

YAMAHA PORTATONE PSR-4000



取扱説明書

はじめに

このたびはヤマハポータートーンPSR-4000をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。PSR-4000には、以下のような豊富な機能があります。バラエティあふれる機能を駆使して演奏をお楽しみいただくために、是非この取扱説明書をご活用いただきますようご案内申し上げます。ご一読いただいた後も、不明な点が生じた場合に備えて、保証書とともに大切に保管いただきますようお願い申し上げます。

安全上のご注意

ご使用前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。

記号表示について

この機器に表示されている記号や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

	注意 感電のおそれあり キャビネットをあけるな		注意：感電防止のため、パネルやカバーを外さないでください。 この機器の内部には、お客様が修理/交換できる部品はありません。 点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または 巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。
---	--------------------------------------	---	--

⚠ 記号は、危険、警告または注意を示します。上記の場合、⚠は機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。また、⚠は注意が必要なことを示しています。

🚫 記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

● 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

* お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

警告

この表示内容を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。



この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。



浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。感電や火災、または故障の原因になります。



使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。



電源は必ず交流100Vを使用する。
エアコンの電源など交流200Vのものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。



手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。また、濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。感電のおそれがあります。



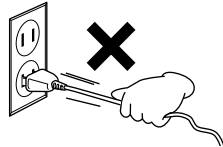
電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。
感電やショートのおそれがあります。

⚠️ 注意

この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。

❌ 電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。
電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。

❗ 電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。
電源コードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。



❌ タコ足配線をしない。
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。

❌ 電源コードやプラグがいたんだときは使用しない。また、長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。
感電、ショート、発火などの原因になります。

❗ 乾電池はすべて + / - の極性表示通りに正しく入れる。
正しく入れていない場合、発熱、発火、液漏れのするおそれがあります。

❌ 乾電池は一度に全部を交換する。乾電池は新しいものと古いものを一緒に使用しない。また、種類の異なったもの(アルカリとマンガン、メーカーの異なるもの、メーカーは同じでも商品の異なるものなど)と一緒に使用しない。
発熱、発火、液漏れの原因になります。

❗ 長期間使用しない場合は、乾電池を本体から抜いておく。
乾電池が消耗し、乾電池から液漏れが発生し、本体を損傷するおそれがあります。

❗ 他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にする。
感電または機器の損傷のおそれがあります。

❌ 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところ、またほこりや振動の多いところで使用しない。
本体のパネルが変形したり内部の部品が故障したりする原因になります。

❌ テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用しない。
デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。

❌ 不安定な場所に置かない。
機器が転倒して故障したり、お客様がけがをしたりする原因になります。

❗ 本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行う。
コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。

❌ 本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック製品などを置かない。
本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。

❌ 本体の上に乗ったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。
本体が破損する原因になります。

❌ 指定のスタンド以外は使用しない。また、取り付けには必ず付属のネジを使用する。
本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

❌ 本体の放熱用スリットに本などを置いて、スリットをふさがない。
換気が十分でないと、本体内部に熱がこもり、火災が発生するおそれがあります。

❌ 大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。
聴覚障害の原因になります。

作成したデータの保存について

❗ 作成したデータはこまめにフロッピーディスクに保存する。
作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、必ずフロッピーディスクに保存することをおすすめします。

不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。また、データが破損したり失われたりした場合の保証はいたしかねますので、ご了承ください。

長時間使用しないときは、必ず電源を切りましょう。

*この製品は、電気用品取締法に定める技術基準に適合しています。

PSR-4000の特長

微妙なニュアンスを表現できるタッチレスボンス付61鍵キーボード

見やすく操作性に優れたバックライト付液晶ディスプレイ

高音質、バラエティ豊かなAWM359音色+8ドラムキット(最大同時発音数32音:GMシステムレベル1対応)

4つのオーケストラパート(LEFT, RIGHT1/2, LEAD)を同時演奏可能

演奏にさまざまな効果を与えるリバーブ、コーラス、DSPエフェクトを装備

いろいろな音楽ジャンルの演奏が楽しめる120スタイルのアカンパニメント

コードタイプごとに構成音をディスプレイに表示して、コード押鍵をガイドするコードアシスト機能

アカンパニメントをトラックごとにオン/オフしたり、トラックごとに音色などを変更するリボイス機能

各アカンパニメントスタイルに合った最適な設定をワンタッチセッティング機能で簡単に呼び出し可能

オリジナルスタイルが作成できるカスタムアカンパニメントレコード

マルチトラック(16トラック)で録音/再生可能なソングレコード/ソングプレイ機能

オリジナルボイスが作成できるカスタムボイスエディット機能

アドリブ演奏、ソロ演奏、コード進行を録音/再生したり、パーカッションボイスを登録/演奏できるマルチパッド

ボイス/スタイルなどの設定を記憶させ、演奏中に簡単に呼び出せるレジストレーションメモリー(指定したデータだけを呼び出せるフリーズ機能付)

ソング、カスタムスタイル、カスタムボイスなどのデータをセーブ/ロードするための3.5"フロッピーディスクドライブ内蔵(2HD/2DD)

市販のミュージックソフト(YAMAHA DOQ ディスクオーケストラコレクション、ピアノプレーヤソフト、GM [SMF]ソフトなど)も再生可能

音楽表現の可能性を広げるMIDI機能

目次

各部の名称 4	イージーセッティング (LEFT, R1, R2, LEAD) 21	マルチパッドを使ってみましょう 39
他の機器との接続について 6	スプリットポイントA 21	フレーズ/コードパッド 39
譜面立て 7	スプリットポイントL 21	フレーズパッド(MULTI PAD1~4) 39
電源の準備 8	オクターブ 22	コードパッド(MULTI PAD5~8) 41
ACコードの接続 8	パン 22	イージーセッティング(MULTI PAD) 43
バックアップ用乾電池について 8	チューン 22	リピートの設定 43
デモ曲を聴いてみましょう 9	音程のセッティングを変更して みましょう 23	コードマッチの設定 43
PSR-4000の基本的な操作を 覚えましょう 11	オクターブチェンジ 23	パーカッションパッド 44
ディスプレイボタン 11	トランスポーズ/チューン 23	演奏にエフェクト(効果)をかけましょう 46
ディスプレイ / ボタン 11	アカンパニメントを使ってみましょう 24	ハーモニー 46
MIXER(ミキサー)ボタン 12	アカンパニメントとは? 24	イージーセッティング(HARMONY) 46
LIST HOLD(リストホールド)ボタン 12	スタイルの選択 25	サステイン 47
EXIT(エグジット)ボタン 13	テンポの調整 30	イージーセッティング(SUSTAIN) 47
LCDコントラスト 13	フェードイン/フェードアウト 32	タッチレスボンス 48
イージーセッティング機能 13	イージーセッティング (AUTO BASS CHORD) 33	イージーセッティング(TOUCH) 48
イニシャライズ 14	ABCモードの選択 33	リバーブ 49
PSR-4000を演奏してみましょう 15	オートミュート 33	イージーセッティング(REVERB) 49
オーケストラパートの組み合わせ 16	スプリットポイントA 33	コーラス 51
ボイスの選択 17	スプリットポイントL 34	イージーセッティング(CHORUS) 51
ドラムキットを鳴らしましょう 20	アカンパニメントトラックの構成 35	DSPエフェクト 52
ワンタッチセッティングを 活用しましょう 38	アカンパニメントボリューム 36	イージーセッティング(DSP EFFECT) 52
ワンタッチセッティングの呼び出し 38	アレンジャー 36	ピッチベンド 54
	コードアシスト機能 37	モジュレーション 55
		レフトホールド 55
		レジストレーションメモリー 56
		レジストレーションの記憶 56
		レジストレーションの呼び出し 57
		フリーズ 57
		イージーセッティング(REGIST.) 58

ソングプレイ 59

チェーン再生	62
ボリューム/ミュート	64

ソングレコード 66

ソングレコードの種類/しくみ	66
クイックレコード	66
マルチトラックレコード	67
フロッピーディスクのフォーマット ..	68
クイックレコード	68
リアルタイム	68
コードステップ	73
データのセーブ	75
ステップデータのデリート	76
エディット	77
ソングデリート	77
クイックレコードの終了	77
マルチトラックレコード	78
マルチレコード	78
トラックデータのデリート	81
トラックボリュームの変更	81
パンチイン録音	82
エディット	84
クオンタイズ	84
トラックミックス、およびコピー	85
イニシャルエディット	86
ソングデリート	86

カスタムアカンパニメント 87

カスタムアカンパニメントのしくみ	87
カスタムアカンパニメントレコード	88
ベーシック	88
ボリュームの設定	93
カスタムアカンパニメントのエフェクト設定 ..	94
エディット	95
クオンタイズ	95
コピー	96
リムーブイベント	97
カスタムアカンパニメントのストア/クリア ..	98
ストア	98
クリアカスタムスタイル	99
カスタムアカンパニメント	
レコードモードの抜け方	99
カスタムアカンパニメントの演奏	100

カスタムボイスエディット 101

カスタムボイスエディットのしくみ	101
カスタムボイスエディットの手順	102
イージーエディット	105
EDITページ(1/2画面): 1	105
ネーム	105
パン	105
ピブラート	106
EDITページ(1/2画面): 2	106
トーン	106
エンベロープ	107
STORE/CLEARページ(2/2画面): 1	108
ストア	108
STORE/CLEARページ(2/2画面): 2	108
クリアカスタムボイス	108
フルエディット	109
E1: BASICページ(1/5画面): 1	109
ネーム	109
ウェーブ	109

E1: BASICページ(1/5画面): 2	110
[シングル/デュアルボイスの場合]	110
チューン	110
ボリューム	110
キーオンディレイ	110
パン	110
[ドラムボイスの場合]	111
パーカッション	111
ピッチ	111
パン	111
E2: CONTROLLERページ(2/5画面): 1 ..	111
ピッチバンドホイール	111
E2: CONTROLLERページ(2/5画面): 2 ..	112
モジュレーションホイール	112
E2: CONTROLLERページ(2/5画面): 3 ..	112
イニシャルタッチカーブ	112
E3: ENVELOPEページ(3/5画面): 1 ..	113
アンプリチードエンベロープ レイト ..	113
アンプリチードエンベロープ レベル ..	114
E3: ENVELOPEページ(3/5画面): 2 ..	114
フィルターエンベロープ レイト ..	114
フィルターエンベロープ レベル ..	115
E4: EFFECTSページ(4/5画面): 1	116
LFO	116
ディレイピブラート	116
E4: EFFECTSページ(4/5画面): 2 ..	117
リバーブ/コーラスデプス	117
DSPエフェクト	117
STORE/CLEARページ(5/5画面): 1~2 ..	117
ストア/クリアカスタムボイス	117

ディスクを活用しましょう 118

フロッピーディスク、および	
ディスクドライブ取扱上の注意 ..	118
PSR-4000のデータの保存	119
ディスク操作の種類	119
ロードフロムディスク	120
セーブトゥーディスク	124
リネームファイル/ソング	126
デリートファイル/ソング	128
フォーマット	129
ソングコピー	130

ファンクションについて 132

ファンクションの選択とエディットの手順 ...	132
[EXIT]ボタン	132

[F1]スケール(アラビック)/ボイスパート 133

F1: SCALE(ARABIC)ページ(1/2画面) ..	133
スケール(アラビック)	133
チューン	133
F1: VOICE PARTページ(2/2画面) ..	133

[F2]スプリットポイント/ABCモード/マルチパッド 134

F2: SPLIT POINT/ABC MODEページ(1/2画面) ..	134
F2: MULTI PADページ(2/2画面) ..	134

[F3]コントローラー 135

F3: FOOT CONTROLLERページ(1/2画面) ..	135
1: フットコントローラー(タイプ/アサイン) ..	135
2: フットスイッチ(タイプ/アサイン) ..	135
3: フットスイッチ(タイプ/アサイン) ..	135
F3: PANEL CONTROLLERページ(2/2画面) ..	136
1: サステインボタン	136
2: ピッチバンドホイール	137
3: モジュレーションホイール	137
4: イニシャルタッチ	137

[F4]スタイルリボイス 138

F4: STYLE REVOICEページ	138
1: ボリュームオフセット	138
2: ボイス	138
3: リバーブデプス	139
4: コーラスデプス	139

[F5]リバーブ/コーラス/DSPエフェクト 140

[F6]ハーモニー/レジストレーション 140

F6: HARMONYページ(1/2画面) ..	140
F6: REGISTRATIONページ(2/2画面) ..	140

[F7]ユーティリティ 141

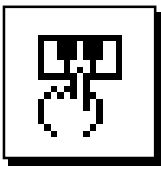
F7: UTILITYページ	141
1: メモリーバックアップ/ディスプレイ ..	141
2: リコールプリセットデータ	142

[F8]MIDI 143

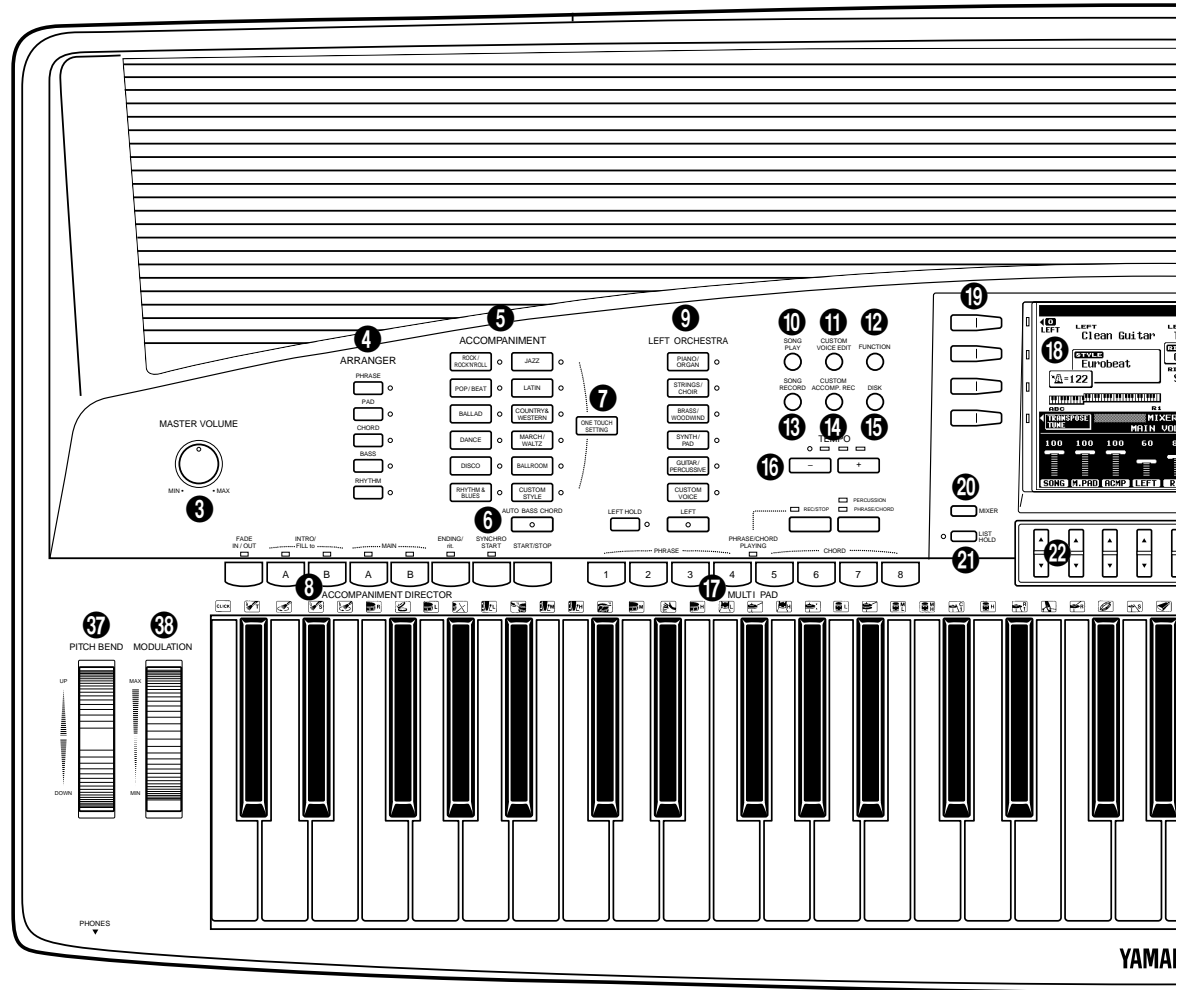
MIDIとは?	143
PSR-4000のMIDI端子について	143
F8: SYSTEMページ(1/4画面)	143
1: ローカルコントロール	143
2: クロック/トランスポート	144
3: スタート/ストップ、	
エクスクルーシブメッセージ	144
F8: TRANSMITページ(2/4画面) ..	145
F8: RECEIVEページ(3/4画面)	145
F8: PANEL CONTROLページ(4/4画面) ..	146

資料

ボイスリスト	148
ドラム(パーカッション)キックリスト ..	152
スタイルリスト	154
セットアップデータリスト	155
フィンガリングチャート	158
リバーブ/コーラス/DSPエフェクト・	
タイプリスト	167
DSPエフェクト・パラメーター	
エディットリスト	167
MIDIインプリメンテーションチャート ..	170
MIDIデータフォーマット	173
メッセージリスト	178
故障かな?と思ったら	184
PSR-4000仕様	185
オプション商品のご紹介	185
インデックス	186
保証とアフターサービス	189

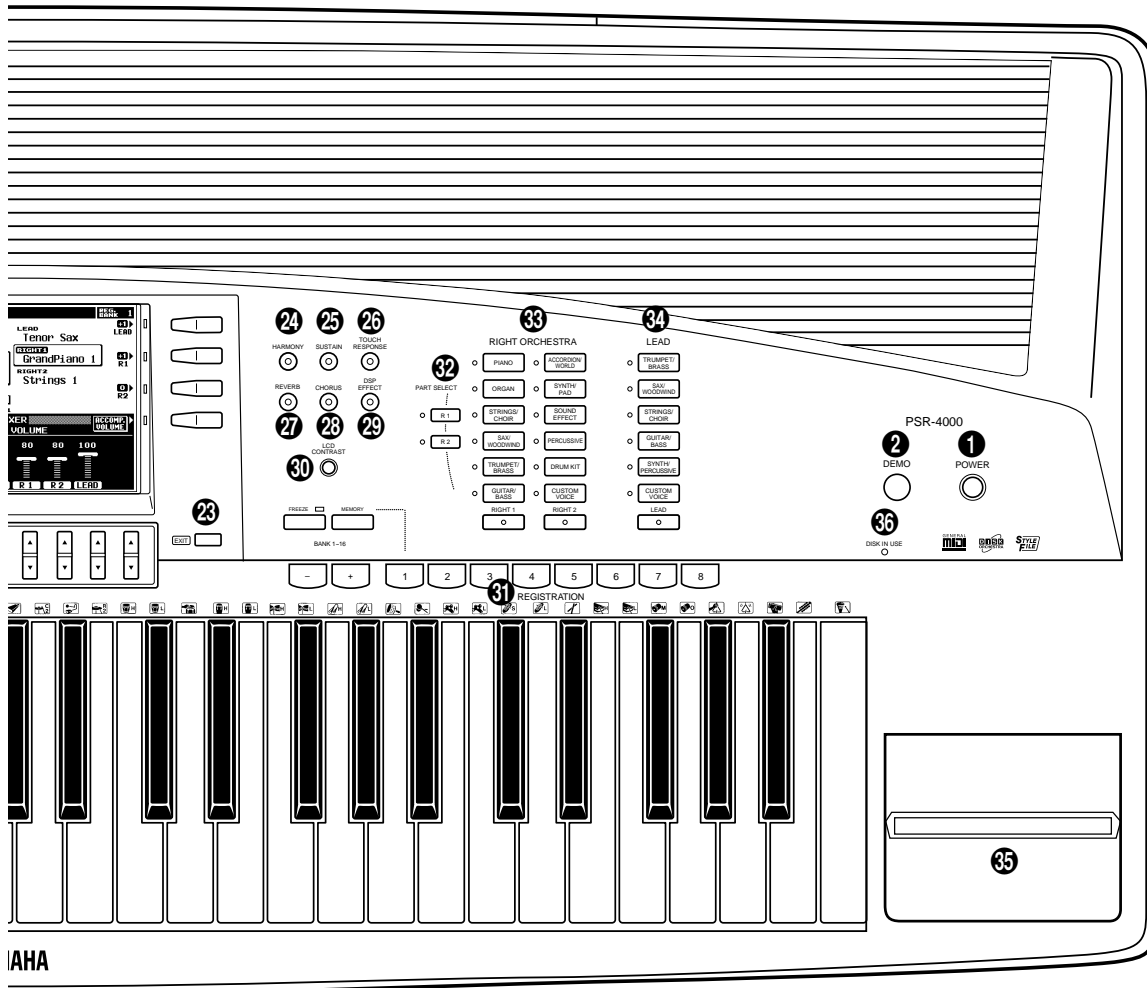


各部の名称

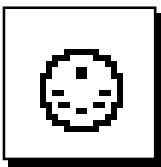


YAMAHA

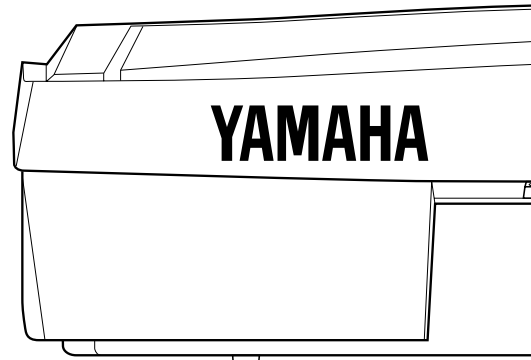
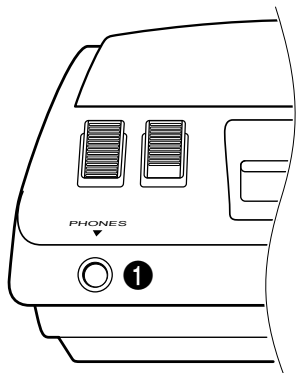
- ① POWER(電源スイッチ)..... P.9
- ② DEMO(デモ)ボタン..... P.9
- ③ MASTER VOLUME
(マスターボリューム)コントロール..... P.9
- ④ ARRANGER(アレンジャー)部..... P.36
 - ・ PHRASE(フレーズ)ボタン
 - ・ PAD(パッド)ボタン
 - ・ CHORD(コード)ボタン
 - ・ BASS(ベース)ボタン
 - ・ RHYTHM(リズム)ボタン
- ⑤ ACCOMPANIMENT(アカンパニメント)ボタン..... P.25
- ⑥ AUTO BASS CHORD(オートベースコード)ボタン..... P.26
- ⑦ ONE TOUCH SETTING
(ワンタッチセッティング)ボタン..... P.38
- ⑧ ACCOMPANIMENT DIRECTOR
(アカンパニメントディレクター)部..... P.28 ~ 32
 - ・ FADE IN/OUT(フェードイン/アウト)ボタン
 - ・ INTRO/FILL to A/B(イントロ/フィルトウーA/B)ボタン
 - ・ MAIN A/B(メインA/B)ボタン
 - ・ ENDING/rit.(エンディング/リタルダンド)ボタン
 - ・ SYNCHRO START(シンクロスタート)ボタン
 - ・ START/STOP(スタート/ストップ)ボタン
- ⑨ LEFT ORCHESTRA
(レフトオーケストラ)ボタン..... P.15, 18
- ⑩ SONG PLAY(ソングプレイ)ボタン..... P.59
- ⑪ CUSTOM VOICE EDIT
(カスタムボイスエディット)ボタン..... P.102
- ⑫ FUNCTION(ファンクション)ボタン..... P.132
- ⑬ SONG RECORD(ソングレコード)ボタン..... P.68
- ⑭ CUSTOM ACCOMP. REC
(カスタムアカンプレコード)ボタン..... P.88
- ⑮ DISK(ディスク)ボタン..... P.119
- ⑯ TEMPO(テンポ) [+] - ボタン..... P.30



- | | |
|---|--|
| 17 MULTI PAD(マルチパッド)部..... P.39 | 29 DSP EFFECT(DSPエフェクト)ボタン..... P.52 |
| ・ REC/STOP(レコード/ストップ)ボタン | 30 LCD CONTRAST(LCDコントラスト)..... P.13 |
| ・ PHRASE/CHORD, PERCUSSION(モードセレクト)ボタン | 31 REGISTRATION(レジストレーションメモリー)部..... P.56 |
| ・ 1~8パッド | ・ FREEZE(フリーズ)ボタン |
| 18 ディスプレイ..... P.11 | ・ MEMORY(メモリー)ボタン |
| 19 ディスプレイボタン×8..... P.11 | ・ BANK(バンクⅠ+Ⅱ)ボタン |
| 20 MIXER(ミキサー)ボタン..... P.12 | ・ レジストレーション1~8ボタン |
| 21 LIST HOLD(リストホールド)ボタン..... P.12 | 32 PART SELECT R1/R2 |
| 22 ディスプレイ[/]ボタン×8..... P.11 | (パートセレクトR1/R2)ボタン..... P.17 |
| 23 EXIT(エグジット)ボタン..... P.13 | 33 RIGHT ORCHESTRA |
| 24 HARMONY(ハーモニー)ボタン..... P.46 | (ライトオーケストラ)ボタン..... P.15, 18 |
| 25 SUSTAIN(サステイン)ボタン..... P.47 | 34 LEAD(リード)ボタン..... P.15, 18 |
| 26 TOUCH RESPONSE(タッチレスポンス)ボタン..... P.48 | 35 ディスクドライブ..... P.118 |
| 27 REVERB(リバーブ)ボタン..... P.49 | 36 DISK IN USE(ディスクインユース)ランプ..... P.118 |
| 28 CHORUS(コーラス)ボタン..... P.51 | 37 PITCH BEND(ピッチベンド)ホイール..... P.54 |
| | 38 MODULATION(モジュレーション)ホイール..... P.55 |



他の機器との接続について



1 PHONES端子

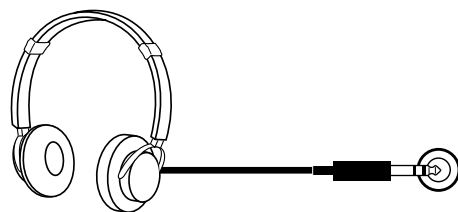
ヘッドフォンをこの端子に接続します。プラグを差し込むと、PSR-4000のスピーカーからは音が出なくなります。

音楽を楽しむエチケット



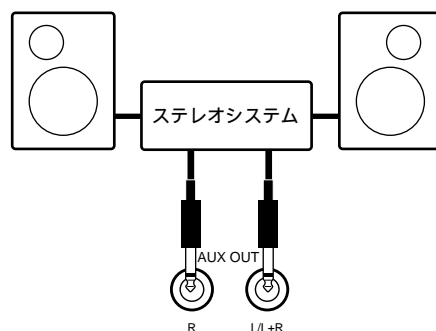
これは、日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

楽しい音楽も時と場所によっては気になるものです。隣り近所への配慮(おもいやり)を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を締めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。



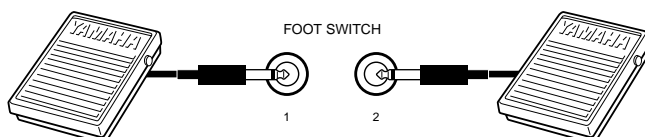
2 AUX OUT(R, L/L+R)端子

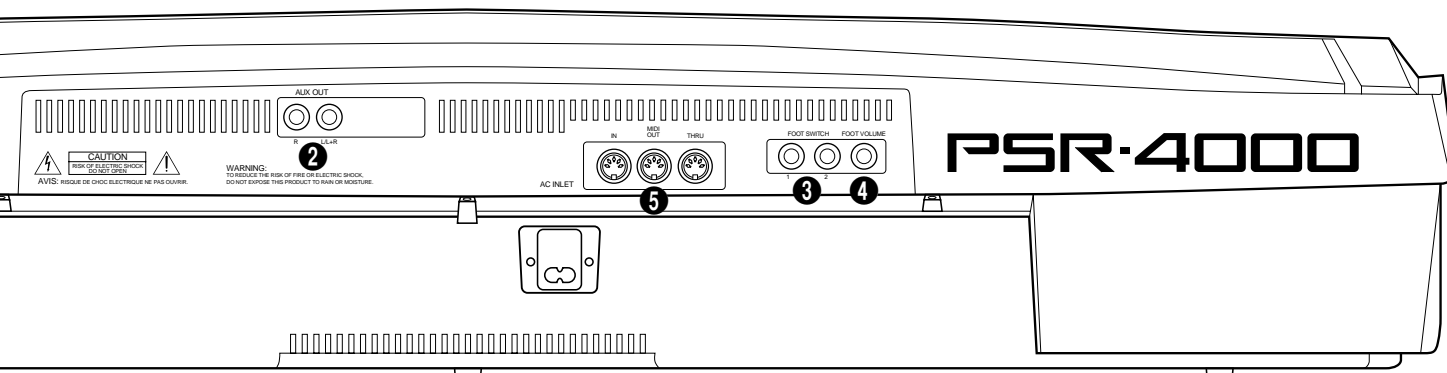
PSR-4000の楽器信号を出力する端子です。キーボードアンプ、ステレオ、ミキシングコンソール、テープレコーダーなどの入力端子と接続すれば、PSR-4000の演奏を外部機器で鳴らすことができます。モノラルのサウンドシステムに接続する場合は、L/L+R端子だけに接続してください。左右のチャンネル信号が混ぜ合わされモノラル信号で送られます。(フォーンプラグを使用してください。)



3 FOOT SWITCH 1/2端子

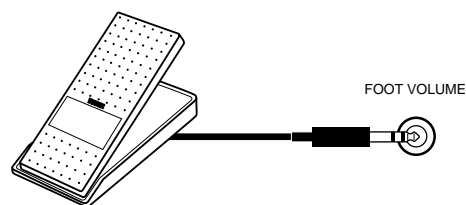
別売のフットスイッチ(YAMAHA FC5)をこの端子に接続すると、スイッチ操作でサステインのON/OFF、リズムのスタート/ストップなど、さまざまなコントロールが可能になります。(P.135「F3 コントローラー」参照)





4 FOOT VOLUME端子

別売のYAMAHAフットコントローラーFC7をこの端子に接続すると、ペダル(足)でボリュームをコントロールすることができます(エクスプレッション機能)。PSR-4000全体のボリュームをコントロールしたり、オーケストラパート(LEFT, RIGHT 1/2, LEAD)など個別に選択してボリュームをコントロールすることができます。ペダルを全く踏んでいない位置では発音されません。(P.135「F3 コントローラー」参照)

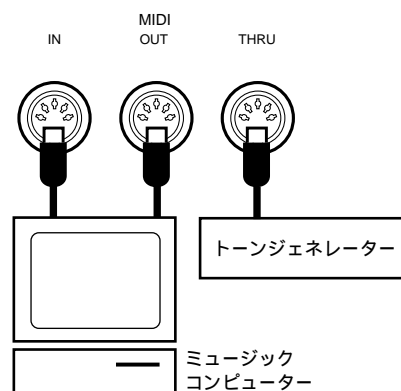


5 MIDI IN/OUT/THRU端子

MIDI IN端子は外部のMIDI機器からMIDI信号を受信します。MIDI THRU端子は、MIDI INから受信したデータをそのまま送信します。この端子によりいくつかのMIDI機器を接続して、同時演奏することができます。MIDI OUT端子は、PSR-4000からMIDI信号(PSR-4000で演奏した音符やキーを叩いた強さなど)を他の機器に送ります。(P.143「F8 MIDI」参照)

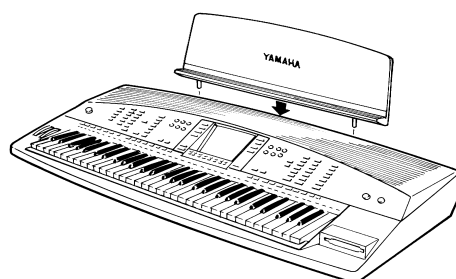


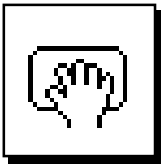
MIDIケーブルは楽器店などでお買い求めください。
MIDIケーブルは15mが限度とされています。これ以上長いケーブルをご使用になりますと、誤動作などトラブルの原因になりますのでご注意ください。



譜面立て

楽譜を見ながら演奏する場合は、譜面立てを利用すると便利です。譜面立ての下の部分をPSR-4000のパネル上のスロットに差し込んでください。





電源の準備

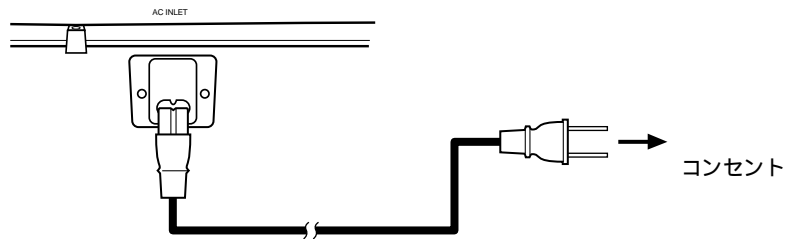
PSR-4000は電源として家庭用(AC100V)コンセントを使用します。

ACコードの接続

付属のACコードをリアパネルのAC INLET端子に接続します。また、ACコードのプラグを家庭用コンセントに接続します。

★ 注意

ACコードが接続されていると、電源がOFFの時も、わずかに電流が消費されています。



バックアップ用乾電池について

PSR-4000のパネル設定やレジストレーションメモリーなどのデータは、バックアップ用の乾電池が入っていれば、電源プラグ(ACコード)をコンセントから抜いても記憶されています。

バックアップ用乾電池の入れ方

- 1 PSR-4000を柔らかい布などの上で裏返し、電池ボタンをはずします。
- 2 市販のアルカリ乾電池(単2)を4本入れます。イラストに合わせて、向きを間違えないように入れてください。
- 3 電池ボタンを閉めます。

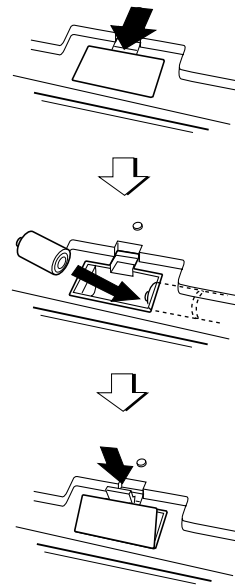


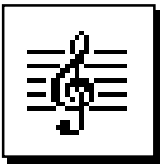
長時間使用しない場合は、乾電池を本体から抜いてください。乾電池が消耗し、乾電池から液漏れが発生し、本体を損傷するおそれがあります。乾電池を抜く前に、必要なデータはフロッピーディスクに保存してください。

アルカリ乾電池の使用をおすすめいたします。(マンガン乾電池に比べ、液漏れしにくい。)

電池の交換時には、以下のことに注意してください。

- ・ 電池交換の際に内部データは失われます。必要なデータはフロッピーディスクに保存してください。
- ・ データの損傷や消失についての保証はいたしかねます。
- ・ 乾電池はすべて + / - の極性表示どおりに正しく入れてください。正しく入れていない場合、発熱、発火するおそれがあります。
- ・ 乾電池はアルカリ乾電池をご使用ください。バックアップ用乾電池による内部データの保持期間(電池寿命)は約1年です。
- ・ 乾電池は一度に全部を交換し、新しいものと古いものを一緒に使用しないでください。また、種類の異なったもの(たとえば、メーカーの異なるもの、メーカーは同じでも商品が異なるものなど)を一緒に使用しないでください。発熱、発火する原因になります。





デモ曲を聴いてみましょう

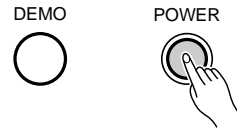
PSR-4000には14曲のデモ曲(デモンストレーション演奏)が内蔵されています。
PSR-4000の豊富な音色や機能のバリエーションを楽しんでみましょう。



PSR-4000のデモ曲は本体の他に外部機器を用いて作られています。PSR-4000のソングレコード機能のみで同じ曲を作ることはできません。

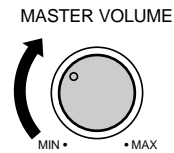
電源オン

POWERスイッチを押して、電源を入れます。
電源を入れたあとのディスプレイの状態をノーマルプレイ画面と呼びます。



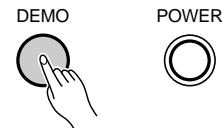
マスターボリュームの調整

全体の音量をMASTER VOLUMEでコントロールします。
鍵盤を弾きながらMASTER VOLUMEを回して、適度な音量に調整します。



1 DEMOボタンを押します。

DEMOボタンを押すと、ディスプレイに「PSR-4000 DEMO」画面が表示されます。



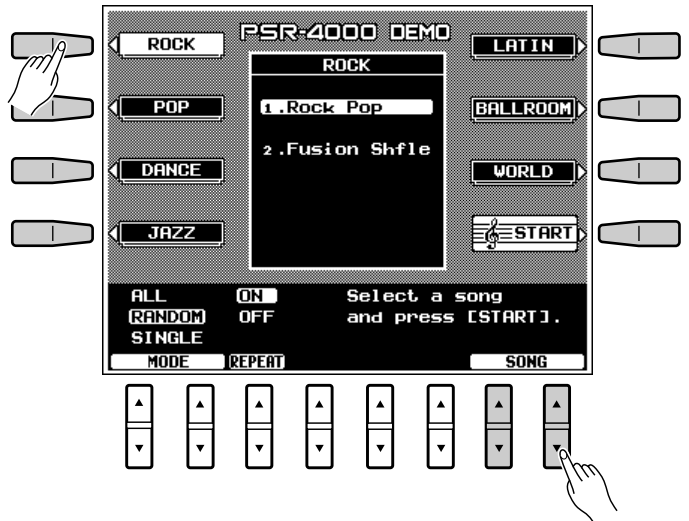
2 デモ曲を選択します。

ディスプレイボタン(ROCK、LATINなど)を押してデモ曲のグループを選択します。

ディスプレイのSONG / ボタンを押してデモ曲を選択します。

[デモ曲リスト]

グループ	タイトル
ROCK(ロック)	1. Rock Pop(ロックポップ) 2. Fusion Shfle(フュージョンシャッフル)
POP(ポップ)	1. Country Pop(カントリーポップ) 2. Pop Ballad(ポップバラード)
DANCE(ダンス)	1. Disco Pop(ディスコポップ) 2. Techn(テクノ)
JAZZ(ジャズ)	1. Organ(オルガン) 2. Big Band(ビッグバンド)
LATIN(ラテン)	1. Samba(サンバ) 2. Bossa Nova(ボサノバ)
BALLROOM(ボールルーム)	1. Vienn. Waltz(ウイナワルツ) 2. Foxtrot(フォックストロット)
WORLD(ワールド)	1. Bluegrass(ブルーグラス) 2. Showtune(ショーチューン)



デモ曲を聴いてみましょう

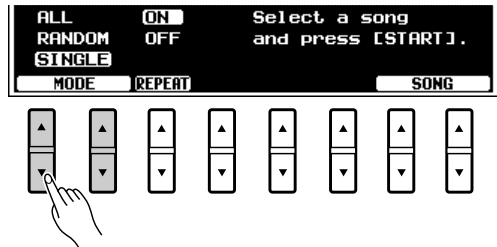
3 プレイモードを選択します。

ディスプレイの**MODE** [/] ボタンを押してプレイモードを選択します。

ALL	選択したデモ曲から順番に、すべてのデモ曲を再生します。
RANDOM	選択したデモ曲から、PSR-4000が決めた順番で(ランダムに)すべてのデモ曲を再生します。
SINGLE	選択したデモ曲だけを再生します。

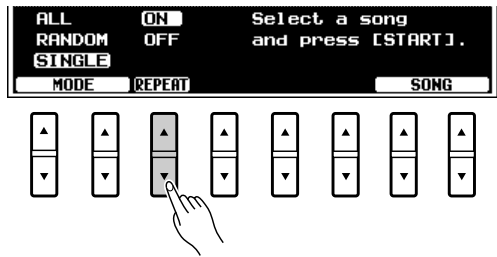
メモ

プレイモードの工場出荷時の初期設定は「RANDOM」です。



リピートプレイ

ディスプレイの**REPEAT** [/] ボタンを押してリピートプレイをONにすると、デモ曲は繰り返し再生されます。



4 デモ曲をスタートします。

ディスプレイの**START**ボタンを押すと、デモ曲の演奏が始まります。

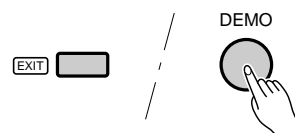


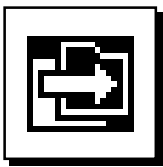
デモ曲がスタートすると、ディスプレイのボタン表示が「START」から「STOP」に切り替わります。

STOPボタンを押すとデモ曲の演奏がストップします。



DEMOボタン、またはEXITボタンを押すと、ディスプレイはノーマルプレイ画面に戻ります。





PSR-4000の基本的な操作を覚えましょう

PSR-4000は、さまざまなパネル設定や操作情報を大型ディスプレイ(LCD)に表示します。

ここでは、ディスプレイ、およびその周りのボタンを中心にPSR-4000の基本的な操作方法を覚えましょう。

ディスプレイボタン

ディスプレイの左右に4つずつあるボタンをディスプレイボタンと呼びます。本書ではディスプレイのLEADボタンを押すと...など、ディスプレイに表示される名称で呼びます。

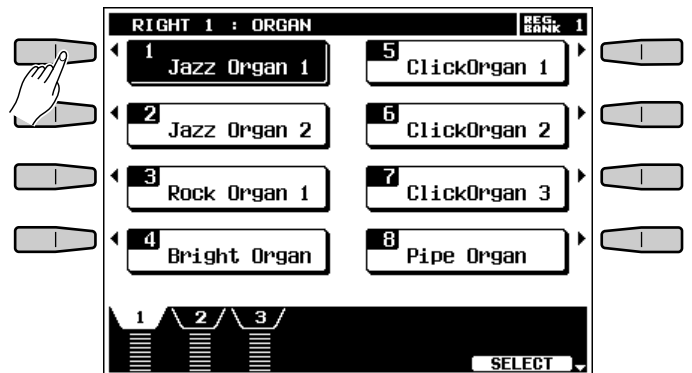
例：ノーマルプレイ画面では.....

各オーケストラパート(LEFTパート、RIGHT 1パート、RIGHT 2パート、LEADパート)のオクターブ設定を変更したり、ディスプレイの下半分のMIXER画面の種類を切り替える場合に使用します。(P.23参照)



例：RIGHT 1パートのボイス選択画面では.....

選択されたボイスグループから、ボイスを選択する場合に使用します。(P.19参照)

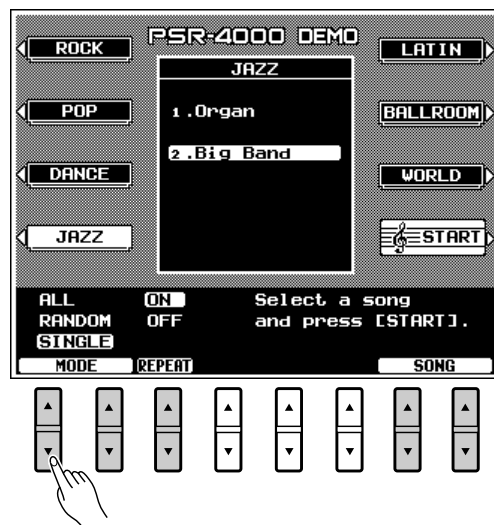


ディスプレイ / ボタン

ディスプレイの下に8つあるボタンをディスプレイ / ボタンと呼びます。本書ではディスプレイのOCTAVE / ボタンを押すと...など、ディスプレイに表示される名称で呼びます。

例：DEMO画面では.....

MODE(プレイモード) REPEAT(リピートプレイのオン/オフ) SONG(ソング)を切り替える場合に使用します。(P.9, 10参照)



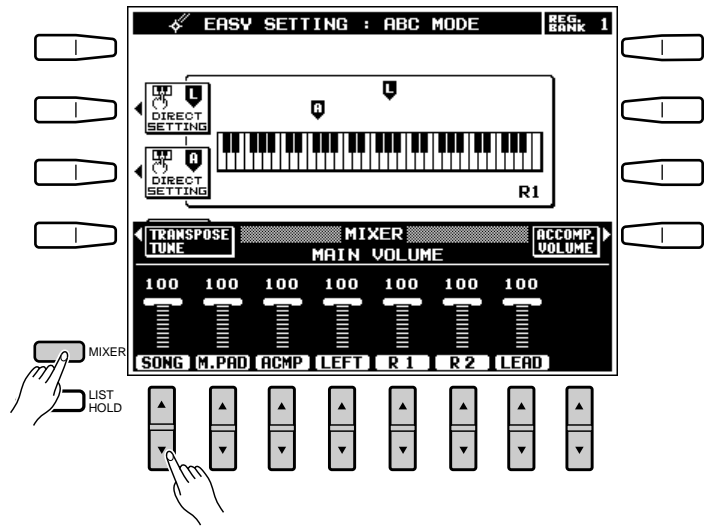
PSR-4000の基本的な操作を覚えましょう

MIXER(ミキサー)ボタン

MIXERボタンを押すと、ノーマルプレイ画面の下半分「MIXER画面(MAIN VOLUME/ACCOMP. VOLUME/TRANSPOSE TUNE)」をいつでも呼び出すことができます。MIXER画面を呼び出せば、簡単にPSR-4000のミキサー操作(音量バランスの調整)が行えます。

MAIN VOLUME画面

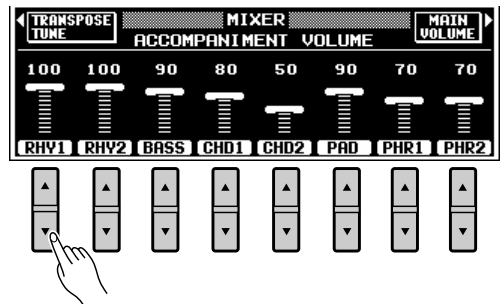
SONG(ソング) M.PAD(マルチパッド) ACMP(アкомпニメント) LEFT(レフト) R1(ライト1) R2(ライト2) LEAD(リード) それぞれの音量を調整する場合に使用します。(P.20参照)



ACCOMPANIMENT VOLUME画面

アкомпニメントのRHY1/2(リズム1/2) BASS(ベース) CHD1/2(コード1/2) PAD(パッド) PHR1/2(フレーズ1/2)トラック、それぞれの音量を調整する場合に使用します。(P.36参照)

ミキサー画面から前の画面に戻るためには、EXITボタン、またはもう一度MIXERボタンを押します。



LIST HOLD(リストホールド)ボタン

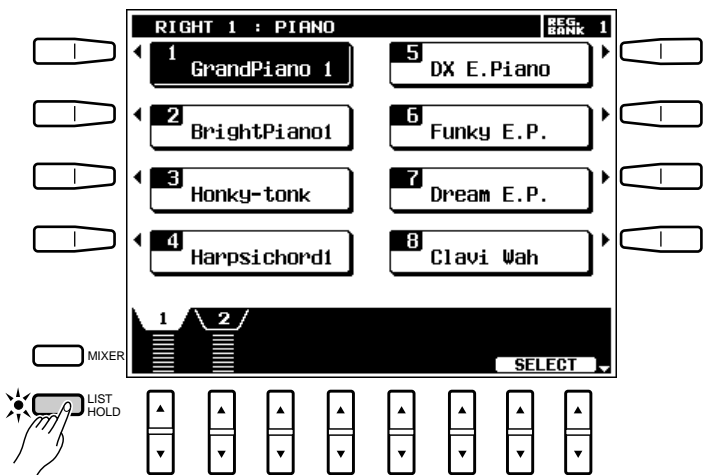
ボイスを選択する時(P.19参照) スタイルを選択する時(P.25参照) ワンタッチセッティングのタイプを選択する時(P.38参照) ディスプレイにはそれぞれの「選択リスト」が表示されます。この表示を数秒間表示した後、自動的に元の画面に戻ります。リスト表示を続けたい場合は、LIST HOLDボタンを押してランプを点灯させます。

リスト画面は、EXITボタン、またはもう一度LIST HOLDボタンを押すと(LIST HOLDランプ消灯) ノーマルプレイ画面に戻ります。

メモ

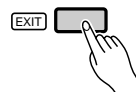
たとえば、ボイスを選択する前にLIST HOLDランプが点灯していると、ボイスリストは表示されません。LIST HOLDボタンを押してランプを消灯させてから、ボイスを選びます。

リスト表示時間は、F7: ユーティリティファンクション(P.141参照)で変更することができます。



EXIT(エグジット)ボタン

ディスプレイがノーマルプレイ画面以外(リスト表示、イージーセッティング画面、ファンクション[F1~F8]画面など)の表示の時に、EXITボタンを押すと、そのモードから抜けて、モードに入る前の画面に戻すことができます。



LCDコントラスト

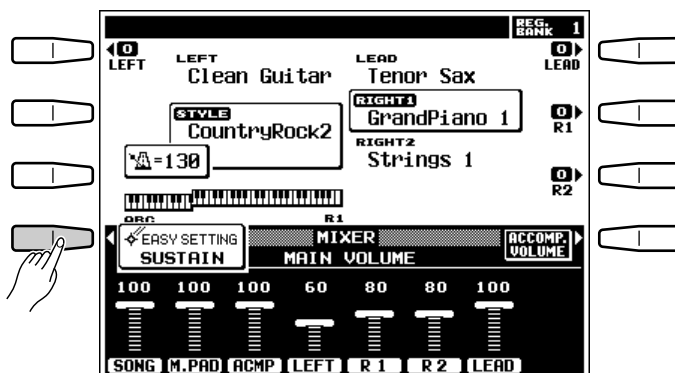
PSR-4000のディスプレイは液晶ディスプレイ(LCD)です。周りの明るさやディスプレイを見る角度によって、ディスプレイの見え方が異なりますので、LCD CONTRASTを回して、見やすい明るさに調節しましょう。



イージーセッティング機能

イージーセッティング機能は、オーケストラパート(LEFT, RIGHT1, RIGHT2, LEAD : P.21参照)やABCモード(P.33参照)、エフェクト(P.46参照)などの設定時に、ディスプレイをファンクション画面に切り替えることなく、簡単にすばやく行うことができる機能です。ディスプレイに「EASY SETTING」が表示されている間に、**EASY SETTING**ボタンを押すと、各機能のイージーセッティング画面に切り替わります。

例 : EASY SETTING SUSTAINボタン画面



例 : EASY SETTING SUSTAIN画面



ディスプレイのEXITボタン、またはパネルのEXITボタンを押すと、イージーセッティングに入る前の画面に戻ることができます。



イニシャライズ

PSR-4000を工場出荷時の状態に戻す操作を、イニシャライズ(初期化)と呼びます。

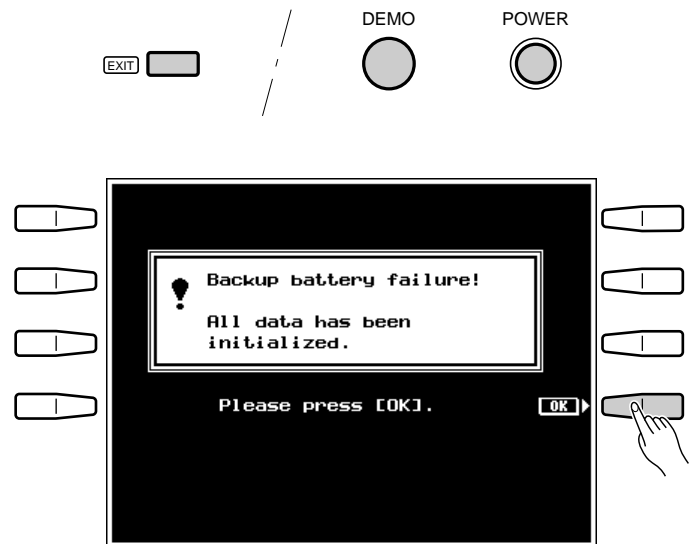


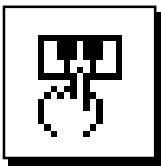
イニシャライズを実行すると、PSR-4000に記憶されていたデータ(レジストレーション、カスタムアカンプ、カスタムボイスなど)は失われます。

- 1 POWERスイッチを押して電源を切ります。
- 2 EXITボタンとDEMOボタンを押しながら、POWERスイッチを押して電源を入れます。
- 3 イニシャライズが実行され、右のような画面が表示されます。ディスプレイのOKボタンを押すと、ノーマルプレイ画面になります。

メモ

イニシャライズ表示は、乾電池がなくなり、PSR-4000の内部データが失われてしまった場合にも表示されます。





PSR-4000を演奏してみよう

PSR-4000には4つのオーケストラパート (LEFT, RIGHT1, RIGHT2, LEAD) があり、それぞれ1つのボイスを選択することができます。

LEFTパート LEFTオーケストラ(左手鍵域)用ボイスを選択します。

RIGHT1パート RIGHT1オーケストラ(右手鍵域)用ボイスを選択します。

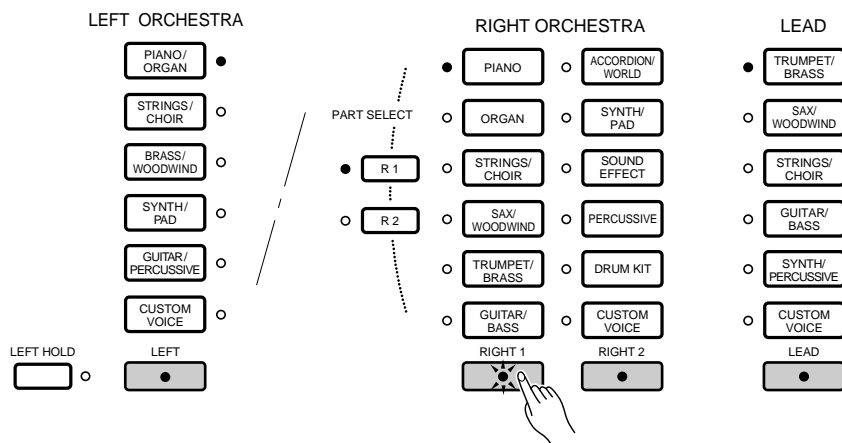
RIGHT2パート RIGHT2オーケストラ(右手鍵域)用ボイスを選択します。

LEADパート LEADオーケストラ(リード演奏用ボイス：右手鍵域)用ボイスを選択します。

このボイスは単音で鳴ります。

演奏時は、オーケストラパートを組み合わせる最大4つのボイスを同時に鳴らすことができます。

パネルのLEFTボタン、RIGHT1ボタン、RIGHT2ボタン、LEADボタンを押してボタンを点灯させると、そのパートが鍵盤で演奏できます。



また、選択されたオーケストラパートとそのパートで選択されたボイスは、ノーマルプレイ画面内に枠で囲まれて表示されます。



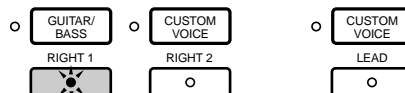
オーケストラパートの組み合わせ(14種類)

全鍵域を使って1つのパート(ボイス)で演奏する

(3種類: RIGHT1, RIGHT2, LEAD)



R1



全鍵域を使って2つのパート(ボイス)を重ねて演奏する

(3種類: RIGHT1 + RIGHT2, RIGHT1 + LEAD, RIGHT2 + LEAD)



R1+R2



全鍵域を使って3つのパート(ボイス)を重ねて演奏する

(1種類: RIGHT1 + RIGHT2 + LEAD)



LEAD+R1+R2



鍵盤を左右2つの鍵域に分けて演奏する

スプリットポイント(初期設定=F#2)を境に、鍵盤を左右2つの鍵域に分け、左手鍵域を使ってLEFTパート(ボイス)で演奏し、右手鍵域を使って1~3つのパート(ボイス)で演奏します。

(上記7種類とLEFTの組み合わせ)

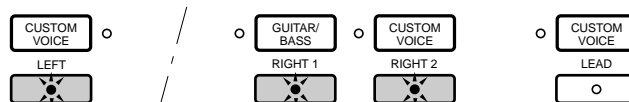


ABCアカンパニメント(P.26参照)を使用している場合は、鍵盤にABC鍵域が追加されます。



LEFT

R1+R2



ボイスの選択

4つのパートそれぞれにボイスを選択します。

4つのパートの特長は以下のとおりです。

LEFTパート	ボイスグループを選択し、さらにそのグループから好みのボイスを選択します。(全部で6グループ、168ボイス)コード押鍵など、複数の鍵盤を押さえて同時に鳴らすことができます。
RIGHT1パート	ボイスグループを選択し、さらにそのグループから好みのボイスを選択します。(全部で12グループ、203ボイス)メロディ演奏など、複数の鍵盤を押さえて同時に鳴らすことができます。
RIGHT2パート	ボイスグループを選択し、さらにそのグループから好みのボイスを選択します。(全部で12グループ、203ボイス)メロディ演奏など、複数の鍵盤を押さえて同時に鳴らすことができます。
LEADパート	ボイスグループを選択し、さらにそのグループから好みのリードボイスを選択します。(全部で6グループ、78ボイス)リードボイスは、1つの鍵盤(単音)だけを鳴らすことができます。複数の鍵盤を押さえて同時に鳴らすことはできません。

メモ

PSR-4000の最大同時発音数は32音です。アカンパニメントやマルチパッドの演奏音など、すべて含めて32音を越えた場合、後着優先で発音します。

LEADパートだけが選択されている場合、複数の鍵盤を押さえてもリードボイスは後着優先で1音だけを発音します。

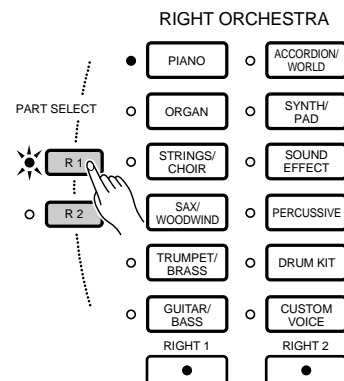
LEADパートと他のパートが選択されている場合、複数の鍵盤を押さえてもリードボイスは高音優先で1音だけを発音します。

1 RIGHT1、またはRIGHT2パートを選択します。(RIGHT1/2パートを選択する場合).....

PART SELECTのR1、またはR2ボタンを押して、R1、またはR2ランプを点灯させます。

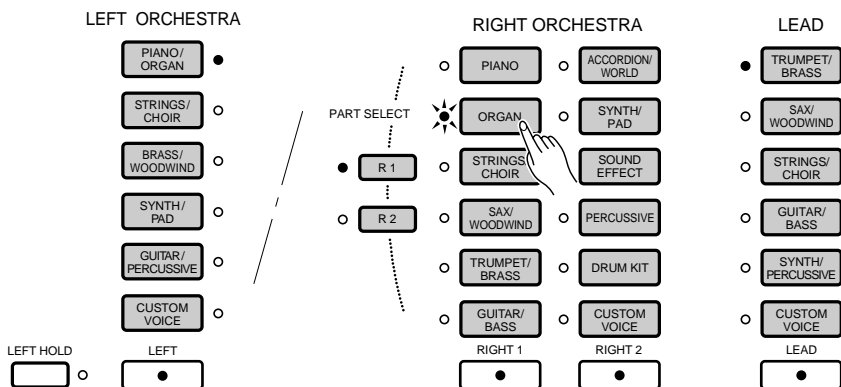
メモ

LEFTパート、LEADパートのボイスを選択する時は、1.の操作は不要です。



2 ボイスグループを選択します。

ボイスグループボタン(RIGHT ORCHESTRAの場合：
PIANOボタン、ORGANボタンなど)を押して、ボイス
グループを選択します。



[ボイスグループリスト]

RIGHT ORCHESTRA(RIGHT 1, RIGHT 2パート)

PIANO	ピアノ
ORGAN	オルガン
STRINGS/CHOIR	ストリングス/クワイア
SAX/WOODWIND	サクソ/ウッドウインド
TRUMPET/BRASS	トランペット/ブラス
GUITAR/BASS	ギター/ベース
ACCORDION/WORLD	アコーディオン/ワールド
SYNTH/PAD	シンセ/パッド
SOUND EFFECT	サウンドエフェクト
PERCUSSIVE	パーカッシブ
DRUM KIT	ドラムキット
CUSTOM VOICE	カスタムボイス

LEFT ORCHESTRA(LEFTパート)

PIANO/ORGAN	ピアノ/オルガン
STRINGS/CHOIR	ストリングス/クワイア
BRASS/WOODWIND	ブラス/ウッドウインド
SYNTH/PAD	シンセ/パッド
GUITAR/PERCUSSIVE	ギター/パーカッシブ
CUSTOM VOICE	カスタムボイス

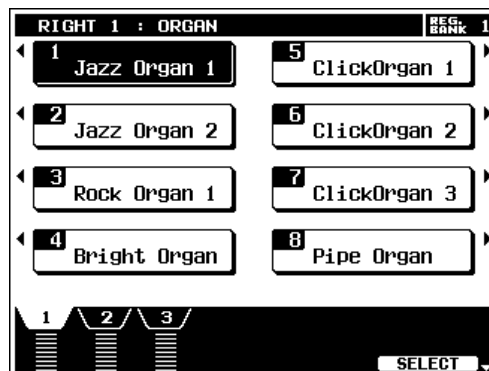
LEAD(LEADパート)

TRUMPET/BRASS	トランペット/ブラス
SAX/WOODWIND	サクソ/ウッドウインド
STRINGS/CHOIR	ストリングス/クワイア
GUITAR/BASS	ギター/ベース
SYNTH/PERCUSSIVE	シンセ/パーカッシブ
CUSTOM VOICE	カスタムボイス

ボイスグループを選択すると、ディスプレイにはそのグ
ループで選択できるボイスリストが表示されます。



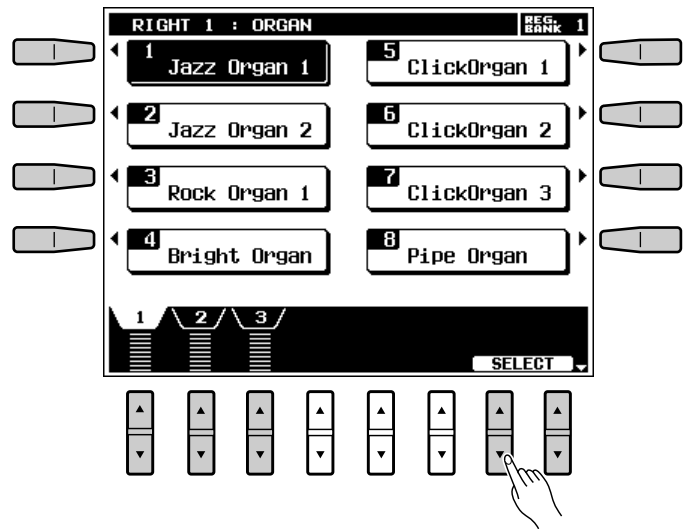
LIST HOLDボタンを押してランプを点灯させると、ボイスリ
ストが表示されたままになります。



3 ボイスを選択します。

ディスプレイのナンバーボタン、またはディスプレイのSELECTボタンを押してボイスを選択します。

ボイスグループのリストが複数ページある場合はディスプレイのページ / ボタン(1ボタン、2ボタンなど)を押してページを切り替えてから、ボイスを選択します。



ディスプレイのSELECT表示には以下の種類があります。

「SELECT」表示

ディスプレイのリストは表示ページ(1ページ)だけであることを意味します。



「SELECT」表示

ディスプレイのリストは、表示ページだけでなく、次ページがあることを意味します。



「SELECT」表示

ディスプレイのリストは、表示ページだけでなく、前ページと次ページがあることを意味します。



「SELECT」表示

ディスプレイのリストは、表示ページだけでなく、前ページがあることを意味します。



SELECT / ボタンを 側に押すと、ボイスナンバーは1つ大きいナンバーに切り替わります。次ページがある場合は、押し続けると自動的にリストが次ページに切り替わります。

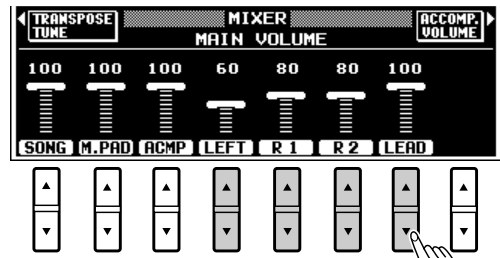
SELECT / ボタンを 側に押すと、ボイスナンバーは1つ小さいナンバーに切り替わります。前ページがある場合は、押し続けると自動的にリストが前ページに切り替わります。

PSR-4000を演奏してみよう

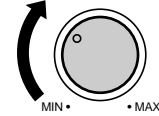
4 ボリュームを調整して演奏してみよう。

ノーマルプレイ画面に戻りMIXER(MAIN VOLUME LEFT, R1, R2, LEAD) / ボタンで、パートごとのボリュームを調整して、演奏してみよう。

PSR-4000全体のボリュームはMASTER VOLUMEで調整します。

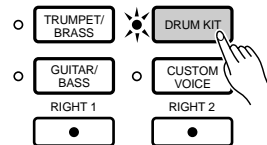


MASTER VOLUME



ドラムキットを鳴らしましょう

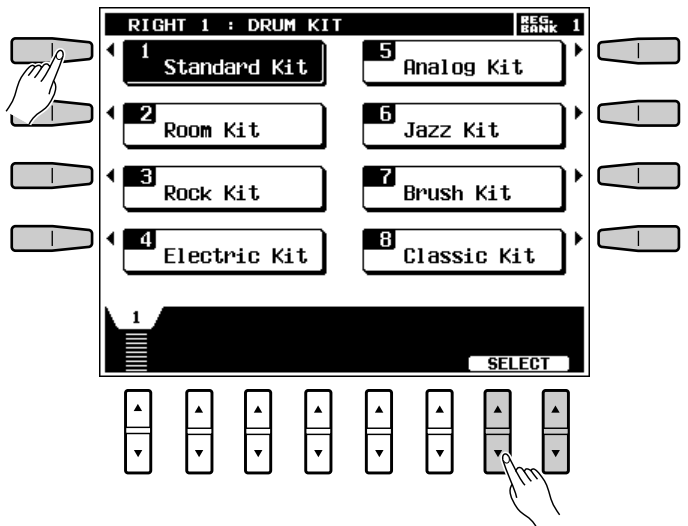
RIGHT1, RIGHT2パートのドラムキットを選択して鍵盤を押すと、各鍵盤に割り当てられたさまざまな打楽器(ドラム/パーカッション)音色を鳴らすことができます。



1 DRUM KITボタンを押すと、ディスプレイにドラムキットリストが表示されます。

2 ディスプレイのナンバーボタン(1 Standard Kit ~ 8 Classic Kit) またはSELECT / ボタンを押してドラムキットを選択します。

3 鍵盤を押してさまざまなドラム/パーカッション音色を鳴らしてみよう。



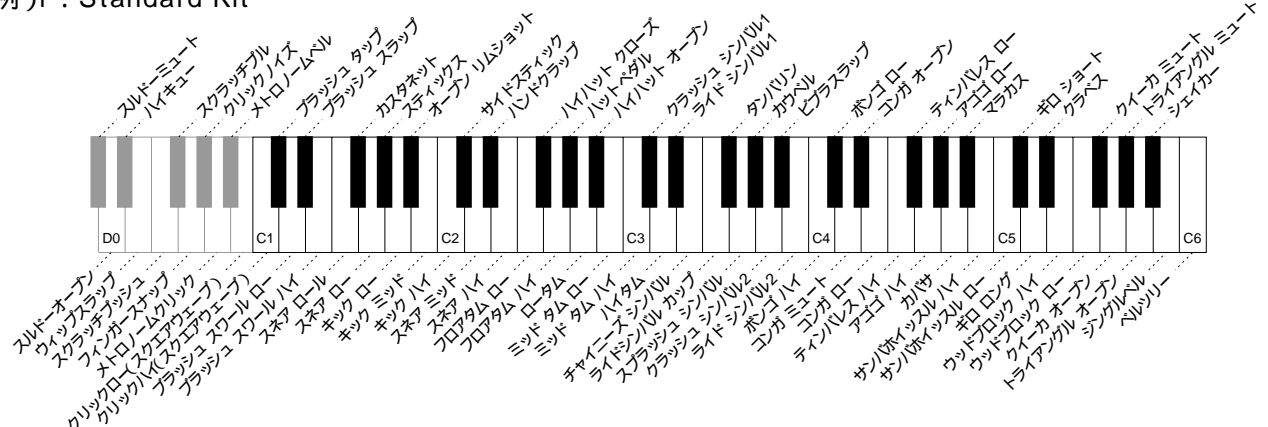
メモ

カスタムボイス機能を利用すれば、LEFTパートやLEADパートでも、ドラム/パーカッション音色を鳴らすことができます。PSR-4000の鍵盤上部には、1: Standard Kitを選んだ時に各鍵盤に割り当てられる打楽器のイラストが印刷されています。各キットの具体的な内容はP.152の「ドラムキットリスト」を参照してください。

ドラムキットには、トランスポーズ、チューン、サステイン、ハーモニー、ピッチベンド、モジュレーション、レフトホールド効果はかかりません。

オクターブを「-1」に設定した場合は11種類のドラムが追加されます。(下記イラスト参照)

例)1: Standard Kit



EASY SETTING

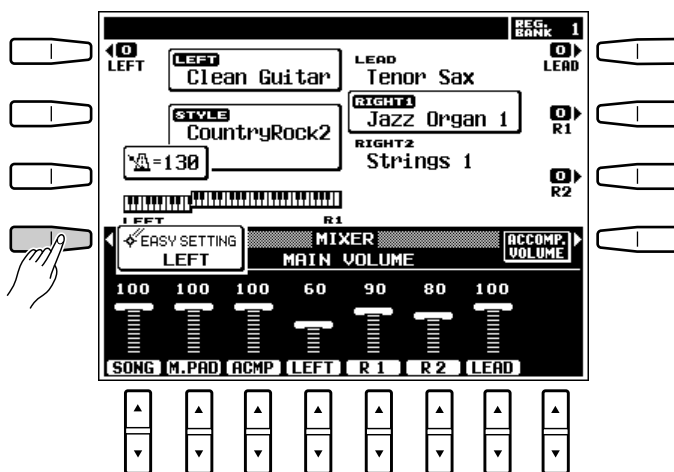
イージーセッティング(LEFT, R1, R2, LEAD)

パネルのLEFTボタン、RIGHT1ボタン、RIGHT2ボタン、LEADボタンを押すと、ディスプレイにEASY SETTING(LEFT, R1, R2, LEAD)が数秒間表示されます。ディスプレイのEASY SETTINGボタンを押すと、ディスプレイはそれぞれのパートのイージーセッティング画面に切り替わります。

オーケストラパートのイージーセッティング画面では、スプリットポイントA、スプリットポイントL、オクターブ、パン、チューンが設定できます。

メモ

パネルのLEFTボタン、RIGHT1ボタン、RIGHT2ボタン、LEADボタンが点灯している場合は、各ボタンを押しながらディスプレイのEASY SETTINGボタンを押すと、ボタンを消灯することなくイージーセッティング画面に切り替えることができます。



スプリットポイントA

詳細はP.33を参照してください。

スプリットポイントL

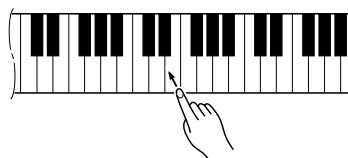
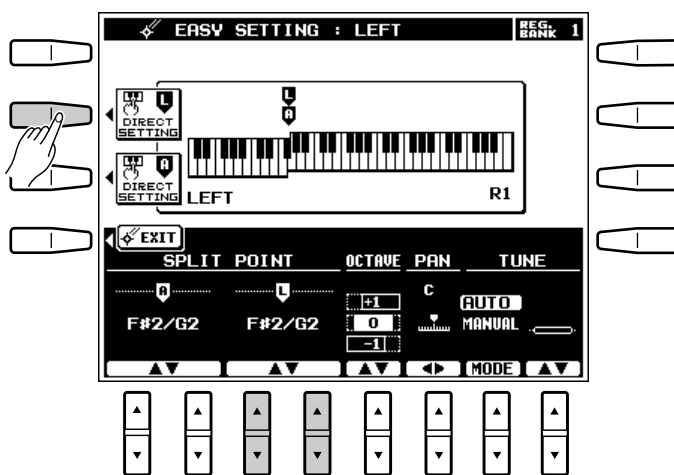
LEFTボタンが点灯している時、鍵盤は左手鍵域(LEFTパートのボイスで発音)と右手鍵域(RIGHT1, RIGHT2, LEADパートのボイスで発音)に分かれます。その境がスプリットポイントLです。

ディスプレイのSPLIT POINT [/] ボタンでスプリットポイントLを変更します。

ディスプレイのDIRECT SETTING Lボタンを押しながら、直接鍵盤を押さえてもスプリットポイントLを変更することができます。

メモ

スプリットポイントAは、ABX(AUTO BASS CHORD)がオンの時に、アカンパニメント鍵域と通常の演奏鍵域との境を表します。この場合、アカンパニメント鍵域では上記同様、右手鍵域のボイスが鳴りません。スプリットポイントAに関しては、P.33を参照してください。



ディスプレイのDIRECT SETTING Lボタンを押しながら鍵盤を押さえます。

オクターブ

それぞれのオーケストラパートの音程をオクターブ設定します。

オクターブの設定は4パート(LEFT, RIGHT1, RIGHT2, LEAD)個別の設定で、ノーマルプレイ画面のオクターブ設定と共通です。

ディスプレイの**OCTAVE** [/] ボタンを押すと、オクターブを「-1」「0」「+1」(単位:1オクターブ)の範囲で設定することができます。

メモ

オクターブは、ノーマルプレイ画面でも設定できます。(P.23参照)

パン

それぞれのオーケストラパートのパン(音の定位)を設定します。

この設定は4パート(LEFT, RIGHT1, RIGHT2, LEAD)個別の設定です。

ディスプレイの**PAN** [◀ ▶] ボタンを押すと、**L10** (最も左)~**L1**~**C**(センター:中央)~**R1**~**R10**(最も右)の範囲でパンを設定することができます。

チューン

それぞれのオーケストラパートの音程を微調整します。

ディスプレイの**TUNE MODE** [/] ボタンを押すと、AUTOモードとMANUALモードが切り替わります。

AUTOモード

全パートのチューンの値はプリセット値に設定されています。複数のパートがオンの場合、パートごとに微妙な音程差をつけて、演奏時の響きを豊かにします。

MANUALモード

チューンの設定は4パート(LEFT, RIGHT1, RIGHT2, LEAD)個別の設定です。

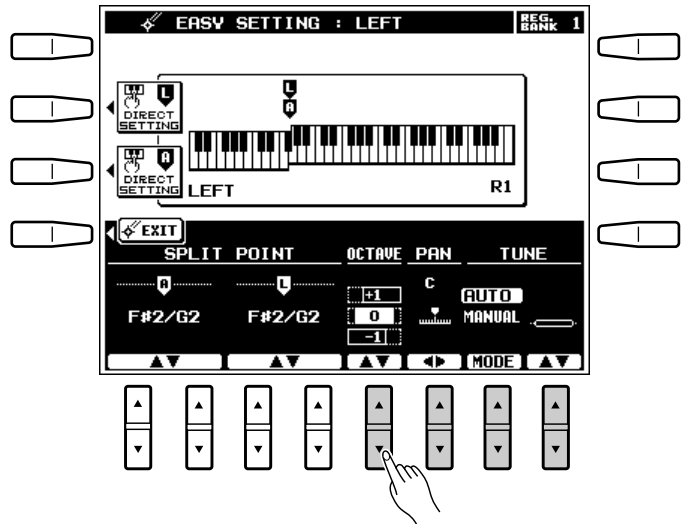
MANUALモードを選択し、ディスプレイの**TUNE** [/] ボタンを押すと、**-100**~**+100**(単位:セント)の範囲で音程を調整することができます。

メモ

100セント=半音です。

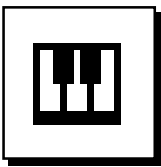
実際に鳴る音は、全体のチューン設定(P.23参照)にも影響されます。

ディスプレイの**EXIT**ボタンを押すと、イージーセッティングに入る前の画面に戻ります。



[AUTOモードの自動設定内容]

RIGHT1		0セント
RIGHT2	RIGHT1がオン	0セント
	RIGHT1がオフ	-3セント
LEAD	RIGHT1、またはRIGHT2がオン	+3セント
	RIGHT1とRIGHT2がオフ	0セント
LEFT		0セント
その他(アカンパニメント、ハーモニー音など)		0セント



音程のセッティングを変更してみましょう

(オクターブチェンジ/トランスポーズ/チューン)

ディスプレイのノーマルプレイ画面で、音程のセッティングを変更します。音程の変更には下の3種類があります。

- オクターブ オクターブ (1オクターブ = 12半音) 単位の設定
オーケストラパート (LEFT, RIGHT1, RIGHT2, LEAD) 別
- トランスポーズ 半音単位の設定 全パート共通
- チューン 0.2Hz単位の設定 (微調整) 全パート共通

オクターブチェンジ

4つのオーケストラパート (LEFT, RIGHT1, RIGHT2, LEAD) それぞれのオクターブを、-1、0、+1 (単位: オクターブ) の範囲で変更することができます。

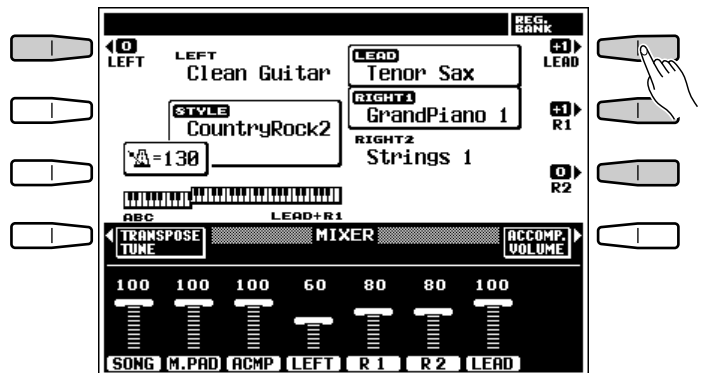
ノーマルプレイ画面で、ディスプレイのLEFTボタン、LEADボタン、R1ボタン、R2ボタンを押すと、それぞれのパートのオクターブが、0 +1 -1 0 +1 ... の順に切り替わります。

メモ

ノーマルプレイ画面のオクターブチェンジの設定値は、各パートのイージーセッティング時のオクターブの設定値 (P.22 参照) と共通です。

選択したボイスによって、最高音や最低音の付近で急にオクターブが変わる場合があります。ピッチベンドを使用した場合も同様です。

鍵盤を押したまま、オクターブチェンジをしても音は変わりません。鍵盤を押し直した時、オクターブが変わります。



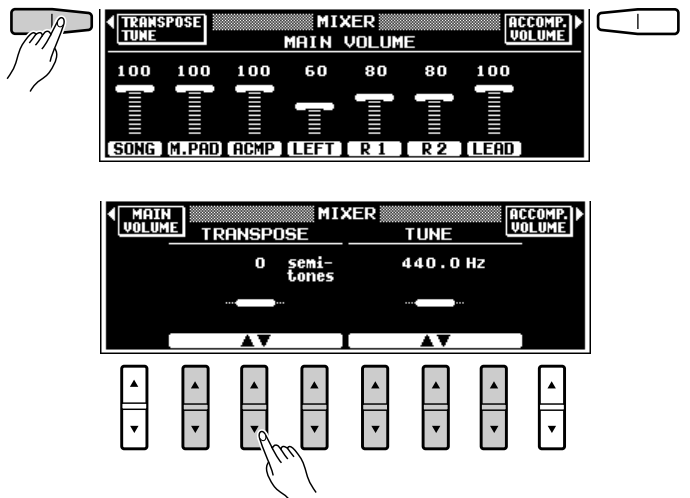
トランスポーズ/チューン

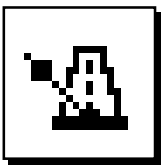
全パート共通のトランスポーズ/チューンを設定することができます。

ノーマルプレイ画面で、ディスプレイのTRANSPOSE/TUNEボタンを押すと、ディスプレイの下半分がMIXER TRANSPOSE/TUNE表示に切り替わります。

ディスプレイのTRANSPOSE [/] ボタンを押して、トランスポーズを-24 ~ +24 (単位: 半音) の範囲で変更します。

ディスプレイのTUNE [/] ボタンを押して、チューンを414.6 ~ 466.8 (単位: Hz) の範囲で調整します。





アカンパニメントを使ってみましょう

PSR-4000にはいろいろなジャンルの120のスタイル(11グループ)が内蔵されています。いろいろなスタイルを選択して、自動伴奏してみましょう。

アカンパニメントとは?

