

6 Druk nogmaals op de knop [EXECUTE], of de knop [+], en de laadhandeling zal beginnen.

LET OP

- Zodra het bericht 'save-in-progress' (bezig met laden) in de display verschijnt kan de handeling niet meer worden geannuleerd. Zet het instrument nooit uit en verwijder nooit de SmartMedia-kaart tijdens deze handeling.

7 Er zal een bericht in de display verschijnen om u te informeren dat de handeling is afgerond.

Druk op de [EXIT]-knop om terug te keren naar de MAIN-display.

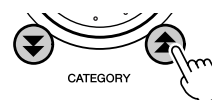
Data van een SmartMedia-kaart wissen

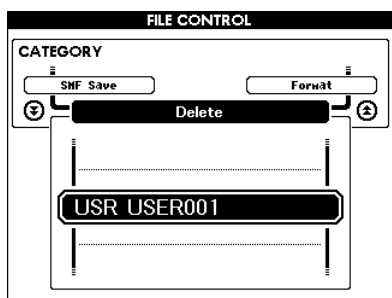
Deze procedure wist userdatafiles (usersongs, stijlfile en registratiegeheugen), geconverteerde SMF-songs en andere MIDI-songfiledata van een SmartMedia-kaart.

1 Zorg ervoor dat de SmartMedia-kaart, die de file(s) bevat die u wilt wissen, goed in de kaartsleuf van het instrument is geplaatst en dat het pictogram filebeheer in de display MAIN wordt weergegeven. Als het pictogram niet wordt weergegeven wijzig dan de instelling Media Select naar SmartMedia.

2 Druk op de knop [FILE CONTROL].

3 Gebruik de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item Delete (wissen) te vinden.





4 Selecteer de file die u wilt wissen.
U kunt tegelijk op de knoppen [+] en [-] drukken om de eerste song of userdatafile van de SmartMedia-kaart te selecteren.

5 Druk op de knop [EXECUTE]. De display vraagt u om bevestiging.
U kunt de wishandeling op dit punt annuleren door op de knop [-] te drukken.

6 Druk nogmaals op de knop [EXECUTE], of op de knop [+], en de wishandeling zal beginnen.

! LET OP

- Zodra het bericht 'delete-in-progress' (bezig met wissen) in de display verschijnt kan de handeling niet meer worden geannuleerd. Zet het instrument nooit uit en verwijder nooit de SmartMedia-kaart tijdens deze handeling.

7 Er zal een bericht in de display verschijnen om u te informeren dat de handeling is afgerond.

Druk op de [EXIT]-knop om terug te keren naar de display MAIN.

OPMERKING!

- Als de SmartMedia-kaart schrijfbeveiligd is, zal daarover een bericht in de display verschijnen en zult u niet in staat zijn de handeling uit te voeren.
- Als de SmartMedia-kaart geen data bevat die kunnen worden gewist zal daarover een bericht in de display verschijnen en u kunt de handeling niet uitvoeren.

Op SmartMedia opgeslagen songs afspelen

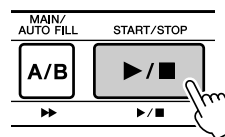
1 Zorg ervoor dat de SmartMedia-kaart, die de song bevat die u wilt afspelen, goed in de kaartsleuf van het instrument is geplaatst, en dat het pictogram filebeheer in de display MAIN wordt weergegeven. Als het pictogram niet wordt weergegeven wijzig dan de instelling Media Select naar SmartMedia.

2 Druk op de knop [SONG].



3 Gebruik de draaischijf om de song te selecteren die u wilt afspelen (036 -).

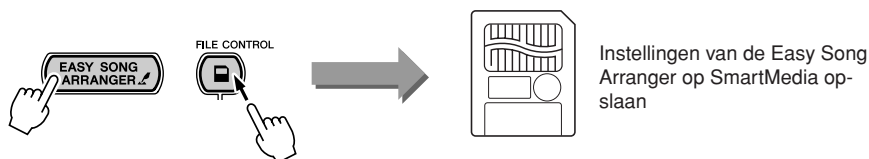
4 Druk op de knop [START/STOP].



Uw instellingen van de Easy Song Arranger op SmartMedia opslaan

Uw instellingen van de Easy Song Arranger voor songs die u op SmartMedia heeft opgeslagen, kunnen ook op de SmartMedia-kaart worden opgeslagen.

Druk op de knop [FILE CONTROL] terwijl u de knop [EASY SONG ARRANGER] ingedrukt houdt, om de huidige instellingen van de Easy Song Arranger op de SmartMedia-kaart op te slaan.



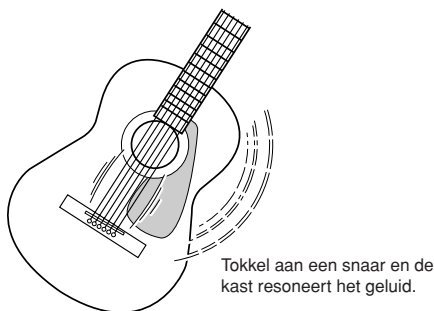
Instellingen van de Easy Song Arranger op SmartMedia opslaan

Nagenoeg alle elektronische muziekinstrumenten die heden ten dage gemaakt worden – met name synthesizers, sequencers en computermuziekgerelateerde apparaten – gebruiken MIDI. MIDI is een wereldwijde standaard die het mogelijk maakt dat deze apparaten speel- en instellingsdata verzenden en ontvangen. Dit instrument laat u natuurlijk uw toetsenspel opslaan en verzenden als MIDI-data, alsook dat van de songs, stijlen en paneelinstellingen. De potentie die MIDI heeft voor uw live-spel en muziekcreatie/-productie is enorm — door gewoon dit instrument op een computer aan te sluiten en MIDI-data te versturen. In dit gedeelte leert u de basis van MIDI en de specifieke MIDI-functies van dit instrument.

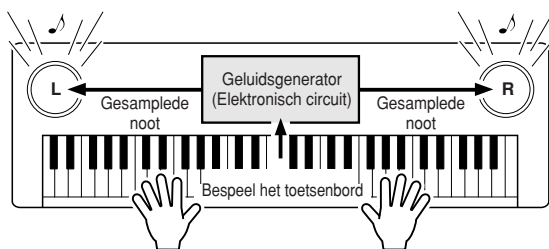
Wat is MIDI?

U zult zonder twijfel gehoord hebben van de uitdrukkingen 'akoestisch instrument' en 'digitaal instrument'. In de wereld van vandaag zijn dit de twee hoofdcategorieën muziekinstrumenten. Laten we eens een vleugel en een klassieke gitaar beschouwen als representatieve akoestische instrumenten. Ze zijn eenvoudig te begrijpen. Bij de piano slaat u een toets aan en intern slaat een hamertje tegen een snaar en speelt een noot. Bij de gitaar tokkelt u direct aan de snaar en de noot speelt. Maar hoe speelt een digitaal instrument een noot?

● Nootproductie bij een akoestische gitaar



● Nootproductie bij een digitaal instrument.



Gebaseerd op de speelgegevens van het toetsenbord wordt een in de toongenerator opgeslagen gesampled noot afgespeeld via de luidsprekers.

Zoals in de bovenstaande illustratie is te zien, wordt bij een elektronisch instrument de gesampled noot (van te voren opgenomen noot), opgeslagen in het geluidsgeneratorgedeelte, afgespeeld op basis van informatie die van het toetsenbord wordt ontvangen. Maar welke informatie van het toetsenbord is dat precies, zodat het de basis kan vormen voor het produceren van een noot?

Laten we bijvoorbeeld eens zeggen dat u een kwartnoot 'C' met het vleugelgeluid speelt op het instrument. In tegenstelling tot een akoestisch instrumentgeluid, stuurt het elektronische instrument informatie van het toetsenbord uit zoals 'met welke voice', 'met welke toets', 'hoe sterk', 'wanneer werd deze ingedrukt' en 'wanneer werd deze losgelaten'. Deze stukjes informatie worden vervolgens omgezet in numerieke waarden en verzonden naar de geluidsgenerator. Op basis

van deze nummers speelt de geluidsgenerator de opgeslagen gesampled noot.

Voorbeeld van toetsinformatie

Voicenummer (met welke voice)	1 (grand piano)
Nootnummer (met welke toets)	60 (C3)
Noot aan (wanneer ingedrukt) en noot uit (wanneer losgelaten)	Timing numeriek uitgedrukt (kwartnoot)
Aanslag (hoe sterk)	120 (sterk)

Uw toetsenbordspel en alle paneelhandelingen van dit instrument worden verwerkt als MIDI-data. De songs, automatische begeleiding (stijlen) en usersongs bestaan ook uit MIDI-data.

MIDI is een afkorting die staat voor Musical Instrument Digital Interface en deze maakt het mogelijk verschillende muziekinstrumenten en apparaten onmiddellijk met elkaar te laten communiceren, via digitale data. De MIDI-standaard wordt over de hele wereld gebruikt en is ontworpen om speeldata tussen elektronische muziekinstrumenten (of computers) uit te wisselen. Dankzij MIDI kunt u het éne instrument besturen via een andere en de speeldata tussen de apparaten uitwisselen - waardoor uw creativiteit en speel mogelijkheden op een nog hoger niveau komen.

MIDI-boodschappen kunnen in twee groepen worden verdeeld: kanaalboodschappen en systeemboodschappen.

● Kanaalboodschappen

Dit instrument is in staat om tegelijkertijd met 16 MIDI-kanalen om te gaan – wat betekent dat u tot zestien verschillende instrumenten tegelijkertijd kunt bespelen.

Kanaalboodschappen verzenden informatie zoals noot aan/uit, programmawijzigingen, voor elk van de 16 kanalen afzonderlijk.

Naam van de boodschap	Instrumenthandeling/Paneelinstelling
Noot aan/uit	Speeldata van het toetsenbord (bevat nootnummer- en aanslagsnelheidsdata)
Programmawijziging	Instrumentselectie (waaronder bankselectie MSB/LSB, indien nodig)
Besturingswijziging	Instrumentinstellingen (volume, pan, enz.)

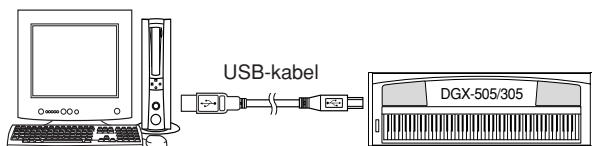
● Systeemboodschappen

Deze informatie geldt over het algemeen voor het hele MIDI-systeem. Systeemboodschappen bevatten boodschappen zoals exclusiefboodschappen, die unieke data bevatten voor elke instrumentenfabrikant, en realtime-boodschappen die het MIDI-apparaat besturen.

Naam van de boodschap	Instrumenthandeling/Paneelinstelling
Exclusiefboodschap	Reverb-/Chorus-instellingen, enz.
Realtime-boodschap	Start/stop-bediening

USB-verbinding

Dit instrument kan worden aangesloten op een computer om overdracht van MIDI-data mogelijk te maken. Sluit een standaard USB-kabel aan tussen de USB-aansluiting op het achterpaneel van het instrument en de USB-aansluiting op uw computer (USB-kabel is los verkrijgbaar). U zult ook het USB-stuurprogramma, dat op de bijgeleverde cd-rom staat, op uw computer moeten installeren. Raadpleeg de 'Installatiehandleiding voor de cd-rom Accessory' op blz. 84 voor details. De bijgeleverde cd-rom bevat ook de toepassing Musicsoft Downloader waarmee u songfiles van uw computer naar het SmartMedia- of flashgeheugen van uw instrument kunt overdragen.



■ USB voorzorgsmaatregelen

Neem alstublieft de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, wanneer u het instrument via een USB-kabel op een computer aansluit. Dit niet doen kan er voor zorgen dat het instrument en/of de computer vastloopt, waardoor mogelijk vermindering of verlorene gaan van data wordt veroorzaakt.

Als het instrument of de computer vastloopt, zet dan de beide apparaten uit en vervolgens weer aan, en start de computer opnieuw op.

⚠ LET OP

- Haal de computer uit de slaapstand of modus stand-by voordat u de USB-kabel aansluit.
- Sluit de USB-kabel aan op het instrument en de computer voordat u het instrument aanzet.
- Controleer de volgende punten voordat u het instrument aan- of uitzet, en voordat u de USB-kabel aansluit of loskoppelt.
 - Sluit alle toepassingen af.
 - Zorg ervoor dat er geen dataoverdracht plaatsvindt (er worden data overgedragen als u op het toetsenbord speelt of een song afspeelt).
- Wacht minstens 6 seconden tussen het aan- en uitzetten van het instrument, en tussen het aansluiten en loskoppelen van de USB-kabel.
- Sluit het instrument rechtstreeks aan op de computer via een enkele USB-kabel. Gebruik geen USB-hub.

⚠ OPMERKING

- In de volgende gevallen kan het zijn dat de toepassing Musicsoft Downloader geen toegang krijgt tot het instrument:
 - Als er een ongeformatteerde SmartMedia-kaart is geplaatst, terwijl de instelling van de mediumselectie 'SmartMedia' is.
 - Tijdens een MIDI-bulkdump.
 - Terwijl de openingsdisplay wordt weergegeven.
 - Tijdens het stijlfspelen.
 - Tijdens het songafspelen.
 - Tijdens een filebeheerhandeling (terwijl de display FILE CONTROL wordt weergegeven).
 - Als de instelling voor de mediumselectie 'SmartMedia' is, maar er geen SmartMedia-kaart is geplaatst.

MIDI-instellingen

Deze instellingen hebben betrekking op MIDI-dataverzending en -ontvangst.

■ Local ON/OFF (Lokaal aan/uit) . . .

Lokale besturing bepaalt of op het instrument gespeelde noten wel of niet worden weergegeven via het interne klankopwekkingssysteem. De interne geluidsgenerator wordt gebruikt als de lokale besturing aan staat, en niet als de lokale besturing uit staat.

- ON** Dit is de normale instelling waarbij gespeelde noten op het toetsenbord van de DGX-505/305, worden weergegeven via het interne geluidsgeneratorsysteem. Data die via de USB-aansluiting van het instrument worden ontvangen, zullen ook via de interne geluidsgenerator worden weergegeven.
- OFF** Met deze instelling produceert het instrument zelf geen geluid (toetsenspel, harmony- of stijlfspelen), maar de speeldata worden wel via de USB-aansluiting verzonden. Data die via de USB-aansluiting van het instrument worden ontvangen, zullen ook via de interne geluidsgenerator worden weergegeven.

