



DIGITAL KEYBOARD

PSR-SX6000

リファレンスマニュアル

本書(リファレンスマニュアル)は、取扱説明書の説明を補うものです。取扱説明書を読んだあとに、お読みください。



© 2020 Yamaha Corporation

v1.10

Published 03/2025 IP-C0

JA

目次

本書の各章は、取扱説明書の各章の機能に対応しています。

1	いろいろな楽器音(ボイス)で演奏する	3
	メガボイス/GM&XGボイス/GM2ボイス	3
	メトロノームやタップテンポの設定をする	4
	ハーモニー / アルペジオの詳細設定	5
	音の高さに関する設定	7
	LIVE CONTROL(ライブコントロール)を活用する	9
	ボイスを編集する(ボイスセット)	13
	ボイスの設定を変える(タッチレスポンス、モノ/ポリ、アルペジオ) ..	18
	ボイスに含まれる設定(ボイスセット)を呼び出さないようにする ..	19
	新しいコンテンツを追加するーエクステンションパック	20
2	リズムや自動伴奏に合わせて演奏する (スタイル/自動伴奏機能)	22
	コードフィンガリングタイプ	23
	スマートコード機能を使う	25
	コードの押さえ方を調べる(コードチューター)	27
	自動伴奏をもっと楽しむ(ユニゾン&アクセント)	28
	スタイル再生に関する設定	31
	ワンタッチセッティングにパネル設定を登録する	34
	スタイルを制作/編集する(スタイルクリエイター)	35
3	ソング(MIDIファイル形式の曲)を再生、練習、 録音する	51
	譜面表示の設定を変える	51
	歌詞/テキスト表示の設定を変える	53
	特定のパートをミュートして演奏する	54
	ソングとスタイルを同時に再生する	55
	ソングに関する設定(リピート設定、チャンネル設定、ガイド機能) ..	56
	ソングを編集する(ソングクリエイター)	60
4	オーディオファイルを再生/録音する (USBオーディオプレーヤー)	66
5	マイクを接続して弾き語りをする	67
	マイクに関する設定	67
	マイク設定を保存する/呼び出す	71
6	マルチパッドを使う	72
	マルチパッドを制作する(マルチパッドクリエイター)	72
	マルチパッドを編集する	75
7	パネル設定を登録する/呼び出す (レジストレーションメモリー / プレイリスト)	76
	レジストレーションメモリーを編集(削除/名前の変更)する	76
	登録した設定のうち呼び出したい項目を指定する(フリーズ) ..	77
	指定した順番でレジストレーションメモリーを呼び出す (レジストレーションシーケンス)	78
	プレイリストを活用する	82
8	音量バランスや音色などを調整する(ミキサー)	85
	各パートの音量/パン/ボイスの設定(Volume/Pan画面)	85
	フィルターの設定(Filter画面)	86
	エフェクトの設定(Effect画面)	87
	イコライザーの設定(EQ、Master EQ画面)	90
	マスターコンプレッサーの設定(Compressor画面)	92
	ブロックダイアグラム	94
9	他の機器と接続して演奏する	95
	ペダル(フットスイッチ/フットコントローラー)に機能を 割り当てる	95
	MIDIに関する設定	99
	スマートデバイスと無線LANで接続する	105
10	楽器の詳細設定(メニュー)	107
	Utility(ユーティリティ)	107
	System(システム)	111
	索引	114

PDFマニュアルの使い方

- ・興味のある項目や見出しにすばやく移動するには、メイン画面左でご覧になりたい項目のしおりをクリックしてください(しおりが表示されていない場合は、画面左上の「しおり」タブをクリックしてください)。
- ・マニュアル内のページ番号をクリックすると、対応するページに移動できます。
- ・Adobe Readerの「編集」メニューで「簡易検索」または「検索」を選択しキーワードを入力すると、マニュアル内で使われている文字を検索して表示できます。

NOTE メニュー項目の名称や位置は、お使いのAdobe Readerのバージョンによって異なる可能性があります。

- ・本書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- ・「データリスト」や「スマートデバイス接続マニュアル」は、下記ヤマハのウェブサイトから入手できます。
<https://download.yamaha.com/jp/>
- ・本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

いろいろな楽器音(ボイス)で演奏する

この章の内容

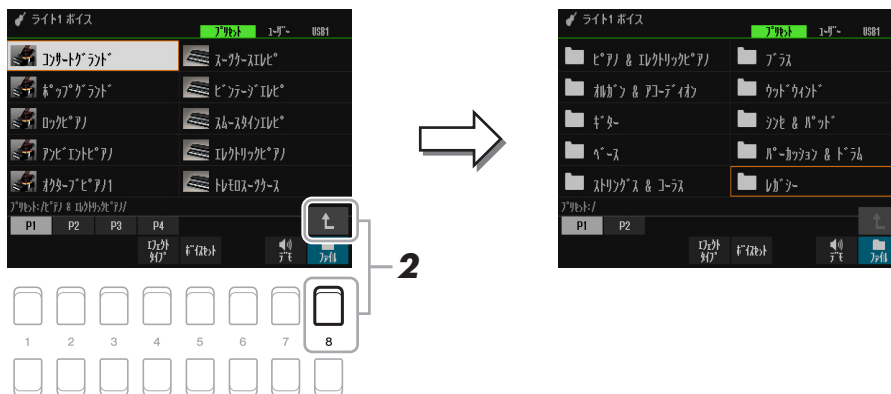
メガボイス/GM&XGボイス/GM2ボイス	3
• メガボイス/レガシーボイスを選ぶ	3
• ボイスの特徴	4
• GM&XGボイス/GM2ボイス	4
メトロノームやタップテンポの設定をする	4
ハーモニー / アルペジオの詳細設定	5
音の高さに関する設定	7
• 鍵盤全体の音高(ピッチ)を微調整する	7
• 音律(調律法)を選ぶ(スケールチューニング)	7
• 鍵盤パートごとに音の高さに関する設定をする	8
• トランスポーズ(移調)するパートを変更する	9
LIVE CONTROL(ライブコントロール)を活用する	9
• LIVE CONTROL(ライブコントロール)ノブに機能を割り当てる	10
• 機能の詳細を設定する	11
ボイスを編集する(ボイスセット)	13
• Voice Set(ボイスセット)画面で設定できる項目	14
ボイスの設定を変える(タッチレスボイス、モノ/ポリ、アルペジオ)	18
ボイスに含まれる設定(ボイスセット)を呼び出さないようにする	19
新しいコンテンツを追加する—エクспанションパック	20
• USBフラッシュメモリーからエクспанションパックをインストールする	20
• エクспанションパックをアンインストールする	20
• 楽器情報ファイルをUSBフラッシュメモリーに保存する	21

メガボイス/GM&XGボイス/GM2ボイス

この楽器には、メガボイス(4ページ)やXG/GM音源に対応したデータを鳴らすためのボイスなど、シーケンスソフトウェアで再生させるのに適したボイスが内蔵されています。これらのボイスは、パネルのボイスカテゴリーボタンから直接選ぶことはできませんが、メガボイスとレガシーボイスのみ下記手順で選べます。

メガボイス/レガシーボイスを選ぶ

- 1 ボイスカテゴリーボタン([EXPANSION/USER](エクспанション/ユーザー)以外)の1つを押して、ボイス選択画面を表示させます。
- 2 [8 ▲](↑)ボタンで、ボイスカテゴリーを表示させます。



- 3 [1 ▲]/[2 ▲]を押してP1またはP2フォルダーを選びます。
- 4 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で、「メガボイス」(P2)「レガシー」(P1)の中から選みたいボイスカテゴリーのフォルダーを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。
- 5 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でボイスを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。

ボイスの特徴

ボイスはその特徴が9種類(取扱説明書1章)に分類されます。ここではメガボイスについて詳しく説明します。

MegaVoice (メガボイス)	<p>通常のボイスでは、鍵盤を弾いた強さ(ペロシティー)に応じて音量や音質が変化します。それに対してメガボイスでは、ペロシティーによって音量/音質が変わるだけでなく、同じ楽器を違う奏法で鳴らした場合に得られるさまざまな音の表情を、切り替えて再現することができます。たとえば、ギターのさまざまな奏法(オープンソフト、デッドノート、スライドなど)における音の表情を再現するために、従来の電子楽器では奏法ごとに違うボイスを呼び出すなどしていましたが、メガボイスではペロシティーを変えることで、1つのボイスでそれらを呼び出すことが可能です。</p> <p>このようなしくみのボイスであるため、予期せぬサウンドを鳴らしてしまう可能性があり、鍵盤演奏には適していません。ソングやスタイルなど、頻繁にボイス変更をすることでデータが重くなることを避けたいMIDIシーケンスデータをステップ入力で作成する場合に使うと、たいへん有用です。</p> <p>実際のメガボイスの奏法割り当てについては、ウェブサイト上のデータリストの「メガボイスマップ」をご覧ください。</p> <p>NOTE メガボイスは、ほかの種類のボイスとの互換性がありません。したがって、メガボイスを使ったスタイル/ソングデータを、メガボイスを搭載していない楽器で再生しても、この楽器で鳴っていたサウンドを再現できません。</p> <p>NOTE メガボイスは、演奏する鍵域や鍵盤を弾く強さ(ペロシティー)などによって鳴り方が変わります。[HARMONY/ARPEGGIO](ハーモニー/アルペジオ)ボタンをオンにしたり、ボイスセットの設定を変えたりすると、意図しない鳴り方になることがあります。</p>
----------------------	--

GM&XGボイス/GM2ボイス

GM&XGボイス/GM2ボイスは、シーケンスソフトウェアなどからのMIDIメッセージで発音させます。これらの規格に対応したソングをシーケンスソフトウェアで再生すると、自動的に適切なボイスが選ばれます。

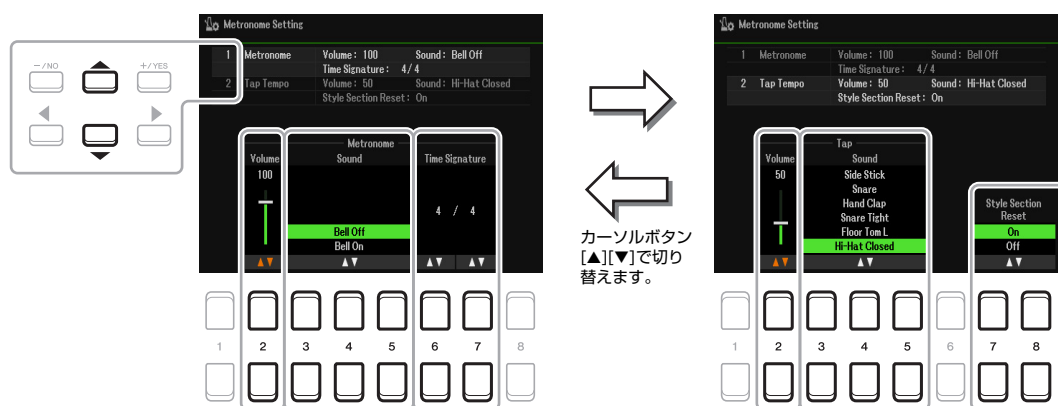
メトロノームやタップテンポの設定をする

メトロノームの音、音量、拍子やタップテンポに関わる設定ができます。

1 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Metronome Setting(メトロノームセッティング) → [ENTER](決定)

2 カーソルボタン[▲][▼]ボタンを押して設定画面を切り替え、下記設定をします。



1 Metronome(メトロノーム)

[2 ▲▼]	Volume (ボリューム)	メトロノームの音量を調節します。
[3 ▲▼]~ [5 ▲▼]	Sound (サウンド)	各小節の1拍目にベルの音を鳴らすかどうかを設定します。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Time Signature (タイムシグネチャー)	メトロノームの拍子を設定します。

2 Tap(タップ)

[RESET/TAP TEMPO](リセット/タップテンポ)ボタンをたたいたときに鳴る音の種類や音量、ボタンの役割を設定します。

[2 ▲▼]	Volume (ボリューム)	タップ音の音量を調節します。
[3 ▲▼]~ [5 ▲▼]	Sound (サウンド)	打楽器の音を選びます。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Style Section Reset On Off (スタイルセクション リセットオンオフ)	スタイル再生中の[RESET/TAP TEMPO]ボタンの役割を切り替えます。 On : スタイルの再生中に[RESET/TAP TEMPO]ボタンをたたくと、再生位置をセクションの先頭に戻すことができます(スタイルセクションリセット機能)。 Off : 通常のタップテンポの機能のみに戻ります。(取扱説明書2章)

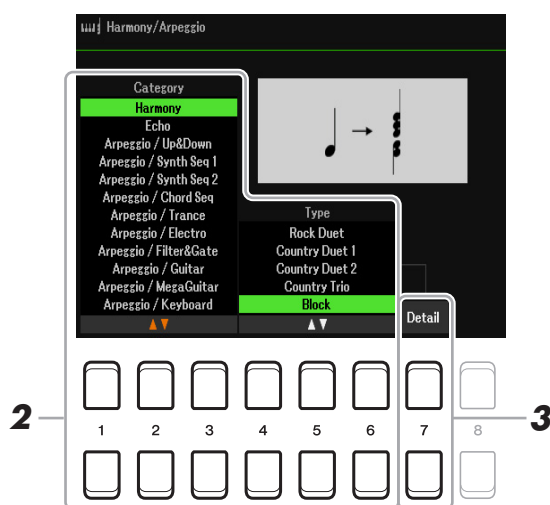
ハーモニー / アルペジオの詳細設定

ここでは、付加されるハーモニー / アルペジオ音の音量や、鍵盤演奏のどのパートを使って発音させるかなど、ハーモニー / アルペジオの詳細設定について説明します。

1 設定画面を表示させます。

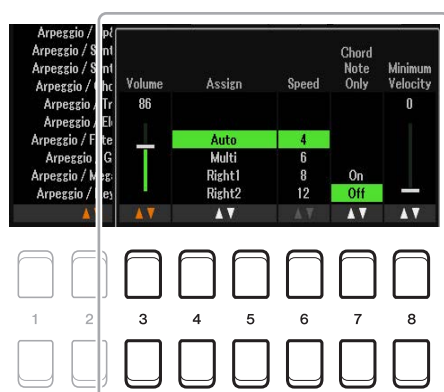
[MENU](メニュー) → TAB[◀] Menu1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Harmony/Arpeggio(ハーモニー / アルペジオ) → [ENTER](決定)

2 [1 ▲▼]~[3 ▲▼]ボタンを押してハーモニー / アルペジオのCategory(カテゴリー)を選び、[4 ▲▼]~[6 ▲▼]ボタンを押してType(タイプ)を選びます。



3 [7 ▲▼](Detail)ボタンを押して、詳細設定画面を表示させます。

4 [3 ▲▼]~[8 ▲▼]ボタンを押して、ハーモニー / アルペジオの設定を行ないます。



Arpeggio(アルペジオ)のカテゴリの場合、「*」印のある項目のみ設定できます。
HarmonyカテゴリでMulti Assign(マルチアサイン)タイプが選ばれている場合は、いずれも設定できません。

[3 ▲▼]	Volume * (ボリューム)	<p>付加されるハーモニー / アルペジオ音の音量を決めます。</p> <p>NOTE Voice Set(ボイスセット)画面(13ページ)でTouch Sense(タッチセンス)のDepth(デプス)が0に設定されている音色(オルガン音色など)の場合、付加される音量は変わりません。</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Assign * (アサイン)	<p>ハーモニー / アルペジオを、鍵盤演奏のどのパートを使って発音させるかを決めます。</p> <p>Auto : PART ON/OFF(パート オン/オフ)ボタンがオンになっているパート(RIGHT 1 または 2)に効果がかかります。Harmony または Echo カテゴリが選ばれている場合、両方がオンになっていると、RIGHT 1 が優先されます。</p> <p>Multi : Harmony または Echo カテゴリが選ばれている場合のみ有効です。 RIGHT 1、2 の両方がオンの場合、鍵盤で弾いた音は RIGHT 1 で、ハーモニー音は RIGHT 1、2 の両方で鳴ります。一方のパートのみがオンの場合は、鍵盤で弾いた音も、ハーモニー音やエコー音も、オンになっているパートで鳴ります。</p> <p>Right 1、Right 2 : 指定したパート(RIGHT 1 または 2)に効果がかかります。</p>
[6 ▲▼]	Speed (スピード)	Echo カテゴリ (Echo、Tremolo、Trill) に対してだけ有効な設定です。付加されるエコー / トレモロ / トリル音の再生スピードを音符の数で設定します。
[7 ▲▼]	Chord Note Only (コードノートオンリー)	Harmony カテゴリ に対してだけ有効な設定です。On(オン)に設定すると、コード鍵域で弾いたコードの構成音を右手鍵域で弾いたときだけ、右手鍵域での演奏音にハーモニーが付加されます。
[8 ▲▼]	Minimum Velocity (ミニマムベロシティー)	右手鍵域での演奏音に、ハーモニーやエコー / トレモロ / トリル音を付加するために、最低限必要な音量(ベロシティー)を決める設定です。ここで設定したベロシティーよりも強い音で弾いたときだけ、ハーモニーやエコー / トレモロ / トリル音が付加されます。

NOTE アルペジオのクオンタイズやホールド機能については、下記画面で設定できます(18ページ)。
[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu 1 (メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Voice Setting(ボイスセッティング)
→ [ENTER](決定) → TAB[◀][▶] Setting/Arpeggio

音の高さに関する設定

鍵盤全体の音高(ピッチ)を微調整する

鍵盤演奏音、スタイル、ソングなど鍵盤全体のピッチを微調整(チューニング)できます。オーディオファイルの再生やほかの楽器と合わせて演奏するときに、音の高さを合わせることができるので便利です。ドラム/SFXキットやオーディオファイル再生音はチューニングできません。

1 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[▶] Menu2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune(マスターチューン/スケールチューン) → [ENTER](決定) → TAB[◀] Master Tune

2 [4 ▲▼]/[5 ▲▼]ボタンを押してチューニングします(0.2Hz単位)。

初期設定の440.0Hzに戻すには、4か5の[▲]と[▼]ボタンを同時に押します。

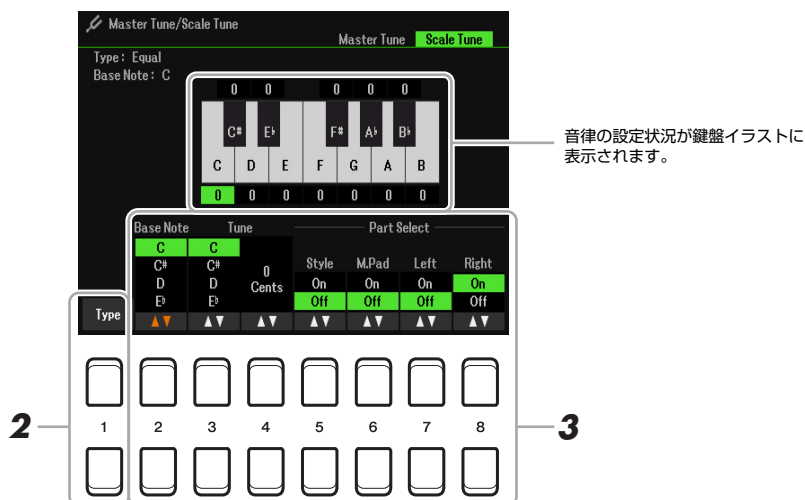
音律(調律法)を選ぶ(スケールチューニング)

音律(調律法)を選びます。演奏曲が作られた時代や音楽のジャンルなどに合わせて音律を選んで弾いてみましょう。

1 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[▶] Menu2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune(マスターチューン/スケールチューン) → [ENTER](決定) → TAB[▶] Scale Tune

2 [1 ▲▼]ボタンで音律を選びます。



■ 内蔵の音律

Equal (イコールテンパラメント=平均律)	1 オクターブを12の間隔で等分した音律です。現在もっともポピュラーな音律です。
Pure Major (ピュアメジャー=純正律長調) Pure Minor (ピュアマイナー=純正律短調)	自然倍音を基準とするため、3音構成の和音が美しく純粋に響くのが特徴です。現在でも合唱のハーモニーなどで使われます。
Pythagorean (ピタゴリアン=ピタゴラス調律)	ギリシャ時代の哲学者ピタゴラスによって考えられた、5度音程だけの組み合わせからできた音律です。3度はうなりが生じますが、5度と4度の音程が美しく、旋律の演奏に向いています。
Mean-Tone (ミーントーン=中全音律)	ピタゴラス音律の3度のうなりをなくすために改良された音律です。16世紀後半から18世紀後半までにかけて広く普及し、ヘンデルも使用しました。

Werckmeister (ヴェルクマイスター=ヴェルク マイスター音律) Kirnberger (キルンベルガー=キルンベル ガー音律)	中全音律とピタゴラス音律の改良型であるウェルクマイスターとキルンベルガーのシステムを組み合わせたもので、それぞれその組み合わせ方が異なります。転調により曲想が変化するのが特徴です。バッハやベートーベン時代に使用され、現在でもその時代の曲をハープシコード(=チェンバロ)などで演奏するときにしばしば用いられます。
Arabic1、2 (アラビック=アラブ音律)	アラブ音楽を演奏するときに使用される音律です。

3 必要に応じて、下記の設定をします。

[2 ▲▼]	Base Note (ベースノート)	音律の基準となる音(ベース音)を変えます。ベース音を変えると、音律の音程を保ったまま移調します。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Tune (チューン)	[3 ▲▼]ボタンでノート(鍵盤)を選び、[4 ▲▼]ボタンで選んだノートを1セント単位でチューニングします。 NOTE セントとは、半音を100等分した音程の単位です。(100セント=半音)
[5 ▲▼]~ [8 ▲▼]	Part Select (パートセレクト)	音律の設定を適用したいパートのオン/オフを切り替えます。

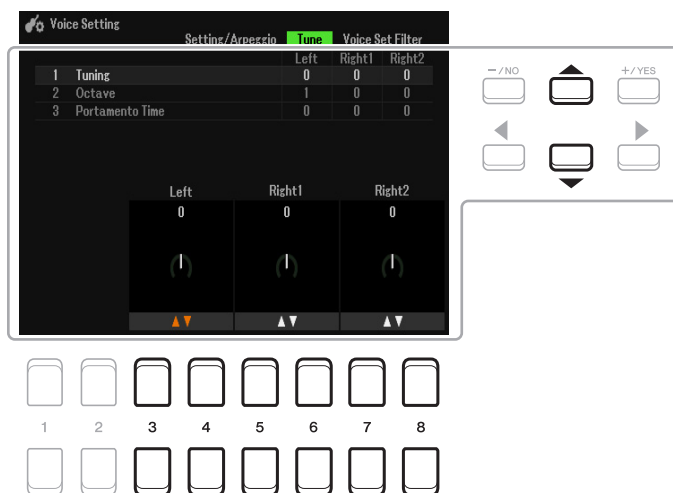
NOTE スケールチューンの設定はレジストレーションメモリーに登録できます。[MEMORY](メモリー)ボタンを押すと表示されるRegistration Memory(レジストレーションメモリー)画面で「Scale Tune(スケールチューン)」にチェックマークを付けて登録してください。

鍵盤パートごとに音の高さに関する設定をする

鍵盤パートごとに、チューニングやオクターブ変更など音の高さに関する設定をします。

1 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Voice Setting(ボイスセッティング) → [ENTER](決定) → TAB[▶] Tune(チューン)



2 カーソルボタン[▲][▼]で設定したい項目へカーソルを移動させ、[3 ▲▼]~[8 ▲▼]ボタンを押して設定を変更します。

Tuning (チューニング)	鍵盤演奏でのチューニングを、鍵盤演奏パートごとに設定します。
Octave (オクターブ)	鍵盤演奏でのオクターブを鍵盤パートごとに設定します。ここでの設定は、UPPER OCTAVE(アッパーオクターブ)[-]/[+]ボタンでの設定に加えて効果します。
Portamento Time (ポルタメント タイム)	ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤のピッチから次に弾いた鍵盤のピッチまでを、なめらかに変化させる機能です。ポルタメントタイムでは、ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなります。0の場合、効果はありません。ポルタメントタイムは、モノ(18ページ)に設定されている鍵盤パートに対して有効です。

トランスポーズ(移調)するパートを変更する

TRANPOSE(トランスポーズ)[-]/[+]ボタンを押したときに移調させるパートを切り替えることができます。

1 TRANPOSE [-]/[+]ボタンを押して、ポップアップ画面を呼び出します。



2 ポップアップ画面が出ている間に、カーソルボタン[◀][▶]を押して、移調させるパートを選びます。

キーボード	TRANPOSE [-]/[+]ボタンを押すと、以下のサウンドが移調します。ソング再生音は移調しません。 ・鍵盤演奏音 ・スタイル再生音(コード鍵域で演奏した場合) ・マルチパッド再生音(コードマッチがオンで、コードを弾いた場合)
ソング	TRANPOSE [-]/[+]ボタンを押すと、ソング再生音が移調します。
マスター	TRANPOSE [-]/[+]ボタンを押すと、楽器本体が発音するすべてのサウンド(鍵盤演奏音、ソング、スタイルなど)が移調します。オーディオファイルは移調できません。

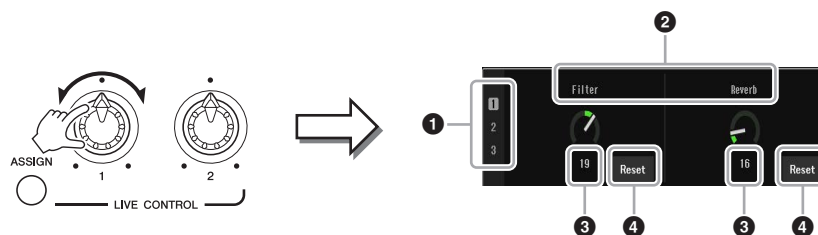
NOTE 初期設定では、移調させるパートは「マスター」になっています。

NOTE ポップアップ画面の表示時間を変更することもできます。詳しくは [109ページ](#) Popup Display Time(ポップアップディスプレイタイム)をご覧ください。

ここでの設定は、TRANPOSE [-]/[+]ボタンを押したときに表示されるポップアップ画面でいつでも確認できます。

LIVE CONTROL(ライブコントロール)を活用する

2つのLIVE CONTROL(ライブコントロール)ノブにさまざまな機能を割り当てて回すと、演奏中でもサウンドにリアルタイムで変化を加えて楽しむことができます。



ノブを動かすと、現在のノブの状態がポップアップ画面で表示されます。

①	ASSIGN TYPE (アサインタイプ)	現在選択されているアサインタイプをハイライト表示します。
②	機能名	ノブに割り当てられている機能の名称を表示します。その機能が操作できない場合はグレーアウトで表示されます。
③	設定値	ノブに割り当てられている機能の設定値を表示します。
④	Reset(リセット)	[4 ▲▼]/[8 ▲▼](リセット)ボタンを押すと、設定値が初期状態に戻ります。

NOTE ポップアップ画面を表示させるかどうかを設定できます。詳しくは [109ページ](#) Live Control Monitor(ライブコントロールモニター)をご覧ください。

LIVE CONTROL(ライブコントロール)ノブに機能を割り当てる

LIVE CONTROLノブに割り当てられる機能は、以下の通りです。ノブに機能を割り当てる手順は、取扱説明書1章をご覧ください。

■ 割り当て可能な機能

Volume (ボリューム)	指定したパートの音量を調節します。詳細設定については、 12ページ をご覧ください。
Keyboard Volume (キーボードボリューム)	鍵盤パートの音量を調節します。鍵盤パートと、それ以外のパート(ソング、スタイル、マルチパッドなど)とのバランスを調節するのに便利です。
Balance (バランス)	パート間の音量バランスを調節します。詳細設定については、 12ページ をご覧ください。
MIDI/Audio Song Balance (MIDI/オーディオ ソングバ ランス)	ソングの再生音とオーディオファイルの再生音のバランスを調節します。
Pan (パン)	音の定位(パン)を調節します。
Reverb (リバーブ)	リバーブの深さ(かかり具合)を調節します。
Chorus (コーラス)	コーラスの深さ(かかり具合)を調節します。
Reverb & Chorus (リバーブアンドコーラス)	リバーブとコーラスの深さ(かかり具合)を同時に調節します。右に回すほど、効果が深くなります。
Insertion Effect Depth (インサーションエフェクト デプス)	パートに個別にかけたエフェクト(インサーション)の深さ(かかり具合)を調節します。
EQ High Gain (イーキューハイ ゲイン)	高い周波数帯の信号レベルをブースト(増やす)/カット(減らす)します。
EQ Low Gain (イーキューロー ゲイン)	低い周波数帯の信号レベルをブースト(増やす)/カット(減らす)します。
Cutoff (カットオフ)	フィルターのカットオフ周波数を調節して、音質を変化させます。
Resonance (レゾナンス)	フィルターのレゾナンス効果のかかり具合を調節して、音質を変化させます。
Cutoff & Resonance (カットオフアンドレゾナン ス)	フィルターのカットオフ周波数とレゾナンス効果のかかり具合を同時に調節して、音質を変化させます。
Filter (フィルター)	フィルターのカットオフ周波数とレゾナンス効果のかかり具合を同時に調節して、音質を変化させます。フィルターのパラメーターは一樣に変化しないものの、個別に最適で最良の音に変化するようにプログラムされています。
Attack (アタック)	鍵盤を弾いてから最大音量に達するまでの時間を調節します。右に回すほど、音の立ち上がりが遅くなります。
Release (リリース)	鍵盤から指を離れたあと音が消えるまでの時間を調節します。右に回すほど、鍵盤を離してからの余韻が長くなります。
Attack & Release (アタックアンドリリース)	上記AttackとReleaseを同時に調節します。
Modulation (モジュレーション)	音に変調をかけてビブラートなどの効果を付け加えます。
Tuning (チューニング)	楽器の音高(ピッチ)を設定します。
Octave (オクターブ)	楽器の音高(ピッチ)をオクターブ単位で設定します。
Pitch Bend Range (ピッチベンドレンジ)	ピッチベンドの変化幅を設定します。

Portamento Time (ポルタメントタイム)	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。 NOTE ポルタメントとは、ある音から次の音へ移る際、スムーズにピッチが変化する効果のことです。
Kbd Harmony/Arpeggio Volume (キーボードハーモニー / アルペジオボリューム)	ハーモニー / アルペジオの音量を調節します。
Arpeggio Velocity (アルペジオベロシティー)	アルペジオの強弱の付け方を調節します。
Arpeggio Gate Time (アルペジオゲートタイム)	アルペジオの各音の長さを調節します。
Arpeggio Unit Multiply (アルペジオユニットマルチ プレイ)	アルペジオのスピードを調節します。
Style Retrigger Rate (スタイルリトリガーレート)	スタイルリトリガー (スタイルの先頭部分をくり返し再生する機能)のくり返し部分の長さを調節します。
Style Retrigger On/Off (スタイルリトリガー オン/ オフ)	スタイルリトリガーのオン/オフを切り替えます。オンにすると、スタイルの先頭部分をくり返し再生します。
Style Retrigger On/Off & Rate (スタイルリトリガー オン/ オフアンドレート)	スタイルリトリガーのオン/オフを切り替え、くり返し部分の長さを調節します。ノブを左端まで回すと機能がオフになります。右に回すほど、くり返し部分の長さが短くなります。
Style Track Mute A (スタイルトラックミュート A)	スタイルの再生チャンネルのオン/オフを切り替えます。ノブを左端まで回すとリズム2チャンネルのみがオンに、その他チャンネルがオフになります。ノブを右に回していくと、リズム1、ベース、コード1、コード2、パッド、フレーズ1、フレーズ2の順にオンに切り替わり、右端まで回すとすべてのチャンネルがオンになります。チャンネルをオン/オフすることにより、簡単にスタイルの印象を変えられます。
Style Track Mute B (スタイルトラックミュート B)	スタイルの再生チャンネルのオン/オフを切り替えます。ノブを左端まで回すとコード1チャンネルのみがオンに、その他チャンネルがオフになります。ノブを右に回していくと、コード2、パッド、ベース、フレーズ1、フレーズ2、リズム1、リズム2の順でオンに切り替わり、右端まで回すとすべてのチャンネルがオンになります。チャンネルをオン/オフすることにより、簡単にスタイルの印象を変えられます。
Master Tempo (マスターテンポ)	選ばれているスタイルまたはソングのテンポを、初期設定値の50%から150%の範囲で変更します。右に回すほど、テンポが速くなります。
No Assign (ノーアサイン)	LIVE CONTROL ノブに機能を割り当てません。

NOTE ボイスやパネル設定、ノブの動かし方によっては、ノブを回しても効果がわかりにくかったり、機能しない場合があります。

機能の詳細を設定する

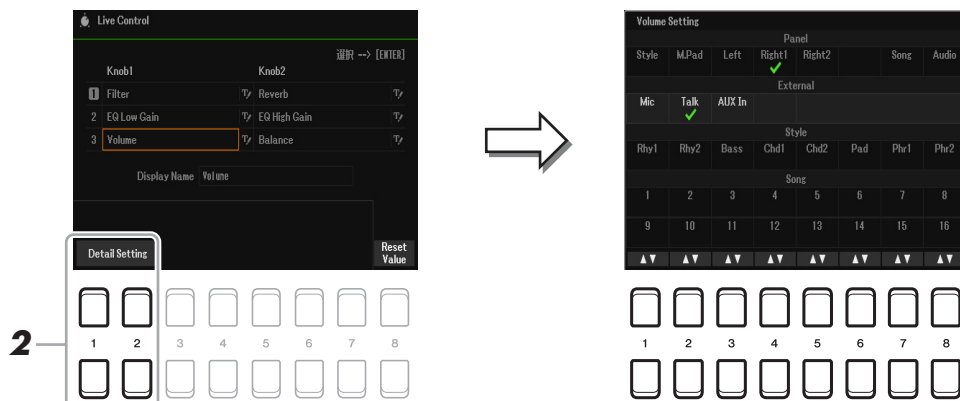
Volume、Balanceなど一部の機能を選んだ場合は、画面左下に[1 ▲▼]/[2 ▲▼](Detail Setting)ボタンが表示され、個別に詳細設定ができます。



次ページへ

■ Volume機能

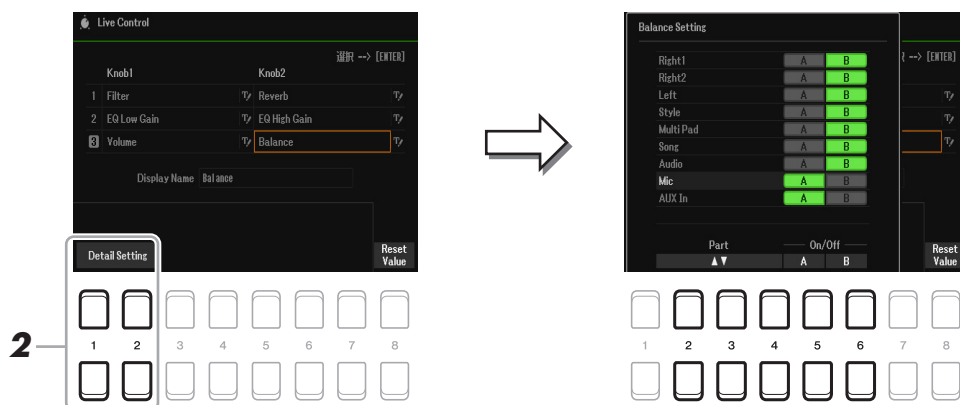
Volume機能を選ぶと、LIVE CONTROL(ライブコントロール)ノブで特定パートの音量調整ができます。この詳細設定では、ノブで音量調整したい対象のパートを複数同時に選ぶことができます。ひとつのパートだけを選ぶこともできるので、たとえばAudioだけを音量調整の対象に選ぶことでノブがUSBオーディオプレーヤー専用のボリュームコントローラーになります。



- 1 LIVE CONTROL(ライブコントロール)ノブのいずれかにVolume機能を割り当てます。
機能の割り当ての方法については、取扱説明書1章をご覧ください。
- 2 [1 ▲▼]/[2 ▲▼](Detail Setting) ボタンを押して詳細設定画面を表示させます。
- 3 カーソルボタン[▲][▼]で音量調節したい項目を選び、[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンでチェックマークを付けます。
- 4 [EXIT](戻る)ボタンを押して、Live Control(ライブコントロール)画面に戻ります。

■ Balance機能

Balance機能を選ぶと、パート間のバランスを調整できます。この詳細設定では、各パートをAグループとBグループに振り分けることができます。たとえば外部入力(マイク、AUX IN)からの音をAグループ、それ以外の各パート音をBグループというように振り分けて、LIVE CONTROL(ライブコントロール)ノブで両者の音量バランスを調整することができます。

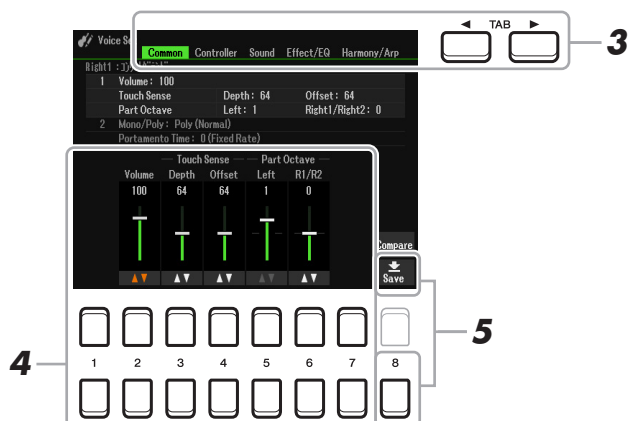


- 1 LIVE CONTROL(ライブコントロール)ノブのいずれかにBalance機能を割り当てます。
機能の割り当ての方法については、取扱説明書1章をご覧ください。
- 2 [1 ▲▼]/[2 ▲▼](Detail Setting) ボタンを押して詳細設定画面を表示させます。
- 3 [2 ▲▼]～[4 ▲▼]ボタンでパートを選び、[5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンでAグループとBグループに振り分けます。
- 4 [EXIT](戻る)ボタンを押して、Live Control(ライブコントロール)画面に戻ります。

ボイスを編集する(ボイスセット)

ボイスセット機能を使うと、既存のボイスを編集してオリジナルのボイスを作れます。作ったボイスを楽器本体のユーザーメモリーやUSBフラッシュメモリーに保存すれば、必要なときに呼び出して使えます。

- 1 もとになるボイスを選びます。
- 2 ボイス選択画面で、[5 ▼](ボイスセット)ボタンを押して、Voice Set(ボイスセット)画面を表示させます。
- 3 TAB(タブ)[◀][▶]ボタンを押して、設定画面を選びます。
設定できる内容については、[14ページ](#)の「Voice Set(ボイスセット)画面で設定できる項目」をご覧ください。