アカンパニメントとは自動伴奏する機能です。アカンパニメント鍵域 スプリットポイントAより左側の鍵盤 (P.26参照)で検出されたコードは選択されたスタイルに合わせて自動伴奏されます。

アカンパニメントを使って演奏する主な手順

スタイルの選択 P.25



ABC(オートベースコード)オン P.26



ABCモードの選択 P.26

シングルフィンガー / フィンガード1 / フィンガード2 /
フルキーボード / オートMIDIベース / マニュアルMIDIベース



アカンパニメントのスタート/ストップ P.28 ~

スタイルの選択

1 スタイルグループを選択します。

ACCOMPANIMENTのスタイルグループボタン (ROCK/ROCK'N'ROLL、POP/BEATボタンなど) を押して、スタイルグループを選択します。

[スタイルグループリスト]

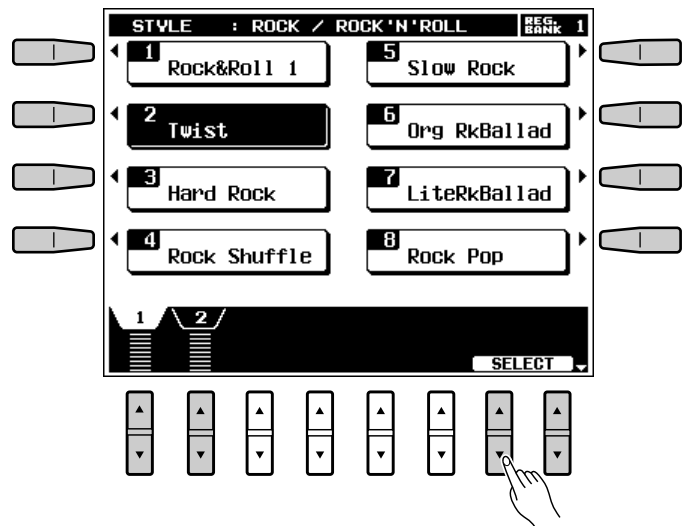
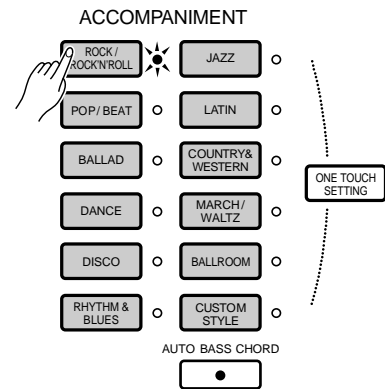
ROCK/ROCK'N'ROLL	ロック / ロックンロール
POP/BEAT	ポップ / ビート
BALLAD	バラード
DANCE	ダンス
DISCO	ディスコ
RHYTHM & BLUES	リズム & ブルース
JAZZ/SWING	ジャズ / スwing
LATIN	ラテン
COUNTRY & WESTERN	カントリー & ウェスタン
MARCH/WALTZ	マーチ / ワルツ
BALLROOM	ボールルーム
CUSTOM STYLE	カスタムスタイル

ディスプレイにはそのスタイルグループで選択できるスタイルリストが表示されます。

メモ

LIST HOLDボタンを押してランプを点灯させれば、スタイルリストが表示されたままになります。

YAMAHAスタイルファイルフォーマットディスクからカスタムアカンパニメント (カスタムアカンパニメントコード: P.98参照) に、スタイルをロードする (P.120参照) ことができます。



2 スタイルを選択します。

ディスプレイのナンバーボタン、またはディスプレイの **SELECT** [/] ボタンを押してスタイルを選択します。

スタイルグループのリストが複数ページある場合はディスプレイの **1** [/] ボタン、**2** [/] ボタンなどを押してページを切り替えてから、スタイルを選択します。

メモ

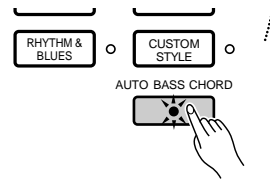
ボイスリスト同様、ディスプレイのSELECTの右に [/] が表示された場合、ボタンを数回押し続けると、自動的にディスプレイが前頁 / 次頁に切り替わります。(P.19参照)

選択しやすくするために、複数のグループに配置されているスタイルもあります。

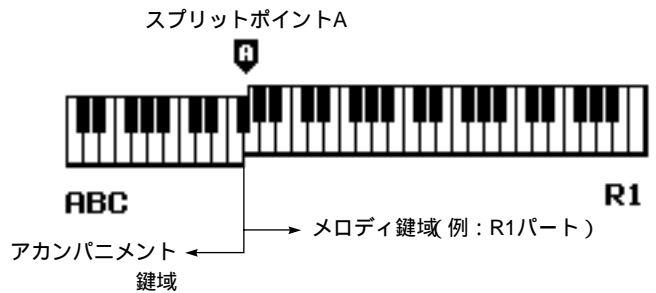
アカンパニメントを使ってみましょう

3 ABC(オートベースコード)をオンにします。

パネルのAUTO BASS CHORDボタンを押すと、ランプが点灯し、ABCがオンになります。

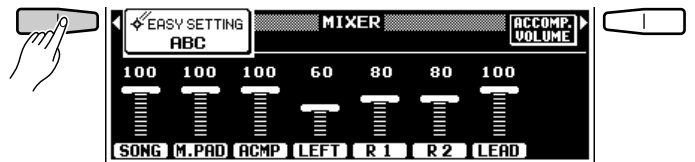


ABCがオンになると、スプリットポイントA(P.33参照)より左側はコード指定用のアカンパニメント鍵域になります。(ABCモードが「フルキーボード」の場合を除く : P.27参照)



4 ABCモードを選択します。

ABCのイージーセッティング画面(P.33参照) またはファンクションF2の「 SPLIT POINT/ABC MODE/MULTI PAD 」画面(P.134参照)でABCモードを選択します。



ABCモードの種類(6種類)と、その特長は下記のとおりです。

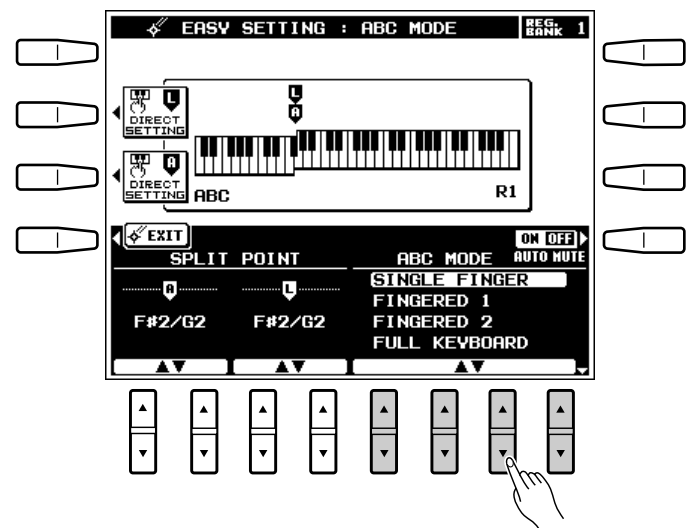
シングルフィンガー(SINGLE FINGER)

このモードでは、アカンパニメント鍵域で、1~3本の指でメジャー、マイナー、セブンス、マイナーセブンスのコードを指定します。そして、そのコードは、選ばれたアカンパニメントスタイルに合わせて自動伴奏として演奏されます。

[シングルフィンガーモードで検出されるコードの押さえ方]



メジャー(M)コード	根音だけを押しえてください。
マイナー(m)コード	根音と、根音より左側の黒鍵を同時に押しえてください。
セブンス(7)コード	根音と、根音より左側の白鍵を同時に押しえてください。
マイナーセブンス(m7)コード	根音と、根音より左側の黒鍵と白鍵を同時に押しえてください。



アカンパニメントを使ってみましょう

フィンガード1(FINGERED 1)

このモードでは、アカンパニメント鍵域でコードを押さえると、その検出されたコードは、選ばれたアカンパニメントスタイルに合わせて自動伴奏として演奏されます。フィンガード1モードで認識されるコードの押さえ方は巻末の「フィンガリングチャート」を参照してください。



フィンガード2(FINGERED 2)

このモードでは、フィンガード1モードで認識するコードに加え、分数コード(押さえたコード音の中で一番低い音がベース音演奏のルートになります)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。フィンガード2モードでベースコードを認識させるには、各コードの転回形を使用します。たとえば、CのコードはD(C)E(G)で構成され、基本形のCメジャーの場合は、D(C)を最低音として押鍵します。このコードを転回させて押鍵することにより分数コードが認識されます。



リズムがストップしている時は...
ABCモードに、シングルフィンガー、フィンガード1、またはフィンガード2を選択した場合、アカンパニメントがストップしている状態で、アカンパニメント鍵域を押さえると、ベース音はアコースティックベース、パッド音はストリングスが鳴ります。



フルキーボード(FULL KEYBOARD)

このモードでは、全鍵域の演奏からコードを検出します。検出されたコードは、選択されているアカンパニメントスタイルに合わせて自動伴奏されます。この時、アカンパニメント鍵域を含めた全鍵域がオーケストラパートの発音域になります。



オートMIDIベース(AUTO MIDI BASS)

このモードでは、アカンパニメント鍵域でコードを検出します。検出されたコードは、選択されているアカンパニメントスタイルに合わせて自動伴奏されます。ただし、アカンパニメントのベースパートの演奏はMIDIを利用して鳴らします。ベースパートのコードは「MIDIで接続されたベースキーボード(外部機器)からベースチャンネルに入力された最低音」を根音とします。鍵盤での認識コードは、フィンガード1モードと同じです。



メモ

コードは8分音符単位で検出されます。
アカンパニメント鍵域で3音以上押鍵した場合は、高音側の3音でコードを検出します。

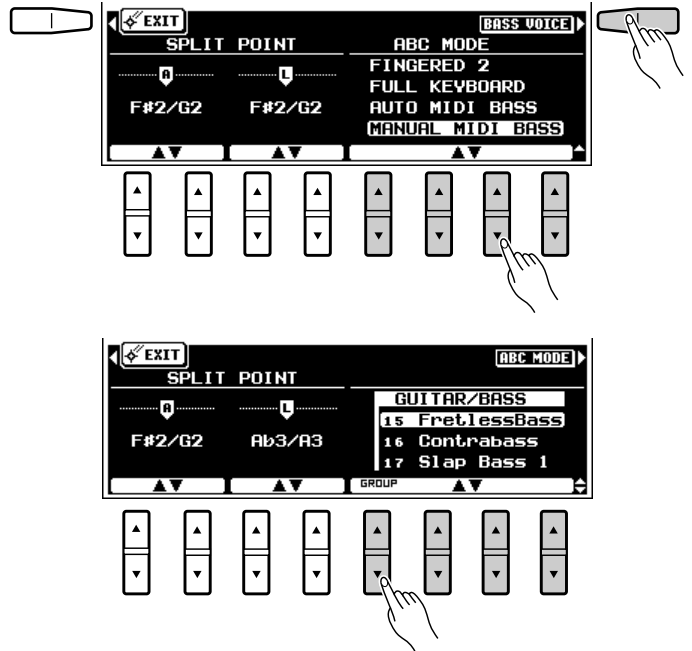
アカンパニメントを使ってみましょう

マニュアルMIDIベース (MANUAL MIDI BASS)

このモードでは、外部機器でPSR-4000のベース音を鳴らします。ベースキーボードがMIDIで接続されている場合、ベースキーボードの押鍵がマニュアルベースボイスで発音します。(リズムパートだけ自動伴奏されます。)

このモードでは、ベース用のボイスを選択することができます。ABCモードに「**MANUAL MIDI BASS**」を選択して、ディスプレイの**BASS VOICE**ボタンを押すと、ディスプレイの下半分に選択できるベースボイスが表示されます。

ディスプレイの**GROUP** [/] ボタンを押すとボイスグループが、[/] ボタン(右から3つのいずれか)を押すとボイスが選択できます。



イーザーセッティング画面から抜けて、ディスプレイをノーマルプレイ画面にすると、リズムをスタートして演奏すれば、検出されたコード名がディスプレイのスタイルネームの下に表示されます。コードは8分音符単位で検出されます。

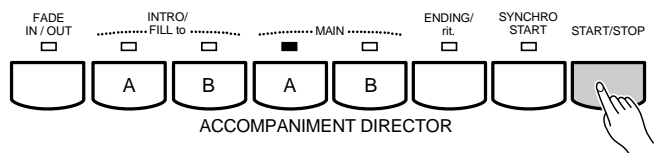


5 アカンパニメントをスタートします。

スタート

START/STOPボタンを押すと同時にリズムがスタートします。

アカンパニメント鍵域でコードが押鍵されるまで、リズムだけの演奏を繰り返します。また、オートベースコードがオフ(AUTO BASS CHORDランプ消灯)の時もリズムだけの演奏を繰り返します。



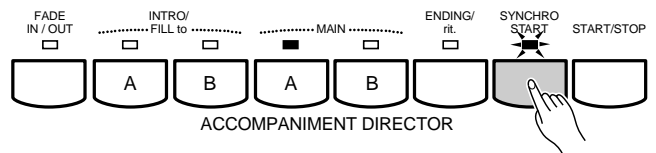
メモ

スタートする前に、スタート時のセクションを予約できます。(P.31参照)

付属のヤマハFC5フットスイッチをリアパネルのFOOT SWITCH 1/2端子に接続すれば、アカンパニメントのスタート/ストップなどをフットスイッチで操作することもできます。(P.135参照)

シンクロスタート

SYNCHRO STARTボタンを押すとビートインディケータの左端(赤)が点滅します(シンクロ待機状態)。アカンパニメント鍵域でコードを押鍵すると、アカンパニメントがスタートします。

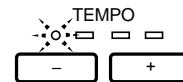


メモ

アカンパニメントの演奏中にSYNCHRO STARTボタンを押すと、演奏がストップし、シンクロ待機状態になります。

シンクロ待機状態で、SYNCHRO STARTボタンを押すと、シンクロ待機状態は解除されます。

ABCモードが「フルキーボード」時は、押鍵するとアカンパニメントがスタートします。

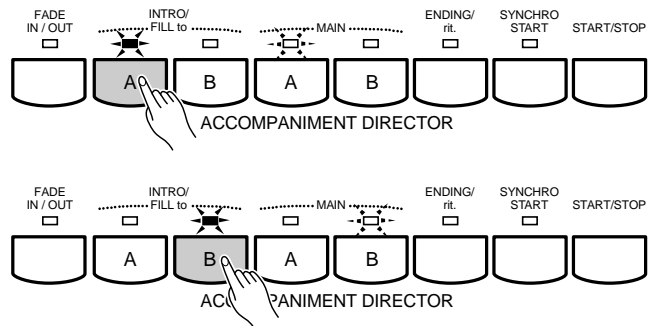


イントロスタート

INTRO/FILL to Aボタン、またはINTRO/FILL to Bボタンを押すと、イントロスタートできます。

スタート方法は、スタート(START/STOPボタンを押す)またはシンクロスタート(SYNCHRO STARTボタンを押した後、押鍵)です。

スタートすると、選択したイントロ(A/B)を演奏した後、メインA、またはメインBの演奏に移ります。



INTRO/FILL to A	イントロAパターンを演奏した後、メインAに移行します。
INTRO/FILL to B	イントロBパターンを演奏した後、メインBに移行します。

メモ

イントロ待機中は、MAIN A、またはMAIN Bランプが点滅してイントロ演奏後のセクション(P.31参照)を知らせます。

イントロ演奏中、別のメイン(MAIN A/B)ボタンを押せば、イントロ演奏後の移行先を変更することができます。

INTROセクションは、自動的にアカンパニメントスタイルに合ったコード進行で演奏します。

付属のヤマハFC5フットスイッチをリアパネルのFOOT SWITCH 1/2端子に接続すれば、イントロスタートをフットスイッチで操作することもできます。(P.135参照)

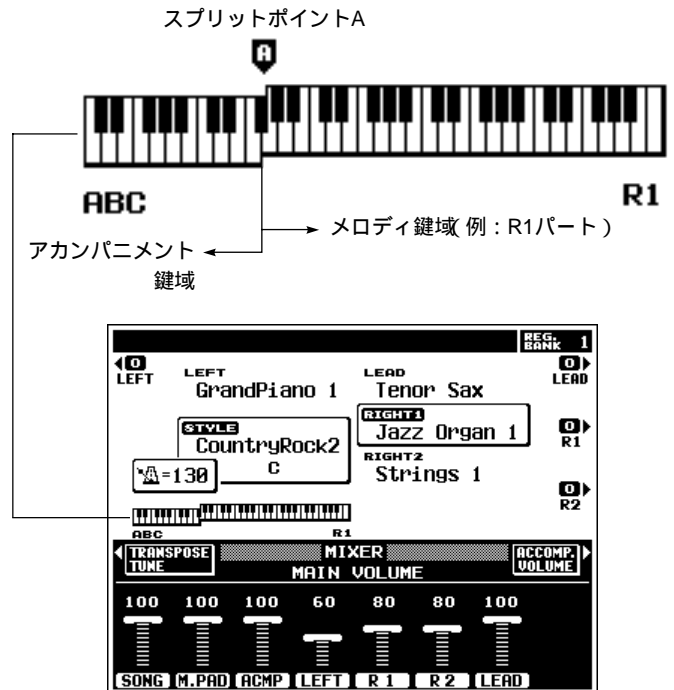
アカンパニメントを使ってみましょう

6 コードを押さえて演奏します。

アカンパニメント鍵域でコードを押さえると、選択されているスタイルと検出したコードに合った伴奏が自動的に演奏されます。押さえられたコード名はノーマルプレイ画面のスタイルネームの下に表示されます。自動伴奏は左手を離しても同じコードで鳴り続けます。伴奏に合わせて演奏しましょう。

メモ

ABCアカンパニメント演奏中にAUTO BASS CHORDボタンを押して、AUTO BASS CHORDランプを消灯させると、ABCモードはオフになり、リズムだけの演奏になります。



テンポの調整

リズムがストップしている時にアカンパニメントスタイルを選択すると、そのスタイルに適した「標準テンポ」も自動的に選択されます。そのテンポは「♩ = (1分間の4分音符の数)」でディスプレイに表示されます。

演奏前、演奏中に関わらず、TEMPO [+] - [-] ボタンを使用して32 ~ 280の間でテンポを変更することができます。TEMPO [+] - [-] ボタンを一度押せば1だけ増減、押し続ければ連続で増減します。

メモ

TEMPO [+] - [-] ボタンを同時に押すと、アカンパニメントスタイルそれぞれの標準テンポに戻ります。



ビートインディケーターについて

ビートインディケーターの4つのLED(赤/緑/緑/緑)は、右のように表示されます。

メモ

シンクロスタートの待機中は、設定されたテンポの4分のタイミングで左端のLED(赤)が点滅します。

- | | | | | | |
|-------|-----|-----|-----|-----|-------|
| | 2拍子 | 3拍子 | 4拍子 | 5拍子 | 6拍子以上 |
| 1拍目 | | | | | |
| 2拍目 | | | | | |
| 3拍目 | | | | | |
| 4拍目 | | | | | |
| 5拍目 | | | | | |
| 6拍目以降 | | | | | |

7 アカンパニメントのセクションを変更します。

曲の構成に応じたアカンパニメントが選択できるように、イントロA/B、メインA/B、フィルイン(AA, AB, BA, BB)、エンディングA/B、合計10種類のセクションが用意されています。これらを演奏中に切り替えて、自由に曲を作ってみましょう。

イントロ(INTRO)セクション

イントロダクション(曲の始まりの部分)のセクションは、A/B 2つのバリエーションがあります。イントロセクションの演奏が終了すると、同じバリエーションのメインセクションに移行します。

メイン(MAIN)セクション

曲のメイン部分の演奏で、A/B 2つのバリエーションがあります。演奏したコードに合わせてアカンパニメントが自動的に演奏されます。

フィルイン(FILL)セクション

フィルインは、曲の流れに区切りをつけて演奏を盛り上げます。演奏中にINTRO/FILL to Aボタン、またはINTRO/FILL to Bボタンを押すとフィルインが演奏されます。フィルインには4つのバリエーション(AA, AB, BA, BB)があります。

メモ

フィルイン演奏中は、MAIN A、またはMAIN Bのランプが点滅して、フィルイン後のセクションを知らせます。点滅中にMAIN A/Bボタンを押せば、フィルイン後のセクションを変更することができます。

フットスイッチを使用して、フィルインを演奏することもできます。(P.135「F3 コントローラー」参照)

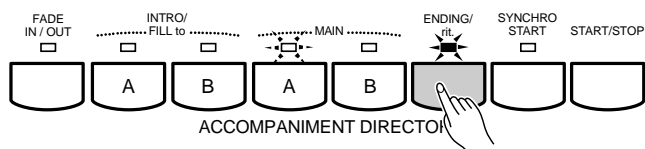
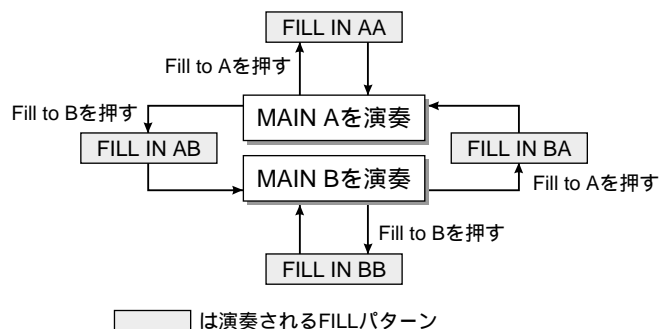
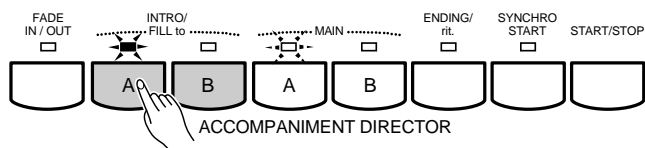
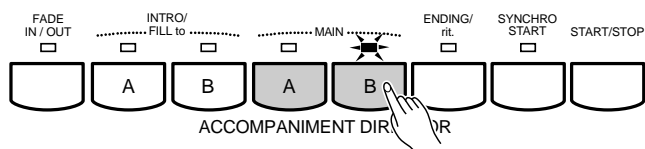
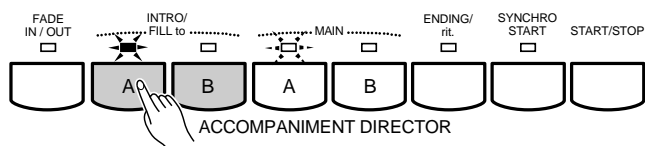
エンディング(ENDING)セクション

エンディングは曲のエンディングパターンを演奏して終了します。A/B 2つのバリエーションから、現在選ばれているセクション側(A/B)が自動的に選ばれます。エンディング演奏中にENDING/rit.ボタンをもう一度押すと、エンディングパターンはリタルダンド(だんだん遅くなり)して終了します。

メモ

エンディング演奏中は、MAIN A、またはMAIN Bのランプが点滅して、どちらのエンディングであるかを知らせます。

エンディング演奏中に、MAIN A、またはMAIN Bボタンを押すと、現在の小節を演奏後、指定したセクションに移行します。エンディング演奏中に、INTRO/FILL to Aボタン、またはINTRO/FILL to Bボタンを押すと、フィルインの演奏を経由してからメインセクションに移行します。



アカンパニメントを使ってみましょう

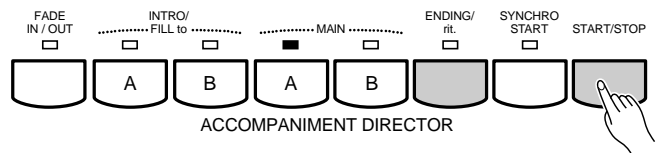
8 アカンパニメントをストップします。

START/STOPボタンを押すとアカンパニメントがストップします。

エンディングパターンを演奏してからストップしたい場合は、ENDING/ritボタンを押してください。

メモ

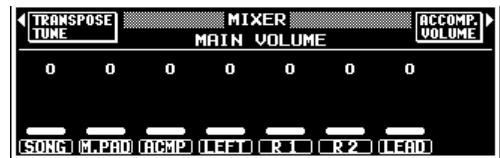
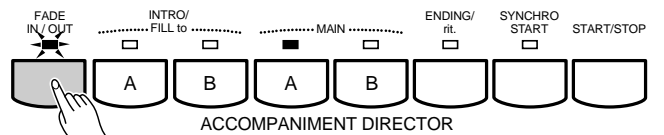
ENDINGセクションは、自動的にアカンパニメントスタイルに合ったコード進行で演奏します。



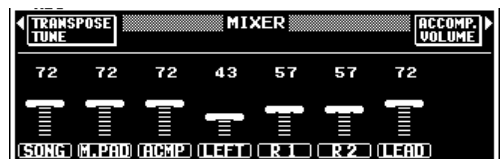
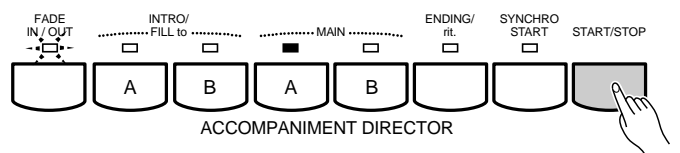
フェードイン/フェードアウト

フェードイン

スタート(P.28参照)前にFADE IN/OUTボタンを押すとランプが点灯し、ボリュームが0になります。(ノーマルプレイ画面のミキサーのメインボリューム表示で、すべてのパートのボリュームが0になります。)



アカンパニメントをスタートするとランプは点滅になり、すべてのパートのボリュームが約5秒間にわたって次第に大きくなります。設定されているボリュームになるとフェードインは終了し、ランプが消灯します。



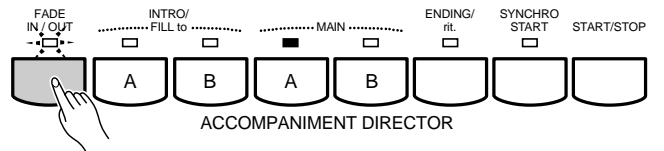
フェードアウト

アカンパニメント演奏中にFADE IN/OUTボタンを押すとランプが点滅し、すべてのパートのボリュームが約15秒間にわたって次第に小さくなります。ボリュームが0になるとフェードアウトは終了し、アカンパニメントがストップします。ランプは点灯に変わり、ボリュームが下がっていることを表します。FADE IN/OUTボタンを押すと、フェードアウトは解除されます。

メモ

フェードイン/フェードアウトを途中で中止する場合は、もう一度FADE IN/OUTボタンを押してください。

フェードアウトを終了した状態では、ボリュームが「0」になっているため、鍵盤を弾いても音は出ません。フェードアウトを解除してください。

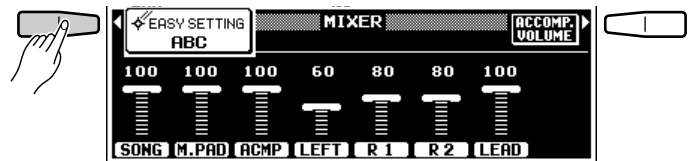
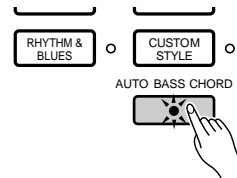


EASY SETTING

イージーセッティング(AUTO BASS CHORD)

パネルのAUTO BASS CHORDボタンを押すと、ランプが点灯し、ディスプレイにEASY SETTING ABCが数秒間表示されます。ディスプレイのEASY SETTING ABCボタンを押すと、ディスプレイはABCのイージーセッティング画面に切り替わります。

ABCのイージーセッティング画面では、スプリットポイントA、スプリットポイントL、ABCモード、オートミュートのオン/オフが設定できます。



ABCモードの選択

ディスプレイのABC MODE / ボタンを押してABCモードを選択します。(P.26~28参照)

オートミュート

オートミュートは、メロディを弾いた時に、アカンパニメント演奏の特定部分をミュート(消音)したり、音量を下げることにより、メロディを引き立てる機能です。

ディスプレイのAUTO MUTEボタンを押すと、オートミュートのON/OFFを切り替えることができます。

(右の図はオートミュート「ON」の状態です。)

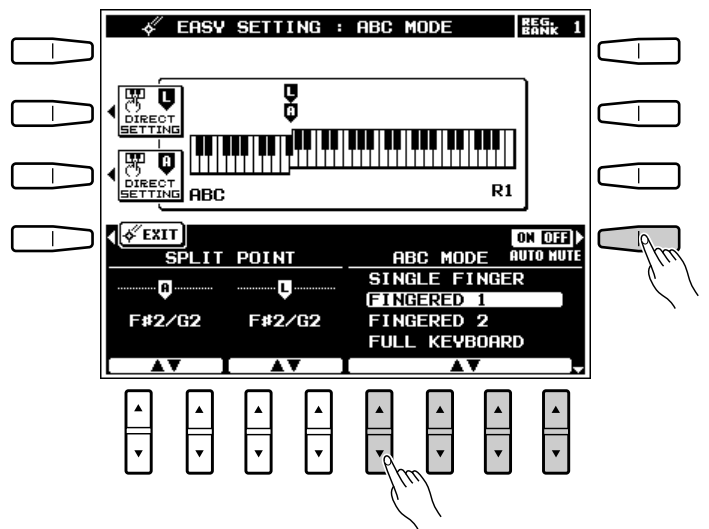
メモ

ABCモードに「マニュアルMIDIベース」を選択した時、オートミュートは設定できません。

INTRO, FILL IN, ENDINGセクションの演奏には、この効果はかかりません。

ミュートするアカンパニメントのパートは、スタイルによってあらかじめ設定されています。

オートミュートはスタイルによって効果がない場合があります。



スプリットポイントA

AUTO BASS CHORDボタンが点灯している時、鍵盤はアカンパニメント鍵域(コード押鍵用鍵盤)とオーケストラ鍵域(左手鍵域+右手鍵域)に分かれます。その境がスプリットポイントAです。

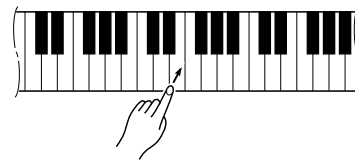
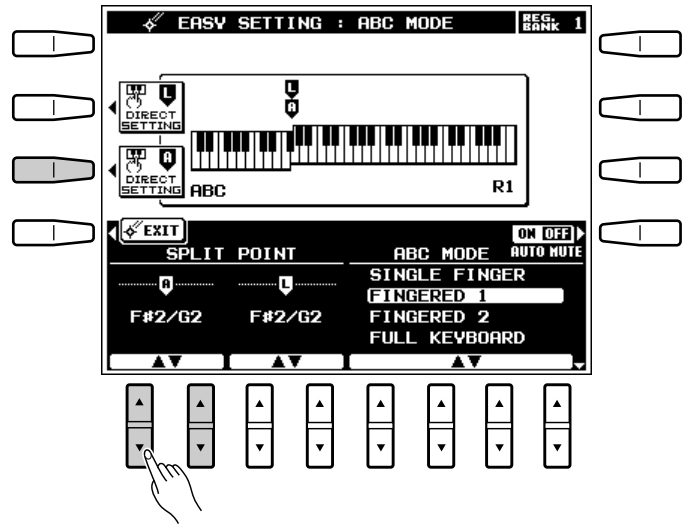
アカンパニメントを使ってみましょう

ディスプレイの**SPLIT POINT A** [/] ボタンでスプリットポイントAを変更します。

ディスプレイの**DIRECT SETTING A** ボタンを押しながら、直接鍵盤を押さえても、スプリットポイントAを変更できます。

メモ

スプリットポイントA, Lは、ABCモードとオーケストラの4パート(LEFT, RIGHT1, RIGHT2, LEAD)共通の設定です。スプリットポイントLに関しては、P.21を参照してください。



ディスプレイの**DIRECT SETTING A** ボタンを押しながら鍵盤を押さえます。

スプリットポイントAとLについて

[スプリットポイントAとLが同じポイントに設定されている場合]

ABC = ONの時

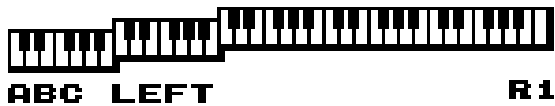


ABC = OFFの時



[スプリットポイントAとLが別のポイントに設定されている場合]

ABC = ONの時



ABC = OFFの時



メモ

スプリットポイントAは、スプリットポイントLより右側に設定できません。

スプリットポイントL

詳細はP.21を参照してください。

ディスプレイの**EXIT** ボタンを押すと、イージーセッティングに入る前の画面に戻ることができます。

アカンパニメントトラックの構成

それぞれのアカンパニメントスタイルは、8つのトラック(RHYTHM1/2, BASS, CHORD1/2, PAD, PHRASE1/2)で構成されています。それぞれのトラックは以下のような機能を持っています。

RHYTHM1/2(リズム1/2)

リズムトラック。ドラム、パーカッションを演奏します。

BASS(ベース)

ベーストラック。ベースラインを演奏します。

CHORD1/2(コード1/2)

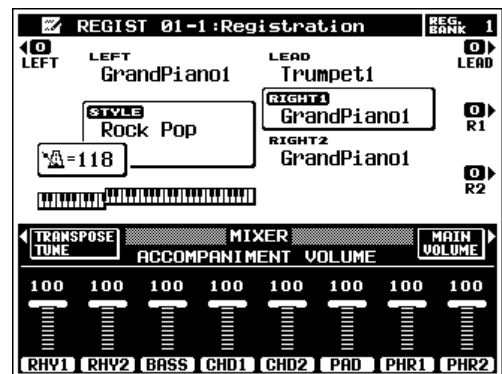
コードトラック。コード伴奏のさまざまなパターンを演奏します。

PAD(パッド)

パッドトラック。ストリングスやオルガンなどの持続音系のコードを演奏します。

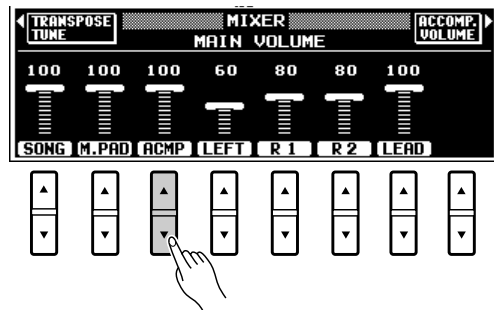
PHRASE1/2(フレーズ1/2)

フレーズコードトラック。パンチのきいたプラスフレーズやアルペジオコードなどのフレーズを演奏します。アカンパニメントの中でひとときわ華やかなパートです。

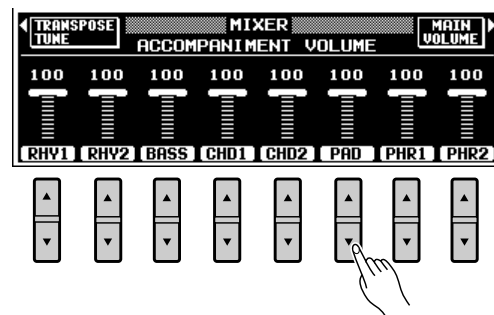
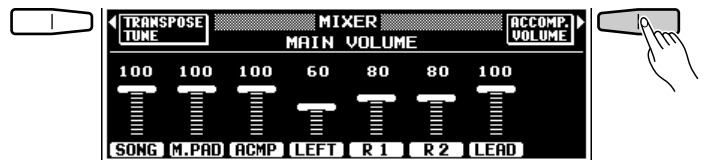


アカンパニメントボリューム

ノーマルプレイ画面(MIXER MAIN VOLUME画面)で、ディスプレイの**ACMP** / ボタンを押せば、アカンパニメント全体の音量を調節することができます。



また、ディスプレイの**ACCOMP. VOLUME**ボタンを押せば、ノーマルプレイ画面の下半分がACCOMPANIMENT VOLUME画面に切り替わり、8つのアカンパニメントトラック(**RHY1/2, BASS, CHD1/2, PAD, PHR1/2**)それぞれの音量を調節することができます。



アレンジャー

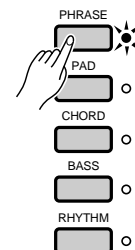
アカンパニメントスタイルを構成するトラック(RHYTHM1/2, BASS, CHORD1/2, PAD, PHRASE1/2)ごとにオン/オフすることができます。ARRANGER部のRHYTHMボタン、BASSボタン、CHORDボタン、PADボタン、PHRASEボタンを押してランプを消灯させると、トラックがオフになり、ミュート(消音)されます。

たとえば、PHRASEトラックをオフにして、リード(LEAD)を自分で演奏したり、消したり、自由にアレンジすることができます。

メモ

スタイルによっては、データがないトラックもありますが、ARRANGERの各ボタンをオン/オフすることはできます。

ARRANGER



コードアシスト機能

コードアシストは、フィンガード1モード(P.27参照)のコード押鍵ポジションをディスプレイに表示して、演奏したいコード名に対して、どの鍵盤を押さえればよいかをディスプレイの鍵盤の図で示します。また、押鍵されたコードの五線譜上の位置と認識されるコード名を確認することができます。コードの押さえ方やコードの転回形が分からない場合など、コードを理解するうえでたいへん便利です。さらにアカンパニメントを演奏させれば、コードを目と耳で確認することができます。

パネルのAUTO BASS CHORDボタンを押すと、ディスプレイに**CHORD ASSIST**が数秒間表示されます。ディスプレイの**CHORD ASSIST**ボタンを押すと、ディスプレイはコードアシスト画面に切り替わります。

メモ

ABCモードのイージーセッティング画面に入っている場合は、EXITボタンを押して、ノーマルプレイ画面に戻ってからもう一度AUTO BASS CHORDボタンを押すと右の画面になります。

ディスプレイの**ROOT** [/] ボタンを押して根音(ルート)を、**TYPE** [/] ボタンを押してコードタイプを設定します。

ディスプレイ右上の「selected CHORD」に設定したコード名が表示され、五線譜上にそのコードの構成音が表示されます。

ディスプレイ下段の「CHORD PATTERN」には、押鍵方法が表示されます。グレー表示の鍵盤は、省略しても構いません。

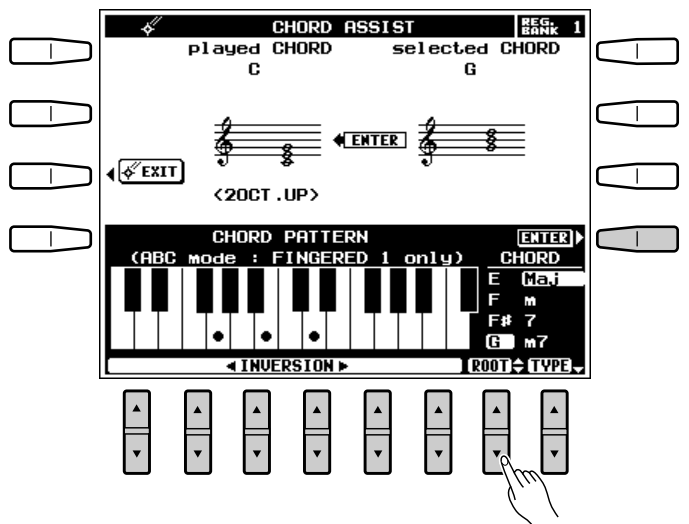
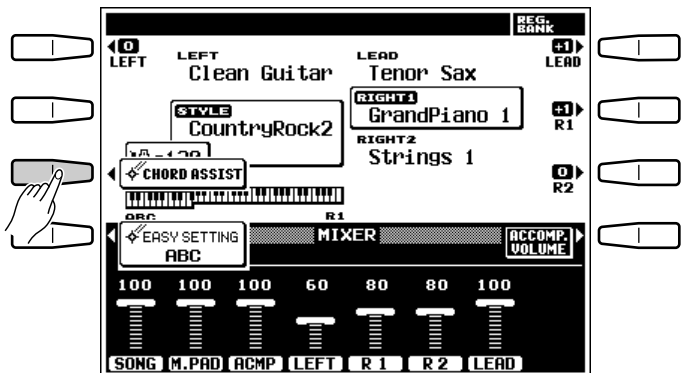
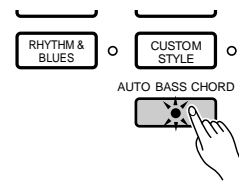
設定したコードが転回形も可能な場合は、**INVERSION** [<>] ボタンを押すと、転回形の押鍵ポジションが表示されます。

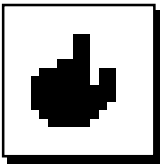
アカンパニメント演奏中に、ディスプレイの**ENTER** ボタンを押すと、「selected CHORD」のコードが「played CHORD」として入力され、アカンパニメントがそのコードで演奏されます。

実際に鍵盤を押して検出されるコード名を確認する場合には、ディスプレイ左上の「played CHORD」に押鍵したコード名が表示され、その下に押鍵した楽譜が表示されます。

メモ

「selected CHORD」と「played CHORD」が異なる場合、ディスプレイに「ENTER」が点滅表示されます。同じ場合は表示されません。





ワンタッチセッティングを活用しましょう

PSR-4000には120種類のアカンパニメントスタイルそれぞれに、最も適したパネル設定 各オーケストラパートのボイス設定、リバーブ/コーラス/DSPエフェクト設定などの組み合わせが4種類ずつプリセットされています。ワンタッチセッティングを活用すれば、その設定を簡単に呼び出すことができるため、アカンパニメントにぴったりのサウンドですぐに演奏を始めることができ、たいへん便利です。

ワンタッチセッティングの呼び出し

1 スタイルを選択します。(P.25参照)

メモ

カスタムスタイル(スタイルグループのCUSTOM)選択時は、ワンタッチセッティング機能は働きません。

2 ONE TOUCH SETTINGボタンを押すと、ディスプレイがタイプ1~4表示に切り替わります。

メモ

LIST HOLDボタンを押してランプを点灯させれば、ワンタッチセッティングのタイプ表示を続けることができます。

3 ディスプレイのタイプ1~4ボタン、またはSELECT [/]ボタンを押して、ワンタッチセッティングのタイプを選択すると、PSR-4000のパネルの設定が切り替わります。

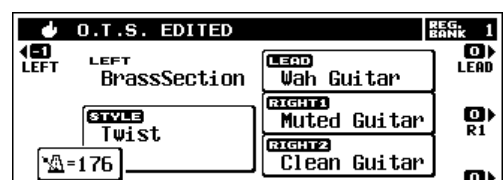
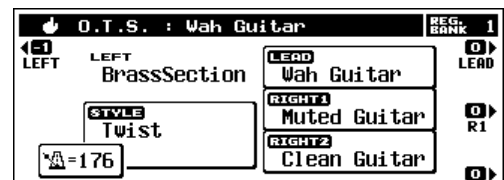
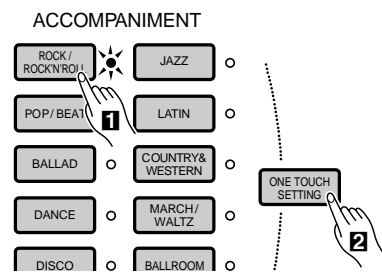
テンポセット

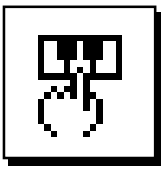
テンポ設定を、ワンタッチセッティング(タイプ1~4)に記録されているテンポに自動的に変更させる場合は、ディスプレイのTEMPO SET [/] をオンに切り替えます。

ON	ワンタッチセッティングタイプのデータに記録されているテンポに変更されます。
OFF	テンポは変更されず、ONE TOUCH SETTINGボタンを押す前に設定されていたテンポで演奏されます。

4 EXITボタンを押してノーマルプレイ画面に戻ると、ディスプレイ最上段に「O.T.S.(ワンタッチセッティング名)」が表示されます。タイプ1~4を切り替えて、演奏してみましょう。

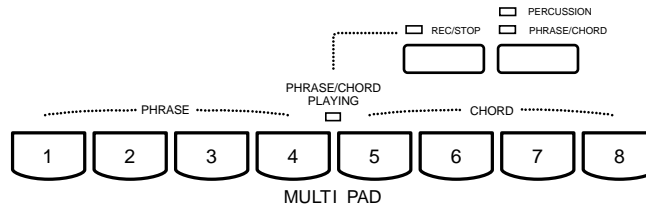
呼び出した設定を元に、パネルの設定を変更すると、ディスプレイ最上段に「O.T.S. EDITED」が表示されます。





マルチパッドを使ってみましょう

PSR-4000の鍵盤上にある8つのパッドには、2種類の使用方法(機能)があります。それぞれの使用方法を十分に理解して、より高度な演奏にチャレンジしてください。



フレーズ/コードパッド：パッド1～4にフレーズを、パッド5～8にコードを録音し、演奏中に再生させることができます。

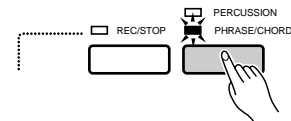
パーカッションパッド：ボイスグループ「DRUM KIT」のパーカッションをパッド1～8にアサイン(登録)できます。アサインしたパーカッションサウンドは、演奏中に鳴らすことができます。



パッドデータはフロッピーディスクにセーブすることも可能です。(ディスク「セーブフロムディスク」P.124参照)

フレーズ/コードパッド

モードセレクト(PHRASE/CHORD, PERCUSSION)ボタンを押して、PHRASE/CHORDランプを点灯させると、MULTI PAD 1～4はフレーズパッドとして、MULTI PAD 5～8はコードパッドとして機能します。



MULTI PAD 1～8にはあらかじめサンプルデータがプリセットされています。

フレーズパッド(MULTI PAD 1～4)

フレーズパッドにはRIGHT 1(またはRIGHT 2, LEAD)パートで演奏されたフレーズを録音することができ、演奏中にはいつでも自由に再生させることができます。

また、コードマッチの設定(P.43参照)をオンにすれば、演奏しているABCアカンパニメントのコードに合わせて再生されます。

フレーズパッドに録音できるデータ

- キーオン/キーオフ(押鍵/離鍵)
- ベロシティ
- ボイスナンバー
- ボリューム
- サステインオン/オフ
- モジュレーション
- ピッチベンド

マルチパッドを使ってみましょう

フレーズパッドの録音方法

1 録音パート(RIGHT 1、RIGHT 2、LEADのいずれか)をオンにした後、REC/STOPボタンを押しながら録音するパッド(MULTI PAD1~4のいずれか)を押します。REC/STOPランプが点滅して録音待機状態になります。

メモ

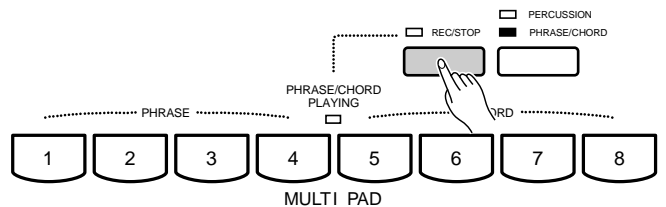
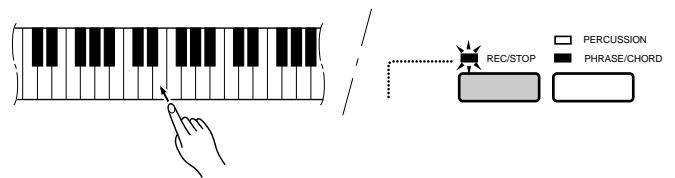
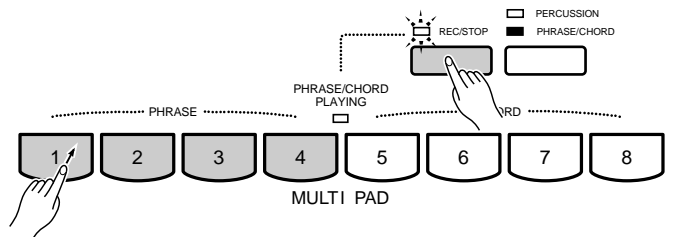
RIGHT 1、RIGHT 2、LEADパートのすべてがオフの場合は、RIGHT 1パートが自動的にオンになります。
RIGHT 1、RIGHT 2、LEADパートの複数のパートがオンの場合は、RIGHT 1、RIGHT 2、LEADの優先順位で録音パートになります。

2 録音パートの発音鍵域で鍵盤を押さえると、録音がスタートし、REC/STOPランプが点灯に変わります。再生時、ABCのコードに合うようにするには「C Maj7」で録音する必要があります。(コードマッチ：P.39参照)

3 REC/STOPボタンを押すとREC/STOPランプが消灯し、録音がストップします。また、録音容量がいっぱいになったり、パッドが押された時には、録音は自動的にストップします。

メモ

録音時、アカンパニメントをスタートしていてもストップしていても録音できますが、アカンパニメントを演奏させながら録音すればフレーズはリズムに同期します。



フレーズパッドの再生方法

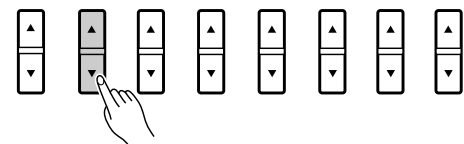
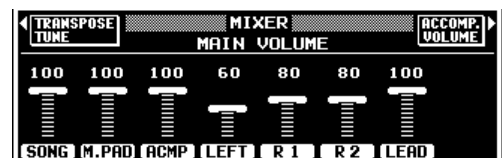
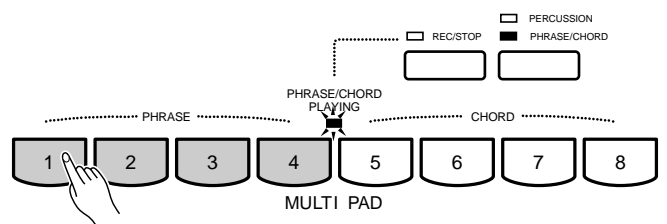
パッドを押すと、PHRASE/CHORD PLAYINGランプが点灯し、パッドの再生が始まります。アカンパニメントが鳴っている場合は、そのテンポで再生されます。またフレーズパッドは複数のパッドを同時に再生することもできます。

マルチパッドのボリュームはノーマルプレイ画面のMIXER: MAIN VOLUMEのM.PAD / []で調節します。

再生が終了するとPHRASE/CHORD PLAYINGランプが消灯します。再生を途中で中断する場合はREC/STOPボタン、または再生中のパッドを押してください。

メモ

フレーズパッドの演奏情報はソング(P.66参照)には録音できません。ただし、パッドのON/OFFは録音できます。(ソングレコード中には、一度に1つのパッドだけ演奏できます。)
フレーズパッドに録音した内容はディスクにセーブ/ロードすることができます(P.120, 124参照)。ただしレジストレーションメモリーにはメモリーできません。



コードパッド(MULTI PAD 5 ~ 8)

コードパッドには、アカンパニメント演奏時に左手鍵域で演奏されたコード進行を録音することができ、演奏中にいつでも自由に再生することができます。

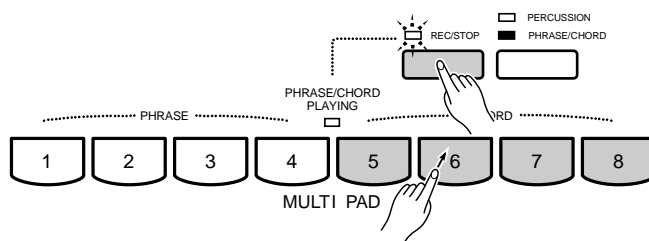
コードパッドの録音方法

- 1** REC/STOPボタンを押しながら録音したいパッド (MULTI PAD 5 ~ 8のいずれか)を押します。

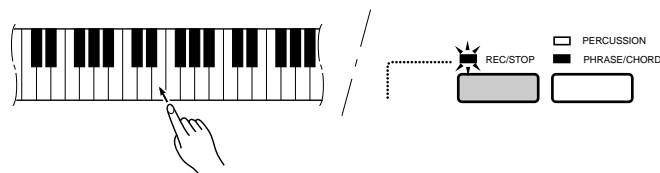
この時、アカンパニメントがスタートしている場合は、REC/STOPランプが点滅して録音待機状態になります。アカンパニメントがストップしている場合は、REC/STOPランプが点滅して録音待機状態(シンクロ待機状態)になります。

メモ

この時オートベースコードがオフに設定されている場合は、自動的にオンになります。また、ABCモードが「マニュアルMIDIベース」の時は自動的に「フィンガード1」に変更されません。



- 2** アカンパニメント鍵域でコード演奏すると、録音がスタートし、REC/STOPランプが点灯に変わります。



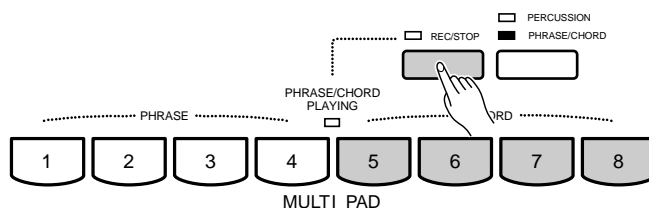
- 3** REC/STOPボタン、または、録音中のパッドを押すとREC/STOPランプが消灯し、録音がストップします。また、録音容量がいっぱいになったり、リズムがストップ/シンクロ待機の状態になったり、他のパッドが押された時、ABCボタンをオフにした時は、録音は自動的にストップします。

メモ

コードは4分単位でクオンタイズ(P.84参照)されながら、録音されます。

ソング再生時のコード演奏はマルチパッドに録音できません。

マルチパッドの録音中に、拍子の異なるスタイルに変更できますが、コード進行だけが録音され、スタイル変更データは録音されません。



マルチパッドを使ってみましょう

コードパッドの再生方法

1 アカンパニメントがスタートしている状態 ABCモードはシングルフィンガー、フィンガード1/2、フルキーボード、またはオートMIDIベース) またはシンクロナイゼーション状態でパッドを押すと、PHRASE/CHORD PLAYINGランプが点灯し、コードの再生が始まります。テンポは、アカンパニメントのテンポで再生されます。

コードパッドの再生中はAUTO BASS CHORDランプが消灯し、アカンパニメント鍵域でコード検出されず、オートベースコードがオフの時と同様になります。

また、再生の最後の2小節目はPHRASE/CHORD PLAYINGランプが点滅し、最後の1小節目はランプがすばやく点滅し、再生の終了を知らせます。(イメージセッティングのリピート設定がOFFの場合 P.43参照)

再生が終了するとPHRASE/CHORD PLAYINGランプが消灯し、AUTO BASS CHORDランプが点灯します。

2 再生を途中で中断する場合はもう一度そのパッドを押すか、REC/STOPボタンを押してください。

メモ

リズムの停止中、またはオートベースコードがオフの状態ではコードパッドが押されると「Engage ABC to play the chord pads.」(ABCボタンを押して、ABCをオンにしてください。)がディスプレイに表示されます。

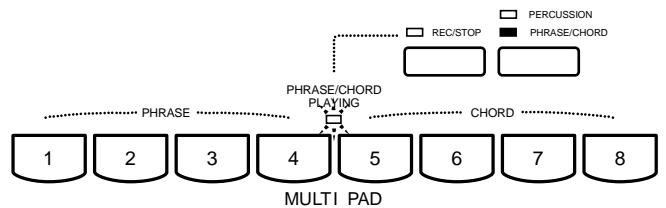
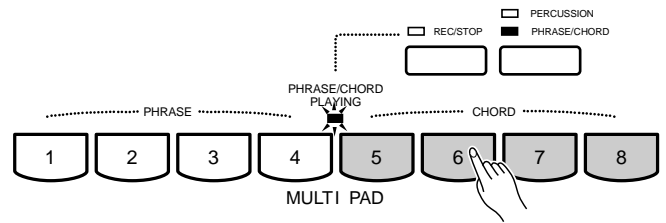
ABCモードがマニュアルMIDIベースに設定されていると、「Engage the SF, FC1, FC2, FULL KEYBOARD or AUTO MIDI BASS mode to play the chord pads(コードパッドを再生する時は、ABCモードをシングルフィンガー、フィンガード1/2、フルキーボード、またはオートMIDIベースに設定してください)」がディスプレイに表示されます。

コードパッドは複数のパッドを同時に再生することはできません。常に一番新しく押されたパッドが優先されます。

コードパッドのコード進行はソングに録音できます(P.66参照)

コードパッドに録音した内容はディスクにセーブ/ロードすることができます(P.120, 124参照)。ただし、レジストレーションメモリーにはメモリーできません。

再生は小節単位になります。録音時に小節の途中でストップしても、再生はその小節の終りが区切りになります。

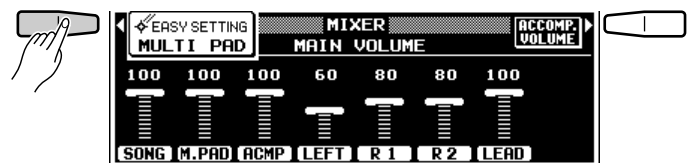
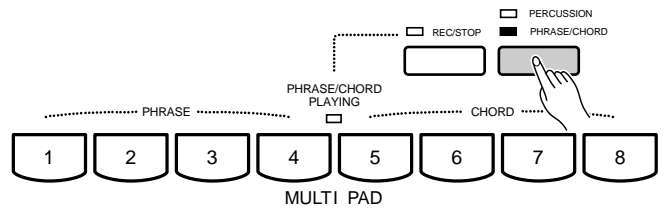


EASY SETTING

イージーセッティング(MULTI PAD)

パネルのモードセレクト(PHRASE/CHORD, PERCUSSION)ボタンを押すと、ディスプレイに EASY SETTING MULTI PADが数秒間表示されます。ディスプレイの**EASY SETTING MULTI PAD**ボタンを押すと、ディスプレイはMULTI PADのイージーセッティング画面に切り替わります。

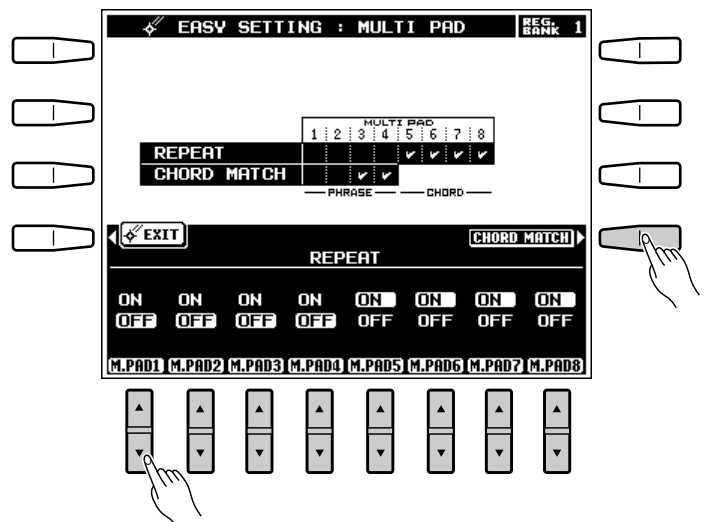
MULTI PADのイージーセッティング画面では、MULTI PAD 1~8のリpeatオン/オフ、MULTI PAD 1~4のコードマッチオン/オフが設定できます。



リピートの設定

ディスプレイの**M. PAD 1~8** / ボタンを押してリピートオン/オフを設定します。

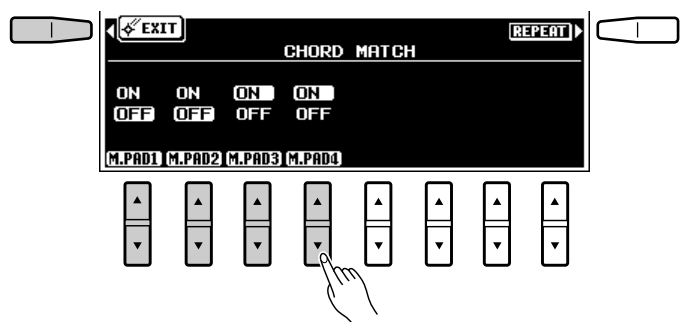
REPEATをONに設定したマルチパッドは、REC/STOPボタン、またはもう一度そのパッドが押されるまで、繰り返し何度も再生されます。



コードマッチの設定

ディスプレイの**CHORD MATCH**ボタンを押して、ディスプレイの下半分をコードマッチ設定表示に切り替えます。

ディスプレイの**M. PAD 1~4** / ボタンを押してコードマッチオン/オフを設定します。コードマッチをオンに設定すると、そのフレーズパッド1~4は、再生時に、アカンパニメントのコードに合わせて音程を変換し、再生されます。



メモ

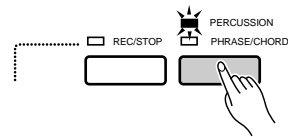
コードマッチタイプとして再生する場合は、録音された演奏データのキーは「C Maj7」で録音されたものと認識されます。(P.40参照)

マルチパッドを使ってみましょう

パーカッションパッド

モードセレクト(PHRASE/CHORD, PERCUSSION) ボタンを押して、PERCUSSIONランプが点灯すると、MULTI PAD 1 ~ 8はパーカッションパッドとして機能します。

パーカッションパッドに、好みのドラム / パーカッション音色を録音(1つのパッドに1音録音可能)して、演奏中など、いつでも押して鳴らすことができます。



パーカッションパッドの再生方法

MULTI PAD1 ~ 8を押すとドラム / パーカッション音色が鳴ります。

MULTI PAD1 ~ 8を押して、プリセットされているドラム / パーカッション音色を鳴らしてみましょう。

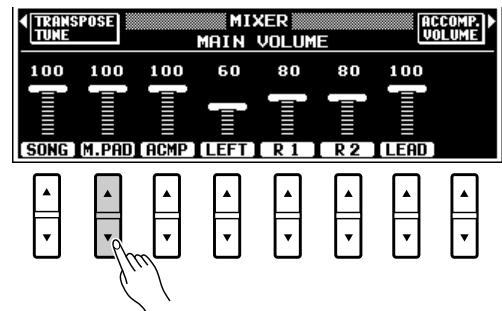
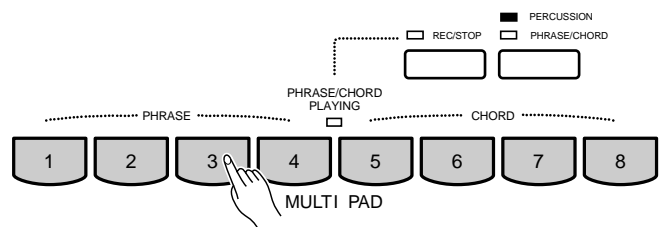
[パーカッションパッドのプリセットリスト]

1	キック ミッド	5	ミッド タム ハイ
2	スネア ミッド	6	ロータム
3	ハイハット クローズ	7	フロアタム ロー
4	ハイハット オープン	8	クラッシュ シンバル2

マルチパッドのボリュームはノーマルプレイ画面の **MIXER : MAIN VOLUME** の **M.PAD** [/] で調節します。



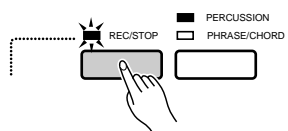
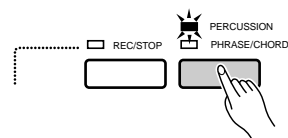
パーカッションパッドにピッチベンドやモジュレーションは効きません。



パーカッションパッドの録音方法

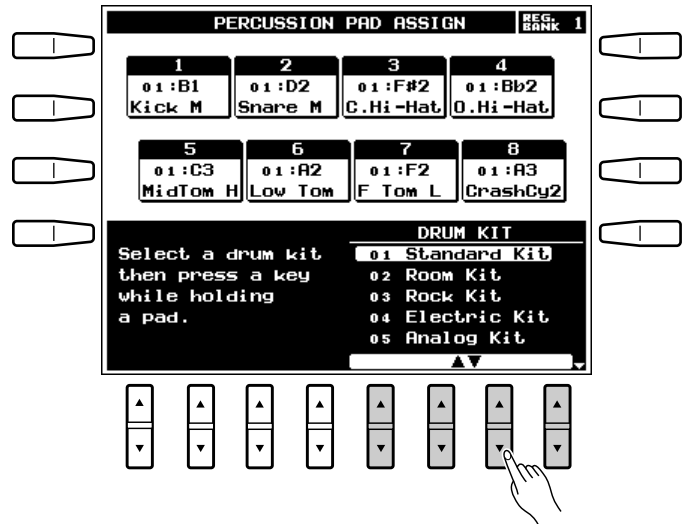
1 モードセレクト(PHRASE/CHORD, PERCUSSION) ボタンを押して、PERCUSSIONランプを点灯させます。

