

PORTABLE  
YAMAHA  
PSR-620

**YAMAHA**  
**PSR-620**

**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-620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-620のいろいろな機能を十分に活用するために、この取扱説明書をよくお読みになってからご使用ください。なお、ご一読いただいたあとも、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いたします。

## 安全上のご注意

ご使用の前に、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

- ⚠ 記号は、危険、警告または注意を示します。
- ⊘ 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。(乾電池を使用している場合は、乾電池を本体から抜く。) 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。



電源アダプターを使用する場合は、指定の電源アダプター PA-5B/PA-5C以外は使用しない。  
(異なった電源アダプターを使用すると)故障、発熱、発火などの原因になります。



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。



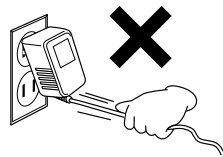
電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。  
感電やショートのおそれがあります。

# ⚠️ 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。

❌ 電源アダプター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、電源アダプターコードに重いものをのせない。  
電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。

❗ 電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。  
電源アダプターコードが破損して、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。

❌ 電源アダプター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、必ず電源アダプター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。

❌ 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-620の特長

微妙なニュアンスを表現できるタッチレスポンス付  
61鍵キーボード

パネルの設定状況を一目で確認できる大型ディスプレイ

高音質、バラエティ豊かな141音色+8パーカッション  
キット(最大同時発音数32音)

ボイス選択時に、各ボイスに最適なエフェクトなどの  
設定が自動的にセットされるボイスセット機能

いろいろな音楽ジャンルの演奏が楽しめる100スタイル  
のオートアカンパニメント(自動伴奏機能)

各スタイル4つの最適なパネル設定をワンタッチで呼び  
出せるワンタッチセッティング機能

リバース、コーラス、DSPなど、演奏に効果的なデジ  
タルエフェクト機能

ボイス・スタイルなどのパネル設定を記憶させ、演奏  
中もワンタッチで呼び出せるレジストレーションメモ  
リー機能(アンプデータをパネル設定のまま固定  
し、その他のメモリーデータだけを呼びだせるアンプ  
プリーズ機能付)

アンプトラック+2メロディトラックの録音ができ  
るソングメモリー機能

プリセットされたアドリブやソロ演奏、自分で録音し  
たオリジナルフレーズを、ワンタッチで再生できるマ  
ルチパッド(コードに応じて音程が変化するコード  
マッチ機能付)

スタイルやソングのバリエーションを充実させる  
ミュージックカートリッジが使用できるカートリッジ  
スロット付

ソング・マルチパッド・レジストレーションなどの  
データのセーブ(保存)/ロード(呼び出し)、  
YAMAHA DOCソフトやピアノプレーヤソフト、GM  
ソフトなどをクイックプレイできるフロッピーディス  
クドライブ内蔵

音楽表現の可能性を広げるMIDI機能(GMシステム・  
レベル1対応)

## 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。

## 演奏をはじめる前に 4

電源の準備 .....	4
家庭用コンセントから電源をとるときは .....	4
乾電池を使うときは .....	4
演奏の準備 .....	5
SUSTAIN(サステインペダル)端子 .....	5
AUX OUT R, L+R/L(外部出力)端子 .....	5
PHONES(ヘッドフォン)端子 .....	5
譜面立て .....	5
和文シート .....	5

## PSR-620 各部の名称 6

## デモ曲を鳴らしましょう 8

電源オン .....	8
マスターボリュームの調整 .....	8
ソングナンバー01からチェインプレイ .....	9
好みのデモ曲を選んで再生 .....	9

## ディスプレイの基本的な操作方法を覚えましょう 10

## ボイスを選んで演奏しましょう 12

キーボードパーカッション .....	14
--------------------	----

## スタイルを選んで、オートアカンパニメントを演奏しましょう 15

オートアカンパニメントとは? .....	15
Style File Format (スタイルファイルフォーマット)について .....	15
アカンパニメントスタイルの選択 .....	16
スタイルファイルディスク/ユーザースタイルについて ...	16
アンプモード(シングル/フィンガード)の選択 .....	17
シングル(SINGLE)モード .....	17
フィンガード(FINGERED)モード .....	18
フィンガリングモードの変更 .....	19
アンプモード(シングル/フィンガード)の スプリットポイントの設定 .....	20
アカンパニメントコントロール .....	21
アカンパニメントのスタート .....	21
アカンパニメントのストップ .....	22
アカンパニメントのセクションについて .....	22
テンポの調整 .....	23
ビートインディケータについて .....	23
アンプトラックの構成 .....	23
アンプのラージ/スモールの切り替え .....	24
トラックデータの変更 .....	24
アンプボリューム(AcompVol)の変更 .....	25

## ワンタッチセッティングを活用しましょう 26

ワンタッチセッティングの呼び出し .....	26
------------------------	----

# 目次

## 鍵盤の設定を変更しましょう 27

スプリットボイス(SPLITモード).....	27
スプリットボイスの設定 (SPLIT VOICEファンクション).....	27
タッチレスポンス(TOUCH RESPONSE).....	29
タッチセンス(TouchSns).....	29
デュアルボイス(DUAL VOICE).....	29
デュアルボイスの設定 (DUAL VOICEファンクション).....	30
ハーモニー/エコー(HARMONY/ECHO).....	31
ハーモニー/エコータイプの選択 (HARM/ECHOファンクション).....	31
サステイン(SUSTAIN).....	32
ピッチベンド(PITCH BEND).....	32
ピッチベンドレンジ(変化幅)の調整.....	32
鍵盤の設定(OVERALL).....	33
鍵盤ボリューム(Kybd Vol).....	33
オクターブ(Octave).....	33
パン(Pan).....	33

## 全体のコントロールをしましょう 34

トランスポーズ(TRANSPOSE).....	34
チューニング(Tuning).....	34
メトロノーム(Metronome).....	35
ボイスセット(Voice Set).....	35

## デジタルエフェクトを活用しましょう 36

リバーブ(REVERB).....	36
REVERBタイプの設定 (DIGITAL EFFECTファンクション).....	36
コーラス(CHORUS).....	37
CHORUSタイプの設定 (DIGITAL EFFECTファンクション).....	37
DSP.....	38
DSPタイプの設定 (DIGITAL EFFECTファンクション).....	38
エフェクトレベル.....	39
エフェクトレベルの設定(OVERALLファンクション).....	39
エフェクトリターンレベルの設定 (DIGITAL EFFECTファンクション).....	39

## レジストレーションを記憶させましょう 40

レジストレーションの記憶.....	40
ネーミング機能.....	41
レジストレーションの呼び出し.....	42
ア कंप フリーズ機能(ACCOMP FREEZE).....	42

## マルチパッドを鳴らしましょう 43

再生.....	43
録音.....	44

## ミュージックカートリッジを鳴らしましょう 46

ミュージックカートリッジ、および カートリッジスロット取扱上の注意.....	46
カートリッジソング.....	47
カートリッジスタイル.....	48
カートリッジレジストレーション.....	48

## ソングを録音しましょう 49

録音.....	50
再生.....	53
録音データのリライト(書き替え).....	54
ソングクリア(ユーザーソングデータの消去).....	54

## ディスクを活用しましょう 55

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.....	55
データの保存について.....	56
フロッピーディスクのフォーマット(初期化).....	57
セーブ(保存).....	58
ロード(呼び出し).....	60
参照ファイルについて.....	62
デリート(削除).....	64
クイックプレイ.....	65

## 練習機能を活用しましょう 67

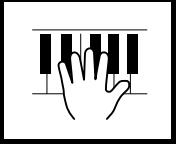
マイナスイワン演奏.....	67
マイナスイワンチャンネルの設定について.....	69
リピート(繰り返し)再生.....	70
ソング演奏中にリピート再生するには.....	70
ソング停止中に(A & B)をマークするには.....	70

## MIDI機能を活用して演奏の幅を広げましょう 71

MIDIとは?.....	71
PSR-620のMIDI端子について.....	71
MIDI受信.....	71
リモートチャンネル(受信チャンネル)の設定.....	71
MIDI送信.....	72
送信設定.....	72
その他のMIDI設定.....	73
クロックの設定.....	73
ローカルオン/オフ設定.....	73
イニシャルセンド(InitSnd?)について.....	73

## 資料

PSR-620ファンクションツリー.....	74
ボイスリスト.....	76
マルチパッドキットリスト.....	79
パーカッションキットリスト.....	80
デジタルエフェクトのしくみ.....	82
デジタルエフェクトリスト.....	83
ハーモニー/エコーリスト.....	84
故障かな?と思ったら.....	85
MIDIインプリメンテーションチャート.....	86
MIDIデータフォーマット.....	89
初期化(イニシャライズ)の方法.....	94
オプション商品のご紹介.....	94
PSR-620仕様.....	95
インデックス.....	96
保証とアフターサービス.....	97



# 演奏をはじめる前に

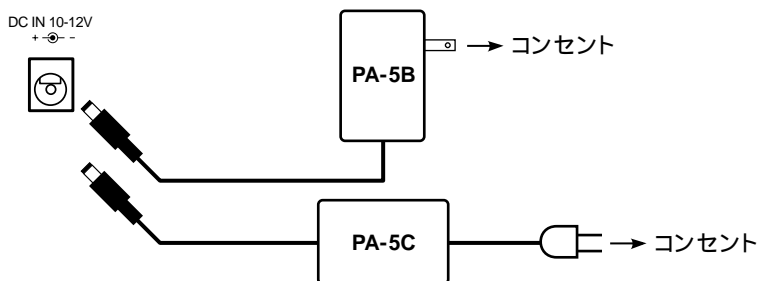
## 電源の準備

PSR-620は電源として、家庭用コンセントと乾電池の両方を使うことができます。

### 家庭用コンセントから電源をとるときは

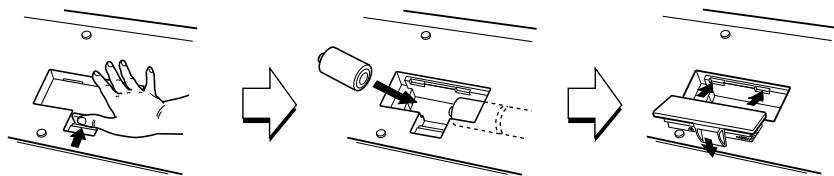
付属の電源アダプターPA-5B、またはPA-5Cをご使用ください。

- 1 アダプターのDCプラグをリアパネルのDC IN 10-12V(電源アダプター接続)端子にさし込みます。
- 2 アダプターのACプラグを家庭用(AC100V)コンセントにさし込みます。



### 乾電池を使うときは

- 1 PSR-620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 市販の乾電池(単1乾電池)を6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。



⊘ 電源アダプターをご使用になる場合は、必ず付属の専用アダプターPA-5B、またはPA-5Cをご使用ください。他の電源アダプターの使用は故障、発熱、発火などの原因になります。このような場合は、保証期間内でも保証いたしかねる場合がございますので、充分にご注意ください。

乾電池はお早めにお取りかえいただくことをおすすめします。電池が少なくなると、ディスプレイに「Btry Low」が表示されます。このようなときは、以下のことに注意して乾電池を交換してください。

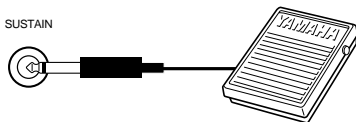
- ⚠ 乾電池はすべて+/-の極性表示どおりに正しく入れてください。正しく入れていない場合、発熱、発火、液漏れのおそれがあります。
- ⊘ 乾電池は一度に全部を交換してください。乾電池は新しいものと古いものを一緒に使用しないでください。また、種類の異なるもの(アルカリとマンガン、メーカーの異なるもの、メーカーは同じでも商品が異なるものなど)を一緒に使用しないでください。発熱、発火、液漏れの原因になります。
- ⚠ 長時間使用しない場合は、乾電池を本体から抜いてください。乾電池が消耗し、乾電池から液漏れが発生し、本体を損傷するおそれがあります。

#### メモ

乾電池が入っていても、電源アダプターが接続されると、自動的に電源アダプターから電源が供給されるようになります。

## 演奏の準備

### SUSTAIN(サステインペダル)端子

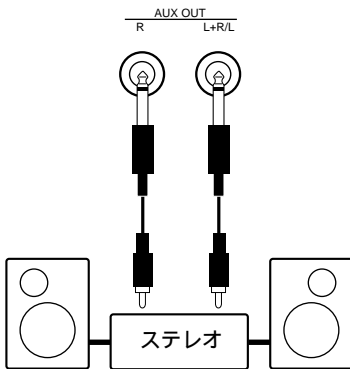


この端子にフットスイッチ(FC4またはFC5：別売)を接続すると、サステインのオン/オフ操作をフットスイッチで行えます。

#### メモ

フットスイッチを踏みながら電源を入れると、フットスイッチのオン/オフが逆になります。

### AUX OUT R, L+R/L(外部出力)端子

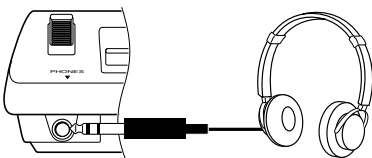


PSR-620の音声信号を出力する端子です。キーボードアンプ、ステレオ、ミキシングコンソール、テープレコーダーなどの入力端子と接続すれば、PSR-620の演奏を外部機器で鳴らすことができます。また、PSR-620をモノラルサウンドシステムに接続する場合は、L+R/L端子だけに接続します。左右のチャンネル信号が混ぜ合わされモノラル信号で送られます。(Phoneプラグを使用してください)



PSR-620を外部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接続してください。また、再生するスピーカーなどの損傷を防ぐため、外部機器の音量を最小にしてから接続してください。感電、または機器損傷のおそれがあります。

### PHONES(ヘッドフォン)端子

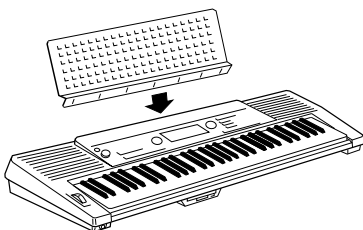


ヘッドフォンを使用する場合は、この端子に接続します。接続すると同時に、PSR-620のスピーカーからは音が出なくなります。



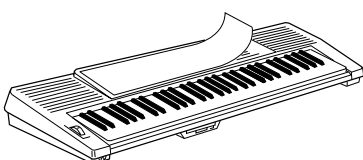
大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しないでください。聴覚障害の原因になります。

### 譜面立て

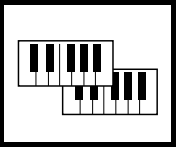


楽譜を見ながら演奏する場合は、譜面立てを利用すると便利です。譜面立ての下の部分をPSR-620のパネル上のスロットに差し込んでください。

### 和文シート



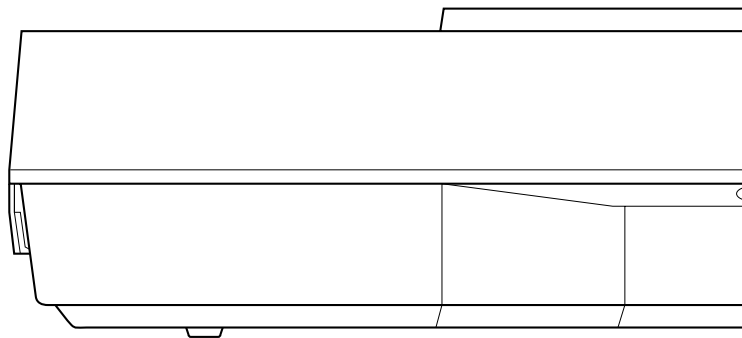
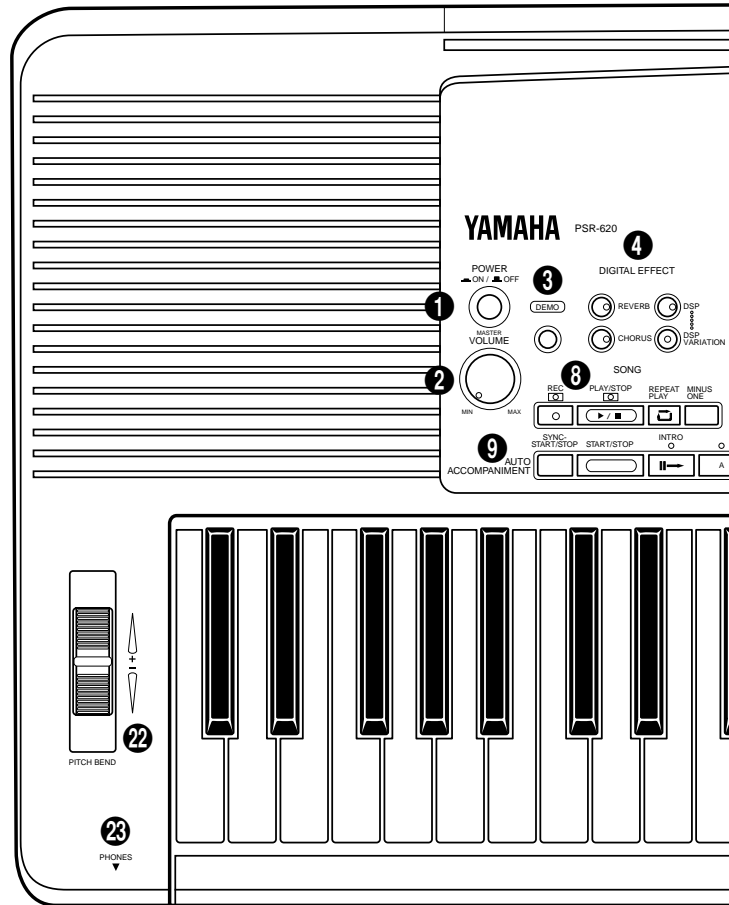
PSR-620のパネルは英語で表記されています。本書の操作説明は英語表記を使用しますが、付属の和文シートをパネルにのせてご利用になることもできます。和文シートは粘着式になっていますので、パネル面に貼り付けることもできます。



# PSR-620 各部の名称

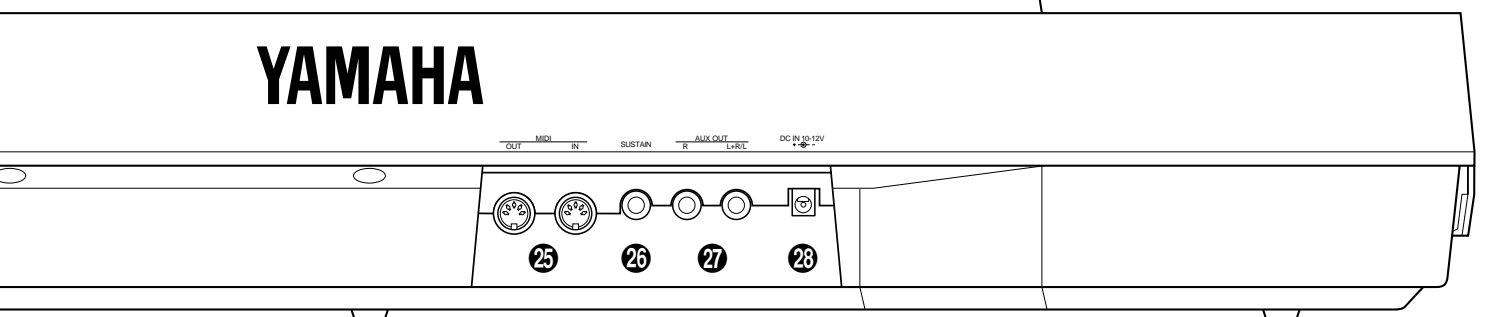
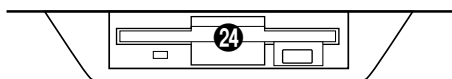
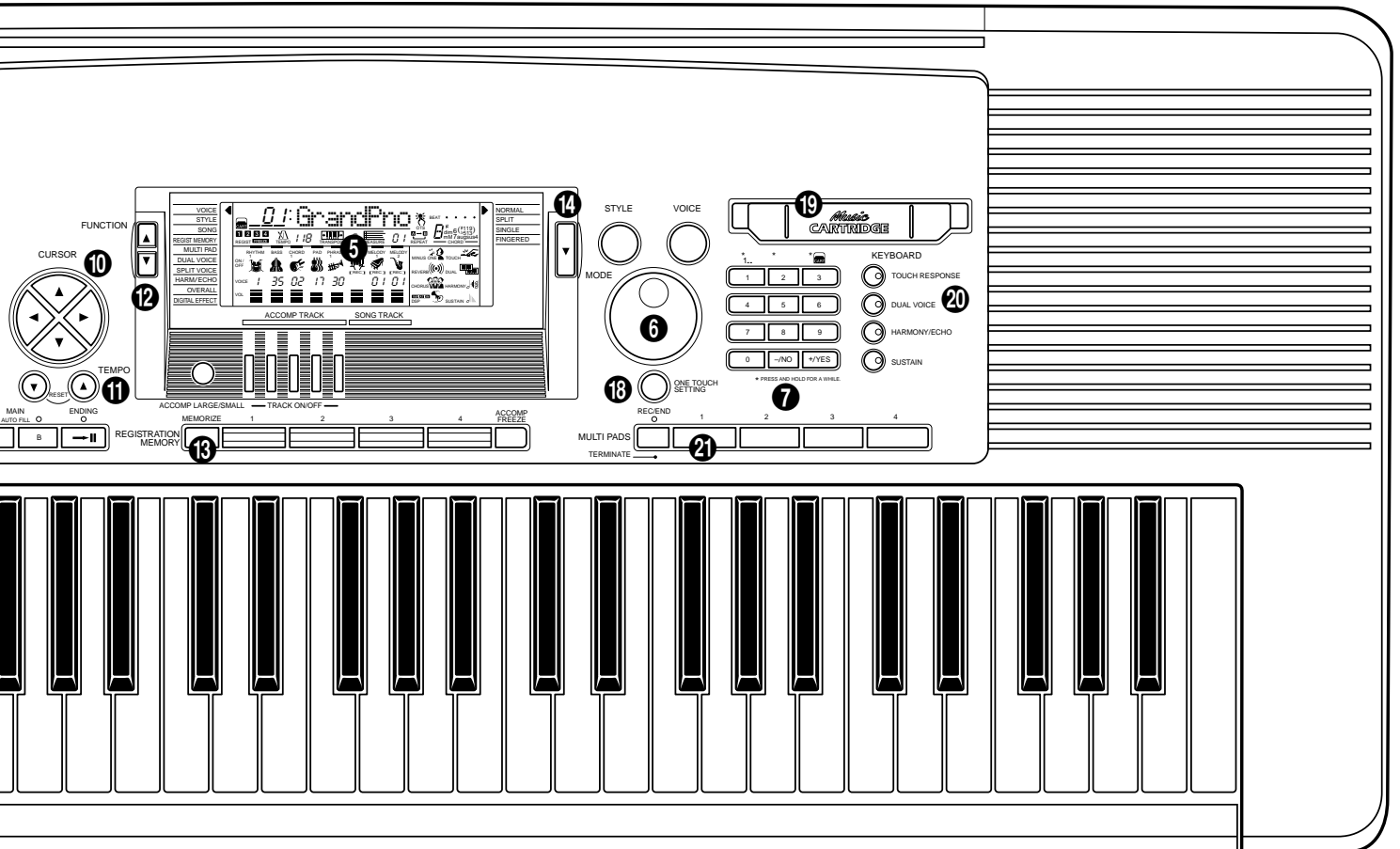
## フロントパネル

