

GB - ICOM S.p.A. reserves all rights to modify specifications of this product without notice.
Read and keep this manual for future reference.
ATTENTION: Do not use alcohol, solvents or similar chemical substances for cleaning. Use a soft cloth dampened in a bland solution of water and neutral detergent. Dip the cloth in the solution and then wring it until it is nearly dry.

F - ICOM S.p.A. se réserve tous les droits de modifier les détails de ce produit sans préavis. Lire et conserver ce manuel pour le rendre accessible pour de futures consultations.
ATTENTION: Ne pas utiliser d'alcool, de solvants ou de substances chimiques similaires pour le nettoyage. Nettoyer l'instrument au moyen d'un chiffon souple humidifié avec une solution délicate à base d'eau et de détergent neutre. Plonger le chiffon dans la solution et essorer jusqu'à ce qu'il sèche presque entièrement.

D - ICOM S.p.A. behält sich das Recht vor, das Produkt ohne Vorankündigung zu ändern. Dieses Handbuch aufmerksam durchlesen und zum Nachschlagen aufbewahren.
ACHTUNG: Verwenden Sie für die Reinigung keinen Alkohol, keine Lösungsmittel oder andere ähnliche chemische Substanzen. Reinigen Sie das Instrument mit einem weichen, angefeuchteten Tuch und verwenden Sie hierbei eine Lösung aus Wasser und neutralem Reinigungsmittel. Befuchten Sie das Tuch und drücken Sie es solange aus, bis es annähernd trocken ist.

E - ICOM S.p.A. se reserva el derecho de realizar modificaciones específicas a sus productos, sin tener que comunicarlo obligatoriamente a sus clientes. Lea y conserve el presente manual para futuras consultas.
ATENCIÓN: Para la limpieza, no usar alcohol, disolventes o productos químicos similares. Limpiar el instrumento con un paño suave humedecido con una solución no agresiva de agua y detergente neutro. Sumergir el paño en la solución y escurrirlo hasta que esté casi seco.

P - ICOM S.p.A. riserva-se o direito de modificar as características técnicas do produto sem prévio aviso. Ler e conservar o presente manual para futuras consultas.
ATENÇÃO: Não utilizar álcool, solventes ou substâncias químicas semelhantes para a limpeza. Limpar o instrumento com um pano macio humedecido com água e pouco detergente neutro. Mergulhar o pano na solução e apertar bem.

NL - ICOM S.p.A. behoudt zich het recht voor om de technische eigenschappen van het product zonder kennisgeving te wijzigen. Lezen en bewaar deze handleiding voor toekomstige raadpleging.
OPGEPAST: Gebruik voor de reiniging geen alcohol, oplosmiddelen of gelijkaardige chemische substanties. Reinig het instrument met een zachte doek die vochtig gemaakt is met een milde oplossing van water en een neutraal reinigingsmiddel. De doek in de oplossing dompelen en goed uitwringen, tot hij bijna droog is.

PL - ICOM S.p.A. zastrzega sobie prawo do zmiany specyfikacji tego produktu bez uprzedniego powiadomienia.
Przeczytać i zachować niniejszą instrukcję obsługi na przyszłość.
UWAGA: Nie używać alkoholu, rozpuszczalników ani innych podobnych substancji chemicznych do czyszczenia.
Używać miękkiej szmatki zwilżonej łagodnym roztworem wody i neutralnego detergentu. Zanurzyć szmatkę w roztworze i wycisnąć dopóki będzie niemal sucha.

LT - ICOM S.p.A. pasilieka visas teises keisti specifikacijos šio produkto be įspėjimo.
Perskaitykite ir išsaugokite instrukciją vėliašiam naudojimui.
Dėmesio: valymui nenaudokite alkoholiu paremtų valymo priemonių, taip pat chemikalų. Instrumentą valykite vandeniu sudrėkinta minkšto audinio šluoste.

LV - ICOM S.p.A. patur visas tiesības mainīt šī produkta specifikācijas bez iepriekšēja brīdinājuma.
Izlasiet un saglabāiet šo rokasgrāmatu turpmākām atsaucēm.
UZMANĪBU: Neizmantojiet spirtu, šķīdinātājus vai līdzīgas ķīmiskas vielas produkta tīrīšanai. Izmantojiet mikstu drānu, kas samērcēta vieglā ūdens un neitrāla tīrīšanas līdzekļa šķīdumā. Samērcējiet drānu šķīdumā un izgrieziet to, kamēr tā ir gandrīz sausa.

EE - ICOM S.p.A. jätab endale õiguse muuta toodet puudutavaid tehnilisi nõudeid.
Lugege ja säilitage juhend tuleviku tarbeks.
TÄHELEPANU: Ärge kasutage alkoholi, lahusteid või muid sarnaseid keemilisi aineid toote puhastamiseks. Kasutage pehmet lappi niisutatud õrna vee ja neutraalse puhastusvahendi seguga. Kastke lapp lahusesse ja siis nõrutage seda kuni see on peaaegu kuiv.

CZ - I COM s.p.a. má všechny práva na změnu specifikací tohoto produktu bez předchozího upozornění.
Přečtěte si a uchovávejte si tento návod pro budoucí použití.
UPOZORNĚNÍ: K čištění nepoužívejte alkohol, rozpouštědla ani podobné chemikálie. Nástroj vyčistěte měkkým hadříkem navlhčeným jemným roztokem vody a neutrálním čistícím prostředkem. Ponořte tkaninu do roztoku a vyždímejte ji, dokud nebude téměř suchá.

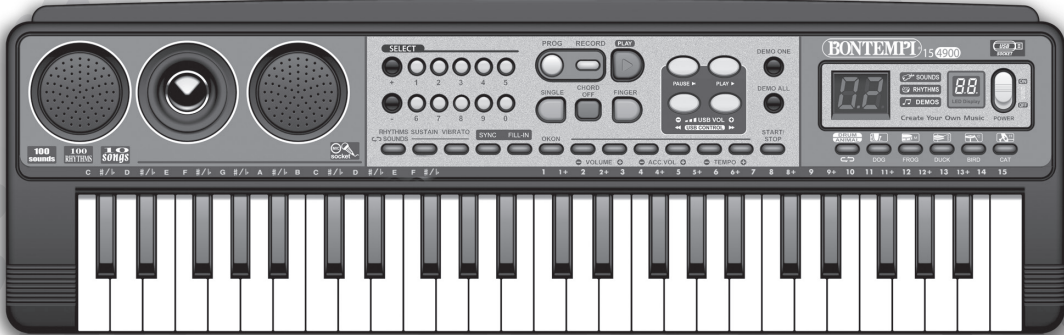
SK - I COM s.p.a. má všetky práva na zmenu špecifikácií tohto produktu bez predchádzajúceho upozornenia.
Prečítajte si a uchovávaťe tento návod pre budúce použitie.
UPOZORNENIE: Na čistenie nepoužívajte alkohol, rozpúšťadlá ani podobné chemikálie. Nástroj vyčistite mäkkou handričkou navlhčenou jemným roztokom vody a neutrálnym čistiacim prostriedkom. Ponorte tkaninu do roztoku a vyžmýkajte ju, kým nebude takmer suchá.

RO - I COM s.p.a. isi rezervă toate drepturile de a modifica specificațiile acestui produs fără notificare.
Citiți și păstrați acest manual pentru referințe ulterioare.
AVERTISMENT: Nu utilizați alcool, solvenți sau substanțe chimice similare pentru curățare. Utilizați o cârpă moale înmuiată într-o soluție de apă și un detergent neutru. Înmuiați cârpa în soluție și apoi stoarceți-o foarte bine, până este aproape uscată.

I - ICOM S.p.A. si riserva il diritto di modificare, senza preavviso, le caratteristiche tecniche del prodotto.
Leggere e conservare il presente manuale per future consultazioni.
ATTENZIONE: Per la pulizia non usare alcool, solventi o sostanze chimiche simili. Pulire lo strumento con un panno morbido inumidito con una blanda soluzione di acqua e detergente neutro. Immergere il panno nella soluzione e strizzarlo fino a quando è quasi asciutto.



Electronic Keyboard 49 keys



15 4900

GB - OWNER'S MANUAL4
F - MANUEL D' INSTRUCTIONS 7
D - BEDIENUNGSANLEITUNG..... 10
E - LIBRO DE INSTRUCCIONES 13
P - MANUAL DE INSTRUÇÕES..... 16
NL - GEBRUIKSAANWIJZING 19
PL - INSTRUKCJA OBSŁUGI.....22

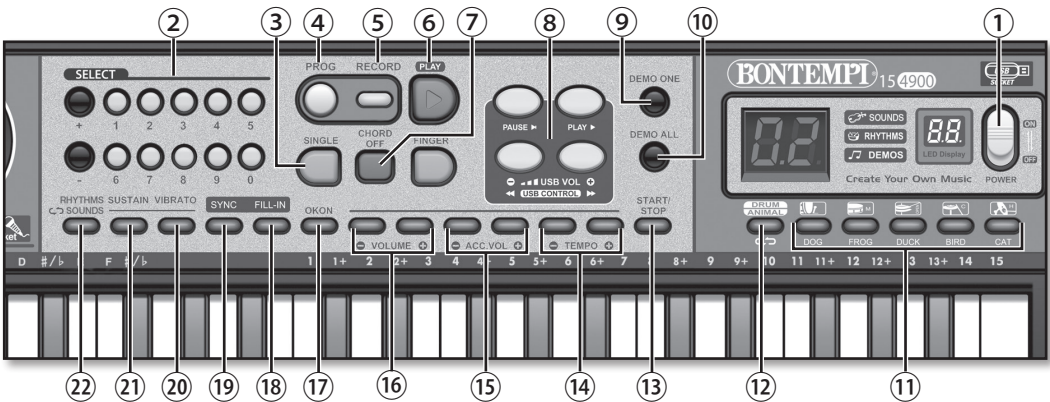
LT - NAUDOJIMOSI INSTRUKCIJA25
LV - LIETOTĀJA INSTRUKCIJA.....28
EE - KASUTUSJUHEND31
CZ - NÁVOD K OBSLUZE34
SK - NÁVOD NA OBSLUHU37
RO - MANUALUL PRODUCATORULUI...40
I - MANUALE DI ISTRUZIONI43



ICOM S.p.A.

Sede Legale: Via Caduti del Lavoro, 4 - 60131 Ancona - Italy
Sede Amministrativa: Viale Don Bosco, 35 - 62018 Potenza Picena (MC) - Italy
www.bontempi.com e-mail: info@bontempi.com

Cod. 154900IM1



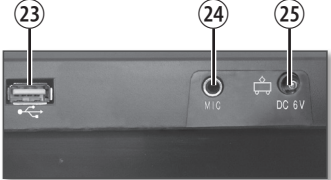
ENGLISH

- 1 **POWER ON/OFF** -Turns the instrument on and off
- 2 **SELECT** - To select functions, rhythm style, songs and sounds
- 3 **SINGLE** -Enables composition of chords on the left side of the keyboard according to the easy method
- 4 **PROG** -Records a rhythmic sequence or animal voices
- 5 **RECORD** -Records what is being played
- 6 **PLAY** -Plays what has been recorded
- 7 **CHORD OFF** -Disables the arrangement of a rhythm style
- 8 **USB Play-Pause-Vol** -Adjusts MP3 songs read by the USB port
- 9 **DEMO ONE** -To listen to a pre-recorded song in sequence
- 10 **DEMO ALL** -To listen to all pre-recorded songs in sequence
- 11 **Rhythm instruments or animal voices**
- 12 **DRUM/ANIMAL** -Selection of rhythm instruments or animal voices
- 13 **START/STOP** -Starts/Stops a rhythm style or a song
- 14 **TEMPO +/-** -Sets the tempo for style performance, songs.
- 15 **ACC +/-** -Adjusts the accompaniment volume
- 16 **VOLUME +/-** -Sets the master volume
- 17 **OKON** -Learning level following a pre-recorded melody
- 18 **FILL-IN** -Enters a rhythmic variation
- 19 **SYNC** -Enables automatic accompaniment, in Single mode, after composing a chord

- 20 **VIBRATO** -Enables or disables the VIBRATO function (sound modulation)
- 21 **SUSTAIN** -Enables or disables the SUSTAIN function (prolonged sound)
- 22 **RHYTHMS/SOUNDS** -To select the sounds or the rhythms on the keyboard
- 23 **Socket for condenser microphone (not included)**
- 24 **Socket for adapter (included)**
- 25 **Socket for USB flash Drive (not included)**

FRANÇAIS

- 1 **POWER ON/OFF** -Pour allumer ou éteindre l'instrument
- 2 **SELECT** - Pour la sélection de fonctions, de rythmes, de chansons et de sons
- 3 **SINGLE** -Pour activer la composition des accords, dans la partie gauche du clavier, selon la méthode simplifiée
- 4 **PROG** -Pour enregistrer une séquence rythmique la voix des animaux
- 5 **RECORD** -Pour enregistrer ce que l'on joue
- 6 **PLAY** -Pour réécouter l'enregistrement
- 7 **CHORD OFF** -Désactive l'arrangement d'un rythme
- 8 **USB Play-Pause-Vol** -Pour régler les chansons MP3 lues via la prise USB
- 9 **DEMO ONE** -Pour écouter une chanson préenregistrée en séquence
- 10 **DEMO ALL** -Pour écouter toutes les chansons préenregistrées en séquence
- 11 **Instruments rythmiques ou voix des animaux**



- 12 **DRUM/ANIMAL** -Sélection des instruments rythmiques ou voix des animaux
- 13 **START/STOP** -Pour faire partir ou arrêter un rythme ou une chanson
- 14 **TEMPO +/-** -Pour le réglage de la vitesse d'exécution du rythme et des chansons
- 15 **ACC +/-** -Pour le réglage du volume de l'accompagnement
- 16 **VOLUME +/-** -Pour le réglage du volume général
- 17 **OKON** -Niveau d'apprentissage en suivant une mélodie préenregistrée
- 18 **FILL-IN** -Pour introduire une variation rythmique
- 19 **SYNC** -Permet de démarrer l'accompagnement automatique, en mode simple, après avoir composé un accord
- 20 **VIBRATO** -Active/désactive la fonction VIBRATO (modulation du son)
- 21 **SUSTAIN** -Active/désactive la fonction SUSTAIN (prolongation du son)
- 22 **RHYTHMS/SOUNDS** -Pour sélectionner les sons ou les rythmes
- 23 **Prise pour micro à condensateur (non fourni)**
- 24 **Prise pour adaptateur de réseau (fourni)**
- 25 **Prise pour connecter une clé USB Flash Drive (non fournie)**

DEUTSCH

- 1 **POWER ON/OFF** -Einschalten/Ausschalten des Instruments
- 2 **SELECT** - Wahl der Funktionen, rhythmischen Stile, Lieder und Klänge
- 3 **SINGLE** -Um die Komposition der Akkorde zu aktivieren, auf der linken Seite der Tastatur, mit der vereinfachten Methode
- 4 **PROG** -Um eine rhythmische Sequenz oder Tierlaute zu speichern
- 5 **RECORD** -Aufnahme des gerade Gespielten
- 6 **PLAY** -Wiedergabe der Aufnahme
- 7 **CHORD OFF** -Deaktiviert das Arrangement eines rhythmischen Stils
- 8 **USB Play-Pause-Vol** -Um die gelesenen Songs MP3 über die USB-Buchse zu einzustellen
- 9 **DEMO ONE** -Um einender nacheinander gespeicherten Songs anzuhören
- 10 **DEMO ALL** -Um alle vorgespeicherten Songs nacheinander anzuhören
- 11 **Rhythmischen Instrumente oder Tierlaute**
- 12 **DRUM/ANIMAL** -Wahl der rhythmischen Instrumente oder Tierlaute
- 13 **START/STOP** -Einschalten oder Ausschalten eines rhythmischen Stils oder eines Liedes
- 14 **TEMPO +/-** -Einstellung der Geschwindigkeit der Stilausführung, der Lieder oder des Metronoms
- 15 **ACC +/-** -Für die Einstellung der Lautstärke der Begleitung
- 16 **VOLUME +/-** -Wahl der allgemeinen Geräte-Lautstärke
- 17 **OKON** -Lernstufe nach einer vorher aufgenommenen Melodie
- 18 **FILL-IN** -Um eine rhythmische Variation einzufügen
- 19 **SYNC** -Ermöglicht den Start der automatischen Begleitung im Modus Single, nachdem ein Akkord komponiert wurde
- 20 **VIBRATO** -Aktiviert/deaktiviert die Funktion VIBRATO (Klangmodulation)
- 21 **SUSTAIN** -Aktiviert/deaktiviert die Funktion SUSTAIN (Klangverlängerung)
- 22 **RHYTHMS/SOUNDS** -Wahl der Klänge oder Rhythmen
- 23 **Buchse für Kondensator-Mikrofon (nicht enthalten)**
- 24 **Buchse für Netzadapter (enthalten)**
- 25 **Buchse zur Verbindung an einen USB Flash Drive (nicht enthalten)**

ESPAÑOL

- 1 **POWER ON/OFF** -Para encender y apagar el instrumento
- 2 **SELECT** - Para escoger funciones, ritmos, canciones y sonidos
- 3 **SINGLE** -Para activar la composición de los acordes, en la parte izquierda del teclado, según el método simplificado
- 4 **PROG** -Para grabar una secuencia rítmica o la voz de los animales
- 5 **RECORD** -Para grabar lo que se está tocando
- 6 **PLAY** -Para escuchar lo que se ha grabado
- 7 **CHORD OFF** -Desactiva el arreglo de un estilo rítmico
- 8 **USB Play-Pause-Vol** -Para regular las canciones MP3 leídas a través de la toma USB
- 9 **DEMO ONE** -Para escuchar una canción grabada previamente en secuencia
- 10 **DEMO ALL** -Para escuchar todas las canciones grabadas previamente en secuencia
- 11 **Instrumentos rítmicos y/o voz de los animales**
- 12 **DRUM/ANIMAL** -Selección de los instrumentos rítmicos y/o voz de los animales
- 13 **START/STOP** -Para activar o detener un ritmo o una canción
- 14 **TEMPO +/-** -Para la regulación de la velocidad de ejecución del ritmo y de las canciones
- 15 **ACC +/-** -Para regular el volumen del acompañamiento
- 16 **VOLUME +/-** -Para la selección del volumen general
- 17 **OKON** -Nivel de aprendizaje siguiendo una melodía pre-grabada
- 18 **FILL-IN** -Para introducir una variación rítmica
- 19 **SYNC** -Permite activar el acompañamiento automático, en la modalidad Single, después de haber compuesto un acorde
- 20 **VIBRATO** -Activa/desactiva la función SUSTAIN (prolongación del sonido)
- 21 **SUSTAIN** -Activa/desactiva la función VIBRATO (modulación del sonido)
- 22 **RHYTHMS/SOUNDS** -Para seleccionar los sonidos o los ritmos
- 23 **Toma para micrófono de condensador (no incluido)**
- 24 **Toma para adaptador de red (incluido)**
- 25 **Toma para conectar una USB Flash Drive (no includa)**

PORTUGUÊS

- 1 **POWER ON/OFF** -Para acender ou apagar o instrumento
- 2 **SELECT** - Para a selecção de funções, estilos rítmicos, canções e sons
- 3 **SINGLE** -Para ativar a composição dos acordes, à esquerda do teclado, segundo o método simplificado
- 4 **PROG** -Para gravar uma sequência rítmica ou as vozes dos animais
- 5 **RECORD** -Para gravar o que está a tocar
- 6 **PLAY** -Para ouvir a gravação
- 7 **CHORD OFF** -Desativa o arranjo de um estilo rítmico
- 8 **USB Play-Pause-Vol** -Para regular as canções MP3 lidas através da porta USB
- 9 **DEMO ONE** -Para ouvir uma canção registada em sequência
- 10 **DEMO ALL** -Para ouvir todas as canções registadas em sequência
- 11 **Instrumentos rítmicos e/ou vozes dos animais**
- 12 **DRUM/ANIMAL** -Seleção dos instrumentos rítmicos e/ou das vozes dos animais
- 13 **START/STOP** -Para accionar ou parar um ritmo ou uma canção
- 14 **TEMPO +/-** -Para a regulação da velocidade de execução do ritmo, das canções ou do metrónomo
- 15 **ACC +/-** -Para a regulação do volume do acompanhamento
- 16 **VOLUME +/-** -Para a regulação do volume geral
- 17 **OKON** -Nível de aprendizagem seguindo uma melodia demonstrativa
- 18 **FILL-IN** -Para inserir uma variação rítmica
- 19 **SYNC** -Permite ativar o acompanhamento automático, na modalidade Single, após ter composto um acorde
- 20 **VIBRATO** -Ativa/desativa a função VIBRATO (modulação do som)
- 21 **SUSTAIN** -Ativa/desativa a função SUSTAIN (prolongamento do som)
- 22 **RHYTHMS/SOUNDS** -Para a selecção dos sons o ritmos
- 23 **Tomada para microfone condensador (não fornecido)**
- 24 **Tomada para adaptador de rede (fornecido)**
- 25 **Tomada para USB Flash Drive (não fornecida)**

PL - ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Problem	Rozwiązanie
Instrument nie działa lub pojawiają się zakłócenia dźwięku	Baterie się wyczerpują - należy wymienić baterie. Baterie umieszczone nieprawidłowo - należy sprawdzić.
Instrument włącza lub wyłącza się przy naciskaniu klawiszy	Baterie się wyczerpują - należy wymienić baterie.
Wyświetlacz nie świeci się	Należy sprawdzić baterię lub gniazdo zasilacza.
UWAGA: W razie nieprawidłowego działania usunąć i ponownie włożyć baterie.	

LT - GEDIMŲ ŠALINIMO VADOVAS

Problema	Sprendimas
Įtaisos neveikia arba iškraipytas garsas	Nusėdusios baterijos – įdėkite naujas. Baterijos netinkamai įdėtos – patikrinkite.
Instrumentas įsijungia arba išsijungia spaudžiant klavišus	Nusėdusios baterijos – įdėkite naujas.
Ekranas nešviečia	Patikrinkite baterijas arba tinklo adapterį.
DĖMESIO: sutrikus veikimui išimkite ir vėl įdėkite baterijas	

LV - PROBLĒMU NOVĒRŠANAS CĒĻVEDIS

Problēma	Risinājums
Instrumenti nedarbojas vai arī skaņa ir izkropļota.	Baterijas ir tukšas - ievietojiet jaunas baterijas. Baterijas ir ievietotas nepareizi - pārbaudiet.
Ierīce ieslēdzas un izslēdzas ar taustiņa nospiešanu.	Baterijas ir tukšas - ievietojiet jaunas baterijas.
Displejs neieslēdzas.	Pārbaudiet baterijas vai tīkla adapteri.
UZMANĪBU: kļūdainas darbības gadījumā izņemiet un ievietojiet atpakal baterijas.	

EE - TÕRKEOTSINGU JUHEND

Probleem	Lahendus
Instrument ei tööta või on moonutatud heliga	Patareid on tühjad - vahetage uued patareid. Patareid on valesti paigaldatud - kontrollige.
Kui vajutate klahve, lülitub seade sisse ja välja	Patareid on tühjad - vahetage uued patareid.
Ekraan ei tööta	Kontrollige akut või toiteadapterit.
TÄHELEPANU: Mittetöötamise korral eemaldage patareid ja pange uuesti sisse.	

CZ - JAK NAPRAVIT EVENTUÁLNÍ PROBLÉMY

Problém	Náprava
Nástroj nefunguje nebo zvuk je zkreslený	Vybité baterie - vložte nové baterie. Baterie chybně vložené - zkontrolujte.
Přístroj se zapíná nebo vypíná stisknutím kláves	Vybité baterie - vložte nové baterie.
Displej se nerozsvítí	Zkontrolujte baterie nebo síťový adaptér.
POZOR: V případě, že nástroj nefunguje, baterie vyjměte a znovu vložte.	

SK - SPRIEVODCA PRE RIEŠENIE PRÍPADNÝCH PROBLÉMOV

Problém	Riešenie
Nástroj nefunguje alebo zvuk je skreslený	Vybité batérie - vložte nové batérie. Nesprávne vložené batérie - skontrolujte.
Přístroj sa zapína alebo vypína stlačením kláves	Vybité batérie - vložte nové batérie.
Displej sa nerozsvieti	Skontrolujte batérie alebo sieťový adaptér.
UPOZORNENIE: V prípade zlyhania batérie vyberte a znovu vložte.	

RO - GHID PENTRU DEFECTIUNI APARUTE

Probleme	Solutii
Instrumentul nu merge sau are sunete distorsionate	Baterii descarcate – se recomanda folosirea unor baterii noi. Baterii fixate necorespunzator.
Instrumentul porneste sau de opreste la apasarea tastelor	Baterii descarcate – se recomanda folosirea unor baterii noi.
Display-ul nu se iluminează	Verificați bateriile sau adaptorul de rețea.
ATENȚIE: în caz de defecțiune scoateți și reintroduceți bateriile.	

NEDERLANDS

- ① **POWER ON/OFF** -Om het instrument aan of uit te zetten
- ② **SELECT** - Voor de selectie van functies, ritmes, melodieën en geluiden
- ③ **SINGLE** -Om de compositie van akkoorden te activeren, in het linker gedeelte van de keyboard, volgens de vereenvoudigde methode
- ④ **PROG** -Om een ritmische sequentie of het dierengeluid op te nemen
- ⑤ **RECORD** -Om op te nemen wat u aan het spelen bent
- ⑥ **PLAY** -Om de opname opnieuw af te spelen
- ⑦ **CHORD OFF** -Deactiveert het arrangement van een ritmische stijl
- ⑧ **USB Play-Pause-Vol** -Om de MP3- melodieën af te stellen die via USB-aansluiting zijn gelezen
- ⑨ **DEMO ONE** -Om een vooraf geregistreerd lied achtereenvolgens te beluisteren
- ⑩ **DEMO ALL** -Om naar alle vooraf geregistreerde melodieën in sequentie te luisteren
- ⑪ **Slaginstrumenten of dierengeluiden**
- ⑫ **DRUM/ANIMAL** -Selectie van de slaginstrumenten of dierengeluiden
- ⑬ **START/STOP** -Om een ritmes of een melodie te starten of te stoppen
- ⑭ **TEMPO +/-** -Om de uitvoeringssnelheid te regelen van de stijl, van de melodieën of van de metronoom
- ⑮ **ACC +/-** -Om het volume van de begeleiding te regelen
- ⑯ **VOLUME +/-** -Om het algemene volume te regelen
- ⑰ **OKON** -Leerniveau volgens een vooraf geregistreerde muziekstuk
- ⑱ **FILL-IN** -Om een ritmische variatie in te schakelen
- ⑲ **SYNC** -Om de automatische begeleiding te activeren of uit te schakelen
- ⑳ **VIBRATO** -Hiermee wordt de VIBRATO-functie (modulatie van het geluid) geactiveerd of uitgeschakeld
- ㉑ **SUSTAIN** -Hiermee wordt de SUSTAIN-functie (verlenging van het geluid) geactiveerd of uitgeschakeld
- ㉒ **RHYTHMS/SOUNDS** -Om geluiden of de ritmes te selecteren
- ㉓ **Aansluiting voor microfoon met condensator** (niet meegeleverd)
- ㉔ **Aansluiting voor netadapter** (meegeleverd)
- ㉕ **Aansluiting voor USB Flash Drive** (niet meegeleverd)

POLSKA

- ① **POWER ON/OFF** -Włącza i wyłącza instrument
- ② **SELECT** - Dla wybrania funkcji, stylu rytmu, piosenek i dźwięków
- ③ **SINGLE** -Pozwala na stworzenie akordów po lewej stronie klawiatury na podstawie prostej metody
- ④ **PROG** -Nagrywa sekwencje rytmów lub odgłosów zwierząt
- ⑤ **RECORD** -Nagrywa to, co jest grane
- ⑥ **PLAY** -Odtwarza nagranie
- ⑦ **CHORD OFF** -Wyłącza aranżację stylu rytmu
- ⑧ **USB Play-Pause-Vol** -Adjusts MP3 songs read by the USB port
- ⑨ **DEMO ONE** -Dla odtworzenia wcześniej nagranych piosenek w kolejności
- ⑩ **DEMO ALL** -Dla odsłuchania wcześniej nagranych piosenek w kolejności
- ⑪ **Instrumenty rytmiczne lub odgłosy zwierząt**
- ⑫ **DRUM/ANIMAL** -Wybór instrumentów rytmicznych lub odgłosów zwierząt
- ⑬ **START/STOP** -Rozpoczyna/kończy styl rytmu lub piosenkę
- ⑭ **TEMPO +/-** -Ustawia tempo dla stylu wykonania, piosenki
- ⑮ **ACC +/-** -Dostosowanie głośności akompaniamentu
- ⑯ **VOLUME +/-** -Dostosowanie głównej (najlepszej) głośności
- ⑰ **OKON** -Poziom uczenia się poprzez podążanie za wcześniej nagraniem melodii
- ⑱ **FILL-IN** -Pozwala na różnicowanie rytmu
- ⑲ **SYNC** -Umożliwia automatyczny akompaniament, w trybie Single, po skomponowaniu akordu
- ㉑ **VIBRATO** -Włącza lub wyłącza funkcję VIBRATO (modulacja dźwięku)
- ㉑ **SUSTAIN** -Włącza lub wyłącza funkcję SUSTAIN (wydłużony dźwięk)
- ㉒ **RHYTHMS/SOUNDS** -Wybór dźwięków i rytmów na klawiaturze
- ㉓ **Gniazdko na mikrofon pojemnościowy** (brak w zestawie mikrofonu)
- ㉔ **Gniazdo zasilacza (dołączony)**
- ㉕ **Gniazdo dla podłączenia napędu USB**

LIETUVIŲ

- ① **POWER ON/OFF** -Norint įjungti arba išjungti instrumentą
- ② **SELECT** - Norint pasirinkti funkcijas, ritminius stilius, dainas ir garsus
- ③ **SINGLE** -Norint suaktyvinti akordų kompoziciją klaviatūros kairiojoje dalyje pagal supaprastintą metodą
- ④ **PROG** -Norint įrašyti ritminę seką arba gyvūnų garsus
- ⑤ **RECORD** -Norint įrašyti tai, kas skamba
- ⑥ **PLAY** -Norint iš naujo klausytis įrašo
- ⑦ **CHORD OFF** -Išjungia ritminio stiliaus aranžuotę
- ⑧ **USB Play-Pause-Vol** -Norint reguliuoti USB jungtimi nuskaitytas MP3 dainas
- ⑨ **DEMO ONE** -Norint iš eilės klausyti iš anksto įrašytą dainą
- ⑩ **DEMO ALL** -Norint klausytis visų iš eilės įrašytų dainų
- ⑪ **Ritminiai instrumentai arba gyvūnų garsai**
- ⑫ **DRUM/ANIMAL** -Ritminių instrumentų arba gyvūnų garsų pasirinkimas
- ⑬ **START/STOP** -Norint paleisti arba sustabdyti ritminį stilių arba dainą
- ⑭ **TEMPO +/-** -Norint nustatyti stiliaus, dainų atlikimo greitį ir metronomą
- ⑮ **ACC +/-** -Norint reguliuoti akomponavimo garsumą
- ⑯ **VOLUME +/-** -Norint reguliuoti bendrą garsumą
- ⑰ **OKON** -Mokymosi lygis vadovaujantis iš anksto įrašyta melodija
- ⑱ **FILL-IN** -Norint įvesti ritminį pakeitimą
- ⑲ **SYNC** -Galima paleisti automatinį akomponavimą „Single“ režimu po to, kai buvo sukurta akordas
- ㉑ **VIBRATO** -Suaktyvina/išjungia VIBRATO funkciją (garso moduliaciją)
- ㉑ **SUSTAIN** -Suaktyvina/išjungia SUSTAIN funkciją (garso prailginimą)
- ㉒ **RHYTHMS/SOUNDS** -Norint pasirinkti garsus arba ritmus
- ㉓ **Mikrofono su kondensatoriumi** (netiekiamas) jungtis
- ㉔ **Tinklo adapterio** (pridėtas) jungtis
- ㉕ **USB Flash Drive** (rakto) jungtis

LATVIEŠU

- ① **POWER ON/OFF** -Ierīces ieslēgšana vai izslēgšana
- ② **SELECT** - Funkciju, ritma stilu, kompozīciju un skaņu izvēle
- ③ **SINGLE** - Aktivizēt akordu kompozīciju, tastatūras kreisajā pusē, saskaņā ar vienkāršoto metodi
- ④ **PROG** -Ritmiskas secības vai dzīvnieku skaņu ierakstīšana
- ⑤ **RECORD** -Jūsu izpildāmas mūzikas ierakstīšana
- ⑥ **PLAY** -Ieraksta atskaņošana
- ⑦ **CHORD OFF** -Ritmiska stila aranžējuma izslēgšana
- ⑧ **USB Play-Pause-Vol** -MP3 kompozīciju nolasīšanas iestatīšana, izmantojot USB savienotāju
- ⑨ **DEMO ONE** -Secīgi noklausīties iepriekš ierakstītu kompozīciju
- ⑩ **DEMO ALL** -Secīgi noklausīties visas iepriekš ierakstītās kompozīcijas
- ⑪ **Ritmiski instrumenti vai dzīvnieku skaņas**
- ⑫ **DRUM/ANIMAL** -Ritmisku instrumentu vai dzīvnieku skaņu izvēle
- ⑬ **START/STOP** -Sākt vai apturēt ritmisku stilu vai kompozīciju
- ⑭ **TEMPO +/-** -Stila, kompozīcijas vai metronoma atskaņošanas ātruma iestatīšana
- ⑮ **ACC +/-** -Pavadijuma skaļuma regulēšana
- ⑯ **VOLUME +/-** -Galvenā skaļuma regulēšana
- ⑰ **OKON** -Mācības līmeņi saskaņā ar iepriekš ierakstītu audio ierakstu
- ⑱ **FILL-IN** -Iekļaut ritmisku variāciju
- ⑲ **SYNC** -Ļauj sākt automātisku pavadijumu Single režīmā, pēc akorda sastādīšanas
- ⑳ **VIBRATO** -VIBRATO funkcijas ieslēgšana/izslēgšana (skaņas modulācija)
- ㉑ **SUSTAIN** -SUSTAIN funkcijas ieslēgšana/izslēgšana (skaņas pagarinājums)
- ㉒ **RHYTHMS/SOUNDS** -Skaņu vai ritmu izvēle
- ㉓ **Kondensatora mikroфона savienotājs** (*nav iekļauts komplektā*)
- ㉔ **Tikla adaptera savienotājs** (*iekļauts komplektā*)
- ㉕ **USB zibatmiņas diska savienotājs** (*nav iekļauts komplektā*)