REC/STOPボタンを押してランプを点灯させると、ディスプレイにPERCUSSION PAD ASSIGN画面が表示されます。



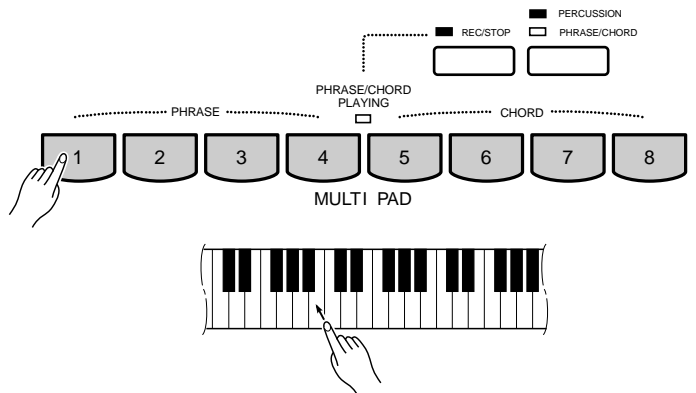
マルチパッドを使ってみましょう

- 2** ディスプレイの**DRUM KIT** / ボタンを押して、鍵盤で鳴らすドラムキットを切り替えます。鍵盤を押さえて、マルチパッドに録音するドラム/パーカッション音色を探します。



- 3** 録音する音色が決まったら、録音するパッドを押しながらその鍵盤を押すか、その鍵盤を押しながら録音するパッドを押します。

パッドにパーカッションボイスが録音され、ディスプレイにその音色が表示されます。この時の押鍵の強さによって、パーカッションボイスのペロシティ(強さ)も録音されます。大きな音で録音したい場合は鍵盤を速く、小さな音で録音したい場合は鍵盤をゆっくり押さえてください。



メモ

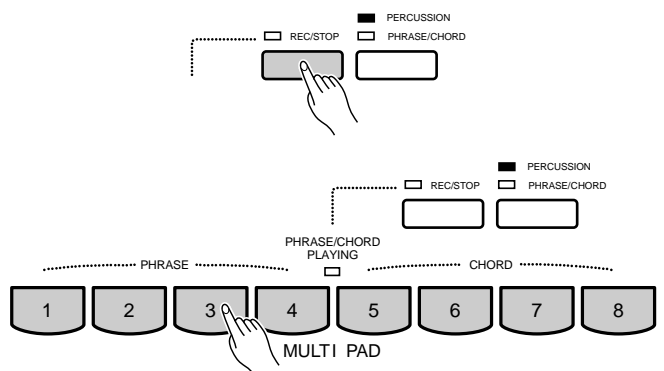
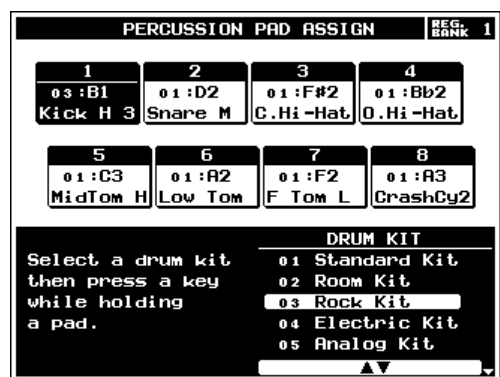
カスタムボイスエディット(P.101参照)で作成したパーカッションボイスもMULTI PADに録音できます。

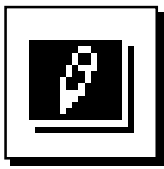
- 4** 録音が終了したら、REC/STOPボタンをもう一度押して、ランプを消灯させてください。ディスプレイは録音画面に入る前の画面に戻ります。MULTI PAD1~8を押して、録音したドラム/パーカッション音色を鳴らしてみましょう。

メモ

録音されたボイスによって、パッドを押している間、再生音が続くものがあります。

パーカッションパッドに録音した内容はディスクにセーブ/ロードすることができます(P.120, 124参照)。ただしレジストレーションメモリーにはメモリーできません。





演奏にエフェクト(効果)をかけましょう

PSR-4000には、ハーモニー、サステイン、タッチレスポンス、リバーブ、コーラス、DSPエフェクト、ピッチベンド、モジュレーション、レフトホールドといったエフェクト機能が内蔵されています。演奏にさまざまなエフェクトをかけてみましょう。

ハーモニー

ハーモニーは、ABCアカンパニメントを使用している時に、右手パート(RIGHT 1, RIGHT 2, LEADのいずれか)の押鍵にいろいろな付加音(下記ハーモニータイプ01~16から選択)が自動的につく機能です。

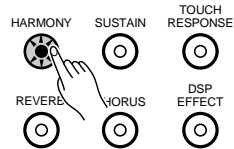
ハーモニーは、アカンパニメント鍵域で検出されたコードに従って、演奏音にマッチしたハーモニー音が付加されます。

HARMONYボタンを押してボタンを点灯させると、ハーモニーがオンになり、ハーモニーがかけられます。

メモ

RIGHT 1、RIGHT 2、LEADパートの複数のパートがオンの場合は、LEAD RIGHT 1 RIGHT 2の優先順位でハーモニーが付加されます。

ABCモードに「フルキーボード」(P.27参照)が選択されている場合、ハーモニー機能ははたらきません。



EASY SETTING イージーセッティング(HARMONY)

パネルのHARMONYボタンを押すと、ディスプレイにEASY SETTING HARMONYが数秒間表示されます。ディスプレイのEASY SETTING HARMONYボタンを押すと、ディスプレイはHARMONYのイージーセッティング画面に切り替わります。

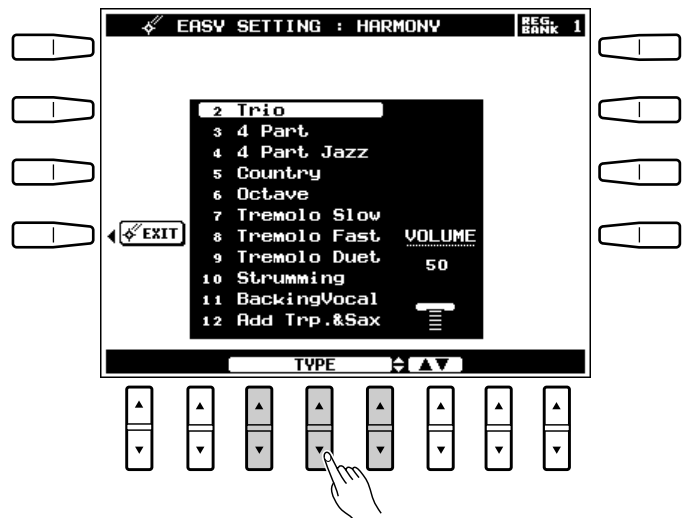
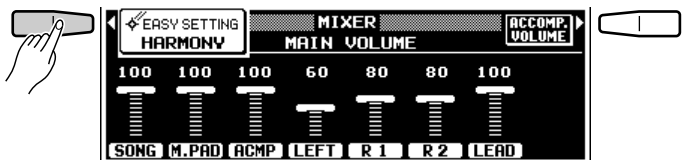
HARMONYのイージーセッティング画面では、ハーモニータイプ1~16、およびハーモニーボリュームが設定できます。

ハーモニータイプの選択

ディスプレイのTYPE / ボタンで、16種類のハーモニータイプ(1~16)から1つを選択します。

[ハーモニータイプリスト]

1 デュエット	9 トレモロデュエット
2 トリオ	10 ストラミング
3 4パート	11 バッキングボーカル
4 4パートジャズ	12 アッドトランペット&サクソ
5 カントリー	13 アッドストリングス
6 オクターブ	14 ギターピッキング
7 トレモロスロー	15 バンジョープレイヤー
8 トレモロファースト	16 インザフォレスト



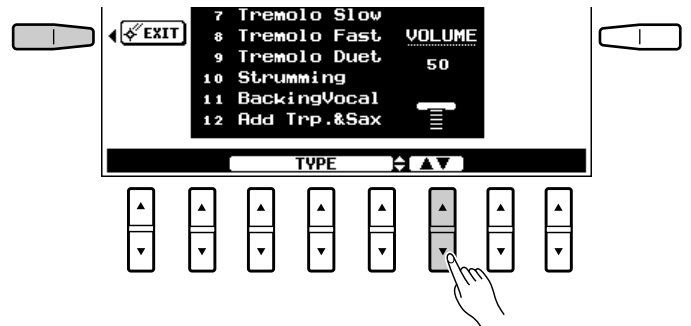
演奏にエフェクト(効果)をかけましょう

ハーモニーボリュームの設定
ディスプレイの**VOLUME** / ボタンで、ハーモニー音の音量(0~100)を設定します。

ディスプレイの**EXIT**ボタンを押すと、イージーセッティングに入る前の画面に戻ります。



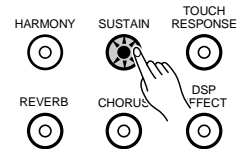
選択しているボイスやタイプにより、かかりが浅いものがあります。



サステイン

サステインは、鍵盤演奏(LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, LEAD)に対して、余韻を付ける機能です。

SUSTAINボタンを押してボタンを点灯させると、サステインがオンになり、演奏に余韻が付けられます。



EASY SETTING イージーセッティング(SUSTAIN)

各パート(LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, LEAD)のサステインオン/オフ(かける/かけない)を、パートごとに設定します。

パネルのSUSTAINボタンを押すと、ディスプレイにEASY SETTING SUSTAINが数秒間表示されます。ディスプレイの**EASY SETTING SUSTAIN**ボタンを押すと、ディスプレイはSUSTAINのイージーセッティング画面に切り替わります。

ディスプレイの**LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, LEAD** / ボタンを押すと、ディスプレイの下半分に表示されている各パートのサステイン オン/オフを切り替えることができます。

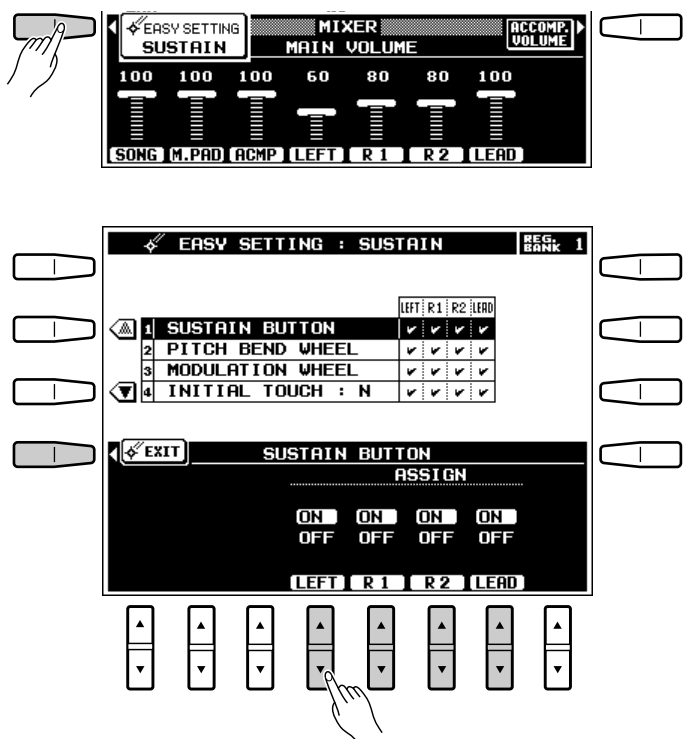
ディスプレイの**EXIT**ボタンを押すと、イージーセッティングに入る前の画面に戻ります。



サステインのオン/オフのアサインは、「F3コントローラー」でも設定できます。(P.135参照)

サステイン効果は、選択しているボイスによってかかり方が異なります。

フットスイッチを使用している時、パネルのSUSTAINボタンはオン/オフできません。

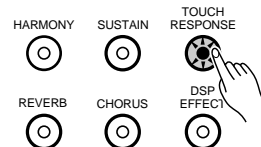


演奏にエフェクト(効果)をかけましょう

タッチレスポンス

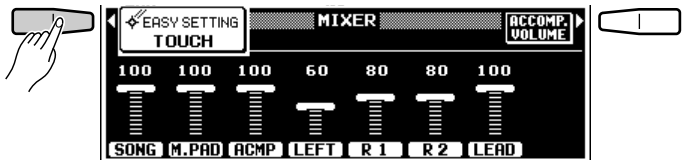
タッチレスポンスは、鍵盤(LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, LEADパート)を押さえる強弱に応じて、微妙なタッチニュアンスを表現する機能です。

TOUCH RESPONSEボタンを押してボタンを点灯させると、タッチレスポンスがオンになります。



EASY SETTING イージーセッティング(TOUCH)

パネルのTOUCH RESPONSEボタンを押すと、ディスプレイにEASY SETTING TOUCHが数秒間表示されます。ディスプレイのEASY SETTING TOUCHボタンを押すと、ディスプレイはTOUCHのイージーセッティング画面に切り替わります。



オフレベルの設定

イニシャルタッチアサイン(下記参照)がオフに設定されたパートは、鍵盤を押さえる強弱に関係なくオフレベルで鳴ります。

ディスプレイのOFF LEVEL [/] ボタンで、アサインがオフに設定されたパートのベロシティ(強弱: 0 ~ 100)を設定します。

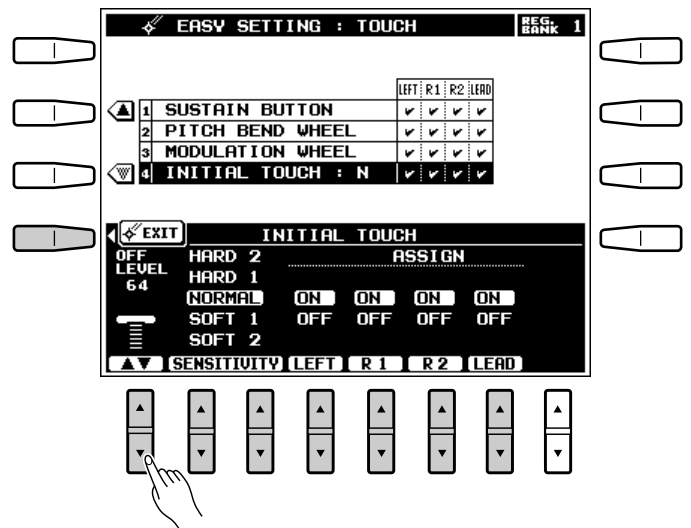
センシティブリティの設定

ディスプレイのSENSITIVITY [/] ボタンで、タッチレスポンスの感度をHARD2, HARD1, NORMAL, SOFT1, SOFT2の中から設定することができます。HARDになるほど、タッチレスポンスの感度が高まります(強く弾いた音は大きな音量、弱く弾いた音は小さな音量で鳴ります)。

イニシャルタッチアサイン

ディスプレイのASSIGN LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, LEAD [/] ボタンを押して、タッチレスポンス オン / オフ(かける / かけない)を、パートごとに設定します。

ディスプレイのEXITボタンを押すと、イージーセッティングに入る前の画面に戻ることができます。



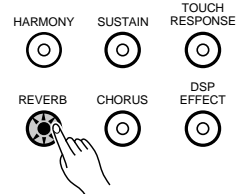
メモ

タッチレスポンスは、「F3コントローラー」でも設定できます。(P.135参照)

リバーブ

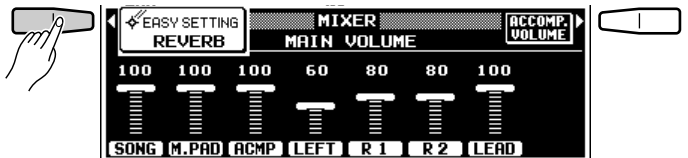
リバーブは、PSR-4000の演奏に残響効果を付ける機能です。

REVERBボタンを押してボタンを点灯させると、リバーブがオンになり、演奏に残響効果がかかります。
リバーブ効果は、リバーブタイプとリバーブデプスを設定します。

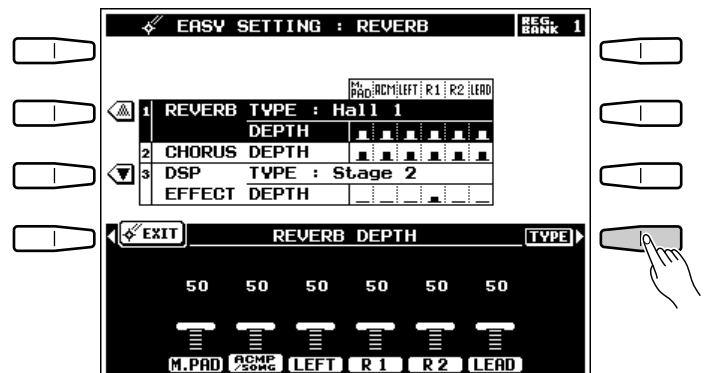


EASY SETTING イージーセッティング(REVERB)

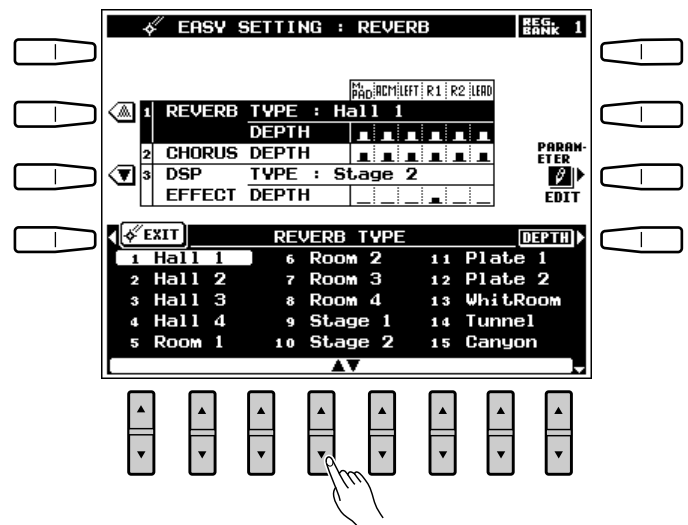
パネルのREVERBボタンを押すと、ディスプレイにEASY SETTING REVERBが数秒間表示されます。ディスプレイのEASY SETTING REVERBボタンを押すと、ディスプレイはREVERBのイージーセッティング画面に切り替わります。



リバーブタイプの設定
ディスプレイのTYPEボタンを押すと、ディスプレイの下半分がリバーブタイプの設定画面に切り替わります。



ディスプレイのREVERB TYPE / ボタンで、16種類のリバーブタイプ(1~16)から1つを選択します。



★ 注意

アカンパニメントスタイルを変更すると、そのスタイルに適したリバーブタイプに自動的に変わります。

演奏にエフェクト(効果)をかけましょう

パラメーターエディット

リバーブタイプの設定画面で、ディスプレイの**PARAMETER EDIT**ボタンを押すと、ディスプレイの下半分がリバーブパラメーターエディット画面に切り替わります。

リバーブタイプを変更すると、各パラメーターの設定値はそのタイプのプリセット値に自動的に変わります。

ディスプレイの**1~5** / ボタンを押して各パラメーターを設定します。

- リバーブタイム(REVERB TIME)
リバーブの長さ(0.3 ~ 30sec)を設定します。
- ディフュージョン(DIFFUSION)
音の広がり(0 ~ 10)を設定します。10で広がりは最大になります。
- イニシャルディレイ(INITIAL DELAY)
演奏に対して、リバーブの効果音が遅れて鳴る時間(0 ~ 63)を設定します。
- HPFカットオフ(HPF CUT OFF)
高域周波数(2.2kHz ~ 8kHz)のカットオフポイントを設定します。
- LPFカットオフ(LPF CUT OFF)
低域周波数(1.0kHz ~ 18kHz)のカットオフポイントを設定します。

ディスプレイの**EXIT**ボタンを押すと、イージーセッティングに入る前の画面に戻ることができます。

メモ

リバーブの各設定は、「F5リバーブ/コーラス/DSPエフェクト」でも行えます。(P.140参照)

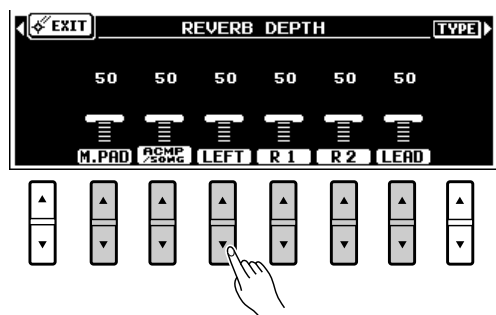
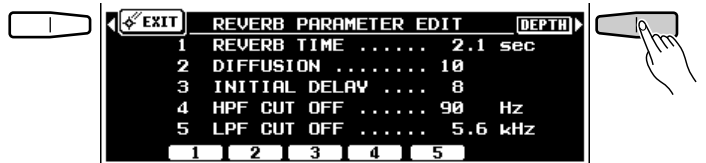
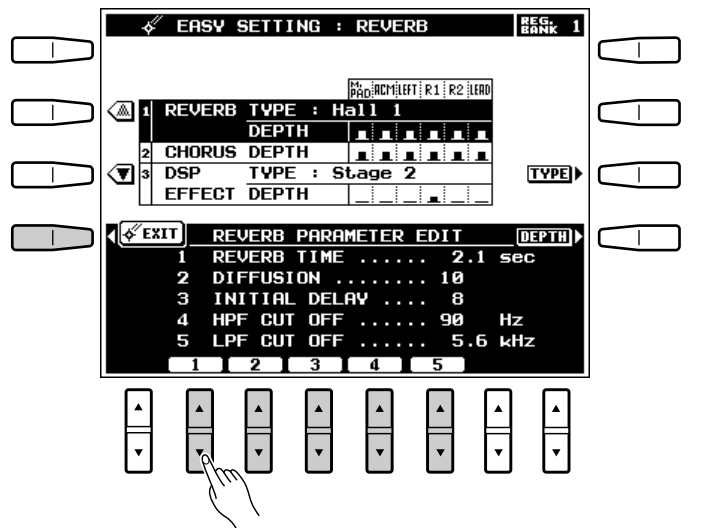
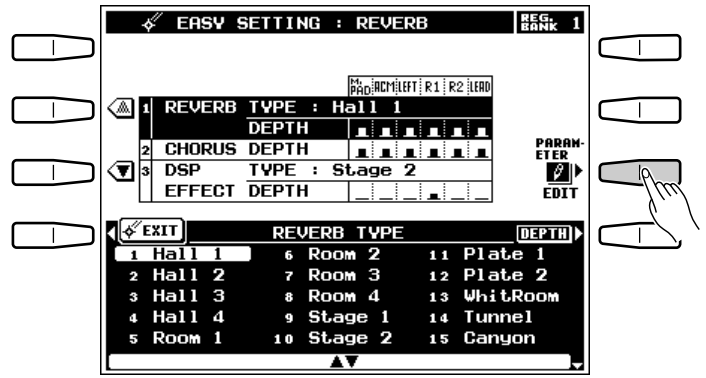
リバーブデプスの設定

ディスプレイの**DEPTH**ボタンを押すと、ディスプレイの下半分がリバーブデプスの設定画面に切り替わります。

ディスプレイの**M.PAD, ACMP/SONG, LEFT, R1, R2, LEAD** / ボタンで、パートごとのリバーブデプス(効果の深さ: 0 ~ 100)を設定します。

* 注意

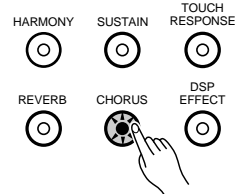
リバーブタイプを変更すると、リバーブデプスは、そのタイプのプリセット値に変わります。
アカンパニメントやソングの演奏中にリバーブをオフにしても、演奏がストップするまで効果はかかり続けます。



コーラス

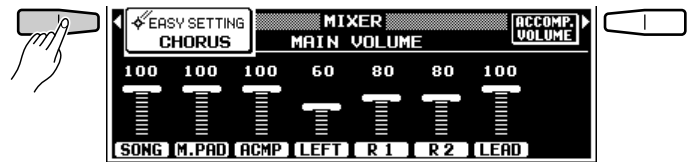
コーラスは、PSR-4000の演奏にコーラス効果(サウンドに奥行き、厚みを加える効果)を付ける機能です。

CHORUSボタンを押してボタンを点灯させると、コーラスがオンになり、演奏にコーラス効果がかかります。コーラス効果の深さは、コーラスデプスで設定します。



EASY SETTING イージーセッティング(CHORUS)

パネルのCHORUSボタンを押すと、ディスプレイにEASY SETTING CHORUSが数秒間表示されます。ディスプレイのEASY SETTING CHORUSボタンを押すと、ディスプレイはCHORUSのイージーセッティング画面に切り替わります。



コーラスデプスの設定

ディスプレイのM.PAD, ACMP, LEFT, R1, R2, LEAD [/] ボタンで、パートごとのコーラスデプス(効果の深さ: 0~100)を設定します。

ディスプレイのEXITボタンを押すと、ノーマルプレイ画面に戻ることができます。

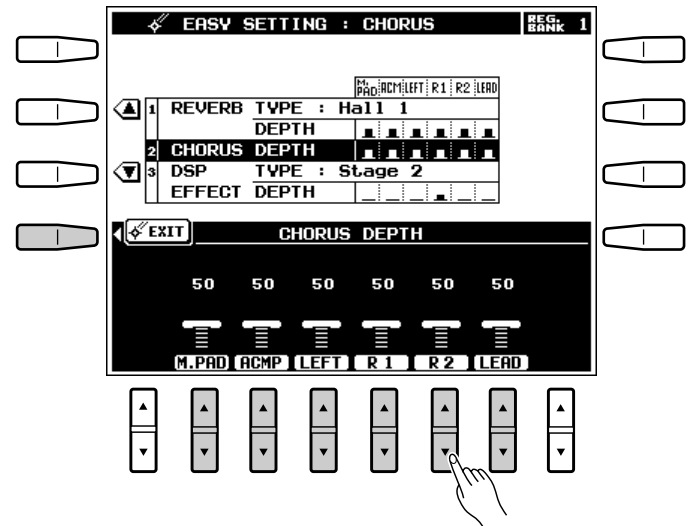
メモ

コーラスデプスは、「F5リバーブ/コーラス/DSPエフェクト」でも設定できます。(P.140参照)

注意

アカンパニメントスタイルを変更すると、コーラスのタイプとデプスは、そのスタイルに適したものに自動的に変わります。

アカンパニメントやソングの演奏中にコーラスをオフにしても、演奏がストップするまで効果はかかり続けます。

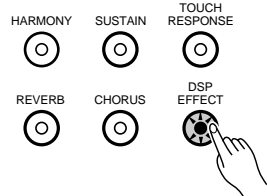


演奏にエフェクト(効果)をかけましょう

DSPエフェクト

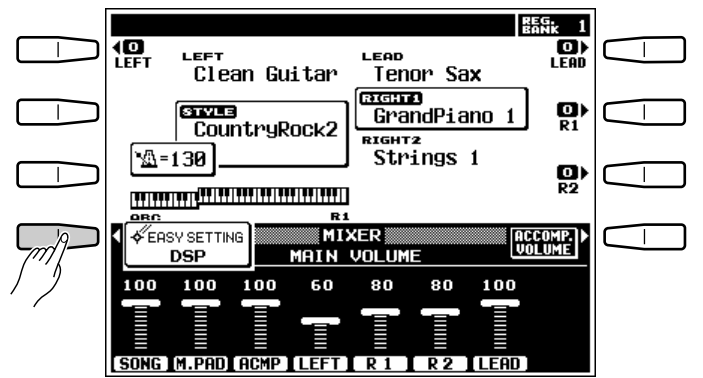
DSPエフェクトは、PSR-4000の演奏にDSP(デジタルシグナルプロセッサ)効果をつける機能です。

DSP EFFECTボタンを押してボタンを点灯させると、DSPエフェクトがオンになり、DSPエフェクトタイプとDSPエフェクトデプス(下記参照)の設定に従って演奏にDSP効果が付けられます。
 DSP効果は、DSPエフェクトタイプとDSPエフェクトデプスで設定します。

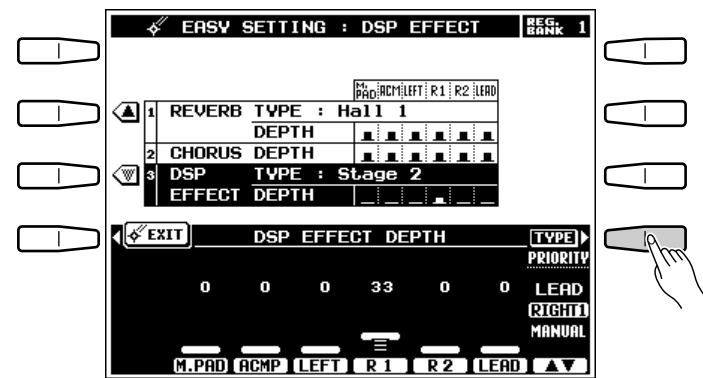


EASY SETTING イージーセッティング(DSP EFFECT)

パネルのDSP EFFECTボタンを押すと、ディスプレイにEASY SETTING EFFECTが数秒間表示されます。ディスプレイのEASY SETTING EFFECTボタンを押すと、ディスプレイはDSPのイージーセッティング画面に切り替わります。

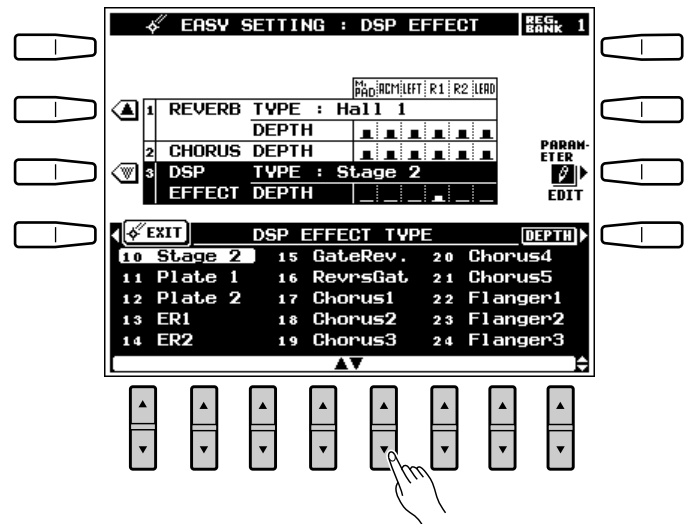


DSPエフェクトタイプの設定
 ディスプレイのTYPEボタンを押すと、ディスプレイの下半分がDSPエフェクトタイプの設定画面に切り替わります。



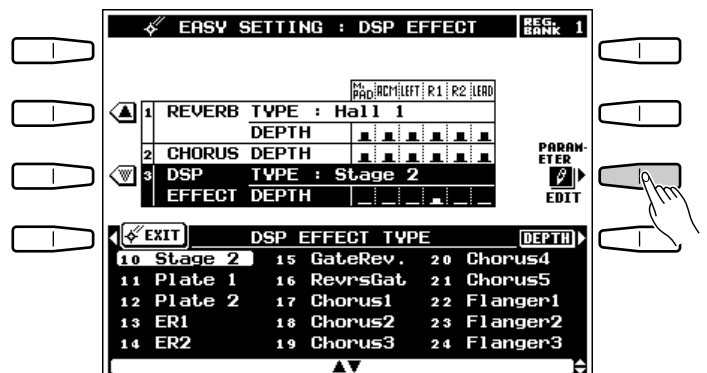
演奏にエフェクト(効果)をかけましょう

ディスプレイの**DSP EFFECT TYPE** / ボタンで、50種類のDSPエフェクト(1~50)から1つを選択します。



パラメーターエディット

DSPエフェクトタイプの設定画面で、ディスプレイの**PARAMETER EDIT**ボタンを押すと、ディスプレイの下半分がDSPエフェクトパラメーターエディット画面に切り替わります。

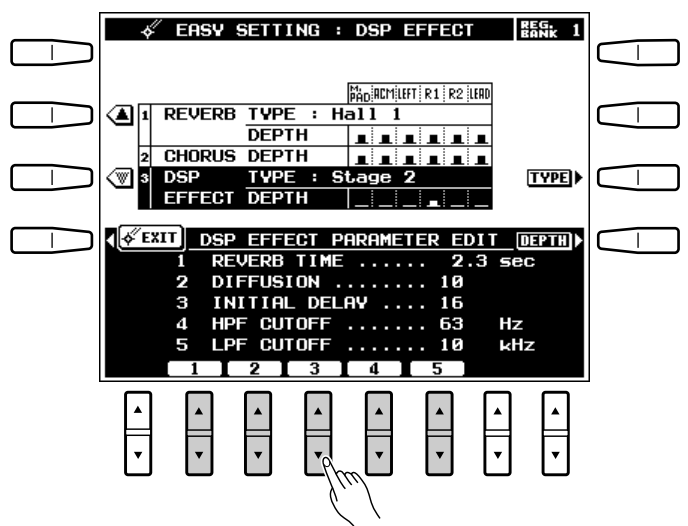


DSPエフェクトのパラメーターは、タイプによってパラメーター項目 / 設定値が異なります。ディスプレイの**1~5** / ボタンを押して各パラメーターを設定します。詳細はP.167「DSPエフェクトパラメータリスト」を参照してください。

メモ

DSPエフェクトの各設定は、「F5リバース/コーラス/DSPエフェクト」でも行えます。(P.140参照)

DSPエフェクトタイプを変更すると、パラメーターの設定値は、そのタイプのプリセット値に自動的に変わります。



演奏にエフェクト(効果)をかけましょう

DSPエフェクトデプスの設定

ディスプレイの**DEPTH**ボタンを押すと、ディスプレイの下半分がDSPエフェクトデプスの設定画面に切り替わります。

ディスプレイの**PRIORITY** / ボタンを押すと、DSPエフェクトのモード(LEAD, RIGHT1, MANUAL)を設定することができます。

[LEAD]

LEADパートが選択されている(LEADボタン点灯)場合、LEADパートで選択されているボイスに最も適したDSPエフェクトタイプとデプス値が自動的に選択(設定)されます。他のパートのDSPエフェクトデプス値は「0」になります。

[RIGHT1]

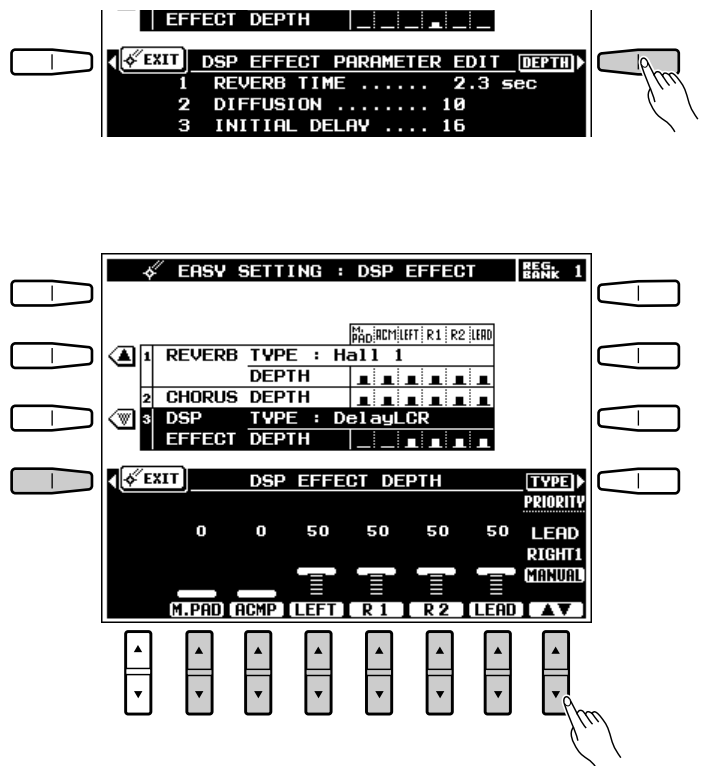
RIGHT1パートが選択されている(RIGHT1ボタン点灯)場合、RIGHT1パートで選択されているボイスに最も適したDSPエフェクトタイプとデプス値が自動的に選択(設定)されます。他のパートのDSPエフェクトデプス値は「0」になります。

[MANUAL]

LEAD/RIGHT1パートに選択されているボイスに無関係に、DSPエフェクトタイプとデプスを設定できます。

ディスプレイの**M.PAD**, **ACMP**, **LEFT**, **R1**, **R2**, **LEAD** [/] ボタンで、パートごとのDSPエフェクトデプス(0 ~ 100)を設定します。

ディスプレイの**EXIT**ボタンを押すと、イージーセッティングに入る前の画面に戻ることができます。



ピッチベンド

ピッチベンドは、LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, LEADパートで演奏した音色の音程をピッチベンドホイールを使用して滑らかにアップ、またはダウンする(ベンドする)機能です。

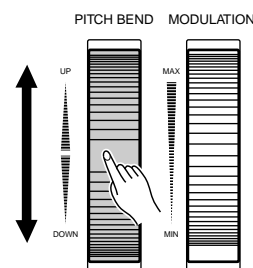
ピッチベンドレンジホイールをいっぱいまで回した時の変化幅は、ボイスによって異なる値がプリセットされています。

メモ

カスタムボイスでオリジナルのボイスを作る場合は、ピッチベンドレンジを任意に設定できます。(P.111参照)

パートごとにピッチベンドのオン/オフを設定できます。(P.135「F3 コントローラー」参照)

最高音や最低音の付近で、ピッチが急に変わる場合があります。



モジュレーション

モジュレーションは、LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, LEADパートで演奏した音色に変調効果を加える機能です。

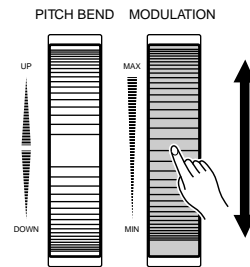
ホイールを一番手前まで回すとデプス(効果の深さ)が最小になり、奥に回すほどデプスが大きくなります。

メモ

カスタムボイスでオリジナルのボイスを作る場合は、モジュレーションのデプス/周期などを任意に設定できます。

パートごとにモジュレーションのオン/オフを設定できます。(P.135「F3 コントローラー」参照)

選択したボイスによって、音色が変わったり、デプスが変化するものがあります。



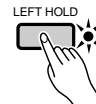
レフトホールド

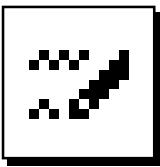
LEFT HOLDボタンを押して、ボタンを点灯させるとLEFTパートの演奏音がホールドされます。

LEFTパートに持続音系のボイス(ストリングスなど)を選択すれば、LEFTパートで演奏した音は鍵盤を離しても、次に新しい鍵盤を押さえるまでホールドします(伸ばします)。減衰系のボイス(ピアノなど)を選択すれば、サステイン効果が得られます。

LEFT ORCHESTRA

- PIANO/ORGAN ●
- STRINGS/CHOIR ○
- BRASS/WOODWIND ○
- SYNTH/PAD ○
- GUITAR/PERCUSSIVE ○
- CUSTOM VOICE ○
- LEFT ○





レジストレーションメモリー

レジストレーションとは、ボイス、アカンパニメントなどのパネル設定を意味します。

PSR-4000は、レジストレーションを128種類(16バンク×1~8)まで記憶(メモリー)して、演奏中にもワンタッチで呼び出すことができます。

レジストレーションデータは、フロッピーディスクに保存できます。(P.124「セーブトゥーディスク」参照)

レジストレーションの記憶

1 レジストレーションをセットします。

レジストレーション(ボイス、アカンパニメントなど)を記憶させたい状態にセットします。

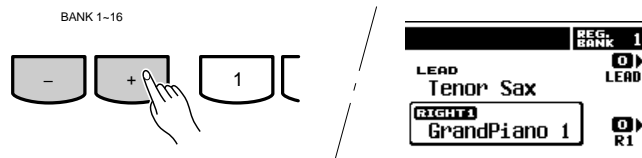
レジストレーションメモリーに記憶されるデータ

- アカンパニメント(ACCOMP.)グループ
- ボイス(VOICE)グループ
- トランスポーズ(TRANSCOPE)グループ
- スケール(SCALE)グループ
- ハーモニー(HARMONY)グループ
- テンポ(TEMPO)グループ
- コントローラー(CONTROLLER)グループ
- エフェクト(EFFECTS)グループ
- マルチパッド(MULTI PAD)グループ
- ソング(SONG)グループ

各グループの内容はP.155「セットアップデータリスト」を参照してください。

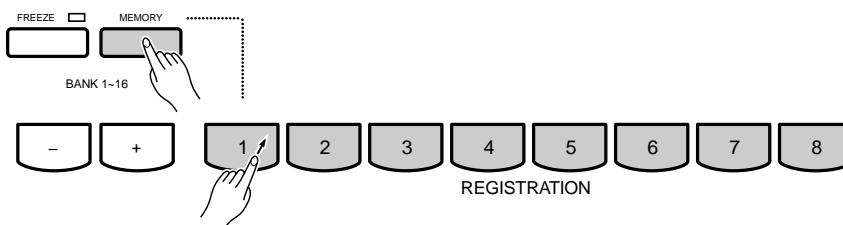
2 記憶するバンクを選択します。

バンク1~16から1つを、REGISTRATION部のBANK [+] - ボタンで選択します。選択されたバンクはディスプレイ右上「REG. BANK」に表示されます。



3 レジストレーションを記憶します。

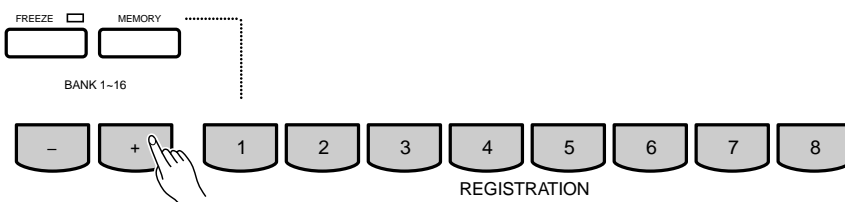
MEMORYボタンを押しながら、1~8ボタンのいずれかを押し、そのナンバーに、現在のパネル設定(レジストレーション)が記憶されます。



レジストレーションの呼び出し

1 レジストレーションのバンクを選択します。

BANK 1~16 [+ I -] ボタンを押して、バンク1~16の中から、呼び出したレジストレーション(ボイス、アカンパニメントなど)が記憶されているバンクを選択します。

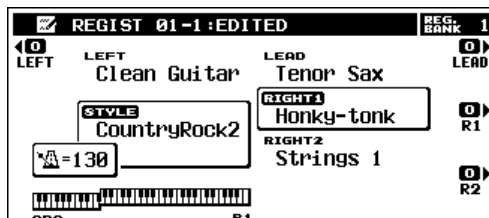


2 レジストレーションを呼び出します。

1~8ボタンの中から1つを押すと、記憶されているレジストレーションがパネルに呼び出されます。ディスプレイの最上段には、現在呼び出されているレジストレーションのバンクとナンバー、ネームが表示されます。



レジストレーションを呼び出した後に、パネル設定を変更すると、ディスプレイの最上段のネーム表示が「EDITED」に変わります。



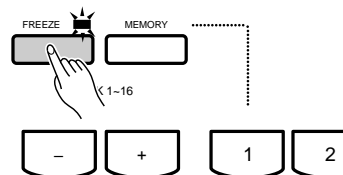
フリーズ

フリーズ機能は、レジストレーションを呼び出すときに、現在のパネル設定を部分的に変更したくない場合に使用します。

FREEZEボタンを押してランプを点灯させるとフリーズされたグループは、レジストレーションを呼び出しても変更されません。

フリーズするグループは、前ページのレジストレーションメモリーに記憶されるデータ、およびP.155「セットアップデータリスト」を参照してください。

フリーズするグループの設定は、下記イーージーセッティング画面で行います。



EASY SETTING

イージーセッティング(REGIST.)

パネルのBANK 1~16 [+] -]ボタン、またはMEMORYボタンを押すと、ディスプレイにEASY SETTING REGIST.が数秒間表示されます。ディスプレイのEASY SETTING REGIST.ボタンを押すと、ディスプレイはレジストレーションメモリーのイージーセッティング画面に変わります。

ネームの設定

記憶させたレジストレーションに、自分で作った名前(16文字以内)を登録することができます。

ディスプレイのBANK [/] ボタン、NUMBER [/] ボタンを押して、名前を設定したいレジストレーションを選択します。レジストレーションを選択すると、現在設定されている名前がディスプレイ下段に表示されます。

[キャラクターリスト]

空白 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 空白 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 空白 0123456789!@#\$%&'()*+,-./:;<=>?@
 [\] ^ _ { | }

ディスプレイの◀▶ [/] ボタンで変更する文字を選択します。

ディスプレイのA~Z [/] ボタンでアルファベット(大文字)を入力します。

ディスプレイのa~z [/] ボタンでアルファベット(小文字)を入力します。

ディスプレイの0~9.. [/] ボタンで数字/記号を入力します。

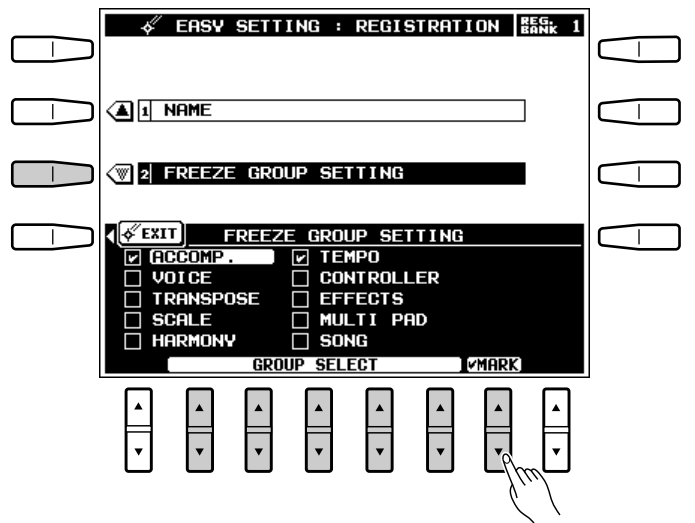
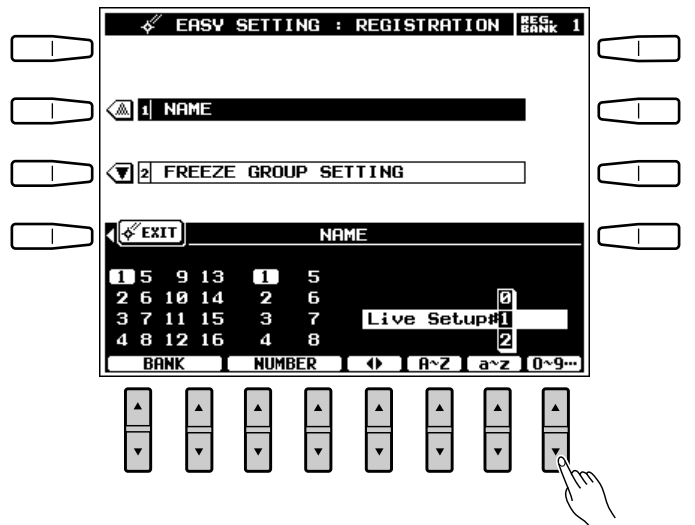
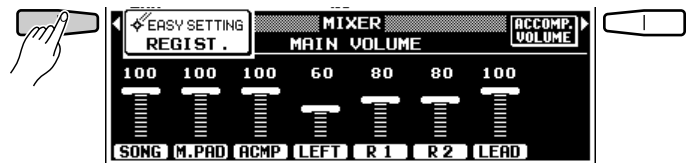
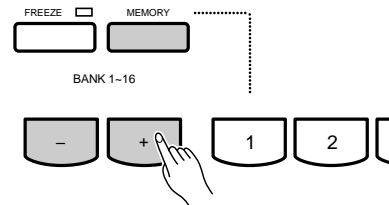
フリーズグループの設定

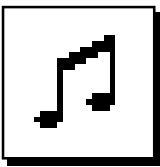
ディスプレイの [/] ボタンを押すと、ディスプレイの下半分はフリーズのグループ設定画面に切り替わります。

GROUP SELECT [/] ボタンでグループを選択し、**MARK** ボタンでフリーズのオン/オフを切り替えます。

側に押すと「√」マークが入り、側に押すと「√」マークが消されます。

「√」がマークされたグループは、フリーズされます。





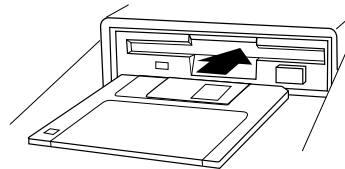
ソングプレイ

PSR-4000の付属ディスクに記録されているソングや、PSR-4000でフロッピーディスクに録音したソング(P.66参照)、市販のミュージックソフトを再生します。

- PSR-4000で再生できるミュージックソフト
- YAMAHA DOX(ディスクオーケストラ・コレクション)
- YAMAHA ピアノプレーヤ・ソフト
- YAMAHA ピアノ・ア・ラ・モード
- YAMAHA ピアノプレーヤ・アンサンブルソフト
- YAMAHA キーボードジャム
- YAMAHA COMPUTER MUSIC COLLECTION
- GMソフト(SMFフォーマット)

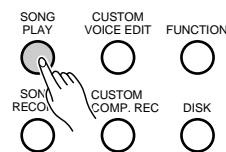
1 フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

PSR-4000の演奏を録音したフロッピーディスク、またはミュージックソフトをディスク挿入口に挿入します。この時、ディスクのシャッターをディスク挿入口の方向に、また、フロッピーディスクのラベル側を上に向けて挿入します。



2 ディスプレイをSONG PLAY画面に切り替えます。

SONG PLAYボタンを押すと、ディスプレイはSONG PLAY画面(SONG SELECTページ)に切り替わります。



メモ

別売のDOCソフト、GMソフト、ピアノプレーヤソフトをディスクドライブに挿入すると、ディスプレイは自動的にソングプレイモードに切り替わります。

ディスクが挿入されていないと、「No disk! Insert a disk containing song data. (ディスクがありません。ソングデータが記録されているディスクを挿入してください。)」というメッセージがディスプレイに表示されます。

PSR-4000でフォーマットされていないディスク、または再生できないディスクが挿入されている時にSONG PLAYボタンを押すと、「Wrong Disk」というメッセージがディスプレイに表示されます。



ソングプレイ

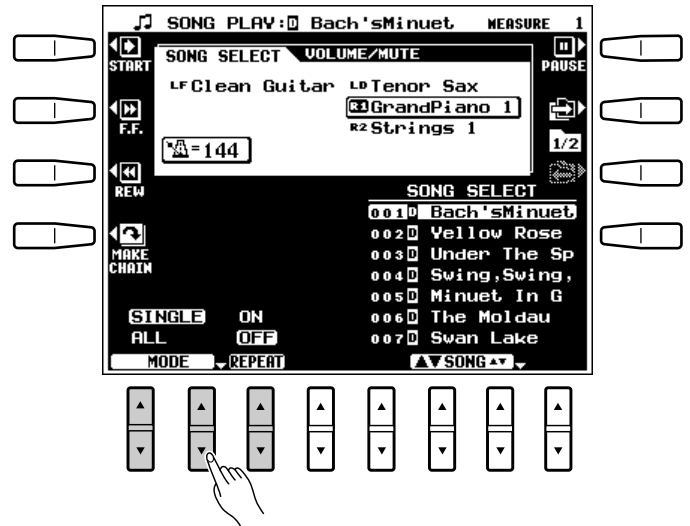
3 演奏モードを選択します。

ディスプレイのMODE [/] ボタンを押して、ソングプレイの演奏モードを選択します。演奏モードには下記の4種類があります。

SINGLE(シングル)	選択した1曲だけを再生します。
ALL(オール)	選択した曲から順番に、すべての曲を再生します。
CHAIN(チェーン)	再生する曲を選び、自分でチェーンリストを作り(P.62参照) その順番で再生します。
RANDOM (ランダム)	はじめに選択した曲が再生され、その後ランダム(任意)の順番で、すべての曲を再生します。

リピート再生

リピート(繰り返し)再生する場合は、ディスプレイのREPEAT [/] ボタンを押してONに設定します。OFFの場合はリピートしません。



4 ソングを選択します。

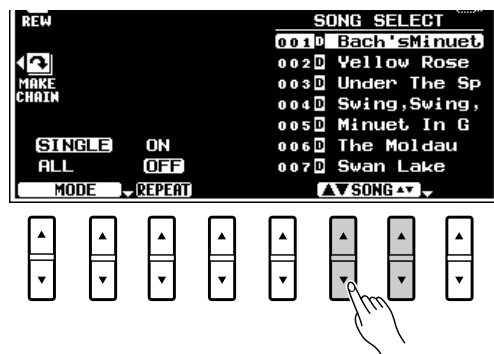
ソングプレイモードが「SINGLE」「ALL」「RANDOM」の場合、ディスプレイのSONG SELECT [/] ボタンを押して、ソングを選択します。(「CHAIN」の場合はP.62を参照してください。)

ソングプレイモードが「SINGLE」の場合は選択した曲だけを、「ALL」または「RANDOM」の場合は選択した曲から再生します。

メモ

ファイルナンバーとファイルネームの間のアルファベット(U, G, D, P)は下記の意味を持ちます。

- U(USER Song)..... PSR-4000で作ったソングです。
- G(GM Song)..... GMソング。GM音色配列を利用して作られたソングです。
- D(DOC Song)..... DOCソング。DOC音色配列を利用して作られたソングです。
- P(PP Song)..... ピアノプレーヤソング。ピアノプレーヤ用のソフトです。



5 再生をスタートします。

ディスプレイの**START**ボタン、またはパネルのSTART/STOPボタンを押して、再生をスタートします。

F.F(早送り)

再生中にディスプレイの**F.F.**ボタンを押すと、押している間、ソングの再生を早送りします。早送り中も再生を聴くことができます。

ソングが一時停止 (PAUSE) している時に、1度押すとディスプレイのMEASUREナンバーが1増加し、押し続けると連続で増加します。ソングの途中からスタートする場合に便利です。

REW(巻戻し)

再生中にディスプレイの**REW**ボタンを押すと、押している間、ソングの再生を巻戻します。巻戻し中は再生を聴くことができません。

ソングが一時停止 (PAUSE) している時に、1度押すとディスプレイのMEASUREナンバーが1減少し、押し続けると連続で減少します。

PAUSE(一時停止)

再生中にディスプレイの**PAUSE**ボタンを押すと、ソングの再生がポーズ(一時停止)します。(PAUSE表示反転)

もう一度**PAUSE**ボタンを押すと、ポーズが解除され、ソングの再生が再スタートします。(PAUSE表示反転解除)

メモ

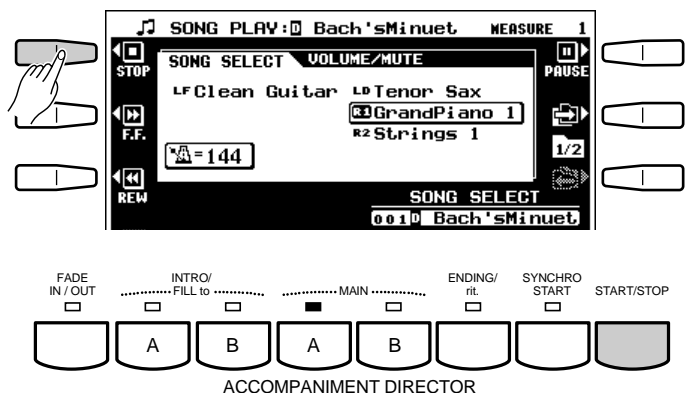
SMF(スタンダードMIDIファイル)のフォーマット1のディスクを再生する場合は、REWボタンは使用できません(表示されません)。



6 再生をストップします。

設定したソングプレイモードに従って、ソングを最後まで再生すると、自動的にストップして、MEASURE表示は1に戻ります。

再生をストップする場合は、ディスプレイの**STOP**ボタン、またはパネルのSTART/STOPボタンを押します。MEASUREの1に自動的に戻ります。



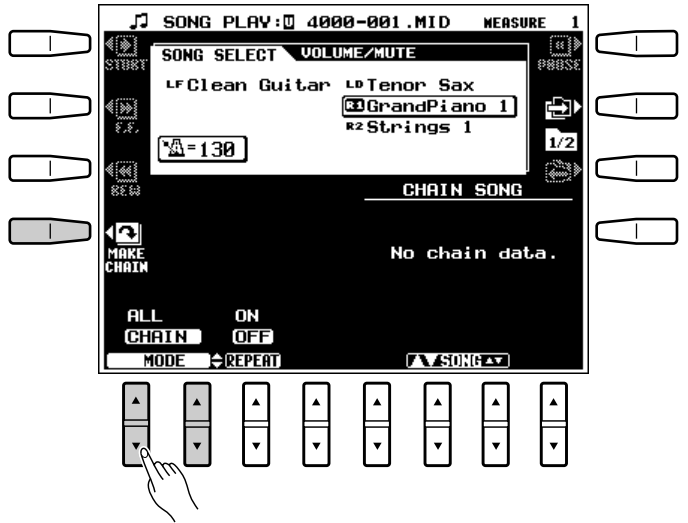
チェーン再生

1 ソングプレイモードに「CHAIN」を選択します。

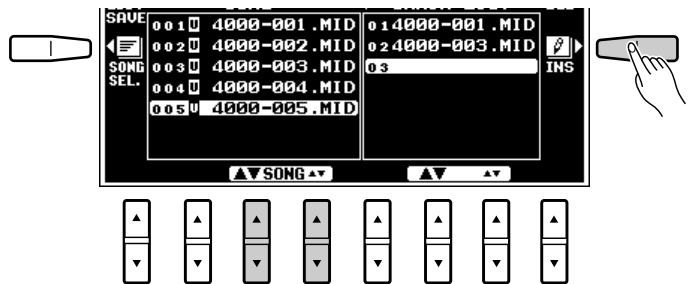
P.60を参照して、ソングプレイモードを**CHAIN**にします。

2 チェーンリストを作ります。

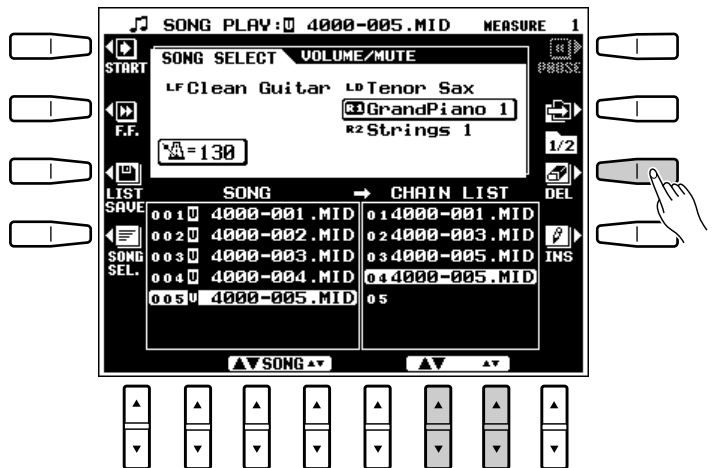
ディスプレイの**MAKE CHAIN**ボタンを押して、ディスプレイをチェーンリスト作成画面に切り替えます。



ディスプレイの**SONG /** ボタンを押してソングを選択し、**INS**ボタンを押してリストにインサート(挿入)します。



リストからソングをデリート(削除)する場合は、ディスプレイの**CHAIN LIST /** ボタンを押してソングを選択し、**DEL**ボタンを押します。



チェーンリストのセーブ

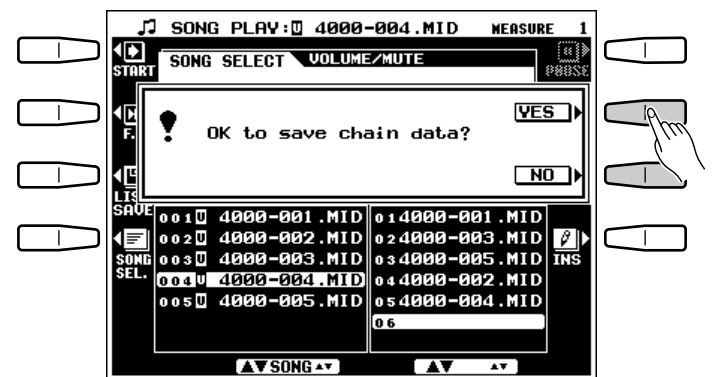
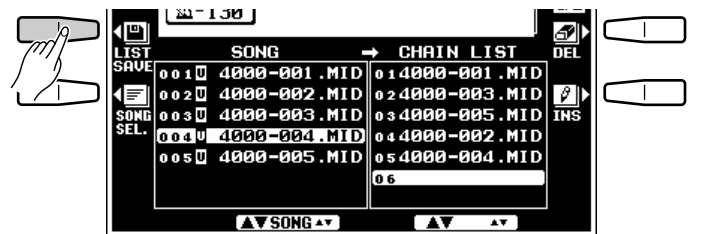
PSR-4000のソングデータとGMソングのデータに限り、チェーンリストを作ってディスクにセーブ(保存)できます。

ディスプレイの**LIST SAVE**ボタンを押すと、ディスプレイに「OK to save chain data?」が表示されます。

ディスプレイの**YES**ボタンを押すとセーブが実行され、**NO**ボタンを押すとキャンセルされます。セーブしたチェーンリストは、このフロッピーディスクを挿入して「CHAIN」モードを選択する度に、リストの内容が表示されます。

メモ

チェーンリストはDOCソフトやディスクlavierのディスクにはセーブできません。



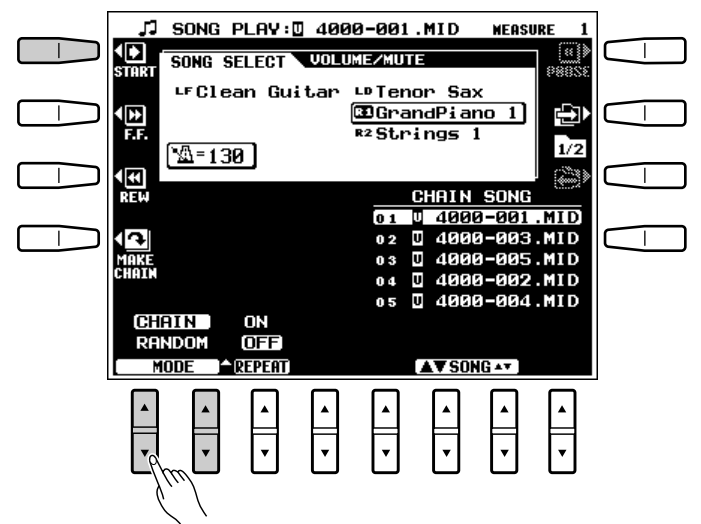
3 SONG SELECT画面に戻します。

リストを作成後、ディスプレイの**SONG SEL.**ボタンを押して、SONG SELECT画面に戻ります。



4 CHAINモードを選択します。

演奏モード(MODE)に**CHAIN**を選ぶと、チェーンソングのリストが表示されます。



5 チェーン再生をスタート/ストップします。

P.61を参照して、チェーン再生をスタート/ストップします。

ボリューム / ミュート

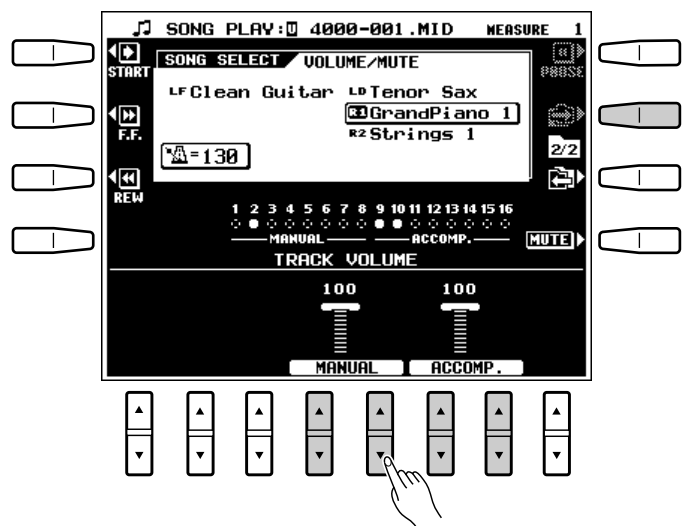
ソング再生時に、トラックごとのボリュームを調整したり、トラック(パート)ごとにSOLQ(ソロ演奏) / PLAY(再生) / MUTE(ミュート)を設定できます。

ボリューム

ディスプレイの **MANUAL** ボタンを押すと、ディスプレイは「2/2 VOLUME/MUTE (TRACK VOLUME) 画面に切り替わります。

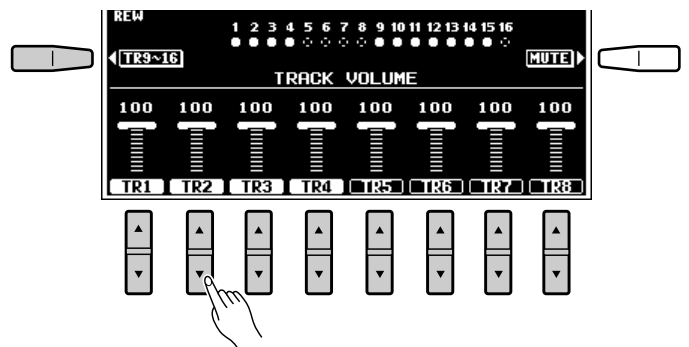
PSR-4000のクイックレコードで作られたソング

ディスプレイの **MANUAL** ボタン、**ACCOMP.** ボタンを押して、希望するトラックのボリュームを調整します。



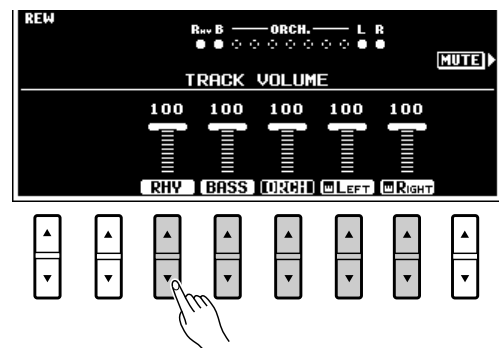
PSR-4000のマルチトラックレコードで作ったソング、およびGMソング

ディスプレイの **TR1 ~ 8**、または **TR9 ~ 16** ボタンを押して、希望するトラックのボリュームを調整します。



DOCソング

ディスプレイの **RHY**, **BASS**, **ORCH**, **LEFT**, **RIGHT** ボタンを押して、リズム / ベース / オーケストラ / 左手 / 右手の希望するトラックのボリュームを調整します。



ミュート

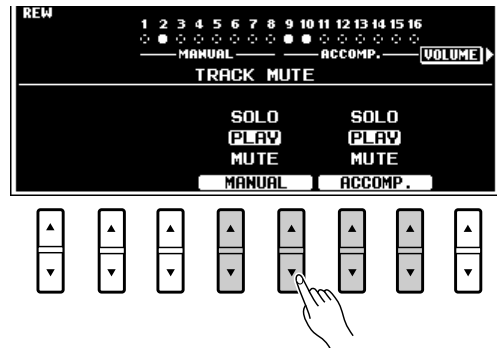
ディスプレイの**MUTE**ボタンを押すと、ディスプレイの下半分が「TRACK MUTE」画面に切り替わります。トラック(パート)ごとにSOLO/PLAY/MUTEを選択します。

SOLO(ソロ演奏)	1つのトラックのデータだけを再生します。他のトラックはPLAYに設定されていても自動的にミュート(消音)されます。
PLAY(再生)	トラックデータを再生します。
MUTE(ミュート)	トラックデータをミュート(消音)します。



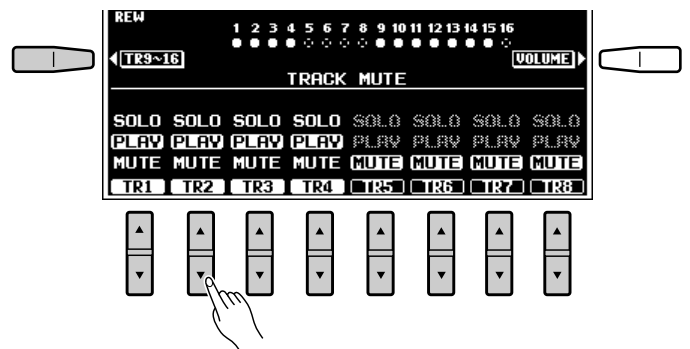
PSR-4000のクイックレコードで作られたソング

ディスプレイの**MANUAL**[/]ボタン、**ACCOMP**[/]ボタンを押して、MANUALトラック、ACCOMP.トラックごとにSOLO/PLAY/MUTEを選択します。



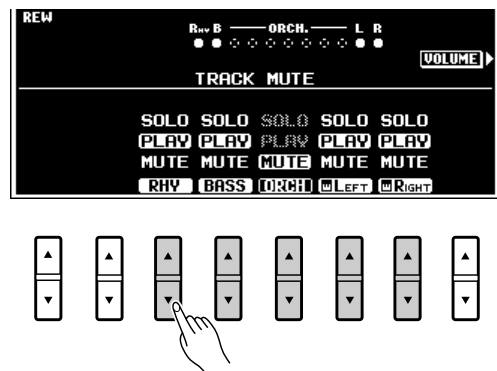
PSR-4000のマルチトラックレコードで作られたソング、およびGMソング

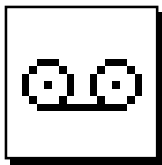
ディスプレイの**TR1~8**、または**TR9~16**[/]ボタンを押して、希望するトラックのSOLO/PLAY/MUTEを切り替えます。



DOCソング

ディスプレイの**RHY**, **BASS**, **ORCH**, **LEFT**, **RIGHT** [/]ボタンを押して、リズム/ベース/オーケストラ/左手/右手の希望するトラックのSOLO/PLAY/MUTEを切り替えます。





ソングレコード

ソングレコード機能を活用して、自分の演奏を簡単にフロッピーディスクに録音できます。

1枚のフロッピーディスクに最大60曲までセーブ(保存)できます。



PSR-4000のソングレコードは、フロッピーディスクに直接データを録音します。フロッピーディスクを挿入していないとソングレコード機能は使用できません。

ソングレコードの種類 / しくみ

録音する方法は、クイックレコードとマルチトラックレコードの2種類があります。

クイックレコード

クイックレコードは、オーケストラパートの演奏とアカンパニメントの演奏を簡単に録音する方法です。また、アカンパニメント鍵域のコード演奏をステップ入力する機能も備えています。

[1/3ページ].....REAL TIME(リアルタイム)
MANUAL(手弾き)トラックとACCOMP(アカンパニメント)トラックの録音/再生/ミュート設定を行います。

[2/3ページ].....CHORD STEP
(コードステップ)
ACCOMP(アカンパニメント)トラックのコード演奏をステップ入力します。

[3/3ページ].....EDIT(エディット)
録音したソングデータをデリート(削除)します。



マルチトラックレコード

マルチトラックレコードは、選択されたオーケストラパートの演奏とアカンパニメントの演奏を1~16トラックに振り分けて、録音する方法です。トラックごとに録音パートを設定したり、トラックのボリュームを設定したり、きめ細かな録音が可能です。

[1/4ページ].....MULTI REC
(マルチレコード)

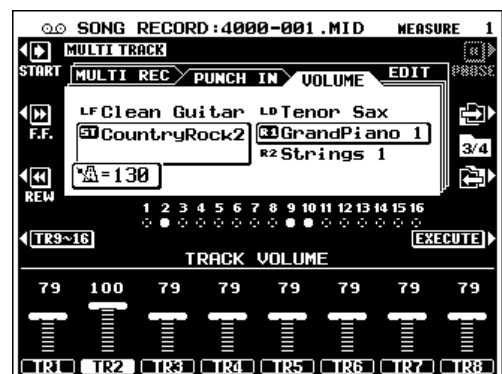
1~16トラックそれぞれの録音/再生/ミュート設定、および録音パートの設定を行います。



[2/4ページ].....PUNCH IN(パンチイン)
録音したソングデータを、部分的に再録音する機能です。



[3/4ページ].....VOLUME(ボリューム)
1~16トラックそれぞれの録音ボリュームの設定を行います。



[4/4ページ].....EDIT(エディット)
録音したソングデータをエディット(編集)する機能です。クオンタイズ、トラックミックス、イニシャルエディット、ソングデリートが行えます。