<b>1</b> POWER ON/OFF (電源オン/オフ)スイッチ	8
<b>2</b> MASTER VOLUME (マスターボリューム)コントロール	8
<b>3</b> DEMO(デモ)ボタン	9
<b>4</b> DIGITAL EFFECT(デジタルエフェクト)部 REVERB(リバーブ)ボタン	36
CHORUS(コーラス)ボタン	37
DSPボタン	38
DSP VARIATION(DSPバリエーション)ボタン	38
<b>5</b> ディスプレイ	10
<b>6</b> ダイアル	11
<b>7</b> テンキー-[0]-[9] [+ /YES] - /NO]	11, 12, 13
<b>8</b> SONG(ソング)部 REC(録音)ボタン	51
PLAY/STOP(再生/停止)ボタン	52, 53
REPEAT PLAY(リピートプレイ)ボタン	70
MINUS ONE(マイナスワン)ボタン	67
<b>9</b> AUTO ACCOMPANIMENT(オートアカンパニメント)部 SYNC-START/STOP (シンクロスタート/ストップ)ボタン	21
START/STOP(スタート/ストップ)ボタン	21, 22
INTRO(イントロ)ボタン	21
MAIN A/B(メインA/B)ボタン	22
ENDING(エンディング)ボタン	22
ACCOMP LARGE/SMALL (ア कंपラージ/スモール)ボタン	24
TRACK ON/OFF(トラックオン/オフ)ボタン	24
<b>10</b> CURSOR ◀▶(カーソル)キー	10
<b>11</b> TEMPO (テンポ)ボタン	23
<b>12</b> FUNCTION (ファンクション)ボタン	10
<b>13</b> REGISTRATION MEMORY (レジストレーションメモリー)部 MEMORIZE(メモライズ)ボタン	41
1~4ボタン	26, 41, 42
ACCOMP FREEZE (ア कंपフリーズ)ボタン	42
<b>14</b> MODE (モード)ボタン	11



<b>15</b> DISK(ディスク)部 JOB SELECT(ジョブセレクト)ボタン	58
EXECUTE(実行)ボタン	57
QUIT(終了)ボタン	59
<b>16</b> STYLE(スタイル)ボタン	16
<b>17</b> VOICE(ボイス)ボタン	12
<b>18</b> ONE TOUCH SETTING (ワンタッチセッティング)ボタン	26
<b>19</b> Music CARTRIDGE (ミュージックカートリッジ)挿入口	46



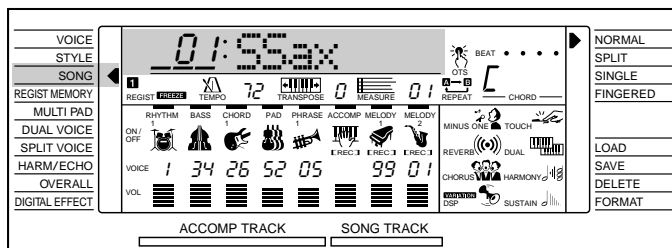


- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>20 KEYBOARD( キーボード )部<br/>TOUCH RESPONSE( タッチレスポンス ボタン ) ..... 29</li> <li>DUAL VOICE( デュアルボイス )ボタン ..... 29</li> <li>HARMONY/ECHO( ハーモニー / エコー )ボタン ..... 31</li> <li>SUSTAIN( サステイン )ボタン ..... 32</li> <li>21 MULTI PADS1 ~ 4( マルチパッド ) ..... 43, 45</li> <li>REC/END[ TERMINATE ]<br/>( 録音 / 終了 [ ターミネート ] )ボタン ..... 43, 45</li> <li>22 PITCH BEND( ピッチベンド ) ..... 32</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>23 PHONES( ヘッドフォン )端子 ..... 5</li> <li>24 ディスクドライブ ..... 55</li> <li style="text-align: center; padding: 10px 0;">リアパネル</li> <li>25 MIDI IN/OUT端子 ..... 71</li> <li>26 SUSTAIN( サステイン )端子 ..... 5</li> <li>27 AUX OUT( AUX出力 )R, L+R/L端子 ..... 5</li> <li>28 DC IN 10-12V( 電源アダプター接続 )端子 ..... 4</li> </ul> |
|---|--|



# デモ曲を鳴らしましょう

デモ曲は、ボイスデモ17曲(01~17)とスタイルデモ8曲(18~25)で構成されています。それぞれの曲は、PSR-620の代表的なボイス/スタイルをもとに作られています。最初にデモ曲を鳴らしてみましょう。



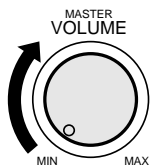
## 電源オン

POWER ON/OFFスイッチを押して電源を入れます。もう一度押すと電源が切れます。



## マスターボリュームの調整

全体の音量は、MASTER VOLUMEコントロールで調整します。鍵盤を弾きながら MASTER VOLUMEコントロールを回して、適度な音量になるように調整します。



## ソングナンバー01からチェインプレイ

DEMOボタンを押すと、デモ曲のソングナンバー01から順番に演奏されます。ディスプレイはSONGファンクションに切り替わり、最上段にはデモ曲のソングナンバーとソングネームが表示されます。

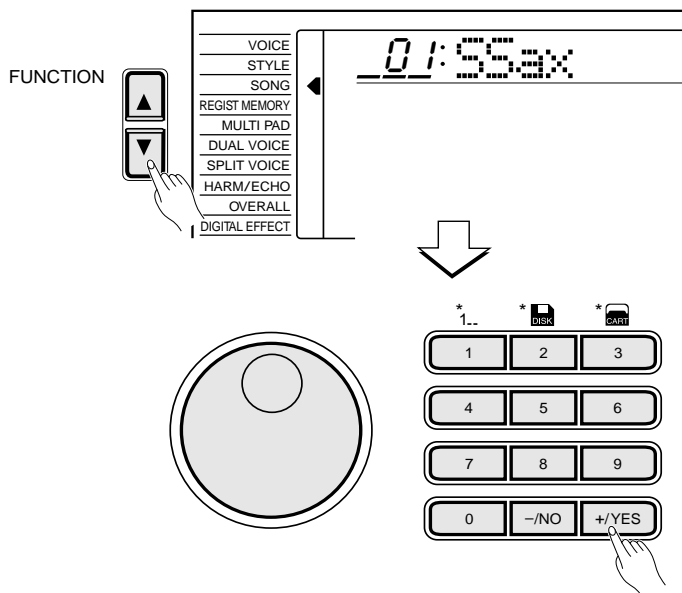


演奏はPLAY/STOPボタン、START/STOPボタン、またはもう一度DEMOボタンを押すまで、何度も繰り返されます。(チェインプレイ)

デモ演奏をストップしても、ディスプレイはそのままSONGファンクションを表示しています。SONGファンクションから抜ける場合は、FUNCTION ボタン、VOICE/STYLEボタンを押して、他のファンクションを選択してください。

## 好みのデモ曲を選んで再生

FUNCTION ボタンを押して、SONGファンクションを選択します。ディスプレイ最上段にはデモ曲のソングナンバーとソングネームが表示されます。[ 0 ]-[ 9 ] +/YES ] -/NO ] または、ダイヤルを使って、再生するデモ曲を選択します。



PLAY/STOPボタンを押すと、選択されたデモ曲の再生が始まります。デモ曲の再生は、そのデモ曲の演奏が終了すると自動的にストップします。途中でデモ演奏をストップする場合は、PLAY/STOPボタン、またはSTART/STOPボタンを押してください。

### メモ

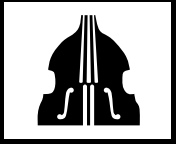
PLAY/STOPボタンを押してデモ曲をストップし、もう一度PLAY/STOPボタンを押してデモ曲をスタートした場合、デモ曲の再生はその曲の演奏が終わると自動的にストップします。

### メモ

デモ曲を聴きながら鍵盤で演奏することができます。デモ曲の演奏中、ソングトラックのボリュームグラフィックがソングデータに合わせて上下します。デモ曲の再生中にソングナンバーを変更すると、新しいデモ曲の再生がスタートします。

### メモ

PSR-620のスタイルデモ曲を再生すると、再生データに従ってコード名がディスプレイに表示され、アンプトラックのボリュームグラフィックが上下します。また、鍵盤演奏時、デモ曲のコード進行に従って、ハーモニー(P.31参照)をかけることができます。



# ディスプレイの基本的な操作方法を覚えましょう

PSR-620は、ファンクション(ボイス/スタイルなど)の設定状況や各機能の設定状況を、フロントパネル中央のディスプレイに表示します。

ここでは、その基本的な操作方法とディスプレイのアイコン(絵記号)の意味を覚えましょう。

## FUNCTION(ファンクション)

ディスプレイ左のFUNCTION ボタンで選択します。ディスプレイ左端の◀マークが移動して、ディスプレイの最上段には、選択されたファンクションとそのファンクションの現在の設定(値)が表示されます。



DUAL VOICE/SPLIT VOICE/OVERALL/DIGITAL EFFECTファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。



## DISK(ディスク)

ディスクのソング/スタイル/レジストレーション/マルチパッドを選択する時に表示されます(P.60参照)



## CART(カートリッジ)

ミュージックカートリッジのソング/スタイル/レジストレーションを選択する時に表示されます。(P.46参照)

## BEAT(ビート)

ソングやデモ曲、オートアカンパニメントを鳴らすと、4つのインディケータが設定されたテンポにしたがって点滅し、ビート(拍数)を表示します。(P.23参照)



## OTS(ワンタッチセッティング)

ワンタッチセッティングのON/OFFを表示します。(P.26参照)

## CURSOR (カーソル)キー

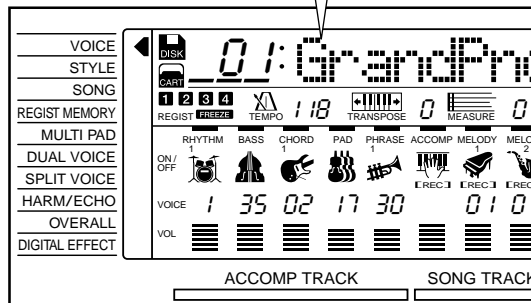
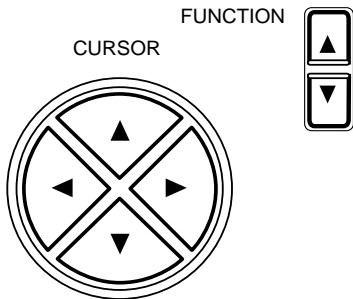
ディスプレイ内のカーソルは、CURSOR ◀▶キーで移動することができます。カーソル表示には、アンダーライン(下線)が点滅するものと、アイコンや数値が点滅するものの2種類があります。

FUNCTION ボタンやVOICE / STYLEボタンなどを押してファンクションを選択した場合、カーソルは自動的にディスプレイの最上段に移動します。

デュアルボイス、スプリットボイス、オーバーオール、デジタルエフェクトファンクションは、各ファンクションに入ってからCURSOR キーを押して設定項目を選択します。



変更できない設定(値)に、カーソルは移動しません。



## ACCOMP TRACK(アカンパニメントトラック)

8つのアカンパニメントトラック(RHYTHM 1/2[リズム]、BASS[ベース]、CHORD 1/2[コード]、PAD[パッド]、PHRASE 1/2[フレーズ])それぞれのトラックON/OFF、ボイスナンバー、ボリュームを表示します。(P.23参照)



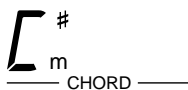
## SONG TRACK(ソングトラック)

3つのソングトラック(ACCOMP[アカンパニメント]、MELODY 1[メロディ1]、MELODY 2[メロディ2])それぞれのトラックの録音/再生のON/OFF、ボリューム、メロディトラックのボイスナンバーを表示します。(P.49参照)



**1**  
REGIST **FREEZE**

**REGIST(レジストレーション)**  
現在呼び出されているレジストレーションナンバー1~4、およびフリーズON/OFFを表示します。(P.40参照)



**CHORD(コード)**  
アカンパニメント演奏や、ソングの再生時に、コードを表示します。(P.21参照)



**TEMPO(テンポ)**  
アカンパニメントやソングなどのテンポを表示します。(P.23参照)



**TRANSPOSE(トランスポーズ)**  
鍵盤演奏、オートアカンパニメント、ソングの音程を表示します。(P.34参照)



**MEASURE(メジャー[小節])**  
ソングの小節ナンバーを表示します。(P.52参照)



**REPEAT(リピート)**  
リピート再生の設定状態 A, Bポイントを表示します。(P.70参照)

**MODE(演奏モード)**

ディスプレイ右のMODE ボタンで選択します。ディスプレイ右端の▶マークが移動して、選択された演奏モードが表示されます。

- NORMAL(ノーマル)** VOICEファンクションで選択したボイスで鍵盤演奏できます。
- SPLIT(スプリット)** スプリットポイント(P.28参照)を境に、鍵盤の右側と左側で2種類のボイスを演奏できます。右側鍵盤ではVOICEファンクションで選択したボイスで鍵盤演奏でき、左側鍵盤ではSPLIT VOICEファンクション(P.27参照)で選択したボイスで鍵盤演奏できます。
- SINGLE(シングル)** オートアカンパニメント(自動伴奏)をシングルモードで演奏できます。(P.17参照)
- FINGERED(フィンガード)** オートアカンパニメント(自動伴奏)をフィンガードモードで演奏できます。(P.18参照)

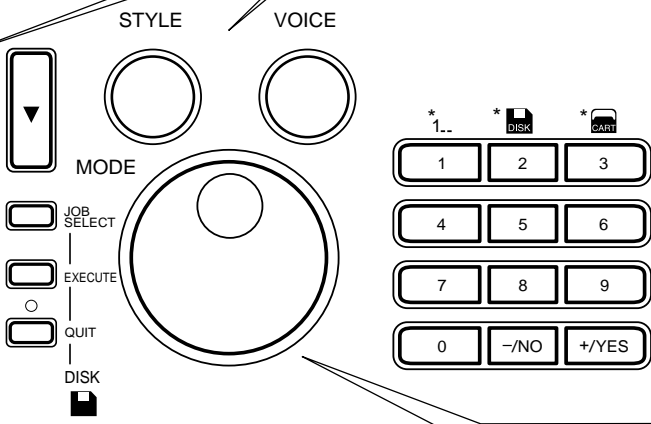
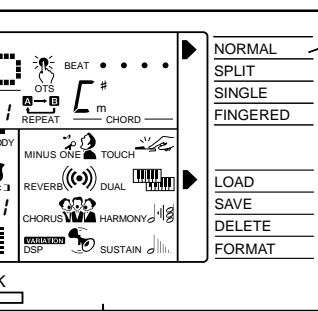
**STYLE/VOICE(スタイル/ボイス)**

STYLEファンクションとVOICEファンクションは、ディスプレイ右のSTYLEボタン、VOICEボタンでダイレクトに呼び出すことができます。

テンキー[0]~[9] [+ /YES] - /NO] 設定(値)の変更はテンキー[0]~[9] [+ /YES] - /NO を使用します。[+ /YES] を押すとディスプレイに表示された値が1つ増加、[- /NO] を押すと1つ減少、押し続けると連続で増減します。また、[+ /YES] [ - /NO] を押してON/OFF設定を切り替えることができます。

**メモ**

ディスプレイに表示される数値には、ボイスナンバーのように、[+ /YES または [- /NO] を押し続けると...148 149 01 02 ...、...02 01 149 148...というように最大値と最小値の間で循環するものと、トランスポーズのように、[+ /YES または [- /NO] を押し続けると、最大値または最小値でストップするものがあります。



**DISK**

ディスク操作(ロード/セーブ/デリート/フォーマット)を選択/実行します。ディスプレイ右端の▶マークが移動して選択されたディスク操作ができます。(P.55参照)

**ダイヤル**

テンキー[0]~[9] [+ /YES] - /NO] 同様、設定(値)を変更します。右に回す(時計回り)と値が増加し、左に回す(反時計回り)と値が減少します。また、ON/OFF設定を切り替えることもできます。

**MINUS ONE(マイナスイワン)**  
マイナスイワンのON/OFFを表示します。(P.67参照)

**REVERB(リバーブ)**  
リバーブのON/OFFを表示します。(P.36参照)

**CHORUS(コーラス)**  
コーラスのON/OFFを表示します。(P.37参照)

**DSP(デジタルシグナルプロセッサ)**  
DSPのON/OFF、およびバリエーションのON/OFFを表示します。(P.38参照)

**TOUCH(タッチレスポンス)**  
タッチレスポンスのON/OFFを表示します。(P.29参照)

**DUAL(デュアルボイス)**  
デュアルボイスのON/OFFを表示します。(P.29参照)

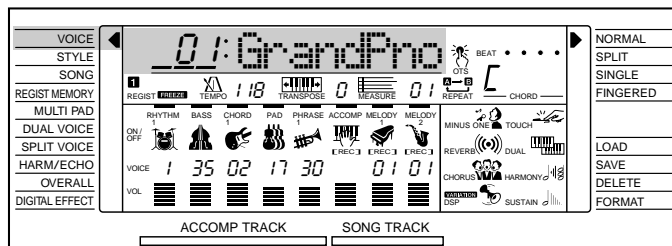
**HARMONY(ハーモニー)**  
ハーモニー/エコーのON/OFFを表示します。(P.31参照)

**SUSTAIN(サステイン)**  
パネルサステインのON/OFFを表示します。(P.32参照)



# ボイスを選んで演奏しましょう

PSR-620にはパネルボイス141ボイス(ボイスナンバー01~141)+8パーカッションキット(ボイスナンバー142~149)が内蔵されています。いろいろなボイスを選択して、鳴らしてみましょう。

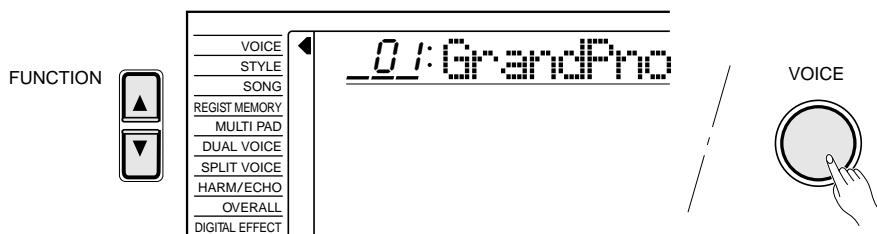


## 1 VOICEファンクションに切り替えます。

VOICEボタンを押すと、VOICEファンクションに切り替わり、現在選択されているボイス「ノーマルボイス」がディスプレイの最上段に表示されます。(FUNCTION ボタンを押してVOICEファンクションを選択することもできます。)

### メモ

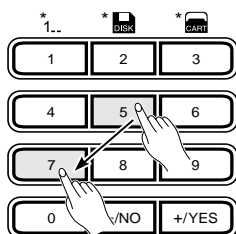
VOICEボタンを押し続けると、ダイレクトにOVERALLファンクションの「Kybd Vol」設定画面に入ることができます。(P.33参照)



## 2 ボイスナンバーを入力します。

[0]~[9] を押して、ボイスナンバーを入力します。

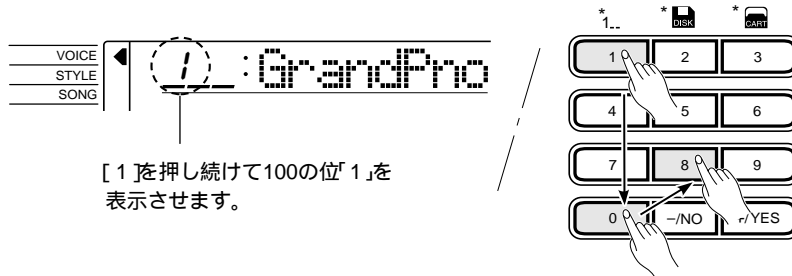
2桁のナンバーは、10の位、1の位の順番に2桁で入力します。



例 ボイスナンバー57「PickBass」を選択する場合  
テンキーを[5] [7]の順番に押します。

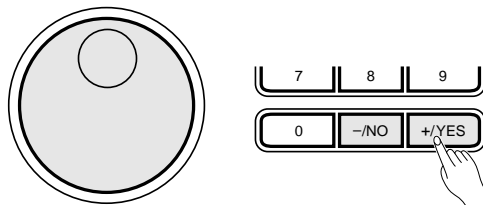
# ボイスを選んで演奏しましょう

3桁のナンバーは、[ 1 ] を押し続けて100の位「1」をディスプレイに表示させてから、残りの2桁（10の位、1の位）を入力します。



例 ボイスナンバー108「Eng.Horn」を選択する場合  
テンキー[ 1 ] を押し続けて「1」を表示させてから、[ 0 ] [ 8 ] の順番に押します。

[ +/YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、ボイスナンバーを変更することもできます。



## 3 演奏しましょう。.....

選択したボイスで鍵盤演奏できます。ボイスを選択すると、そのボイスに最適なエフェクトなどのボイスパラメーターの設定が自動的にパネルにセットされます（ボイスセットオン/オフ：P.35参照）。いろいろなボイスを選んで演奏しましょう。

