



Clavinova[®]

CVP-609 / CVP-605

Panduan untuk Pemilik

PENTING

— Periksa catu daya Anda —

Pastikan voltase listrik AC di tempat Anda sama dengan voltase yang ditetapkan pada pelat nama di panel bagian bawah. Di beberapa area, pemilih voltase mungkin disediakan pada panel bawah unit keyboard utama di bawah kabel listrik. Pastikan pemilih voltase telah diatur untuk voltase di area Anda. Pemilih voltase diatur ke 240V saat dikirim pertama kali. Untuk mengubah pengaturan, gunakan obeng "minus" untuk mengatur putaran pemilih agar voltase yang tepat untuk wilayah Anda muncul di sebelah pointer di panel.

Sebelum menggunakan instrumen, pastikan membaca "TINDAKAN PENCEGAHAN" pada halaman 6-7.

Untuk informasi tentang merakit instrumen, lihat instruksi di akhir panduan ini.





Clavinova

CVP-609 / CVP-605

Owner's Manual

Mode d'emploi

Manual de instrucciones

V.040

2013/11/22

PENTING

— Periksa catu daya Anda —

Pastikan voltase listrik AC di tempat Anda sama dengan voltase yang ditetapkan pada pelat nama di panel bagian bawah. Di beberapa area, pemilih voltase mungkin disediakan pada panel bawah unit keyboard utama dekat kabel listrik. Pastikan pemilih voltase telah diatur untuk voltase di area Anda. Pemilih voltase diatur ke 240V saat dikirim pertama kali. Untuk mengubah pengaturan, gunakan obeng "minus" untuk mengutar putaran pemilih agar voltase yang tepat untuk wilayah Anda muncul di sebelah pointer di panel.

Sebelum menggunakan instrumen, pastikan membaca "TINDAKAN PENCEGAHAN" pada halaman 6-7.

Untuk informasi tentang merakit instrumen, lihat instruksi di akhir panduan ini.

IMPORTANT

– Vérifiez votre alimentation électrique –

Vérifiez que la tension de votre alimentation secteur correspond à celle qui est spécifiée sur la plaque du fabricant, située sur le panneau inférieur. Dans certaines régions, un sélecteur de tension peut être installé sur le panneau inférieur du clavier principal, à proximité du cordon d'alimentation. Assurez-vous que le sélecteur de tension est réglé sur la tension utilisée dans votre région. En usine, le sélecteur est initialement paramétré sur 240 V. Pour modifier ce réglage, utilisez un tournevis plat et faites tourner le cadran du sélecteur jusqu'à ce que la valeur souhaitée apparaisse à côté de l'indicateur sur le panneau.

Avant d'utiliser l'instrument, lisez attentivement la section « PRÉCAUTIONS D'USAGE » aux pages 6 et 7.

Pour plus d'informations sur l'assemblage du pupitre de clavier, reportez-vous aux instructions figurant à la fin de ce manuel.

IMPORTANTE

—compruebe la fuente de alimentación—

Asegúrese de que la tensión de la red local de suministro de CA coincide con la especificada en la placa situada en el panel inferior. Es posible que en algunas zonas se incluya un selector de tensión en el panel inferior de la unidad del teclado principal, junto al cable de alimentación. Asegúrese de que este selector está ajustado según la tensión de la zona. El selector de tensión viene ajustado de fábrica en 240 V. Para cambiar el ajuste, utilice un destornillador de punta plana para girar el selector hasta aparezca que la tensión correcta al lado del puntero del panel.

Antes de utilizar el instrumento, lea las "PRECAUCIONES" en las páginas 6-7.

Para obtener más información sobre el montaje del soporte del teclado, consulte las instrucciones al final de este manual.



Daftar Isi

Tentang Panduan	5
Aksesoris yang Disertakan.....	5
TINDAKAN PENCEGAHAN	6
Pemberitahuan dan Informasi.....	8
Format yang kompatibel untuk instrumen ini.....	9
Selamat datang di Dunia CVP — dan Layar Sentuh Baru!	10
Kontrol Panel	12
Memulai	14
Menyalakan/Mematikan Instrumen.....	14
Membuat Pengaturan Dasar.....	16
Menggunakan Sandaran Catatan Musik.....	17
Membuka/Menutup Tutup (Jenis Piano Besar CVP-609)	18
Menggunakan Headphone.....	19
Struktur Tampilan	20
Pengoperasian Dasar	22
Konfigurasi Tampilan.....	22
Menutup Tampilan Saat Ini.....	24
Kontrol Berbasis Tampilan.....	25
Memanggil Fungsi yang Diinginkan dari Tampilan Awal.....	27
Menggunakan Tombol ASSIGNABLE.....	28
Manajemen File	29
Memasukkan Karakter	33
Menggunakan Pedal.....	35
Menggunakan Metronom	36
Menyesuaikan Tempo	36
Mengatur Sensitivitas Sentuh untuk Keyboard	37
Transpose Titinada di Seminada.....	38
Menyesuaikan Keseimbangan Volume.....	38
Memulihkan Pengaturan yang Diprogram Pabrik.....	39
Pencadangan Data	39
Piano Room – Menikmati Permainan Piano –	40
Memainkan Permainan Piano	40
Membuat Pengaturan yang Diinginkan di Piano Room	40
Suara – Memainkan keyboard –	42
Memainkan Suara Preset.....	42
Mengatur Titik Pisah	45
Memainkan Suara Artikulasi Super.....	46
Membuat Sendiri Suara Suling Organ.....	47
Gaya – Memainkan Irama dan Pengiring –	48
Memainkan dengan Gaya	48
Pengoperasian Kontrol Gaya.....	50
Memanggil Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Gaya Saat Ini (Pengaturan Satu Sentuhan)	52
Mencari Lagu yang Cocok untuk Gaya Saat Ini.....	53
Memanggil Gaya Optimal untuk Permainan Anda (Rekomendasi Gaya).....	54
Mengubah Jenis Penjarian Akor	55
Playback Lagu – Memainkan dan Mempraktikkan Lagu –	57
Playback Lagu	57
Menampilkan Notasi Musik (Not)	60
Menampilkan Lirik	61
Menampilkan Teks.....	62
Praktik Satu Tangan dengan Fungsi Panduan	63
Playback Pengulangan	64
Menyesuaikan Titinada dalam Seminada (Pergeseran Titinada)	65
Menyesuaikan Kecepatan Playback (Bentang Waktu)	65
Menyembunyikan Bagian Vokal (Penyembunyian Vokal).....	65
Perekaman Lagu – Merekam Permainan Anda –	66
Prosedur Dasar untuk Merekam (Perekaman MIDI MIDI/Audio)	66
Merekam ke Kanal yang Ditetapkan (Perekaman MIDI).....	68
Mengkonversi Lagu MIDI ke Lagu Audio	70
Mikrofon	71
– Menambahkan Efek Harmoni Vokal pada Nyanyian Anda –	71
Menghubungkan Mikrofon.....	71
Menerapkan Efek Harmoni Vokal pada Suara Anda	72
Pencari Musik	74
– Memanggil Pengaturan Panel Ideal untuk Permainan Anda –	74
Memilih Record yang Diinginkan (Pengaturan Panel).....	75
Mencari Record (Pengaturan Panel).....	76
Mendaftarkan Lagu atau Gaya ke sebuah Record.....	77
Memori Registrasi	78
– Menyimpan dan Mengingat Pengaturan Panel Khusus –	78
Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda	78
Menyimpan Memori Registrasi sebagai File Bank.....	79
Mengingat Pengaturan Panel Terdaftar	80
Mixer – Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal –	81
Prosedur Dasar untuk Mixer	81
Mengaktifkan atau Menonaktifkan Setiap Kanal Gaya atau Lagu	83
Koneksi	84
– Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –	84
Konektor I/O	84
Menghubungkan Perangkat Audio (jack [AUX IN], jack AUX OUT [L/L+R]/[R])	85
Menghubungkan Monitor Eksternal (jack [VIDEO OUT], terminal [RGB OUT])	86
Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki (jack [FOOT PEDAL])	87
Menghubungkan Mikrofon atau Gitar (jack [MIC/LINE IN])	87
Menghubungkan Perangkat USB (terminal [USB TO DEVICE])	88
Menghubungkan ke iPhone/iPad (terminal [USB TO DEVICE], terminal [USB TO HOST] dan terminal MIDI).....	89
Menghubungkan ke Komputer (terminal [USB TO HOST]).....	90
Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (terminal MIDI).....	90
Daftar Fungsi Tampilan Menu	91
Prakitan CVP-609 (Jenis piano besar)	93
Prakitan CVP-609	96
Prakitan CVP-605	99
Pemecahan Masalah	102
Spesifikasi	106
Indeks	109

Tentang Panduan

Instrumen ini berisi dokumen dan materi instruksional berikut.

Dokumen yang Disertakan



Panduan untuk Pemilik (buku ini)

Menjelaskan pengoperasian dasar untuk Clavinova.



Data List (Daftar Data)

Berisi beragam daftar konten preset penting seperti Suara, Gaya, dsb.

Materi Online (Dapat didownload dari web)



Reference Manual (Panduan Referensi) (hanya dalam bahasa Inggris, Prancis, Jerman, dan Spanyol)

Menjelaskan berbagai fungsi dan pengaturan lanjutan yang dapat dioperasikan dari tampilan Menu (halaman 24).



iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad)

Menjelaskan cara menghubungkan instrumen ke berbagai perangkat cerdas, seperti iPhone, iPad, dsb.



Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)

Berisi instruksi tentang menghubungkan instrumen ke komputer dan berbagai pengoperasian yang menyangkut transfer data lagu.



MIDI Reference (Referensi MIDI)

Berisi Format Data MIDI dan bagan Implementasi MIDI.

Untuk memperoleh panduan ini, akseslah Yamaha Manual Library, masukkan nama model (misalnya “CVP-609”) ke kotak Model Name, kemudian klik [SEARCH].

Yamaha Manual Library

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

- Kecuali jika disebutkan, berbagai ilustrasi dan tampilan yang ditampilkan dalam buku panduan ini berdasarkan CVP-609 (dalam bahasa Inggris). Semua ini hanya untuk tujuan instruksional, dan mungkin terlihat agak berbeda dari yang ada pada instrumen Anda.
- iPhone dan iPad adalah merek dagang dari Apple Inc., yang telah terdaftar di A.S. dan di negara-negara lainnya.
- Nama perusahaan dan nama produk dalam panduan ini adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari perusahaannya masing-masing.

Aksesori yang Disertakan

- Panduan untuk Pemilik (buku ini)
- Data List (Daftar Data)
- Buku Musik “50 Greats for the Piano” (50 Terbaik untuk Piano)
File lagu (file MIDI) yang bersangkutan untuk Buku Musik, tersedia untuk didownload gratis melalui Internet. Untuk mendownload File Lagu, lakukan Pendaftaran Anggota Online Yamaha dan Pendaftaran Produk di situs web berikut.
<https://member.yamaha.com/myproduct/regist/>
- Online Member Product Registration (Pendaftaran Produk Anggota Online)
Anda memerlukan PRODUCT ID pada lembar tersebut untuk mengisi formulir Pendaftaran Pengguna.
- Syarat dan Ketentuan Garansi
- Kabel Listrik AC

Item berikut mungkin disertakan atau opsional, tergantung negara di mana Anda tinggal:

- Bangku
- Adaptor LAN Nirkabel USB

TINDAKAN PENCEGAHAN

BACALAH DENGAN SEKSAMA SEBELUM MELANJUTKAN

Simpanlah panduan ini di tempat yang aman dan mudah dijangkau untuk referensi mendatang.



PERINGATAN

Ikutilah selalu tindakan pencegahan dasar yang tercantum di bawah ini untuk menghindari kemungkinan cedera serius atau bahkan kematian akibat sengatan listrik, korsleting, kerusakan, kebakaran, atau bahaya lainnya. Tindakan pencegahan ini meliputi, namun tidak terbatas pada, hal-hal berikut:

Catu daya/Kabel listrik

- Jangan meletakkan kabel listrik dekat sumber panas, seperti alat pemanas atau radiator. Selain itu, jangan berlebihan menekuk karena dapat merusak kabelnya, atau meletakkan benda berat di atasnya.
- Hanya gunakan voltase yang tepat untuk instrumen sebagaimana ditentukan. Voltase yang diperlukan tertera pada pelat nama instrumen.
- Gunakan hanya kabel listrik/steker yang disertakan.
- Periksa steker listrik secara berkala dan hilangkan kotor atau debu yang menumpuk di atasnya.

Jangan buka

- Instrumen ini berisi bagian yang tidak dapat diservis sendiri oleh pengguna. Jangan buka instrumen atau berupaya membongkar atau memodifikasi komponen internal dengan cara apa pun. Jika ternyata tidak berfungsi, hentikan penggunaan dengan segera dan minta petugas servis yang kompeten di Yamaha untuk memeriksanya.

Peringatan air

- Jangan sampai instrumen terkena hujan, jangan gunakan dekat air atau dalam kondisi lembap atau basah, jangan letakkan kontainer di atasnya (seperti vas bunga, botol, atau gelas) berisi cairan yang mungkin menimbulkan cipratan dan masuk ke celah yang ada. Jika ada cairan seperti air yang merembes ke dalam instrumen, segera matikan dan cabut stekernya dari stopkontak AC. Kemudian minta petugas servis yang kompeten di Yamaha untuk memeriksanya.
- Jangan sekali-kali memasukkan atau melepaskan steker listrik dengan tangan basah.

Peringatan kebakaran

- Jangan meletakkan barang menyalakan, seperti lilin, di atas unit. Barang menyalakan mungkin jatuh dan menyebabkan kebakaran.

Jika Anda melihat adanya kelainan

- Bila terjadi salah satu masalah berikut, segera matikan instrumen dan cabut steker listriknya dari stopkontak. Kemudian minta petugas servis yang kompeten di Yamaha untuk memeriksa perangkat.
 - Kabel listrik atau steker aus atau rusak.
 - Instrumen mengeluarkan bau atau asap.
 - Ada benda yang jatuh menimpa instrumen.
 - Suara mendadak hilang selama menggunakan instrumen.



PERHATIAN

Ikutilah selalu tindakan pencegahan dasar yang tercantum di bawah ini untuk menghindari kemungkinan cedera pada tubuh Anda atau orang lain, atau kerusakan pada instrumen atau barang lainnya. Tindakan pencegahan ini meliputi, namun tidak terbatas pada, hal-hal berikut:

Catu daya/Kabel listrik

- Jangan menghubungkan instrumen ke stopkontak listrik dengan menggunakan multi-konektor. Hal tersebut dapat menyebabkan kualitas suara menurun, atau mungkin menyebabkan kepanasan di stopkontak.
- Saat melepaskan steker listrik dari instrumen atau stopkontak, selalu pegang stekernya, bukan kabelnya. Menarik kabelnya dapat membuatnya rusak.
- Lepaskan steker listrik dari stopkontak bila instrumen tidak akan digunakan dalam waktu lama, atau selama terjadi badai petir.

Perakitan

- Bacalah dengan saksama dokumen terlampir yang menjelaskan proses perakitan. Instrumen yang tidak dirakit dengan benar dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau bahkan mencederai Anda.

Lokasi

- Jangan meletakkan instrumen dalam posisi labil karena bisa terjatuh tanpa sengaja.
- Saat mengangkat atau memindah instrumen, selalu gunakan dua atau beberapa orang. Mencoba mengangkat sendiri instrumen dapat merusak punggung Anda, menyebabkan cedera lain, atau menyebabkan kerusakan pada instrumennya sendiri.
- Sebelum memindah instrumen, lepaskan semua kabel yang terhubung, untuk mencegah kerusakan pada kabel atau membuat orang tersandung.
- Saat mempersiapkan produk, pastikan bahwa stopkontak AC yang Anda gunakan mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan listriknya dan cabut stekernya dari stopkontak. Sekalipun sakelar listriknya telah dimatikan, listrik masih mengalir ke produk walaupun kecil. Bila Anda tidak, menggunakan produk dalam waktu lama, pastikan mencabut steker kabel listrik dari stopkontak AC di dinding.

Koneksi

- Sebelum menghubungkan instrumen ke komponen elektronik lainnya, matikan listrik untuk semua komponen. Sebelum menyalaikan atau mematikan semua komponen, atur semua tingkat volume ke minimal.
- Pastikan mengatur volume semua komponen pada tingkat minimal dan naikkan kontrol volume secara bertahap sambil memainkan instrumen untuk mengatur tingkat suara yang diinginkan.

Tangani dengan berhati-hati

- Jangan memasukkan jari atau tangan ke celah penutup kunci atau instrumen. Juga berhati-hati agar penutup kunci tidak menjepit jari Anda.
- Jangan sekali-kali memasukkan atau menjatuhkan kertas, logam, atau benda lainnya ke dalam celah penutup kunci, panel atau keyboard. Ini dapat mencederai tubuh Anda atau orang lain, merusak instrumen atau barang lainnya, atau tidak dapat dioperasikan.
- Jangan menindih, atau meletakkan benda berat di atas instrumen, dan jangan menggunakan kekuatan yang berlebihan pada tombol, sakelar, atau konektornya.
- Jangan menggunakan instrumen/perangkat atau headphone dalam waktu lama dengan tingkat volume yang tinggi atau tidak nyaman, karena hal ini dapat menyebabkan kehilangan pendengaran untuk selamanya. Jika Anda mengalami kehilangan pendengaran atau telinga berdenging, berkonsultasilah dengan dokter.

Menggunakan bangku (Jika disertakan)

- Jangan meletakkan bangku dalam posisi labil karena bisa terjatuh tanpa sengaja.
- Jangan memainkan secara serampangan dengan atau dipasang pada bangku. Menggunakannya sebagai alat atau tangga atau untuk keperluan lain dapat menyebabkan kecelakaan atau cedera.
- Hanya boleh satu orang yang menduduki bangku untuk setiap kalinya, guna mencegah kemungkinan kecelakaan atau cedera.
- Jika sekrup bangku menjadi longgar akibat penggunaan yang berlebihan dalam waktu lama, kencangkan sekrupnya secara berkala dengan menggunakan alat yang disertakan.
- Awasi anak kecil agar tidak jatuh ke belakang bangku. Karena bangku tersebut tidak ada sandarannya, penggunaan tanpa diawasi dapat menyebabkan kecelakaan atau cedera.

Yamaha tidak bertanggung jawab terhadap kerusakan akibat penggunaan atau modifikasi yang tidak sesuai pada instrumen, atau data yang hilang atau rusak.

Selalu matikan instrumen bila tidak digunakan.

Sekalipun tombol [⏻] (Standby/On) dalam status siaga (lampu daya padam), listrik tetap mengalir ke instrumen walaupun kecil.

Bila Anda tidak menggunakan instrumen dalam waktu lama, pastikan mencabut steker kabel listriknya dari stopkontak AC di dinding.

Pemberitahuan dan Informasi

PEMBERITAHUAN

Untuk menghindari kemungkinan kegagalan fungsi/kerusakan pada produk, kerusakan data, atau kerusakan barang lainnya, ikutilah pemberitahuan di bawah ini.

■ Penanganan

- Jangan menggunakan instrumen dekat TV, radio, perlengkapan stereo, telepon seluler, atau perangkat listrik lainnya. Jika tidak, instrumen, TV, atau radio tersebut dapat menimbulkan bunyi berisik. Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPhone/iPad, kami merekomendasikan agar Anda mengatur “Airplane Mode” (Mode Pesawat) ke “ON” pada iPhone/iPad Anda untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
- Jangan biarkan instrumen terkena debu atau getaran yang berlebihan, atau suhu yang terlalu panas atau dingin (seperti sinar matahari langsung, dekat alat pemanas, atau dalam mobil saat tengah hari) agar panel tidak luntur, kerusakan pada komponen internal atau pengoperasian yang tidak stabil. (Kisaran suhu pengoperasian yang aman: 5° – 40°C, atau 41° – 104°F.)
- Jangan meletakkan benda-benda dari vinyl, plastik, atau karet di atas instrumen, karena hal ini dapat mengubah warna panel atau keyboard.
- Untuk model yang menggunakan lapisan pernis, benturan pada permukaan instrumen dengan benda dari logam, porselin, atau benda keras lainnya dapat menyebabkan lapisannya retak atau terkelupas. Berhati-hatilah.

■ Pemeliharaan Instrumen / Bangku

Agar kondisi Clavinova Anda tetap optimal, kami merekomendasikan agar Anda secara berkala mengikuti poin-poin pemeliharaan di bawah ini.

- Saat membersihkan instrumen atau bangku, gunakan kain halus, yang kering atau sedikit basah. Jangan gunakan minyak cat, bahan pelarut, cairan pembersih, atau kain lap yang mengandung bahan kimia. Jika tidak, bisa luntur warnanya atau rusak.
- Jika Anda menggunakan model yang mempunyai lapisan pernis, bersihkan debu dan kotor pelan-pelan dengan kain halus. Jangan mengelap terlalu kuat karena partikel kecil atau kotoran dapat menggores lapisan instrumen. Agar permukaannya tetap mengkilap, gunakan semir piano yang tersedia secara komersial pada kain halus dan gunakan untuk mengelap permukaan instrumen. Kemudian, poles dengan kain yang berbeda. Sebelum menggunakan semir piano, pastikan membaca instruksi untuk penggunaan yang benar.
- Selama suhu atau kelembapan yang ekstrem, mungkin terjadi pengembunan dan air mungkin mengumpul pada permukaan instrumen. Jika air tergenang, bagian kayu mungkin menyerap air tersebut dan menjadi rusak. Pastikan segera mengelap sisa air dengan kain halus.
- Sebagaimana dengan piano akustik, lama-kelamaan pedal mungkin luntur warnanya. Bila ini terjadi, poles pedal dengan kompon yang dirancang untuk pedal piano. Sebelum menggunakan kompon, pastikan membaca instruksi untuk penggunaan yang benar.

■ Menyimpan data


- Pengaturan Lagu/Gaya/Suara dan MIDI akan hilang bila Anda mematikan instrumen tanpa menyimpan. Ini juga terjadi bila instrumen dimatikan oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 15). Simpan data yang telah diedit ke instrumen (memori Pengguna) atau memori flash USB (halaman 29). Menyimpan data ke memori flash USB jauh lebih aman, karena data dalam instrumen bisa hilang karena kegagalan fungsi atau pengoperasian yang salah.
- Untuk melindungi terhadap kehilangan data akibat kerusakan memori flash USB, kami merekomendasikan agar Anda menyimpan data penting pada dua memori flash USB.

Informasi

■ Tentang hak cipta

- Menyalin data musik yang tersedia secara komersial, termasuk namun tidak terbatas pada, data MIDI dan/atau data audio, dilarang keras, kecuali untuk Anda gunakan sendiri.
- Produk ini berisi dan dipaketkan bersama program komputer dan konten yang hak ciptanya dimiliki oleh Yamaha atau lisensi penggunaannya dimiliki oleh Yamaha. Materi berhakcipta tersebut termasuk, tanpa batasan, semua perangkat lunak komputer, file gaya, file MIDI, data WAVE, not musik dan rekaman suara. Penggunaan tanpa izin atas program dan konten tersebut, selain untuk penggunaan sendiri, tidak diizinkan oleh undang-undang terkait. Pelanggaran hak cipta membawa konsekuensi hukum. JANGAN MEMBUAT, MENDISTRIBUSIKAN, ATAU MENGGUNAKAN SALINAN ILEGAL.

■ Tentang fungsi/data yang disertakan bersama instrumen

- Sewaktu-waktu Yamaha dapat memperbarui firmware produk tanpa pemberitahuan untuk meningkatkan fungsi dan kegunaan. Untuk memanfaatkan sepenuhnya instrumen ini, kami merekomendasikan agar Anda meningkatkan instrumen ke versi terbaru. Firmware terbaru dapat didownload dari situs web di bawah ini:
<http://download.yamaha.com/>
- Beberapa lagu preset telah diedit panjangnya atau aransementnya, dan mungkin tidak persis sama dengan aslinya.
- Perangkat ini dapat menggunakan beragam jenis/format data musik dengan mengoptimalkannya terlebih dahulu ke data musik dengan format yang sesuai untuk digunakan pada perangkat. Akibatnya, perangkat ini mungkin tidak memainkannya persis seperti yang diinginkan oleh produser atau pengarangnya.
- MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson. 
- Supply of this product does not convey a license nor imply any right to distribute content created with this product in revenue-generating broadcast systems (terrestrial, satellite, cable and/or other distribution channels), streaming applications (via Internet, intranets and/or other networks), other content distribution systems (pay-audio or audio-on-demand applications and the like) or on physical media (compact discs, digital versatile discs, semiconductor chips, hard drives, memory cards and the like). An independent license for such use is required. For details, please visit <http://mp3licensing.com>.

■ Penalaan

- Tidak seperti pada piano akustik, instrumen ini tidak memerlukan penalaan oleh ahli (walaupun tinada dapat disesuaikan sendiri oleh pengguna agar serasi dengan instrumen lain). Ini karena tinada instrumen digital selalu terjaga sempurna.

Format yang kompatibel untuk instrumen ini

■ GM2

“GM (General MIDI)” adalah salah satu format alokasi Suara yang paling umum. “GM System Level 2” adalah spesifikasi standar yang menyempurnakan “GM” asli dan meningkatkan kompatibilitas data Lagu. Ini memberikan peningkatan polifoni, pemilihan Suara yang lebih banyak, parameter Suara yang bertambah, dan pemrosesan efek yang terintegrasi.

■ XG

XG adalah penyempurnaan besar pada format GM System Level 1, dan dikembangkan oleh Yamaha khusus untuk memberikan Suara dan variasi yang lebih banyak, termasuk kontrol ekspresif yang lebih besar atas Suara dan efek, dan untuk memastikan kompatibilitas data di masa mendatang.

■ GS

GS mulanya dikembangkan oleh Roland Corporation. Dalam cara yang sama dengan Yamaha XG, GS merupakan penyempurnaan besar untuk GM khususnya untuk memberikan Suara dan Kit drum yang lebih banyak serta variasinya, termasuk kontrol ekspresif yang lebih besar atas Suara dan efek.

■ XF

Format Yamaha XF menyempurnakan standar SMF (Standard MIDI File) dengan fungsionalitas yang lebih besar dan kemampuan untuk diperluas di masa mendatang. Instrumen ini dapat menampilkan lirik bila memainkan file XF berisi data lirik.

■ SFF GE (Guitar Edition)

“SFF (Style File Format)” adalah format file Gaya orisinal dari Yamaha yang menggunakan sebuah sistem konversi unik untuk memberikan pengiring otomatis berkualitas tinggi berdasarkan aneka jenis akor. “SFF GE (Guitar Edition)” adalah format SFF yang disempurnakan, yang dilengkapi transposisi not yang ditingkatkan untuk trek gitar.

Selamat datang di Dunia CVP — dan Layar Sentuh Baru!

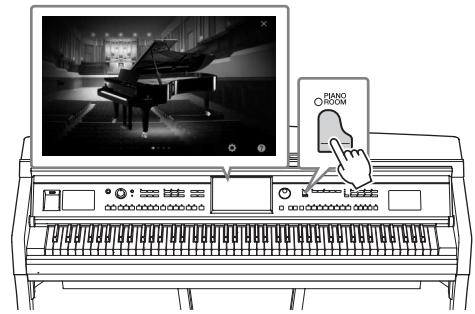
Model CVP baru ini dilengkapi dengan layar sentuh praktis, yang memungkinkan kontrol visual dan intuitif atas semua fungsi instrumen secara virtual. Cukup dengan menyentuh tampilan yang besar dan mudah dilihat ini, Anda dapat memilih item yang diinginkan, mengaktifkan dan mengontrol beragam fitur, atau mengedit nilai parameter — dengan jauh lebih mudah dan cepat daripada sebelumnya!

Instrumen ini juga mempunyai banyak fitur modern yang menyempurnakan kenikmatan Anda bermusik dan memperluas peluang kreativitas serta permainan Anda. Mari kita lihat...

Rasa Piano Akustik Sejati

Kami telah menggabungkan beberapa teknologi canggih — termasuk Real Grand Expression (RGE) Sound Engine dan keyboard Natural Wood (NW) (pada CVP-609), atau keyboard Graded Hammer 3 (GH3) (pada CVP-605) — untuk menirukan respons sentuhan alami dan nuansa ekspresif pada piano besar untuk konser sungguhan. Selain itu, ada “Piano Room” khusus berisi semua pengaturan permainan piano yang relevan, yang dapat Anda panggil dengan sekali tekan tombol, kapan saja Anda inginkan. ‘Lingkungan’ piano lengkap ini memungkinkan Anda memilih jenis piano yang diinginkan serta suasana ruang berbeda — yang memberikan pengalaman total bermain piano, serupa memainkan piano sesungguhnya.

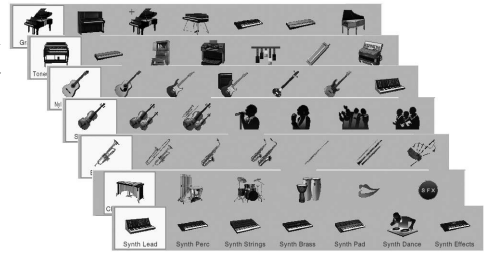
▶▶▶ Halaman 40



Berbagai Macam Suara Instrumen

Secara alami, CVP menyediakan banyak Suara piano yang realistis untuk kenikmatan Anda memainkannya. Juga menyediakan beragam instrumen autentik, baik akustik maupun elektronik. Selain itu, secara realistis Suara Artikulasi Super menciptakan kembali banyak teknik permainan dan bunyi karakteristik saat seorang seniman memainkan instrumen. Hasilnya adalah ekspresi yang teramat detail — seperti bunyi jari bergeser di gitar yang sangat realistis, dan dengus napas yang ekspresif di saksofon serta alat musik tiup lainnya.

▶▶▶ Halaman 42



Band Pengiring Lengkap

Sekalipun Anda bermain sendirian, CVP dapat menjadi band pendukung yang lengkap bagi Anda! Memainkan akor dengan tangan kiri Anda secara otomatis akan mengaktifkan dan mengontrol pengiring otomatis (fungsi Gaya). Anda dapat mengubah aransemen sambil memainkan, yang langsung memilih irama berbeda dengan seketika — termasuk Pendahuluan, Penutup, dan Pengisi — selama permainan Anda. Dan jika Anda kesulitan memilih Gaya yang pas dari sekian ragam yang tersedia, gunakan fungsi Rekomendasi Gaya, yang akan memanggil daftar Gaya yang disarankan, berdasarkan contoh irama yang Anda mainkan.

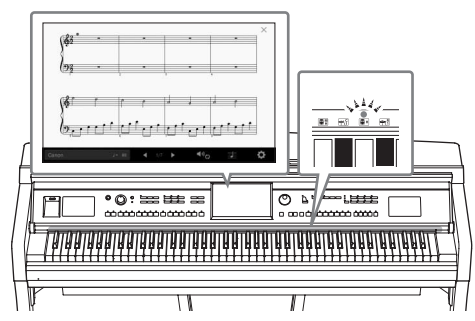
▶▶▶ Halaman 48



Fitur Pelajaran Lagu yang Dapat Dinikmati — dengan Tampilan Not dan Lampu Panduan

Fitur Pelajaran adalah cara mengasyikkan untuk mempelajari dan menguasai Lagu, dengan notasi yang diperlihatkan pada tampilan. Selain itu, setiap kunci keyboard mempunyai lampu panduan, yang akan menyala untuk menunjukkan not yang akan dimainkan, sehingga Anda dapat mempraktikkan melodi dan frasa dengan mulus — sekalipun Anda seorang pemula atau kesulitan membaca notasi.

▶▶▶ Halaman 63



Nyanyikan Bersama Playback Lagu atau Permainan Anda Sendiri

Karena mikrofon dapat dihubungkan ke Clavinova dan lirik Lagu dapat diperlihatkan pada tampilan, Anda dapat menikmati permainan keyboard bersama playback Lagu. Anda juga dapat menyembunyikan bagian vokal pada rekaman audio, sehingga Anda dapat bernyanyi bersama (atau menggantikan!) artis dan grup favorit Anda, serta lebih menikmati permainan musik.

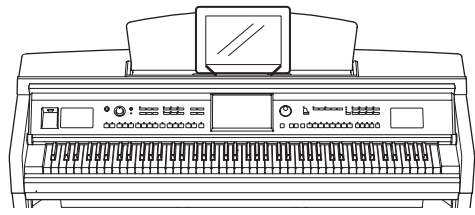
▶▶▶ Halaman 61, 71




Menggunakan iPhone atau iPad bersama CVP

Dengan menghubungkan iPhone atau iPad Anda ke Clavinova dan menggunakan berbagai aplikasi, Anda dapat mengelola file musik lebih mudah dan mengoptimalkan beragam fungsi — yang memperluas kemampuan Clavinova dan menjadikannya sebagai bagian integral dari kehidupan bermusik total Anda.

▶▶▶ Halaman 89

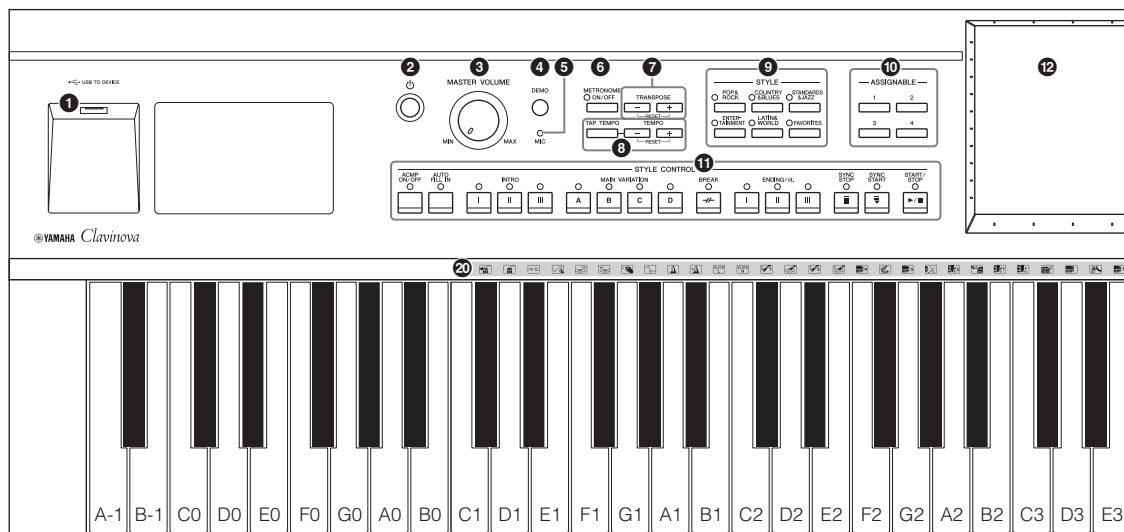




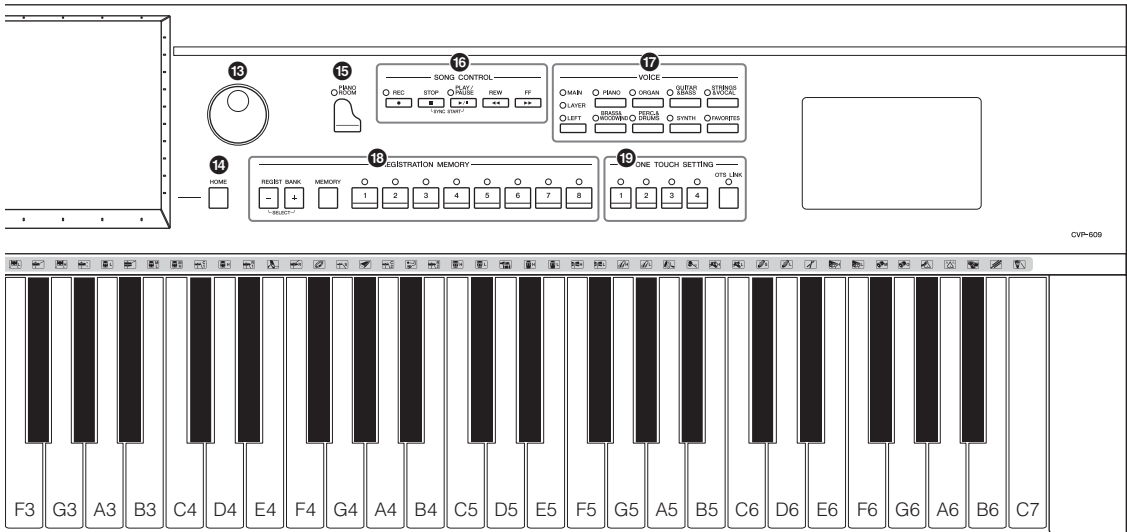
Ingin mempelajari lagi tentang berbagai fitur Clavinova? Tekan tombol [DEMO] dan mulailah demonstrasi!

Di Menu Demo, Anda dapat memainkan Lagu Demo khusus atau memanggil informasi historis singkat dan penjelasan fungsi Clavinova dengan menyentuh tampilan.

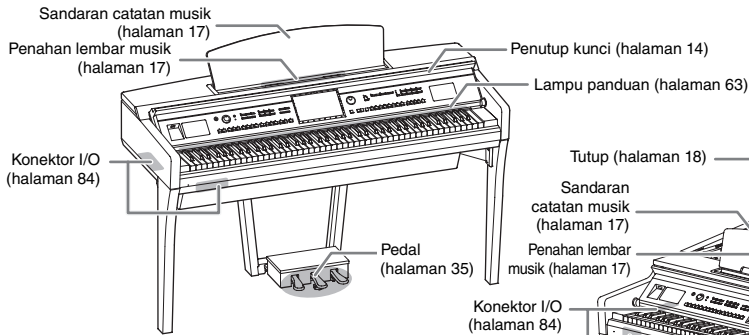
Kontrol Panel



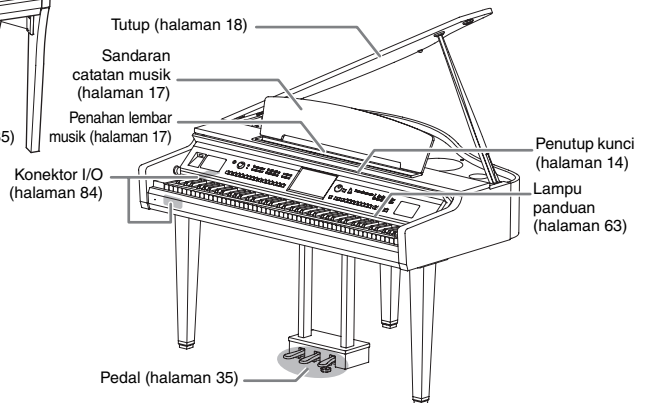
- 1 Terminal [USB TO DEVICE]halaman 88**
Untuk menghubungkan memori flash USB atau adaptor LAN nirkabel USB.
- 2 Sakelar [⏻](Siaga/Aktif)halaman 14**
Untuk menyalakan instrumen atau menyiagakannya.
- 3 Kontrol [MASTER VOLUME]halaman 14**
Untuk menyesuaikan volume keseluruhan.
- 4 Tombol [DEMO]halaman 11**
Untuk memanggil tampilan Demo.
- 5 Lampu [MIC]halaman 71**
Untuk memeriksa tingkat input mikrofon.
- 6 Tombol [METRONOME ON/OFF]halaman 36**
Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan metronom.
- 7 Tombol TRANSPOSEhalaman 38**
Untuk melakukan transposisi titinada dalam interval seminada.
- 8 Tombol [TAP TEMPO]/TEMPO [-]/[+]halaman 36**
Untuk mengontrol tempo Gaya, Lagu MIDI, dan playback metronom.
- 9 Tombol STYLEhalaman 48**
Untuk memilih kategori Gaya.
- 10 Tombol ASSIGNABLEhalaman 28**
Untuk menetapkan pintasan ke fungsi yang sering digunakan.
- 11 Tombol STYLE CONTROLhalaman 50**
Untuk mengontrol playback Gaya.
- 12 LCD (layar sentuh)halaman 20**
Memungkinkan Anda memilih atau mengubah parameter cukup dengan menyentuh tombol 'virtual' atau slider pada tampilan.
- 13 Putaran Data.....halaman 26**
Untuk memilih item atau mengubah nilai.
- 14 Tombol [HOME].....halaman 26**
Untuk memanggil tampilan Awal, atau tampilan pertama saat menyalakan instrumen.
- 15 Tombol [PIANO ROOM]halaman 40**
Untuk memanggil dengan cepat berbagai pengaturan optimal yang menyangkut piano buat memainkan instrumen sebagai piano.
- 16 Tombol SONG CONTROL.....halaman 59**
Untuk mengontrol playback Lagu.
- 17 Tombol VOICEhalaman 42**
Untuk memilih bagian keyboard atau kategori Suara.
- 18 Tombol REGISTRATION MEMORYhalaman 78**
Untuk mendaftarkan dan mengingat pengaturan panel.
- 19 Tombol ONE TOUCH SETTINGhalaman 52**
Untuk memanggil pengaturan panel yang sesuai untuk Gaya.
- 20 Ikon-ikon Drum Kithalaman 44**
Ikon-ikon ini menunjukkan berbagai instrumen drum yang ditetapkan ke setiap kunci bila dipilih Suara "Standard Kit 1".



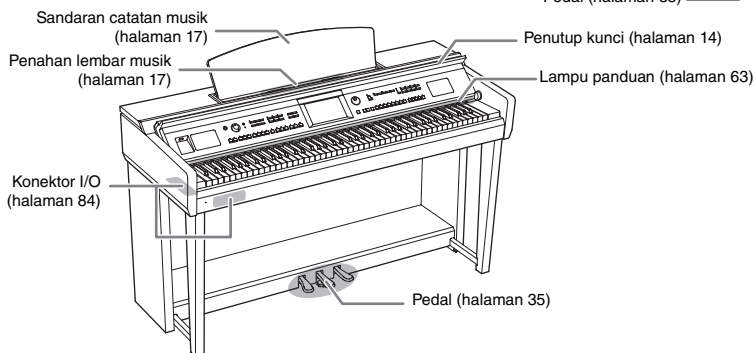
CVP-609



CVP-609
(jenis Piano Besar)



CVP-605

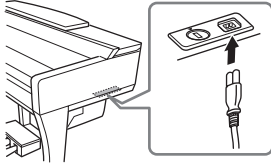


Menyalakan/Mematikan Instrumen

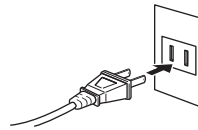
1 Hubungkan kabel listrik.

Terlebih dahulu masukkan steker kabel listrik ke konektor AC pada instrumen, kemudian masukkan ujung satunya lagi ke stopkontak AC yang sesuai di dinding.

