



Clavinova®

CVP-709

CVP-705

Panduan untuk Pemilik

Terima kasih telah membeli Yamaha Clavinova!

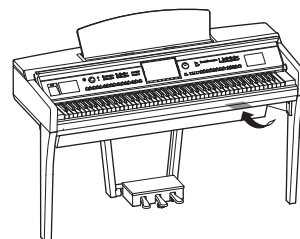
Kami merekomendasikan agar Anda membaca panduan ini dengan saksama agar Anda dapat memanfaatkan sepenuhnya berbagai fungsi modern dan praktis pada instrumen. Kami juga merekomendasikan agar Anda menyimpan panduan ini di tempat yang aman dan mudah dijangkau untuk referensi mendatang.

Sebelum menggunakan instrumen, pastikan membaca “TINDAKAN PENCEGAHAN” pada halaman 5–6.
Untuk informasi tentang merakit instrumen, lihat instruksi di akhir panduan ini.

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



Pelat nama berada di bagian dasar unit.

(bottom_id_01)

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 berkompeten di Yamaha untuk memeriksanya.

Peringatan air

- Jangan sampai instrumen terkena hujan, jangan gunakan dekat air atau dalam kondisi lembap atau basah, atau meletakkan 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 berkompeten di Yamaha untuk memeriksanya.
- Jangan sekali-kali memasukkan atau melepaskan steker listrik dengan tangan basah.

Peringatan kebakaran

- Jangan meletakkan barang menyala, seperti lilin, di atas unit. Barang menyala 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 berkompeten 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 menyalakan atau mematikan semua komponen, setel semua tingkat volume ke minimal.
- Pastikan menyatel volume semua komponen pada tingkat minimal dan naikkan kontrol volume secara bertahap sambil memainkan instrumen untuk menyatel 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.
- Untuk bangku yang dapat disesuaikan, jangan menyesuaikan tinggi bangku sambil mendudukinya, karena hal ini dapat menyebabkan penggunaan tenaga yang berlebihan pada mekanisme pengatur, yang mungkin menyebabkan kerusakan pada mekanisme tersebut atau bahkan cedera.
- Jika sekrup bangku menjadi longgar akibat penggunaan yang berlebihan dalam waktu lama, kencangkan sekrupnya secara berkala dengan menggunakan alat yang ditetapkan untuk mencegah kemungkinan kecelakaan atau cedera.
- 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

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, atau iPod Touch, kami merekomendasikan agar Anda mengatur "Airplane Mode" (Mode Pesawat) ke "ON" pada perangkat itu 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

- Saat membersihkan instrumen, gunakan kain yang halus dan kering/sedikit basah. Jangan gunakan minyak cat, bahan pelarut, alkohol, cairan pembersih, atau kain lap yang mengandung bahan kimia.
- Untuk model yang menggunakan lapisan pernis, bersihkan debu dan kotor pelan-pelan dengan kain halus. Jangan mengelap terlalu kuat karena partikel kecil atau kotoran dapat menggores lapisan instrumen.
- 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.

■ Menyimpan data

- Lagu yang telah direkam dan Lagu yang telah diedit /Gaya/Suara/data pengaturan MIDI, dsb. akan hilang bila Anda mematikan instrumen. Ini juga terjadi bila instrumen dimatikan oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 19). Simpan data ke instrumen atau ke flash-drive USB (halaman 33).
- Anda dapat mencadangkan data dan pengaturan instrumen ini ke flash-drive USB sebagai file cadangan (halaman 43), juga memulihkan file cadangan ke instrumen. Untuk melindungi terhadap kehilangan data akibat kerusakan, kesalahan pengoperasian, dsb., simpan data penting Anda ke flash-drive USB (halaman 43).
- Untuk informasi tentang penanganan flash-drive USB, lihat halaman 97.
- Untuk melindungi terhadap kehilangan data karena kerusakan flash-drive USB, kami merekomendasikan agar Anda menyimpan data penting ke flash-drive USB cadangan atau perangkat eksternal seperti komputer sebagai data cadangan.

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 konten yang hak ciptanya dimiliki oleh Yamaha atau lisensi penggunaan hak cipta pihak lain yang dimiliki oleh Yamaha. Karena undang-undang hak cipta dan undang-undang terkait lainnya, Anda TIDAK diizinkan untuk menyebarkan media yang menyimpan atau merekam konten ini dan tetap nyaris sama atau sangat mirip dengan yang ada di produk ini.

* Konten yang diterangkan di atas berisi program komputer, data Gaya Pengiring, data MIDI, data WAVE, data rekaman suara, not, data not, dsb.

* Anda boleh menyebarkan media berisi rekaman permainan atau produksi musik Anda yang menggunakan konten ini, dan dalam hal demikian tidak diperlukan izin dari Yamaha Corporation.

■ Tentang fungsi/data yang disertakan bersama instrumen

- 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.
- 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>.

■ Tentang panduan ini

- Ilustrasi dan layar LCD yang ditampilkan dalam panduan ini hanya untuk tujuan instruksional, dan mungkin terlihat agak berbeda dari yang ada pada instrumen Anda.
- iPhone, iPad, dan iPod touch 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.

■ Penalaan

- Tidak seperti pada piano akustik, instrumen ini tidak memerlukan penalaan oleh ahli (walaupun titinada dapat disesuaikan sendiri oleh pengguna agar serasi dengan instrumen lain). Ini karena titinada instrumen digital selalu terjaga sempurna. Walau demikian, jika Anda merasa ada sesuatu yang tidak normal mengenai sentuhan keyboard, hubungi dealer Yamaha Anda.

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.

Tentang Panduan

Instrumen ini berisi dokumen dan materi instruksional berikut.

Dokumen yang Disertakan



Panduan untuk Pemilik (buku ini)

Menjelaskan pengoperasian dasar untuk instrumen ini.



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 untuk instrumen ini.



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 mengenai penyambungan instrumen ini ke komputer.



MIDI Reference (Referensi MIDI)

Berisi informasi yang berkaitan dengan MIDI untuk instrumen ini.

Untuk memperoleh semua panduan ini, akseslah Yamaha Downloads, masukkan nama model untuk mencari file yang diinginkan.

Yamaha Downloads

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

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)
“PRODUCT ID” pada lembar ini nanti diperlukan saat Anda mengisi formulir User Registration.
- Garansi*
- Kabel Listrik
- Bangku*
- Adaptor LAN nirkabel USB*
Anda akan memerlukan ini untuk memfungsikan koneksi nirkabel instrumen ini ke iPhone atau iPad. Lihat halaman 98 untuk mengetahui detailnya.
- Panduan untuk Pemilik adaptor LAN nirkabel USB*

* Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.

Daftar Isi

TINDAKAN PENCEGAHAN	5
PEMBERITAHUAN	7
Informasi	7
Format yang kompatibel untuk instrumen ini	8
Tentang Panduan	9
Aksesori yang Disertakan	9
Selamat datang di Dunia CVP!	12
Kontrol Panel	14
Memulai	16
Membuka/Menutup Penutup Kunci	16
Menggunakan Sandaran Catatan Musik	16
Membuka/Menutup Tutup (Jenis Piano Besar CVP-709)	17
Catu Daya	18
Menyalakan/Mematikan Instrumen	19
Menyesuaikan Volume Master	20
Menggunakan Headphone	21
Membuat Pengaturan Dasar	22
Mengubah Kecerahan Tampilan	23
Struktur Tampilan	24
Pengoperasian Dasar	26
Konfigurasi Tampilan	26
Menutup Tampilan Saat Ini	28
Kontrol Berbasis Tampilan	29
Memanggil Fungsi yang Diinginkan dari Tampilan Awal	31
Menggunakan Tombol ASSIGNABLE	32
Manajemen File	33
Memasukkan Karakter	37
Menggunakan Pedal	38
Menggunakan Metronom	39
Menyesuaikan Tempo	40
Mengatur Sensitivitas Sentuh untuk Keyboard	40
Transpose Titinada dalam Seminada	41
Menyesuaikan Keseimbangan Volume	42
Memulihkan Pengaturan yang Diprogram Pabrik	42
Pencadangan Data	43
Piano Room – Menikmati Permainan Piano –	44
Memainkan Piano Di Piano Room	44
Memainkan Piano dalam Sesi dengan Instrumen Lainnya	45
Mengubah/Mengembalikan Pengaturan Piano Room	46
Merekam Permainan Anda di Piano Room	47
Suara – Memainkan Keyboard –	48
Memainkan Suara Preset	48
Mengatur Titik Pisah	50
Memanggil Pengaturan Piano default (Pengaturan Ulang Piano)	51
Fungsi Penguncian Piano	51
Memainkan Suara Piano yang disempurnakan dengan Resonansi yang Realistis (Suara VRM)	52
Memainkan Suara Artikulasi Super	53
Membuat Sendiri Suara Suling Organ	54
Gaya – Memainkan Irama dan Pengiring –	55
Memainkan dengan Gaya	55
Pengoperasian Kontrol Gaya	57

Memanggil Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Gaya Saat Ini (Pengaturan Satu Sentuhan)	60
Mencari Lagu yang Cocok untuk Gaya Saat Ini	61
Memanggil Gaya Optimal untuk Permainan Anda (Rekomendasi Gaya)	62
Mengubah Jenis Penjarian Akor	64
Playback Lagu – Memainkan dan Mempraktikkan Lagu –	66
Playback Lagu	66
Menampilkan Notasi Musik (Skor)	69
Menampilkan Lirik	70
Praktik Satu Tangan dengan Fungsi Panduan	70
Playback Pengulangan	72
Menyesuaikan Titinada dalam Seminada (Pergeseran Titinada)	73
Menyesuaikan Kecepatan Playback (Bentang Waktu)	74
Menyembunyikan Bagian Vokal (Penyembunyian Vokal)	74
Perekaman Lagu – Merekam Permainan Anda –	75
Prosedur Dasar untuk Merekam (Perekaman MIDI/Audio)	75
Merekam ke Kanal yang Ditetapkan (Perekaman MIDI)	78
Mengkonversi Lagu MIDI ke Lagu Audio	81
Mikrofon – Menambahkan Efek Harmoni Vokal pada Nyanyian Anda –	82
Menghubungkan Mikrofon	82
Menerapkan Efek Harmoni Vokal pada Suara Anda	83
Pencari Musik – Memanggil Pengaturan Panel Ideal untuk Permainan Anda –	85
Memilih Record yang Diinginkan (Pengaturan Panel)	85
Mencari Record (Pengaturan Panel)	86
Memori Registrasi – Menyimpan dan Mengingat Pengaturan Panel Khusus –	88
Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda	88
Menyimpan Memori Registrasi sebagai File Bank	89
Mengingat Pengaturan Panel Terdaftar	90
Mixer – Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal –	91
Prosedur Dasar untuk Mixer	91
Mengaktifkan atau Menonaktifkan Setiap Kanal Gaya atau Lagu	93
Koneksi – Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –	94
Konektor I/O	94
Menghubungkan Perangkat Audio (jack [AUX IN], jack AUX OUT [L/L+R]/[R])	94
Menghubungkan Monitor Eksternal (terminal [RGB OUT])	95
Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki (jack [FOOT PEDAL])	96
Menghubungkan Mikrofon atau Gitar (jack [MIC/LINE IN], sakelar [MIC/LINE IN])	96
Menghubungkan Perangkat USB (terminal [USB TO DEVICE])	97
Menghubungkan ke iPhone/iPad (terminal [USB TO DEVICE], terminal [USB TO HOST] dan terminal MIDI)	98
Menghubungkan ke Komputer (terminal [USB TO HOST])	99
Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (terminal MIDI)	99
Daftar Fungsi Tampilan Menu	100
Perakitan CVP-709 (Jenis piano besar)	102
Perakitan CVP-709	105
Perakitan CVP-705	109
Pemecahan Masalah	111
Spesifikasi	115
Indeks	118

Selamat datang di Dunia CVP!

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...

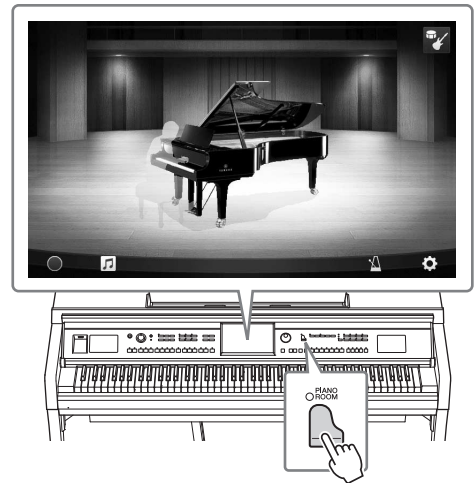
Rasa Piano Akustik Sejati

Instrumen ini dilengkapi Suara piano yang indah, yang dibuat dengan sampel-sampel piano besar konser andalan CFX Yamaha dan piano besar konser Bösendorfer* yang terkenal, serta keyboard khusus untuk menirukan sepenuhnya respons sentuhan alami dan nuansa ekspresif dari piano besar konser sungguhan, termasuk kemampuan mengulang cepat. Selain itu, instrumen ini dilengkapi fungsi VRM yang secara akurat menirukan resonansi akustik piano besar, yang secara halus berubah melalui pengaturan waktu dan kekuatan sentuhan pemain dan pengoperasian pedal. Ini memungkinkan ekspresi nuansa permainan yang paling halus sekalipun dan merespons dengan teliti terhadap penggunaan pedal dan permainan kunci Anda.

Fitur Piano Room baru memberikan kenikmatan bermain piano yang jauh lebih besar. Piano Room memungkinkan Anda memilih jenis piano yang diinginkan serta suasana ruang berbeda—yang memberikan pengalaman total bermain piano, serasa memainkan piano sesungguhnya. Terlebih lagi, Anda dapat memainkan bersama pemain “session” virtual, dan menikmati pengalaman yang seolah-olah bermain bersama band dengan instrumen musik lain.

* Bösendorfer adalah anak perusahaan Yamaha.

▶▶▶ halaman 44



Memainkan Beragam Genre Musik

Secara alami, CVP menyediakan banyak Suara piano yang realistis untuk kenikmatan Anda memainkannya. CVP juga menyediakan aneka macam instrumen autentik, baik akustik maupun elektronik, termasuk organ, gitar, saksofon, dan instrumen lainnya yang digunakan dalam banyak genre musik—sehingga Anda bermain meyakinkan dalam segala gaya musik yang diinginkan. 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 53

Band Pengiring Lengkap

Sekalipun Anda bermain sendirian, CVP dapat menjadi band pendukung yang lengkap bagi Anda! Memainkan akor secara otomatis akan mengaktifkan dan mengontrol dukungan pengiring otomatis (fungsi Gaya). Pilih sebuah gaya pengiring—misalnya pop, jazz, Latin, dan beragam genre musik lainnya di dunia—dan biarkan Clavinova menjadi band pendukung lengkap Anda! Anda dapat mengubah aransemen sambil memainkan, yang langsung memilih irama berbeda dengan seketika, termasuk Pendahuluan, Penutup, dan Pengisi, selama permainan Anda.



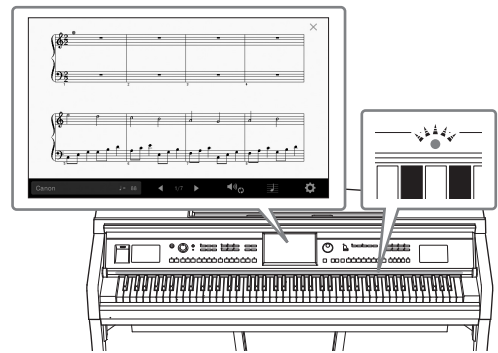
Apalagi, beberapa Gaya Audio spesial (hanya CVP-709) telah disediakan, yang menghadirkan perekaman audio dari permainan musisi studio dalam beragam studio rekaman di seluruh dunia. Ini menambahkan semua rasa alami, suasana, dan kehormatan pada drum dan perkusi Gaya, sehingga memberikan potensi ekspresif yang lebih besar pada permainan Anda.

▶▶▶ halaman 55

Fitur Pelajaran Lagu yang Mengasyikkan—dengan Tampilan Skor 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.

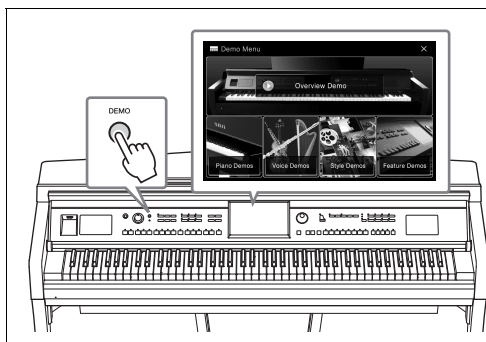
▶▶▶ halaman 70



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. Terlebih, efek Harmoni Vokal yang kuat secara otomatis memberikan suara harmoni vokal yang berlimpah dan autentik pada suara nyanyian Anda. 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.

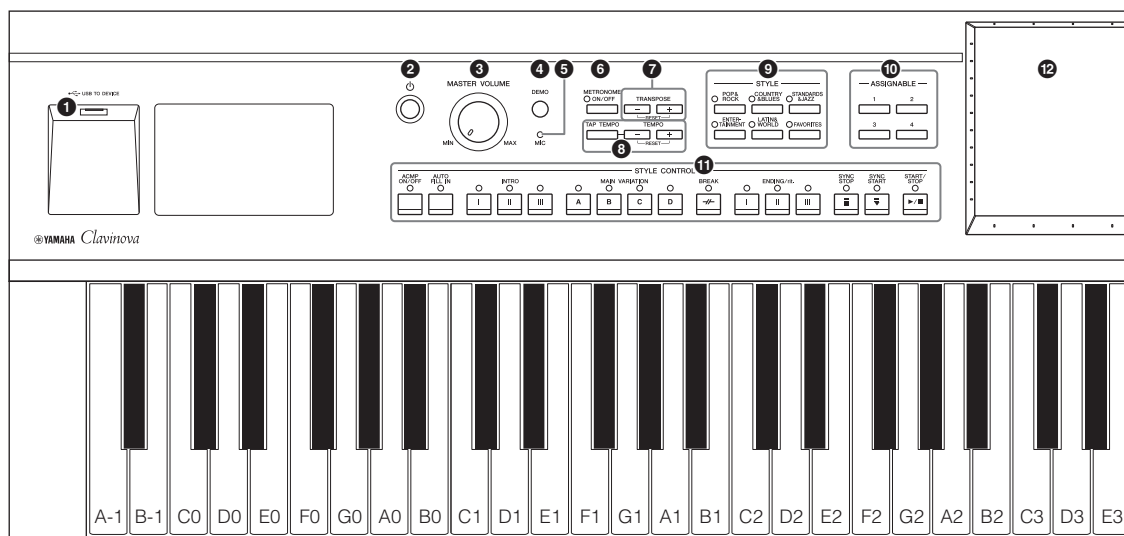
▶▶▶ Halaman 70, 82



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

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

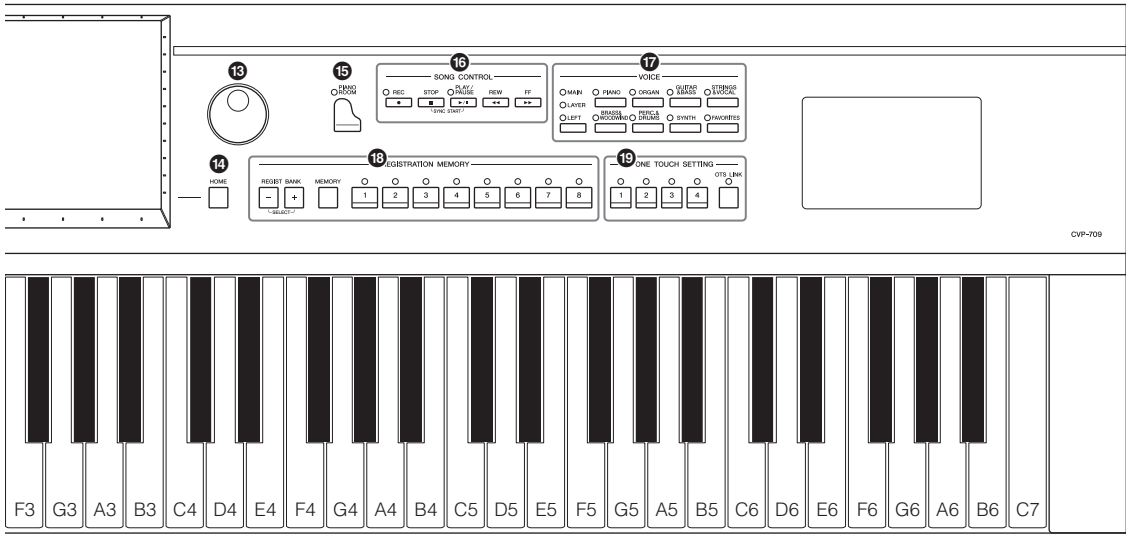
Kontrol Panel



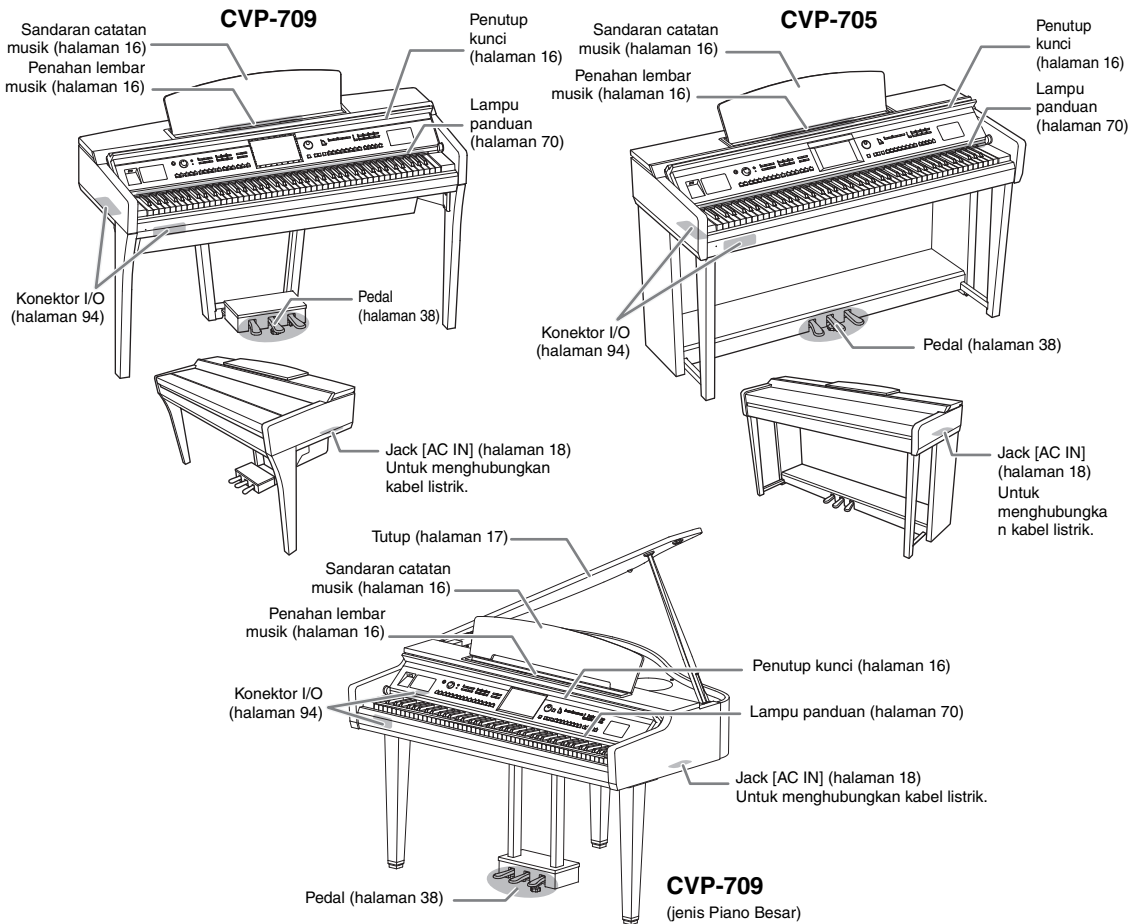
Pengaturan Panel (Penyetelan Panel)

Pengaturan instrumen ini dengan menggunakan berbagai kontrol di panel yang disebut sebagai “pengaturan panel” atau “penyetelan panel” dalam buku panduan ini.

- 1 Terminal [USB TO DEVICE]halaman 97**
Untuk menghubungkan flash-drive USB atau adaptor LAN nirkabel USB.
- 2 Sakelar [⏻] (Siaga/Aktif)halaman 19**
Untuk menyalakan instrumen atau mengaturnya untuk siaga.
- 3 Kontrol [MASTER VOLUME]halaman 20**
Untuk menyesuaikan volume keseluruhan.
- 4 Tombol [DEMO]halaman 13**
Untuk memanggil tampilan Demo.
- 5 Lampu [MIC]halaman 82**
Untuk memeriksa tingkat input mikrofon.
- 6 Tombol [METRONOME ON/OFF]halaman 39**
Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan metronom.
- 7 Tombol TRANSPOSEhalaman 41**
Untuk melakukan transposisi titinada dalam interval seminada.
- 8 Tombol [TAP TEMPO]/TEMPO [-]/[+]halaman 40**
Untuk mengontrol tempo Gaya, Lagu MIDI, dan playback metronom.
- 9 Tombol STYLEhalaman 55**
Untuk memilih kategori Gaya.
- 10 Tombol ASSIGNABLEhalaman 32**
Untuk menetapkan pintasan ke fungsi yang sering digunakan.
- 11 Tombol STYLE CONTROLhalaman 57**
Untuk mengontrol playback Gaya.
- 12 LCD (layar sentuh)halaman 24**
Memungkinkan Anda memilih atau mengubah parameter cukup dengan menyentuh tombol ‘virtual’ atau slider pada tampilan.
- 13 Putaran Datahalaman 30**
Untuk memilih item atau mengubah nilai.
- 14 Tombol [HOME]halaman 30**
Untuk memanggil tampilan Awal, atau tampilan pertama saat menyalakan instrumen.
- 15 Tombol [PIANO ROOM]halaman 44**
Untuk memanggil dengan seketika pengaturan optimal yang berkaitan dengan piano guna memainkan instrumen sekedar sebagai piano, atau memainkan dalam suasana seperti sebuah sesi dengan suara band lengkap.
- 16 Tombol SONG CONTROLhalaman 68**
Untuk mengontrol playback Lagu.
- 17 Tombol VOICEhalaman 48**
Untuk memilih bagian keyboard atau kategori Suara.
- 18 Tombol REGISTRATION MEMORYhalaman 88**
Untuk mendaftarkan dan mengingat pengaturan panel.
- 19 Tombol ONE TOUCH SETTINGhalaman 60**
Untuk memanggil pengaturan panel yang sesuai untuk Gaya.



