
電子キーボード

リファレンスマニュアル

PSR-E473

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、応用的な内容について説明しています。
取扱説明書を読んだあとに、お読みください。

目次

楽器(音色)に関する設定	3
音色のサウンドを変える	3
効果に関する設定	4
リバーブタイプを選ぶ	4
コーラスタイプを選ぶ	4
マスターEQを設定して最適な音にする	5
演奏するときの便利な機能	6
楽器の音の高さを変える(トランスポーズ).....	6
楽器の音の高さを微調整する(チューニング).....	6
鍵盤の感度を変える(タッチレスポンス)	7
メトロノームの拍子を設定する	7
スケールチューンに関する設定	8
プリセットの音律を選ぶ(スケール機能)	8
音律のベースノートを変える.....	8
ノート別にチューニングしてオリジナル音律を作る	9
ハーモニー/アルペジオの設定	10
アルペジオとソング/スタイル/グループの同期タイミングを変更する(アルペジオクオンタイズ).....	10
フットスイッチでアルペジオ再生を継続する(アルペジオホールド)	10
スタイルに関する設定	11
スタイル再生用のコードの押さえ方.....	11
スマートコードで再生されるコード.....	12
スタイルを構成するパートの音色を変える(スタイルリボイス)	13
スタイルを鳴らさずにコードを指定する	14
ソングやオーディオファイルに関する設定	15
BGMとして再生する	15
ランダムな順番で再生する	15
ソングのメロディー音色を変える	16
グループクリエイターの操作	17
グループのリトリガー機能を使う	17
ノブに割り当てられる機能	18
DJのように遊んでみる	20
トラックのオン/オフでイントロをつくる.....	20
セクションを切り替えてグループを盛り上げる	20
ライブコントロールノブでグループに効果をつける	20
リトリガー機能でさらに盛り上げる.....	21
クライマックスを使ってほかのグループに切り替える.....	21
USBフラッシュメモリーを使う	22
ユーザーデータをUSBフラッシュメモリーに保存する	22
サンプルをUSBフラッシュメモリーに保存する	23
ユーザーソングをUSBフラッシュメモリーにMIDIファイルとして保存する	24
ユーザーデータをUSBフラッシュメモリーから読み込む	25
サンプルをUSBフラッシュメモリーから読み込む.....	26
WAVファイルをUSBフラッシュメモリーからサンプルとして読み込む.....	27
スタイルファイルを個別に読み込む.....	28
USBフラッシュメモリー内のサンプルを消去する	29
USBフラッシュメモリー内のオーディオファイルを消去する	29
USBフラッシュメモリー内のユーザーファイルを削除する	30
USBフラッシュメモリー内のMIDIファイルを削除する	30
結線図(ブロックダイアグラム)	31
索引	32

楽器(音色)に関する設定

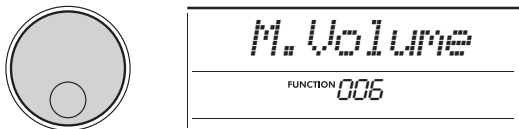
音色のサウンドを変える

メイン/デュアル/スプリット音色のそれぞれに対して、音量やオクターブ、リバーブやコーラスの深さなどを調節できます。いろいろな項目の設定値を変えて、好みのサウンドを作ってみましょう。

- 1 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、機能設定画面に入ります。



- 2 設定したい項目が表示されるまで、ダイヤルを回します。



各設定項目は下記のように表示されます。

- メイン音色に関する項目：
M. ***** (機能番号006～014)
- デュアル音色に関する項目：
D. ***** (機能番号015～024)
- スプリット音色に関する項目：
S. ***** (機能番号025～030)

各項目について詳しくは、取扱説明書内の「機能リスト」をご覧ください。

- 3 設定したい項目が表示されたら[決定](ENTER)ボタンを押して、値の設定画面に入ります。
- 4 ダイヤルを回して設定値を変えます。
鍵盤を弾いて、サウンドをチェックしましょう。
- 5 好みのサウンドになったら[決定](ENTER)ボタンを押して、値の設定画面を抜けます。
- 6 手順2～5をくり返して、いろいろな項目の値を調節します。
- 7 [機能](FUNCTION)ボタンを押して機能設定画面を抜けます。
- 8 必要に応じて、作った設定をレジストレーションメモリーに保存します。
保存しておくことで、サウンドをあとで呼び出すことができます。保存方法について詳しくは、取扱説明書をご覧ください。

ご注意

- 別の音色を選ぶ前に保存してください。別の音色を選ぶと、音色関連の設定がリセットされます。

効果に関する設定

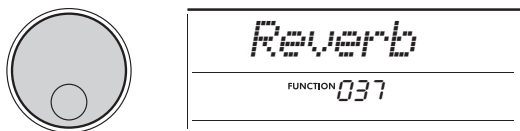
リバーブタイプを選ぶ

リバーブは、演奏音にコンサートホールで弾いたような残響音を加える効果です。リバーブタイプは、スタイルやソングを選ぶと、最適なものが自動的に選ばれますが、自分で選ぶこともできます。

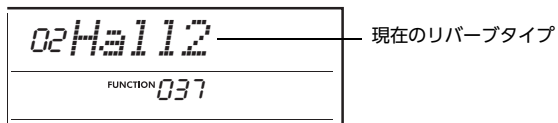
- 1 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、機能設定画面に入ります。



- 2 「Reverb」(機能番号037)が画面に表示されるまでダイヤルを回します。



- 3 [決定](ENTER)ボタンを押します。
現在のリバーブタイプが表示されます。



NOTE

- パネル操作では選べないリバーブタイプ(特定のソングやスタイル専用のタイプ)が使われている場合、画面の表示が「- -」となることがあります。

- 4 ダイヤルを回して、好きなリバーブタイプを選びます。

鍵盤を弾いて音の響きを確かめてみましょう。
リバーブタイプの説明については、ウェブサイト上のデータリストをご覧ください。

リバーブの深さ調整

メイン/デュアル/スプリット音色のそれぞれにかかるリバーブの深さを、上記と同様の方法で調整できます。手順2で呼び出す項目については、取扱説明書内の「機能リスト」をご覧ください。

- 5 [機能](FUNCTION)ボタンを押して機能設定画面を抜けます。

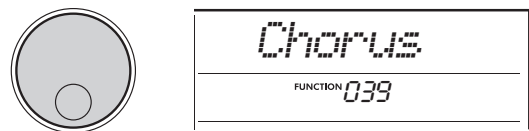
コーラスタイプを選ぶ

コーラスは、同時に複数のパートを演奏しているかのような厚みを音に加える効果です。コーラスタイプは、スタイルやソングを選ぶと、最適なものが自動的に選ばれますが、自分で選ぶこともできます。

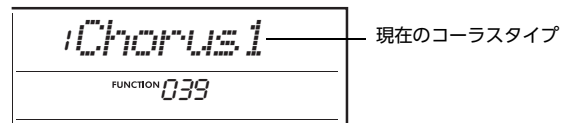
- 1 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、機能設定画面に入ります。



- 2 「Chorus」(機能番号039)が画面に表示されるまでダイヤルを回します。



- 3 [決定](ENTER)ボタンを押します。
現在のコーラスタイプが表示されます。



NOTE

- パネル操作では選べないコーラスタイプ(特定のソングやスタイル専用のタイプ)が使われている場合、画面の表示が「- -」となることがあります。

- 4 ダイヤルを回して、好きなコーラスタイプを選びます。

鍵盤を弾いて音の響きを確かめてみましょう。
コーラスタイプの説明については、ウェブサイト上のデータリストをご覧ください。

コーラスの深さ調整

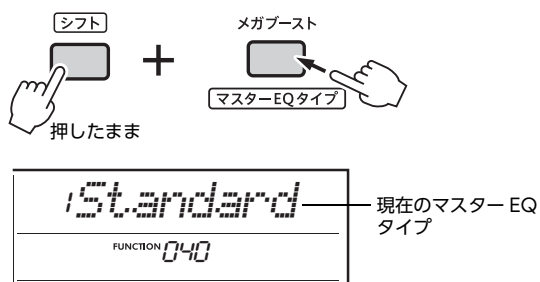
メイン/デュアル/スプリット音色のそれぞれにかかるコーラスの深さを、上記と同様の方法で調整できます。手順2で呼び出す項目については、取扱説明書内の「機能リスト」をご覧ください。

- 5 [機能](FUNCTION)ボタンを押して機能設定画面を抜けます。

マスター EQを設定して最適な音にする

本体スピーカーやヘッドホン、外部スピーカーなどで鳴らすサウンドを、最も聞きやすい音に設定します。

- 1 [シフト](SHIFT)ボタンを押したまま、[メガブースト](MEGA BOOST)ボタンを押します。
現在のマスターEQタイプが表示されます。



- 2 ダイアルを回してマスターEQタイプを選びます。

マスターEQタイプ

1	Standard	標準的な設定です。
2	Piano	ピアノソロ演奏に適した設定です。
3	Bright	中域を抑えて音の印象を明るくします。
4	Mild	高域を抑えて音の印象を柔らかくします。

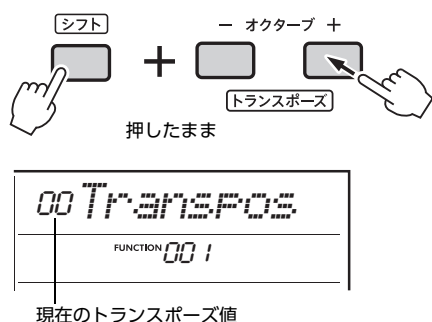
- 3 [機能](FUNCTION)ボタンを押して機能設定画面を抜けます。

演奏するときの便利な機能

楽器の音の高さを変える (トランスポーズ)

