Yamaha

PORTATONE

Entertainment Station

PSR-K1

Használati útmutató

Szívélyes üdvözletünk!

Ön most egy YAMAHA PSR-K1 Entertainment Station büszke tulajdonosa. A hangszer használatba vétele előtt kérjük, olvassa el figyelmesen ezt az útmutatót, hogy a különböző funkciókat a lehető legjobban kihasználhassa! Azután érdemes az útmutatót mindig a közelben tartani, így bármikor fellapozhatja, ha további információkra van szüksége valamelyik kezelési eljárásról vagy funkcióról.

ÓVINTÉZKEDÉSEK

Kérjük a használatba vétel előtt figyelmesen elolvasni!

☝ FIGYELMEZTETÉS!

Az alábbi óvintézkedéseket feltétlenül tartsa be, hogy megelőzze a súlyos sérülés, esetleg halálos baleset, áramütés, rövidzárlat miatt keletkező károsodás vagy tűz veszélyét!

Áramellátás/Hálózati adapter

- A hangszert kizárólag az előírt hálózati feszültségű árammal működtessük! Ennek értéke a hangszer típustábláján látható.
- Csak az előírt (PA-5D vagy azonos értékű, a Yamaha által ajánlott) adapter használható. Nem megfelelő adapter alkalmazása károsodáshoz vagy túlmelegedéshez vezethet.
- Rendszeresen ellenőrizzük a villásdugót, és távolítsuk el róla a szennyeződést!
- A hálózati kábelt soha ne helyezzük meleg helyre, pl. fűtőtest közelébe, ne hajlítsuk meg túlságosan, ne tegyünk rá nehéz tárgyakat és ne fektessük le ott, ahol ráléphetnek, belebotolhatnak vagy áthajthatnak rajta!

Ne nyissuk fel a hangszert!

- Soha ne próbáljuk meg a hangszert felnyitni, a belsejében valamit szétszerelni vagy megváltoztatni! A hangszernek nincsenek olyan részei, amelyeket a használónak kellene karbantartani. Bízzuk ezt a Yamaha ügyfélszolgálat szakképzett munkatársaira.

Óvjuk a nedvességtől!

- Ügyeljünk rá, hogy a hangszerre ne essen rá az eső, ne használjuk víz közelében vagy nedves környezetben, és ne helyezzünk rá folyadékot tartalmazó edényt, amely kiborulhat, és a folyadék befolyhat a nyílásokon!
- Tisztítás előtt húzzuk ki a csatlakozót a konnektorból! A csatlakozót soha ne fogjuk meg nedves kézzel!

Tűzveszély!

- Ne helyezzünk égő tárgyat, pl. gyertyát a hangszerre, mert felborulhat és tüzet okozhat!

Ha valamilyen, a normálistól eltérő jelenséget észlelünk...

- Ha az adapter kábelja megsérül, ha használat közben hirtelen elmegy a hang vagy ha szokatlan szagot, füstöt észlelünk, azonnal kapcsoljuk ki a berendezést, húzzuk ki az adaptert a konnektorból, és ellenőriztessük a berendezést szakemberrel!

☝ VIGYÁZAT!

Feltétlenül tartsa be az alábbi alapvető óvintézkedéseket, hogy elkerülje a sérüléseket, a hangszer vagy más tárgyak károsodását!

Államellátás/Hálózati adapter

- Kihúzáskor mindig a villásdugót, soha ne a kábelt fogjuk meg!
- Ne csatlakoztassuk a készüléket a hálózatra elosztóval (T-dugó)! Ez rontja a hangminőséget, a konnektor pedig túlmelegedhet.

- Ha a készüléket előreláthatóan hosszabb ideig nem használjuk, húzzuk ki a dugót a konnektorból!

Áramellátás elemmel

- Kizárólag mangán- és alkálielemeket használjunk! Más elemfajtáknál (az akkumulátorokat is beleértve) alacsony teljesítménynél hirtelen feszültségesés következhet be, ami a SmartMedia kártyán lévő adatok elvesztéséhez vezet. Ilyenkor a kártyát újra is kell formázni.
- Az elemeket úgy helyezzük be, hogy a polaritásuk a jelzésnek megfelelő legyen! Ellenkező esetben az elemek túlmelegedhetnek, kigyulladhatnak vagy kifolyhat belőlük a sav.
- Az összes elemet egyszerre kell kicserélni. Nem szabad többféle elemtípust vegyesen használni, mert az elemek túlmelegedhetnek, kigyulladhatnak vagy kifolyhat belőlük a sav.
- Ne dobjuk az elemeket tűzbe!
- Ne próbáljunk újra feltölteni egyszeri használatra gyártott elemeket!
- Ha a készüléket előreláthatóan hosszabb ideig nem használjuk, vegyük ki az elemeket, nehogy kifolyjon belőlük a sav!
- Olyan helyen tartsuk az elemeket, ahol gyermekek nem férnek hozzájuk!
- Ha az elemek folynak, kerüljük az érintkezést a folyadékkal! Ha mégis a kezünkre, a szemünkbe vagy szánkba kerülne, azonnal mossuk le bő vízzel, és forduljunk orvoshoz! Az elem folyadéka maró hatású, látáskárosodást és bőrsérüléseket okozhat.

Üzembe helyezés

- Soha ne tegyük ki a hangszert túlzott rezgésnek, pornak, szélsőséges hőhatásoknak (pl. ne tartsuk fűtőtest közelében vagy napon álló, lezárt járműben), mert a kezelőfelület megolvadhat vagy károsodhatnak a belső részek.
- Ne használjuk a hangszert elektromos berendezések, pl. tévé, rádió vagy hangszóró közelében, mert ez zavarokat okozhat az utóbbiak működésében.
- Ne tegyük a hangszert olyan helyre, ahonnan lebillenhet!
- Mielőtt megmozdítanánk a hangszert, húzzuk ki az összes kábelcsatlakozást!
- Csak az előírt állványt használjuk! A szereléshez a hangszerrel szállított csavarokat alkalmazzuk! Máskülönben a hangszer megsérülhet vagy felborulhat.

Csatlakozások

- Mielőtt a hangszert más elektronikus berendezésekkel kötjük össze, kapcsoljuk ki valamennyit! Bekapcsolás előtt pedig állítsuk valamennyinek a hangerejét a minimumra!

Karbantartás

- Tisztításra csak puha, száraz rongyot használjunk, de semmiképpen sem hígítót, oldószert, tisztítószert vagy ezzel átitatott tisztítókendőt!

Kezelés

- Ne dugjuk be az ujjunkat a hangszer nyílásaiba!
- Ne dugjunk be papírt, fémdarabokat vagy más tárgyakat a kezelőfelület vagy a billentyűzet nyílásaiba! Ha ilyesmi megtörténne, azonnal kapcsoljuk ki a hangszert és húzzuk ki a dugót a konnektorból! A hangszert ezután ellenőriztetni kell egy szakképzett Yamaha-szerelővel.
- Ne tegyünk vinil vagy műanyag tárgyakat a hangszerre, mert elszíneződhet a kezelőfelület vagy a billentyűzet!
- Ne támaszkodjunk a hangszerre, ne üljünk rá, ne tegyünk rá súlyos tárgyakat, és ne nyomjuk túl nagy erővel a gombokat, billentyűket és csatlakozókat!
- Ne játsszunk hosszú ideig túl nagy hangerővel, mert ez halláskárosodást okozhat! Ha halláscsökkenést vagy fülcsengést észlelünk, orvoshoz kell fordulni!
- A hangszer mozgatható részeit, mint pl. a fedél vagy a mikrofontartó csavarja olyan helyen tartsuk, ahol gyermek nem férhet hozzá!

Adatok rögzítése

Mentsük el az adatokat!

- A munkamemóriában lévő adatok kikapcsoláskor elvesznek! A szükséges adatokat ezért mentsük ki egy memóriakártyára (SmartMedia)!

Biztonsági másolat létrehozása

- A fontos adatokat érdemes biztonság kedvéért két memóriakártyára is kimenteni.

A Yamaha nem vállal felelősséget az olyan károkért, amelyek a hangszer helytelen kezeléséből vagy átalakításából fakadnak, sem az adatok elveszéséért.

Ha a hangszert nem használjuk, kapcsoljuk ki!

Még ha a hangszer STANDBY állapotban van is, fogyaszt bizonyos mennyiségű áramot, ezért ha hosszabb ideig nem használjuk, húzzuk ki az adaptert a konnektorból!

A használt elemeket a helyi előírásoknak megfelelően kezeljük!

A használati útmutató ábrái csak szemléltetésül szolgálnak, a hangszer kijelzőjének képe esetenként eltérhet ezektől.

● Márkajelzések

- Apple és Macintosh az Egyesült Államokban és más országokban az Apple Computer, Inc. bejegyzett márkajele.
- Windows a Microsoft® Corporation bejegyzett márkajelzése.

Minden további márkajelzés tulajdonosa birtokát képezi.

A szerzői jogok védelme

① A hangszer egyebek mellett az alábbi három demo zeneszámot tartalmazza:

A Hard Day's Night
Zene és szöveg: John Lennon és Paul McCartney
Copyright © 1964 Sony/ATV Songs LLC
Copyright Renewed
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing, 8 Music Square West, Nashville, TN37203
International Copyright Secured Minden jog fenntartva

Can't Help Falling in Love
Zene és szöveg: George David Weiss, Hugo Peretti és Luigi Creatore
Copyright © 1961 Gladys Music, Inc.
Copyright Renewed and Assigned to Gladys Music
All Rights Administered by Cherry Lane Music Publishing Company, Inc. és Chrysalis Music
International Copyright Secured Minden jog fenntartva

Stella By Starlight
a The Uninvited c. Paramount filmből
Szöveg: Ned Washington
Zene:Victor Young
Copyright © 1946 (Renewed 1973, 1974) by Famous Music Corporation
International Copyright Secured Minden jog fenntartva

② A hangszer egyebek mellett az alábbi két zeneszámot tartalmazza:
Cím: An Englishman in New York
Szerző: Sumner 0590545
Jogtulajdonos: G M SUMNER LTD

Cím: Against All Odds
Szerő: Collins 0007403
Jogtulajdonos: EMI MUSIC PUBLISHING LTD/HIT & RUN MUSIC LTD

FIGYELEM! Minden jog fenntartva; a zeneszám engedély nélküli sokszorosítása, nyilvánosság előtti előadása vagy lejátszása szigorúan tilos!

A szerzői jogok védelme
Ez a termék számos olyan számítógépes programot és adatot tartalmaz, amelyeket a Yamaha saját szerzői joga vagy a másoktól megvásárolt használati engedély véd. Ez a szerzői jog által védett anyag felöleli az összes szoftvert, a stílusfájlokat, a MIDI-fájlokat, a WAVE-adatokat és hangfelvételeket. Ezek engedély nélküli felhasználása, eltekintve a magántermészetűtől, sérti a szerzői jogokat, és bűncselekménynek minősül. TILOS EZEKRŐL ILLEGÁLIS MÁSOLATOKAT KÉSZÍTENI, EZEKET FELHASZNÁLNI VAGY TERJESZTENI!

Logók

GM System Level 1

Ez a MIDI-szabvány kiegészítése, amely biztosítja, hogy bármely GM-kompatibilis zenei adat bármely gyártó GM-hanggenerátorán az eredetihez hűen szólaljon meg.

XGlite

Ez a Yamaha által kifejlesztett XG formátum egyszerűsített változata, amellyel természetesen valamennyi XG-songadatot lejátszhatunk. Egyes songok azonban a kisebb számú controllerparaméter és effekt miatt valamelyest másként szólnak, mint az eredeti.

USB

Ez a „Universal Serial Bus” rövidítése. Ez soros port, amely a számítógépeknek a perifériákkal való össze-kapcsolására szolgál, és a hagyományos soros portokhoz képest gyorsabb adatátvitelt tesz lehetővé. Másik előnye, hogy úgy is lehetséges a bekötés, hogy a számítógép be van kapcsolva.

XF

A Yamaha XF formátuma az SMF (Standard MIDI Fájl) szabvány több funkcióval bíró és bővíthető továbbfejlesztett változata. A hangszer mutatja a dalszöveget, amikor egy szöveges XF-fájlt játszunk le.

Szállítási tételek

Kottatartó
A mikrofontartó nyílásának fedele (felszerelésnél eltávolítjuk)
SmartMedia™ memóriakártya*
Mikrofon
CD-ROM
Használati útmutató

* SmartMedia a Toshiba Corporation márkavédjegye

● Tudnivalók a CD-ROM-ról

Ez felhasználói programokat tartalmaz, pl. egy Song Filert, amellyel adatcsere mehet végbe egy SmartMedia-kártya és egy számítógép között, és egy USB-meghajtó, amely lehetővé teszi a számítógéppel való adatcserét USB-porton keresztül. Részleteket l. később a CD-ROM installálása c. fejezetben, valamint az egyes programok online dokumentációjában PDF-formátum).

☝ **FIGYELEM!**

SOHA ne játsszuk le a CD-ROM-ot audio-CD-lejátszón! Ez a berendezés és a hangszórók valamint hallásunk károsodásához vezethet.

● Tudnivalók a SmartMedia kártyákról

Ebben a hangszerben a SmartMedia™ (3,3V) memóriakártyák használhatók. A szállítási tételekhez tartozik egy kártya. Ne feledjük, hogy a SmartMedia kártyákat nem lehet ellátni írásvédettséggel, ezért a ráírt adatok elvesznek formázáskor, törléskor vagy felülírhatjuk őket más adatokkal. Emiatt célszerű a fontos adatokat két lemezre is kimenteni.

Az útmutatóban használt jelzések

☝ **FIGYELEM!** Ez vagy egy kötelező eljárást jelez vagy figyelmeztet valamely eljárással járó veszélyre (pl. ha adatvesztés állhat elő).

☝ **VIGYÁZAT!** Óva int, NEHOGY végrehajtsunk valamilyen eljárást.

✍ Itt kiegészítő információkat találunk az utasításhoz vagy éppen tárgyalt témához.

● **A kijelző írásmódja**

A kijelző fő kategóriáit (a kijelzőoldal felső sorában látható cím) nagybetűvel jelezzük, pl. MAIN-, FUNCTION-, FILE-CONTROL-kijelző, stb.

A FUNCTION-kijelzőnek negyven oldala van, amelyek külön címmel rendelkeznek a felső, fekete alapú sorban. Ezeket az útmutatóban „oldalaknak” nevezzük, pl. a „FUNCTION-kijelző ’Tuning’ oldala”.

A PSR-K1 fő funkciói

A PSR-K1 sokkal több, mint egy keyboard – számos hipermodern játékfunkcióval rendelkezik, amelyeknek köszönhetően gyerekjáték a hangszeren játszani és alatta énekelni. Mint a neve jelzi, igazi „entertainment station” van a kezünkben!

■ **Performance Assistent (Játéksegéd)**

Adjunk be egy songot, és kísérjük közben a billentyűzeten – a song tökéletesen fog hangzani akkor is, ha nem a megfelelő hangokat ütjük le! Ez a funkció automatikusan a „jó” hangokat rendeli a billentyűkhöz, és a song alatt igazodik a játékunkhoz, így a végeredmény professzionálisan hangzik – akármilyen gyengén játszunk is.

■ **Karaoke – olvassuk a szöveget, miközben éneklünk!**

A nagy méretű kijelzőn megjeleníthető a dalszöveg, és az éppen soron lévő szavak kiemelten láthatóak, miközben a song szól. Bekötjük a hangszerrel szállított mikrofont, és máris megvan mindenünk, amire a zenéléshez szükségünk van. Hangunkhoz echo effektet is társíthatunk, és a tempót is kiigazíthatjuk.

* A szöveg természetesen csak akkor jeleníthető meg, ha szöveges zeneszámról van szó.

■ **„Könnyített játék” a kiemelt hangjegyek segítségével**

Indítsunk el egy songot! A kotta automatikusan megjelenik, és egy mozgó jel mutatja, hol tartunk éppen a songban. Ez alaposan megkönnyíti a kottaolvasást. A megfelelő songoknál a hangok mellett az akkordok és a szöveg is megjelenik a kijelzőn, így egyszerre olvashatjuk a kottát, játszhatunk és énekelhetünk.

* Ez természetesen csak akkor lehetséges, ha a zeneszám akkord- és szövegadatokat is tartalmaz.

■ **A SmartMedia kártyán saját songkönyvtárat hozhatunk létre.**
Ebben a hangszerben SmartMedia memóriakártyára menthetjük az adatokat: saját kompozícióinkat és a fontos kezelőfelületi beállításokat. Ezeket a kártyákat számítógépes munkánál is használhatjuk: segítségükkel egyszerűen tölthetünk le az Internetről és menthetünk el zeneszámokat a Song Filer felhasználásával, majd ezeket lejátszhatjuk a hangszerünkkel.

■ **Rendkívül egyszerű csatlakozás számítógépre**
Egyetlen USB-kábellal rákötheţjük hangszerünket egy számítógépre, és máris indulhat MIDI-formátumban az adatcsere. (A kábelt külön kell megvásárolni.)

■ **A gyakorlás élvezet – a Lesson-funkciókkal és az akkordlexikonnal („Dictionary”)**
A Lesson (oktató) funkciókkal még a tanulás is élvezet! Először begyakoroljuk külön-külön a bal és jobb kezes szólamokat három nehézségi fokozatban, majd betanuljuk a számot két kézzel. A hangszer értékeli is a teljesítményünket. Emellett rendelkezésünkre áll egy különleges akkordlexikon, amelyből kikereshetjük az akkordokat, és megtudhatjuk, hogyan kell lefogni azokat.

■ **Áthangszerelés**
Az „Easy Song Arranger” új és izgalmas funkciójával egyszerűen megváltoztathatjuk egy song feelingjét úgy, hogy beindítjuk kedvenc kíséreti stílusunkat – és egy balladát hip-hop songgá, egy R&B dalt reggae songgá változtatunk.

■ **Rendkívül valószerű, kiváló minőségű hangzás**
Az AWM (Advanced Wave Memory) technológiának köszönhetően a hangszeres hangszínekt rendkívül valósághűen, természetesen hangzanak. A dinamikus hangszíneket élvezhetjük a hangszórókon át, és a Bass Boost funkcióval felerősíthetjük az alsó frekvenciatartományokat.

■ **Billentésdinamika**
A billentésérzékenység különböző fokozatainak köszönhetően a változó hangerővel még kifejezőbbé tehetjük játékunkat.

Felkészülés a játékra

A berendezés használata ELŐTT ezt a részt feltétlenül olvassuk el!

Áramellátás

A hangszer egyaránt működik hálózati adapterral és elemekkel, a Yamaha azonban a környezetkímélő adapteres megoldást javasolja.

■ Áramellátás hálózatról

❶ Győződjünk meg róla, hogy a hangszer [STANDBY/ON]-kapcsolója STANDBY állásban van!
❷ A PA-5D kábelének felső végét a hangszer DC IN 12V-aljzatába dugjuk.
❸ A kábel másik végét bedugjuk a konnektorba. Győződjük meg róla, hogy a hálózati feszültség megfelel-e a hangszer igényének!

☝ **FIGYELEM!**

- Soha ne használjunk más adaptert, mint amilyet a Yamaha kifejezetten javasol, mert ez a hangszer meghibásodásához vezethet és áramütést okozhat!
- MINDIG HÚZZUK KI AZ ADAPTERT A KONNEKTORBÓL, AMIKOR NEM HASZNÁLJUK A HANGSZERT!

■ Áramellátás elemmel

❶ Nyissuk fel a hangszer alsó részén lévő elemrekesz fedelét!
❷ Tegyünk be hat új elemet a polaritásra ügyelve!
❸ Tegyük vissza a fedelet ügyelve arra, hogy tökéletesen záródjék!

✍ Amikor adapter kötünk be, az áramellátás automatikusan hálózatról történik akkor is, ha vannak elemek a hangszerben.

A hangszer hat 1,5 voltos, D méretű, R20P (LR20) típusú vagy ezzel egyenértékű elemmel vagy akkumulátorral működik. (Alkáli elem ajánlott.) Amikor az elem már túl gyenge, a kijelző jobb felső sarkában villogni kezd az üzenet: „LOW BATTERY” problémák lépnek fel. Ilyenkor azonnal kapcsoljuk ki a hangszert, és cseréljük ki az elemeket, mind a hatot egyszerre! Előtte azonban ne felejtsük el tárolni fontos adatainkat, mivel a felhasználói (USER) songok és saját kezelőfelületi beállításaink elvesznek, amint kivesszük az elemeket!

☝ **FIGYELEM!**

- Ügyeljünk arra, hogy az elemek egy irányba nézzenek, a polaritásnak megfelelően (l. a rajzot a rekeszben). A helytelen behelyezés következménye túlhevülés, tűz és/vagy maró folyadékok kiömlése lehet.
- Nem szabad különböző típusú (pl. alkáli és mangán), sem új és használt elemeket egyszerre használni.
- Ha a hangszert sokáig nem használjuk, vegyük ki az elemeket, mert az elemek folyhatnak!
- Ne feledjük, hogy amikor az elemek teljesítménye csökken, a hangszínek alapbeállítása visszaáll, a felhasználói songok és kezelőfelületi beállítások pedig elveszhetnek, különösen akkor, ha ilyen állapotban még nagy hangerővel is játszunk. Ha elemeket akarunk használni, ne felejtsük el adatainkat rendszeresen memóriakártyára menteni!

■ A SmartMedia™* memóriakártya kezelése

* A Toshiba Corporation márkajelzése

Kezeljük óvatosan a memóriakártyát és kövessük az alábbi tanácsokat!

● Kompatibilis memóriakártya-típusok

3.3V (3V)-típusú memóriakártyát használjunk! Az 5V-típus nem kompatibilis a PSR-K1-gyel.

● Tároló kapacitás

Ötféle kártya kapható: 8MB/16MB/32MB/64Mb/128Mb. Ha 32 MB vagy nagyobb kapacitású memóriakártyát akarunk használni, ne feledjük, hogy csak olyan SmartMedia kártyát használhatunk, amely megfelel az SSFDC-szabványnak megfelelnek (viselik a SmartMedia™ logót.)

● A memóriakártya behelyezése/eltávolítása

A memóriakártya behelyezése:

A kártyát úgy tartjuk, hogy az arany színű érintkező rész előre és lefelé nézzen. A kártyát óvatosan betoljuk a rekeszbe ütközésig.

Ne tegyük be fordítva a kártyát és ne tegyünk be mást a rekeszbe!

A memóriakártya eltávolítása

A hangszert feltétlenül ki kell kapcsolni, mielőtt kivesszük a kártyát!
Ha a memóriakártya megtelt, és újat akarunk betenni, hogy folytassuk a munkát, a következőképpen járunk el:
A kártya eltávolítása előtt meggyőződünk róla, hogy a hangszer éppen nem végez műveletet a kártyával. Lassan kihúzzuk a kártyát.

☝ **FIGYELEM!**

Soha ne próbáljuk meg kivenni a kártyát, miközben a hangszer műveletet végez vele! Nemcsak az adatok, hanem maga a kártya is károsodást szenvedhet. Ugyanez a következmény, ha műveletvégzés közben kikapcsoljuk a berendezést. A műveletek alatt, mint mentés, betöltés, formázás, törlés vagy könyvtárnyitás, a kijelzőn üzenetek olvashatók. A hangszer ezen kívül még automatikusan ellenőrzi a kártyát, ha bekapcsolt állapotban helyezzük be.

● A memóriakártya formázása

Használat előtt a kártyát formázni kell. Eközben a kártyán lévő minden adat elvész, ezért ellenőrizzük az eljárás előtt, hogy nincsenek-e fontos adatok a kártyán!

✍ Előfordulhat, hogy az ehhez a hangszerhez formázott kártyák más hangszerekben nem használhatók.

● Memóriakártyák kezelése

Bánjunk a kártyával óvatosan:

- Előfordulhat, hogy a kártya kárt szenved a statikus elektromosság hatására. Mielőtt megfogjuk a kártyát, ne érjünk fém tárgyakhoz, pl. ajtókilincshez vagy alumíniumkerethez!
- Vegyük ki a kártyát a rekeszből, ha hosszabb ideig nem használjuk!
- Ne tegyük ki a kártyát közvetlen napsütésnek, szélsőségesen magas vagy alacsony hőmérsékletnek, nedvesség, por, folyadék ne érje!
- Ne tegyünk a kártyára nehéz tárgyat, és ne hajlítsuk meg!
- A kártya fém részéhez ne érjünk hozzá, és ne tegyünk fém tárgyat erre a részre!
- Ne tegyük ki a kártyát erős mágneses hatásnak, pl. televízió, hangszóró, motor stb. közelében! A mágneses tér részben vagy teljesen tönkreteheti az adatokat, és olvashatatlanná teszi a kártyát.
- Ne ragasszunk semmit a kártyára, csak a hozzá mellékelt címkét! A címkét ragasszuk a megfelelő helyre!

Adatvédelem:

A fontos adatok védelme érdekében ragasszuk, az írásvédő pecsétet (amelyet a kártya csomagolásában találunk) a körrel jelölt helyre!
Ha viszont a kártyára adatokat akarunk menteni, távolítsuk el a pecsétet! Egy már használt pecsétet nem lehet újra felhasználni.