- 4 必要に応じて、カーソルボタン[▲][▼]で編集したい項目を選び、[1 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンを押してボイスを編集します。
編集中に[8 ▲](Compare)ボタンを押すと、編集前のボイスと編集後のボイスを聞き比べられます。
- 5 [8 ▼](Save)ボタンを押して、編集したボイスを保存します。
保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

注記

設定を保存せずにほかのボイスに切り替えたり、楽器の電源を切ったりすると、ここでの設定は失われます。ご注意ください。

Voice Set(ボイスセット)画面で設定できる項目

ボイスセット画面は、5つの画面で構成されています。各画面で設定できる項目は以下のとおりです。

NOTE 選んだボイスによって、設定できる項目は異なります。

■ Common(コモン)画面

1 Volume/Touch Sense/Part Octave

[2 ▲▼]	Volume (ボリューム)	編集中のボイスの音量を設定します。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Touch Sense (タッチセンス)	<p>編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合のタッチ感度や、タッチに対するベロシティー(音量)の変化幅を設定します。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>Depth(デプス)の設定による ベロシティーのカーブ変化 (オフセット=64で一定にしたとき)</p> <p>音源に働くベロシティー</p> <p>受信したベロシティー (実際に押した強さ)</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Offset(オフセット)の設定による ベロシティーのカーブ変化 (デプス=64で一定にしたとき)</p> <p>音源に働くベロシティー</p> <p>受信したベロシティー (実際に押した強さ)</p> </div> </div> <p>Depth(デプス) : 「入力したベロシティー」(実際に押した強さ)に対して、「音源に働くベロシティー」の変化の度合いを調節します。</p> <p>Offset(オフセット) : 「入力したベロシティー」(実際に押した強さ)に対して、ここでの値を加減したものが音源に働きます。</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Part Octave (パートオクターブ)	編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合のピッチを、オクターブ単位でシフトします。R1/R2での設定値は、編集したボイスをRIGHT(ライト)1、2パートで使う場合のオクターブシフト値です。LEFTでの設定値は、編集したボイスをLEFT(レフト)パートで使う場合のオクターブシフト値です。

2 Mono/Poly Portamento Time

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Mono/Poly (モノ/ポリ)	<p>編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合の発音方式を単音(Mono)/複音(Poly)のどちらから選びます。Mono(モノ)に設定すると、管楽器などの単音発音楽器をよりリアルに演奏できます。また、選んだボイスによっては、レガートに演奏したときにポルタメント効果が付きます。</p> <p>NOTE ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤のピッチから次に弾いた鍵盤のピッチまでを、なめらかに変化させる効果です。</p>
-------------------	----------------------	---

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono Type (モノタイプ)	<p>上記でMono(モノ)に設定して編集中のボイスをレガート演奏する場合に、(例えばギターボイスのような)減衰音をどのように発音させるかを選択します。</p> <p>Normal : 前の発音を終了させてから次を発音します。</p> <p>Legato : レガート演奏したとき、2つ目以降の発音はEG(エンベロープジェネレーター、16ページ)での音量変化を維持したまま、ピッチのみが滑らかに変化します。</p> <p>最初の発音から次の発音が1オクターブを超える場合は、ピッチは変化させず発音をやり直します。</p> <p>Crossfade : 各ボイスは、どの音域をどの強さで弾くかによって切り替わる複数の音色波形で構成されています。このタイプでは、レガート演奏したときに最初の発音と二つ目以降の発音とで異なる音色波形が選択されていても、両者の音色波形をクロスフェードさせながらピッチが変化します。</p> <p>NOTE この項目はS.Art/Drums/SFXの各ボイスには対応していません。これらのボイスが選ばれているときには「Normal」に設定されているときと同様に動作します。</p> <p>NOTE 「Legato」または「Crossfade」を選んだ場合、(ここで記述されるもの以外の)動作がパネル設定次第で「Normal」設定とは変わってることがあります。</p>
[5 ▲▼]	Portamento Time (ポルタメントタイム)	<p>上記でMono(モノ)に設定した場合のポルタメントタイムを設定します。</p> <p>NOTE ポルタメントタイムとは、上記のレガート奏法でポルタメント効果をかけるときの、ピッチ変化にかかる時間のことです。</p> <p>NOTE ポルタメントタイムの値が「0」のときは、ポルタメントはかかりません。</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Portamento Type (ポルタメントタイプ)	<p>実際の「ピッチ変化にかかる時間」をポルタメントタイムの値からどのように算出するかと決めます。</p> <p>Fixed Rate : 「ピッチ変化の割合」を最大 : 0、最小 : 127に設定します。実際の「ピッチ変化にかかる時間」は2つの音符の間隔によって変わります。</p> <p>Fixed Time : 「ピッチ変化にかかる時間」を最小 : 0、最大 : 127に設定します。「ピッチ変化の割合」は2つの音符の間隔によって変わります。</p> <p>NOTE この設定が変更されても、ポルタメントタイムの基本的なルールは変わりません。ポルタメントタイムの値が小さければ実際の時間は短くなり、値が大きければ実際の時間は長くなります。</p> <p>NOTE ポルタメントタイムの値が大きいほど、ここでの設定の効果がわかります。</p>

■ Controller(コントローラー)画面

Modulation(モジュレーション)

[MODULATION]ホイールで、ビブラート効果のほかにも、フィルターや音量をコントロールしてワウ効果やトレモロ効果を与えることもできます。以下の通り効果のかかり具合が設定できます。

[2 ▲▼]	Filter (フィルター)	フィルターカットオフ周波数をコントロールする場合の、効果の深さを設定します。フィルターについては、下記をご覧ください。
[3 ▲▼]	Amplitude (アンプリチュード)	アンプリチュード(音量)をコントロールする場合の、効果の深さを設定します。
[5 ▲▼]	LFO PMOD (ピッチモジュレーション)	ピッチ(音高)をLFOでコントロールする場合の、効果の深さ(ピッチの変化幅、ビブラート効果の深さ)を設定します。
[6 ▲▼]	LFO FMOD (フィルターモジュレーション)	フィルターをLFOでコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定します。
[7 ▲▼]	LFO AMOD (アンプリチュードモジュレーション)	ボイスの音量をLFOでコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ)を設定します。

NOTE LFO (Low Frequency Oscillator)とは、低周波で周期的な信号を発振するユニットです。ピッチ/フィルター/アンプリチュードに対する変調(周期的な揺れを与えること)に使われます。たとえばLFOをピッチにかけるとビブラート効果が、フィルターにかけるとワウ効果が、ボイスの音量にかけるとトレモロ効果が得られます。

■ Sound(サウンド)画面

1 Filter(フィルター)/EG(エンベロープジェネレーター)

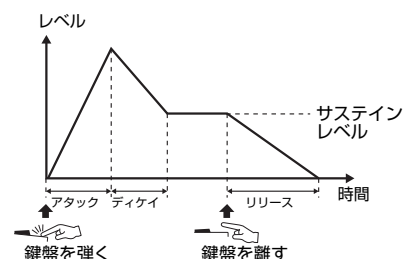
● Filter

フィルターとは、特定の周波数帯域だけを通過させ、ほか波数帯域の信号をカットすることによって音質を変化させる機能です。ある周波数帯を下記パラメーターでカットしたり持ち上げたりすることにより、全体的な音色を設定します。音を明るくしたりこもらせたりすることもでき、フィルターを使って、シンセサイザーのような電子的なサウンドを作り出すこともできます。

[2 ▲▼]	Cutoff (カットオフ)	フィルターのカットオフ周波数(どの周波数帯の信号以上をカットするか)を設定して、音の明るさを調整します。値を高くするほど、明るい音になります。	
[3 ▲▼]	Resonance (レゾナンス)	カットオフ周波数付近の音量を持ち上げる(レゾナンス)機能です。値を高くするほどレゾナンス効果が強くなり、音にクセを付けることができます。	

● EG

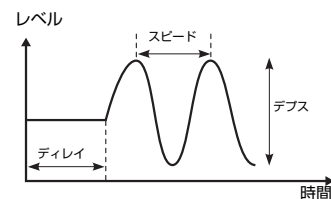
EG(エンベロープジェネレーター)により、時間経過の中で、どのように音量が変化していくかを設定できます。これにより、「音の立ち上がりや減衰が速い」(パーカッションなど)や、「余韻が長い」(ピアノなど)といった生楽器が持つさまざまな音の特性を作り出すことができます。



[4 ▲▼]	Attack (アタック)	鍵盤を押さえたとき、0から最大の出力レベルに達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音の立ち上がりが早くなります。
[5 ▲▼]	Decay (ディケイ)	最大の出力レベルから減衰してサステインレベル(鍵盤を押さえている間持続する一定のレベル)に達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音が速く減衰します。
[6 ▲▼]	Release (リリース)	鍵盤を離したあと、出力レベルが0に達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音が速く消えます。

2 VIBRATO(ビブラート)

ビブラートとは、音程を周期的に変化させて、音の揺れを作る効果です。



[3 ▲▼]	Depth (デプス)	ビブラート効果の深さを設定します。値を大きくするほど、ビブラートが深くかかります。
[4 ▲▼]	Speed (スピード)	ビブラートのスピードを設定します。
[5 ▲▼]	Delay (ディレイ)	鍵盤を弾いてからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。値を大きくするほど、ビブラートがかかるまでの時間が長くなります。

■ Effect/EQ(エフェクトEQ)画面

1 Reverb Depth(リバーブデプス)/Chorus Depth(コーラスデプス)/DSP Depth(DSP デプス)/Panel Sustain(パネルサステイン)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Reverb Depth (リバーブデプス)	リバーブの深さ(かかり具合)を調節します。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Chorus Depth (コーラスデプス)	コーラスの深さ(かかり具合)を調節します。
[5 ▲▼]	DSP On/Off (DSP オン/オフ)	DSPのオン/オフを切り替えます。 パネル上のVOICE EFFECT [DSP]ボタンでもオン/オフできます。
[6 ▲▼]	DSP Depth (DSPデプス)	DSPの深さ(かかり具合)を調節します。 DSPエフェクトのタイプを選び直して編集する場合は、次項の「2 DSP Type」で操作します。
[7 ▲▼]	Panel Sustain (パネルサステイン)	サステインをオンにした場合のサステインの長さを設定します。 サステインのオン/オフは、パネル上の[SUSTAIN](サステイン)ボタンまたは下記画面で切り替えます。 [MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー 1) → カーソルボタン [▲][▼][◀][▶] Voice Setting(ボイスセッティング) → [ENTER](決定) → TAB[◀] Voice Control

2 DSP Type

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Category (カテゴリー)	DSPエフェクトのCategory(カテゴリー)とType(タイプ)を選びます。カテゴリーを選んでから、タイプを選んでください。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Type (タイプ)	
[6 ▼]	Detail (ディテール)	DSPの詳細設定画面を表示します。[2 ▲▼]～[4 ▲▼] ボタンで設定したいパラメーターを選び、[5 ▲▼]～[6 ▲▼]ボタンでパラメーターの値を設定します。 [EXIT](戻る)ボタンで元の画面に戻ります。

3 EQ

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Low Frequency (ローフリケンシー)	コントロールしたい低周波帯域の周波数を32Hz ～ 2.0kHzの範囲で設定します。
[3 ▲▼]	Low Gain (ローゲイン)	上記で設定した低周波帯域の信号レベルを－12dB ～ 12dBの範囲でブースト(増やす)/カット(減らす)します。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	High Frequency (ハイフリケンシー)	コントロールしたい高周波帯域の周波数を500Hz ～ 16kHzの範囲で設定します。
[6 ▲▼]	High Gain (ハイゲイン)	上記で設定した高周波帯域の信号レベルを－12dB ～ 12dBの範囲でブースト(増やす)/カット(減らす)します。

■ Harmony/Arp(ハーモニー /アルペジオ)画面

以下の操作で呼び出される画面(5ページ)と同様の設定項目を持つ画面が表示されます。

[MENU](メニュー) → TAB[◀] Menu1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Harmony/Arpeggio(ハーモニー /アルペジオ) → [ENTER](決定)

ただし、以下の点が異なります。

- [7 ▲▼](Detail)ボタンで設定した内容が画面上部に表示されます。
- [8 ▲](Compare)、[8 ▼](Save)ボタンが使えます(13ページ手順4～5参照)。

ボイスの設定を変える(タッチレスポンス、モノ/ポリ、アルペジオ)

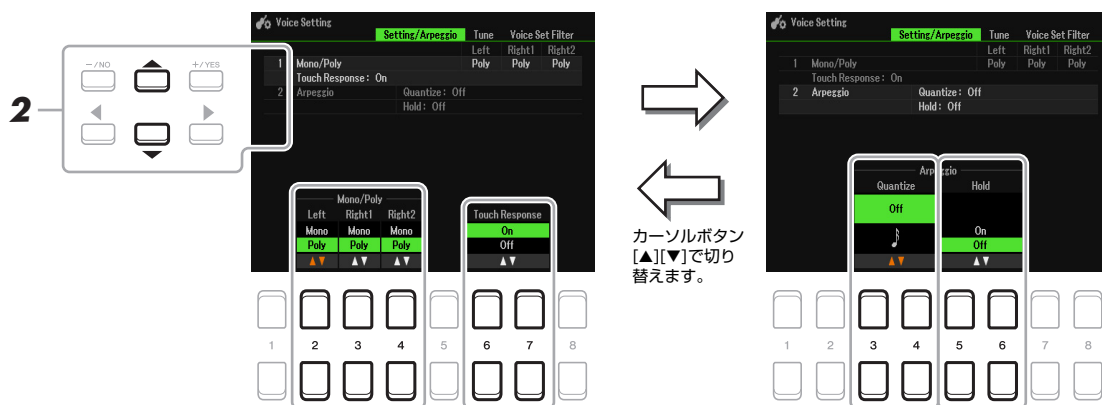
ボイスに関する共通設定を変更できます。

1 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Voice Setting(ボイスセッティング) → [ENTER](決定) → TAB[◀] Setting/Arpeggio

2 カーソルボタン[▲][▼]を押して、変更する画面を選びます。

3 [2 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンを押して各項目を設定します。



1 Mono/Poly Touch Response

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono/Poly (モノ/ポリ)	ボイスをモノフォニック(単音)で発音させるかポリフォニック(複音)で発音させるか、鍵盤パートごとに切り替えます。Mono(モノ)に設定すると、管楽器などの単音発音楽器をよりリアルに演奏できます。また、選んだボイスによっては、レガートで演奏したときにポルタメント効果が付きます。Poly(ポリ)に設定すると、そのパートのボイスはポリフォニックになります。 NOTE ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤のピッチから次に弾いた鍵盤のピッチまでを、なめらかに変化させる効果です。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Touch Response (タッチレスポンス)	鍵盤のタッチレスポンス機能のOn(オン)/Off(オフ)を切り替えます。オフのときは、鍵盤を強く弾いても弱く弾いても同じ音量で音が鳴ります。以下の画面で、タッチ感度を変えることもできます。詳しくは、取扱説明書をご覧ください。 [MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Controller(コントローラー) → [ENTER](決定) → TAB[▶] Setting(セッティング)

2 Arpeggio

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Arpeggio Quantize (アルペジオクオンタイズ)	アルペジオを鳴らすとき、アルペジオとソングやスタイルの再生とのタイミングの「ずれ」を、ここで指定したタイミングで補正して同期させることができます(アルペジオクオンタイズ機能)。同期させない場合はOff(オフ)を選びます。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Arpeggio Hold (アルペジオホールド)	アルペジオホールド機能をオン/オフします。On(オン)に設定すると、[HARMONY/ARPEGGIO](ハーモニー/アルペジオ)ボタンがオンのときに、鍵盤から指を離してもアルペジオが鳴り続けます。鳴り続けているアルペジオを停止するには、[HARMONY/ARPEGGIO]ボタンを押してオフにします。

ボイスに含まれる設定(ボイスセット)を呼び出さないようにする

ボイスには、そのボイスに合ったさまざまな設定(13ページのボイス編集機能での設定と同じ)が含まれます。これらの設定は、ボイスを選んだときに自動的に呼び出されるようになっていますが、呼び出さないようにすることもできます。たとえば、どのボイスでも同じエフェクトをかけたいときは、エフェクトをオフにします。

1 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Voice Setting(ボイスセッティング) → [ENTER](決定) → TAB[▶] Voice Set Filter

2 カーソルボタン[▲][▼]で、設定したい項目を選びます。



Voice (ボイス)	ボイスセットのCommon(コモン)、Controller(コントローラー)、Sound(サウンド)画面で行なう設定です。
Effect (エフェクト)	ボイスセットのEffect/EQ(エフェクト/EQ)画面1～2で行なう設定です。
EQ (イコライザー)	ボイスセットのEffect/EQ(エフェクト/EQ)画面3で行なう設定です。
Harmony/Arpeggio (ハーモニー / アルペジオ)	ボイスセットのHarmony/Arp(ハーモニー / アルペジオ)画面で行なう設定です。

3 [3 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンを押して、鍵盤パートごとにON(オン)/OFF(オフ)を切り替えます。

オンにした設定は、ボイスを選んだときに自動的に呼び出されます。各設定の詳細は、上記をご覧ください。

新しいコンテンツを追加する—エクспанションパック

エクспанションパックをインストールすると、ユーザーメモリーの「Expansion」(エクспанション)フォルダーにさまざまなボイスやスタイルを追加できます。

USBフラッシュメモリーからエクспанションパックをインストールする

エクспанションパックは、「パックインストールファイル」と呼ばれるファイル(「***.ppi」、「***.cpi」、「***.pqi」、または「***.cqi」)にまとめて楽器にインストールします。複数のエクспанションパックをインストールするには、Yamaha Expansion Manager(ヤマハエクспанションマネージャー)を使って、パックを1つのファイルにまとめておく必要があります。詳細は、Yamaha Expansion Managerの取扱説明書をご覧ください。

NOTE Yamaha Expansion Managerについては、ヤマハウェブサイトのPSR-SX600製品情報をご覧ください。
<https://jp.yamaha.com/>

注記

インストールが完了すると楽器を再起動する必要があります。編集中的数据がある場合、保存しないとデータが失われますので、エクспанションパックをインストールする前に保存してください。

- 1 パックインストールファイルが入っているUSBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に接続します。
- 2 操作画面を表示させます。
[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[▶] Menu2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Expansion(エクспанション) → [ENTER](決定) → カーソルボタン[▲][▼] Pack Installation(パックインストール) → [ENTER](決定)
- 3 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]を押して、インストールしたいパックインストールファイルを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。
- 4 [6 ▼](インストール)ボタンを押します。
- 5 画面の指示に従って、パックインストールファイルをインストールします。
エクспанションパックは、ユーザーメモリーの「Expansion」(エクспанション)フォルダーにインストールされます。

NOTE ユーザーメモリーに十分な空き容量がないというメッセージが表示されたら、ユーザータブにあるファイルをUSBフラッシュメモリーに保存するなどして、ファイルを移動したあと、もう一度インストールしてみてください。ファイルの移動については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

エクспанションボイスやエクспанションスタイルを使ったソング、スタイル、レジストレーションメモリーについてエクспанションボイスやエクспанションスタイルを使ったソング、スタイル、レジストレーションメモリーは、そのエクспанションボイスやスタイルが入ったエクспанションパックデータが楽器に入っていない場合、正しく再生されない、または、呼び出せない場合があります。
エクспанションボイスやスタイルを使ってデータ(ソング、スタイルやレジストレーションメモリー)を作るときは、エクспанションパックの名前を書きとめておくとういでしょう。簡単にエクспанションパックを探ことができ、必要なときにエクспанションパックをインストールできます。

エクспанションパックをアンインストールする

エクспанションパックをアンインストールするには、リセット操作(113ページ)により「Files & Folders(ファイル&フォルダー)」をリセットします。

注記

「Files & Folders」をリセットすると、エクспанションパックだけでなく、ユーザーメモリーにあるすべてのファイルやフォルダーが消去されます。ご注意ください。

楽器情報ファイルをUSBフラッシュメモリーに保存する

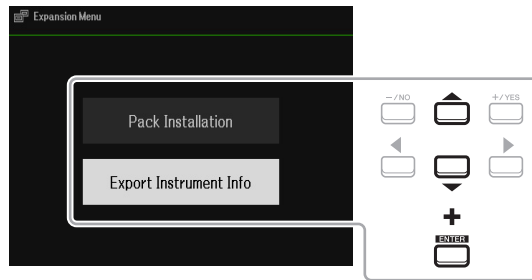
Yamaha Expansion Manager(ヤマハエクспанションマネージャー)を使ってエクспанションパックを管理するとき、インストール先の楽器を登録する場合に必要です。楽器情報ファイルは、下記手順で取得できます。詳細については、Yamaha Expansion Managerの取扱説明書をご覧ください。

1 USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に接続します。

NOTE USBフラッシュメモリーを使う前に、必ず取扱説明書9章の「USB機器を接続する」をお読みください。

2 操作画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[▶] Menu2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] → Expansion(エクспанション) → [ENTER](決定) → カーソルボタン[▲][▼] Export Instrument Info(エクスポートインストルメントインフォ) → [ENTER](決定)



3 画面の指示に従って、楽器情報ファイルを保存します。

楽器情報ファイルは、USBフラッシュメモリーのルート(最上階層のフォルダー)に「PSR-SX600_InstrumentInfo.n27」というファイル名で保存されます。

リズムや自動伴奏に合わせて演奏する (スタイル/自動伴奏機能)

この章の内容

コードフィンガリングタイプ	23
・ Fingered(フィンガード)で認識されるコード	24
スマートコード機能を使う	25
・ サンプル曲「埴生の宿」	25
・ スマートコードチャート	27
コードの押さえ方を調べる(コードチューナー)	27
自動伴奏をもっと楽しむ(ユニゾン&アクセント)	28
・ ユニゾン機能を使う	28
・ アクセント機能を使う	29
スタイル再生に関する設定	31
ワンタッチセッティングにパネル設定を登録する	34
スタイルを制作/編集する(スタイルクリエイター)	35
・ スタイル制作の流れ	35
・ リアルタイム録音	36
・ スタイル組み立て(Assembly)	40
・ リズムのノリを変える(Groove)	41
・ チャンネル単位で編集する(Channel)	43
・ スタイルファイルフォーマットの項目を設定する(Parameter)	44
・ スタイルのリズムパートを編集する(ドラムセットアップ)	48

スタイルの特徴

メイン画面やスタイル選択画面の各スタイル名の左側に、特徴を表わすアイコンが表示されます。各特徴の詳細は、下記のとおりです。



- Session** : 独特のテンションノートやコード変化を伴う伴奏リフなどが加えられ、よりリアルで派手な伴奏となっています。ただし、メジャーコードを弾いただけでセブンスの音が混ざる、オンベースコードに正確に反応しない場合があるなど、曲によっては適切な伴奏が鳴らないことがあります。特定ジャンルの曲でパンチのある演奏をしたいときによいでしょう。
- DJ** : DJは、[DANCE & R&B](ダンス/R&B)ボタンで呼び出されるカテゴリーに入っています。このスタイルには、あらかじめコード進行が含まれているので、ルートを指定するだけでコード進行を伴う動きのある演奏を楽しめます。このスタイルは、ルートのみ変更できます。特定のコードタイプを指定しての演奏はできません。
- Unison** : ユニゾン&アクセント機能に対応したスタイルです。このスタイルでは、自分の演奏に対してユニゾンやトゥッティで伴奏を追従させることができ、キメや印象的なフレーズを作り出すことができます。また、演奏者のアクセントに合わせてスタイルが表情を変え、より多彩な表現が可能になります。ユニゾン&アクセント機能については、[28ページ](#)をご覧ください。

この楽器に内蔵されているスタイルのリストについては、ウェブサイト上のデータリストをご覧ください。

コードフィンガリングタイプ

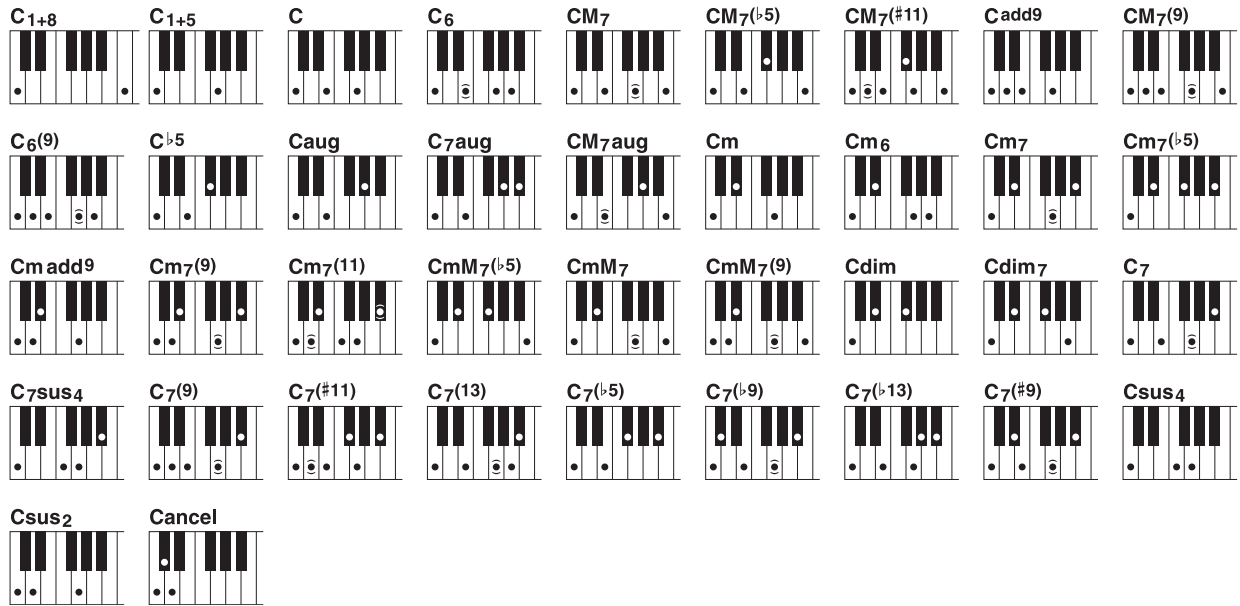
スタイル再生のためのコードの認識方法として、下表のフィンガリングタイプ(押さえ方)があります。フィンガリングタイプは、下記画面で変更できます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀][▶] Menu 1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering(スプリットポイント/コードフィンガリング) → [ENTER](決定) → TAB [◀][▶] Chord Fingering(コードフィンガリング)

フィンガリングタイプ	特徴
Single Finger (シングルフィンガー)	<p>簡単なルールに従って鍵盤を1～3つ押さえるだけで、メジャー、マイナー、セブンス、マイナーセブンスのコードを認識します。</p> <div>  <p>C メジャーコード ルートキーだけ押さえてください。</p> </div> <div>  <p>C7 セブンス(7)コード ルートキーと、左の白鍵を押さえてください。</p> </div> <div>  <p>Cm マイナー (m) コード ルートキーと、左の黒鍵を押さえてください。</p> </div> <div>  <p>Cm7 マイナーセブンス (m7) コード ルートキーと、左の白鍵と黒鍵を押さえてください。</p> </div>
Multi Finger (マルチフィンガー)	「シングルフィンガー」の押鍵ルールと「フィンガード」の押鍵ルールの両方が使えます。
Fingered (フィンガード)	左手鍵域でコードを構成する音をそのまま押すことで、コードを指定します。コードの構成音の詳細は、 24ページ をご覧ください。コードチューター機能(27ページ)でご確認ください。
Fingered On Bass (フィンガード オン ベース)	フィンガードで認識されるコードに加え、オンベースコード(押さえたコード音の中で一番低いベース音)も認識しますので、より高度なコード進行を利用した演奏が可能になります。
Full Keyboard (フルキーボード)	左手/右手鍵域に関係なく、全鍵域での押鍵をもとにコードを検出します。コードはフィンガードと似た方法で検出されます。たとえば、左手でベース音を弾いて右手でコードを弾いたり、左手でコードを弾いて右手でメロディーを弾くなど、左手と右手で離れた鍵盤を弾いても、コードを検出します。
AI Fingered (AIフィンガード)	基本的にはフィンガードと同じですが、鍵盤を2音以下しか押さえなくても、1つ前に弾いたコードなどをもとに適切なコードを推定します。
AI Full Keyboard (AIフルキーボード)	基本的にはフルキーボードと似ていますが、鍵盤を2音以下しか押さえなくても、その前に弾いたコードなどをもとに適切なコードを推定します。ただし、9 th と11 th と13 th は認識されません。
Smart Chord (スマートコード)	メジャー、マイナー、ディミニッシュなどのコードを知らなくても、ルート(根音)を指一本で弾くだけで適切なコードを推定します。

NOTE AIとは、Artificial Intelligence(人工知能)の略語です。

Fingered(フィンガード)で認識されるコード



コードネーム〔省略表示〕	基本形*	Cをルートとした場合のメイン画面での表示
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Major [M]	1+3+5	C
Sixth [6]	1+(3)+5+6	C6
Major seventh [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Major seventh flatted fifth [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)
Major seventh add sharp eleventh [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Add ninth [add9]	1+2+3+5	Cadd9
Major seventh ninth [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Sixth ninth [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Flatted fifth [(b5)]	1+3+b5	Cb5
Augmented [aug]	1+3+#5	Caug
Seventh augmented [7aug]	1+3+#5+b7	C7aug
Major seventh augmented [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
Minor [m]	1+b3+5	Cm
Minor sixth [m6]	1+b3+5+6	Cm6
Minor seventh [m7]	1+b3+(5)+b7	Cm7
Minor seventh flatted fifth [m7b5]	1+b3+b5+b7	Cm7(b5)
Minor add ninth [m(9)]	1+2+b3+5	Cm add9
Minor seventh ninth [m7(9)]	1+2+b3+(5)+b7	Cm7(9)
Minor seventh eleventh [m7(11)]	1+(2)+b3+4+5+(b7)	Cm7(11)
Minor major seventh flatted fifth [mM7b5]	1+b3+b5+7	CmM7(b5)
Minor major seventh [mM7]	1+b3+(5)+7	CmM7
Minor major seventh ninth [mM7(9)]	1+2+b3+(5)+7	CmM7(9)
Diminished [dim]	1+b3+b5	Cdim
Diminished seventh [dim7]	1+b3+b5+6	Cdim7
Seventh [7]	1+3+(5)+b7	C7
Seventh suspended fourth [7sus4]	1+4+5+b7	C7sus4
Seventh ninth [7(9)]	1+2+3+(5)+b7	C7(9)
Seventh add sharp eleventh [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+b7	C7(#11)
Seventh add thirteenth [7(13)]	1+3+(5)+6+b7	C7(13)
Seventh flatted fifth [7b5]	1+3+b5+b7	C7(b5)
Seventh flatted ninth [7(b9)]	1+b2+3+(5)+b7	C7(b9)
Seventh add flatted thirteenth [7(b13)]	1+3+5+b6+b7	C7(b13)
Seventh sharp ninth [7(#9)]	1+#2+3+(5)+b7	C7(#9)
Suspended fourth [sus4]	1+4+5	Csus4
One plus two plus five [sus2]	1+2+5	Csus2
cancel	1+b2+2	Cancel

* 基本形の()内の音符は省略しても構いません。

スマートコード機能を使う

コードフィンガリングタイプをSmart Chord (スマートコード)に設定すると、指一本でスタイルをコントロールできます。メジャー、マイナー、ディミニッシュなどのコードを知らなくても、弾きたい曲のキー (調)さえわかれば、単音を押さえるだけで曲のジャンルに合った適切なコードが鳴ります。

以下の楽譜サンプルを使ってスマートコードを試してみましょう。右手でメロディーを弾きながら、左手で楽譜上のコードのルート (根音)を弾いてください。どのようにコードが鳴るか、選んだ曲のジャンルに合っているか聞いてみましょう。

サンプル曲「埴生の宿」

コード鍵盤

調号 (へ長調)

- Style: カントリー 8ビート
- Key Signature: F Major (♭*1)
- Type: Standard

リズムや自動伴奏に合わせて演奏する(スタイル/自動伴奏機能)

同じ楽譜で、LATIN & JAZZのカテゴリーから「イージーリスニング」のスタイルも選んで試してみましょう。スマートコードのタイプがJazzに変更され、また一味違った体験ができます。

- 1 好きなスタイルを選んで[ACMP] ボタンがオンになっていることを確認してください。(ランプが点灯します)
この楽譜の例では、COUNTRY & BALLROOMのカテゴリーから「カントリー 8ビート」のスタイルを選んでください。
- 2 設定画面を表示させます。
[MENU] → TAB [◀] Menu1 → カーソルボタン [▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering(スプリットポイント/コードフィンガリング) → [ENTER](決定) → TAB [▶] Chord Fingering(コードフィンガリング)
- 3 [2 ▲▼]~[4 ▲▼](Fingering Type) ボタンでSmart Chord(スマートコード)を選びます。
- 4 [5 ▲▼]/[6 ▲▼](Key Signature) ボタンで調号を選びます。
弾きたい楽譜や曲と同じ調号を選んでください。
この楽譜の例では、F Major(♭*1)を選んでください。
選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押します。



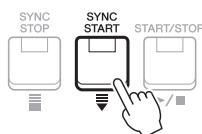
- 5 [7 ▲▼]/[8 ▲▼](Type) ボタンでスマートコードのタイプを選びます。
ここで選んだタイプによって、コード鍵域において特定されるコードが割り当てられます。
手順1でスタイルを選ぶと自動的に最適なタイプが設定されますが、必要に応じてここで違うタイプを選ぶことができます。
この楽譜の例では、Standardを選んでください。

NOTE 各タイプにおいて、スタイルごとに典型的なコード進行だけを用意します。

NOTE ソングの録音時に画面左下に表示されたコードのルート(根音)は、再生時に異なって表示されることがあります。

NOTE 実際に割り当てられるコードについては、27ページのスマートコードチャートをご覧ください。

- 6 スタイルコントロールの[SYNC START] ボタンを押して待機状態にします。



- 7 楽譜や弾きたいコード進行に沿って、左手でルートだけを弾いてみましょう。
コードセクションの鍵盤を弾くとスタイル再生が始まります。



スマートコードチャート

このチャートでは、C Major(ハ長調)とそれに対比するA Minor(イ短調)におけるスマートコードタイプを確認できます。

これは単にルート(根音)がCの場合の例ですが、他の11の鍵盤を押す度にコードは変わります。へ長調(POP)とホ短調(JAZZ)の場合も以下に例示します。

スマートコード 設定		ルート(根音)											
		C ↓	C# ↓	D ↓	D# ↓	E ↓	F ↓	F# ↓	G ↓	G# ↓	A ↓	A# ↓	B ↓
Standard	C major	C	C#dim	Dm	E \flat	Em	F	F#dim	G7	G#dim	Am	B \flat	G/B
	A minor	C	C#dim	Dm	D#dim7	E7	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B \flat	Bm7 \flat 5
Pop	C major	Cadd9	C#dim7	Dm7	E \flat dim7	Em7	FM7	F#dim	G7	G#dim	Am7	B \flat	G/B
	A minor	C	C#dim7	Dm7	D#dim7	E7	FM7	F#dim	G7	E7/G#	Am7	B \flat	G/B
Jazz	C major	CM7 ⁹	C#dim7	Dm7 ⁹	E \flat dim7	Em7	F6 ⁹	F#dim7	G7 ⁹	G#dim	Am7 ¹¹	B \flat 7	Bm7 \flat 5
	A minor	CM7 ⁹	C#dim7	Dm7 ⁹	D#dim7	E7	FM7 ⁹	F#m7 \flat 5	G7 ⁹	G#7	Am ^{add9}	B \flat 7	Bm7 \flat 5
Dance	C major	C	C#dim	Dm	E \flat	Em	F	F#dim	G	G#dim	Am	B \flat	G/B
	A minor	Cm	C#m	Dm	D#m	Em	Fm	F#m	Gm	G#	Am	B \flat	Bm
Simple	C major	C	C#dim	Dm	E \flat	E1+5	F1+5	F#dim	G7	G#dim	Am	B \flat	G/B
	A minor	C	C#dim	Dm	D#dim7	E1+5	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B \flat	Bm7 \flat 5

F Major(へ長調)、タイプ「POP」の場合のコード例

Pop	F major	C7	C#dim	Dm7	E \flat	C/E	Fadd9	F#dim7	Gm7	A \flat dim7	Am7	B \flat M7	Bdim
-----	---------	----	-------	-----	-----------	-----	-------	--------	-----	----------------	-----	--------------	------

E Minor(ホ短調)、タイプ「JAZZ」の場合のコード例

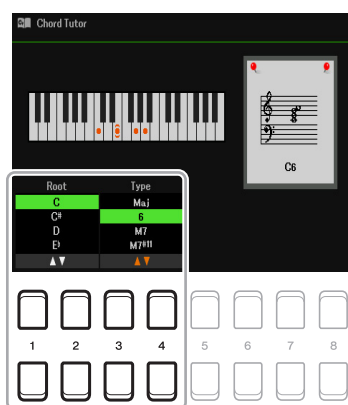
Jazz	E minor	CM7 ⁹	C#m7 \flat 5	D7 ⁹	D#7	Em ^{add9}	F7	F#m7 \flat 5	GM7 ⁹	G#dim7	Am7 ⁹	A#dim7	B7
------	---------	------------------	----------------	-----------------	-----	--------------------	----	----------------	------------------	--------	------------------	--------	----

コードの押さえ方を調べる(コードチューター)

コードチューター機能では、コードを指定すると、コードの押さえ方の一例が画面に表示されます。これは、フィンガリングタイプが「Fingered」の場合の押さえ方ですが、その他の場合も参考にできます。

1 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[▶] Menu2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Chord Tutor
(コードチューター) → [ENTER](決定)



2 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]ボタンでコードのルート音(根音)を選び、[3 ▲▼]/[4 ▲▼]ボタンでコードタイプを選んでください。

画面にコードの押さえ方が表示されます。

NOTE コードによっては、一部の構成音が表示されないものもあります。

自動伴奏をもっと楽しむ(ユニゾン&アクセント)

ユニゾン&アクセントの機能を使うと、弾いた演奏にスタイルを追従させてより多彩な表現が可能になります。

ユニゾン機能を使う

ユニゾン機能を使うと、ユニゾン(複数で同じ旋律を演奏すること)やトゥッティ(すべての奏者が同時に演奏すること)を再現でき、キメや印象的なフレーズを作り出すことができます。

片手演奏向けのAll Parts、両手演奏向けのSplit/Auto Splitの3つのユニゾンタイプが選べます。

■ All Partsを選んだ場合のイメージ

2

リズムや自動伴奏に合わせて演奏する(スタイル/自動伴奏機能)