ドラム音を除くこの楽器全体の音の高さを、半音単位で、±1オクターブの範囲で変更できます。

- 1 [シフト](SHIFT)ボタンを押したまま、オクターブ(OCTAVE) [-]または[+]ボタンを押します。
現在のトランスポーズ値が画面に表示されます。



- 2 ダイアルを回してトランスポーズ値(-12~+12)を変更します。

NOTE

- [シフト](SHIFT)ボタンを押したままオクターブ(OCTAVE)[-]/[+]ボタンを押すことでも、数値を変更できます。

- 3 [機能](FUNCTION)ボタンを押して機能設定画面を抜けます。

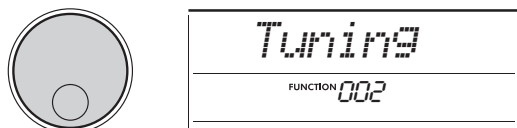
楽器の音の高さを微調整する (チューニング)

チューニング(音の高さの微調整)の基準となるラの音を、約0.2 Hz単位で427.0 Hz~453.0 Hzの範囲で設定できます。初期設定は440.0 Hzです。設定することにより、ドラム音を除くこの楽器全体のチューニングを変えることができます。

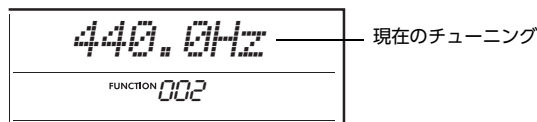
- 1 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、機能設定画面に入ります。



- 2 「Tuning」(機能番号002)が画面に表示されるまでダイヤルを回します。



- 3 [決定](ENTER)ボタンを押します。
現在のチューニングが表示されます。



- 4 ダイアルを回してチューニングの設定をします。

- 5 [機能](FUNCTION)ボタンを押して機能設定画面を抜けます。

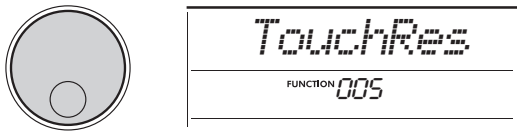
鍵盤の感度を変える(タッチレスポンス)

この楽器にはタッチレスポンス機能が搭載されており、鍵盤を弾くときの感度(鍵盤を弾く強さによって音量が変化する割合)を、4段階(1~4)に設定することができます。

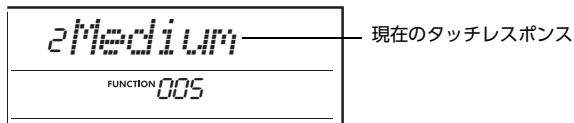
- 1 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、機能設定画面に入ります。



- 2 「TouchRes」(機能番号005)が画面に表示されるまでダイヤルを回します。



- 3 [決定](ENTER)ボタンを押します。
現在のタッチレスポンスが表示されます。



- 4 ダイヤルを回してタッチレスポンスを設定します。

タッチレスポンス

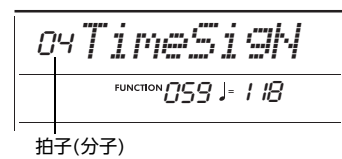
1	Soft	軽いタッチで大きい音が出ます。
2	Medium	標準的なタッチです。
3	Hard	大きな音を出すためには、より強いタッチで弾いてください。
4	Fixed	タッチの強弱にかかわらず一定の音量が出ます。

- 5 [機能](FUNCTION)ボタンを押して機能設定画面を抜けます。

メトロノームの拍子を設定する

初期設定から変更できます。ここでは例として、6/8に設定する手順を紹介します。

- 1 [シフト](SHIFT)ボタンを押したまま、[メトロノーム](METRONOME)ボタンを押します。
画面にメトロノームの拍子が表示されます。



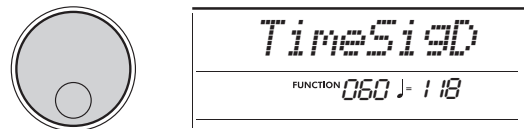
- 2 ダイヤルを回して、拍子の数を選びます。
1拍目に「チーン」となり、それ以外の拍では「カチ」と鳴ります。拍子を00に設定した場合は、「チーン」と鳴らずにすべての拍で「カチ」と鳴ります。
この例では「06」を選びましょう。

NOTE

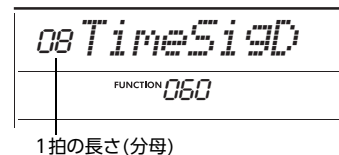
- スタイルやソング、グループの再生中は拍子を設定できません。

- 3 [決定](ENTER)ボタンを押して、拍子の設定画面を抜けます。

- 4 ダイヤルを回して、「TimeSigD」を表示させます。



- 5 [決定](ENTER)ボタンを押します。
画面に1拍の長さ(音符)が表示されます。



- 6 ダイヤルを回して、2、4、8、16分音符の中から音符を選びます。
この例では「08」を選びましょう。

- 7 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、機能設定画面を抜けます。

- 8 メトロノームを鳴らして確認してみましょう。

スケールチューンに関する設定

この楽器では、ピアノなどの楽器と同じように、各鍵盤の音高が平均律であらかじめ調整されています。また、演奏したいジャンルや目的に応じて、平均律以外の音律に設定することもできます。

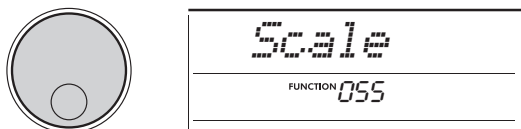
プリセットの音律を選ぶ (スケール機能)

この楽器にあらかじめ搭載されている音律の中から好きな音律を選びます。

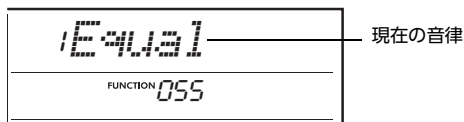
- 1 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、機能設定画面に入ります。



- 2 「Scale」(機能番号055)が画面に表示されるまでダイヤルを回します。



- 3 [決定](ENTER)ボタンを押します。
現在の音律が表示されます。



- 4 ダイヤルを回して音律を選びます。
初期設定は「1 Equal」です。

音律一覧

1	Equal	平均律
2	Pure Major	純正律長調
3	Pure Minor	純正律短調
4	Bayat	アラブ音律
5	Rast	アラブ音律

- 5 [機能](FUNCTION)ボタンを押して機能設定画面を抜けます。

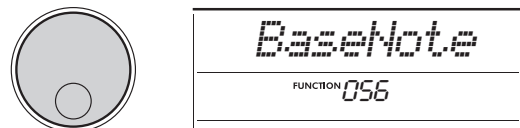
音律のベースノートを変える

音律のベースノート(基準となる音)を変えます。Equal(平均律)以外の音律を使う場合は、演奏するキーに応じて、ベースノートの設定を忘れずに行いましょう。

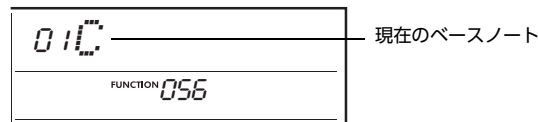
- 1 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、機能設定画面に入ります。



- 2 「BaseNote」(機能番号056)が画面に表示されるまでダイヤルを回します。



- 3 [決定](ENTER)ボタンを押します。
現在のベースノートが表示されます。



- 4 ダイヤルを回してベースノートをC、C#、D、Eb、E、F、F#、G、Ab、A、Bb、Bから選びます。
初期設定は「C」です。

- 5 [機能](FUNCTION)ボタンを押して機能設定画面を抜けます。

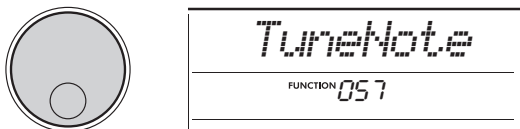
ノート別にチューニングしてオリジナル音律を作る

ノート(音)別に1セント(半音を100等分したピッチの単位)単位でチューニングすることにより、オリジナルの音律を作ることができます。

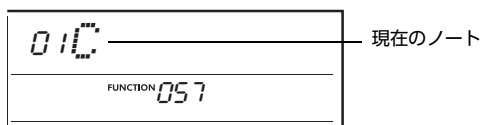
- 1 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、機能設定画面に入ります。



- 2 「TuneNote」(機能番号057)が表示されるまでダイヤルを回します。



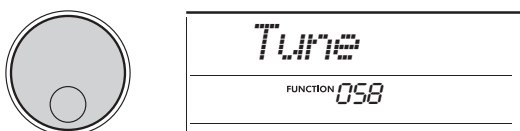
- 3 [決定](ENTER)ボタンを押します。
現在のチューニング対象ノートが表示されます。



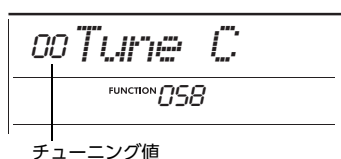
- 4 ダイヤルを回してチューニングしたいノートを C、C#、D、E♭、E、F、F#、G、A♭、A、B♭、Bから選びます。

- 5 [決定](ENTER)ボタンを押して、TuneNoteの設定画面を抜けます。

- 6 ダイヤルを回して「Tune」(機能番号058)を表示させます。



- 7 [決定](ENTER)ボタンを押します。
手順4で選んだノートのチューニング値が表示されます。



- 8 ダイヤルを回して-64~63セントの範囲でチューニングします。

変更した値を初期値に戻したいときは、[+]、[-]ボタンを同時に押します。

NOTE

- 各ノートの初期値は、次のうち、最後に呼び出された音律の値になります。
- 機能番号055「Scale」で設定されたプリセット音律
- レジストレーションメモリーから呼び出された(編集して保存済みの)オリジナル音律「(Edited)」