フロッピーディスクのフォーマット(初期化)

市販のフロッピーディスクをPSR-4000で使用できる状態にすることをフォーマット(初期化)と呼びます。

PSR-4000でソングレコードをする場合、PSR-4000用にフォーマットしたフロッピーディスクを挿入してください。フォーマットに関しては、P.129を参照してください。

メモ

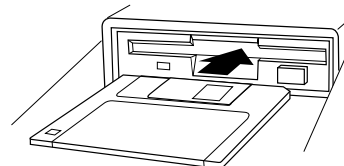
フォーマットを行うとそのフロッピーディスクに記録されているデータは消去されます。

クイックレコード

ABCアカンパニメントとRIGHT 1パートの演奏を録音してみましょう。

リアルタイム

- 1 フォーマット済みのフロッピーディスクをディスクドライブに挿入します。



- 2 ディスプレイをSONG RECORD画面に切り替えます。

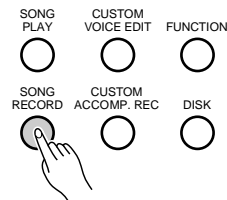
SONG RECORDボタンを押して、ディスプレイをSONG RECORD画面に切り替えます。

ディスプレイをSONG RECORD画面に切り替えると、自動的に「N SONG_00X.MID」がディスプレイ下段に表示されて、選択されます。

すでに録音されているソングがある場合は、ソングファイルリストが表示されます。新しく録音されるソングファイルのナンバー「N SONG_00X.MID」の「00X」には新しいナンバーが付けられます。

メモ

ファイルネームの左に表示される「N」(NEW Song)は、新しく録音するソングファイルであることを表します。



3 ソングを選択します。

新しいソングを録音する場合は「N SONG_00X.MID」を選択します。

ネームの設定

録音するソングの名前(12文字以内)を自由に変更できます。

[キャラクターリスト]

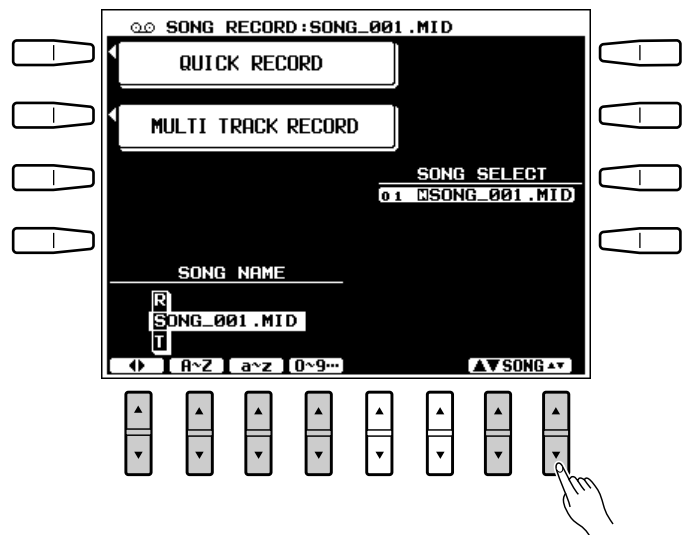
空白 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 空白 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 空白 0123456789!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@
 [] ^ _ { | }

ディスプレイの◀▶[/]ボタンで変更する文字を選択します。

ディスプレイのA~Z [/]ボタンでアルファベット(大文字)を入力します。

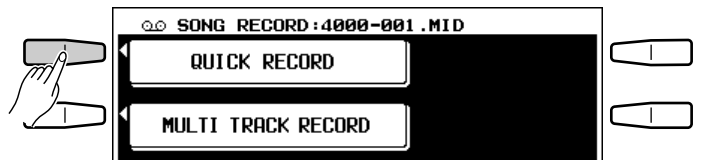
ディスプレイのa~z [/]ボタンでアルファベット(小文字)を入力します。

ディスプレイの0~9.. [/]ボタンで数字/記号を入力します。



4 ディスプレイをQUICK画面に切り替えます。

ディスプレイの**QUICK RECORD**ボタンを押して、ディスプレイをQUICK画面(1/3 REAL TIMEページ)に切り替えます。

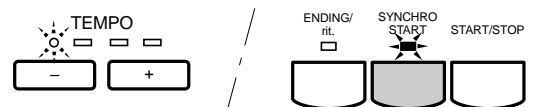


ディスプレイがQUICK画面に切り替わると、ビートインディケーターの左端(赤)が点滅し、SYNCHRO STARTランプが点灯します。この状態(シンクロスタート待機状態)で、鍵盤を弾くと録音が始まります。

中止する場合はSYNCHRO STARTボタンを押します。

メモ

録音/再生中以外は、ディスプレイの右上の「FREE AREA」にフロッピーディスクの現在録音可能な残量(K:キロバイト)を表示します。この値は、ワークエリアを含むため、実際の残量より少なく表示されます。



5 録音パート、ボイス、スタイルなどを設定します。

LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, LEADボタンを押して、ボタンを点灯させ、録音するオーケストラパートと演奏するボイスを選択します。

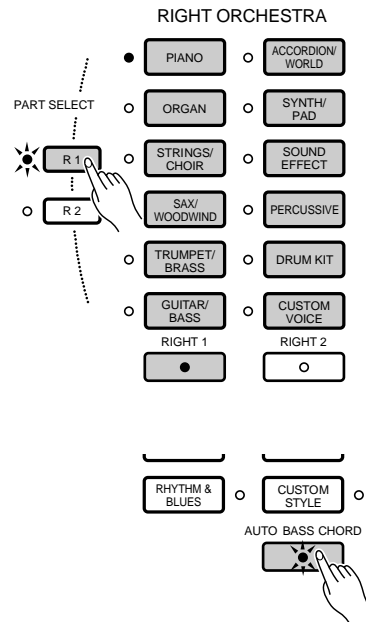
ここでは、RIGHT 1パートを選択します。

ABCアカンパニメントを同時に録音する場合は、AUTO BASS CHORDボタンを押してボタンを点灯させ、演奏するスタイルを選択します。

ここでは、AUTO BASS CHORDボタンを押してボタンを点灯させます。

録音する時にメトロノームを鳴らしたい場合は、ディスプレイのMETRONOME [/] ボタンを押してONに切り替えます。

また、必要に応じて、テンポを変更します。



6 録音トラックを設定します。

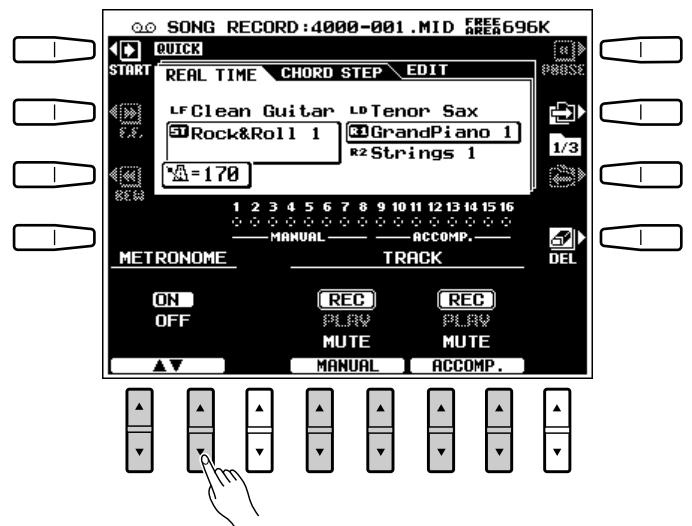
ディスプレイのMANUAL [/] ボタン、ACCOMP. [/] ボタンを押して、MANUALトラックとACCOMP.トラックのREQ(録音)/PLAY(再生)/MUTE(ミュート)の設定を行います。

MANUAL(手弾き)トラック

オーケストラパート全体(LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, LEADパート)の設定を行います。

ACCOMP.トラック

アカンパニメントパート全体(RHYTHM1/2, BASS, CHORD1/2, PAD, PHRASE1/2パート)の設定を行います。



REC	録音します。
PLAY	再生します(録音されたデータがない場合は選択できません)。
MUTE	ミュート(消音)します。録音/再生しません。
DELETE	録音データをデリート(削除)します。ディスプレイのDELボタンを押しながら、MANUALボタン、ACCOMP.ボタンを押してDELETEを選択し、DELボタンを離すとデリートが実行されます。

ここでは、MANUALトラック、ACCOMP.トラックともに**REC**に設定します。

メモ

クイックレコードに入ると、自動的にMANUALトラックがRECに設定されます。

AUTO BASS CHORDボタンが点灯している場合、ACCOMP.トラックは自動的にRECに設定されます。また、ACCOMP.トラックをRECに設定すると、AUTO BASS CHORDボタンは自動的に点灯します。

アカンパニメントを録音しない場合は、ACCOMP.トラックがRECに設定されていないことを確認してください。

クイックレコードでは、1~16の録音トラックは下記のように設定されます。

1トラック LEADパート	9トラック RHYTHM 1パート
2トラック RIGHT 1パート	10トラック RHYTHM 2パート
3トラック RIGHT 2パート	11トラック BASSパート
4トラック LEFTパート	12トラック CHORD 1パート
5トラック MULTI PADパート	13トラック CHORD 2パート
6トラック HARMONY 1パート	14トラック PADパート
7トラック HARMONY 2パート	15トラック PHRASE 1パート
8トラック HARMONY 3パート	16トラック PHRASE 2パート

7 録音(クイックレコード)をスタートします。

★ 注意

録音をスタートすると、そのトラックに録音されていたデータは、新しいデータに書き替わります。

鍵盤で演奏を始めると、録音がスタートします(シンクロスタート)。

ディスプレイの**START**ボタンを押すと、録音がスタートします。

ACCOMPANIMENT DIRECTOR部の**START/STOP**ボタンを押すと、録音がスタートします。

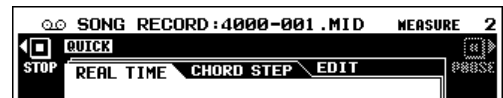
MANUALトラックの場合、マニュアル鍵域で押鍵されるまで、休符(空白)が録音されます。ACCOMP.トラックは、アカンパニメント鍵域でコード押鍵されるまで、リズムだけが録音されます。

録音がスタートすると、SYNCHRO STARTランプが消灯し、ディスプレイのSTARTボタンがSTOPボタンに切り替わります。

録音中、ディスプレイのMEASUREには小節ナンバーが表示され、ビートインディケーターがテンポに合わせて点滅します。

メモ

ACCOMP.トラックの録音で、イントロスタートしたい場合は、シンクロ待機状態でINTRO A FILL to A/INTRO B FILL to Bボタンを押して、スタート時のイントロセクションを予約します。



ソングレコード

8 録音をストップします。

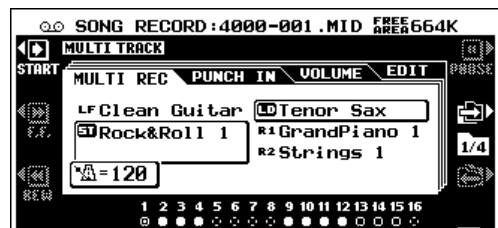
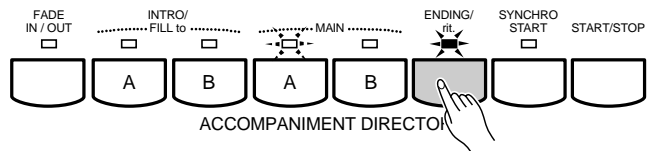
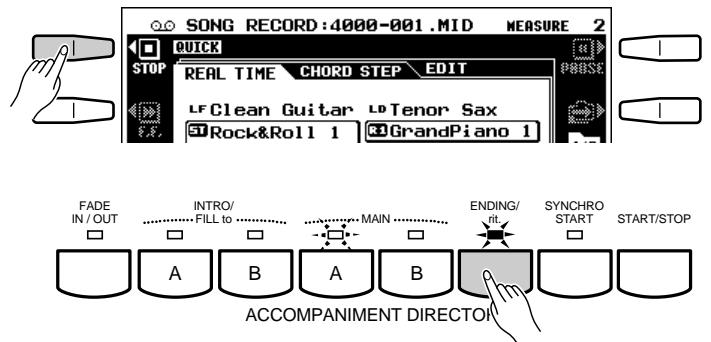
ディスプレイの**STOP**ボタン、または**START/STOP**ボタンを押すと録音がストップします。

ACCOMP.トラックの録音の時に**ENDING/rit.**ボタンを押すと、エンディングセクションを演奏してからストップします。

録音中、ソングデータはフロッピーディスクに順次処理(記録)され、録音がストップすると、ディスプレイに「Saving to disk」を表示して、ソングデータの最終的な記録処理を行います。処理が終了すると、ディスプレイは**QUICK**画面に戻ります。

トラックインディケータ

トラックインディケータは、データの「有り」「なし」、トラックデータを「再生する」「再生しない」「録音する」という意味を表します。



再生します。(データ有り) データが記録されていません。(データなし)

録音します。 再生しません。(データ有り)

9 再生してみましよう。

録音がストップすると、録音したトラックの**REC / PLAY / MUTE**の設定は、自動的に**PLAY**に変わります。ディスプレイの**START**ボタン、または**START / STOP**ボタンを押して再生してみましよう。

「ソングプレイ (P.59参照)」で、録音したソングを再生することもできます。



トラックデータのデリート

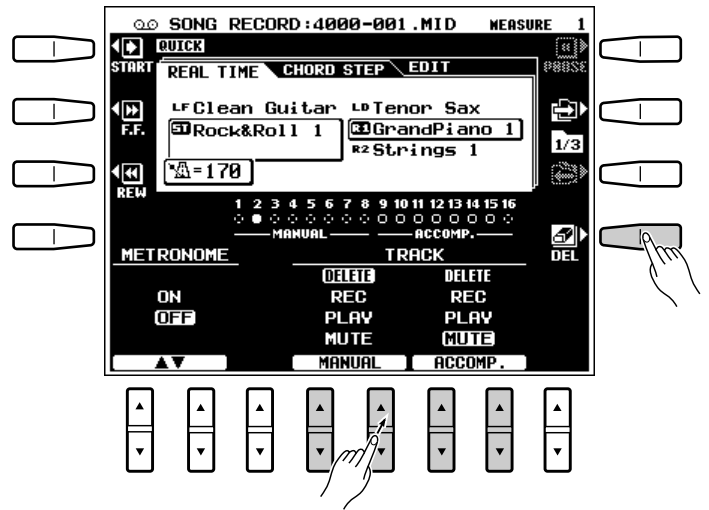
MANUALトラック / ACCOMP.トラック個別に、録音したデータをデリート(削除)できます。

- 1 ディスプレイのDELボタンを押し続けると、データが入っているトラックのTRACK表示部分に「DELETE」が表示されます。

メモ

DELボタンを押すとRECに設定されていたトラックは、PLAYまたはMUTEに設定されます。

- 2 ディスプレイのDELボタンを押したまま、ディスプレイのMANUAL [/] ボタン、またはACCOMP. [/] ボタンを押して、DELETEを選択します。DELボタンを離すと、ディスプレイに「Executing」が表示されてデリートが実行されます。デリートが終了すると、ディスプレイに「Completed」が表示され、元の画面に戻ります。



コードステップ

コードステップレコードはACCOMP.トラックに、コードなどのアカンパニメントデータを一つずつステップ入力できます。リズムに合わせてコードとメロディを同時に録音することが難しい場合や、複雑なコード展開を録音する場合に便利です。また、曲の途中でアカンパニメントスタイルやテンポを変更する場合にも便利です。また、コードステップレコードで録音したACCOMP.トラックを再生(PLAY)しながら、MANUALトラックをクイックレコードすることもできます。

- 1 ディスプレイをCHORD STEP画面に切り替えます。

クイックレコードの 1 ~ 4 の操作 P.68, 69参照をした後、ディスプレイの [→] ボタンを押して、「2/3 CHORD STEP」ページに切り替えます。



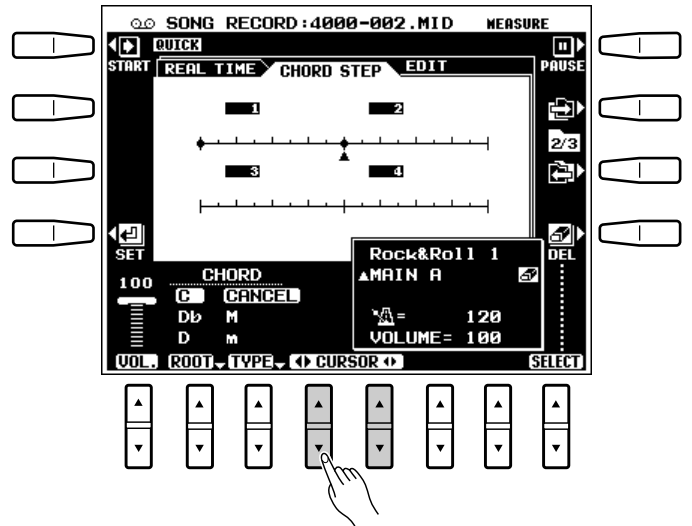
2 アカンパニメントデータを入力する位置を設定します。

CHORD STEP画面では、4小節ずつのアカンパニメントデータがディスプレイに表示されます。アカンパニメントデータは1/2拍単位で入力できます。ただし、スタイル(変更)、MAIN A/B、ENDINGデータは小節の頭のみ録音可能です。

ディスプレイの**CURSOR** [大] / ボタンでカーソルの位置を小節単位で移動します。
 ディスプレイの**CURSOR** [小] / ボタンでカーソルの位置を細かく移動します。

メモ

カーソルは、アカンパニメントスタイルごとに決まっている最小分解能で移動できます。



3 アカンパニメントデータを設定します。

設定するアカンパニメントデータは、ディスプレイ右下に表示されます。変更した項目は反転表示され、左にマークが表示されます。

設定(入力)できるアカンパニメントデータ

[アカンパニメントスタイル]

アカンパニメントスタイルを選択(P.25参照)同様に選択します。

[アカンパニメントセクション]

ACCOMPANIMENT DIRECTOR部のボタン(INTRO/FILL, MAIN A/B, ENDING/ritボタン)を押して選択します。

[コード]

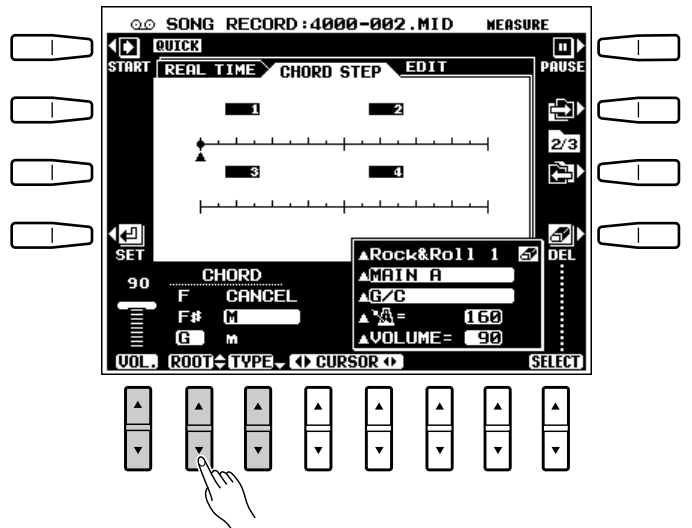
ディスプレイの**CHORD ROOT** / ボタンと**CHORD TYPE** / ボタンを押して、コードのルートとタイプを組み合わせで設定します。鍵盤でコードを押さえても入力できます。

[テンポ]

TEMPO [+] - ボタンを押して設定します。

[アカンパニメントボリューム]

ディスプレイの**VOL** / ボタンを押して設定します。



4 アカンパニメントデータを入力します。

ディスプレイの**SET**ボタンを押すと、カーソルがある位置にアカンパニメントデータが入力され、カーソルは自動的に次のステップに移動します。アカンパニメントデータの反転表示は元に戻ります。

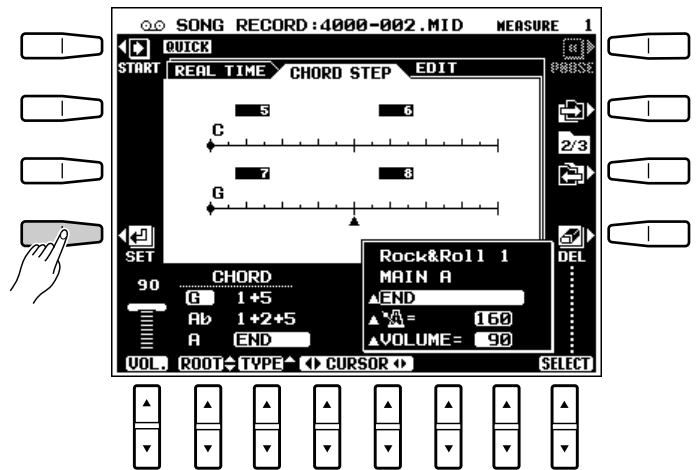
1 ~ **4** の操作を繰り返して、アカンパニメントデータを入力します。

一度入力したデータを変更する場合は、**CURSOR** (大、小) / ボタンで変更したい場所へ移動し、そのまま設定変更します。

曲の終りには、アカンパニメントセクションのENDINGを入力するか、コードタイプの一番下の「END」を入力します。

メモ

再生時、何も入力されていないステップは、前のステップの状態が続きます。たとえば、1小節目に「C」のコードを、3小節目に「Am」のコードを入力すると、2小節目は1小節目と同じ「C」のコードで演奏されます。



5 再生します。

ディスプレイの**START**ボタンを押して再生します。

ディスプレイの [←] ボタンを押して、「1/3 REAL TIME」ページに切り替えても再生できます。(P.72参照)

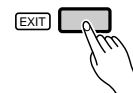
メモ

「END」が入力されていない場合、最後に入力されたデータから1小節後にストップします。









データのセーブ

EXITボタンを押す、または画面のページを切り替えると「Recording the data...」が表示され、ディスクにセーブされます。




ステップデータのデリート

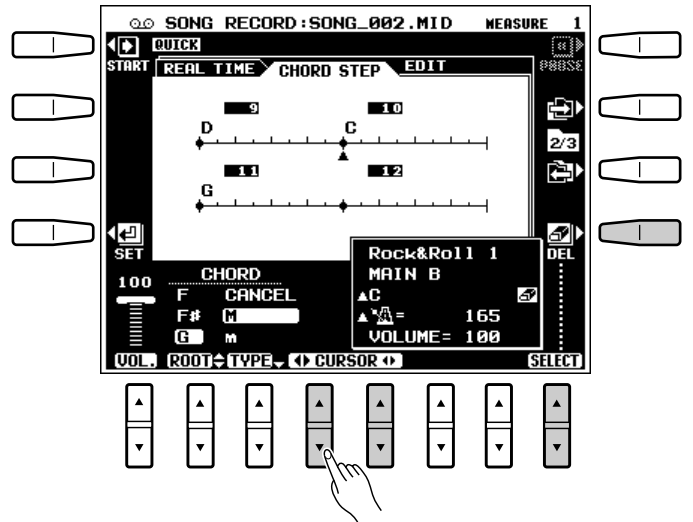
ステップ入力したアカンパニメントデータをデリート(削除)します。

- 1** カーソルを移動すると、現在のカーソル位置で設定されているデータが、ディスプレイの右下に表示されます。
データの入力ポイントにカーソルがある場合、データの先頭に  が表示されます。
- 2** ディスプレイのSELECT  /  ボタンを押して、削除したいデータに  を移動します。削除可能なデータに限り  が移動できます。
- 3** ディスプレイのDELボタンを押すと、現在  が表示されているデータが削除されます。

メモ

1小節目のデータに限り、デリートできません。データを変更するときは、そのまま再設定してください。何もデータを入力したくない場合は、コードタイプにCANCELを再設定してください。

 が表示されていないデータは、前のステップのデータが継続していることを表します。デリートする場合は前のステップに戻ってデリートしてください。



サンプル

それでは、下記のサンプルを実際に入力してみましょう。

アカンパニメントスタイル = Twist (ROCK/ROCK'N'ROLLグループ)
テンポ = 176

Step	Chord	Code	Volume
1	GM	MAIN B	100
2			
3			
4			
5	CM	MAIN B	100
6			
7	GM	MAIN B	100
8			
9	DM	MAIN B	100
10	CM	MAIN B	100
11	GM	MAIN B	100
12		ENDING	100

エディット

クイックレコードで録音したソングデータをデリートします。

ソングデリート

録音したソングをデリート(削除)します。

1 ディスプレイの **EDIT** ボタンを押して、「3/3 EDIT」ページに切り替えます。

2 ディスプレイの **SONG** / ボタンを押して、デリートするソング(ファイル)を選択します。

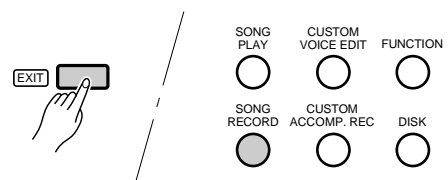
3 **EXECUTE** ボタンを押すと、「Ready to delete "XXXXXXXX". OK to delete? (ソングファイル "XXXXXXXX" をデリートしてもよろしいですか?)」がディスプレイに表示されます。

4 ディスプレイの **YES** ボタンを押すと、ソングデリートが実行されます。
NO ボタンを押すとデリートはキャンセルされます。



クイックレコードの終了

EXIT ボタン、または **SONG RECORD** ボタンを押すとクイックレコードを終了します。



マルチトラックレコード

マルチトラックレコードは、選択されたオーケストラパートなどの演奏を1～8トラックに、アカンパニメントの演奏を9～16トラックに振り分けて録音する方法です。トラック別にボリューム設定したり、パンチインレコーディングやさまざまなエディットが行えるため、きめ細かな録音が可能です。

1トラック LEADパート	9トラック RHYTHM 1パート
2トラック RIGHT 1パート	10トラック RHYTHM 2パート
3トラック RIGHT 2パート	11トラック BASSパート
4トラック LEFTパート	12トラック CHORD 1パート
5トラック MULTI PADパート	13トラック CHORD 2パート
6トラック HARMONY 1パート	14トラック PADパート
7トラック HARMONY 2パート	15トラック PHRASE 1パート
8トラック HARMONY 3パート	16トラック PHRASE 2パート

マルチレコード

1 ディスプレイをSONG RECORD画面に切り替えます。

クイックレコードの **1** ~ **2** と同様の操作 (P.68参照) を行い、ディスプレイをSONG RECORD画面に切り替えます。



2 ディスプレイをMULTI TRACK画面に切り替えます。

ディスプレイのMULTI TRACK RECORDボタンを押して、ディスプレイをMULTI TRACK画面 (1/4 MULTI RECページ) に切り替えます。

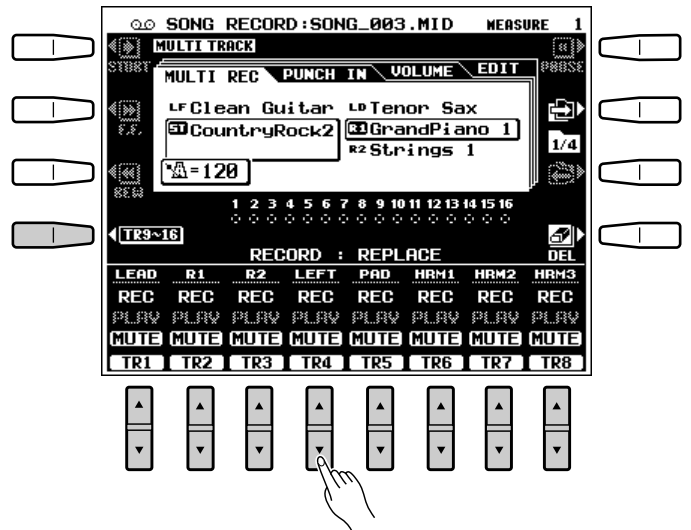


3 録音トラックを設定します。

ディスプレイのTR1~8、またはTR9~16 / ボタンを押して、1~16トラックの中から録音したいトラックをRECに設定します。その他のトラックは必要に応じてREC(録音)/PLAY(再生)/MUTE(ミュート)の設定を行います。

ディスプレイのTR9~16ボタンを押すと、ディスプレイの下半分が9~16トラックの設定表示に切り替わりま

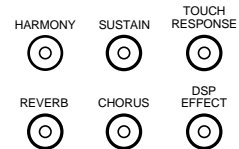
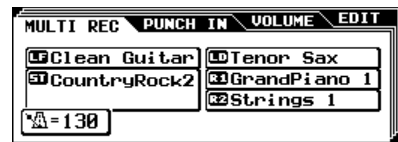
す。



4 録音パート、ボイス、スタイルなどを設定します。

録音パート、ボイス、スタイル、リバーブ/コーラス/DSPエフェクトなどを設定します。

マルチトラックレコードでは、マルチパッドの演奏、ハーモニー音の録音もできます。これらのパートも録音する場合は、それぞれの設定も行いましょう。



録音パートの変更

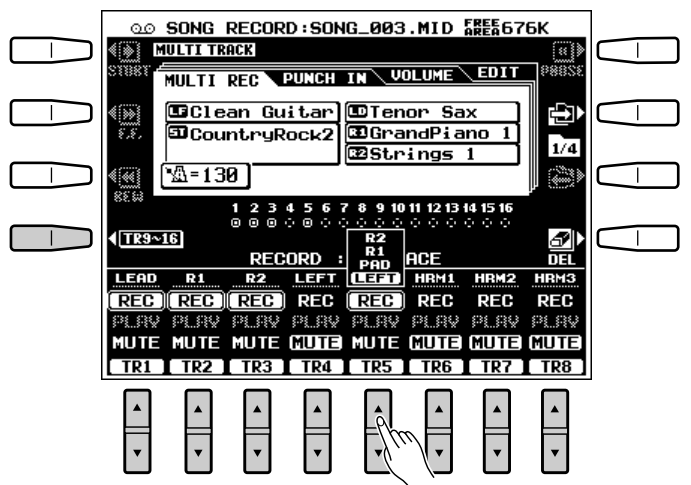
それぞれのトラックの録音パートは、プリセットされています(P.78参照)が、REC設定でディスプレイのTR1~8 / ボタンの [] またはTR9~16 / ボタンの [] をさらに押すと、録音パートをプリセットから他の決められたパートに変更できます。

メモ

AUTO BASS CHORDボタンが点灯している場合、アカンパニメントに関するトラックは自動的にRECに設定されます。また、アカンパニメントに関するトラックのいずれかをRECに設定すると、AUTO BASS CHORDボタンは自動的に点灯します。

ABCボタンを押して、ABCをオフにすると上記の逆になりません。

TR10はリズムパート以外に変更できません。



ソングレコード

5 録音(マルチトラックレコード)をスタートします。

＊ 注意

録音すると、現在RECに指定しているトラックに録音されているデータは消去されます。

ディスプレイの**START**ボタンを押せば、録音がスタートします。

SYNCHRO STARTボタンを押せば、録音をシンクロスタートすることができます。

アカンパニメントトラック(TR9 ~ 16)を録音する場合、ACCOMPANIMENT DIRECTOR部のSTART/STOPボタンを押しても録音がスタートします。この場合、アカンパニメント鍵域でコード押鍵されるまで、RHY(リズム)トラックにリズムだけが録音されます。

メモ

録音/再生中以外は、ディスプレイの右上の「FREE AREA」にフロッピーディスクの現在の残量(K: キロバイト)を表示します。



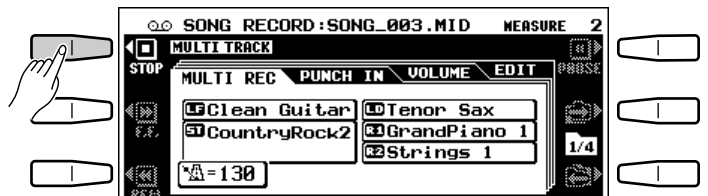
6 録音をストップします。

ディスプレイの**STOP**ボタンを押すと録音がストップします。

アカンパニメントトラック(TR9 ~ 16)を録音している場合は、ENDING/rit.ボタンを押すと、エンディングセクションを演奏してストップします。

録音中、ソングデータはフロッピーディスクに順次処理(記録)され、録音がストップすると、ディスプレイに「Saving to disk」を表示して、ソングデータの最終的な処理を行います(フロッピーディスクに記録します)。

処理が終了すると、ディスプレイはMULTI REC画面に戻ります。



7 再生してみましょう。

録音がストップすると、録音したトラックのREC/PLAY/MUTE設定は、自動的にPLAYに変わります。ディスプレイの**START**ボタン、またはACCOMPANIMENT DIRECTOR部のSTART/STOPボタンを押して再生してみましょう。

「ソングプレイ (P.59参照)で、録音したソングを再生することもできます。



トラックデータのデリート

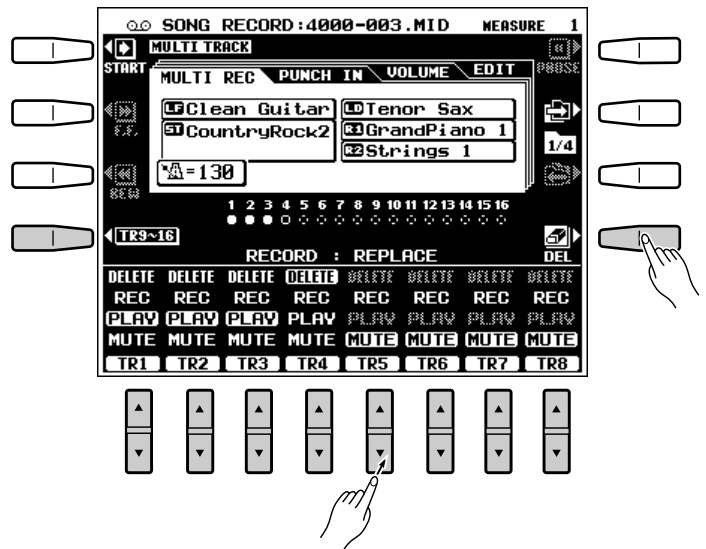
録音した1~16トラックを、個別にデリート(削除)できます。

- 1 ディスプレイの**DEL**ボタンを押し続けると、データを持っているトラックの録音パート表示部分に「DELETE」が表示されます。

メモ

DELボタンを押すとREC設定されていたトラックは、PLAYまたはMUTEに設定されます。

- 2 ディスプレイの**DEL**ボタンを押したまま、ディスプレイの**TR1~16** / ボタンを押して、**DELETE**を選択します。**DEL**ボタンを離すと、ディスプレイに「Executing」が表示されてデリートが実行されます。



トラックボリュームの変更

録音されたデータの各トラックのボリュームを変更します。

ディスプレイの**3/4 VOLUME** ボタンを押して、ディスプレイを「3/4 VOLUME」ページに切り替えます。

ディスプレイの**TR1~8** / ボタンを押して、1~8トラックのボリューム設定を行います。

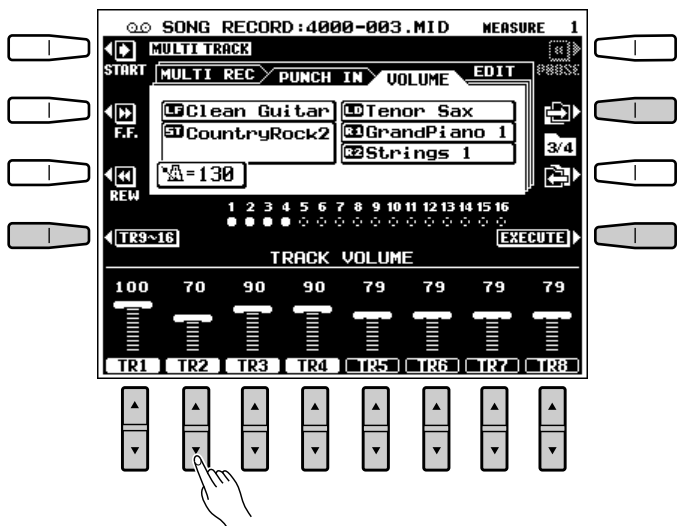
データが録音されているトラックだけが設定できます。

ディスプレイの**TR9~16** / ボタンを押すと、ディスプレイの下半分が9~16トラックのボリューム設定表示に切り替わります。1~8トラック同様、9~16トラックのボリューム設定を行います。

EXECUTEボタンを押すと、各トラックのボリューム設定データが保存(記録)されます。

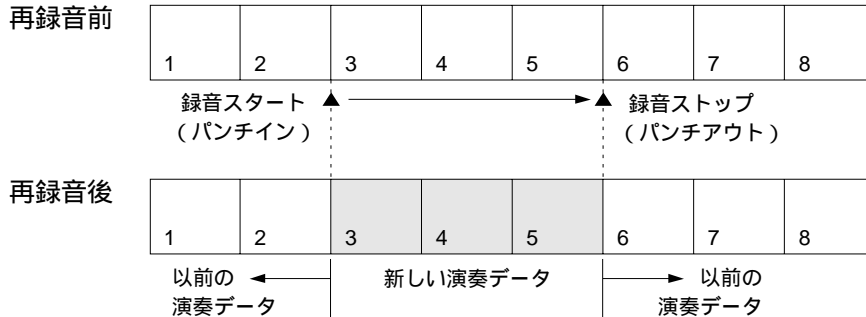
メモ

データが録音されていないトラックは、ボタンが反転表示され、ボリュームは設定できません。
EXECUTEボタンを押さずに、画面を切り替えると、変更したデータは保存されません。



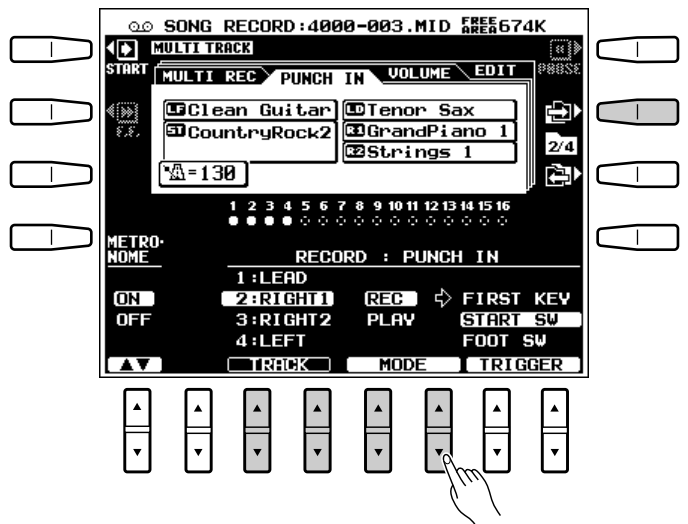
パンチイン録音

オーケストラパート (LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, LEAD) の演奏を録音したトラックのデータを、部分的に再録音 (パンチイン / パンチアウト) します。



1 ディスプレイをパンチイン画面に切り替えます。

マルチトラックレコードの「MULTI REC」画面で、ディスプレイの **→** ボタンを押して、ディスプレイを「2/4 PUNCH IN」ページに切り替えます。



2 パンチイン録音するトラックを選択します。

ディスプレイの **TRACK** [/] ボタンを押して、パンチイン録音するトラックを選択します。

ディスプレイの **MODE** [/] ボタンを押して、**REC** (録音) を設定します。

メモ

ディスプレイの **MODE** ボタンを押して **PLAY** (再生) を選択すれば、ディスプレイの **START** ボタンを押して、すべてのトラックの演奏を聴くことができます。

パンチイン録音は1度に、1トラックしか録音できません。1つのトラックを **REC** に設定すると、その他のトラックは **REC** に設定できません。

3 パンチイン録音のトリガーを選択します。

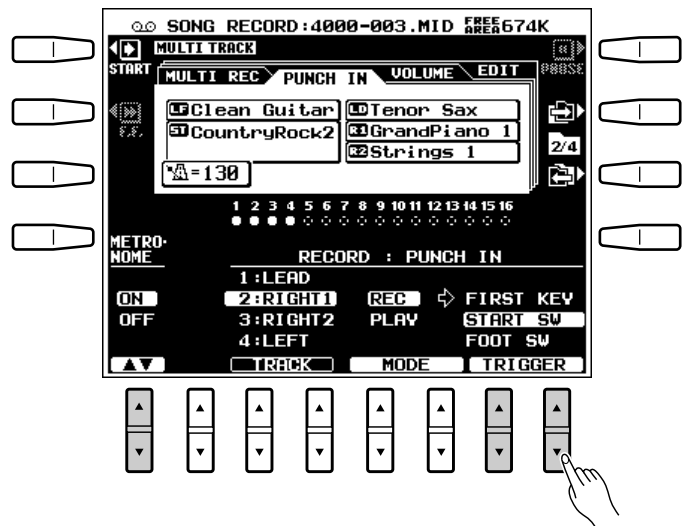
ディスプレイの**TRIGGER** / ボタンを押して、パンチイン録音のトリガー(録音開始のきっかけ)を選択します。

FIRST KEY	鍵盤を最初に弾いたタイミングでパンチイン録音します。
START SW	START/STOPボタンを押した時からパンチイン録音します。
FOOT SW	フットスイッチを踏んだタイミングでパンチイン録音します。「F3 フットコントローラー」でフットスイッチ1/2に、パンチイン/アウト機能を設定すると使用できます。(P.135参照)

必要に応じてメトロノームの設定をオン/オフします。

メモ

メトロノームの設定はマルチレコード画面に移動しても有効です。

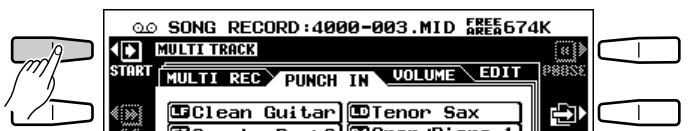


4 パンチイン録音をスタートします。

ディスプレイの**START**ボタン、またはSTART/STOPボタンを押すと、再生がスタートします。

再録音したい箇所になったら、トリガーの設定方法でパンチイン録音をスタートさせます。ディスプレイの**START**ボタンは**PUNCH OUT**ボタンに変わります。

トリガーの設定が「START SW」の時は、スタートと同時にパンチイン録音が始まります。



5 パンチイン録音をストップ(パンチアウト)します。

ディスプレイの**PUNCH OUT**ボタンを押す、またはフットスイッチを踏み込みます。パンチイン録音がストップ(パンチアウト)します。

セーブが実行され(ディスプレイに「Save to disk.」表示)元の画面に戻ります。



エディット

マルチトラックレコードで録音したソングデータをエディット(編集)します。

マルチトラックレコードモードでは、クオンタイズ、トラックミックス、イニシャルエディット、ソングデリートが行えます。

1 マルチトラックレコードの **1** ~ **2** の操作(P.78 参照)をした後、ディスプレイの **[→]** ボタンを3回押して、「4/4 EDIT」ページに切り替えます。

2 ディスプレイの **[]** ボタンを押して、エディットの種類を選択します。

- 1: クオンタイズ
- 2: トラックミックス
- 3: イニシャルエディット
- 4: ソングデリート



クオンタイズ

クオンタイズ(分解能)を設定することにより、録音したデータの発音タイミングのズレが補正できます。

クオンタイズのサイズは、選択したトラックで使用されている最小の音符に合わせて設定してください。たとえば、4分音符と8分音符が録音されているトラックのデータは「8分音符」でクオンタイズしてください。これを「4分音符」でクオンタイズすると8分音符は4分音符の上に移動してしまいます。

1 ディスプレイの **TRACK** [/] ボタンを押して、クオンタイズするトラックを選択します。

メモ

演奏データが録音されていないトラックは選択できません。

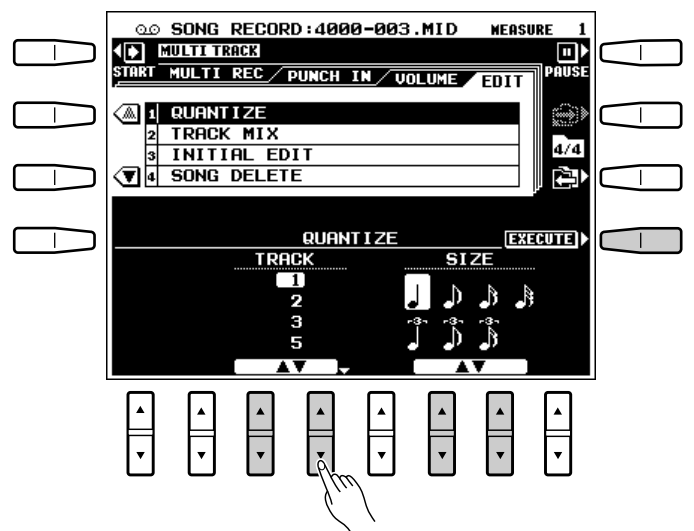
2 ディスプレイの **SIZE** [/] ボタンを押して、クオンタイズするサイズを選択します。

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 4分音符でクオンタイズします。 | 16分音符でクオンタイズします。 |
| 3連4分音符でクオンタイズします。 | 3連16分音符でクオンタイズします。 |
| 8分音符でクオンタイズします。 | 32分音符でクオンタイズします。 |
| 3連8分音符でクオンタイズします。 | |

クオンタイズする前の音符の状態



サイズ「」でクオンタイズした後の音符の状態



3 ディスプレイの**EXECUTE**ボタンを押すと、クオンタイズが実行されます。

4 クオンタイズ終了後、ディスプレイの**START**ボタンを押して、クオンタイズした演奏データを確認します。クオンタイズを取り消して、以前の状態に戻す場合は、ディスプレイの**UNDO**ボタンを押します。



トラックミックス、およびコピー

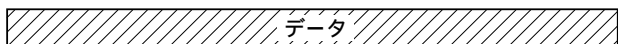
2つのトラックに録音されたデータをミックスして、希望するトラックに録音します。また、1つのトラックを他のトラックにコピーします。

トラックミックス

1つ目のトラック



2つ目のトラック

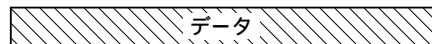


ミックスするトラック

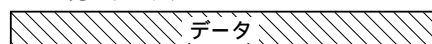


トラックコピー

コピー元のトラック



コピー先のトラック



1 ディスプレイの**SOURCE 1** [/] ボタンを押して、ミックスする1つ目のトラック(またはコピーしたいトラック)を選択します。

2 ディスプレイの**SOURCE 2** [/] ボタンを押して、ミックスする2つ目のトラックを選択します。コピーする場合は**COPY**を選択します。

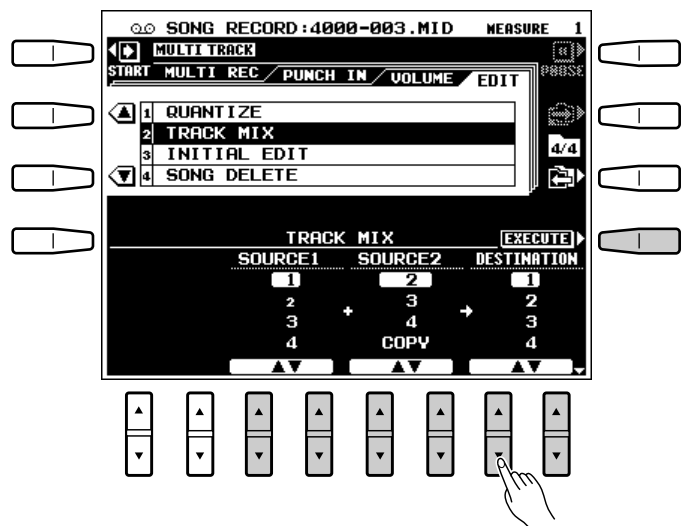
3 ディスプレイの**DESTINATION** [/] ボタンを押して、録音するトラックを選択します。

4 ディスプレイの**EXECUTE**ボタンを押すと、トラックミックス(またはコピー)が実行されます。

5 トラックミックス(コピー)終了後、ディスプレイの**START**ボタンを押して、演奏データを確認します。トラックミックス(コピー)を取り消して、以前の状態に戻す場合は、ディスプレイの**UNDO**ボタンを押します。

メモ

ミックスしたトラックのボイスは、1つ目のトラック(SOURCE 1)のボイスになります。



ソングレコード

イニシャルエディット

イニシャルデータ(録音時の初期設定値)を変更します。イニシャルエディットでは、テンポの値、トラックデータ(リバーブ/コーラス/DSPエフェクトのデプス)が変更できます。

テンポ

ディスプレイの**TEMPO**[/]ボタンを押して、テンポ値を設定します。

トラックデータ

ディスプレイの**TRACK**[/]ボタンを押して、エディットするトラックを選択します。

ディスプレイの**REVERB, CHORUS, EFFECT**[/]ボタンを押して、リバーブ/コーラス/DSPエフェクトのデプスを設定します。

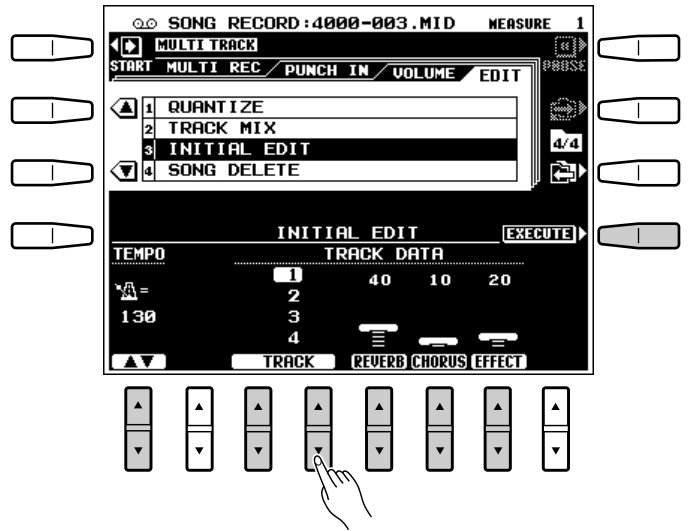
テンポ、トラックデータともに、ディスプレイの**EXECUTE**ボタンを押すと、変更したデータを記録します。

イニシャルエディット終了後、ディスプレイの**START**ボタンを押して、変更したデータを確認します。イニシャルエディットを取り消して、以前の状態に戻す場合は、ディスプレイの**UNDO**ボタンを押します。

メモ

リバーブタイプは、最後に録音された設定値が優先されません。REVERBオフで録音された場合は「タイプなし」が録音されます。

コーラスタイプは、CHORUSオフでも、アカンパニメントの録音と同時に録音されます。コーラスタイプはアカンパニメントスタイルごとにプリセットされています。



ソングデリート

録音したソングをデリート(削除)します。

1 ディスプレイの**SONG**[/]ボタンを押して、デリートするソングを選択します。

2 **EXECUTE**ボタンを押すと、「Ready to delete "XXXXXXXX". OK to delete? (ソングファイル "XXXXXXXX"をデリートしてもよろしいですか?)」がディスプレイに表示されます。

3 ディスプレイの**YES**ボタンを押すと、ソングデリートが実行されます。

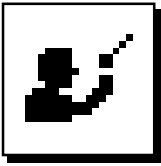
NOボタンを押すとデリートはキャンセルされます。

* 注意

現在選ばれているソングはデリートできません。

ディスプレイ右上の「FREE AREA」に、フロッピーディスクの現在の録音可能な残量(K:キロバイト [概略値])が表示されます。





カスタムアカンパニメント

PSR-4000にプリセットされたアカンパニメントスタイルを元に、自分でアカンパニメントスタイルを作り(エディットして)、本体に12種類までストア(保存)できます。

ストアしたカスタムアカンパニメントは、プリセットスタイルと同様に使用できます。

作成したカスタムアカンパニメントは、フロッピーディスクにセーブ(保存)できます。(P.124参照)

カスタムアカンパニメントのしくみ

プリセットスタイル(10セクション)

INTRO	MAIN	FILL IN	ENDING
A B	A B	AA AB BB BA	A B

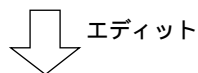
各セクションは、8トラック(RHY1, RHY2, BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2)で構成



カスタムアカンパニメント(5セクション)

INTRO	MAIN	FILL IN	ENDING
1種類	A B	1種類	1種類

各セクションは、8トラック(RHY1, RHY2, BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2)それぞれ録音



CUSTOM 1 ~ 12にストア、フロッピーディスクにセーブ

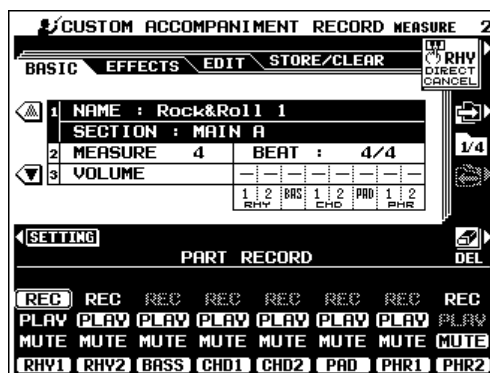
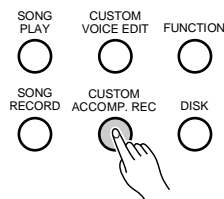
カスタムアカンパニメントレコード

ベーシック

1 ディスプレイをカスタムアカンパニメントレコード画面に切り替えます。

CUSTOM ACCOMP. RECボタンを押して、ディスプレイをカスタムアカンパニメントレコード画面(1/4 BASICページ)に切り替えます。

カスタムアカンパニメントレコード画面に切り替えると、自動的に選択されていたスタイルのMAIN AセクションのRHY 1トラックの録音モードになり、MAIN Aセクションの演奏が繰り返し演奏されます。オーケストラパートの設定はR1だけオンになります。カスタムアカンパニメントレコードは、R1パートに選択されているボイスで行います。

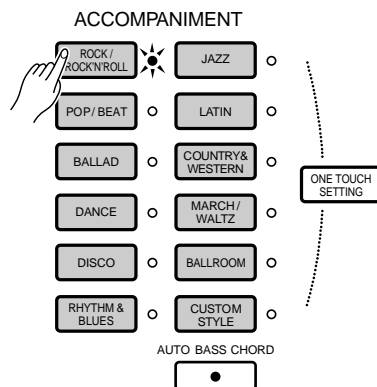


2 カスタムアカンパニメントの元になるアカンパニメントスタイルを選択します。

P.25を参照して、プリセットやカスタムスタイルから、カスタムアカンパニメントの元になるアカンパニメントスタイルを選択します。この時、作りたいアカンパニメントスタイルに一番近いスタイルを選択します。

メモ

データをエディットした後、ストア(P.98参照)せずに、他のスタイルを選択しようとする時、「Edited data not stored! Store data? (データをストアしますか?)」というメッセージが表示されます。ストアする場合は、ディスプレイのYESボタンを押します。



3 録音するセクションを選択します。

ディスプレイのSETTINGボタンを押して、ディスプレイの下半分をセッティング画面に切り替えます。



ディスプレイの**SECTION** / ボタンを押して、録音するセクションを選択します。各セクションには下記のデータがコピーされています。

MAIN A	元のアカンパニメントスタイルのMAIN Aセクション
MAIN B	元のアカンパニメントスタイルのMAIN Aセクション
INTRO	元のアカンパニメントスタイルのINTRO Aセクション
FILL IN	元のアカンパニメントスタイルのFILL IN AAセクション
ENDING	元のアカンパニメントスタイルのENDING Aセクション

録音するセクションの、元データ(現在コピーされているセクション)を変更したい場合は、ディスプレイの**COPY SOURCE** / ボタンを押して、コピーするセクションを選択し、ディスプレイの**EXECUTE**ボタンを押します。

「Ready to copy original section to section being recorded. OK to proceed? (セクションのコピーを実行してもよろしいですか?) というメッセージが表示されます。ディスプレイの**YES**ボタンを押すと、コピーが実行されます。**NO**ボタンを押すと、コピーはキャンセルされます。

カスタムアカンパニメントネーム

カスタムアカンパニメントに、自分で作った名前(12文字以内)を登録できます。

現在設定されている名前がディスプレイ下段に表示されます。

[キャラクターリスト]

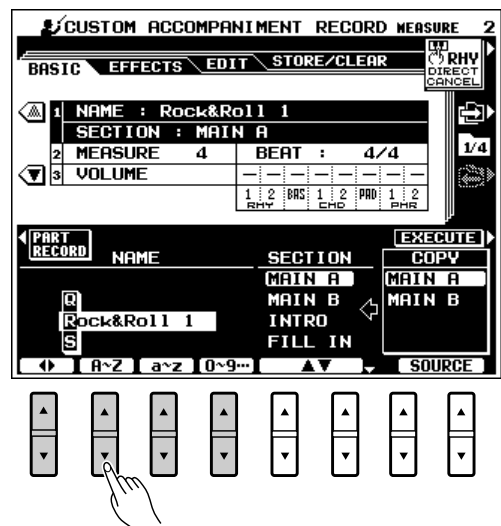
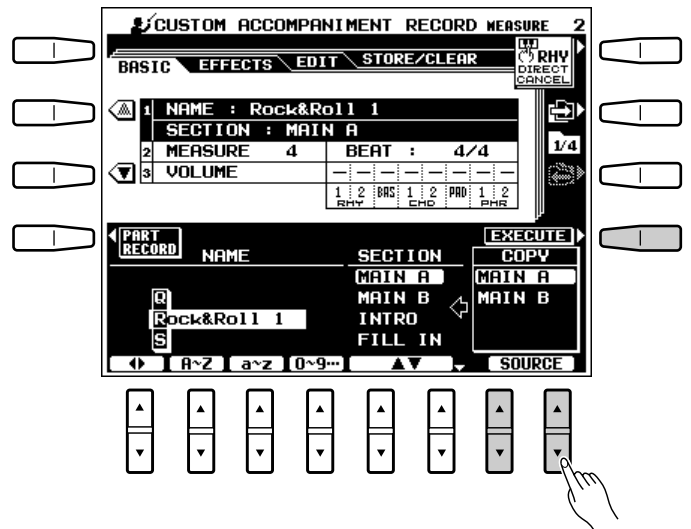
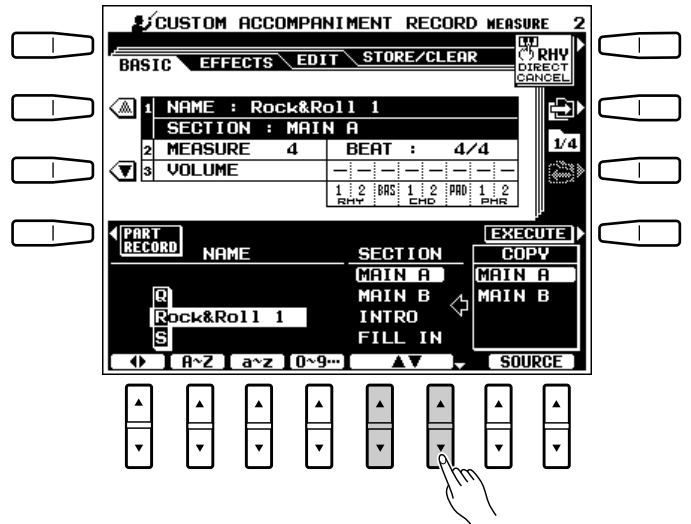
空白 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 空白 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 空白 0123456789!@#\$%^&'()*+,-./:;<=>?@
 [] ^ _ { ; }

ディスプレイの**◀▶** / ボタンで変更する文字を選択します。

ディスプレイの**A~Z** / ボタンでアルファベット(大文字)を入力します。

ディスプレイの**a~z** / ボタンでアルファベット(小文字)を入力します。

ディスプレイの**0~9..** / ボタンで数字/記号を入力します。



カスタムアカンパニメント

4 各パートの演奏を聴いて、演奏データを整理します。

ディスプレイのPART RECORDボタンを押して、ディスプレイの下半分をパートレコード画面に切り替えます。データが記録されているパートは「PLAY」が、データがないパートは「MUTE」が設定されています。

ディスプレイのRHY1, RHY2, BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2 / ボタンを押して、各パートのREC(録音)/PLAY(再生)/MUTE(ミュート)を選択します。

まず、PLAYまたは、MUTEを選択して、各パートの演奏を聴いてみましょう。

[RHY1, RHY2パート]

元データに録音されているドラム音を1音ずつキャンセルしたり、付け加えたり、エディット(変更)できるパートです。パート内のデータが不要な時は、デリート(下記参照)します。

[BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2パート]

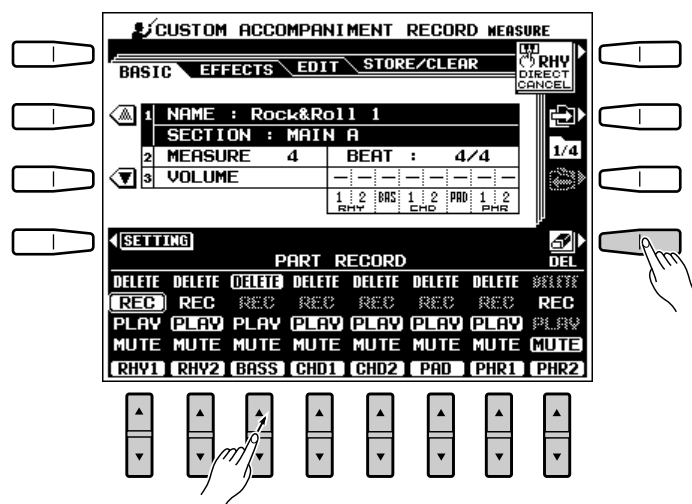
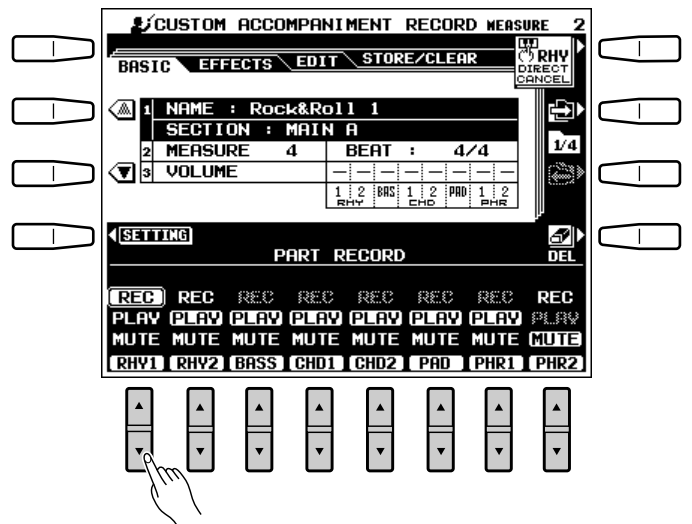
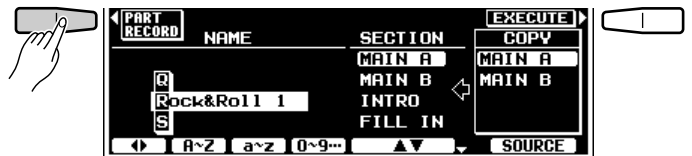
録音されている演奏データはエディットできません。元データを変更する場合は、デリートして、改めて録音します。(元データに演奏データが録音されている場合はRECは選択できません。録音されていない場合はPLAYは選択できません。)

パートデータのデリート

パート別に、録音されている演奏データをデリート(削除)します。

1 ディスプレイのDELボタンを押し続けると、データを持っているパートのPART RECORD表示部分にDELETEが表示されます。

2 ディスプレイのDELボタンを押したまま、ディスプレイのRHY1, RHY2, BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2 / ボタンの 側を押して、削除したいパートのDELETEを選択します。DELボタンを離すとデリートが実行されます。



メジャー / ビートの設定

ディスプレイの [] ボタンを押すと、ディスプレイの下半分がメジャー / ビート表示に切り替わります。カスタムアカンパニメントのメジャー (MEASURE : 小節数) とビート (BEAT : 拍数) を設定します。

[メジャー]

メジャーの設定前に、デリート機能 (P.90参照) を使用して全パートのデータを削除します。

ディスプレイの MEASURE [/] ボタンを押して、作成するカスタムアカンパニメントセクションの小節数を 1 ~ 8 の中から選択します。

メモ

セクションの全パートに1つでも演奏データがあると、「All parts must be clear to set measures (メジャーを設定するにはすべてのパートをクリアしなければなりません)」というメッセージが表示され、メジャーの設定は行えません。

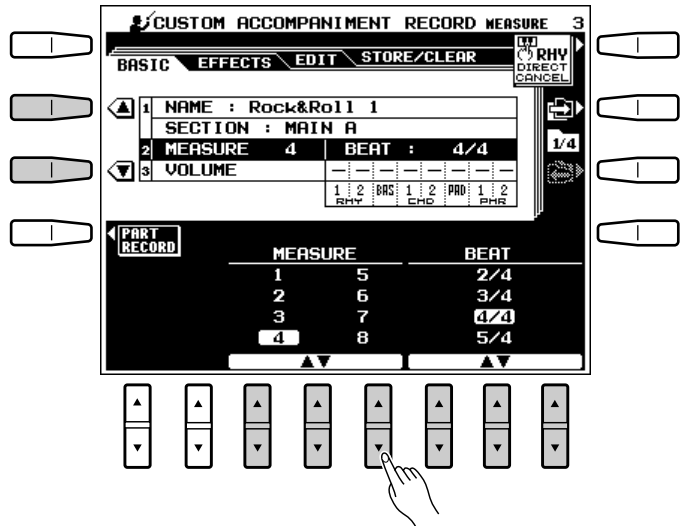
[ビート]

ビートの設定前に、デリート機能 (P.90参照) を使用して全セクションのデータを削除します。

ディスプレイの BEAT [/] ボタンを押して、作成するカスタムアカンパニメントセクションの拍数を 2/4, 3/4, 4/4, 5/4 の中から選択します。

メモ

カスタムアカンパニメントの全セクションに1つでも演奏データがあると、「All sections must be clear to set beat (ビートを設定するにはすべてのセクションをクリアしなければなりません)」というメッセージが表示され、ビートの設定はできません。クリアカスタムスタイル (P.99参照) を行い、クリアしたスタイルを選択します。または、デリート機能 (P.90参照) を使用して全セクションのデータを削除します。

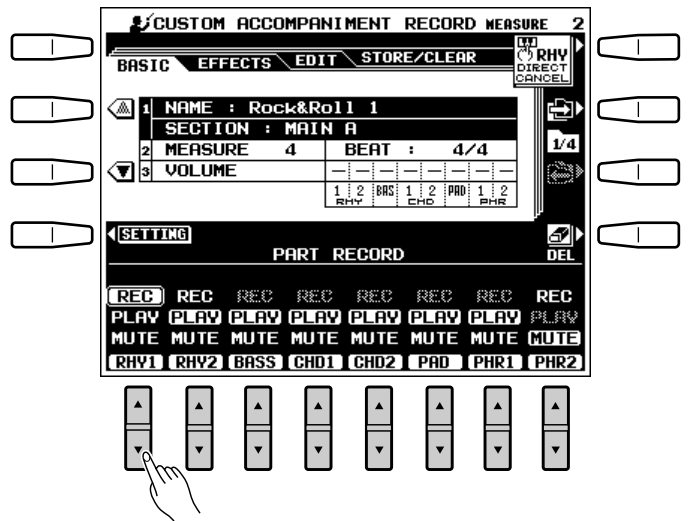


5 録音パートを選択します。

カスタムアカンパニメントレコードは、1パートずつ録音します。ディスプレイの RHY1, RHY2, BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2 [/] ボタンの [] 測を押して、録音するパートのRECを選択します。すでに他のパートにRECが選択されている時に、RECを選択すると、他のパートのREC設定が、PLAY、またははMUTEに切り替わります。

メモ

改めて録音する場合は、そのパートをデリートしないと録音できません。



6 録音します。

鍵盤で演奏するとREC設定されたパートに録音されます。

[カスタムアカンパニメントに録音できるデータ]

- キーオン/キーオフ
- ボイス
- ボリューム
- ピッチベンド
- モジュレーション

RHY1, RHY2パートの録音

鍵盤を押さえると、各鍵盤にアサインされたドラム音が録音されます。(P.20「ドラムキット」参照)

ディスプレイのRHY DIRECT CANCELボタンを押しながら、鍵盤を押さえると、その鍵盤にアサインされているドラム音が、RHY1/2パートの演奏データからキャンセル(削除)されます。

メモ

小節の頭から録音する場合は、START/STOPボタンを押して一度ストップし、シンクロスタートで再スタートすると便利です。

RHY 1,2をRECに設定すると、鍵盤(RIGHT 1)は自動的にドラムキットボイス(Standard Kit)が選択されます。必要に応じてドラムキットを変更できます。

カスタムボイスグループからSELECTボタンを使ってドラムキット以外も選択できますが、この場合、ボイスは変更されず、鍵盤ではドラムキットが鳴ります。

プリセットスタイルや、SFF(スタイルファイルフォーマット)スタイルをディスクからロードして使用している場合、RHY 1,2以外はREC設定できません。録音する場合は、そのパートのすべてのデータをデリートしてから行ってください。

録音するボイスのボリュームは、MIXER画面のR1パートで調整します。

カスタムスタイルの最後に録音された音は、1小節目に戻る時に自動的にキーオフされます。

データの無いセクションを含むカスタムアカンパニメントをフロッピーディスクからロードした場合、そのセクションは他のセクションで代用されます。

BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2 パートの録音

CM7のキーで録音してください。ABC演奏する時に、押鍵されたコードに合わせて演奏されます。

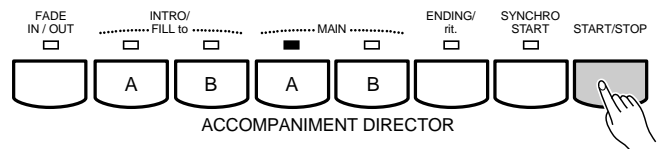
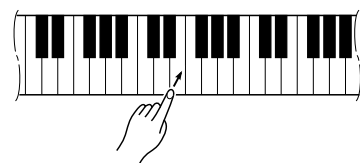
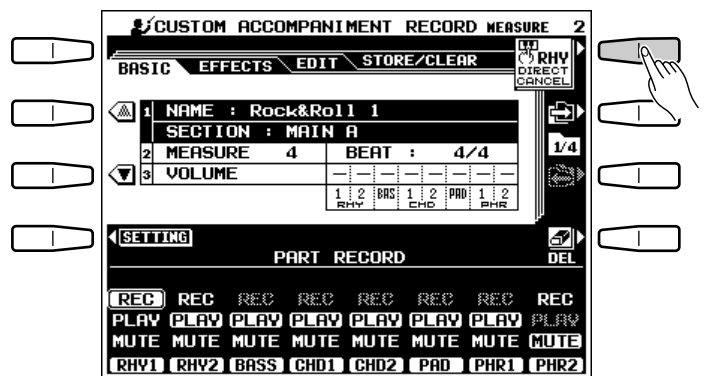
ボイスを変更する場合は、R1パートのボイスを変更します。

アカンパニメントは、START/STOPボタンを押すまで繰り返し演奏されます。録音した音は、繰り返した時に確認できます。

START/STOPボタンを押すと、録音データを記憶したままストップします。もう一度START/STOPボタンを押すと、録音を再スタートします。

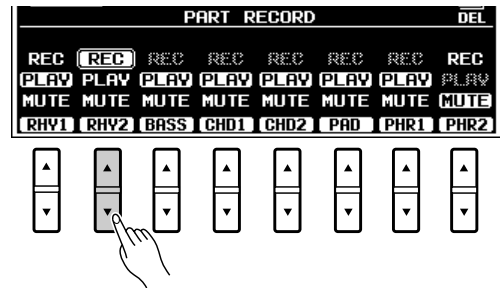
メモ

各パートの録音するボイスを変更したい場合は、スタイルリボイス機能(P.138参照)を使ってあらかじめ変更しておくとう便利です。



7 パートを変更して録音します。

RECパートを変更して、必要なパートをすべて録音します。



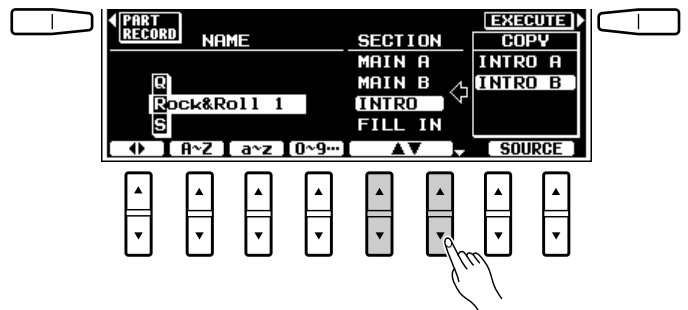
8 セクションを変更して録音します。

P.88f 3 録音するセクションを選択します。』を参照して、録音セクションを変更し、必要に応じて録音します。

録音が終了したら、本体にストア(P.98参照) またはフロッピーディスクにセーブ(P.124参照)しましょう。

メモ

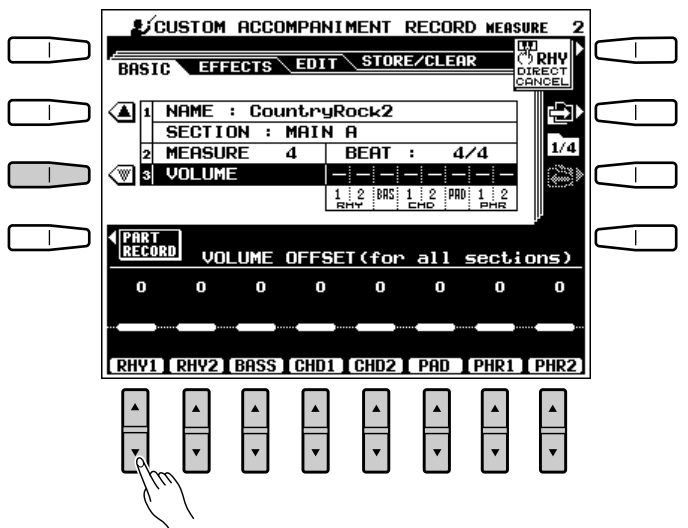
ストア(P.98参照)した後にEXITボタンを押すと、カスタムアカンパニメントレコードモードからノーマルプレイモードに戻ります。