Lokale besturing kan worden aan- of uitgezet via het item Local (lokaal) in de display FUNCTION (blz. 72).

⚠ OPMERKING

- Als u geen geluid uit het instrument kunt krijgen, is dit de meest voor de hand liggende oorzaak. De toetsen bespelen geeft geen geluid als Local is ingesteld op OFF.

■ Externe clock ON/OFF

Deze instellingen bepalen of het instrument wordt gesynchroniseerd met zijn eigen interne clock (OFF), of met een clocksignaal van een extern apparaat (ON).

- ON** De tijdsbasisfuncties van het instrument zullen worden gesynchroniseerd met de clock van een extern apparaat, dat is aangesloten op de USB-aansluiting.
- OFF** Het instrument gebruikt zijn eigen interne clock (standaard).

De externe clock kan worden aan- of uitgezet via het item External Clock (externe clock) in de display FUNCTION (blz. 72).

⚠ OPMERKING

- Als de externe clock op ON staat, en er geen clocksignaal van een extern apparaat wordt ontvangen, zullen de song-, stijl- en metronoomfuncties niet starten.

MIDI-instellingen (modus PC) voor computerverbinding

Er moeten een aantal MIDI-instellingen worden gemaakt als u het instrument op een computer aansluit. Het item PC mode (modus PC) kan handig meerdere instellingen met één handeling maken. Er zijn drie instellingen beschikbaar: PC1, PC2 en OFF. Druk op de knop [PC] om de display PC Mode op te roepen, en selecteer naar wens PC1 of PC2. De instelling die u kiest zal parameters zoals lokaal aan/uit, externe clock aan/uit en andere parameters instellen voor optimale werking met bijvoorbeeld een sequencetoepassing op uw computer. Raadpleeg blz. 72 voor details over de MIDI-instellingen.

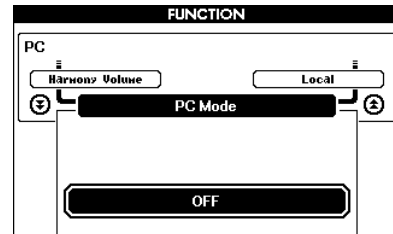
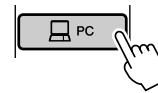
OPMERKING!

- Stel de modus PC in op PC2 als u het Digital Music Notebook van de bijgeleverde cd-rom gebruikt.
- * Digital Music Notebook is een softwaretoepassing voor het hanteren van songs en muzieknotatie op uw computer. Raadpleeg de online helpfile van de toepassing voor meer informatie.

	PC1	PC2	modus PC = OFF
Lokaal	UIT	UIT	AAN
Externe clock	AAN	UIT	UIT
Toetsenborduitvoer	UIT	AAN	AAN
Stijluitvoer	UIT	UIT	AAN
Songuitvoer	UIT	UIT	AAN

■ De modus PC instellen

1 Druk op de knop [PC] zodat het item PC Mode in de display FUNCTION verschijnt.



2 Gebruik de draaischijf of de knoppen [+] en [-] om PC1, PC2 of OFF te selecteren.

OPMERKING!

- Als de instelling PC2 is geselecteerd kunnen de stijl-, song-, demo-, song-opname- en leseigenschappen van het instrument niet worden gebruikt.

OPMERKING!

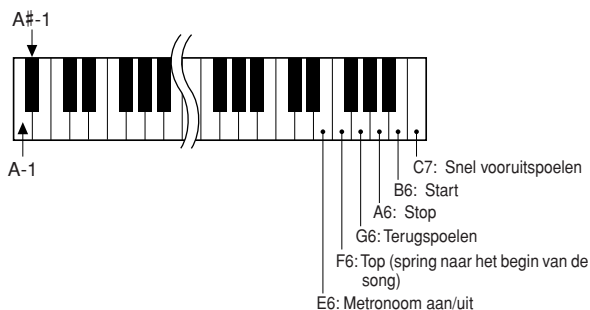
- U kunt ook het item PC mode oproepen door eerst op de knop [FUNCTION] te drukken en de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] te gebruiken om het item te lokaliseren (blz.70).

Afstandsbediening voor MIDI-apparaten

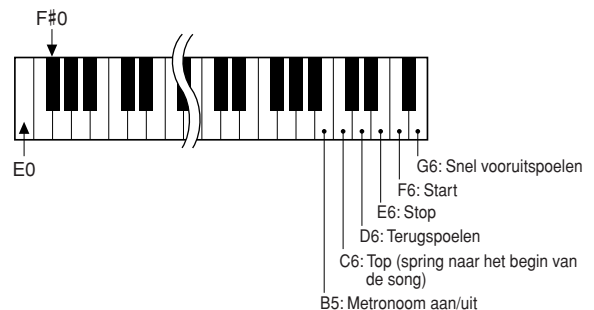
U kunt dit instrument ook gebruiken als een afstandsbedieningsapparaat voor de toepassing Digital Music Notebook op uw computer (via de USB-aansluiting) — en zo het afspelen, stoppen en de afspelerbesturing van het paneel bedienen.

■ Afstandsbedieningstoetsen

DGX-505: Om de afstandsbedieningsfuncties te gebruiken, drukt u tegelijk de laagste twee toetsen op het toetsenbord (A-1 en A#-1) in en drukt u op de juiste toets (zoals hieronder aangegeven).



DGX-305: Om de afstandsbedieningsfuncties te gebruiken, drukt u tegelijk de laagste twee toetsen op het toetsenbord (E0 en F#0) in en drukt u op de juiste toets (zoals hieronder aangegeven).



OPMERKING!

- De afstandsbediening voor MIDI-apparaten zal onafhankelijk van de modus PC functioneren.

Songfiles van een computer overdragen

Dit instrument kan twee typen geheugen gebruiken voor opslag en terughalen van songdata: SmartMedia en flashgeheugen. Als songfiles naar deze geheugenmedia worden overgebracht vanaf uw computer kunnen ze worden gebruikt met de functies speelassistentietechnologie of lessen van het instrument.

Om songs tussen uw computer en het instrument over te kunnen dragen, moet u de toepassing Musicsoft Downloader en het USB-MIDI-stuurprogramma, die op de cd-rom Accessory staan, op uw computer installeren. Raadpleeg de 'Installatiehandleiding voor de cd-rom Accessory' op blz. 84 voor details over de installatie.

OPMERKING

Het volgende is noodzakelijk om songfiles over te dragen naar geheugenmedia van het instrument:

- USB-kabel
- SmartMedia (voor het overbrengen naar SmartMedia-geheugen).

USB-kabels en SmartMedia-kaarten kunnen worden aangeschaft bij een zaak voor elektronische artikelen of computers.

● Data die van een computer naar dit instrument kunnen worden overgedragen

- Songcapaciteit (maximaal) SmartMedia 894 songs (songnummers 036 – 929)
flashgeheugen 512 songs (songnummers 036 – 547)
- Datacapaciteit flashgeheugen 875 kb
- Dataformat SMF-format 0/1, SFF

■ Met de Musicsoft Downloader kunt u

- MIDI-songs overbrengen, die u via internet hebt gedownload of op uw computer heeft gecreëerd, van uw computer naar het flashgeheugen of SmartMedia van het instrument

→ Zie blz. 82 voor de procedure.

De procedure voor het overdragen van songs van de cd-rom Accessory van uw computer naar het instrument, wordt als voorbeeld gegeven.

Gebruik de toepassing Musicsoft Downloader met Internet Explorer 5.5 of hoger.

■ Gebruik Musicsoft Downloader om songs over te brengen van de cd-rom Accessory naar de SmartMedia/het flashgeheugen van het instrument ●

OPMERKING

Als er een song of stijl wordt afgespeeld, stop dan het afspelen voordat u verder gaat. Ook geldt dat als de display FILE CONTROL wordt weergegeven, u op de knop [EXIT] moet drukken om terug te keren naar de display MAIN.

1 • Voordat u data overbrengt naar het SmartMedia-geheugen van het instrument →

Plaats een SmartMedia-kaart in de kaartsleuf, en zorg ervoor dat de mediumselectie (blz. 67) is ingesteld op SmartMedia.

- Voordat u data overbrengt naar het flashgeheugen van het instrument → Zorg ervoor dat de mediumselectie is ingesteld op Flash Memory.

2 Installeer de toepassing Musicsoft Downloader en het USB-MIDI-stuurprogramma op uw computer (blz. 85 – 87).

3 Plaats de bijgeleverde cd-rom in de cd-romdrive van uw computer. Het startvenster zou automatisch moeten verschijnen, en weer moeten sluiten.

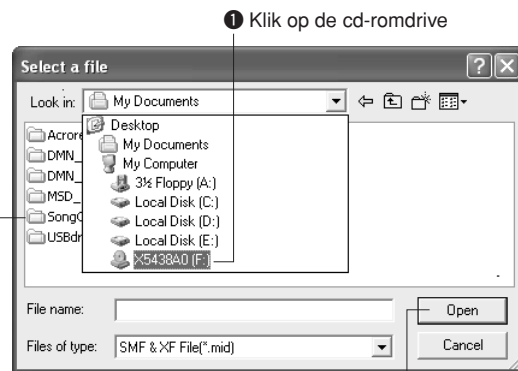
4 Dubbelklik op het snelkoppelingspictogram Musicsoft Downloader dat op het bureaublad is gecreëerd. Dit zal de toepassing Musicsoft Downloader opstarten en het hoofdvenster zal verschijnen.

OPMERKING

Het instrument kan niet worden bediend terwijl Musicsoft Downloader draait.

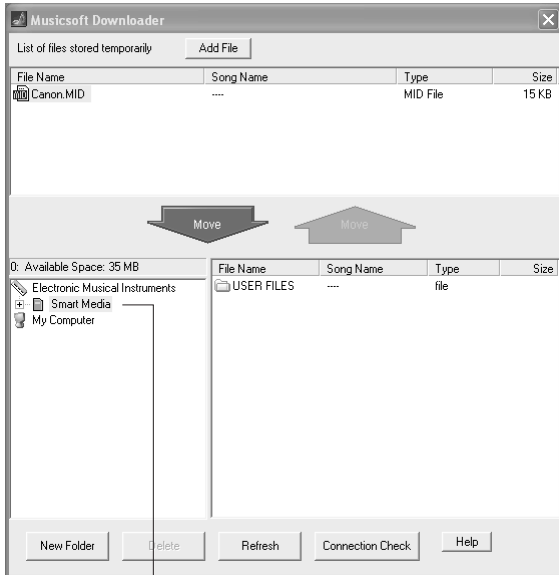
5 Klik op de knop 'Add File' en het venster 'Add File' zal verschijnen.

6 Klik op de knop [▼] rechts van 'Look in' en selecteer de cd-romdrive in het keuzemenu dat verschijnt. Dubbelklik op de map 'SongCollection' in het venster. Selecteer de file die u wilt overdragen naar het instrument, en klik op 'Open'.



- 2 Dubbelklik op de map 'SongCollection'. Dubbelklik op de map 'for_CD' en klik op een songfile.
- 3 Klik op 'Open'

- 7** Er zal een kopie van de geselecteerde MIDI-songfile in de 'List of files stored temporarily' (Overzicht van tijdelijk opgeslagen files) boven in het venster verschijnen. Het momenteel geselecteerde geheugenmedium zal ook onderin de display worden getoond om de bestemming voor de overdracht aan te geven. Klik op het geheugenmedium.



1 Klik op het geheugenmedium

Bij het overbrengen naar SmartMedia-geheugen van het instrument, zal de map USER FILES in het gebied rechts onder in het venster verschijnen. Deze map bevat userdatafiles (files met de extensie '.USR') die zijn opgeslagen met de functie File Control (filebeheer) van het instrument (blz. 75), en usersongs (files met de extensie '.MID') die zijn opgeslagen met de functie SMF Convert (SMF converteren) (blz. 76). De map USER FILES is een opslaggebied dat is gereserveerd voor files die door de functie File Control van het instrument worden gebruikt.

- 8** Na het selecteren van de file in de 'List of files stored temporarily', klikt u op de naar beneden wijzende knop [Move] en er zal een bevestigingsbericht verschijnen. Klik op [OK] en de song zal van de 'List of files stored temporarily' worden overgedragen naar het geheugen van het instrument.

Bij het overbrengen naar SmartMedia-geheugen van het instrument, zal de songfile automatisch naar de rootdirectory van de SmartMedia worden overgedragen, als u op de knop [Move] drukt terwijl het venster overeenkomt met het venster in stap 7. De overgedragen songfile kan op het instrument worden afgespeeld als songnummer 036 of hoger.

OPMERKING

- Files die overgebracht zijn naar een andere locatie dan de rootdirectory van SmartMedia, het flashgeheugen van het instrument, of ander medium via de Musicsoft Downloader, kunnen niet worden gewist via de display FILE CONTROL van het instrument. Gebruik de knop [DELETE] van de Music Downloader om deze files te wissen.

- 9** Sluit het venster om de Musicsoft Downloader af te sluiten.

OPMERKING

- Sluit de Musicsoft Downloader af om de song af te spelen die u vanaf uw computer hebt overgedragen.

- 10** Druk op de knop [SONG] om de song af te spelen die in flashgeheugen/op SmartMedia is opgeslagen. Gebruik de draaischijf om de song te selecteren die u wilt afspelen en druk vervolgens op de knop [START/STOP] om het afspe-len te starten.

Stijlfiles

Stijlfiles (files met de extensie '.STY') kunnen op dezelfde manier als hiervoor beschreven staat, worden overgebracht naar SmartMedia. Stijlfiles die zijn overgebracht naar de rootdirectory van de SmartMedia kunnen in stijlnummer 136 worden geladen via de display FILE CONTROL van het instrument en vervolgens worden afgespeeld.

LET OP

- Haal de USB-kabel niet los tijdens een dataoverdracht. Niet alleen zullen de data niet worden overgedragen en opgeslagen, maar de werking van het geheugenmedium kan onstabiel worden en de inhoud kan volledig verdwijnen als het instrument wordt aan- of uitgezet.

LET OP

- Opgeslagen data kunnen verloren gaan ten gevolge van storing in apparatuur of een foutieve handeling. Voor de veiligheid adviseren wij u een kopie van alle belangrijke data op uw computer te bewaren.
- Wij adviseren u bij voorkeur een netadapter in plaats van batterijen te gebruiken bij het overdragen van data. De data kunnen verminkt raken als de batterijen niet goed werken tijdens de overdracht.

● Overgedragen songs voor de lessen of muzieknotatieweergave gebruiken ...

