

PortableGrand ...



Owner's Manual

IN STILL STILL STILL STILL STILL STILL STATE

Fontos információ

A készülék elemekkel vagy egy külső áramforrásról (adapter) működik. **NE ÜZEMELTESSE** azt más áramforrásról mint amit a kezelési útmutató előír, vagy ami a készülék hátulján fel van tüntetve, illetve amit a Yamaha ajánl.

A terméket csak a saját felszereléseivel használja, illetve a Yamaha által ajánlott állványokkal és rackel. Ha állványt, rack-et stb. használ győződjön meg arról, hogy minden a tartozékokhoz tartozó biztonsági előírásnak és ajánlásnak eleget tegyen a készülék épségének érdekében.

Az útmutatóban található információk a kiadás pillanatában helytállóak. Ennek ellenére a Yamaha cég fenn tartja magának a jogot a specifikációk figyelmeztetés és kötelezettségek nélküli változtatására a már meglévő egységek frissítésének érdekében.

A termék önmagában, vagy előerősítővel és fejhallgatóval illetve hangfalakkal kombinálva képes lehet olyan hangszintek (hangnyomások) produkálására amik maradandó halláskárosodást okozhatnak. **NE** működtesse azt hosszú ideig magas hangerőn illetve olyan hangszinten amely bántó lehet. Ha zavarokat vagy csengést észlel a hallásában azonnal konzultáljon egy audiológussal. **FONTOS**: Minél nagyobb a hangerő annál rövidebb idő után történhet károsodás.

Figyelem:

Azokat a szerviz díjakat amik az esetleges funkciók és effektek működésével kapcsolatos hozzá nem értésből származnak (miközben az egység rendeltetésszerűen működik) a gyártó garanciája nem fedezi, így azok az üzemeltető (tulajdonos) felelősségi körébe tartoznak. Kérjük tanulmányozza gondosan a kezelési útmutatót és konzultáljon kereskedőjével, mielőtt a szervízszolgáltatásokat igénybe veszi.

KÖRNYEZETI HATÁSOK:

A Yamaha azon fáradozik, hogy olyan termékeket állítson elő amik egyszerre felhasználó és környezetbarátok. Őszintén hisszük, hogy termékeink és a módszer ahogyan előállítjuk azokat megfelelnek ezeknek a célkitűzéseknek. A vonatkozó jogszabályok előírásaival és szellemiségével egyetértésben a következőkre hívjuk fel a figyelmet:

Szárezelem:

A termék TARTALMAZHAT olyan szárazelemet ami nem tölthető és gyárilag be van építve. Ezeknek az elemeknek az átlag életkora körülbelül öt év. Ha cseréjük szükségessé válik, kérjük vegye fel a kapcsolatot egy képesített szerviz szakemberrel. Ezen kívül a termék tartalmazhat hagyományos szárazelemeket, amik közt lehetnek tölthetők is. Töltés előtt győződjön meg arról, hogy az elemek valóban tölthetőek-e és a töltő megfelel-e a töltendő elemek előírásainak.

Ne használjon különböző típusú elemeket egymással vagy használt elemeket újakkal. Az elemeket MEGFELELŐEN KELL telepíteni. A helytelenül telepített vagy rosszul illeszkedő elemek túlmelegedhetnek, burkolatuk elrepedhet.

Vigyázat:

Ne próbálja szétszedni vagy elégetni az elemeket. Tartsa azokat gyerekektől elzárva. Elemet csak hatóságilag kijelölt helyen dobjon ki.

NÉVTÁBLA:

A névtábla a termék alján található. A modell szám, gyártási szám, hálózati specifikációk, stb. a névtáblán vannak feltüntetve. A modell számot, gyártási számot és a vásárlás időpontját célszerű feljegyezni és az útmutatót megőrizni:

Model:

Gyártási szám:

Vásárlás időpontja:

Kérjük őrizze meg ezt az útmutatót!

FIGYELEM

Kérjük gondosan olvassa el mielőtt tovább menne!

Agyelmeztetés!

Kérjük mindig tartsa szem előtt a biztonsági előírásokat és megfelelő elővigyázatossággal járjon el, hogy az áramütés, rövidzárlat, tűz vagy egyéb balesetek okozta esetleges komolyabb vagy akár halálos sérüléseket elkerülje!

Áramellátás/AC adapter

- Csak pontosan az előírt nagyságú feszültséggel szabad táplálni a hangszert. A szükséges feszültség nagyság a hangszer névtábláján van feltüntetve.
- Csak az előírt típusú adaptert használja a hangszerhez (PA-5D, PA-5C vagy ezzel egyenértékű adapter a Yamaha ajánlásával). Más adapterek használata túlmelegedéshez, a hangszer károsodásához vezethet.
- Ellenőrizze és tisztítsa meg rendszeresen az elektromos csatlakozót.
- Ne helyezze el úgy az egyenáramú adaptert, hogy a vezetéke valamilyen hőforráshoz közel essen (radiátor, stb). Ne hajlítsa meg a vezetéket szélsőségesen, ne helyezzen rá súlyos tárgyakat és ne helyezze azt olyan helyre ahol ráléphetnek.

Ne nyissa ki!

 Ne próbálkozzon a hangszer szétszedésével a belső alkatrészek kiszerelésével vagy bármiféle módosításával. A hangszer nem tartalmaz felhasználó által javítható alkatrészeket. Ha működési hibát vagy zavart észlel, azonnal kapcsolja ki a hangszert és minél előbb vizsgáltassa meg egy képesített Yamaha szerviz szakemberrel.

Nedvesség

- Óvja a hangszert esőtől. Ne használja víz közelében vagy párás, nedves körülmények közt. Ne helyezzen rá olyan edényt vagy tároló eszközt, amiből folyadék juthat a hangszer nyílásaiba.
- Sose nyúljon az elektromos vezetékhez vizes, nedves kézzel.

Tűzveszély

 Sose helyezzen nyílt lánggal üzemelő eszközt a hangszerre, mert az könnyen tüzet okozhat (pl. gyertya).

Ha rendellenességet észlel

 Ha a váltóáramú adapter csatlakozója, vezetéke elkopik vagy megsérül, ha hirtelen hangvesztés áll elő a hangszer használata közben, vagy ha bármilyen rendellenes szagot, füstöt észlel azonnal kapcsolja ki a hangszert, húzza ki az adaptert a konnektorból és minél előbb vizsgáltassa meg a terméket egy képesített Yamaha szerviz szakemberrel.



Vigyázat!

Kérjük mindig tartsa szem előtt a biztonsági előírásokat és megfelelő elővigyázatossággal járjon el, hogy az áramütés, rövidzárlat, tűz vagy egyéb balesetek okozta esetleges komolyabb vagy akár halálos sérüléseket elkerülje! Néhány különösen fontos előírás a következő:

Áramellátás/AC adapter

- Az adaptert csatlakoztatáskor vagy kihúzáskor mindig a dugónál fogja meg, sose húzza a vezetéknél fogva.
- Ha nem használja a hangszert vagy ha elektromos vihar fenyeget húzza ki az adaptert az erősáramú hálózatból.
- Ne használjon elosztót az erősáramú csatlakoztatáshoz, mert az ronthatja a hangminőséget, és túlmelegedést okozhat az elosztóban.

Elemek, akku mu látorok

- Az elemeket mindig a jelölésnek megfelelő +/polaritással helyezze a készülékbe. Ellenkező esetben azok túlmelegedhetnek, tüzet okozhatnak vagy kifolyhatnak.
- Az összes elemet egyszerre cserélje ki. Sohase használjon együtt új és használt elemeket, és másképpen se keverje őket: alkáli és mangán alapúakat, többfajta gyártóét, azonos gyártó eltérő fajtáit, mert azok túlmelegedhetnek, tüzet okozhatnak vagy kifolyhatnak.
- Az elemeket, akkumulátorokat ne dobja tűzbe.
- Ne akarja az elemeket újratölteni, ez csak akkumulátorok esetén lehetéges.
- Ha az elemek kimerültek, vagy a hangszert hosszabb ideig nem használja, akkor vegye ki az elemeket, mert azok kifolyhatnak.
- Az elemeket, akkumulátorokat tartsa távol gyerekektől.
- Ha az elemek kifolytak, akkor kerülje az érintkezést a folyadékkal. Ha a folyadék szembe, szájba, bőrre került, azonnal mossa le vízzel, és forduljon orvoshoz. A folyadék maró hatású, vakságot, bőrsérülést okozhat.

Elhelyezés

- Ne tegye ki a hangszert túlzott porosodásnak, vibrációnak, szélsőséges hidegnek vagy melegnek (napsütés, radiátor, stb) mert az esetleg a külső fedél vetemedéséhez vagy a belső egységek károsodásához vezethet.
- Ne használja a hangszert más elektromos berendezések közvetlen közelében, mint például

televízió, rádió, hangfalak, mobiltelefon stb. mert interferenciák keletkezhetnek, amik zavarokat okoznak a berendezések működésében.

- Ne helyezze a hangszert labilis pozícióba ahonnan véletlenszerűen leeshet, feldőlhet.
- A hangszer mozgatása előtt húzza ki az adaptert és az összes kábelt.
- Csak az előírt állványokat használja a hangszer tartására. Az állványokat csak a saját alkatrészeivel szerelje, ellenkező esetben a belső alkotóelemek rongálódhatnak, vagy az állvány összecsuklásához, a hangszer eldőléséhez vezethet.

Csatlakoztatás

 Mielőtt a hangszert más elektromos berendezéssel összekötné, áramtalanítsa azokat. Az áram be- és kikapcsolása előtt mindig vegye vissza a hangerőt minimumra az összes berendezésen. A hangerő visszaállításakor óvatosan járjon el. A hangszer megszólaltatása közben fokozatosan, lassan emelje a hangerőt a megfelelő szintig.

Karbantartás

 A hangszer tisztításához puha, száraz rongyot használjon. A tisztításhoz ne használjon hígítót, oldószert vagy vegyi anyaggal átitatott törlőrongyot.

Kezelés

- Ne nyúljon kézzel a hangszer nyílásaiba.
- Sose helyezzen vagy ejtsen papír, fém vagy egyéb tárgyakat a nyílásokba vagy a billentyűk közé. Ha ez mégis megtörténik azonnal kapcsolja ki a hangszert, áramtalanítsa azt és minél előbb vizsgáltassa meg egy képesített Yamaha szakemberrel.
- Ne tegyen a hangszerre vinil, műanyag, gumi anyagú tárgyakat, mert elszínezhetik a hangszer felületét.
- Ne támaszkodjon a hangszerre és ne helyezzen nehéz tárgyakat arra, illetve a billentyűket, kapcsolókat és csatlakozókat ne terhelje nagy erővel.
- Ne működtesse a hangszert maximális, vagy zavaróan nagy hangerőn hosszú ideig, mert az maradandó halláskárosodást okozhat. Ha zavarokat vagy csengést észlel a hallásában azonnal konzultáljon egy audiológussal.

Adat mentés

Adat mentés és biztonsági másolat készítés

A hangszer beállításai és néhány egyéb adat a hangszer kikapcsolásával elvesznek. Ezeket az adatokat kikapcsolás előtt el tudja menteni a hangszer belső memóriájába. Mivel az így mentett adatok hibás működés vagy kezelés miatt is elveszhetnek, ezért az adatokat mentse el SmartMedia kártyára is.

A SmartMedia adatok biztonsági másolata

 Az adatvesztés elkerülése érdekében javasoljuk, hogy az adatokat egy időben két SmartMedia kártyára is mentse.

A Yamaha cég nem vonható felelősségre olyan károk miatt amik helytelen használatból, a hangszeren történt változtatásokból illetve adat vesztésből vagy megsemmisülésből származnak.

Mindig kapcsolja ki a hangszert ha az éppen nincs használatban!

Egy minimális elektromos áram akkor is átfolyik a hangszeren, ha az "STANDBY" (készenléti) állapotban van. Ha hosszú ideig nem használja hangszert húzza ki az AC adaptert a fali csatlakozóból!

Fordítson figyelmet a használt elemek kezelésének az Ön lakóhelyén érvényes szabályaira.

- Az ebben a használati utasításban található illusztrációk és LCD képernyő példák csak tájékoztató jellegűek, és eltérhetnek az Ön saját hangszerén láthatóktól.
- Ha másként nem jelezzük, a gombok és kezelőszervek, a hangszerképek, és LCD képernyő példák a DGX-505-re vonatkoznak.
- Vegye figyelembe, hogy a DGX-505 és DGX-305 billentyűzet eltérő: a DGX-505-nek 88 billentyűje, a DGX-305-nek 76 billentyűje van.

Védjegyek

- A hangszer kijelzőjén használt betűtípusok a Ricoh Co., Ltd. tulajdona.
- A Windows a Microsoft[®] Corporation bejegyzett védjegye.
- A többi védjegy a bejegyző cégek tulajdona.

Szerzői jogi kérdések

A hangszerben található három dal címe, szerzői és jogtulajdonosai a következők:

Don't Know Why

Szöveg és zene: Jesse Harris Copyright © 2002 Sony/ATV Songs LLC and Beanly Songs A szerzői jogok kezelője: Sony/ATV Music Publishing, 8 Music Square West, Nashville, TN 37203 Nemzetközi jogok biztosítva, minden jog fenntartva

My Favorite Things from THE SOUND OF MUSIC

Szöveg: Oscar Hammerstein Zene: Richard Rodgers Copyright © 1959 Richard Rodgers and Oscar Hammerstein II Jogok megújítva Kiadás és egyéb kapcsolódó jogok tulajdonosa az egész világon: WILLIAMSON MUSIC Nemzetközi jogok biztosítva, minden jog fenntartva

Fly Me To The Moon (In Other Words)

Szöveg és zene: Bart Howard TRO - © Copyright 1954 (Megújítva): Hampshire House Publishing Corp., New York, NY Nemzetközi jogok biztosítva, minden jog fenntartva Minden jog fenntartva az üzleti célú előadást is beleértve. Engedéllyel használva

A fenti három dal vonatkozásában minden jog fenntartva, az engedély nélküli másolás, nyilvános előadás, műsorsugárzás szigorúan tilos.

Ez a termék magába foglal, illetve járulékosan tartalmaz olyan számítógép programokat és egyéb anyagokat amiket a Yamaha illetve más cégek szerzői jogdíja véd. Ilyenek a számítógép szoftverek, a stílus file-ok, a MIDI file-ok, a WAVE adatok valamint a hangfelvételek. Ezen anyagok jogosulatlan, saját célokon kívüli használata tilos és törvény által büntetendő. A szerzői jogdíjak megsértése jogi következményekkel jár. NE CSINÁLJON, TERJESSZEN VAGY HASZNÁLJON ILLEGÁLIS MÁSOLATOKAT!

A kereskedelmi forgalomban kapható szoftver másolása szigorúan tilos,, kivéve a saját célú felhasználást.

A LOGO-k

GENERAL GM System Level 1

A "GM System Level 1" a MIDI szabvány kiterjesztése, ami lehetővé teszi, hogy bármely GM kompatibilis zenei adat által meghatározott hangot bármelyik GM kompatibilis hanggenerátor meg tudjon szólaltatni, gyártótól függetlenül. A GM jelzet megtalálható minden GM System Level –t támogató hardveren és szoftveren.



Amint azt a neve is jelzi, az "XGlite" a Yamaha kiváló minőségű XG hangkeltő formátumának egyszerűsített változata. Természetesen bármelyik XG formátumú dal lejátszható XGlite hanggenerátorokon. Előfordulhat azonban, hogy néhány dal az eredeti formájához képest másképpen fog megszólalni azért, mert kevesebb vezérelhető paraméter és effektus áll rendelkezésre.



A Yamaha XF formátum az SMF (Standard MIDI File) továbbfejlesztése további képességekkel és jövőbeli bővíthetőséggel. A hangszer képes olyan XF fájlok esetében, amely szöveget is tartalmaz, a zene szövegének megjelenítésére.



A Style File formátum a Yamaha eredeti stílusfálj formátuma, ami egy egyedülálló átalakító rendszer segítségével jó minőségű automatikus kiséretet tud létrehozni akkordfajták széles választékával.

∕asmartMedía[™] Smart Media™

Adattároló kártyatípus. A "Smart Media" a Toshiba cég védjegye. Olyan hangszereken használható MIDI és egyéb adatmentésre, amelyeken megtalálható a hozzá szükséges kártaolvasó hely.

USB USB

Az USB a Universal Serial Bus – azaz univerzális soros busz – rövidítése, ami számítógépeknek, és a bennük lévő perifériáknak a hangszerrrel való összekötésére szolgál. A perifériák csak akkor érhetők el, ha a számítógép is be van kapcsolva.

Gratulálunk Önnek a Yamaha DGX-505/305 megvásárlásához!

Tanulmányozza gondosan ezt az útmutatót az új *DGX-505/305-*t használata előtt annak érdekében, hogy a hangszer nyújtotta lehetőségeket maximálisan kihasználhassa.

Őrizze meg gondosan ezt az útmutatót annak tanulmányozása után is, hogy a későbbiekben ismét segítségére lehessen!

Tartozékok:

A DGX-505/305 csomagolása a következőkat tartalmazza (ellenőrizze, hogy mindegyik megvan-e):

- kottatartó
- Kezelési Útmutató (ez a könyv)
- Lábkapcsoló (csak a DGX-505-höz)
- Kiegészító CD-ROM
- Hangszerállvány (csak a DGX-505-höz)

Egy pár szó a melléklet CD-ROM-ról

A CD-ROM-on található, és a következőkben felsorolt szoftverek a számítógép és a hangszer közötti adatcserét teszik lehetővé. A szoftverek csak Windows operációs rendszeren futtathatók.

USB meghajtó

Musicsoft Downloader (letöltő)

Az USB meghajtó teszi lehetővé az adatforgalmat a hangszer és a számítógép között. A Musicsoft Downloader segítségével dalokat tölthet le az internetről, vagy a CD-ROM-ról a hangszer memóriájába, vagy egy SmartMedia kártyára. További ismeretekre tehet szert a CD-ROM Telepítése fejezetben, vagy a programokhoz tartozó internetes Segítségben.

Figyelmeztetés !

.

A CD-ROM-ot ne tegye hagyományos CD lejátszóba, mert meghibásodást okozhat a hangrendszerében és a hangsugárzóiban, és a hallása is károsodhat.



A DGX-505/305 tulajdonságai



A hangszeres játékot, az előadást támogató technológiája van

Tegyen úgy, mintha egy dalt játszana, a tökéletesség látszatát fogja kelteni, még akkor is, ha hibás hangokat üt le. Bátran játsszon a billentyűkön – mondjuk egy kicsit a bal oldalon, egy kicsit a jobb oldalon - , úgy fog hatni, mint egy profi játéka, ha követi a dalt.

Akkor sincs baj, ha nem tud két kézzel játszani, mert elég egyetlen billentyűt leütni, és máris szól a dal.



Elég hozzá egyetlen ujj!

Sokféle hangszer hangján tud megszólalni

A DGX-505/305 számos hangszer hangján szólalhat meg játék közben, lehet hegedű, fuvola, hárfa, és még számos egyéb hangszer hangja közül választhatunk. Megváltoztathatjuk például egy olyan dal hangulatát, amit zongorára írtak, azzal, hogy hegedű hangon szólaltatjuk meg. Tapasztalja meg egy újfajta zenei változatosság világát.

Zenét tanulni vele kész élvezet

Ez a hangszer egész sor különféle eredetű dalt tartalmaz, amelyeket élvezet hallgatni, vagy eljátszani. Kezdheti egy kézzel, olyan lassú tempóban, hangról-hangra, ahogyan tetszik, amíg végül megtanulja a dalt annak teljes tempójában. A dalok lejátszása automatikusan követni fogja az Ön tempóját. Olyan dalokon is gyakorolhat, amiket az internetről töltött le tanulás céljából, szóval a dal utánpótlás gyakorlatilag korlátlan .Ráadásként a hangszer még értékeli és osztályozza is az Ön teljesítményét.

A hangszer a kottát is megjeleníti

Miközben egy dalt játszik le, a hangszer kijelzőjén megjelenik a dal kottaképe is. Ez hatalmas segítség a kottaolvasás elsajátításához. Ha a dalnak szövege és harmonizálása is van, akkor az szintén megjelenik a kijelzőn (de csak akkor ha a dalban valóban ott van a szöveg és a harmonizálás információja).



Tartalomjegyzék

A LOGO-k	6
Tartozékok:	8
A hangszer használatba vétele	12
Mielőtt a hangszert bekapcsolná, végezze el a	a
következő műveleteket!	12
A tápellátás	12
A SmartMedia memória kártyák használata	14
Mielőtt a hangszert bekapcsolná, végezze el a	a
következő bekötéseket!	15
Fejhallgató csatlakoztatása (PHONES/OUTPU	IT
	15
A labkapcsolo csatlakoztatasa (SUSTAIN jaci	().10
Szalillogep Csaliakozlalasa (USB port)	10
Szabályozó szoryok és csatlakozók	18
Könnvon avorean zongorául"	22
Akkord sogód – látók kót kózzol	··· ∠∠ ??
Dallam-sonód – Játók ogy ujial	22 24
A dal tempójának megváltoztatása	
A DEMO dal leiátszása	28
A kijelző nyelvének megyáltoztatása	30
Hangszínek széles választékban tessél	k
kinróhálnil	、 21
Válasszon ki egy hangszínt és lehet játszani	0
fő hangszín (MAIN)	31
Válasszon ki két hangszínt egyszerre – A mel	lék
hangszín (DUAL)	32
Eltérő hangszín a bal és a jobb kéznél – A bal	kéz
hangszín (SPLIT)	34
	26
Zongorázzon	
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás	
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response)	36
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok	36 36 37 38
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei	36 36 37 38 38
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei Dobhang készlet kiválasztása Hanghatásak effektusok	36 36 37 38 38 38
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei Dobhang készlet kiválasztása Hanghatások, effektusok Hangeffektus készlet kiválasztása	36 36 37 38 38 38 38 38 38
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei Dobhang készlet kiválasztása Hanghatások, effektusok Hangeffektus készlet kiválasztása Stílusok (az automatikus kíséret)	36 37 38 38 38 38 39 39
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei Dobhang készlet kiválasztása Hanghatások, effektusok Hangeffektus készlet kiválasztása Stílusok (az automatikus kíséret) Játék automatikus kisérettel - STYLE	36 36 37 38 38 38 38 38 39 40
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei Dobhang készlet kiválasztása Hanghatások, effektusok Hangeffektus készlet kiválasztása Stílusok (az automatikus kíséret) Játék automatikus kisérettel - STYLE Harmonizálás	36 36 37 38 38 38 38 38 39 40 40
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei Dobhang készlet kiválasztása Hanghatások, effektusok Hangeffektus készlet kiválasztása Stílusok (az automatikus kíséret) Játék automatikus kisérettel - STYLE Harmonizálás A stílusokkal való játék indításának és	36 36 37 38 38 38 38 39 40 40 43
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei Dobhang készlet kiválasztása Hanghatások, effektusok Hangeffektus készlet kiválasztása Stílusok (az automatikus kíséret) Játék automatikus kisérettel - STYLE Harmonizálás A stílusokkal való játék indításának és leállításának módjai	36 36 37 38 38 38 38 39 40 40 43
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei Dobhang készlet kiválasztása Hanghatások, effektusok Hangeffektus készlet kiválasztása Stílusok (az automatikus kíséret) Játék automatikus kisérettel - STYLE Harmonizálás A stílusokkal való játék indításának és leállításának módjai Az elindítás módjai	
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei Dobhang készlet kiválasztása Hanghatások, effektusok Hangeffektus készlet kiválasztása Stílusok (az automatikus kíséret) Játék automatikus kisérettel - STYLE Harmonizálás A stílusokkal való játék indításának és leállításának módjai A megállítás módjai	
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei Dobhang készlet kiválasztása Hanghatások, effektusok Hangeffektus készlet kiválasztása Stílusok (az automatikus kíséret) Játék automatikus kisérettel - STYLE Harmonizálás A stílusokkal való játék indításának és leállításának módjai A megállítás módjai A hangszín módositása	
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei Dobhang készlet kiválasztása Hanghatások, effektusok Hangeffektus készlet kiválasztása Stílusok (az automatikus kíséret) Játék automatikus kisérettel - STYLE Harmonizálás A stílusokkal való játék indításának és leállításának módjai Az elindítás módjai A megállítás módjai A hangszín módosítása	
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei Dobhang készlet kiválasztása Hanghatások, effektusok Hangeffektus készlet kiválasztása Stílusok (az automatikus kíséret) Játék automatikus kisérettel - STYLE Harmonizálás A stílusokkal való játék indításának és leállításának módjai A regállítás módjai A megállítás módjai A hangszín módosítása Dalok használata Válasszon ki és hallgasson meg egy dalt	
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei Dobhang készlet kiválasztása Hanghatások, effektusok Hangeffektus készlet kiválasztása Stílusok (az automatikus kísérett) Játék automatikus kisérettel - STYLE Harmonizálás A stílusokkal való játék indításának és leállításának módjai A megállítás módjai A megállítás módjai A hangszín módosítása Válasszon ki és hallgasson meg egy dalt Dalfajták	
Zongorázzon Pitch Bend - hajlítás Billentés érzékenység (Touch Response) Mókás hangok Dobhangok készletei Dobhang készlet kiválasztása Hanghatások, effektusok Hangeffektus készlet kiválasztása Stílusok (az automatikus kísérett) Játék automatikus kisérettel - STYLE Harmonizálás A stílusokkal való játék indításának és leállításának módjai Az elindítás módjai A megállítás módjai A hangszín módosítása Dalok használata Válasszon ki és hallgasson meg egy dalt Dalfajták A dalok kottájának megjelenítése	

Válasszon egy dalt a leckéhez 5	55
1. Lecke: Kivárás	55
2. Lecke: Az ön tempója	58
3. Lecke: Mínusz egy	58
Ismétlés a tudás anyja – Ismétlés és tanulás	59
Változtassa meg a dalok stílusát 6	50
A Tök-Jó-Hangszerelő funkció használata	60
Rögzítse saját előadását6	54
Sáv konfiguráció	65
A rögzítés folvamata	65
Felhasználói dal törlése	68
Sáv törlése felhasználói dalból	68
Biztonsági mentés7	' 0
Paraméterek visszaállítása	70
Alanvető műveletek és ahlakok a kijelzőn	•
۸۱۵۰۰۰۰۰۴ سرتینه اعلام اد ۱	74
	(1 70
A Kijelzo	13
	/4 //
Hasznos eloadasi tulajdonsagok	́Э
Zenges (Reverb) hozzaadasa	(5
Korus nozzaadasa	(6
A metronom	70
Billentyu leutesi erzekenyseg	(ð 70
Az erintes erzekenyseg alapallapota "2"	10 70
Egy erinteses beallitas	70
A harmónia hangorő szabályozása	70
A nannonia nangero szabalyozasa	70
Paller Kitalias	
Stilus (automata kiseret) funkciok	
Usztasi pont beallitasa	30
Lecke tanulas közben az ösztasi pont nem	20
Ceak a Stilue ritmus játezása	20
Stilus loiátezása akkordokkal ritmus pólkül	50
(kísárat laállítása)	R1
Stílus hangerő szabályozása	71 R1
A 136 számú stílus	81
Automata kíséret akkordok játszása	R2
Akkordok előkeresése az akkord szótárban	84
Dal beállítások	27
Dal bangorő	,, 87
Δ ₋ B ismótlós	37 87
Függatlan dal rászak alnámítása	20
Dal hangnemének változtatása	88
Dalok előre és visszatekerése nillanat-álli S	39
A dallam hang megváltoztatása	90
Adattároló kiválasztása	90
A kedvenc panel beállítások memorizálása	91
Beállítások mentése a regisztrációs memóriába	91
Funkció beállítások	33

A funkció beállítások megkeresése és szerkesztése....94 A SmartMedia memória kártya használata

8
8
l
9
9
0
2
4
5
6
а
6
7
7
8
9
9
0

Dal file-ok átvitele számítógépről	111
Dal file-ok átvitele számítógépről	113
Kiegészítő CD-ROM telepítési ú	tmutató.116
A CD/ROM tartalma	116
Rendszer követelmények	117
Szoftver telepítése	117
Függelék	121
Hibaelhárítás	
Üzenetek	
A hangszer állvány összeszerelése	126
Specifikációk	130

A hangszer használatba vétele

Mielőtt a hangszert bekapcsolná, végezze el a következő műveleteket!