ボリュームの設定

ディスプレイの ボタンを押すと、ディスプレイの下半分がボリューム表示に切り替わります。すべてのセクションに共通のボリュームをパート単位で設定し、カスタムアカンパニメントの音量バランスをとりましょう。

ディスプレイのVOLUME画面でRHY1, RHY2, BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2 / ボタンを押して、各パートのボリュームを-50~+50の範囲で設定します。



カスタムアカンパニメントのエフェクト設定

カスタムアカンパニメントにかけるエフェクトの設定を行います。カスタムアカンパニメントのエフェクト設定では、リバーブデプス、コーラスタイプ/デプス、パンが設定できます。

ディスプレイの **2/4** ボタンを押して、ディスプレイを「2/4 EFFECTS」ページに切り替えます。

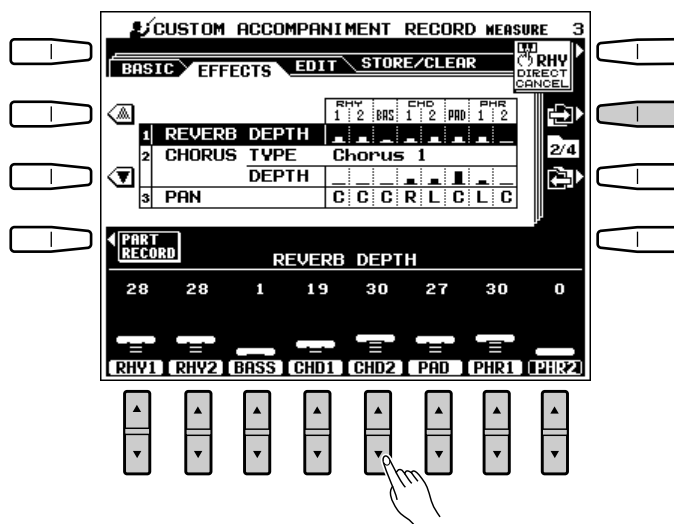
メモ

リバーブ、コーラス、パンのパラメーターが設定されていないパート(データの無いパート)は、ディスプレイのパートが反転表示され、デプス「0」などを表示して変更できません。

リバーブデプスの設定

セクションのリバーブデプス(効果の深さ)をパート単位で設定します。

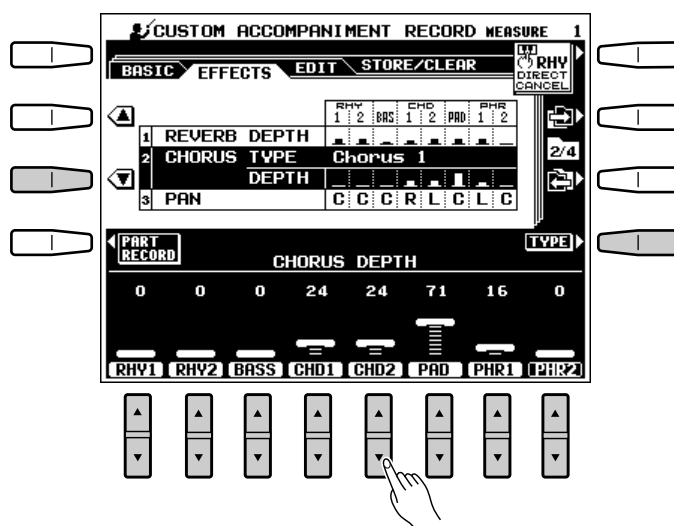
ディスプレイの **REVERB DEPTH RHY1, RHY2, BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2** / ボタンを押して、パートごとのリバーブデプスを **0~100** の範囲で設定します。



コーラスデプスの設定

ディスプレイの **TYPE** ボタンを押すと、ディスプレイの下半分がコーラスデプスの設定画面に変わります。セクションのコーラスデプス(効果の深さ)をパート単位で設定します。

ディスプレイの **CHORUS DEPTH RHY1, RHY2, BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2** / ボタンを押して、パートごとのコーラスデプスを **0~100** の範囲で設定します。



コーラスタイプの設定

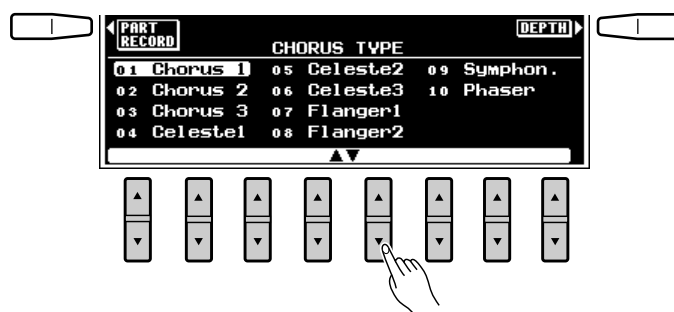
ディスプレイの **TYPE** ボタンを押すと、ディスプレイの下半分がコーラスタイプの設定画面に変わります。全セクション共通のコーラスタイプを選択します。

ディスプレイの **CHORUS TYPE** / ボタンを押して、コーラスタイプを10種類の中から選択します。

メモ

コーラスタイプはアカンパニメントスタイルごとに、あらかじめ選択されています。カスタムアカンパニメントレコードモード以外では変更できません。

コーラスタイプは、各オーケストラパートで選択されたボイスに、共通に設定されます。



パンの設定

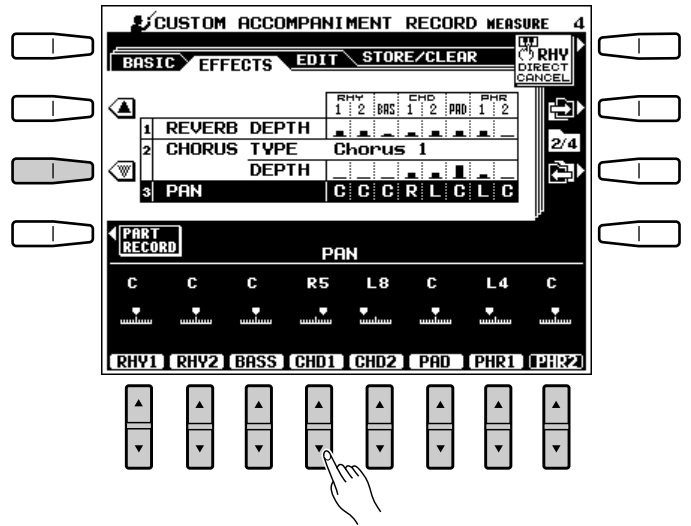
ディスプレイの [PART] ボタンを押すと、ディスプレイの下半分がパンの設定画面に変わります。

セクションのパン(音の定位)をパート単位で設定します。

ディスプレイの **PAN RHY1, RHY2, BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2** / [PART] ボタンを押して、パートごとのパンを **L10**(最も左)~**L1**~**C**(センター:中央)~**R1**~**R10**(最も右)の範囲で設定します。



パートによってはパンがききにくい場合があります。



エディット

カスタムアカンパニメントに録音した演奏データをエディット(編集)します。エディットの種類は、クオンタイズ、コピー、リムーブイベントです。

ディスプレイの [EDIT] ボタンを押して、ディスプレイを「3/4 EDIT」ページに切り替えます。

クオンタイズ

パート単位で、発音タイミングのばらつきを補正します。

クオンタイズのサイズは、選択したパートで使用されている最小の音符に合わせて設定してください。たとえば、4分音符と8分音符が録音されているパートのデータは「8分音符」でクオンタイズしてください。これを「4分音符」でクオンタイズすると8分音符は4分音符の上に移動してしまいます。

1 ディスプレイの **PART** / [PART] ボタンを押して、**RHY1, RHY2, BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2** パートの中からクオンタイズするパートを選択します。



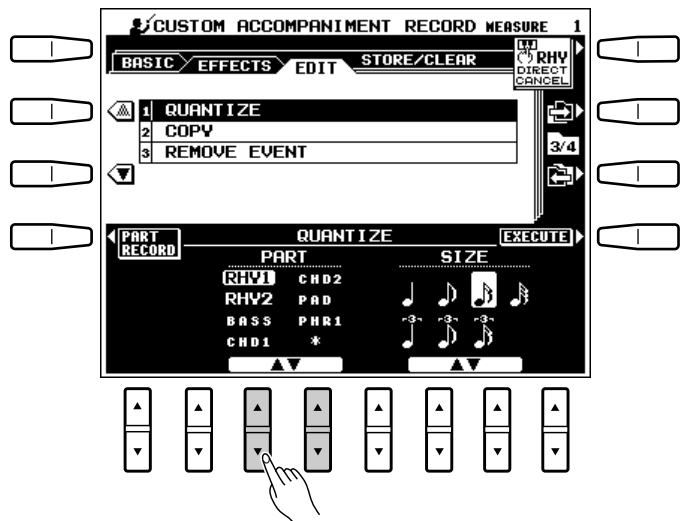
演奏データが録音されていないパートは「*」が表示され、選択できません。

BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2 パートのデータが、元データから変更されていない場合は、パートが小さく表示され、クオンタイズの設定はできません。

クオンタイズする前の音符の状態



サイズ「♪」でクオンタイズした後の音符の状態

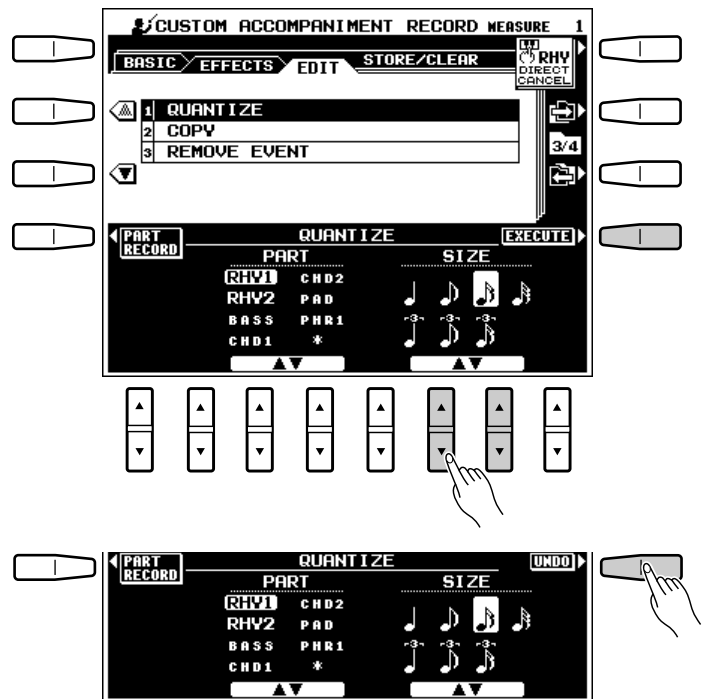


カスタムアカンパニメント

2 ディスプレイの**SIZE** [/] ボタンを押して、クオンタイズするサイズを選択します。

- ♪ 4分音符でクオンタイズします。
- ♪ 16分音符でクオンタイズします。
- ♪ 3連4分音符でクオンタイズします。
- ♪ 3連16分音符でクオンタイズします。
- ♪ 8分音符でクオンタイズします。
- ♪ 32分音符でクオンタイズします。
- ♪ 3連8分音符でクオンタイズします。

3 ディスプレイの**EXECUTE**ボタンを押すと、クオンタイズが実行され、鳴っているア坎パはクオンタイズされて演奏されます。クオンタイズを取り消して、以前の状態に戻す場合は、ディスプレイの**UNDO**ボタンを押します。



コピー

パートの演奏データの一部を、小節単位でコピーします。

ディスプレイの [/] ボタンを押して「2 COPY」を選択すると、ディスプレイの下半分がコピーの設定画面に変わります。

1 ディスプレイの**PART** [/] ボタンを押して、**RHY1**, **RHY2**, **BASS**, **CHD1**, **CHD2**, **PAD**, **PHR1**, **PHR2** パートの中からコピーするパートを選択します。

メモ

演奏データが録音されていないパートは「*」が表示され、選択できません。

2 コピー元の範囲(**SOURCE TOP ~ LAST**)を設定します。

ディスプレイの**TOP** [/] ボタンを押して、コピー元の範囲の最初の小節ナンバーを設定します。

ディスプレイの**LAST** [/] ボタンを押して、コピー元の範囲の最後の小節ナンバーを設定します。

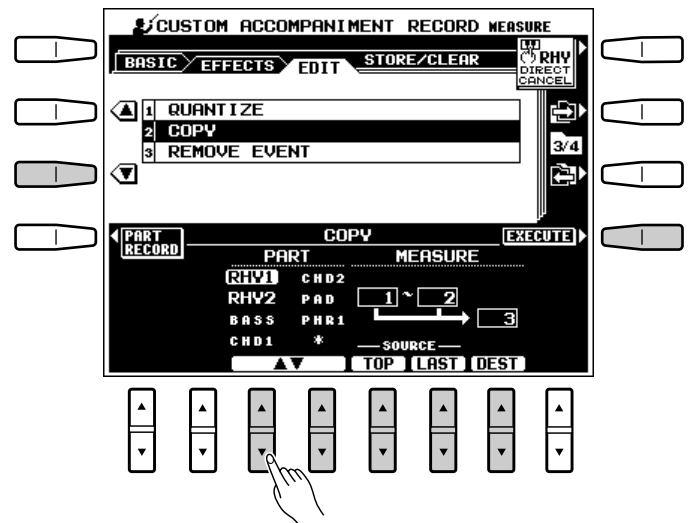
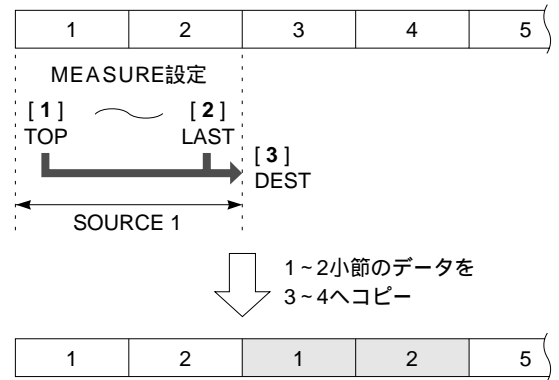
3 コピー先の先頭の小節ナンバーを設定します。

ディスプレイの**DEST** [/] ボタンを押して、コピー先の小節ナンバーを設定します。

メモ

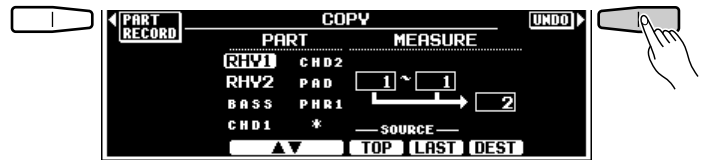
コピーを実行するとコピー先の小節に録音されていたデータは、上書きされて失われます。

例) RHY1パート



4 ディスプレイのEXECUTEボタンを押すと、コピーが実行されます。

コピーした演奏データを確認します。コピーを取り消す場合は、ディスプレイのUNDOボタンを押します。



リムーブイベント

各パートの演奏データから、イベント(ボリューム/ピッチベンド/モジュレーション)をリムーブ(削除)します。ディスプレイの[]ボタンを押して「3 REMOVE EVENT」を選択すると、ディスプレイの下半分がリムーブイベントの設定画面に変わります。

1 ディスプレイのPART[/]ボタンを押して、RHY1, RHY2, BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2パートの中からリムーブするパートを選択します。

メモ

演奏データが録音されていないパートは*が表示され、選択できません。

BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2パートのデータが、元データから変更されていない場合は、パートが小さく表示され、リムーブできません。

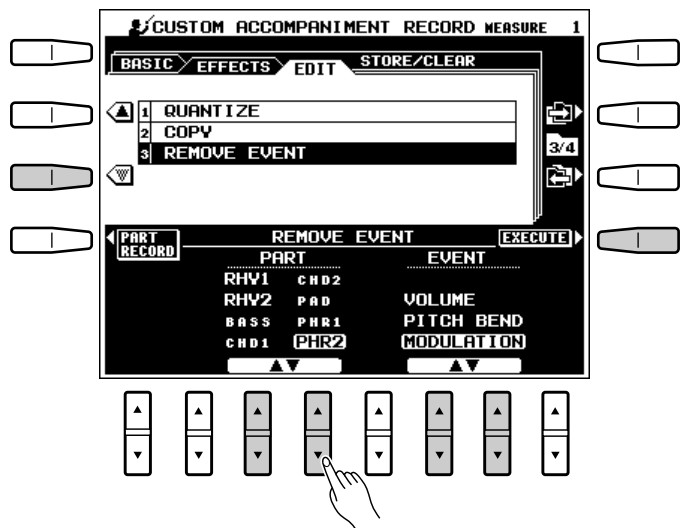
2 ディスプレイのEVENT[/]ボタンを押して、ボリューム(VOLUME)、ピッチベンド(PITCH BEND)、モジュレーション(MODULATION)の中からリムーブするイベントを選択します。

メモ

RHY1/2パートのモジュレーションはリムーブできません(選択できません)。

3 ディスプレイのEXECUTEボタンを押すと、リムーブが実行されます。

リムーブした演奏データを確認します。リムーブを取り消す場合は、ディスプレイのUNDOボタンを押します。



カスタムアカンパニメント

カスタムアカンパニメントのストア/クリア

作成したカスタムアカンパニメントを、PSR-4000本体にカスタムスタイルとしてストア(保存)します。また、PSR-4000本体にストアされたカスタムスタイル1~12を個別にクリア(消去)します。

ディスプレイの **→** ボタンを押して、ディスプレイを「4/4 STORE/CLEAR」ページに切り替えます。

ストア

作成したカスタムアカンパニメントをPSR-4000本体にストアします。12種類までストアできます。

- 1 ディスプレイの**STORE** / ボタンを押して、ストア先のカスタムスタイルナンバー(1~12)を1つ選択します。
- 2 ディスプレイの**EXECUTE**ボタンを押すと、「Store "XXXXX(カスタムアカンパニメント名) to CUSTOM STYLE xx. OK to store? (カスタムアカンパニメントXXXXXをカスタムスタイルナンバーxxにストアしますか?)というメッセージが表示されます。
- 3 ディスプレイの**YES**ボタンを押すと、ストアが実行されます。
ディスプレイの**NO**ボタンを押すと、ストアをキャンセルします。

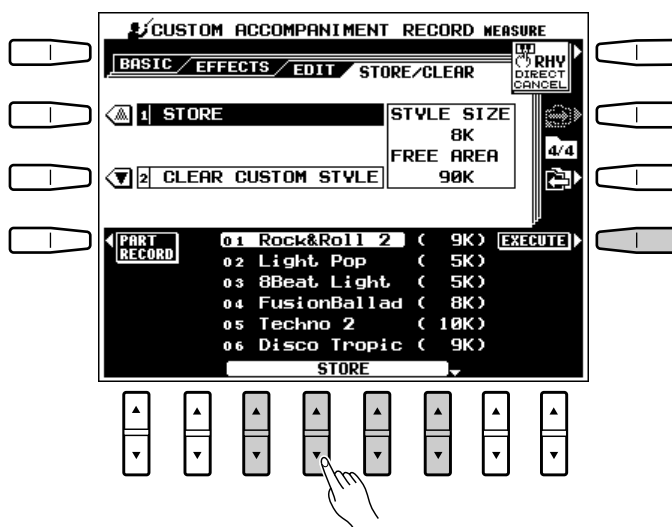
メモ

ストア先のカスタムスタイルナンバーにすでにデータがある場合、ストアを実行するとデータが上書きされ、元のデータはなくなります。大切なカスタムスタイルデータは、フロッピーディスクにセーブしましょう。(P.124参照)

工場出荷時のカスタムスタイル(CUSTOM)01~12は、プリセットスタイルと同じデータを使用しています。

データの大きなカスタムスタイルをいくつかストアすると、12種類ストアできない場合があります。

ディスプレイに表示されるスタイルサイズ(STYLE SIZE)が「ストア前」と「ストア後」で多少異なることがありますが、これは計算上の問題で故障ではありません。



クリアカスタムスタイル

PSR-4000本体にストアされているカスタムスタイル1～12を個別にクリアします。

12種類のカスタムスタイルがいっぱいになった場合などに、カスタムスタイルデータをクリアします。

ディスプレイの **EXECUTE** ボタンを押すと、ディスプレイの下半分がクリアカスタムスタイルの画面に変わります。

- 1** ディスプレイの **CLEAR** / **EXECUTE** ボタンを押して、クリアしたいカスタムスタイルナンバーを **01** ~ **12** の中から選択します。
- 2** ディスプレイの **EXECUTE** ボタンを押すと、「Ready to clear "XXXXX(カスタムアカンパニメント名)». OK to clear?」のメッセージが表示されます。
- 3** ディスプレイの **YES** ボタンを押すと、クリアが実行されます。
ディスプレイの **NO** ボタンを押すと、クリアをキャンセルします。

メモ

データの無いカスタムスタイルナンバーを元データとして、カスタムアカンパニメントレコードを行えば、まったく新しい自分だけのオリジナルのアカンパニメントを作ることができます。



カスタムアカンパニメントレコードモードの抜け方

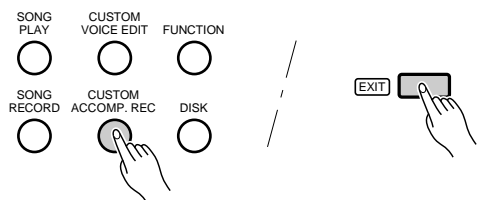
EXITボタン、またはCUSTOM ACCOMP. RECボタンを押せば、カスタムアカンパニメントレコードモードからノーマルプレイモードに戻ります。

ただし、作成したカスタムアカンパニメントデータがストアされていない場合は、「Edited data not stored! Store data? (エディットされたデータはストアされていません。ストアしますか?)」というメッセージが表示されます。

ディスプレイの **YES** ボタンを押すと、ディスプレイは「4/4 STORE/CLEAR」ページに切り替わります。ストアを行ってください。(P.124参照)

ディスプレイの **NO** ボタンを押すと、作成したカスタムアカンパニメントデータをストアせずに、モードを抜け、ノーマルプレイ画面に戻ります。

ディスプレイの **CANCEL** ボタンを押すと、作成したカスタムアカンパニメントデータをストアせずに、もう一度カスタムアカンパニメントレコードモードに戻ります。



カスタムアカンパニメント

カスタムアカンパニメントの演奏

カスタムスタイルとしてストアしたカスタムアカンパニメントは、プリセットスタイルと同じようにABCアカンパニメント機能を使って演奏できます。

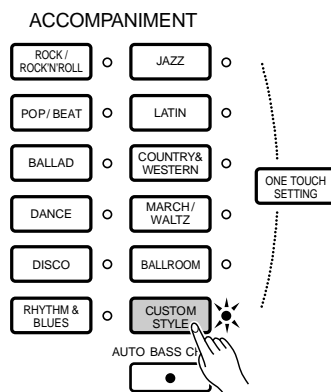
スタイル選択時(P.25参照)に、CUSTOMグループから、好みのカスタムスタイルを選択します。

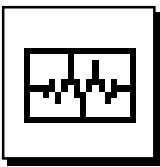
カスタムスタイルのセクションは、INTRO、MAIN A/B、FILL IN、ENDINGの5種類です。

ACCOMPANIMENT DIRECTOR部のINTRO/FILL to A/B、MAIN A/B、ENDING/rit.ボタンを押してアカンパニメント演奏してみましょう。

メモ

イントロセクションとフィルインセクションは1種類だけで、A/Bバリエーションが無いため、INTRO/FILL to A/Bボタンのどちらを押しても同じ内容のセクション演奏になります。セクション演奏後の、行き先のメインセクションは、コピーしたバリエーション(INTRO A/B, FILL IN AA/AB/BB/BA : P.88 参照)のルールに従います。

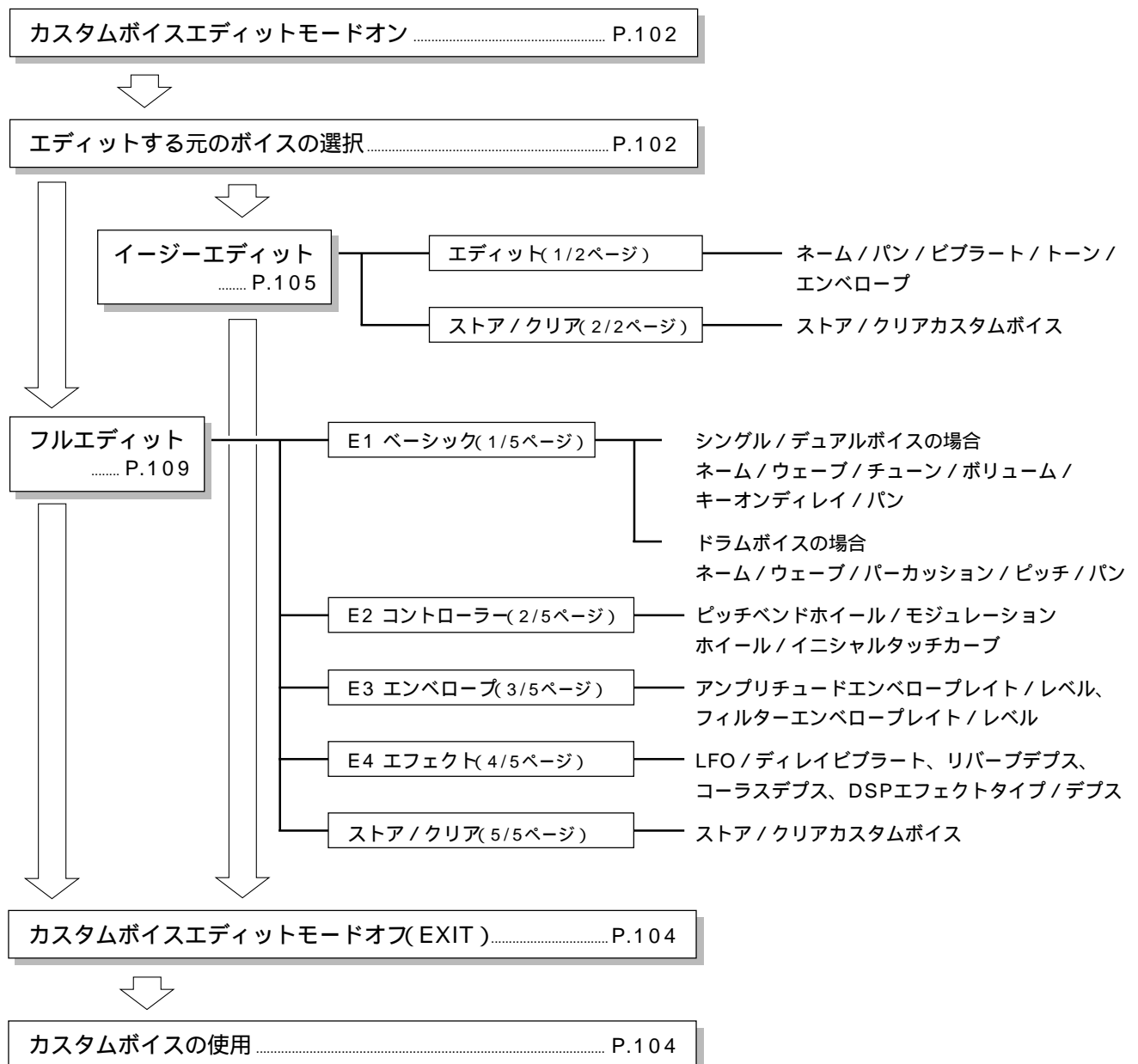




カスタムボイスエディット

PSR-4000にプリセットされたボイスを元に、自分でエディットしてボイスを作り、本体に32種類までストア(保存)できます。
 ストアしたカスタムボイスは、プリセットボイスと同様に使用できます。
 作成したカスタムボイスは、フロッピーディスクにセーブ(保存)できます。(P.124参照)

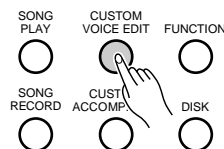
カスタムボイスエディットのしくみ



カスタムボイスエディットの手順

1 ディスプレイをカスタムボイスエディット画面に切り替えます。

CUSTOM VOICE EDITボタンを押して、ディスプレイをカスタムボイスエディット画面 (ORIGINAL VOICE SELECT) に切り替えます。



2 エディットする元のボイスを選択します。

ディスプレイのPART / ボタンを押して、エディット元のボイスが属しているオーケストラパートを選択します。

ディスプレイのGROUP / ボタンを押して、エディット元のボイスが属しているボイスグループを選択します。

ディスプレイの / ボタンを押して、エディット元のボイスを選択します。

プリセットボイスの種類

カスタムボイスの元になるプリセットボイスには、以下の3種類があります。

SINGLE VOICE (シングルボイス)

1つのエレメントで構成されているボイスです。

DUAL VOICE (デュアルボイス)

2つのエレメントで構成されているボイスです。

DRUM VOICE (ドラムボイス)

ドラムキット内のドラムボイスは、1つずつが1つのエレメントで構成されています。

ドラムボイスのエディットは、フルエディットで変更します。



3 エディットの方法を選択します。

プリセットボイスをエディットする方法には、以下の2種類があります。

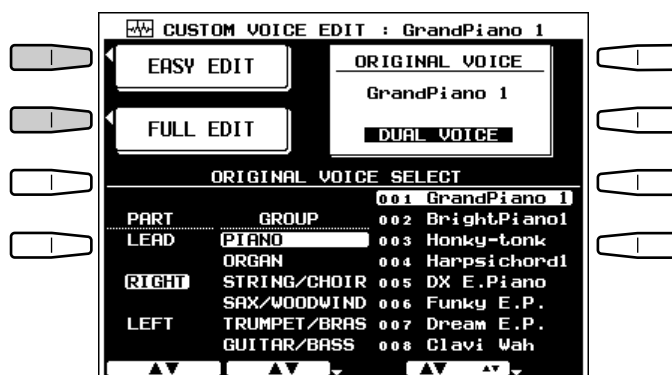
イージーエディット

各エレメントが持っているパラメーターの中から、基本的なものだけをエディットします。

フルエディット

各エレメントが持っているパラメーターをすべてエディットします。きめ細やかなエディットが可能です。

ディスプレイのEASY EDITボタン、またはFULL EDITボタンを押して、エディットの方法を選択します。



4 エレメントを選びます。(デュアルボイスをフルエディットする場合)

デュアルボイスは2つのエレメント(A/B)で構成され、それぞれのエレメント設定が複雑に影響し合っています。
 ディスプレイのELEMENT A/Bボタンを押してエレメントA/Bを切り替えて、2つのエレメントそれぞれのパラメーターをエディットしましょう。



5 パラメーターをエディットします。

ディスプレイの [] ボタン、[←] [→] ボタンを押して、ページを切り替え、パラメーターをエディットします。

イージーエディット

P.105 ~ 108を参照してください。

フルエディット

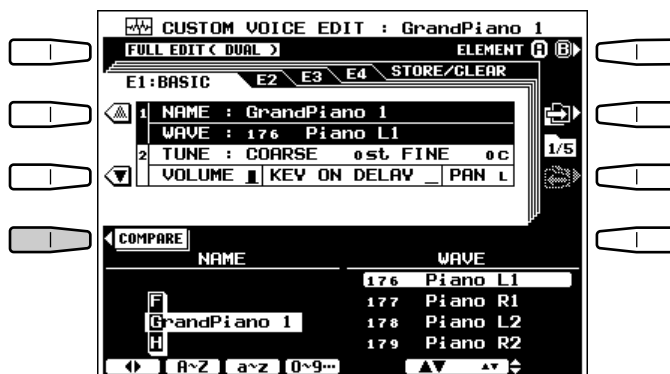
P.109 ~ 117を参照してください。

コンペア機能

カスタムボイスエディット中に、エディットする前のボイスを聴けます。パラメーターごとの設定変更によるボイスの変化を、元のボイスと比べながらエディットできます。

ディスプレイのCOMPAREボタンを押すと、COMPARE表示が反転します。鍵盤を押さえば元のボイスが発音します。

もう一度ディスプレイのCOMPAREボタンを押すと、COMPARE表示が元に戻ります。鍵盤を押さえばエディット中のボイスが発音します。



6 カスタムボイスをストアします。

作成したカスタムボイスを、PSR-4000本体にカスタムボイスとしてストア(保存)します。(P.108, 117参照)

また、不要なカスタムボイスを個別にクリア(消去)します。(P.108, 117参照)

大切なデータは、フロッピーディスクにセーブ(P.124参照)しましょう。



カスタムボイスエディット

7 カスタムボイスエディットモードから抜けます。

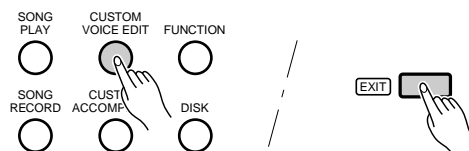
EXITボタン、またはCUSTOM VOICE EDITボタンを押せば、カスタムボイスエディットモードからノーマルプレイモードに戻ります。

ただし、作成したカスタムボイスデータがストアされていない場合は、「Edited data not stored! Store data? (エディットされたデータはストアされていません。ストアしますか?)」というメッセージが表示されます。

ディスプレイの**YES**ボタンを押すと、ディスプレイは「STORE/CLEAR」ページに切り替わります。ストアを行ってください。(P.108, 117参照)

ディスプレイの**NO**ボタンを押すと、作成したカスタムボイスデータをストアせずに、モードを抜け、ノーマルプレイ画面に戻ります。

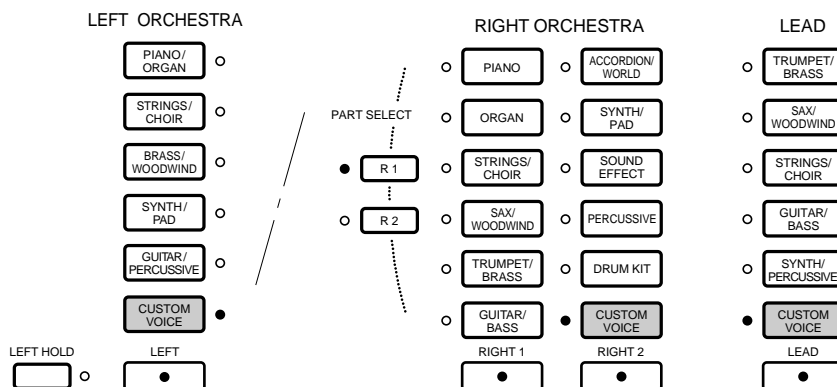
ディスプレイの**CANCEL**ボタンを押すと、作成したカスタムボイスデータをストアせずに、もう一度カスタムボイスエディットモードに戻ります。



8 カスタムボイスを使用します。

ストアしたカスタムボイスは、プリセットボイスと同じように演奏できます。

ボイス選択時(P.18参照)に、CUSTOMグループから、好みのカスタムボイスを選択します。



イージーエディット

イージーエディットは、シングルボイスとデュアルボイスに対して行えます。イージーエディットでボイスの基本的なパラメーターをエディットしましょう。

EDITページ(1/2画面): 1

ネーム

カスタムボイスに、自分で作った名前(12文字以内)を登録します。

現在設定されている名前がディスプレイ下段に表示されます。

[キャラクターリスト]

空白 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 空白 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 空白 0123456789!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@
 [\]^_`{|}

ディスプレイの◀▶[/]ボタンで変更する文字を選択します。

ディスプレイのA~Z [/]ボタンでアルファベット(大文字)を入力します。

ディスプレイのa~z [/]ボタンでアルファベット(小文字)を入力します。

ディスプレイの0~9.. [/]ボタンで数字/記号を入力します。

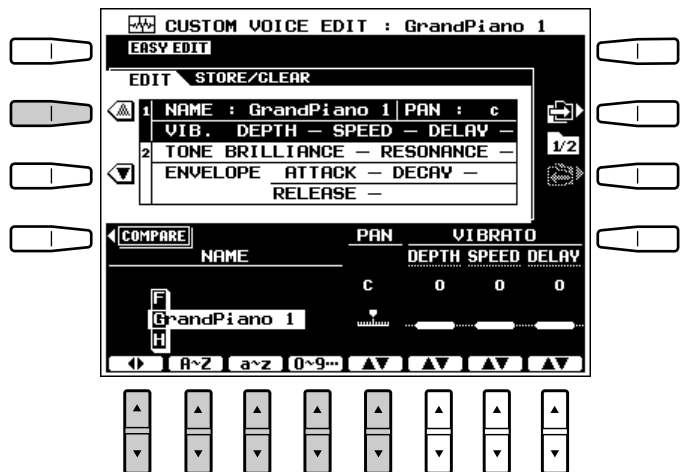
パン

エレメントのパン(音の定位)を設定します。

ディスプレイのPAN [/]ボタンを押して、パンをL10(最も左)~L1~C(センター:中央)~R1~R10(最も右)の範囲で設定します。

メモ

選択されたDSPタイプにより、パンが効かない場合があります。



カスタムボイスエディット

ビブラート

エレメントのビブラート(デプス/スピード/ディレイ)を設定します。

デプス

ディスプレイの**DEPTH** / ボタンを押して、デプス(効果の深さ)を設定します。

スピード

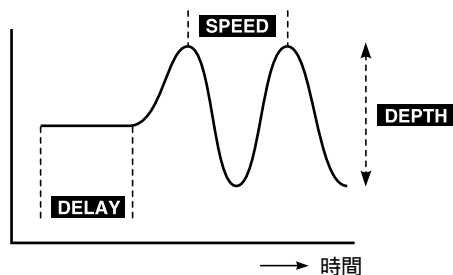
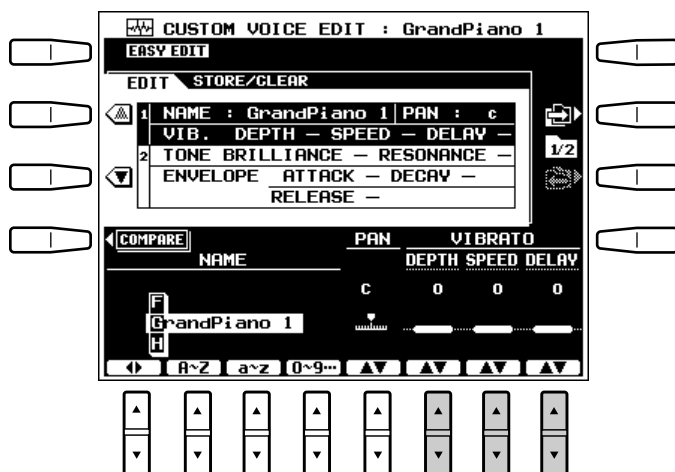
ディスプレイの**SPEED** / ボタンを押して、スピード(ビブラートのうねりの周期)を設定します。値が大きくなるほど、うねりの周期が速く(短く)なります。

ディレイ

ディスプレイの**DELAY** / ボタンを押して、ディレイ(ビブラートがかかり始めるまでの時間)を設定します。値が大きくなるほど、ビブラート音が遅くかかり始めます。

メモ

エレメントの各パラメーターの設定範囲は、元のボイスやパラメーターによって異なります。設定値が最大値や最小値に達すると値の右に「！」を表示します。



EDITページ(1/2画面): 2

トーン

エレメントのトーン(ブリリアンス/レゾナンス)を設定します。

ブリリアンス

ディスプレイの**BRILLIANCE** / ボタンを押して、ブリリアンスを設定します。“+”方向の値を設定するほど音色はハードに(明るく)なり、“-”方向の値を設定するほど音色はソフトに(暗く)なります。

レゾナンス

ディスプレイの**RESONANCE** / ボタンを押して、レゾナンスを設定します。“+”方向の値を設定するほど、音色のカットオフ周波数付近が強調された音色になります。



エンベロープ

エレメントのエンベロープ(アタック/ディケイ/リリース)を設定します。

アタック

ディスプレイの**ATTACK**[/]ボタンを押して、アタック(鍵盤を押さえてから最大音量に達するまでの時間)を設定します。“+”方向の値を設定するほど速くなり、“-”方向の値を設定するほど遅くなります。0はプリセット値です。

ディケイ

ディスプレイの**DECAY**[/]ボタンを押して、ディケイ(最大音量に達してから標準的な音量レベルに減衰するまでの時間)を設定します。“+”方向の値を設定するほど速くなり、“-”方向の値を設定するほど遅くなります。0はプリセット値です。

リリース

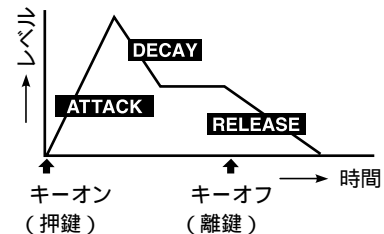
ディスプレイの**RELEASE**[/]ボタンを押して、リリース(鍵盤から指を離してから減衰するまでの時間)を設定します。“+”方向の値を設定するほど速い減衰、“-”方向の値を設定するほど遅い減衰になります。0はプリセット値です。

メモ

エレメントの各パラメーターの設定範囲は、元のボイスやパラメーターによって異なります。設定値が最大値や最小値に達すると値の右に「！」を表示します。

パラメーターを設定変更して得られる効果は、ボイスによって異なる場合があります。

エディットが終了したら、本体にストア(P.108参照)またはフロッピーディスクにセーブ(P.124参照)しましょう。



STORE/CLEARページ(2/2画面): 1

ストア

作成したカスタムボイスをPSR-4000本体にストアします。LEFT, RIGHT, LEADパート共通で32種類までストアできます。

1 ディスプレイの**STORE** / ボタンを押して、ストア先のカスタムボイスナンバーを**01** ~ **32**の中から選択します。

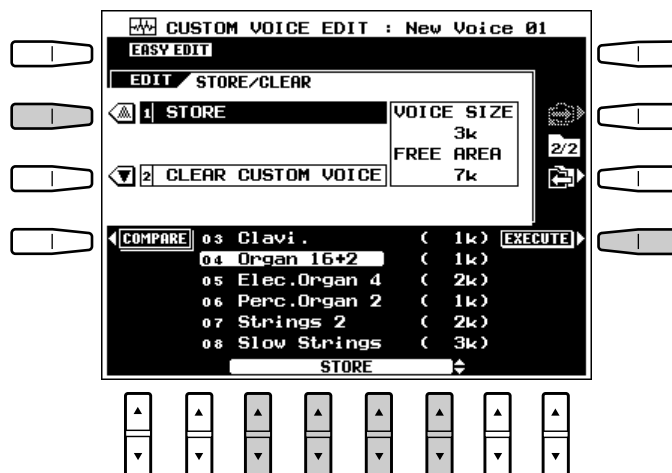
2 ディスプレイの**EXECUTE**ボタンを押すと、「Store "XXXXX(カスタムボイス名) to CUSTOM VOICE xx. OK to store? (カスタムアカンパニメントXXXXXをカスタムスタイルナンバーxxにストアしますか?)というメッセージが表示されます。

3 ディスプレイの**YES**ボタンを押すと、ストアが実行されます。

ディスプレイの**NO**ボタンを押すと、ストアがキャンセルされます。

メモ

工場出荷時には、プリセットされているカスタムボイス01~32(CUSTOM)には、プリセットボイスと同じデータもあります。



注意

ストア先のカスタムボイスナンバーにすでにデータがある場合、ストアを実行するとデータが上書きされ、元のデータは失われます。大切なカスタムボイスデータは、フロッピーディスクにセーブしましょう。(P.124参照)

データの大きなカスタムボイスをいくつかストアすると、32種類ストアできない場合があります。

STORE/CLEARページ(2/2画面): 2

クリアカスタムボイス

PSR-4000本体にストアされたカスタムボイスを個別にクリアします。

32種類のカスタムボイスがいっぱいになった場合などに、カスタムボイスデータをクリアします。

ディスプレイの**CLEAR** / ボタンを押すと、ディスプレイの下半分がクリアカスタムボイスの画面に変わります。

1 ディスプレイの**CLEAR** / ボタンを押して、クリアするカスタムボイスナンバーを**01** ~ **32**の中から選択します。

メモ

現在データがあるカスタムボイスだけが表示されます。

2 ディスプレイの**EXECUTE**ボタンを押すと、「Ready to clear "XXXXX(カスタムボイス名)? OK to clear? (カスタムボイスXXXXXをクリアしてもよろしいですか?)のメッセージが表示されます。

3 ディスプレイの**YES**ボタンを押すと、クリアが実行されます。

ディスプレイの**NO**ボタンを押すと、クリアがキャンセルされます。



フルエディット

各エレメントが持っている多くのパラメーターをエディットします。

E1 : BASICページ (1/5画面) : 1

ネーム

カスタムボイスに、自分で作った名前 (12文字以内) を登録します。
現在設定されている名前がディスプレイ下段に表示されます。

[キャラクターリスト]

空白 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
空白 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
空白 0123456789!@#\$%^&'()*+,-./:;<=>?@
[\]^_`{|}

ディスプレイの◀▶[/]ボタンで変更する文字を選択します。

ディスプレイのA~Z [/]ボタンでアルファベット(大文字)を入力します。

ディスプレイのa~z [/]ボタンでアルファベット(小文字)を入力します。

ディスプレイの0~9.. [/]ボタンで数字/記号を入力します。



ウェーブ

ウェーブ(エディットする波形データ)を選択します。

シングルボイス/デュアルボイスのウェーブは450種類(カスタム含まず)の中から選択します。

ドラムボイスのウェーブは8種類(カスタム含まず)の中から選択します。

ディスプレイのWAVE [/]ボタンを押して、ウェーブを選択します。

カスタムボイスエディット

E1 : BASICページ(1/5画面): 2

[シングル/デュアルボイスの場合]

チューン

音程 (コース/ファイン)に関する設定を行います。

コース

ディスプレイの**COARSE** / ボタンを押して、音程を-24~+24(単位:半音)の範囲で調整します。(コースチューニング)

ファイン

ディスプレイの**FINE** / ボタンを押して、ピッチを-50~+50(単位:セント)の範囲で微調整します。(ファインチューニング)



100セント=半音です。50セント=半音の半分です。



ボリューム

音量を設定します。

ディスプレイの**VOLUME** / ボタンを押して、音量(0~100)を調整します。

キーオンディレイ

押鍵後、発音し始めるまでの時間を設定します。

ディスプレイの**KEY ON DELAY** / ボタンを押して、ディレイ(0~100)を調整します。値が大きくなるほど、押鍵後、発音し始めるまでの時間が長く(遅く)なります。

パン

パン(音の定位)を設定します。

ディスプレイの**PAN** / ボタンを押して、パンをL10(最も左)~L1~C(センター:中央)~R1~R10(最も右)の範囲で設定します。



選択されたDSPタイプにより、パンが効かない場合があります。

[ドラムボイスの場合]

パーカッション

ドラムキットからエディットするパーカッションを選択します。

ディスプレイの**PERCUSSION** / ボタンを押して、エディットするパーカッション(1~72)を選択します。鍵盤を直接押しても選択できます。

ピッチ

ピッチを設定します。

ディスプレイの**PITCH** / ボタンを押して、音程を-50~+50(単位:セント)の範囲で微調整します。



ピッチの設定範囲 - 50 ~ + 50セントは、±1/2半音に対応します。

パン

パン(音の定位)を設定します。

ディスプレイの**PAN** / ボタンを押して、パンをL10(最も左)~L1~C(センター:中央)~R1~R10(最も右)の範囲で設定します。



選択されたDSPタイプにより、パンが効かない場合があります。

パラメーターの設定によっては、音がでない場合があります。



E2: CONTROLLERページ(2/5画面): 1

ピッチベンドホイール

ピッチベンドレンジ(ピッチベンドの最大変化幅)を設定します。

ディスプレイの**PITCH** / ボタンを押して、ピッチベンドレンジを0~12(単位:半音)の範囲で設定します。



E2 : CONTROLLERページ (2/5画面): 2

モジュレーションホイール

モジュレーション(フェーズモジュレーションデプス/アンプリチュードモジュレーションデプス/Q-BIAS)を設定します。

フェーズモジュレーションデプス

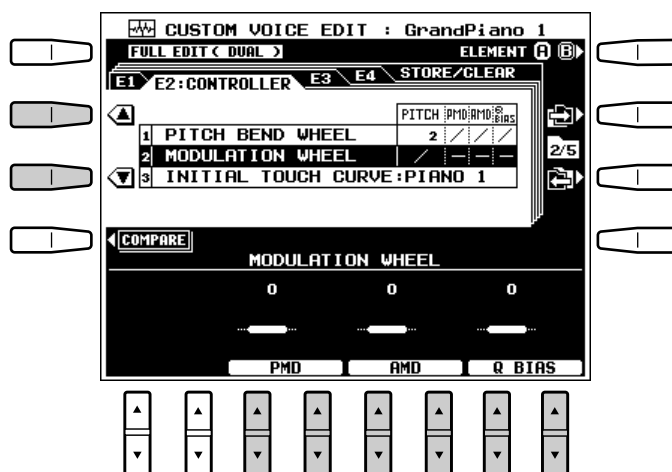
ディスプレイのPMD / ボタンを押して、フェーズモジュレーションデプスの幅を設定します。値が大きくなるほど、モジュレーションホイールを奥に回した時の音程の変化幅が広がります。

アンプリチュードモジュレーションデプス

ディスプレイのAMD / ボタンを押して、音量のモジュレーションデプスを設定します。値が大きくなるほど、モジュレーションホイールを奥に回した時の音量変化の幅が広がります。

Q-BIAS(フィルターレゾナンス)

ディスプレイのQ-BIAS / ボタンを押して、フィルターレゾナンスを設定します。値が大きくなるほど、モジュレーションホイールを奥に回した時の効果が大きくなります。



メモ

エレメントの各パラメーターの設定範囲は、元のボイスやパラメーターによって異なります。設定値が最大値や最小値に達すると値の右に「！」を表示します。

E2 : CONTROLLERページ (2/5画面): 3

イニシャルタッチカーブ

エレメントのイニシャルタッチカーブ(カーブの種類/オフセット)を選択します。

カーブの種類

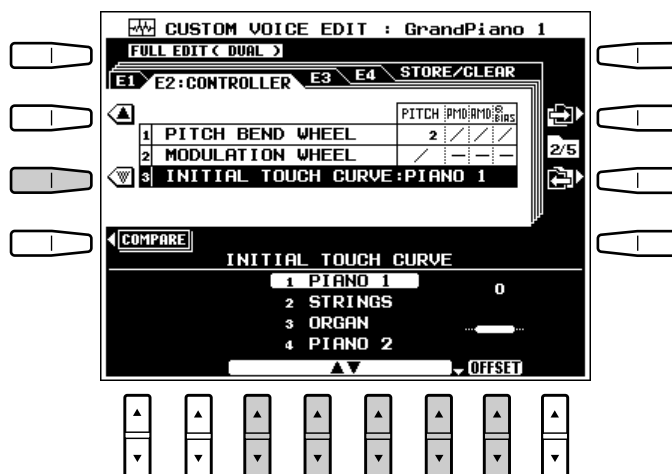
ディスプレイのINITIAL TOUCH CURVE / ボタンを押して、1~5の中からイニシャルタッチカーブを選択します。

[イニシャルタッチカーブリスト]

1	PIANO 1	ピアノ1
2	STRINGS	ストリングス
3	ORGAN	オルガン
4	PIANO 2	ピアノ2
5	WOOD WIND	ウッドウインド
6	E. PIANO	エレクトリックピアノ

オフセット

ディスプレイのOFFSET / ボタンを押して、イニシャルタッチの音量を設定します。値を大きくすると、弱く弾いても最大の音量で鳴ります。



E3 : ENVELOPEページ (3/5画面) : 1

アンプリチュードエンベロープ レイト

アンプリチュード(音量)エンベロープのレイト(速度)を設定します。

アタック

ディスプレイの**ATTACK** [/] ボタンを押して、鍵盤を弾いた時(キーオン)からアタックレベル(最大音量)に達するまでの変化の速さを設定します。値が大きくなるほど、変化が速くなります。

ディケイ1~3

ディスプレイの**DECAY1** [3] / ボタンを押して、アタックレベルからディケイ1, 2, 3に変化する速さを設定します。

リリース

ディスプレイの**RELEASE1** [/] ボタンを押して、サステインがかかっていない時に、鍵盤を離れた時(キーオフ)から音が消えるまでの長さを設定します。値が小さくなるほど、長い余韻になります。

サステイン

ディスプレイの**SUSTAIN** [/] ボタンを押して、サステインがかかっている時に、鍵盤を離れた時(キーオフ)から音が消えるまでの長さを設定します。値が小さくなるほど、長い余韻になります。

メモ

エレメントの各パラメーターの設定範囲は、元のボイスやパラメーターによって異なります。設定値が最大値や最小値に達すると値の右に「！」を表示します。

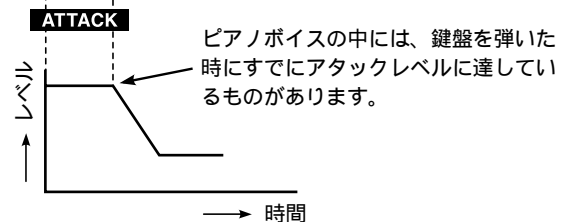
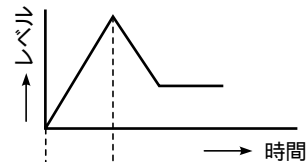
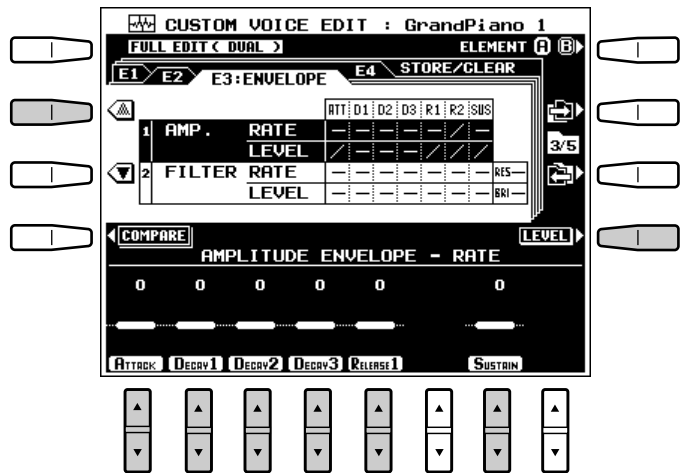
アタックの設定に関わらず、ストリングス系のボイスはキーベロシティ(タッチの強さ)でアタックの速さが変化します。

ピアノ系のボイス(アタックの速い減衰音)は、ディケイが「+50」に設定されると発音されなくなります。

持続音系のボイスの一部は、ディケイレベルの減衰がないため、ディケイを設定変更しても効果がかからないものがあります。

ボイスによってはレイトのパラメーターをエディットしても変化がないものがあります。

パラメーターを設定変更して得られる効果は、ボイスによって異なる場合があります。



カスタムボイスエディット

アンプリチュードエンベロープ レベル

エレメントのアンプリチュード(音量)エンベロープのレベルを設定します。

ディスプレイの**LEVEL**ボタンを押して、ディスプレイの下半分をアンプリチュードエンベロープのレベル設定画面に切り替えます。(LEVELボタンはRATEボタンに変わります。)

ディケイ1~3

ディスプレイの**DECAY1** ~ **3** / ボタンを押して、ディケイ1, 2, 3の変化後のレベルを設定します。



E3 : ENVELOPEページ(3/5画面): 2

フィルターエンベロープ レイト

エレメントのフィルター(効果)エンベロープのレイトを設定します。

アタック

ディスプレイの**ATTACK** / ボタンを押して、鍵盤を弾いた時(キーオン)に、プリリアンスのレベルからアタックレベル(最大効果)に達するまでの変化の速さを設定します。値が大きくなるほど、変化が速くなります。

ディケイ1~3

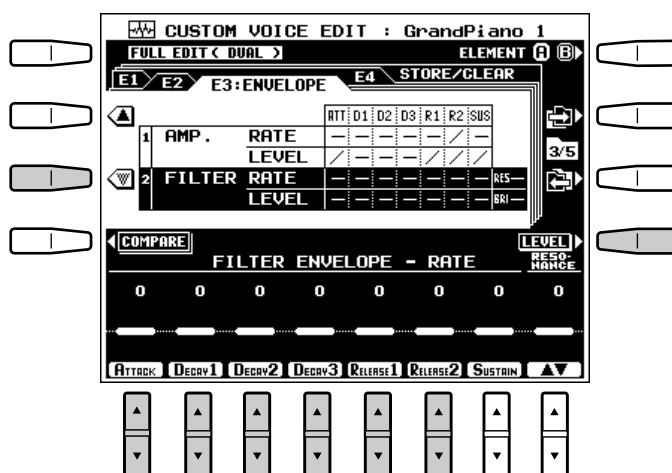
ディスプレイの**DECAY1** ~ **3** / ボタンを押して、アタックレベルからディケイ1レベル、ディケイ2レベル、ディケイ3レベルに変化する速さを設定します。

リリース1

ディスプレイの**RELEASE1** / ボタンを押して、サステインがかかっていない時に、鍵盤を離れた時(キーオフ)からリリース1レベルまでの変化の速さを設定します。値が大きくなるほど、変化が速くなります。

リリース2

ディスプレイの**RELEASE2** / ボタンを押して、サステインがかかっていない時に、リリース1レベルから音が消えるまでの変化の速さを設定します。値が大きくなるほど、変化が速くなります。



メモ

エレメントの各パラメーターの設定範囲は、元のボイスやパラメーターによって異なります。設定値が最大値や最小値に達すると値の右に「！」を表示します。

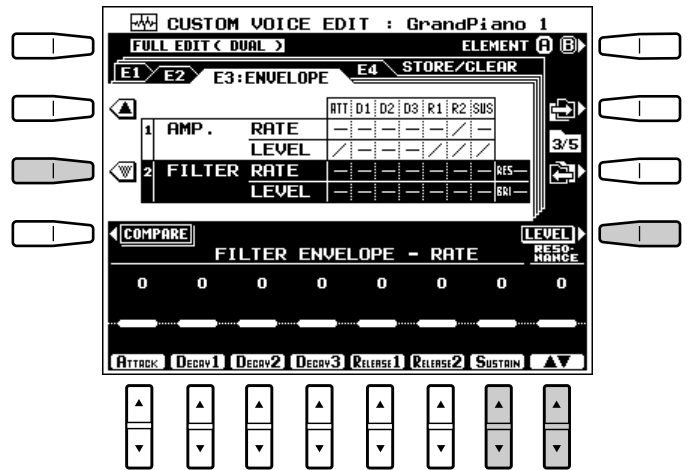
ボイスによってはレイトのパラメーターをエディットしても、音色に変化がないものがあります。

サステイン

ディスプレイの**SUSTAIN** / ボタンを押して、サステインがかかっている時に、鍵盤を離れた時 キーオフ から音が消えるまでの変化の速さを設定します。値が大きくなるほど、変化が速くなります。

レゾナンス

ディスプレイの**RESONANCE** / ボタンを押して、レゾナンス(フィルターのレゾナンスの初期値に対する増減)を設定します。“+”方向の値を設定するほど、音色のカットオフ周波数付近が強調された音色になります。



フィルターエンベロープ レベル

エレメントのフィルター(効果)エンベロープのレベルを設定します。

ディスプレイの**LEVEL**ボタンを押して、ディスプレイの下半分をフィルターエンベロープのレベル設定画面に切り替えます。(LEVELボタンはRATEボタンに変わります。)

アタック

ディスプレイの**ATTACK** / ボタンを押して、アタックレベルを設定します。

ディケイ1~3

ディスプレイの**DECAY 1 ~ 3** / ボタンを押して、ディケイ1、ディケイ2、ディケイ3の変化後のレベルを設定します。

リリース1, 2

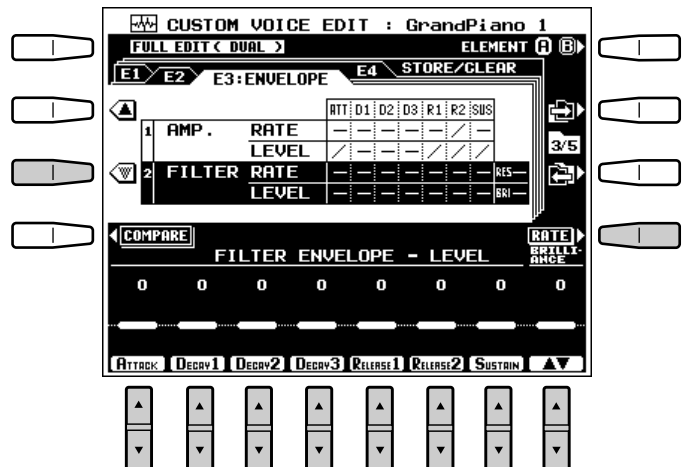
ディスプレイの**RELEASE 1, 2** / ボタンを押して、サステインがかかっていない時に、キーオフした後のリリース1やリリース2の変化後のレベルを設定します。

サステイン

サステインがかかっている時の、キーオフ後の変化のレベルを設定します。

ブリリアンス

ディスプレイの**BRILLIANCE** / ボタンを押して、ブリリアンスを設定します。“+”方向の値を設定するほど音色は明るくなり、“-”方向の値を設定するほど音色はソフトになります。



メモ

ドラムボイスのエディットでは、アンプリチュードエンベロープ、フィルターエンベロープともに、サステインパラメーターは変更できません。

ボイスによっては、パラメーターを変更しても、効果がかからないものや、効果の少ないものがあります。

E4 : EFFECTSページ(4/5画面): 1

LFO

エレメントのLFO(Low Frequency Oscillator)に関するパラメーターを設定します。LFOは、音量や音程、フィルターなどに周期的な揺れを与えるエフェクトです。

フェーズモジュレーションデプス

ディスプレイの**PMD** / ボタンを押して、LFOのフェーズモジュレーションの深さを設定します。値が大きくなるほど、LFOの変化幅が広がります。

アンプリチュードモジュレーションデプス

ディスプレイの**AMD** / ボタンを押して、LFOのアンプリチュードモジュレーションの深さを設定します。値が大きくなるほど、LFOの変化幅が広がります。

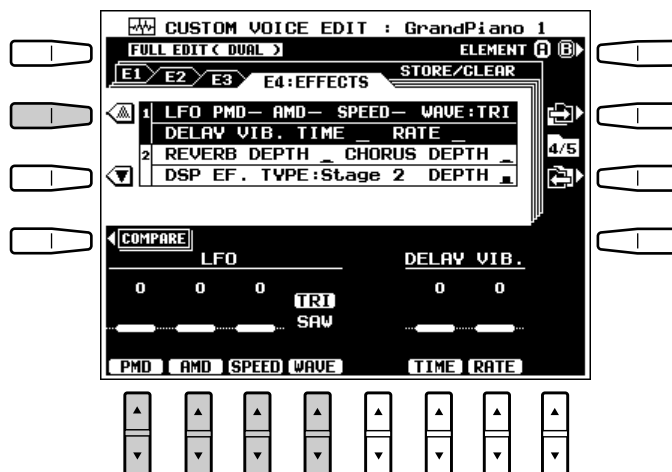
スピード

ディスプレイの**SPEED** / ボタンを押して、LFOのスピードを設定します。値が大きくなるほど、LFOのスピードが速くなります。

ウェーブ

ディスプレイの**WAVE** / ボタンを押して、LFOに与えるウェーブの種類 TRI, SAW)を選択します。

TRK(トライアングル)..... 三角波
SAW(ソートゥース)..... ノコギリ波



ディレイビブラート

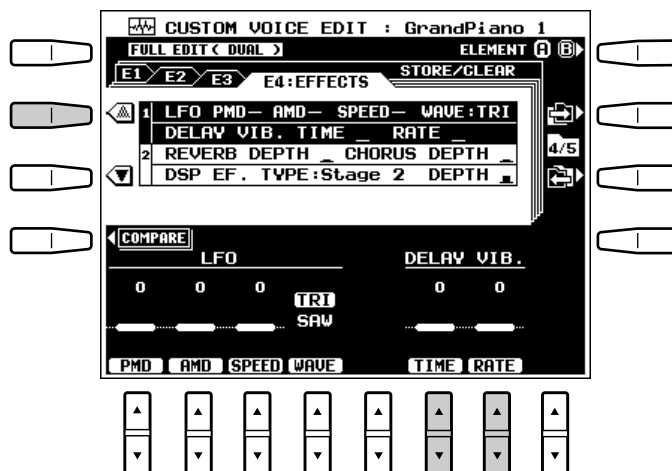
エレメントのLFOのディレイビブラート(タイム / レイト)設定を行います。

タイム

ディスプレイの**TIME** / ボタンを押して、LFOのタイム(キーオンからLFOモジュレーションが始まるまでの時間)を設定します。値が大きくなるほど、LFOモジュレーションの始まりが遅くします。

レイト

ディスプレイの**RATE** / ボタンを押して、LFOモジュレーションが始まってから最大効果に達するまでの変化の速さを設定します。値が大きくなるほど、変化が速くなります。



E4 : EFFECTSページ(4/5画面): 2

リバーブ/コーラスデプス

エレメントのリバーブ、コーラスの深さを設定します。

リバーブデプス

ディスプレイの**REVERB** / ボタンを押して、リバーブデプスを**0~100**の範囲で設定します。

コーラスデプス

ディスプレイの**CHORUS** / ボタンを押して、コーラスデプスを**0~100**の範囲で設定します。

DSPエフェクト

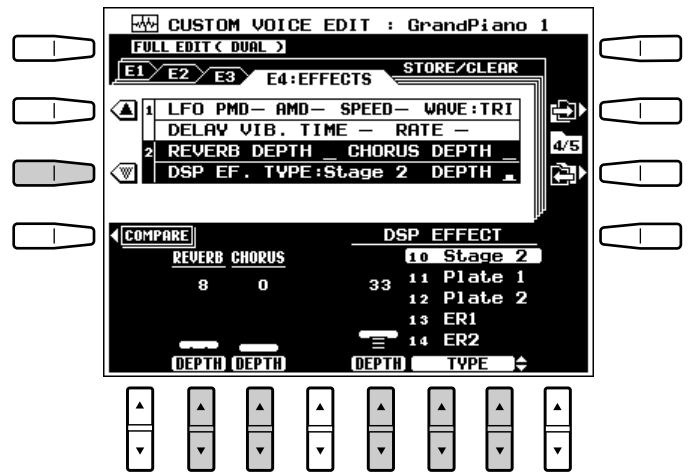
エレメントのDSPエフェクトのタイプ、およびデプス(深さ)を設定します。

DSPエフェクトタイプ

ディスプレイの**TYPE** / ボタンを押して、DSPエフェクトのタイプを50種類の中から選択します。

DSPエフェクトデプス

ディスプレイの**DEPTH** / ボタンを押して、DSPエフェクトのデプスを**0~100**の範囲で設定します。



★ 注意

選択されたタイプにより、デプスが100に固定されて変更できない場合があります。

選択されたタイプにより、パンが効かない場合があります。

STORE/CLEARページ(5/5画面): 1~2

ストア/クリアカスタムボイス

フルエディットしたカスタムボイスは、イージーエディットしたものと同様に、ストア/クリアできます。ディスプレイには、ストアするボイスのデータサイズ(VOICE SIZE)と、カスタムボイスをストアできる残容量(FREE AREA)が表示されます。

イージーエディットの2/2画面を参考に、ストア/クリアしましょう。(P.108参照)

★ 注意

ストア先のカスタムボイスナンバーにすでにデータがある場合、ストアを実行するとデータが上書きされ、元のデータは失われます。大切なカスタムボイスデータは、フロッピーディスクにセーブしましょう。(P.124参照)

データの大きなカスタムボイスをいくつかストアすると、32種類ストアできない場合があります。

メモ

工場出荷時には、プリセットされているカスタムボイス01~32(CUSTOM)には、プリセットボイスと同じデータもあります。





ディスクを活用しましょう

PSR-4000は本体にディスクドライブを内蔵しています。ディスクドライブにフロッピーディスクを挿入すれば、ソング(P.66参照)、セットアップ、スタイルリボイス、マルチパッド、レジストレーションメモリー、カスタムスタイル、カスタムボイスなどのデータをディスクにセーブ(保存)/ロード(呼び出し)できます。

また、市販のミュージックソフト(YAMAHA Disk Orchestra CollectionソフトやGMソフトなど)を再生することも可能です。(P.59参照)

メモ

カスタムスタイル、カスタムボイスなどのデータは万一に備え、常時フロッピーディスクにセーブするよう心がけましょう。

フロッピーディスク、およびディスクドライブ取扱上の注意

フロッピーディスクは3.5インチ2HDタイプ/2DDタイプをご指定の上、お買い求めください。

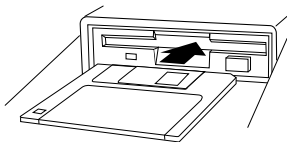
フロッピーディスクを曲げたり、力をかけないでください。また、シャッターを開けて内部に手を触れないようご注意ください。

直射日光の当たる場所や、高温の場所にフロッピーディスクを置かないでください。

磁気を帯びた物のそばにフロッピーディスクを置かないでください。フロッピーディスクのデータが消されたり、壊れてしまう恐れがあります。

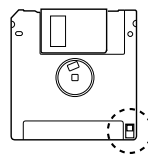
本体のディスクドライブにフロッピーディスク以外の物を入れないようご注意ください。ディスクドライブおよび、フロッピーディスク破損の原因になります。

ディスクはシャッターをディスク挿入口の方向に、また、ラベルを上に向けて挿入してください。

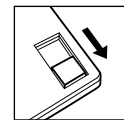


本体のディスクドライブには、データを読み取るための磁気ヘッドがあります。この磁気ヘッドが汚れると、データの読み取りができなくなったり、フロッピーディスクが破損したりします。市販のクリーニングディスクを使って、定期的に磁気ヘッドのクリーニングを行うよう心がけてください。

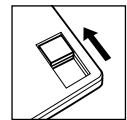
ライトプロテクトタブがONになっていると、そのフロッピーディスクにはセーブ、デリート、フォーマットの操作ができません。



ライトプロテクトタブ

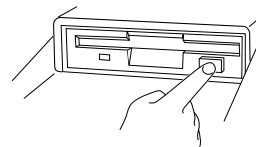


ライトプロテクトON
(書き込み不可)



ライトプロテクトOFF
(書き込み可)

フロッピーディスクを取り出す場合は、ディスク挿入口横のイジェクトボタンをゆっくりと正確に押し込み、フロッピーが完全に出てから取り出してください。中途半端な状態で止まってしまった場合は、もう一度イジェクトボタンを押すか、再度フロッピーディスクを押し込み、改めてイジェクトボタンを押してください。中途半端な状態で無理に引き出すと、本体ディスクドライブおよび、フロッピーディスクを破損する恐れがあります。



フォーマット・ロード・セーブ・デリート中および、ソングの操作中は、ディスクドライブが作動しています(POWERスイッチの下のDISK IN USEランプ点滅)。作動中は、絶対にディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。ディスクおよびデータ破損の原因になります。

PSR-4000のデータの保存

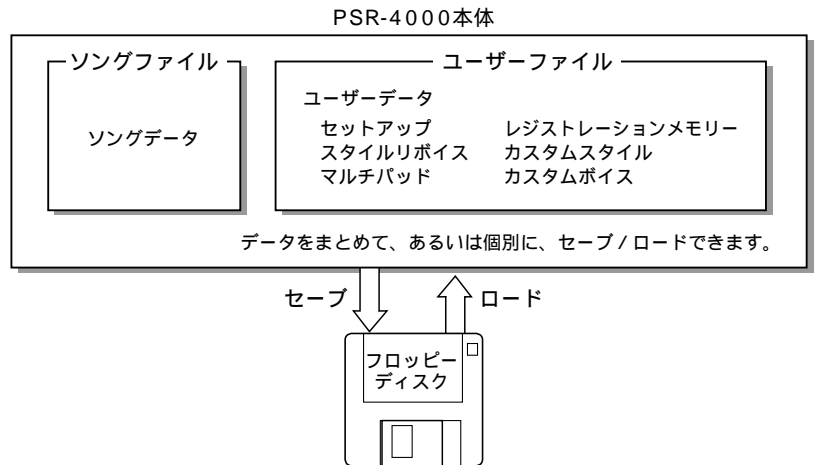
PSR-4000にはソング、スタイルリボイス、マルチパッド、レジストレーションメモリー、カスタムスタイル、カスタムボイスなどのメモリー機能があります。これらのデータをまとめて、あるいは個別にフロッピーディスクにセーブ/ロードできます。

1枚のフロッピーディスクにソングデータだけをセーブした場合、最大60曲記憶できます。

多くのレジストレーションをメモリーしたり、ソングライブラリーを作るなど、有効に活用して、バラエティあふれる演奏を試みましょう。

メモ

ソングファイルのセーブ/ロードは、ソングレコード(P.66参照)で自動的に行われます。



ディスク操作の種類

ディスクドライブにフロッピーディスクを挿入し、DISKボタンを押すと、ディスプレイはディスク操作のメニュー画面に切り替わります。

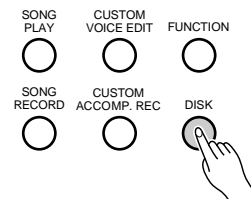
ディスプレイのボタンを押して操作を選択します。

- LOAD FROM DISK(ロードフロムディスク)... P.120
- SAVE TO DISK(セーブトゥーディスク)..... P.124
- RENAME FILE/SONG
(リネームファイル/ソング)..... P.126
- DELETE FILE/SONG
(デリートファイル/ソング)..... P.128
- FORMAT FD
(フォーマットフロッピーディスク)..... P.129
- SONG COPY(ソングコピー)..... P.130

メモ

フロッピーディスクを挿入していない状態でディスク操作をすると、ディスプレイに「! No disk! Please insert a disk.」が表示されます。PSR-4000用にフォーマットされたフロッピーディスクを挿入してください。

PSR-4000用にフォーマットされていないフロッピーディスクを挿入してディスク操作をすると、ディスプレイに「Wrong type or format!」が表示されます。

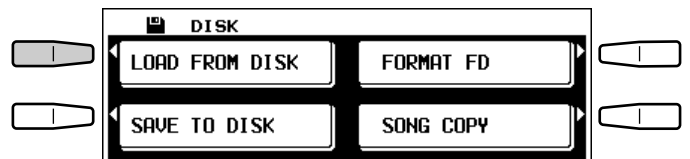


ロードフロムディスク

フロッピーディスクにセーブ(P.124参照)されたユーザーデータをPSR-4000本体にロードします(呼び出します)。

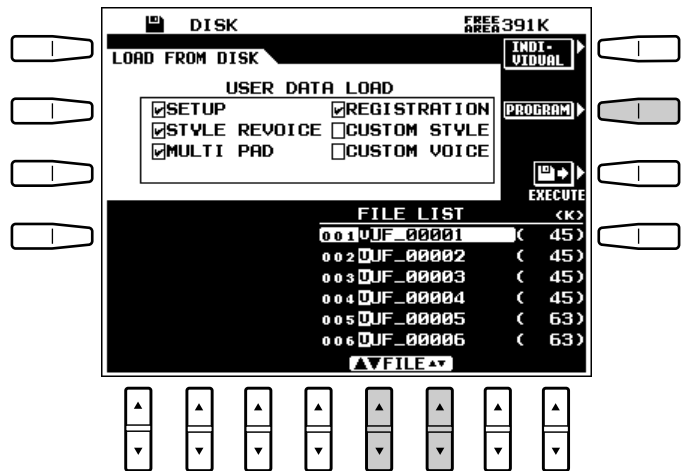
1 ディスプレイを「LOAD FROM DISK」画面に切り替えます。

P.119を参照して、ディスク操作のメニュー画面で、ディスプレイのLOAD FROM DISKボタンを押します。フロッピーディスクからファイルデータを読み込み、ディスプレイは「LOAD FROM DISK」画面に切り替わります。



2 ロードするファイルを選択します。

ディスプレイのFILE / ボタンを押して、FILE LISTからロードするファイルを選択します。



3-1 データを種類別にロードします。(ユーザーデータの場合)

ディスプレイのPROGRAMボタンを押すと、ディスプレイが「USER DATA LOAD」画面に切り替わります。

[種類別ロードリスト]

- セットアップ (SETUP)
- スタイルリボイス (STYLE REVOICE)
- マルチパッド (MULTI PAD)
- レジストレーション (REGISTRATION)
- カスタムスタイル (CUSTOM STYLE)
- カスタムボイス (CUSTOM VOICE)

メモ

ディスプレイの「PROGRAM」ボタンと「LIST」ボタンの表示は押すたびに交互に切り替わります。

ディスプレイの**SETUP**, **STYLE REVOICE**, **MULTI PAD**, **REGIST.**, **CUSTOM STYLE**, **CUSTOM VOICE** [/] ボタンを押して、個別に「ロードする(ON)/ロードしない(OFF)」を設定します。

ONに設定した種類は、ディスプレイのリスト表示に「√」がマークされます。

EXECUTEボタンを押すと、ディスプレイに「OK to load?」が表示されます。

ディスプレイの**YES**ボタンを押すと、ロードが実行されます。

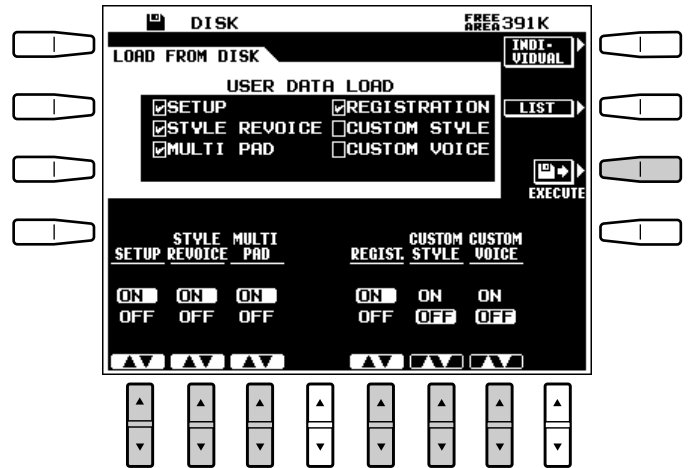
実行中はディスプレイに「Do not remove disk! (ディスクを取り出さないでください!)」が表示され、ロードの実行状況を棒グラフでパーセント表示します。

NOボタンを押すと、ロードはキャンセルされます。

メモ

たとえば、カスタムスタイル/カスタムボイスをロードすると、パネルのカスタムスタイル/カスタムボイスはすべてディスクのデータに変更されます。

個別にロード(次頁「INDIVIDUAL」参照)せずに種類別のロードを行った場合、ロードするデータに記録されている空データは、PSR-4000にそのまま空データとして読み込まれます。



3-2 データを個別にロードします。(ユーザーデータの場合)

ディスプレイの**INDIVIDUAL**ボタンを押すと、ディスプレイが「INDIVIDUAL LOAD」画面に切り替わり、レジストレーションメモリーバンク、カスタムスタイル、カスタムボイスの特定したデータを個別にロードできます。

メモ

ディスプレイの「LIST」ボタンを押すと、ディスプレイはFILE LIST表示に切り替わります。

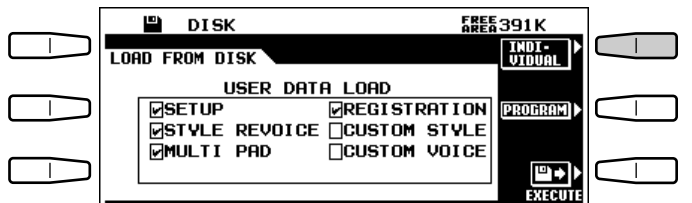
ディスプレイの**DATA** [/] ボタンを押して、個別にロードするデータの種類を選択します。

REGIST.