Om de songs (alleen SMF-format 0) die vanaf een computer zijn overgedragen te kunnen gebruiken voor de lessen, is het noodzakelijk dat u de kanalen aangeeft die voor het afspelen van de rechter- en linkerhandparts moeten worden gebruikt. De procedure voor het instellen van de 'besturingstrack' is als volgt:

- 1 Druk op de knop [SONG] en selecteer de song (036 –) die zich op SmartMedia of in het flashgeheugen bevindt, waarvan u de besturingstrack in wilt stellen.
- 2 Druk op de knop [FUNCTION] om de display FUNCTION op te roepen.
- 3 Gebruik de CATEGORY-knoppen [▲] en [▼] om het item R-Part of L-Part te selecteren.
- 4 Gebruik de draaischijf om het kanaal te selecteren dat u wilt terugspelen als aangegeven rechter- of linkerhandpart.

Wij adviseren u dat u kanaal 1 voor de rechterhandpart en kanaal 2 voor de linkerhandpart selecteert.

SPECIALE OPMERKINGEN

- De software en deze installatiehandleiding vallen onder de exclusieve auteursrechten van de Yamaha Corporation.
- Gebruik van de software en deze installatiehandleiding vallen onder de SOFTWARELICENTIEOVEREENKOMST waarmee de koper volledig akkoord gaat door het zegel van de softwareverpakking te verbreken. (Lees de OVEREENKOMST aan het eind van deze installatiegids alstublieft zorgvuldig voordat u het programma installeert.)
- Het kopiëren van de software of het gedeeltelijk of in zijn geheel reproduceren van deze installatiehandleiding, zonder schriftelijke toestemming van de fabrikant, is ten strengste verboden.
- Yamaha geeft geen enkele garantie en aanvaardt geen enkele verantwoordelijkheid met betrekking tot het gebruik van de software en documentatie, en kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor het gebruik van deze installatiehandleiding en de software.
- Deze disk is een cd-rom. Probeer deze disk niet op een audio-cd-speler af te spelen. Dit doen kan resulteren in niet meer te repareren beschadiging van uw audio-cd-speler.
- Het kopiëren van commercieel beschikbare muziekdata is ten strengste verboden, tenzij voor uw eigen persoonlijke gebruik.
- De bedrijfsnamen en productnamen in deze installatiehandleiding zijn de handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van hun respectieve bedrijven.
- Toekomstige upgrades van het programma en de systeemsoftware, en wijzigingen in specificaties en functies zullen afzonderlijk worden bekendgemaakt.
- Software zoals het USB-MIDI-stuurprogramma kan worden herzien en geüpdatet zonder kennisgeving vooraf. Zorg ervoor dat u de laatste versie van de software controleert en downloadt via de volgende site:
<http://music.yamaha.com/download/>
- Afhankelijk van de versie van uw besturingssysteem kunnen de schermafbeeldingen en berichten in deze Installatiehandleiding afwijken van wat u op uw computerscherm ziet.

Inhoud van de cd-rom

De data op deze cd-rom zijn compatibel met computers die met het besturingssysteem Windows® werken.

⚠ LET OP

- *Probeer deze cd-rom niet af te spelen op een audio-cd-speler. De ruis met een hoog volume die hier het gevolg van is, kan uw gehoor beschadigen, alsook uw cd-speler en de luidsprekers.*

Mapnaam	Programma/datanaam	Inhoud
MSD_	Musicsoft Downloader *1 *2	Deze toepassing kan worden gebruikt om MIDI-songdata van internet te downloaden en deze over te dragen van de computer naar het geheugenmedium dat door het instrument wordt ondersteund (SmartMedia of flashgeheugen).
DMN_	Digital Music Notebook *2	Digital Music Notebook is een belangrijk nieuw multimediaplatform voor muziekonderwijs en muziekopvoering.
USBdrv_	USB-stuurprogramma Windows 98/Me	Dit stuurprogramma is nodig om uw MIDI-apparaten via USB op uw computer aan te kunnen sluiten.
USBdrv2k_	USB-stuurprogramma voor Windows 2000/XP	
Acroread_	Acrobat Reader 5.1 *2 *3	Met deze toepassing kunt u softwarehandleidingen van het pdf-format op uw computer lezen.
SongCollection	MIDI-songs (70 songs)	Deze songs kunnen naar het instrument worden overgedragen voor beluisteren, de muzieknotatie weergave en/of de lessen.
	Song Book (pdf-file)	Een pdf-file bevat de muzieknotatie voor de interne songs van het instrument, alsook voor de 70 MIDI-songs op de cd-rom (behalve voor de songs waar auteursrechten op rusten).

- * 1 De software kan niet worden gebruikt als het instrument zich in de volgende toestand bevindt:
- Als er geen SmartMedia-kaart is geplaatst, zelfs niet als het item Media Select in de display FUNCTION op SmartMedia is ingesteld.
 - Tijdens het stijl- of songafspelen.
 - Tijdens een les.
 - Terwijl er data van een SmartMedia-kaart worden geladen.

- Terwijl de openingsdisplay wordt weergegeven (de openingsdisplay is de display die een paar seconden verschijnt als het instrument wordt aangezet).

- * 2 Deze software bevat een online-handleiding.

- * 3 Deze software wordt niet ondersteund door de Yamaha Corporation.

■ De cd-rom gebruiken ●●●●●●●●

Lees alstublieft de Softwarelicentieovereenkomst op blz. 88 voordat u de verpakking van de cd-rom opent.

1 Controleer de systeemvereisten om er zeker van te zijn dat de software op uw computer zal werken.

2 Plaats de cd-rom Accessory in de cd-rom-drive van uw computer. Het startvenster zou automatisch moeten verschijnen.

3 Sluit het instrument aan op de computer. De aansluitprocedure staat beschreven op blz. 80.

4 Installeer het stuurprogramma op uw computer en maak de benodigde instellingen. Raadpleeg 'Het USB-MIDI-stuurprogramma installeren' op blz. 85 voor de installatie- en configuratie-instructies.

Het stuurprogramma installeren op Windows 98/Me

- 1 Start de computer op.
- 2 Plaats de bijgeleverde cd-rom in de cd-romdrive. Er zal automatisch een startvenster verschijnen. Sluit het venster.
- 3 Zorg er eerst voor dat de POWER-schakelaar van het instrument is ingesteld op OFF, en gebruik vervolgens een USB-kabel om de USB-aansluiting van de computer aan te sluiten op de USB-aansluiting van het instrument. Als het instrument wordt aangezet, toont de computer automatisch 'de wizard Nieuwe hardware toevoegen'. Als 'de wizard Nieuwe hardware toevoegen' niet verschijnt, klik dan op 'Nieuwe hardware toevoegen' in het configuratiescherm. Voor gebruikers van Windows Me: selecteer de keuzeknop links van "Automatisch zoeken naar een beter stuurprogramma (aanbevolen)" en klik op [Volgende]. Het systeem begint automatisch te zoeken en installeert het stuurprogramma. Ga door met stap 8. Als het systeem het stuurprogramma niet detecteert, selecteer dan 'Geef de locatie van het stuurprogramma aan (geavanceerd)' en geef de map 'USBdrv_' van de cd-rom aan om het stuurprogramma te installeren en klik op [Volgende]. Voer de installatie uit door de schermstructies op te volgen en ga vervolgens door met stap 8.

OPMERKING

- Als u Windows Me gebruikt, sla dan de stappen 4 – 7 over.

- 4 Klik op [Volgende].
Via het venster kunt u de zoekmethode selecteren.
- 5 Selecteer de keuzeknop links van 'Zoeken naar het beste stuurprogramma voor uw apparaat. (Aanbevolen).' Klik op [Volgende].
Via het venster kunt u selecteren waar u het stuurprogramma wilt installeren.
- 6 Selecteer het vak 'Geef een locatie aan', klik op 'Bladeren...' en geef vervolgens de map USBdrv op de cd-rom aan (zoals D:\USBdrv_) en ga verder met de installatie.
- 7 Als het systeem het stuurprogramma op de cd-rom detecteert en klaar is voor de installatie, zal het bericht op het scherm verschijnen. Zorg ervoor dat de 'YAMAHA USB MIDI Driver' wordt aangegeven, en klik op [Volgende]. Het systeem start de installatie.
- 8 Als de installatie is afgerond verschijnt er een bericht om dat aan te geven. Klik op [Beëindig].

OPMERKING

- Bij sommige computers kan het ongeveer tien seconden duren voordat dit wordt aangegeven nadat de installatie is afgerond.

Het stuurprogramma is geïnstalleerd.

Het stuurprogramma op Windows 2000 installeren

- 1 Start de computer op en gebruik het 'Beheerder'-account om u bij Windows 2000 aan te melden.
- 2 Selecteer [Mijn computer] → [Configuratiescherm] → [Systeem] → [Hardware] → [Stuurprogrammahandtekening] → [Bestandshandtekeningverificatie], en selecteer de keuzeknop links van "Negeren — Installeer alle files, ongeacht de bestandshandtekening" en klik op [OK].
- 3 Plaats de bijgeleverde cd-rom in de cd-romdrive. Er zal automatisch een startvenster verschijnen. Sluit het venster.
- 4 Zorg er eerst voor dat de POWER-schakelaar van het instrument is ingesteld op OFF, en gebruik vervolgens een USB-kabel om de USB-aansluiting van de computer aan te sluiten op de USB-aansluiting van het instrument. Als het instrument wordt aangezet, toont de computer automatisch 'de wizard Nieuwe hardware gevonden'. Klik op [Volgende].
- 5 Selecteer de keuzeknop links van 'Zoeken naar een geschikt stuurprogramma voor mijn apparaat. (Aanbevolen).' Klik op [Volgende].
Via het venster dat verschijnt kunt u een locatie selecteren waar het stuurprogramma geïnstalleerd moet worden.
- 6 Selecteer het vakje 'cd-romstations' en deselecteer alle ander items. Klik op [Volgende].

OPMERKING

- Het systeem kan u vragen een Windows-cd-rom te plaatsen terwijl het stuurprogramma wordt gezocht. Geef de map 'USBdrv2k_' van de cd-romdrive aan (zoals D:\USBdrv2k_) en ga verder met de installatie.

- 7 Als de installatie is afgerond geeft het systeem 'de wizard Nieuwe hardware gevonden wordt voltooid' aan. Klik op [Beëindig].

OPMERKING

- Bij sommige computers kan het ongeveer tien seconden duren voordat dit wordt aangegeven nadat de installatie is afgerond.

- 8 Start de computer opnieuw op.

Het stuurprogramma is geïnstalleerd.

Het stuurprogramma op Windows XP installeren

- 1** Start de computer op.
- 2** Selecteer [Start] → [Configuratiescherm]. Als het configuratiescherm verschijnt als 'Kies een categorie', klik dan op 'Klassieke weergave' linksboven in het venster. Alle regelpanelen en pictogrammen zullen worden weergegeven.
- 3** Ga naar [Systeem] → [Hardware] → [Handtekeningverificatie] en selecteer de keuzeknop links van 'Negeren' en klik op [OK].
- 4** Klik op de knop [OK] om de systeemeigenschappen te sluiten, en klik op de 'X' in de rechterbovenhoek van het venster om het configuratiescherm te sluiten.
- 5** Plaats de bijgeleverde cd-rom in de cd-romdrive. Er zal automatisch een startvenster verschijnen. Sluit het venster.
- 6** Zorg er eerst voor dat de POWER-schakelaar van het instrument is ingesteld op OFF en gebruik vervolgens een USB-kabel om de USB-aansluiting van de computer aan te sluiten op de USB-aansluiting van het instrument. Als het instrument wordt aangezet, toont de computer automatisch 'de wizard Nieuwe hardware gevonden'.

OPMERKING

- Bij sommige computers kan het een paar minuten duren voordat dit scherm te zien is.

- 7** Selecteer de keuzeknop links van 'Installeer de software automatisch. (Aanbevolen).' Klik op [Volgende]. Het systeem start de installatie.
- 8** Als de installatie is afgerond geeft het systeem 'de wizard Nieuwe hardware gevonden wordt voltooid' aan. Klik op [Beëindig].

OPMERKING

- Bij sommige computers kan het een paar minuten duren voordat dit scherm wordt aangegeven nadat de installatie is afgerond.

- 9** Start de computer opnieuw op. Het stuurprogramma is geïnstalleerd.

Het stuurprogramma is geïnstalleerd.

De toepassingen Musicsoft Downloader en Digital Music Notebook installeren

BELANGRIJK

- U zult zich met beheerdersprivileges moeten aanmelden om de Musicsoft Downloader op een computer onder Windows 2000 of XP te kunnen installeren.
- U zult zich met beheerdersprivileges moeten aanmelden om de Digital Music Notebook op een computer onder Windows 2000 of XP te kunnen installeren.

BELANGRIJK

- Zorg ervoor dat als u Digital Music Notebook installeert, Internet Explorer 6.0 (met SP1) of hoger op uw computer is geïnstalleerd.

BELANGRIJK

- Er is een creditcard-regeling nodig om inhoud voor Digital Music Notebook aan te schaffen. Het kan zijn dat in sommige gebieden verwerking van creditcards niet mogelijk is, dus raadpleeg alstublieft de plaatselijke autoriteiten om er zeker van te zijn dat uw creditcard kan worden gebruikt.

- 1** Plaats de cd-rom Accessory in de cd-romdrive van uw computer. Het startvenster zal verschijnen die u automatisch de softwaretoepassingen laat zien.

OPMERKING

- Als het startvenster niet automatisch verschijnt, dubbelklik dan op de map 'Mijn computer' om deze te openen. Rechtsklik op het cd-rompictogram en selecteer 'open' in het keuzemenu. Dubbelklik op 'Start.exe' en ga door met stap 2, hieronder.

- 2** Klik op [Musicsoft Downloader] of [Digital Music Notebook].
- 3** Klik op de knop [install] en volg de schermstructies op, om de software te installeren. Zie voor de bedieningsinstructies voor Digital Music Notebook het helpmenu: start de toepassing Digital Music Notebook en klik op 'Help'.

Zie voor de bedieningsinstructies voor Musicsoft Downloader het helpmenu: start de toepassing Musicsoft Downloader en klik op 'Help'.

- * U kunt de laatste versie van de Musicsoft Downloader verkrijgen via de volgende internet-URL.

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

BELANGRIJK

- Alleen de Musicsoft Downloader kan worden gebruikt om files tussen dit instrument en een computer over te dragen. Er kan geen andere file-overdrachtstoepassing worden gebruikt.