A tápellátás

Bár a hangszer hálózati adapterről és elemekről egyaránt működik, a Yamaha a hálózati adapteres működtetést javasolja ha csak lehetséges, mert az környezetbarátabb az elemes használatnál.

Hálózati adapter használata



FIGYELMEZTETÉS

- Csak az előírt típusú adaptert használja a hangszerhez (PA-5D, PA-5C vagy ezzel egyenértékű adapter a Yamaha ajánlásával). Más adapterek használata túlmelegedéshez, a hangszer károsodásához vezethet.
- 2 Az adaptert (PA-5D, PA-5C vagy ezzel egyenértékű adapter a Yamaha ajánlásával) csatlakoztassa a hálózati jack aljzatba.
- 3 Dugja az adaptert a hálózati fali csatlakozóba.

FIGYELMEZTETÉS

• Használat után, vagy vihar alkalmával az adaptert távolítsa el a hálózati csatlakozóból!



Elemes használat

Nyissa ki a hangszer alján található elemtartó fedelét.

2 Helyezzen 6 darab új állapotú elemet a tartóba, és ügyeljen az elemek helyes polaritására, amit a tartóban lévő ábra mutat.



MEGJEGYZÉS

Ha hálózati adaptert is csatlakoztatunk, akkor a hangszer arról fog üzemelni akkor is, ha az elemek bent maradtak.



Az elemes használathoz 6 darab 1,5V-os "D" méretű vagy R20R, vagy LR20, vagy ezekkel megegyező típusú elemet használjunk (alkáli elem a javasolt). Amikor az elemek kezdenek kimerülni, a kijelző jobb felső sarkában a "LOW BATTERY!!" villog. Amint ez bekövetkezik, az alábbiak betartása mellett feltétlenül cserélje ki az elemeket. Ha szükséges, akkor feltétlenül mentse el a fontos adatokat, mert a kezelőfelület beállításai az elemek eltávolításakor elvesznek.

FIGYELMEZTETÉS

- Ebben a hangszerben csak mangán vagy alkáli elemeket használjon. Másfajta elemek és az akkumulátorok hirtelen feszültségesést okozhatnak a kimerülés során, ami a belső memóriában és a SmartMedia kártyákon adatvesztést okozhat, ráadásul a kártyát ilyenkor újra kell formázni.
- Az elemeket mindig a jelölésnek megfelelő +/- polaritással helyezze a készülékbe. Ellenkező esetben azok túlmelegedhetnek, tüzet okozhatnak vagy kifolyhatnak.
- Az összes elemet egyszerre cserélje ki. Sohase használjon együtt új és használt elemeket, és másképpen se keverje őket, például az alkáli és mangán alapúakat.
- Ha az elemek kimerültek, vagy a hangszert hosszabb ideig nem használja, akkor vegye ki az elemeket, mert azok kifolyhatnak.
- Ha adatokat ment belső memóriába, vagy SmartMedia kártyára, akkor a hálózati adaptert használja, mert a memória műveletek az elemeket és akkumulátorokat erősen igénybe veszik, és nem új elemeknél adatvesztés következhet be az adatátvitel során, amikor nem csak az éppen mozgatott adat vész el, hanem az az adat is, ami átvitelkor a célhelyen van.

FIGYELMEZTETÉS

 Ne nyissa ki az elemtartó fedelét mindaddig, amíg a hangszer az állványon van, mert az elemek kieshetnek, és megsérülhetnek, vagy sérülést okozhatnak. Az elemtartó fedelét mindig a hangszer megfordított állapotában szabad kinyitni.

A SmartMedia memória kártyák használata

A hangszernek beépített SmartMedia kártyaolvasója van a hangszer előlapján. Ezzel lehetővé válik a hangszeren létrehozott saját adatok SmartMedia kártyára mentésére, vagy fordítva, adatok betöltésére a kártyáról. A SmartMedia kártyákkal körültekintően kell bánni. Tartsa be az alábbi fontos tanácsokat.

A felhasználható SmartMedia fajták

- 3,3V (3V)-os SmartMedia kártyákat lehet használni. Az 5V-os típusok nem kompatibilsek a hangszerrel.
- Ötféle kapacitású kártyát lehet használni: 8MB, 16MB, 32 MB, 64MB és 128MB. A 64MB és 128MB kártyák csak akkor használhatók, ha megfelenek az SSFDC Forum szabványnak.

MEGJEGYZÉS

 Az SSFDC a Solid State Floppy Disc Card (félvezetős hajlékony lemezt helyettesítő kártya) név rövidítése, ami a SmartMedia kártya egy másik elnevezése. Az SSFDC Forum egy önkéntes szervezet, amit ennek a támogatásásra hoztak létre.

A SmartMedia kártyák formázása

 Az új, még sohasem használt, és egy másik eszközben már használt SmartMedia kártyát használatbavétel előtt formázni kell. A formázásról a "SmartMedia kártya formázása" című fejezetben olvashat. Tartsa észben, hogy a kártya formázásakor a már rajta lévő adatok elvesznek. Ezért mindig ellenőrizze, van-e a kártyán fontos adat.

MEGJEGYZÉS

• A hangszerrel formázott kártyák más eszközben nem használhatók változatlan formában.

A SmartMedia kártyák behelyezése és eltávolítása

A SmartMedia kártya behelyezése

- A SmartMedia kártyát a kártyaolvasó résébe az aranyozott csatlakozókat tartalmazó oldalával felfelé kell behelyezni.
- Csak SmartMedia kártyát helyezzen a kártyaolvasó résébe.

A SmartMedia kártya eltávolítása

- Mielőtt eltávolítaná a SmartMedia kártyát a kártyaolvasóból, ellenőrizze, hogy a nincsen-e használatban, vagy a hangszer nem fordult-e éppen hozzá (adatok mentése, betöltése, törlése, formázás, könyvtár létrehozása, ezen kívül a kártyát a hangszer ellenőrzi közvetlenül bekapcsolás után, vagy amikor a kártyát behelyeztük). Ha igen, akkor ezt a hangszer kijelzőjén üzenet tudatja. Ezután húzza kia kártyát lassan kézzel.
- Csak SmartMedia kártyát helyezzen a kártyaolvasó résébe.

MEGJEGYZÉS

 Addi, amíg a hangszer a kártyával kommunikál a kártyát nem szabad kivenni, és a hangszert nem szabad kikapcsolni. Mindkét esetben az adatok sérülnek a hangszeren és a kártyán is, és valószínűleg maga a kártya is megsérülhet.

A SmartMedia kártya <u>A SmartMedia kártyát óvatosan kell kezelni a következő tanácsok betartásával</u>

- Előfordulhat, hogy a sztatikus elektromosság hatással van a SmartMedia kártyára. Ezért tanácsos valmilyen fémtárgyat megérinteni (ajtókilincs, aluminium ablakkeret stb.), mielőtt a kártyához nyúlnánk.
- Csak akkor vegyük ki a kártyát az olvasóból, ha az nincsen használatban.
- A kértyét ne érje közvetlen napfény, szélsőségesen magas vagy alacson hőmérséklet, túl párás levegő, por és folyadék.
- A kártyára ne helyezzen súlyos tárgyat, ne hajlítgassa, ne nyomkodja.
- Ne fogdossa a kártya aranyozott kivezetéseit, és ne érintse ezt a felületet fémekhez.
- Ne tegye a kártyát mágneses térbe (TV, hangszóró, motor, stb.), mert az részben vagy teljesen letörölheti az adatokat a kártyáról, vagy olvashatatlanná teszi.

Az adatok védelme (írásvédelem)

- A fontos adatok véletlenszerű letörlésének elkerülése érdekében ragssza fel a kártyára az írásvédelmet létrehozó címkét (a kártyával együtt szállítják) a kártyán megjelölt helyre. Fordított esetben, ha a kártyátra adatot akar menteni, akkor távolítsa el a művelet előtt a címkét a kártyáról.
- A címkét csak egyszer szabad használni (felragasztani).

Az adatok biztonsági másolata

• A legteljesebb biztonság elérése érdekében a Yamaha azt javasolja, hogy a fontos adatok egyszerre két SmarMedia kártyára mentse el. Így, ha az egyik kártya megsérül, az adatok a másikon megmaradnak.

Mielőtt a hangszert bekapcsolná, végezze el a következő bekötéseket!

Fejhallgató csatlakoztatása (PHONES/OUTPUT jack)



Ha ebbe a csatlakozóba dugót teszünk, akkor a DGX-505/305 hangszórói automatikusan elhallgatnak. A PHONES/OUTPUT aljzat egyben a hangszer hangfrekvenciás kimeneteként is szolgál. A PHONES/OUTPUT aljzatot kell használni a hangszer erősítőhöz, sztereó rendszerhez, keverőpulthoz, magnetofonhoz, vagy más vonalszintű jeleket fogadó hangfrekvenciás berendezéshez való csatlakozáshoz.

FIGYELMEZTETÉS

• Fejhallgató használat során kerülje a hosszú ideig tartó túlzott hangerőt, mert nem csak fárasztó, hanem a hallást tartósan is károsítja.

VIGYÁZAT !

 A hangsugárzók védelmének érdekében a berendezések összekötése előtt a külső eszközök hangerejét állítsa minimumra. Ennek figyelmen kívül hagyása esetén áramütés, vagy a berendezések károsodása következhet be. Általános szabály, hogy az összes berendezés hangerőszabályozóját minimum állásba kell állítani, és a hangszer használata közben fokozatosan kell azokat növelni a szüksége hallgatási hangerő eléréséig.

A lábkapcsoló csatlakoztatása (SUSTAIN jack)



A lábkapcsoló segítségével a játszott hangok természetes kitartása lehetséges. Erre a célra a Yamaha FC4 vagy FC5 lábkapcsolót használhatja. A DGX-505-höz az FC5 típusú kábkapcsolót tartozékként szállítjuk, a DGX-305 használóknak az FC5 –öt szükség esetén külön kell megvásárolniuk.

MEGJEGYZÉS

- A készülék bekapcsolása előtt ellenőrizze, hogy a lábkapcsoló helyesen van-e a SUSTAIN aljaztba csatlakoztatva.
- A készülék bekapcsolása közben ne tartsa benyomva a lábkapcsolót, mert a készülék fordított polaritást érzékel, és a kapcsoló fordított működését eredményezi.

Számítógép csatlakoztatása (USB port)



Kösse össze a hangszer és a számítógép USB csatlakozóit, ezzel lehetőséget kap dalok és előadási adatok átvitelére a két eszköz között. Ehhez a következőket kell megtennie:

- Kösse össze a hangszer és a számítógép USB csatlakozóit egy szabványos USB kábel segítségével.
- Telepítse az USB MIDI Driver-t. (Lásd később.)

A mellékelt CD-ROM-on található Musicsoft Downloader szoftver segítségével ezek után dalokat tölthet le a számítógépről a hangszer belső memóriájba, vagy a SmartMedia kártyára.

MEGJEGYZÉS

• Csak jó minőségű USB kábelt használjon, amit szakboltban vásárolt.

Kapcsolja be a hangszert

Először forgassa a [MASTER VOLUME] szabályozót ütközésig balra, majd a [STANDBY/ON] gombbal kapcsolja be a hangszert. A gomb ismételt megnyomásával a hangszer kikapcsolódik.



Bekapcsolás után a belső memóriába korábban elmentett működési adatok töltődnek be. Ha nincsennek ilyen adatok, akkor a gyárilag betöltött adatokkal indul el a hangszer.

VIGYÁZAT

 A készülékben akkor is folyik minimális áram, ha a hálózati kapcsoló "STANDBY" állapotban van. Ha a hangszert hosszú ideig nem használja, akkor előtte húzza ki a hálózati dugaszt, és/vagy vegye ki az elemeket.

VIGYÁZAT

• Sohase kisérelje meg a hangszer kikapcsolását, miközben az adatot ír, mert az adat megsérülhet, vagy elveszhet.

A kottatartó



Helyezze be a kottatartó állványt a képen látható résekbe.

Szabályozó szervek és csatlakozók





[MASTER VOLUME] Hangerő szabályozó

2

- 6 [SPLIT] Osztott billentyűzet
- 7 [DEMO] Bemutató
- 8 [LESSON MODE] Oktató programok
- 9 [LESSON L/R] Kézváltó
- 10 [LESSON REPEAT & LEARN] Ismétlő
- (1) [PERFORMANCE ASSISTANT] Játék-segéd gomb
- (FUNCTION) Tulajdonságok beállítása, műveletek
- 13 [PC] PC beállítások
- 14 [METRONOME] Metronóm
- 15 [PORTABLE GRAND] Csak zongora
- **16** [SONG] Dalválasztás
- 17 [EASY SONG ARRANGER] Dal módosítása
- (ISTYLE] Dalsítlus választás
- (19 [VOICE] Hangszín választás
- 20 [FILE CONTROL] Adatfájl kezelő
- [EXECUTE] Végrehajtás
- 22 A tárcsa (beállító kerék)
- 23 Kategória gombok [★], [¥]
- 24 Számok [0]- [9] [+] és [-] gomb
- 26 [SYNC STOP] Szinkronjáték leállítás
- 27 [SYNC START] / []] Szinkronjáték indítás



- 32 [SCORE] Egyérintéses beállítás gombja
- 33 [TEMPO/TAP] Automatikus kitöltés gomb
- 38 [PITCH BEND] Hajlító Kerék



39 USB csatlakozó

40 SUSTAIN – tartott hang pedál csatlakozó

[LCD CONTRAST]



42 PHONES/OUTPUT Fejhallgató/Kimeneti csatlakozó



43 DC IN 12V Hálózati adapter csatlkaozó

Könnyen, gyorsan "zongorául"

A hangszerbe be van építve egy hangszeres játékot segítő technológia, a Játék-segéd. Tegyen úgy, mintha egy dalt játszana, a tökéletesség látszatát fogja kelteni, még akkor is, ha hibás hangokat üt le, úgy fog hatni, mint egy profi játéka. Akkor sincs baj, ha nem tud két kézzel játszani, mert elég egyetlen billentyűt leütni, és máris szól a dal. Még akkor is a zenei előadás örömét élheti át, ha egyetlen hangot nem ismer a kottából.

A Játék-segédnek két fajtája van - az Akkor-segéd és a Dallam-segéd.

..Akkor használja, ha mindkét kezével játszani akar. Az eredmény csodálatos hangzás lesz függetlenül attól, hogy mit játszik. ..Segítségével a dallamot egyetlen ujjal tudja eljátszani.

A próbálkozást kezdje az Akkord-segéddel, utána térjen át a Dallam-segéd megismerésére. A Játék-segéd technológia titkát, hogy hogyan lehet véletlenszerűen leütött hangokból zenét csinálni néhány oldallal később eláruljuk. Most csak élvezze a játék örömét, később is ráér megtudni a titkot.

Akkord segéd – Játék két kézzel

Az akkord-segéd változat akkor használható, ha olyan dalt választ ki, amelyhez akkord adat is tartozik.

Nyomja meg a [SONG] gombot

A dal száma és elnevezése színt vált. A beállító kerék vagy más kiválasztó kezelőszervek segítségével más dalt is kiválaszthat.





A dal neve színt váltott. Ezen a helyen az Éppen kiválsztott dal száma és neve látható.



Forgassa a beállító kereket, és figyelje a kijelzőn a dalok neveit – mi a példa kedvéért a "026 Twinkle Star" dalt választottuk ki.

Megjegyzés

• A mellékelt CD-ROM-on lévő dalok áttöltés után szintén használhatók a Játék-segéddel.



le.

3 Nyomja meg a [PERFORMANCE ASSISTANT] gombot

A PERFORMANCE ASSISTANT – Játék-segéd – ablak jelenik meg, amiben ikonok mutatják, hogy a Játéksegéd be van-e kapcsova, hogy Akkord- vagy Dallam-segéd működik-e. A segéd bekapcsolásához a [PERFORMANCE ASSISTANT] gombot kell megnyomni, a segéd fajtájának kiválsztása a [+] és [-] gombokkal lehetséges.



"ON" látszik, ha a Játék-segéd be van kapcsolva. A [PERFORMANCE ASSISTANT] gomb nyomogatásával "OFF" – azaz kikapcsoljuk, majd ismét be, stb. A Játék-segédet csak "ON" állásban használhatja. Az éppen kiválsztott segéd-fajta látható. A [-] gombbal az Akkord-segéd, a [+] gombbal a Dallam-segéd választható ki. A grafikus kapcsológomb a kiválasztott fajtára mutat.

Nyomja meg a [START/STOP] gombot

Elkezdődik a dal lejátszása. A [MASTER VOLUME] szabályozóval állítson be kellő hangerőt.



beállítása

5 Kezdjen játszani a billentyűzeten

Először próbálja megtalálni a dal ritmusát. Ezután az ábra szerinti formában kinyújtott ujjakkal kezdjen játszani a billentyűkön felváltva bal és jobb kézzel (bármilyen hang megteszi).



Ha erre már ráérzett, akkor próbáljon akkordokat lefogni a bal kezével, miközben próbáljon meg dallamot játszani a jobb kezével, vagy éppen fordítva.

A dallam lejátszása automatikusan befejeződik, ha a dal véget ért. A lejátszást Ön is megszakíthatja a [START/STOP] gomb megnyomásával.

Dallam-segéd – Játék egy ujjal

Ugyanazt a dalt próbálja meg egy ujjal eljátszani.

A dallam-segéd változat akkor használható, ha olyan dalt választ ki, amelyhez dallam adat tartozik.



Ha eddig az előző oldalakon leírtakat csinálta végig, akkor ugorjon a 2. lépésre. Ha először a Dallam-segédet vette elő, akkor előszür az előző rész első három lépését

csinálja

végig, utána ugorjon az itt következő 2. lépésre.

Nyomja meg a [+] gombot

Ezzel kapcsolunk át a Dallam-segédre. A grafikus kijelzőn a kapcsológomb elfordul, és az új beállítást mutatja. Az "ON/OFF" ikonnak "ON" állásban kell maradnia.



3 Nyomja meg a [START/STOP] gombot

Mivel most a Dallam-segéd van kiválasztva, a dal dallma most nem szól. A dallamjátszás élvezetét Önre bízzuk.





Először próbálja megtalálni a dal ritmusát. Ezután jobb kezének egyik ujjával ütögessen egy billentyűt a dal ritmusában (bérmelyik billentyű megteszi).



Na, hogy tetszik? Bármit is játszik, kielégítő eredményt fog kapni a Játék-segéd technológiának köszönhetően.

A dallam lejátszása automatikusan befejeződik, ha a dal véget ért. A lejátszást Ön is megszakíthatja a [START/STOP] gomb megnyomásával.

Ha ki akar lépni a Játék-segéd funkcióból, akkor nyomja meg a [PERFORMANCE ASSISTANT] gombot.

Vegye hasznát a Kottának a Dallam-segéd állapotban

Ha a dallamot helyes ritmusban akarja eljátszani, vagy tetszés szerint játszható sorokra vágyik, akkor hasznos segítség a megjeleníthető kottakép.

A kotta megjelenítése

Ha végigcsinálta az 1 – 3 lépéseket az előző oldalakon, akkor nyomja meg a [SCORE] gombot, aminek a hatására a kijlzőn megjelenik a kotta.



A kotta akkor nagyon hasznos, ha ...

• Helyes ritmusban akar játszani

Használjon kottát, ha nem ismeri a dallamot. A lejátszás mutató marker mindig oda mutat a kottában, ahol a dal időben tart. Ha a billentyűket olyan ritmusban ütögeti, ahogy a marker átugrik a következő hangra a kottában, akkor a dalt az "eredeti" ritmusban tudta eljátszani.



• Jazz-es hangzású szabad zenét akar játszani

Ha a Dallam-segédet használja, és a dal lejátszásának dallamszüneteiben is leüt billentyűket, akkor a hangszer automatikusan jazz-es hangzású zenei frázisokat játszik le. Például a "001 Don't Know Why" dal 048 ... 055 ütései között szünet van a dalban. Próbáljon meg ebben a szünetben szabadon játszani.

MEGJEGYZÉS

Jazz-es ritmus
 Ez a kifejezés általában könnyed szvinges ritmusokra utal. Például:
 Szabályos ritmus:
 J J J J J J
 (egy, kettő, három, négy, …)

A legtöbb jazz-es ritmusnak triola-szerű hatása van, mint a fenti második példának. Erre az érzésre kell gondolni a jazz-szerű zenei frázisok játszása köben.



A jazz-es játékstílus

Bármelyik billentyűn játszhat.Kezdje azzal, hogy egyszerre csak egy hangot üt le, mondjuk a jobb kezével felváltva: hüvelyk ujj – mutató ujj – középső ujj. Azután játszon egyszerű skálákat (pl.: dó, re, mi ...) a fekete billentyűk használatával is, miközben dinamikai változásokat is létrehoz. Ha ezt már elsajátította, kezdje el a bal kezét is használni. Fogjon le akkordokat (több hangot egyszerre) a bal kezével azokban a szünetekben, amiket a jobb keze játszik.

A dal lejátszása bármikor megszakítható a [START/STOP] gomb lenyomásával.

Most lássuk mi a Játék-segéd technológiájának a titka -Hogyan lehet véletlenül leütött hangokból zenét csinálni

Amikor az Akkord-segédet használja, akkor a gép kiolvassa a dal adataiból az akkordokat, és csak azokat a hangokat engedi megszólalni a billentyűzeten, amelyek az adott pillanatban a dalhoz tartoznak. A Dallamsegéd esetén a gép a dallam adatot olvassa ki, és a megfelelő hangokat ahhoz a billentyűhöz rendeli hozzá, amelyiket a játékos éppen leüt, így mindegy milyen billentyűk követik egymást, mindig a helyes dallam szólal meg. Visszatérve az Akkord-segédre, mivel egy dal akkordjai folytonosan változnak, ezért ha Ön mindig ugyanazt a néhány billentyűt ütögeti is, a hozzá tartozó akkordok és hangok változni fognak.



• A Játék-segéd technológiához használható dalok

Az Akkord-segéd csak olyan dalokat tud kezelni, amelyekben akkord adatok is vannak, fordítva, a Dallamsegéd csak olyan dalokat tud kezelni, amelyekben dallam adatok is vannak. Hogy a szükséges adatok megvannak-e úgy lehet ellenőrizni, hogy a dal kiválasztása után meg kell jeleníteni annak a kottáját a [SCORE] gomb megnyomásával. Ha a kijelzőn vannak akkorok, akkor az Akkord-segéd használható. Ha a dalban vannak dallam adatok, a Dallam-segéd használható.

• A Játék-segéd technológia és a máshonnan származó dalok

A hangszer belső dalai mellett a CD-ROM további 70 dalt tartalmaz. Ezek szintén használható a Játéksegéddel. A CD-ROM-on megtalálható MIDI dalok listáját lásd később.

Az internetről letöltött dalok is használható a Játék-segéddel, amennyiben tartalmazzák a szükséges akkor és vagy dallam adatokat. A letöltött dalokat előbb a hangszer belső memóriájába vagy egy SmartMedia kártyára kell átvinni.

A dal tempójának megváltoztatása

A Játék-segéd használata során, vagy egyéb játék helyzetekben szükséges lehet a dalok tempójának megváltoztatása, ha azt túl gyorsnak, vagy túl lassúnak érezzük. Használja a [TEMPO/TAP] gombot, aminek hatására megjelenik a Tempo ablak, amiben a beállító kerék, a [+], a [-], vagy a [0] – [9] számgombok segítségével a tempó percenként 32 és 280 negyedhang ütésnyi tartományban állítható be.





A tempó egy másik módszerrel is beállítható, úgy, hogy a [TEMPO/TAP] gombot a szükséges tempóban 4/4es ütem esetén négyszer, ¾-es ütem esetén háromszor megütjük. A dallam lejátszása során a tempó megváltoztatásához elág a gombot kétszer – az új tempóban – megütni.



Az eredeti tempóhoz visszatérni a [+] és [-] gombok egyidejű megnyomásával lehet. Ha készen van a tempó beállítása, akkor a kijelzőt az [EXIT] gomb kétszeri megnyomásával lehet alaphelyzetbe állítani.

A DEMO dal lejátszása

A DEMO dalhoz is használható a Játék-segéd (csak az Akkord-segéd, a Dallam-segéd nem használható).



Nyomja meg a [DEMO] gombot

Megjelenika DEMO ablak, amiben a hangszer néhány tulajdonsága ismerhető meg, miközben megszólal a DEMO dal is. Érdemes megfigyelni milyen kiváló minőségű hangszínek szólalnak meg.

3 Játsszon a billentyűzeten

A DEMO dal elindulása után egy idő múlva a következő felirat jelenik meg a kijelzőn.



Ami azt jelzi, hogy bekapcsolódott a Játék-segéd, ki lehet próbálni a játékot a billentyűzeten. Kis idő múlva a Játék-segéd kikapcsol.

A DEMO dal pedig automatikusan ismétlődik mindaddig, amíg a [START/STOP] gombbal meg nem álítjuk.

A kijelző nyelvének megváltoztatása

Ez a hangszer angolul és japánul tud. Alapbeállítás az angol, de ha átkapcsol japánra, akkor a dalok szövege, a fájlnevek, a DEMO ablak, és néhány üzenet japánul jelenik meg.

D Nyomja meg a [FUNCTION] gombot







Nyomjon meg egy CATEGORY gombot addig, amíg a "Language" felirat meg nem jelenik

A "Language" – Nyelv – felirat alatt az éppen kiválasztott nyelv látszik megváltozott színnel. A [+] és [-] gombok segítségével nyelvet választhat.



3 Válassza ki a nyelvet

A [+] gomb az angol nyelvet, a [-] gomb a japánt választja ki. Ha átkapcsol japánra, akkor a dalok szövege, a fájlnevek, a DEMO ablak, és néhány üzenet japánul jelenik meg. A többi ablak nyelve angol marad.

Nyomja meg hosszabb ideig a [FUNCTION] gombot (2 mp)

Ezzel a nyelv kiválasztása befejeződött, az új beállítást a gép a belső memóriájában elmentette, így az megmarad akkor is, ha a hangszert kikapcsolja.

5 Nyomja meg a [EXIT] gombot, hogy a Kezdő ablakhoz visszatérjen

Hangszínek széles választékban, tessék kipróbálni!

A szokásos zongora, orgona és hasolnó hangszínek mellett ez a hangszer számos egyéb hangszínt is játékra kínál, igen széles választékban: gitár, basszusgitár, vonós hangszerek, szaxofon, trombita, dobok, ütőhangszerek, hangeffektusok ...

Válasszon ki egy hangszínt, és lehet játszani – A fő hangszín (MAIN)

Az alábbiak szerint a hangszernek azt a hangszínét tudja majd kiválasztani, amit a DGX-505/305 terminológiájában fő hangszínnek (MAIN voice) nevezünk.

Nyomja meg a [VOICE] gombot

A kedő ablakban a VOICE – MAIN – a hangszín száma – a hangszín neve színt vált.



MEGJEGYZÉS

• Ha a [VOICE] gombot hosszabb ideig nyomva tartja, akkor megjelenik a hangszínek listája, ahonnan kiválaszthatja a fő hangszínt.



Figyelje az éppen kiválasztott hangszín nevét, és forgassa a beállító tárcsát. A lehetséges hangszínek sorban megjelennek. Az így kiválasztott hansgzín lesz a fő hangszín. A példa kedvéért válassza ki a 096 Flute (fuvola) hangszínt.





Kezdjen el játszani a hangszeren



Válasszon ki és próbáljon ki különféle hangszíneket.