弾いた旋律にすべての伴奏パートが追従します。片手だけでユニゾンしたい人におすすめです。

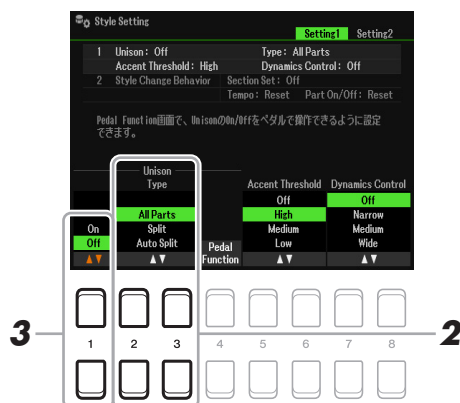
■ SplitまたはAuto Splitを選んだ場合のイメージ

左右の手それぞれに適した伴奏パートが追従します。

NOTE 上記はあくまでもイメージです。必ずしもすべてのユニゾンがオクターブの状態になるわけではありません。

1 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Style Setting(スタイルセッティング) → [ENTER](決定) → TAB[◀] Setting1 → カーソルボタン[▲] 1 Unison



2 [2 ▲▼]/[3 ▲▼](UNISON TYPE)ボタンで、ユニゾンタイプを選びます。

- **All Parts** : 片手演奏向けの設定です。
- **Split** : 両手演奏向けの設定です。スプリットポイント(LEFT)を境に、左右の手それぞれに適した伴奏パート(例: 左手側にベース、バリトンサックス、コントラバスなどの低音楽器、右手側にフルートなどのソロ楽器)が追従します。明確に左右で弾く音色を分けたい場合におすすめです。
- **Auto Split** : 両手演奏向けの設定です。左右の手の境界を自動判別し、追従する伴奏パートを自動的に左右にアサインします。ピアノやストリングスなど広い音域で使える音色でトゥッティを演奏するのに向いています。スプリットポイントを意識せず自由度の高い演奏が可能になります。

3 [1 ▲▼]ボタンで、ユニゾン機能をオンにします。

NOTE ユニゾン機能のオン/オフはペダルで切り替えると大変便利です。ペダルにこの機能を割り当てるときは、[4 ▲▼](Pedal Function)ボタンでペダル設定の画面を呼び出し、「Unison」を選択します。

NOTE ソングのパンチン/アウトをペダルで行なう設定(61ページ)や、レジストレーションシーケンスをペダルで進める設定(78ページ)など、他にもペダル機能が設定できます。これらを同時に設定している場合、優先順位は次の通りです。(ソングパンチン/アウト → レジストレーションシーケンス → ペダルファンクションの順)

4 スタイル選択画面(取扱説明書2章)で、スタイル名の上に「Unison」と表示されているスタイルを選びます。

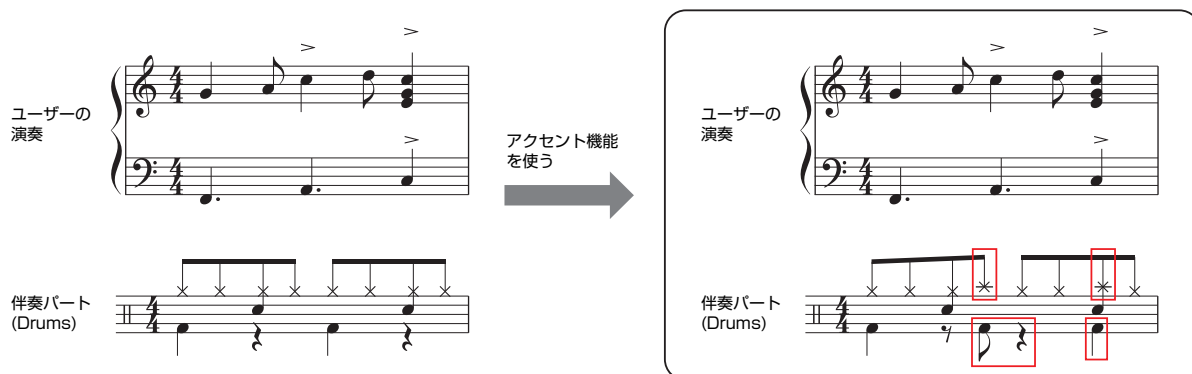
この機能に対応するスタイルについては、ウェブサイト上のデータリストをご覧ください。

5 スタイルに合わせて演奏してみましょう。(取扱説明書2章)

アクセント機能を使う

アクセント機能を使うと、演奏者のアクセントに合わせてスタイルが表情を変えます。例えば、スタイル再生を一時的にシンコペーションに変更するなどの表現も可能になります。

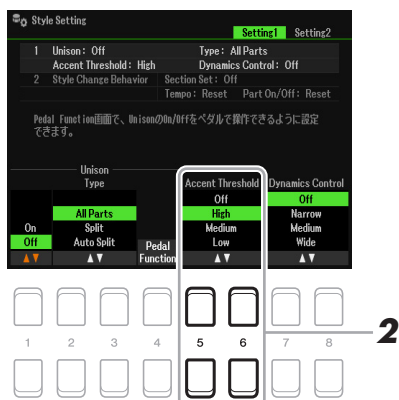
■ アクセント機能を使った場合のイメージ



クラッシュシンバル、バスドラムの発音が追加されるなど、演奏者のアクセントに合わせてスタイルが表情を変えます。

1 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Style Setting(スタイルセッティング) → [ENTER](決定) → TAB[◀] Setting1 → カーソルボタン[▲] 1 Unison



- 2** [5 ▲▼]/[6 ▲▼](Accent Threshold) ボタンでHigh/Medium/Lowのいずれかを選び、アクセント機能を有効にします。
 - Off : アクセント機能をオフにします。
 - High : 強く弾かないとアクセントを判別しません。
 - Medium : 標準的な設定です。
 - Low : 弱く弾いてもアクセントを判別します。
- 3** スタイル選択画面(取扱説明書2章)で、スタイル名の上に「Unison」と表示されているスタイルを選びます。

この機能に対応するスタイルについては、ウェブサイト上のデータリストをご覧ください。
- 4** スタイルに合わせて演奏してみましょう。(取扱説明書2章)

スタイル再生に関する設定

ここでは、スタイル再生に関するさまざまな設定ができます。

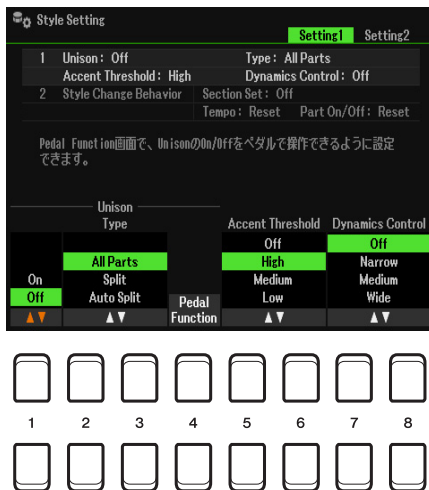
1 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Style Setting(スタイルセッティング) → [ENTER](決定)

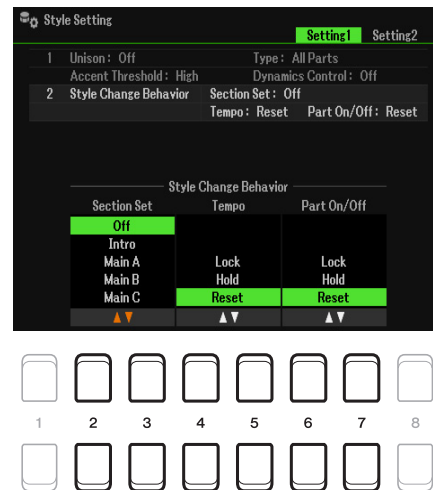
2 TAB(タブ)[◀][▶]ボタンとカーソルボタン[▲][▼]で設定画面を切り替え、[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンで各種設定をします。

■ Setting1 画面

1 Unison&Accent/Dynamics Control



2 Style Change Behavior



1 Unison&Accent/Dynamics Control

[1 ▲▼]	Unison On/Off (ユニゾン オン/オフ)	取扱説明書2章をご覧ください。
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Unison Type (ユニゾンタイプ)	
[4 ▲▼]	Pedal Function (ペダルファンクション)	
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Accent Threshold (アクセントスレッシュホールド)	
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Dynamics Control (ダイナミクスコントロール)	<p>鍵盤を弾く強さに応じて、スタイル音量の強弱の付き方を変えられます。</p> <p>Off(オフ)：鍵盤を弾く強さを変えても音量は変化しません。</p> <p>Narrow(ナロー)：音量の変化幅が小さくなります。</p> <p>Medium(ミディアム)：標準的な設定です。</p> <p>Wide(ワイド)：音量の変化幅が大きくなります。</p>

2 Style Change Behavior

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Section Set (セクションセット)	<p>スタイル停止中にスタイルを切り替えたとき、どのセクション(イントロやメインなど)が選ばれるかを決めます。Off(オフ)に設定している場合は、スタイルを変更してもセクションは切り替わりません。スタイルによっては、メインA～Dのいずれかのデータが存在しない場合があります。その場合は、最も近いセクションに切り替わります。</p> <p>たとえば、メインDに設定した状態でメインDのみデータがないスタイルに変更した場合、セクションはメインCが選択されます。</p>
-------------------	---------------------------	--

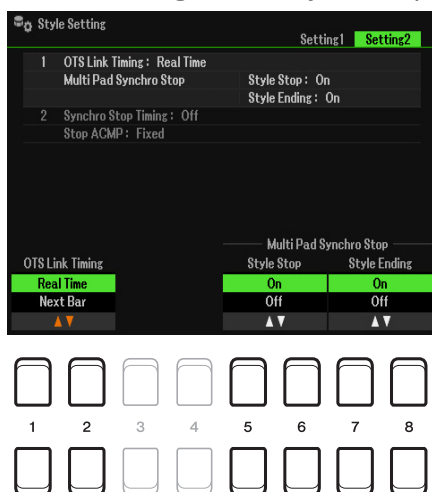
2

リズムや自動伴奏に合わせて演奏する(スタイル/自動伴奏機能)

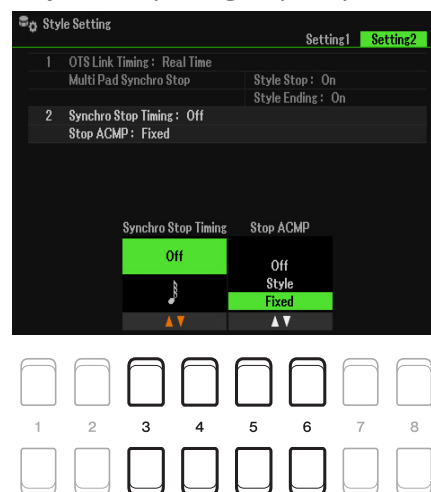
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Tempo (テンポ)	<p>スタイルを切り替えたとき、切り替えたあとのスタイル再生テンポを決めます。</p> <p>Lock(ロック)：スタイルを切り替える前と同じテンポを保持します。ロックが有効になっているときは、メイン画面のスタイル名の上に鍵のアイコンが表示されます。</p> <p>Hold(ホールド)：スタイル再生中に切り替えると、切り替える前と同じテンポを保持します。スタイル停止中に切り替えると、切り替えたあとのスタイルの初期設定のテンポに変わります。</p> <p>Reset(リセット)：切り替えたあとのスタイルの初期設定のテンポに変わります。</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Part On/Off (パート オン/オフ)	<p>スタイルを切り替えたとき、切り替えたあとのスタイルの各チャンネルのオン/オフを決めます。</p> <p>Lock(ロック)：スタイルを切り替える前と同じチャンネルオン/オフ情報を保持します。</p> <p>Hold(ホールド)：スタイル再生中に切り替えると、切り替える前と同じチャンネルオン/オフ情報を保持します。スタイル停止中に切り替えると、全チャンネルがオンに変わります。</p> <p>Reset(リセット)：全チャンネルがオンに変わります。</p>

■ Setting2画面

1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop



2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp



1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	OTS Link Timing (OTSリンクタイミ ング)	<p>[OTS LINK](OTSリンク)ボタンをオンにして、スタイル再生中にMAIN VARIATION(メインバリエーション)[A]～[D]を切り替えたときの、OTS(ワンタッチセッティング)が実際に呼び出されるタイミングを決めます。</p> <p>Real Time(リアルタイム)：MAIN VARIATION [A]～[D]ボタンを押した時点でOTSが呼び出されます。</p> <p>Next Bar(ネクストバー)：MAIN VARIATION [A]～[D]ボタンを押したあと、次の小節の先頭からOTSが呼び出されます。</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Stop On/Off (スタイルストップ オン/オフ)	Onにすると、スタイル停止時にマルチパッドのリピート再生を停止します。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Style Ending On/ Off (スタイルエンディ ング オン/オフ)	Onにすると、スタイル再生中エンディングセクションに移行したときにマルチパッドのリピート再生を停止します。

2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Synchro Stop Timing (シンクロストップ タイミング)	シンクロストップの例外条件を設定します。[SYNC STOP](シンクロストップ)ボタンがオンでも、ここで設定した時間(音符の長さ)より長くコード鍵域を押し続けると、シンクロストップは機能しません。シンクロストップを機能させるには、設定した音符の長さに達するまでに、コード鍵域から指を離す必要があります。設定値をOff(オフ)にした場合は、コード鍵域を押さえた時間にかかわらず、指を離すとシンクロストップが機能します。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Stop Acmp (ストップ アカンパニメント)	<p>[ACMP](スタイル オン/オフ)ボタンをオンにして、[SYNC START](シンクロスタート)をオフにすると、スタイル再生が停止していても、左手でコードを押さえたときに本体がコードを認識します(ストップアカンパニメントの状態)。</p> <p>ここでは、ストップアカンパニメントの状態、コード鍵域を押さえたときに、どのように音を鳴らすかを決めます。</p> <p>Off(オフ)：コード鍵域を押さえても、音が鳴りません。</p> <p>Style(スタイル)：コード鍵域を押さえると、選択しているスタイルのパッドとベースチャンネルに含まれるボイスで、コード音が鳴ります。</p> <p>Fixed(フィックス)：コード鍵域を押さえると、選択しているスタイルに関係なく、同じボイスでコード音が鳴ります。</p> <p>NOTE MegaVoice(メガボイス)を含むスタイルの場合、ここを「Style」に設定すると、意図しない鳴りかたをすることがあります。</p> <p>NOTE ソングを録音するときは、ストップアカンパニメントの状態でも、コード情報が記録されます。「Style」に設定するとコード情報とボイスが記録され、「Off」や「Fixed」に設定するとコード情報のみが記録されます。</p>

ワンタッチセッティングにパネル設定を登録する

自分で設定した内容をワンタッチセッティングに登録できます。新しく登録したワンタッチセッティングは、スタイルの一部としてユーザーメモリーやUSBフラッシュメモリーに保存できるので、演奏時にはスタイル選択画面のユーザー / USBタブからスタイルの一部として呼び出すことができます。

1 ワンタッチセッティングに登録したいスタイルを選びます。

2 ボイスやエフェクトなどのパネル設定をします。

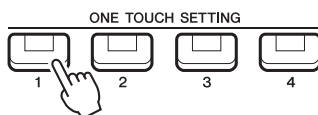
3 REGISTRATION MEMORY [MEMORY] (メモリー) ボタンを押します。

「Registration Memory」画面が表示されます。この画面での設定項目はワンタッチセッティングに影響しないので、ここで特に操作する必要はありません。



4 ONE TOUCH SETTING (ワンタッチセッティング) [1]～[4] ボタンのいずれかを押します。

保存を促すメッセージが表示されます。保存する場合は、[7 ▲▼] (Yes) ボタンを押します。パネル設定を変更したり、ほかのボタンに変更したい場合は、[6 ▲▼] (No) ボタンを押して、手順2～4を繰り返します。



NOTE パネル設定を登録していないONE TOUCH SETTINGボタンには、選んだスタイルの元のパネル設定が登録されています。

5 [7 ▲▼] (Yes) ボタンを押してスタイル選択画面を表示させ、パネル設定をスタイルとして保存します。

保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

注記

パネル設定を保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、登録したデータは失われます。ご注意ください。

スタイルを制作/編集する(スタイルクリエイター)

スタイルは、イントロ、メイン、エンディングなどの異なるセクションで構成されたデータです。1つのセクションは8つのパートで構成されていて、それらのパートの各演奏データ(チャンネルデータ)を「ソースパターン」と呼びます。スタイルクリエイターでは、ソースパターンをひとつひとつ録音していったり、既存のスタイルからデータを取り込んだりして、オリジナルのスタイルを作りあげます。

スタイル制作の流れ

1 既存のスタイルを編集して新しいスタイルを作る場合は、もとなるスタイルを選びます。

2 スタイルクリエイター画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[▶] Menu2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Style Creator(スタイルクリエイター) → [ENTER](決定)
既存のスタイルを編集するかどうか、確認メッセージが表示されます。

3 選択中のスタイルを編集する場合は[5 ▲▼]/[6 ▲▼](Current Style)ボタンを、新しいスタイルを作る場合は[7 ▲▼]/[8 ▲▼](New Style)ボタンを押します。

[7 ▲▼]/[8 ▲▼]ボタンを押すと、空のスタイル(NewStyle)が用意されます。

4 Basic(ベーシック)画面で、録音/編集したいセクションを選びます。

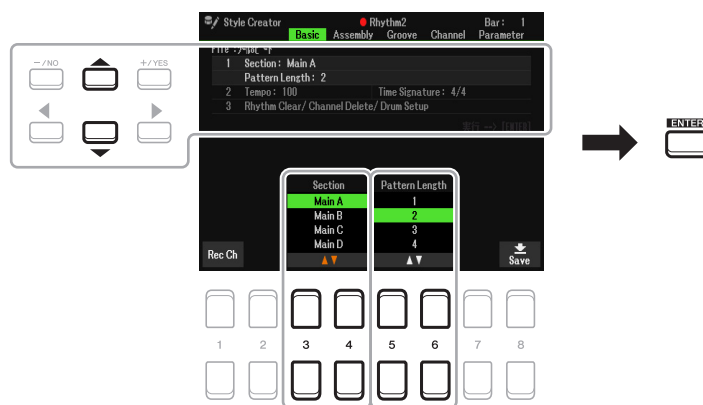
画面下半分に「Rec Channel」の表示がある場合は、[EXIT](戻る)ボタンを押してください。

カーソルボタン[▲]で「1 Section(セクション)」を選んだあと、[3 ▲▼]/[4 ▲▼]ボタンでセクションを選びます。

必要に応じて、以下の設定も行ないます。

- 選んだセクションの長さ(小節数)を[5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンで設定し、[ENTER](決定)ボタンを押します。
- カーソルボタン[▲][▼]で「2 Tempo(テンポ)」を選んだあと、[3 ▲▼]/[4 ▲▼]ボタンでスタイル全体のテンポを、[5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンでスタイル全体の拍子を設定します。

NOTE 既存のスタイルを編集する場合、拍子を変更するとすべてのセクションが消去され、新しいスタイル(NEW STYLE)を選んだときと同じ状態になります。



5 パート別にソースパターン(チャンネルデータ)を制作します。

リアルタイム録音(36ページ)

Basic画面で、鍵盤を演奏してスタイルを録音します。

スタイル組み立て(40ページ)

Assembly(アセンブリー)画面で、内蔵スタイルや制作済みのスタイルから気に入ったデータをコピーして、スタイルを組み立てます。

6 録音済みソースパターン(チャンネルデータ)を編集します。

チャンネルデータの編集(41～43ページ)

Groove(グループ)画面でスタイルのノリを編集したり(41ページ)、Channel(チャンネル)画面でクオンタイズやベロシティ(音量)などを編集したりします(43ページ)。

SFF(スタイルファイルフォーマット)パラメーターの編集(44ページ)

Parameter(パラメーター)画面で編集します。

ドラムセットアップ機能によるリズムパートの編集(48ページ)

Basic(ベーシック)画面で、楽器音の変更など、スタイルのリズムパートを編集します。

7 手順4～6をくり返します。

8 [8 ▲▼](Save) ボタンを押して、制作したスタイルを保存します。

保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

リアルタイム録音

Basic(ベーシック)画面で、鍵盤演奏によるオリジナルのリズムパターンを録音できます。

スタイルクリエイターにおけるリアルタイム録音の特徴

ループ方式

スタイル再生は数小節のリズムパターンの演奏をくり返す(ループ)ものですが、録音も同じようにループ方式になります。たとえば、2小節のメインセクションの録音をスタートさせると、2小節の録音が何回もくり返されます。鍵盤を演奏して録音されたデータは、その次の「ループ」から再生され、耳で録音データの確認ができます。

オーバーダブ方式

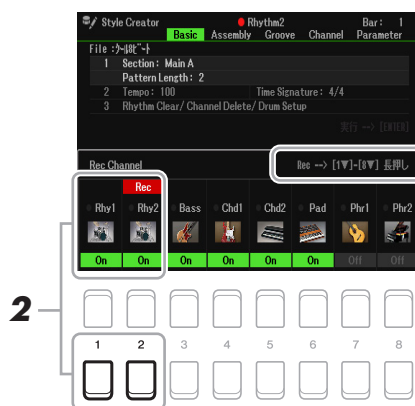
オーバーダブとは、一度録音したチャンネルデータに、もとのデータを消さずに重ねて録音する方式のことです。

Rhythm Clear(37ページ)やChannel Delete(37、39ページ)機能を使わないかぎり、一度録音したデータが消えることはありません。たとえば、2小節のメインセクションの録音をスタートさせると、2小節の録音が何回もくり返されます。鍵盤を演奏して録音されたデータは、その次の「ループ」から再生されます。そのデータを耳で確認しながら、さらに重ねて新しいノート(音符)データを録音していく方式です。内蔵スタイルをもとに制作する場合、オーバーダブ録音はリズム1、リズム2のソースパターンだけに適用されます。それ以外のソースパターンは、いったん元のデータを削除してから録音します。

■ リズム(RHY)1～2チャンネルを録音する

以下の手順は、「スタイル制作の流れ」(35ページ)の手順5に該当します。

1 Basic(ベーシック)画面で、[1 ▲▼](Rec Ch) ボタンを押して、画面下部にRec Channel(録音チャンネル)選択画面を表示させます。



2 録音したいチャンネルに該当する[1 ▼]または[2 ▼]ボタンを長押しします。

録音済みデータの有無にかかわらず、選んだチャンネルが録音対象となります。選んだチャンネルに録音済みデータがある場合は、追加でノート(音符)データを録音(オーバーダブ録音)することになります。

3 必要に応じてボイスを変更し、録音するリズムパターンを練習しておきます。

[1 ▲]または[2 ▲]ボタン(選んだチャンネルに対応したボタン)を押すとボイス選択画面が表示されるので、ドラムキットなどお好みのボイスを選びます。ボイスを選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押してスタイルクリエーター画面に戻り、録音したいリズムパターンを練習して録音に備えます。

録音に使えるボイス

- Rhy1チャンネル：すべてのボイス
- Rhy2チャンネル：ドラムキット/SFXキットのみ

NOTE どの鍵盤にどのドラム/SFXキットボイスが割り当てられているかは、ウェブサイト上のデータリストの「ドラム/SFXキットリスト」をご覧ください。

4 STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ)ボタンを押して、録音をスタートします。


録音済みのデータがある場合は再生されますので、必要に応じて[1 ▼]～[8 ▼]ボタンでチャンネルオン/オフを切り替えます。録音済みデータを削除したい場合は、カーソルボタン[▲][▼]で「3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup」を選んだあと、[4 ▲▼]/[5 ▲▼](Channel Delete)ボタンを押します。「Channel Delete」画面が表示されたら、削除したいチャンネルに該当する[1 ▲]～[8 ▲]ボタンを押したあと、[ENTER](決定)ボタンを押して削除を実行します。「Channel Delete」画面を閉じるには、[EXIT](戻る)ボタンを押します。

5 ループ再生が1小節目の1拍目に来たタイミングで、録音するリズムパターンの演奏をスタートします。

リズムをリアルタイムに演奏するのが難しい場合は、以下の例のように、ループ再生のタイミングに合わせてパートを分けて録音するとよいでしょう。

ループ録音1巡目


バスドラム



↓

ループ録音2巡目


スネア
バスドラム



↓

ループ録音3巡目

ハイハット
スネア
バスドラム



演奏を間違えた音を消去する

間違えて録音した場合など、指定した音のデータだけを消去できます。カーソルボタン[▲][▼]で「3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup」を選びます。[2 ▲▼]/[3 ▲▼](Rhythm Clear)ボタンを押したまま、消したい音の鍵盤を押すと、その音が消去されます。

6 STYLE CONTROL [START/STOP]ボタンを押して、演奏をストップします。

追加したいフレーズや音があれば、もう一度[START/STOP]ボタンを押して録音を続けます。

- 7** [1 ▼]または[2 ▼]ボタンをもう一度押して、録音を解除します。
Channel(録音チャンネル)選択画面が表示されていないときは、[1 ▲▼](Rec Ch)ボタンを押します。
- 8** スタイルを保存します(36ページ手順8)。

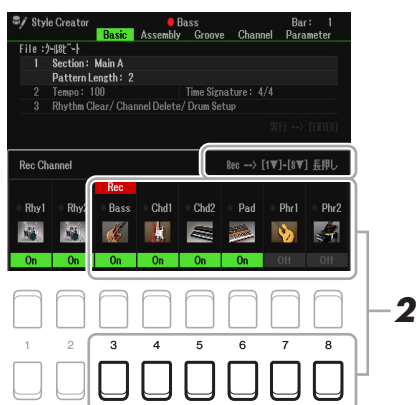
注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

■ベース(Bass)、コード(Chd)1～2、パッド(Pad)、フレーズ(Phr)1～2チャンネルを録音する

以下の手順は、「スタイル制作の流れ」(35ページ)の手順5に該当します。

- 1** Basic(ベーシック)画面で、[1 ▲▼](Rec Ch)ボタンを押して、画面下部にRec Channel(録音チャンネル)選択画面を表示させます。



- 2** 録音したいチャンネルに該当する[3 ▼]～[8 ▼]ボタンを長押しします。
内蔵スタイルを選択し、選んだチャンネルにすでにデータが録音されている場合、消去してよいか確認のメッセージが表示されます。
[+ /YES]ボタンを押すと、既存データが消去され、録音対象となります。リズム以外のチャンネルでは、既存のスタイルデータへのオーバーダブ録音はできません。
- 3** 必要に応じてボイスを変更し、録音するベース、コード、フレーズを練習しておきます。
[3 ▲]～[8 ▲]ボタン(選んだチャンネルに対応したボタン)を押すとボイス選択画面が表示されるので、好みのボイスを選びます。ボイスを選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押してスタイルクリエイター画面に戻り、録音したいフレーズを練習して録音に備えます。

録音に使えるボイス

ドラムキット/SFXキットボイスを除くすべてのボイスを使えます。

CM7コードでフレーズを録音する

メイン、フィルイン録音時のルール

ソースパターンの録音前に、ソースルート(どのキーで演奏するか)とソースコード(どのコードタイプで演奏するか)を設定します。初期設定では、CM7(ソースルート=C、ソースコード=M7)に設定されています。これは、CM7を指定したときに鳴る音を使ってソースパターンを録音してください、という意味です。演奏時のコードタイプがCM7に指定された場合に鳴ってほしいベース、フレーズ、コードを録音しましょう。詳細は以下のとおりです。

- ベース、フレーズ1、フレーズ2には、CM7のスケールノート(下記イラストのCとR)を使って録音してください。(使用できる鍵盤…C、D、E、G、A、B)
- コード1、コード2、パッドには、CM7のコードノート(下記イラストのC)を使って録音してください。(使用できる鍵盤…C、E、G、B)



C = 本来のコードノート
R = 使用推奨ノート
* ソースパターンは、CとRで構成することをおすすめします。

以上のルールを守って録音すれば、演奏時に指定したコードに合わせて適切な音が鳴ります。

イントロ、エンディング録音時のルール

イントロやエンディングは、再生中にコード変更されないことが前提になっています。したがって、メインやフィルインの録音時のようなルールを守る必要はなく、自由にコード進行を持たせて構いません。しかし、初期設定でソースルート/ソースコードがCM7に設定されていますので、以下の点は守ってください。

- ・ イントロは、その終わり部分がコードCのパターンにつながるようなフレーズを作ること。
- ・ エンディングは、その始まり部分がコードCのパターンからつながってくるようなフレーズを作ること。

ソースルート/ソースコードを設定する

初期設定では、CM7(ソースルート=C、ソースコード=M7)に設定されていますが、必要に応じて、自分の演奏しやすいソースルート/ソースコードに変更することもできます。TAB(タブ)[◀][▶]ボタンを押してParameter(パラメーター)画面を表示させ、ソースルート/コード(またはブレイルート/コード)を好きなルートおよびコードに切り替えます。なお、CM7からほかのコードに変えると、録音時に弾いてもよい鍵盤(スケールノートとコードノート)も変わります。詳細は[45ページ](#)をご覧ください。

4 STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ)ボタンを押して、録音をスタートします。

録音済みのデータがある場合は再生されますので、必要に応じて[1 ▼]~[8 ▼]ボタンでチャンネルオン/オフを切り替えます。録音済みデータを削除したい場合は、カーソルボタン[▲][▼]で「3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup」を選んだあと、[4 ▲▼]/[5 ▲▼](Channel Delete)ボタンを押します。「Channel Delete」画面が表示されたら、削除したいチャンネルに該当する[1 ▲]~[8 ▲]ボタンを押したあと、[ENTER](決定)ボタンを押して削除を実行します。「Channel Delete」画面を閉じるには、[EXIT](戻る)ボタンを押します。

5 ループ再生が1小節目の1拍目に来たタイミングで、録音するベース、コード、フレーズの演奏をスタートします。

冒頭から録音開始したい場合、[SYNC START](シンクロスタート)ボタンを使ったシンクロスタートが便利です。詳しくは取扱説明書2章をご覧ください。

6 STYLE CONTROL [START/STOP]ボタンを押して、演奏をストップします。

追加したいフレーズや音があれば、もう一度[START/STOP]ボタンを押して録音を続けます。

録音済のソースパターンの再生音を試聴するには

- 1) TAB[◀][▶]ボタンを押してParameter画面を表示させます。
 - 2) [1 ▲▼](Rec Ch)ボタンを押してRec Channel画面を表示させます。
 - 3) [1 ▼]~[8 ▼]ボタンを押して、再生したいチャンネルをオン、再生しないチャンネルをオフにします。そのあと[EXIT]ボタンを押してRec Channel画面を閉じます。
 - 4) STYLE CONTROL [START/STOP]ボタンを押して、スタイルを再生させます。
 - 5) Parameter画面で、Play Root(ブレイルート)/Chord(コード)を試聴したいコードに変更します。
- 以上の操作で、通常演奏時に、ソースパターンがどのように再生されるか試聴できます。

7 [1 ▲▼]または[2 ▲▼]ボタンをもう一度押して、録音を解除します。

8 スタイルを保存します(36ページ手順8)。

注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

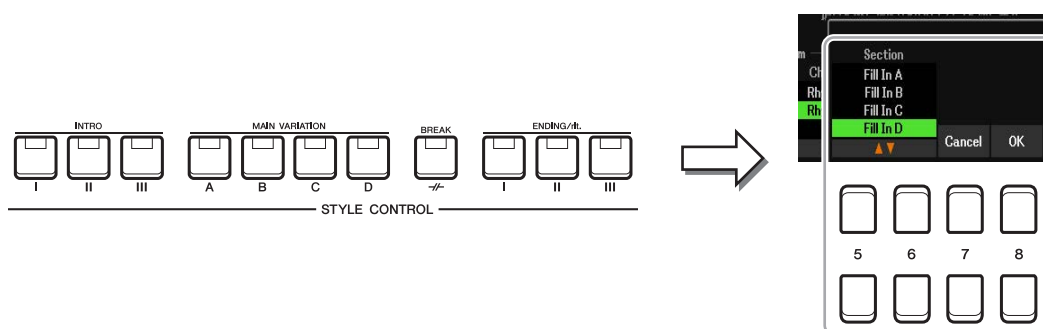
スタイル組み立て (Assembly)

Assembly(アセンブリ)画面では、内蔵スタイルなど既存のスタイルからさまざまなチャンネルデータをソースパターンとしてコピーしてスタイルを作りあげることができます。内蔵スタイルや録音済みのオリジナルスタイルにお好みのリズムパターン、ベース、コード、フレーズがあれば、この機能を使ってみましょう。

以下の手順は、「スタイル制作の流れ」(35ページ)の手順5に該当します。セクションを選んでBasic画面での他の設定を終えてから、以下の手順に進んでください。

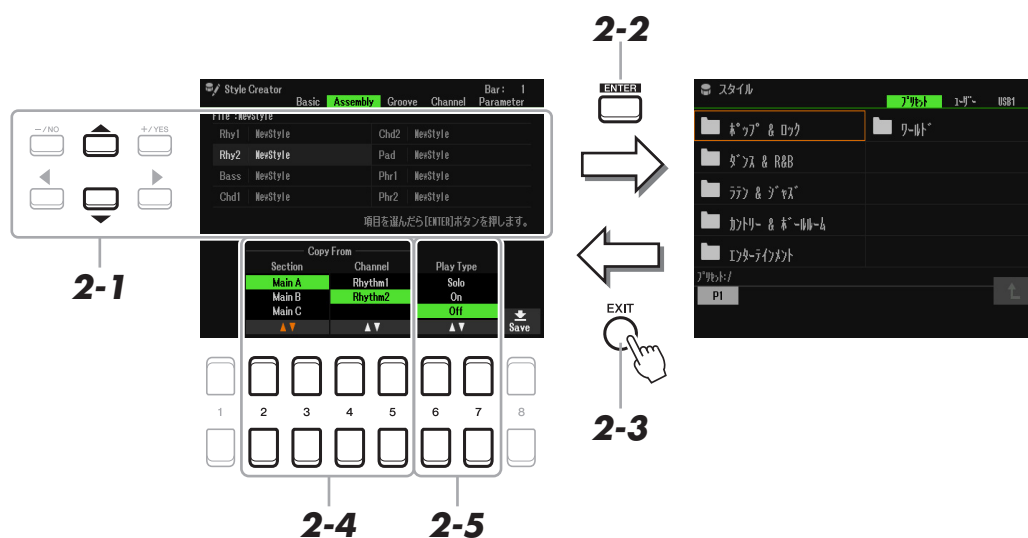
1 Assembly画面で、必要に応じて、編集するスタイルのセクションを選びます。

すでにBasic画面で編集するセクションが選ばれていても、この画面でセクションを変更できます。編集したいセクションのパネル上のボタンを押してSection画面を表示させ、[8 ▲▼](OK)ボタンを押します。パネル上にボタンのないフィルインセクションを選びたい場合は、パネル上のセクションボタンのいずれかを押したあと、[5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンを押して編集したいフィルインセクションを選び、[8 ▲▼](OK)ボタンを押します。



NOTE INTRO(イントロ)4やENDING(エンディング)4はパネルのボタンでは選ぶことはできませんが、Section画面で選んでオリジナルのスタイルとして作ることができます。

2 指定したチャンネルのソースパターンを、ほかのスタイルのソースパターンで置き換えます。



2-1 カーソルボタン[▲][▼]を押してソースパターンを置き換えたいチャンネルを選びます。

2-2 [ENTER](決定)ボタンを押して、スタイル選択画面を表示させます。

2-3 スタイルを選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押してもとの画面に戻ります。

2-4 選んだスタイルのSection(セクション)とChannel(チャンネル)を[2 ▲▼]～[5 ▲▼]ボタンで選びます。

2-5 STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ)ボタンを押してスタイルを再生させ、置き換えたソースパターンが入った新しいスタイルを確認してみましょう。



スタイル組み立て時の再生チャンネルを設定する

スタイルの組み立て時に再生音を確認する場合、再生するチャンネル(再生方法)を選べます。Assembly(アセンブリー)画面で[6 ▲▼]/[7 ▲▼](Play Type)ボタンを押して、再生方法を選んでください。

- **Solo(ソロ)**：Assembly画面で選んでいるチャンネルと、Basic(ベーシック)画面のRec Channel画面でRec(録音待機状態)に設定したチャンネルが再生されます。
- **On(オン)**：Assembly画面で選んでいるチャンネルと、Basic画面のRec Channel画面でOff以外に設定されているチャンネルが再生されます。
- **Off(オフ)**：Assembly画面で選んでいるチャンネルは再生されません。

3 別のチャンネルでパターンを置き換えるときは、2-1～2-5の手順をくり返します。

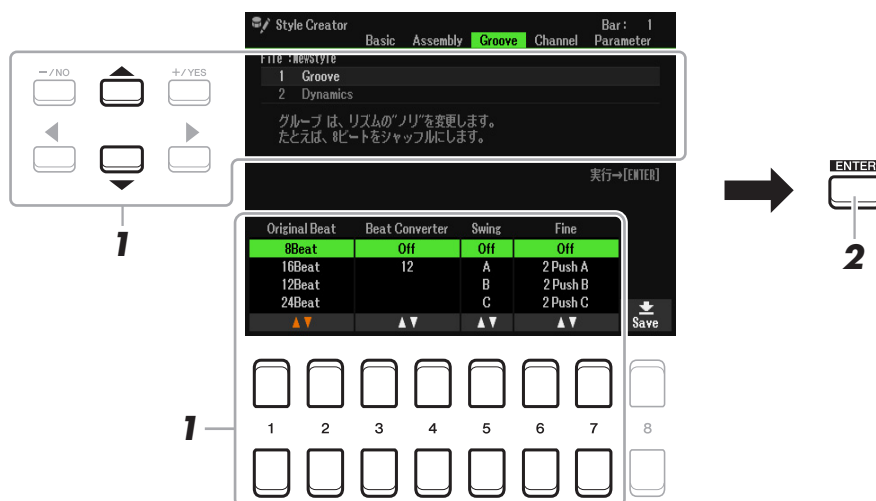
4 スタイルを保存します(36ページ手順8)。

注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

リズムのノリを変える(Groove)

スタイル再生の発音のタイミングを変えたり、ベロシティー値を上げ下げして、Basic(ベーシック)画面やパネルボタンで選んだセクションの各チャンネルのリズムのノリを編集できます。以下の手順は、「スタイル制作の流れ」(36ページ)の手順6に該当します。



1 Groove(グループ)画面で、カーソルボタン[▲][▼]を押して編集する項目を選び、[1 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンでデータを編集します。

1 Groove(グループ)

スタイル再生の発音タイミング(クロック)を微妙にずらして、音楽のノリやグループ感を演出します。ここでの設定は、Basic(ベーシック)画面で選択したセクションの全チャンネルに対して有効です。

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Original Beat (オリジナルビート)	グループ効果をかけるビートを指定します。たとえば、「8 Beat」を選ぶと、8分音符のタイミングにあるノートオン(音符)に対してグループ効果をかけることとなります。また、「12 Beat」を選ぶと、3連8分音符のタイミングにあるノートオン(音符)に対してグループをかけることとなります。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Beat Converter (ビートコンバーター)	Original Beatの項目で指定されたビートのタイミングを、どのタイミングに変える(コンバートする)かを設定します。たとえば、Original Beatの設定が「8 Beat」でBeat Converterの設定が「12」の場合、セクション内のすべての8分音符タイミングのノート(音符)データが、3連8分音符のタイミングに変わることとなります。Original Beatが「12 Beat」に設定されているときにBeat Converterに表示される「16A」と「16B」は、コンバートのバリエーションです。