SOFTWARELICENTIEOVEREENKOMST

Het volgende is een legale overeenkomst tussen u, de eindgebruiker en de Yamaha Corporation ('Yamaha'). Het bijgeleverde Yamaha softwareprogramma wordt door Yamaha uitsluitend aan de oorspronkelijke koper in licentie geven voor gebruik overeenkomstig de hierin gestelde voorwaarden. Lees deze licentieovereenkomst alstublieft zorgvuldig door. Met het openen van de verpakking geeft u aan dat u alle hierin genoemde voorwaarden accepteert. Als u het niet eens bent met de voorwaarden, kunt u het pakket ongeopend aan Yamaha retourneren om uw geld terug te krijgen. In het geval u de bijgesloten Yamaha-softwareprogramma(s) als onderdeel van een softwarepakket of software gebundeld met een hardware product heeft verkregen, kunt u de bijgesloten Yamaha-softwareprogramma(s) niet retourneren aan Yamaha.

1. HET VERLENEN VAN EEN LICENTIE EN DE AUTEURSRECHTEN

Yamaha verleent u, de oorspronkelijke koper, het recht om één kopie van het bijgeleverde softwareprogramma en de data ('SOFTWARE') op een computersysteem bestemd voor één gebruiker te installeren. U mag het niet op meer dan één computer of computerterminal gebruiken. De SOFTWARE is eigendom van Yamaha en wordt beschermd door Japanse auteursrechtelijke wetten en alle van toepassing zijnde internationale wettelijke verdragen. U heeft het recht van het eigendom op het medium waarop de SOFTWARE wordt geleverd. Daarom moet u de SOFTWARE behandelen als alle andere door auteursrechten beschermde materialen.

2. BEPERKINGEN

Het SOFTWARE-programma wordt door auteursrechten beschermd. U mag u niet inlaten met het omgekeerd ontwikkelen of via andere denkbare methodes reproduceren van de SOFTWARE. U mag de SOFTWARE noch geheel, noch gedeeltelijk reproduceren, modificeren, veranderen, uitlenen, verhuren, leasen, doorverkopen of distribueren, of afgeleiden van de SOFTWARE creëren. U mag de SOFTWARE niet verzenden of via een netwerk delen met andere computers. U mag het eigendom van de SOFTWARE en het schriftelijke materiaal dat het vergezelt op permanente basis overdragen, mits u er geen kopieën van houdt en de ontvanger de voorwaarden van de licentieovereenkomst accepteert.

3. BEËINDIGING

De licentievoorwaarden van het SOFTWARE-programma gaan in op de dag dat u de SOFTWARE ontvangt. Als één van de auteursrechten of clausules van de licentievoorwaarden wordt geschonden, wordt de licentieovereenkomst met onmiddellijke ingang automatisch beëindigd zonder kennisgeving van Yamaha. In dit geval bent u verplicht de in licentie gegeven SOFTWARE en zijn kopieën onmiddellijk te vernietigen.

4. PRODUCTGARANTIE

Yamaha garandeert de oorspronkelijk koper dat als de SOFTWARE, indien gebruikt onder normale omstandigheden, niet de functies uitvoert zoals die in de door Yamaha geleverde handleiding worden beschreven, de enige remedie die Yamaha zal aandragen zal bestaan uit het zonder kosten vervangen van de media, die materiaalfouten of fabricagefouten blijkt te bevatten, op basis van omwisseling. Met uitzondering van het uitdrukkelijk hiervoor gestelde, wordt de SOFTWARE geleverd 'zoals deze is', en er worden geen andere garanties, noch te kennen gegeven, noch gesuggereerd, ten aanzien van deze software gegeven, waaronder, zonder beperking de daaronder begrepen garanties van verhandelbaarheid en geschiktheid voor een speciaal doel.

5. BEPERKTE AANSPRAKELIJKHEID

Uw enige verhaal en Yamaha's totale aansprakelijkheid zijn zoals hiervoor is gesteld. Bij geen enkel voorval zal Yamaha aansprakelijk zijn, voor u of voor derden, voor enige beschadiging, waaronder zonder enige beperking op zichzelf staande of gevolgschade, -kosten, winstderving, spaarverlies of andere schade door het gebruik of de onmogelijkheid van het gebruik van de SOFTWARE, zelfs als Yamaha of een geautoriseerde verkoper op de mogelijkheid van dergelijke schade is gewezen, noch is Yamaha aansprakelijk voor enige claim van derden.

6. ALGEMEEN

Deze licentieovereenkomst zal worden geïnterpreteerd en is onderhevig aan het Japanse recht.



Problemen oplossen

■ Voor de DGX-505/305

Probleem	Mogelijke oorzaak en oplossing
Als het instrument wordt aan- of uitgezet is er kort een plopend geluid te horen.	Dit is normaal en geeft aan dat het instrument elektrische energie ontvangt.
Bij gebruik van een mobiele telefoon, worden bijgeluiden geproduceerd.	Het gebruik van een mobiele telefoon in de onmiddellijke nabijheid van het instrument kan interferentie veroorzaken. Om dit te voorkomen, kunt u of de mobiele telefoon uitschakelen of deze verder uit de buurt van het instrument gebruiken.
Er is geen geluid, zelfs niet als het toetsenbord wordt gespeeld of als er een song of stijl wordt afgespeeld.	Controleer of er niets op de aansluiting PHONES/OUTPUT op het achterpaneel is aangesloten. Als er een hoofdtelefoon op deze aansluiting is aangesloten, komt er geen geluid uit de luidsprekers.
	Controleer de instelling lokale besturing aan/uit. (Zie blz. 80.)
Het bespelen van toetsen in het rechterhandgedeelte van het toetsenbord geeft geen geluid.	Wordt de display FILE CONTROL weergegeven? Het toetsenbord, enz. van het instrument zal geen enkel geluid produceren terwijl de display FILE CONTROL wordt weergegeven. Druk op de [EXIT]-knop om terug te keren naar de display MAIN.
	Als u de functie Dictionary (blz. 63) gebruikt, zijn de toetsen in het rechterhandgedeelte alleen bedoeld voor het invoeren van de grondtoon en het akkoordsoort.
<ul style="list-style-type: none"> • Het volume is te zacht. • De geluidskwaliteit is slecht. • Het ritme stopt onverwachts of wil helemaal niet afspelen. • De opgenomen data van de song, enz. worden niet goed afgespeeld. • De LCD-display wordt plotseling donker en alle paneelinstellingen worden gereset. 	De batterijen zijn bijna of helemaal leeg. Vervang alle zes de batterijen door hele nieuwe of gebruik de bijgeleverde netadapter.

Probleem	Mogelijke oorzaak en oplossing
De stijl of song speelt niet af als de knop [START/STOP] wordt ingedrukt.	Staat de externe clock aan? Zorg ervoor dat de externe clock uit staat. Raadpleeg 'Externe clock' op blz. 80.
De stijl klinkt niet zoals het hoort.	Zorg ervoor dat het stijlvolume (blz. 71) op het juiste niveau staat. Is het splitpunt ingesteld op de juiste toets voor de akkoorden die u speelt? Stel het splitpunt in op een geschikte toets (blz. 59). Wordt de aanduiding 'ACMP' in de display weergegeven? Als dit niet zo is, druk dan op de knop [ACMP ON/OFF] zodat het verandert.
Er wordt geen ritmebegeleiding gespeeld als de knop [START/STOP] wordt ingedrukt nadat stijlnummer 112 of een stijl tussen 124 en 135 (Pianist) is geselecteerd.	Dit is geen fout. Stijlnummer 112 en stijlnummers 124 – 135 (Pianist) bevatten geen ritmeparts, dus zal er geen ritme spelen. De andere parts zullen gaan spelen zodra u een akkoord in het begeleidingsbereik van het toetsenbord speelt, of als het stijlafspelen wordt aangezet.
Niet alle voices lijken te klinken, of het geluid wordt soms afgekapt.	Het instrument is tot maximaal 32 noten polyfoon. Als de DUAL-voice of SPLIT-voice wordt gebruikt en er speelt tegelijkertijd een song of stijl, dan kunnen sommige noten worden weggelaten of worden 'gestolen' van de begeleiding of de song.
De voetschakelaar (voor sustain) lijkt precies verkeerd om te werken. Intrappen van de voetschakelaar, bijvoorbeeld, kapt het geluid af en loslaten geeft juist sustain aan de geluiden.	De polariteit van de voetschakelaar is omgedraaid. Zorg dat het pedaal juist is aangesloten op de aansluiting SUSTAIN voordat u het instrument aanzet.
Het geluid van de voice klinkt iets anders van noot tot noot.	Dit is normaal. De klankopwekkingsmethode AWM gebruikt meervoudige opnamen (samples) van een instrument over het bereik van het toetsenbord; dus kan het daadwerkelijke geluid van de voice enigszins anders klinken van noot tot noot.
De demodisplay wordt in het Japans aangegeven en/of er staan Japanse lettertekens in de displayberichten.	Zorg ervoor dat de Language-instelling in de FUNCTION-display is ingesteld op English. (Zie blz. 22.)
De display FILE CONTROL kan niet worden geselecteerd, ofschoon er een SmartMedia-kaart in de kaartsleuf is geplaatst.	Het kan zijn dat het item Media Select in de display FUNCTION is ingesteld op Flash Memory. Media Select moet op SmartMedia ingesteld zijn om SmartMedia-geheugen te kunnen gebruiken.
De juiste display verschijnt niet als de knop [SONG], [EASY SONG ARRANGER], [STYLE] of [VOICE] wordt ingedrukt.	Wordt er een andere display weergegeven? Probeer op de knop [EXIT] te drukken om terug te keren naar de display MAIN, en druk vervolgens op één van de genoemde knoppen.
De verkeerde noten klinken als het toetsenbord wordt bespeeld.	Misschien is de speelassistentietechnologie aangezet. Druk op de knop [PERFORMANCE ASSISTANT] om deze uit te zetten.
De aanduiding ACMP verschijnt niet als de knop [ACMP ON/OFF] wordt ingedrukt.	Is de knop [STYLE] verlicht? Druk altijd eerst op de knop [STYLE] als u een stijlgerelateerde functie gebruikt.
Het songnummer (036 –) van een externe songfile die naar het SmartMedia-geheugen is overgedragen vanaf een computer verschijnt niet.	Misschien is de mediumselectie ingesteld op flashgeheugen. Zorg ervoor dat de mediumselectie is ingesteld op Smart Media (blz. 67).
Het songnummer (036 –) van een externe songfile die naar het flashgeheugen is overgedragen vanaf een computer verschijnt niet.	Misschien is de mediumselectie ingesteld op SmartMedia. Zorg ervoor dat de mediumselectie is ingesteld op flashgeheugen (blz. 67).
Er is geen Harmony-geluid.	De Harmony-effecten (01 – 26) gedragen zich verschillend, afhankelijk van hun type. De typen 01 – 05 werken als het stijlafspelen aan staat, er akkoorden worden gespeeld in het begeleidingsbereik van het toetsenbord en er een melodie in het rechterhandbereik wordt gespeeld. De typen 06 – 26 werken ongeacht of het stijlafspelen aan of uit staat. Voor de typen 06 – 12 is het noodzakelijk dat u twee noten tegelijkertijd speelt.

■ Voor de bijgeleverde software

Het stuurprogramma kan niet worden geïnstalleerd.

- **Is de USB-kabel goed aangesloten?**
Controleer de aansluitingen van de USB-kabel. Koppel de USB-kabel los en sluit deze vervolgens weer aan.
- **Is de USB-functie ingeschakeld op uw computer?**
Als u het instrument voor de eerste keer aansluit op uw computer en er verschijnt geen 'de wizard Nieuwe hardware toevoegen', kan het zijn dat de USB-functie op uw computer is uitgeschakeld. Voer de volgende stappen uit.

1 Selecteer [Configuratiescherm] → [Systeem] → [Apparaatbeheer] (voor Windows 98/Me), of selecteer [Configuratiescherm]* → [Systeem] → [Hardware] → [Apparaatbeheer] (voor Windows 2000/XP).

* Klassieke weergave, alleen in Windows XP.

2 Zorg ervoor dat er geen '!'- of 'x'-tekens verschijnen bij de 'USB-controllers' of 'USB-hoofdhub'. Als u een '!'- of 'x'-teken ziet is de USB-controller uitgeschakeld.

- **Is er een onbekend apparaat geregistreerd?**
Als de installatie van het stuurprogramma faalt, zal het instrument als een 'onbekend apparaat' worden gemarkeerd en kunt u het stuurprogramma niet installeren. Wis het 'onbekende apparaat' door de stappen hierna te volgen.

1 Selecteer [Configuratiescherm] → [Systeem] → [Apparaatbeheer] (voor Windows 98/Me), of selecteer [Configuratiescherm]* → [Systeem] → [Hardware] → [Apparaatbeheer] (voor Windows 2000/XP).

* Klassieke weergave, alleen in Windows XP.

- 2** Kijk voor 'Overige apparaten' in het menu 'Apparaten op type'.
- 3** Als u 'Overige apparaten' vindt, dubbelklik er dan op om de boomstructuur ervan open te klappen en naar 'Onbekend apparaat' te zoeken. Als er één verschijnt, selecteer deze dan en klik op de knop [Verwijder].
- 4** Koppel de USB-kabel los van het instrument, en maak de aansluiting opnieuw.
- 5** Installeer het stuurprogramma opnieuw.
 - Windows 98-/Me-gebruikers zie blz. 86
 - Windows 2000-gebruikers ... zie blz. 86
 - Windows XP-gebruikers zie blz. 87

Als u het instrument vanaf uw computer via USB bestuurt, werkt het instrument niet goed of is er geen geluid te horen.

- Heeft u het stuurprogramma geïnstalleerd? (blz. 85)
- Is de USB-kabel goed aangesloten?
- Zijn de volume-instellingen van het instrument, het weergave-apparaat en het toepassingsprogramma op geschikte niveaus ingesteld?
- Heeft u een geschikte poort in de sequencesoftware geselecteerd?

- **Gebruikt u het nieuwste USB-MIDI-stuurprogramma? Het nieuwste stuurprogramma kan worden gedownload via de volgende website.**
<http://music.yamaha.com/download/>

Het afspelen gebeurt vertraagd.

- **Voldoet uw computer aan de systeemvereisten?**
- **Draait er nog een andere toepassing of een ander apparaatstuurprogramma?**

De stand-bymodus van de computer is niet goed in te schakelen of te beëindigen.