- 9 [決定](ENTER)ボタンを押して、値の設定画面を抜けます。

- 10 必要に応じて、手順2~9をくり返します。

- 11 [機能](FUNCTION)ボタンを押して機能設定画面を抜けます。

- 12 音律の設定をレジストレーションメモリーに保存します。

保存しておくことで、オリジナル音律をあとで呼び出すことができます。保存方法について詳しくは、取扱説明書をご覧ください。

NOTE

- ノート別のチューニングをしたあと、「Scale」(機能番号055)を呼び出した場合は、「(Edited)」と表示されます。このときにダイヤルを操作すると、「(Edited)」表示が消えて1~5のいずれかが設定され、オリジナル音律は消去されます。

ハーモニー / アルペジオの設定

アルペジオとソング/スタイル/ グループの同期タイミングを変更 する(アルペジオクオンタイズ)

ソング/スタイル/グループ再生に合わせてアルペジオを鳴らすときに、拍のタイミングに合わせて鍵盤を弾いたつもりでも、多少は前後にずれてしまいます。このときアルペジオの再生は、以下3種類のいずれかのタイミングで同期するよう補正されます。

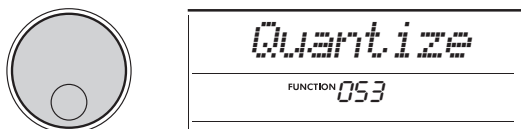
- OFF： 同期しない
- 1/8： 8分音符のタイミングで同期
- 1/16： 16分音符のタイミングで同期

この設定項目を「アルペジオクオンタイズ」といい、アルペジオタイプを選ぶと自動的に上記のいずれかが設定されますが、自由に変更することもできます。

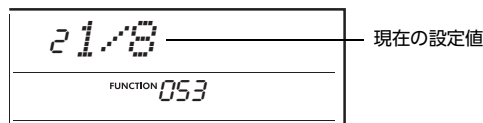
- 1 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、機能設定画面に入ります。



- 2 [Quantize] (機能番号053) が画面に表示されるまでダイヤルを回します。



- 3 [決定](ENTER) ボタンを押します。
現在の設定値が表示されます。



- 4 ダイヤルを回して設定値をOFF、1/8、1/16の中から選びます。

- 5 [機能](FUNCTION) ボタンを押して機能設定画面を抜けます。

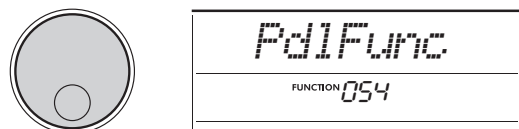
フットスイッチでアルペジオ再生 を持続する(アルペジオホールド)

アルペジオ再生時に鍵盤から指を離しても、[SUSTAIN] 端子に接続したフットスイッチを踏み続けることで再生が続くよう、設定できます。

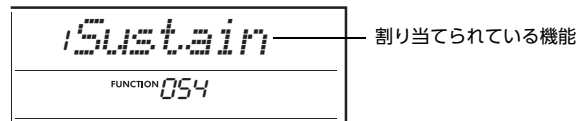
- 1 [機能](FUNCTION) ボタンを押して、機能設定画面に入ります。



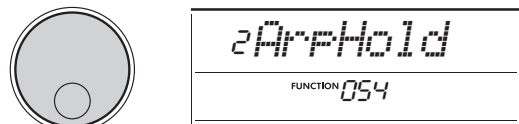
- 2 [Pd1Func] (機能番号054) が画面に表示されるまでダイヤルを回します。



- 3 [決定](ENTER) ボタンを押します。
フットスイッチに割り当てられている機能が表示されます。



- 4 ダイヤルを回して [ArpHold] を選びます。



フットスイッチの機能を通常のサステインペダルに戻したいときは、「Sustain」を選びます。アルペジオホールドとサステインを同時に有効にしたいときは、「Sus+ArpH」を選びます。

- 5 [機能](FUNCTION) ボタンを押して機能設定画面を抜けます。

- 6 フットスイッチを使いながら、アルペジオ演奏をしてみましょう。

鍵盤を弾いてアルペジオを鳴らし、フットスイッチを踏みます。鍵盤から指を離してもアルペジオは鳴り続けます。アルペジオを止める場合は、フットスイッチから足を離します。

スタイルに関する設定

スタイル再生用のコードの押さえ方

ここでは、初めてコードを弾く方のために、よく使われるコードの自動伴奏域での押さえ方を紹介します。
このほかにもたくさんのコードがありますので、もっと詳しく知りたい場合は、市販のコード表などをご参照ください。

★がルート(根音)です。

メジャー	マイナー	セブンス	マイナーセブンス	メジャーセブンス
C 	Cm 	C7 	Cm7 	CM7
D 	Dm 	D7 	Dm7 	DM7
E 	Em 	E7 	Em7 	EM7
F 	Fm 	F7 	Fm7 	FM7
G 	Gm 	G7 	Gm7 	GM7
A 	Am 	A7 	Am7 	AM7
B 	Bm 	B7 	Bm7 	BM7

- コード押鍵はその転回形も受け付けます。ただし、以下のコードを例外とします。
m7、m7b5、m7(11)、6、m6、sus4、aug、dim7、7b5、6(9)、sus2
- 7sus4は、省略した場合のみ転回形は受け付けません。
- コードとして成立しない鍵盤が押された場合、画面にコード名は表示されません。
また、そのときのスタイル演奏は、リズムなど一部のパートだけになります。

簡単なコードの押さえ方

フィンガリングタイプがマルチに設定されているときは、鍵盤を1~3個押さえて、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指定することもできます。

〈Cの例〉



メジャー (M)
ルートキー (根音：★)を
押さえます。



マイナー (m)
ルートキーと、ルート
キーに一番近い左側の黒
鍵を同時に押さえます。



セブンス (7)
ルートキーと、ルート
キーに一番近い左側の白
鍵を同時に押さえます。



マイナーセブンス (m7)
ルートキーと、ルートキー
に一番近い左側の黒鍵と白
鍵を同時に押さえます。

スマートコードで再生されるコード

フィンガリングタイプ(機能番号032)が「SmartChd」(スマートコード)の場合、楽譜の調号に基づいてスマートコードキー(機能番号033)を設定しておく、スタイル(ACMP)をオンにして自動伴奏鍵盤域でルート音を押したときに、以下の表に沿って多くのメロディーに合うコードが選ばれます。

楽譜の調号	スマートコードキー (画面表示)	ルート音											
		D \flat			E \flat			F \sharp			G \sharp		
		C	D	E	F	G	A	B					
	FL7	C dim	D \flat m	D dim7	E \flat 1+5	E	F dim	F \sharp 7	G	G \sharp m	A	B \flat m7 \flat 5	B
	FL6	C dim	D \flat 7	D	E \flat m	E	F m7 \flat 5	F \sharp	G dim	G \sharp m	A dim7	B \flat 1+5	B
	FL5	C m7 \flat 5	D \flat	D dim	E \flat m	E dim7	F 1+5	F \sharp	G dim	G \sharp 7	A	B \flat m	B
	FL4	C 1+5	D \flat	D dim	E \flat 7	E	F m	F \sharp	G m7 \flat 5	G \sharp	A dim	B \flat m	B dim7
	FL3	C m	D \flat	D m7 \flat 5	E \flat	E dim	F m	F \sharp dim7	G 1+5	G \sharp	A dim	B \flat 7	B
	FL2	C m	D \flat dim7	D 1+5	E \flat	E dim	F 7	F \sharp	G m	G \sharp	A m7 \flat 5	B \flat	B dim
	FL1	C 7	D \flat	D m	E \flat	E m7 \flat 5	F	F \sharp dim	G m	G \sharp dim7	A 1+5	B \flat	B dim
	調号 0 個 SP0 (初期設定)	C	D \flat dim	D m	E \flat dim7	E 1+5	F	F \sharp dim	G 7	G \sharp	A m	B \flat	B m7 \flat 5
	SP1	C	D \flat dim	D 7	E \flat	E m	F	F \sharp m7 \flat 5	G	G \sharp dim	A m	B \flat dim7	B 1+5
	SP2	C	D \flat m7 \flat 5	D	E \flat dim	E m	F dim7	F \sharp 1+5	G	G \sharp dim	A 7	B \flat	B m
	SP3	C dim7	D \flat 1+5	D	E \flat dim	E 7	F	F \sharp m	G	G \sharp m7 \flat 5	A	B \flat dim	B m
	SP4	C	D \flat m	D	E \flat m7 \flat 5	E	F dim	F \sharp m	G dim7	G \sharp 1+5	A	B \flat dim	B 7
	SP5	C dim	D \flat m	D dim7	E \flat 1+5	E	F dim	F \sharp 7	G	G \sharp m	A	B \flat m7 \flat 5	B
	SP6	C dim	D \flat 7	D	E \flat m	E	F m7 \flat 5	F \sharp	G dim	G \sharp m	A dim7	B \flat 1+5	B
	SP7	C m7 \flat 5	D \flat	D dim	E \flat m	E dim7	F 1+5	F \sharp	G dim	G \sharp 7	A	B \flat m	B

NOTE

・「1+5」のコードは、楽器の画面では、メジャーと同じ表示になります。

スタイルを構成するパートの音色を変える(スタイルリボイス)

スタイルは下記のように6つのトラックで構成され、各トラックの中にパートが1つか2つ含まれています。この楽器では、スタイルを構成する各パート(ドラム、ベースなど)の音色を変更することができます。