CVP-709



Membuka/Menutup Penutup Kunci

Untuk membuka penutup kunci, tahan pegangannya dengan kedua tangan, kemudian angkat penutup kunci sedikit, dan tekan ke atas dan ke bawah.

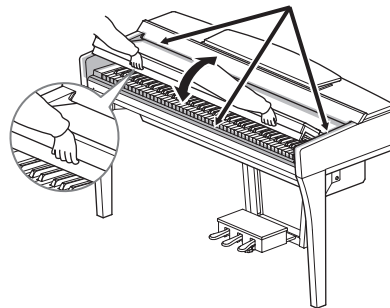
Untuk menutup penutup kunci, turunkan kembali penutup kunci di tempatnya pelan-pelan dengan kedua tangan.

⚠ **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.

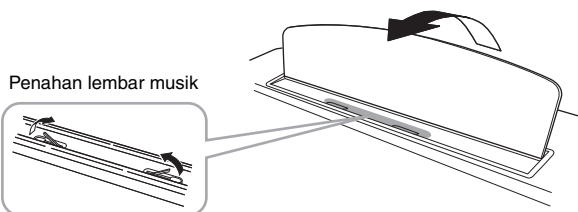
⚠ **PERHATIAN**

Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit saat membuka/menutup penutupnya.



Menggunakan Sandaran Catatan Musik

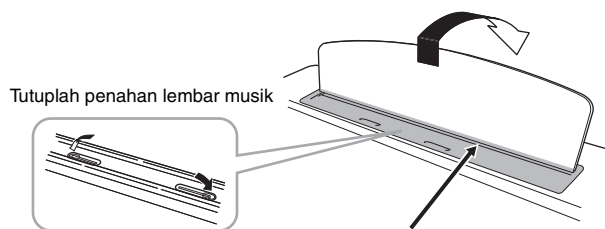
Tarik sandaran catatan musik ke arah Anda sejauh mungkin. Bila dinaikkan, sandaran catatan musik akan terkunci pada tempatnya dengan sudut tertentu dan tidak dapat disesuaikan. Penahannya memungkinkan Anda menahan halaman buku musik pada tempatnya.



⚠ **PERHATIAN**

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

Untuk menurunkan sandaran catatan musik, tutuplah penahan lembar musik, kemudian angkat sedikit sandaran catatan musik, dan sandarkan pelan-pelan.



⚠ **PERHATIAN**

Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit.

⚠ **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-709)

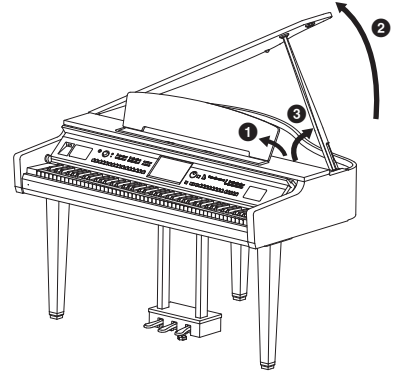
Disediakan satu penahan panjang dan satu penahan pendek pada tutupnya. Gunakan salah satu untuk menahan tutupnya agar terbuka pada sudut yang diinginkan.

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.

⚠ **PERHATIAN**

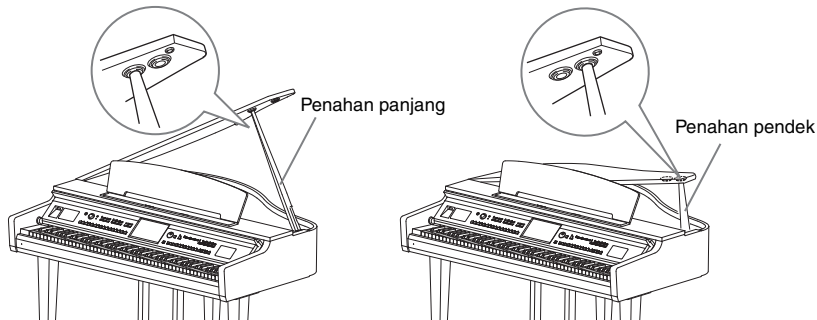
Jangan biarkan anak-anak membuka atau menutup tutupnya. Juga, berhati-hatilah agar jari tidak terjepit (jari Anda atau orang lain, apalagi anak-anak) saat menaikkan atau menurunkan tutupnya.



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

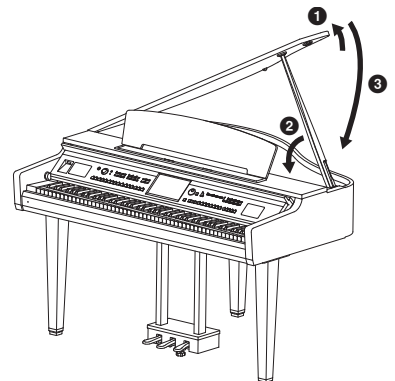
⚠ **PERHATIAN**

- 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.



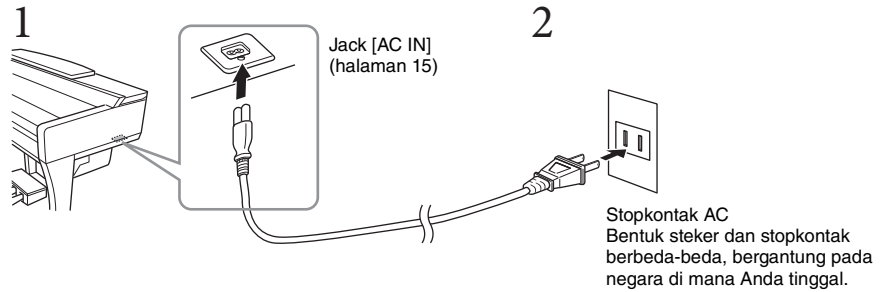
Menutup Tutup

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



Catu Daya

Hubungkan steker kabel listrik sesuai urutan yang ditampilkan dalam ilustrasi. Di beberapa area, adaptor steker mungkin telah disediakan agar sesuai dengan konfigurasi pin stopkontak AC di dinding di area Anda.



⚠ PERINGATAN

Gunakan hanya kabel listrik yang disertakan.

⚠ PERHATIAN

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.

CATATAN

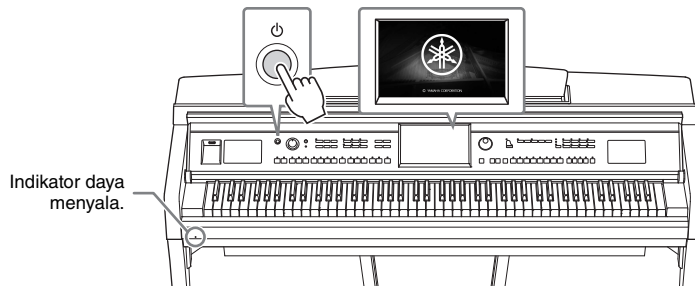
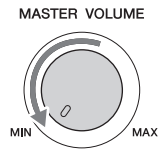
Saat melepaskan kabel listrik, terlebih dahulu matikan listriknya, kemudian ikuti prosedur ini dalam urutan terbalik.

Menyalakan/Mematikan Instrumen

1 Putar ke bawah putaran [MASTER VOLUME] ke “MIN.”

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

Tampilan dan indikator daya yang berada di bawah ujung kiri keyboard akan menyala. Sesuaikan volume sebagaimana yang diinginkan sambil memainkan keyboard.



3 Tekan dan tahan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) selama sekitar satu detik untuk mematikannya.

⚠ **PERHATIAN**

Sekalipun sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) dalam keadaan siaga, listrik masih mengalir ke instrumen walaupun kecil. Lepaskan steker listrik dari stopkontak bila instrumen tidak akan digunakan dalam waktu lama, atau selama terjadi badai petir.

PEMBERITAHUAN

Saat merekam atau mengedit, atau saat pesan ditampilkan, listriknya tidak dapat dimatikan sekalipun Anda menekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif). Jika Anda ingin mematikan listriknya, tekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) setelah merekam, mengedit, atau setelah pesannya hilang. Jika Anda perlu memaksa instrumen berhenti, tahan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) selama lebih dari tiga detik. Perhatikan, menghentikan operasi secara paksa dapat menyebabkan hilangnya data dan kerusakan pada instrumen.

Fungsi Mati Otomatis

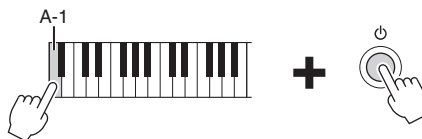
Untuk mencegah konsumsi daya yang tidak perlu, instrumen ini dilengkapi fungsi Mati Otomatis yang secara otomatis mematikan instrumen jika tidak dioperasikan sekian lama. Waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan secara otomatis adalah sekitar 30 menit secara default; walau demikian, Anda dapat mengubah pengaturan ini (halaman 22).

PEMBERITAHUAN

Data yang tidak disimpan melalui operasi Simpan akan hilang jika instrumen dimatikan secara otomatis. Pastikan Anda menyimpan data sebelum hal ini terjadi.

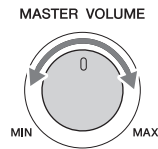
Menonaktifkan Mati Otomatis (metode sederhana)

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



Menyesuaikan Volume Master

Untuk menyesuaikan volume suara keyboard keseluruhan, gunakan putaran [MASTER VOLUME] sambil memainkan keyboard.



⚠ PERHATIAN

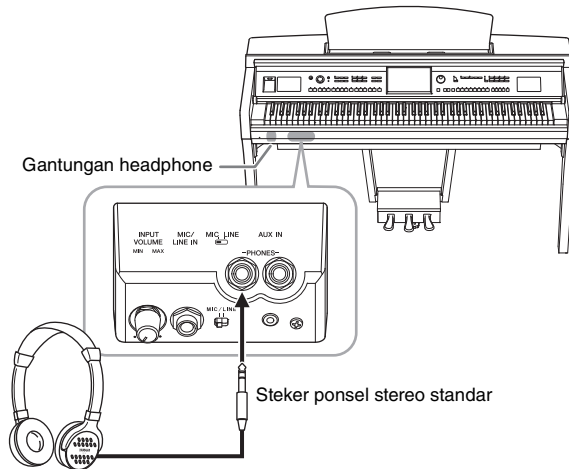
Jangan menggunakan instrumen dalam waktu lama dengan tingkat volume yang tinggi atau tidak nyaman, karena hal ini dapat menyebabkan kehilangan pendengaran untuk selamanya.

Intelligent Acoustic Control (IAC)

IAC adalah fungsi yang secara otomatis menyesuaikan dan mengontrol kualitas suara sesuai dengan volume instrumen keseluruhan. Sekalipun volume sudah rendah, suara rendah dan suara tinggi masih terdengar jelas. IAC hanya memengaruhi output suara speaker instrumen. Pengaturan default untuk fungsi ini adalah diaktifkan. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan pengaturan IAC dan mengatur kedalamannya. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Menggunakan Headphone

Hubungkan headphone ke jack [PHONES]. Karena instrumen ini dilengkapi dua jack [PHONES], Anda dapat menghubungkan dua pasang headphone. Jika Anda hanya menggunakan satu pasang, masukkan stekernya ke dalam salah satu jack ini.



⚠ PERHATIAN

Jangan menggunakan headphone dalam waktu lama dengan tingkat volume yang tinggi atau tidak nyaman, karena hal ini dapat menyebabkan kehilangan pendengaran untuk selamanya.

Menirikan jarak suara alami (Optimiser Stereofonis)

Fitur Optimiser Stereofonis menghasilkan sensasi lapang untuk headphone yang Anda dengar saat memainkan piano akustik. Umumnya, suara dari headphone terlalu dekat dengan telinga Anda untuk suara alami. Bila fungsi ini diaktifkan, Anda dapat merasakan jarak suara alami seolah suara tersebut berasal dari piano, padahal Anda mendengarkannya di headphone. Fungsi ini hanya efektif pada Suara VRM (halaman 52) dan tidak memengaruhi output suara speaker instrumen. Pengaturan default untuk fungsi ini adalah diaktifkan, namun Anda dapat menonaktifkannya jika diinginkan. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

CATATAN

Jika Anda merekam Suara VRM (halaman 52) dengan perekaman Audio (halaman 75) saat fungsi ini diaktifkan, Optimiser Stereofonis akan diterapkan pada suara yang direkam.

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.

PEMBERITAHUAN

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

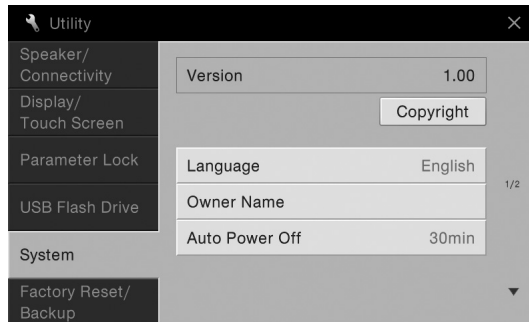
Membuat Pengaturan Dasar

Bila perlu, buat pengaturan dasar untuk instrumen, seperti pengaturan bahasa yang diperlihatkan pada tampilan.

1 Panggil tampilan pengoperasian (Utility).

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].

2 Sentuh [System] pada tampilan.



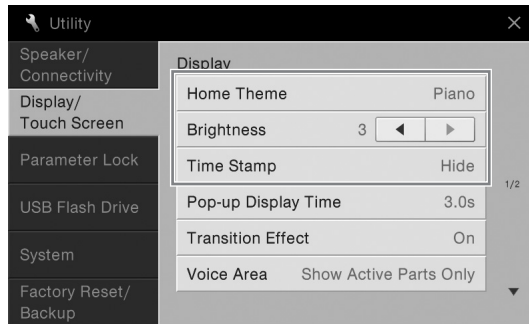
3 Buat pengaturan yang diperlukan dengan menyentuh tampilan.

Version (Versi)	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 (Hak Cipta)	Sentuh di sini untuk memanggil informasi hak cipta.
Language (Bahasa)	Menentukan bahasa yang digunakan dalam tampilan nama menu dan pesan. Sentuh pengaturan ini untuk memanggil daftar bahasa, kemudian pilih yang diinginkan.
Owner Name (Nama Pemilik)	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 37).
Auto Power Off (Mati Otomatis)	Memungkinkan Anda mengatur waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 19). Sentuh ini untuk memanggil daftar pengaturan, kemudian pilih yang diinginkan. Untuk menonaktifkan Mati Otomatis, pilih "Disabled" di sini.

Mengubah Kecerahan Tampilan

Di sini Anda dapat mengubah pengaturan tampilan tertentu sebagaimana yang diinginkan, termasuk kecerahan.

- 1 Panggil tampilan pengoperasian (Utility) (langkah 1 pada halaman 22).
- 2 Sentuh [Display/Touch Screen] pada tampilan.



- 3 Ubah pengaturan dengan menyentuh tampilan.

Home Theme (Tema Awal)	Sentuh dan ubah tema (latar belakang) tampilan Awal. Pengaturan yang tersedia adalah Piano/White/Black.
Brightness (Kecerahan)	Sentuh [◀]/[▶] untuk menyesuaikan kecerahan tampilan.
Time Stamp (Cap Waktu)	Menentukan apakah cap waktu suatu file akan diperlihatkan pada tab User di tampilan Pemilihan File (halaman 27) atau tidak. CATATAN Bila instrumen terhubung ke jaringan melalui adaptor LAN nirkabel USB*, waktu saat ini akan diambil dari jaringan dan ditampilkan. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9). * Adaptor LAN nirkabel USB mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.

Untuk informasi tentang item lainnya di tampilan ini, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

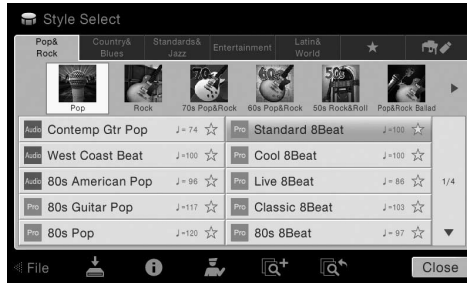
Struktur Tampilan

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 26.

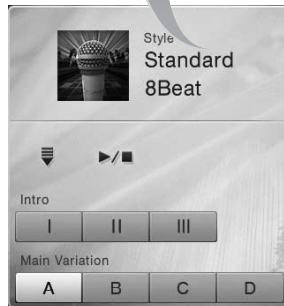
Tampilan Pemilihan File

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.

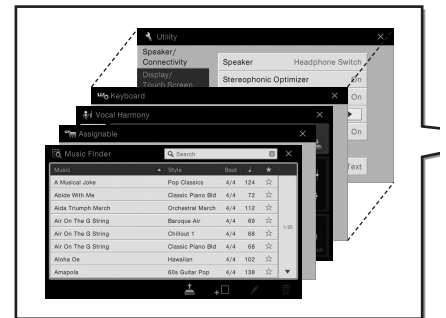


Tampilan Awal

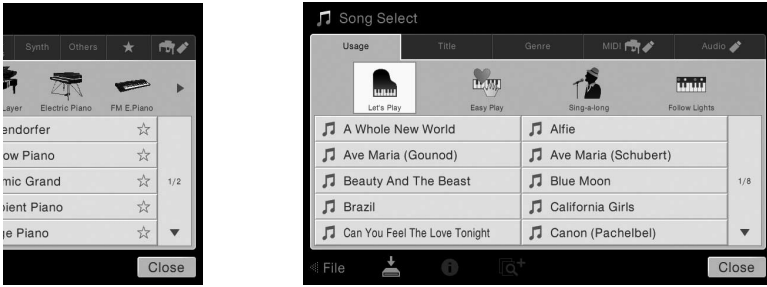
Inilah portal atau tempat awal struktur tampilan instrumen.

Tampilan Menu

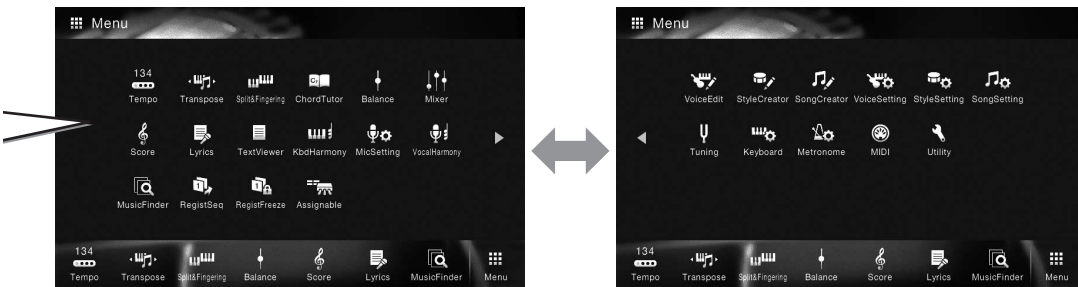
Dengan menyentuh setiap ikon, Anda dapat memanggil beragam fungsi, seperti Skor Lagu, Keseimbangan Volume, dan pengaturan detail lainnya.



Tampilan Pemilihan Lagu



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



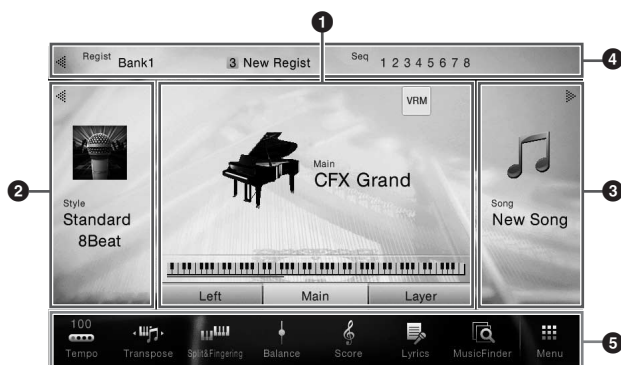
Pengoperasian Dasar

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 48). Menyentuh nama Suara akan memanggil tampilan Pemilihan Suara.

CATATAN

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

2 Area Gaya

Menunjukkan Gaya saat ini (halaman 55). 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 66). 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 88). Menyentuh area ini akan memanggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi. Anda dapat menyembunyikan atau menampilkan area ini dengan menyentuh [◀] atau [▶] di area tersebut.

CATATAN

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

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 ikon pintasan yang diinginkan di sini (halaman 31).



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.

 (tab Favorit)	Menampilkan lokasi Suara atau Gaya yang Anda daftarkan sebagai Favorit (halaman 36). Tab ini hanya tersedia untuk Suara dan Gaya.
 (tab Pengguna)	Lokasi penyimpanan data yang telah direkam atau diedit. Data yang telah disimpan ke instrumen ditampilkan dalam “USER” (memori Pengguna), sedangkan data dalam flash-drive 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 [▼] di kanan.

CATATAN

Anda dapat memanggil halaman lain juga dengan menyentuh cepat daftar secara vertikal.

4 Ikon-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 33 – 37, atau instruksi untuk setiap fungsi di tampilan Pemilihan File.

Tampilan Menu

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

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.



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 100) atau Reference Manual (Panduan Referensi) di situs web (halaman 9).

CATATAN

Anda juga dapat mengubah halaman dengan mencelek secara horizontal.

2 Pintasan

Dengan mendaftarkan fungsi yang sering digunakan di sini sebagai Pintasan, Anda dapat memanggilnya dengan cepat dari tampilan Awal. Untuk instruksi, lihat halaman 31.

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].

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] pada panel.

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.



Tampilan

Putaran Data

HOME

Tombol [HOME]

Menggunakan Tampilan (Layar Sentuh)

PEMBERITAHUAN

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

CATATAN

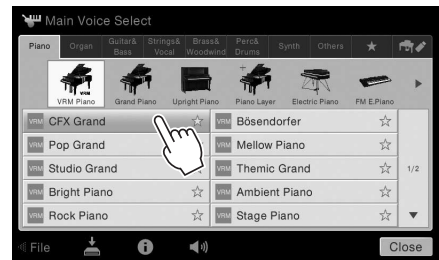
Ingatlah bahwa pengoperasian dengan menyentuh dua atau beberapa titik sekaligus pada tampilan, tidak didukung.

■ Sentuh

Untuk memilih sebuah item, sentuh pelan tandanya pada tampilan.

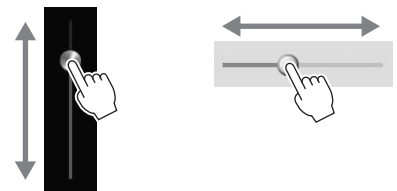
CATATAN

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

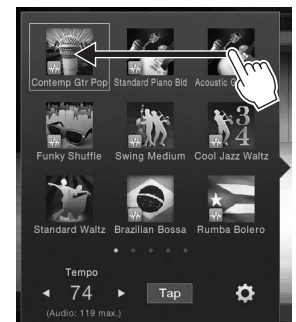


■ Geser

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



Geserkan jari Anda secara vertikal maupun secara horizontal pada tampilan untuk mengubah halaman, atau untuk memperlihatkan atau menyembunyikan beberapa bagian tampilan tertentu.



■ Putar

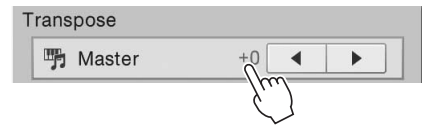
Sentuh dan tahan pada kenop tampilan dan putar kenop dengan jari Anda untuk mengubah nilai parameter.



■ 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.

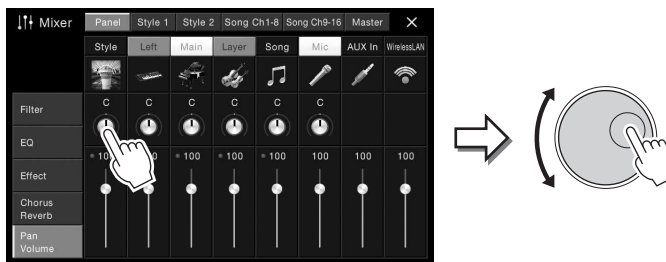


Memutar Putaran Data

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

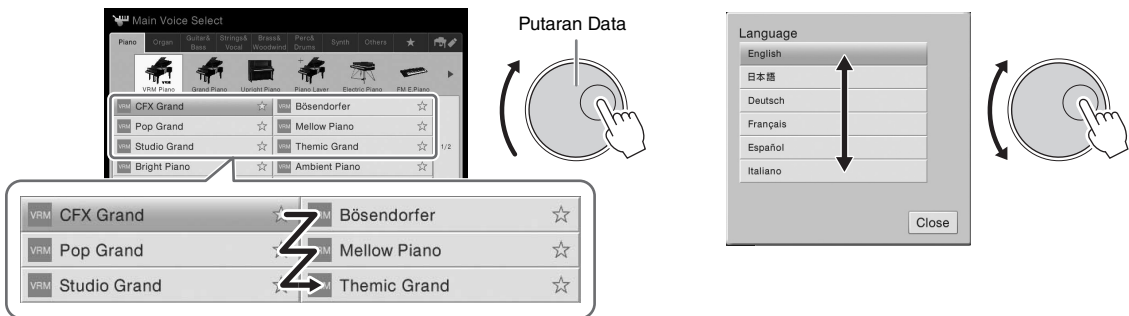
■ Menyesuaikan nilai parameter

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 27) 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 menyalaikan 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 27) di bagian bawah tampilan Awal, yang memungkinkan Anda dengan cepat memanggil fungsi yang diinginkan dari tampilan Awal.

Mengganti Pintasan di Tampilan Awal

Walaupun telah didaftarkan tujuh pintasan secara default, Anda dapat menyesuaikannya bila perlu.

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

CATATAN

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



- 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.

CATATAN

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



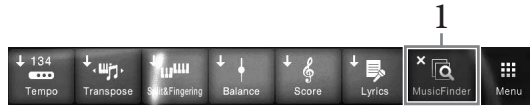
- 2 Dari tujuh lokasi, sentuh ikon tujuan yang diinginkan. Ikon yang disentuh di langkah 1 dan 2 akan ditukar.

Menghapus Pintasan

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

CATATAN

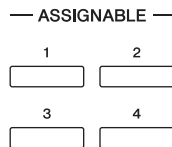
Untuk membatalkan operasi ini, sentuh lokasi kosong pada tampilan sebelum beralih ke langkah 2.