● Az adatok biztonsága

A Yamaha azt javasolja, hogy a fontos adatok védelme céljából mindig két másolatot készítsünk két külön kártyára, amelyeket külön tárolunk. Így mindig lesz egy biztonsági másolatunk, ha egy kártya elvész vagy tönkremegy.

☝ **FIGYELEM!**

Ne feledjük, hogy ha áramkimaradás van, miközben az adatokat memóriakártyára mentjük, ez az adatok károsodását vagy elvesztését okozhatja, ezért fontos az adatokat rendszeresen kártyára menteni.

A SmartMedia kártyák behelyezése

MIELŐTT a hangszert bekapcsoljuk, ellenőrizzük, hogy a hangszerrel szállított SmartMedia kértya megfelelően ül a hátoldali meghajtóban.

A kártyát az aranyozott érintkezőrésszel lefelé óvatosan becsúsztatjuk a kártyarekeszbe. Vigyázzunk, nehogy fordítva tegyük be a kártyát!

* A hangszerben 3,3V SmartMedia memóriakártya használható.

Ha a kártyát bekapcsolás előtt tesszük be, azonnal hozzáférünk a rajta lévő songokhoz, valamint a rá kimentett beállításokhoz és felhasználói songokhoz.

☝ **FIGYELEM!**

Használjuk a SmartMedia kártyát! Ha a hangszert kártya nélkül használjuk, kikapcsoláskor elveszítjük az összes beállításunkat és felvételünket!

☝ **VIGYÁZAT!**

A kártyát semmiképpen se tegyük be ill. vegyük ki akkor, amikor a hangszer be van kapcsolva! Ez a kártya és a rajta lévő adatok sérüléséhez vezethet. A kártyát csak akkor helyezzük be ill. vegyük ki, amikor a hangszer ki van kapcsolva!

Mindenekelőtt azonban olvassuk el a SmarMedia kártyák kezeléséről szól fejezetet a használati útmutatóban!

A hangszerrel szállított mikrofon előkészítése

A szállítási tételekhez tartozik egy mikrofon, amelyet a karaoke funkcióhoz vagy a játékunk alatti énekléshez használhatunk.

■ A mikrofon bekötése

A hangszer bekapcsolása előtt a mikrofont a hátoldali MIC-aljzatra kötjük.

✍ - A hirtelen kitörő zajok elkerülése érdekében a mikrofon hangerejét a [MIC VOLUME] szabályzóval állítsuk a minimumra, a mikrofon kapcsolóját pedig állítsuk OFF-ra!

- A MIC-aljzat melletti kábeltartóban helyezzük el a kábelt, nehogy véletlenül kirántsuk a kábelt!

■ A mikrofontartó mozgatása

A mikrofontartót a hangszer mindkét oldalán elhelyezhetjük. Amikor a tartót leszereljük, tegyük vissza a lyuk fedelét!

■ A mikrofon és a mikrofontartó kezelésére vonatkozó óvintézkedések

☝ **VIGYÁZAT!**

Ne támaszkodjunk a mikrofontartóra ill. ne terheljük meg semmivel, mert a tartó és a mikrofon megsérülhet!

- A mikrofont egyszerűen magunk felé húzva kiemeljük.
- Ne rángassuk a mikrofonkábelt, és ne tegyünk semmit a mikrofonra, amikor be van kötve!
- A tartóba ne tegyünk sem másik mikrofont, mint a szállítottat, sem egyéb tárgyat!
- Ne állítsuk a hangszert arra az oldalára, ahol a mikrofontartó van!
- A felszerelés közben bánjunk óvatosan a mikrofonnal, ne rázzuk és ne tegyük ki hirtelen gyors mozdulatoknak!

☝ **FIGYELEM!**

A mikrofonnak van saját kapcsolója. Ellenőrizzük, hogy amikor a mikrofont nem használjuk, ki legyen kapcsolva!

- Amikor a mikrofont betoljuk a tartójába, és a tartó a kapcsolóhoz ér, előfordulhat, hogy a mikrofon véletlenül bekapcsol. A mikrofont olyan irányban toljuk be a tartóba, hogy a kapcsoló a tartó nyílásánál legyen!

☝ **FIGYELEM!**

Ha a mikrofon használata során gerjedés áll be, csavarjuk le a [MIC VOLUME] szabályzót! Ne tegyük a mikrofont a hangszórók közvetlen közelébe, főleg ne azokkal szemben, mert ezzel gerjedést idézünk elő.

- A hangszer akkor gerjed, ha a mikrofon felveszi a hangszóró hangját, azt felerősíti és visszavezeti a hangszóróhoz. Az eredmény fülsüketítő sípoló hang.

☝ **VIGYÁZAT!**

Ne forgassuk a mikrofont a kábelén! Ez nemcsak balesetveszélyes, hanem a kábel károsodásához is vezethet.

☝ **FIGYELEM!**

Szállításnál feltétlenül távolítsuk el a mikrofont a tartójából! Ha a hangszert védőburkolattal együtt szállítjuk, előzőleg szereljük le a mikrofontartót!

☝ **VIGYÁZAT!**
Ne próbáljuk felemelni a hangszert a mikrofonnál vagy a tartónál fogva!

Minden bekötést a hangszer bekapcsolása ELŐTT végezzünk el!

Fejhallgató bekötése (PHONES-aljzat)

A fejhallgatót a PHONES-aljzatra kötjük be. Ezután a hangszórók automatikusan kikapcsolnak.
A PHONES-aljzat további sztereó kimenetként is használható, rákötethetünk pl. keyboarderősítőt, keverőpultot vagy kazettásmagnót, amelyeken kiadhatjuk vagy rögzíthetjük a hangszerünk hangját.

☝ **VIGYÁZAT!**
Ne használjuk a fejhallgatót hosszabb ideig nagy hangerővel! Ez nemcsak megerőlteti a hallószervünket, hanem károsíthatja is!

☝ **FIGYELEM!**
A hangszóró károsodásának megelőzésére a külső berendezések hangerejét állítsuk a minimumra! Egyébként is célszerű a funkciók indításakor a hangerőket a minimumra állítani, és játék közben felhangosítani.

Audioberendezések bekötése (OUTPUT R/L-aljzat)

A hangszer OUTPUT R/L-aljzatára rákötethetünk keyboarderősítőt, keverőpultot vagy kazettásmagnót, amelyeken kiadhatjuk vagy rögzíthetjük a hangszerünk hangját.

☝ **FIGYELEM!**
A hangszóró károsodásának megelőzésére a külső berendezések hangerejét állítsuk a minimumra! Egyébként is célszerű a funkciók indításakor a hangerőket a minimumra állítani, és játék közben felhangosítani.

Lábkapcsoló bekötése (SUSTAIN-aljzat)

A hátoldali SUSTAIN-aljzatra csatlakoztathatunk egy külön megvásárolható Yamaha FC4 vagy FC5 lábkapcsolót a billentyűn játszott hangok kitartására. A pedál úgy működik, mint a tompító pedál a zongoránál - ha működtetjük, a hangok hosszabban kitartanak, míg a pedál felengedésekor normál módon hangzanak.

✍ - Bekapcsolás előtt győződjünk meg arról, hogy a pedál dugója rendesen ül az aljzatban!
- A hangszer bekapcsolásakor ne működtessük a lábkapcsolót, mert ettől megfordulhatnak a be/ki állapotokhoz rendelt funkciók!

Csatlakoztatás számítógépre (USB-port)

Ha a hangszer USB-portját összekötjük a számítógépével, a két berendezés között adatokat cserélhetünk, pl. a Song Filer programmal (a szállítási tételekhez tartozó CD-n található) songokat menthetünk ki a számítógépről, hogy azután a hangszerünkben felhasználhassuk. Az USB-funkciók használatához először fel kell tenni a PC-re az USB MIDI meghajtót.

✍ Zenei vagy számítástechnikai szaküzletben vegyünk megfelelő USB-kábelt!

A hangszer bekapcsolása

A hangerőt minimálisra állítjuk, és megnyomjuk a [STANDBY/ON]- kapcsolót úgy, hogy ON állásban maradjon! Használat után ne felejtsük el a hangszert kikapcsolni!

Bekapcsolás után a SmartMedia kártyán lévő adatok betöltődnek a hangszerbe. Ha nem tettünk be kártyát, vagy a kártyán nincsenek lementett adatok, a hangszer gyári beállításai lépnek érvénybe.

✍ Ha az automatikus betöltésnek elejét akarjuk venni, lenyomva tartjuk a legmagasabb fehér billentyűt (C6), mialatt a hangszert bekapcsoljuk. Így a hangszer a gyári beállításokkal indul el, mégis használhatjuk a kártyát.

☝ **FIGYELEM!**

- Még ha a kapcsoló STANDBY állásban van is, a hangszer fogyaszt bizonyos mennyiségű áramot. Ezért ha a hangszert előreláthatóan hosszabb ideig nem használjuk, tanácsos kihúzni az adaptert a konnektorból vagy kivenni az elemet.

- Soha ne kapcsoljuk ki a hangszert, amíg a kijelzőn a „WRITING…" (Írás folyamatban) üzenet látható, mert ez károsíthatja a memória belső szerkezetét, és adatvesztéshez vezethet!

● **Kottatartó**

Az alsó szélét behelyezzük a hangszer kezelőfelületének nyílásába.

Kezelőelemek és csatlakozópontok

■Előlap

1, [STAND BY/ON]-kapcsoló
2, [MIC VOLUME]-szabályzó
3, [MASTER VOLUME]-szabályzó
4, [TOUCH]-gomb
5, [HARMONY]-gomb
6, [DUAL]-gomb
7, [SPLIT]-gomb
8, [DEMO]-gomb
9, LESSON [L] (bal) és [R] (jobb) -gomb
10, [DICTIONARY]-gomb
11, [PERFORMANCE ASSISTENT]-gomb
12, [FUNCTION]-gomb
13, [PC]-gomb
14, [METRONOME]-gomb
15, [PORTABLE GRAND]-gomb
16, [KARAOKE]-gomb
17, [SCORE]-gomb
18, [EXIT]-gomb
19, [EASY ARRANGER]-gomb
20, [SONG]-gomb
21, [STYLE]-gomb
22, [VOICE]-gomb
23, [FILE CONTROL]-gomb
24, [EXECUTE] -gomb
25, Adatbevivő tárcsa
26, CATEGORY-gombok [ ]/[ ]
27, Számgombok, [+/YES] és [-/NO] gombok
28, [ACMP]/[A B]-gomb
29, [SYNC STOP]-gomb

30, [**SYNC START]/[|||]-gomb**
31, [INTRO/ENDING/rit.]/[⏮]-gomb
32, [MAIN/AUTO FILL]/[⏭]-gomb
33, [START/STOP]/[/■]-gomb
34, [MIC]-gomb
35, [TRANSPOSE]-gomb
36, [TEMPO/TAP]-gomb
37, REGISTRATION MEMORY-gombok: [MEMORY], [BANK], [1], [2]
38, SONG MEMORY-gombok : **[REC], [1]-[5], [A]**

■ Hátoldal

39, SmartMedia memóriakártya rekesze
40, USB-port
41, SUSTAIN-aljzat
42, [LCD CONTRAST]-szabályzó
43, Kábeltartó
44, MIC-aljzat
45, OUTPUT L/R-aljzat
46, PHONES-aljzat
47, DC IN 12V-aljzat

„Gyorstalpaló” bevezető a hangszer használatába

Úgy játszhatunk, akár egy profi!

Ez az új hangszer rendelkezik egy új funkcióval: ez a játéksegítő Performance Assistent. Ennek segítségével azonnal olyan hatást kelthetünk, mintha profi módon játszanánk hangszerünkön akkor is, ha, még soha le nem ütöttünk egy billentyűt előzőleg! Nincs szükség zenei tudásra… Próbáljuk is ki azonnal!

A demo zeneszámok elindítása

Kezdjük a demo zeneszámok meghallgatásával! Itt ismerkedhetünk meg a fantasztikus hangszínekkel és a hangszer korszerű funkcióival – azután pedig kipróbálhatjuk a játéksegítő Performance Assistent működését!

1 **Elindítjuk a demo zeneszámot a [DEMO]-gomb megnyomásával.**
A zeneszám indul. A hangerőt a [MASTER VOLUME]-szabályzóval állítjuk be. A Performance Assistent automatikusan bekapcsol, amint a demo zeneszám indul. (A [PERFORMANCE ASSISTENT]-gomb világít.)

2 **Játszunk a billentyűzeten.** Semmi gond, ha azt sem tudjuk, mit és hogyan játsszunk! Üssünk csak le két kézzel bármilyen billentyűket a demo zeneszám alatt – mint egy igazi zongorista. Nem nagyszerű? Minden hang tökéletesen szól!

Ez az új játéksegítő Performance Assistent csodája. Beolvassa a song akkord- és harmóniadatait, és gondoskodik róla, hogy a billentyűkhöz a megfelelő hangok társuljanak – tehát játszhatunk akármit, „helyesen" fog szólni, akkor is, ha egész idő alatt ugyanazt a billentyűt nyomkodjuk. Ez az akkordokra is érvényes – próbáljunk meg egyszerre több billentyűt leütni!
A Performance Assistent ennél többet is tud – még a hangzást is változtatja aszerint, ahogyan játszunk. Próbáljuk ki az alábbi három játékmódot:

Kétkezes játék, jobb kézzel leütünk egyszerre három billentyűt.
Kétkezes játék, üssünk le egymás után billentyűket a jobb kezünk különböző ujjaival!
Váltakozó játék bal és jobb kézzel, jobb kézzel leütünk egyszerre három billentyűt.

Amint hallottuk, a hangzás változott aszerint, ahogyan játszottunk!
Próbáljuk ki a funkciót több songnál, különböző játékmódokkal!

3 **A demo zeneszámot a [START/STOP]-gombbal állítjuk le.** Ezek után kipróbálhatjuk a Performance Assistent funkciót a gyárilag beprogramozott zeneszámokkal.

Más zeneszámok kiválasztása és elindítása

Most válasszunk ki egy másik zeneszámot és játsszuk le a Performance Assistent segítségével! Gyakorlatilag bármilyen songot kiválaszthatunk, legyen az gyárilag beprogramozott, kereskedelemben vásárolt vagy Internetről letöltött songfájl.

✍ Ahhoz, hogy ezt a funkciót megfelelően tudjuk használni, a songfájlnak tartalmaznia kell akkordadatokat. A Performance Assistent használható minden gyárilag beprogramozott songhoz, kivéve a „Pianist"-songokat. Miután kiválasztottunk egy songot, megnyomjuk a [SCORE] vagy [KARAOKE]-gombot – ha akkordok jelennek meg a kijelzőn, használható a songhoz a Performance Assistent.

1 **Megnyomjuk a [SONG] gombot.** A fő kijelzőn kiemelten látható a song címe és száma.

✍ Ahhoz, hogy Internetről letöltött songadatokat használhassunk, tegyünk be egy SmartMedia kártyát a meghajtóba, és vigyük rá át a songfájlt! Az első letöltött songfájl a 106. számot kapja, ha vannak songok a kártyán.

2 **Kiválasztjuk a kívánt songot.**
Először hosszan megnyomjuk a [SONG]-gombot, hogy a kijelzőn megjelenjen a songok listája.
A kívánt song számát az alábbi módokon választhatjuk ki:

● **Az adatbevivő tárcsa használata**
Az óramutató járásával egyező irányba forgatva a szám növekszik, ellenkező irányban csökken.

● **Kategória kiválasztása a CATEGORY-gombokkal**
Ezekkel a gombokkal válthatunk a songkategóriák között (lista az eredeti útmutató 97. oldalán). A kijelzőn a kategóriához tartozó első song jelenik meg.

● **Song kiválasztása a [+]/[-]-gombokkal**
Ezekkel egyesével léphetünk felfelé ill. lefelé a listán. A gombot lenyomva tartva folyamatosan haladhatunk a listán.
● **A song számának közvetlen betáplálása a számgombokkal**
A songok számát közvetlenül is megadhatjuk. A nullák megnyomása a songszám elején nem szükséges, csak a hangszer „gondolkodik" egy kicsit tovább.

3 **Megnyomjuk a [PERFORMANCE ASSISTENT]-gombot.** A gomb jelzőfénye kigyullad jelezve, hogy a funkció él.

4 **A [START/STOP]-gombbal elindítjuk a songot, és játszunk a billentyűzeten.**
Játsszunk mindkét kézzel a songhoz! Akár tudunk játszani, akár nem, a játéksegítő gondoskodik arról, hogy az eredmény olyan legyen, mintha profi zongorista játszana!
Amint a song véget ér, automatikusan leáll, de a songot menet közben bárhol leállíthatjuk a [START/STOP]-gombbal.
Kapcsoljuk ki a [PERFORMANCE ASSISTENT]-et, és játsszunk ismét a billentyűzeten! van különbség, ugye? Most már látjuk, mire képes ez a funkció.

A Performance Assistent további praktikus funkciói

● **Ének mikrofonba**
A hangszerhez tartozó mikrofonba énekelhetünk játék közben. A mikrofon hangerejét beállíthatjuk a [MIC VOLUME] és [MASTER VOLUME]-szabályzóval. Hangunkhoz echoeffekt járul, amelyet szintén beállíthatunk. Először megnyomjuk a [MIC], majd a CATEGORY [ ] gombot. A FUNCTION kijelző Mic Echo oldalán beállítjuk az effektet (000 és 127 között) az adatbevivő tárcsával, a szám- vagy a [+]/[-]-gombokkal.
● **A song tempójának megváltoztatása**
Ehhez megnyomjuk a [TEMPO/TAP]-gombot, majd beállítjuk a hangerőt (032-280 BPM = ütés/perc között) az adatbevivő tárcsával, a szám- vagy a [+]/[-]-gombokkal.
A tempót beállíthatjuk úgy is, hogy „lekopogjuk" [TEMPO/TAP]-gombon – 4/4 ütemnél négyszer, 3/4 ütemnél háromszor.
● **A hangszín megváltoztatása**
A billentyűzeten játszottak hangszíne itt ugyanaz, mint a fő hangszín. Ennek megváltoztatásához a MAIN (fő) kijelzőn kiválasztjuk a VOICE-sort (megnyomjuk a [VOICE]-gombot), és kiválasztjuk a hangszínt.
● **A gyorscsévélés és a Pause használata**
Ezek a gombok úgy működnek, mint egy magnónál vagy CD-lejátszónál.
● **A song egyes részeinek ismétlése**
A song bármely szakaszát ismételten lejátszhatjuk, ha a lejátszás közben kétszer megnyomjuk az [A B]-gombot – egyszer a szakasz elején (A), egyszer a végén (B). A két pontot leállított lejátszásnál is beállíthatjuk, ha a gyorscsévélést használjuk. (Az A és B pont csak ütemhatárra kerülhet.) A normál játékmódhoz ugyanezen gomb újbóli megnyomásával jutunk vissza.

Énekeljünk a songgal – karaoke funkcióban!

Hangszerünk legizgalmasabb lehetősége, amikor egy songhoz játszhatunk és énekelhetünk. A szállítási tételekhez tartozik egy mikrofon is, a kijelzőn pedig automatikusan megjelenik a szöveg és a kotta is. Énekhangunkhoz hozzátehetünk még echoeffektet, a tempót pedig tetszés szerint változtathatjuk.

Kiválasztunk egy songot, és énekelünk hozzá

Válasszunk ki egy songot, amelyhez énekelni szeretnénk! A gyárilag beprogramozott songok közül a 001-005. számúak szövege megjeleníthető a kijelzőn. Ugyanígy járhatunk el kereskedelemben kapható vagy Internetről letöltött songfájlokkal, feltéve, hogy standard MIDI-songfájlokról van szó, amelyekhez tartozik szöveg. (Egyes songoknál esetleg a szöveg nem jeleníthető meg.)

1 **Megnyomjuk a [SONG] gombot.** A fő kijelzőn kiemelten látható a song címe és száma.

2 **Kiválasztjuk a kívánt songot.**
Először hosszan megnyomjuk a [SONG]-gombot, hogy a kijelzőn megjelenjen a songok listája.
A kívánt song számát a már ismert módokon adhatjuk meg (l. előző fejezet).
A songot meg is hallgathatjuk; ehhez megnyomjuk a [START/STOP]-gombot. Ugyanezzel állíthatjuk le a songot.

3 **A [KARAOKE]-gombbal behívjuk a dalszöveg kijelzőoldalát.** A kiválasztott dal adatai láthatók a kijelzőn.

4 **A [START/STOP]-gombbal elindítjuk a Karaoke-funkciót.** A song elindul, a szöveg és az akkordok pedig automatikusan megjelennek a kijelzőn. Azok a szövegrészek, amelyeket éppen énekelnünk kell, kiemelve láthatók. Énekeljünk a mikrofonba, a hangerőt pedig szükség esetén állítsuk be a [MIC VOLUME]-szabályzóval!
Amint vége a dalnak, automatikusan leáll, de menet közben is leállíthatjuk a [START/STOP]-gombbal.

Kipróbálhatjuk még a következőket (l. az alábbiakban):

A hangnem megváltoztatása
A tempó beállítása
Az echobeállítások megváltoztatása
A gyorscsévélő és pause gombok használata
Egy szólam ismétlésével történő begyakorlása
A dallam hangszínének megváltoztatása
A dallamjáték átvétele
A mikrofon hangerejének pontos beállítása

Karaoke – további praktikus kezelőelemek és funkciók

● **A hangnem hozzáigazítása saját hangunkhoz**
Megnyomjuk a [TRANSPOSE]-gombot, és az adatbevivő tárcsával, a szám- és a [+]/[-]-gombokkal transzponáljuk a hangmagasságot félhangnyi lépésekben, +/- egy oktávval.

● **A song tempójának megváltoztatása**
Megnyomjuk a [TEMPO/TAP]-gombot, és a már ismert módon beállítjuk a tempót 32 – 280 BMP (ütés/perc) határértékek között.

● **Az echoeffekt beállítása**
Először megnyomjuk a [MIC], majd a CATEGORY [ ] gombot. A FUNCTION kijelző Mic Echo oldalán beállítjuk az effektet (000 és 127 között) az adatbevivő tárcsával, a szám- vagy a [+]/[-]-gombokkal.

● **A gyorscsévélés és a Pause használata**
Ezek a gombok úgy működnek, mint egy magnónál vagy CD-lejátszónál.

● **A song egyes részeinek ismétlése**

Ezzel a praktikus gyakorló funkcióval meghatározhatunk egy szakaszt, amelyet végtelenítve bejátszhatunk.

● **A dallamjáték átvétele**

A gyárilag beprogramozott daloknál az 1. sáv tartalmazza a jobb kezes, míg a 2. sáv a bal kezes szólamot. A dallamot kikapcsolhatjuk, és játszhatjuk magunk úgy, hogy a sávokat a SONG MEMORY [1]- vagy [2]-gombbal elnémítjuk.

● **A dallam hangszínének megváltoztatása**

A gyárilag beprogramozott songoknál a dallam azon a hangszeres hangszínen szól, amelyet a VOICE – MELODY R oldalon beprogramoztunk. Ehhez annyiszor nyomjuk meg a [VOICE]-gombot, hogy a MELODY R sor látsszék a kijelzőn kiemelve, és válasszuk ki a kívánt hangszínt!

● **A mikrofon hangerejének pontos beállítása**

A [MIC] megnyomásával előhívjuk a FUNCTION-kijelző „Mic Volume” oldalát. Itt határozhatjuk meg a mikrofon maximális hangerejét – azt a hangerőt, amelyet a mikrofon a [MIC VOLUME]-szabályzó maximális állásánál elér. Ha ezt az értéket csökkentjük, a [MIC VOLUME]-szabályzóval jobban az ellenőrzésünk alatt tudjuk tartani a hangerőt. Ez a beállítás a hangszer kikapcsolása után is megmarad.

Énekeljünk az „elektronikus kottából”!

A hangszer a kottát is megjeleníti a kijelzőn. A szöveges daloknál a szöveg és a kotta egyszerre látható – így egyidejűleg olvashatjuk a kottát, játszhatunk és énekelhetünk.

A gyárilag beprogramozott 001 – 100. számú daloknál jeleníthető meg a kotta. Ha a beállítás „Treble Staff” (csak dallamkijelzés), a 001 – 005. számú daloknál a szöveg és az akkordok is megjelennek.

▷ **Nagyon egyszerű… Amint kiválasztottuk a songot, megnyomjuk a [SCORE]-gombot.**

A kotta a song dallamát mutatja a szöveggel és az akkordokkal együtt, ha ilyen egyáltalán hozzátartozik a songfájlhoz.

A songot a [START/STOP]-gombbal indítjuk; a kurzor a lejátszás alatt halad előre a kottában.