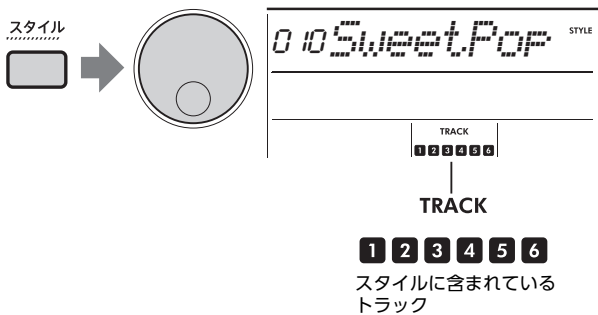
トラック	パート	パート名表示
ドラム(DRUMS)	Drums1	StyVcDr1
	Drums2	StyVcDr2
ベース(BASS)	Bass	StyVcBas
コード1(CHORD1)	Chord1	StyVcCh1
コード2(CHORD2)	Chord2	StyVcCh2
パッド(PAD)	Pad	StyVcPad
フレーズ(PHRASE)	Phrase1	StyVcPh1
	Phrase2	StyVcPh2

NOTE

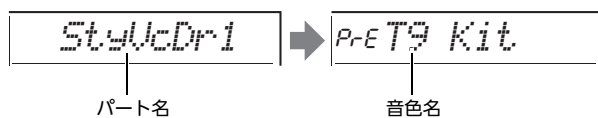
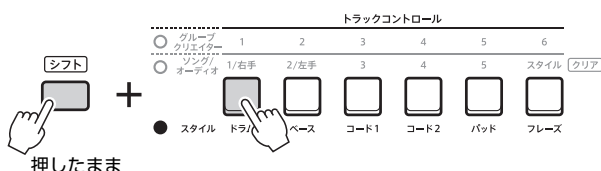
- スタイルによって、上記の中のどのパートを含むかは異なります。

1 [スタイル](STYLE)ボタンを押したあと、ダイヤルを回して好きなスタイルを選びます。

選んだスタイルに含まれているトラックが、画面に表示されます。



2 [シフト](SHIFT)ボタンを押したまま、音色を変更したいパートを含むトラックのボタンを押します。



選択したパート名が表示され、その後、そのパートで使用している音色名が表示されます。

NOTE

- 音色が元のままの場合は、音色名の左に「PrE」と表示されます。
- トラックにパートが2つ含まれる場合は、手順2の操作でそのトラックの1番目のパートの設定画面が呼び出されます。2番目のパートの音色を変更する場合は、もういちど手順2の操作を行います。

3 ダイヤルを回して、好きな音色を選びます。

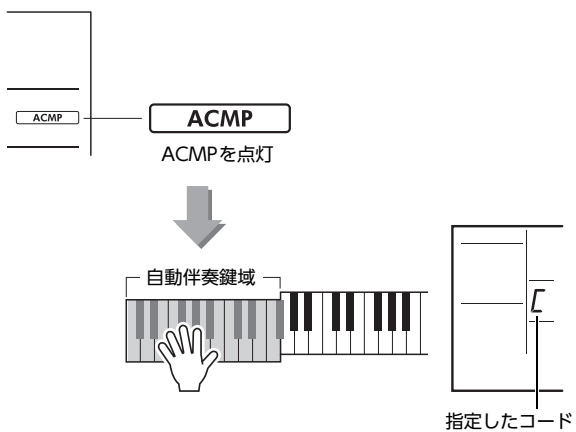
4 スタイルを再生して音色を確認します。

NOTE

- 手順3で選べる音色は、メイン音色で使える効果(DSP1、ハーモニー/アルペジオなど)も含めて個別の音色として扱われています。しかし、スタイルの各パートでは、その効果を取り除いた状態で使われます。その違いの影響で、見かけ上は手順3で選んだものと異なる表示になることがありますが、実際は選んだものと同じ音色が使われます。
- 音色の変更は一時的なもので、スタイルを選び直すと元に戻ります。設定を保存して後で呼び出したい場合は、レジストレーションメモリー機能を使います。

スタイルを鳴らさずにコードを指定する

[スタイル](STYLE)ボタンを押し、[スタイル オン/オフ](ACMP ON/OFF)ボタンを押してスタイル(ACMP)をオンにしたあと、シンクロスタートはオフのまま左手(自動伴奏)鍵域でコードを弾くと、スタイルが鳴らずにコード音だけが鳴り、押されたコードは画面に表示されます。この状態にすると、スタイルを鳴らさずに、右手でハーモニー効果を使った演奏ができます。

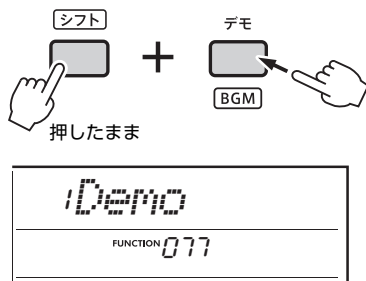


ソングやオーディオファイルに関する設定

BGMとして再生する

初期設定で[デモ](DEMO)ボタンを押すと、内蔵ソング数曲だけが連続再生されますが、連続再生の対象を内蔵ソング全曲やコンピューターから転送されたソング全曲などに変えることができます。これにより、さまざまな曲をBGMとして鳴らすことができます。連続再生の対象は、6つのグループに分けられており、その中から1つを選びます。

- 1 [シフト](SHIFT)ボタンを押したまま、[デモ](DEMO)ボタンを押して、「DemoGrp」(機能番号077)の選択画面を呼び出します。現在の再生対象のグループが表示されます。



- 2 ダイアルを回して、連続再生させたいグループを以下から1つ選びます。

Demo	内蔵ソング001~003
Preset	内蔵ソング全曲
User	ユーザーソング全曲
Download	コンピューターから転送されたソング全曲
USB	USBフラッシュメモリーにあるMIDIファイル全曲
Audio	USBフラッシュメモリー内にあるオーディオファイル全曲(WAVファイル)

- 3 [デモ](DEMO)ボタンを押します。選択したグループの曲が、連続再生されます。再生をストップさせたいときは、もう一度[デモ](DEMO)ボタンを押します。

NOTE

- 選ばれたグループのデータが1つも無い場合は、Demoが再生されません。

ランダムな順番で再生する

[デモ](DEMO)ボタンを押してソングを連続再生するとき、番号順ではなく、ランダムな順番で再生するように設定を変えられます。

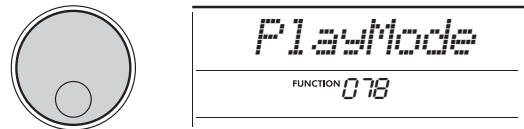
NOTE

- 「DemoGrp」(機能番号077; 連続再生の対象)が「Demo」以外に設定されている場合のみ、この設定を変えられます。

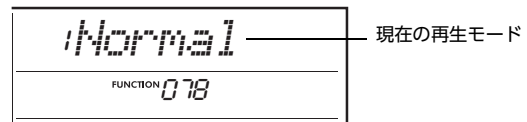
- 1 [機能](FUNCTION)ボタンを押します。



- 2 「PlayMode」(機能番号078)が画面に表示されるまでダイヤルを回します。



- 3 「PlayMode」(機能番号078)が表示されたら、[決定](ENTER)ボタンを押します。現在の再生モードが表示されます。



- 4 ダイアルを回して、「Random」を選びます。番号順の再生に戻したいときは、「Normal」を選びます。

- 5 [デモ](DEMO)ボタンを押します。「DemoGrp」で選択されているグループの曲が、ランダムな順番で再生されます。再生をストップさせたいときは、もう一度[デモ](DEMO)ボタンを押します。

ソングのメロディー音色を変える

内蔵のソングや外部機器からのソングのメロディー音色を、好みの音色に変えることができます。

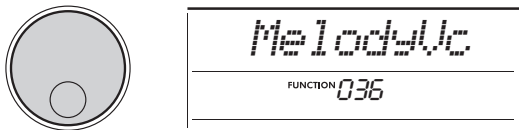
- 1 [ソング/オーディオ](SONG/AUDIO)ボタンを押して好きなソングを選び、再生をスタートさせます。
- 2 [楽器](VOICE)ボタンを押したあと、ダイヤルを回して好きな音色を選びます。



- 3 [機能](FUNCTION)ボタンを押します。



- 4 ダイヤルを回して「MelodyVc」(機能番号036)を表示させます。



- 5 [決定](ENTER)ボタンを押します。
手順2で選んだ音色が、ソングのメロディー音色になります。

NOTE

- ほかのソングを選ぶと、変更したメロディー音色はリセットされます。
- ユーザーソングのメロディー音色は変えられません。
- USBフラッシュメモリー内のソングやコンピューターから転送されたソングなど、ソングデータによっては、メロディー音色以外の音色が変わることがあります。
- オーディオデータの音色を変えることはできません。

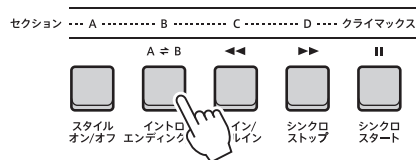
- 6 [機能](FUNCTION)ボタンを押して機能設定画面を抜けます。

グループクリエイターの操作

グループのリトリガー機能を使う

リトリガー機能とは、再生中のセクションの先頭部分をくり返し再生する機能です。

- 1 [グループクリエイター](GROOVE CREATOR) ボタンを押してから、ダイヤルを回して好きなグループを選びます。
- 2 [▶/■](スタート/ストップ)ボタンを押すか、自動伴奏鍵域の鍵盤を押してグループを再生します。
- 3 再生しているセクションのボタンを押すと、セクションの冒頭に戻って再生されます。また、再生中のセクションのボタンを押し続けるとセクションの冒頭部分がくり返し再生されます。



ノブを使って、くり返し再生される部分の長さ(リトリガーレート)をコントロールすることもできます(18ページ)。

NOTE

- リトリガーを使ったグループ再生をソングに録音した場合、録音されたソングを再生するときに、画面上のビート表示やメトロノーム/アルペジオ再生されるソングと同期しません。