EESTI

- ① **POWER ON/OFF** -Seadme sisse- ja väljalülitamine
- ② **SELECT** - Funktsioonide, rütmiliste stiilide, kompositsioonide ja helide valik
- ③ **SINGLE** -Aktiveerida akordikompositsioon klaviatuuri vasakul küljel vastavalt lihtsustatud meetodile
- ④ **PROG** -Rütmilise jada või loomade helide salvestamine
- ⑤ **RECORD** -Mängitava salvestamine
- ⑥ **PLAY** -Salvestuse kuulamine
- ⑦ **CHORD OFF** -Rütmilise stiili seade väljalülitamine
- ⑧ **USB Play-Pause-Vol** -MP3-radade lugemise seadistamine USB-liidese kaudu
- ⑨ **DEMO ONE** -Kuulata järjest eelnevalt salvestatud rada
- ⑩ **DEMO ALL** -Järjest kuulata kõik eelnevalt salvestatud radad
- ⑪ **Rütmilised instrumendid või loomade helid**
- ⑫ **DRUM/ANIMAL** -Rütmiliste instrumentide või loomade helide valik
- ⑬ **START/STOP** -Käivitada või peatada rütmilise stiili või kompositsiooni
- ⑭ **TEMPO +/-** -Stiili, kompositsiooni või metronoomide kiiruse reguleerimine
- ⑮ **ACC +/-** -Saate helitugevuse reguleerimine
- ⑯ **VOLUME +/-** -Üldise helitugevuse reguleerimine
- ⑰ **OKON** -Lõppetase eelnevalt salvestatud meloodia abil
- ⑱ **FILL-IN** -Sisestada rütmiline variatsioon
- ⑲ **SYNC** -Võimaldab käivitada automaatselt saade Single režiimis pärast akordi koostamist
- ⑳ **VIBRATO** -VIBRATO Funktsiooni sisse/välja lülitamine (heli modulatsioon)
- ㉑ **SUSTAIN** -SUSTAIN Funktsiooni sisse/välja lülitamine (heli pikendamise)
- ㉒ **RHYTHMS/SOUNDS** -Helide või rütmide valimine
- ㉓ **Pesa Kondensaatori mikrofoni jaoks** (*ei kuulu komplekti*)
- ㉔ **Võrguadapteri pesa** (*kuulub komplekti*)
- ㉕ **USB Flash Drive pesa** (*ei kuulu komplekti*)

ČESKO

- ① **POWER ON/OFF** -Pro zapnutí a vypnutí přístroje
- ② **SELECT** -Pro výběr funkcí, rytmických stylů, skladeb a zvuků
- ③ **SINGLE** -Pro aktivaci složení akordů z levé části klávesnice zjednodušenou metodou
- ④ **PROG** -Pro nahrávání rytmické sekvence nebo zvířecích zvuků
- ⑤ **RECORD** -Pro nahrávání toho, co se hraje
- ⑥ **PLAY** -Pro poslech nahrávky
- ⑦ **CHORD OFF** -Deaktivace aranžování rytmického stylu
- ⑧ **USB Play-Pause-Vol** -Pro nastavení písni MP3 přehrávaných pomocí portu USB
- ⑨ **DEMO ONE** -Pro poslech skladby nahrané v dané posloupnosti
- ⑩ **DEMO ALL** -Pro poslech všech zaznamenaných písni posloupně
- ⑪ **Rytmické nástroje nebo zvířecí zvuky**
- ⑫ **DRUM/ANIMAL** -Volba rytmických nástrojů nebo zvířecích zvuků
- ⑬ **START/STOP** -Pro spuštění nebo zastavení rytmického stylu nebo písni
- ⑭ **TEMPO +/-** -Pro nastavení rychlosti provádění stylu, písni nebo metronomu
- ⑮ **ACC +/-** -Pro nastavení hlasitosti doprovodu
- ⑯ **VOLUME +/-** -Pro nastavení obecné hlasitosti
- ⑰ **OKON** -Úroveň znalostí při poslechu předem nahrané melodie
- ⑱ **FILL-IN** -Pro vložení rytmické variace
- ⑲ **SYNC** -Po vytvoření akordu umožňuje spuštění automatického doprovodu v režimu Single
- ⑳ **VIBRATO** -Aktivace/deaktivace funkce VIBRATO (tónová modulace)
- ㉑ **SUSTAIN** -Aktivace/deaktivace funkce SUSTAIN (prodloužení tónu)
- ㉒ **RHYTHMS/SOUNDS** -Pro volbu zvuků nebo rytmů
- ㉓ **Port pro kondenzátorový mikrofón** (*není součástí*)
- ㉔ **Port pro síťový adaptér** (*v příslušenství*)
- ㉕ **Port pro USB Flash Drive** (*v příslušenství*)

SLOVENSKÝ

- ① **POWER ON/OFF** -Pre zapnutie a vypnutie prístroja
- ② **SELECT** - Pre výber funkcií, rytmických štýlov, skladieb a zvukov
- ③ **SINGLE** -Pre aktiváciu zloženie akordov z ľavej časti klávesnice zjednodušenou metódou
- ④ **PROG** -Pre nahrávanie rytmické sekvencie alebo zvieracích zvukov
- ⑤ **RECORD** -Pre nahrávanie toho, čo sa hrá
- ⑥ **PLAY** -Pre počúvanie nahrávky
- ⑦ **CHORD OFF** -Deaktivácia aranžovanie rytmického štýlu
- ⑧ **USB Play-Pause-Vol** -Pre nastavenie piesní MP3 prehrávaných pomocou portu USB
- ⑨ **DEMO ONE** -Pre počúvanie skladby nahrané v danej postupnosti
- ⑩ **DEMO ALL** -Pre počúvanie všetkých zaznamenaných piesní poradovým
- ⑪ **Rytmické nástroje alebo zvieracie zvuky**
- ⑫ **DRUM/ANIMAL** -Voľba rytmických nástrojov alebo zvieracích zvukov
- ⑬ **START/STOP** -Pre spustenie alebo zastavenie rytmického štýlu alebo piesne
- ⑭ **TEMPO +/-** -Pre nastavenie rýchlosti vykonávania štýlu, piesní alebo metronómu
- ⑮ **ACC +/-** -Pre nastavenie hlasitosti sprievode
- ⑯ **VOLUME +/-** -Pre nastavenie všeobecné hlasitosti
- ⑰ **OKON** -Úroveň znalostí pri počúvaní vopred nahraté melódie
- ⑱ **FILL-IN** -Pre vloženie rytmické variácie
- ⑲ **SYNC** -Po vytvorení akordu umožňuje spustenie automatického sprievodu v režime Single
- ⑳ **VIBRATO** -Aktivácia / deaktivácia funkcie vibrato (tónová modulácia)
- ㉑ **SUSTAIN** -Aktivácia / deaktivácia funkcie SUSTAIN (predĺženie tónu)
- ㉒ **RHYTHMS/SOUNDS** -Pre voľbu zvukov alebo rytmov
- ㉓ **Port pre kondenzátorový mikrofón** (*nie je súčasťou*)
- ㉔ **Port pre sieťový adaptér** (*v príslušenstve*)
- ㉕ **Port pre USB Flash Drive** (*nie je súčasťou*)

ROMÂNĂ

- ① **POWER ON/OFF** -Pentru a porni sau opri instrumentul
- ② **SELECT** - Pentru selectarea de funcții, stiluri ritmice, cântece și sunete
- ③ **SINGLE** -Pentru a activa compunerea acordurilor, în partea stângă a claviaturii, conform metodei simplificate
- ④ **PROG** -Pentru a înregistra o secvență ritmică sau sunetul animalelor
- ⑤ **RECORD** -Pentru înregistrarea interpretărilor
- ⑥ **PLAY** -Pentru a reasculta înregistrarea
- ⑦ **CHORD OFF** -Dezactivează aranjarea unui stil ritmic
- ⑧ **USB Play-Pause-Vol** -Pentru a regla cântecele MP3 citite prin mufa USB
- ⑨ **DEMO ONE** -Pentru a asculta o melodie preînregistrată în ordine
- ⑩ **DEMO ALL** -Pentru a asculta toate cântecele preînregistrate în ordine
- ⑪ **Instrumente de ritm sau sunetul animalelor**
- ⑫ **DRUM/ANIMAL** -Selectarea instrumentelor de ritm sau a sunetului animalelor
- ⑬ **START/STOP** -Pentru a porni sau opri un stil ritmic sau un cântec
- ⑭ **TEMPO +/-** -Pentru reglarea vitezei de execuție a stilului, a cântecelor sau a metronomului
- ⑮ **ACC +/-** -Pentru reglarea volumului acompaniamentului
- ⑯ **VOLUME +/-** -Pentru reglarea volumului general
- ⑰ **OKON** -Nivel de învățare urmând o melodie pre-înregistrată
- ⑱ **FILL-IN** -Pentru a introduce o variație ritmică
- ⑲ **SYNC** -Permite pornirea acompaniamentului automat, în modalitatea Single, după compunerea acordului
- ⑳ **VIBRATO** -Activează/dezactivează funcția VIBRATO (modularea sunetului)
- ㉑ **SUSTAIN** -Activează/dezactivează funcția SUSTAIN (prelungirea sunetului)
- ㉒ **RHYTHMS/SOUNDS** -Pentru a selecta sunetele sau ritmurile
- ㉓ **Mufă pentru microfon cu condensator** (*neinclusă*)
- ㉔ **Mufă per adaptor de rețea** (*din dotare*)
- ㉕ **Mufă pentru memorie flash USB** (*neinclusă*)

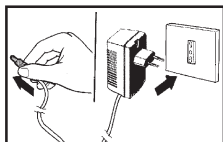
ITALIANO

- ① **POWER ON/OFF** -Per accendere o spegnere lo strumento
- ② **SELECT** - Per la selezione di funzioni, ritmi, canzoni e suoni
- ③ **SINGLE** -Per attivare la composizione degli accordi, nella parte sinistra della tastiera, secondo il metodo semplificato
- ④ **PROG** -Per registrare una sequenza ritmica o il verso degli animali
- ⑤ **RECORD** -Per registrare ciò che si suona
- ⑥ **PLAY** -Per riascoltare la registrazione
- ⑦ **CHORD OFF** -Disattiva l'arrangiamento di uno stile ritmico
- ⑧ **USB Play-Pause-Vol** -Per regolare le canzoni MP3 lette attraverso la presa USB
- ⑨ **DEMO ONE** -Per ascoltare una canzone preregistrata in sequenza
- ⑩ **DEMO ALL** -Per ascoltare tutte le canzoni preregistrate in sequenza
- ⑪ **Strumenti ritmici o verso degli animali**
- ⑫ **DRUM/ANIMAL** -Selezione degli strumenti ritmici o del verso degli animali
- ⑬ **START/STOP** -Per avviare o fermare un ritmo o una canzone
- ⑭ **TEMPO +/-** -Per la regolazione della velocità d'esecuzione del ritmo, delle canzoni o del metronomo
- ⑮ **ACC +/-** -Per la regolazione del volume dell'accompagnamento
- ⑯ **VOLUME +/-** -Per la regolazione del volume generale
- ⑰ **OKON** -Livello di apprendimento seguendo una melodia pre-registrata
- ⑱ **FILL-IN** -Per inserire una variazione ritmica
- ⑲ **SYNC** -Permette di avviare l'accompagnamento automatico, nella modalità Single, dopo aver composto un accordo
- ⑳ **VIBRATO** -Attiva/disattiva la funzione VIBRATO (modulazione del suono)
- ㉑ **SUSTAIN** -Attiva/disattiva la funzione SUSTAIN (prolungamento del suono)
- ㉒ **RHYTHMS/SOUNDS** -Per selezionare i suoni o i ritmi
- ㉓ **Presa per microfono a condensatore** (*non fornita*)
- ㉔ **Presa per adattatore da rete** (*fornito*)
- ㉕ **Presa per USB flash Drive** (*non fornita*)

ENGLISH

MAINS SUPPLY

The instrument can be supplied by the AC/DC (Vdc = 6V / I = 300 mA)  positive central adaptor (not supplied) conforms to national and international safety regulations covering electrical appliances. Insert the jack in the DC 6V socket.

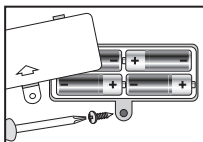


- The toy is not intended for children under 3 years old • The toy must only be used with the recommended adaptor • The toy is to be disconnected from the adaptor before cleaning • The mains adaptor is NOT a toy.

BATTERY SUPPLY

Open the battery compartment. Insert **4 x 1,5V batteries R6/AA** (not included). Re-fit battery cover.

Replace batteries when the quality of sound becomes bad. **Use alkaline batteries to obtain a longer duration.**



ATTENTION – BATTERY CARE

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries must be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Different types of batteries or new and old batteries are not to be mixed.
- Use only batteries of the same or equivalent type.
- Batteries are to be inserted with correct polarity.
- Remove exhausted batteries to prevent leakage.
- Do not short-circuit supply terminals.
- Remove batteries during long periods of non-use.

WASTE DISPOSAL STANDARDS

For information regarding the disposal of the items mentioned here below, please refer to Council Administration office regarding specialised waste collection centres.

1. DISPOSAL OF BATTERIES:

Protect the environment by disposing of batteries in the special containers provided for this use.



2. PACKAGING DISPOSAL:

Take the paper, cardboard and corrugated board to the appropriate waste collection centres. Plastic material must be placed in the relevant collection containers.

The symbols indicating the various types of plastic are:



Key for the different types of plastic materials:

PET = Polyethylene terephthalate • **PE** = Polyethylene, code 02 for PE-HD, 04 for PE-LD • **PVC** = Polyvinyl chloride • **PP** = Polypropylene • **PS** = Polystyrene, Polystyrene foam • **O** = Other polymers (ABS, Laminates, etc.)

3. DISPOSING OF ELECTRICAL APPLIANCES

The wheellie bin symbol with a cross indicates that the product must not be disposed of in the domestic waste at the end of its useful life. Instead, it should be taken to your nearest designated collection point or recycling facility. Alternatively, check with your retailer and return the product when buying a replacement, on a one-to-one basis or as free of charge in case the size is smaller than 25 cm. Appropriate disposal promotes the recycling of parts and materials, as well as helping to protect the environment and human health. Under current legislation, strict penalties are enforced against those disposing of products illegally. For more information about the collection of special waste, contact your Local Authority.



SWITCH ON AND SWITCH OFF

Move the switch to the **POWER ON/OFF** position to turn the instrument **on** or **off**. When turned on, the keyboard is set to operate with the **Piano** sound, the **Rumba** rhythm and the song **Rudolph the red nosed reindeer**.

DEMO - Demo song

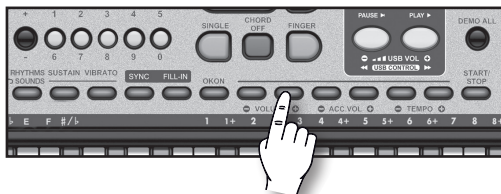
The instrument has **10** pre-recorded songs. Press **DEMO ONE** to hear the song in sequence; the display indicates the song number (e.g.: d1). Press **DEMO ONE** again to hear the next song. Press **START/STOP** button **13** to stop the song.



The **DEMO ALL** button plays all 10 songs in sequence. Press **DEMO ALL** again to stop the song. When a song is playing, press **+/- 17** to select the next or previous one, or enter a number from 0 to 09 to select one from the list at the end of this manual.

VOLUME

To regulate the volume of the instrument you must use buttons **VOLUME +** (to turn up) or **VOLUME -** (to turn down) **16**.



SOUNDS

To select one of the 100 sounds recorded in the instrument, press **SOUNDS/RHYTHMS** (22) and enter a number from **0** to **99** to select one from the "LIST OF SOUNDS" table at the end of this manual;

the display shows a dot after the first digit, indicating that you are selecting sounds.

To select the next or previous sound, press **+/-** from the **SELECT** numerical keyboard (2).



SUSTAIN

Prolongs the sound of a note when the key is released.

To enable or disable this function, press **SUSTAIN** (21).

VIBRATO

The vibrato effect is a sound modulation.

To enable or disable this function, press **VIBRATO** (20).

RHYTHM SELECTION

The keyboard has 100 rhythms recorded.

To select them, press **SOUNDS/RHYTHMS** (22) followed by a number from **0** to **99** to select one from the "RHYTHMS LIST" table at the end of this manual; the display shows a dot after the second digit, indicating that you are selecting rhythms.

To start or to stop a rhythm press the **START/STOP** button (13).

To increase or decrease the speed of the song press the two buttons **TEMPO +** and **TEMPO -** (14).

The **TEMPO + / -** buttons are also used to adjust the speed of a demo.

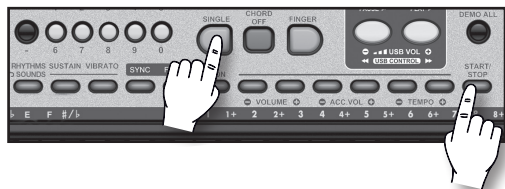


FILL-IN

Pressing this button (18) while a rhythm is playing, reproduces a rhythmic variation of the drums.

SINGLE CHORD (easy chord)

To compose the simplified chords, play a rhythm by pressing **START/STOP** (13) : press **SINGLE** (3) for the keyboard to automatically be split into two sections. This way, it is possible to compose chords on the left side (from C1 to F#1) in **easy mode** with one, two or three fingers (refer to the SINGLE CHORD table at the end of this manual).



SYNC

In **SINGLE CHORD** mode, instead of pressing **START/STOP**, press **SYNC** (19), in this way the rhythm will start after composing the chord.

CHORD OFF

When using chords in **SINGLE** mode, pressing **CHORD OFF** (7) will exclude automatic arrangement.

CLASSIC CHORD

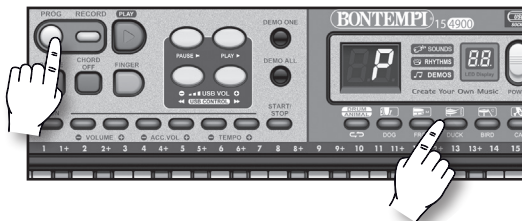
It is possible to compose chords in classic mode (refer to the CLASSIC CHORD at the end of this manual).

PERCUSSION / ANIMAL VOICES

By pressing the button **DRUM/ANIMAL** (12) you can alternatively utilize the 5 pads either to play percussion instruments (DRUM) or to reproduce the animal voices (ANIMAL).

PROGRAMMING RHYTHM / ANIMAL VOICES

This function enables you to record a rhythmic sequence or a sequence of animal voices. To programme, press **PROG** (4) and compose with the pads (11) **at least 16** percussion instruments or animal voices (the letter "P" flashes on the display); press **PLAY** (6) to listen to the programming again and adjust rhythm speed by pressing **TEMPO +** or **TEMPO -** (14). To stop playing, press **PROG** (4) or **START/STOP** (13). The programming is not memorised.



OKON

Press **OKON** (17); the letter (**d**) will appear on the display. Choose one of 10 pre-recorded songs by pressing a white key on the keyboard: the display shows the selected song number and plays the backing track. Now try to play the melody of the song by casually and repeatedly pressing one or more keys on the keyboard, trying to keep tempo with the orchestra. Press **OKON** again to exit the mode.

RECORD/PLAYBACK FUNCTION

This function enables you to record and playback a tune played on the keyboard. Press **RECORD** (5) before playing a tune. When you have finished press **PLAY** (6) to listen to the tune.

This keyboard enables you to read MP3 songs on a USB Flash drive (Pen Drive) when it is connected to a USB port at the back of the instrument.

After connecting the device, the first song will automatically start playing and will be heard from the speakers on the keyboard. To adjust the volume, **keep the**  **USB VOL**  **button pressed** (8); to pause the song, press **PAUSE** or **PLAY**; to go to the next or previous song, press  **USB VOL** .

COMPOSING A SONG

Each song is printed on a separate page.

Under the title there is information regarding:

SOUND: the sound needed to create the tune

STYLE: the rhythm of the song

TEMPO: the speed of the song

MARY HAD A LITTLE LAMB						
SOUND ▶	39 VIOLA	STYLE ▶	16 POPS	TEMPO ▶	16	

You can use this information to configure the keyboard and play the song at its best. This manual tells you how to select sound, rhythm and tempo.

The song also indicates:

SINGLE CHORD: the easy chords for song accompaniment

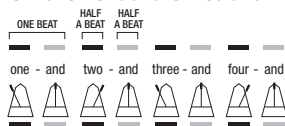
CLASSIC CHORD: the classic chords for song accompaniment

The diagram compares two chord fingering styles. On the left, under the heading "SINGLE CHORD", are two boxes. The first box, labeled "F", shows a piano keyboard with the first four fingers (index, middle, ring, and pinky) placed on the F, G, A, and B notes respectively. The second box, labeled "C", shows the first four fingers placed on the C, D, E, and F notes. On the right, under the heading "CLASSIC CHORD", are two boxes. The first box, labeled "F", shows the thumb on F, index on G, middle on A, ring on B, and pinky on C. The second box, labeled "C", shows the thumb on C, index on D, middle on E, ring on F, and pinky on G.

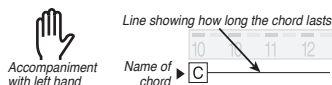
The song is marked by a **continuous grey strip** that indicates the numbers used to play the melody with your right hand. Each key must be pressed for some time, depending on the distance that separates each number on the grey strip from the next.



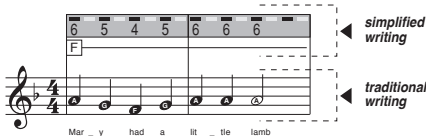
Basically, above the numbers you will notice a sequence of alternating black and grey sections within the grey strip. The distance between one black section and another represents the unit of musical time known as “beat”, which corresponds to the movement of the metronome pointer from one end to the other. Every black and grey section represents a half “beat”



The instructions (meaning squares with letters) are found under this strip in order to use your left hand to play the accompaniment chords.



All musical notes of the song, which use classical wording, are under the grey strip.



For now, it is sufficient to remember that each note has a name: A, B, C, D, E, F, G, in anglo-saxon notation which correspond to LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL, in Latin notation and A, H, C, D, E, F, G, in German notation. This correspondence is illustrated on the next diagram.

A	B	C	D	E	F	G	Anglo-saxon notation
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL	Latin notation
A	H	C	D	E	F	G	German notation

HOW TO PLAY THE SONG IN EASY MODE

Numbers 1 to 15 indicate the keys to play a melody with the easy musical scores at the end of this manual.



Each note corresponds to a number on the grey strip. To play the melody, read the sequence of numbers contained in the grey band and press, one after the other, the white keys which correspond to the same numbers on the strip above the keyboard. The black keys correspond to the numbers for example on the music method grey band followed by the "+". The black key after white key 1 corresponds to the symbol **1+**.

Now that you know which key corresponds to which note, try and play the tune following the numbers on the grey strip.

CHORDS

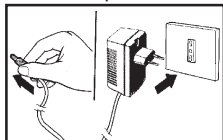
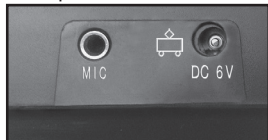
The letters on the left indicate the name of the notes in order to compose a chord in SINGLE (from C1 to F#1) and CLASSIC (from C1 to F#2) mode (refer to the relative section).



To use accompaniment, press each chord with SINGLE or CLASSIC mode for the time indicated by the line next to the letter that represents the chord, until you come to the next one.

ALIMENTATION SUR SECTEUR

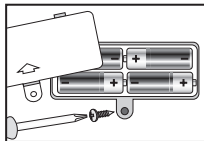
L'instrument peut être alimenté par un adaptateur de réseau (qui n'est pas fourni) qui aura en sortie les caractéristiques suivantes: Vdc = 6V; I = 300 mA  (terminal positif central). Insérer la fiche dans la prise DC6V.



• Le jouet ne convient pas aux enfants de moins de trois ans • Le jouet doit être utilisé avec l'adaptateur de réseau conseillé • Le jouet doit être débranché de l'adaptateur avant un éventuel nettoyage • L'adaptateur sur secteur N'EST PAS un jouet.

ALIMENTATION PAR PILES

Ouvrir l'emplacement porte-piles. Brancher **4 piles de 1,5V** type **R6/AA** (non fournies) et remettre le couvercle. Substituer les piles quand la qualité du son devient mauvaise. **Utiliser des piles alcalines pour obtenir une longue durée.**



CONSEILS POUR L'UTILISATION DES PILES

• Enlever les piles déchargées de l'emplacement porte-piles. • NE PAS recharger des piles qui ne sont pas "rechargeables". • Pour recharger les piles, les enlever de leur emplacement. • Recharger les piles avec la supervision d'un adulte. • Insérer les piles avec la polarité correcte. • Ne pas utiliser des types de piles différents ou des piles neuves et piles déchargées en même temps. • Utiliser seulement des piles du type recommandé ou équivalentes. • Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation. • Enlever les piles quand l'instrument n'est pas utilisé pendant une longue période.

REGLES POUR ECOULEMENT DES ORDURES

Pour l'écoulement des matériaux indiqués ci-dessous, se renseigner auprès des Administrations Communales au sujet des centres d'écoulement spécialisés.

1 - ÉCOULEMENT DES PILES:

Pour aider la protection de l'environnement ne pas jeter les piles déchargées parmi les ordures normales, mais dans des conteneurs spéciaux situés dans les centres de ramassage.



2 - ÉCOULEMENT DES EMBALLAGES:

Remettre les emballages en papier, carton et carton ondulé dans les centres d'écoulement spécifiques. Les parties en plastique de l'emballage doivent être placées dans les conteneurs pour la récolte prévus à cet effet.

Les symboles qui repèrent les différents types de plastique sont:



Légende relative au type de matériau plastique:

• PET= Polyéthylène téréphtalate • PE= Polyéthylène, le code 02 pour PE-HD, 04 pour PE-LD • PVC= Chlorure de Polyvinyle • PP= Polypropylène • PS= Polystyrène, Polystyrène expansé • O= Autres polymères (ABS, Couplés, etc.)

3. DISPOSITION POUR APPAREILS ÉLECTRIQUES: Le symbole de la poubelle à roues avec une croix indique que le produit ne doit pas être déposé dans les ordures ménagères à la fin de son cycle. Il doit être mis dans un point de collecte ou de recyclage approprié. A défaut, vérifier avec votre revendeur et retourner le produit lors de l'achat du produit de remplacement ou, si la dimension est inférieure à 25 cm, on peut le retourner gratuitement. La disposition appropriée promeut le recyclage des parties et des matériaux, aussi bien que l'aide pour protéger l'environnement et la santé humaine. Conformément à la législation actuelle, des pénalités strictes sont faites contre ceux disposant des produits illégalement. Pour plus d'informations sur la collecte de déchets spéciaux, contacter la Collectivité locale.



MISE EN MARCHÉ ET ARRÊT

L'instrument s'allume en appuyant l'interrupteur sur **POWER ON** et s'éteint en le mettant sur **POWER OFF**. A la mise en marche le clavier est prédisposé pour fonctionner avec le son **Piano**, le rythme **Rumba** et la chanson **Rudolph the red nosed reindeer**.

DEMO - Morceau de démonstration

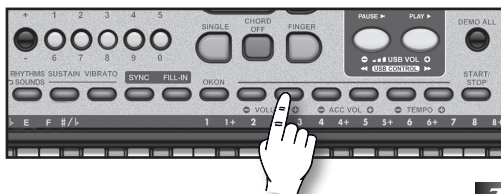
L'instrument comprend **10** morceaux préenregistrés. Enfoncer la touche **DEMO ONE** pour reproduire un morceau en séquence; l'écran affiche le numéro du morceau (ex: d1). Si on enfonce une nouvelle fois la touche **DEMO ONE**, le morceau suivant est reproduit. Enfoncer la touche **START/STOP**  pour arrêter le morceau. Avec la touche **DEMO ALL**, les 10 morceaux sont reproduits en séquence. Enfoncer de nouveau **DEMO ALL** pour arrêter le morceau.



Lorsque le morceau est en cours d'exécution, enfoncer les touches +/-  pour sélectionner le morceau suivant ou précédent ou bien taper un chiffre de 0 à 09 pour en choisir un dans la liste présente à la fin de ce manuel.

LE VOLUME

Pour régler le volume général de l'instrument, appuyer sur les boutons **VOLUME +** (pour augmenter) ou **VOLUME -** (pour diminuer) .



LES SONS

Pour sélectionner un des 100 sons mémorisés dans l'instrument, enfoncer la touche **SOUNDS/RHYTHMS** (22) et taper un chiffre de **0 à 99** pour en choisir un de la liste qui se trouve sur le tableau « LISTE DES SONS » à la fin de ce manuel; l'écran affiche un point après le premier chiffre, pour indiquer que la sélection des sons est en cours.

Pour sélectionner le son suivant ou précédent, agir sur les touches +/- du clavier numérique **SELECT** (2).



SUSTAIN

Prolonge le son d'une note quand la touche est relâchée. Pour activer ou désactiver cette fonction, enfoncer la touche **SUSTAIN** (21).

VIBRATO

L'effet de vibrato est une modulation du son.

Pour activer ou désactiver cette fonction, enfoncer la touche **VIBRATO** (20).

SÉLECTION DES RYTHMES

Dans le clavier, 100 rythmes sont mémorisés.

On les sélectionne en enfonçant le bouton **SOUNDS/RHYTHMS** (22) et ensuite un chiffre de **0 à 99** pour en choisir un de la liste qui se trouve sur le tableau « LISTE DES RHYTHMS » à la fin de ce manuel; l'écran affiche un point après le deuxième chiffre pour indiquer que la sélection des rythmes est en cours.



Pour mettre en marche le rythme ou pour l'arrêter, appuyer sur le bouton **START/STOP** (13).

Pour augmenter ou diminuer la vitesse d'exécution, utiliser les boutons **TEMPO +** et **TEMPO -** (14).

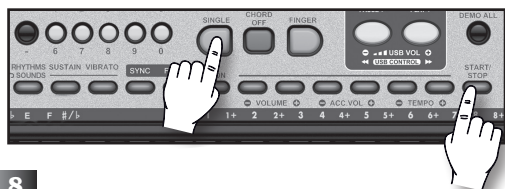
Les touches + / - de **TEMPO**, servent aussi pour régler la vitesse d'une démo.

FILL-IN

Si on enfonce ce bouton (18) lorsque le rythme est activé, une variation rythmique de la batterie est reproduite.

SINGLE CHORD (accords simplifiés)

Pour composer les accords simplifiés exécuter un rythme avec le bouton **START/STOP** (13) : Si on enfonce le bouton **SINGLE** (3), le clavier est automatiquement divisé en deux sections et on peut composer les accords dans la partie gauche (de DO1 à FA#1) en mode simplifié avec un, deux ou trois doigts (consulter le tableau des accords "SINGLE CHORD" à la fin de ce manuel).



SYNC

En mode **SINGLE CHORD**, si au lieu d'appuyer sur **START/STOP** l'on appuie sur le bouton **SYNC** (19), le rythme démarre après avoir composé l'accord.

CHORD OFF

Lors de la composition d'un accord en mode **SINGLE**, si l'on appuie sur le bouton **CHORD OFF** (7), l'arrangement automatique est exclu.

CLASSIC CHORD

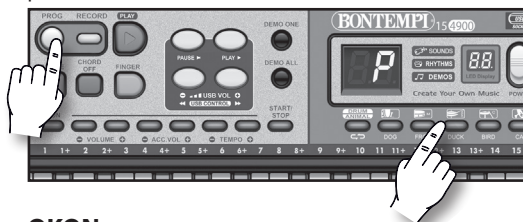
Les accords on peut les composer aussi selon la méthode classique (consulter le tableau **CLASSIC CHORD** à la fin de ce manuel).

INSTRUMENTS RYTHMIQUES / VOIX DES ANIMAUX

En pressant le bouton **DRUM/ANIMAL** (12) on peut utiliser les 5 pads alternativement pour jouer la batterie (**DRUM**) ou pour reproduire la voix des animaux (**ANIMAL**).

PROGRAMMATION RYTHME / VOIX DES ANIMAUX

Cette fonction permet d'enregistrer une séquence rythmique ou une séquence de cris d'animaux. Pour programmer appuyer sur le bouton **PROG** (4) et composer avec les pads (11) au moins 16 instruments à percussions ou cris d'animaux (la lettre « P » clignote à l'écran) ; appuyer sur **PLAY** (6) pour réécouter la programmation et régler la vitesse du rythme par les touches **TEMPO +** ou **TEMPO -** (14). Pour arrêter l'exécution appuyer sur **PROG** (4) ou **START/STOP** (13). La programmation n'est pas mémorisée.