レジストレーションメモリーのデータをバンク単位でロードします。

ディスプレイの**CONTENT** [/] ボタンを押して、ロードするレジストバンクを選択します。

ディスプレイの**DEST. REGIST** [/] ボタンを押して、ロード先(PSR-4000本体)のレジストバンクを選択します。



ディスクを活用しましょう

STYLE

カスタムスタイルのデータを1スタイル単位でロードします。

ディスプレイの**CONTENT** [/] ボタンを押して、ロードするカスタムスタイルを選択します。

ディスプレイの**CUSTOM STYLE** [/] ボタンを押して、ロード先(PSR-4000本体)のカスタムスタイルを選択します。



VOICE

カスタムボイスのデータを1ボイス単位でロードします。

ディスプレイの**CONTENT** [/] ボタンを押して、ロードするカスタムボイスを選択します。

ディスプレイの**CUSTOM VOICE** [/] ボタンを押して、ロード先(PSR-4000本体)のカスタムボイスを選択します。



EXECUTE ボタンを押すと、ディスプレイに「OK to load?」が表示されます。以下の操作は 3-1 と同様です。

3-3 スタイルデータをロードします。(スタイルデータだけのファイルの場合)

ディスプレイの**INDIVIDUAL** ボタンを押すと、ディスプレイが『INDIVIDUAL LOAD』画面に切り替わります。



ディスプレイの**CONTENT** / ボタンを押して、ロードするカスタムスタイルを選択します。

ディスプレイの**CUSTOM STYLE** / ボタンを押して、ロード先のカスタムスタイルを選択します。

EXECUTEボタンを押すと、ディスプレイに「OK to load?」が表示されます。以下の操作は 3-1と同様です。



YAMAHA スタイルファイルフォーマットディスクからスタイルデータをロードする場合は、右の画面になります。



プリロードリッスン

ディスプレイの**INDIVIDUAL**ボタンを押して**STYLE**を選択した場合、ディスプレイの**PRE-LOAD LISTEN**ボタンを押せば、ロードする前にスタイルの内容を試聴できます。

試聴中は、PRE-LOAD LISTENボタンが反転します。もう一度**PRE-LOAD LISTEN**ボタンを押すと、試聴がストップします。

メモ

スタイルのデータ量が多い場合や、スタイルを複数のフロッピーディスクに分けてセーブした場合は、プリロードリッスン機能は使用できません。



セーブトゥーディスク

PSR-4000のパネル全体の設定(下記セーブデータリスト参照)を、1つのユーザーファイルとしてフロッピーディスクにセーブ(登録)します。

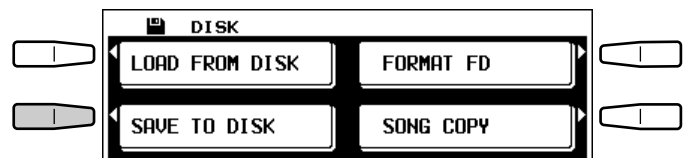
1枚のフロッピーディスクにユーザーファイルだけをセーブした場合、最大99ファイルセーブできます。ただしデータの大きいファイルがあると、ファイル数は減少します。

[セーブデータリスト]

1	セットアップ(SETUP)データ スタイルリボイス(STYLE REVOICE)データ マルチパッド(MULTI PAD)データ
2	レジストレーションバンク(REGISTRATION BANK)1~16データ
3	カスタムスタイル(CUSTOM STYLE)1~12データ
4	カスタムボイス(CUSTOM VOICE)1~32データ
5	ソングセットアップ(SONG SETUP)データ

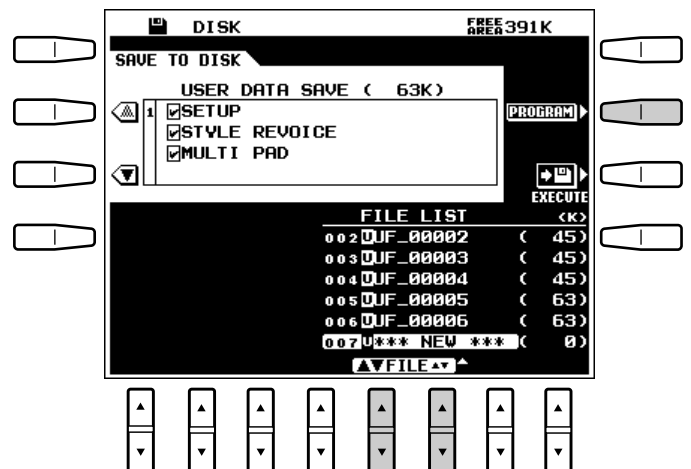
1 ディスプレイを「SAVE TO DISK」画面に切り替えます。

ディスク操作のメニュー画面(P.119参照)で、ディスプレイの**SAVE TO DISK**ボタンを押します。ディスプレイは「SAVE TO DISK」画面に切り替わります。



2 セーブするデータを選択します。

ディスプレイの**FILE** / ボタンを押して、「***NEW***」または上書きしたいファイルを選択し、ディスプレイの**PROGRAM**ボタンを押します。ディスプレイが「USER DATA SAVE」画面に切り替わり、セーブするデータを指定できます。



たとえば、「1. SETUP, STYLE REVOICE, MULTI PAD」画面で、ディスプレイの**PROGRAM**ボタンを押した場合、ディスプレイの**SETUP, STYLE REVOICE, MULTI PAD** / ボタンを押して、個別に「セーブする(ON)/セーブしない(OFF)」を設定します。

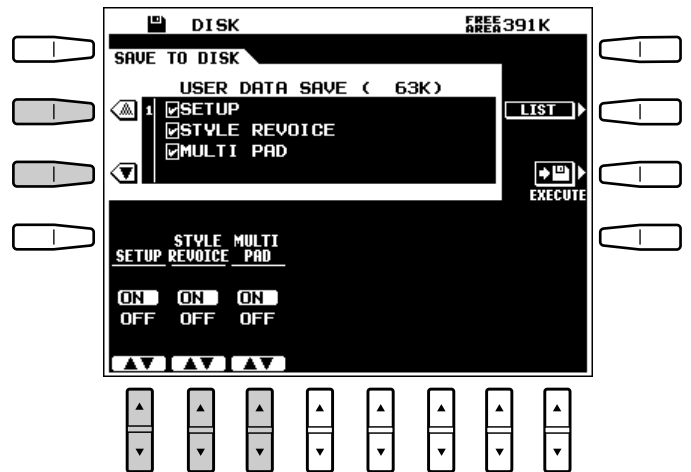
ONに設定した種類は、ディスプレイのリスト表示に「√」がマークされます。

また、ディスプレイのUSER DATA SAVE表示の右()内にセーブするデータの合計メモリー量が表示されます。ディスプレイの右上に表示されているDISK FREE AREA(フロッピーディスクの空き容量)を越えないように注意してください。

メモ

表示されるDISK FREE AREAは、概略値です。空き容量が少なくなってきたら新しいフロッピーディスクをご用意ください。

「5. SONG SETUP」のPROGRAM画面では、ディスプレイの**SONG SETUP** / ボタンで、ソングのセットアップデータ(ボイス、レジストレーションなどのパネル設定)をユーザーデータとしてセーブするかどうかをON/OFF設定します。また、どのソングのセットアップをセーブするかを、ディスプレイの**SONG LIST** / ボタンで選択します。



3-1 セーブを実行します。(新しいファイルを作る場合)

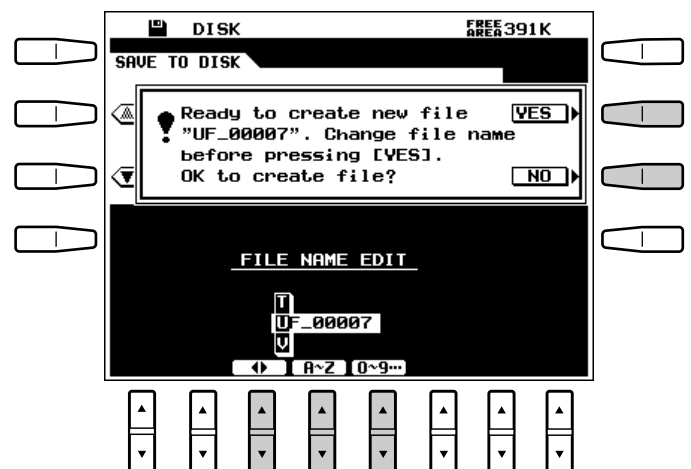
EXECUTEボタンを押すと、ディスプレイに「! Ready to create new file "XXXXX(ファイル名)". Change file name before pressing [YES]. OK to create file? (新しいファイル"XXXXX(ファイル名)"を作る準備ができました。**YES**ボタンを押す前にファイル名を変更しましょう。ファイルを作ってもよろしいですか?」が表示されます。

必要に応じて、ファイル名を変更します。

ディスプレイの◀▶[/]ボタンで変更する文字を選択します。

ディスプレイのA~Z[/]ボタンでアルファベット(大文字)を入力します。

ディスプレイの0~9..[/]ボタンで数字/記号を入力します。



ディスクを活用しましょう

3-2 セーブを実行します。(既にあるファイルに上書きする場合)

EXECUTEボタンを押すと、ディスプレイに「! File "XXXXX(ファイル名)" will be overwritten. OK to overwrite? (新しいファイル"XXXXX(ファイル名)"は上書きされます。上書きしてもよろしいですか?)が表示されます。

ディスプレイのYESボタンを押すと、セーブが実行されます。

実行中はディスプレイに「Do not remove disk! (ディスクを取り出さないでください!)」が表示され、セーブの実行状況を棒グラフでパーセント表示します。

NOボタンを押すと、セーブはキャンセルされます。



メモ

フロッピーディスクの空き容量を越えるデータをセーブする場合、「Not enough disk space!」がディスプレイに表示されます。データ量を減らす場合はディスプレイのRDボタンを、別のフロッピーディスクを使用する場合はCDボタンを、複数のフロッピーディスクにデータを分割してセーブする場合はSPボタンを押します。(分割されたデータは個別ロードできません。)

「AUTO LXXX」や、すべてスペースのファイルネームは使用できません。

スペースは、ファイルネームでは「_」に変わります。

リネームファイル/ソング

フロッピーディスクにセーブされているファイル(ユーザーファイル/ソング)の名前を変更します。

1 ディスプレイを「RENAME FILE/SONG」画面に切り替えます。

ディスク操作のメニュー画面(P.119参照)で、ディスプレイのRENAME FILE/SONGボタンを押します。

ディスプレイは「RENAME FILE/SONG」画面に切り替わります。



2 リネームするファイルを選択します。

ディスプレイのFILE / ボタンを押して、リネームするユーザーファイルを選択します。

ソングファイルのネームを変更する場合は、ディスプレイのSONGボタンを押して、リストをSONG LIST表示に切り替えます。



SONG / ボタンを押して、リネームするソングを選択します。

メモ

ディスプレイの「SONG」ボタンと「USER FILE」ボタンの表示は押すたびに交互に切り替わります。

リッスン

「SONG LIST」画面で、ディスプレイの**LISTEN**ボタンを押せば、リネームする前にソングファイルの内容が試聴できます。

もう一度**LISTEN**ボタンを押すと、試聴がストップします。



3 リネームします。

ディスプレイの**EXECUTE**ボタンを押すと、リネーム画面に切り替わります。

ディスプレイの**◀▶** / ボタンで変更する文字を選択します。

ディスプレイの**A~Z** / ボタンでアルファベット(大文字)を入力します。

ディスプレイの**a~z** / ボタンでアルファベット(小文字)を入力します。

ディスプレイの**0~9..** / ボタンで数字/記号を入力します。

文字の変更が終了したら、ディスプレイの**YES**ボタンを押すと、リネームが実行されます。

NOボタンを押すと、リネームはキャンセルされます。

実行中はディスプレイに「Do not remove disk! (ディスクを取り出さないでください!)」が表示されます。

メモ

ユーザーファイルのファイルネームに「a~z」は使用できません。

ユーザーファイルの場合、同じフロッピーディスク内で、同じファイルネームを複数のファイルに使用できません。

「AUTO LXXX」や、すべてスペースのファイルネームは使用できません。

スペースは、ファイルネームに使用すると「_」に変わります。



デリートファイル/ソング

フロッピーディスクにセーブされているファイル(ユーザーファイル/ソング)をデリート(削除)します。

1 ディスプレイを「DELETE FILE/SONG」画面に切り替えます。

ディスク操作のメニュー画面(P.119参照)で、ディスプレイの**DELETE FILE/SONG**ボタンを押します。
フロッピーディスクからファイルデータを読み込み、ディスプレイは「DELETE FILE/SONG」画面に切り替わります。



2 デリートするファイルを選択します。

ディスプレイの**FILE** / **SONG** ボタンを押して、デリートするユーザーファイルを選択します。
ソングファイルをデリートする場合は、ディスプレイの**SONG**ボタンを押して、リストをSONG LIST表示に切り替えます。
SONG / **FILE** ボタンを押して、デリートするソングファイルを選択します。

メモ

ディスプレイの「SONG」ボタンと「USER FILE」ボタンの表示は押すたびに交互に切り替わります。

リッスン

「SONG LIST」画面で、ディスプレイの**LISTEN**ボタンを押すと、デリートする前に選ばれているソングファイルの内容を試聴できます。
もう一度**LISTEN**ボタンを押すと、ストップします。



3 デリートします。

注意

一度デリートしたデータは、元に戻せません。

ディスプレイの**EXECUTE**ボタンを押すと、ディスプレイに「OK to delete?」が表示されます。
ディスプレイの**YES**ボタンを押すと、デリートが実行されます。
NOボタンを押すと、デリートはキャンセルされます。

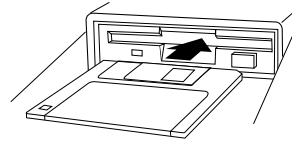
実行中はディスプレイに「Do not remove disk! (ディスクを取り出さないでください!）」が表示されます。

フォーマット

市販のフロッピーディスクをPSR-4000で使用できる状態にすることをフォーマット(初期化)と呼びます。

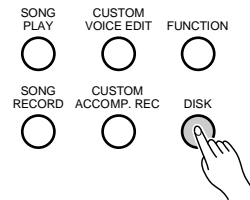
1 フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

市販の3.5インチ2HD, 2DDフロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。この時、ディスクのシャッターをディスク挿入口の方向に、また、フロッピーディスクのラベル側を上に向けて挿入します。



2 DISKボタンを押します。

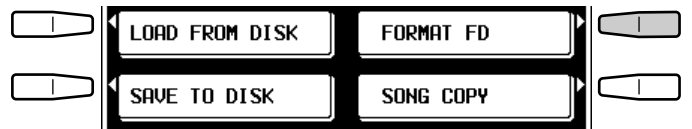
DISKボタンを押すと、ディスプレイはDISKファンクションのメニュー画面に切り替わります。



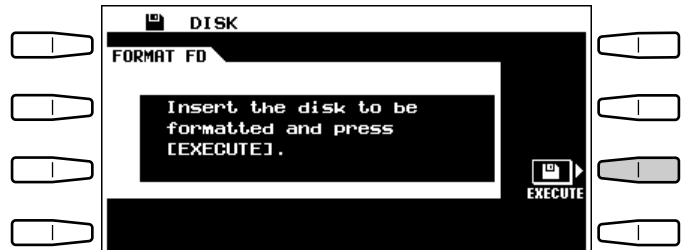
3 フォーマットを実行します。



すでにデータが記憶されているフロッピーディスクをフォーマットしないように注意してください。フォーマットを実行するとフロッピーディスクの内容はすべて消えてしまいます。



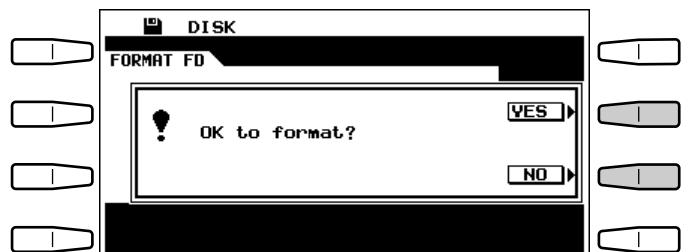
ディスプレイの**FORMAT FD**ボタンを押すと、ディスプレイは**FORMAT FD**画面に切り替わります。



ディスクが挿入されていることを確認して、ディスプレイの**EXECUTE**ボタンを押すと、ディスプレイは「OK to format? (フォーマットしてもよいですか?)」画面に切り替わります。

ディスプレイの**YES**ボタンを押すと、フォーマットが実行されます。

NOボタンを押すと、フォーマットはキャンセルされます。



フォーマットの実行中は「Do not remove disk! (ディスクを取り出さないでください!)」が表示され、フォーマットの実行状況を棒グラフで表示します。

フォーマットが終了すると、ディスプレイには「Completed.」が表示され、FORMAT FD画面に戻ります。



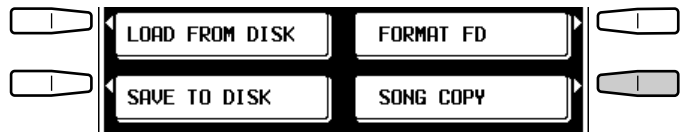
フォーマットの実行中は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

ソングコピー

フロッピーディスクにセーブされているソングファイルをコピーします。ソング名前を変更して、同じフロッピーディスクにコピーしたり、別のフロッピーディスクにコピーできます。

1 ディスプレイを「SONG COPY」画面に切り替えます。

ディスク操作のメニュー画面(P.119参照)で、ディスプレイの**SONG COPY**ボタンを押します。ディスプレイは「SONG COPY」画面に切り替わります。



2 コピーするファイル(コピー元)を選択します。

ディスプレイの**SONG LIST** / **LISTEN** ボタンを押して、コピーするソングファイルを選択します。

メモ

プロテクトのかかっているソングファイルは、ソングリストにファイル名が表示されません(コピーできません)。

リッスン

「SONG LIST」画面で、ディスプレイの**LISTEN**ボタンを押せば、コピーする前にソングファイルの内容を試聴できます。もう一度**LISTEN**ボタンを押すと、ストップします。



3 コピー先のフロッピーディスクを選択します。

ディスプレイの**DESTINATION**ボタンを押すと、ディスプレイがDESTINATION画面に切り替わります。ディスプレイの**DIR** / **EXECUTE** ボタンを押して、コピー先のフロッピーディスクを選択します。

- 00 FD another FD コピー元とは別のフロッピーディスクにコピーする場合
- 01 FD FLOPPY DISK コピー元と同じフロッピーディスクにコピーする場合



4 ソングコピーを実行します。

ディスプレイのEXECUTEボタンを押すと、ディスプレイが「SONG NAME EDIT」画面に切り替わります。

必要に応じてソングネームをエディットします。ソングの場合、ファイルナンバーによって管理されているため、同じディスク内に同じ名前のファイルがあっても、コピーできます。

ディスプレイの◀▶[/]ボタンで変更する文字を選択します。

ディスプレイのA~Z[/]ボタンでアルファベット(大文字)を入力します。

ディスプレイのa~z[/]ボタンでアルファベット(小文字)を入力します。

ディスプレイの0~9..[/]ボタンで数字/記号を入力します。

別のディスクにコピーする場合...

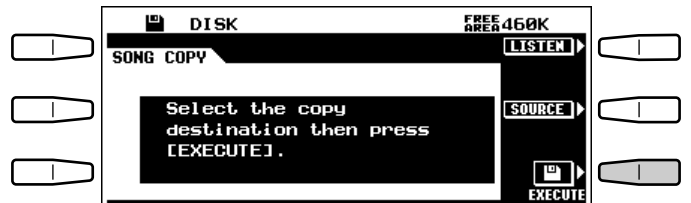
ソングネームの変更後、ディスプレイのYESボタンを押すと、「Insert the copy destination disk. (コピー先のフロッピーディスクを挿入してください)」というメッセージが表示されます。ディスクを別のディスクに入れ替えると、ソングコピーが実行されます。

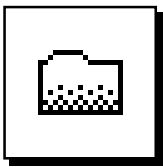
コピー元と同じディスクにコピーする場合...

ソングネームの変更後、ディスプレイのYESボタンを押すと、ソングコピーが実行されます。

NOボタンを押すと、ソングコピーはキャンセルされます。

実行中はディスプレイに「Do not remove disk! (ディスクを取り出さないでください!)」が表示されます。





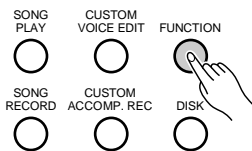
ファンクションについて

PSR-4000にはF1～F8までのファンクションがあります。

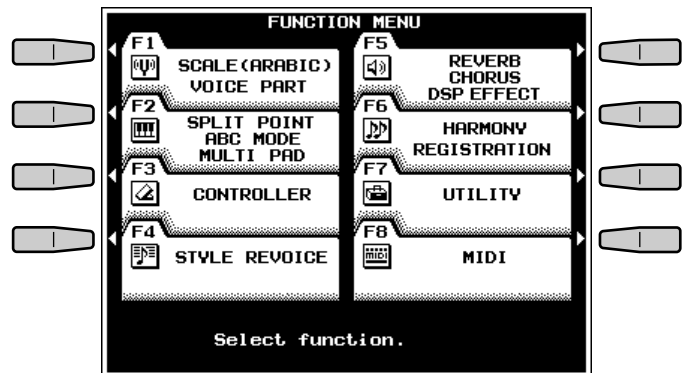
[F1]スケール(アラビック)/ボイスパート	P.133
[F2]スプリットポイント/ABCモード/マルチパッド	P.134
[F3]コントローラー	P.135
[F4]スタイルリボイス	P.138
[F5]リバーブ/コーラス/DSPエフェクト	P.140
[F6]ハーモニー/レジストレーション	P.140
[F7]ユーティリティ	P.141
[F8]MIDI	P.143

ファンクションの選択とエディットの手順

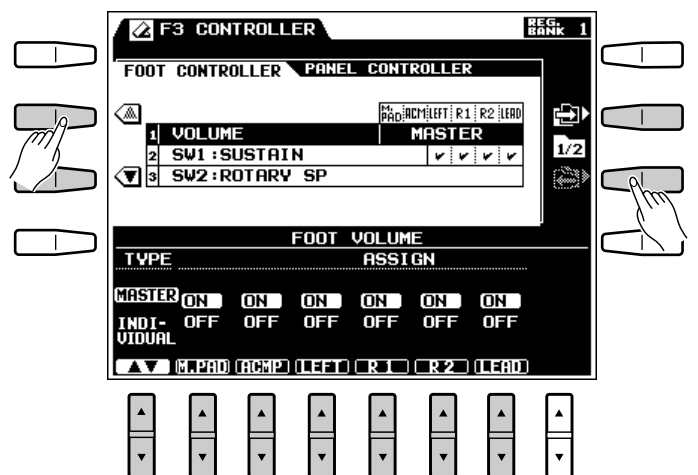
FUNCTIONボタンを押すと、ディスプレイがファンクションのメニュー画面に切り替わります。



ディスプレイのF1～F8ボタンを押して、ディスプレイをそれぞれのファンクションに切り替えます。



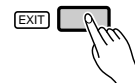
ディスプレイの[←] [→] ボタン、[] ボタンを押してページ画面を切り替え、それぞれの設定を行います。



[EXIT] ボタン

EXITボタンを押すと、ディスプレイはファンクションのメニュー画面に戻ります。

もう一度EXITボタンを押すと、ディスプレイはノーマルプレイ画面に切り替わります。





[F1] スケール(アラビック)/ボイスパート

F1: SCALE(ARABIC)ページ(1/2画面)

スケール(アラビック)

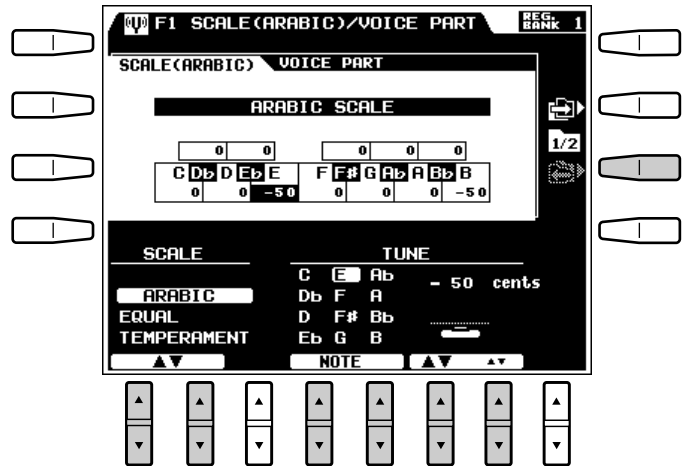
ディスプレイの **SCALE** / ボタンを押して、楽器全体のスケール(音階)を選択します。

ARABIC

アラビック音階。プリセットではEとBが - 50セントに設定されています。チューン(下記)の設定で、より自由な音階設定が可能です。

EQUAL TEMPERAMENT

一般的な鍵盤楽器に使われている平均律の音階です。オクターブ内に等間隔で12個の半音が配置されています。チューン(下記)の設定はできません。



チューン

(アラビックスケール時のみ設定可能)

ディスプレイの **NOTE** / ボタンを押して、音程を調節するノートを選択します。

ディスプレイの / ボタンを押して、選択したノートの音程を **-64 ~ 63**(単位: セント)の範囲で調節します。

(大)ボタン 25セント単位で調節します。

(小)ボタン 1セント単位で調節します。



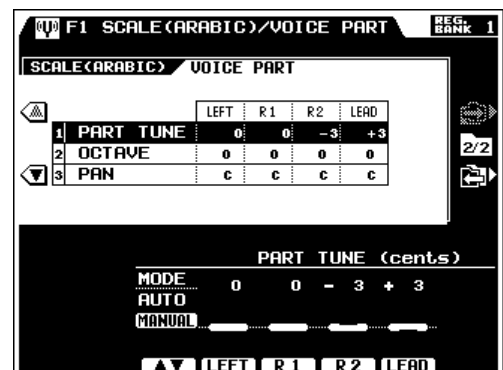
100セント = 半音(平均律)です。

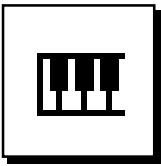
F1: VOICE PARTページ(2/2画面)

このページ画面では、各オーケストラパート(LEFT, RIGHT1, RIGHT2, LEAD)のチューン/オクターブ/パン設定を行います。

このページの設定は、「イージーセッティングLEFT, R1, R2, LEAD」の設定と同じです。設定方法はP.21を参照してください。

- 1: パートチューン
- 2: オクターブ
- 3: パン

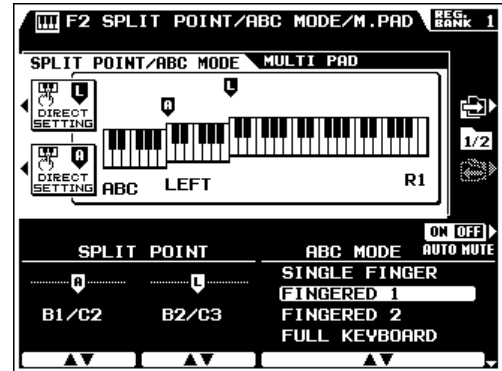




[F2] スプリットポイント / ABCモード / マルチパッド

F2 : SPLIT POINT/ABC MODEページ(1/2画面)

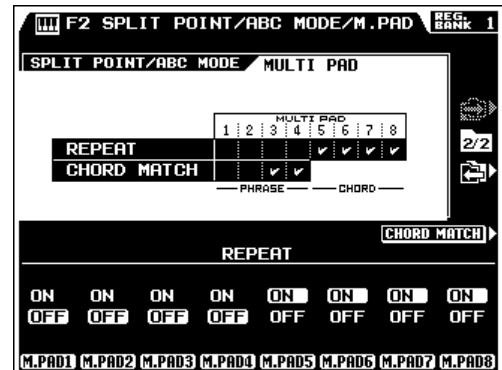
このファンクションの設定は、「イージーセッティング
AUTO BASS CHORD」の設定と同じです。P.33を参
照してください。

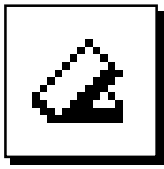


F2 : MULTI PADページ(2/2画面)

このファンクションの設定は、「イージーセッティング
MULTI PAD」の設定と同じです。P.43を参照してくだ
さい。

リピート
コードマッチ





[F3]コントローラー

F3 : FOOT CONTROLERページ(1 / 2画面)

リアパネルのFOOT VOLUME端子に接続したフットコントローラーが、どのボリュームをコントロールするか、また、FOOT SWITCH 1/2端子に接続したフットスイッチにどんな機能を持たせるかを設定します。

1: フットコントローラー(タイプ / アサイン)

タイプ

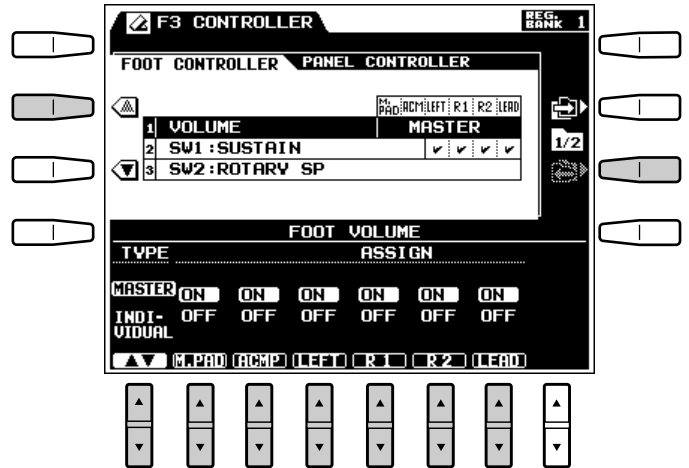
ディスプレイのTYPE / ボタンを押して、ボリュームコントロールの種類を選択します。

[MASTER]

PSR-4000全体の音量をコントロールします。

[INDIVIDUAL]

音量をコントロールしたいパートを選択します。ディスプレイのM.PAD, ACMP, LEFT, R1, R2, LEAD / ボタンを押して、それぞれのパートをフットコントローラーで「コントロールする(ON) / しない(OFF)」を設定します。

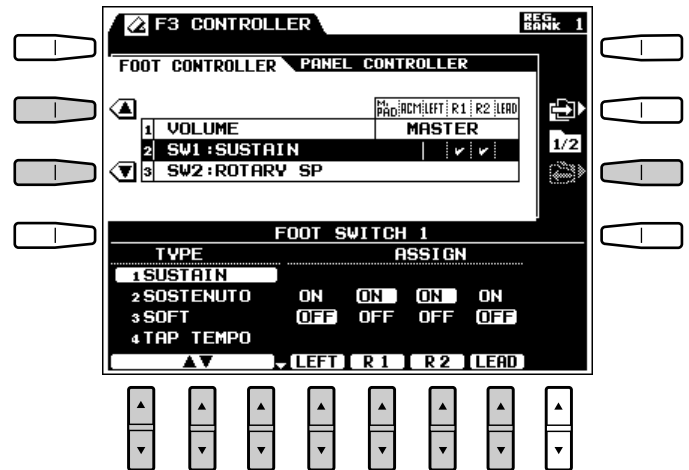


2 : フットスイッチ1(タイプ / アサイン)

3 : フットスイッチ2(タイプ / アサイン)

タイプ

フットスイッチ1や2に持たせる機能をTYPE / ボタンで選択します。



1 : SUSTAIN	フットスイッチを踏み込んでいる間、設定されているパートにサステインがかかります。ディスプレイのASSIGN LEFT, R1, R2, LEAD / ボタンで、それぞれのパートをアサイン(ON/OFF設定)します。サステインが選択された場合、パネルのSUSTAINボタンは働きません。
2 : SOSTENUTO	フットスイッチを踏み込んでいる間、設定されているパートにソステヌート効果がかかります。ディスプレイのASSIGN LEFT, R1, R2, LEAD / ボタンで、それぞれのパートをアサイン(ON/OFF設定)します。
3 : SOFT	フットスイッチを踏み込んでいる間、設定されているパートにソフト効果がかかります。ディスプレイのASSIGN LEFT, R1, R2, LEAD / ボタンで、それぞれのパートをアサイン(ON/OFF設定)します。

4 : TAP TEMPO	アカンパニメントが止まっている状態(シンクロ待機状態含む)でフットスイッチを拍子の数だけ踏むと、実際にスイッチを踏んだ速さがテンポ値として設定され、アカンパニメントがスタートします。3拍子のアカンパニメントなら3回、4拍子なら4回スイッチを踏んでください。テンポは32~280の範囲で設定されます。
5 : REGIST.+	フットスイッチを踏むと、ナンバーが1つ大きいレジストレーションを呼び出します。たとえば、バンク1-7が呼び出されているときにフットスイッチを踏むと、1-8が、さらにもう一度踏むと2-1が呼び出されます。
6 : REGIST.-	フットスイッチを踏むと、ナンバーが1つ小さいレジストレーションを呼び出します。たとえば、バンク1-2が呼び出されているときにフットスイッチを踏むと、1-1が、さらにもう一度踏むと16-8が呼び出されます。
7 : START/STOP	フットスイッチを踏むと、パネルのSTART/STOPボタンと同様に機能します。
8 : ROTARY SP	DSPエフェクトのタイプに「ROTARY SP 1~5」を選択している場合、フットスイッチを踏むたびに、ロータリー速度が「SLOW(遅い)」「FAST(速い)」に切り替わります。
9 : HARMONY	フットスイッチを踏み込んでいる間、パネルのHARMONYボタンをオンにした時と同様の機能になります。
10 : INTRO/FILL to A	フットスイッチを踏むと、パネルのINTRO/FILL to Aボタンと同様に機能します。
11 : INTRO/FILL to B	フットスイッチを踏むと、パネルのINTRO/FILL to Bボタンと同様に機能します。
12 : ENDING/rit.	フットスイッチを踏むと、パネルのENDING/rit.ボタンと同様に機能します。
13 : FADE IN/OUT	フットスイッチを踏むと、パネルのFADE IN/OUTボタンと同様に機能します。
14 : FINGERED 1/2	フットスイッチを踏むたびに、ABCモードが「FINGERED 1」「FINGERED 2」に切り替わります。ABCモードにFINGERED 1/2以外が選択されている場合は、FINGERED 1、またはFINGERED 2に変更されます。
15 : BASS HOLD	ABCモードにFINGERED 1、またはFINGERED 2が選択されている場合、フットスイッチを踏み込んでいる間、ベースの根音がホールドになります。
16 : PERCUSSION	フットスイッチを踏むと、アサインしたパーカッションが鳴ります。ディスプレイ右側のASSIGNで、ドラムキットおよびパーカッションを選択します。ドラムキットはディスプレイのKIT[/]ボタンを、パーカッション(ドラムボイス)はディスプレイの[/]ボタンを使用するか、直接鍵盤を押して選択します。
17 : ACCOMP.BREAK	フットスイッチを踏むと、演奏中のアカンパニメントがストップ(ブレイク)します。フットスイッチから足を離すと次の小節の頭から再スタートします。
18 : PUNCH IN/OUT	ソングのパンチイン録音時に、フットスイッチを踏むとパンチイン、もう一度踏むとパンチアウトします。

F3 : PANEL CONTROLERページ(2/2画面)

1 : サステインボタン

この設定は、「イージーセッティングSUSTAIN」の設定と同じです。P.47を参照してください。



2 : ピッチベンドホイール

各パート (LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, LEAD) のピッチベンドオン/オフを、パートごとにアサイン(設定)します。

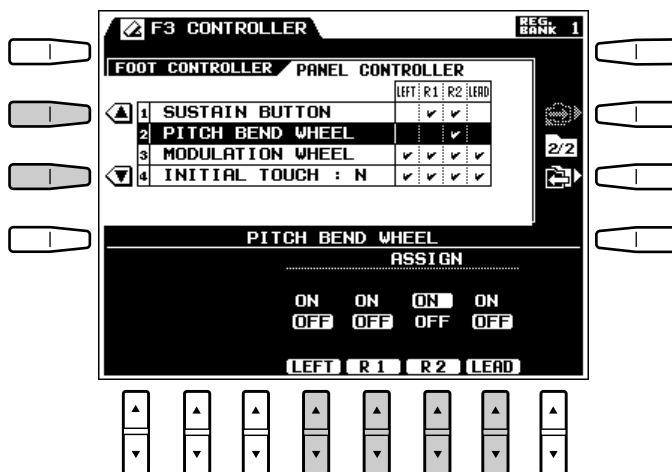
ディスプレイのLEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, LEAD / ボタンを押して、ディスプレイの下半分に表示されている各パートのピッチベンドオン/オフを切り替えます。

メモ

ピッチベンドをオンに設定したパートにハーモニーがかかっている場合は、ハーモニー音にもピッチベンドがかかります。

ピッチベンドレンジはボイスによって異なるため、2音色以上 (ハーモニー音含む) を同時にベンドすると、音程がずれる場合があります。

ドラム音色(ドラムキット)にピッチベンドはかかりません。



3 : モジュレーションホイール

各パート (LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, LEAD) のモジュレーションオン/オフを、パートごとにアサイン(設定)します。

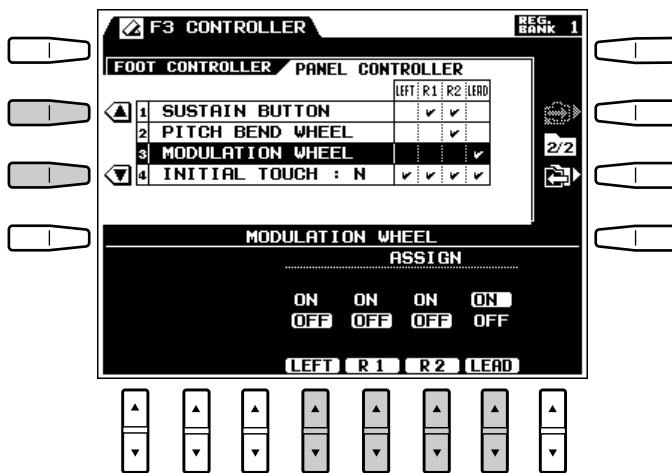
ディスプレイのLEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, LEAD / ボタンを押して、ディスプレイの下半分に表示されている各パートのモジュレーションオン/オフを設定します。

メモ

モジュレーションは、ボイスによって効果の浅いものや、変調ではなく音質が変化するものがあります。

モジュレーションをオンに設定したパートにハーモニーがかかっている場合は、ハーモニー音にもモジュレーションがかかります。

スプリットポイントのLとAが同じ場合、LEFTパートにモジュレーションはかかりません。



4 : イニシャルタッチ

この設定は、「イーजीセッティングTOUCH」の設定と同じです。P.48を参照してください。



選択されているアカンパニメントスタイルをリボイス(設定変更)します。アカンパニメントトラックごとに、ボリューム(オフセット)、ボイス、リバーブデプス、コーラスデプスの設定を変更します。

また、リボイスしたデータは、フロッピーディスクにセーブできます。(P.124参照)

F4 : STYLE REVOICEページ

1 : ボリュームオフセット

ディスプレイのRHY1, RHY2, BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2 / ボタンを押して、それぞれのアカンパニメントトラックのボリュームを-50~+50の範囲でオフセット設定します。オフセット設定とは、元の設定に対してボリューム値をプラスマイナスの設定です。

ディスプレイのRECALL PRESET DATAボタンを押すと、全トラックのボリュームを元の設定値に戻すことができます。

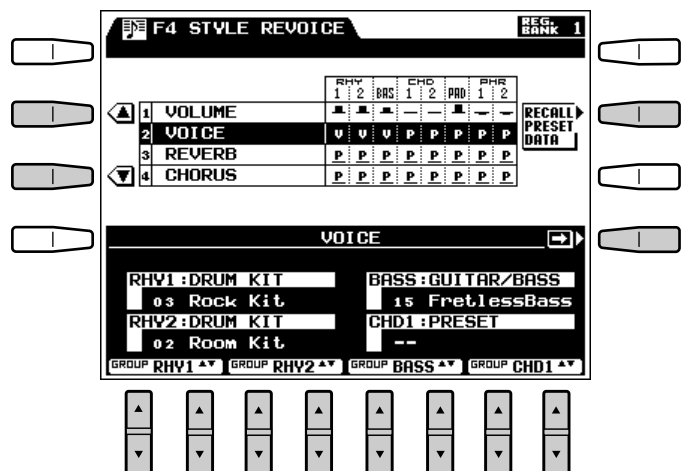


2 : ボイス

ディスプレイのGROUP RHY1, GROUP RHY2, GROUP BASS, GROUP CHD1 / ボタンを押して、各トラックのボイスグループを選択します。ディスプレイのRHY1[/] RHY2[/] BASS[/] CHD1[/] ボタンを押して、選択されているグループ内のボイスを選択します。

ディスプレイの[➡] ボタンを押すと、ディスプレイが切り替わります。RHY1, RHY2, BASS, CHD1トラック同様に、CHD2, PAD, PHR1, PHR2トラックのボイスを選択します。

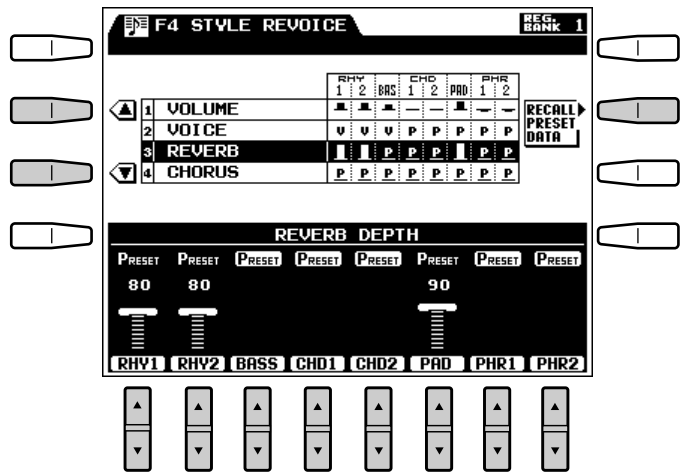
ディスプレイのRECALL PRESET DATAボタンを押すと、全トラックのボリュームを元の設定値に戻すことができます。



3 : リバーブデプス

ディスプレイのRHY1, RHY2, BASS, CHD1, CHD2, PAD, PHR1, PHR2 / ボタンの を押して、ア
カンパニメントトラックのリバーブデプスを、0~100
の範囲で設定します。

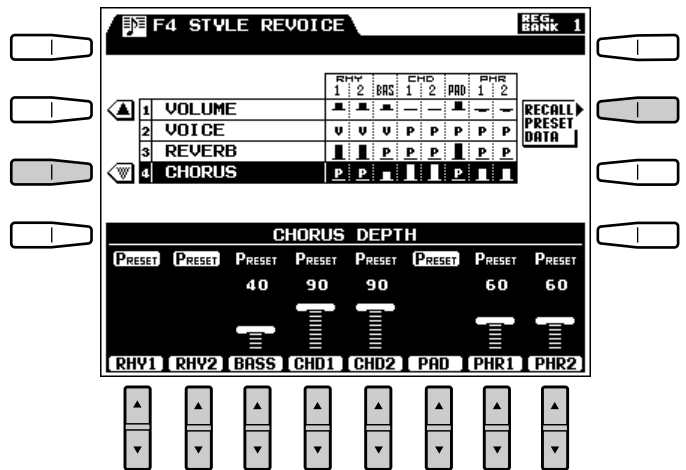
ディスプレイのRECALL PRESET DATAボタンを押す
と、全トラックのリバーブデプスをPRESETに戻すこと
ができます。

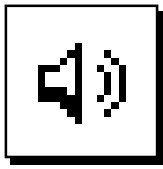


4 : コーラスデプス

ディスプレイのRHY1, RHY2, BASS, CHD1, CHD2,
PAD, PHR1, PHR2 / ボタンの を押して、ア
カンパニメントトラックのコーラスデプスを、0~100
の範囲で設定します。

ディスプレイのRECALL PRESET DATAボタンを押す
と、全トラックのコーラスデプスをPRESETに戻すこと
ができます。

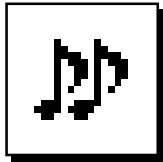
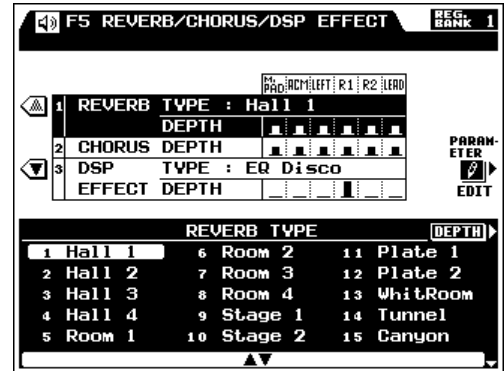




[F5] リバーブ / コーラス / DSPエフェクト

このファンクションの設定は、「イージーセッティング REVERB, CHORUS, DSP EFFECT」の設定と同じです。P.49, 51, 52を参照してください。

- 1 : リバーブタイプ / デプス
- 2 : コーラスデプス
- 3 : DSPエフェクトタイプ / デプス



[F6] ハーモニー / レジストレーション

F6 : HARMONYページ (1/2画面)

このファンクションの設定は、「イージーセッティング HARMONY」の設定と同じです。P.46を参照してください。

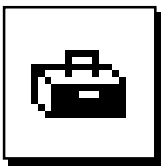


F6 : REGISTRATIONページ (2/2画面)

このファンクションの設定は、「イージーセッティング REGIST.」の設定と同じです。P.58を参照してください。

- 1 : ネーム
- 2 : フリーズグループセッティング





[F7]ユーティリティ

PSR-4000のメモリーバックアップの設定、ディスプレイ表示の設定、リコールプリセットデータ(工場出荷時のデータ呼び出し)を行います。

F7 : UTILITYページ

1 : メモリーバックアップ / ディスプレイ

メモリーバックアップ

ディスプレイの**MEMORY BACK UP** [/] ボタンを押して、メモリーバックアップする(ON) / しない(OFF)を設定します。(P.155「セットアップデータリスト」参照)

ON	電源を切っても、PSR-4000のセットアップデータはメモリーされています。電源を入れると、電源を切った時のセットアップデータが呼び出されます。
OFF	PSR-4000のセットアップデータはメモリーされません。電源を入れると、セットアップデータは工場出荷時の設定になります。

メモ

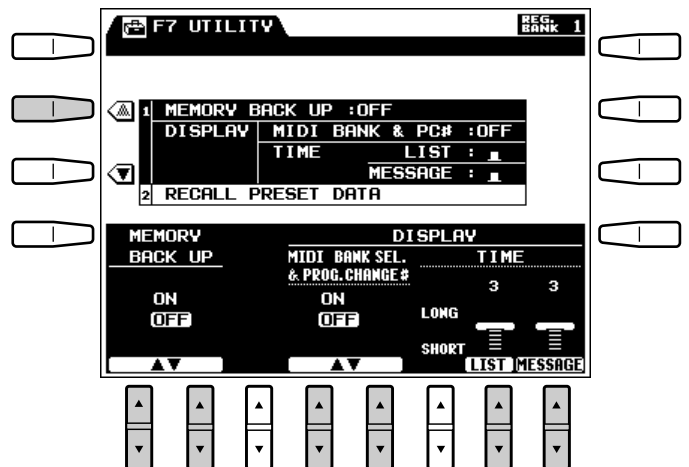
バックアップ用の乾電池(P.8参照)が入っているときは、ACコードが接続されていなくても、バックアップ機能がたります。

ディスプレイ

ディスプレイの**MIDI BANK SEL. & PROG. CHANGE #** [/] ボタンを押すと、ボイス選択時に「MIDIバンクセレクトナンバー(MSB, LSB)とプログラムチェンジナンバー」をディスプレイ表示するかどうかを設定します。

ON	ボイス選択時に、ボイスネームに加え(バンクMSBナンバー)-(バンクLSBナンバー)-(プログラムチェンジナンバー)をディスプレイ表示します。
OFF	ボイス選択時に、ボイスネームだけをディスプレイ表示します。

ディスプレイの表示時間を調整します。ディスプレイの**TIME LIST** [/] ボタン、**MESSAGE** [/] ボタンを押して、「リスト」「メッセージ」の表示時間を**1**(短い)~**5**(長い)段階の間で設定します。



2 : リコールプリセットデータ

PSR-4000の工場出荷時の設定をデータ別にリコール (呼び出し) します。

★ 注意

リコールプリセットデータを実行すると、PSR-4000に設定したデータは消去され、工場出荷時のデータになります。必要なデータはフロッピーディスクにセーブしてください。(P.124 参照)

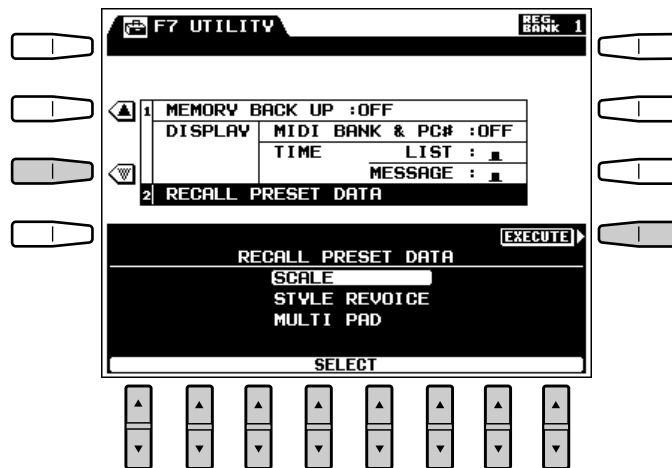
ディスプレイの**SELECT** [/] ボタンを押して、リコールするデータを選択します。

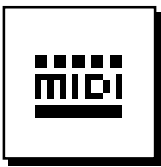
SCALE	工場出荷時のアラビックスケールデータ呼び出します。
STYLE REVOICE	工場出荷時のスタイルリボイスデータ呼び出します。
MULTI PAD	工場出荷時のマルチパッドデータ (パーカッション、フレーズ、コード) を呼び出します。

ディスプレイの**EXECUTE** ボタンを押すと、「Ready to recall preset data. OK to recall? (プリセットデータをリコールする準備ができました。リコールしてもよろしいですか?)」が表示されます。

ディスプレイの**YES** ボタンを押すと、リコールが実行されます。**NO** ボタンを押すと、リコールがキャンセルされます。

終了すると「Completed.」が表示され、元の画面に戻ります。





[F8]MIDI

本体リアパネルにあるMIDI(IN / OUT / THRU)端子と外部機器をMIDIケーブルで接続すれば、音楽の可能性が広がり、より高度な演奏が可能になります。PSR-4000のMIDIの各種設定を行います。

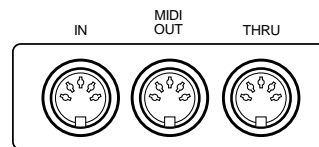
MIDIとは？

MIDI(ミディ)とは、「Musical Instrument Digital Interface」の略で、「電子楽器間のデジタル通信」という意味です。MIDIは、電子楽器どうし(またはコンピューターなど)で演奏情報のやりとりを行うために生まれた世界共通の規格です。複数のMIDI楽器(機器)をケーブルで接続すれば、機器間でさまざまな演奏情報が送受信でき、より高度な演奏が可能になります。

PSR-4000のMIDI端子について

PSR-4000のリアパネルには3種類のMIDI端子があります。

- MIDI IN 他のMIDI機器からMIDI信号を受信します。
- MIDI OUT PSR-4000の演奏情報をMIDI信号として、他のMIDI機器へ送信します。
- MIDI THRU MIDI INから受信したMIDI信号を、そのまま他のMIDI機器へ送信します。



メモ

MIDI機器の接続には専用のMIDIケーブル(別売)が必要です。楽器店などで買い求めください。

あまり長いケーブルを使用すると、エラーが生じる場合があります。MIDIケーブル(別売)は15m以内のものをご使用ください。

F8 : SYSTEMページ(1 / 4画面)

1 : ローカルコントロール

ディスプレイのM.PAD, ACMP, LEFT, R1, R2, LEAD [/] ボタンを押して、それぞれのパートのローカルコントロールのオン(ON) / オフ(OFF)を設定します。

ON (ローカルオン)	ONにしたパートは、PSR-4000で発音します。
OFF (ローカルオフ)	OFFにしたパートは、PSR-4000で発音されません。

メモ

ローカルオフの場合でも、MIDI OUTから演奏情報を送信します(外部機器で鳴らせます)。また、MIDI INから受信した演奏情報でそのパートを演奏することもできます。

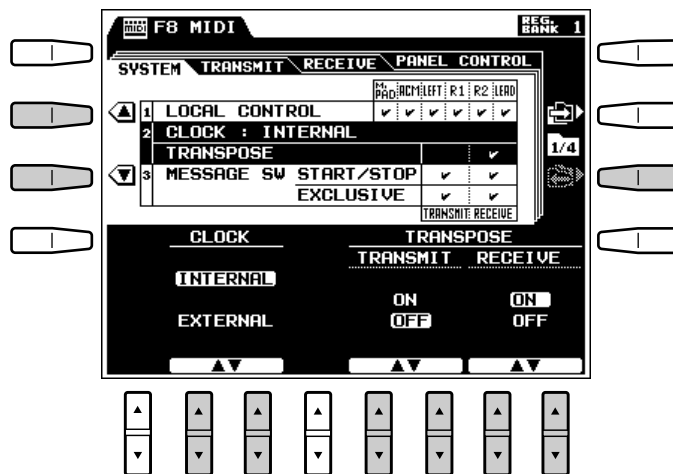


2 : クロック / トランスポーズ

ディスプレイの**CLOCK** [/] ボタンを押して、PSR-4000のクロックを設定します。クロックとは、PSR-4000を、MIDIで接続した外部機器に同期させるかどうかの設定です。

INTERNAL	PSR-4000の内部クロックで作動します。
EXTERNAL	MIDI INから外部機器のクロック信号を受け、そのクロックでPSR-4000が作動します。外部機器からクロックを受信しないとリズム(アカンパニメント)はスタートしません。

ディスプレイの**TRANSCOPE TRANSMIT** [/] ボタン、**RECEIVE** [/] ボタンを押して、トランスポーズ (P.23参照) を送信 / 受信するかどうかを設定します。



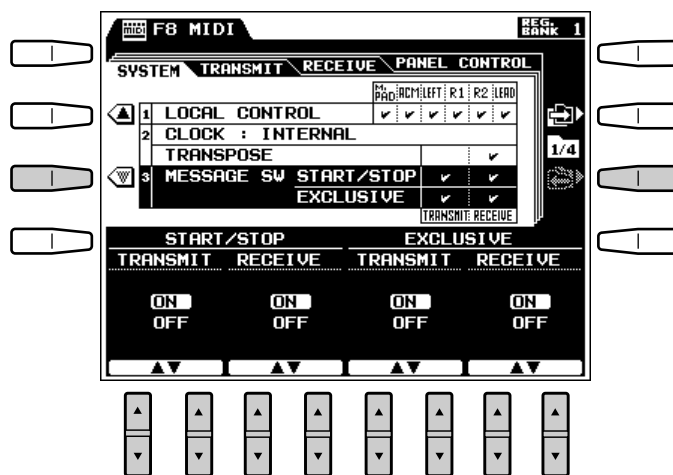
3 : スタート / ストップ、エクスクルーシブメッセージ

ディスプレイの**START/STOP TRANSMIT** [/] ボタン、**RECEIVE** [/] ボタンを押して、スタート / ストップメッセージ (FAH, FCH) を送信 / 受信するかどうかを設定します。

ON	送信 / 受信します。
OFF	送信 / 受信しません。

ディスプレイの**EXCLUSIVE TRANSMIT** [/] ボタン、**RECEIVE** [/] ボタンを押して、エクスクルーシブメッセージ (F0H, ...FEH) を送信 / 受信するかどうかを設定します。

ON	送信 / 受信します。
OFF	送信 / 受信しません。



F8 : TRANSMITページ (2/4画面)

1~16の各チャンネルで、送信するパート、および演奏情報 ノート、コントロールチェンジ、プログラムチェンジ、ピッチベンド を送信するかどうかを設定します。(送信可能な場合は表に「√」マークが表示されます。)

チャンネル

ディスプレイの**CH** / ボタンで、1~16の送信チャンネルを1つ選択します。

パート

ディスプレイの**PART** / ボタンで、選択したチャンネルでどのパートを送信するかを選択します。

データが送信される時、ディスプレイの「TRANS. MONITOR」部の対応するチャンネルが「」から「」に変わります。複数のチャンネルに同じパートを選択した場合、チャンネルナンバーの若い(小さい)チャンネルが優先されます。

[演奏パートリスト(全20パート)]

OFF(送信しない)	MULTI PAD 1 MULTI PAD 2 MULTI PAD 3 MULTI PAD 4
RIGHT 1 RIGHT 2 LEAD LEFT	ACCOMP RHY 1 ACCOMP RHY 2 ACCOMP BASS ACCOMP CHORD 1 ACCOMP CHORD 2 ACCOMP PAD ACCOMP PHRASE 1 ACCOMP PHRASE 2
HARMONY 1 HARMONY 2 HARMONY 3	



NOTE : ノート情報 (8nH, 9nH)

選択したチャンネルでノートオン(押鍵)/オフ(離鍵)情報を「送信する/しない」を設定します。

CNTCNG : コントロールチェンジ情報 (BnH)

選択したチャンネルでコントロールチェンジ(モジュレーション、フットコントローラー、その他のコントローラーなど)情報を「送信する/しない」を設定します。

PRGCNG : プログラムチェンジ情報 (CnH)

選択したチャンネルでプログラムチェンジ(ボイス変更)情報を「送信する/しない」を設定します。

PITCHBND : ピッチベンド情報 (EnH)

選択したチャンネルでピッチベンド情報を「送信する/しない」を設定します。

F8 : RECEIVEページ (3/4画面)

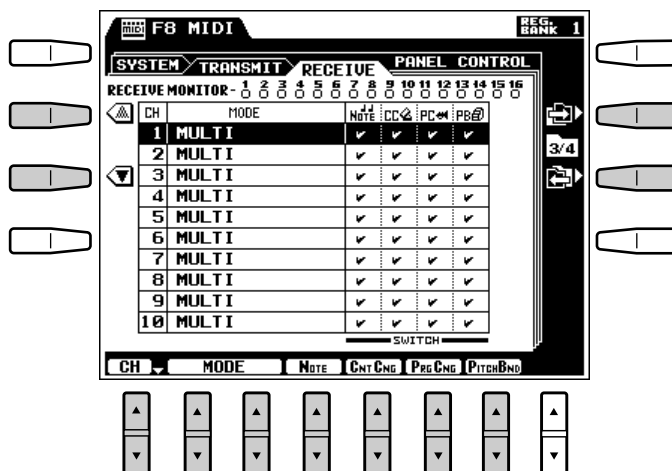
1~16の各チャンネルで、受信モード、および演奏情報 [ノート、コントロールチェンジ、プログラムチェンジ、ピッチベンド] を受信するかどうかを設定します。(受信可能な場合は表に「√」マークが表示されます。)

チャンネル

ディスプレイの**CH** / ボタンで、1~16の受信チャンネルを1つ選択します。

受信モード

ディスプレイの**MODE** / ボタンで、選択したチャンネルの受信モードを選択します。



[受信モードリスト]

OFF	MIDI信号を受信しません。
MULTI	受信したMIDIデータでPSR-4000の内部音源をコントロールします。
MIDI BASS	ABCモードが「オートMIDIベース」「マニュアルMIDIベース」の場合、受信したMIDIデータでベース音をコントロールします。
PANEL CONTROL	受信したMIDIデータで、パネルをコントロールします。(下記参照)
KEYBOARD	受信したMIDIデータでPSR-4000の鍵盤演奏を行います。鍵盤を弾いている状態と同様の働きをします。

NOTE : ノート情報(8nH, 9nH)
 選択したチャンネルでノートオン(押鍵)/ オフ(離鍵)情報を「受信する / しない」を設定します。

CNTCNG : コントロールチェンジ情報(BnH)
 選択したチャンネルでコントロールチェンジ(モジュレーション、フットコントローラー、その他のコントローラーなど)情報を「受信する / しない」を設定します。

PRGCNG : プログラムチェンジ情報(CnH)
 選択したチャンネルでプログラムチェンジ(ボイス変更)情報を「受信する / しない」を設定します。

PITCHBND : ピッチベンド情報(EnH)
 選択したチャンネルでピッチベンド情報を「受信する / しない」を設定します。

F8 : PANEL CONTROLページ(4 / 4画面)

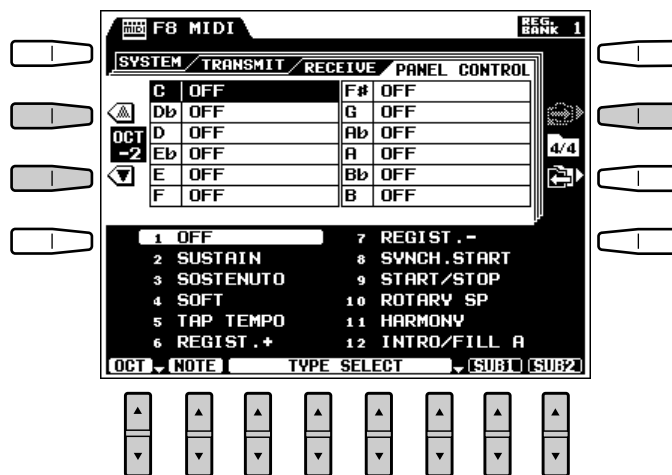
「PANEL CONTROL」を設定したチャンネルで、どのデータを受信した場合に、どのパネル操作機能を持たせるかをアサイン(登録)します。

オクターブ
 ディスプレイのOCT [/] ボタンを押して、ノート(鍵盤)のオクターブを、-2 ~ +8の範囲で設定します。

ノート
 ディスプレイのNOTE [/] ボタンを押して、ノート(鍵盤)をC ~ Bの中から選択します。

タイプ
 ディスプレイのTYPE SELECT [/] ボタンを押して、アサインする機能のタイプを選択します。

サブ1/2
 アサインした機能がサブ設定項目を持っている場合、SUB表示が反転します。ディスプレイのSUB1 / 2 [/] ボタンを押して、サブ設定を行います。



[パネルコントロールタイプリスト]