ノブに割り当てられる機能

ノブに割り当てられる各機能について説明します。

1, 4 カットオフ/レゾナンス

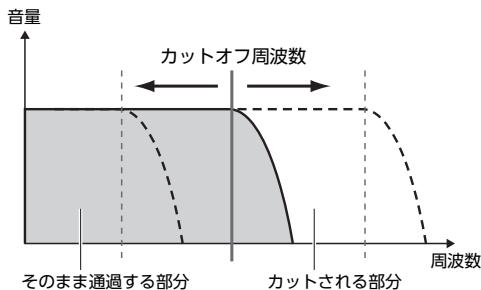
特定の周波数帯域の音声信号だけを通過させ、他の周波数帯域の音声信号をカットすることで、音質を変化させる機能です。シンセサイザーのような電子的なサウンドを作り出してみましょう。

NOTE

- **1**のときはメイン音色/デュアル音色に、**4**のときはスタイル/グループに効果がかかります。
- フィルターを使うと、ベース(低音)がひずむ場合があります。

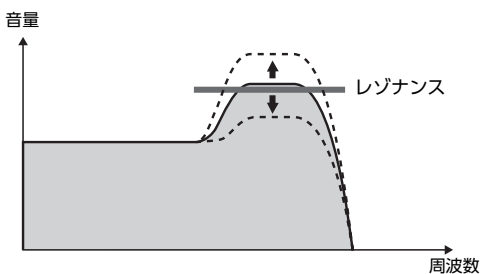
● ノブA：カットオフ(CUTOFF)

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。右に回すほど、音は明るくなります。



● ノブB：レゾナンス(RESONANCE)

レゾナンス(カットオフ周波数近くの音声信号を持ち上げ、音にクセをつける)効果を増減します。右に回すほどクセのある音になります。



2, 5 リバーブ/コーラス

● ノブA：リバーブ(REVERB)

リバーブは、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られる機能です。右に回すほど、効果が深くなります。

● ノブB：コーラス(CHORUS)

コーラスは、同時に複数のパートを演奏しているような厚みを得られる機能です。右に回すほど、効果が深くなります。

NOTE

- **2**のときはメイン音色/デュアル音色に、**5**のときはスタイル/グループに効果がかかります。

3 DSP1, 7 DSP2

● ノブA/B：DSPパラメーター A/B

(DSP PARAMETER A/B)

内蔵のデジタルエフェクトにより、DSP1はメイン音色に、DSP2は「DSP2パート」(機能番号043)で指定したパートにDSP効果をかけられます。各効果につき2つのパラメーターがノブAとBに割り当てられています。**3**のときはDSP1のパラメーターを、**7**のときはDSP2のパラメーターをノブでコントロールできます。ロータリースピーカーの回転する速さやかかり具合、ディストーションのひずみ具合を好みの設定に調節するなど、リアルタイムで動かすことで、いろいろな演奏を楽しめます。

6 音量バランス/リトリガーレート

● ノブA：音量バランス(VOLUME BALANCE)

ノブAを右に回すと伴奏音(スタイル、グループ、ソング)の音量を下げ、左に回すと外部の入力音([AUX IN]端子、[USB TO HOST]端子)の音量を下げます。鍵盤演奏音とクイックサンプリングパッド再生音の音量は変更されません。

これを使って、伴奏音と外部入力音の音量バランスや、伴奏音や外部入力音と鍵盤演奏やパッド再生音との音量バランスを調節できます。

NOTE

- オーディオループバック(機能番号070)がオフのときは、[USB TO HOST]端子に接続した外部機器からのオーディオ入力音の音量は調節できません。

● ノブB：リトリガーレート(RETRIGGER RATE)

グループのリトリガー機能(17ページ)の、くり返し部分の長さをコントロールします。右に回すとくり返し部分の長さが短くなり、左に回すと長くなります。

NOTE

- グループを再生するテンポを200以上に設定すると、ノブを右に回しても、くり返し部分の長さが変わらないことがあります。

下記で、各機能のおすすめの使い方をご紹介しますので、参考にしてください。

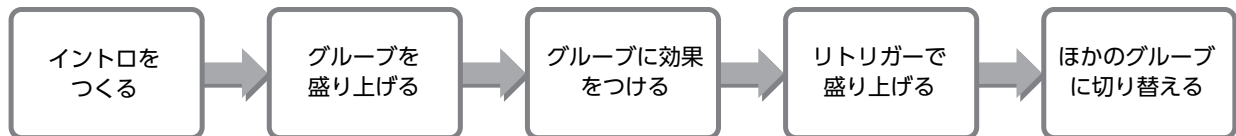
おすすめの使い方

番号/効果		おすすめの使い方
1	カットオフ/ レゾナンス	音色番号184 Geminiや214 Noiseを選び、[ノブアサイン](KNOB ASSIGN)ボタンで 1 を選びます。鍵盤を演奏しながらノブAやBを回すと、アナログシンセサイザーのような雰囲気を楽しむことができます。
2	リバーブ/コーラス	音色番号010 CP80を選び、[ノブアサイン](KNOB ASSIGN)ボタンで 2 を選びます。ノブA、ノブBを最も左に回すことで素の音にできます。ノブBを右に回していくと、音がうねるようなコーラス効果が徐々にかけられます。また、ノブAを右に回すと、ホールで弾いているような残響効果がかけられます。
3	DSP1	音色番号038 Cool!Orgを選び、[ノブアサイン](KNOB ASSIGN)ボタンで 3 を選びます。機能設定画面で、DSP1タイプ(機能番号041)を「01 RotarySp」に設定します。鍵盤を弾きながら、ノブAでロータリースピーカーの回転速度を変えてみましょう。ゆっくり動かすと本物のロータリースピーカーのように徐々に回転速度が変わる効果を楽しめます。ノブBでは歪みをかけることができます。
6	音量バランス/ リトリガーレート	ノブA ：オーディオ機器やコンピューターを楽器に接続し、オーディオを再生しながら、ノブAを回します。楽器での演奏との音量バランスを調整することができます。
		ノブB ：グループ番号008 FrenchDJのセクションCを選び、再生を開始します。セクション[C]ボタンを押したまま、ノブBを右に回すと、リトリガーレートがだんだん短くなり、DJプレイを楽しめます。

DJのように遊んでみる

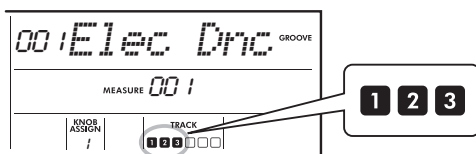
グループクリエイターとライブコントロールノブを使って、カッコよくダンスミュージックを鳴らしてみよう。カッコよくパフォーマンスをするにはリズム感が重要になってきます。DJのように体でリズムをとりながらボタンやノブを操作してみましょう。

ここでは、グループ番号001「Elec Dnc」をよりカッコよく鳴らすパフォーマンスの一例を紹介します。

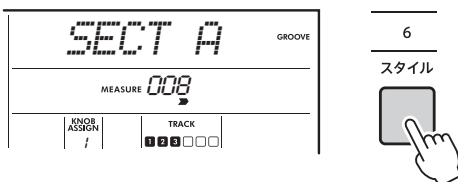


トラックのオン/オフでイントロをつくる

- 1 [グループクリエイター](GROOVE CREATOR) ボタンを押して、ダイヤルまたは数字入力ボタンでグループ「001」を選びます。
- 2 トラック[1]、[2]、[3]をオン、[4]、[5]、[6]をオフにして、リズムだけが再生される設定にします。



- 3 セクション[A]ボタンを押して、セクションAが再生されるようにします。
- 4 [▶/■]ボタンを押して、グループの再生をスタートします。
- 5 画面のBEAT表示「>>>>」の動きを見ながら、MEASUREのカウントが「008」→「001」になるタイミングでトラック[6]をオンにします。



- 6 手順5と同様に、MEASUREのカウントが「008」→「001」になるタイミングで、トラック[4][5]を同時に押してオンにします。トラックを重ねることでグループが盛り上がっていきます。

NOTE

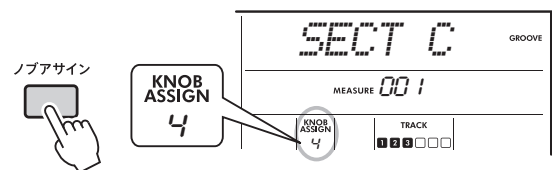
- トラックボタンは2つまで同時に押してオン/オフを切り替えられます。

セクションを切り替えてグループを盛り上げる

- 1 画面のBEAT表示「>>>>」の動きを見ながら、タイミングよくセクション[B]ボタンを押してセクションを切り替えます。多少タイミングがずれてもリズムに沿ってセクションが切り替わります。
- 2 同じようにセクション[C]や[D]ボタンを押して、曲を盛り上げていきましょう。

ライブコントロールノブでグループに効果をつける

- 1 画面を見ながら[ノブアサイン](KNOB ASSIGN) ボタンを何回か押して、4を選びます。



- 2 ノブBを右いっぱい回してから、ノブAを左いっぱい回します。



- 3 ノブAを徐々に右に回していくと、こもった音からクリアで明るい音に変わっていきます。テンポにあわせて回してみましょう。

- 4 リズムに合わせてノブAを回したり戻したりしてみましょう。同じフレーズでも音を変化させて鳴らすことができます。
- 5 同じように[ノブアサイン](KNOB ASSIGN)ボタンで5を選んで使ってみましょう。
5(REVERB/CHORUS)は残響感や音の厚みをコントロールできます。