OKON

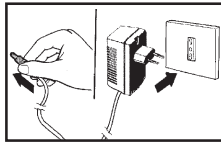
Appuyer sur la touche **OKON** (17); l'écran affiche la lettre (d). Choisissez l'une des 10 chansons préenregistrées en appuyant sur une touche blanche du clavier : l'écran affiche le numéro de la chanson sélectionnée et la base musicale est exécutée. Maintenant essayez de jouer la mélodie de la chanson en appuyant au hasard et à plusieurs reprises sur une ou plusieurs touches du clavier en essayant de suivre le tempo avec l'orchestre. Appuyez de nouveau sur le bouton **OKON** pour sortir du mode.

FONCTION D'ENREGISTREMENT ET D'ÉCOUTE

Cette fonction permet d'enregistrer et réécouter l'exécution d'un morceau joué sur le clavier. Pour enregistrer, presser la touche **RECORD** (5) avant de commencer l'exécution du morceau. Pour réécouter le morceau enregistré, presser **PLAY** (6).

NETZANSCHLUSS

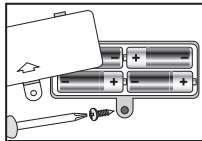
Der Netzanschluß erfolgt über einem handelsüblichen Netzadapter (nicht enthalten) mit folgenden Eigenschaften: $V_{dc} = 6V$; $I = 300mA$  (positiv mittlerer Steckerkontakt). Den Stecker in die Steckdose (DC6V) stecken.



• Das Spielzeug ist für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. • Das Spielzeug kann nur mit dem empfohlenen Transformator benutzt werden. • Vor der Reinigung muss das Spielgerät vom Transformator getrennt werden. • Der Netzadapter ist KEIN Spielzeug.

BATTERIEBETRIEB

Das Batteriefach öffnen. Dann werden **4 Batterien á 1,5V (Typ R6/AA)** einlegen. Batterien sind nicht im Lieferumfang enthalten. Batteriefach schließen. Batterien auswechseln, sobald die Klangqualität abnimmt. **Um die Lebensdauer des Instrumentes zu verlängern, wird die Verwendung von Alkalibatterien empfohlen.**



HINWEISE BEI BATTERIEBETRIEB:

Erschöpfte Batterien aus dem Produkt herausnehmen! • Nichtaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden! • Batterien vor dem Laden aus dem Spielzeug entnehmen! • Batterien nur unter Aufsicht Erwachsener laden! • Batterien mit der richtigen Polarität einlegen! • Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden! • Nur die empfohlenen (oder gleichwertige) Batterien verwenden! • Endverschlüsse nicht kurzschließen! • Wenn das Produkt über längere Zeit nicht benutzt wird, Batterien entfernen.

RICHTLINIEN ZUR ENTSORGUNG: Bzgl. der Entsorgung der unten aufgeführten Sondermaterialien informieren Sie sich bitte bei den Gemeindeverwaltungen der spezialisierten Entsorgungszentren.

1. BATTERIEENTSORGUNG:

Aus Umweltschutzgründen sind die leeren Batterien gemäß den gesetzlichen Bestimmungen in den dafür vorgesehenen Sammelbehältern zu entsorgen.



2. ENTSORGUNG VON VERPACKUNGEN:

Verpackungen aus Papier, Karton und Wellpappe sind in den entsprechenden Sammelstellen abzugeben. Plastikbestandteile der Verpackungen müssen in den dafür vorgesehenen Sammelbehälter entsorgt werden.

Die Symbole der verschiedenen Plastikarten sind:



Legende der Plastiktypen:

• **PET** = Polyäthylenterephthalat • **PE** = Polyäthyl, Code 02 für PE-HD, 04 für PE-LD • **PVC** = Polyvinylchlorid • **PP** = Polypropylen • **PS** = Polystyrol, Polystyrolschaum • **O** = Andere Polymere (ABS, Verbindungen, etc.)

3. ENTSORGUNGSHINWEIS FÜR ELEKTRONISCHE GERÄTE:

Das Symbol der Mülltonne mit Kreuz bedeutet, das der Artikel am Ende seiner Lebenszeit nicht im Hausmüll entsorgt werden darf. Geben sie diesen bei ihrem nächstgelegenen Sondermülldepot oder dafür vorgesehene Rücknahmestellen ab. Oder fragen sie ihren zuständigen Fachhändler nach der Rücknahme des Artikels, wenn sie einen Ersatzartikel kaufen oder kostenlos im Falle, daß die Größe weniger als 25 cm ist. Fachgerechte Entsorgung trägt zum Umweltschutz, zum Schutz der Gesundheit und zur Ressourcenschonung bei. Illegale Entsorgung verstößt gegen geltendes Gesetz und wird mit Geldstrafen geahndet. Für mehr Informationen über fachgerechte Entsorgung fragen sie die zuständigen Behörden.



EINSCHALTEN UND AUSSCHALTEN

Das Instrument wird mit dem **POWER ON** -Taste ein- und dem **POWER OFF** -Taste ausgeschaltet. Beim Einschalten ist die Tastatur auf den Klang **Piano**, den Rhythmus **Rumba** und das Lied **Rudolph the red nosed reindeer** eingestellt.

DEMO - Beispielhaftes Musikstück

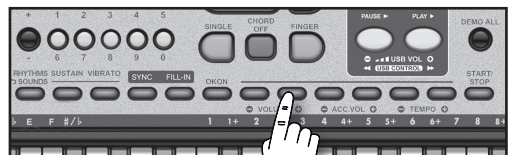
Das Instrument enthält **10** vorgespeicherte Musikstücke. Die Taste **DEMO ONE** drücken, um ein Stück in der Sequenz abzuspielen; Das Display zeigt die Nummer des Stücks (Beispiel: d1). Wenn nochmals DEMO ONE gedrückt wird, wird das nächste Stück abgespielt. Nochmals **START/STOP**  drücken, um das Stück zu stoppen.



Mit der Taste **DEMO ALL** werden alle 10 Musikstücke nacheinander abgespielt. Nochmals DEMO ALL drücken, um das Stück zu stoppen. Wenn ein Stück abgespielt wird, müssen die Tasten **+/-**  gedrückt werden, um das nächste oder das vorherige zu wählen, oder man tippt eine Zahl zwischen 0 und 09 ein, um ein Stück aus dem am Ende dieses Handbuchs vorhandenen Verzeichnis zu wählen.

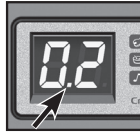
DIE LAUTSTÄRKEN

Die allgemeine Lautstärke des Instruments wird durch mehrmaliges Drücken der Tasten **VOLUME +** (lauter) oder **VOLUME -** (leiser) eingestellt .



DIE KLÄNGE

Um einen der 100 im Instrument gespeicherten Klänge zu spielen, die Taste **SOUNDS/RHYTHMS** ⑫ drücken und eine Zahl von **0** bis **99** eingeben, um einen aus der Tabelle „KLANGLISTE“ am Ende dieses Handbuchs zu wählen; auf dem Display erscheint ein Punkt nach der ersten Ziffer, um zu signalisieren, dass die Klänge ausgewählt werden. Um den nächsten oder den vorherigen zu wählen, die Tasten +/- der Zahlentastatur **SELECT** ② drücken.



SUSTAIN

Verlängert den Klang einer Note, wenn die Taste losgelassen wird. Um diese Funktion zu aktivieren oder deaktivieren, die Taste **SUSTAIN** ⑪ drücken.

VIBRATO

Der Vibrato-Effekt ist eine Modulation des Klangs. Um diese Funktion zu aktivieren oder deaktivieren, die Taste **VIBRATO** ⑩ drücken.

WAHL DER RHYTHMEN

Auf der Tastatur sind 100 Rhythmen gespeichert. Zum Wählen der Taste **SOUNDS/RHYTHMS** ⑫ drücken und eine Zahl von **0** bis **99** eingeben, um einen aus der Tabelle „RHYTHMENLISTE“ am Ende dieses Handbuchs zu wählen; auf dem Display erscheint ein Punkt nach der zweiten Ziffern, um zu signalisieren, dass die Rhythmen ausgewählt werden. Zum Einschalten oder zum Stoppen des Rhythmus, die Taste **START/STOP** ⑬ drücken. Zum Steigern oder Herabsetzen der Ausführungsgeschwindigkeit, die Tasten **TEMPO +** oder **TEMPO -** verwenden ⑭. Die **TEMPO**-Druckknöpfe +/- dienen der Geschwindigkeitseinstellung einer Demo.

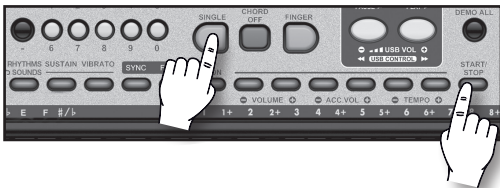


FILL-IN

Durch Druck auf diese Taste ⑮ während der Rhythmus aktiviert ist, wird eine rhythmische Variation des Schlagzeugs wiedergegeben.

SINGLE CHORD (vereinfachten Akkorde)

Um die vereinfachten Akkorde zu komponieren, durch Drücken der Taste **START/STOP** ⑬ einen Rhythmus abspielen: Durch Druck auf die Taste **SINGLE** ③ wird die Tastatur automatisch in zwei Bereiche unterteilt und man kann die Akkorde im linken Teil (von C1 bis F#1) im vereinfachten Modus mit einem, zwei oder drei Fingern komponieren (siehe SINGLE CHORD Tabelle am Ende dieses Handbuchs).



SYNC

Wird dagegen im Modus **SINGLE CHORD** anstelle von **START/STOP** die Taste **SYNC** ⑰ gedrückt, wird der Rhythmus erst dann aktiviert, nachdem der Akkord komponiert wurde.

CHORD OFF

Wird ein Akkord im Modus **SINGLE CHORD** komponiert, wird durch Drücken der Taste **CHORD OFF** ⑦ das automatische Arrangement ausgeschlossen.

CLASSIC CHORD

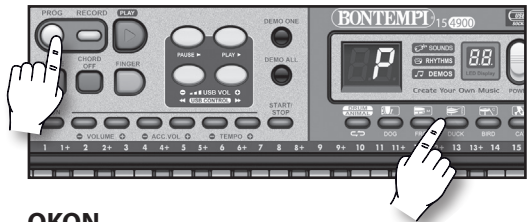
Die Akkorde können auch nach der klassischen Methode komponiert werden (siehe CLASSIC CHORD Tabelle am Ende dieses Handbuchs).

RHYTHMISCHE INSTRUMENTE / TIERLAUTE

Durch Betätigung der **DRUM/ANIMAL** ⑫ können die 5 Pads abwechselnd verwendet werden, um rhythmische Instrumente (**DRUM**) zu spielen oder um Tierlaute (**ANIMAL**) wiederzugeben.

PROGRAMMIERUNG RHYTHMUS / TIERSTIMMEN

Diese Funktion ermöglicht die Aufnahme einer rhythmischen Sequenz oder einer Sequenz von Tierstimmen. Für die Programmierung die Taste **PROG** ④ drücken und mit den Pads ⑪ mindestens 16 Schlaginstrumente oder Tierstimmen komponieren (der Buchstabe "P" blinkt auf dem Display); auf die Taste **PLAY** ⑥ drücken, um die Programmierung wieder anzuhören und die Geschwindigkeit des Rhythmus mit den Tasten **TEMPO +** oder **TEMPO -** ⑭ einzustellen. Um die Ausführung zu stoppen, die Taste **PROG** ④ oder **START/STOP** ⑬ drücken. Die Programmierung wird nicht gespeichert.



OKON

Die Taste **OKON** ⑰ drücken; auf dem Display erscheint der Buchstabe (d). Eines der 10 vorher aufgenommenen Lieder durch Drücken einer weißen Taste auf der Tastatur auswählen: Das Display zeigt die Nummer des gewählten Stückes und die Grundmelodie wird abgespielt. Versuchen Sie, die Melodie des Liedes durch zufälliges und wiederholtes Drücken von einer oder mehreren Tasten der Tastatur im Takt mit dem Orchester zu spielen. Erneut die Taste **OKON** drücken, um den Modus zu verlassen.

SPEICHER - UND ABSPIELFUNKTION

Mit dieser Funktion kann man ein auf dem Keyboard gespieltes Stück aufnehmen und abspielen **RECORD** Taste ⑤ drücken und dann das Stück spielen. **PLAY** Taste ⑥ drücken, um das aufgenommene Stück abzuspielen.

Diese Tastatur ermöglicht es, in einem USB-Flash Drive (Pen Drive) enthaltene MP3-Musikstücke zu lesen, wenn der USB-Stick am USB-Port auf der Rückseite des Instruments angeschlossen ist. Wenn die Vorrichtung angeschlossen ist, wird automatisch das erste Musikstück ausgeführt und über die Lautsprecher der Tastatur abgespielt. Zum Einstellen der Lautstärke die Tasten **USB VOL** (8) drücken; um das Stück in Pause zu versetzen, die Tasten **PAUSE** oder **PLAY** drücken; um auf das nächste oder das vorherige Stück überzugehen die Tasten **USB VOL** drücken.

Jedes Stück erscheint auf einer Seite.
Unter dem Titel befinden sich Angaben bezüglich:

- SOUND:** der Klang, den Sie wählen, um die Melodie zu spielen
- STYLE:** der Schlagzeugrhythmus des Lieds
- TEMPO:** die Geschwindigkeit des Lieds

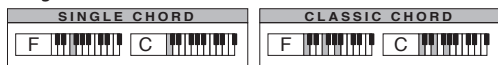
MARY HAD A LITTLE LAMB						
SOUND ▶ 39 VIOLA		STYLE ▶ 16 POPS		TEMPO ▶ 16		

Mit diesen Informationen ist es möglich, die Tastatur so einzustellen, dass Sie das Lied bestmöglich spielen können. Im Handbuch der Tastatur wird beschrieben, wie Sie den Sound, den Rhythmus und die Einstellung der Geschwindigkeit wählen können.

Im Musikstück ist außerdem Folgendes angegeben:

SINGLE CHORD: die Akkorde für die Begleitung des Songs im vereinfachten Modus

CLASSIC CHORD: die Akkorde für die Begleitung des Songs im klassischen Modus

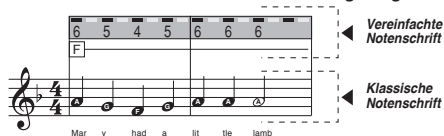


Das Musikstück zeichnet sich durch einen durchgehenden grauen Streifen aus, in dem die Zahlen angegeben sind, um die Melodie mit der rechten Hand zu spielen. Jede Taste muss für eine mehr oder weniger lange Zeit gedrückt werden, je nach dem Abstand, der jede Zahl im grauen Streifen von der darauf folgenden trennt.

Genauer gesagt, über den Zahlen, aber immer noch im grauen Streifen, befindet sich eine Reihe von abwechselnd schwarzen und grauen Strichen. Der Abstand zwischen einem schwarzen Strich und dem nächsten stellt die Zeiteinheit, also den "Schlag" mit dem Taktstock dar, was mit dem Pendeln von einer Seite auf die andere des Zeigers des Metronoms übereinstimmt. Jeder schwarze oder graue Strich stellt einen halben "Schlag" mit dem Taktstock dar.

Unter diesem Streifen sind die Anweisungen (das heißt kleine Quadrate mit Buchstaben) für die linke Hand angegeben, mit der man die Begleittakorde ausführt.

Unter dem grauen Streifen werden die Musiknoten des Stücks in der klassischen Schreibweise angezeigt.



Vorläufig genügt es zu wissen, dass jede Note einen Namen hat: A, B, C, D, E, F, G in der internationalen englischen Bezeichnung, was den lateinischen Silben LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL und A, H, C, D, E, F, G, in deutscher Notenschrift entspricht. Dieser Zusammenhang wird in folgender Abbildung veranschaulicht.

A	B	C	D	E	F	G	Angelsächsische Notenschrift
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL	Lateinische Notenschrift

A	B	C	D	E	F	G	Angelsächsische Notenschrift
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL	Lateinische Notenschrift
A	H	C	D	E	F	G	Deutsche Notenschrift

DIE MELODIE

Die Zahlen von 1 bis 15 geben die Tasten an, die zu benutzen sind, um die Melodie mit den am Ende dieses Handbuchs vorhandenen vereinfachten Partituren zu spielen.



Im grau Streifen der Methode entspricht jeder Note eine Zahl. Will man die Melodie spielen, so folgt man den Zahlen des grau Streifens) und drückt nacheinander die entsprechenden Tasten. Steht vor einer Zahl ein "+" Zeichen, so drückt man auch auf der Tastatur die Taste, die mit einem "+" Zeichen gekennzeichnet ist. und zwar eine schwarze Taste! ist z.B. die Taste **1+** die schwarze Taste rechts neben der weißen Taste 1. Jetzt, wo Sie wissen, welche Taste zu welcher Note gehört, probieren Sie die Melodie zu spielen, indem Sie den Zahlen im grau folgen.

DIE AKKORDE

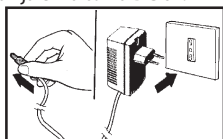
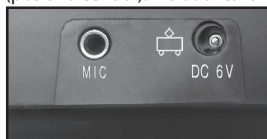
Die Buchstaben links geben die Bezeichnung der Musiknote an, um im Modus SINGLE (von C1 bis F#1) und CLASSIC (von C1 bis F#2) einen Akkord zu komponieren (siehe entsprechenden Abschnitt). Um die



Begleitung auszuführen, muss im Modus SINGLE oder im Modus CLASSIC Akkord gedrückt werden, und zwar für die Zeit, die neben dem Buchstaben angegeben ist, der den Akkord darstellt, bis man den nächsten erreicht.

ALIMENTACIÓN CON LA CORRIENTE

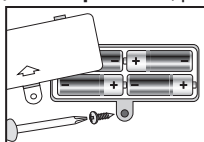
La alimentación puede ser suministrada por un adaptador (que no se entrega con el instrumento) que tenga las siguientes características: (Vdc =6V; I = 300 mA)  (positivo central). Introduzca la clavija en la toma DC 6V.



- El juego no está destinado a niños inferiores de 3 años de edad.
- El juego puede ser utilizado sólo con el transformador recomendado.
- Los juegos que deban limpiarse con líquido, antes de efectuar su limpieza deben desconectarse del transformador.

ALIMENTACIÓN CON PILAS - Abren el hueco destinado a las pilas. Coloquen **4 pilas de 1,5V del tipo R6 AA** (que no se entregan con el aparato). Cierren la tapa. Sustituya las baterías cuando la calidad del sonido se convierta mediocre.

Para una larga duración se aconseja usar baterías alcalinas.



ADVERTENCIAS - Quiten las pilas descargadas del sitio en el que se colocan las pilas. • No recarguen pilas que sean del tipo no recargables. • Para recargar las pilas, quitenlas del sitio en el que están colocadas. • Recarguen las pilas bajo la supervisión de una persona adulta. • Coloquen las pilas respetando la correcta colocación de los polos. • No usen pilas de tipo diferente ni pilas nuevas y usadas juntas. • Usen solamente pilas del tipo recomendado o equivalentes. • No pongan en cortocircuito los terminales de alimentación. • Quiten las pilas si el instrumento no se usa durante largos períodos.

NORMAS PARA LA GESTIÓN INTEGRAL DE LOS RESIDUOS SÓLIDOS - Para la gestión de los residuos detallados a continuación, informarse en el Ayuntamiento de la propia ciudad sobre la actividad de las entidades responsables especializadas en la gestión integral de los residuos.

1. **ELIMINACIÓN DE LAS PILAS** - Para respetar la protección del ambiente, no tirar las pilas usadas descargadas con los normales desechos sino llevarlas a los contenedores creados a propósito en los centros de recogida.



2. **GESTIÓN DE LOS EMBALAJES**

Depositar los embalajes de papel, cartón y cartón ondulado en los centros de recogida específicos. Las partes de plástico del embalaje deben colocarse en los contenedores apropiados para la recogida.

Los símbolos que identifican los distintos tipos de plástico son:



Legenda relativa al tipo de material plástico:

• PET= Polietileno tereftalato • PE= Polietileno, el código 02 es para el PE-HD y el 04 para el PE-LD • PVC= Polivinil cloruro • PP= Polipropileno • PS= Poliestireno, espuma de poliestireno • O= Otros polímeros (ABS, Acoplados, etc.)

3. **DESECHO DE APARATOS ELECTRÓNICOS**

El símbolo del contenedor tachado con una cruz indica que el producto no debe de secharse en la basura doméstica una vez finalizada su vida útil, sino en un punto de recogida de residuos o centro de reciclaje.



Como alternativa, consulte con su distribuidor para devolver el producto en el momento de adquirir un aparato equivalente o, si la dimensión está inferior a 25 cm, se puede devolver sin cargo. La recogida de residuos adecuada favorece el reciclaje de piezas y materiales, y ayuda a proteger el medio ambiente y la salud. Según la legislación vigente, la disposición ilegal de residuos por parte del usuario, puede suponerle penas estrictas. Para obtener más información acerca de la recogida selectiva de residuos especiales, póngase en contacto con la autoridad local.

ENCENDIDO Y APAGADO

El instrumento se enciende colocando el interruptor en **POWER ON** para prenderlo y en **POWER OFF** para apagarlo.

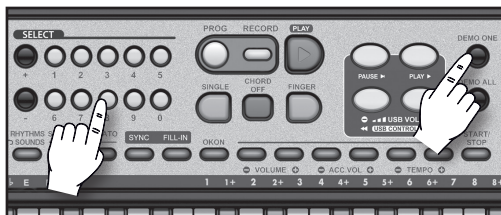
Cuando se enciende el teclado está listo para funcionar con el sonido **Piano**, el ritmo **Rumba** y la canción **Rudolph the red nosed reindeer**.

DEMO - Pieza demostrativa

El instrumento contiene **10** piezas grabadas previamente.

Presione la tecla **DEMO ONE** para reproducir una pieza en secuencia; la pantalla muestra el número de la pieza (ej.: d1). Presionando de nuevo la tecla DEMO ONE se reproduce la pieza siguiente. Presione **START/STOP** (13) para interrumpir la pieza.

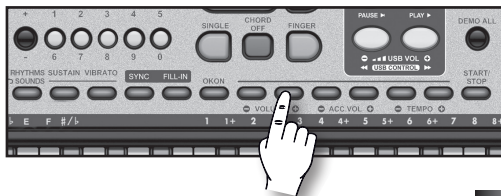
Con la tecla **DEMO ALL** se reproducen las 10 piezas en secuencia. Presione de nuevo DEMO ALL para interrumpir la pieza.



Cuando una pieza se esté ejecutando, presione las teclas **+/-** (17) para seleccionar la sucesiva o anterior o teclee un número de 0 a 09 para elegir una de la lista presente al final de este manual.

VOLUME

Para ajustar el volumen general del instrumento, actuar en los pulsadores **VOLUME +** (para aumentar) o **VOLUME -** (para disminuir) (16). Para restaurar el volumen standard, apretar conjuntamente los pulsadores **VOLUME +** y **VOLUME -**.



LOS SONIDOS

Para seleccionar uno de los 100 sonidos memorizados en el instrumento, presione el botón **SOUNDS/ RHYTHMS** (22) y teclee un número de **0 a 99** para elegir uno de la tabla «LISTA DE SONIDOS» incluida al final de este manual; la pantalla muestra un punto después de la primera cifra para indicar que se seleccionan los sonidos. Para seleccionar el sonido siguiente o anterior utilice las teclas +/- del teclado numérico **SELECT** (2).



SUSTAIN

Alarga el sonido de una nota cuando se suelta la tecla. Para activar o desactivar esta función presione la tecla **SUSTAIN** (21).

VIBRATO

El efecto de “vibrato” es una modulación del sonido. Para activar o desactivar esta función presione la tecla **VIBRATO** (20).

SELECCIÓN DE LOS RITMOS

En el teclado se han memorizado 100 ritmos. Se seleccionan presionando el botón **SOUNDS/ RHYTHMS** (22) y después un número de **0 a 99** para elegir uno presente en la tabla “LISTA DE RITMOS” incluida al final de este manual; la pantalla muestra un punto después de la primera cifra para indicar que se seleccionan los ritmos. Para iniciar el ritmo o para detenerlo, apretar el pulsador **START/STOP** (13). Para aumentar o disminuir la velocidad de ejecución, utilizar los pulsadores **TEMPO +** y **TEMPO -** (14). Los botones **+/ -** de **TEMPO**, también sirven para regular la velocidad de una demo.



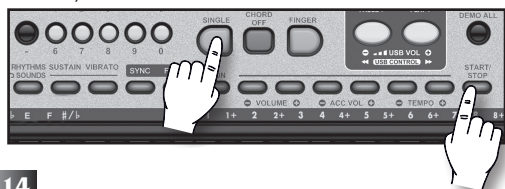
FILL-IN

Presionando este botón (18) durante el funcionamiento del ritmo, se produce una variación rítmica de la batería.

SINGLE CHORD (acordes simplificados)

Para componer los acordes simplificados active un ritmo con la tecla **START/STOP** (13) :

Presionando el botón **SINGLE** (3) el teclado se divide automáticamente en dos secciones y se pueden componer los acordes en la parte izquierda (de DO1 a FA#1) de modo simplificado con uno, dos o tres dedos (consulte la tabla de acordes SINGLE CHORD al final de este manual).



SYNC

En modalidad **SINGLE CHORD**, si en lugar de **START/STOP** se presiona la tecla **SYNC** (19), el ritmo se activa después de haber compuesto el acorde.

CHORD OFF

Cuando se compone un acorde en la modalidad **SINGLE**, si se presiona la tecla **CHORD OFF** (7), se excluye el arreglo automático.

CLASSIC CHORD

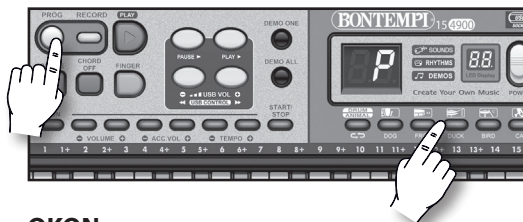
Los acordes se pueden componer también de modo clásico (consulte la tabla CLASSIC CHORD al final de este manual).

INSTRUMENTOS RÍTMICOS / VOZ DE LOS ANIMALES

Pulsando la tecla **DRUM/ANIMAL** (12) se pueden utilizar los 5 pads alternativamente para tocar instrumentos rítmicos (DRUM) o para reproducir la voz de los animales (ANIMAL).

PROGRAMACIÓN RITMO/ SONIDO DE ANIMALES

Esta función permite grabar una secuencia rítmica o una secuencia de sonidos de animales. Para programar presione la tecla **PROG** (4) y componga con los pads (11) **por lo menos 16** instrumentos de percusión o sonidos de animales (la letra “P” parpadea en la pantalla); presione **PLAY** (6) para volver a escuchar la programación y regular la velocidad del ritmo con las teclas **TEMPO +** o **TEMPO -** (14). Para detener la ejecución presione **PROG** (4) o **START/STOP** (13). La programación no se memoriza.



OKON

Presione la tecla **OKON** (17); en la pantalla aparece la letra (d). Elige una de las 10 canciones pre-grabadas presionando una tecla blanca del teclado: la pantalla indica el número del fragmento seleccionado y activa la ejecución de la base musical. Ahora prueba a tocar la melodía de la canción presionando de forma casual y repetidamente una o más teclas del teclado intentando ir al compás con la orquesta. Presione de nuevo la tecla **OKON** para salir de la modalidad.

FUNCIÓN DE GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN

Esta función permite grabar y volver a escuchar la ejecución de una pieza musical ejecutada a través del teclado. Para grabar pulsar la tecla **RECORD** (5) antes de iniciar la ejecución de la canción. Para volver a escuchar la canción grabada, pulsar **PLAY** (6).

USB Player

Este teclado permite leer piezas MP3 presentes en una USB Flash drive (memoria USB), cuando ésta se encuentra conectada al puerto USB presente en la parte trasera del instrumento. Después de haber conectado el dispositivo se ejecutará automáticamente la primera pieza y se reproducirá a través de los altavoces del teclado. Para regular el volumen mantenga presionados los botones **USB VOL** **+** **8**; para poner en pausa la pieza presione los botones **PAUSE** **▶** o **PLAY** **▶**; para pasar a la pieza sucesiva o precedente presione los botones **USB VOL** **+**.

COMPOSICIÓN DE LA PIEZA MUSICAL

Cada pieza es referida en una página.

Bajo el título se indica información respecto a:

SOUND: el sonido a usar para ejecutar la melodía

STYLE: el ritmo de batería de la canción

TEMPO: la velocidad de la canción

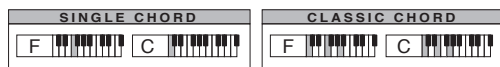
MARY HAD A LITTLE LAMB		
SOUND ▶ 39 VIOLA	STYLE ▶ 16 POPS	TEMPO ▶ 16

Con estas informaciones es posible configurar el teclado para tocar mejor la canción. En este manual se describe cómo seleccionar el sonido, el ritmo y la regulación de los tiempos.

En la pieza además se indica:

SINGLE CHORD: los acordes en el modo simplificado, para el acompañamiento de la canción

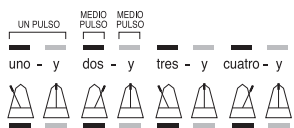
CLASSIC CHORD: los acordes en el modo clásico, para el acompañamiento de la canción



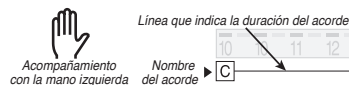
La pieza musical está caracterizada por una banda continua de color gris en la que se indican los números para ejecutar la melodía con la mano derecha. Cada tecla se debe presionar por un tiempo más o menos largo, según la distancia que separa cada número de la banda gris del siguiente.



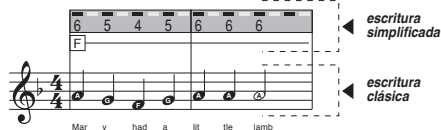
Más concretamente, por encima de los números, pero siempre dentro de la banda gris, notará una secuencia de tramos negros y grises alternados. La distancia entre un tramo negro y otro representa la unidad de tiempo musical llamada "pulso", que corresponde al desplazamiento del péndulo del metrónomo de un extremo al otro. Cada tramo negro o gris representa medio "pulso".



Por debajo de esta franja se muestran las indicaciones (o sea, cuadritos negros con letras) para el uso de la mano izquierda que ejecuta los acordes del acompañamiento.



Por debajo de la franja gris se indican todas las notas musicales de la pieza utilizando la escritura clásica.



Por ahora es suficiente recordar que las notas tienen un nombre: A, B, C, D, E, F, G en la notación anglosajona, que corresponden a LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL en la notación latina, y a A, H, C, D, E, F, G, en la notación alemana.

Esta correspondencia está referida en el esquema de al lado.

A	B	C	D	E	F	G	Notación anglosajona
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL	Notación latina
A	H	C	D	E	F	G	Notación alemana

CÓMO EJECUTAR LA PIEZA EN EL MODO SIMPLIFICADO

LA MELODÍA

Los números de 1 a 15 indican las teclas que hay que tocar para interpretar la melodía con las partituras musicales simplificadas que se encuentran al final de este manual.



En la franja gris del método a cada nota le corresponde un número. Para ejecutar la melodía, lea la secuencia numérica contenida en la franja gris del método y presione las teclas blancas, una tras otra, correspondientes a los mismos números indicados en la placa sobre el teclado. Las teclas negras corresponden a números de la franja gris seguidas por la señal "+". Por ejemplo, el símbolo 1+ corresponde a la tecla negra sucesiva a la tecla blanca 1. Ahora que sabes cual es la tecla que está asociada a cada nota, prueba a tocar la melodía siguiendo los números en la franja gris.

LOS ACORDES

Las letras a la izquierda indican el nombre de las notas para componer un acorde en las modalidades SINGLE (de DO1 a FA#1) y CLASSIC (de DO1 a FA#2) (consulte el apartado correspondiente).

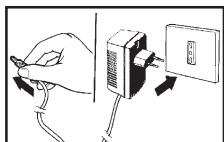


Para ejecutar el acompañamiento presione cada acorde, en el modo SINGLE o en el modo CLASSIC, durante el tiempo indicado por la línea al lado de la letra que representa el acorde, hasta que no encuentre el sucesivo.

PORTUGUÊS

ALIMENTAÇÃO COM A REDE ELÉCTRICA

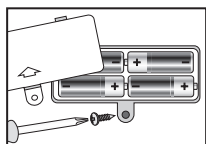
O instrumento pode ser alimentado com um adaptador de rede (não incluído) que possua em saída as seguintes características: Vdc = 6V; I = 300 mA  (terminal positivo central). Inserir a ficha na tomada DC 6V.



• O brinquedo não está destinado a crianças com idade inferior aos três anos • O brinquedo só pode ser utilizado com o transformador aconselhado. • Os brinquedos sujeitos à limpeza com líquido, devem ser separados preliminarmente do transformador. • Este adaptador de rede não é um brinquedo.

ALIMENTAÇÃO Á PILHAS

Abrir a tampa do alojamento das pilhas. Inserir **4 pilhas de 1,5V** tipo **R6/AA** (não incluídas). Fechar novamente a tampa. Substituir as pilhas quando a qualidade do som não for boa. **Para uma longa duração, aconselha-se o uso de pilhas alcalinas.**



CUIDADOS PARA O USO DAS PILHAS: Retirar as pilhas descarregadas do alojamento das pilhas. • Não recarregar pilhas não recarregáveis. • Remover as pilhas para recarregá-las. • A operação de recarga das pilhas deve ser mediante a supervisão de um adulto. • Inserir as pilhas com a correta polaridade. • Não utilizar tipos diversos de pilhas ou pilha novas e utilizadas ao mesmo tempo. • Utilizar somente pilhas do tipo aconselhado ou equivalente. • Não efetuar curto-circuito nos terminais de alimentação. Remover as pilhas em caso de longo período de inutilização do instrumento.