- **De computer mag niet op stand-by gezet worden terwijl er een MIDI-toepassing draait.**
Als u Windows 2000 gebruikt, kan het zijn dat u niet normaal naar stand-by kunt schakelen en weer doorgaan, afhankelijk van de bepaalde omgeving (USB-hostcontrollers, enz.). Ondanks dat zal het gewoon loskoppelen en weer aansluiten van de USB-kabel ervoor zorgen dat u de functies van het instrument weer kunt gebruiken.

Hoe kan ik een stuurprogramma wissen of opnieuw installeren?

Windows Me/98

- 1** Als het instrument juist herkend wordt, dubbelklikt u op 'Systeem' in het configuratiescherm om het systeemvenster te openen.
- 2** Dubbelklik op de tab 'Apparaatbeheer', selecteer 'YAMAHA USB MIDI Driver' en wis deze.
- 3** Gebruik het MS-DOS-commando of Verkenner om de volgende drie files te wissen.

OPMERKING

• Selecteer, om deze files met Windows Verkenner te wissen, 'Mapopties' in het menu 'Extra' en selecteer 'Verborgen bestanden en mappen weergeven'.

- \WINDOWS\INF\OTHER***.INF
- \WINDOWS\SYSTEM\Xgusb.driv
- \WINDOWS\SYSTEM\Ymidusb.sys

- 4** Koppel de USB-kabel los.
- 5** Start de computer opnieuw op.
- 6** Installeer het stuurprogramma opnieuw.



Berichten

LCD-bericht	Betekenis
Access error!	Geeft een fout aan bij het lezen van/schrijven naar de SmartMedia of het flashgeheugen.
All Memory Clearing...	Wordt weergegeven terwijl alle data in het flashgeheugen worden gewist. Zet het instrument nooit uit tijdens dataoverdracht.
Are you sure?	Bevestig of song wissen of track wissen uitgevoerd moet worden of niet.
Backup Clearing...	Wordt weergegeven terwijl de back-updata in het flashgeheugen worden gewist.
Cancel	Wordt weergegeven als de initiële verzending of bulkverzending wordt geannuleerd.
Clearing...	Wordt weergegeven terwijl het wissen van songs of tracks van de user-songs wordt uitgevoerd.
Com Mode	Wordt weergegeven als de Musicsoft Downloader op de PC, die op het toetsenbord is aangesloten, wordt opgestart. Dit zal niet worden weergegeven terwijl het instrument afspeelt.
Completed	Geeft aan dat de aangegeven opdracht, zoals data opslaan of verzenden, is afgerond.
Create Directory	Wordt weergegeven terwijl er een map in de toepassing Musicsoft Downloader wordt aangemaakt.
Data Error!	Wordt weergegeven als de usersong illegale data bevat.
Delete File	Wordt weergegeven terwijl er een songfile in de Musicsoft Downloader wordt gewist.
Delete OK ?	Bevestig of de handeling Delete (wissen) moet worden uitgevoerd of niet.
Delete Directory	Wordt weergegeven terwijl er een map in de Musicsoft Downloader wordt gewist.
Deleting...	Wordt weergegeven terwijl de wisfunctie is geactiveerd.
End	Wordt weergegeven als de initiële verzending of bulkverzending is afgerond.
Error!	Wordt weergegeven als het schrijven is mislukt.
'File information area is not large enough.'	Geeft aan dat data opslaan op de SmartMedia niet kan worden uitgevoerd aangezien het totaal aantal files te groot is geworden.
File is not found.	Geeft aan dat er geen file is.
'File too large. Loading is impossible.'	Geeft aan dat laden van data niet kan worden uitgevoerd omdat de file te groot is (te veel data).
Flash Clearing...	Wordt weergegeven terwijl de songdata, die naar het interne flashgeheugen zijn overgebracht, worden gewist.
Format OK ?	Bevestig of het formatteren van de SmartMedia moet worden uitgevoerd of niet.
Formatting...	Wordt weergegeven tijdens het formatteren.
Load OK ?	Bevestig of het laden moet worden uitgevoerd of niet.
Loading...	Wordt weergegeven tijdens het laden van data.
Media is not inserted.	Wordt weergegeven terwijl u probeert toegang te krijgen tot niet geplaatste SmartMedia.
Media capacity is full.	Wordt weergegeven als het opslaan van data niet kan worden uitgevoerd aangezien het SmartMedia-geheugen vol raakt.
Memory Full	Wordt weergegeven als het interne geheugen vol raakt tijdens songopname.
'MIDI receive buffer overflow.'	Wordt weergegeven als er te veel MIDI-data in één keer werden ontvangen en die niet konden worden verwerkt.
Move File	Wordt weergegeven terwijl er een songfile in de Musicsoft Downloader wordt verplaatst.
'Now Writing... (Don't turn off the power now, otherwise the data may be damaged.)'	Wordt weergegeven terwijl er data in het geheugen wordt geschreven. Zet het instrument nooit uit tijdens schrijven. Dit doen kan resulteren in het verloren gaan van data.
Overwrite ?	Bevestigen of het overschrijven moet worden uitgevoerd of niet.
Please Wait...	Wordt weergegeven bij het uitvoeren van taken die enige tijd vergen, zoals het weergeven van muzieknotaties en songteksten.

LCD-bericht	Betekenis
Receive error!	Wordt weergegeven als er een fout plaatsvindt tijdens de ontvangst van bulkdata.
Receiving...	Wordt weergegeven terwijl er bulkdata worden ontvangen.
Rename File	Wordt weergegeven terwijl de songfilenaam in de Musicsoft Downloader opnieuw wordt geschreven.
Save OK ?	Bevestig of het opslaan moet worden uitgevoerd of niet.
Saved data is not found.	Wordt weergegeven als de data die moet worden opgeslagen niet bestaat.
'Saves the selected melody and style. (Don't turn off the power now, otherwise the data may be damaged.)'	Geeft aan dat de geselecteerde melodievoice en stijl worden opgeslagen. Zet het instrument nooit uit tijdens opslaan. Dit doen kan resulteren in het verloren gaan van data.
Saving...	Wordt weergegeven terwijl er data in het geheugen worden opgeslagen. Zet het instrument nooit uit tijdens opslaan. Dit doen kan resulteren in het verloren gaan van data.
Send OK?	Bevestig of de verzending van data moet worden uitgevoerd of niet.
Sending...	Wordt weergegeven tijdens de overdracht van data.
'Since the media is in use now, this function is not available.'	Geeft aan dat de filebeheerfunctie momenteel niet beschikbaar is, aangezien de SmartMedia wordt uitgelezen of beschreven.
Sure ?	Bevestig opnieuw of de handeling moet worden uitgevoerd of niet.
'The limit of the media has been reached.'	Geeft aan dat het opslaan van data niet kan worden uitgevoerd aangezien de map-/directorystructuur te gecompliceerd is geworden.
The media is not formatted.	Geeft aan dat de geplaatste SmartMedia niet is geformatteerd.
'The media is write-protected.'	Geeft aan dat de geplaatste SmartMedia niet kan worden beschreven aangezien deze schrijfbeveiligd is. Verwijder het schrijfbeveiligingszegel voor gebruik.
'The song data is too large to be converted to notation.'	Geeft aan dat de muzieknotatie niet kan worden getoond aangezien de hoeveelheid songdata te veel is.
There are too many files.	Geeft aan dat het opslaan van data niet kan worden uitgevoerd aangezien het totaal aantal files de capaciteit overschrijdt.
'This function is not available now.'	Geeft aan dat de betreffende functie niet beschikbaar is aangezien het instrument een andere handeling uitvoert.
[nnn] 'file name'	Geeft de filenaam aan van de song die momenteel verzonden wordt. 'nnn' geeft het ontvangen blok aan.

OPMERKING

- Niet alle berichten staan in deze tabel: alleen de berichten die nadere toelichting behoeven.



Keyboardstandaardmontage (alleen DGX-505)

LET OP

Lees deze waarschuwingen zorgvuldig voordat u de keyboardstandaard monteert of gebruikt.

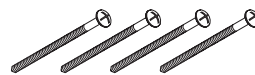
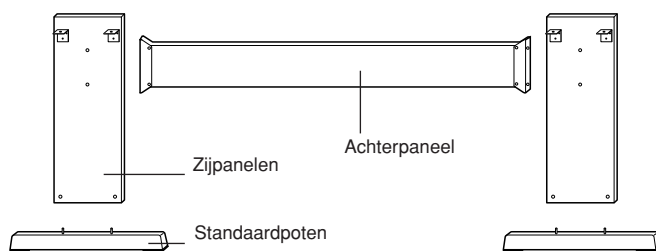
Deze waarschuwingen zijn om veilig gebruik van de standaard te bevorderen en om te voorkomen dat er verwonding of beschadiging van u en anderen plaatsvindt. Door deze waarschuwingen zorgvuldig in acht te nemen, kan uw standaard u veilig en langdurig van dienst zijn.

- Let er op dat u geen onderdelen door elkaar haalt en zorg ervoor dat alle onderdelen in de juiste richting worden geplaatst. Houd bij de montage alstublieft de onderstaande volgorde aan.
- De montage moet door minstens twee personen worden uitgevoerd.
- Zorg ervoor dat u de juiste maat schroef gebruikt, zoals hiervoor aangegeven. Gebruik van verkeerde schroeven kan beschadiging veroorzaken.
- Gebruik de standaard nadat de montage is afgerond. Een niet afgemonteerde standaard kan omvallen of het keyboard kan vallen.
- Plaats de standaard op een vlakke, stabiele ondergrond. Het plaatsen van de standaard op een ongelijke ondergrond kan er voor zorgen dat deze onstabiel staat en omvalt, dat het keyboard valt of dat er een verwonding ontstaat.
- Gebruik de standaard voor niets anders dan waar deze voor ontworpen is. Het plaatsen van andere voorwerpen op de standaard kan er in resulteren dat het voorwerp valt of dat de standaard omvalt.
- Oefen geen buitensporige kracht uit op het keyboard, aangezien de standaard daardoor kan omvallen of het keyboard kan vallen.
- Zorg ervoor dat de standaard stevig en veilig is en dat alle schroeven goed strak vast zijn gedraaid voor gebruik. Zo niet, kan de standaard omvallen, het toetsenbord vallen of kan de gebruiker verwond worden.
- Volg voor demontage de omgekeerde volgorde.

Zorg dat u een kruiskopschroevendraaier (+) bij de hand heeft.

De in de illustratie 'Montageonderdelen' aangegeven onderdelen zullen worden gebruikt. Volg de montage-instructies en selecteer de onderdelen wanneer ze nodig zijn.

Montageonderdelen (alleen DGX-505)



1 6 x 70 mm rondkopschroeven (4 stuks)



2 Verbindingsbussen (4 stuks)

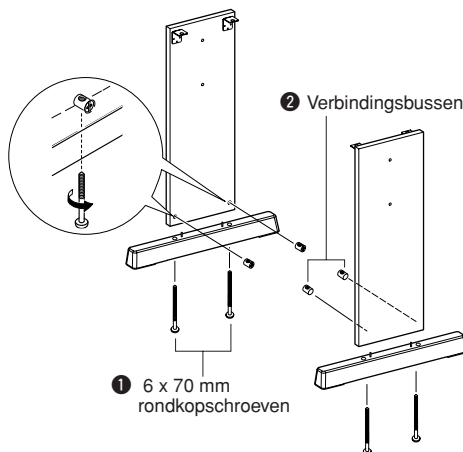


3 6 x 30 mm rondkopschroeven (4 stuks)



4 5 x 16 mm rondkopschroeven (4 stuks)

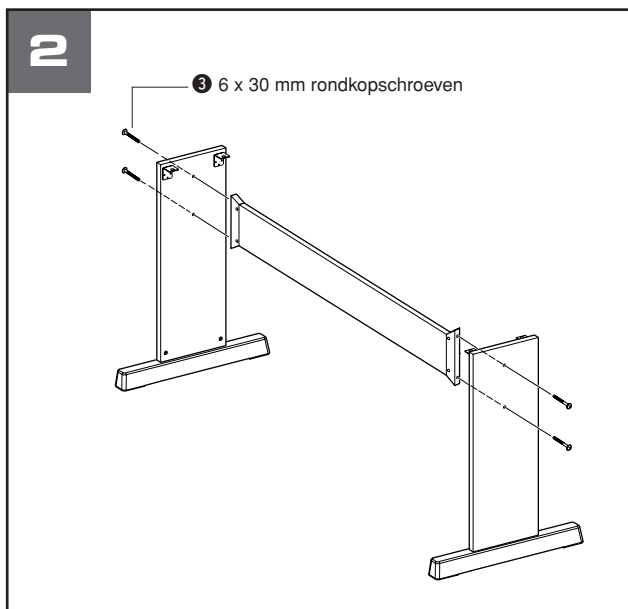
1



1 Bevestig de standaardpoten.

Zorg ervoor dat de zijpanelen in de juiste richting geplaatst worden (de gaten moeten naar binnen zijn gericht). De linker- en rechterzijpanelen hebben dezelfde vorm. Plaats de verbindingbussen 2 in de gaten, zoals aangegeven. De verbindingbussen zijn juist geplaatst als u een plus-teken op de bus ziet.

Bevestig de standaardpoten aan de onderkant van de zijpanelen met de 6 x 70 mm rondkopschroeven 1. De linker- en rechterpoten hebben dezelfde vorm, en het maakt niet uit welke kant er naar voren wordt gericht. Als u er problemen mee heeft de schroeven erin te krijgen, gebruik dan een schroevendraaier om de verbindingbussen in de juiste stand te draaien – het teken '→' op de verbindingbussen geeft de positie van het schroefgat aan.



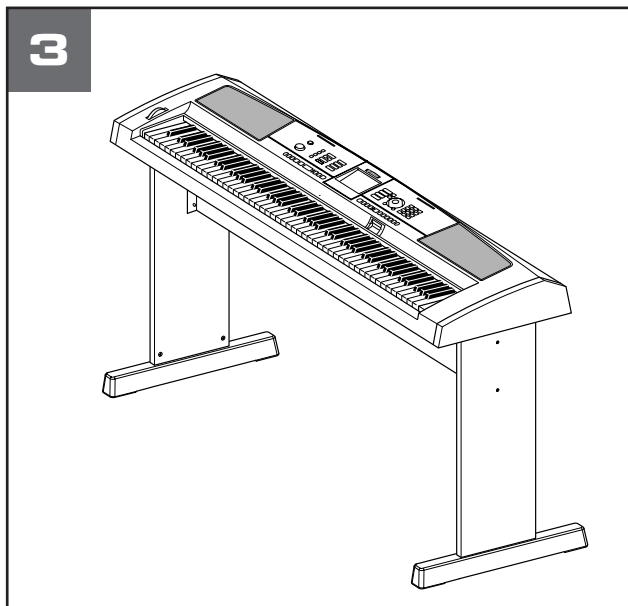
2 Bevestig het achterpaneel.

