

Portable Grand  
**DGX-505/305**

Руководство пользователя (на русском языке)

# ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

## ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПРИСТУПАТЬ К ЭКСПЛУАТАЦИИ

\* Храните это руководство в безопасном месте. Оно вам еще понадобится.



### ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Во избежание серьезных травм и даже смерти от удара электрическим током, а также короткого замыкания, повреждения оборудования, пожара и других инцидентов всегда соблюдайте следующие меры безопасности:

#### Источник питания/адаптер переменного тока

- Используйте только напряжение, указанное на инструменте.
- Используйте только адаптер указанного типа (PA-5D, PA-5C или аналогичный адаптер, рекомендованный корпорацией Yamaha). Использование неподходящего адаптера может привести к повреждению или перегреву инструмента.
- Периодически проверяйте вилку электроинструмента и удаляйте с нее грязь и пыль.
- Шнур адаптера переменного тока не должен находиться рядом с источниками тепла (нагревателями, радиаторами и др.). Не допускайте также чрезмерного сгибания и повреждения шнура, не ставьте на него тяжелые предметы и держите его в таком месте, где на него нельзя наступить, задеть ногой или что-нибудь по нему перекатить.

#### Не открывать

- Не открывайте инструмент и не пытайтесь разобрать или модифицировать его внутренние компоненты. В инструменте нет компонентов, которые должен обслуживать пользователь. При появлении неисправности немедленно прекратите эксплуатацию и обратитесь за помощью к квалифицированным специалистам центра технического обслуживания корпорации Yamaha.

#### Бережь от воды

- Берегите инструмент от дождя, не используйте его рядом с водой, в условиях сырости и повышенной влажности; не ставьте на него емкости с жидкостью, которая может разлиться и попасть внутрь.
- Никогда не вставляйте и не вынимайте вилку электроинструмента мокрыми руками.

#### Бережь от огня

- Не ставьте на инструмент горячие предметы, например свечи. Горящий предмет может упасть и вызвать пожар.

#### Внештатные ситуации

- В случае износа или повреждения шнура или вилки адаптера переменного тока, а также при внезапном исчезновении звука во время эксплуатации, при появлении необычного запаха и дыма немедленно отключите электропитание, выньте вилку адаптера из розетки и обратитесь за помощью к специалистам центра технического обслуживания корпорации Yamaha.



### ВНИМАНИЕ!

Во избежание нанесения серьезных травм себе и окружающим, а также повреждения инструмента и другого имущества, помимо прочих всегда соблюдайте следующие меры безопасности:

#### Источник питания/адаптер переменного тока

- При отключении кабеля от инструмента или от электросети беритесь за вилку, а не за кабель.
- Отключайте адаптер переменного тока, если планируете не использовать инструмент в течение длительного времени, а также во время грозы.
- Не подключайте инструмент к одной электрической розетке с другими устройствами (например, через тройник). Это может привести к снижению качества звука или перегреву розетки.

#### Батарея

- Всегда проверяйте, что батареи вставлены правильно в соответствии с полярностью +/- . Несоблюдение этого правила может привести к перегреву, пожару или протеканию батарей.
- Всегда заменяйте одновременно все батареи. Не используйте новые батареи вместе со старыми. Не используйте батареи разных типов, например, щелочные с марганцевыми, батареи разных производителей или разные типы батарей одного производителя, так как это может привести к перегреву, пожару или протеканию батарей.
- Не сжигайте батареи.
- Не пытайтесь перезарядить батареи, не предназначенные для перезарядки.
- Если батареи разрядились или инструмент не будет использоваться в течение длительного времени, во избежание протекания батарей удалите их из инструмента.
- Храните батареи в недоступном для детей месте.

- Если батареи протекли, избегайте контакта с вытекшей жидкостью. В случае попадания этой жидкости в глаза, рот или на кожу немедленно промойте эти места водой и обратитесь к врачу. Жидкость, используемая в батареях, — это едкое вещество, которое способно вызвать потерю зрения или химические ожоги.

### Место установки

- Во избежание деформации панели и повреждения внутренних компонентов берегите инструмент от чрезмерной пыли, сильной вибрации и не используйте его при очень высокой или низкой температуре (например, на солнце, рядом с нагревателем или в машине в дневное время).
- Не используйте инструмент в непосредственной близости от телевизора, радиоприемника, стереооборудования, мобильного телефона и других электроприборов. В противном случае в инструменте, телевизоре или радиоприемнике могут возникнуть помехи.
- Во избежание случайного падения инструмента не оставляйте его в неустойчивом положении.
- Перед перемещением инструмента отсоедините кабель адаптера и другие кабели.
- Используйте только подставку или стойку, специально предназначенные для инструмента. Для крепления стойки или подставки используйте только винты, поставляемые в комплекте. В противном случае возможно повреждение внутренних компонентов или падение инструмента.

### Подключение

- Перед подключением инструмента к другим электронным компонентам отключите их питание. Перед включением или отключением электронных компонентов установите минимальный уровень громкости. Убедитесь также в том, что на всех компонентах установлен минимальный уровень громкости, а во время игры на инструменте постепенно увеличьте громкость до нужной.

### Обслуживание

- Для чистки инструмента пользуйтесь мягкой сухой тканью. Никогда не используйте пятновыводители, растворители, жидкие очистители или чистящие салфетки с пропиткой.

### Меры безопасности при эксплуатации

- Не вставляйте пальцы или руку в отверстия инструмента.
- Никогда не засовывайте и не роняйте бумагу, металлические и прочие предметы в отверстия на панели и клавиатуре. Если это случилось, немедленно выключите инструмент и выньте кабель питания из розетки. Затем обратитесь за помощью к специалистам центра технического обслуживания корпорации Yamaha.
- Не кладите на инструмент предметы из винила, пластмассы или резины: это может вызвать выцветание панели или клавиатуры.
- Не облакачивайтесь на инструмент, не ставьте на него тяжелые предметы и не прикладывайте слишком большую силу при пользовании кнопками, выключателями и разъемам.
- Не работайте долго с высоким или некомфортным уровнем громкости. Это может привести к потере слуха. При ухудшении слуха или звоне в ушах обратитесь к врачу.

### Сохранение данных

#### Сохранение и резервное копирование данных

- Настройки панели управления и некоторые другие типы данных (см. стр. 49) будут утеряны, если не сохранить их прежде, чем будет выключено питание. Прежде чем выключать питание, сохраните нужные данные во внутренней флэш-памяти (стр. 49). Сохраненные данные могут быть утеряны из-за неисправности или неправильной эксплуатации. Сохраняйте самые важные данные на плате SmartMedia (стр. 75).

#### Резервное копирование данных на плату SmartMedia

- Чтобы данные не пропали из-за повреждения носителя, рекомендуется сохранять важные данные на двух платах памяти SmartMedia.

Корпорация Yamaha не несет ответственности за повреждения, вызванные неправильной эксплуатацией или модификацией инструмента, а также за потерянные или испорченные данные.

Всегда выключайте инструмент, если не используете его.

При использовании адаптера переменного тока, даже если выключатель питания установлен на STANDBY, инструмент продолжает в минимальных количествах потреблять электроэнергию. Если инструмент не используется длительное время, отключите адаптер переменного тока от розетки.

Утилизируйте использованные батареи в соответствии с местным законодательством.

- Иллюстрации и рисунки ЖК-экранов приведены в этом руководстве пользователя только в качестве примеров. На вашем инструменте все может выглядеть несколько иначе.
- Если не указано иное, то на рисунках изображены панель управления, клавиатура и ЖК-экран инструмента DGX-505.
- Обратите внимание на то, что у моделей DGX-505 и DGX-305 разное количество клавиш: у DGX-505 их 88, а у DGX-305 — 76.

### Товарные знаки

- Растровые шрифты, используемые в этом инструменте, предоставлены корпорацией Ricoh Co., Ltd. и являются ее собственностью.
- Windows является охраняемым товарным знаком корпорации Майкрософт (Microsoft® Corporation).
- Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

## Уведомление об авторских правах

Ниже указаны обладатели авторских и других прав на три (3) песни, встроенные в эту электронную клавиатуру:

### Don't Know Why

Слова и музыка Джесси Харриса (Jesse Harris)  
© корпорации Sony/ATV Songs LLC и Beanly Songs, 2002 г.  
Управление всеми правами осуществляет корпорация  
Sony/ATV Music Publishing, 8 Music Square West, Nashville,  
TN 37203  
Международные авторские права защищены  
Все права защищены

### My Favorite Things из к/ф THE SOUND OF MUSIC

Слова Оскара Хаммерштейна II (Oscar Hammerstein II)  
Музыка Ричарда Роджерса (Richard Rodgers)  
© Richard Rodgers и Oscar Hammerstein II, 1959 г.  
Авторское право возобновлено  
WILLIAMSON MUSIC – владелец права публикации  
и смежных прав во всем мире  
Международные авторские права защищены  
Все права защищены

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

Слова и музыка Барта Говарда (Bart Howard)  
TRO - © Hampshire House Publishing Corp., New York, NY,  
1954 г.  
(права возобновлены)  
Международные авторские права защищены  
Все права защищены, включая право публичного испол-  
нения в коммерческих целях  
Используется по разрешению

**Все права защищены. Несанкционированное копирование, публичное воспроизведение и трансляция этих трех встроенных песен строго запрещены.**

### УВЕДОМЛЕНИЕ ОБ АВТОРСКИХ ПРАВАХ

В этом продукте объединены компьютерные программы и информационное содержимое, на которые корпорация Yamaha имеет авторские права или право использования которых получено по лицензии от других фирм. К таким материалам, защищенным авторскими правами, относятся без ограничения все компьютерное программное обеспечение, файлы стилей, файлы MIDI, данные WAVE, звукозаписи и т.п. Любое несанкционированное использование таких программ и содержимого, выходящее за рамки личного использования, запрещено соответствующими законами. Любое нарушение авторских прав преследуется по закону. **НЕ СОЗДАВАЙТЕ, НЕ РАСПРОСТРАНЯЙТЕ И НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ НЕЗАКОННЫЕ КОПИИ.**

**Копирование программного обеспечения, имеющегося в продаже, разрешено только для личного использования.**

## Логотипы на панели



### GM System Level 1

Это дополнение к стандарту MIDI, благодаря которому любые GM-совместимые музыкальные данные точно воспроизводятся любым GM-совместимым тон-генератором независимо от фирмы-изготовителя. Маркировка GM ставится на все программное обеспечение и оборудование, поддерживающее стандарт GM System Level.



### XGlite

XGlite – это упрощенная версия формата высококачественных тон-генераторов XG корпорации Yamaha. Естественно, с помощью тон-генератора XGlite можно воспроизвести любую песню в формате XG. Однако имейте в виду, что из-за сокращенного набора эффектов и параметров управления некоторые песни могут воспроизводиться не так, как в оригинале.



### XF

Формат XF, разработанный корпорацией Yamaha, представляет собой усовершенствованный вариант стандарта SMF (Standard MIDI File), более функциональный и обладающий возможностью дальнейшего расширения. При воспроизведении файла в формате XF, содержащего текст, инструмент может выводить на экран тексты песен.



### STYLE FILE

Формат Style File – это формат файла стиля, разработанный корпорацией Yamaha. В нем используется уникальная система преобразования, которая позволяет автоматически создавать высококачественный аккомпанемент на основе большого количества типов аккордов.



### Smart Media™

Smart Media – это плата для хранения данных. “SmartMedia” является охраняемым товарным знаком корпорации Toshiba.  
Платы SmartMedia можно использовать с электронными музыкальными инструментами, у которых есть соответствующее гнездо, для хранения и считывания данных MIDI и других типов данных.



### USB

USB – это сокращение от Universal Serial Bus (универсальная последовательная шина). Это последовательный интерфейс для связи компьютера с периферийными устройствами. Он позволяет осуществлять “горячую” замену периферийных устройств (без выключения питания компьютера).

*Поздравляем с покупкой и благодарим за выбор  
инструмента Yamaha DGX-505/305 Portable Grand!*

*Внимательно прочитайте это руководство, прежде чем пользоваться инструментом,  
чтобы в полной мере использовать все его возможности.*

*Храните это руководство в надежном и удобном месте, чтобы обращаться к нему  
в дальнейшем за подробной информацией об операциях или функциях.*

## **Принадлежности, входящие в поставку**

В комплект поставки DGX-505/305 входят следующие принадлежности (проверьте их наличие):

- Пюпитр
- Руководство пользователя (эта книга)
- Педальный переключатель (только для модели DGX-505)
- Компакт-диск "Accessory CD-ROM"
- Подставка для клавиатуры (только для модели DGX-505)

### **● Прилагаемый компакт-диск**

На компакт-диске, входящем в комплект поставки, находится программное обеспечение, упрощающее обмен данными между компьютером и инструментом. Это программное обеспечение совместимо только с операционными системами Windows.

- драйвер USB
- Musicsoft Downloader (загрузчик музыкальных программ)

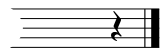
Драйвер USB обеспечивает обмен данными с компьютером через шину USB. Приложение Musicsoft Downloader позволяет записывать песни, загруженные из сети Интернет, а также песни с компакт-диска Accessory CD-ROM во внутреннюю флэш-память инструмента или на плату SmartMedia, если она есть. Подробную информацию см. в "Руководстве по установке компакт-диска "Accessory CD-ROM" (стр. 84) и в оперативной справке по каждой программе в Интернете.

### **⚠ ВНИМАНИЕ**

- *Никогда не проигрывайте поставляемый компакт-диск на проигрывателе аудиодисков.  
Это может повредить аудио-оборудование, динамики и даже слух!*



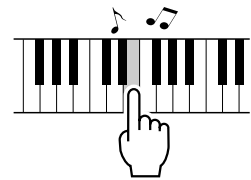
## Специальные функции инструмента DGX-505/305



### ■ Технология performance assistant ► стр. 16

Просто играйте мелодию на клавиатуре во время воспроизведения песни, и результат всегда будет превосходным, даже если вы нажимаете не те клавиши! Достаточно нажимать клавиши в такт музыке (например, поочередно в левой и правой части клавиатуры), и исполнение будет звучать вполне профессионально.

Если вы не умеете играть двумя руками, то ту же самую мелодию можно сыграть на одной клавише.



Достаточно одного пальца!

### ■ Воспроизведение тембров разных инструментов ► на стр. 23

Во время игры на инструменте DGX-505/305 можно изменить тембр на скрипку, флейту, арфу или любой другой тембр из огромного набора тембров. Можно изменить настроение песни – например, сделать так, чтобы песня, написанная для фортепиано, звучала в исполнении скрипки. Окунитесь в новый мир музыкального разнообразия!



### ■ Разучивать музыкальные произведения легко и весело ► стр. 39

В этом инструменте содержится целый набор готовых песен самых разных жанров, которые приятно как слушать, так и исполнять самому. Можно начать с упражнений одной рукой и играть по одной ноте в удобном для вас темпе до тех пор, пока вы не научитесь играть в нужном темпе. Песня будет автоматически воспроизводиться в заданном вами темпе. Для уроков можно также использовать песни, загруженные из Интернета, а это означает, что кладовая ваших музыкальных ресурсов практически неисчерпаема! Инструмент может даже “прослушать” ваше исполнение и поставить вам оценку!



### ■ Простота исполнения по нотам на экране ► стр. 37

Во время исполнения песни на экране будут отображаться соответствующие ноты. Это отличный способ обучиться нотной грамоте. Если песня содержит данные о словах и аккордах\*, они также будут отображаться на экране партитуры.

\*Если в этом режиме воспроизводится песня, не содержащая ни слов, ни аккордов, то слова и аккорды отображаться не будут.



# Содержание

Уведомление об авторских правах .....	6
Логотипы на панели .....	6
Принадлежности, входящие в поставку .....	7
Специальные функции инструмента DGX-505/305 .....	8
<b>Установка</b> .....	<b>10</b>
Требования к электропитанию .....	10
Работа с платами памяти SmartMedia™ .....	11
Подключение наушников (разъем PHONES/OUTPUT) .....	12
Подключение педального переключателя (разъем SUSTAIN) .....	12
Подключение к компьютеру (порт USB) .....	12
Включение питания .....	13
<b>Панель управления и разъемы</b> .....	<b>14</b>
Передняя панель .....	14
Задняя панель .....	15
<b>Обзор</b> .....	<b>16</b>
<b>Учимся играть на фортепиано</b> .....	<b>16</b>
Аккордный тип – игра двумя руками .....	16
Мелодический тип – игра одним пальцем .....	18
Изменение темпа песни .....	21
Проигрыш демонстрационной песни .....	21
<b>Изменение языка экрана</b> .....	<b>22</b>
<b>Попробуйте воспроизвести разные тембры</b> .....	<b>23</b>
Выбор и игра основного тембра – MAIN .....	23
Игра одновременно двумя тембрами – DUAL .....	24
Игра разными тембрами правой и левой руками – SPLIT .....	25
Игра тембром Grand Piano (фортепьяно) .....	27
Изменение высоты звука .....	27
Чувствительность к силе нажатия .....	27
<b>Забавные звуки</b> .....	<b>28</b>
Наборы ударных тембров .....	28
Звуковые эффекты .....	28
<b>Стили (автоаккомпанемент)</b> .....	<b>29</b>
Игра под автоаккомпанемент – STYLE .....	29
Эффект Harmony .....	31
Разнообразие способов запуска и остановки воспроизведения стили .....	33
<b>Работа с песнями</b> .....	<b>35</b>
Выбор и прослушивание песни .....	35
Типы песен .....	36
Отображение партитуры песни .....	37
Выведите на экран текст песни .....	38
<b>Выберите песню для обучающего урока</b> .....	<b>39</b>
Урок 1: Ожидание .....	39
Урок 2: Добавляем темп .....	41
Урок 3: Минус один .....	42
Повторенье – мать ученья: функция “Repeat and Learn” .....	42
<b>Измените стиль песни</b> .....	<b>43</b>
Как пользоваться функцией Easy Song Arranger .....	43
<b>Запишите свое собственное исполнение</b> .....	<b>45</b>
Конфигурация дорожки .....	45
Процедура записи .....	46
Функция Song Clear – удаление песни пользователя .....	48
Функция Track Clear – удаление отдельной дорожки в песне пользователя .....	48
<b>Резервное копирование и инициализация данных</b> .....	<b>49</b>
Резервное копирование .....	49
Инициализация .....	49
<b>Основные операции и экраны</b> .....	<b>50</b>
Основные операции .....	50
Экраны .....	52
Элементы главного экрана .....	53

## Справочник

<b>Удобные функции воспроизведения</b> .....	<b>54</b>
Добавление реверберации .....	54
Добавление эффекта Chorus .....	55
Метроном .....	56
Чувствительность к силе нажатия .....	57
Настройка «в одно касание» .....	57
Настройка параметров тембра .....	58
Настройка громкости эффекта Harmony .....	58
Параметр Panel Sustain .....	58
<b>Функции стиля (Автоаккомпанемент)</b> .....	<b>59</b>
Установка параметра Split Point .....	59
Воспроизведение только ритма стили .....	59
Воспроизведение стили с аккордами, но без ритма (остановка аккомпанемента) .....	60
Настройка громкости стили .....	60
О стиле номер 136 .....	60
Проигрывание аккордов автоаккомпанемента .....	61
Как посмотреть аккорды в словаре аккордов .....	63
<b>Настройки песни</b> .....	<b>65</b>
Громкость песни .....	65
Функция A-B Repeat .....	65
Приглушение независимых частей песни .....	65
Изменение тональности песни .....	66
Перемотка песни вперед, назад и пауза .....	66
Изменение тембра мелодии .....	67
Media Select .....	67
<b>Сохранение настроек панели</b> .....	<b>68</b>
Сохранение настроек в регистрационной памяти .....	68
<b>Настройки функций</b> .....	<b>70</b>
Как найти и изменить настройки функции .....	70
<b>Использование памяти SmartMedia™</b> .....	<b>73</b>
Установка платы SmartMedia .....	73
Изменение настройки Media Select на SmartMedia .....	74
Форматирование плат SmartMedia .....	74
Сохранение данных .....	75
Преобразование пользовательской песни в формат SMF и сохранение .....	76
Загрузка файлов данных пользователя .....	77
Удаление данных с платы SmartMedia .....	77
Воспроизведение песен, записанных на плату SmartMedia .....	78
Запись настроек Easy Song Arranger на плату SmartMedia .....	78
<b>Подключение к компьютеру</b> .....	<b>79</b>
О стандарте MIDI .....	79
Подключение USB .....	80
Настройки MIDI .....	80
Настройки MIDI для подключения к компьютеру (режим PC) .....	81
Дистанционное управление MIDI-устройствами .....	81
Передача файлов песен с компьютера .....	82
<b>Руководство по установке программ с поставляемого диска «Accessory CD-ROM»</b> .....	<b>84</b>
Содержание компакт-диска .....	84
Системные требования .....	85
Установка программного обеспечения .....	85
<b>Приложение</b> .....	<b>88</b>
Устранение неполадок .....	88
Сообщения .....	91
Сборка подставки для клавиатуры (Только для DGX-505) .....	93
Технические характеристики .....	95
Список тембров .....	96
Список наборов ударных тембров .....	100
Список стилей .....	102
Список песен .....	103
Список типов эффектов .....	104
Таблица характеристик MIDI-интерфейса .....	105
Формат MIDI-данных .....	106
Предметный указатель .....	107



# Установка

**ПРЕЖДЕ ЧЕМ** включать питание, выполните следующие действия.

## Требования к электропитанию

Хотя инструмент может работать и от дополнительного адаптера переменного тока, и от батарей, корпорация Yamaha рекомендует по возможности использовать адаптер переменного тока. Он безопаснее батарей с экологической точки зрения и гораздо экономичнее.

### ■ Использование адаптера переменного тока

- 1 Установите переключатель [STANDBY/ON] в положение STANDBY.

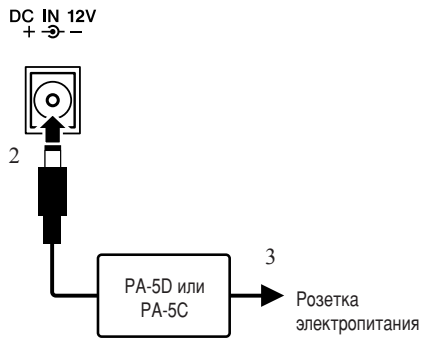
#### **⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ**

• Для питания инструмента от электросети используйте **ТОЛЬКО** адаптер переменного тока Yamaha PA-5D или PA-5C (или другой, рекомендованный корпорацией Yamaha). Использование других адаптеров может нанести непоправимый вред адаптеру и синтезатору.

- 2 Подключите адаптер переменного тока (PA-5D, PA-5C или другой, рекомендуемый Yamaha) к разъему питания синтезатора.
- 3 Подключите адаптер к электросети.

#### **⚠ ВНИМАНИЕ**

• Отключайте адаптер переменного тока, если инструмент не используется, а также во время грозы.

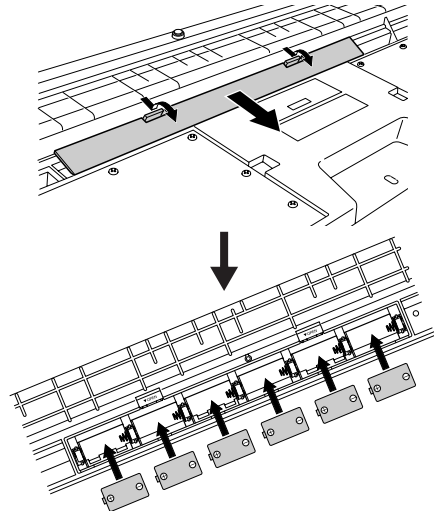


### ■ Использование батарей

- 1 Откройте крышку отсека для батарей, расположенную на нижней панели инструмента.
- 2 Вставьте шесть новых батарей. Обратите внимание на маркировку полярности внутри отсека.
- 3 Закройте и защелкните крышку отсека.

#### **ПРИМЕЧАНИЕ**

• При подключении адаптера переменного тока питания автоматически начинает поступать от электросети, даже если в синтезаторе установлены батареи.



Для работы синтезатора требуется шесть батарей в 1,5 В размера "D", R20P (LR20) или аналогичные. (Рекомендуются щелочные батареи.) Если заряда батареи не хватает для правильного функционирования синтезатора, в верхнем правом углу экрана начинает мигать сообщение "LOW BATTERY!!" (низкий уровень заряда). При появлении такого сообщения необходимо заменить батареи, соблюдая основные меры предосторожности, приведенные ниже.

Поскольку настройки панели будут утеряны при замене батарей, сохраните все необходимые данные (см. стр. 49 и 75).

#### **⚠ ВНИМАНИЕ**

- Используйте только марганцевые или щелочные батареи. Другие типы батарей (включая аккумуляторные) могут вызвать перепады напряжения при понижении заряда батареи. Это может привести к потере данных внутренней флэш-памяти или на плате SmartMedia™, и вам придется ее повторно отформатировать.
- Установите новые батареи, соблюдая правильную полярность (как это показано на рисунке). Неправильно установленные батареи могут стать причиной перегрева, пожара или утечки едких химикатов.
- Если батареи разряжены, замените весь набор из шести батарей. **НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ** старые батареи вместе с новыми. Не используйте одновременно разные типы батарей (например щелочные и марганцевые).
- Если инструмент долго не будет использоваться, выньте батареи, чтобы избежать возможной утечки электролита.
- При переносе данных на плату SmartMedia или во флэш-память используйте адаптер переменного тока. Батареи (включая перезаряжаемые) во время этой операции разряжаются очень интенсивно. Если батареи утратят заряд во время передачи данных, то все данные – и передаваемые, и уже частично переданные – будут утеряны.

#### **⚠ ВНИМАНИЕ**

- Не открывайте крышку отсека для батарей, когда инструмент стоит на подставке. Батареи могут выпасть из отсека и повредить инструмент. Поэтому перед открытием крышки отсека для батарей всегда переворачивайте инструмент.



## ■ Работа с платами памяти \* SmartMedia™

\* SmartMedia является товарным знаком корпорации Toshiba.

На передней панели инструмента есть разъем для платы SmartMedia. С его помощью можно сохранять на плату SmartMedia card созданные на инструменте данные, а также загружать данные с платы. Будьте внимательны при работе с платами SmartMedia. Соблюдайте все указанные меры предосторожности.

### ● Совместимые типы плат SmartMedia

- В инструменте можно использовать платы SmartMedia с питающим напряжением 3,3 В (3 В). Платы SmartMedia с питающим напряжением 5 В не используются.
- В инструменте используются платы SmartMedia пяти различных объемов памяти (8 МБ, 16 МБ, 32 МБ, 64 МБ и 128 МБ). Платы SmartMedia с объемом памяти больше 32 МБ могут использоваться, если они соответствуют стандарту форума SSFDC.

#### ПРИМЕЧАНИЕ ▲

• SSFDC – это сокращение от Solid State Floppy Disk Card (другое название плат SmartMedia). Форум SSFDC – добровольная организация, основанная для содействия распространению носителей SmartMedia.

### ● Форматирование плат SmartMedia

- В случае, если у вас не получается использовать новые (пустые) платы SmartMedia или платы, ранее использовавшиеся в других устройствах, то их, возможно, потребуется отформатировать. Подробную информацию о форматировании плат SmartMedia см. на стр. 74. Помните, что после форматирования все данные, находившиеся на плате, будут утеряны. Заранее убедитесь, что на плате нет важных данных, которые вы хотели бы сохранить.

#### ПРИМЕЧАНИЕ ▲

• Платы SmartMedia, отформатированные на данном инструменте, можно попытаться использовать на других устройствах, но без гарантии успеха: на одних устройствах их можно будет прочесть, на других – нет.

### ● Установка и извлечение плат SmartMedia

#### Установка платы SmartMedia

- Вставьте плату SmartMedia в разъем рабочей (с позолоченными контактами) стороной вверх и протолкните внутрь до упора.
- Не вставляйте плату SmartMedia задом наперед.
- Не вставляйте в разъем ничего, кроме плат SmartMedia.

#### Извлечение платы SmartMedia

- Перед тем как извлечь плату SmartMedia, удостоверьтесь, что она в данный момент не используется и что синтезатор к ней не обращается. Затем осторожно вытащите карту. Если к плате происходит обращение\*, на экране синтезатора появится соответствующее сообщение.

\* Под обращением понимаются операции сохранения, загрузки, форматирования, удаления и создания каталога. Также учтите, что, если плата SmartMedia устанавливается при включенном инструменте, он автоматически будет обращаться к плате, проверяя тип носителя.

#### ВНИМАНИЕ

- Во время обращения к плате SmartMedia никогда не извлекайте ее и не отключайте питание. В противном случае вы можете повредить данные в синтезаторе или на плате SmartMedia, а также саму плату.

### ● Еще о платах SmartMedia

#### Обращайтесь с платами SmartMedia аккуратно.

#### Соблюдайте следующие меры предосторожности:

- Статическое электричество иногда может влиять на работу плат SmartMedia. Перед тем, как взять плату SmartMedia в руки, дотроньтесь до чего-нибудь металлического (дверная ручка или алюминиевая оконная рама): это снимет с вас статическое электричество.
- Если плата SmartMedia не используется долгое время, выньте ее из разъема.
- Не подвергайте плату SmartMedia воздействию прямого солнечного света, слишком низких или высоких температур, избыточной влажности. Избегайте попадания на нее пыли или жидкости.
- Не ставьте на плату SmartMedia тяжелые предметы, не сгибайте ее и не применяйте силу.
- Не касайтесь позолоченных контактов платы SmartMedia и не помещайте на контакты никаких металлических предметов.
- Не оставляйте платы SmartMedia в местах, где они могут подвергаться воздействию магнитных полей телевизора, динамиков, электромо- торов и подобных устройств. Магнитные поля могут вызвать частичную или полную потерю данных.
- Не наклеивайте на плату SmartMedia ничего, кроме специальных наклеек, поставляемых вместе с платой. Прикрепляйте наклейки в специально предназначенное для этого место.

#### Защита данных (защита от записи):

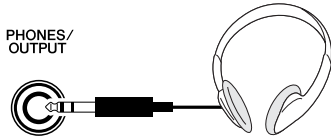
- Чтобы защитить важные данные от случайного стирания, прикрепите на специальное отведенное место на плате SmartMedia (обведено кружком) защитную пломбу (поставляется с платой). И наоборот, чтобы можно было записывать информацию на плату SmartMedia, удалите защитную пломбу.
- Не используйте снятую пломбу повторно.

#### Резервное копирование данных

- Для максимальной безопасности данных корпорация Yamaha рекомендует хранить копии наиболее важных данных на двух платах SmartMedia. При потере или повреждении одной из плат у вас будет еще одна копия.

Все необходимые подключения следует выполнить **ДО** включения питания.

### Подключение наушников (разъем PHONES/OUTPUT)



При подключении наушников в этот разъем динамики синтезатора DGX-505/305 автоматически отключаются.

Разъем PHONES/OUTPUT также работает как гнездо внешнего выхода. Разъем PHONES/OUTPUT можно подключить к усилителю клавиатуры, стереосистеме, микшеру, кассетному магнитофону или другому аудиоустройству с линейным входом и посылать на него выходной сигнал с синтезатора.

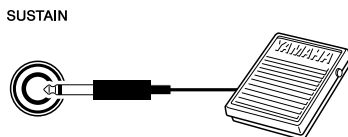
#### **⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ**

- Не следует долго использовать наушники при повышенном уровне громкости. Это может привести к нарушениям слуха.

#### **⚠ ВНИМАНИЕ**

- Чтобы не повредить динамики, на внешних устройствах перед подключением следует установить минимальную громкость. Несоблюдение этого правила может привести к поражению электрическим током или повреждению оборудования. Установите на всех устройствах минимальную громкость, а во время игры на инструменте постепенно увеличивайте ее до необходимого уровня.

### Подключение педального переключателя (разъем SUSTAIN)

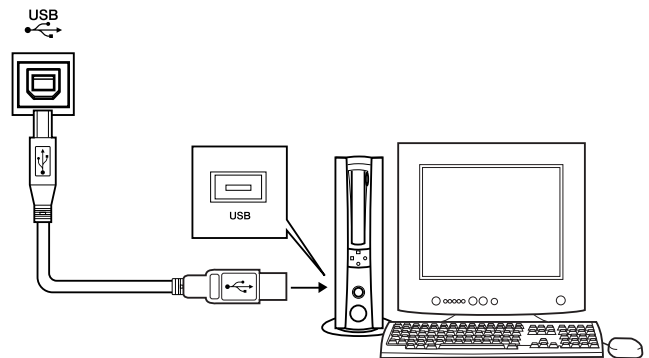


Функция сустейна позволяет продлить звучание ноты путем нажатия педального переключателя. Подключите к этому разъему педальный переключатель FC4 или FC5 и используйте его для включения или отключения эффекта «сустейн». Педальный переключатель FC5 поставляется с синтезатором DGX-505. Пользователи DGX-305 при желании могут приобрести педальный переключатель FC5.

#### **ПРИМЕЧАНИЕ**

- Перед включением питания убедитесь, что педальный переключатель правильно подсоединен к разъему SUSTAIN.
- Не нажимайте на педаль в момент включения питания. Педаль в нажатом состоянии изменяет свою принятую полярность, что приводит к обратному действию ее функций.

### Подключение к компьютеру (порт USB)



Подключите порт USB синтезатора к порту USB компьютера, и вы сможете передавать данные исполнения и файлы песен с одного устройства на другое (стр. 80).

Чтобы иметь возможность переносить данные по каналу USB, необходимо выполнить следующие действия:

- Подключите порт USB компьютера к порту USB инструмента с помощью стандартного кабеля USB.
- Установите на компьютер драйвер USB MIDI.

Установка драйвера USB MIDI описана на стр. 85.

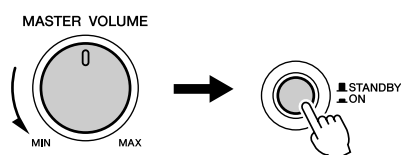
Пользуясь соединением USB, можно, например, используя программу Musicsoft Downloader, входящую в комплект поставки на компакт-диске, передавать песни из компьютера на плату SmartMedia или во флэш-память инструмента.

#### **ПРИМЕЧАНИЕ**

- Вам потребуется приобрести кабель USB (сделать это можно в музыкальном магазине, компьютерном или в магазине электроприборов).

## Включение питания

Установите минимальную громкость, повернув регулятор [MASTER VOLUME] влево, и включите питание, нажав переключатель [STANDBY/ON]. Повторное нажатие приводит к отключению питания.



При включении питания данные флэш-памяти (см. стр. 49) загружаются в синтезатор. Если во флэш-памяти отсутствуют данные резервного копирования, при включении питания возвращаются все исходные настройки производителя.

### **ВНИМАНИЕ**

- Даже если кнопка питания находится в положении **STANDBY**, инструмент продолжает в минимальном количестве потреблять электроэнергию. Если синтезатор долго не используется, отключите от сети адаптер переменного тока и/или выньте батареи.

### **ВНИМАНИЕ**

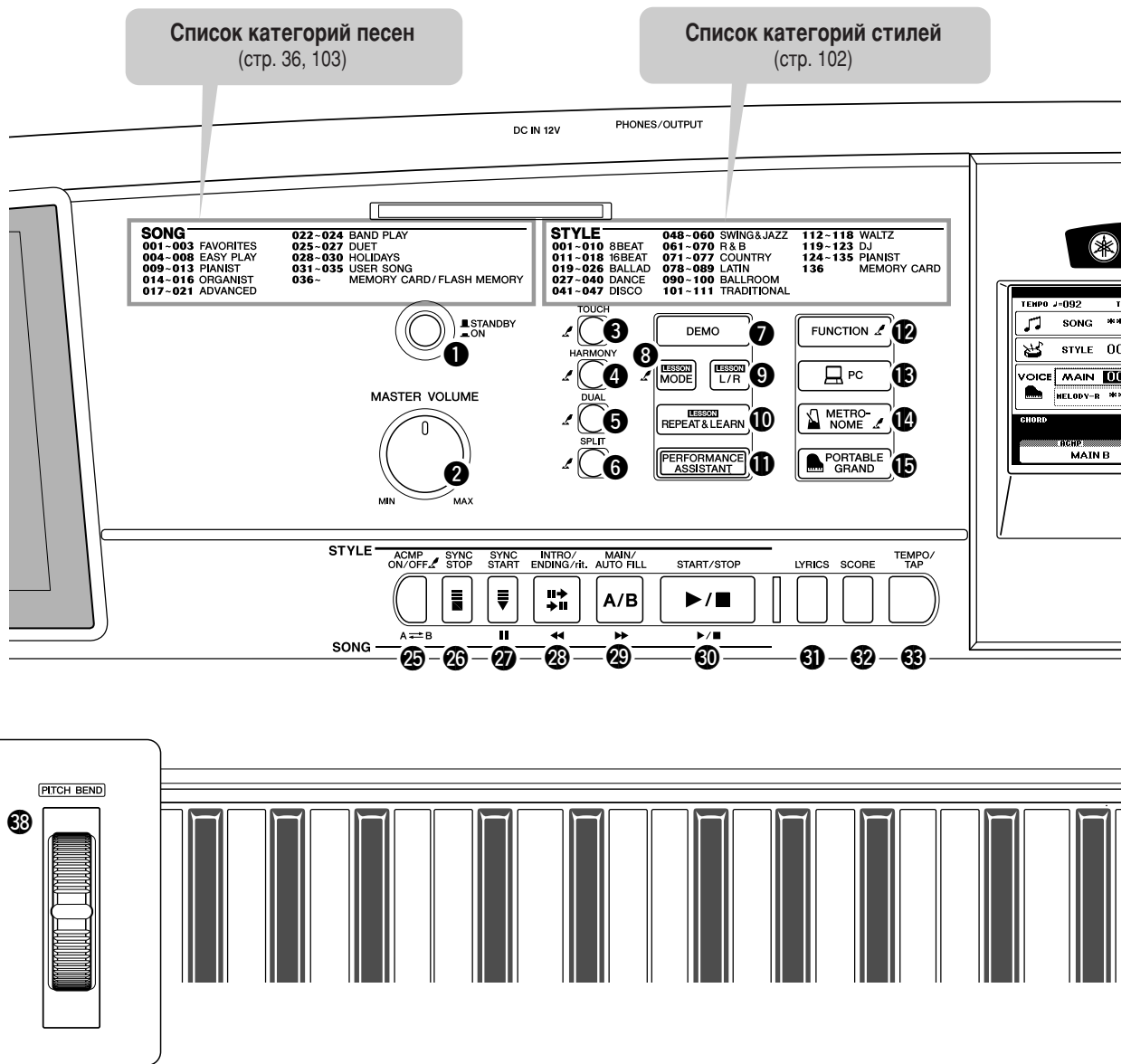
- Никогда не пытайтесь выключать питание во время записи, в противном случае данные в синтезаторе могут быть повреждены или утеряны.

### ● Пюпитр



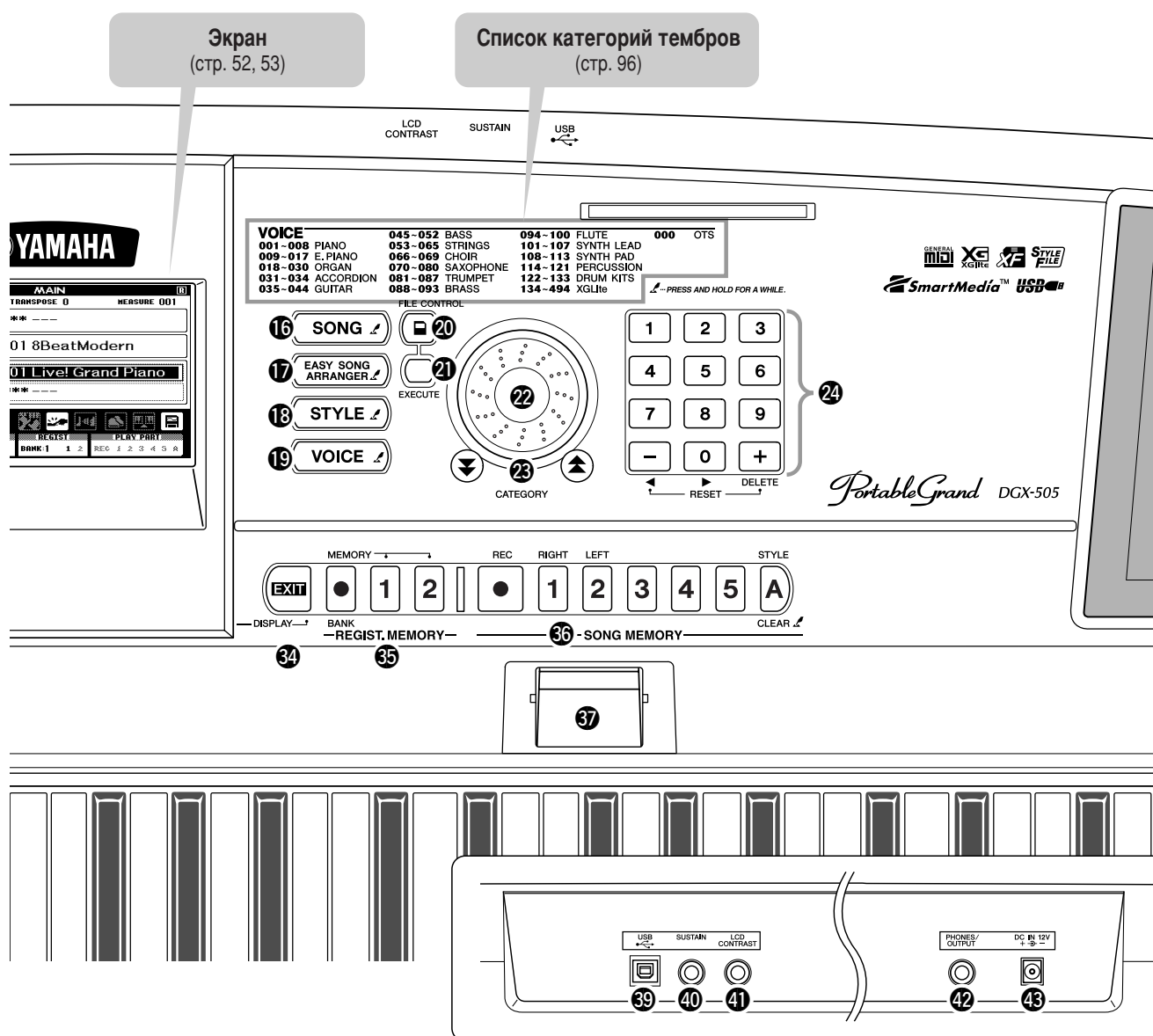


# Панель управления и разъемы



## ■ Передняя панель

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



Экран  
(стр. 52, 53)

Список категорий тембров  
(стр. 96)

### Задняя панель

- 28 [INTRO/ENDING/rit.] / [◀◀], кнопка ..... стр. 30, 66
- 29 [MAIN/AUTO FILL] / [▶▶], кнопка ..... стр. 31, 66
- 30 [START/STOP] / [▶/■], кнопка ..... стр. 29, 35, 51
- 31 [LYRICS], кнопка ..... стр. 38
- 32 [SCORE], кнопка ..... стр. 37
- 33 [TEMPO/TAP], кнопка ..... стр. 21
- 34 [EXIT], кнопка ..... стр. 52
- 35 REGIST. MEMORY  
[●] (MEMORY/BANK), [1], [2], кнопки ..... стр. 68
- 36 SONG MEMORY  
[REC], [1] - [5], [A], кнопки ..... стр. 46
- 37 Разъем для платы памяти  
(для плат SmartMedia) ..... стр. 11, 73
- 38 [PITCH BEND], колесико ..... стр. 27
- 39 USB, порт ..... стр. 12, 80
- 40 SUSTAIN, разъем ..... стр. 12
- 41 [LCD CONTRAST], регулятор ..... стр. 53
- 42 PHONES/OUTPUT, разъем ..... стр. 12
- 43 DC IN, 12 V, разъем ..... стр. 10

# Учимся играть на фортепиано



В данном синтезаторе реализована технология performance assistant (помощник музыканта), которая позволяет профессионально исполнять музыку, всего лишь попадая в ритм звучащей песни (причем неважно, сколько ошибок вы совершите в ходе своего исполнения)! Фактически, вы можете играть совершенно любые ноты, а звучание будет на высшем уровне! Даже нажимая одну клавишу можно сыграть красивую мелодию. Так что если вы вообще не умеете играть на фортепиано или не знаете нотной грамоты, этот прием стоит попробовать хотя бы для музыкального развлечения.

Существует два типа технологии performance assistant – аккордный и мелодический.

- **Аккордный**.....Этот тип технологии выбирается при игре двумя руками. Вы получаете прекрасно аранжированный звук вне зависимости от того, что играете на самом деле.
- **Мелодический**.....Этот тип технологии позволяет проигрывать мелодию одним пальцем.

Советуем начать знакомство с этими технологиями с аккордного типа, а потом перейдите к изучению мелодического типа. Секрет технологии performance assistant, превращающий случайные звуки в осмысленную музыку, раскрыт на стр. 20. Сначала «побалуйте» с этой функцией, а затем узнайте, как же это все-таки делается.

## Аккордный тип – игра двумя руками

Для использования аккордного типа технологии performance assistant проигрываемая песня должна содержать данные об аккордах.

### 1 Нажмите кнопку [SONG].

Номер песни и ее название подсвечиваются. Другую песню можно выбрать с помощью диска управления или другого элемента управления выбором (песня на экране должна быть подсвечена).



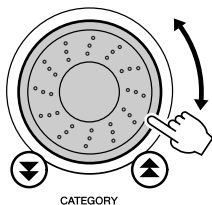
Песня подсвечивается. На экране отображается номер и название текущей выбранной песни.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Дополнительные сведения об аккордах см. на стр. 64.

### 2 Выберите песню.

Вращая диск управления, следите за названиями подсвечиваемых песен – для этого примера выберем песню “026 Twinkle Star.”