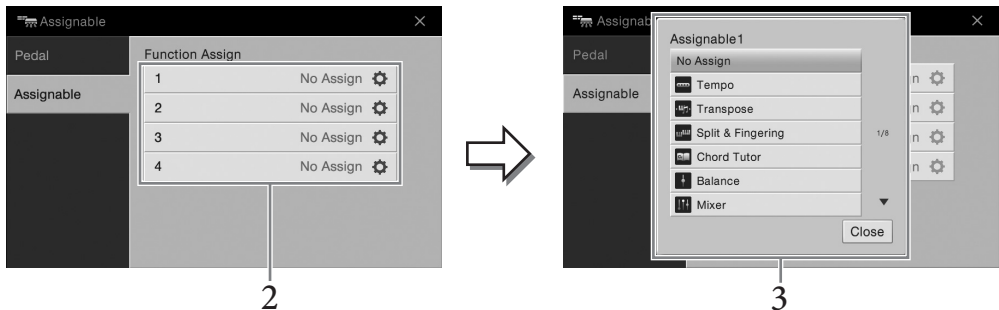
2 Sentuh lagi ikon yang sama untuk menghapusnya dari pintasan.

Menggunakan Tombol ASSIGNABLE

Anda dapat menetapkan berbagai fungsi yang sering Anda gunakan ke empat tombol panel di sebelah kiri tampilan. Selain itu, salah satu fungsi yang tercantum pada tampilan Menu dapat ditetapkan di sini 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 (halaman 9).

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 flash-drive 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.

CATATAN


Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 97.


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 flash-drive 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  (Di atas).

Anda dapat membuat folder baru dengan menyentuh  (Folder Baru).

CATATAN

File Gaya Audio yang telah diedit (hanya CVP-709; halaman 57) hanya dapat disimpan di memori Pengguna pada instrumen.



3 Sentuh [Save here] untuk memanggil jendela Entri Karakter.

CATATAN

Untuk membatalkan operasi, sentuh [Cancel].

4 Masukkan nama file (halaman 37).

Sekalipun Anda melompati langkah ini, Anda dapat mengganti nama file kapan saja (halaman 34) 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.


Membuat Folder Baru

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

CATATAN

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

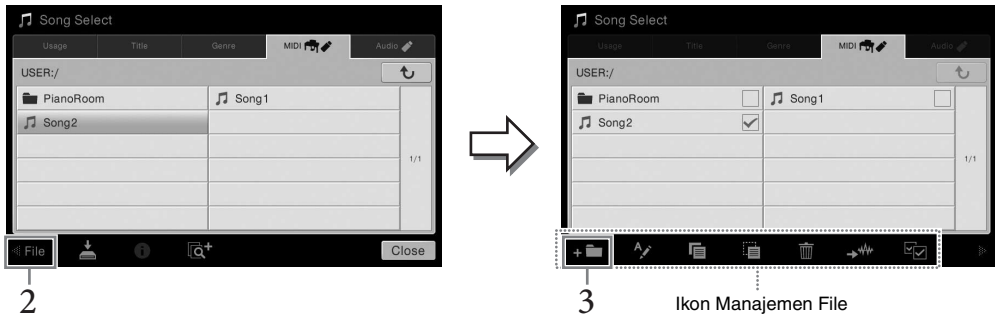
1 Dalam tampilan Pemilihan File, sentuh tab Pengguna (halaman 27) kemudian pilih lokasi yang Anda inginkan untuk membuat folder baru.

Untuk menampilkan folder berikutnya yang lebih tinggi, sentuh  (Di atas).


CATATAN

Anda tidak dapat membuat folder baru di folder "Piano Room".

2 Sentuh [File] untuk memanggil ikon Manajemen File.



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.

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

4 Masukkan nama folder baru (halaman 37).

Mengganti Nama File/Folder

Anda dapat mengganti nama file/folder.


CATATAN

- File dalam tab Preset tidak dapat diganti namanya.
- Folder "Piano Room" tidak dapat diganti namanya.

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

2 Sentuh [File] untuk memanggil ikon Manajemen File.

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.

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

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

CATATAN

File atau folder hanya dapat diganti namanya satu per satu.

5 Masukkan nama file atau folder yang dipilih (halaman 37).

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.

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.
- Gaya Audio (hanya CVP-709; halaman 57) hanya dapat disimpan ke memori Pengguna pada instrumen.
- Beberapa file yang direkam di Piano Room bersama pengiring tidak dapat disalin, bergantung pada jenis pengiringnya.
- File yang direkam di Piano Room (halaman 44) bersama Gaya Audio tidak dapat disalin.



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



2 Sentuh [File] untuk memanggil ikon Manajemen File.

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.

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).

CATATAN

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

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.

CATATAN

- File dalam tab Preset tidak dapat dihapus.
- Folder "Piano Room" tidak dapat dihapus.



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

2 Sentuh [File] untuk memanggil ikon Manajemen File.

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.

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].

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

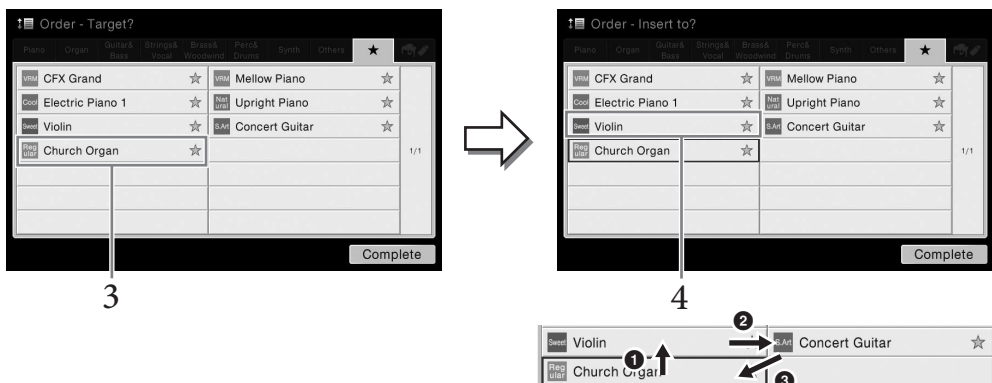
- Jika Anda mengubah nama file orisinal atau memindah/menghapus file orisinal, maka menyentuh nama file yang bersangkutan dalam tab Favorit tidak akan dapat memanggil file tersebut.
- Dalam tab Favorit, untuk benar-benar menghapus file, Anda perlu menyentuh bintang berwarna kemudian menutup atau memindah 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 (Terproteksi 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 (Terproteksi 2 Orisinal):** 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 (Terproteksi 2 Diedit):** Menunjukkan Lagu “Protected 2 Original” yang telah diedit. 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 85), dsb. Memasukkan karakter dilakukan dalam tampilan yang diperlihatkan di bawah ini.



1 Sentuh jenis karakter.

■ Bila Bahasa (halaman 22) 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 22) 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 (半角カナ): 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, [半角カナ] 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.

CATATAN

- Bergantung pada tampilan untuk memasukkan karakter yang sedang Anda gunakan, beberapa jenis karakter tidak dapat dimasukkan.
- Nama file dapat berisi hingga 46 karakter dan nama folder dapat berisi hingga 50 karakter.
- Karakter berikut (ukuran setengah) tidak dapat digunakan: \ / : * ? " < > |

■ 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].

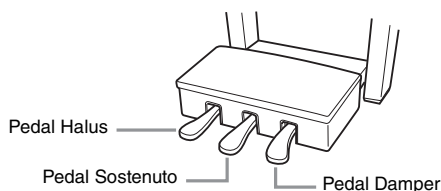
Untuk mengosongkan area terbalik sekaligus, sentuh [キャンセル].

CATATAN

Untuk membatalkan operasi ini, sentuh [Cancel] sebelum beralih ke langkah 4.

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

Menggunakan Pedal



CATATAN

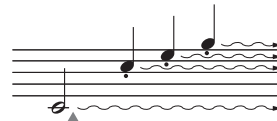
Jika kotak pedal berderik atau longgar bila Anda menginjak pedal, putar penyesuainya agar terpasang erat pada lantai (halaman 104, 107, 110).

■ Pedal Damper (Kanan)

Menekan pedal ini akan menahan not. Melepas pedal ini akan segera menghentikan (membebaskan) not yang ditahan. Menekan pedal ini saat Anda memainkan Suara VRM (halaman 52) akan menirukan resonansi dawai karakteristik dari piano akustik sungguhan. Fungsi “pedal setengah” untuk pedal ini menghasilkan efek sustain parsial, bergantung pada seberapa jauh Anda menekan pedal.

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.



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

Fungsi pedal setengah

Fungsi ini memungkinkan Anda untuk memvariasikan panjang sustain yang bergantung 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 secara parsial untuk mengurangi sustain (kesamaran).

Pedal Damper Responsif GP (hanya CVP-709)

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 detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

CATATAN

Pedal dipasang dengan penutup saat dikirim dari pabrik. Lepaskan penutupnya dari pedal agar dapat menggunakan efek Pedal Damper Responsif GP secara optimal.

■ 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 kiri.

Anda dapat menyesuaikan kedalaman efek pedal Halus pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Assignable] → [Pedal]. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Menetapkan fungsi pada setiap pedal

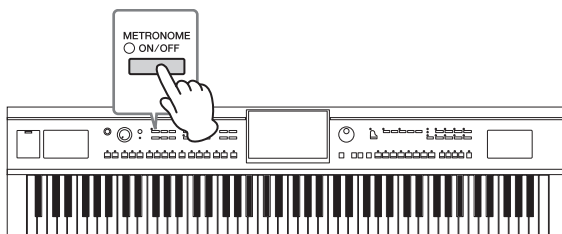
Beragam fungsi dapat ditetapkan ke tiga pedal masing-masing dan pengontrol kaki/sakelar kaki (dijual secara terpisah)— termasuk memulai/menghentikan playback Lagu dan mengontrol Suara Artikulasi Super. Hal ini dapat diatur pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Assignable] → [Pedal]. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

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].

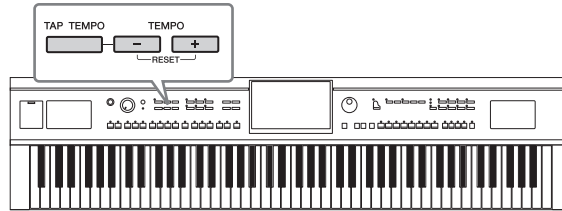


Menyesuaikan Tempo

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

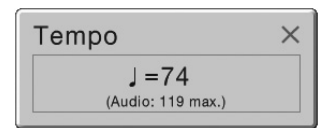
CATATAN

Jika Anda ingin menyesuaikan tempo Lagu Audio, gunakan fungsi Bentang Waktu pada halaman 74.



■ 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 akan terus-menerus mengubah nilainya. Menekan kedua tombol TEMPO [-] dan [+] akan memanggil tempo default untuk Gaya atau Lagu yang terakhir dipilih.



Bila Anda memilih suatu Gaya Audio (hanya CVP-709; halaman 57), bagian atas tempo akan ditampilkan di bawah nilai tempo. Bagian Audio akan dinonaktifkan jika tempo melebihi batas atas.

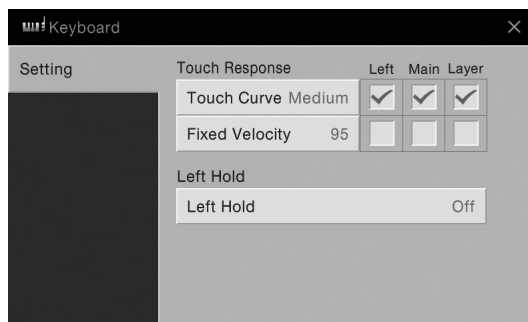
■ Tombol [TAP TEMPO]

Selama playback Gaya atau Lagu MIDI, Anda dapat mengubah tempo dengan mengetuk tombol [TAP TEMPO] dua kali pada tempo yang diinginkan. Bila Gaya dan Lagu berhenti, mengetuk tombol [TAP TEMPO] (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 suara terhadap kekuatan permainan Anda. Pengaturan ini tidak mengubah berat keyboard.

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



2 Buat pengaturan dengan menyentuh tampilan.

<p>Touch Curve</p>	<p>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.</p> <p>CATATAN Pengaturan Sensitivitas Sentuh mungkin tidak memengaruhi Suara tertentu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hard2 (Keras 2): Perlu dimainkan kuat untuk menghasilkan volume tinggi. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan berat. • Hard1 (Keras 1): Memerlukan permainan yang cukup kuat untuk volume tinggi. • Medium (Sedang): Sensitivitas Sentuh Standar. • Soft1 (Halus 1): Menghasilkan volume yang tinggi dengan kekuatan permainan yang moderat. • Soft2 (Halus 2): Menghasilkan volume yang relatif tinggi sekalipun dengan kekuatan permainan yang ringan. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan ringan.
<p>Fixed Velocity</p>	<p>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.</p>

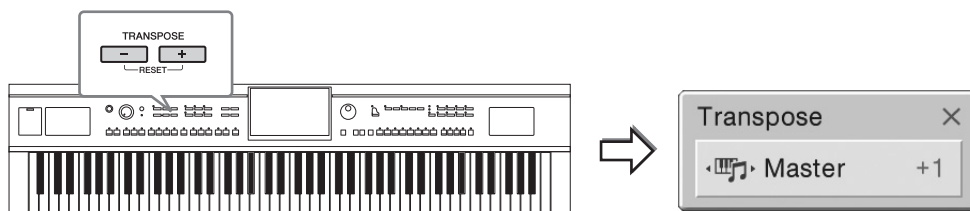
Untuk mengetahui detail tentang fungsi Left Hold (Kiri Ditahan), lihat halaman 51.

Transpose Titinada dalam Semina

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

CATATAN

- Jika Anda ingin melakukan transposisi titinada Lagu Audio, gunakan parameter Pergeseran Titinada pada halaman 73.
- Fungsi Transpose tidak memengaruhi Suara Drum Kit atau SFX Kit.



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

CATATAN

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

<p>Master</p>	<p>Transposisi titinada seluruh bunyi dengan pengecualian Lagu Audio dan suara input dari mikrofon atau jack [AUX IN].</p>
<p>Keyboard</p>	<p>Transposisi titinada keyboard termasuk akor dasar untuk mengaktifkan playback Gaya.</p>
<p>Song (Lagu)</p>	<p>Transposisi titinada Lagu MIDI.</p>

Penalaan titinada

Secara default, titinada seluruh instrumen diatur ke 440,0 Hz sesuai dengan temperamen sama. Pengaturan ini dapat diubah dari tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Tuning]. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

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.

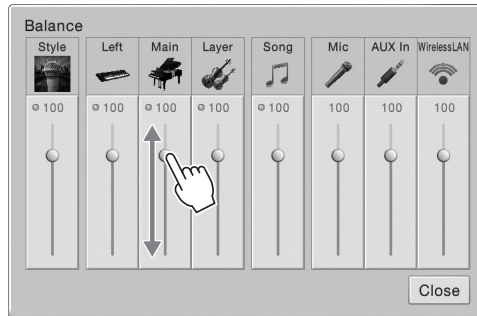
Menyesuaikan Keseimbangan Volume

Dari tampilan Keseimbangan yang dipanggil melalui [Menu] → [Balance], Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara bagian-bagian keyboard (Utama, Lapisan, dan Kiri), Gaya, Lagu, suara mikrofon, dan input suara melalui jack [AUX IN]. Geserkan jari Anda secara vertikal untuk setiap bagian guna menyesuaikan volumenya. Anda juga dapat menyesuaikan keseimbangan volume input suara melalui adaptor LAN nirkabel USB, jika telah dihubungkan.

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).

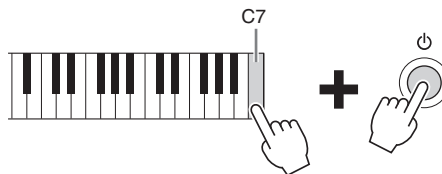
CATATAN

Adaptor LAN nirkabel USB mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.



Memulihkan Pengaturan yang Diprogram Pabrik

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



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 detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Jika Anda ingin memulihkan nilai default suatu parameter yang telah Anda ubah, sentuh dan tahan nilai tersebut pada tampilan (halaman 30).

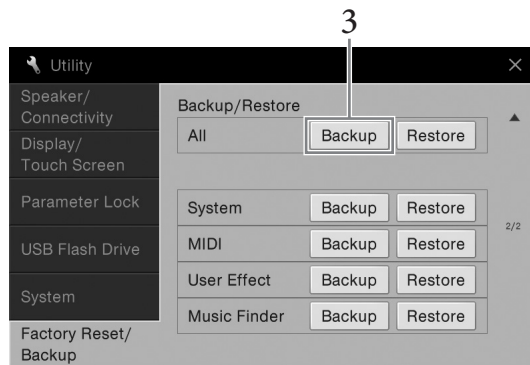
Pencadangan Data

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

CATATAN

- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 97.
- Anda dapat mencadangkan data Pengguna seperti Suara, Lagu, Gaya, dan Memori Registrasi dengan menyalinnya masing-masing ke flash-drive USB. Untuk instruksi, lihat halaman 35.
- Anda dapat mencadangkan pengaturan Sistem, pengaturan MIDI, pengaturan Efek Pengguna, dan Record Pencari Musik secara terpisah.

- 1 Hubungkan flash-drive 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 flash-drive USB.

Memulihkan File Cadangan

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

PEMBERITAHUAN


- File berisi Lagu Terproteksi di memori Pengguna pada instrumen akan digantikan melalui pemulihan file cadangan. Pindah atau salin file di memori Pengguna pada instrumen ke flash-drive USB sebelum pemulihan (halaman 35).
- Operasi pencadangan/pemulihan mungkin memerlukan waktu beberapa menit. Jangan matikan instrumen selama pencadangan atau pemulihan. Jika Anda mematikan instrumen selama pencadangan atau pemulihan, datanya bisa hilang atau rusak.

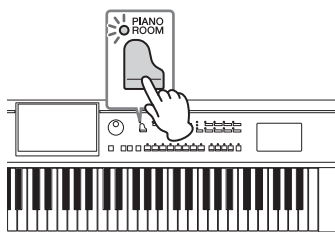
Piano Room

– Menikmati Permainan Piano –

Fungsi Piano Room adalah bagi mereka yang ingin menikmati permainan instrumen seperti piano secara sederhana, praktis, dan utuh. Pengaturan apa pun yang telah Anda buat dari panel, Anda dapat langsung memanggil pengaturan optimal tersebut untuk permainan piano dengan sekali tekan tombol. Anda juga dapat mengubah pengaturan piano sesukanya, atau Anda dapat menikmati permainan piano seolah sedang berada di ensemble kecil.

Memainkan Piano Di Piano Room

- 1 Tekan tombol  [PIANO ROOM] untuk memanggil tampilan Piano Room. Ini akan memanggil pengaturan panel yang relevan untuk permainan piano. Semua fungsi lainnya selain untuk tampilan (layar sentuh), tombol [PIANO ROOM], tombol [HOME], putaran data, dan pengaturan volume master akan dinonaktifkan.





Pengiring (halaman 45)

Perekaman/playback (halaman 47)


Pengaturan detail (halaman 46)

- 2 Mainkan keyboard.





Ubah pengaturan piano seperti Jenis Piano, Lingkungan (Jenis Gema), dsb., sesuai dengan jenis musik yang ingin Anda mainkan.

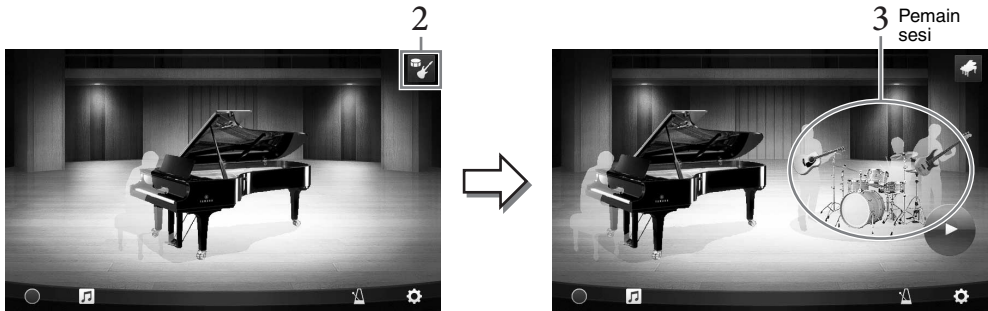
Piano Type (Jenis Piano)	Sentuh gambar piano untuk memanggil daftar piano, kemudian pilih yang diinginkan. Bila memilih Suara piano besar, Anda dapat membuka atau menutuputupnya dengan menggeser ke atas atau ke bawah pada tutupnya atau dengan memutar putaran data.
Environment (Reverb Type) (Lingkungan (Jenis Gema))	Sentuh gambar latar belakang piano untuk memanggil daftar lingkungan, kemudian pilih yang diinginkan. Ini mengatur Jenis Gema untuk Lingkungan yang dipilih.
Metronom	Sentuh  (Metronom) untuk memanggil layar pop-up. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan metronom, maupun mengubah tempo. Anda juga dapat mengubah tempo dengan menyentuh  (Tap) dalam tampilan pop-up dua kali pada tempo yang diinginkan.

Untuk menutup daftar atau tampilan pengaturan, sentuh di mana saja di luar daftar atau tampilan pengaturan.

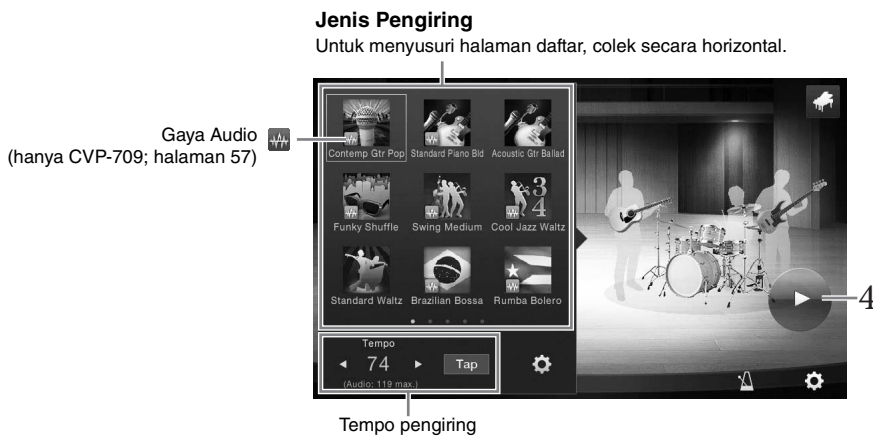
- 3 Tekan tombol  [PIANO ROOM] atau tombol [HOME] untuk keluar dari tampilan Piano Room.

Memainkan Piano dalam Sesi dengan Instrumen Lainnya

- 1 Tekan tombol  [PIANO ROOM] untuk memanggil tampilan Piano Room.
- 2 Sentuh  di bagian kanan atas tampilan.
Pemain sesi akan muncul di tampilan. Pemain sesi dapat ditampilkan atau disembunyikan dengan menyentuh  atau .





- 3 Pilih jenis pengiring.
Sentuh gambar pemain sesi untuk memanggil daftar pilihan pengiring yang diinginkan. Untuk menutup daftar, sentuh di mana saja di luar daftar.



CATATAN


(hanya CVP-709) Jika Anda memilih sebuah Gaya Audio (pengiring dengan tanda gelombang pada ikonnya; lihat ilustrasi di atas), batas atas tempo akan diperlihatkan pada tampilan. Jika tempo melebihi batas atas, bagian pengiring akan dimatikan.

- 4 Sentuh  (Mulai).
Intro akan mulai dimainkan.
- 5 Mainkan keyboard setelah beberapa hitungan dari Intro.
Pemain sesi memberikan pengiring bagi permainan Anda. Direkomendasikan Jazz atau Pop.
- 6 Sentuh  (Stop) untuk menghentikan pengiring.
Pengiring akan berhenti setelah bagian penutup dimainkan.

CATATAN

Fungsi pengiring tersedia di luar Piano Room. Untuk detailnya, lihat halaman 55.


Mengubah Pengaturan Pengiring

Sentuh  (Pengaturan), dari tampilan di langkah 3 pada halaman 45, untuk memanggil tampilan penyesuaian volume pengiring atau untuk mengaktifkan atau menonaktifkan setiap bagian pengiring. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Mengubah/Mengembalikan Pengaturan Piano Room


Anda dapat mengubah beragam pengaturan Piano Room sesuka Anda. Anda juga dapat memulihkan semua pengaturan Piano Room ke default.

- 1 Tekan tombol  [Piano Room] untuk memanggil tampilan Piano Room.

Untuk mengubah pengaturan pengiring, sentuh  untuk memanggil pemain sesi.



- 2 Sentuh  (Pengaturan) untuk mengubah pengaturan.

 : Item berarsir hanya tersedia bila pemain sesi ditampilkan.

Environment (Lingkungan)*	Untuk memilih lingkungan (Jenis Gema).
Lid Position (Posisi Tutup)*	Menentukan seberapa banyak membuka Tutup. Hanya tersedia bila Suara piano besar telah dipilih.
Tune (Penalaan)	Menentukan titinada instrumen ini dalam interval 1 Hz.
Dynamics Control (Kontrol Dinamika)	Menentukan respons volume pengiring terhadap kekuatan Anda memainkan kunci. Off (Nonaktif) Volume pengiring tidak merespons kekuatan permainan Anda. Narrow (Sempit)..... Volume pengiring berubah pada rentang yang sempit saat merespons kekuatan permainan Anda. Dengan kata lain, Anda harus memainkan sangat kuat atau lembut dahulu agar volumenya berubah. Medium (Sedang).... Volume pengiring berubah secara normal saat merespons kekuatan permainan Anda. Wide (Lebar) Volume pengiring berubah pada rentang yang lebar saat merespons kekuatan permainan Anda. Dengan kata lain, perubahan yang lebih besar pada volume hanya akan terjadi bila Anda bermain dengan kuat atau lembut.
Section Control (Kontrol Sesi)*	Mengaktifkan ini akan menampilkan tombol untuk mengubah variasi (Bagian) pengiring (A, B, C, D) di tampilan. Dengan menggunakan bagian-bagian ini secara efektif, dengan mudah Anda dapat membuat bunyi permainan jadi lebih dinamis dan profesional.
Fingering Type (Jenis Penjarian)*	Atur jenis Penjarian (halaman 64) ke “AI Full Keyboard” atau “AI Fingered”.
Split Point (Titik Pisah)*	Atur Titik Pisah (Gaya) (halaman 50) bila “AI Fingered” dipilih untuk Jenis Penjarian.
Reset	Mengembalikan semua pengaturan Piano Room ke default.