1-1



1-2

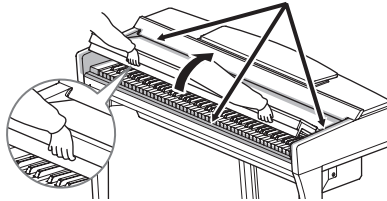


Bentuk steker dan stopkontak berbeda-beda, tergantung negara.

2 Angkat penutup kunci pelan-pelan, kemudian dorong ke atas dan ke belakang untuk membukanya.

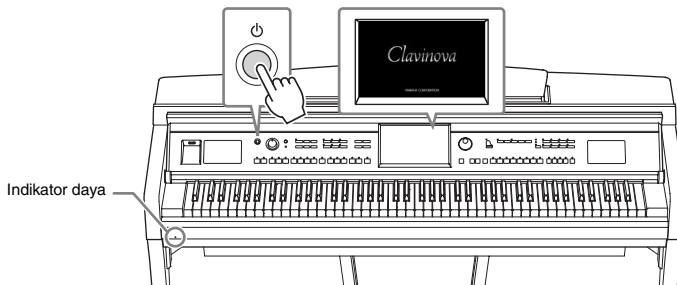
⚠ PERHATIAN

Berhati-hatilah jangan sampai jari Anda terjepit saat membuka penutupnya.



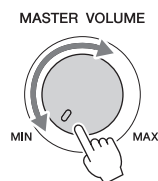
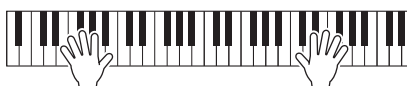
3 Tekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) untuk menyalakan.

Tampilan yang berada di tengah panel depan dan indikator daya yang berada di bawah ujung kiri keyboard akan menyala.



4 Mainkan keyboard.

Sambil memainkan keyboard, sesuaikan tingkat volume dengan menggunakan kontrol [MASTER VOLUME].



⚠ PERHATIAN

- Pegang penutup dengan kedua tangan saat membuka atau menutupnya. Jangan melepaskannya hingga terbuka atau tertutup. Berhati-hatilah agar jari tidak terjepit (jari Anda atau jari orang lain, khususnya anak-anak) di antara penutup dan unit.
- Jangan meletakkan benda-benda (seperti benda logam atau lembaran kertas) di atas penutup kunci. Benda-benda kecil yang diletakkan di atas penutup kunci mungkin saja jatuh ke dalam unit saat penutup dibuka dan mungkin sangat sulit untuk mengeluarkannya. Bila sampai masuk, hal ini dapat menyebabkan sengatan listrik, korsleting, kebakaran, atau kerusakan serius lainnya pada instrumen.

5 Setelah Anda menggunakan instrumen, tekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) untuk memaatkannya.

Layar dan indikator daya padam.

Selama merekam, mengedit, dan menampilkan pesan tertentu, instrumen tidak dapat dimatikan, sekalipun Anda menekan sakelar [⏻]. Jika Anda perlu memaksa instrumen berhenti dalam situasi tersebut, tekan dan tahan sakelar [⏻] selama lebih dari tiga detik.

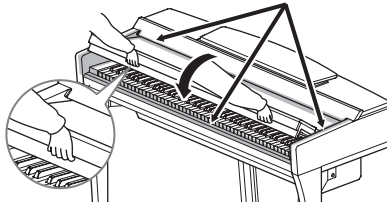
Fungsi Mati Otomatis

Untuk mencegah konsumsi daya yang tidak perlu, instrumen ini dilengkapi fungsi Mati Otomatis yang secara otomatis mematikan instrumen jika tidak dioperasikan sekian lama. Waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan secara otomatis adalah sekitar 30 menit secara default; walau demikian, Anda dapat mengubah pengaturan ini (halaman 16).

6 Turunkan kembali penutup kunci di tempatnya pelan-pelan dengan kedua tangan.

⚠ PERHATIAN

Berhati-hatilah jangan sampai jari Anda terjepit saat menutup penutupnya.



⚠ PERHATIAN

Sekalipun sakelar listriknya telah dimatikan, listrik masih mengalir ke instrumen walaupun kecil. Bila Anda tidak menggunakan instrumen dalam waktu lama, pastikan mencabut steker kabel listriknya dari stopkontak AC di dinding.

PEMBERITAHUAN

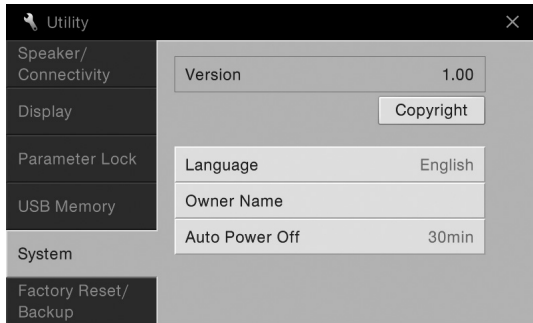
- Jika Anda memaksa instrumen untuk berhenti selama merekam atau mengedit, datanya bisa hilang, dan instrumen serta perangkat eksternal bisa rusak.
- Data yang tidak disimpan melalui operasi Simpan akan hilang jika instrumen dimatikan secara otomatis. Pastikan Anda menyimpan data sebelum hal ini terjadi.
- Tergantung status instrumen, instrumen mungkin tidak dimatikan secara otomatis, sekalipun setelah melewati waktu yang ditetapkan. Selalu matikan instrumen secara manual bila tidak digunakan.

Membuat Pengaturan Dasar

Jika perlu, buat pengaturan dasar seperti Bahasa yang diperlihatkan pada tampilan.

1 Panggil tampilan pengoperasian.

Pertama, sentuh [Menu] di sudut kanan bawah tampilan Awal yang diperlihatkan saat instrumen dinyalakan. Kemudian sentuh [▶] untuk berpindah ke halaman 2 (jika perlu), dan sentuh [Utility] dan [System] secara berurutan.



2 Buat pengaturan yang diperlukan dengan menyentuh tampilan.

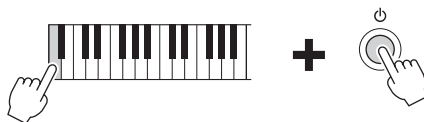
Version	Menunjukkan versi firmware pada instrumen ini. Sewaktu-waktu Yamaha dapat memperbarui firmware produk tanpa pemberitahuan untuk meningkatkan fungsi dan kegunaan. Untuk memanfaatkan sepenuhnya instrumen ini, kami merekomendasikan agar Anda meningkatkan instrumen ke versi terbaru. Firmware terbaru dapat didownload dari situs web di bawah ini: http://download.yamaha.com/
Copyright	Sentuh di sini untuk memanggil informasi hak cipta.
Language	Menentukan bahasa yang digunakan dalam tampilan pesan. Sentuh pengaturan ini untuk memanggil daftar bahasa, kemudian pilih yang diinginkan.
Owner Name	Memungkinkan Anda memasukkan nama yang akan muncul dalam tampilan pembuka (dipanggil saat instrumen dinyalakan). Sentuh pengaturan ini untuk memanggil jendela entri karakter, kemudian masukkan nama Anda (halaman 33).
Auto Power Off	Memungkinkan Anda mengatur waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 15). Sentuh ini untuk memanggil daftar pengaturan, kemudian pilih yang diinginkan. Untuk menonaktifkan Mati Otomatis, pilih "Disabled" di sini.

PEMBERITAHUAN

- Data yang tidak disimpan melalui operasi Simpan akan hilang jika instrumen dimatikan secara otomatis. Pastikan Anda menyimpan data sebelum hal ini terjadi.
- Tergantung status instrumen, instrumen mungkin tidak dimatikan secara otomatis, sekalipun setelah melewati waktu yang ditetapkan. Selalu matikan instrumen secara manual bila tidak digunakan.

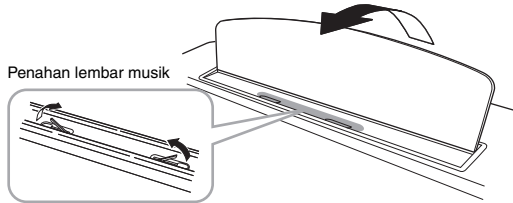
Menonaktifkan Mati Otomatis (Metode Sederhana)

Nyalakan instrumen sambil menahan kunci terendah pada keyboard. Pesan "Auto power off disabled" akan muncul sebentar dan Mati Otomatis akan dinonaktifkan.

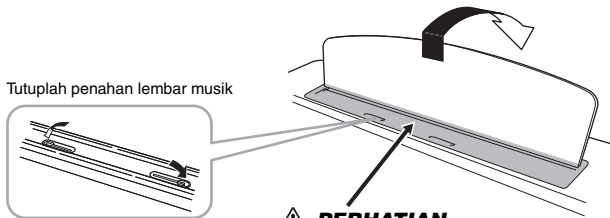


Menggunakan Sandaran Catatan Musik

Tarik sandaran catatan musik ke arah Anda sejauh mungkin. Bila dinaikkan, sandaran catatan musik akan terkunci pada tempatnya dengan sudut tertentu dan tidak dapat disesuaikan. Penahannya memungkinkan Anda menahan halaman buku musik pada tempatnya.



Untuk menurunkan sandaran catatan musik, angkat sedikit sandaran catatan musik, kemudian sandarkan pelan-pelan.



PERHATIAN
Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit.

PERHATIAN
Saat menaikkan atau menurunkan sandaran catatan musik, jangan melepaskan tangan Anda dari sandaran catatan musik hingga benar-benar naik atau turun.

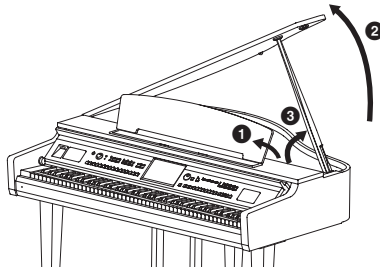
PERHATIAN
Sebelum menurunkan sandaran catatan musik, tutuplah penahan lembar musik. Jika tidak, jari Anda bisa terjepit di antara sandaran catatan musik dan penahannya serta mencederai jari.

Membuka/Menutup Tutup (Jenis Piano Besar CVP-609)

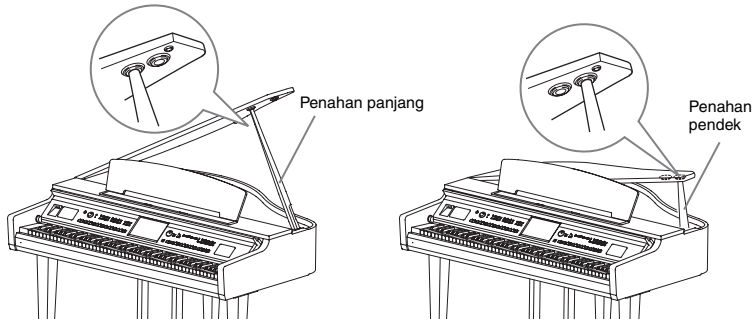
Disediakan satu penahan panjang dan satu penahan pendek pada tutupnya. Gunakan salah satu untuk menahan tutupnya agar terbuka pada sudut yang diinginkan.

Membuka Tutup

- 1 Naikkan sandaran catatan musik.
- 2 Naikkan dan tahan sisi kanan tutupnya (dilihat dari ujung keyboard instrumen).
- 3 Naikkan penahan tutupnya dan dengan hati-hati turunkan tutupnya agar ujung penahan pas dengan lubang di tutupnya.

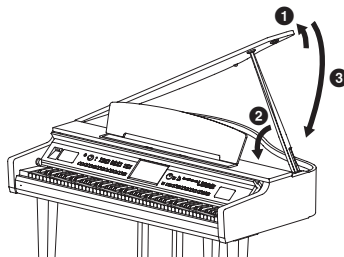


Untuk penahan panjang, gunakan lubang di bagian dalam, dan untuk penahan pendek, gunakan lubang di bagian luar untuk menahan tutup.



Menutup Tutup

- 1 Pegang penahan tutup dan dengan hati-hati naikkan tutupnya.
- 2 Pegang tutup di posisi naik dan turunkan penahan tutup.
- 3 Dengan hati-hati turunkan tutupnya.



⚠ PERHATIAN

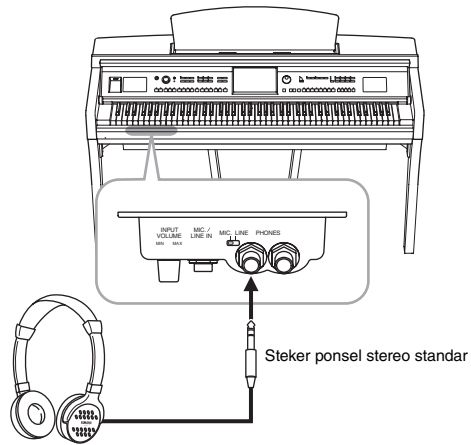
Jangan biarkan anak-anak membuka atau menutup tutupnya. Juga, berhati-hatilah agar jari tidak terjepit (jari Anda atau orang lain, apalagi anak-anak) saat mengangkat atau menurunkan tutupnya.

⚠ PERHATIAN

- Jangan gunakan lubang bagian luar untuk penahan panjang. Melakukan hal tersebut akan membuat tutupnya tidak stabil dan dapat menyebabkannya jatuh, sehingga mengakibatkan rusak atau cedera.
- Pastikan ujung penahan benar-benar masuk di lubang tutupnya. Jika penahan tidak benar-benar masuk di lubang, tutup bisa jatuh, sehingga menyebabkan kerusakan atau cedera.
- Berhati-hatilah agar Anda atau orang lain tidak terbentur saat tutupnya dinaikkan. Penahan bisa membentur lubang tutup sehingga menyebabkan tutup jatuh.

Menggunakan Headphone

Karena instrumen ini dilengkapi dua jack [PHONES], Anda dapat menghubungkan dua set headphone stereo standar. Jika Anda menggunakan satu headphone saja, Anda dapat memasangnya ke salah satu jack ini.



Menggunakan Gantungan Headphone

Gantungan headphone telah disertakan dalam paket instrumen sehingga Anda dapat menggantung headphone pada instrumen. Pasang gantungan headphone dengan mengikuti instruksi di akhir panduan ini.

PERHATIAN
Jangan gunakan headphone dengan volume tinggi atau terlalu lama; hal tersebut dapat menyebabkan kehilangan pendengaran.

PEMBERITAHUAN
Jangan menggantung apa pun selain headphone pada gantungan. Jika tidak, instrumen atau gantungan bisa rusak.

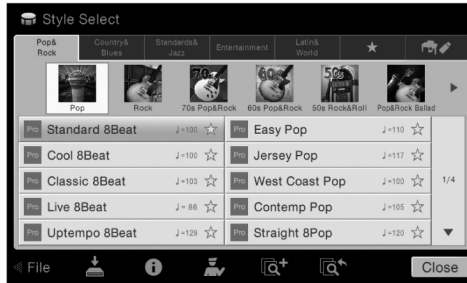
Struktur Tampilan

Mengaktifkan instrumen ini akan memanggil tampilan Awal, di mana Anda dapat memanggil tampilan Pemilihan File dan tampilan Menu yang memberi Anda akses praktis ke beragam fungsi serta memungkinkan Anda membuat beragam pengaturan. Untuk mengetahui instruksi detail tentang tampilan, lihat halaman 22.

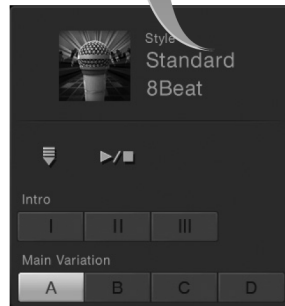
Tampilan Pemilihan File

Anda dapat memanggil jenis tampilan yang diinginkan dengan menyentuh nama Gaya, nama Suara, atau nama Lagu pada tampilan Awal.

Tampilan Pemilihan Gaya



Tampilan Pemilihan Suara



Dengan memperluas area Gaya, Anda dapat memanggil kontrol yang menyangkut playback pada tampilan.



Tampilan Awal

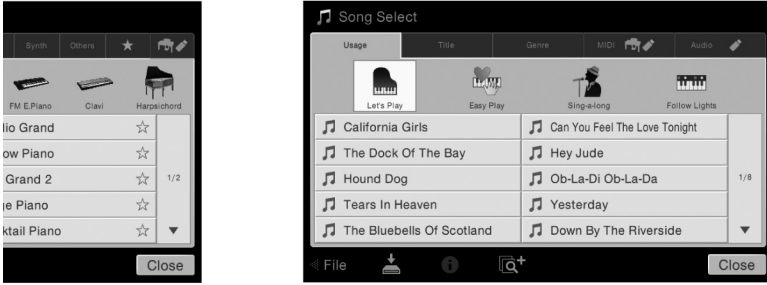
Inilah portal atau tempat awal struktur tampilan instrumen.

Tampilan Menu

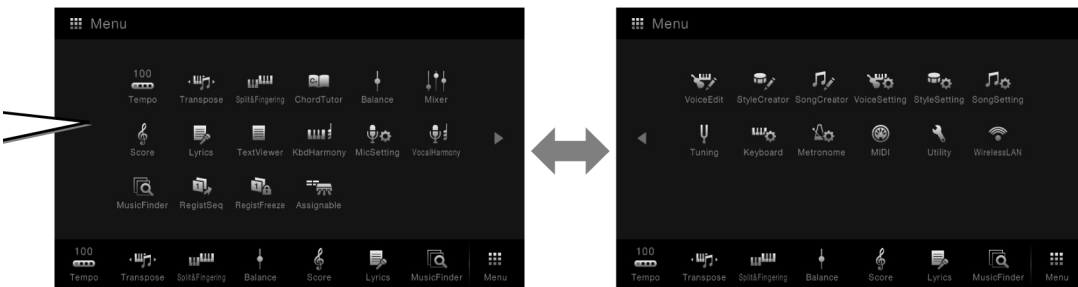
Dengan menyentuh setiap ikon, Anda dapat memanggil beragam fungsi, seperti Not Lagu, Keseimbangan Volume, dan pengaturan detail lainnya.



Tampilan Pemilihan Lagu



Dengan memperluas area Lagu, Anda dapat memanggil kontrol yang menyangkut playback pada tampilan.



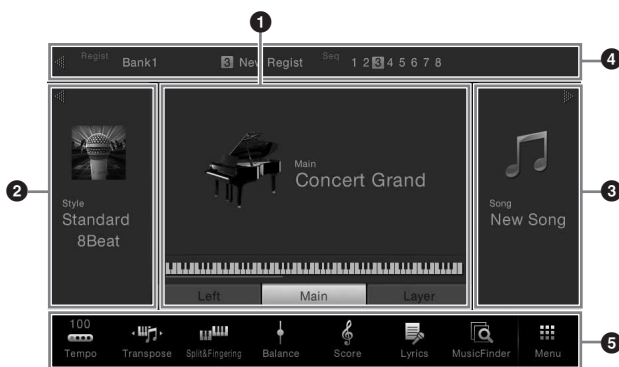
Pengoperasian Dasar

Konfigurasi Tampilan

Bagian ini membahas berbagai tampilan yang paling sering digunakan: Awal, Pemilihan File, dan Menu. Tampilan Awal ditampilkan saat instrumen dinyalakan. Tampilan Pemilihan File dan tampilan Menu dapat dipanggil dari tampilan Awal.

Tampilan Awal

Muncul saat instrumen dinyalakan dan dapat dipanggil bila tombol [HOME] ditekan. Tampilan ini memperlihatkan pengaturan dasar saat ini, seperti Suara dan Gaya, yang memungkinkan Anda melihatnya sekilas. Karena itu, Anda biasanya harus menampilkan tampilan Awal saat memainkan keyboard.



1 Area Suara

Menunjukkan Suara saat ini untuk setiap bagian keyboard (Awal, Kiri, dan Lapisan) dan status aktif/nonaktif untuk bagian-bagian ini (halaman 42). Menyentuh nama Suara akan memanggil tampilan Pemilihan Suara.

2 Area Gaya

Menunjukkan Gaya saat ini (halaman 48). Menyentuh nama Gaya akan memanggil tampilan Pemilihan Gaya. Sentuh [◀] di bagian kiri atas area ini untuk memperluas area. Untuk mengatur ulang area ke status default, sentuh [▶], yang muncul di bagian kanan atas area Suara.

3 Area Lagu

Menunjukkan Lagu saat ini (halaman 57). Menyentuh nama Lagu akan memanggil tampilan Pemilihan Lagu. Sentuh [▶] di bagian kanan atas area ini untuk memperluas area. Untuk mengatur ulang area ke status default, sentuh [◀], yang muncul di bagian kiri atas area Suara.

4 Area Registrasi

Menunjukkan nama Bank Memori Registrasi yang dipilih saat ini, nama Registrasi, dan Sekuensi Registrasi bila aktif (halaman 78). Menyentuh area ini akan memanggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi. Anda dapat menyembunyikan atau menampilkan area ini dengan menyentuh [◀] atau [▶] di area tersebut.

5 Area Menu

Berisi ikon pintasan yang memungkinkan Anda memanggil beragam fungsi dengan sekali sentuh. Menyentuh ikon pintasan akan memanggil tampilan fungsi yang bersangkutan. Sentuh ikon [Menu] di ujung kanan untuk memanggil tampilan Menu, yang dapat Anda gunakan untuk mendaftarkan fungsi yang diinginkan ke area Menu ini (halaman 27).

CATATAN

Di area Suara, area Gaya, atau area Lagu, mencolek ke kanan akan memperluas area Gaya, sedangkan mencolek ke kiri akan memperluas area Lagu.

CATATAN

Mencolek ke kanan atau ke kiri pada area Registrasi juga dapat menyembunyikan atau menampilkan area ini.



Tampilan Pemilihan File

Tampilan Pemilihan File adalah untuk memilih Suara, Gaya, Lagu, dan data lainnya. Anda dapat memanggil tampilan ini dengan menyentuh nama Suara, Gaya atau Lagu pada tampilan Awal, atau dengan menekan salah satu tombol VOICE atau STYLE, dsb.



1 Kategori

Berbagai macam data seperti Suara dan Gaya dibagi menjadi beberapa kategori (tab) sesuai dengan jenis datanya. Kecuali untuk dua tab berikut, semua tab disebut dengan tab “preset”, karena berisi data preset.

	Menampilkan lokasi Suara atau Gaya yang Anda daftarkan sebagai Favorit (halaman 32). Tab ini hanya tersedia untuk Suara dan Gaya.
	Lokasi penyimpanan data yang telah direkam atau diedit. Data yang telah disimpan ke instrumen ditampilkan dalam “USER” (memori Pengguna), sedangkan data dalam memori flash USB yang terhubung ditampilkan dalam “USB”. Dalam buku panduan ini, data dalam tab Pengguna disebut “Data pengguna”.

2 Sub Kategori / Folder (Path)

- Bila salah satu tab preset dipilih, sub kategorinya akan ditampilkan di sini sesuai dengan jenis data. Misalnya, beragam jenis piano seperti Grand Piano dan Electric Piano akan ditampilkan bila Anda menyentuh tab “Piano” pada tampilan Pemilihan Suara.
- Bila tab Favorit dipilih, maka ini tidak tersedia.
- Bila tab Pengguna dipilih, path atau folder saat ini akan ditampilkan di sini sesuai dengan struktur folder.



3 Data (file) yang dapat dipilih

File yang dapat dipilih akan ditampilkan. Jika ada dua atau beberapa halaman, Anda dapat memanggil halaman lain dengan menyentuh [▲] atau [▼].

4 Ikon pengoperasian

Fungsi (simpan, salin, hapus, dsb.) yang dapat dioperasikan melalui tampilan Pemilihan File akan diperlihatkan. Ikon yang ditampilkan di sini berbeda sesuai dengan tampilan Pemilihan File yang dipilih. Untuk mengetahui instruksi detail, lihat halaman 29-33, atau instruksi untuk setiap fungsi di tampilan Pemilihan File.

CATATAN

Anda dapat memanggil halaman lain juga dengan menoclek daftar secara vertikal.

Tampilan Menu

Inilah tampilan portal untuk menggunakan beragam fungsi dan dapat dipanggil bila dengan menyentuh ikon [Menu] di sudut kanan bawah tampilan Awal.



1 Fungsi

Beragam fungsi praktis ditampilkan lewat ikon. Menyentuh setiap ikon akan memanggil fungsi yang bersangkutan. Daftar ini terdiri dari dua halaman, yang dapat Anda pilih dengan menekan [▶] atau [◀].

Untuk informasi tentang setiap fungsi, lihat “Daftar Fungsi Tampilan Menu” (halaman 91) atau Reference Manual (Panduan Referensi) di situs web.

2 Pintasan

Dengan mendaftarkan fungsi yang sering digunakan di sini sebagai Pintasan, Anda dapat memanggilnya dengan cepat dari tampilan Awal. Untuk instruksi, lihat halaman 27.

Standar instruksi untuk tampilan Menu

Dalam buku panduan ini, instruksi yang berisi beberapa langkah diberikan dalam cara pintas yang praktis, dengan panah yang menunjukkan urutannya.

Misalnya: [Menu] → [Utility] → [System] → [Language]

Contoh di atas menerangkan operasi tiga langkah:

- 1) Dari tampilan Menu, sentuh [Utility].
- 2) Sentuh [System].
- 3) Sentuh [Language].

CATATAN

Anda dapat memanggil tampilan Menu juga dengan menyentuh cepat ke atas dari bagian bawah tampilan Awal. Mencelek ke bawah pada tampilan Menu akan memanggil tampilan Awal.

CATATAN

Anda juga dapat mengubah halaman dengan mencelek secara horizontal.

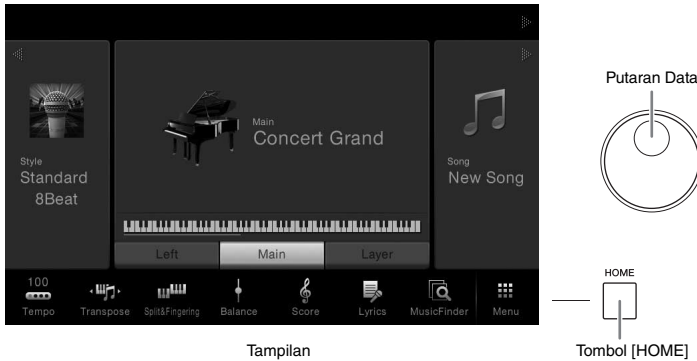
Menutup Tampilan Saat Ini

Untuk menutup tampilan saat ini, sentuh [×] di bagian kanan atas tampilan (atau jendela) atau [Close] di bagian kanan bawah tampilan (atau jendela). Bila muncul pesan (informasi atau dialog konfirmasi), sentuh item yang sesuai misalnya “Yes” atau “No” untuk menutup pesan.

Jika Anda ingin kembali dengan cepat ke tampilan Awal, tekan tombol [HOME].

Kontrol Berbasis Tampilan

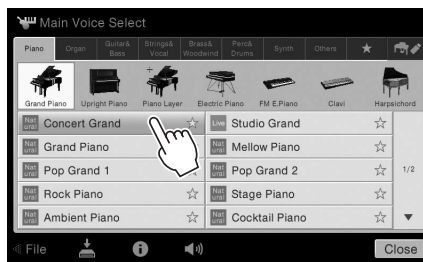
Tampilan instrumen ini adalah layar sentuh khusus yang memungkinkan Anda memilih atau mengubah parameter yang diinginkan cukup dengan menyentuh pengaturan yang bersangkutan pada tampilan.



Menggunakan Tampilan (Layar Sentuh)

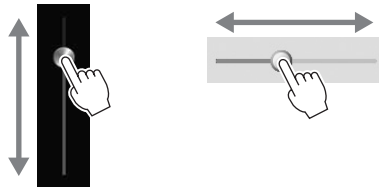
■ Touch

Untuk memilih sebuah item, sentuh pelan tandanya pada tampilan.



■ Geser

Tahan pada slider tampilan, kemudian geserkan jari Anda secara vertikal atau secara horizontal untuk mengubah nilai parameter.



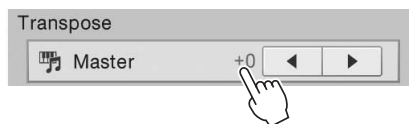
■ Putar

Sentuh dan tahan pada kenop tampilan dan putar kenop dengan jari Anda untuk mengubah nilai parameter.



■ Sentuh dan tahan

Instruksi ini dimaksudkan untuk menyentuh objek di tampilan dan menahannya sejenak. Saat mengatur nilai dengan menggunakan [◀]/[▶], slider atau kenop, Anda dapat memulihkan nilai default dengan menyentuh dan menahan nilai tersebut di tampilan.



PEMBERITAHUAN

Jangan menggunakan benda tajam atau benda keras untuk menggunakan layar sentuh. Hal tersebut dapat merusak tampilan.

CATATAN

Ingatlah bahwa pengoperasian dengan menyentuh dua atau beberapa titik sekaligus pada tampilan, tidak didukung.

CATATAN

Anda dapat mengaktifkan/menonaktifkan suara sistem yang dihasilkan saat menyentuh tampilan dari [Menu] → [Utility] → [Display] → Touch Panel [Sound]

Memutar Putaran Data

Tergantung tampilan yang dipilih, Putaran Data dapat digunakan dalam dua cara berikut.

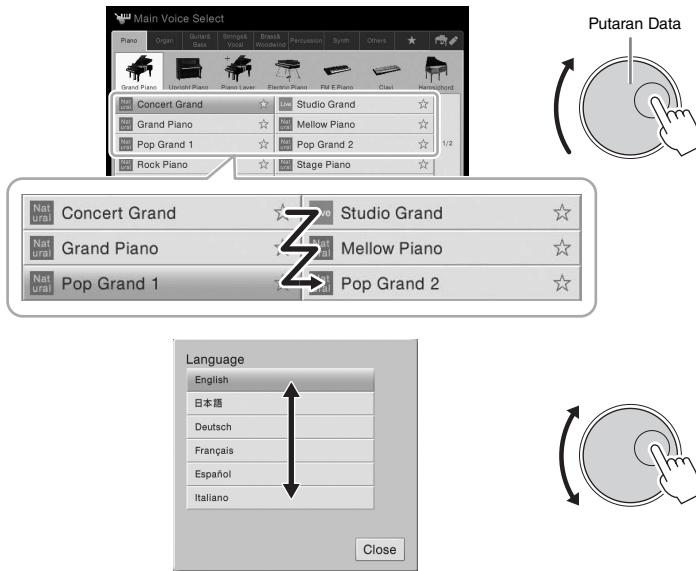
■ Menyesuaikan nilai parameter

Setelah memilih parameter yang diinginkan, gunakan Putaran Data untuk menyesuaikan nilai. Ini berguna jika Anda kesulitan menyesuaikan dengan menyentuh tampilan, atau ingin mengontrol penyesuaian lebih akurat.



■ Memilih sebuah item dari daftar

Dalam tampilan Pemilihan File (halaman 23) dan jendela Daftar untuk mengatur parameter, gunakan Putaran Data untuk memilih item.



Menekan Tombol [HOME]

Anda dapat kembali dengan cepat ke tampilan Awal (tampilan yang diperlihatkan saat menyalakan instrumen) dengan menekan tombol [HOME] kapan saja Anda inginkan.



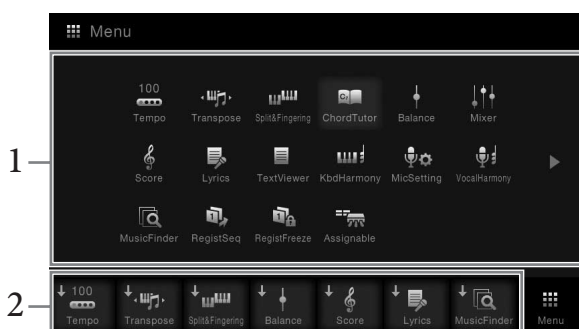
Memanggil Fungsi yang Diinginkan dari Tampilan Awal

Dari semua fungsi yang ditampilkan pada tampilan Menu, Anda dapat memilih fungsi yang sering digunakan dan mendaftarkannya ke sebuah pintasan. Pintasan yang telah didaftarkan ditampilkan dalam area Menu (halaman 22) di bagian bawah tampilan Awal, yang memungkinkan Anda dengan cepat memanggil fungsi yang diinginkan dari tampilan Awal.

Membuat Pintasan di Tampilan Awal

Walaupun telah didaftarkan tujuh pintasan secara default, Anda dapat menyesuainya jika perlu.

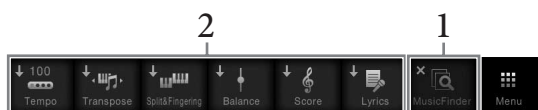
- 1 Sentuh dan tahan pada ikon fungsi yang diinginkan hingga warna area pintasan (di bagian bawah tampilan) berubah.



- 2 Dari tujuh lokasi di bagian bawah tampilan, sentuh yang ingin Anda ganti. Fungsi yang dipilih di langkah 1 akan didaftarkan, menggantikan yang telah dipilih di sini.

Memindah Pintasan

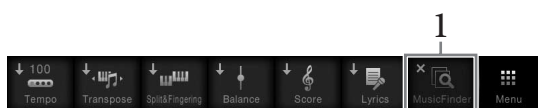
- 1 Sentuh dan tahan pada ikon yang diinginkan hingga warnanya berubah.



- 2 Dari tujuh lokasi, sentuh ikon tujuan yang diinginkan. Ikon yang disentuh di langkah 1 dan 2 akan ditukar.

Menghapus Pintasan

- 1 Sentuh dan tahan pada ikon yang diinginkan hingga warnanya berubah.



- 2 Sentuh lagi ikon yang sama untuk menghapusnya dari pintasan.

CATATAN

Untuk membatalkan operasi ini, sentuh lokasi kosong pada tampilan sebelum beralih ke langkah 2.

CATATAN

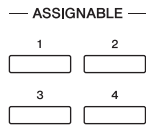
Untuk membatalkan operasi ini, sentuh lokasi kosong pada tampilan sebelum beralih ke langkah 2.

CATATAN

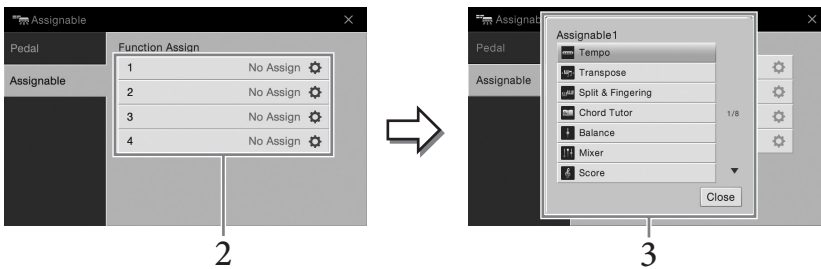
Untuk membatalkan operasi ini, sentuh lokasi kosong pada tampilan sebelum beralih ke langkah 2.

Menggunakan Tombol ASSIGNABLE

Anda dapat menetapkan berbagai fungsi yang sering Anda gunakan ke empat tombol di sebelah kiri tampilan. Selain itu, fungsi yang tercantum pada tampilan Menu dapat ditetapkan sebagai pintasan.



- 1 Panggil tampilan pengoperasian melalui [Menu] → [Assignable] → [Assignable].



- 2 Sentuh nomor tombol yang diinginkan untuk memanggil daftar.
- 3 Pilih item yang diinginkan dari fungsi dan pintasan (setara dengan fungsi di tampilan Menu).

CATATAN




Untuk mengetahui detail tentang berbagai fungsi yang dapat ditetapkan ke tombol-tombol ini, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Manajemen File

Data yang telah Anda buat seperti Lagu yang direkam dan Suara yang diedit dapat disimpan sebagai file ke instrumen (disebut dengan “Memori pengguna”) dan memori flash USB. Jika Anda menyimpan banyak file, mungkin Anda kesulitan menemukan dengan cepat file yang diinginkan. Untuk memudahkan pengoperasian, Anda dapat menata file dalam folder, mengganti nama files, menghapus file yang tidak diperlukan, dsb. Semua operasi ini dilakukan dalam tampilan Pemilihan File.

Menyimpan File

Anda dapat menyimpan data orisinal sendiri (seperti Lagu yang telah Anda rekam dan Suara yang telah Anda edit) sebagai file ke instrumen atau memori flash USB.

- 1 Dalam tampilan terkait, sentuh  (Simpan) untuk memanggil tampilan pemilihan tujuan penyimpanan.
- 2 Pilih lokasi yang Anda inginkan untuk menyimpan file.
Untuk menampilkan folder berikutnya yang lebih tinggi, sentuh .
Anda dapat membuat folder baru dengan menyentuh  (Folder Baru).



- 3 Sentuh [Save here] untuk memanggil jendela Entri Karakter.
- 4 Masukkan nama file (halaman 33).
Sekalipun Anda melompati langkah ini, Anda dapat mengganti nama file kapan saja (halaman 30) setelah menyimpan.
- 5 Sentuh [OK] dalam jendela Entri Karakter untuk benar-benar menyimpan file.
File yang telah disimpan secara otomatis akan ditempatkan pada posisi yang sesuai di antara file dalam urutan abjad.

CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 88.


CATATAN

Untuk membatalkan operasi, sentuh [Cancel].

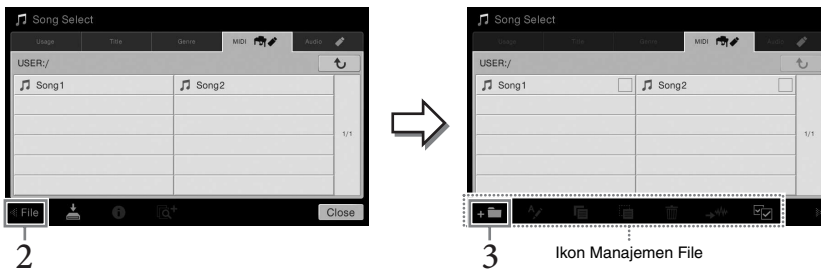
Membuat Folder Baru

Folder dapat dibuat, diberi nama, dan ditata sesuai yang diinginkan, sehingga lebih mudah memilih dan menemukan data Anda sendiri.

1 Dalam tampilan Pemilihan File, sentuh tab Pengguna (halaman 23) kemudian pilih lokasi yang Anda inginkan untuk membuat folder baru.

Untuk menampilkan folder berikutnya yang lebih tinggi, sentuh .

2 Sentuh [File] untuk memanggil ikon Manajemen File.



3 Sentuh  (Folder Baru) untuk memanggil jendela Entri Karakter.

4 Masukkan nama folder baru (halaman 33).

Mengganti Nama File/Folder

Anda dapat mengganti nama file/folder.

1 Panggil tampilan Pemilihan File, yang akan menampilkan file/folder yang diinginkan.

2 Sentuh [File] untuk memanggil ikon Manajemen File.

3 Masukkan tanda centang pada file atau folder yang diinginkan dengan menyentuhnya.


4 Sentuh  (Ganti Nama) untuk memanggil jendela Entri Karakter.

5 Masukkan nama file atau folder yang dipilih (halaman 33).

CATATAN

- Di memori Pengguna, tidak dapat membuat lebih dari tiga tingkat folder. Total jumlah maksimal untuk file/folder yang dapat disimpan berbeda-beda, tergantung ukuran file dan panjang nama file/folder.
- Jumlah file/folder maksimal yang dapat disimpan dalam sebuah folder adalah 500.


CATATAN

- Untuk membatalkan operasi file, sentuh  di sudut kanan untuk menyembunyikan ikon Manajemen File.
- Anda dapat menyembunyikan atau menampilkan ikon Manajemen File dengan menyentuh cepat bagian bawah tampilan secara horizontal.

CATATAN

File dalam tab Preset tidak dapat diganti namanya.

CATATAN

- Untuk membatalkan operasi file, sentuh  di sudut kanan untuk menyembunyikan ikon Manajemen File.
- Anda dapat menyembunyikan atau menampilkan ikon Manajemen File dengan menyentuh cepat bagian bawah tampilan secara horizontal.





CATATAN


File atau folder hanya dapat diganti namanya satu per satu.

Menyalin atau Memindah File

Anda dapat menyalin atau memotong file dan menempelkannya ke lokasi (folder) lain. Anda juga dapat menyalin folder (namun bukan memindahkannya) dengan menggunakan prosedur yang sama.

- 1 Panggil tampilan Pemilihan File, yang akan menampilkan file/folder yang diinginkan.**
- 2 Sentuh [File] untuk memanggil ikon Manajemen File.**
- 3 Masukkan tanda centang pada file/folder yang diinginkan dengan menyentuh setiap item.**

Anda dapat memberi tanda centang pada satu atau beberapa file/folder. Bila Anda ingin memasukkan tanda centang pada semua item yang ditampilkan, sentuh  (Centang Semua). Sentuh lagi  (Centang Semua) untuk menghilangkan semua tanda centang.
- 4 Sentuh  (Salin) atau  (Pindah), untuk memanggil tampilan pemilihan tujuan.**
- 5 Pilih tujuan (path) yang diinginkan untuk menempelkan file/folder.**




Anda dapat membuat folder baru dengan menyentuh  (Folder Baru).
- 6 Sentuh [CopyHere] atau [MoveHere] untuk menempelkan file/folder yang Anda pilih di langkah 3.**

File/folder yang telah ditempelkan akan muncul pada posisi yang sesuai di antara file dalam urutan abjad.

Menghapus File/Folder

Anda dapat menghapus file/folder.

- 1 Panggil tampilan Pemilihan File, yang akan menampilkan file/folder yang diinginkan.**
- 2 Sentuh [File] untuk memanggil ikon Manajemen File.**
- 3 Masukkan tanda centang pada file/folder yang diinginkan dengan menyentuh setiap item.**


Anda dapat memberi tanda centang pada satu atau beberapa file/folder. Bila Anda ingin memasukkan tanda centang pada semua item yang ditampilkan, sentuh  (Centang Semua). Sentuh lagi  (Centang Semua) untuk menghilangkan semua tanda centang.
- 4 Sentuh  (Hapus).**
- 5 Setelah muncul pesan konfirmasi, sentuh [Yes] untuk benar-benar menghapus file/folder yang Anda pilih di langkah 3.**

Untuk membatalkan operasi ini, sentuh [No] sebagai ganti [Yes].

CATATAN

- File dalam tab Preset tidak dapat dipindah.
- Menyalin data musik yang tersedia secara komersial, termasuk namun tidak terbatas pada data MIDI dan/atau data audio, dilarang keras, kecuali untuk Anda gunakan sendiri. Data Lagu yang tersedia secara komersial mungkin dilindungi dari penyalinan untuk mencegah penyalinan ilegal atau tidak sengaja dihapus.