✍

- A songfájltól függően időt vehet igénybe, amíg megjelenik a kotta a gomb megnyomása után. (Közben a kijelzőn a „Please wait” – Kérem, várjon! üzenet látható.)
- Az Internetről letöltött songok kottáját is megjeleníthetjük, ha pedig a fájl akkordokat és szöveget is tartalmaz, akkor azokat is nézhetjük a kijelzőn. (Egyes songoknál a szöveg esetleg nem jelenik meg.)
- A kotta nem jeleníthető meg a felhasználói songoknál (101 – 105.), csak akkor, ha SMF-formátumba konvertáltuk és kimentettük egy SmartMedia kártyára.

▷ **A [SCORE] újbóli megnyomásával térünk vissza a normál, szöveges kijelzőhöz.**

✍ A [SCORE]-gombbal váltunk a két megjelenítési forma között.

Itt olyan kottát láthatunk, amely a zongorajátékhoz alkalmasan a két kéz szólamait mutatja. A songot a [START/STOP]-gombbal indítjuk; a kurzor a lejátszás alatt halad előre a kottában.

Játsszunk a változatos hangszíneken!

Hangszerünk nemcsak valósághű zongora- és orgonahangszínekkel, hanem egyéb hangszerek óriási választékával – pl. gitár, vonósok, szaxofon, trombita, ütősök stb. – rendelkezik.

Kiválasztunk és megszólaltatunk egy hangszínt

Az eredeti útmutató 27. oldalán találjuk a hangszínek listáját. Próbáljunk ki néhányat közülük, hogy lássuk, melyik mire ihlet minket játék közben!

1 **Megnyomjuk a [VOICE]-gombot.** A gomb jelzőfénye kigyullad, és a MAIN (fő) kijelzőn kiemelve látható a VOICE –MAIN sor.

2 **Kiválasztjuk a hangszínt.** Addig tartjuk lenyomva a [VOICE]-gombot, amíg meg nem jelenik a hangszínek listája. Ezekből választunk a mér ismert módok egyikével.

3 **Játszunk a billentyűzeten, amint rátaláltunk a kívánt hangszínre.**

Szólaltassunk meg ütősöket a billentyűzeten!

A többi hangszeres hangszínnel ellentétben a Drum Kits dobszettek egy sor ütős hangzást tartalmaznak, amelyek mindegyike külön billentyűhöz tartozik. Ezeket a hangszíneket (115 – 126.) a Drum Kit kategóriából hívhatjuk elő.
Ha pl. kiválasztjuk a 115. Standard Kit 1 dobszettet, az eredeti útmutató 27. oldalán látható, melyik ütős hangszert melyik billentyűvel szólaltathatjuk meg. Próbáljuk is ki azonnal!

További praktikus funkciók

● **Hangversenyzongorán is játszhatunk: „Portable Grand”-hangszín**
A [PORTABLE GRAND]-gomb megnyomásával hangszerünket átalakíthatjuk kifejező, valósághű hangzású hangversenyzongorává (001. hangszín – Grand Piano).

● **A songhoz vagy stílushoz leginkább illő beállítások behívása (000 – OTS)**
Miután behívtunk egy songot vagy stílus, nem biztos, hogy azonnal tudjuk, melyik hangszín illik hozzá a leginkább. A „00” hangszín kiválasztásával a hangszer automatikusan a legmegfelelőbb hangszínt állítja be – ezt nevezzük egyérintéses beállításnak (One Touch Setting).

● **A metronóm használata**
A [METRONOME]-gomb megnyomása után felhangzik egy egyenletes kattogás a song vagy stílus tempójának megfelelően. A [TEMPO/TAP]-gomb megnyomása után beállíthatjuk a tempót. Beállíthatjuk továbbá a metronóm ütemmértékét és hangerejét.

● **Két hangszín egyidejű megszólaltatása (Dual Voice)**
Miután megnyomtuk a [DUAL]-gombot, a billentyűzeten játszva egyszerre két hangszín szólal meg.

● **Két hangszín megszólaltatása a billentyűzet bal és jobb kezes szakaszán (Split Voice)**
A [SPLIT]-gomb megnyomása után két különböző hangszínen játszhatunk jobb és bal kézzel. A két szakaszt a Split Point (osztáspont) választja el.

● **A hangmagasság megváltoztatása (transzponálás)**
Ezzel a funkcióval félhangnyi lépésekben, max. egy oktávval emelhetjük fel vagy szállíthatjuk le a hangszer általános hangmagasságát.

● **A hangmagasság finom hangolása**
Ezzel a funkcióval -1000 - +1000 határértékek között emelhetjük fel vagy szállíthatjuk le a hangszer hangmagasságát. A beállítás a FUNCTION kijelző „Tuning” oldalán történik.

● **A hangerő befolyásolása a billentyűzeten való játék erősségével (Touch Response)**
A funkciót a [TOUCH]-gombbal kapcsoljuk be. Ezután a leütés erősségétől függ a hangerő és így a játékunk kifejezőereje.

● **A hangzás gazdagítása effektekkel (Harmony, Reverb – téreffekt, Chorus)**
Különböző effekteket fűzhetünk hozzá a hangszínekhez, pl. a Harmony effektet, amely automatikusan harmóniákkal gazdagítja a hangzást, a Reverbet, amely a hangszer akusztikus környezetét szimulálja és a Chorus effektet, amelynek eredményeként a hangszín úgy szól, mintha több hangszer szólna egyszerre.

Próbáljuk ki a stílusokat!

Hangszerünk egyik legizgalmasabb játékfunkciója az automatikus kíséret, amely teljes kísérő zenekart nyújt ütősökkel, basszussal, gitárral és más hangszerekkel – a bal kézzel játszott akkordokhoz igazodva.
Próbáljuk ki azonnal ezt a lenyűgöző funkciót!

Kiválasztunk és megszólaltatunk egy stílust

Kiválasztjuk a stílust, amelyet kíséretként szeretnénk hallani. 135 stílusból választhatunk, ezek listáját az eredeti útmutató 96. oldalán találjuk.

1 **Megnyomjuk a [STYLE] gombot.** A fő kijelzőn kiemelten látható a stílus címe és száma.

2 **Kiválasztjuk a kívánt stílust.**

Először hosszan megnyomjuk a [STYLE]-gombot, hogy a kijelzőn megjelenjen a stílusok listája.
A kívánt stílus számát a már ismert módokon adhatjuk meg (l. előző fejezet).
A stílust meg is hallgathatjuk; ehhez megnyomjuk a [START/STOP]-gombot. Ugyanezzel állíthatjuk le.

3 **Az [ACMP ON/OFF]-gombbal behívjuk az automatikus kíséretet.**

4 **Megnyomjuk az [INTRO/ENDING/rit.]-gombot.** A fő kijelzőn „INTRO:A” vagy „INTRO:B” látható attól függően, melyik fő rész követi majd a bevezetést (Intro).

5 **Megnyomjuk a [SYNC START]-gombot,** amely villogni kezd jelezve, hogy a hangszer szinkronstart-készültségben van.

6 **Elindítjuk a stílust és a kíséretet úgy, hogy bal kézzel leütünk egy akkordot (az automatikus kíséret billentyűzetszakaszán).**

Ha nem tudjuk, hogyan kell akkordokat lefogni, akkor is képesek vagyunk vezérelni a kíséretet! Ehhez az egyujjas akkordlefogási technikát használjuk. Ha pedig meg akarjuk tanulni az akkordok lefogását, használhatjuk a praktikus akkordlexikont. Beadjuk az akkord nevét, a funkció pedig megmutatja, mely billentyűket kell lefogni.

7 **Játsszunk valamit, miközben szól a kíséret!** Miközben bal kézzel akkordokat fogunk le, jobb kézzel a dallamot játsszuk. A [START/STOP]-gomb a ritmusnak megfelelően villog. (Az első ütés pirosan, a többi kéken villog.)
Minden stílus két fő patternből (kísérő mintából) áll: A és B. Ha megnyomjuk a [MAIN/AUTO FILL]-gombot, átkapcsolunk a két pattern között, a kettő között pedig automatikusan egy fill-in (átvezetés) hangzik fel.

8 **A kíséretet az [INTRO/ENDING/rit.]-gombbal állítjuk le.** A stílus leáll, miután elhangzott egy záró rész (Ending).

Ezzel az automatikus kísérettel kapcsolatos bevezetésnek vége, a továbbiakban újabb kíséreti funkciókat ismerhetünk meg.

További hasznos funkciók

■ **A kíséret indítása**

Erre négy lehetőségünk van. Mindegyiknél arra kell ügyelnünk, hogy előzőleg az [ACMP ON/OFF]-gombbal kapcsoljuk be a kíséretet. A kíséretet esetleg egy bevezetéssel (Intro) szeretnénk indítani. Ehhez megnyomjuk az [INTRO/ENDING/rit.]-gombot. Az Intro indul az alábbi négy mód egyikével, utána pedig következik a fő rész.

● **Azonnali indítás**

A [START/STOP]-gombot megnyomva azonnal indul a kíséret ritmusszólama. A basszus- és egyéb kísérő szólamok pedig akkor indulnak, ha játszani kezdünk a kíséret szakaszán.

● **A játék indítása egy akkorddal**

Megnyomjuk a [SYNC START]-gombot. (A [START/STOP]-gomb villog.) Ezzel a hangszer szinkronstart-készültségben van. A kíséret indul, amint leütünk egy billentyűt a kíséreti szakaszon.

● **Indítás egy akkord lefogásával és befejezés egy akkord felengedésével**

Megnyomjuk a [SYNC START]-gombot. (A [START/STOP]-gomb villog.) Ezzel a hangszer szinkronstart-készültségben van. A kíséret indul, amint leütünk egy billentyűt a kíséreti szakaszon.

A kíséretet azonnal leállíthatjuk úgy, hogy a billentyűket felengedjük. A szinkronstart-funkció érvényben marad, úgyhogy a kíséretet felváltva indíthatjuk és leállíthatjuk az akkordok lefogásával és felengedésével.

● **Indítás beszámolással – a tempó megadása**

Miközben indítjuk a songot, a [TEMPO/TAP]-gombon lekopogjuk a tempót – 4/4 ütemnél négyszer, 3/4 ütemnél háromszor. A kíséret automatikusan abban a tempóban indul, ahogyan lekopogtuk.

■ **A kíséret leállítása**

Ezt az alábbi három módon tehetjük meg:

● **Azonnali leállítás**

Megnyomjuk a [START/STOP]-gombot, mire a kíséret azonnal leáll.

● **Azonnali leállítás azt követő szinkronstarttal**

Megnyomjuk a [SYNC START]-gombot. Ezzel azonnal leállítjuk a kíséretet, de a hangszer szinkronstart-készültségbe kerül (a [START/STOP]-gomb villog).

● **Automatikus leállás záró patternnel**

Ha megnyomjuk az [INTRO/ENDING/rit.]-gombot, felhangzik egy záró rész, és a kíséret leáll. Ha a záró réz alatt még egyszer megnyomjuk a gombot, a záró rész fokozatosan lassulva (ritardando) cseng le, mielőtt leáll a kíséret.

■ **A tempó beállítása**

Mint fent már láttuk, a kíséret tempóját automatikusan beállíthatjuk kézzel úgy, hogy lekopogjuk a [TEMPO/TAP]-gombon. Megadhatunk egy pontos tempóértéket is. Részletesen l. később.

■ **A dallam hangszínének megváltoztatása**

A jobb kézzel játszott dallam hangszíne azonos a fő hangszínnel, beállítani is ott (Main Voice) lehet. Részletesen l. később.

■ **Kedvenc stílusunk használata egy songgal**

Egy további segédeszköz az **Easy Song Arranger,** amelynek segítségével bármely stílust használhatjuk a songunkhoz – játszhatunk pl. balladát House-hangszereléssel vagy egy R&B songot reggae-feelinggel. Részletesen l. később.

Fejlesszük játéktudásunkat!

Van egy dal, amelyet már régen szerettünk volna eljátszani? A hangszerbe épített „Lesson”-funkcióval (lecke) a song betanulása és gyakorlása élvezetet szerez.
Egyedül, saját tempónkban gyakorolhatunk, külön begyakorolhatjuk a jobb és a bal kezes szólamot, és játéktudásunkat könnyen betanulható songokkal fejleszthetjük. Nem tesz semmit, ha nem tudunk kottát olvasni – a hangzás és a kijelző segíti játékunkat.
Próbáljuk ki azonnal ezt a lenyűgöző funkciót!

A következő leckéket kell „elvégeznünk”:

■ **1. lecke – A ritmustartás begyakorlása**. Közömbös, melyik hangokat ütjük le, a lényeg, hogy a megfelelő tempóban és ritmusban tegyük.

■ **2. lecke – A helyes billentyű leütése.** Itt tanuljuk meg a megfelelő hangok leütését. A hangszer addig vár, amíg meg nem találjuk a billentyűt, csak azután halad tovább.

■ **3. lecke – Egy kezes gyakorlás.** A kísérettel külön begyakoroljuk a jobb és a bal kezes szólamot.

■ **4. lecke - Két kezes játék.** Itt már két kézzel játsszuk a songot,

✍ A Lesson-funkció működése közben a [KARAOKE]- és a [SCORE]-gomb nem használható.

Kezdjük az első leckével – A ritmustartás begyakorlása

Ebben a leckében jobb kézzel a dallam-, bal kézzel a kíséreti szakaszon ütünk le hangokat. Hogy melyiket, az közömbös, a lényeg, hogy megfelelő ritmusban tegyük.

1 **Kiválasztjuk a betanulni kívánt songot a már ismert módok egyikével.**

2 **Kiválasztjuk az 1. leckét.** Ha a jobb kezes szólamot akarjuk gyakorolni a [LESSON R], ha a bal kezeset, a [LESSON L]-gombot nyomjuk meg. Minden gombnyomással a következő leckét hívjuk elő: Lektion 1 → Lektion 2 → Lektion 3 → Off (normál songlejátszás) → Lektion 1 stb. A lecke neve megjelenik a kijelzőn. A betanulandó song azonnal indul, amint kiválasztottuk az 1. leckét.

3 **Elindítjuk a leckét.** A kijelző mutatja a ritmust, csak követnünk kell.
Ameddig a megfelelő billentyűzetszakaszon belül maradunk, bármelyik billentyűt leüthetjük. Csak a ritmusra kell odafigyelnünk. Amikor tartjuk a ritmust, akkor a hang is megszólal.
A lecke automatikusan leáll, amint a songnak vége. Menet közben a [START/STOP]-gombbal állíthatjuk le.

Ha kíváncsiak vagyunk a teljesítményünkre…

Amint a végére értünk egy songnak, a hangszer automatikusan értékeli a teljesítményünket: OK, Good (jó), Very Good (nagyon jó), Excellent (kitűnő).
Miután megjelent az értékelés a kijelzőn, a song és a lecke automatikusan indul az elejéről.

✍ Az értékelő funkciót ki is kapcsolhatjuk a Function kijelző „Grade” oldalán.

Miután elsajátítottuk az 1. leckét, áttérhetünk a 2. leckére.

A tempó megváltoztatása

Az egyszerűbb betanulás érdekében beállíthatunk egy kényelmesebb tempót.

1 **Megnyomjuk a [TEMPO/TAP]-gombot.**

2 **Megváltoztatjuk a tempót az adatbevivő tárcsával, a számgombokkal vagy a [+]/[-]-gombbal.**

A tempót beállíthatjuk „érzésre” is úgy, hogy lekopogjuk a [TEMPO/TAP]-gombon – 4/4 ütemnél négyszer, 3/4 ütemnél háromszor.

2. lecke – A helyes billentyű leütése

Ebben a leckében a kijelző egy billentyűzetet és egy zongorajátékhoz való kottát mutat, és mindig jelzi, melyik hangot kell leütni. A kísértet kivárja, amíg leütjük a helyes billentyűt, csak azután halad tovább.

1. **Kiválasztjuk a 2. leckét.** Addig nyomjuk a [LESSON R] vagy a [LESSON L]-gombot (attól függően, melyik kezes szólamot akarjuk gyakorolni), amíg meg nem jelenik a Lektion 2. A betanulandó song azonnal indul, amint kiválasztottuk a 2. leckét.
2. **Elindítjuk a leckét.** Figyeljük a kijelzőn lévő billentyűzetrajzot! A billentyűn, amelyiket le kell ütnünk, jelzés látható. A kottában is megtaláljuk ugyanezt a jelet. A jel csak akkor halad tovább a billentyűzeten ill. a kottában, amint leütöttük a helyes hangot. Ilyenkor a kíséret is halad tovább. Miután a végére értünk a songnak, leáll a lejátszás, és a hangszer értékeli a teljesítményünket.

✍ A 2. leckében ütős hangszínekkel nem gyakorolhatunk.

Most behívjuk a 3. leckét, és begyakoroljuk külön a két szólamot.

3. lecke – Az egyik szólam begyakorlása

Ebben a leckében a kíséret és az egyik sáv indul – a másik szólamot magunk játsszuk.

1. **Kiválasztjuk a 3. leckét.** Addig nyomjuk a [LESSON R] vagy a [LESSON L]-gombot (attól függően, melyik kezes szólamot akarjuk gyakorolni), amíg meg nem jelenik a Lektion 3. A betanulandó song azonnal indul, amint kiválasztottuk a 3. leckét.
2. **Elindítjuk a leckét.** A kíséret felhangzik, a szólam azonban, amelyet be akarunk gyakorolni, néma. Figyeljünk jól a songra, miközben játszunk! A megfelelő hangokat, amelyeket le kell ütnünk, a kijelzőn láthatjuk. Miután a végére értünk a songnak, leáll a lejátszás, és a hangszer értékeli a teljesítményünket.

Miután kellőképpen begyakoroltuk a két szólamot, következhet a 4. lecke, és megpróbálhatunk egyszerre mindkét kézzel játszani!

4. lecke – Két kezes játék

Ebben a leckében a kíséret indul, de most mindkét szólamot nekünk kell játszanunk. Igazodjunk közben a kíséret tempójához!

1. **Kiválasztjuk a 4. leckét.** Egyszerre megnyomjuk a [LESSON R] és a [LESSON L]-gombot. A betanulandó song azonnal indul, amint kiválasztottuk a 4. leckét.
2. **Elindítjuk a leckét.** A kíséret felhangzik, a szólamok azonban, amelyeket be akarunk gyakorolni, némák. A megfelelő hangokat, amelyeket le kell ütnünk, a kijelzőn láthatjuk. Miután a végére értünk a songnak, leáll a lejátszás, és a hangszer értékeli a teljesítményünket.

Nos, hogy sikerült? El tudjuk már játszani a songot – két kézzel?

✍ **A Lessons funkció használata a SmartMedia kártyán lévő songadatokkal**
Minden standard MIDI-song (0 formátum) használható a Lessons funkcóban. Először azonban meg kell adnunk, mely sávot rendeljük a jobb és a bal kezes szólamhoz. Ezt a FUNCTION kijelző „R-part" és „L-part" oldalán tehetjük meg.

A kijelző és a kezelés alapjai

A hangerő beállítása

A [MASTER VOLUME]-szabályzóval állíthatjuk be mind a hangszórók, mind a PHONES-aljzatra bekötött fejhallgató hangerejét. A hangerőt a szabályzó balra fordításával csökkentjük, jobbra fordításával emeljük.

MAIN kijelző (Fő kijelző)

Amikor bekapcsoljuk a hangszert, ez a kijelzőoldal jelenik meg. Ez az oldal tájékoztat a hangszer alapvető beállításairól, mint pl. az aktuálisan kiválasztott song, stílus, hangszín stb. (A kijelző tartalmát sorok szerint ismertetjük.)
- **LOW BATTERY!** Az elem kezd kimerülni, a teljesítménye már kevés ahhoz, hogy a hangszer megfelelően működjék. Cseréljük ki az összes elemet!
- **Tempó**
- **A transzponálás értéke**
- **Az ismétlés jelzése –** Akkor látható, amikor az ismétlő funkció él.
- **Ütemszám**
- **A song száma és címe –** A [SONG]-gomb megnyomásával jelöljük ki ezt a sort, azután választhatjuk ki a songot.
- **A stílus száma és címe –** A [STYLE]-gomb megnyomásával jelöljük ki ezt a sort, azután választhatjuk ki a stílust.
- **A hangszín száma és elnevezése** – Megnyomjuk a [VOICE]-gombot, hogy kijelöljük a sort, azután kiválaszthatjuk a Main (fő) hangszínt. A [VOICE]-gombot tarthatjuk lenyomva, ekkor előhívjuk a különböző hangszínváltozatot: MAIN/DUAL/SPLIT/MELODY L/MELODY R.
- **Akkordkijelző**
- **Touch-funkció (Billentésérzékenység) –** Világít, amikor a funkció él.
- **Harmony -** Világít, amikor a funkció él.
- **Dual Voice -** Világít, amikor a funkció él.
- **Split Voice -** Világít, amikor a funkció él.
- **File Control –** Világít, amikor SmartMedia kártyával dolgozhatunk.
- **ACMP -** Világít, amikor az automatikus kíséret él. A mellette lévő teli-szaggatott oszlop világít, amikor a szinkronstop funkció él.
- **A stíluspattern megnevezése**
- **A Registration Memory bank és szám**
- **REC –** Világít, amikor saját songot veszünk fel.
- **Songsáv –** A keret eltűnik, amikor a sávot elnémítjuk.

* A hátoldali [LCD CONTRAST]-szabályzóval állíthatjuk be a kijelző kontrasztját.

Kezelőelemek – kezelési fogások

● Az alapvető funkciókat a [SONG], [EASY ARRANGER], [STYLE] és [VOICE]-gombbal választjuk ki. (A kiválasztott funkció gombja világít.)
● Azokkal a gombokkal, amelyek felett egy piktogram is látható, további funkcióakt és opciókat hívhatunk elő, Ilyenkor a gombot egy másodpercnél hosszabban kell lenyomva tartanunk.

● A songok, stílusok vagy hangszínek listáját úgy hívhatjuk elő, hogy hosszabban tartjuk lenyomva a [SONG], [EASY ARRANGER], [STYLE] és [VOICE]-gombot.
● Az előző kijelzőoldalhoz az [EXIT]-gombbal térhetünk vissza.

Beállítások, értékek megváltoztatása

● **Adatbevivő tárcsa**
A tárcsát jobbra fordítva lépésenként emeljük, balra fordítva csökkentjük az értéket. Folyamatos elfordítással az értéket is folyamatosan változtatjuk.
● **[+]/[-]-gombok**
A [+]-gomb egyszeri megnyomásával az értéket eggyel emeljük, a [-]-gombbal eggyel csökkentjük. A gombokat folyamatosan lenyomva az értéket is folyamatosan változtatjuk.
● **CATEGORY-gombok**
Ha egy songot, stílust vagy hangszínt választunk ki, e gombok megnyomásával mindig a következő kategória első eleme jelenik meg.
● **Számgombok [0] – [9]**
Ezekkel közvetlenül adhatjuk meg a számértékeket. Az érték elején álló nullákat nem kell feltétlenül betáplálni: a „003” betáplálható „3”, „03” és „003” formában. Az első két esetben a hangszer egy kicsit lassabban „kapcsol”.

Hangszínek megszólaltatása – Hangszínfunkciók

Ebben a részben a hangszínek kiválasztásával és megszólaltatásával kapcsolatos funkciókról lesz szó. Az alapvető kezelési lépéseket már az előbbiekben ismertettük.

A hangversenyzongora hangszín (Portable Grand) használata

Ha zongorán szeretnénk játszani vagy gyakorolni, csak megnyomjuk a [PORTABLE GRAND]-gombot. Ezzel azonnal behívjuk fő hangszínként a 001 Grand Piano hangversenyzongora-hangszínt.

✍ Amikor megnyomjuk a [PORTABLE GRAND]-gombot, automatikusan bekapcsol a billentésérzékenység és kikapcsol az automatikus kíséret, a Dual-, Split- és Harmony-funkció, a metronóm és a Performance Assistent.

Hangszínek kiválasztása és megszólaltatása

A billentyűzeten való játék alapvető hangszíne a Main Voice, azaz a fő hangszín.

■ A fő hangszín kiválasztása

❶ Megnyomjuk a [VOICE]-gombot. A VOICE sorban megjelenik a „MAIN” szó.
❷ Kiválasztjuk a kívánt hangszín számát és megnevezését.

✍ A VOICE-listát a [VOICE]-gomb hosszabb megnyomásával hívhatjuk elő.

■ A fő hangszín beállításai

Az alábbi beállításokat végezhetjük a FUNCTION kijelző oldalain:

Hangerő (M.Volume)
Oktávbeállítások (M. Octave)
Sztereó panoráma (M.Pan)
Reverb adásszintje (M. Reverb Level)
Chorus adásszintje (M.Chorus Level)

Két hangszínnel való játék (Dual)

Ennél a funkciónál a billentyűzeten a Main Voice, azaz a fő hangszín mellett még egy másik, Dual hangszín is felhangzik.

■ A Dual Voice funkció be- és kikapcsolása

A funkciót a [DUAL]-gombbal kapcsoljuk be és ki. Amikor a funkció él, a kijelzőn ég a Dual Voice szimbóluma.

✍ A Dual Voice funkció nem használható a Lesson funkcióval együtt.

■ A másodhangszín kiválasztása

❶ Lenyomva tartjuk a [VOICE]-gombot, hogy megjelenjen a hangszínek listája.
❷ Addig nyomjuk a [VOICE]-gombot, amíg megjelenik a felső sorban a „Dual” szó.
❸ Kiválasztjuk a kívánt hangszín számát és megnevezését.