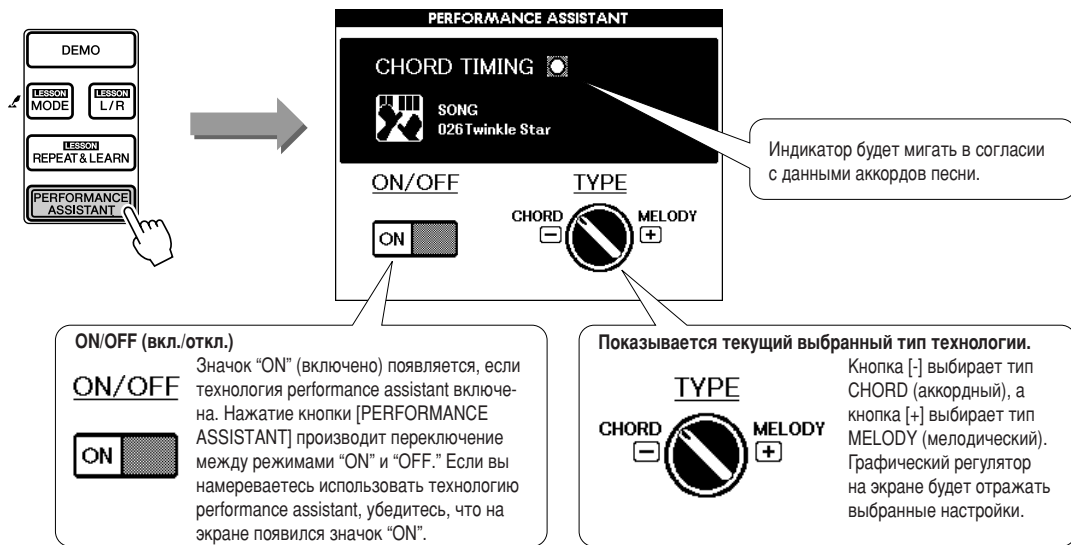
Проигрываться будет выделенная песня.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Песни в формате MIDI, включенные в поставляемый с инструментом компакт-диск "Accessory CD-ROM", можно также передать в память инструмента и использовать при работе с технологией performance assistant.

### 3 Нажмите кнопку [PERFORMANCE ASSISTANT].

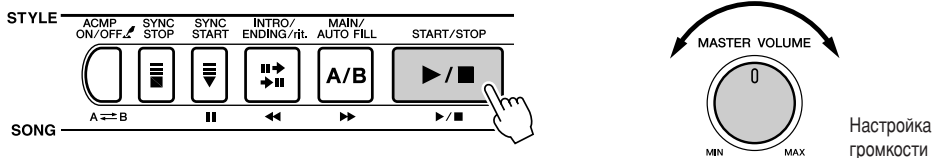
На экране появится надпись PERFORMANCE ASSISTANT. Кроме того, на экране отображаются значки, показывающие состояние технологии performance assistant (включена/отключена), а также тип выбранной технологии (аккордный или мелодический). Нажмите кнопку [PERFORMANCE ASSISTANT], чтобы включить или отключить эту функцию. Кнопками [+] и [-] выберите тип технологии – аккордный или мелодический.



#### 4 Нажмите кнопку [START/STOP].

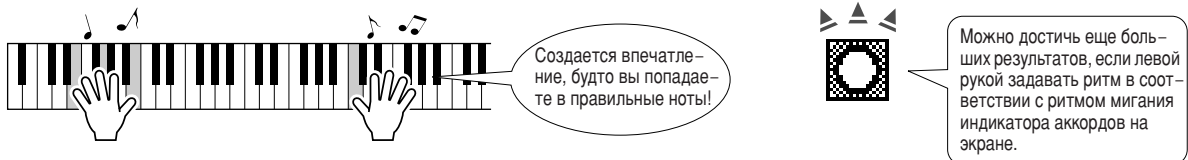
Начнется воспроизведение песни.

Для настройки общей громкости используйте регулятор [MASTER VOLUME].



#### 5 Начните играть на клавиатуре.

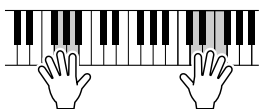
Для начала постарайтесь прочувствовать ритм песни. Затем, расставив руки, как это показано на рисунке, просто начните играть на клавиатуре попеременно то левой, то правой рукой (насчет нот не волнуйтесь – можете пробовать любые).



Каково? Благодаря аккордному типу технологии performance assistant получаются впечатляющие результаты, какие бы клавиши вы не нажимали!

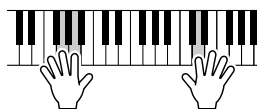
Теперь давайте попробуем научиться трем способам игры, проиллюстрированным ниже. Играя разными способами, мы получим разные результаты.

- Синхронная игра левой и правой руками – способ 1.



Сыграйте одновременно 3 ноты правой рукой.

- Синхронная игра левой и правой руками – способ 2.



Сыграйте 1 ноту правой рукой (например: указательным пальцем и средним пальцем и безымянным пальцем).

- Попеременная игра левой и правой руками – способ 3.



Сыграйте одновременно 3 ноты правой рукой.

Немного пообвыкнитесь с клавиатурой, пытайтесь играть аккорды левой рукой, а мелодию правой ... впрочем, и другие варианты допускаются.

Воспроизведение остановится автоматически, когда песня проиграется до конца.

Остановить воспроизведение можно и в любое время с помощью кнопки [START/STOP].

## Мелодический тип – игра одним пальцем

Используя ту же песню, попытайтесь проиграть мелодию только одним пальцем.

Для использования мелодического типа технологии performance assistant проигрываемая песня должна содержать данные о мелодии.

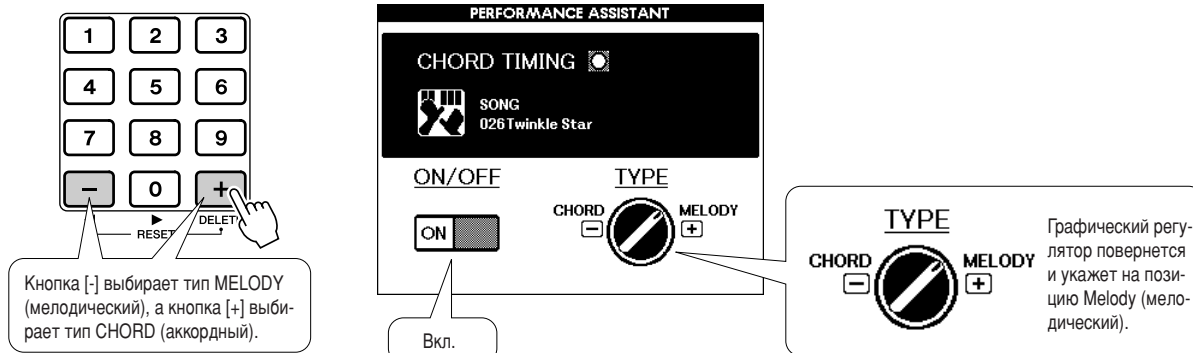
- Если вы успешно завершили действия, описанные на предыдущих страницах, переходите сразу к шагу 2 (ниже).
  - Если вы хотите ознакомиться с мелодическим типом ранее аккордного типа, выполните шаги 1 – 3 на стр. 16 и затем переходите к шагу 2 (ниже).

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Если вы хотите вернуться на главный экран (MAIN), нажмите кнопку [EXIT].

### 2 Нажмите кнопку [+].

Она переключит технологию performance assistant на мелодический тип. Графический регулятор на экране повернется, отобразив новую настройку. Убедитесь, что значок ON/OFF находится в положении ON.



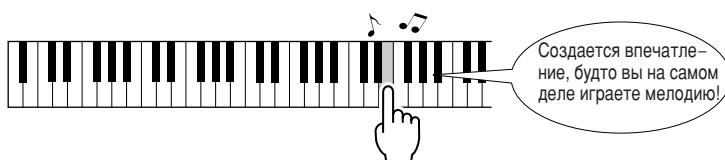
### 3 Нажмите кнопку [START/STOP].

Поскольку выбран мелодический тип, сама мелодия песни звучать не будет. Вернее, она-то будет звучать, но в вашем исполнении (шаг 4).



### 4 Начните играть на клавиатуре.

Для начала постарайтесь прочувствовать ритм песни. Затем нажмите одним пальцем правой руки клавишу в ритм с музыкой. Нажимать можете любую клавишу.



Каково? Благодаря мелодическому типу технологии performance assistant вы сыграли мелодию всего одним пальцем!

Воспроизведение остановится автоматически, когда песня проиграется до конца.

Остановить воспроизведение можно и в любое время с помощью кнопки [START/STOP].

Если вы хотите завершить работу с технологией performance assistant, нажмите кнопку [PERFORMANCE ASSISTANT].



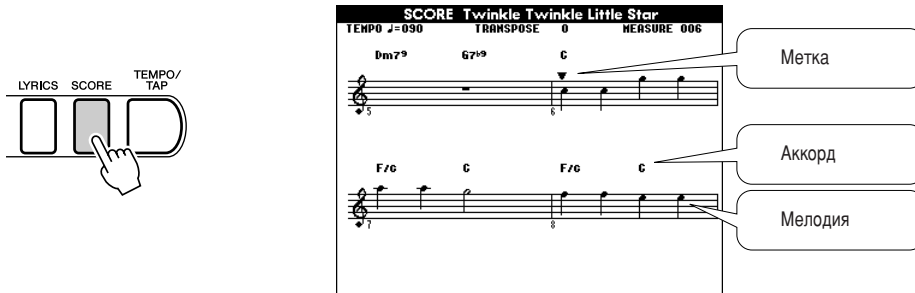
## Использование партитуры в мелодическом типе

Если вы хотите проиграть мелодию в правильном ритме или поимпровизировать, используйте функцию экранной партитуры.

### Отображение партитуры

После выполнения шагов 1 – 3 на предыдущей странице нажмите кнопку [SCORE].

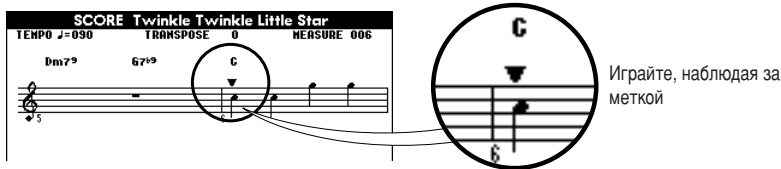
На экране появится партитура мелодии.



### ■ Использовать партитуру удобно в тех случаях, когда ...

#### ● Вы хотите играть мелодию в правильном ритме

Используйте партитуру, если проигрываемая мелодия вам незнакома. В ходе воспроизведения метка будет указывать на текущую позицию в партитуре. Всякий раз при нажатии клавиши над соответствующей нотой в партитуре появляется метка, и вы сможете без труда играть мелодию, попадая в правильный “исходный” ритм.



#### ● Вы хотите играть импровизационные джазовые картинки

Если при включенной технологии performance assistant используется мелодический тип, и вы пытаетесь играть на клавиатуре во время пауз в мелодии, то автоматически будут создаваться джазовые\* импровизационные фразы. Например, такты с 048 по 055 песни (“001 Don’t Know Why”) есть не что иное как перерыв в мелодии. Попробуйте создать замысловатые импровизационные вставки в таких пустых местах.



#### \* Исполнение с джазовыми интонациями

Нажимать можно любые клавиши. Приступайте к исполнению мелодии, играя по одной ноте пальцами правой руки в следующей последовательности: большой  $\gamma$  указательный  $\gamma$  средний. Затем сыграйте простую гамму (напр.: до-ре-ми ...), включая черные клавиши и обогащая ритмический рисунок аккомпанемента. Когда это упражнение будет у вас получаться, попробуйте подключить и левую руку. В промежутках между звуками, создаваемыми игрой правой руки, левой рукой сыграйте аккорды (несколько нот одновременно). Остановить воспроизведение песни можно в любое время, нажав кнопку [START/STOP].

#### ПРИМЕЧАНИЕ

##### • Джазовый ритм

Термином “джазовый ритм” обычно называют беззаботный свинговый ритм. Вот более «научное» объяснение.

##### Традиционный ритм:

♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪  
(один, два, три, четыре, ...)

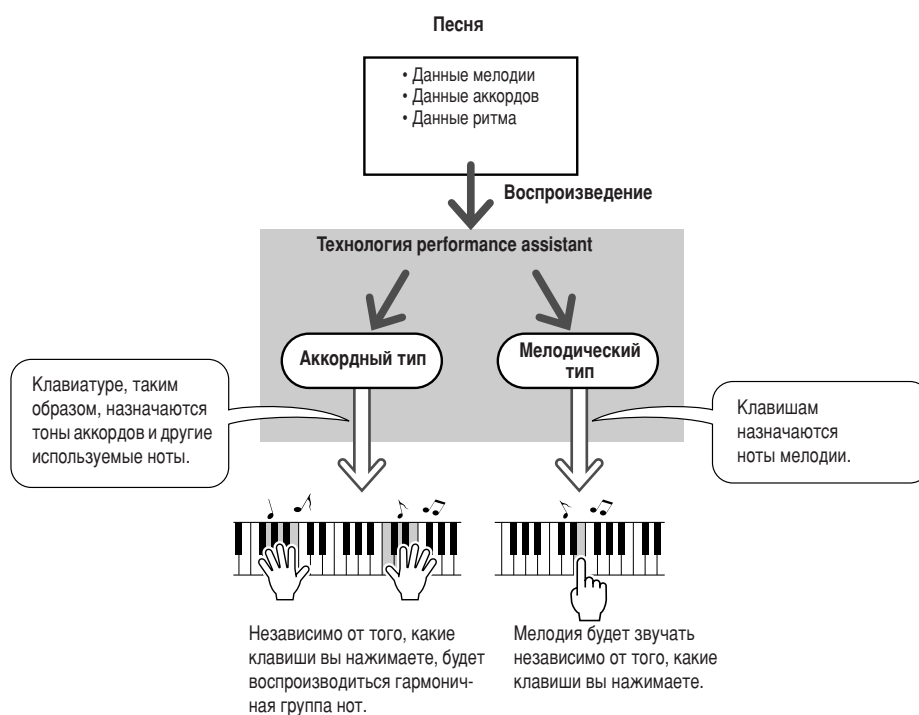
##### Более джазовый ритм:

♪♪ ♪♪ ♪♪  
(один-два-три, два-два-три, три-два-три ...)

У большинства джазовых ритмов имеется такие характерные “триоли”, как в предыдущем примере. Играя фразы джазовых импровизаций, помните об этом правиле!

## — Секрет технологии performance assistant — Как из случайных нот создается музыка?

При использовании аккордного типа технология performance assistant считывает из песни данные аккорда и разводит только те ноты, которые будут “работать” на клавиатуре в данный момент времени. В мелодическом типе технология считывает данные мелодии песни и разводит соответствующие ноты по клавишам, которые вы нажимаете, и поэтому вы можете играть мелодию, нажимая любые клавиши. Что касается аккордного типа, то, поскольку аккорды песни постоянно меняются, даже при нажатии одной-единственной клавиши будут вырабатываться разные ноты и аккорды.



### ● Какие песни можно использовать с технологией performance assistant

Если выбран аккордный тип, то технология performance assistant может применяться только к песням, в которых есть данные аккордов. То же относится и к мелодическому типу — песни должны содержать данные мелодии. Чтобы выяснить, содержат ли песни требуемые данные, выберите песню и нажмите кнопку [SCORE]. Если при нажатии кнопки [SCORE] на экране появятся аккорды (стр. 19), то можно использовать аккордный тип технологии. Если при нажатии кнопки [SCORE] на экране появится мелодия (стр. 19), то можно использовать мелодический тип технологии.

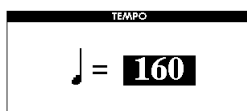
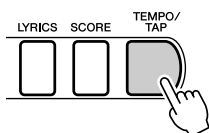
### ● Песни из внешних источников и технология performance assistant

При работе с технологией performance assistant кроме встроенных в инструмент песен можно также воспользоваться 70 песнями, поставляемыми в составе компакт-диска “Accessory CD-ROM” (стр. 84). Полный список песен в формате MIDI, включенных в компакт-диск “Accessory CD-ROM”, приведен на стр. 103.

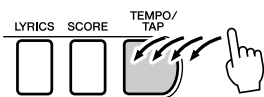
В технологии performance assistant можно также использовать песни, загруженные из Интернета, при условии, что они содержат данные аккордов и/или мелодии. Перепишите желаемые файлы песен из компьютера во флэш-память инструмента или, при наличии, на плату памяти SmartMedia (стр. 82).

## Изменение темпа песни

При использовании технологии performance assistant или в других ситуациях темп исполнения песен может показаться вам слишком быстрым или слишком медленным. В этих случаях темп исполнения песни можно изменить. Нажмите кнопку [ТЕМПО/ТАР]. Появится экран темпа, и вы, используя диск управления, кнопки [+] и [-] или числовые кнопки [0] – [9], можете установить темп исполнения в любое значение от 032 до 280 четвертей в минуту.



Задать темп можно и по-другому – нажав кнопку [ТЕМПО/ТАР] в требуемом темпе – 4 раза для размера в четвертях, и три раза для размера третях. Изменить темп во время проигрывания песни можно, нажав эту кнопку дважды.



К исходному темпу можно вернуться, одновременно нажав кнопки [+] и [-]. Завершив установки темпа, дважды нажмите кнопку [EXIT] для возврата в главный экран.

## Проигрывание демонстрационной песни

Демонстрационную песню можно воспроизводить с использованием аккордного (но не мелодического) типа технологии performance assistant.

### 1 Нажмите кнопку [DEMO].

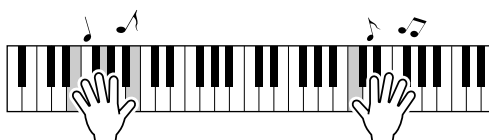
Появится демонстрационный экран, показывающий некоторые возможности инструмента, и начнет проигрываться демонстрационная песня. Послушайте, какие замечательные тембры может воспроизводить ваш инструмент!

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Язык экрана по умолчанию – английский, но его можно переключить на японский – см. стр. 22. Изменения вступают в силу при следующем входе в демонстрационный экран.

### 2 Попробуйте поиграть на клавиатуре.

Через некоторое время после начала проигрывания демонстрационной песни появится следующий экран. Это означает, что включился режим технологии performance assistant, и вы можете начинать подыгрывать песне с клавиатуры.



We have just turned on Yamaha's performance assistant technology.



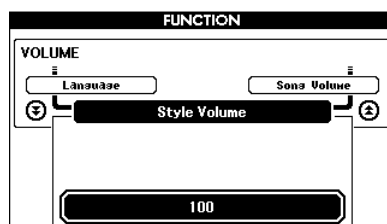
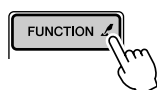
**PLAY THE KEYBOARD RIGHT NOW**  
Play lots of notes. Every note sounds great.  
The DGX-505 reads the music and will only allow the correct notes to sound. It's fun and impressive!

Через какое-то время технология performance assistant автоматически отключится, о чем сообщит изменившаяся надпись на экране. По завершении демонстрационной песни она начнет автоматически проигрываться сначала. Остановить воспроизведение демонстрационной песни можно в любое время, нажав кнопку [START/STOP].

# Изменение языка экрана

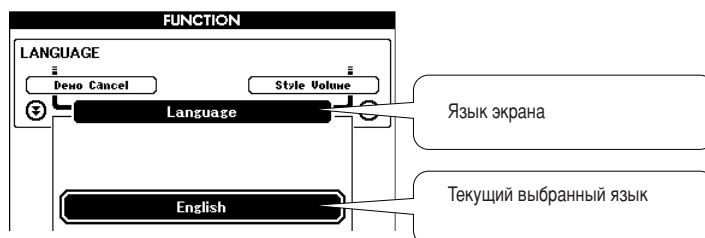
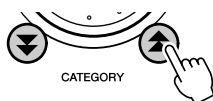
В данном инструменте язык экрана может быть английским или японским. По умолчанию язык экрана – английский, но его можно переключить на японский. В этом случае тексты песен, имена файлов, демонстрационный экран, и некоторые сообщения будут, где это возможно, отображаться на японском языке.

## 1 Нажмите кнопку [FUNCTION].



## 2 Нажмите несколько раз кнопку CATEGORY до появления элемента "Language" (Язык).

Ниже элемента "Language" появится название текущего языка экрана. Кнопками [+] и [-] выберите требуемый язык (текущий язык должен подсвечиваться).



## 3 Выберите язык экрана.

Кнопка [+] выбирает английский язык, а кнопка [-] – японский. Если выбрать японский язык, то тексты песен, имена файлов, демонстрационный экран и некоторые сообщения будут, где это возможно, отображаться на японском языке. Прочие экраны по-прежнему будут отображаться на английском языке.

## 4 Нажмите и удерживайте нажатой дольше одной секунды кнопку [FUNCTION].

Языковой выбор будет сохранен во внутренней флэш-памяти и не изменится даже после выключения питания.

## 5 Чтобы вернуться к главному экрану, нажмите кнопку [EXIT].



# Попробуйте воспроизвести разные тембры

Помимо «стандартных» клавишных инструментов (фортепиано, орган и пр.) в этом инструменте заложен целый ряд тембров гитары, баса, струнных, саксофона, трубы, ударных и перкуссионных инструментов, предусмотрены различные звуковые эффекты ... все необозримое множество музыкальных звуков просто не перечислить.

## Выбор и игра основного тембра – MAIN

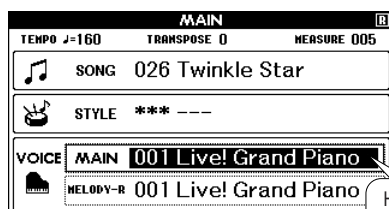
Описанная ниже процедура выбирает основной тембр для игры на клавиатуре. В терминологии синтезатора DGX-505/305 этот тембр называется “основным” (main).

### 1 Нажмите кнопку [VOICE].

На главном экране будут подсвечены номер и название основного тембра VOICE-MAIN. Для выбора другого тембра можно использовать диск управления или другие элементы выбора.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

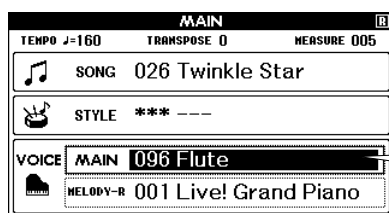
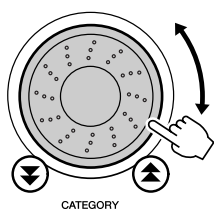
- Если кнопку [VOICE] нажать и удерживать более одной секунды, появится список тембров. Из списка тембров выберите основной тембр.



На экране подсвечиваются номер и название основного тембра VOICE-MAIN. Показывается текущий выбранный тембр.

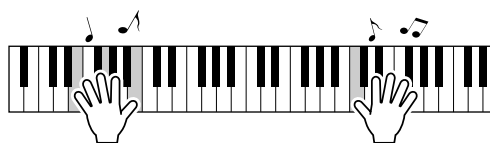
### 2 Выберите тембр, который хотите играть.

Следя за названиями подсвечиваемых тембров, вращайте диск управления. Доступные тембры будут выбираться и отображаться поочередно. Выбранный тембр становится основным тембром. Для нашего примера выберем тембр 096 Flute (флейта).



Выбран тембр 096 Flute

### 3 Поиграйте на клавиатуре.



Попробуйте выбрать и поиграть разные тембры.

## Игра одновременно двумя тембрами – DUAL

При игре на клавиатуре вы можете выбрать еще один тембр, который будет играть в добавление к основному. Этот дополнительный тембр так и называют – “вторым” (dual).

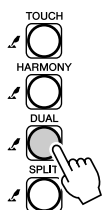
### 1 Нажмите кнопку [DUAL]

Кнопка [DUAL] используется для включения и отключения режима наложения тембров.

При включении этого режима на экране появляется значок второго тембра. Теперь при игре с клавиатуры в добавление к основному тембру будет также звучать и второй тембр.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Функцию второго тембра нельзя применять, если работает функция *Song Lesson* (разучивания песни) (стр. 39).



Значок второго тембра

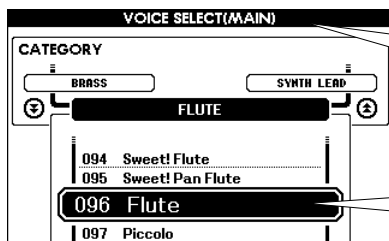


### 2 Нажмите и удерживайте нажатой дольше одной секунды кнопку [VOICE].

Не отпускайте кнопку [VOICE], пока на экране не появится список (см. рис. ниже).



Нажмите кнопку и удерживайте ее нажатой дольше одной секунды

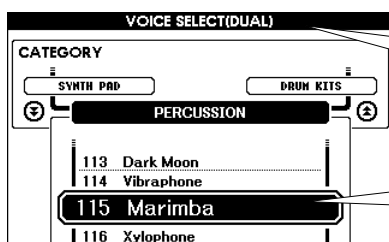


Экран выбора основного тембра

Текущий выбранный основной тембр подсвечен

### 3 Нажмите кнопку [VOICE] еще раз.

Появится экран выбора второго тембра.

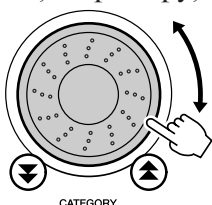


Экран выбора второго тембра

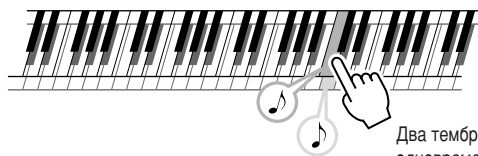
Текущий выбранный второй тембр подсвечен. Диск управления можно выбрать другой второй тембр.

### 4 Выберите желаемый второй тембр.

Следя за подсвечивающимися названиями вторых тембров, вращайте диск управления, пока не появится нужный тембр. Выбранный тембр становится вторым тембром. Выберем, к примеру, тембр 114 Vibraphone (Виброфон).



## 5 Поиграйте на клавиатуре.



Два тембра будут звучать одновременно.

Попробуйте выбрать и поиграть разные вторые тембры.

Чтобы вернуться к главному экрану, нажмите кнопку [EXIT].

## Игра разными тембрами правой и левой руками – SPLIT

В режиме разделения тембров слева и справа от “точки разделения” клавиатуры можно воспроизводить разные тембры. Основной и второй тембры играютя правее точки разделения, а левее точки разделения играет так называемый “разделенный тембр” (по терминологии DGX-505/305). Точку разделения клавиатуры можно установить по своему усмотрению (стр. 59).



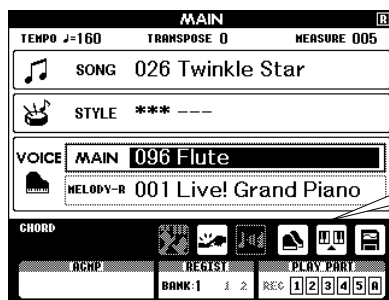
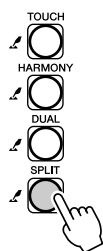
### 1 Нажмите кнопку [SPLIT].

Кнопка [SPLIT] используется для включения и отключения режима разделения тембров.

При включении этого режима на экране появляется значок разделения тембров. Текущий выбранный разделенный тембр будет звучать при нажатии на клавиши, находящиеся левее точки разделения на клавиатуре.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Функцию разделенного тембра нельзя применять, если работает функция Song Lesson (разучивания песни) (стр. 39).



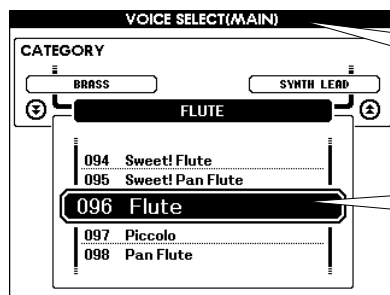
Значок разделения

### 2 Нажмите и удерживайте нажатой дольше одной секунды кнопку [VOICE].

Не отпускайте кнопку [VOICE], пока на экране не появится список (см. рис. ниже).



Нажмите кнопку и удерживайте ее нажатой дольше одной секунды

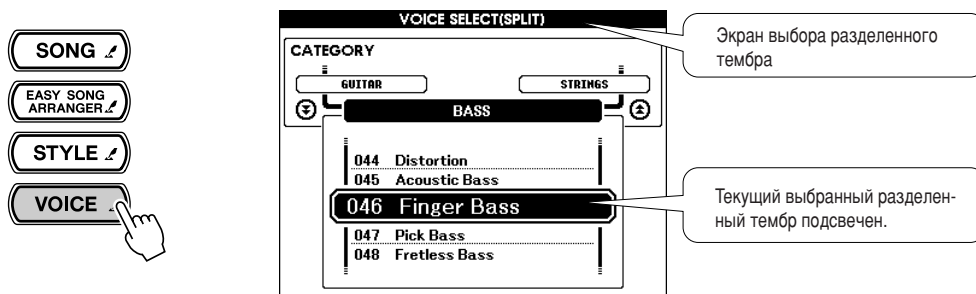


Экран выбора основного тембра

Текущий выбранный основной тембр подсвечен

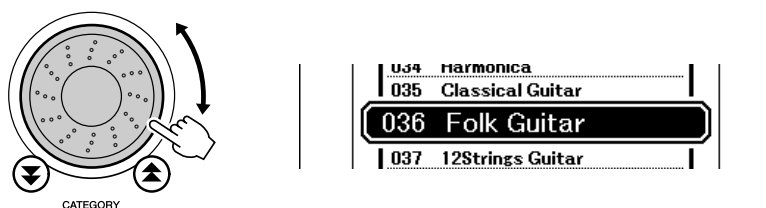
### 3 Нажмите кнопку [VOICE] еще два раза.

Появится экран выбора разделенного тембра. Разделенный тембр подсвечивается, другой разделенный тембр можно выбрать с помощью диска управления.

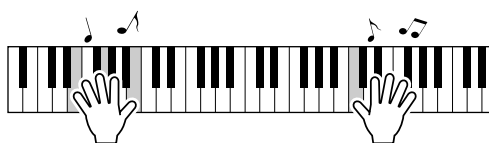


### 4 Выберите желаемый разделенный тембр.

Следя за подсвечивающимися названиями разделенных тембров, вращайте диск управления, пока не появится нужный тембр. Выбранный вами тембр становится разделенным тембром, который будет звучать на клавиатуре слева от точки разделения. Выберем, к примеру, тембр 036 Folk Guitar (народная гитара).



### 5 Поиграйте на клавиатуре.



Попробуйте выбрать и проиграть разные разделенные тембры.

Чтобы вернуться к главному экрану, нажмите кнопку [EXIT].



## Игра тембром Grand Piano (фортепьяно)

Для обычной игры на фортепьяно нужно нажать одну простую кнопку.

**Нажмите кнопку [PORTABLE GRAND].**

Будет выбран тембр “001 Live! Grand Piano”.



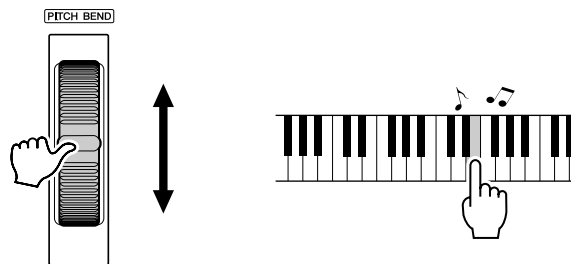
### ПРИМЕЧАНИЕ

- При нажатии кнопки [PORTABLE GRAND] все настройки, кроме параметров усилия нажатия клавиш, отключаются. Режимы второго и разделенного тембров также отключаются; тембр Grand Piano, таким образом, будет воспроизводиться на всей клавиатуре.

## Изменение высоты звука

Для внесения плавных изменений в высоту нот, воспроизводимых на клавиатуре, используется колесико изменения высоты звука. При вращении колесика вверх высота звука повышается, при вращении вниз — понижается.

Если применить эту функцию, скажем, на тембр гитары “043 Overdriven” (стр. 23), можно получить замечательно реалистичные эффекты настройки звучания струн.



## Чувствительность к силе нажатия

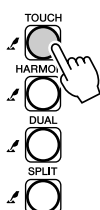
При включенном режиме чувствительности к силе нажатия можно управлять громкостью воспроизводимых нот, другими словами, чем сильнее вы будете ударять по клавишам, тем громче будет получаться звук — совсем как на настоящем фортепьяно, в котором значение имеют малейшие нюансы нажатия. Если же этот режим отключен, то с какой бы силой вы не нажимали клавиши, воспроизводимый звук всегда будет иметь одну и ту же громкость.

**Нажмите кнопку [TOUCH].**

Кнопка [TOUCH] включает и отключает режим чувствительности к силе нажатия. Обычно режим чувствительности включен. При включенном режиме чувствительности к силе нажатия на экране появляется значок режима.

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Чувствительность к силе нажатия можно отрегулировать за три приема — стр. 57.



Значок режима чувствительности к силе нажатия





# Забавные звуки



В этом синтезаторе реализован целый набор тембров ударных инструментов и необычных звуковых эффектов, которые с успехом можно использовать для оживления музыкального исполнения. Среди встроенных звуковых эффектов есть человеческий смех, журчание воды в ручье, антураж реактивного самолета, всякие зловещие звуки и много чего еще. Эти звуки могут служить прекрасным подспорьем, если вы хотите придать своему исполнению то или иное настроение.

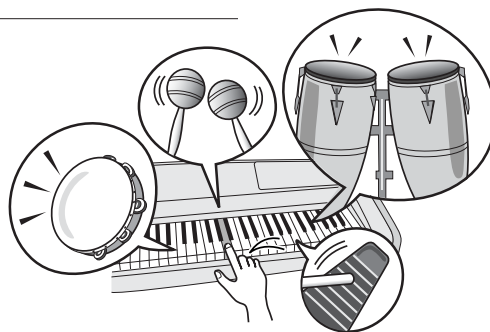
## Наборы ударных тембров

Наборы ударных тембров представляют собой совокупность звуков ударных и перкуSSIONНЫХ инструментов. Если, например, вы выберете в качестве основного тембра скрипку или другой обычный инструмент, то все клавиши на клавиатуре будут воспроизводить выбранный тембр, только с разными высотами тонов. Если же выбрать в качестве основного тембра набор ударных, то каждая клавиша будет воспроизводить звук различного ударного или перкуSSIONНОГО инструмента.

◆ Процедура выбора набора ударных тембров → (см. шаги 1 и 2 на стр. 23)

- 1** Нажмите кнопку [VOICE] на главном экране.
- 2** Используя диск управления, выберите тембр “122 Standard Kit 1”.
- 3** Оцените звучание каждой клавиши, насладитесь звуками ударных и перкуSSIONНЫХ инструментов!

Не забывайте нажимать черные клавиши! Вы услышите звуки треугольника, маракаса, бонго, барабанов ... Перед вами — полная коллекция звуков ударных и перкуSSIONНЫХ инструментов. Более подробно об инструментах, входящих в набор ударных тембров (номера тембров 122 – 133), см. в “Списке инструментов набора ударных тембров” на стр. 100.

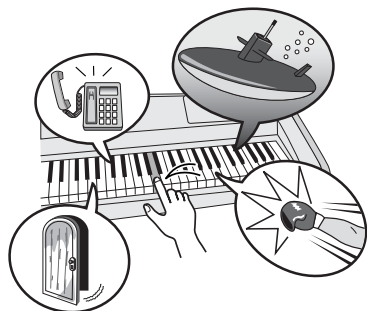


## Звуковые эффекты

Звуковые эффекты входят в группу набора ударных тембров (номера тембров 132 и 133). При выборе любого из этих тембров появляется возможность воспроизводить многие звуковые эффекты на клавиатуре.

◆ Процедура выбора звуковых эффектов → (см. шаги 1 и 2 на стр. 23)

- 1** Нажмите кнопку [VOICE] на главном экране.
- 2** Используя диск управления, выберите тембр “133 SFX Kit 2”.
- 3** Попробуйте звучание каждой клавиши и насладитесь звуковыми эффектами!



Нажимая разные клавиши, вы сможете услышать звуки подводной лодки, телефонного звонка, скрипящей двери и много других полезных звуковых эффектов. В тембре “132 SFX Kit 1” входят звуки, издаваемые молнией, падающей водой, смех, лай собак и другие звуки. Некоторым клавишам звуковые эффекты не присвоены, и поэтому при их нажатии звук воспроизводиться не будет. Более подробно об инструментах, входящих в набор тембров SFX (номера тембров 132 – 133), см. в разделах “SFX Kit 1” и “SFX Kit 2” “Списка инструментов набора ударных тембров” на стр. 100.



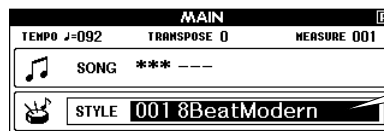
# Стили (автоаккомпанемент)

Это инструмент имеет функцию автоаккомпанемента, которая воспроизводит соответствующие “стили” (аккомпанемент ритм + бас + аккорд) при игре аккордов левой рукой. В вашем распоряжении имеется 135 разнообразных стилей самых различных музыкальных жанров (полный список стилей см. на стр. 102). Рассмотрим, как пользоваться функцией автоаккомпанемента.

## Игра под автоаккомпанемент – STYLE

### 1 Нажмите кнопку [STYLE].

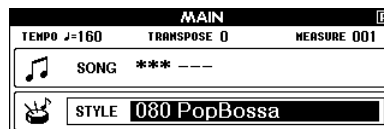
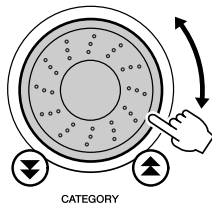
Будут подсвечены текущий номер стиля и его название. Теперь, используя диск управления, можно выбрать желаемый стиль.



Здесь отображаются текущий выбранный номер стиля и его название.

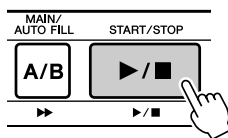
### 2 Выберите стиль.

Для выбора стиля используйте диск управления. В нашем примере выберите стиль “080 PopBossa”.



### 3 Нажмите кнопку [START/STOP].

Начнется воспроизведение (только ритмическое) выбранного стиля.



Запущен ритм стиля!

#### ПРИМЕЧАНИЕ ▲

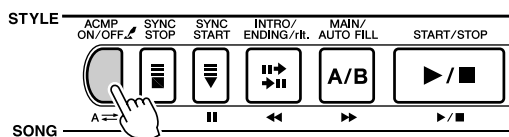
- Поскольку стиль с номером 112 и категория стилей «Пианист» (124 – 135) не имеют ритмических партий, то, если начать только ритмическое воспроизведение, никаких звуков слышно не будет. Для использования этих стилей включите режим автоаккомпанемента и играйте на клавиатуре так, как это описано на стр. 33 (будут воспроизводиться партии басов и аккордов аккомпанемента).

### 4 Нажмите еще раз кнопку [START/STOP].

Ритм стиля будет остановлен.

### 5 Нажмите кнопку [ACMP ON/OFF].

Это включает режим автоаккомпанемента. Убедитесь, что на экране появился значок “ACMP”.



Значок “ACMP” на экране означает, что режим автоаккомпанемента включен.

#### ПРИМЕЧАНИЕ ▲

- Если на экране не отображается значок “ACMP”, то для его появления нажмите кнопку [ACMP ON/OFF]. Нажатие кнопки [ACMP ON/OFF] попеременно включает и отключает режим автоаккомпанемента.

### ● Если режим автоаккомпанемента включен...

Левая сторона клавиатуры становится “областью аккомпанемента”, в которой вы будете проигрывать аккорды, определяющие аккомпанемент.



Если в это время нажать кнопку [START/STOP], начнется только ритмическое воспроизведение. Затем, если начать проигрывать аккорд в области аккомпанемента, также начнется воспроизведение басов и аккордов аккомпанемента.

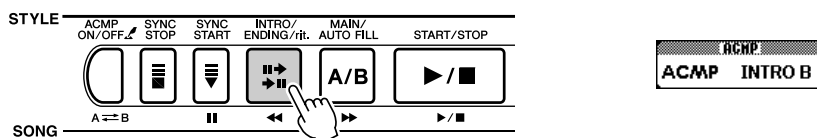
Воспроизведение стиля можно начать несколькими способами — см. стр. 33.

#### ПРИМЕЧАНИЕ ▽

- Область автоаккомпанемента на клавиатуре можно изменить по своему усмотрению, изменив положение точки разделения (стр. 59).

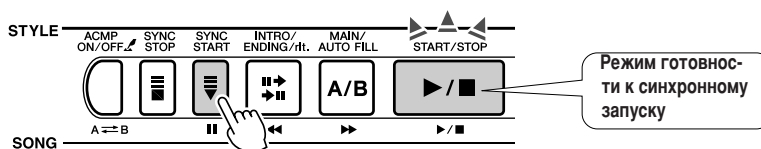
## 6 Нажмите кнопку [INTRO ENDING G/rit.].

На экране появится значок “INTRO A” или “INTRO B”. Воспроизведение стиля начнется с интродукции (вступления), которая перейдет, соответственно, в варианты аккомпанемента MAIN A или MAIN B.



## 7 Нажмите кнопку [SYNC START].

Кнопка [START/STOP] начнет мигать, и это будет означать, что включен режим готовности к синхронному запуску.



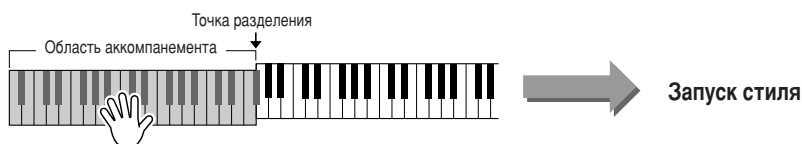
### ● Режим готовности к синхронному запуску- это...

Если включен режим готовности к синхронному запуску, то воспроизведение стиля начнется, как только вы начнете проигрывать аккорд в области аккомпанемента на клавиатуре. Режим готовности к синхронному запуску можно отключить, повторно нажав кнопку [SYNC START].

## 8 Начните воспроизведение стиля, проиграв аккорд в области аккомпанемента на клавиатуре.

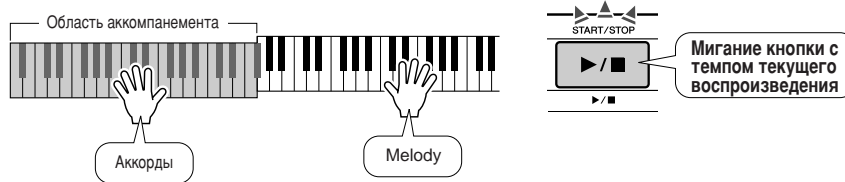
Вы не знаете, как играют аккорды? Не беда! Ваш инструмент может сам играть аккорды, даже если вы все время нажимаете одну клавишу — см. стр. 61, где приведена более подробная информация об игре аккордов.

Существует даже “Словарь аккордов”, в котором для разных известных аккордов определено положение пальцев (стр. 63).



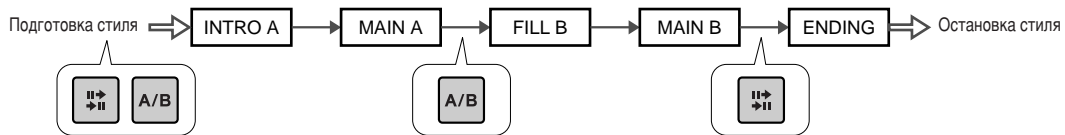
### 9 Попробуйте подыграть воспроизводимому стилю.

Играйте мелодию правой рукой, а аккорды — левой, в области аккомпанемента на клавиатуре. Кнопка [START/STOP] будет мигать с темпом текущего воспроизведения (красным на первой доле каждого такта, синим — на остальных долях).



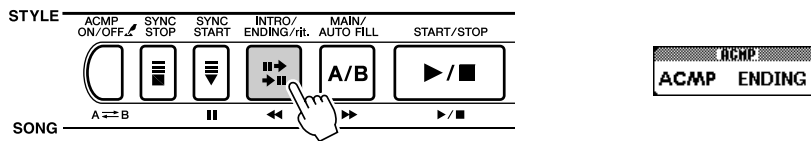
У каждого стиля есть два основных шаблона — MAIN A и MAIN B. Если во время воспроизведения нажать кнопку [MAIN/AUTO FILL], проиграется вставка, и воспроизведение переключится на другой шаблон MAIN.

● Как играть шаблон: пример



### 10 Для вставки концовки нажмите кнопку [INTRO ENDING G/rit.].

Воспроизведение стиля остановится после соответствующей концовки.



## Эффект Harmony

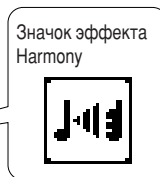
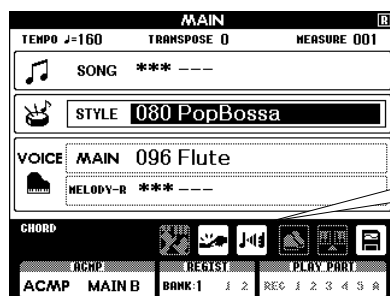
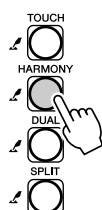
Эта функция добавляет к основному тембру ноты гармонии. После нажатия кнопки [HARMONY] (при этом функция включается) автоматически выбирается соответствующий тип эффекта Harmony (гармонии) для выбранного текущего основного тембра. Имеется 26 различных типов эффекта Harmony. Тип эффекта Harmony можно выбрать самому, соблюдая порядок приведенной ниже процедуры. Типы эффекта Harmony отличаются друг от друга по производимому действию — более подробную информацию см. в Списке типов эффекта Harmony на стр. 104.

### 1 Нажмите кнопку [HARMONY].

Кнопка [HARMONY] включает и отключает эффекты Harmony. При включении этого режима на экране появится значок эффекта Harmony.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

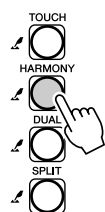
- Эффекты Harmony нельзя включать или отключать, если работает функция Song Lesson (разучивание песни).



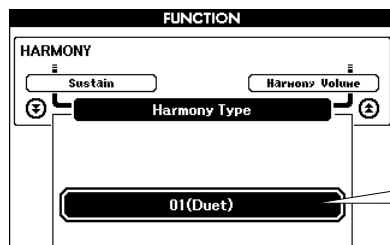
## 2 Нажмите и удерживайте нажатой дольше одной секунды кнопку [HARMONY].

Появится экран FUNCTION.

На нем появится заголовок Harmony Type и текущий выбранный тип эффекта Harmony. Используя диск управления, выберите другой тип эффекта Harmony.



Нажмите кнопку и удерживайте ее нажатой дольше одной секунды



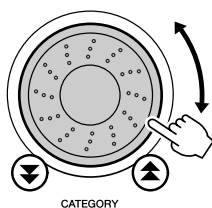
Здесь показывается текущий выбранный тип эффекта Harmony.