CATATAN

- Untuk membatalkan operasi file, sentuh  di sudut kanan untuk menyembunyikan ikon Manajemen File.
- Anda dapat menyembunyikan atau menampilkan ikon Manajemen File dengan menyentuh cepat bagian bawah tampilan secara horizontal.


CATATAN

Untuk membatalkan operasi ini, sentuh [Cancel] sebelum beralih ke langkah 6.

CATATAN

File dalam tab Preset tidak dapat dihapus.

CATATAN

- Untuk membatalkan operasi file, sentuh  di sudut kanan untuk menyembunyikan ikon Manajemen File.
- Anda dapat menyembunyikan atau menampilkan ikon Manajemen File dengan menyentuh cepat bagian bawah tampilan secara horizontal.

Mendaftarkan File ke Tab Favorit

Anda dapat memanggil Suara atau gaya favorit Anda atau yang sering digunakan dengan cepat, dengan mendaftarkannya ke tab Favorit. Sentuh tanda bintang (★) di sebelah kanan setiap file untuk mendaftarkan file yang bersangkutan ke tab Favorit. Untuk menghapus file yang telah terdaftar dari tab Favorit, sentuh tanda bintang berwarna (★) dalam tab Favorit atau dalam tab yang sebenarnya berisi file yang bersangkutan.



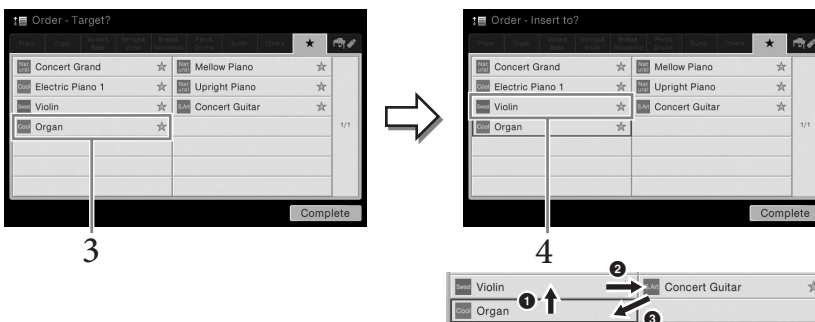
CATATAN

- Jika Anda mengubah nama file orisinal atau memindah/menghapus file orisinal, maka menyentuh nama file yang bersangkutan dalam tab Favorit tidak akan dapat memanggil file tersebut.
- Dalam tab Favorit, untuk benar-benar menghapus file, Anda perlu menyentuh bintang berwarna kemudian menutup atau memindah tampilan.

Menyortir Urutan File dalam Tab Favorit

Anda dapat mengubah urutan file seperti Suara dan Gaya dalam tab Favorit.




- 1 Dalam tampilan Pemilihan Suara atau tampilan Pemilihan Gaya, sentuh tab Favorit.
- 2 Sentuh (Urutkan) untuk memanggil tampilan Edit Urutan.
- 3 Sentuh file yang ingin Anda pindah.



- 4 Sentuh lokasi yang Anda inginkan untuk memindah file yang dipilih di langkah 3.
- 5 Ulangi langkah-langkah 3 - 4 bila perlu.
- 6 Sentuh [Complete] untuk keluar dari tampilan Edit Urutan.

Pembatasan untuk Lagu terproteksi

Data Lagu yang tersedia secara komersial mungkin dilindungi dari penyalinan untuk mencegah penyalinan ilegal atau tidak sengaja dihapus. Lagu tersebut ditandai di sisi kiri nama file. Tanda dan pembatasannya dijelaskan detail di bawah ini.

-  **(abu-abu) Protected 1:** Menunjukkan Lagu Preset disimpan ke “USER” (Memori pengguna) dan Disklavier Piano Soft Songs. Lagu-lagu ini tidak dapat disalin/dipindah/disimpan ke perangkat eksternal.
-  **(kuning) Protected 2 Original:** Menunjukkan Lagu yang diformat dengan proteksi oleh Yamaha. Lagu-lagu ini tidak dapat disalin. Lagu-lagu ini hanya dapat dipindah/disimpan ke “USER” (Memori pengguna) dan perangkat penyimpanan USB dengan ID.
-  **(kuning) Protected 2 Edited:** Menunjukkan Lagu “Protected 2 Original” yang telah diedit. Pastikan Anda menyimpan lagu-lagu ini ke folder yang sama berisi Lagu “Protected 2 Original”. Lagu-lagu ini tidak dapat disalin. Lagu-lagu ini hanya dapat dipindah/disimpan ke “USER” (Memori pengguna) dan perangkat penyimpanan USB dengan ID.

Catatan untuk operasi file Lagu “Protected 2 Original” dan “Protected 2 Edited”

Pastikan Anda menyimpan Lagu “Protected 2 Edited” ke folder yang sama berisi Lagu “Protected 2 Original” orisinalnya. Jika tidak, Lagu “Protected 2 Edited” tidak dapat dimainkan kembali. Selain itu, jika Anda memindah sebuah Lagu “Protected 2 Edited”, pastikan memindah Lagu “Protected 2 Original” orisinalnya ke lokasi (folder) yang sama sekaligus.

Memasukkan Karakter


Bagian ini membahas cara memasukkan karakter untuk penamaan file/folder Anda, memasukkan kata kunci pada Pencari Musik (halaman 74), dsb. Memasukkan karakter harus dilakukan dalam tampilan yang diperlihatkan di bawah ini.



1 Sentuh jenis karakter.

■ Bila Bahasa (halaman 16) diatur ke selain bahasa Jepang:


Menyentuh [Symbol] (atau [abc]) akan memindah antara pengisian simbol atau huruf (dan angka) Romawi.

Untuk berpindah antara memasukkan huruf besar atau huruf kecil, sentuh  (Shift).

■ Bila Bahasa (halaman 16) diatur ke bahasa Jepang:

- **a b c (全角 abc)**: Huruf dan angka Romawi dalam ukuran setengah (ukuran setengah)
- **記号 (全角記号)**: Simbol dalam ukuran setengah (ukuran penuh)
- **カナ (半角カ)**: Katakana dalam ukuran penuh (ukuran setengah)
- **かな漢**: Hiragana dan Kanji

Untuk berpindah antara ukuran penuh atau ukuran setengah, sentuh dan tahan Jenis Karakter. Misalnya, [半角カ] dapat dipanggil dengan menahan [カナ].

Saat memasukkan huruf Romawi, Anda dapat berpindah antara huruf kecil dan huruf besar dengan menyentuh  (Shift).

2 Sentuh [◀]/[▶] atau putar Putaran Data untuk memindah kursor ke lokasi yang diinginkan.

3 Masukkan karakter yang diinginkan satu per satu.

Untuk menghapus satu karakter, sentuh [Delete]; untuk menghapus semua karakter sekaligus, sentuh dan tahan [Delete]. Untuk memasukkan spasi, sentuh tombol spasi yang ditunjukkan dalam ilustrasi pada halaman sebelumnya.

■ **Untuk memasukkan huruf dengan simbol khusus (bila bahasa diatur ke selain bahasa Jepang):**

Anda dapat memasukkan huruf dengan simbol khusus seperti umlaut dengan menyentuh dan menahan pada sebuah huruf untuk memanggil daftar. Misalnya, sentuh dan tahan “E” untuk memasukkan “Ë” dari daftar.

■ **Untuk mengkonversi ke Kanji (bila Bahasa diatur ke bahasa Jepang):**

Bila karakter “hiragana” yang dimasukkan ditampilkan terbalik (disorot), sentuh [変換] beberapa kali untuk memanggil opsi konversi. Anda dapat mengubah area terbalik tersebut dengan menyentuh [◀] atau [▶]. Bila Anda menemukan Kanji yang diinginkan, sentuh [確定].

Untuk mengubah kanji yang telah dikonversi kembali ke “hiragana”, sentuh [戻す]. Untuk mengosongkan area terbalik sekaligus, sentuh [キャンセル].

4 Sentuh [OK] untuk menyelesaikan karakter (nama, kata kunci, dsb.) yang telah Anda masukkan.

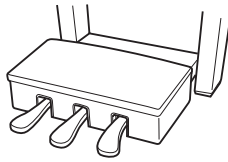
CATATAN

- Tergantung tampilan untuk memasukkan karakter yang sedang Anda gunakan, beberapa jenis karakter tidak dapat dimasukkan.
- Nama file dapat berisi hingga 41 karakter dan nama folder dapat berisi hingga 50 karakter.
- Karakter berikut (ukuran setengah) tidak dapat digunakan:
¥ / : * ? " < > |

CATATAN

Untuk membatalkan operasi ini, sentuh [Cancel] sebelum beralih ke langkah 3.

Menggunakan Pedal

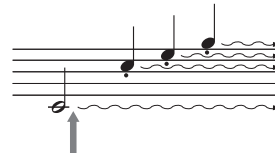


■ Pedal Damper (Kanan)

Menekan pedal ini akan menahan not. Melepas pedal ini akan segera menghentikan (membebaskan) not yang ditahan. Fungsi “pedal setengah” untuk pedal ini menghasilkan efek sustain parsial, tergantung seberapa jauh Anda menekan pedal.

Fungsi pedal setengah

Fungsi ini memungkinkan Anda untuk memvariasikan panjang sustain yang tergantung pada sejauh apa pedal ditekan. Semakin menekan pedal, semakin lama suara bertahan. Misalnya, jika Anda menekan pedal damper dan semua not yang Anda mainkan terdengar agak samar dan nyaring dengan terlalu banyak sustain, Anda dapat melepaskan pedal sebagian untuk mengurangi sustain (kesamaran).



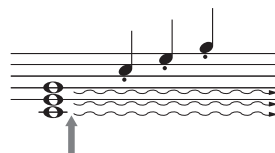
Jika Anda menekan dan menahan pedal damper di sini, semua not yang ditampilkan akan ditahan.

Pedal Damper Responsif GP

Pedal khusus ini dirancang untuk memberikan respons taktil yang canggih dan, saat ditekan, lebih terasa seperti pedal piano besar sesungguhnya. Hal ini lebih memudahkan merasakan titik pedal setengah dan lebih mudah menerapkan efek pedal setengah daripada pedal lainnya. Karena sensasi penekanan mungkin berbeda sesuai situasi, termasuk lokasi pemasangan instrumen, Anda dapat menyesuaikan titik pedal setengah ke pengaturan yang diinginkan pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Assignable] → [Pedal]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

■ Pedal Sostenuto (Tengah)

Bila Suara Piano dipilih, jika Anda memainkan not atau akor pada keyboard dan menekan pedal ini sambil menahan not, not tersebut akan bertahan selama Anda menahan pedal. Not selanjutnya tidak akan bertahan. Bila Suara selain piano dipilih, fungsi tertentu yang sesuai untuk Suara tersebut akan ditetapkan secara otomatis ke pedal tengah.



Jika Anda menekan dan menahan pedal sostenuto di sini, maka hanya not yang ditahan yang akan bertahan.

■ Pedal Halus (Kiri)

Bila Suara Piano dipilih, menekan pedal ini akan mengurangi volume dan sedikit mengubah timbre not yang Anda mainkan. Bila Suara selain piano dipilih, fungsi tertentu yang sesuai untuk Suara tersebut akan ditetapkan secara otomatis ke pedal tengah. Anda dapat menyesuaikan kedalaman efek pedal Halus pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Assignable] → [Pedal]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Menetapkan fungsi pada setiap pedal

Beragam fungsi dapat ditetapkan ke tiga pedal masing-masing dan pengontrol kaki/sakelar kaki opsional — termasuk memulai/menghentikan playback Lagu dan mengontrol Suara Artikulasi Super. Hal ini dapat diatur pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Assignable] → [Pedal]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Jika kotak pedal berderik atau longgar bila Anda menginjak pedal, putar penyesuainya agar terpasang erat pada lantai (halaman 95, 98, 100).

CATATAN

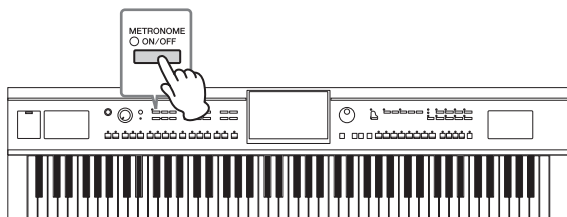
- Suara tertentu, seperti dawai atau brass, terus bertahan bila pedal damper/sostenuto ditekan.
- Suara tertentu seperti drum kit mungkin tidak terpengaruh oleh penggunaan pedal damper/sostenuto.

CATATAN

Pedal ditutup dengan penutup vinyl saat dikirim dari pabrik. Jika instrumen Anda dilengkapi Pedal Damper Responsif GP, lepaskan penutupnya dari pedal damper untuk penggunaan efek pedal yang optimal.

Menggunakan Metronom

Tombol [METRONOME ON/OFF] memungkinkan Anda memulai/menghentikan metronom. Metronom mengeluarkan bunyi klik, yang memberi Anda panduan tempo akurat saat Anda praktik, atau memungkinkan Anda mendengar dan memeriksa bunyi tempo tertentu.

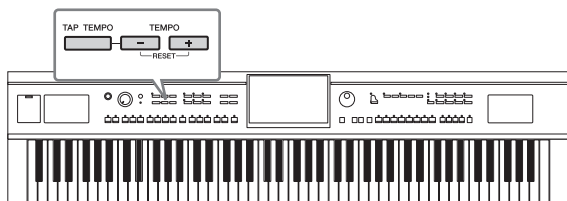


CATATAN

Anda juga dapat mengubah tanda mula, volume, dan bunyi metronom pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Metronome] → [Metronome].

Menyesuaikan Tempo

Tombol TEMPO [-] dan [+] memungkinkan Anda mengubah tempo playback Metronom, Gaya dan Lagu MIDI. Tempo Gaya dan Lagu MIDI juga dapat disesuaikan melalui tombol [TAP].

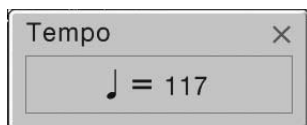


CATATAN

Jika Anda ingin menyesuaikan tempo Lagu Audio, gunakan fungsi Bentang Waktu pada halaman 65.

■ Tombol-tombol TEMPO [-]/[+]

Tekan tombol TEMPO [-] atau [+] untuk memanggil tampilan Tempo pop-up. Gunakan tombol TEMPO [-]/[+] untuk mengurangi atau menambah tempo sepanjang rentang 5 – 500 ketukan per menit. Menahan salah satu tombol dapat mengubah nilai secara kontinu. Menekan kedua tombol TEMPO [-] dan [+] dapat memanggil tempo default untuk Gaya atau Lagu yang terakhir dipilih.



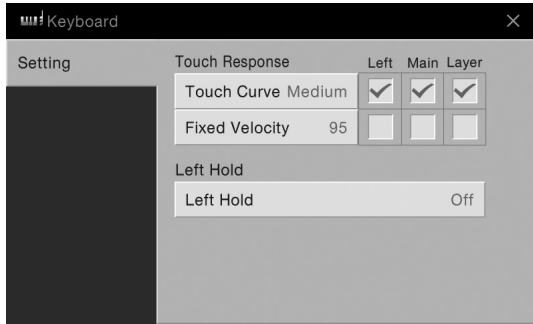
■ Tombol [TAP]

Selama playback Gaya atau Lagu MIDI, Anda dapat mengubah tempo dengan mengetuk tombol [TAP] dua kali pada tempo yang diinginkan. Bila Gaya dan Lagu berhenti, mengetuk tombol [TAP] (empat kali untuk tanda mula 4/4) akan memulai playback bagian irama Gaya pada tempo yang Anda ketuk.

Mengatur Sensitivitas Sentuh untuk Keyboard

Sensitivitas Sentuh menentukan cara respons terhadap kekuatan permainan Anda. Pengaturan ini tidak mengubah berat keyboard.

1 Panggil tampilan melalui [Menu] → [Keyboard].



2 Buat pengaturan dengan menyentuh tampilan.

Touch Curve	Masukkan tanda centang pada kotak-kotak untuk bagian keyboard yang diinginkan, kemudian sentuh di sini untuk memanggil jendela pengaturan dan memilih jenis Sensitivitas Sentuh. Jika Anda menghilangkan tanda centang, memainkan bagian yang bersangkutan akan menghasilkan kecepatan tetap, bagaimanapun kekuatan permainan Anda. <ul style="list-style-type: none">• Hard2: Perlu dimainkan kuat untuk menghasilkan volume tinggi. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan berat.• Hard1: Memerlukan permainan yang cukup kuat untuk volume tinggi.• Medium: Sensitivitas Sentuh Standar.• Soft1: Menghasilkan volume yang tinggi dengan kekuatan permainan yang moderat.• Soft2: Menghasilkan volume yang relatif tinggi sekalipun dengan kekuatan permainan yang ringan. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan ringan.
Fixed Velocity	Pastikan kotak bagian keyboard yang diinginkan telah dicentang, kemudian sentuh di sini untuk memanggil jendela pengaturan dan mengatur kecepatan yang akan Anda gunakan untuk memainkan kunci, kecepatan ini tetap, bagaimanapun kekuatan permainan Anda.

CATATAN

Pengaturan Sensitivitas Sentuh mungkin tidak memengaruhi Suara tertentu.

Mempertahankan Suara Kiri (sekali pun saat melepaskan kunci)

Bila fungsi Kiri Ditahan diatur ke “On” dalam tampilan di atas, Suara Kiri akan ditahan sekalipun kunci telah dilepas. Suara yang tidak-turun (non-decay) seperti dawai akan ditahan terus-menerus, sedangkan jenis-turun seperti piano menurun lebih lambat (seolah pedal sustain ditekan).

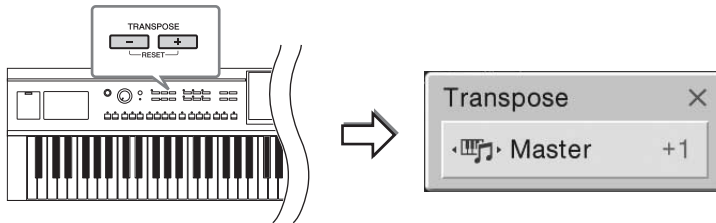
Bila Kiri Ditahan sedang “On”, tanda “H” akan muncul di sebelah kiri ilustrasi keyboard di tengah tampilan Awal.



Fungsi ini terasa praktis bila digunakan bersama playback Gaya karena keselarasan suara akor dengan playback Gaya terjaga. Untuk menghentikan Suara Kiri yang berbunyi, hentikan playback Lagu atau Gaya, atau atur fungsi Kiri Ditahan ke “Nonaktif”.

Transpose Titinada di Seminada

Tombol TRANSPOSE [-]/[+] melakukan transposisi tinanada keseluruhan pada instrumen (bunyi keyboard, playback Gaya, playback Lagu MIDI, dan seterusnya) dalam interval seminada (dari -12 hingga 12). Tekan tombol [+] dan [-] secara bersamaan akan mengatur ulang nilai ke 0.



Anda dapat memilih bagian secara terpisah untuk melakukan transposisi yang diinginkan. Sentuh pop-up Transpose beberapa kali hingga muncul bagian yang diinginkan, kemudian gunakan tombol TRANSPOSE [-]/[+] untuk melakukan transposisi.

Master	Transposisi tinanada seluruh bunyi dengan pengecualian Lagu Audio dan suara input dari mikrofon atau jack [AUX IN].
Keyboard	Transposisi tinanada keyboard termasuk akor dasar yang mengaktifkan playback Gaya.
Song	Transposisi tinanada Lagu MIDI.

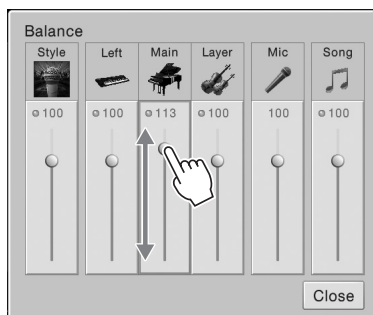
Penalaan tinanada

Secara default, tinanada seluruh instrumen diatur ke 440,0 Hz, dengan Temperamen Sama. Pengaturan ini dapat diubah dari tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Tuning]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Menyesuaikan Keseimbangan Volume

Dari tampilan Keseimbangan yang dipanggil melalui [Menu] → [Balance], Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara bagian-bagian keyboard (Utama, Lapisan, dan Kiri), Gaya dan Lagu, serta suara mikrofon. Geserkan jari Anda secara vertikal untuk setiap bagian guna menyesuaikan volumenya.

Karena volume Lagu MIDI dan Lagu Audio ditangani masing-masing, maka Anda perlu mengatur keseimbangan volumenya masing-masing (bila Lagu MIDI dipilih, atau bila Lagu Audio dipilih).



CATATAN

- Jika Anda ingin melakukan transposisi tinanada Lagu Audio, gunakan parameter Pergeseran Tinanada pada halaman 65.
- Fungsi Transpose tidak memengaruhi Suara Drum Kit atau SFX Kit.

CATATAN

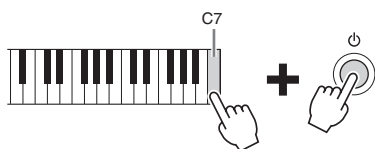
Transposisi juga dapat dilakukan pada tampilan melalui [Menu] → [Transpose].

Hz (Hertz):

Satuan pengukuran ini merujuk pada frekuensi suara dan menyatakan berapa kali gelombang suara bergetar dalam satu detik. Instrumen ini telah disetel ke 440,0 Hz secara default untuk menyesuaikan dengan nilai penalaan konvensional (440,0 Hz) pada piano akustik.

Memulihkan Pengaturan yang Diprogram Pabrik

Sambil menahan kunci C7 (kunci paling kanan pada keyboard), nyalakan instrumen. Ini akan mengembalikan semua pengaturan ke default pabrik.

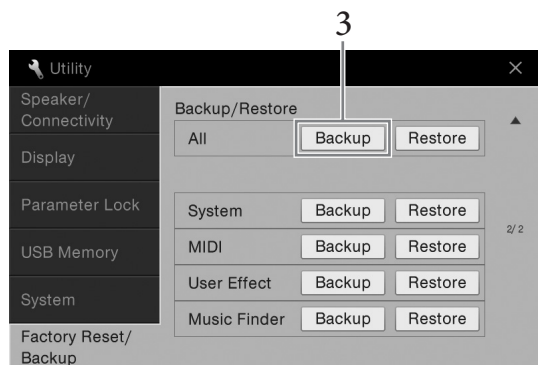


Jika Anda ingin memulihkan nilai default suatu parameter yang telah Anda ubah, sentuh dan tahan nilai tersebut pada tampilan (halaman 25).

Pencadangan Data

Anda dapat mencadangkan semua data dalam memori Pengguna pada instrumen ini (selain untuk Lagu Terproteksi) dan semua pengaturan ke memori flash USB sebagai satu file. Prosedur ini direkomendasikan untuk keamanan data dan cadangan jika terjadi kerusakan.

- 1 Hubungkan memori flash USB ke terminal [USB TO DEVICE] sebagai tujuan pencadangan.
- 2 Panggil tampilan melalui [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/ Backup] → halaman 2/2.



- 3 Sentuh [Backup] untuk "All" guna menyimpan file cadangan ke memori flash USB.

Memulihkan File Cadangan

Caranya, sentuh [Restore] untuk "All" dalam langkah 3 di atas. Bila operasi selesai, instrumen akan dihidupkan ulang secara otomatis.

CATATAN

Anda juga dapat memulihkan nilai default pabrik atas pengaturan yang ditetapkan atau menghapus semua file/folder dalam memori Pengguna pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/ Backup] → halaman 1/2. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 88.

CATATAN

- Anda dapat mencadangkan data Pengguna seperti Suara, Lagu, Gaya, dan Memori Registrasi dengan menyalinnya masing-masing ke memori flash USB. Untuk instruksi, lihat halaman 31.
- Anda dapat mencadangkan pengaturan Sistem, pengaturan MIDI, pengaturan Efek Pengguna, dan Record Pencari Musik secara terpisah.

PEMBERITAHUAN

Pindahkan Lagu Terproteksi yang tersimpan ke memori Pengguna sebelum memulihkan. Jika Lagu tidak dipindah, operasi akan menghapus data tersebut.

CATATAN

Operasi pencadangan/pemulihan mungkin memerlukan waktu beberapa menit.

Piano Room

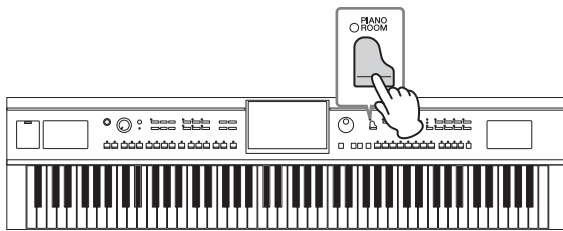
– Menikmati Permainan Piano –

Jika Anda ingin memainkan instrumen sebagai piano tanpa harus memikirkan pengaturan terkait, fungsi Piano Room terasa praktis sekali. Pengaturan apa pun yang telah Anda buat dari panel, Anda dapat langsung memanggil pengaturan tersebut untuk permainan piano dengan sekali tekan tombol. Anda juga dapat mengubah pengaturan piano sesuka Anda.

Memainkan Permainan Piano

1 Tekan tombol [PIANO ROOM] untuk memanggil tampilan Piano Room.

Operasi ini memanggil pengaturan panel untuk permainan piano dan menonaktifkan semua fungsi lainnya selain untuk pedal, metronom, dan pengaturan volume master.



2 Mainkan keyboard.

Anda dapat memainkan dengan pedal (halaman 35) dan metronom (halaman 36).

3 Sentuh [×] di bagian kanan atas tampilan untuk keluar dari tampilan Piano Room.

Pengaturan panel dikembalikan ke keadaan sebelum Anda memanggil tampilan Piano Room.

Membuat Pengaturan yang Diinginkan di Piano Room

Tampilan Piano Room memungkinkan Anda mengatur beragam parameter seperti halnya jenis piano. Pengaturan di sini hanya berlaku bila tampilan Piano Room diperlihatkan. Pengaturan yang Anda buat pada tampilan lain tidak akan diterapkan bila tampilan Piano Room sedang ditampilkan.

1 Tekan tombol [PIANO ROOM] untuk memanggil tampilan Piano Room.



2

2 Buat pengaturan yang diinginkan dengan menyentuh tampilan.


■ Memilih jenis piano

Sentuh gambar piano untuk memanggil daftar piano di bagian bawah tampilan, kemudian pilih yang diinginkan. Lingkungan yang terakhir dipilih untuk piano (lihat di bawah) secara otomatis akan dipanggil bila Anda memilih piano tertentu.


■ Memilih lingkungan (jenis gema)

Sentuh gambar latar belakang piano untuk memanggil daftar lingkungan di bagian bawah tampilan, kemudian pilih yang diinginkan.

■ Membuat pengaturan detail

Sentuh  (Pengaturan) untuk memanggil menu pengaturan detail. Buat pengaturan yang diinginkan untuk jenis piano yang dipilih dengan menyentuh beberapa parameter. Tergantung jenis piano yang dipilih, beberapa parameter mungkin tidak tersedia.

Lid Position	Menentukan seberapa banyak membuka Tutup.
Touch	Tentukan bagaimana respons bunyi terhadap kekuatan Anda memainkan kunci “Soft” akan menghasilkan volume yang tinggi dengan kekuatan permainan yang moderat. “Medium” adalah respons sentuh standar. “Hard” memerlukan permainan yang cukup kuat untuk volume tinggi.
Tune	Menentukan titinada instrumen ini dalam interval 1 Hz.
Damper Resonance	Menentukan apakah efek Resonansi Damper diaktifkan atau dinonaktifkan bila Anda menekan Pedal Damper.
String Resonance	Mengaktifkan atau menonaktifkan Resonansi Dawai.
Key Off Sampling	Menentukan apakah akan menghasilkan berisik yang sangat halus saat kunci dilepaskan.
Reset	Memulihkan semua pengaturan di atas ke default untuk jenis piano yang dipilih.

Menyentuh  (Bantuan) akan memberikan instruksi di layar untuk beberapa pengaturan.

Pengaturan di tampilan Piano Room akan tersimpan sekalipun Anda keluar dari tampilan ini atau mematikan instrumen. Menekan tombol [PIANO ROOM] untuk berikutnya akan memanggil Pengaturan piano yang telah dibuat sebelumnya.

Fungsi Penguncian Piano

Anda dapat “mengunci” pengaturan panel di pengaturan Piano Room yang telah Anda buat sebelumnya. Setelah dikunci, instrumen akan menyimpan pengaturan Piano Room, sekalipun tombol lain ditekan — yang memungkinkan Anda memainkan keyboard, menggunakan pedal, atau hanya menyesuaikan volume master.

1 Tekan dan tahan tombol [PIANO ROOM] selama dua detik atau lebih.
Sebuah pesan akan muncul di tampilan.

2 Sentuh [Lock] untuk memanggil tampilan Penguncian Piano.

Pengaturan panel akan dikunci dalam pengaturan Piano Room yang telah Anda buat.

Jika Anda mematikan instrumen dengan Penguncian Piano masih aktif, maka menyalakan instrumen di saat berikutnya akan memanggil tampilan Penguncian Piano. Untuk menonaktifkan Penguncian Piano, tekan dan tahan tombol [PIANO ROOM] lagi selama dua detik atau lebih.

CATATAN

- Anda dapat mengubah jenis piano juga dengan cara menggeser cepat gambar piano secara horizontal.
- Bila memilih “Grand Piano” atau “Pop Grand”, Anda dapat membuka atau menutup tutupnya dengan menggeser ke atas atau ke bawah pada tutupnya.

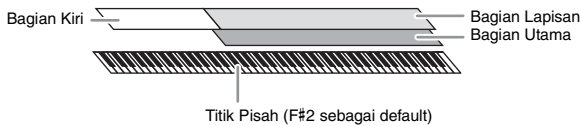
Suara

– Memainkan keyboard –

Instrumen ini menyediakan aneka ragam Suara instrumen yang sangat realistis, termasuk piano, gitar, dawai, brass, alat musik tiup, dan banyak lagi.

Memainkan Suara Preset

Suara dapat dimainkan melalui ketiga bagian keyboard: Utama, Lapisan, dan Kiri. Semua mode memainkan ini memungkinkan Anda memainkan satu Suara saja (Utama), memainkan dua Suara berbeda (Utama dan Lapisan), atau memainkan beberapa Suara berbeda di area tangan kanan dan tangan kiri pada keyboard (Utama/Lapisan, dan Kiri). Dengan menggabungkan ketiga bagian ini, Anda dapat membuat kombinasi tekstur instrumen yang manis dan permainan yang praktis.



Bila bagian Kiri dinonaktifkan, seluruh keyboard akan digunakan untuk bagian Utama dan bagian Lapisan. Bila bagian Kiri diaktifkan, kunci F#2 dan kunci yang lebih rendah akan digunakan untuk bagian Kiri, sedangkan kunci yang lebih tinggi (selain F#2) digunakan untuk bagian Utama dan bagian Lapisan. Kunci yang membagi keyboard ke dalam area tangan kiri dan tangan kanan disebut “Titik Pisah” dan lampu panduannya akan menyala bila bagian Kiri diaktifkan. Suara bagian yang diaktifkan dapat dikonfirmasi pada tampilan Awal.

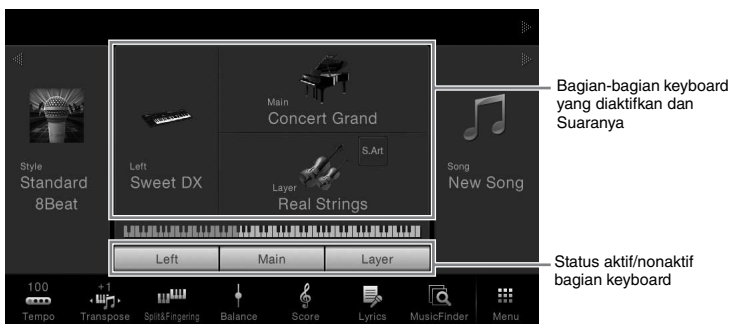
1 Pilih bagian keyboard, kemudian panggil tampilan Pemilihan Suara.

Lakukan ini untuk memilih Suara bagi setiap bagian keyboard.

■ Menyentuh tampilan

1-1 Pada tampilan Awal, sentuh [Main], [Left], atau [Layer] untuk mengaktifkan bagian keyboard yang diinginkan.

Bagian tengah tampilan memperlihatkan bagian keyboard yang diaktifkan dan Suaranya.



1-2 Sentuh Suara bagian yang diinginkan untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara.

CATATAN

Anda juga dapat memainkan hanya bagian Lapisan dengan menonaktifkan bagian Utama.

CATATAN

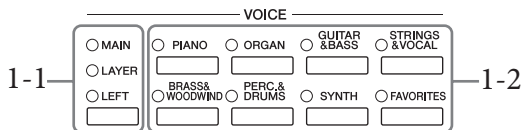
Titik Pisah dapat diubah (halaman 45).

CATATAN

Pengaturan Suara dapat diingat ke Memori Registrasi (halaman 78).

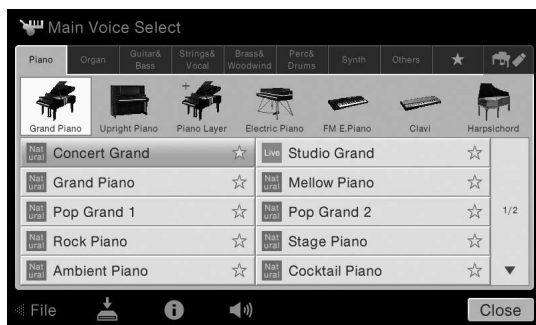
■ Menggunakan tombol panel

1-1 Untuk memilih bagian keyboard, tekan tombol VOICE [MAIN/LAYER/LEFT] berulang-ulang jika perlu hingga lampu bagian yang diinginkan tersebut menyala.






1-2 Tekan salah satu tombol kategori VOICE yang diinginkan untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara.

2 Sentuh Suara yang diinginkan.



Untuk mendengarkan karakteristik Suara:

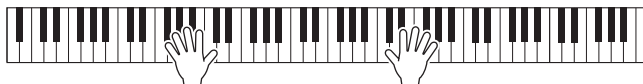
Sentuh  (Demo) untuk memulai playback demo Suara yang dipilih. Sentuh lagi  (Demo) untuk menghentikan playback.

Sentuh  (Informasi) untuk memanggil jendela Informasi Suara, yang mungkin ada atau tidak ada, tergantung Suara.

3 Pastikan bagian keyboard yang diinginkan telah diaktifkan.

Pengaturan aktif/nonaktif untuk bagian keyboard dapat dibuat sebagaimana diterangkan dalam langkah 1-1 di “Menyetuh tampilan” di atas.

4 Mainkan keyboard.



CATATAN

Anda dapat memilih Suara untuk bagian Utama dan bagian Lapisan cukup dengan menggunakan tombol pemilihan kategori Suara. Sambil menahan tombol salah satu tombol pemilihan kategori Suara, tekan tombol pemilihan kategori Suara yang lain. Suara dari tombol yang ditekan pertama akan ditetapkan untuk bagian Utama, sedangkan Suara untuk tombol yang ditekan kedua akan ditetapkan untuk bagian Lapisan.

CATATAN

Untuk informasi tentang Suara di tab “Others”, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN








Anda dapat memainkan Demo juga dengan menyentuh ikon Demo yang muncul dalam jendela Informasi.

Karakteristik Suara

Di sebelah kiri setiap nama Suara pada tampilan Pemilihan Suara, ikon yang mewakili karakteristiknya akan ditunjukkan.



Ada beragam karakteristik Suara; walau demikian, hanya berikut ini yang dibahas di sini. Untuk mengetahui penjelasan detail, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

-  / : **Suara Artikulasi Super (SA, SA2)**
Kata "artikulasi" dalam musik biasanya merujuk transisi atau kontinuitas antar not. Ini seringkali tercermin dalam teknik permainan tertentu, seperti staccato, legato, dan slur. Untuk detailnya, lihat halaman 46.
- : **Suara Suling Organ**
Memungkinkan Anda membuat kembali semua bunyi organ klasik dengan menyesuaikan tingkat footage sulingnya dan bunyi perkusif, persis seperti organ konvensional. Untuk detailnya, lihat halaman 47.
-  / : **Suara Drum**,  / : **Suara SFX**
Memungkinkan Anda memainkan beragam instrumen drum dan perkusi atau suara SFX (efek suara) pada keyboard. Detailnya diberikan dalam Drum/Key Assignment List (Daftar Drum/Penetapan Kunci) pada Data List (Daftar Data) terpisah.

CATATAN

- Suara SA dan SA2 hanya kompatibel dengan model lain yang telah menginstal jenis Suara tersebut. Data Lagu atau Gaya yang telah Anda buat pada instrumen dengan menggunakan Suara ini tidak akan dibunyikan dengan benar bila dimainkan kembali pada instrumen lain.
- Bunyi Suara SA dan SA2 berbeda sesuai rentang keyboard, kecepatan, sentuhan, dsb. Sehingga, jika Anda mengaktifkan efek Harmoni Keyboard, mengubah pengaturan transpose atau mengubah Pengaturan Suara, maka bisa menimbulkan bunyi yang tidak diharapkan atau tidak diinginkan.
- Karakteristik Suara SA2 (pengaturan default vibrato dan efek artikulasi diterapkan melalui pedal) efektif untuk permainan real-time; walau demikian, efek-efek ini mungkin ditirukan sama sekali bila Anda memainkan Lagu yang direkam menggunakan Suara SA2.

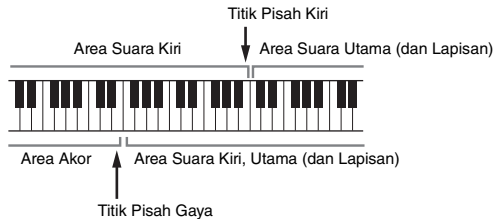
Memanggil Pengaturan Piano default (Pengaturan Ulang Piano)

Saat Anda menyalakan instrumen, Suara diatur ke "Concert Grand", yang memungkinkan Anda memainkan instrumen sebagai piano selama memainkan keyboard. Pengaturan apa pun yang telah Anda buat dari panel, Anda dapat langsung memanggil pengaturan default ini.

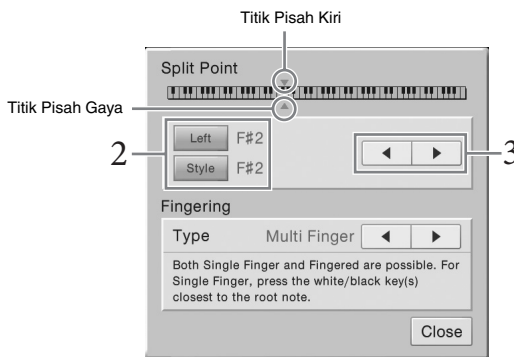
- 1 **Tekan dan tahan tombol [PIANO ROOM] selama dua detik atau lebih.** Sebuah pesan akan muncul di tampilan.
- 2 **Sentuh [Reset] untuk memanggil pengaturan piano default.**

Mengatur Titik Pisah

Kunci yang membagi keyboard menjadi dua atau tiga area disebut dengan “Titik Pisah”. Ada dua jenis Titik Pisah: “Titik Pisah Kiri” dan “Titik Pisah Gaya”. “Titik Pisah Kiri” membagi keyboard menjadi area Suara Kiri dan area Suara Utama, sedangkan “Titik Pisah Gaya” membagi keyboard menjadi area Akor dan area Suara Kiri, Utama atau Suara Kiri. Walaupun kedua Titik Pisah berada pada kunci yang sama (F#2) secara default, Anda juga dapat mengaturnya masing-masing (seperti yang ditampilkan).



1 Panggil jendela Titik Pisah/Penjarian: [Menu] → [Split&Fingering].



2 Sentuh [Left] atau [Style] untuk mengaktifkannya.

Jika Anda ingin mengatur kedua Titik Pisah ke kunci yang sama, aktifkan saja keduanya.

3 Sentuh [◀]/[▶] untuk memilih kunci yang diinginkan sebagai Titik Pisah.

Anda juga dapat mengatur Titik Pisah dengan menekan kunci sesungguhnya sambil menahan ilustrasi keyboard pada tampilan.

CATATAN

Jendela Titik Pisah/Penjarian dapat dipanggil juga dengan menahan ilustrasi keyboard pada tampilan Awal.

CATATAN

Titik Pisah Kiri tidak dapat diatur lebih rendah dari Titik Pisah Gaya.

Memainkan Suara Artikulasi Super

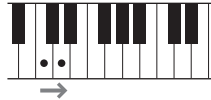
Suara Artikulasi Super (Suara SA dan SA2) memungkinkan Anda membuat ekspresi musik yang halus dan sangat realistis, hanya dengan memainkannya.

■ Suara SA

Suara SA memberikan banyak manfaat pada kemampuan permainan yang hebat dan kontrol ekspresif seketika.

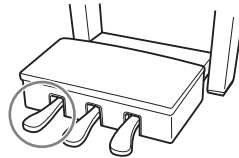
Misalnya: Suara Saksofon

Jika Anda memainkan not C kemudian D dengan cara yang sangat legato, Anda akan mendengar perubahan not yang mulus, seolah pemain saksofon memainkannya dengan sekali tarik nafas.



Misalnya: Suara Gitar

Jika Anda menekan dan menahan not C kemudian menekan pedal kiri, tinada akan berubah dari not C ke D seolah gitaris memainkan not hammer-on.



■ Suara SA2 (hanya untuk CVP-609)

Untuk Suara alat musik tiup dan Suara Biola, digunakan sebuah teknologi khusus yang disebut AEM, yang menyediakan berbagai contoh detail untuk teknik ekspresif khusus yang digunakan pada alat-alat musik spesifik tersebut — untuk meliukkan atau menggeser ke not, untuk “menggabung” not berbeda, atau untuk menambahkan nuansa ekspresif di akhir not, dsb.

Misalnya: Suara Klarinet

Jika Anda menahan not C dan memainkan B \flat ke atas, Anda akan mendengar glissando hingga B \flat .

Beberapa efek “note off” juga dihasilkan secara otomatis bila Anda menahan not selama lebih dari waktu tertentu.



Menambahkan Efek Artikulasi dengan Menggunakan Pedal

Bila Anda menetapkan Suara SA atau SA2 ke bagian Utama, fungsi pedal tengah dan pedal kiri akan ditukar untuk mengontrol efek artikulasi. Menekan pedal akan mengaktifkan efek permainan yang berbeda, terpisah dari permainan keyboard Anda. Misalnya, menekan pedal untuk Suara saksofon dapat menghasilkan berisik nafas atau berisi tombol, sedangkan hal yang sama pada Suara gitar dapat menghasilkan berisik fret atau bunyi menepuk bodi gitar. Anda dapat menyelingkannya secara efektif ke not-not saat Anda mainkan.