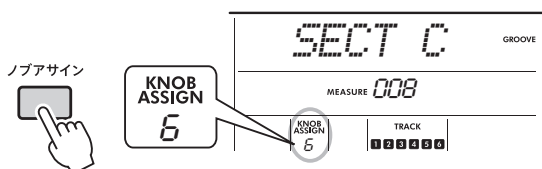
NOTE

- 割り当てる機能を変えただけでは、ノブの位置が中央でなくとも、演奏音に変化はつきません。ノブを回して初めて設定値の変化が反映されます。

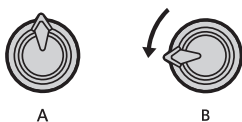
リトリガー機能でさらに盛り上げる

セクション[C]ボタンを押してセクションを切り替えて聞いてみましょう。このグループのMEASUREのカウント「005」以降は、ビートの刻みが速くなっているため、グループの盛り上がりを感じられます。リトリガー機能とライブコントロールノブを使って、同じようにリズムの刻みを細かくして、グループを盛り上げましょう。

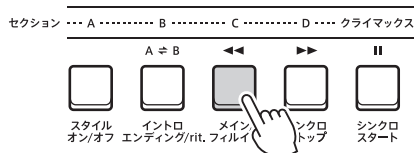
- 1 画面を見ながら[ノブアサイン](KNOB ASSIGN)ボタンを何回か押して、6を選びます。



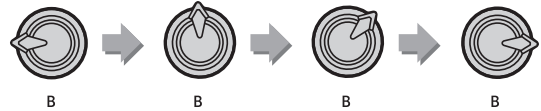
- 2 ノブBを左側に約90°回します。



- 3 画面のBEAT表示[▶▶▶▶]の動きを見ながら、MEASUREのカウントが「004」→「005」になるタイミングでセクション[C]ボタンを押して、そのまま押し続けます。



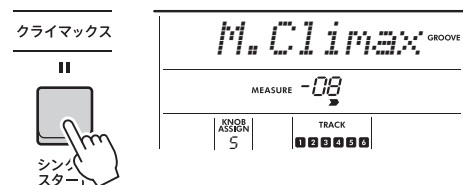
- 4 セクションボタン[C]を押したまま、下のイラストを参考に、タイミングよくノブBの角度を変えます。角度に応じてビートの刻みが細かくなっていきます。



- 5 盛り上がったタイミングでセクション[C]ボタンを離して、通常のグループの再生に戻ります。

クライマックスを使ってほかのグループに切り替える

- 1 画面のBEAT表示[▶▶▶▶]の動きを見ながら、MEASUREのカウントが「008」→「001」になるタイミングで[クライマックス](MUSICAL CLIMAX)ボタンを押します。マイナスカウントと同時にグループがクライマックスに向かいます。



- 2 MEASUREのカウントが「-01」→「000」になるタイミングに合わせて、数字ボタンでグループ番号をすばやく打ち込むかダイヤルを回して、ほかのグループに切り替えます。エンドレスにグループをつないでいくと、まさにDJのようなパフォーマンスが楽しめます。

NOTE

- 切り替えたいグループの設定をレジストレーションメモリーに登録しておくと、ボタン1つで簡単に切り替えることができます。

USBフラッシュメモリーを使う

この章では、USBフラッシュメモリーとのファイルのやり取りや、USBフラッシュメモリー内のファイル操作について説明します。USBフラッシュメモリーは楽器本体に接続済みとして説明します。USBフラッシュメモリーの接続に関しては、取扱説明書の「USBフラッシュメモリーと接続する」をご覧ください。

ユーザーデータをUSBフラッシュメモリーに保存する

この楽器本体で作った下記3つのデータを「ユーザーデータ」といいます。

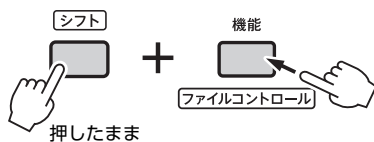
- 全10曲のユーザーソングデータ
- コンピューターから転送し、スタイル番号291～300に読み込んだスタイルデータ
- 全レジストレーションメモリーデータ

これらをまとめて1つのユーザーファイル(.usr)として、USBフラッシュメモリーに保存します。

NOTE

- サンプルの保存については23ページをご覧ください。
- ユーザーファイルの拡張子は楽器本体の画面には表示されません。USBフラッシュメモリーをコンピューターに接続したときに、コンピューターの画面上でご確認ください。

- 1 [シフト](SHIFT)ボタンを押したまま、[機能](FUNCTION)ボタンを押して、ファイルコントロール画面に入ります。



- 2 ダialを回して、「SaveUSER」を表示させます。



- 3 [決定](ENTER)ボタンを押します。

保存先のユーザーファイル名が「USER***」(***は001～100の数字)と表示されます。別のファイルを選びたい場合は、ダイヤルを回してUSER001～100の中から選びます。



- 4 [決定](ENTER)ボタンを押します。

保存の実行を確認するメッセージ「SaveOK?」が表示されます。保存を中止する場合は、[戻る](EXIT)ボタンを押します。

上書きについて

保存先に選んだファイルにすでにデータがある場合は、「Overwrt?」と表示されます。

- 5 [決定](ENTER)ボタンを押して、保存を実行します。

USBフラッシュメモリー内の「USER FILES」フォルダーに、ユーザーファイルが保存されます。保存が完了すると、メッセージ「Complete」が表示されます。なお「USER FILES」フォルダーは自動的に作成されます。

ご注意

- 保存の実行中はキャンセルできません。絶対に電源を切ったりUSBフラッシュメモリーを抜いたりしないでください。データ損失の原因になります。

NOTE

- USBフラッシュメモリーの状態により、保存に長時間かかる場合があります。

- 6 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、ファイルコントロール画面を抜けます。

NOTE

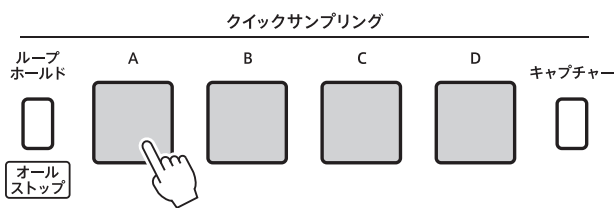
- USBフラッシュメモリーに保存されたユーザーファイルを再度本体に読み込みたい場合は、読み込み操作(25ページ)を行います。

サンプルをUSBフラッシュメモリーに保存する

重要

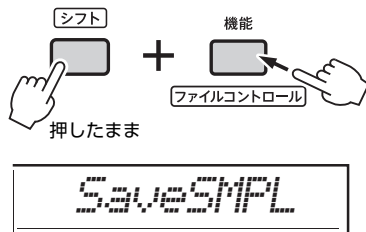
- クイックサンプリングモード中の場合は、[キャプチャー] (CAPTURE) ボタンを押して、クイックサンプリングモードを終了してから操作します。

- クイックサンプリングパッド[A]～[D]を押して、保存したいサンプルが登録されているパッドを確認します。



- [シフト](SHIFT) ボタンを押したまま、[機能] (FUNCTION) ボタンを押して、ファイルコントロール画面に入ります。

画面に「SaveSMPL」と表示されます。



- [決定](ENTER) ボタンを押します。
画面に「PressA-D」と表示されます。
- 保存したいサンプルが登録されているクイックサンプリングパッドを押します。
サンプルが登録されていないパッドを押したときは、「NoData」と表示されます。パッドを選び直してください。
- ダイヤルを回して保存したいファイル名を選びます。
・ [SMPL001] ～ [SMPL250]
- [決定](ENTER) ボタンを押します。
画面に「SaveOK?」と表示されます。
保存しないときは、[戻る](EXIT) ボタンを押すと、手順2の画面に戻ります。

上書きについて

保存先に選んだファイルにすでにデータがある場合は、「Overwrt?」と表示されます。

- [決定](ENTER) ボタンを押して、保存を実行します。
画面に「Saving」と表示され、サンプルが保存されます。
- [機能](FUNCTION) ボタンを押して、ファイルコントロール画面を抜けます。

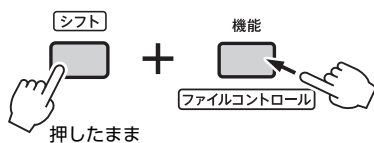
ユーザーソングをUSBフラッシュメモリーにMIDIファイルとして保存する

ユーザーソングをスタンダードMIDIファイル(SMF、フォーマット0)に変換してUSBフラッシュメモリーに保存します。

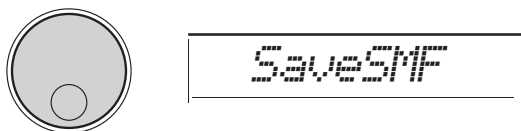
NOTE

- グループを録音したユーザーソングなど、変換したSMFのサイズが大きいと、楽器本体で再生できないことがあります。グループの演奏を録音するときは、オーディオ録音がおすすめです。
- DSP効果は、SMFに変換されません。
- 楽器本体で設定したトランスポーズは反映されません。

- 1 [シフト](SHIFT)ボタンを押したまま、[機能](FUNCTION)ボタンを押して、ファイルコントロール画面に入ります。



- 2 ダialを回して「SaveSMF」を表示させます。



- 3 [決定](ENTER)ボタンを押します。

変換の対象となるユーザーソングが「User **」(**は1～10の数字)と表示されます。変換の対象として別のユーザーソングを選びたい場合は、**ダイヤル**を回してUser 1～10の中から選びます。



- 4 [決定](ENTER)ボタンを押します。

画面に、USBフラッシュメモリー上の保存先ファイル名が「SONG***」(***は001～100の数字)と表示されます。保存先として別のファイルを選びたい場合は、**ダイヤル**を回してSONG001～100の中から選びます。



- 5 [決定](ENTER)ボタンを押します。

保存の実行を確認するメッセージ「SaveOK?」が表示されます。保存を中止する場合は、[戻る](EXIT)ボタンを押します。

上書きについて

保存先に選んだファイルにすでにデータがある場合は、「Overwrt?」と表示されます。

- 6 [決定](ENTER)ボタンを押して、保存を実行します。

ユーザーソングは、SMFフォーマット0に変換された状態で、USBフラッシュメモリー内の「USER FILES」フォルダーに保存されます。保存が完了すると、メッセージ「Complete」が表示されます。なお「USER FILES」フォルダーは自動的に作成されます。