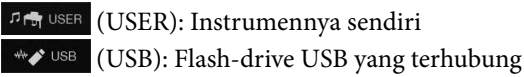
Pengaturan yang ditandai dengan * (tanda bintang) akan tersimpan sekalipun Anda keluar dari tampilan ini atau mematikan instrumen. Menekan tombol [PIANO ROOM] untuk berikutnya akan memanggil Pengaturan piano yang telah dibuat sebelumnya.



Merekam Permainan Anda di Piano Room

Anda dapat merekam permainan di Piano Room ke instrumen atau flash-drive USB.

CATATAN

- Bila Anda merekam ke instrumen, metode perekamannya adalah MIDI. Bila Anda merekam ke flash-drive USB, metode perekamannya adalah Audio. Lihat halaman 75 untuk mengetahui detail tentang perbedaan antara perekaman MIDI dan Audio.
- 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].
- (hanya CVP-709) Bila Anda merekam permainan dengan menggunakan Gaya Audio ke flash-drive USB, rekamlah dengan menggunakan perekaman Audio dalam format WAV (default). Anda tidak dapat merekamnya dengan menggunakan perekaman Audio dalam format MP3.




- 1 **Jika Anda ingin merekam ke flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 97, kemudian hubungkan flash-drive USB ke terminal [USB TO DEVICE] sebelum merekam.**
- 2 **Tekan tombol [Piano Room] untuk memanggil tampilan Piano Room.** Buat perubahan yang diperlukan, seperti jenis piano, pemanggilan pemain sesi, dan seterusnya.
- 3 **Sentuh  untuk memanggil daftar file, dan pilih lokasi untuk menyimpan file.**


(USER): Instrumennya sendiri
(USB): Flash-drive USB yang terhubung
- 4 **Untuk menutup tampilan yang dipanggil dalam langkah 3, sentuh di mana saja di luar tampilan.**
- 5 **Sentuh  (Mulai perekaman) untuk memulai perekaman, kemudian mainkan keyboard.**
- 6 **Sentuh  (Hentikan perekaman) untuk menghentikan perekaman.**
- 7 **Setelah muncul pesan yang meminta Anda untuk menyimpan, sentuh “Yes” untuk menyimpan file tersebut.**



PEMBERITAHUAN





Data yang telah direkam akan hilang jika Anda mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi simpan.

- 8 **Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, sentuh , kemudian sentuh  (Playback) pada tampilan yang dipanggil.**
Sentuh  (Stop) untuk menghentikan playback.

CATATAN

- Data yang telah direkam di Piano Room dapat dimainkan di luar Piano Room. Lihat halaman 66 untuk mengetahui detailnya.
- (hanya CVP-709) Lagu yang telah Anda rekam dengan Gaya Audio ke instrumen harus dikonversi menjadi Lagu Audio, jika Anda ingin memainkannya di luar Piano Room. (Ikuti pesan di layar.)

Memainkan Kembali File Yang Direkam, Mengubah Nama File, Menghapus File

- 1 **Pilih lokasi untuk menyimpan file yang diinginkan sesuai dengan langkah 1 – 3 di atas.**
- 2 **Sentuh file yang diinginkan.**
- 3 **Sentuh ikon yang diinginkan.**
Sentuh  (Playback) untuk memulai playback. Sentuh  (STOP) untuk menghentikan playback.
Sentuh  untuk mengubah nama file. Untuk mengetahui detail tentang memasukkan karakter, lihat halaman 37.
Sentuh  untuk menghapus file.

Suara

– Memainkan Keyboard –

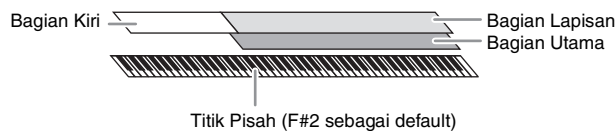
Instrumen ini menyediakan aneka ragam Suara instrumen yang sangat realistis, termasuk piano, gitar, dawai, brass, alat musik tiup, dan banyak lagi.

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.

CATATAN

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



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.

CATATAN

Titik Pisah dapat diubah (halaman 50).

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.

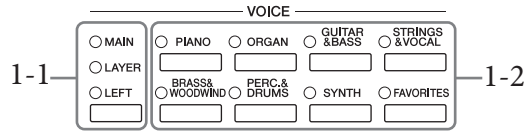
Bagian tengah tampilan memperlihatkan bagian keyboard yang diaktifkan dan Suaranya.



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

■ 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.

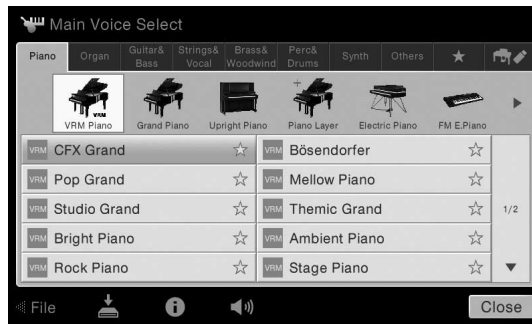


1-2 Tekan salah satu tombol kategori VOICE yang diinginkan untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara.

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.
- Anda dapat mengubah sub kategori dengan menekan tombol kategori Suara yang sama dua kali atau lebih.

2 Sentuh Suara yang diinginkan.



CATATAN

Tab "Others" berisi Suara XG dan seterusnya. Untuk mengetahui detail tentang cara memilih Suara, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

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, bergantung pada Suara.

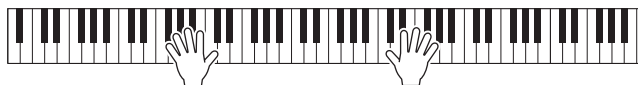
CATATAN

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

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.



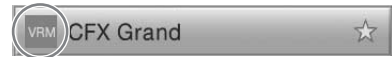
CATATAN

Pengaturan Suara dapat diingat ke Memori Registrasi (halaman 88).

Karakteristik Suara

Di sebelah kiri setiap nama Suara pada tampilan Pemilihan Suara, ikon yang mewakili karakteristik penjelasnya 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 (halaman 9).



- **VRM**: **VRM Voices (Suara VRM) (halaman 52)**

Ini akan membuat kembali resonansi dawai karakteristik piano akustik sungguhan.

- **S.Art / S.Art2**: **Super Articulation (S.Art, S.Art2) (Suara Artikulasi Super (S.Art, S.Art2)) (halaman 53)**

Kata “artikulasi” dalam musik biasanya merujuk transisi atau kontinuitas antar not. Ini seringkali tercermin dalam teknik permainan tertentu, seperti staccato, legato, dan slur.

- **Organ Flutes**: **Organ Flutes Voices (Suara Organ Flutes (Suling Organ)) (halaman 54)**

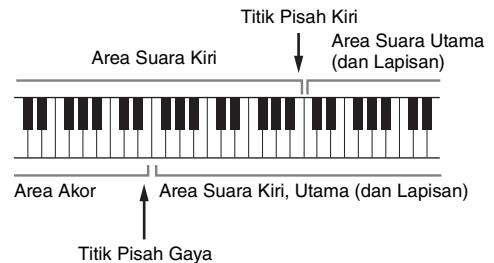
Memungkinkan Anda membuat kembali semua bunyi organ klasik dengan menyesuaikan tingkat footage sulungnya dan bunyi perkusif, persis seperti organ konvensional.

- **Drum / SFX**: **Drum Voices (Suara Drum), SFX / SFX**: **SFX Voices (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) tersendiri. Bila ikon (Drum Kit Tutor) muncul di area Suara pada tampilan Awal atau di bawah tampilan Pemilihan Suara, Anda dapat menampilkan penetapan Kunci dengan menyentuh ikonnya. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

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 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].

CATATAN

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

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

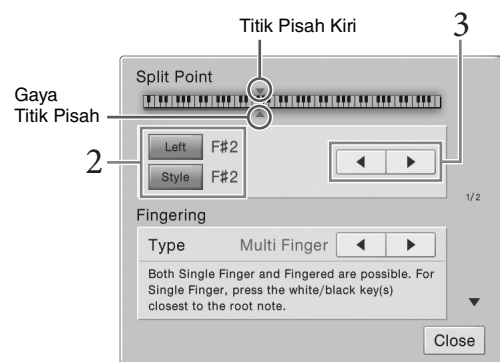
Jika Anda ingin mengatur kedua Titik Pisah ke kunci yang sama, aktifkan saja keduanya.

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

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



Mempertahankan Suara Kiri (sekali pun saat melepaskan kunci)

Bila fungsi Left Hold (Kiri Ditahan) diatur ke “On”, Suara Kiri akan ditahan sekalipun kunci telah dilepas ([Menu] → [Keyboard] → [Setting]). 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.



Memanggil Pengaturan Piano default (Pengaturan Ulang Piano)

Saat Anda menyalakan instrumen, Suara diatur ke “CFX 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.

CATATAN

Fungsi ini tidak dapat digunakan saat tampilan Piano Room (halaman 44) atau Penguncian Piano (halaman di bawah) ditampilkan.

- 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.**

Fungsi Penguncian Piano

Anda dapat “mengunci” pengaturan panel ke pengaturan Piano default dengan seketika, pengaturan apa pun yang telah Anda buat dari panel. Setelah dikunci, instrumen akan tetap di pengaturan Piano default, sekalipun tombol lain ditekan — yang memungkinkan Anda hanya memainkan keyboard, menggunakan pedal, atau menyesuaikan volume master. Dengan kata lain, Penguncian Piano akan mencegah Anda secara tidak sengaja memilih dan memainkan suara lain selama permainan piano Anda.

- 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 default.

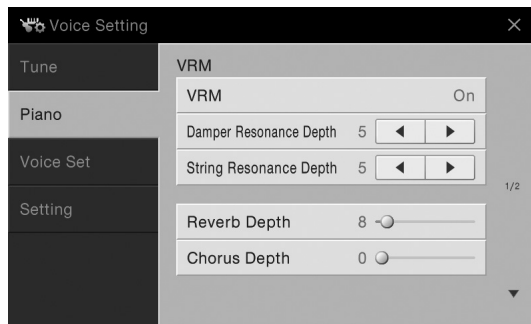
Untuk menonaktifkan Penguncian Piano, tekan dan tahan tombol [PIANO ROOM] lagi selama dua detik atau lebih.

Jika Anda mematikan instrumen dengan Penguncian Piano masih aktif, maka menyalakan instrumen di saat berikutnya akan memanggil tampilan Penguncian Piano.

Memainkan Suara Piano yang disempurnakan dengan Resonansi yang Realistis (Suara VRM)

Pada piano akustik sesungguhnya, jika Anda menekan pedal damper dan memainkan sebuah kunci, selain akan menggetarkan dawai kunci yang ditekan, juga menyebabkan dawai lain dan papan suara turut bergetar, dengan saling memengaruhi, sehingga menciptakan resonansi yang kaya dan brilian yang akan bertahan dan menyebar. Teknologi VRM (Virtual Resonance Modeling) yang ditanamkan dalam instrumen mereproduksi interaksi rumit dari resonansi dawai dan papan suara secara akurat menggunakan instrumen musik virtual (pemodelan fisik), dan membuat suara lebih menyerupai piano akustik sungguhan. Karena resonansi spontan yang dibuat pada saat itu sesuai dengan keadaan keyboard atau pedal, Anda dapat memvariasikan suara secara ekspresif dengan mengubah pengaturan waktu penekanan tombol, dan pengaturan waktu serta kedalaman penekanan pedal. Pengaturan default fungsi ini adalah diaktifkan. Sebuah ikon (VRM) akan diperlihatkan di sisi kiri nama Suara pada Suara VRM di tampilan Pemilihan Suara. Cukup dengan memilih Suara VRM, Anda dapat menikmati efek VRM.

Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi VRM dan menyesuaikan kedalamannya. ([Menu] → [Voice Setting] → [Piano] → 1/2 halaman)





VRM	Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi VRM.
Damper Resonance Depth (Kedalaman Resonansi Damper)	Menyesuaikan kedalaman efek VRM yang terdengar saat menekan pedal damper.
String Resonance Depth (Kedalaman Resonansi Dawai)	Menyesuaikan kedalaman efek VRM yang terdengar saat memainkan keyboard.
Reverb Depth (Kedalaman Gema)	Menyesuaikan kedalaman Gema untuk Suara VRM.
Chorus Depth (Kedalaman Kor)	Menyesuaikan kedalaman Kor untuk Suara VRM.

CATATAN

Pengaturan ini diterapkan secara umum pada semua bagian yang memilih Suara VRM.

Memainkan Suara Artikulasi Super

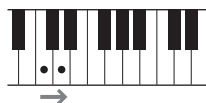
Suara Artikulasi Super (Suara S.Art dan Suara S.Art2) memungkinkan Anda membuat ekspresi musik yang halus dan sangat realistis, hanya dengan memainkannya. Ikon  /  akan diperlihatkan di sisi kiri nama suara pada Suara Artikulasi Super (S.Art, S.Art2) di tampilan Pemilihan Suara.

■ Suara S.Art

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

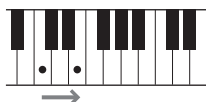
Misalnya: Suara Saksofon

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 memainkan not C kemudian E sedikit di atas dengan cara yang sangat legato namun mantap, titinada akan bergeser naik dari C ke E.



■ Suara S.Art2 (hanya CVP-709)

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.

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.

Misalnya: Suara Klarinet

Jika Anda menahan not C dan memainkan B^b ke atas, Anda akan mendengar glissando hingga B^b . 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 S.Art atau S.Art2 ke bagian Utama, fungsi pedal tengah atau/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 berisik 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 S.Art2, 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.

CATATAN

- Jika Anda ingin mengunci fungsi pedal tanpa menghiraukan Suara, nonaktifkan parameter Switch With Main Voice yang dipanggil melalui [Menu] → [Assignable] → [Pedal] → [Switch With Main Voice].
- Jika Anda menetapkan fungsi Artikulasi ke tombol ASSIGNABLE (halaman 32), Anda dapat mengontrol efek artikulasi dengan menggunakan tombol sebagai ganti pedal.

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

CATATAN


- Suara S.Art dan S.Art2 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 S.Art dan S.Art2 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 S.Art2 (pengaturan default vibrato dan efek artikulasi diterapkan melalui pedal) efektif untuk permainan real-time; wala demikian, efek-efek ini mungkin diturunkan sama sekali bila Anda memainkan Lagu yang direkam menggunakan Suara S.Art2.

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.

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).

- 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  (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.

CATATAN

Anda juga dapat membuat pengaturan Efek dan EQ. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

1	Organ Type (Jenis Organ)	Menentukan jenis pembuatan nada organ yang akan disimulasikan.
2	Volume	Menentukan volume seluruh bunyi Suling Organ.
3	Rotary Speaker (Speaker Berputar)	Berpindah-pindah antara kecepatan cepat dan lambat untuk speaker berputar. Parameter ini hanya tersedia bila menerapkan efek yang berisi kata "Rotary" atau "Rot" dalam namanya.
4	Vibrato	Mengaktifkan atau menonaktifkan vibrato, dan memungkinkan Anda menyesuaikan kedalaman vibrato dan kecepatan vibrato.
5	Respons	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  (Simpan) dan simpan Suara Organ yang telah dibuat. Untuk mengetahui instruksi tentang menyimpan, lihat halaman 33.

PEMBERITAHUAN

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

CATATAN

Selain Suara Suling Organ, Suara lainnya dapat diedit dengan memanggil tampilan Pengeditan Suara setelah memilih Suara yang diinginkan. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

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.

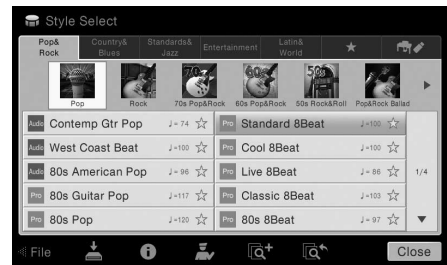
Mary Had a Little Lamb (Gaya: Country 8 Beat)

The musical score for "Mary Had a Little Lamb" is presented in a two-staff format. The top staff is the treble clef with a common time signature (C). The bottom staff is the bass clef. The score is divided into measures with chord symbols (C, G, F, G) and a "Penutup" (End) section. The piano keyboard diagrams show the notes for each measure.

CATATAN

Jenis Penjarian (halaman 64) “Multi Finger” (pengaturan default) atau “Single Finger” dapat digunakan untuk contoh skor di sini; instruksi yang diberikan di sini beranggapan salah satunya atau lainnya digunakan.

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



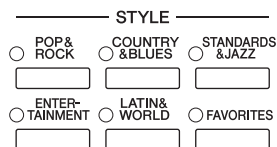
2 Sentuh Gaya yang diinginkan.

Untuk contoh skor 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.

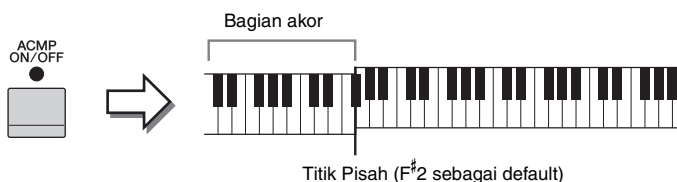
CATATAN

Anda dapat mengubah sub kategori dengan menekan tombol kategori Gaya yang sama dua kali atau lebih.



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.



CATATAN

Titik Pisah dapat diubah sebagaimana yang diinginkan (halaman 50).

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 57).

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

Dengan mengacu pada notasi di halaman 55, 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 55).

Karakteristik Gaya

Jenis Gaya dan karakteristik penjelasannya ditunjukkan pada ikon Gaya Preset, seperti Audio (hanya CVP-709) dan Pro. Ada beragam karakteristik Suara; walau demikian, hanya Gaya Audio yang dibahas di sini.



Untuk mengetahui detail tentang ikon lainnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

• **Audio: Gaya Audio (hanya CVP-709)**

Gaya Audio yang dinamis dibuat secara khusus dengan menambahkan rekaman audio dari permainan musisi studio dalam beragam studio rekaman di seluruh dunia. Ini menambahkan semua rasa alami, suasana, dan kehangatan pada drum dan perkusi Gaya, sehingga memberikan potensi ekspresif yang lebih besar pada permainan Anda. Secara khusus, gaya ini menyimpan nuansa dan alur yang halus; yang sulit ditiru menggunakan kit preset drum/perkusi. Teknologi Bentang Waktu Yamaha memungkinkan audio mengikuti perubahan tempo Anda tanpa mengubah tinada, sehingga semuanya tetap sinkron.

CATATAN

- Gaya Audio mungkin butuh waktu lebih lama untuk dimuat daripada yang lain.
- Jika tempo diatur melebihi 160% dari default, bagian audio akan dibungkam.
- Gaya Audio tidak dapat disalin ke flash-drive USB. (Gaya Audio hanya dapat disalin ke memori Pengguna pada instrumen.)
- Anda dapat merekam permainan dengan menggunakan Gaya Audio bila metode perekaman audio dalam format WAV, permainan tidak dapat direkam bila dalam format MP3. Juga, jika Anda merekam lagu dengan menggunakan perekaman MIDI, bagian audio tidak dapat direkam. Lihat halaman 75 untuk mengetahui detailnya. Walau demikian, hanya di Piano Room bagian audio dapat direkam dengan menggunakan perekaman MIDI (halaman 47).

Suatu Gaya umumnya terdiri dari delapan bagian (kanal): irama, bass, dsb., walaupun Gaya Audio (hanya CVP-709) terdiri dari sembilan bagian, termasuk bagian Audio tambahan. Anda dapat menambahkan variasi dan mengubah rasa sebuah Gaya dengan mengaktifkan/menonaktifkan kanal secara selektif atau dengan mengubah Suara (halaman 93).

Kompatibilitas File Gaya

Instrumen ini menggunakan format file SFF GE (halaman 8) dan dapat memainkan file SFF yang ada; walau demikian, file akan disimpan dalam format SFF GE bila file telah disimpan (atau dimuat) 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.

CATATAN

Untuk mengetahui instruksi tentang menyesuaikan tempo, lihat halaman 40.

Tampilan Awal

Saat Gaya dihentikan



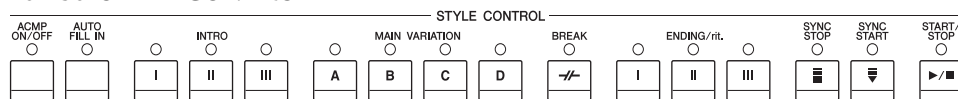
Kontrol Gaya

Saat Gaya dimainkan



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.

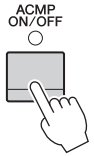


CATATAN

Memulai playback bagian irama dan bagian audio jika Gaya saat ini adalah Gaya Audio (hanya CVP-709).

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.

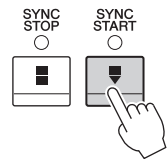


CATATAN

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

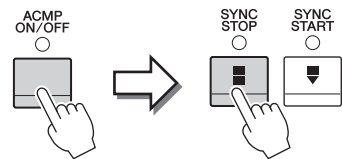
■ [≡] (SYNC START)

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.

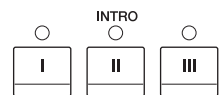


CATATAN

Bila Jenis Penjarian (halaman 64) diatur ke "Full Keyboard" atau "AI 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.

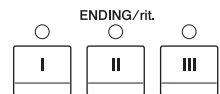


CATATAN

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

■ 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

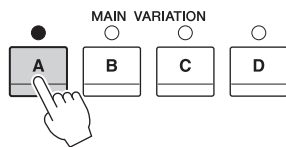
Jika Anda menekan tombol ENDING [I] saat Gaya sedang dimainkan, sebuah pengisi secara otomatis akan dimainkan sebelum ENDING [I].

Mengubah Variasi (Bagian) Selama Playback Gaya

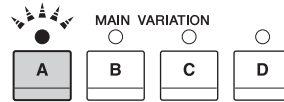
Setiap gaya menyediakan empat macam bagian Utama, empat bagian Pengisi, dan bagian Istirahat. Dengan menggunakan bagian-bagian ini secara efektif, dengan mudah Anda dapat membuat bunyi permainan jadi lebih dinamis dan profesional. Bagian ini dapat diubah semaunya saat Gaya sedang dimainkan.

■ 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.



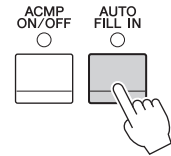
Tekan lagi bagian Utama (menyala merah) yang telah dipilih.



Pengisi bagian Utama akan dimainkan (berkedip merah).

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.
- **Mati:** Bagian tidak berisi data dan tidak dapat dimainkan.

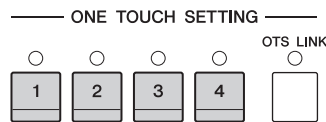
Memanggil Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Gaya Saat Ini (Pengaturan Satu Sentuhan)

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 55).

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.

CATATAN

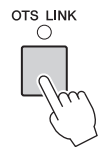
Warna abu-abu untuk nama Suara menunjukkan bahwa bagian Suara yang bersangkutan saat ini dinonaktifkan.

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

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 detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

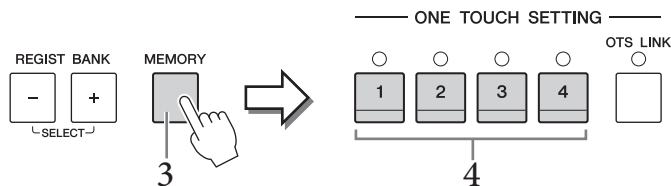
Mengingat pengaturan orisinal ke Pengaturan Satu Sentuhan

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 33.

CATATAN

Untuk membatalkan operasi ini, sentuh [No].

PEMBERITAHUAN

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

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 85). Anda dapat memanggil secara otomatis pengaturan yang sesuai seperti halnya Suara, efek, dan pedal dengan memilih karya musik yang diinginkan.

CATATAN

Sebelum mengikuti instruksi ini, kami merekomendasikan agar Anda mengimpor Record Pencari Musik (halaman 87).

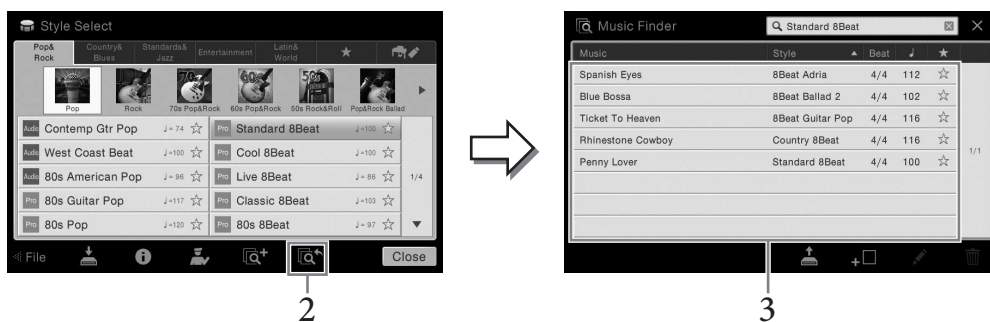
1 Pilih sebuah Gaya yang diinginkan (langkah 1 - 2 pada halaman 55).

2 Dalam tampilan Pemilihan Gaya, sentuh (Cari).

Karya musik yang dapat dimainkan dengan Gaya saat ini akan dicantumkan pada tampilan.

CATATAN

Untuk keluar dari status ini, sentuh [Cancel].



3 Pilih karya musik yang diinginkan.


Pengaturan panel yang sesuai untuk memainkan karya musik tersebut akan dipanggil.

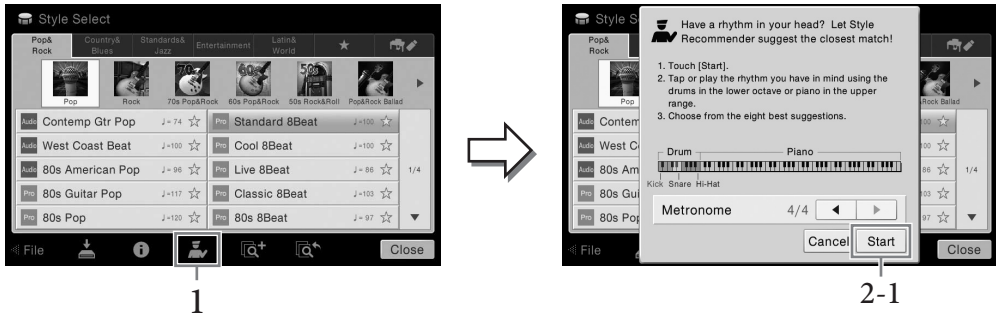
CATATAN

Bergantung pada Gaya tertentu yang dipilih, Record mungkin tidak ada.