Bila memilih Suara SA2 (CVP-609), menekan pedal dan memainkan/melepas not, memungkinkan Anda menambahkan efek artikulasi, seperti meliukkan ke atas/ke bawah, glissando ke atas/ke bawah, brass turun, dsb.

Untuk mengetahui instruksi permainan spesifik atas Suara tertentu, Anda dapat memanggil jendela Informasi untuk Suara SA atau Suara SA2 yang dipilih dengan menyentuh ikon [S.Art] atau [S.Art2] yang muncul di bagian kanan atas nama Suara pada tampilan Awal.

CATATAN

AEM adalah teknologi yang menyimulasikan suara instrumen akustik secara alami dengan menggabungkan secara halus contoh bunyi paling sesuai, yang dipilih dari database secara seketika selama permainan.

CATATAN

- Jika Anda ingin mengunci fungsi pedal tanpa menghiraukan Suara, nonaktifkan parameter Depend On Main Voice yang dipanggil melalui [Menu] → [Assignable] → [Pedal] → [Depend On Main Voice].
- Jika Anda menetapkan fungsi Artikulasi ke tombol ASSIGNABLE (halaman 28), Anda dapat mengontrol efek artikulasi dengan menggunakan tombol sebagai ganti pedal.

Membuat Sendiri Suara Suling Organ

Instrumen menggunakan teknologi digital modern untuk membuat kembali suara organ kuno yang legendaris. Persis seperti organ biasa, Anda dapat membuat bunyi sendiri dengan menambah dan mengurangi tingkatan footage suling. Suara yang dibuat dapat disimpan untuk dipanggil lagi nanti.

- 1 Pada tampilan Pemilihan Suara, pilih Suara Suling Organ yang diinginkan.
Sentuh tab [Organ Flutes] dalam kategori [Organ], kemudian pilih Suara Organ yang diinginkan.
- 2 Kembali ke tampilan Awal, kemudian sentuh **TFT** (Suling Organ) yang berada di bagian kanan atas nama Suara untuk memanggil tampilan Pengeditan Suara Suling Organ.
- 3 Geser tuas Footage untuk menyesuaikan pengaturan footage.
Pengaturan footage menentukan suara dasar Suling Organ.



Jika mau, Anda dapat memilih Jenis Organ dan mengubah pengaturan seperti Speaker Berputar dan Vibrato.

1	Jenis Organ	Menentukan jenis pembuatan nada organ yang akan disimulasikan.
2	Volume	Menentukan volume seluruh bunyi Suling Organ.
3	Rotary Speaker	Berpindah-pindah antara kecepatan cepat dan lambat untuk speaker berputar. Parameter ini tersedia bila jenis Efek dalam kategori ROTARY SP telah dipilih.
4	Vibrato	Mengaktifkan atau menonaktifkan vibrato, dan memungkinkan Anda menyesuaikan kedalaman vibrato dan kecepatan vibrato.
5	Response	Menyesuaikan kecepatan respons baik untuk bagian suara Attack (Mulai) maupun Release (Menurun).
6	Attack	Berpindah antara dua mode Attack berbeda: Yang Pertama dan Masing-masing, menentukan panjang bunyi Attack.

- 4 Sentuh **Save** (Simpan) dan simpan Suara Organ yang telah dibuat.
Untuk mengetahui instruksi tentang menyimpan, lihat halaman 29.

CATATAN

Yang dimaksud "footage" adalah bunyi yang dihasilkan oleh orgel tradisional, di mana bunyi dihasilkan oleh pipa-pipa yang berbeda-beda panjangnya (dalam ukuran kaki).

CATATAN

Selain Suara Suling Organ, Suara lainnya dapat diedit dengan memanggil tampilan Pengeditan Suara setelah memilih Suara yang diinginkan. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Anda juga dapat membuat pengaturan Efek dan EQ. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

PEMBERITAHUAN

Pengaturan akan hilang jika Anda memilih Suara lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

Gaya

– Memainkan Irama dan Pengiring –

Instrumen ini dilengkapi aneka pengiring dan pola pendukung ritmis (yang disebut “Gaya”) dalam aneka genre musik, termasuk pop, jazz, dan banyak lagi. Setiap Gaya menyediakan Pengiring Otomatis, yang memungkinkan Anda membuat playback pengiring otomatis dengan memainkan “akor” dengan tangan kiri Anda. Ini memungkinkan Anda secara otomatis membuat kembali bunyi satu band atau orkestra lengkap — sekalipun Anda bermain sendirian.

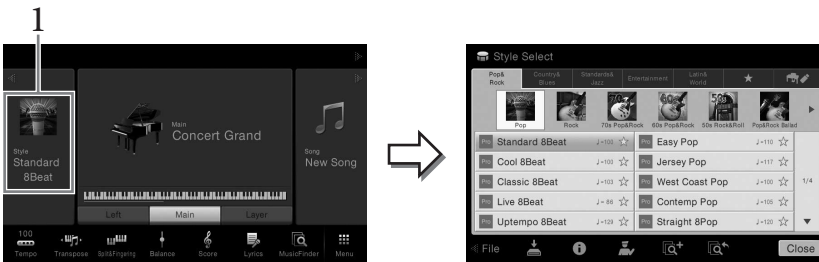
Memainkan dengan Gaya

Cobalah pengiring Gaya dengan lagu berikut. Setelah Anda memahami cara menggunakan Gaya, cobalah lagu lainnya dengan menggunakan beragam Gaya.

Mary Had a Little Lamb (Gaya: Country 8 Beat)

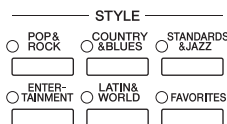
The musical score for "Mary Had a Little Lamb" is presented in two systems. The first system consists of four measures with chords C, C, G, and C. The second system consists of five measures with chords C, C, F, G, and C, ending with a "Penutup" (End) symbol. Each measure includes a piano keyboard diagram showing the chord voicing.

- 1 Pada tampilan Awal, sentuh nama Gaya untuk memanggil tampilan Pemilihan Gaya.



- 2 Sentuh Gaya yang diinginkan.

Untuk contoh not di atas, sentuh kategori [Country & Blues] dan sentuh [Modern Country], kemudian sentuh [Country 8 Beat]”. Kategori Gaya juga dapat dipilih dengan menekan salah satu tombol STYLE.

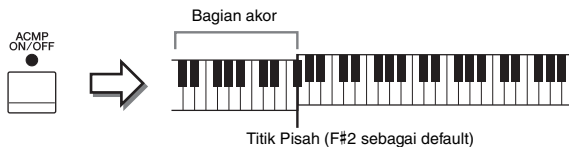


CATATAN

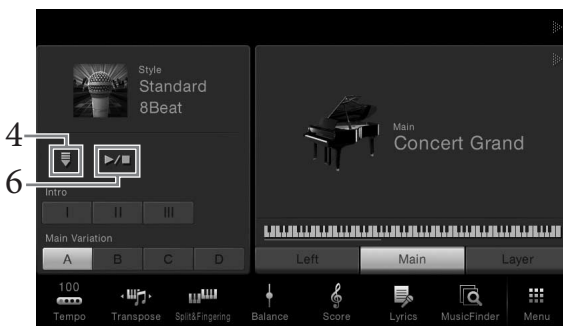
Jenis Penjarian (halaman 55) “Multi Finger” (pengaturan default) atau “Single Finger” dapat digunakan untuk contoh not di sini.

3 Pastikan tombol STYLE CONTROL [ACMP ON/OFF] diaktifkan.

Bila diaktifkan, bagian khusus tangan kiri pada keyboard dapat digunakan sebagai bagian Akor, dan akor yang dimainkan di bagian ini secara otomatis terdeteksi dan digunakan sebagai basis untuk pengiring otomatis dengan Gaya yang dipilih.



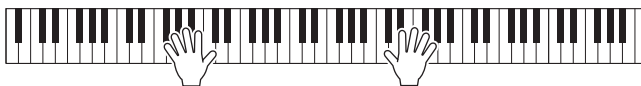
4 Kembali ke tampilan Awal, sentuh [◀] di bagian kiri atas untuk memperluas area Gaya, kemudian sentuh [⏮] (SYNC START) untuk mengaktifkan Sinkronisasi Mulai.



Di sini dan di langkah berikutnya, operasi di area Gaya pada tampilan Awal dapat dikontrol melalui tombol STYLE CONTROL (halaman 50).

5 Mainkan sebuah akor dengan tangan kiri Anda untuk memulai Gaya yang dipilih.

Dengan mengacu pada notasi di halaman 48, mainkan akor dengan tangan kiri Anda dan melodi dengan tangan kanan Anda.

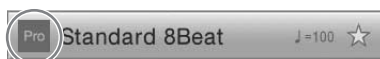


6 Sentuh [▶/■] (START/STOP) untuk menghentikan playback Gaya.

Anda juga dapat menghentikan playback dengan menekan salah satu tombol ENDING [I] – [III] di lokasi “Penutup” pada notasi (halaman 48).

Karakteristik Gaya

Jenis Gaya dan karakteristiknya penjelasannya ditunjukkan pada ikon Gaya Preset (seperti Pro dan Session). Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.



Sebuah Gaya terdiri dari delapan bagian (kanal): irama, bass, dsb. Anda dapat menambahkan variasi dan mengubah rasa sebuah Gaya dengan mengaktifkan/menonaktifkan Gaya secara selektif atau dengan mengubah Suara (halaman 83).

CATATAN

Titik Pisah dapat diubah sebagaimana yang diinginkan (halaman 45).

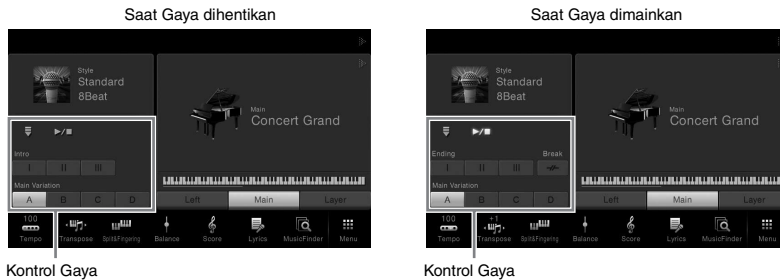
Kompatibilitas File Gaya

Instrumen ini menggunakan format file SFF GE (halaman 9). Instrumen dapat memainkan file SFF yang ada, namun file akan disimpan dalam format SFF GE bila file telah disimpan (atau ditempelkan) dalam instrumen ini. Ingatlah bahwa file yang tersimpan hanya dapat dimainkan kembali pada instrumen yang kompatibel dengan format SFF GE.

Pengoperasian Kontrol Gaya

Caranya, gunakan tombol-tombol di layar yang dipanggil dengan menyentuh [▶] di area Gaya pada tampilan Awal, atau gunakan tombol STYLE CONTROL.

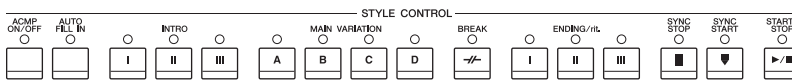
Tampilan Awal



Kontrol Gaya

Kontrol Gaya

Tombol STYLE CONTROL

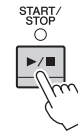


[ACMP ON/OFF], [AUTO FILL IN] dan [SYNC STOP] hanya dapat dikontrol dengan menggunakan tombol-tombol panel.

Untuk memulai/Menghentikan Permainan

■ [▶/■] (START/STOP)

Memulai playback bagian irama pada Gaya saat ini. Untuk menghentikan playback, tekan lagi tombol ini.



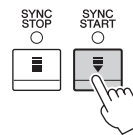
Memainkan kembali irama dan pengiring otomatis

Jika Anda mengaktifkan tombol [ACMP ON/OFF], maka bagian irama dan pengiring otomatis dapat dimainkan kembali saat memainkan akor di bagian akor selama playback Gaya.



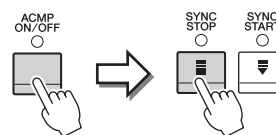
■ [≡] (SYNC START)

Ini membuat playback Gaya dalam keadaan “siaga”. Gaya mulai dimainkan bila Anda memainkan akor dengan tangan kiri (bila [ACMP ON/OFF] aktif) atau Anda menekan salah satu not pada keyboard (bila [ACMP ON/OFF] nonaktif). Selama playback Gaya, menekan tombol ini akan menghentikan Gaya dan membuat playback jadi “siaga”.



■ Tombol [SYNC STOP]

Anda dapat memulai dan menghentikan Gaya kapan saja diinginkan cukup dengan memainkan atau melepas kunci di bagian akor pada keyboard. Pastikan tombol [ACMP ON/OFF] aktif, tekan tombol [SYNC STOP], kemudian mainkan keyboard.



CATATAN

Untuk mengetahui instruksi tentang menyesuaikan tempo, lihat halaman 36.

CATATAN

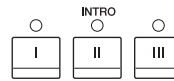
Irama tidak berbunyi untuk beberapa Gaya. Bila Anda ingin menggunakan salah satu Gaya ini, selalu pastikan tombol [ACMP ON/OFF] telah diaktifkan.

CATATAN

Bila Jenis Penjarian (halaman 55) diatur ke “Full Keyboard” atau “All Full Keyboard”, maka Sinkronisasi Berhenti tidak dapat diaktifkan.

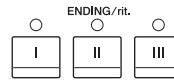
■ INTRO [I] – [III]

Instrumen menyediakan tiga macam bagian Pendahuluan untuk menambahkan pendahuluan sebelum memulai playback Gaya. Setelah menekan (atau menyentuh) salah satu tombol INTRO [I] – [III], mulailah playback Gaya. Bila Pendahuluan selesai dimainkan, playback Gaya secara otomatis bergeser ke bagian Utama.



■ ENDING [I] – [III]

Instrumen menyediakan tiga macam bagian Penutup untuk menambahkan penutup sebelum menghentikan playback Gaya. Bila Anda menekan (atau menyentuh) salah satu tombol ENDING [I] – [III] saat Gaya dimainkan, Gaya secara otomatis berhenti setelah penutup dimainkan. Anda dapat membuat penutup melambat bertahap (ritardando) dengan menekan tombol ENDING yang sama sekali lagi, saat penutup dimainkan.



CATATAN

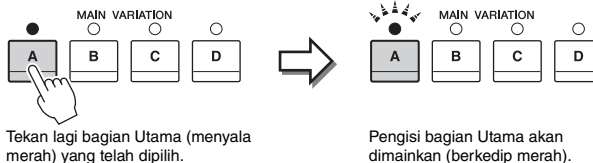
Bila Anda memilih INTRO [II] atau [III], maka Anda perlu memainkan akor di bagian akor untuk memainkan bagian Pendahuluan selengkapnya.

Mengubah Variasi (Bagian) Selama Playback Gaya

Setiap gaya menyediakan empat macam bagian Utama, empat bagian Pengisi, dan bagian Istirahat. Dengan menggunakan bagian-bagian ini secara efektif, dengan mudah Anda dapat membuat bunyi permainan jadi lebih dinamis dan profesional. Bagian ini dapat diubah semaunya saat Gaya sedang dimainkan.

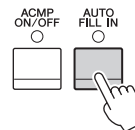
■ MAIN VARIATION [A] – [D]

Tekan (atau sentuh) salah satu tombol MAIN VARIATION [A] – [D] untuk memilih bagian Utama yang diinginkan (tombol menyala merah). Masing-masing adalah sebuah pola pengiring berisi beberapa hitungan dan dimainkan tanpa batas. Menekan lagi tombol MAIN VARIATION yang dipilih akan mempertahankan bagian yang sama, namun memainkan pola pengisi yang sesuai untuk memperkaya irama dan mengistirahatkan perulangan.



Fungsi AUTO FILL

Bila tombol [AUTO FILL IN] diaktifkan, menekan salah satu tombol Utama [A] – [D] saat Anda bermain secara otomatis memainkan bagian pengisi.



■ [—/—] (BREAK)

Ini memungkinkan Anda menambahkan istirahat dinamis dalam irama pengiring. Tekan tombol ini selama playback Gaya. Bila pola Istirahat satu hitungan selesai dimainkan, playback Gaya secara otomatis bergeser ke bagian Utama.



Tentang status lampu tombol-tombol bagian (INTRO/MAIN VARIATION/BREAK/ENDING)

- **Merah:** Bagian saat ini telah dipilih.
- **Merah (berkedip):** Bagian akan dimainkan berikutnya, setelah bagian yang saat ini dipilih.
* Lampu tombol Utama [A] – [D] juga berkedip merah.
- **Hijau:** Bagian berisi data namun saat ini tidak dipilih.
- **Padam:** Bagian tidak berisi data dan tidak dapat dimainkan.

CATATAN

Jika Anda menekan tombol ENDING [I] saat Gaya sedang dimainkan, sebuah pengisi secara otomatis akan dimainkan sebelum ENDING [I].

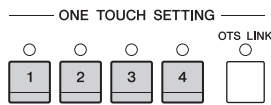
Memanggil Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Gaya Saat Ini (Pengaturan Satu Sentuhan)

Pengaturan Satu Sentuhan adalah fitur andal dan secara otomatis memanggil pengaturan panel yang paling sesuai (Suara atau efek, dsb.) untuk Gaya yang dipilih saat ini, dengan menyentuh satu tombol saja. Jika Anda sudah memutuskan Gaya mana yang ingin digunakan, Anda dapat membuat agar Pengaturan Satu Sentuhan secara otomatis memilih Suara yang sesuai untuk Anda.

1 Pilih sebuah Gaya yang diinginkan (langkah 1 – 2 pada halaman 48).

2 Tekan salah satu tombol ONE TOUCH SETTING [1] – [4].

Selain memanggil langsung semua pengaturan (Suara, efek, dsb.) yang cocok dengan Gaya saat ini, fitur ini juga secara otomatis mengaktifkan ACMP dan SYNC START, sehingga Anda dapat segera mulai memainkan Gaya tersebut.



Mengonfirmasi Isi Pengaturan Satu Sentuhan

Dalam tampilan Pemilihan Gaya, sentuh **i** (Informasi) untuk memanggil jendela informasi yang menampilkan Suara apa saja yang ditetapkan ke tombol-tombol ONE TOUCH SETTING [1] – [4] bagi Gaya saat ini. Anda dapat memanggil pengaturan yang diinginkan juga dengan menyentuh salah satu Pengaturan Satu Sentuhan 1– 4 secara langsung pada jendela Informasi.

3 Begitu Anda memainkan akor dengan tangan kiri Anda, Gaya yang dipilih akan dimulai.

Setiap Gaya berisi empat pengaturan untuk Pengaturan Satu Sentuhan. Tekan tombol ONE TOUCH SETTING [1] – [4] lainnya untuk mencoba pengaturan yang lain.

Secara otomatis mengubah Pengaturan Satu Sentuhan dengan Bagian Utama

Fungsi praktis Link OTS (One Touch Setting/Pengaturan Satu Sentuhan) memungkinkan Anda mengatur agar Pengaturan Satu Sentuhan berubah bila Anda memilih bagian Utama yang berbeda (A – D). Bagian-bagian Utama A, B, C, dan D berkaitan dengan Pengaturan Satu Sentuhan 1, 2, 3, dan 4. Untuk menggunakan fungsi Link OTS, aktifkan tombol [OTS LINK].



CATATAN

Warna abu-abu untuk nama Suara menunjukkan bahwa bagian Suara yang bersangkutan saat ini dinonaktifkan.

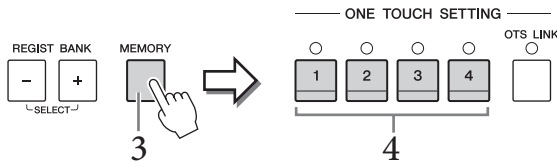
CATATAN

Anda dapat mengubah pengaturan waktu untuk perubahan Pengaturan Satu Sentuhan yang seiring dengan perubahan MAIN VARIATION [A] – [D]. Caranya, sentuh [Menu] → [StyleSetting] → [Setting] kemudian atur parameter Pengaturan Waktu Link OTS. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Mengingat pengaturan orisinal ke Pengaturan Satu Sentuhan

Anda dapat mengingat pengaturan panel orisinal ke Pengaturan Satu Sentuhan. Pengaturan Satu Sentuhan yang baru dibuat akan disimpan di tab Pengguna sebagai Gaya Pengguna, dan Anda dapat memanggil Pengaturan Satu Sentuhan sebagai bagian dari file Gaya.


- 1 Pilih Gaya yang ingin diingat oleh Pengaturan Satu Sentuhan.
- 2 Buat pengaturan panel yang diinginkan, seperti pengaturan untuk Suara dan Efek.
- 3 Tekan tombol [MEMORY] pada REGISTRATION MEMORY.

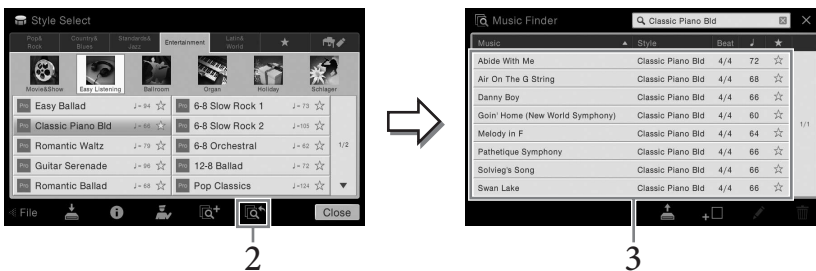


- 4 Tekan salah satu tombol ONE TOUCH SETTING [1] - [4].
Sebuah pesan akan mengonfirmasi Anda untuk menyimpan pengaturan panel.
- 5 Sentuh [Yes] untuk memanggil tampilan Pemilihan Gaya buat menyimpan data Anda, kemudian simpan pengaturan saat ini sebagai Gaya Pengguna.
Untuk mengetahui instruksi tentang menyimpan, lihat halaman 29.

Mencari Lagu yang Cocok untuk Gaya Saat Ini

Anda dapat mencari karya musik dan lagu yang paling cocok untuk dimainkan bersama Gaya saat ini dengan menggunakan Record Pencari Musik (halaman 74). Anda dapat memanggil secara otomatis pengaturan yang sesuai seperti halnya Suara, efek, dan pedal dengan memilih karya musik yang diinginkan.

- 1 Pilih sebuah Gaya yang diinginkan (langkah 1 - 2 pada halaman 48).
- 2 Dalam tampilan Pemilihan Gaya, sentuh  (Cari).
Karya musik yang dapat dimainkan dengan Gaya saat ini akan dicantumkan pada tampilan.



- 3 Pilih karya musik yang diinginkan.
Pengaturan panel yang sesuai untuk memainkan karya musik tersebut akan dipanggil.

CATATAN

Untuk membatalkan operasi ini, sentuh [No].

PERMERTAHUAN

Pengaturan Satu Sentuhan yang telah diingat akan hilang jika Anda mengubah ke Gaya lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

CATATAN

Sebelum mengikuti instruksi ini, kami merekomendasikan agar Anda mengimpor Record Pencari Musik (halaman 74).

CATATAN

Untuk keluar dari status ini, sentuh [Cancel].

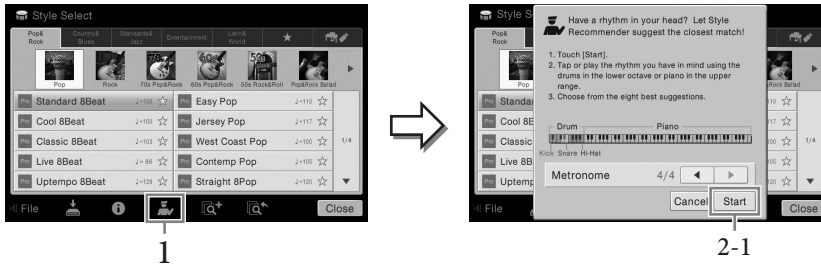
CATATAN

Tergantung Gaya tertentu yang dipilih, Record mungkin tidak ada.

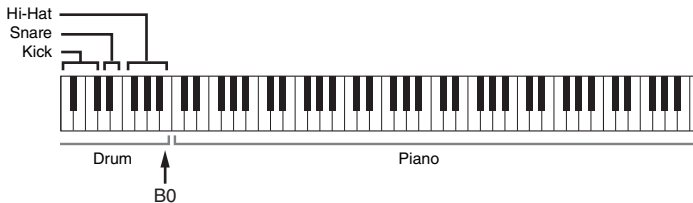
Memanggil Gaya Optimal untuk Permainan Anda (Rekomendasi Gaya)

Fungsi praktis ini “merekendasikan” Gaya yang optimal untuk lagu yang ingin Anda mainkan, berdasarkan irama yang Anda mainkan untuk satu atau dua hitungan.

1 Pada tampilan Pemilihan Gaya, sentuh (Rekomendasi) untuk memanggil tampilan Rekomendasi Gaya.



Keyboard dibagi (oleh kunci B0) ke dalam dua bagian seperti di bawah ini. Instrumen drum (Kick, Snare, dan Hi-Hat) ditetapkan ke bagian tangan kiri sedangkan bunyi piano ditetapkan ke bagian tangan kanan.



2 Gunakan fungsi Rekomendasi Gaya untuk menemukan Gaya.

2-1 Sentuh [Start] untuk memulai metronom, yang menunjukkan bahwa fungsi Rekomendasi Gaya dimulai.

Bila perlu, gunakan tombol TEMPO [-]/[+] atau tombol [TAP] untuk menyesuaikan tempo, dan sentuh [◀]/[▶] pada tampilan untuk memilih ketukan.

2-2 Mainkan irama yang Anda ingat pada bagian Drum atau Piano sebanyak satu atau dua hitungan bersama metronom.

Pengaturan waktu yang Anda gunakan untuk memainkan kunci dianalisis selama beberapa detik, kemudian playback Gaya yang paling direkomendasikan akan dimulai. Selain itu, calon Gaya lain yang direkomendasikan akan dicantumkan dalam tampilan.

Contoh 1:

Mainkan irama berikut di bagian Piano pada keyboard.



Gaya Bossa Nova atau gaya serupa mungkin akan dicantumkan pada tampilan.

Contoh 2:

Mainkan irama berikut di bagian Drum pada keyboard.



Gaya 8 ketukan atau gaya serupa mungkin akan dicantumkan pada tampilan.

CATATAN

Untuk membatalkan operasi, sentuh [Cancel].

CATATAN

Instrumen hanya menganalisis pengaturan waktu permainan keyboard Anda. Kekuatan Anda memainkan kunci, lama menahan kunci, dan tinada bunyi, semuanya akan diabaikan.

3 Pilih Gaya yang diinginkan dari daftar.

Dengarkan Gaya yang direkomendasikan dengan mengubah bagian-bagiannya (halaman 51), memainkan akor di bagian Piano dan menyesuaikan tempo (halaman 36). Jika Gaya yang dipanggil tidak cocok dengan lagu yang ingin Anda mainkan, sentuh [Retry], kemudian kembali ke langkah 2-2.

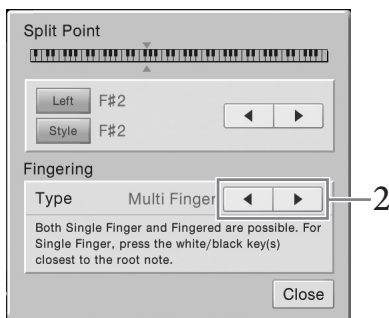
4 Bila Anda puas dengan Gaya tersebut, sentuh [OK] untuk keluar dari tampilan Rekomendasi Gaya.

5 Mainkan keyboard bersama Gaya yang baru Anda temukan.

Mengubah Jenis Penjarian Akor

Dengan mengubah Jenis Penjarian Akor, secara otomatis Anda dapat menghasilkan pengiring yang sesuai, sekalipun Anda tidak menekan semua not yang berisi akor. Tersedia tujuh jenis.

1 Panggil jendela Titik Pisah/Penjarian: [Menu] → [Split&Fingering].



CATATAN

Jendela Titik Pisah/Penjarian dapat dipanggil juga dengan menahan ilustrasi keyboard pada tampilan Awal.

2 Sentuh [◀]/[▶] untuk memilih Jenis Penjarian yang diinginkan.

Single Finger	<p>Ini memungkinkan Anda memainkan akor dengan mudah dalam rentang pengiring pada keyboard hanya dengan satu, dua, atau tiga jari. Jenis ini hanya tersedia untuk playback Gaya.</p> <p>C Akor mayor Tekan kunci nada dasar saja.</p> <p>Cm Akor minor Tekan kunci nada dasar dan kunci hitam secara bersamaan ke kirinya.</p> <p>C7 Akor ketujuh Tekan kunci nada dasar dan kunci putih secara bersamaan ke kirinya.</p> <p>Cm7 Akor ketujuh minor Tekan kunci nada dasar dan kunci putih serta hitam secara bersamaan ke kirinya.</p>
Multi Finger	<p>Secara otomatis mendeteksi penjarian akor Single Finger atau Fingered, sehingga Anda dapat menggunakan salah satu jenis penjarian tanpa harus mengubah jenis penjarian.</p>

Fingered	Memungkinkan Anda mengatur sendiri penjarian untuk akor Anda pada bagian akor di keyboard, sementara instrumen menyediakan komposisi irama, bass, dan pengiring akor yang sesuai dalam Gaya yang dipilih. Jenis Fingered mengenali beragam jenis akor yang dicantumkan pada buklet Data List (Daftar Data) tersendiri dan dapat dilihat dengan menggunakan fungsi Tutor Akor yang dipanggil melalui [Menu] → [ChordTutor].
Fingered On Bass	Menerima penjarian yang sama dengan Fingered, namun not terendah yang dimainkan di bagian Akor pada keyboard digunakan sebagai not bass, sehingga memungkinkan Anda memainkan akor “on bass”. (Di mode Fingered, nada dasar akor selalu digunakan sebagai not bass.)
Full Keyboard	Mendeteksi akor di seluruh rentang kunci. Akor dideteksi dengan cara yang serupa dengan Fingered, sekalipun Anda memecah not di antara tangan kanan dan tangan kiri — misalnya, memainkan not bass dengan tangan kiri Anda dan akor dengan tangan kanan Anda, atau memainkan akor dengan tangan kiri Anda dan melodi dengan tangan kanan Anda.
AI Fingered	Pada dasarnya sama dengan Fingered, dengan pengecualian kurang dari tiga not yang dapat dimainkan untuk menunjukkan akor (berdasarkan akor yang dimainkan sebelumnya, dsb.).
AI Full Keyboard	Bila menggunakan jenis penjarian tingkat lanjut ini, instrumen secara otomatis akan membuat pengiring yang sesuai sementara Anda memainkan apa saja, di mana saja di keyboard dengan dua tangan. Anda tidak perlu memikirkan penentuan akor Gaya. Walaupun jenis AI Full Keyboard dimaksudkan untuk digunakan bersama banyak lagu, beberapa aransemen mungkin tidak cocok digunakan bersama fitur ini. Jenis ini mirip dengan Full Keyboard, dengan pengecualian kurang dari tiga not yang dapat dimainkan untuk menunjukkan akor (berdasarkan akor yang dimainkan sebelumnya, dsb.). Akor ke-9, ke-11, dan ke-13 tidak dapat dimainkan. Jenis ini hanya tersedia untuk playback Gaya.

Playback Lagu

– Memainkan dan Mempraktikkan Lagu –

Untuk Clavinova, yang dimaksud “Lagu” adalah MIDI atau data audio berisi lagu preset, file musik yang tersedia secara komersial, dsb. Selain dapat memainkan Lagu dan mendengarkannya, Anda juga dapat memainkan keyboard bersama playback Lagu.

Ada dua macam Lagu yang dapat direkam dan dimainkan kembali pada instrumen ini: Lagu MIDI dan Lagu Audio.

• Lagu MIDI

Lagu MIDI berisi informasi permainan keyboard Anda dan bukan rekaman dari rekaman dari suaranya sendiri. Yang dimaksud informasi permainan adalah kunci-kunci yang dimainkan, pengaturan waktunya, dan kekuatan memainkannya — persis seperti not musik. Berdasarkan informasi permainan yang terekam, penghasil nada (pada Clavinova, dsb.) mengeluarkan bunyi yang bersangkutan. Karena data Lagu MIDI berisi informasi seperti bagian keyboard dan Suara, Anda dapat mempraktikkan secara efektif dengan melihat not, mengaktifkan atau menonaktifkan bagian tertentu, atau mengubah Suara.

• Lagu Audio

Lagu Audio adalah rekaman dari suara yang dibuat sendiri. Data ini direkam dengan cara yang sama dengan yang digunakan dalam merekam pita kaset, atau dengan perekam suara, dsb. Anda dapat memainkan musik yang tersedia secara komersial pada instrumen ini (asalkan file tersebut telah dikonversi ke format WAV atau MP3), persis seperti yang Anda lakukan pada perekam suara.

Ketersediaan fungsi berbeda-beda antara Lagu MIDI dan Lagu Audio. Dalam bab ini, ikon berikut menunjukkan apakah penjelasan berlaku untuk masing-masing Lagu MIDI atau Lagu Audio.

Misalnya: **MIDI** **Audio** ... Menunjukkan penjelasan hanya berlaku untuk Lagu MIDI.

Playback Lagu

MIDI

Audio

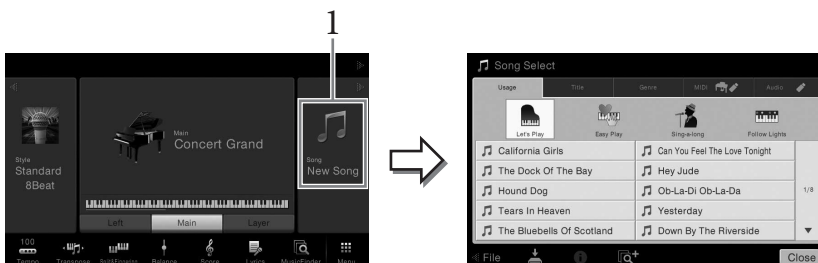
Anda dapat memainkan jenis Lagu berikut.

- Lagu Preset (Lagu MIDI)
- Lagu rekaman Anda sendiri (lihat halaman 66 untuk mengetahui instruksi tentang perekaman)
- Lagu yang tersedia secara komersial: File MIDI dalam format SMF (Standard MIDI File), file Audio dalam format WAV atau MP3.

WAV	Laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo
MP3	MPEG-1 Audio Layer-3: Laju sampel 44,1/48,0 kHz, 64 – 320 kbps dan laju bit bervariasi, mono/stereo

Jika Anda ingin memainkan Lagu dalam memori flash USB, hubungkan memori flash USB berisi data Lagu ke terminal [USB TO DEVICE] terlebih dahulu.

1 Pada tampilan Awal, sentuh nama Lagu untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu.



CATATAN

- Untuk gambaran umum mengenai MIDI dan cara efektif menggunakannya, lihat “MIDI Basics” (Dasar-dasar MIDI) pada Yamaha Manual Library (halaman 5).
- Untuk informasi tentang format MIDI yang kompatibel, lihat halaman 9.

CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 88.

CATATAN





File lagu (file MIDI) yang bersangkutan untuk Buku Musik yang disertakan tersedia untuk didownload gratis dari situs web (halaman 5).

2 Sentuh Lagu yang diinginkan pada tampilan untuk memilihnya.


Lagu Preset dapat dipilih dari salah satu tab berikut:

- **Penggunaan:** Lagu dibagi ke dalam beberapa penggunaan.
- **Judul:** Lagu disortir dalam urutan abjad.
- **Genre:** Lagu dibagi ke dalam beberapa genre.

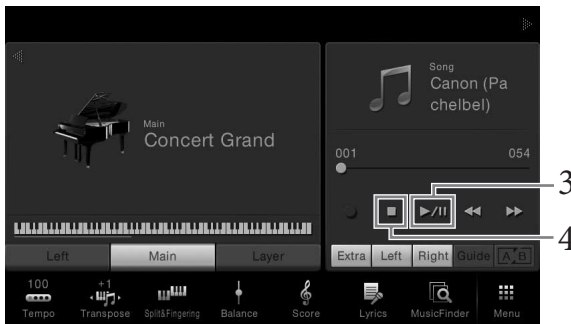
Lagu yang Anda rekam atau lagu yang tersedia secara komersial dapat dipilih dari salah satu tab berikut:

-   : Lagu MIDI dicantumkan.
-   : Lagu Audio dicantumkan.

Melihat informasi Lagu

Bila memilih Lagu Audio atau Lagu MIDI yang dilindungi, menyentuh  (Informasi) akan memanggil jendela Informasi Lagu.

3 Kembali ke tampilan Awal, sentuh di bagian kanan atas untuk memperluas area Lagu, kemudian sentuh (PLAY/PAUSE) untuk memulai playback.



Di sini dan di langkah berikutnya, operasi di area Lagu pada tampilan Awal dapat dikontrol melalui tombol SONG CONTROL (halaman 59).

Mengantre Lagu berikutnya untuk playback (hanya Lagu MIDI)

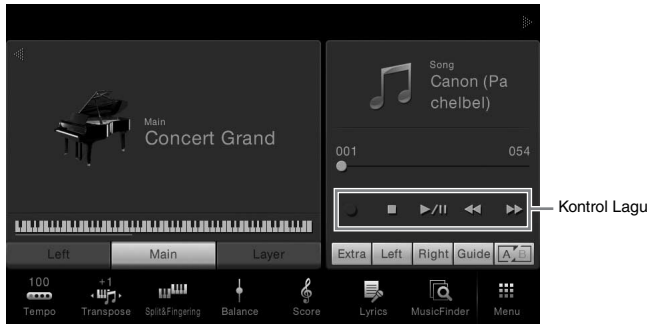
Saat sebuah Lagu MIDI sedang dimainkan, Anda dapat mengantrekan Lagu MIDI berikutnya untuk playback. Hal ini memudahkan untuk merangkainya ke Lagu berikutnya dengan mulus selama bermain di panggung. Pilih Lagu yang ingin Anda mainkan berikutnya dalam tampilan Pemilihan Lagu, saat sebuah Lagu sedang dimainkan. Ikon [Next] muncul di sebelah kanan nama Lagu yang bersangkutan. Untuk membatalkan pengaturan ini, sentuh ikon [Next].

4 Sentuh (STOP) untuk menghentikan playback.

Pengoperasian Kontrol Lagu

Untuk mengontrol playback Lagu, Anda dapat menggunakan tombol-tombol di layar yang dipanggil dengan menyentuh [▶] di area Lagu pada tampilan Awal, atau menggunakan tombol SONG CONTROL.

Tampilan Awal

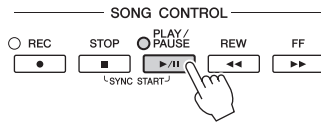


Tombol SONG CONTROL



Ingat, tidak seperti pada pengoperasian tombol panel tertentu, Anda tidak dapat menyentuh dua tombol secara bersamaan pada tampilan.

Jeda



Tekan (atau sentuh) [▶/||] (PLAY/PAUSE) selama playback. Menekannya lagi akan melanjutkan playback Lagu dari posisi saat ini.

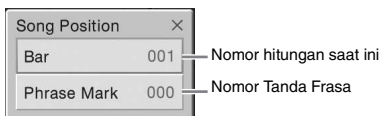
Mundur/Maju Cepat



Tekan (atau sentuh) [◀◀] (REW) atau [▶▶] (FF) selama playback atau saat Lagu dihentikan. Menekan salah satu tombol sekali akan memindah satu hitungan mundur/maju untuk Lagu MIDI, atau satu detik untuk Lagu Audio. Menahan salah satu tombol akan menggulir mundur/maju terus-menerus.

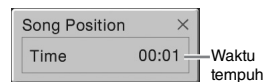
Bila Anda menekan (atau menyentuh) [◀◀] (REW) atau [▶▶] (FF), sebuah jendela pop-up akan muncul menampilkan posisi saat ini untuk Lagu.

Untuk Lagu MIDI



Nomor Tanda Frasa hanya muncul bila Lagu MIDI berisi beberapa Tanda Frasa yang dipilih. Anda dapat memilih untuk memundurkan/memajukan Lagu dengan cepat di unit "Bar" atau "Phrase Mark" dengan menyentuh jendela pop-up terlebih dahulu.

Untuk Lagu Audio



CATATAN

Untuk mengetahui instruksi tentang menyesuaikan tempo, lihat halaman 36 untuk Lagu MIDI, dan halaman 65 untuk Lagu Audio.

CATATAN

Untuk informasi tentang [●] (REC), lihat halaman 66.

CATATAN

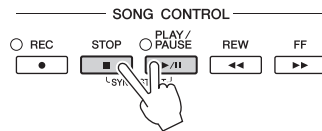
- Jendela pop-up yang disebutkan di sini tidak muncul bila Anda memundurkan atau memajukan cepat sebuah Lagu MIDI yang mempunyai Tanda Frasa atau Lagu Audio dengan menyentuh tampilan.
- Tanda Frasa adalah penanda yang telah diprogram dalam data Lagu MIDI tertentu, yang menetapkan lokasi tertentu dalam Lagu tersebut.

Memindah Posisi Playback Lagu

Dalam area Lagu (bila telah diperluas) pada tampilan Awal, posisi saat ini untuk playback Lagu akan ditampilkan. Posisi ini dapat dimajukan atau dimundurkan dengan memindah slider pada tampilan.



■ Sinkronisasi Mulai (Lagu MIDI)



Anda dapat memulai playback Lagu MIDI dengan praktis begitu Anda mulai memainkan keyboard. Saat playback berhenti, tahan tombol SONG CONTROL [STOP] dan tekan tombol [PLAY/PAUSE]. Untuk membatalkan fungsi Sinkronisasi Mulai, tahan tombol SONG CONTROL [STOP] dan tekan tombol [PLAY/PAUSE] sekali lagi.

CATATAN

Anda juga dapat mengaktifkan fungsi Sinkronisasi Mulai dengan menahan [▶/||] dalam area Lagu (bila telah diperluas) pada tampilan Awal.

Menampilkan Notasi Musik (Not)

MIDI

Audio

Anda dapat melihat notasi musik (not) untuk Lagu yang dipilih. Kami menyarankan agar Anda membaca notasi musik dengan saksama sebelum mulai mempraktikkan.

1 Pilih sebuah Lagu MIDI (langkah 1 – 2 pada halaman 57).

2 Panggil tampilan Not melalui [Menu] → [Score].

Anda dapat memeriksa seluruh notasi dengan menyentuh [◀] atau [▶] saat playback Lagu dihentikan. Saat memulai playback, “bola” memantul-mantul seiring not, yang menunjukkan posisi saat ini.



Untuk mengubah halaman.