[5 ▲▼]	Swing (スイング)	上記Original Beatの設定に応じて、裏拍のタイミングをずらすことにより、スイング感を出します。たとえば、指定されているOriginal Beatが「8 Beat」の場合、スイングの設定により2番目、4番目、6番目、8番目のビートが遅れることでスイング感が出ます。「A」～「E」の設定はそれぞれ異なる度合いのスイング感を出します。「A」設定では最も弱いスイング感、「E」設定では最も強いスイング感が得られます。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Fine (ファイン)	「グループ」の効き具合を微調節します。Push設定は実際のビートより早く演奏される「前ノリ」のリズムを作ります。また、Heavy設定は実際のビートより遅いタイミング、「後ノリ」を作ります。2、3、4、5の数字は、効果をかけるビートを設定します。指定されたビート数までのすべてのビートが前ノリや後ノリで演奏されますが、最初のビートだけは含まれません。たとえば、「3」が選ばれているときは2番目と3番目のビートだけに効果があります。どの場合も、「A」タイプは弱い効果で、「B」タイプは中ぐらいの効果、「C」タイプは最大の効果を得ることができます。

2 Dynamics(ダイナミクス)

スタイル再生の、ある特定のタイミングの音を強めたり弱めたりする(ベロシティ値、またはボリューム値を上げ下げする)ことで、アクセントの効いた演奏効果を出します。ここでの設定は、Basic(ベーシック)画面で選択したセクションの全チャンネルに一律にかけることも、チャンネル別にかけることもできます。

[2 ▲▼]	Channel (チャンネル)	ダイナミクス効果をかけるチャンネルを選びます。選んだチャンネルは画面左上に表示されます。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Accent Type (アクセントタイプ)	どのようなアクセントをかけるかを設定します。世界の代表的なリズムパターンのノリの中から、好きなタイプを選べます。
[5 ▲▼]	Strength (ストレングス)	アクセントの効き具合を決定します。値を大きくするほど、より強い効果が得られます。
[6 ▲▼]	Expand/Comp. (エキスパンド/コンプレッション)	音量をエキスパンド(拡張)/コンプレッション(圧縮)します。値を100%以上に設定すると、変化幅が広がります(エキスパンド)。また、値を100%未満に設定すると、変化幅が狭まります(コンプレッション)。
[7 ▲▼]	Boost/Cut (ブースト/カット)	音量をブースト(増加)させたり、カット(減少)したりします。値を100%以上に設定すると、音量が大きくなります。また、値を100%未満に設定すると、音量が小さくなります。

2 [ENTER](決定)ボタンを押して、編集内容を実行します。

Strength、Expand/Comp.、Boost/Cut、最後に設定したパーセンテージが表示されます。

実行後は、画面に「戻す→[ENTER]」と表示され、[ENTER]ボタンを押すと、編集した内容を元に戻せます。元に戻せるのは、1つ前の操作だけです。

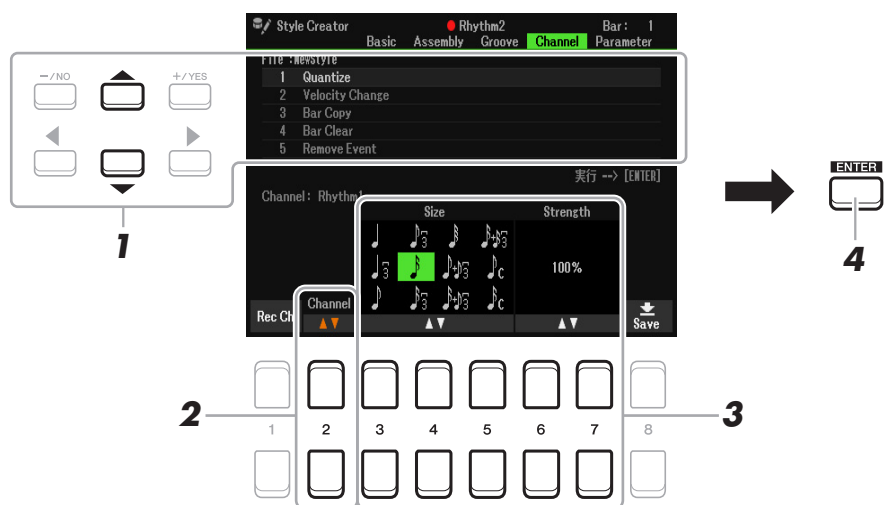
3 スタイルを保存します(36ページ手順8)。

注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

チャンネル単位で編集する(Channel)

Basic(ベーシック)画面やパネル上のボタンで選んだセクションの各チャンネルデータを編集できます。以下の手順は、「スタイル制作の流れ」(36ページ)の手順6に該当します。



1 Channel(チャンネル)画面で、カーソルボタン[▲][▼]を押して編集する項目を選びます。

1 Quantize(クオンタイズ)

ソングクリエーター (64ページ)の場合と同じです。ここでは、ソングクリエーターでの設定値に加えて、下記2つの設定があります。

♪ 8分音符でスイング

♪ 16分音符でスイング

2 Velocity Change(ベロシティーチェンジ)

指定したチャンネルのすべてのノート(音符)データについて、ベロシティー(強さ)をブースト(増やす)したり、カット(減らす)したりします。

3 Bar Copy(バーコピー)

指定したチャンネル内で、1小節または複数の小節のデータを別の位置にコピーすることができます。

[4 ▲▼]	Top (トップ)	コピー元の小節範囲を設定します。Topでコピー開始位置、Lastでコピー終了位置を指定します。
[5 ▲▼]	Last (ラスト)	
[6 ▲▼]	Dest. (デスティネーション)	コピー先の先頭小節を指定します。

4 Bar Clear(バークリア)

指定したチャンネルの、指定した範囲の小節のデータをすべて消去します。

5 Remove Event(リムーブイベント)

指定したチャンネルから、特定のイベントだけを取り除いて消去します。

2 [2 ▲▼](Channel) ボタンを押して、編集するチャンネルを選びます。

選んだチャンネルは、画面左上に表示されます。

3 [3 ▲▼]～[7 ▲▼] ボタンでデータを編集します。

4 [ENTER](決定) ボタンを押して、編集内容を実行します。

実行後は、画面に「戻す→[ENTER]」と表示され、[ENTER]ボタンを押すと、編集した内容を元に戻せます。元に戻せるのは、1つ前の操作だけです。

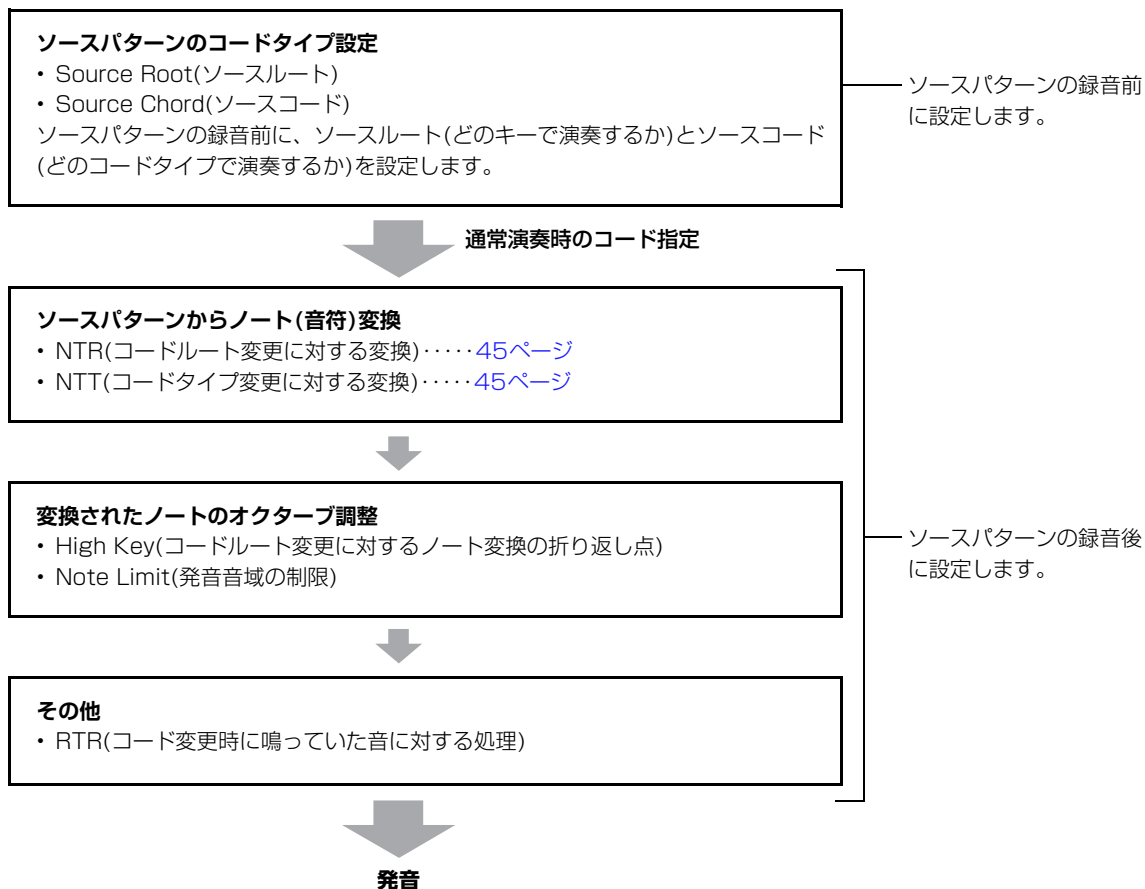
5 スタイルを保存します (36ページ手順8)。

注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

スタイルファイルフォーマットの項目を設定する (Parameter)

スタイルファイルフォーマット(SFF : Style File Format)とは、ヤマハのスタイル再生機能のノウハウを集大成した「統一フォーマット」です。SFF関連の設定画面では、スタイルのオリジナルデータが、コード鍵域でのコード指定を元に、どのように実音に変換されていくかを指定します。各設定項目、コード演奏と実際の発音に至るまでの流れは下図のとおりです。

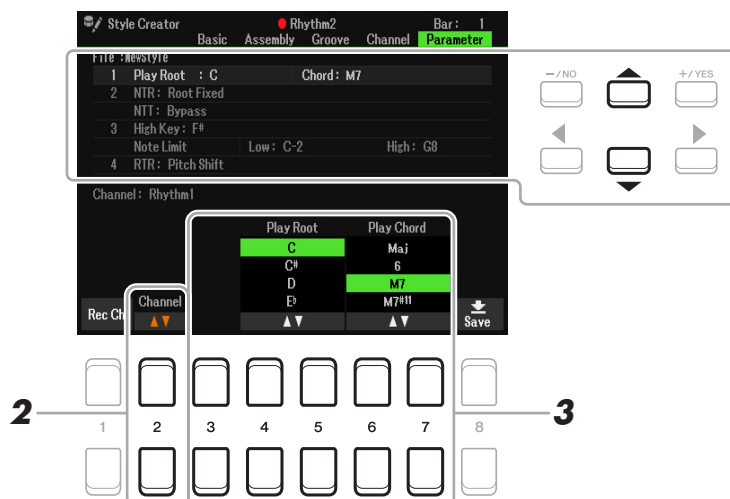


以下の手順は、「スタイル制作の流れ」(36ページ)の手順6に該当します。

NOTE ここで設定するパラメーターは、SFF GEフォーマットに対応しています。よって、この楽器で制作したスタイルは、SFF GEフォーマット対応の楽器でのみ再生できます。

1 Parameter(パラメーター)画面で、カーソルボタン[▲][▼]を押して編集する項目を選びます。

各項目の詳細は、45ページをご覧ください。



2 [2 ▲▼](Channel) ボタンを押して、編集するチャンネルを選びます。

選んだチャンネルは、画面左上に表示されます。

3 [3 ▲▼]～[7 ▲▼] ボタンを押して、データを編集します。

編集内容の詳細は、下記(45～47ページ)をご覧ください。

4 スタイルを保存します(36ページ手順8)。

注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

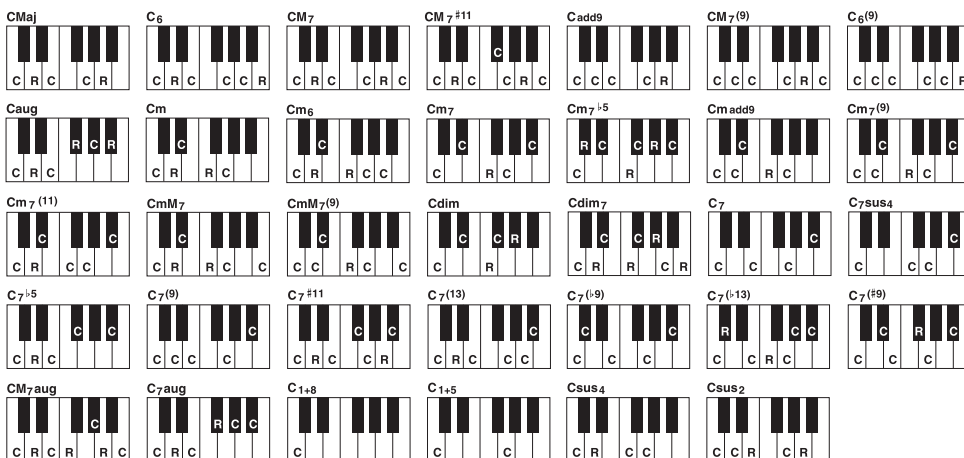
1 Source Root/Chord (Play Root/Chord)

重要

この項目は録音前に設定しておきます。録音後に設定を変えると、演奏時のコード変更で適切なノート変換ができなくなります。

ベース、コード、パッド、フレーズのソースパターンを録音するときに、録音前にソースルート(どのキーで演奏するか)とソースコード(どのコードタイプで演奏するか)を設定します。たとえば、「Fm7」に設定すると、スタイルを鳴らす際にFm7のコードを押さえると録音データ(ソースパターン)がそのまま演奏されることになります。初期設定はCM7(ソースルート=C、ソースコード=M7)です。ここで設定したコードタイプによって、録音時に押さえられる鍵盤(コードノート、スケールノート)が異なります。詳細は下記をご覧ください。

ソースルートCの場合



C = 本来のコードノート

R = 使用推奨ノート

*ソースパターンは、CとRで構成することをおすすめします。

NOTE 選ばれているチャンネルのNTRを「Root Fixed」、NTTを「Bypass」、Bassを「Off」に設定すると、Source Root/Chordの表示がPlay Root/Chordに切り替わります。この状態で、再生させながらコードルート/タイプを変更すると、ソースパターンがどのような音で再生されるか試聴できます。

NOTE NTRが「Guitar」のときは、ここでの設定は機能しません。

2 NTR/NTT(ノートトランスポジションルール/ノートトランスポジションテーブル)

ソースパターンの各ノートデータを、通常演奏のコード指定でどのようにに変換させていくかを設定します。

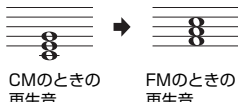
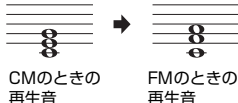
[3 ▲▼]	NTR (ノートトランスポジションルール)	スタイル再生時のコードルート変更に対する、ソースパターンのノート変換方式を設定します。下記リストをご覧ください。
[4 ▲▼]～ [6 ▲▼]	NTT (ノートトランスポジションテーブル)	ソースパターンをノート変換するためのテーブル(一覧表)を設定します。下記リストをご覧ください。
[7 ▲▼]	Bass (ベース)	これをOn(オン)に設定したチャンネルは、楽器にオンベースコードが認識されたときに、ベースルートで再生されます。NTRが「Guitar」に設定されているときにこれをOnにすると、オンベースコードが認識されたときに、ベース音だけがベースルートで再生されます。

NOTE リズムチャンネルはコード指定による影響を受けてはいけなないので、下記のように設定しておきましょう。

- NTR : Root Fixed
- NTT : Bypass
- Bass : Off

このように設定してある場合、Source Root/Chordの表示がPlay Root/Chordに切り替わります。

NTR(ノートトランスポジションルール)

Trans (Root Transpose) (ルートトランスポーズ)	スタイル再生時にコードルートが変更されたとき、変換されるノート(音符)間の音程が維持されます。メロディーラインがあるパート(チャンネル)に対してこの設定を使います。	
Fixed (Root Fixed) (ルートフィックス)	スタイル再生時にコードルートが変更されたとき、変更前のコードで鳴っていた構成音にできるだけ近い音域になるよう、ノート変換されます。コードが鳴っているパート(チャンネル)に対してこの設定を使います。	
GTR (Guitar) (ギター)	ギターパート用の変換方式です。ギターでコードを鳴らしたときのように変換されます。	

NTT(ノートトランスポジションテーブル)

NTRが「Root Transpose」または「Root Fixed」に設定されている場合

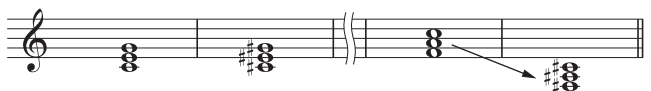

Bypass (バイパス)	NTRがRoot Fixedの場合は、ノート変換をいっさい行わないテーブルです。NTRがRoot Transposeの場合は、ルートだけノート変換されます。
Melody (メロディー)	メロディーラインのノート変換に最適なテーブルです。「Phrase1」や「Phrase2」のような、メロディーを含むチャンネルに使用します。
Chord (コード)	コードパートのノート変換に最適なテーブルです。「Chord1」と「Chord2」のような、ピアノやギターなどのコード演奏を含むチャンネルに使用します。
Melodic Minor (メロディックマイナー)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換されるとき、長3度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換されるとき、短3度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)のメロディーパート(チャンネル)などに使用します。
Melodic Minor 5th (メロディックマイナー 5th バリエーション)	Melodic Minorのノート変換に加え、オーギュメント(aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音が変化するテーブルです。
Harmonic Minor (ハーモニックマイナー)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換されるとき、長3度の音と長6度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換されるとき、短3度の音と短6度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)のコードパート(チャンネル)などに使用します。
Harmonic Minor 5th (ハーモニックマイナー 5th バリエーション)	Harmonic Minorのノート変換に加え、オーギュメント(aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音が変化するテーブルです。
Natural Minor (ナチュラルマイナー)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換されるとき、長3度、長6度、長7度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換されるとき、短3度、短6度、短7度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)のコードパート(チャンネル)などに使用します。
Natural Minor 5th (ナチュラルマイナー 5th バリエーション)	Natural Minorのノート変換に加え、オーギュメント(aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音が変化するテーブルです。
Dorian (ドリアン)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換されるとき、長3度の音と長7度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換されるとき、短3度の音と短7度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)のコードパート(チャンネル)などに使用します。
Dorian 5th (ドリアン 5th バリエーション)	Dorianのノート変換に加え、オーギュメント(aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音が変化するテーブルです。

NTRが「Guitar」に設定されている場合

All-Purpose (オールパーパス)	ストローク、アルペジオの両方の演奏に対応したテーブルです。
Stroke (ストローク)	ギターのストローク演奏に適したテーブルです。実際にギターでストローク演奏したときのように、コード内の特定の音がミュートされることがあります。
Arpeggio (アルペジオ)	ギターのアルペジオ奏法に適したテーブルです。4音のアルペジオが美しく響きます。

3 High Key/Note Limit(ハイキー / ノートリミット)

NTTやNTRで変換されたノートデータのオクターブ調整を行ないます。

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	High Key (ハイキー)	<p>コードのルート変更に対する、再生音のノート変換のオクターブ折り返し点を設定します。この折り返し点を境に、再生音のオクターブが切り替わります。NTRの設定(46ページ)で「Root Transpose」が選ばれているときだけ、この設定ができます。</p> <p>【例】ハイキーがFのとき</p> <p>ルート変更 → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>再生音 → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p> 
[6 ▲▼]	Note Limit Low (ノートリミットロー)	<p>スタイルチャンネルに録音されたノートデータに対して発音域を設定します(最低音: Low、最高音: High)。発音域の設定によって、現実的でない音(高いベース音や低いピッコロの音など)を鳴らさないようにし、発音域内のノートにオクターブシフトします。</p> <p>【例】最低音が「C3」で最高音が「D4」のとき</p> <p>ルート変更 → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>再生音 → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p> 
[7 ▲▼]	Note Limit High (ノートリミットハイ)	

4 RTR(リトリガールール)

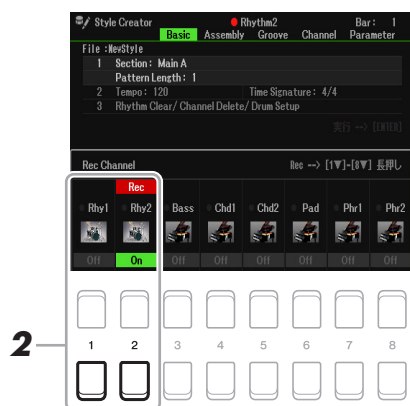
スタイル再生時にコード変更をしたときに、発音中の音をどのように処理するかを決めます。[4 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンを押して、下記5つの処理方法からいずれかを選びます。

Stop (ストップ)	発音中の音を止めます。
Pitch Shift (ピッチシフト)	発音中の音のピッチが、新しいコードに合ったノートのピッチに差し替えられます。
Pitch Shift To Root (ピッチシフト トゥー ルート)	発音中の音のピッチが、新しいコードのルート音のピッチに差し替えられます。差し替えられたノートのオクターブは、元の音から維持されます。
Retrigger (リトリガー)	発音中の音は消え、新しいコードに合ったノートで再発音します。
Retrigger To Root (リトリガー トゥー ルート)	発音中の音は消え、新しいコードのルート音で再発音します。差し替えられたノートのオクターブは、元の音から維持されます。

スタイルのリズムパートを編集する(ドラムセットアップ)

ドラムセットアップ機能を使うと、ドラム音を変えるなどさまざまな設定をして、リズムパートを編集できます。以下の手順は、「スタイル制作の流れ」(36ページ)の手順6に該当します。

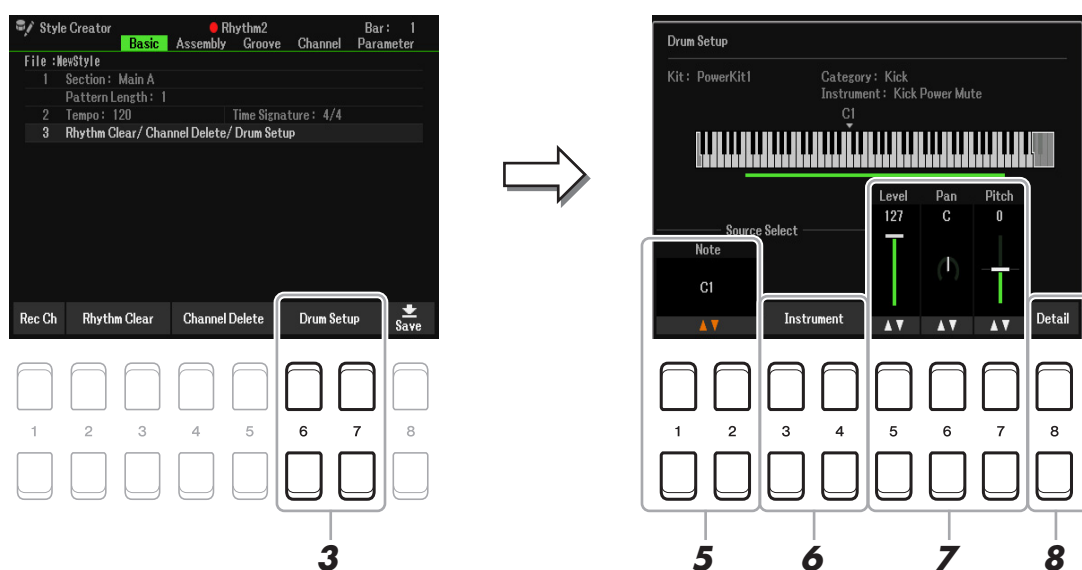
- 1 Basic(ベーシック)画面で、[1 ▲▼](Rec Ch) ボタンを押して、画面下部にRec Channel(録音チャンネル)選択画面を表示させます。



- 2 編集したいチャンネルに該当する[1 ▼]または[2 ▼] ボタンを長押しします。

NOTE 選ばれているチャンネルに割り当てられているドラム音が、セクションによって異なる場合、現在のセクションのドラム音に設定されます。

- 3 カーソルボタン[▲][▼]を押して「3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup」を選び、[6 ▲▼]/[7 ▲▼](Drum Setup) ボタンを押します。Drum Setup画面が表示されます。



- 4 必要に応じて、STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ) ボタンを押して、リズムパートを再生させます。

画面の鍵盤上に、再生中のノートが示されるので、編集対象を確認できます。

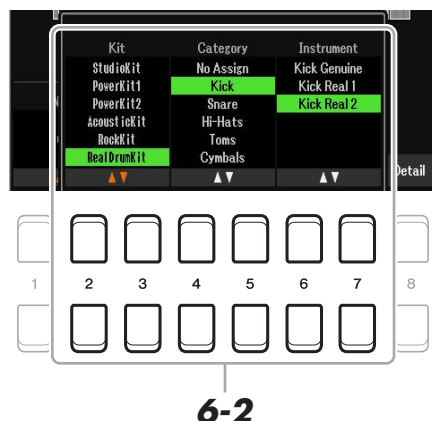
- 5 [1 ▲▼]/[2 ▲▼](Note) ボタンを押して、編集したいノートを選びます。

NOTE 鍵盤を押してノートを選ぶこともできます。



6 ノートに割り当てる楽器音を選びます。

6-1 [3 ▲▼]/[4 ▲▼](Instrument) ボタンを押して、楽器音の選択画面を表示させます。



6-2

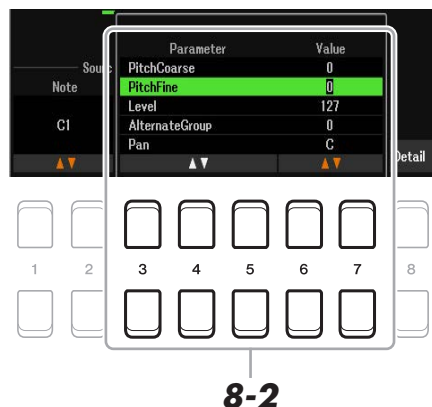
6-2 [2 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンを使って、Kit(キット)、Category(カテゴリー)、Instrument(楽器音)を順に選びます。

6-3 [EXIT](戻る)ボタンを押して画面を閉じます。

7 必要に応じて、[5 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンを使って、音量(Level)、パン(Pan)、ピッチ(Pitch)を調節します。

8 必要に応じて、さらに詳細な設定をします。

8-1 [8 ▲▼](Detail)ボタンを押して、詳細設定画面を表示させます。



8-2

8-2 [3 ▲▼]～[5 ▲▼]ボタンを使って設定項目を選び、[6 ▲▼]/[7 ▲▼]ボタンを使って値を設定します。

「*」が付いている項目は、ここでの設定が手順7での設定に反映されます。

Pitch Coarse* (ピッチコース)	半音単位でピッチを調整します。
Pitch Fine* (ピッチファイン)	1 セント単位でピッチを調整します。 NOTE セントとは、半音を100等分した音程の単位です。(100セント=半音)
Level* (レベル)	音量を調節します。
Alternate Group (オルタネートグループ)	オルタネートグループを設定します。同じグループ番号に設定された楽器音は、同時に鳴らすことはできません。1つの楽器を発音させると、発音中の同じグループ番号の楽器の音が止まります。0に設定した場合は、同時に鳴らすことができます。
Pan* (パン)	パン(ステレオ定位)を調整します。

Reverb Send (リバーブセンド)	リバーブの深さ(かかり具合)を調節します。
Chorus Send (コーラスセンド)	コーラスの深さ(かかり具合)を調節します。
Variation Send (バリエーションセンド)	バリエーションエフェクト(DSP1)の深さ(かかり具合)を調節します。 ミキサー画面で、「Connection」を「Insertion」に設定し、対象パートをリズムチャンネルに指定したときは、下記のとおりとなります。 <ul style="list-style-type: none"> • Variation Sendが0のとき：ドラム音にインサージョンエフェクトの効果がかかりません(インサージョンがオフの状態) • Variation Sendが1～127のとき：ドラム音にインサージョンエフェクトの効果が掛かります(インサージョンがオンの状態)
Key Assign (キーアサイン)	キーアサインモードを選びます。この設定は、キットのXGパラメーター「SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN」(データリスト参照)が「INST」になっている場合のみ有効です。 Single(シングル) ：同じ楽器音を連打するとき、すでに鳴っている音を消音してから発音します。 Multi(マルチ) ：同じ楽器音を連打するとき、すでに鳴っている音を消音せずに次の音も発音します。
Rcv Note Off (レシーブノートオフ)	ノートオフメッセージを受信するかしないかを設定します。
Rcv Note On (レシーブノートオン)	ノートオンメッセージを受信するかしないかを設定します。
Filter Cutoff (フィルターカットオフ)	フィルターのカットオフ周波数を設定して、音の明るさを設定します。値を高くするほど、明るい音になります。
Filter Resonance (フィルターレゾナンス)	カットオフ周波数付近の音量を持ち上げる(レゾナンス)機能です。値を高くするほどレゾナンス効果が強くなり、音にクセを付けることができます。
EG Attack (EGアタック)	鍵盤を押さえたとき、0から最大出力レベルに達するまでの時間を設定します。値を大きくするほど、音の立ち上がりが早くなります。
EG Decay1 (EGディケイ1)	最大出力レベルから減衰してサステインレベル(鍵盤を押さえている間持続する一定のレベル)に達するまでの時間を設定します。値を大きくするほど、音が速く減衰します。
EG Decay2 (EGディケイ2)	鍵盤を離したあと、出力レベルが0に達するまでの時間を設定します。値を大きくするほど、音が速く消えます。

8-3 [EXIT](戻る)ボタンで詳細設定画面を閉じます。

9 [EXIT](戻る)ボタンを押してDrum Setup画面を閉じます。

10 スタイルを保存します(36ページ手順8)。

注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

この章の内容

譜面表示の設定を変える.....	51
歌詞/テキスト表示の設定を変える.....	53
特定のパートをミュートして演奏する.....	54
ソングとスタイルを同時に再生する.....	55
ソングに関する設定(リピート設定、チャンネル設定、ガイド機能).....	56
・ガイド機能を使う.....	58
ソングを編集する(ソングクリエーター).....	60
・ソングのセットアップデータを編集する—Setup画面.....	60
・部分的に再録音する(パンチイン/アウト録音)—Rec Mode画面.....	61
・チャンネル単位で編集する—Channel画面.....	63

譜面表示の設定を変える

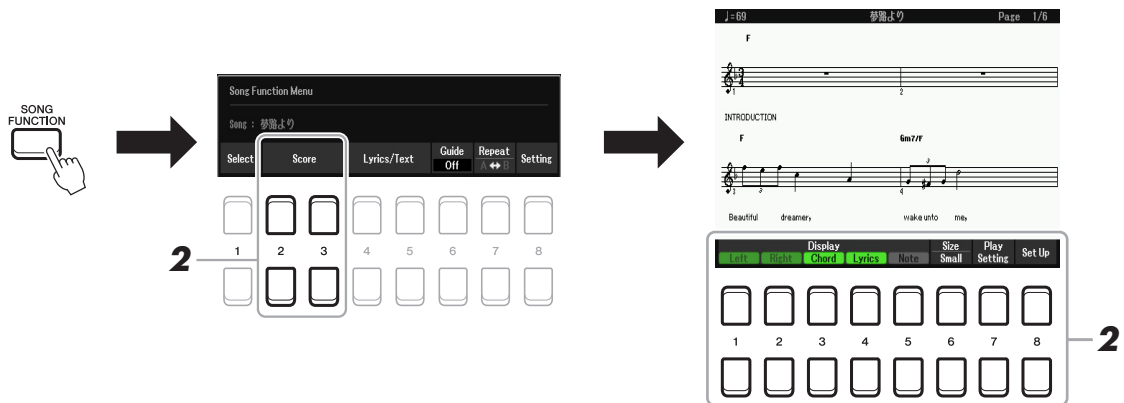
下記の手順で、選んだソングの譜面(楽譜)が表示されます。テキストのフォントサイズや、譜面表示の設定を好みに合わせて変更できます。この設定は、電源を切っても保持されます。

NOTE ここでの設定は、[MENU](メニュー) → TAB(タブ) [▶] Menu2(メニュー 2) → カーソルボタン [▲] [▼] [◀] [▶] Song Creator(ソングクリエーター) → [ENTER](決定) → TAB [◀] [▶] Setup(セットアップ)で表示される画面で、ソングデータの一部として保存できます。

NOTE 市販のソングには、譜面を表示できないものもあります。

NOTE 譜面はMIDIデータをもとに表示するため、オーディオファイルは譜面を表示できません。

1 [SONG FUNCTION](ソング機能) ボタンを押して、Song Function Menu画面を表示させます。



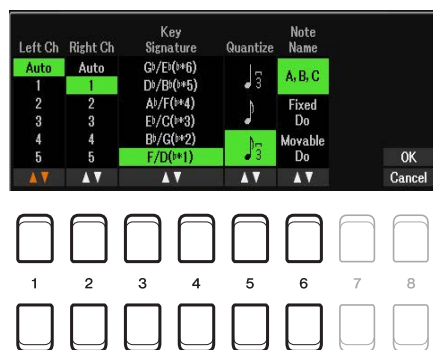
2 [2 ▲▼]/[3 ▲▼](Score) ボタンを押します。

譜面(楽譜)が表示されます。

[1 ▲▼]	Left (レフト)	左手チャンネルの表示のオン/オフを切り替えます。グレーアウトされて設定できない場合は、52ページの詳細設定画面でLeft Ch(レフトチャンネル)を「Auto」(オート)以外に設定します。または、57ページのSong Setting画面で、Left Ch(レフトチャンネル)をOff以外に設定します。 LeftとRight(下記)の両方を同時にオフにすることはできません。
[2 ▲▼]	Right (ライト)	右手チャンネルの表示のオン/オフを切り替えます。Left(上記)とRightの両方を同時にオフにすることはできません。
[3 ▲▼]	Chord (コード)	コード表示のオン/オフを切り替えます。ソングにコード情報が入っていなければ、オンにしてもコードは表示されません。

[4 ▲▼]	Lyrics (リリックス)	歌詞表示のオン/オフを切り替えます。ソングに歌詞情報が入っていなければ、オンにしても歌詞は表示されません。ソングにペダル情報が入っている場合、このボタンを押すたびに、Pedal、Lyricsとオフが順に切り替わります。Pedalをオンにすると、歌詞の代わりにペダル情報が表示されます。
[5 ▲▼]	Note (ノート)	音名表示(ドレミなど)のオン/オフを切り替えます。音名は、音符の左に表示されます。表示するスペースが狭い場合は、音符の左上に表示されます。ソングにフィンガリング情報が入っている場合、このボタンを押すたびに、Fingering、Noteとオフが順に切り替わります。Fingeringをオンにすると、音名の代わりにフィンガリング情報が表示されます。
[6 ▲▼]	Size Small/ Large (サイズ スモール/ ラージ)	譜面のサイズを変えます。
[7 ▲▼]	Play Setting (プレイセッティング)	特定のパートをミュートして、譜面を見ながらカラオケなどができます。詳しくは 54ページ をご覧ください。
[8 ▲▼]	Set Up (セットアップ)	詳細設定をします。下記をご覧ください。

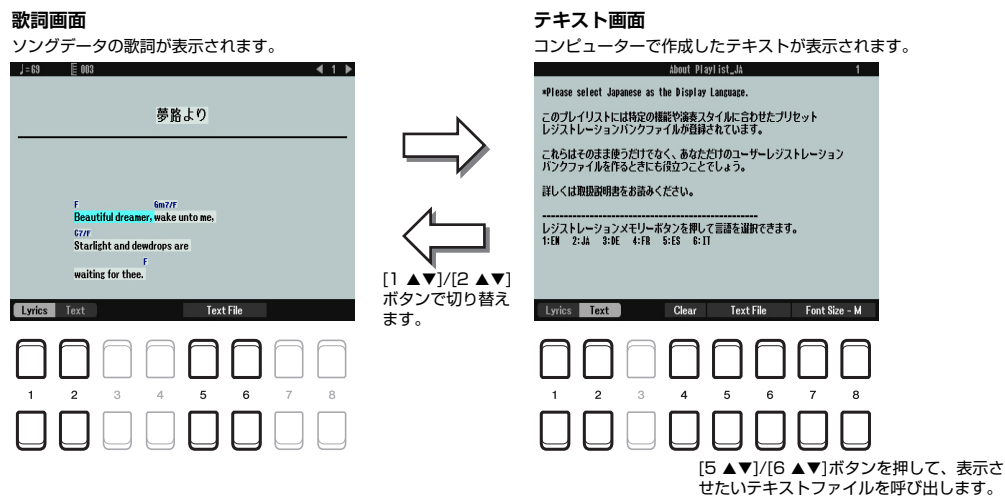
[8 ▲▼](Set Up) ボタンを押すと、譜面表示の詳細設定ができます。[1 ▲▼]～[6 ▲▼] ボタンを押して設定したら、[8 ▲](OK) ボタンを押します。



[1 ▲▼]	Left Ch (レフトチャンネル)	<p>左手用/右手用の譜面として表示する、ソングデータ上のMIDIチャンネルを設定します。下記設定に関係なく、ソングを変更するとチャンネルは「Auto」に戻ります。</p> <p>Auto(オート)：左手用/右手用の譜面として表示するMIDIチャンネルを自動で設定します。[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Song Setting(ソングセッティング) → [ENTER](決定)で開く画面(56ページ)で指定されているチャンネルと同じチャンネルに設定されます。</p> <p>1～16：左手用/右手用の譜面として表示するMIDIチャンネルを1～16チャンネルの中から設定します。</p> <p>Off(オフ)(Left Chのみ)：左手用の譜面の表示をオフにします。左手鍵域の表示もオフになります。</p>
[2 ▲▼]	Right Ch (ライトチャンネル)	
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Key Signature (キーシグネチャー)	譜面表示上の調号(ハ長調、ホ短調など)のことです。ここでは、ソング再生を停止しているときの位置での譜面表示上の調号を変更します。選んだソングデータにキーシグネチャーが正しく設定されていない場合など、これを使うと有効です。
[5 ▲▼]	Quantize (クオンタイズ)	表示される譜面はソングデータ(演奏データ)をもとに作成されるため、譜面として正確に表示されない可能性があります。その場合、クオンタイズ設定で、選んだソングの最も細かい音符を選ぶことによって、見やすい譜面表示に変更することができます。
[6 ▲▼]	Note Name (ノートネーム)	<p>音符の左に表示する音名を以下の3種類から選びます。上記Noteの設定がオンのときに有効です。</p> <p>A、B、C (エービーシー)：「CDEFGAB」が表示されます。</p> <p>Fixed Do (フィックスド ド)：Cの音から順に「ドレミファソラシド」と表示します。言語によって表示が切り替わります(56ページ)。</p> <p>Movable Do (ムーバブル ド)：各調の主音がドとして表示されます。たとえば、ト長調(主音がG)のときは、Gがドとして表示されます。「Fixed Do」と同じ様に、言語によって表示が切り替わります。</p>