Bevestig het achterpaneel met de 6 x 30 mm rondkopschroeven 3.

Het achterpaneel heeft geen bepaalde linker- of rechterkant of onder- of bovenkant, en kan op elke manier worden geïnstalleerd.

⚠ LET OP

- *Let er op dat u het achterpaneel niet laat vallen en dat u de scherpe metalen onderdelen niet aanraakt.*



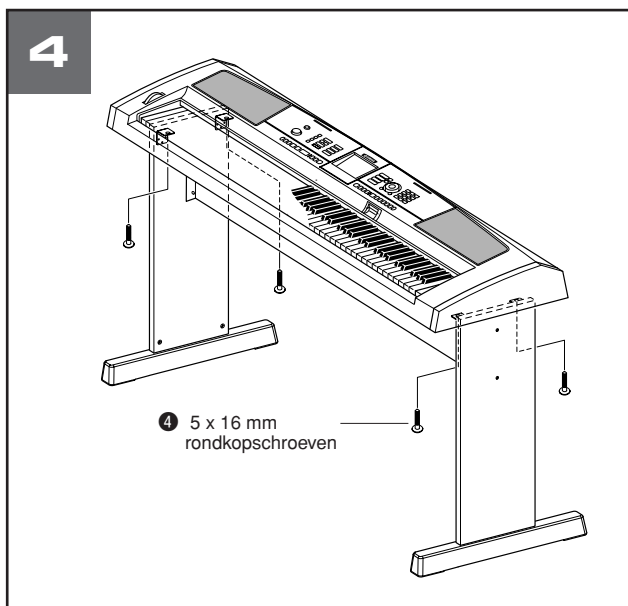
3 Plaats het keyboard op de standaard.

Plaats het keyboard voorzichtig op de zijpanelen.

Er is geen verschil tussen de voor- en achterkant van de standaard, en het keyboard kan er dus op twee manieren op geplaatst worden. Verschuif het keyboard langzaam, zodat de gaten aan de onderkant van het keyboard in lijn liggen met de gaten in de hoekbeugels.

⚠ LET OP

- *Let er op dat u het toetsenbord niet laat vallen en dat uw vingers niet klem komen te zitten tussen het keyboard en de standaardonderdelen.*



4 Bevestig het keyboard aan de standaard.

Maak het keyboard vast aan de hoekbeugels met de 5 x 16 mm rondkopschroeven 4.

■ Checklist voor na de montage

Als u eenmaal de standaard heeft gemonteerd, controleer dan de volgende punten:

- Zijn er onderdelen overgebleven?
→ Zo ja, lees de montage-instructies nogmaals en verbeter eventueel gemaakte fouten.
- Staat het instrument niet in de weg van deuren en/of andere beweegbare voorwerpen?
→ Zo ja, verplaats het instrument naar een geschikte locatie.
- Maakt het instrument een ratelend geluid als u het bespeelt of verplaatst?
→ Zo ja, draai alle schroeven stevig vast.
- Kijk ook als het keyboard een krakend geluid maakt of onstabiel lijkt als u erop speelt, nog eens zorgvuldig naar de montage-instructies en -schema's en draai alle schroeven nog eens stevig vast.



Specificaties

Toetsenborden

- DGX-505: 88 toetsen (A-1 – C7), lichtgewicht, gesloten type, met aanslaggevoeligheid.
- DGX-305: 76 toetsen (E0 – G6), gesloten type, met aanslaggevoeligheid.

Display

- 320 x 240 pixels grafische LCD met achtergrondverlichting

Set-up

- STANDBY/ON
- MASTERVOLUME: MIN - MAX
- LCD CONTRAST-regelaar

Paneelregelaars

- 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, draaischijf, 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 regelaar

- Pitchbendwiel

Voice

- 121 paneelvoices + 12 drumkits + 359 XGlite-voices + 2 XGlite optionele voices
- Polyfonie: 32
- DUAL
- SPLIT

Stijl

- 135 presetstijlen + 1 userstijlfile
- Stijlregelaars: ACMP ON/OFF, SYNC STOP, SYNC START, START/STOP, INTRO/ENDING/rit., MAIN/AUTO FILL
- Vingerzettingen: Multi fingering
- Stijlvolume

Kaartsleuf

- 3,3V SmartMedia™

Educatiefunctie

- Dictionary (woordenboek)
- Les 1-3, Les herhaal & leer

Registratiegeheugen

- 8 banken x 2 typen

Functie

- VOLUME: stijlvolume, songvolume
- OVERALL: stemming, transponeren, splitpunt, aanslaggevoeligheid, pitchbendbereik
- MAIN VOICE: volume, octaving, pan, Reverb-zendniveau, Chorus-zendniveau
- DUAL VOICE: volume, octaving, pan, Reverb-zendniveau, Chorus-zendniveau
- SPLIT VOICE: volume, octaving, pan, Reverb-zendniveau, Chorus-zendniveau
- EFFECT type Reverb, type Chorus, paneelsustain
- HARMONY: Harmony-type, Harmony-volume
- PC: PC1/PC2/Uit
- MIDI lokaal aan/uit, externe clock, initiële set-up verzending, toetsenborduitvoer, stijluitvoer, songuitvoer, bulkverzending
- METRONOME: maatsoort, metronoomvolume
- SCORE: quantizeren
- LESSON: lestrack (R), lestrack (L), beoordeling
- UTILITY: mediumselectie, demoannulering
- LANGUAGE: taalselectie (Engels/Japans)

Effecten

- Reverb: 9 typen
- Chorus: 4 typen
- Harmony: 26 typen

Song

- 30 presetsongs + 5 usersongs + cd-rom Accessory-songs (70)
- Song Clear, Track Clear
- Songvolume

Speelassistentietechnologie

- Chord Type/Melody Type

Opnemen

- Song
Usersong: 5 songs
Opnametracks: 1, 2, 3, 4, 5, STYLE

MIDI

- Lokaal aan/uit
- Externe clock
- Stijluitvoer
- Bulkverzending
- Initiële set-upverzending
- Toetsenborduitvoer
- Songuitvoer

Aansluitingen voor optionele accessoires

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

Versterker

- 6W + 6W

Luidsprekers

- 12 cm x 2 + 3 cm x 2

Vermogensdissipatie (bij gebruik van een PA-5D netadapter)

- 22W

Spanningsvoorziening

- Adapter: Yamaha PA-5D netadapter
- Batterijen: Zes 'D' maat, R20P (LR20) of equivalente batterijen

Afmetingen (B x D x H)

- DGX-505: 1376 x 431 x 173 mm (54-1/8" x 17" x 6-3/4")
* met keyboardstandaard: 1376 x 485 x 804 mm
(54-1/8" x 19-1/8" x 31-2/3")
- DGX-305: 1178 x 412 x 173 mm (46-3/8" x 16-1/4" x 6-3/4")

Gewicht

- DGX-505: 13,5 kg (29 lbs. 12 oz.) (exclusief batterijen)
- DGX-305: 9,2 kg (20 lbs. 5 oz.) (exclusief batterijen)
- Keyboardstandaard (alleen DGX-505): 7,5 kg (16 lbs. 9 oz.)

Bijgeleverde accessoires

- Muziekstandaard
- Cd-rom Accessory
- Gebruikershandleiding
- Voetschakelaar (alleen DGX-505)
- Keyboardstandaard (alleen DGX-505)

Optionele accessoires

- Netadapter: PA-5D/PA-5C
- Voetschakelaar: FC4/FC5
- Keyboardstandaard: LW-15/LW-16 (alleen DGX-305)
- * De DGX-505 wordt geleverd met een voetschakelaar FC5 en keyboardstandaard.

* De specificaties en beschrijvingen in de gebruikershandleiding zijn uitsluitend voor informatieve doeleinden. Yamaha Corp. behoudt zich het recht voor om producten of specificaties op elk gewenst moment, zonder voorafgaande kennisgeving, te wijzigen of te modificeren. Aangezien specificaties, apparatuur en opties per locatie kunnen verschillen, kunt u het beste contact opnemen met uw Yamaha-leverancier.



Voiceoverzicht

■ Maximale polyfonie

Het instrument is maximaal 32 noten polyfoon. Dit betekent dat er maximaal tot 32 noten tegelijk kunnen klinken, ongeacht de gebruikte functie. De automatische begeleiding gebruikt een aantal van deze beschikbare noten, dus als de automatische begeleiding wordt gebruikt, is het aantal beschikbare noten om via het toetsenbord te kunnen bespelen overeenkomstig verminderd. Hetzelfde geldt voor de SPLIT-voice en songfuncties. Als de maximale polyfonie wordt overschreden, zullen eerder gespeelde noten worden afgebroken en krijgen de recentste noten prioriteit (laatste noot-prioriteit).

OPMERKING

- Het voiceoverzicht bevat ook de MIDI-programmawijzigingsnummers voor elk van de voices. Gebruik deze programmawijzigingsnummers als u het instrument via MIDI vanaf een extern apparaat bespeelt.
- De programmanummers 001 tot en met 128 komen rechtstreeks overeen met de MIDI-programmawijzigingsnummers 000 tot en met 127. Dat houdt dus in dat er een verschilwaarde van 1 tussen de programmanummers en de MIDI-programmawijzigingsnummers is. Vergeet dit niet!
- Sommige voices kunnen continu doorklinken of hebben een lange uitstertijd als de noten al zijn losgelaten en het sustainpedaal (voetschakelaar) is ingetrapt.

● Paneelvoice-overzicht

Voice-nr.	Bankselectie		MIDI Programmawijzigingsnr. (1 - 128)	Voicenaam
	MSB (0 - 127)	LSB (0 - 127)		
PIANO				
001	000	113	001	Live! Grand Piano
002	000	114	001	Live! Warm Grand Piano
003	000	112	001	Grand Piano
004	000	112	002	Bright Piano
005	000	112	004	Honky-tonk Piano
006	000	112	003	MIDI Grand Piano
007	000	113	003	CP 80
008	000	112	007	Harpsichord
E.PIANO				
009	000	114	005	Cool! Galaxy Electric Piano
010	000	118	005	Cool! Suitcase Electric Piano
011	000	119	005	Cool! Electric Piano
012	000	112	005	Funky Electric Piano
013	000	112	006	DX Modern Electric Piano
014	000	113	006	Hyper Tines
015	000	114	006	Venus Electric Piano
016	000	114	008	E.Clavichord
017	000	112	008	Clavi
ORGAN				
018	000	118	019	Cool! Organ
019	000	112	017	Jazz Organ 1
020	000	113	017	Jazz Organ 2
021	000	112	018	Click Organ
022	000	116	017	Bright Organ
023	000	112	019	Rock Organ
024	000	114	019	Purple Organ
025	000	118	017	16'+2' Organ
026	000	119	017	16'+4' Organ
027	000	114	017	Theater Organ
028	000	112	020	Church Organ
029	000	113	020	Chapel Organ
030	000	112	021	Reed Organ
ACCORDION				
031	000	113	022	Traditional Accordion
032	000	112	022	Musette Accordion
033	000	113	024	Bandoneon
034	000	112	023	Harmonica
GIUITAR				
035	000	112	025	Classical Guitar
036	000	112	026	Folk Guitar
037	000	113	026	12Strings Guitar
038	000	112	027	Jazz Guitar
039	000	113	027	Octave Guitar
040	000	112	028	Clean Guitar
041	000	117	028	60's Clean Guitar
042	000	112	029	Muted Guitar
043	000	112	030	Overdriven Guitar
044	000	112	031	Distortion Guitar
BASS				
045	000	112	033	Acoustic Bass
046	000	112	034	Finger Bass
047	000	112	035	Pick Bass
048	000	112	036	Fretless Bass

Voice-nr.	Bankselectie		MIDI Programmawijzigingsnr. (1 - 128)	Voicenaam
	MSB (0 - 127)	LSB (0 - 127)		
049	000	112	037	Slap Bass
050	000	112	039	Synth Bass
051	000	113	039	Hi-Q Bass
052	000	113	040	Dance Bass
STRINGS				
053	000	116	050	Live! Orchestra
054	000	112	049	String Ensemble
055	000	112	050	Chamber Strings
056	000	112	051	Synth Strings
057	000	113	050	Slow Strings
058	000	112	045	Tremolo Strings
059	000	112	046	Pizzicato Strings
060	000	112	041	Violin
061	000	112	043	Cello
062	000	112	044	Contrabass
063	000	112	106	Banjo
064	000	112	047	Harp
065	000	112	056	Orchestra Hit
CHOIR				
066	000	112	053	Choir
067	000	113	053	Vocal Ensemble
068	000	112	054	Vox Humana
069	000	112	055	Air Choir
SAXOPHONE				
070	000	117	067	Sweet! Tenor Sax
071	000	113	065	Sweet! Soprano Sax
072	000	112	067	Tenor Sax
073	000	112	066	Alto Sax
074	000	112	065	Soprano Sax
075	000	112	068	Baritone Sax
076	000	114	067	Breathy Tenor Sax
077	000	112	069	Oboe
078	000	112	072	Clarinet
079	000	112	070	English Horn
080	000	112	071	Bassoon
TRUMPET				
081	000	115	057	Sweet! Trumpet
082	000	112	057	Trumpet
083	000	112	060	Muted Trumpet
084	000	112	058	Trombone
085	000	113	058	Trombone Section
086	000	112	061	French Horn
087	000	112	059	Tuba
BRASS				
088	000	112	062	Brass Section
089	000	113	062	Big Band Brass
090	000	119	062	Mellow Horns
091	000	112	063	Synth Brass
092	000	113	063	80's Brass
093	000	114	063	Techno Brass
FLUTE				
094	000	114	074	Sweet! Flute
095	000	113	076	Sweet! Pan Flute
096	000	112	074	Flute

Voice-nr.	Bankselectie		MIDI- Programma- wijzigingsnr. (1 - 128)	Voicenaam
	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
SYNTH LEAD				
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
SYNTH PAD				
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
PERCUSSION				
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
DRUM KITS (zie blz. 100)				
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

● Overzicht XGlite-voices/XGlite optionele voices*

Voice-nr.	Bankselectie		MIDI- programma- wijzigingsnr. (1 - 128)	Voicenaam
	MSB (0 - 127)	LSB (0 - 127)		
PIANO				
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-nr.	Bankselectie		MIDI- programma- wijzigingsnr. (1 - 128)	Voicenaam
	MSB (0 - 127)	LSB (0 - 127)		
CHROMATIC				
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
ORGAN				
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
GUITAR				
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

Voiceoverzicht

Voice-nr.	Bankselectie		MIDI-programma-wijzigingsnr. (1 - 128)	Voicenaam
	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
BASS				
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
STRING				
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
ENSEMBLE				
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-nr.	Bankselectie		MIDI-programma-wijzigingsnr. (1 - 128)	Voicenaam
	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
BRASS				
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
REED				
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
PIPE				
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
SYNTH LEAD				
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
SYNTH PAD				
362	000	000	089	New Age Pad
363	000	064	089	Fantasy

Voice-nr.	Bankselectie		MIDI-programma-wijzigingsnr. (1 - 128)	Voicenaam
	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
SYNTH EFFECTS				
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
WORLD				
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
PERCUSSION				
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-nr.	Bankselectie		MIDI-programma-wijzigingsnr. (1 - 128)	Voicenaam
	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
SOUND EFFECTS				
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

Het voicenummer met een asterisk (*) is een optionele XGlite-voice.