Anda dapat mengubah gaya notasi yang ditampilkan. Untuk mengetahui detail tentang tampilan Not, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

- Instrumen dapat menampilkan notasi musik untuk data musik yang tersedia secara komersial atau Lagu yang telah Anda rekam.
- Anda dapat mengubah halaman dengan menyentuh cepat secara horizontal pada tampilan.
- Notasi yang ditampilkan dibuat oleh instrumen berdasarkan data Lagu. Akibatnya, not yang ditampilkan mungkin tidak persis sama dengan lembar musik yang tersedia secara komersial untuk lagu yang sama — khususnya saat menampilkan notasi pasasi yang rumit atau banyak not pendek.

Menampilkan Lirik

MIDI

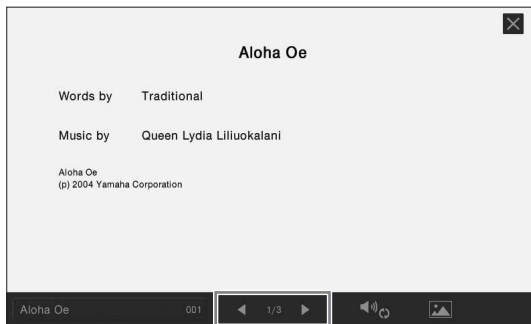
Audio

Bila Lagu yang dipilih berisi data lirik, Anda dapat melihatnya pada tampilan instrumen selama playback.

1 Pilih sebuah Lagu MIDI (langkah 1 – 2 pada halaman 57).

2 Panggil tampilan Lirik melalui [Menu] → [Lyrics].

Bila data Lagu berisi data lirik, lirik tersebut akan diperlihatkan pada tampilan. Anda dapat memeriksa seluruh lirik dengan menyentuh [◀] atau [▶] saat playback Lagu dihentikan. Begitu playback Lagu dimulai, warna lirik akan berubah, yang menunjukkan posisi saat ini.



Untuk mengubah halaman.

Untuk mengetahui detail tentang tampilan Lirik, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Anda dapat mengubah halaman dengan menyentuh cepat secara horizontal pada tampilan.

CATATAN

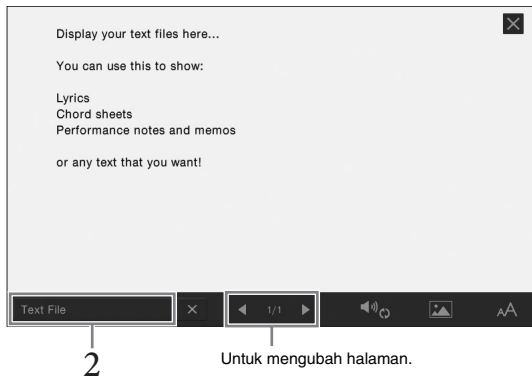
Lirik dapat ditampilkan pada monitor eksternal atau televisi (halaman 86).

Menampilkan Teks

Baik sebuah Lagu dipilih atau tidak, Anda dapat melihat file teks (.txt) yang dibuat dengan menggunakan komputer pada tampilan instrumen. Fitur ini memungkinkan beragam kemudahan yang berguna, seperti menampilkan lirik, nama akor, dan not teks.

Jika Anda ingin melihat teks dalam memori flash USB, hubungkan memori flash USB berisi data teks ke terminal [USB TO DEVICE] terlebih dahulu.

1 Panggil tampilan Teks melalui [Menu] → [TextViewer].



2 Sentuh sudut kiri bawah pada tampilan untuk memanggil tampilan Pemilihan File Teks.

3 Pilih file teks yang diinginkan, dan sentuh [Close] untuk menampilkan teks di tampilan.

Anda dapat memeriksa seluruh teks dengan menyentuh [◀] atau [▶]. Untuk menghilangkan teks dari tampilan, sentuh [X] yang berada di sebelah kanan nama file teks.

Untuk mengetahui detail pengoperasian seperti mengubah gaya font, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Teks dapat ditampilkan pada monitor eksternal atau televisi (halaman 86).

CATATAN

Informasi tentang pemilihan File Teks dapat direkam ke Memori Registrasi (halaman 78).

CATATAN

Anda dapat mengubah halaman dengan menyentuh cepat secara horizontal pada tampilan.

Praktik Satu Tangan dengan Fungsi Panduan

MIDI

Audio

Anda dapat membungkam bagian tangan kanan untuk mencoba mempraktikkan sendiri bagian tersebut. Penjelasan di sini berlaku saat Anda mempraktikkan bagian tangan kanan dengan “Follow Lights” pada fungsi Panduan. Lampu panduan menunjukkan not-not yang harus Anda mainkan dan kapan harus memainkannya. Anda juga dapat mempraktikkan dengan kemampuan sendiri — karena pengiring akan menunggu Anda untuk memainkan not dengan benar.

1 Pilih sebuah Lagu MIDI dan panggil tampilan Not (halaman 60).

2 Sentuh  (Pengaturan Playback) untuk memanggil menu Pengaturan Playback.



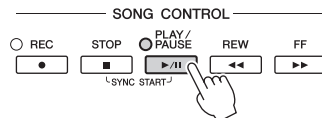
3 Sentuh [Guide] untuk mengaktifkannya.

4 Sentuh [Right] untuk menonaktifkan bagian tangan kanan.

Bagian tangan kanan dibungkam dan Panduan untuk bagian tangan kanan diaktifkan.

5 Tekan tombol SONG CONTROL [PLAY/PAUSE] untuk memulai playback.

Praktikkan bagian tangan kanan sesuai Anda bersama lampu panduan. Playback bagian Kiri dan Ekstra akan menunggu Anda memainkan not dengan benar.



Setelah Anda selesai mempraktikkan, sentuh [Guide] untuk menonaktifkan fungsi Panduan.

Fungsi panduan lainnya

Selain fungsi “Follow Lights” yang dijelaskan di atas, ada beberapa fungsi lain di fitur Panduan, untuk mempraktikkan pengaturan waktu memainkan kunci (mode Any Key), untuk Karaoke atau untuk mempraktikkan lagu dengan kecepatan sendiri (Your Tempo). Anda dapat memilih fungsi melalui [Menu] → [SongSetting] → [Guide] → [Type].

Untuk informasi selengkapnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Lampu-lampu panduan ini menyala merah untuk kunci putih dan menyala hijau untuk kunci hitam.

CATATAN

Pengaturan Playback juga dapat dikontrol dari tampilan Awal dan tampilan Lirik.

CATATAN

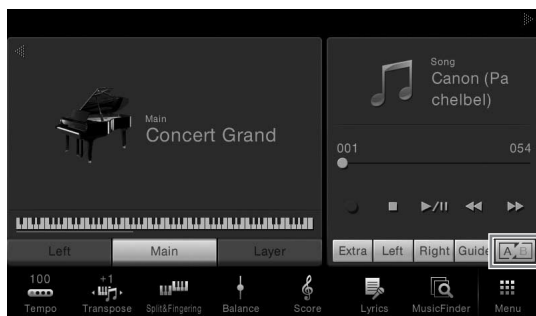
- Bila Anda mempraktikkan bagian tangan kiri, pastikan menonaktifkan tombol [ACMP ON/OFF].
- Biasanya, Ch 1 ditetapkan ke [Right], Ch 2 ditetapkan ke [Left], dan Ch 3 – 16 ditetapkan ke [Extra]. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan setiap kanal dari tampilan Mixer (halaman 83).

Playback Pengulangan

MIDI

Audio

Fungsi Pengulangan Lagu dapat digunakan untuk memainkan sebuah Lagu berulang-ulang atau rentang hitungan tertentu dalam sebuah Lagu. Fungsi ini dikontrol dalam area Lagu (bila telah diperluas) pada tampilan Awal dan berguna untuk mempraktikkan berulang-ulang frasa yang sulit dimainkan.

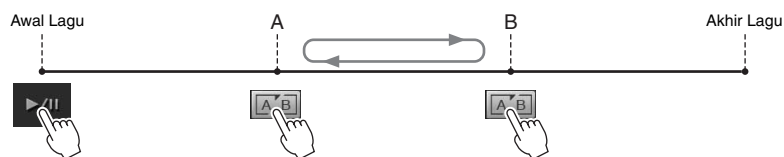


Untuk mengulangi seluruh Lagu, aktifkan (Pengulangan A-B) di tampilan dan mulai playback Lagu. Untuk membatalkan Playback Pengulangan, nonaktifkan (Pengulangan A-B).

Menentukan Rentang Hitungan dan Memainkan Kembali Berulang-ulang (Pengulangan A-B)

- 1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 2 pada halaman 57).
- 2 Sentuh (PLAY/PAUSE) untuk memulai playback.
- 3 Tentukan rentang pengulangan.

Bila playback mencapai titik yang ingin Anda tetapkan sebagai titik mulai (A), aktifkan (Pengulangan A-B). Bila playback mencapai titik yang ingin Anda tetapkan sebagai titik penutup (B), sentuh lagi (Pengulangan A-B). Rentang dari Titik A ke Titik B akan dimainkan berulang-ulang. Untuk Lagu MIDI, akan ditambahkan pendahuluan otomatis (untuk membantu memandu Anda ke dalam frasa) sebelum Titik A.



- 4 Sentuh (STOP) untuk menghentikan playback.
Posisi Lagu akan dikembalikan ke Titik A.
Setelah mempraktikkan, nonaktifkan (Pengulangan A-B).

Menentukan rentang pengulangan saat Lagu dihentikan

1. Majukan Lagu dengan cepat ke Titik A kemudian aktifkan (Pengulangan A-B).
2. Majukan Lagu dengan cepat ke Titik B kemudian sentuh lagi (Pengulangan A-B).

CATATAN

- Anda dapat memainkan Lagu berulang-ulang: ([Menu] → [SongSetting] → [Play] → [Repeat Mode]).
- Bila telah memilih Lagu MIDI, Anda dapat mengontrol juga Playback Pengulangan pada menu Pengaturan Playback yang dipanggil dari tampilan Lirik atau tampilan Lirik (halaman 63).

CATATAN


- Bila Anda ingin mengulang dari atas lagu ke tengah lagu:
 1. Aktifkan ikon Pengulangan A-B, kemudian mulai playback Lagu.
 2. Sentuh ikon Pengulangan A-B pada titik penutup yang diinginkan (B).
- Menentukan Titik A saja akan mengakibatkan playback pengulangan antara Titik A dan akhir Lagu.

Menyesuaikan Tinanada dalam Seminada (Pergeseran Tinanada)

MIDI

Audio

Seperti fungsi Transpose (halaman 38) pada Lagu MIDI, tinanada Lagu Audio di memori flash USB dapat disesuaikan dalam interval seminada (dari -12 hingga 12) pada tampilan Awal.

- 1 Hubungkan memori flash USB berisi Lagu Audio ke terminal [USB TO DEVICE].
- 2 Pilih sebuah Lagu Audio (langkah 1 – 2 pada halaman 57).
- 3 Di area Lagu (bila telah diperluas) pada tampilan Awal, sentuh  untuk memanggil jendela Pengaturan.






- 4 Atur nilainya dengan menyentuh []/[].

Menyesuaikan Kecepatan Playback (Bentang Waktu)

MIDI

Audio

Seperti penyesuaian Tempo pada Lagu MIDI (halaman 36), Anda dapat menyesuaikan kecepatan playback Lagu Audio di memori flash USB dengan membenteng atau merapatkannya. Caranya, pilih sebuah Lagu Audio kemudian sentuh  (Bentang Waktu) di area Lagu pada tampilan Awal untuk memanggil jendela Pengaturan. Sentuh []/[] di jendela ini untuk mengatur nilainya (dari 70% hingga 140%). Semakin tinggi nilainya semakin cepat temponya.




CATATAN

Kecepatan playback tidak dapat diubah untuk file MP3 dengan laju sampel 48 kHz.

Menyembunyikan Bagian Vokal (Penyembunyian Vokal)

MIDI

Audio

Anda dapat menyembunyikan atau melemahkan posisi tengah bunyi stereo. Ini memungkinkan Anda bernyanyi gaya “karaoke” cukup dengan dukungan instrumental, atau memainkan bagian melodi pada keyboard karena bunyi vokal biasanya di tengah citra stereo dalam rekaman umumnya. Untuk mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Penyembunyian Vokal, pilih dahulu sebuah Lagu Audio, kemudian aktifkan/nonaktifkan  (Penyembunyian Vokal) dalam area Lagu pada tampilan Awal.



CATATAN

Walaupun fungsi Penyembunyian Vokal sangat efektif pada rekaman audio umumnya, suara vokal pada beberapa lagu mungkin tidak sepenuhnya disembunyikan.

Perekaman Lagu

– Merekam Permainan Anda –

Instrumen ini memungkinkan Anda merekam permainan dengan dua metode berikut.

• Perekaman MIDI

Dengan metode ini, permainan yang direkam akan disimpan ke instrumen atau memori flash USB sebagai file SMF (format 0) MIDI. Jika Anda ingin merekam ulang bagian tertentu atau mengedit parameter seperti Suara, gunakan metode ini. Juga, jika Anda ingin merekam permainan ke setiap kanal satu per satu, jalankan Perekaman Multi Trek dengan metode perekaman MIDI. Karena Lagu MIDI tidak dapat dikonversi ke Lagu Audio setelah merekam (halaman 70), Anda mungkin perlu menggunakan perekaman MIDI (dengan overdubbing dan multibagian) untuk membuat dahulu sebuah aransemen kompleks yang tidak dapat Anda mainkan langsung, kemudian mengubahnya jadi Lagu Audio. Instrumen ini memungkinkan Anda merekam sekitar 300 KB per Lagu.

• Perekaman Audio

Dengan metode ini, permainan yang direkam akan disimpan ke memori flash USB sebagai file Audio. Perekaman selesai tanpa memilih bagian yang terekam. Karena disimpan dalam format WAV stereo dengan resolusi kualitas CD biasa (44,1 kHz/16 bit) secara default, maka file dapat dikirim ke dan dimainkan pada pemutar musik portabel dengan menggunakan komputer. Format file dapat diubah menjadi MP3 melalui [Menu] → [SongSetting] → [Rec] → [Audio Rec Format]. Instrumen ini memungkinkan Anda merekam hingga 80 menit per rekaman tunggal.

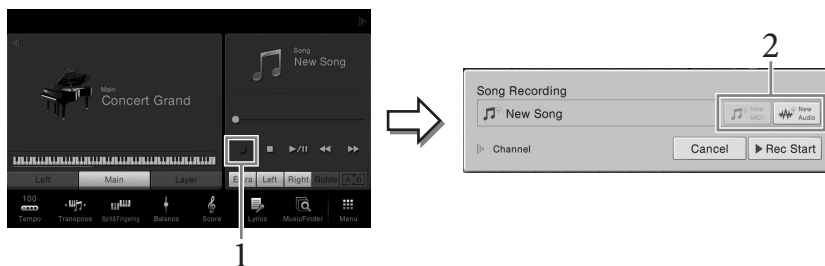
Prosedur Dasar untuk Merekam (Perekaman MIDI MIDI/Audio)

Sebelum merekam, pastikan pengaturan yang diperlukan seperti pemilihan Suara/Gaya (untuk Perekaman MIDI dan Perekaman Audio) dan koneksi mikrofon (hanya untuk Perekaman Audio, jika Anda ingin merekam vokal Anda). Jika perlu, hubungkan memori flash USB ke terminal [USB TO DEVICE], khususnya jika Anda ingin menjalankan Perekaman Audio.

Sebelum memulai Perekaman Audio:

Data yang direkam melalui Audio hanya dapat disimpan ke memori flash USB. Jika Anda ingin menjalankan Perekaman Audio, pastikan menghubungkan memori flash USB terlebih dahulu.

- 1 Pada tampilan Awal, sentuh [▶] di bagian kanan atas untuk memperluas area Lagu, kemudian sentuh [●] (REC) untuk memanggil jendela Perekaman Lagu.



Di sini dan di langkah berikutnya, operasi di area Lagu pada tampilan Awal dapat dikontrol melalui tombol SONG CONTROL (halaman 59).

- 2 Sentuh  (Perekaman MIDI) atau  (Perekaman Audio).

Sebuah Lagu kosong untuk perekaman secara otomatis akan dibuat. Jika Anda ingin membatalkan rekaman, sentuh [Cancel] di tampilan atau tekan tombol SONG CONTROL [REC].

CATATAN

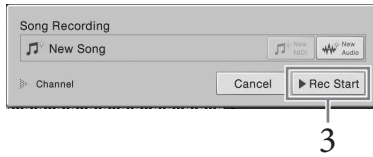
Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 88.

Bila Anda ingin merekam ulang Lagu MIDI yang sudah direkam:

Lagu MIDI yang sudah direkam dapat ditimpa. Caranya, pilih Lagu MIDI yang diinginkan pada tampilan Pemilihan Lagu, panggil jendela Perekaman Lagu (langkah 1), konfirmasi nama Lagu pada tampilan, kemudian pindah ke langkah 3 (dengan melompati langkah 2)

3 Mulai Merekam.

Pada Perekaman MIDI, Anda dapat memulai perekaman dengan memainkan keyboard atau menyentuh [Rec Start]. Dengan Perekaman Audio, mulai perekaman dengan menyentuh [Rec Start].

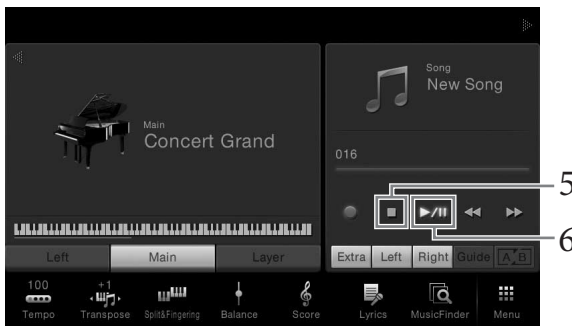


Anda juga dapat memulai perekaman dengan menekan tombol SONG CONTROL [PLAY/PAUSE].

4 Mainkan keyboard.




5 Setelah Anda menyelesaikan permainan, sentuh [■] (STOP) pada tampilan Awal untuk menghentikan perekaman.



6 Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, sentuh [▶/||] (PLAY/PAUSE).

7 Simpan permainan yang telah direkam.

■ Dalam perekaman MIDI

Setelah perekaman,  (Simpan) akan muncul dalam area Lagu pada tampilan Awal. Ikon ini menunjukkan bahwa ada data yang telah direkam namun belum disimpan.


7-1 Pada tampilan Awal, sentuh (Simpan) yang diperlihatkan di area Lagu.

Tampilan Pemilihan Lagu muncul untuk memilih tempat tujuan menyimpan Lagu yang telah direkam.

7-2 Simpan data yang telah direkam sebagai file dengan mengikuti instruksi pada halaman 29, langkah 2 – 5.

Lagu MIDI dapat disimpan ke  (tab Lagu MIDI Pengguna).

■ Dalam perekaman Audio

Karena file Lagu Audio secara otomatis disimpan ke memori flash USB saat perekaman, maka operasi Simpan tidak diperlukan. Lagu Audio yang telah direkam akan muncul dalam  (tab Lagu Audio Pengguna) pada tampilan Pemilihan Lagu. Jika perlu, ganti nama file dengan mengikuti instruksi pada halaman 30.

Penetapan Bagian ke Kanal (Perekaman MIDI)

Pada Perekaman MIDI, Anda dapat merekam permainan ke setiap kanal satu per satu (halaman 68). Bila Anda menjalankan Perekaman MIDI tanpa menetapkan bagian sebagaimana dijelaskan di sini, bagian-bagian keyboard akan direkam ke kanal 1 – 3 dan bagian Gaya akan direkam ke kanal 9 – 16.

PEMBERITAHUAN

Lagu MIDI yang telah direkam akan hilang jika Anda mengubah ke Lagu lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

CATATAN

Dalam Perekaman Audio, data disimpan dalam format WAV secara default. Walau demikian, Anda juga dapat mengaturnya ke format MP3 pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [SongSetting] → [Rec] → [Audio Rec Format].

Merekam ke Kanal yang Ditetapkan (Perekaman MIDI)

Pada Perekaman MIDI, Anda dapat membuat Lagu MIDI yang terdiri dari 16 kanal dengan merekam permainan Anda ke setiap kanal satu per satu. Dalam merekam karya piano, misalnya, Anda dapat merekam bagian tangan kanan ke kanal 1 kemudian merekam bagian tangan kiri ke kanal 2, yang memungkinkan Anda membuat sebuah karya lengkap yang mungkin sulit dimainkan langsung dengan kedua tangan sekaligus. Untuk merekam permainan dengan playback Gaya, misalnya, rekam playback Gaya ke kanal 9 – 16, kemudian rekam melodi ke kanal 1 sambil mendengarkan playback Gaya yang sudah direkam. Dengan cara ini, Anda dapat membuat sebuah Lagu lengkap yang tadinya sulit, atau bahkan tidak mungkin, dimainkan langsung.

1 Jika Anda ingin merekam ulang Lagu MIDI yang ada, pilih Lagu yang diinginkan (langkah 1 – 2 pada halaman 57).

Jika Anda ingin merekam dari nol, lompatilah langkah ini.

2 Pada tampilan Awal, sentuh [▶] di bagian kanan atas untuk memperluas area Lagu, kemudian sentuh [●] (REC) untuk memanggil jendela Perekaman Lagu.

Bila Anda merekam ulang ke Lagu yang ada, nama Lagu yang dipilih di langkah 1 akan muncul.

Bila Anda merekam dari nol, sentuh ikon [New MIDI] sebelum beralih ke langkah 3. Sebuah Lagu kosong telah disiapkan dan “New Song” akan muncul.

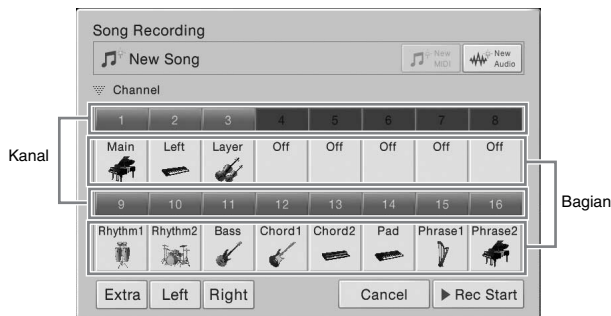


Di sini dan di langkah berikutnya, operasi di area Lagu pada tampilan Awal dapat dikontrol melalui tombol SONG CONTROL (halaman 59).

3 Sentuh [▶] di sebelah kiri “Channel” untuk memperluas area Kanal.

4 Tetapkan target kanal dan bagian untuk perekaman.

Untuk menetapkan sebuah kanal, sentuh dan aktifkan nomor yang bersangkutan. Sentuh lagi untuk menonaktifkan nomor kanal. Untuk menetapkan bagian, sentuh ikon bagian pada kanal yang ditetapkan untuk memanggil jendela Pemilihan Bagian, kemudian pilih bagian yang diinginkan.



CATATAN

Jika Anda ingin membatalkan rekaman, sentuh [Cancel] di tampilan atau tekan tombol SONG CONTROL [REC] sebelum beralih ke langkah 5.

CATATAN

Bagian Utama, Lapisan, dan Kiri masing-masing ditetapkan ke kanal 1 – 3 secara default, walaupun Anda dapat mengubah penetapan pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [SongSetting] → [Part Ch].

Untuk membuat pengaturan dengan cepat, cukup pilih bagian keyboard ([Extra], [Left] atau [Right] yang berada di bagian kiri bawah).

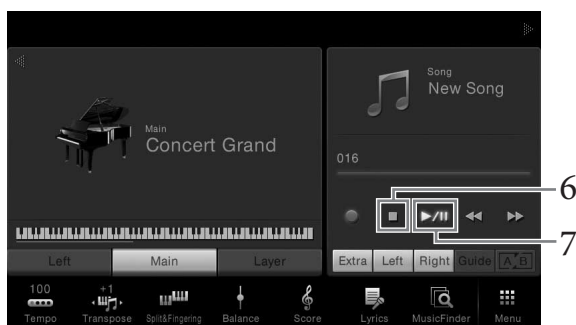
- **Right (Kanan):** Ini dapat dipilih saat merekam bagian tangan kanan saja. Bagian Utama pada Suara akan direkam ke kanal 1, dan bagian Lapisan akan direkam ke kanal 3.
- **Left (Kiri):** Ini dapat dipilih saat merekam bagian tangan kiri saja. Bagian Kiri pada Suara akan direkam ke kanal 2. Bila bagian Kiri pada Suara dinonaktifkan, bagian Utama akan direkam ke kanal 2, dan bagian Lapisan akan direkam ke kanal 4.
- **Extra (Ekstra):** Ini dapat dipilih saat merekam playback Gaya saja. Bagian Gaya akan direkam ke kanal 9 – 16.

5 Mainkan keyboard untuk memulai Perekaman.

Anda juga dapat memulai perekaman dengan menyentuh [Rec Start] atau menekan tombol SONG CONTROL [PLAY/PAUSE].



6 Setelah Anda menyelesaikan permainan, sentuh [■] (STOP) pada tampilan Awal untuk menghentikan perekaman.



7 Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, sentuh [▶/||] (PLAY/PAUSE).

8 Rekam permainan Anda ke Kanal lain dengan mengulangi langkah-langkah 2 – 7.

Di langkah 4, pilih Kanal yang tidak berisi data yang telah direkam. Di langkah 5, mainkan keyboard sambil mendengarkan data yang telah direkam.

9 Simpan permainan yang telah direkam.

- 9-1 Pada tampilan Awal, sentuh [📁] (Simpan) yang diperlihatkan di area Lagu. Tampilan Pemilihan Lagu muncul untuk memilih tempat tujuan menyimpan Lagu yang telah direkam.
- 9-2 Simpan data yang telah direkam sebagai file dengan mengikuti instruksi pada halaman 29, langkah 2 – 5.

CATATAN

Saat merekam kanal lain, Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan kanal yang sudah direkam di tampilan Mixer (halaman 83).

PEMBERITAHUAN



Lagu MIDI yang telah direkam akan hilang jika Anda mengubah ke Lagu lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

Mengkonversi Lagu MIDI ke Lagu Audio

Anda dapat mengkonversi Lagu MIDI yang telah direkam di memori Pengguna atau memori flash USB ke Lagu Audio dengan memainkannya kembali. Konversi dijalankan dengan memainkan kembali Lagu MIDI dan merekamnya kembali sebagai Lagu Audio. Secara default, data yang telah dikonversi akan disimpan dalam format WAV, dengan cara yang sama dengan perekaman Audio (halaman 66).

- 1 **Hubungkan memori flash USB (yang digunakan menyimpan Lagu Audio) ke terminal [USB TO DEVICE].**
- 2 **Panggil tampilan Pemilihan Lagu berisi Lagu MIDI yang akan dikonversi.**
- 3 **Sentuh [File] untuk memanggil ikon Manajemen File.**



- 4 **Beri tanda centang pada Lagu MIDI yang akan dikonversi.**
- 5 **Sentuh  (Konversi Audio) untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu untuk memilih tujuan penyimpanan.**
- 6 **Tetapkan lokasi tujuan penyimpanan.**
Anda dapat menambah folder baru dengan menyentuh  (Folder Baru).
- 7 **Sentuh [ConvertHere] untuk memulai konversi.**

Operasi ini akan memulai playback dan konversi dari MIDI ke audio. Jika Anda memainkan keyboard atau memasukkan sinyal audio dari mikrofon atau jack [AUX IN] selama konversi, suaranya juga akan direkam. Bila konversi selesai, pesan yang menunjukkan bahwa konversi sedang dijalankan tidak lagi diperlihatkan dalam tampilan, dan Lagu Audio yang baru dibuat akan diperlihatkan dalam tampilan Pemilihan Lagu.

CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 88.

CATATAN

Konversi Audio hanya dapat dilakukan satu per satu.

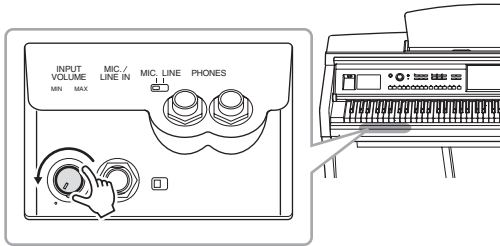
Mikrofon

– Menambahkan Efek Harmoni Vokal pada Nyanyian Anda –

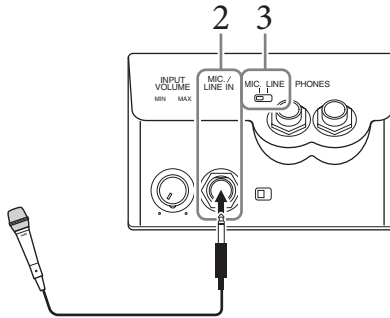
Dengan menghubungkan mikrofon ke jack [MIC./LINE IN] (jack telepon standar 1/4"), Anda dapat menikmati nyanyian bersama permainan keyboard Anda atau bersama playback Lagu. Instrumen mengeluarkan vokal Anda melalui speaker bawaan. Selain itu, secara otomatis Anda dapat menerapkan beragam efek Harmoni Vokal ke suara Anda saat bernyanyi.

Menghubungkan Mikrofon

- 1 Sebelum menyalakan instrumen, aturlah kenop [INPUT VOLUME] ke posisi minimal.

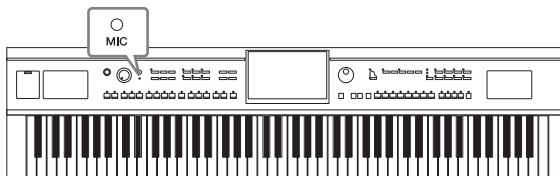


- 2 Hubungkan mikrofon ke jack [MIC./LINE IN].



- 3 Atur sakelar [LINE MIC] ke "MIC".
- 4 Nyalakan instrumen.
- 5 (Jika perlu, nyalakan mikrofon.) Sesuaikan kenop [INPUT VOLUME] saat bernyanyi ke mikrofon.

Sesuai kontrolnya sambil memeriksa lampu [MIC]. Pastikan menyesuaikan kontrol sehingga lampu menyala hijau. Pastikan lampunya tidak menyala merah, karena ini menunjukkan tingkat input terlalu tinggi.



- 6 Pada tampilan Keseimbangan ([Menu] → [Balance]), sesuaikan keseimbangan volume antara suara mikrofon dan suara instrumen (halaman 38).

CATATAN

Pastikan Anda mempunyai mikrofon dinamis biasa.

Melepaskan mikrofon

1. Atur kenop [INPUT VOLUME] ke posisi minimal.
2. Lepaskan mikrofon dari jack [MIC./LINE IN].

CATATAN

Sebelum mematikan instrumen, pastikan mengatur kenop [INPUT VOLUME] ke posisi minimal.

Menerapkan Efek Harmoni Vokal pada Suara Anda

Fitur Harmoni Vokal memungkinkan Anda menambahkan harmoni ke input vokal melalui suara mikrofon.

1. Hubungkan mikrofon ke instrumen (halaman 71).
2. Panggil tampilan Harmoni Vokal melalui [Menu] → [VocalHarmony].



6-1 (Bila Mode diatur ke “Vocoder” atau “Vocoder Mono”)

3. Pastikan Harmoni diatur ke “On”.
4. Sentuh nama Harmoni Vokal untuk memanggil tampilan Pemilihan Harmoni Vokal.
5. Pilih jenis Harmoni Vokal.

Harmoni Vokal menyediakan tiga Mode berbeda yang dapat dipilih secara otomatis dengan memilih jenis Harmoni Vokal.

Mode Harmoni

Chordal	Not harmoni ditentukan oleh akor yang Anda mainkan di bagian akor (dengan [ACMP ON/OFF] diaktifkan), bagian tangan kiri (dengan [ACMP ON/OFF] dinonaktifkan dan bagian Kiri diaktifkan) atau data akor sebuah Lagu.
Vocoder	Suara mikrofon dikeluarkan melalui not yang Anda mainkan pada keyboard atau melalui not playback Lagu.
Vocoder-Mono	Pada dasarnya sama dengan Vocoder. Dalam mode ini, hanya baris atau melodi not tunggal yang dapat dimainkan kembali (dengan prioritas not terakhir).

CATATAN

Tampilan yang diperlihatkan di sebelah kiri dipanggil bila Mode Harmoni diatur ke “Vocoder” pada CVP-609. Tampilan yang berbeda muncul bila Mode Harmoni diatur ke “Chordal” atau bila menggunakan CVP-605.

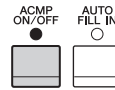
6 Ikuti langkah-langkah di bawah ini, sesuai dengan Jenis (dan mode) yang Anda pilih.

■ Jika Anda memilih Jenis Chordal:

6-1 Pastikan tombol [ACMP ON/OFF] diaktifkan.

6-2 Mainkan sebuah Gaya, atau mainkan sebuah Lagu yang berisi akor.

Harmoni vokal berdasarkan akor yang dipilih untuk nyanyian Anda.



■ Jika Anda memilih Jenis Vocoder atau Vocoder-Mono:

6-1 Bila perlu, ubah pengaturan “Keyboard” ke “Off”, “Upper”, atau “Lower”.

Bila dipilih “Upper” atau “Lower”, memainkan bagian tangan kanan atau bagian tangan kiri pada keyboard akan mengontrol efek Vocoder. Bila dipilih “Off”, memainkan keyboard tidak akan mengontrol efek Vocoder.

6-2 Mainkan melodi pada keyboard atau mainkan sebuah Lagu, dan menyanyilah ke mikrofon.

Anda akan mendapati bahwa Anda tidak perlu benar-benar menyanyikan not titinada. Efek Vocoder mengambil kata-kata yang Anda ucapkan dan menerapkannya ke titinada bunyi instrumen.

Fungsi yang berguna untuk Karaoke

- Lirik pada tampilan..... halaman 61
- Transpose, Pergeseran Titinada..... halaman 38, 65
- Penyembunyian Vokal..... halaman 65

Menggunakan Fungsi Bicara

Fungsi ini memungkinkan Anda dengan cepat mengubah pengaturan mikrofon untuk berbicara atau membuat pengumuman di sela memainkan lagu.

Untuk memanggil pengaturan Bicara, sentuh [Talk] yang ada di sebelah kiri tampilan Harmoni Vokal. Untuk mengingat pengaturan Harmoni Vokal, sentuh [Vocal] dan aktifkan.



CATATAN

Anda dapat menyesuaikan pengaturan mikrofon untuk Bicara pada tampilan Pengaturan Mikrofon yang dipanggil melalui [Menu] → [MicSetting].

Pencari Musik

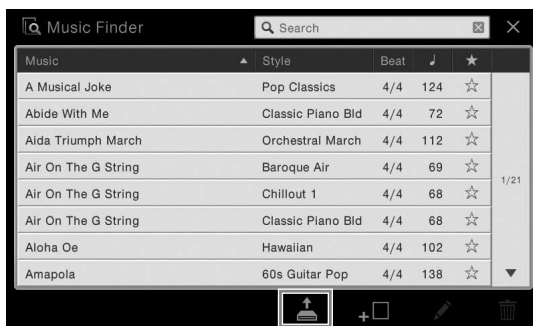
– Memanggil Pengaturan Panel Ideal untuk Permainan Anda –

Fitur ini memungkinkan Anda memanggil pengaturan panel yang ideal untuk permainan Anda, cukup dengan memilih “Record”, yang berisi pengaturan Suara dan Gaya. Jika Anda ingin memainkan karya musik tertentu namun tidak tahu pengaturan Gaya dan Suara yang sesuai, Anda dapat mencari Record yang relevan melalui judulnya. Selain itu, dengan mendaftarkan file Lagu atau Gaya yang disimpan dalam beragam lokasi ke Pencari Musik, instrumen dapat memanggil file Lagu atau Gaya yang diinginkan dengan mudah dari Record yang bersangkutan.


Mendownload Record (pengaturan panel) dari situs web

Sebagai default pabrik, beberapa contoh Record (pengaturan panel) telah disediakan dalam Pencari Musik. Untuk menggunakan fungsi Pencari Musik lebih praktis dan efektif, kami merekomendasikan agar Anda mendownload Record (pengaturan panel) dari situs web Yamaha, kemudian memuatnya ke instrumen ini.

- 1 Di komputer, akseslah situs web berikut dan download file Pencari Musik (***.mfd) ke memori flash USB yang terhubung ke komputer.
<http://download.yamaha.com/>
- 2 Hubungkan memori flash USB berisi file Pencari Musik (***.mfd) ke terminal [USB TO DEVICE] pada instrumen ini.
- 3 Panggil tampilan Pencari Musik melalui [Menu] → [MusicFinder].



4

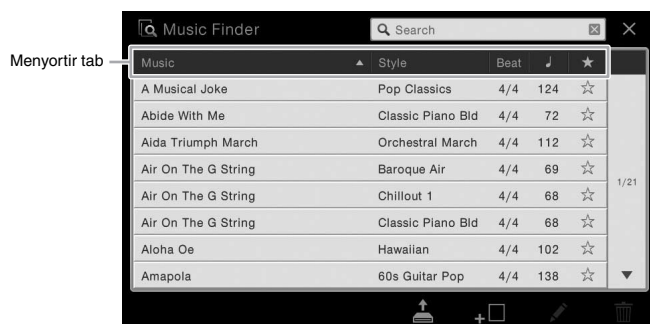
- 4 Sentuh  (Muat) untuk memanggil tampilan Pemilihan File.
- 5 Pilih file Pencari Musik yang diinginkan dalam memori flash USB untuk memanggil pesan yang mengonfirmasi Anda untuk memilih “Replace” atau “Append”.
- 6 Sentuh [Append] jika Anda ingin menambahkan Record file Pencari Musik yang dipilih, atau sentuh [Replace] jika Anda ingin mengganti semua Record dengan yang baru.
- 7 Sentuh [Yes] untuk menjawab pesan konfirmasi.

CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 88.

Memilih Record yang Diinginkan (Pengaturan Panel)

1 Panggil tampilan Pencari Musik melalui [Menu] → [MusicFinder].



2 Sentuh Record yang diinginkan.

Pengaturan panel dalam Record akan dipanggil. Bila dipilih Record yang berisi nama Gaya, ACMP dan SYNC START akan diaktifkan dan Gaya yang bersangkutan akan dipanggil. Ini memungkinkan Anda memulai playback Gaya dengan segera.

Jika kesulitan mencari Record yang diinginkan, gunakan fungsi Sortir yang diterangkan di bawah.

Menyortir Record

Sentuh salah satu tab Penyortiran untuk menyortir Record dalam urutan yang bersangkutan. Sentuh tab yang sama untuk mengubah urutan, menaik atau menurun.

- **Music**
Menyortir judul Record karya musik.
- **Style**
Menyortir Record menurut nama Gaya.
- **Beat**
Menyortir Record menurut ketukan.
- **♪ (Tempo)**
Menyortir Record menurut tempo.
- **★ (Favorite)**
Menyentuh di sini hanya akan menampilkan Record Favorit. Untuk menambahkan Record ke Favorit, sentuh tanda bintang (☆) pada Record yang diinginkan untuk mewarnainya (★). Untuk menghapusnya dari Favorite, sentuh tanda bintang berwarna (★).

3 Mainkan Gaya dengan menentukan akor dengan tangan kiri Anda dan mainkan melodi dengan tangan kanan Anda.

CATATAN

Jika Anda ingin menghindari mengubah Tempo selama playback Gaya saat memilih Record lain, atur parameter "Tempo" ke "Hold" atau "Lock" pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [StyleSetting] → [Change Behavior]. Bila diatur ke "Lock", tempo akan dikunci saat menghentikan maupun memainkan.

Mencari Record (Pengaturan Panel)

Anda juga dapat mencari Record dengan memasukkan judul lagu atau kata kunci, menggunakan fungsi Cari pada Pencari Musik.

1 Panggil tampilan Pencari Musik melalui [Menu] → [MusicFinder].



2 Sentuh kotak Cari untuk memanggil jendela Entri Karakter.

3 Masukkan kata kunci yang dicari (halaman 33) untuk memulai Pencarian.

Jika Anda ingin memasukkan dua atau beberapa kata kunci, masukkan spasi di antara setiap kata.

Setelah Pencarian selesai, daftar Record hasilnya akan muncul. Jika tidak ada Record yang dicantumkan, coba lagi langkah ini dengan kata kunci lain.

4 Pilih Record yang diinginkan.

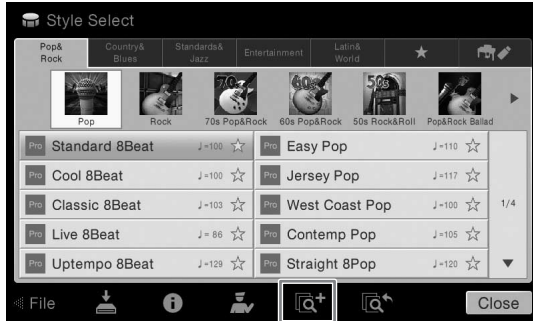
Untuk mengosongkan hasil dan menampilkan semua Record dalam Pencari Musik, sentuh [×] dalam kotak Cari.

5 Mainkan Gaya dengan menentukan akor dengan tangan kiri Anda dan memainkan melodi dengan tangan kanan Anda.

Mendaftarkan Lagu atau Gaya ke sebuah Record

Dengan mendaftarkan file Lagu atau Gaya di beragam lokasi (Preset, User dan USB) ke Pencari Musik, Anda dapat memanggil file favorit dengan mudah.

1 Dalam tampilan Pemilihan Gaya atau Lagu, pilih file yang diinginkan.



2

2 Sentuh (Tambah) untuk memanggil tampilan Buat Record.

Jika perlu, Anda dapat mengubah Judul musik dan kata kunci, dsb. Untuk mengetahui detail tentang tampilan Buat Record, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

3 Sentuh [Create] untuk membuat Record baru tempat mendaftarkan Lagu atau Gaya yang dipilih di langkah 1.

4 Periksa apakah Record yang telah dibuat ditampilkan dalam tampilan Pencari Musik.

Dalam kolom “Gaya” untuk Record mendaftarkan Lagu, “(Lagu MIDI)” atau “(Lagu Audio)” akan ditampilkan.

Memanggil Lagu atau Gaya yang telah didaftarkan pada Pencari Musik

Anda dapat memanggil Lagu atau Gaya yang diinginkan dengan cara yang sama dengan di bagian “Memilih Record yang Diinginkan” (halaman 75) dan “Mencari Record” (halaman 76).

CATATAN

- Jika Anda ingin mendaftarkan file dalam memori flash USB, hubungkan memori flash USB berisi data ke terminal [USB TO DEVICE].
- Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 88.

CATATAN

Untuk membatalkan operasi, sentuh [Cancel].

CATATAN

Jika Anda mendaftarkan Lagu atau Gaya dalam memori flash USB ke sebuah Record, pastikan menghubungkan memori flash USB yang sama ke terminal [USB TO DEVICE] saat Anda memanggilnya melalui Record Pencari Musik.