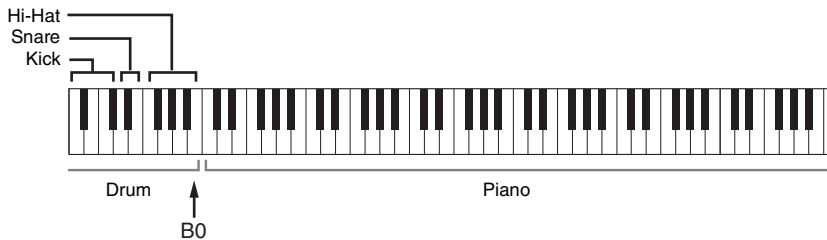
Memanggil Gaya Optimal untuk Permainan Anda (Rekomendasi Gaya)

Fungsi praktis ini “merekomendasikan” Gaya optimal untuk lagu yang ingin Anda mainkan, berdasarkan permainan Anda.

- 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.

CATATAN

Untuk membatalkan operasi, sentuh [Cancel].

2-2 Bila perlu, gunakan tombol TEMPO [-]/[+] atau tombol [TAP TEMPO] untuk menyesuaikan tempo, dan sentuh [◀]/[▶] pada tampilan untuk memilih ketukan.

2-3 Mainkan metronom Anda pada bagian Piano sebanyak satu atau dua hitungan bersama metronom. Untuk hasil yang lebih baik, cobalah memainkan dengan kedua tangan. Atau, mainkan irama yang Anda ingat pada bagian Drum sebanyak satu atau dua hitungan.

Permainan Anda akan dianalisis selama beberapa detik, kemudian mulai memainkan Gaya yang paling direkomendasikan. Selain itu, calon Gaya lain yang direkomendasikan akan dicantumkan dalam tampilan.

CATATAN

Jika lagu yang ingin Anda mainkan dimulai dari tengah hitungan, atau memiliki diam sebentar sebelum not pertama, Anda bisa mendapatkan hasil yang lebih baik dengan menghentikan sementara sebanyak satu hitungan dan mulai memainkan dari hitungan berikutnya.

Contoh 1:
Mainkan karya berikut di bagian Piano.



Gaya yang paling cocok dengan permainan Anda dan memiliki tempo yang serupa akan dicantumkan.

Contoh 2:
Mainkan irama berikut di bagian Drum pada keyboard.



Gaya yang berisi pola drum tempo serupa akan dicantumkan.

3 Pilih Gaya yang diinginkan dari daftar.

Cobalah memainkan keyboard bersama Gaya ini jika cocok dengan lagu yang ingin Anda mainkan. 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.

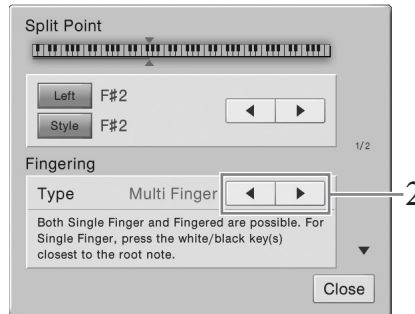
Mengubah Jenis Penjarian Akor

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





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.

<p>Single Finger</p>	<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> Akor mayor Tekan kunci nada dasar saja.</p> <p> Akor minor Tekan kunci nada dasar dan kunci hitam secara bersamaan ke kirinya.</p> <p> Akor ketujuh Tekan kunci nada dasar dan kunci putih secara bersamaan ke kirinya.</p> <p> Akor ketujuh minor Tekan kunci nada dasar dan kunci putih serta hitam secara bersamaan ke kirinya.</p>
<p>Multi Finger</p>	<p>Secara otomatis mendeteksi penjarian akor Single Finger atau Fingered, sehingga Anda dapat menggunakan salah satu jenis penjarian tanpa harus mengubah jenis penjarian.</p>
<p>Fingered</p>	<p>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].</p>
<p>Fingered On Bass</p>	<p>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.)</p>
<p>Full Keyboard</p>	<p>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.</p>

AI Fingered	<p>Pada dasarnya sama dengan Fingered, dengan pengecualian kurang dari tiga not yang dapat dimainkan untuk menunjukkan akor (berdasarkan akor yang dimainkan sebelumnya, dsb.).</p> <p>CATATAN Hanya di Piano Room, permainan Anda di bagian Akor menghasilkan bunyi Suara yang dipilih serta pengiringnya.</p>
AI Full Keyboard	<p>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.</p>

CATATAN




































Bila Jenis Penjarian telah diatur sebagai "Fingered*", maka ini tidak dapat diubah. Ubah Area Deteksi Akor ke "Lower" melalui [Menu] → [Split&Fingering] → Halaman 2/2, kemudian ubah Jenis Penjarian.

Dengan mengubah Area Deteksi Akor dari bagian tangan kiri ke bagian tangan kanan, Anda dapat memainkan bagian bass dengan tangan kiri Anda sambil menggunakan tangan kanan untuk mengontrol playback Gaya. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Akor

Bagi pengguna yang tidak biasa dengan akor, bagan praktis ini menyediakan akor umum sebagai referensi cepat untuk Anda. Karena ada banyak akor berguna dan banyak cara untuk menggunakannya dalam musik, lihatlah buku akor yang tersedia secara komersial untuk mengetahui detailnya lebih jauh.

★ Menunjukkan nada dasar.

Mayor	Minor	Ketujuh	Ketujuh Minor	Ketujuh Mayor
C 	Cm 	C7 	Cm7 	CM7 
D 	Dm 	D7 	Dm7 	DM7 
E 	Em 	E7 	Em7 	EM7 
F 	Fm 	F7 	Fm7 	FM7 
G 	Gm 	G7 	Gm7 	GM7 
A 	Am 	A7 	Am7 	AM7 
B 	Bm 	B7 	Bm7 	BM7 

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.


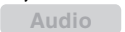
• Lagu MIDI

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 skor 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 skor, mengaktifkan atau menonaktifkan bagian tertentu, atau mengubah Suara.

• Lagu Audio

Lagu Audio adalah rekaman dari suara yang dibuat sendiri. Data ini direkam dalam cara yang sama dengan yang digunakan dalam merekam pita kaset, atau dengan perekam suara, dsb. Lagu Audio dapat dimainkan pada pemutar musik portabel, dan perangkat lainnya, sehingga memudahkan Anda untuk memungkinkan orang lain mendengarkan apa yang telah Anda mainkan.

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:   ... 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 75 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

CATATAN

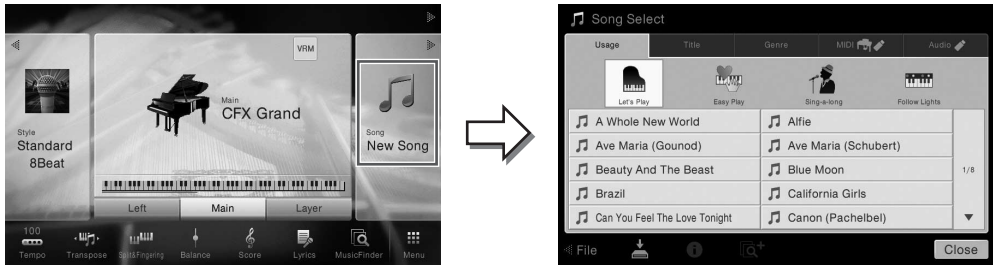
- Untuk gambaran umum mengenai MIDI dan cara efektif menggunakannya, lihat “MIDI Basics” (Dasar-dasar MIDI) pada situs web (halaman 9).
- Untuk informasi tentang format MIDI yang kompatibel, lihat halaman 8.

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

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 97.

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



CATATAN

File lagu (file MIDI) yang bersangkutan untuk Buku Musik yang disertakan tersedia untuk didownload gratis dari situs web (halaman 9).

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:

- **MIDI** : Memanggil daftar Lagu MIDI di instrumen atau di flash-drive USB.
- **Audio** : Memanggil daftar Lagu Audio di flash-drive USB.

CATATAN

- Lagu yang telah direkam ke instrumen dalam Piano Room akan tercantum dalam folder "Piano Room" (di folder "User" pada tab MIDI).
- Lagu yang direkam ke flash-drive USB di Piano Room akan tercantum dalam tab "Audio".
- Pada tampilan Pemilihan Lagu atau tampilan Awal, Anda dapat membedakan format data Lagu Audio melalui ikon yang ditampilkan di sebelah nama Lagu. Jika dalam format MP3, maka "MP3" akan muncul dalam ikon tersebut, dan jika format WAV, maka tidak ada yang ditampilkan.
- (hanya CVP-709) Lagu MIDI yang telah Anda rekam dengan Gaya Audio di Piano Room harus dikonversi menjadi Lagu Audio. (Ikuti pesan di layar.)

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 68).

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.

CATATAN

Untuk mengetahui instruksi tentang menyesuaikan tempo, lihat halaman 40 untuk Lagu MIDI, dan halaman 74 untuk Lagu Audio.

Tampilan Awal



Tombol SONG CONTROL



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

CATATAN

Untuk informasi tentang [●] (REC), lihat halaman 75.

■ Jeda

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

■ Mundur/Maju Cepat

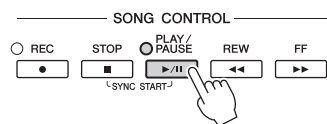
Tekan (atau sentuh) [◀◀] (REW) atau [▶▶] (FF) selama playback atau saat Lagu dihentikan. Menekan salah satu tombol sekali akan memindah satu hitungan mundur/maju untuk Lagu MIDI, atau satu detik untuk Lagu Audio. Menahan salah satu tombol akan menggulir mundur/maju terus-menerus.

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

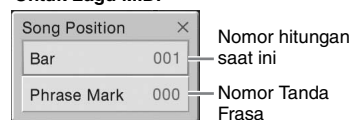
Nomor Tanda Frasa hanya muncul bila Lagu MIDI berisi beberapa Tanda Frasa yang dipilih. Anda dapat memilih untuk memundurkan/memajukan Lagu dengan cepat di unit "Bar" atau "Phrase Mark" dengan menyentuh tampilan pengaturan terlebih dahulu.

CATATAN

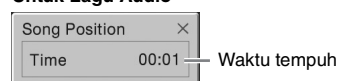
- Jendela pop-up yang disebutkan di sini tidak muncul bila Anda memundurkan atau memajukan cepat sebuah Lagu MIDI yang mempunyai Tanda Frasa atau Lagu Audio dengan menyentuh tampilan.
- Tanda Frasa adalah penanda yang telah diprogram dalam data Lagu, yang menunjukkan lokasi tertentu dalam Lagu tersebut.



Untuk Lagu MIDI

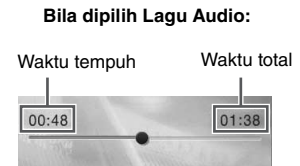
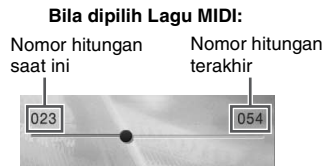


Untuk Lagu Audio



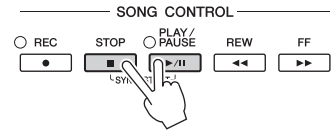
Memindah Posisi Playback Lagu

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, ulangi operasi yang sama.



CATATAN

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

Menampilkan Notasi Musik (Skor)

MIDI

Audio

Anda dapat melihat notasi musik (skor) 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 67).

2 Panggil tampilan Skor melalui [Menu] → [Score].

Anda dapat memeriksa seluruh notasi dengan menyentuh [◀] atau [▶] saat playback Lagu dihentikan. Saat memulai playback, “bola” memantul-mantul seiring skor, yang menunjukkan posisi saat ini.



Untuk mengubah halaman.

Untuk mengubah pengaturan tampilan Skor.

CATATAN

- Instrumen dapat menampilkan notasi musik untuk data musik yang tersedia secara komersial atau Lagu yang telah Anda rekam.
- 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.

Mengubah Ukuran Skor/Menampilkan Lirik dalam Skor

Dengan menyentuh ikon not yang diperlihatkan pada bagian kanan bawah tampilan, Anda dapat mengubah pengaturan tampilan Skor, seperti mengubah ukuran skor, atau menampilkan nama not atau lirik dalam skor, dan seterusnya. Untuk mengetahui detail tentang tampilan Skor, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

CATATAN

Lirik hanya dapat ditampilkan bila lagu MIDI berisi data lirik.

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 67).
- 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.

CATATAN

Lirik dapat ditampilkan pada monitor eksternal atau televisi (halaman 95).

Untuk mengetahui detail tentang tampilan Lirik, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Menampilkan Teks

Baik sebuah Lagu dipilih atau tidak, Anda dapat melihat file teks (.txt) yang dibuat dengan menggunakan komputer pada tampilan instrumen ([Menu] → [Text Viewer]). Fitur ini memungkinkan beragam kemudahan yang berguna, seperti menampilkan lirik, nama akor, dan not teks. Untuk mengetahui detail tentang tampilan Teks, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Praktik Satu Tangan dengan Fungsi Panduan


MIDI

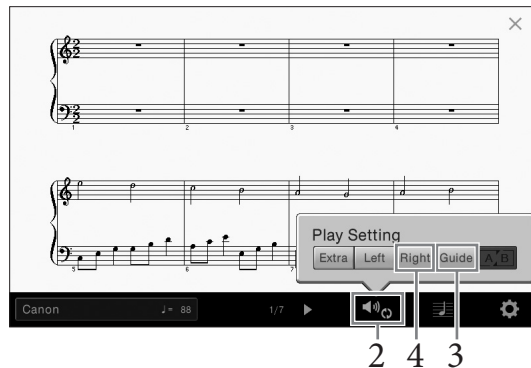
Audio

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.

CATATAN

Fungsi Panduan tidak efektif untuk bagian Akor (halaman 56). Jika perlu, nonaktifkan tombol [ACMP ON/OFF] saat menggunakannya.

- 1 Pilih sebuah Lagu MIDI dan panggil tampilan Skor (halaman 69).
- 2 Sentuh  (Pengaturan Playback) untuk memanggil menu Pengaturan Playback.



CATATAN

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

- 3 Sentuh [Guide] untuk mengaktifkannya.

- 4 Sentuh [Right] untuk menonaktifkan bagian tangan kanan.

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

CATATAN

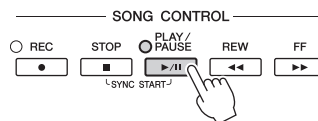
Biasanya, Ch 1 ditetapkan ke [Right], Ch 2 ditetapkan ke [Left], dan Ch 3 – 16 ditetapkan ke [Extra]. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan setiap kanal dari tampilan Mixer (halaman 93).

- 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.

CATATAN

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



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 (halaman 9).

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.

CATATAN


Bila telah memilih Lagu MIDI, Anda dapat mengontrol juga Playback Pengulangan pada menu Pengaturan Playback yang dipanggil dari tampilan Skor atau tampilan Lirik (halaman 71).





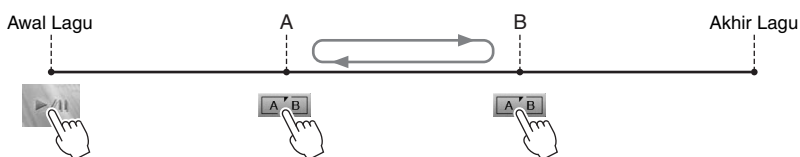
Memainkan Keseluruhan Lagu Berulang-ulang

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

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



- 1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 2 pada halaman 67).
- 2 Sentuh  (PLAY/PAUSE) untuk memulai playback.
- 3 Tetapkan 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.





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).
- Menetapkan Titik A saja akan mengakibatkan playback pengulangan antara Titik A dan akhir Lagu.

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

Menetapkan 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).

Memainkan Beberapa Lagu Berulang-ulang

Anda dapat memainkan beberapa lagu berulang-ulang. Pilih “All” di “Repeat Mode” ([Menu] → [Song Setting] → [Play]), kemudian sentuh  (PLAY/PAUSE) untuk memulai playback. Semua Lagu yang telah disimpan di folder yang ditetapkan akan dimainkan secara berulang-ulang secara berurutan. Untuk mengatur ulang pengaturan pengulangan, pilih “Off” di “Repeat Mode” ([Menu] → [Song Setting] → [Play]).

CATATAN

Lagu preset dalam folder “Follow Lights” berisi pengaturan Panduan, dan ini tidak cocok digunakan bersama pengulangan “All”.

Menyesuaikan Titinada dalam Seminada (Pergeseran Titinada)

MIDI


Audio

Seperti fungsi Transpose (halaman 41) pada Lagu MIDI, tinada Lagu Audio di flash-drive USB dapat disesuaikan dalam interval seminada (dari -12 hingga 12) pada tampilan Awal.

1. Hubungkan flash-drive USB berisi Lagu Audio ke terminal [USB TO DEVICE].

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 97.

2. Pilih sebuah Lagu Audio (langkah 1 – 2 pada halaman 67).
3. Di area Lagu (bila telah diperluas) pada tampilan Awal, sentuh  0 (Pergeseran Titinada) untuk memanggil jendela Pengaturan.

CATATAN

Pergeseran Titinada tidak dapat diterapkan pada file MP3 dengan laju sampel 48,0 kHz.




4. Atur nilainya dengan menyentuh /[].

Menyesuaikan Kecepatan Playback (Bentang Waktu)

MIDI

Audio

Seperti penyesuaian Tempo pada Lagu MIDI (halaman 40), Anda dapat menyesuaikan kecepatan playback Lagu Audio di flash-drive USB dengan membentangi 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 160%). Semakin tinggi nilainya semakin cepat temponya.



CATATAN


Kecepatan playback tidak dapat diubah untuk file MP3 dengan laju pengambilan 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.
- Penyembunyian Vokal tidak memengaruhi suara dari jack [AUX IN].

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 flash-drive USB sebagai file SMF (format 0) MIDI. Jika Anda ingin merekam ulang bagian tertentu atau mengubah Suara dan mengedit parameter lainnya, 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 81), 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 flash-drive 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/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). Bila perlu, hubungkan flash-drive USB ke terminal [USB TO DEVICE], khususnya jika Anda ingin menjalankan Perekaman Audio.

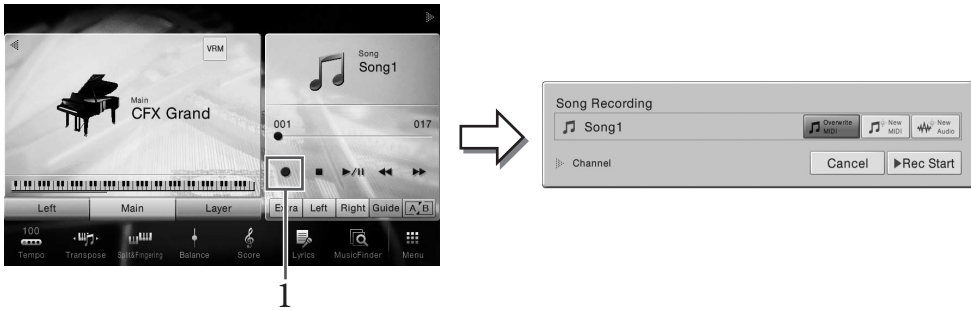
CATATAN

- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 97.
- Anda dapat merekam permainan dengan menggunakan Gaya Audio bila merekam audio dalam format WAV, namun bukan dalam format MP3. Juga, jika Anda merekam lagu dengan menggunakan perekaman MIDI, bagian audio tidak dapat direkam. Walau demikian, hanya di Piano Room bagian audio dapat direkam dengan menggunakan perekaman MIDI (halaman 47).

Sebelum memulai Perekaman Audio:

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

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

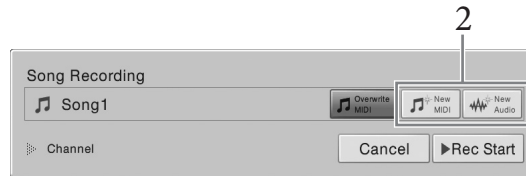


CATATAN

- Isi jendela Perekaman Lagu berbeda-beda, bergantung pada pengaturan panel.
- Di sini dan di langkah berikutnya, operasi di area Lagu pada tampilan Awal dapat dikontrol melalui tombol SONG CONTROL (halaman 68).

- 2 Sentuh [New MIDI] atau [New Audio] untuk memilih jenis perekaman yang diinginkan.

Jika Anda ingin membatalkan rekaman, sentuh [Cancel] di tampilan atau tekan tombol SONG CONTROL [REC].

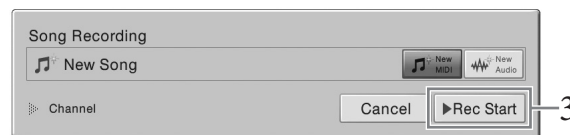


CATATAN

[Overwrite MIDI] hanya muncul bila Lagu MIDI telah dipilih sebelum memulai perekaman.

- 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].

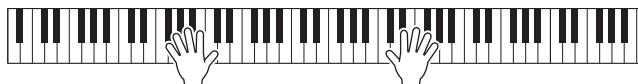


Anda juga dapat memulai perekaman dengan menekan tombol SONG CONTROL [PLAY/PAUSE].

Penetapan Bagian ke Kanal (Perekaman MIDI)

Pada Perekaman MIDI, Anda dapat merekam permainan ke setiap kanal satu per satu (halaman 78). 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.

- 4 Mainkan keyboard.




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



- 6 Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, sentuh [▶/||] (Main/Jeda).

- 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.

PEMBERITAHUAN

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

- 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 33, langkah 2 – 5.

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

■ Dalam Perekaman Audio

Karena file Lagu Audio secara otomatis disimpan ke flash-drive 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 diinginkan, ganti nama file dengan mengikuti instruksi pada halaman 34.

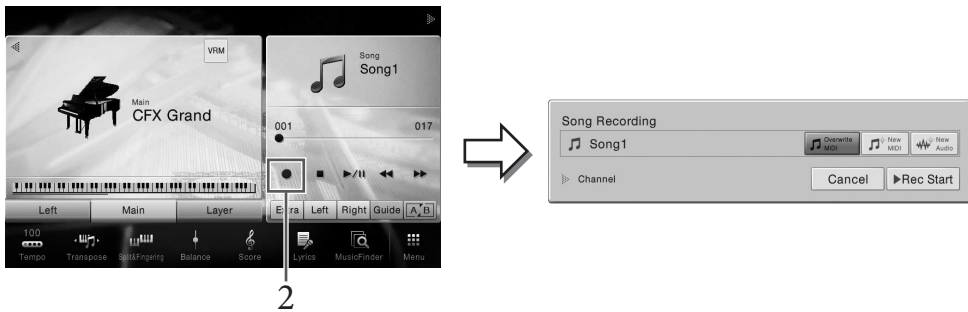
Bila Anda ingin merekam ulang Lagu MIDI yang sudah direkam:

Anda dapat menimpa Lagu MIDI yang telah direkam. Caranya, pilih Lagu MIDI yang diinginkan (langkah 1 – 2 pada halaman 67), kemudian mulai merekam. Di langkah 2 pada halaman 76, konfirmasi apakah [Overwrite MIDI] telah dipilih, dan lanjutkan ke langkah 3.

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 67).
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.



CATATAN

- Isi jendela Perekaman Lagu berbeda-beda, bergantung pada pengaturan panel.
- Di sini dan di langkah berikutnya, operasi di area Lagu pada tampilan Awal dapat dikontrol melalui tombol SONG CONTROL (halaman 68).

- 3 Bila merekam dari baru, sentuh [New MIDI]. Saat merekam ulang Lagu MIDI yang sudah ada, konfirmasi apakah [Overwrite MIDI] telah dipilih dan lanjutkan ke langkah 4.

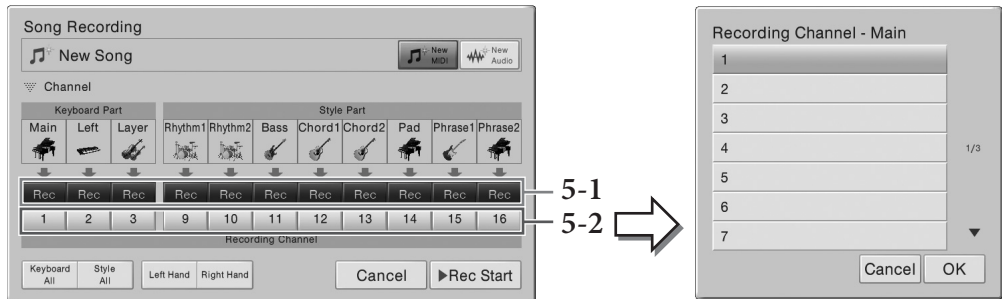


- 4 Sentuh [▶] di sebelah kiri “Channel” untuk memperluas area Kanal.

5 Tetapkan target kanal dan bagian untuk perekaman.

5-1 Dari tampilan, atur bagian atau bagian-bagian yang ingin Anda rekam ke [Rec], dan atur semua bagian lainnya ke [Off].

5-2 Sentuh nomor kanal pada bagian(-bagian) yang Anda atur ke [Rec] di langkah 5-1. Dalam tampilan pengaturan yang muncul, tetapkan kanal (1 – 16) untuk perekaman.



PEMBERITAHUAN

Data yang telah direkam sebelumnya akan ditimpa jika Anda mengatur kanal untuk data yang akan direkam [Rec].

CATATAN

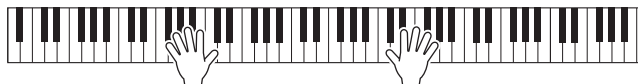
- Satu kanal tidak dapat digunakan untuk merekam beberapa bagian sekaligus.
- Jika Anda ingin membatalkan rekaman, sentuh [Cancel] di tampilan atau tekan tombol SONG CONTROL [REC] sebelum beralih ke langkah 6.
- Bagian Utama, Lapisan, dan Kiri masing-masing ditetapkan ke kanal 1 – 3 secara default, walaupun Anda dapat mengubah penetapan pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [SongSetting] → [Part Ch].