1 : OFF	何もアサインしません。
2 : SUSTAIN	設定したノート信号を受信すると、サステインがONになり、ノートオフ受信でサステインがOFFになります。
3 : SOSTENUTO	設定したノート信号を受信すると、ソステヌート効果がONになり、ノートオフ受信でソステヌート効果がOFFになります。
4 : SOFT	設定したノート信号を受信すると、ソフト効果がONになり、ノートオフ受信でソフト効果がOFFになります。
5 : TAP TEMPO	アカンパニメントが止まっている状態(シンクロ待機状態含む)でノートオンを拍子の数だけ受信すると、受信した速さがテンポ値として設定されアカンパニメントがスタートします。テンポは32~280の範囲で設定されます。
6 : REGIST. +	設定したノート信号を受信すると、ナンバーが1つ大きいレジストレーションを呼び出します。たとえば、バンク1-7が呼び出されているときに受信すると、1-8が、さらにもう一度受信すると2-1が呼び出されます。
7 : REGIST. -	設定したノート信号を受信すると、ナンバーが1つ小さいレジストレーションを呼び出します。たとえば、バンク1-2が呼び出されているときに受信すると、1-1が、さらにもう一度受信すると16-8が呼び出されます。
8 : SYNCH. START	設定したノート信号を受信すると、パネルのSYNCHRO STARTボタン同様に機能します。
9 : START/STOP	設定したノート信号を受信すると、パネルのSTART/STOPボタン同様に機能します。
10 : ROTARY SP	DSPエフェクトのタイプに「ROTARY SP 1~5」を選択している場合、設定したノート信号を受信するたびに、ロータリー速度が「SLOW(遅い)」「FAST(速い)」に切り替わります。
11 : HARMONY	設定したノート信号を受信すると、ハーモニーをかけることができます。
12 : INTRO/FILL A	設定したノート信号を受信すると、パネルのINTRO/FILL to Aボタン同様に機能します。
13 : INTRO/FILL B	設定したノート信号を受信すると、パネルのINTRO/FILL to Bボタン同様に機能します。
14 : MAIN A	設定したノート信号を受信すると、パネルのMAIN Aボタン同様に機能します。
15 : MAIN B	設定したノート信号を受信すると、パネルのMAIN Bボタン同様に機能します。
16 : ENDING/rit.	設定したノート信号を受信すると、パネルのENDING/rit.ボタン同様に機能します。
17 : FADE IN/OUT	設定したノート信号を受信すると、パネルのFADE IN/OUTボタン同様に機能します。
18 : FINGERED 1/2	設定したノート信号を受信すると、ABCモードが「FINGERED 1」「FINGERED 2」に切り替わります。ABCモードでFINGERED 1/2以外が選択されている場合は、最初にノート信号を受信するとFINGERED 1に変更されます。
19 : BASS HOLD	ABCモードにFINGERED 1、またはFINGERED 2が選択されている場合、ノートオンを受信すると、ノートオフを受信するまで、ベースの根音がホールドされます。
20 : PERCUSSION	設定したノート信号を受信すると、フットスイッチ1/2(P.136参照)にアサインしたパーカッションが鳴ります。ディスプレイのSUB1[/]ボタンで、フットスイッチ1、または2にアサインした音色のどちらを鳴らすかを選択します。
21 : ACCOMP. BREAK	設定したノート信号を受信すると、ノートオフを受信するまで、演奏中のアカンパニメントがストップ(ブレイク)します。
22 : TEMPO +	設定したノート信号を受信すると、パネルのTEMPO + ボタン同様に機能します。
23 : TEMPO -	設定したノート信号を受信すると、パネルのTEMPO - ボタン同様に機能します。
24 : MULTI PAD 1	設定したノート信号を受信すると、マルチパッドが鳴ります。ディスプレイのSUB1[/]ボタンで、マルチパッド1~8のどれを鳴らすかを選択できます。
25 : CHD	設定したノート信号を受信すると、設定したコードに変更されます。ディスプレイのSUB1[/]ボタンでコードのルート、ディスプレイのSUB2[/]ボタンでコードのタイプを設定します。

 メモ

「25 : CHD」で設定できるコードは、[Maj, min, 7, m7, m7b5, 6, min6, Maj7, sus4, aug, dim, 7sus4, dim7, 7b5, mM7]の15種類です。

ボイスリスト

● RIGHT

ディスク プレイ No.	バンク セレクト		プログラム チェンジ No.	ボイスネーム
	MSB	LSB		
PIANO (ピアノ)				
1	0	112	0	グランドピアノ1
2	0	112	1	ブライトピアノ1
3	0	0	3	ホンキートンクピアノ
4	0	0	6	ハーブシコード1
5	0	0	5	DXエレクトリックピアノ
6	0	0	4	ファンキーエレクトリックピアノ
7	0	112	5	ドリームエレクトリックピアノ
8	0	112	7	クラビウ
9	0	0	0	グランドピアノ2
10	0	0	1	ブライトピアノ2
11	0	0	2	MIDIグランドピアノ
12	0	112	6	ハーブシコード2
13	0	112	4	エレクトリックピアノ
14	0	113	4	ベルエレクトリックピアノ
15	0	113	5	アイスエレクトリックピアノ
16	0	0	7	クラビ
ORGAN (オルガン)				
1	0	112	16	ジャズオルガン1
2	0	0	16	ジャズオルガン2
3	0	112	18	ロックオルガン1
4	0	118	16	ブライトオルガン
5	0	115	17	クリックオルガン1
6	0	118	17	クリックオルガン2
7	0	119	16	クリックオルガン3
8	0	0	19	パイプオルガン
9	0	116	16	ロックオルガン2
10	0	0	18	ロックオルガン3
11	0	113	17	オルガン16+2
12	0	114	17	オルガン16+4
13	0	115	16	ドローパーオルガン1
14	0	114	16	ドローパーオルガン2
15	0	119	17	ドローパーオルガン3
16	0	120	16	ドローパーオルガン4
17	0	117	16	エレクトリックオルガン1
18	0	117	17	エレクトリックオルガン2
19	0	113	16	エレクトリックオルガン3
20	0	112	17	エレクトリックオルガン4
21	0	0	17	パーカッションオルガン1
22	0	116	17	パーカッションオルガン2
23	0	0	20	リードオルガン
STRINGS/CHOIR (ストリングス/クワイア)				
1	0	112	48	ストリングス1
2	0	0	50	シンセストリングス1
3	0	0	88	ベルストリングス
4	0	0	40	バイオリン
5	0	112	45	ピチカートストリングス1
6	0	0	52	クワイア アー
7	0	112	53	クワイア ウー1
8	0	112	46	ハーブ1
9	0	0	54	シンセボイス
10	0	0	48	ストリングス2
11	0	113	48	スローストリングス
12	0	0	110	フィドル
13	0	0	45	ピチカートストリングス2
14	0	112	49	チェンバーストリングス
15	0	0	44	トレモロストリングス
16	0	0	51	シンセストリングス2
17	0	0	46	ハーブ2
18	0	0	49	ストリングス3
19	0	112	52	ビッグクワイア

ディスク プレイ No.	バンク セレクト		プログラム チェンジ No.	ボイスネーム
	MSB	LSB		
20	0	0	53	クワイア ウー2
21	0	112	54	ゼノンパッド
22	0	0	55	オーケストラヒット
23	0	0	41	ビオラ
24	0	0	42	チェロ
SAX/WOODWIND (サクソ/ウッドウインド)				
1	0	112	64	ソプラノサクソ1
2	0	112	65	アルトサクソ1
3	0	112	66	テナーサクソ1
4	0	112	67	バリトンサクソ1
5	0	112	73	フルート1
6	0	0	75	パンフルート
7	0	0	68	オーボエ
8	0	0	71	クラリネット
9	0	0	64	ソプラノサクソ2
10	0	0	65	アルトサクソ2
11	0	0	66	テナーサクソ2
12	0	0	67	バリトンサクソ2
13	0	0	73	フルート2
14	0	0	76	ボトル
15	0	0	69	イングリッシュホルン
16	0	0	70	バスーン
17	0	113	65	サクソ+クラリネット
18	0	113	66	サクソ+トロンボーン
19	0	0	72	ピッコロ
20	0	0	74	リコーダー
21	0	0	79	オカリナ
22	0	0	82	カリオペ
23	0	0	78	ホイッスル
24	0	0	77	尺八
TRUMPET/BRASS (トランペット/ブラス)				
1	0	113	56	トランペット1
2	0	112	59	ミュートトランペット1
3	0	114	56	フリューゲルホルン
4	0	0	57	トロンボーン1
5	0	0	61	ブラスセクション
6	0	113	61	ブラス+トロンボーン
7	0	0	62	シンセブラス1
8	0	0	60	フレンチホルン
9	0	112	56	トランペット2
10	0	0	56	トランペット3
11	0	0	59	ミュートトランペット2
12	0	113	57	トロンボーン2
13	0	0	63	シンセブラス2
14	0	112	57	トロンボーンセクション
15	0	112	61	ブラス+サクソ
16	0	114	61	ブラス+トランペット
GUITAR/BASS (ギター/ベース)				
1	0	0	24	ナイロンギター
2	0	0	25	スチールギター
3	0	112	25	12弦ギター
4	0	0	26	ジャズギター
5	0	112	27	ハワイアンギター
6	0	0	27	クリーンギター
7	0	0	29	オーバードライブギター
8	0	0	28	ミュートギター
9	0	0	30	ディストーションギター
10	0	0	31	ギターハーモニクス
11	0	112	26	オクターブギター
12	0	0	32	アコースティックベース
13	0	0	33	フィンガーベース

ディスク プレイ No.	バンク セレクト		プログラム チェンジ No.	ボイスネーム
	MSB	LSB		
14	0	0	34	ピックベース
15	0	0	35	フレットレスベース
16	0	0	43	コントラバス
17	0	112	36	スラップベース1
18	0	0	36	スラップベース2
19	0	0	37	スラップベース3
20	0	112	38	テクノベース
21	0	0	38	シンセベース1
22	0	0	39	シンセベース2
23	0	0	58	チューバ
ACCORDION/WORLD (アコーディオン/ワールド)				
1	0	112	21	トラディショナルアコーディオン
2	0	0	21	ミュゼット
3	0	112	23	タンゴアコーディオン
4	0	0	23	バンドネオン
5	0	0	22	ハーモニカ
6	0	0	105	バンジョー
7	0	0	109	バグパイプ
8	0	0	108	カリンバ
9	0	113	21	ソフトアコーディオン
10	0	114	21	スモールアコーディオン
11	0	113	23	ブライトアコーディオン
12	0	0	107	琴
13	0	0	106	三味線
14	0	0	104	シタール
15	0	0	15	ダルシマー
16	0	0	111	シャナイ
SYNTH/PAD (シンセ/パッド)				
1	0	112	81	アナログリード
2	0	112	80	サブアクア
3	0	113	81	レインホールド
4	0	112	90	ダークムーン
5	0	112	82	70'sリード
6	0	114	5	シンセ(レゾナンス)エレクトリックピアノ
7	0	0	99	アトモスフィア
8	0	0	91	クワイアパッド
9	0	112	63	レゾナンス(プラス)
10	0	114	81	レゾナンス(ノコギリ波)
11	0	0	80	短形波リード
12	0	0	81	ノコギリ波リード
13	0	0	89	ウォームパッド
14	0	112	91	ベルパッド
15	0	0	90	ポリシンセパッド
16	0	112	92	サイバーパッド
17	0	0	87	ベース&リード
18	0	0	85	ボイスリード
19	0	0	84	チャランリード
20	0	0	83	チフリード
21	0	0	92	ボウパッド
22	0	0	93	メタリックパッド
23	0	0	94	ヘイロパッド
24	0	0	86	5度リード
SOUND EFFECT (サウンドエフェクト)				
1	0	112	95	トランスフォーム
2	0	112	101	ウェーブ2001
3	0	113	82	ドラゴンフルート
4	0	0	101	ゴブリン
5	0	112	98	クワックベル
6	0	0	100	ブライトネス
7	0	0	96	雨
8	0	0	103	サイエンスフィクション

ディスク プレイ No.	バンク セレクト		プログラム チェンジ No.	ボイスネーム
	MSB	LSB		
9	0	0	97	サウンドトラック
10	0	0	95	スウィープパッド
11	0	0	98	クリスタル
12	0	0	102	エコー
13	0	0	120	ギターフレットノイズ
14	0	0	121	プレスノイズ
15	0	0	122	海辺
16	0	0	123	鳥のさえずり
17	0	0	124	電話のベル
18	0	0	125	ヘリコプター
19	0	0	119	リバースシンバル
20	0	0	126	拍手
21	0	0	127	銃声
PERCUSSIVE (パーカッシブ)				
1	0	112	11	ビブラフォン1
2	0	0	12	マリンバ
3	0	0	13	シロフォン
4	0	0	114	スチールドラム
5	0	0	9	グロッケンシュピール
6	0	0	8	チェレスタ
7	0	0	14	チューブラーベル
8	0	0	47	ティンパニ
9	0	0	11	ビブラフォン2
10	0	0	10	ミュージックボックス
11	0	0	112	ティンクルベル
12	0	0	113	アゴゴ
13	0	0	115	ウッドブロック
14	0	0	116	和太鼓
15	0	0	117	メロディックタム
16	0	0	118	シンセドラム
DRUM KIT (ドラムキット)				
1	127	0	0	スタンダードキット
2	127	0	8	ルームキット
3	127	0	16	ロックキット
4	127	0	24	エレクトリックキット
5	127	0	25	アナログキット
6	127	0	32	ジャズキット
7	127	0	40	ブラッシュキット
8	127	0	48	クラシックキット

● LEFT

ディスク プレイ No.	バンク セレクト		プログラム チェンジ No.	ボイスネーム
	MSB	LSB		
PIANO/ORGAN (ピアノオルガン)				
1	0	112	0	グランドピアノ1
2	0	0	6	ハーブシコード1
3	0	0	5	DXエレクトリックピアノ
4	0	0	4	ファンキーエレクトリックピアノ
5	0	0	16	ジャズオルガン2
6	0	114	17	オルガン16+4
7	0	112	18	ロックオルガン1
8	0	0	21	ミュゼット
9	0	0	0	グランドピアノ2
10	0	112	1	ブライトピアノ1
11	0	0	1	ブライトピアノ2
12	0	0	3	ホンキートンクピアノ
13	0	112	6	ハーブシコード2
14	0	112	7	クラビワウ
15	0	0	7	クラビ

ボイスリスト

ディスク プレイ No.	バンク セレクト		プログラム チェンジ No.	ボイスネーム
	MSB	LSB		
16	0	0	2	MIDIグランドピアノ
17	0	112	4	エレクトリックピアノ
18	0	112	5	ドリームエレクトリックピアノ
19	0	113	4	ベルエレクトリックピアノ
20	0	113	5	アイスエレクトリックピアノ
21	0	112	16	ジャズオルガン1
22	0	116	16	ロックオルガン2
23	0	118	16	ブライトオルガン
24	0	115	17	クリックオルガン1
25	0	118	17	クリックオルガン2
26	0	112	17	クリックオルガン3
27	0	119	16	クリックオルガン4
28	0	0	18	ロックオルガン3
29	0	113	17	オルガン16+2
30	0	115	16	ドローパーオルガン1
31	0	114	16	ドローパーオルガン2
32	0	119	17	ドローパーオルガン3
33	0	120	16	ドローパーオルガン4
34	0	117	16	エレクトリックオルガン1
35	0	117	17	エレクトリックオルガン2
36	0	113	16	エレクトリックオルガン3
37	0	0	17	パーカッシブオルガン1
38	0	116	17	パーカッシブオルガン2
39	0	0	20	リードオルガン
40	0	0	19	パイプオルガン
41	0	112	21	トラディショナルアコーディオン
42	0	0	23	バンドネオン
43	0	112	23	タンゴアコーディオン
44	0	113	21	ソフトアコーディオン
45	0	114	21	スモールアコーディオン
46	0	113	23	ブライトアコーディオン
47	0	0	22	ハーモニカ
48	0	0	109	バグパイプ
STRINGS/CHOIR (ストリングス/クワイア)				
1	0	112	48	ストリングス1
2	0	0	50	シンセストリングス1
3	0	0	88	ベルストリングス
4	0	112	54	ゼノンパッド
5	0	0	52	クワイア アー
6	0	112	53	クワイア ウー1
7	0	112	52	ビッグクワイア
8	0	0	54	シンセボイス
9	0	0	48	ストリングス2
10	0	0	49	ストリングス3
11	0	113	48	スローストリングス
12	0	112	49	チェンバーストリングス
13	0	0	44	トレモロストリングス
14	0	0	51	シンセストリングス2
15	0	112	45	ピチカートストリングス1
16	0	0	45	ピチカートストリングス2
17	0	0	40	バイオリン
18	0	0	110	フィドル
19	0	0	41	ビオラ
20	0	0	42	チェロ
21	0	112	46	ハーブ1
22	0	0	46	ハーブ2
23	0	0	53	クワイア ウー2
24	0	0	55	オーケストラヒット
BRASS/WOODWIND (ブラス/ウッドウインド)				
1	0	0	61	ブラスセクション
2	0	113	61	ブラス+トロンボーン
3	0	0	62	シンセブラス1

ディスク プレイ No.	バンク セレクト		プログラム チェンジ No.	ボイスネーム
	MSB	LSB		
4	0	0	63	シンセブラス2
5	0	0	60	フレンチホルン
6	0	112	61	ブラス+サククス
7	0	114	61	ブラス+トランペット
8	0	113	66	サククス+トロンボーン
9	0	113	56	トランペット1
10	0	112	56	トランペット2
11	0	112	59	ミュートトランペット1
12	0	0	59	ミュートトランペット2
13	0	114	56	フリューゲルホルン
14	0	0	57	トロンボーン1
15	0	113	57	トロンボーン2
16	0	112	57	トロンボーンセクション
17	0	112	64	ソプラノサククス1
18	0	112	65	アルトサククス1
19	0	112	66	テナーサククス1
20	0	112	67	バリトンサククス1
21	0	112	73	フルート1
22	0	0	75	パンフルート
23	0	0	68	オーボエ
24	0	0	71	クラリネット
25	0	0	64	ソプラノサククス2
26	0	0	65	アルトサククス2
27	0	0	66	テナーサククス2
28	0	0	73	フルート2
29	0	0	76	ポトル
30	0	0	69	イングリッシュホルン
31	0	0	70	バスーン
32	0	113	65	サククス+クラリネット
SYNTH/PAD (シンセ/パッド)				
1	0	112	91	ベルパッド
2	0	0	89	ウォームパッド
3	0	112	101	ウェーブ2001
4	0	113	82	ドラゴンフルート
5	0	112	90	ダークムーン
6	0	114	5	シンセ(レゾナンス)エレクトリックピアノ
7	0	0	99	アトモスフィア
8	0	0	91	クワイアパッド
9	0	112	81	アナログリード
10	0	112	80	サブアクア
11	0	113	81	レインホールド
12	0	112	82	70'sリード
13	0	112	63	レゾナンス(ブラス)
14	0	114	81	レゾナンス(ノコギリ波)
15	0	0	80	短形波リード
16	0	0	81	ノコギリ波リード
17	0	112	95	トランスフォーム
18	0	0	95	スイープパッド
19	0	0	92	ポウドパッド
20	0	0	94	ヘイロパッド
21	0	112	92	サイバーパッド
22	0	0	90	ポリシンセパッド
23	0	0	101	ゴブリン
24	0	0	103	サイエンスフィクション
25	0	0	87	ベース&リード
26	0	0	85	ボイスリード
27	0	0	83	チフリード
28	0	0	100	ブライトネス
29	0	0	96	雨
30	0	0	97	サウンドトラック
31	0	0	102	エコー
32	0	112	98	クワックベル

ディスク プレイ No.	バンク セレクト		プログラム チェンジ No.	ボイスネーム
	MSB	LSB		
GUITAR/PERCUSSIVE (ギター/パーカッシブ)				
1	0	0	24	ナイロンギター
2	0	0	25	スチールギター
3	0	112	25	12弦ギター
4	0	0	26	ジャズギター
5	0	112	27	ハワイアンギター
6	0	0	27	クリーンギター
7	0	0	29	オーバードライブギター
8	0	0	30	ディストーションギター
9	0	112	26	オクターブギター
10	0	0	28	ミュートギター
11	0	0	32	アコースティックベース
12	0	0	33	フィンガーベース
13	0	0	34	ピックベース
14	0	0	35	フレットレスベース
15	0	0	43	コントラバス
16	0	0	58	チューバ
17	0	112	36	スラップベース1
18	0	0	36	スラップベース2
19	0	0	37	スラップベース3
20	0	0	38	シンセベース1
21	0	0	39	シンセベース2
22	0	112	38	テクノベース
23	0	0	9	グロッケンシュピール
24	0	0	10	ミュージックボックス
25	0	112	11	ビブラフォン1
26	0	0	11	ビブラフォン2
27	0	0	12	マリンバ
28	0	0	14	チューブラーベル
29	0	0	112	ティンクルベル
30	0	0	13	シロフォン
31	0	0	108	カリンバ
32	0	0	105	パンジョー

● LEAD

ディスク プレイ No.	バンク セレクト		プログラム チェンジ No.	ボイスネーム
	MSB	LSB		
TRUMPET/BRASS (トランペット/ブラス)				
1	0	127	56	ソロトランペット
2	0	126	56	メロートランペット
3	0	127	59	ミュートトランペット
4	0	125	56	フリューゲルホルン
5	0	127	57	トロンボーン
6	0	126	57	ソフトトロンボーン
7	0	127	61	ブラスセクション
8	0	127	63	アナログブラス
9	0	127	62	シンセブラス1
10	0	126	62	シンセブラス2
11	0	127	60	フレンチホルン
12	0	126	63	ワウブラス
13	0	125	62	ブラスリード1
14	0	125	63	ブラスリード2
15	0	124	56	ソフトトランペット
16	0	127	58	チューバ
SAX/WOODWIND (サクソ/ウッドウインド)				
1	0	127	64	ソプラノサクソ
2	0	127	65	アルトサクソ
3	0	127	66	テナーサクソ

ディスク プレイ No.	バンク セレクト		プログラム チェンジ No.	ボイスネーム
	MSB	LSB		
4	0	127	67	バリトンサクソ
5	0	127	71	クラリネット
6	0	127	22	ハーモニカ
7	0	127	73	フルート
8	0	127	75	パンフルート
9	0	127	68	オーボエ
10	0	127	69	イングリッシュホルン
11	0	127	70	バスーン
12	0	126	66	コーラスサクソ
13	0	127	72	ピッコロ
14	0	127	78	ホイッスル
15	0	127	77	尺八
16	0	127	76	ボトル
STRINGS/CHOIR (ストリングス/クワイア)				
1	0	127	40	バイオリン
2	0	126	40	ソフトバイオリン
3	0	125	40	アルコ (ボウイング) バイオリン
4	0	127	42	チェロ
5	0	127	52	クワイア アー
6	0	127	53	クワイア ウー
7	0	126	52	ビッグクワイア
8	0	127	54	シンセボイス
9	0	125	48	バイオリンストリングス
10	0	127	110	フィドル
11	0	127	41	ビオラ
12	0	127	43	コントラバス
13	0	127	48	ストリングス
14	0	127	50	シンセストリングス
15	0	126	48	スローストリングス
16	0	126	54	ベルボイス
GUITAR/BASS (ギター/ベース)				
1	0	127	24	コンサートギター
2	0	127	25	フォークギター
3	0	126	25	12弦ギター
4	0	127	26	ジャズギター
5	0	124	27	ハワイアンギター
6	0	127	27	クリーンギター
7	0	127	29	オーバードライブギター
8	0	125	27	ワウギター
9	0	126	26	オクターブギター
10	0	126	27	トレモロギター
11	0	127	30	ディストーションギター
12	0	126	30	ファズギター
13	0	127	36	スラップベース1
14	0	127	37	スラップベース2
15	0	127	32	ダブルベース
16	0	127	39	レゾナンス (ベース)
SYNTH/PERCUSSIVE (シンセ/パーカッシブ)				
1	0	125	81	アナログリード
2	0	126	80	サブアクア
3	0	127	81	ノコギリ波リード
4	0	126	81	レゾナンス (ノコギリ波)
5	0	126	82	70'sリード
6	0	127	90	ダークムーン
7	0	127	80	ミニリード
8	0	124	81	ビッグリード
9	0	127	101	ウェーブ2001
10	0	123	81	ブローイングリード
11	0	127	82	ドラゴンフルート
12	0	122	81	レインホールド
13	0	127	98	クワックベル
14	0	124	63	レゾナンス (ブラス)

ドラム(パーカッション)キットリスト

←は「スタンダードキット」と同じ内容であることを表します。

バンクMSB#		127	127	127	127
プログラム#		1	9	17	25
ノート#	ノート	スタンダードキット	ルームキット	ロックキット	エレクトロニックキット
13	C#0	スルドーミュート	←	←	←
14	D0	スルドーオープン	←	←	←
15	D#0	ハイキュー	←	←	←
16	E0	ウィップスラップ	←	←	←
17	F0	スクラッチブッシュ	←	←	←
18	F#0	スクラッチブル	←	←	←
19	G0	フィンガースナップ	←	←	←
20	G#0	クリックノイズ	←	←	←
21	A0	メトロノームクリック	←	←	←
22	A#0	メトロノームベル	←	←	←
23	B0	クリックロー(スクエアウェーブ)	←	←	←
24	C1	クリックハイ(スクエアウェーブ)	←	←	←
25	C#1	ブラッシュ タップ	←	←	←
26	D1	ブラッシュ スワール ロー	←	←	←
27	D#1	ブラッシュ スラップ	←	←	←
28	E1	ブラッシュ スワール ハイ	←	←	リバース シンバル
29	F1	スネア ロール	←	←	←
30	F#1	カスタネット	←	←	ハイキュー
31	G1	スネア ロー	←	スネア ロック ミッド	スネア ミッド
32	G#1	スティックス	←	←	←
33	A1	キック ロー	←	キック ミッド	キック ハイ4
34	A#1	オープン リムショット	←	←	←
35	B1	キック ミッド	←	キック ハイ3	キック ロック
36	C2	キック ハイ	キック ルーム	キック ロック	キック ゲート
37	C#2	サイドスティック	←	←	←
38	D2	スネア ミッド	←	スネア ロック	スネア ロック ロー
39	D#2	ハンドクラップ	←	←	←
40	E2	スネア ハイ	←	スネア ロック リム	スネア ロック ハイ
41	F2	フロアタム ロー	ルーム タム1	ロック タム1	エレクトロニック タム1
42	F#2	ハイハット クローズ	←	←	←
43	G2	フロアタム ハイ	ルーム タム2	ロック タム2	エレクトロニック タム2
44	G#2	ハットペダル	←	←	←
45	A2	ロータム	ルーム タム3	ロック タム3	エレクトロニック タム3
46	A#2	ハイハット オープン	←	←	←
47	B2	ミッド タム ロー	ルーム タム4	ロック タム4	エレクトロニック タム4
48	C3	ミッド タム ハイ	ルーム タム5	ロック タム5	エレクトロニック タム5
49	C#3	クラッシュ シンバル1	←	←	←
50	D3	ハイタム	ルーム タム6	ロック タム6	エレクトロニック タム6
51	D#3	ライドシンバル1	←	←	←
52	E3	チャイニーズ シンバル	←	←	←
53	F3	ライドシンバル カップ	←	←	←
54	F#3	タンバリン	←	←	←
55	G3	スブラッシュ シンバル	←	←	←
56	G#3	カウベル	←	←	←
57	A3	クラッシュ シンバル2	←	←	←
58	A#3	ピプラスラップ	←	←	←
59	B3	ライドシンバル2	←	←	←
60	C4	ボンゴ ハイ	←	←	←
61	C#4	ボンゴ ロー	←	←	←
62	D4	コンガ ミュート	←	←	←
63	D#4	コンガ オープン	←	←	←
64	E4	コンガ ロー	←	←	←
65	F4	ティンパレス ハイ	←	←	←
66	F#4	ティンパレス ロー	←	←	←
67	G4	アゴゴ ハイ	←	←	←
68	G#4	アゴゴ ロー	←	←	←
69	A4	カバサ	←	←	←
70	A#4	マラカス	←	←	←
71	B4	サンバホイッスル ハイ	←	←	←
72	C5	サンバホイッスル ロー	←	←	←
73	C#5	ギロ ショート	←	←	←
74	D5	ギロ ロング	←	←	←
75	D#5	クラベス	←	←	←
76	E5	ウッドブロック ハイ	←	←	←
77	F5	ウッドブロック ロー	←	←	←
78	F#5	クイーカ ミュート	←	←	スクラッチ ブッシュ
79	G5	クイーカ オープン	←	←	スクラッチ ブル
80	G#5	トライアングル ミュート	←	←	←
81	A5	トライアングル オープン	←	←	←
82	A#5	シェイカー	←	←	←
83	B5	ジングルベル	←	←	←
84	C6	ベルツリー	←	←	←

ドラム(パーカッション)キットリスト

バンクMSB#	127	127	127	127	
プログラム#	26	33	41	49	
ノート#	ノート	アナログキット	ジャズキット	ブラッシュキット	クラシックキット
13	C#0	<---	<---	<---	<---
14	D0	<---	<---	<---	<---
15	D#0	<---	<---	<---	<---
16	E0	<---	<---	<---	<---
17	F0	<---	<---	<---	<---
18	F#0	<---	<---	<---	<---
19	G0	<---	<---	<---	<---
20	G#0	<---	<---	<---	<---
21	A0	<---	<---	<---	<---
22	A#0	<---	<---	<---	<---
23	B0	<---	<---	<---	<---
24	C1	<---	<---	<---	<---
25	C#1	<---	<---	<---	<---
26	D1	<---	<---	<---	<---
27	D#1	<---	<---	<---	<---
28	E1	リバース シンバル	<---	<---	<---
29	F1	<---	<---	<---	<---
30	F#1	ハイキュー	<---	<---	<---
31	G1	スネア ロック ハイ	<---	ブラッシュ スラップ ロー	<---
32	G#1	<---	<---	<---	<---
33	A1	キック アナログ ミッド	<---	<---	グランカーサ ロー
34	A#1	<---	<---	<---	<---
35	B1	キック アナログ ロー	<---	<---	グランカーサ ミッド
36	C2	キック アナログ ハイ	キック ジャズ	キック ソフト	グランカーサ ハイ
37	C#2	アナログ サイドスティック	<---	<---	<---
38	D2	スネア アナログ ロー	<---	ブラッシュ スラップ	<---
39	D#2	<---	<---	<---	<---
40	E2	スネア アナログ ハイ	<---	ブラッシュ タップ	<---
41	F2	アナログ タム1	ジャズ タム1	ブラッシュ タム1	ジャズ タム1
42	F#2	アナログ ハイハットクローズ1	<---	<---	<---
43	G2	アナログ タム2	ジャズ タム2	ブラッシュ タム2	ジャズ タム2
44	G#2	アナログ ハイハットクローズ2	<---	<---	<---
45	A2	アナログ タム3	ジャズ タム3	ブラッシュ タム3	ジャズ タム3
46	A#2	アナログ ハイハットオープン	<---	<---	<---
47	B2	アナログ タム4	ジャズ タム4	ブラッシュ タム4	ジャズ タム4
48	C3	アナログ タム5	ジャズ タム5	ブラッシュ タム5	ジャズ タム5
49	C#3	アナログ シンバル	<---	<---	ハンドシンバル オープン ロー
50	D3	アナログ タム6	ジャズ タム6	ブラッシュ タム6	ジャズ タム6
51	D#3	<---	<---	<---	ハンドシンバル クローズ ロー
52	E3	<---	<---	<---	<---
53	F3	<---	<---	<---	<---
54	F#3	<---	<---	<---	<---
55	G3	<---	<---	<---	<---
56	G#3	アナログ カウベル	<---	<---	<---
57	A3	<---	<---	<---	ハンドシンバル オープン ハイ
58	A#3	<---	<---	<---	<---
59	B3	<---	<---	<---	ハンドシンバル クローズ ハイ
60	C4	<---	<---	<---	<---
61	C#4	<---	<---	<---	<---
62	D4	アナログ コンガ ハイ	<---	<---	<---
63	D#4	アナログ コンガ ミッド	<---	<---	<---
64	E4	アナログ コンガ ロー	<---	<---	<---
65	F4	<---	<---	<---	<---
66	F#4	<---	<---	<---	<---
67	G4	<---	<---	<---	<---
68	G#4	<---	<---	<---	<---
69	A4	<---	<---	<---	<---
70	A#4	<---	<---	<---	<---
71	B4	<---	<---	<---	<---
72	C5	<---	<---	<---	<---
73	C#5	<---	<---	<---	<---
74	D5	<---	<---	<---	<---
75	D#5	<---	<---	<---	<---
76	E5	<---	<---	<---	<---
77	F5	<---	<---	<---	<---
78	F#5	スクラッチ プッシュ	<---	<---	<---
79	G5	スクラッチ プル	<---	<---	<---
80	G#5	<---	<---	<---	<---
81	A5	<---	<---	<---	<---
82	A#5	<---	<---	<---	<---
83	B5	<---	<---	<---	<---
84	C6	<---	<---	<---	<---

スタイルリスト

ディスプレイNo.	スタイルネーム
ROCK/ROCK'N'ROLL (ロック/ロックンロール)	
1	ロックンロール1*
2	ツイスト
3	ハードロック
4	ロックシャッフル
5	スローロック*
6	オルガンロックバラッド*
7	ライトロックバラッド*
8	ロックポップ
9	ロックンロール2*
10	ブギウギ
11	スピードメタル
12	ロックバラッド*
13	6/8ヘビーロック
14	アップビートポップ*
15	カウボーイブギ*
16	ジャイブ*
POP/BEAT (ポップ/ビート)	
1	16ビートポップ
2	8ビートライト*
3	ポップシャッフル
4	アップポップシャッフル*
5	デトロイトポップ
6	ポップロック*
7	アップビートポップ*
8	ギターポップ*
9	ポップルンパ1
10	ポップルンパ2
11	ライトポップ*
12	フォークロック*
13	サーフシャッフル
14	ディスコポップ*
15	ダンスポップ*
16	パーティーポップ1*
BALLAD (バラッド)	
1	8ビートバラッド
2	6/8バラッド1*
3	エピックバラッド
4	スローバラッド
5	16ビートバラッド1*
6	16ビートバラッド2
7	16ビートバラッド3
8	ピアノバラッド
9	8ビートライト*
10	6/8バラッド2
11	スローロック*
12	フュージョンバラッド*
13	ロックバラッド*
14	オルガンロックバラッド*
15	ライトロックバラッド*
16	カントリーバラッド*
DANCE (ダンス)	
1	ダンスポップ*
2	ユーロビート
3	ダンスパーティー
4	ポップラップ
5	テクノ1
6	テクノ2
7	シンセブギ
8	アシッドジャズ

ディスプレイNo.	スタイルネーム
DISCO (ディスコ)	
1	ディスコパーティー
2	ディスコソウル*
3	ディスコポップ*
4	ディスコフォックス
5	パーティーポップ1*
6	パーティーポップ2
7	70'sディスコ
8	ディスコトロピカル
RHYTHM&BLUES (リズム&ブルース)	
1	リズム&ブルース
2	ファンク
3	ソウル
4	6/8ブルース*
5	6/8ゴスペル
6	ゴスペルワルツ*
7	ディスコソウル*
8	16ビートバラッド1*
JAZZ/SWING (ジャズ/スイング)	
1	スイング*
2	ビッグバンド
3	ビッグバンドバラッド
4	ジャズバラッド
5	クールジャズ
6	アップテンポジャズ
7	スイングワルツ*
8	デキシーランド
9	ラグタイム
10	チャールストン
11	ジブシージャズ
12	フュージョン
13	フュージョンシャッフル
14	フュージョンバラッド*
15	ジャズワルツ*
16	6/8ブルース*
LATIN (ラテン)	
1	ポップサンバ
2	サンバ1
3	サルサ
4	ボサノバファースト
5	ポップボサノバ
6	ピギン*
7	ポップレゲエ
8	メレンゲ
9	サンバ2*
10	レゲエ16
11	レゲエ12
12	ボサノバスロー
13	マンボ
14	ソン
15	ボレロレント
16	エスパニョール

ディスプレイNo.	スタイルネーム
COUNTRY&WESTERN (カントリー&ウエスタン)	
1	カントリーロック1
2	カントリーロック2
3	ブルークラス
4	カントリーバラッド*
5	カウボーイブギ*
6	ツーステップ
7	カントリーシャッフル
8	カントリーワルツ1*
9	カントリーワルツ2*
10	フォークロック*
11	ライトポップ*
12	アップポップシャッフル*
13	ギターポップ*
14	ポップロック*
15	6/8バラッド1*
16	ロックンロール1*
MARCH/WALTZ (マーチ/ワルツ)	
1	マーチ1
2	6/8マーチ1
3	トラディショナルワルツ1*
4	ボルカ1
5	タランテラ
6	ミュゼット
7	ショーチューン
8	ボルカポップ
9	マーチ2
10	6/8マーチ2
11	トラディショナルワルツ2
12	ボルカ2
13	カントリーワルツ1*
14	カントリーワルツ2*
15	ウイナワルツ*
16	イングリッシュワルツ*
17	ジャズワルツ*
18	スイングワルツ*
19	ゴスペルワルツ*
BALLROOM (ボールルーム)	
1	ウイナワルツ*
2	イングリッシュワルツ*
3	スローフォックス
4	フォックストロット
5	クイックステップ
6	タンゴアルゼンチーナ
7	チャチャ
8	ルンバ
9	サンバ2*
10	コンガ
11	バンドブレ
12	ジャイブ
13	ロックンロール2*
14	スイング*
15	ピギン*
16	トラディショナルワルツ1*

*のスタイルは複数のスタイルグループに属しています。これらのスタイルはどちらのグループからでも選択できます。

セットアップデータリスト

○ : メモリーされます。
 × : メモリーされません。

	レジストレーション メモリー	レジストレーション フリーズ グループネーム	ワンタッチ セッティング	ディスクデータ グループ	メモリー バックアップ	リコール グループネーム	工場出荷時の セットアップ
PANEL							
LEAD VOICE	○	VOICE	○	SETUP	○	—	Tenor Sax
RIGHT1 VOICE	○	VOICE	○	SETUP	○	—	GrandPiano 1
RIGHT2 VOICE	○	VOICE	○	SETUP	○	—	Strings 1
LEFT VOICE	○	VOICE	○	SETUP	○	—	Strings 1
RIGHT ORCHESTRA PART SELECT	×	—	×	×	○	—	R1
LEAD ON/OFF	○	VOICE	○	SETUP	○	—	OFF
RIGHT1 ON/OFF	○	VOICE	○	SETUP	○	—	ON
RIGHT2 ON/OFF	○	VOICE	○	SETUP	○	—	OFF
LEFT ON/OFF	○	VOICE	○	SETUP	○	—	OFF
LEFT HOLD	○	VOICE	○	SETUP	○	—	OFF
HARMONY	○	HARMONY	○	SETUP	○	—	OFF
SUSTAIN	○	VOICE	○	SETUP	○	—	OFF
TOUCH RESPONSE	○	VOICE	○	SETUP	○	—	ON
REVERB	○	EFFECTS	○	SETUP	○	—	ON
CHORUS	○	EFFECTS	○	SETUP	○	—	ON
DSP EFFECT	○	EFFECTS	○	SETUP	○	—	ON
REGISTRATION							
NUMBER	×	—	×	×	×	—	—
BANK	×	—	×	×	×	—	1
FREEZE	×	—	×	×	○	—	OFF
STYLE	○	ACCOMP.	×	SETUP	○	—	Eurobeat
ACCOMP. DIRECTOR							
FADE IN/OUT	×	—	×	×	×	—	OFF
INTRO A/FILL to A	×	—	×	×	×	—	OFF
INTRO B/FILL to B	×	—	×	×	×	—	OFF
MAIN A,MAIN B	○	ACCOMP.	×	SETUP	○	—	MAIN A
ENDING/rit.	×	—	×	×	×	—	OFF
SYNCHRO START	×	—	×	×	×	—	OFF
ARRANGER							
PHRASE	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	—	ON
PAD	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	—	ON
CHORD	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	—	ON
BASS	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	—	ON
RHYTHM	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	—	ON
ABC	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	—	ON
ONE TOUCH SETTING	×	—	×	×	×	—	—
MULTI PAD SELECT	○	MULTI PAD	×	SETUP	○	—	PHRASE/ CHORD
TEMPO	○	TEMPO	○	SETUP	○	—	122
LIST HOLD	×	—	×	×	×	—	OFF
SONG PLAY	×	—	×	×	×	—	OFF
SONG RECORD	×	—	×	×	×	—	OFF
CUSTOM VOICE EDIT	×	—	×	×	×	—	OFF
CUSTOM ACCOMP. REC	×	—	×	×	×	—	OFF
FUNCTION	×	—	×	×	×	—	OFF
DISK	×	—	×	×	×	—	OFF
MIXER							
MAIN							
LEAD	○	VOICE	○	SETUP	○	×	100
RIGHT1	○	VOICE	○	SETUP	○	×	80
RIGHT2	○	VOICE	○	SETUP	○	×	80
LEFT	○	VOICE	○	SETUP	○	×	60
ACCOMP.	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	×	100
MULTI PAD	○	MULTI PAD	×	SETUP	○	×	100
SONG	○	SONG	×	SETUP	○	×	100
ACCOMPANIMENT							
PHRASE1	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	×	100
PHRASE2	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	×	100
PAD	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	×	100
CHORD1	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	×	100
CHORD2	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	×	100
BASS	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	×	100
RHYTHM1	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	×	100
RHYTHM2	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	×	100
TRANSPOSE	○	TRANSPOSE	×	SETUP	○	×	0
TUNE	×	—	×	SETUP	○	×	440.0Hz

セットアップデータリスト

	レジストレーション メモリー	レジストレーション フリーズ グループネーム	ワンタッチ セッティング	ディスクデータ グループ	メモリー バックアップ	リコール グループネーム	工場出荷時の セットアップ
O.T.S.							
NUMBER for each style	×	—	×	SETUP	○	×	1
TEMPO SET ON/OFF	×	—	×	SETUP	○	×	ON
F1							
SCALE							
SCALE	○	SCALE	○	SETUP	○	×	EQUAL TEM- PERAMENT
TUNE (NOTE:C)	○	SCALE	○	SETUP	○	SCALE	0
TUNE (NOTE:Db)	○	SCALE	○	SETUP	○	SCALE	0
TUNE (NOTE:D)	○	SCALE	○	SETUP	○	SCALE	0
TUNE (NOTE:Eb)	○	SCALE	○	SETUP	○	SCALE	0
TUNE (NOTE:E)	○	SCALE	○	SETUP	○	SCALE	-50
TUNE (NOTE:F)	○	SCALE	○	SETUP	○	SCALE	0
TUNE (NOTE:F#)	○	SCALE	○	SETUP	○	SCALE	0
TUNE (NOTE:G)	○	SCALE	○	SETUP	○	SCALE	0
TUNE (NOTE:Ab)	○	SCALE	○	SETUP	○	SCALE	0
TUNE (NOTE:A)	○	SCALE	○	SETUP	○	SCALE	0
TUNE (NOTE:Bb)	○	SCALE	○	SETUP	○	SCALE	0
TUNE (NOTE:B)	○	SCALE	○	SETUP	○	SCALE	-50
VOICE PART							
PART TUNE MODE	○	VOICE	○	SETUP	○	×	AUTO
TUNE (LEAD)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	+3cent
TUNE (RIGHT1)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	0cent
TUNE (RIGHT2)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	-3cent
TUNE (LEFT)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	0cent
OCTAVE (LEAD)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	0
OCTAVE (RIGHT1)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	0
OCTAVE (RIGHT2)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	0
OCTAVE (LEFT)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	0
PAN (LEAD)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	CENTER
PAN (RIGHT1)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	CENTER
PAN (RIGHT2)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	CENTER
PAN (LEFT)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	CENTER
F2							
SPLIT POINT (ABC)	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	×	F#2/G2
SPLIT POINT (LEFT)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	F#2/G2
ABC MODE	○	ACCOMP.	×	SETUP	○	×	FINGERED 1
AUTO MUTE	○	ACCOMP.	×	SETUP	○	×	ON
MANUAL MIDI BASS VOICE	○	ACCOMP.	×	SETUP	○	×	AcousticBass
M.PAD REPEAT	○	MULTI PAD	×	SETUP	○	×	PHRASE: OFF, CHORD: ON
M.PAD CODE MATCH	○	MULTI PAD	×	SETUP	○	×	M.PAD1/2:OFF, M.PAD3/4:ON
F3							
FOOT VOLUME TYPE	○	CONTROLLER	×	SETUP	○	×	MASTER
FOOT VOLUME ASSIGN	○	CONTROLLER	×	SETUP	○	×	ALL ON
FOOT SW1 TYPE	○	CONTROLLER	×	SETUP	○	×	SUSTAIN
SUSTAIN ASSIGN for FOOT SW1/2, SUSTAIN BUTTON	○	CONTROLLER	○	SETUP	○	×	ALL ON
SOSTENUTO ASSIGN for FOOT SW1/2	○	CONTROLLER	×	SETUP	○	×	ALL ON
SOFT ASSIGN for FOOT SW1/2	○	CONTROLLER	×	SETUP	○	×	ALL ON
PERCUSSION for FOOT SW1	○	CONTROLLER	×	SETUP	○	×	01 STANDARD KIT/ 37 CrashCy1
FOOT SW2 TYPE	○	CONTROLLER	×	SETUP	○	×	ROTARY SP
PERCUSSION for FOOT SW2	○	CONTROLLER	×	SETUP	○	×	01 STANDARD KIT/ 24 Kick H
PITCH BEND WHEEL ASSIGN	○	CONTROLLER	○	SETUP	○	×	ALL ON
MODULATION WHEEL ASSIGN	○	CONTROLLER	○	SETUP	○	×	ALL ON
INITIAL TOUCH SENS.	○	CONTROLLER	○	SETUP	○	×	NORMAL
INITIAL TOUCH ASSIGN	○	CONTROLLER	○	SETUP	○	×	ALL ON
INITIAL TOUCH OFF LEVEL	○	CONTROLLER	○	SETUP	○	×	64

セットアップデータリスト

	レジストレーション メモリー	レジストレーション フリーズ グループネーム	ワンタッチ セッティング	ディスクデータ グループ	メモリー バックアップ	リコール グループネーム	工場出荷時の セットアップ
F5							
REVERB DEPTH (LEAD,R1,R2,LEFT)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	ALL PARTS 50
REVERB DEPTH (ACMP/SONG)	○	ACCOMP.	○	SETUP	○	×	50
REVERB DEPTH (M.PAD)	○	MULTI PAD	○	SETUP	○	×	50
REVERB TYPE	○	EFFECTS	×	SETUP	○	×	HALL 1
REVERB PARAMETER 1 5	○	EFFECTS	×	SETUP	○	×	TYPE default
CHORUS DEPTH (LEAD, R1, R2, LEFT, ACMP, M.PAD)	○	VOICE	○	SETUP	○	×	ALL PARTS 50
EFFECT PRIORITY	○	EFFECTS	○	SETUP	○	×	RIGHT1
EFFECT DEPTH (LEAD, R2,LEFT, ACMP,M.PAD)	○	EFFECTS	○	SETUP	○	×	0
EFFECT DEPTH (RIGHT1)	○	EFFECTS	○	SETUP	○	×	33
EFFECT TYPE	○	EFFECTS	○	SETUP	○	×	Stage 2
EFFECT PARAMETER 1 5	○	EFFECTS	○	SETUP	○	×	TYPE default
F6							
HARMONY TYPE	○	HARMONY	○	SETUP	○	×	2 Trio
HARMONY VOLUME	○	HARMONY	○	SETUP	○	×	50
REGISTRATION NAME	○	—	○	REGISTRATION	○	×	Registration
REGISTRATION FREEZE GROUP	×	—	×	SETUP	○	×	ACCOMP, TEMPO:ON, OTHERS:OFF
F7							
MEMORY BACK UP	×	—	×	—	○*2	×	OFF
DISPLAY- MIDI BANK SEL. & PROG. CHANGE #	×	—	×	SETUP	○	×	OFF
TIME OUT (LIST,MESSAGE)	×	—	×	SETUP	○	×	3
F8							
LOCAL CONTROL (LEAD, R1, R2, LEFT, ACMP, M.PAD)	×	—	×	SETUP	○	×	ALL PARTS ON
CLOCK	×	—	×	SETUP	○	×	INTERNAL
TRANSPOSE TRANSMIT	×	—	×	SETUP	○	×	OFF
TRANSPOSE RECEIVE	×	—	×	SETUP	○	×	ON
START/STOP TRANS.	×	—	×	SETUP	○	×	ON
START/STOP RECEIVE	×	—	×	SETUP	○	×	ON
EXCLUSIVE TRANS.	×	—	×	SETUP	○	×	ON
EXCLUSIVE RECEIVE	×	—	×	SETUP	○	×	ON
TRNS. CH1 PART,SWITCH	×	—	×	SETUP	○	×	LEAD,ALL ON
TRNS. CH2 PART,SWITCH	×	—	×	SETUP	○	×	RIGHT1,ON
TRNS. CH3 PART,SWITCH	×	—	×	SETUP	○	×	RIGHT2,ON
TRNS. CH4 PART,SWITCH	×	—	×	SETUP	○	×	LEFT,ON
TRNS. CH5 16 PART,SWITCH	×	—	×	SETUP	○	×	OFF,ALL OFF
RECEIVE CH1 16 MODE, SWITCH	×	—	×	SETUP	○	×	MULTI,ALL ON
PANEL CONTROL	×	—	×	SETUP	○	×	*1
DATA							
SONG	×	—	×	(DISK DIRECT)	×	—	—
CUSTOM STYLE	×	—	×	CUSTOM STYLE	○*2	×	default (some of preset)
CUSTOM VOICE	×	—	×	CUSTOM VOICE	○*2	×	default (some of preset)
REGISTRATION	—	—	×	REGISTRATION	○*2	×	default (1data)
MULTI PAD	×	—	×	MULTI PAD	○*2	MULTI PAD	default data
F4 STYLE REVOICE	×	—	×	STYLE REVOICE	○*2	STYLE REVOICE	default (preset)

*1 MIDIパネルコントロールのデフォルト (初期設定)

NOTE C-2 B0, D♭2 G8 :OFF
 NOTE C1 :START/STOP D♭1 :INTRO/FILL A D1 :INTRO/FILL B
 E♭1 :ENDING/rit. E1 :REGIST+ F1 :REGIST-
 F#1 :ROTARY SP G1 :HARMONY A♭1 :CHD C
 A1 :CHD F7 B♭1 :CHD G B1 :CHD G7
 C2 :FADE IN/OUT

*2 このデータは「F7ユーティリティ」のメモリーバックアップのオン/オフ設定に関わらず、バックアップされます。

フィンガリングチャート

(FINGERED1モード)

カッコ () 内の音符は省略しても構いません。

* の付いたコードは転回形も受け付けます。ルート (根音) が最低音にならなくても構いません。

黒鍵を含めて隣接する3音を押鍵すると、コード演奏がキャンセルされ、リズムのみの伴奏になります。(コードキャンセル)

演奏前に使用するコードを確認してください。 の付いたコードを使用する場合は、コード押鍵可能な位置までスプリットポイントAを変更する必要があります。

メジャー*

マイナー*

セブンス*

マイナーセブンス

C		Cm		C7		Cm7	
C# (D♭)		C#m (D♭m)		C#7 (D♭7)		C#m7 (D♭m7)	
D		Dm		D7		Dm7	
D# (E♭)		D#m (E♭m)		D#7 (E♭7)		D#m7 (E♭m7)	
E		Em		E7		Em7	
F		Fm		F7		Fm7	
F# (G♭)		F#m (G♭m)		F#7 (G♭7)		F#m7 (G♭m7)	
G		Gm		G7		Gm7	
G# (A♭)		G#m (A♭m)		G#7 (A♭7)		G#m7 (A♭m7)	
A		Am		A7		● Am7	
A# (B♭)		A#m (B♭m)		A#7 (B♭7)		● A#m7 (B♭m7)	
B		Bm		B7		● Bm7	

マイナーセブンス フラットファイブ



シックス



マイナーシックス



メジャーセブンス*



















































フィンガリングチャート

サスフォー

オーギュメント

ディミニッシュ*

セブンスサスフォー

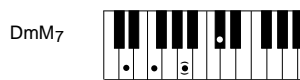
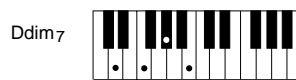
Csus ₄		Caug		Cdim		C ₇ sus ₄	
C#sus ₄ (D ^b sus ₄)		C#aug (D ^b aug)		C#dim (D ^b dim)		C# ₇ sus ₄ (D ^b ₇ sus ₄)	
Dsus ₄		Daug		Ddim		D ₇ sus ₄	
D#sus ₄ (E ^b sus ₄)		D#aug (E ^b aug)		D#dim (E ^b dim)		D# ₇ sus ₄ (E ^b ₇ sus ₄)	
Esus ₄		Eaug		Edim		E ₇ sus ₄	
Fsus ₄		Faug		Fdim		F ₇ sus ₄	
F#sus ₄ (G ^b sus ₄)		F#aug (G ^b aug)		F#dim (G ^b dim)		F# ₇ sus ₄ (G ^b ₇ sus ₄)	
Gsus ₄		Gaug		Gdim		G ₇ sus ₄	
G#sus ₄ (A ^b sus ₄)		G#aug (A ^b aug)		G#dim (A ^b dim)		G# ₇ sus ₄ (A ^b ₇ sus ₄)	
Asus ₄		Aaug		Adim		● A ₇ sus ₄	
A#sus ₄ (B ^b sus ₄)		A#aug (B ^b aug)		A#dim (B ^b dim)		● A# ₇ sus ₄ (B ^b ₇ sus ₄)	
Bsus ₄		● Baug		Bdim		● B ₇ sus ₄	

ディミニッシュセブンス

セブンスフラット ファイブ

マイナーメジャー セブンス*

セブンスオーギュ メント*

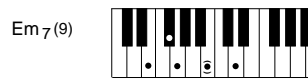
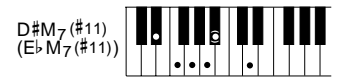
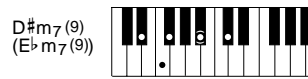
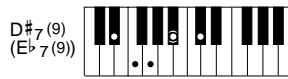
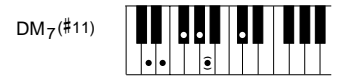
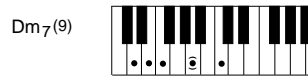
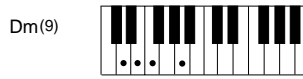
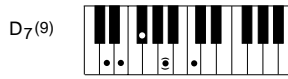
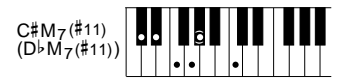
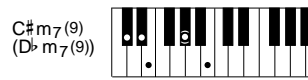
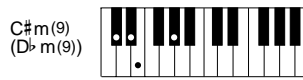
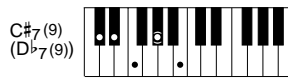
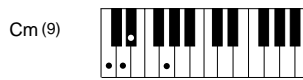


セブンスナインス*

マイナーアッドナインス*

マイナーセブンス ナインス*

メジャーセブンス シャープイレブンス*

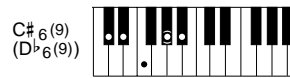


アッドナインス*

メジャーセブンスナインス*

シックスナインス

マイナーセブンス イレブンス



フィンガリングチャート

マイナーメジャー セブンスナインズ*

CmM7(9)
C#mM7(9)
(D♭mM7(9))

DmM7(9)

D#mM7(9)
(E♭mM7(9))

EmM7(9)

FmM7(9)

F#mM7(9)
(G♭mM7(9))

GmM7(9)

G#mM7(9)
(A♭mM7(9))

AmM7(9)

A#mM7(9)
(B♭mM7(9))

BmM7(9)

セブンスシャープ イレブンス*

C7(#11)

C#7(#11)
(D♭7(#11))

D7(#11)

D#7(#11)
(E♭7(#11))

E7(#11)

F7(#11)

F#7(#11)
(G♭7(#11))

G7(#11)

G#7(#11)
(A♭7(#11))

A7(#11)

A#7(#11)
(B♭7(#11))

B7(#11)

セブンスアッド サーティーンズ*

C7(13)

C#7(13)
(D♭7(13))

D7(13)

D#7(13)
(E♭7(13))

E7(13)

F7(13)

F#7(13)
(G♭7(13))

G7(13)

G#7(13)
(A♭7(13))

A7(13)

A#7(13)
(B♭7(13))

B7(13)

セブンスフラット ナインズ*

C7(♭9)

C#7(♭9)
(D♭7(♭9))

D7(♭9)

D#7(♭9)
(E♭7(♭9))

E7(♭9)

F7(♭9)

F#7(♭9)
(G♭7(♭9))

G7(♭9)

G#7(♭9)
(A♭7(♭9))

A7(♭9)

A#7(♭9)
(B♭7(♭9))

B7(♭9)

セブンスアドフラット サーティーンズ*

セブンスシャープ ナインズ*

メジャーセブンス オーギュメント*

ワンプラストゥープラス ファイブ

C ₇ (^b 13)		C ₇ ([#] 9)		CM ₇ aug		C1+2+5	
C [#] ₇ (^b 13) (D ^b ₇ (^b 13))		C [#] ₇ ([#] 9) (D ^b ₇ ([#] 9))		C [#] M ₇ aug (D ^b M ₇ aug)		C [#] 1+2+5 (D ^b 1+2+5)	
D ₇ (^b 13)		D ₇ ([#] 9)		DM ₇ aug		D1+2+5	
D [#] ₇ (^b 13) (E ^b ₇ (^b 13))		D [#] ₇ ([#] 9) (E ^b ₇ ([#] 9))		D [#] M ₇ aug (E ^b M ₇ aug)		D [#] 1+2+5 (E ^b 1+2+5)	
E ₇ (^b 13)		E ₇ ([#] 9)		EM ₇ aug		E1+2+5	
F ₇ (^b 13)		F ₇ ([#] 9)		FM ₇ aug		F1+2+5	
F [#] ₇ (^b 13) (G ^b ₇ (^b 13))		F [#] ₇ ([#] 9) (G ^b ₇ ([#] 9))		F [#] M ₇ aug (G ^b M ₇ aug)		F [#] 1+2+5 (G ^b 1+2+5)	
G ₇ (^b 13)		G ₇ ([#] 9)		GM ₇ aug		G1+2+5	
G [#] ₇ (^b 13) (A ^b ₇ (^b 13))		G [#] ₇ ([#] 9) (A ^b ₇ ([#] 9))		G [#] M ₇ aug (A ^b M ₇ aug)		G [#] 1+2+5 (A ^b 1+2+5)	
A ₇ (^b 13)		A ₇ ([#] 9)		AM ₇ aug		A1+2+5	
A [#] ₇ (^b 13) (B ^b ₇ (^b 13))		A [#] ₇ ([#] 9) (B ^b ₇ ([#] 9))		A [#] M ₇ aug (B ^b M ₇ aug)		A [#] 1+2+5 (B ^b 1+2+5)	
B ₇ (^b 13)		B ₇ ([#] 9)		BM ₇ aug		B1+2+5	

フィンガリングチャート

メジャーセブンスフラット ファイブ*



フラットファイブ*



マイナーメジャーセブンス フラットファイブ*



リバーブ / コーラス / DSPエフェクト・タイプリスト

リバーブタイプ

1~4	ホール1~4
5~8	ルーム1~4
9, 10	ステージ1, 2
11, 12	プレート1, 2
13	ホワイトルーム
14	トンネル
15	キャニオン
16	ベースメント

コーラスタイプ

1~3	コーラス1~3
4~6	セレステ1~3
7, 8	フランジャー1, 2
9	シンフォニー
10	フェイザー

DSPエフェクトタイプ

1~4	ホール1~4
5~8	ルーム1~4
9, 10	ステージ1, 2
11, 12	プレート1, 2
13, 14	アーリーリフレクション1, 2
15	ゲートリバーブ
16	リバースゲート
17~21	コーラス1~5
22~25	フランジャー1~4
26	シンフォニック
27	フェイザー
28~32	ロータリースピーカー1~5
33, 34	トレモロ1, 2
35	ギタートレモロ

36	オートパン
37	オートワウ
38	ディレイLCR
39	ディレイL,R
40	エコー
41	クロスディレイ
42	ディストーションハード
43	ディストーションソフト
44	イコライザーディスコ
45	イコライザーテレフォン
46~48	カラオケ1~3
49	ディストーション
50	オーバードライブ

DSPエフェクト・パラメーターエディットリスト

DSPエフェクトタイプ

「1~4 Hall 1~4」「5~8 Room 1~4」「9, 10 Stage 1/2」
「11, 12 Plate 1/2」

1	REVERB TIME (リバーブタイム)	0.3~30 (秒)	リバーブの減衰時間を設定します。
2	DIFFUSION (ディフュージョン)	0~10	残響広がりを設定します。値が大きくなるほど広がりが大きくなります。
3	INITIAL DELAY (イニシャルディレイ)	0~63 (ms)	初期反射音までの遅延時間を設定します。
4	HPF CUTOFF (HPFカットオフ)	Thru, 22Hz~8.0kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。「Thru」設定でフィルター効果がなくなります。
5	LPF CUTOFF (LPFカットオフ)	1.0kHz~18kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。「Thru」設定でフィルター効果がなくなります。

「13~14 EarlyRef1/2」「15 GateRev.」「16 RevrsGat」

1	EARLY REF TYPE (アーリーリフレクションタイプ : 13~14 EarlyRef1/2の場合)	S-H, L-H, RDM, RVS, PLT, SPR	アーリーリフレクションのタイプを設定します。「S-H」はホールホール、「L-H」はラージホール、「RDM」はランダム、「RVS」はリバース、「PLT」はプレートリバーブ、「SPR」はスプリングリバーブのシミュレーション設定です。
1	GATE TYPE (ゲートタイプ : 15 GateRev., 16 RevrsGatの場合)	TYPE A, TYPE B	初期反射音のタイプを設定します。A, Bの2種類があります。
2	ROOM SIZE (ルームサイズ)	0~10	ルームサイズを設定します。
3	DIFFUSION (ディフュージョン)	0~10	残響の広がりを設定します。値が大きくなるほど広がりが大きくなります。
4	INITIAL DELAY (イニシャルディレイ)	0~63 (ms)	初期反射音までの遅延時間を設定します。
5	FEEDBACK LEVEL (フィードバックレベル)	-63~63	フィードバックの大きさを設定します。

DSPエフェクト・パラメーターエディットリスト

「17~21 Chorus 1~5」「22~25 Flanger1~4」

1	LFO FREQUENCY (LFOフリークエンシー)	0~127
LFOモジュレーションのスピードを設定します。		
2	LFO PM DEPTH (LFOフェーズデプス)	0~127
LFOフェーズモジュレーションの深さを設定します。		
3	FEEDBACK LEVEL (フィードバックレベル)	-63~63
フィードバックの大きさを設定します。		
4	DELAY OFFSET (ディレイオフセット)	0~63
ディレイタイムのオフセット値を設定します。		

「26 Symphon.」

1	LFO FREQUENCY (LFOフリークエンシー)	0~127
LFOモジュレーションのスピードを設定します。		
2	LFO DEPTH (LFOデプス)	0~127
LFOモジュレーションの深さを設定します。		
3	DELAY OFFSET (ディレイオフセット)	0~63
ディレイタイムのオフセット値を設定します。		

「27 Phaser」

1	LFO FREQUENCY (LFOフリークエンシー)	0~127
LFOモジュレーションのスピードを設定します。		
2	LFO DEPTH (LFOデプス)	0~127
LFOモジュレーションの深さを設定します。		
3	PHASE SHIFT (フェーズシフト)	0~127
フェーズの広がりを設定します。値が大きくなるほど広がりが大きくなります。		
4	FEEDBACK LEVEL (フィードバックレベル)	-63~63
フィードバックの大きさを設定します。		

「28~32 Rot.Sp1~5」

1	LFO FREQUENCY (LFOフリークエンシー)	0~127
LFOモジュレーションのスピードを設定します。		
2	LFO DEPTH (LFOデプス)	0~127
LFOモジュレーションの深さを設定します。		

「33, 34 Tremolo1/2」「35 GtrTrem.」

1	LFO FREQUENCY (LFOフリークエンシー)	0~127
LFOモジュレーションのスピードを設定します。		
2	AM DEPTH (アンプリチュードデプス)	0~127
アンプリチュードモジュレーションの深さを設定します。		
3	PM DEPTH (ピッチデプス)	0~127
ピッチモジュレーションの深さを設定します。		

「36 Auto Pan」

1	LFO DEPTH (LFOデプス)	0~127
LFOモジュレーションの深さを設定します。		
2	L/R DEPTH (L/Rデプス)	0~127
パンの深さ(左右)を設定します。		
3	F/R DEPTH (F/Rデプス)	0~127
パンの深さ(前後)を設定します。		
4	PAN DIRECTION (パンディレクション)	L<>R, L>R, L<R, Lturn, Rturn, L/R
パンの移動方向を設定します。		

「37 Auto Wah」

1	LFO FREQUENCY (LFOフリークエンシー)	0~127
LFOモジュレーションのスピードを設定します。		
2	LFO DEPTH (LFOデプス)	0~127
LFOモジュレーションの深さを設定します。		
3	CUTOFF FREQUENCY (カットオフ周波数)	0~127
カットオフ周波数を設定します。		
4	RESONANCE (レゾナンス)	1~12
レゾナンスを設定します。		

「38 DelayLCR」「39 DelayL,R」

1	L CH DELAY (Lチャンネルディレイ)	0.1~715 (ms)
左チャンネルの遅延時間を設定します。		
2	R CH DELAY (Rチャンネルディレイ)	0.1~715 (ms)
右チャンネルの遅延時間を設定します。		
3	C CH DELAY (Cチャンネルディレイ)	0.1~715 (ms)
(38 DelayLCRの場合) センターチャンネルの遅延時間を設定します。		
3	FEEDBACK DELAY 1 (フィードバックディレイ1)	0.1~715 (ms)
(39 DelayL,Rの場合) フィードバック1の遅延時間を設定します。		
4	FEEDBACK DELAY (フィードバックディレイ)	0.1~715 (ms)
(38 DelayLCRの場合) フィードバックの遅延時間を設定します。		
4	FEEDBACK DELAY 2 (フィードバックディレイ2)	0.1~715 (ms)
(39 DelayL,Rの場合) フィードバック2の遅延時間を設定します。		
5	FEEDBACK LEVEL (フィードバックレベル)	-63~+63
フィードバックの大きさを設定します。		

「40 Echo」

1	L CH DELAY (Lチャンネルディレイ)	0.1 ~ 715 (ms)
	左チャンネルの遅延時間を設定します。	
2	L CH FB LEVEL (Lチャンネルフィードバックレベル)	- 63 ~ + 63
	左チャンネルのフィードバックの大きさを設定します。	
3	R CH DELAY (Rチャンネルディレイ)	0.1 ~ 715 (ms)
	右チャンネルの遅延時間を設定します。	
4	R CH FB LEVEL (Rチャンネルフィードバックレベル)	- 63 ~ + 63
	右チャンネルのフィードバックの大きさを設定します。	
5	HIGH DAMP (ハイダンプ)	0.1 ~ 1
	高域をダンプするスピードを設定します。	

「41 CrossDly」

1	L->R DELAY (L->Rディレイ)	0.1 ~ 355 (ms)
	左 右チャンネルの遅延時間を設定します。	
2	R->L DELAY (R->Lディレイ)	0.1 ~ 355 (ms)
	右 左チャンネルの遅延時間を設定します。	
3	FEEDBACK LEVEL (フィードバックレベル)	- 63 ~ + 63
	フィードバックの大きさを設定します。	
4	INPUT SELECT (インプットセレクト)	L, R, L&R
	最初にディレイするチャンネルを選択します。「L&R」を選択すると、同時にディレイします。	
5	HIGH DAMP (ハイダンプ)	0.1 ~ 1
	高域をダンプするスピードを設定します。	

「42 DistHARD」 「43 DistSOFT」

1	DRIVE (ドライブ)	0 ~ 127
	ディストーションのドライブ (かかり具合) を設定します。	
2	AMP TYPE (アンプタイプ)	OFF, STACK, COMBO, TUBE
	アンプのタイプを設定します。「OFF」はフラットアンプタイプ、「STACK」はスタックスピーカータイプ、「COMBO」はコンボスピーカータイプ、「TUBE」はチューブタイプです。	
3	LPF CUTOFF (LPFカットオフ)	1.0kHz ~ 18kHz, Thru
	ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。「Thru」設定でフィルター効果がなくなります。	
4	OUTPUT LEVEL (アウトプットレベル)	0 ~ 127
	ディストーションの出力レベルを設定します。	

「44 EQ DISCO」 「45 EQ TEL.」

1	EQ LOW FREQUENCY (イコライザーローフリークエンシー)	50Hz ~ 2.0kHz
	低音域コントロールの周波数を設定します。	
2	EQ LOW GAIN (イコライザーローゲイン)	- 12dB ~ + 12dB
	低音域のゲインを設定します。	
3	EQ HI FREQUENCY (イコライザーハイフリークエンシー)	500Hz ~ 16kHz
	高音域コントロールの周波数を設定します。	
4	EQ HI GAIN (イコライザーハイゲイン)	- 12dB ~ + 12dB
	高音域のゲインを設定します。	

「46 ~ 48 Karaoke1 ~ 3」

1	DELAY TIME (ディレイタイム)	0 ~ 63 (ms)
	遅延時間を設定します。	
2	FEEDBACK LEVEL (フィードバックレベル)	- 63 ~ 63
	フィードバックの大きさを設定します。	
3	HPF CUTOFF (HPFカットオフ)	Thru, 22Hz ~ 8.0kHz
	ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。「Thru」設定でフィルター効果がなくなります。	
4	LPF CUTOFF (LPFカットオフ)	1.0kHz ~ 18kHz, Thru
	ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。「Thru」設定でフィルター効果がなくなります。	

「49 Distort.」 「50 OverDriv」

1	DRIVE (ドライブ)	0 ~ 127
	ディストーションのドライブ (かかり具合) を設定します。	
2	EQ LOW FREQUENCY (イコライザーローフリークエンシー)	50Hz ~ 2.0kHz
	低音域コントロールの周波数を設定します。	
3	EQ LOW GAIN (イコライザーローゲイン)	- 12dB ~ + 12dB
	低音域のゲインを設定します。	
4	LPF CUTOFF (LPFカットオフ)	1.0kHz ~ 18kHz, Thru
	ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。「Thru」設定でフィルター効果がなくなります。	
5	OUTPUT LEVEL (アウトプットレベル)	0 ~ 127
	ディストーションの出力レベルを設定します。	

MIDIインプリメンテーションチャート

[ポータブルキーボード]

Date: 1995. 5. 25

Model PSR-4000

MIDI インプリメンテーションチャート

Version: 1.0

ファンクション	送信	受信	備考	
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1~16チャンネル(1) 1~16チャンネル(1)	1~16チャンネル(2) 1~16チャンネル(2)	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	3 x *****	3 x x	
ノート ナンバー	音域	0~127 *****	0~127(3) 0~127	
ペロシティ	ノート・オン ノート・オフ	9nH, v=1~127 x 9nH, v=0	9nH, v=1~127 x	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	x x	x x	
ピッチベンダー				
コントロール	0, 32 1 6, 38 7 10 11 64 66 67 71 72 73 74 84 91 93 94 96, 97 98, 99 100, 101 120 121	x (5) x (5) x (5) x (5) x (5) x x (5) x x	バンク・セレクトMSB, LSB (4) モジュレーション データ・エントリー MSB, LSB ボリューム パンポット エクスプレッション サステイン ソステヌート ソフトペダル ハーモニック・コンテンツ リリースタイム アタックタイム ブライツネス ポルタメント・コントロール リバーブ・センド・レベル コーラス・センド・レベル バリエーションエフェクト・センド・レベル データ・インクリメント・デクリメント NRPN LSB, MSB (6) RPN LSB, MSB (7) オールサウンド・オフ リセット・オール・コントローラー (8)	
プログラム チェンジ	設定可能範囲	0~127 *****	0~127 0~127	
エクスクルーシブ				
コモン	ソング・ポジション ソング・セレクト チューン	x x x	x x x	
リアル	クロック コマンド			
その他	ローカルON/OFF オール・ノート・オフ アクティブ・センシング リセット	x x x	x (123 127) x	

モード 1: オムニ・オン、ポリ
モード 3: オムニ・オフ、ポリ

モード 2: オムニ・オン、モノ
モード 4: オムニ・オフ、モノ

:あり
x :なし

*1 パネルの操作によりRIGHT1、RIGHT2、LEAD、LEFT、HARMONY、MULTI PAD、ACCOMPANIMENTの各パートを独立に出力することができます。

*2 通常はMIDI入力から音源部を直接操作する16チャンネル・マルチティンバー音源として動作します。従ってMIDIメッセージはパネルの音色やその他のパネル設定には影響しません。ただし、以下のMIDIメッセージはパネル音色やスタイル、マルチパッド、ソングに影響を及ぼします。

- ・MIDIマスターチューニング、MIDIマスターボリューム、マスタートランスポート
- ・ドラムセットアップ関連のエクスクルーシブメッセージ
- ・リバーブ、コーラス、DSPエフェクトを変更するシステムエクスクルーシブメッセージ

パネル操作によりKEYBOARD MODEの設定が可能です。KEYBOARD MODEの設定されたチャンネルのノート・オン/オフは、本体の鍵盤をオン/オフした場合と同様に扱われます。ただし、この場合は以下のチャンネルメッセージしか受信しません。

- ・キーオン/キーオフ
- ・コントロールチェンジ：BANK SELECT (RIGHT1のみコントロール)、MODULATION、MAIN VOLUME (RIGHT1のみコントロール)、EXPRESSION、SUSTAIN
- ・プログラムチェンジ (RIGHT1のみコントロール)
- ・PITCH BEND、ALL NOTE OFF