■ A másodhangszín beállításai

Az alábbi beállításokat végezhetjük a FUNCTION kijelző oldalain:

Hangerő (D.Volume) (Ehhez lenyomva tartjuk a [DUAL]-gombot.)
Oktávbeállítások (D. Octave)
Sztereó panoráma (D.Pan)
Reverb adásszintje (D. Reverb Level)
Chorus adásszintje (D.Chorus Level)

Két hangszínnel való játék a jobb és a bal kezes szólamban (Split)

Ennél a funkciónál a billentyűzeten a jobb és a bal kezünkkel, az osztásponttól jobbra és balra két különböző hangszínen játszunk.

■ A Split Voice funkció be- és kikapcsolása

A funkciót a [SPLIT]-gombbal kapcsoljuk be és ki. Amikor a funkció él, a kijelzőn ég a Split Voice szimbóluma.

✍ A Split Voice funkció nem használható a Lesson funkcióval együtt.

■ A Split-hangszín kiválasztása

❶ Lenyomva tartjuk a [VOICE]-gombot, hogy megjelenjen a hangszínek listája.
❷ Addig nyomjuk a [VOICE]-gombot, amíg megjelenik a felső sorban a „Split” szó.
❸ Kiválasztjuk a kívánt hangszín számát és megnevezését.

■ A Split-hangszín beállításai

Az alábbi beállításokat végezhetjük a FUNCTION kijelző oldalain:

Hangerő (S.Volume) (Ehhez lenyomva tartjuk a [SPLIT]-gombot.)
Oktávbeállítások (S. Octave)
Sztereó panoráma (S.Pan)
Reverb adásszintje (S. Reverb Level)
Chorus adásszintje (S.Chorus Level)

■ Az osztáspont (Split Point) meghatározása

A gyári beállítás 54 (F#2), de bárhová áthelyezhető.

❶ Az [ACMP ON/OFF]-gomb hosszabb lenyomásával behívjuk a FUNCTION kijelző „Split Point” oldalát.

❷ Az osztáspont billentyűjét kiválasztjuk a számértékekkel 000 (C-2) és 127 (G8) között.

✍ - Ha itt megváltoztatjuk az osztáspontot, az érvényes lesz a kíséretre is.
- Az osztáspontot nem lehet megváltoztatni Lesson funkcióban.
- Az osztáspont billentyűje a Split-hangszínhez tartozik.

✍ A fent ismertetett módszer az egyszerűsített változat. A [FUNCTION]-gombot megnyomva is kiválaszthatjuk a „Split Point” oldalát.

A metronóm használata

A metronómot beállíthatjuk bármilyen ütemmértékre („Time Signature”) 15 ütésig. „00” beállításnál az első ütés hangsúlytalan.

A metronóm automatikusan igazodik a kiválasztott song vagy stílus tempójához és ütemmértékéhez, de bármikor változtathatunk rajta.

■ A metronóm indítása és leállítása

❶ A metronómot a [METRONOME]-gombbal indítjuk.
❷ Ugyanazzal a gombbal állítjuk le.

■ A metronóm tempójának beállítása

❶ A [TEMPO/TAP]-gomb megnyomásával behívjuk a tempó kijelzőodalát.
❷ Beállítjuk a tempót 32 – 280 BMP (ütés/perc) értékek között.

A metronóm ütemmértékének beállítása

❶ A [METRONOME]-gomb hosszabb lenyomásával behívjuk a FUNCTION kijelző „Time Signature” oldalát.
❷ Beállítjuk az ütések számát (00 – 15).

✍ A fent ismertetett módszer az egyszerűsített változat. A [FUNCTION]-gombot megnyomva is kiválaszthatjuk a „Time Signature” oldalát.

■ A metronóm hangerejének beállítása

❶ A [FUNCTION]-gombbal előhívjuk a FUNCTION kijelzőt, és a CATEGORY-gombokkal előhívjuk a „Metronome Volume” oldalt.
❷ Meghatározzuk a metronóm hangerejét (000 – 127).

A hangerő dinamikus változása a billentéserősségtől függően (Touch)

A Touch Response funkció játékunknak olyan természetes kifejezőerőt kölcsönöz, mintha akusztikus hangszeren játszanánk: a hangerőt változtathatjuk a leütés erősségével. Ha minden hangot azonos hangerővel akarunk visszaadni, akkor ezt a funkciót kikapcsoljuk.

■ A Touch Response funkció be- és kikapcsolása

A funkciót a [TOUCH]-gombbal kapcsoljuk be és ki. Amikor a funkció él, a kijelzőn világít a megfelelő szimbólum.

■ A billentésdinamika érzékenységének beállítása

A billentésérzékenységet három fokozatban állíthatjuk be. A beállításnak megfelelően különböző intenzitással reagál a hangszer a billentésre.

✍ Az alapbeállítás „2”.

❶ A [TOUCH]-gomb hosszabb lenyomásával behívjuk a FUNCTION kijelző „Touch Sensitivity” oldalát.
❷ Beállítjuk a billentésérzékenységet 1 és 3 között. Minél magasabb az érték, annál inkább igazodik a hangerő a leütés erejéhez.

✍ A fent ismertetett módszer az egyszerűsített változat. A [FUNCTION]-gombot megnyomva is kiválaszthatjuk a „Touch Sensitivity” oldalát.

A hangzás gazdagítása harmóniákkal (Harmony-funkció)

Ezzel a funkcióval a billentyűzeten játszott hangszínhez a hangszer megfelelő harmóniákat fűz. Emellett különböző díszítéseket alkalmazhatunk, mint a trilla, tremolo vagy echo. A konkrét effektek és a Harmony-funkció működése a kiválasztott típustól függ. Az effektek listáját l. alább.

✍ Amikor megváltoztatjuk a Main Voice fő hangszínt, automatikusan az ahhoz leginkább illő harmóniatípus áll be.

■ A Harmony-funkció be- és kikapcsolása

Ezt a [HARMONY]-gombbal tehetjük. Amikor a funkció él, a kijelzőn világít a hozzá tartozó szimbólum.

✍ - A Harmony-funkciót a Lesson-funkció közben is be- és kikapcsolhatjuk.

- A 00 – 05. harmóniatípusokat csak az automatikus kísérettel együtt használhatjuk Ezeknél a típusoknál a jobb kézzel játszott hangokhoz a kíséret szakaszán, bal kézzel játszott akkordok alapján képzett harmóniák társulnak.

■ A Harmony-típus kiválasztása

❶ A [HARMONY]-gombot lenyomva tartva előhívjuk a „Harmony Type” oldalt.
❷ Kiválasztjuk a típust. (01 – 26)

✍ A fenti az egyszerűsített módszer. Ehelyett megnyomhatjuk a [FUNCTION]-gombot, majd ott kikeressük a „Harmony Type” oldalt.

■ A Harmony hangerejének beállítása

A 01 (Duet) – 05 (Octave) harmóniatípusok hangerejét lehet beállítani.
❶ A [FUNCTION]-gombbal előhívjuk a FUNCTION kijelzőt, és a CATEGORY-gombokkal előhívjuk a „Harmony Volume” oldalt.
❷ Meghatározzuk a Harmony hangerejét (000 – 127).

A Reverb effekt használata

Ezzel az effekttel a hangszer hangzása úgy módosul, mintha egy bizonyos helyiség akusztikáját szimulálná. Az effekttípusok listáját l. az alábbiakban.

✍ Amikor kiválasztunk egy stílust vagy songot, automatikusan a zenei stílushoz leginkább illő Reverbtípus lép érvénybe.

■ A Reverb típusának kiválasztása

❶ A [FUNCTION]-gombbal előhívjuk a FUNCTION kijelzőt, és a CATEGORY-gombokkal előhívjuk a „Reverb Type” oldalt.
❷ Meghatározzuk a Reverb típusát.

■ A Reverb adásszintjének beállítása

A FUNCTION kijelző „Reverb Send Level” oldalán állíthatjuk be az összes hangszínhez az effekt adásszintjét:

Main Voice (M. Reverb Level)
Dual Voice (D. Reverb Level)
Split Voice (S. Reverb Level)

A Chorus effekt használata

Ezzel az effekttel a hangszer hangzása melegebb és élőbb lesz. Az effekttípusok listáját l. az alábbiakban.

✍ Amikor kiválasztunk egy stílust vagy songot, automatikusan a zenei stílushoz leginkább illő Chorustípus lép érvénybe.

■ A Chorus típusának kiválasztása

❶ A [FUNCTION]-gombbal előhívjuk a FUNCTION kijelzőt, és a CATEGORY-gombokkal előhívjuk a „Chorus Type” oldalt.
❷ Meghatározzuk a Chorus típusát.

■ A Chorus adásszintjének beállítása

A FUNCTION kijelző „Chorus Send Level” oldalán állíthatjuk be az összes hangszínhez az effekt adásszintjét:

Main Voice (M. Chorus Level)
Dual Voice (D. Chorus Level)
Split Voice (S. Chorus Level)

■ Az effekttípusok listája

● Harmony-típusok

Szám	Típus	Paraméter neve
1	Duett	Duett
2	Trio	Trio

3	Block	Block
4	Country	Country
5	Oktáv	Octave
6	Trilla 1/4 hang	Tril1/4
7	Trilla 1/6	Tril1/6
8	Trilla 1/8	Tril1/8
9	Trilla 1/12	Tril1/12
10	Trilla 1/16	Tril1/16
11	Trilla 1/24	Tril1/24
12	Trilla 1/32	Tril1/32
13	Tremoló 1/4	Trem1/4
14	Tremoló 1/6	Trem1/6
15	Tremoló 1/8	Trem1/8
16	Tremoló 1/12	Trem1/12
17	Tremoló 1/16	Trem1/16
18	Tremoló 1/24	Trem1/24
19	Tremoló 1/32	Trem1/32
20	Echo 1/4 hang	Echo1/4
21	Echo 1/6	Echo1/6
22	Echo 1/8	Echo1/8
23	Echo 1/12	Echo1/12
24	Echo 1/16	Echo1/16
25	Echo 1/24	Echo1/24
26	Echo 1/32	Echo1/32

❑ Az 1 -5 harmóniatípusok hangmagasság-effektek, és egy-, két- vagy háromhangú harmóniával gazdagítják a jobb kezes szólam hangjait. Csak akkor képződik harmónia, ha közben bal kézzel akkordokat is játszunk.
❑ A 6 - 26 harmóniatípusok ritmuseffektek, és az automatikus kísérethez képeznek díszítéseket vagy késleltetett ismétléseket. Az effektek mind ki-, mind bekapcsolt kíséret mellett működnek. Az effekt sebessége az aktuális tempóbeállítástól függ. Az egyes harmóniatípusok sajátos hangértékénél fogva az effekteket szinkronba lehet hozni a ritmussal. Triolabeállítások is vannak: 1/6 = negyed triola, 1/12 = nyolcad triola, 1/24 = tizenhatod triola

- A trilla (6 - 12) két hang gyors váltakozását eredményezi, ha két billentyűt nyomunk le.
- A tremolóval (13 - 19) kitartott hangok (max. 4) ismétlődnek.
- Az echók (20 - 26) a játszott hangok késleltetett ismétlését eredményezik.

● Reverbtípusok

Szám	Típus	Paraméter neve	Leírás
1 2 3	Hall 1 Hall 2 Hall 3	Hall 1 Hall 2 Hall 3	Koncerttermi hangzás
4 5	Room 1 Room 2	Room 1 Room 2	Kisebb helyiség légköre
6 7	Stage 1 Stage 2	Stage 1 Stage 2	(Színpad) Téreffekt szólóhangszerekhez
8 9	Plate 1 Plate 2	Plate 1 Plate 2	Térlemez-szimuláció
10	Off	Off	Nincs effekt

● Chorustípusok

Szám	Típus	Paraméter neve	Leírás
1 2	Chorus 1 Chorus 2	Chorus 1 Chorus 2	Hagyományos, meleg kórushangzás
3 4	Flanger 1 Flanger 2	Flanger 1 Flanger 2	Erős, fémes hangzást eredményező háromfázisú moduláció
5	Off	Off	Nincs effekt

Stílusfunkciók

A korábbiakban már megismerkedtünk a kíséreti stílusok kezelésének alapjaival. A továbbiakban néhány érdekes és hasznos használati módról és beállításról lesz szó.

Az ütős szólam egyedüli megszólaltatása

A kíséret ütős szólamát önmagában is lejátszhatjuk úgy, hogy az [ACMP ON/OFF]-gombbal kikapcsoljuk az automatikus kíséretet (az ACMP-kijelző kialszik), és elindítjuk a stílust. Miközben a billentyűzeten játszunk, a fő hangszín basszus szólam vagy akkordok nélkül szólal meg akkor is, ha játszunk a kíséreti szakaszon.

✍ A különleges Pianist-stílusokhoz nem tartozik ütős szólam.

A kíséret megszólaltatása ütősök nélkül

Megnyomjuk az [ACMP ON/OFF]-gombot, hogy bekapcsoljuk a kíséretet, és kétszer megnyomva a [SYNC START]-gombot kikapcsoljuk a szinkronstart funkciót. Ha ezután a kíséreti szakaszon játszunk, a basszus szólam és az akkordok az ütősök nélkül szólalnak meg.

A kíséret hangerejének beállítása

❶ A [FUNCTION]-gombbal előhívjuk a FUNCTION kijelzőt, és a CATEGORY-gombokkal előhívjuk a „Style Volume” oldalt.

❷ Meghatározzuk a kíséret hangerejét (000 – 127).

✍ Ezt csak akkor lehet beállítani, ha éppen a STYLE funkciót hívtuk be.

A külső stílusadatok használata

A 136. számú stílus olyan hely, amelyet a külső stílusadatoknak (amelyek kiterjesztése .sty) tartottak fenn.

A kívánt stílusfájlt számítógép segítségével SmartMedia kártyára mentjük (ehhez megfelelő kártyaíró és –olvasó eszközre van szükség), majd onnan a fájlt betöltjük a hangszerbe a 136. stílushoz. A fájlok betöltéséről bővebben l. később.

A kíséret akkordjai

A kíséret akkordjait kétféleképpen foghatjuk le: leegyszerűsítve (Single Finger, egyujjas technika) és normál módon (Fingered). A Single Finger-variációnál akkordokat egy, két vagy három billentyű leütésével játszhatunk. A Fingered-változatnál az akkordokat normál módon fogjuk le. Az akkordokat tetszés szerint bárhogy leüthetjük - a hangszer a „Multi Fingering” funkciónak köszönhetően felismeri az akkordokat.

Az osztásponttól (54, F#2) balra eső billentyűzetszakasz a kíséreté. Ha automatikus kísérettel játszunk, ezen a szakaszon kell lefognunk az akkordokat.

■ Single Finger-akkordok

A Single Finger-módszerrel dúr-, moll-, szept- és moll-szept-akkordokat egyszerűen megszólaltathatunk. Az eredeti útmutató 48. oldalán látható, hogyan lehet a négy akkordfajtát egyszerűsítve lefogni.

Dúr-akkord:	Az akkord alaphangját ütjük le.
Moll-akkord:	Az akkord alaphangját és a következő balra eső fekete billentyűt ütjük le.
Szeptim-akkord:	Az akkord alaphangját és a következő balra lévő fehér billentyűt ütjük le.

Moll-szeptim-akkord: Az akkord alaphangját, valamint a következő balra lévő fehér és fekete billentyűt ütjük le.

■ Normál akkordjáték

Az eredeti útmutató 41. oldalán láthatjuk, mely akkordokat ismer fel és szólaltat meg a hangszer. A példa a C-dúr hangnemen alapul. A zárójelbe tett akkordok opcionálisak. A hangszer nélkülük is felismeri az akkordokat.

Az eredeti útmutató 49. oldalán látható akkordlistához fűzött megjegyzések a következők:

✍ - A zárójelben lévő hangokat nem kell leütni.

- Ha egyszerre leütjük ugyanazt az alaphangot két szomszédos oktávban, olyan kíséret hangzik fel, amely csak az alaphangon alapul.
- Egy tiszta kvint (1 + 5) egy csak az alaphangon és kvintjén alapuló kíséretet hoz létre, amely sok dúr és moll-akkordhoz megfelel.
- Az akkordokat "alaphang-pozíció" szerint sorolták fel, ám az alábbi kivételekkel más megfordítások is alkalmazhatók: m7, m7b5, 6, m6, sus4, aug, dim7, 7b5, 6(9), 1+2+5
- A 7sus4 és m7(11) akkordok megfordítását a hangszer csak akkor ismeri fel, ha a zárójelben lévő hangot is leütjük.
- Az automatikus kíséret némelykor nem alkot variációkat, ha egymáshoz közel álló akkordokat játszunk egymás után (pl. néhány moll-akkordot egy moll-szept-akkord követ).
- A két hang lefogásából álló akkordok az előzőként játszott akkordon alapulnak.

A *-gal jelzett akkordok nem szerepelnek az akkordlexikonban.

Dictionary (Akkordlexikon)

Itt egy beépített "akkordlexikonról" van szó, amely megmutatja az akkordok egyes hangjait. Ez nagy segítség az akkordok gyors megtanulásához.

❶ Megnyomjuk a [DICTIONARY]-gombot. Ekkor megjelenik a DICTIONARY-kijelző.

❷ Meghatározzuk az akkord alaphangját. Megnyomjuk a billentyűzeten azt a CHORD ROOT-billentyűt (a kezelőfelületen látható), amely a kívánt alaphangnak felel meg. A példában ez a G hang.

❸Meghatározzuk az akkordtípust (dúr, moll, szept stb.) Lenyomjuk azt a CHORD TYPE-billentyűt, amely megfelel az akkordtípusnak (a kezelőfelületen látható). A példában ez az M7, azaz dúr-szeptim akkord.

A kijelzőn látható az akkord neve és a hangok, mind a kottában, mind a billentyűzeten.

✍- Dúr-akkordok: Az egyszerű dúr-akkordokat rendszerint csak az alaphangja szerint nevezik meg. „C” jelenti pl. a C-dúr akkordot. Ha viszont a hangszerünkön dúr-akkordot akarunk betáplálni, „M”-et kell kiválasztanunk (Major, angolul dúr), miután leütöttük az alaphangot.

A [+]/[-]-gombok segítségével kiírathatjuk az akkordok megfordítását.

❹ Leütjük az akkordot. Nyomjuk le az akkordot a kijelzőnek megfelelően a billentyűzet kíséreti szakaszán. Az akkordnév villog és harangot hallunk, ha a megfelelő billentyűket fogtuk le.

■ Tudnivalók az akkordokról

Két vagy három, egyszerre megszólaló hang ad egy akkordot. A hangközöktől függően lehet az akkord jó hangzású (harmonikus) vagy kellemetlenül hangzó (disszonáns).

Az eredeti útmutató 51. oldalán lévő felső rajzon egy harmonikus hangzású akkord látható. A hármashangzat a legelterjedtebb akkordfajta.

A három hang közül a legmélyebb az ún. alaphang. Ez, más néven a tonika, az akkord legfontosabb hangja, mert ez adja meg a "hangnemet", és ez alapozza meg, hogyan érzékeljük a többi akkordhangot.
Az akkord második hangja négy félhanggal magasabban fekszik, mint az első, a harmadik pedig három félhanggal a második felett. Az akkordokban tehát két „terc" található: nagy terc és kis terc. Ha az alaphangot megtartjuk, és a másik kettőt egy félhanggal feljebb vagy lejjebb toljuk, azaz megemeljük vagy leszállítjuk, négy különböző akkordot kapunk: az ábrán egy dúr, egy moll, egy bővített és egy szűkített akkord látható.
Az akkordhangok "helyzete" is megváltoztatható, pl. az akkord játszható más hangsorrenddel ("megfordítás"), vagy másik oktávban, anélkül, hogy az akkord alapvető jellegén változtatnánk.
Így szépen hangzó harmóniákat varázsolhatunk elő. A harmóniák és akkordok a zene alapelemei. Különböző akkordfajtákkal és azok sorrendjével különböző érzelmeket és hangulatokat adhatunk vissza a zenében.

● **Az akkordnevek írása**

Az akkordokat gyakran egyfajta "gyorsírással" jelölik, amely alapján könnyen azonosíthatók (emellett megvan az a szabadságunk, hogy az akkordot megfordítva játsszuk). Az akkord alaphangját nagybetűvel jelöljük. Ha felemelt vagy leszállított hangról van szó, ennek jelét a hang után tesszük. Az akkord típusának rövidítését kisbetűvel utána írjuk:

C dúrakkord
Cm mollakkord
Caug bővített akkord
Cdim szűkített akkord

Az akkordok egymás fölé helyezett hangokból állnak, és ezek a hangok az akkordnevekben a típus rövidítésével és némelykor egy számmal azonosítható. A szám az alaphanghoz viszonyított hangközt jelöli. Pl. "m6" moll-akkord szexttel, "M7" dúrakkord nagy szeptimmel.

● Az eredeti útmutató 51. oldalának alján olyan akkordfajtákat láthatunk, amelyeket a hangszer felismer.

A kezelőfelületi beállítások rögzítése

A hangszer rendelkezik egy különleges Registration Memory funkcióval, amellyel 16 (2-2 8 bankban) kezelőfelületi beállításkombinációt menthetünk el. Ezeket a kombinációkat szükség szerint hívhatjuk elő, és a beállításokhoz tartozik a belső memóriában és SmartMedia kártyán lévő hangszínek és kíséreti stílusok is.

Registration Memory-beállítások rögzítése

■ A Registration Memory-ban tárolható beállítások

Stílus-beállítások	Stílus száma, automatikus kíséret be/ki, osztáspont a kísérethez, stílus-beállítások (MAIN A/B), stílus hangereje, osztáspont a Split
hangszínhez,	tempó
Hangszín-beállítások	A fő hangszín beállításai (hangszín száma, hangerő, oktávfekvés, sztereó panorámapozíció, Reverb adásszintje, Chorus adásszintje), a Dual hangszín beállításai (DUAL be/ki, hangszín száma, hangerő, oktávfekvés, sztereó panorámapozíció, Reverb adásszintje, Chorus adásszintje), a Split hangszín beállításai (SPLIT be/ki, hangszín száma, hangerő, oktávfekvés, sztereó panorámapozíció, Reverb adásszintje, Chorus adásszintje)
Effektbeállítások	Reverb és Chorus típusa
Harmony-beállítások	Harmony be/ki, típusa, hangereje
Egyéb beállítások	Transzponálás, mikrofon hangereje, mikrofon echója

* A songfunkcióknál a stílusbeállítások nem érhetők el a Registration Memory számára.

■ A Registration Memory-beállítások elmentése

Ne feledjük, hogy a Registration Memory adatai elvesznek, ha a hangszert kikapcsoljuk. Ha azonban bekészítettünk egy SmartMedia kártyát, a Registration Memory adatai automatikusan a kártyára kerülnek.
Ha a következő bekapcsolásnál a kártya a hangszerben van, a Registration Memory adatai automatikusan betöltődnek.

✍ A bekapcsolás után a SmartMedia kártyán lévő Registration Memory-adatok a belső memóriába kerül. Ha nem tettünk be kártyát vagy ha a kártyán nincsenek Registration Memory-adatok, a hangszer Registration Memory-részlege visszaáll az eredeti üres, gyári állapotra.

■ Registration Memory-kombinációk létrehozása

❶ Elvégezzük a kezelőfelületi beállításokat.
❷ A [BANK]-gombbal előhívjuk a Registration Memory-bankok kijelzőjét, és kiválasztunk 1 és 8 között egy bankot, ahová el akarjuk menteni a beállításokat.

✍ Songlejátszás alatt nem lehet Registration Memory-beállításokat elmenteni.

❸ Lenyomva tartjuk a [MEMORY]-gombot, és közben megnyomjuk az [1] vagy [2] REGISTRATION MEMORY-gombot. Az aktuális beállítások így mind a belső memóriában, mind a SmartMedia kártyán rögzítésre kerülnek.

☝ **FIGYELEM!**

- Ha egy már létező Registration Memory-beállítást választunk ki, a korábbi adatok törlődnek, az újak felülírják azokat.
- A SmartMedia kártyára mentett Registration Memory-adatok automatikusan ugyanazokat a fájlneveket kapják. Az új adatok mentésével a korábbi adatok állandóan felülírásra kerülnek.

■ Registration Memory-kombinációk behívása

❶ A [BANK]-gombbal előhívjuk a Registration Memory-bankok kijelzőjét, és kiválasztjuk 1 és 8 között a kívánt bankot.
❷ Megnyomjuk az [1] vagy [2] REGISTRATION MEMORY-gombot. A hangszer beállításai azonnal átkonfigurálódnak.

☝ **FIGYELEM!**

- Ne feledjük, hogy valamennyi újonnan létrehozott Registration Memory-adat elvész a hangszer kikapcsolásakor! Ellenőrizzük, hogy van-e betéve SmartMedia kártya, és a fontos beállításokat mentsük el lehetőleg egy üres Registration Memory-szám alatt!