ご注意

- 保存の実行中はキャンセルできません。絶対に電源を切ったりUSBフラッシュメモリーを抜いたりしないでください。データ損失の原因になります。

NOTE

- USBフラッシュメモリーの状態により、保存に長時間かかる場合があります。

- 7 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、ファイルコントロール画面を抜けます。

ユーザーデータをUSBフラッシュメモリーから読み込む

USBフラッシュメモリーから、ユーザーファイルとして保存したユーザーデータ(22ページ)を、まとめて楽器本体に読み込みます(ロードします)。

ご注意

- ユーザーファイルを読み込むと、楽器本体内にある既存のユーザーソング全10曲、スタイル番号291~300のスタイルデータ、レジストレーションメモリーデータはすべて上書きされ、消去されます。大切なデータは、別ファイルとして、読み込み前にUSBフラッシュメモリーに保存しておきましょう。

重要

- 読み込むユーザーファイルは、USBフラッシュメモリーの「USER FILES」フォルダー内にある必要があります。フォルダー外にあるファイルは認識されません。

NOTE

- サンプルの読み込みについては26ページをご覧ください。

- [シフト](SHIFT)ボタンを押したまま、[機能](FUNCTION)ボタンを押して、ファイルコントロール画面に入ります。



- ダイヤルを回して「LoadUSER」を表示させます。



- [決定](ENTER)ボタンを押します。
画面上に、USBフラッシュメモリー内のユーザーファイルが「USER***」(***は数字)と表示されます。必要に応じて、ダイヤルを回して読み込みたいユーザーファイルを選びます。



- [決定](ENTER)ボタンを押します。
読み込みの実行を確認するメッセージ「LoadOK?」が表示されます。読み込みを中止する場合は、[戻る](EXIT)ボタンを押します。

- [決定](ENTER)ボタンを押して、読み込みを実行します。

読み込みが完了すると、画面にメッセージ「Complete」が表示されます。

ご注意

- 読み込み中はキャンセルできません。絶対に電源を切ったりUSBフラッシュメモリーを抜いたりしないでください。データ損失の原因になります。

- [機能](FUNCTION)ボタンを押して、ファイルコントロール画面を抜けます。

- ユーザーソング、スタイル番号291~300、レジストレーションメモリーを呼び出して、内容を確認しましょう。

サンプルをUSBフラッシュメモリーから読み込む

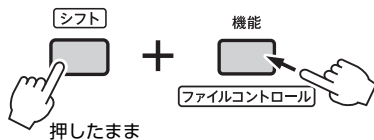
重要

- クイックサンプリングモード中の場合は、[キャプチャー] (CAPTURE) ボタンを押して、クイックサンプリングモードを終了してから操作します。

ご注意

- USBフラッシュメモリーからサンプルを読み込むと、登録したいクイックサンプリングパッドに上書き登録されます。大切なサンプルはあらかじめ保存しておきましょう(23ページ)。

- [シフト](SHIFT) ボタンを押したまま、[機能](FUNCTION) ボタンを押して、ファイルコントロール画面に入ります。



- ダイヤルを回して、「LoadSMPL」を表示させます。



- [決定](ENTER) ボタンを押します。
画面に「PressA-D」と表示されます。
USBフラッシュメモリーにサンプルが保存されていないときは、「NoFile」と表示され手順2の画面に戻ります。
- 登録したいクイックサンプリングパッドを押します。
- ダイヤルを回して読み込みたいファイル名を選びます。
- [決定](ENTER) ボタンを押します。
画面に「LoadOK?」と表示されます。
登録しないときは、[戻る](EXIT) ボタンを押すと、手順2の画面に戻ります。
- もう一度[決定](ENTER) ボタンを押します。
画面に「Loading」と表示され、サンプルが登録されます。
- [シフト](SHIFT) ボタンを押したまま、[機能](FUNCTION) ボタンを押して、ファイルコントロール画面を抜けます。

- 登録したサンプルで遊んでみましょう。
登録したパッドを押すと、登録したサンプルが鳴ります。

WAVファイルをUSBフラッシュメモリーからサンプルとして読み込む

USBフラッシュメモリーに保存したWAVファイルを、楽器にサンプルとして取り込み、クイックサンプリングパッドに割り当てることができます。

NOTE

- 読み込めるファイルのフォーマットは、PCM(WAV)形式(44.1kHz、16bit、1チャンネルモノラルまたは2チャンネルステレオ)です。

重要

- クイックサンプリングモード中の場合は、[キャプチャー](CAPTURE)ボタンを押して、クイックサンプリングモードを終了してから操作します。

ご注意

- USBフラッシュメモリーからWAVファイルを読み込むと、登録したいクイックサンプリングパッドに上書き登録されます。大切なサンプルはあらかじめ保存しておきましょう(23ページ)。

- [シフト](SHIFT)ボタンを押したまま、[機能](FUNCTION)ボタンを押して、ファイルコントロール画面に入ります。



- ダイヤルを回して「Imp.WAV」を表示させます。



- [決定](ENTER)ボタンを押します。
画面に「PressA-D」と表示されます。
USBフラッシュメモリーにWAVファイルが保存されていないときは、「NoFile」と表示され手順2の画面に戻ります。
- 登録したいクイックサンプリングパッドを押します。
- ダイヤルを回して読み込みたいファイル名を選びます。
- [決定](ENTER)ボタンを押します。
画面に「LoadOK?」と表示されます。登録しないときは、[戻る](EXIT)ボタンを押すと、手順2の画面に戻ります。

- [決定](ENTER)ボタンを押します。
画面に「Loading」と表示され、WAVファイルがサンプルとして読み込まれます。
- [機能](FUNCTION)ボタンを押して、ファイルコントロール画面を抜けます。
- 登録したサンプルで遊んでみましょう。
登録したパッドを押すと、登録したサンプルが鳴ります。

スタイルファイルを個別に読み込む

スタイル番号291～300のいずれかに、外部で作られたスタイルファイル(.sty)を読み込み、内蔵スタイルと同じように演奏できます。読み込み(ロード)の方法として、以下2種類があり、ここではまとめて操作方法を説明します。

- USBフラッシュメモリーのルートに保存してあるスタイルファイル(.sty)を読み込む。
- コンピューターから楽器の内蔵メモリーに転送したスタイルファイル(.sty)を読み込む。

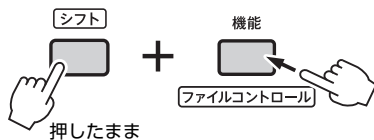
NOTE

- コンピューターから楽器の内蔵メモリーにスタイルを転送する方法については、ウェブサイト上の「コンピューターとつなぐ」をご覧ください。この楽器では、転送したあとに、スタイル番号291～300のいずれかに読み込むことで、再生ができます。

ご注意

- スタイルファイルを読み込むと、読み込み先のスタイル番号にあった既存のデータは上書きされ、消去されます。大切なデータは、別ファイルとして保存しておきましょう。

- 1 [シフト](SHIFT)ボタンを押したまま、[機能](FUNCTION)ボタンを押して、ファイルコントロール画面に入ります。



- 2 ダイアルを回して「LoadSTY」を表示させます。



- 3 [決定](ENTER)ボタンを押します。

USBフラッシュメモリー内または楽器の内蔵メモリー内のスタイルファイルが表示されます。必要に応じて、ダイヤルを回して読み込みたいファイルを選びます。



- 4 [決定](ENTER)ボタンを押します。

画面に、保存先スタイル番号が「***LoadTo?」(***は291～300の数字)と表示されます。別の番号に読み込みたいときは、ダイヤルを回して番号を選びます。



- 5 [決定](ENTER)ボタンを押します。

読み込みの実行を確認するメッセージ「LoadOK?」が表示されます。読み込みを中止する場合は、[戻る](EXIT)ボタンを押します。

- 6 [決定](ENTER)ボタンを押して、読み込みを実行します。

読み込みが完了すると、画面にメッセージ「Complete」が表示されます。

ご注意

- 読み込み中はキャンセルできません。絶対に電源を切ったりUSBフラッシュメモリーを抜いたりしないでください。データ損失の原因になります。

- 7 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、ファイルコントロール画面を抜けます。

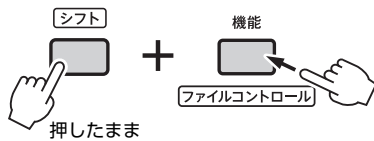
- 8 [スタイル](STYLE)ボタンを押し、ダイヤルを回してスタイル番号291～300のいずれかを選び、読み込んだスタイルデータを再生してみましょう。

USBフラッシュメモリー内のサンプルを消去する

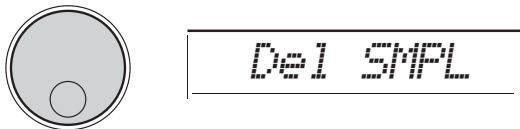
重要

- クイックサンプリングモード中の場合は、[キャプチャー] (CAPTURE) ボタンを押して、クイックサンプリングモードを終了してから操作します。

- 1 [シフト](SHIFT) ボタンを押したまま、[機能] (FUNCTION) ボタンを押して、ファイルコントロール画面に入ります。



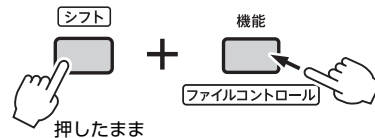
- 2 ダIALを回して、「Del SMPL」を表示させます。



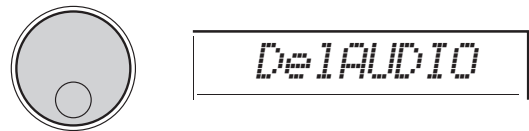
- 3 [決定](ENTER) ボタンを押します。
USBフラッシュメモリーにサンプルが保存されていないときは、「NoFile」と表示され手順2の画面に戻ります。
- 4 ダIALを回して削除したいファイル名を選びます。
- 5 [決定](ENTER) ボタンを押します。
画面に「Del OK?」と表示されます。
削除しないときは、[戻る](EXIT) ボタンを押すと、手順2の画面に戻ります。
- 6 もう一度[決定](ENTER) ボタンを押します。
画面に「Deleting」と表示され、サンプルが削除されます。
- 7 [機能](FUNCTION) ボタンを押して、ファイルコントロール画面を抜けます。