### ПРИМЕЧАНИЕ

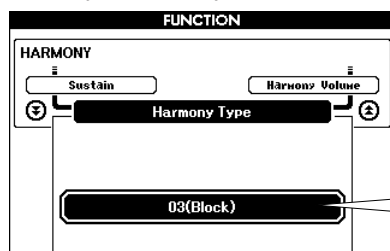
- Перейти на элемент Harmony Type можно также с помощью кнопки [FUNCTION] (стр. 70).

## 3 Выберите тип эффекта Harmony.

Вращая диск управления, выберите тип эффекта Harmony в промежутке с 01 по 26. Пусть это будет тип "03 (Block)".



CATEGORY



Выбран тип "03 (Block)"

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Типы эффекта Harmony с 01 по 05 работают только при включенном режиме автоаккомпанемента и при воспроизведении стиля. К мелодии (исполняемой правой рукой) добавляются ноты гармонии, созданные на основе аккордов, воспроизводимых в области аккомпанемента на клавиатуре.
- Типы эффекта Harmony с 06 по 26 можно использовать и при отключенном режиме автоаккомпанемента. По выполнении шага 4 попробуйте проиграть эти типы эффектов Harmony (но сначала проверьте режимы работы типов эффекта Harmony в списке на стр. 104).

## 4 Нажмите кнопку [EXIT].

Произойдет возврат на главный экран.

## 5 Выполните шаги 1, 2, 3 и 5, описанные на стр. 29.

Убедитесь, что на экране появился значок "ACMP". Если на экране не отображается значок "ACMP", нажмите кнопку [ACMP ON/OFF].

На экране появляется значок "ACMP"



## 6 Проиграйте аккорд в области аккомпанемента на клавиатуре.

Начнется воспроизведение стиля.



## 7 Поиграйте на клавиатуре.

Ноты гармонии будут добавлены к мелодии, проигрываемой на правой части клавиатуры.



### ПРИМЕЧАНИЕ

- Функция Harmony практически не оказывает эффекта на звучание тембров из набора ударных тембров или звуковых эффектов. Используйте функцию Harmony с тембрами инструментов, варьируемыми по тону.

## Разнообразие способов запуска и остановки воспроизведения

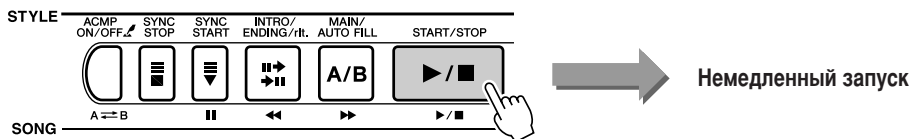
### Способы запуска воспроизведения стиля

Существуют четыре перечисленные ниже основные способа начать воспроизведение стиля. Во всех случаях перед началом воспроизведения стиля сначала необходимо нажать кнопку [ACMP ON/OFF] для включения режима автоаккомпанемента.

Перед началом воспроизведения стиля (неважно, каким способом) можно нажать кнопку [INTRO/ENDING/rit.], в этом случае будет проиграна интродукция, которая по завершении автоматически перейдет в раздел MAIN.

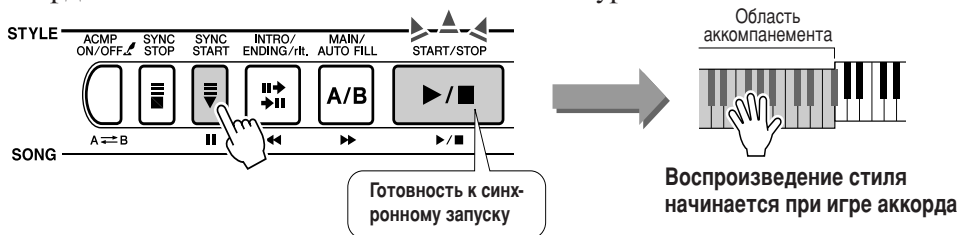
#### ● Немедленный запуск

Нажмите кнопку [START/STOP] для начала только ритмического воспроизведения выбранного стиля. Басы и аккорды начнут воспроизводиться, как только вы начнете играть аккорд в области аккомпанемента на клавиатуре.



#### ● Аккордовый запуск

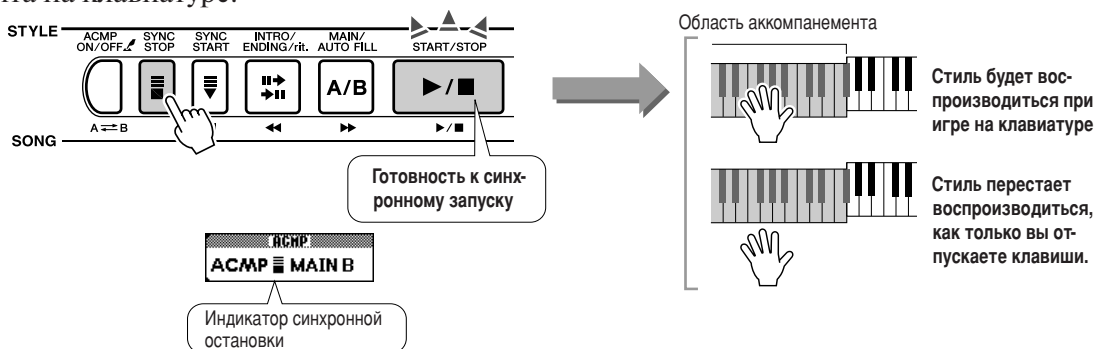
Нажмите кнопку [SYNC START]; кнопка [START/STOP] начнет мигать, показывая, что включен режим готовности к синхронному запуску. Стиль начнет воспроизводиться, как только вы начнете играть аккорд в области аккомпанемента на клавиатуре.



#### ● Синхронная остановка

В этом режиме стиль аккомпанемента будет воспроизводиться только в том случае, если вы будете играть аккорды в области аккомпанемента на клавиатуре. Стиль перестает воспроизводиться, как только вы отпускаете клавиши.

Нажмите кнопку [SYNC STOP]. Включится режим готовности к синхронному запуску, и кнопка [START/STOP] начнет мигать. Воспроизведение стиля начнется при проигрывании аккорда в области аккомпанемента на клавиатуре, однако если вы отпустите клавиши в левой области клавиатуры, воспроизведение стиля остановится (а режим готовности к запуску опять включится). Воспроизведение стиля будет непрерывным только при непрерывной игре в области аккомпанемента на клавиатуре.



Нажмите кнопку [SYNC STOP] для отключения режима синхронной остановки.

### ● Запуск кнопкой Tap

Воспроизведение можно запустить в любом темпе, пользуясь вступительным отсчетом. Для этого надо просто в желаемом темпе нажать кнопку [ТЕМПО/ТАР] — 4 раза для размера в четвертях и 3 раза для размера в третях — и выбранный стиль будет воспроизводиться в заданном темпе.

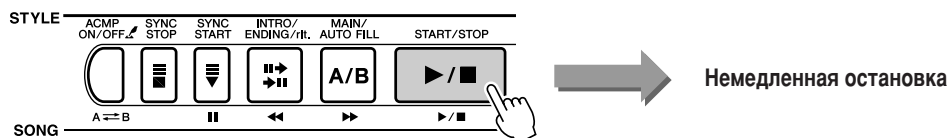


## ■ Способы остановки воспроизведения стиля .....

Для остановки воспроизведения стиля можно использовать следующие способы.

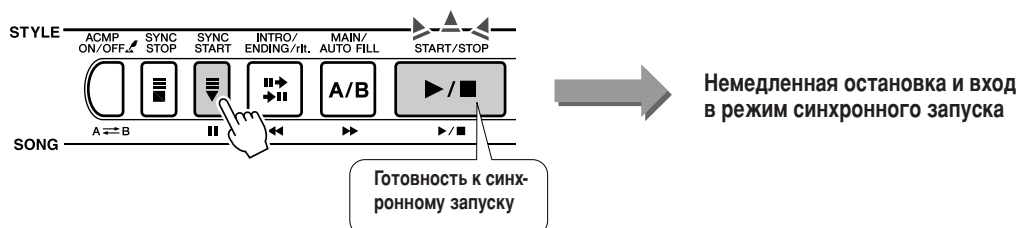
### ● Немедленная остановка

Воспроизведение будет остановлено при нажатии кнопки [START/STOP].



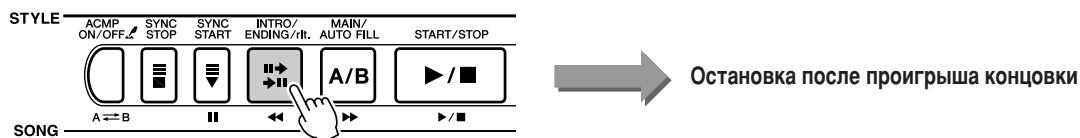
### ● Остановка и вход в режим готовности к синхронному запуску

Если во время воспроизведения нажать кнопку [SYNC START], то воспроизведение немедленно остановится и включится режим готовности к синхронному запуску (при этом кнопка [START/STOP] будет мигать).



### ● Проигрывш концовки и остановка

Для начала проигрыша концовки нажмите кнопку [INTRO ENDING G/rit.]. Воспроизведение остановится после проигрыша концовки.



Если во время исполнения концовки повторно нажать кнопку [INTRO/ENDING/rit.], темп концовки плавно уменьшается (ритарданто).

## ■ Изменение тембра .....

Во время воспроизведения стиля исполняемый на клавиатуре тембр — это текущие выбранные основной/второй/разделенный тембры. Выберите обычным способом соответствующий тембр для используемого вами стиля (стр. 23).



# Работа с песнями

В данный инструмент встроены 30 песен, которые можно как просто слушать для удовольствия, так и использовать их в комбинации с разными функциями. Песни можно использовать в режиме разучивания, описанном на стр. 39 и позволяющем быстро обучить вас технике игры, а также умению читать партитуру. Встроенными песнями, однако, ваш выбор не ограничивается. Придуманные вами песни, а также песни, загруженные из Интернета, можно использовать в инструменте, применяя к ним весь спектр функций синтезатора.

Под термином “ПЕСНЯ” понимается файл с данными, включающими как мелодию, так и автоаккомпанемент к ней.

## Выбор и прослушивание песни

Выберите песню из списка категорий встроенных песен на стр. 36.

Если вы хотите прослушать песни из внешнего файла, переданные с компьютера (036 –), перед выполнением дальнейших шагов используйте функцию “Media Select” (выбор носителя) (стр. 67), которая выберет носитель, содержащий требуемую вам песню (флэш-память/плата памяти SmartMedia).

### 1 Нажмите кнопку [SONG].

Текущая выбранная песня подсвечивается. Подсвечиваются также номер песни и ее название. С помощью диска управления выберите другую песню.



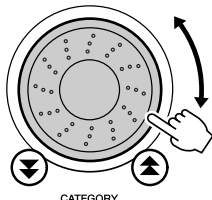
Текущая выбранная песня подсвечивается. Подсвечиваются номер текущей выбранной песни и ее название

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Можно также нажать и удерживать кнопку [SONG] дольше одной секунды, а затем выбрать песню из появившегося списка.

### 2 Выберите песню.

Вращайте диск управления до появления желаемой песни.



Выделенную песню можно воспроизвести

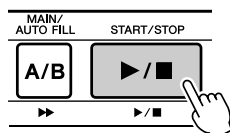
#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Кроме диска управления для прямого выбора песни можно также воспользоваться кнопками [+] и [-] или числовыми клавишами [0] – [9].

### 3 Прослушайте песню.

Нажмите кнопку [START/STOP] для начала воспроизведения выбранной песни.

Остановить воспроизведение можно в любое время, вторично нажав кнопку [START/STOP].



Песня началась!

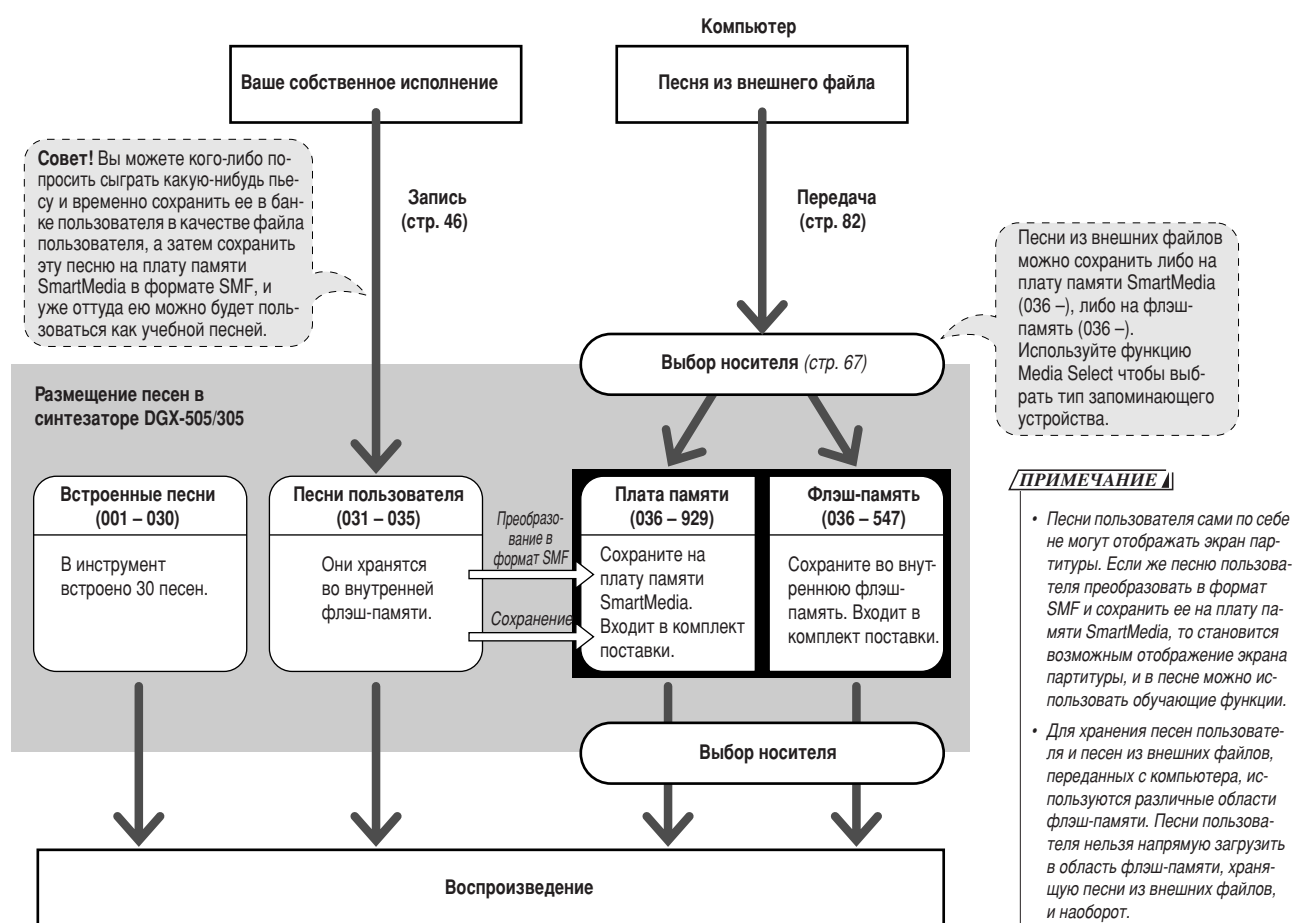
## Типы песен

В синтезаторе DGX-505/305 можно проигрывать три типа песен.

- **Встроенные песни (30 встроенных в инструмент песен)** .....Номера песен 001 – 030
- **Песни пользователя (записи ваших собственных исполнений)** .....Номера песен 031 – 035
- **Песни из внешних файлов (данные песни, переданные с компьютера\*)** .....Номера песен 036 –

\* На компакт-диске “Accessory CD-ROM” содержится коллекция из 70 песен в формате MIDI. См. стр. 82, где приведены инструкции по переносу песен в инструмент.

Различные типы песен могут сохраняться под разными номерами. Нижеприведенная таблица поясняет, как синтезатор DGX-505/305 работает с разными типами песен (встроенными, пользовательскими и внешними) – начиная от их хранения до воспроизведения.



### Категории встроенных песен

30 встроенных песен разбиты по 8 категориям, что делает выбор соответствующих песен для обучения более удобным. Выбирая песни, не забывайте сверяться с этой таблицей.

Категория	Номер	Наиболее подходит для ...
Favorites	001 – 003	Популярные песни для тех, кто любит поп-музыку.
Easy Play	004 – 008	Мелодии песен для правой руки. Идеальны для начинающих.
Pianist	009 – 013	Народные песни, аранжированные для фортепьяно. Для тех, кто хочет играть в классическом стиле.
Organist	014 – 016	Для тех, кому нравится густой резонанс органных произведений.
Advanced	017 – 021	Задорные мелодии ... пришло время перестать играть одним пальцем.
Band Play	022 – 024	Медленная баллада. Побывайте в роли пианиста оркестра.
Duet	025 – 027	Песни, составленные из двух мелодий для правой руки.
Holidays	028 – 030	Песни для всех, кто хочет расширить свой репертуар.

## Отображение партитуры песни

Данный инструмент способен отображать партитуры песен.

Партитуры отображаются для 30 встроенных в инструмент песен, а также для песен, хранимых на плате памяти SmartMedia или во флэш-памяти.

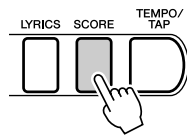
И хотя песни, созданные самим пользователем, не предполагают отображения партитуры, их можно сохранить на плату памяти SmartMedia в формате SMF (Standard MIDI File), а уже оттуда их можно проигрывать с экраном партитуры.

### 1 Выберите песню.

Выполните шаги 1 и 2 процедуры, описанной на стр. 35.

### 2 Нажмите кнопку [SCORE]; появится партитура с одним нотным станом.

Существует два типа экранов партитуры: с одним нотным станом и с двойным нотным станом. Они попеременно выбираются последовательным нажатием кнопки [SCORE].



Один нотный стан

Два нотных стана

#### ПРИМЕЧАНИЕ

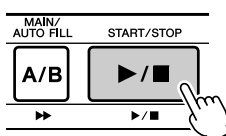
- На экране партитуры с одним станом будут отображаться как аккорды, так и текст песни, содержащей данные аккордов и текст песни.
- Если текста слишком много, он располагается в два ряда на размер.
- Если в выбранной песне много текста, то текст песни на экране партитуры может отображаться не полностью.
- Мелкие, затруднительные для восприятия примечания можно прочитать, используя функцию изменения размера (quantize) (стр. 72).

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- На партитуре с двумя нотными станами текст песни не отображается.

### 3 Нажмите кнопку [START/STOP].

Песня начнет воспроизводиться. По верху партитуры начнет перемещаться треугольник, показывающий текущее положение.



## Выведите на экран текст песни

Если песня содержит текст, то его можно отобразить на экране.

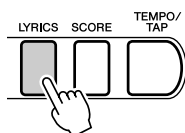
Для песни, в данных которой нет текста, нажатие кнопки [LYRICS] бесполезно - никакой текст отображаться не будет.

### 1 Выберите песню.

Выберите песню в диапазоне 001 – 003, выполнив шаги 1 и 2, описанные на стр. 35.

### 2 Нажмите кнопку [LYRICS].

На экране появятся сведения о песне: название, автор слов и композитор.



#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Песни, загруженные из Интернета или приобретенные на коммерческой основе, включая файлы формата XF (стр. 6), совместимы с функциями отображения текста, если они записаны в стандартном формате MIDI, содержащем текстовые данные. Для некоторых файлов тексты могут не отображаться.

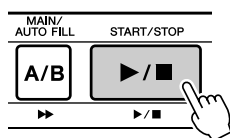
#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Если экран отображения текста показывает абракадабру, попробуйте изменить язык экрана (стр. 22).

### 3 Нажмите кнопку [START/STOP].

По мере воспроизведения песни ее аккорды и текст будут отображаться на экране.

Соответствующее место в тексте будет подсвечиваться, показывая текущее положение в песне.



## Встроенные песни с текстом для отображения на экране

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

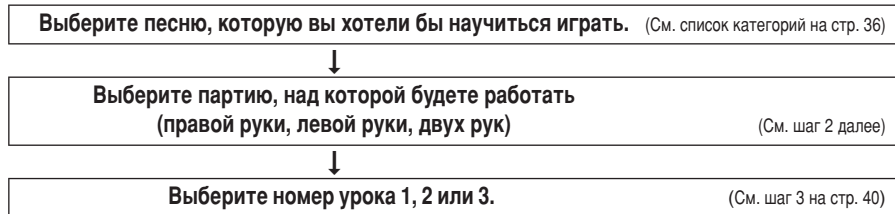
# Выберите песню для обучающего урока



## Набор обучающих средств Yamaha Education Suite 4

Для урока вы можете выбрать любую песню по своему усмотрению и использовать ее для тренировки правой руки, левой руки или обеих рук. Для этой цели можно также использовать песни (только в формате SMF 0), загруженные из Интернета или сохраненные на флэш-памяти/плату памяти SmartMedia. Во время урока темп вашего исполнения песни может быть сколь угодно медленным, и даже допускается играть неправильные ноты. Воспроизведение песни замедлится до удобной вам скорости. Учиться никогда не поздно!

Процедура проведения урока такова:



### ПРИМЕЧАНИЕ

- Во время урока кнопки [SCORE] и [LYRICS] не работают.

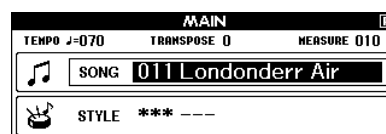
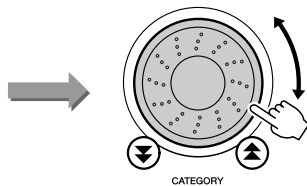
- Урок 1 ..... (Обучение игре правильными нотами): Песня не будет продолжаться, пока вы не сыграете правильную ноту.
- Урок 2 ..... (Обучение игре правильными нотами с правильными временами звучания): Темп воспроизведения песни будет меняться в согласии со скоростью вашего исполнения. Исполнение песни замедлится, если вы будете брать неправильные ноты, поэтому чем вернее вы играете, тем быстрее пройдет урок.
- Урок 3 ..... (Обучение игре правильными нотами с правильными временами звучания во время воспроизведения песни): здесь вы можете отточить свое исполнительское мастерство.

Песни, пригодные для обучения, записаны в формате SMF 0 (стр. 76). Если песни для обучения загружены из Интернета, необходимо указать, какие каналы назначены для партий правой и левой руки (стр. 83).

## Урок 1: Ожидание

### 1 Выберите песню для урока.

Нажмите кнопку [SONG] на главном экране. Подсветятся номер и название текущей песни. Пользуясь диском управления, выберите песню для обучения. Как видно из списка на стр. 36, существует несколько типов песен. Для нашего примера выберите песню “011 Londonderr Air” из категории “PIANIST” (009 – 013).



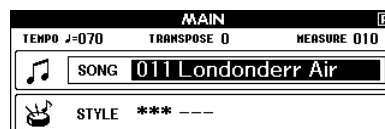
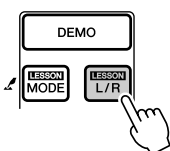
### ПРИМЕЧАНИЕ

- Песни с номерами 004 – 008 (Простые мелодии) предназначены для уроков, обучающих игре правой рукой, и не могут использоваться для обучения игре левой рукой или двумя руками.

В большинстве случаев в правом верхнем углу главного экрана должен появиться значок “R” (Правая рука). Начните урок обучения игре правой рукой, нажав кнопку [LESSON MODE].

### 2 Выберите партию, которую хотите разучить.

Для выбора партии, которую хотите разучить, нажмите кнопку [LESSON L/R]. Партии будут выбираться поочередно при каждом последующем нажатии кнопки [LESSON L/R]: правая рука γ левая рука γ две руки γ правая рука .... Текущая выбранная партия отображается в виде значка в верхнем правом углу экрана.

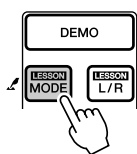


Выберите “R” для правой руки, “L” для левой руки или “LR” для двух рук.

### 3 С помощью кнопки [LESSON MODE] выберите Урок 1.

Нажатием кнопки [LESSON MODE] выберите Урок 1.

Режимы урока будут выбираться поочередно при каждом последующем нажатии кнопки [LESSON MODE]: Урок 1 → Урок 2 → Урок 3 → Отключить → Урок 1 .... Текущий выбранный режим отображается в виде значка в верхнем правом углу экрана.



Что можно увидеть в правом верхнем углу экрана:

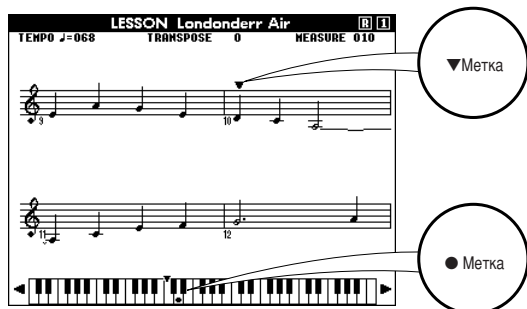
	Правая рука	Левая рука	Две руки
Урок 1	R1	L1	LR1
Урок 2	R2	L2	LR2
Урок 3	R3	L3	LR3

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- При переключении между режимами уроков на экране перед началом урока на несколько секунд появится пояснение к выбранному уроку.
- Если экран партитуры ко времени исчезновения пояснительного экрана еще не готов, на экране появится сообщение "prepare-in-progress" (идет подготовка), которое исчезнет, как только загрузится экран партитуры.

При выборе Урока 1 воспроизведение песни начнется автоматически.

Сыграйте ноту, находящуюся непосредственно под треугольной меткой на партитуре (▼). Точка на графической клавиатуре указывает на клавишу, которую необходимо нажать для проигрыша этой ноты. Если вы сыграете правильную ноту, метка переместится к следующей по порядку ноте. Песня не будет продолжаться, пока вы не сыграете правильную ноту.



(В случае урока для правой руки)

#### ● Смещение клавиатуры влево или вправо.

Скрытые (■) области клавиатуры можно просмотреть, нажав кнопку [+] или [-].



На экране отображается 61 клавиша диапазона клавиатуры. Фактически же модель DGX-505 имеет 88 клавиш, а модель DGX-305 — 76 клавиш. В некоторых песнях, в которых присутствуют очень высокие или очень низкие ноты, эти ноты могут выпасть из отображаемого диапазона, а, значит, не будут видны на экране. В таких случаях в левом или правом углу графического экрана появляется индикатор "over" (за пределами). Кнопками [+] или [-] сместите клавиатуру влево или вправо таким образом, чтобы выпавшие ноты оказались видны (при этом на соответствующей клавише на экране появится метка ●). Ноты, выпадающие из диапазона клавиатуры, использовать в уроке нельзя.

■ Посмотрим, что у вас получилось .....



После завершения обучающей песни и, соответственно, вашего исполнения, последнее будет оценено по четырехбалльной шкале: OK, Good (Хорошо), Very Good (Очень хорошо) или Excellent (Отлично). Самой высокой оценкой является "Excellent!".

Оценка будет выставлена после того, как вы проиграли всю песню до конца. После появления экрана оценки урок начнется снова. Нажмите кнопку [START/STOP] для выхода из режима обучения и возврата в главный экран.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Режим проставления оценок включается на экране FUNCTION выбором элемента Grade (Оценка) (стр. 72).

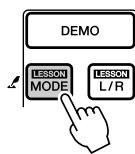
Справившись с Уроком 1, переходите к Уроку 2.

**Урок 2: Добавляем темп**

**1** Выберите песню и партию для обучения (шаги 1 и 2 на стр. 39).

**2** Дважды нажмите кнопку [LESSON MODE] для запуска Урока 2.

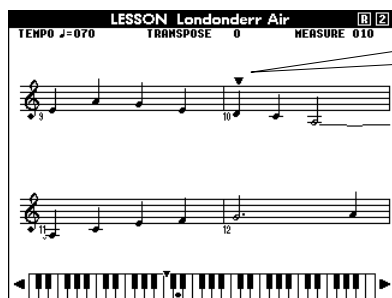
Режимы урока будут выбираться поочередно при каждом последующем нажатии кнопки [LESSON MODE]: Урок 1 γ Урок 2 γ Урок 3γ Отключенγ Урок 1 ...



Как обычно, в правом верхнем углу экрана появляются значки, обозначающие выбранные партию и урок. В нашем случае значки указывают на то, что выбран второй урок по обучению игре правой рукой ("R2").

При выборе Урока 2 воспроизведение песни начнется автоматически.

На экране партитуры появится треугольная метка, которая, смещаясь, показывает положение текущей ноты в песне. Попробуйте играть ноты, соблюдая правильные длительности. По мере вашей все более уверенной игры (вы все чаще нажимаете правильные ноты какой надо длительности) темп воспроизведения будет возрастать, пока не достигнет реального.



Играйте, следя за меткой партитуры



(В случае урока для правой руки)

Экран оценки появится после того, как вы проиграете всю песню до конца.

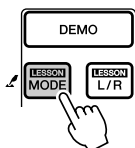
Нажмите кнопку [START/STOP] для выхода из режима обучения и возврата в главный экран.

Справившись с Уроком 2, переходите к Уроку 3.

## Урок 3: Минус один

- 1 Выберите песню и партию для обучения (шаги 1 и 2 на стр. 39).
- 2 Нажмите кнопку [LESSON MODE] три раза для запуска Урока 3.

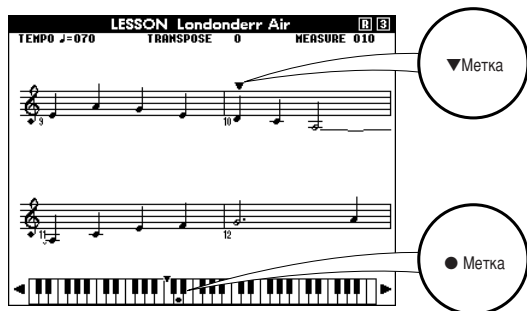
Режимы урока будут выбираться поочередно при каждом последующем нажатии кнопки [LESSON MODE]: Урок 1 γ Урок 2 γ Урок 3 γ Отключен γ Урок 1 ...



Как обычно, в правом верхнем углу экрана появляются значки, обозначающие выбранную партию и урок. В нашем случае значки указывают на то, что выбран третий урок по обучению игре правой рукой ("R3").

**При выборе Урока 3 воспроизведение песни начнется автоматически.**

Песня будет воспроизводиться в нормальном темпе, причем выбранная вами партия для исполнения будет опущена. Слушая воспроизведение песни, играйте свою партию. Метка партитуры и метка клавиатуры на экране будут указывать на ноты для исполнения.



(В случае урока для правой руки)

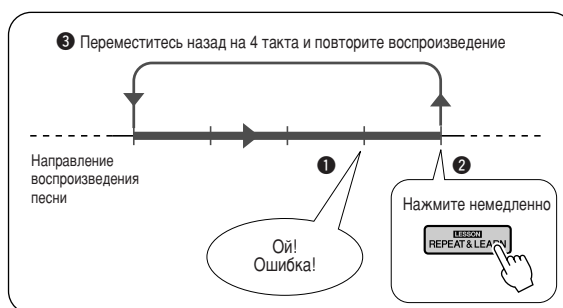
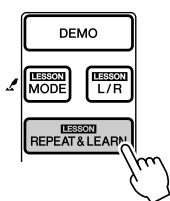
Экран оценки появится после того, как вы проиграете всю песню до конца. Нажмите кнопку [START/STOP] для выхода из режима обучения и возврата к главному экрану.

## Повторенье – мать ученья: функция "Repeat and Learn"

Эта функция используется, если вы хотите повторить исполнение с того места, где была совершена ошибка или зациклить трудный для исполнения кусок.

**Нажмите кнопку [LESSON REPEAT & LEARN] во время выполнения урока.**

Местоположение песни переместится назад на четыре такта от момента времени нажатия числовой клавиши, и воспроизведение будет продолжено после однотокового отсчета. Воспроизведение будет продолжаться вплоть до точки, в которой была нажата кнопка [LESSON REPEAT & LEARN], а затем вернется назад на четыре такта и продолжится после отсчета. Этот процесс циклический, поэтому все, что вам необходимо сделать при совершении ошибки – нажать кнопку [LESSON REPEAT & LEARN] и играть этот кусок снова и снова, пока ошибка не будет исправлена.



### ПРИМЕЧАНИЕ ▴

- Вы можете изменить число тактов, на которые будет «оттягивать назад» песню функция Repeat and learn, нажав во время повторного воспроизведения числовую клавишу [0] – [9].



# Измените стиль песни

Каждая песня имеет свой стиль исполнения по умолчанию. Однако существует возможность выбрать и любой другой стиль и проигрывать песню, применяя функцию Easy Song Arranger. Это означает, что вы можете исполнять, например, балладу, в стиле босса-нова, в стиле хип-хоп и т.д. Поскольку песни являются комбинациями мелодии и стиля, то можно создавать абсолютно разные аранжировки песни, изменяя стиль ее исполнения. Можно также изменить тембр мелодии песни и тембр клавиатуры, неизменно изменяя весь образ песни.

## Как пользоваться функцией Easy Song Arranger

### 1 Нажмите кнопку [EASY SONG ARRANGER].

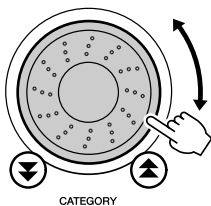
На главном экране функции EASY SONG ARRANGER будут подсвечены номер и название песни. С помощью диска управления выберите другую песню.



Здесь отображаются текущий выбранный номер песни и ее название.

### 2 Выберите песню.

Вращайте диск управления до появления песни для аранжировки. Для этого примера выберите песню “004 Down By The River.”

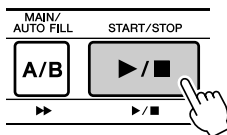


#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Функцию Easy Song Arranger нельзя применять напрямую к песням пользователя (031 – 035), однако песни пользователя можно преобразовать в формат SMF (Standard MIDI File) и сохранить их на плату памяти SmartMedia (стр. 76), а оттуда их уже можно использовать совместно с функцией Easy Arranger.

### 3 Прослушайте песню.

Нажмите кнопку [START/STOP] для начала воспроизведения песни. Пусть песня пока воспроизводится, а вы переходите к следующему шагу.



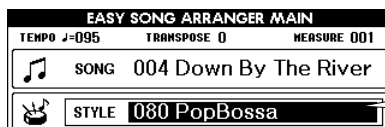
Песня началась!

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- При воспроизведении песен с номерами 022 – 024 и включенной функции Easy Song Arranger дорожки мелодии будут автоматически заглушены, и мелодия звучать не будет. Чтобы прослушать дорожки мелодии, необходимо нажать кнопки SONG MEMORY [3] – [5].

### 4 Нажмите кнопку [EASY SONG ARRANGER].

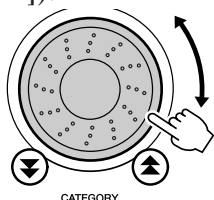
На главном экране функции EASY SONG ARRANGER будут подсвечены номер и название стиля. С помощью диска управления выберите другой стиль.



Здесь отображаются текущий выбранный номер стиля и его название.

## 5 Выберите стиль.

Вращая диск управления, послушайте звучание песни в разных стилях. Выбирая разные стили, вы не меняете самой песни, меняются только стили ее исполнения. Подобрал подходящий стиль, переходите на следующий шаг (песня должна продолжать воспроизводиться; если вы ее остановили, нажмите кнопку [START/STOP]).



### ПРИМЕЧАНИЕ

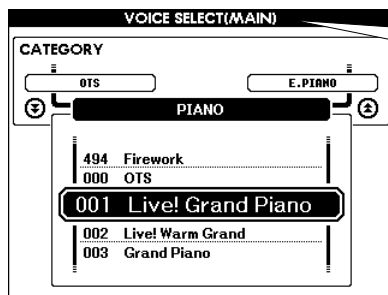
- Поскольку функция Easy Song Arranger использует данные песни, вы не можете задать аккорды, проигрывая их в области аккомпанемента на клавиатуре. Кнопка [ACMP ON/OFF] работает не будет.
- Если музыкальные размеры песни и стили отличаются друг от друга, используется размер песни.

## 6 Нажмите и удерживайте нажатой дольше одной секунды кнопку [VOICE].

Нажмите и удерживайте кнопку [VOICE] до появления экрана VOICE SELECT (MAIN).



Нажмите кнопку и удерживайте ее нажатой дольше одной секунд\*



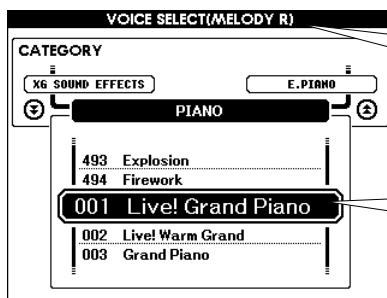
Почередное нажатие кнопки [VOICE] будет последовательно выбирать экраны Dual Voice (Второй тембр), Split Voice (Разделенный тембр), Melody R (Мелодия R) и Melody L (Мелодия L).

## 7 Нажмите кнопку [VOICE] три раза.

Появится экран VOICE SELECT (MELODY R), на котором можно выбрать тембр мелодии для правой руки.



Нажмите три раза



Экран VOICE SELECT (MELODY R)

Отображается текущий выбранный тембр мелодии.

При каждом нажатии кнопки [VOICE] часть названия экрана в скобках будет меняться: MAIN γ DUAL γ SPLIT γ MELODY R γ MELODY L γ MAIN .... Экраны MAIN, DUAL и SPLIT позволяют изменить тембры клавиатуры, в то время как экраны MELODY R и MELODY L используются для изменения тембра мелодии песни.

## 8 Выберите тембр.

Измените тембр мелодии с помощью диска управления. Выбор нового тембра мелодии не меняет саму мелодию, меняется только ее тембр (если воспроизведение песни остановилось, запустите ее снова нажатием кнопки [START/STOP]).

Настройки функции Easy Song Arranger можно сохранить на плату памяти SmartMedia. Более подробную информацию см. на стр. 78.

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Чем отличается MELODY R от MELODY L ... Песни представляют собой комбинацию мелодии и стиля автоаккомпанемента. Обычно все что, связано с "мелодией", относится к правой части клавиатуры, однако в этом инструменте "мелодичные" партии предусмотрены и для правой, и для левой рук. MELODY R – это мелодичная партия, играемая правой рукой, а MELODY L – это мелодичная партия, играемая левой рукой.



# Запишите свое собственное исполнение

Вы можете записать до 5 своих собственных исполнений и сохранить их как песни пользователя под номерами с 031 по 035. Если ваши произведения сохранить как песни пользователя, то их можно будет преобразовать в файлы формата SMF (Standard MIDI File) и сохранить на плату памяти SmartMedia (стр. 76) и впоследствии использовать с экраном партитуры. Поэтому посетившее вас вдохновение и родившуюся вследствие его великую мелодию можно зафиксировать в форме, как аудиальной (для прослушивания), так и визуальной (для просмотра партитуры). Записать исполнение можно также с помощью технологии performance assistant.

## ■ Записываемые данные

Всего можно записать до 6 дорожек: 5 дорожек мелодий и 1 дорожку стиля (аккордов).

Каждую из дорожек можно записать отдельно.

- Дорожка мелодии [1] – [5] ..... Записываются партии мелодии.
- Дорожка стиля [A] ..... Записывается партия стиля.

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Записать можно не больше 5 песен пользователя. Если назрела необходимость записать 6-ю песню, а 5 доступных мест размещения песен пользователя уже заняты, выберите номер (031 – 035), содержащий наименее ценную песню, которую не жалко стереть, или сохраните данные песни пользователя на плату памяти SmartMedia, тогда запись будет произведена во внутреннюю память, и данные вашей песни не будут утеряны.
- Если записывать только дорожки мелодии, в песне пользователя может уместиться около 10.000 нот. Если записывать только дорожку стиля, в песне пользователя может уместиться до 5.500 смен аккордов
- Песни, созданные пользователем, не предполагают отображения партитуры, однако их можно преобразовать в формат SMF (Standard MIDI File) и сохранить на плату памяти SmartMedia (стр. 76), а уже оттуда их можно проигрывать с экраном партитуры.

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Данные, записанные на дорожках мелодии [1] – [5] <ul style="list-style-type: none"> <li>• Нота вкл./откл. (нажатые и отпущенные клавиши)</li> <li>• Скорость нажатия (динамика клавиатуры)</li> <li>• Номер тембра</li> <li>• Тип реверберации*</li> <li>• Тип аккорда*</li> <li>• Нота гармонии</li> <li>• Сустейн вкл./откл.</li> <li>• Темп*/сигнатура* (только если дорожка стиля не записывается)</li> <li>• Изменение высоты звука</li> <li>• Диапазон изменения высоты звука</li> <li>• Второй тембр вкл./откл.</li> <li>• Функция сустейна вкл./откл.</li> <li>• Основной/второй тембр – громкость тембра, октава, панорама, уровень реверберации, уровень эффекта Chorus</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Данные, записанные на дорожке стиля [1] – [5] <ul style="list-style-type: none"> <li>• Изменения аккордов и времени их звучания</li> <li>• Изменения фразы стиля</li> <li>• Номер стиля*</li> <li>• Тип реверберации*</li> <li>• Тип аккорда*</li> <li>• Темп</li> <li>• Сигнатура*</li> <li>• Громкость стиля*</li> </ul> </li> </ul>
---	---

\* Эти данные записываются в начале дорожки. Изменения, совершенные во время воспроизведения песни, не фиксируются.

## Конфигурация дорожки

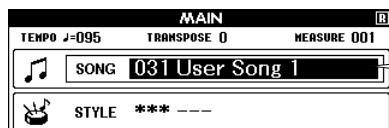
Чтобы записать собственное исполнение, вначале с помощью кнопок SONG MEMORY [1] – [5] и [A] укажите дорожку(и), которую хотите записать. Дорожка, на которую будет происходить запись, определяет воспроизводимую в дальнейшем партию.



- Дорожка [1] – Будет воспроизводиться как мелодичная партия для правой руки (MELODY R)
- Дорожка [2] – Будет воспроизводиться как мелодичная партия для левой руки (MELODY L)
- Дорожки [3] – [5] – Будут воспроизводиться как "другие" исполнительские данные.
- Дорожка [A] – Будет воспроизводиться как партия стиля (автоаккомпанемент).

## Процедура записи

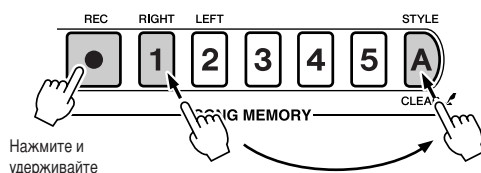
- 1 На главном экране нажмите кнопку [SONG], затем, используя диск управления, выберите номер песни пользователя для записи (031 – 035).



Вращая диск управления, выберите номер песни в диапазоне от 031 до 035.

- 2 Выберите дорожку(и) для записи и подтвердите свой выбор на экране.

- ◆ Запишите совместно дорожку мелодии и дорожку аккомпанемента  
Нажмите кнопку дорожки мелодии [1] – [5] для записи, удерживая при этом нажатой кнопку [REC].  
Затем нажмите кнопку [A], удерживая нажатой кнопку [REC].  
На экране подсветятся выделенные дорожки.



### ПРИМЕЧАНИЕ

- Если запись будет происходить на уже записанную ранее дорожку с данными, то предыдущие данные будут утеряны.

### ПРИМЕЧАНИЕ

- При выборе для записи дорожки стиля [A] автоматически включится режим стилизованного аккомпанемента.
- Режим стилизованного аккомпанемента нельзя включать или отключать во время записи.
- Если запись подвергается разделенный тембр, то ноты, играемые слева от точки разделения, записываться не будут.

### ● Что надо иметь в виду при выборе дорожек

При выборе дорожек для записи учитывайте следующее.

- Если вы намереваетесь использовать записанную мелодию для урока для правой руки.

Выберите для записи дорожку [1]. Если выбрать дорожку [2], то партия будет отображаться как партия для левой руки (MELODY L), и ее нельзя будет использовать в уроке для правой руки.

- Если вы хотите отобразить песню пользователя в виде партитуры с одним нотным станом.

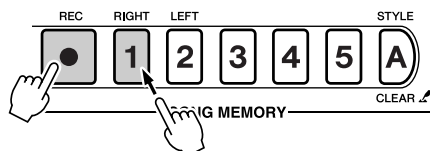
Запишите мелодичную партию на дорожку [1]. В виде партитуры с одним нотным станом может отображаться только партия для правой руки (MELODY R). Партии, записанные на дорожку [2], не могут отображаться на партитуре с одним нотным станом.

\* Песни пользователя не предполагают отображения партитуры или использования в уроках, однако их можно преобразовать в формат SMF (Standard MIDI File) и сохранить на плату памяти SmartMedia, а уже оттуда их можно проигрывать с экраном партитуры или использовать для целей урока.

### ◆ Запишите дорожку мелодии

Нажмите кнопку дорожки мелодии [1] – [5] для записи, удерживая при этом нажатой кнопку [REC].

На экране подсветится выбранная дорожка.

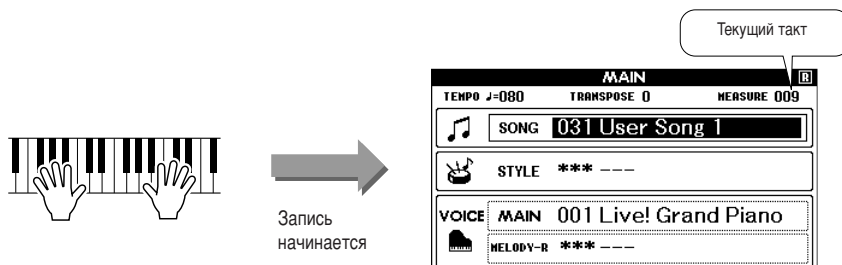


### ПРИМЕЧАНИЕ

- Если режим стилизованного аккомпанемента включен, а дорожка [A] еще не записана, то при выборе дорожки мелодии для записи будет автоматически выбрана дорожка стиля [A]. Если вы хотите записать только дорожку мелодии, отключите дорожку стиля [A].
- Чтобы остановить запись выбранной дорожки, нажмите повторно кнопку дорожки. Режим стилизованного аккомпанемента нельзя включать или отключать во время записи.

### 3 Запись начнется при начале игры на клавиатуре.

Запись можно также начать, нажав кнопку [START/STOP].  
Во время записи на экране появляется номер текущего такта.