Drumkitoverzicht

- ' ' geeft aan dat het drumgeluid hetzelfde is als in de 'Standard Kit 1'.
- Elke percussievoice gebruikt één noot.
- Het MIDI-nootnummer en de noot zijn in feite een octaaf lager dan het toetsenbordnootnummer en de noot. In '122: Standard Kit 1', bijvoorbeeld, komt de 'Seq Click H' (nootnr. 36/noot C1) overeen met (nootnr. 24/noot C0).
- Toets uit: Toetsen gemarkeerd met een 'O' stoppen bij noot-los onmiddellijk hun geluid.
- Voices met hetzelfde alternatienootnummer (*1 ... 4) kunnen niet tegelijkertijd gespeeld worden. (Ze zijn juist ontworpen om achter elkaar gespeeld te worden.)

		Voicentr.						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
		Toetsenbord		MIDI		Toets los	Alternatie-toewijzing	Standard Kit 1	Standard Kit 2	Room Kit	Rock Kit	Electronic Kit	Analog Kit
		Nootnr.	Noot	Nootnr.	Noot								
D0	C#0	25	C# 0	13	C# -1			Surdo Mute					
		26	D 0	14	D -1			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					
		36	C 1	24	C 0			Seq Click H					
C1	C#1	37	C# 1	25	C# 0			Brush Tap					
		38	D 1	26	D 0	O		Brush Swirl					
D1	D#1	39	D# 1	27	D# 0			Brush Slap					
		40	E 1	28	E 0	O		Brush Tap Swirl				Reverse Cymbal	Reverse Cymbal
F1	F#1	41	F 1	29	F 0	O		Snare Roll					
		42	F# 1	30	F# 0			Castanet				Hi Q 2	Hi Q 2
G1	G#1	43	G 1	31	G 0			Snare H Soft	Snare H Soft 2		SD Rock H	Snare L	SD Rock H
		44	G# 1	32	G# 0			Sticks					
A1	A#1	45	A 1	33	A 0			Bass Drum Soft				Bass Drum H	Bass Drum H
		46	A# 1	34	A# 0			Open Rim Shot	Open Rim Shot 2				
B1		47	B 1	35	B 0			Bass Drum Hard			Bass Drum H	BD Rock	BD Analog L
		48	C 2	36	C 1			Bass Drum	Bass Drum 2		BD Rock	BD Gate	BD Analog H
C2	C#2	49	C# 2	37	C# 1			Side Stick					Analog Side Stick
		50	D 2	38	D 1			Snare M	Snare M 2	SD Room L	SD Rock L	SD Rock L	Analog Snare 1
D2	D#2	51	D# 2	39	D# 1			Hand Clap					
		52	E 2	40	E 1			Snare H Hard	Snare H Hard 2	SD Room H	SD Rock Rim	SD Rock H	Analog Snare 2
F2	F#2	53	F 2	41	F 1			Floor Tom L		Room Tom 1	Rock Tom 1	E Tom 1	Analog Tom 1
		54	F# 2	42	F# 1	1		Hi-Hat Closed					Analog HH Closed 1
G2	G#2	55	G 2	43	G 1			Floor Tom H		Room Tom 2	Rock Tom 2	E Tom 2	Analog Tom 2
		56	G# 2	44	G# 1	1		Hi-Hat Pedal					Analog HH Closed 2
A2	A#2	57	A 2	45	A 1			Low Tom		Room Tom 3	Rock Tom 3	E Tom 3	Analog Tom 3
		58	A# 2	46	A# 1	1		Hi-Hat Open					Analog HH Open
B2		59	B 2	47	B 1			Mid Tom L		Room Tom 4	Rock Tom 4	E Tom 4	Analog Tom 4
		60	C 3	48	C 2			Mid Tom H		Room Tom 5	Rock Tom 5	E Tom 5	Analog Tom 5
C3	C#3	61	C# 3	49	C# 2			Crash Cymbal 1					Analog Cymbal
		62	D 3	50	D 2			High Tom		Room Tom 6	Rock Tom 6	E Tom 6	Analog Tom 6
D3	D#3	63	D# 3	51	D# 2			Ride Cymbal 1					
		64	E 3	52	E 2			Chinese Cymbal					
E3	F#3	65	F 3	53	F 2			Ride Cymbal Cup					
		66	F# 3	54	F# 2			Tambourine					
G3	G#3	67	G 3	55	G 2			Splash Cymbal					
		68	G# 3	56	G# 2			Cowbell					Analog Cowbell
A3	A#3	69	A 3	57	A 2			Crash Cymbal 2					
		70	A# 3	58	A# 2			VibraSlap					
B3		71	B 3	59	B 2			Ride Cymbal 2					
		72	C 4	60	C 3			Bongo H					
C4	C#4	73	C# 4	61	C# 3			Bongo L					
		74	D 4	62	D 3			Conga H Mute					Analog Conga H
D4	D#4	75	D# 4	63	D# 3			Conga H Open					Analog Conga M
		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					
A4	A#4	81	A 4	69	A 3			Cabasa					
		82	A# 4	70	A# 3			Maracas					Analog Maracas
B4		83	B 4	71	B 3	O		Samba Whistle H					
		84	C 5	72	C 4	O		Samba Whistle L					
C5	C#5	85	C# 5	73	C# 4			Guiro Short					
		86	D 5	74	D 4	O		Guiro Long					
D5	D#5	87	D# 5	75	D# 4			Claves					Analog Claves
		88	E 5	76	E 4			Wood Block H					
E5	F#5	89	F 5	77	F 4			Wood Block L					
		90	F# 5	78	F# 4			Cuica Mute			Scratch Push		Scratch Push
G5	G#5	91	G 5	79	G 4			Cuica Open			Scratch Pull		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								
D6	D#6	98	D 6	86	D 5								
		99	D# 6	87	D# 5								
E6		100	E 6	88	E 5								
F6	F#6	101	F 6	89	F 5								
		102	F# 6	90	F# 5								
G6		103	G 6	91	G 5								

		Voicentr.						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
		Toetsenbord		MIDI		Toets los	Alternatie-toewijzing	Standard Kit 1	Dance Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit	SFX Kit 1	SFX Kit 2
		Nootnr.	Noot	Nootnr.	Noot									
D0	C#0	25	C# 0	13	C# -1			Surdo Mute						
	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					
E2		41	F 1	29	F 0	O		Snare Roll						
F2	F#2	42	F# 1	30	F# 0			Castanet	Hi Q 2					
G2	G#2	43	G 1	31	G 0			Snare H Soft	AnSD Snappy	SD Jazz H Light	Brush Slap L			
A2	A#2	44	G# 1	32	G# 0			Sticks						
B2		45	A 1	33	A 0			Bass Drum Soft	AnBD Dance-1			Bass Drum L		
C3	C#3	46	A# 1	34	A# 0			Open Rim Shot	AnSD OpenRim					
D3	D#3	47	B 1	35	B 0			Bass Drum Hard	AnBD Dance-2			Gran Cassa		
E3		48	C 2	36	C 1			Bass Drum	AnBD Dance-3	BD Jazz	BD Jazz	Gran Cassa Mute	Cutting Noise	Phone Call
F3	F#3	49	C# 2	37	C# 1			Side Stick	Analog Side Stick				Cutting Noise 2	Door Squeak
G3	G#3	50	D 2	38	D 1			Snare M	AnSD Q	SD Jazz L	Brush Slap	Marching Sn M		Door Slam
A3	A#3	51	D# 2	39	D# 1			Hand Clap					String Slap	Scratch Cut
B3		52	E 2	40	E 1			Snare H Hard	AnSD Ana+Acoustic	SD Jazz M	Brush Tap	Marching Sn H		Scratch
C4	C#4	53	F 2	41	F 1			Floor Tom L	Analog Tom 1	Jazz Tom 1	Brush Tom 1	Jazz Tom 1		Wind Chime
D4	D#4	54	F# 2	42	F# 1	1		Hi-Hat Closed	Analog HH Closed 3					Telephone Ring 2
E4		55	G 2	43	G 1			Floor Tom H	Analog Tom 2	Jazz Tom 2	Brush Tom 2	Jazz Tom 2		
F4	F#4	56	G# 2	44	G# 1	1		Hi-Hat Pedal	Analog HH Closed 4					
G4	G#4	57	A 2	45	A 1			Low Tom	Analog Tom 3	Jazz Tom 3	Brush Tom 3	Jazz Tom 3		
A4	A#4	58	A# 2	46	A# 1	1		Hi-Hat Open	Analog HH Open 2					
B4		59	B 2	47	B 1			Mid Tom L	Analog Tom 4	Jazz Tom 4	Brush Tom 4	Jazz Tom 4		
C5	C#5	60	C 3	48	C 2			Mid Tom H	Analog Tom 5	Jazz Tom 5	Brush Tom 5	Jazz Tom 5		
D5	D#5	61	C# 3	49	C# 2			Crash Cymbal 1	Analog Cymbal				Hand Cym. L	
E5		62	D 3	50	D 2			High Tom	Analog Tom 6	Jazz Tom 6	Brush Tom 6	Jazz Tom 6		
F5	F#5	63	D# 3	51	D# 2			Ride Cymbal 1					Hand Cym.Short L	
G5	G#5	64	E 3	52	E 2			Chinese Cymbal					Flute Key Click	Car Engine Ignition
A5	A#5	65	F 3	53	F 2			Ride Cymbal Cup						Car Tires Squeal
B5		66	F# 3	54	F# 2			Tambourine						Car Passing
C6	C#6	67	G 3	55	G 2			Splash Cymbal						Car Crash
D6	D#6	68	G# 3	56	G# 2			Cowbell	Analog Cowbell					Siren
E6		69	A 3	57	A 2			Crash Cymbal 2				Hand Cym. H		Train
F6	F#6	70	A# 3	58	A# 2			Vibraslap						Jet Plane
G6		71	B 3	59	B 2			Ride Cymbal 2				Hand Cym.Short H		Starship
A6	A#6	72	C 4	60	C 3			Bongo H						Burst
B6		73	C# 4	61	C# 3			Bongo L						Roller Coaster
C7	C#7	74	D 4	62	D 3			Conga H Mute	Analog Conga H					Submarine
D7	D#7	75	D# 4	63	D# 3			Conga H Open	Analog Conga M					
E7		76	E 4	64	E 3			Conga L	Analog Conga L					
F7	F#7	77	F 4	65	F 3			Timbale H						
G7	G#7	78	F# 4	66	F# 3			Timbale L						
A7	A#7	79	G 4	67	G 3			Agogo H						
B7		80	G# 4	68	G# 3			Agogo L					Shower	Laugh
C8	C#8	81	A 4	69	A 3			Cabasa					Thunder	Scream
D8	D#8	82	A# 4	70	A# 3			Maracas	Analog Maracas				Wind	Punch
E8		83	B 4	71	B 3	O		Samba Whistle H					Stream	Heartbeat
F8	F#8	84	C 5	72	C 4	O		Samba Whistle L					Bubble	FootSteps
G8	G#8	85	C# 5	73	C# 4			Guero Short					Feed	
A8	A#8	86	D 5	74	D 4	O		Guero 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		90	F# 5	78	F# 4			Cuica Mute	Scratch Push					
F9	F#9	91	G 5	79	G 4			Cuica Open	Scratch Pull					
G9	G#9	92	G# 5	80	G# 4		2	Triangle Mute						
A9	A#9	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					Dog	Machine Gun
E10		97	C# 6	85	C# 5								Horse	Laser Gun
F10	F#10	98	D 6	86	D 5								Bird Tweet 2	Explosion
G10	G#10	99	D# 6	87	D# 5									Firework
A10	A#10	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								Maou	



Stijloverzicht

Stijlnr.	Stijl naam
8BEAT	
001	8BeatModern
002	60'sGuitarPop
003	8BeatAdria
004	60's8Beat
005	8Beat
006	OffBeat
007	60'sRock
008	HardRock
009	RockShuffle
010	8BeatRock
16BEAT	
011	16Beat
012	PopShuffle1
013	PopShuffle2
014	GuitarPop
015	16BeatUptempo
016	KoolShuffle
017	JazzRock
018	HipHopLight
BALLAD	
019	PianoBallad
020	LoveSong
021	6/8ModernEP
022	6/8SlowRock
023	OrganBallad
024	PopBallad
025	16BeatBallad1
026	16BeatBallad2
DANCE	
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
DISCO	
041	70'sDisco1
042	70'sDisco2
043	LatinDisco
044	DiscoPhilly
045	SaturdayNight
046	DiscoChocolate
047	DiscoHands
SWING&JAZZ	
048	BigBandFast
049	BigBandMedium
050	BigBandBallad
051	BigBandShuffle
052	JazzClub
053	Swing1

Stijlnr.	Stijl naam
054	Swing2
055	Five/Four
056	JazzBallad
057	Dixieland
058	Ragtime
059	AfroCuban
060	Charleston
R&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
COUNTRY	
071	Country8Beat
072	CountryPop
073	CountrySwing
074	Country2/4
075	CowboyBoogie
076	CountryShuffle
077	Bluegrass
LATIN	
078	BrazilianSamba
079	BossaNova
080	PopBossa
081	Tijuana
082	DiscoLatin
083	Mambo
084	Salsa
085	Beguine
086	GuitarRumba
087	RumbaFlamenca
088	Rumbalsland
089	Reggae
BALLROOM	
090	VienneseWaltz
091	EnglishWaltz
092	Slowfox
093	Foxtrot
094	Quickstep
095	Tango
096	Pasodoble
097	Samba
098	ChaChaCha
099	Rumba
100	Jive
TRADITIONAL	
101	USMarch
102	6/8March
103	GermanMarch
104	PolkaPop
105	OberPolka
106	Tarantella
107	Showtune