Válasszon ki két hangszínt egyszerre – A mellék hangszín (DUAL)

Az alábbiak szerint a hangszernek egy másik hangszínét tudja majd kiválasztani, ami a fő hangszínnel együtt fog megszólalni, és amit mellék (második) hangszínnek (DUAL voice) nevezünk.

Nyomja meg a [DUAL] gombot

A [DUAL] gomb a mellékhangszínt kapcsolja be vagy ki. Bekapcsoláskor a mellékhangszín ikonja megjelenik a kijelzőn. Az éppen kiválasztott mellékhangszín a fő hangszínnel együtt fog megszólalni játék közben.

MEGJEGYZÉS

• Mellékhangszínt az oktató programokban nem lehet használni.



Nyomja meg hosszabb ideig a [VOICE] gombot (2 mp)

Tartsa nyomva a [VOICE] gombot mindaddig, amíg a hangszínek listája (az alábbi ábrához hasonlóan) meg nem jelenik.



3 Nyomja meg mégegyszer a [VOICE] gombot

Megjelenik a mellék hangszín kiválasztását segítő ablak.





A beállító kereket forgassa mindaddig, amíg a szükséges mellékhangszín meg nem jelenik. Az így kiválasztott hangszín lesz a mellékhangszín (DUAL voice). A példa kedvéért válassza ki a 114 Vibraphone hangszínt.







Válasszon ki és próbáljon ki különféle mellék hangszíneket. Az [EXIT] gomb megnyomásával visszatérhet a Kezdő oldalhoz.

Eltérő hangszín a bal és a jobb kéznél – A balkéz hangszín (SPLIT)

A hangszer lehetőséget ad arra, hogy a billentyűzetet funkcionálisan ketté osszuk (SPLIT), és eltérő hangszínnel játsszunk az osztásponttól (split point) balra és jobbra. Az osztásponttól jobbra a fő és a mellékhangszín tud megszólalni, balra pedig a DGX-505/305 terminológiájában balkéz hangszínnek nevezett hangszín. Az osztáspont helyét meg lehet változtatni.



Nyomja meg a [SPLIT] gombot

A [SLPIT] gomb a balkéz hangszínt kapcsolja be vagy ki. Bekapcsoláskor a balkéz hangszín ikonja megjelenik a kijelzőn. Az éppen kiválasztott balkéz hangszín fog az osztásponttól balra megszólalni.

MEGJEGYZÉS

• Balkéz hangszínt az oktató programokban nem lehet használni.





Nyomja meg hosszabb ideig a [VOICE] gombot (2 mp)

Tartsa nyomva a [VOICE] gombot mindaddig, amíg a hangszínek listája (az alábbi ábrához hasonlóan) meg nem jelenik.





Nyomja meg mégegyszer a [VOICE] gombot

Megjelenik a mellék hangszín kiválasztását segítő ablak.



Válassza ki a szükséges balkéz hangszínt.

A beállító kereket forgassa mindaddig, amíg a szükséges balkéz hangszín meg nem jelenik. Az így kiválasztott hangszín lesz a balkéz hangszín (SPLIT voice), ami a billentyűzet osztáspontjától balra fog megszólalni. A példa kedvéért válassza ki a 036 Folk Guitar hangszínt.







Kezdjen el játszani a hangszeren



Válasszon ki és próbáljon ki különféle balkéz hangszíneket. Az [EXIT] gomb megnyomásával visszatérhet a Kezdő oldalhoz.

Zongorázzon

Ha csak zongorázni szeretne, azt nagyon egyszerűen megteheti, egyetlen gombot kell csak megnyomnia.

Nyomja meg a [PORTABLE GRAND] gombot

E gombnyomás hatására a hangszer a"001 Live! Grand Piano" nevű hangszínen fog megszólalni.



MEGJEGYZÉS

 Ha megynomja a PORTABLE GRAND gombot, akkor a billentés érzékenység funkció kivételével minde más beállítás kikapcsolódik. Szintén megszűnik a két vagy három hangszínnel való játék lehetősége, csak a Grand Piano hangszín marad meg, és az egész billentyűzeten játszhat vele.

Pitch Bend - hajlítás

A Pitch Bend kerék hatására a hangszeren éppen hangzó hang hangmagasságát tudjuk finoman állítani. Ha a kereket felfelé toljuk, akkor a hangmagasság emelkedik, lefelé tolva a hangmagasság mélyül. Ha ezt a hanghatást például a "043 Overdriven" torzított gitárhangszínen alkalmazza, igen figyelemre méltó gitárjáték effektusokat tud létrehozni.


Billentés érzékenység (Touch Response)

Ha a TOUCH funkció be van kapcsolva, akkor a leütött hangok hangerejét befolyásolni tudja attól függően, hogy milyen erővel üti le a billentyűt – hasonlóan ahhoz, ahogy egy zongora viselkedik különböző billentések esetén. Ha a TOUCH funkció ki van kapcsolva, akkor a billentéskor keletkező hang független a billentés erősségétől.

Nyomja meg a [TOUCH] gombot

Ez a gomb kapcsolja be és ki a billentés érzékenység funkciót. A billentés érzékenység többnyire be van kapcsolva, amit a hozzá tartozó ikon jelez.

MEGJEGYZÉS

• A billentés érzékenységet három lépésben változtatni lehet.





Mókás hangok

A hangszer többféle dobkészlet hangját tartalmazza, mellette pedig olyan egyedi hanghatásokat is, amelyek nagyon szórakoztatóak. Nevetés, patakcsobogás, repülőgép jövés-menés, hátborzongató effektusok és sok egyéb. Mind alkalmasak arra, hogy feldobják egy buli hangulatát.

Dobhangok készletei

A dobhang készletek különféle dob és más ütőhangszer hangok gyűjteménye. Ha egy hagyományos hangszer hangszínét válsztja ki fő hnagszínnek, akkor az egész billentyűzeten ugyanaz a hangszín szólal meg. Dobhangok eetén más a helyzet. Minden leütött billentyű egy másik dob vagy ütőhangszer hangján szólal meg.

Dobhang készlet kiválasztása

Nyomja meg a [VOICE] gombot.



B Ütögesse a billentyűket, és élvezze a sokféle dob és ütőhagszer

hangot.

Használja a fekete billentyűket is! Triangulum, maracas, bongo, dobok …átfogó és változatos hangkészlet. A "készletezett" ütőhangszerek listáját (a 122 … 133 számú hangszínek) tekintse meg a használati utsítás végén.



Hanghatások, effektusok

A hangeffektusok a dobkészletek szekciójában találhatók (132 és 133 számú hangszínek). Ezeknek a kiválasztásával számos hanghatást tud kiváltani a billentyűzet segítségével.

Hangeffektus készlet kiválasztása



Nyomja meg a [VOICE] gombot.



Válassza ki a "133 SFX Kit 2"-t.

3 Ütögesse a bill<u>entyűket, és élvezze a sokféle hanghatást.</u>



A hangok között találni fog tengeralattjáró hangot, telefon csörgést, nyikorgó ajtót, és más hasznos effektust. A "132 SFX Kit 1" áradó víz, nevetés, kutyugatás, és más hatásokkal van tele. Néhány billentyűhöz nincsen hang rendelve. A "készletezett" hanghatások listáját (a 132 ... 133 számú hangszínek) tekintse meg a használati utsítás végén.

Stílusok (az automatikus kíséret)

Ebben a hangszerben automatikus kíséret létrehozására is mód van, amikor a bal kézben lefogott akkordok hatására kiválasztható stílusban (ritmus, basszusmenet és harmonizálás) szólal meg a kiséret. 135 különböző zenei eredetű stílus közül válogathat, amelyeknek listáját a használati utasítás végén tekintheti meg.

Játék automatikus kisérettel - STYLE

Nyomja meg a [STYLE] gombot

Ennek hatására az éppen aktuális stílus száma és elnevezése válik láthatóvá. A beállító tárcsa segítségével másik stílust választhat.



Válasszon ki egy stílust

Válasszon ki egy stílust a beállító tárcsa segítségével. A példa kedvéért állítsa be a "080 PopBossa" stílust.



		MAIN	Ľ
TEMPO	4=160	TRANSPOSE ()	MEASURE OD1
	SONG	***	
Ľ	STYLE	080 PopBossa	

3 Nyomja meg a [START/STOP] gombot

Elindul a kiválasztott stílus ritmusának lejátszása.

MEGJEGYZÉS

 A 112 és 124-135 számú stílusoknak nincsen ritmus része, ezért ezeknél a ritmus indítására nem történik semmi. A basszus és az akkord kiséret természetesen használható a későbbiekben olvashaatóak szerint.





Ismét nyomja meg a [START/STOP] gombot

A ritmus lejátszása megáll.

5 Nyomja meg a [ACMP ON/OFF] gombot

Ezzel kapcsolja be az automatikus kíséret funkciót. Ellenőrizze,, hogy megjelent-e a kijelzőn az "ACMP" felirat.

MEGJEGYZÉS

• Ez a gomb felváltva kapcsolja be és ki az automatikus kíséretet. Ha a felirat "ACMP" nem jelent meg a kijelzőn, akkor ismét nyomja meg a gombot.



kapcsolva.

Mi van, ha az automata kíséret be van kapcsolva?

Az automata kísérethez tartozó akkordokat a billentyűzet bal oldali részén (az osztásponttól balra) lehet játszani. Az osztáspont természetesen megváltoztatható.



Ha megnyomja a [START/STOP] gombot, akkor elindul a ritmus lejátszása. Ha most az osztásponttól balra leüt egy akkordot, akkor elindul a basszusjáték és a harmóniakiséret is elindul. A stílusokkal való játékot számos módon elindíthatja.



A kijelzőn vagy az "Intro A" vagy az "Intro B" felirat jelenik meg, és elindul a lejátszás egy bevezető (intro) zenei rész megszólalásával, amit a MAIN A (az "A" főrész) vagy a MAIN B ("B" főrész) kíséret követ.





Nyomja meg a [SYNC START] gombot

A [START/STOP] gomb elkezd villogni, amivel a hangszer jelzi, hogy a kíséret szinkronizált elindításának készenléti állapotába került.



A szinkron indítás készenléti állapotáról

A kíséret szinkronizált elindításának készenléti állapotában a kíséret lejátszása abban a pillanatban elindul, amint a billentyűzet osztáspontjától balra egy akkordot leüt. A szinkron-indítás állapotából a [START/STOP] ismételt megnyomásával kerülhet ki.

Indítsa el a lejátszást egy akkord leütésével a bal oldalon

Nem tudja hogyan kell akkordokat játszani? Semmi baj. Az Ön hangszere akkor is képes akkordokat játszani, ha Ön csak egyetlen hangot üt le. Sőt, az "Akkord Könyvtárban" azt is megtalálja, milyen ujjrenddel kell lejátszani azokat az akkordokat, amiket megnevez.



9 Zenéljen együtt a stílussal

Játsszon egy dallamot a jobb kezével, miközben a bal kezével az akkordokat játssza a kísérethez. A tempóban maradást a [START/STOP] gomb villogása segíti (az ütem első ütése piros villanás, a többi ütés kék villogás).



Minden stílusnak két fő része van: MAIN A és MAIN B.

Ha megnyomja a [MAIN/AUTO FILL] gombot a lejátszás során, akkor a gép egy átvezető részt fog játszani, majd a másik főrész következik. Lássunk egy példát:



Nyomja meg a [INTRO/ENDING/rit.] gombot a befejezéshez

Az automatikus kíséret a gomb megnyomásával egy megfelelő záró zenei rész elhangzása után befejeződik.



Harmonizálás

A hangszernek ez a képessége harmóniákat ad hozzá a fő hangszínhez.

Miután megnyomta a [HARMONY] gombot, a gép automatikusan kiválasztja az éppen aktuális fő hangszínhez legalkalmasabb harmonizálási fajtát. 26 féle harmonizálás fajta létezik, amik közül az alábbiak szerint tud választani. Minden harmonizálásnak más a hatása és a működése. Nézze meg a Harmonizálás Fajták Listáját a használati utasítás végén.

Nyomja meg a [HARMONY] gombot

A [HARMONY] gomb a harmonizálási funkciót kapcsolja be és ki. Ha a funkció be van kapcsolva, akkor a kijelzőnmegjelenik a hozzá tartozó ikon.



MEGJEGYZÉS

• A daltanítási funkció használata során a harmonizálás nem működik.

Nyomja meg hosszabb ideig a [HARMONY] gombot

Megjelenik a FUNCTION ablak, és megtekinthető az éppen aktuális harmonizálás fajta, ami a beálíltó tárcsa segítségével megváltoztatható.



MEGJEGYZÉS

• Ehhez az ablakhoz a [FUNCTION] gomb megnyomásával is el lehet jutni.

Válasszon ki egy harmonizálási fajtát

A kiválasztó kerék segítségével válasszon a 01 ... 26 számú harmónia fajtákból. A példa kedvéért válassza ki a "03 Block" elneevzésűt.



MEGJEGYZÉS

- Az 01 … 05 harmonizálások csak akkor működnek, ha az automatikus kíséret funkció be van kapcsolva, és egy stílus is ki van választva. A harmonizálás a jobb kéz dallamához adódik hozzá a bal kézben játszott akkordoknak megfelelően.
- Az 06 ... 26 harmonizálások akkor is működnek, ha az automatikus kíséret funkció ki van kapcsolva.

P Nyomja meg a [EXIT] gombot.

Ezzel tér vissza a Kiinduló ablakhoz.

Hajtsa végre az Automatikus kíséret fejeze 1, 2, 3, és 5. lépését

]Ellenőrizze,, hogy megjelent-e a kijelzőn az "ACMP" felirat, ha nem nyomja meg az [ACMP ON/OFF] gombot.



Megjelenik az "ACMP" felirat.

5 Üssön le egy akkordot az osztásponttól balra

Elindul a stílus lejátszása.





Kezdjen el játszani a hangszeren

Ha most elkezd a jobb kézzel egy dallamot játszani, akkor a dallamhoz harmóniák is társulnak.



MEGJEGYZÉS

• A harmonizálásnak alig van hatása az ütőhangszerekre és a hanghatásokra, ezért csak zenei hangmagasságot adó hangszínekkel próbálkozzon.

A stílusokkal való játék indításának és leállításának módjai

Az elindítás módjai

A stílusokkal való játékmódot négyféleképpen lehet elindítani. Mindegyik mód előtt azonban be kell kapcsolni az automatikus kíséret funkciót az [ACMP ON/OFF] gombbal, hogy a stílusokkal való játék lehetővé váljon. Bármelyik indítási módot használja, mindegyikben lehetősége van arra, hogy az [INTRO/ENDING/rit.] gombbal zenei bevezetést adjon a játékához, mait a főrész lejátszása fog követni automatikusan.

Azonnali indítás

A [START/STOP] gomb megnyomásával a kiválasztott stílus ritmusa azonnal elindul, a basszus és a harmonizálás akkor következik be, a a bal kezével elkezd akkordokat leütni a billentyűzet osztáspontjától balra.



Akkordra indítás

A nyomja meg a [SYNC START] gombot, a [START/STOP] gomb elkezd villogni, ami azt jelzi, hogy a hangszer a szinkron indítás készenléti állapotában van. A kiválasztott stílus azonnal elindul, amint a bal kezével elkezdi az első akkordot leütni a billentyűzet osztáspontjától balra.



Szinkron Stop (Szinkron megállás)

Ez egy olyan funkció, amiben a stílus lejátszása csak addig tart, amíg a bal kéz akkordot játszik. Amint a abl kéz elengedi a billentyűket, a stílus lejátszása megáll.

Nyomja meg a [SYNC START] gombot. A [START/STOP] gomb elkezd villogni, ami azt jelzi, hogy a hangszer a szinkron indítás készenléti állapotában van. A kiválasztott stílus azonnal elindul, amint a bal kezével elkezdi az első akkordot leütni a billentyűzet osztáspontjától balra, de a lejátszás azonnal megáll (és a hangszer ismét készenléti állapotban villog) amit a bal kezével a billentyűket elengedi. A stílus lejátszás csak addig lesz folyamatos, amíg a bal kezével játszik.



Nyomja meg a [SYNC STOP] gombot, hogy a szinkron stop üzemmódból kikerüljön.

Indulás érintésre (beszámolás)

Ez egy olyan funkció, amiben a stílus lejátszása beszámolással kezdődik. Üsse meg a [TEMPO/TAP] gombot a kívánt ritmusban négyszer egy 4/4-es előjegzés, héromszor egy ³/₄-es előjegyzés esetén. A stílus a megadott tetmpóban fog elindulni.



A megállítás módjai

A stílusokkal való játékmódot háromféleképpen lehet megállítani.

Azonnali leállítás

A [START/STOP] gomb megnyomásával a kiválasztott stílus lejátszása azonnal megáll.



Megállítás és szinkron start-ba állás

A nyomja meg a [SYNC START] gombot a stílus lejátszása közben, a [START/STOP] gomb azonnal elkezd villogni, ami azt jelzi, hogy a hangszer a szinkron indítás készenléti állapotába került.



Zenei lezárás utáni megállás

Nyomja meg a [INTRO/ENDING/rit.] gombot egy zenei lezárás elindításához. Amikor a lezárás elhangzott, a lejátszás megáll.



A hangszín módosítása

A stílussal törénő zenei játék során a megszólaló hangszínek az értelemszerűen kiválasztott fő/mellék/balkéz hangszínek, amelyeket a szokásos módon tud megváltoztatni.

Dalok használata

Ebben a hangszerben 30 gyárilag beírt dal van, amit bármikor meghallgathat, vagy felhasználhat más célokra. Ilyen például a hangszeres játékot, a játéktechnikát és a kottaolvasást tanító leckék sora. Természetesen nem csak a gyári dalokat használhatja a hangszeren, hiszen saját maga is beírhat dalokat, vagy letölthet dalokat az internetről.

A "**SONG**" – dal – elnevezés olyan adatfájlra utal, ami együtt tartalmaz dallam és automatikus kíséret információkat.

Válasszon ki és hallgasson meg egy dalt

A következő oldalon található dal kategóriák közül válasszon ki egy dalt.

Ha olyan dalt akar meghallgatni, amit számítógépről töltött le (036 –), akkor először ki kell választania, hogy a belső memóriában vagy a SmartMedia kártyán lévők közül akar választani.

Nyomja meg a [SONG] gombot

Ennek hatására az éppen aktuális dal száma és elnevezése válik láthatóvá. A beállító tárcsa segítségével másik dalt választhat.



MEGJEGYZÉS

• A [SONG] gomb hosszabb idejű megnyomásának hatására a dalok listája jelenik meg, amiből dalt választhat.



Válasszon ki egy kedvére való dalt a beállító tárcsa segítségével.



• Dalt nem csak a beállító tárcsával kereshet meg, hanem a [+] és a [-] gombokkal és a [0] - [9] gombokkal közvetlenül is megadhat.

3 Hallgassa meg a dalt

Nyomja meg a [START/STOP] gombot a kiválasztott dal lejátszásának elindításához. A lejátszást bármikor megállíthatja a [START/STOP] gomb ismételt megnyomásával.



Dalfajták

A következő három fajta dalt használhatja a DGX-505/305 hangszerekkel.

- ●Gyári dalok (30 dal a hangszerbe programozva) → Dal számok 001-030
- ●Felhasználói dalok (saját dalok amiket a hangszer memóriájába rögzít) → Dal számok 031-035

•Külső dal file-ok (dal adatok számítógépről átírva*)

*A kiegészítő CD-ROM-on 70 összaválogatott MIDI dal található.

A különböző típusú dalokat különböző dal számokkal lehet elmenteni. A következő folyamatábra megmutatja, hogy a DGX-505/305 hogyan kezeli a gyári, felhasználói és a külső dal file-okat – a tárolástól a lejátszásig.

→ Dal számok 036-



MEGJEGYZÉS

- A nem gyári dalokat eredeti formájukban nem lehet az oktató programban felhasználni (nincs hozzá kottakép). Viszont, ha az eredeti fájlokat SMF formátumba konvertáljuk, és SmartMedia kártyára mentjük, akkor alkalmassá válnak az oktató programban való felhasználásra, és kottázásra.
- A hangszer a felhasználó által beírt dalokat és a számítógépről beírt dalokat eltérő belső memória területen tárolja. A felhasználói és a kívülről betöltött dalok fájljait nem lehet közvetlenül egymás memóriaterületére áttenni.

Gyári dal kategóriák

A 30 gyári dal 8 kategóriába van rendezve, hogy könnyebben lehessen kiválasztani közülük az éppen aktív funkciónak megfelelőt.

Kategória	Dal száma	Kik fogják szeretni?		
Favorites (kedvencek)	001-003	Népszerű dalok azoknak akik a pop-ot szeretik.		
Easy Play (könnyed játék)	004-008	Jobbkezes dallamok, kezdőknek tanuláshoz ideális.		
Pianist (zongorista)	009-013	Népzene zongorára írva. A klasszikus stílus kedvelőinek.		
Organist (orgonista)	014-016	Azoknak akik az orgona gazdag hangzását szeretik.		
Advanced (haladó)	017-021	Élő zenék – amikor már ideje az egykezes játéktól tovább lépni.		
Band Play (együttes)	022-024	Lassú balladák. Tapasztalja meg milyen zongoristának lenni e		
		egyuttesben.		
Duet	025-027	Dalok amik két jobbkezes dallamból állnak.		
Holidays	028-030	Dalok a zenei repertoár bővítéséhez.		

A dalok kottájának megjelenítése

A hangszer képes a dalok kottájának a megjelenítésére.

A 30 gyári dalnak és a SmartMedia kártyán tárolt daloknak a kottája jeleníthető meg. Az Ön által beírt dalok kottáját a beírás eredeti formájában nem lehet a hangszerrel megjeleníteni. Akkor azonban, ha az eredeti fájlokat először SMF (Standard MIDI File – szabványos MIDI fájl) formátumba konvertálja és SmartMedia kártyára menti, akkor a kártyáról a kottakép megjeleníthető.

Ha olyan dalt akar meghallgatni, amit számítógépről töltött le (036 –), akkor először ki kell választania, hogy a belső memóriában vagy a SmartMedia kártyán lévők közül akar választani.



Válaszon ki egy dalt az előző rész utasításai szerint.



Nyomja meg a [SCORE] gombot és megjelenik egy egyszólamú kotta

A hangszer kétfajta kottát tud megjeleníteni: egyszólamú és kétszólamú kottát. A [SCORE] gomb ismételt megnyomásával e két fajta között válthatunk át.

MEGJEGYZÉS

- Ha egy dalban akkord és szöveg adatok is vannak, akkor az egyszólamú kotta mindkettőt megjeleníti.
- Ha a dal hosszú szöveget tartalmaz, akkor előfordulhat, hogy a szöveg egy ütem alatt két sorban jelenik meq.
- Előfordulhat, hogy túl hosszú szövegek esetén a szöveg egyes részei rövidítve jelennek meg.
- Előfordulhat, hogy néhány rövidre sikerült hang a kottaképben csak akkor lesz jól látható, ha előbb a dalt kvantáljuk.
- A kétszólamú kottában szöveg nem jelenik meg.



3 Nyomja meg a [START/STOP] gombot

Elkezdődik a dal lejátszása. Egy kis csúcsára állított háromszög mutatja, hogy a dal éppen hol tart.



A dalok szövegének megjelenítése

A hangszer képes a dalok kottájának a megjelenítésére, ha a dal adatai között szöveg adat is van. Ha nincsen szöveg adat, akkor az abban az esetben sem fog megjelenni, ha a [LYRICS] gombot megnyomja.



Válaszon ki egy dalt a 001 ... 003 közül az előző rész utasításai szerint.



Nyomja meg a [LYRICS] gombot.

A kijelzőn megjelenik a dal címe, szövegírójának és zeneszerzőjének a neve.

MEGJEGYZÉS

- Az internetről letöltött, vagy kereskedelemben kapható XF kompatibilis dalok szövege akkor jeleníthető meg, ha a fájl szabványos MIDI fájl formátumú, és szöveget tartalmaz.
- Ha a kijelzőn torz karakterek jelennek meg, akkor váltson nyelvet.



3 Nyomja meg a [START/STOP] gombot

Elkezdődik a dal lejátszása, ezzel együtt a kijelzőn megjelenik a dal szövege és akkordozása. A hangszer a szövegrész kiemelésével mutatja, hogy a dal éppen hol tart.





Szöveget is tartalmazó gyári dalok

A dal száma	A dal neve	
001	Don' know Why (Jesse Harris)	
002	My Favorite Thuings (From The Sound Of Music)	
	(OScar Hammerstein II/Richard Rogers)	
003	Fly Me To The Moon (In Other Words) (Bart Howard)	

Válasszon egy dalt a leckéhez

Yamaha Oktató Készlet 4

Válassza ki bármelyik dalt a bal, jobb vagy két kezes gyakorláshoz. Az internetről letöltött (csak SMF, 0 formátum) és a hangszer memóriájába átírt dalokat is használhatja. A lecke alatt olyan lassan játszhat amilyen lassan csak akar, és még rossz hangokat is leüthet. A dal lejátszás arra a sebességre lassul le amit ön megfelelően tud kezelni. Sohasem késő elkezdeni a tanulást!

A leckék folyamata:

Válassza ki a dalt amit meg akar tanulni.
Válassza ki a dalnak azt a részét amin dolgozni akar.
(bal kéz, jobb kéz, mindkét kéz)
Válassza ki az 1., 2. vagy 3. leckét.

•1. Lecke (Tanulja meg helyesen lejátszani a hangokat.): A dal lejátszás addig vár, amíg a megfelelő hangot le nem játssza.

•2. Lecke (Tanulja meg lejátszani a helyes hangokat helyes időzítéssel.): A dal lejátszás tempója az ön játék sebességéhez igazodik. A lejátszás sebessége lelassul, ha ön helytelen hangokat játszik.

•3. Lecke (Tanulja meg lejátszani a helyes hangokat helyes időzítéssel a dallal egyszerre): Ezzel a leckével tökéletesítheti technikáját.

Csak az SMF 0 formátumú dalokat lehet a leckékkel használni. Az internetről letöltött dalok esetében meg kell határoznia, hogy lejátszáskor melyik csatorna tartozzon a bal és melyik a jobb kézhez.

1. Lecke: Kivárás

🕖 Válasszon ki egy dalt a leckéhez.

Nyomja meg a [SONG] gombot, hogy a dal név és szám megjelenjen a kijelzőn. Használja az adat beviteli kereket, hogy kiválasszon egy dalt a leckéhez. A következő példában válassza ki a "011 Londonderry Air" dalt a "PIANIST" kategóriából (009-013).



Normally "R" (Right hand) will appear in the upper right corner of the MAIN display. You can start a right-hand lesson simply by pressing the [LESSON MODE] button.

Itt legtöbbször "R" (right hand – jobb kéz) jelenik meg, egy jobbkezes leckét a legegyszerűbben a [LESSON MODE] gomb megnyomásával kezdeményezhet.

MEGJEGYZÉS

 A 004 – 008 (egyszerű dallamú) dalokat jobbkezes leckékhez szántuk, balkezes és kétkezes leckékhez nem használhatók.

2 Válassza ki a részt amit gyakorolni akar.

A megfelelő rész kiválasztásához nyomja meg a [LESSON L/R] gombot. A [LESSON L/R] gomb folyamatos nyomogatásával a részek sorozatban váltakoznak: jobb kéz \rightarrow bal kéz \rightarrow mindkét kéz \rightarrow \rightarrow jobb kéz.... A jelenleg kiválasztott rész megjelenik a képernyőn.



Használja a [LESSON MODE] gombot az 1. Lecke kiválasztásához.

Nyomja meg a [LESSON MODE] gombot az 1. Lecke kiválasztásához.

A [LESSON MODE] gomb folyamatos nyomogatásával a leckék sorozatban váltakoznak: 1. Lecke \rightarrow 2. Lecke \rightarrow 3. Lecke \rightarrow Lecke funkció kikapcs. \rightarrow 1. Lecke..... A jelenleg kiválasztott lecke megjelenik a képernyőn.