NORMAS PARA A ELIMINAÇÃO

Informar-se na prefeitura sobre os centros especializados para a eliminação dos elementos abaixo indicados.

1. **ELIMINAÇÃO DAS BATERIAS:** Para contribuir com a proteção ambiental, não deitar as baterias descarregadas no lixo comum mas depositá-las em centros específicos de recolha.



2. **ELIMINAÇÃO DAS EMBALAGENS:** Entregar as embalagens de papel, papelão e papelão ondulado em centros específicos de recolha. As partes em plástico da embalagem devem ser eliminadas em contentores específicos para a recolha.

Os símbolos que individualizam os vários tipos de plástico são:



Legenda relativa ao tipo de material plástico:

• **PET**= Politereftalato de etileno • **PE**= Polietileno, com código 02 para PE-HD, 04 para PE-LD • **PVC**= Cloreto de polivinilo • **PP**= Polipropileno • **PS**= Poliestireno, Poliestireno expandido • **O**= Outros polímeros (ABS, Acoplados, etc.)

3. INFORMAÇÕES AOS UTILIZADORES DE APARELHOS ELÉTRICOS:



O símbolo do bidão barrado indica que a aparelhagem não deve ser considerada um detrito genérico urbano no final de sua vida útil e o utilizador deve entregá-lo a centros especializados de recolha ou entregá-lo ao revendedor no momento da compra de uma nova aparelhagem equivalente, gratuitamente, para produtos com dimensão inferior a 25 cm. A correta eliminação do detrito contribui a evitar possíveis efeitos negativos para o ambiente e para a saúde, além de favorecer também a reutilização e ou reciclagem dos materiais com os quais a aparelhagem é composta. A eliminação do produto realizada de forma abusiva pelo utilizador está sujeita a sanções previstas pelas normativas atuais. Para maiores informações sobre a recolha de detritos especiais, contactar as autoridades locais competentes.

ACENDER E APAGAR

O instrumento acende-se colocando o interruptor no **POWER ON** e apaga-se no **POWER OFF**. Ao acender, o teclado está preparado para funcionar com o som **Piano**, o ritmo **Rumba** e a canção **Rudolph the red nosed reindeer**.

DEMO - Canção demonstrativa

O instrumento contém **10** canções pré-gravadas. Pressionar a tecla **DEMO ONE** para reproduzir uma melodia em sequência: o ecrã mostra o número da canção (por exemplo: d1). Pressionar mais uma vez a tecla **DEMO ONE** para reproduzir a canção sucessiva.



Pressionar **START/STOP** ⑬ para interromper a canção. Com a tecla **DEMO ALL** é possível reproduzir todas as 10 canções em sequência. Pressionar novamente **DEMO ALL** para interromper a melodia. Quando uma canção estiver em execução, pressionar as teclas **+/-** ⑰ para seleccionar aquela sucessiva ou anterior ou digitar um número de 0 a 09 para escolher uma da lista presente no final deste manual.

VOLUME

Para regular o volume geral do instrumento, utilize os botões **VOLUME +** (para aumentar) ou **VOLUME -** (para baixar) ⑱.



OS SONS

Para selecionar um dos 100 sons memorizados no instrumento pressionar o botão **SOUNDS/RHYTHMS** ② e digitar um número de **0** a **99** para escolher um presente na tabela "LISTA DOS SONS" no final deste manual; o ecrã mostra um ponto após a primeira cifra para sinalizar que se está a selecionar os sons. Para selecionar o som sucessivo ou anterior atuar nas teclas +/- do teclado numérico **SELECT** ②.



SUSTAIN

Pralonga o som de uma nota quando a tecla for liberada.

Para ativar ou desativar esta função, pressionar a tecla **SUSTAIN** ②1.

VIBRATO

O efeito vibrado é uma modulação do som.

Para ativar ou desativar esta função, pressionar a tecla **VIBRATO** ②0.

SELEÇÃO DOS RITMOS

No teclado são memorizados 100 ritmos.

Selecionam-se pressionando o botão **SOUNDS/RHYTHMS** ②2 e depois um número de **0** a **99** para escolher um presente na tabela "LISTA DOS RITMOS" no fim deste manual; o ecrã mostra um ponto após a segunda cifra para sinalizar que se está a selecionar os ritmos. Para accionar o ritmo ou para o parar, preme o botão **START/STOP** ③3.



Para aumentar ou diminuir a velocidade de execução, utilize os botões **TEMPO +** ou **TEMPO -** ③4.

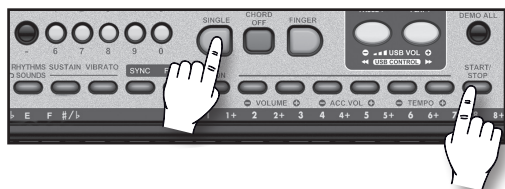
Os botões **+/ -** de **TEMPO** são também utilizados para regular a velocidade de uma demo.

FILL-IN

Pressionar este botão ③8 enquanto o ritmo estiver em função para reproduzir uma variação rítmica da bateria.

SINGLE CHORD (acordes simplificados)

Para compor os acordes simplificados, executar um ritmo com o botão **START/STOP** ③3 : pressionando o botão **SINGLE** ③ o teclado é automaticamente dividido em duas secções e podem ser compostos os acordes à esquerda (de DO1 a FA#1) de modo simplificado com um, dois ou três dedos (consultar a tabela de acordes SINGLE CHORD no final deste manual).



SYNC

Na modalidade SINGLE CHORD, se ao invés de **START/STOP** for pressionado o botão **SYNC** ③9, o ritmo será ativado após a composição do acorde.

CHORD OFF

Quando se compõe um acorde na modalidade SINGLE, ao pressionar o botão **CHORD OFF** ⑦, exclui-se o arranjo automático.

CLASSIC CHORD

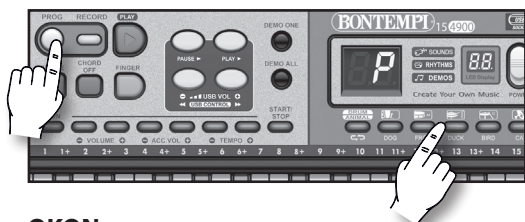
Os acordes podem ser compostos também segundo de modo clássico (consultar a tabela de acordes CLASSIC CHORD presente no final deste manual).

INSTRUMENTOS RÍTMICOS / VOZES DOS ANIMAIS

Premendo a tecla **DRUM/ANIMAL** ③2 podem-se utilizar as 5 teclas alternadamente para tocar instrumentos rítmicos (DRUM) ou para reproduzir as vozes dos animais (ANIMAL).

PROGRAMAÇÃO RITMO / SONS DE ANIMAIS

Esta função permite gravar uma sequência rítmica ou uma sequência de sons de animais. Para programar, pressione o botão **PROG** ④ e componha com os pads ③1 pelo menos 16 instrumentos de percussão ou sons de animais (a letra "P" pisca no ecrã); pressione **PLAY** ⑥ para ouvir novamente a programação e regular a velocidade do ritmo com as teclas **TEMPO +** ou **TEMPO -** ③4. Para interromper a execução, pressione **PROG** ④ ou **START/STOP** ③3. A programação não é memorizada.



OKON

Pressione a tecla **OKON** ③7; no ecrã aparece a letra (d). Escolher uma das 10 melodias demonstrativas pressionando uma tecla do teclado: o ecrã indica o número da música escolhida e ativa a base musical. Agora, tente tocar a melodia da música pressionando casualmente e repetidas vezes uma ou mais teclas, procurando seguir o compasso da orquestra. Pressione novamente a tecla **OKON** para sair da modalidade.

FUNÇÃO DE REGISTAÇÃO E AUDIÇÃO

Esta opção permite registar e ouvir a execução de uma música tocada no teclado.

Para registar, pressionar a tecla **RECORD** ⑤ antes de iniciar a execução da música. Para ouvir a música, pressionar **PLAY** ⑥.

USB Player

Este teclado permite ler canções em formato MP3 presentes em um pen drive quando este dispositivo estiver conectado à porta USB presente na parte posterior do instrumento. Após conectar o dispositivo, será executada automaticamente a primeira canção e será reproduzida através dos altifalantes do teclado. Para regular o volume, manter pressionadas as teclas **USB VOL** **+** **8**; para colocar a melodia em pausa, pressionar as teclas **PAUSE** **▶** ou **PLAY** **▶**; para passar à melodia sucessiva ou anterior, pressionar as teclas **USB VOL** **-** **8**.

COMPOSIÇÃO DA CANÇÃO

Cada trecho vem indicado numa página.

Debaixo do título encontram-se as informações que dizem respeito:

SOUND: o som a usar para executar a melodia

STYLE: o ritmo de bateria da canção

TEMPO: a velocidade da canção

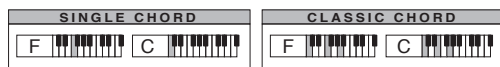
MARY HAD A LITTLE LAMB		
SOUND ▶ 39 VIOLA	STYLE ▶ 16 POPS	TEMPO ▶ 16

Com estas informações é possível configurar o teclado para tocar a canção o melhor possível. No manual do teclado é descrito como seleccionar o som, o ritmo e a regulação do tempo.

Além disso, na canção também está indicado:

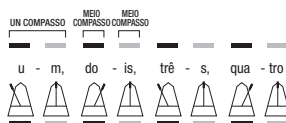
SINGLE CHORD: os acordes de modo simplificado, para o acompanhamento da canção

CLASSIC CHORD: os acordes no modo clássico, para o acompanhamento da canção

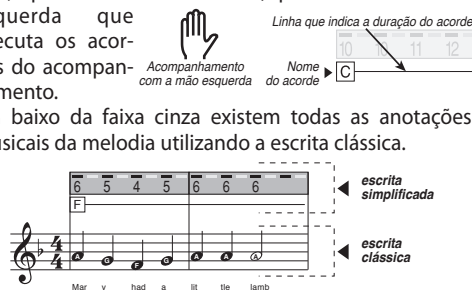


A melodia é caracterizada por uma **faixa contínua de cor cinzenta** na qual estão indicados os números para efetuar a melodia com a mão direita. cada tecla deve ser pressionada por um tempo mais ou menos prolongado, de acordo com a distância que separa cada número da faixa cinzenta da sucessiva.

Mais especificamente, sobre os números, mas sempre no interior da faixa cinzenta, existe uma sequência de traçados pretos e cinzentos alternados. A distância entre um traçado preto e outro representa a unidade de tempo musical denominada "batida" que corresponde ao deslocamento do ponteiro do metrônomo de uma extremidade a outra. Cada traçado preto ou cinzento representa meia "batida".



Em baixo desta faixa encontram-se as indicações (ou seja, quadradinhos com letras) para o uso da mão esquerda que executa os acordes do acompanhamento.



Por agora é suficiente lembrar que as notas têm um só nome: A, B, C, D, E, F, G na notação anglo-saxone, que correspondem a LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL na notação latina e a A, H, C, D, E, F, G, na notação alemã.

Esta correspondência é indicada no esquema apresentado ao lado.

A	B	C	D	E	F	G	notação anglo-saxone
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL	notação latina
A	H	C	D	E	F	G	notação alemã

COMO EXECUTAR A MELODIA NO MODO SIMPLIFICADO

A MELODIA

Os números de 1 a 15 indicam as teclas a tocar para executar a melodia com partituras musicais simplificadas presentes no final deste manual.



Na faixa cinzenta do método a cada nota corresponde um número.

Para executar a melodia, lê a sequência numérica contida na faixa cinzenta do método e carrega, uma a seguir à outra, as teclas brancas correspondentes aos mesmos números indicados na placa acima do teclado.

As teclas pretas correspondem a números da faixa cinzenta seguidas do sinal "+". Por exemplo, ao símbolo 1+ corresponde a tecla preta sucessiva à tecla branca 1. Agora que sabes qual a tecla que está associada a cada nota, experimenta a tocar a melodia seguindo os números da faixa cinzenta.

OS ACORDES

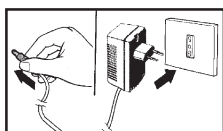
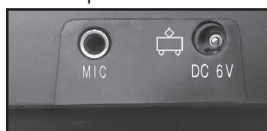
As letras à esquerda indicam o nome das notas para compor um acorde nas modalidades SINGLE (de DO1 a FA#1) e CLASSIC (de DO1 a FA#2) (consultar o respetivo



parágrafo). Para executar o acompanhamento, pressionar cada acorde, no modo SINGLE ou no modo CLASSIC, no tempo indicado pela linha ao lado da letra que representa o acorde até encontrar aquele sucessivo.

STROOMVERZORGING AAN HET NET

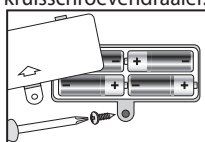
Het apparaat kan van stroom worden voorzien met een converter voor het net (niet bijgeleverd) die de volgende specificaties heeft: VDC = 6V; I = 300 mA  (centrale positief contact). Steek de stekker in het stopcontact 6 V DC.



• Het instrument is niet bestemd voor kinderen onder 3 jaar. • Het instrument mag enkel met de aanbevolen transformator gebruikt worden. • De instrumenten die onderworpen worden aan een schoonmaakbeurt met een vloeistof, moeten eerst van de transformator ontkoppeld worden. • Deze adapter is GEEN speelgoed.

STROOMVERZORGING MET BATTERIJEN

Open het batterijenvak met een kruisschroevendraaier. Breng **4 batterijen van 1,5V type R6/AA** (niet bijgeleverd). Sluit de deksel. Vervang de batterijen wanneer de geluidskwaliteit te wensen over laat. **Voor een lange levensduur wordt het geadviseerd alkalinebatterijen te gebruiken.**



HET GEBRUIK VAN DE BATTERIJEN: Verwijder lege batterijen uit hun vakjes. • Laad de niet-oplaadbare batterijen NIET op. • Voor het opladen van batterijen moeten ze uit hun vakjes worden verwijderd. • Laad de batterijen op onder toezicht van volwassenen. • Breng de batterijen aan met de correcte polariteit. • Gebruik niet tegelijkertijd batterijen van verschillende merken, of nieuwe en gebruikte batterijen tesamen. • Gebruik alleen batterijen van het aangeraden soort of een soortgelijk type. • Veroorzaak geen kortsluiting met de contactklemmen van de stroomvoorzorging. • Verwijder de batterijen als het instrument voor een langere periode niet wordt gebruikt.

RICHTLIJNEN OMTRENT DE VERZAMELING VAN AFVAL

M.b.t. de afvalverzameling van de beneden vermelde speciaalmaterialen informeert u zich aub. bij de gemeente van de gespecialiseerde afvalverzamelpunten.

1. HET WEGWERPEN VAN DE BATTERIJEN: Ter bescherming van het milieu mogen de batterijen niet in de normale vuilnisbak geworpen worden, maar in de speciale bakken voor batterijen.



2. VERZAMELING VAN VERPAKKINGEN: Verpakkingen van papier, karton en golfkarton dienen bij de overeenkomstige verzamelpunten ingeleverd te worden. Voor plastikdelen van de verpakkingen dienen de daarvoor bepaalde verzamelcontainers gebruikt te worden.

De symbolen van de diverse plastiktipes zijn:



Legenda van plastiktipes:

• **PET**= Polyethyleentereftalaat • **PE**= Polyethyleen, Code 02 für PE-HD, 04 für PE-LD • **PVC**= Polyvinylchloride • **PP**= Polypropylene • **PS**= Polysteroor, Polysteroorschuim • **O**= Andere Polymere (ABS, verbindingen, enz.)

3. INFORMATIE VOOR DE GEBRUIKERS VAN ELEKTRISCHE APPARATEN: Het symbool van de doorkruiste vuilnisbak geeft aan dat de apparatuur op het einde van zijn levensduur niet weggegooid mag worden met het normaal huishoudelijk afval, maar dat de gebruiker het moet toevertrouwen aan een containerpark in zijn gemeente of aan de koper, bij aankoop van een nieuwe equivalente apparatuur of gratis, indien het kleiner is dan 25 cm. De correcte toewijzing van het afval draagt bij tot het voorkomen van mogelijke negatieve effecten op het milieu en de gezondheid. Zo bevordert men bovendien het hergebruik en/of de recyclage van de materialen waaruit de apparatuur bestaat. Het verkeerd afdanken van het product vanwege de gebruiker, gaat gepaard met sancties zoals voorgeschreven door de wet. Voor meer informatie over het afdanken van speciaal afval, contacteer de bevoegde plaatselijke overheden.



INSCHAKELING EN UITSCHAKELING

Het instrument wordt ingeschakeld door op de toets **POWER ON/OFF** te drukken. Bij de inschakeling is de keyboard voorzien om te werken met het geluid **Piano**, het ritme **Rumba** en de melodie **Rudolph the red nosed reindeer**.

DEMO - Demonstratiemelodie

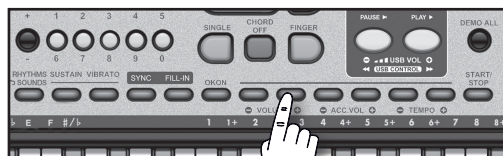
Het instrument bevat **10** vooraf geregistreerde melodieën. Druk op de toets **DEMO ONE** om een melodie in sequentie af te spelen; op het display verschijnt het nummer van de melodie (vb: d1). Als u opnieuw op de toets **DEMO ONE** drukt, wordt de volgende melodie afgespeeld. Druk op **START/STOP** ⑬ om de melodie te stoppen.



Met de toets **DEMO ALL** worden alle 10 melodieën in sequentie afgespeeld. Druk opnieuw op **DEMO ALL** om de melodie te stoppen. Wanneer een melodie wordt afgespeeld, drukt u op de toetsen **+/-** ⑰ om de volgende of vorige melodie te selecteren. Ofwel voert u een cijfer van 0 tot 09 in om een te selecteren uit de lijst op het einde van deze handleiding.

VOLUME

Om het algemene volume van het instrument te regelen, gebruikt u de knoppen **VOLUME +** (om te verhogen) of **VOLUME -** (om te verminderen) ⑱.



DE GELUIDEN

Om een van de 100 geluiden te selecteren die in het instrument zijn opgeslagen, drukt u op de knop **SOUNDS/RHYTHMS** ⑫ en voert u een getal in van **0** tot **199** om een geluid te selecteren uit de tabel "LIJST VAN DE GELUIDEN" op het einde van deze handleiding; het display toont een punt na het eerste cijfer om aan te geven dat de geluiden geselecteerd worden. Gebruik de toetsen +/- van het numerieke klavier om het volgende of vorige geluid te selecteren **SELECT** ②.



SUSTAIN

Verlengt het geluid met een noot wanneer de toets losgelaten wordt. Druk op de toets **SUSTAIN** ⑮ om deze functie in of uit te schakelen.

VIBRATO

Het vibrato-effect is een modulatie van het geluid. Druk op de toets **VIBRATO** ⑯ om deze functie in of uit te schakelen.

SELECTIE VAN DE RITMES

In de keyboard zijn 100 ritmes in het geheugen opgeslagen. Deze selecteert u via de knop **SOUNDS/RHYTHMS** ⑫ en vervolgens selecteert u een getal van **0** tot **99** om een ritme te selecteren uit de tabel "LIJST VAN DE RITMES" op het einde van deze handleiding; het display toont een punt na het tweede cijfer om aan te geven dat de ritmes geselecteerd worden. Druk op de knop **START/STOP** ⑬ om het ritme te starten of te stoppen. Gebruik de knoppen **TEMPO +** of **TEMPO -** ⑭ om de snelheid van het ritme te variëren. De knoppen **+** / **-** van **TEMPO** dienen ook om de snelheid van een demo aan te passen.

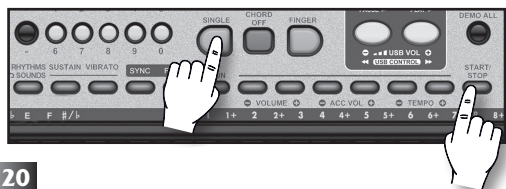


FILL-IN

Als u op deze knop ⑰ drukt terwijl het ritme in uitvoering is, wordt een ritmische variant van het slagwerk afgespeeld.

SINGLE CHORD (vereenvoudigde akkoorden)

Om de vereenvoudigde akkoorden te componeren, moet een ritme ten uitvoering gebracht worden met de knop **START/STOP** ⑬ : Als u op de knop **SINGLE** ③ drukt, wordt de keyboard automatisch in twee delen opgesplitst en kunt u de akkoorden componeren in het linker gedeelte (van DO1 tot FA#1) in vereenvoudigde modus met een, twee of drie vingers (zie tabel SINGLE CHORD op het einde van deze handleiding).



SYNC

Als men in de modus **SINGLE CHORD** in plaats van op **START/STOP** op de knop **SYNC** ⑰ drukt, treedt het ritme in werking nadat het akkoord gecomponeerd is.

CHORD OFF

Wanneer een akkoord gecomponeerd wordt in de modus **SINGLE**, en er wordt op de knop **CHORD OFF** ⑦ gedrukt, dan wordt het arrangement automatisch buitengesloten.

CLASSIC CHORD

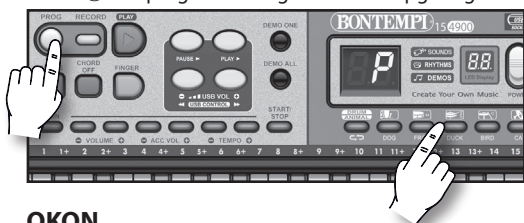
De akkoorden kunnen ook gecomponeerd worden volgens de klassieke modus (zie tabel CLASSIC CHORD aan het einde van deze handleiding).

SLAGINSTRUMENTEN / DIERENGELUIDEN

Druk op de toets **DRUM/ANIMAL** ⑫ e om de 5 pads k afwisselend te gebruiken voor het spelen van slaginstrumenten (**DRUM**) of het weergeven van dierengeluiden (**ANIMAL**).

PROGRAMMERING RITME / DIERENGELUID

Deze functie maakt het mogelijk een ritmische sequentie of een sequentie van dierengeluiden op te nemen. Druk om te programmeren op de knop **PROG** ④ en componeer met de pads ⑪ minstens 16 slaginstrumenten of dierengeluiden (de letter "P" knippert op het display); druk op **PLAY** ⑥ om opnieuw naar de programmering te luisteren en regel de snelheid van het ritme met de toetsen **TEMPO +** of **TEMPO -** ⑭ . Druk om de uitvoering te stoppen op **PROG** ④ of **START/STOP** ⑬ . De programmering wordt niet opgeslagen.



OKON

Druk op de toets **OKON** ⑰; op het display verschijnt de letter (d). Kies een van de 10 voorgeregistreerde liedjes door op een witte toets van de keyboard te drukken: het display geeft het nummer van het gekozen liedje aan en de muziekbasis wordt ten uitvoer gebracht. Probeer nu de melodie van het liedje te spelen door herhaaldelijk op een of meer willekeurige toetsen van de keyboard te drukken en te proberen op de maat van het orkest te spelen. Druk opnieuw op de toets **OKON** om de modus te verlaten.

OPNAME EN AFSPLEN

Via deze functie kunt u de uitvoering van een melodie, uitgevoerd op de keyboard, opnemen en afspelen. Om op te nemen drukt u op de toets **RECORD** ⑤ voordat u begint met de uitvoering van de melodie. Druk op **PLAY** ⑥ om de opgenomen melodie opnieuw af te spelen.

Met deze keyboard kunt u mp3-melodieën lezen via een USB Flash drive (Pen Drive) wanneer die aan de achterkant van het instrument op de USB-poort is aangesloten. Wanneer het toestel is aangesloten, wordt de eerste melodie automatisch afgespeeld en weerklinkt die via de luidsprekers van de keyboard. Om het volume te regelen, houdt u de knoppen **USB VOL** (8) ingedrukt; om de melodie in pauze te stellen, drukt u op de knop **PAUSE** of **PLAY** ; om naar de volgende of vorige melodie te gaan, drukt u op de knoppen **USB VOL** .

Elke melodie staat op een pagina.

SOUND: het geluid dat u moet gebruiken om de melodie uit te voeren

TEMPO: de snelheid van de melodie

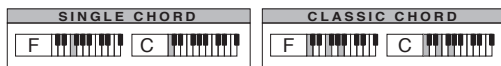
MARY HAD A LITTLE LAMB						
SOUND ▶	39 VIOLA	STYLE ▶	16 POPS	TEMPO ▶	16	

Aan de hand van deze informatie kunt u de keyboard configureren om de melodie zo goed mogelijk te spelen. In de handleiding van de keyboard staat beschreven hoe u het geluid, het ritme en de afstelling van het tempo selecteert.

Verder is in de melodie ook het volgende aangegeven:

SINGLE CHORD: de akkoorden in vereenvoudigde modus, voor de begeleiding van de melodie

CLASSIC CHORD: de akkoorden in klassieke modus, voor de begeleiding van de melodie



Het muziekstuk is gekenmerkt door een **continue grijze band** waarin de cijfers zijn aangegeven om de melodie met uw rechterhand uit te voeren. Elke toets moet af of niet lang worden ingedrukt, naargelang de afstand die elk cijfer van de grijze band scheidt van de volgende.



Meer bepaald ziet u boven de cijfers, binnen de grijze band, een sequentie van afwisselend zwarte en grijze streepjes staan. De afstand tussen een zwart streepje en de volgende geeft de muzikale tijdseenheid weer, die "slag" wordt genoemd: dit komt overeen met de verplaatsing van de naald van dl metronoom van het ene uiteinde naar het andere. Elke zwart of grijs streepje stelt een halve "slag" voor.



Onder deze band staan de aanduidingen (vierkante blokjes met letters erin) voor het gebruik van uw linkerhand, die de akkoorden van de begeleiding uitvoert.

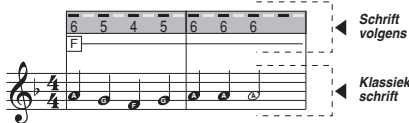
 Begeleiding met de linkerhand

 Lijn die op de duur van het akkoord duidt

Akkoorden **C**



Onder de grijze band staan alle muzikale notaties van de melodie aan de hand van het klassieke schrift.



Voorlopig is het voldoende te weten dat iedere noot een naam heeft:

A, B, C, D, E, F, G, volgens de internationale aanduiding in het engels die overeenkomen met de latijnse LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL en de A, H, C, D, E, F, G van het duitse notenschrift. Deze samenhang wordt in de figuur hiernaast verduidelijkt.

A	B	C	D	E	F	G	Angelsaksische notenschrift
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL	Latijnse notenschrift
A	H	C	D	E	F	G	Duitse notenschrift

A	B	C	D	E	F	G	Angelsaksische notenschrift
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL	Latijnse notenschrift
A	H	C	D	E	F	G	Duitse notenschrift

HOE HET STUK IN DE VEREENVOUDIGDE MODUS UIT TE VOEREN

De cijfers van 1 tot 15 geven de toetsen aan die u moet bespelen om de melodie uit te voeren, aan de hand van de vereenvoudigde muziekpartituren op het einde van deze handleiding.



Op de grijze band van de methode komt elke noot overeen met een cijfer. Om de melodie uit te voeren, leest u de numerieke sequentie in de grijze band en drukt u de witte toetsen een voor een in die overeenkomen met de cijfers aangegeven boven de keyboard. De zwarte toetsen komen overeen met de cijfers van de grijze band gevolgd door het "+" teken. Bijvoorbeeld: het symbool 1+ komt overeen met de zwarte toets na de witte toets 1. Nu u weet welke toets er met elke noot overeenstemt, kunt u proberen om de melodie te spelen volgens de cijfers op de grijze band.

DE AKKOORDEN

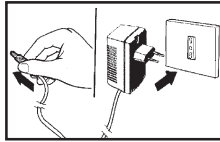
De letters links geven de naam aan van de noten om een akkoord te componeren in modus SINGLE (van DO1 tot FA#1) en CLASSIC (van DO1 tot FA#2) (zie betreffen-



de paragraaf). Om de begeleiding uit te voeren, drukt u in de modus SINGLE of in de modus CLASSIC op elk akkoord, gedurende de tijd aangegeven door de lijn naast de letter die het akkoord voorstelt, tot u het volgende akkoord tegenkomt.

ZASILANIE GŁÓWNE

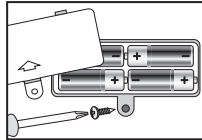
Przyrząd może być zasilany przez zasilacz AC / DC (Vdc = 6V / I = 300 mA)  (brak w zestawie) zgodny z krajowymi i międzynarodowymi przepisami bezpieczeństwa dotyczącymi urządzeń elektrycznych. Włóż wtyczkę do gniazda DC6V.



Zabawka nie jest przeznaczona dla dzieci w wieku poniżej 3 lat • Zabawka może być używana tylko z zalecanym zasilaczem • Przed rozpoczęciem czyszczenia zabawka powinna zostać odłączona od zasilacza • Zasilacz NIE jest zabawką.

ZASILANIE BATERIĄ

Należy użyć śrubokrętu, aby otworzyć komorę baterii i umieścić **4 baterie R6/AA po 1,5V** (nie wchodzi w skład zestawu), upewniając się, że polaryzacja jest prawidłowa. Zamknąć wieko. Zmienić baterie, kiedy jakość dźwięku pogarsza się. **Dla dłuższego użytku, stosować baterie alkaliczne.**



UWAGA - PRZECHOWYWANIE BATERII: Baterie nieładownalne nie mogą być ponownie ładowane • Baterie ładowalne muszą zostać usunięte z zabawki przed ładowaniem • Baterie ładowalne mogą być ładowane jedynie pod nadzorem dorosłych • Różne typy baterii, nowe lub stare baterie nie mogą być łączone • Używać jedynie baterii tego samego lub podobnego typu • Baterie mają być umieszczone zgodnie z właściwą biegunowością • Usunąć zużyte baterie, żeby uniknąć wycieku • Nie doprowadzać do zwarc terminali zasilania • Usunąć baterie podczas długich okresów nieużywania.

STANDARDY UTYLIZACJI ODPADÓW

Dla informacji na temat utylizacji elementów wymienionych poniżej, należy skontaktować się z Biurem Zarządzeń Administracyjnych odnośnie do wyspecjalizowanych miejsc skupu.

1. UTYLIZACJA BATERII - należy chronić środowisko poprzez utylizowanie baterii w specjalnych pojemnikach.



2. UTYLIZACJA OPAKOWANIA - należy wywieźć papier, karton oraz tekturę falistą do właściwych miejsc utylizacji. Materiał plastikowy musi zostać umieszczony we właściwych kontenerach.

Symbole oznaczające różne typy plastiku to:



Klucz dla różnych typów plastikowych materiałów:

PET = tereftalan etylenu, **PE** = polietylen, kod 02 dla PE-HD, 04 dla PE-LD, **PCV** = polichlorek winylu, **PP** = polipropylen, **PS** = polistyren, pianka polistyrenowa, **O** = inne polimery (ABS, laminaty, itp.)

3. UTYLIZACJA SPRZĘTÓW ELEKTRYCZNYCH - przekreślony znak kosza na śmieci na kółkach oznacza, że produkt na koniec swego cyklu życia nie może być utylizowany w zwykłym śmietniku. Zamiast tego powinien zostać oddany w najbliższym punkcie oznaczonym jako skup lub miejsce recyklingu. W momencie zakupu nowego produktu należy dowiedzieć się u sprzedawcy czy istnieje możliwość pozostawienia starego produktu w sklepie bez żadnych opłat. W przypadku, kiedy jego rozmiar jest mniejszy niż 25 cm również jest to darmowe. Właściwa utylizacja zachęca do recyklingu części lub materiałów oraz pomaga chronić środowisko i zdrowie ludzi. Na mocy obowiązujących przepisów nalicza się surowe kary za nielegalną utylizację. Aby uzyskać więcej informacji na temat zbiórki takich odpadów należy skontaktować się z lokalnymi władzami.



WŁĄCZANIE/WYŁĄCZANIE

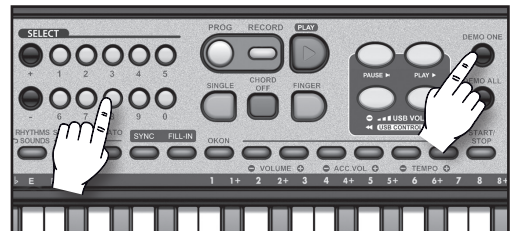
Przesunąć włącznik na **POWER ON/OFF**, żeby włączyć/wyłączyć instrument. Kiedy jest włączony, keyboard ustawiony jest na odegranie dźwięku **Piano** (pianina), rytmu **Rumba** (rumbly) i piosenki **Rudolf the red nosed reindeer**.

DEMO -Piosenka demo

Instrument posiada **10** wcześniej nagranych piosenek. Naciśnięć **DEMO ONE**, żeby odsłuchać je w kolejności. Wyświetlacz wskaże numer piosenki (np. d1). Naciśnięć **DEMO ONE** ponownie dla odtworzenia kolejnej piosenki.

Wybrać **START/STOP** (13), aby zatrzymać.

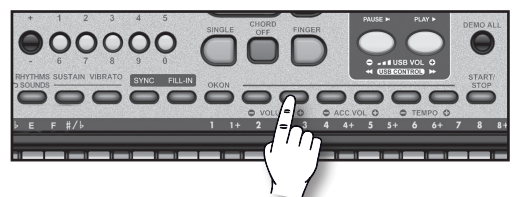
Przycisk **DEMO ALL** odtwarza wszystkie 10 piosenek po kolei. Naciśnij **DEMO ALL** ponownie, żeby zatrzymać.