歌詞/テキスト表示の設定を変える

[SONG FUNCTION](ソング機能)ボタンを押してから、[4 ▲▼]/[5 ▲▼](Lyrics/Text)ボタンを押すと、歌詞/テキスト画面が表示されます。ここでは、テキストの表示サイズなどを変える方法を説明します。



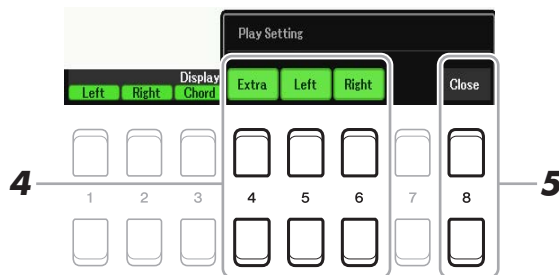
- NOTE** 歌詞が文字化けする場合は、[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Song Setting(ソングセッティング) → [ENTER](決定) → カーソルボタン[▲][▼] 2 Lyrics Languageで呼び出される画面で、歌詞の言語設定を切り替えてください(57ページ)。
- NOTE** テキスト表示は、楽器上では自動的に改行されません。テキストがはみ出したり、うまく表示できない場合は、コンピューターを使って改行してください。

[1 ▲▼]	Lyrics (リリックス)	歌詞画面(ソングの歌詞情報を表示)とテキスト画面([5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンで選んだテキストファイルを表示)を切り替えます。
[2 ▲▼]	Text (テキスト)	
[4 ▲▼]	Clear (クリア) (テキスト表示中のみ)	選ばれているテキストの表示を消去します。テキストファイル自体は削除されません。テキストを再表示したい場合は、[5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンで再度テキストファイルを選んでください。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Text File (テキストファイル)	ファイル選択画面が表示されます。テキストを表示させたいテキストファイルを選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押して元の画面に戻ります。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Font Size-S/M/L/ S(P)/M(P)/L(P) (テキスト表示中のみ)	<p>本体の言語設定が「Japanese」以外の場合</p> <p>「P」が付いていないフォントは、どの文字でも同じ幅で表示されるため、縦の幅をそろえてコードネーム付きの歌詞を表示する場合などに適しています。「P」が付いているフォントは、文字ごとに幅が異なるため、歌詞などの文章だけを表示する場合に適しています。L/M/Sはフォントサイズを表わします。</p> <p>NOTE 言語設定のしかたについては、取扱説明書の「ご使用前の準備」をご覧ください。</p> <p>本体の言語設定が「Japanese」の場合</p> <p>フォントサイズを設定します。</p>

特定のパートをミュートして演奏する

譜面を表示させながら特定のチャンネルをミュート(キャンセル)して、カラオケをしたり、メロディーパートを鍵盤で演奏したりできます。

- 1 [SONG FUNCTION](ソング機能) ボタンを押して、Song Function Menu画面を表示させます。
- 2 [2 ▲▼]/[3 ▲▼](Score) ボタンを押します。
譜面(楽譜)が表示されます。
- 3 [7 ▲▼](Play Setting) ボタンでプレイセッティング画面を表示させます。

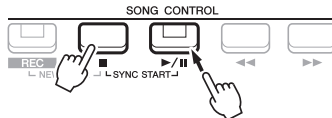


- 4 [4 ▲▼]～[6 ▲▼] ボタンでチャンネルをミュートします。
 - Right : 右手チャンネルの再生のオン/オフを切り替えます。
 - Left : 左手チャンネルの再生のオン/オフを切り替えます。
 - Extra : 右手左手以外のチャンネルの再生のオン/オフを切り替えます。
- 5 [8 ▲▼](Close) ボタンで元の画面に戻ります。

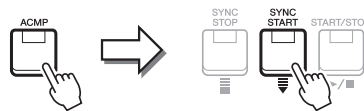
ソングとスタイルを同時に再生する

ソングとスタイルを同時に再生すると、ソングの9～16チャンネルがスタイルのチャンネルに置き換えられるので、スタイルを使ってソングの伴奏部分を弾くことができます。下記の手順で、ソングに合わせてコードを弾いてみましょう。

- 1 ソングを選びます。
- 2 スタイルを選びます。
- 3 SONG CONTROL[■] (ソングコントロール ストップ) ボタンを押したまま、[▶/■] (プレイ/ポーズ) ボタンを押して、ソングのシンクロスタート機能をオンにします。



- 4 STYLE CONTROL[ACMP] (スタイルコントロール スタイル オン/オフ) ボタンを押してスタイルをオンにしたあと、[SYNC START] (シンクロスタート) ボタンを押してスタイルのシンクロスタート機能をオンにします。



- 5 STYLE CONTROL [START/STOP] (スタイルコントロール スタート/ストップ) ボタンを押すか、コード鍵域でコードを弾きます。

ソングとスタイルが再生されます。譜面にコードを表示(51 ページ)させれば、コードを確認しながら演奏できます。

NOTE ソングとスタイルを同時に再生させると、ソングのテンポで再生されます。

NOTE ソング再生中は、スタイルリトリガー機能(11 ページ)は使用できません。

ソングの再生がストップすると、スタイルの再生も同時にストップします。

ソングに関する設定(リピート設定、チャンネル設定、ガイド機能)

ここでは、リピート再生やガイド機能の詳細設定など、ソングに関するさまざまな設定をします。

1 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Song Setting(ソングセッティング) → [ENTER](決定)

2 TAB(タブ)[◀][▶]ボタンとカーソルボタン[▲][▼]で設定画面を切り替え、下記設定をします。

■ Play画面



カーソルボタン
[▲][▼]で切り
替えます。

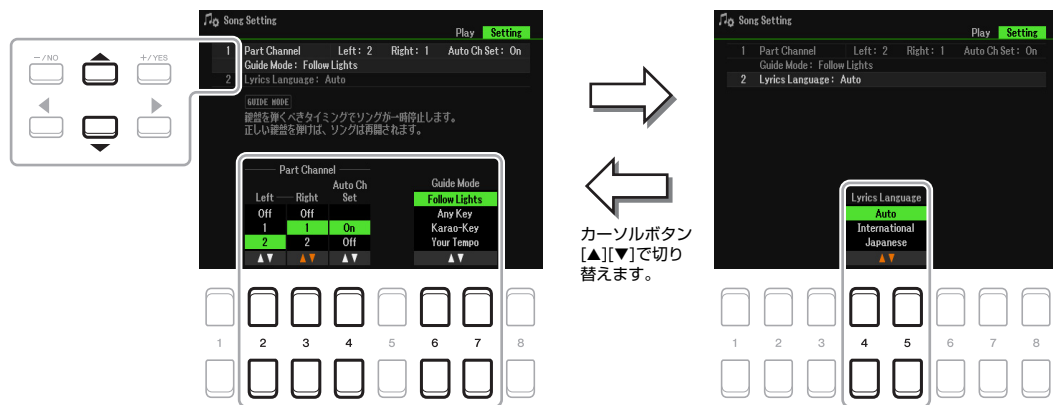
1 Repeat Mode/Fast Forward Type/Style Synchro Stop

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Repeat Mode (リピートモード)	くり返し再生の方法を設定します。 Off(オフ) ：現在選ばれているソングを1回だけ再生し、くり返し再生はしません。 Single(シングル) ：現在選ばれているソングをくり返し再生します。 All(オール) ：指定のフォルダー(現在選ばれているソングがあるフォルダー)にあるソング全曲の連続再生をくり返します。 Random(ランダム) ：指定のフォルダー(現在選ばれているソングがあるフォルダー)にあるソング全曲のランダム(順不同)再生をくり返します。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Fast Forward Type (ファストフォワード タイプ)	ソング再生中にSONG CONTROL [▶▶](ソングコントロール 早送り)ボタンを押したときの早送り方式を設定します。 Jump(ジャンプ) ：[▶▶]ボタンを1度押すと、音を鳴らさずに1小節だけ早送りします。押し続けると、手を離すまで早送りし続けます。 Scrub(スクラブ) ：[▶▶]を押し続けている間、音を鳴らしながら早送りします。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Synchro Stop (スタイルシンクロ ストップ)	Onにすると、ソング停止時にスタイル再生を停止します。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Multi Pad Synchro Stop (マルチパッドシン クロストップ)	Onにすると、ソング停止時にマルチパッドのリピート再生を停止します。

2 Quick Start/Phrase Mark Repeat

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Quick Start (クイックスタート)	市販のソングデータには、ソングの設定についての情報(ボイス選択や音量など)が、先頭の小節(実際の演奏データより前)に記録されています。クイックスタートをOn(オン)にすると、このような空の先頭小節を飛ばして最初の音符からソングを再生します。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Phrase Mark Repeat (フレーズマークリ ピート)	フレーズマーク付きのソングを再生するときに、フレーズマークの位置でくり返し再生する(On)、くり返し再生しない(Off)を設定します。On(オン)に設定してソングを再生すると、SONG CONTROL [◀◀](ソングコントロール 早戻し)ボタンと[▶▶](早送り)ボタンで指定したフレーズがくり返し再生されます。この項目は、ソング再生が停止しているときのみ設定できます。

■ Setting画面



1 Part Channel/Guide Mode

[2 ▲▼]	Left (レフト)	ガイド機能や譜面表示機能で、ソング内のどのMIDIチャンネルを左手パート (Left)/右手パート (Right) にするかを設定します。
[3 ▲▼]	Right (ライト)	
[4 ▲▼]	Auto Ch Set (オートチャンネル セット)	On(オン)に設定すると、市販のソングデータを再生したときに、右手/左手パートが最適になるように自動的に選ばれます。通常は、On(オン)にしておきます。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Guide Mode (ガイドモード)	ガイド機能に関する設定です。59ページをご覧ください。

2 Lyrics Language

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Lyrics Language (リリックスラン ゲージ)	歌詞画面で使用する言語を選びます。 Auto(オート) ：ソング内の言語情報に応じて自動で切り替わります。 International(インターナショナル) ：欧米語の歌詞を表示するのに適した設定です。 Japanese(ジャパニーズ) ：日本語の歌詞を表示するのに適した設定です。
-------------------	-------------------------------------	---

ガイド機能を使う

ガイド機能を使うと、正しい鍵盤を弾くまで伴奏が待ってくれたり、弾くペースに合わせてソングのテンポが変化したり、自分のペースで練習できます。歌うタイミングに合わせて、ソング再生が待ってくれるなど、ボーカル練習にも便利です。

1 練習したいソングを選びます。

2 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Song Setting(ソングセッティング) → [ENTER](決定) → TAB[▶] Setting → カーソルボタン[▲] 1 Part Channel/Guide Mode

3 [6 ▲▼]/[7 ▲▼]ボタンを押して、ガイド機能の種類を選びます。



■ 鍵盤演奏用

Follow Lights(フォローライツ)

正しい鍵盤を弾く練習をします。

ソング再生中に、鍵盤を弾くべきタイミングが来たらソング再生が一時停止します。正しい鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます。フォローライツはヤマハクラビノーバシリーズで開発されたもので、弾くべき鍵盤を内蔵ランプで教えてくれる機能です。PSR-SX600にこのようなランプはありませんが、譜面表示機能で表示される音符の指示に従うことで同様の使い方ができます。

Any Key(エニーキー)

鍵盤を弾くタイミングを練習します。

ソング再生中に、鍵盤を弾くべきタイミングが来たらソング再生が一時停止します。いずれかの鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます。

Your Tempo(ユアテンポ)

上記Follow Lights(フォローライツ)の機能に加えて、自分の弾くテンポに合わせてソング再生のテンポが変化します。

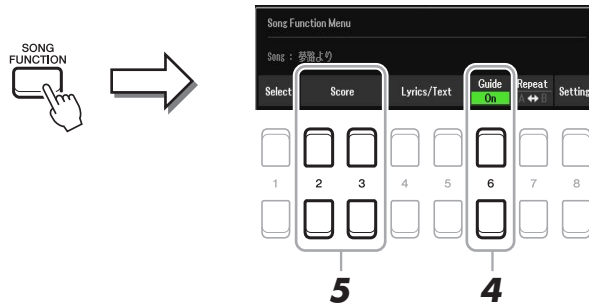
■ ボーカル練習(カラオケ)用

Karao-Key(カラオキー)

歌うタイミングに合わせて、ソング再生のタイミングをコントロールできます。弾き語りをするときに便利です。歌うべきタイミングが来たら、ソング再生が一時停止します。いずれかの鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます。



- 4 [SONG FUNCTION] (ソング機能) ボタンを押してSong Function Menu画面を表示させ、[6 ▲▼] (Guide) ボタンを押してガイド機能をONにします。



- 5 [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Score) ボタンを押して譜面を表示させます。
- 6 SONG CONTROL [▶/■] (ソングコントロール プレイ/ポーズ) ボタンを押して、ソングをスタートさせます。
手順3で選んだガイド機能で、ソングに合わせて演奏したり歌ったりしましょう。
- 7 [■] (ストップ) ボタンを押して、ソングをストップします。

NOTE ガイド機能の設定は、ソングデータの一部として保存することができます(61ページ)。ガイド機能の設定を保存すると、次に同じソングを選んだときにガイド機能が自動的にオンになります。

- 8 練習が終わったら、[6 ▲▼] (Guide) ボタンを押してガイド機能をOffにします。

NOTE ガイド機能をOnのままにしておくと、通常のソング再生時に停止状態になります。

ソングを編集する(ソングクリエイター)

取扱説明書では、演奏を録音してオリジナルソングを作る方法(リアルタイム録音の方法)を説明しました。ここでは、録音済みのソングを編集する方法を説明します。

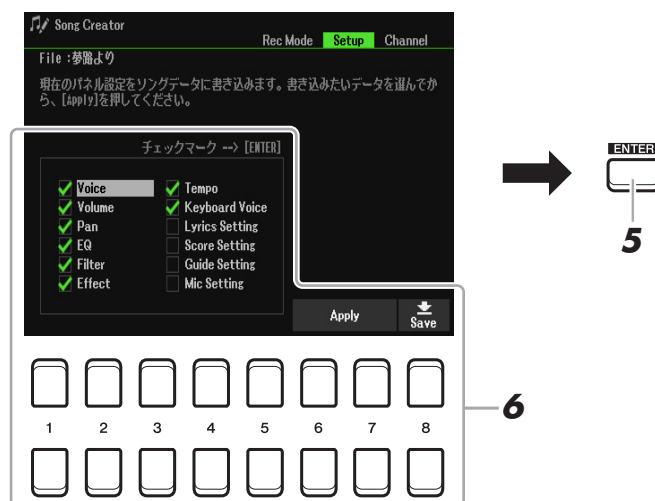
ソングのセットアップデータを編集する—Setup画面

Mixer(ミキサー)画面やパネルボタンによる現在の設定を、セットアップデータとしてソングの先頭部に書き込みます。さまざまな設定をソングデータとして保存することで、ソング再生時に再現できます。

1 編集するソングを選びます。

2 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[▶] Menu2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Song Creator(ソングクリエイター) → [ENTER](決定) → TAB[◀][▶] Setup



3 SONG CONTROL[■](ソングコントロール ストップ)ボタンを押して、ソングポジションを曲の先頭にします。

ソングの先頭部分に書き込むため、ソングポジションを先頭にしておきます。

次ページへ

3

ソング(MIDIファイル形式の曲)を再生、練習、録音する

4 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]と[ENTER](決定)ボタンで、ソングに書き込むセットアップデータを選びます。

ソング再生をスタートしたときに呼び出したい項目(パネル設定)を選びます。これらの項目はソングの先頭のみ記録されます。(ただしキーボードボイスは除きます。)

Voice(ボイス)、 Volume(ボリューム)、 Pan(パン)、 EQ(パートイコライザー)、 Filter(フィルター)、 Effect(エフェクト)、 Tempo(テンポ)	現在のミキサーでの設定値とテンポを録音します。
Keyboard Voice (キーボードボイス)	現在の鍵盤パート(ライト1/2、レフト)のボイス設定、鍵盤パートのオン/オフなどのパネル設定をキーボードボイスとして録音します。録音されるパネル設定は、ワンタッチセッティングで記憶される項目と同じです。この設定項目のみ、ソングの途中で録音できます。
Lyrics Setting (リリクスセッティング)	Lyrics(歌詞)画面での設定を録音します。
Score Setting (スコアセッティング)	Score(譜面)画面での設定を録音します。
Guide Setting (ガイドセッティング)	ガイド機能の設定(ガイド機能オン/オフを含む)を録音します。
Mic Setting (マイク設定)	マイク設定画面での設定を録音します。

上記で選んだ項目に[ENTER](決定)ボタンでチェックマークを入れます。

5 [6 ▲▼]/[7 ▲▼](Apply) ボタンを押して、書き込みを実行します。

6 [8 ▲▼](Save) ボタンを押して、編集したソングを保存します。

保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

注記

保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

部分的に再録音する(パンチイン/アウト録音)—Rec Mode画面

一度録音したソングを部分的に再録音できます(パンチイン/アウト録音)。録音スタート後、パンチインに設定されたタイミングとパンチアウトに設定されたタイミングの間の範囲でのみ、上書き録音されます。録音中でも、パンチイン～アウト以外の小節では、元データが再生されるだけで書き換わらないことがポイントです。

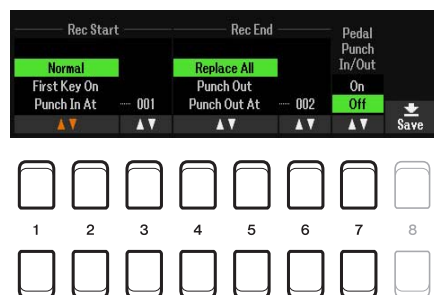
NOTE 既存のソングに上書き録音する場合は、スタイルリトリガー機能(11 ページ)は使用できません。

1 再録音したいソングを選びます。

2 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[▶] Menu2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Song Creator(ソングクリエーター) → [ENTER](決定) → TAB[◀] Rec Mode

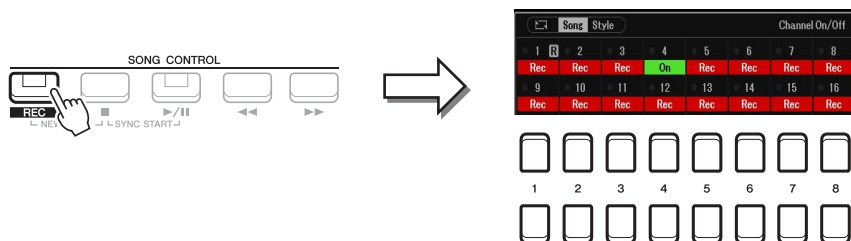
3 再録音の方法を設定します。



[1 ▲▼]~ [3 ▲▼]	Rec Start (録音スタート =パンチイン)	<p>[1 ▲▼]/[2 ▲▼]ボタンで再録音スタートの方法を選びます。</p> <p>Normal(ノーマル)：SONG CONTROL[▶/■](ソングコントロール プレイ/ポーズ)ボタンを押したとき、または、シンクロ待機状態で鍵盤を弾いたときに、録音を開始します。</p> <p>First Key On(ファースト キーオン)：最初に鍵盤を弾いたときに、録音を開始します。ソング再生スタート後、最初に鍵盤を弾くまでは元のデータが再生され、鍵盤を弾いたタイミング以降が上書きを録音されます。</p> <p>Punch In At(パンチイン アット)：[3 ▲▼]ボタンで設定した小節番号(パンチイン小節)から録音を開始します。パンチイン小節の先頭までは元のデータが再生され、それ以降が上書き録音されます。</p>
[4 ▲▼]~ [6 ▲▼]	Rec End (録音ストップ =パンチアウト)	<p>[1 ▲▼]/[2 ▲▼]ボタンで再録音ストップの方法を選びます。</p> <p>Replace All(リブレース オール)：録音をストップしたタイミング以降のデータを消します。</p> <p>Punch Out(パンチアウト)：録音をストップしたタイミングをパンチアウトとする設定です。録音をストップしたタイミング以降のデータは残ります。</p> <p>Punch Out At(パンチアウト アット)：[6 ▲▼]ボタンで設定した小節番号をパンチアウトとする設定です。録音スタート後、パンチアウト小節の先頭まで上書き録音され、それ以降は元のデータが残ります。</p>
[7 ▲▼]	Pedal Punch In/ Out (ペダルパンチイン/ アウト)	<p>この項目をOn(オン)にすると、リアパネルのFOOT PEDAL [2]端子に接続したフットペダルを踏んだタイミングがパンチイン、フットペダルから足を離したタイミングがパンチアウトとなります。録音終了までの間、パンチイン/アウトを何度もくり返すことができます。つまり、ペダルを踏んでいる間に上書き録音されます。パンチイン/アウト録音中、ペダルの本来の機能は無効になります。</p> <p>NOTE ペダルパンチイン/アウトでは、使用するペダルによって効果が逆になることがあります。必要に応じて、ペダルの極性を逆に設定してください(96ページ)。</p>

4 SONG CONTROL [REC](ソングコントロール 録音)ボタンを押します。

「Channel On/Off (Song)」画面が表示されます。[REC]ボタンを押したまま、[1 ▲▼]~[8 ▲▼]ボタンを押して、再録音したいチャンネルのみRecにします。



5 [▶/■](プレイ/ポーズ)ボタンを押して、パンチイン/アウト録音をスタートします。

手順3で選んだ録音スタートのタイミングで鍵盤を弾きます。パンチイン/アウトのさまざまな設定については、下記イラストをご覧ください。

6 [8 ▲▼](Save)ボタンを押して、録音したソングを保存します。

保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

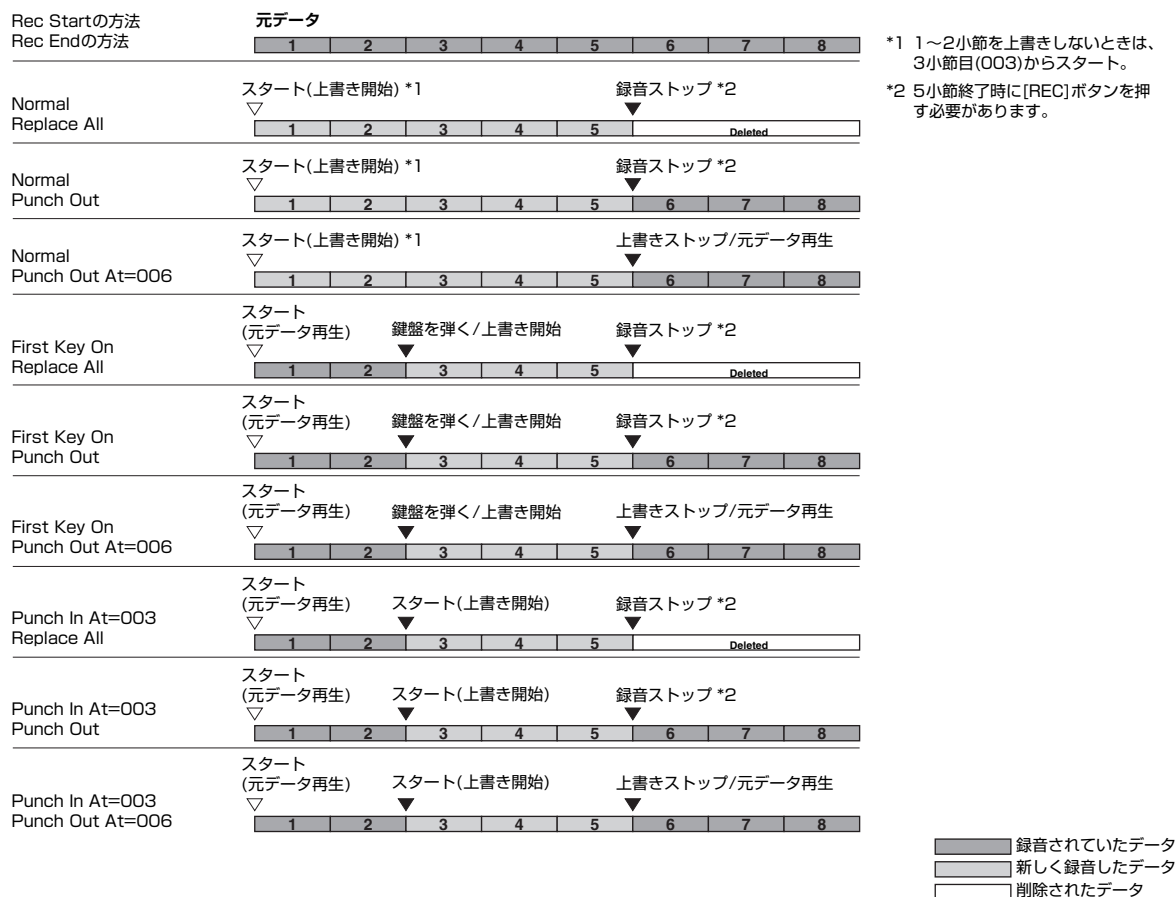
注記

保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。



パンチイン/アウトの設定による再録音の例

パンチイン/アウトの設定の組み合わせによって、さまざまな方法で再録音できます。下記にいくつかの実例を挙げますので参考にしてください。



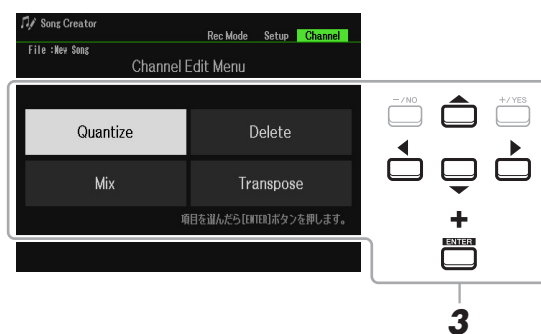
チャンネル単位で編集する—Channel画面

「Channel」(チャンネル)画面上で、クオンタイズやトランスポーズなど、録音済みソングのチャンネルデータを修正したり編集したりします。

1 編集したいソングを選びます。

2 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[▶] Menu2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Song Creator(ソングクリエーター) → [ENTER](決定) → TAB[▶] Channel



3 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で編集する項目を選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。

4 [1 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンでデータを編集します。

編集できる項目の詳細は、下記をご覧ください。

5 [ENTER](決定)ボタンを押して、編集内容を実行します。

編集内容の実行が完了すると、画面上の表示が「実行→[ENTER]」から「戻す→[ENTER]」に変わります。編集したデータを元に戻したい場合は、もう一度[ENTER]ボタンを押します。元に戻せるのは、1つ前の操作だけです。

6 [8 ▲▼](Save)ボタンを押して、編集したソングを保存します。

保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

注記

保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

Quantize(クオンタイズ)

チャンネル内の音符の鳴るタイミングを設定します。たとえば、下図のような4拍子のフレーズを録音したとします。演奏しているときは、正確に弾いているつもりでも、タイミングが微妙に遅れたり早かったりする場合もあります。クオンタイズはそういった微妙な「ずれ」を補正してデータを書き直す機能です。



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Channel (チャンネル)	ソングデータのどのチャンネルにクオンタイズをかけるかを選びます。										
[3 ▲▼]～ [5 ▲▼]	Size (サイズ)	<p>クオンタイズの分解能を設定します。指定したチャンネルで使われている、最も短い音符を選んでください。最も短い音符が8分音符の場合は、「8分音符」を選びます。</p>  <p>4分音符の長さ → クオンタイズのサイズを8分音符(♪)に設定して、クオンタイズを実行した場合</p> <p>設定値</p> <table><tr><td>♪ 4分音符</td><td>♪ 8分音符</td><td>♪ 16分音符</td><td>♪ 32分音符</td><td>♪ 16分音符+ 3連8分音符*</td></tr><tr><td>♪ 3連4分 音符</td><td>♪ 3連8分 音符</td><td>♪ 3連16分 音符</td><td>♪ 8分音符+ 3連8分音符*</td><td>♪ 16分音符+ 3連16分音符*</td></tr></table> <p>*マークの付いた3つのクオンタイズ設定は、異なる2つの音符の長さを同時に利用してクオンタイズを実行できるので大変便利です。たとえば、8分音符と3連8分音符の両方の音符が録音されているチャンネルに、8分音符の長さでクオンタイズをかけた場合、そのチャンネルのすべての音符が8分音符でクオンタイズされてしまい、3連符のリズムが完全になくなってしまいます。ところが、8分音符+3連8分音符の設定を使うと、8分音符と3連符の両方の音符をクオンタイズすることができます。</p>	♪ 4分音符	♪ 8分音符	♪ 16分音符	♪ 32分音符	♪ 16分音符+ 3連8分音符*	♪ 3連4分 音符	♪ 3連8分 音符	♪ 3連16分 音符	♪ 8分音符+ 3連8分音符*	♪ 16分音符+ 3連16分音符*
♪ 4分音符	♪ 8分音符	♪ 16分音符	♪ 32分音符	♪ 16分音符+ 3連8分音符*								
♪ 3連4分 音符	♪ 3連8分 音符	♪ 3連16分 音符	♪ 8分音符+ 3連8分音符*	♪ 16分音符+ 3連16分音符*								
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Strength (ストレングス=強さ)	<p>クオンタイズをかける強さ(クオンタイズ分解能の音符に、どの程度近づけるか)を設定します。100%でジャストのタイミングにデータが移動します。100%以下でクオンタイズをかければ、自然な拍のずれを残せます。</p>  <p>クオンタイズをかける前のデータ(4/4拍子と仮定)</p> <p>ストレングス100%でクオンタイズをかけたとき</p> <p>ストレングス50%でクオンタイズをかけたとき</p>										

Delete(デリート=削除)

ソングデータのうち、特定のチャンネルデータを削除します。カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で削除したいチャンネルを選び、[6 ▲]/[7 ▲]ボタンを押してチェックマークを付けます([6 ▼]/[7 ▼]ボタンでチェックを外すこともできます)。[ENTER](決定)ボタンを押すと、削除が実行されます。

NOTE [1 ▲▼]/[2 ▲▼](All Channels Delete)ボタンを押すと、全チャンネルにチェックマークを付けたり、外したりできます。

Mix(ミックス)

ソングデータの異なる2つのチャンネルデータを、1つのチャンネルデータとしてミックスします。また、あるチャンネルのデータを別のチャンネルにコピーすることもできます。

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Source1 (ソース1)	ミックスする元となるチャンネルを1～16の中から選びます。ここで指定したチャンネル内のデータは、すべてミックスの対象となります。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Source2 (ソース2)	ミックスする元となるチャンネルを1～16の中から選びます。ここで指定したチャンネル内のデータのうち、ノート(音符)データだけがミックスの対象となります。また、ここでは1～16以外に「COPY」というメニューを選択できます。「COPY」を選択した場合は、ソース1で選んだチャンネルのデータを、デスティネーション(下記)で設定したチャンネルにコピーします。(元のチャンネルにもデータは残ります。)
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Destination (デスティネーション)	ミックス後のデータのチャンネルを設定します。

Channel Transpose(チャンネルトランスポーズ)

ソングのノート(音符)データを、チャンネルごとに半音単位で移動(トランスポーズ)します。上下2オクターブの範囲でトランスポーズできます。

カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でトランスポーズするチャンネルを選び、データダイアル、または[+ /YES]/[- /NO]ボタンで値を設定します。以降は、手順5に戻ります。

NOTE [1 ▲▼]/[2 ▲▼](All Channels)ボタンを押すとすべてのチャンネルが選ばれ、まとめて値を設定できます。

NOTE ドラムキットが割り当てられているチャンネル(一般的には9～10チャンネル)をトランスポーズすると、ドラムの音色が変わってしまいます。ご注意ください。

オーディオファイルを再生/録音する (USBオーディオプレーヤー)

この機能の説明は、取扱説明書に記載されています。取扱説明書4章をご覧ください。

マイクを接続して弾き語りをする

この章の内容

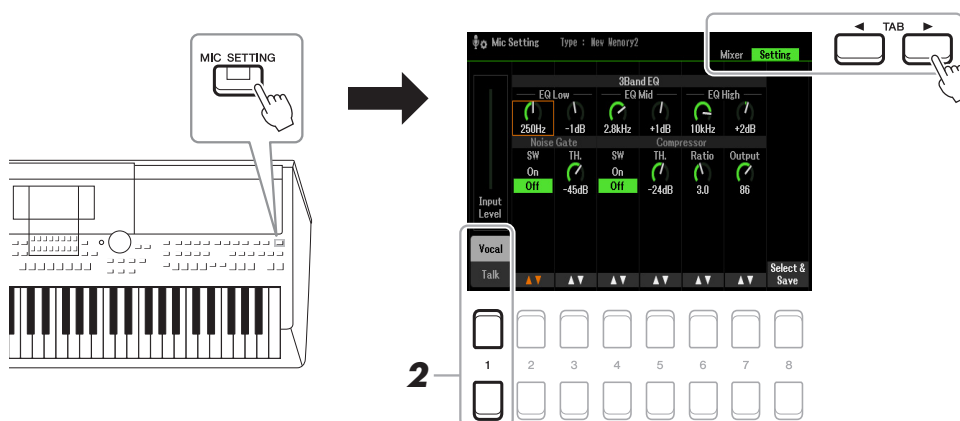
マイクに関する設定.....	67
• Vocal(ボーカル)ページで設定できる項目.....	68
• Talk(トーク)ページで設定できる項目.....	69
• マイク入力に個別のエフェクト(インサージョン)をかける.....	70
マイク設定を保存する/呼び出す.....	71
• マイク設定を保存する.....	71
• マイク設定を呼び出す.....	71

マイクに関する設定

マイク入力音にかけるさまざまなエフェクト(効果)の設定を行ないます。歌などのパフォーマンスをするとき(ボーカル)と、マイクを使って話するとき(トーク)、それぞれの場合について設定します。

1 設定画面を表示させます。

[MIC SETTING](マイク設定) → TAB [▶] Setting

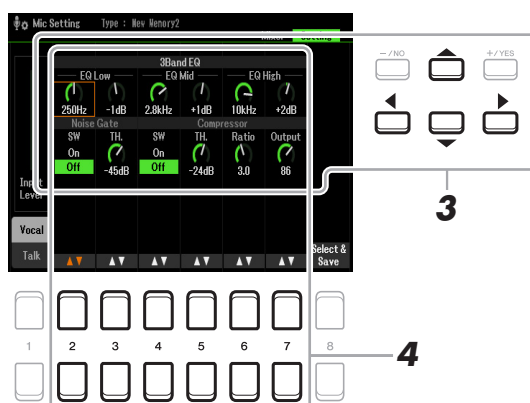


2 [1 ▲](Vocal)または[1 ▼](Talk)ボタンを押して、ボーカルまたはトークの設定画面を表示させます。

NOTE フットペダルを使ってVocal/Talkを切り替えることもできます。詳しくは96ページをご覧ください。

3 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]を使って設定したい項目を選びます。

設定できる項目については、68ページをご覧ください。



4 選んだ項目の真下にある[2 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンを使って、値を調節します。

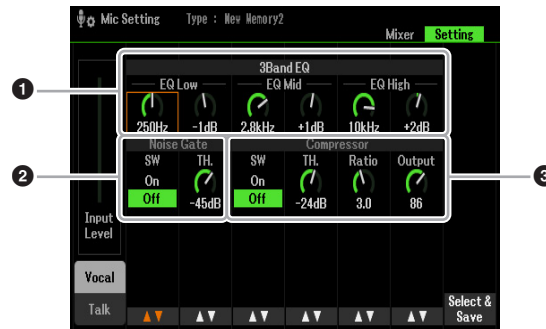
5 設定を保存します。

保存の手順については、71ページ「マイク設定を保存する/呼び出す」をご覧ください。

注記

設定後は、71ページ「マイク設定を保存する/呼び出す」に従って、設定を保存してください。ここでの設定は、保存せずに電源を切ると失われますのでご注意ください。

Vocal(ボーカル)ページで設定できる項目



① 3Band EQ (3バンドイコライザー)

マイク入力音声を3つの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ/下げ(ブースト/カット)することでサウンドを補正します。このような機能をイコライザー (EQ)といいます。この楽器では、マイク入力音声の音質補正のために3バンド(Low、Mid、High)のデジタルイコライザーを搭載しています。

Hz(ヘルツ)

対応するバンドの中心周波数を調節します。

dB(デシベル)

対応するバンドを最大12dBまでブースト(増やす)/カット(減らす)できます。

② Noise Gate (ノイズゲート)

マイク入力音声信号のうち、指定したレベル以下の入力信号を消す機能です。これにより、ノイズ(雑音)を取り除くことができます。

SW(スイッチ)

これでノイズゲートをオン/オフします。

TH.(スレッシュホールド)

ノイズゲートの効果が有効になる入力レベルを決めます。

③ Compressor (コンプレッサー)

マイク入力音声信号があるレベルを超えた場合に、その出力レベルを圧縮する機能です。マイク入力音声の音量が幅広く変化する場合などに使います。コンプレッサーをオンにすると、大きすぎる音を抑えられます。

SW(スイッチ)

コンプレッサーをオン/オフします。

TH.(スレッシュホールド)

コンプレッサーの効果が有効になる入力レベルを調整します。

Ratio(レシオ)

コンプレッサーの圧縮率を調整します。

Out(アウト)

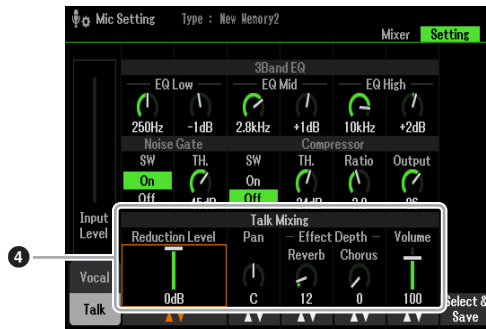
コンプレッサーの出力レベルを調整します。

注記

ここでの設定は、保存せずに電源を切ると失われますのでご注意ください。

Talk(トーク)ページで設定できる項目

マイクを使って話すときのための設定です。歌うための設定ではありません。トークページの設定項目は、下記トークミキシングを除いて、ボーカルページの1～3と同じです。ただし、トークページの設定はボーカルページの設定とは別に設定できます。



4 Talk Mixing (トークミキシング)

歌と歌の合間に司会をするなど、トークのための設定を行ないます。

Reduction Level
(リダクションレベル)

マイク入力音声以外の、本体音量(鍵盤演奏音、スタイル/ソング再生音など)を下げる量を決めます。これにより、マイク入力音声と本体が鳴らす音との音量バランスをとります。