#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Если во время записи память переполняется, появится предупреждающее сообщение и запись будет остановлена автоматически. Используя функцию удаления песни или дорожки (Song Clear, Track Clear) (стр. 48), можно удалить нежелательные данные и высвободить место под запись, а затем снова осуществить запись.

### 4 Остановите запись кнопками [START/STOP] или [REC].



Если во время записи дорожки стиля нажать кнопку [INTRO/ENDING/rit.], проиграется соответствующий шаблон концовки и запись остановится. По окончании записи номер текущего такта сбросится на 001, и в рамке на экране появятся номера записанных дорожек.

#### ● Запись других дорожек

Чтобы записать любые оставшиеся дорожки, повторите шаги с 2-го по 4-й.

Выбирая незаписанную дорожку — кнопки SONG MEMORY [1] — [5], [A] — вы можете записать новую дорожку, одновременно прослушивая ранее записанные дорожки (на экране в это время будут появляться воспроизводимые дорожки). Записывая новые дорожки, вы также можете заглушить звучание ранее записанных дорожек (дорожки с отключенным звуком на экране появляться не будут).

#### ● Перезапись дорожки

Выберите дорожку для перезаписи и повторите процесс записи обычным способом.

Новые данные запишутся поверх предыдущих.

### 5 По окончании процесса записи ...

#### ◆ Воспроизведение песни пользователя

Песни пользователя воспроизводятся точно так же, как и обычные песни (стр. 35).

- 1 Нажмите кнопку [SONG] на главном экране.
- 2 Номер и название текущей песни подсвечены — диском управления выберите песню пользователя для исполнения (031 — 035).
- 3 Чтобы начать воспроизведение, нажмите кнопку [START/STOP].

◆ Сохранение песни пользователя на плату памяти SmartMedia → стр. 75.

◆ Сохранение песни пользователя на плату памяти SmartMedia в формате SMF → стр. 76.

## Функция Song Clear – удаление песни пользователя

Данная функция удаляет всю песню пользователя (все дорожки).

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Если вы хотите удалить из песни пользователя только одну дорожку, используйте функцию Track Clear.

**1** На главном экране выберите песню пользователя (031 – 035) для удаления.

**2** Нажмите и удерживайте нажатой дольше одной секунды кнопку SONG MEMORY [1], удерживая при этом кнопку SONG MEMORY [A].

На экране появится подтверждающее сообщение.



**3** Нажмите кнопку [+].

На экране появится подтверждающее сообщение. Отменить операцию удаления можно кнопкой [-].

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Для выполнения функции Song Clear нажмите кнопку [+]. Нажмите кнопку [-] для отмены функции Song Clear.

**4** Нажмите кнопку [+] для удаления песни.

Во время удаления песни на экране промелькнет сообщение “clear-in-progress” (идет удаление).

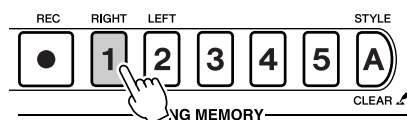
## Функция Track Clear – удаление отдельной дорожки в песне

Эта функция позволяет удалить из песни пользователя заданную дорожку.

**1** На главном экране выберите песню пользователя (031 – 035) для удаления.

**2** Нажмите и удерживайте нажатой дольше одной секунды кнопку дорожки SONG MEMORY ([1] – [5], [A]), соответствующую дорожке для удаления.

На экране появится подтверждающее сообщение.



**3** Нажмите кнопку [+].

На экране появится подтверждающее сообщение. Отменить операцию удаления можно кнопкой [-].

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Для выполнения функции Track Clear нажмите кнопку [+]. Нажмите кнопку [-] для отмены функции Track Clear.

**4** Нажмите кнопку [+] для удаления дорожки.

Во время удаления дорожки на экране промелькнет сообщение “clear-in-progress” (идет удаление).



# Резервное копирование и инициализация данных

## Резервное копирование

В синтезаторе DGX-505/305 имеются особые внутренние параметры, которые, если их не сохранить, всякий раз при отключении инструмента от питающей сети принимают значения по умолчанию. Чтобы сохранить эти параметры, нажмите и удерживайте дольше одной секунды кнопку [FUNCTION].



Нажмите кнопку и удерживайте ее нажатой дольше одной секунды

### ● Параметры резервного копирования

- Песни пользователя.
- Файлы стилей.
- Чувствительность клавиш к силе нажатия (вкл./откл).
- Регистрационная память.
- Следующие настройки экрана FUNCTION:

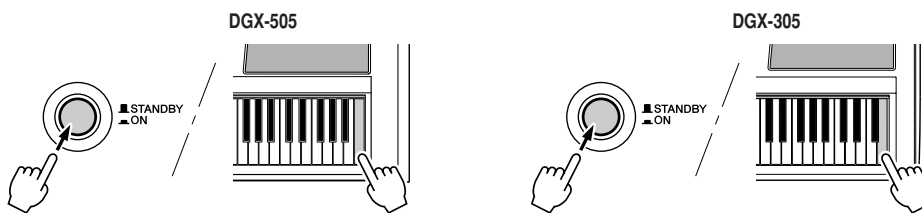
Настройка, точка разделения, чувствительность к силе нажатия клавиш, громкость стиля, громкость песни, громкость метронома, функция оценки Grade, отмена режима демонстрации, выбор языка, выбор носителя, сустейн панели.

## Инициализация

Эта функция стирает все данные резервного копирования из флэш-памяти инструмента и восстанавливает начальные установки по умолчанию. Имеются следующие процедуры инициализации.

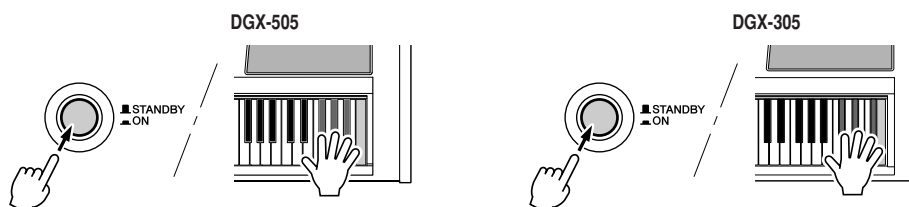
### ■ Удаление данных резервного копирования .....

Чтобы удалить данные, сохраненные во внутренней флэш-памяти — настройки пользовательской панели, регистрационную память (стр. 68), песни пользователя (стр. 46), файлы стилей (стр. 60) — включите питание инструмента выключателем [STANDBY/ON], одновременно удерживая самую верхнюю белую клавишу на клавиатуре. Сохраненные данные будут удалены и замещены данными по умолчанию.



### ■ Удаление данных флэш-памяти .....

Чтобы удалить данные песни, переданные во внутреннюю флэш-память из компьютера, включите питание инструмента выключателем [STANDBY/ON], одновременно удерживая самую верхнюю белую клавишу на клавиатуре и три самых верхних черных клавиши.



#### ПРИМЕЧАНИЕ

- При выполнении операции Flash Clear будут также удалены данные приобретенных вами коммерческих песен. Не забудьте сохранить важные данные на компьютер.



# Основные операции и экраны

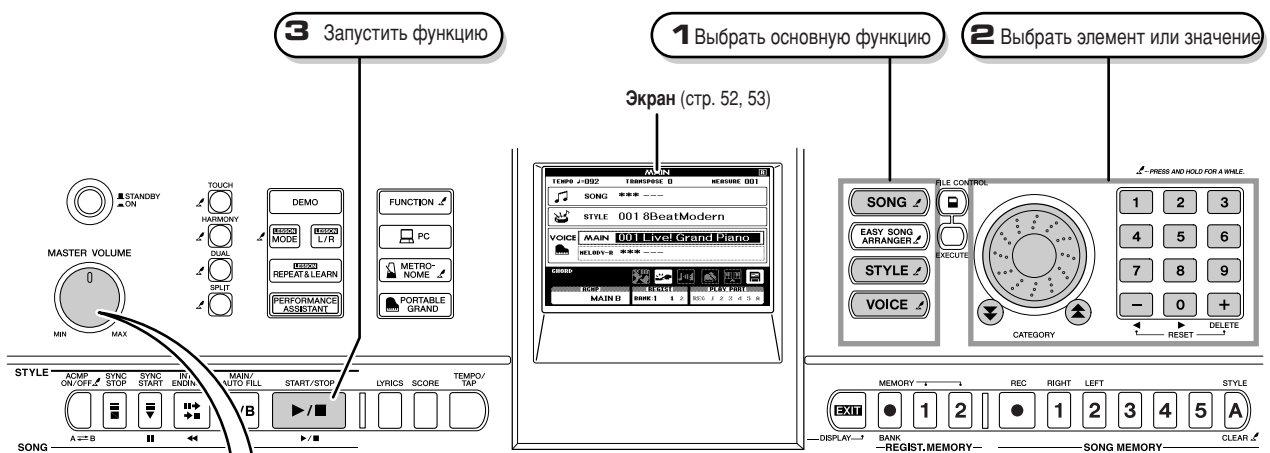
## Основные операции

Управление синтезатором DGX-505/305 основывается на следующих простых операциях.

**1** Нажать кнопку для выбора основной функции.

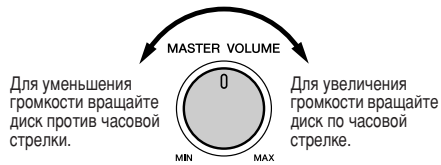
**2** Диск управления выбрать элемент или значение.

**3** Запустить функцию.



### ● Настройка громкости

Регулирует громкость звука, слышимого из динамиков инструмента или из пары наушников, подключенных к разъему PHONES.



## 1 Нажмите кнопку для выбора основной функции.

- SONG** — Выберите песню для прослушивания или для проведения обучающего урока.
- EASY SONG ARRANGER**
- STYLE** — Выберите стиль автоаккомпанемента.
- VOICE** — Выберите тембр для игры на клавиатуре.



## 2 Диск управления выберите элемент или значение.

Если выбрать основную функцию, то на экране будет подсвечен элемент, соответствующий этой функции. Для выбора желаемого элемента используется диск управления или числовые кнопки [0] – [9].

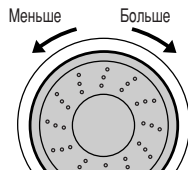


Выбираемый элемент подсвечивается на экране. В нашем примере была нажата кнопка [SONG].

### ■ Изменение значений

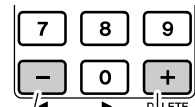
#### ● Диск управления

Вращайте диск управления по часовой стрелке для увеличения значения выбранного элемента или против часовой стрелки для уменьшения этого значения. Непрерывное вращение диска приводит к непрерывному увеличению или уменьшению значения.



#### ● Кнопки [+] и [-]

Быстрое однократное нажатие кнопки [+] увеличивает значение на 1, быстрое однократное нажатие кнопки [-] уменьшает значение на 1. Нажатие и удержание любой из кнопок приводит к непрерывному увеличению или уменьшению значения в соответствующем направлении.



Для уменьшения нажатие быстро один раз. Для увеличения нажатие быстро один раз.

#### ● Числовые кнопки [0] – [9]

Числовые кнопки можно использовать для непосредственного ввода номера песни или значения параметра. Нулевые цифры сотен и десятков можно при вводе опустить (см. ниже).

Пример: Песню с номером "003" можно ввести тремя способами.

- [0] γ [0] γ [3]
- [0] γ [3]  
(на экране после небольшой задержки появится "003")
- [3]  
(на экране после небольшой задержки появится "003")



Нажмите числовые кнопки [0], [0], [3].

#### ● Кнопки CATEGORY [▲], [▼]

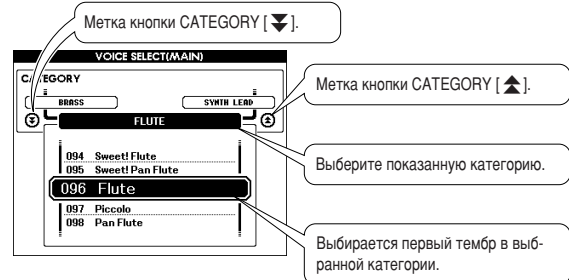
При выборе песни, стиля или тембра эти кнопки можно использовать для быстрого перехода к первому элементу в следующей или предыдущей категории.



Перейдите на первый элемент в следующей или предыдущей категории.

Кнопки CATEGORY удобно использовать при работе с элементами, разбитыми по категориям, как это показано в следующем примере.

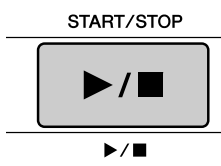
Пример: Экран VOICE SELECT (Выбор тембра)



На экране, в котором присутствуют категории, выбрать элемент легко, если использовать кнопки CATEGORY [▲] и [▼]. Будет выбрана категория, содержащая желаемый элемент, а затем для выбора самого элемента вы можете использовать диск управления или кнопки [+] и [-]. Этот прием особенно удобен, если выбор необходимо делать из большого числа тембров.

В большинстве процедур, описанных в этом руководстве пользователя, диск управления рекомендуется использовать только по причине простоты и интуитивной понятности его использования при выборе. Однако не следует упускать из виду, что кроме диска управления точно с таким же успехом можно пользоваться и кнопками [+] и [-].

## 3 Запустите функцию.



Это кнопка [START/STOP].

После нажатия кнопки [SONG] или [STYLE] нажмите кнопку [START/STOP]. Начнется воспроизведение выбранной песни или стиля (ритма).

## Экраны

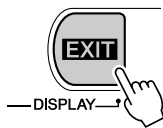
### ● Названия экранов

Все операции выполняются, глядя на экран. Для разных режимов и функций предусмотрены разные типы экранов. Название текущего экрана отображается в его верхней части.

### ● Главный экран



### Возврат к главному экрану



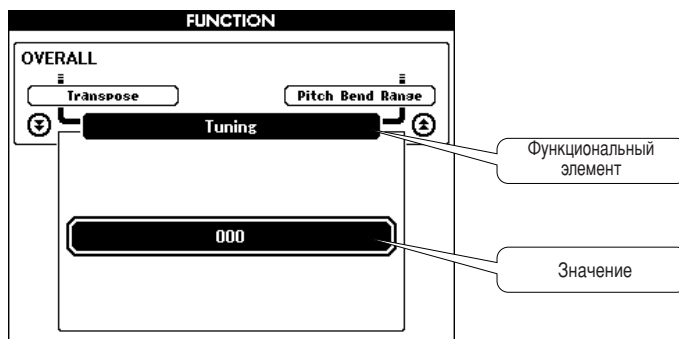
Большинство основных операций выполняются на главном экране инструмента.

На главный экран можно вернуться из любого другого экрана, нажав кнопку [EXIT] рядом с правым нижним углом панели экрана.


### ● Экран FUNCTION (стр. 70)

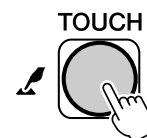
Экран FUNCTION обеспечивает доступ к 44 сервисным функциям.

Экран FUNCTION появляется после нажатия кнопки [FUNCTION]. На экране FUNCTION можно использовать кнопки CATEGORY [▲] и [▼] (стр. 51) для выбора 44 различных групп функций. Нажимайте кнопку(и) CATEGORY до тех пор, пока не появится нужная вам функция. Желаемое значение функции можно выбрать с помощью диска управления, кнопок [+] и [-] или числовых кнопок [0] – [9].



### Символ “Press & Hold”

Символ , появляющийся рядом с некоторыми кнопками, означает, что для вызова указанной функции кнопку необходимо нажать и удерживать не менее одной секунды. Этот способ обеспечивает удобный непосредственный доступ к целому набору функций.



## Элементы главного экрана

На главном экране отображаются все текущие основные настройки: песня, стиль, тембр. На нем также имеется несколько индикаторов, показывающих состояние (вкл./откл.) ряда функций.

\* Настройте регулятор контраста ЖК-экрана (LCD CONTRAST) на задней панели инструмента для получения оптимальной четкости экрана.

LCD CONTRAST



**Темп** (Temp): TEMPO J=090

**Транспонирование** (Transpose): TRANPOSE 0

**Функция A-B Repeat**: (A=B) MEASURE 003

**LOW BATTERY!!** (низкий заряд батареи): Появляется, если уровень заряда батарей становится недостаточным для нормальной работы. Срочно замените батареи (но не раньше, чем сохраните важные данные). (стр. 10)

**Номер песни и название песни**: SONG 026 Twinkle Star

**Номер стиля и название стиля**: STYLE \*\*\* ---

**Номер тембра и название тембра**: VOICE MAIN 001 Live! Grand Piano  
MELODY-R 001 Live! Grand Piano

**Экран аккордов** (Chord): CHORD Am7

**Статус стиля (автоаккомпанемента)** (стр. 29): ACMP MAIN A

**Статус регистрационной памяти** (стр. 68): REGIST BANK:1 1 2

**Статус дорожек песни** (стр. 45): PLAY PART REC 1 2 3 4 5 R

**Значки состояний функций ON/Off (вкл./откл.)**

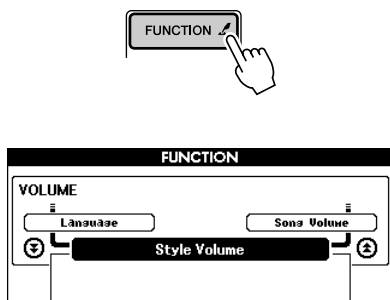
- Технология performance assistant**: Появляется, если технология performance assistant включена.
- Чувствительность к силе нажатия**: Появляется при включенном режиме Touch Response (Чувствительность к силе нажатия). При наличии этого значка вы можете управлять динамикой звука, ставя в соответствие громкость звука от силы нажатия клавиш.
- Эффект Harmony**: Появляется при включенном режиме эффекта Harmony. При наличии этого значка к основному тембру будут добавляться ноты гармонии.
- Dual (Второй тембр)**: Появляется, если присутствует второй тембр. При наличии этого значка на основной тембр «накладывается» второй тембр, и они играют совместно.
- Split (режим разделения)**: Появляется, если присутствует разделенный тембр. При наличии этого значка слева и справа от точки разделения клавиатуры могут воспроизводиться разные тембры.
- File Control (управление файлами)**: Появляется, если плата памяти SmartMedia доступна для обращения.

## Добавление реверберации

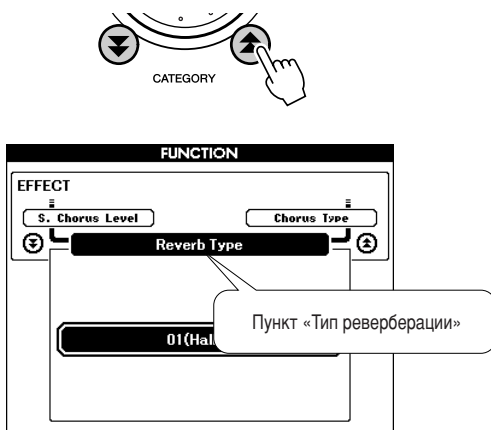
Реверберация позволяет создать атмосферу концертного зала.

При выборе стиля или песни автоматически выбирается оптимальный стиль реверберации для соответствующего тембра. Если нужно выбрать другой тип реверберации, выполните следующие действия. Сведения о доступных типах реверберации см. в списке типов эффектов на стр. 104.

- 1** Нажмите кнопку [FUNCTION], чтобы вызвать экран FUNCTION.

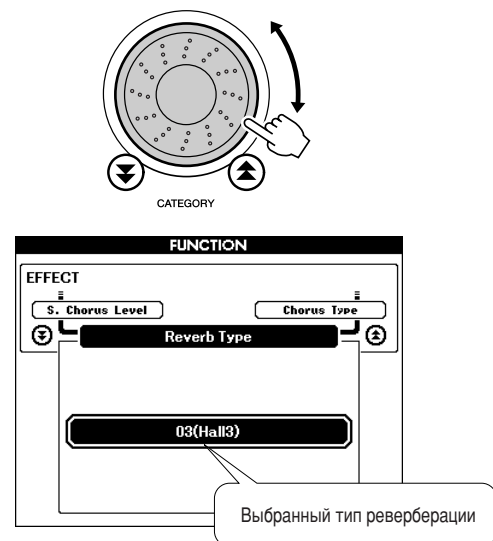


- 2** При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] выберите пункт «Тип реверберации».



- 3** С помощью диска управления выберите тип реверберации.

Чтобы проверить, как звучит выбранный тип реверберации, нажмите любую клавишу на клавиатуре.



### ● Настройка уровня реверберации

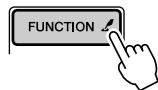
Можно отдельно настроить уровни реверберации для основного, второго и нижнего тембра. Если нажать кнопку CATEGORY [▲] или [▼] несколько раз на втором этапе описанной выше процедуры, появятся перечисленные ниже пункты. Теперь можно с помощью диска управления настроить уровень реверберации для выбранного тембра (подробнее см. на стр. 70).

- **M. Reverb Level** Уровень реверберации основного тембра
- **D. Reverb Level** Уровень реверберации второго тембра
- **S. Reverb Level** Уровень реверберации нижнего тембра

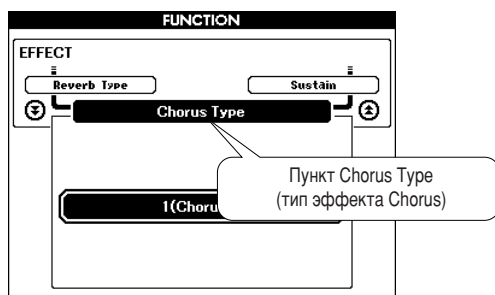
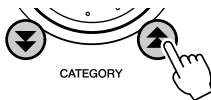
## Добавление эффекта Chorus

Эффект Chorus делает звук насыщенным, как если бы в унисон звучало много голосов одного тембра. При выборе стиля или песни автоматически выбирается оптимальный тип эффекта Chorus для соответствующего тембра. Если нужно выбрать другой тип эффекта Chorus, выполните следующие действия.

- 1 Нажмите кнопку [FUNCTION], чтобы вызвать экран FUNCTION.

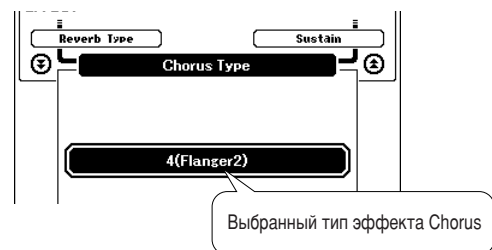
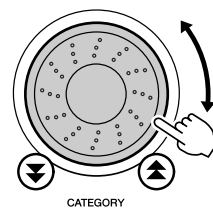


- 2 При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] выберите пункт Chorus Type (тип эффекта Chorus).



- 3 С помощью диска управления выберите тип эффекта Chorus.

Чтобы проверить, как звучит выбранный тип эффекта Chorus, нажмите любую клавишу на клавиатуре.



### ● Настройка уровня эффекта Chorus

Можно отдельно настроить уровни эффекта Chorus для основного, второго и нижнего тембра. Если нажать кнопку CATEGORY [▲] или [▼] несколько раз на втором этапе описанной выше процедуры, появятся перечисленные ниже пункты. Теперь можно с помощью диска управления настроить уровень эффекта Chorus для выбранного тембра (подробнее см. на стр. 70).

- **M. Chorus Level** Уровень эффекта Chorus для основного тембра
- **D. Chorus Level** Уровень эффекта Chorus для второго тембра
- **S. Chorus Level** Уровень эффекта Chorus для нижнего тембра

## Метроном

Метроном можно установить на размер 15 долей или меньше. На первой доле каждого такта будет звучать звон, а на остальных — щелчки метронома. Можно установить размер «00». В этом случае звона не будет, на всех долях будут только щелчки.

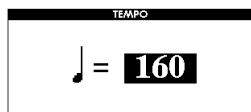
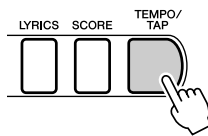
Метроном автоматически настраивается на размер и темп выбранной песни или стиля, но эти параметры можно самостоятельно изменить.

**1** Нажмите кнопку [METRONOME], чтобы запустить метроном.

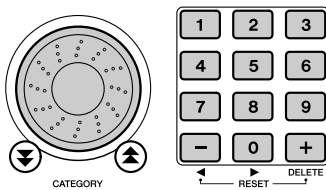
Чтобы остановить его, нужно нажать ту же кнопку еще раз.



**2** Нажмите кнопку [ТЕМПО/ТАП], чтобы вызвать экран TEMPO (Темп).



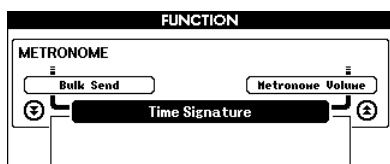
**3** С помощью диска управления или кнопок с номерами от [0] до [9] выберите темп от 032 до 280 четвертей в минуту.



**4** Нажмите кнопку [METRONOME] и удерживайте ее дольше секунды, чтобы появился пункт Time Signature (Размер) экрана FUNCTION.



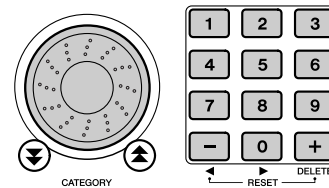
Удерживайте кнопку дольше одной секунды



**ПРИМЕЧАНИЕ**

• Чтобы перейти к пункту Time Signature, можно также нажать кнопку [FUNCTION] и использовать кнопки CATEGORY [▲] и [▼] (см. стр. 70).

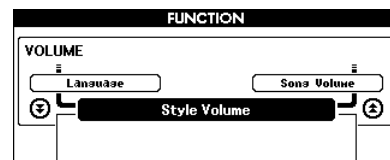
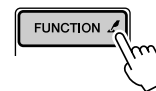
**5** С помощью диска управления или кнопок с номерами от [0] до [9] выберите размер от 00 до 15 долей на такт.



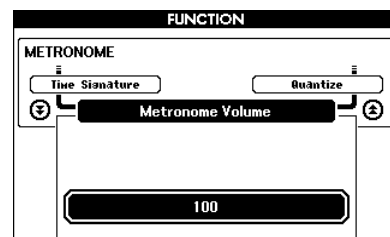
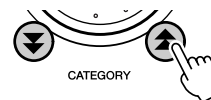
### ■ Настройка метронома

Громкость.....

**6** Нажмите кнопку [FUNCTION], чтобы вызвать экран FUNCTION.



**7** При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] выберите пункт Metronome Volume (Громкость метронома).

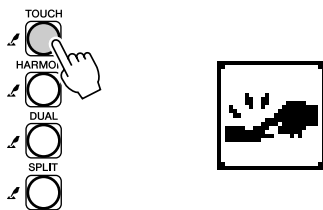


**8** С помощью диска управления или кнопок с номерами от [0] до [9] установите громкость метронома на нужный уровень.

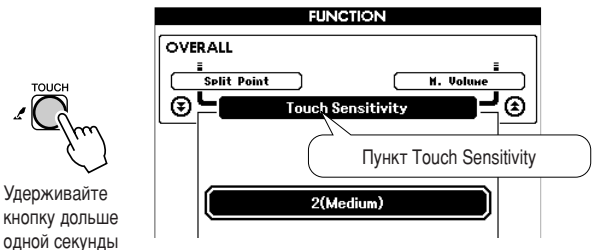
## Чувствительность к силе нажатия

Если включена функция чувствительности к силе нажатия, можно отрегулировать чувствительность клавиатуры к ее динамике в три этапа.

- 1 Нажмите кнопку [TOUCH], чтобы включить функцию Touch Response. При этом на дисплее появится значок этой функции (стр. 27, 53).



- 2 Нажмите кнопку [TOUCH] и удерживайте ее дольше секунды, чтобы появился пункт Touch Sensitivity (Чувствительность к силе нажатия) экрана FUNCTION.



- 3 С помощью диска управления выберите чувствительность к нажатию от 1 до 3. Чем выше это значение, тем выше чувствительность, то есть больше различие в громкости в зависимости от силы нажатия на клавишу.

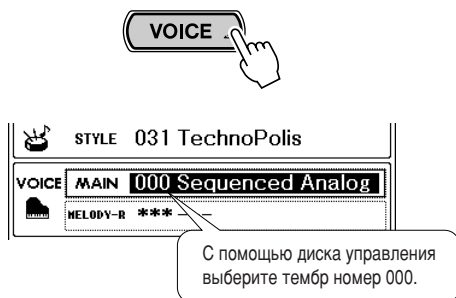
**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Исходное значение этого параметра по умолчанию – 2.
- Чтобы перейти к пункту Touch Sensitivity, можно также нажать кнопку [FUNCTION] и использовать кнопки CATEGORY [▲] и [▼] (см. стр. 70).

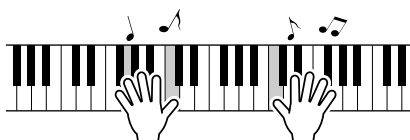
## Настройка «в одно касание»

Иногда бывает сложно выбрать идеально подходящий тембр для песни или стиля. Функция One Touch Setting позволяет автоматически выбрать удачно сбалансированный тембр. Чтобы включить эту функцию, просто выберите тембр номер 000.

- 1 Выберите тембр номер 000 (шаги 1 – 2 на стр. 23).

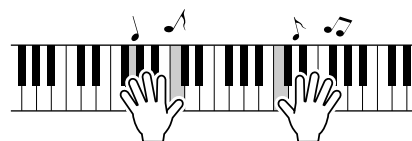
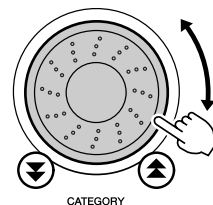


- 2 Выберите любую песню и включите ее воспроизведение (шаги 1 – 3 на стр. 35).
- 3 Поиграйте на клавиатуре и запомните, как звучит тембр.



Если, выполняя эти действия, вы остановили воспроизведение, нажмите кнопку [START/STOP], чтобы возобновить его.

- 4 С помощью диска управления смените песню. Поиграйте на клавиатуре и послушайте тембр.



Тембр клавиатуры должен отличаться от тембра, звучавшего в шаге 3. Когда будете выбирать песни, обратите внимание на название тембра 000. Вы увидите, что для каждой песни выбирается свой тембр.

## Настройка параметров тембра

Реверберацию, панораму и множество других параметров можно настраивать отдельно для основного, второго и нижнего тембров. Нажмите кнопку [FUNCTION], чтобы вызвать экран FUNCTION. С помощью кнопок CATEGORY [▲] и [▼] выберите любой из перечисленных ниже параметров. Значение любого из них можно отрегулировать с помощью диска управления.

### ● Параметры основного тембра (стр. 71)

- **M. Volume** Громкость основного тембра
- **M. Octave** Диапазон октав основного тембра
- **M. Pan** Панорама основного тембра
- **M. Reverb Level** Уровень реверберации основного тембра
- **M. Chorus Level** Уровень эффекта Chorus для основного тембра

### ● Параметры второго тембра (стр. 71)

- **D. Volume** Громкость второго тембра
- **D. Octave** Диапазон октав второго тембра

- **D. Pan** Панорама второго тембра
- **D. Reverb Level** Уровень реверберации второго тембра
- **D. Chorus Level** Уровень эффекта Chorus для второго тембра

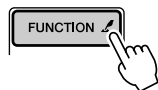
### ● Параметры нижнего тембра (стр. 71)

- **S. Volume** Громкость нижнего тембра
- **S. Octave** Диапазон октав нижнего тембра
- **S. Pan** Панорама нижнего тембра
- **S. Reverb Level** Уровень реверберации нижнего тембра
- **S. Chorus Level** Уровень эффекта Chorus для нижнего тембра

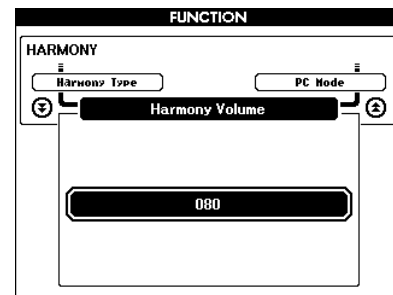
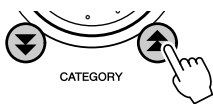
## Настройка громкости эффекта Harmony

Громкость эффекта Harmony можно настроить для типов этого эффекта с 01 (Duet) по 05 (Octave).

**1** Нажмите кнопку [FUNCTION], чтобы вызвать экран FUNCTION.



**2** При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] выберите пункт Harmony Volume (Громкость эффекта Harmony).



**3** С помощью диска управления или кнопок с номерами от [0] до [9] установите громкость эффекта Harmony на нужный уровень от 000 до 127.

## Параметр Panel Sustain

Эта функция усиливает сустейн тембров клавиатуры. Ее можно использовать для этой цели в любой момент независимо от того, нажата ли педаль.

Нажмите кнопку [FUNCTION], чтобы вызвать экран FUNCTION. С помощью кнопок CATEGORY [▲] и [▼] перейдите к пункту Sustain. Параметр Panel Sustain можно включить и выключить с помощью кнопок [+] и [-].

### **ПРИМЕЧАНИЕ**

- Включение параметра Panel Sustain может не оказать заметного влияния на сустейн некоторых тембров.



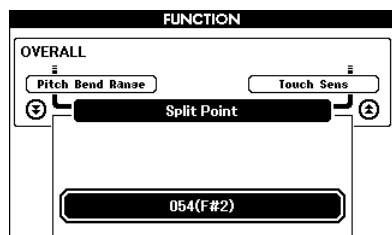
# Функции стиля (Автоаккомпанемент)

Основная функция параметра Стиль (Автоаккомпанемент) описана на стр. 29 раздела “Обзор”. Далее мы расскажем, как можно воспроизводить стили другими способами, как отрегулировать громкость стиля, как с помощью стилей использовать аккорды и т.д.

## Установка параметра Split Point

Исходной точкой разделения клавиатуры по умолчанию служит клавиша номер 54 (клавиша F#), но вместо нее можно назначить другую. Для этого надо сделать следующее.

- 1 Нажмите кнопку [STYLE] или кнопку [EASY SONG ARRANGER].
- 2 Нажмите кнопку [ACMP ON/OFF] и удерживайте ее дольше секунды, чтобы появился пункт Split point (Точка разделения клавиатуры) экрана FUNCTION.



**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Чтобы получить доступ к пункту Split Point на экране FUNCTION, нажмите и удерживайте кнопку [ACMP ON/OFF], когда кнопка [STYLE] или [EASY SONG ARRANGER] нажата и горит.

- 3 С помощью диска управления или кнопок с номерами от [0] до [9] установите точку разделения клавиатуры на нужную клавишу от 000 (C-2) до 127 (G8).



**ПРИМЕЧАНИЕ**

- При смене точки разделения клавиатуры меняется и аналогичная точка для автоаккомпанемента.
- Точку разделения клавиатуры можно изменить и в процессе разучивания песни.
- При нажатии клавиши в точке разделения клавиатуры звучит нижний тембр.

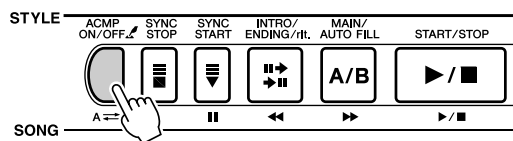
**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Чтобы перейти к пункту Split Point, можно также нажать кнопку [FUNCTION] и кнопки CATEGORY [▲] и [▼] (см. стр. 70).

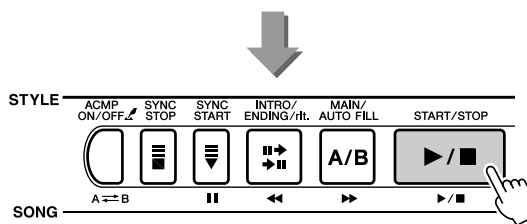
## Воспроизведение только ритма стиля

Воспроизведение стиля включается и выключается нажатием кнопки [ACMP ON/OFF]. Если выключить воспроизведение стиля, то при запуске стиля будет воспроизводиться только его ритмическая часть (ударные).

Чтобы включить функцию стиля, нажмите кнопку [STYLE].



Индикатор ACMP не выводится



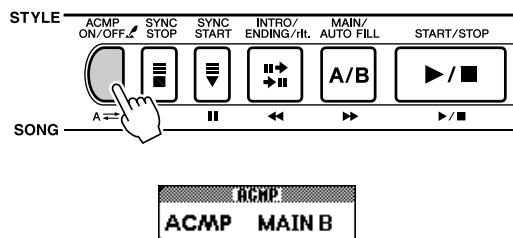
**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Поскольку в стилях 112 и 124 – 135 (фортепьянно) ритмической части нет, то при их запуске ритм воспроизводиться не будет.

## Воспроизведение стиля с аккордами, но без ритма (остановка аккомпанеента)

Если играть аккорды в области аккомпанеента для левой руки, когда стиль остановлен, автоаккомпанемент включен (на дисплей выведен значок АСМР), а синхронный запуск выключен (кнопка [START/STOP] не мигает), то все равно будут звучать аккорды аккомпанеента. Это функция остановки аккомпанеента (Stop Accompaniment). Можно использовать любые аккордовые аппликатуры, распознаваемые инструментом (см. стр. 61). Основной тон и тип аккорда будут выведены на дисплей. Вместе с функцией остановки аккомпанеента можно использовать эффекты Harmony.

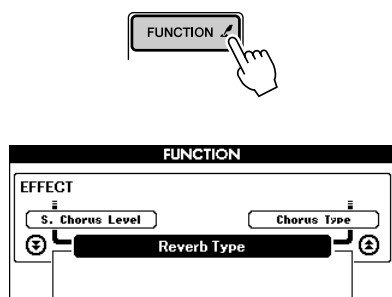
Чтобы включить функцию стиля, нажмите кнопку [STYLE].



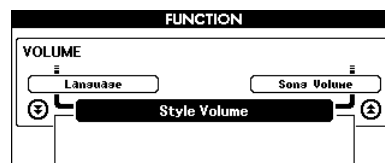
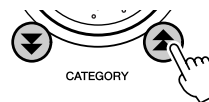
## Настройка громкости стиля

Чтобы включить функцию стиля, нажмите кнопку [STYLE].

**1** Нажмите кнопку [FUNCTION], чтобы вызвать экран FUNCTION.



**2** При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] выберите пункт Style Volume (Громкость стиля).



**3** С помощью диска управления или кнопок с номерами от [0] до [9] установите громкость стиля на нужный уровень от 000 до 127.

## 0 стиле номер 136

Стиль номер 136, представленный в списке стилей на панели, используется с внешними файлами стилей. Внешние файлы стилей — это файлы стилей, которые можно загрузить из Интернета или получить из других источников. При работе с этим инструментом можно использовать файлы стилей с расширением .sty. С помощью компьютера перенесите файл стиля на плату SmartMedia (см. стр. 82). С платы SmartMedia файл стиля можно загрузить в инструмент в качестве стиля номер 136 (см. стр. 77).

## Проигрывание аккордов автоаккомпанемента

Есть два способа воспроизведения аккордов автоаккомпанемента:

- Простые аккорды
- Стандартные аккорды

Инструмент автоматически распознает разные типы аккордов. Эта функция называется Multi Fingering (игра аккордами).

Нажмите кнопку [ACMP ON/OFF], чтобы включить автоаккомпанемент (см. стр. 29). Часть клавиатуры слева от точки разделения (по умолчанию 54/F#2) станет «диапазоном аккомпанемента». Играть аккорды аккомпанемента в этой части клавиатуры.



### ■ Простые аккорды ●●●●●●●●●●

Этот метод позволяет легко воспроизводить аккорды в области аккомпанемента клавиатуры всего одним, двумя или тремя пальцами.

<b>C</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Проигрывание мажорного аккорда Нажмите клавишу основного тона аккорда.</li> </ul>
<b>Cm</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Проигрывание минорного аккорда Одновременно нажмите клавишу основного тона и ближайшую черную клавишу слева от нее.</li> </ul>
<b>C7</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Проигрывание септаккорда Одновременно нажмите клавишу основного тона и ближайшую белую клавишу слева от нее.</li> </ul>
<b>Cm7</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Проигрывание малого септаккорда Одновременно нажмите клавишу основного тона с ближайшими белой и черной клавишами слева от нее (три клавиши вместе).</li> </ul>

### ■ Стандартные аккорды ●●●●●●●●●●

Этот метод позволяет воспроизводить аккомпанемент, играя аккорды нормальными аппликатурами в области аккомпанемента клавиатуры.

● Проигрывание стандартных аккордов [Пример приведен для аккорда с основным тоном C (До)]

<b>C</b> 	<b>C<sup>(9)</sup></b> 	<b>C6</b> 	<b>C<sup>(9)</sup>6</b> 
<b>Cm7</b> 	<b>C<sup>(9)</sup>M7</b> 	<b>C<sup>(#11)</sup>M7</b> 	<b>C<sup>(b5)</sup></b> 
<b>C<sup>(b5)</sup>M7</b> 	<b>Csus4</b> 	<b>Caug</b> 	<b>Cm7aug</b> 
<b>Cm</b> 	<b>C<sup>(9)</sup>m</b> 	<b>Cm6</b> 	<b>Cm7</b> 
<b>C<sup>(9)</sup>m7</b> 	<b>C<sup>(11)</sup>m7</b> 	<b>CmM7</b> 	<b>C<sup>(9)</sup>mM7</b> 
<b>C<sup>(b5)</sup>m7</b> 	<b>C<sup>(b5)</sup>mM7</b> 	<b>Cdim</b> 	<b>Cdim7</b> 
<b>C7</b> 	<b>C<sup>(b9)</sup>7</b> 	<b>C<sup>(b13)</sup>7</b> 	<b>C<sup>(9)</sup>7</b> 
<b>C<sup>(#11)</sup>7</b> 	<b>C<sup>(13)</sup>7</b> 	<b>C<sup>(#9)</sup>7</b> 	<b>C<sup>(b5)</sup>7</b> 
<b>C7aug</b> 	<b>C7sus4</b> 	<b>Csus2</b> 	

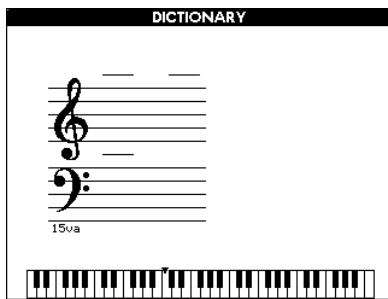
\* Ноты, указанные в скобках ( ), необязательны; аккорды распознаются и без них.



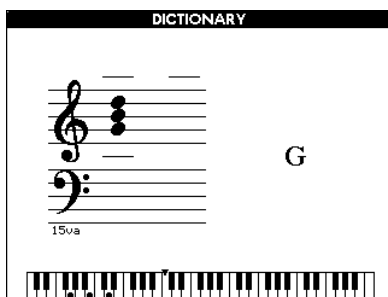
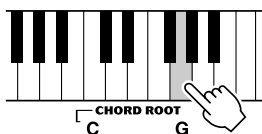
## Как посмотреть аккорды в словаре аккордов

Фактически, словарная функция — это встроенная книга аккордов, которая позволяет видеть ноты аккорда. Это очень удобно, если вы знаете название аккорда и хотите быстро научиться его играть.

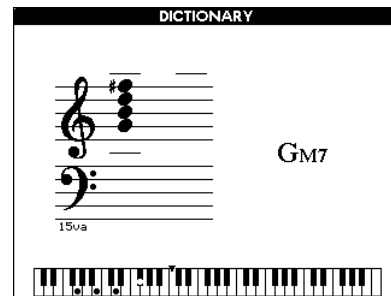
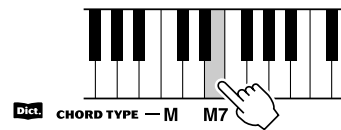
- 1 Нажмите кнопку [LESSON MODE] и удерживайте дольше одной секунды. Появится экран DICTIONARY.



- 2 В качестве примера посмотрим, как играть аккорд GM7 (септаккорд соль мажор). Нажмите клавишу соль в части клавиатуры «CHORD ROOT». (Нота не будет звучать). Основной тон отображается на дисплее.



- 3 Нажмите клавишу "M7" (мажорный септаккорд) в части клавиатуры "CHORD TYPE". (Нота не будет звучать). Ноты, которые вам необходимо играть для получения определенного аккорда (нота основного тона и тип аккорда), выведены на дисплей в виде нотной записи и на схеме клавиатуры.



Чтобы вызвать список возможных обращений аккорда, нажмите кнопки [+]/[-].

**ПРИМЕЧАНИЕ**

- О мажорных аккордах Простые мажорные аккорды обычно обозначаются нотой основного тона. Например, "C" означает "До мажор". Однако при указании мажорного аккорда обязательно выберите "M" (мажорный) после буквы основного тона.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Учтите: типы аккордов, о которых здесь идет речь, — это ноты, которые играют левой рукой с применением различных стилей. Это не то же самое, что технология performance assistant.

- 4 Сыграйте аккорд в области автоаккомпанемента клавиатуры и обратите внимание на экран. Если аккорд сыгран правильно, раздастся звук колокольчика, а название аккорда будет выделено цветом.

### ■ Основные сведения об аккордах

Аккорд – это две или более нот, сыгранных одновременно.

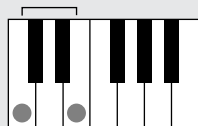
Основной тип аккорда – это трезвучие, состоящее из трех нот: основного тона, третьей и пятой нот соответствующей гаммы. Например, до-мажорное трезвучие состоит из нот до (основного тона), ми (третьей ноты гаммы до-мажор) и соль (пятой ноты гаммы до-мажор).



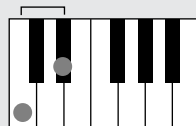
В таком до-мажорном трезвучии самая низкая нота – основной тон аккорда. (Это основное изложение аккорда. Использование других нот аккорда в качестве самой низкой ноты приводит к обращению). Основной тон – это центральный звук аккорда, поддерживающий и соединяющий остальные ноты аккорда.

Расстояние (интервал) между соседними нотами в трезвучии в основном изложении – большая или малая терция.

Большая терция – четыре полутона.

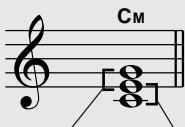


Малая терция – три полутона.



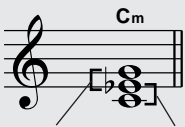
Минимальный интервал в трезвучии в основном изложении (между основной и третьей нотами) определяет, является ли аккорд мажорным или минорным. Самую высокую ноту можно сместить на полутон вверх или вниз и получить, таким образом, два дополнительных аккорда, как показано ниже.