MEGJEGYZÉS

- Amikor leckét vált, az új lecke leírása megjelenik a kijelzőn egy időre, mielőtt a lecke elkezdődik.
- Ha a lecke kottaképe még nincsen készen amikor a lecke leírása már eltűnik a kijelzőről, akkor a "prepare-in-progress" (még dolgozom rajta!) üzenet jelenik meg egy időre.



Mit jelez a jobb felső sarok?

	Jobb kéz	Bal kéz	Mindkét kéz
1. lecke	R1	L1	LR1
2. lecke	R2	L2	LR2
3. lecke	R3	L3	LR3

A dal lejátszás automatikusan elkezdődik amint kiválasztja az 1. Leckét.

Játssza azokat a hangokat amik a képernyőn a lejátszás mutató alatt vannak. Az alsó sorban a billentyűzet képén a fekete pont mutatja melyik hangot kellene billenteni.

Amint lejátssza helyesen az aktuális hangot, a lejátszás mutató a következő hangra ugrik.

A dal lejátszása addig szünetel (megáll) amíg a helyes hangot le nem játssza.



A billentyűzet képének eltolása balra és jobbra

A billentyűzetnek a takart () részeit a [+] és a [-] gombok megnyomásával láthatóvá lehet tenni.



A kijelzőn összesen 61 billentyű látszik. A DGX-505-ne 88 billentyűje van, a DGX-305-nek 76. Néhány dalban vannak olyan hangok, amik kívül esnek a látható területen. Ekkor az "over" felirat jelenik meg a kijelzőn balra, vagy jobbra. A [+] és a [-] gombokkal tolja el a billentyűzet képét mindaddig, amíg a ● ponttal jelzett billentyű meg nem jelenik. Azok a hangok, amelyek kívül esnek a hangszer hangterjedelmén, nem használhatók a leckékhez.

A teljesítmény értékelése

Amikor a lecke végére ér (a dal lejátszás befejeződik) a hangszer értékeli a teljesítményét. Az értékelés 4 szinten zajlik: Excellent → Nagyszerű Very Good → Nagyon jó Good → Jó OK → Megfelelő

LESSON GRADE	
Excellent!	

Miután az értékelés megtörtént a Lecke újra indul az elejétől. Nyomja meg a [START/STOP] gombot a Leckéből való kilépéshez.

Ha már az 1. Leckét begyakorolta lépjen tovább a 2. Leckére.

MEGJEGYZÉS

• Az értékelés funkciót ki lehet kapcsolni a műveleti (FUNCTION) ablakban.

2. Lecke: Az ön tempója

D Válassza ki a dalt és azt a részt, amit gyakorolni kíván.

Nyomja meg a [LESSON MODE] -ot kétszer a 2. Lecke elkezdéséhez.

A [LESSON MODE] gomb folyamatos nyomogatásával a leckék sorozatban váltakoznak: 1. Lecke \rightarrow 2. Lecke \rightarrow 3. Lecke \rightarrow Lecke funkció kikapcs. \rightarrow 1. Lecke..... A jelenleg kiválasztott lecke megjelenik a képernyőn.

DEMC	LESSON Londo TENPO J=070 TRANSPOSE	onderr Air 🛛 🖪 2 0 NEASURE 010		nting the selected
			Itt az "R2" ikon azt mutatja, hogy a jobb kezes 2. lecke fut éppen.	n appear in the ner of the display. icons "R2" indi- hand lesson 2 ted.

A dal lejátszás automatikusan elkezdődik amint kiválasztja az 2. Leckét.

Játssza azokat a hangokat amik a képernyőn a lejátszás mutató alatt vannak. Próbálja a hangokat a megfelelő időzítéssel lejátszani. Ahogy fejlődik a játéka a dal lejátszás tempója elkezd felgyorsulni mindaddig, míg el nem éri a dal eredeti tempóját.



Miután a dal lejátszás a végére ér az értékelő funkció ablaka megjelenik a kijelzőn. Nyomja meg a [START/STOP] gombot a Leckéből való kilépéshez, és a kezdő képernyőhöz való visszatéréshez.

Ha már az 2. Leckét begyakorolta lépjen tovább a 3. Leckére.

3. Lecke: Mínusz egy

🚺 Válassza ki a dalt és azt a részt, amit gyakorolni kíván.

Nyomja meg a [LESSON MODE] –ot háromszor a 3. lecke

elkezdéséhez.

A [LESSON MODE] gomb folyamatos nyomogatásával a leckék sorozatban váltakoznak: 1. Lecke \rightarrow 2. Lecke \rightarrow 3. Lecke \rightarrow Lecke funkció kikapcs. \rightarrow 1. Lecke..... A jelenleg kiválasztott lecke megjelenik a képernyőn.

DEMO	LESSON Lo TEMPO J-070 TRANSPI	ndonderr Air 🔛 🗄 🕃 OSE 0 NEASURE 010	Icons representing the selected part
	I	Itt az "R3" ikon azt mutatja, hogy a jobb kezes 3. lecke fut éppen.	and lesson appear in the upper right corner of the display. In this case the icons "R3" indicate that right-hand lesson 3 has been selected.

A dal lejátszás automatikusan elkezdődik amint kiválasztja az 3. Leckét.

A dal lejátszás normál tempón folyik, kihagyva azt a részt (mínusz) amit ön kiválasztott. Játssza a billentyűzeten a kihagyott részt, miközben figyeli a dalt. A lejátszás mutató és a billentyűzet mutató megmutatja a játszandó hangokat.



Miután a dal lejátszás a végére ér az értékelő funkció ablaka megjelenik a kijelzőn. Nyomja meg a [START/STOP] gombot a Leckéből való kilépéshez, és a kezdő képernyőhöz való visszatéréshez.

Ismétlés a tudás anyja – Ismétlés és tanulás

Akkor használja ezt a funkciót, ha újra akarja kezdeni a kiválasztott rész gyakorlását, vagy ha olyan részt akar folyamatosan gyakorolni amit nehéznek talál.

Nyomja meg a [LESSON REPEAT & LEARN] gombot a lecke futása közben.

A dal lejátszás visszaugrik négy ütemet attól a ponttól, ahol a gombot megnyomta, és egy együtemes beszámolás után újra indul. A lejátszás addig a pontig halad ahol a gombot megnyomta, majd újra visszaugrik négy ütemet és kezdődik a beszámolással. Ez a művelet folyamatosan ismétli önmagát, tehát ha hibát ejt nincs más dolga, minthogy megnyomja a [LESSON REPEAT & LEARN] gombot hogy a részletet gyakorolni tudja.



 Megváltoztathatja a visszaugrás nagyságát (az ütemek mennyiségét) a [0]-[9] gombok segítségével. A numerikus gombot az ismételt lejátszás alatt nyomja meg.

Változtassa meg a dalok stílusát

Mindegyik dalnak megvan a gyárilag beállított stílusa, amit ön bármikor megváltoztathat a Tök-Jó-Hangszerelő funkció segítségével. Ez azt jelenti, hogy egy eredetileg például balladának számító dalt akár bossa nova vagy hip-hop stílusban is lejátszhat. Mivel a dalok a dallamok és stílusok kombinációiból állnak, létrehozhat teljesen új átiratú dalokat ha megváltoztatja azok eredeti stílusát. A teljes zenei átírás érdekében megváltoztathatja még a dalok dallam hangját illetve a billentyűzeten játszott hangot.

A Tök-Jó-Hangszerelő funkció használata

1 Nyomja meg az [EASY SONG ARRANGER] gombot.

A dal név és szám megjelenik a kijelzőn. Használja az adat beviteli tárcsát a dal kiválasztására.



2 Válasszon egy dalt.

Használja az adat beviteli görgőt, hogy kiválassza azt a dalt amit át akar alakítani. A következő példához válassza ki a "004 Down By The River" dalt.



 A 031 - 035 dalokat eredeti formájukban nem lehet a Tök-Jó-Hangszerelővel használni. Viszont, ha az eredeti fájlokat SMF formátumba konvertáljuk, és SmartMedia kártyára mentjük, akkor alkalmassá válnak a Tök-Jó-Hangszerelővel való felhasználásra.



Hallgassa meg a dalt

Nyomja meg a [START/STOP] gombot a dal lejátszásának elkezdéséhez. A dal lejátszás közben lépjen tovább a következő pontra.



MEGJEGYZÉS

 Ha a 022-024 számú dalokat akarja megváltoztatni a Tök-Jó-Hangszerelővel akkor figyeljen rá, hogy a dallam sávok a lejátszáskor némítva lesznek. A dallam sávok meghallgatásához meg kell nyomnia a SONG MEMORY [3]-[5] gombokat.

Nyomja meg az [EASY SONG ARRANGER] gombot.

A stílus név és szám megjelenik a kijelzőn. Használja az adat beviteli kereket, hogy kiválaszthasson egy másik stílust.



EASY SONG ARRANGER MAIN			
TEMPO	J=095	TRANSPOSE ()	MERSURE OD1
5	SONG	004 Down By	y The River
$\mathcal{Y}^{+}\mathcal{V}$	STYLE	080 PopBos	88

Itt látható a kiválasztott dal száma és neve.

The currently selected style number and name are displayed here.

5 Válasszon egy stílust

Az adat beviteli kerék forgatása közben figyelje, hogy a különböző stílusok hogyan "állnak" a dalnak. A stílusok váltogatása közben semmi más nem változik a dalon csak a stílusa. Ha kiválasztotta a megfelelő stílust lépjen tovább a következő pontra miközben a dal lejátszás folyamatosan zajlik (ha a dal lejátszást megállította, akkor a [START/STOP] gomb megnyomásával indítsa azt újra).



- A Tök-Jó-Hangszerelő funkció használata közben az automata kíséret nem működik.
- Ha a dal és a kiválasztott stílus ütemjelzése eltér, akkor a dal üteme lesz a mérvadó.

5 Nyomja meg és tartsa nyomva a [VOICE] gombot

Addig tartsa nyomva a [VOICE] gombot, amíg a VOICE SELECT (MAIN) ablak meg nem jelenik.



Nyomja meg a [VOICE] gombot háromszor

Megjelenik a VOICE SELECT (MELODY R) ablak, amiben kiválaszthatjuk a jobb kéz dallamának hangszínét.



A [VOICE] gomb minden egyes megnyomására a kijelző zárójeles részében megvéltozik a felirat a következő ismétlődő sorrendben: MAIN, DUAL (mellék hangszín), SPLIT (balkéz hangszín), MELODY R (jobb kéz dallam), MELODY L (bal kéz dallam). A MAIN, DUAL és SPLIT ablakokban a teljes billentyűzet hangszínét állíthatjuk be, a MELODY R és MELODY L ablakokban a dalok dallamához tartozó hangszín választható ki.

MEGJEGYZÉS

• Mi a különbség a MELODY R és MELODY L között?

A dalok dallamok és automatikus kíséret stílusok kombinációi. A "dallam" kifejezést általában a jobb kéz

játékára értjük, de ebben a hangszerben dallamrészek tartoznak a bal és a jobb kézhez egyaránt. A jobb kéz által játszott dallam elnevezése MELODY R, a bal kézé MELODY L.



Válasszon ki egy hangszínt

A beállító tárcsával válassza ki a dallam hangszínét. A dal ugyanaz marad, de a dallam hangszíne változik (ha a dalt megállította, tovább indíthatja a [START/STOP] gomb megnyomásával). A Tök-Jó-Hangszerelő beállításait elmentheti SmartMedia kártyára.

Rögzítse saját előadását

Lehetősége van rögzíteni saját előadását, hogy dokumentálja technikájának fejlődési folyamatát vagy hogy a jól sikerült zenei ötleteit megőrizze későbbi felhasználásra. Α hangszer memóriájában 5 rögzíthető dalnak van hely fenntartva (031-035-ös dalszámok). A rögzített előadás "USER" (felhasználói) dalként (adatként) jelenik meg a memóriában, amit SMF (Standard MIDI File) formátumba lehet konvertálni, SmartMedia kártyára lehet menteni, és kottaképét meg lehet jeleníteni. Így,ha ihletet kap, és egy csodálatos dallam szalad ki a kezei alól, azt mindjárt hallgatható és olvasható formában is el tudja menteni. Előadását a Játék Segéd technológia segítségével is rögzítheti.

■A rögzíthető adatok

Összesen 6 sávon rögzíthet: 5 dallam sávon és 1 stílus (akkord) sávon. Minden sávot önállóan lehet rögzítheni.

●Dallam sáv [1] – [5] → Erre kerülnek a dallam részeket.

●Stílus sáv [A] → Erre kerül az akkord rész.

MEGJEGYZÉS

- Ha már mind az 5 USER memória helyet felhasználta és van egy új, jól sikerült dala amit el szeretne menteni, akkor válasszon egy olyan memória helyet melynek az adatait nem kár kitörölni és egyszerűen írja felül az új dal adatokkal, vagy mentse azokat SmartMedia kártyára, és az így felszabaduló helyekre folytassa a munkát.
- A dallam sávokon összesen körülbelül 10.000 hangjegyet lehet rögzíteni, míg a stílus sávon körülbelül 5.500 akkord váltás adata fér el.
- A "User dalok" kottája közvetlenülnem jeleníthető meg, először az adatokat SMF formátumba kell konvertálni, és el kell menteni SmartMedia kártyára, amiről a kottakép megjeleníthető.

 Az [1]-[5] dallam sávokon rögzített adatok Hangjegyek (a lenyomott majd elengedett billentyűk) 	 Az [A] stílus sávon rögzített adatok
Leütési gyorsaság (billentyűzet dinamika) Hang szám Zengés típusa* Kórus típus* Harmónia hangjegy Kitartás (pedál) be/ki Tempó*/ütem*(csak ha a stílus sávra nem történik rögzítés) Hangmagasság változás (csak DGX-205/203) Hangmagasság tartomány (csak DGX-205/203) Mellék hang be/ki Panel kitartó be/ki Fő/Mellék hang – hangerő, oktáv, panoráma, zengés szint, kórus szint	Akkord váltások, akkord időzítések Stílus minta váltások Stílus szám* Zengés típus* Kórus típus* Tempó* Ütem* Stílus hangerő*

*Ezek az adatok kerülnek a sáv elejére. A dal közben végrehajtott változtatásoknak ezekre az adatokra nincsen hatásuk.

Sáv konfiguráció

Az előadás felvételének kezdetekor először használja a SONG MEMORY [1]-[5] és az [A] gombokat, hogy meghatározza a sávokat amikre rögzíteni akar. A sáv amire felvesz meghatározza a részt amit később visszajátszik arról.



- Sáv [1] ezen szólal meg a dallam jobb kézzel játszott része (MELODY R)
- Sáv [2] ezen szólal meg a dallam bal kézzel játszott része (MELODY L)
- Sáv [3]-[5] ezekre kerülnek az "egyéb" előadás adatok
- Sáv [A] ezen szólal meg a stílus (automata kíséret)

A rögzítés folyamata

Nyomja meg a [SONG] gombot, majd használja az adat beviteli tárcsát, hogy kiválassza azt a felhasználói dal számot (user memória hely, 031-035) amire rögzíteni akar.



2

Válassza ki a sávokat amiken rögzíteni akarja a dal részeit, majd hagyja jóvá választását a kijelzőn.

♦Rögzítsen egy dallam sávot és a kíséreti sávot egyszerre

Nyomja meg annak a dallam sávnak a gombját amire rögzíteni akar (1-5) miközben a [REC] gombot benyomva tartja.

Azután nyomja meg az [A] gombot a [REC] gomb nyomva tartása mellett. A kiválasztott sávok a kijelzőn színt váltanak.



▲ FIGYELEM!

Ha olyan sávra rögzít amin már vannak adatok, akkor a sávon lévő adatok el fognak veszni.

Megjegyzés

- A stílus kíséret automatikusan bekapcsol, ha a stílus sávot [A] felvételi állapotba helyezi.
- A stílus kíséretet a felvétel alatt nem lehet ki vagy bekapcsolni.
- Ha felvétel közben balkéz hangszínt használ, akkor a bal kézzel játszott hangokat nem rögzíti a hangszer.

Tanácsok a sávok kiválsaztásához

A felvételi sávok kiválasztásánál legyen figyelemmel a következőkre:

- Ha a felvett dallamot jobbkezes leckéhez is használni akarja
 Az 1. sávot használja felvételre. Ha a 2. sávot választja, abból balkezes dallam lesz, jobbkezes leckéhez nem használható.
- Ha a saját dalt egyszólamú kottaképen akarja látni A dallamot az 1. sávra rögzítse, mert egyszólamú kottában csak az jeleníthető meg. A 2. sávra rögzített dallam nem jeleníthető meg egyszólamú kottában.

A "User dalok" kottája közvetlenülnem jeleníthető meg, először az adatokat SMF formátumba kell konvertálni, és el kell menteni SmartMedia kártyára, amiről a kottakép megjeleníthető.

♦Rögzítsen egy dallam sávot

Nyomja meg annak a dallam sávnak a gombját amire rögzíteni akar (1-5) miközben a [REC] gombot benyomva tartja.

A kiválasztott sáv a kijelzőn színt vált.



MEGJEGYZÉS

- Ha a stílus kíséret be van kapcsolva és az [A] sávra nincsen semmi rögzítve, akkor az [A] sáv automatikusan felvételi állapotba kerül ha egy dallam sávot felvételi állapotba helyez. Ha csak a dallamot akarja rögzíteni ne felejtse el az [A] sávot kikapcsolni.
- A felvételi állapot kikapcsolásához nyomja meg a sáv gombját újra. A stílus kíséretet a felvétel alatt nem lehet ki vagy bekapcsolni.



a felvétel akkor kezdődik ha elkezd játszani a billentyűzeten.

A [START/STOP] gomb megnyomásával is elindíthatja a felvételt.

A felvétel során az éppen aktuális ütemek megjelennek a képernyőn.



Kezdődik a felvétel

MEGJEGYZÉS

• Ha játék közben megtelik a memória, erre egy üzenet figyelmeztet, és a felvétel automatikusan megáll. A sávtörlő vagy a daltörlő funkcióval tud helyet felszabadítani, majd újra kezdheti a felvételt.



Állítsa le a felvételt a [START/STOP] vagy a [REC] gomb megnyomásával.



Ha megnyomja az [INTRO/ENDING/rit.] gombot a stílus sáv felvétele közben, akkor a hangszer bejátszik egy megfelelő lezárást és a lezárás végével a felvétel automatikusan leáll. Mikor a felvételnek vége az ütemszám visszaáll 001-re és a rögzített sávok számai felfénylenek a kijelzőn.

•Felvétel a többi sávra

Ismételje meg az előadás rögzítésének lépéseit a 2.-tól a 4. pontig a fennmaradó sávokra való rögzítésre. Ha kijelöl egy üres sávot felvételre (SONG MEMORY [1]-[5], [A]), akkor használhatja az úgynevezett rájátszásos felvételi technikát. A kijelölt üres sáv felvétele közben hallgathatja a már rögzített sávok tartalmát (a lejátszott sávok megjelennek a kijelzőn). Ha a rögzített sávok valamelyikét nem akarja rájátszáskor hallgatni, akkor azt elnémíthatja – ez a sáv nem jelenik meg a kijelzőn.

Sáv felülírása

Válassza ki azt a sávot amelyiket felül akarja írni és egyszerűen rögzítsen rá. Az új anyag felülírja a sávon lévő adatokat.



Amikor a felvételnek vége...

♦Felhasználói (USER) dal visszajátszása

A felhasználói dalokat ugyanúgy kell visszajátszani, ahogyan a gyári dalokat.

- **1** Nyomja meg a [SONG] gombot.
- 2 A jelenleg kiválasztott dal neve és száma megjelenik a kijelzőn. használja az adat beviteli tárcsát a felhasználói dal kiválasztására (031-035).
- **3** Nyomja meg a [START/STOP] gombot a lejátszás elkezdéséhez.

Felhasználói dal törlése

Ezzel a funkcióval egy egész felhasználói dalt (az összes sávot) tud törölni.

MEGJEGYZÉS

• Ha egy bizonyos sávot akar kitörölni a saját dalon, akkor használja a sávtörlés funkciót.



Tartsa benyomva a SONG MEMORY [1] gombot tovább, mint egy másodperc, és közben nyomja meg, és tartsa benyomva a SONG MEMORY [A] gombot.

Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg a képernyőn.



B

Nyomja meg a [+] gombot.

Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg a képernyőn. A [-] gomb megnyomásával megszakíthatja a törlési műveletet.

Nyomja meg a [+] gombot a dal törléséhez.

A "törlés folyamatban" (clear-in-progress) üzenet megjelenik a kijelzőn egy rövid időre – eközben a dal törlődik a hangszer memóriájából.

Sáv törlése felhasználói dalból

Ezzel a funkcióval a felhasználói dalokból egy meghatározott sávot lehet törölni.

Nyomja meg a [SONG] gombot, majd válassza ki a felhasználói dalt, amit törölni akar (031-035).



Nyomja meg és tartsa benyomva legalább 1 másodpercig a SONG MEMORY ([1]-[5] [A]) sáv gombok közül azt amelyiket törölni akarja.

Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg a képernyőn.





Nyomja meg a [+] gombot.

Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg a képernyőn. A [-] gomb megnyomásával megszakíthatja a törlési műveletet.



A "törlés folyamatban" (clear-in-progress) üzenet megjelenik a kijelzőn egy rövid időre – eközben a dal törlődik a hangszer memóriájából.

Biztonsági mentés

A DGX-505/305 néhány állítható paramétere a gyári értékre áll vissza, ha a hangszert kikapcsolja mielőtt elmentené a saját beállításait. Ezeknek a beállításoknak a biztonsági mentését úgy tudja elvégezni, hogy a [FUNCTION] gombot benyomja és benyomva tartja legalább 1 másodpercig.



•A biztonsági mentéssel rögzíthető paraméterek

- Felhasználói dalok
- Leütési érzékenység be/ki
- Regisztrációs memória
- A következő FUNCTION beállítások: Hangolás, Osztási pont, Billentés érzékenység, Stílus hangerő, Dal hangerő, Metronóm hangerő, Értékelés funkció be/ki, Demo kikapcsolás, Nyelv választás, Adathordozó választás, Panel tartott hang

Paraméterek visszaállítása

Ez a funkció kitörli az összes biztonsági mentést (adatot) és visszaállítja a hangszer gyári paramétereit.

■Biztonsági mentés törlése

A belső flash memóriába mentett biztonsági adatok törléséhez tartsa lenyomva a legmagasabb (jobb szélső) fehér billentyűt miközben bekapcsolja a hangszert a [STANDBY/ON] gomb megnyomásával. A biztonsági mentés adatai törlődnek és gyári adatok visszaállnak.



■A flash memória törlése

A számítógépről flash memóriába átírt dal adatok törléséhez tartsa lenyomva a legmagasabb (jobb szélső) fehér, és a három legmagasabb fekete billentyűt egyszerre miközben bekapcsolja a hangszert a [STANDBY/ON] gomb megnyomásával.



Alapvető műveletek és ablakok a kijelzőn

Alapvető műveletek

A DGX-505/305 globális vezérlése a következő három egyszerű alapműveleten nyugszik:

1 Nyomjon meg egy gombot a funkció kiválasztásához.

2 Használja az adat beviteli tárcsát a megfelelő tétel vagy érték kiválasztásához.

3 Indítsa el a funciót.



Nyomjon meg egy gombot egy alapvető funkció kiválasztásához.

Válasszon ki egy dalt, egy automata kíséreti stílust vagy egy hangot amivel játszani akar, vagy amit meg akar hallgatni.



Kiválaszt egy dalt, amit meg akar hallgatni, vagy leckéhez fog használni.

Kiválaszt egy automata kíséret stílust.

Kiválaszt egy hangszínt, amivel játszani akar a hangszeren.

2 Használja az adat beviteli tárcsát a megfelelő tétel vagy érték kiválasztásához.

Amikor kiválaszt egy funkciót, a hozzá tartozó tételek megjelennek a kijelzőn. Az adat beviteli tárcsa vagy a numerikus gombok segítségével kiválaszthatja a megfelelő tételt.



A kijelzőn a módosítható tétel más színű. Itt a [SONG] gombot nyomták meg.

Értékek változtatása

• Tárcsa

Tekerje a tárcsát az óramutatóval megegyező irányba a kiválasztott érték növeléséhez illetve az óramutatóval ellenkező irányba az érték csökkentéséhez.



• A [+] és a [-] gombok

Nyomja meg a [+] gombot egyszer az érték egyel való növeléséhez illetve a [-] gombot egyszer az érték egyel való csökkentéséhez. Tartsa benyomva a gombokat az érték folyamatos növeléséhez vagy csökkentéséhez.



• Numerikus gombok [0]-[9]

A numerikus gombokkal közvetlenül vihet be dal számokat vagy értékeket. Ha a tized vagy század helyi értékek nullára jönnek ki, akkor azokat nem kell beírni; a hangszer pár pillanat gondolkozási idő után behelyettesíti a nullákat a megfelelő helyekre.


• Kategória gombok [1], [1]

A dal, hang és stílus kategóriák között lehet mozogni ezekkel a gombokkal, mindig a következő kategória elejére, ezzel nagyobb lépésekben való keresést tesz lehetővé.

3 Egy funkció elindítása.



Ez a [START/STOP] gomb.

A [SONG] és a [STYLE] gombok megnyomása után ezzel a gombbal tudja elindítani a dal vagy stílus lejátszást.

A kijelző

Minden művelet végrehajtása során a kijelző információira támaszkodunk. A különböző műveletekhez és feladatokhoz a kijelzőn más-más ablak tartozik. Az ablak neve a kijelző legfelső sorában jelenik meg.

• A kiinduló ablak (a kezdő ablak)





Visszatérés a kezdő ablakhoz

A legtöbb alapvető műveletet a kezdő ablakon át lehet elérni, ezért a kezdő ablak gyors elérése alapvető fontosságú. Visszatérni rá az [EXIT] gomb megnyomásával lehet.

• FUNCTION (műveletek) ablak

A FUNCTION ablakból 44 különféle alkalmazás érhető el. Az ablakot a [FUNCTION] gomb megnyomásával lehet elérni. A FUNCTION ablakban a CATEGORY gombokkal []], [] lehet navigálni a 44 nyomogatásával lehet ugrálni a funkciók között, amíg a szükségeset el nem éri, utána az adatbeviteli kerékkel, a [+], a [-], és a [0] – [9] gombokkal beállíthatja a művelet értékeit.



A "tartsd nyomva" szimbólum - 🏒



Amikor ez a szimbólum jelenik meg egy funkció előtt, akkor azt jelenti, hogy a gombot egy másodpercnél tovább kell nyomva tartani, hogy egy funkciót kényelmesen és gyorsan el lehessen érni.

A kiinduló ablak részei

A kiinduló ablak mutatja meg a legtöbb alapbeállítás pillanatnyi állapotát: dal, stílus, hangszín. Ezen kívül számos ikon jelzi a hozzájuk tartozó funkció vagy művelet be/ki kapcsolt állapotát.

Az LCD kijelző jó olvashatóságát az LCD CONTRAST szabályozóval lehet beállítani a hangszer hátlapján.



			MAIN		LOW BATT	ERY!!
TEMPO .	J=090	TRA	ASPOSE ()		[A≓B]MEASURE	003
[]]	SONG	026	Twin	kle	Star	đ
K	STYLE	***				_
VOICE	MAIN	001	Live!	Gra	and Pian	
	MELODY-R	001	Live!	Gra	and Pian	
CHORD	Am7	5	ü 🏎	Jai		
AÇMI	ACHP MAIN	A BI	REGIST	2	PLAY PAR Rec 1234	5 A

Hasznos előadási tulajdonságok

Zengés (Reverb) hozzáadása

A zengés lehetővé teszi, hogy egy gazdag, koncert teremszerű hangkörnyezetben játsszon. Stílus vagy dal kiválasztásánál, automatikusan a hanghoz legjobban illő zengés lesz kiválasztva. Ha másik zengés típust szeretne választani, kövesse a lent látható utasításokat.