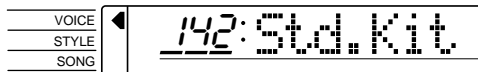
### メモ

ボイスによって最適な音域（Overall Octave = 0）が、鍵盤にセットされます。（キーボードパーカッションを除く）

# ボイスを選んで演奏しましょう

## キーボードパーカッション

ボイスナンバー142～149を選択すると、鍵盤を押してさまざまな打楽器(パーカッション)音色を鳴らすことができます。



### [ パーカッションキットリスト ]

142	Standard Kit(スタンダードキット)
143	Room Kit(ルームキット)
144	Rock Kit(ロックキット)
145	Electronic Kit(エレクトロニックキット)
146	Analog Kit(アナログキット)
147	Jazz Kit(ジャズキット)
148	Brush Kit(ブラッシュキット)
149	Classic Kit(クラシックキット)

### メモ

PSR-620の鍵盤下部には、ボイスナンバー142「Std.Kit」を選んだときに、各鍵盤に設定される打楽器音色を示すイラストが付いています。

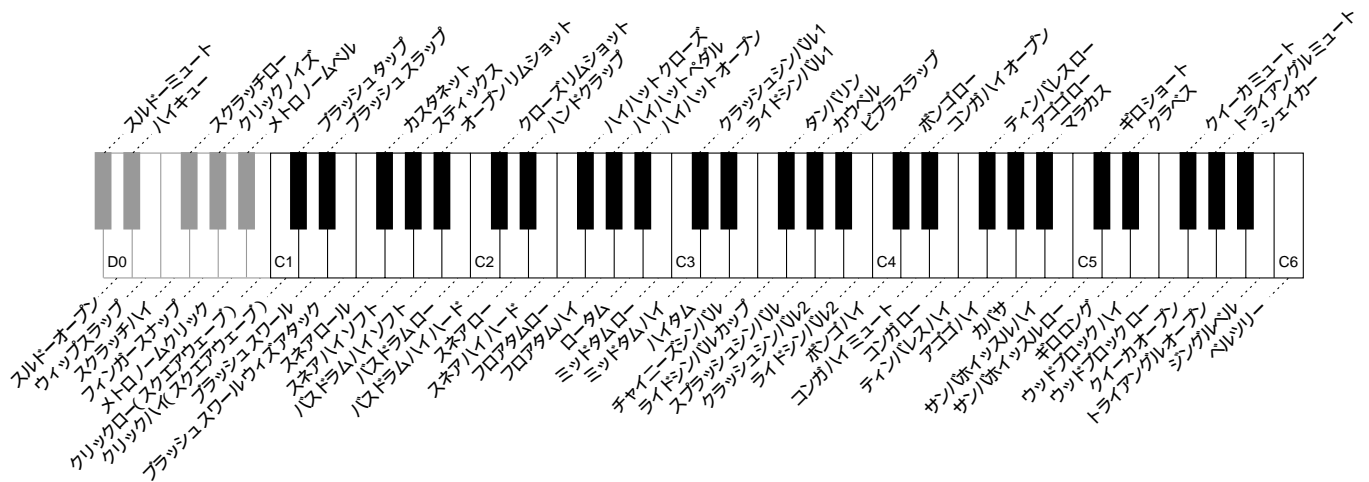
各キットの具体的な内容はP.80の「パーカッションキットリスト」を参照してください。

キーボードパーカッションを選択するとハーモニー/エコー(P.31参照)、デュアルボイス(P.29参照)をオンにできません。また、ハーモニー/エコー、デュアルボイスがオンの時に、キーボードパーカッションを選択するとそれらは自動的にオフになります。

キーボードパーカッション選択時、トランスポーズ(P.34参照)はかかりません

キーボードパーカッションを選択すると、オクターブの設定(P.33参照)は自動的に「-1」になります。

### 例)142 Std.Kit(スタンダードキット)

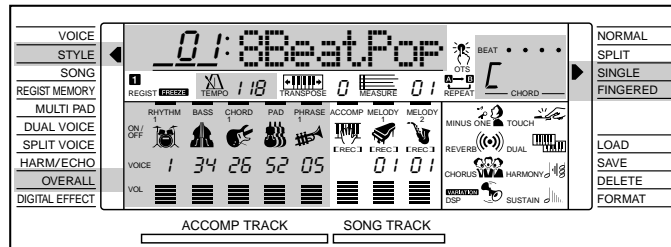






# スタイルを選んで、 オートアカンパニメントを演奏しましょう

PSR-620にはいろいろなジャンルの100スタイル(スタイルナンバー01~00)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。



## オートアカンパニメントとは?

オートアカンパニメントとは、アカンパニメント鍵域 スプリットポイントより左側の鍵盤 P.20参照 で検出されたコードと選択されたスタイルに合わせて、伴奏を自動的に演奏する機能です。

オートアカンパニメントを使って演奏する手順は下のようになります。

アカンパニメントスタイルの選択 ..... P.16



アカンパモード(シングル/フィンガード)の選択 ..... P.17  
フィンガリング(ノーマル/ベース/フル)の選択



アカンパニメントコントロール ..... P.21  
アカンパニメントのスタート  
アカンパニメントのストップ



### Style File Format(スタイルファイルフォーマット)について

スタイルファイルフォーマットとは、ヤマハのオートアカンパニメント(自動伴奏)機能のノウハウを集大成した「統一フォーマット」です。

スタイルファイルフォーマット対応のPSR-620では、スタイルファイルフォーマットで作成された本体の100スタイルに加えて、内蔵のディスクドライブでスタイルファイルフォーマットのディスクスタイルを演奏することができます。

豊富なコード、ユニークな音程変換システム、さまざまなコントロール情報への対応により、リアルでクオリティの高い音楽表現が可能です。

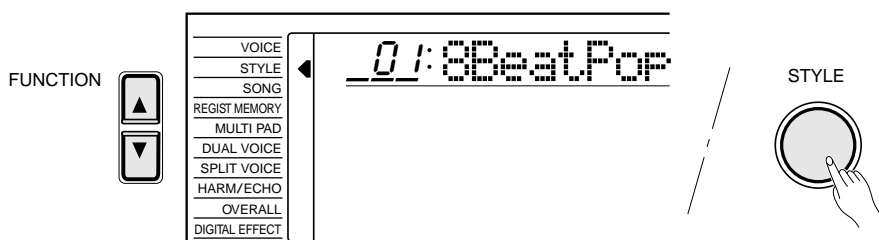
GM(General MIDIシステムレベル1)をベースにしているため、GM対応の音源に接続して演奏できます。

スタイルファイルフォーマットで作成されたディスクスタイル、カートリッジスタイルの演奏を楽しむことができます。

## アカンパニメントスタイルの選択

### 1 STYLEファンクションに切り替えます。

STYLEボタンを押すと、STYLEファンクションに切り替わり、現在選択されているスタイルがディスプレイの最上段に表示されます。(FUNCTION ボタンを押してSTYLEファンクションを選択することもできます。)

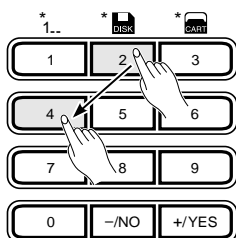


#### メモ

STYLEボタンを押し続けると、ダイレクトにOVERALLファンクションの「AcompVol」設定画面に入ることができます。(P.25参照)

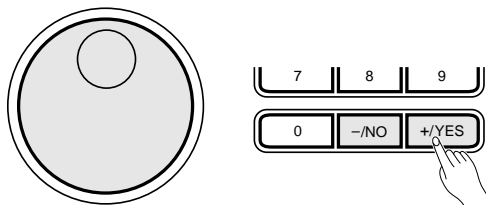
### 2 スタイルナンバーを入力します。

[ 0 ]-[ 9 ] を押して、スタイルナンバーを入力します。ナンバーは10の位、1の位の順番に2桁で入力します。



例)スタイルナンバー24「Rock Shuffle」を選択する場合  
テンキーを[ 2 ] [ 4 ]の順番に押します。

[ +/YES ] [ -/NO ] または、ダイヤルを使って、スタイルナンバーを変更することもできます。



#### メモ

演奏がスタートしてからアカンパニメントスタイルのナンバーを変更することができます。

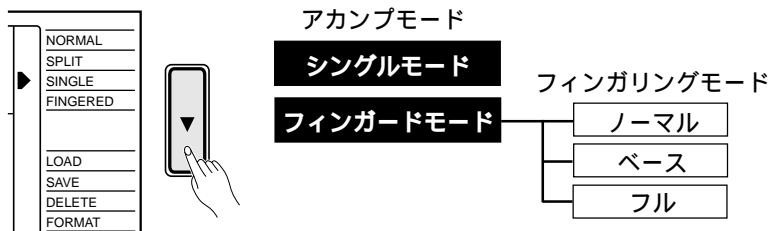
ミュージックカートリッジのカートリッジスタイルやスタイルファイルディスクのディスクスタイルも選択してみましょう。(P. 48, 60参照)

### スタイルファイルディスク / ユーザースタイルについて

別売のYAMAHAスタイルファイルディスク(スタイルファイルフォーマットで作成されたスタイルディスク)からスタイルをロード(P.60参照)すれば、ユーザースタイルとして内蔵スタイル同様に、アカンパニメント演奏することができます。ユーザースタイルはスタイルナンバー101として1スタイル本体にメモリーできます。またユーザースタイルは1つのファイルとしてディスクにセーブすることができます。

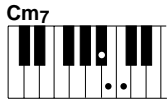
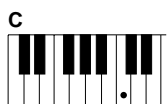
## ア坎ブモード(シングル/フィンガード)の選択

MODE ボタンを押して「SINGLE」または「FINGERED」を選択すると、ア坎ブモードになります。



### シングル(SINGLE)モード

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作ることができます。そして、そのコードと選ばれたアカンパニメントスタイルに従って自動伴奏が演奏されます。



#### シングルモードで認識されるコードの押さえ方

メジャー(M)コード

ルートキーを押さえてください。

マイナー(m)コード

ルートキーと、ルートキーより左側の黒鍵を同時に押さえてください。

セブンス(7)コード

ルートキーと、ルートキーより左側の白鍵を同時に押さえてください。

マイナーセブンス(m7)コード

ルートキーと、ルートキーより左側の黒鍵と白鍵を同時に押さえてください。

#### メモ

演奏モードがシングル、フィンガード(フィンガリング:ノーマル/ベース)の時、リズム停止中にアカンパニメント鍵域でコードを押さえると「ベース+コード音」が鳴ります。(全スタイル共通)

ア坎ブモードのスプリットポイントの初期設定は「54」です。(シングル/フィンガード共通)

MODE ボタンを押してNORMALまたはSPLITを選択すると、アカンパニメントはリズムだけを演奏します。

#### メモ

ルートキーと押さえる鍵盤

スプリットポイント  
(ア坎ブモード)



# スタイルを選んで、オートアカンパニメントを演奏しましょう

## フィンガード(FINGERED)モード

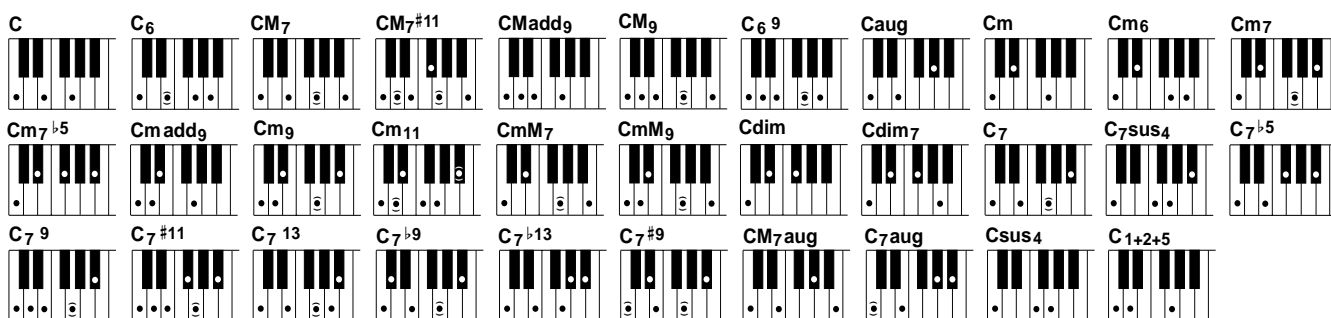
フィンガードモードには、「ノーマル：nor」「ベース：bAS」「フル：Full」の3種類のフィンガリングモードがあります。

### ノーマル(nor)モード

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、そのコードと選ばれたアカンパニメントスタイルに従って自動伴奏が演奏されます。

フィンガードモード(ノーマル)で認識されるコードの押さえ方(基本形)

[Cの押鍵例]



### メモ

フィンガリングモードの初期設定は「ノーマル：nor」です。

コード	押 鍵
メジャー[M]	1 - 3 - 5
メジャーシックス[6]	1 - (3) - 5 - 6
メジャーセブンス[M7]	1 - 3 - (5) - 7
メジャーセブンスシャープイレブンス[M7#11]	1 - (2) - 3 - #4 - (5) - 7
メジャーアドナインズ[Madd9]	1 - 2 - 3 - 5
メジャーナインズ[M9]	1 - 2 - 3 - (5) - 7
メジャーシックスアドナインズ[6 9]	1 - 2 - 3 - (5) - 6
オーギュメント[ aug ]	1 - 3 - #5
マイナー[m]	1 - b3 - 5
マイナーシックス[m6]	1 - b3 - 5 - 6
マイナーセブンス[m7]	1 - b3 - (5) - b7
マイナーセブンスフラットファイブ[m7b5]	1 - b3 - b5 - b7
マイナーアドナインズ[madd9]	1 - 2 - b3 - 5
マイナーナインズ[m9]	1 - 2 - b3 - (5) - b7
マイナーイレブンス[m11]	1 - (2) - b3 - 4 - 5 - (b7)
マイナーメジャーセブンス[mM7]	1 - b3 - (5) - 7
マイナーメジャーナインズ[mM9]	1 - 2 - b3 - (5) - 7
ディミニッシュ[dim]	1 - b3 - b5
ディミニッシュセブンス[dim7]	1 - b3 - b5 - 6
セブンス[7]	1 - 3 - (5) - b7
セブンスサスフォー[7sus4]	1 - 4 - 5 - b7
セブンスフラットファイブ[7b5]	1 - 3 - b5 - b7
セブンスナインズ[7 9]	1 - 2 - 3 - (5) - b7
セブンスシャープイレブンス[7#11]	1 - 2 - 3 - #4 - (5) - b7 または 1 - (2) - 3 - #4 - 5 - b7
セブンスサーティーンズ[7 13]	1 - 3 - (5) - 6 - b7 または 2 - 3 - 5 - 6 - b7
セブンスフラットナインズ[7b9]	1 - b2 - 3 - (5) - b7
セブンスフラットサーティーンズ[7b13]	1 - 3 - 5 - b6 - b7
セブンスシャープナインズ[7#9]	(1) - #2 - 3 - (5) - b7
メジャーセブンスオーギュメント[M7aug]	1 - 3 - #5 - 7
セブンスオーギュメント[7aug]	(1) - 3 - #5 - b7
サスフォー[sus4]	1 - 4 - 5
ワンプラストゥープラスファイブ[1+2+5]	1 - 2 - 5

コード(C)	ディスプレイ表示
C	C
C6	C6
CM7	CM7
CM7#11	CM7(#11)
CMadd9	CM(9)
CM9	CM7(9)
C6 9	C6(9)
Caug	Caug
Cm	Cm
Cm6	Cm6
Cm7	Cm7
Cm7b5	Cm7b5
Cmadd9	Cm(9)
Cm9	Cm7(9)
Cm11	Cm7(11)
CmM7	CmM7
CmM9	CmM7(9)
Cdim	Cdim
Cdim7	Cdim7
C7	C7
C7sus4	C7sus4
C7b5	C7b5
C7 9	C7(9)
C7#11	C7(#11)
C7 13	C7(13)
C7b9	C7(b9)
C7b13	C7(b13)
C7#9	C7(#9)
CM7aug	CM7aug
C7aug	C7aug
Csus4	Csus4
C1+2+5	C

### メモ

カッコ( )内の音符は省略しても構いません。

パーフェクトフィフス(完全5度)の押鍵ではルート音と5度の音によるアカンパニメントが演奏され、メジャー、マイナーの多くのコードに利用できます。

オクターブ(完全8度)の押鍵では、ルート音のみによるアカンパニメントが演奏されます。

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、リズム楽器のみの伴奏になります。(コードキャンセル)

コード押鍵は全て基本形で書かれていますが、その転回形も受け付けます。ただし、以下の場合を例外とします。

- ・6は基本型のみ検出し、転回形はすべてm7とみなします。
- ・6 9は基本型のみ検出し、転回形はすべてm11とみなします。
- ・m6は基本型のみ検出し、転回形はすべてm7b5とみなします。
- ・1+2+5は基本型のみ検出し、転回形はすべてsus4とみなします。
- ・aug、dim7は押鍵の最低音を根音とみなします。
- ・7b5、7#11は押鍵の最低音を根音またはb7とみなします。

# スタイルを選んで、オートアカンパニメントを演奏しましょう

## ベース(bAS)モード

このモードでは、ノーマルで認識するコードに加え、オンベースコード(押さえたコード音の中で一番低い音がベース音になります)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。

ベースモードでオン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、基本形ではD(C)を最低音として押鍵されます。このコードを転回させて押鍵することによりオンベースコードが認識されます。



E(G)D(C)の順に押鍵



G(D)E(C)の順に押鍵

## フル(Full)モード

このモードでは全鍵域でコードを検出し、オートアカンパニメントを演奏します。また、同時に全鍵域で通常どおり鍵盤演奏も行えます。

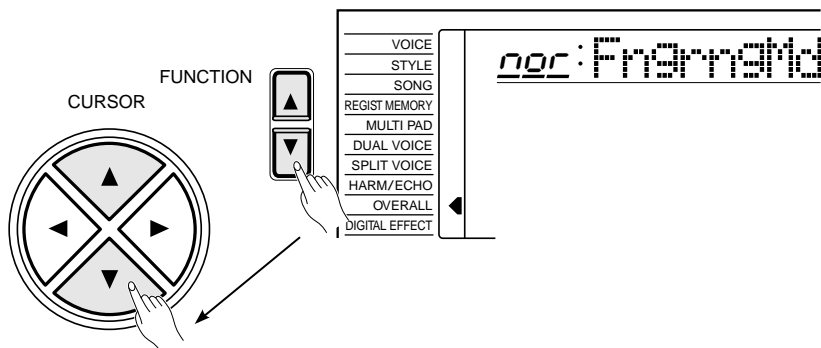
- ・ 鍵盤のどこでも右手でメロディを演奏し、左手でコードを押さえると、そのコードに従ってノーマルモード同様にアカンパニメントが演奏されます。
- ・ 右手でコードを押さえ、左手でベース演奏(単音またはオクターブ押さえ)すると、オンベースコードとして認識され、ベースモード同様にアカンパニメントが演奏されます。

鍵盤のどこで、どのようなスタイルで、コードを押さえてアカンパニメント演奏するかによって、ベースやストリングス音などが自動的に演奏に加わり、思いがけないアカンパニメント演奏の楽しみ方ができます。

## フィンガリングモードの変更

**FUNCTION** ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

**CURSOR** を押して「FngrngMd」を選択します。現在設定されているフィンガリングが、ディスプレイ最上段の左側に表示されます。



フィンガリングモードは「nor」がノーマル、「bAS」がベース、「Full」がフルを表します。[+/YES] - /NO] または、ダイヤルを使って、好みのフィンガリングを選択します。

### メモ

コード押鍵より数えて1オクターブより下の単音はベース音の指定、11度より上の音はすべてメロディ音になります。

フルモードの時、ハーモニー/エコー(P.31参照)はかかりません。

### メモ

OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

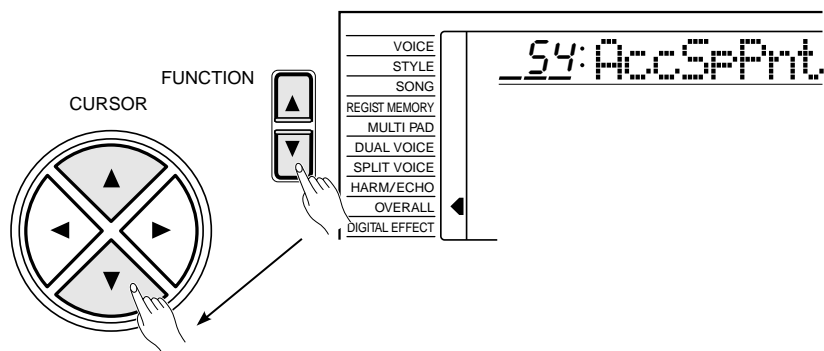
# スタイルを選んで、オートアカンパニメントを演奏しましょう

## アンプモード(シングル/フィンガード)の スプリットポイントの設定

アンプモード(シングル/フィンガード : P.17参照)のスプリットポイント(メロディ  
鍵域とアカンパニメント鍵域の境界点)の設定を変更することができます。

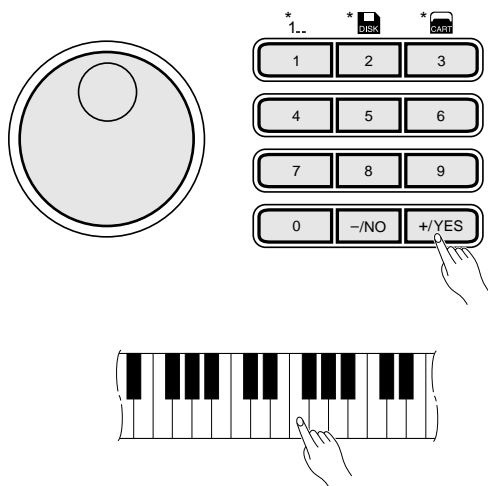
FUNCTION ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

CURSOR キーを押して「AccSpPnt」を選択すると、現在設定されているアンプ  
モードのスプリットポイントが、ディスプレイ最上段の左側にMIDIノートナンバー(鍵盤  
盤下部参照)で表示されます。



[ 0 ] ~ [ 9 ] [ +/YES ] - [ /NO ] または、ダイヤルを使って、スプリットポイントを00  
~127の範囲で変更することができます。また、直接鍵盤を押さえてもスプリットポ  
イントを変更できます。