Pan
(パン)

この楽器から出力される、マイク入力音声のパン(ステレオ定位)を調節します。

Reverb Depth
(リバーブデプス)

マイク入力音声にかけるリバーブの深さ(かかり具合)を設定します。

Chorus Depth
(コーラスデプス)

マイク入力音声にかけるコーラスの深さ(かかり具合)を設定します。

Volume
(ボリューム)

この楽器から出力される、マイク入力音声のボリュームを調節します。

注記

ここでの設定は、保存せずに電源を切ると失われますのでご注意ください。

マイク入力に個別のエフェクト(インサーション)をかける

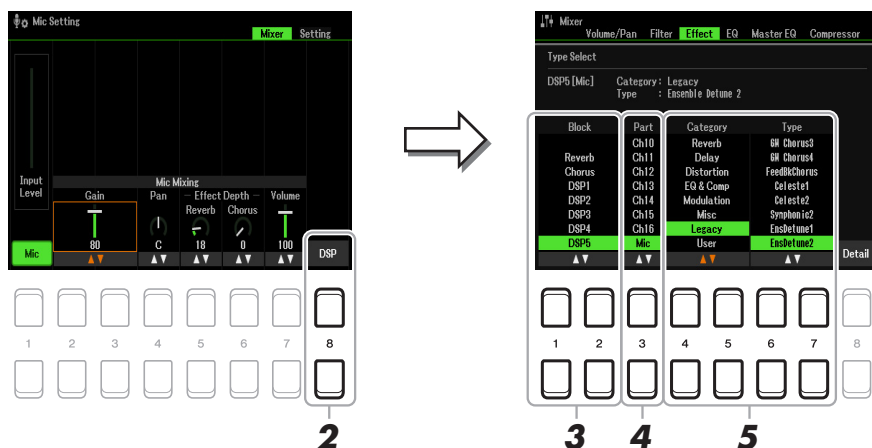
この楽器には、エコー、ディレイ、ディストーションなどの高品位なエフェクトがかけられるデジタルシグナルプロセッサ (DSP) が内蔵されています。このDSPエフェクトは特定のパートだけにかけることもできます。例えばマイクに入力された歌声(ボーカルパート)だけにディレイをかけて個別の響きをもたせた後に、全パート共通のリバーブやコーラスをかけて一体感を演出するなど、多彩な効果を与えることができます。このページではボーカルパートだけに個別のエフェクトをかける方法を紹介します。

1 設定画面を表示させます。

[MIC SETTING](マイク設定) → TAB(タブ)[◀] Mixer

NOTE マイクの接続方法については取扱説明書5章をご覧ください。

2 [8 ▲▼](DSP) ボタンを押して、エフェクトタイプ選択画面を表示させます。



3 [1 ▲▼]/[2 ▲▼](Block) ボタンで、エフェクトブロックを選びます。

リバーブやコーラス以外のDSPエフェクトをボーカルパートだけにかけるときは、エフェクトブロックでDSP5を選びます。エフェクトのブロックダイアグラムについては、[94ページ](#)をご覧ください。

4 [3 ▲▼](Part) ボタンで、エフェクトをかけるパートを選びます。

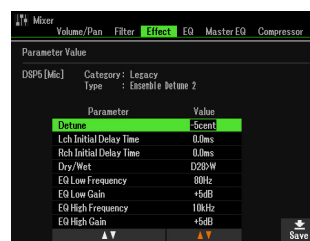
リバーブやコーラス以外のDSPエフェクトをボーカルパートだけにかけるときは、ここでMICを選びます。

5 [4 ▲▼]/[5 ▲▼](Category) ボタンでカテゴリーを選び、[6 ▲▼]/[7 ▲▼](Type) ボタンでタイプを選びます。

マイクに向かって声を出しながら効果を確認します。

NOTE リバーブにはカテゴリーがありません。

[8 ▲▼](Detail) ボタンを押すと、エフェクトの詳細設定ができます。
詳しくは[89ページ](#)の「オリジナルのエフェクトタイプを作る」をご覧ください。



6 エフェクトの設定を保存します。

保存の手順については、次ページ「マイク設定を保存する/呼び出す」をご覧ください。

マイク設定を保存する/呼び出す

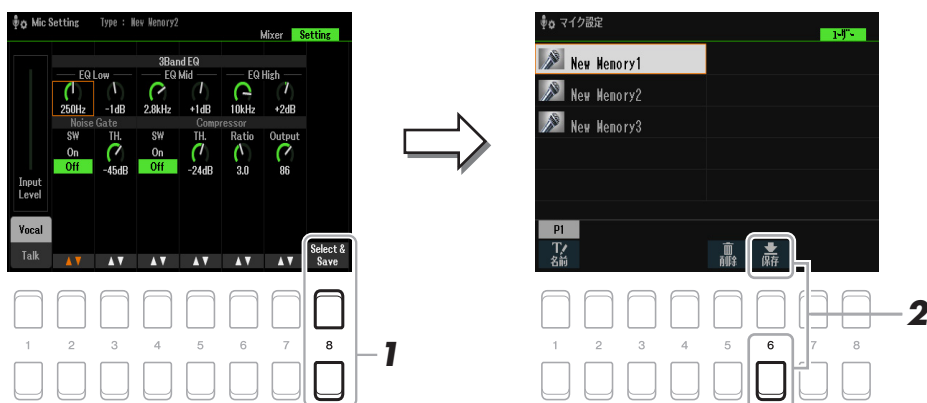
この楽器では、ボーカル用とトーク用の設定をまとめて1つのマイク設定として扱い、ユーザーメモリーに60個まで保存できます。

マイク設定を保存する

1 設定画面を表示させます。

[MIC SETTING](マイク設定) → TAB(タブ)[▶] Setting → [8 ▲▼](Select&Save)

NOTE あとで呼び出しやすいように、設定に合った名前を付けておくことをおすすめします。文字入力の詳細は取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。



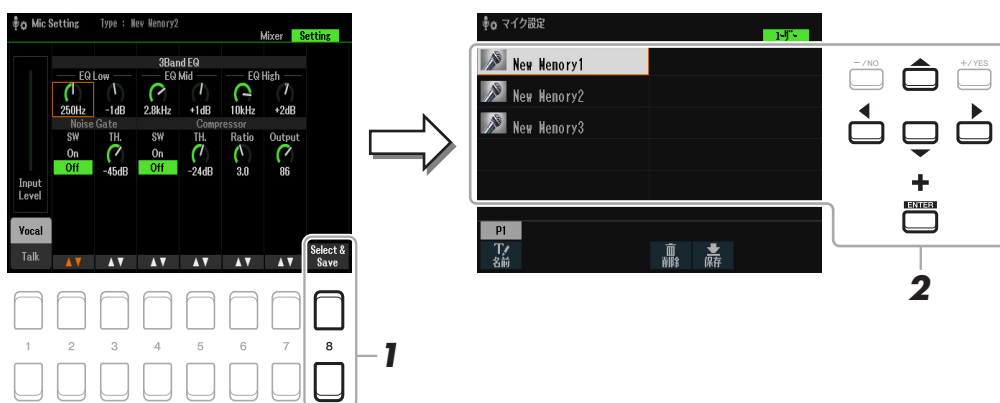
2 [6 ▼](保存) ボタンを押して、保存します。

ここではUserドライブにしか保存できません。USBに保存したい場合は、[112ページ](#)のSetup Files(セットアップファイル)で保存します。

マイク設定を呼び出す

1 設定画面を表示させます。

[MIC SETTING](マイク設定) → TAB(タブ)[▶] Setting → [8 ▲▼](Select&Save)



2 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で呼び出したいファイルを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。

5

マイクを接続して弾き語りをする

この章の内容

マルチパッドを制作する(マルチパッドクリエイター)	72
マルチパッドを編集する	75

マルチパッドを制作する(マルチパッドクリエイター)

マルチパッドクリエイター機能を使うと、自分の演奏を録音して、オリジナルのマルチパッドのフレーズを作ることができます。MULTI PAD CONTROL(マルチパッドコントロール)[1]～[4]の各ボタンにフレーズを登録して、1つのバンクとして保存します。既存のバンク内の一部のパッドだけを自分で録音して、別のバンクとして保存することもできます。

下記については、録音の前に準備しておきます。

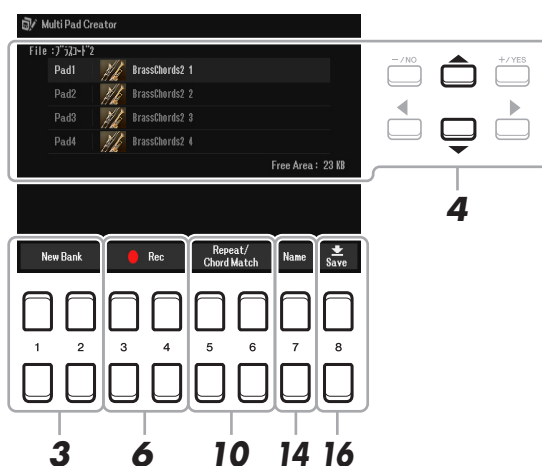
- スタイルを再生させながら録音するため、事前にスタイルを選んでおいてください。ただし、スタイルは録音されません。
- マルチパッドのフレーズとして録音できるのはRIGHT1(ライト1)パートのみです。事前に、RIGHT1パートのボイスを選んでおいてください。

1 既存のバンク内にマルチパッドを作る場合は、MULTI PAD CONTROL [SELECT](選択)ボタンを押して、バンクを選びます。

新しいバンクにマルチパッドを作る場合は、この手順は不要です。

2 マルチパッドクリエイター画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[▶] Menu2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Multi Pad Creator(マルチパッドクリエイター) → [ENTER](決定)



3 新しいバンクにマルチパッドを作る場合は、[1 ▲▼]/[2 ▲▼](New Bank)ボタンを押します。

4 カーソルボタン[▲][▼]を押して、録音するマルチパッドを選びます。

5 必要に応じて、VOICE(ボイス)カテゴリーボタンを押して録音に使うボイスを選びます。

ボイスを選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押して、前の画面に戻ります。

6 [3 ▲▼]/[4 ▲▼](Rec Start) ボタンを押して、手順4で選んだマルチパッドの録音待機状態にします。

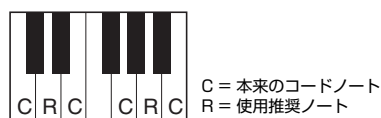
7 鍵盤を弾いて、録音をスタートします。

適切なテンポで録音するには、[METRONOME](メトロノーム)ボタンを押して、メトロノームをスタートさせます。

録音するフレーズの前に無音の部分を入れたい場合は、STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ)ボタンを押して、スタイルのリズムパートの再生をスタートさせます。再生と同時に録音が始まりますが、リズムパートは録音されません。

コードマッチフレーズにおすすめの音

コードマッチフレーズ(弾いたコードに合わせてピッチが変わるマルチパッドのフレーズ)を作りたい場合は、下記のイラストのように、CM7の本来のコードノート(C、E、G、B) + 使用推奨ノート(D、A)の音を使ってフレーズを作ります。これらの音を使えば、左手鍵域でどのようなコードを弾いても、きれいな響きになります。



8 録音をストップします。

鍵盤演奏を終えたら、[3 ▲▼]/[4 ▲▼](Rec Stop)ボタン、またはMULTI PAD CONTROL [STOP](マルチパッドコントロール ストップ)ボタンかSTYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ)ボタンを押します。

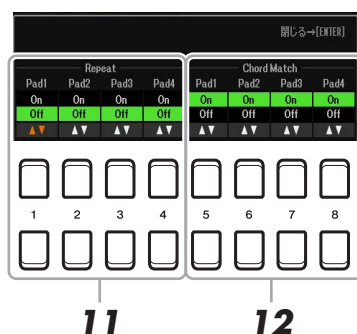
9 マルチパッドの[1]～[4]ボタンのいずれかを押して、録音したフレーズを聞いてみましょう。もう一度録音しなおしたい場合は、手順6～8をくり返します。

10 [5 ▲▼]/[6 ▲▼](Repeat/Chord Match) ボタンを押して、リピート設定やコードマッチ設定の画面を表示させます。

11 [1 ▲▼]～[4 ▲▼]ボタンを押して、各マルチパッドのリピート設定のOn(オン)/Off(オフ)を切り替えます。

リピート設定がOnになっているマルチパッドは、再生すると、MULTI PAD CONTROL [STOP]ボタンを押すまでくり返されます。ソングやスタイルの再生中にマルチパッドを鳴らすと、ソングやスタイルの拍子に合わせて再生されます。

リピート設定がOffになっているマルチパッドは、そのフレーズの終わりに達すると自動的に止まります。



12 [5 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンを押して、各マルチパッドのコードマッチ設定のOn/Offを切り替えます。

選んだパッドのコードマッチ設定がOnの場合は、[ACMP](スタイル オン/オフ)ボタンをオンにしてコード鍵域で弾いたコードか、PART ON/OFF [LEFT](パート オン/オフ レフト)ボタンをオンにして([ACMP]ボタンはオフ)左手鍵域で弾いたコードに合わせて、そのパッドが鳴ります。

- 13** [EXIT] (戻る) ボタンを押して、リピート設定/コードマッチ設定画面を閉じます。
- 14** [7 ▲▼] (Name) ボタンを押して、録音したマルチパッドに名前を付けます。
- 15** ほかのマルチパッドを録音したい場合は、手順4～14をくり返します。
- 16** [8 ▲▼] (Save) ボタンを押して4つのマルチパッドを1つのバンクとして保存します。
保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

注記

録音したマルチパッドを保存せずに電源を切ると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

マルチパッドを編集する

マルチパッドの名前を変更したり、コピーしたり、削除したりできます。ここでは、各マルチパッドの管理について説明します。マルチパッドバンク(4つのマルチパッドを1セットにしたもの)のファイル管理のしかたについては、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

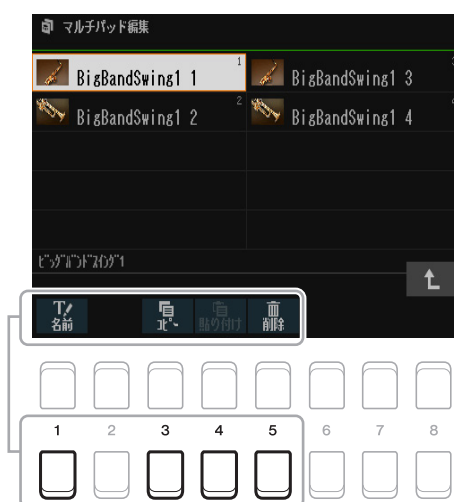
1 編集するマルチパッドバンクを選びます。

- 1-1 MULTI PAD CONRTOL [SELECT](マルチパッドコントロール 選択) ボタンを押して、マルチパッドバンク選択画面を表示させます。
- 1-2 TAB(タブ)[◀][▶]ボタンを押して、編集するマルチパッドバンクが入っているタブを「Preset (プリセット)」、「ユーザー」、「USB」(USBフラッシュメモリーを接続しているときのみ)から選びます。
- 1-3 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]を押してマルチパッドバンクを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。

2 Menu1(メニュー 1)の[7 ▼](編集)ボタンを押して、Multi Pad Edit画面を表示させます。

3 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]を押して編集するマルチパッドを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。

4 必要に応じて、選んだマルチパッドを編集します。



[1 ▼]	名前	マルチパッドの名前を変更します。
[3 ▼]	コピー	マルチパッドをコピーします。詳細は下記をご覧ください。
[4 ▼]	貼り付け	[3 ▼]ボタンでコピーしたマルチパッドを貼り付けます。
[5 ▼]	削除	選んだマルチパッドを削除します。

マルチパッドをコピーする

1. 上記手順4で、[3 ▼](コピー)ボタンを押します。
2. カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でコピーしたいマルチパッドを選び(複数可)、[ENTER](決定)ボタンを押します。
3. [7 ▼](OK)ボタンを押します。
4. カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でコピーしたマルチパッドの貼り付け先としたいマルチパッドを選びます。コピーしたマルチパッドを、ほかのバンクに貼り付けたい場合は、[8 ▲](↑)ボタンを押してマルチパッドバンク選択画面を表示させ、バンクを選んだらMenu1の[7 ▼](編集)ボタンを押して、貼り付け先を選びます。
5. [4 ▼](貼り付け)ボタンを押して、コピーを実行します。

5 編集したマルチパッドバンクを保存します。

[8 ▲]ボタンを押すとメッセージが表示されるので、[7 ▲▼](Yes)ボタンを押します。ユーザー画面が表示されたら、[6 ▼](保存)ボタンを押して、保存を実行します。

パネル設定を登録する/呼び出す (レジストレーションメモリー/プレイリスト)

この章の内容

レジストレーションメモリーを編集(削除/名前の変更)する	76
登録した設定のうち呼び出したい項目を指定する(フリーズ)	77
指定した順番でレジストレーションメモリーを呼び出す(レジストレーションシーケンス)	78
• レジストレーションメモリーを呼び出す順番を決める	78
• レジストレーションシーケンスを保存する	80
• レジストレーションシーケンス機能を使う	80
• レジストレーションメモリーのサンプルを活用する(プリセットレジスト)	81
プレイリストを活用する	82
• 検索機能を使ってレコードを追加する	82
• レコードの順番を並べ替える	83
• ミュージックファインダーのレコードをプレイリストに取り込む	83

レジストレーションメモリーを編集(削除/名前の変更)する

レジストレーションバンクの中の8つのレジストレーションメモリーを個別に削除したり、名前を変更したりできます。

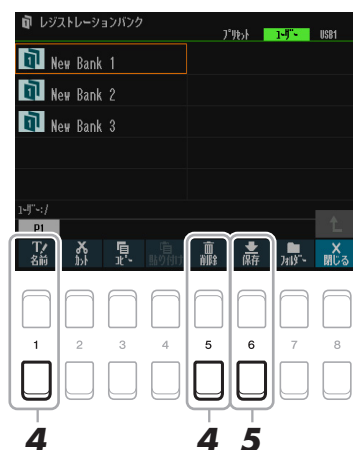
1 編集したいレジストレーションメモリーが入っているバンクを選びます。

REGIST BANK(レジストバンク)[-]/[+]ボタンを同時に押してレジストレーションバンク選択画面を表示させ、カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でバンクを選びます。

2 [7 ▼](編集)ボタンを押して、レジストレーション編集画面を表示させます。

3 画面下に「名前」と「削除」が表示されていることを確認します。

表示されていないときは、[8 ▼](ファイル)ボタンを押して表示させます。



4 以下の手順でレジストレーションメモリーを編集(削除/名前の変更)します。

■レジストレーションメモリーを削除する場合

取扱説明書「基本操作」の「ファイル/フォルダーを削除する」手順3～6の方法で削除します。

■レジストレーションメモリーの名前を変更する場合

取扱説明書「基本操作」の「ファイル/フォルダーの名前を変える」手順3～6の方法で名前を変更します。

5 [6 ▼](保存)ボタンを押して、バンクを保存します。

保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

登録した設定のうち呼び出したいくない項目を指定する(フリーズ)

レジストレーションメモリーにはさまざまな設定を登録できますが、演奏の場面によって呼び出したいくない設定があるかもしれません。たとえば、同じスタイルを鳴らしたまま、ボイスやエフェクト関連の設定だけを切り替えたいときなどです。このような場合に、フリーズ機能を使えば、レジストレーションメモリーのボタンを押しても、スタイル関連の設定は呼び出さず現状のまま固定(フリーズ)できます。

1 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze(レジストシーケンス/フリーズ) → [ENTER](決定) → TAB[▶] Freeze(フリーズ)

2 [FREEZE](フリーズ)ボタンを押したときに呼び出したいくない項目を選びます。

カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で項目を選び、[ENTER](決定)ボタンで呼び出したいくない項目にチェックマークを付けます。チェックマークを外すときは[ENTER](決定)ボタンをもう一度押します。



3 [1 ▲▼](Freeze)ボタンを押して、フリーズ機能をオンにします。

Freeze画面でチェックマークを付けた項目は、レジストレーションメモリー [1]～[8]ボタンを押しても設定が呼び出されないようになります。フリーズ機能をオフにするには、もう一度[1 ▲▼](Freeze)ボタンを押します。

フリーズ機能のオン/オフは、パネルの[FREEZE]ボタンでも可能です。

4 [EXIT](戻る)ボタンを押して設定画面を抜けます。

注記

Freeze画面での設定は、この画面を抜けることにより記憶されます。画面を抜けずに電源を切ると、設定が失われますのでご注意ください。

指定した順番でレジストレーションメモリーを呼び出す (レジストレーションシーケンス)

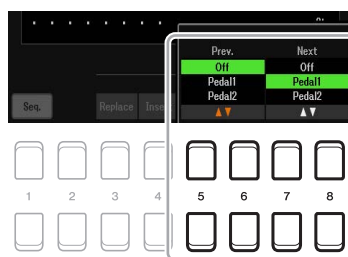
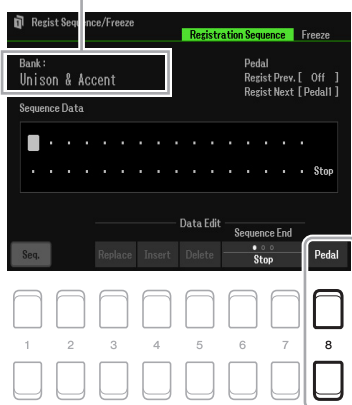
ライブやコンサートなど人前で演奏する場合にレジストレーションメモリーを切り替える方法として、8個のパネル設定を呼び出す順番をあらかじめ決めておき、演奏時にTAB(タブ)[◀][▶]ボタンやペダルで呼び出します。

レジストレーションメモリーを呼び出す順番を決める

- 1 ペダルを使ってレジストレーションメモリーを切り替える場合は、FOOT PEDAL端子にペダルを接続します。
接続方法は取扱説明書9章をご覧ください。
- 2 REGIST BANK(レジストバンク)[-][+]ボタンを同時に押してレジストレーションバンク選択画面を表示させ、レジストレーションシーケンスを設定したいバンクを選びます。
- 3 設定画面を表示させます。
[MENU](メニュー) → TAB [◀] Menu1 → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze(レジストシーケンス/フリーズ) → [ENTER](決定) → TAB [◀] Registration Sequence(レジストレーションシーケンス)
- 4 ペダルを使ってレジストレーションメモリーを切り替える場合は、ペダルの設定をします。
[8 ▲▼](Pedal)ボタンを押して設定画面を表示させ、以下の設定をしたら[EXIT](戻る)ボタンを押します。
 - [5 ▲▼]/[6 ▲▼](Prev.) : レジストレーションシーケンスを戻すペダルを決めます。
 - [7 ▲▼]/[8 ▲▼](Next) : レジストレーションシーケンスを進めるペダルを決めます。

ここで選んだペダルは、Foot Pedal画面(95ページ)での設定より優先されます。レジストレーションシーケンス以外の機能を使いたい場合は、Offを選びます。

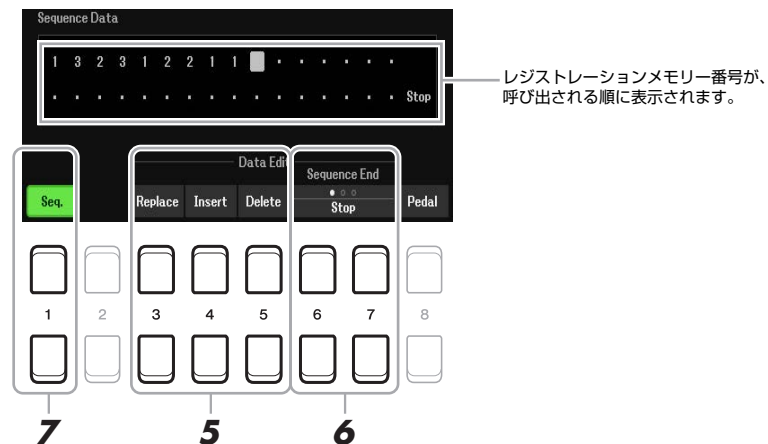
現在のレジストレーションメモリーバンク名



次ページへ

5 パネル設定を呼び出す順番を決めます。

呼び出したいREGISTRATION MEMORY (レジストレーションメモリー) [1]～[8]ボタンを押してから、[4 ▲▼](Insert)ボタンを押して、レジストレーションメモリー番号を入力します。カーソル(入力位置)は、カーソルボタン[◀][▶]で移動できます。



[3 ▲▼]	Replace (リブレース)	カーソル位置の番号を、現在パネルで選ばれているレジストレーションメモリー番号に置き換えます。
[4 ▲▼]	Insert (インサート)	カーソル位置に、現在パネルで選ばれているレジストレーションメモリー番号を挿入します。
[5 ▲▼]	Delete (デリート)	カーソル位置の番号を削除します。

6 [6 ▲▼]/[7 ▲▼](Sequence End) ボタンをくり返し押して、レジストレーションシーケンスを最後まで進めたときの動作を決めます。

- Stop TAB [▶] ボタンを押したりペダルを踏んだりしても、次のレジストレーションメモリーは呼び出されません。
- Top 同じレジストレーションシーケンスの先頭に戻ります。
- Next Bank 同じフォルダー内にある次のバンクのレジストレーションシーケンス先頭に移動します。

7 [1 ▲▼](Seq.) ボタンを押して、レジストレーションシーケンス機能をオンにします。

オフにするには[1 ▲▼](Seq.)ボタンを押します。

8 [EXIT](戻る) ボタンを押して、設定画面を抜けます。

確認のメッセージが表示されたら、[7 ▲▼](Yes)ボタンを押して、設定したレジストレーションシーケンスを登録します。

注記

バンクを保存せずにバンクを切り替えると、設定したレジストレーションシーケンスデータは失われます。保存のしかたについては、次の手順をご覧ください。

レジストレーションシーケンスを保存する

レジストレーションシーケンス(レジストレーションを呼び出す順番)とレジストレーションを最後まで進めたときの動作(Sequence End)の設定はバンクの一部です。レジストレーションシーケンスを保存したい場合は、バンクを保存します。

- 1 REGIST BANK(レジストバンク)[-][+]ボタンを同時に押して、レジストレーションバンク選択画面を表示させます。
- 2 [8 ▼](ファイル)ボタンを押して、バンクを保存します。
保存のしかたについては、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

レジストレーションシーケンス機能を使う

- 1 レジストレーションバンクを選びます。
- 2 メイン画面左上に、レジストレーションシーケンスが表示されていることを確認します。



- 3 TAB(タブ)[◀][▶]ボタンを押すか、ペダルを踏んで、初めに呼び出すレジストレーションメモリーの番号を選びます。
選んだ番号がハイライト表示されます。
- 4 演奏中に、TAB[◀][▶]ボタンかペダルでレジストレーションメモリーを切り替えます。
レジストレーションシーケンスの番号が何も選ばれていない状態に戻すには、メイン画面を表示中にTAB[◀]と[▶]ボタンを同時に押します。

NOTE ペダルを使うと、メイン画面以外が表示されているときもレジストレーションシーケンスを切り替えられます。

NOTE ペダルには他の機能も割り当てることができます。ソングのパンチイン/アウトをペダルで行なう設定(61ページ)やFoot Pedal画面(95ページ)での設定(ペダルファンクション)も含まれます。複数の機能をペダルに割り当てた場合、優先順位は次の通りです。
(ソングパンチイン/アウト → レジストレーションシーケンス → ペダルファンクションの順)

レジストレーションメモリーのサンプルを活用する(プリセットレジスト)

この楽器には、レジストレーションメモリーを一から設定しなくとも、読み込むだけで活用できる典型的なサンプル(プリセットレジスト)を用意しています。それぞれのユースケースに合わせてお使いください。

- 1 **REGIST BANK(レジストバンク)[-]/[+]ボタンを同時に押して、バンク選択画面を表示させます。**
- 2 **TAB[◀](プリセット)の画面から、カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]と[ENTER](決定)ボタンでプリセットレジストのバンクを選びます。**

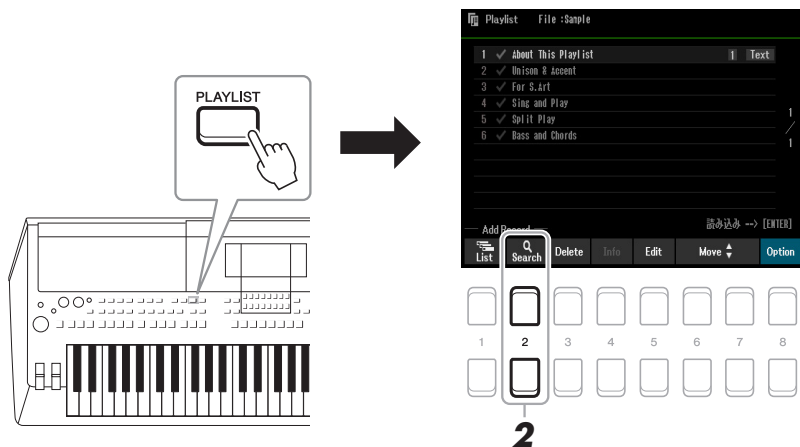
■ プリセットレジスト

Unison & Accent	メモリー 1	ユニゾン機能をAll Partsタイプで使用するときに適した設定です。アクセント機能もあらかじめ有効になっています。フィンガリングタイプはAI Fingeredです。
	メモリー 2	ユニゾン機能をSplitタイプで使用するときに適した設定です。アクセント機能もあらかじめ有効になっています。フィンガリングタイプはAI Fingeredです。
	メモリー 3	ユニゾン機能をAuto Splitタイプで使用するときに適した設定です。アクセント機能もあらかじめ有効になっています。フィンガリングタイプはAI Full Keyboardです。
For S.Art	S.Artボイスを演奏するときに適した設定です。フットペダル2を使ってS.Artボイスならではの特殊な奏法ができます。代表的なS. Artボイスを各メモリーに登録しています。	
Sing and Play	スタイルを使ってピアノなどの弾き語りをするときに適した設定です。フィンガリングタイプはAI Full Keyboardです。	
Split Play	右手と左手で別々の音色を弾きながらスタイル演奏をするときに適した設定です。フィンガリングタイプをあらかじめAI Full Keyboardに設定しているので、左手だけでコード構成音を押さえる必要がなく、自由度の高い演奏が可能です。	
Bass and Chords	右手でコード入力、左手でマニュアルベースを弾くときに適した設定です。	
About This Playlist	プレイリストサンプルの説明テキストです。	

プレイリストを活用する

検索機能を使ってレコードを追加する

- 1 [PLAYLIST](プレイリスト)ボタンを押して、プレイリスト画面を表示させます。



- 2 [2 ▲▼](Search) ボタンを押して、検索画面を開きます。

- 2-1 カーソルボタン[▲][▼]で、Bank NameまたはTagのいずれかを検索対象として選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。

NOTE Tag(タグ)は、キーワードやジャンルなど、検索の目印となる情報です。レジストレーションメモリーに付けてある場合、検索時に目的のファイルが見つかりやすくなります。



- 2-2 検索したい名前を入力し、[8 ▲](OK)ボタンを押します。

文字入力の詳細は取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

- 2-3 [7 ▲▼]/[8 ▲▼](Search) ボタンで検索を開始します。

検索内容を消去する場合に[3 ▲▼]/[4 ▲▼](Clear)ボタンを押します。

レジストレーションバンクの検索情報を更新するには、[1 ▲▼]/[2 ▲▼](Update)を押してください。ファイル数によっては時間がかかる場合があります。

- 3 検索結果から、プレイリストのレコードとして登録したいバンクファイルをカーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。

すべてを選びたい場合は、[8 ▼](All)ボタンを押します。

- 4 [7 ▼](OK)ボタンを押して、レコードを追加します。

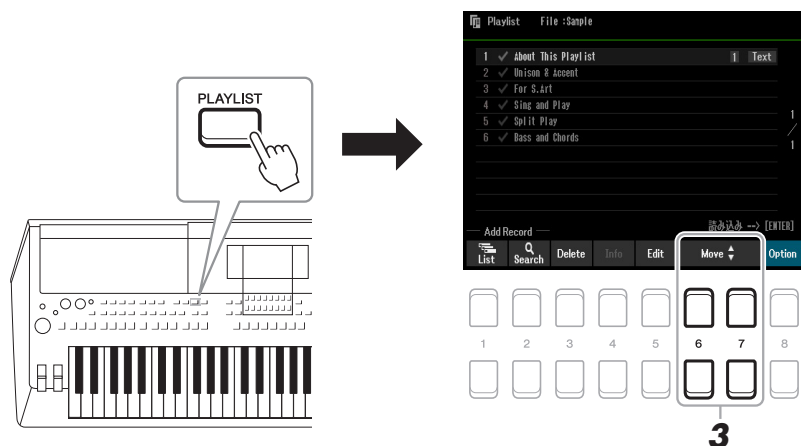
検索結果の画面が閉じて、プレイリストの最後にレコードが追加されます。

- 5 [8 ▲▼](Option) ボタン → ポップアップ画面[7 ▲▼](Select&Save) ボタンを順に押して、編集したプレイリストを保存します。

保存の方法については、取扱説明書7章「プレイリストにレコード(バンクファイルへのリンク)を追加する」手順5-2以降をご参照ください。

レコードの順番を並べ替える

- 1 [PLAYLIST](プレイリスト)ボタンを押して、プレイリスト画面を表示させます。



- 2 表示されたレコードの中から、カーソルボタン[▲][▼]で移動したいレコードを選びます。
- 3 手順2で選んだレコードを、[6 ▲▼]/[7 ▲▼](Move)ボタンで移動させます。
他のレコードを移動させたいときは、上記2から3をくり返します。
- 4 [8 ▲▼](Option)ボタン → ポップアップ画面[7 ▲▼](Select&Save)ボタンを順に押して、編集したプレイリストを保存します。
保存の方法については、取扱説明書7章「プレイリストにレコード(バンクファイルへのリンク)を追加する」手順5-2以降をご参照ください。

ミュージックファインダーのレコードをプレイリストに取り込む

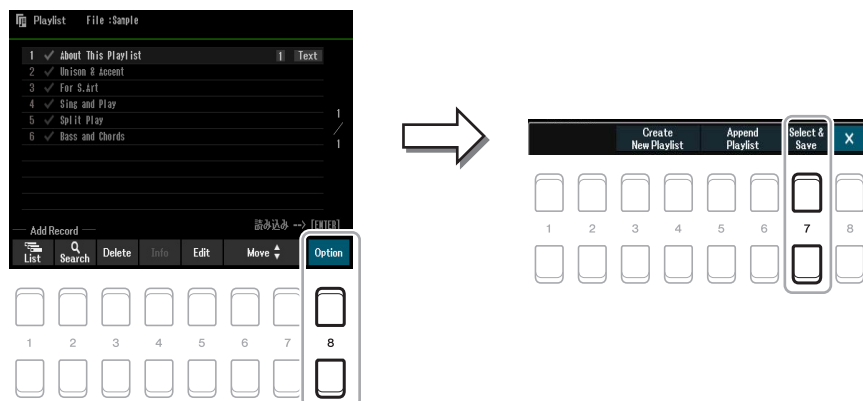
ミュージックファインダー機能があるモデル(PSR-S670など)で作られたミュージックファインダーのレコード(.mfd)をプレイリストに取り込むと、それらの機種でのミュージックファインダー機能をこの楽器でも使えます。ミュージックファインダーについて詳しくは、使いたいミュージックファインダーのレコードを作った楽器の取扱説明書をご覧ください。

NOTE 日本語を含むレコードを取り込む場合はMenu2 → System → ENTER(決定) → Commonタブで、言語設定を日本語にしておいてください。日本語以外が選ばれていると文字化けします。

- 1 ミュージックファインダーのファイル(.mfd)が入ったUSBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に接続します。
- 2 [PLAYLIST](プレイリスト)ボタンを押して、プレイリスト画面を表示させます。

次ページへ

- 3 [8 ▲▼](Option) ボタン → ポップアップ画面[7 ▲▼](Select&Save) ボタンを順に押して、プレイリスト選択画面を表示させます。



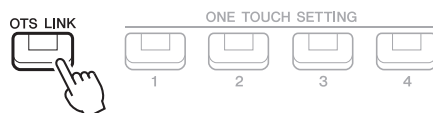
- 4 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でミュージックファインダーのファイルを選び、[ENTER] (決定) ボタンを押します。

- 5 確認のメッセージが表示されたら、[7 ▲▼](OK) ボタンを押して、取り込みを開始します。
取り込んだミュージックファインダーのレコードは、レジストレーションメモリーのバンクファイルに変換され、本体のユーザーメモリーに、元のミュージックファインダーのファイル名と同名のフォルダーに保存されます。また、同時に、変換後のプレイリストファイルが、USBフラッシュメモリーに同名で保存されます。ミュージックファインダーの設定はレジストレーションメモリー [1] に登録されます。

注記

ユーザーメモリーに、ミュージックファインダーのファイルと同名のフォルダーがある場合は、ミュージックファインダーのレコードを取り込むと、そのフォルダー内にある同名のレジストレーションバンクファイルは、上書きされて失われます。大切なデータを失わないために、ユーザーメモリー内のフォルダー名またはミュージックファインダーのファイル名を変更してください。

- 6 [OTSリンク] ボタンをオンにすることで、取り込んだレコードが元のミュージックファインダー機能と同様に動作するようになります。



- 7 レコードを選んで、ミュージックファインダーから取り込んだ設定を読み込みます。

レコードを検索するには

ミュージックファインダーのデータはレジストレーションメモリーに保存されるため、レジストレーションバンク選択画面でレコードを検索できます。キーワードやジャンルは、タグとして保存されています。検索のしかたやタグについて詳しくは、[82 ページ](#)をご覧ください。

音量バランスや音色などを調整する(ミキサー)

この章の内容

各パートの音量/パン/ボイスの設定 (Volume/Pan画面)	.85
フィルターの設定 (Filter画面)	.86
エフェクトの設定 (Effect画面)	.87
<ul style="list-style-type: none"> 各パートのエフェクトのかかり具合を調節する ブロック別にエフェクトタイプを選ぶ オリジナルのエフェクトタイプを作る 	.87 .88 .89
イコライザーの設定 (EQ、Master EQ画面)	.90
<ul style="list-style-type: none"> パートイコライザーの設定 (EQ画面) マスターイコライザーの設定 (Master EQ画面) 	.90 .91
マスターコンプレッサーの設定 (Compressor画面)	.92
ブロックダイアグラム	.94

[MIXER](ミキサー)ボタンで呼び出されるさまざまな設定項目をパートごとに変更でき、保存して呼び出せます。ミキサーについて、ここでは設定項目の詳細を説明します。保存のしかたなど、基本的な操作の流れについては、取扱説明書をご覧ください。