Мажорное трезвучие



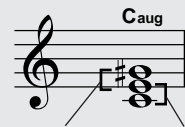
Малая терция Большая терция

Минорное трезвучие



Большая терция Малая терция

Увеличенное трезвучие



Большая терция Большая терция

Уменьшенное трезвучие

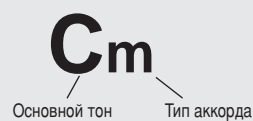


Малая терция Малая терция

Основные характеристики звучания аккорда остаются прежними, даже если изменить порядок нот для создания различных обращений. Последовательные аккорды можно плавно соединить, например, выбрав подходящие обращения (изложения аккорда).

### ● Как читать названия аккордов

В названии аккорда заключена вся информация о нем (кроме обращения/изложения). Из названия явствует, какая нота служит основным тоном аккорда, является ли аккорд мажорным, минорным или уменьшенным, требуется ли мажорный или уменьшенный септаккорд, какое изменение или удлинение применяется, – буквально все становится ясно сразу.



### ● Некоторые типы аккордов (Это лишь некоторые из «аппликатурных» типов аккордов, распознаваемых DGX-505/305)

Задержанная кварта



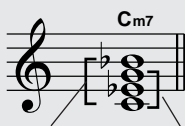
Чистая кварта Чистая кварта

Септаккорд



Пониженная септима Мажорное трезвучие

Минорный септаккорд



Пониженная септима Минорное трезвучие

Мажорный септаккорд



Мажорный септаккорд Мажорное трезвучие

Минорный/мажорный септаккорд



Мажорный септаккорд Минорное трезвучие

Септаккорд с пониженной квинтой



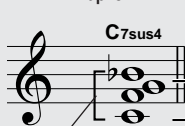
Пониженная квинта Септаккорд

Минорный септаккорд с пониженной квинтой



Пониженная квинта Минорный септаккорд

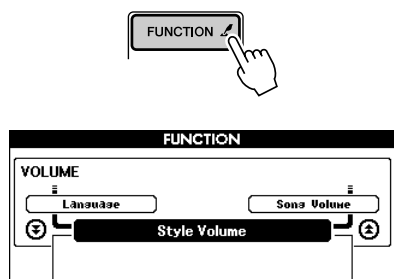
7 Септаккорд с задержанной квинтой



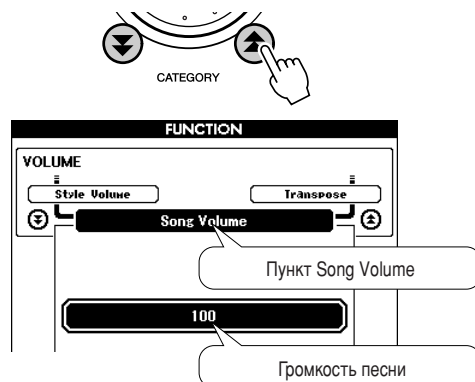
Пониженная септима Аккорд задержанной квинты

## Громкость песни

- 1 Нажмите кнопку [FUNCTION], чтобы вызвать экран FUNCTION.



- 2 При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] выберите пункт Song Volume (Громкость песни).



- 3 С помощью диска управления или кнопок с номерами от [0] до [9] установите громкость песни на нужный уровень от 000 до 127.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

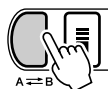
• Громкость песни можно отрегулировать во время выбора песни.

## Функция A-B Repeat

Можно указать часть песни от точки «А» до точки «В» для повторного воспроизведения.



- 1 Включите воспроизведение (стр.35) и нажмите [A ⇌ B] в начале той части, которую надо будет повторить (точка «А»).



- 2 Нажмите кнопку [A ⇌ B] еще раз в конце фрагмента песни, который надо будет повторить (точка «В»).



- 3 Теперь будет непрерывно воспроизводиться часть песни от точки «А» до точки «В». Повторное воспроизведение можно остановить в любой момент. Для этого надо нажать кнопку [A ⇌ B].

**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Расстояние между точками начала и окончания повторяемого фрагмента можно указать с шагом в один такт.
- Номер текущего такта при воспроизведении выводится в правом верхнем углу дисплея.
- Если точка «А» должна быть в самом начале песни, нажмите кнопку [A ⇌ B] до начала воспроизведения песни.

## Приглушение независимых частей песни

Каждая дорожка песни содержит свою часть песни — мелодию, ударные, аккомпанемент и т.д. Можно приглушить отдельные дорожки и играть соответствующую часть на клавиатуре самостоятельно или просто приглушить все дорожки, кроме тех, которые вы хотите прослушать. Приглушить или снова включить соответствующие дорожки можно с помощью кнопок SONG MEMORY [1] — [5] и [A]. Когда дорожка приглушена, ее номер выводится на дисплее без рамки.

Сведения о конфигурации дорожек песни см. на стр. 45.



Если нет номера дорожки, то нет и данных.



Если номер дорожки выведен на дисплей без рамки, значит дорожка содержит данные, но она приглушена.

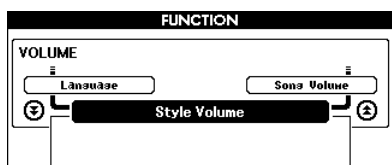
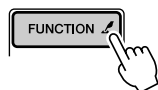
Если номер дорожки выведен в рамке, значит дорожка содержит данные и не приглушена.

## Изменение тональности песни

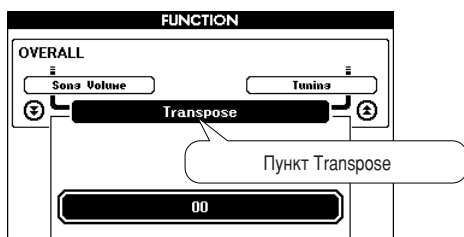
- ◆ Значительное изменение высоты звука (Транспонирование)

Общую высоту звучания инструмента можно сместить не более чем на одну октаву вверх или вниз с шагом в полутон.

- 1 Нажмите кнопку [FUNCTION], чтобы вызвать экран FUNCTION.



- 2 При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] выберите пункт Transpose (Транспонирование).



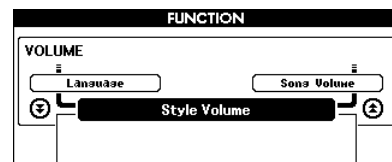
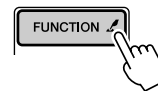
- 3 С помощью диска управления или кнопок с номерами от [0] до [9] установите нужное значение транспонирования от -12 до +12.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

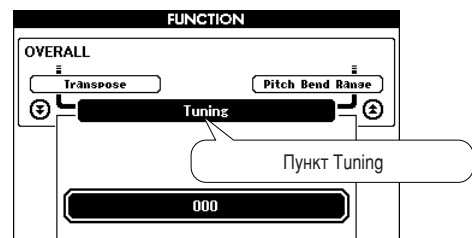
• Высоту тембров ударных изменить нельзя.

- ◆ Незначительное изменение высоты звука (Настройка)
- Общую высоту звучания инструмента можно сместить не более чем на 100 центов вверх или вниз с шагом в 1 цент (100 центов = 1 полутон).

- 1 Нажмите кнопку [FUNCTION], чтобы вызвать экран FUNCTION.



- 2 При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] выберите пункт Tuning (Настройка).



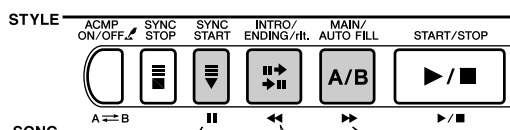
- 3 С помощью диска управления или кнопок с номерами от [0] до [9] установите нужное значение настройки.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

• Высоту тембров ударных изменить нельзя.

## Перемотка песни вперед, назад и пауза

Перемотка и пауза используются так же, как регуляторы перемещения у кассетного магнитофона или проигрывателя компакт-дисков, позволяя быстро перемещаться вперед [▶▶], назад [◀◀] и временно останавливать [||] воспроизведение песни.



Чтобы временно приостановить воспроизведение песни, нажмите кнопку Pause.

Чтобы перемотать песню назад, нажмите кнопку Fast Reverse.

Чтобы перемотать песню вперед, нажмите кнопку Fast Forward.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

• Если обозначен фрагмент песни A-B для повторного воспроизведения, то функции перемотки вперед и назад будут работать только в пределах этого фрагмента.



## Изменение тембра мелодии

Тембр мелодии песни можно заменить на любой другой.

Тембры мелодии можно задавать отдельно для партий правой (MELODY R) и левой (MELODY L) рук.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

• Тембр мелодии пользовательской песни изменить нельзя.

Нажмите кнопку [SONG], чтобы перейти в режим песни.

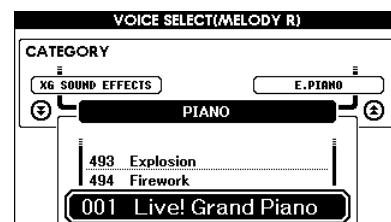
**1** Чтобы вывести на дисплей список тембров, нажмите кнопку [VOICE] и удерживайте ее дольше одной секунды.



**2** Нажмите кнопку [VOICE] необходимое число раз, чтобы в заголовке списка появилась строка «VOICE SELECT (MELODY R)» или «VOICE SELECT (MELODY L)».

Заголовок списка тембров меняется при каждом нажатии кнопки [VOICE] в такой

последовательности: MAIN (Основной) γ DUAL (Второй) γ SPLIT (Нижний) γ MELODY R (Партия правой руки) γ MELODY L (Партия левой руки) γ MAIN (Основной) и т.д.

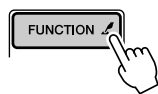


**3** Выберите тембр с помощью диска управления или других средств управления выбором.

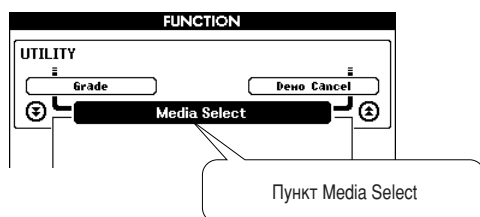
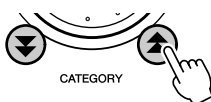
## Media Select

Для хранения файлов песен, переданных с компьютера, DGX-505/305 использует два типа запоминающих устройств — плату SmartMedia и флэш-память (песни 036 —). Функция Media Select определяет, на какое запоминающее устройство записывать файлы песен и с какого устройства их воспроизводить. Блок-схема процесса сохранения файлов песен на запоминающих устройствах и воспроизведения этих файлов представлена на стр. 36.

**1** Нажмите кнопку [FUNCTION], чтобы вызвать экран FUNCTION.

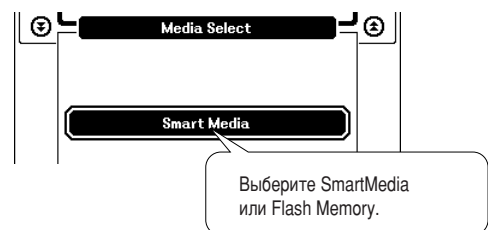


**2** При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] выберите пункт Media Select.

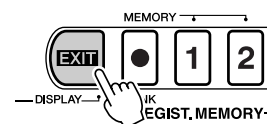


**3** С помощью кнопок [+] и [-] выберите SmartMedia или Flash Memory.

Если надо записать песню на плату SmartMedia или воспроизвести песню с этого запоминающего устройства, нажмите кнопку [+], чтобы выбрать SmartMedia. Если надо записать песню во флэш-память или воспроизвести сохраненную в ней песню, нажмите кнопку [-], чтобы выбрать Flash Memory.



**4** Чтобы перейти к экрану MAIN, нажмите кнопку [EXIT].



# Сохранение настроек панели

В инструменте предусмотрена функция Registration Memory (Регистрационная память), которая позволяет сохранить часто используемые настройки и при необходимости легко их вызвать. Можно сохранить до 16 полных наборов настроек (8 банков по две ячейки в каждом).



Можно сохранить до 16 настроек (по две в каждом из 8 банков).

## Сохранение настроек в регистрационной памяти

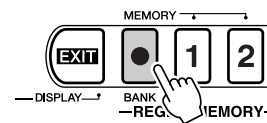
### ■ Настройки, сохраняемые в регистрационной памяти ●●●●●●●●

- **Настройки стилей\***  
Style number (Номер стиля), Auto Accompaniment ON/OFF (Автоаккомпанемент Вкл./Выкл.), Split Point (Точка разделения клавиатуры), Style settings (Main A/B) (Настройки стиля (Main A/B)), Style Volume (Громкость стиля), Tempo (Темп)
- **Настройки тембра**  
Настройки основного тембра (номер тембра, громкость, октава, панорама, уровень реверберации, уровень эффекта Chorus), настройки второго тембра (второй тембр Вкл./Выкл., номер тембра, громкость, октава, панорама, уровень реверберации, уровень эффекта Chorus), настройки нижнего тембра (нижний тембр Вкл./Выкл., номер тембра, громкость, октава, панорама, уровень реверберации, уровень эффекта Chorus)
- **Настройки эффектов**  
Тип реверберации, тип эффекта Chorus, параметр Panel Sustain Вкл./Выкл.
- **Настройки гармонизации**  
Гармонизация Вкл./Выкл., тип гармонизации, громкость гармонизации
- **Прочие настройки**  
Транспонирование, Pitch Bend Range (диапазон изменения высоты звука)

\* Настройки стиля нельзя сохранить в регистрационной памяти, если выполняются операции с песнями.

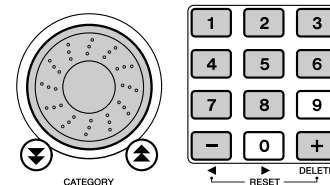
### ■ Запись в регистрационную память ●●●

- 1** Задайте нужные параметры на панели управления: выберите тембр, стиль аккомпанеента и т.д.
- 2** Нажмите кнопку [●] (MEMORY/BANK). Когда вы отпустите кнопку, на дисплее появится номер банка памяти.



Номер банка памяти

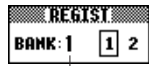
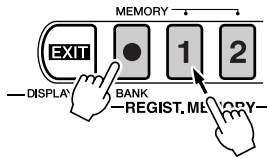
- 3** С помощью диска управления или кнопок с номерами от [1] до [8] выберите номер банка от 1 до 8.



#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Во время воспроизведения песни записать данные в регистрационную память нельзя.

**4** Нажмите кнопку REGIST. MEMORY [1] или [2], удерживая при этом кнопку [●] (MEMORY/BANK), чтобы сохранить текущие настройки в указанной ячейке регистрационной памяти.



Номер банка памяти

**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Настройки, сохраненные в регистрационной памяти, можно также записать на плату SmartMedia в виде пользовательского файла данных.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

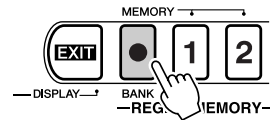
- Если выбрать участок регистрационной памяти, где уже записаны настройки, прежние данные стираются и на их место записываются новые.

**ВНИМАНИЕ**

- Не отключайте питание во время сохранения настроек в регистрационной памяти, в противном случае данные могут оказаться повреждены или утрачены.

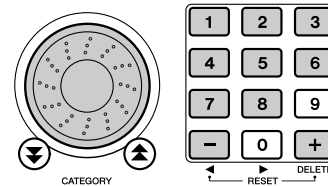
**■ Вызов настроек из регистрационной памяти.....**

**1** Нажмите кнопку [●] (MEMORY/BANK). Когда вы отпустите кнопку, на дисплее появится номер банка памяти.

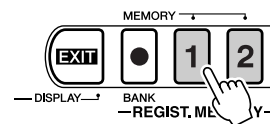


Номер банка памяти

**2** С помощью диска управления или кнопок с номерами от [1] до [8] выберите номер банка, из которого нужно получить данные.



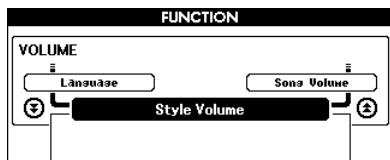
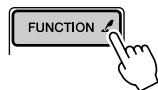
**3** Нажмите кнопку REGIST. MEMORY, [1] или [2], чтобы вызвать соответствующие настройки. Соответствующие настройки панели управления сразу вступят в действие.



Страницы Function, которые можно вызвать через экран FUNCTION, содержат подробные настройки тембров, эффектов, точки разделения клавиатуры, настройки инструмента и т.д. Доступ к часто используемым настройкам можно получить с помощью комбинаций клавиш. Нажмите комбинацию клавиш и удерживайте ее дольше одной секунды, чтобы вывести на дисплей соответствующую настройку.

## Как найти и изменить настройки функции

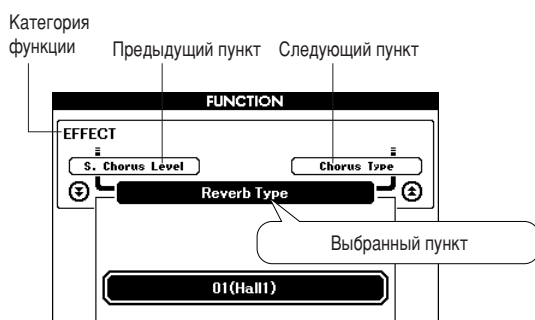
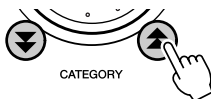
**1** Нажмите кнопку [FUNCTION], чтобы вызвать экран FUNCTION.



**2** При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] выберите нужный пункт.

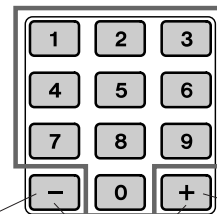
Дополнительные сведения о настройках можно найти в списке настроек экрана FUNCTION на стр. 71.

Предыдущий пункт списка выводится вверх слева, а следующий – вверх справа от текущего пункта.



**3** Задайте нужное значение с помощью диска управления, кнопка [+] и [-] или кнопку с номерами от [0] до [9].

Для включения или выключения функции (ON/OFF) нажмите кнопку [+], чтобы ее включить, или кнопку [-], чтобы выключить. Нажмите кнопку [+], чтобы начать выполнение операции, и кнопку [-], чтобы отменить выбранную операцию.



Введите цифровые значения

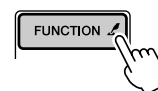
- Уменьшение значения на 1
- Выключение настройки
- Отмена операции

Установка значения настройки по умолчанию

- Увеличение значения на 1
- Включение настройки
- Выполнение операции

**4** Если необходимо, нажмите кнопку [FUNCTION] и удерживайте ее дольше одной секунды, чтобы сохранить настройки во флэш-памяти.

Хотя, пока питание включено, все настройки, сделанные через экран FUNCTION, сохраняются в памяти инструмента, после выключения питания они будут потеряны, если не записать их во флэш-память. Чтобы сделать это, нажмите кнопку [FUNCTION] и удерживайте ее дольше одной секунды. В этом случае настройки будут храниться во флэш-памяти даже после выключения питания, и их можно будет вызвать при следующем включении инструмента.



Удерживайте кнопку дольше одной секунды

### **ВНИМАНИЕ**

- Не отключайте питание во время сохранения настроек, в противном случае данные могут оказаться повреждены или утрачены.

■ Список экрана Function

Категория	Настройка	Название пункта	Диапазон/настройки	Описание
VOLUME	Style Volume	Style Volume	000 – 127	Определяет громкость стиля.
	Song Volume	Song Volume	000 – 127	Определяет громкость песни.
OVERALL	Transpose	Transpose	-12 – 12	Определяет высоту звучания инструмента с шагом в полутон.
	Tuning	Tuning	-100 – 100	Устанавливает высоту звучания инструмента с шагом в 1 цент.
	Pitch Bend Range	Pitch Bend Range	01 – 12	Устанавливает диапазон изменения высоты звука с шагом в полутон.
	Split Point	Split Point	000 – 127 (C-2 – G8)	Определяет клавишу самой высокой ноты нижнего тембра и задает точку разделения, т.е. клавишу, отделяющую нижний тембр от основного (верхнего). Точка разделения аккомпанемента автоматически устанавливается на ту же клавишу, что и точка разделения клавиатуры.
	Touch Sensitivity	Touch Sensitivity	1 (Soft) (Высокая)/2 (Medium) (Средняя)/3 (Hard) (Низкая)	Когда функция Touch Response (Чувствительность клавиш к силе нажатия) включена, она определяет этот параметр.
MAIN VOICE	Volume	M. Volume	000 – 127	Определяет громкость основного тембра.
	Octave	M. Octave	-2 – +2	Определяет диапазон октав основного тембра.
	Pan	M. Pan	000 (левая) – 64 (центральная) – 127 (правая)	Задает позицию панорамирования основного тембра в стереозвучании. Значение «0» смещает панораму звучания полностью влево; значение «127» смещает панораму звучания полностью вправо.
	Reverb Send Level	M. Reverb Level	000 – 127	Этот параметр определяет, какая часть сигнала основного тембра будет использована в эффекте реверберации.
	Chorus Send Level	M. Chorus Level	000 – 127	Этот параметр определяет, какая часть сигнала основного тембра будет использована в эффекте Chorus.
DUAL VOICE	Volume	D. Volume	000 – 127	Определяет громкость второго тембра.
	Octave	D. Octave	-2 – +2	Определяет диапазон октав второго тембра.
	Pan	D. Pan	000 (левая) – 64 (центральная) – 127 (правая)	Задает позицию панорамирования второго тембра в стереозвучании. Значение «0» смещает панораму звучания полностью влево; значение «127» смещает панораму звучания полностью вправо.
	Reverb Send Level	D. Reverb Level	000 – 127	Этот параметр определяет, какая часть сигнала второго тембра будет использована в эффекте реверберации.
	Chorus Send Level	D. Chorus Level	000 – 127	Этот параметр определяет, какая часть сигнала второго тембра будет использована в эффекте Chorus.
SPLIT VOICE	Volume	S. Volume	000 – 127	Определяет громкость нижнего тембра.
	Octave	S. Octave	-2 – +2	Определяет диапазон октав нижнего тембра.
	Pan	S. Pan	000 (левая) – 64 (центральная) – 127 (правая)	Задает позицию панорамирования нижнего тембра в стереозвучании. Значение «0» смещает панораму звучания полностью влево; значение «127» смещает панораму звучания полностью вправо.
	Reverb Send Level	S. Reverb Level	000 – 127	Этот параметр определяет, какая часть сигнала нижнего тембра будет использована в эффекте реверберации.
	Chorus Send Level	S. Chorus Level	000 – 127	Этот параметр определяет, какая часть сигнала нижнего тембра будет использована в эффекте Chorus.
EFFECT	Reverb Type	Reverb Type	01 – 10	Определяет тип реверберации, в том числе, ее выключение (10). (См. список на стр. 104.)
	Chorus Type	Chorus Type	01 – 05	Определяет тип эффекта Chorus, в том числе, его отключение (05). (См. список на стр. 104.)
	Panel Sustain	Sustain	ON/OFF (Вкл./Выкл.)	Определяет, всегда ли параметр Panel Sustain применяется к ОСНОВНОМУ/ВТОРОМУ/НИЖНЕМУ тембрам. Этот параметр применяется постоянно, если он включен (ON), и не применяется, если выключен (OFF). (стр. 58)
HARMONY	Harmony Type	Harmony Type	01 – 26	Определяет тип гармонизации. (См. список на стр. 104.)
	Harmony Volume	Harmony Volume	000 – 127	Определяет уровень эффекта гармонизации, когда выбран тип гармонизации 1-5.
PC MODE	PC mode	PC Mode	PC1/PC2/OFF (ВЫКЛ.)	Оптимизация настроек MIDI при подключении к компьютеру (стр. 80). PC1 отключает функцию Local и включает внешнюю синхронизацию для работы с внешним секвенсором или аналогичным устройством. Когда установлено значение PC2, инструмент может использовать содержимое Digital Music Notebook (цифрового музыкального блокнота) на компьютере, к которому он подключен. При установке OFF (Выкл.) функция Local Control включена, внешняя синхронизация выключена, и включены функции Keyboard Out, Style Out и Song Out.

Категория	Настройка	Название пункта	Диапазон/настройки	Описание
MIDI	Local On/Off	Local On/Off	ON/OFF (Вкл./Выкл.)	Включает (ON) и выключает (OFF) функцию управления внутренним тон-генератором с клавиатуры инструмента. (стр. 80)
	External Clock	External Clock	ON/OFF (Вкл./Выкл.)	Определяет, синхронизируется ли инструмент по внутреннему таймеру (OFF) или посредством внешнего сигнала (ON). (стр. 80)
	Keyboard Out	Keyboard Out	ON/OFF (Вкл./Выкл.)	Определяет, будут ли передаваться данные исполнения на клавиатуре (ON) или нет (OFF).
	Style Out	Style Out	ON/OFF (Вкл./Выкл.)	Включает (ON) и отключает (OFF) передачу данных стиля по USB при воспроизведении стиля.
	Song Out	Song Out	ON/OFF (Вкл./Выкл.)	Включает (ON) и отключает (OFF) передачу данных стиля по USB при воспроизведении стиля.
	Initial Setup Send	Initial Setup Send	YES/NO (Да/Нет)	Позволяет передать данные настроек, заданных на панели управления, на компьютер. Нажмите [+], чтобы отправить данные, и [-], чтобы отменить отправку. Нажмите кнопку [+], чтобы начать передачу данных. Нажмите кнопку [-], чтобы прекратить передачу данных.
	Bulk Send	Bulk Send	YES/NO (Да/Нет)	Передаёт данные пользовательской песни и регистрационной памяти с инструмента на компьютер. Нажмите кнопку [+], чтобы начать передачу данных, или кнопку [-], чтобы отменить передачу.
METRONOME	Time Signature	Time Signature	00 – 15	Определяет частоту сигнала метронома.
	Metronome Volume	Metronome Volume	000 – 127	Определяет громкость метронома.
SCORE	Quantize	Quantize		В зависимости от данных песни можно сделать отображение нот более удобным для чтения, если настроить время их звучания. Эта функция задаёт минимальное разрешение длительностей нот, используемое в песне. Например, если в песне используются как четвертные ноты, так и восьмые, то необходимо установить это значение на ♩ (восьмую ноту). Другие более короткие ноты и паузы не будут отображаться.
LESSON	Lesson Track (R)	R-Part	GuideTrack (Дорожка для упражнений) 1 – 16	Определяет номер дорожки для упражнений для правой руки. Эта настройка действует только для песен на плате SmartMedia или во флэш-памяти (SMF).
	Lesson Track (L)	L-Part	GuideTrack (Дорожка для упражнений) 1 – 16	Определяет номер дорожки для упражнений для левой руки. Эта настройка действует только для песен на плате SmartMedia или во флэш-памяти (SMF).
	Grade	Grade	ON/OFF (Вкл./Выкл.)	Включает и выключает функцию Grade.
UTILITY	Media Select	Media Select	Флэш-память/ SmartMedia	Выберите тип устройства памяти для хранения или загрузки данных. Можно выбрать SmartMedia или флэш-память.
	Demo Cancel	D-Cancel	ON/OFF (Вкл./Выкл.)	Включает и выключает функцию отмены демонстрационных песен. В положении ON демонстрационная песня не звучит, даже если нажата кнопка [DEMO].
LANGUAGE	Language Select	Language	Английский/ японский	Устанавливает язык демонстрационных экранов, имен песенных файлов, текстов песен и некоторых сообщений, выводимых на экран. Все остальные сообщения и названия выводятся на экран на английском языке. Если выбран японский язык, то имена файлов выводятся японским шрифтом. Текст песен выводится на языке, указанном в данных песни; однако, если такой настройки не было сделано, используется эта настройка.

\* Все настройки можно легко установить на первоначальные значения, для этого надо одновременно нажать кнопки [+] и [-].  
(Исключение составляют функции Initial Setup Send (посылка исходной информации) и Bulk Send (массовая посылка данных): это операции, а не настройки).

SmartMedia – запоминающее устройство на плате, используемое для хранения данных.

Если вставить плату SmartMedia в разъем инструмента, то MIDI-данные, создаваемые на инструменте, можно записывать на это запоминающее устройство или загружать с него. SmartMedia можно использовать и для передачи данных песни, загруженных из Интернета, в инструмент, чтобы затем работать с ними с применением технологии performance assistant (стр. 16) и функций обучения (стр. 39), описанных в «Обзоре». При работе с пользовательскими песнями, записанными в память SmartMedia в формате MIDI, тоже можно пользоваться этими функциями.

В этом разделе мы рассмотрим процедуры настройки и форматирования плат памяти SmartMedia, записи данных на эти платы и загрузки данных с них.

Если у вас нет платы SmartMedia, нужно ее купить (если необходимо, купите несколько таких плат).

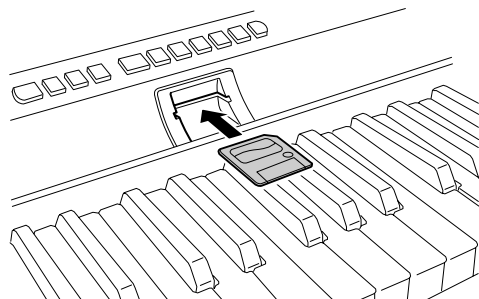
Обязательно прочтите о мерах предосторожности при работе со SmartMedia на стр. 11.

## Установка платы SmartMedia

**1** Установите плату SmartMedia\* в разъем. При этом следите, чтобы она была повернута нужной стороной.

Золотые клеммы соединителя на плате SmartMedia должны быть направлены вверх. Введите плату в разъем до упора. Будьте внимательны: не вставляйте плату задом наперед.

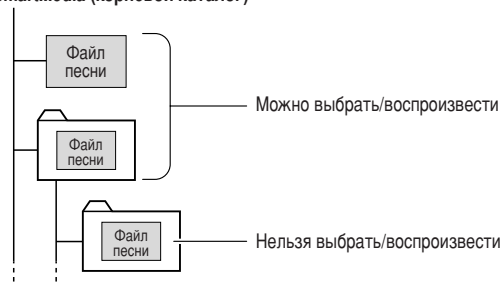
\* В этом инструменте используются платы памяти 3.3V SmartMedia™.



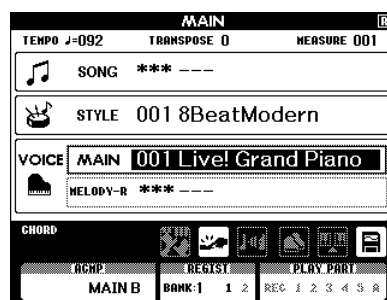
### ВАЖНО

- Чтобы воспроизвести песни, скопированные на плату SmartMedia с компьютера или другого устройства, они должны быть записаны в корневой каталог платы или в папку первого уровня в корневом каталоге. Песни, записанные в этих каталогах, можно выбрать и воспроизвести под номерами 036 – 929 (стр. 36). Песни, записанные в папках, находящихся в папке в корневом каталоге, нельзя выбрать и воспроизвести с помощью этого инструмента.

#### SmartMedia (корневой каталог)



**2** Посмотрите, есть ли на экране MAIN значок управления файлами.



Значок управления файлами



Этот значок появляется, когда плата SmartMedia правильно введена и готова к использованию.

Значок управления файлами появляется на экране MAIN, когда плата памяти SmartMedia введена и готова к использованию. Значок управления файлами указывает на то, что можно нажать кнопку [FILE CONTROL] и получить доступ к дисплею FILE CONTROL. Пока не нажимайте эту кнопку.

### ПРИМЕЧАНИЕ

- При игре на клавиатуре, когда на дисплей выведен экран FILE CONTROL, звук не воспроизводится. Кроме того, в этом режиме работают только клавиши, связанные с файловыми функциями.

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Экран FILE CONTROL не выводится, если:
  - Не вставлена плата SmartMedia.
  - В пункте Media Select на экране FUNCTION выбрана настройка Flash Memory.
  - Идет воспроизведение стиля или песни.
  - Включено упражнение.
  - Идет загрузка данных с платы SmartMedia.

## Изменение настройки Media Select на SmartMedia

Чтобы работать с устройством SmartMedia, сначала надо в пункте Media Select на экране FUNCTION выбрать SmartMedia. Процедура выбора запоминающего устройства описана на стр. 67. Если в пункте Media Select на экране FUNCTION установлено значение SmartMedia и плата SmartMedia правильно введена в разъем инструмента, на экране MAIN появится значок управления файлами.

- 1** Нажмите кнопку [FUNCTION], чтобы вызвать экран FUNCTION.
- 2** При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] выберите пункт Media Select.

- 3** Чтобы выбрать пункт SmartMedia, нажмите кнопку [+].

## Форматирование плат SmartMedia

Новые платы SmartMedia перед использованием с этим инструментом необходимо отформатировать.

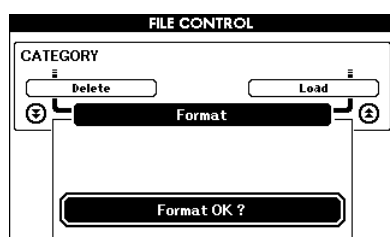
### **⚠ ВНИМАНИЕ**

- Если отформатировать плату SmartMedia, содержащую данные, то все эти данные будут стерты. Будьте осторожны: не сотрите при форматировании важные данные.

- 1** Вставьте плату SmartMedia в разъем инструмента и проверьте, появился ли на экране MAIN значок управления файлами. Если его нет, убедитесь в том, что в пункте Media Select выбран вариант SmartMedia.
- 2** Нажмите кнопку [FILE CONTROL], чтобы на экране FILE появился пункт Format. На экране появится запрос о подтверждении.

### **▬ ПРИМЕЧАНИЕ ▬**

- Если на экране FILE CONTROL нет пункта Format, найдите его с помощью кнопок CATEGORY [▲] и [▼].



- 3** Нажмите кнопку [EXECUTE]. На экране появится запрос о подтверждении. Можно нажать кнопку [-], операция будет отменена.

- 4** Нажмите еще раз кнопку [EXECUTE] или кнопку [+], чтобы приступить к форматированию.

### **⚠ ВНИМАНИЕ**

- Пока на экран выведено сообщение о том, что идет форматирование, отменить операцию нельзя. Отключать питание и извлекать плату SmartMedia во время этой операции нельзя.

- 5** На экран будет выведено сообщение о завершении операции.

Чтобы перейти к экрану MAIN, нажмите кнопку [EXIT].

### **▬ ПРИМЕЧАНИЕ ▬**

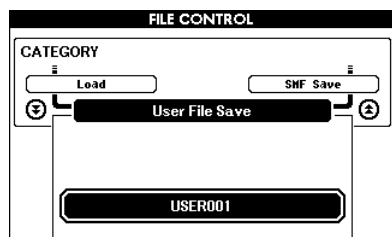
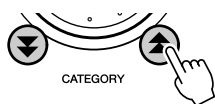
- Если плата SmartMedia защищена от записи, на экране появится соответствующее сообщение, и выполнить эту операцию будет невозможно.



## Сохранение данных

Эта операция позволяет сохранить три типа данных в одном файле пользовательских данных: пользовательскую песню, файл стиля (стиль номер 136) и данные регистрационной памяти. При сохранении пользовательской песни файл стиля и данные регистрационной памяти сохраняются автоматически.

- 1 Вставьте в разъем инструмента надлежащим образом отформатированную плату SmartMedia. Убедитесь в том, что на экране MAIN появился значок управления файлами. Если значка нет, выберите SmartMedia в пункте Media Select.
- 2 Нажмите кнопку [FILE CONTROL].
- 3 При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] перейдите к пункту User File Save (Сохранение файла пользователя). Автоматически будет создано имя файла по умолчанию.

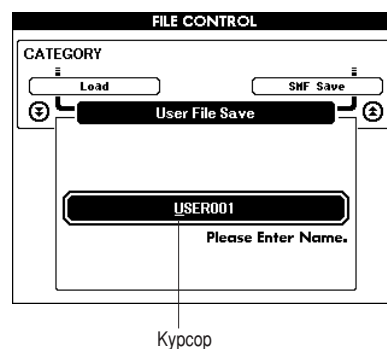
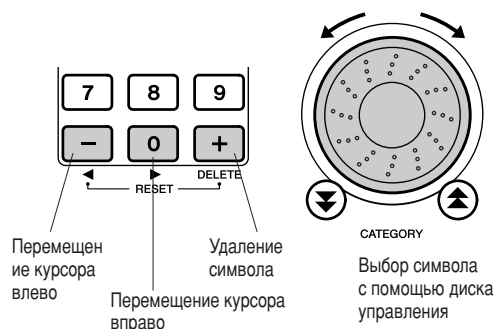


● **Замена (перезапись) существующего файла**  
Если надо перезаписать файл, записанный на плату SmartMedia, выберите его с помощью диска управления и кнопку [+] и [-] и перейдите к шагу 6.

### ПРИМЕЧАНИЕ

- На одной плате SmartMedia можно сохранить до 100 пользовательских файлов.
- Если плата SmartMedia защищена от записи, на экране появится соответствующее сообщение, и выполнить эту операцию будет невозможно.
- Если на плате осталось недостаточно места для записи данных, на экран будет выведено соответствующее сообщение, и сохранить данные будет невозможно. Удалите с платы ненужные файлы, чтобы освободить память (стр. 77), или воспользуйтесь другой платой.
- Другие ошибки, которые могут помешать произвести эту операцию, указаны в списке «Сообщения» на стр. 91.

- 4 Нажмите кнопку [EXECUTE]. Под первым символом имени файла появится курсор.
- 5 При необходимости измените имя файла.
  - Если нажать кнопку [-], курсор сдвинется влево, кнопку [0] – вправо.
  - С помощью диска управления выберите символ для ввода в позиции курсора.
  - Нажатие кнопки [+] позволяет удалить символ в позиции курсора.



- 6 Нажмите кнопку [EXECUTE]. На экране появится запрос о подтверждении. На этом этапе можно отменить операцию сохранения. Для этого надо нажать кнопку [-].
- 7 Нажмите еще раз кнопку [EXECUTE] или кнопку [+], чтобы запустить операцию.

### ВНИМАНИЕ

- Пока на экран выведено сообщение о том, что идет сохранение, отменить операцию нельзя. Отключать питание и извлекать плату SmartMedia во время этой операции нельзя.

- 8 На экран будет выведено сообщение о завершении операции. Чтобы перейти к экрану MAIN, нажмите кнопку [EXIT].

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Если указать существующее имя файла, на экран будет выведен запрос о подтверждении. Нажмите кнопку [EXECUTE] или [+], чтобы перезаписать файл, или [-], чтобы отменить операцию.
- Количество времени, которое займет операция сохранения, зависит от состояния платы SmartMedia.

## Преобразование пользовательской песни в формат SMF и сохранение

Эта операция преобразует пользовательскую песню (песни с номерами 031 – 035) в формат SMF Format 0 и записывает файл на плату SmartMedia.

### ● Формат SMF (стандартный файл MIDI)

SMF (стандартный файл MIDI) – один из самых популярных форматов секвенции, совместимый со многими другими форматами и используемый для хранения данных, относящихся к последовательностям. Есть два варианта: Format 0 и Format 1. С форматом SMF Format 0 совместимы многие MIDI-устройства, и MIDI-данные чаще всего продаются в этом формате.

**1** Вставьте в разъем инструмента надлежащим образом отформатированную плату SmartMedia. Убедитесь в том, что на экране MAIN появился значок управления файлами. Если значка нет, выберите SmartMedia в пункте Media Select.

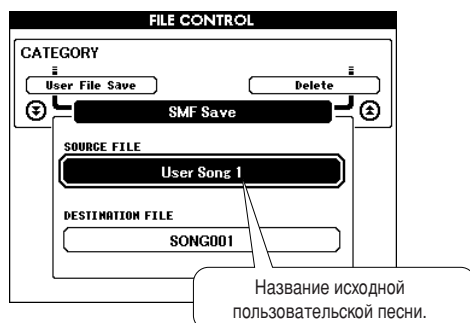
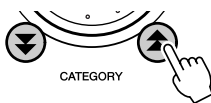
**2** Нажмите кнопку [FILE CONTROL].

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- На одной плате SmartMedia можно сохранить до 894 песен.
- Эту операцию нельзя выполнить, если ни в одной из пользовательских песен на инструменте (песен с номерами 031 – 035) нет данных.

**3** Use the CATEGORY [▲] и [▼] перейдите к пункту SMF Save.

Будет подсвечен SOURCE FILE (ИСХОДНЫЙ ФАЙЛ) – название пользовательской песни.



**4** Выбор исходной пользовательской песни.

Нажмите одновременно кнопки [+] и [-], чтобы выбрать первую пользовательскую песню.

**5** Нажмите кнопку [EXECUTE].

Подсветка выделит DESTINATION SONG (Итоговую песню). Появится имя преобразованного файла песни по умолчанию.

### ● Замена (перезапись) существующего файла

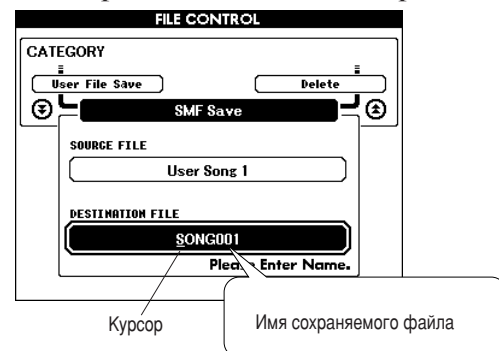
Если надо перезаписать файл, записанный на плату SmartMedia, выберите его с помощью диска управления и кнопок [+] и [-] и перейдите к шагу 8.

**6** Нажмите кнопку [EXECUTE].

Под первым символом имени файла появится курсор.

**7** При необходимости измените имя файла.

Инструкции по вводу имени файла см. в разделе «Сохранение данных» на стр. 75.



**8** Нажмите кнопку [EXECUTE]. На экране появится запрос о подтверждении.

На этом этапе можно отменить операцию сохранения. Для этого надо нажать кнопку [-].

**9** Нажмите еще раз кнопку [EXECUTE] или кнопку [+], чтобы запустить операцию.

#### ВНИМАНИЕ

- Пока на экран выведено сообщение о том, что идет сохранение, отменить операцию нельзя. Отключать питание и извлекать плату SmartMedia во время этой операции нельзя.

**10** На экран будет выведено сообщение о завершении операции.

Чтобы перейти к экрану MAIN, нажмите кнопку [EXIT].

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Если указать существующее имя файла, на экран будет выведен запрос о подтверждении. Нажмите кнопку [EXECUTE] или [+], чтобы перезаписать файл, или [-], чтобы отменить операцию.
- Количество времени, которое займет операция сохранения, зависит от состояния платы SmartMedia.

## Загрузка файлов данных пользователя

Эта процедура позволяет загрузить пользовательские файлы данных, записанные ранее на плату SmartMedia, во внутреннюю память инструмента.

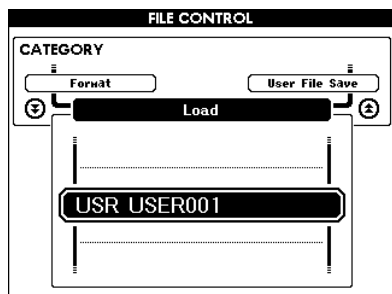
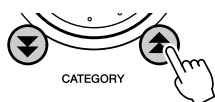
### ⚠ ВНИМАНИЕ

- Если загрузить файл пользовательских данных, то вместо пользовательской песни (031 – 035), файла стиля (стиль номер 136) и регистрационной памяти будут записаны новые данные, загруженные с платы. Если загрузить только файл стиля, то перезаписан будет только этот файл. Запишите важные данные на плату SmartMedia, прежде чем записать поверх них другие данные.

**1** Надлежащим образом введите плату SmartMedia с файлами, которые надо загрузить, в разъем инструмента и убедитесь в том, что на экране MAIN появился значок управления файлами. Если значка нет, выберите SmartMedia в пункте Media Select.

**2** Нажмите кнопку [FILE CONTROL].

**3** При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] перейдите к пункту Load.



### ПРИМЕЧАНИЕ ▲

- Файлы стиля должны находиться в корневом каталоге. Файлы стиля, расположенные в папках, не распознаются.

**4** Выберите файл для загрузки.

Чтобы выбрать первый файл на плате SmartMedia, можно одновременно нажать кнопки [+] и [-].

### ПРИМЕЧАНИЕ ▲

- Если файлов, которые можно загрузить на плату SmartMedia, нет, на экран будет выведено соответствующее сообщение, и продолжить операцию загрузки будет нельзя.

**5** Нажмите кнопку [EXECUTE]. На экране появится запрос о подтверждении.

На этом этапе можно отменить операцию загрузки. Для этого надо нажать кнопку [-].

**6** Нажмите еще раз кнопку [EXECUTE] или кнопку [+], чтобы приступить к загрузке.

### ⚠ ВНИМАНИЕ

- Пока на экран выведено сообщение о том, что идет загрузка, отменить операцию нельзя. Отключать питание и извлекать плату SmartMedia во время этой операции нельзя.

**7** На экран будет выведено сообщение о завершении операции.

Чтобы перейти к экрану MAIN, нажмите кнопку [EXIT].

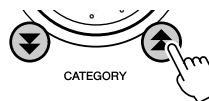
## Удаление данных с платы SmartMedia

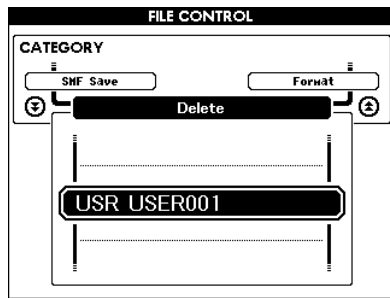
Эта процедура позволяет удалить пользовательские файлы данных (пользовательские песни, файл стиля и регистрационную память), песни в формате SMF и другие MIDI-файлы с песнями с платы SmartMedia.

**1** Надлежащим образом введите плату SmartMedia с файлами, которые надо удалить, в разъем инструмента и убедитесь в том, что на экране MAIN появился значок управления файлами. Если значка нет, выберите SmartMedia в пункте Media Select.

**2** Нажмите кнопку [FILE CONTROL].

**3** При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] перейдите к пункту Delete (Удаление).





- Выберите файл, который надо удалить. Чтобы выбрать первую песню или файл пользовательских данных на плате SmartMedia, можно одновременно нажать кнопки [+] и [-].
- Нажмите кнопку [EXECUTE]. На экране появится запрос о подтверждении. На этом этапе можно отменить операцию удаления. Для этого надо нажать кнопку [-].

- Нажмите еще раз кнопку [EXECUTE] или кнопку [+], чтобы приступить к удалению.

#### **ВНИМАНИЕ**

- Пока на экран выведено сообщение о том, что идет удаление, отменить операцию нельзя. Отключать питание и извлекать плату SmartMedia во время этой операции нельзя.

- На экран будет выведено сообщение о завершении операции. Чтобы перейти к экрану MAIN, нажмите кнопку [EXIT].