A songlejátszás funkciói

Az előbbiekben már szó volt a songlejátszás mikéntjéről, továbbá a karaoke funkcióról, a játéksegítő Performance Assistentről és a Lesson funkciókról. A továbbiakban arról lesz szó, hogyan tölthetünk be és hívhatunk elő külső forrásból származó songokat, és hogyan játszhatunk le egy songot egy stílussal együtt.

Songkategóriák

A hangszerben lévő songok az alábbi kategóriákba sorolhatók:

001 – 100: Gyárilag beprogramozott songok, közöttük popsongok és zongoradarabok.
101 – 105: Tárolóhelyek, ahová saját (User) songokat vehetünk fel. Ennek módját l. később. A fontos songadatokat ki kell menteni SmartMedia kártyára, mivel ezek az adatok a hangszer kikapcsolásakor automatikusan törlődnek.

☝ **FIGYELEM!**

- Ha a SmartMedia kártyáról akarunk egy songot kiválasztani, a hangszert ki kell kapcsolni, és úgy behelyezni a kártyát.

106 – 999: Memóriahelyek a SmartMedia kártyán lévő songokhoz. Ha egy kártyán songfájlok vannak, a songok a 106. számmal kezdődően szerepelnek. A kártyán max. 894 songot tárolhatunk (999. számig). A hangszer a Standard MIDI File (SMF) Format 0 vagy 1 szabvánnyal kompatibilis.

Az Internetről is tölthetünk le és írhatunk kártyára songokat, és ezeket lejátszhatjuk a hangszerrel.

● **SMF (Standard MIDI File)**
Ez a leggyakoribb szekvenciaformátum. A Standard MIDI fájlok vagy 0, vagy 1 formátumúak. Számos MIDI-berendezés a 0 formátummal kompatibilis, mint ahogyan a kereskedelemben kapható zenei szoftverek nagy része is. Hangszerünk mind a két formátummal kompatibilis. A hangszerrel létrehozott songadatok automatikusan 0 formátumban kerülnek rögzítésre.

A dalszövegek megjelenítése

A szöveges songadatok (XF-formátum vagy SMF szöveges songok) alkalmasak arra, hogy a dalszövegeket megjelenítsük a kijelzőn. Ehhez a [KARAOKE]-gombot kell megnyomnunk.
Ha a fájl akkordadatokat is tartalmaz, akkor az akkordok is megjelennek a kijelzőn.
Ha a songadatok nyelve nincs meghatározva, a megjelenített szövegek a FUNCTION kijelzőn beállított nyelv szerint (angolul vagy japánul) láthatók. Ha japán szövegű dalt akarunk angol beállítású kijelzőn megjeleníteni, a kijelzőn „kamu” betűk jelennek meg.

A kotta megjelenítése

A [SCORE]-gomb megnyomásával jeleníthetjük meg a song lejátszása alatt a kottát a kijelzőn.
Kétféle módon lehet megjeleníteni a kottát: ez a dallamkotta és a zongorakotta. A [SCORE] többszöri megnyomásával válthatunk a két forma között.
Ha a songfájl szöveg- és akkordadatokat is tartalmaz, akkor a dallamkotta mellett ezek az adatok is megjelennek a kijelzőn.
A SmartMedia kártyán lévő songoknál (106 – 999., SMF Format 0/1) a kotta csak azokhoz a sávokhoz jelenik meg, amelyeket a FUNCTION kijelzőn a jobb kezes (R part) és bal kezes (L-part) szólamhoz rendeltünk hozzá.
A felhasználói (User) songokhoz (101 – 105) nem lehet megjeleníteni a kottát, csak ha ezeket SMF formátumra konvertáljuk és lementjük SmartMedia kártyára.
Ha a kotta a túl sok hang és szünet miatt áttekinthetetlenné válik, letisztázhatjuk a képét a FUNCTION kijelző „Quantize” oldalán.
Ha a szöveg egy ütemben sok szót tartalmaz, nem minden szó jelenik meg a kijelzőn. Ha biztosak akarunk lenni benne, hogy a teljes szöveget látjuk a kijelzőn, használjuk a [KARAOKE]-gombot és beállítást.

Song-Lesson funkció

A felhasználói (User) songokat (101 – 105) nem lehet közvetlenül a funkcióhoz felhasználni, csak ha ezeket SMF formátumra konvertáljuk és lementjük SmartMedia kártyára.
Az osztáspont a funkció használata alatt nem változtatható meg.
A bal és a jobb kezes szólam billentyűzetszakasza a Lesson funkciónál nem változtatható meg.
A funkció működése alatt nem lehet sávokat ki- és bekapcsolni.

A songhangerő beállítása

❶ A [FUNCTION]-gombbal előhívjuk a FUNCTION kijelzőt, és a CATEGORY-gombokkal előhívjuk a „Song Volume” oldalt.
❷ Meghatározzuk a song hangerejét (000 – 127).
✍ Ezt csak akkor lehet beállítani, ha éppen a SONG funkciót hívtuk be.

A song dallama hangszínének megváltoztatása

Minden songnál valamilyen hangszín tartozik a dallamrészhez, ezt azonban megváltoztathatjuk. A dallamhangszínt a jobb kezes (MELODY R) és bal kezes (MELODY L) szólamhoz függetlenül be lehet állítani.
❶ Addig tartjuk lenyomva a [VOICE]-gombot, amíg a Dual Voice VOICE SELECT kijelzőoldala megjelenik.
❷ Többször megnyomjuk a [VOICE]-gombot, amíg a legfelső sorban megjelenik a MELODY R vagy MELODY L.
❸ Kiválasztjuk a hangszínt a már ismert módok egyikével.

Egy songszakasz ismételt lejátszása

Egy song vagy egy kíséreti stílus egy szakaszát végtelenítve ismételhetjük úgy, hogy megadjuk a szakasz két végpontját.
❶ Elindítjuk a songot vagy a stílust, és ahol az ismétlésnek kezdődnie kellene, meghatározzuk az A pontot az [A B]-gomb megnyomásával.
❷ Ugyanezzel a gombbal jelöljük ki az ismétlés végpontját (B). A szakasz ezután folyamatosan ismétlődik.
Az ismétlés megszüntetéséhez ugyanígy megnyomjuk az [A B]-gombot, mialatt éppen szól az ismétlődő szakasz.
✍ - Az ismétlődő szakasz határai csak ütemhatárra eshetnek. Az ismétlődés nem kezdődhet egy ütem közepén.
- Ha az A kezdőpont a song elejére kell essen, az [A B]-gombot még a song kezdete ELŐTT kell megnyomni.

A songsávok felépítése

A song egyes szólamai (dallam, ütősök, kíséret stb.) különböző sávokra kerülnek.
Egy adott sávon lévő szólamot elnémíthatunk, hogy helyette magunk játsszunk, vagy egyes sávokat elkülönítve meghallgathatunk.
Egy sáv be- és kikapcsolását szolgálják a SONG MEMORY: [1] – [5] és [A]-gombok. Egy sáv elnémul, ha OFF-ra állítjuk. Ilyenkor a sáv száma a kijelzőn keret nélkül látható.
A songsávok beosztása:

[1] – [5] Az 1. sáv tartalmazza a jobb kezes dallamszólamot (MELODY R), a 2. sáv a bal kezes dallamot (MELODY L). A 3 – 5. sáv az illető songtól függően kísérő szólamokat tartalmaz.
[A] sáv A kíséret szólamát tartalmazza.

A songok áthangszerelése (Easy Song Arranger)

Ez izgalmas új funkció, amellyel megváltoztathatjuk egy song jellegét úgy, hogy kedvenc kíséreti stílusunkat rendeljük hozzá. Így pl. egy balladát house-hangszereléssel „dobhatunk fel”, vagy egy jazzszámot hip-hop songgá alakíthatunk át. Közben pedig megjeleníthetjük a dalszöveget.

Tudnivalók az Easy Song Arranger funkcióról

Az Easy Song Arranger funkció automatikusan kíséretet képez úgy, hogy elolvassa a songadatok között lévő akkordokat, és ezeket átváltoztatja kíséreti akkordokká. A song jobb és bal kezes dallamszólamai az 1. és 2. sávon vannak.

✍ - Csak a songadatok akkordadatai számítanak, tehát a kíséret nem változik, ha a billentyűzet kíséreti szakaszán leütünk egy akkordot. Az [ACMP ON/OFF] sem használható.
- Az Easy Song Arranger nem használható a felhasználói (User, 202 -105.) songoknál, csak ha SMF formátumra konvertáljuk és elmentjük SmartMedia kártyára.

Mialatt a funkció él, a song és a kíséret egyszerre szól.

Ha a kíséret ütemmértéke nem egyezik meg a songéval, a song ütemmértéke lép érvénybe.

A billentyűzeten való játékhoz és a song két szólaméhoz a VOICE SELECT kijelzőn, a MAIN, MELODY R és MELODY L alatt választhatunk hangszínt.

Az Easy Song Arranger beállításai (stílus száma, dallamhangszín) kimenthetők kártyára.

Az 1 – 5. csatorna az 1-5. sávra kerül. A 6 – 8. csatorna az A sávra kerül, a 9 – 16. csatorna pedig használaton kívül marad. A kezdeti beállításokhoz az 1. és 2. sáv beállítása ON, a 3 – 5. és A sávnál OFF.

Az Easy Song Arranger használata

■ Egy song kiválasztása

❶ Az [EASY SONG ARRANGER]-gombbal előhívjuk a funkciót . A SONG sor kiemelten látható.
❷ Az [EASY SONG ARRANGER]-gombot lenyomva tartva előhívjuk a songlistát.
❸ Kiválasztjuk a songot.

■ A kíséret stílus kiválasztása

❶ Mialatt a songlista látható (l. fenn), lenyomjuk az [EASY SONG ARRANGER]-gombot, és ezzel behívjuk a stílusok listáját.

✍ Ha az Easy Song Arranger funkció MAIN oldalán megnyomjuk ismét a gombot, a STYLE sor jelenik meg kiemelten.

❷ Kiválasztjuk a stílust.

■ A hangszín kiválasztása

❶ Az Easy Song Arranger MAIN kijelzőjénél megnyomjuk a [VOICE]-gombot.
❷ A [VOICE]-gombot addig tartjuk lenyomva, amíg megjelenik a VOICE SELECT kijelzőoldal.
❸ A [VOICE]-gomb többszöri megnyomásával válthatunk a hangszínkategóriák között.
❹ Kiválasztjuk a hangszínt.

■ Song lejátszása az Easy song Arrangerrel

Az áthangszerelt songot úgy játszhatjuk le, mint bármely másikat. Megnyomjuk a [START/STOP]-gombot, és a song felhangzik az új stílussal és hangszínekkel.

■ Az Easy Song Arranger felhasználói beállításainak elmentése

Ha az Easy Song Arranger aktuális beállításait ki akarjuk menteni SmartMedia kártyára, tartsuk lenyomva az [EASY SONG ARRANGER]-gombot, és közben nyomjuk le a [FILE CONTROL]-gombot!

✍ Ennél az eljárásnál csak az Easy song Arranger funkcióban használt song beállításait mentjük el.

Songok felvétele

A nagy teljesítményű felvételi funkcióval felvehetjük saját songjainkat és elmenthetjük a 101 – 105. számú User songhelyek egyikére. A lejátszás módja ugyanaz, mint a gyárilag beprogramozott songoknál.

Felvétel

A billentyűzeten játszottakat valós időben vehetjük fel, tehát úgy, mint egy magnóval. Minden songhoz hat független felvételi sáv áll rendelkezésre: öt dallamsáv és egy kíséreti sáv (az akkordokkal).
A felvételt elmenthetjük a 101 – 105. User songhelyek egyikére, majd kimenthetjük egy SmartMedia kártyára, hogy kikapcsoláskor ne vesszen el.
A Felhasználói songok kottáját nem lehet közvetlenül megjeleníteni a kijelzőn, csal úgy, ha konvertáljuk SMF formátumra és elmentjük SmartMedia kártyára.

■ Rögzíthető adatok

● Az [1] – [5] dallamsávra kerülő adatok:

Note on/off (Billentyű leütése/felengedése)
Velocity (billentéserősség)
Hangszín száma
Reverb típusa*
Chorus típusa*
Harmony típusa, on/off
Sustain on/off
Tempo*/Beat* (csak akkor, ha a kíséreti sávra nem veszünk fel)
Performance Assistent on/off

● A kíséreti [A] sávra keülő adatok:

Akkordváltás és szinkronizálás
Stíluspatternváltás
Stílus zsáma
Reverb típusa*
Chorus típusa*
Tempó
Beat (taktusütés)*

*Ezek az adatok a song elején kerülnek felvételre. A song közepén ezen adatok változása nem kerül felvételre.

☝ **FIGYELEM!**

- Ügyeljünk arra, hogy a hangszert ne kapcsoljuk ki felvétel közben! ha az áramellátás megszakad (kapcsoló STANDBY állásba kerül, adapterkábelt véletlenül kirántjuk, az elem kezd kimerülni), a songadatok elvesznek.

- Figyeljünk arra, hogy ha az elemek kimerülőben vannak, a hangszínbeállítások visszaállnak a gyári állapotra, a felhasználói songok és kezelőfelületi beállítások elveszhetnek, különösen akkor, ha ráadásul még nagy hangerővel is játszunk. Ha elemet használunk, mentsük ki az adatokat rendszeresen memóriakártyára!

✍ **A songmemória kapacitása**

- A hangok maximális száma: kb. 10000 ha csak a dallamsávra veszünk fel).
- Az akkordok maximális száma: kb. 5500 (ha csak az akkordsávra veszünk fel).

Songok felvétele

❶ A MAIN kijelzőn kiválasztjuk a felvenni kívánt song számát (101 – 105.)
❷ Ellenőrizzük, milyen sávokat mutat a kijelző, és válasszuk ki a felvenni kívánt sávot!
☝ **FIGYELEM!**

Ha olyan sávra akarunk felvenni, amelyik már tartalmaz adatokat, a régi adatok elvesznek, az újak felülírják őket!

● Ha egyszerre veszünk fel az egyik dallamsávra és a kíséreti sávra:

Tartsuk lenyomva a [REC] gombot, és először nyomjuk meg az [1] – [5] sávgomb egyikét, majd az [A]-gombot a kíséreti sávhoz. A kiválasztott sávok világítanak a kijelzőn.

✍ - Ha az A sávot választottuk felvételre, bekapcsol az automatikus kíséret.
- A felvétel indítása után az automatikus kíséretet már nem lehet kikapcsolni.
- Ha a felvételhez egy split-hangszínt használunk, az osztásponttól balra játszott hangszínt nem lehet felvenni.

● Ha egy dallamsávra veszünk fel:

Tartsuk lenyomva a [REC] gombot, és nyomjuk meg az [1] – [5] sávgomb egyikét. A kiválasztott sáv világít a kijelzőn.

✍ - Ha az A sávra még nem vettünk fel, és az automatikus kíséret él, mialatt kiválasztunk egy dallamsávot, az A sávot a hangszer automatikusan kijelöli felvételre. Ha csak a dallamsávra akarunk felvenni, akkor az A sávot itt kapcsoljuk ki.
- Ha egy sávra nem akarunk felvenni, akkor ugyanazt a sávgombot használjuk. Ne feledjük, hogy a kíséretet a felvétel indítása után már nem lehet kikapcsolni!

❸ A felvétel indul, amint játszani kezdünk a billentyűzeten, de indíthatjuk a felvételt a [START/STOP]-gombbal is. A felvétel alatt a kijelzőn látható az aktuális taktusszám.

✍ - Ha felvétel alatt kimerítjük a memória kapacitását, megjelenik a kijelzőn az üzenet, és a felvétel leáll. A „Song Clear" vagy „Track Clear" funkcióval (l. később) memóriahelyet szabadíthatunk fel, és folytathatjuk a felvételt.

❹ A felvételt a [START/STOP]- vagy a [REC]-gombbal állítjuk le.

Ha felvétel közben megnyomjuk az [INTRO/ENDING/rit.]-gombot, a song vége előtt felhangzik egy megfelelő záró szakasz.

A felvétel után a kijelzőn az taktusszám visszaáll 001-re, és a felvett sáv kijelzője világít.

● Felvétel a további sávokra

Felvételünket úgy fejleszthetjük, hogy megismételjük a ❷-❹ lépéseket.

Mialatt egy új sávra veszünk fel, hallgathatjuk a már felvett sávok tartalmát (a sávok száma világít). Ehhez megnyomjuk a megfelelő SONG MEMORY-gombot. A felvett sávokat el is némíthatjuk felvétel alatt (ilyenkor a sávok száma nem világít).

● Egy sáv újbóli felvétele

Az eljárás ugyanaz, mint az első felvételnél. Az új adatok automatikusan helyettesítik a régieket.

Felhasználói (User) songok törlése (Song Clear)

Ennél az eljárásnál a felvett song minden adata (összes sávja) törlődik.

✍ A Track Clear" funkcióval (l. alább) lehet egy song egyetlen sávját törölni.

❶ A MAIN kijelzőn kiválasztjuk a törölni kívánt songot (101 – 105.).

❷ Egyszerre lenyomva tartjuk a SONG MEMORY [A] és [1]-gombját, amíg megjelenik a kérdés: „Clear User Song?" (Töröljem a felhasználói songot?).

❸ Megnyomjuk a [+]-gombot. Megjelenik a kérdés:"Are you sure?" (Biztos?)

✍ Az eljárást itt a [-]-gomb megnyomásával szakíthatjuk meg.

❹ Ismét megnyomjuk a [+]-gombot, mire a törlés megindul. A kijelzőn a „Clearing" (Törlés folyamatban) üzenet látható mutatva, hogy a song törlése végbement.

Egy felhasználói song egy sávjának törlése (Track Clear)

❶ A MAIN kijelzőn kiválasztjuk a törölni kívánt sávot tartalmazó songot (101 – 105.).

❷ Lenyomva tartjuk a törölni kívánt sáv SONG MEMORY-gombját, amíg megjelenik a kérdés: „Clear Track?" (Töröljem a sávot?).

❸ Megnyomjuk a [+]-gombot. Megjelenik a kérdés:"Are you sure?" (Biztos?)

✍ Az eljárást itt a [-]-gomb megnyomásával szakíthatjuk meg.

❹ Ismét megnyomjuk a [+]-gombot, mire a törlés megindul. A kijelzőn a „Clearing” (Törlés folyamatban) üzenet látható mutatva, hogy a sáv törlése végbement.

Fájlműveletek SmartMedia kártyákkal

Ebben a részben arról lesz szó, hogyan menthetünk adatokat SmartMedia kártyára, hogyan tölthetünk be és törölhetünk róla adatokat, valamint hogyan formázhatjuk a kártyát úgy, hogy alkalmas legyen a hangszerben való használatra.

* Ebben a hangszerben a SmartMedia™ (3,3V) memóriakártyák használhatók

☝ **VIGYÁZAT!**

A kártyát semmiképpen se tegyük be ill. vegyük ki akkor, amikor a hangszer be van kapcsolva! Ez a kártya és a rajta lévő adatok sérüléséhez vezethet. A kártyát csak akkor helyezzük be ill. vegyük ki, amikor a hangszer ki van kapcsolva!

A SmartMedia kártyán végzett fájlműveletekről

A [FILE CONTROL]-gombbal behívjuk az azonos nevű kijelzőt.

✍ - A FILE CONTROL-kijelzőt nem lehet behívni, ha a SmartMedia kártya nincs rendesen behelyezve (ilyenkor a FILE CONTROL szimbóluma nem világít).

- A FILE CONTROL kijelzőt akkor sem lehet behívni, ha a SmartMedia kártyával éppen műveletet végzünk, stílus vagy song lejátszása alatt, sem a Lesson funkció használata közben.

A hangszer bekapcsolásakor a SmartMedia kártya automatikusan bejelentkezik. Célszerű mindig benn tartani egy kártyát a fontos adatok mentésére.

Miután a kártya bejelentkezett, a fő kijelző FILE CONTROL szimbóluma kigyullad, és be lehet hívni a kijelzőoldalt.

Amikor a FILE CONTROL kijelzőt használjuk, a kezelőfelületen semmi olyan művelet nem végezhető, amely nem fájlokkal van kapcsolatban. Ilyenkor játszani sem lehet a hangszeren.

Ha olyan kártyát helyezünk be, amelyet nem a hangszerünkhöz formáztak, automatikusan megjelenik az üzenet: Please Format (érem formázni), majd megjelenik a formázás kijelzőoldala, és elvégezhetjük a műveletet. Ennek módját l. alább.

☝ **FIGYELEM!**

- Figyeljünk arra, hogy ha az elemek kimerülőben vannak, a hangszínbeállítások visszaállnak a gyári állapotra, a felhasználói songok és kezelőfelületi beállítások elveszhetnek, különösen akkor, ha ráadásul még nagy hangerővel is játszunk. Ha elemet használunk, mentsük ki az adatokat rendszeresen memóriakártyára!

A SmartMedia kártya formázása

Ha új, üres SmartMedia kártyát vásároltunk, ezt használat előtt formázni kell.

✍ Ha a kártya írásvédő funkciója él, megjelenik az üzenet:”The media ist write-protected” (Az eszköz írásvédett), és a kártyát nem lehet formázni.

☝ **FIGYELEM!**

Ügyeljünk arra, hogy formázás miatt ne veszítsünk el fontos adatokat, mivel a formázás minden, a kártyán lévő adatot töröl!

❶ Ellenőrizzük, hogy van-e kártya a meghajtóban, és nyomjuk meg a [FILE CONTROL]-gombot!

❷ A CATEGORY-gombokkal behívjuk a „Format” oldalt. Megjelenik a kérdés: „Format OK?”, azaz valóban formázni akarjuk-e a lemezt.

❸ Megnyomjuk az [EXECUTE]-gombot. Megjelenik az újabb kérdés:”Sure?” (Biztos?)

❹ Megnyomjuk az [EXECUTE] vagy a [+]-gombot, hogy a műveletet végrehajtsuk.

✍ A műveletet a 3. lépésben a [-]-gomb megnyomásával szakíthatjuk meg.

☝ **FIGYELEM!**

A műveletet végrehajtás közben (ameddig a kijelzőn a „Formatting…" 'Formázás folyamatban' üzenet látható). Művelet végrehajtása közben soha ne kapcsoljuk ki a hangszert és ne húzzuk ki a kártyát!

❺ Amikor a műveletnek vége, megjelenik az üzenet:"Completed" (Végrehajtva).
A fő kijelzőhöz az [EXIT]-gombbal térhetünk vissza.

Fájlok betöltése

Ezzel a művelettel felhasználói vagy stílusfájlokat tölthetünk be kártyáról a hangszer munkamemóriájába.

☝ **FIGYELEM!**

Stílusadatok betöltésekor a hangszerben lévő 136. számú stílus adatai törlődnek! ne feledjük ezért a fontos adatok idejekorán kimenteni!

❶ Ellenőrizzük, hogy van-e kártya a meghajtóban, és nyomjuk meg a [FILE CONTROL]-gombot!

❷ A CATEGORY-gombokkal behívjuk a „Load" oldalt.

❸ Kiválasztjuk a betölteni kívánt fájlt. A [+] és [-]-gombok együttes megnyomásával azonnal a lista első fájljára ugorhatunk.

✍ - A stílusadatoknak a legfelső mappában kell lenniük, különben a hangszer nem találja meg.
- Ha a kártyán nincsenek adatok, megjelenik az üzenet: „File is not found" (Nem találtam fájlt), és a betöltés nem végezhető el.

❹Megnyomjuk az [EXECUTE]-gombot. Megjelenik az kérdés:"Load OK" (Betöltsem?)

❺Megnyomjuk az [EXECUTE] vagy a [+]-gombot, hogy a műveletet végrehajtsuk.

✍ A műveletet a 4. lépésben a [-]-gomb megnyomásával szakíthatjuk meg.

☝ **FIGYELEM!**

A műveletet végrehajtás közben (ameddig a kijelzőn a „Loading…" 'Betöltés folyamatban' üzenet látható). Művelet végrehajtása közben soha ne kapcsoljuk ki a hangszert és ne húzzuk ki a kártyát!

❻Amikor a műveletnek vége, megjelenik az üzenet:"Completed" (Végrehajtva).
A fő kijelzőhöz az [EXIT]-gombbal térhetünk vissza.

Felhasználói fájlok mentése

Ezzel a művelettel a felhasználói songokat (101 – 105.), a felhasználói stílust (136.) és a Registration Memory-beállításainkat felhasználói fájlok formájában kimenthetjük kártyára.

❶ Ellenőrizzük, hogy van-e kártya a meghajtóban, és nyomjuk meg a [FILE CONTROL]-gombot!

❷ A CATEGORY-gombokkal behívjuk a „User File Save" oldalt. A fájl azonnal kap egy nevet automatikusan.

● **Egy már létező fájl felülírása**
Ha egy már létező felhasználói fájlt a kártyán felül akarunk írni, válasszuk ki az illető fájlt az adatbevivő tárcsával vagy a [+]/[-]-gombokkal, és ugorjunk a 4. lépésre!