*3 KEYBOARD MODEの設定されたチャンネルでは、21～108に制限されます。

*4 バンクセレクトMSB

- MSB 00H LSB 00H プリセットのGM音色です。
- MSB 00H LSB 70H～7FH GM以外のプリセットのパネル音色です。
- MSB 6FH LSB 60H～7FH カスタムボイスのオーケストラ音色です。
- MSB 7FH LSB 00H プリセットのドラムキット音色です。
- MSB 7FH LSB 6FH カスタムボイスのドラムキット音色です。

GMオン受信後は10チャンネルはドラムキット音に固定されます。バンクセレクトだけでは音色の変更は起きません。プログラムチェンジを受信した際に最新のバンクセレクトが適用されます。

*5 これらのコントロールチェンジはパネル操作によっては送信されませんが、スタイル演奏で送信されることがあります。

*6 NRPN送受信

以下に示すNRPNに対応します。

NRPN	Data entry	パラメーター名と値の範囲	デフォルト値
MSB LSB	MSB LSB		
01H 08H	mmH --	ビブラート・レイト mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
01H 09H	mmH --	ビブラート・デプス mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
01H 0AH	mmH --	ビブラート・ディレイ mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
01H 20H	mmH --	フィルター・カットオフ・フリケンシー mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
01H 21H	mmH --	フィルター・レゾナンス mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
01H 63H	mmH --	EGアタックタイム mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
01H 64H	mmH --	EGディケイタイム mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
01H 66H	mmH --	EGリリースタイム mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
14H rrH	mmH --	ドラム・フィルター・カットオフ・フリケンシー	40H
rr: drum instrument note number		mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	
15H rrH	mmH --	ドラム・フィルター・レゾナンス	40H
rr: drum instrument note number		mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	
16H rrH	mmH --	ドラム・EGアタックレイト	40H
rr: drum instrument note number		mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	
17H rrH	mmH --	ドラム・EGディケイレイト	40H
rr: drum instrument note number		mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	
18H rrH	mmH --	ドラム・インストゥルメント・ピッチコース	40H
rr: drum instrument note number		mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	
19H rrH	mmH --	ドラム・インストゥルメント・ピッチファイン	40H
rr: drum instrument note number		mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	
1AH rrH	mmH --	ドラム・インストゥルメント・レベル	
rr: drum instrument note number		mm: 00H - 7FH (0 - 127) ノート毎に異なる	
1CH rrH	mmH --	ドラム・インストゥルメント・パンポット	
rr: drum instrument note number		mm: 00H - 40H - 7FH (L - Center - R) ノート毎に異なる	
1DH rrH	mmH --	ドラム・インストゥルメント・リバーブセンドレベル	
rr: drum instrument note number		mm: 00H - 7FH (0 - 127) ノート毎に異なる	
1EH rrH	mmH --	ドラム・インストゥルメント・コーラスセンドレベル	
rr: drum instrument note number		mm: 00H - 7FH (0 - 127) ノート毎に異なる	
1FH rrH	mmH --	ドラム・インストゥルメント・DSPセンドレベル	7FH
rr: drum instrument note number		mm: 00H - 7FH (0 - 127)	

データ・エンタリー-LSBは無視します。

MSB14H～1FH (ドラム用)はそのチャンネルがドラムモードで、かつドラムセットアップ2～3が選択されている場合のみ有効 (Defaultでは2が選択されます)。

NOTE: PSR-4000ではDRUMセットアップは1, 2, 3の3セット持ちます。1はPreset固定なのでパラメーター変更は無効です。

*7 RPN送受信

以下に示すRPNに対応します。

RPN	Data entry	パラメーター名と値の範囲	デフォルト値
MSB LSB	MSB LSB		
00H 00H	mmH --	ピッチバンドセンシティブティ mm: 00H - 02H - 0CH (0 - 2 - 12)	02H
00H 01H	mmH --	ファインチューニング mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
00H 02H	mmH --	コースチューニング mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
7FH 7FH	-- --	RPN ヌル	--
		RPNおよびNRPN番号が設定されていない状態にします。	

データ・エンタリー-LSBは無視します。

*8. ピッチバンド、モジュレーション、エクスプレッション、サステイン、ソステノート、ソフトペダルの設定値をデフォルトに戻します。RPNおよびNRPNは番号が設定されていない状態にします。ポルタメント・コントロールのソースノート番号の設定を解除します。

*9. エクスクループ

以下に示すシステムエクスクループメッセージに対応します。

< GMシステムオン >

F0H, 7EH, 7FH, 09H, 01H, F7H

MIDIマスターチューニング、DSPの設定値を除くすべてのデータの設定値をデフォルトに戻します。
リモートチャンネルの設定をキャンセルします。
このメッセージの実行には、約50msかかるため、次のメッセージとの間隔を空けて下さい。

< MIDIマスターボリューム >

F0H, 7FH, 7FH, 04H, 01H, ll, mm, F7H

全チャンネルの音量を一度に変えられるメッセージです。
mmの値をMIDIマスターボリューム値として用います。(llの値は無視)
mmのデフォルト値は7FHです。

< MIDIマスターチューニング >

F0H, 43H, 1nH, 27H, 30H, 00H, 00H, mm, ll, cc, F7H

mm, llの値をMIDIマスターチューニング値として用います。
チューニング値は次式で表されます。

$$T=M-12\alpha \ 28 \ M \ 228 \ , \ T=-10\alpha \ (M < 28) \ , \ T=10\alpha \ (M > 228)$$

T : チューニング値 (セント)

M : mmの0~3ビットをMSB、llの0~3ビットをLSBとする1バイトの値の10進値

mm, llのデフォルト値は08H, 00Hです。またnおよびccの値は任意です。

この値はGMシステムオンおよびリセットオールコントローラーで初期化されません。

この値はMIDI受信部だけでなく本機のすべての部分に有効となります。

< XG ネイティブ パラメーターチェンジ >

F0H, 43H, 1nH, 4CH, aaH, bbH, ccH, ddH,F7H

n : デバイス番号 (n=0~FH)

aa, bb, cc : アドレスHigh, Mid, Low

dd : データ

Data Sizeが2または4のパラメーターはそのSize分データを送信する。

(注) 本機は付表に掲げるXGフォーマットのパラメーターに対応していますが、これはXGフォーマットのパラメーターの一部であり、XGフォーマットすべてに対応しているわけではありません。

< XGシステムオン >

F0H, 43H, 1nH, 4CH, 00H, 00H, 7E, 00H, F7H

n : デバイス番号 (n=0~FH)

MIDIマスターチューニングを除くすべてのデータの設定値をデフォルトに戻します。

このメッセージの実行には、約50msかかるため、次のメッセージとの間隔を空けて下さい。

< XG System Dataパラメーターチェンジ >

付表<1-1>、<1-2>参照。

< Multi Effect1 Dataパラメーターチェンジ >

付表<1-1>、<1-3>参照。

< Multi Part Dataパラメーターチェンジ >

付表<1-1>、<1-4>参照。

< Drums Setup Dataパラメーターチェンジ >

付表<1-1>、<1-5>参照。

< XG ネイティブ バルクダンプ >

F0H, 43H, 0nH, 4CH, bl, bh, aaH, bbH, ccH, <DATA>, cs, F7H

n : デバイス番号 (n=0~FH)

bl, bh : Byte Count (DATA部分のみを示す)

aa, bb, cc : アドレスHigh, Mid, Low (付表参照)

cs : チェックサム (Byte Count, Start Address, Dataと

Check-sum 自身を加算した値の下位7bit がゼロになる値)

付表中 Total sizeで区切られたデータシリーズが一つのバルクになりそのシリーズの先頭アドレスのみバルクデータのアドレスとして有効。多量のバルクデータを受信するとエラーする場合があるので、トータルで512byte以上になる場合は512byte以下に区切り、適当な間隔 (120msec以上) あけて下さい。

(注) 本機は付表に掲げるXGフォーマットのパラメーターに対応していますが、これはXGフォーマットのパラメーターの一部であり、XGフォーマットすべてに対応しているわけではありません。

< XG System Dataバルクダンプ >

付表<1-1>、<1-2>参照。

< Multi Effect1 Dataバルクダンプ >

付表<1-1>、<1-3>参照。

< Drums Setup Dataバルクダンプ >

付表<1-1>、<1-5>参照。

< パラメーターリクエスト >

F0H, 43H, 3nH, 4CH, aaH, bbH, ccH, F7H

n : デバイス番号 (n=0~FH)

aa, bb, cc : アドレスHigh, Mid, Low

パラメーターチェンジに対応するパラメーターについてそのリクエストを扱います。

Data Sizeが2または4のパラメーターに対するリクエストはその先頭アドレスのみパラメーターリクエストのアドレスとして有効です。

< ダンプリクエスト >

F0H, 43H, 2nH, 4CH, aaH, bbH, ccH, F7H

n : デバイス番号 (n=0~FH)

aa, bb, cc : アドレスHigh, Mid, Low

付表中Total sizeで区切られたデータシリーズが一つのバルクになりそのシリーズの先頭アドレスのみバルクリクエストのアドレスとして有効です。

MIDIデータフォーマット

< 付表 1-1 >

パラメーターベースアドレス
Model ID = 4C

Parameter Change				Description
Address				
	(H)	(M)	(L)	
XG SYSTEM	00	00	00	System
	00	00	7D	Drum Setup Reset
	00	00	7E	XG System On
	00	00	7F	Reset All Parameters
EFFECT 1	02	01	00	Effect1(Reverb,Chorus,Variation)
DRUM	30	18	00	Drum Setup 1
	31	18	00	Drum Setup 2

Address	Parameter
3n 0B 00	note number 13
3n 0C 00	note number 14
:	:
3n 5B 00	note number 91

< 付表 1-2 >

MIDI Parameter Change table (SYSTEM)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value (H)
00 00 00	4	0000 - 07FF	MASTER TUNE	-102.4 - +102.3[cent]	00 04 00 00
01				1st bit3-0→bit15-12	-400
02				2nd bit3-0→bit11-8	
03				3rd bit3-0→bit7-4	
04	1	00 - 7F	MASTER VOLUME	0 - 127	7F
06	1	28 - 58	TRANSPOSE	-24 - +24[semitones]	40
7D		n	DRUM SETUP RESET	n=Drum setup number	
7E		00	XG SYSTEM ON	00=XG system ON	
7F		00	RESET ALL PARAMETERS	00=ON (receive only)	
TOTAL SIZE	07				

< 付表 1-3 >

MIDI Parameter Change table (EFFECT 1)

Reverb,Chorus,Variation typeのナンバーはEffect MIDI MAPを参照してください。
各Parameterの内容はEffect Parameter Listを参照してください。

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value (H)
02 01 00	2	00-7F	REVERB TYPE MSB	Effect Program List 参照	01(=HALL1)
		00-7F	REVERB TYPE LSB	00 : basic type	00
02	1	00-7F	REVERB PARAMETER 1	Effect Program List 参照	Depends on reverb type
03	1	00-7F	REVERB PARAMETER 2	"	"
04	1	00-7F	REVERB PARAMETER 3	"	"
05	1	00-7F	REVERB PARAMETER 4	"	"
06	1	00-7F	REVERB PARAMETER 5	"	"
07	1	00-7F	REVERB PARAMETER 6	"	"
08	1	00-7F	REVERB PARAMETER 7	"	"
09	1	00-7F	REVERB PARAMETER 8	"	"
0A	1	00-7F	REVERB PARAMETER 9	"	"
0B	1	00-7F	REVERB PARAMETER 10	"	"
0C	1	00-7F	REVERB RETURN	--dB...0dB...+6dB(0...64...127)	40
0D	1	01-7F	REVERB PAN	L63...C...R63(1...64...127)	40
TOTAL SIZE	0E				
02 01 10	1	00-7F	REVERB PARAMETER 11	Effect Parameter List 参照	Depends on reverb type
11	1	00-7F	REVERB PARAMETER 12	"	"
12	1	00-7F	REVERB PARAMETER 13	"	"
13	1	00-7F	REVERB PARAMETER 14	"	"
14	1	00-7F	REVERB PARAMETER 15	"	"
15	1	00-7F	REVERB PARAMETER 16	"	"
TOTAL SIZE	6				
02 01 20	2	00-7F	CHORUS TYPE MSB	Effect MIDI Map 参照	41(=CHORUS1)
		00-7F	CHORUS TYPE LSB	00 : basic type	00
22	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 1	Effect Parameter List 参照	Depends on chorus type
23	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 2	"	"
24	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 3	"	"
25	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 4	"	"
26	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 5	"	"
27	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 6	"	"
28	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 7	"	"
29	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 8	"	"
2A	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 9	"	"
2B	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 10	"	"
2C	1	00-7F	CHORUS RETURN	--dB...0dB...+6dB(0...64...127)	40
2D	1	01-7F	CHORUS PAN	L63...C...R63(1...64...127)	40
2E	1	00-7F	SEND CHORUS TO REVERB	--dB...0dB...+6dB(0...64...127)	00
TOTAL SIZE	0F				
02 01 30	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 11	Effect Parameter List 参照	Depends on chorus type
31	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 12	"	"
32	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 13	"	"
33	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 14	"	"
34	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 15	"	"
35	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 16	"	"
TOTAL SIZE	6				
02 01 40	2	00-7F	VARIATION TYPE MSB	Effect Program List 参照	05(=DELAY L,C,R)
		00-7F	VARIATION TYPE LSB	00 : basic type	00
42	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB	Effect Parameter List 参照	Depends on variation type
		00-7F	VARIATION PARAMETER 1 LSB	"	"

MIDIデータフォーマット

44	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB	Effect Parameter List 参照	Depends on Variation type
		00-7F	VARIATION PARAMETER 2 LSB	"	"
46	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 3 LSB	"	"
48	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 4 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 4 LSB	"	"
4A	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 5 LSB	"	"
4C	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 6 LSB	"	"
4E	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 7 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 7 LSB	"	"
50	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 8 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 8 LSB	"	"
52	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 9 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 9 LSB	"	"
54	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 10 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 10 LSB	"	"
56	1	00-7F	VARIATION RETURN	--dB...0dB...+6dB(0...64...127)	40
57	1	01-7F	VARIATION PAN	L63...C...R63(1...64...127)	40
58	1	00-7F	SEND VARIATION TO REVERB	--dB...0dB...+6dB(0...64...127)	00
59	1	00-7F	SEND VARIATION TO CHORUS	--dB...0dB...+6dB(0...64...127)	00
5A	1	00-01	VARIATION CONNECTION	0:INSERTION,1:SYSTEM	00
5B	1	00-01	VARIATION PART	OFF(127)	7F
TOTAL SIZE				Part 1-16 (0-15)	
02 01 70	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 11	Effect Parameter List 参照	Depends on variation type
71	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 12	"	"
72	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 13	"	"
73	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 14	"	"
74	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 15	"	"
75	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 16	"	"
TOTAL SIZE					6

[注意] ここでいうVARIATIONは本機パネルではDSPエフェクトと呼ばれているエフェクトのことです。

< 付表 1-4 >

MIDI Parameter Change table (MULTI PART)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value (H)
08 nn 07	1	00 - 01	PART MODE	0:NORMAL 1:DRUM (PRESET固定) 2 - 3:DRUMS 1 - 2	00 (CH10以外) 01 (CH10)
nn 11	1	00 - 7F	DRY LEVEL	0 - 127	7F
nn 41	1	00 - 7F	SCALE TUNING C	-64 - +63[cent]	40
nn 42	1	00 - 7F	SCALE TUNING C#	-64 - +63[cent]	40
nn 43	1	00 - 7F	SCALE TUNING D	-64 - +63[cent]	40
nn 44	1	00 - 7F	SCALE TUNING D#	-64 - +63[cent]	40
nn 45	1	00 - 7F	SCALE TUNING E	-64 - +63[cent]	40
nn 46	1	00 - 7F	SCALE TUNING F	-64 - +63[cent]	40
nn 47	1	00 - 7F	SCALE TUNING F#	-64 - +63[cent]	40
nn 48	1	00 - 7F	SCALE TUNING G	-64 - +63[cent]	40
nn 49	1	00 - 7F	SCALE TUNING G#	-64 - +63[cent]	40
nn 4A	1	00 - 7F	SCALE TUNING A	-64 - +63[cent]	40
nn 4B	1	00 - 7F	SCALE TUNING A#	-64 - +63[cent]	40
nn 4C	1	00 - 7F	SCALE TUNING B	-64 - +63[cent]	40

nn = MIDI Channel (00 - 0F)

< 付表 1-5 >

MIDI Parameter Change table (DRUM SETUP)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value (H)
3n rr 00	1	00 - 7F	PITCH COARSE	-64 - +63	40
3n rr 01	1	00 - 7F	PITCH FINE	-64 - +63[cent]	40
3n rr 02	1	00 - 7F	LEVEL	0 - 127	Depends on note
3n rr 04	1	00 - 7F	PAN	0:random 1: L63 : 64: C (center) : 127: R63	Depends on note
3n rr 05	1	00 - 7F	REVERB SEND	0 - 127	Depends on note
3n rr 06	1	00 - 7F	CHORUS SEND	0 - 127	Depends on note
3n rr 07	1	00 - 7F	VARIATION SEND	0 - 127	7F
3n rr 0B	1	00 - 7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64 - 63	40
3n rr 0C	1	00 - 7F	FILTER RESONANCE	-64 - 63	40
3n rr 0D	1	00 - 7F	EG ATTACK	-64 - 63	40
3n rr 0E	1	00 - 7F	EG DECAY1	-64 - 63	40
3n rr 0F	1	00 - 7F	EG DECAY2	-64 - 63	40
TOTAL SIZE					10

[注意]

n : Drum number (0 - 1)

rr : note number (0D - 54)

XG system on , GM system on メッセージを受信すると、DRUM SETUP PARAMETER はすべて初期化される。

Drum setup reset メッセージにより、各Drum setup parameter を初期化することができる。

エフェクト MIDI マップ

リバーブタイプ

MSB (HEX)	TYPE LSB (HEX)									
	00	01	02	03-07	08	09	0A	0B	0C	0D~
00	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
01	[1]Hall 1	Hall 2	<—	<—	[2]Hall 2	[3]Hall 3	[4]Hall 4	<—	<—	<—
02	Room 1	Room 2	Room 3	<—	[5]Room 1	[6]Room 2	[7]Room 3	[8]Room 4	<—	<—
03	Stage 1	Stage 2	<—	<—	[9]Stage 1	[10]Stage 2	<—	<—	<—	<—
04	Plate	<—	<—	<—	[11]Plate 1	[12]Plate 2	<—	<—	<—	<—
05	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
:	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
00F	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
10	[13]WhiteRoom	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
11	[14]Tunnel	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
12	[15]Canyon	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
13	[16]Basement	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
14	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
:	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
7F	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—

<— はベーシックエフェクト (LSB=00) と同じ内容であることを表します。

[] はパネルエフェクトナンバーです。

コーラスタイプ

MSB (HEX)	TYPE LSB (HEX)									
	00	01	02	03-07	08	09	0A	0B	0C	0D~
00	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
01	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
:	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
40	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
41	Chorus 1	Chorus 5	Chorus 3	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
42	Chorus 4	Celeste 2	Celeste 3	<—	Chorus 2	Chorus 3	Chorus 1	<—	<—	<—
43	Flanger 1	Flanger 4	<—	<—	Flanger 1	Flanger 2	Flanger 3	<—	<—	<—
44	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
:	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
7F	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—

<— はベーシックエフェクト (LSB=00) と同じ内容であることを表します。

バリエーションタイプ (DSPエフェクト)

MSB (HEX)	TYPE LSB (HEX)									
	00	01	02	03-07	08	09	0A	0B	0C	0D~
00	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
01	[1]Hall 1	Hall 2	<—	<—	[2]Hall 2	[3]Hall 3	[4]Hall 4	<—	<—	<—
02	Room 1	Room 2	Room 3	<—	[5]Room 1	[6]Room 2	[7]Room 3	[8]Room 4	<—	<—
03	Stage 1	Stage 2	<—	<—	[9]Stage 1	[10]Stage 2	<—	<—	<—	<—
04	Plate	<—	<—	<—	[11]Plate 1	[12]Plate 2	<—	<—	<—	<—
05	Delay L,C,R	<—	<—	<—	[38]Delay LCR	<—	<—	<—	<—	<—
06	[39]Delay L,R	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
07	[40]Echo	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
08	[41]Cross Delay	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
09	[13]Early Ref 1	[14]Early Ref 2	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
0A	[15]Gate Reverb	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
0B	[16]ReverseGate	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
0C	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
:	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
13	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
14	[46]Karaoke1	[47]Karaoke2	[48]Karaoke3	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
15	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
:	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
3F	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
40	True	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
41	Chorus 1	[21]Chorus 5	Chorus 3	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
42	[20]Chorus 4	Celeste 2	Celeste 3	<—	[18]Chorus 2	[19]Chorus 3	[17]Chorus 1	[32]Rotary Sp5	<—	<—
43	Flanger 1	[25]Flanger 4	<—	<—	[22]Flanger 1	[23]Flanger 2	[24]Flanger 3	<—	<—	<—
44	Symphonic	<—	<—	<—	[26]Symphonic	<—	<—	<—	<—	<—
45	Rotary SP.	<—	<—	<—	[28]Rotary Sp1	<—	Rotary Sp3	Rotary Sp4	<—	<—
46	Tremolo	<—	<—	<—	[33]Tremolo1	<—	[31]Rotary Sp4	Tremolo 4	<—	<—
47	Auto Pan	<—	<—	<—	[36]AutoPan	[29]Rotary Sp2	[30]Rotary Sp3	[34]Tremolo2	[35]Gtr Tremolo	<—
48	[27]Phaser	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
49	[49]Distortion	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
4A	[50]Over Drive	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
4B	Amp Sim.	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
4C	3Band EQ	<—	<—	<—	[42]Dist. HARD	[43]Dist. SOFT	<—	<—	<—	<—
4D	2Band EQ	<—	<—	<—	[44]EQ DISCO	[45]EQ TEL	<—	<—	<—	<—
4E	Auto Wah	<—	<—	<—	[37]Auto Wah	<—	<—	<—	<—	<—
4F	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
:	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—
7F	No Effect	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—	<—

<— はベーシックエフェクト (LSB=00) と同じ内容であることを表します。

[] はパネルエフェクトナンバーです。

* ディスプレイに表示される名称は、短縮形で表示される場合があります。

エフェクトパラメーターリスト

BASIC TYPE	No.	Parameter	Display*	Value	
CHORUS CELESTE	1	LFCFrequency	000-397Hz	0:127	
	2	LFOpMDepth	0-127	068	
	3	FeedbackLevel	-63+63	1:127	
	4	DelayOffset	0-127	0:127	
	6	EQLowFrequency	50Hz-2004Hz	840	
	7	EQLowGain	-12+12dB	52:76	
	8	EQHighFrequency	500Hz-16004Hz	2858	
	9	EQHighGain	-12+12dB	52:76	
	0	DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127	
	11	EQMidFrequency	100Hz-10004Hz	1454	
	2	EQMidGain	-12+12dB	52:76	
	8	EQMidWidth	10-120	10:120	
	11	LFOAMDepth	0-127	0:127	
	5	InputMode	monoStereo	01	
	FLANGER	1	LFCFrequency	000-397Hz	0:127
2		LFOpDepth	0-127	0:127	
3		FeedbackLevel	-63+63	1:127	
4		DelayOffset	0-68	0:68	
6		EQLowFrequency	50Hz-2004Hz	840	
7		EQLowGain	-12+12dB	52:76	
8		EQHighFrequency	500Hz-16004Hz	2858	
9		EQHighGain	-12+12dB	52:76	
0		DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127	
11		EQMidFrequency	100Hz-10004Hz	1454	
2		EQMidGain	-12+12dB	52:76	
8		EQMidWidth	10-120	10:120	
11		LFOPhaseDifference	-180+180deg	4:124	
SYMPHONIC		1	LFCFrequency	000-397Hz	0:127
		2	LFOpDepth	0-127	0:127
	3	DelayOffset	0-127	0:127	
	6	EQLowFrequency	50Hz-2004Hz	840	
	7	EQLowGain	-12+12dB	52:76	
	8	EQHighFrequency	500Hz-16004Hz	2858	
	9	EQHighGain	-12+12dB	52:76	
	0	DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127	
	11	EQMidFrequency	100Hz-10004Hz	1454	
	2	EQMidGain	-12+12dB	52:76	
	8	EQMidWidth	10-120	10:120	
	ROTARY SPEAKER	1	LFCFrequency	000-397Hz	0:127
		2	LFOpDepth	0-127	0:127
		6	EQLowFrequency	50Hz-2004Hz	840
		7	EQLowGain	-12+12dB	52:76
8		EQHighFrequency	500Hz-16004Hz	2858	
9		EQHighGain	-12+12dB	52:76	
0		DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127	
11		EQMidFrequency	100Hz-10004Hz	1454	
2		EQMidGain	-12+12dB	52:76	
8		EQMidWidth	10-120	10:120	
TREMLO		1	LFCFrequency	000-397Hz	0:127
		2	AMDepth	0-127	0:127
		3	PMDepth	0-127	0:127
		6	EQLowFrequency	50Hz-2004Hz	840
		7	EQLowGain	-12+12dB	52:76
	8	EQHighFrequency	500Hz-16004Hz	2858	
	9	EQHighGain	-12+12dB	52:76	
	11	EQMidFrequency	100Hz-10004Hz	1454	
	2	EQMidGain	-12+12dB	52:76	
	8	EQMidWidth	10-120	10:120	
	11	LFOPhaseDifference	-180+180deg	4:124	
	5	InputMode	monoStereo	01	

BASIC TYPE	No.	Parameter	Display*	Value	
AUTOP AN	1	LFCFrequency	000-397Hz	0:127	
	2	LFOpDepth	0-127	0:127	
	3	FpDepth	0-127	0:127	
	4	PANDirection	L<>R,L->R,L<<R,Lturn, Rturn,L/R	05	
	6	EQLowFrequency	50Hz-2004Hz	840	
	7	EQLowGain	-12+12dB	52:76	
	8	EQHighFrequency	500Hz-16004Hz	2858	
	9	EQHighGain	-12+12dB	52:76	
	11	EQMidFrequency	100Hz-10004Hz	1454	
	2	EQMidGain	-12+12dB	52:76	
	8	EQMidWidth	10-120	10:120	
	PHASER	1	LFCFrequency	000-397Hz	0:127
		2	LFOpDepth	0-127	0:127
		3	PhaseShiftOffset	0-127	0:127
		4	FeedbackLevel	-63+63	1:127
6		EQLowFrequency	50Hz-2004Hz	840	
7		EQLowGain	-12+12dB	52:76	
8		EQHighFrequency	500Hz-16004Hz	2858	
9		EQHighGain	-12+12dB	52:76	
0		DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127	
11		Stage	3-10	3:10	
2		Diffusion	MonoStereo	01	
8		LFOPhaseDifference	-180+180deg	4:124	
DISTOR TION OVERDRIVE		1	Drive	0-127	0:127
		2	EQLowFrequency	50Hz-2004Hz	840
		3	EQLowGain	-12+12dB	52:76
	4	LpFCutoff	1.0k-Thru	3460	
	5	OutputLevel	0-127	0:127	
	7	EQMidFrequency	500Hz-10004Hz	2854	
	8	EQMidGain	-12+12dB	52:76	
	9	EQMidWidth	10-120	10:120	
	0	DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127	
	11	Edge(ClipCurve)	0-127	0:127	
	GUITARAMP SIMULATOR	1	Drive	0-127	0:127
		2	AMPT ype	Off/Stack/Combo/T ube	03
		3	LpFCutoff	1.0k-Thru	3460
		4	OutputLevel	0-127	0:127
		0	DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127
11		Edge(ClipCurve)	0-127	0:127	
3BANDEQ		1	EQLowGain	-12+12dB	52:76
		2	EQMidFrequency	500Hz-10004Hz	2854
		3	EQMidGain	-12+12dB	52:76
		4	EQMidWidth	10-120	10:120
		5	EQHighGain	-12+12dB	52:76
		6	EQLowFrequency	50Hz-2004Hz	840
		7	EQHighFrequency	500Hz-16004Hz	2858
2BANDEQ		1	EQLowFrequency	50Hz-2004Hz	840
		2	EQLowGain	-12+12dB	52:76
	3	EQHighFrequency	500Hz-16004Hz	2858	
	4	EQHighGain	-12+12dB	52:76	
	11	EQMidFrequency	100Hz-10004Hz	1454	
	2	EQMidGain	-12+12dB	52:76	
	8	EQMidWidth	10-120	10:120	

BASIC TYPE	No.	Parameter	Display*	Value	
AUTOW AH	1	LFCFrequency	000-387Hz	0:127	
	2	LFCDepth	0-127	0:127	
	3	CutoffFrequencyOffset	0-127	0:127	
	4	Resonance	10-120	10:120	
	6	EQLowFrequency	50Hz-20kHz	8:40	
	7	EQLowGain	-12+12dB	52:76	
	8	EQHighFrequency	500Hz-160kHz	28:88	
	9	EQHighGain	-12+12dB	52:76	
	0	DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127	
	11	Drive	0-127	0:127	
	HALL ROOM STAGE PLATE	1	ReverbT ime	03-300s	0:69
2		Diffusion	0:10	0:10	
3		InitialDelay	0:69	0:69	
4		HPFCutoff	Thru-80kHz	0:82	
5		LPFCutoff	1.0k-Thru	3:460	
0		DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127	
11		RevDelay	0:69	0:69	
2		Density	0:3	0:3	
8		Er/Re/Balance	E63>R-E=R-E<R63	1:127	
11		HighDamp	0:1-10	1:10	
5		FeedbackLevel	-63+63	1:127	
DELA YL,C,R	1	LchDelay	0:1-7150ms	1:7150	
	2	RchDelay	0:1-7150ms	1:7150	
	3	CchDelay	0:1-7150ms	1:7150	
	4	FeedbackDelay	0:1-7150ms	1:7150	
	5	FeedbackLevel	-63+63	1:127	
	6	CchLevel	0-127	0:127	
	7	HighDamp	0:1-10	1:10	
	0	DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127	
	11	HPFCutoff	Thru-80kHz	0:82	
	2	LPFCutoff	1.0k-Thru	3:460	
	8	EQLowFrequency	50Hz-20kHz	8:40	
	11	EQLowGain	-12+12dB	52:76	
	8	EQHighFrequency	500Hz-160kHz	28:88	
	6	EQHighGain	-12+12dB	52:76	
	DELA YL,R	1	LchDelay	0:1-7150ms	1:7150
		2	RchDelay	0:1-7150ms	1:7150
3		FeedbackDelay1	0:1-7150ms	1:7150	
4		FeedbackDelay2	0:1-7150ms	1:7150	
5		FeedbackLevel	-63+63	1:127	
6		HighDamp	0:1-10	1:10	
0		DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127	
11		HPFCutoff	Thru-80kHz	0:82	
2		LPFCutoff	1.0k-Thru	3:460	
8		EQLowFrequency	50Hz-20kHz	8:40	
11		EQLowGain	-12+12dB	52:76	
8		EQHighFrequency	500Hz-160kHz	28:88	
6		EQHighGain	-12+12dB	52:76	
ECHO		1	LchDelay1	0:1-3550ms	1:3550
		2	LchFeedbackLevel	-63+63	1:127
		3	RchDelay1	0:1-3550ms	1:3550
	4	RchFeedbackLevel	-63+63	1:127	
	5	HighDamp	0:1-10	1:10	
	6	LchDelay2	0:1-3550ms	1:3550	
	7	RchDelay2	0:1-3550ms	1:3550	
	8	Delay2Level	0-127	0:127	
	0	DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127	
	11	HPFCutoff	Thru-80kHz	0:82	
	2	LPFCutoff	1.0k-Thru	3:460	
	8	EQLowFrequency	50Hz-20kHz	8:40	
	11	EQLowGain	-12+12dB	52:76	
	8	EQHighFrequency	500Hz-160kHz	28:88	
	6	EQHighGain	-12+12dB	52:76	

BASIC TYPE	No.	Parameter	Display*	Value
CROSS DELA Y	1	L->RDelay	0:1-3550ms	1:3550
	2	R->LDelay	0:1-3550ms	1:3550
	3	FeedbackLevel	-63+63	1:127
	4	InputSelect	L,R,L&R	0:2
	5	HighDamp	0:1-10	1:10
	0	DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127
	11	HPFCutoff	Thru-80kHz	0:82
	2	LPFCutoff	1.0k-Thru	3:460
	8	EQLowFrequency	50Hz-20kHz	8:40
	11	EQLowGain	-12+12dB	52:76
	8	EQHighFrequency	500Hz-160kHz	28:88
6	EQHighGain	-12+12dB	52:76	
EARL YREF	1	Type	S-H, L-H, Rdm, Rvs, Plt, Spr	0:5
	2	RoomSize	0:1-70	0:44
	3	Diffusion	0:10	0:10
	4	InitialDelay	0:69	0:69
	5	FeedbackLevel	-63+63	1:127
	6	HPFCutoff	Thru-80kHz	0:82
	7	LPFCutoff	1.0k-Thru	3:460
	0	DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127
	11	Liveness	0:10	0:10
	2	Density	0:3	0:3
	8	HighDamp	0:1-10	1:10
GATERVERB REVERSE GATE	1	Type	TypeAT ypeB	0:1
	2	RoomSize	0:1-70	0:44
	3	Diffusion	0:10	0:10
	4	InitialDelay	0:69	0:69
	5	FeedbackLevel	-63+63	1:127
	6	HPFCutoff	Thru-80kHz	0:82
	7	LPFCutoff	1.0k-Thru	3:460
	0	DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127
	11	Liveness	0:10	0:10
	2	Density	0:3	0:3
	8	HighDamp	0:1-10	1:10
WHITEROOM TUNNEL CANYON BASEMENT	1	ReverbT ime	03-300s	0:69
	2	Diffusion	0:10	0:10
	3	InitialDelay	0:69	0:69
	4	HPFCutoff	Thru-80kHz	0:82
	5	LPFCutoff	1.0k-Thru	3:460
	6	Width	0:5-102m	0:37
	7	Height	0:5-202m	0:73
	8	Depth	0:5-302m	0:104
	9	WallV ary	0:30	0:30
	0	DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127
	11	RevDelay	0:69	0:69
2	Density	0:3	0:3	
8	Er/Re/Balance	E63>R-E=R-E<R63	1:127	
11	HighDamp	0:1-10	1:10	
5	FeedbackLevel	-63+63	1:127	
KARAOKE	1	DelayT ime	0-127	0:127
	2	FeedbackLevel	-63+63	1:127
	3	HPFCutoff	Thru-80kHz	0:82
	4	LPFCutoff	1.0k-Thru	3:460
	0	DryW et	D63>W-D=W-D<W63	1:127

* 本機ではパネル上で選択できるエフェクトのうち、ParameterのNo.1から5までをパネル上で変更できます。ただし、3BAND EQに関しては異なります。

* BASIC TYPEの名称は、ディスプレイに表示される名称そのものを表していません。

メッセージリスト

POWER ON/OFF		
Replace backup battery! Save data to disk before replacing battery.		データはバックアップされていますがバックアップ電池の容量不足です。新しい電池を入れてください。 電池を入れ替える前に必ずデータはフロッピーディスクにセーブしてください。
Backup battery failure! Initializing all data.		バックアップ電池がなくなりました。 全データを初期化しています。
All data has been initialized.		全データの初期化を終了しました。
Please press [OK].		OKボタンを押してください
DEMONSTRATION		
Select a song and press [START].		曲を選び、STARTボタンを押してください。
ONE TOUCH SETTING		
ONE TOUCH SETTING cannot be used with CUSTOM STYLE.		カスタムスタイルでは、ワンタッチセッティングは使えません。
MULTI PAD		
Engage ABC to play the chord pads.		コードパッドを演奏する場合、ABCをオンにしてください。
Memory full! Recording cannot be continued.		メモリーが一杯なので、これ以上録音できません。
Engage the SF,FC1,FC2, FULL KEYBOARD or AUTO MIDI BASS mode to play the chord pads.		コードパッドを再生するには、ABCモードをシングルフィンガー、フィンガード1 / 2、フルキーボード、オートMIDIベースのいずれかのモードにしてください。
Select a drum kit then press a key while holding a pad.		ドラムキットを選択し、希望するパッドを押しながら希望する楽器の鍵盤を押してください。
REGISTRATION		
Store edited REGISTRATION %%-% to ##-# .		変更したレジストレーション%%-%を##-#にストアします。
SONG PLAY		
Checking.		チェック中
No disk! Insert a disk containing song data.		フロッピーディスクがありません。 ソングの入っているディスクを入れてください。
Wrong disk.		ディスクが正しくありません。
Cannot find file!		ファイルが見つかりません。
This song contains special data which will change some internal settings when loaded. Load song?	YES NO	このソングには、専用のデータが含まれています。 ロードすると楽器内のデータや設定が変更されます。 ロードしてもよろしいですか。
No chain data.		チェーンリストデータがありません。
OK to save chain data?	YES NO	チェーンリストをセーブします。よろしいですか。
Disk write protected! Data cannot be saved.		フロッピーディスクにライトプロテクトがかかっているため、セーブできません。 (DOC,P.P.のディスクにはセーブできません)
Disk full! Cannot continue.	CANCEL	DISK容量が満杯です。続行できません。
Disk error! Cannot continue.	CANCEL	DISKエラーです。続行できません。
SONG RECORD		
Checking.		チェック中
No disk! Please insert a user disk.		フロッピーディスクがありません。 ユーザーディスクを入れてください。

Disk write protected - recording not possible! Exiting record mode.		フロッピーディスクにライトプロテクトがかかっているので録音できません。 RECORDモードを終了します。
Wrong disk format! Format disk?	YES NO	このフロッピーディスクはフォーマットのタイプが違います。 フォーマットしますか？
Not a user disk! Recording to this disk will convert it to a user disk. OK to record?	YES NO	このフロッピーディスクはユーザーディスクではありません。 録音するとユーザーディスクになってしまいますが、よろしいですか。
Saving to disk.		現在、フロッピーディスクにセーブしています。
Recording the data - please wait. Don't remove the disk until done!		入力したデータを記録しています。しばらくお待ちください。 フロッピーディスクを抜かないでください。
Ready to delete "*****". OK to delete?	YES NO	"*****"を削除します。 削除してよろしいですか。
Disk full! Recording cannot be continued.		DISK容量が満杯です。録音を続行できません。
Disk work area full! Cannot execute.		フロッピーディスクのワークエリアがいっぱいです。 実行できません。
Disk error! Cannot continue.		ディスクエラーです。 続行できません。
Do not remove disk!		フロッピーディスクを取り出さないでください。
Executing.		実行中です。
Completed.		終了しました。
Disk full! Cannot continue.	CANCEL	DISK容量が満杯です。続行できません。
Button not valid! Enter at top of measure.		このボタンは無効です。 この機能は小節の先頭で設定してください。
CUSTOM ACCOMP. REC		
Ready to copy original section to section being recorded. OK to proceed?	YES NO	もとのセクションを録音セクションにコピーします。 よろしいですか？
All parts must be cleared to set measures.		全パートを消さないと、小節数を設定できません。
All sections must be cleared to set beat.		全セクションを消さないと、ビートを設定できません。
Store "*****" to CUSTOM STYLE ##. OK to store?	YES NO	"*****"をカスタムスタイルNo.##にストアします。 よろしいですか？
Not enough memory! Cannot store.		メモリーが足りないので、ストア出来ません。
Ready to clear "*****". OK to clear?	YES NO	"*****"をクリアします。 よろしいですか。
Work area full! Cannot continue recording.		ワーク領域が一杯です。 これ以上録音できません。
Edited data not stored! Store data? (Press [CANCEL] to return without storing).	YES NO CANCEL	エディットしたデータをストアしていません。 ストアしますか？ (CANCELボタンを押すと、ストアせずにもとの状態に戻ります)
Completed.		終了しました。

メッセージリスト

CUSTOM VOICE EDIT		
Store "*****" to CUSTOM VOICE ##. OK to store?	YES NO	"*****"をカスタムボイスNo.##にストアします。 よろしいですか？
Edited data not stored! Store data? (Press [CANCEL] to return without storing).	YES NO CANCEL	エディットしたデータをストアしていません。 ストアしますか？ (CANCELボタンを押すと、ストアせずにもとの状態に戻ります)
Not enough memory! Cannot store.		メモリーが足りないので、ストアできません。
Ready to clear "*****". OK to clear?	YES NO	"*****"をクリアします。 よろしいですか？
DISK		
Checking.		チェック中
No disk! Please insert a disk.		フロッピーディスクがありません。フロッピーディスクを入れてください。
Load style "*****" to CUSTOM STYLE ##. Press [PROGRAM] and specify the destination.		スタイル*****をカスタムスタイル番号##にロードします。 PROGRAMボタンを押せば、ロード先が指定できます。
Load style "*****" to CUSTOM STYLE ##.Press [LIST] to specify file:[PRE-LOAD LISTEN]to hear selected style		スタイル*****をカスタムスタイル番号##にロードします。 LISTボタンを押せばロードファイルが指定できます。 PRE-LOAD LISTENボタンを押せば、選ばれているスタイルが聴けます。
Load the PANEL REGIST BANK ## from user file "*****" to MEMORY BANK ##. Press [LIST] to specify file.		ユーザーファイル*****のPANEL REGIST BANK##のデータを、メモリーのバンク##に ロードします。 LISTボタンを押せば、ロードファイルが指定できます。
Load style "*****" from user file "%%%" to CUSTOM STYLE ##. Press [LIST] to specify file.		ユーザーファイル%%%のスタイル*****を、カスタムスタイル番号##にロードします。 LISTボタンを押せば、ロードファイルが指定できます。
Load voice "*****" from user file "%%%" to CUSTOM VOICE ##. Press [LIST]to specify file.		ユーザーファイル%%%のボイス*****を、カスタムボイス番号 ##にロードします。 LISTボタンを押せば、ロードファイルが指定できます。
Do not remove disk!		フロッピーディスクを取り出さないでください。
Completed.		終了しました。
Disk error! Cannot continue.	CANCEL	ディスクエラーです。続行不能です。[中止]
Please insert the next disk(Disk ##).	CANCEL	次のディスク(Disk##)を入れてください。[中止]
Wrong disk! Please insert the correct disk (Disk ##).	CANCEL	ディスクが正しくありません。 正しいディスク(Disk##)を入れてください。[中止]
Wrong disk type or format!		フロッピーディスクのタイプが違うか、フォーマットされていません。
Wrong disk type or format! Cannot continue!		フロッピーディスクのタイプが違うか、フォーマットされていません。 続行不能です。
Cannot find file!		ファイルが見つかりません。
Not enough memory to load the CUSTOM STYLE! Delete unwanted data.	DELETE SKIP LOAD	カスタムスタイルのロード先メモリー容量が足りません。 [データ削除] データを削除してメモリーを確保してください。 [ロード省略]
Not enough memory to load the CUSTOM VOICE! Delete unwanted data.	DELETE SKIP LOAD	カスタムボイスのロード先メモリー容量が足りません。 [データ削除] データを削除してメモリーを確保してください。 [ロード省略]
CUSTOM STYLE cannot be loaded.		カスタムスタイルのロードを行いません。

CUSTOM VOICE cannot be loaded.		カスタムボイスのロードを行いません。
Load in progress. If you cancel now the partial data in memory will be erased. OK to cancel?	YES NO	データをロード途中で。 ここでキャンセルするとメモリー上のロード途中のデータはクリアされます。 それでもキャンセルしますか？
No data! Cannot execute.		DATAがありません。 実行できません。
Different model format! Only partial data loaded.		モデルが違います。 一部のデータはロードできませんでした。
Too much data! Cannot listen.		サイズが大きいため、試聴できません。
Wrong disk type or format! Format disk?	YES NO	フロッピーディスクのタイプが違うか、フォーマットされていません。 フォーマットしますか。
File "*****" will be overwritten. OK to overwrite?	YES NO	ファイル*****にオーバーライトします。 よろしいですか。
Ready to create new file "*****". Change file name before pressing [YES]. OK to create file?	YES NO	NEWファイル*****を作成します。 ファイル名を変更する場合は、YESボタンを押す前に変更してください。 作成してよろしいですか。
Bad file name!		ファイル名が不適切です。
File "*****" already exists. OK to overwrite?	YES NO	ファイル*****は既に存在します。上書きしてもいいですか？
Not enough disk space! Press [RD] to reduce the amount of data; [CD] to use a different disk; or [SP] to split the data into more than one file. (Split data can not be loaded individually.)	RD CD SP	ディスクの空き容量が足りません！セーブするデータを減らす場合はRDボタンを、ディスクを入れ替える場合はCDボタンを、自動分割する場合はSPボタンを押してください。(自動分割したファイルは個別ロードできません)
Too many files! Press [RD] to reduce the amount of data; [CD] to use a different disk; or [SP] to split the data into more than one file. (Split data can not be loaded individually.)	RD CD SP	セーブ可能なファイル数をオーバーします！ セーブするデータを減らす場合はRDボタンを、別のディスクを使用する場合はCDボタンを、自動的に複数のディスクに分割する場合はSPボタンを押してください。 (自動分割したファイルは個別ロードできません)
Disk full! Cannot continue.	CANCEL	フロッピーディスク容量満杯です。 続行不能です。
Please change disk.		ディスクを入れ替えてください。
Data not properly saved! It may not be possible to load some or all of the data.		データは正しくセーブされませんでした。セーブ途中のデータは正常にロードできない可能性があります。
Disk write protected! Cannot continue.		ライトプロテクトがかかっています。 続行不能です。
Not a user disk! Cannot continue.		ユーザーディスクではありません。 続行不能です。
Save in progress. If you cancel now it may not be possible to reload the data. OK to cancel?	YES NO	データをセーブ途中で。 ここでキャンセルするとセーブ途中のデータは正常にロードできない可能性があります。 それでもキャンセルしますか？
Select the file to be renamed then press [EXECUTE].		名前を変更したいファイルを選んで、EXECUTEボタンを押してください。

メッセージリスト

Ready to rename file "*****". Edit the name then press [YES]. OK to proceed?	YES NO	ファイル*****をリネームします。 名前を変更してYESボタンを押してください。 リネームを実行してよいですか。
File name already exists! Use a different file name.		既に同一ファイル名が存在しています。 ファイル名を変更してください。
Select the song to be renamed then press [EXECUTE].		名前を変更したいソングを選んで、EXECUTEボタンを押してください。
Ready to rename song "*****". Edit the name then press [YES]. OK to proceed?	YES NO	ソング*****をリネームします。 名前を変更して、YESボタンを押してください。 リネームを実行してよいですか。
Select the file to be deleted then press [EXECUTE].		削除したいファイルを選んで、EXECUTEボタンを押してください。
Select the song to be deleted then press [EXECUTE].		削除したいソングを選んで、EXECUTEボタンを押してください。
Canceling file delete. The partially deleted file will not be usable.		ファイルの削除を中断します。削除途中のファイルは使用できなくなります。
Insert the disk to be formatted and press [EXECUTE].		フォーマットしたいフロッピーディスクをセットして、EXECUTEボタンを押してください。
Select the song to be copied. Press [DESTINATION] to specify the destination.		コピーしたいソングを選んでください。 DESTINATIONボタンを押してコピー先を指定します。
Select the copy destination then press [EXECUTE].		コピー先を選んで、EXECUTEボタンを押してください。
Ready to copy"*****" to "%%%" . Change the song name before pressing [YES]. OK to copy?	YES NO	ディレクトリ/ソング*****をディレクトリ%%%にコピーします。 ソング名を変更する場合は、YESボタンを押す前に変更してください。 コピーしてよいですか。
Insert the copy destination disk.		コピー先のフロッピーディスクを入れてください。
Insert the copy source disk.		コピー元のフロッピーディスクを入れてください。
Not enough disk space!		ディスクの空き容量が足りません。
Wrong disk.		ディスクが正しくありません。
Song copy in progress. If you cancel now the song will not be copied. OK to cancel?	YES NO	ソングコピー途中です。 ここでキャンセルするとソングはコピーされません。 それでもキャンセルしますか？
OK to load?	YES NO	フロッピーディスクからロードしてよいですか。
Possible to continue.		メモリーが確保できましたのでロードを続行できます。
OK to delete?	YES NO	デリートしてよいですか。
Disk write protected!		ライトプロテクトがかかっています。
Not a user disk!		ユーザーディスクではありません。
Data not properly loaded.		データは正しくロードされませんでした。
OK to format?	YES NO	フォーマットしてよいですか。
Can not load split data individually.		自動分割されたファイルは個別ロードできません。
Do not remove disk!		ディスクを取り出さないでください。
Completed.		終了しました。
Load canceled.		ロードできませんでした。

Ready to clear "*****". OK to clear?	YES NO	"*****"をクリアします。よろしいですか。
FUNCTION		
Select function.		ファンクションを選択してください。
FINGERED CHORD 1/2 assigned to FOOT SWITCH. Cannot be changed.		フットスイッチにFINGERED CHORD 1/2がアサインされているので、変更できません。
Ready to recall preset data. OK to recall?	YES NO	プリセットデータを呼び出します。 よろしいですか。
Executing.		実行中
Completed.		終了しました。
MIDI		
MIDI receive buffer overflow.		レシーブバッファ オーバーフローエラー。

故障かな?と思ったら

現象	原因	解決方法
POWERボタンを押して、電源を入れたときにポツンという音がする。	本体に電流が流れるためです。	故障ではありません。
鍵盤を押さえても音が鳴らない。	マスターボリューム、ミキサー画面のボリューム、フットボリュームなどのボリューム設定が小さくなっている。	それぞれのボリュームを確認してください。
	オーケストラパート(LEFT, RIGHT1, RIGHT2, LEAD)ボタンがオンになっていません。	オーケストラパートボタンを確認してください。(P.15参照)
	PHONES端子にヘッドフォンが接続されています。	ヘッドフォンのプラグをPHONES端子から抜いてください。
	FOOT VOLUME端子にフットスイッチが接続されています。	フットスイッチのプラグをFOOT VOLUME端子から抜いてください。
	FADE IN/OUTボタンが押され、フェードアウトしています。	FADE IN/OUTボタンを押して、フェードアウトを解除してください。(P.32参照)
MIDIのローカルコントロールの設定がオフになっています。	MIDIのローカルコントロールの設定をオンにしてください。(P.143参照)	
ボイス/スタイル/ワンタッチセッティングリスト表示が消えない。	LIST HOLDボタンが押されています。(ランプ点灯)	LIST HOLDボタンを押して、ランプを消灯してください。
ボイス/スタイルグループボタンを押しても、ボイス/スタイルリストが表示されない。	LIST HOLDボタンが押されています。(ランプ点灯)	LIST HOLDボタンを押して、ランプを消灯して、もう一度操作してください。
パネルのSUSTAINボタンを押しても、サステインがかからない。	フットスイッチにSUSTAIN機能がアサインされています。	フットスイッチでサステインをコントロールするか、フットスイッチのプラグをFOOT SWITCH 1/2端子から抜いてください。
サステイン、モジュレーションのかがりが弱い。	故障ではありません。	ボイスごとに設定されているため、かがりが弱いものもあります。
アカンパニメントがスタートしない。	MIDIクロックが「EXTERNAL」に設定されています。	F8 MIDIファンクションでMIDIクロックを「INTERNAL」に設定してください。(P.144参照)
・同時に押さえた鍵盤の音で、鳴らない音がある。 ・ソングを再生すると音が切れることがある	PSR-4000の最大同時発音数を越えています。	PSR-4000の最大同時発音数は32音です。オートベースコード(ABC)アカンパニメントやハーモニーなども含めて、32音を越えると鳴りません。
ボイスやスタイルを変更すると、エフェクト設定などが変わってしまう。	故障ではありません。	ボイスやスタイルは、それぞれ最適なエフェクト設定などを持っているため、変更すると、各設定も自動的に変更されます。
・押さえる鍵盤によって、音質が微妙に異なる。 ・音がループする。 ・高音鍵域の演奏音に、ノイズが混じったり、ビブラートがかかる。	故障ではありません。	PSR-4000のサンプリングシステムによるものです。
低音/高音鍵域で演奏音が1オクターブずれる。	故障ではありません。	ボイスごとに設定されたピッチの限界を越えると、このような現象が起こります。
オートベースコードのコードが正しく演奏されない。	アカンパニメント鍵域でコードが演奏されていません。	スプリットポイントAを確認して(P.33参照)アカンパニメント鍵域でコードを演奏してください。
	ABCモードに合ったコード演奏が行われていません。	ABCモードを確認して(P.26~28参照)正しい押鍵方法でコード演奏してください。
	ABCモードに「マニュアルMIDIベース」が選択されています。	「マニュアルMIDIベース」モードでは、リズムパートだけ自動伴奏されます。(P.28参照)
ディスクのメモリー残量(DISK FREE AREA)が現実の値と一致しない。	故障ではありません。	表示されている残量は近似値です。
MIDIコントローラーを使用した時、エフェクトが機能しない場合がある。	故障ではありません。	エフェクトは選択されたボイスによって設定されます。
上記以外の動作で、不具合がある場合は、右の処置で回復することがあります。		電源を切り、コンセントから電源コードを抜き、メモリー用電池を入れ替えたり、また一度電池を取り出して数10秒後に入れ直した後、もう一度電源を入れます。

PSR-4000仕様

キーボード：
61鍵(C1～C6)タッチレスポンス付

ポリフォニー(最大同時発音数)：
32音

ボイス：
プリセット367ボイス(9ドラムキット含む)
カスタムボイス：32ボイス

アカンパニメント：
アカンパニメントスタイル：
プリセット120スタイル+ディスク12スタイル
カスタム12スタイル

オートベースコード(ABC)：
シングルフィンガー/フィンガード1 /フィンガード2 /
フルキーボード/オートMIDIベース/マニュアルMIDIベース

コードアシスト

アレンジャー：
RHYTHM, BASS, CHORD, PAD, PHRASE

ワンタッチセッティング：
4セット/各スタイル

エフェクト：
リバーブ16タイプ
コーラス10タイプ
DSPエフェクト50タイプ
ハーモニー16タイプ
サステイン
レフトホールド
ピッチベンドホイール
モジュレーションホイール

マルチパッド：
1～8(フレーズ/コード、パーカッション)

ソングプレイ：
シングル、オール、チェーン、ランダム
ソロ/プレイ/ミュート

ソングレコード：
クイックレコード：
マニュアル/アカンパニメントトラック
コードステップ録音、エディット(デリート)
マルチトラックレコード：
1～16トラック
パンチイン、ボリューム、エディット(クオンタイズ、
トラックミックス、イニシャルエディット、デリート)

レジストレーションメモリー：
16バンク×8セットアップ、フリーズ

ディスプレイ：
LCD(240×320ドット)

ディスク：
ロードフロムディスク、セーブトゥーディスク、リネームファ
イル/ソング、デリートファイル/ソング、フォーマットフ
ロッピーディスク、ソングコピー

* 3.5インチフロッピーディスク2HD/2DD、YAMAHA DOC(ディス
クオーケストラコレクション)、ピアノプレーヤ、GM(GENERAL
MIDI)、SFF(スタイルファイルフォーマット)ソフト対応

ファンクション：
F1：スケール(アラビック)/ボイスパート
F2：スプリットポイント/ABCモード/マルチパッド
F3：コントローラー
F4：スタイルリボイス
F5：リバーブ/コーラス/DSPエフェクト
F6：ハーモニー/レジストレーション
F7：ユーティリティ
F8：MIDI

デモ曲：
14曲

端子：
MID(IN/OUT/THRU)、AUX OUT(R, L/L+R)、
FOOT SWITCH 1/2, FOOT VOLUME, PHONES

アンプ：
9W+9W(EIAJ 実用最大出力)

スピーカー：
12cm×2

寸法(幅×高×奥)：
1058×446×176 mm

重量：
12 kg

付属品：
・ACコード
・譜面立て
・付属ディスク
・取扱説明書

仕様および外観は、改良のため、予告なく変更する場合があります。

オプション商品のご紹介

フットスイッチ	FC5	¥ 1,500
フットボリューム	FC7	¥ 6,000
ヘッドフォン	HPE-150	¥ 4,000
キーボードスタンド	L-5	¥ 15,000

商品の金額には、消費税は含まれておりません。

インデックス

ア

アカンパニメントスタイル	24
アカンパニメントトラック	35
アカンパニメントボリューム	36
アカンブトラック(クイックレコード)...	70
アカンブブレイク[F3][F8].....	136, 146
アタック	
アンプリチュードエンベロープ	
[レイト][フルエディット].....	113
エンベロープ(イージーエディット)....	107
フィルターエンベロープ[レイト]	
(フルエディット).....	114
フィルターエンベロープ[レベル]	
(フルエディット).....	115
アレンジャー	36
アンプリチュードモジュレーションデプス	
LFQ(フルエディット).....	116
モジュレーションホイール	
(フルエディット).....	112

イ

イージーエディット	102, 105
イージーセッティング	13
一時停止	61
イニシャルライズ(初期化).....	14
イニシャルエディット	
(マルチトラックレコード).....	86
イニシャルタッチ[F3].....	137
イニシャルタッチアサイン	
(タッチレスポンス).....	48
イニシャルタッチカーブ(フルエディット)....	112
イントロA/B(セクション).....	31
イントロ/フィル[F3][F8].....	136, 147
イントロスタート(アカンパニメント)...	29

ウ

ウェーブ	
LFQ(フルエディット).....	116
フルエディット.....	109

エ

エクスクルーシブメッセージ[F8].....	144
エディット	
イージーエディット	105
カスタムアカンパニメントレコード	95
クイックレコード	77
マルチトラックレコード	84
エフェクト	46
カスタムアカンパニメントレコード	94
フルエディット	116
演奏モード(ソングプレイ).....	60
エンディングA/B(セクション).....	31
エンディング/リタルダン[F3][F8]..	136, 147
エンベロープ	
イージーエディット	107
フルエディット	113

ABC(オートベースコード).....	26
ABCモード	26
ACコード	8
AUX OUT(R, L/L+R)端子	6
LCDコントラスト	13

オ

オクターブ	
オーケストラパート	22
パネルコントロール[F8].....	146
ボイスパート[F1].....	133
オクターブチェンジ	23
オーケストラパート	15, 16
オートMIDIベース	27
オートミュート	33
オートモード(チューン).....	22
オプション商品	185
オフセット	
(イニシャルタッチカーブ・フルエディット)..	112
オフレベル(タッチレスポンス).....	48

カ

カスタムアカンパニメントレコード	87
カスタムスタイル	98, 100
カスタムボイスエディット	101
カーソル(コードステップ).....	74

キ

キーオンディレイ(フルエディット)....	110
キャラクターリスト ...	58, 69, 89, 105, 109

ク

クイックレコード	66, 68
クオンタイズ	
(カスタムアカンパニメントレコード)...	95
クオンタイズ(マルチトラックレコード)..	84
クリア	
(カスタムアカンパニメントレコード)...	99
クリア(カスタムボイスエディット)..	108, 117
クロック[F8].....	144

コ

故障かな?と思ったら	184
コース(チューン・フルエディット)....	110
コード	30
パネルコントロール[F8].....	147
コード1/2(アカンパニメントトラック)..	35
コードアシスト	37
コードステップ(クイックレコード).....	73
コードタイプ	37, 74
コードパターン	37
コードパッド	41
コードマッチ	43
コピー(カスタムアカンパニメントレコード)...	96

コーラス	51
コーラスタイプ	
(カスタムアカンパニメントレコード)...	94
コーラスデプス	51
カスタムアカンパニメントレコード ...	94
フルエディット	117
[F4].....	140
根音(ルート).....	37, 74
コントローラー	
フルエディット	112
[F3].....	135
コントロールチェンジ情報[F8]... 145, 146	
コンペア	103

サ

再生	
コードパッド	42
パーカッションパッド	44
フレーズパッド	40
サステイン	47
アンプリチュードエンベロープ	
[レイト][フルエディット].....	113
パネルコントロール[F8].....	147
フィルターエンベロープ[レイト]	
(フルエディット).....	115
フィルターエンベロープ[レベル]	
(フルエディット).....	115
フットスイッチ1/2[F3].....	135
サステインボタン[F3].....	136
サブ1/2(パネルコントロール)[F8].....	146

シ

受信モード(MIDI受信)[F8].....	145
仕様	185
初期化	
イニシャルライズ	14
フォーマット(フロッピーディスク)....	129
シングルフィンガー	26
シングルボイス	102
シンクロナスタート	
アカンパニメント	29
パネルコントロール[F8].....	147
GMソフト	59

ス

スケール(アラビック)[F1].....	133
スタート/ストップ[F3][F8].....	136, 147
スタート	
アカンパニメント	28
クイックレコード	71
ソングプレイ	61
チェーン再生	63
マルチトラックレコード	80
スタイルグループ	25
スタイルリスト	154
スタイルリボイス[F4].....	138

ストア	
イージーエディット	108
カスタムアカンパニメントレコード ..	98
フルエディット	117
ストップ	
アカンパニメント	32
クイックレコード	72
ソングプレイ	61
チェーン再生	63
マルチトラックレコード	80
スピード	
LFQ (フルエディット).....	116
ビブラート(イージーエディット)..	106
スプリットポイントA	33
スプリットポイントL	21

セ

セットアップデータリスト	155
セーブ	
コードステップ	75
チェーンリスト	63
セーブトゥーディスク	124
センシティブティ(タッチレスポンス)...	48

ソ

ソステヌート[F3][F8].....	135, 147
ソフト[F3][F8].....	135, 147
ソロ(ソングプレイ).....	65
ソングコピー	130
ソングデリート	77, 86
ソングプレイ	59
ソングレコード	66

タ

タイプ(パネルコントロール)[F8].....	146
タイム(ディレイビブラート・フルエディット)...	116
ダイレクトセッティング (スプリットポイントA/L)	21, 33
タッチレスポンス	48
タップテンボ[F3][F8].....	136, 147

チ

チェーンリスト(ソングプレイ).....	62
チェーン再生(ソングプレイ).....	62
チャンネル[F8].....	145
チューン	
オーケストラパート	22
フルエディット	110
全パート	23
[F1].....	133

テ

ディケイ(エンベロープ・イージーエディット)...	107
---------------------------	-----

ディケイ1~3	
アンプリチュードエンベロープ [レイト][フルエディット].....	113
アンプリチュードエンベロープ [レベル][フルエディット].....	114
フィルターエンベロープ [レイト][フルエディット].....	114
フィルターエンベロープ [レベル][フルエディット].....	115
ディスク	118
ディスクドライブ	118
ディスプレイ[F7].....	141
ディスプレイ[/]ボタン	11
ディスプレイボタン	11
ディレイ(ビブラート・イージーエディット).....	106
データの保存	119
デブス(ビブラート・イージーエディット).....	106
デモ曲	9
デュアルボイス	102
デリート	
カスタムアカンパニメントレコード ..	90
クイックレコード	73
コードステップ	76
マルチトラックレコード	81
デリートファイル/ソング	128
転回形	37
電源	8, 9
テンボ	30
テンボ+ / -(パネルコントロール)[F8].....	147
テンボセット(ワンタッチセッティング)..	38
DOX(ディスクオーケストラコレクション)..	59
DSPエフェクト	52
DSPエフェクト・ パラメーターエディットリスト	167
DSPエフェクトタイプ	52
フルエディット	117
DSPエフェクトデブス	54
フルエディット	117

ト

トラックインディケータ(クイックレコード).....	72
トラックコピー(マルチトラックレコード)...	85
トラックボリューム(マルチトラックレコード).....	81
トラックミックス(マルチトラックレコード)...	85
ドラム(パーカッション)キットリスト	152
ドラムキット	20
ドラムボイス	102
トランスポーズ	
全パート	23
[F8].....	144
トリガー	83
トーン(イージーエディット).....	106

ネ

ネーム	
イージーエディット	105
カスタムアカンパニメントレコード ..	89
ソングレコード	69
フルエディット	109
レジストレーション	58

ノ

ノート(パネルコントロール)[F8].....	146
ノート情報[F8].....	145, 146
ノーマルプレイ画面	11

ハ

パーカッション	
[F3][F8].....	136, 147
フルエディット(ドラムボイス).....	111
パーカッションパッド	44
バックアップ	8
バックアップ用乾電池	8
パッド(アカンパニメントトラック).....	35
パート(MIDI送信)[F8].....	145
パートチューン(ボイスパート)[F1].....	133
パネルコントローラー[F3].....	136
パネルコントロール[F8].....	146
ハーモニー	46
[F3][F8].....	136, 147
ハーモニータイプ	46
ハーモニーボリューム	47
早送り	61
パラメーター	103
パラメーターエディット	
DSPエフェクト	53
リバース	50
パン	
イージーエディット	105
オーケストラパート	22
カスタムアカンパニメントレコード ..	95
フルエディット(ドラムボイス).....	111
フルエディット	110
ボイスパート[F1].....	133
バンク	56, 57
パンチアウト	83
パンチイン/アウト(フットスイッチ1/2)[F3]...	136
パンチイン録音(マルチトラックレコード)...	82

ヒ

ピッチ(フルエディット・ドラムボイス).....	111
ピッチバンド	54
ピッチバンドホイール	
フルエディット	111
[F3].....	137
ピッチバンド情報[F8].....	145, 146
ビート	30
ビート(カスタムアカンパニメントレコード)...	91
ビブラート(イージーエディット).....	106

インデックス

フ

ファイン(チューン・フルエディット)...	110
ファンクション	132
フィルインAA/AB/BA/BB(セクション)...	31
フィルターレゾナンス[Q-BIAS] (モジュレーションホイール・フルエディット)...	112
フィンガード1	27
フィンガード2	27
フィンガード1/2[F3][F8].....	136, 147
フィンガリングチャート	158
フェーズモジュレーションデプス LFQ(フルエディット).....	116
モジュレーションホイール (フルエディット).....	112
フェードアウト	32
フェードイン	32
フェードイン/アウト[F3][F8]..	136, 147
フォーマット(フロッピーディスク).....	129
フットコントローラー	7, 135
フットスイッチ	6, 135
譜面立て	7
プライオリティ(DSPエフェクト).....	54
フリーエリア(フロッピーディスク)...	69, 125
フリーズ	57
フリーズグループ	58
ブリリアンス トーン(イーザーエディット).....	106
フィルターエンベローブ レベル] (フルエディット).....	115
プリロードリッスン(ロード).....	123
フルエディット	102, 109
フルキーボード	27
フレーズ1/2(アカンパニメントトラック)...	35
フレーズパッド	39
プレイ(ソングプレイ).....	65
プレイモード(デモ曲).....	10
プログラムチェンジ情報[F8].....	145, 146
フロッピーディスク	118

へ

平均律[F1].....	133
ベーシック カスタムアカンパニメントレコード ...	88
フルエディット	109
ベース(アカンパニメントトラック).....	35
ベースホールド[F3][F8].....	136, 147
ヘッドフォン	6

ホ

ボイス	17
[F4].....	138
ボイスグループ	18
ボイスパート[F1].....	133
ボイスリスト	148
保証とアフターサービス	189

ボリウム カスタムアカンパニメントレコード ...	93
ソングプレイ	64
フルエディット	110
マルチトラックレコード	78
ボリウムオフセット[F4].....	138

マ

巻戻し	61
マスターボリウム	9
マニュアルMIDIベース	28
マニュアルトラック(クイックレコード)...	70
マニュアルモード(チューン).....	22
マルチトラックレコード	78
マルチパッド	39
パネルコントロール[F8].....	147
マルチレコード(マルチトラックレコード)...	78

ミ

ミキサー	12
ミュージックソフト	59
ミュート(ソングプレイ).....	65
MIDI[F8].....	143
MIDIインプリメンテーションチャート ...	170
MIDIデータフォーマット	173
MIDI/バンクセレクトナンバー(MSB, LSB)[F7]...	141
MIDI IN/OUT/THRU端子	7, 143

メ

メインA/B セクション	31
パネルコントロール[F8].....	147
メジャー(カスタムアカンパニメントレコード).....	91
メッセージ(タイム)[F7].....	141
メッセージリスト	178
メトロノーム(クイックレコード).....	70
メモリーバックアップ[F7].....	141

モ

モジュレーション	55
モジュレーションホイール フルエディット	112
[F3].....	137

ユ

ユーティリティ[F7].....	141
------------------	-----

ラ

ライトプロテクトタブ	118
------------------	-----

リ

リアルタイム(クイックレコード).....	68
リコールプリセットデータ[F7].....	142

リスト(タイム)[F7].....	141
リストホールド	12
リズム1/2(アカンパニメントトラック)...	35
リッスン(デリート).....	128
リネームファイル/ソング	126
リバーブ	49
リバーブ/コーラス/ DSPエフェクトタイプリスト	167
リバーブタイプ	49
リバーブデプス	50
カスタムアカンパニメントレコード ...	94
フルエディット	117
[F4].....	139
リピート デモ曲	10
マルチパッド	43
リピート再生(ソングプレイ).....	60
リムイベント (カスタムアカンパニメントレコード)...	97
リリース アンプリチュードエンベローブ [レイト][フルエディット].....	113
エンベローブ(イーザーエディット)...	107

リリース1, 2 フィルターエンベローブ [レイト][フルエディット].....	114
フィルターエンベローブ [レベル][フルエディット].....	115

レ

レイト(ディレイビブラート・フルエディット)...	116
レジスト+[F3][F8].....	136, 147
レジスト-[F3][F8].....	136, 147
レジストレーションメモリー	56
レゾナンス トーン(イーザーエディット).....	106
フィルターエンベローブ [レイト][フルエディット].....	115
レフトホールド	55

ロ

ローカルコントロール[F8].....	143
録音 コードパッド	41
パーカッションパッド	44
フレーズパッド	40
録音トラック クイックレコード	70
マルチトラックレコード	79
録音パート カスタムアカンパニメントレコード ...	91
クイックレコード	70
マルチトラックレコード	79
ロータリースピーカー[F3][F8]..	136, 147
ロードフロムディスク	120

ワ

ワンタッチセッティング	38
-------------------	----

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

保証書

本機には保証書がついています。
保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

保証期間

お買い上げ日から1年間です。

保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点

(修理受付および修理品お持ち込み窓口)

北海道サービスセンター 〒064	札幌市中央区南10条西1-1-50 ヤマハセンター内 TEL. 011-513-5036
仙台サービスセンター 〒983	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F TEL. 022-236-0249
首都圏サービスセンター 〒211	川崎市中原区木月1184 TEL. 044-434-3100
東京サービスステーション* 〒108 (*お持ち込み修理のみお取り扱い)	東京都港区高輪2-17-11 TEL. 03-5488-6625
浜松サービスセンター 〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内 TEL. 053-465-6711
名古屋サービスセンター 〒454	名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F TEL. 052-652-2230
大阪サービスセンター 〒565	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)汗里丘センター内 TEL. 06-877-5262
四国サービスステーション 〒760	高松市丸龜町8-7 ヤマハ(株)高松店内 TEL. 0878-22-3045
広島サービスセンター 〒731-01	広島市安佐南区西原6-14-14 TEL. 082-874-3787
九州サービスセンター 〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL. 092-472-2134
[本社] カスタマーサービス部 〒435	浜松市上西町911ヤマハ(株)宮竹工場内 TEL. 053-465-1158

各支店営業課リスト

北海道支店 LM営業課 〒064	札幌市中央区南10条西1-1-50 ヤマハセンター内 TEL. 011-512-6113
仙台支店 LM営業課 〒980	仙台市青葉区大町2-2-10 住友生命仙台青葉通ビル TEL. 022-222-6147
東京支店 第二営業部 〒108	東京都港区高輪2-17-11 TEL. 03-5488-5476
関東支店 LM営業課 〒108	東京都港区高輪2-17-11 TEL. 03-5488-1688
名古屋支店 LM営業課 〒460	名古屋市中区錦1-18-28 TEL. 052-201-5199
大阪支店 LM営業二課 〒542	大阪市中央区南船場3-12-9 心齋橋プラザビル東館 TEL. 06-252-7491
広島支店 LM営業課 〒730	広島市中区紙屋町1-1-18 TEL. 082-244-3749
九州支店 LM営業課 〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL. 092-472-2130
電子楽器営業部 〒108	東京都港区高輪2-17-11 TEL. 03-5488-6641
ポータブル楽器営業課	

住所および電話番号は変更になる場合があります。