この時選択した鍵盤がアカンパニメント鍵域の最高音になります。



### メモ

OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

[ +/YES ] - [ /NO ] を同時に押すと、アンプモードの初期設定 = 54(シングル/フィンガード共通)に戻ります。

SPLITモードのスプリットポイント設定は、P.28を参照してください。

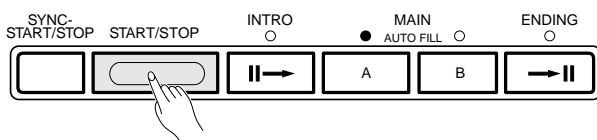
## アカンパニメントコントロール

### アカンパニメントのスタート

アカンパニメントのスタート方法には以下の3種類があります。

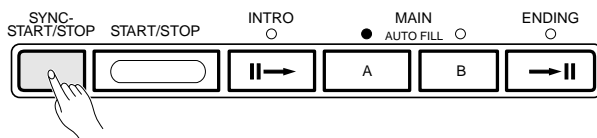
#### スタート

START/STOPボタンを押すと同時に、リズムがスタートします。コードを押さえるまで、リズムだけを演奏します。



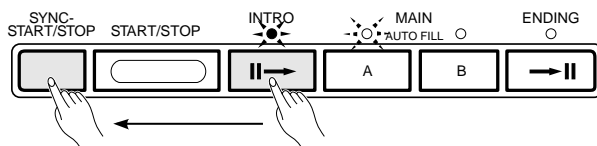
#### シンクロスタート

SYNC-START/STOPボタンを押すと、ディスプレイのビートインディケータ(4つすべて)が点滅して、シンクロスタートの待機状態になります。アカンパニメント鍵域でコードを押さえると自動伴奏がスタートします。



#### イントロシンクロスタート

INTROボタンを押して、INTROインディケータを点灯させた後、SYNC-START/STOPボタンを押すと、ディスプレイのビートインディケータ(4つすべて)が点滅して、イントロシンクロスタートの待機状態になります。コードを押さえると自動伴奏がイントロセクションからスタートします。



スタート後、アカンパニメント鍵域でコードを押さえると、設定したフィンガリングのコード押鍵ルールに従って、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は、ディスプレイのCHORDに表示されます。



自動伴奏は鍵盤から左手を離しても続きます。伴奏に合わせて演奏しましょう。

#### メモ

演奏モード(MODE)がNORMALモード、またはSPLITモードの場合は、リズムだけを演奏します。

#### メモ

シンクロ待機状態でもう一度SYNC-START/STOPボタンを押すと、シンクロ待機状態はキャンセルされます。

SYNC-START/STOPボタンを押し続けることにより、OVERALL機能の「InitSnd?」画面へダイレクトに入ることができます。(P.73参照)

#### メモ

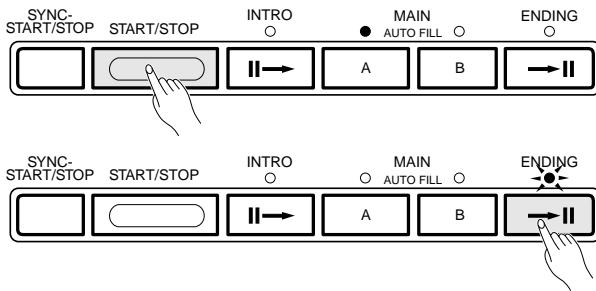
イントロシンクロ待機状態でMAIN A/Bボタンを押せば、イントロセクション演奏後のセクション(MAIN A/B)を指定できます。

イントロ演奏中にMAIN A/Bボタンを押すと、すぐにフィルインが演奏され、メインセクションの演奏が継続されます。

# スタイルを選んで、オートアカンパニメントを演奏しましょう

## アカンパニメントのストップ

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。  
エンディングを演奏してからストップしたい場合は、ENDINGボタンを押してください。次の小節からエンディングを演奏し、エンディング演奏終了後、アカンパニメントがストップします。



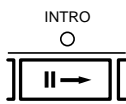
### メモ

エンディングの演奏中にINTROボタンを押すと、次の小節からイントロセクションの演奏が継続されます。  
エンディングの演奏中にMAIN A/Bボタンを押すと、すぐにフィルインが演奏され、メインセクションの演奏が継続されます。

## アカンパニメントのセクションについて

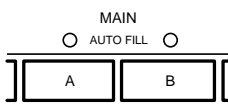
オートアカンパニメントは、曲の構成に応じてアカンパニメントの編曲をいろいろと変化させるために、イントロ、メインA/B、フィルイン(AA, AB, BA, BB)、エンディング、合計8種類のセクションを持っています。これらを演奏中に切り替えることによって、自由に1つの曲を作ることができます。

### イントロ(INTRO)セクション



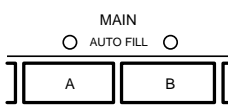
イントロダクション(曲の始まりの部分)です。イントロセクションの演奏が終了するとメインセクションに移行します。

### メイン(MAIN)セクション



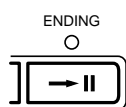
曲のメイン部分の演奏で、A/B2つのバリエーションがあります。演奏したコードに基づいたアカンパニメントが自動的に演奏されます。

### フィルインセクション



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MAIN A/Bボタンを押すと、フィルインが自動的に演奏され(AUTO FILL: オートフィル)、アカンパニメントにアクセントをつけることができます。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。

### エンディング(ENDING)セクション



エンディング(曲の終わりの部分)です。  
エンディングセクションの演奏が終わると、アカンパニメントはストップします。

### メモ

電源を入れた時は、必ずメインAのランプが点灯します。  
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行き先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、行き先を変更することも可能です。  
曲中でINTROボタンを押すと、イントロ演奏を曲中でも使うことができます。  
カートリッジスタイルやディスクスタイルは、内蔵スタイルとセクション数が異なる場合があります。  
\* イントロA/Bセクションがあるスタイルを鳴らすときは、INTROボタン、MAIN Aボタンを押してからアカンパニメントをスタートするとイントロAセクションから、INTROボタン、MAIN Bボタンを押してからアカンパニメントをスタートするとイントロBセクションから、演奏を始めることができます。  
\* エンディングA/Bセクションがあるスタイルを鳴らすときは、MAIN A演奏中にENDINGボタンを押せば、エンディングAセクションが、また、MAIN B演奏中にENDINGボタンを押せば、エンディングBセクションが演奏されて、アカンパニメントがストップします。



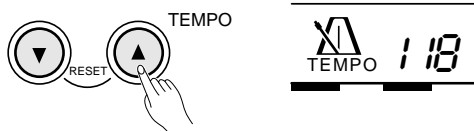
# スタイルを選んで、オートアカンパニメントを演奏しましょう

## テンポの調整

リズム / アカンパニメントやソングなどのテンポを調節することができます。

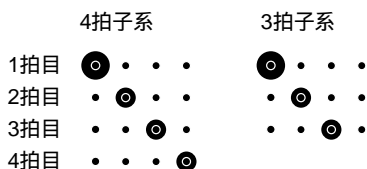
TEMPO ボタンを押してアカンパニメントやソングなどのテンポを32~280(♩=1分間の4分音符の数)の範囲で調節します。

カーソルをTEMPOまで移動して、[ 0 ]-[ 9 ] [+ / YES ] - / NO ] または、ダイヤルを使って、調節することもできます。



## ビートインディケータについて

オートアカンパニメントやソングがスタートすると、ディスプレイの4つのインディケータが、設定されたテンポに従って図のように点滅し、ビート (BEAT : 拍数) を表示します。



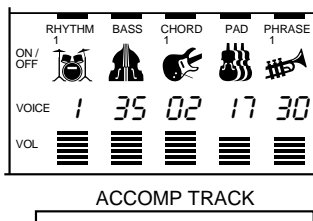
### メモ

TEMPO ボタンと ボタン、または [+ / YES ] と [- / NO ] (カーソルがTEMPOの位置にある場合) を同時に押すと、アカンパニメントスタイルそれぞれの初期設定テンポに戻ります (RESET)。

リズムがストップしているときにアカンパニメントスタイルを変更すると、自動的にそのスタイルの初期設定テンポがセットされますが、リズム演奏中にアカンパニメントスタイルを変更してもテンポは変わりません (ワンタッチセッティングがONの場合を除く)。

カーソルがTEMPOの位置にある場合、[ 1 ] または [ 2 ] を押し続けると、それぞれ100の位「1\_\_」 「2\_\_」を入力することができます。

## ア कंप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、最大8つのトラック (RHYTHM 1/2, BASS, CHORD 1/2, PAD, PHRASE 1/2) で構成されています。スタイルを選択したときに、いずれかのセクション (P.22参照) でそのトラックにデータがある場合は、それぞれのトラックのアイコンが点灯します。

それぞれのトラックデータは以下のような特長を持っています。

### RHYTHM 1/2 (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。

### CHORD 1/2 (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パッド系のコードを演奏します。

### PHRASE 1/2 (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。オートアカンパニメントの中でひととき華やかなパートです。

### メモ

電源を入れた時、スタイルを選択した時、RHYTHM、CHORD、PHRASEトラックについては、それぞれの1トラックがディスプレイに表示されています。

## ア坎ブのラージ / スモールの切り替え

ACCOMP LARGE/SMALLボタンを押して、ア坎ブのラージ(大編成) / スモール(小編成)を切り替えます。

スモールになると、各スタイルごとに指定されているトラックがオフになり、ミュート(消音)されます。ACCOMP LARGE/SMALLボタンを押せば、演奏中もワンタッチでア坎パニメントの編成を切り替えることができ、とても便利です。



### メモ

トラックのオン/オフ設定にかかわらず、スタイルを変更すると必ずLARGEになります。

## トラックデータの変更

ア坎パニメントスタイルを構成するトラック(RHYTHM 1/2, BASS, CHORD 1/2, PAD, PHRASE 1/2)ごとに、トラックオン/オフ、ボイス、ボリュームを変更することができます。この機能を活用すれば、内蔵スタイルの演奏バリエーションを何パターンにも増やすことができます。

ア坎パニメントスタイルを選択した後、ACCOMP TRACKの中でトラックのオン/オフを変更したいアイコン、ボイスを変更したいトラックのVOICEナンバー、またはボリュームを変更したいトラックのVOLにカーソルを移動します。RHYTHM 1/2, CHORD 1/2, PHRASE 1/2トラックのデータを変更したい場合は、カーソルをRHYTHM, CHORD, PHRASEのアイコンに移動した後、CURSOR◀▶キーを押して1/2トラックを切り替えます。アイコン下のボイスナンバーとボリュームは選択されているトラック(1、または2)の値が表示され、変更することができます。

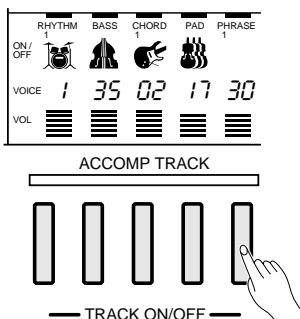
### メモ

ユーザーソングの録音中はア坎ブトラックのオン/オフや、ボリューム、ボイスは変更できません。

トラックデータ(ボイス/ボリューム)の変更後、[+/YES] - /NO]を同時に押すと、そのトラックの初期設定値に戻ります。

トラックデータの変更は、すべてのセクションに共通の設定になります。

### トラックオン/オフ変更



[+/YES] - /NO]または、ダイヤルを使って、各トラックをオン/オフすることができます。[+/YES]を押す、または、ダイヤルを右に回してアイコンを点灯させるとトラックがオンになります。[-/NO]を押す、または、ダイヤルを左に回してアイコン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。また、各トラック下のTRACK ON/OFFボタンを押せば、カーソルを移動させずに、演奏中でもワンタッチでトラックをオン/オフすることができます。ただし、RHYTHM、CHORD、PHRASEの1/2トラックは、TRACK ON/OFFボタンによって一括してオン/オフされます。

# スタイルを選んで、オートアカンパニメントを演奏しましょう

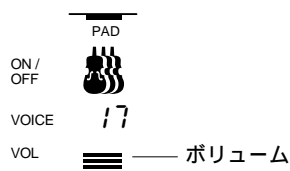
## ボイスの変更



アカンパニメントスタイルの各トラックのボイスはGMの音色配列に準拠した128音色(ボイスナンバー01~128)+8パーカッションキット(ボイスナンバー129~136)でアサインされています。P.78のGMボイスリストを参照して変更するボイスを選択します。

[ 0 ]~[ 9 ] + /YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、ボイスナンバーを変更します。

## ボリュームの変更



[ + /YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、ボリュームを変更します。ボリュームは設定した値が最大となり、演奏中はその範囲内でグラフィックが上下します。

アカンパニメントを聴きながら、トラックのオン/オフ、ボイス、ボリュームを設定してください。

### メモ

RHYTHMトラックのボイスにはパーカッションキット1~8が選択できます。RHYTHMトラック以外のトラックは、ボイスナンバー01~136(パーカッションキット含む)が選択できます。

トラックデータの変更後、アカンパニメントスタイルを変更すると、各トラックの設定は初期設定に戻り、変更したデータは失われてしまいます。変更したデータを保存する場合は、アカンパニメントスタイルを変更する前に、レジストレーションメモリー(P.40参照)に記憶させてください。

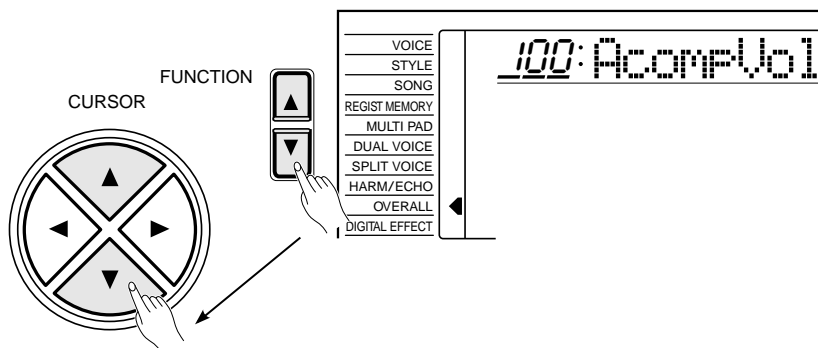
## アカンブボリューム(AcompVol)の変更

アカンパニメント全体のボリュームを変更して、鍵盤演奏とのバランスをとることができます。

**FUNCTION** ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

**CURSOR** キーを押してディスプレイ表示を「AcompVol」に切り替えると、現在設定されているアカンブボリュームがディスプレイ最上段の左側に表示されます。

[ 0 ]~[ 9 ] + /YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、アカンブボリュームを00~127の範囲で変更します。



### メモ

[ + /YES ] - /NO ] を同時に押すと、初期設定 = 100に戻ります。

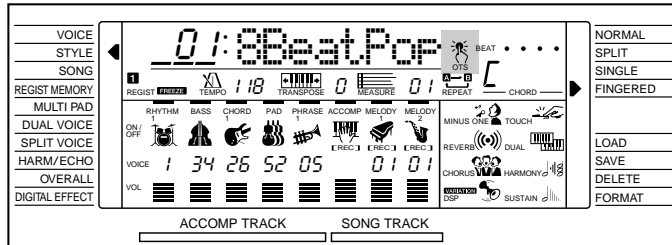
STYLEボタンを押し続けると、ダイレクトに「AcompVol」設定画面に入ることができます。

OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。



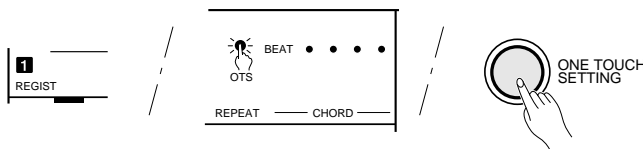
# ワンタッチセッティングを活用しましょう

PSR-620には100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(ボイス、デジタルエフェクトなどの組み合わせ)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、その設定をワンタッチで呼び出すことができるため、ボイスやデジタルエフェクトなどをひとつひとつ設定しなくても、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。

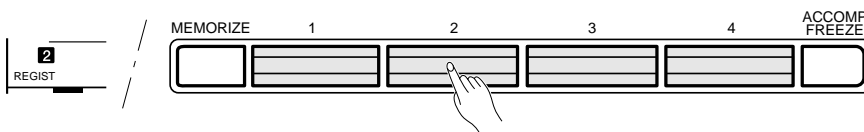


## ワンタッチセッティングの呼び出し

- 1 スタイルを選択します。
- 2 ONE TOUCH SETTINGボタンを押すと、ディスプレイのアイコン(OTS)が点灯し、ワンタッチセッティングタイプ1の設定がパネルに呼び出されます。ディスプレイには、ワンタッチセッティングタイプナンバー「1」が表示され、シンクロスタート待機状態になります。タイプ1の設定で演奏しましょう。



- 3 REGISTRATION MEMORY 2～4ボタンを押して、別のワンタッチセッティングタイプ(パネル設定)に切り替えます。REGISTRATION MEMORY 1～4ボタンのいずれかを押すとそのタイプのパネル設定が呼び出され、ディスプレイには、パネルにセットされたタイプのナンバー「1」～「4」のいずれかが表示されます。



もう一度ONE TOUCH SETTINGボタンを押すと、アイコン(OTS)が消灯し、ワンタッチセッティングがオフになります。

## メモ

ワンタッチセッティングがオンの時に、スタイルを変更すると新しく選ばれたスタイルに適した同じワンタッチセッティングナンバーのパネル設定がすぐに呼び出されます。

ワンタッチセッティングで呼び出したパネルの設定を変更して、オリジナルのセッティングを作ってみましょう。オリジナルのセッティングは、レジストレーションメモリー(P.40参照)に記憶すれば、いつでも呼び出すことができます。

演奏モードが「ノーマル」または「スプリット」の時に、ワンタッチセッティングをオンにすると、演奏モードは自動的に「フィンガード」に変更されます。

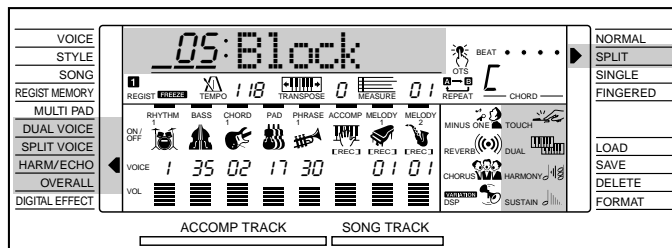
カートリッジスタイルやディスクスタイル(P.16, 48参照)には、ワンタッチセッティングのデータを持たないものがあります。このようなスタイルを選択してONE TOUCH SETTINGボタンを押すと、ディスプレイに「No OTS」が表示されず。

## ワンタッチセッティング設定内容

- ・ノーマルボイス(ボイスナンバー)
- ・オクターブ
- ・パン
- ・鍵盤ボリューム
- ・アンプボリューム=100
- ・デュアルボイスオン/オフ
- ・デュアルボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、リバーブレベル、コーラスレベル、パン)
- ・スプリットボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、リバーブレベル、コーラスレベル、パン)
- ・スプリットポイント(スプリットモード)=59
- ・ハーモニー/エコーオン/オフ、およびタイプ
- ・スプリットポイント(アンプモード)=54
- ・パネルサステインオン/オフ
- ・リバーブレベル
- ・コーラスレベル
- ・DSPレベル
- ・DSPタイプ
- ・リバーブオン/オフ
- ・コーラスオン/オフ
- ・DSPオン/オフ、およびバリエーションオン/オフ
- ・マルチパッドキットナンバー
- ・アンプトラックデータ(各スタイルの初期設定、トラックオン/オフ)
- ・アンプラージ/スモール=ラージ
- ・シンクロスタート/ストップ=オン
- ・選択されているスタイルの初期設定テンポ
- ・アカンパニメントセクション(A, B)

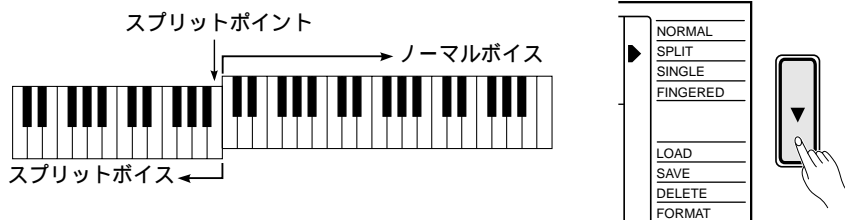


# 鍵盤の設定を変更しましょう



## スプリットボイス(SPLITモード)

MODE ボタンを押してSPLITモードを選択すると、スプリットポイントを境に、キーボードの右側と左側で異なる2つのボイス(右側：ノーマルボイス、左側：スプリットボイス)を同時に演奏できます。



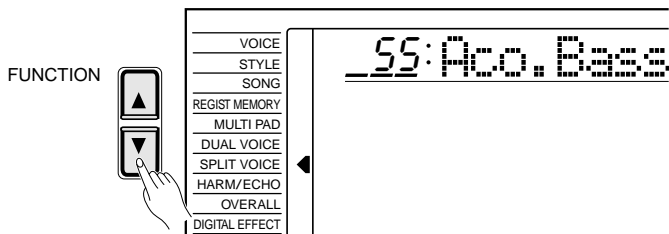
### メモ

スプリットポイントの設定については次頁を参照してください。

## スプリットボイスの設定(SPLIT VOICEファンクション)

### スプリットボイスの選択

FUNCTION ボタンを押してSPLIT VOICEファンクションを選択すると、現在選ばれているスプリットボイスがディスプレイの最上段に表示されます。ノーマルボイス同様スプリットボイスを選択します。

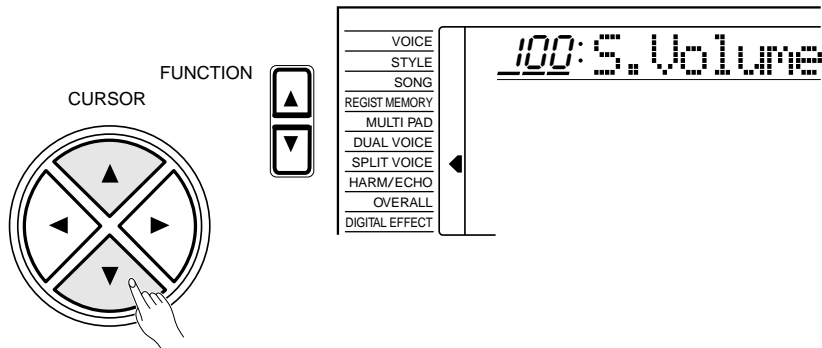


### メモ

SPLIT VOICEファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

スプリットボイスのボリューム(S.Volume)/オクターブ(S.Octave)/リバープレベル(S.RevLvl)/コーラスレベル(S.ChoLvl)/パン(S.Pan)の設定  
SPLIT VOICEファンクションで、CURSOR キーを押してディスプレイ表示を切り替えると、現在選ばれているスプリットボイスのボリューム/オクターブ/リバープレベル/コーラスレベル/パンの設定がディスプレイの最上段に順次表示されます。[0]~[9] +/-/YES /NO または、ダイヤルを使って、それぞれの設定を変更します。