1. Nyomja meg a [FUNCTION] gombot.



2. Használja a CATEGORY [★] és [¥] gombokat, hogy kiválassza a zengés típus tételt.



3. Válassza ki a tárcsával a kívánt zengés típust. A billentyűzet játszásával hallgathatja meg, hogy a kiválasztott zengésnek milyen hangja van.





• A zengés küldés szint szabályozása

A fő, mellék és balkéz hangokhoz alkalmazott zengés mértékét külön lehet szabályozni. Ha a CATEGORY [*] vagy [*] gombokat többször megnyomja a 2. lépésben, az alul felsorolt tételek tűnnek elő. Ezután a tárcsa segítségével szabályozhatja a zengés küldés szintjét a kiválasztott hanghoz.

- M. Reverb Fő hang zengés küldés szint.
- D. Reverb Mellék hang zengés küldés szint.
- S. Reverb Balkéz hang zengés küldés szint.

Kórus hozzáadása

A kórus effekt egy vastag hangot állít elő, mely olyan hatást kelt mintha ugyanaz a hang egyszerre szólna több helyről is. Dal vagy stílus kiválasztásánál automatikusan a legmegfelelőbb kórus típus lesz kiválasztva. Másik kórus típus kiválasztásához kövesse az alább látható lépéseket.

1. Nyomja meg a [FUNCTION] gombot.



2. Használja a CATEGORY [★] és [♥] gombokat, hogy kiválassza a kórus típus tételt. A "Chorus" szó megjelenik a kijelzőn pár másodpercre, majd az éppen kiválasztott kórus típus lesz látható.



3. Válassza ki a tárcsával a kívánt kórus típust.

A billentyűzet játszásával hallgathatja meg, hogy a kiválasztott kórusnak milyen hangja van.



• A kórus küldés szint szabályozása

A fő, a mellék és balkéz hangszínekhez alkalmazott kórus mértékét külön lehet szabályozni. Ha a CATEGORY [] vagy [] gombokat többször megnyomja a 2. lépésben, az alul felsorolt tételek tűnnek elő. Ezután a tárcsa segítségével szabályozhatja a kórus küldés szintjét a kiválasztott hanghoz.

- M. Reverb Fő hang kórus küldés szint.
- D. Reverb Mellék hang kórus küldés szint.
- S. Reverb Balkéz hang kórus küldés szint.

A metronóm

1 Nyomja meg a [METRONOME] gombot, hogy elindítsa a metronómot.

A [METRONOME] gomb másodszori megnyomásával állíthatja le a metronómot.



2 A tempó beállítások előhívásához nyomja meg a [TEMPO/TAP] gombot.



3 A tárcsa vagy a [0]-[9] gombok segítségével válassza ki a tempót 032 és 280 negyed hang ütemig percenként.



4 A [METRONOME] gombot tartsa lenyomva 1 másodpercnél tovább, hogy az ütemjelzés tétel előtűnjön.



- 5 A tárcsa vagy a [0]-[9] gombok segítségével válassza ki az ütemjelzést 00 és 15 ütem között taktusonként.
- ■A metronóm hangerejének szabályozása •••••••••
- **6** Nyomja meg a [FUNCTION] gombot.



	FUNCTION	
VOLUME : Limowane ()	Style Volume	Sous Volume

7 Használja a CATEGORY [♣] és [♥] gombokat, hogy kiválassza a metronóm hangerő tételt.



8 A tárcsa vagy a [0]-[9] gombok segítségével válassza ki a kívánt metronóm hangerőt.

Billentyű leütési érzékenység

Ha a billentyűleütés be van kapcsolva, három lépésben beállítható a billentyűzet érzékenysége, ahogy a leütésre reagál.

 Nyomja meg a [TOUCH] gombot, hogy a billentyűleütést bekapcsolja. Ha be van kapcsolva, akkor a billentyűleütés ikon megjelenik az ablakban.





2 A [TOUCH] gombot tartsa lenyomva 1 másodpercnél tovább, hogy a billentyűleütés érzékenység tétel előtűnjön. A "TouchSns" felirat feltűnik az ablakban egy pár másodpercre majd az éppen kiválasztott billentyűleütés érzékenység lesz kijelezve. FUNCTION OVERALL Solit Point Hold for longer than a second

3 A tárcsa segítségével válasszon ki egy érzékenységi fokozatot 1 és 3 között. A magasabb érték nagyobb (könnyebb) hangerő variációt, tehát nagyobb érzékenységet biztosít a billentyűzet dinamikára reagálva.

Az érintés érzékenység alapállapota "2".

Egy érintéses beállítás

Néha az ideális hang kiválasztása egy dalhoz vagy stílushoz nem egyszerű. Az egy érintéses beállítás funkció automatikusan egy megfelelő hangot választ ki a stílushoz vagy dalhoz. A funkció aktiválásához egyszerűen válassza ki a 000 számú hangot.



- 2 Válasszon ki és játsszon vissza bármilyen dalt.
- **3** Játsszon a billentyűzeten és tartsa észben a hang hangzását.



Ha a folyamat során megállna a visszajátszás a [START/STOP] gombbal indíthatja el újra.

4 A tárcsával válthat dalokat, majd játsszon a billentyűzeten és hallgassa a hangokat.



A harmadik lépésben hallott hangtól eltérő billentyűzet hangot kell hallania. Ha másik dalt választ a billentyűzet hang annak megfelelően fog változni.

A hang paraméterek szabályozása

A fő, mellék és balkéz hangok paraméterei külön beállíthatóak. A [FUNCTION] majd a 😫 📳 gombok segítségével a következő paraméterek bármelyikét megtalálhatja. A paraméter kiválasztását követően a tárcsával szabályozhatja az értéket.

• Fő hang paraméterek

- M. Volume Fő hang hangerő.
- M. Octave Fő hang oktáv.
- M. Pan Fő hang panoráma.
- M. Reverb Fő hang zengés.
- M. Chorus Fő hang kórus küldési szint.

Mellék hang paraméterek

- D. Volume Mellék hang hangerő.
- D. Octave Mellék hang oktáv.
- D. Pan
 - Mellék hang panoráma. Mellék hang zengés.
- D. Reverb • D. Chorus Mellék hang kórus küldési
- szint.

Balkéz hang paraméterek

- S. Volume Balkéz hang hangerő.
- S. Octave Balkéz hang oktáv.
- S. Pan Balkéz hang panoráma.
- S. Reverb Balkéz hang zengés.
- S. Chorus Balkéz hang kórus küldési szint.

A harmónia hangerő szabályozása

A harmónia hangerő a 01.-es (Duet) harmónia típustól a 05.-ös (Octave) harmónia típusig szabályozható.

Nyomja meg a [FUNCTION] gombot.



2 Használja a CATEGORY és a [▲] [¥] gombokat, hogy kiválassza a harmónia hangerő tételt.





A tárcsa vagy a [0]-[9] gombok segítségével válassza ki a tempót 000 és 127 között a kívánt harmónia hangerő értéket.

Panel kitartás

Ez a funkció kitartja a billentyűzet hangokat. Akkor használja mikor mindig kitartást szeretne adni a hangoknak, a lábkapcsoló használatától függetlenül.

A [FUNCTION] majd a CATEGORY [1] gombok segítségével találja meg a Kitartás (Sustain) tételt, majd a [+] és a [-] gombokkal kapcsolhatja ki és be.

Stílus (automata kíséret) funkciók

Az alábbiakban néhány másik módszert talál stílus lejátszáshoz, a stílus hangerő szabályzásának műveletét, akkordok játszása stílusok használatával és több mást is.

Osztási pont beállítása

Az alapértelmezett osztási pont az F#2 billentyű, de ez változtatható az alábbi művelet szerint.

- 1 Nyomja meg a [STYLE] vagy az [EASY SONG ARRANGEMENT] gombot.
- 2 Tartsa lenyomva a [ACMP ON/OFF] gombot egy másodpercnél tovább, hogy megjelenjen az osztott pont tétel megjelenjen.



3 A tárcsa vagy a [0]-[9] gombok segítségével az osztási pontot bármelyik billentyűre állíthatja a 000 (C2) és a 127 (G8) billentyűk között.



Az osztási pont megváltoztatása hatással van az automata kíséret osztási pontjára is. Lecke tanulás közben az osztási pont nem változatható meg.

Az osztáspont billentyűjén a balkéz hangszín szólal meg.

Csak a Stílus ritmus játszása

Az [ACMP ON/OFF] gomb többszöri megnyomásával az automata kísérő funkció ki és bekapcsolódik. Ha a [ACMP ON/OFF] gombot használja az automata kíséret ki kapcsolására, a stílus indításakor csak a ritmus (ütős) részek lesznek lejátszva.





Mivel a 112, 124-135 stílusoknak nincsen ritmus adata, ezért az nem is szólalhat meg.

Stílus lejátszása akkordokkal, ritmus nélkül (kíséret leállítása)

Mikor az automata kíséret be van kapcsolva és a Synchro Start ki van kapcsolva, a billentyűzet bal kezes kíséret szekciójában játszhat akkordokat mialatt a stílus meg van állítva, de a kísérő akkordok hallhatóak. Ez a 'Kíséret leállítás' mód és bármilyen, a hangszer által felismert akkordtapintás használható. A harmónia effektek szintén használhatóak a Kíséret leállítás módban.



Ez a stílushely letöltött stílusfájlok számára van fenntartva, amiket vagy az internetről tölt le, vagy más forrásból származnak. Ez a hangszer olyan stílusfájlokat tud használni, amelyeknek a kiterjesztése .sty. Először töltse be számítógépről a stílus fájlt a SmartMedia kártyára, utána onnan töltse tovább a 136. helyre.

Automata kíséret akkordok játszása

Az automata kíséret akkordokat kétféleképpen lehet játszani:

- Könnyű akkordok
- Szabvány akkordok

A hangszer automatikusan felismeri a különböző akkord típusokat. Ezt a funkciót Többszörös Ujjrendnek (Multi fingering) nevezik.

Nyomja meg az [ACMP ON/OFF] gombot, bekapcsolja az automata kíséretet. A billentyűzet osztási ponttól balra eső része lesz a kísérő tartomány. A kísérő akkordokat ebből a tartományból játssza.



■Könnyű akkordok •••••••••

Ez a módszer egyszerűvé teszi, hogy egy, két vagy három ujjal játsszon akkordokat a billentyűzet kísérő tartományából.

Dúr akkord játszása Nyomja meg az akkord alap hangját.
Moll akkord játszása Nyomja le a alap hangot a balra levő legközelebbi fekete billentyűvel egy időben.
Szeptim akkord játszása Nyomja le a gyökér hangot a balra levő legközelebbi fehér billentyűvel egy időben.
Szükített szeptim akkord játszása Nyomja le az alap hangot a balra levő legközelebbi fehér és fekete billentyűvel egy időben.

∎Szabvány akkordok ••••••••••••

Ez a módszer lehetővé teszi kíséret játszását normál tapintással a billentyűzet kísérő tartományában.

 Szabvány akko 	ordok játszás	a (például "C	C" akkordok)
с	C ⁽⁹⁾	Ce	C(9)
• • •	• • • •	• 3 • •	* * * 8 *
См7	CM7	CM7	C ⁰⁻⁵⁾
• • 3 •	• • • 3 •	• 3• • •	•
Сй?	Csus4	Caug	CM7aug
			• 3
Cm	C ⁽⁹⁾	Cms	Cm7
		•	• •
C ⁽⁹⁾	Cm7	CmM7	Cmfil7
• • 3	• 3	•	•• 8 •
C ⁽⁶⁵⁾	Cm ^(),5)	Cdim	Cdim7
		• • •	
C7	Cý~	Cý ~~/	C77
• • •			
C711)	C ⁽¹³⁾	C799	C ⁵⁵
• = • •	•	•••	
C7aug	C7sus4	C1+2+5	
• • •	• • 3	••	

∎Elismert szabvány akkordok ●●●●●●●●●●●●●●●●●

Akkord név (rövidítés)	Normál hangzat	Akkord C	Kijelzés
Dúr [M]	1-3-5	С	с
Kilencedik hozzáadása [(9)]	1-2-3-5	C ⁽⁹⁾	C(9)
Szext [6]	1 - (3) - 5 - 6	C6	C6
Szext kilencedik [6(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 6	C(8)	C6(9) *
Nagy szeptim [M7]	1 - 3 - (5) - 7 or 1 - (3) - 5 - 7	CM7	CM7
Nagy szeptim kilencedik [M7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 7	CM	См7 ⁽⁹⁾ *
Nagy szeptim emelt 11. [M7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - 7 or 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - 7	CM7	CM7 ^(#11) *
Leszállított ötödik [(1-5)]	1-3-15	C ⁽⁶⁵⁾	C ¹⁵ *
Nagy szeptim leszállított ötödik [M7 ¹ 5]	1-3-\+5-7	cli#	См7 ⁶⁵ *
Függesztett negyedik [sus4]	1 - 4 - 5	Cous4	Csus4
Augmentált [aug]	1 - 3 - #5	Caug	Caug
Növelt nagy szeptim [M7aug]	1 - (3) - #5 - 7	CM7aug	CM7aug *
Moll [m]	1-1-3-5	Cm	Cm
Moll kilencedik fok [m(9)]	1-2-1-3-5	C ⁽⁹⁾	Cm ⁽⁹⁾
Kis hatodik [m6]	1-1-3-5-6	Cm6	Cm6
Kis hetedik [m7]	1 - \\$3 - (5) - \\$7	Cm7	Cm7
Kis hetedik kilencedik [m7(9)]	1 - 2 - \$3 - (5) - \$7	Cm7	Cm7 ⁽⁹⁾
Kis hetedik 11. hozzáadása [m7(11)]	1 - (2) - \\$3 - 4 - 5 - (\\$7)	C _{m7} ⁽¹¹⁾	Cm7 ⁽¹¹⁾ *
Kis dúr hetedik [mM7]	1 - ⊧3 - (5) - 7	CmM7	CmM7
Kis dúr hetedik kilencedik [mM7(9)]	1 - 2 - -3 - (5) - 7	(9) CmM7	CmM7 ⁽⁹⁾ *
Kis hetedik leszállított ötödik ^[m7,5]	1- +3- +5- +7	Cm2	Cm7 ^{k5}
Kis dúr hetedik leszállított ötödik [mM7ь5]	1 - 1-3 - 15 - 7	Cm ⁶⁵	CmM7 ^{i⊧5} *
Szűkített [dim]	1-13-15	Colim	Cdim
Szűk szeptim [dim7]	1-13-15-6	Colim7	Cdim7
Hetedik [7]	1 - 3 - (5) - ♭7 or 1 - (3) - 5 - ♭7	C7	C7
Hetedik leszállított kilencedik ^[7(J9)]	1 - •2 - 3 - (5) - •7	C7 ^(5.8)	C7(10)
Hetedik leszállított 13. [7(1-13)]	1-3-5-\6-\7	C ⁽⁻¹³⁾	C7 ^(b13)
Hetedik kilencedik [7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 17	C ⁽⁹⁾	C7 ⁽⁹⁾
Hetedik éles 11. [7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - ♭7 or 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - ♭7	C ^(#11)	C7 ^(#11)
Hetedik 13. hozzáadása [7(13)]	1 - 3 - (5) - 6 - ⊧7	C ^{g 3)}	C7 ⁽¹³⁾
Hetedik éles kilencedik [7(#9)]	1 - #2 - 3 - (5) - ♭7	C ⁽⁸⁹⁾	C7 ^(#9)
Hetedik leszállított ötödik [7 ¹ / ₅]	1-3-\$5-\$7	C7 ₁ 5	C7 ^{1/5} *
Növelt hetedik [7aug]	1-3-#5-⊮7	C7aug	C7aug
Hetedik felfüggesztett negyedik [7sus4]	1 - 4 - (5) - \>7	C7cus4	C7sus4
Egy + kettő + öt [1+2+5]	1-2-5	C1+2+5	C*

A táblázatban szereplő összes akkord "C-gyökerű" akkord.

Akkordok előkeresése az akkord szótárban

A szótár funkció nem más, mint egy beépített akkord könyv, ami megmutatja az akkordok különálló hangjait. Nagyon hasznos akkor, ha tudja az akkord nevét és gyorsan meg akarja tanulni játszani.

A [LESSON MODE] gombot tartsa lenyomva 1 másodpercnél tovább, és megjelenik a DICTIONARY (szótár) ablak.



 2 Példaképpen a GM7 akkordot fogjuk megtanulni. Nyomja meg a G billentyűt a billentyűzet "Akkord gyökér" szekciójában. (A billentyű nem ad hangot). A beállított gyökér hang az ablakban látható.



3 Nyomja meg az M7 billentyűt a billentyűzet "Akkord gyökér" szekciójában. (A billentyű nem ad hangot). A kijelölt akkordhoz lejátszandó hangok (gyökér hang és akkord típus) az ablakban láthatók, mind partitúraként mind billentyűzet ábra formájában.





4 Próbálja meg az akkord játszását a billentyűzet automata kíséret szekciójában, figyelve az ablakban látható utalásokat. Ha helyesen játssza az akkordot csengő hang jelzi és az akkord neve villog az ablakban.

Akkord alapok

Két vagy több hang egyidejű játszása akkordnak minősül.

A legalapvetőbb akkord típus a hármashangzat, amely 3 hangból áll: a megfelelő skála gyökér, a harmadik és ötödik fokából. A C dúr hármashangzat például a C hangból (gyökér), az E hangból (a C dúr skála harmadik hangja) és a G hangból (a C dúr skála ötödik hangja) áll.



A fent látható C dúr hármashangzatban, a legmélyebb hang az akkord gyökere. A gyökér az akkord központi hangja, amely a többi hangot támogatja.

Az egymás melletti hangok közötti távolság (intervallum) vagy egy nagy vagy egy kis harmad.

Mains third . From he Kinteres (association of b	
Major third – rour hair steps (semitones)	Minor third – three half steps (semitones)

Egy gyökér helyzetű hármashangzat legkissebb intervalluma (a gyökér és a harmadik között) meghatározza, hogy a hármashangzat kis vagy nagy akkord és a legmagasabb hangot egy félhanggal le vagy fel csúsztathatja és két további akkordot állíthat elő, ahogy lent látható.



Az akkord hang alapvető tulajdonságai akkor sem változnak, ha a hangok sorrendjét megváltoztatja. Az akkord progresszióban az egymást követő hangokat lehet egymáshoz kötni, például a megfelelő inverziók használatával.

Akkord nevek olvasása

Az akkordok nevei majdnem minden fontos tudnivalót elárulnak magáról az akkordról. Az akkord név elárulja, hogy mi az akkord gyökere, hogy nagy, kicsi vagy szűk akkord, hogy nagy vagy szűkített hetediket kíván és mindezt egy pillantás alatt árulja el.



Néhány akkord típus



Dal beállítások

Dal hangerő

1

Nyomja meg a [FUNCTION] gombot.



2 Használja a CATEGORY [★] és ¥ gombokat, hogy kiválassza a metronóm hangerő tételt.



3 A tárcsa vagy a [0]-[9] gombok segítségével válassza ki a dal hangerőt 000 és 127 között.

A-B ismétlés

Ismétlési visszajátszáshoz meghatározhat egy A pontot (kezdés) és egy B pontot (befejezés)



1 Játssza a dalt és nyomja meg az [A↔B] gombot az ismételni kívánt rész elején (A pont).



 $\label{eq:action} 2 \ \text{Nyomja meg az [} A {\leftrightarrow} B \text{] gombot másodszor az ismételni kívánt rész végén (B pont).}$



3 A dal A-B szekciója ismétlődve fog lejátszódni.

Az [A↔B] gomb megnyomásával leállíthatja a visszajátszást.

Független dal részek elnémítása

A dal minden sávja más részt játszik –dallam, ütős rész, kíséret stb. A különálló sávok elnémíthatóak és az elnémított részt maga játszhatja a billentyűzeten. Használja a [SONG MEMORY] [1]-[5] és [A] gombokat, hogy elnémítsa a kívánt sávokat. Az elnémított sáv száma megjelenik az ablakban.



No track number ... no data.



Dal hangnemének változtatása

Nagyobb hangmagasság változtatás (Transzponálás)

A hangszer hangmagassága 1 oktávval növelhető vagy csökkenthető félhangonként.

1 Nyomja meg a [FUNCTION] gombot.



2 Használja a CATEGORY [✿] és [♥] gombokat, hogy kiválassza a transzponálás tételt.



3 A tárcsa vagy a [0]-[9] gombok segítségével állítsa be a transzponálási értéket –12 és +12 között.

Kisebb hangmagasság változtatás (Hangolás)

A hangszer hangolása maximum 100 századdal növelhető vagy csökkenthető 1 századonként (100 század = 1 félhang).

1 Nyomja meg a [FUNCTION] gombot.



2 Használja a CATEGORY (▲) és 👎 gombokat, hogy kiválassza a hangolás tételt.



3 A tárcsa vagy a [0]-[9] gombok segítségével állítsa be a transzponálási értéket –100 és +100 között.

Dalok előre és visszatekerése, pillanat-állj

Csakúgy ahogy egy magnó gombjaival, itt is lehetséges előre, visszatekerni a dalt illetve, megállítani.



A dallam hang megváltoztatása

A dalok dallam hangját bármikor megváltoztathatja egy bármely olyan hangra, amely jobban tetszik önnek. Ez a beállítás függetlenül elvégezhető mind a jobb (MELODY R), mind a bal (MELODY L) kéz dallam hangjára.

Megjegyzés:

• Felhasználói (user) dalok dallam hangja nem változtatható.

Nyomja meg a [SONG] gombot a dal mód bekapcsolásához.

1 Tartsa lenyomva a [VOICE] gombot egy másodpercnél hosszabban a hang lista előhívásához.



2 Nyomja meg a [VOICE] gombot annyiszor, ahányszor szükséges, hogy a "VOICE SELECT (MELODY R)" vagy a "VOICE SELECT (MELODY L)" feliratok egyike (attól függően, hogy melyik kézre vonatkozó dallam hangot akarja beállítani) a hang lista címeként megjelenjen.

A [VOICE] gomb folyamatos nyomogatásával a hang lista címek sorrendben váltakoznak: MAIN (FŐ) → DUAL (MELLÉK) → SPLIT (OSZTOTT) → MELODY R (DALLAM JOBB) → MELODY L (DALLAM BAL) → MAIN (FŐ)...



3 Használja a tárcsát vagy az egyéb kiválasztó vezérlők egyikét a hang kiválasztására.

Adattároló kiválasztása

A DGX-505/305 két különböző típusú adathordozóra tudja eltárolni a számítógépről átírt külső dal file-okat: SmartMedia kártyára és flash memóriába (dal szám 036-tól). Az adattároló kiválasztó funkcióóval meghatározhatja, hogy melyik adathordozóra kerüljenek a dal file-ok, és hogy a dal adatok visszajátszása melyik adttárolóról történjen.

1 Nyomja meg a [FUNCTION] gombot a műveleti kijelző előhívásához.



2 Használja a CATEGORY [本] és [▼] gombokat a "Media Select" (adathordozó választása) tételt kiválasztására



3 Használja a [+] és [-] gombokat, hogy választhasson a SmartMedia kártya és a flash memória között.

Nyomja meg a [+] gombot, ha a SmartMedia kártyára akar menteni, vagy arról akar már mentett dalokat lejátszani. Nyomja meg a [-] gombot, ha a hangszer flash memóriájába akar menteni, vagy ha onnan akar visszajátszani már mentett dalokat.



4 Nyomja meg az [EXIT] gombot a kiinduló ablakra való visszatéréshez.



A kedvenc panel beállítások memorizálása

A hangszer rendelkezik egy regisztrációs memóriával, ami lehetővé teszi, hogy kedvenc beállításait elmentse, és egy gombnyomásra előhívja. Összesen 16 különböző beállítás menthető el (kétszer 8-as tárakban).



Beállítások mentése a regisztrációs memóriába.

- Regisztrációs memóriába elmenthető beállítások ••••••••••••••••••••••••
- Stílus beállítások

Stílus szám, automata kíséret ki/be, osztási pont, stílus hangerő, tempó.

• Hang beállítások

Fő hang beállítások (hang szám, hangerő, oktáv, panoráma stb.). Kettős hang beállítások (hang szám, hangerő, oktáv, panoráma stb.) Osztott hang beállítások (hang szám, hangerő, oktáv, panoráma stb.).

• Effekt beállítások

Zengés típus, kórus típus, panel kitartás ki/be.

• Harmónia beállítások

Harmónia ki/be, harmónia típus, harmónia hangerő.

Más beállítások

Transzponálás, hangmagasság hajlítási tartomány (csak DGX-505)

- Mentés a regisztrációs memóriába •••••••••••••••••••••
- 1 Kívánság szerint állítsa be a panel vezérlést válasszon hangot, kísérő stílust stb.
- 2 Nyomja meg a [•] (MEMORY/BANK) gombot. A gomb elengedése után a tár száma feltűnik az ablakban.



3 Használja a tárcsát vagy a [1]-[8] gombokat, hogy kiválassza a tár számát 1 és 8 között.



Megjegyzés:

• Dal lejátszás közben nem lehet adatokat menteni a regisztrációs memóriába.

4 A [•] (MEMORY/BANK) gombot tartsa lenyomva, és közben nyomja meg a REGISTR. MEMORY [1] vagy [2] gombot, hogy a jelenlegi beállításokat a kijelölt tárba mentse.



Megjegyzés:

• A regisztrációs memóriába mentett panel beállításokat is elmentheti SmertMedia kártyára felhasználói adat file-ként.

• Ha olyan regisztrációs memória helyet választ a mentésre, ami már tartalmaz mentett adatokat, akkor az új adatok felül írják a már mentett adatokat.

■ Regisztrációs memória előhívása ••••••••••••••••

1 Nyomja meg a [•] (MEMORY/BANK) gombot. A gomb elengedése után a tár száma feltűnik az ablakban.



2 Használja a tárcsát vagy a [1]-[8] gombokat, hogy kiválassza az előhívni kívánt tárat.



3 Nyomja meg a REGISTR. MEMORY [1] vagy [2] gombot, aszerint, hogy melyik tár tartalmazza a kívánt beállítást. A panel beállítások azonnal módosulnak a kívánt beállításra.



Funkció beállítások

A funkció beállítások magukba foglalják a hangszer hangjainak, effektjeinek, osztási pontjának hangolásának és más részletes beállításait. Gyors elérésű gombokkal könnyen elérhetőek ezek a beállítások.

A funkció beállítások megkeresése és szerkesztése

1 Nyomja meg a [FUNCTION] gombot a műveleti kijelző előhívásához.



2 Használja a CATEGORY [本] és [▼] gombokat, hogy kiválassza a kívánt tételt. A lista előző tételének neve megjelenik a bal felső sarokban, míg a lista következő tételének neve megjelenik a jobb felső sarokban.





3 Az értékek beállításához használja a tárcsát, a [+] és [-] gombokat és a [0]-[9] numerikus gombokat.

A funkció bekapcsolásához a [+] gombot, a kikapcsoláshoz a [-] gombot használja. Egy művelet megkezdéséhez a [+] gombot, befejezéséhez a [-] gombot használja. Ezeket a beállításokat a [+] és [-] gomb egyidejű megnyomásával könnyen visszaállíthatja az alapértelmezettre.



Érték csökkentése 1-el	Alapértelmezett érték	Érték növelése 1-el	Számadatok
bevitele			
Funkció kikapcsolása	visszaállítása	Funkció bekapcsolás	a
Művelet befejezése		Művelet megkezdése	!

4 Ha szükséges, tartsa lenyomva a [FUNCTION] gombot, hogy a beállításokat a flash memóriába mentse.

Amíg be van kapcsolva a hangszer addig a beállítások megmaradnak, de ha mentés nélkül kapcsolja ki a beállítások elvesznek. A FUNCTION gomb lenyomva tartásával a flash memóriába mentheti a beállításokat és a hangszer következő bekapcsolásakor előhívhatja azt.