#### **ПРИМЕЧАНИЕ**

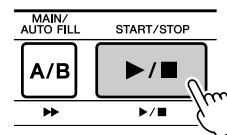
- Если плата SmartMedia защищена от записи, на экране появится соответствующее сообщение, и выполнить эту операцию будет невозможно.
- Если на плате SmartMedia нет данных, которые можно удалить, на экране появится соответствующее сообщение, и выполнить эту операцию будет невозможно.

## Воспроизведение песен, записанных на плату SmartMedia

- Надлежащим образом введите плату SmartMedia с песней для воспроизведения в разъем инструмента и убедитесь в том, что на экране MAIN появился значок управления файлами. Если значка нет, выберите SmartMedia в пункте Media Select.
- Нажмите кнопку [SONG].



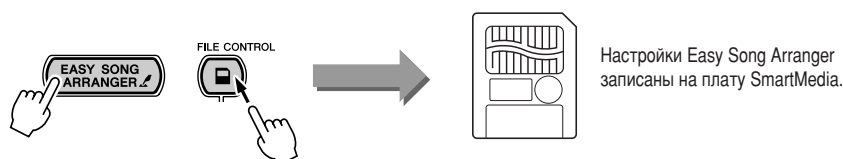
- С помощью диска управления выберите песню для воспроизведения (036 -).
- Нажмите кнопку [START/STOP].



## Запись настроек Easy Song Arranger на плату SmartMedia

Настройки Easy Song Arranger для песен, записанных на плате SmartMedia, тоже можно записать на эту плату.

Для этого нажмите кнопку [EASY SONG ARRANGER] и, удерживая ее, нажмите кнопку [FILE CONTROL].



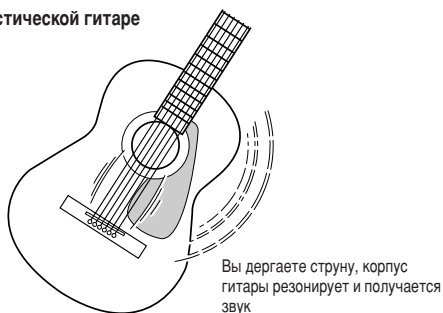
Почти во всех современных электронных музыкальных инструментах, особенно синтезаторах, секвенсорах и устройствах для работы с компьютерной музыкой, используется стандарт MIDI. MIDI – это принятый во всем мире стандарт, позволяющий этим устройствам передавать и получать данные об исполняемом произведении и настройках. Разумеется, этот инструмент позволяет сохранять и передавать сыгранную на клавиатуре музыку в виде MIDI-данных, а также песни, стили и настройки панели.

Возможности MIDI для живого исполнения и создания музыкальных произведений огромны, нужно лишь подключить этот инструмент к компьютеру и передать MIDI-данные. В этом разделе мы рассмотрим основы MIDI и конкретные MIDI-функции этого инструмента.

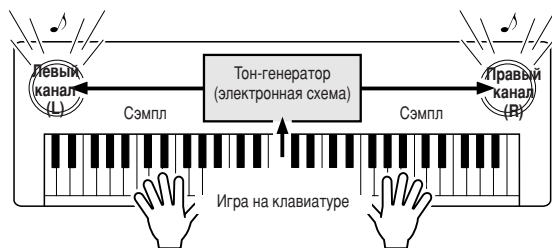
## О стандарте MIDI

Конечно, вам знакомы понятия «акустический инструмент» и «цифровой инструмент». В современном мире это два основных вида инструментов. Примеры акустических инструментов – рояль и классическая гитара. Принцип игры на них легко понять. На рояле надо нажать клавишу, молоточек внутри ударит по струне и воспроизведет ноту. При игре на гитаре надо перебирать струны, которые и издадут звуки. А как воспроизводятся ноты на цифровом инструменте?

### ● Игра на акустической гитаре



### ● Игра на цифровом инструменте



Играя на клавиатуре, вы посылаете команду воспроизвести ту или иную ноту через динамики электронного инструмента. Все ноты хранятся в виде сэмплов в тон-генераторе.

У электронного инструмента, как показано выше на иллюстрации, сэмпл звука (записанная ранее нота), который хранится в тон-генераторе (электронной схеме), воспроизводится на основе информации, поступившей с клавиатуры. Что же представляет собой эта информация с клавиатуры, на основе которой генерируется звук?

Допустим, вы взяли на инструменте четвертную ноту «до», воспользовавшись тембром рояля. В отличие от акустического инструмента, где звук резонирует, электронный инструмент получает с клавиатуры сведения о том, какая клавиша нажата, в каком тембре, с какой силой, когда она была нажата и когда ее отпустили. Каждый фрагмент информации преобразуется в числовую величину и посылается в тон-генератор. На основе этих чисел тон-генератор воспроизводит хранящийся в нем сэмпл.

### Пример информации с клавиатуры

Номер тембра (сведения о тембре)	1 (grand piano)
Номер ноты (сведения о клавише)	60 (C3) (до третьей октавы)
Момент включения (когда была нажата клавиша) и момент выключения (когда она была отпущена)	Сигнал синхронизации, выраженный числом (четвертная нота)
Сила нажатия	120 (сильное нажатие)

Игра на клавишах и все операции на панели инструмента обрабатываются как MIDI-данные. Песни, автоаккомпанемент (стили) и песни пользователя также строятся из MIDI-данных.

MIDI – это сокращение, обозначающее цифровой интерфейс для музыкальных инструментов (Musical Instrument Digital Interface), который позволяет различным музыкальным инструментам и устройствам мгновенно взаимодействовать друг с другом посредством цифровых данных. Стандарт MIDI используется во всем мире и был специально разработан для обмена данными об исполняемом произведении между электронными музыкальными инструментами (или компьютерами). Благодаря стандарту MIDI можно управлять одним инструментом с другого и обмениваться данными об исполняемом произведении между устройствами, что позволяет существенно расширить творческие и исполнительские возможности пользователя.

MIDI-сообщения можно разделить на две группы: сообщения каналов (Channel) и системные сообщения (System).

### ● Сообщения каналов

С помощью этого инструмента можно управлять 16 MIDI-каналами одновременно, т.е. он может воспроизводить звучание сразу шестнадцати инструментов. Сообщения каналов передают такую информацию, как Note ON/OFF (Начало и конец звучания) и Program Change (Изменение программы) для каждого из 16 каналов.

Название сообщения	Работа инструмента/панельные настройки
Note ON/OFF (Начало и конец звучания)	Данные об игре на клавишах (содержит номер ноты и данные о силе нажатия)
Program Change (Изменение программы)	Выбор инструмента (в том числе, если необходимо, выбор параметров MSB/LSB)
Control Change (Изменение управления)	Настройки инструментов (громкость, панорама и другие)

## ● Системные сообщения

Эти данные используются всей MIDI-системой. К системным сообщениям относятся сообщения Exclusive, в которых передаются данные для инструментов только одного производителя, и сообщ-

шения Realtime (реального времени), управляющие работой MIDI-устройства.

Название сообщения	Работа инструмента/панельные настройки
Сообщение Exclusive	Настройки реверберации и т.д.
Сообщения Realtime	Начало/завершение работы

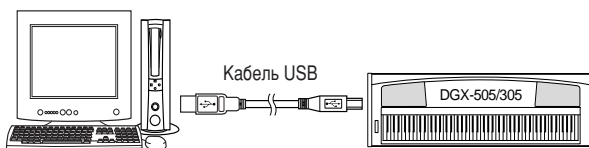
## Подключение USB

Этот инструмент можно подключить к компьютеру для передачи MIDI-данных. Подсоедините стандартный кабель USB к разъему USB на задней панели инструмента и к разъему USB компьютера (кабель USB в комплект поставки не входит).

Необходимо также установить на компьютер драйвер для USB. Он есть на компакт-диске, входящем в комплект поставки.

Дополнительные сведения приведены в «Руководстве по установке программ с поставляемого диска «Accessory CD-ROM»» на стр. 84.

На этом компакт-диске есть также приложение Musicsoft Downloader, которое позволяет передавать файлы песен с компьютера на плату SmartMedia или флэш-память инструмента.



### ■ Меры предосторожности при работе с USB

При подключении инструмента к компьютеру с помощью кабеля USB соблюдайте следующие меры предосторожности.

Если этого не сделать, инструмент и/или компьютер может зависнуть, что, возможно, приведет к повреждению или потере данных.

Если инструмент или компьютер зависнет, выключите и снова включите питание обоих устройств и перезапустите компьютер.

### ⚠ ВНИМАНИЕ

- Перед подключением кабеля USB выведите компьютер из режима ожидания.
- Подключите кабель USB к инструменту и компьютеру, прежде чем включить подачу питания на инструмент.
- Прежде чем включать и выключать подачу питания на инструмент, а также подключать и отключать кабель USB, проверьте следующее.
  - Закройте все приложения.
  - Убедитесь в том, что не идет передача данных (если вы играете на клавиатуре, или если идет воспроизведение песни, то данные передаются).
- Между включением и выключением инструмента, а также между подключением и отключением кабеля USB должно пройти не менее 6 секунд.
- Подключайте инструмент к компьютеру напрямую с помощью одного кабеля USB. Не используйте концентратор USB.

### ▣ ПРИМЕЧАНИЕ

- Если приложение Musicsoft Downloader не может получить доступ к инструменту, это может быть связано со следующими причинами:
  - В разъем инструмента вставлена неформатированная плата SmartMedia, при этом в пункте настроек Media Select выбран вариант Smart Media.
  - Идет передача MIDI-данных.
  - На дисплей выведен экран загрузки.
  - Идет воспроизведение стиля.
  - Идет воспроизведение песни.
  - Выполняется операция управления файлами (на дисплей выведен экран FILE CONTROL).
  - В настройке Media Select выбран вариант SmartMedia, но плата SmartMedia не вставлена.

## Настройки MIDI

Это настройки передачи и получения MIDI-данных.

### ■ Функция Local ON/OFF ●●●●●●●●●●

Функция Local Control включает и выключает воспроизведение нот внутренним тон-генератором инструмента. Внутренний тон-генератор работает, когда функция Local Control включена, и не работает, когда она выключена.

**ON** Это обычная установка, при которой ноты с клавиатуры DGX-505/305 воспроизводятся с помощью системы внутреннего тон-генератора. Данные, полученные с разъема USB инструмента, также воспроизводятся с помощью внутреннего тон-генератора.

**OFF** При такой настройке инструмент сам по себе звуков не производит (при игре на клавиатуре, гармонизации и воспроизведении стиля), но данные исполнения передаются через разъем USB. Данные, полученные с разъема USB инструмента, также воспроизводятся с помощью внутреннего тон-генератора.

Функцию Local Control можно включить или отключить в соответствующем пункте меню на экране FUNCTION (стр. 72).

### ▣ ПРИМЕЧАНИЕ

- Это может быть наиболее вероятной причиной отсутствия звука у инструмента. При игре на клавишах звук не слышен, когда функция Local выключена (OFF).

### ■ Функция External Clock ON/OFF (Внешняя синхронизация Вкл./Выкл.)

Определяет, синхронизируется ли инструмент со своим внутренним таймером (OFF) или с сигналом таймера внешнего устройства (ON).

**ON** Контролируемые по времени функции инструмента синхронизируются по таймеру внешнего устройства, подключенного к разъему USB.

**OFF** Инструмент использует собственный встроенный таймер (по умолчанию).

Функцию External Clock можно включить и отключить в соответствующем пункте меню на экране FUNCTION (стр. 72).

### ▣ ПРИМЕЧАНИЕ

- Если функция External Clock включена (ON), но инструмент не получает сигнала от таймера внешнего устройства, то функции песен, стиля и метронома не запускаются.

## Настройки MIDI для подключения к компьютеру (режим PC)

При подключении инструмента к компьютеру надо выполнить ряд настроек MIDI. Для удобства можно задать несколько настроек сразу в пункте PC Mode. Имеются три настройки: PC1, PC2 и OFF (ВЫКЛ.). Нажмите кнопку [PC], чтобы вызвать экран PC Mode, и выберите PC1 или PC2. Выбранная настройка задает такие параметры, как Local ON/OFF, External Clock ON/OFF и другие для оптимизации работы, например, с секвенсорным приложением на компьютере. Дополнительную информацию о настройках MIDI см. на стр. 72.

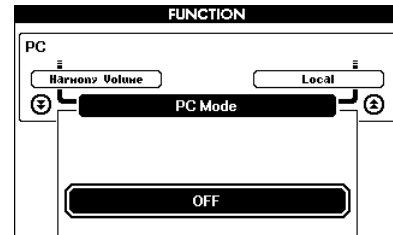
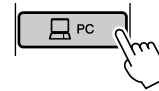
**ПРИМЕЧАНИЕ**

- При использовании приложения Digital Music Notebook\*, поставляемого на компакт-диске, установите в настройке PC Mode значение PC2.
- \* Digital Music Notebook – программное приложение для работы с песнями и партитурами на компьютере. Дополнительную информацию см. в интерактивной справочной системе приложения.

	PC1	PC2	PC Mode = OFF (Режим PC выключен)
Local	OFF (Выкл.)	OFF (Выкл.)	ON (Вкл.)
Внешняя синхронизация	ON (Вкл.)	OFF (Выкл.)	OFF (Выкл.)
Keyboard Out	OFF (Выкл.)	ON (Вкл.)	ON (Вкл.)
Style Out	OFF (Выкл.)	OFF (Выкл.)	ON (Вкл.)
Song Out	OFF (Выкл.)	OFF (Выкл.)	ON (Вкл.)

### ■ Настройка режима PC.....

**1** Нажмите кнопку [PC], чтобы вызвать пункт PC Mode экрана FUNCTION.



**2** С помощью диска управления или кнопок [+] и [-] выберите PC1, PC2 или OFF.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Когда выбрана настройка PC2, функции стиля, песни, демонстрации, записи песни и обучения в инструменте недоступны.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

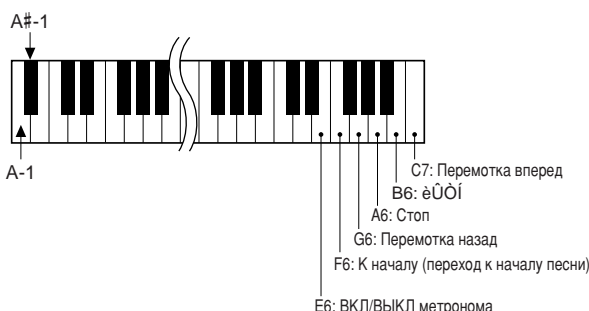
- Чтобы перейти к пункту PC Mode, можно также нажать кнопку [FUNCTION] и кнопки CATEGORY [▲] и [▼] (стр. 70).

## Дистанционное управление MIDI-устройствами

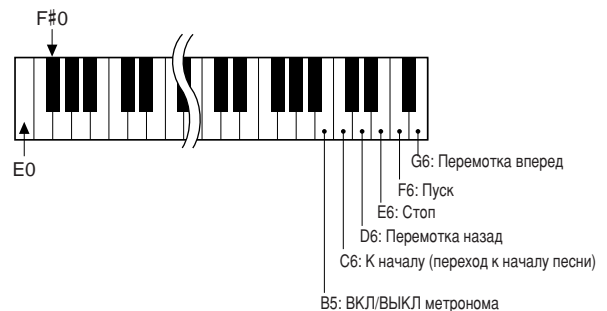
Инструмент можно также использовать для дистанционного управления приложением Digital Music Notebook на компьютере (по соединению USB), чтобы управлять воспроизведением, выключением и передачей функций с помощью панели управления.

### ■ Клавиши дистанционного управления

**DGX-505:** Чтобы использовать функции дистанционного управления, надо одновременно нажать клавиши двух самых низких нот на клавиатуре (ля и ля# субконтроктавы) и, удерживая их, нажать соответствующую клавишу (см. ниже).



**DGX-305:** Чтобы использовать функции дистанционного управления, надо одновременно нажать клавиши двух самых низких нот на клавиатуре (E0 и F#0) и, удерживая их, нажать соответствующую клавишу (см. ниже).



**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Дистанционное управление MIDI-устройствами работает независимо от того, включен ли режим PC2.

## Передача файлов песен с компьютера

У этого инструмента есть доступ к двум типам запоминающих устройств для хранения и поиска данных песен: SmartMedia и флэш-памяти. Если передать файлы песен с компьютера на эти запоминающие устройства, то с ними можно работать с применением технологии performance assistant и функций обучения. Для передачи песен между компьютером и инструментом надо установить на компьютере приложение Musicsoft Downloader и драйвер USB-MIDI. Они есть на компакт-диске Accessory CD-ROM. Дополнительные сведения приведены в «Руководстве по установке программ с поставляемого диска «Accessory CD-ROM» на стр. 84.

### ПРИМЕЧАНИЕ

Для передачи файлов песен на запоминающие устройства инструмента требуется следующее оборудование:

- Кабель USB
- Плата SmartMedia (для передачи файлов на эту плату)

Кабели USB и платы SmartMedia можно приобрести в магазине электротоваров или компьютерного оборудования.

### ● Данные, которые можно передать с компьютера на этот инструмент

- Максимальное количество песен
  - SmartMedia: 894 песни (Song numbers 036 – 929)
  - Флэш-память: 512 песен (Песни номер 036 – 547)
- Объем данных
  - Флэш-память: 875 КБ
- Формат данных
  - Формат SMF 0/1, SFF

### ■ Musicsoft Downloader позволяет.....

- Передавать MIDI-песни, загруженные из Интернета или созданные на компьютере, с компьютера на плату SmartMedia и флэш-память.

→ Процедура описана на стр. 82.

В качестве примера приведена процедура передачи песен, имеющих на диске Accessory CD-ROM, с компьютера в инструмент.

Приложение Musicsoft Downloader работает с обозревателем Explorer 5.5 или более поздней версии.

### ■ Передача песен с компакт-диска Accessory CD-ROM на плату SmartMedia/ флэш-память инструмента с помощью приложения Musicsoft Downloader.....

### ПРИМЕЧАНИЕ

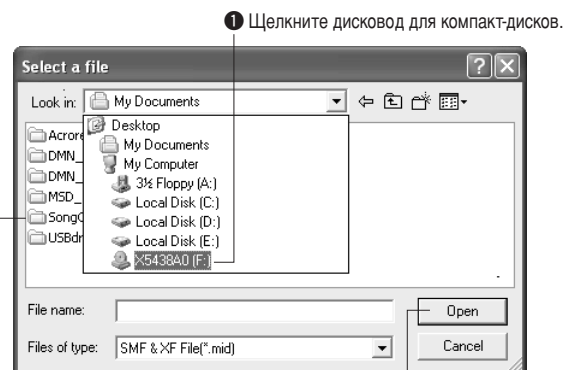
- Если играет песня или стиль, прежде всего, остановите воспроизведение. Если на дисплее выведен экран File Control, нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться на экран MAIN.

1. Прежде чем приступить к передаче файлов на плату SmartMedia инструмента → Вставьте плату SmartMedia в разъем и убедитесь в том, что в настройке Media Select (стр. 67) выбран вариант SmartMedia.
  - Прежде чем приступить к передаче файлов во флэш-память инструмента → Убедитесь в том, что в настройке Media Select выбран вариант Flash Memory.
2. Установите на компьютер приложение Musicsoft Downloader и драйвер USB-MIDI (стр. 85 – 87).
3. Вставьте прилагаемый компакт-диск в дисковод для компакт-дисков. Автоматически будет выведен экран загрузки. Закройте его.
4. Дважды щелкните значок Musicsoft Downloader, который будет создан на рабочем столе. Загрузится приложение Musicsoft Downloader, откроется его главное окно.

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Пока работает Musicsoft Downloader, инструмент не действует.

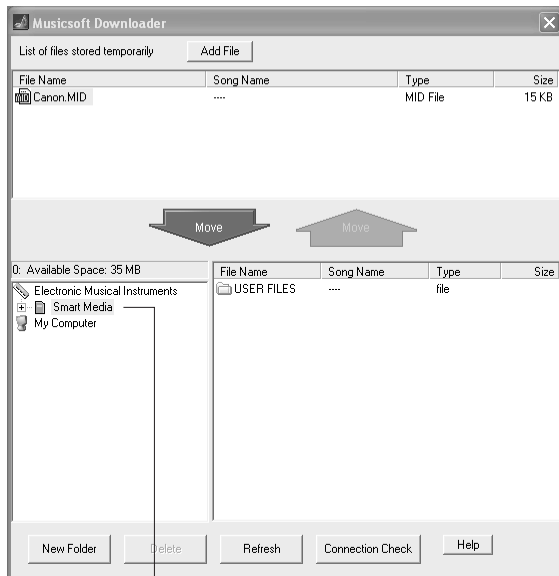
5. Нажмите кнопку «Add File». Откроется окно «Добавление файла»
6. Нажмите кнопку [▼] справа от слова «Look in» («Где искать») и выберите в меню компакт-диск. Дважды щелкните в окне папку SongCollection. Выберите файл, который надо передать в инструмент, и нажмите кнопку «Open» («Открыть»).



2. Дважды щелкните папку SongCollection. Дважды щелкните папку for\_CD и щелкните файл песни.
3. Нажмите кнопку «Open» («Открыть»)



- 7** Копия выбранного MIDI-файла песни появится в «Списке файлов для временного хранения» вверху окна. Внизу экрана показано выбранное запоминающее устройство, куда будет передан файл. Щелкните запоминающее устройство.



1 Щелкните запоминающее устройство.

При передаче на плату SmartMedia папка USER FILES появится в правом нижнем углу окна. Эта папка содержит пользовательские файлы данных (файлы с расширением .USR), записанные с помощью функции инструмента File Control (стр. 75), и пользовательские песни (файлы с расширением .MID), записанные с помощью функции SMF Convert (стр. 76). В папке USER FILES хранятся файлы, которые использует функция инструмента File Control.

- 8** Выберите файл в «Списке файлов для временного хранения» и нажмите расположенную ниже кнопку [Move]. На экран будет выведено подтверждение. Нажмите ОК. Песня будет передана из «Списка файлов для временного хранения» в память инструмента.

Если при передаче файла на плату SmartMedia нажать кнопку [Move], когда окно выглядит так, как показано в шаге 7, файл песни будет перенесен в корневой каталог SmartMedia. Переданный файл песни можно воспроизвести на инструменте под номером песни 036 или больше.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Файлы, расположенные не в корневом каталоге платы SmartMedia, флэш-памяти инструмента или другого носителя после передачи с помощью Musicsoft Downloader, нельзя удалить через экран File Control инструмента. Для удаления этих файлов нажмите кнопку [Delete] в приложении Musicsoft Downloader.

- 9** Закройте окно, чтобы завершить работу с Musicsoft Downloader.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Завершите работу с Musicsoft Downloader, чтобы включить воспроизведение песни, переданной с компьютера.

- 10** Чтобы включить воспроизведение песни, записанной во флэш-память или на плату SmartMedia, нажмите кнопку [SONG]. Выберите песню с помощью диска управления и нажмите кнопку [START/STOP] для ее воспроизведения.

**Файлы стилей**

Файлы стилей (файлы с расширением .STY) можно передать на плату SmartMedia аналогичным способом. Файлы стилей, переданные в корневой каталог SmartMedia, можно загрузить в инструмент через экран File Control как стиль номер 136 и использовать при воспроизведении.

**ВНИМАНИЕ**

- Не отсоединяйте кабель USB во время передачи данных. Это не только помешает передаче и сохранению данных, но и может нарушить работу запоминающего устройства, так что при включении или выключении питания его содержимое может полностью пропасть.

**ВНИМАНИЕ**

- Записанные данные могут быть потеряны в результате сбоя или неправильной эксплуатации оборудования. В целях безопасности рекомендуется хранить копию всех важных данных на компьютере.
- При передаче данных рекомендуется использовать адаптер переменного тока, а не батареи. Сбой батарей во время передачи данных может привести к их повреждению.

**● Разучивание переданных песен и вывод на дисплей их партитуры**

Для разучивания песен (только в формате SMF Format 0), переданных с компьютера, надо указать, какие каналы следует воспроизводить в качестве партий правой и левой руки. Чтобы задать дорожку для упражнений:

- 1 Нажмите кнопку [SONG] и выберите песню (036 —), которую надо задать в качестве дорожки для упражнений, на плате SmartMedia или во флэш-памяти.
- 2 Нажмите кнопку [FUNCTION], чтобы вызвать экран FUNCTION.
- 3 При помощи кнопок CATEGORY [▲] и [▼] выберите R-Part (партию правой руки) или L-Part (партию левой руки).
- 4 С помощью диска управления выберите канал для воспроизведения в качестве партии правой или левой руки.

Рекомендуется для партии правой руки выбрать канал 1, а для партии левой руки — канал 2.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ УВЕДОМЛЕНИЯ

- Авторские права на программное обеспечение и данное руководство по установке принадлежат корпорации Yamaha Corp.
  - Использование программного обеспечения и данного руководства регулируется ЛИЦЕНЗИОННЫМ СОГЛАШЕНИЕМ ПО ПРОГРАММНОМУ ОБЕСПЕЧЕНИЮ. Снимая пломбу с упаковки программного обеспечения, покупатель выражает свое согласие с условиями данного соглашения. (Прежде чем устанавливать приложение, внимательно ознакомьтесь с условиями ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ в конце этого руководства.)
  - Копирование программного обеспечения или воспроизведение данного руководства любыми способами без письменного согласия производителя категорически запрещены.
  - Корпорация Yamaha не делает никаких заявлений, не дает никаких гарантий относительно использования программного обеспечения и ни при каких обстоятельствах не несет ответственности за последствия использования этого руководства и программного обеспечения.
  - Настоящий диск представляет собой диск CD-ROM. Не пытайтесь его использовать в CD-проигрывателе
- Это может привести к непоправимому повреждению CD-проигрывателя.
- Копирование коммерческих записей разрешается только для личного пользования.
  - Названия фирм и продуктов в этом «Руководстве по установке» являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих фирм.
  - О любом обновлении приложения и системного программного обеспечения, а также о любых изменениях в технических характеристиках и функциях будет объявлено дополнительно.
  - Производитель оставляет за собой право вносить изменения и исправления в программное обеспечение, например, в драйвер USB MIDI, без предварительного уведомления. Загрузите последнюю версию программного обеспечения с нашего веб-сайта по адресу <http://music.yamaha.com/download/>
  - Снимки экрана и сообщения, приведенные в этом руководстве, могут отличаться от тех, что вы видите на экране своего компьютера в зависимости от версии используемой операционной системы.

## Содержание компакт-диска

Данные на этом компакт-диске совместимы с компьютерами, на которых установлена операционная система Windows®.

### ВНИМАНИЕ

- Не пытайтесь его использовать в CD-проигрывателе. В противном случае раздастся громкий шум, который может привести к нарушению слуха, а также повредить CD-проигрыватель или колонки.

Имя папки	Название приложения/данных	Содержание
MSD_	Musicsoft Downloader *1 *2	Это приложение используется для загрузки данных MIDI-песен из Интернета и для их передачи с компьютера на запоминающее устройство, поддерживаемое инструментом (плату SmartMedia или флэш-память).
DMN_	Digital Music Notebook *2	Digital Music Notebook – новая серьезная мультимедийная платформа для обучения и исполнения музыки.
USBdrv_	Драйвер USB для Windows 98/Me	Этот драйвер нужен для подключения MIDI-устройств к компьютеру через USB.
USBdrv2k_	Драйвер USB для Windows 2000/XP	
SongCollection	for_CD	Папка SongCollection содержит две папки. В папке for_CD имеется 70 MIDI-песен и 70 файлов с их партитурами в формате .PDF. Эти песни можно перенести в инструмент для прослушивания и/или разучивания. Папка for_Preset (Only Score) содержит файлы в формате .PDF с партитурой 30 песен, поставляемых с инструментом (кроме песен, защищенных авторским правом).
	for_Preset (Only Score)	

- \* 1 Программное обеспечение нельзя использовать в случаях, если:
- В разъем не вставлена плата SmartMedia, даже если в пункте Media Select на экране FUNCTION выбрано значение SmartMedia.
  - Идет воспроизведение стиля или песни.
  - Включено упражнение.
  - Идет загрузка данных с платы SmartMedia.

- На дисплей выведен экран загрузки (экран, который выводится на несколько секунд после включения инструмента).
- \* 2 Имеется интерактивное руководство по этому программному обеспечению.
- \* 3 Yamaha Corporation не обеспечивает поддержку этого программного обеспечения.

### ■ Использование компакт-диска ●●●●●

Прежде чем открыть упаковку с компакт-диском, ознакомьтесь с лицензионным соглашением об использовании программного обеспечения на стр. 88.

- 1** Убедитесь в том, что компьютер отвечает системным требованиям программного обеспечения.
- 2** Вставьте компакт-диск «Accessory CD-ROM» в дисковод для компакт-дисков. Автоматически появится экран загрузки.

### 3 Подключение инструмента к компьютеру. Процедура подключения описана на стр. 80.

- 4** Установите драйвер на компьютере и выполните необходимые настройки. Инструкции по установке и настройке см. в разделе «Установка драйвера USB-MIDI» на стр. 85.

**5 Установка программного обеспечения.**

- **Digital Music Notebook и Musicsoft Downloader:**  
См. стр. 87.
- **Драйвер YAMAHA USB-MIDI:**  
См. стр. 85.

**6 Загрузка программного обеспечения.**

Дополнительные инструкции по работе с программным обеспечением имеются в интерактивной справочной системе, поставляемой с программным обеспечением.

**Системные требования**

Приложения/данные	ОС	Процессор	Память	Жесткий диск	Экран
Musicsoft Downloader	Windows 98SE/Me/2000/ XP Home Edition/ XP Professional	233 МГц или более; семейство процессоров Intel® Pentium®/Celeron®	64 МБ или более (рекомендуется 256 МБ или более)	не менее 128 МБ свободного места (рекомендуется не менее 512 МБ свободного места)	800 x 600 HighColor (16 бит)
Драйвер USB для Windows 98/Me	Windows 98/98SE/Me	166 МГц или более; семейство процессоров Intel® Pentium®/Celeron®	32 МБ или более (рекомендуется 64 МБ или более)	не менее 2 МБ свободного места	—
Драйвер USB для Windows 2000/XP	Windows 2000/XP Home Edition/ XP Professional				
Digital Music Notebook	Windows® XP Professional Edition, SP1 или более поздняя версия	300 МГц или более; семейство процессоров Intel® Pentium®/Celeron® (рекомендуется не менее 1 ГГц)	128 МБ или более (рекомендуется 256 МБ или более)	не менее 50 МБ свободного места	1024 x 768 HighColor (16 бит)
Digital Music Notebook (Требования для воспроизведения содержания с видеозаписями).	Windows® XP Home Edition, SP1 или более поздняя версия Windows 2000 Professional, SP4	1 ГГц или более; семейство процессоров Intel® Pentium®/Celeron® (рекомендуется не менее 1,4 ГГц)	не менее 256 МБ		

**Установка программного обеспечения****● Удаление программного обеспечения**

Чтобы удалить с компьютера программное обеспечение:

В меню «Пуск» Windows выберите Пуск γ Настройка γ Панель управления γ Установка и удаление программ γ Замена или удаление. Выберите программу, которую надо удалить, и нажмите кнопку [Добавить или удалить]. Чтобы удалить программу, следуйте инструкциям на экране.

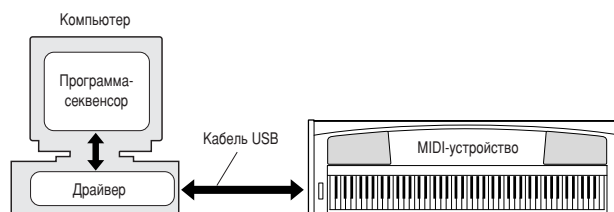
**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Названия пунктов меню и кнопок могут отличаться в зависимости от используемой версии ОС.

**■ Установка драйвера USB-MIDI.....**

Чтобы можно было связываться с подключенными к компьютеру MIDI-устройствами и пользоваться ими, надо установить на компьютер соответствующий драйвер.

Драйвер USB-MIDI позволяет программе-секвенсору и аналогичным приложениям на компьютере обмениваться MIDI-данными с MIDI-устройствами через кабель USB.



- Установка Windows 98/Me → стр. 86.
- Установка Windows 2000 → стр. 86.
- Установка Windows XP → стр. 87.

Проверьте название дисководов для компакт-дисков, который предстоит использовать (D:, E:, Q: и т.д.). Название дисководов указано рядом со значком CD-ROM в папке «Мой компьютер». Корневой каталог компакт-диска называется D:\, E:\ или Q:\, соответственно.

## Установка драйвера в Windows 98/Me

- 1** Запустите компьютер.
- 2** Вставьте прилагаемый компакт-диск в дисковод для компакт-дисков. Автоматически появится экран загрузки. Закройте окно.
- 3** Убедитесь в том, что переключатель питания инструмента POWER выключен (установлен в положение OFF). Подключите кабель USB к соответствующим разъемам компьютера и инструмента. После включения инструмента на экране компьютера автоматически появится окно «Add New Hardware Wizard» (Мастер установки оборудования). Если окно «Add New Hardware Wizard» не появляется, щелкните значок «Add New Hardware» (Установка оборудования) на панели управления. В Windows Me установите флажок слева от команды «Автоматический поиск наиболее подходящего драйвера (рекомендуется)» и нажмите кнопку [Далее]. Система автоматически начнет поиск и установку драйвера. Перейдите к шагу 8. Если система не обнаружила драйвер, выберите «Указать месторасположение драйвера (дополнительно)», укажите папку USBdrv\_ на компакт-диске для установки драйвера и нажмите кнопку «Далее». Выполните установку в соответствии с инструкциями на экране. Перейдите к шагу 8.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

• В Windows Me пропустите шаги 4-7.

- 4** Нажмите кнопку [Далее].  
Окно позволяет выбрать метод поиска.
- 5** Установите флажок «Выполнить поиск наилучшего драйвера для устройства. (Рекомендуется)». Нажмите кнопку [Далее].  
Появится окно, позволяющее выбрать папку для установки драйвера.
- 6** Поставьте флажок в пункте «Указать местоположение», нажмите кнопку «Обзор», выберите каталог USBdrv на компакт-диске (например, D:\USBdrv\_) и продолжите установку.
- 7** Если система обнаружит драйвер на компакт-диске и будет готова к его установке, на экране появится соответствующее сообщение. Убедитесь, что в списке есть драйвер YAMAHA USB MIDI и нажмите кнопку [Далее]. Система начнет установку.
- 8** По завершении установки на экран будет выведено соответствующее сообщение. Нажмите кнопку [Готово].

**ПРИМЕЧАНИЕ**

• На некоторых компьютерах между окончанием установки и появлением этого экрана может пройти около 10 секунд.

Драйвер установлен.

## Установка драйвера в Windows 2000

- 1** Запустите компьютер и используйте для входа в Windows 2000 учетную запись «Администратор».
- 2** Выберите [Мой компьютер] → [Панель управления] → [Система] → [Оборудование] → [Подпись драйверов] → [Проверка подписи файла], установите флажок «Пропустить – Устанавливать все файлы независимо от подписи» и нажмите кнопку [OK].
- 3** Вставьте прилагаемый компакт-диск в дисковод для компакт-дисков. Автоматически появится экран загрузки. Закройте окно.
- 4** Убедитесь в том, что переключатель питания инструмента POWER выключен (установлен в положение OFF). Подключите кабель USB к соответствующим разъемам компьютера и инструмента. После включения инструмента на экране компьютера автоматически появится окно «Found New Hardware Wizard» (Мастер установки оборудования). Нажмите кнопку [Далее].
- 5** Установите флажок «Выполнить поиск подходящего драйвера для устройства. (Рекомендуется)». Нажмите кнопку [Далее].  
Появится окно, позволяющее выбрать папку для установки драйвера.
- 6** Установите флажок «Дисковод компакт-дисков» и снимите все другие флажки. Нажмите кнопку [Далее].

**ПРИМЕЧАНИЕ**

• Во время поиска системе может потребоваться компакт-диск с операционной системой Windows. Укажите путь к папке компакт-диска (например D:\USBdrv2k\_) и продолжите установку.

- 7** Если установка завершена, на экране появится окно «Завершение работы Мастера установки оборудования». Нажмите кнопку [Готово].

**ПРИМЕЧАНИЕ**

• На некоторых компьютерах между окончанием установки и появлением этого экрана может пройти около 10 секунд.

- 8** Перезагрузите компьютер.

Драйвер установлен.

## Установка драйвера в Windows XP

- 1 Запустите компьютер.
- 2 Выберите [Пуск] → [Панель управления]. Если панель управления откроется в виде «Выбор категории» появится в том виде, как показано ниже, в левом верхнем углу выберите «Переключение к классическому виду». Появятся все панели управления и значки.
- 3 Выберите [Система] → [Оборудование] → [Подписывание драйверов...], поставьте флажок слева от команды «Пропустить» и нажмите кнопку ОК.
- 4 Нажмите кнопку [OK], чтобы закрыть окно «Свойства системы», и закройте «Панель управления», нажав «X» в правом верхнем углу.
- 5 Вставьте прилагаемый компакт-диск в дисковод для компакт-дисков. Автоматически появится экран загрузки. Закройте окно.
- 6 Убедитесь в том, что переключатель питания инструмента POWER выключен (установлен в положение OFF). Подключите кабель USB к соответствующим разъемам компьютера и инструмента. После включения инструмента на экране компьютера автоматически появится окно «Found New Hardware Wizard» (Мастер установки оборудования).

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Некоторым компьютерам требуется несколько минут для вывода этого экрана.

- 7 Поставьте флажок слева от команды «Автоматическая установка программного обеспечения. (Рекомендуется)». Нажмите кнопку [Далее]. Система начнет установку.
- 8 Если установка завершена, на экране появится окно «Завершение работы Мастера установки оборудования». Нажмите кнопку [Готово].

### ПРИМЕЧАНИЕ

- На некоторых компьютерах после окончания установки и до появления этого экрана может пройти несколько минут.

- 9 Перезагрузите компьютер. Драйвер установлен.

Драйвер установлен.

## Установка приложений Musicsoft Downloader и Digital Music Notebook...

### ВАЖНО

- Для установки Musicsoft Downloader на компьютере с Windows 2000 или XP войдите в систему с правами администратора.
- Для установки Digital Music Notebook на компьютере с Windows 2000 или XP войдите в систему с правами администратора.

### ВАЖНО

- Для установки Digital Music Notebook на компьютере должен быть установлен обозреватель Explorer 6.0 (с SP1) или более поздней версии.

### ВАЖНО

- Для приобретения содержания Digital Music Notebook требуется оплатить его кредитной картой. В некоторых регионах кредитные карты не принимаются. Обратитесь в местные органы власти, чтобы узнать, можно ли воспользоваться кредитной картой.

- 1 Вставьте компакт-диск «Accessory CD-ROM» в дисковод для компакт-дисков. Автоматически откроется окно загрузки, содержащее приложения.

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Если окно загрузки не откроется автоматически, дважды щелкните папку «Мой компьютер», чтобы открыть ее. Щелкните правой кнопкой мыши значок CD-ROM и выберите в меню «Открыть». Дважды щелкните файл Start.exe и переходите к шагу 2 (см. ниже).

- 2 Щелкните [Musicsoft Downloader] или [Digital Music Notebook].

- 3 Нажмите кнопку [Установить] и установите программу в соответствии с инструкциями на экране. Инструкции по использованию приложения Digital Music Notebook приведены в меню «Справка»: загрузите это приложение и выберите пункт меню «Справка».

Инструкции по использованию приложения Musicsoft Downloader приведены в меню «Справка»: загрузите это приложение и выберите пункт меню «Справка».

- \* Последнюю версию Musicsoft Downloader можно загрузить из Интернета по адресу

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

### ВАЖНО

- Для обмена файлами между инструментом и компьютером можно использовать только Musicsoft Downloader. Другие приложения для передачи файлов использовать нельзя.

## ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ О ПРАВЕ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Настоящий документ является юридическим соглашением между вами, конечным пользователем, и корпорацией Yamaha (именуемой далее «Yamaha»). Yamaha разрешает первому приобретателю использовать прилагаемое программное обеспечение на условиях, изложенных в настоящем соглашении. Пожалуйста, внимательно прочтите настоящее лицензионное соглашение. Вскрывая этот пакет, вы принимаете все указанные здесь условия. Если вы не согласны с условиями, не вскрывайте пакет и верните его в корпорацию Yamaha, где вам будет полностью возмещена его стоимость. Если вы получили это программное обеспечение Yamaha в составе пакета программного обеспечения или в комплекте с аппаратным обеспечением, то вернуть программное обеспечение корпорации Yamaha нельзя.

### 1. ПЕРЕДАЧА ЛИЦЕНЗИИ И АВТОРСКИХ ПРАВ

Yamaha передает вам, первому приобретателю, право использовать одну копию прилагаемого программного обеспечения и данных («ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ») на однопользовательской компьютерной системе. Не разрешается использовать его на нескольких компьютерах или компьютерных терминалах. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ является собственностью корпорации Yamaha и охраняется японскими законами о защите авторских прав и всеми применимыми положениями международного законодательства. Вы получаете право собственности на носители, которые содержат ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ. В связи с этим вы должны рассматривать ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ как любой другой материал, охраняемый авторским правом.

### 2. ОГРАНИЧЕНИЯ

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ охраняется авторским правом. Запрещается обратное конструирование (reverse engineering) и воспроизведение ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ любыми возможными средствами. Запрещается воспроизводить, модифицировать, изменять, предоставлять во временное пользование на возмездной или безвозмездной основе, перепродавать или распространять ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ полностью или частично, а также создавать продукты на его основе. Запрещается передавать или использовать ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ в компьютерной сети. Вы можете навсегда передать ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ и прилагаемые письменные материалы другому лицу при условии, что у вас не останется копий и получатель согласен с условиями этого лицензионного соглашения.

### 3. ПРЕКРАЩЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ СОГЛАШЕНИЯ

Лицензионное соглашение о праве на использование программного обеспечения вступает в силу в день получения ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ. В случае нарушения какого-либо закона об авторских правах или условий данного лицензионного соглашения настоящее лицензионное соглашение автоматически расторгается без уведомления от корпорации Yamaha. В этом случае вы обязаны немедленно уничтожить лицензированное ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ и его копии.

### 4. ГАРАНТИЯ

Yamaha гарантирует первому приобретателю, что, если при нормальных условиях эксплуатации ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ не будет выполнять функции в соответствии с руководством, поставляемым корпорацией Yamaha, единственным гарантийным возмещением со стороны корпорации Yamaha будет бесплатная замена любых носителей, имеющих дефекты, связанные с качеством материалов или работы. За исключением явно указанного выше, ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ поставляется «как есть», поэтому никакие другие гарантии, явные или подразумеваемые, в отношении данного программного обеспечения не предоставляются, включая без ограничений все подразумеваемые гарантии коммерческой ценности и пригодности для конкретной цели.

### 5. ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Гарантийное возмещение, на которое вы можете рассчитывать, и полная ответственность корпорации Yamaha изложены выше. Ни при каких обстоятельствах Yamaha не несет ответственности перед вами или другим лицом за какие-либо убытки в связи с использованием или невозможностью использования ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, включая любые случайные и косвенные убытки, расходы, упущенную выгоду, утрату сбережений и другие убытки, даже если Yamaha или уполномоченный продавец знали о возможности таких убытков. Yamaha также не несет ответственности ни по каким претензиям других сторон.

### 6. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящее лицензионное соглашение должно интерпретироваться в соответствии с законами Японии и регулируется ими.



## Устранение неполадок

### ■ Для DGX-505/305

Проблема	Возможные причины и способы устранения
При включении или выключении инструмента какое-то время слышатся щелчки.	Так и должно быть: это показывает, что синтезатор подключен к источнику питания.
При использовании мобильного телефона в синтезаторе возникает шум.	Если рядом с инструментом используется мобильный телефон, могут возникать помехи. Во избежание возникновения помех отключите мобильный телефон или используйте его на достаточном расстоянии от инструмента.