# 鍵盤の設定を変更しましょう

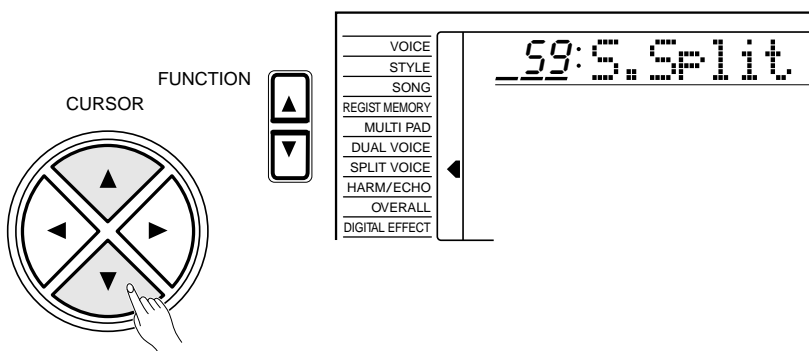


	設定範囲
スプリットボイスのボリューム	00 ~ 127
スプリットボイスのオクターブ	- 2 ~ + 2
スプリットボイスのリバースェンドレベル	00 ~ 127
スプリットボイスのコーラスェンドレベル	00 ~ 127
スプリットボイスのパン	- 7 ~ + 7

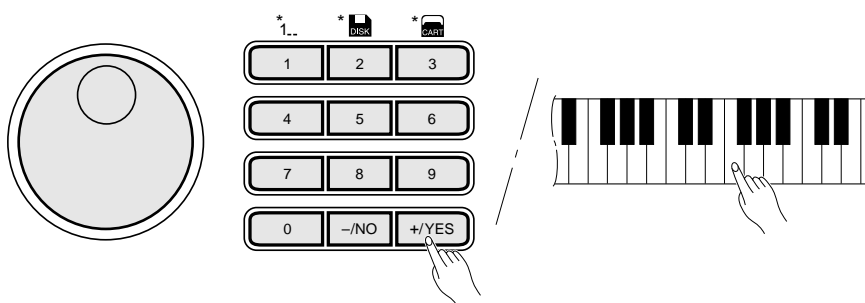
## SPLITモードのスプリットポイントの設定

SPLIT VOICEファンクションで、SPLITモードのスプリットポイント(右手鍵域と左手鍵域の境界点)の設定を変更することができます。

SPLIT VOICEファンクションで、CURSOR キーを押して「S.Split」を選択すると、現在設定されているスプリットポイントが、ディスプレイ最上段の左側にMIDIノートナンバー(鍵盤下部参照)で表示されます。



[ 0 ] ~ [ 9 ] + /YES [ - /NO ] ダイアルを使って、スプリットポイントを00 ~ 127の範囲で変更することができます。また、直接鍵盤を押さえてもスプリットポイントを変更できます。この時選択した鍵盤が左手鍵域の最高音になります。



### メモ

それぞれの設定時に [ + /YES ] - /NO を同時に押すと、それぞれの初期値に戻ります。

Voice Set (P.35参照) がオンの場合、ノーマルボイスを変更すると、スプリットボイスの設定も自動的に変更されます。

オクターブとパンを設定する場合、[ - /NO ] を押しながらテンキーを押すと、マイナスの値を設定することができます。

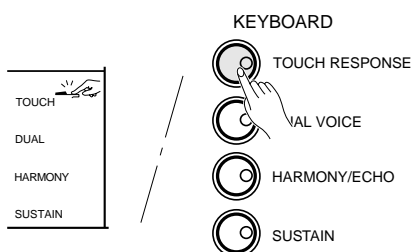
「S.RevLvl」、「S.ChoLvl」は、スプリットボイスのリバースェンドレベル、コーラスェンドレベルです。DIGITAL EFFECTファンクションの各リターンレベルとの関係を考慮して設定してください。(P.39, 82参照)

### メモ

[ + /YES ] - /NO を同時に押すと、SPLITモードのスプリットポイントの初期設定 = 59に戻ります。

アンプモードのスプリットポイント設定は、P.20を参照してください。

## タッチレスポンス( TOUCH RESPONSE )



タッチレスポンスのオン/オフを切り替えます。  
TOUCH RESPONSEボタンを押してディスプレイのアイコンを点灯させると、タッチレスポンスがオンになり、微妙なタッチニュアンスを表現することができます。タッチレスポンスをオフにするとアイコンが消灯し、鍵盤を押さえる強弱に関わらず一定音量で演奏できます。

### メモ

電源を入れると、タッチレスポンスは「オン」に設定されます。

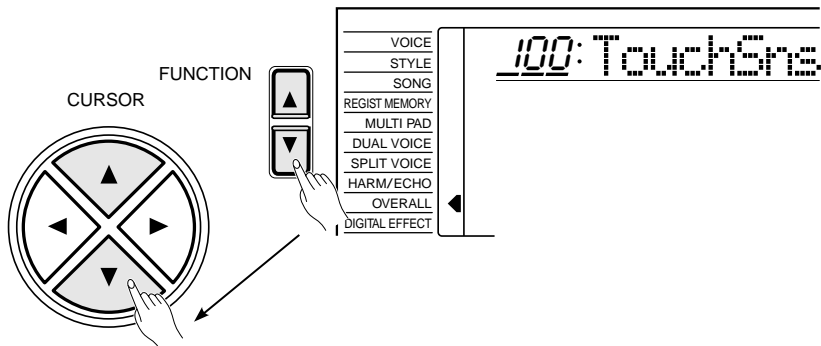
## タッチセンス( TouchSns )

鍵盤を押さえる強さによって音量が変化するタッチレスポンスの感度を変更することができます。

FUNCTION ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

CURSOR キーを押してディスプレイ表示を「TouchSns」に切り替えると、現在設定されているタッチセンスがディスプレイの最上段の左側に表示されます。

[ 0 ] ~ [ 9 ] + [ YES ] - [ NO ] または、ダイヤルを使って、タッチセンスを00 ~ 127の範囲で変更します。数値が大きくなるほど、タッチレスポンスの感度が高まります。



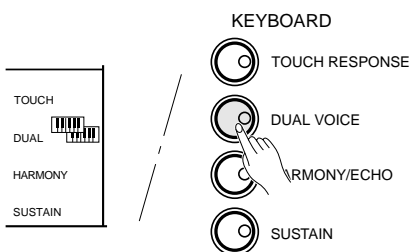
### メモ

[ +/YES ] - [ NO ] を同時に押すと、初期設定 = 100に戻ります。

OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

TOUCH RESPONSEボタンを押し続けると、ダイレクトにOVERALLファンクションの「TouchSns」設定画面に入ることができます。

## デュアルボイス( DUAL VOICE )



デュアルボイスのオン/オフを切り替えます。

DUAL VOICEボタンを押してディスプレイのアイコンを点灯させると、デュアルボイスがオンになり、キーボード全体を使って、選択した2つのボイス( VOICEファンクションで選択したノーマルボイス + DUAL VOICEファンクションで選択したデュアルボイス )を同時に演奏できます。

演奏モード( MODE )がSPLITモード、SINGLEモード、FINGEREDモードの場合は、右手鍵域だけがデュアルボイスになります。

### メモ

デュアルボイスをオンにすると、次の押鍵からデュアルボイスで演奏できます。

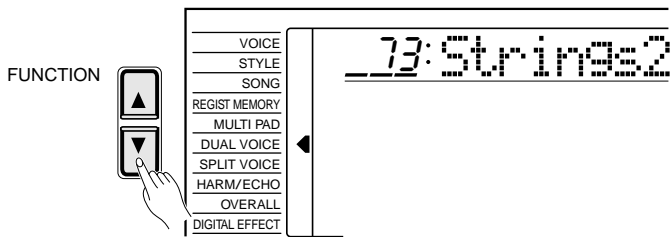
PSR-620の最大同時発音数は32音です。デュアルボイスモードでは演奏に対して2つのボイスが同時に発音されるため、最大同時発音数が減少します。各ボイスの使用発音数は、P.76「ボイスリスト」の項を参照してください。

# 鍵盤の設定を変更しましょう

## デュアルボイスの設定( DUAL VOICEファンクション )

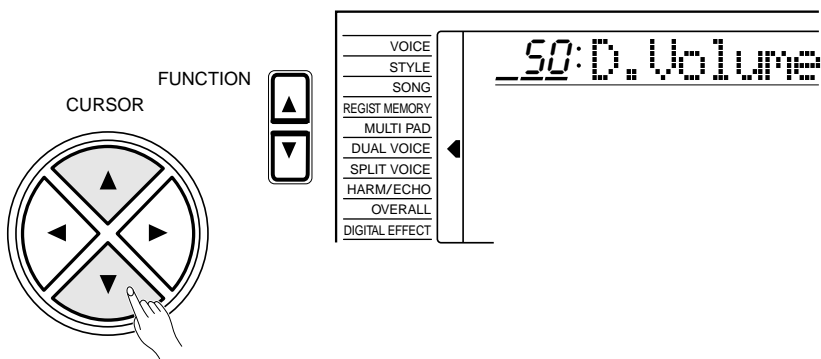
### デュアルボイスの選択

FUNCTION ボタンを押して、DUAL VOICEファンクションを選択すると、現在選ばれているデュアルボイスがディスプレイの最上段に表示されます。ノーマルボイス同様デュアルボイスを選択します。デュアルボイスは、ボイスナンバー01～141、150、151から選択できます。ボイスナンバー150、151はデュアルボイス専用ボイスです。



### デュアルボイスのボリューム( D.Volume )/ オクターブ( D.Octave )/ リバースレベル( D.RevLvl )/ コーラスレベル( D.ChoLvl )/ パン( D.Pan )の設定

DUAL VOICEファンクションで、CURSOR キーを押してディスプレイ表示を切り替えると、現在選ばれているデュアルボイスのボリューム/オクターブ/リバースレベル/コーラスレベル/パンの設定がディスプレイの最上段に順次表示されます。[ 0 ]~[ 9 ] + /YES [ - /NO ] または、ダイヤルを使って、それぞれの設定を変更します。



	設定範囲
デュアルボイスのボリューム	00 ~ 127
デュアルボイスのオクターブ	- 2 ~ + 2
デュアルボイスのリバースセンドレベル	00 ~ 127
デュアルボイスのコーラスセンドレベル	00 ~ 127
デュアルボイスのパン	- 7 ~ + 7

### メモ

DUAL VOICEファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

デュアルボイスにキーボードパーカッション(ボイスナンバー142～149)は選択できません。

DUAL VOICEボタンを押し続けると、ダイレクトにDUAL VOICEファンクションに入ることができます。

### メモ

それぞれの設定時に [ + /YES ] - /NO を同時に押すと、それぞれの初期値に戻ります。

Voice Set( P.35参照 )がオンの場合、ノーマルボイスを変更すると、デュアルボイスの設定も自動的に変更されます。

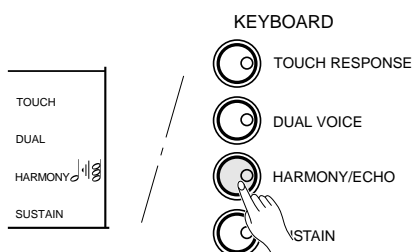
ノーマルボイスとデュアルボイスの基本のオクターブはOVERALLファンクションのオクターブ設定( P.33参照 )で行います。デュアルボイスのオクターブ設定は、OVERALLファンクションのオクターブ設定からの差を表します。

オクターブとパンを設定する場合、[ - /NO ] を押しながらテンキーを押すと、マイナスの値を設定することができます。

「D.RevLvl」、「D.ChoLvl」は、デュアルボイスのリバースセンドレベル、コーラスセンドレベルです。DIGITAL EFFECTファンクションの各リターンレベルとの関係を考慮して設定してください。( P.39, 82参照 )



## ハーモニー / エコー (HARMONY/ECHO)



ハーモニー / エコーのオン / オフを切り替えます。

ハーモニーは、左手鍵域で検出されたコードに従って右手鍵域(スプリットポイントより右側)での押鍵に対していろいろなハーモニーが自動的にかけられる機能です。

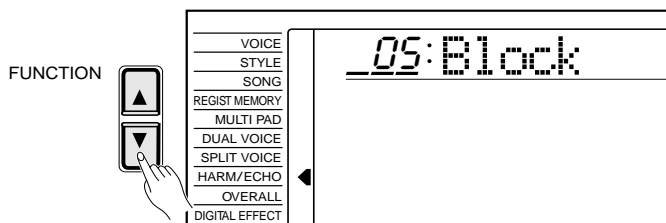
エコーは、右手鍵域の押鍵に対していろいろなエコーがかけられる機能です。

HARMONY/ECHOボタンを押してLCDディスプレイのアイコンを点灯させると、ハーモニー / エコーがオンになり、選択されているタイプのハーモニー / エコーがかかります。ハーモニーは、タイプ01 ~ 10の10種類から、エコーはタイプ11 ~ 22の12種類から選択します。

### ハーモニー / エコータイプの選択 (HARM/ECHOファンクション)

ハーモニー / エコータイプを22種類の中から選択します。

FUNCTION ボタンを押して、HARM/ECHOファンクションを選択すると、現在選ばれているハーモニー / エコータイプがディスプレイの最上段に表示されます。下記のリストを参考に、[ 0 ]-[ 9 ] + /YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、01 ~ 22の中からハーモニー / エコータイプを選択します。



ナンバーごとのハーモニー / エコータイプは以下のとおりです。

#### [ハーモニー / エコータイプリスト]

ハーモニー		エコー	
01	Due(デュエット)	11	Echo1/4(エコー1/4)
02	1+5 ワンプラスファイブ	12	Echo1/6(エコー1/6)
03	Country(カントリー)	13	Echo1/8(エコー1/8)
04	Tri(トリオ)	14	Echo1/12(エコー1/12)
05	Block(ブロック)	15	Tremolo1/8(トレモロ1/8)
06	4-Way Close1(4ウェイクローズ1)	16	Tremolo1/12(トレモロ1/12)
07	4-Way Close2(4ウェイクローズ2)	17	Tremolo1/16(トレモロ1/16)
08	4-Way Oper(4ウェイオープン)	18	Tremolo1/32(トレモロ1/32)
09	Octave(オクターブ)	19	Trill1/12(トリル1/12)
10	Strum(ストラム)	20	Trill1/16(トリル1/16)
		21	Trill1/24(トリル1/24)
		22	Trill1/32(トリル1/32)

#### メモ

ノーマルボイスにキーボードパーカッションが選択されている場合は、ハーモニー / エコーをオンにできません。

ハーモニー / エコーをオンにすると、次の押鍵からハーモニー / エコーがかかります。

アカンパニメント演奏にハーモニー / エコーはかかりません。

演奏モードがノーマルモードの時、またはオートアカンパニメントのコードキャンセル押鍵時(P.18参照)は、ハーモニーはかかりません。

デュアルボイス(P.29参照)がオンの時、ハーモニーは常にVOICEファンクションで選択されているノーマルボイスにかかります。

エコーは右手パート(ノーマルボイス + デュアルボイス)にかかります。

ハーモニーがかかっている状態で、右手鍵域で鍵盤を押さえたまま、左手鍵域でコードを変えると、新しいコードと右手の押鍵に適したハーモニー音にピッチ変更されます。

ソング(P.53参照)の再生中は、再生のコード進行に合わせてハーモニーが発音されます。

HARMONY/ECHOボタンを押し続けると、ダイレクトにHARM/ECHOファンクションに入ることができます。

Voice Set(P.35参照)がオンの場合、ノーマルボイスを変更すると、ハーモニー / エコータイプの設定も自動的に変更されます。

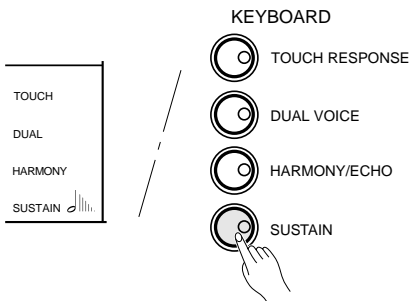
[ +/YES ] - /NO ] を同時に押すと、初期設定に戻ります。

フィンガードモードのフルモード使用中(P.19参照)は、ハーモニー / エコーをオンにできません。

演奏モードにフィンガードモードを選択した時、フィンガリングモードにフルモードが設定されていると、ハーモニー / エコーは自動的にオフになります。

ハーモニー / エコータイプの解説はP.84の「ハーモニー / エコーリスト」を参照してください。

## サステイン(SUSTAIN)

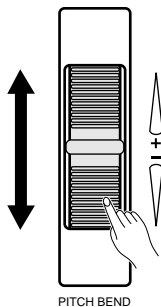


サステインのオン/オフを切り替えます。  
SUSTAINボタンを押してディスプレイのアイコンを点灯させると、サステインがオンになり、演奏に余韻を付けることができます。

**メモ**

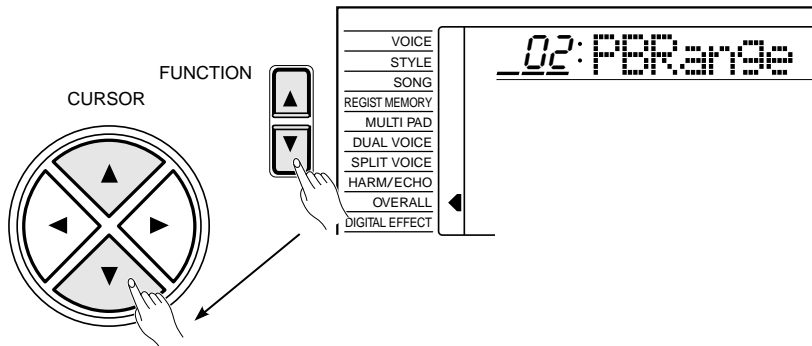
ボイスによっては、サステインがかからないものがあります。

## ピッチベンド(PITCH BEND)



ピッチベンドは、演奏した音色の音程を滑らかにアップ、またはダウンさせる(ベンドする)機能です。  
押鍵中にPITCH BENDホイールを上下に動かすことで、音程を上げたり下げたりすることができます。

**ピッチベンドレンジ(変化幅)の調整**  
ピッチベンドで変化させる音程の幅を1~12半音(1オクターブ)の範囲で調整します。  
FUNCTION ボタンを押してOVERALLファンクションを選択した後、CURSOR キーを押して「PBRange」を選択します。現在設定されているピッチベンドレンジが、ディスプレイの最上段の左側に表示されます。



[ 0 ] ~ [ 9 ] + /YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、01 ~ 12(単位:半音)の範囲でピッチベンドレンジを設定します。

**メモ**

[ +/YES ] - /NO ]を同時に押すと、初期設定 = 02に戻ります。

## 鍵盤の設定(OVERALL)

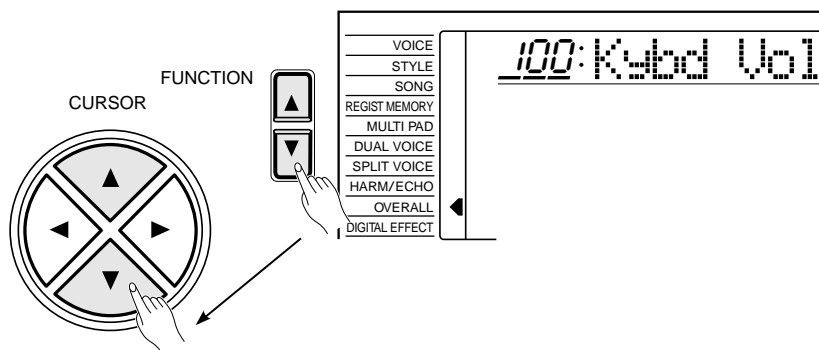
### 鍵盤ボリューム(Kybd Vol).....