Funkció beállítások listája

Kategória	Beállítás	Tétel cím	Tartomány/beállítások	Leírás
Hangerő	Stílus hangerő	Style Volume	000-127	Meghatározza a Stílus hangerejét.
	Dal hangerő	Song Volume	000-127	Meghatározza a Dal hangerejét.
Összesen	Transzponálás	Transpose	-12-12	Meghatározza a hangszer hangmagasságát félhangos egységekben.
	Hangolás	Tuning	-100-100	Meghatározza a hangszer hangmagasságát 1 századnyi egységekben.
	Hangmagasság hajlítási tartomány (csak DGX- 505)	Pitch Band Range	01-12	Beállítja a hangmagasság hajlítási tartományt félhangos egységekben.
	Osztási pont	SplitPoint	000-127 (C-2-G8)	Meghatározza az osztott hang legmagasabb hangját és beállítja az osztási pontot, más szóval a pontot, ami elválasztja az alsó és felső hangokat. Az osztási pont és Kíséret osztási pont beállítások automatikusan ugyanarra az értékre vannak beállítva.
	Billentyű leütési érzékenység	Touch Sensitivity	1 (lágy)/2 (közepes)/3 (kemény)	Mikor a Touch Response be van kapcsolva, meghatározza a tulajdonság érzékenységét.
Fő hang	Hangerő	M. Volume	000-127	Meghatározza a fő hang hangerejét.
	Oktáv	M. Octave	-2-+2	Meghatározza a fő hang oktáv tartományát.
	Panoráma	M. Pan	000 (bal)-64 (közép)- 127 (jobb)	Meghatározza a fő hang panoráma pozícióját a sztereó képben.
	Zengés küldési szint	M. Reverb Level	000-127	Meghatározza, hogy a fő hang jeléből mennyit küld a zengés effektnek.
	Kórus küldési szint	M. Chorus Level	000-127	Meghatározza, hogy a fő hang jeléből mennyit küld a kórus effektnek.
Mellék hang				
	Hangerő	D. Volume	000-127	Meghatározza a mellék hang hangerejét.

	Oktáv	D. Octave	-2-+2	Meghatározza a mellék hang oktáv tartományát.
	Panoráma	D. Pan	000 (bal)-64 (center)- 127 (jobb)	Meghatározza a mellék hang panoráma pozícióját a sztereó képben
	Zengés küldési szint	D. Reverb Level	000-127	Meghatározza, hogy a mellék hang jeléből mennyit küld a zengés effektnek.
	Kórus küldési szint	D. Chorus Level	000-127	Meghatározza, hogy a mellék hang jeléből mennyit küld a kórus effektnek.
Bal kéz hang				
	Hangerő	S. Volume	000-127	Meghatározza az bal kéz hangjának hangerejét.
	Oktáv	S. Octave	-2-+2	Meghatározza az bal kéz hangjának oktáv tartományát.
	Panoráma	S. Pan	000 (bal)-64 (center)- 127 (jobb)	Meghatározza az bal kéz hangjának panoráma pozícióját a sztereó képben
	Zengés küldési szint	S. Reverb Level	000-127	Meghatározza, hogy az bal kéz hangjának jeléből mennyit küld a zengés effektnek.
	Kórus küldési szint	S. Chorus Level	000-127	Meghatározza, hogy az bal kéz hangjának jeléből mennyit küld a kórus effektnek.
Effekt	Zengés típus	Reverb Type	01-10	Meghatározza a zengés típust, beleértve a kikapcsolt állapotot (10)
	Kórus típus	Chorus Type	01-05	Meghatározza a kórus típust, beleértve a kikapcsolt állapotot (05)
	Panel kitartás	Sustain	On-Off	Meghatározza, hogy a panel kitartás mindig alkalmazva van-e a fő/mellék/ bal kéz hangjaira. A panel kitartás bekapcsolt állapotban mindig alkalmazva van, míg kikapcsolt állapotban pem
Harmonizálás	Harmónizálás típusa	Harmony Type	01-26	Meghatározza a harmónizálás típusát.
	Harmónizálás hangereje	Harmony Volume	000-127	Meghatározza a harmónizálás hangerejét, mikor az 15. harmónia típus valamelyike van kiválasztva.
PC mód	PC mód	PC Mode	PC1/PC2/OFF	Optimalizálja a MIDI beállításokat a számítógéphez csatlakozáskor. A PC1 kikapcsolja a helyi vezérlést és külső órát, hogy egy külső berendezéssel lehessen használni. A PC2 engedi, hogy a hangszer a Digital Music Notebook tartalmát használja a csatlakoztatott számítógépen. Az OFF bekapcsolja a helyi vezérlést, kikapcsolja a külső órát.
MIDI	Belső Be/Ki	Local On/Off	ON/OFF	Meghatározza, hogy a hangszer irányítja-e a belső hang generátort.
	Külső órajel	External Clock	ON/OFF	Meghatározza, hogy a hangszer a belső (OFF) vagy egy külső (ON) órához hangolja magát.

	Billentyűzet kifelé	Keyboard Out	ON/OFF	Meghatározza, hogy a billentyűzet előadást a hangszer továbbítja (ON) vagy nem (OFF).
	Stílus kifelé	Style Out	ON/OFF	Meghatározza, hogy a stílus adatokat a hangszer továbbítja (ON) vagy nem (OFF) USB-n keresztül Stílus visszajátszás alatt.
	Dal kifelé	Song Out	ON/OFF	Meghatározza, hogy a dal adatokat a hangszer továbbítja (ON) vagy nem (OFF) USB-n keresztül Dal visszajátszás alatt.
	Belső beállítás elküldése	Initial Setup Out	YES/NO	Lehetővé teszi, hogy a számítógépre panel beállítás adatokat küldjön. Küldéshez nyomja meg a (+) gombot és leállításhoz a (-) gombot.
Metronóm	Ütem	Time Signature	00-15	Meghatározza a metronóm ütemjelzését.
	Metronóm hangerő	Metronome Volume	000-127	Meghatározza a metronóm hangerejét.
Lecke	Lecke sáv (Jobb)	R-Part	GuideTrack 1-16	Meghatározza a jobb kezes oktató sáv számát. Ez a beállítás csak SMF 0. formátumban levő daloknál működik.
	Lecke sáv (Bal)	L-Part	GuideTrack 1-16	Meghatározza a bal kezes oktató sáv számát. Ez a beállítás csak SMF 0. formátumban levő daloknál működik.
	Értékelés	Grade	ON/OFF	Meghatározza, hogy az osztályzás funkció be van-e kapcsolva.
Segédprogramok	Minta (demó) megszakítás	D-Cancel	ON/OFF	Meghatározza, hogy a Demo Cancel funkció be van-e kapcsolva. Ha be van kapcsolva, a demó (minta) dal a [DEMO] gomb benyomása esetén se játszódik le.
	Adattároló kiválasztása	Media Select	Flash Memória / SmartMedia kártya	Kiválasztja az adattárolót, amire menteni akar vagy amiről lejátszani akar. Ez lehet a hangszer belső flash memóriája ill. SmartMedia kártya.
Nyelv	Nyelv választás	Language	English / Japanese	Meghatározza a kijelző nyelvét a demó oldalakra, dal file nevekre, dalszövegekre és a kijelzőn megjelenő különböző üzenetekre. Az összes egyéb név és üzenet angolul jelenik meg. Ha a japán nyelvet választja, akkor a file neveket japán karakterformátumokkal tudja megadni. A dalszövegek nyelve a dal adatokban rögzített nyelv lesz, kivéve ha nincs nyelvre utaló beállítás a dal adatokban. Ebben az esetben az itt beállított nyelv

*Ezek a beállítások bármikor visszaállíthatók a gyári (alapértelmezett) értékekre a [+] és a [-] gombok együttes megnyomásával (Kivételt képez ez alól a Belső beállítások elküldése, ami egy művelet és nem beállítás).

A SmartMedia memória kártya használata

A SmartMedia egy kártya típusú adathordozó (memória), amit adatok tárolására lehet használni. Ha behelyez egy SmartMedia kártyát a hangszer kártya nyílásába, akkor a hangszeren létrehozott MIDI adatokat el tudja menteni arra, vagy éppen már meglévő adatokat tud betölteni arról. A SmartMedia kártyát ezen kívül még az internetről letöltött dal adatok hangszerre viteléhez is lehet használni. A letöltött adatok ezek után már hasznáhatók a hangszer Játék Segéd és Lecke funkcióival, amikről már szó esett az útmutató gyorstalpaló részében. Sőt a SmartMedia kártyára MIDI file formátumban eltárolt adatok is alkalmazhatók ezekkel a funkciókkal. Ebben a részben a SmartMedia kártyák használatával, formázásával, adatok betöltésével és mentésével fogunk foglakozni.

Ha nincsen SmartMedia kártyája, akkor vásárolnia kell egyet a helyi terjesztőtől.

SmartMedia kártya behelyezése

Helyezze be a SmartMedia* kártyát a kártyanyílásba, figyelve arra, hogy a kártya a megfelelő végével illeszkedjen a nyílásba.

A kártya aranyozott érintkezői felfelé kell, hogy nézzenek. Óvatosan de határozottan tolja be a kártyát a nyílásba, amíg az megfelelően a helyére nem illeszkedik.

*Ez a hangszer a 3.3V típusú SmartMedia kártyával kompatibilis.



2 Ellenőtizze, hogy a file kezelő ikonja meg jelenik-e a kijelzőn.



ha

SmartMedia

behelyez egy

kártyát.

A file kezelő ikonja akkor jelenik meg a kijelzőn, ha egy SmartMedia kártyát behelyezett a hangszer kártyanyílásába, és az már készen áll a használatra. Ha ez az ikon megjelenik, akkor a [FILE CONTROL] gomb megnyomásával elérheti a file kezelő ablakot. Csak akkor nyomja meg a gombot, ha már az ikon megjelent a kijelzőn.

Megjegyzés:

- Addig a billentyűzeten nem tud hangokat megszólaltatni, ameddig a kijelzőn a file kezelő ablak található. A kijelző ezen állapotában csak a file műveletekhez tartozó gombok működnek.
- A file kezelő ablak nem jelenik meg ha: nincsen SmartMedia kártya behelyezve, az adathordozó kiválasztásakor a belső memóriát választotta ki, stílus vagy dal lejátszás zajlik, a lecke funkció aktív, éppen adatot tölt be a SmartMedia kártyáról.

Az adathordozó típusának megváltoztatása SmartMedia kártyára

Annak érdekében, hogy a SmartMedia kártya műveleteket alkalmazni tudja elősször meg kell győződnie arról, hogy a műveleti kijelző (FUNCTION) Adathordozó tétele (Media Select item) SmartMedia-ra van-e beállítva. Ha az adathordozó tétel SmartMedia-ra van állítva és a kártya megfelelően be is van helyezve, akkor a file vezérlő ikon megjelenik a kijelző kiinduló oldalán.

- 1 Nyomja meg a [FUNCTION] gombot a műveleti kijelző előhívásához.
- 2 Használja a CATEGORY [★] és [▼] gombokat, hogy kiválassza az adathordozó tételt (Media Select).
- **3** Nyomja meg a [+] gombot a SmartMedia kiválasztásához.

SmartMedia kártya formázása

Az új SmartMedia kártyákat mindig meg kell formázni a hangszeren, hogy azokat használni tudja.

Vigyázat!

- Ha olyan kártyát formáz meg amin már vannak adatok, akkor adatok mind el fognak veszni. Vigyázzon, hogy fontos adatot ne töröljön le a kártyáról.
- 1 Helyezze be a formázni kívánt kártyát a kártyanyílásba, és ellenőrizze, hogy a file kezelő ikonja megjelenik-e a kijelző kiinduló ablakában. Ha az ikon nem jelenik meg ellenőrizze, hogy a az adathordozó valóban SmartMediára van-e állítva.
- 2 Nyomja meg a [FILE CONTROL] gombot, hogy a kijelző file kezelő oldalán a formázás (FORMAT) tétel megjelenjen.

A kijelzőn megjelenő szöveg a művelet jóváhagyására szólít fel.

Megjegyzés:

 Ha a formázás tétel (FORMAT) nem jelenik meg a kijelzőn, akkor használja a CATEGORY [1] és [1] gombokat a megkeresésére.



3 Nyomja meg az [EXECUTE] gombot. Ezután a kijelzőn a jóváhagyásra felszólító üzenet jelenik meg.

Ha a [-] gombot nyomja meg azzal kilép a formázási műveletből.

4 Nyomja meg az [EXECUTE] gombot újra, vagy a [+] gombot, hogy formázás elkezdődjön.

Figyelem!

- Ha a "Format-in-progress" felirat megjelenik a kijelzőn a műveletet már nem lehet megszakítani. Sose kapcsolja ki a hangszert vagy húzza ki a kártyát a kártya nyílásból formázás kőzben.
- **5** Ha a formázásnak vége a kijelzőn megjelenik a "Formázás vége" üzenet angolul. Nyomja meg a az [EXIT] gombot a kiinduló ablakhoz való visszatéréshez.

Megjegyzés:

• Ha a SmartMedia kártya írásvédett állapotban van, akkor egy megfelelő üzenet jelenik meg a kijelzőn és a művelet megszakad.

Adatok mentése

Három különböző típusú adatot lehet elmenteni egyetlen "Felhasználói Adat File-ba" (User Data File) ezzel a művelettel: felhasználói dal, stílus file és regisztrációs memória adat. Ha elment egy felhasználói dalt azzal automatikusan mentődik a stílus file és a regisztrációs memória is.

- 1 Helyezze be a megfelelően formázott kártyát a kártyanyílásba, és ellenőrizze, hogy a file kezelő ikonja megjelenik-e a kijelző kiinduló ablakában. Ha az ikon nem jelenik meg ellenőrizze, hogy a az adathordozó valóban SmartMediára van-e állítva.
- 2 Nyomja meg a [FILE CONTROL] gombot.
- 3 Használja a CATEGORY [★] és [▼] gombokat a Felhasználói File Mentés (User File Save) tétel kiválasztására.

Egy alapértelmezett file név azonnal létrejön.



•Meglévő file felülírása

Ha már létező file-t akar felülírni a SmartMedia kártyán, akkor használja a [+] és [-] gombokat vagy a tárcsát a file kiválasztására, majd ugorjon a 6. lépésre.

Megjegyzés:

- Egy kártyára legfeljebb 100 felhasználói dalt menthet.
- Ha a SmartMedia kártya írásvédett állapotban van, akkor egy megfelelő üzenet jelenik meg a kijelzőn és a művelet megszakad.
- Ha nincs elég hely a kártyán az adatok mentésére, akkor a képernyőn egy megfelelő üzenet jelenik meg és a mentési művelet megszakad.

4 Nyomja meg az [EXECUTE] gombot. A file nevének első karaktere alatt megjelenik a kurzor.

5 Változtassa meg a file nevet ha szükséges.

- A [-] gombbal tudja a kurzort balra, a [0]-val pedig jobbra mozgatni.
- Használja a tárcsát a karakterek kiválasztására.
- A [+] gombbal törölheti a karaktert amin a kurzor éppen áll.



- 6 Nyomja meg az [EXECUTE] gombot. A kijelzőn egy jóváhagyásra felszólító üzenet jelenik meg. Ha a [-] gombot nyomja meg azzal kilép a mentési műveletből.
- 7 Nyomja meg az [EXECUTE] gombot újra, vagy a [+] gombot a mentési művelet elkezdéséhez.

Figyelem!

 Ha a "Save-in-progress" felirat megjelenik a kijelzőn a műveletet már nem lehet megszakítani. Sose kapcsolja ki a hangszert vagy húzza ki a kártyát a kártya nyílásból mentés kőzben.

8 Ha a mentésnek vége a kijelzőn megjelenik a "Mentés vége" üzenet angolul. Nyomja meg a az [EXIT] gombot a kiinduló ablakhoz való visszatéréshez.

Megjegyzés:

- Ha már meglévő file-t akar felül írni, a hangszer újra jóváhagyást kér. Nyomja meg az [EXECUTE] vagy a [+] gombot ha a felülírást jóvá akarja hagyni, vagy a [-] gombot a file-t mégsem akarja felülírni.
- A mentési művelethez szükséges idő a SmartMedia kártya állapotától függ.

Felhasználói dal átalakítása SMF fomátura és mentése

Ezzel a művelettel átalakíthatja a felhasználói dalok (dal szám 031-035) fomátumát SMF 0 formátumra, majd mentheti azokat SmartMedia kártyára.

•Mi az az SMF (Szabványos MIDI file)?

Az SMF (Standard MIDI File) formátum az egyik legjobban eltrjedt és kompatibilis szekvenciális adat formátum. Két fajtája létezik: Formátum 0 és Formátum 1. A MIDI berendezések nagyobb része kompatibilis az SMF 0 formátummal és a legtöbb kereskedelmi forgalomban elérhető MIDI adat is ebben formátumban van megírva.

1 Helyezze be a megfelelően formázott kártyát a kártyanyílásba, és ellenőrizze, hogy a file kezelő ikonja megjelenik-e a kijelző kiinduló ablakában. Ha az ikon nem jelenik meg ellenőrizze, hogy a az adathordozó valóban SmartMediára van-e állítva.

2 Nyomja meg a [FILE CONTROL] gombot.

Megjegyzés:

- Legfeljebb 894 dalt lehet egy SmartMedia kártyára menteni
- Ezt a műveletet nem lehet elindítani, ha nincsen felhasználói dal a hangszerbe rögzítve.
- 3 Használja a CATEGORY [✿] és [♥] gombokat a SMF Mentés (SMF Save) tétel kiválasztására. A Kiindulási file (Source File) – egy felhasználói dalnak a neve – kiemelté válik a kijelzőn.



4 Válassza ki a kiindulási file-t.

A [+] és [-] gombok együttes megnyomásával automatikusan kiválaszthatja az első felhasználói dalt.

5 Nyomja meg az [EXECUTE] gombot.

A cél dal kiemelt állapotba kerül és egy alapértelmezett névet kap az átalakított dal file.

•Meglévő file felülírása

Ha már létező file-t akar felülírni a SmartMedia kártyán, akkor használja a [+] és [-] gombokat vagy a tárcsát a file kiválasztására, majd ugorjon a 8. lépésre.

6 Nyomja meg az [EXECUTE] gombot.

A file név első karaktere alatt megjelenik a kurzor.

7 Változtassa meg a dal nevét szükség szerint.



8 Nyomja meg az [EXECUTE] gombot. A kijelzőn egy jóváhagyásra felszólító üzenet jelenik meg. Ha a [-] gombot nyomja meg azzal kilép a mentési műveletből.

9 Nyomja meg az [EXECUTE] gombot újra, vagy a [+] gombot a mentési művelet elkezdéséhez.

Figyelem!

 Ha a "Save-in-progress" felirat megjelenik a kijelzőn a műveletet már nem lehet megszakítani. Sose kapcsolja ki a hangszert vagy húzza ki a kártyát a kártya nyílásból mentés közben.

10 Ha a mentésnek vége a kijelzőn megjelenik a "Mentés vége" üzenet angolul. Nyomja meg a az [EXIT] gombot a kiinduló ablakhoz való visszatéréshez.

Megjegyzés:

- Ha már meglévő file-t akar felül írni, a hangszer újra jóváhagyást kér. Nyomja meg az [EXECUTE] vagy a [+] gombot ha a felülírást jóvá akarja hagyni, vagy a [-] gombot a file-t mégsem akarja felülírni.
- A mentési művelethez szükséges idő a SmartMedia kártya állapotától függ.

Már meglévő felhasználói adat file-ok betöltése

Ezzel a művelettel SmartMedia kártyára mentett felhasználói adat file-okat tölthet be a hangszer belső memóriájába.

Figyelem!

- Ha felhasználói adat filet tölt be, akkor a felhasználói dal, a stílus file és a regisztrációs memória adatai felülíródnak az újonnan betöltött adatokkal. Ha csak egy stílus file-t tölt be, akkor csak a stílus file íródik felül. Betöltés előtt mindig mentse a fontosabb adatokat SmartMedia kártyára.
- 1 Helyezze be azt a kártyát, amelyik a betölteni kívánt adatokat tartalmazza, és ellenőrizze, hogy a file kezelő ikonja megjelenik-e a kijelző kiinduló ablakában. Ha az ikon nem jelenik meg ellenőrizze, hogy a az adathordozó valóban SmartMediára van-e állítva.
- 2 Nyomja meg a [FILE CONTROL] gombot.
- 3 Használja a CATEGORY [✿] és 👎 gombokat a Betöltés (Load) tétel kiválasztására.



Megjegyzés:

• A Stílus adatoknak a gyökér könyvtárban kell elhelyezkedniük. A mappába helyezett stílus file-okat a hangszer nem találja meg.

Válassza ki a file-t, amit be akar tölteni. A [+] és [-] gombok együttes megnyomásával automatikusan kiválaszthatja az első felhasználói dalt a SmartMedia kártyán.

- 4 Nyomja meg az [EXECUTE] gombot. A kijelzőn egy jóváhagyásra felszólító üzenet jelenik meg. Ha a [-] gombot nyomja meg azzal kilép a mentési műveletből.
- 6 Nyomja meg az [EXECUTE] gombot újra, vagy a [+] gombot a mentési művelet elkezdéséhez.

Figyelem!

- Ha a "Load-in-progress" felirat megjelenik a kijelzőn a műveletet már nem lehet megszakítani. Sose kapcsolja ki a hangszert vagy húzza ki a kártyát a kártya nyílásból betöltés közben.
- 7 Ha a betöltésnek vége a kijelzőn megjelenik a "Betöltés vége" üzenet angolul. Nyomja meg a az [EXIT] gombot a kiinduló ablakhoz való visszatéréshez.

Adatok törlése a SmartMedia kártyáról

Ezzel a művelettel lehet törölni felhasználói adat file-okat (felhasználói dalokat, stílus file-okat és regisztrációs memória adatokat), SMF formátumú dalokat illetve egyéb MIDI adatokat a SmartMedia kártyáról.

- 1 Helyezze be azt a kártyát, amelyik a törölbi kívánt adatokat tartalmazza, és ellenőrizze, hogy a file kezelő ikonja megjelenik-e a kijelző kiinduló ablakában. Ha az ikon nem jelenik meg ellenőrizze, hogy a az adathordozó valóban SmartMediára van-e állítva.
- 2 Nyomja meg a [FILE CONTROL] gombot.
- 3 Használja a CATEGORY ^[★] és ^[♥] gombokat a Törlés (Delete) tétel kiválasztására.



- 4 Válassza ki a file-t, amit tölrölni akar. A [+] és [-] gombok együttes megnyomásával automatikusan kiválaszthatja az első dalt vagy felhasználói adatot a SmartMedia kártyán.
- 5 Nyomja meg az [EXECUTE] gombot. A kijelzőn egy jóváhagyásra felszólító üzenet jelenik meg. Ha a [-] gombot nyomja meg azzal kilép a mentési műveletből.
- 6 Nyomja meg az [EXECUTE] gombot újra, vagy a [+] gombot a törlési művelet elkezdéséhez.

Figyelem!

 Ha a "Delete-in-progress" felirat megjelenik a kijelzőn a műveletet már nem lehet megszakítani. Sose kapcsolja ki a hangszert vagy húzza ki a kártyát a kártya nyílásból törlés közben. 7 Ha a törlésnek vége a kijelzőn megjelenik a "Törlés vége" üzenet angolul. Nyomja meg a az [EXIT] gombot a kiinduló ablakhoz való visszatéréshez.

Megjegyzés:

- Ha a SmartMedia kártya írásvédett állapotban van, akkor egy megfelelő üzenet jelenik meg a kijelzőn és a művelet megszakad.
- Ugyanez történik, ha a SmartMedia kártyán nincsen adat amit törölni lehetne.

SmartMedia kártyára mentett dalok lejátszása

- 1 Helyezze be azt a kártyát, amelyiken a lejátszani kívánt adatok találhatók, és ellenőrizze, hogy a file kezelő ikonja megjelenik-e a kijelző kiinduló ablakában. Ha az ikon nem jelenik meg ellenőrizze, hogy a az adathordozó valóban SmartMediára van-e állítva.
- 2 Nyomja meg a [SONG] gombot.



- **3** Használja a tárcsát a lejátszani kívánt dal kiválasztásához (dal szám 036-tól).
- 4 Nyomja meg a [START/STOP] gombot.



A Tök-Jó-Dalszerelő beállításainak mentése SmartMedia kártyára

A SmartMedia kártyára mentett dalokhoz tarozó Tök-Jó-Dalszerelő beállítások is elmenthetők a kártyára.

Nyomja meg a [FILE CONTROL] gombot miközben a [EASY SONG ARRANGER] gombot lenyomva tartja, hogy a jelenlegi Tök-Jó-Dalszerelő beállításokat a SmartMedia kártyára mentse.



Csatlakozás a számítógéphez

Majdnem mindegyik ma gyártott elektronikus zenei hangszer – főleg a szintetizátorok, szekvenszerek stb. –MIDI-t használ. A MIDI egy nemzetközi szabvány, ami lehetővé teszi, hogy ezek a hangszerek előadási és beállítási adatokat legyenek képesek küldeni és fogadni. Természetesen ez a hangszer engedi, hogy a billentyűzet előadást MIDI adatként elmentse, csakúgy, mint a dal, stílus és panel beállításokat is.

Ebben a szekcióban megismerkedhet az MIDI alapjaival és a hangszer által biztosított MIDI funkciókkal.

Mi is az a MIDI?

Biztosan hallotta már az "akusztikus hangszer" és "digitális hangszer" kifejezéseket. A mai világban ez a két fő hangszer kategória. Tekintsük a zongorát és a klasszikus gitárt az akusztikus hangszerek képviselőinek. Könnyű megérteni őket. A zongoránál, mikor leüt egy billentyűt, a belül levő kis kalapács ráüt egy húrra, és hang keletkezik. A gitárnál közvetlenül a húrt pengeti és megszólal a hang. De a digitális hangszer hogyan állít elő hangot?





A billentyűzeten történő játéktól függően a lenyomott billentyűk a hang generátorban (Tone Generator) tárolt minta hangokat szólaltatják meg.

Ahogy a fenti ábrán is látszik, az elektronikus hangszerben a hanggeneráló szekcióban (áramkör) tárolt mintázott hang (előre felvett hang) egy, a billentyűzettől kapott információ alapján szólal meg. De mi is ez az információ, ami a hang gyártás alapját képezi?

Vegyük példaként, hogy a hangszer zongora hangjával a C negyed hangot játssza. Ellentétben egy akusztikus hangszerrel, ami egy rezonált hangot bocsát ki, az elektronikus hangszer már olyan információt is kap a billentyűzettől, hogy "milyen hanggal", "milyen hangszínnel", milyen erővel" játsza a hangot illetve, hogy mikor nyomták le, és mikor engedték el a billentyűt. Mindegyik információt szám értékké alakítja át és továbbküldi a hanggeneráló szekcióba, majd ezek alapján az információk alapján lejátssza a tárolt mintázott hangot.

A billentyűzet információ példái

Hang szám (milyen hang)	1 (zongora)
Hangjegy szám (melyik billentyű)	60 (C3)
Hang be (mikor lett lenyomva) és hang ki	Számmal kifejezett idő érték (negyed hang)
(mikor lett elengedve)	

Sebesség (milyen erővel) 120 (erős)

A billentyűzet előadás és a hangszer panel működése mind MIDI adatként van feldolgozva. A dalok, automata kíséret (stílus) és a Felhasználó dalok mind MIDI adatból állnak.

A MIDI a Musical Instrument Digital Interface (Zenei Hangszer Digitális Határfelület) rövidítése és adatáramlás útján lehetővé teszi különféle hangszerek egymás közötti kommunikációját. A MIDI-nek köszönhetően egy hangszerről lehetséges egy másikat irányítani, és előadási információt áramoltatni a berendezések között így is növelve a kreatív és előadási lehetőségeket.

A MIDI üzenetek két csoportra oszthatóak: Csatorna üzenetek és Rendszer üzenetek.