Memori Registrasi

– Menyimpan dan Mengingat Pengaturan Panel Khusus –

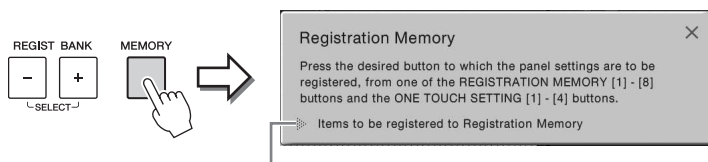
Fungsi Memori Registrasi memungkinkan Anda menyimpan (atau “mendaftarkan”) secara virtual semua pengaturan panel ke tombol Memori Registrasi, kemudian seketika mengingat pengaturan panel khusus Anda cukup dengan menekan satu tombol. Pengaturan yang didaftarkan untuk delapan tombol Memori Registrasi harus disimpan sebagai sebuah Bank (file).

Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda

1 Atur berbagai kontrol panel (seperti Suara, Gaya, dan seterusnya) sebagaimana yang diinginkan.

Lihat Data List (Daftar Data) tersendiri untuk mengetahui daftar parameter yang dapat didaftarkan dengan fungsi Memori Registrasi.

2 Tekan tombol [MEMORY] di bagian REGISTRATION MEMORY untuk memanggil jendela Memori Registrasi.



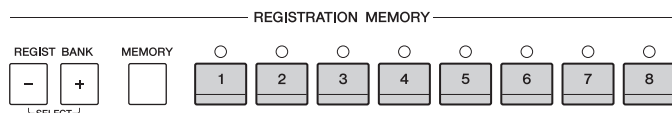
Menampilkan atau menyembunyikan daftar

Memilih item yang akan didaftarkan

Menyentuh [▶] di bagian kiri bawah jendela akan memanggil daftar untuk memilih item yang akan didaftarkan. Sebelum beralih ke langkah 3, masukkan atau hapus tanda centang dengan menyentuh item yang diinginkan. Item yang bertanda centang akan didaftarkan.

3 Tekan salah satu tombol REGISTRATION MEMORY [1] – [8] yang akan mengingat pengaturan panel.

Tombol yang telah diingat akan menjadi merah, yang menunjukkan bahwa tombol angka berisi data dan nomornya telah dipilih.



Tentang status lampu

- **Merah:** Data telah didaftarkan dan saat ini telah dipilih
- **Hijau:** Data telah didaftarkan namun saat ini tidak dipilih
- **Padam:** Tidak ada data yang didaftarkan

4 Daftarkan beragam pengaturan panel ke tombol lainnya dengan mengulangi langkah-langkah 1 – 3.

Pengaturan panel yang telah didaftarkan dapat diingat cukup dengan menekan tombol nomor yang diinginkan.

PEMBERITAHUAN

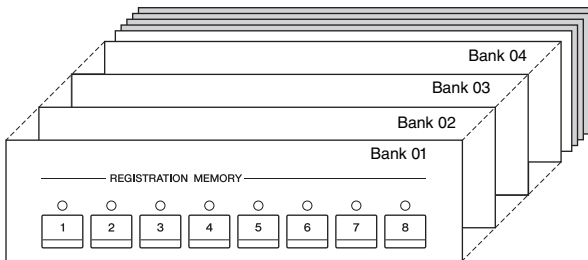
Jika Anda memilih tombol yang lampunya menyala merah atau hijau di sini, pengaturan panel yang telah diingat sebelumnya ke tombol tersebut akan dihapus dan diganti dengan pengaturan baru. Karena itu, Anda harus mengingat pengaturan panel hanya untuk tombol-tombol yang dinonaktifkan.

CATATAN

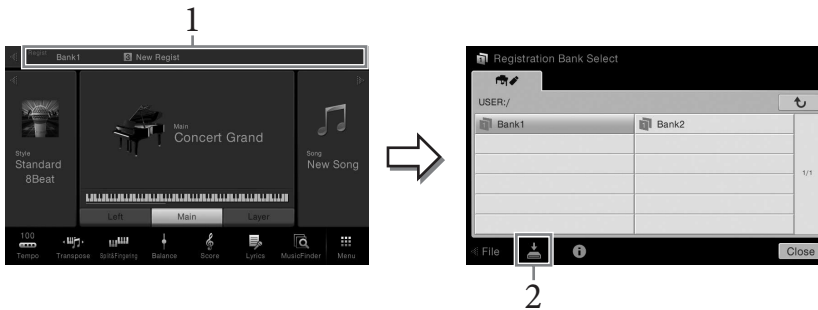
- Pengaturan panel yang didaftarkan di tombol nomor akan tersimpan sekalipun Anda mematikan instrumen. Jika Anda ingin menghapus kedelapan pengaturan panel saat ini, nyalakan instrumen sambil menahan kunci B6 (kunci B paling kanan di keyboard).
- Anda juga dapat menonaktifkan mengingat item tertentu saat memanggil pengaturan panel yang telah didaftarkan: [Menu] → [RegistFreeze].

Menyimpan Memori Registrasi sebagai File Bank


Anda dapat menyimpan kedelapan pengaturan panel sebagai satu file Bank Memori Registrasi.



- 1 Pada tampilan Awal, sentuh [▶] di sudut kanan atas untuk menampilkan area Registrasi, kemudian sentuh area tersebut untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi.



Tampilan ini juga dapat dipanggil dengan menekan tombol REGIST BANK [+] dan [-] secara bersamaan.

- 2 Sentuh  (Simpan) untuk menyimpan file Bank.
Untuk mengetahui instruksi tentang menyimpan, lihat halaman 29.

CATATAN

Secara umum, data Memori Registrasi (file Bank) kompatibel dengan model-model CVP-609/605/601. Walau demikian, datanya mungkin tidak benar-benar kompatibel, tergantung spesifikasi setiap model.




Mengingat Pengaturan Panel Terdaftar

File Bank Memori Registrasi yang telah disimpan dapat diingat dengan menggunakan tombol REGIST BANK [-]/[+] atau prosedur berikut.

- 1 **Panggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi (langkah 1 pada halaman 79).**
- 2 **Sentuh dan pilih Bank yang diinginkan pada tampilan.**
Anda juga dapat menggunakan tombol REGIST BANK [-]/[+] untuk memilih Bank.
- 3 **Tekan salah satu tombol nomor yang menyala hijau ([1] – [8]) di bagian Memori Registrasi.**



Mengonfirmasi Informasi Memori Registrasi

Anda dapat memanggil tampilan informasi untuk mengonfirmasi Suara dan Gaya mana yang telah diingat ke tombol [1] – [8] pada Bank Memori Registrasi.

- 1 **Panggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi, kemudian pilih Bank yang diinginkan.**
- 2 **Sentuh  (Informasi) untuk memanggil jendela Informasi Registrasi.**
Tampilan ini terdiri dari dua halaman: menyangkut Suara dan menyangkut Gaya. Anda dapat beralih di antara keduanya melalui /[].

Registration Bank Information				Bank1
Registration	Left	Main	Layer	
1	New Regist	Mmh	Concert Guitar	BaDaYah
2	New Regist	Mmh	Pop Soprano	Jazz Solo Guitar
3	New Regist	Mmh	Concert Grand	Orch Flute
4	New Regist	Mmh	Broadway Strings	Strings mf
5	New Regist	Haa Boys	Concert Guitar	BaDaYah
6	New Regist	Mmh	Ballad Soprano	Jazz Clean
7	New Regist	Mmh	Pop Grand 1	Orch Flute
8	New Regist	Mmh	Real Strings	Real Strings mf

Untuk berpindah halaman.

Untuk mengubah nama Registrasi yang dipilih, sentuh  (Ganti Nama). Untuk menghapus Registrasi yang dipilih, sentuh  (Hapus).

Menamai data Memori Registrasi

Jika Anda telah membuat beragam Pengaturan Registrasi, mungkin sulit menemukan yang diinginkan untuk situasi permainan langsung Anda.

Untuk mengatasi hal ini, sebaiknya tetapkan nama untuk Bank Memori Registrasi maupun Pengaturan Registrasi masing-masing.

CATATAN

- Saat mengingat pengaturan berisi pemilihan file Lagu, Gaya, atau teks dari memori flash USB, pastikan bahwa memori flash USB berisi Lagu yang telah didaftarkan, Gaya, atau teks telah dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE].
- Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 88.
- Anda juga dapat memanggil kedelapan pengaturan dengan menggunakan pedal urutan yang Anda tetapkan melalui [Menu] → [RegistSeq]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Jika bagian Suara tertentu dinonaktifkan, nama Suara untuk bagian yang bersangkutan akan terlihat abu-abu.

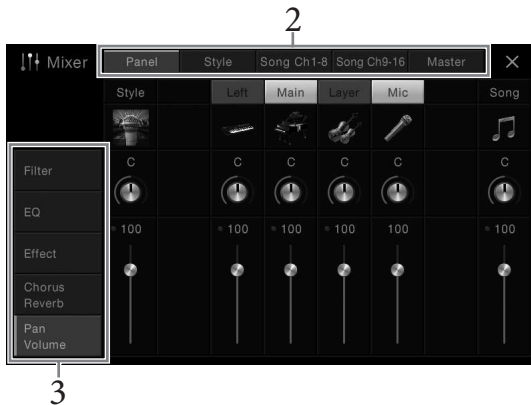
Mixer

– Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal –

Mixer memberi Anda kontrol intuitif atas beragam aspek bagian keyboard dan kanal Lagu/Gaya, termasuk keseimbangan volume dan timbre bunyi. Ini memungkinkan Anda menyesuaikan tingkat dan posisi stereo (pan) dari setiap Suara untuk mengatur keseimbangan optimal dan citra stereo, serta memungkinkan Anda mengatur cara menerapkan efek.

Prosedur Dasar untuk Mixer

- 1 Panggil tampilan Mixer melalui [Menu] → [Mixer].



- 2 Sentuh tab untuk mengedit keseimbangan antara bagian-bagian yang diinginkan.

Panel	Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antara seluruh bagian Lagu, seluruh bagian Gaya, bagian Mikrofon, bagian Utama, bagian Lapisan, dan bagian Kiri.
Style	Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antara semua bagian Gaya. <ul style="list-style-type: none">• Rhythm1, Rhythm2 Inilah bagian dasar sebuah Gaya, yang berisi pola irama drum dan perkusi.• Bass Bagian bass menggunakan beragam bunyi instrumen yang cocok dengan Gaya.• Chord1, Chord2 Ini meliputi dukungan akor ritmis, yang umumnya terdiri dari Suara piano atau gitar.• Pad Bagian ini digunakan untuk instrumen yang ditahan (sustain) seperti dawai, organ, paduan suara, dsb.• Phrase1, Phrase2 Bagian-bagian ini digunakan untuk tabuhan drum yang enerjik, akor arpeggio, dan ekstra lain yang membuat pengiring jadi lebih menarik.
Song Ch1-8 / 9-16	Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antara semua bagian Lagu MIDI. Ini hanya tersedia bila Lagu MIDI dipilih.
Master	Tidak seperti tampilan lain, gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan karakteristik tonal seluruh bunyi (selain Lagu Audio) instrumen ini.

3 Sentuh tab untuk mengedit parameter yang diinginkan.

■ Bila memilih tab selain “Master” di langkah 2:

Filter	Menyesuaikan Konten Harmonis (resonansi) dan kejelasan suara.
EQ	Menyesuaikan parameter ekualisasi untuk mengoreksi nada atau timbre suara.
Effect	Memilih jenis Efek dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.
Chorus/Reverb	Memilih jenis Kor/Gema dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.
Pan/Volume	Menyesuaikan pan dan volume untuk setiap bagian.

■ Bila memilih “Master” di langkah 2:

Compressor (hanya untuk CVP-609)	Memungkinkan Anda mengaktifkan atau menonaktifkan Master Compressor (yang diterapkan pada seluruh bunyi), memilih jenis Master Compressor, dan mengedit parameter terkait. Hasil pengeditan orisinal Anda dapat disimpan sebagai jenis Master Compressor.
EQ	Memungkinkan Anda memilih jenis Master EQ yang diterapkan pada seluruh bunyi dan mengedit parameter terkait. Hasil pengeditan orisinal Anda dapat disimpan sebagai jenis Master EQ.

4 Atur nilai setiap parameter.


5 Simpan pengaturan Mixer Anda.

■ Untuk menyimpan pengaturan tampilan Panel:

Daftarkan ke Memori Registrasi (halaman 78).


■ Untuk menyimpan pengaturan tampilan Gaya:

Simpan sebagai file Gaya ke memori Pengguna atau memori flash USB. Jika Anda ingin mengingat pengaturan untuk penggunaan mendatang, pilih file Gaya yang disimpan di sini.

1. Panggil tampilan pengoperasian melalui [Menu] → [StyleCreator].
2. Sentuh  (Simpan) untuk memanggil tampilan Pemilihan Gaya, kemudian simpan sebagai file Gaya (halaman 29).

■ Untuk menyimpan pengaturan tampilan Song Ch 1-8/9-16:

Terlebih dahulu daftarkan pengaturan yang telah diedit sebagai bagian dari data Lagu (Pengaturan), kemudian simpan Lagu tersebut ke memori Pengguna atau memori flash USB. Jika Anda ingin mengingat pengaturan untuk penggunaan mendatang, pilih file Lagu yang disimpan di sini.


1. Panggil tampilan pengoperasian melalui [Menu] → [SongCreator] → [Channel Edit].
2. Sentuh [Setup].
3. Sentuh [Execute] untuk menjalankan Pengaturan.
4. Sentuh  (Simpan) untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu, kemudian simpan sebagai file Lagu (halaman 29).

CATATAN

Untuk mengatur ulang setiap parameter ke nilai default, sentuh nilai angka atau pengaturan dan tahan.

■ Untuk menyimpan pengaturan tampilan Master:

Hasil pengeditan orisinal Anda dapat disimpan sebagai jenis Master Compressor dan Master EQ. Masing-masing dapat disimpan hingga lima jenis. Untuk memanggil salah satu darinya di saat mendatang, pilih jenis yang bersangkutan di bagian kanan atas setiap tampilan.

1. Sentuh  (Simpan) dalam tampilan “Compressor” atau tampilan “EQ”.
2. Pilih salah satu USER1 – USER5 kemudian sentuh [Save] untuk memanggil jendela Entri Karakter.
3. Pada jendela Entri Karakter, ubah namanya jika perlu, kemudian sentuh [OK] untuk menyimpan data.

Mengaktifkan atau Menonaktifkan Setiap Kanal Gaya atau Lagu

Tampilan Mixer memungkinkan Anda mengaktifkan atau menonaktifkan setiap kanal Gaya atau Lagu saat ini.

- 1 Dalam tampilan Mixer, sentuh tab [Style], tab [Song Ch 1-8], atau tab [Song Ch 9-16].
- 2 Sentuh Kanal yang ingin Anda aktifkan atau nonaktifkan.



Jika Anda ingin memainkan solo sebuah kanal tertentu, sentuh dan tahan kanal yang diinginkan hingga nomornya berubah hijau. Untuk membatalkan solo, tinggal sentuh lagi nomor kanal (hijau) tersebut.

Untuk mengubah Suara setiap kanal:

Sentuh ikon instrumen di bawah nomor kanal untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara, kemudian pilih Suara yang diinginkan.

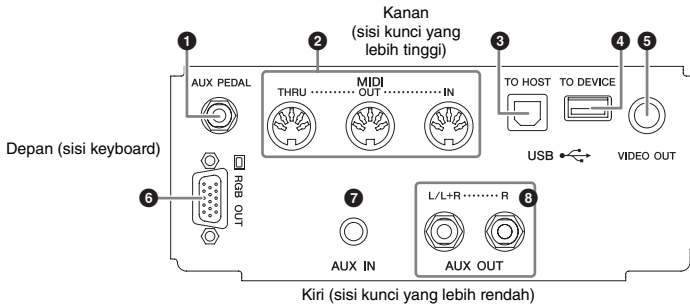
- 3 Jika perlu, buat pengaturan lain kemudian simpan sebagai file Gaya atau file Lagu (langkah 5 pada halaman 82).

Koneksi

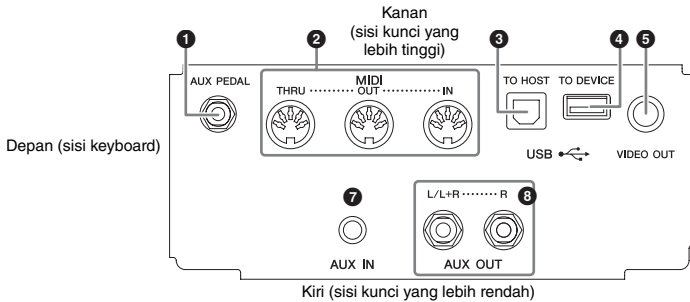
– Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –

Konektor I/O

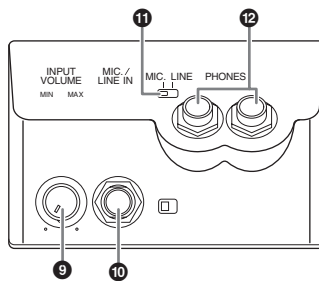
CVP-609



CVP-605



CVP-609/605



- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ❶ Jack [AUX PEDAL] halaman 87 ❷ Terminal MIDI halaman 90 ❸ Terminal [USB TO HOST] halaman 90 ❹ Terminal [USB TO DEVICE] halaman 88 ❺ Jack [VIDEO OUT] halaman 86 ❻ Terminal [RGB OUT] (hanya untuk CVP-609) halaman 86 | <ul style="list-style-type: none"> ❼ Jack [AUX IN] halaman 85 ❽ Jack AUX OUT [L/L+R]/[R] halaman 85 ❾ Kenop [INPUT VOLUME] halaman 71 ❿ Jack [MIC./LINE IN] halaman 87 ⓫ Sakelar [MIC. LINE]..... halaman 71 ⓬ Jack [PHONES]..... halaman 19 |
|---|--|

CATATAN

Untuk mengetahui lokasi konektor pada instrumen, lihat halaman 13.

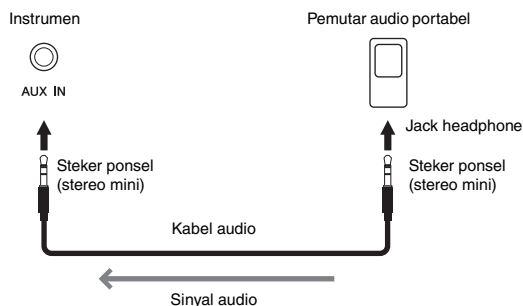
⚠ PERHATIAN

Sebelum menghubungkan instrumen ke komponen elektronik lainnya, matikan semua komponen. Juga, sebelum menyalakan atau mematikan komponen, pastikan mengatur semua tingkat volume ke minimal (0). Jika tidak, bisa terjadi kerusakan pada komponen, sengatan listrik, bahkan kehilangan pendengaran yang permanen.

Menghubungkan Perangkat Audio (jack [AUX IN], jack AUX OUT [L/L+R]/[R])

Memainkan Pemutar Audio Portabel dengan Speaker Bawaan

Anda dapat menghubungkan jack headphone pemutar audio portabel ke jack [AUX IN] instrumen, agar Anda dapat mendengarkan suara pemutar audio melalui speaker bawaan pada instrumen.

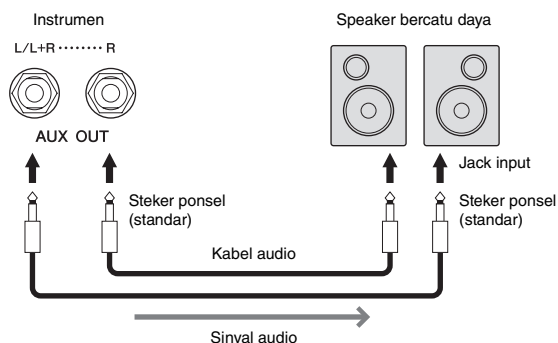


Meminimalkan derau suara input melalui Pengontrol Derau

Secara default, instrumen ini memotong derau yang tidak diinginkan dari suara input. Walau demikian, hal ini dapat menyebabkan bunyi yang diinginkan terpotong, misalnya bunyi yang berangsur hilang pada piano. Untuk menghindari hal ini, atur Pengontrol Derau ke nonaktif melalui [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity] → [AUX In Noise Gate].

Menggunakan Sistem Stereo Eksternal untuk Playback

Anda dapat menghubungkan sistem stereo untuk memperkuat suara instrumen dengan menggunakan jack AUX OUT [L/L+R]/[R]. Suara mikrofon atau gitar yang dihubungkan ke jack [MIC./LINE IN] di instrumen akan dikeluarkan pada waktu yang sama.



CATATAN

Gunakan kabel audio dan steker adaptor yang tidak mempunyai tahanan (nol).

PEMBERITAHUAN

Untuk menghindari kerusakan pada perangkat, terlebih dahulu nyalakan perangkat eksternal, kemudian nyalakan instrumen. Saat mematikannya, terlebih dahulu matikan instrumen, kemudian matikan perangkat eksternal.

CATATAN

Pengaturan [MASTER VOLUME] instrumen memengaruhi sinyal input dari jack [AUX IN].

CATATAN

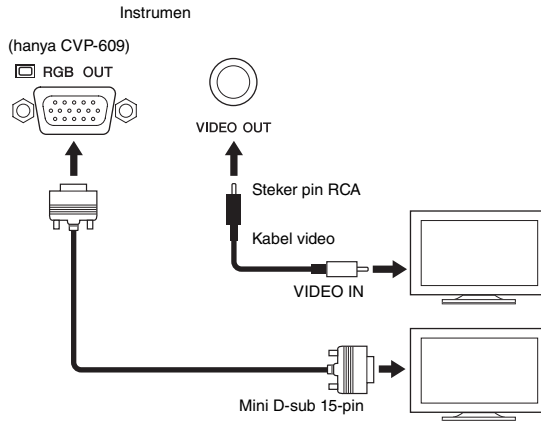
Gunakan hanya jack [L/L+R] untuk koneksi dengan perangkat monaural.

PEMBERITAHUAN

- Untuk menghindari risiko kerusakan, nyalakan dahulu instrumen, kemudian nyalakan perangkat eksternal. Saat mematikannya, terlebih dahulu matikan perangkat eksternal, kemudian matikan instrumen. Karena instrumen dapat dimatikan secara otomatis oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 15), matikan perangkat eksternal, atau nonaktifkan Mati Otomatis bila Anda tidak bermaksud mengoperasikan instrumen.
- Jangan menyalurkan output dari jack [AUX OUT] ke jack [AUX IN]. Jika Anda membuat koneksi seperti ini, input sinyal di jack [AUX IN] akan dikeluarkan dari jack [AUX OUT]. Koneksi seperti ini bisa menyebabkan perulangan umpan balik yang membuat permainan jadi tidak normal, bahkan bisa merusak perlengkapan.

Menghubungkan Monitor Eksternal (jack [VIDEO OUT], terminal [RGB OUT])

Dengan menghubungkan monitor eksternal seperti televisi ke jack [VIDEO OUT] instrumen, lirik dan teks pada tampilan instrumen dapat ditampilkan pada televisi atau monitor. Pada CVP-609, instrumen dapat dihubungkan dengan monitor eksternal melalui terminal [RGB OUT].



PERHATIAN
Hindari melihat monitor video atau televisi terlalu lama karena dapat merusak penglihatan Anda. Sering-seringlah beristirahat dan fokuskan mata Anda pada benda yang jauh agar mata tidak tegang.

Pengaturan Output Layar

- 1 Panggil tampilan pengoperasian melalui [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity].
- 2 Atur jenis monitor dan konten layar.

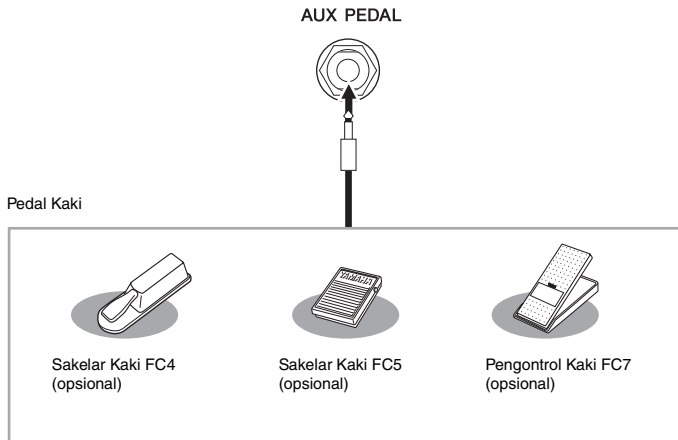
Monitor Type	Memilih jenis monitor output yang diinginkan (NTSC atau PAL) sesuai dengan standar yang digunakan oleh perlengkapan video Anda. Hanya CVP-609: Pilih “RGB” bila menghubungkan ke monitor eksternal.
Content	Menentukan konten sinyal Output Video. <ul style="list-style-type: none"> • Lyrics/Text: Hanya lirik Lagu atau file teks (yang terakhir Anda gunakan) yang akan disalurkan, tampilan apa pun yang dipanggil pada instrumen. • LCD: Tampilan yang saat ini dipilih menjadi output.

CATATAN

- Bila memilih NTSC, bagian bawah pada layar mungkin tidak diperlihatkan untuk tampilan tertentu.
- Bila menggunakan monitor yang tidak dapat disetel resolusi tampilannya, tampilan mungkin tidak dapat disalurkan ke monitor, sekalipun Anda memilih jenis monitor yang sesuai.
- Efek transisi pada tampilan instrumen tidak dapat disalurkan.

Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki (jack [FOOT PEDAL])

Sakelar kaki opsional (Yamaha FC4 atau FC5) dan Pengontrol kaki opsional (Yamaha FC7) dapat dihubungkan ke jack [AUX PEDAL]. Sakelar kaki dapat digunakan untuk mengaktifkan dan menonaktifkan fungsi, sedangkan pengontrol kaki mengontrol parameter kontinu seperti volume.



CATATAN

Jangan menghubungkan atau melepaskan pedal saat instrumen dinyalakan.

■ Contoh 1: Menggunakan pengontrol kaki untuk mengontrol volume data permainan pada keyboard.

Hubungkan pengontrol kaki FC7 ke jack [AUX PEDAL]. Dengan pengaturan awal dari pabrik, maka tidak diperlukan pengaturan khusus.

■ Contoh 2: Menggunakan sakelar kaki untuk mengontrol Lagu Mulai/Berhenti.

Hubungkan sakelar kaki (FC4 atau FC5) ke jack [AUX PEDAL].

Untuk menetapkan fungsi ke pedal yang terhubung, pilih “Song Play/Pause” dalam tampilan pengoperasian: [Menu] → [Assignable] → [Pedal].

Menghubungkan Mikrofon atau Gitar (jack [MIC./LINE IN])

Anda dapat menghubungkan mikrofon, gitar, atau beragam perlengkapan lainnya ke jack [MIC./LINE IN] (jack telepon standar 1/4"). Untuk instruksi tentang menghubungkan mikrofon, lihat halaman halaman 71.

Perhatikan, Anda perlu memilih “MIC” atau “LINE IN”, tergantung perlengkapan yang dihubungkan. Bila tingkat output perlengkapan yang terhubung (misalnya mikrofon, gitar, bass) rendah, aturlah sakelar [MIC. LINE] ke “MIC”. Bila tingkat output perlengkapan yang terhubung (misalnya sintetiser, keyboard, pemutar CD) tinggi, aturlah sakelar [MIC. LINE] ke “LINE”.

Menghubungkan Perangkat USB (terminal [USB TO DEVICE])

Anda dapat menghubungkan memori flash USB atau adaptor LAN nirkabel USB ke terminal [USB TO DEVICE]. Anda dapat menyimpan data yang telah Anda buat di instrumen ke memori flash USB (halaman 29), atau, Anda dapat menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas seperti iPad melalui LAN nirkabel (halaman 89).

Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]

Saat menghubungkan perangkat USB ke terminal, pastikan memegang perangkat USB dengan hati-hati. Ikuti tindakan pencegahan penting di bawah ini.

CATATAN

Untuk informasi selengkapnya tentang memegang perangkat USB, lihat Panduan untuk Pemilik bagi perangkat USB tersebut.

■ Perangkat USB yang kompatibel

- Memori flash USB
- Adaptor nirkabel USB (yang telah disertakan hanya untuk beberapa area)

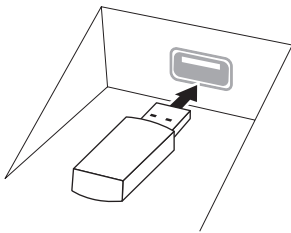
Instrumen tidak harus mendukung semua perangkat USB yang tersedia secara komersial. Yamaha tidak dapat menjamin pengoperasian perangkat USB yang Anda beli. Sebelum membeli perangkat USB untuk digunakan bersama instrumen ini, harap kunjungi halaman web berikut: <http://download.yamaha.com/>

CATATAN

Perangkat USB lain seperti keyboard atau mouse komputer tidak dapat digunakan.

■ Menghubungkan perangkat USB

Saat menghubungkan perangkat USB ke terminal [USB TO DEVICE], pastikan konektor pada perangkat tersebut sudah tepat dan terhubung dalam arah yang benar.



PEMBERITAHUAN

- Saat menghubungkan perangkat USB ke terminal [USB TO DEVICE] pada panel atas, lepaskan dahulu sebelum menutup penutup kunci. Jika penutup kunci ditutup dengan perangkat USB masih terhubung, perangkat USB tersebut bisa rusak.
- Hindari memasang atau melepas perangkat USB selama playback/perekaman, manajemen file (misalnya operasi Simpan, Salin, Hapus, dan Format) atau saat mengakses perangkat USB. Bila diabaikan, hal ini dapat "memacetkan" pengoperasian instrumen atau merusak perangkat USB dan datanya.
- Bila memasang kemudian melepas perangkat USB (dan sebaliknya), pastikan menunggu beberapa detik sebelum pengoperasian kedua.

CATATAN

Saat menghubungkan kabel USB, pastikan panjangnya kurang dari 3 meter.

Menggunakan Memori Flash USB

Dengan menghubungkan instrumen ke memori flash USB, Anda dapat menyimpan data yang telah Anda buat ke memori flash USB, serta membaca data dari memori flash USB yang terhubung.

■ Jumlah maksimal perangkat memori flash USB

Hingga dua perangkat memori flash USB dapat dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE].

■ Memformat memori flash USB

Yamaha merekomendasikan Anda agar memformat memori flash USB dengan instrumen ini (halaman 89). Memori flash USB yang diformat pada perangkat lain mungkin tidak beroperasi dengan benar.

PEMBERITAHUAN

Operasi Format akan menghapus data yang sudah ada sebelumnya. Pastikan memori flash USB yang Anda format tidak berisi data penting. Lakukan dengan hati-hati, khususnya saat menghubungkan beberapa memori flash USB.

■ Untuk melindungi data Anda (proteksi tulis)

Untuk mencegah terhapusnya data penting secara tidak sengaja, gunakan proteksi tulis yang tersedia pada setiap memori flash USB. Jika Anda menyimpan data ke memori flash USB, pastikan menonaktifkan proteksi tulisnya.

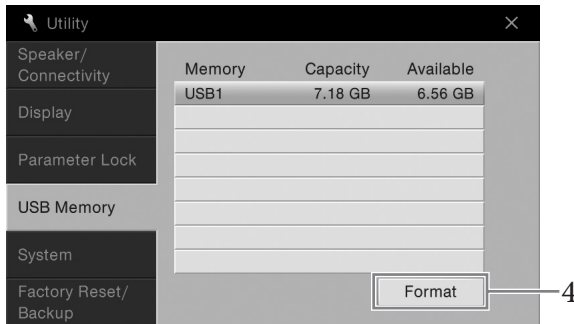
■ Mematikan instrumen

Saat mematikan instrumen, pastikan instrumen TIDAK sedang mengakses memori flash USB melalui playback/perekaman atau manajemen file (misalnya selama operasi Simpan, Salin, Hapus, dan Format). Bila diabaikan, hal tersebut dapat merusak memori flash USB dan datanya.

Memformat Memori Flash USB

Bila memori flash USB telah dihubungkan atau media telah dimasukkan, muncul pesan yang menunjukkan bahwa memori flash USB yang terhubung belum diformat. Jika ya, jalankan operasi format.

- 1 **Hubungkan memori flash USB yang akan diformat ke terminal [USB TO DEVICE].**
- 2 **Panggil tampilan pengoperasian melalui [Menu] → [Utility] → [USB Memory].**



- 3 **Sentuh memori flash USB yang akan diformat dari daftar perangkat.**
Indikator USB 1, USB 2, dst akan ditampilkan sesuai dengan jumlah perangkat yang dihubungkan.
- 4 **Sentuh [Format] untuk menjalankan operasi Format.**

Menghubungkan ke iPhone/iPad (terminal [USB TO DEVICE], terminal [USB TO HOST] dan terminal MIDI)

Anda dapat menghubungkan perangkat cerdas seperti iPhone atau iPad ke terminal [USB TO DEVICE] pada instrumen melalui adaptor LAN nirkabel USB (jika disertakan). Adaptor LAN nirkabel USB mungkin tidak disertakan, tergantung negara di mana Anda tinggal, karena peraturan setempat. Jika adaptor LAN nirkabel USB tidak disertakan bersama instrumen Anda, hubungkan perangkat cerdas ke terminal [USB TO HOST] via Yamaha i-UX1 (opsional) atau ke terminal MIDI melalui Yamaha i-MX1 (opsional). Dengan aplikasi pada perangkat cerdas, Anda dapat memanfaatkan berbagai fungsi praktis dan bisa lebih menikmati penggunaan instrumen ini.

Untuk mengetahui detail tentang koneksi, lihat “iPhone/iPad Connection Manual” (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad) pada situs web. Untuk informasi tentang perangkat cerdas dan alat bantu aplikasi yang kompatibel, akseslah halaman berikut:
<http://www.yamaha.com/kbdapps/>

Untuk pertanyaan tentang adaptor LAN nirkabel USB yang disertakan, hubungi perwakilan Yamaha terdekat atau distributor yang tercantum di akhir panduan ini, dan bukan pabrikan perangkat. Atau, Anda dapat mengakses situs web berikut dan menghubungi pihak dukungan Yamaha di lokasi Anda.
<http://www.yamaha.com/contact/>

Yamaha tidak menjamin atau mendukung penggunaan adaptor LAN nirkabel USB yang disertakan bersama perangkat selain instrumen ini.

PEMBERITAHUAN

Operasi Format akan menghapus data yang sudah ada sebelumnya. Pastikan memori flash USB yang Anda format tidak berisi data penting. Lakukan dengan hati-hati, khususnya saat menghubungkan beberapa memori flash USB.

CATATAN

- Sebelum menggunakan terminal [USB TO DEVICE], pastikan membaca “Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]” pada halaman 88.
- Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPhone/iPad Anda, kami merekomendasikan agar Anda mengatur dahulu “Airplane Mode” (Mode Pesawat) ke “ON” kemudian atur “Wi-Fi” ke “ON” pada iPhone/iPad Anda untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
- Aplikasi tertentu mungkin tidak didukung di area Anda. Harap tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.

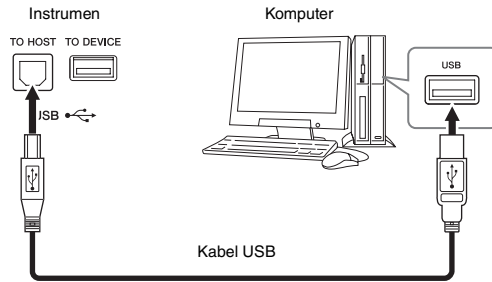
PEMBERITAHUAN

Jangan meletakkan iPhone/iPad Anda dalam posisi yang tidak stabil. Hal tersebut dapat menyebabkan perangkat jatuh dan mengakibatkan kerusakan.

Menghubungkan ke Komputer (terminal [USB TO HOST])

Dengan menghubungkan komputer terminal [USB TO HOST], Anda dapat mentransfer data antara instrumen dan komputer melalui MIDI.

Untuk mengetahui detail tentang menggunakan komputer bersama instrumen ini, lihat “Computer-related Operations” (Pengoperasian yang Menyangkut Komputer) pada situs web.



Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (terminal MIDI)

Gunakan terminal MIDI [IN]/[OUT]/[THRU] dan kabel MIDI standar untuk menghubungkan perangkat MIDI eksternal (keyboard, sekuenser, dsb.).

MIDI IN

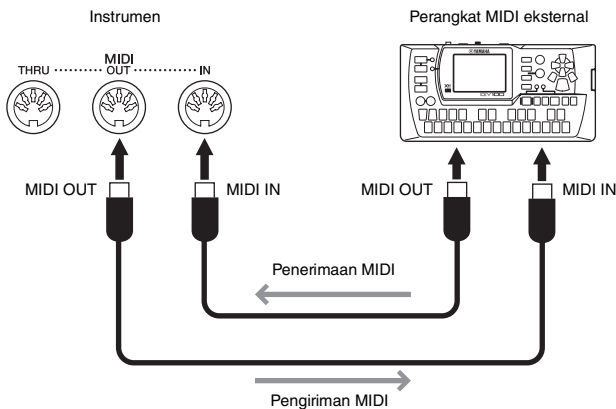
Menerima pesan MIDI dari perangkat MIDI lain.

MIDI OUT

Mengirim pesan MIDI yang dibuat oleh instrumen ke perangkat MIDI lain.

MIDI THRU

Cuma merelai pesan MIDI yang diterima di MIDI IN.



Pengaturan MIDI seperti kanal pengirim/penerima pada instrumen dapat diatur melalui [Menu] → [MIDI]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

PEMBERITAHUAN

Gunakan kabel USB jenis AB dengan panjang kurang dari 3 meter. Kabel USB 3.0 tidak dapat digunakan.

CATATAN







- Instrumen akan memulai transmisi sesaat kemudian setelah koneksi USB dibuat.
- Saat menggunakan kabel USB untuk menghubungkan instrumen ke komputer Anda, buatlah koneksi langsung tanpa melalui hub USB.
- Untuk informasi tentang mengatur perangkat lunak sekuensi Anda, lihat panduan untuk pemilik bagi perangkat lunak yang bersangkutan.




CATATAN

Untuk gambaran umum mengenai MIDI dan cara efektif menggunakannya, lihat “MIDI Basics” (Dasar-dasar MIDI) pada Yamaha Manual Library (halaman 5).