鍵盤演奏(ノーマルボイス/デュアルボイス/スプリットボイス)の全体のボリュームを変更して、アカンパニメント演奏やソング演奏のボリュームとのバランスをとることができます。

**FUNCTION** ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

**CURSOR** キーを押してディスプレイ表示を「Kybd Vol」に切り替えると、現在設定されている鍵盤ボリュームがディスプレイ最上段の左側に表示されます。

[ 0 ] ~ [ 9 ] + [ YES ] - [ NO ] または、ダイヤルを使って、鍵盤ボリュームを 00 ~ 127 の範囲で変更します。



### オクターブ(Octave).....

鍵盤演奏(ノーマルボイス/デュアルボイス)の音程を変更することができます。

**FUNCTION** ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

**CURSOR** キーを押してディスプレイ表示を「Octave」に切り替えると、現在設定されているオクターブがディスプレイ最上段の左側に表示されます。

[ 0 ] ~ [ 2 ] + [ YES ] - [ NO ] または、ダイヤルを使って、音程を -2 ~ +2 (±2オクターブ) の範囲で変更します。



### パン(Pan).....

鍵盤演奏(ノーマルボイス)のパン(音の定位)を変更することができます。左右に振って演奏することにより、臨場感あふれるステレオ演奏が可能になります。

**FUNCTION** ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

**CURSOR** キーを押してディスプレイ表示を「Pan」に切り替えると、現在設定されているパンがディスプレイの最上段の左側に表示されます。

[ 0 ] ~ [ 7 ] + [ YES ] - [ NO ] または、ダイヤルを使って、パンを -7 ~ +7 ( -7で最も左、+7で最も右 ) の範囲で変更します。



#### メモ

[ +/YES ] - [ NO ] を同時に押すと、初期設定 = 100に戻ります。

OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

VOICEボタンを押し続けると、ダイレクトに「Kybd Vol」設定画面に入ることができます。

#### メモ

[ +/YES ] - [ NO ] を同時に押すと、初期設定 = 0に戻ります。

OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

[ -/NO ] を押しながらテンキーを押すと、マイナスの値を設定することができます。

#### メモ

[ +/YES ] - [ NO ] を同時に押すと、初期設定値に戻ります。

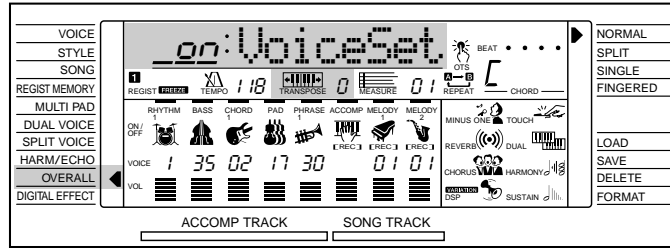
OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

[ -/NO ] を押しながらテンキーを押すと、マイナスの値を設定することができます。

Voice Set (P.35参照) がオンの場合、ノーマルボイスを変更するとパンの値は「0」に自動的に変更されます。



# 全体のコントロールをしましょう



## トランスポーズ(TRANSCOPE)

鍵盤演奏、オートアカンパニメント、ソングの音程を調節します。

ディスプレイのカーソルをTRANSCOPEまで移動します。[ 0 ]-[ 9 ] +/YES ] - / NO ] または、ダイヤルを使って、- 12 ~ + 12( ±1オクターブ )の範囲で変更することができます。



### メモ

[ +/YES ] - /NO ] を同時に押すと、初期設定 = 0 に戻ります。

トランスポーズ変更後、次の押鍵から新しく設定したトランスポーズで発音します。

[ - /NO ] を押しながらテンキーを押す(2桁入力)と、マイナスの値を設定することができます。

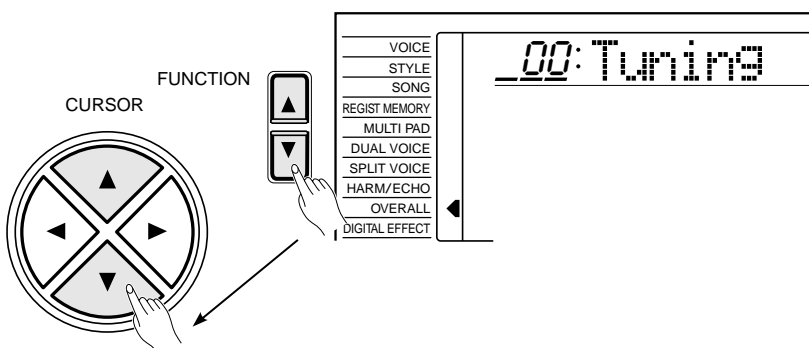
## チューニング(Tuning)

楽器全体の音程(ピッチ)を微調整します。

FUNCTION ボタンを押して、OVERALLファンクションを選択します。

CURSOR キーを押してディスプレイ表示を「Tuning」に切り替えると、現在設定されているチューニングがディスプレイの最上段の左側に表示されます。

[ 0 ]-[ 9 ] +/YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、チューニングを - 100 ~ + 100( 単位 : セント、±半音 )の範囲で変更します。



### メモ

[ +/YES ] - /NO ] を同時に押すと、初期設定 = 00 に戻ります。

## メトロノーム(Metronome)

アカンパニメント演奏時、ソング再生時、ユーザーソング、ユーザーパッドの録音時に、設定されたテンポにしたがってメトロノームを鳴らすことができます。

FUNCTION ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

CURSOR キーを押してディスプレイ表示を「Metronom」に切り替えると、現在のメトロノームのON/OFF設定がディスプレイ最上段の左側に表示されます。

[+/YES] - /NO] または、ダイヤルを使って、on/offを変更します。

off:Metronom

### メモ

OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

電源を入れると、メトロノームは「off」に設定されます。

デモ曲のチェインプレイ中は、メトロノームを鳴らすことはできません。

## ボイスセット(Voice Set)

PSR-620には、ボイスそれぞれに最適なエフェクトなどの設定がプリセットされています。

ボイスセット機能をオンにすれば、ボイス選択時に、各ボイスに最適な設定を自動的にセットすることができ、大変便利です。

FUNCTION ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

CURSOR キーを押してディスプレイ表示を「VoiceSet」に切り替えると、現在のボイスセットのON/OFF設定がディスプレイ最上段の左側に表示されます。

[+/YES] - /NO] または、ダイヤルを使って、on/offを変更します。

on:VoiceSet

### メモ

OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

電源を入れると、ボイスセットは「on」に設定されます。

### ボイスセット「オン」でセットされるデータ

- ・デュアルボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、リバーブレベル、コーラスレベル、パン=0)
- ・スプリットボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、リバーブレベル、コーラスレベル、パン)
- ・ハーモニー/エコータイプ
- ・パン=0
- ・リバーブレベル
- ・コーラスレベル
- ・DSPレベル
- ・DSPタイプ
- ・リバーブオン/オフ
- ・コーラスオン/オフ
- ・DSPオン/オフ=オン
- ・DSPバリエーションオン/オフ



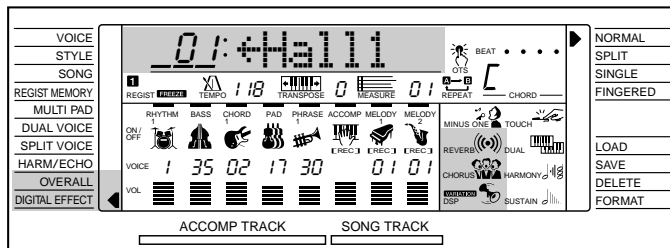
# デジタルエフェクトを活用しましょう

PSR-620のデジタルエフェクトには、リバーブ、コーラス、DSR(デジタルシグナルプロセッサ)の3種類があります。



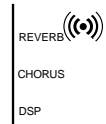
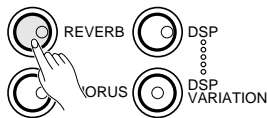
Voice Set( P.35参照 )がオンの場合、ノーマルボイスを変更すると、リバーブ、コーラス、DSPバリエーションのオン/オフが自動的に変更されます。また、DSPは自動的にオンに変更されます。

PSR-620のデジタルエフェクトのしくみについては、P.82を参照してください。



## リバーブ(REVERB)

DIGITAL EFFECT



DIGITAL EFFECT部のREVERBボタンを押してディスプレイのREVERBのアイコンを点灯させると、リバーブエフェクトがオンになり、リバーブタイプの設定にしたがって鍵盤演奏(ノーマルボイス)にリバーブエフェクトがかかります。

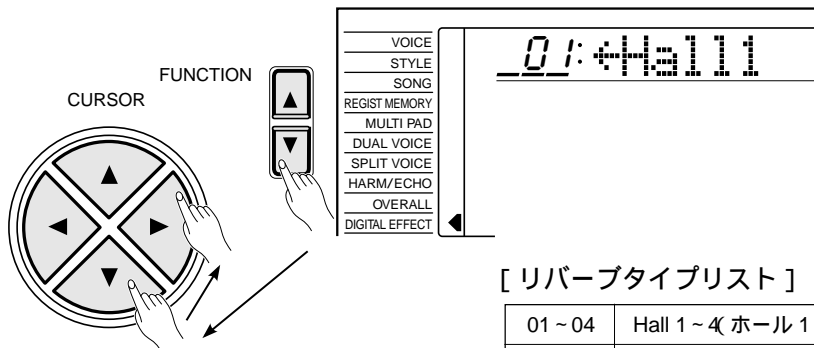
### REVERBタイプの設定(DIGITAL EFFECTファンクション).....

リバーブタイプを13種類の中から選択します。

**FUNCTION** ボタンを押して、DIGITAL EFFECTファンクションを選択します。

**CURSOR** キーを押して、ディスプレイに「Reverb →」を表示させた後、**CURSOR▶**キーを押すと、現在選ばれているリバーブタイプがディスプレイの最上段に表示されます。

リストを参考に、[ 0 ]~[ 9 ] + /YES [ - /NO ] または、ダイヤルを使って、リバーブのタイプを選択します。



[ リバーブタイプリスト ]

01~04	Hall 1~4(ホール1~4)
05~08	Room 1~4(ルーム1~4)
09, 10	Stage 1, 2(ステージ1, 2)
11, 12	Plate 1, 2(プレート1, 2)
13	OFF(オフ)



REVERBボタンを押し続けると、ダイレクトにリバーブタイプ選択画面を呼び出すことができます。

スタイルを変更すると、リバーブタイプが自動的に選ばれます。

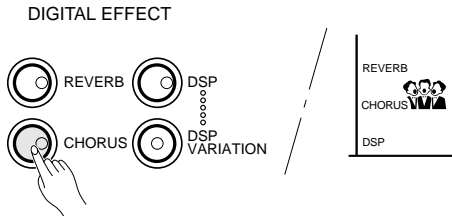
リバーブタイプの解説はP.83の「デジタルエフェクトリスト」を参照してください。

[ +/YES ] - /NO を同時に押すと、初期設定に戻ります。

ノーマルボイス以外にかかるリバーブエフェクトをオフにしたい場合は、リバーブタイプ 13 : OFF を選択してください。

ディスプレイにリバーブタイプが選択されている時、**CURSOR◀**キーを押すと「Reverb」ディスプレイに戻ります。

## コーラス(CHORUS)



DIGITAL EFFECT部のCHORUSボタンを押してディスプレイのCHORUSのアイコンを点灯させると、コーラスエフェクトがオンになり、コーラストイプの設定にしたがって鍵盤演奏(ノーマルボイス)にコーラスエフェクトがかかります。

### CHORUSタイプの設定(DIGITAL EFFECTファンクション).....

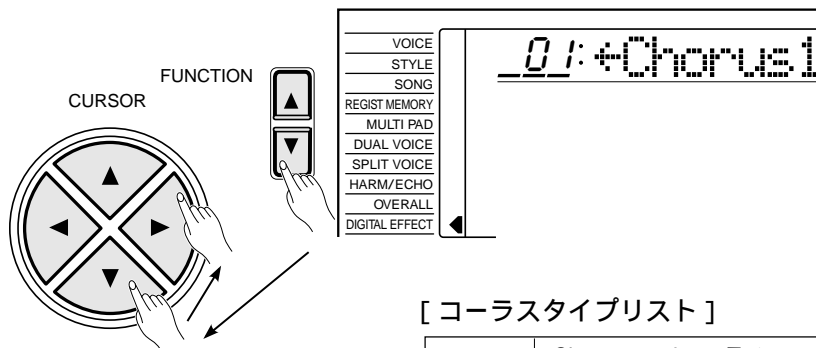
コーラストイプを10種類の中から選択します。

**FUNCTION** ボタンを押して、DIGITAL EFFECTファンクションを選択します。

**CURSOR** キーを押して、ディスプレイに、「Chorus →」を表示させた後、

**CURSOR▶**キーを押すと、現在選ばれているコーラストイプがディスプレイの最上段に表示されます。

リストを参考に、[ 0 ]~[ 9 ] [+ /YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、コーラストイプを選択します。



#### [ コーラストイプリスト ]

01~05	Chorus 1~5( コーラス 1~5 )
06~09	Flanger 1~4( フランジャー 1~4 )
10	OFF( オフ )

#### メモ

CHORUSボタンを押し続けると、ダイレクトにコーラストイプ選択画面を呼び出すことができます。

スタイルを変更すると、コーラストイプが自動的に選ばれます。

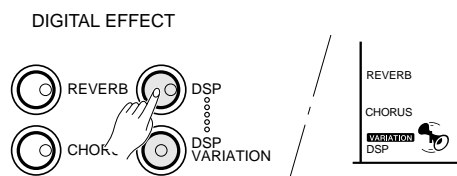
コーラストイプの解説はP.83の「デジタルエフェクトリスト」を参照してください。

[ + /YES ] - /NO を同時に押すと、初期設定に戻ります。

ノーマルボイス以外にかかるコーラスエフェクトをオフにしたい場合は、コーラストイプ 10 : OFF」を選択してください。

ディスプレイにコーラストイプが表示されている時、CURSOR◀キーを押すと、「Chorus」ディスプレイに戻ります。

## DSP



DIGITAL EFFECT部のDSPボタンを押してディスプレイのDSPのアイコンを点灯させると、DSPエフェクトがオンになり、DSPタイプの設定にしたがって鍵盤演奏(ノーマルボイス)にDSPエフェクトがかかります。

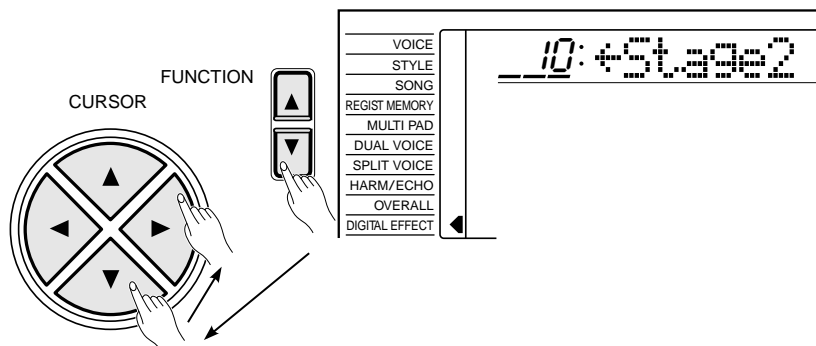
### DSPタイプの設定(DIGITAL EFFECTファンクション)

DSPのタイプを46種類の中から選択します。

**FUNCTION** ボタンを押して、DIGITAL EFFECTファンクションを選択します。

**CURSOR** キーを押して、ディスプレイに、「Dsp →」を表示させた後、**CURSOR**▶キーを押すと、現在選ばれているDSPタイプがディスプレイの最上段に表示されます。

リストを参考に、[ 0 ]-[ 9 ] [+ /YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、DSPタイプを選択します。



### [ DSPタイプリスト ]

01~04	Hall 1~4(ホール1~4)	35	Guitar Tremolo(ギタートレモロ)
05~08	Room 1~4(ルーム1~4)	36	Auto Pan(オートパン)
09, 10	Stage 1, 2(ステージ1, 2)	37	Auto Wah(オートワウ)
11, 12	Plate 1, 2(プレート1, 2)	38	Delay L, C, R(ディレイL, C, R)
13, 14	Early Reflection 1, 2 (アーリーリフレクション1, 2)	39	Delay L, R(ディレイL, R)
15	Gate Reverb(ゲートリバーブ)	40	Echo(エコー)
16	Reverse Gate(リバースゲート)	41	Cross Delay(クロスディレイ)
17~21	Chorus 1~5(コーラス1~5)	42	Distortion Hard (ディストーションハード)
22~25	Flanger 1~4(フランジャー1~4)	43	Distortion Soft (ディストーションソフト)
26	Symphonic(シンフォニック)	44	EQ Disc(イコライザーディスク)
27	Phase(フェイザー)	45	EQ Telephone (イコライザーテレフォン)
28~32	Rotary Speaker 1~5 (ロータリースピーカー1~5)	46	OFF(オフ)
33, 34	Tremolo 1, 2(トレモロ1, 2)		

DSPの各タイプには、バリエーションがあります。

DSP VARIATIONボタンを押して、ディスプレイに「VARIATION」を表示させると、バリエーションタイプになります。

### メモ

DSPボタンを押し続けると、ダイヤルにDSPタイプ選択画面を呼び出すことができます。

DSPタイプの解説はP.83の「デジタルエフェクトリスト」を参照してください。

[ + /YES ] - /NO を同時に押すと、初期設定に戻ります。

ディスプレイにDSPタイプが表示されている時、**CURSOR**◀キーを押すと、「Dsp」ディスプレイに戻ります。

### メモ

DSPタイプにロータリースピーカー1~5が選ばれている時、DSP VARIATIONのオン/オフは回転スピードの速さ(速い/遅い)を切り替えます。

Voice Set(P.35参照)がオンの場合、ノーマルボイスを変更するとDSPタイプも自動的に変更されます。

ノーマルボイス以外にかかるDSPエフェクトをオフにしたい場合は、DSPタイプ「46: OFF」を選択してください。



## エフェクトレベル

### エフェクトレベルの設定( OVERALLファンクション )

ノーマルボイスにかかるエフェクトのセンドレベル( エフェクトへの送り量 )を設定して、エフェクトのかかり具合を調整します。

FUNCTION ボタンを押してOVERALLファンクションを選択した後、CURSOR キーを押して「RevLevel」「ChoLevel」「DspLevel」を選択します。現在設定されているレベルが、ディスプレイの最上段左側に表示されます。  
[ 0 ]-[ 9 ] + /YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、エフェクトレベルを00 ~ 127の範囲で設定します。

28: RevLevel

- RevLeve( リバープレベル )..... リバープのセンドレベルを設定します。
- ChoLeve( コーラスレベル )..... コーラスのセンドレベルを設定します。
- DspLeve( DSPレベル )..... DSPのセンドレベルを設定します。

### エフェクトリターンレベルの設定 ( DIGITAL EFFECTファンクション )

エフェクトリターンレベル( エフェクトからの戻り量 )を設定して、楽器全体の各エフェクトのかかり方を一律に変化させることができます。

FUNCTION ボタンを押してDIGITAL EFFECTファンクションを選択した後、CURSOR キーを押して「RevRtnLv」「ChoRtnLv」「DspRtnLv」を選択します。現在設定されているリターンレベルが、ディスプレイの最上段左側に表示されます。  
[ 0 ]-[ 9 ] + /YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、リターンレベルを00 ~ 127の範囲で設定します。

64: RevRtnLv

- RevRtnLv( リバープリターンレベル ).... リバープのリターンレベルを設定します。
- ChoRtnLv( コーラスリターンレベル ).... コーラスのリターンレベルを設定します。
- DspRtnLv( DSPリターンレベル )..... DSPのリターンレベルを設定します。

#### メモ

PSR-620のデジタルエフェクトのしくみについては、P.82を参照してください。

OVERALLファンクションの各エフェクトレベルはDIGITAL EFFECTファンクションのエフェクトリターンレベルとの関係を考慮して設定してください。( P.82参照 )

それぞれの設定時に [ + /YES ] - /NO ] を同時に押すと、それぞれの初期設定に戻ります。

DSPタイプにインサージョンエフェクト( P.82参照 )が選ばれていると、DSPセンドレベルを設定できません。その場合はディスプレイに「--」が表示されます。

Voice Set( P.35参照 )がオンの場合、ノーマルボイスを変更するとエフェクトレベルも自動的に変更されます。

#### メモ

DSPタイプにインサージョンエフェクト( P.82参照 )が選ばれていると、DSPリターンレベルを設定できません。その場合はディスプレイに「--」が表示されます。

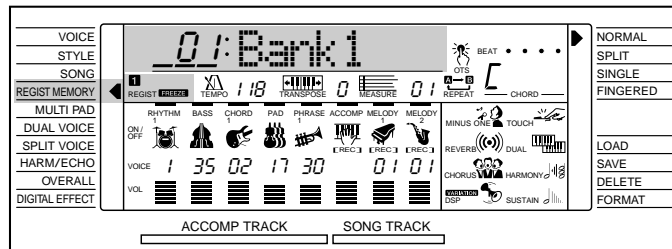
[ + /YES ] - /NO ] を同時に押すと、初期設定 = 64に戻ります。

# レジストレーションを記憶させましょう

レジストレーションメモリーは、レジストレーション(ボイス、アカンパニメントなどのパネル設定)を128種類(32バンク×1~4)まで記憶(メモリー)させ、演奏中でもワンタッチで呼び出すことができる機能です。



レジストレーションメモリー[1]-[4]には、初期設定で同じデータが記録されています。



## 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、オート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でメモリーされるデータ

##### ボイスデータ

- ・ ノーマルボイス(ボイスナンバー)
- ・ 鍵盤ボリューム
- ・ オクターブ
- ・ パン
- ・ デュアルボイスオン/オフ
- ・ デュアルボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、リバーブレベル、コーラスレベル、パン)
- ・ スプリットボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、リバーブレベル、コーラスレベル、パン)
- ・ スプリットポイント(スプリットモード)
- ・ タッチレスボンスオン/オフ、およびタッチセンス

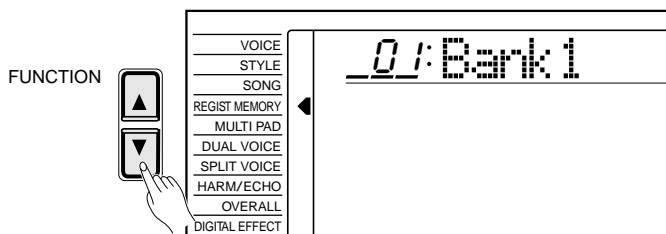
- ・ ハーモニー/エコーオン/オフ、およびタイプ
- ・ サステイン(パネル)オン/オフ
- ・ リバーブレベル
- ・ コーラスレベル
- ・ DSPレベル
- ・ リバーブオン/オフ
- ・ コーラスオン/オフ
- ・ DSPオン/オフ、およびバリエーションオン/オフ
- ・ DSPタイプ、およびリターンレベル
- ・ ピッチベンドレンジ

##### アカンパニメントデータ

- ・ 演奏モード(ノーマル/スプリット/シングル/フィンガード)
- ・ フィンガリングモード(ノーマル/ベース/フル)
- ・ スタイルナンバー
- ・ テンポ
- ・ スプリットポイント(アカンブモード)
- ・ アカンブボリューム
- ・ トラック変更データ(トラックオン/オフ、ボイス、ボリューム)
- ・ アカンブパニメントセクション(メインA, B)
- ・ マルチパッドキットナンバー
- ・ トランスポーズ
- ・ リバーブタイプ、およびリターンレベル
- ・ コーラスタイプ、およびリターンレベル

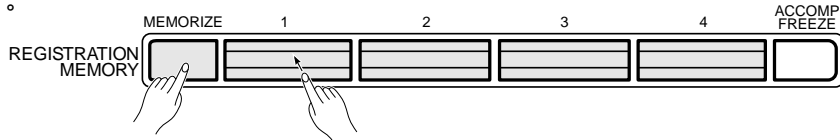
## 2 レジストレーションを記憶するバンクを選択します。

FUNCTION ボタンを押して、REGIST MEMORYファンクションを選択します。  
[ 0 ]-[ 9 ] + /YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、バンク01～32のいずれかを選択します。



## 3 レジストレーションを記憶します。

MEMORIZEボタンを押しながら、REGISTRATION MEMORY 1～4ボタンのいずれかを押すと、指定したナンバーに、現在のパネルのレジストレーションが記憶されます。



### メモ

[ +/YES ] - /NO ] を同時に押すと、初期設定 = 01 を選択できます。

MEMORIZEボタンを押し続けると、ダイレクトにREGIST MEMORYファンクションを呼び出すことができます。

### メモ

レジストレーションを記憶すると、そのREGISTRATION MEMORYナンバーに記憶されていたデータは消去され、新しいデータに書き換えられます。

電源アダプターがコンセントに差し込まれているか、乾電池がセットされている場合は、電源を切ってもレジストレーションメモリーの内容は記憶されています。

レジストレーションメモリーデータは、ディスクにセーブすることができます。(P.58参照)