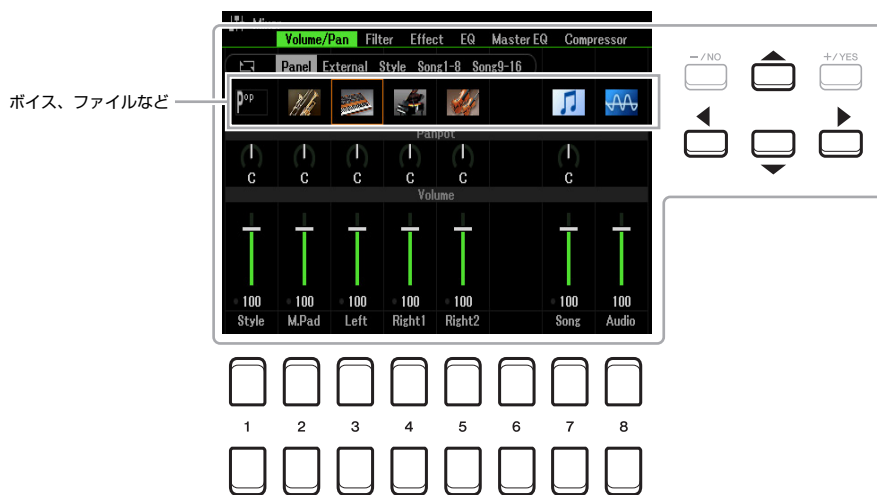
ミキサー画面は、6ページで構成されています。TAB(タブ)[◀][▶]ボタンを使ってページを切り替えます。全体の信号の流れを把握したい場合は、94ページの「ブロックダイアグラム」をご覧ください。



[MIXER](ミキサー)ボタンを何度か押して、設定をしたいパートの画面を表示しておきます。

Panel (Right1, Right2, Leftなど) → External → Style → Song1-8
→ Song9-16

各パートの音量/パン/ボイスの設定 (Volume/Pan画面)

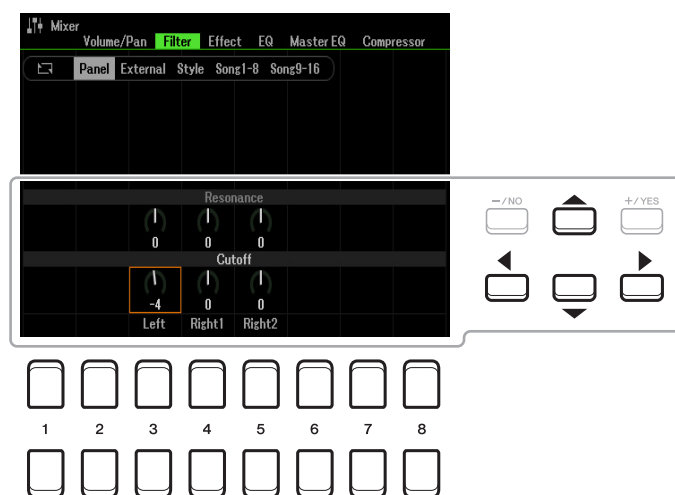


カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で設定したい項目へカーソルを移動させ、[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタン、[+ /YES] [ー /NO]ボタン、またはデータダイヤルを使って設定を変更します。

次ページへ

ボイス、ファイルなど	各チャンネル(パート)のボイスやファイルを変更します。[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタン、または[+ /YES][－ /NO]ボタンを押すと、そのチャンネル(パート)のボイスまたはファイルの選択画面が開きます。ボイスまたはファイルを選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押してミキサー画面に戻ります。 NOTE GMソングが選ばれている場合、チャンネル10(Song9-16画面)には、ドラムキットのボイスしか選べないことがあります。 NOTE スタイルやソングのチャンネルでは、打楽器のボイス(ドラムキットなど)を呼び出すと、そのチャンネルの設定が、ここで選んだボイスのものに変わります。その場合、もとのボイスに戻してももとの設定には戻りません。もとのボイスの設定に戻すには、設定を保存する前に、同じスタイルまたはソングを選び直します。
Panpot (パンポット)	各チャンネル(パート)のパン(ステレオ定位)を調整します。
Volume (ボリューム)	チャンネル(パート)間の音量バランスを調整します。

フィルターの設定(Filter画面)



カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で設定したい項目へカーソルを移動させ、[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタン、[+ /YES][－ /NO]ボタン、またはデータダイヤルを使って設定を変更します。

Resonance (レゾナンス)	各チャンネル(パート)で使われるボイスに対して、フィルターのレゾナンス効果(16ページ)を調整します。
Cutoff (カットオフ)	各チャンネル(パート)で使われるボイスに対して、フィルターのカットオフ周波数(16ページ)を調節して、音の明るさを決めます。

エフェクトの設定(Effect画面)

この楽器に搭載されているエフェクトは、7つのエフェクトブロック(リバーブ/コーラス/DSP1～5)で構成されています。

■ Reverb(リバーブ)、Chorus(コーラス)

楽器全体に一律にかかるエフェクトで、選べるエフェクトタイプは1つのみです。パートごとにそのかかり具合を調整できます。

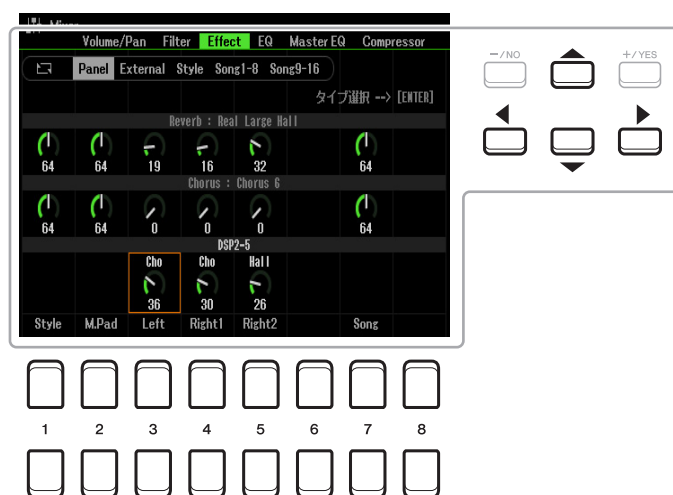
■ DSP1

89ページ「オリジナルのエフェクトタイプを作る」の手順2で、「Connection」を「System」に設定すると、ソングとスタイルの全チャンネル一律にDSP1エフェクトがかかります。「Insertion」に設定すると、ソングとスタイルの特定チャンネルにだけDSP1エフェクトがかかります。

■ DSP2～5

特定のパート/チャンネル(マルチパッド以外)だけにかかるエフェクトです。パートまたはチャンネルごとに異なるエフェクトタイプを選べます。

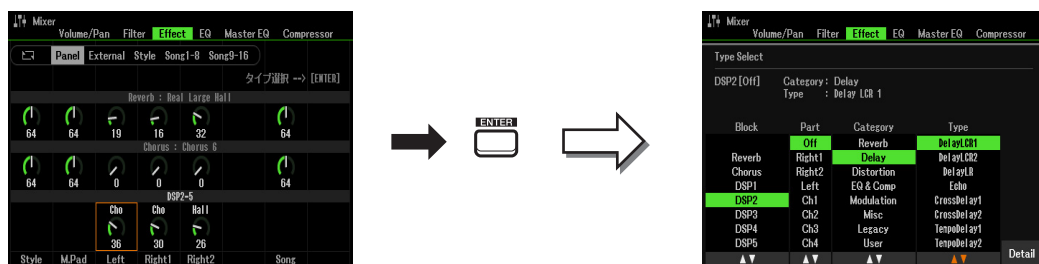
各パートのエフェクトのかかり具合を調節する



カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でカーソルを移動させ、[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタン、[+ /YES][－ /NO]ボタン、またはデータダイアルを使って各パート(チャンネル)のエフェクトのかかり具合を調節します。

ブロック別にエフェクトタイプを選ぶ

- 1 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でエフェクトタイプを変更したい項目を選んでから[ENTER] (決定) ボタンを押して、エフェクトタイプ選択画面を表示させます。



- 2 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]ボタンで、エフェクトブロックを選びます。

エフェクトブロック	対象パート	エフェクトの特徴
Reverb (リバーブ)	全パート	音に残響を与えて、コンサートホールやライブハウスで演奏しているような臨場感を得ることができます。
Chorus (コーラス)	全パート	複数の同じ音が同時に鳴っているような厚みを得ることができます。また、リバーブやディレイなど、コーラス以外のエフェクトタイプを選ぶこともできます。
DSP1	スタイルパート ソングチャンネル1～16	リバーブやコーラスのほか、ディストーションなどのさまざまなエフェクトタイプが用意されています。
DSP2～4	ライト1(Right1)、ライト2(Right2)、レフト(Left)、ソングチャンネル1～16	リバーブやコーラスのほか、ディストーションなどのさまざまなエフェクトタイプが用意されています。 各ブロックに対して、左記パートのいずれか一つを割り当ててすることで、そのパートにだけエフェクトがかかります。たとえば、DSP2に対し、Partを「Right2」に設定すると、DSP2エフェクトがライト2パートにだけかかります。ただし、ソングやスタイルの再生時、データ中にDSP2～5が必要なエフェクト設定がある場合は、後着優先で、これら3つのブロックのパート設定が、ソングやスタイルの該当チャンネルに自動で切り替わります。
DSP5	ライト1(Right1)、ライト2(Right2)、レフト(Left)、ソングチャンネル1～16、マイク	

- 3 [3 ▲▼]ボタンで、エフェクトをかけるパートを選びます。

リバーブ、コーラスは全パート一律にかかるエフェクトなので、パートは選択できません。DSP1は、[89ページの「オリジナルのエフェクトタイプを作る」](#)の手順2でパラメーターの項目を「Connection」にし、値を「System」に設定している場合はパートを選択できません。

- 4 [4 ▲▼]/[5 ▲▼]ボタンでカテゴリーを選び、[6 ▲▼][7 ▲▼]ボタンでタイプを選びます。

リバーブにはカテゴリーがありません。

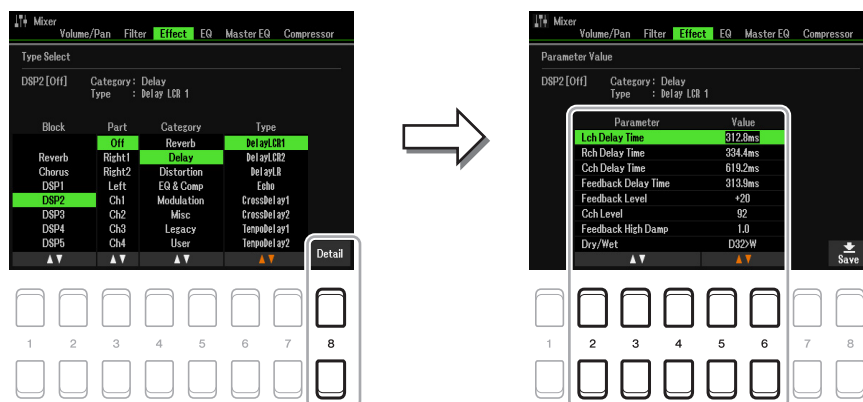
[8 ▲▼](Detail)ボタンを押すと、選ばれているエフェクトタイプの詳細設定ができます。詳しくは、[89ページの「オリジナルのエフェクトタイプを作る」](#)をご覧ください。

- 5 エフェクトの設定を保存します。

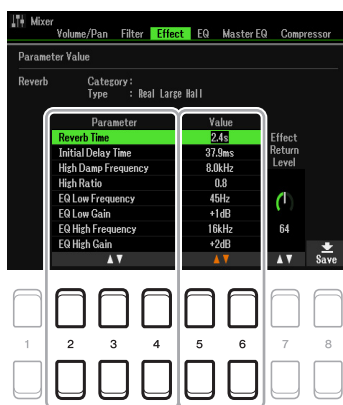
保存の手順については、取扱説明書8章をご覧ください。

オリジナルのエフェクトタイプを作る

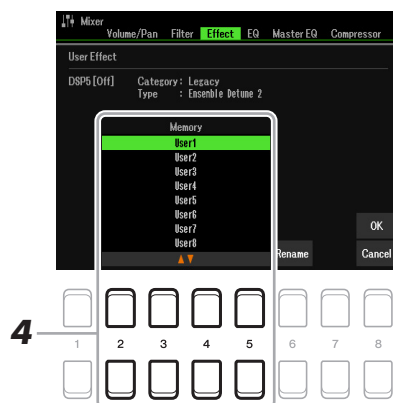
- 1 Type Select画面で[8 ▲▼](Detail) ボタンを押して、エフェクトパラメーター編集画面を表示させます。



- 2 [2 ▲▼]～[4 ▲▼]ボタンで設定項目を選び、[5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンで値を調節します。
エフェクトブロックがリバーブ、コーラス、DSP1の場合は[7 ▲▼](Effect Return Level)ボタンでエフェクトリターンレベル(エフェクトのかかる量)を調節できます。



- 3 [8 ▲▼](Save) ボタンを押して、エフェクトタイプ保存画面を表示させます。



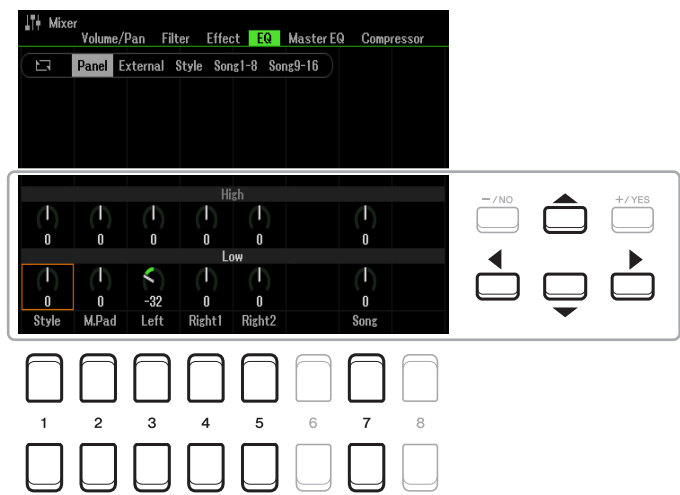
- 4 [2 ▲▼]～[5 ▲▼]ボタンで、保存先を選びます。
必要に応じて、[6 ▲▼](Rename)ボタンを押して、名前を変更します。名前を入力したら、[8 ▲](OK) ボタンを押します。
- 5 [8 ▲](OK) ボタンを押して、保存します。
- 6 [EXIT](戻る) ボタンを押して、前の画面に戻ります。
ここで保存したエフェクトタイプは、対応するエフェクトブロックの「User」(ユーザー)カテゴリー(前ページ手順4)から選べます。

イコライザーの設定(EQ、Master EQ画面)

イコライザー (EQ)とは、音をいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ/下げすることで、サウンドを補正する機能です。ミキサー画面最上段にあるタブのうち、EQを選んだ場合はパート別のEQ調節が、Master EQを選んだ場合は楽器全体のサウンドに対するEQ調節ができます。

パートイコライザーの設定(EQ画面)

この楽器には、鍵盤パート(3パート)、スタイル(8パート)、ソング(16パート)の全27パートに個別に設定できる2バンドデジタルイコライザーが搭載されています。



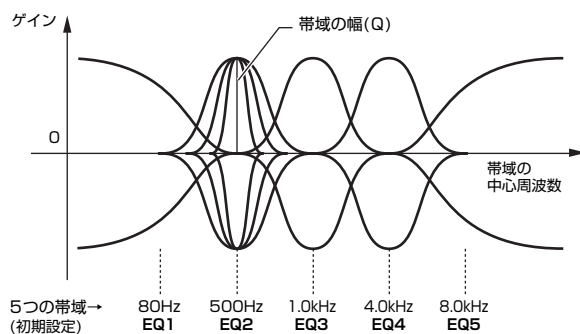
カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で設定したい項目へカーソルを移動させ、[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタン、[+ /YES] [－ /NO]ボタン、またはデータダイヤルを使って設定を変更します。

High	各パートの高周波数帯域の信号レベルをブースト(増やす)/カット(減らす)します。
Low	各パートの低周波数帯域の信号レベルをブースト(増やす)/カット(減らす)します。

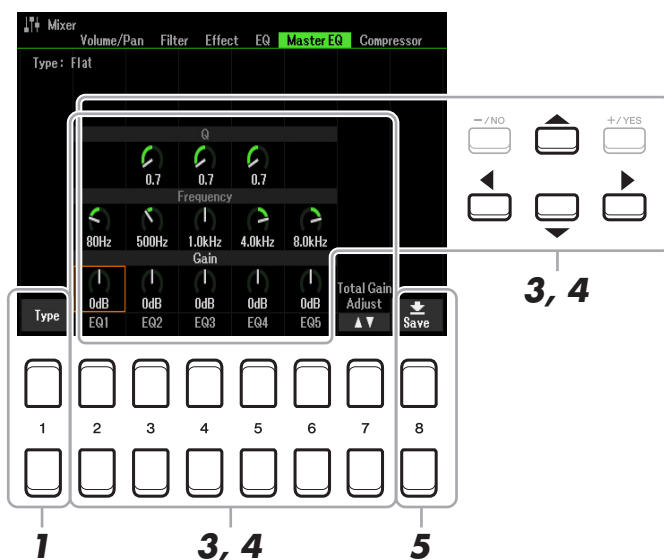
マスタイコライザーの設定 (Master EQ画面)

この楽器には、5バンドデジタルイコライザーが搭載されており、楽器全体のサウンドを変化させることができます。内蔵の5つのタイプから選べるだけでなく、イコライザーの周波数帯域およびゲインを調節して、ユーザーマスターEQとして保存できます。

NOTE マスターEQは、オーディオファイルの再生やメトロノーム音には効果がありません。



1 [1 ▲▼] (Type) ボタンを押して、Master EQ Type画面を表示させます。



2 [1 ▲▼]～[4 ▲▼]ボタンを押してマスターEQタイプを選び、[ENTER] (決定) ボタンを押します。

選んだマスターEQタイプに応じた設定値に変更されます。



次ページへ

マスター EQタイプ

- **Flat**：フラットなEQ設定です。各周波数のゲインは0dBに設定されます。
- **Powerful**：迫力のあるEQ設定です。音の全域を強調しているので、パーティーシーンを盛り上げます。
- **Mellow**：柔らかで聴き心地の良いEQ設定です。高音を少し抑えているので、優しい音色を堪能できます。
- **Bright**：高い周波数帯を強調したEQ設定です。明瞭な音になります。
- **With Subwoofer**：低い周波数帯をカットしたEQ設定です。KS-SW100(別売)などのサブウーファーをつないで鳴らす場合に最適です。
- **User1～30**：手順5で保存できるオリジナルのEQ設定です。

3 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でGain列にカーソルを移動させ、ゲインを調節します。

[2 ▲▼]～[6 ▲▼]ボタン、[+ /YES][− /NO]ボタン、またはデータダイヤルで各帯域のゲインを調節します。
[7 ▲▼](Total Gain Adjust)ボタンを使うと、すべての帯域のゲインを同時に調節できます。

4 必要に応じて各帯域の幅(Q)と中心周波数(Frequency)を調節します。

カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でQ列またはFrequency列にカーソルを移動させ、[3 ▲▼]～[5 ▲▼]または[2 ▲▼]～[6 ▲▼]ボタンで調節します。帯域の幅(Q)は、値を大きくするほど狭くなります。有効な周波数の幅は、帯域によって異なります。

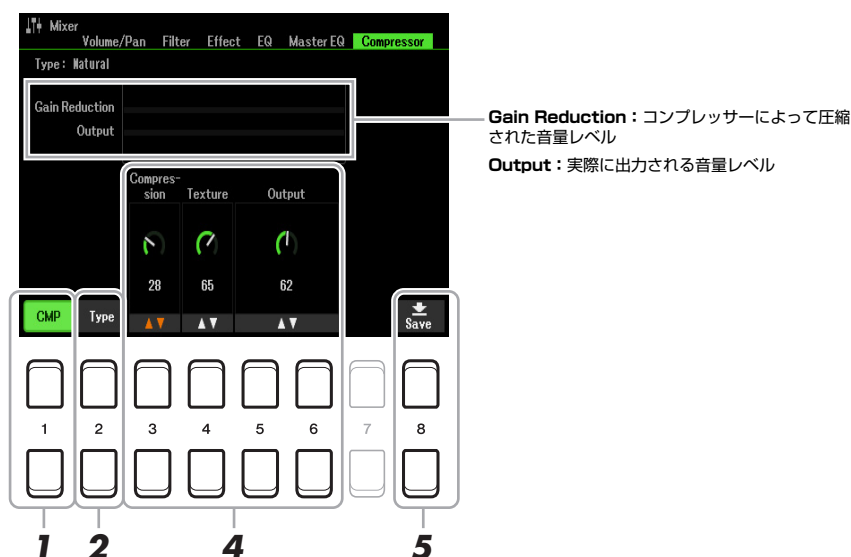
5 [8 ▲▼](Save) ボタンを押して、設定を保存します。

[6 ▲▼](Rename)を押すと、名前の入力ができます。[8 ▲](OK)ボタンを押すと、設定が保存されます。保存したオリジナルのマスター EQ設定は、手順1～2の方法で選べます。

マスターコンプレッサーの設定(Compressor画面)

コンプレッサーとは、あるレベル(スレッシュホールド)以上の音声信号の出力を圧縮して抑えるエフェクトです。ギターのような減衰楽器のスレッシュホールドを故意に低いレベルに設定することで、減衰するはずのギターサウンドを減衰させないサウンドに変えたりできます。また、ドラムセットのリズムパターンなどでアクセントの付いたサウンドを抑え、全体サウンドの底上げをすることで迫力あるサウンドを実現させるなど、さまざまなサウンド作りができるエフェクトです。この楽器では、楽器のサウンド全体にかかるマスターコンプレッサーの設定ができます。プリセットのマスターコンプレッサーが用意されていますが、編集してユーザーマスターコンプレッサーとしても保存できます。

NOTE マスターコンプレッサーは、オーディオファイルの再生やメトロノーム音には効果がありません。

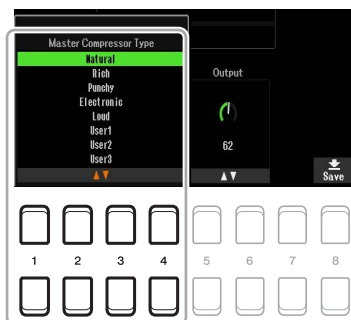


1 [1 ▲▼](CMP) ボタンを押して、コンプレッサーをオンにします。

2 [2 ▲▼](Type) ボタンを押して、Master Compressor Type画面を表示させます。

次ページへ

- 3 [1 ▲▼]～[4 ▲▼]ボタンを押してマスターコンプレッサータイプを選び、[ENTER] (決定) ボタンを押します。



マスターコンプレッサータイプ

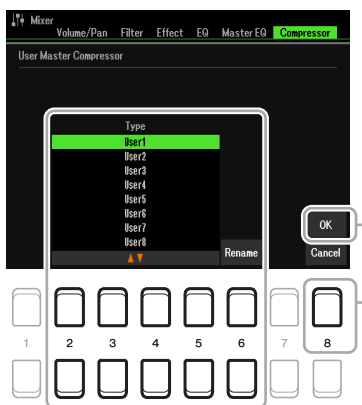
- **Natural** : 程よく音を整えるセッティングです。
- **Rich** : ジャズやアコースティック楽器に適した、楽器のキャラクターを引き出すセッティングです。
- **Punchy** : ロックに適した、音の輪郭を強調するセッティングです。
- **Electronic** : ダンスミュージックに適したセッティングです。
- **Loud** : ロックやゴスペルなどのエネルギッシュな音楽に適した、迫力のある音にするセッティングです。
- **User1～30** : 手順5で保存できるオリジナルのマスターコンプレッサー設定です。

4 マスターコンプレッサーを編集します。

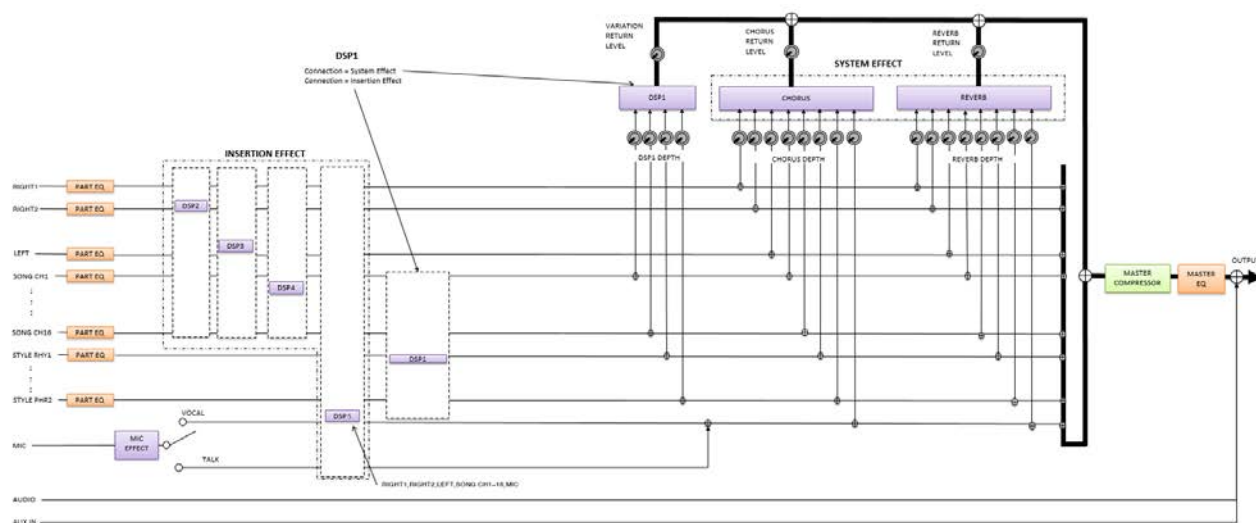
[3 ▲▼]	Compression (コンプレッション)	コンプレッサーがかかる最低レベルを設定します。この設定値より大きい音に対して、コンプレッサーが働きます。
[4 ▲▼]	Texture (テクスチャー)	コンプレッサーが効果する割合を調整します。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Output (アウトプット)	ゲイン(出力レベル)を調節します。

5 [8 ▲▼] (Save) ボタンを押して、編集したマスターコンプレッサーの設定を保存します。

[2 ▲▼]～[5 ▲▼]ボタンを押して、保存先を選びます。必要に応じて、[6 ▲▼](Rename)ボタンを押して、名前を変更します。[8 ▲](OK)ボタンを押すと、設定が保存されます。保存したオリジナルのマスターコンプレッサー設定は、手順2～3の方法で選べます。



ブロックダイアグラム



8

音量バランスや音色などを調整する(ミキサー)

他の機器と接続して演奏する

この章の内容

ペダル(フットスイッチ/フットコントローラー)に機能を割り当てる	95
MIDIに関する設定	99
• MIDIシステムに関する設定(System : システム)	101
• MIDI送信に関する設定(Transmit : トランスミット)	102
• MIDI受信に関する設定(Receive : レシーブ)	103
• スタイル再生用コードのベース音の指定(On Bass Note : オンベースノート)	104
• スタイル再生用コードタイプの指定(Chord Detect : コードディテクト)	104
スマートデバイスと無線LANで接続する	105
• Infrastructure Mode(インフラストラクチャーモード)	105
• Access Point Mode(アクセスポイントモード)	106

ペダル(フットスイッチ/フットコントローラー)に機能を割り当てる

FOOT PEDAL [1]/[2]端子に接続したペダルには、初期設定で割り当てられている機能(サステインなど)以外にも、スタイルのスタート/ストップやピッチベンドなど、さまざまな機能を割り当てることができます。

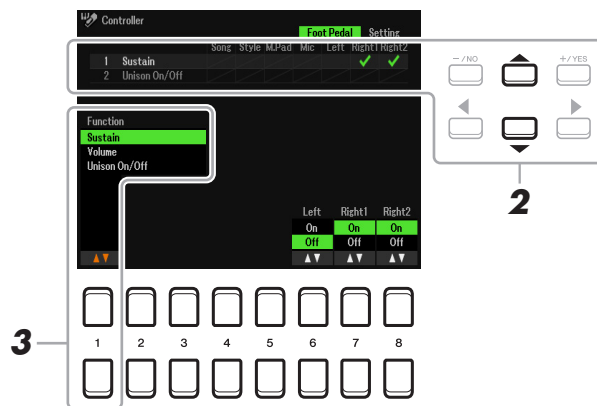
NOTE ペダルの接続のしかたについては、取扱説明書9章をご覧ください。

1 設定画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[◀] Menu1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Controller(コントローラー) → [ENTER](決定) → TAB [◀] Foot Pedal(フットペダル)

2 カーソルボタン[▲][▼]で、機能を割り当てるペダルを選びます。

画面内の1、2がそれぞれFOOT PEDAL端子の[1]、[2]に対応しています。



3 [1 ▲▼]ボタンで、選んだペダルに割り当てる機能を選びます。

ペダルの機能については、「ペダルでコントロールできる機能」(96ページ)をご覧ください。

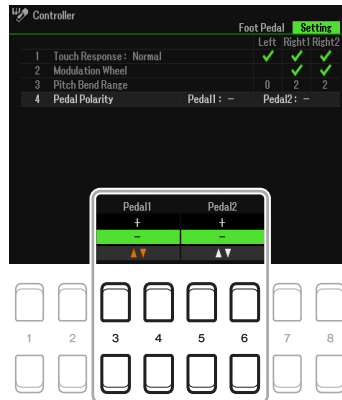
NOTE ソングのパンチン/アウトをペダルで行なう設定(61ページ)やレジストレーションシーケンスをペダルで進める設定(78ページ)など、ペダルには他の機能も割り当てることができます。複数の機能をペダルに割り当てた場合、優先順位は次の通りです。(ソングパンチン/アウト → レジストレーションシーケンス → ペダルファンクションの順)

4 [2 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンで、ペダルに割り当てる機能の詳細設定(対象パートの設定など)を行います。

設定できる項目は手順3で選んだ機能によってこととなります。

5 必要に応じてTAB[▶] Setting画面からカーソルボタン[▼]で「4 Pedal Polarity」を選び、ペダルの極性を設定します。

接続するペダルによっては、オンとオフの動作が異なること(踏んでいないときにサステインがかかるなど通常の効果と逆の動作をする例)があります。その場合、極性を逆にします。[3 ▲▼]/[4 ▲▼]ボタンでFOOT PEDAL [1]の、[5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンでFOOT PEDAL [2]の設定をします。



■ ペダルでコントロールできる機能

(*)印の機能については、フットコントローラーをご使用ください。フットスイッチでのご使用は不適です。

Sustain (サステイン)	ペダルを踏むと、鍵盤から指を離しても音を長く響かせる効果(サステイン)をかけられます。ペダルをゆるめると、サステインがかかった音は止まります。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。
Volume* (ボリューム)	音量を調節します。パートごとにオン/オフを設定できます。
Unison On/Off (ユニゾン オン/オフ)	ユニゾン機能(28ページ)のオン/オフを切り替えます。
Articulation1 (アーティキュレーション1)	スーパーアーティキュレーションボイスを使用しているときに、ペダルを踏むことで効果をかけられます。
Articulation2 (アーティキュレーション2)	
Sostenuto (ソステヌート)	ペダルを踏んだときに押さえていた鍵盤の音だけを、鍵盤から指を離しても長く響かせることができます。ペダルを踏んでいるかぎり余韻が付きます。ただし、ペダルを踏んだあとに弾いた音には効果はかかりません。たとえば、コードにサステインをかけて響かせながら、ほかの音をスタッカートで演奏することができます。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。 NOTE すべてのオルガンフルートボイスと一部のスーパーアーティキュレーションボイスに対しては、効果がかかりません。
Soft (ソフト)	ペダルを踏むとピッチ(音の高さ)がわずかに下がり、音の響きが柔らかくなります。ピアノの音色など特定の音色にだけ有効です。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。
Glide Up (グライドアップ)	ペダルを踏むとピッチ(音の高さ)が変化し、ペダルをゆるめると元に戻ります。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。
Glide Down (グライドダウン)	Up/Down : ピッチを上げる(Glide Up)、下げる(Glide Down)を設定します。 Range(レンジ) : ペダルを踏んだときのピッチ変化の幅を半音単位で設定します。 On Speed(オンスピード) : ペダルを踏んだときの、ピッチの変化の速さを設定します Off Speed(オフスピード) : ペダルをゆるめたときの、ピッチの変化の速さを設定します。

Portamento (ポルタメント)	ペダルを踏むと、ポルタメント効果(ある音から次の音へ移る際、スムーズにピッチが変化する効果)が、かかります。ポルタメント効果は、音符をレガートに演奏したとき(1つの音符を弾いたまま次の音符を弾いたときに)かかります。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。ポルタメントタイムは、Voice Set画面(14ページ)で設定できます。 NOTE すべてのオルガンフルートボイスと一部のスーパーアーティキュレーションボイスに対しては、効果がかかりません。
Pitch Bend Up* (ピッチベンドアップ)	ペダルを踏んだときに、ピッチ(音の高さ)を上げたり下げたりします。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。 Up/Down : ピッチを上げる(Pitch Bend Up)、下げる(Pitch Bend Down)を設定します。 Range(レンジ) : ペダルを踏んだときのピッチ変化の幅を半音単位で設定します。
Pitch Bend Down* (ピッチベンドダウン)	
Modulation* (モジュレーション)	ペダルを踏みこむことで、音に変調をかけてビブラートなどの効果を付け加えます。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。
Modulation Alt (モジュレーションオルタナティブ)	上記モジュレーションとは異なり、ペダル/フットスイッチを踏むたびにモジュレーションのオン/オフが切り替わります。
Pedal Control (Wah) (ペダルコントロール ワウ)	[DSP]ボタンがオンのときにワウ効果を付けます。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。エフェクトのカテゴリーがModulationでタイプがWahであるボイスを選んでいるときに有効になります。
Organ Rotary Slow/Fast (オルガンロータリー スロー / ファスト)	ロータリースピーカーの回転速度を「早い」と「遅い」とで切り替えます。RotarySp1などのオルガンシミュレート系のエフェクトを選んでいる場合のみ有効になります。
Kbd Harmony/Arp On/Off (キーボードハーモニー / アルペジオ オン/オフ)	[HARMONY/ARPEGGIO]ボタンと同じです。
Arpeggio Hold (アルペジオホールド)	ペダルを踏んでいる間、鍵盤から指を離してもアルペジオが鳴り続けます。アルペジオタイプが選ばれていて、[HARMONY/ARPEGGIO]ボタンがオンになっているときに使えます。
Live Control Reset Value (ライブコントロールリセットバリュー)	LIVE CONTROLに割り当てられる全機能の値をリセットできます。
Style Start/Stop (スタイルスタート/ストップ)	STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ)ボタンと同じです。
Synchro Start On/Off (シンクロスタート オン/オフ)	[SYNC START](シンクロスタート)ボタンと同じです。
Synchro Stop On/Off (シンクロストップ オン/オフ)	[SYNC STOP](シンクロストップ)ボタンと同じです。
Intro 1~3 (イントロ 1~3)	INTRO(イントロ)[I]~[III]ボタンと同じです。
Main A~D (メイン A~D)	MAIN VARIATION(メイン)[A]~[D]ボタンと同じです。
Fill Down (フィルダウン)	フィルを入れてから、左隣のMAINセクションに移ります。
Fill Self (フィルセルフ)	フィルを入れます。
Fill Break (フィルブレイク)	ブレイクを入れます。
Fill Up (フィルアップ)	フィルを入れてから右隣のMAINセクションに移ります。
Ending 1~3 (エンディング 1~3)	ENDING/rit.(エンディング/rit.)[I]~[III]ボタンと同じです。

Half Bar Fill In (半小節フィルイン)	ペダルを踏んでいる間、「半小節フィルイン」がオンになり、再生中のスタイルのセクションの初めでセクションを切り替えると、自動的にフィルインが入り次のセクションが途中から始まります。
Fade In/Out (フェードイン/アウト)	[FADE IN/OUT](フェードイン/アウト)ボタンと同じです。
Fing/On Bass (フィンガード/フィンガード オンベース)	フィンガリングタイプ(23ページ)のフィンガードとフィンガードオンベースを交互に切り替えます。
Bass Hold (ベースホールド)	ペダルを踏んでいる間は、スタイル再生中にどのコードを指定してもベース音は変わりません。フィンガリングタイプ(23ページ)がAIフルキーボードのときは機能しません。
One Touch Setting +/- (ワンタッチセッティング プラス/マイナス)	次/前のOTS(ワンタッチセッティング)を呼び出します。
Song Play/Pause (ソング プレイ/ポーズ)	SONG CONTROL(ソングコントロール)[▶/■]ボタンと同じです。
Score Page +/- (スコアページ プラス/マイ ナス)	ソングが停止しているとき、譜面のページを進めます/戻します。
Lyrics Page +/- (リリックスページ プラス/ マイナス)	ソングが停止しているとき、歌詞のページを進めます/戻します。
Text Page +/- (テキストページ プラス/マ イナス)	次のテキストに進めます/戻します。
Talk On/Off (トーク オン/オフ)	マイク設定をトークに切り替えます。
Reset/Tap Tempo (リセット/タップテンポ)	[RESET/TAP TEMPO](リセット/タップテンポ)ボタンと同じです。
Percussion (パーカッション)	[4 ▲▼]~[8 ▲▼]ボタンで選んだ打楽器音をペダルを踏んで鳴らします。打楽器音は、鍵盤を押して選ぶこともできます。 NOTE 鍵盤を押して打楽器を選んだ場合は、ペダルを踏むと、鍵盤を押したときの強さ(音の大きさ)で打楽器音が鳴ります。
Right 1 On/Off (ライト1 オン/オフ)	PART ON/OFF [RIGHT1](パートオン/オフ [ライト1])ボタンと同じです。
Right 2 On/Off (ライト2 オン/オフ)	PART ON/OFF [RIGHT2](パートオン/オフ [ライト2])ボタンと同じです。
Left On/Off (レフトオン/オフ)	PART ON/OFF [LEFT](パートオン/オフ [レフト])ボタンと同じです。

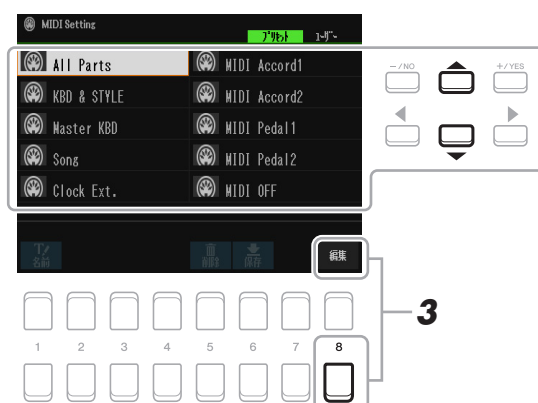
MIDIに関する設定

MIDI情報のやりとりについて設定の説明をします。この楽器では、使用場面に応じた標準的なMIDI設定がプリセットMIDIテンプレートとして10個用意されています。またそれらをもとにご自身で編集したMIDI設定を、独自のMIDI設定としてユーザーメモリーに10個まで保存できます。