USBフラッシュメモリー内のオーディオファイルを消去する

- 1 [シフト](SHIFT) ボタンを押したまま、[機能] (FUNCTION) ボタンを押して、ファイルコントロール画面に入ります。



- 2 ダIALを回して[DelAUDIO]を表示させます。



- 3 [決定](ENTER) ボタンを押します。
USBフラッシュメモリー内のオーディオファイルが「AUDIO***」 (***)は数字)と表示されます。DIALを回して削除したいファイルを選びます。



- 4 [決定](ENTER) ボタンを押します。
削除の実行を確認するメッセージ「Del OK?」が表示されます。
削除を中止する場合は、[戻る](EXIT) ボタンを押すと、手順2の画面に戻ります。
- 5 もう一度[決定](ENTER) ボタンを押して、削除を実行します。
削除が完了すると、画面にメッセージ「Complete」が表示されます。

ご注意

- ファイル削除中はキャンセルできません。絶対に電源を切ったり、USBフラッシュメモリーを抜いたりしないでください。データ損失の原因になります。

- 6 機能(FUNCTION) ボタンを押して、ファイルコントロール画面を抜けます。

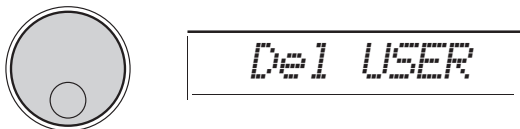
USBフラッシュメモリー内のユーザーファイルを削除する

USBフラッシュメモリー内のユーザーファイル(.usr)を削除します。

重要

- 削除するファイルは、USBフラッシュメモリーの「USER FILES」フォルダー内にある必要があります。フォルダー外にあるファイルは認識されません。

- 1 [シフト](SHIFT)ボタンを押したまま、[機能](FUNCTION)ボタンを押して、ファイルコントロール画面に入ります。
- 2 ダialを回して「Del USER」を表示させます。



- 3 [決定](ENTER)ボタンを押します。
USBフラッシュメモリー内のユーザーファイルが「USER***」(***は数字)と表示されます。必要に応じて、**ダイヤル**を回して削除したいファイルを選びます。



- 4 [決定](ENTER)ボタンを押します。
削除の実行を確認するメッセージ「Del OK?」が表示されます。削除を中止する場合は、[戻る](EXIT)ボタンを押します。

- 5 [決定](ENTER)ボタンを押して、削除を実行します。
削除が完了すると、画面にメッセージ「Complete」が表示されます。

ご注意

- 削除中はキャンセルできません。絶対に電源を切ったりUSBフラッシュメモリーを抜いたりしないでください。データ損失の原因になります。

- 6 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、ファイルコントロール画面を抜けます。

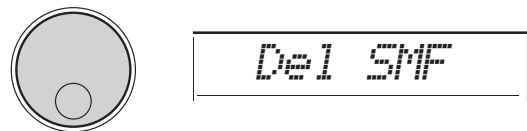
USBフラッシュメモリー内のMIDIファイルを削除する

楽器本体で録音しSaveSMF(24ページ)でUSBフラッシュメモリー内に保存したMIDIファイル(SMF、フォーマット0)を、個別に削除することができます。

重要

- 削除するファイルは、USBフラッシュメモリーの「USER FILES」フォルダー内にある必要があります。フォルダー外にあるファイルは認識されません。また、ソング名は必ず「SONG***」(***は001~100)である必要があります。

- 1 [シフト](SHIFT)ボタンを押したまま、[機能](FUNCTION)ボタンを押して、ファイルコントロール画面に入ります。
- 2 ダialを回して「Del SMF」を表示させます。



- 3 [決定](ENTER)ボタンを押します。
USBフラッシュメモリー内のMIDIファイルが「SONG***」(***は数字)と表示されます。必要に応じて、**ダイヤル**を回して削除したいMIDIファイルを選びます。



- 4 [決定](ENTER)ボタンを押します。
削除の実行を確認するメッセージ「Del OK?」が表示されます。削除を中止する場合は、[戻る](EXIT)ボタンを押します。

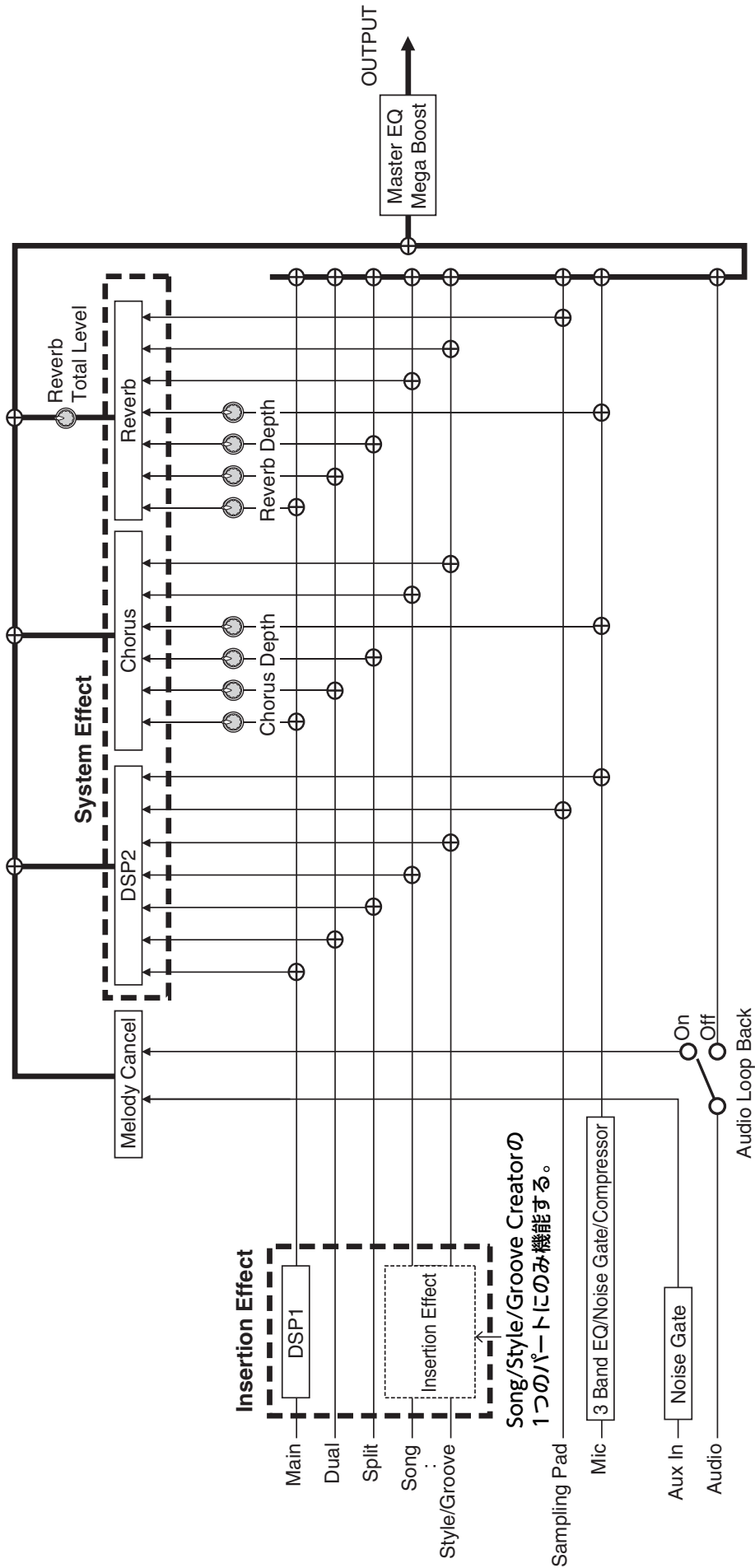
- 5 [決定](ENTER)ボタンを押して、削除を実行します。
削除が完了すると、画面にメッセージ「Complete」が表示されます。

ご注意

- 削除中はキャンセルできません。絶対に電源を切ったりUSBフラッシュメモリーを抜いたりしないでください。データ損失の原因になります。

- 6 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、ファイルコントロール画面を抜けます。

結線図(ブロックダイアグラム)



索引

B		
BGM.....	15	
M		
MIDIファイル	30	
U		
USBフラッシュメモリー	22	
W		
WAVファイル	27	
ア		
アルペジオ	10	
オ		
オーディオファイル	15, 29	
音色.....	3	
音律.....	8	
ク		
グループ	17	
ケ		
結線図.....	31	
コ		
コード.....	11, 14	
コーラス.....	4	
効果.....	4	
サ		
サンプル.....	23, 26, 27, 29	
ス		
スケールチューン	8	
スタイル.....	11	
スタイルファイル	28	
スタイルリボイス	13	
スマートコード	12	
ソ		
ソング.....	15	
タ		
タッチレスポンス	7	
チ		
チューニング.....	6	
ト		
トランスポーズ.....	6	
ノ		
ノブ	18	
ハ		
ハーモニー	10, 14	
ヒ		
拍子.....	7	
マ		
マスター EQ.....	5	
メ		
メトロノーム.....	7	
ユ		
ユーザーソング	24	
ユーザーデータ	22, 25	
ユーザーファイル	30	
リ		
リトリガー	17	
リバーブ.....	4	