### ネーミング機能

レジストレーションメモリーバンク、ユーザーソング(P.49参照)、ユーザーパッドキット(P.44参照)、ユーザースタイル(P.16参照)には、好きな名前を8文字以内でつけることができます。

ディスプレイをそれぞれのファンクションに切り替え、レジストレーションバンク、ユーザーソング、ユーザーパッドキット、ユーザースタイルのナンバーをダイヤル、または[ 0 ]-[ 9 ] + /YES ] - /NO ] で選択します。CURSOR▶キーを押すと、名前のいちばん左の桁にカーソルが移動します。

ダイヤル、または + /YES ] - /NO ] を使って文字を入力します。[ 0 ]-[ 9 ] を押すとダイレクトに数字を入力することができます。

カーソルをナンバーに戻すと名前が記憶されます。



[ 使用できる文字 ]

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789\_

CURSOR◀▶キーを押して、文字を入力したい位置にカーソルを移動します。

CURSOR ーキーを押すと、現在のカーソルの位置に「アンダーライン」が挿入されます。

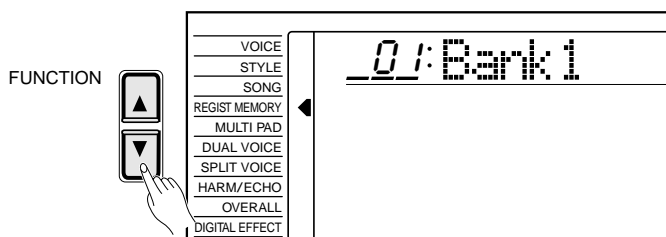
CURSOR ーキーを押すと、現在のカーソルの位置の文字が削除されます。

### メモ

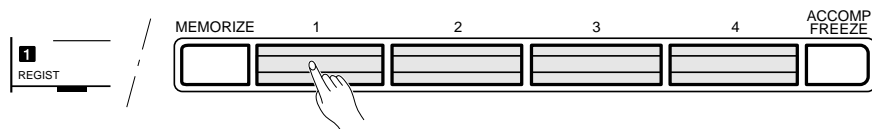
電源アダプターがコンセントに差し込まれているか、乾電池がセットされている場合、電源を切っても、名前は記憶されています。

## レジストレーションの呼び出し

FUNCTION ボタンを押して、REGIST MEMORYファンクションを選択します。  
[ 0 ]~[ 9 ] + /YES [ - /NO ] または、ダイヤルを使って、バンク01~32のいずれかを選択します。



REGISTRATION MEMORY 1~4ボタンを押すと、そのナンバーに記憶されていたレジストレーションデータがすぐに呼び出されます。ディスプレイには、パネルにセットされたレジストレーションナンバー[ 1 ]~[ 4 ]のいずれかが表示されます。



呼び出されたレジストレーションデータがパネル上で変更されると、ディスプレイのレジストレーションナンバー[ 1 ]~[ 4 ]が点滅します。

### メモ

初期化の操作(P.84参照)で、レジストレーションメモリーを初期設定の状態に戻すことができます。

レジストレーションを呼び出した時、ア कंपフリーズがオンならば、ディスプレイのレジストレーションナンバー[ 1 ]~[ 4 ]は点滅します。

電源を入れた時、バンクを変更した時、ディスプレイのレジストレーションナンバー[ 1 ]~[ 4 ]はすべて消灯しています。

ワンタッチセッティングがオンの時は、レジストレーションデータを呼び出すことはできません。

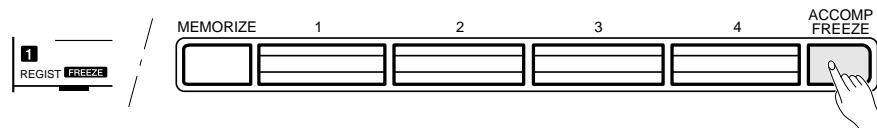
ミュージックカートリッジのカートリッジレジストレーション(P.48参照)やディスクにセーブしたレジストレーション(P.60参照)も呼び出してみましょう。

## ア कंपフリーズ機能( ACCOMP FREEZE )

ア कंपフリーズ機能は、レジストレーションメモリーを呼び出すときに、現在のパネル上のア कंपバニメントデータを固定(フリーズ)して、ボイスデータだけを呼び出す機能です。

ACCOMP FREEZEボタンを押して、ア कंपフリーズ機能のオン/オフを切り替えます。ACCOMP FREEZEボタンを押すと、ア कंपフリーズがオンになり、ディスプレイの[FREEZE]が点灯します。

点灯中にレジストレーションメモリーを呼び出すと、ア कंपバニメントデータはそのまま変更されず(フリーズされ)、ボイスデータが記憶されていた内容に変更されます。



ACCOMP FREEZEボタンを押して、ディスプレイの[FREEZE]を消灯させると、ア कंपフリーズがオフになります。

### メモ

ア कंपバニメントデータに関してはP.40の「レジストレーションメモリーで記憶できるデータ」を参照してください。

レジストレーションのバンクを変更しても、ア कंपフリーズのオン/オフ設定は変わりません。

ソングの録音/再生中に、レジストレーションメモリーを呼び出した場合、ア कंपフリーズのオン/オフに関わらず、ボイスデータだけを呼び出します。

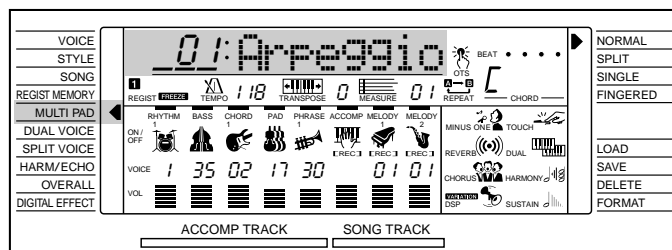


# マルチパッドを鳴らしましょう

PSR-620のマルチパッド1~4は、84種類のフレーズやドラムサウンドなどがプリセットされています(MULTI PAD KIT 01~21 x MULTI PAD 1~4)。また、ユーザーパッドキット(MULTI PAD KIT 22)に自分でフレーズやドラムサウンドなどを録音できます。演奏中にパッドを押すだけで、それらのフレーズやサウンドを再生できます。

マルチパッドに録音した内容(ユーザーパッドキットデータ)はディスクにセーブすることができます。

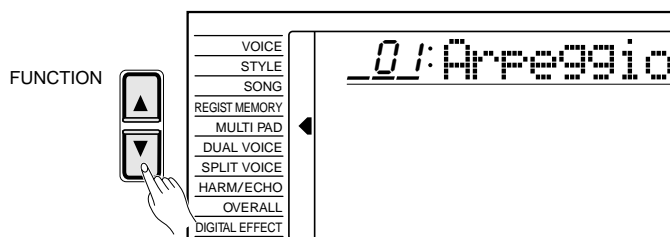
マルチパッドは、演奏内容(ファンファーレやドラムなど)をそのまま再生するものとコードマッチタイプの2種類があります。コードマッチタイプは、オートアカンパニメントのコードタイプとルート音に応じて、演奏内容の音程をトランスポートして再生します。オートアカンパニメントと一緒に使用すれば、演奏したコードに合ったフレーズを再生することができます。



## 再生

### 1 マルチパッドキットを選択します。

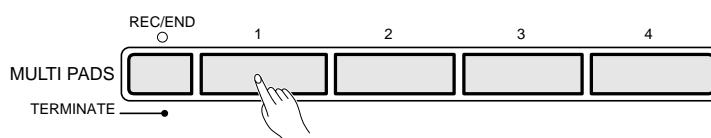
FUNCTION ボタンを押して、MULTI PADファンクションを選択すると、現在選ばれているキットがディスプレイの最上段に表示されます。[0]~[9] + /YES] - /NO] または、ダイヤルを使って、再生したいキットを選択します。



### 2 マルチパッドを押します。

マルチパッド1~4のいずれかを押しすと、そのパッドに録音されている演奏の再生が始まります。

再生を途中でストップしたい場合はTERMINATEボタンを押します。



#### メモ

マルチパッドキットのキット名、コードマッチタイプに関してはP.79の「マルチパッドキットリスト」を参照してください。

REC/ENDボタンを押し続けると、ダイレクトにMULTI PADファンクションを呼び出すことができます。

#### メモ

パッドの再生は、その時設定されているテンポで再生されます。

複数のパッドを同時に再生することができます。

ユーザーパッドには、プリセットデータはありません。

## 録音

### ユーザーパッドに録音できるデータ

- ・ ノートオン/オフ(押鍵/離鍵)
- ・ ベロシティ
- ・ パン
- ・ オクターブ
- ・ ノーマルボイス(ボイスナンバー)
- ・ 鍵盤ボリューム\*
- ・ デュアルボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、リバーブレベル、コーラスレベル、パン)
- ・ デュアルボイスオン/オフ
- ・ ハーモニー/エコーオン/オフ、タイプ
- ・ リバーブオン/オフ、リバーブレベル
- ・ コーラスオン/オフ、コーラスレベル
- ・ ピッチベンド、ピッチベンドレンジ\*
- ・ パネルサステインオン/オフ(ペダルサステインオン/オフ)

\*は録音開始時のデータのみ記録します。録音途中の変更はできません。

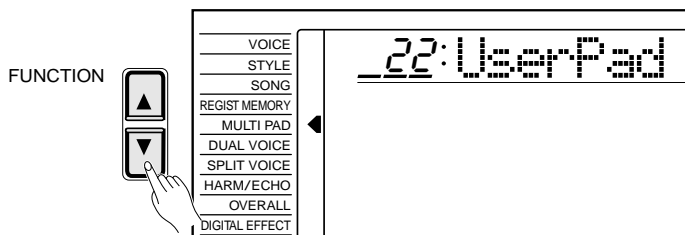
ユーザーパッドキット22に録音できるメモリー容量は「約200音」です。

### メモ

録音中に電源を切った場合や、録音中に電源アダプターがコンセントから外れた場合、電池が切れた場合、録音中のマルチパッドデータが失われますのでご注意ください。

## 1 ユーザーパッドキットを選択します。

FUNCTION ボタンを押して、MULTI PADファンクションを選択すると、現在選ばれているキットがディスプレイの最上段に表示されます。[ 0 ]~[ 9 ] + /YES ] - / NO ] または、ダイヤルを使って、ユーザーパッドキット22を選択します。



### メモ

マルチパッドキット01~21には録音できません。

REC/ENDボタンを押し続けると、ダイレクトにMULTI PADファンクションを呼び出すことができます。

## 2 ボイスナンバー、テンポ、メトロノームなどを必要に応じて設定します。

ボイスや録音しやすいテンポを設定してください。

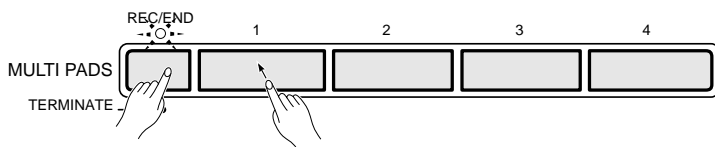
### メモ

メトロノームをオンにすると録音中もクリック音が鳴り、演奏タイミングの目安になります。(P.35参照)

音階があるボイスを選択して録音した場合、コードマッチタイプとして再生することができます。

## 3 録音するマルチパッドを指定して録音待機状態にします。

REC/ENDボタンを押しながら、録音するマルチパッド(1~4の中から1つ選択)を押すと、REC/ENDランプが点滅して録音待機状態(シンクロスタート待機状態)になります。ディスプレイのビートインディケータ(4つすべて)は点滅します。



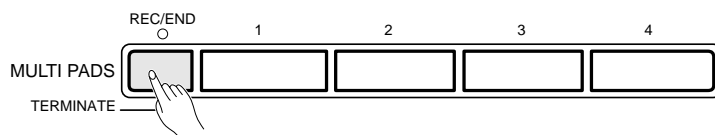
## 4 録音をスタートします。

鍵盤で演奏を始めると、REC/ENDランプは点灯に変わり録音がスタートします(シンクロスタート)。録音中は、ディスプレイのビートインディケータがテンポに合わせて点滅します。

コードマッチタイプとして再生する場合は、演奏をCM7で録音してください。再生時にCM7コードをもとに自動的に他のコードに変更されます。

## 5 録音をストップします。

REC/ENDボタンを押すと録音がストップします。



録音したデータは、プリセットデータと同様に再生できます。

録音したデータは、フロッピーディスクにセーブ(保存)することをおすすめします。(P.58参照)

### メモ

マルチパッドが録音待機状態になると、演奏モードは自動的にノーマルに切り替わります。

録音待機中にもう一度REC/ENDボタンを押すと、録音待機状態は解除されます。

ユーザーパッドキット以外が選択されている時に、録音待機状態に入ると、ユーザーパッドキット22が自動的に選ばれます。

マルチパッドの録音中/録音待機中は、DSPをオンにできません。DSPがオンの時にマルチパッドが録音待機状態になると、DSPは自動的にオフになります。

### メモ

録音すると、そのパッドに以前録音されていた演奏データは消去され、新しく録音したデータに書き替わります。

### メモ

録音中にメモリー容量がいっぱいになると、ディスプレイに「Full」が表示され、録音は自動的にストップします。ただし、「Full」が表示されるまでのデータは録音されています。

電源アダプターがコンセントに差し込まれているか、乾電池がセットされている場合、電源を切っても、録音したマルチパッドのデータは記憶されています。

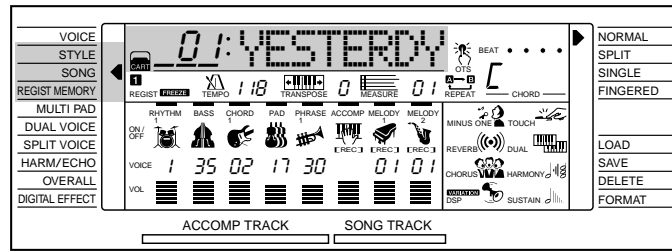
ユーザーパッドキットに名前をつけることができます。(P.41「ネーミング機能」参照)



# ミュージックカートリッジを鳴らしましょう

PSR-620はミュージックカートリッジを鳴らすことができます。付属のミュージックカートリッジを使って、ミュージックカートリッジの使い方を覚えましょう。

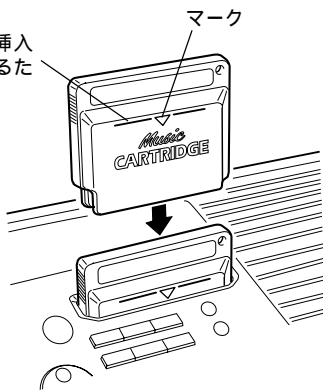
付属のミュージックカートリッジには、カートリッジソング、カートリッジスタイル、カートリッジレジストレーションが記録されていて、内蔵のデモ曲やスタイル、レジストレーションメモリーと同様に扱うことができます。



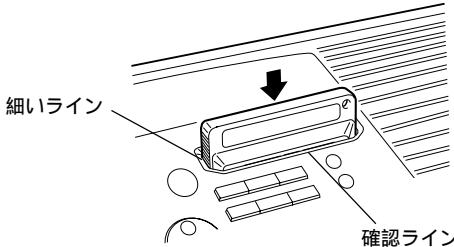
## ミュージックカートリッジの挿入方法

- 1** PSR-620の電源を切り、ミュージックカートリッジの方向を間違えないように、挿入します。カートリッジのマークの下までは、軽く挿入できます。

確認ライン(挿入位置を確認するためのライン)



- 2** ゆっくりと力を入れて、下図のようにマーク全体が隠れるまで確実に挿入します。確認ラインまで挿入すると、挿入完了です。



### メモ

ミュージックカートリッジには、マークや確認ラインがないものがあります。この場合、カートリッジ側面の細いラインを目安に挿入してください。

## ミュージックカートリッジ、およびカートリッジスロット取扱上の注意

極端な温度変化のあるところに、ミュージックカートリッジを置かないでください。

ミュージックカートリッジを落としたりして、ショックを与えないようご注意ください。

ミュージックカートリッジを分解しないでください。

ミュージックカートリッジの端子に直接触れないでください。端子が汚れて接触不良の原因になったり、静電気によりデータが破損し正常な動作をしなくなる場合があります。

本体のカートリッジスロットに、ヤマハミュージックカートリッジ以外の物を入れないでください。カートリッジスロット、およびミュージックカートリッジ破損の原因になります。

ミュージックカートリッジを、カートリッジスロット以外のものに挿入しないでください。ミュージックカートリッジ破損の原因になります。

ミュージックカートリッジの挿入や取り出しは、電源を切った状態で行ってください。電源を入れた状態で、ミュージックカートリッジを挿入したり、取り出したりすると、PSR-620のメモリーデータ(ユーザーソングデータ、ユーザースタイルデータ、レジストレーションデータ、マルチパッドのユーザーキットデータ)が失われたり、PSR-620が操作不能になる場合があります。

ミュージックカートリッジ基板の端子部分にゴミ、汚れなどが付着すると、ミュージックカートリッジを挿入してもカートリッジの内容が呼び出せなかったり、正しく再生されない場合があります。このような時は、ミュージックカートリッジを挿入したり、取り出したり、2~3回繰り返してください。それでもカートリッジの内容が呼び出せなかったり、正しく再生されない場合は、ミュージックカートリッジ基板の端子部分を乾いた布で拭いてください。

### メモ

カートリッジデータを使ったレジストレーションを呼び出して演奏したり、カートリッジデータを使ったソングを再生する場合は、必ずそのデータの入ったミュージックカートリッジを挿入してください。ミュージックカートリッジが挿入されていないか、そのデータの入っていないミュージックカートリッジが挿入されていると、ディスプレイに「No Cart」や「WrongCrt」が表示され、演奏できなかったり、ソングが正しく再生されなかったりします。

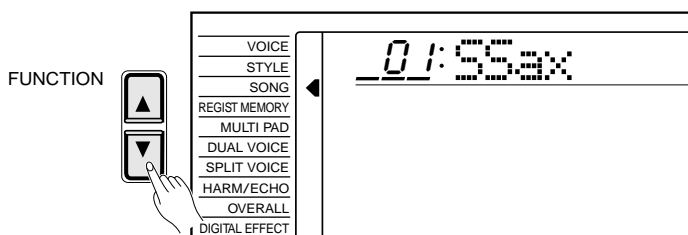


## カートリッジソング


ミュージックカートリッジを挿入すると、SONGファンクションでカートリッジソングを選択することができます。

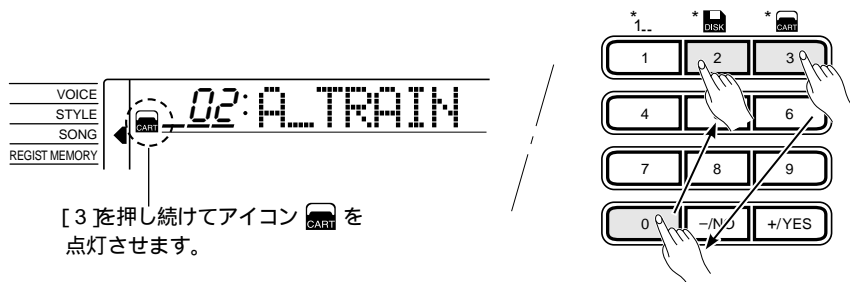
### 1 SONGファンクションに切り替えます。


FUNCTION ボタンを押してSONGファンクションを選択すると、現在選択されているソングがディスプレイの最上段に表示されます。




### 2 ソングナンバーを入力します。

[ 3 ] を押し続けて、ディスプレイにカートリッジのアイコン  を点灯させてから、[ 0 ]~[ 9 ] を押してソングナンバー 2桁 10の位、1の位 を入力します。



[ 3 ] を押し続けてアイコン  を点灯させます。

例) 付属ミュージックカートリッジのソングナンバー02を選択する場合

[ 3 ] を押し続けてアイコン  を点灯させてから、[ 0 ] [ 2 ] の順番に押します。

[ +/YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、ソングナンバーを選択することもできます。このとき、カートリッジソングナンバー「01」~は、ソングナンバー「01 ~ 26」の次に表示されます。

### 3 再生します。

PLAY/STOPボタンを押して再生します。

カートリッジソングはデモ曲や録音したユーザーソング同様、マイナスイオン機能 (P.67 参照) やリピート機能 (P.70 参照) も使用できます。

#### メモ


カートリッジソングは、トラックごとのボイスの変更やボリュームの変更はできません。

カートリッジソング再生中、ソングトラックのボリュームグラフィックが、ソングデータに合わせて上下します。


カートリッジスタイルをもとに作られたソングの再生中、再生データにしたがってコード名がディスプレイに表示され、アンプトラックのボリュームグラフィックが上下します。また、カートリッジスタイルをもとに作られたソングの再生中は、鍵盤演奏にハーモニー (P.31 参照) をかけることができます。

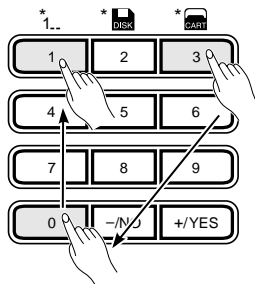
## カートリッジスタイル

ミュージックカートリッジを挿入すると、内蔵スタイル同様、STYLEファンクションでカートリッジスタイルを選択することができます。

カートリッジスタイルのナンバーを選択するには、[ 3 ] を押し続けて、ディスプレイにカートリッジのアイコン  を点灯させてから、[ 0 ]~[ 9 ] を押してスタイルナンバー2桁(10の位、1の位)を入力します。



[ 3 ] を押し続けてアイコン  を点灯させます。



[ +/YES ] / -/NO ] または、ダイヤルを使って、スタイルナンバーを変更することもできます。このとき、カートリッジスタイルナンバー「01」~はスタイルナンバー01~00(101)の次に表示されます。

付属のカートリッジスタイルは内蔵スタイル同様、ワンタッチセッティングも使用できます。

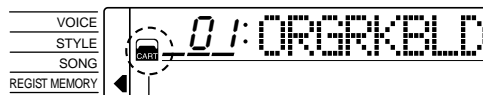
### メモ


カートリッジスタイルにはワンタッチセッティングのデータを持たないものがあります。このようなスタイルを選択してONE TOUCH SETTINGボタンを押すと、ディスプレイに「No OTS」が表示されます。