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

- **Keyboard All (Keyboard Seluruhnya):** Anda dapat mengubah semua bagian Keyboard (Utama, Kiri, dan Lapisan) [Rec] atau [Off] bersama-sama. Bagian Utama, bagian Kiri, dan bagian Lapisan akan direkam ke kanal 1 – 3 secara default.
- **Style All (Gaya Seluruhnya):** Anda dapat mengubah semua bagian Gaya [Rec] atau [Off] bersama-sama. Bagian Gaya akan direkam ke kanal 9 – 16 secara default.
- **Right Hand (Tangan 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 Hand (Tangan 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.

6 Mainkan keyboard untuk memulai perekaman.

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



- 7 Setelah Anda menyelesaikan permainan, sentuh [■] (Stop) pada tampilan Awal untuk menghentikan perekaman.



- 8 Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, sentuh [▶/||] (Main/Jeda).

- 9 Rekam permainan Anda ke Kanal lain dengan mengulangi langkah-langkah 2 – 8. Di langkah 3, konfirmasikan apakah [Overwrite MIDI] telah dipilih. Di langkah 5, pilih Kanal yang tidak berisi data yang telah direkam. Di langkah 6, mainkan keyboard sambil mendengarkan data yang telah direkam.

CATATAN

Saat merekam kanal lain, Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan kanal yang sudah direkam di tampilan Mixer (halaman 93).

- 10 Simpan permainan yang telah direkam.

- 10-1 Pada tampilan Awal, sentuh [📁] (Simpan) yang diperlihatkan di area Lagu.

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

- 10-2 Simpan data yang telah direkam sebagai file dengan mengikuti instruksi pada halaman 33, langkah 2 – 5.

PEMBERITAHUAN

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

Untuk mengetahui detail tentang cara merekam bagian tangan kiri dan bagian tangan kanan secara terpisah, serta cara merekam Gaya terlebih dahulu kemudian melodi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Mengkonversi Lagu MIDI ke Lagu Audio

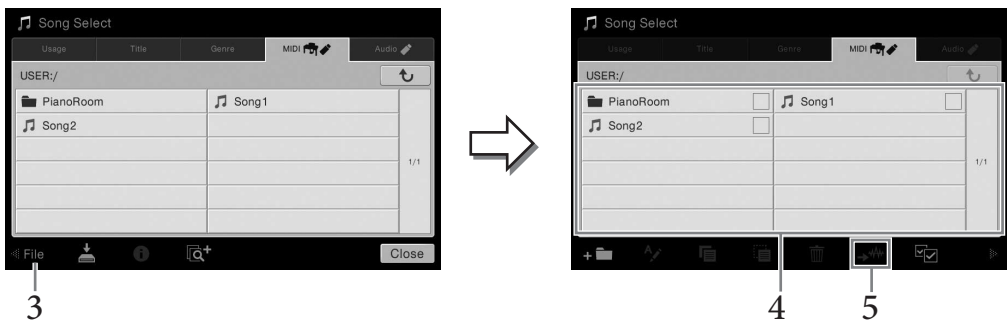
Anda dapat mengkonversi Lagu MIDI yang telah direkam di memori Pengguna atau flash-drive USB ke Lagu Audio. Konversi dijalankan dengan memainkan kembali Lagu MIDI dan merekamnya kembali sebagai Lagu Audio. Secara default, data yang telah dikonversi akan disimpan dalam format WAV, dengan cara yang sama dengan perekaman Audio (halaman 75).

- 1 **Hubungkan flash-drive USB (yang digunakan menyimpan Lagu Audio) ke terminal [USB TO DEVICE].**

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 97.



- 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.**

CATATAN

Konversi Audio hanya dapat dilakukan satu per satu.

- 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 [Convert] 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, suara ini 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.

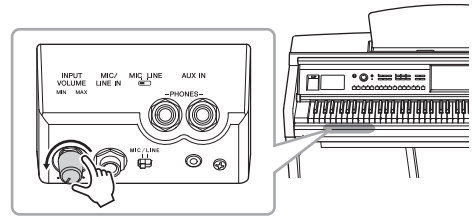
Mikrofon

– 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].

CATATAN

Pastikan Anda mempunyai mikrofon dinamis biasa.

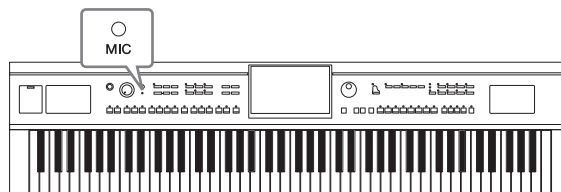
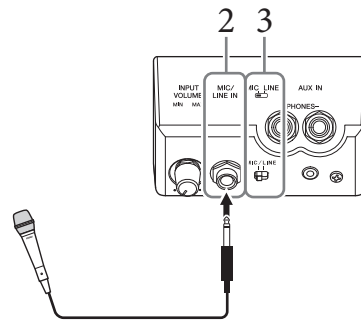
- 3 Atur sakelar [MIC/LINE] ke "MIC".

- 4 Nyalakan instrumen.

- 5 (Jika perlu, nyalakan mikrofon.)

Sesuaikan kenop [INPUT VOLUME] saat bernyanyi ke mikrofon.

Sesuaikan kontrolnya sambil memeriksa lampu [MIC] di panel. 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 42).

Melepaskan mikrofon

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

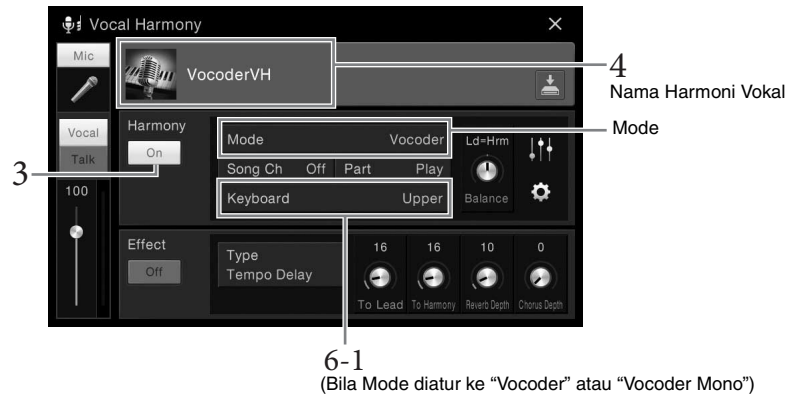
CATATAN

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 suara nyanyian melalui suara mikrofon.

- 1 Hubungkan mikrofon ke instrumen (halaman 82).
- 2 Panggil tampilan Harmoni Vokal melalui [Menu] → [VocalHarmony].



CATATAN

Tampilan yang diperlihatkan di sebelah kiri dipanggil bila Mode Harmoni diatur ke "Vocoder". Tampilan yang berbeda muncul bila Mode Harmoni diatur ke "Chordal".

- 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).

Ikon yang diperlihatkan dalam tampilan Pemilihan Harmoni Vokal menunjukkan arti berikut ini.

(Biru/merah muda)	Jenis Harmoni Vokal Mode Chordal Secara umum, jenis ikon biru akan digunakan oleh penyanyi pria, dan ikon merah muda oleh penyanyi wanita.
	Jenis Harmoni Vokal Mode Vocoder
	Jenis Harmoni Vokal memiliki efek yang tidak biasa, misalnya suara robot.
(Abu-abu)	Jenis Harmoni Vokal tanpa efek apa pun

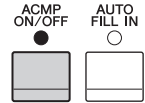
6 Ikuti langkah-langkah di bawah ini, sesuai dengan Jenis (dan mode) yang Anda pilih.

■ 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.

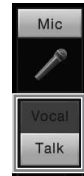
Fungsi yang berguna untuk Karaoke

- Lirik pada tampilan..... halaman 70
- Transpose, Pergeseran Titinada.... halaman 41, 73
- Penyembunyian Vokal halaman 74

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].

Untuk mendapatkan penggunaan paling optimal atas fungsi ini, tetapkan salah satu pedal (Kiri, Tengah, atau AUX) ke “Talk” ([Menu] → [Assignable] → [Pedal]). Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Pencari Musik

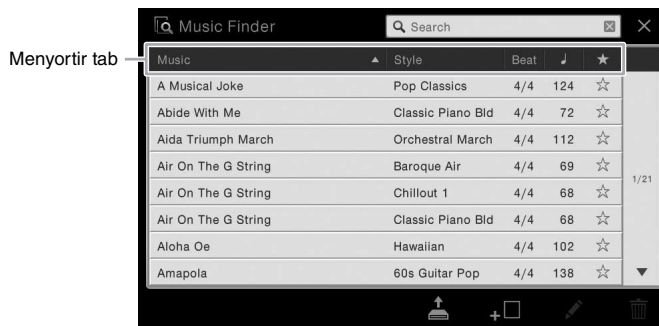
– Memanggil Pengaturan Panel Ideal untuk Permainan Anda –

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.

Memilih Record yang Diinginkan (Pengaturan Panel)

Ini memungkinkan Anda menggunakan fungsi praktis Pencari Musik dengan contoh record preset.

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 (Musik)**

Menyortir judul Record karya musik.

- **Style (Gaya)**

Menyortir Record menurut nama Gaya.

- **Beat (Ketukan)**

Menyortir Record menurut ketukan.

- **(Tempo)**

Menyortir Record menurut tempo.

- **★ (Favorit)**

Menyentuh di sini hanya akan menampilkan Record Favorit. Untuk menampilkan semua Record, sentuh lagi di sini. Untuk menambahkan Record ke Favorit, sentuh tanda bintang (☆) pada Record yang diinginkan untuk mewarnainya (★).

Untuk menghapusnya dari Favorit, sentuh tanda bintang berwarna (★).

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

Anda dapat mendownload record dari situs web Yamaha dan muat ke instrumen (halaman 87).

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 37) 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 [X] dalam kotak Cari.

5 Mainkan Gaya dengan menetapkan akor dengan tangan kiri Anda dan mainkan 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. Untuk mengetahui detail tentang mendaftarkan file ke record, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

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.

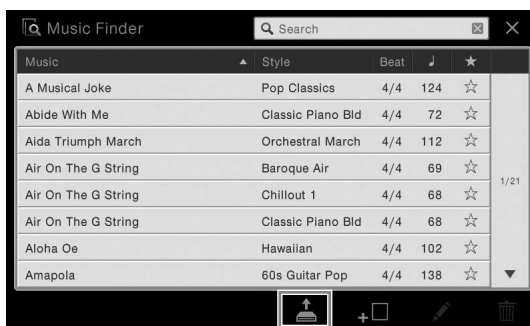
- 1 Di komputer, akseslah situs web berikut dan download file Pencari Musik (***.mfd) ke flash-drive USB yang terhubung ke komputer.


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

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 97.

- 2 Hubungkan flash-drive USB berisi file Pencari Musik (***.mfd) ke terminal [USB TO DEVICE] pada instrumen ini.
- 3 Panggil tampilan Pencari Musik melalui [Menu] → [MusicFinder].



- 4 Sentuh  (Muat) untuk memanggil tampilan Pemilihan File.
- 5 Pilih file Pencari Musik yang diinginkan dalam flash-drive 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.

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

Memilih item yang akan didaftarkan

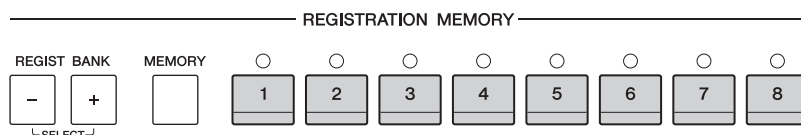
Menyentuh [▶] di bagian kiri bawah jendela akan memanggil daftar untuk memilih item yang akan didaftarkan. Sebelum beralih ke langkah 3, masukkan atau hapus tanda centang dengan menyentuh item yang diinginkan. Item yang bertanda centang akan didaftarkan.

3 Tekan tombol REGISTRATION MEMORY [1] – [8] yang Anda inginkan untuk mengingat pengaturan panel.

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

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. Sehingga, Anda harus mengingat pengaturan panel hanya untuk tombol-tombol yang dinonaktifkan.



Tentang status lampu

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

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

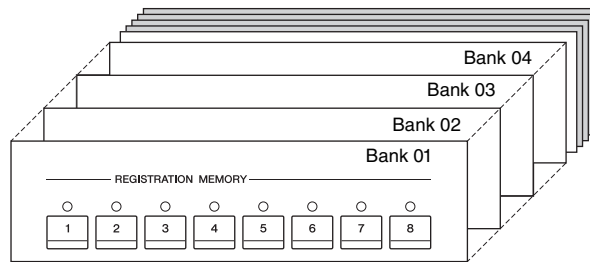
Pengaturan panel yang telah didaftarkan dapat diingat cukup dengan menekan tombol nomor yang diinginkan.

CATATAN

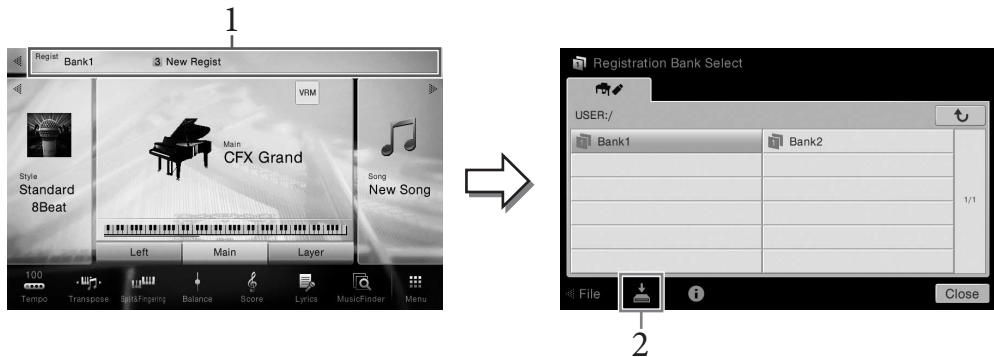
Anda juga dapat menonaktifkan pengingat item tertentu saat memanggil pengaturan panel yang telah didaftarkan: [Menu] → [RegistFreeze].

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.



CATATAN

Secara umum, data Memori Registrasi (file Bank) kompatibel dengan model-model CVP-709/705/701. Walau demikian, datanya mungkin tidak benar-benar kompatibel, bergantung pada spesifikasi setiap model.

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 33.

Mengingat Pengaturan Panel Terdaftar

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




CATATAN

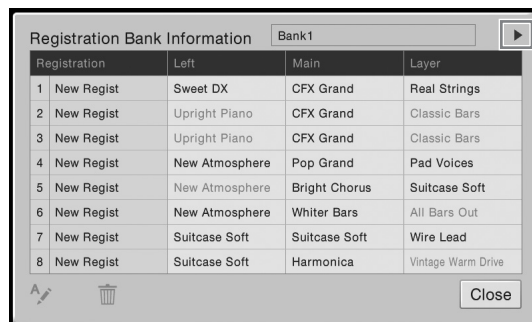
- Saat mengingat pengaturan berisi pemilihan file Lagu, Gaya, atau teks dari flash-drive USB, pastikan bahwa flash-drive USB berisi Lagu, Gaya, atau teks tersebut telah dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE].
- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 97.
- Anda juga dapat memanggil kedelapan pengaturan dengan menggunakan pedal dalam urutan yang Anda tetapkan melalui [Menu] → [RegistSeq]. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

- 1 **Panggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi (langkah 1 pada halaman 89).**
- 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	Left	Main	Layer
1 New Regist	Sweet DX	CFX Grand	Real Strings
2 New Regist	Upright Piano	CFX Grand	Classic Bars
3 New Regist	Upright Piano	CFX Grand	Classic Bars
4 New Regist	New Atmosphere	Pop Grand	Pad Voices
5 New Regist	New Atmosphere	Bright Chorus	Suitcase Soft
6 New Regist	New Atmosphere	Whiter Bars	All Bars Out
7 New Regist	Suitcase Soft	Suitcase Soft	Wire Lead
8 New Regist	Suitcase Soft	Harmonica	Vintage Warm Drive

CATATAN

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

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.

Mixer

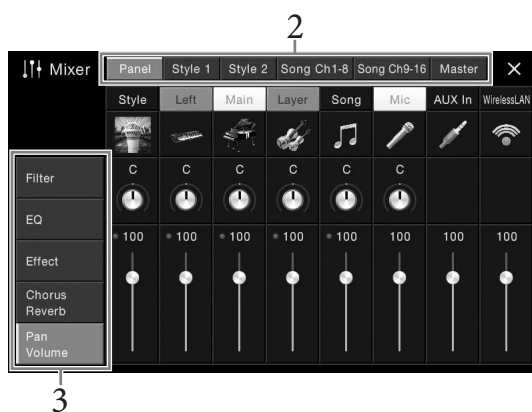
– Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal –

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.

Bab ini membahas prosedur dasar untuk Mixer. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

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, seluruh bagian Gaya, bagian Mikروفon, bagian Aux In, bagian Utama, bagian Lapisan, bagian Kiri, dan bagian adaptor LAN nirkabel USB jika telah dihubungkan. CATATAN Adaptor LAN nirkabel USB mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.
Style1 (untuk CVP-709) Style (untuk CVP-705)	Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antara 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.

Style2 (hanya CVP-709)	<ul style="list-style-type: none"> • Rhythm1, Rhythm2 Ini sama seperti Rhythm1, Rhythm2 pada Style1. • Audio Ini adalah bagian Audio pada Gaya Audio (halaman 57).
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	Untuk menyesuaikan Konten Harmonis (resonansi) dan kecemerlangan suara.
EQ	Untuk menyesuaikan parameter ekualisasi guna mengoreksi nada atau timbre suara.
Effect (Efek)	Untuk memilih jenis Efek dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.
Chorus/Reverb (Kor/Gema)	Untuk memilih jenis Kor/Gema dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.
Pan/Volume	Untuk menyesuaikan pan dan volume untuk setiap bagian.

■ Bila memilih “Master” di langkah 2:

Compressor	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.

CATATAN

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

5 Simpan pengaturan Mixer Anda.

■ Untuk menyimpan pengaturan Panel Mixer:

Daftarkan ke Memori Registrasi (halaman 88).


■ Untuk menyimpan pengaturan Mixer Style1/2 (CVP-709) atau Style (Gaya) (CVP-705): Simpan sebagai file Gaya ke memori Pengguna atau flash-drive 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 33).

■ Untuk menyimpan pengaturan Mixer 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 flash-drive 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 33).

■ **Untuk menyimpan pengaturan Mixer Master:**

Hasil pengeditan orisinal Anda dapat disimpan sebagai jenis Master Compressor dan Master EQ. Jika Anda ingin mengingat pengaturan untuk digunakan 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 dalam tampilan “Compressor” atau USER1 – USER2 dalam tampilan “EQ”, kemudian sentuh [Save] untuk memanggil jendela Entri Karakter.
3. Pada jendela Entri Karakter, ubah namanya bila 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 [Style1/2] (CVP-709) atau tab [Style] (CVP-705), 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.

CATATAN

(hanya CVP-709) Suara dari bagian Audio pada Gaya Audio tidak dapat diubah.

- 3 Bila perlu, buat pengaturan lain kemudian simpan sebagai file Gaya atau file Lagu (langkah 5 pada halaman 92).

Koneksi

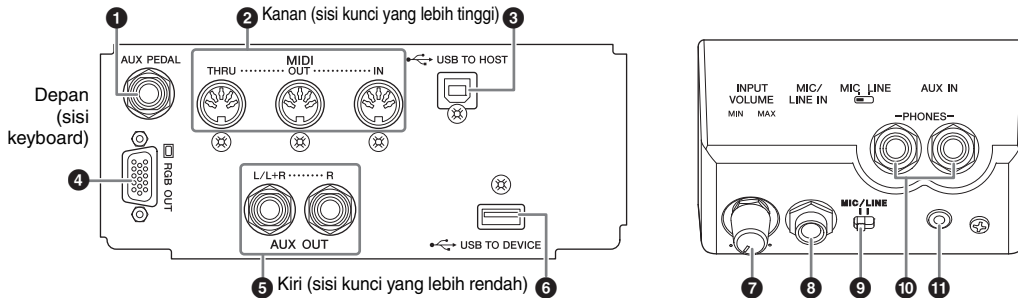
– Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –

! 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.

Konektor I/O

Untuk mengetahui lokasi konektor pada instrumen, lihat halaman 15.



- | | |
|--|--|
| 1 Jack [AUX PEDAL]halaman 96 | 7 Kenop [INPUT VOLUME]halaman 82 |
| 2 Terminal MIDI.....halaman 99 | 8 Jack [MIC/LINE IN] halaman 82 dan 96 |
| 3 Terminal [USB TO HOST]halaman 99 | 9 Sakelar [MIC/LINE] halaman 82 dan 96 |
| 4 Terminal [RGB OUT]halaman 95 | 10 Jack [PHONES]halaman 21 |
| 5 Jack AUX OUT [L/L+R]/[R]halaman 94 | 11 Jack [AUX IN]halaman 94 |
| 6 Terminal [USB TO DEVICE]halaman 97 | |

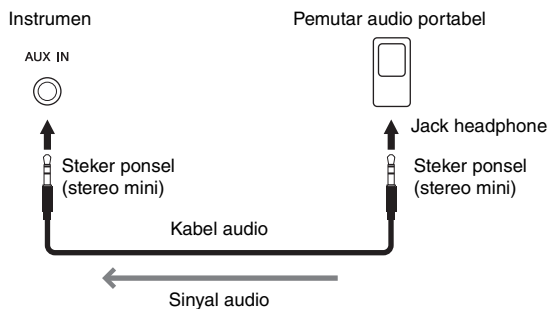
Menghubungkan Perangkat Audio (jack [AUX IN], jack AUX OUT [L/L+R]/[R])

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.

PEMBERITAHUAN

Agar tidak merusak perangkat, terlebih dahulu nyalakan perangkat eksternal, kemudian nyalakan instrumen. Saat mematikannya, terlebih dahulu matikan instrumen, kemudian matikan perangkat eksternal.



CATATAN

- Gunakan kabel audio dan steker adaptor yang tidak mempunyai tahanan (no).
- Anda dapat menyesuaikan volume suara dari jack [AUX IN] di tampilan Keseimbangan (halaman 42).

Meminimalkan derau suara input melalui Pengontrol Derau

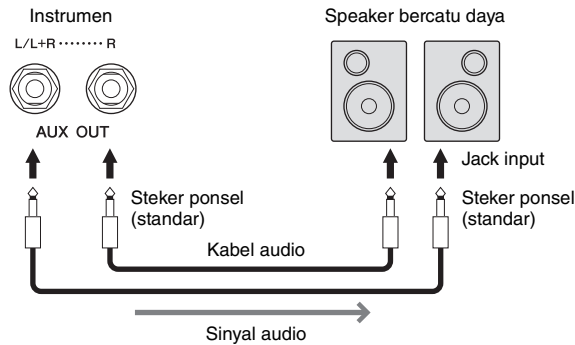
Secara default, instrumen ini memotong derau yang tidak diinginkan dari suara input. Walau demikian, hal ini dapat menyebabkan bunyi yang diinginkan terpotong, misalnya bunyi yang berangsur hilang pada piano atau gitar akustik. Untuk menghindari hal ini, nonaktifkan Pengontrol Derau melalui [Menu] → [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.

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 19), 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.



CATATAN

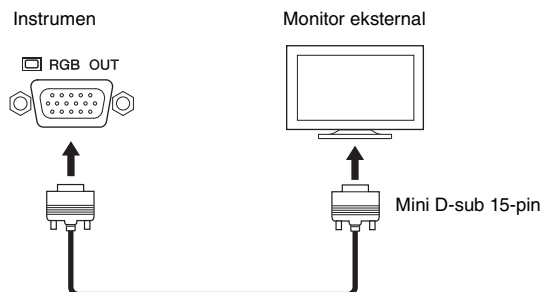
- Gunakan hanya jack [L/L+R] untuk koneksi dengan perangkat monaural.
- Gunakan steker adaptor yang sesuai jika jack input speaker bertenaga listrik tidak cocok dengan steker ponsel kabel audio.
- Gunakan kabel audio dan steker adaptor yang tidak mempunyai tahanan (no).

Menghubungkan Monitor Eksternal (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.

Dengan menghubungkan monitor eksternal seperti televisi ke terminal [RGB OUT] instrumen, lirik dan teks pada tampilan instrumen dapat ditampilkan pada televisi atau monitor.



Atur isi tampilan yang akan disalurkan melalui [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity].

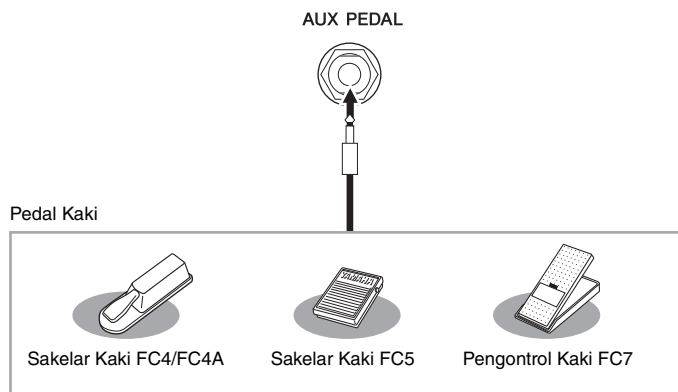
Lyrics/Text (Lirik/Teks)	Hanya lirik Lagu atau file teks (yang terakhir Anda gunakan) yang akan disalurkan, tampilan apa pun yang dipanggil pada instrumen.
LCD	Tampilan yang saat ini dipilih menjadi output.

CATATAN

Efek transisi pada tampilan instrumen tidak dapat disalurkan.

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

Sakelar kaki FC4, FC4A atau FC5 dan pengontrol kaki FC7 (dijual secara terpisah) dapat dihubungkan ke jack [AUX PEDAL]. Sakelar kaki dapat digunakan untuk mengaktifkan dan menonaktifkan fungsi, sedangkan pengontrol kaki mengontrol parameter kontinu seperti volume.



CATATAN

- Pastikan menghubungkan atau melepaskan pedal hanya saat instrumen dimatikan.
- Jangan menekan sakelar kaki/pedal kaki saat menyalakan instrumen. Melakukan hal ini akan mengubah polaritas sakelar kaki yang telah dikenali, sehingga menyebabkan pengoperasian sakelar kaki jadi terbalik.