Проблема	Возможные причины и способы устранения
Отсутствует звук даже при нажатии клавиш на клавиатуре или воспроизведении песни и стиля.	Убедитесь в том, что к выходному разъему PHONES/OUTPUT на задней панели ничего не подключено. Если к этому разъему подключены наушники, звук не воспроизводится.
	Проверьте, не отключена ли функция Local Control (см. стр. 80).
	Проверьте, не выведен ли экран управления файлами FILE CONTROL. Если этот экран отображается, клавиатура инструмента и другие средства не будут производить никаких звуков. Чтобы перейти к главному экрану, нажмите кнопку [EXIT].
Нет звука при нажатии клавиш в правой части клавиатуры.	Если включена функция словаря аккордов Dictionary (стр. 63), клавиши в правой части клавиатуры используются только для ввода основного тона и типа аккорда.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Слишком низкая громкость.</li> <li>Неудовлетворительное качество звучания.</li> <li>Ритм не звучит или неожиданно прерывается.</li> <li>Записанные песни и прочие записи не воспроизводятся должным образом.</li> <li>ЖК-экран неожиданно гаснет, и все настройки панели сбрасываются.</li> </ul>	Батареи разряжены. Замените все батареи на новые или перейдите на питание от сети через прилагаемый адаптер.
При нажатии кнопки [START/STOP] стиль или песня не воспроизводится.	Проверьте, не включена ли внешняя синхронизация. Убедитесь, что внешняя синхронизация выключена (см. раздел "Внешняя синхронизация" на стр.80).
Стиль не звучит должным образом.	Убедитесь, что громкость стиля Style Volume (стр. 71) установлена на достаточный уровень.
	Проверьте, на нужной ли клавише установлена точка разделения для воспроизводимых аккордов. Установите точку разделения на нужную клавишу (стр. 59). Проверьте, отображается ли на экране индикатор ACMP. Если нет, нажмите кнопку [ACMP ON/OFF], чтобы вывести индикатор на экран.
После нажатия кнопки [START/STOP] ритмический аккомпанемент не воспроизводится, если выбран стиль номер 112 или стиль между 124 и 135 (фортепьянный стиль).	Это не является неисправностью. Для стилей номер 112 и 124-135 (фортепьянных стилей) ритмическая партия не предусмотрена, поэтому она и не воспроизводится. Если включено воспроизведение стиля, то при исполнении аккорда в аккомпанементной части клавиатуры начнут воспроизводиться другие части.
Звуки некоторых тембров не слышны, или кажется, что звук прерывается.	Этот инструмент допускает полифоническое звучание до 32 нот. Если во время воспроизведения стиля или песни используется функция Dual Voice (Наложение двух тембров) или Split Voice (Разделение тембров на клавиатуре), возможно выпадение («скрадывание») некоторых нот или звуков из песни или аккомпанемента.
Нажатие на pedalный переключатель (для продления звучания) приводит к противоположному результату. Например, при нажатии на педаль звук пропадает, а при отпуске – продлевается.	Перепутана полярность контактов pedalного переключателя. Перед включением питания убедитесь, что pedalный переключатель правильно подсоединен к гнезду SUSTAIN.
Звучание тембра различается для разных нот.	Так и должно быть. Тон-генератор AWM использует разные образцы звучания (сэмплы) инструмента по диапазону клавиатуры, поэтому фактическое звучание тембра может несколько различаться у разных нот.
Демонстрационный экран отображается на японском языке, и/или сообщения выводятся на экран на японском.	Убедитесь, что для функции языка Language на экране FUNCTION выбран английский язык (см. стр. 22).
Экран FILE CONTROL не выводится, хотя плата SmartMedia вставлена в разъем.	Возможно, в пункте Media Select на экране FUNCTION выбрана настройка Flash Memory. Чтобы можно было использовать запоминающее устройство SmartMedia, в пункте Media Select нужно выбрать SmartMedia.
При нажатии кнопки [SONG], [EASY SONG ARRANGER], [STYLE] или [VOICE] соответствующий экран не выводится.	Проверьте, не выведен ли другой экран. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться на главный экран, а затем – одну из этих кнопок.
При нажатии клавиш на клавиатуре звучат не те ноты.	Возможно, включена технология performance assistant. Чтобы выключить ее, нажмите кнопку [PERFORMANCE ASSISTANT].
После нажатия кнопки [ACMP ON/OFF] индикатор ACMP не выводится.	Проверьте, подсвечена ли кнопка [STYLE]. Прежде чем использовать любые, связанные со стилем функции, всегда нажимайте кнопку [STYLE].
Не выводится номер песни (036 –) из внешнего файла, перенесенного на запоминающее устройство SmartMedia с компьютера.	Возможно, в меню настройки Media Select выбран пункт Flash Memory. Убедитесь, что в меню Media Select выбран пункт SmartMedia (стр. 67).
Не выводится номер песни (036 –) из внешнего файла, перенесенного во флэш-память с компьютера.	Возможно, в меню настройки Media Select выбран пункт SmartMedia. Убедитесь, что в меню Media Select выбран пункт Flash Memory (стр. 67).
Отсутствует звук гармонии.	Эффекты гармонии (01-26) работают по-разному в зависимости от типа. Эффекты типов 01-05 работают, когда включено воспроизведение стиля, аккорды исполняются в аккомпанементной части клавиатуры, а мелодия – в правой части клавиатуры. Эффекты типов 06-26 работают независимо от того, включено ли воспроизведение стиля. Для воспроизведения эффектов 06-12 надо сыграть одновременно две ноты.

■ Для прилагаемого программного обеспечения

Не удается установить драйвер.

- Убедитесь, правильно ли подключен кабель USB. Проверьте подключение USB-кабеля. Отключите USB-кабель и подключите его снова.
- Проверьте, установлена ли на компьютере поддержка USB.

Если при первом подключении инструмента к компьютеру не появляется окно “Add New Hardware Wizard” (Мастер добавления новых устройств), то, возможно, поддержка USB на компьютере отключена. Выполните следующие шаги.

**1** Выберите [Панель управления] → [Система] → [Устройства] (для Windows 98/Me) или [Панель управления]\* → [Система] → [Оборудование] → [Диспетчер устройств] (для Windows 2000/XP).  
\* Классический вид доступен только в Windows XP.

**2** Проверьте, нет ли в разделах “Universal serial bus controller” (Контроллер универсальной последовательной шины (USB)) или “USB Root Hub” (Корневой USB-концентратор) устройств, отмеченных знаками «!» или «x». Если значки «!» или «x» есть, то USB-контроллер отключен.

- Проверьте, не зарегистрированы ли неизвестные устройства.  
Если при установке драйвера произошел сбой, инструмент будет отмечен как “Unknown device” (Неизвестное устройство) и установить драйвер не удастся. Удалите «Неизвестное устройство» следующим образом.

**1** Выберите [Панель управления] → [Система] → [Устройства] (для Windows 98/Me) или [Панель управления]\* → [Система] → [Оборудование] → [Диспетчер устройств] (для Windows 2000/XP).  
\* Классический вид доступен только в Windows XP.

- 2** Найдите «Другие устройства» (“Other devices”) в меню «Устройства по типам» (“View devices by type”).
- 3** Если раздел «Другие устройства» есть, раскройте его двойным щелчком мыши и найдите запись «Неизвестное устройство». Если неизвестное устройство есть, выделите его и нажмите кнопку [Удалить].
- 4** Отключите USB-кабель от инструмента и подключите его снова.
- 5** Повторите установку драйвера.
  - Пользователям Windows 98/Me: .....см. стр. 86
  - Пользователям Windows 2000/Me: .....см. стр. 86
  - Пользователям Windows XP: .....см. стр. 87

При управлении инструментом с компьютера через USB инструмент работает неправильно или звук не слышен.

- Проверьте, установлен ли драйвер. (стр. 85)
- Убедитесь, правильно ли подключен кабель USB.
- Проверьте настройки громкости инструмента, воспроизводящего устройства и приложения.

- Убедитесь в том, что порт в программе секвенсора выбран правильно.
- Убедитесь в том, что используется последняя версия драйвера USB MIDI. Последнюю версию драйвера можно загрузить с указанного ниже сайта.  
<http://music.yamaha.com/download/>

Звук воспроизводится с задержкой.

- Соответствует ли ваш компьютер системным требованиям.
- Проверьте, работают ли в данный момент другие приложения или устройства.

Не удается корректно приостановить или возобновить работу компьютера.

- Не приостанавливайте работу компьютера во время работы MIDI-приложений.  
В зависимости от конкретного оборудования (главного контроллера USB и т.п.) при работе с Windows 2000 может оказаться невозможным корректно приостановить/продолжить работу компьютера. Даже если это так, просто отключите и снова подключите кабель USB, чтобы начать работу с инструментом сначала.

Удаление и переустановка драйверов.

Windows Me/98

- 1** Если инструмент распознается компьютером правильно, дважды щелкните значок “System” (“Система”) в панели управления, чтобы открыть окно «Система».
- 2** Дважды щелкните вкладку “Device Manager” (“Диспетчер устройств”), выделите «YAMAHA USB MIDI Driver» и удалите его.
- 3** Удалить три следующих файла можно с помощью командной строки MS-DOS или «Проводника».

**ПРИМЕЧАНИЕ**

• Чтобы удалить эти файлы с помощью «Проводника», выберите команду “Folder Options” («Свойства папки») в меню Tool (View) («Сервис») и установите параметр “Show all files (and folders)” («Показывать все файлы и папки»).

- |WINDOWS|INF|OTHER|\*\*\*.INF
- |WINDOWS|SYSTEM|Xgusb.drv
- |WINDOWS|SYSTEM|Ymidusb.sys

- 4** Отключите USB-кабель.
- 5** Перезагрузите компьютер.
- 6** Переустановите драйвер.





# Сообщения

Сообщение на ЖК-экране	Комментарий
Access error! (Ошибка доступа!)	Указывает на сбой при записи или чтении с запоминающего устройства SmartMedia или флэш-памяти.
All Memory Clearing... (Полная очистка памяти...)	Выводится при удалении всех данных из флэш-памяти. Ни в коем случае не отключайте питание во время передачи данных.
Are you sure? (Вы уверены?)	Запрос подтверждения на удаление песни или очистки дорожки.
Backup Clearing... (Удаление резервной копии...)	Выводится во время удаления резервной копии данных из флэш-памяти.
Cancel (Отмена)	Выводится при отмене операций Initial Send и Bulk Send.
Clearing... (Идет удаление...)	Выводится при удалении песни пользователя или очистке дорожки в ней.
Com Mode (Com-режим)	Выводится при запуске приложения Musicsoft Downloader на ПК, подключенном к клавиатуре. При воспроизведении на инструменте эта надпись не выводится.
Completed (Завершено)	Указывает на завершение операции, например, сохранения или передачи данных.
Create Directory (Создание каталога)	Выводится при создании папки в приложении Musicsoft Downloader.
Data Error ! (Ошибка в данных!)	Выводится, когда песня пользователя содержит недопустимые данные.
Delete File (Удаление файла)	Выводится при удалении файла песни в приложении Musicsoft Downloader.
Delete OK ? (Удалить?)	Запрос подтверждения на удаление.
Delete Directory (Удаление каталога)	Выводится при удалении папки в приложении Musicsoft Downloader.
Deleting... (Идет удаление...)	Выводится во время выполнения команды удаления.
End (Конец)	Выводится после завершения операций Initial Send и Bulk Send.
Error! (Ошибка!)	Выводится, если произвести запись не удалось.
File information area is not large enough. (Область информации о файле недостаточна.)	Указывает на то, что записать данные на запоминающее устройство SmartMedia невозможно, потому что количество файлов превысило максимально допустимое.
File is not found. (Файл не найден.)	Указывает на отсутствие файла.
File too large. Loading is impossible. (Слишком большой файл. Загрузка невозможна.)	Указывает на то, что загрузить данные нельзя, поскольку размер файла с данными слишком велик.
Flash Clearing... (Очистка флэш-памяти...)	Выводится при удалении данных песен, переданных на внутреннюю флэш-память.
Format OK ? (Форматировать?)	Запрос подтверждения на форматирование запоминающего устройства SmartMedia.
Formatting... (Идет форматирование...)	Выводится во время форматирования.
Load OK ? (Загрузить?)	Запрос подтверждения на загрузку.
Loading... (Идет загрузка...)	Выводится во время загрузки данных.
Media is not inserted. (Носитель не вставлен.)	Выводится при попытке получить доступ к запоминающему устройству SmartMedia, если оно не установлено.
Media capacity is full. (Носитель заполнен.)	Выводится, если записать данные не удастся, поскольку запоминающее устройство SmartMedia заполнено.
Memory Full (Недостаточно памяти.)	Выводится, когда при записи песни оказывается недостаточно внутренней памяти.
MIDI receive buffer overflow. (Переполнение приемного буфера MIDI.)	Выводится, когда за один раз передается слишком большой объем MIDI-данных и обработать их не удастся.
Move File (Переместить файл)	Выводится при перемещении файла в приложении Musicsoft Downloader.
Now Writing... (Идет запись...) (Don't turn off the power now, otherwise the data may be damaged.) (Не отключайте питание, иначе данные могут быть повреждены.)	Выводится во время записи данных в память. Никогда не отключайте питание во время записи. Отключение питания может привести к потере данных.
Overwrite? (Перезаписать?)	Запрос подтверждения на перезапись.
Please Wait... (Пожалуйста, подождите...)	Появляется, когда выполнение задания занимает некоторое время, например при выводе на экран нот и слов песен.
Receive error! (Ошибка при получении!)	Выводится, если при получении массива данных происходит ошибка.
Receiving... (Получение...)	Выводится при получении массива данных.
Rename File (Переименование файла)	Выводится при перезаписи имени файла песни в приложении Musicsoft Downloader.
Save OK ? (Сохранить?)	Запрос подтверждения на сохранение.
Saved data is not found. (Данные для сохранения не найдены.)	Выводится, когда данных для сохранения нет.
Saves the selected melody and style. (Don't turn off the power now, otherwise the data may be damaged.) (Сохранение выбранной мелодии и стиля. (Не отключайте питание, иначе данные могут быть повреждены.))	Указывает, что выбранная мелодия, тембр и стиль сохраняются. Никогда не отключайте питание во время сохранения. Отключение питания может привести к потере данных.

Сообщение на ЖК-экране	Комментарий
Saving... (Идет сохранение...)	Выводится во время сохранения данных в памяти. Никогда не отключайте питание во время сохранения. Отключение питания может привести к потере данных.
Send OK? (Отправить?)	Запрос подтверждения на передачу данных.
Sending... (Идет отправка...)	Выводится во время передачи данных.
Since the media is in use now, this function is not available. (Поскольку носитель занят, эта функция недоступна.)	Указывает на то, что функция управления файлами в настоящее время недоступна, поскольку осуществляется доступ к запоминающему устройству SmartMedia.
Sure? (Вы уверены?)	Повторный запрос подтверждения на каждую операцию.
The limit of the media has been reached. (Возможности структуры носителя исчерпаны.)	Указывает на то, что сохранить данные невозможно, поскольку структура папок/каталогов стала слишком сложной.
The media is not formatted. (Носитель не отформатирован.)	Указывает на то, что вставленное запоминающее устройство SmartMedia не отформатировано.
The media is write-protected. (Носитель защищен от записи.)	Указывает на то, что произвести запись на вставленное записывающее устройство SmartMedia нельзя, потому что оно защищено от записи. Перед использованием снимите защитную наклейку.
The song data is too large to be converted to notation. (Объем данных песни слишком велик для преобразования в партитуру.)	Указывает на то, что вывести на экран ноты нельзя, поскольку объем данных песни слишком велик.
There are too many files. (Слишком много файлов.)	Указывает на то, что сохранить данные нельзя, потому что общее количество файлов превышает максимально допустимое.
This function is not available now. (В данный момент функция недоступна.)	Указывает на то, что соответствующая функция недоступна, потому что инструмент выполняет другое задание.
[nnn] file name (имя файла)	Указывает имя файла передаваемой песни. «ppp» обозначает получающий блок.

• В таблице приведены не все сообщения, а только те, которые требуют объяснения.



# Сборка подставки для клавиатуры (Только для DGX-505)

## **ВНИМАНИЕ**

Прежде чем приступить к сборке или использованию подставки для клавиатуры, внимательно прочтите эти предупреждения.

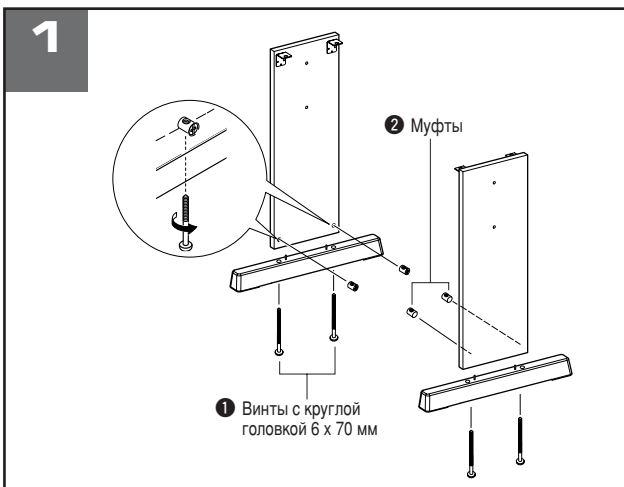
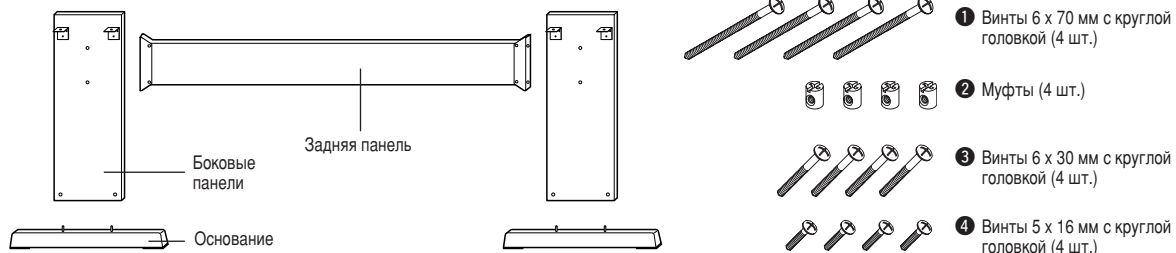
Следуйте им, чтобы безопасно использовать подставку и не получить травм и повреждений. Тщательное соблюдение указанных мер предосторожности гарантирует долгое безопасное использование подставки для клавиатуры.

- Будьте внимательны: не перепутайте компоненты и устанавливайте их в правильном направлении. Выполняйте сборку согласно следующей инструкции.
- Для сборки требуется не менее двух человек.
- Необходимо использовать винты указанного размера. Винты неподходящего размера могут повредить инструмент.
- Пользоваться подставкой можно только после полного завершения сборки. Если установить клавиатуру на подставку, сборка которой не завершена, инструмент может упасть.
- Подставка всегда должна находиться на устойчивой плоской поверхности. На неровной поверхности подставка может оказаться неустойчивой и перевернуться, клавиатура может упасть, и все это может привести к травмам.
- Подставку можно использовать только для той цели, для которой она предназначена. Если поместить на подставку другой предмет, он может упасть, а подставка – перевернуться.
- Не давите слишком сильно на клавиатуру, иначе подставка может перевернуться, а клавиатура – упасть.
- Перед использованием убедитесь в том, что подставка установлена прочно и безопасно, а все винты крепко затянуты. Если этого не сделать, подставка может перевернуться, клавиатура – упасть, а пользователь – получить травму.
- Чтобы разобрать подставку, выполните инструкцию в обратном порядке.

Приготовьте крестовую отвертку.

Будут использованы детали, показанные на рисунке “Детали сборки”. Отберите необходимые детали в соответствии с инструкцией.

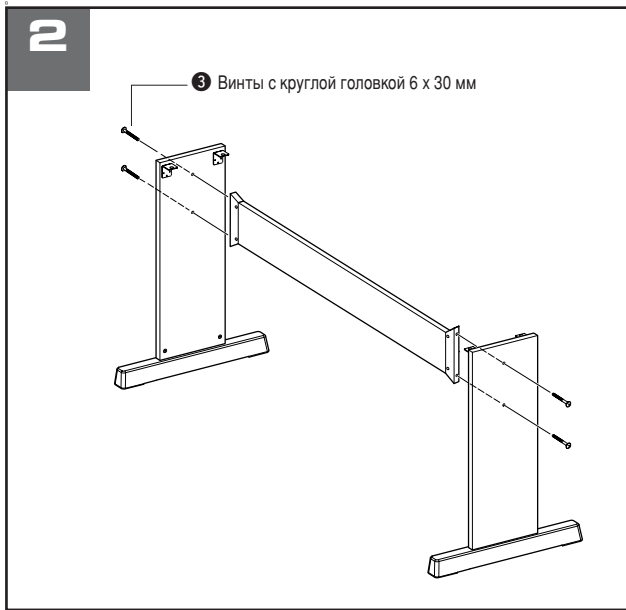
### Детали сборки (Только для DGX-505)



### 1 Прикрепите основания.

Убедитесь при этом, что панели расположены правильно (отверстия должны быть направлены внутрь). Левая и правая панели имеют одинаковую форму. Вставьте муфты **2** в отверстия, как показано на рисунке. Муфты вставлены правильно, если на них видна отметка «+».

Прикрепите основания к задней части боковых панелей с помощью винтов с круглой головкой 6 x 70 мм **1**. Основания боковых панелей имеют одинаковую форму и одинаково ориентированы относительно передней и задней панелей. Если вкрутить винты окажется сложно, проверните муфты до нужного положения с помощью отвертки. Отметка  $\gamma$  на муфтах указывает местоположение отверстия для винта.



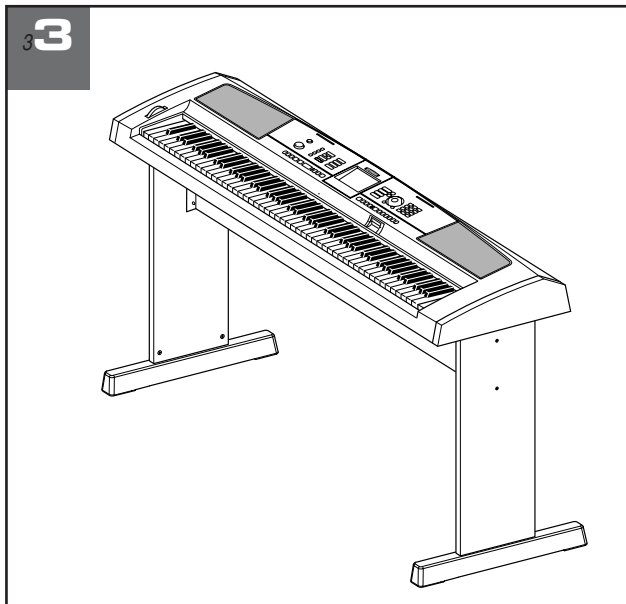
## 2 Прикрепите заднюю панель.

Прикрепите заднюю панель с помощью винтов с круглой головкой 6 x 30 мм ③.

Верх и низ задней панели также не различаются, как и левая и правая стороны. Панель можно установить любой стороной.

### **⚠ ВНИМАНИЕ**

- Не уроните заднюю панель и не притрагивайтесь к острым металлическим деталям.



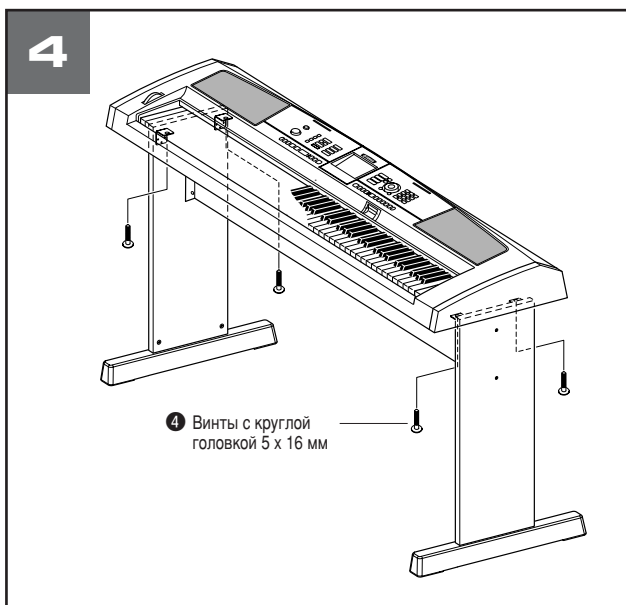
## 3 Поставьте клавиатуру на подставку

Аккуратно поместите клавиатуру на боковые панели.

Задняя сторона подставки ничем не отличается от передней, так что клавиатуру можно установить любой стороной. Медленно переместите клавиатуру так, чтобы отверстия на ее нижней панели совпали с отверстиями на угловых скобах.

### **⚠ ВНИМАНИЕ**

- Не уроните клавиатуру и не зажмите пальцы между клавиатурой и деталями подставки.



## 4 Установите клавиатуру на подставку.

Прикрепите угловые скобы к клавиатуре с помощью винтов с круглой головкой 5 x 16 мм ④.

### ■ Проверьте правильность сборки

После того как вы собрали подставку, проверьте следующее:

- Не осталось ли «лишних» деталей?  
→ Если остались, прочтите еще раз инструкцию по сборке и исправьте ошибки.
- Не мешает ли инструмент открывать двери и перемещать предметы?  
→ Если мешает, передвиньте инструмент в более подходящее место.
- Нет ли дребезжания, когда вы играете на инструменте или перемещаете его?  
→ Если есть, затяните все винты.
- Если клавиатура скрипит или покачивается во время игры, внимательно перечитайте инструкцию по сборке, рассмотрите диаграммы и затяните все винты.



# Технические характеристики

## Клавиатура

- DGX-505: 88 клавиш; легкая клавиатура корпусного типа (A-1 – C7) с чувствительностью к силе нажатия.
- DGX-305: 76 клавиш; легкая клавиатура корпусного типа (E0 – G6) с чувствительностью к силе нажатия.

## Экран

- Графический жидкокристаллический экран с подсветкой (320 x 240 точек)

## Настройки

- РЕЖИМ ОЖИДАНИЯ/ВКЛ.
- ОСНОВНОЙ РЕГУЛЯТОР ГРОМКОСТИ: MIN – MAX
- Регулятор контрастности ЖК-экрана

## Элементы панели управления

- SONG, VOICE, STYLE, EASY SONG ARRANGER, FILE CONTROL, EXECUTE, PERFORMANCE ASSISTANT, PC, LESSON L/R, LESSON MODE, LESSON REPEAT & LEARN METRONOME, PORTABLE GRAND, LYRICS, SCORE, EXIT, DEMO, FUNCTION, TOUCH, HARMONY, DUAL, SPLIT, TEMPO/TAP, [0] – [9], [+], [–], CATEGORY, Диск управления, ACMP ON/OFF, SYNC STOP, SYNC START, START/STOP, INTRO/ENDING/rit., MAIN/AUTO FILL, REGIST. MEMORY ([●]) (MEMORY/BANK), [1], [2]), SONG MEMORY (REC, [1] – [5], [A])

## Управление в реальном времени

- Колесо Pitch Bend

## Тембр

- 121 тембр на панели + 12 тембров ударных +359 тембров в формате XGlite+ 2 дополнительных тембра XGlite
- Полифония: 32
- режим DUAL
- режим SPLIT

## Стиль

- 135 встроенных стилей + 1 файл пользовательского стиля
- Функции управления стилем: ACMP ON/OFF, SYNC STOP, SYNC START, START/STOP, INTRO/ENDING/rit., MAIN/AUTO FILL
- Аппликатура: Поддержка игры аккордами
- Громкость стиля

## Разъем для платы памяти

- Плата памяти 3.3V SmartMedia™

## Функция обучения

- Словарь
- Уроки 1-3, повторение и заучивание урока

## Регистрационная память

- 8 банков x 2 типа

## Функции

- VOLUME: Громкость стиля, Громкость песни
- OVERALL: Настройка, транспонирование, точка разделения, чувствительность к силе нажатия, диапазон Pitch Bend
- MAIN VOICE: Громкость, октава, панорама, уровень реверберации, уровень эффекта Chorus
- DUAL VOICE: Громкость, октава, панорама, уровень реверберации, уровень эффекта Chorus
- SPLIT VOICE: Громкость, октава, панорама, уровень реверберации, уровень эффекта Chorus
- EFFECT: Тип реверберации, тип эффекта Chorus, параметр Panel Sustain
- HARMONY: Тип гармонии, громкость гармонии
- PC: ПК1/ПК2/Выкл.
- MIDI: Функция Local Вкл./Выкл., внешняя синхронизация, функция Initial Setup Send, функция Keyboard Out, функция Style Out, функция Song Out, функция Bulk Send
- METRONOME: Тактовый размер, громкость метронома
- SCORE: Выравнивание
- LESSON: Дорожки для упражнений правой и левой рук, функция Grade
- UTILITY: Media Select, функция Demo Cancel
- LANGUAGE: Выбор языка (английский/японский)

## Эффекты

- Реверберация: 9 видов
- Эффект Chorus: 4 вида
- Гармония: 26 видов

## Песня

- 30 встроенных песен + 5 пользовательских песен + Accessory CD-ROM Songs (70)
- стирание песни, стирание дорожки
- громкость песни

## Технология performance assistant (Помощник музыканта)

- Тип аккорда/тип мелодии

## Запись

- Песня
  - Песня пользователя: 5 песен
  - Дорожки для записи: 1, 2, 3, 4, 5, STYLE

## MIDI

- Функция Local On/Off
- Внешняя синхронизация
- Функция Style Out
- Функция Bulk Send
- Функция Initial Setup Send
- Функция Keyboard Out
- Функция Song Out

## Вспомогательные разъемы

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

## Усилитель

- 6 Вт + 6 Вт

## Динамики

- 12 см x 2 + 3 см x 2

## Потребляемая мощность (при использовании адаптера PA-5D)

- 22 Вт

## Источник питания

- Адаптер: Yamaha PA-5C/PA-5D AC power adaptor
- Батареи: шесть батарей размера "D", R20P (LR20) или эквивалентные батареи

## Габариты (ширина x глубина x высота)

- DGX-505: 1376 x 431 x 173 мм (54-1/8" x 17" x 6-3/4")
- \* вместе с подставкой клавиатуры: 1376 x 485 x 804 мм (54-1/8" x 19-1/8" x 31-2/3")
- DGX-305: 1178 x 412 x 173 мм (46-3/8" x 16-1/4" x 6-3/4")

## Вес

- DGX-505: 13,5 кг (29 фунтов 12 унций) (без батарей)
- DGX-305: 9,2 кг (20 фунтов 5 унций) (без батарей)
- Подставка для клавиатуры (только DGX-505): 7,5 кг (16 фунтов 9 унций)

## Принадлежности, входящие в поставку

- Пюпитр
- Диск CD-ROM
- Руководство пользователя
- Педальный переключатель (только для DGX-505)
- Подставка для клавиатуры (только DGX-505)

## Дополнительные принадлежности, поставляемые по желанию покупателя

- Адаптер: PA-5D/PA-5C
- Педальный переключатель: FC4/FC5
- Подставка для клавиатуры: LW-15/LW-16 (только для DGX-305)
- \* В комплекте с DGX-505 дополнительно поставляется педальный переключатель FC5 и подставка клавиатуры.

\* Технические характеристики и их описания в данном руководстве пользователя даны только для ознакомления. Корпорация Yamaha сохраняет за собой право модифицировать свои изделия и менять их технические характеристики без предварительного уведомления. Поскольку технические характеристики, оборудование и набор возможностей могут различаться в зависимости от региона, обращайтесь за информацией к местному представителю корпорации Yamaha.



# Список тембров

## ■ Максимальная полифония .....

Максимальная полифония этого синтезатора – 32 ноты. Это значит, что независимо от используемых функций синтезатор может одновременно проигрывать до 32-х нот. Часть нот используется автоаккомпанементом; таким образом, при включенном автоаккомпанементе общее количество нот, доступных для игры на клавиатуре, сокращается. То же самое происходит при использовании функций Split и Song. Если максимум превышен, ранее сыгранные ноты отсекаются, а последние взятые ноты имеют приоритет (приоритет последней ноты).

### ПРИМЕЧАНИЕ

- В список тембров включены номера изменения программ MIDI для каждого тембра. Используйте эти номера, если вы играете на синтезаторе с другого устройства через MIDI-интерфейс.
- Номера программ с 001 по 128 непосредственно связаны с номерами изменения MIDI-программ с 000 по 127. Другими словами, номера программ отличаются от номеров изменения программ на единицу. Не забудьте это учесть.
- Если нажата педаль, некоторые тембры могут звучать непрерывно или сильно продлеваться после того, как клавиша была отпущена.

## ● Список тембров

Номер тембра	Банк данных		MIDI Изменение программы (1 - 128)	Название тембра
	MSB (Самый старший разряд) (0 - 127)	LSB (Самый младший разряд) (0 - 127)		
<b>PIANO</b>				
001	000	113	001	Live! Grand Piano
002	000	114	001	Live! Warm Grand Piano
003	000	112	001	Grand Piano
004	000	112	002	Bright Piano
005	000	112	004	Honky-tonk Piano
006	000	112	003	MIDI Grand Piano
007	000	113	003	CP 80
008	000	112	007	Harpsichord
<b>E.PIANO</b>				
009	000	114	005	Cool! Galaxy Electric Piano
010	000	118	005	Cool! Suitcase Electric Piano
011	000	119	005	Cool! Electric Piano
012	000	112	005	Funky Electric Piano
013	000	112	006	DX Modern Electric Piano
014	000	113	006	Hyper Tines
015	000	114	006	Venus Electric Piano
016	000	114	008	E.Clavichord
017	000	112	008	Clavi
<b>ORGAN</b>				
018	000	118	019	Cool! Organ
019	000	112	017	Jazz Organ 1
020	000	113	017	Jazz Organ 2
021	000	112	018	Click Organ
022	000	116	017	Bright Organ
023	000	112	019	Rock Organ
024	000	114	019	Purple Organ
025	000	118	017	16'+2' Organ
026	000	119	017	16'+4' Organ
027	000	114	017	Theater Organ
028	000	112	020	Church Organ
029	000	113	020	Chapel Organ
030	000	112	021	Reed Organ
<b>ACCORDION</b>				
031	000	113	022	Traditional Accordion
032	000	112	022	Musette Accordion
033	000	113	024	Bandoneon
034	000	112	023	Harmonica
<b>GUITAR</b>				
035	000	112	025	Classical Guitar
036	000	112	026	Folk Guitar
037	000	113	026	12Strings Guitar
038	000	112	027	Jazz Guitar
039	000	113	027	Octave Guitar
040	000	112	028	Clean Guitar
041	000	117	028	60's Clean Guitar
042	000	112	029	Muted Guitar
043	000	112	030	Overdriven Guitar
044	000	112	031	Distortion Guitar
<b>BASS</b>				
045	000	112	033	Acoustic Bass
046	000	112	034	Finger Bass
047	000	112	035	Pick Bass
048	000	112	036	Fretless Bass

Номер тембра	Банк данных		MIDI Изменение программы (1 - 128)	Название тембра
	MSB (Самый старший разряд) (0 - 127)	LSB (Самый младший разряд) (0 - 127)		
049	000	112	037	Slap Bass
050	000	112	039	Synth Bass
051	000	113	039	Hi-Q Bass
052	000	113	040	Dance Bass
<b>STRINGS</b>				
053	000	116	050	Live! Orchestra
054	000	112	049	String Ensemble
055	000	112	050	Chamber Strings
056	000	112	051	Synth Strings
057	000	113	050	Slow Strings
058	000	112	045	Tremolo Strings
059	000	112	046	Pizzicato Strings
060	000	112	041	Violin
061	000	112	043	Cello
062	000	112	044	Contrabass
063	000	112	106	Banjo
064	000	112	047	Harp
065	000	112	056	Orchestra Hit
<b>CHOIR</b>				
066	000	112	053	Choir
067	000	113	053	Vocal Ensemble
068	000	112	054	Vox Humana
069	000	112	055	Air Choir
<b>SAXOPHONE</b>				
070	000	117	067	Sweet! Tenor Sax
071	000	113	065	Sweet! Soprano Sax
072	000	112	067	Tenor Sax
073	000	112	066	Alto Sax
074	000	112	065	Soprano Sax
075	000	112	068	Baritone Sax
076	000	114	067	Breathy Tenor Sax
077	000	112	069	Oboe
078	000	112	072	Clarinet
079	000	112	070	English Horn
080	000	112	071	Bassoon
<b>TRUMPET</b>				
081	000	115	057	Sweet! Trumpet
082	000	112	057	Trumpet
083	000	112	060	Muted Trumpet
084	000	112	058	Trombone
085	000	113	058	Trombone Section
086	000	112	061	French Horn
087	000	112	059	Tuba
<b>BRASS</b>				
088	000	112	062	Brass Section
089	000	113	062	Big Band Brass
090	000	119	062	Mellow Horns
091	000	112	063	Synth Brass
092	000	113	063	80's Brass
093	000	114	063	Techno Brass
<b>FLUTE</b>				
094	000	114	074	Sweet! Flute
095	000	113	076	Sweet! Pan Flute
096	000	112	074	Flute

Номер тембра	Банк данных		MIDI Изменение программы (1 - 128)	Название тембра
	MSB (Самый старший разряд) (0 - 127)	LSB (Самый младший разряд) (0 - 127)		
097	000	112	073	Piccolo
098	000	112	076	Pan Flute
099	000	112	075	Recorder
100	000	112	080	Ocarina
<b>SYNTH LEAD</b>				
101	000	112	081	Square Lead
102	000	112	082	Sawtooth Lead
103	000	112	086	Voice Lead
104	000	112	099	Star Dust
105	000	112	101	Brightness
106	000	115	082	Analogon
107	000	119	082	Fargo
<b>SYNTH PAD</b>				
108	000	118	089	SweetHeaven
109	000	112	089	Fantasia
110	000	113	101	Bell Pad
111	000	112	092	Xenon Pad
112	000	112	095	Equinox
113	000	113	090	Dark Moon
<b>PERCUSSION</b>				
114	000	112	012	Vibraphone
115	000	112	013	Marimba
116	000	112	014	Xylophone
117	000	112	0115	Steel Drums
118	000	112	009	Celesta
119	000	112	011	Music Box
120	000	112	015	Tubular Bells
121	000	112	048	Timpani
<b>DRUM KITS(см. стр. 100)</b>				
122	127	000	001	Standard Kit 1
123	127	000	002	Standard Kit 2
124	127	000	009	Room Kit
125	127	000	017	Rock Kit
126	127	000	025	Electronic Kit
127	127	000	026	Analog Kit
128	127	000	028	Dance Kit
129	127	000	033	Jazz Kit
130	127	000	041	Brush Kit
131	127	000	049	Symphony Kit
132	126	000	001	SFX Kit 1
133	126	000	002	SFX Kit 2

● Список тембров XGlite/дополнительных тембров XGlite\*

Номер тембра	Банк данных		MIDI Изменение программы (1 - 128)	Название тембра
	MSB (Самый старший разряд) (0 - 127)	LSB (Самый младший разряд) (0 - 127)		
<b>PIANO</b>				
134	000	000	001	Grand Piano
135	000	001	001	Grand Piano KSP
136	000	040	001	Piano Strings
137	000	041	001	Dream
138	000	000	002	Bright Piano
139	000	001	002	Bright Piano KSP
140	000	000	003	Electric Grand Piano
141	000	001	003	Electric Grand Piano KSP
142	000	032	003	Detuned CP80
143	000	000	004	Honky-tonk Piano
144	000	001	004	Honky-tonk Piano KSP
145	000	000	005	Electric Piano 1
146	000	001	005	Electric Piano 1 KSP
147	000	032	005	Chorus Electric Piano 1
148	000	000	006	Electric Piano 2
149	000	001	006	Electric Piano 2 KSP
*150	000	032	006	Chorus Electric Piano 2
151	000	041	006	DX + Analog Electric Piano
152	000	000	007	Harpsichord
153	000	001	007	Harpsichord KSP
154	000	035	007	Harpsichord 3
155	000	000	008	Clavi
156	000	001	008	Clavi KSP

Номер тембра	Банк данных		MIDI Изменение программы (1 - 128)	Название тембра
	MSB (Самый старший разряд) (0 - 127)	LSB (Самый младший разряд) (0 - 127)		
<b>CHROMATIC</b>				
157	000	000	009	Celesta
158	000	000	010	Glockenspiel
159	000	000	011	Music Box
160	000	064	011	Orgel
161	000	000	012	Vibraphone
162	000	001	012	Vibraphone KSP
163	000	000	013	Marimba
164	000	001	013	Marimba KSP
165	000	064	013	Sine Marimba
166	000	097	013	Balimba
167	000	098	013	Log Drums
168	000	000	014	Xylophone
169	000	000	015	Tubular Bells
170	000	096	015	Church Bells
171	000	097	015	Carillon
172	000	000	016	Dulcimer
173	000	035	016	Dulcimer 2
174	000	096	016	Cymbalom
175	000	097	016	Santur
<b>ORGAN</b>				
176	000	000	017	DrawOrg
177	000	032	017	Detuned DrawOrg
178	000	033	017	60's DrawOrg 1
179	000	034	017	60's DrawOrg 2
180	000	035	017	70's DrawOrg 1
181	000	037	017	60's DrawOrg 3
182	000	040	017	16+2'2/3
183	000	064	017	Organ Bass
184	000	065	017	70's DrawOrg 2
185	000	066	017	Cheezy Organ
186	000	067	017	DrawOrg 3
187	000	000	018	Percussive Organ
188	000	024	018	70's Percussive Organ
189	000	032	018	Detuned Percussive Organ
190	000	033	018	Light Organ
191	000	037	018	Percussive Organ 2
192	000	000	019	Rock Organ
193	000	064	019	Rotary Organ
194	000	065	019	Slow Rotary
195	000	066	019	Fast Rotary
196	000	000	020	Church Organ
197	000	032	020	Church Organ 3
198	000	035	020	Church Organ 2
199	000	040	020	Notre Dame
200	000	064	020	Organ Flutes
201	000	065	020	Tremolo Organ Flute
202	000	000	021	Reed Organ
203	000	040	021	Puff Organ
204	000	000	022	Accordion
205	000	000	023	Harmonica
206	000	032	023	Harmonica 2
207	000	000	024	Tango Accordion
208	000	064	024	Tango Accordion 2
<b>GUITAR</b>				
209	000	000	025	Nylon Guitar
210	000	043	025	Velocity Guitar Harmonics
211	000	096	025	Ukulele
212	000	000	026	Steel Guitar
213	000	035	026	12-string Guitar
214	000	040	026	Nylon & Steel Guitar
215	000	041	026	Steel Guitar with Body Sound
216	000	096	026	Mandolin
217	000	000	027	Jazz Guitar
218	000	032	027	Jazz Amp
219	000	000	028	Clean Guitar
220	000	032	028	Chorus Guitar
221	000	000	029	Muted Guitar
222	000	040	029	Funk Guitar 1
223	000	041	029	Muted Steel Guitar
224	000	045	029	Jazz Man
225	000	000	030	Overdriven Guitar

## Список тембров

Номер тембра	Банк данных		MIDI Изменение программы (1 - 128)	Название тембра
	MSB (Самый старший разряд) (0 - 127)	LSB (Самый младший разряд) (0 - 127)		
226	000	043	030	Guitar Pinch
227	000	000	031	Distortion Guitar
228	000	040	031	Feedback Guitar
229	000	041	031	Feedback Guitar 2
230	000	000	032	Guitar Harmonics
231	000	065	032	Guitar Feedback
232	000	066	032	Guitar Harmonics 2
<b>BASS</b>				
233	000	000	033	Acoustic Bass
234	000	040	033	Jazz Rhythm
235	000	045	033	Velocity Crossfade Upright Bass
236	000	000	034	Finger Bass
237	000	018	034	Finger Dark
238	000	040	034	Bass & Distorted Electric Guitar
239	000	043	034	Finger Slap Bass
240	000	045	034	Finger Bass 2
241	000	065	034	Modulated Bass
242	000	000	035	Pick Bass
243	000	028	035	Muted Pick Bass
244	000	000	036	Fretless Bass
245	000	032	036	Fretless Bass 2
246	000	033	036	Fretless Bass 3
247	000	034	036	Fretless Bass 4
248	000	000	037	Slap Bass 1
249	000	032	037	Punch Thumb Bass
250	000	000	038	Slap Bass 2
251	000	043	038	Velocity Switch Slap
252	000	000	039	Synth Bass 1
253	000	040	039	Techno Synth Bass
254	000	000	040	Synth Bass 2
255	000	006	040	Mellow Synth Bass
256	000	012	040	Sequenced Bass
257	000	018	040	Click Synth Bass
258	000	019	040	Synth Bass 2 Dark
*259	000	040	040	Modular Synth Bass
260	000	041	040	DX Bass
<b>STRING</b>				
261	000	000	041	Violin
262	000	008	041	Slow Violin
263	000	000	042	Viola
264	000	000	043	Cello
265	000	000	044	Contrabass
266	000	000	045	Tremolo Strings
267	000	008	045	Slow Tremolo Strings
268	000	040	045	Suspense Strings
269	000	000	046	Pizzicato Strings
270	000	000	047	Orchestral Harp
271	000	040	047	Yang Chin
272	000	000	048	Timpani
<b>ENSEMBLE</b>				
273	000	000	049	Strings 1
274	000	003	049	Stereo Strings
275	000	008	049	Slow Strings
276	000	035	049	60's Strings
277	000	040	049	Orchestra
278	000	041	049	Orchestra 2
279	000	042	049	Tremolo Orchestra
280	000	045	049	Velocity Strings
281	000	000	050	Strings 2
282	000	003	050	Stereo Slow Strings
283	000	008	050	Legato Strings
284	000	040	050	Warm Strings
285	000	041	050	Kingdom
286	000	000	051	Synth Strings 1
287	000	000	052	Synth Strings 2
288	000	000	053	Choir Aahs
289	000	003	053	Stereo Choir
290	000	032	053	Mellow Choir
291	000	040	053	Choir Strings
292	000	000	054	Voice Oohs
293	000	000	055	Synth Voice

Номер тембра	Банк данных		MIDI Изменение программы (1 - 128)	Название тембра
	MSB (Самый старший разряд) (0 - 127)	LSB (Самый младший разряд) (0 - 127)		
294	000	040	055	Synth Voice 2
295	000	041	055	Choral
296	000	064	055	Analog Voice
297	000	000	056	Orchestra Hit
298	000	035	056	Orchestra Hit 2
299	000	064	056	Impact
<b>BRASS</b>				
300	000	000	057	Trumpet
301	000	032	057	Warm Trumpet
302	000	000	058	Trombone
303	000	018	058	Trombone 2
304	000	000	059	Tuba
305	000	000	060	Muted Trumpet
306	000	000	061	French Horn
307	000	006	061	French Horn Solo
308	000	032	061	French Horn 2
309	000	037	061	Horn Orchestra
310	000	000	062	Brass Section
311	000	035	062	Trumpet & Trombone Section
312	000	000	063	Synth Brass 1
313	000	020	063	Resonant Synth Brass
314	000	000	064	Synth Brass 2
315	000	018	064	Soft Brass
316	000	041	064	Choir Brass
<b>REED</b>				
317	000	000	065	Soprano Sax
318	000	000	066	Alto Sax
319	000	040	066	Sax Section
320	000	000	067	Tenor Sax
321	000	040	067	Breathy Tenor Sax
322	000	000	068	Baritone Sax
323	000	000	069	Oboe
324	000	000	070	English Horn
325	000	000	071	Bassoon
326	000	000	072	Clarinet
<b>PIPE</b>				
327	000	000	073	Piccolo
328	000	000	074	Flute
329	000	000	075	Recorder
330	000	000	076	Pan Flute
331	000	000	077	Blown Bottle
332	000	000	078	Shakuhachi
333	000	000	079	Whistle
334	000	000	080	Ocarina
<b>SYNTH LEAD</b>				
335	000	000	081	Square Lead
336	000	006	081	Square Lead 2
337	000	008	081	LM Square
338	000	018	081	Hollow
339	000	019	081	Shroud
340	000	064	081	Mellow
341	000	065	081	Solo Sine
342	000	066	081	Sine Lead
343	000	000	082	Sawtooth Lead
344	000	006	082	Sawtooth Lead 2
345	000	008	082	Thick Sawtooth
346	000	018	082	Dynamic Sawtooth
347	000	019	082	Digital Sawtooth
348	000	020	082	Big Lead
349	000	096	082	Sequenced Analog
350	000	000	083	Calliope Lead
351	000	065	083	Pure Pad
352	000	000	084	Chiff Lead
353	000	000	085	Charang Lead
354	000	064	085	Distorted Lead
355	000	000	086	Voice Lead
356	000	000	087	Fifths Lead
357	000	035	087	Big Five
358	000	000	088	Bass & Lead
359	000	016	088	Big & Low
360	000	064	088	Fat & Perky
361	000	065	088	Soft Whirl



Номер тембра	Банк данных		MIDI Изменение программы (1 - 128)	Название тембра
	MSB (Самый старший разряд) (0 - 127)	LSB (Самый младший разряд) (0 - 127)		
<b>SYNTH PAD</b>				
362	000	000	089	New Age Pad
363	000	064	089	Fantasy
364	000	000	090	Warm Pad
365	000	000	091	Poly Synth Pad
366	000	000	092	Choir Pad
367	000	066	092	Itopia
368	000	000	093	Bowed Pad
369	000	000	094	Metallic Pad
370	000	000	095	Halo Pad
371	000	000	096	Sweep Pad
<b>SYNTH EFFECTS</b>				
372	000	000	097	Rain
373	000	065	097	African Wind
374	000	066	097	Carib
375	000	000	098	Sound Track
376	000	027	098	Prologue
377	000	000	099	Crystal
378	000	012	099	Synth Drum Comp
379	000	014	099	Popcorn
380	000	018	099	Tiny Bells
381	000	035	099	Round Glockenspiel
382	000	040	099	Glockenspiel Chimes
383	000	041	099	Clear Bells
384	000	042	099	Chorus Bells
385	000	065	099	Soft Crystal
386	000	070	099	Air Bells
387	000	071	099	Bell Harp
388	000	072	099	Gamelimba
389	000	000	100	Atmosphere
390	000	018	100	Warm Atmosphere
391	000	019	100	Hollow Release
392	000	040	100	Nylon Electric Piano
393	000	064	100	Nylon Harp
394	000	065	100	Harp Vox
395	000	066	100	Atmosphere Pad
396	000	000	101	Brightness
397	000	000	102	Goblins
398	000	064	102	Goblins Synth
399	000	065	102	Creeper
400	000	067	102	Ritual
401	000	068	102	To Heaven
402	000	070	102	Night
403	000	071	102	Glisten
404	000	096	102	Bell Choir
405	000	000	103	Echoes
406	000	000	104	Sci-Fi
<b>WORLD</b>				
407	000	000	105	Sitar
408	000	032	105	Detuned Sitar
409	000	035	105	Sitar 2
410	000	097	105	Tamboura
411	000	000	106	Banjo
412	000	028	106	Muted Banjo
413	000	096	106	Rabab
414	000	097	106	Gopichant
415	000	098	106	Oud
416	000	000	107	Shamisen
417	000	000	108	Koto
418	000	096	108	Taisho-kin
419	000	097	108	Kanoon
420	000	000	109	Kalimba
421	000	000	110	Bagpipe
422	000	000	111	Fiddle
423	000	000	112	Shanai
<b>PERCUSSIVE</b>				
424	000	000	113	Tinkle Bell
425	000	096	113	Bonang
426	000	097	113	Altair
427	000	098	113	Gamelan Gongs
428	000	099	113	Stereo Gamelan Gongs
429	000	100	113	Rama Cymbal

Номер тембра	Банк данных		MIDI Изменение программы (1 - 128)	Название тембра
	MSB (Самый старший разряд) (0 - 127)	LSB (Самый младший разряд) (0 - 127)		
430	000	000	114	Agogo
431	000	000	115	Steel Drums
432	000	097	115	Glass Percussion
433	000	098	115	Thai Bells
434	000	000	116	Woodblock
435	000	096	116	Castanets
436	000	000	117	Taiko Drum
437	000	096	117	Gran Cassa
438	000	000	118	Melodic Tom
439	000	064	118	Melodic Tom 2
440	000	065	118	Real Tom
441	000	066	118	Rock Tom
442	000	000	119	Synth Drum
443	000	064	119	Analog Tom
444	000	065	119	Electronic Percussion
445	000	000	120	Reverse Cymbal
<b>SOUND EFFECTS</b>				
446	000	000	121	Fret Noise
447	000	000	122	Breath Noise
448	000	000	123	Seashore
449	000	000	124	Bird Tweet
450	000	000	125	Telephone Ring
451	000	000	126	Helicopter
452	000	000	127	Applause
453	000	000	128	Gunshot
454	064	000	001	Cutting Noise
455	064	000	002	Cutting Noise 2
456	064	000	004	String Slap
457	064	000	017	Flute Key Click
458	064	000	033	Shower
459	064	000	034	Thunder
460	064	000	035	Wind
461	064	000	036	Stream
462	064	000	037	Bubble
463	064	000	038	Feed
464	064	000	049	Dog
465	064	000	050	Horse
466	064	000	051	Bird Tweet 2
467	064	000	056	Maou
468	064	000	065	Phone Call
469	064	000	066	Door Squeak
470	064	000	067	Door Slam
471	064	000	068	Scratch Cut
472	064	000	069	Scratch Split
473	064	000	070	Wind Chime
474	064	000	071	Telephone Ring 2
475	064	000	081	Car Engine Ignition
476	064	000	082	Car Tires Squeal
477	064	000	083	Car Passing
478	064	000	084	Car Crash
479	064	000	085	Siren
480	064	000	086	Train
481	064	000	087	Jet Plane
482	064	000	088	Starship
483	064	000	089	Burst
484	064	000	090	Roller Coaster
485	064	000	091	Submarine
486	064	000	097	Laugh
487	064	000	098	Scream
488	064	000	099	Punch
489	064	000	100	Heartbeat
490	064	000	101	Footsteps
491	064	000	113	Machine Gun
492	064	000	114	Laser Gun
493	064	000	115	Explosion
494	064	000	116	Firework

Тембры, номера которых помечены звездочкой (\*), относятся к дополнительному списку XGlite.