Kiedy piosenka jest odtwarzana, naciśnięć **+/-** (17), żeby wybrać następną lub poprzednią albo wpisać liczbę od 0 do 09, żeby wybrać jedną piosenkę z listy na końcu tej instrukcji.

GŁOŚNOŚĆ

Regulacja głośności instrumentu z przyciskami **VOLUME +** (głośniej) lub **VOLUME -** (ciszej) (16).



DŹWIĘKI

Aby wybrać jeden z **100** dźwięków nagranych na tym instrumencie, wystarczy nacisnąć **SOUNDS/RHYTHMS** ② i wpisać numer od **0** do **99**, żeby wybrać jeden z dźwięków z "Listy dźwięków", która znajduje się na końcu tej instrukcji.

Wyświetlacz pokaże kropkę po pierwszej liczbie, wskazując, że wybiera się dźwięki.

Aby wybrać następny lub poprzedni dźwięk, nacisnąć **+/-** na klawiaturze numerycznej **SELECT** ②.



SUSTAIN

Wydłuża dźwięk nuty, kiedy puszcza się klawisz.

Aby włączyć/wyłączyć tę funkcję, nacisnąć **SUSTAIN** ①.

VIBRATO

Efekt vibrato to modulacja dźwięku.

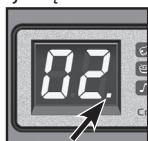
Aby włączyć/wyłączyć tę funkcję, nacisnąć **VIBRATO** ②.

WYBÓR RYTMU

Aby wybrać jeden z 200 rytmów nagranych na tym instrumencie, wystarczy nacisnąć **SOUNDS/RHYTHMS** ② i wpisać numer od **0** do **99**, żeby wybrać jeden z dźwięków z "Listy rytmów", która znajduje się na końcu tej instrukcji. Wyświetlacz pokaże kropkę po pierwszej liczbie, wskazując, że wybiera się rytmy.

Żeby włączyć/wyłączyć rytm nacisnąć przycisk **START/STOP** ⑬.

Żeby zwiększyć/zmniejszyć szybkość piosenki, nacisnąć dwa przyciski **TEMPO +** i **TEMPO -** ⑭. Aby powrócić do standardowego rytmu, nacisnąć przyciski **TEMPO +** i **TEMPO -** razem. Przyciski **TEMPO +** i **TEMPO -** wykorzystuje się też do dostosowywania szybkości demo.

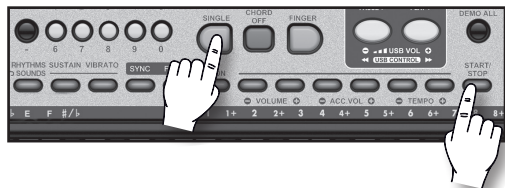


FILL-IN

Naciśnięcie tego przycisku ⑱ podczas odtwarzania rytmu odtwarza rytmiczne zróżnicowanie perkusji.

SINGLE CHORD (ŁATWY AKORD)

Dla komponowania uproszczonych akordów należy zagrać rytm poprzez naciśnięcie **START/STOP** ⑬: nacisnąć **SINGLE** ③, żeby keyboard automatycznie podzielił się na dwie części. W taki sposób można komponować akordy po lewej stronie (od C1 do F#1) w trybie łatwym jednym, dwoma lub trzema palcami (zobacz: Tabela SINGLE CHORD na końcu instrukcji).



SYNC

W trybie SINGLE CHORD zamiast naciskać **START/STOP**, wcisnąć **SYNC** ⑲. W taki sposób rytm będzie grany po skomponowaniu akordu.

CHORD OFF

Używając trybu SINGLE, naciskanie **CHORD OFF** ⑦ wyłącza automatyczne aranżowanie.

CLASSIC CHORD

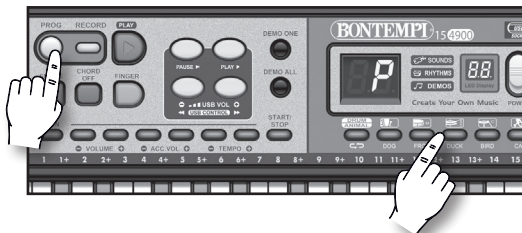
Możliwe jest komponowanie akordów w trybie klasycznym (zobacz CLASSIC CHORD na końcu instrukcji)

PERKUSJA/ ODGŁOSY ZWIERZĄT

Naciskając przycisk **DRUM/ANIMAL** ⑫ można też wykorzystać 5 bębnow i zagrać na instrumentach perkusyjnych (DRUM) lub odtworzyć odgłosy zwierząt (ANIMAL).

PROGRAMOWANIE RYTMU/ODGŁOSÓW ZWIERZĄT

Ta funkcja pozwala na nagrywanie rytmicznej sekwencji lub sekwencji odgłosów zwierząt. Żeby zaprogramować należy wcisnąć **PROG** ④ i skomponować za pomocą bębnow ⑪, co najmniej 16 instrumentów perkusyjnych lub odgłosów zwierząt (litera "P" miga na wyświetlaczu). Nacisnąć **PLAY** ⑥, żeby odsłuchać program ponownie i dopasować szybkość rytmu naciskając **TEMPO +** lub **TEMPO -** ⑭. Zatrzymać odtwarzanie przez wybranie **PROG** ④ lub **START/STOP** ⑬. Programy nie są zapamiętywane.



OKON

Nacisnąć **OKON** ⑰. Litera (d) pojawi się na wyświetlaczu. Wybrać jedną z wcześniej nagranych piosenek przez naciśnięcie białego klawisza na klawiaturze: wyświetlacz pokaże numer wybranej piosenki i ją odtworzy. Teraz należy spróbować zagrać melodię poprzez ciągłe naciśkanie klawisza lub klawiszy na klawiaturze, dostosowując tempo do orkiestry. Nacisnąć **OKON** ponownie, żeby wyjść.

FUNKCJA NAGRYWANIA/PLAYBACKU

Ta funkcja umożliwia nagrywanie i odtwarzanie melodii zagranej na keyboardzie. Nacisnąć **RECORD** ⑤ przed graniem. Po zakończeniu wybrać **PLAY** ⑥, żeby odsłuchać.

Odtwarzacz USB

Ten keyboard pozwala na odczytywanie piosenek w formacie MP3 z napędu USB (pendrive) w momencie podłączenia go do portu USB, znajdującego się na tyle instrumentu. Po podłączeniu urządzenia, pierwsza piosenka zostanie automatycznie odtworzona i będzie ją słychać z głośników keyboardu. Dostosowanie głośności **przez przetrzymanie przycisku**  **USB VOL**  ⑧. Zatrzymanie piosenki poprzez naciśnięcie przycisku **PAUSE**  lub **PLAY** . Aby przejść do następnej/poprzedniej piosenki, nacisnąć  **USB VOL** .

KOMPONOWANIE PIOSENKI

Każda piosenka jest drukowana na osobnej stronie. Pod tytułem znajdują się informacje na temat:

DŹWIĘKU - potrzebnego do stworzenia melodii

STYLU - rytmu piosenki.

TEMPA - szybkości piosenki

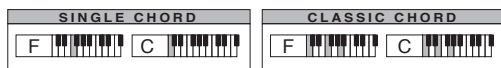
MARY HAD A LITTLE LAMB		
SOUND  39 VIOLA	STYLE  16 POPS	TEMPO  16

Możesz ich użyć do skonfigurowania keyboardu i zagrania piosenki w najlepszej wersji. Ta instrukcja powie, jak wybrać dźwięk, rytm i tempo.

Piosenka również posiada:

SINGLE CHORD - łatwe akordy dla akompaniamentu

CLASSIC CHORD - klasyczne akordy dla akompaniamentu



Piosenka oznaczona jest **ciągłym szarym paskiem**, który wskazuje na liczby użyte do zagrania melodii prawą ręką. Każdy klawisz musi być naciskany przez pewien czas, w zależności od odległości pomiędzy liczbami na szarym pasku.

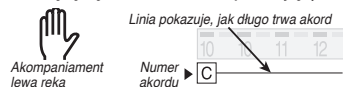


Powyżej liczb znajduje się sekwencja zmieniających się czarnych i szarych sekcji z szarym paskiem. Odległość między jedną czarną sekcją a kolejną to jednostka czasu w muzyce zwana "uderzeniem", która odpowiada ruchowi wskazówki metronomu z jednej strony do drugiej. Każda czarna i szara sekcja odpowiada połowie "uderzenia".

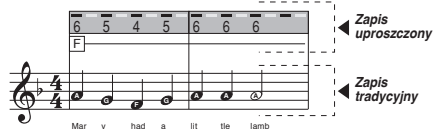


Instrukcje (czyli kwadraty z literami) znajdują się poniżej tego paska.

Umożliwiają granie lewą ręką akordów akompaniujących.



Wszystkie nuty piosenki, o klasycznym brzmieniu znajdują się pod szarym paskiem.



Teraz wystarczy zapamiętać, że każda nuta ma nazwę: A, B, C, D, E, F, G w notacji angielskiej, która odpowiada LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL w łacińskiej notacji i A, H, C, D, E, F, G w niemieckiej notacji. To odniesienie widoczne jest na wykresie obok.

A	B	C	D	E	F	G	Notacja angielska
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL	Notacja łacińska
A	H	C	D	E	F	G	Notacja niemiecka

JAK ZAGRAĆ PIOSENKĘ W TRYBIE ŁATWYM MELODIA

Liczby od 1 do 15 oznaczają klawisze do grania melodii na podstawie prostych nut znajdujących się na końcu tej instrukcji.



Każda nuta odpowiada liczbie na szarym pasku. Żeby zagrać melodię należy przeczytać sekwencję liczb znajdujących się na szarym pasku i nacisnąć, po kolei, białe klawisze, które odpowiadają tym samym liczbom na pasku powyżej klawiatury. Czarne klawisze odpowiadają liczbom, na przykład na szarym pasku dla muzycznej metody, obok "+". Czarny klawisz po białym klawiszu 1 odpowiada symbolowi 1+. Teraz wiadomo, który klawisz odpowiada jakiej nucie. Spróbuj zagrać melodię podążając za liczbami na szarym pasku.

AKORDY

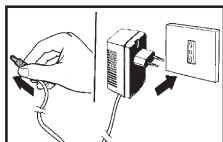
Litery po lewej oznaczają nazwę nuty dla skomponowania akordy w trybie akordu SINGLE (od C1 do F#1) lub CLASSIC (od C1 do F#2) (zobacz w odpowiedniej części).



Żeby wykorzystać akompaniament, należy zagrać każdy akord przyciskając tryb SINGLE lub CLASSIC przez czas wskazany przez linię tuż obok litery, która odpowiada akordowi, do czasu aż przejdzie do kolejnej.

PAGRINDINIS ELEKTROS TIEKIMAS

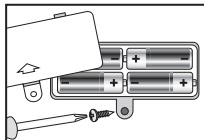
Prietaisą gali tiekti AC / DC (Vdc = 6V / I = 300 mA)
 teigiamas centrinis adapteris (nepriededamas) atitinka nacionalinius ir tarptautinius saugos reikalavimus, apimančius elektros prietaisus. Įstatykite lizdą į DC 6V lizdą.



• Žaislas neskirtas vaikams iki 3 metų • Žaislą galima naudoti tik su rekomenduojamu adapteriu. • Prieš valymą žaislas turi būti atjungtas nuo adapterio. • Maitinimo adapteris NE žaislas.

BATERIJŲ TIEKIMAS

Atidarykite su atsuktuvu baterijų skyrių. Įdėkite 4 x 1,5V baterijas R6/AA (neįtrauktos). Uždarykite skyrelį.
 Pakeiskite baterijas kai suprastės garso kokybė. Naudokite alkaline baterijas, kad ilgiau veiktų prietaisai.



DĖMESIO - BATERIJŲ PRIEŽIŪRA

• Neperkraunamas baterijas nereikia įkrauti. • Pakraunamos baterijos turi būti išimtos iš žaislo prieš jas pakraunant. • Įkraunamos baterijos įkraunamos tik prižiūrint suaugusiems. • Skirtingų tipų baterijos ar naujos ir senos baterijos neturi būti maišomos. • Naudokite tik tos pačios arba lygiavertės rūšies baterijas. • Baterijos turi būti įdėtos teisingu poliškumu. • Išimkite baterijas, kad būtų išvengta nuotėkio. • Nejunkite trumpojo jungimo maitinimo gnybtų. • Išimkite baterijas jei ilgą laiką nenaudosite žaislo.

ATLIKŲ ŠALINIMO STANDARTAI

Norėdami gauti informacijos apie čia nurodytų daiktų šalinimą, kreipkitės į savivaldybę dėl specializuotų atliekų surinkimo punktų.

1. BATERIJŲ IŠMETIMAS - Apsaugokite aplinką išmesdami baterijas specialiose talpyklose, skirtose šiam naudojimui.



2. PAKUOTĖS IŠMETIMAS - Nuneškite popierių, kartoną ir gofruotą popierių į atitinkamus atliekų surinkimo centrus. Plastikinė medžiaga turi būti dedama į atitinkamus surinkimo konteinerius.

Simboliai, nurodantys įvairius plastiko tipus, yra:



[įvairių tipų plastikinių medžiagų santraupos:

PET= Polietileno tereftalatas • **PE**= Polietilenas, kodas 02 PE-HD, 04 PE-LD •

PVC= Polivinilchloridas • **PP**= Polipropilenas • **PS**= Polistirenas, polistirolo putplastis • **O**= Kiti polimerai (ABS, laminatai ir kt.)

3. ELEKTROS PRIETAISŲ ŠALINIMAS - Perbrauktas šiukšlių dėžė simbolis nurodo, kad baterijos, akumuliatoriai ir t.t. neturi būti išmetami kartu su buitinėmis atliekomis. Nebenaudojamas baterijas pristatyti į elektros ir elektroninės įrangos atliekų rūšavimo vietą. Arba pasitarkite su savo mažmeniniu ir grąžinkite produktą, kai perkate pakaitinį, atskirai arba nemokamai, jei jo dydis yra mažesnis nei 25 cm. Tinkamas šalinimas skatina dalių ir medžiagų perdirbimą, taip pat padeda saugoti aplinką ir žmonių sveikatą. Pagal galiojančius teisės aktus griežtos sankcijos taikomos tiems, kurie neteisėtai šalina produktus. Daugiau informacijos apie specialią atliekų surinkimą susiekite su vietos savivalda.

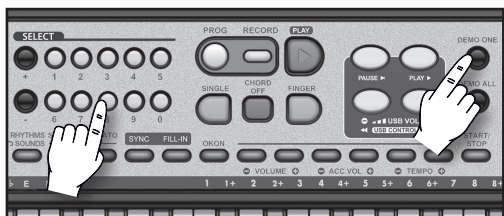


ĮJUNGIMAS IR IŠJUNGIMAS

Instrumentas įsijungia paspaudus mygtuką **POWER ON/OFF**. Įjungus, klaviatūra yra parengta veikti su garsu **Piano**, ritmu **Rumba** ir daina **Rudolph the red nosed reindeer**.

DEMO - Demonstracinis kūrinys

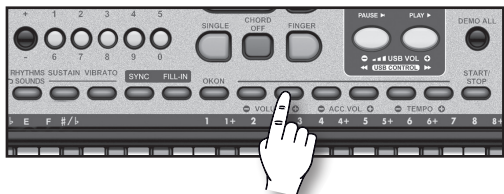
Instrumente yra įrašyta 10 kūrinų. Paspauskite klavišą **DEMO ONE**, kad paleistumėte iš eilės sekantį kūrinį; ekrane bus rodomas kūrinio numeris (pvz., d1). Paspauskite **START/STOP** (13), kad sustabdytumėte kūrinį. Vėl paspaudus klavišą **DEMO ONE**, atkuriamas sekantis kūrinys. Klavišu **DEMO ALL** atkuriami visi 10 kūrinų iš eilės. Dar kartą paspauskite **DEMO ALL**, kad sustabdytumėte kūrinį.



Kiedy piosenka jest odtwarzana, naciśnąc +/- (17), żeby wybrać następną lub poprzednią albo wpisać liczbę od 0 do 09, żeby wybrać jedną piosenkę z listy na końcu tej instrukcji.

GARSUMAS

Norėdami reguliuoti bendrą instrumento garsumą, naudokite mygtukus **VOLUME +** (kad padidintumėte) arba **VOLUME -** (kad sumažintumėte) (16).



GARSAI

Aby wybrać jeden z 100 dźwięków nagranych na tym instrumencie, wystarczy nacisnąć **SOUNDS/RHYTHMS** ② i wpisać numer od **0** do **99**, żeby wybrać jeden z dźwięków z "Listy dźwięków", która znajduje się na końcu tej instrukcji; ekrane po pirmo skaičiaus rodomas taškelis, rodantis, kad renkami garsai. Norėdami pasirinkti sekantį arba ankstesnį garsą, naudokite skaičių klaviatūros klavišus +/- **SELECT** ②.



SUSTAIN

Garso pailginimas viena nata tada, kai klavišas atleidžiamas.

Norėdami suaktyvinti arba išjungti šią funkciją, paspauskite klavišą **SUSTAIN** ②1.

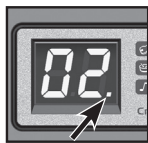
VIBRATO

Vibrato efektas yra garso moduliavimas.

Norėdami suaktyvinti arba išjungti šią funkciją, paspauskite klavišą **VIBRATO** ②0.

RITMŲ PASIRINKIMAS

Aby wybrać jeden z 100 rytmów nagranych na tym instrumencie, wystarczy nacisnąć **SOUNDS/RHYTHMS** ② i wpisać numer od **0** do **99**, żeby wybrać jeden z dźwięków z "Listy rytmów", która znajduje się na końcu tej instrukcji; ekrane rodomas taškelis po antro skaičiaus, nurodantis, kad renkami ritmai.



Norėdami įjungti ritmą, o po to jį sustabdyti, paspauskite mygtuką **START/STOP** ⑬.

Norėdami pakeisti ritmo greitį, naudokite mygtukus **TEMPO** + arba **TEMPO** - ⑭.

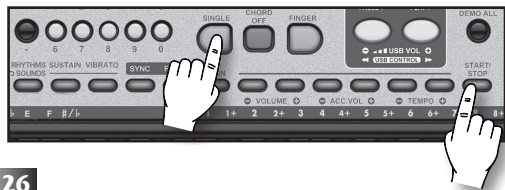
Mygtukai + / - **TEMPO** taip pat yra skirti reguliuoti demonstracijos greitį.

FILL-IN

Paspaudus šį mygtuką ⑮ tuomet, kai naudojamas ritmas, gaunamas ritminis būgnų pokytis.

SINGLE CHORD (supaprastinti akordai)

Norėdami sukurti supaprastintus akordus, įjunkite ritmą mygtuku **START/STOP** ⑬ : Paspaudus mygtuką **SINGLE** ③, klaviatūra automatiškai padalijama į dvi dalis ir galima kairėje pusėje sukurti akordus (nuo DO1 iki FA#1) supaprastintu būdu vienu, dviem arba trimis pirštais (žr. lentelę SINGLE CHORD šio vadovo gale).



SYNC

Režime SINGLE CHORD vietoj **START/STOP** paspaudus mygtuką **SYNC** ⑰, ritmas pradeda veikti sukūrus akordą.

CHORD OFF

Kai sukuriamas akordas režimu SINGLE, paspaudus mygtuką **CHORD OFF** ⑦, išjungiamas automatinis aranžuotė.

CLASSIC CHORD

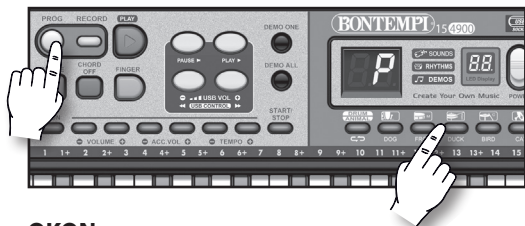
Akordai taip pat gali būti kuriami klasikiniu režimu (žr. lentelę CLASSIC CHORD šio vadovo pabaigoje).

PERKUSIJOS / GYVŪNŲ GARSAI

Paspaudus mygtuką **DRUM/ANIMAL** ⑫, galima naudoti 5 plokštes vietoj ritminių instrumentų (DRUM) arba norint atkurti gyvūnų garsus (ANIMAL).

RITMO / GYVŪNŲ GARSŲ PROGRAMAVIMAS

Su šia funkcija galima įrašyti ritminę seką arba gyvūnų garsų seką. Norėdami užprogramuoti, paspauskite mygtuką **PROG** ④ ir plokštėmis ⑪ sukursite mažiausiai 16 perkusinių instrumentų arba gyvūnų garsų (ekrane mirksi raidė „P“); paspauskite **PLAY** ⑥, kad perklausytumėte programavimą ir sureguliuokite ritmo greitį klavišais **TEMPO** + arba **TEMPO** - ⑭ . Norėdami sustabdyti grojimą, paspauskite **PROG** ④ arba **START/STOP** ⑬. Programavimas neišsaugomas.



OKON

Paspauskite klavišą **OKON** ⑰; ekrane parodoma raidė (d). Pasirinkite vieną iš 10 įrašytų dainų paspausdami klaviatūros baltą klavišą; ekrane rodomas pasirinkto kūrinio pavadinimas ir leidžiama muzikinė bazė. Dabar pabandykite pagroti dainos melodiją retkarčiais ir pakartotinai paspausdami vieną arba daugiau klaviatūros klavišų, bandydami išlaikyti taktą su orkestru. Dar kartą paspauskite klavišą **OKON**, kad išjungtumėte režimą.

ĮRAŠYMAS IR PERKLAUSYMAS

Su šia funkcija galima įrašyti ir perklausyti klaviatūra sugrotą kūrinių.

Norėdami įrašyti, prieš pradėdami groti kūrinių, paspauskite klavišą **RECORD** ⑤. Norėdami perklausyti įrašytą kūrinių, paspauskite **PLAY** ⑥.

USB Player

Su šia klaviatūra galima nuskaityti USB Flash drive (rakte) esančius MP3 kūrinius, kai šis raktas prijungtas prie instrumento gale esančios USB jungties. Prijungus prietaisą, bus automatiškai aptiktas pirmas kūrinys ir jis bus atkurtas per klaviatūros garsiaikalbius. Norėdami sureguliuoti garsumą, laikykite nuspauستus mygtukus **USB VOL** **8**; norėdami pristabdyti kūrinį, paspauskite mygtukus **PAUSE** arba **PLAY** ; norėdami pereiti prie sekancio arba ankstesnio kūrinio, paspauskite mygtukus **USB VOL** .

MUZIKOS KŪRINIO KOMPOZICIJA

Kiekvienas kūrinys pateikiamas viename lape.

Po pavadinimu pateikiama tokia informacija:

SOUND: melodijai groti reikalingas naudoti garas

STYLE: būgnų ritmas

TEMPO: dainos greitis

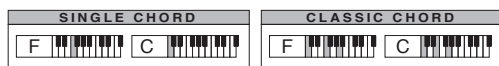
MARY HAD A LITTLE LAMB		
SOUND 39 VIOLA	STYLE 16 POPS	TEMPO 16

Su šia informacija galima konfigūruoti klaviatūrą, kad daina skambėtų geriau. Klaviatūros vadove aprašoma, kaip pasirinkti garą, ritmą ir nustatyti taktą.

Kūrinyje taip pat nurodoma:

SINGLE CHORD: akordai supaprastintu režimu dainos akomponavimui

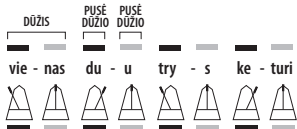
CLASSIC CHORD: akordai klasikiniu režimu dainos akomponavimui



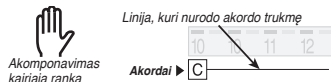
Muzikos kūrinį nurodo **išilginė pilkos spalvos juosta**, kurioje rodomi skaičiai, skirti melodijai groti dešiniąja ranka. Kiekvienas klavišas spaudžiamas ilgesnį arba trumpesnį laiką, atsižvelgiant į kiekvieną pilkos juostelės skaičių nuo kito skiriantį atstumą.



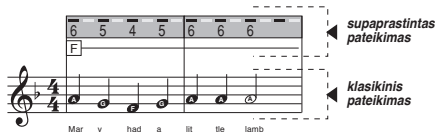
Konkrečiau tariant, virš skaičių, bet taip pat pilkoje juostelėje pastebėsite juodų ir pilkų brūkšnių seką. Atstumas tarp vieno ir kito juodo brūkšnio nurodo muzikos taktą, vadiną „dūžiu“, kuris atitinka metronomo rodyklės poslinkį iš vieno galo į kitą. Kiekvienas juodas ir pilkas brūkšnyas nurodo pusę „dūžio“.



Po šia juostele pateikiami nurodymai (arba langeliai su raidėmis), skirti naudoti kairiąja ranka, kuri kuria akomponavimo akordus.



Po pilka juostele pateikiamos visos kūrinio muzikinės natos klasikiniu užrašymu.



Dabar pakanka įsiminti natas, kurių pavadinimai: anglosaksų natos A, B, C, D, E, F, G atitinka lotynų natos LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL ir vokiečių natos A, H, C, D, E, F, G.

Šis atitikimas pateikiamas šone esančioje schemoje.

A	B	C	D	E	F	G	
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL	anglosaksų natos
A	H	C	D	E	F	G	lotynų natos
							vokiečių natos

KAIP ATLIKTI KŪRINĮ SUPRAPRASTINTU REŽIMU

MELODIJA

Skaiciai nuo 1 iki 15 nurodo grojamus klavišus norint sukurti melodiją ir supaprastintas muzikos partitūras, pateiktas šio vadovo gale.



Režimo pilkoje juostelėje kiekvieną natą atitinka skaičius;

Norėdami pagroti melodiją, perskaitykite pilkoje juostoje esančių skaičių seką ir vieną po kito spauskite klavišus, atitinkančius tuos pačius skaičius, kurie patekti virš klaviatūros esančioje plokštelėje. Juodi klavišai atitinka pilkos juostelės skaičius, po kurių seka ženklas „+“. Pavyzdžiui, simbolį 1+ atitinka juodas klavišas už balto klavišo 1.

Dabar, kai žinote, koks klavišas yra susietas su kiekviena nata, pabandykite pagroti melodiją vadovaudamiesi pilkoje juostelėje pateiktais skaičiais.

AKORDAI

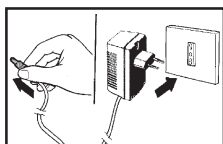
Raidės kairėje nurodo natos pavadinimą kuriant akordą režimais SINGLE (nuo DO1 iki FA#1) ir CLASSIC (nuo DO1 iki FA#2) (žr. susijusį skirsnį).



Norėdami įjungti akomponavimą, spauskite akordą režimu SINGLE arba režimu CLASSIC šalia akordą nurodančios raidės eilute rodomą laiką.

STRĀVAS PADEVE:

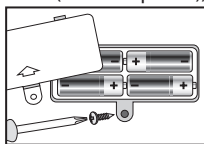
Ļerice darbojas no AC / DC (Vdc = 6V / I = 300 mA)
⊖ ⊕ pozitīva centrālā adaptera (nav iekļauts komplektācijā), kas atbilst valsts un starptautiskajiem drošības noteikumiem, kas attiecas uz elektroierīcēm. Ievietojiet kontaktligzdu DC 6V ligzdā.



• Rotāļlieta nav paredzēta bērniem līdz 3 gadu vecumam • Rotāļlieta ir jāizmanto tikai ar rekomendēto adapteri • Pirms tīrīšanas rotāļlietu atvieno no adaptera • Tikla adapteris NAV rotāļlieta.

BATERIJAS:

Izmantojot skrūvgriezi, atveriet bateriju nodalījumu. Ievietojiet **4 x 1.5 V baterijas R6/AA** (nav komplektā), pārliecinoties par pareizu polaritāti. Uzlieciet atpakaļ bateriju vāciņu. Nomainiet baterijas, ja skaņas kvalitāte kļūst sliktā. Izmantojiet sārma baterijas, tās kalpo ilgāku laiku.



UZMANĪBU – BATERIJU APRŪPE:

Nemēģiniet atkārtoti uzlādēt baterijas, kuras nav tam paredzētas. • Uzlādējamās baterijas pirms uzlādes ir jāizņem no rotāļlietas. • Uzlādējamās baterijas drīkst uzlādēt tikai pieaugušo uzraudzībā. • Nedrīkst likt kopā dažādu veidu baterijas vai jaunas un lietotas baterijas. • Izmantojiet tikai vienas vai vienāda veida baterijas. • Baterijas ir jāievieto, ievērojot polaritāti. • Izņemiet iztecējušas baterijas, lai izvairītos no noplūdes. • Neveidojiet īssavienojumus strāvas padves punktus. • Ja neizmantojiet produktu ilgāku laiku, izņemiet no tā baterijas.

ATKRITUMU LIKVIDĒŠANAS STANDARTI

Lai iegūtu informāciju par zemāk minēto priekšmetu likvidēšanu, lūdz, sazinieties ar pašvaldības pārvaldes biroju, kas jums sniegs informāciju par specializētajiem atkritumu savākšanas centriem.

1. BATERIJU LIKVIDĒŠANA – Sargājiet vidi, izmetot baterijas īpašos konteineros, kas paredzēti šim mērķim.



2. IEPAKOJUMA LIKVIDĒŠANA – Nogādājiet papīru, kartonu un gofrētās plāksnes uz tam paredzētajiem savākšanas centriem. Plastikāta materiāli jāievieto atbilstošā savākšanas konteineros.

Simboli, kas norāda dažādus plastikāta veidus:



Atslēgvārdi dažādiem plastmasas materiālu veidiem:

PET = Polietilēntereftalāts • **PE** = Polietilēns, PE-HD, kods 02, PE-LD kods 04 • **PVC** = Polivinilhlorīds • **PP** = Polipropilēns • **PS** = Polistirols, polistirola putas • **O** = Citi polimēri (ABS, Lamināti, u.c.)

3. ELEKTRISKO IERĪČU LIKVIDĒŠANA – Pārsvitrota rīteņu konteina simbols norāda, ka produktu tā kalpošanas beigās nedrīkst izmet kopā ar sadzīves atkritumiem. Tā vietā tas ir jānogādā jūsu tuvākajā norādītajā savākšanas punktā vai pārstrādes iestādē. Vai arī sazinieties ar jūsu mazumtirgotāju un atgrieziet produktu, kad pērkat tādu pašu jaunu produktu, samainot to vienu pret vienu, vai arī bez maksas gadījumā, ja izmērs ir mazāks, kā 25cm. Pienācīga likvidēšana veicina detaļu un materiālu pārstrādi, kā arī palīdz aizsargāt vidi un cilvēku veselību. Saskaņā ar spēkā esošo likumdošanu tiek piemēroti stingri sodi par šādu produktu nelegālu likvidēšanu. Lai iegūtu detalizētāku informāciju par īpašo atkritumu savākšanu, sazinieties ar jūsu vietējam atbildīgajām iestādēm.



IESLĒGŠANA UN IZSLĒGŠANA

Ļerice ieslēdzas, nospiežot taustiņu **POWER ON/OFF**. Ieslēdzot, tastatūra ir paredzēta darbam ar skaņu **Piano**, ritmu **Rumba** un kompozīciju **Rudolph the red nosed reindeer**.

DEMO — Demonstrācijas audio ieraksts

Ļerīcē ir **10** iepriekš ierakstītu audio ierakstu. Nospiediet taustiņu **DEMO ONE**, lai sāgī atskaņotu audio ierakstu; displejā tiek attēlots audio ieraksta numurs (piemēram: d1). Nospiediet **START/STOP** (13) audio ieraksta apturēšanai. Nospiežot taustiņu **DEMO ONE**, tiek atskaņots nākamais audio ieraksts. Nospiežot taustiņu **DEMO ALL**, sāgī tiek atskaņoti visi 10 audio ieraksti. Atkārtoti nospiediet taustiņu **DEMO**

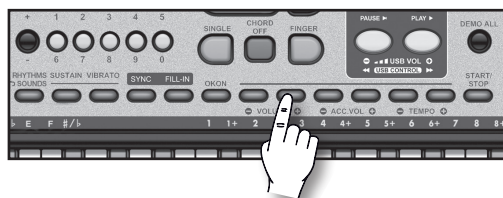


ALL, lai apturētu audio ieraksta atskaņošanu.

Audio ieraksta atskaņošanas laikā nospiediet taustiņus **+/-** (17) nākamā vai iepriekšējā izvēlei, vai ievadiet numuru no 0 līdz 09, kompozīcijas izvēlei no saraksta, kas atrodas šīs rokasgrāmatas beigās.

SKAĻUMS

Instrumenta galvenā skaļuma regulēšanai nospiediet taustiņu **VOLUME +** (skaļāk) vai **VOLUME -** (klusāk) (16).



SKAŅAS

Lai izvēlētos vienu no 100 saglabātajām ierices atmiņā skaņām, nospiediet taustiņu **SOUNDS/RHYTHMS** ② un ievadiet numuru no **0** līdz **99** skaņā ar "**SKAŅU SARAĶSTU**" šīs rokasgrāmatas beigās; pēc pirmā cipara displejā parādīsies punkts, kas nozīmē, ka notiek skaņas izvēle.

Lai izvēlētos nākamo vai iepriekšējo skaņu, nospiediet ciparu tastatūras taustiņus +/- **SELECT** ②.