Csatorna üzenetek

Ez a hangszer egyszerre 16 MIDI csatornát képes kezelni, tehát egyszerre 16 hangszert tud megszólaltatni. A csatorna üzenetek olyan információt továbbítanak csatornánként, mint pl. Hang ki/be, program változtatás stb.

Üzenet neve	Hangszer működés/panel beállítás
Hang ki/be	A billentyűzet előadási információja (beleértve
	a hangjegy számát és a sebesség adatokat)
Program váltás	Hangszer választás (beleértve szükség
	esetén az MSB/LSB tár választást)
Vezérlés váltás	Hangszer beállítások (hangerő, panoráma
	stb.)

Rendszer üzenetek

Ez olyan információ, amelyet az egész MIDI rendszer egységesen használ. Itt olyan üzenetek vannak, mint például a Kizárólagos üzenetek, amelyek a hangszergyártókhoz kizárólagos adatokat áramoltatnak és valós idejű üzeneteket, amelyek a MIDI berendezést irányítják.

Üzenet neve	Hangszer működés/panel beállítás
Kizárólagos üzenetek	Zengés/kórus beállítások stb.
Valós idejű üzenetek	Művelet elindítása/leállítása

USB csatlakozás

Ez a hangszer számítógéphez csatlakoztatható, hogy lehetővé tegye a MIDI adatok továbbítását. Egy szabvány USB kábelt kell csatlakoztatni a hangszer hátulján található USB csatlakozóhoz, illetve a számítógép USB bemenetéhez.

Ezen kívül telepíteni kell az USB csatolóprogramot is, amely a szolgáltatott CD-ROM-on található. A CD-ROM-on található egy Musicsoft Downloader felhasználás is, mellyel dal file-okat továbbíthat számítógépéről a hangszer flash memóriájába.





- Az USB kábel csatlakoztatása előtt hívja elő a számítógépet a készenléti állapotból
- A készülékek bekapcsolása előtt csatlakoztassa az USB kábelt.
- Az USB kábel ki vagy bedugása előtt ellenőrizze, hogy semmilyen felhasználás nincsen nyitva és, hogy nincsen folyamatban adatátvitel.
- A kábel ki és bedugásakor illetve, a készülékek ki és bekapcsolásakor hagyjon legalább 6 mp szünetet.

Midi beállítások

Ezek a beállítások a MIDI adat továbbításra és fogadásra vonatkoznak.

Helyi ki/be

A helyi vezérlés határozza meg, hogy a játszott hangokat a belső hang generátor szólaltatja meg vagy nem: a belső hang generátor aktív, ha a helyi vezérlés be van kapcsolva és inaktív, ha a helyi vezérlés ki van kapcsolva.

BE

• Ez a normál beállítás, amelyikben a hangokat a belső hang generátor szólaltatja meg. A hangszer USB csatlakozásán keresztül érkezett adatokat szintén a hang generátor szólaltatja meg.

KI

• Ebben a beállításban a hangszer maga nem termel hangot (billentyűzet előadás, harmónia, stílus visszajátszás), de az USB csatlakozón keresztül áramlott előadás információ hallható. Az USB csatlakozón keresztül érkezett információt is a belső hang generátor szólaltatja meg.

A helyi vezérlést a FUNCTION Local tételben lehet ki és bekapcsolni.

∎ Külső óra ki/be

Ezek a beállítások meghatározzák, hogy a hangszer a saját belső órájához van szinkronizálva (OFF)vagy pedig egy külső berendezés óra jeléhez (ON).

ON

 A hangszer idő alapú funkciói egy, az USB-n keresztül csatlakoztatott berendezés órájához lesz szinkronizálva.

• OFF

• A hangszer a saját belső óráját használja (alapértelmezett).

A külső óra vezérlést a FUNCTION External clock tételben lehet ki és bekapcsolni.

MIDI (PC Mode) beállítások a számítógép csatlakozáshoz

Számítógép csatlakozáshoz számos MIDI beállítást kell elvégezni. A Pc Mode tétel ezeket a beállításokat kényelmesen egy lépésben el tudja végezni. Három beállítás lehetséges: PC1, PC2 és OFF (ki). Nyomja meg a [PC] gombot, hogy előhívja a PC Mode tételt és válasza ki a PC1-t vagy a PC2-t igény szerint. A választott beállítás elvégzi a szükséges változtatásokat, mint például a Helyi ki/be és a külső óra ki/be és másokat, amelyek az optimális működéshez szükségesek.

	PC1	0PC2	PC Mode = OFF
Helyi	OFF	OFF	ON
Külső óra	ON	OFF	OFF
Billentyűzet ki	OFF	ON	ON

Stílus ki	OFF	OFF	ON
Dal ki	OFF	OFF	ON

A PC Mode beállítása

1 Nyomja meg a [PC] gombot, hogy előhívja a FUNCTION ablak PC Mode tételét előhívja.



2 A tárcsával vagy a [+] és [-] gombokkal válassza ki a PC1-t, PC2-t vagy az OFF-t.

Megjegyzés:

 Ha a PC2 beállítás van kiválasztva, akkor a hangszer stílus, dal, demó, rögzítés és lecke funkcióit nem lehet használni.

MIDI berendezések távirányítása

Ezt a berendezést távirányítóként is használhatja a számítógépen levő Digital Music Notebook felhasználáshoz (az USB csatlakozáson keresztül) –vezérelni lehet a visszajátszást, megállítást és adatátvitel funkciókat.

Távirányító vezérlő gombok

DGX-505: A távirányító funkció használatához tartsa lenyomva a két legmélyebb billentyűt (A-10 és A#-1) és nyomja meg a megfelelő billentyűt.



DGX-305: A távirányító funkció használatához tartsa lenyomva a két legmélyebb billentyűt (E0 és F#0) és nyomja meg a megfelelő billentyűt.



Dal file-ok átvitele számítógépről

Ez a hangszer el tudja érni a flash memóriát, hogy adatokat tároljon és hívjon elő. Miután az adatok továbbítva vannak a számítógépről a flash memóriába, ezeket a hangszer előadás segítőjével vagy a hangszer tanító funkciójával lehet használni.

Az adatátvitelhez telepíteni kell a Musicsoft Downloader felhasználást és az USB-MIDI csatolóprogramot, melyek a szolgáltatott CD-ROM-on találhatóak.

• A számítógépről a hangszerre átvihető adatok

- Dal kapacitás (max.)
- Adat kapacitás

Adat formátum

Flash memória 99 dal Dal szám 036-134) Flash memória 373 kb SMF formátum 0/1

Mi lehet csinálni a Musicsoft Downloader-rel?

Internetről letöltött MIDI dalok vagy számítógépen alkotott dalok átvitele a hangszer flash memóriájába.
 Az alábbi folyamat példaként szerepel.

A Muscsift Downloader-t az 5.5, vagy annál nagyobb verziószámú Internet Explorer-el használja!

A Musicsoft Downloader használata, hogy a CD-ROM-ról dalokat vigyen át a flash memóriába

- **1** Telepítse a Musicsoft Downloader-t és az USB-MIDI csatolóprogramot a számítógépre.
- 2 Helyezze be a CD-ROM-ot a számítógép CD meghajtójába. A kezdő ablak automatikusan megjelenik és zárja be az ablakot.
- **3** Kétszer kattintson a Musicsoft Downloader ikonra, ami az asztalon megjelenik. Ez elindítja a felhasználást és megjelenik a fő ablak.
- 4 Kattintson az "Add file" (file hozzáadása) gombra és az Add File ablak megjelenik.
- 5 Kattintson a [▼ gombra a "Look In"-tól jobbra és a legördíthető menüből válassza ki a CD-ROM meghajtót. Kétszer kattintson a "SongCollection" mappára az ablakban. Válassza ki az átvinni kívánt file-t és kattintson az "Open-re".

Válassza ki a CD-ROM meghajtót.

	C	Click the CD-ROM drive
	Select a file	28
ſ	Lack in: My Documents Acron DHN DHN DHN DHN DHN DHN DHN DHN	
	File name: Files of type: SMF & XF File(".nid)	Cancel
6	Válasszon ki egy dal file-t.	Nyomja meg az "Open"-t.

- 6 A kiválasztott MIDI dal másolata megjelenik az "Átmenetileg tárolt file-ok listájában" az ablak tetején. A flash memória médium is megjelenik az ablak alján, jelezve az átvitel végcélját. Kattintson a flash memóriára.
- 7 A file kiválasztása után, kattintson a lefelé mutató Move gombra és egy megerősítő üzenet jelenik meg. Kattintson az [OK]-ra és a dal át lesz helyezve a hangszer flash memóriájába.

Musicsoft Dewnloader			×
List of files stored temporally	Add File		
File Name	Song Name	Type	Size
Idaa Canon M D		MD Fi	le 15 KB
-	Илие	Hart	
0: Available Space: 35 MB	File Nane	SongName	Type Size
% Electronic Nucioal Instrumente E≕ Braine Media Ry Computer	DUSERFILES		iter
New Folder Defete	Refresh	Correction Direck	Help



9

8 Zárja be az ablakot, hogy bezárja a Musicsoft Downloadert.

A flash memóriában tárolt dalok visszajátszásához nyomja meg a [SONG] gombot. A tárcsa segítségével válassza ki a játszani kívánt dalt, majd nyomja meg a [START/STOP] gombot a visszajátszás elindításához.

Áthelyezett dalok felhasználása oktatáshoz

Annak érdekében, hogy a (csak SMF 0. formátumban levő) számítógépről áthelyezett dalokat oktatásra lehessen használni, meg kell határozni, hogy melyik csatornák lesznek visszajátszva jobb és bal kezes részekként. Ennek oktató sávnak a beállítási folyamata a következő:

1 Nyomja meg a [SING] gombot és válassza ki a flash memóriában található dalt (036-) aminek az oktató sávját be kívánja állítani.

- **2** Nyomja meg a [FUNCTION] gombot.
- 3 Használja a CATEGORY [★] és [▼] gombokat, hogy kiválassza az R-Part (jobb kezes) vagy L-Part (bal kezes) tételt.
- 4 A tárcsa segítségével válassza ki a visszajátszandó csatornát, mint a kijelölt jobb vagy bal kezes rész.

Javasoljuk, hogy az 1. csatornát válassza jobb kezes résznek és a 2. csatornát bal kezesnek.

Dal file-ok átvitele számítógépről

Ez a hangszer két fajta memóriát használ dala adatok tárolására és előhívására: a flash memóriát és a Smart Media-t, hogy adatokat tároljon és hívjon elő. Miután az adatok továbbítva vannak a számítógépről ezekbe a memóriákba, ezeket a hangszer előadás segítőjével vagy a hangszer tanító funkciójával lehet használni.

Az adatátvitelhez telepíteni kell a Musicsoft Downloader felhasználást és az USB-MIDI csatolóprogramot, melyek a szolgáltatott CD-ROM-on találhatóak.

Megjegyzés:

 A következő tételek szükségesek az adatátvitelhez: USB kábel SmartMedia

 A számítógépről a hangszerre átvihető adatok 		
 Dal kapacitás (max.) 	SmartMedia 894 dal (036929. dal) Flash memória 512dal (036547. dal)	
 Adat kapacitás 	Flash memória 875 kb	
 Adat formátum 	SMF formátum 0/1, SFF	

■ Mi lehetséges a Musicsoft Downloader-rel?

 Internetről letöltött MIDI dalok vagy számítógépen alkotott dalok átvitele a hangszer flash memóriájába vagy SmartMedia-ra.

Az alábbi folyamat példaként szerepel.

A Musicsoft Downloader használata, hogy a CD-ROM-ról dalokat vigyen át a SmartMedia/flash memóriába

Megjegyzés:

- Ha éppen dal vagy stílus visszajátszás van folyamatban, állítsa le a műveletet. Ha látszik a File Control ablak, nyomja meg az EXIT gombot, hogy visszatérjen a MAIN ablakhoz.
- 1 SmartMedia memóriába helyezés előtt→ Helyezze a SmartMedia kártyát a kártyanyílásba és ellenőrizze, hogy a Media választás SmartMedia-ra van állítva.

Flash memóriába helyezés előtt→ Ellenőrizze, hogy a Media választás Flash memóriára

állítva.

van

- 2 Telepítse a Musicsoft Downloader-t és az USB-MIDI csatolóprogramot a számítógépre.
- **3** Helyezze be a CD-ROM-ot a számítógép CD meghajtójába. A kezdő ablak automatikusan megjelenik és zárja be az ablakot.
- 4 Kétszer kattintson a Musicsoft Downloader ikonra, ami az asztalon megjelenik. Ez elindítja a felhasználást és megjelenik a fő ablak.
- 5 Kattintson az "Add file" (file hozzáadása) gombra és az Add File ablak megjelenik.
- 6 Kattintson a [▼ gombra a "Look In"-tól jobbra és a legördíthető menüből válassza ki a CD-ROM meghajtót. Kétszer kattintson a "SongCollection" mappára az ablakban. Válassza ki az átvinni kívánt file-t és kattintson az "Open-re".

0	Click the C	D-RON	1 drive
Select a file			<u>?</u> ×
Lock ix My Documents Acron OHN OHN Song Song USB	•	40	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
File name: Files of type: SMF & XF File(Smid)		¥	Cancel
Double-click "SongCollect Folder. Double-click "for_ Folder and click a song fil	tion" CD" le.	•	Click "Open

7. A kiválasztott MIDI dal másolata megjelenik az "Átmenetileg tárolt file-ok listájában" az ablak tetején. A flash memória médium is megjelenik az ablak alján, jelezve az átvitel végcélját. Kattintson a memória mediumra.



A SmartMedia memóriába történő adatátvitelnél, a felhasználó mappa az ablak jobb alsó sarkában jelenik meg. Ez a mappa tartalmazza a felhasználó adat fájlokat (.USR kiterjesztésűek) melyek a Fájl irányító funkció használata során lettek elmentve, és a felhasználó dalokat (.MID kiterjesztéssel) melyek az SMF konvertáló funkció használatánál lettek elmentve. A USER FILES (felhasználói fájlok), egy a Fájl irányító funkció által használt fájlok tároló területe.

8. A file kiválasztása után, kattintson a lefelé mutató Move gombra és egy megerősítő üzenet jelenik meg. Kattintson az [OK]-ra és a dal át lesz helyezve a hangszer memóriájába.
 A SmartMedia memóriába történő adatátvitelnél, ha a MOVE gombra kattint miközben a hetes lépésben látható ablak látszik, a dal fájl áthelyeződik a SmartMedia gyökér könyvtárba. Az áthelyezett dal 036.-nál magasabb számú dalként játszható vissza.

Megjegyzés:

 Ha a fájlok a SmarMedia-ban a gyökér könyvtáron kívül bármilyen másik helyre vannak áthelyezve, ebben az esetben nem törölhetőek a hangszer File Control ablakában. Ezeket a fájlokat a Musicsoft Downloader DELETE gombjával tudja törölni.

9. Zárja be az ablakot, hogy bezárja a Musicsoft Downloadert.

10. SmartMedia/flash memóriában tárolt dalok visszajátszásához nyomja meg a [SONG] gombot. A tárcsa segítségével válassza ki a játszani kívánt dalt, majd nyomja meg a [START/STOP] gombot a visszajátszás elindításához.

Stílus fájlok

A stílus fájlokat (.STY kiterjesztéssel) a fentiekkel megegyező módon lehet a SmartMedia-ba helyezni. A SmartMedia gyökér könyvtárba helyezett stílusok 136. számú stílusként tölthetőek be a Fájl vezérlő ablakba és játszhatóak vissza.

Áthelyezett dalok felhasználása oktatáshoz

Annak érdekében, hogy a (csak SMF 0. formátumban levő) számítógépről áthelyezett dalokat oktatásra lehessen használni, meg kell határozni, hogy melyik csatornák lesznek visszajátszva jobb és bal kezes részekként. Ennek oktató sávnak a beállítási folyamata a következő:

- **5** Nyomja meg a [SING] gombot és válassza ki a flash vagy SmartMedia memóriában található dalt (036-) aminek az oktató sávját be kívánja állítani.
- **6** Nyomja meg a [FUNCTION] gombot.
- 7 Használja a CATEGORY [♠] és [♥] gombokat, hogy kiválassza az R-Part (jobb kezes) vagy L-Part (bal kezes) tételt.
- 8 A tárcsa segítségével válassza ki a visszajátszandó csatornát, mint a kijelölt jobb vagy bal kezes rész.

Javasoljuk, hogy az 1. csatornát válassza jobb kezes résznek és a 2. csatornát bal kezesnek.

Kiegészítő CD-ROM telepítési útmutató

Különleges közlendők

- A szoftver és a Telepítési Útmutató a Yamaha Corporation bejegyzett védjegyei.
- A szoftver és a telepítési útmutató használata a Szoftver Licence Szerződés alapján történik, melyet a felhasználó a szoftver csomagolás felbontásával elfogad. (Kérjük figyelmesen olvassa el a szerződést, mielőtt telepíti a felhasználást).
- Az útmutató részben vagy egészben történő másolása illetve sokszorosítása a gyártó írásos engedélye nélkül tilos.
- A Yamaha nem felelős az útmutató és a szoftver használatának eredményeiért.
- Ez a CD egy CD-ROM. Ne próbálja meg egy audio CD lejátszón lejátszani, mert kárt okozhat a lejátszóban.
- A kereskedelmi forgalomban levő zene adatok másolása saját használaton kívül tilos.
- Az útmutatóban szereplő nevek és terméknevek gyártóik bejegyzett márkanevei.
- A felhasználás és a szoftver jövőbeni továbbfejlesztései külön lesznek bejelentve.
- Szoftverek, mint például az USB MIDI csatolóprogram előzetes figyelmeztetés nélkül frissülhetnek, illetve változhatnak. A legfrissebb verziót a következő web oldalon találja: http://music.yamaha.com/download/
- Az ön operációs rendszerétől függően, az itt mutatott ábrák és üzenetek eltérhetnek attól, amit Ön lát a képernyőn.

A CD/ROM tartalma

A CD/ROM-on levő adatok a Windows operációs rendszerrel működő számítógépekkel kompatibilis.

Mappa neve	Felhasználás/adat neve	Tartalom
MSD_	Musicsoft Downloader *1 *2	MIDI dalok Internetről
		letöltéséhez használható
		illetve ezek továbbításához a
		számítógépről a hangszer
		memóriájába (SmartMedia
		vagy Flash memória).
DMN_	Digital Music Notebook *2	Ez egy új média platform
		zeneoktatáshoz és
		előadáshoz.
USBdrv_	USB Driver for Windows	Ez a csatoló program
	98/Me	szükséges MIDI
USBdrv2k_	USB Driver for Windows	berendezések
	2000/XP	csatlakoztatásához a
		számítógéphez.
Acroread_	Acrobat Reader 5.1 *2 *3	Ez a program lehetővé teszi a
		pdf formátumú szoftver
		kézikönyv olvasását.
SongCollection	MIDI dalok (70 dal)	A pdf fájl tartalmazza a
	Dal könyv (pdf fájl)	hangszer belső
		memóriájában tárolt dalok
		partitúráját, csakúgy, mint a
		CD-ROM-on levő 70 dalét.

A CD-ROM használata

1 Ellenőrizze, hogy a számítógép megfelel a rendszer követelményeknek.

- **2** Helyezze be a CD-ROM-ot a CD-ROM meghajtóba. A kezdő ablak automat9ikusan megjelenik.
- **3** Csatlakoztassa a hangszert a számítógéphez.
- **4** Telepítse a csatoló programot és végezze el a megfelelő beállításokat.
- **5** Telepítse a szoftvert.
- 6 Indítsa el a szoftvert.

Rendszer követelmények

Felhasználás/adat	Operációs rendszer	CPU	Memória	Merevlemez	Kijelző
Musicsoft Downloader	Windows 98SE/Me/2000 XP Home Edition XP Professional	233 MHz vagy több, Intel Pentium/Celeron processzor család	64 MB vagy több (256 MB vagy több ajánlott)	Legalább 128 MB üres hely (legalább 512 MB vagy több üres hely ajánlott)	800 x 600 HighColor (16 Bit)
USB driver for Windows 98/Me USB driver for Windows 2000/XP	Windows 98SE/Me/2000 Windows 2000/XP Home Edition/XP Professional	166 MHz vagy több, Intel Pentium/Celeron processzor család	32 MB vagy több (64 MB vagy több ajánlott)	Legalább 2 MB üres hely	-
Digital Music Notebook	Windows XP Professional SP1a More Windows XP Home Edition SP1a More Windows 2000	300 MHz vagy több, Intel Pentium/Celeron processzor család (1GHz vagy több ajánlott)	128 MB vagy több (256 MB vagy több ajánlott)	Legalább 50 MB üres hely	1024 x 768 HighColor (16 Bit)
Digital Music Notebook (követelmények videó tartalom lejátszáshoz)	Professional SP4 More	1 GHz vagy több, Intel Pentium/Celeron processzor család (1.4 GHz vagy több aiánlott)	256 MB vagy több		

Szoftver telepítése

Uninstall (szoftver eltávolítása)

A telepített szoftvert a következő módon lehet eltávolítani:

A Windows Start menüben válassza a Start→Settings→Control panel→Add or Remove applications→Install and Uninstall-t. Válassza ki az eltávolítani kívánt tételt és kattintson az [Add or Remove] gombra. Kövesse a kijelzőn látható utasításokat.

Az Acrobat Reader Telepítése

Ez a felhasználás szükséges a pdf formátumú dokumentumok olvasásához.

1 Kattintson az [Acrobat Reader] gombra.

4 különböző nyelvű gomb jelenik meg.

2 Kattintson az [INSTALL] gombra, hogy kiválassza a nyelvet.

3 A szoftver telepítéséhez kövesse a kijelzőn látható utasításokat.

Telepítés után az Acrobat mappa megjelenik a számítógép Program Files (alapértelmezett) mappájában.

Az USB-MIDI csatolóprogram telepítése

Annak érdekében, hogy a számítógéphez csatolt MIDI berendezésekkel lehetséges legyen a kommunikáció, telepíteni kell a megfelelő szoftvert.

Az USB-MIDI csatolóprogram lehetővé teszi a MIDI adatáramlást USB kábelen keresztül.



A csatoló program telepítése Windows 98/Me-re

- **1** Kapcsolja be a számítógépet.
- 2 Helyezze a CD-ROM-ot a CD-ROM meghajtóba. Egy indító ablak jelenik meg. Zárja be az ablakot.
- 3 Először ellenőrizze, hogy a hangszer ki van kapcsolva, majd az USB kábellel kösse össze a két gépet. Mikor bekapcsolja a hangszert, a számítógép automatikusan kijelzi az "Új hardver hozzáadása varázsló" ablakot. Ha ez nem történik meg, keresse meg a vezérlőpulton.

A Windows Me felhasználók jelöljék ki a radio gombot az "Jobb csatolóprogram automata keresése (ajánlott)" gombtól balra, majd kattintson a [Next] gombra. A rendszer automatikusan el kezdi keresni és telepíteni a csatolóprogramot. Ugorjon a 8 lépésre. Ha a rendszer nem találja a csatolóprogramot, válassza a "Csatolóprogram helyének meghatározásá"-t és adja meg a CD-ROM meghajtó "USBdrv_" mappáját, hogy onnan telepítse a programot. A művelet elvégzése után ugorjon a 8. lépésre.

4 Kattintson a [NEXT] gombra.

A megjelenő ablak lehetővé teszi, hogy kiválassza a keresési módszert.

Megjegyzés:

• Ha Windows Me-t használ ugorja át a 4-7. lépéseket.

- **5** Jelölje ki a radio gombot a "Jobb csatolóprogram automata keresése (ajánlott)" gombtól balra. Kattintson a [NEXT] gombra.
- 6 Jelölje ki a "Hely meghatározása" kockát, és kattintson a Böngészésre és határozza meg a CD-ROM meghajtó USBdrv -ját (mint pl. D:/USBdrv_/ és folytassa a telepítést.
- 7 Mikor a rendszer észleli a csatolóprogramot és kész a telepítésre, egy üzenet jelenik meg. Ellenőrizze, hogy a "Yamaha USB MIDI Driver" is a listán szerepel, majd kattintson a [NEXT gombra. A telepítési folyamat elindul.
- 8 Mikor a telepítés befejeződött, egy üzenet jelenik meg ami ezt megerősíti. Kattintson a [FINISH] gombra.

Megjegyzés:

 Bizonyos számítógépek kb. 10 másodperc alatt mutatják ezt az ablakot miután a telepítés befejeződött.

A csatoló program telepítése Windows 2000-re

- **1** Kapcsolja be a számítógépet és "administrator"-ként jelentkezzen be a Windows 2000-be.
- 2 Válassza a [My computer]→[Control Panel]→[System]→[Hardware]→[Driver Signing]→[File Signature Verification]-t és jelölje ki a radio gombot az "Ignore-Install all files regardless of file signature"-tól balra és kattintson az [OK] gombra.
- **3** Helyezze a CD-ROM-ot a CD-ROM meghajtóba. Egy indító ablak jelenik meg automatikusan. Zárja be az ablakot.
- 4 Először ellenőrizze, hogy a hangszer ki van kapcsolva, majd az USB kábellel kösse össze a két gépet. Mikor bekapcsolja a hangszert, a számítógép automatikusan kijelzi az "Új hardver hozzáadása varázsló" ablakot. Ha ez nem történik meg, keresse meg a vezérlőpulton.
- **5** Jelölje ki a radio gombot a "Jobb csatolóprogram automata keresése (ajánlott)" gombtól balra. Kattintson a [NEXT] gombra.
- **6** Jelölje ki a "CD-ROM meghajtók" kockát és ellenőrizze, hogy a többi kocka nincs kijelölve.

Megjegyzés:

• A rendszer megkérheti Önt, hogy helyezze be a Windows CD-ROM-ot mialatt a csatolóprogramot keresi. Jelölje meg a CD-ROM "USBdrv2k_" könyvtárát és folytassa a telepítést.

7 Mikor a telepítés befejeződött, a rendszer "A megtalált új hardver varázsló befejezésé"-t mutatja. Kattintson a [NEXT] gombra.

Megjegyzés:

 Bizonyos számítógépek kb. 10 másodperc alatt mutatják ezt az ablakot miután a telepítés befejeződött.

8 Indítsa újra a számítógépet. A csatolóprogram telepítve van.

A csatoló program telepítése Windows XP-re

1 Kapcsolja be a számítógépet.

- 2 Válassza a [Start]→[Control Panel]-t. Ha a vezérlőpult "Válasszon egy kategóriát"-ként jelenik meg, kattintson a "Váltás klasszikus nézetre" gombra az ablak bal felső sarkában. Az összes vezérlőpult ikon és panel látható lesz.
- 3 Menjen a [System]→[Hardware]→[Driver Signing Options]-hoz és jelölje ki a radio gombot az "Ignore" gombtól balra és kattintson az [OK] gombra.
- **4** Kattintson az [OK] gombra, hogy bezárja a Rendszer Tulajdonságai ablakot és kattintson az X-re az ablak jobb felső sarkában, hogy bezárja a Vezérlőpultot.
- 5 Helyezze a CD-ROM-ot a CD-ROM meghajtóba. Egy indító ablak jelenik meg automatikusan. Zárja be az ablakot.
- 6 Először ellenőrizze, hogy a hangszer ki van kapcsolva, majd az USB kábellel kösse össze a két gépet. Mikor bekapcsolja a hangszert, a számítógép automatikusan kijelzi az "Új hardver hozzáadása varázsló" ablakot. Ha ez nem történik meg, keresse meg a vezérlőpulton.