✍ - Ha nincsenek mentendő adatok, megjelenik az üzenet: „Save data is not found" (Nem találtam elmentendő fájlt), és a mentés nem végezhető el.
- Egy kártyára max. 894 songot lehet menteni a kártya kapacitásától függetlenül.
- Ha a kártya írásvédő funkciója él, megjelenik az üzenet:"The media ist write-protected" (Az eszköz írásvédett), és a kártyára nem lehet menteni.
- Ha a kártyán már nincs elég hely a mentendő adatoknak, megjelenik az üzenet:"Memory capacity is full." (A memória megtelt), és a mentést nem lehet végrehajtani. Helyet úgy nyerhetünk, ha letöröljük a felesleges adatokat.
- Az eddig ismertetettek mellett további üzenetek is megjelenhetnek. A teljes listát az útmutató végén találjuk.

❸ Megnyomjuk az [EXECUTE]-gombot. A kurzor megjelenik a fájlnév első betűje alatt. Kívánság szerint megváltoztathatjuk a fájl nevét.

A kurzort a [-] és a [0] gombbal mozgathatjuk balra vagy jobbra.

A jeleket az adatbevivő tárcsával választjuk ki.

A kurzornál lévő jelet a [+]-gombbal törölhetjük.

❹ Megnyomjuk az [EXECUTE]-gombot. Megjelenik az kérdés:”Save OK” (Mentsem?)

✍ - Ha egy már létező fájlt választottunk ki, megjelenik a kérdés:”Overwrite?” (Felülírjam?) A fájl lecseréléséhez megnyomjuk az [EXECUTE] vagy a [+]-gombot, a műveletet a [-]-gombbal szakíthatjuk meg.

❺ Megnyomjuk az [EXECUTE] vagy a [+]-gombot, hogy a műveletet végrehajtsuk.

✍ A műveletet a 4. lépésben a [-]-gomb megnyomásával szakíthatjuk meg.

☝ **FIGYELEM!**

A műveletet végrehajtás közben (ameddig a kijelzőn a „Saving…” ’Mentés folyamatban’ üzenet látható). Művelet végrehajtása közben soha ne kapcsoljuk ki a hangszert és ne húzzuk ki a kártyát!

❻Amikor a műveletnek vége, megjelenik az üzenet:”Completed” (Végrehajtva).

✍ A mentéshez szükséges idő a kártyán lévő memória állapotától (mennyire töredezett stb.) függ.

A fő kijelzőhöz az [EXIT]-gombbal térhetünk vissza.

Felhasználói songok mentése SMF formátumban

Ez a művelet a felhasználói songokat (101 – 105.) SMF Format 0 formátumúra konvertálja, és elmenti a SmartMedia kártyára.

✍ - Egy kártyára max. 894 songot lehet menteni a kártya kapacitásától függetlenül.
- Ha a kiválasztott songszám alatt nincs adat, a műveletet nem lehet végrehajtani.

❶ Ellenőrizzük, hogy van-e kártya a meghajtóban, és nyomjuk meg a [FILE CONTROL]-gombot!

❷ A CATEGORY-gombokkal behívjuk az „SMF Save” oldalt. A forrásfájl kiemelten látható, és a felhasználói fájl neve is megjelenik.

❸ Kiválasztjuk az eredeti fájlt a „Source Data” (forrásadatok) sorban. A [+] és [-]-gombok együttes megnyomásával azonnal a lista első songfájljára ugorhatunk.

❹Megnyomjuk az [EXECUTE]-gombot. Kiemelten látható a „Destination File” (célfájl) sor, és az automatikusan megadott célfájlnév megjelenik.

● **Egy már létező fájl felülírása**
Ha egy már létező felhasználói fájlt a kártyán felül akarunk írni, válasszuk ki az illető fájlt az adatbevivő tárcsával vagy a [+]/[-]-gombokkal, és ugorjunk a 6. lépésre!

❺ Megnyomjuk az [EXECUTE]-gombot. A kurzor megjelenik a fájlnév első betűje alatt. Kívánság szerint megváltoztathatjuk a fájl nevét. Ennek módját l. a mentésnél.

❻Megnyomjuk az [EXECUTE]-gombot, mire megjelenik a kérdés: „Save OK?”.

✍ - Ha egy már létező fájlt választottunk ki, megjelenik a kérdés:”Overwrite?” (Felülírjam?) A fájl lecseréléséhez megnyomjuk az [EXECUTE] vagy a [+]-gombot, a műveletet a [-]-gombbal szakíthatjuk meg.

❼Megnyomjuk az [EXECUTE] vagy a [+]-gombot, hogy a műveletet végrehajtsuk.

✍ A műveletet a 6. lépésben a [-]-gomb megnyomásával szakíthatjuk meg.

☝ **FIGYELEM!**

A műveletet végrehajtás közben (ameddig a kijelzőn a „Saving…” ’Mentés folyamatban’ üzenet látható). Művelet végrehajtása közben soha ne kapcsoljuk ki a hangszert és ne húzzuk ki a kártyát!

❽Amikor a műveletnek vége, megjelenik az üzenet:”Completed” (Végrehajtva).

A fő kijelzőhöz az [EXIT]-gombbal térhetünk vissza.

Felhasználói fájlok törlése

Ezzel a művelettel felhasználói fájlokat törölhetünk a SmartMedia kártyáról.

❶ Ellenőrizzük, hogy van-e kártya a meghajtóban, és nyomjuk meg a [FILE CONTROL]-gombot!

❷ A CATEGORY-gombokkal behívjuk a „User Delete” oldalt.

❸ Kiválasztjuk a törölni kívánt fájlt. A [+] és [-]-gombok együttes megnyomásával azonnal a lista első fájljára ugorhatunk.

✍ - Ha a kártya írásvédő funkciója él, megjelenik az üzenet:”The media is write-protected”, és a kártyáról nem lehet adatokat törölni.
- Ha a kártyán nincsenek adatok, megjelenik az üzenet: „File is not found” (Nem találtam fájlt), és a törlés nem végezhető el.

❹Megnyomjuk az [EXECUTE]-gombot. Megjelenik az kérdés:”Delete OK” (Töröljem?)

❺Megnyomjuk az [EXECUTE] vagy a [+]-gombot, hogy a műveletet végrehajtsuk.

✍ A műveletet a 4. lépésben a [-]-gomb megnyomásával szakíthatjuk meg.

☝ **FIGYELEM!**

A műveletet végrehajtás közben (ameddig a kijelzőn a „Deleting…” ’Törlés folyamatban’ üzenet látható). Művelet végrehajtása közben soha ne kapcsoljuk ki a hangszert és ne húzzuk ki a kártyát!

❻Amikor a műveletnek vége, megjelenik az üzenet:”Completed” (Végrehajtva).

A fő kijelzőhöz az [EXIT]-gombbal térhetünk vissza.

A MIDI használatáról

A ma használt szinte valamennyi elektronikus hangszer használja a MIDI-t, egy világszabványt, amely lehetővé teszi, hogy ezek a hangszerek egymás között vagy egy számítógéppel adatokat cseréljenek. Ez érvényes a PSR-K1-re is.
Hatalmas a lehetőségek köre, amelyet a MIDI nyújt mind az élő játékhoz, mind zeneszámok létrehozásához – nincs másra szükség, mint hogy hangszerünket rácsatlakoztassuk egy számítógépre, és átvigyük a MIDI-adatokat. Ebben a részben a MIDI-vel kapcsolatos alapvető tudnivalókról és a hangszer MIDI-funkcióiról lesz szó.

Mi a MIDI ?

Manapság a hangszereket "akusztikus" és "elektronikus" hangszerekre oszthatjuk fel. Vegyünk először két tipikusan akusztikus hangszert: a gitárt és a zongorát. Ha a zongoránál leütünk egy billentyűt, egy kalapács ráüt egy húrra, és ez által hang képződik. A gitáron egy húrt közvetlenül az ujjunkkal pengetünk, így a hang ugyanúgy "akusztikusan" képződik. Hogyan működik egy elektronikus hangszer hangképzése?
Leütéskor a billentyű a hanggenerátornak digitális információt továbbít, miáltal a generátor egy sampling-hangot (beprogramozott mintahangot) hív elő és szólaltat meg hallhatóan. Miből áll az a digitális információ, amelyen a hangképzés alapul?
Tegyük fel, hogy "GrandPiano" (hangversenyzongora) hangszínnel, egyvonalas "C"-t játszunk negyedhang hosszan. Egy akusztikus zongorával ellentétben, amelynél a leütés átvitele a húrra egy mechanika segítségével történik, az elektronikus hangszer adatokat állít elő, amelyek információkat tartalmaznak a "használt hangszínről", a "leütött billentyűről" (hangról), a "leütés időpontjáról", a "leütés erejéről" és a "billentyű felengedésének időpontjáról". Ezek az információk a billentyűtől adatértékek formájában jut el a hanggenerátorhoz, amely ezek alapján a megfelelő sampling-hangot megszólaltatja.

Példa:

Hangszínszám (használt hangszín)	01 (GrandPiano)
Hangjegyszám (leütött billentyű)	60 (C3)
Note On (billentyű leütése) és Note Off (billentyű felengedése)	Numerikus időadatok (negyedhang)
Dinamika (billentéserősség)	120 (kemény)

A MIDI a "Musical Instrument Digital Interface" rövidítése, olyan csatlakozópont, amely lehetővé teszi a kommunikációt az elektronikus hangszerek között MIDI-üzenetek - mint pl. hangok, vezérlő üzenetek, programváltás-üzenetek stb. - cseréje útján.

A PSR-K1 vezérelhet másik MIDI-berendezést, amennyiben annak hangokat és hozzátartozó adatokat, valamint vezérlésadatokat továbbít. A hangszer ugyanakkor vezérelhető kívülről MIDI-üzenetekkel, amelyek meghatározzák a hanggenerátor üzemmódját, a MIDI-csatornákat, hangszíneket és effekteket, megváltoztatják a paraméterértékeket.
A MIDI-üzeneteket alapvetően két csoportra oszthatjuk: csatorna- és rendszerüzenetekre.

- **Csatornaüzenetek**

A PSR-K1 16 csatornával rendelkezik, ezeken 16 különböző hangszer szólhat egyszerre, így többszólamúság áll elő. A csatornaüzenetek olyan információkat továbbítanak, mint a "Hang be/ki" és "Programváltás" (más hangszín) és mindezt mind a 16 csatornánál.

Üzenet	**Művelet/kezelőfelületi beállítás**
Note On/Off	A billentyű leütésekor keletkezik. Minden üzenet tartalmazza a hangjegy számát és egy dinamika- vagy hangerőértéket, amely a leütés erősségét képviseli.
Program Change (Programváltás)	Hangszínbeállítás (esetleg bankkijelöléssel a "Control Change"-en keresztül, MSB/LSB-beállítás).
Control Change (Vezérlő parancsok)	Üzenetek, amelyek a hangzást befolyásolják (moduláció, hangerő, panorámapozíció stb.)

- **Rendszerüzenetek**

Ezek az egész MIDI-rendszernek szólnak. Ilyenek pl. a rendszerexkluzív adatok a készülékre vagy a gyártóra jellemző adatok továbbításához, vagy valós idejű üzenetek a MIDI-berendezés vezérléséhez.

Üzenet	**Művelet/kezelőfelületi beállítás**
Exkluzív üzenet	Téreffekt/kóruseffekt/DSP-beállítások stb.
Valós idejű üzenet	Start/stop üzenetek

Csatlakozás egy számítógépre

Ha a hangszert összekapcsoljuk egy számítógéppel, kibővülnek lehetőségeink. Átvihetünk adatokat felvétel vagy lejátszás céljából a számítógépre és onnan visszatölthetjük ezeket, a különleges Song Filer szoftverrel (a hangszerrel szállított CD-n megtalálható) a számítógépről kimenthetünk adatokat egy SmartMedia kártyára.
A hangszer hátán lévő USB-aljzatot egy USB-kábellal összekötjük a számítógép USB-aljzatával. Emellett a számítógépre fel kell tenni egy MIDI-meghajtót (szintén megtalálható a mellékelt CD-n). Bővebben l. az útmutató installálási útmutatójában.

✍ Az alábbi esetekben nem használhatjuk a Song Filert:
Ha egy stílust játszunk le;
Ha egy songot játszunk le;
Ha a FILE CONTROL oldalról próbálkozunk;
Ha nem tettünk be SmartMedia kártyát.

MIDI-beállítások

Ezek a beállítások határozzák meg, hogyan küld és fogad adatokat, és a vett adatokra hogyan reagál a hangszer.

■ Local ON/OFF (Local)

Ezzel a funkcióval határozhatjuk meg, hogy a PSR-K1 hanggenerátora reagál-e, amikor a billentyűzeten játszunk.

ON Ez a normál helyzet. A billentyűzeten játszottakat megszólaltatja a hangszer.
OFF Ebben a helyzetben nem szólalnak meg sem a hangszínek, sem a kíséret, sem az effektek, ugyanakkor a billentyűzeten játszottak MIDI-adatok formájában az USB-porthoz kerülnek, és a hangszer is reagál az itt vett adatokra.

☝ **FIGYELEM!**

Ha a hangszerünk nem ad hangot, leggyakrabban ez az oka. A billentyűzeten játszottak nem szólnak, ha a Local beállítása OFF.

A Local ON/OFF beállítást a FUNCTION kijelzőn végezhetjük el.

■ External Clock ON/OFF (External Clock)

Meghatározza, hogy a lejátszó funkciókat a hangszer belső órája vezérelje-e (OFF) vagy egy külső szekvencer ill. számítógép (ON).

ON (külső szinkronjeles vezérlés) A song és stílus lejátszását egy külső MIDI-órajelhez szinkronizáljuk. A jelet egy MIDI-berendezés küldi az USB-porton át.

OFF (belső órajel) Ez a normál állapot. A lejátszó funkciókat a hangszer belső órája vezérli.

☝ **FIGYELEM!**

Ha a külső órára kapcsoltunk (ON) a song és stílus nem indul mindaddig, amíg a hangszer nem vesz más berendezéstől órajeleket.

A beállítás a FUNCTION kijelző „External Clock” oldalán történik.

■ Initial Setup Send (Initial Send)

Ez a funkció a hangszer kezelőfelületi beállításait küldi el egy számítógépnek.
Leggyakrabban akkor használjuk, ha a szekvencerrel felveszünk egy számot, amelyet azután a PSR-K1-gyel akarunk lejátszani. Ez a funkció rögzíti az aktuális beállításokat és továbbítja a szekvencerhez. Ezek az adatok a szám elején, a voltaképpeni játékadatok előtt kerülnek feljegyzésre, és az a célja, hogy a majdani lejátszáskor a PSR-K1 automatikusan ugyanazokat a beállításokat végezze el.
A beállítás a FUNCTION kijelző „Initial Send” oldalán történik.

■ Keyboard Out ON/OFF (Keyboard Out)

Meghatározza, hogy a billentyűzeten való játék adatai kiadásra kerüljenek-e az USB-porton vagy sem.
A beállítás a FUNCTION kijelző „Keyboard Out” oldalán történik.

■ Style Out ON/OFF (Style Out)

Meghatározza, hogy a stílusadatok kiadásra kerüljenek-e az USB-porton vagy sem.
A beállítás a FUNCTION kijelző „Style Out” oldalán történik.

■ Song Out ON/OFF (Song Out)

Meghatározza, hogy a songadatok kiadásra kerüljenek-e az USB-porton vagy sem.
A beállítás a FUNCTION kijelző „Song Out” oldalán történik.

MIDI LSB Receive Cancel

Meghatározza, hogy a „Bank Select”-parancs LSB-adatait a hangszer vegye-e vagy sem. Hosszabban lenyomjuk a legmélyebb billentyűt, és a hangszert bekapcsoljuk, ezzel megváltoztatjuk a beállítást (a hangszer az LSB-üzeneteket figyelmen kívül hagyja). A normál állapot (LSB felismerése) visszaállításához a megszokott módon kapcsoljuk be a hangszert.

MIDI-beállítások a számítógépes bekötéshez (PC Mode)

Ezzel a praktikus funkcióval a hangszer beállításait azonnal átkapcsolhatjuk a szekvencerrel vagy számítógéppel való munkára. Ehhez a [PC]-gombbal átkapcsolunk PC üzemmódra. Ezzel a szükséges MIDI-beállítások az alábbiak szerint automatikusan életbe lépnek.

	PC üzemmód bekapcsolva (ON)	**PC üzemmód kikapcsolva (OFF)**
Local	OFF	ON
External Clock	ON	OFF
Keyboard Out	OFF	ON
Style Out	OFF	ON
Song Out	OFF	ON

■ PC Mode ON/OFF

❶ A [PC]-gombbal előhívjuk a FUNCTION kijelző „PC Mode” oldalát.
❷ A PC üzemmódot be- és kikapcsolhatjuk a [+] és [-]-gombbal.
✍ A „PC Mode” oldalt a [FUNCTION] megnyomása után a CATEGORY-gombokkal is behívhatjuk.

A MIDI-berendezések távvezérlése

Hangszerünket az USB-n keresztül használhatjuk egy MIDI-szekvencer vezérlésére, pl. a lejátszást indíthatjuk és leállíthatjuk stb. Mindig a konkrét berendezéstől függ, működik-e ez a funkció.

■ A távvezérlés gombjai (billentyűi)

A távvezérlés működtetéséhez egyszerre lenyomjuk a két legmélyebb billentyűt (C1 és C#1), és közben megnyomjuk szükség szerint az alábbi billentyűk valamelyikét:
E5: Metronóm be/ki
F5: Top (Vissza a song elejére)
G5: Visszacsévélés
A5: Stop
B5: Start
C6: Előrecsévélés

Songadatok letöltése

Ha songfájlokat töltöttünk le a számítógéppel az Internetről vagy a számítógépen saját zeneszámokat hoztunk létre, akkor ezeket betölthetjük a hangszerbe, és későbbi felhasználásra SmartMedia kártyára menthetjük. Így gyakorlatilag minden songfájlt használhatunk a hangszer funkcióival – a karaokéval, a játéksegítővel, az Easy Song Arrangerrel és a tanító funkcióval. A hangszer és a számítógép közötti songfájl-átvitelhez installálni kell a Song Filert és az USB MIDI-meghajtót (mindkettő megtalálható a hangszerrel szállított CD-n). Az installálásról bővebben l. a következő fejezetet.

Adatátviteli korlátok	
Songok maximális száma:	894 (106 – 999)
Maximális adatmennyiség:	A kártya kapacitásától függ
Adatformátum:	
SMF Format 0 (A Format 1 formátumú fájlokat a hangszer automatikusan konvertálja)	

■ A Song Filer használata

❶ A Song Filer és az USB MIDI-meghajtó installálása után a hangszert és a számítógépet összekötjük.
❷ Beteszünk a meghajtóba egy SmartMedia kártyát, és bekapcsoljuk a hangszert.
❸ Elindítjuk a számítógépen a Song Filert.
❹ A kijelzőn megjelennek a SmartMedia kártyán lévő SMF Format 0 formátumú songfájlok.
A Song Filerrel songfájlokat cserélhetünk a hangszer és a számítógép között, és a fájlokkal műveleteket végezhetünk.
A Song Filerről bővebben a PDF-formátumú elektronikus kézikönyvben találunk.

A Lesson funkció és a kotta megjelenítése letöltött songoknál
Ha a Lesson funkciót letöltött songgal akarjuk használni, először meg kell adni, mely sávokat rendeljük hozzá a jobb és a bal kezes szólamhoz. Ezt a FUNCTION kijelző „R-part” és „L-part” oldalán végezhetjük el. Az itt beállított sávok láthatók azután lekottázva a kijelzőn.

Installálási útmutató a hangszerrel szállított CD-ROM-hoz

FIGYELMEZTETÉS

Ez a program és ez az installálási útmutató szerzőjogi szempontból a Yamaha Corporation kizárólagos tulajdona.
A program és az útmutató használatának szabályozása a szoftver-licencmegállapodás alapján történik. Ezzel a felhasználó a programcsomagolás pecsétjének feltörésével minden szempontból egyetértését nyilvánítja ki. (Kérjük, olvassa el figyelmesen a fejezet végén lévő MEGÁLLAPODÁST!)
A szoftverek másolása és ezen útmutató sokszorosítása, történjék akármilyen formában, kizárólag a gyártó írásos beleegyezésével történhet, máskülönben szigorúan tilos.
A Yamaha nem vállal kezességet a program és a hozzátartozó dokumentáció használatáért, és nem vállal felelősséget a program és a dokumentáció használatából fakadó következményekért.
Ez a CD CD-ROM. Ne játsszuk le audio-CD-lejátszóval, mert ez a CD-lejátszó végleges károsodásához vezethet.
A kereskedelemben kapható zenei adatok másolása csak magáncélra engedélyezett, máskülönben szigorúan tilos!
Az útmutatóban szereplő cég- és terméknevek az illető cégek bejegyzett márkanevei.
A felhasználói és rendszerszoftverek minden jövőbeli aktualizálásáról, valamint a műszaki adatok és funkciók megváltoztatásáról külön nyújtunk tájékoztatást.
A számítógépes operációs rendszer verziójától függően az itt ábrázoltak eltérhetnek attól, amit ténylegesen látunk a monitoron.

A CD-ROM tartalma

Ezen a CD-ROM-on az alkalmazásokat egy Windows- és egy Macintosh-felhasználóknak szóló változatban találjuk meg. A két operációs rendszernél eltérő az installálás és az alkalmazás.

☝ **FIGYELEM!**

SOHA ne játsszuk le a CD-ROM-ot audio-CD-lejátszón! Ez a berendezés és a hangszórók valamint hallásunk károsodásához vezethet.

Windowshoz:

Mappa neve	A felhasználás/adatok megnevezése	Tartalom
SongFiler	Song Filer*1 *2	Lehetővé teszi a hangszer songadatainak kezelését a számítógépen.
USBdrv_	USB-meghajtó Windows 98/Me-hez	Lehetővé teszi a kommunikációt a MIDI-berendezés és a számítógép között egy USB-kapcsolat segítségével.
USBdrv2k_	USB-meghajtó Windows 2000/XP-hez	
SampleSongs	YMIA Introduction HTML	Ezzel használhatjuk az Interneten át a legújabb songokat és eszközöket, és így bővíthetjük a MIDI-hangszerrel szerzett tapasztalatainkat.
Acroread_	Acrobat Reader *2 *3	Olvasóprogram a PDF-fájlokhoz (Portable Document Format). Ezzel olvashatjuk a felhasználói kézikönyveket.

Macintoshhoz:

Mappa neve	A felhasználás/adatok megnevezése	Tartalom
SongFiler	Song Filer*1 *2	Lehetővé teszi a hangszer songadatainak kezelését a számítógépen.
OMS	Open Music System (OMS) *1 *2	Lehetővé tesz több MIDI-felhasználást Macintoshon.
	OMS Setup for Yamaha	Az OMS-setup-fájlokat tartalmazza a Yamaha MIDI-hangszereihez
USBdrv_	USB-meghajtó	Lehetővé teszi a kommunikációt a MIDI-berendezés és a számítógép között egy USB-kapcsolat segítségével.
SampleSongs	YMIA Introduction HTML	Ezzel használhatjuk az interneten át a legújabb songokat és eszközöket, és így bővíthetjük a MIDI-hangszerrel szerzett tapasztalatainkat.
Acroread_	Acrobat Reader *2 *3	Olvasóprogram a PDF-fájlokhoz (Portable Document Format). Ezzel olvashatjuk a felhasználói kézikönyveket.

*1 A Song Filer nem használható a hangszeren,
- amikor az demót játszik le; - felvétel alatt; - ha nincs betéve SmartMedia kártya.

*2 Ezekhez a felhasználásokhoz van kézikönyv PDF-fájl formájában.

*3 Sajnos a Yamaha nem kezeskedik ezen programok stabilitásáért és a felhasználóknak sem nyújt műszaki segítséget.

A CD-ROM tartalmának installálása

Az alábbi lépések azonosak a két felhasználói csoportban.

❶ Ellenőrizzük, hogy a rendszer eleget tesz-e a szoftverekhez szükséges minimális követelményeknek.

❷ Csatlakoztassuk a MIDI-hangszert a számítógépre. Ennek módját l. korábban.

✍ Attól függően, melyik számítógépes rendszert használjuk, bizonyos bekötési módok nem lehetségesek.

❸ Tegyük fel a számítógépre a megfelelő meghajtót, és végezzük el a szükséges beállításokat.

❹ Installáljuk a szoftvereket: Acrobat Reader/Song Filer/YAMAHA USB MIDI-meghajtó

❺ Elindítjuk a szoftvert.

A kezelésről bővebben l. a szoftver kezelési útmutatójában (online help/kézikönyv PDF-fájlként).

✍ A PDF-fájlok olvasásához fel kell tennünk a gépre az Acrobat Readert.