SUSTAIN

Atlaižot taustiņu, nots skanēšana pagarinās.

Šīs funkcijas ieslēgšanai vai izslēgšanai nospiediet taustiņu **SUSTAIN** ②.

VIBRATO

Trīces efekts - skaņas modulācija. Šīs funkcijas ieslēgšanai vai izslēgšanai nospiediet taustiņu **VIBRATO** ②.

RITMU IZVĒLE

Tastatūras atmiņā glabājas 100 ritmu.

Tos izvēlas, nospiežot taustiņu **SOUNDS/RHYTHMS** ②, un pēc tam skaitļus no **0** līdz **99**, lai izvēlētos vienu no RITMU SARAĶSTA tabulas šīs rokasgrāmatas beigās; pēc otrā cipara displejā parādīsies punkts, kas nozīmē, ka notiek skaņas izvēle.

Ritma atskaņošanai vai apturēšanai nospiediet taustiņu **START/STOP** ⑬.



Ritma ātruma mainīšanai izmantojiet taustiņus **TEMPO** + vai **TEMPO** - ⑭.

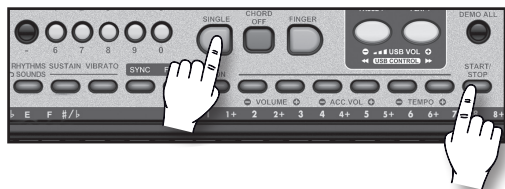
+ / - **TEMPO** taustiņi kalpo arī demonstrācijas ātruma regulēšanai.

FILL-IN

Nospiežot taustiņu ⑱ ritma darbības laikā, tiek atskaņota sitaminstrumentu ritmiska variācija.

SINGLE CHORD (vienkāršoti akordi)

Vienkāršotu akordu sastādīšanai ieslēdziet ritmu, izmantojot taustiņu **START/STOP** ⑬ : nospiežot taustiņu **SINGLE** ③ tastatūra tiek automātiski sadalīta divās daļās, un kreisajā pusē (no DO1 līdz FA#1) Jūs varat sastādīt akordus vienkāršotā režīmā ar vienu, diviem vai trim pirkstiem (sk. SINGLE CHORD tabulu šīs rokasgrāmatas beigās).



SYNC

SINGLE CHORD režīmā, ja taustiņa **START/STOP** vietā nospiežot taustiņu **SYNC** ⑱, ritms ieslēgsies pēc akorda sastādīšanas.

CHORD OFF

Sastādot akordu SINGLE režīmā un nospiežot taustiņu **CHORD OFF** ⑦, automātiskais aranžējums tiks izslēgts.

CLASSIC CHORD

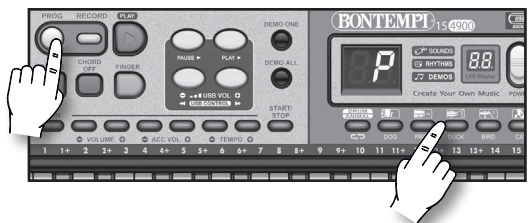
Akordus var sastādīt arī klasiskā veidā (sk. CLASSIC CHORD tabulu šīs rokasgrāmatas beigās).

SITAMINSTRUMENTI / DZĪVNIKU SKAŅAS

Nospiežot taustiņu **DRUM/ANIMAL** ⑫, var pārmaiņus izmantot 5 paliktņus ritmisku instrumentu (DRUM) vai dzīvnieku skaņu (ANIMAL) atskaņošanai.

RITMA / DZĪVNIKU SKAŅU PROGRAMMĒŠANA

Šī funkcija ļauj ierakstīt ritmisku vai dzīvnieku skaņu secību. Programmēšanai nospiediet taustiņu **PROG** ④ un sastādi ar paliktņiem ⑪ palīdzību **vismaz 16** sitaminstrumentus vai dzīvnieku skaņas (displejā mirgo burts "P"); nospiediet **PLAY** ⑥, lai noklausītos ieprogrammēto un noregulētu ritma ātrumu, izmantojot taustiņus **TEMPO** + vai **TEMPO** - ⑭ . Atskaņošanas apturēšanai nospiediet **PROG** ④ vai **START/STOP** ⑬. Ieprogrammētais netiks saglabāts atmiņā.



OKON

Nospiediet taustiņu **OKON** ⑰; displejā parādīsies burts (d). Izvēlieties vienu no 10 iepriekš ierakstītajām kompozīcijām, nospiežot balto taustiņu tastatūrā: displejā parādīsies izvēlētā audio ieraksta numurs un sāksies muzikālā pamata atskaņošana. Tagad mēģiniet izpildīt kompozīcijas melodiju, pēc nejaušības principa nospiežot un atkārtotot vienu vai vairākus taustiņus tastatūrā, mēģinot pielāgoties orķestra ritmam. Atkārtoti nospiediet taustiņu **OKON**, lai izietu no režīma.

IERAKSTĪŠANA UN ATSKAŅOŠANA

Šī funkcija ļauj ierakstīt tastatūrā izpildāmo audio ierakstu un atskaņot to. Ierakstīšanai nospiediet taustiņu **RECORD** ⑤ pirms audio ieraksta izpildes. Ierakstīta audio ieraksta atskaņošanai nospiediet **PLAY** ⑥.

USB atskaņotājs

Šī tastatūra ļauj atskaņot MP3 audio ierakstus, kas saglabāti USB zibatmiņas diskā, kad tas ir pievienots USB portam ierīces aizmugurē. Pieslēdzot ierīci, pirmais audio ieraksts tiks atskaņots automātiski un no tastatūras skaļruniem. Skaļuma regulēšanai **noturiet** taustiņus **⏮ USB VOL ⏭** (8); audio ieraksta atskaņošanas apturēšanai nospiediet taustiņu **PAUSE** vai **PLAY**; lai pārietu uz nākamo vai iepriekšējo audio ierakstu, nospiediet taustiņu **⏮ USB VOL ⏭**.

MŪZIKAS IERAKSTI

Katrs audio ieraksts tiek attēlots vienā lapā.

Zem virsraksta ir ietverta informācija par:

SOUND: melodijas izpildīšanai izmantojama skaņa

STYLE: sitaminstrumentu ritms

TEMPO: kompozīcijas ātrums

MARY HAD A LITTLE LAMB		
SOUND ▶ 29 VIOLA	STYLE ▶ 16 POPS	TEMPO ▶ 16

Izmantojot šo informāciju, Jūs varēsiet noregulēt tastatūru labākai kompozīcijas izpildīšanai. Tastatūras rokasgrāmatā ir aprakstīts, kā izvēlēties skaņu, ritmu un ritma iestatīšanu.

Audio ierakstā arī norādīts:

SINGLE CHORD: akordi vienkāršotā veidā kompozīcijas pavadījumam

CLASSIC CHORD: akordi klasiskā veidā kompozīcijas pavadījumam

SINGLE CHORD	CLASSIC CHORD
F C	F C

Mūzikas ieraksts tiek attēlots nepārtrauktas pelēkas joslas veidā, uz kuras parādās numuri melodijas izpildīšanai ar labo roku. Katrs taustiņš ir jānospiež vairāk vai mazāk ilga laika periodā, atkarībā no attāluma, kas atdala katru numuru pelēkājos joslā no nākamā.

10	10	11	12
F			

◀ Cipari, kas norāda uz notīm, spēlētām ar labo roku

Izsakoties precīzāk, virs numuriem, bet vienmēr pelēkājos joslā, Jūs ievērosiet mainīgu melno un pelēko svītru secību. Attālums starp melnajām svītrām ir mūzikas laika vienība, ko sauc par "sitieni", kas atbilst metronoma buļiņas kustībai no viena gala uz otru. Katra melna vai pelēka daļa ir "sitiena" puse.

SITIENS	SITIENA PUSE	SITIENA PUSE	SITIENA PUSE	SITIENA PUSE	SITIENA PUSE
vi - ens	di - vi	tri - s	če - tri		

Zem šīs joslas ir attēloti apzīmējumi (t.i., mazi kvadrāti ar burtiem) kreisajai rokai, kas izpilda pavadījumu akordus.

Pavadījums ar kreiso roku

Uz akorda ilgumu norādaošā līnija

Akordi ▶ C

Zem pelēkās joslas ir attēlotas visas nošu ierakstu sistēmas audio ierakstam, izmantojot klasisko ierakstu.

6	5	4	5	6	6	6
F						

Mar _ y had a lit _ tle lamb

◀ rakstījums vienkāršots

◀ rakstījums klasisks

Tajā brīdī vienkārši atcerieties, ka notīm ir nosaukumi: A, B, C, D, E, F, G anglosakšu apzīmējumu sistēmā, kas atbilst SI, DO, RE, MI, FA, SOL latīņu apzīmējumu sistēmā un A, H, C, D, E, F, G vācu apzīmējumu sistēmā. Šis salīdzinājums ir attēlots sānu shēmā.

A	B	C	D	E	F	G
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL
A	H	C	D	E	F	G

anglosakšu apzīmējumu sistēma

latīņu apzīmējumu sistēma

vācu apzīmējumu sistēma

KĀ IZPILDĪT KOMPOZĪCIJU VIENKĀRŠOTĀ REŽIMĀ

MELODIJA

Numuri no 1 līdz 15 norāda taustiņus melodijas atskaņošanai ar vienkāršotu partitūru; atrodas šīs rokasgrāmatas beigās.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Režima pelēkājos joslā katrai notij atbilst numurs. Melodijas izpildīšanai izlasiet skaitļu secību, kas atrodas pelēkājos joslā, un pa vienu nospiediet baltos taustiņus, kas atbilst tādiem pašiem numuriem kā plāksnē virs tastatūras. Melnie taustiņi atbilst pelēkās joslas skaitļiem ar "+" zīmi. Piemēram, simbols 1 + atbilst melnajam taustiņam, nākamais — baltajam taustiņam 1. Tagad, kad Jūs zināt, kurš taustiņš ir saistīts ar kuru noti, mēģiniet izpildīt melodiju, sekojot numuriem pelēkājos joslā.

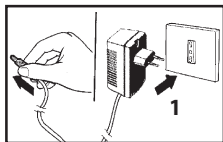
AKORDI

Burti kreisajā pusē norāda nošu nosaukumus akorda sastādīšanai SINGLE (no DO1 līdz FA#1) un CLASSIC (no DO1 līdz FA#2) režīmos (sk. atbilstošo punktu).

C	B/1	D	B/1	E	F	B/1	D	B/1	A	B/1	C	B/1	D	B/1	E	F	B/1
1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9

Pavadījuma izpildīšanai nospiediet katru akordu režīmā SINGLE vai CLASSIC uz laiku, ko norāda līnija blakus akorda burtam, līdz parādās nākamais akords.

VÕRGUTOITED: - Instrumendi saab ühendada võrgutoitega. See eeldab AC/DC (Vdc =6V / I = 300mA) adapterit  (pole kaasas). Võimalus on kooskõlas riiklike ja rahvusvaheliste turvaregulasioonidega, mis puudutavad elektrivahendeid. Sisestage pistik DC 6V pistikupesasse.

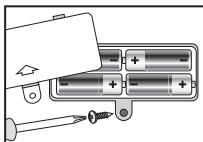


Mänguasi pole mõeldud lastele alla 3 eluaasta • Mänguasi peaks kasutama vaid soovitatud adapteriga • Mänguasi tuleks eemaldada adapterist enne puhastamist • Elektri adapter pole mänguasi.

PATAREIDE TOITEALLIKAS

Avage patarei sahtel kruvikeerajaga). Sisestage **4 x 1,5V patareisid R6/AA** (pole kaasas) kindlustades õige polaarsus. Pange patarei kaas tagasi.

Vahetage patareisid välja kui helikvaliteet muutub halvaks. Kasutage leeliseliseid patareisid, et need püsiks kauem.



TÄHELEPANU – PATAREI HOOLDUS:

- Mitte-laetavaid patareisid ei tohi laadida. • Laetavad patareisid tuleks mänguasjast eemaldada enne laadimist. • Laetavaid patareisid tuleks laadida ainult täiskasvanu juuresolekul. • Erinevat tüüpi patareisid ja uusi ning vanu patareisid ei tohiks omavahel segada. • Kasutage ainult sama või sarnast tüüpi patareisid. • Patareisid tuleks sisestada õige polaarsusega. • Eemaldage kulumud patareisid, et vältida lekkeid. • Ärge viige terminale lühisesse. • Eemaldage patareisid toote pikemaajalise mittekasutamise puhul.

JÄÄTMETE KÄITLEMISE STANDARDID

Saamaks informatsiooni siin mainitud toodete jäätmekäitluse kohta, palun pöörduge Nõukogu administratsiooni kontorisse, mis tegelevad erilise jäätmekäitluse keskustega.

1. Patareide käitlemine: Säastke keskkonda viies kasutatud patareisid spetsiaalsetesse konteineritesse nende käitlemiseks.



2. Pakendi hävitamine: Viige paber, papp ja lainepapp vastavasse kogumispunkti. Plastikmaterjali peaks viima samuti vastavasse kogumispunkti.

Erinevate plastiku tüüpide sümbolid on järgmised:



Erinevate plastikmaterjalide selgitus:

PET= Polüetüleenitereftalaat • **PE**= Kõrge tihedusega polüetüleen, kood 02 PE-HD jaoks, 04 PE-LD jaoks • **PVC**= Polüvinüülkloriid • **PP**= Polüpropüleen • **PS**= Polüstüreen • **O**= Teised polümeerid (ABS, Laminaadid jne)

3. ELEKTRILISTE VAHENDITE KÄITLEMINE - Ratastega prügikasti sümbol, millel on rist peal viitab sellele, et toodet ei tohiks visata majapidamise prügri kulla pärast selle kasutamist. Selle asemel tuleks see viia lähimasse määratud kogumiskasti või jäätmekäitlus osakonda. Alternatiivselt, uuri oma müüjalt ning vii toode tagasi, kui ostad uue, üks ühele baasil või tasuta juhul kui see on väiksem kui 25cm. Õige jäätmekäitlus aitab innustada taaskasutamist ning keskkonna säästmist ning säilitada inimeste tervist. Praeguste seaduste järgi ootavad toodete ebaseaduslikult hävitavaid isikuid tõsised tagajärjed. Rohkem informatsiooni erilise jäätme käitlemise kohta saate ooma kohalikel võimudelt.



SISSE- JA VÄLJALÜLITAMINE

Seade aktiveeritakse, vajutades nuppu **POWER ON/OFF**. Sisselülitamisel on klaviatuur mõeldud töötama heliga **Piano**, rütmiga **Rumba** ja kompositsiooniga **Rudolph the red nosed reindeer**.

DEMO - Demo rada

Seade sisaldab 10 eelsalvestatud rada.

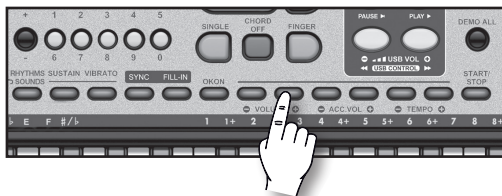
Vajutage **DEMO ONE** klahvi, et rada järjestikult taasesitada; ekraanil kuvatakse rada number (näiteks: d1). Rada peatamiseks vajutage **START/STOP** (13). Kui vajutate nuppu **DEMO ONE**, mängitakse järgmine rada. Kui vajutate klahvi **DEMO ALL**, esitatakse kõik 10 rajad järjest. Rada peatamiseks vajutage uuesti **DEMO ALL** klahvi.



Kui rada mängib, vajutage klahvi **+/-** (17) järgmise või eelmise valimiseks ning sisestage number vahemikus 0 kuni 09, et valida kompositsiooni käesoleva juhendi lõpus olevast loendist.

HELITUGEVSUS

Seadme üld helitugevuse reguleerimiseks vajutage **VOLUME +** (suurendamiseks) või **VOLUME -** (vähen-damiseks) (16).



HELID

Seadme mallu salvestatud 100 helidest ühe heli valimiseks vajutate nuppu **SOUNDS/RHYTHMS** (22) ja sisestage number **0** kuni **99**, et valida üks neist käesoleva juhendi lõpus olevast tabelist „**HELIDE LOETELU**”; ekraanile ilmub punkt pärast esimest numbrit, mis tähendab, et valite heli-sid.

Järgmise või eelmise heli valimiseks vajutate numbriklahvistikku **+/- SELECT** (2).



SUSTAIN

Pikendab noodi kõla, kui klavhv vabastatakse. Selle funktsiooni lubamiseks või keelamiseks vajutate klavhvi **SUSTAIN** (21).

VIBRATO

Värisemise efekt - see on helimodulatsioon. Selle funktsiooni lubamiseks või keelamiseks vajutate klavhvi **VIBRATO** (20).

RÜTMIDE VALIK

Klaviatuuri mallu on salvestatud 100 rütmi.

Need valitakse, vajutades nuppu **SOUNDS/RHYTHMS** (22), ja seejärel numbrid **0** kuni **99**, et valida neist üks tabelist „**RÜTMIDE LOETELU**” käesoleva juhendi lõpus; ekraanile ilmub punkt pärast teist numbrit, mis tähendab, et valite heli-sid.



Rütmi mängimiseks või selle peatamiseks vajutate nuppu **START/STOP** (13).

Rütmi kiiruse muutmiseks kasutage nuppe **TEMPO +** või **TEMPO -** (14).

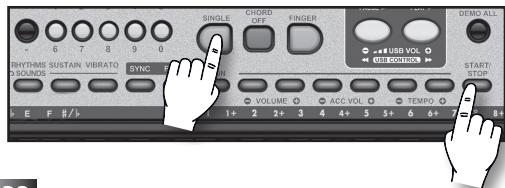
Nupud **+/- TEMPO** on mõeldud ka demonstratsiooni kiiruse reguleerimiseks.

FILL-IN

Kui vajutate seda nuppu (18), kui rütm töötab, mängitakse löökpillide rütmilist variatsiooni.

SINGLE CHORD (lihtsustatud akordid)

Lihtsustatud akordide tegemiseks lülitate rütm nuppu **START/STOP** (13) abil: kui vajutate nuppu **SINGLE** (3), jagatakse klaviatuur automaatselt kaheks osaks ja saate koostada akorde vasakul küljel (DO1-st FA#1-le) lihtsustatud režiimis ühe, kahe või kolme sõrmega (vt käesoleva juhendi lõpus olevat SINGLE CHORD tabelit).



SYNC

SINGLE CHORD režiimis, kui vajutate **START/STOP** asemel nuppu **SYNC** (19), rütm algab pärast akordi koostamist.

CHORD OFF

Kui te koostate akordi SINGLE režiimis, vajutades nuppu **CHORD OFF** (7), lülitate automaatse seadistuse välja.

CLASSIC CHORD

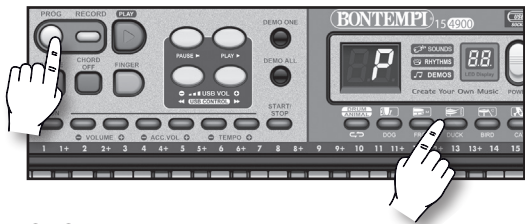
Akorde saab teha ka vastavalt klassikalisele meetodile (vt CLASSIC CHORD tabelit käesoleva juhendi lõpus).

LÖÖKPILLID / LOOMADE HELISID

Nupu **DRUM/ANIMAL** (12) vajutades saate vaheldumisi kasutada 5 plaati löökpillide (DRUM) mängimiseks või loomade helide (ANIMAL) mängimiseks.

RÜTMI / LOOMADE HELIDE PROGRAMMEERIMINE

See funktsioon võimaldab salvestada rütmijärjestust või loomade helide järjestust. Programmeerimiseks vajutate nuppu **PROG** (4) ja koostage plaatide (11) abil vähemalt 16 löökpilli või loomade helisid (ekraanil vilgub täht „P”); vajutate nuppu **PLAY** (6) programmeerimise kuulamiseks ja rütmi kiiruse reguleerimiseks kasutades **TEMPO +** või **TEMPO -** klahve (14). Esitamise peatamiseks vajutate **PROG** (4) või **START/STOP** (13). Programmeerimine ei salvestata mallu.



OKON

Vajutage klavhvi **OKON** (17); ekraanile ilmub täht (d). Valige üks 10 salvestatud kompositsioonist, vajutades klaviatuuril olevat valget klavhvi: ekraanil näidatakse valitud rada numbrit ja muusikaline alus alustab esitamist. Nüüd proovige mängida kompositsiooni meloodiat, vajutades juhuslikult ja korrates klaviatuuril ühte või mitut klavhvi, püüdes orkestriga rütmida. Režiimist väljumiseks vajutage uuesti nuppu **OKON**.

SALVESTAMINE JA TAASESITUS

See funktsioon võimaldab salvestada ja taasesitada klaviatuuril esitava rada toimivust. Salvestamiseks vajutate enne rada käivitamist klavhvi **RECORD** (5). Salvestatud rada esitamiseks vajutate **PLAY** (6).

USB-mängija

See klaviatuur võimaldab lugeda USB-mälupulgal (Pen Drive) salvestatud MP3-lugusid, kui see on ühendatud USB-porti, mis asub seadme tagaküljel. Pärast seadme ühendamist käivitub esimene rada automaatselt ja seda esitatakse klaviatuurikõlarite kaudu. Helitugevuse reguleerimiseks hoidke all nupud **USB VOL** (8); rada peatamiseks vajutage **PAUSE** või **PLAY** nupud; järgmise või eelmise rada juurde liikumiseks vajutage nupud **USB VOL** .

MUUSIKA RADASID

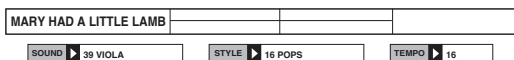
Iga rada kuvatakse ühel lehel.

Pealkirja all on teave järgmise kohta:

SOUND: meloodia esitamiseks kasutatud heli

STYLE: löökpillide rütm

TEMPO: kompositsiooni kiirus

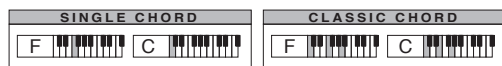


Selle teabega saate klaviatuuri kohandada, et kompositsiooni paremini esitada. Klaviatuuri käsiraamat kirjeldab, kuidas valida heli, rütmi ja rütmi seadistust.

Rada näitab ka:

SINGLE CHORD: lihtsustatud akordid kompositsiooni saade jaoks

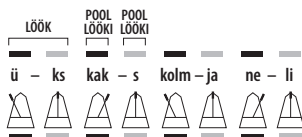
CLASSIC CHORD: klassikalised akordid kompositsiooni saade jaoks



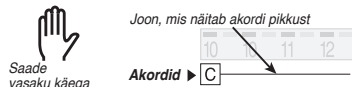
Muusika rada iseloomustab pidev hall triip, mis näitab parema käega mängitava meloodia numbreid. Iga klahvi tuleb vajutada rohkem või vähem pikka aega, sõltvalt kaugusest, mis eraldab iga numbri hallist triibust järgmisest.



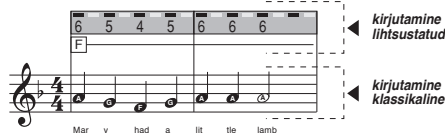
Täpsemalt, numbrite üleväl, kuid alati halli triibu peal, märgate vahelduva mustade ja hallide joonide jada. Mustade joonide vaheline kaugus on muusikaline ajahüük, mida nimetatakse "löögiks", mis vastab metroonoomi noole liikumisele ühest otsast teisele. Iga must või hall osa kujutab endast pool "lööki".



Selle triibu all on sümbolid (s.o. väikesed ruudud tähtedega) vasakpoolse käe kasutamiseks, mis mängib saade akordid.



Halli triibu all on esitatud kõik nootide salvestussüsteemid klassikalise salvestuse abil.



Praegu lihtsalt pidage meeles, et nootidel on nimed: A, B, C, D, E, F, G anglosaksi märgistuses, mis vastavad SI, DO, RE, MI, FA, SOL ladina märgistusele ja A, H, C, D, E, F, G, saksa märgistusele.

A	B	C	D	E	F	G	anglosaksi märgistus
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL	ladina märgistus
A	H	C	D	E	F	G	saksa märgistus

See võrdlus on toodud skeemil küljel.

KUIDAS KOMPOSITSIOONI MÄNGIDA LIHTSUSTATUD REŽIIMIS

MELOODIA

Numbrid 1 kuni 15 näitavad käesoleva juhendi lõpus lihtsustatud partituuridega meloodia esitamise klahve. Režiimi halli triibu peal vastab igale noodile number.



Meloodia mängimiseks lugege halli triibu peal olevate numbrite järjestust ja vajutage ükshaaval valgeid klahve, mis vastavad samadele numbritele tabeli peal klaviatuuri üleväl. Mustad klahvid vastavad "+" tähisega halli triibu numbritele. Näiteks vastab sümbol 1 + mustale klahvile, järgmine - valgele klahvile 1. Nüüd, kui teate, milline klahv vastab millisele noodile, proovige meloodiat mängida, järgides halli triibu numbreid.

AKORDID

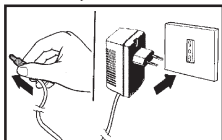
Vasakpoolsed tähed näitavad nootide nimetust, mis on mõeldud akordi koostamiseks SINGLE (DO1-st FA#1-le) ja CLASSIC (DO1-st FA#2-le) režiimides (vt vastavat



lõiku). Saade mängimiseks vajutage iga akordi režiimis SINGLE või režiimis CLASSIC aja jooksul, mis on tähistatud akordi tähise kõrval oleva triibuga, kuni ilmub järgmine.

SÍŤOVÉ NAPÁJENÍ

Přístroj může být napájen síťovým adaptérem (není součástí dodávky), který má následující vlastnosti: Vdc = 6V; I = 300 mA  (centrální kladný terminál). Zasuňte zástrčku do zásuvky.



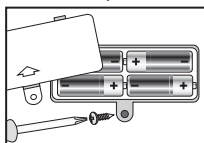
Hračka není určena pro děti do 3 let. • Hračka může být použita pouze s doporučeným transformátorem. • Hračky, které podléhají čištění kapalinou, musí být nejprve odpojeny od transformátoru. • Síťový adaptér NENÍ hračka.

NAPÁJENÍ S BATERIÍ

Otevřete kryt prostoru pro baterie. Vložte **4 baterie 1,5V typu R6/AA** (nejsou součástí dodávky).

Zavřete kryt.

Vyměňte baterie, když je kvalita zvuku špatná. Pro dlouhou životnost doporučujeme používat alkalické baterie.



UPOZORNĚNÍ

- Vybité baterie z nástroje vyjměte. • Nenabíjete baterie, které nejsou určeny k nabíjení. • Baterii nabíjete pouze po vyjmutí z nástroje. • Nabíjet baterii pod kontrolou dospělého člověka. • Vložte baterii zpět, přičemž dbejte na správnou polaritu. • Nepoužívejte odlišné nebo nové baterie společně s vybitými bateriemi. • Používejte jen doporučené nebo baterie stejného typu. • Nezpůsobujte zkrat napájecích koncovek. • Nepoužíváte-li nástroj po dlouhou dobu, baterie z něj vyjměte.

LIKVIDACE DLE NORMY

Pro likvidaci drobných níže uvedených částí se obraťte na Správu obce pro informace ohledně sběrného střediska třídění odpadů.

1. LIKVIDACE BATERIÍ: kvůli ochraně prostředí, vybité baterie nelze vyhazovat do normálního odpadu, ale do příslušných kontejnerů sběrných středisek.



2. LIKVIDACE OBALŮ – Papirové obaly, kartony odevzdejte v příslušných sběrných střediscích. Plastové části balení je nutno vhodit do příslušných kontejnerů.

Značky, které označují různé typy plastu jsou:



Legenda typu plastového materiálu:

• **PET** = Tereftalovaný polyetylén • **PE** = Polyetylén, kód 02 pro PE-HD, 04 pro PE-LD • **PVC** = Polivinylchlorid • **PP** = Polypropylen • **PS** = Polystyren, Polystyrenová pěna • **O** = Ostatní polymery (ABS, Sdružené, atd.)

3. INFORMACE PRO UŽIVATELE ELEKTRICKÝCH ZAŘÍZENÍ

Symbol přeškrtnutého kontejneru označuje, že zařízení na konci své životnosti nepatří do obecného komunálního odpadu a spotřebitel jej musí odnést do speciálního sběrného střediska v místě bydliště, nebo jej vrátit prodejci při

nákupu nového ekvivalentního typu zařízení, výměnou starého za nákup nového, nebo zdarma bez povinnosti nákupu nového zařízení, nepřesahující-li jeho velikost 25 cm.



Správné nakládání s odpadem přispívá k zamezení možných negativním dopadům na životní prostředí a zdraví, a také k podpoře opětovného použití a/nebo recyklace materiálů, z nichž se zařízení skládá. Nelegální likvidace výrobku uživatelem zahrnuje uplatňování sankcí uvedených v platných právních předpisech. Pro další informace o sběru zvláštního odpadu kontaktujte příslušné místní orgány.

ZAPNUTÍ A VYPNUTÍ

Přístroj se zapíná stisknutím tlačítka **POWER ON/OFF**. Po zapnutí je klávesnice nastavena tak, aby fungovala se zvukem **Piano**, rytmem **Rumba** a skladbou **Rudolph the red nosed reindeer**.

DEMO - Předváděcí skladba

Přístroj obsahuje **10** předem nahranych skladeb.

Stiskněte tlačítko **DEMO ONE** pro reprodukci skladby dle posloupnosti; displej zobrazuje číslo skladby (př: d1). Stiskněte **START/STOP**  pro zastavení přehrávání. Dalším stisknutím tlačítka **DEMO ONE** bude přehrána následující skladba.

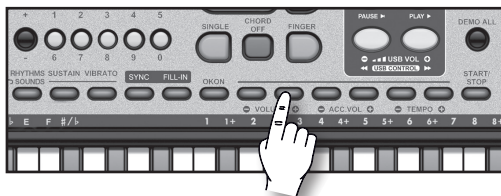
Tlačítkem **DEMO ALL** se přehraje všech 10 skladeb postupně. Dalším stisknutím **DEMO ALL** se přehrávání skladby zastaví.

Pokud je skladba přehrávána, stiskněte tlačítka **+/-**  pro zvolení následující nebo předcházející skladby nebo zadejte číslo od 0 do 09 pro volbu skladby ze seznamu na konci tohoto návodu.



HLASITOST

Pro nastavení všeobecné hlasitosti nástroje stiskněte tlačítko **VOLUME +** (pro zvýšení) nebo **VOLUME -** (pro snížení) .



ZVUKY

Pro volbu některého z 100 zvuků uložených v přístroji stisknete tlačítko **SOUNDS/RHYTHMS** (22) a zadejte číslo od 0 do 99 pro výběr z tabulky „SEZNAM ZVUKŮ“ na konci tohoto návodu; displej zobrazuje za první číslici tečku pro signalizaci toho, že jsou vybírány zvuky.

Pro volbu následujícího nebo předcházejícího zvuku použijte tlačítka +/- na numerické klávesnici **SELECT** (2).



SUSTAIN

Prodlouží znění tónu po uvolnění klávesy. Pro aktivaci nebo deaktivaci této funkce stisknete tlačítko **SUSTAIN** (21).

VIBRATO

Efekt vibrace je modulace zvuku. Pro aktivaci nebo deaktivaci této funkce stisknete tlačítko **VIBRATO** (20).

VOLBA RYTMŮ

Na klávesnici je uloženo 100 rytmtů. Volí se stisknutím tlačítka **SOUNDS/RHYTHMS** (22) a pak číslem od 0 do 99 pro volbu rytmu z tabulky „SEZNAM RYTMŮ“ na konci tohoto návodu; displej zobrazuje za první číslici tečku pro signalizaci toho, že jsou vybírány rytmy.

Pro spuštění rytmu nebo pro jeho zastavení stisknete tlačítko **START/STOP** (13).

Pro změnu rychlosti rytmu použijte tlačítka **TEMPO +** nebo **TEMPO -** (14).

Tlačítka + / - **TEMPO** slouží také pro nastavení rychlosti dema.

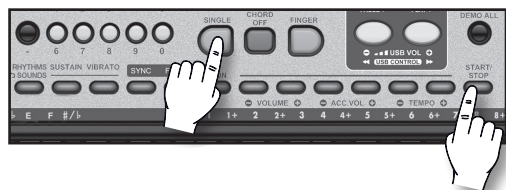


FILL-IN

Stisknutím tohoto tlačítka (18), zatímco je rytmus přehráván, dojde k rytmické variaci bicích.

SINGLE CHORD (zjednodušené akordy)

Pro tvorbu zjednodušených akordů spustíte rytmus tlačítkem **START/STOP** (13); stisknutím tlačítka **SINGLE** (3) se klávesnice automaticky rozdělí na dvě části a je možné vytvářet akordy v její levé části (od C1 a F#1) zjednodušeným způsobem jedním, dvěma nebo třemi prsty (viz tabulka SINGLE CHORD na konci tohoto návodu).



SYNC

Pokud v režimu **SINGLE CHORD** stisknete místo **START/STOP** tlačítko **SYNC** (19), rytmus se spustí po vytvoření akordu.

CHORD OFF

Pokud vytvoříte akord v režimu **SINGLE**, stisknutím tlačítka **CHORD OFF** (7) se vyloučí automatické aranžování.

CLASSIC CHORD

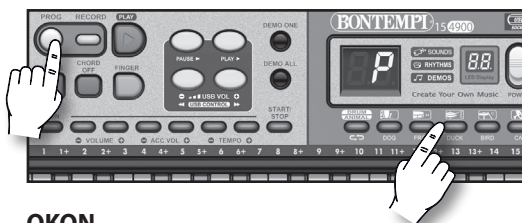
Akordy je možno tvořit také klasickým způsobem (viz tabulka CLASSIC CHORD na konci tohoto návodu).