Daftar Fungsi Tampilan Menu

Bagian ini menjelaskan secara sederhana dan sangat singkat tentang apa yang dapat Anda lakukan di tampilan yang dipanggil dengan menyentuh setiap ikon pada tampilan Menu. Beberapa fungsi diterangkan dalam Panduan untuk Pemilik ini pada halaman yang ditunjukkan di bawah ini. Untuk mengetahui detail tentang setiap fungsi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Menu		Deskripsi	Halaman	
	Tempo	Menyesuaikan tempo Lagu MIDI, Gaya, atau Metronom. Operasi yang sama seperti menggunakan tombol Tempo [-]/[+] dan [Tap] dapat dilakukan pada tampilan.	36	
	Transpose	Transposisi titinada seluruh bunyi dalam seminada, atau cuma bunyi keyboard atau Lagu MIDI.	38	
	Titik Pisah & Jenis Penjarian	Memungkinkan Anda mengatur Titik Pisah atau mengubah Jenis Penjarian Akor.	45, 55	
	Tutor Akor	Menampilkan kepada Anda contoh cara memainkan akor yang bersangkutan dengan nama akor yang ditetapkan.	–	
	Keseimbangan	Menyesuaikan keseimbangan volume antar bagian keyboard (Utama, Lapisan, Kiri), Gaya, Lagu, dan suara mikrofon.	38	
	Filter	Menyesuaikan Konten Harmonis (resonansi) dan kejelasan suara.	81	
	EQ	Menyesuaikan parameter ekualisasi untuk mengoreksi nada atau timbre suara.		
	Effect	Memilih jenis Efek dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.		
	Chorus/Reverb	Memilih jenis Kor/Gema dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.		
	Pan/Volume	Menyesuaikan pan dan volume untuk setiap bagian.		
	(Master) Compressor	Memungkinkan Anda mengaktifkan/menonaktifkan Master Compressor, dan mengedit parameter terkait.		
	(Master) EQ	Memungkinkan Anda mengedit Master EQ.		
	Not	Menampilkan notasi musik (not) untuk Lagu MIDI saat ini.	60	
	Lirik	Menampilkan lirik untuk Lagu MIDI saat ini.	61	
	Penampil Teks	Menampilkan file teks yang dibuat pada komputer Anda.	62	
	Harmoni Keyboard	Menambahkan efek Harmoni ke bagian tangan kanan pada keyboard. Parameter seperti Jenis Harmoni dapat diatur.	–	
	Pengaturan Mikrofon	Membuat pengaturan untuk suara mikrofon.	–	
	Harmoni Vokal	Menambahkan Efek Harmoni Vokal pada nyanyian Anda. Anda dapat mengedit Harmoni Vokal dan menyimpannya sebagai harmoni orisinal Anda.	72	
	Pencari Musik	Memanggil pengaturan panel ideal (sebagai Record) untuk permainan Anda. Record dapat dibuat atau diedit.	74	
	Urutan Registrasi	Menentukan urutan pemanggilan pengaturan Memori Registrasi saat menggunakan pedal.	–	
	Pembekuan Registrasi	Memilih item yang tidak akan berubah sekalipun saat Anda memanggil pengaturan panel dari Memori Registrasi.	–	
	Dapat Ditetapkan	Pedal	Menentukan fungsi yang ditetapkan ke pedal.	–
		Assignable	Menentukan fungsi yang ditetapkan ke tombol ASSIGNABLE [1] – [4].	28
	Pengeditan Suara	Memungkinkan Anda mengedit Suara preset untuk membuat Suara sendiri. Tampilan ini berbeda-beda, tergantung apakah memilih Suara Suling Organ atau jenis Suara lain.	47	
	Pembuat Gaya	Memungkinkan Anda membuat Gaya dengan mengedit Gaya preset, atau dengan merekam kanal Gaya satu per satu.	–	

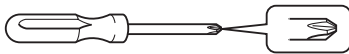
Menu		Deskripsi	Halaman	
	Pembuat Lagu	Memungkinkan Anda membuat Lagu dengan mengedit Lagu yang telah direkam.	-	
	Pengaturan Suara	Tune	Menyesuaikan tinada untuk setiap bagian keyboard (Utama/Lapisan/ Kiri).	
		Piano	Mengedit parameter untuk Suara piano.	
		Voice Set	Menentukan pengaturan (efek, dsb.) mana yang telah dikaitkan dengan Suara; yang tidak akan dipanggil saat memilih Suara.	
	Pengaturan Gaya	Setting	Mengedit parameter playback Gaya, misalnya Hentikan Pengiring dan Pengaturan Waktu Link OTS.	
		Change Behavior	Menentukan syarat Gaya (bagian, tempo, dsb.) saat memilih Gaya berbeda.	
	Pengaturan Lagu	Guide	Memilih jenis fungsi Panduan, atau mengubah pengaturan lampu panduan.	
		Part Ch	Menentukan kanal MIDI mana dalam data Lagu yang digunakan untuk bagian tangan kanan/bagian tangan kiri.	
		Lyrics	Menentukan bahasa lirik yang ditampilkan.	
		Play	Mengedit parameter untuk playback Lagu seperti Playback Pengulangan dan Teknologi Pembantu Permainan.	
		Rec	Mengedit parameter perekaman ulang Lagu MIDI, atau menentukan format file perekaman Audio.	
	Penalaan	Master Tune	Menyetel lagi tinada seluruh instrumen dengan interval 0,2 Hz.	
		Scale Tune	Memilih jenis tangga nada dan menala tinada not (kunci) yang diinginkan dalam sen.	
	Pengaturan Keyboard	Menentukan Respons Sentuhan keyboard, atau mengaktifkan/ menonaktifkan fungsi Kiri Ditahan.	37	
	Pengaturan Metronom	Metronome	Menentukan volume, bunyi, dan tanda mula metronom.	
		Tap Tempo	Menentukan volume dan jenis suara yang dipilih bila tombol [TAP] ditekan.	
	Pengaturan MIDI	System	Mengedit parameter untuk pesan sistem MIDI.	
		Transmit	Mengedit parameter untuk transmisi MIDI.	
		Receive	Mengedit parameter untuk penerimaan MIDI.	
		On Bass Note	Menentukan not bass untuk playback Gaya berdasarkan pesan not yang diterima melalui MIDI.	
		Chord Detect	Menentukan jenis akor untuk playback Gaya berdasarkan pesan not yang diterima melalui MIDI.	
	Utilitas	Speaker/ Connectivity	Membuat pengaturan untuk speaker instrumen dan monitor eksternal.	86
		Display	Mengedit parameter untuk pengaturan tampilan, misalnya kalibrasi panel sentuh.	-
		Parameter Lock	Menentukan parameter apa saja (efek, titik pisah, dsb.) yang tidak akan berubah bila pengaturan panel diubah melalui Memori Registrasi.	-
		USB Memory	Menunjukkan kapasitas memori flash USB yang terhubung atau memungkinkan Anda memformatnya.	89
		System	Menunjukkan versi firmware instrumen ini, atau memungkinkan Anda membuat pengaturan dasar, misalnya bahasa untuk tampilan.	16
		Factory Reset/ Backup	Mengembalikan instrumen ke default pabrik, atau mencadangkan data yang disimpan dalam instrumen.	39
	Pengaturan LAN Nirkabel	Membuat pengaturan untuk menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas seperti iPad melalui LAN nirkabel. Ikon ini muncul bila adaptor nirkabel USB (jika disertakan) telah terhubung.	-	

Perakitan CVP-609 (Jenis piano besar)

PERHATIAN

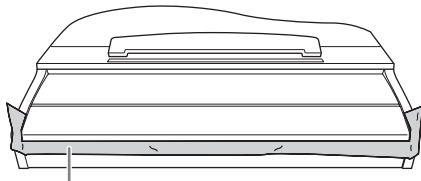
- Rakitlah unit pada lantai yang keras dengan ruang yang lega.
- Berhati-hatilah agar tidak bingung atau salah menempatkan bagiannya, dan pastikan memasang semua bagian dalam arah yang benar. Rakitlah unit sesuai dengan urutan yang diterangkan di sini.
- Perakitan harus dilakukan setidaknya oleh dua orang.
- Pastikan hanya menggunakan sekrup yang disertakan dengan ukuran yang ditetapkan. Jangan gunakan sekrup lain. Menggunakan sekrup yang salah dapat menyebabkan kerusakan atau kegagalan fungsi pada produk.
- Pastikan mengencangkan semua sekrup begitu selesai merakit setiap unit.
- Untuk membongkar unit, balikhlah urutan perakitan.

Siapkan obeng kepala Phillips (+) dengan ukuran yang sesuai.



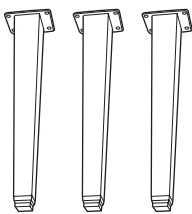
1 Keluarkan semua bagian dari kemasan dan pastikan Anda mempunyai semua item.

Unit utama

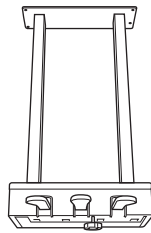


Untuk mencegah penutup kunci terbuka tanpa sengaja selama perakitan, tekan penutup kunci ke bawah, dengan memastikan lembarannya (seperti ditampilkan) tetap di tempatnya.

Untuk mencegah kerusakan pada instrumen, jangan merebahkan unit di lantai secara langsung. Sandarkan unit ke dinding seperti yang ditampilkan di bagian "Cara memosisikan unit utama".



Kaki



Kotak pedal



Sekrup pemasangan 6 x 40 mm (12)



Sekrup pemasangan 6 x 20 mm (4)



Penahan kabel



Kabel listrik



Gantungan headphone

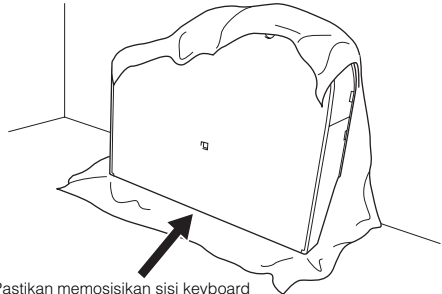


Sekrup pendek
4 x 10 mm (2)

Cara memosisikan unit utama

PERHATIAN

Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit.



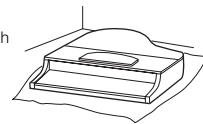
Pastikan memosisikan sisi keyboard di bagian bawah.

Hamparkan kain lembut yang besar, misalnya selimut, di lantai. Letakkan unit pada kain tersebut dengan penutup kunci telah ditutup dan sisi keyboard di bagian bawah serta sandarkan unit ke dinding agar unit tidak jatuh atau selip. Letakkan kain lembut ke dinding untuk melindungi instrumen dan dinding agar tidak tergores.

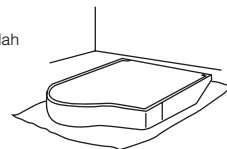
PEMBERITAHUAN

Jangan meletakkan unit utama seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi di sini.

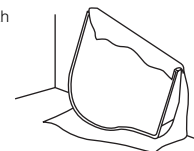
Salah



Salah

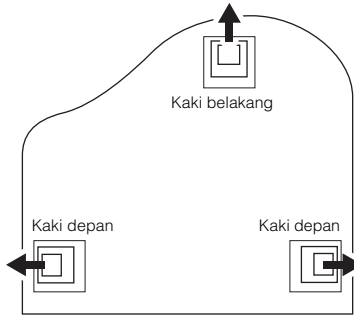


Salah



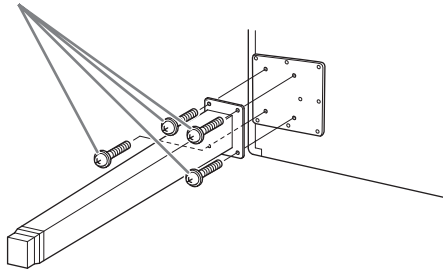
2 Pasang kedua kaki depan dan kaki belakang.

Lihat diagram di bawah ini untuk memastikan arah kakinya.



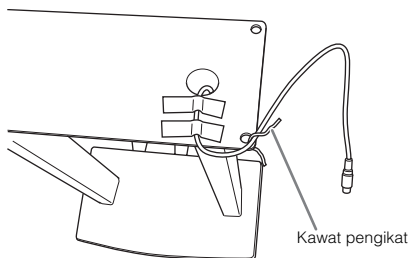
Pasang dan kencangkan keempat sekrup pada setiap kaki, mulai dengan salah satu kaki depan.

Sekrup pemasangan 6 x 40 mm

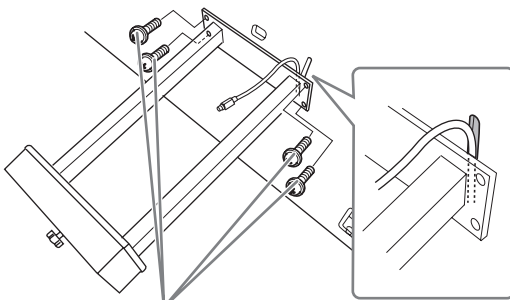


3 Pasang kotak pedal.

- 1 Lepaskan kawat pengikat yang menahan kabel pedal ke bagian atas kotak pedal.



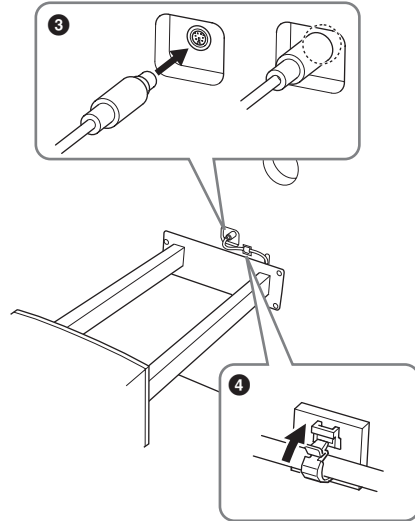
- 2 Sejajarkan kabel dengan alur pada unit, dan pasang kotak pedal dengan menggunakan keempat sekrup.



Sekrup pemasangan 6 x 20 mm

- 3 Masukkan steker kabel pedal ke konektor pedal. Masukkan steker ke konektor sehingga sisi bertanda panah menghadap ke depan (sisi keyboard). Jika steker tidak mudah dipasang, jangan coba memaksanya, melainkan periksa apakah arahnya sudah benar, kemudian masukkan kembali ke konektor.

Masukkan kabel pedal dengan erat hingga bagian logam pada steker kabel tidak terlihat lagi. Jika tidak, pedal mungkin tidak berfungsi dengan benar.



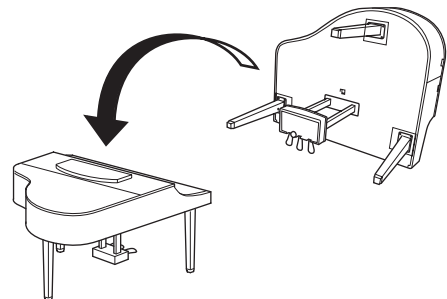
- 4 Pasang penahan kabel pada unit seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi di bawah ini, kemudian gunakan penahan kabel untuk menahan kabel pedal.

4 Angkat unit ke posisi berdiri.

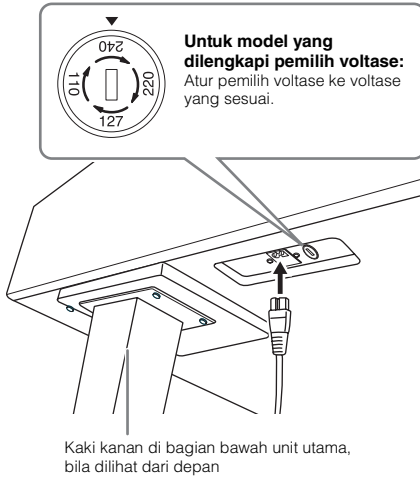
Gunakan kaki depan sebagai penyangga untuk mengangkat unit.

⚠ PERHATIAN

- Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit.
- Saat mengangkat unit, jangan memegang penutup kunci.



5 Masukkan kabel listrik ke konektor listrik.



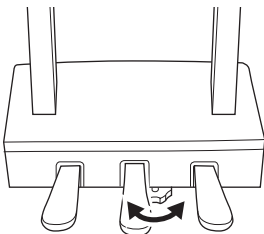
Pemilih Voltase

Sebelum menghubungkan kabel listrik AC, periksa pengaturan pemilih voltase yang disediakan di beberapa area. Untuk mengatur pemilih ke voltase 110V, 127V, 220V atau 240V, gunakan obeng "minus" untuk mengatur putaran pemilih agar voltase yang tepat untuk wilayah Anda muncul di sebelah pointer di panel. Pemilih voltase diatur ke 240V saat dikirim pertama kali. Setelah pemilih voltase dipilih dengan benar, hubungkan kabel listrik AC ke jack IN AC dan stopkontak AC di dinding. Adaptor steker mungkin juga telah disediakan untuk beberapa area agar sesuai dengan konfigurasi stopkontak AC di dinding di area Anda.

⚠ PERINGATAN

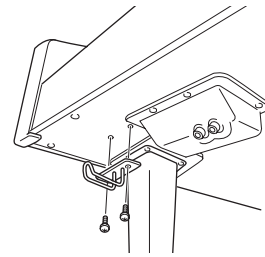
Pengaturan voltase yang tidak sesuai dapat menyebabkan kerusakan serius pada instrumen atau menyebabkan pengoperasian yang tidak sesuai.

6 Putar penyesuainya hingga menyentuh permukaan lantai dengan kokoh.



7 Pasang gantungan headphone.

Pasang gantungan headphone dengan menggunakan kedua sekrup kecil yang disertakan (4 x 10 mm) seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.



Setelah menyelesaikan perakitan, periksalah yang berikut ini.

• Adakah bagian yang tertinggal?

→ Tinjau prosedur perakitan dan koreksi bila ada kesalahan.

• Apakah Clavinova bebas dari bau dan perlengkapan dapat dipindah lainnya?

→ Pindahkan Clavinova ke lokasi yang sesuai.

• Apakah Clavinova mengeluarkan bunyi berderik saat Anda menggoxyangnya?

→ Kencangkan semua sekrupnya.

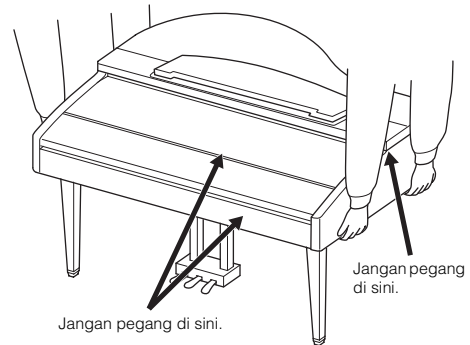
• Apakah kotak pedal berderik atau bergeser bila Anda menekan pedal?

→ Putar penyesuainya agar terpasang kokoh di lantai.

• Apakah pedal dan kabel listriknya telah dimasukkan dengan erat ke soket?

⚠ PERHATIAN

Saat memindah instrumen, peganglah selalu bagian bawah unit utama. Jangan memegang penutup kunci atau bagian atas. Bila salah memegang dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau mencederai diri.



Mengangkut

Jika Anda pindah ke lokasi lain, Anda dapat mengangkut instrumen bersama perlengkapannya. Anda dapat memindah unit apa adanya (terakit) atau Anda dapat membongkar unit seperti saat Anda mengeluarkan dari kotaknya. Angkutlah keyboard dalam keadaan rebah. Jangan menyandarkannya ke dinding atau mendirikannya pada salah satu sisi. Jangan sampai instrumen mengalami getaran atau guncangan yang berlebihan. Saat mengangkut instrumen dalam keadaan terakit, pastikan semua sekrupnya telah dikencangkan dengan benar dan tidak longgar saat memindah instrumen.

⚠ PERHATIAN

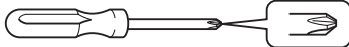
Jika unit berderak atau goyah saat Anda memainkan keyboard, lihatlah diagram perakitan dan kencangkan kembali semua sekrupnya.

Perakitan CVP-609

⚠ **PERHATIAN**

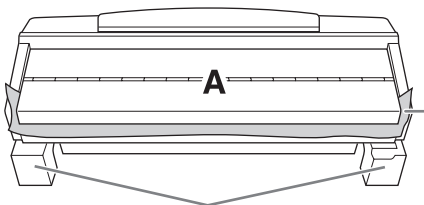
- Rakitlah unit pada lantai yang keras dengan ruang yang lega.
- Berhati-hatilah agar tidak bingung atau salah menempatkan bagiannya, dan pastikan memasang semua bagian dalam arah yang benar. Rakitlah unit sesuai dengan urutan yang diterangkan di sini.
- Perakitan harus dilakukan setidaknya oleh dua orang.
- Pastikan hanya menggunakan sekrup yang disertakan dengan ukuran yang ditetapkan. Jangan gunakan sekrup lain. Menggunakan sekrup yang salah dapat menyebabkan kerusakan atau kegagalan fungsi pada produk.
- Pastikan mengencangkan semua sekrup begitu selesai merakit setiap unit.
- Untuk membongkar unit, balikkah urutan perakitan.

Siapkan obeng kepala Phillips (+) dengan ukuran yang sesuai.

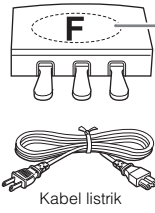
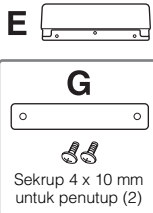
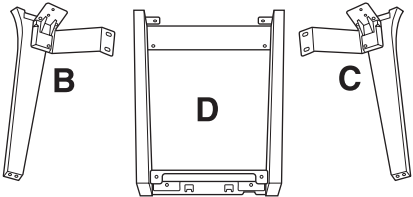


Keluarkan semua bagian dari kemasan dan pastikan Anda mempunyai semua item.

Untuk mencegah penutup kunci terbuka tanpa sengaja selama perakitan, tekan penutup kunci ke bawah, dengan memastikan lembarnya (seperti ditampilkan) tetap di tempatnya.



Untuk mencegah kerusakan pada kotak speaker di bagian dasar unit A, pastikan memasang unit A pada bantalan styrofoam. Juga, pastikan bantalan tersebut tidak mengenai kotak speaker.

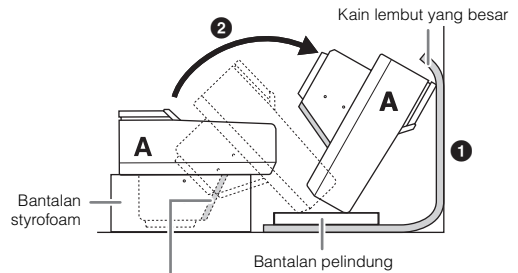


Kabel pedal yang telah dikemas ada di dalamnya. Pedal ditutup dengan penutup vinyl saat dikirim dari pabrik. Lepaskan penutupnya dari pedal damper agar dapat menggunakan efek GP Responsive Damper Pedal secara optimal.

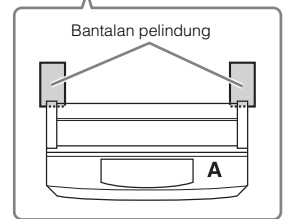


1 Sandarkan unit A ke dinding seperti yang ditampilkan.

- 1 Hamparkan kain lembut yang besar, misalnya selimut, seperti yang ditampilkan untuk melindungi permukaan lantai dan dinding.
- 2 Sandarkan unit A ke dinding dengan penutup kunci telah ditutup dan sisi keyboard berada di bagian bawah.



PEMBERITAHUAN
Jangan menyentuh jaring speaker. Hal tersebut dapat merusak speaker di dalamnya.



⚠ **PERHATIAN**

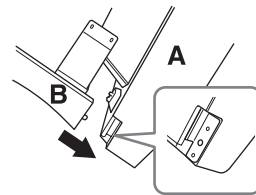
- Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit.

PEMBERITAHUAN

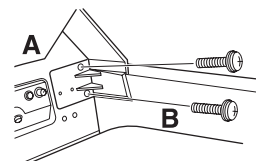
- Bagian atas sandaran catatan musik tidak dipasang erat. Sangga sandaran catatan musik dengan tangan Anda agar sandaran catatan musik tidak jatuh.
- Jangan memasang unit utama secara terbalik atau dengan sisi belakang menghadap ke bawah.

2 Pasang unit B dan C ke unit A.

- 1 Sejajarkan unit B dan A agar tonjolannya pas dengan lubang.

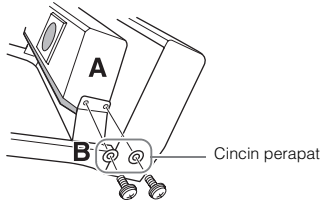


- 2 Pasang erat unit B ke sisi bagian bawah unit A dengan menggunakan kedua sekrup panjang (5 x 30 mm).



Pasang bagian-bagiannya, dengan menekan unit B ke unit A sehingga keduanya terpasang erat.

- 3 Pasang erat unit B ke kotak speaker unit A dengan menggunakan kedua sekrup pendek (5 x 18 mm).

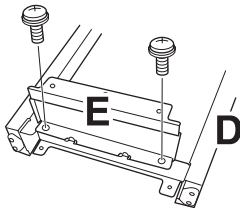


Jika lubang sekrup tidak sejajar, longgarkan sekrup lainnya dan sesuaikan posisi unit B.

- 4 Pasang unit C ke unit A dengan cara yang sama.

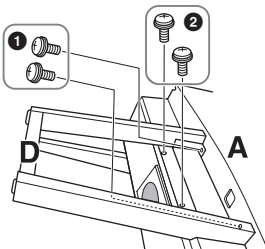
3 Pasang unit E ke unit D.

Pasang unit E ke unit D dengan menggunakan kedua sekrup pendek (5 x 18 mm).



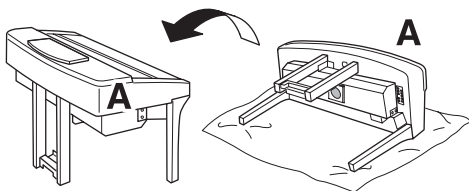
4 Pasang unit D ke unit A.

- 1 Pasang erat unit D ke sisi bagian bawah unit A dengan menggunakan kedua sekrup pendek (5 x 18 mm).



- 2 Pasang erat unit D ke kotak speaker unit A dengan menggunakan kedua sekrup pendek (5 x 18 mm).
Jika lubang sekrup tidak sejajar, longgarkan sekrup lainnya dan sesuaikan posisi unit D.

5 Angkat unit A ke posisi berdiri.

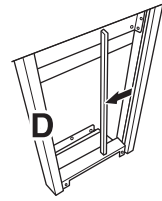


PERHATIAN

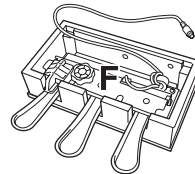
- Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit.
- Saat mengangkat unit, jangan memegang penutup kunci.

6 Pasang unit F.

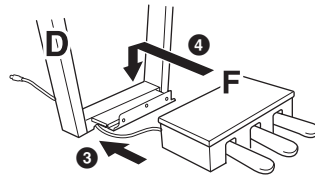
- 1 Lepaskan penutup dari unit D.



- 2 Buka ikatannya dan luruskan kabel yang dikemas.

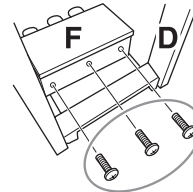


- 3 Masukkan kabel pedal dari bawah unit D ke sisi belakang unit utama.

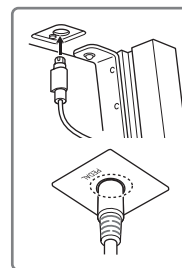


- 4 Pasang unit F pada braket unit D.

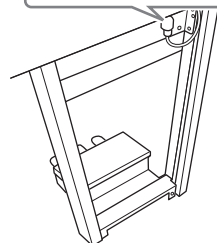
- 5 Pasang unit F ke unit D dengan menggunakan ketiga sekrup kecil (4 x 20 mm).

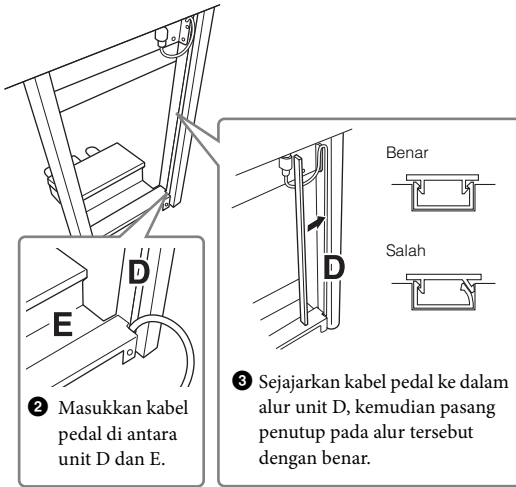


7 Hubungkan kabel pedal.



- 1 Masukkan steker kabel pedal ke konektor pedal.
Masukkan steker ke konektor sehingga sisi bertanda panah menghadap ke depan (sisi keyboard). Jika steker tidak mudah dipasang, jangan coba memaksanya, melainkan periksa apakah arahnya sudah benar, kemudian masukkan kembali ke konektor.
Masukkan kabel pedal dengan erat hingga bagian logam pada steker kabel tidak terlihat lagi. Jika tidak, pedal mungkin tidak berfungsi dengan benar.

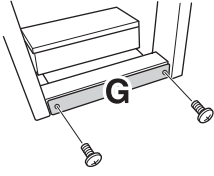




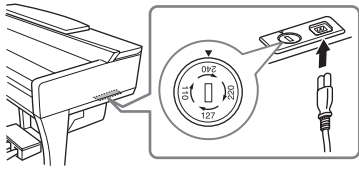
2 Masukkan kabel pedal di antara unit D dan E.

3 Sejajarkan kabel pedal ke dalam alur unit D, kemudian pasang penutup pada alur tersebut dengan benar.

4 Pasang unit G dengan menggunakan kedua sekrup untuk penutup (4 x 10 mm).



8 Masukkan kabel listrik ke konektor listrik.



Untuk model yang dilengkapi pemilih voltase:
Atur pemilih voltase ke voltase yang sesuai.

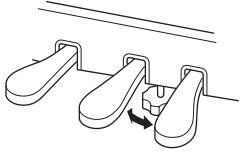
Pemilih Voltase

Sebelum menghubungkan kabel listrik AC, periksa pengaturan pemilih voltase yang disediakan di beberapa area. Untuk mengatur pemilih ke voltase 110V, 127V, 220V atau 240V, gunakan obeng "minus" untuk mengatur putaran pemilih agar voltase yang tepat untuk wilayah Anda muncul di sebelah pointer di panel. Pemilih voltase diatur ke 240V saat dikirim pertama kali. Setelah pemilih voltase dipilih dengan benar, hubungkan kabel listrik AC ke jack IN AC dan stopkontak AC di dinding. Adaptor steker mungkin juga telah disediakan untuk beberapa area agar sesuai dengan konfigurasi stopkontak AC di dinding di area Anda.

PERINGATAN

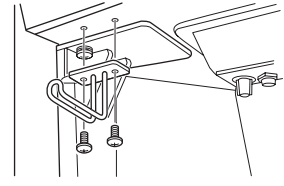
Pengaturan voltase yang tidak sesuai dapat menyebabkan kerusakan serius pada instrumen atau menyebabkan pengoperasian yang tidak sesuai.

9 Putar penyesuainya hingga menyentuh permukaan lantai dengan kokoh.



10 Pasang gantungan headphone.

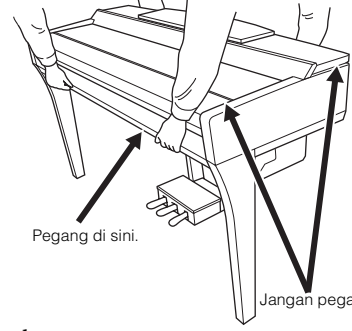
Pasang gantungan headphone dengan menggunakan kedua sekrup kecil yang disertakan (4 x 10 mm) seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.



- Setelah menyelesaikan perakitan, periksalah yang berikut ini.
- Adakah bagian yang tertinggal?
→ Tinjau prosedur perakitan dan koreksi bila ada kesalahan.
 - Apakah Clavinova bebas dari bau dan perlengkapan dapat dipindah lainnya?
→ Pindahkan Clavinova ke lokasi yang sesuai.
 - Apakah Clavinova mengeluarkan bunyi berderik saat Anda menggoxyanginya?
→ Kencangkan semua sekrupnya.
 - Apakah kotak pedal berderik atau bergeser bila Anda menekan pedal?
→ Putar penyesuainya agar terpasang kokoh di lantai.
 - Apakah pedal dan kabel listriknya telah dimasukkan dengan erat ke soket?

PERHATIAN

Saat memindah instrumen, peganglah selalu bagian bawah unit utama. Jangan memegang penutup kunci atau bagian atas. Bila salah memegang dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau mencederai diri.



Mengangkut

Jika Anda pindah ke lokasi lain, Anda dapat mengangkut instrumen bersama perlengkapannya. Anda dapat memindah unit apa adanya (terakit) atau Anda dapat membongkar unit seperti saat Anda mengeluarkan dari kotaknya. Angkutlah keyboard dalam keadaan rebah. Jangan menyandarkannya ke dinding atau mendirikannya pada salah satu sisi. Jangan sampai instrumen mengalami getaran atau guncangan yang berlebihan. Saat mengangkut instrumen dalam keadaan terakit, pastikan semua sekrupnya telah dikencangkan dengan benar dan tidak longgar saat memindah instrumen.

PERHATIAN

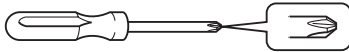
Jika unit berderak atau goyah saat Anda memainkan keyboard, lihatlah diagram perakitan dan kencangkan kembali semua sekrupnya.

Perakitan CVP-605

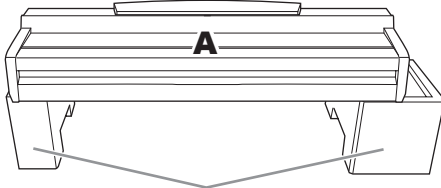
⚠ PERHATIAN

- Rakitlah unit pada lantai yang keras dengan ruang yang lega.
- Berhati-hatilah agar tidak bingung atau salah menempatkan bagiannya, dan pastikan memasang semua bagian dalam arah yang benar. Rakitlah unit sesuai dengan urutan yang diterangkan di sini.
- Perakitan harus dilakukan setidaknya oleh dua orang.
- Pastikan hanya menggunakan sekrup yang disertakan dengan ukuran yang ditetapkan. Jangan gunakan sekrup lain. Menggunakan sekrup yang salah dapat menyebabkan kerusakan atau kegagalan fungsi pada produk.
- Pastikan mengencangkan semua sekrup begitu selesai merakit setiap unit.
- Untuk membongkar unit, baliklah urutan perakitan.

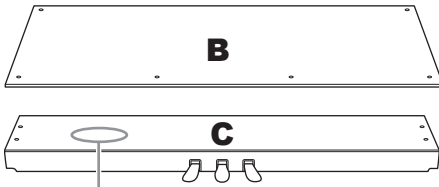
Siapkan obeng kepala Phillips (+) dengan ukuran yang sesuai.



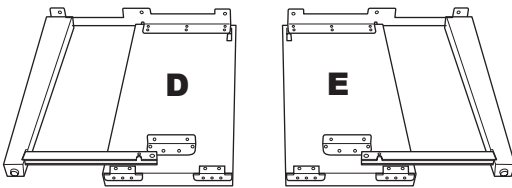
Keluarkan semua bagian dari kemasan dan pastikan Anda mempunyai semua item.



Untuk mencegah kerusakan pada kotak speaker di bagian dasar unit A, pastikan memasang unit A pada bantalan styrofoam. Juga, pastikan bantalan tersebut tidak mengenai kotak speaker.



Kabel pedal yang telah dikemas di dalam sini.



Sekrup panjang 6 x 20 mm (4)

Sekrup pendek 6 x 16 mm (6)

Sekrup kecil 4 x 12 mm (2)

Sekrup runcing 4 x 20 mm (4)



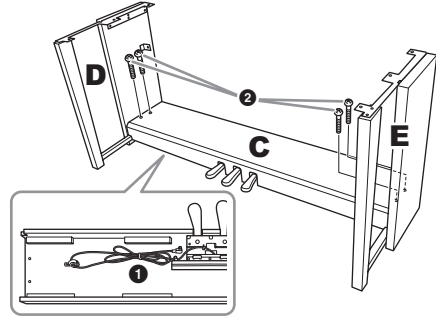
Penahan kabel (2)



Sekrup pendek 4 x 10 mm (2)

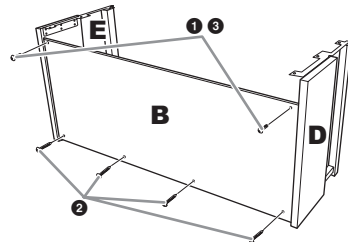
1 Pasang unit D dan E ke unit C.

- 1 Buka ikatannya dan luruskan kabel pedal yang dikemas. Anda akan memerlukan vinyl pengikat tersebut nanti di langkah 5.
- 2 Pasang unit D dan E ke unit C dengan mengencangkan keempat sekrup panjang (6 x 20 mm).



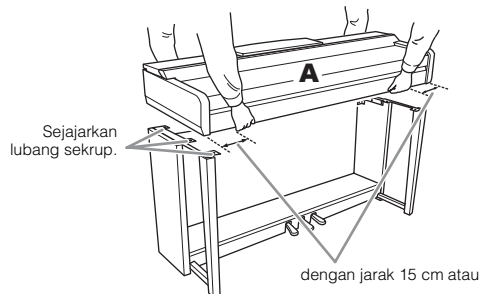
2 Pasang unit B ke rakitan di atas.

- 1 Sejajarkan lubang sekrup pada sisi atas unit B dengan lubang braket pada unit D dan E, kemudian pasang sudut atas unit B ke unit D dan E mengencangkan kedua sekrup kecil sekedarnya (4 x 12 mm).
- 2 Eratkan ujung bawah unit B menggunakan sekrup runcing (4 x 20 mm).
- 3 Eratkan sekrup pada bagian atas unit B yang telah dipasang di langkah 2-1.



3 Pasang unit A pada rakitan di atas.

Pastikan meletakkan tangan Anda setidaknya 15 cm dari ujung unit utama saat memosisikannya.

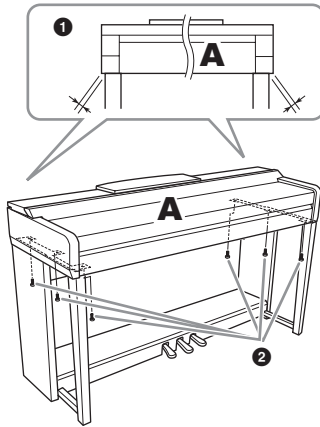


⚠ PERHATIAN

- Berhati-hatilah jangan sampai menjatuhkan unit atau membuat jari Anda terjepit oleh unit utama.
- Jangan memegang unit utama dalam posisi selain dari posisi yang ditentukan di sini.

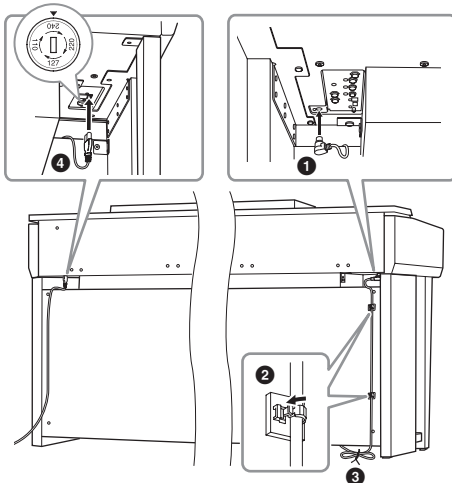
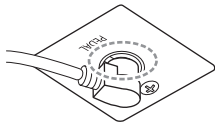
4 Eratkan unit A ke rakitan.

- 1 Sesuaikan posisi unit A agar ujung kiri dan kanan unit A masuk sejajar ke unit D dan E (bila dilihat dari depan).
- 2 Eratkan unit A dengan mengencangkan keenam sekrup pendek (6 x 16 mm) dari depan.



5 Hubungkan kabel pedal dan kabel listrik.

- 1 Masukkan steker kabel pedal ke konektor pedal. Masukkan kabel pedal dengan erat hingga bagian logam pada steker kabel tidak terlihat lagi. Jika tidak, pedal mungkin tidak berfungsi dengan benar.
- 2 Pasang penahan kabel ke panel belakang seperti yang ditampilkan, kemudian jepit kabel ke penahannya.
- 3 Gunakan vinyl pengikat untuk mengencangkan kabel pedal.
- 4 Masukkan steker kabel listrik ke konektor listrik.



Untuk model yang dilengkapi pemilih voltase:
Atur pemilih voltase ke voltase yang sesuai.

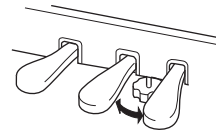
Pemilih Voltase

Sebelum menghubungkan kabel listrik AC, periksa pengaturan pemilih voltase yang disediakan di beberapa area. Untuk mengatur pemilih ke voltase 110V, 127V, 220V atau 240V, gunakan obeng "minus" untuk mengatur putaran pemilih agar voltase yang tepat untuk wilayah Anda muncul di sebelah pointer di panel. Pemilih voltase diatur ke 240V saat dikirim pertama kali. Setelah pemilih voltase dipilih dengan benar, hubungkan kabel listrik AC ke jack IN AC dan stopkontak AC di dinding. Adaptor steker mungkin juga telah disediakan untuk beberapa area agar sesuai dengan konfigurasi stopkontak AC di dinding di area Anda.

⚠ PERINGATAN

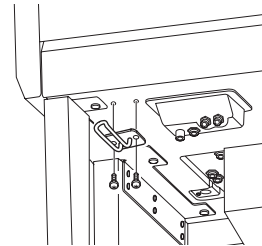
Pengaturan voltase yang tidak sesuai dapat menyebabkan kerusakan serius pada instrumen atau menyebabkan pengoperasian yang tidak sesuai.

6 Putar penyesuainya hingga menyentuh permukaan lantai dengan kokoh.



7 Pasang gantungan headphone.

Pasang gantungan headphone dengan menggunakan kedua sekrup kecil yang disertakan (4 x 10 mm) seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.



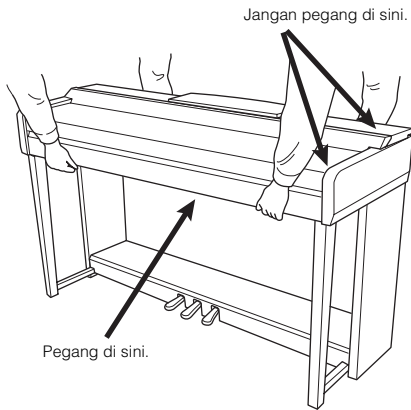
Setelah menyelesaikan perakitan, periksalah yang berikut ini.

- Adakah bagian yang tertinggal?
→ Tinjau prosedur perakitan dan koreksi bila ada kesalahan.
- Apakah Clavinova bebas dari bau dan perlengkapan dapat dipindah lainnya?
→ Pindahkan Clavinova ke lokasi yang sesuai.
- Apakah Clavinova mengeluarkan bunyi berderik saat Anda menggoyangkannya?
→ Kencangkan semua sekrupnya.
- Apakah kotak pedal berderik atau bergeser bila Anda menekan pedal?
→ Putar penyesuainya agar terpasang kokoh di lantai.
- Apakah pedal dan kabel listriknya telah dimasukkan dengan erat ke soket?



PERHATIAN

Saat memindah instrumen, peganglah selalu bagian bawah unit utama. Jangan memegang penutup kunci atau bagian atas. Bila salah memegang dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau mencederai diri.



Mengangkut

Jika Anda pindah ke lokasi lain, Anda dapat mengangkut instrumen bersama perlengkapannya. Anda dapat memindah unit apa adanya (terakit) atau Anda dapat membongkar unit seperti saat Anda mengeluarkan dari kotaknya. Angkutlah keyboard dalam keadaan rebah. Jangan menyandarkannya ke dinding atau mendirikannya pada salah satu sisi. Jangan sampai instrumen mengalami getaran atau guncangan yang berlebihan. Saat mengangkut instrumen dalam keadaan terakit, pastikan semua sekrupnya telah dikencangkan dengan benar dan tidak longgar saat memindah instrumen.



PERHATIAN

Jika unit berderak atau goyah saat Anda memainkan keyboard, lihatlah diagram perakitan dan kencangkan kembali semua sekrupnya.

Pemecahan Masalah

Umum	
Terdengar bunyi klik atau pop bila instrumen dinyalakan atau dimatikan.	Arus listrik sedang mengalir ke instrumen. Hal ini normal.
Instrumen dimatikan secara otomatis.	Hal ini normal dan karena fungsi Mati Otomatis. Jika perlu, atur parameter fungsi Mati Otomatis (halaman 15).
Terdengar berisik dari speaker instrumen.	Mungkin akan terdengar berisik jika ada telepon seluler yang digunakan di dekat instrumen atau jika telepon berdering. Matikan telepon seluler, atau gunakan jauh dari instrumen.
Di LCD, ada beberapa titik tertentu yang selalu menyala atau padam.	Itu akibat piksel yang cacat dan kadang-kadang terjadi di TFT-LCD; hal tersebut tidak menunjukkan masalah dalam pengoperasian.
Terdengar berisik dari speaker instrumen atau headphone saat menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPhone/iPad.	Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPhone/iPad, kami merekomendasikan agar Anda mengatur "Airplane Mode" (Mode Pesawat) ke "ON" pada iPhone/iPad Anda untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
Berisik mekanis terdengar selama memainkan.	Mekanisme keyboard pada instrumen ini meniru mekanisme keyboard piano sungguhan. Berisik mekanis juga terdengar di piano.
Ada sedikit perbedaan dalam kualitas suara antar not yang dimainkan pada keyboard.	Hal ini normal dan akibat sistem sampling instrumen.
Beberapa Suara mempunyai bunyi berulang.	
Beberapa derau atau vibrato terdengar jelas pada titinada yang lebih tinggi, tergantung Suara.	
Volume keseluruhan pelan atau tidak terdengar suara.	<p>Volume master mungkin diatur terlalu rendah. Atur volume master ke tingkat yang sesuai dengan putaran [MASTER VOLUME].</p> <p>Semua bagian keyboard dinonaktifkan. Pada tampilan Awal, sentuh [Main]/[Layer]/[Left] untuk mengaktifkan bagian (halaman 42).</p> <p>Volume masing-masing bagian mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan Keseimbangan (halaman 38).</p> <p>Pastikan kanal yang diinginkan diatur ke On (halaman 83).</p> <p>Headphone telah dihubungkan, sehingga menonaktifkan output speaker. Lepaskan headphone.</p> <p>Pastikan "Speaker" diatur ke "On" dari [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity].</p>
Suara terdistorsi atau berisik.	<p>Volume mungkin disetel terlalu tinggi. Pastikan semua pengaturan volume yang relevan telah sesuai.</p> <p>Ini mungkin disebabkan oleh pengaturan efek atau resonansi filter tertentu. Periksa pengaturan efek atau filter dan ubah bila perlu dalam tampilan Mixer, dengan mengacu Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.</p>
Tidak semua bunyi not dimainkan secara bersamaan.	Anda mungkin melebihi polifoni maksimal (halaman 106) instrumen. Bila melebihi polifoni maksimal, not yang paling dahulu dimainkan akan berhenti berbunyi, yang membuat not yang terakhir dimainkan dibunyikan.
Volume keyboard lebih rendah daripada volume playback Lagu/Gaya.	Volume bagian-bagian keyboard mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume keyboard (Utama/Lapisan/Kiri), atau turunkan volume Lagu/Style dalam tampilan Keseimbangan (halaman 38).
Beberapa karakter nama file/folder berantakan.	Pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file/folder (halaman 16).