Minimális rendszerfeltételek

Windowshoz

Program	Operációs rendszer	Processzor	RAM	Merevlemez	Kijelző	Egyéb adatok
Song Filer	Windows 95/98SE/Me/2000 / XP Home Edition/ XP Professional	Min. 100MHz, Intel Pentium Celeron	Min. 8 MB	Min. 2 MB	800x600, min. 256 szín	–
					–	–
USB-meg-hajtó Windows 98/ME	Windows 98/98SE/Me	Min. 166MHz, Intel Pentium Celeron	Min. 32 MB		–	–
USB-meghajtó Windows 2000/XP	Windows 2000/XP Home Edition/XP Professional					

Macintoshhoz

Program	Operációs rendszer	Processzor	RAM	Merevlemez	Kijelző	Egyéb adatok
Song Filer	Mac OS 7.5 – OS 9.2.2 (Mac OS X és Mac Classic nem felel meg.)	Macintosh számítógép PowerPC-vel vagy magasabb CPU-val	Min. 8 MB	Min. 2 MB	800x600, min. 256 szín	–
			Min. 32 MB (de lehetőleg 64 MB vagy több)		–	OMsS2.3.3 vagy magasabb (a CD-n megtalálható)
USB-meg-hajtó	Mac OS 8.6 – OS 9.2.2 (Mac OS X és Mac Classic nem felel meg.)					

Windows-használóknak

A szoftverek installálása

✍ A szoftverekről bővebbet azok online kézikönyvéből tudhatunk meg.

Az installált fehasználás törlése

Windows 98/ME/2000
Ráklikkelünk sorban: [Start] → [Beállítások]→ [Vezérlőpult] → [Szoftver]→ [Telepítés/Eltávolítás], kijelöljük az eltávolítani kívánt programot, és ráklikkelünk a [Hozzátesz/Eltávolít]-gombra. Ezután követjük a kijelző utasításait.
✍ A kapcsoló felületek megnevezése és a menüpontok verziótól függően eltérhetnek.
Windows XP
Ráklikkelünk sorban: [Start] → [Vezérlőpult] → [Programok telepítése vagy törlése]→ [Módosítás/Eltávolítás], kijelöljük az eltávolítani kívánt programot, és ráklikkelünk az [Eltávolít]-gombra. Ezután követjük a kijelző utasításait.

■ Acrobat Reader

Ahhoz, hogy el tudjuk olvasni a PDF-formátumú útmutatókat, installálni kell az Acrobat Readert.
✍ Ha egy régebbi változat már fenn van a gépen, azt először el kell távolítani.
❶ Kétszer ráklikkelünk az „Acroread_" mappára. Négy különböző nyelvű változatból választhatunk.
❷ Kiválasztjuk a nyelvet úgy, hogy ráklikkelünk. Megjelenik az „ar***.exe" fájl. (*** a kiválasztott nyelvet helyettesíti)
❸ Kétszer ráklikkelünk az „ar***.exe" fájlra. Megjelenik az Acrobat Reader Setup párbeszédablaka.
❹ Követjük a képernyő utasításait.
A sikeres installálás után az Acrobat-könyvtár megjelenik a PC-n, rendszerint a „Program Files" alatt. Használatáról bővebbet az Acrobat Reader Help menüjének Reader Guide-jából tudunk meg.

■ USB MIDI-meghajtó

Ahhoz, hogy a MIDI-hangszer az USB-porton keresztül számítógéppel vezérelhessük, fel kell tenni a megfelelő meghajtó szoftvert. Ez olyan szoftver, amely átviszi a MIDI-adatokat egy szekvencerszoftver és egy MIDI-hangszer között egy USB-kábelen.
✍ Mielőtt feltesszük az USB-MIDI-meghajtót, csökkentsük a felmerülő problémák kockázatát úgy, hogy
- bezárjuk az összes felhasználást és ablakot, amelyre éppen nincs szükség;
- a MIDI-hangszerből kihúzzuk az összes kábelt az USB kivételével.

Installálás Windows 98/Me/2000/XP-re

❶ Elindítjuk a számítógépet.
A Windows 2000/XP-nél az alábbi lépéseket a számítógép újraindítása után végezzük el.
A Windows 2000-nél belépünk a szokásos módon, azután kiválasztjuk a [Saját gép] → [Vezérlőpult]→ [Rendszer] → [Hardver]→ [Meghajtó megadása]→ [Fájl] A „Kihagy" opciót választjuk. Minden fájlt felteszünk és ráklikkelünk az OK-ra.
A Windows XP-nél induláshoz ráklikkelünk a [Start] → [Vezérlőpult] –ra. (Ha az eredeti útmutató 73. oldalán látható formában van a kijelző, akkor az ablak bal felső sarkában ráklikkelünk a klasszikus nézetre váltás lehetőségére, ekkor megjelenik az összes rendszerszimbólum.) Ezután [Rendszer] → [Hardver] → innen a varázslóra hagyatkozunk.
❷ Betesszük a CD-t a meghajtóba.
❸ Kapcsoljuk ki a számítógépet, és végezzük el a bekötéseket az USB-kábellal. Bekapcsoljuk a hangszert, mire automatikusan megjelenik az új hardver keresését jelző üzenet.
✍ Egyes számítógépeknél ez tíz másodpercet is igénybe vehet.
Windows Me-nél kiválasztjuk az „Automatikusan megkeresi a legjobb meghajtót (ajánlott) opciót és ráklikkelünk a [Tovább]-ra. A rendszer megkeresi a megfelelő meghajtót, és az

installálás automatikusan indul. Ha ezt a megoldást választottuk, azonnal továbbléphetünk a 8. pontra. Ha a gép nem talált megfelelő meghajtót, kiválasztjuk a „Meghajtó pozíciójának megadása” opciót, és megadjuk a CD-n lévő „USBdrv_” könyvtárat.
Windows P-nél kiválasztjuk a „Szoftver automatikus hozzáadása (ajánlott) opciót, és ráklikkelünk a [Tovább]-ra. A rendszer megkeresi a megfelelő meghajtót, és az installálás automatikusan indul. Ha ezt a megoldást választottuk, azonnal továbbléphetünk a 8. pontra.
❹ Ráklikkelünk a [Tovább]-ra. A megjelenő ablakban megadhatjuk a meghajtó keresésének módját.
❺ Kiválasztjuk a „Megfelelő meghajtó keresése (ajánlott)” opciót, és ráklikkelünk a [Tovább]-ra. Ebből az ablakból indulva megadhatjuk a meghajtó helyét.
❻ Kipipáljuk a „CD-ROM meghajtó” kockáját, a többit pedig kiiktatjuk. Ráklikkelünk a [Tovább]-ra. A rendszer megkeresi a CD-n a meghajtót, és előkészíti az installálást.

✍ A meghajtó keresése alatt előfordulhat, hogy a rendszer kéri, tegyük be a Windows CD-jét. Ilyenkor megadjuk a CD-meghajtóban lévő „USBdrv_” címét (pl. D:\USBdrv_\) a Windows 98 esetében, vagy Windows 2000-nél így: d:\USBdrv2k_\), és folytatjuk az installálást.

❼ Amint megjelenik az ablakban a „YAMAHA USB MIDI Driver”, ráklikkelünk a [Tovább]-ra, és indul az installálás.

✍ A pontos elérési útvonal vagy a meghajtó tárolási helye a hangszermodelltől és egyéb körülményektől függően eltérő lehet.

❽ Amikor lezárult az installálás, és megjelenik az ezt megerősítő üzenet, ráklikkelünk a [Befejezés]-re.

✍ Egyes gépeknél tíz másodperc is eltelik, mire megjelenik az üzenet.

Windows 2000 és P esetében a gépet újra indítjuk.
Ezzel a meghajtót installáltuk.

■ A Song Filer installálása

❶ Kétszer ráklikkelünk a CD-ROM könyvtárában a „SongFiler” mappára. Megjelenik a mappa tartalma, benne a Setup.exe fájl.
❷ Kétszer ráklikkelünk a Setup.exe fájlra. Megjelenik a setup párbeszédablaka.
❸ A képernyőn látható utasításokat végrehajtva feltesszük a szoftvert.
Részletesebben l. a szoftver online helpjét és a PDF-kézikönyvet.
*** A Song Filer legfrissebb változatát letölthetjük az alábbi website-ról:**
http://www.yamahapkclub.con/english/download/songfiler/songfiler.htm

Amikor a Song Filert használjuk, az alábbi módon kapcsoljuk át a MIDI-portot USB-re:
❶ A hangszert egy USB-kábellal rákötjük a számítógépre.
❷ Először a számítógépet, azután a hangszert kapcsoljuk be, és elindítjuk a Song Filert.
❸ A Song Filer menülistájából kiválasztjuk a „MIDI Port Setting” sort, és megadjuk az „USB”-t.

☝ **FIGYELEM!**
Ha a Song Filerrel történő átvitel alatt megjelenik a „LOW BATTERY!” (Elem kimerülőben) üzenet, az adatátvitel azonnal leáll.

Mac-használóknak

A szoftverek installálása

■ Acrobat Reader

Ahhoz, hogy el tudjuk olvasni az elektronikus, PDF-formátumú kézikönyveket, fel kell tennünk az Acrobat Readert.
❶ Kétszer ráklikkelünk az „Acroread_” mappára, amely ezután négy nyelven jelenik meg: angolul, németül, franciául és spanyolul.
❷ Kiválasztjuk a nyelvet, pl. a németet, és ráklikkelünk kétszer annak a mappájára. A kijelzőn „German Reader + Search Installer” látható. Az installálási program neve a nyelvtől függően változhat.
❸ Kétszer ráklikkelünk a „German Reader + Search Installer” sorra. Megjelenik az „Acrobat Reader Setup” párbeszédablaka.
❹ A monitoron megjelenő utasításokat követve installáljuk a szoftvert.
Sikeres installálás után az Acrobat Reader az Acrobat mappában lesz, rendszerint a nyitó oldalon. Használatáról bővebbet az Acrobat Reader Help menüjének Reader Guide-jából tudunk meg.

■ Open Music System (OMS)

Ez teszi lehetővé egyszerre több MIDI-felhasználás működtetését Mac OS alatt.
❶ Ráklikkelünk kétszer az „OMS_” mappára (csak angol verziója van). Megjelenik az „Install OMS*****” üzenet.
❷ Ráklikkelünk az „Install OMS*****” üzenetre. Megjelenik az „OMS Setup” párbeszédablak.
❸ Végrehajtjuk az utasításokat, majd az installálás befejeztével a [Restart]-ra klikkelünk.
✍ Az installálás befejeztével előfordulhat, hogy megjelenik egy hibaüzenet, amely szerint az installálás nem ment végbe. Ilyenkor a „File” menüben kijelöljük a „Quit” sort, hogy befejezzük az installálási programot. Ezután újra indítjuk a gépet.
Az újraindítás után számítógépünkön megjelenik az „Opcode/OMS Applications” könyvtár (rendszerint az indító oldalon látható).
❹ Az „OMS_***_Mac.pdf” fájlt átmásoljuk a CD-ről az „OMS Applications” könyvtárba (áthúzásos módszerrel). Ez a fájlt (csak angol változatban) tájékoztat minket a program használatáról.
❺ Az „OMS Setup for Yamaha” mappát is átmásoljuk az „OMS Applications” könyvtárba. Ebben a mappában olyan OMS-Setup-fájlokat találunk, amelyeket a Yamaha-hangszereknél sablonként használhatunk.

■ USB MIDI Driver

Ahhoz, hogy a MIDI-hangszert USB-n keresztül a számítógéppel vezérelhessük, először fel kell tenni a megfelelő meghajtót. Ez olyan szoftver, amely átviszi a MIDI-adatokat egy szekvencerszoftver és egy MIDI-hangszer között egy USB-kábelen.
Az USB MIDI-meghajtó insallálása előtt tegyük fel az OMS-t! A meghajtó installálása után pedig be is kell állítanunk az OMS-t.
❶ Elindítjuk a számítógépet.
❷ Betesszük a CD-t a meghajtóba. A rendszer a kijelzőn mutatja a CD-ROM szimbólumát.
❸ Erre a szimbólumra kétszer ráklikkelünk, azután pedig az „Install USB Driver” szimbólumára is, mire megnyílik az ugyanilyen című ablak.
❹ Az „Install Location” mező mutatja az installálás célkönyvtárát. Ha ezen változtatni akarunk, akkor a [Switch Disk]-re klikkelünk (meghajtóváltás), és a megjelenő menüben kiválasztjuk a célt.
✍ A mezőben rendszerint a fő meghajtó jelenik meg célként.
❺ Ráklikkelünk az [Install]-ra. A rendszer a következő üzenetet küldi:”This installation requires your computer to restart after installing this software. Click Continue to automatically quit all other running applications.” („Ezen szoftver installálása után újra kell indítani a

számítógépet. Klikkeljen a [Continue]-ra, hogy automatikusan leálljon valamennyi futó alkalmazás.) Klikkeljünk a [Continue]-ra.

✍ A folyamat megszakításához klikkeljünk a [Cancel]-re!

❻ Az installálás indul. Ha a meghajtó már a gépen van, megjelenik a „No installation was necessary. stb.” üzenet. Klikkeljünk a [Continue]-ra, ezzel visszatérünk a 3. lépéshez. Az installálás befejezéséhez klikkeljünk a [Quit]-re!

❼ Az installálás befejeztével az alábbi üzenet jelenik meg:”Installation was successful. You have installed software which requires you to restart your computer.” (Az installálás sikeresen befejeződött. Olyan szoftvert installáltunk, amelyhez újra kell indítani a számítógépet.) Ráklikkelünk a [Restart]-ra. A számítógép újra indul. Az installált fájlok az alábbi könyvtárakban vannak:

[System Folder] → [Control Panels] → [YAMAHA USB MIDI Patch]
[System Folder] → [Extension] → [YAMAHA USB MIDI Driver]
[System Folder] → [OMS Folder] → [YAMAHA USB MIDI OMS Driver]

■ A Song Filer installálása

❶ Kétszer ráklikkelünk a CD könyvtárában lévő „SongFiler_” mappára. Megjelenik az „Install Song Filer” fájl.

❷ Kétszer ráklikkelünk az „Install Song Filer” re. Megjelenik a párbeszédablak, amelynek utasításait követve installáljuk a szoftvert.

✍ Választhatjuk a „Custom Install” (felhasználó által meghatározott installálás) sort is, ha a PDF-útmutatót nem angolul szeretnénk feltenni.

❸ Az installálás befejeztével újra indítjuk a gépet.

*** A Song Filer legfrissebb változatát letölthetjük az alábbi website-ról:**
http://www.yamahapkclub.con/english/download/songfiler/songfiler.htm

Az OMS beállítása

A mellékelt CD-n megtalálható a MIDI-hangszerekhez szükséges OMS Studio Setup fájl. Erre lesz szükség az OMS beállításához.

✍ Mielőtt az alábbi lépéseket végrehajtjuk, az OMS-nek és az USB MIDI-meghajtónak már a gépen kell lennie.

❶ A számítógép USB-portját összekötjük egy USB-kábel segítségével a MIDI-hangszer USB-portjával, és bekapcsoljuk a hangszert.

❷ Elindítjuk a számítógépet.

❸ Betesszük a CD-t a meghajtóba. A rendszer a kijelzőn mutatja a CD-ROM szimbólumát.

❹ Erre a szimbólumra kétszer ráklikkelünk, azután az „OMS_”-re, majd az „OMS Setup for Yamaha” sorra. Megjelenik a „****-USB” fájl (**** a terméknév helyén áll). Ezt a fájlt bemásoljuk a számítógép merevlemezére.

❺ Kétszer ráklikkelünk a „****-USB” fájlra, hogy elindítsuk az OMS installálását.

❻ Miután az OMS-setup elindult, megnyílik a Studio Setup fájl, amelyre az 5. lépésben kétszer ráklikkeltünk.

✍ Ha az installálási fájl jobb oldalán nem áll „ ” a [FILE] menüben kiválasztjuk a [Make Current] opciót (aktuális installálás), és elvégezzük a mentési műveletet.

Az OMS Studio Setup befejeződött.

✍ Miután az OMS Studio Setup utasításait végrehajtottuk, számítógépünk már csak a MIDI-hangszerünket ismeri fel mint olyat. Ha egy másik MIDI-hangszert is rendszerbe akarunk állítani, ahhoz saját Studio Setup-fájlt kell létrehozni. Tudnivalók bővebben az OMS online kézikönyvében találhatók.

Számítógéptől és operációs rendszertől függően előfordulhat, hogy a CD-n lévő Studio Setup fájl nem működik, noha a megfelelő lépéseket hajtottuk végre. (Nem tudunk MIDI-adatokat küldeni és fogadni, jóllehet az installálás kifogástalanul végbement.)

Ilyenkor az újbóli installáláshoz az alábbiakat kell tennünk:
❶ A számítógép USB-portját összekötjük egy USB-kábel segítségével a MIDI-hangszer USB-portjával, és bekapcsoljuk a hangszert.
❷ Elindítjuk az OMS installálását, és a „File" menüben kiválasztjuk a „New setup" pontot.
❸ Megjelenik az „OMS driver search" (OMD meghajtó keresése) párbeszédablak. Az USB-kapcsolat esetén iktassuk ki mindkét rubrikát ([Modem] és [Printer])
❹ Ráklikkelünk a [Find]-ra (Keresés). Ha a gép talált berendezést, megjelenik az „USB-MIDI" OMS Driver Setting-párbeszédablak.
Ha a gép felismerte a berendezést, klikkeljünk az [OK]-ra a művelet folytatása céljából. Ha a gép nem találta meg a berendezést, ellenőrizzük a kábelcsatlakozást, és ismételjük meg a műveletet az elejétől kezdve.
❺ Ellenőrizzük, hogy a megtalált berendezés alatt a port látható-e. (Ez olyasmi lesz, mint „USB-MIDI"). Pipáljuk ki a port melletti rubrikát, azután klikkeljünk az [OK]-ra.
❻ Megjelenik egy párbeszédablak, ahol elnevezhetjük a menteni kívánt fájlt. Adjuk meg a nevet, azután klikkeljünk a [Save]-re. Ezzel az OMS installálása befejeződött.
❼ Válasszuk ki a „Studio" menüben a „Test" opciót, és klikkeljünk rá a port szimbólumára. Ha a MIDI-hangszeren egy csatorna megszólal, a rendszer működik.
Az OMS használatáról bővebben l. a CD-n lévő „OMS_***_Mac.pdf" fájlt.

SZOFTVERFELHASZNÁLÁSI MEGÁLLAPODÁS

Az alábbi megállapodás jogerős megállapodás Ön, vagyis a felhasználó és a Yamaha Corporation (a továbbiakban Yamaha) között. A Yamaha áruházza a mellékelt szoftverprogram használati jogát az eredeti vásárlóra kizárólag az alább ismertetett feltételekkel. Kérjük, olvassa el figyelmesen az alábbi megállapodást! E csomag felnyitásával kinyilvánította, hogy elfogadja valamennyi feltételt. Ha nem fogadja el a feltételeket, kérjük, küldje vissza a csomagot a Yamahának felbontatlanul; a vételárat hiánytalanul visszatérítjük.

1. A LICENCE ÉS A COPYRIGHT ÁTRUHÁZÁSA

A Yamaha átruházza Önre, az eredeti vásárlóra a jogot, hogy a mellékelt szoftverprogram és az abban lévő adatok (a továbbiakban „szoftver") egy példányát egy számítógépen használja. A szoftver csak egyetlen számítógépen ill. munkaállomáson használható. A szoftver a Yamaha tulajdonában marad, a japán Copyright-törvények és valamennyi ide vágó nemzetközi megállapodás védelme alatt áll. Ön jogot formálhat az eszköz tulajdonjogára, amelyhez a szoftver tartozik. A szoftvert úgy kell kezelnie, mint valamennyi más, szerzőjog által védett anyagot.

2. KORLÁTOZÁSOK

A szoftver a szerzőjog védelme alatt áll. Nem vetheti elemzés alá és nem gyárthatja. Nem készíthet belőle sem részben, sem egészben másolatot, nem módosíthatja, nem változtathatja meg, nem kölcsönözheti sem anyagi ellenszolgáltatásért, sem anélkül, nem adhatja el, nem terjesztheti, és a szoftver alapján nem készíthet semmilyen további terméket. A szoftvert nem küldheti át másik számítógépre és nem terjesztheti hálózaton. A szoftvert és a hozzá tartozó írásos dokumentációt azzal a feltétellel ruházhatja át, hogy nem tarthat vissza belőle másolatot, és a személy, akire átruházta, elfogadja a megállapodásban foglaltakat.

3. BEFEJEZÉS

A szoftverprogram licencfeltételei azon a napon lépnek érvénybe, amikor Ön megkapta a szoftvert. Ha a szerzőjog vagy a licencszerződés feltételei ellen vét, a Yamaha automatikusan, külön értesítés nélkül felmondja a megállapodást, Ebben az esetben a licence tárgyát képező szoftvert és annak másolatait haladéktalanul meg kell semmisítenie.

4. TERMÉKGARANCIA

A Yamaha kezességet vállal az eredeti vásárlónak, hogy amennyiben a szoftver a használat során normál feltételek mellett nem látja el a Yamaha útmutatójában feltüntetett funkciókat, az anyag- vagy gyártási hibás eszközt térítésmentesen kicseréli. A fentiektől eltekintve a szoftver olyan árunak tekinthető, mint bármi más, és nem tartozik hozzá más garancia, mint amely a kereskedelemben hallgatólagosan minden árura érvényes.

5. Korlátolt felelősségvállalás

A vásárló jogorvoslati lehetősége és a Yamaha kezessége kimerül a fentiekben. A Yamaha semmiképpen sem vállal kezességet Önnel vagy harmadik személlyel szemben az esetleges károkért, költségekért, keresetkiesésért, elveszített megtakarításokért és hasonló esetekért, amelyek a szoftver használatából vagy éppen abból a tényből fakadnak, hogy a szoftvert nem lehetett használni. Kártérítési igénnyel tehát nem léphet fel.

6. Általános rendelkezés

Ezt a licence-megállapodást a japán törvények szerint kell értelmezni.

Beállítások a FUNCTION kijelzőn

A FUNCTION kijelző oldalai különböző paramétereket és beállításokat tartalmaznak a hangszínekhez, az effektekhez, az osztásponthoz, a hangszer általános hangolásához stb. Az együtt használt beállításokat egy gyorsgombbal lehet behívni: tartsuk az illető gombot kb. egy másodpercig lenyomva, és a megfelelő beállítás oldala megjelenik.

A kijelzőoldalak behívása

❶ A [FUNCTION]-gombbal behívjuk a kijelzőt.
❷ A kívánt oldalt a CATEGORY-gombokkal érhetjük el. A beállításokról l. az alábbi listát. Az előző oldal megnevezése a kijelzőn balra fent, a következő oldalé jobbra fent látható.
❸ Az értékeket a már ismert módok egyikével állítjuk be. A bekapcsolásra a [+], a kikapcsolásra a [-]-gombot használjuk. A műveleteket a [+]-gombbal végrehajtjuk, a [-]-gombbal megszakítjuk. A gyári érték visszaállításához egyszerre nyomjuk meg ezt a két gombot.
❹ Beállításainkat szükség esetén SmartMedia kártyára mentjük úgy, hogy lenyomva tartjuk a [FUNCTION]-gombot. Minden beállítás, amelyet a FUNCTION kijelzőn végeztünk, azonnal rögzítésre kerül a hangszer memóriájában. A kikapcsolás után azonban ezek törlődnek, tehát ha meg akarjuk őket tartani, a következő lépésben mentsük ki őket SmartMedia kártyára. Így a következő bekapcsoláskor ezek a beállítások is betöltődnek.

■ A FUNCTION-beállítások listája

CATEGORY	Beállítás	Kijelző címe	Határ-értékek	Leírás
VOLUME (Hangerő)	Stílus hangereje	*Style Volume*	0 – 127	Meghatározza egy stílus hangerejét, hogy megfelelő arányban legyen saját játékunkkal.
	Song hangereje	*Song Volume*	0 – 127	Itt állítjuk be a songlejátszás hangerejét.