PERKUSE / ZVÍŘECÍ ZVUKY

Stisknutím tlačítka **DRUM/ANIMAL** (12) je možno používat 5 kláves alternativně pro přehrávání rytmických nástrojů (DRUM) nebo pro reprodukci zvířecích zvuků (ANIMAL).

PROGRAMOVÁNÍ RYTMU / ZVÍŘECÍCH ZVUKŮ

Tato funkce umožňuje nahrávání rytmické sekvence nebo sekvence zvířecích zvuků. Pro programování stisknete tlačítko **PROG** (4) a vytvoříte pomocí kláves (11) alespoň 16 perkusních nástrojů nebo zvířecích zvuků (písmeno „P“ na displeji blinká); stisknete **PLAY** (6) pro zpětný poslech programování a nastavíte rychlost rytmu pomocí tlačítek **TEMPO +** nebo **TEMPO -** (14). Pro zastavení přehrávání stisknete **PROG** (4) nebo **START/STOP** (13). Programování nebude uloženo.



OKON

Stisknete tlačítko **OKON** (17); na displeji se objeví písmeno (d). Zvolte jednu z 10 předem nahraných skladeb stisknutím bílého tlačítka na klávesnici: na displeji se zobrazí číslo zvolené skladby a přehrává se hudební báze. Nyní zkuste hrát melodii skladby náhodným a opakovaným stisknutím jedné nebo více kláves a snažte se dodržovat rytmus orchestru. Pro ukončení režimu stisknete znovu tlačítko **OKON**.

NAHRÁVÁNÍ A POSLECH

Tato funkce umožňuje nahrávat a poslouchat skladbu zahranou na klávesnici.

Pro nahrávání stisknete tlačítko **RECORD** (5) před zahájením hraní skladby. Pro poslech nahrané skladby stisknete **PLAY** (6).

Tato klávesnice umožňuje přehrávání skladeb MP3 na USB Flash drive (Pen Drive), pokud je připojena k portu USB v zadní části přístroje. Po připojení přístroje se začne automaticky přehrávat první skladba přes reproduktory klávesnice. Pro nastavení hlasitosti podržte stisknutá tlačítka  **USB VOL**  **8**; pro pozastavení přehrávané skladby stiskněte tlačítko **PAUSE**  nebo **PLAY** ; pro přechod na následující nebo předcházející skladbu stiskněte tlačítko  **USB VOL** .

VYTVOŘENÍ HUDEBNÍ SKLADBY

Každá skladba je uvedena na jedné straně.
Pod názvem jsou uvedeny informace, týkající se:

SOUND: zvuk, který je třeba použít pro hraní melodie

STYLE: rytmus bicích

TEMPO: rychlost skladby

MARY HAD A LITTLE LAMB						
SOUND ▶	39 VIOLA	STYLE ▶	16 POPS	TEMPO ▶	16	

S těmito informacemi je možné nastavit klávesnici pro co nejlepší provedení skladby. V návodu klávesnice je uvedeno, jak zvolit zvuk, rytmus a nastavení tempa.

Ve skladbě je také uvedeno:

SINGLE CHORD: akordy zjednodušeným způsobem pro doprovod skladby

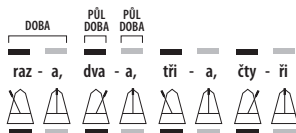
CLASSIC CHORD: akordy klasickým způsobem pro doprovod skladby

The diagram shows two side-by-side boxes. The left box is titled 'SINGLE CHORD' and contains two piano keyboard diagrams. The first diagram is for the F chord, showing the first finger on F4, the second finger on A4, and the third finger on C5. The second diagram is for the C chord, showing the first finger on C4, the second finger on E4, and the third finger on G4. The right box is titled 'CLASSIC CHORD' and also contains two piano keyboard diagrams. The first diagram is for the F chord, showing the first finger on F4, the second finger on A4, and the third finger on C5. The second diagram is for the C chord, showing the first finger on C4, the second finger on E4, and the third finger on G4.

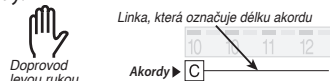
Zápis skladby je doplněn **nepřetržitým pruhem šedé barvy**, ve kterém jsou uvedena čísla pro hraní melodie pravou rukou. Každá klávesa musí být stisknuta po dobu delší nebo kratší, která odpovídá vzdálenosti, která odděluje každé číslo šedého pruhu od dalšího.



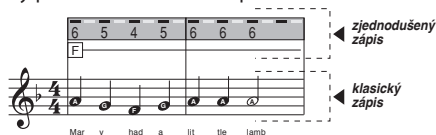
Přesněji, nad číslu, ale stále v šedém pruhu, si všimněte sekvence černých a šedých střídajících se políček. Vzdálenost od jednoho černého políčka ke druhému označuje jednotku hudebního času, zvaného „doba“, která odpovídá přesunutí ručičky metronomu z jedné strany na druhou. Každé černé nebo šedé políčko představuje půl „doby“.



Pod tímto pruhem jsou uvedeny pokyny (neboli čtverečky s písmeny) pro použití levé ruky, která hraje doprovodné akordy.



Pod tímto šedým pruhem je uveden celý notový záznam sklady použitím klasického zápisu.



Nyní si stačí pamatovat, že noty mají své názvy: A, B, C, D, E, F, G v anglosaském notovém zápise, kterým odpovídají LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL v latinském zápise a A, H, C, D, E, F, G, v zápise německém.

A	B	C	D	E	F	G	anglický zápis
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL	latinský zápis
A	H	C	D	E	F	G	německý zápis

Toto srovnání je uvedeno v tabulce vedle.

A	B	C	D	E	F	G
---	---	---	---	---	---	---

anglický zápis

LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL
----	----	----	----	----	----	-----

latinský zápis

A	H	C	D	E	F	G
---	---	---	---	---	---	---

německý zápis

JAK PŘEHRÁT SKLADU ZJEDNODUŠENÝM ZPŮSOBEM

MELODIE

Číslice 1 až 15 označují klávesy pro přehrávání hudby dle zjednodušených hudebních partitur na konci tohoto návodu.

V šedém pruhu zápisu každé notě odpovídá jedno číslo. Pro přehrání melodie čtete číselnou sekvenci v šedém pruhu a stisknete, jednu po druhé, bílé klávesy odpovídající příslušným číslům uvedeným na štitku nad klávesnicí. Černé klávesy odpovídají číslům šedého pruhu, za kterými je znak „+“. Například symbolu **1+** odpovídá černá klávesa následující za bílou klávesou 1. Teď, když víte, která klávesa patří které notě, zkuste zahrát melodii podle čísel šedého pruhu.

AKORDY

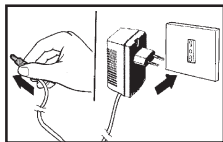
Písmena vlevo označují jména not pro vytvoření akordu v režimech SINGLE (od C1 a F#1) a CLASSIC (od C1 a F#2) (viz příslušný odstavec).

Pro doprovod stiskněte všechny akordy v režimu SINGLE nebo CLASSIC, po dobu určenou linkou vedle písmene, které představuje akord, dokud neobjevíte následující.

SIEŤOVÉ NAPÁJANIE

Prístroj môže byť napájaný sieťovým adaptérom (nie je súčasťou dodávky), ktorý má tieto vlastnosti: Vdc = 6V; I = 300 mA  (centrálny kladný terminál). Zasuňte zástrčku do zásuvky DC6V.

Hračka nie je určená pre deti do 3 rokov. • Hračka môže byť

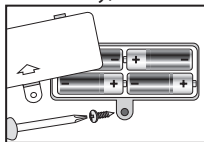


použitá iba s odporúčaným transformátorom. • Hračky, ktoré podliehajú čisteniu kvapalinou, musia byť najprv odpojené od transformátora. • Sieťový adaptér NIE JE hračka.

NAPÁJANIE S BATÉRIAMI

Otvorte kryt priestoru pre batérie. Vložte **4 batérie 1,5 typu R6/AA** (nie sú súčasťou dodávky). Zatvorte kryt.

Vymeňte batérie, keď je kvalita zvuku zlá. **Pre dlhú životnosť odporúčame používať alkalické batérie.**



UPOZORNENIA K BATÉRIÁM

- Odstráňte staré batérie z priestoru pre batérie. • Batérie, ktoré nie sú nabíjateľné, nenabíjajte. • Ak chcete batérie dobiť, vyberte ich z priestoru pre batérie. • Batérie dobíjajte pod dohľadom dospelého. • Vložte batérie so správnou polaritou. • Nepoužívajte rôzne typy batérií, ani nové a staré batérie spoločne. • Používajte iba batérie odporúčaného typu alebo ekvivalentné. • Neskratujte napájacie svorky. • Vyberte batérie, ak sa nástroj dlhší čas nepoužíva.

PRAVIDLÁ PRE LIKVIDÁCIU

Pre likvidáciu nižšie uvedených údajov sa informujte na mestskej správe o špecializovaných strediskách na likvidáciu odpadu.

1. LIKVIDÁCIA BATÉRIÍ: Za účelom ochrany životného prostredia by sa vyčerpané batérie nemali vyhadzovať do bežného odpadu, ale do príslušných nádob v zberných strediskách.



2. LIKVIDÁCIA OBALOV: Papierové, lepenkové a vlnité obaly odovzdajte do špecifických zberných stredísk. Plastové časti obalu musia byť vložené do príslušných nádob na zber.

Symboly, ktoré identifikujú rôzne typy plastov, sú:



Legenda týkajúca sa typu plastového materiálu:

• **PET** = Polyetylén tereftalát • **PE** = Polyetylén, kód 02 pre PE-HD, 04 pre PE-LD • **PVC** = Polyvinylchlorid • **PP** = Polypropylén • **PS** = Polystyrén, expandovaný polystyrén • **O** = ostatné polyméry (ABS, spojené, atď.)

3. INFORMÁCIE PRE POUŽÍVATEĽOV ELEKTRICKÝCH ZARIADENÍ: Symbol prečiarknutého kontajnera označuje, že zariadenie na konci svojej životnosti nepatrí do všeobecného komunálneho odpadu a spotrebiteľ ho

musí odnieť do špeciálneho zberného strediska v mieste bydliska, alebo ho vrátiť predajcovi pri nákupe nového ekvivalentného typu zariadenia, výmenou starého za nákup nového, alebo zadarmo bez povinnosti nákupu nového zariadenia, ak jeho veľkosť nepresahuje 25 cm. Správne nakladanie s odpadom prispieva k zamedzeniu možných negatívnych dopadov na životné prostredie a zdravie, a tiež k podpore opätovného použitia a/alebo recyklácie materiálov, z ktorých sa zariadenie skladá. Nelegálna likvidácia výrobku užívateľom zahŕňa uplatňovanie sankcií uvedených v platných právnych predpisoch. Pre ďalšie informácie o zbere zvláštného odpadu kontaktujte príslušné miestne orgány.



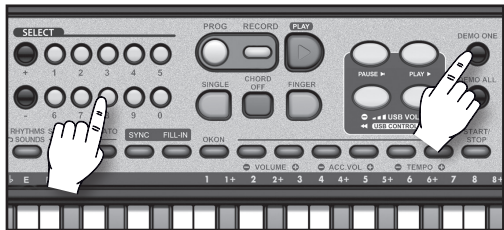
ZAPNUTIE A VYPNUTIE

Prístroj sa zapína stlačením tlačidla **POWER ON/OFF**. Po zapnutí je klávesnica nastavená tak, aby fungovala so zvukom **Piano**, rytmom **Rumba** a skladbou **Rudolph the red nosed reindeer**.

DEMO - sprievodná skladba

Prístroj obsahuje **10** vopred nahraných skladieb. Stlačte tlačidlo **DEMO ONE** pre reprodukciu skladby podľa postupnosti; displej zobrazuje číslo skladby (napr.: d1). Stlačte **START/STOP** (13) pre zastavenie prehrávania. Ďalším stlačením tlačidla **DEMO ONE** sa prehrá nasledujúca skladba.

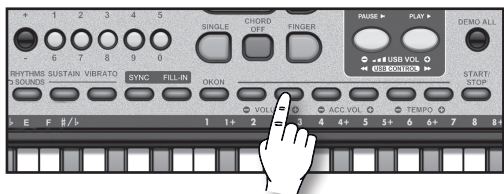
Tlačidlom **DEMO ALL** sa prehrá všetkých 10 skladieb postupne. Ďalším stlačením **DEMO ALL** sa prehrávanie skladby zastaví.



Ak je skladba prehrávaná, stlačte tlačidlá **+/-** (17) pre zvolenie nasledujúcej alebo predchádzajúcej skladby alebo zadajte číslo od 0 do 09 pre voľbu skladby zo zoznamu na konci tohto návodu.

HLASITOSŤ

Pre nastavenie všeobecnej hlasitosti nástroje stlačte **VOLUME +** (pre zvýšenie) alebo **VOLUME -** (pre zníženie) (16).



ZVUKY

Pre voľbu niektorého z 100 zvukov uložených v prístroji stlačte **SOUNDS/RHYTHMS** (22) a zadajte číslo od 0 do 99 pre výber z tabuľky „ZOZNAM ZVUKOV“ na konci tohto návodu; displej zobrazuje za prvou číslicou bodku pre signalizáciu toho, že sú vybrané zvuky.

Pre voľbu nasledujúceho alebo predchádzajúceho zvuku použite tlačidlá **+/-** na numerickej klávesnici **SELECT** (2).



SUSTAIN

Predĺži znenia tónu po uvoľnení klávesy.

Pre aktiváciu alebo deaktiváciu tejto funkcie stlačte tlačidlo **SUSTAIN** (21).

VIBRATO

Efekt vibrácie je modulácie zvuku. Pre aktiváciu alebo deaktiváciu tejto funkcie stlačte tlačidlo **VIBRATO** (20).

VOLBA RYTMOV

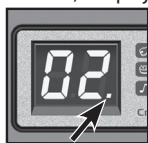
Na klávesnici je uložené 100 rytmov.

Volí sa stlačením tlačidla **SOUNDS/RHYTHMS** (22) a potom číslom od 0 do 99 pre voľbu rytmu z tabuľky „ZOZNAM RYTMOV“ na konci tohto návodu; displej zobrazuje za prvou číslicou bodku pre signalizáciu toho, že sú vybrané rytmy.

Pre spustenie rytmu alebo pre jeho zastavenie stlačte **START/STOP** (13).

Pre zmenu rýchlosti rytmu použite tlačidlá **TEMPO +** alebo **TEMPO -** (14).

Tlačidlá **+/-** **TEMPO** slúži tiež pre nastavenie rýchlosti dema.

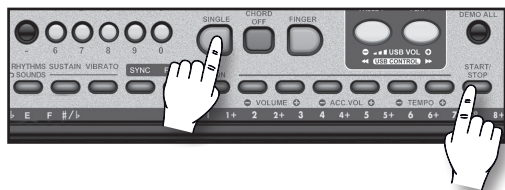


FILL-IN

Stlačením tohto tlačidla (18), zatiaľ čo je rytmus prehrávaný, dôjde k rytmickej variácii bicích.

SINGLE CHORD (zjednodušené akordy)

Pre tvorbu zjednodušených akordov spustíte rytmus tlačidlom **START/STOP** (13) : stlačením tlačidla **SINGLE** (3) sa klávesnica automaticky rozdelí na dve časti a je možné vytvárať akordy v jej ľavej časti (od C1 a F#1) zjednodušeným spôsobom jedným, dvoma alebo tromi prstami (pozri tabuľku SINGLE CHORD na konci tohto návodu).



SYNC

Ak v režime **SINGLE CHORD** stlačíte miesto **START/STOP** tlačidlo **SYNC** (19), rytmus sa spustí po vytvorení akordu.

CHORD OFF

Ak vytvoríte akord v režime **SINGLE**, stlačením tlačidla **CHORD OFF** (7) sa vylúči automatické aranžovanie.

CLASSIC CHORD

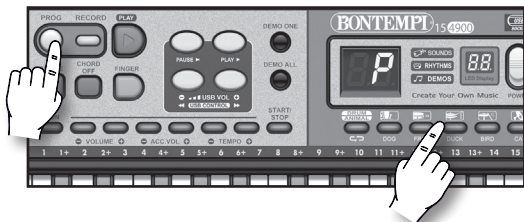
Akordy je možno tvoriť tiež klasickým spôsobom (pozri tabuľku CLASSIC CHORD na konci tohto návodu).

PERKUSIE / ZVIERACIE ZVUKY

Stlačením tlačidla **DRUM/ANIMAL** (12) je možné používať 5 klávesov alternatívne pre prehrávanie rytmických nástrojov (**DRUM**) alebo pre reprodukciu zvieracích zvukov (**ANIMAL**).

PROGRAMOVANIE RYTMU / ZVIERACÍCH ZVUKOV

Táto funkcia umožňuje nahrávanie rytmickej sekvencie alebo sekvencie zvieracích zvukov. Pre programovanie stlačte tlačidlo **PROG** (4) a vytvorte pomocou klávesov (11) **aspoň 16** perkusných nástrojov alebo zvieracích zvukov (písmeno „P“ na displeji bliká); stlačte **PLAY** (6) pre spätný počúvanie programovanie a nastavte rýchlosť rytmu pomocou tlačidiel **TEMPO +** alebo **TEMPO -** (14). Pre zastavenie prehrávania stlačte **PROG** (4) alebo **START/STOP** (13). Programovanie nebude uložené.



OKON

Stlačte tlačidlo **OKON** (17); na displeji sa objaví písmeno (d). Zvoľte jednu z 10 vopred nahraných skladieb stlačením bieleho tlačidla na klávesnici; na displeji sa zobrazí číslo zvolenej skladby a prehráva sa hudobná báza. Teraz skúste hrať melódiu skladby náhodným a opakovaným stláčaním jednej alebo viacerých klávesov a snažte sa dodržiavať rytmus orchestra. Pre ukončenie režimu stlačte znovu tlačidlo **OKON**.

NAHRÁVANIE A POČÚVANIE

Táto funkcia umožňuje nahrávať a počúvať skladbu zahrnutú na klávesnici.

Pre nahrávanie stlačte tlačidlo **RECORD** (5) pred začatím hrania skladby. Pre počúvanie nahrané skladby stlačte **PLAY** (6).

Táto klávesnica umožňuje prehrávanie skladieb MP3 na USB Flash drive (Pen Drive), ak je pripojená k portu USB v zadnej časti prístroja. Po pripojení prístroja sa začne automaticky prehrávať prvá skladba cez reproduktory klávesnice. Pre nastavenie hlasitosti **podržte stlačené** tlačidlo **USB VOL** **(8)**; pre pozastavenie prehrávanej skladby stlačte tlačidlo **PAUSE** alebo **PLAY** ; pre prechod na nasledujúcu alebo predchádzajúcu skladbu stlačte tlačidlo **USB VOL** .

Každá skladba je uvedená na jednej strane.

SOUND: zvuk, ktorý je potrebné použiť pre hranie melódie

STYLE: rytmus bicích

TEMPO: rýchlosť skladby

MARY HAD A LITTLE LAMB						
SOUND ▶	39 VIOLA	STYLE ▶	16 POPS	TEMPO ▶	16	

S týmito informáciami je možné nastaviť klávesnicu pre čo najlepší prevedenie skladby. V návode klávesnice je uvedené, ako zvoliť zvuk, rytmus a nastavenie tempa.

V skladbe je tiež uvedené:

SINGLE CHORD: akordy zjednodušeným spôsobom pre sprievod skladby

CLASSIC CHORD: akordy klasickým spôsobom pre sprievod skladby

The diagram compares two chord fingering styles. On the left, under the heading "SINGLE CHORD", the F major chord is shown with one finger per key (F, C, E) and the C major chord is shown with one finger per key (C, E, G). On the right, under the heading "CLASSIC CHORD", the F major chord is shown with multiple fingers per key (F, C, E, A, C, F) and the C major chord is shown with multiple fingers per key (C, E, G, B, G, C).

Zápis skladby je doplnený **nepretržitým pruhom šedej farby**, v ktorom sú uvedené čísla pre hranie melódie pravou rukou. Každá klávesa musí byť stlačená dlhšie alebo kratšie, ktorá zodpovedá vzdialenosti, ktorá oddeľuje každé číslo šedejho pruhu od ďalšieho.



Presnejšie, nad číslami, ale stále v šedom pruhu, si všimnite sekvencie čiernych a sivých striedajúcich sa políčok. Vzdialenosť od jedného čierneho políčka k druhému označuje jednotku hudobného času, nazývaného „doba“, ktorá zodpovedá presunutiu ručičky metronómu z jednej strany na druhú. Každé čierne alebo sivé políčko predstavuje pol „doby“.

DOBA POL DOBA POL DOBA POL DOBA POL DOBA POL

prv - vá, dru - há, tre - tí, štvr - tá

Diagram illustrating the structure of the first four words in the list, showing the placement of DOBA (Dobro) and POL (Pol) markers. Each word is represented by a triangle with a vertical line and a horizontal line, indicating the position of the markers.

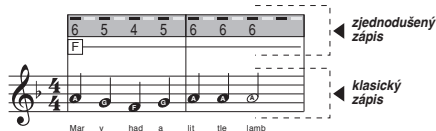
Pod týmto pruhom sú uvedené pokyny (čiže štvorčky s písmenami) pre použitie ľavej ruky, ktorá hrá sprievodné akordy.



Linka, ktorá označuje dĺžku akordu

Akordy ► C

Pod tímto šedým pruhom je uvedený celý notový záznam sklady použitím klasického zápisu.



Teraz si stačí pamätať, že noty majú svoje názvy: A, B, C, D, E, F, G v anglosaskom notovom zápise, ktorým zodpovedajú LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL v latinskom zápise a A, H, C, D, E, F, G, v zápise nemeckom.

A	B	C	D	E	F	G
---	---	---	---	---	---	---

anglický zápis

A	B	C	D	E	F	G
---	---	---	---	---	---	---

anglický zápis

LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL
----	----	----	----	----	----	-----

latinský zápis

A	H	C	D	E	F	G
---	---	---	---	---	---	---

nemecký zápis

Toto porovnanie je uvedené v tabuľke vedľa.

AKO PREHRAŤ SKLADU ZJEDNODUŠENÝM SPÔSOBOM

MELODIE

Číslice 1 až 15 označujú klávesy pre prehrávanie hudby podľa zjednodušených hudobných partitúr na konci tohto návodu.

V šedom pruhu zápise každej note zodpovedá jedno číslo.

Pre prehranie melódie čítajte číselnú sekvenciu v šedom pruhu a stlačte, jednu po druhej, biele klávesy zodpovedajúce príslušným číslam uvedeným na štítku nad klávesnicou. Čierne klávesy zodpovedajú číslam sedého pruhu, za ktorými je znak „+“. Napríklad symbolu **1+** zodpovedá čierna klávesa nasledujúca za bielu klávesom 1.

Teraz, keď viete, ktorá klávesa patrí ktoré note, skúste zahrať melódiu podľa čísel šedého pruhu.

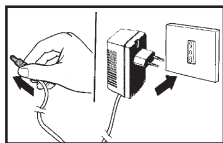
AKORD

Písmená vľavo označujú mená nôt pre vytvorenie akordu v režimoch SINGLE (od C1 a F#1) a CLASSIC (od C1 a F#2) (pozri príslušný odsek).

Pre sprievod stlačte všetky akordy v režime SINGLE alebo CLASSIC, po dobu určenú linkou vedľa písmena, ktoré predstavuje akord, kým neobjavíte nasledujúce.

ALIMENTAREA ELECTRICĂ

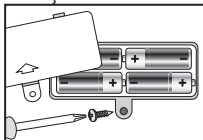
Instrumentul poate fi alimentat de la adaptorul central pozitiv $\ominus \text{---} \text{---} \oplus$ AC / DC (Vdc = 6V / I = 300 mA) (nu este furnizat) conform cu reglementările naționale și internaționale privind siguranța aparaturii electrice. Introduceți mufa în priză DC6V.



Jucăria nu este destinată copiilor sub 3 ani • jucăria trebuie folosită numai cu adaptorul recomandat • jucăria trebuie deconectată de la adaptor înainte de curățare • adaptorul de rețea nu este o jucărie.

ALIMENTAREA CU BATERII

Folositi o șurubelniță pentru a deschide compartimentul bateriei. Introduceți bateriile R6 / AA de 4 x 1,5 V (nu sunt furnizate), asigurând polaritatea corectă. Reinstalați capacul bateriei. Înlocuiți bateriile atunci când calitatea sunetului este afectată.



Utilizați baterii alcaline pentru a obține o durată mai lungă.

ATENȚIE - ÎNTREȚINEREA BATERIEI

- Bateriile nereîncărcabile NU trebuie să fie reîncărcate.
- Bateriile reîncărcabile trebuie scoase din produs înainte de a fi încărcate.
- Bateriile reîncărcabile trebuie încărcate doar sub supravegherea adulților.
- Diferitele tipuri de baterii sau baterii noi și vechi nu trebuie amestecate.
- Utilizați numai baterii de același tip sau echivalent.
- Bateriile trebuie inserate la polaritatea corectă.
- Scoateți bateriile consumate pentru a preveni scurgerile.
- Nu scurtcircuitați terminalii de alimentare.
- Scoateți bateriile pe perioade lungi de neutilizare.

STANDARDELE DE COLECTARE A DEȘEURILOR

Pentru informații privind colectarea articolelor menționate mai jos, vă rugăm să consultați biroul de administrație al Primăriei privind centrele specializate de colectare a deșeurilor.

1. COLECTAREA BATERIILOR: Protejați mediul prin colectarea bateriilor în recipientele speciale prevăzute pentru această utilizare.



2. COLECTAREA AMBALAJELOR: Duceți hârtia, cartonul și cartonul ondulat la centrele de colectare a deșeurilor corespunzătoare. Materialul plastic trebuie plasat în recipientele de colectare specifice.

Simbolurile care indică diferitele tipuri de plastic sunt:



Cheie pentru diferite tipuri de materiale plastice:

• PET = polietilena tereftalat • PE = polietilenă, cod 02 pentru PE-HD, 04 pentru PE-LD • PVC = policlorură de vinil • PP = polipropilenă • PS = polistiren, Spuma de polistiren • O = Alți polimeri (ABS, Lamineate, etc.)

3. ELIMINAREA APARATELOR ELECTRICE: Simbolul cosului cu o cruce indică faptul că produsul nu trebuie aruncat împreună cu deșeurile menajere la sfârșitul duratei de utilizare. În schimb, ar trebui să fie duse până la cel mai apropiat punct de colectare sau de reciclare. Alternativ, consultați-vă cu retailer-ul dvs. și returnați produsul când cumpărați un înlocuitor, pe o bază unu la unu sau în mod gratuit, în cazul în care dimensiunea este mai mică de 25 cm. Dezafectarea adecvată promovează reciclarea pieselor și a materialelor, pentru a proteja mediul și sănătatea umană. În conformitate cu legislația în vigoare, se impun restricții stricte în ceea ce privește prezentarea legală a produselor. Pentru mai multe informații despre colectarea deșeurilor speciale, contactați administrația locală.

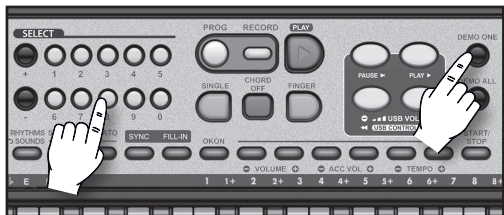


PORNIRE ȘI OPRIRE

Pornirea instrumentului se realizează apăsând butonul **POWER ON/OFF** [PORNIRE/OPRIRE ALIMENTARE]. La pornire claviatura este prevăzută să funcționeze cu sunetul **Piano**, ritmul **Rumba** și cântecul **Rudolph the red nosed reindeer**.

DEMO - Piesă demonstrativă

Instrumentul conține 10 de piese preînregistrate. Apăsând tasta **DEMO ONE** va fi reprodusă o piesă în ordine; display-ul afișează numărul piesei (ex: d1). Apăsăți **START/STOP** (13) pentru a opri piesa. Apăsând încă o dată tasta **DEMO ONE** este reprodusă piesa următoare.

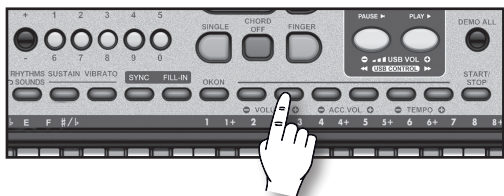


Cu ajutorul tastei **DEMO ALL** se reproduc toate cele 10 de piese în ordine. Apăsăți din nou **DEMO ALL** pentru a opri piesa.

Când o piesă este în curs de execuție, apăsând tastele +/- (17) puteți selecta piesa următoare sau cea precedentă sau puteți tasta un număr de la 0 la 09 pentru a alege o piesă din lista prezentă la sfârșitul acestui manual.

VOLUM

Pentru a regla volumul general al instrumentului, acționați asupra butoanelor **VOLUME +** (pentru a mări) sau **VOLUME -** (pentru a reduce) (16).



SUNETELE

Pentru a selecta unul din cele 100 de sunete memorate în instrument apăsați butonul **SOUNDS/RHYTHMS** ② și tastați un număr de la **0** la **99** pentru a alege unul din sunetele prezente în tabelul „LISTA SUNETELOR” de la sfârșitul acestui manual; display-ul afișează un punct după prima cifră pentru a semnaliza faptul că se selectează sunete.

Pentru a selecta sunetul următor sau cel precedent acționați asupra tastei +/- de pe tastatura numerică **SELECT** ②.



SUSTAIN

Prelungește sunetul unei note când tasta este eliberată. Pentru a activa sau dezactiva această funcție apăsați tasta **SUSTAIN** ⑲.

VIBRATO

Efectul vibrato reprezintă o modulare a sunetului. Pentru a activa sau dezactiva această funcție apăsați tasta **VIBRATO** ⑲.

SELECTAREA RITMURILOR

Pe claviatură sunt memorate 100 de ritmuri. Acestea se selectează apăsând butonul **SOUNDS/RHYTHMS** ② și apoi un număr de la **0** la **99** pentru a alege unul prezent în tabelul „LISTA RITMURILOR” de la sfârșitul acestui manual; display-ul afișează un punct după a doua cifră pentru a semnaliza faptul că se selectează ritmuri.

Pentru a porni ritmul și pentru a-l opri, apăsați butonul **START/STOP** ⑬. Pentru a modifica viteza ritmului, utilizați butoanele **TEMPO +** sau **TEMPO -** ⑭.

Butoanele + / - de **TEMPO**, au în plus rolul de a regla viteza unei piese demo.

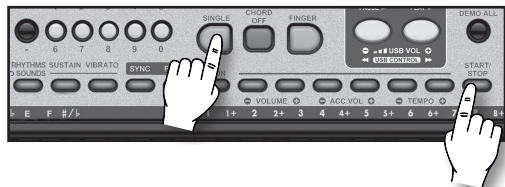


FILL-IN

Apăsați acest buton ⑱ în timp ce ritmul este în funcțiune, pentru a reproduce o variație ritmică a bateriei.

SINGLE CHORD (acorduri simplificate)

Pentru a compune acordurile simplificate executați un ritm cu ajutorul butonului **START/STOP** ⑬ : apăsând butonul **SINGLE** ③ claviatura este împărțită în mod automat în două secțiuni și pot fi compuse acorduri în partea stângă (de la DO1 la FA#1) în **mod simplificat** cu unul, două sau trei degete (vezi tabelul SINGLE CHORD de la sfârșitul acestui manual).



SYNC

În modalitatea **SINGLE CHORD**, dacă în loc de **START/STOP** se apasă butonul **SYNC** ⑲, ritmul intră în funcțiune după compunerea acordului.

CHORD OFF

Când se compune un acord în modalitatea **SINGLE**, apăsând butonul **CHORD OFF** ⑦, se exclude aranjarea automată.

CLASSIC CHORD [ACORD CLASIC]

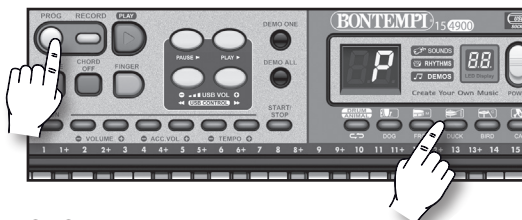
Acordurile pot fi compuse și în **modul clasic** (vezi tabelul CLASSIC CHORD [ACORD CLASIC] de la sfârșitul acestui manual).

PERCUȚII / SUNETUL ANIMALELOR

Apăsând butonul **DRUM/ANIMAL** ⑫, se pot utiliza cele 5 pad-uri alternativ pentru a interpreta instrumente ritmice (TOBĂ) sau pentru a reproduce sunetul animalelor (ANIMAL).

PROGRAMAREA RITMULUI / SUNETUL ANIMALELOR

Această funcție permite înregistrarea unei secvențe ritmice sau a unei secvențe de sunete de animale. Pentru a programa apăsați butonul **PROG** ④ și compuneți cu ajutorul pad-urilor ⑪ **cel puțin 16** instrumente de percucie sau sunete de animale (litera „P” se iluminează intermitent pe display); apăsați **PLAY** ⑥ pentru a reasculta programarea și reglați viteza ritmului cu ajutorul tastelor **TEMPO +** sau **TEMPO -** ⑭. Pentru a opri executarea, apăsați **PROG** ④ sau **START/STOP** ⑬. Programarea nu este memorată.