Stijlnr.	Stijl naam
108	ChristmasSwing
109	ChristmasWaltz
110	ScottishReel
111	Hawaiian
WALTZ	
112	GuitarSerenade
113	SwingWaltz
114	JazzWaltz1
115	JazzWaltz2
116	CountryWaltz
117	OberWaltzer
118	Musette
DJ	
119	DJ-HipHop
120	DJ-DanceSwing
121	DJ-House
122	DJ-GarageHouse
123	DJ-PopR&B
PIANIST	
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



Songoverzicht

● Presetsongs

Songnr.	Songnaam
Favorites	
001	Don't Know Why (Jesse Harris (Norah Jones))
002	My Favorite Things (Richard Rodgers)
003	Fly Me To The Moon (Bart Howard)
Easy Play	
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))
Pianist	
009	The Entertainer (S. Joplin)
010	Greensleeves (Traditional)
011	Londonderry Air (Traditional)
012	Traumerei (R. Schumann)
013	Pastorale (J.F. Burgmüller)
Organist	
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)
Advanced	
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)
Band Play	
022	Aura Lee (G. Poulton)
023	Canon (J. Pachelbel)
024	Symphonie Nr.9 (L.v. Beethoven)
Duet	
025	Sur Le Pont D'Avignon (Traditional)
026	Twinkle Twinkle Little Star (Traditional)
027	Muffin Man (Traditional)
Holidays	
028	Joy To The World (G.F. Händel)
029	Ave Maria (F. Schubert)
030	Jingle Bells (Traditional)

● 70 MIDI-songs op de bijgeleverde cd-rom

Filenaam	Songnaam
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)

Filenaam	Songnaam
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" Overture (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)
TOREADOR	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)

Filenamen die met 'P_' beginnen bevatten geen akkoorddata en kunnen niet worden gebruikt met het Chord Type van de functie speelassistentietechnologie.



Effecttypeoverzicht

● Harmony-typen

Nr.	Type Harmony	Omschrijving	
01	Duet	Harmony-types 01 t/m 05 zijn op toonhoogte gebaseerd en voegen één-, twee- of dri-noten harmonieën toe aan de in de rechterhand gespeelde monofone melodie. Deze typen geven alleen geluid als er akkoorden worden gespeeld in het automatische begeleidingsgebied van het toetsenbord.	
02	Trio		
03	Block		
04	Country		
05	Octave		
06	Trill 1/4-noot		<p>Typen 6 - 26 zijn op ritme gebaseerde effecten en voegen klankverrijkingen of herhaalde vertragingen in de tijd toe met de automatische begeleiding. Deze typen klinken, of de begeleiding nu aan staat of niet; de daadwerkelijke snelheid hangt echter wel af van de tempo-instelling (blz. 21). De afzonderlijke nootwaarde van elk type geeft u de mogelijkheid het effect exact met het ritme te synchroniseren.</p> <p>Trioolinstellingen zijn ook beschikbaar: 1/6 = kwartnoottriolen, 1/12 = achtste noottriolen, 1/24 = zestiende noottriolen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • De Trill-effecttypen (06 t/m 12) creëren trillers van twee noten (afwisselend gespeelde noten) als er twee noten worden gespeeld. • De tremolo-effecttypen (13 t/m 19) herhalen alle gespeelde noten (tot maximaal vier). • De echo-effecttypen (20 t/m 26) creëren vertraagde herhalingen van elke gespeelde noot.
07	Trill 1/6-noot		
08	Trill 1/8-noot		
09	Trill 1/12-noot		
10	Trill 1/16-noot		
11	Trill 1/24-noot		
12	Trill 1/32-noot		
13	Tremolo 1/4-noot		
14	Tremolo 1/6-noot		
15	Tremolo 1/8-noot		
16	Tremolo 1/12-noot		
17	Tremolo 1/16-noot		
18	Tremolo 1/24-noot		
19	Tremolo 1/32-noot		
20	Echo 1/4-noot		
21	Echo 1/6-noot		
22	Echo 1/8-noot		
23	Echo 1/12-noot		
24	Echo 1/16-noot		
25	Echo 1/24-noot		
26	Echo 1/32-noot		

● Reverb-typen

Nr.	Type Reverb	Omschrijving
01 – 03	Hall 1 – 3	Concertzaalreverb.
04 – 05	Room 1 – 2	Kleine ruimte reverb.
06 – 07	Stage 1 – 2	Reverb voor solo-instrumenten.
08 – 09	Plate 1 – 2	Gesimuleerde stalen plaatreverb.
10	Off	Geen effect.

● Chorus-type

Nr.	Type Chorus	Omschrijving
01 – 02	Chorus 1 – 2	Conventioneel choruseffect met een rijke, warme chorus.
03 – 04	Flanger 1 – 2	Nadrukkelijke drie-fasemodulatie met een licht metalig geluid.
05	Off	Geen effect.



MIDI-dataformat

OPMERKING:

- 1 *Standaard (fabrieksinstellingen) functioneert het instrument gewoon als een 16-kanaals multitimbrale toongenerator, en hebben binnenkomende data geen invloed op de paneelvoices of paneelinstellingen. De onderstaande MIDI-boodschappen hebben echter wel invloed op de paneelvoices, automatische begeleiding en songs.*
 - MIDI-hoofdstemming
 - Systeemexclusiefboodschappen voor het veranderen van het Reverb-type en het Chorus-type.
- 2 *Boodschappen voor deze besturingswijzigingsnummers kunnen niet door het instrument zelf verzonden worden. Ze zouden echter kunnen worden verstuurd als de begeleiding of het Harmony-effect speelt.*
- 3 *Exclusief*

<GM Systeem AAN> F0H, 7EH, 7FH, 09H, 01H, F7H

 - Deze boodschap roept automatisch alle standaardinstellingen voor het instrument op, met uitzondering van de MIDI-hoofdstemming.

<MIDI-hoofdvolume> F0H, 7FH, 7FH, 04H, 01H, II, mm, F7H

 - Met deze boodschap kunt u de volumes van alle kanalen tegelijkertijd veranderen (universeel systeemexclusief).
 - De waarden van 'mm' worden gebruikt voor het MIDI-hoofdvolume. (Waarden voor 'II' worden genegeerd.)

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

 - Deze boodschap wijzigt tegelijkertijd de stemmingswaarde van alle kanalen.
 - De waarden 'mm' en 'II' worden gebruikt voor de MIDI-hoofdstemming.

- De standaardwaarden voor 'mm' en 'II' zijn respectievelijk 08H en 00H. Elke waarde kan worden gebruikt voor 'n' en 'cc'.

<Reverb-type> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 00H, mmH, IIH, F7H

- mm : Reverb-type MSB
- II : Reverb-type LSB

Raadpleeg het Effectoverzicht (blz. 106) voor details.

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

- mm : Chorus-type MSB
- II : Chorus-type LSB

Raadpleeg het Effectoverzicht (blz. 106) voor details.

- 4 *Als de begeleiding wordt gestart, wordt er een FAH-boodschap verzonden. Als de begeleiding wordt gestopt wordt er een FCH-boodschap verzonden. Als de clock op Extern wordt gezet, worden zowel FAH (begeleiding start) als FCH (begeleiding stopt) herkend.*
- 5 *Lokaal aan/uit*

<Lokaal AAN> Bn, 7A, 7F

<Lokaal UIT> Bn, 7A, 00

De waarde voor 'n' wordt genegeerd.

■ Effectoverzicht

* Als er een type LSB-waarde wordt ontvangen die met geen enkel effecttype overeenkomt, zal er automatisch een waarde die overeenkomt met het effecttype (die zich het dichtst bij de aangegeven waarde bevindt) worden ingesteld.

* De nummers tussen haakjes voor de effecttypenaam komen overeen met de in de display aangegeven nummers.

● REVERB

TYPE MSB	TYPE LSB								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000	Geen 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	Geen effect								

● CHORUS

TYPE MSB	TYPE LSB								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000...063	Geen effect								
064	Thru								
065	Chorus		(02)Chorus2						
066	Celeste					(01)Chorus1			
067	Flanger			(03)Flanger1		(04)Flanger2			
068...127	Geen effect								



Index

Paneelregelaars en aansluitingen

+/-	14, 51
▶▶	15, 66
◀◀	15, 66
	14, 66
✍	52
A ↔ B	14, 65
▶/■	15, 51
0 - 9	14, 51
ACMP ON/OFF	14, 29
CATEGORY ▲/▼	14, 51
DC IN 12V	10, 15
DEMO	14, 21
Draaischijf	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
Kaartsleuf	15, 73
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-wiel	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

Alfabetische volgorde

A	
Aanslaggevoeligheid	27, 57
A-B-herhaling	65
Accessoires (bijgeleverd)	7
Accessoires (optioneel)	95
ACMP	29, 33, 53
Acrobat Reader	84, 85
Afstandsbediening	81
Akkoord	30, 61, 64
Akkoord (speelassistentietechnologie)	16
Automatische begeleiding	29, 33, 53
Automatische begeleidingsbereik	30
AWM	89
B	
Back-up	49
Batterij	10
Beoordeling (Grade)	41, 72
Berichten	91
Bulkverzending	72
C	
Cd-rom	84
Chord (speelassistentietechnologie)	17, 20
CHORD ROOT (akkoordgrondtoon)	63
CHORD TYPE	63
Chorus	55
Chorus-type	71, 104
Computer	12, 36, 79, 81
D	
D. Chorus Level (niveau)	58, 71
D. Octave (octavering)	58, 71
D. Pan	58, 71
D. Reverb Level (niveau)	58, 71
D. Volume	58, 71
Delete (wissen)	77
Demo	21
Demoannulering	72
Dempen	65
Dictionary (woordenboek)	63
Display	52, 53
Display FUNCTION	52, 70
Display MAIN	52, 53
Drum Kit (drumkit)	28, 97
Drumkitoverzicht	100
DUAL-voice	24
E	
Easy Song Arranger	14
Effectoverzicht	106
Effecttype-overzicht	104
Externe clock	72, 80
Externe song	36
F	
File	73
Filebeheer	73
Filenaam	75
Flashgeheugen	36
Formatteren	74
Functie	52, 70, 71, 72
H	
Harmony	14, 31, 58
Harmony-type	104
Harmony-volume	58
Herhaal	42, 65
Hoofdtelefoon	12
I	
Initialiseren	49
Initiële verzending	72
K	
Kanaalboodschap	79
L	
Les	39
Load (laden)	77
Lokaal	80
LOW BATTERY!!	53
L-Part	39, 72
M	
M. Chorus Level (niveau)	58, 71
M. Octave (octavering)	58, 71
M. Pan	58, 71
M. Reverb Level (niveau)	58, 71
M. Volume	58, 71
Maat	53
Maatnummer	53
Maatsoort	21, 56
MAIN-voice	23
Makkelijke akkoorden	61
Mediumselectie	67
Melodie	19, 45
Melodievoice	44, 67
Melody (speelassistentietechnologie)	18, 19, 20
Metronoom	56
MIDI	80, 81
MIDI-dataformat	106
MIDI-implementatieoverzicht	105
Modus PC	72, 81
Microsoft Downloader	82, 84, 87
Muzieknotatie	15, 19, 37, 40
Muzieknotatie met dubbele notenbalk	37
Muzieknotatie met enkele notenbalk	37

Muzieknotatie van de melodie 37
Muziekstandaard 7, 13

N

Netadapter 10
notatie 63

O

One Touch Setting 57
Opnemen 45
Overdracht 82, 83

P

Paneelsustain 58, 71
Part R 72
PERFORMANCE ASSISTANT 16
Pitchbendbereik 27, 71
Preset song 35, 36
Problemen oplossen 88

Q

Quantizeren 72

R

Registratiegeheugen 68
Reverb 54
Reverb-type 104
R-Part 39

S

S. Chorus Level (niveau) 58, 71
S. Octave (octavering) 58, 71
S. Pan 58, 71
S. Reverb Level (niveau) 58, 71
S. Volume 58, 71
SmartMedia-kaart 73
SMF (Standard MIDI File) 76
SMF Save 76
Softwarelicentieovereenkomst 88
Song 35, 36
Song wissen 48
Songgeheugen 45, 48, 65
Songoverzicht 103
Songtekst 37, 38
Songuitvoer 72
Songvolume 65
Specificaties 95
Speelassistentietechnologie 16, 18, 20
Splitpunt 25, 59
SPLIT-voice 25
Standaardakkoorden 61
Standaardinstelling 70
Stemming 66, 71

Stijl 14, 29, 33, 59
Stijlfile (stijlnummer 136) 60
Stijloverzicht 102
Stijluitvoer 72
Stijlvolume 60
Sustain 12
Synchro Start 14, 30
Synchro Stop 14, 33
Systeemboodschap 79

T

Taal 22
Tempo 21, 41, 56
Toetsenborduitvoer 72
Track 45
Track Clear 48
Transponeren 66, 71
Type Chorus 71, 104
Type Reverb 104

U

USB 15, 80
USB-MIDI-stuurprogramma
..... 80, 82, 84, 85
User wissen 77
Userdatafile 75, 77
Userfile opslaan 75
Usersong 36, 45

V

Voetschakelaar 12
Voice 23
Voiceoverzicht 96

X

XF 6, 38
XGLite 6

Neem voor details over de producten alstublieft contact op met uw dichtstbijzijnde Yamaha-vertegenwoordiging of de geautoriseerde distributeur in het onderstaande overzicht.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Reboucas 2636-Pinheiros CEP: 05402-400
Sao Paulo-SP, Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria**
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland**
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium**
Rue de Geneve (Genevastraat) 10, 1140 - Brussels,
Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 02-935-771

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A.
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupango Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-3273



Yamaha informatie

<http://www.yamaha.nl/>

Yamaha PK CLUB (Portable Keyboard Home Page, alleen Engels)

<http://www.yamahaPKclub.com/>

Yamaha Manual Library (handleidingenbibliotheek, ook Nederlands)

<http://www2.yamaha.co.jp/manual/dutch/>

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

© 2004 Yamaha Corporation

Nederlandstalige gebruikershandleiding geproduceerd door TerrActs (www.terracts.nl)