OVERALL	Hangolás	*Tuning*	-100 - +100	Meghatározza a teljes hangzás finom hangolását.
	Split Point (osztáspont)	*Split Point*	000 – 127	Meghatározza a billentyűzeten az osztáspontot, amely a billentyűzetet egy bal kezes és egy jobb kezes, szakaszra osztja. A két szakaszon különböző hangszínekkel játszhatunk: egy fő (Main) és egy Split-hangszínnel. Az alapbeállítás „054” (F#2), ez a Split Voice szakaszához tartozik.
	Billentés-érzékenység	*Touch Sense*	1 – 3 (lágy – közepes – kemény)	Itt állítjuk be a billentésérzékenységet, amikor a billentésdinamika be van kapcsolva.
MAIN VOICE (Fő hangerő)	Hangerő	*M. Volume*	0 – 127	Meghatározza a fő hangszín hangerejét.
	Oktáv	*M. Octave*	+/-2 oktáv	Meghatározza a fő hangszín oktávfekvését, azaz a billentyűzet hangmagasságát.
	Panoráma	*M. Pan*	0 (bal szél) – 64 (közép) - 127 (jobb szél)	Meghatározza a fő hangszín helyét a sztereó hangképben. „0” esetén a hang egészen balra tolódik el,”127”-nél egészen jobbra.
	Téreffekt adásszintje	*M. Reverb Level*	0 – 127	Meghatározza a fő hangszín jeleinek azon arányát, amely a téreffektegységhez kerül.
	Kóruseffekt adásszintje	*M. Chorus Level*	0 – 127	Meghatározza a fő hangszín jeleinek azon arányát, amely a kóruseffektegységhez kerül.
DUAL VOICE (Másodhang-szín)				
	Hangerő	*D. Volume*	0 – 127	Meghatározza a Dual-hangszín hangerejét.
	Oktáv	*D. Octave*	+/-2 oktáv	Meghatározza a Dual-hangszín oktávfekvését, azaz a billentyűzet hangmagasságát.
	Panoráma	*D. Pan*	0 (bal szél) – 64 - 127 (jobb szél)	Meghatározza a Dual-hangszín helyét a sztereó hangképben. „0” esetén a hang egészen balra tolódik el,”127”-nél egészen jobbra.
	Téreffekt adásszintje	*D. Reverb Level*	0 – 127	Meghatározza a Dual-hangszín jeleinek azon arányát, amely a téreffektegységhez kerül. Magasabb értékek erősebb effekthatást eredményeznek.
	Kóruseffekt adásszintje	*D. Chorus Level*	0 – 127	Meghatározza a Dual-hangszín jeleinek azon arányát, amely a kóruseffektegységhez kerül. Magasabb értékek erősebb effekthatást eredményeznek.
SPLIT VOICE				
	Hangerő	*S. Volume*	0 – 127	Meghatározza a Split-hangszín hangerejét.
	Oktáv	*S. Octave*	+/-2 oktáv	Meghatározza a Split-hangszín oktávfekvését, azaz hangterjedelmét.
	Panoráma	*S. Pan*	0 (bal szél) – 64 - 127 (jobb szél)	Meghatározza a Split-hangszín helyét a sztereó hangképben. „0” esetén a hang egészen balra tolódik el,”127”-nél egészen jobbra.
	Téreffekt adásszintje	*S. Reverb Level*	0 – 127	Meghatározza a Split-hangszín jeleinek azon arányát, amely a téreffektegységhez kerül. Magasabb értékek erősebb effekthatást eredményeznek.
	Kóruseffekt adásszintje	*S. Chorus Level*	0 – 127	Meghatározza a Split-hangszín jeleinek azon arányát, amely a kóruseffektegységhez kerül. Magasabb értékek erősebb effekthatást eredményeznek.
EFFEKTEK	Téreffekt típusa	*Reverb*	01 – 10	Meghatározza a téreffekt típusát, beleértve a kikapcsolt állapotot is.
	Kóruseffekt típusa	*Chorus*	01 – 05	Meghatározza a kóruseffekt típusát, beleértve a kikapcsolt állapotot is.
HARMONY	Típus	*Harmony Type*	01 – 26	Meghatározza a harmónia típusát.
	Hangerő	*Harmony Volume*	0 – 127	Meghatározza a harmóniaeffekt arányát, ha az 1 – 5 típusból választottunk. Így lesz optimális a dallamhangok és a harmóniahangok viszony.
PC	PC üzemmód	*PC Mode*	ON/OFF	Ha a beállítás ON, a hangszer beállításai átkonfigurálódnak a számítógéppel való használathoz.

MIDI	Local on/off	*Local*	ON/OFF	Itt kapcsoljuk be és ki a helyi vezérlést (a hanggenerátort a billentyűzet vezérli).
	External Clock	*External Clock*	ON/OFF	Itt határozzuk meg, hogy a hangszert a belső (OFF) vagy egy külső (ON) órajel vezérelje-e.
	Initial Setup Send	*Initial Send*	YES/NO	Itt küldhetünk kezdeti adatokat és beállításokat rögzítés céljából számítógépre. Az adatküldéshez a [+], a folyamat megszakításához a [-] -gombot nyomjuk meg.
	Keyboard Out	*Keyboard Out*	ON/OFF	Meghatározzuk, hogy a billentyűzeten való játék adatai kiadásra kerüljenek-e a MIDI-kimeneteken (ON) vagy sem (OFF).
	Style Out	*Style Out*	ON/OFF	Meghatározzuk, hogy a stílus adatai kiadásra kerüljenek-e a MIDI-kimeneteken (ON) vagy sem (OFF).
	Song Out	*Song Out*	ON/OFF	Meghatározzuk, hogy a song adatai kiadásra kerüljenek-e a MIDI-kimeneteken (ON) vagy sem (OFF).
METRONOME	Hangerő	*Metronome Volume*	0 – 127	Itt állítjuk be a metronóm hangerejét.
	Ütemmérték	*Time Signature*	0 – 15	Itt állítjuk be a metronóm ütéseinek ütemmértékét.
SCORE	Kvantálás	*Quantize*		Egyes songok adatainál a kottaábrázolást olvashatóbbá tehetjük úgy, hogy kiigazítjuk a hangok időzítését. Ez meghatározza a legkisebb időbeli felbontást (a legkisebb mutatott hangértéket). Ha pl. a dalban negyedek és nyolcadok is előfordulnak,, a nyolcadot kell választanunm. Minden hang vagy szünet, amely ennél rövidebb, lemarad a kottáról.
LESSON (Gyakorlás)	Lesson sáv – jobb	*R-Part*	1 – 16	Itt állítjuk be a sáv számát a jobb kezes szólam gyakorlásához. Csak SmartMedia kártyáról betöltött songoknál áll rendelkezésre.
	Lesson sáv - bal	*L-Part*	1 – 16	Itt állítjuk be a sáv számát a bal kezes szólam gyakorlásához. Csak SmartMedia kártyáról betöltött songoknál áll rendelkezésre.
UTILITY	Minősítés	*Grade*	ON/OFF	Itt kapcsoljuk be és ki a Grade- (értékelő) funkciót.
	Demo megszakítás	*D-Cancel*	ON/OFF	Itt kapcsoljuk be és ki a Demo Cancel funkciót. Amikor a funkció él (ON), a demo song nem hangzik el, ha megnyomjuk a [DEMO]-gombot.
MIC	Mikrofon hangereje	*Mic Volume*	000 – 127	Itt állítjuk be a mikrofon hangerejét.
	Mikrofon-echo hangereje	*Mic Echo*	000 - 127	Itt állítjuk be a mikrofonhanghoz hozzáadódó echo hangerejét.
LANGUAGE	Nyelv	*Language*	English/Japa -nese	Itt állítjuk be a kijelzőn látható szövegek nyelvét: demo kijelzőkhöz, a songfájlok nevéhez, a songok szövegéhez és a bizonyos üzenetekhez. Minden egyéb angolul jelenik meg a kijelzőn. Ha a beállítás „Japanese”, a fájlnevek japán írásjelekkel láthatók. A songok szövege a songadatok eredeti beállítását követi; ha azonban ilyen nincs, az itteni beállítás lép érvénybe.

* Az itteni beállításokat egyszerűen visszaállíthatjuk a gyári értékre, ha egyszerre megnyomjuk a [+] és [-]-gombot.

Hibakeresés

■ A hangszernél:

Probléma	Lehetséges ok/Elhárítás
Bekapcsoláskor a hangszóró "plottyanó" hangot ad.	Normális jelenség, mutatja, hogy a hangszerben áram folyik.
Mobiltelefon használatakor recsegés lép fel.	Ha a közelben mobiltelefon van, az zavarhatja a hangszert. Kapcsoljuk ki a telefont, vagy menjünk messzebb a hangszertől telefonálás közben!

A billentyűkön való játékkor vagy egy song/stílus lejátszásakor nincs hang.	• Ellenőrizzük, nincs-e valami bedugva a PHONES/OUTPUT aljzatba. Amikor fejhallgatót használunk, a hangszórók nem szólnak. • Ellenőrizzük a Local Control beállítását!
A billentyűzet jobb oldalán játszva nincs hang.	A Dictionary-funkció használatakor a jobbkezes billentyűk csak az akkord alaphangjának és típusának megadására szolgálnak.
A hangszer túl halkan szól. Rossz a hangminőség. A ritmuskíséret váratlanul leáll vagy el sem indul. A felvett songadatok nem megfelelően szólnak. Az LCD-kijelző hirtelen elsötétül, és valamennyi kezelőfelületi beállítás visszaáll a gyári állapotra.	Lemerülőben van az elem. Cseréljük ki valamennyit egyszerre!
Az automatikus kíséret az [ACMP] megnyomására sem indul.	Mielőtt indítanánk a kíséretet, ellenőrizzük, hogy STYLE-üzemmódban vagyunk-e! Ha nem, nyomjuk meg a [STYLE]-gombot!
A kíséret vagy a song nem indul a [START/STOP] megnyomására.	Ha az "External Clock" "on" beállításban van, a stílus vagy a song lejátszását nem lehet a hangszerrel vezérelni.
Nem az összes egyszerre leütött billentyű ad hangot.	A hangszer többszólamúságának kereteit túlléptük. A PSR-K1 egyszerre max. 32 hangot tud megszólaltatni, ebben benne vannak a Split-, automatikus kíséret-, songhangok is. A határt túllépő hangok nem szólalnak meg.
A kíséret nem jól szól.	• Jól van beállítva a hangerő? (ACMP VOLUME) • Ügyeljünk arra, hogy az osztáspont a megfelelő billentyűn legyen!
Egy Pianist-stílusnál (124 - 135) nem hallani a ritmust.	Teljesen normális. E stílusokat ütős és basszuskíséret nélkül programozták, csak zongorakíséret tartozik hozzá.
A demokijelzőn és általában japán írásjeleket látunk.	A FUNCTION kijelző nyelvi beállításánál (Language) válasszuk az angolt (English)!
A lábkapcsoló nem jól működik, sustain funkcióban a hang a pedál lenyomásakor szól, és a felengedéskor tart ki.	A be/ki hozzárendelés megfordult. Bekapcsolás előtt győződjük meg arról, hogy a pedál dugója jól ül-e a SUSTAIN-aljzatban.
A hangszín hangzása változik a hangok közötti átmenetben.	Az AWM hanggenerátor felvett hangmintákon alapszik. Bizonyos átmeneteknél csekély hangzásváltozatok előfordulhatnak.

■ A szoftvereknél:

A meghajtót nem lehet installálni.

◆ Rendesen csatlakoztattuk az USB-kábelt?

→ Ellenőrizzük a kábelcsatlakozásokat!

→ Húzzuk ki az USB-kábelt, és dugjuk vissza újra!

Windows

◆ Bekapcsoltuk a számítógépen az USB-funkciót?

→ Ha a hardver varázsló nem jelenik meg, amikor a MIDI-hangszert először rákötöttük a számítógépre, akkor lehet, hogy a számítógépen nem él az USB-funkció. Tegyük a következőket:

1 Ráklikkelünk a következőkre: [Vezérlőpult] → [Rendszer] → [Eszközkezelő] (Windows 98/Me) vagy [Vezérlőpult] (Windows XP: klasszikus nézet) → [Rendszer] → [Hardver] → [Eszközkezelő] (Windows 2000/XP).

2 Ügyeljünk arra, hogy „!” és „x” jelek a „USB-vezérlők” vagy „USB gyökérhub” (az előzőn belül) mellett NE legyenek láthatók! (A Windows XP/2000 nézetmenüjéből az

„Eszközök típus szerint”, a Windows 98/Me esetében az opciós mezőben a „Modelleket típus szerint mutat” lehetőséget kell kiválasztani.) Ha e jelek egyikét látjuk, az USB-vezérlő nem működik. A továbbiakat a számítógép kézikönyvéből tudhatunk meg.

Windows

◆ Ismeretlen eszköz regisztrálása történt?

→ Ha a meghajtó installálása nem sikerült, a MIDI-hangszer mint „Ismeretlen eszköz” kerül regisztrálásra, és a meghajtót nem lehet feltenni. Az „ismeretlen eszköz” törléséhez az alábbiakat kell tennünk:

1. Ráklikkelünk a következőkre: [Vezérlőpult] → [Rendszer] → [Eszközkezelő] (Windows 98/Me) vagy [Vezérlőpult] (Windows XP: klasszikus nézet) → [Rendszer] → [Hardver] → [Eszközkezelő] (Windows 2000/XP).
2. Megkeressük az Eszközkezelőben az „Egyéb eszköz” sort. (A Windows XP/2000 nézetmenüjéből az „Eszközök típus szerint”, a Windows 98/Me esetében az opciós mezőben a „Modelleket típus szerint mutat” lehetőséget kell kiválasztani.)
3. Ha találunk ilyet ráklikkelünk, hogy a könyvtárat megnyissuk, és keressünk benne „Ismeretlen eszközt”. Ha ilyet találunk, jelöljük ki, és klikkeljünk rá az [Eltávolít] kapcsolómezőre.
4. Kihúzzuk a hangszerből az USB-kábelt, azután rögtön visszadugjuk.
5. Kezdjük elölről az installálást.

A MIDI-hangszer nem működik megfelelően vagy nem ad hangot, amikor számítógéppel, az USB-n keresztül vezéreljük.

◆ Feltettük a meghajtót?

→ L. az útmutató megfelelő oldalait Windows- és Mac-használók számára.

◆ Megfelelően be van kötve az uSB-kábel?

◆ Megfelelő értékre van beállítva a hanggenerátor, az erősítő berendezés és a felhasználói szoftver hangereje?

◆ A megfelelő portot választottuk ki a szekvencerprogramban?

◆ Az aktuális USB-MIDI-meghajtót használjuk?

→ A meghajtó legújabb verzióját az alábbi címen tölthetjük le:
http://www.yamahasynth.com/

A lejátszás akadozik.

◆ Megfelel a gép a minimális rendszerfeltételeknek?

◆ Egyidejűleg más felhasználás vagy eszközmeghajtó is fut?

Macintosh

→ Kapcsoljuk ki a virtuális memóriát!

→ Kapcsoljuk ki az Apple Talk-ot!

A számítógépet nem lehet standby állapotba helyezni.

◆ Ne helyezzük a gépet standby üzemmódban, mialatt egy MIDI-alkalmazás fut!

◆ Windows 2000 esetében előfordul, hogy rendszerkonfigurációtól függően (USB Host Controller stb.) a számítógépet esetleg nem lehet normál módon pihenőbe tenni. Az USB-kábel egyszerű kihúzása és visszadugása azonban általában lehetővé teszi, hogy a MIDI-hangszert ismét vezérelni tudjuk.

Hogyan lehet a meghajtót eltávolítani vagy újra installálni?

Windows Me/98

1 Ha a gép a hangszert felismerte, kétszer ráklikkelünk a Vezérlőpulton a [Rendszer]-re, és megnyitjuk a „Rendszertulajdonságok” ablakot.

2 Kétszer ráklikkelünk az „Esuzközkezelőre”, kijelöljük a „YAMAHA USB MIDI Driver”-t, és ráklikkelünk az [Eltávolít] kapcsolómezőre.

3 Az MS-DOS megadási lehetőséget vagy az Intézőt használva töröljük az alábbi három fájlt:
\WINDOWS\INF\OTHER\YAMAHAMIDI-Instrument.INF
\WINDOWS\SYSTEM\Xgusb.drv
\WINDOWS\SYSTEM\Ymidusb.sys

✍ Ha a fájlokat az Intézőben akarjuk törlöni, a „Nézet” „Extrák” menüjében klikkeljünk a „Mappaopciókra”, és válasszuk ki az „Összes fájl” megjelnítését.

4 Kihúzzuk az USB-kábelt,

5 Újra indítjuk a számítógépet.

6 Újra installáljuk a meghajtót.

Macintosh

1 Eltávolítjuk a fájlokat az alábbi helyekről:

[System Folder] → [Control Panels] → [YAMAHA USB MIDI Patch]

[System Folder] → [Extension] → [YAMAHA USB MIDI Driver]

[System Folder] → [OMS Folder] → [YAMAHA USB MIDI OMS Driver]

2 Újra indítjuk a számítógépet.

3 Installáljuk a meghajtót, és beállítjuk az OMS-t.

Üzenetek

Kijelző	Jelentés
Access error!	Hozzáférési hiba!
Are you sure?	Biztos benne?
Backup Loading	A biztonsági másolat betöltése folyamatban
Backup Loading Error	Hiba a biztonsági másolat betöltése során
Cancel	Megszakítani
Can’t use	Nem használható
Clearing	Törlés alatt
Com Mode	Kommunikációs üzemmód

Completed	Végrehajtva
Data Error!	Adathiba!
Delete File	Fájl törlése
Delete OK?	Töröljem?
Deleting…	Törlés folyamatban
Do you clear Track 1 - 5, A?	Törölni akarja az 1 – 5, A sávot?
Do you clear User Song 1 – 5?	Törölni akarja az 1 – 5. felhasználói songot?
End	Vége
Error	Hiba
File information area is not large enough.	A fájlinformáció mezeje nem elég nagy.
File is not found.	Nem találom a fájlt.
File too large. Loading is impossible.	Túl nagy a fájl. Nem lehet betölteni.
Format OK?	Formázzam?
Formatting…	Formázás folyamatban…
Initial Setup	Kezdeti beállítások
Load OK?	Betöltsem?
Loading…	Betöltés folyamatban…
Media is not inserted.	Az eszköz nincs betéve.
Media Mounting	Eszköz bejelentkezik
Memory capacity is full.	A memória kapacitása kimerült.
Memory Full	A memória megtelt.
MIDI receive buffer overflow.	A MIDI vételi puffermemóriája megtelt.
Now executing…	Végrehajtás folyamatban…
Now executing… (Don’t turn off the power now, otherwise the data may be damaged.)	Végrehajtás folyamatban… (Ne kapcsolja ki az áramot most, mert az adatok károsodhatnak.)
Now writing… (Don’t turn off the power now, otherwise the data may be damaged.)	Írás folyamatban… (Ne kapcsolja ki az áramot most, mert az adatok károsodhatnak.)
Overwrite?	Felülírjam?
Please wait…	Kérem, várjon…
Rename File	File átnevezése
Save oK?	Mentsem?
Saved data not found.	A mentett adatokat nem találom.
Saves the selected melody and style. (Don’t turn off the power now, otherwise the data may be damaged.)	Menti a kiválasztott dallamot és stílust. (Ne kapcsolja ki az áramot most, mert az adatok károsodhatnak.)
Saving…	Mentés folyamatban…
Send OK?	Küldjem?
Sending…	Adatküldés folyamatban…
Since the media is in use now, this function is not available.	Mivel az eszköz használatban van, a funkció nem elérhető.
Sure?	Biztos?
The limit of the media has been reached.	Az eszköz elérte tárolási képességének határát.
The media is not formatted.	Az eszköz nincs formázva.
The media is write-protected.	Az eszköz írásvédett.
The song data is too large to be converted to notation.	A songadatok túl terjedelmesek ahhoz, hogy le lehessen kottázni őket.
There are too many files.	Túl sok fájl.
This function is not available now.	Ez a funkció pillanatnyilag nem elérhető.

Biztonsági másolatok (Backups) készítése a SmartMedia kártyákon

Amint ki- és bekapcsoljuk a hangszert, a korábbi kezelőfelületi beállítások elvesznek, visszaállnak helyettük a gyári beállítások. A SmartMedia kártyán azonban megőrizhetjük beállításainkat úgy, hogy a [FUNCTION]-gombot hosszabban lenyomjuk. A következő bekapcsolásnál (feltéve, hogy a megfelelő kártya a meghajtóban van) saját beállításaink betöltődnek a hangszerbe.

✍ - Ha nincs betéve SmartMedia kártya, a hangszer automatikusan a gyári beállításokat lépteti érvénybe.
- Songok lejátszása alatt nem lehet adatokat menteni a kártyára.

☝ **FIGYELEM!**

A SmartMedia kártyára mentett beállítások automatikusan ugyanazt a fájlnevet kapják; új adatok mentésekor a régi adatok automatikusan felülíródnak. Ez érvényes a Registration Memory-adatokra is.

☝ **VIGYÁZAT!**

Ne kapcsoljuk ki a hangszert, mialatt a kijelzőn a „Writing…" (Írás folyamatban…) üzenet látható. Ez a kártyán lévő adatok elvesztéséhez vezet.

■ A biztonsági másolat során elmentett adatok

Registration Memory
A FUNCTION kijelző beállításai:
Tuning (hangolás), Split Point (osztáspont), Touch Sensitivity (billentésérzékenység), Accompaniment Volume (a kíséret hangereje), Song Volume (song hangereje), Metronome Volume (metronóm hangereje), Grade Setting (az értékelő funkció beállításai), Demo Cancel (a demo funkció kikapcsolása), Microphone Volume (mikrofon hangereje), Microphone Echo Volume (mikrofonnál echoeffekt hangereje), Language Switch (nyelvválasztás)
Touch Response ON/OFF (billentésdinamika be/ki)

Műszaki adatok

Billentyűzet
61 (C1 – C6) szabvány méretű, billentésre érzékeny billentyű.

Kijelző (Display)
Grafikus, háttérmegvilágítással rendelkező folyákonykristály-kijelző, 320x240 pixel

Beállítások
STANDBY/ON
MASTER VOLUME: MIN-MAX
MIC VOLUME: MIN-MAX
LCD CONTRAST-szabályzó

Kezelőelemek
SONG, VOICE**,** STYLE, EASY SONG ARRANGER, FILE CONTROL, EXECUTE, DICTIONARY, PERFORMANCE ASSISTENT, PC, LESSON L, LESSON R, METRONOME, PORTABLE GRAND, KARAOKE, SCORE, EXIT, DEMO, FUNCTION, TOUCH, HARMONY, DUAL, SPLIT, TEMPO/TAP, [0] – [9], [+], [-], CATEGORY, adatbevivő tárcsa, ACMP ON/OFF, SYNC STOP, SYNC START, START/STOP, INTRO/ENDING/rit., MAIN/AUTO FILL, MIC, TRANSPOSE,

REGISTRATION MEMORY (MEMORY, BANK, [1], [2]), SONG MEMORY (REC, [1] – [5], [A])

Hangszínek (Voices)

114 kezelőfelületi hangszín + 12 ütős szett + 360 XG-hangszín
Polifónia: 32 hang
DUAL
SPLIT

Stílusok

135 gyárilag beprogramozott stílus + 1 stílus a SmartMedia kártyán
Stílusok vezérlése: ACMP ON/OFF, SYNC STOP, SYNC START, START/STOP, INTRO/ENDING/rit., MAIN/AUTO FILL
Akkordtechnikák: Multi Fingering
Style Volume (Stílus hangereje)

Meghajtó

3,3 V SmartMedia™

Tanuló/Gyakorló funkció

Dictionary (Akkordlexikon)
Lesson 1 – 4 (1 – 4. lecke)

Registration Memory

8 bank 2-2 hellyel

Funkciók

VOLUME:	Style Volume, Song volume
OVERALL:	Tuning, Split Point, Touch Sensitivity
MAIN VOICE:	Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level
DUAL VOICE:	Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level
SPLIT VOICE:	Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level
EFFECT:	Reverb Type, Chorus Type
HARMONY:	Harmony Type, Harmony Volume
PC:	PC Mode
MIDI:	Local On/Off, External Clock, Initial Setup Send, Keyboard Out, Style Out, Song Out
METRONOME:	Time Signature, Metronome Volume
SCORE:	Quantize
LESSON:	R-Part, L-Part
UTILITY:	Grade, Demo Cancel
MIC:	Microphone Volume, Microphone Echo
LANGUAGE:	Language Select

Effektek

Reverb: 9 típus
Chorus 4 típus
Harmony: 26 típus

Songok

100 gyárilag beprogramozott + 5 felhasználói + songok a SmartMedia kártyán
Song Clear, Track Clear
Song Volume

Felvétel

Song
User Song: 5
Felvételi sávok: 1, 2, 3, 4, 5, STYLE

MIDI

Local On/Off

External Clock
Initial Setup Send
Keyboard Out
Style Out
Song Out

Csatlakozópontok
PHONES, OUTPUT R, L, DC IN 12V, USB, MIC, SUSTAIN

Erősítők
Hálózati adapterrel (PA-5D): 6W + 6W
Elemmel: 4W + 4W

Hangszóró
12 cm x 2 + 3 cm x 2

Teljesítményfelvétel (PA-5D hálózati adapterrel)
UL/CSA: 22W
CE: 22W

Áramellátás
Adapter: Yamaha PA-5C/PA-5D
Elemek: 6 db „D” méret, R20P (LR20) vagy ezzel egyenértékű

Méretek (hosszúság x magasság x mélység)
952 x 158 x 389 mm
994 x 158 x 389 mm (mikrofontartóval)

Súly
7,0 kg

Külön megvásárolható tartozékok
Fejhallgató: HPE-150
Hálózati adapter: PA-5C/PA-5D
Lábkapcsoló: FC4/FC5
Állvány: L-2C

*A használati útmutatóban olvasható műszaki adatok és leírások csak tájékoztatásul szolgálnak. A Yamaha Corp. fenntartja magának a jogot, hogy termékeit vagy azok műszaki adatait bármikor, előzetes értesítés nélkül megváltoztassa vagy módosítsa. Mivel a műszaki adatok, maga a hangszer és tartozékai országonként eltérőek lehetnek, ha kétségei vannak, vegye fel a kapcsolatot a Yamaha-kereskedővel!