NOTE ユーザーメモリーに保存したMIDI設定ファイルをまとめてUSBフラッシュメモリーに保存できます。(112ページ)

1 MIDIテンプレート選択画面を表示させます。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[▶] Menu2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] MIDI → [ENTER](決定)



2 「プリセット」タブから、内蔵のMIDIテンプレート(100ページ)を選びます。

作成済みのオリジナルのMIDI設定がある場合は、「ユーザー」タブで選ぶこともできます。

3 MIDIテンプレートを編集する場合は、[8 ▼](編集)ボタンを押して、MIDI設定画面を表示させます。

4 TAB [◀][▶]ボタンで画面を切り替えて各種設定を行ないます。

- System(システム) MIDIシステムメッセージに関する設定をします(101ページ)。
- Transmit(トランスミット) MIDI送信(トランスミット)に関する設定をします(102ページ)。
- Receive(レシーブ) MIDI受信(レシーブ)に関する設定をします(103ページ)。
- On Bass Note(オンベースノート) MIDI受信ノートデータによるスタイル再生(自動伴奏)用ベース音検出に関する設定をします(104ページ)。
- Chord Detect(コードディテクト) MIDI受信ノートデータによるスタイル再生(自動伴奏)用コードタイプ検出に関する設定をします(104ページ)。

5 各画面での設定が完了したら[EXIT](戻る)ボタンを押して、MIDIテンプレート選択画面に戻ります。

次ページへ

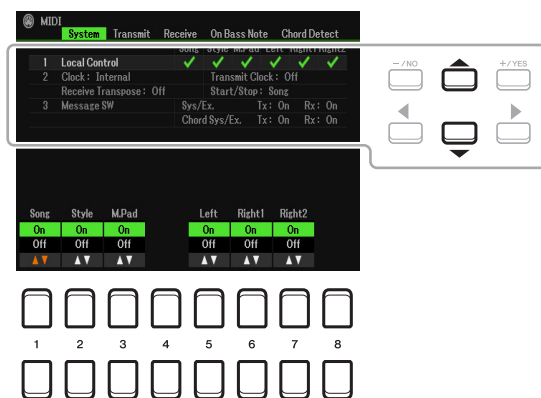
6 TAB(タブ)[▶]ボタンを押して「ユーザー」タブを選び、[6 ▼](保存)ボタンを押して、設定した内容を保存します。

■ 内蔵テンプレートの説明

All Parts (オールパーツ)	鍵盤演奏パート(RIGHT 1/2、LEFT)を含むすべてのパートの演奏情報を、外部に対してMIDI送信する設定です(ソングパートは含まれません)。
KBD & STYLE (キーボード&スタイル)	基本的にはAll Parts(オールパーツ)と同じです。右手鍵域での演奏情報(ノーイベント)をRIGHT 1/2パートではなくUPPER(アッパー)パートとして、左手鍵域での演奏情報(ノーイベント)をLEFTパートではなくLOWER(ロワー)パートとして、外部に対してMIDI送信する設定です。
Master KBD (マスターキーボード)	マスターキーボードとは、外部MIDI機器をコントロールすることを想定して設計されたMIDIキーボードのことです。ここでのMIDI設定は、この楽器をマスターキーボードとして使えるようになっています。
Song (ソング)	すべての送信チャンネルがソング上のMIDIチャンネル1～16に設定されます。この楽器で再生したソングデータを外部音源で鳴らすときや外部シーケンサーで演奏を録音するときに使います。
Clock Ext. (クロックエクスターナル)	ソングやスタイルを再生させるとき、楽器本体の内部クロックではなく、外部MIDI機器のクロックに設定します。接続された外部MIDI機器でテンポ設定をする場合に使います。
MIDI Accord1 (MIDIアコーディオン1)	MIDIアコーディオンとは、右手による鍵盤演奏や左手のボタン操作によるベース音/コード指定を、MIDIイベントとして外部に出力できるアコーディオンのことです。この設定では、MIDIアコーディオンを使って楽器本体の鍵盤演奏やスタイル再生をコントロールできます。
MIDI Accord2 (MIDIアコーディオン2)	基本的には、MIDI Accord1 (MIDIアコーディオン1)と同じです。左手のボタン操作によるベース音/コード指定情報がノートデータとして受信されます。
MIDI Pedal1 (MIDIペダル1)	MIDIペダルとはノートオン/オフなどのMIDIイベントを出力できるペダル型MIDIコントローラーのことです。この設定ではMIDIペダルから受信したMIDIメッセージを使ってスタイル再生のコードルート音を指定できます。
MIDI Pedal2 (MIDIペダル2)	MIDIペダルから受信したMIDIメッセージを使ってスタイル再生のベースパートの演奏ができます。
MIDI Off (MIDIオフ)	MIDIメッセージの送受信を一切行わない設定です。

MIDIシステムに関する設定(System : システム)

ここでの説明は、99ページの手順4でSystem(システム)画面で呼び出した場合に該当します。
カーソルボタン[▲][▼]で設定項目を選び、[1 ▲▼]~[8 ▲▼]ボタンでオン/オフなどを設定します。



1 Local Control(ローカルコントロール)

ローカルコントロールのオン/オフをパートごとに設定します。

この楽器は、鍵盤演奏やソング/スタイル再生情報がMIDIイベントとして内蔵の音源に送られ、音が鳴るしくみです。この状態をローカルコントロールオン(On)といい、鍵盤部やソング/スタイル再生部と音源部はMIDI接続されています。ローカルコントロールをオフ(Off)にすると、これらが切り離され、鍵盤を弾いたりソング/スタイル再生させても、楽器からは音が出なくなります。たとえば、演奏情報を外部MIDI音源で鳴らしたり、外部シーケンサーで演奏/録音したりしたいときにオフ(Off)にします。

2 クロック設定など

■ Clock(クロック)

ソング/スタイル再生を、内部クロック(Internal)でコントロールするか、外部MIDI機器から受信したMIDIクロック(USB1、USB2、Wireless LANのいずれか)でコントロールするかを設定します。この楽器を単独で使用またはMIDIクロックによる同期演奏のマスターとして使用する場合はInternalを選びます。外部MIDI機器のクロックに同期させたい場合はパラメーターをUSB1、USB2またはWireless LANを選びます。外部MIDI機器に同期させる場合は、クロック信号が外部機器から適切に送信されている必要があります。

NOTE クロックがInternal以外に設定されている場合は、メイン画面のテンポ表示部に「Ext.」と表示され、スタイルやソング再生をパネル上のボタンで行なうことはできません。

NOTE USB無線LANアダプターが[USB TO DEVICE]端子に接続されている場合は、「Wireless LAN」に設定することもできます。「Wireless LAN」は、別売のUSB無線LANアダプター(UD-WL01)を接続した場合のみ表示されます。

■ Transmit Clock(トランスミットクロック)

MIDIクロック信号をMIDI出力するかしないかを設定します。オフ(Off)に設定した場合、ソングやスタイルを再生してもMIDIクロック信号やスタート/ストップメッセージはMIDI出力されません。

■ Receive Transpose(レシーブトランスポーズ)

受信したノートイベントに対してトランスポーズ設定を有効にするかどうかを決めます。

■ Start/Stop(スタート/ストップ)

受信したFA(スタート)/FC(ストップ)メッセージをソング再生、スタイル再生のどちらに使うのかを決めます。

3 Message SW(メッセージスイッチ)

■ Sys/Ex.(システムエクスクルーシブ)

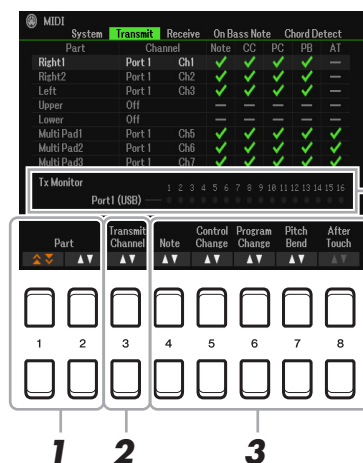
MIDIシステムエクスクルーシブメッセージを送信(Transmit)するのか、受信して認識(Receive)するかどうかを決めます。

■ Chord Sys/Ex.(コードシステムエクスクルーシブ)

MIDIコードエクスクルーシブデータ(コード検出：ルートとタイプ)を送信(Transmit)するのか、受信して認識(Receive)するかどうかを決めます。

MIDI送信に関する設定(Transmit : トランスミット)

ここでの説明は、99ページの手順4でTransmit(トランスミット)画面を呼び出した場合に該当します。
サウンドを構成する各パートを、どのチャンネルでMIDI送信するか設定します。



MIDIメッセージが送信されたとき、該当するMIDIチャンネル(1～16)に対応したランプが短く点滅します。

NOTE 「WLAN」と表示されている場合は、[USB TO DEVICE]に接続したUSB無線LANアダプター経由でMIDIメッセージを送信できます。無線LANアダプターを接続していても「WLAN」が表示されない場合は、楽器を再起動してください。

1 [1 ▲▼]/[2 ▲▼](Part) ボタンでMIDI送信するパートを選びます。

[1 ▲▼]ボタンでは、パートの種類(鍵盤パート、マルチパッド、スタイルなど)ごとに、スキップして選べます。[2 ▲▼]ボタンでは、各パートを順に選べます。次の2パートを除いて、ミキサー画面やChannel On/Offチャンネルオン/オフ画面に表示されるパートと同じです。

Upper(アッパー)

ボイス用スプリットポイントより右側での鍵盤演奏を指します。ライト1、2の区別はありません。

Lower(ロワー)

ボイス用スプリットポイントより左側での鍵盤演奏を指します。[ACMP](スタイル オン/オフ)ボタンの設定は関係ありません。

2 [3 ▲▼](Transmit Channel) ボタンで、どのMIDIチャンネルで送信するかを決めます。

NOTE 違うパートに同じ送信チャンネルを設定した場合、送信されるMIDIメッセージは同じチャンネルにマージされます。

NOTE SONG CH1-16の送信チャンネルを設定しても、プロジェクトのかかっているソングはMIDI送信されません。

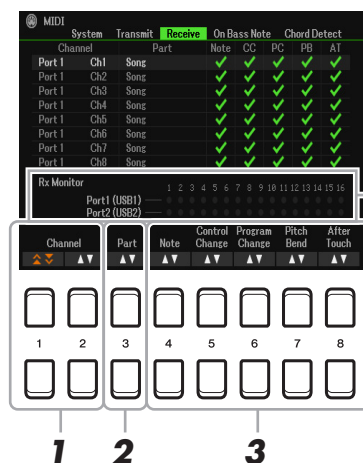
3 [4 ▲▼]～[8 ▲▼] ボタンで、送信したいMIDIメッセージにチェックマークを付けます。

チェックマークのついたMIDIメッセージが送信されます。

- [4 ▲▼](Note) : Note events
- [5 ▲▼](CC) : Control Change
- [6 ▲▼](PC) : Program Change
- [7 ▲▼](PB) : Pitch Bend
- [8 ▲▼](AT) : After Touch

MIDI受信に関する設定(Receive : レシーブ)

ここでの説明は、99ページの手順4でReceive(レシーブ)画面を呼び出した場合に該当します。受信したMIDIメッセージをパートに割り当てて音源処理するのかをチャンネル別に設定します。



MIDIメッセージを受信したとき、該当するMIDIチャンネル(1～16)に対応したランプが短く点滅します。

NOTE 「WLAN」と表示されている場合は、[USB TO DEVICE]に接続したUSB無線LANアダプター経由でMIDIメッセージを受信できます。無線LANアダプターを接続していても「WLAN」が表示されない場合は、楽器を再起動してください。

1 [1 ▲▼]/[2 ▲▼](Channel) ボタンでMIDI受信設定したいチャンネルを選びます。

[1 ▲▼]ボタンでは、PORTごとスキップして選べます。[2 ▲▼]ボタンでは、各チャンネルを順に選べます。USB接続の場合、全部で32チャンネル(16チャンネル×2ポート)のMIDIメッセージを受信できます。

2 [3 ▲▼](Part) ボタンで、チャンネルのMIDIメッセージをどのパートで受信するかを決めます。

次の2パートを除いて、ミキサー画面やChannel On/Off(チャンネル オン/オフ)画面に表示されるパートと同じです。

Keyboard(キーボード)

受信したノートメッセージが楽器本体の鍵盤をコントロールします。

Extra Part 1～5(エキストラパート1～5)

MIDI受信専用用意されている5つのパートです。通常、本体で使用されないパートです。通常のパートに、5パートを追加することで、32チャンネルのマルチティンバー音源として機能します。

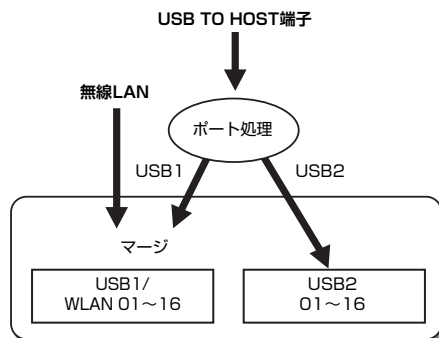
3 [4 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンで、受信したいMIDIメッセージにチェックマークを付けます。

チェックマークのついたMIDIメッセージ(102ページと同様)が受信されます。

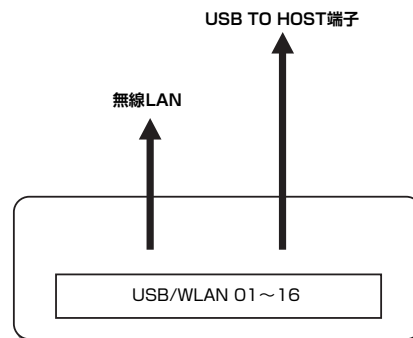
USB TO HOST端子によるMIDI送受信

全部で32チャンネル(16チャンネル×2ポート)のMIDIメッセージの送受信の関係は図のとおりです。

MIDI受信

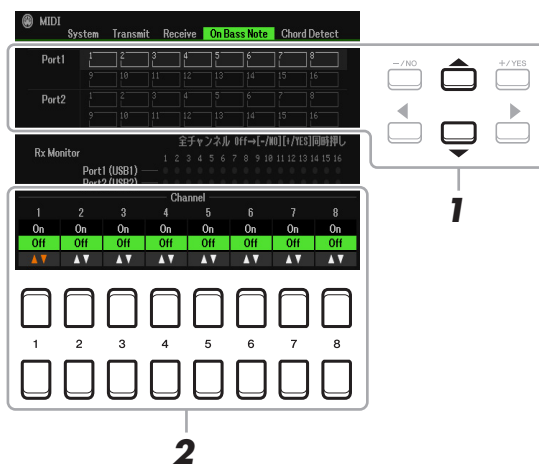


MIDI送信



スタイル再生用コードのベース音の指定(On Bass Note : オンベースノート)

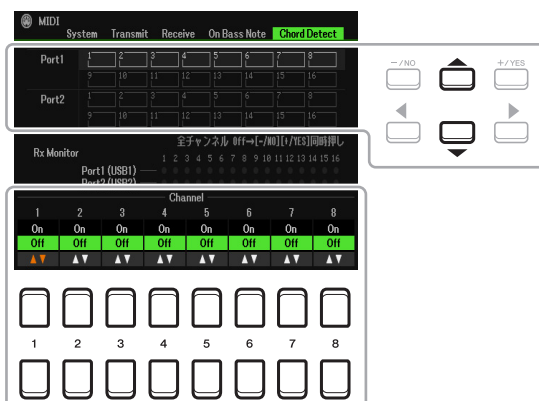
ここでの説明は、99ページの手順4でOn Bass Note(オンベースノート)画面を呼び出した場合に該当します。この画面では、MIDIで受信したノートデータをもとに、スタイル再生用コードのベース音を決めます。On(オン)に設定されたチャンネルで受信したノートイベントが、スタイル再生用コードのベース音として認識されます。ベース音は、[ACMP](スタイル オン/オフ)の設定やスプリットポイント設定に関係なく認識されます。複数のチャンネルをオンにした場合、それらのチャンネルがミックスされたノートデータの中からベース音が検出されます。



- 1 カーソルボタン[▲][▼]で、チャンネルを選びます。
- 2 [1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンで、選んだチャンネルのOn(オン)/Off(オフ)を設定します。
[－/NO]と[＋/YES]ボタンを同時に押すと、すべてのチャンネルがオフになります。

スタイル再生用コードタイプの指定(Chord Detect : コードディテクト)

ここでの説明は、99ページの手順4でChord Detect(コードディテクト)画面を呼び出した場合に該当します。MIDIで受信したノートデータをもとに、スタイル再生用コードのタイプを決めることができます。この画面でOn(オン)に設定したチャンネルで受信したノートイベントが、自動伴奏(スタイル再生)のコード押鍵として認識されます。検出されるコードタイプは、コードフィンガリング設定によって異なります。コードタイプは[ACMP](スタイル オン/オフ)ボタンの設定やスプリットポイント設定に関係なく検出されます。複数のチャンネルをオンにした場合、それらのチャンネルがミックスされたノートデータの中からコードタイプが検出されます。



この画面での操作は、On Bass Note(オンベースノート)画面と同様です。

スマートデバイスと無線LANで接続する

別売のUSB無線LANアダプターを使えば、スマートデバイスと無線LAN接続できます。基本的な接続のしかたについては、ウェブサイト上の「スマートデバイス接続マニュアル」をご覧ください。ここでは、楽器上で必要な操作についてのみ説明します。

操作を始める前に、USB無線LANアダプターを[USB TO DEVICE]端子に接続し、下記の操作で、無線LAN設定画面を表示させてください。

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[▶] Menu2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] Wireless LAN (ワイヤレスラン) → [ENTER](決定)

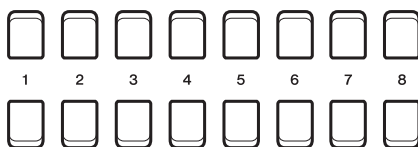
注記

本製品をインターネットに接続する場合は、セキュリティを保つため必ずルーターなどを経由し接続してください。経由するルーターなどには適切なパスワードを設定してください。電気通信事業者(移动通信会社、固定通信会社、インターネットプロバイダーなど)の通信回線(公衆回線LANを含む)には直接接続しないでください。

NOTE USB無線LANアダプターが接続されていても「Wireless LAN」が表示されない場合は、楽器を再起動してください。

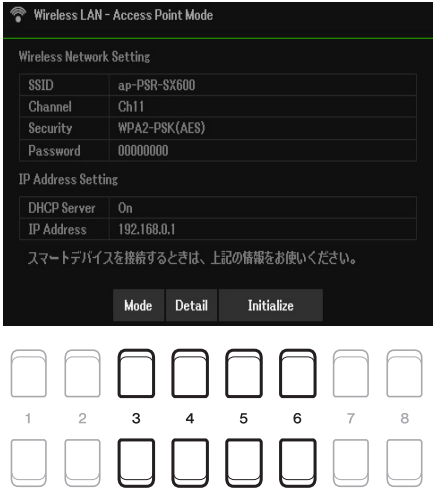
接続に成功すると、画面上部に「Connected」と表示されます。また、信号の強度に応じてアイコン(📶)も表示されます。

Infrastructure Mode(インフラストラクチャーモード)



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	WPS (ダブルユーピーエス)	WPSによりネットワークに接続します。このボタンを押したあとに表示される画面で、[7 ▲▼](Yes)ボタンを押して2分以内に無線LANアクセスポイントのWPSボタンを押してください。
[3 ▲▼]	Mode (モード)	アクセスポイントモードに切り替えます。
[4 ▲▼]	Detail (ディテール)	詳細設定画面を表示します。各画面での設定が終わったら、[7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Save)ボタンを押して、設定を保存します。 IP Address : IPアドレスやその関連項目を設定します。 Others : ホスト名(Host Name)を設定します。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize (イニシャライズ)	接続情報を初期化して、工場出荷時の設定に戻します。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Connect (コネクト)	カーソルボタン[▲][▼]で、接続したいネットワークを選びます。[7 ▲▼]/[8 ▲▼]ボタンを押すと、選んだネットワークに接続されます。 「Others」を選んだ場合は、SSIDやセキュリティ方式、パスワードを入力する手動設定の画面が表示されます。設定が終わったら、[7 ▲▼]/[8 ▲▼]ボタンを押して、接続します。 NOTE TAB(タブ)[◀]と[▶]ボタンを同時に押すと、ネットワーク一覧を更新できます。

Access Point Mode(アクセスポイントモード)



[3 ▲▼]	Mode (モード)	インフラストラクチャーモードに切り替えます。
[4 ▲▼]	Detail (ディテール)	固定IPアドレスなどの詳細設定を行ないます。設定が終わったら、[7 ▲▼]/[8 ▲▼](Save)ボタンを押して設定を保存します。 Wireless Network ：SSID、セキュリティ方式、パスワード、チャンネルを設定します。 IP Address ：固定IPアドレスなどを設定します。 Others ：ホスト名を設定したり、USB無線LANアダプターのマックアドレスなどを表示します。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize (イニシャライズ)	接続情報を初期化して、工場出荷時の設定に戻します。

この章の内容

Utility(ユーティリティ)	107
• Config1(コンフィギュレーション1)	107
• Config2(コンフィギュレーション2)	108
• Parameter Lock(パラメーターロック)	109
• USB	110
System(システム)	111
• Common(コモン)	111
• Backup/Restore(バックアップ/リストア)	111
• Setup Files(セットアップファイル)	112
• Reset(リセット)	113

この章では、メニューのUtility(ユーティリティ)、System(システム)の項目について説明します。その他の項目については、取扱説明書の機能一覧から参照先をご確認ください。

Utility(ユーティリティ)

設定画面の表示：

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[▶] Menu2(メニュー 2) → Utility(ユーティリティ) → [ENTER](決定)

Config1(コンフィギュレーション1)



カーソルボタン[▲][▼]で
項目を選びます

1 スピーカーに関する設定

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Speaker (スピーカー)	<p>スピーカーからどのように音を出すかを設定します。</p> <p>Headphone Switch(ヘッドホンスイッチ)：ヘッドホンが接続されていないときは、スピーカーから音が出て、ヘッドホンが接続されているときは、スピーカーからは音が出ません。</p> <p>On：スピーカーから常に音が出ます。</p> <p>Off：スピーカーから音は出ません。ヘッドホンやAUX OUT端子に接続した外部機器からのみ音が出ます。</p>
-------------------	--------------------	--

2 外部接続に関する設定

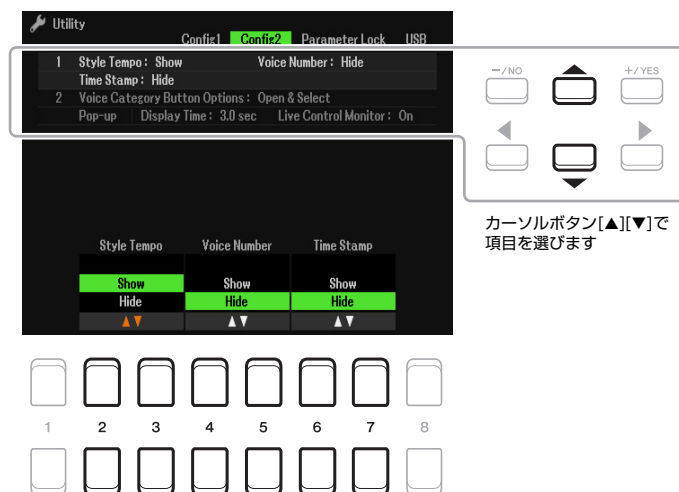
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	AUX In Noise Gate (AUX Inノイズゲート)	[AUX IN]端子からの入力音のノイズ(雑音)を取り除く機能をオン/オフします。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Audio Loopback (オーディオループバック)	コンピューターやスマートデバイスからのオーディオ入力音を、楽器での演奏音と一緒にコンピューターやスマートデバイスに出力する(オン)/しない(オフ)を設定します。詳しくは、取扱説明書9章をご覧ください。

3 FADE IN/OUT(フェードイン/アウト)

[FADE IN/OUT](フェードイン/アウト)ボタンを押したときに、スタイルやソングがフェードイン/アウトするのにかかる時間を設定します。

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Fade In Time (フェードインタイム)	フェードインで、音量が上がりきるまでの時間(0~20.0秒)を設定します。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Fade Out Time (フェードアウトタイム)	フェードアウトで、音量が下がりきるまでの時間(0~20.0秒)を設定します。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Fade Out Hold Time (フェードアウトホールドタイム)	フェードアウトをしたあと、音量が下がりきった状態を維持する時間(0~5.0秒)を設定します。

Config2(コンフィギュレーション2)



1 画面表示に関する設定

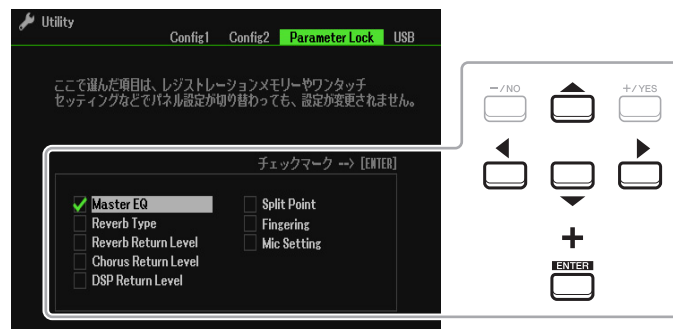
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Style Tempo (スタイルテンポ)	スタイル選択画面で、スタイル名の上に、テンポを表示させるかどうかを設定します。 NOTE この設定は、プリセットスタイルのみ有効です。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Voice Number (ボイスナンバー)	ボイス選択画面に、各ボイスのバンクセレクトMSB/LSBやプログラムチェンジを表示させるかどうかを設定します。外部MIDI機器からボイスを指定する場合、ON(オン)に設定しておくくと便利です。 NOTE 表示されるプログラムチェンジナンバーは、1番から数える方式を取っています。実際のMIDIデータでは0番から数えるため、画面表示からマイナス1をした値が実際のプログラムチェンジナンバーになります。 NOTE この設定は、プリセットボイスのみ有効です。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Time Stamp (タイムスタンプ)	ファイル選択画面で、ファイル更新日時を表示させるかどうかを設定します。 NOTE コンピューターを使って編集/保存したファイルのみ、コンピューター上での更新日時が反映されます。楽器上で保存したファイルは工場出荷時に設定された日時が表示されます。

2 ボイスカテゴリーボタンやポップアップ画面に関する設定

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Voice Category Button Options (ボイスカテゴリーボタ ンオプションズ)	ボイスカテゴリーボタンを押してボイス選択画面を開いたときの、ボイスの切り替わりかたを選択します。 Open & Select(オープンアンドセレクト) ：ボイスカテゴリーボタンを押すと、ボイス選択画面が開き、そのカテゴリー内の最後に選ばれたボイスが呼び出されます。 Open Only(オープンオンリー) ：ボイスは切り替わりません。現在のボイスが選ばれたままの状態でのボイス選択画面を開きます。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Pop-Up Display Time (ポップアップディスプレ イタイム)	ポップアップ画面が自動で閉じるまでの時間を設定します。 (ポップアップ画面とは、TEMPO(テンポ)、TRANSPOSE(トランスポーズ)、UPPER OCTAVE(アッパーオクターブ)ボタンなどを押したときに表示される画面です。)
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Live Control Monitor (ライブコントロールモ ニター)	ノブを動かしたとき、現在のノブの状態をポップアップ画面に表示させるかどうかを設定します。

Parameter Lock(パラメーターロック)

レジストレーションメモリーやワンタッチセッティング(OTS)などによりパネル設定を切り替えたときに、特定の設定(エフェクトやスプリットポイントなど)だけは変わらないようにロックすることができます。



カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でロックしたい設定を選び、[ENTER](決定)ボタンを押してチェックマークを付けます。チェックマークが付いた設定がロックされます。チェックマークを外すには、[ENTER](決定)ボタンを押します。

USB

[USB TO DEVICE]端子に接続されたUSBフラッシュメモリーに関する設定や操作を行ないます。

NOTE USBフラッシュメモリーを使う前に、必ず取扱説明書9章の「USB機器を接続する」をお読みください。



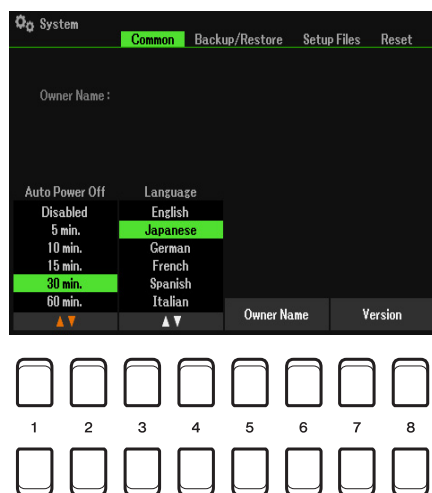
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Drive (ドライブ)	USBフラッシュメモリーが接続されている場合「USB1」と表示されます。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Property (プロパティ)	接続されているUSBフラッシュメモリーのプロパティ (空き容量など)を表示します。 NOTE 表示される容量はおおよその目安です。実際と異なる場合があります。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Format (フォーマット)	選ばれているドライブをフォーマット(初期化)します。詳細は、取扱説明書9章をご覧ください。

System(システム)

設定画面の表示：

[MENU](メニュー) → TAB(タブ)[▶] Menu2(メニュー 2) → System(システム) → [ENTER](決定) → TAB [◀] Common(コモン)

Common(コモン)



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Auto Power Off (オートパワーオフ)	楽器の電源を自動的にオフするまでの時間を設定します。DISABLEDを選ぶと、オートパワーオフ機能が解除された状態で電源がオンになります。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Language (ランゲージ)	画面に表示するメッセージの言語を選択します。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Owner Name (オーナーネーム)	オーナーネーム(所有者名)を入力します。オーナーネームは、楽器の電源を入れたときに表示されます。文字入力のしかたについては、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Version (バージョン)	楽器のバージョンとハードウェアIDを表示します。

Backup/Restore(バックアップ/リストア)

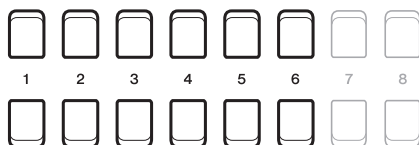
操作方法については取扱説明書「基本操作」の「データのバックアップ」をご覧ください。

Setup Files(セットアップファイル)

下記の項目についてはユーザーメモリーやUSBフラッシュメモリーに、設定をひとつのファイルとして保存できます。必要に応じて、保存した設定を呼び出せます。

1 楽器設定を、保存したい状態にします。

2 設定画面を表示させます。



3 [1 ▲▼]～[6 ▲▼]ボタンで、設定を保存する画面を表示させます。

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	System Setup Files (システムセットアップ ファイル)	Menu(メニュー)のUtility画面など、さまざまな画面での設定を1つのシステム セットアップファイルとして扱います。どの項目がシステムセットアップに該 当するかは、データリストの「パラメーターリスト」をご覧ください。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MIDI Setup Files (MIDIセットアップファ イル)	「ユーザー」画面に保存したMIDIテンプレートファイル群を含む、さまざまな MIDI設定を、1つのMIDIセットアップファイルとして扱います。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	User Effect Files (ユーザーエフェクト ファイル)	下記のデータをまとめて1つのファイルとして扱います。 ・ユーザーエフェクトタイプ (89ページ) ・マイク設定 (71ページ) ・ユーザーマスター EQタイプ (91ページ) ・ユーザーマスターコンプレッサータイプ (92ページ)

4 TAB(タブ)[◀][▶]ボタンで、「ユーザー」または「USB」タブを選びます。

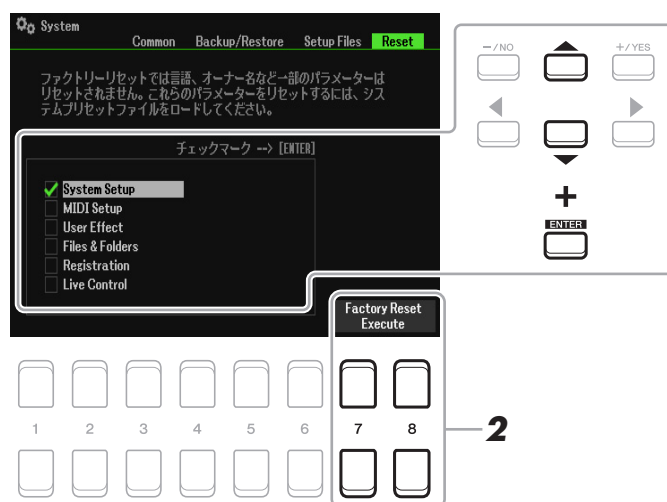
5 [6 ▼](保存)ボタンを押して、設定を保存します。

6 設定を呼び出すときは、Setup Files画面で呼び出したいファイルを選びます。

「プリセット」画面にあるファイルは、工場出荷時の設定です。「プリセット」画面にあるファイルを選ぶと、それぞれの項目を工場出荷時に戻せます。

Reset(リセット)

ここで選んだ項目ごとに工場出荷時の状態に戻せます。



1 カーソルボタン[▲][▼]で、工場出荷時の状態に戻したい項目を選び、[ENTER](決定)ボタンでチェックマークを入れます。

チェックマークを外すには[ENTER](決定)ボタンを押します。

System Setup	システムセットアップとして扱う設定項目を工場出荷時の状態に戻します。どの設定項目がシステムセットアップに該当するかは、データリストの「パラメーターチャート」をご覧ください。
MIDI Setup	「ユーザー」画面に保存したMIDIテンプレートファイル群を含む、さまざまなMIDI設定を、工場出荷時の状態に戻します。
User Effect	下記のデータをまとめて工場出荷時の状態に戻します。 <ul style="list-style-type: none"> ユーザーエフェクトタイプ (89ページ) ユーザーマイク設定 (71ページ) ユーザーマスター EQタイプ (91ページ) ユーザーマスターコンプレッサータイプ (92ページ)
Files & Folders	「ユーザー」画面にあるすべてのファイル/フォルダーを消去することで、工場出荷時の状態に戻します。
Registration	選ばれているレジストレーションメモリーバンクのパネル設定を消去して、[1]～[8]ボタンランプをすべて消灯させます。バンクを消去するわけではないので、バンクを選び直せば消去したパネル設定を元に戻すことができます。 NOTE いちばん右のB鍵盤(B6)を押したまま、電源を入れることにより実行することもできます。この場合、レジストレーションメモリーを最初のパネルの状態から作ることができます。
Live Control	LIVE CONTROLで設定した項目を工場出荷時に状態に戻します。

2 [7 ▲▼]/[8 ▲▼](Factory Reset Execute)ボタンを押して、チェックマークを付けた項目を工場出荷時の状態に戻します。

10

楽器の詳細設定(メニュー)

索引

B		あ		し	
Balance (LIVE CONTROL) .. 10, 12		アクセスポイントモード 106		システム(メニュー)..... 111	
C		アラブ音律 8		純正律 7	
CMP..... 92		アルペジオ 5, 17		す	
Config1 107		い		スケールチューン 7	
Config2..... 108		移調→トランスポーズ 9		スタイル組み立て 40	
D		インサージョン 70		スタイルクリエーター 35	
DSP 17, 87		インフラストラクチャーモード..... 105		スタイル再生設定 31	
E		う		スタイルの特徴 22	
EG..... 16		ヴェルクマイスター音律 8		スピーカーに関する設定..... 107	
EQ(パートイコライザー)..... 90		え		スマートコード 25	
G		エキスパンションパック 20		せ	
GM/GM2 3		エニーキー 58		接続 95	
L		エフェクト 87		セットアップファイル 112	
LFO 15		エンベロープジェネレーター (EG) .. 16		そ	
M		お		ソングクリエーター 60	
Master EQ 91		オクターブ 14		た	
MIDI..... 99		音の高さ(ピッチ) 7		タイムスタンプ 108	
N		音律→スケールチューン 7		タッチセンス..... 14	
NTR..... 45		音量バランス(ミキサー)..... 85		タッチレスポンス..... 18	
NTT 45		か		タップ 5	
R		ガイド機能 56		ち	
RTR..... 47		歌詞表示 53		チャンネル設定(ソング)..... 56	
U		画面表示 108		チューン 8	
USBフラッシュメモリー 110		カラオキー 58		中全音律..... 7	
V		き		て	
Volume (LIVE CONTROL) 10, 12		キルンベルガー音律 8		テキスト表示..... 53	
W		く		と	
Wireless LAN..... 105		クオンタイズ..... 43, 64		トーク 67	
X		グループ(GROOVE) 41		ドラムセットアップ 48	
XG 3		け		トランスポーズ 9	
Y		言語設定(歌詞) 57		の	
Yamaha Expansion Manager..... 20		こ		ノートトランスポジションテーブル... 45	
		コードチューター 27		ノートトランスポジションルール ... 45	
		コードフィンガリングタイプ 23		ノブ 9	
		コーラス 87			
		コーラスデプス..... 17			
		さ			
		サステイン 18			

は		め	
パートイコライザー.....	90	メガボイス.....	3
ハーモニー.....	5, 17	メトロノーム.....	4
バックアップ.....	111	メニュー.....	107
パネルサステイン.....	17		
パラメーターロック.....	109	も	
パン.....	85	モジュレーション.....	15
パンチイン/アウト録音 (ソングクリエーター).....	61	モノ/ポリ.....	14, 18
		や	
ひ		ヤマハエクスパンション マネージャー.....	20
ピタゴラス調律.....	7		
ビブラート.....	16	ゆ	
		ユーティリティ(メニュー).....	107
ふ		ユアテンポ.....	58
フィルター.....	16, 86	ユニゾン&アクセント.....	28, 81
フェードイン/アウト.....	108		
フォーマット(USBフラッシュ メモリー).....	110	ら	
フォローライツ.....	58	ライブコントロール.....	9
フットコントローラー.....	95		
フットスイッチ.....	95	り	
譜面表示.....	51	リアルタイム録音 (スタイルクリエーター).....	36
フリーズ.....	77	リストア.....	111
プリセットレジスト.....	81	リセット.....	113
フレーズマーク.....	56	リトリガールール.....	47
プレイリスト.....	82	リバーブ.....	87
ブロックダイアグラム.....	94	リバーブデプス.....	17
		リピート設定.....	56
へ		リリックス→歌詞.....	53
平均律.....	7		
ペダル.....	95	れ	
		レジストレーションシーケンス.....	78
ほ		レジストレーションメモリー.....	76
ボイス(パート設定).....	85		
ボイスセット.....	13	わ	
ポリ.....	14, 18	ワンタッチセッティング(OTS).....	34
ボリューム(ボイスセット).....	14		
ポルタメントタイム.....	15		
ま			
マイク.....	67		
マスターEQタイプ.....	92		
マスターイコライザー.....	91		
マスターコンプレッサー.....	92		
マルチパッド.....	72		
マルチパッドクリエーター.....	72		
み			
ミキサー.....	85		
む			
無線LAN.....	105		