■ 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, FC4A 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], sakelar [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 82. Perhatikan, Anda perlu memilih “MIC” atau “LINE IN”, bergantung pada 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 flash-drive USB atau adaptor LAN nirkabel USB ke terminal [USB TO DEVICE]. Anda dapat menyimpan data yang telah Anda buat di instrumen ke flash-drive USB (halaman 33), atau, Anda dapat menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas seperti iPad melalui adaptor LAN nirkabel USB (halaman 98).

Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]

Instrumen ini dilengkapi terminal [USB TO DEVICE] bawaan. 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

- Flash-drive USB
- Adaptor LAN nirkabel USB (yang telah disertakan hanya untuk beberapa area)

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

Walaupun perangkat USB 1.1 hingga 3.0 dapat digunakan pada ini, waktu untuk menyimpan ke atau memuat dari perangkat USB mungkin berbeda, bergantung pada jenis data atau status instrumen.

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:

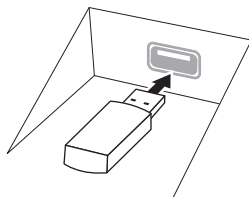
<http://download.yamaha.com/>

CATATAN

Peringkat daya terminal USB TO DEVICE adalah maksimal 5 V/500 mA. Jangan menghubungkan perangkat USB yang memiliki peringkat daya di atas nilai tersebut, karena hal ini dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen itu sendiri.

■ 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 dan operasi manajemen file (misalnya operasi Save (Simpan), Copy (Salin), Delete (Hapus), dan Format) atau saat mengakses perangkat USB. Tidak memperhatikan hal ini dapat mengakibatkan pengoperasian instrumen “macet” atau kerusakan 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 flash-drive USB

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

■ Jumlah maksimal flash-drive USB

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

■ Memformat flash-drive USB

Anda harus memformat perangkat penyimpanan USB hanya dengan instrumen ini (halaman 98). Perangkat penyimpanan USB yang diformat pada perangkat lain mungkin tidak beroperasi dengan benar.

PEMBERITAHUAN

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

■ Untuk melindungi data Anda (proteksi tulis)

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

■ Mematikan instrumen

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

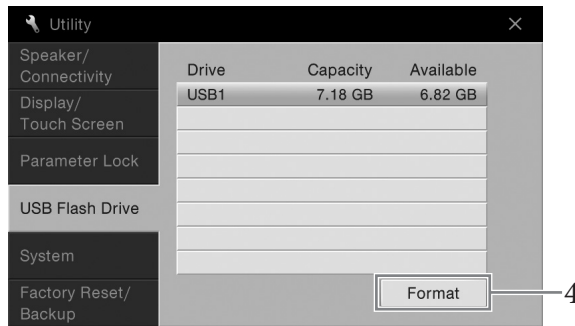
Memformat Flash-Drive USB

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

PEMBERITAHUAN

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

- 1 Hubungkan flash-drive USB yang akan diformat ke terminal [USB TO DEVICE].
- 2 Panggil tampilan pengoperasian melalui [Menu] → [Utility] → [USB Flash Drive].



- 3 Sentuh nama flash-drive USB yang akan diformat dalam 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, bergantung pada 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] melalui Yamaha i-UX1 (dijual secara terpisah) atau ke terminal MIDI melalui Yamaha i-MX1 (dijual secara terpisah). 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 (halaman 9).

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 (mungkin tidak disertakan, bergantung pada area), hubungi perwakilan Yamaha terdekat atau distributor yang tercantum di akhir panduan ini.

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 (mungkin tidak disertakan, bergantung pada area) yang disertakan bersama perangkat selain instrumen ini.

PEMBERITAHUAN

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

CATATAN

- Sebelum menggunakan terminal [USB TO DEVICE], pastikan membaca “Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]” pada halaman 97.
- Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPhone/iPad, 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.

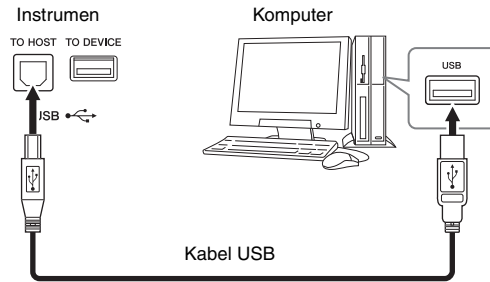
Menghubungkan ke Komputer (terminal [USB TO HOST])

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 (halaman 9).

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.
- Anda tidak dapat menghubungkan komputer ke instrumen ini dengan adaptor LAN nirkabel USB.

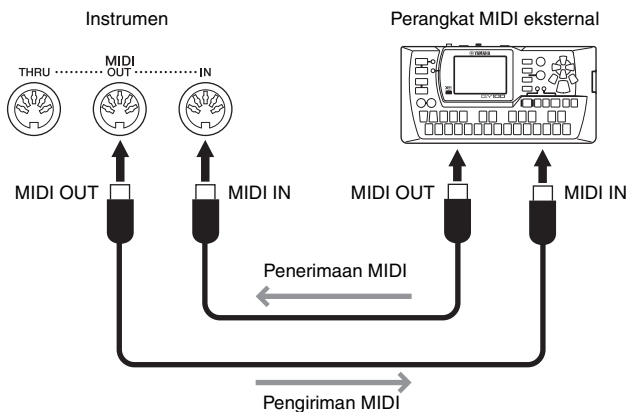
Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (terminal MIDI)

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 detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).












CATATAN

Untuk gambaran umum mengenai MIDI dan cara efektif menggunakannya, lihat “MIDI Basics” (Dasar-dasar MIDI) pada situs web (halaman 9).

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 (halaman 9).

Menu		Deskripsi	Halaman	
	Tempo	Untuk menyesuaikan tempo Lagu MIDI, Gaya, atau Metronom. Operasi yang sama seperti menggunakan tombol Tempo [-]/[+] dan [TAP TEMPO] dapat dilakukan pada tampilan.	40	
	Transpose	Untuk transposisi titinada bunyi keseluruhan dalam seminada, atau cuma bunyi keyboard atau Lagu MIDI.	41	
	Split Point & Fingering Type (Titik Pisah & Jenis Penjarian)	Memungkinkan Anda mengatur Titik Pisah atau mengubah Jenis Penjarian Akor dan Area Deteksi Akor.	50, 64	
	Chord Tutor (Tutor Akor)	Menampilkan kepada Anda contoh cara memainkan akor yang bersangkutan dengan nama akor yang ditetapkan.	-	
	Balance (Keseimbangan)	Untuk menyesuaikan keseimbangan volume antar bagian keyboard (Utama, Lapisan, Kiri), Gaya, Lagu, dan input suara melalui mikrofon, jack [AUX IN], dsb.	42	
	Filter	Untuk menyesuaikan Konten Harmonis (resonansi) dan kecemerlangan suara.	91	
	EQ	Untuk menyesuaikan parameter ekualisasi guna mengoreksi nada atau timbre suara.		
	Effect (Efek)	Untuk memilih jenis Efek dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.		
	Chorus/Reverb (Kor/Gema)	Untuk memilih jenis Kor/Gema dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.		
	Pan/Volume	Untuk menyesuaikan pan dan volume untuk setiap bagian.		
	(Master) Compressor	Memungkinkan Anda mengaktifkan/menonaktifkan Master Compressor, dan mengedit parameter terkait.		
	(Master) EQ	Untuk mengedit Master EQ.		
	Score (Skor)	Untuk menampilkan notasi musik (skor) untuk Lagu MIDI saat ini.	69	
	Lyrics (Lirik)	Untuk menampilkan lirik untuk Lagu MIDI saat ini.	70	
	Text Viewer (Penampil Teks)	Untuk menampilkan file teks yang dibuat pada komputer Anda.	-	
	Keyboard Harmony (Harmoni Keyboard)	Untuk menambahkan efek Harmoni ke bagian tangan kanan pada keyboard. Parameter seperti Jenis Harmoni dapat diatur.	-	
	Mic Setting (Pengaturan Mikrofon)	Membuat pengaturan untuk suara mikrofon.	-	
	Vocal Harmony (Harmoni Vokal)	Untuk menambahkan efek Harmoni Vokal pada nyanyian Anda. Anda dapat mengedit Harmoni Vokal dan menyimpannya sebagai harmoni orisinal Anda.	83	
	Music Finder (Pencari Musik)	Untuk memanggil pengaturan panel ideal (sebagai Record) untuk permainan Anda. Record dapat dibuat atau diedit.	85	
	Registration Sequence (Sekuensi Registrasi)	Menentukan urutan pemanggilan pengaturan Memori Registrasi saat menggunakan pedal.	-	
	Registration Freeze (Pembekuan Registrasi)	Menentukan item yang tidak akan berubah sekalipun saat Anda memanggil pengaturan panel dari Memori Registrasi.	-	
	Assignable (Dapat Ditetapkan)	Pedal	Menentukan fungsi yang ditetapkan ke pedal.	-
		Assignable (Dapat Ditetapkan)	Menentukan fungsi yang ditetapkan ke tombol ASSIGNABLE [1] – [4].	32
	Voice Edit (Pengeditan Suara)	Memungkinkan Anda mengedit Suara preset untuk membuat Suara sendiri. Tampilan ini berbeda-beda, bergantung apakah memilih Suara Suling Organ atau jenis Suara lain.	54	
	Style Creator (Pembuat Gaya)	Memungkinkan Anda membuat Gaya dengan mengedit Gaya preset, atau dengan merekam kanal Gaya satu per satu.	-	

Menu		Deskripsi	Halaman
	Song Creator (Pembuat Lagu)	Memungkinkan Anda membuat Lagu dengan mengedit Lagu yang telah direkam.	-
	Tune (Penalaan)	Untuk menyesuaikan tinada setiap bagian keyboard (Utama/Lapisan/Kiri).	-
	Piano	Untuk mengedit parameter suara Piano, termasuk Suara VRM.	
	Voice Set (Set Suara)	Menentukan pengaturan (efek, dsb.) mana yang telah dikaitkan dengan Suara; yang tidak akan dipanggil saat memilih Suara.	
	Setting (Pengaturan)	Menentukan cara membuka tampilan Pemilihan Suara bila salah satu tombol kategori VOICE ditekan. Juga menentukan apakah menambahkan efek artikulasi atau tidak saat memilih Suara S.Art2 (hanya CVP-709).	-
	Change Behavior (Ubah Perilaku)	Menentukan syarat Gaya (bagian, tempo, dsb.) saat memilih Gaya berbeda.	
	Guide (Panduan)	Untuk memilih jenis fungsi Panduan, atau mengubah pengaturan lampu panduan.	-
	Part Ch (Kanal Bagian)	Menentukan kanal MIDI mana dalam data Lagu yang digunakan untuk bagian tangan kanan/bagian tangan kiri.	
	Lyrics (Lirik)	Menentukan bahasa lirik yang ditampilkan.	
	Play (Mainkan)	Untuk mengedit parameter playback Lagu seperti Playback Pengulangan dan Teknologi Pembantu Permainan.	
	Rec (Rekaman)	Untuk mengedit parameter perekaman ulang Lagu MIDI, atau menentukan format file perekaman Audio.	
	Master Tune (Penalaan Master)	Untuk menyetel lagi tinada seluruh instrumen dengan interval 0,2 Hz.	-
	Scale Tune (Penalaan Tangga Nada)	Untuk memilih jenis tangga nada dan menala tinada not (kunci) yang diinginkan dalam per seratus semina.	
	Keyboard Setting (Pengaturan Keyboard)	Menentukan Respons Sentuhan keyboard, atau mengaktifkan/ menonaktifkan fungsi Kiri Ditahan.	40
	Metronome (Metronom)	Menentukan volume, bunyi, dan tanda mula metronom.	-
	Tap Tempo (Tempo Ketukan)	Menentukan volume dan jenis suara yang dipilih bila tombol [TAP TEMPO] ditekan.	
	System (Sistem)	Untuk mengedit parameter pesan sistem MIDI.	-
	Transmit (Kirim)	Untuk mengedit parameter pengiriman MIDI.	
	Receive (Terima)	Untuk mengedit parameter penerimaan MIDI.	
	On Bass Note (Not On-Bass)	Menentukan not bass untuk playback Gaya berdasarkan pesan not yang diterima melalui MIDI.	
	Chord Detect (Deteksi Akor)	Menentukan jenis akor untuk playback Gaya berdasarkan pesan not yang diterima melalui MIDI.	
	Speaker/ Connectivity (Speaker/ Konektivitas)	Untuk membuat pengaturan speaker instrumen dan monitor eksternal.	95
	Display/Touch Screen (Tampilan/Layar Sentuh)	Untuk mengedit parameter pengaturan tampilan, seperti tema tampilan awal, kecerahan, dan kalibrasi panel sentuh.	-
	Parameter Lock (Penguncian Parameter)	Menentukan parameter apa saja (efek, Titik Pisah, dsb.) yang tidak akan berubah bila pengaturan panel diubah melalui Memori Registrasi.	-
	USB Flash Drive (Flash-Drive USB)	Menunjukkan kapasitas flash-drive USB yang terhubung atau memungkinkan Anda memformatnya.	98
	System (Sistem)	Menunjukkan versi firmware instrumen ini, dan memungkinkan Anda membuat pengaturan dasar, misalnya bahasa untuk tampilan dan panduan suara.	22
	Factory Reset/ Backup (Pengaturan Ulang Pabrik/ Pencadangan)	Untuk mengembalikan instrumen ke default pabrik, atau mencadangkan data yang disimpan dalam instrumen.	42
	Wireless LAN Settings (Pengaturan LAN Nirkabel)*	Untuk membuat pengaturan menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas seperti iPad melalui adaptor LAN nirkabel USB.	-
	Time (Waktu)*	Untuk membuat pengaturan waktu yang diperlihatkan pada tampilan.	-

* Ikon ini muncul hanya bila adaptor nirkabel USB (jika disertakan) telah terhubung.

Perakitan CVP-709 (Jenis piano besar)

! PERHATIAN

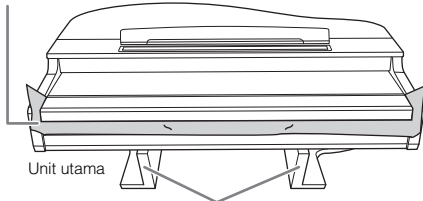
- Rakitlah unit pada lantai yang keras dengan ruang yang lega.
- Berhati-hatilah agar tidak bingung atau salah menempatkan bagiannya, dan pastikan memasang semua bagian dalam arah yang benar. Rakitlah unit sesuai dengan urutan yang diterangkan di sini.
- Perakitan harus dilakukan setidaknya oleh dua 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, baliklah urutan perakitan.

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



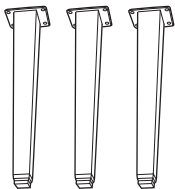
Keluarkan semua bagian dari kemasan dan pastikan Anda mempunyai semua item.

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

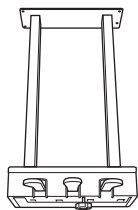


Unit utama

Untuk mencegah kerusakan pada unit MIC-HPJ di bagian dasar unit utama, pastikan memasang unit utama pada bantalan styrofoam. Juga, pastikan bantalan tersebut tidak mengenai MIC-HPJ.



Kaki



Kotak pedal



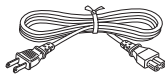
Sekrup pemasangan 6 x 40 mm x 12



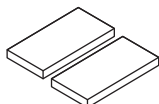
Sekrup pemasangan 6 x 20 mm x 4



Penahan kabel



Kabel listrik



Bantalan pelindung x 2



Gantungan headphone

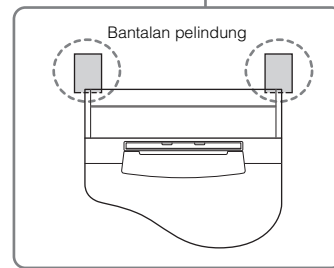
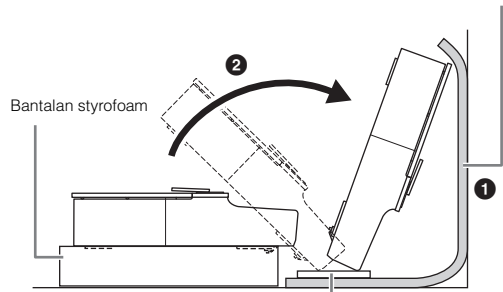


Sekrup kecil 4 x 10 mm x 2

1 Sandarkan unit utama 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 utama ke dinding dengan penutup kunci telah ditutup dan sisi keyboard berada di bagian bawah.

Kain lembut yang besar



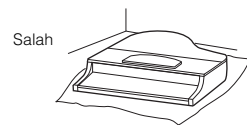
Bantalan pelindung

! PERHATIAN

Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit.

PEMBERITAHUAN

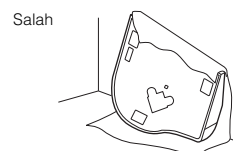
Jangan meletakkan unit utama seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi di sini.



Salah



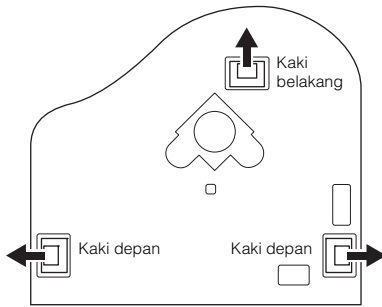
Salah



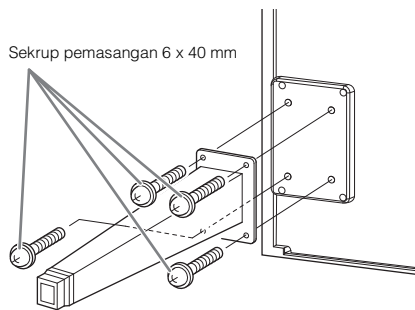
Salah

2 Pasang kedua kaki depan dan kaki belakang.

Lihat diagram di bawah ini untuk memastikan arah kakinya.

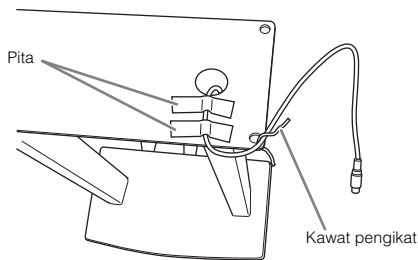


Pasang dan kencangkan keempat sekrup pada setiap kaki, mulai dengan salah satu kaki depan.

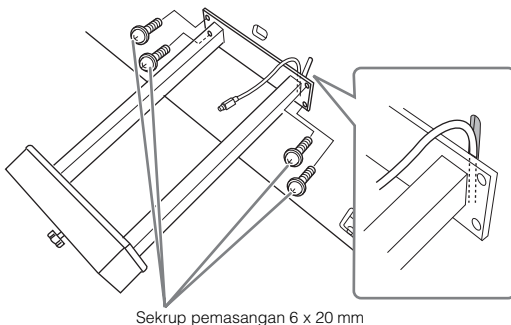


3 Pasang kotak pedal.

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



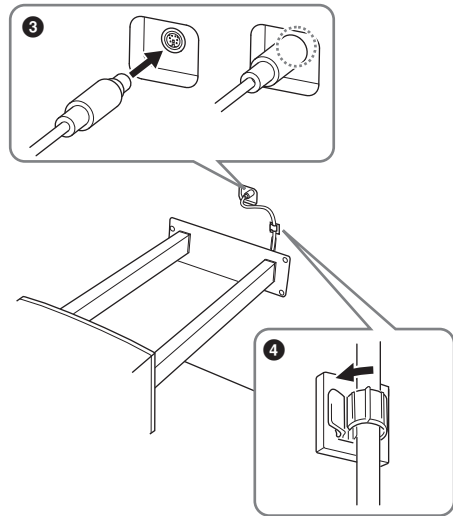
- 2 Sejajarkan kabel dengan alur pada unit, dan pasang kotak pedal dengan menggunakan keempat sekrup.



- 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.

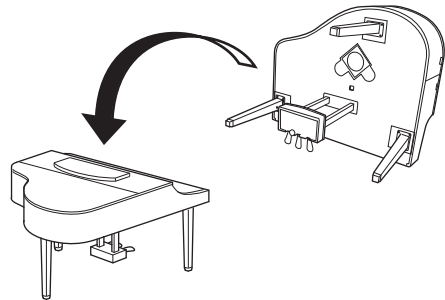


4 Angkat unit ke posisi berdiri.

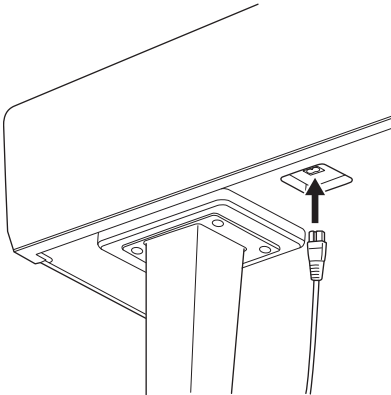
Gunakan kaki depan sebagai penyangga untuk mengangkat unit.

⚠ PERHATIAN

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

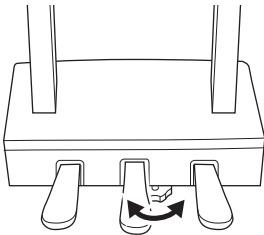


5 Masukkan steker kabel listrik ke jack [AC IN].



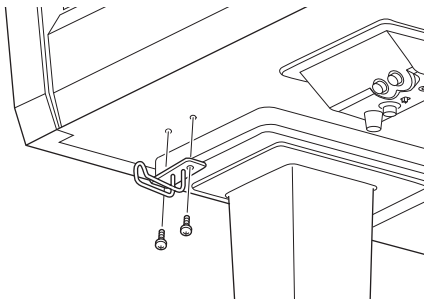
Kaki kanan di bagian bawah unit utama, bila dilihat dari depan.

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.

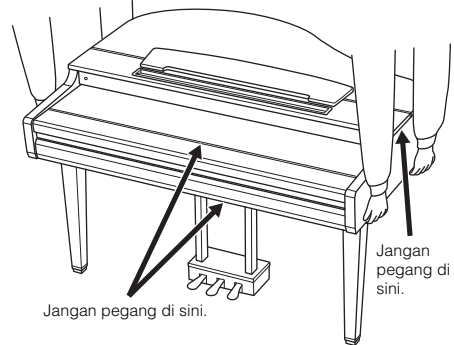


Setelah menyelesaikan perakitan, periksalah yang berikut ini.

- Adakah bagian yang tertinggal?
→ Tinjau prosedur perakitan dan koreksi bila ada kesalahan.
- Apakah instrumen bebas dari bau dan perlengkapan dapat dipindah lainnya?
→ Pindahkan instrumen ke lokasi yang sesuai.
- Apakah instrumen mengeluarkan bunyi berderik saat Anda menggoyangnya?
→ 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**

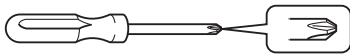
Jika unit berderik atau goyah saat Anda memainkan keyboard, lihatlah diagram perakitan dan kencangkan kembali semua sekrupnya.

Perakitan CVP-709

! PERHATIAN

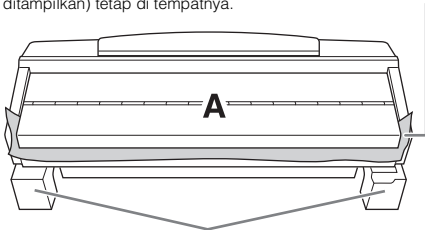
- Rakitlah unit pada lantai yang keras dengan ruang yang lega.
- Berhati-hatilah agar tidak bingung atau salah menempatkan bagiannya, dan pastikan memasang semua bagian dalam arah yang benar. Rakitlah unit sesuai dengan urutan yang diterangkan di sini.
- Perakitan harus dilakukan setidaknya oleh dua 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.

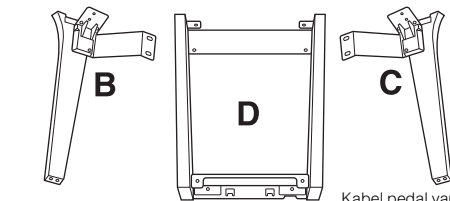


Keluarkan semua bagian dari kemasan dan pastikan Anda mempunyai semua item.

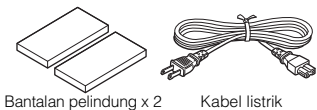
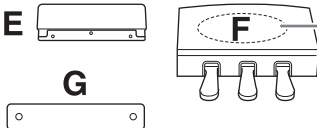
Untuk mencegah penutup kunci terbuka tanpa sengaja selama perakitan, tekan penutup kunci ke bawah, dengan memastikan lembarnya (seperti ditampilkan) tetap di tempatnya.



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 saat dikirim dari pabrik. Lepaskan penutupnya dari pedal damper agar dapat menggunakan efek GP Responsive Damper Pedal secara optimal.



Bantalan pelindung x 2

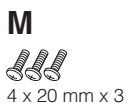
Kabel listrik



Gantungan headphone



5 x 30 mm x 4



4 x 20 mm x 3

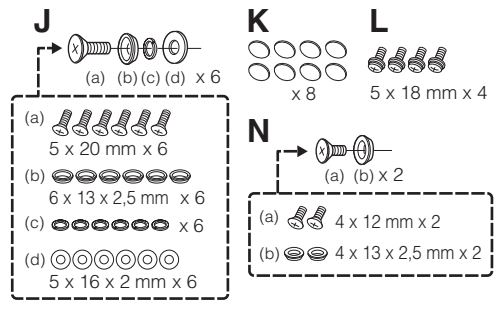


4 x 10 mm x 2

CVP-709B/CVP-709PE

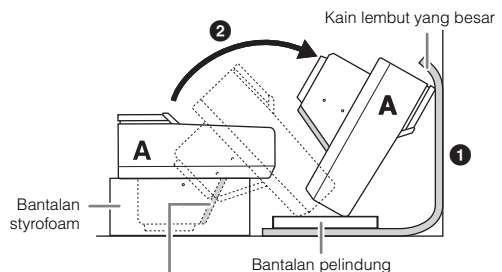


CVP-709PWH



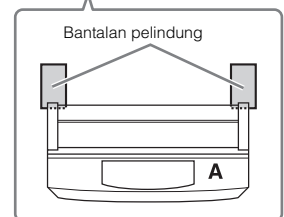
1 Sandarkan unit A ke dinding seperti yang ditampilkan.

- 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

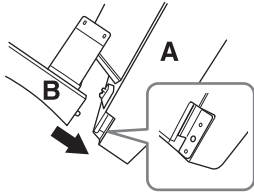
- Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit.