# Список наборов ударных тембров

- «» указывает на то, что звук барабана такой же, как в «Standard Kit 1» (стандартный набор ударных тембров).
- Каждый перкуссионный тембр использует одну ноту.
- MIDI-данные о ноте и ее номере в действительности на одну октаву ниже номера и ноты, указанных на клавиатуре. Например, для установки «122: Standard Kit 1» параметр «Seq Click H» (номер 36 и нота C1) соответствует номеру 24 и ноте C0.
- Клавиша отпущена: клавиши с пометкой «O» прекращают звучать сразу после того, как их отпустить.
- Тембры с одинаковым номером дублирующей клавиши (\*1 ... 4) нельзя проигрывать одновременно. (Они предназначены для попеременного применения.)

		Номер тембра						122	123	124	125	126	127
		MSB (0 - 127) / LSB (0 - 127) / PC (1 - 128)						127/000/001	127/000/002	127/000/009	127/000/017	127/000/025	127/000/026
		Клавиатура		MIDI		Клавиша отпущена	Дублирующая клавиша	Standard Kit 1	Standard Kit 2	Room Kit	Rock Kit	Electronic Kit	Analog Kit
Номер ноты	Нота	Номер ноты	Нота										
D0	C#0	25	C# 0	13	C# -1		3	Surdo Mute					
E0	D#0	26	D 0	14	D -1		3	Surdo Open					
F0		27	D# 0	15	D# -1			Hi Q					
G0	F#0	28	E 0	16	E -1			Whip Slap					
A0	G#0	29	F 0	17	F -1		4	Scratch Push					
B0	A#0	30	F# 0	18	F# -1		4	Scratch Pull					
C1	C#1	31	G 0	19	G -1			Finger Snap					
D1	D#1	32	G# 0	20	G# -1			Click Noise					
E1		33	A 0	21	A -1			Metronome Click					
F1	F#1	34	A# 0	22	A# -1			Metronome Bell					
G1	G#1	35	B 0	23	B -1			Seq Click L					
A1	A#1	36	C 1	24	C 0			Seq Click H					
B1		37	C# 1	25	C# 0			Brush Tap					
C2	C#2	38	D 1	26	D 0	O		Brush Swirl					
D2	D#2	39	D# 1	27	D# 0			Brush Slap					
E2		40	E 1	28	E 0	O		Brush Tap Swirl				Reverse Cymbal	Reverse Cymbal
F2	F#2	41	F 1	29	F 0	O		Snare Roll					
G2	G#2	42	F# 1	30	F# 0			Castanet				Hi Q 2	Hi Q 2
A2	A#2	43	G 1	31	G 0			Snare H Soft	Snare H Soft 2		SD Rock H	Snare L	SD Rock H
B2		44	G# 1	32	G# 0			Sticks					
C3	C#3	45	A 1	33	A 0			Bass Drum Soft				Bass Drum H	Bass Drum H
D3	D#3	46	A# 1	34	A# 0			Open Rim Shot	Open Rim Shot 2				
E3		47	B 1	35	B 0			Bass Drum Hard			Bass Drum H	BD Rock	BD Analog L
F3	F#3	48	C 2	36	C 1			Bass Drum	Bass Drum 2		BD Rock	BD Gate	BD Analog H
G3	G#3	49	C# 2	37	C# 1			Side Stick					Analog Side Stick
A3	A#3	50	D 2	38	D 1			Snare M	Snare M 2	SD Room L	SD Rock L	SD Rock L	Analog Snare 1
B3		51	D# 2	39	D# 1			Hand Clap					
C4	C#4	52	E 2	40	E 1			Snare H Hard	Snare H Hard 2	SD Room H	SD Rock Rim	SD Rock H	Analog Snare 2
D4	D#4	53	F 2	41	F 1			Floor Tom L		Room Tom 1	Rock Tom 1	E Tom 1	Analog Tom 1
E4		54	F# 2	42	F# 1		1	Hi-Hat Closed					Analog HH Closed 1
F4	F#4	55	G 2	43	G 1			Floor Tom H		Room Tom 2	Rock Tom 2	E Tom 2	Analog Tom 2
G4	G#4	56	G# 2	44	G# 1		1	Hi-Hat Pedal					Analog HH Closed 2
A4	A#4	57	A 2	45	A 1			Low Tom		Room Tom 3	Rock Tom 3	E Tom 3	Analog Tom 3
B4		58	A# 2	46	A# 1		1	Hi-Hat Open					Analog HH Open
C5	C#5	59	B 2	47	B 1			Mid Tom L		Room Tom 4	Rock Tom 4	E Tom 4	Analog Tom 4
D5	D#5	60	C 3	48	C 2			Mid Tom H		Room Tom 5	Rock Tom 5	E Tom 5	Analog Tom 5
E5		61	C# 3	49	C# 2			Crash Cymbal 1					Analog Cymbal
F5	F#5	62	D 3	50	D 2			High Tom		Room Tom 6	Rock Tom 6	E Tom 6	Analog Tom 6
G5	G#5	63	D# 3	51	D# 2			Ride Cymbal 1					
A5	A#5	64	E 3	52	E 2			Chinese Cymbal					
B5		65	F 3	53	F 2			Ride Cymbal Cup					
C6	C#6	66	F# 3	54	F# 2			Tambourine					
D6	D#6	67	G 3	55	G 2			Splash Cymbal					
E6		68	G# 3	56	G# 2			Cowbell					Analog Cowbell
F6	F#6	69	A 3	57	A 2			Crash Cymbal 2					
G6		70	A# 3	58	A# 2			Vibraslap					
		71	B 3	59	B 2			Ride Cymbal 2					
		72	C 4	60	C 3			Bongo H					
		73	C# 4	61	C# 3			Bongo L					
		74	D 4	62	D 3			Conga H Mute					Analog Conga H
		75	D# 4	63	D# 3			Conga H Open					Analog Conga M
		76	E 4	64	E 3			Conga L					Analog Conga L
		77	F 4	65	F 3			Timbale H					
		78	F# 4	66	F# 3			Timbale L					
		79	G 4	67	G 3			Agogo H					
		80	G# 4	68	G# 3			Agogo L					
		81	A 4	69	A 3			Cabasa					
		82	A# 4	70	A# 3			Maracas					Analog Maracas
		83	B 4	71	B 3	O		Samba Whistle H					
		84	C 5	72	C 4	O		Samba Whistle L					
		85	C# 5	73	C# 4			Guiro Short					
		86	D 5	74	D 4	O		Guiro Long					
		87	D# 5	75	D# 4			Claves					Analog Claves
		88	E 5	76	E 4			Wood Block H					
		89	F 5	77	F 4			Wood Block L					
		90	F# 5	78	F# 4			Cuica Mute				Scratch Push	Scratch Push
		91	G 5	79	G 4			Cuica Open				Scratch Pull	Scratch Pull
		92	G# 5	80	G# 4		2	Triangle Mute					
		93	A 5	81	A 4		2	Triangle Open					
		94	A# 5	82	A# 4			Shaker					
		95	B 5	83	B 4			Jingle Bells					
		96	C 6	84	C 5			Bell Tree					
		97	C# 6	85	C# 5								
		98	D 6	86	D 5								
		99	D# 6	87	D# 5								
		100	E 6	88	E 5								
		101	F 6	89	F 5								
		102	F# 6	90	F# 5								
		103	G 6	91	G 5								

# Список наборов ударных тембров

		Номер тембра						122	128	129	130	131	132	133	
		MSB (0 - 127) / LSB (0 - 127) / PC (1 - 128)						127/000/001	127/000/028	127/000/033	127/000/041	127/000/049	126/000/001	126/000/002	
		Клавиатура		MIDI		Клавиша отпущена	Дублирующая клавиша	Standard Kit 1	Dance Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit	SFX Kit 1	SFX Kit 2	
Номер ноты	Нота	Номер ноты	Нота	Номер ноты	Нота										
D0	C#0	25	C#	0	13	C#	-1								
E0	D#0	26	D	0	14	D	-1	3	Surdo Mute						
F0	F#0	27	D#	0	15	D#	-1	3	Surdo Open						
G0	G#0	28	E	0	16	E	-1		Hi Q						
A0	A#0	29	F	0	17	F	-1	4	Whip Slap						
B0	C#1	30	F#	0	18	F#	-1	4	Scratch Push						
C1	D#1	31	G	0	19	G	-1		Scratch Pull						
D1	F#1	32	G#	0	20	G#	-1		Finger Snap						
E1	G#1	33	A	0	21	A	-1		Click Noise						
F1	A#1	34	A#	0	22	A#	-1		Metronome Click						
G1	C#2	35	B	0	23	B	-1		Metronome Bell						
A1	D#2	36	C	1	24	C	0		Seq Click L						
B1	F#2	37	C#	1	25	C#	0		Seq Click H						
C2	G#2	38	D	1	26	D	0	O	Brush Tap						
D2	A#2	39	D#	1	27	D#	0		Brush Swirl						
E2	C#3	40	E	1	28	E	0	O	Brush Slap						
F2	D#3	41	F	1	29	F	0	O	Brush Tap Swirl	Reverse Cymbal					
G2	F#3	42	F#	1	30	F#	0		Snare Roll						
A2	G#3	43	G	1	31	G	0		Castanet	Hi Q 2					
B2	A#3	44	G#	1	32	G#	0		Snare H Soft	AnSD Snappy	SD Jazz H Light	Brush Slap L			
C3	C#4	45	A	1	33	A	0		Sticks						
D3	D#4	46	A#	1	34	A#	0		Bass Drum Soft	AnBD Dance-1			Bass Drum L		
E3	F#4	47	B	1	35	B	0		Open Rim Shot	AnSD OpenRim					
F3	G#4	48	C	2	36	C	1		Bass Drum Hard	AnBD Dance-2			Gran Cassa		
G3	A#4	49	C#	2	37	C#	1		Bass Drum	AnBD Dance-3	BD Jazz	BD Jazz	Gran Cassa Mute	Cutting Noise	Phone Call
A3	C#5	50	D	2	38	D	1		Side Stick	Analog Side Stick			Cutting Noise 2	Cutting Noise	Door Squeak
B3	D#5	51	D#	2	39	D#	1		Snare M	AnSD Q	SD Jazz L	Brush Slap	Marching Sn M	Door Slam	Door Slam
C4	F#5	52	E	2	40	E	1		Hand Clap					String Slap	Scratch Cut
D4	G#5	53	F	2	41	F	1		Snare H Hard	AnSD Ana+Acoustic	SD Jazz M	Brush Tap	Marching Sn H	Scratch	Scratch
E4	A#5	54	F#	2	42	F#	1	1	Floor Tom L	Analog Tom 1	Jazz Tom 1	Brush Tom 1	Jazz Tom 1	Wind Chime	Wind Chime
F4	C#6	55	G	2	43	G	1		Hi-Hat Closed	Analog HH Closed 3				Telephone Ring 2	Telephone Ring 2
G4	D#6	56	G#	2	44	G#	1		Floor Tom H	Analog Tom 2	Jazz Tom 2	Brush Tom 2	Jazz Tom 2		
A4	F#6	57	A	2	45	A	1	1	Hi-Hat Pedal	Analog HH Closed 4					
B4	G#6	58	A#	2	46	A#	1		Low Tom	Analog Tom 3	Jazz Tom 3	Brush Tom 3	Jazz Tom 3		
C5	A#6	59	B	2	47	B	1		Hi-Hat Open	Analog HH Open 2					
D5	C#7	60	C	3	48	C	2		Mid Tom L	Analog Tom 4	Jazz Tom 4	Brush Tom 4	Jazz Tom 4		
E5	D#7	61	C#	3	49	C#	2		Mid Tom H	Analog Tom 5	Jazz Tom 5	Brush Tom 5	Jazz Tom 5		
F5	F#7	62	D	3	50	D	2		Crash Cymbal 1	Analog Cymbal			Hand Cym. L		
G5	G#7	63	D#	3	51	D#	2		High Tom	Analog Tom 6	Jazz Tom 6	Brush Tom 6	Jazz Tom 6		
A5	A#7	64	E	3	52	E	2		Ride Cymbal 1				Hand Cym.Short L		
B5	C#8	65	F	3	53	F	2		Chinese Cymbal				Flute Key Click	Car Engine Ignition	Car Engine Ignition
C6	D#8	66	F#	3	54	F#	2		Ride Cymbal Cup					Car Tires Squeal	Car Tires Squeal
D6	F#8	67	G	3	55	G	2		Tambourine					Car Passing	Car Passing
E6	G#8	68	G#	3	56	G#	2		Splash Cymbal					Car Crash	Car Crash
F6	A#8	69	A	3	57	A	2		Cowbell	Analog Cowbell				Siren	Siren
G6	C#9	70	A#	3	58	A#	2		Crash Cymbal 2			Hand Cym. H		Train	Train
A6	D#9	71	B	3	59	B	2		Vibraslap					Jet Plane	Jet Plane
B6	F#9	72	C	4	60	C	3		Ride Cymbal 2			Hand Cym.Short H		Starship	Starship
C7	G#9	73	C#	4	61	C#	3		Bongo H					Burst	Burst
D7	A#9	74	D	4	62	D	3		Bongo L					Roller Coaster	Roller Coaster
E7	C#10	75	D#	4	63	D#	3		Conga H Mute	Analog Conga H				Submarine	Submarine
F7	D#10	76	E	4	64	E	3		Conga H Open	Analog Conga M					
G7	F#10	77	F	4	65	F	3		Conga L	Analog Conga L					
A7	G#10	78	F#	4	66	F#	3		Timbale H						
B7	A#10	79	G	4	67	G	3		Timbale L						
C8	C#11	80	G#	4	68	G#	3		Agogo H						
D8	D#11	81	A	4	69	A	3		Agogo L				Shower	Laugh	Laugh
E8	F#11	82	A#	4	70	A#	3		Cabasa				Thunder	Scream	Scream
F8	G#11	83	B	4	71	B	3	O	Maracas	Analog Maracas			Wind	Punch	Punch
G8	A#11	84	C	5	72	C	4	O	Samba Whistle H				Stream	Heartbeat	Heartbeat
A8	C#12	85	C#	5	73	C#	4		Samba Whistle L				Bubble	Bubble	FootSteps
B8	D#12	86	D	5	74	D	4	O	Guiro Short				Feed	Feed	Feed
C9	F#12	87	D#	5	75	D#	4		Guiro Long						
D9	G#12	88	E	5	76	E	4		Claves	Analog Claves					
E9	A#12	89	F	5	77	F	4		Wood Block H						
F9	C#13	90	F#	5	78	F#	4		Wood Block L						
G9	D#13	91	G	5	79	G	4		Cuica Mute	Scratch Push					
A9	F#13	92	G#	5	80	G#	4		Cuica Open	Scratch Pull					
B9	G#13	93	A	5	81	A	4		Triangle Mute						
C10	A#13	94	A#	5	82	A#	4		Triangle Open						
D10	C#14	95	B	5	83	B	4		Shaker						
E10	D#14	96	C	6	84	C	5		Jingle Bells						
F10	F#14	97	C#	6	85	C#	5		Bell Tree				Dog	Machine Gun	Machine Gun
G10	G#14	98	D	6	86	D	5						Horse	Laser Gun	Laser Gun
A10	A#14	99	D#	6	87	D#	5						Bird Tweet 2	Explosion	Explosion
B10	C#15	100	E	6	88	E	5							Firework	Firework
C11	D#15	101	F	6	89	F	5								
D11	F#15	102	F#	6	90	F#	5								
E11	G#15	103	G	6	91	G	5						Maou		



# Список стилей

Номер стиля	Название стиля
<b>8BEAT</b>	
001	8BeatModern
002	60'sGuitarPop
003	8BeatAdria
004	60's8Beat
005	8Beat
006	OffBeat
007	60'sRock
008	HardRock
009	RockShuffle
010	8BeatRock
<b>16BEAT</b>	
011	16Beat
012	PopShuffle1
013	PopShuffle2
014	GuitarPop
015	16BeatUptempo
016	KoolShuffle
017	JazzRock
018	HipHopLight
<b>BALLAD</b>	
019	PianoBallad
020	LoveSong
021	6/8ModernEP
022	6/8SlowRock
023	OrganBallad
024	PopBallad
025	16BeatBallad1
026	16BeatBallad2
<b>DANCE</b>	
027	EuroTrance
028	Ibiza
029	HouseMusik
030	SwingHouse
031	TechnoPolis
032	Clubdance
033	ClubLatin
034	Garage1
035	Garage2
036	TechnoParty
037	UKPop
038	HipHopGroove
039	HipShuffle
040	HipHopPop
<b>DISCO</b>	
041	70'sDisco1
042	70'sDisco2
043	LatinDisco
044	DiscoPhilly
045	SaturdayNight
046	DiscoChocolate
047	DiscoHands
<b>SWING&amp;JAZZ</b>	
048	BigBandFast
049	BigBandMedium
050	BigBandBallad
051	BigBandShuffle
052	JazzClub

Номер стиля	Название стиля
053	Swing1
054	Swing2
055	Five/Four
056	JazzBallad
057	Dixieland
058	Ragtime
059	AfroCuban
060	Charleston
<b>R&amp;B</b>	
061	Soul
062	DetroitPop1
063	60'sRock&Roll
064	6/8Soul
065	CrocoTwist
066	Rock&Roll
067	DetroitPop2
068	BoogieWoogie
069	ComboBoogie
070	6/8Blues
<b>COUNTRY</b>	
071	Country8Beat
072	CountryPop
073	CountrySwing
074	Country2/4
075	CowboyBoogie
076	CountryShuffle
077	Bluegrass
<b>LATIN</b>	
078	BrazilianSamba
079	BossaNova
080	PopBossa
081	Tijuana
082	DiscoLatin
083	Mambo
084	Salsa
085	Beguine
086	GuitarRumba
087	RumbaFlamenca
088	Rumbalsland
089	Reggae
<b>BALLROOM</b>	
090	VienneseWaltz
091	EnglishWaltz
092	Slowfox
093	Foxtrot
094	Quickstep
095	Tango
096	Pasodoble
097	Samba
098	ChaChaCha
099	Rumba
100	Jive
<b>TRADITIONAL</b>	
101	USMarch
102	6/8March
103	GermanMarch
104	PolkaPop
105	OberPolka

Номер стиля	Название стиля
106	Tarantella
107	Showtune
108	ChristmasSwing
109	ChristmasWaltz
110	ScottishReel
111	Hawaiian
<b>WALTZ</b>	
112	GuitarSerenade
113	SwingWaltz
114	JazzWaltz1
115	JazzWaltz2
116	CountryWaltz
117	OberWaltzer
118	Musette
<b>DJ</b>	
119	DJ-HipHop
120	DJ-DanceSwing
121	DJ-House
122	DJ-GarageHouse
123	DJ-PopR&B
<b>PIANIST</b>	
124	Stride
125	PianoSwing
126	PianoRag
127	Arpeggio
128	Musical
129	Habanera
130	SlowRock
131	8BiPianoBallad
132	PianoMarch
133	6/8PianoMarch
134	PianoWaltz
135	PianoBeguine



# Список песен

## ● Встроенные песни

Номер песни	Название песни
<b>Favorites</b>	
001	Don't Know Why (Jesse Harris (Norah Jones))
002	My Favorite Things (Richard Rodgers)
003	Fly Me To The Moon (Bart Howard)
<b>Easy Play</b>	
004	Down By The Riverside (Traditional)
005	I've Been Working On The Railroad (Traditional)
006	Carry Me Back To Old Virginny (James A. Bland)
007	The Last Rose Of Summer (Thomas Moore)
008	The First Noel (Traditional (Englilsh))
<b>Pianist</b>	
009	The Entertainer (S. Joplin)
010	Greensleeves (Traditional)
011	Londonderry Air (Traditional)
012	Traumerei (R. Schumann)
013	Pastorale (J.F. Burgmüller)
<b>Organist</b>	
014	Wedding March From A Midsummer Night's Dream (F. Mendelssohn)
015	Allein Gott In Der Hoh Sei Eh (N. Decius)
016	Wachet Auf, Ruft Uns Die Stimme. (J.S. Bach)
<b>Advanced</b>	
017	Menuett In G Major Wo 10-2 (L.v. Beethoven)
018	Prelude Op.28 No.7 (F. Chopin)
019	To A Wild Rose (E.A. Macdowell)
020	Für Elise (L.v. Beethoven)
021	Etude Op.10-3 "Chanson de l'adieu" (F. Chopin)
<b>Band Play</b>	
022	Aura Lee (G. Poulton)
023	Canon (J. Pachelbel)
024	Symphonie Nr.9 (L.v. Beethoven)
<b>Duet</b>	
025	Sur Le Pont D'Avignon (Traditional)
026	Twinkle Twinkle Little Star (Traditional)
027	Muffin Man (Traditional)
<b>Holidays</b>	
028	Joy To The World (G.F. Händel)
029	Ave Maria (F. Schubert)
030	Jingle Bells (Traditional)

## ● 70 MIDI-песен на компакт-диске

Имя файла	Название песни
AMERICA	America The Beautiful (S.A. Ward)
ATHOME	Old Folks At Home (S.C. Foster)
AURALEE	Aura Lee (G. Poulton)
BABBINO	O Mio Babbino Caro (From "Gianni Schicchi") (G. Puccini)
BANJO	Ring De Banjo (S.C. Foster)
BILLBAIL	Bill Bailey (Won't You Please Come Home) (H. Cannon)
BROWNJUG	Little Brown Jug (Traditional)
CAMPTOWN	Camptown Races (S.C. Foster)
CANON	Canon (J. Pachelbel)
D_AGSTIN	O Du Lieber Augustin (DUET) (Traditional)
D_CHTREE	O Christmas Tree (DUET) (Traditional)
D_CLOSE	Close Your Hands, Open Your Hands (DUET) (J.J. Rousseau)
D_CUCKOO	The Cuckoo (DUET) (Traditional)
D_IMMAI	Im Mai (DUET) (Traditional)
D_INDIAN	Ten Little Indians (DUET) (Septimus Winner)
D_LONDON	London Bridge (DUET) (Traditional)
D_MARY	Mary Had A Little Lamb (DUET) (Traditional)

Имя файла	Название песни
D_ROWROW	Row Row Row Your Boat (DUET) (Traditional)
D_SCARBO	Scarborough Fair (DUET) (Traditional)
D_SMOKY	On Top Of Old Smoky (DUET) (Traditional)
D_THREE	Three Blind Mice (DUET) (Traditional)
D_WEASEL	Pop Goes The Weasel (DUET) (Traditional)
D_WEWISH	We Wish You A Merry Christmas (DUET) (Traditional)
DANUBEWA	The Danube Waves (I. Ivanovici)
FRULIED	Frühlingslied (F. Mendelssohn)
FRUSTIME	Frühlingsstimmen (J. Strauss II)
FUNICULA	Funiculi-Funicula (L. Denza)
GAVOTTE	Gavotte (F.J. Gossec)
GUILLAUM	Guillaume Tell (G. Rossini)
IRISHEYE	When Irish Eyes Are Smiling (E.R. Ball)
JOYOFMAN	Jesu, Joy Of Man's Desiring (J.S. Bach)
LIEBEST3	Liebesträume Nr.3 (F. Liszt)
LOMOND	Loch Lomond (Traditional)
LORELEI	Die Lorelei (F. Silcher)
MAGICFLT	From "The Magic Flute" (W.A Mozart)
MIRLITON	Danse Des Mirlitons From "The Nutcracker" (P.I. Tchaikovsky)
MONDSHIN	Piano Sonate Op.27-2 "Mondschein" (L.v. Beethoven)
MUSSIDEN	Muss I Denn (F. Silcher)
MYBONNIE	My Bonnie (Traditional)
ORPHEE	"Orphée Aux Enfers" Ouverture (J. Offenbach)
P_ANGELS	Angels Serenade (Traditional)
P_ARABES	Arabesque (J.F. Burgmüller)
P_CANDEU	La Candeur (J.F. Burgmüller)
P_CHEVAL	La Chevaleresque (J.F. Burgmüller)
P_CONSOL	Consolation (J.F. Burgmüller)
P_INOCEN	Innocence (J.F. Burgmüller)
P_MENUUBA	Menuett (J.S. Bach)
P_MENUUBO	Menuett (L. Boccherini)
P_MOMENT	Moments Musicaux Op.94-3 (F. Schubert)
P_PCHIEN	Valse Op.64-1 "Petit Chien" (F. Chopin)
P_PETITE	Petite Réunion (J.F. Burgmüller)
P_PROGRE	Progrès (J.F. Burgmüller)
P_SARAFa	Krasnyj Sarafan (Traditional)
P_TENDRE	Tendre Fleur (J.F. Burgmüller)
P_TMARCH	Turkish March (W.A. Mozart)
P_VIOLET	La Violette (Streabbog)
PEARLFIS	Song Of The Pearl Fisher (G. Bizet)
PRIMVERA	La Primavera (From Le Quattro Stagioni) (A. Vivaldi)
SAINTSGO	When The Saints Go Marchin' In (Traditional)
SERENAHY	String Quartet No.17 2nd Mov. "Serenade" (F.J. Haydn)
SILENTNT	Silent Night (F. Gruber)
SLAVON10	Slavonic Dances No.10 (A. Dvořák)
SURPRISE	"The Surprise" Symphony (F.J. Haydn)
SUSANNA	Oh! Susanna (S.C. Foster)
SYMPHO9	Symphonie Nr.9 (L.v. Beethoven)
THAIS	Méditation De Thais (J. Massenet)
TOREADOR	Air de Toréador "Carmen" (G. Bizet)
TURKEY	Turkey In The Straw (Traditional)
UNGARIS5	Ungarische Tänze Nr.5 (J. Brahms)
VOGLEIN	Wenn Ich Ein Vöglein Wär? (Traditional)

В файлах, названия которых начинаются с «P\_», нет аккордов, и с ними нельзя использовать технологию performance assistant типа Chord и функцию Easy Song Arranger.



# Список типов эффектов

## ● Типы гармонизации

Номер	Тип гармонизации	Описание
01	Duet	Типы гармонизации 01 – 05 основаны на высоте тона и добавляют к одноголосной мелодии, проигрываемой правой рукой, гармонии из одной, двух или трех нот. Эти типы звучат только в том случае, если в области автоаккомпанемента на клавиатуре проигрываются аккорды.
02	Trio	
03	Block	
04	Country	
05	Octave	
06	Trill 1/4 note	<p>Эффекты 6 – 26 основаны на ритме и добавляют украшения или повторы с задержкой в соответствии с автоаккомпанементом. Эти типы звучат независимо от того, включен автоаккомпанемент или нет; однако реальная скорость эффекта зависит от параметра Темпо (стр. 21). Значения отдельных нот в каждом типе позволяют точно синхронизировать эффект с ритмом. Доступны также параметры Triplet (триоль): 1/6 = триоли четвертей, 1/12 = триоли восьмых, 1/24 = триоли шестнадцатых.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Эффекты Trill (06 – 12) создают двухнотные трели (попеременное звучание нот), если нажаты две ноты.</li> <li>• Эффекты Tremolo (13 – 19) повторяют все нажатые ноты (не более четырех).</li> <li>• Эффекты Echo (20 – 26) создают задержанные повторы каждой проигрываемой ноты.</li> </ul>
07	Trill 1/6 note	
08	Trill 1/8 note	
09	Trill 1/12 note	
10	Trill 1/16 note	
11	Trill 1/24 note	
12	Trill 1/32 note	
13	Tremolo 1/4 note	
14	Tremolo 1/6 note	
15	Tremolo 1/8 note	
16	Tremolo 1/12 note	
17	Tremolo 1/16 note	
18	Tremolo 1/24 note	
19	Tremolo 1/32 note	
20	Echo 1/4 note	
21	Echo 1/6 note	
22	Echo 1/8 note	
23	Echo 1/12 note	
24	Echo 1/16 note	
25	Echo 1/24 note	
26	Echo 1/32 note	

## ● Типы реверберации

Номер	Тип реверберации	Описание
01 – 03	Hall 1-3	Реверберация концертного зала
04 – 05	Room 1-2	Реверберация небольшого помещения
06 – 07	Stage 1-2	Реверберация для сольных инструментов
08 – 09	Plate 1-2	Имитатор реверберации стальной пластины
10	Off	Эффект отсутствует

## ● Типы эффектов Chorus

Номер	Тип эффекта Chorus	Описание
01 – 02	Chorus 1-2	Традиционная хоровая программа с насыщенным теплым звуком.
03 – 04	Flanger 1-2	Четкая трехфазовая модуляция с немного металлическим звуком.
05	Off	Эффект отсутствует



# Таблица характеристик MIDI-интерфейса

YAMAHA [ Portable Grand ]

Date:1-DEC-2003

Model DGX-505/305 MIDI Implementation Chart

Version : 1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 x	1 - 16 x	
Mode Default Messages Altered	3 x *****	3 x x	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH,v=1-127 x	o 9nH,v=1-127 x	
After Key's Touch Ch's	x x	x x	
Pitch Bend	o	o	
Control Change	0,32 o 1 x *1 6 o 38 o 7 o 10 o 11 x *1 64 o 84 x *1 71 x *1 72 o 73 x *1 74 x *1 91,93 o 96,97 x 100,101 o	o o	Bank Select Modulation wheel Data Entry(MSB) Data Entry(LSB) Part Volume Pan Expression Sustain Portamento Cntrl Harmonic Content Release Time Attack Time Brightness Effect Depth RPN Inc,Dec RPN LSB,MSB
Prog Change : True #	o 0 - 127 *****	o 0 - 127	
System Exclusive	o *2	o *2	
: Song Pos. Common : Song Sel. : Tune	x x x	x x x	
System : Clock Real Time: Commands	o o	o o	
Aux :All Sound OFF :Reset All Cntrls :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset	x x x x o x	o(120,126,127) o(121) o(122) o(123-125) o o x	

\*1 Refer to #2 on page 106. \*2 Refer to #3 on page 106.

Mode 1 : OMNI ON , POLY

Mode 2 : OMNI ON ,MONO

o : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF,MONO

x : No



# Формат MIDI-данных

## ПРИМЕЧАНИЕ:

- По умолчанию (настройки производителя) синтезатор работает как 16-канальный многотембровый тон-генератор, и входящие данные не воздействуют на тембры и настройки панели. Однако сообщения MIDI-интерфейса, приведенные ниже, влияют на тембры панели, автоаккомпанемент и песни.
  - Общая настройка MIDI
  - Системные сообщения Exclusive об изменении типа реверберации и эффекта Chorus.
- Сообщения для этих номеров изменения управления не могут передаваться с самого синтезатора. Однако они могут быть переданы при автоаккомпанементе, воспроизведении песни или при использовании эффекта Harmony.
- Сообщения об устройствах конкретной фирмы
 

<GM System ON> F0H, 7EH, 7FH, 09H, 01H, F7H

  - Это сообщение автоматически восстанавливает все стандартные настройки инструмента, кроме общей настройки MIDI.

<MIDI Master Volume> F0H, 7FH, 7FH, 04H, 01H, II, mm, F7H

  - Это сообщение позволяет одновременно изменять громкость всех каналов (общесистемное сообщение Exclusive).
  - Значения "mm" и "II" используются для Общей настройки громкости MIDI. (Значения для "II" игнорируются.)

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

  - Это сообщение одновременно меняет настройки всех каналов.
  - Значения "mm" и "II" используются для Общей настройки.
  - По умолчанию для параметров "mm" и "II" установлены значения 08H и 00H соответственно. Для параметров "n" и "cc" можно использовать любые значения.

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

- mm : тип реверберации, самый старший разряд
- II : тип реверберации, самый младший разряд

Подробности см. в таблице эффектов (стр. 106).

<Chorus Type> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 20H, mmH, IIH, F7H

- mm : тип эффекта Chorus, самый старший разряд
- II : тип эффекта Chorus, самый младший разряд

Подробности см. в таблице эффектов (стр. 106).

4 При запуске аккомпанемента передается сообщение FAH. При остановке аккомпанемента передается сообщение FCH. Если выбрана внешняя синхронизация, распознаются и сообщение FAH (включение аккомпанемента), и сообщение FCH (остановка аккомпанемента).

5 Функция Local ON/OFF  
 <Local ON> Bn, 7A, 7F  
 <Local OFF> Bn, 7A, 00  
 Значение для "n" игнорируется.

## ■ Таблица эффектов

- \* Если значение Type LSB указывает на отсутствие эффекта, то автоматически устанавливается значение, соответствующее типу эффекта со значением Type LSB, ближайшим к полученному.
- \* Номера в скобках перед названием типа эффекта соответствуют номерам на экране.

### ● REVERB

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

### ● CHORUS

TYPE MSB	TYPE LSB								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000...063	Без эффекта								
064	Thru								
065	Chorus		(02)Chorus2						
066	Celeste					(01)Chorus1			
067	Flanger			(03)Flanger1		(04)Flanger2			
068...127	Без эффекта								





# Предметный указатель

## Панель управления и разъемы

+/-	14, 51
▶▶	15, 66
◀◀	15, 66
	14, 66
↙	52
A ↔ B	14, 65
▶/■	15, 51
0 – 9	14, 51
ACMP ON/OFF	14, 29
CATEGORY ▲/▼	14, 51
DC IN 12 V	10, 15
DEMO	14, 21
DUAL	14, 24
EASY SONG ARRANGER	14, 43
EXECUTE	14, 74
EXIT	15, 52
FILE CONTROL	14, 73
FUNCTION	14, 52
HARMONY	14, 31
INTRO/ENDING/rit.	15, 30, 33, 34
LCD CONTRAST	15, 53
LESSON L/R	14, 39
LESSON MODE	14, 40
LESSON REPEAT & LEARN	14, 42
LYRICS	15, 38
MAIN/AUTO FILL	15, 31
MASTER VOLUME	13, 14, 50
MEMORY/BANK, 1, 2	15, 68
METRONOME	14, 56
PC	14, 81
PERFORMANCE ASSISTANT	14, 16, 18, 20
PHONES/OUTPUT	12, 15
PITCH BEND, колесико	15, 27
PORTABLE GRAND	14, 27
REC, 1 – 5, A	15, 45, 48, 65
REGIST. MEMORY	15, 68
SCORE	15, 19, 37, 40
SONG	14, 35, 36
SONG MEMORY	15, 45, 48, 65
SPLIT	14, 25, 59
STANDBY/ON	13, 14, 49
START/STOP	15, 51
STYLE	14, 29, 33, 59
SUSTAIN	12, 15, 58, 71
SYNC START	14, 30
SYNC STOP	14, 33
TEMPO/TAP	15, 21, 56
TOUCH	14, 27, 57
USB	15, 80
VOICE	14, 23

## В алфавитном порядке

<b>A</b>	
A-B Repeat	65
ACMP	29, 33, 53
AWM	89
<b>B</b>	
Bulk Send	72
<b>C</b>	
CHORD ROOT	63
CHORD TYPE	63
Chorus	55
Chorus Type	71
<b>D</b>	
D. Chorus Level	71
D. Octave	71
D. Pan	71
D. Reverb Level	71
D. Volume	71
Demo Cancel	72
Drum Kit	97
<b>E</b>	
Easy Song Arranger	14
External Clock	72
<b>G</b>	
Grade	41, 72
<b>H</b>	
Home	53
<b>I</b>	
Initial Send	72
<b>K</b>	
Keyboard Out	72
<b>L</b>	
Local	80
LOW BATTERY!!	53
L-Part	72

<b>M</b>	
M. Chorus Level	58, 71
M. Octave	58, 71
M. Pan	58, 71
M. Reverb Level	58, 71
M. Volume	71
Media Select	67
MIDI	80, 81
Musicsoft Downloader	82, 84, 87
<b>O</b>	
One Touch Setting	57
<b>P</b>	
Panel Sustain	58, 71
PC Mode	71
Performance assistant	16, 18, 20
Pitch Bend Range	71
<b>Q</b>	
Quantize	72
<b>R</b>	
R-Part	72
<b>S</b>	
S. Chorus Level	71
S. Octave	71
S. Pan	71
S. Reverb Level	71
S. Volume	71
SMF (стандартный файл MIDI)	76
Song Clear	48
Song Out	72
Split Point	25, 59
Style Out	72
Synchro Stop	14, 33
<b>T</b>	
Track Clear	48
Touch Response	27, 57
Transpose	71
Tuning	71
<b>U</b>	
USB	15, 80
<b>X</b>	
XF	6, 38

<b>А</b>	
автоаккомпанемент .....	29, 33, 53
адаптер переменного тока .....	10
аккорд .....	30, 61, 64
аккорд (технология performance assistant) .....	16
аккордный тип технологии performance assistant .....	17, 20
аксессуары (поставляемые отдельно) .....	95
<b>Б</b>	
батарея .....	10
<b>В</b>	
внешняя песня .....	36
внешняя синхронизация .....	80
встроенная песня .....	35, 36
второй тембр .....	24
<b>Г</b>	
гармонизация .....	14, 31
главный экран .....	52, 53
громкость .....	56, 58
громкость второго тембра .....	58
громкость гармонизации .....	58
громкость нижнего тембра .....	58
громкость основного тембра .....	58
громкость песни .....	65
громкость стиля .....	60
<b>Д</b>	
демонстрация .....	21
диапазон изменения высоты звука .....	27
диапазон октав второго тембра .....	58
диапазон октав нижнего тембра .....	58
диапазон октав основного тембра .....	58
диск управления .....	14, 51
дистанционное управление .....	81
дорожка .....	45
драйвер USB MIDI .....	80, 82, 84, 85
<b>З</b>	
загрузка .....	77
запись .....	45
значение по умолчанию .....	70
<b>И</b>	
имя файла .....	75
инициализация .....	49

<b>К</b>	
компакт-диск .....	84
компьютер .....	12, 36, 79, 81
<b>Л</b>	
лицензионное соглашение о праве на использование программного обеспечения .....	88
<b>М</b>	
мелодический тип технологии Performance Assistant .....	18, 19, 20
мелодия .....	19, 45
музыкальный размер .....	21
<b>Н</b>	
набор ударных тембров .....	28
настройка .....	66
наушники .....	12
нотная запись .....	63
<b>О</b>	
область автоаккомпанемента .....	30
основной тембр .....	23
<b>П</b>	
память песен .....	45, 48, 65
панорама второго тембра .....	58
панорама нижнего тембра .....	58
партитура .....	15, 19, 37, 40
партитура мелодии .....	37
партитура с двойным нотным станом .....	37
партитура с одним нотным станом .....	37
партия для левой руки L-Part .....	39
партия для правой руки R-Part .....	39
педальный переключатель .....	12
передача .....	82, 83
песня .....	35, 36
песня пользователя .....	36, 45
плата SmartMedia .....	73
повтор .....	42, 65
приглушение .....	65
принадлежности (входящие в поставку) .....	7
простые аккорды .....	61
поупитр .....	7, 13
<b>Р</b>	
разъем для платы памяти .....	15, 73
разделенный тембр .....	25
реверберация .....	54

регистрационная память .....	68
регулятор контраста ЖК-экрана .....	53
режим РС .....	81
режим аккомпанемента .....	29, 33, 53
резервное копирование .....	49
<b>С</b>	
синхронный запуск .....	14, 30
системное сообщение .....	79
словарь аккордов .....	63
сообщения .....	91
сообщение канала .....	79
сохранение в формате SMF .....	76
сохранение файла пользователя ...	75
список наборов ударных тембров .....	100
список песен .....	103
список стилей .....	102
список тембров .....	96
список типов эффектов .....	104
стандартные аккорды .....	61
стиль .....	14, 29, 33, 59
сустейн .....	12
<b>Т</b>	
таблица характеристик MIDI-интерфейса .....	105
таблица эффектов .....	106
такт .....	53
текст песни .....	37, 38
тембр .....	23
тембр мелодии .....	44, 67
темп .....	21, 41, 56
технические характеристики .....	95
технология Performance Assistant .....	16, 18, 20
тип гармонизации .....	104
тип реверберации .....	104
тип эффекта Chorus .....	104
точка разделения клавиатуры .....	25, 59
транспонирование .....	66
<b>У</b>	
удаление .....	77
удаление данных пользователя .....	77
удаление дорожки .....	48
удаление песни .....	48
управление файлами .....	73
уровень реверберации второго тембра .....	58
уровень реверберации нижнего тембра .....	58
уровень реверберации основного тембра .....	58
уровень эффекта Chorus для второго тембра .....	58

уровень эффекта Chorus для нижнего тембра .....	58
уровень эффекта Chorus для основного тембра .....	58
урок .....	39
устранение неполадок .....	88

## **Ф**

файл .....	73
файл пользовательских данных .....	75, 77
файл стиля (стиль номер 136) .....	60
флэш-память .....	36
формат MIDI-данных .....	106
форматирование .....	74
функция .....	52, 70, 71, 72

## **Ч**

частота сигнала .....	56
чувствительность к силе нажатия .....	27, 57

## **Э**

экран .....	52, 53
экран Function .....	52, 70
эффект Chorus .....	55
эффект Harmony .....	31

## **Я**

язык .....	22
------------	----