Umum	
File yang ada tidak diperlihatkan pada tampilan.	Ekstensi file (.MID, dsb.) mungkin telah diubah atau dihapus. Ganti nama file secara manual pada komputer, dengan menambahkan ekstensi yang sesuai.
	File data dengan nama yang berisi lebih dari 50 karakter tidak dapat ditangani oleh instrumen. Ganti nama file, dengan mengurangi jumlah karakter menjadi 50 atau kurang.

Suara	
Suara yang dipilih dari tampilan Pemilihan Suara tidak berbunyi.	Periksa apakah bagian yang dipilih telah diaktifkan atau tidak (halaman 42).
Terdengar bunyi “tumpang-tindih” atau “ganda” yang aneh. Bunyinya sedikit berbeda setiap kali kunci dimainkan.	Bagian Utama dan Lapisan telah diatur ke aktif dan kedua bagian diatur untuk memainkan Suara yang sama. Nonaktifkan bagian Lapisan atau ubah Suara salah satu bagian.
Beberapa Suara akan melompat satu oktaf di titinada bila dimainkan di register yang lebih tinggi atau lebih rendah.	Hal ini normal. Beberapa Suara mempunyai batas titinada yang, bila sampai, akan menyebabkan jenis titinada ini bergeser.

Style	
Gaya tidak dimulai sekalipun tombol [START/STOP] telah ditekan.	Kanal Irama untuk Gaya yang dipilih mungkin tidak berisi data. Aktifkan tombol [ACMP ON/OFF] dan mainkan dalam bagian tangan kiri pada keyboard untuk membunyikan bagian pengiring Gaya.
Hanya kanal irama yang dimainkan; bunyi pengiring tidak terdengar.	Pastikan fungsi Pengiring Otomatis telah diaktifkan; tekan tombol [ACMP ON/OFF].
	Anda mungkin memainkan kunci dalam rentang tangan kanan pada keyboard. Pastikan Anda memainkan kunci di bagian akor pada keyboard.
Gaya di memori flash USB tidak dapat dipilih.	Jika ukuran data Gaya besar (sekitar 120 KB atau lebih), Gaya tidak dapat dipilih karena datanya terlalu besar untuk dibaca oleh instrumen.

Lagu	
Lagu tidak dapat dipilih.	Ini mungkin karena pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file Lagu (halaman 16).
	Jika ukuran data Lagu besar (sekitar 300 KB atau lebih), Lagu tidak dapat dipilih karena datanya terlalu besar untuk dibaca oleh instrumen.
Playback Lagu tidak dimulai.	Lagu berhenti di akhir data Lagu. Kembali ke awal Lagu dengan menekan tombol SONG CONTROL [STOP].
	Jika sebuah Lagu diberi proteksi tulis, ada beberapa pembatasan dan mungkin tidak mendukung playback. Untuk detailnya, lihat halaman 33.
(MIDI) Playback lagu berhenti sebelum Lagu selesai.	Fungsi Panduan telah diaktifkan. (Dalam hal ini, playback dalam keadaan “menunggu” kunci yang benar dimainkan.) Nonaktifkan fungsi Panduan (halaman 63).
(MIDI) Nomor hitungan berbeda dari skor di tampilan Posisi Lagu, yang ditampilkan dengan menekan tombol [REW]/[FF].	Ini terjadi saat memainkan data musik yang telah diatur dengan tempo tetap yang spesifik.
(MIDI) Saat memainkan Lagu, beberapa kanal tidak dimainkan.	Playback kanal-kanal ini mungkin diatur ke nonaktif. Aktifkan playback untuk kanal-kanal yang telah diatur ke nonaktif (halaman 83).

Lagu	
(MIDI) Lampu Panduan tidak menyala selama playback Lagu, sekalipun telah mengaktifkan fungsi Panduan.	Not di luar rentang 88-kunci tidak dapat ditunjukkan oleh lampu Panduan.
(MIDI) Lampu Panduan menyala satu oktaf atau dua oktaf lebih rendah/lebih tinggi daripada titinada sesungguhnya, tergantung Suara yang dipilih.	Lampu Panduan kadang-kadang menyala satu oktaf atau dua oktaf lebih rendah/lebih tinggi daripada titinada sesungguhnya, tergantung Suara yang dipilih.
(MIDI) Tempo, ketukan, hitungan, dan notasi musik tidak ditampilkan dengan benar.	Beberapa data Lagu untuk instrumen direkam dengan pengaturan khusus "free tempo". Untuk data Lagu demikian, tempo, ketukan, hitungan, dan notasi musik tidak akan ditampilkan dengan benar.
Pesan "USB memory is unavailable" muncul, kemudian rekaman dibatalkan.	Pastikan Anda menggunakan memori flash USB yang kompatibel (halaman 88).
	Pastikan memori flash USB mempunyai memori yang cukup (halaman 89).
	Jika Anda menggunakan memori flash USB berisi data yang telah direkam, periksalah terlebih dahulu bahwa tidak ada data penting di perangkat tersebut, kemudian format (halaman 89) dan coba lagi merekam.
Volume playback Lagu berbeda-beda sesuai dengan Lagu yang dipilih.	Volume Lagu MIDI dan Lagu Audio telah diatur secara terpisah. Sesuaikan volume dalam tampilan Keseimbangan (halaman 38) setelah memilih Suara.

Mikrofon	
Sinyal input mikrofon tidak dapat direkam.	Sinyal input mikrofon tidak dapat direkam melalui perekaman MIDI. Rekam dengan perekaman Audio (halaman 66).
Harmoni dapat didengar di samping bunyi mikrofon.	Harmoni Vokal diatur ke "On". Nonaktifkan Harmoni Vokal (halaman 72).
Bunyi efek Harmoni Vokal terdistorsi atau tidak selaras.	Mikrofon vokal Anda mungkin menyerap bunyi dari luar, seperti bunyi gaya dari instrumen. Khususnya, bunyi bass dapat menyebabkan kesalahan dalam mengikuti Harmoni Vokal. Untuk mengatasi hal ini: <ul style="list-style-type: none"> • Menyanyilah sedekat mungkin dengan mikrofon. • Gunakan mikrofon satu arah. • Turunkan volume Master, atau sesuaikan keseimbangan volume pada tampilan Keseimbangan (halaman 38).
Efek Harmoni Vokal tidak diterapkan sekalipun telah diaktifkan.	Dalam mode Chordal, Harmoni Vokal hanya ditambahkan bila akor terdeteksi. Cobalah salah satu dari berikut ini: <ul style="list-style-type: none"> • Aktifkan tombol [ACMP ON/OFF] dan mainkan akor di bagian akor selama playback Gaya. • Aktifkan bagian Kiri dan mainkan akor di bagian tangan kiri. • Mainkan sebuah Lagu yang berisi akor. • Atur parameter "Stop ACMP" ke selain "Disabled" melalui [Menu] → [StyleSetting] → [Setting]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Mixer	
Bunyi terdengar aneh atau berbeda dari harapan saat mengubah Suara irama (drum kit, dsb.) untuk Gaya atau Lagu dari Mixer.	Saat mengubah Suara irama/perkusi (drum kit, dsb.) untuk Gaya dan Lagu dari parameter VOICE, pengaturan detail yang berkaitan dengan suara drum diatur ulang, dan dalam beberapa kasus Anda mungkin tidak dapat memulihkan bunyi orisinal. Dalam hal playback Lagu, Anda dapat memulihkan bunyi orisinal ke awal Lagu dan memainkan kembali dari posisi itu. Dalam hal memainkan Gaya, Anda dapat memulihkan bunyi orisinal dengan memilih lagi Gaya yang sama.

Pedal/Pedal AUX	
Fungsi damper, sostenuto, dan halus tidak bekerja untuk pedal yang bersangkutan.	Steker kabel pedal tidak terhubung. Masukkan dengan erat steker kabel pedal ke dalam jack yang sesuai (halaman 94, 97, 100).
	Pastikan setiap pedal ditetapkan dengan benar ke "Sustain", "Sostenuto" dan "Soft" (halaman 35).
Pengaturan aktif/nonaktif untuk sakelar kaki yang terhubung ke jack [AUX PEDAL] ditukar.	Matikan instrumen, kemudian nyalakan lagi tanpa menekan sakelar kaki, atau ubah parameter Polarity dari [Menu] → [Assignable] → [Pedal].

Jack AUX IN	
Bunyi yang salurkan ke jack [AUX IN] terputus.	Volume output perangkat eksternal yang terhubung ke instrumen ini terlalu rendah. Naikkan volume output perangkat eksternal. Tingkat volume yang dihasilkan melalui speaker instrumen ini dapat disesuaikan dengan menggunakan kontrol [MASTER VOLUME]. Fungsi Pengontrol Derau mungkin memotong suara-suara lembut. Jika ini terjadi, nonaktifkan parameter "AUX In Noise Gate" (halaman 85).

Spesifikasi

		CVP-609GP (jenis Piano Besar)	CVP-609	CVP-605	
Ukuran/Berat	Lebar [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	[1.435 mm (56-1/2")]	1.426 mm (56-1/8") [1.429 mm (56-1/4")]	1.420 mm (55-15/16") [1.422 mm (56")]	
	Tinggi [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	Tanpa Sandaran Catatan Musik	[913 mm (35-15/16")]	868 mm (34-3/16") [872 mm (34-5/16")]	868 mm (34-3/16") [872 mm (34-5/16")]
		Dengan Sandaran Catatan Musik	[1.077 mm (42-3/8")]	1.025 mm (40-3/8") [1.027 mm (40-7/16")]	1.025 mm [40-3/8"] (1.027 mm [40-7/16"])
		Dengan Tutup Ke Atas	[1.556 mm (61-1/4")]	-	
	Tebal [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	Tanpa Sandaran Catatan Musik	[1.150 mm (45-1/4")]	612 mm (24-1/8") [612 mm (24-1/8")]	606 mm (23-7/8") [607 mm (23-7/8")]
		Dengan Sandaran Catatan Musik		611 mm (24-1/16") [611 mm (24-1/16")]	581 mm (22-7/8") [581 mm (22-7/8")]
Berat [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]		[109kg (240 lbs., 5 oz.)]	81 kg (178 lbs., 9 oz.) [84kg (185 lbs., 3 oz)]	79 kg (174 lbs., 3 oz.) [81kg (178 lbs., 9 oz.)]	
Antarmuka Kontrol	Keyboard	Jumlah Kunci	88		
		Jenis	Keyboard Natural Wood (NW) dengan Keytop Gading Sintetis (dengan kunci putih dari kayu asli)	Keyboard Graded Hammer 3 (GH3) dengan Keytop Gading Sintetis	
		88-kunci Linear Graded Hammer	Ya		
		Sensitivitas Sentuh	Keras2/Keras1/Sedang/Halus1/Halus2		
	Pedal	Jumlah Pedal	3		
		Pedal Setengah	Ya		
		Pedal Damper Respons GP	Ya		
		Fungsi	Sustain, Sostenuto, Soft, Glide, Lagu Main/Jeda, Gaya Mulai/Berhenti, Volume, dsb.		
	Tampilan	Jenis	LCD VGA Lebar Berwarna TFT		
		Ukuran	800 x 480 titik 8,5 inci	800 x 480 titik 7 inci	
		Layar Sentuh	Ya		
		Fungsi Tampilan Not	Ya		
		Fungsi Tampilan Lirik	Ya		
		Fungsi Penampil Teks	Ya		
	Bahasa	Inggris, Jepang, Jerman, Prancis, Spanyol, Italia			
Panel	Bahasa	Inggris			
Lemari	Gaya Penutup Kunci	Lipat			
	Sandaran Catatan Musik	Ya			
	Klip Musik	Ya			
Suara	Penghasil Nada	Teknologi Penghasil Nada	RGE (Real Grand Expression)		
		Sampel Sustain Stereo	Ya		
		Sampel Key-off	Ya		
		Resonansi Dawai	Ya		
		Lepas Halus	Ya		
		Resonansi Damper	Ya		
	Polifoni	Jumlah Polifoni (Maks.)	128 + 128	256	

			CVP-609GP (jenis Piano Besar)	CVP-609	CVP-605
Suara	Preset	Jumlah Suara	1.140 Suara + 35 Drum/SFX Kit + 480 Suara XG + GM2 + GS (untuk Playback Lagu GS)	847 Suara + 28 Drum/SFX Kit + 480 Suara XG + GM2 + GS (untuk Playback Lagu GS)	
		Suara yang Disediakan	96 Suara Alami, 164 Suara Artikulasi Super, 30 Suara Artikulasi Super 2, 43 MegaVoice, 31 Suara Sweet!, 80 Suara Cool!, 102 Suara Live!, 30 Suara Suling Organ!	57 Suara Alami, 62 Suara Artikulasi Super, 23 MegaVoice, 27 Suara Sweet!, 67 Suara Cool!, 76 Suara Live!, 20 Suara Suling Organ!	
	Khusus	Pengeditan Suara	Ya		
	Kompatibilitas		XG, GS (untuk playback Lagu), GM, GM2, XF		
Efek	Jenis	Gema	44 Preset + 3 Pengguna		
		Kor	106 Preset + 3 Pengguna		
		Efek Penyisipan	310 Preset + 10 Pengguna	297 Preset + 10 Pengguna	
		Efek Variasi	308 Preset + 3 Pengguna	295 Preset + 3 Pengguna	
		Master Compressor	5 Preset + 5 Pengguna	-	
		Master EQ	5 Preset + 2 Pengguna		
		EQ Bagian	27 Bagian		
		Harmoni Vokal	VH2: 44 Preset + 60 Pengguna	VH1: 60 Preset + 60 Pengguna	
	Fungsi	Intelligent Acoustic Control (IAC)	Ya		
		Dua (Lapisan)	Ya		
	Pisah	Ya			
Gaya	Preset	Jumlah Gaya Preset	566	420	
		Gaya yang Disediakan	468 Gaya Pro, 55 Gaya Sesi, 7 Gaya Permainan Bebas, 36 Gaya Pianis	349 Gaya Pro, 33 Gaya Sesi, 2 Gaya Permainan Bebas, 36 Gaya Pianis	
		Format File	Format File Gaya GE (Guitar Edition)		
		Penjarian	Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard		
		Kontrol Gaya	INTRO x 3, MAIN VARIATION x 4, FILL x 4, BREAK, ENDING x 3		
	Khusus	Pembuat Gaya	Ya		
	Fitur Lainnya	Pencari Musik (maks.)	2.500 Record		
		Pengaturan Satu Sentuhan (OTS)	4 untuk setiap Gaya		
Rekomendasi Gaya		Ya			
Lagu (MIDI)	Preset	Jumlah Lagu Preset	124		
	Perekaman	Jumlah Trek	16		
		Kapasitas Data	sekitar 300 KB/Lagu		
	Format Data yang Kompatibel	Perekaman	SMF (Format 0)		
Playback		SMF (Format 0 & 1), ESEQ, XF			
Lagu (Audio)	Waktu Perekaman (maks.)		80 menit/Lagu		
	Format Data yang Kompatibel	Perekaman	.wav, .mp3 (MPEG-1 Audio Layer-3)		
		Playback	.wav, .mp3 (MPEG-1 Audio Layer-3)		
	Bentang Waktu		Ya		
	Pergeseran Titinada		Ya		
Penyembunyian Vokal		Ya			

			CVP-609GP (jenis Piano Besar)	CVP-609	CVP-605	
Fungsi	Memori Registrasi	Jumlah Tombol	8			
		Kontrol	Sekuen Registrasi, Beku			
	Pelajaran/Panduan	Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Your Tempo				
		Lampu Panduan	Ya			
		Teknologi Pembantu Permainan (PAT)	Ya			
	Demo	Ya				
	Kontrol Keseluruhan	Metronom	Ya			
		Rentang Tempo	5 - 500, Tempo Ketukan			
		Transpose	-12 - 0 - +12			
		Penalaan	414,8 - 440 - 466,8 Hz			
Jenis Tangga Nada		9 Jenis				
Lain-lain	Piano Room	Ya				
Penyimpanan dan Konektivitas	Penyimpanan	Memori Internal	sekitar 6,7 MB	sekitar 2,5 MB		
		Memori Eksternal	Memori Flash USB opsional (melalui USB TO DEVICE)			
	Konektivitas	Headphone	x 2			
		Mikrofon	Volume Input, Mikrofon/Line In			
		MIDI	IN/OUT/THRU			
		AUX IN	Stereo Mini			
		AUX OUT	L/L+R, R			
		AUX PEDAL	Ya			
		VIDEO OUT	Ya			
		RGB OUT	Ya	-		
		USB TO DEVICE	Ya (x 2)			
USB TO HOST	Ya					
Sistem suara	Amplifier	(40 W + 30 W + 15 W) x 2	(30 W + 30 W) x2 + 80 W	45 W x 2		
	Speaker	16 cm x 2 + 5 cm x 2 + 3 cm (kubah) x 2	20 cm x 1 + 16 cm x 2 + 5 cm x 2 + 3 cm (kubah) x 2	16 cm x 2 + 5 cm x 2		
	Optimiser Akustik	Ya				
Aksesori	Panduan untuk Pemilik, Data List (Daftar Data), Buku Musik "50 Greats for the Piano" (50 Terbaik untuk Piano), My Yamaha Product User Registration (Pendaftaran Pengguna Produk Yamaha Saya), Syarat dan Ketentuan Garansi, Kabel Listrik AC, Bangku (disertakan atau opsional), Adaptor LAN Nirkabel USB (mungkin disertakan, tergantung negara di mana Anda tinggal.)					
Aksesori Opsional	Headphone	HPE-160				
	Sakelar kaki	FC4, FC5				
	Pengontrol kaki	FC7				
	Antarmuka MIDI	i-MX1				
	Antarmuka MIDI USB	i-UX1				

* Spesifikasi dan deskripsi dalam panduan untuk pemilik ini hanya untuk tujuan informasi. Yamaha Corp. berhak mengubah atau memodifikasi produk atau spesifikasi kapan saja tanpa pemberitahuan sebelumnya. Karena spesifikasi, perlengkapan, atau opsi mungkin tidak sama di setiap wilayah, harap tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.

Indeks

A

AI Fingered	56
AI Full Keyboard	56
Area Gaya	22
Area Lagu	22
Area Menu	22
Area Registrasi	22
Area Suara	22
Attack	47
Auto Power Off	16

B

Bagian Kiri	42
Bagian Lapisan	42
Bagian pendahuluan	51
Bagian penutup	51
Bagian Utama	42
Bagian utama	51
Bank	79
Bentang Waktu	65
Bicara	73

C

Cadangan	39
Chordal	72
Chorus	82
Compressor	82

D

Daya	14
Demo	11

E

Effect	82
EQ	82

F

Favorit	32
Filter	82
Fingered	56
Fingered On Bass	56
Fixed Velocity	37
Folder	30
Format	9, 89
Full Keyboard	56

G

Ganti Nama	30
------------------	----

H

Hak cipta	16
Hapus	31
Harmoni Vokal	72
Headphone	19

I

Indikator daya	14
iPad	89
iPhone	89
Istirahat	51

J

Jeda	59
Jenis penjarian	55

K

Kanal	68, 83
Kecepatan	65
Kecepatan (tempo)	36, 65
Kembalikan (Pengaturan Ulang Pabrik)	39
Keseimbangan	38
Keseimbangan Volume	38
Kiri Ditahan	37
Komputer	90
Koneksi	84
Koneksi audio	85
Koneksi MIDI	90
Konversi audio	70

L

Lagu	57
Lagu Audio	57
Lagu MIDI	57
LAN nirkabel	89
Language	16
Layar sentuh	25
Link OTS	52
Lirik	61

M

Maju Cepat	59
Master Compressor	82
Memasukkan karakter	33
Memori flash USB	88
Memori pengguna	23
Memori Registrasi	78
Metronom	36

Mikrofon	71
Mixer	81
Monitor	86
Multi Finger	55
Mundur	59

N

Not	60
Notasi Musik	60

O

OTS	52
Output Layar	86
Owner Name	16

P

Paksa-keluar	15
Pan	82
Panduan	63
Pedal	35, 87
Pedal damper	35
Pedal Damper Respons GP	35
Pedal Halus	35
Pedal setengah	35
Pedal sostenuto	35
Penalaan	38
Pencari Musik	74
Pengaturan Satu Sentuhan	52
Pengaturan Ulang Pabrik	39
Pengaturan Ulang Piano	44
Pengisi Otomatis	51
Pengontrol Derau	85
Pengontrol Kaki	87
Pengulangan	64
Pengulangan A-B	64
Penguncian Piano	41
Penyembunyian Vokal	65
Perakitan	93, 96, 99
Perangkat cerdas	89
Perekaman	66
Perekaman Audio	66
Perekaman MIDI	66
Pergeseran Titinada	65
Piano Room	40
Pindah	31
Pintasan	27
Playback (Gaya)	50
Playback (Lagu)	57
Pulihkan	39
Putaran Data	26

R

Record	74, 75
Rekomendasi Gaya	54
Respons	47
Respons Sentuhan	37
Reverb	82
Rotary Speaker	47

S

Sakelar Kaki	87
Sandaran catatan musik	17
Sensitivitas Sentuh	37
Simpan	29
Single Finger	55
Sinkronisasi Berhenti	50
Sinkronisasi Mulai (Gaya)	50
Sinkronisasi Mulai (Lagu MIDI)	60
Style	48
Suara	42
Suara Artikulasi Super	46
Suara SA	46
Suara SA2	46
Suara Suling Organ	47

T

Tab pengguna	23
Tampilan	22
Tampilan Awal	22
Tampilan Menu	24, 91
Tampilan Pemilihan File	23
Teks	62
Tempo	36, 65
Titik Pisah	45
Titik Pisah Gaya	45
Titik Pisah Kiri	45
Titinada	38, 65
Tombol ASSIGNABLE	28
Touch Curve	37
Transpose	38
Tutup	18

V

Version	16
Vibrato	47
Vocoder	72
Vocoder-Mono	72
Volume	14

Nomor model, nomor seri, kebutuhan daya, dsb., dapat ditemukan pada atau dekat pelat nama, yang berada di bagian dasar unit. Anda harus mencatat nomor seri ini di tempat yang disediakan di bawah dan menyimpan manual ini sebagai catatan permanen untuk pembelian Anda guna membantu identifikasi seandainya dicuri.

No. Model

No. Seri

(bottom_id_01)

The followings are the titles, credits and copyright notices for fifty seven (57) of the songs pre-installed in this instrument (CVP-609/605):

Alfie

Theme from the Paramount Picture ALFIE
Words by Hal David
Music by Burt Bacharach
Copyright © 1966 (Renewed 1994) by Famous Music Corporation
International Copyright Secured All Rights Reserved

All Shook Up

Words and Music by Otis Blackwell and Elvis Presley
Copyright © 1957 by Shalimar Music Corporation
Copyright Renewed and Assigned to Elvis Presley Music
All Rights Administered by Cherry River Music Co. and Chrysalis Songs
International Copyright Secured All Rights Reserved

Beauty And The Beast

from Walt Disney's BEAUTY AND THE BEAST
Lyrics by Howard Ashman
Music by Alan Menken
© 1991 Walt Disney Music Company and Wonderland Music Company, Inc.
All Rights Reserved Used by Permission

Bésame Mucho (Kiss Me Much)

Music and Spanish Words by Consuelo Velazquez
English Words by Sunny Skylar
Copyright © 1941, 1943 by Promotora Hispano Americana de Musica, S.A.
Copyrights Renewed
All Rights Administered by Peer International Corporation
International Copyright Secured All Rights Reserved

Blue Hawaii

from the Paramount Picture WAIKIKI WEDDING
Words and Music by Leo Robin and Ralph Rainger
Copyright © 1936, 1937 (Renewed 1963, 1964) by Famous Music Corporation
International Copyright Secured All Rights Reserved

Blue Moon

Words by Lorenz Hart
Music by Richard Rodgers
© 1934 (Renewed 1962) METRO-GOLDWYN-MAYER INC.
All Rights Controlled by EMI ROBBINS CATALOG INC. (Publishing) and WARNER BROS. PUBLICATIONS U.S. INC. (Print)
All Rights Reserved Used by Permission

Brazil

Words and Music by Ray Barroso
English lyrics by S. K. Russell
Copyright © 1941 by Peer International Corporation
Copyright Renewed
International Copyright Secured All Rights Reserved

California Girls

Words and Music by Brian Wilson and Mike Love
Copyright © 1965 IRVING MUSIC, INC.
Copyright Renewed
All Rights Reserved Used by Permission

Can You Feel The Love Tonight

from Walt Disney Pictures' THE LION KING
Music by Elton John
Lyrics by Tim Rice
© 1994 Wonderland Music Company, Inc.
All Rights Reserved Used by Permission

Can't Help Falling In Love

from the Paramount Picture BLUE HAWAII
Words and Music by George David Weiss, Hugo Peretti and Luigi Creatore
Copyright © 1961 by Gladys Music, Inc.
Copyright Renewed and Assigned to Gladys Music
All Rights Administered by Cherry Lane Music Publishing Company, Inc. and Chrysalis Music
International Copyright Secured All Rights Reserved

Chim Chim Cher-ee

from Walt Disney's MARY POPPINS
Words and Music by Richard M. Sherman and Robert B. Sherman
© 1963 Wonderland Music Company, Inc.
Copyright Renewed
All Rights Reserved Used by Permission

Do-Re-Mi

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

Don't Be Cruel (To A Heart That's True)

Words and Music by Otis Blackwell and Elvis Presley
Copyright © 1956 by Unart Music Corporation and Elvis Presley Music, Inc.
Copyright Renewed and Assigned to Elvis Presley Music
All Rights Administered by Cherry River Music Co. and Chrysalis Songs
International Copyright Secured All Rights Reserved

Edelweiss

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

Fly Me To The Moon (In Other Words)

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

Hey Jude

Words and Music by John Lennon and Paul McCartney
Copyright © 1968 Sony/ATV Songs LLC
Copyright Renewed
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing, 8 Music Square West, Nashville, TN 37203
International Copyright Secured All Rights Reserved

Hound Dog

Words and Music by Jerry Leiber and Mike Stoller
Copyright © 1956 by Elvis Presley Music, Inc. and Lion Publishing Co., Inc.
Copyright Renewed, Assigned to Gladys Music and Universal - MCA Music Publishing, A Division of Universal Studios, Inc.
All Rights Administered by Cherry Lane Music Publishing Company, Inc. and Chrysalis Music
International Copyright Secured All Rights Reserved

I Just Called To Say I Love You

Words and Music by Stevie Wonder
© 1984 JOBETE MUSIC CO., INC. and BLACK BULL MUSIC
c/o EMI APRIL MUSIC INC.
All Rights Reserved International Copyright Secured Used by Permission

I Left My Heart In San Francisco

Words by Douglass Cross
Music by George Cory
© 1954 (Renewed 1982) COLGEMS-EMI MUSIC INC.
All Rights Reserved International Copyright Secured Used by Permission

In The Mood

By Joe Garland
Copyright © 1939, 1960 Shapiro, Bernstein & Co., Inc., New York
Copyright Renewed
International Copyright Secured All Rights Reserved
Used by Permission

Isn't She Lovely

Words and Music by Stevie Wonder
© 1976 JOBETE MUSIC CO., INC. and BLACK BULL MUSIC
c/o EMI APRIL MUSIC INC.
All Rights Reserved International Copyright Secured Used by
Permission

Let It Be

Words and Music by John Lennon and Paul McCartney
Copyright © 1970 Sony/ATV Songs LLC
Copyright Renewed
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing, 8 Music Square
West, Nashville, TN 37203
International Copyright Secured All Rights Reserved

Let's Twist Again

Words by Kal Mann
Music by Dave Appell and Kal Mann
Copyright © 1961 Kalmann Music, Inc.
Copyright Renewed
All Rights Controlled and Administered by Spirit Two Music, Inc.
(ASCAP)
International Copyright Secured All Rights Reserved

Linus And Lucy

By Vince Guaraldi
Copyright © 1965 LEE MENDELSON FILM PRODUCTIONS, INC.
Copyright Renewed
International Copyright Secured All Rights Reserved

Love Story

Theme from the Paramount Picture LOVE STORY
Music by Francis Lai
Copyright © 1970, 1971 (Renewed 1998, 1999) by Famous Music
Corporation
International Copyright Secured All Rights Reserved

Lullaby Of Birdland

Words by George David Weiss
Music by George Shearing
© 1952, 1954 (Renewed 1980, 1982) EMI LONGITUDE MUSIC
All Rights Reserved International Copyright Secured Used by
Permission

Michelle

Words and Music by John Lennon and Paul McCartney
Copyright © 1965 Sony/ATV Songs LLC
Copyright Renewed
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing, 8 Music Square
West, Nashville, TN 37203
International Copyright Secured All Rights Reserved

Mickey Mouse March

from Walt Disney's THE MICKEY MOUSE CLUB
Words and Music by Jimmie Dodd
© 1955 Walt Disney Music Company
Copyright Renewed
All Rights Reserved Used by Permission

Mission: Impossible Theme

from the Paramount Television Series MISSION: IMPOSSIBLE
By Lalo Schifrin
Copyright © 1966, 1967 (Renewed 1994, 1995) by Bruin Music Company
International Copyright Secured All Rights Reserved

Mona Lisa

from the Paramount Picture CAPTAIN CAREY, U.S.A.
Words and Music by Jay Livingston and Ray Evans
Copyright © 1949 (Renewed 1976) by Famous Music Corporation
International Copyright Secured All Rights Reserved

Moon River

from the Paramount Picture BREAKFAST AT TIFFANY'S
Words by Johnny Mercer
Music by Henry Mancini
Copyright © 1961 (Renewed 1989) by Famous Music Corporation
International Copyright Secured All Rights Reserved

Moonlight Serenade

Words by Mitchell Parish
Music by Glen Miller
Copyright © 1939 (Renewed 1967) by ROBBINS MUSIC
CORPORATION
All Rights Controlled and Administered by EMI ROBBINS CATALOG
INC.
International Copyright Secured All Rights Reserved

My Favorite Things

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

My Way

By Paul Anka, Jacques Revaux, Claude Francois and Giles Thibault
© 1997 by Chrysalis Standards, Inc.
Used by Permission. All Rights Reserved.

The Nearness Of You

from the Paramount Picture ROMANCE IN THE DARK
Words by Ned Washington
Music by Hoagy Carmichael
Copyright © 1937, 1940 (Renewed 1964, 1967) by Famous Music
Corporation
International Copyright Secured All Rights Reserved

Theme From "New York, New York"

Music by John Kander
Words by Fred Ebb
© 1977 UNITED ARTISTS CORPORATION
All Rights Controlled by EMI UNART CATALOG INC. (Publishing) and
WARNER BROS. PUBLICATIONS U.S. INC. (Print)
All Rights Reserved Used by Permission

Ob-La-Di, Ob-La-Da

Words and Music by John Lennon and Paul McCartney
Copyright © 1968 Sony/ATV Songs LLC
Copyright Renewed
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing, 8 Music Square
West, Nashville, TN 37203
International Copyright Secured All Rights Reserved

Proud Mary

Words and Music by J.C. Fogerty
© 1968 (Renewed) JONDORA MUSIC
All Rights Reserved Used by Permission

Return To Sender

Words and Music by Otis Blackwell and Winfield Scott
Copyright © 1962 by Elvis Presley Music, Inc.
Copyright Renewed and Assigned to Elvis Presley Music
All Rights Administered by Cherry River Music Co. and Chrysalis Songs
International Copyright Secured All Rights Reserved

The Shoop Shoop Song (It's In His Kiss)

Words and Music by Rudy Clark
Copyright © 1963, 1964 by Trio Music Company, Inc. and Top Of The
Charts
Copyright Renewed
All Rights for the United States Controlled and Administered by Trio
Music Company, Inc.
All Rights for the World excluding the United States Controlled and
Administered by Trio Music Company, Inc. and Alley Music Corp.
International Copyright Secured All Rights Reserved
Used by Permission

(Sittin' On) The Dock Of The Bay

Words and Music by Steve Cropper and Otis Redding
Copyright © 1968, 1975 IRVING MUSIC, INC.
Copyright Renewed
All Rights Reserved Used by Permission

Smoke Gets In Your Eyes

from ROBERTA
Words by Otto Harbach
Music by Jerome Kern
© 1933 UNIVERSAL - POLYGRAM INTERNATIONAL PUBLISHING, INC.
Copyright Renewed
All Rights Reserved
International Rights Secured. Not for broadcast transmission.
DO NOT DUPLICATE. NOT FOR RENTAL.

WARNING: It is a violation of Federal Copyright Law to synchronize this Multimedia Disc with video tape or film, or to print the Composition(s) embodied on this Multimedia Disc in the form of standard music notation, without the express written permission of the copyright owner.

Somewhere, My Love

Lara's Theme from DOCTOR ZHIVAGO
Lyric by Paul Francis Webster
Music by Maurice Jarre
Copyright © 1965, 1966 (Renewed 1993, 1994) Webster Music Co. and EMI Robbins Catalog Inc.
International Copyright Secured All Rights Reserved

Spanish Eyes

Words by Charles Singleton and Eddie Snyder
Music by Bert Kaempfert
© 1965, 1966 (Renewed 1993, 1994) EDITION DOMA BERT KAEMPFERT
All Rights for the world, excluding Germany, Austria and Switzerland, Controlled and Administered by SCREEN GEMS-EMI MUSIC INC.
All Rights Reserved International Copyright Secured Used by Permission

Speak Softly, Love (Love Theme)

from the Paramount Picture THE GODFATHER
Words by Larry Kusik
Music by Nino Rota
Copyright © 1972 (Renewed 2000) by Famous Music Corporation
International Copyright Secured All Rights Reserved

Stella By Starlight

from the Paramount Picture THE UNINVITED
Words by Ned Washington
Music by Victor Young
Copyright © 1946 (Renewed 1973, 1974) by Famous Music Corporation
International Copyright Secured All Rights Reserved

Take The "A" Train

Words and Music by Billy Strayhorn
Copyright © 1941; Renewed 1969 DreamWorks Songs (ASCAP) and Billy Strayhorn Songs, Inc. (ASCAP) for the U.S.A.
Rights for DreamWorks Songs and Billy Strayhorn Songs, Inc. Administered by Cherry Lane Music Publishing Company, Inc.
International Copyright Secured All Rights Reserved

Tears In Heaven

Words and Music by Eric Clapton and Will Jennings
Copyright © 1992 by E.C. Music Ltd. and Blue Sky Rider Songs
All Rights for E.C. Music Ltd. Administered by Unichappell Music Inc.
All Rights for Blue Sky Rider Songs Administered by Irving Music, Inc.
International Copyright Secured All Rights Reserved

That Old Black Magic

from the Paramount Picture STAR SPANGLED RHYTHM
Words by Johnny Mercer
Music by Harold Arlen
Copyright © 1942 (Renewed 1969) by Famous Music Corporation
International Copyright Secured All Rights Reserved

That's Amore (That's Love)

from the Paramount Picture THE CADDY
Words by Jack Brooks
Music by Harry Warren
Copyright © 1953 (Renewed 1981) by Paramount Music Corporation and Four Jays Music
International Copyright Secured All Rights Reserved

Up Where We Belong

from the Paramount Picture AN OFFICER AND A GENTLEMAN
Words by Will Jennings
Music by Buffy Sainte-Marie and Jack Nitzsche
Copyright © 1982 by Famous Music Corporation and Ensign Music Corporation
International Copyright Secured All Rights Reserved

Waltz For Debby

Lyric by Gene Lees
Music by Bill Evans
TRO - © Copyright 1964 (Renewed), 1965 (Renewed), 1966 (Renewed) Folkways Music Publishers, Inc., New York, NY
International Copyright Secured
All Rights Reserved Including Public Performance For Profit
Used by Permission

White Christmas

from the Motion Picture Irving Berlin's HOLIDAY INN
Words and Music by Irving Berlin
© Copyright 1940, 1942 by Irving Berlin
Copyright Renewed
International Copyright Secured All Rights Reserved

A Whole New World

from Walt Disney's ALADDIN
Music by Alan Menken
Lyrics by Tim Rice
© 1992 Wonderland Music Company, Inc. and Walt Disney Music Company
All Rights Reserved Used by Permission

Yesterday

Words and Music by John Lennon and Paul McCartney
Copyright © 1965 Sony/ATV Songs LLC
Copyright Renewed
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing, 8 Music Square West, Nashville, TN 37203
International Copyright Secured All Rights Reserved

You Are The Sunshine Of My Life

Words and Music by Stevie Wonder
© 1972 (Renewed 2000) JOBETE MUSIC CO., INC. and BLACK BULL MUSIC
c/o EMI APRIL MUSIC INC.
All Rights Reserved International Copyright Secured Used by Permission

You Sexy Thing

Words and Music by E. Brown
Copyright © 1975 by Finchley Music Corp.
Administered in the USA and Canada by Music & Media International, Inc.
Administered for the World excluding the USA and Canada by RAK Music Publishing Ltd.
International Copyright Secured All Rights Reserved

Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

<p>Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland</p> <p>For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area</p>	English
<p>Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz</p> <p>Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgend angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum</p>	Deutsch
<p>Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse</p> <p>Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen</p>	Français
<p>Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland</p> <p>Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte</p>	Nederlands
<p>Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza</p> <p>Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo</p>	Español
<p>Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera</p> <p>Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattare l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea</p>	Italiano
<p>Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça</p> <p>Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Europeia</p>	Português
<p>Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελλάδα</p> <p>Για λεπτομέρειες πληροφοριών εγγύησης σχετικά με το παρόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ και την Ελλάδα, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος</p>	Ελληνικά
<p>Viktigt: Garantiinformation för kunder i EES-området* och Schweiz</p> <p>För detaljerad information om denna Yamaha-produkt samt garantiservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet</p>	Svenska
<p>Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits</p> <p>Detaljert garantiinformasjon om dette Yamaha-produktet og garantiservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamahas offisielle representant i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet</p>	Norsk
<p>Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØO* og Schweiz</p> <p>De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØO* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØO: Det Europæiske Økonomiske Område</p>	Dansk
<p>Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille</p> <p>Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte olla olevasta nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue</p>	Suomi
<p>Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii</p> <p>Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy</p>	Polski
<p>Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku</p> <p>Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zástupce firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor</p>	Česky
<p>Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára</p> <p>A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keressék fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is talál), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség</p>	Magyar
<p>Oluline märkus: Garantiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele</p> <p>Täpsema teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond</p>	Eesti keel
<p>Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē</p> <p>Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzu, apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazinieties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvnīcību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona</p>	Latviešu
<p>Dėmesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje</p> <p>Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdintinas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šaliai. *EEE – Europos ekonominė erdvė</p>	Lietuvių kalba
<p>Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku</p> <p>Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garancným servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor</p>	Slovenčina
<p>Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici</p> <p>Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor</p>	Slovenščina
<p>Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария</p> <p>За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство</p>	Български език
<p>Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția</p> <p>Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European</p>	Limba română

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

URL_4

Untuk mengetahui detail produk, harap hubungi perwakilan Yamaha terdekat atau distributor resmi yang tercantum di bawah ini.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 "Prisma Insurgentes",
Col. San Jose Insurgentes, Del. Benito Juarez,
03900, Mexico, D.F.
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,
CEP 04534-013 São Paulo, SP. BRAZIL
Tel: 011-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK
Buenos Aires, Argentina
Tel: 54-11-4119-7000

VENEZUELA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Venezuela**
C.C. Manzanares Plaza P4
Ofic. 0401- Manzanares-Baruta
Caracas Venezuela
Tel: 58-212-943-1877

PANAMA AND OTHER LATIN

AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso No.7, Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, República de Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: 01908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Switzerland in Zürich**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 044-387-8080

AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Austria (Central Eastern Europe Office)**
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ ESTONIA

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Poland Office**
ul. Wrotkowa 14 02-553 Warsaw, Poland
Tel: 022-500-2925

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul. Iskarsko Schose 7 Targovskii Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: 02-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
The Emporium, Level 3, St. Louis Street Msida
MSD06
Tel: 02133-2144

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe Branch Benelux
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, Netherlands
Tel: 0347-358 040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activites Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Corona km. 17,200, 28231
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH filial
Scandinavia**
J. A. Wettergrensgata 1, Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46 31 89 34 00

DENMARK

**Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland – filial
Denmark**
Generatorvej 6A, DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, N-1361 Østerås, Norway
Tel: 67 16 78 00

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120, IS-128 Reykjavik,
Iceland
Tel: 525 5000

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, bld. 7, Kievskaya street, Moscow,
121059, Russia
Tel: 495 626 5005

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

SOUTH AFRICA

Global Music Instruments
Unit 4, 130 Boeing Road East Bedfordview 2008
Postnet Suite 130, Private Bag X10020 Edenvale
1610, South Africa
Tel: 27-11-454-1131

OTHER AFRICAN COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jebel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi**
Maslak Meydan Sokak No:5 Spring Giz Plaza
Bağımsız Böl. No:3, 34398 Şişli, İstanbul
Tel: +90-212-999-8010

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jebel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Pvt. Ltd.
Spazedge building, Ground Floor, Tower A, Sector
47, Gurgaon- Sohna Road, Gurgaon, Haryana, India
Tel: 0124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 021-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,
Kangnam-Gu, Seoul, Korea
Tel: 02-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn., Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 03-78030900

PHILIPPINES

Yupango Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: 65-6747-4374

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co.,Ltd.
3F, No.6, Section 2 Nan-Jing East Road, Taipei,
Taiwan R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15 and 16th floor, Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-8-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation
Market Development Section**
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Works LTD
P.O.BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST

TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation
Market Development Section**
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312



Yamaha Global Site

<http://www.yamaha.com/>

Yamaha Downloads

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

Yamaha Manual Library

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

C.S.G., Digital Musical Instruments Division
© 2012-2013 Yamaha Corporation

ZA83790

306CRAP*.***C0
Printed in Vietnam