PEMBERITAHUAN

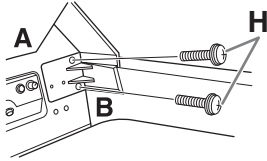
- Bagian atas sandaran catatan musik tidak dipasang erat. Sangga sandaran catatan musik dengan tangan Anda agar sandaran catatan musik tidak jatuh.
- Jangan memasang unit utama secara terbalik atau dengan sisi belakang menghadap ke bawah.

2 Pasang unit B dan C ke unit A.

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

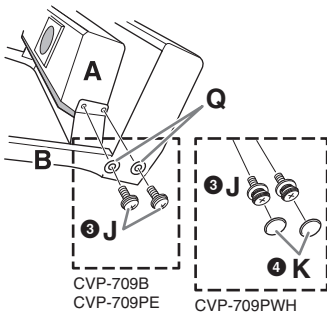


- 2 Pasang erat unit B ke sisi bagian bawah unit A dengan menggunakan kedua sekrup H.



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 J.

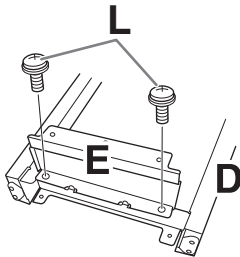


Jika lubang sekrup tidak sejajar, longgarkan sekrup lainnya dan sesuaikan posisi unit B.

- 4 (CVP-709PWH) Pasang kedua tutup K.
- 5 Pasang unit C ke unit A dengan cara yang sama.

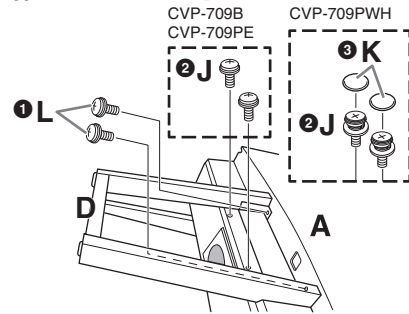
3 Pasang unit E ke unit D.

Pasang unit E ke unit D dengan menggunakan kedua sekrup L.



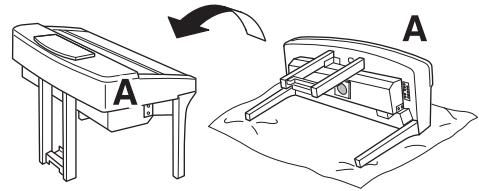
4 Pasang unit D ke unit A.

- 1 Pasang erat unit D ke sisi bagian bawah unit A dengan menggunakan kedua sekrup L.



- 2 Pasang erat unit D ke kotak speaker unit A dengan menggunakan kedua sekrup J.
Jika lubang sekrup tidak sejajar, longgarkan sekrup lainnya dan sesuaikan posisi unit D.
- 3 (CVP-709PWH) Pasang kedua tutup K.

5 Angkat unit A ke posisi berdiri.

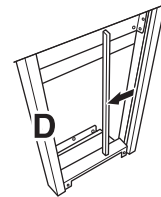


PERHATIAN

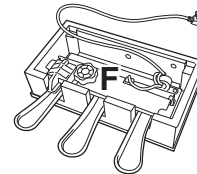
- Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit.
- Saat mengangkat unit, jangan memegang penutup kunci.

6 Pasang unit F.

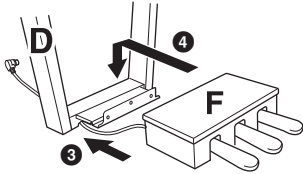
- 1 Lepaskan penutup dari unit D.



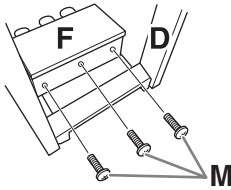
- 2 Buka ikatannya dan luruskan kabel yang dikemas.



- 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 M.



7 Hubungkan kabel pedal.

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.

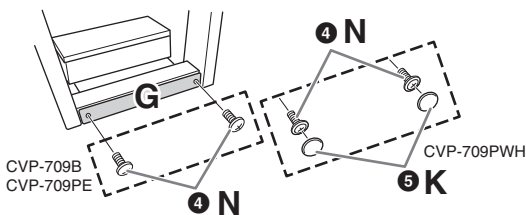
2 Masukkan kabel pedal di antara unit D dan E.

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

Benar

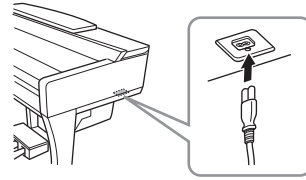
Salah

- 4 Pasang unit G dengan menggunakan kedua sekrup N.

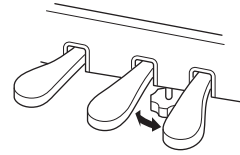


- 5 (CVP-709PWH) Pasang kedua tutup K.

8 Masukkan steker kabel listrik AC ke jack [AC IN].

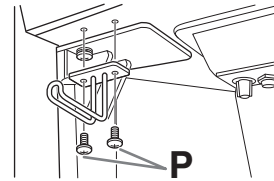


9 Putar penyesuainya hingga menyentuh permukaan lantai dengan kokoh.



10 Pasang gantungan headphone.

Pasang gantungan headphone dengan menggunakan kedua sekrup P seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.

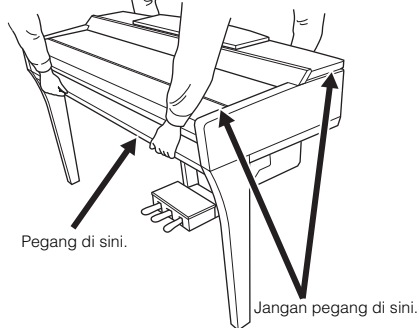


Setelah menyelesaikan perakitan, periksalah yang berikut ini.

- Adakah bagian yang tertinggal?
→ Tinjau prosedur perakitan dan koreksi bila ada kesalahan.
- Apakah instrumen bebas dari bau dan perlengkapan dapat dipindah lainnya?
→ Pindahkan instrumen ke lokasi yang sesuai.
- Apakah instrumen 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

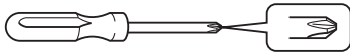
Jika unit berderak atau goyah saat Anda memainkan keyboard, lihatlah diagram perakitan dan kencangkan kembali semua sekrupnya.

Perakitan CVP-705

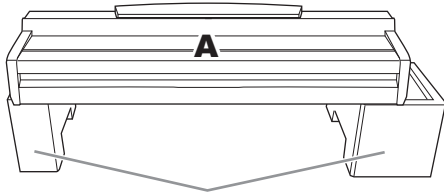
⚠ **PERHATIAN**

- 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.



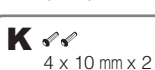
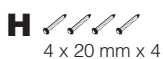
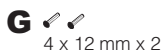
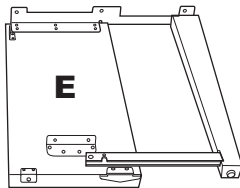
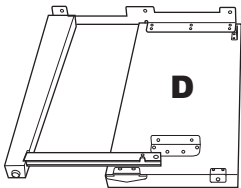
Keluarkan semua bagian dari kemasan dan pastikan Anda mempunyai semua item.



Keluarkan bantalan styrofoam dari paket, posisikan di lantai, kemudian letakkan A di atasnya. Posisikan bantalan agar tidak menghalangi kotak speaker di bawah A.



Kabel pedal yang telah dikemas di dalam sini.



Kabel listrik



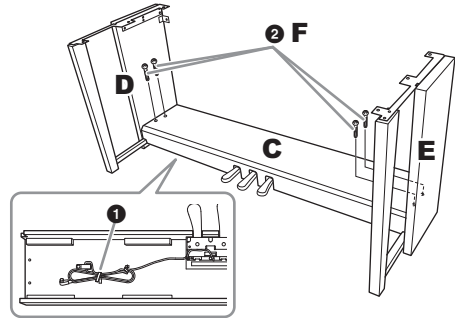
Penahan kabel x 2



Gantungan headphone

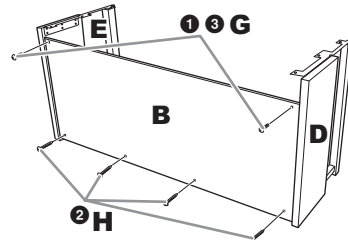
1 Pasang C ke D dan E.

- 1 Buka ikatannya dan luruskan kabel pedal yang dikemas. Jangan buang vinyl pengikatnya. Anda akan memerlukan vinyl pengikat tersebut nanti di langkah 5.
- 2 Pasang D dan E ke C menggunakan empat sekrup F.



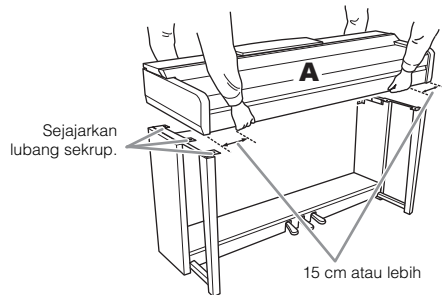
2 Pasang B.

- 1 Sejajarkan lubang pada sisi atas B dengan lubang braket pada D dan E, kemudian pasang sudut atas B ke D dan E dengan mengencangkan kedua sekrup G sekedarnya.
- 2 Pasang ujung bawah B menggunakan empat sekrup H.
- 3 Eratkan sekrup G pada bagian atas B yang telah dipasang di langkah 2-1.



3 Pasang A.

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

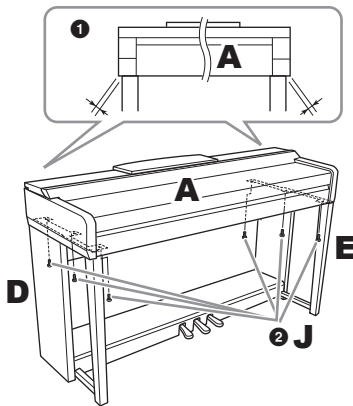


⚠ **PERHATIAN**

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

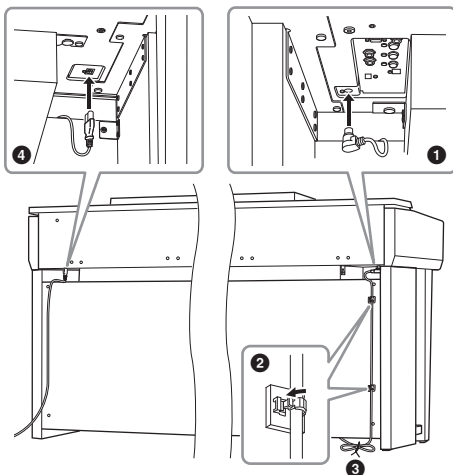
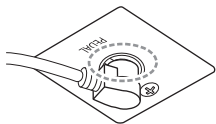
4 Eratkan A.

- 1 Sesuaikan posisi A agar ujung kiri dan kanan A melewati D dan E secara seimbang seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.
- 2 Pasang A menggunakan enam sekrup J.

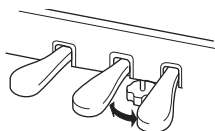


5 Hubungkan kabel pedal dan kabel listrik.

- 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 AC ke jack [AC IN].

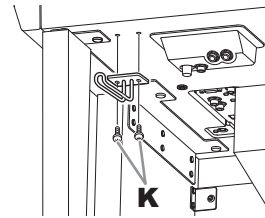


6 Putar penyesuainya hingga menyentuh permukaan lantai dengan kokoh.



7 Pasang gantungan headphone.

Pasang gantungan headphone dengan menggunakan kedua sekrup K seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.



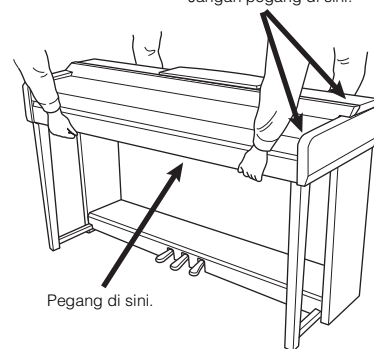
Setelah menyelesaikan perakitan, periksalah yang berikut ini.

- Adakah bagian yang tertinggal?
→ Tinjau prosedur perakitan dan koreksi bila ada kesalahan.
- Apakah instrumen bebas dari bau dan perlengkapan dapat dipindah lainnya?
→ Pindahkan instrumen ke lokasi yang sesuai.
- Apakah instrumen mengeluarkan bunyi berderik saat Anda menggoyanginya?
→ 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.

Jangan pegang di sini.



Pegang di sini.

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 mengeluarkannya 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 19).
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 tidak menyala.	Ini adalah akibat piksel cacat dan kadang-kadang terjadi TFT-LCD; ini 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, bergantung pada 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 48).</p> <p>Volume masing-masing bagian mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan Keseimbangan (halaman 42).</p> <p>Pastikan kanal yang diinginkan diatur ke On (halaman 93).</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 (halaman 9).</p>
Tidak semua bunyi not dimainkan secara bersamaan.	Anda mungkin melebihi polifoni maksimal (halaman 115) 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 42).
Beberapa karakter nama file/folder berantakan.	Pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file/folder (halaman 22).

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 48).
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.

Gaya	
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].
	Pastikan Anda memainkan kunci di bagian akor pada keyboard.
Gaya di flash-drive 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.

Song (Lagu)	
Lagu tidak dapat dipilih.	Ini mungkin karena pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file Lagu (halaman 22).
	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 37.
(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 70).
(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 93).

Song (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, bergantung pada Suara yang dipilih.	Lampu Panduan kadang-kadang menyala satu oktaf atau dua oktaf lebih rendah/lebih tinggi daripada titinada sesungguhnya, bergantung pada 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.
Sebuah pesan yang menunjukkan flash-drive USB tidak tersedia akan muncul, dan perekaman akan dibatalkan.	Pastikan Anda menggunakan flash-drive USB yang kompatibel (halaman 97).
	Pastikan flash-drive USB mempunyai memori yang cukup (halaman 98).
	Jika Anda menggunakan flash-drive USB berisi data yang telah direkam, periksa terlebih dahulu bahwa tidak ada data penting di perangkat tersebut, kemudian format (halaman 98) 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 42) setelah memilih Suara.

Mikrofon	
Sinyal input mikrofon tidak dapat direkam.	Sinyal input mikrofon tidak dapat direkam melalui perekaman MIDI. Rekam dengan menggunakan perekaman Audio (halaman 75).
Harmoni dapat didengar di samping bunyi mikrofon.	Harmoni Vokal diatur ke "On". Nonaktifkan Harmoni Vokal (halaman 83).
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 42).
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 detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

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. Anda dapat memulihkan bunyi orisinal dengan memilih lagi Lagu atau 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 103, 107, 110).
	Pastikan setiap pedal ditetapkan dengan benar ke "Sustain", "Sostenuto" dan "Soft" (halaman 38).
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].
Pedal damper tidak berfungsi dengan benar.	Mungkin instrumen telah dimatikan saat pedal damper ditekan. Tekan dan lepaskan pedal damper untuk memulihkan pengoperasian yang benar.

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 95).

Spesifikasi

			CVP-709GP (jenis Piano Besar)	CVP-709	CVP-705
Nama Produk			Piano Digital		
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]	Dengan Sandaran Catatan Musik ditutup	[913 mm (35-15/16")]	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")]	
	Tebal [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	Dengan Sandaran Catatan Musik ditutup	[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]		[110 kg (242 lbs., 8 oz)]	79,0 kg (174 lbs., 3 oz) [82,0 kg (180 lbs., 12 oz)]	77,4 kg (170 lbs., 10 oz) [80,1 kg (176 lbs., 9 oz)]	
Antarmuka Kontrol	Keyboard	Jumlah Kunci	88		
		Jenis	NWX dengan keytop gading sintetis, pengatur gerakan		
		88-kunci Linear Graded Hammer	Ya	-	
		Bobot Pengimbang	Ya	-	
		Respons Sentuhan	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 Warna TFT		
		Ukuran	800 x 480 titik 8,5 inci	800 x 480 titik 7 inci	
		Layar Sentuh	Ya		
		Kecerahan	Ya		
		Fungsi Tampilan Skor	Ya		
		Fungsi Tampilan Lirik	Ya		
		Fungsi Penampil Teks	Ya		
	Panel	Bahasa	Inggris, Jepang, Jerman, Prancis, Spanyol, Italia		
Lemari	Gaya Penutup Kunci		Lipat		
	Sandaran Catatan Musik		Ya		
	Klip Musik		Ya		
Suara	Penghasil Nada	Suara Piano	Yamaha CFX, Bösendorfer Imperial		
	Efek Piano	VRM	Ya		
		Sampel Pelepasan Kunci	Ya		
		Lepas Halus	Ya		
Polifoni	Jumlah Polifoni (maks.)	256			

			CVP-709GP (jenis Piano Besar)	CVP-709	CVP-705
Suara	Preset	Jumlah Suara	1.270 Suara + 37 Drum/SFX Kit + 480 Suara XG		984 Suara + 33 Drum/SFX Kit + 480 Suara XG
		Suara yang Disediakan	13 Suara VRM, 22 Suara Artikulasi2 Super, 225 Suara Artikulasi Super, 54 MegaVoice, 67 Suara Natural!, 31 Suara Sweet!, 87 Suara Cool!, 131 Suara Live!, 30 Suara Suling Organ!,		13 Suara VRM, 114 Suara Artikulasi Super, 30 MegaVoice, 46 Suara Natural!, 31 Suara Sweet!, 74 Suara Cool!, 86 Suara Live!, 30 Suara Suling Organ!
	Khusus	Pengeditan Suara	Ya		
	Kompatibilitas		XG, GS (untuk playback Lagu), GM, GM2		
Nada Piano	Jenis	Gema	58 Preset + 3 Pengguna		
		Kor	106 Preset + 3 Pengguna		
		Efek Penyisipan	322 Preset + 10 Pengguna		
		Efek Variasi	322 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		
		Intelligent Acoustic Control (IAC)	Ya		
	Optimiser Stereofonis	Ya			
Fungsi	Dua (Lapisan)	Ya			
	Pisah	Ya			
Gaya	Preset	Jumlah Gaya	600	470	
		Gaya yang Disediakan	30 Gaya Audio, 473 Gaya Pro, 52 Gaya Session, 9 Gaya Free Play, 36 Gaya Pianist	396 Gaya Pro, 34 Gaya Session, 4 Gaya Free Play, 36 Gaya Pianist	
	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			
Perekaman/ Playback (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), XF			
Lagu (Audio)	Waktu Perekaman (maks.)		80 menit/Lagu		
	Format Data (Perekaman/Playback)		.wav, .mp3 (MPEG-1 Audio Layer-3)		
	Bentang Waktu		Ya		
	Pergeseran Tinanada		Ya		
	Penyembunyian Vokal		Ya		

		CVP-709GP (jenis Piano Besar)	CVP-709	CVP-705	
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		
		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 6,3 MB	sekitar 2,4 MB	
		Memori Eksternal	Flash-Drive USB		
	Konektivitas	Headphone	Jack telepon stereo standar (x 2)		
		Mikrofon	Volume Input, Mikrofon/Line In		
		MIDI	IN, OUT, THRU		
		AUX IN	Jack mini stereo		
		AUX OUT	L/L+R, R		
		AUX PEDAL	Ya		
		RGB OUT	Ya		
		USB TO DEVICE	Ya (x 2)		
USB TO HOST	Ya				
Sistem suara	Amplifier	(30 W + 30 W + 20 W) x 2 + 40 W		(50 W + 20 W) x 2	
	Speaker	(16 cm + 5 cm + 3 cm (dome)) x 2 + 20 cm		(16 cm + 5 cm) x 2	
	Optimiser Akustik	Ya			
	Speaker Kerucut	Ya		–	
	Twisted Flare Port	Ya		–	
Catu Daya	Mati Otomatis	Ya			
Aksesori yang Disertakan		Panduan untuk Pemilik (buku ini), Data List (Daftar Data), Garansi*, buku musik "50 Greats for the Piano", Online Member Product Registration (Pendaftaran Produk Anggota Online), kabel listrik AC, Bangku*, adaptor LAN nirkabel USB*, Panduan untuk Pemilik adaptor LAN nirkabel USB* * Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.			
Aksesori Dijual Terpisah (Mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.)		Headphone HPE-160, Sakelar kaki FC4/FC4A/FC5, Pengontrol kaki FC7, Adaptor LAN nirkabel USB UD-WL01, Antarmuka MIDI USB untuk iPhone/iPod touch/iPad i-UX1, Antarmuka MIDI untuk iPhone/iPod touch/iPad i-MX1			

Isi panduan ini berlaku pada spesifikasi terbaru sejak tanggal pencetakan. Karena Yamaha terus melakukan peningkatan pada produk, panduan ini mungkin tidak berlaku pada spesifikasi produk tertentu. Untuk memperoleh panduan terbaru, akseslah situs web Yamaha kemudian download file panduan. Karena spesifikasi, perlengkapan, atau aksesori yang dijual secara terpisah mungkin tidak sama di setiap wilayah, harap tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.

Indeks

A

Adaptor LAN nirkabel USB	98
AI Fingered	65
AI Full Keyboard	65
Akor	65
Aksesori	9
Area Gaya	26
Area Lagu	26
Area Menu	27
Area Registrasi	26
Area Suara	26

B

Bagian akor	56
Bagian Kiri	48
Bagian Lapisan	48
Bagian pendahuluan	58
Bagian penutup	58
Bagian Utama	48
Bagian utama	59
Bank	89
Bentang Waktu	74
Bicara	84

C

Cadangkan	43
Channel (Kanal)	78, 93
Chordal	83
Compressor	92
Copyright (Hak Cipta)	22

D

Daya	18
Demo	13

E

Effect (Efek)	92
EQ	92

F

Favorit	36
File	33
Filter	92
Fingered	64
Fingered On Bass	64
Fixed Velocity (Kecepatan Tetap)	41
Flash-drive USB	97
Folder	34
Format	8, 98
Full Keyboard	64

G

Ganti Nama	34
------------------	----

Gaya	55
Gaya Audio	57
Gema	92

H

Hapus	35
Harmoni Vokal	83
Headphone	21
Home Theme (Tema Awal)	23

I

IAC	20
iPad	98
iPhone	98
Istirahat	59

J

Jeda	68
Jenis Penjarian	64

K

Kabel listrik	18
Karaoke	84
Kecepatan (Tempo)	74
Kecerahan	23
Kembalikan (Pengaturan Ulang Pabrik)	42
Keseimbangan	42
Keseimbangan Volume	42
Kiri Ditahan	51
Komputer	99
Koneksi	94
Koneksi audio	94
Koneksi MIDI	99
Konversi Audio	81
Kor	92

L

Lagu Audio	66
Lagu MIDI	66
Language (Bahasa)	22
Layar sentuh	29
Link OTS	60
Lirik	70

M

Maju Cepat	68
Master Compressor	92
Mati Otomatis	19
Memasukkan karakter	37
Memori pengguna	27
Memori Registrasi	88
Metronom	39
Mikrofon	82

Mixer	91
Monitor	95
MP3	75
Multi Finger	64
Mundur	68
N	
Notasi Musik	69
O	
Optimiser Stereofonis	21
OTS	60
Owner Name (Nama Pemilik)	22
P	
Paksa-keluar	19
Pan	92
Panduan	70
Pedal	38, 96
Pedal Damper	38
Pedal Damper Responsif GP	39
Pedal Halus	39
Pedal setengah	38
Pedal Sostenuto	39
Pemecahan Masalah	111
Penalaan	42
Pencari Musik	85
Pengaturan Satu Sentuhan	60
Pengaturan Ulang Pabrik	42
Pengaturan Ulang Piano	51
Pengiring Otomatis	55
Pengisi Otomatis	59
Pengontrol Derau	95
Pengontrol Kaki	96
Pengulangan	72
Pengulangan A-B	72
Penguncian Piano	51
Penutup kunci	16
Penyembunyian Vokal	74
Perakitan	102, 105, 109
Perangkat cerdas	98
Perekaman (Lagu)	75
Perekaman (Piano Room)	47
Perekaman Audio	75
Perekaman MIDI	75
Perekaman multi kanal	78
Pergeseran Titinada	73
Piano Room	44
Pindah	35
Pintasan	31
Playback (Gaya)	58
Playback (Lagu)	66
Pulihkan	42
Putaran Data	30

R

Record	85, 87
Reference Manual (Panduan Referensi)	9
Rekomendasi Gaya	62
Respons Sentuhan	40
Rotary Speaker	54

S

Sakelar Kaki	96
Salin	35
Sandaran catatan musik	16
Score	69
Sensitivitas Sentuh	40
Simpan	33
Single Finger	64
Sinkronisasi Berhenti	58
Sinkronisasi Mulai (Gaya)	58
Sinkronisasi Mulai (Lagu MIDI)	69
Song (Lagu)	66
Suara	48
Suara Artikulasi Super	53
Suara S.Art	53
Suara S.Art2	53
Suara Suling Organ	54
Suara VRM	52

T

Tab Pengguna	27
Tampilan	26
Tampilan Awal	26
Tampilan Menu	28, 100
Tampilan Pemilihan File	27
Teks	70
Tempo	40
Time Stamp (Cap Waktu)	23
Titik Pisah	50
Titik Pisah Gaya	50
Titik Pisah Kiri	50
Titinada	42
Tombol ACMP ON/OFF	58
Tombol ASSIGNABLE	32
Touch Curve	41
Transpose	41
Tutup	17

V

Version (Versi)	22
Vocoder	83
Vocoder-Mono	83
Volume	20
Volume (Gaya)	42
Volume (Lagu)	42
Volume Master	20

W

WAV	75
-----------	----

The followings are the titles, credits and copyright notices for fifty seven (57) of the songs pre-installed in this instrument (CVP-709/CVP-705):

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



PT. YAMAHA MUSIK INDONESIA (DISTRIBUTOR)
JL. JEND. GATOT SUBROTO KAV.4 JAKARTA SELATAN 12930
<http://id.yamaha.com/id/support/>

PRODUSEN :
PT. YAMAHA MUSIC MANUFACTURING ASIA
Kawasan Industri MM2100 Blok EE-3 Cikarang Barat, Bekasi 17849

Terdaftar pada Deperindag RI
Nomor : P.18.YMID3.00202.0615



ZN97400

Yamaha Global Site
<http://www.yamaha.com/>

Yamaha Downloads
<http://download.yamaha.com/>

Manual Development Department
© 2015 Yamaha Corporation

Published 09/2015 CRAP*.*- **C0
Printed in Vietnam

ZN97400