Megjegyzés:

- Bizonyos számítógépek kb. 10 másodperc alatt mutatják ezt az ablakot miután a telepítés befejeződött.
- 7 Jelölje ki a radio gombot a "Szoftver automatikus telepítése (ajánlott)" gombtól balra. Kattintson a [NEXT] gombra. A rendszer megkezdi a telepítést.
- 8 Mikor a telepítés befejeződött, a rendszer "A megtalált új hardver varázsló befejezésé"-t mutatja. Kattintson a [FINISH] gombra.
- 9 Indítsa újra a számítógépet. A csatolóprogram telepítve van.
- A Musicsoft Downloader és a Digital Notebook felhasználás telepítése.
 - 1 Helyezze be a CD-ROM-ot a meghajtóba. A kezdő ablak automatikusan megnyílik, mutatva a szoftver felhasználásokat.

Megjegyzés:

- Ha a kezdő ablak nem jelenik meg automatikusan, kétszer kattintson a My Computer mappára, hogy megnyissa. Jobb egér gombbal kattintson a CD-ROM ikonra és válassza az OPEN-t a legördülő menüben. Kétszer kattintson a Start.exe-re és lépjen e 2. pontra.
- **2** Kattintson a [Musicsoft Downloader] vagy a [Digital Music Notebook] gombra.
- **3** Kattintson az [Install] gombra és kövesse a kijelzőn látható utasításokat a telepítésre vonatkozóan.

A Digital Music Notebook használati utasítások eléréséhez indítsa el a Digital Music Notebook felhasználást és kattintson a HELP-re.

A Musicsoft Downloader használati utasítások eléréséhez indítsa el a Musicsoft Downloader felhasználást és kattintson a HELP-re.

A Musicsoft Downloader legfrissebb változatát a következő web oldalról töltheti le: <u>http://music.yamaha.com/download/</u>

Szoftver Licence Szerződés

Ez egy törvényes megállapodás Ön, a végfelhasználó és a Yamaha Corporation ("Yamaha") között. Az itt található Yamaha szoftver program az eredeti megvásárló által csak az itt leírtak alapján használható fel.

Kérjük figyelmesen olvassa el a szerződést. A csomag felbontása jelzi, hogy az összes alábbi feltételt elfogadja. Ha nem fogadja el a feltételeket, kérjük bontatlanul küldje vissza a csomagot a Yamahának és visszatérítjük a költségeket. Abban az esetben, ha a szoftverhez egy szoftvercsomag részeként vagy hardver mellett jutott hozzá, nem küldheti vissza a Yamahának a programot.

1. Engedélyadás és szerzői jog

A Yamaha engedélyezi önnek, mint eredeti megvásárlónak, hogy a szoftver program és adatok (SZOFTVER) egy példányát használja. Nem használhatja egynél több számítógépen vagy terminálon. A SZOFTVER a Yamaha tulajdona és a japán szerzői jogi törvények és az ide kapcsolódó nemzetközi megállapodások vonatkoznak rá. A SZOFTVERT ugyanúgy kell kezelni, mint bármilyen más szerzői jog által védett terméket.

2. Megszorítások

A SZOFTVER program szerzői jogvédelem alatt áll. A SZOFTVER sokszorosítása illetve szétbontása tilos. A SZOFTVER sokszorosítása, változtatása, bérlése, újra eladása és terjesztése se részben, se egészben nem engedélyezett. A SZOFTVER tulajdonjogának átruházása abban az esetben lehetséges, ha ön nem tart meg másolatot, illetve ha az új vásárló elfogadja a szerződés feltételeit.

3. <u>Elévülés</u>

A licence szerződés feltételei a SZOFTVER megvásárlása napján lépnek életbe. He bármelyik feltétel nem kerül betartásra, a szerződés automatikusan elévül, a Yamahától való figyelmeztetés nélkül. Ebben az esetben meg kell semmisítenie a SZOFTVER-t és minden másolatát.

4. Termék szavatosság

A Yamaha garantálja az eredeti vásárlónak, hogy ha rendeltetésszerű használat mellett a SZOFTVER nem a leírtak szerint működik, akkor a hibás médiát költségtérítés nélkül kicseréli.

5. Korlátolt felelősség

Az Ön és a Yamaha kötelezettségei kizárólag a fentiekre korlátozódnak. A Yamaha semmilyen esetben nem tartozik kötelezettséggel Ön iránt bármilyen kárért.

6. <u>Általános</u>

Ez a szerződés a japán törvények értelmében értelmezendő.

<u>Függelék</u>

Hibaelhárítás

Probléma	Lehetséges ok és megoldás
A hangszer ki és bekapcsolásakor egy	Ez normális, ez jelzi, hogy a hangszer áram
pattogó hang hallatszik.	alatt van.
Mobil telefon használatánál zaj hallatszik.	Mobiltelefon használata a hangszer
	közelében interferenciát okozhat. Ennek
	megelőzésére kapcsolja ki a mobiltelefont
	vagy távolodjon a hangszertől
A billentyűzet játszásakor illetve stílus vagy	Ellenőrizze, hogy semmi sincs a hátsó panel
dal visszajátszásánál nem hallatszik hang.	Phones/Output aljzatába dugva. Ha ide egy
	fölhallgató van csatlakoztatva, akkor nincs
	hang kibocsátás.

	Ellenőrizze a Helyi vezérlés ki/be-t.
A billentyűzet jobb kezes szekciója nem bocsát ki hangot mikor játszik.	A szótár funkció használatakor, a jobb kezes rész billentyűi csak a gyökér akkord és típus bevitelére szolgálnak
A bangerő túl finom	Az elemek merülnek le vagy lemerültek Mind
 A hangminőság gyatra 	a hat elemet cserélie új elemekre vagy
 A ritmus váratlanul mogáll vagy ol som 	használia a hálózati adantert
• A nunus varauanui megali vagy ei sem	naoznalja a nalozali adaptort.
A folyott adatok nom bolyoson játszádik	
visoza. Az LCD kijelző eleötétül és a popol	
beállítások visszaállítódnak.	
A stílus vagy dal nem játszódik vissza a	A külső óra be van kapcsolva? Ellenőrizze,
[START/STOP] gomb megnyomásakor.	hogy a külső óra ki van kapcsolva.
A stílus nem helyesen szólal meg.	Ellenőrizze, hogy a Stilus hangerő megfelelő
	szinten van.
	A játszott akkordhoz megfelelő billentyűre van
	allitva az osztasi pont? Allitsa az osztasi
	pontol megielelo billentyure.
	Laiszik a kijelzon az ACIVIP ON Indikator ? Ha
	aombot
Miután 112 yagy a 124 és 135 stílus között	gombot. Ez nem hiba Δ 112 ás a 1224 ás 135 közötti
választott stílust és megnyomta a	stílusoknak nincs ritmus részük. Egy akkord
ISTART/STOP1 gombot nincs ritmus kíséret	játszásakor a többi rész el kezd
	visszajátszódni, ha a stílus visszajátszás be
	van kapcsolva.
Mintha nem mindegyik hang hallatszana,	A hangszer polifonikus egészen maximum 32
vagy mintha a hang le lenne vágva.	hangig. Ha a kettős vagy osztott hangok
	vannak használva és egy időben egy stílus
	vagy dal játszódik vissza, néhány hang
	törlődhet a kíséretből vagy dalból.
A lábkapcsoló (kitartáshoz) ellenkező	A lábkapcsoló polaritása megfordult.
cselekvést produkál. Például, a lábkapcsoló	Ellenőrizze, hogy a lábkapcsoló dugója
megnyomása elvágja a hangot, és	megfelelően van csatlakoztatva, mielőtt
elengedese kitartja a nangokat.	bekapcsolja a nangszert.
A nang nangzasa nangroi nangra valtozik.	Ez normalis. Az Avvivi nang generacio
	mouszer egy nangszer tobb mintajat
	hasznalja a billentyuzet egesz tartományában, ezért magának a bangnak a
	megszólalása hangról hangra változhat
A Demo ablak japánul van illetve japán	Fllenőrizze hogy a nyelvválasztásnál a
karakterek szerepelnek az üzenetekben	FUNCTION ablakban az angol nyelv van
	kiválasztva.
A Fájl vezérlő ablak nem kiválasztható annak	A FUNCTION ablak Media Select tétele lehet.
ellenére, hogy a SmartMedia kártya a helyén	hogy Flash memóriára van állítva. A
van.	SmartMedia memória használatához a Media
	Select SmartMedia-ra kell, hogy legyen
	állítva.
Nem jelenik meg a megfelelő ablak a	Meg van nyitva másik ablak? Próbálja
[SONG], [EASY SONG ARRANGER],	visszatérni a Fő ablakhoz az EXIT gomb
[STYLE] és a [VOICE] gombok	megnyomásával, és akkor nyomja meg az
megnyomasakor.	emiitett gombokat.
A pilientyuzet jatszasakor rossz hangok	raian be van kapcsolva az előadás segítő
s∠olainak meg.	
	NYUNIJA MEY A FERFURIVIANUE ASSISTANTI aomboti boay kikaposolia
Az [ACMP ON/OFF] domb megnyomásakor	Ég a [STYLE] gomb? Rármilven etílussal
nem tűnik elő az ACMP ON indikátor.	kapcsolatos funkció használatakor először

	nyomja meg a [STYLE] gombot.
A számítógépről SmartMedia-ba helyezett	Talán a Media Select Flash memóriára van
külső dal fájl száma (036-) nem jelenik meg.	állítva. Ellenőrizze, hogy a Media Select
	SmartMedia-ra van állítva.
A számítógépről Flash memóriába helyezett	Talán a Media Select SmartMedia memóriára
külső dal fájl száma (036-) nem jelenik meg	van állítva. Ellenőrizze, hogy a Media Select
	Flash memóriára van állítva.
Nincs harmónia hang.	A harmónia effektek (01-26) típustól függően
	eltérően viselkednek. A 0105. típusok stílus
	visszajátszás közben működnek, az akkordok
	a billentyűzet kísérő tartományában lesznek
	lejátszva és a melódia pedig a jobb kezes
	tartományban. A 0626. típusok a stílus
	visszajátszástól függetlenül működnek. A 06
	= 12 típusokhoz egyszerre két hangot kell
	játszani.

■ A mellékelt szoftverhez

Nem lehet telepíteni a csatoló programot

• Megfelelően van az USB kábel csatlakoztatva?

Ellenőrizze az USB kábel kapcsolatot. Húzza ki, majd csatlakoztassa újra.

• Aktiválva van az USB funkció a számítógépen?

Mikor először csatlakoztatja a hangszert a számítógéphez, ha az "Új hardver hozzáadása varázsló" nem jelenik meg, az USB funkció lehet, hogy nincs engedélyezve. Hajtsa végre a következő lépéseket:

- 1 Válassza a [Control Panel]→[System]→[Device Manager] (Windows 98/Me-ez) vagy válassza a [Control Panel]→[System →[Hardware]→ [Device Manager] (Windows 2000/XP-hez).
- 2 Ellenőrizze, hogy a "Universal serial bus controllernél" vagy a "USB root hubnál" nincsen "!" vagy "x". He ezeket látja az USB vezérlő ki van kapcsolva.

• Regisztrálva van-e valamilyen ismeretlen eszköz?

Ha a telepítés sikertelen, a hangszer ismeretlen eszközként fog szerepelni, és nem lehetséges telepíteni a csatolóprogramot. Az "ismeretlen eszközt" a következőképpen tudja törölni:

- 1 Válassza a [Control Panel]→[System]→[Device Manager] (Windows 98/Me-ez) vagy válassza a [Control Panel]→[System →[Hardware]→ [Device Manager] (Windows 2000/XP-hez).
- 2 Az "Eszközök megtekintése típus szerint" menüben keresse a "Más eszközöket".
- **3** Ha megtalálja a "Más eszközöket", kétszer kattintson rá, hogy a teljes fát lássa és keressen egy ismeretlen eszközt. Ha megtalálja, válassza ki és nyomja meg a (REMOVE) gombot.
- 4 Távolítsa el az USB kábelt és csatlakoztassa újra.
- **5** Telepítse újra a csatolóprogramot.

A hangszer USB-n való irányításánál a hangszer nem működik megfelelően vagy nem ad hangot

- Telepítve van a csatolóprogram?
- Az USB kábel megfelelően van csatlakoztatva?

- A hangszer hangerő beállításai megfelelő szinten vannak?
- A legújabb USB MIDI csatolóprogramot használja? A legújabb verziókat a következő Web oldalról töltheti le:

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

A visszajátszási reakció késleltetve van

- Megfelel a számítógép a követelményeknek?
- Fut-e egy időben más felhasználás?

Nem lehet a számítógépet helyesen felfüggeszteni és újraindítani

• Ne függessze fel a számítógépet miközben MIDI felhasználás fut

Ha Windows 2000-t használ, lehetséges, hogy nem tudja megfelelően felfüggeszteni/újraindítani a sajátságos környezettől függően (USB Host controller stb.). Az USB kábel kihúzása majd visszadugása után újra tudja használni a hangszer funkciókat.

Hogyan lehet törölni, és újra telepíteni a csatolóprogramot?

Windows Me/98

- **1** Mikor a hangszer fel lett ismerve, kétszer kattintson a SYSTEM gombra a vezérlőpulton, hogy megnyissa a System ablakot.
- 2 Kétszer kattintson az Eszköz Kezelő fülre, válassza ki a Yamaha USB MIDI Driver-t és törölje.
- **3** Az MS-DOS prompt vagy Explorer segítségével törölje a következő 3 file-t.
 - /WINDOWS/INF/OTHER/***.INF
 - /WINDOWS/SYSTEM/Xgusb.drv
 - /WINDOWS/SYSTEM/midusb.sys
- 4 Húzza ki az USB kábelt
- 5 Indítsa újra a számítógépet.
- **6** Telepítse újra a csatolóprogramot.

Üzenetek

LCD üzenetek	Megjegyzés
Access error	Jelzi a SmartMedia vagy a flash memória olvasásának

	meghibásodását.
All memory clearing	A flash memória minden adatának törlése közben
	jelenik meg. Adat átvitel közben soha ne kapcsolja ki a
	hangszert.
Are you sure?	Ellenőrzi, hogy a Dal vagy Sáv törlése végre legyen-e
	hajtva.
Backup clearing	A flash memória backup adatának törlése közben
	jelenik meg.
Clearing	A Felhasználó Dalok vagy Sávok törlése közben jelenik
	meg.
Com mode	Akkor jelenik meg, mikor a hangszerhez csatlakoztatott
	számítógépen elindítja a Musicsoft Downloader-t. Nem
	jelenik meg, mikor a hangszeren játszik vissza.
Completed	Jelzi a kijelölt feladat befejezését, mint például az adat
	mentés vagy átvitel.
Create directory	Uj könyvtár létrehozásánál jelenik meg a Musicsoft
	Downloader használata közben.
Data error!	Akkor jelenik meg, ha a felhasználói Dal törvénytelen
	adatot tartalmaz.
	Dai toriesenei jelenik meg a Musicsoft Downloader
	nasznalata kozben.
Delete OK?	Ellenorzi, nogy a toriesi feladat vegre legyen-e najtva.
Delete directory	Konyvtar toriesenei jelenik meg a Musicsoft
Deleting	Downloader nasznalala közben.
	Addig latszik, mig a toriesi feladat tart.
Elloi!	AKKOI jelenik, meg na az iras megniusul.
"Flie information area is not large enough	Jeizi, nogy a mentest a Smartiviediara nem lenet
File is not found	vegrenajtani, ment a lajiok szama tul nagy.
File too lorgo Londing is impessible"	Jelzi, hogy a laji nincs meg.
"File too large. Loading is impossible	perzi, nogy a belolioli adalot nem lenet vegrenajtani,
Elash clearing	A bolső Elash momóriába átvitt adatok törlése közbon
	A belso Flash memohaba alvili adalok lohese kozben jelenik meg
Format OK2	Ellenőrzi bogy a SmartMedia formattálása végre
	leaven-e haitva
Formatting	Formattálás közben jelenik meg
Load OK?	Fllenőrzi, hogy a betöltés végre legyen-e haitya
	Betöltés közben jelenik meg
Media not inserted.	Akkor jelenik meg, ha a SmartMedia-hoz próbál
	hozzáférni, úgy hogy az nincs behelvezve.
Media capacity is full.	Akkor jelenik meg, ha az adat mentése ne haitható
	végre, mert a SmartMedia tele van
Memory full.	Akkor jelenik meg, ha a dal felvétele közben a belső
	memória megtelik.
"MIDI receive buffer overflow"	Akkor jelenik meg, ha egyszerre túl sok MIDI adat
	érkezik és a hangszer nem tudja a műveletet folytatni.
Move file	Akkor jelenik meg, mikor fájlt helyez át a Musicsoft
	Downloaderben.
"Now writing	A memóriában levő adatok megírása közben jelenik
(Don't turn off the power now, otherwise the data may	meg. Írás közben ne kapcsolja ki a hangszert, mert az
be damaged.)"	adatok elveszhetnek.
Overwrite?	Ellenőrzi, hogy a felülírás végre legyen-e hajtva.
Please wait	ldőt igénylő feladatok végrehajtása közben jelenik meg,
	mint például partitúrák és szövegek kijelzésénél.
Receive error!	Jelzi, ha az adatok fogadása közben hiba történik.
Receiving	Adatok fogadása közben jelenik meg.
Rename file	Akkor jelenik meg, ha a Musicsoft Downloaderben
	átnevezi a fájlt.
Save OK?	Ellenőrzi, hogy a mentés végre legyen-e hajtva.

Saved data not found.	Akkor jelenik meg, ha az elmentett adat nem található.
"Saves the selected memory and style.	Jelzi a választott melódia dal és stílus mentését. Írás
(Don't turn off the power now, otherwise the data may	közben ne kapcsolja ki a hangszert, mert az adatok
be damaged.)"	elveszhetnek.
Saving	Akkor jelenik meg, mikor adatot ment a memóriába. Ne
	kapcsolja ki a hangszert, mert az adatok elveszhetnek.
Send OK?	Ellenőrzi, hogy az adat átvitel végre legyen-e hajtva.
Sending	Adat küldése közben jelenik meg.
"Since the media is in use now, this function is not	Jelzi, hogy a fájl irányító funkció jelenleg nem elérhető,
available."	mert a SmartMedia használatban van.
Sure?	Újra ellenőrzi, hogy a feladatok végre legyenek-e
	hajtva.
"The limit of this media has been reached"	Jelzi, hogy az adatok mentése nem végrehajtható, mert
	a mappa/könyvtár felépítés túl összetetté vált.
The media is not formatted.	Jelzi, hogy a behelyezett SmartMedia nincs
	formattálva.
"The media is write protected"	Jelzi, hogy a behelyezett SmartMediára nem lehet írni,
	mert írás védett. Használat előtt távolítsa el az
	írásvédőt.
"The song data is too large to be converted to	Jelzi, hogy a partitúrát nem lehet megjeleníteni, mert a
notation."	dal adat túl nagy.
There are too many files.	Jelzi, hogy a mentés nem végrehajtható, mert a fájlok
	száma meghaladja a kapacitást.
"This function is not available now."	Jelzi, hogy a választott funkció nem elérhető, mert a
	hangszer egy másik feladatot hajt végre.
[nnn] "file name"	Jelzi az éppen használt dal fájl nevét. Az [nnn] a
	fogadási blokkot mutatja.

Megjegyzés:

 Nem mindegyik üzenet szerepel a táblázatban, csak azok, amelyek magyarázatra szorulhatnak.

A hangszer állvány összeszerelése



Figyelem

Alaposan olvassa el az utasításokat, mielőtt a billentyűzet állványt összeszereli, vagy használja. Ezek az utasítások az állvány biztonságos használatát mutatják meg és a sérülések elkerülésére figyelmeztetnek. Az utasítások követésével biztonságosan és hosszútávon használhatja az állványt.

- Vigyázzon, hogy ne keverje össze az elemeket és azokat a megfelelő irányban helyezze el. Összeszerelésnél kövesse a lenti lépéseket.
- Az összeszerelésnél legalább két személy legyen jelen.
- Figyeljen, hogy a csavar a megfelelő méret legyen. Helytelen csavarok használata károsodást okozhat.
- Az állvány csak az összeszerelés befejeztével használja. A félig összeszerelt állvány felborulhat, és a hangszer leeshet.

- Az állványt mindig lapos területre helyezze. Egyenetlen felületen az állvány instabil lesz és felborulhat.
- Az állványt csak a kijelölt célra használja.
- Ne gyakoroljon túlzott erőt az állványra, ez az állvány felborulását és károsodását eredményezheti.
- A szétszereléshez fordított sorrendben kövesse a lépéseket.

Egy csillagfejű (+) legyen előkészítve.

Az "Összeszerelési elemek" ábrában látható elemek lesznek felhasználva. Kövesse az összeszerelési utasításokat és válassza ki a szükséges elemeket.



1. Csatlakoztassa a lábakat.

Ellenőrizze, hogy a lapok a megfelelő irányba néznek (a lyukak belül kell, hogy legyenek). A jobb és a bal oldali lap ugyanolyan formájú. Az illesztőket (2) az ábrán látható módon helyezze a lyukakba. Akkor vannak helyesen beillesztve, ha a plusz jel látszik az illesztőn.

Illessze a lábakat az oldallapok hátsó részéhez a 6 x 70 mm kerek fejű csavarok segítségével (1). A bal és jobb oldali láb ugyanolyan alakú, és nincs különbség az elő és hátlap között sem. Ha nehezen lehet a csavarokat becsavarni, akkor egy csavarhúzó segítségével forgassa az illesztőket a megfelelő állásba – a \rightarrow jel az illesztőn jelzi a csavarlyuk helyét.



2. Csatlakoztassa a hátsó lapot.

Illessze oda a hátsó lapot a 6 x 30 mm kerek fejű csavarok segítségével (**3**). A hátsó lapnak nincs kimondott függőleges vagy balról jobbra orientációja és bármilyen módon illeszthető.



• Vigyázzon, hogy ne ejtse le a hátsó lapot, és ne érjen hozzá az éles fém alkatrészekhez.



3. Helyezze a szintetizátort az állványra.

Óvatosan helyezze a szintetizátort az oldallapokra. Az állványnak nincsen eleje vagy háta és a szintetizátor bármelyik oldalról ráhelyezhető. Óvatosan mozgassa a szintetizátort, amíg az alján levő kis lyukak az állványon levő lyukak fölé nem kerülnek.



Vigyázzon, hogy ne ejtse le a szintetizátort, és ne csípje be az ujját a szintetizátor és az állvány közé.



4. Illessze a szintetizátort az állványhoz.

Az 5 x 16 mm kerek fejű csavarokkal rögzítse a szintetizátort az állványhoz (4).

Összeszerelés utáni ellenőrző lista
Maradtak-e ki elemek? Ha igen, olvassa végig az utasításokat megint és javítsa ki a hibákat.
Nincsen-e a hangszer ajtó vagy más mozgó berendezés útjában?

- Ha igen, mozdítsa a hangszert megfelelő helyre.
- Zörög-e játszás vagy mozdítás közben a hangszer?
 - Ha igen, húzza meg erősen a csavarokat.

Specifikációk

Billentyűzet

- DGX-505: 88 billentyű, könnyített, üreges (A1-C7) + leütési érzékenység
- DGX-305: 76 billentyű, üreges (E0-G6) + leütési érzékenység

Kijelző

320 x 240 pontos grafikus LCD, háttérfénnyel

Beállítás

- Készenléti állapot/On
- Hangerő: MIN-MAX
- LCD kontraszt vezérlő

Panel Vezérlés

 Dal, Hang, Stílus, Tök-Jó-Dalszerkesztő, File vezérlés, Játék Segéd, PC, Lecke L/R, Lecke Mód, Lecke Ismétlés és Tanulás, Metronóm, Hordozható Versenyzongora, Dalszövegek, Kotta, Exit, Demó, Function, Touch, Harmonizálás, Mellék, Bal Kéz Hangja, Tempó/Kiütés, [0]-[9], [+],[-], Kategória, Tárcsa, ACMP Be/Ki, Szinkron Stop, Szinkron Start, Start/Stop, Bevezetés/Lezárás/rit., Automata kitöltés, Regisztrációs Memória, Memória/Tár, [1], [2], Dal Memória (REC, [1]-[5], [A])

Valósidejű vezérlés

• Hangmagasság változtató kerék

Hang

- 121 panel hang + 12 dob készlet +359 XGlite hang + 2 XGlite opcionális hang
- Polifónia: 32
- Mellék
- Bal Kéz Hangja

Stílus

- 135 gyári stílus + 1 felhasználói stílus file
- Stílus vezérlés: ACMP ON/OFF, Szinkron Stop/Start, Start/Stop, Intro/Ending/rit., Automata kitöltés
- Tapintás: Többszörös tapintás
- Stílus hangerő

Kártya nyílás

• 3.3V SmartMedia

Oktató funkciók

- Szótár
- Lecke 1-3, Lecke ismétlés és Tanulás

Regisztrációs memória

• 8 tár x 2 típus

Funkció

- Hangerő: Stílus, Dal
- Globális: Hangolás, Transzponálás, Osztási pont, Leütési érzékenység, Hangmagasság változtatás
- Fő hang: Hangerő, Oktáv, Panoráma, Zengés küldési szint, Kórus küldési szint
- Mellék hang: Hangerő, Oktáv, Panoráma, Zengés küldési szint, Kórus küldési szint

- Bal Kéz hangja: Hangerő, Oktáv, Panoráma, Zengés küldési szint, Kórus küldési szint
 - Effekt: Zengés típus, Kórus Típus, Panel kitartás
- Harmonizálás: Harmonizálás típusa, Harmonizálás hangereje
- PC: PC1/PC2/Off
- MIDI: Belső On/Off, Külső órajel, Belső beállítás elküldése, Billentyűzet
- kifelé, Stílus kifelé, Dal kifelé
- Metronóm: Ütemjelzés, Hangerő
- Kotta: Kvantálás
- Lecke: Lecke sáv (Jobb), Lecke sáv (Bal), Értékelés
- Segédprogram: Adathordozó kiválasztása, Demó törlés
- Nyelv: Nyelv választás (Angol/Japán)

Effektek

- Zengés: 9 típus
- Kórus: 4 típus
- Harmonizálás: 26 típus

Dal

- 30 gyári dal + 5 felhasználói dal + Kiegészítő CD-ROM dalok (70)
- Dal törlés, Sáv törlés
- Dal hangerő

Játék Segéd technológia

•

• Akkord típusú / Dallam típusú

Rögzítés

 Dal Felhasználói dal: 5 dal Felvételi sávok: 1,2,3,4,5,Stílus

MIDI

- Belső Be/Ki
- Billentyűzet kifelé
- Stílus kifelé
- Dal kifelé
- Külső órajel
- Belső beállítások elküldése

Csatlakozók

• Fejhallgató/Output, DC IN 12V, USB, Kitartó pedál

Erősítő

• 6W + 6W

Hangszórók

• 12cm x 2 + 3cm x 2

Áram felvétel

• 22W

Áram ellátás

- Adapter: Yamaha PA-5D AC erősáramú adapter
- Elemek: 6 db "D" méretű, R20P (LR20)

Méretek

- DGX-505: 1376 x 431 x 173 mm Hangszerállvánnyal: 1376 x 485 x 804
- DGX-305: 1178 x 412 x 173 mm

Súly

- DGX-505: 13.5 Kg (elemek nélkül)
- DGX-305: 9.2 Kg (elemek nélkül)
- Hangszer állvány: 7.5 Kg

Kiegészítők

- Kotta állvány
- Kiegészítő CD-ROM
- Kezelési útmutató
- Pedál (csak DGX-505)
- Hangszer állvány (csak DGX-505)

Opcionális kiegészítők

- AC adapter: PA-5D/PA-5C
- Pedál: FC4/FC5
- Hangszer állvány: LW-15/LW-16 (csak DGX-505)
- A DGX-505 alapkiszerelésben tartalmazza az FC5 pedált és a hangszer állványt.

*A specifikációk és leírások az útmutatóban csak információ jellegűek. A Yamaha vállalat fent tartja a jogot a termékek és specifikációk változtatására, bármikor és figyelmeztetés nélkül. Mivel a specifikáció, és a készülékek nem ugyanolyanok a világ különböző tájain, ezért a felmerülő kérdésekben mindig egyeztessen a helyi Yamaha kereskedővel.