OKON

Apăsați tasta **OKON** ⑰; pe display apare litera (d). Alegeți unul din cele 10 cântece preînregistrate apăsând o clapă albă de pe claviatură: display-ul indică numărul piesei alese și se execută baza muzicală. Încercați acum să cântați melodia cântecului apăsând la întâmplare și repetat una sau mai multe clape ale claviaturii, încercând să urmați tempoul orchestrei. Apăsați din nou tasta **OKON** pentru a ieși din modalitate.

ÎNREGISTRARE ȘI REASCULTARE

Această funcție permite înregistrarea și reascultarea interpretării unei piese efectuată la claviatură. Pentru a înregistra apăsați tasta **RECORD** ⑤, înainte de a începe interpretarea piesei. Pentru a reasculta piesa înregistrată, apăsați **PLAY** ⑥.

USB Player

Această claviatură permite citirea de piese MP3 prezente pe o memorie flash USB (Pen Drive), când aceasta este conectată la portul USB prezent în partea din spate a instrumentului. După conectarea dispozitivului, va fi interpretată automat prima piesă și va fi reprodusă prin difuzoarele claviaturi. Pentru a regla volumul mențineți apăsată butoanele **USB VOL** ⑧; pentru a pune pe pauză piesa apăsați butoanele **PAUSE** sau **PLAY** ; pentru a trece la piesa următoare sau precedentă apăsați butoanele **USB VOL** .

ALCĂTUIREA PIESEI MUZICALE

Fiecare piesă este indicată pe o pagină.

Sub titlu se află informații care privesc:

SOUND [SUNET]: sunetul care trebuie utilizat pentru a interpreta melodia

STYLE [STIL]: ritmul de baterie

TEMPO [TEMPO]: viteza cântecului

MARY HAD A LITTLE LAMB		
SOUND 39 VIOLA	STYLE 16 POPS	TEMPO 16

Cu ajutorul acestor informații este posibilă configurarea claviaturii pentru a cânta cât mai bine cântecul. În manualul claviaturii este descris modul în care puteți selecta sunetul, ritmul și în care puteți regla tempoul.

În piesă se mai indică de asemenea:

SINGLE CHORD: acordurile în modul simplificat, pentru acompaniamentul cântecului

CLASSIC CHORD: acordurile în modul simplificat, pentru acompaniamentul cântecului

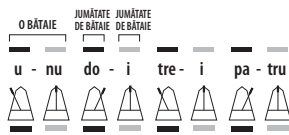
SINGLE CHORD	CLASSIC CHORD
F C	F C

Piesa muzicală este caracterizată de o bandă continuă de culoare gri pe care sunt indicate numerele pentru interpretarea melodiei cu mâna dreaptă. Fiecare tastă trebuie apăsată pe o durată de timp mai mult sau mai puțin lungă, în funcție de distanța care separă fiecare număr de pe banda gri de următorul.

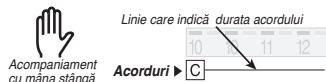


Mai precis, deasupra numerelor, dar tot în cadrul benzii gri, veți observa o secvență de linii negre și gri alternate. Distanța dintre o linie neagră și cealaltă reprezintă unitatea de tempo muzical denumită „bătaie”, care corespunde deplasării acului

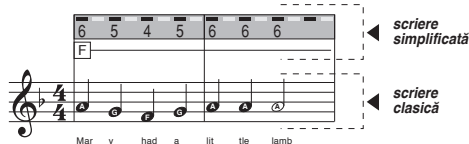
metronomului de la o extremitate la alta. Fiecare linie neagră sau gri reprezintă jumătate de „bătaie”.



Sub această bandă sunt prezentate indicațiile (mai exact mici căsuțe cu litere) pentru utilizarea mâinii stângi care realizează acordurile de acompaniament.



Sub banda gri sunt prezentate toate notele muzicale ale piesei utilizând sistemul de scriere clasic.



Pentru moment este suficient să vă amintiți că notele au denumirea: A, B, C, D, E, F, G în sistemul de notare anglo-saxon, căroră le corespund LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL în sistemul de notare latin și A, H, C, D, E, F, G, în sistemul de notare german. Această corespondență este indicată în schema alăturată.

A	B	C	D	E	F	G	sistem de notare anglo-saxon
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL	sistem de notare latin
A	H	C	D	E	F	G	sistem de notare german

CUM TREBUIE INTERPRETATĂ PIEȘA ÎN MODUL SIMPLIFICAT MELODIA

Numerele de la 1 la 15 indică clapele care trebuie apăsată pentru a interpreta melodia cu partiturile muzicale simplificate prezente la sfârșitul acestui manual.



Pe banda gri a metodei, fiecărei note îi corespunde un număr. Pentru a interpreta melodia, citiți secvența numerică cuprinsă în banda gri și apăsați, una după alta, clapele albe corespunzătoare acelorasi numere indicate pe placa de deasupra claviaturii. Clapele negre corespund numerelor din banda gri urmate de semnul „+”. De exemplu, simbolului 1+ îi corespunde clapa neagră de după clapa albă 1. Acum că știți ce clapă este asociată fiecărei note, încercați să cântați melodia urmărind numerele de pe banda gri.

ACORDURILE

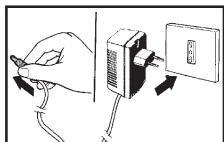
Literele din stânga indică denumirea notelor pentru componerea unui acord în modalitățile SINGLE (de la DO1 la FA#1) și CLASSIC (de la DO1 la FA#2) (consultați paragraful corespunzător).



Pentru a executa acompaniamentul, apăsați fiecare acord, în modul SINGLE FINGER sau în modul FINGER, cu tempoul indicat de linia aflată lângă litera care reprezintă acordul, până când ajungeți la următorul.

ALIMENTAZIONE A RETE

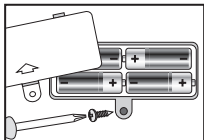
Lo strumento può essere alimentato con adattatore da rete (non fornito) che abbia in uscita le seguenti caratteristiche: $V_{dc} = 6V$; $I = 300\text{ mA}$  (terminale positivo centrale). Inserire lo spinotto nella presa DC6V.



Il giocattolo non è destinato a bambini di età inferiore ai 3 anni. • Il giocattolo può essere utilizzato solo con il trasformatore raccomandato. • I giocattoli soggetti a pulizia con liquido, devono essere preliminarmente scollegati dal trasformatore. • L'adattatore da rete NON è un giocattolo.

ALIMENTAZIONE A BATTERIE

Aprire il coperchio del vano batterie. Inserire **4 batterie** da **1,5V** tipo **R6/AA** (non incluse). Richiudere il coperchio. Sostituire le batterie quando la qualità del suono diventa scadente. **Per una lunga durata si consiglia l'uso di batterie alcaline.**



ACCORGIMENTI NELL'USO DELLE BATTERIE:

Togliere le batterie scariche dal vano pile. • Non ricaricare le batterie che sono del tipo non ricaricabili. • Per ricaricare le batterie toglierle dal vano pile. • Ricaricare le batterie sotto la supervisione di un adulto. • Inserire le batterie con la corretta polarità. • Non usare differenti tipi di batterie o batterie nuove ed usate insieme. • Usare solo batterie del tipo raccomandato od equivalenti. • Non cortocircuitare i terminali di alimentazione. • Togliere le batterie se lo strumento non viene usato per lunghi periodi.

NORME PER LO SMALTIMENTO: Per lo smaltimento dei particolari sotto indicati, informarsi presso le Amministrazioni Comunali circa i centri di smaltimento specializzati.

1. SMALTIMENTO DELLE BATTERIE:

Per aiutare la protezione ambientale non gettare le batterie scariche tra i normali rifiuti ma portarle negli appositi contenitori situati nei centri di raccolta.



2. SMALTIMENTO DEGLI IMBALLAGGI: Consegnare gli imballi di carta, cartone e cartone ondulato nei centri di raccolta specifici. Le parti in plastica dell'imballo devono essere messe negli appositi contenitori per la raccolta.

I simboli che individuano i vari tipi di plastica sono:



Legenda relativa al tipo di materiale plastico:

• **PET** = Polietilene tereftalato • **PE** = Polietilene, il codice 02 per PE-HD, 04 per PE-LD • **PVC** = Polivinilcloruro • **PP** = Polipropilene • **PS** = Polistirolo, Polistirolo espanso • **O** = Altri polimeri (ABS, Accoppiati, ecc.)

3. INFORMAZIONI PER GLI UTENTI DI APPARECCHI ELETTRICI:

Il simbolo del cassonetto barrato segnala che l'apparecchiatura alla fine della propria vita utile non è un rifiuto generico urbano e il consumatore dovrà conferirlo alle piazzole rifiuti speciali del proprio comune di residenza oppure riconsegnarla al rivenditore al momento dell'acquisto di una nuova apparecchiatura di tipo equivalente, in ragione di uno a uno o a titolo gratuito nel caso in cui la dimensione sia inferiore a 25 cm. Il corretto conferimento del rifiuto contribuisce a evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute, favorendo inoltre il riutilizzo e/o riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta l'applicazione delle sanzioni di cui alla corrente normativa di legge. Per maggiori informazioni relativamente alla raccolta dei rifiuti speciali, contattare le autorità locali competenti.



ACCENSIONE E SPEGNIMENTO

Lo strumento si accende premendo il pulsante **POWER ON/OFF**. All'accensione la tastiera è predisposta per funzionare con il suono **Piano**, il ritmo **Rumba** e la canzone **Rudolph the red nosed reindeer**.

DEMO - Brano dimostrativo

Lo strumento contiene **10 brani** pre-registrati. Premere il tasto **DEMO ONE** per riprodurre un brano in sequenza; il display mostra il numero del brano (es: d1). Premendo ancora il tasto **DEMO ONE** viene riprodotto il brano successivo. Premere **START/STOP**  per fermare il brano.

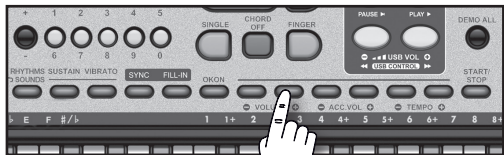


Con il tasto **DEMO ALL** si riproducono tutti i 10 brani in sequenza. Premere di nuovo **DEMO ALL** per fermare il brano.

Quando un brano è in esecuzione, premere i tasti **+/-**   per selezionare quello successivo o precedente oppure digitare un numero da 0 a 09 per sceglierne uno dalla lista presente alla fine di questo manuale.

VOLUME

Per regolare il volume generale dello strumento, agire sui pulsanti **VOLUME +** (per aumentare) o **VOLUME -** (per diminuire) .



I SUONI

Per selezionare uno dei 100 suoni memorizzati nello strumento premere il pulsante **SOUNDS/RHYTHMS** (22) e digitare un numero da **0** a **99** per sceglierne uno presente nella tabella "LISTA DEI SUONI" alla fine di questo manuale; il display mostra un puntino dopo la prima cifra per segnalare che si selezionano i suoni. Per selezionare il suono successivo o precedente agire sui tasti +/- della tastiera numerica **SELECT** (2).



SUSTAIN

Prolunga il suono di una nota quando il tasto viene rilasciato.

Per attivare o disattivare questa funzione premere il tasto **SUSTAIN** (21).

VIBRATO

L'effetto di vibrato è una modulazione del suono. Per attivare o disattivare questa funzione premere il tasto **VIBRATO** (20).

SELEZIONE DEI RITMI

Nella tastiera sono memorizzati 100 ritmi.

Si selezionano premendo il pulsante **SOUNDS/RHYTHMS** (22) e poi un numero da **0** a **99** per sceglierne uno presente nella tabella "LISTA DEI RITMI" alla fine di questo manuale; il display mostra un puntino dopo la seconda cifra per segnalare che si selezionano i ritmi.



Per avviare il ritmo o per fermarlo, premere il pulsante **START/STOP** (13). Per variare la velocità del ritmo, utilizzare i pulsanti **TEMPO +** o **TEMPO -** (14).

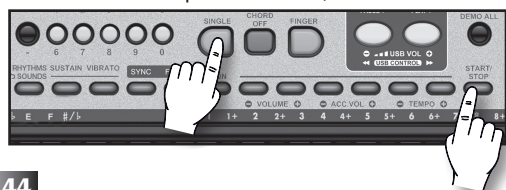
I pulsanti **+** / **-** di **TEMPO**, servono anche per regolare la velocità di una demo.

FILL-IN

Premendo questo pulsante (18) mentre il ritmo è in funzione, si riproduce una variazione ritmica della batteria.

SINGLE CHORD (accordi semplificati)

Per comporre gli accordi semplificati mettere in esecuzione un ritmo con il pulsante **START/STOP** (13): premendo il pulsante **SINGLE** (3) la tastiera viene automaticamente divisa in due sezioni e si possono comporre gli accordi nella parte sinistra (da DO1 a FA#1) in modo semplificato con uno, due o tre dita; (vedi tabella SINGLE CHORD alla fine di questo manuale).



SYNC

In modalità **SINGLE CHORD**, se invece di **START/STOP** si preme il pulsante **SYNC** (19), il ritmo va in funzione dopo aver composto l'accordo.

CHORD OFF

Quando si compone un accordo nella modalità **SINGLE**, premendo il pulsante **CHORD OFF** (7), si esclude l'arrangiamento automatico.

CLASSIC CHORD

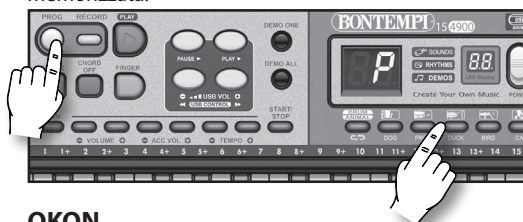
Gli accordi si possono comporre anche secondo il modo classico (vedi tabella CLASSIC CHORD alla fine di questo manuale).

PERCUSSIONI / VERSO DEGLI ANIMALI

Premendo il pulsante **DRUM/ANIMAL** (12), si possono utilizzare i 5 pads alternativamente per suonare strumenti ritmici (**DRUM**) o per riprodurre il verso degli animali (**ANIMAL**).

PROGRAMMAZIONE RITMO / VERSO DEGLI ANIMALI

Questa funzione permette di registrare una sequenza ritmica o una sequenza di versi degli animali. Per programmare premere il pulsante **PROG** (4) e comporre con i pads (11) **almeno 16** strumenti percussivi o versi degli animali (la lettera "P" lampeggia nel display); premere **PLAY** (6) per riascoltare la programmazione e regolare la velocità del ritmo con i tasti **TEMPO +** o **TEMPO -** (14). Per fermare l'esecuzione premere **PROG** (4) o **START/STOP** (13). La programmazione non viene memorizzata.



OKON

Premere il tasto **OKON** (17); sul display appare la lettera (**d**). Scegli una delle 10 canzoni pre-registrate premendo un tasto bianco della tastiera: il display indica il numero del brano scelto e va in esecuzione la base musicale. Ora prova a suonare la melodia della canzone premendo casualmente e ripetutamente uno o più tasti della tastiera cercando di andare a tempo con l'orchestra. Premi nuovamente il tasto **OKON** per uscire dalla modalità.

REGISTRAZIONE E RIASCOLTO

Questa funzione consente di registrare e riascoltare l'esecuzione di un brano eseguito sulla tastiera.

Per registrare premere il tasto **RECORD** (5), prima di iniziare l'esecuzione del brano. Per riascoltare il brano registrato, premere **PLAY** (6).

USB Player

Questa tastiera permette di leggere brani MP3 presenti in una USB Flash drive (Pen Drive), quando questa è collegata alla porta USB presente sul retro dello strumento. Dopo aver collegato il dispositivo andrà in esecuzione automaticamente il primo brano e verrà riprodotto attraverso gli altoparlanti della tastiera. Per regolare il volume **tenere premuti** i pulsanti **USB VOL** **8**; per mettere in pausa il brano premere i pulsanti **PAUSE** **o** **PLAY** **▶**; per passare al brano successivo o precedente premere i pulsanti **◀** **USB VOL** **+**.

COMPOSIZIONE DEL BRANO MUSICALE

Ogni brano è riportato su una pagina.

Sotto al titolo si trovano le informazioni che riguardano:

SOUND: il suono da usare per eseguire la melodia

STYLE: il ritmo di batteria

TEMPO: la velocità della canzone

MARY HAD A LITTLE LAMB		
SOUND 39 VIOLA	STYLE 16 POPS	TEMPO 16

Con queste informazioni è possibile configurare la tastiera per suonare la canzone al meglio. Nel manuale della tastiera è descritto come selezionare il suono, il ritmo e la regolazione del tempo.

Nel brano inoltre è indicato:

SINGLE CHORD: gli accordi nel modo semplificato, per l'accompagnamento della canzone

CLASSIC CHORD: gli accordi nel modo classico, per l'accompagnamento della canzone



Il brano musicale è caratterizzato da una fascia continua di colore grigio nella quale sono indicati i numeri per eseguire la melodia con la mano destra. Ogni tasto va premuto per un tempo più o meno lungo, secondo la distanza che separa ogni numero della fascia grigia dal successivo.



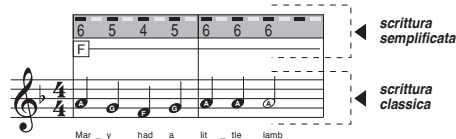
Più specificatamente, al di sopra dei numeri, ma sempre all'interno della fascia grigia, noterai una sequenza di tratti neri e grigi alternati. La distanza tra un tratto nero e l'altro rappresenta l'unità di tempo musicale detta "battito", che corrisponde allo spostamento della lancetta del metronomo da una estremità all'altra. Ciascun tratto nero o grigio rappresenta mezzo "battito".



Al di sotto di questa fascia sono riportate le indicazioni (ovvero dei quadratini con delle lettere) per l'uso della mano sinistra che esegue gli accordi dell'accompagnamento.



Al di sotto della fascia grigia sono riportate tutte le notazioni musicali del brano utilizzando la scrittura classica.



Per ora è sufficiente ricordare che le note hanno un nome: A, B, C, D, E, F, G nella notazione anglosassone, cui corrispondono LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL nella notazione latina ed A, H, C, D, E, F, G, nella notazione tedesca. Questa corrispondenza è riportata nello schema a lato.

A	B	C	D	E	F	G	notazione anglosassone
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL	notazione latina
A	H	C	D	E	F	G	notazione tedesca

COME ESEGUIRE IL BRANO NEL MODO SEMPLIFICATO

LA MELODIA

I numeri da 1 a 15 indicano i tasti da suonare per eseguire la melodia con le partiture musicali semplificate presenti alla fine di questo manuale.



Sulla fascia grigia del metodo ad ogni nota corrisponde un numero.

Per eseguire la melodia, leggi la sequenza numerica contenuta nella fascia grigia e premi, uno dopo l'altro, i tasti bianchi corrispondenti agli stessi numeri riportati nella placca al di sopra della tastiera. I tasti neri corrispondono a numeri della fascia grigia seguiti dal segno "+". Ad esempio, al simbolo 1+ corrisponde il tasto nero successivo al tasto bianco 1.

Ora che sai quale tasto è associato a ciascuna nota, prova a suonare la melodia seguendo i numeri sulla fascia grigia.

GLI ACCORDI

Le lettere a sinistra indicano il nome delle note per comporre un accordo nelle modalità SINGLE (da DO1 a FA#1) e CLASSIC (da DO1 a FA#2) (vedi paragrafo relativo).



Per eseguire l'accompagnamento premi ogni accordo, nel modo SINGLE o nel modo CLASSIC, per il tempo indicato dalla linea a fianco della lettera che rappresenta l'accordo, finché non incontrerai quello successivo.

SOUNDS LIST • LISTE DES SONS • SOUND-LIST • LISTA DE LOS SONIDOS • LISTA DOS SONS • LIJST MET DE GELUIDEN • LISTY DŹWIĘKÓW • GARSŲ SĄRAŠAS • SKAŅU SARAKSTS • HELIDE LOETELU • SEZNAM ZVUKŮ • ZOZNAM ZVUKOV • LISTA SUNETELOR • LISTA DEI SUONI

00	Piano
01	Vibraphone
02	Organ
03	Jazz Guitar
04	Acoustic Bass
05	Finger Bass
06	Violin
07	Harp
08	Trumpet
09	Soprano Sax
10	Oboe
11	Flute
12	Pan Flute
13	Poly Synth
14	Banjo
15	Agogo
16	Woodblock
17	Dulcimer
18	Celesta
19	Arpsichord
20	Ammond Organ
21	Tuba
22	Lead 3
23	Lead 4
24	Trombone
25	Alto Sax
26	Tenor Sax
27	Piccolo
28	Whistle
29	Lead 7
30	Mandolin
31	Woodblock 2
32	E.Piano

33	Tinkle Bell
34	Lead 5
35	Electric Bass
36	Honky-Tonk Piano
37	Sitar
38	Rock Organ
39	Viola
40	Muted Trumpet
41	Accordion
42	Reed Organ
43	Tango Accordion
44	Recorder
45	Pad 2
46	Church Organ 1
47	Electric Guitar
48	Acoustic Guitar
49	Koto 1
50	Shamisen
51	Clavichord
52	Brass Section
53	Synth Brass1
54	Pad 8
55	Choir Aahs
56	Bottle Blow
57	Percussive Organ
58	Marimba
59	Celesta 2
60	Rhodes Piano
61	E.Piano 2
62	Synth Brass 2
63	Cello
64	Synth Voice
65	Voice Oohs

66	Suona
67	Shakuhachi
68	Chrused Piano
69	Fx. 3
70	Steel Guitar
71	Bass Viol
72	Lead 8
73	Fx. 2
74	Bassoon
75	Clarinet
76	Glockenspiel
77	Kalimba
78	Fx. 4
79	Fx. 8
80	Fx. 5
81	Lead 1
82	Pad 7
83	Church Organ 2
84	Pizzicato Strings
85	Synth String 1
86	French Horn
87	Synth String 2
88	Fx. 6
89	Koto 2
90	String Ensemble
91	Hawaii Guitar
92	Reed Organ 2
93	Ruan
94	Ocarina
95	Pad 1
96	Lead 2
97	Pad 6
98	Distortion Guitar
99	English Horn

RHYTHMS LIST • LISTE DES RYTHMES • RHYTHMUS-LIST • LISTA DE LOS RITMOS • LISTA DOS RITMOS • LIJST MET DE RITMES • LISTY RYTMÓW • RITMŲ SĄRAŠAS • RITMU SĀRAKSTS • RŪTMIDE LOETELU • SEZNAM RYTMŮ • ZOZNAM RYTMOV • LISTA RITMURILOR • LISTA DEI RITMI

00 - 07	Rumba
08 - 15	Pops
16 - 23	Disco
24 - 31	Polka
32 - 39	Bossa Nova
40 - 47	March
48 - 55	16 Beat

56 - 63	Country
64 - 71	Rock'n Roll
72 - 79	Swing
80 - 87	Latin
88 - 95	Waltz
96 - 99	Slow Waltz

SONGS LIST • LISTE DES CHANSONS • SONG-LIST • LISTA DE LAS SONGS • LISTA DAS CANÇÕES • LIJST MET DE MELODIEËN • LISTY PIOSENKI • DAINŲ SĄRAŠAS • KOMPOZĪCIJU SĀRAKSTS • KOMPOSITSIOONIDE LOETELU • SEZNAM SKLADEB • ZOZNAM SKLADIEB • LISTA CÂNTECELOR • LISTA DELLE CANZONI

00	RUDOLPH THE RED NOSED REINDEER
01	IF YOU ARE HAPPY
02	MERRY WIDOW WALTZ
03	HAVE YOURSELF A MERRY LITTLE CHRISTMAS
04	TWINKLE TWINKLE LITTLE STAR
05	AIR ON THE G STRING
06	MUSIC OF THE NIGHT
07	LOVE LABOUR FROM TYKE
08	OH SUSANNAH
09	WISH YOU A MERRY CHRISTMAS

TABLE OF CHORDS • LISTE DES ACCORDS • AKKORD-TAFEL • TABLA DE LOS ACORDES • TABELA DOS ACORDES • AKKOORDENTABEL • TABELA AKORDÓW • AKORDŮ LENTELÉ • AKORDU TABULA • AKORDIDE TABEL • TABULKA AKORDŮ • TABUĽKA AKORDOV • TABEL CU ACORDURILE • TABELLA DEGLI ACCORDI

Single Chord

C 	Cm 	C7 	Cm7 
C#/D♭ 	C#/m/D♭m 	C#7/D♭7 	C#m7/D♭m7 
D 	Dm 	D7 	Dm7 
D#/E♭ 	D#/m/E♭m 	D#7/E♭7 	D#m7/E♭m7 
E 	Em 	E7 	Em7 
F 	Fm 	F7 	Fm7 

F#/G♭ 	F#/m/G♭m 	F#7/G♭7 	F#m7/G♭m7 
G 	Gm 	G7 	Gm7 
G#/A♭ 	G#/m/A♭m 	G#7/A♭7 	G#m7/A♭m7 
A 	Am 	A7 	Am7 
A#/B♭ 	A#/m/B♭m 	A#7/B♭7 	A#m7/B♭m7 
B 	Bm 	B7 	Bm7 

Classic Chord

C 	Cm 	C7 	Cm7 
C#/D♭ 	C#/m/D♭m 	C#7/D♭7 	C#m7/D♭m7 
D 	Dm 	D7 	Dm7 
D#/E♭ 	D#/m/E♭m 	D#7/E♭7 	D#m7/E♭m7 
E 	Em 	E7 	Em7 
F 	Fm 	F7 	Fm7 

F#/G♭ 	F#/m/G♭m 	F#7/G♭7 	F#m7/G♭m7 
G 	Gm 	G7 	Gm7 
G#/A♭ 	G#/m/A♭m 	G#7/A♭7 	G#m7/A♭m7 
A 	Am 	A7 	Am7 
A#/B♭ 	A#/m/B♭m 	A#7/B♭7 	A#m7/B♭m7 
B 	Bm 	B7 	Bm7 

LA PRIMAVERA

THE SPRING
DER FRÜHLING

LE PRINTEMPS

A. VIVALDI

SOUND ► 12 PAN FLUTE

STYLE ► 16 DISCO

TEMPO ► 8

SINGLE CHORD

F



C



CLASSIC CHORD

F



C



First staff of music with a treble clef and a 4/4 time signature. The melody starts with a whole rest, followed by a half note F, and then a quarter note A. Above the staff, there are fingering numbers: 4, 6, 6, 6, 5, 4. A box labeled 'F' is placed above the first F note.

Second staff of music. The melody continues with a half note B, a quarter note A, and a quarter note G. Above the staff, there are fingering numbers: 8, 8 6+, 6, 6, 6, 5, 4, 8, 8 6+, 6, 6+ 8 6+, 6, 5, 3, 1, 4, 6, 6, 6, 5, 4. A box labeled 'C' is placed above the first C note.

Third staff of music. The melody continues with a half note A, a quarter note G, and a quarter note F. Above the staff, there are fingering numbers: 8, 8 6+, 6, 6, 6, 5, 4, 8, 8 6+, 6, 6+ 8 6+, 6, 5, P, 4, 8, 6+, 6 6+, 8. A box labeled 'F' is placed above the first F note.

Fourth staff of music. The melody continues with a half note E, a quarter note D, and a quarter note C. Above the staff, there are fingering numbers: 9, 8, 4, 8, 6+ 6 6+, 8, 9, 8, 4, 9, 8, 6+, 6, 5, 4, 5, 4, P, 4. A box labeled 'C' is placed above the first C note.

Fifth staff of music. The melody continues with a half note B, a quarter note A, and a quarter note G. Above the staff, there are fingering numbers: 8, 6+ 6 6+, 8, 9, 8, 4, 8, 6+ 6 6+, 8, 9, 8, 4, 9, 8, 6+, 6, 5, 4, 5. A box labeled 'C' is placed above the first C note.

Sixth staff of music. The melody continues with a half note F, a quarter note E, and a quarter note D. Above the staff, there are fingering numbers: 4, P. A box labeled 'F' is placed above the first F note.

MARY HAD A LITTLE LAMB

SOUND ▶ 39 VIOLA

STYLE ▶ 16 POPS

TEMPO ▶ 16

SINGLE CHORD

F



C



CLASSIC CHORD

F



C



Mar _ y had a lit _ tle lamb

lit _ tle lamb lit _ tle lamb. Mar _ y had a lit _ tle lamb It's fleece was white as snow

Ev _ 'ry _ where that Mar _ y went Mar _ y went Mar _ y went Ev _ 'ry _ where that Mar _ y went the

lamb was sure to go. Mar _ y had a lit _ tle lamb lit _ tle lamb lit _ tle lamb.

Mar _ y had a lit _ tle lamb It's fleece was white as snow Ev _ 'ry _ where that Mar _ y went

Mar _ y went Mar _ y went Ev _ 'ry _ where that Mar _ y went the lamb was sure to go.

SUR LE PONT D'AVIGNON

TRADITIONAL

SOUND ▶ 08 TRUMPET

STYLE ▶ 25 POLKA

TEMPO ▶ 9

SINGLE CHORD

F



C



CLASSIC CHORD

F



C



4 4 4 5 5 5

F C

Sur le pont d'A - vig - non

6 6+ 8 4 3 4 5 1 4 4 4 5 5 5 6 6+ 8 4 5 3 4 4

F C F C F C

l'on y dan _ se, l'on y dan _ se, sur le pont d'A - vig - non l'on y dan _ se, tout en rond. Les

4 4 4 4 5 4 4 4 4 4 4 5 4 4 4 4 5 5 5

C F C F C

beaux mes _ sieurs font comme ci et puis en _ co _ re comme ça. Sur le pont d'A - vig - non

6 6+ 8 4 3 4 5 1 4 4 4 5 5 5 6 6+ 8 4 5 3 4

F C F C F C

l'on y dan _ se, l'on y dan _ se, sur le pont d'A - vig - non l'on y dan _ se, tout en rond.

GB - TROUBLE SHOOTING GUIDE

Problem	Solution
The instrument doesn't work or distorted sound	<i>Batteries low – fit new batteries. Batteries incorrectly fitted – check.</i>
The instrument switches on or off when keys are pressed.	<i>Batteries low – fit new batteries.</i>
The display does not light up.	<i>Check the batteries or the mains adapter.</i>
ATTENTION: in the case of malfunctioning remove and re-insert the batteries	

F - GUIDE A LA SOLUTION D'EVENTUELS PROBLEMES

Problème	Solution
L'appareil ne fonctionne pas ou il y a une distorsion du son	<i>Piles déchargées - introduire des piles neuves. Insertion des piles incorrecte - vérifier.</i>
L'instrument s'allume ou s'éteint en appuyant sur des touches	<i>Piles à plat - introduire de nouvelles batteries.</i>
L'écran ne s'allume pas	<i>Vérifier les piles ou l'adaptateur de réseau.</i>
ATTENTION ! En cas de dysfonctionnement, enlever puis remonter les piles.	

D - STÖRUNGSBESEITIGUNG

PROBLEM	LÖSUNG
Das Instrument funktioniert nicht oder der Klang ist verzerrt	<i>Batterien zu schwach - Auswechseln. Batterien falsch eingelegt - Überprüfen.</i>
Das Instrument lässt sich nicht einschalten oder schaltet sich bei Betätigung der Tasten aus	<i>Batterien zu schwach - Auswechseln.</i>
Das Display leuchtet nicht auf	<i>Batterien oder Adapter überprüfen.</i>
ACHTUNG: Im Falle einer Funktionsstörung die Batterien entfernen und wieder einlegen.	

E - GUÍA DE SOLUCIONES A EVENTUALES PROBLEMAS

Problema	Solución
El instrumento no funciona o el sonido está distorsionado	<i>Pilas descargadas - coloquen unas pilas nuevas. Pilas colocadas de manera equivocada - controlenlas.</i>
El instrumento se enciende o se apaga pulsando las teclas	<i>Pilas descargadas - coloquen unas pilas nuevas.</i>
La pantalla no se ilumina	<i>Verificar las baterías o el adaptador de red.</i>
ATENCIÓN: en caso de malfuncionamiento quitar y volver a colocar las baterías	

P - GUIA PARA A SOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Problema	Solução
O instrumento não funciona ou há distorções no som	<i>Pilhas descarregadas - inserir novas pilhas. Pilhas inseridas de modo incorreto - controlar.</i>
O instrumento acende-se ou apaga-se premendo algumas teclas	<i>Pilhas descarregadas - inserir novas pilhas.</i>
O visor não se ilumina	<i>Verifique as pilhas ou o adaptador de rede.</i>
ATENÇÃO: Em caso de mau funcionamento, retirar as pilhas e inseri-las novamente.	

NL - HET OPLOSSEN VAN EVENTUELE PROBLEMEN

Probleem	Oplossing
Het instrument werkt niet of het geluid is vervormd	<i>Batterijen zijn leeg - breng nieuwe Batterijen aan. Batterijen verkeerdin aangebracht - controleer.</i>
Het instrument gaat aan of uit als de toetsen worden ingedrukt	<i>Batterijen zijn leeg - breng nieuwe Batterijen aan.</i>
Het display gaat niet aan	<i>Controleer de batterijen of de netadapter.</i>
OPGELET: In geval het niet goed functioneert, de batterijen eruit halen en ze er dan weer insteken	

I - GUIDA ALLA SOLUZIONE DI EVENTUALI PROBLEMI

Problema	Soluzione
Lo strumento non funziona o il suono è distorto	<i>Batterie scariche - introdurre nuove batterie. Batterie inserite in modo errato - controllare.</i>
Lo strumento si accende o si spegne premendo dei tasti	<i>Batterie scariche - introdurre nuove batterie.</i>
Il display non s'illumina	<i>Verificare le batterie o l'adattatore di rete.</i>
ATTENZIONE: In caso di mal funzionamento togliere e reinserire le batterie.	