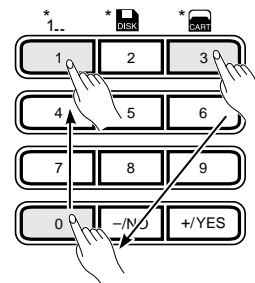
## カートリッジレジストレーション

ミュージックカートリッジを挿入すると、レジストレーションメモリーで、カートリッジレジストレーションを選択することができます。

カートリッジレジストレーションのバンクナンバーを選択するには、[ 3 ] を押し続けて、ディスプレイにカートリッジのアイコン  を点灯させてから、[ 0 ]~[ 9 ] を押してバンクナンバー2桁(10の位、1の位)を入力します。



[ 3 ] を押し続けてアイコン  を点灯させます。



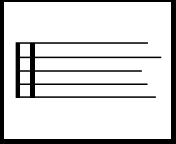
[ +/YES ] / -/NO ] または、ダイヤルを使って、カートリッジレジストレーションナンバーを変更することもできます。このとき、カートリッジレジストレーションナンバーはレジストレーションバンクナンバー(01~32)の次に表示されます。

内蔵のレジストレーションメモリー同様、REGISTRATION MEMORY 1~4を押すと、カートリッジレジストレーションがパネルに呼び出されます。

### メモ

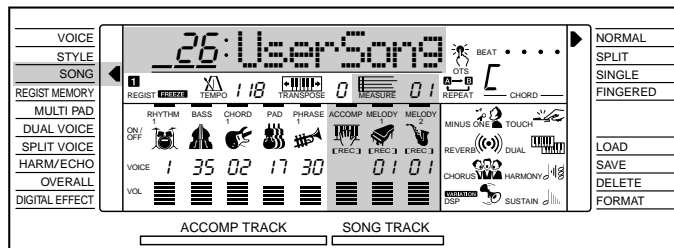
カートリッジレジストレーションには、自分の設定を記録することができません。

カートリッジレジストレーションのボイス(ノーマルボイス/スプリットボイス/デュアルボイス)は、PSR-620本体のパネルボイスとは異なるGMボイス(システムレベル1)です。それぞれのボイスは、ボイスナンバー「---」とボイス名がディスプレイに表示されます。



# ソングを録音しましょう

パネルのSONG部では、ソングの録音操作を行います。  
 ACCOMPトラックにコード進行やセクションの変更データなどを、  
 MELODY1~2トラックにメロディ演奏を、ユーザーソングとして録音できま  
 ず。ユーザーソングは、ソングナンバー26に1曲録音できます。  
 ユーザーソングをフロッピーディスクにセーブすれば、1枚のフロッピー  
 ディスクに最大100曲までセーブできます。



録音できるデータは以下のとおりです。

## ACCOMPトラックに録音できるデータ

- ・セクションの変更
- ・スタイルナンバー\*
- ・ア कंपトラック変更データ\*(トラックオン/オフ、ボイスナンバー、ボリューム)
- ・ア कंपボリューム\*
- ・コード変更、コード押鍵のタイミング
- ・リバーブタイプ
- ・コーラスタイプ
- ・テンポ / 拍子\*( ACCOMPトラックとMELODYトラックの共有データ)

## MELODY 1, 2トラックに録音できるデータ

- ・ノートオン / オフ(押鍵 / 離鍵)
- ・ベロシティ(押鍵の強弱)
- ・ノーマルボイス(ボイスナンバー)
- ・デュアルボイスオン / オフ
- ・デュアルボイス(ボイスナンバー、  
ボリューム、オクターブ、リバーブ  
レベル、コーラスレベル、パン)
- ・オクターブ
- ・パン
- ・鍵盤ボリューム\*
- ・ハーモニー / エコー オン / オフおよび、タイプ
- ・ピッチベンド、ピッチベンドレンジ\*
- ・リバーブレベル
- ・コーラスレベル
- ・DSPレベル(メロディ1トラックのみ)
- ・パネルサステインオン / オフ(ペダルサステ  
インオン / オフ)
- ・リバーブオン / オフ
- ・コーラスオン / オフ
- ・DSPオン / オフ(メロディ1トラックのみ)
- ・DSPタイプ(メロディ1トラックのみ)
- ・DSPバリエーションオン / オフ(メロディ1ト  
ラックのみ)

ソングメモリーの容量は「ACCOMPトラックのコード変更：最大750コード、またはMELODYト  
ラック1~2の音(キーオン / オフ)：最大1500音」です。

\* は録音開始時のデータのみ記録します。録音途中の変更はできません。

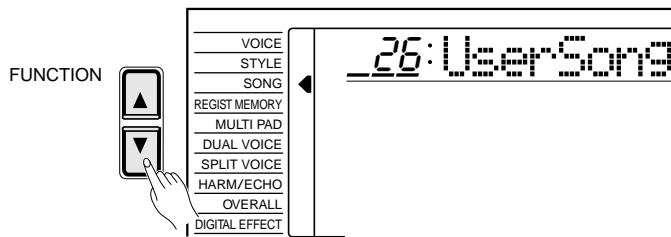
## メモ

録音中に電源を切った場合、録  
音中に電源アダプターがコンセ  
ントから外れた場合、電池が切  
れた場合、録音中のソングデー  
タが失われますのでご注意ください。

## 録音

### 1 ユーザーソングナンバーを選択します。

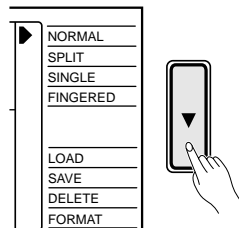
FUNCTION ボタンを押してSONGファンクションを選択した後、[ 0 ]-[ 9 ] + / YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、ユーザーソングナンバー26を選択します。



### 2 演奏モードを選択します。

メロディだけを録音する場合は、MODE ボタンを押してNORMALモードを選択します。

アカンプだけ、またはアカンプとメロディを同時に録音する場合は、MODE ボタンを押してSINGLEモード、またはFINGEREDモードを選択します。



#### メモ

NORMALモードを選択すると、アカンプトラックは録音できません。

SPLITモードを選択して録音待機状態に入ると、演奏モードは自動的にNORMALモードに変更されます。

### 3 ボイス、スタイル、フィンガリング、メトロノームなど、必要に応じて設定します。

ボイス、スタイルなどを選択します。演奏モードにFINGEREDモードを選択した場合は、録音しやすいフィンガリングモードを選択します。( P.19参照 )

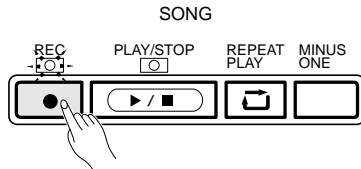
MELODY 1, 2トラックのボリューム、ACCOMPトラックのボリュームは、それぞれOVERALLファンクションの鍵盤ボリューム( P.33参照 )、アカンプボリューム( P.25参照 )で設定できます。

#### メモ

VOICEファンクションで選択したノーマルボイスとDUAL VOICEファンクションで選択したデュアルボイスがメロディトラックに録音できます。スプリットボイスは録音できません。

## 4 トラックを録音待機状態にします。

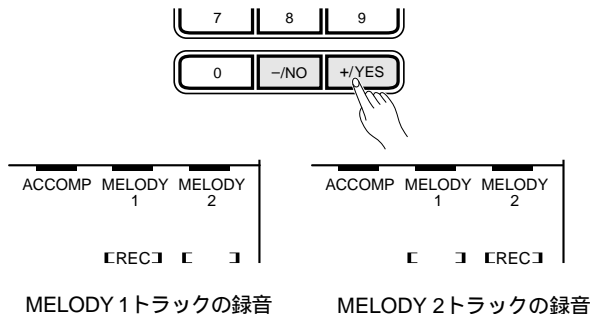
RECボタンを押すと、RECランプが点滅して録音待機状態(シンクロスタート待機状態)になります。ディスプレイのビートインディケーター(4つすべて)がテンポに合わせて点滅します。



## 5 録音するトラックを選択します。

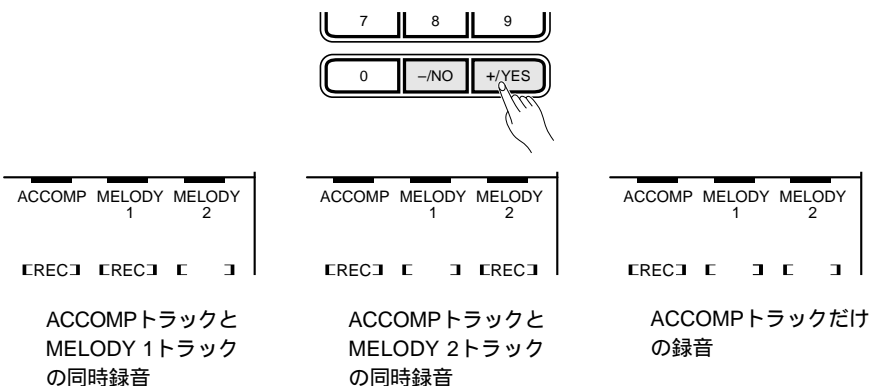
演奏モードがNORMALモードの場合

録音待機状態になると、ディスプレイのMELODYトラックにRECが表示されます。ダイヤルを回す、または[+/YES] - /NO]を押すとディスプレイのMELODY 1トラックとMELODY 2トラックのREC表示が下のように切り替わり、録音トラックを設定することができます。



演奏モードがアkomp(SINGLE、またはFINGERED)モードの場合

録音待機状態になると、ディスプレイのACCOMPトラックにRECが表示されます。ダイヤルを回す、または[+/YES] - /NO]を押すとMELODY 1トラックとMELODY 2トラックのREC表示が下のように切り替わり、同時録音するメロディトラックを設定することができます。



### メモ

ソングナンバーに26以外が選択されている状態で、RECボタンを押すと、ソングナンバーは自動的に「26」に変更されます。

録音待機中にもう一度RECボタンを押すと、録音待機状態は解除されます。

録音待機状態になるとMeasureは「01」にリセットされます。(特定の小節からの録音はできません。)

### メモ

録音待機状態になると、メトロノームの設定(P.35参照)がオンになっていれば、設定されているテンポでメトロノーム音が鳴ります。

MELODY 1, 2トラックは同時に録音できません。

### メモ

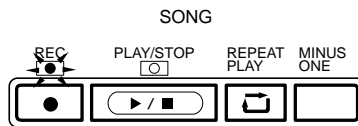
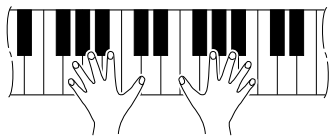
録音待機状態になると、メトロノームの設定(P.35参照)がオンになっていれば、設定されているテンポでメトロノーム音が鳴ります。

録音済みの他のトラックの演奏を再生しながら、録音することができます。

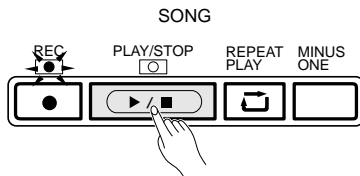
# ソングを録音しましょう

## 6 録音をスタートします。

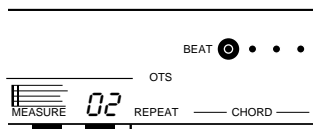
演奏を始めると、RECランプが点灯に変わり、録音がスタートします(シンクロスタート)。



演奏モードがACCOMPモードの場合、START/STOPボタンを押しても録音はスタートしますが、コードを押さえるまでACCOMPトラックにリズムだけが録音されます。

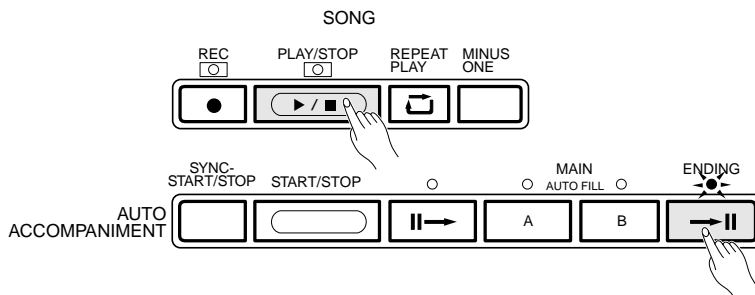


録音中、ディスプレイのMEASUREには小節ナンバーが表示され、ビートインディケータがテンポに合わせて点滅します。



## 7 録音をストップします。

PLAY/STOPボタンを押すと録音がストップします。演奏モードがアカンプ (SINGLE、またはFINGERED)モードの場合、ENDING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。



録音を終了すると、録音したトラックのボイスナンバー (MELODYトラックのみ) とボリュームがディスプレイ表示され、小節ナンバーは「01」に戻ります。

録音したユーザーソングは、フロッピーディスクにセーブ (保存) することをおすすめします。(P.58参照)

### メモ

PLAY/STOPボタンを押しても録音はスタートしますが、押鍵するまでACCOMPトラックにはノーコードデータが録音されません。メロディトラックには押鍵するまで何も録音されません。

PLAY/STOPボタンを押して、メロディトラックの録音をスタートし、押鍵せずに録音をストップすると、そのメロディトラックのデータを消去することができます (メロディトラックデータクリア)。

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変わります。

### メモ

録音は小節単位で行われます。

録音途中にメモリー容量がいっぱいになると「Full」がディスプレイに表示され、録音は自動的にストップします。ただし、「Full」が表示されるまでのデータは録音されています。

録音中に「Full」が表示されたメロディトラックに再録音する場合は、メロディトラックデータクリア (上記メモ参照) をしてから録音してください。

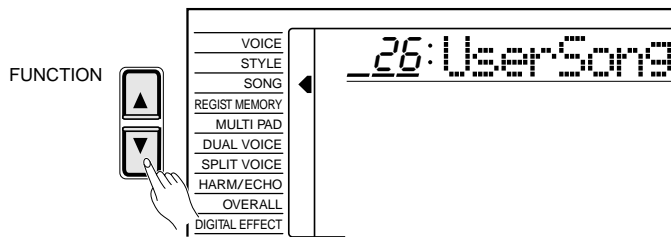
電源アダプターがコンセントに差し込まれているか、乾電池がセットされている場合、電源を切っても録音したユーザーソングの内容は記憶されています。

ユーザーソングに名前を付けることができます。(P.41「ネーミング機能」参照)

## 再生

### 1 ユーザーソングナンバーを選択します。

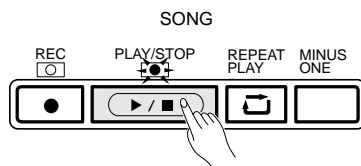
FUNCTION ボタンを押してSONGファンクションを選択した後、[ 0 ]-[ 9 ] + / YES ] - / NO ] または、ダイヤルを使って、ユーザーソングナンバー26を選択します。



この時、録音データが記録されているトラックは自動的にトラックのアイコンが点灯します。再生させたくないトラックは、カーソルを移動してから[ + / YES ] - / NO ] または、ダイヤルを使ってアイコンを消灯させてください。

### 2 再生をスタート/ストップします。

PLAY/STOPボタンを押すと再生がスタートします。



再生中、ディスプレイのMEASUREには、小節ナンバーが表示されます。録音データを最後まで再生するとユーザーソングは自動的にストップします。

再生途中でストップする場合は、PLAY/STOPボタンをもう一度押してください。

#### メモ

ユーザーソングが現在選択されている場合、1の操作は必要ありません。

#### メモ

ユーザーソングを再生させながら、演奏することもできます。

カーソルをMEASUREまで移動して、[ 0 ]-[ 9 ] + / YES ] - / NO ] または、ダイヤルを使って、小節ナンバーを指定すれば、特定の小節から再生することができます。この時、[ 1 ] または [ 2 ] を押し続けると、それぞれ100の位「1\_\_」「2\_\_」を入力することができます。

ソングの再生がストップすると、DSPタイプは現在選ばれているノーマルボイスによって、またリバーブタイプとコーラスタイプは現在選ばれているスタイルによって自動的に変更されます。

# ソングを録音しましょう

## 録音データのリライト(書き替え)

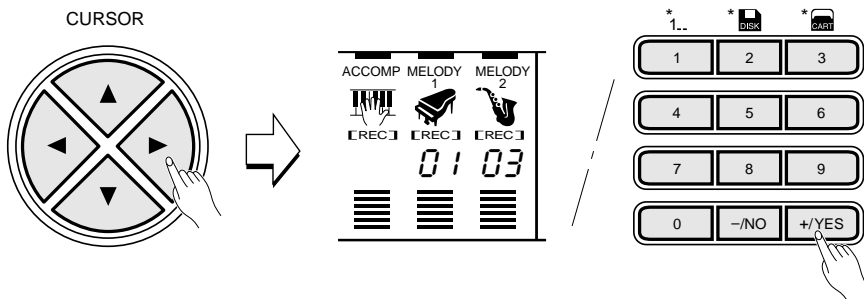
録音したユーザーソングのボイスナンバー/ボリューム値をトラックごとにリライトする(書き替える)ことができます。

### ボイスナンバーのリライト

ユーザーソングを選択し、ディスプレイのカーソルをリライトしたいトラックのボイスナンバーまで移動します。PLAY/STOPボタンを押してユーザーソングを再生しながら、[ 0 ]-[ 9 ] [+ /YES ] [- /NO ] または、ダイヤルを使って、ボイスナンバーを変更します。もう一度PLAY/STOPボタンを押す、または、そのまま最後まで再生してストップすると、ボイスナンバーのリライトが実行されます。ボイスの変更後に、別のボイスデータがユーザーソングデータに記録されている場合は、その時点でボイスナンバーのリライトが実行されます。

### ボリューム値のリライト

ユーザーソングを選択し、ディスプレイのカーソルをリライトしたいトラックのボリューム(グラフィック表示)まで移動します。PLAY/STOPボタンを押してユーザーソングを再生しながら、[ + /YES ] [- /NO ] または、ダイヤルを使って、ボリュームを変更します。もう一度PLAY/STOPボタンを押す、またはそのまま最後まで再生してストップすると、ボリュームのリライトが実行されます。

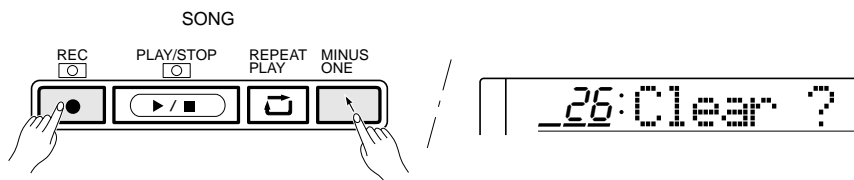


## ソングクリア(ユーザーソングデータの消去)

不要になった録音データをクリア(消去)します。

クリアしたいユーザーソングを選択した後、RECボタンを押しながらMINUS ONEボタンを押します。ディスプレイの最上段に「Clear ?」が表示されます。[ + /YES ] を押すとクリアが実行されます。

[ - /NO ] を押すとソングクリアはキャンセル(中止)されます。



### メモ

デモ曲、カートリッジソング、ディスクソングのボイスナンバー/ボリューム値はリライトできません。

ボイスナンバー/ボリューム値を変更しても、データの書き替えが実行される前に[ + /YES ] [ - /NO ] を同時に押すことで、元の設定に戻すことができます。

ノーマルボイスとデュアルボイスが録音されたトラックのボイスナンバーをリライトする場合、ノーマルボイスの変更と同時にデュアルボイスも自動的に変更されます。

### メモ

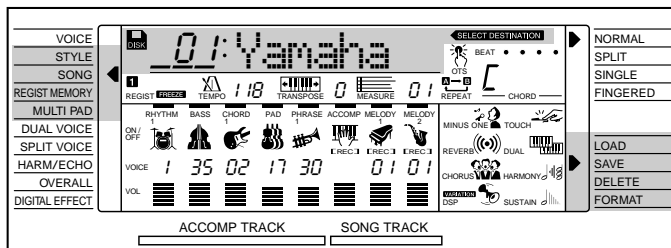
デモ曲、またはカートリッジソング、ディスクソングが選ばれている時に、RECボタンを押すとソングナンバーは自動的に「26」に変更されます。デモ曲、カートリッジソング、ディスクソングはクリアできません。



PSR-620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、ユーザーソング(P.49参照)、レジストレーションメモリー(P.40参照)、ユーザーパッド(P.44参照)、ユーザースタイル(P.16参照)のデータを1枚のディスクに最大100ファイル(ファイルナンバー01~00まで、セーブ(保存)/ロード(呼び出し)することができます。

また、別売のYAMAHAスタイルファイルディスクに記憶されているスタイルをロードして活用したり、YAMAHA DOX(ディスクオーケストラコレクション)ソフトやピアノプレーヤソフト、GMソフト(SMF:スタンダードMIDIファイルフォーマット)などを再生することができます。(P.65「クイックプレイ」参照)

PSR-620は、STYLE、SONG、REGIST MEMORY、MULTI PADの各ファンクションから、内蔵データと同じように簡単にディスクデータを選択することができます。



## 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必ず「3.5インチ2DDタイプ」をご指定の上、お買い求めください。

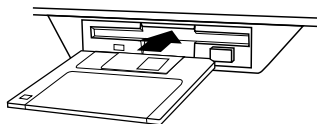
フロッピーディスクを曲げたり、力をかけないでください。また、シャッターを開けて内部に手を触れないようご注意ください。

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去されたり、壊れてしまう恐れがあります。

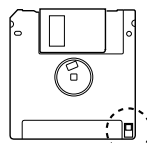
本体のディスクドライブにフロッピーディスク以外の物を入れないようご注意ください。ディスクドライブおよび、フロッピーディスク破損の原因になります。

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。

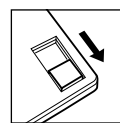


本体のディスクドライブには、データを読み取るための磁気ヘッドがあります。この磁気ヘッドが汚れると、データの読み取りができなくなったり、フロッピーディスクが破損したりします。市販のクリーニングディスクを使って、定期的に磁気ヘッドのクリーニングを行うよう心がけてください。

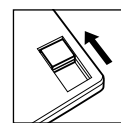
ライトプロテクトタブがONになっていると、ディスプレイに「Protected」が表示され、そのフロッピーディスクにはセーブ、デリート、フォーマットの操作ができません。



ライトプロテクトタブ

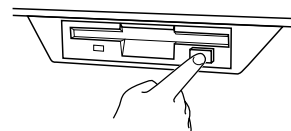


ライトプロテクト ON(書き込み不可)



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。



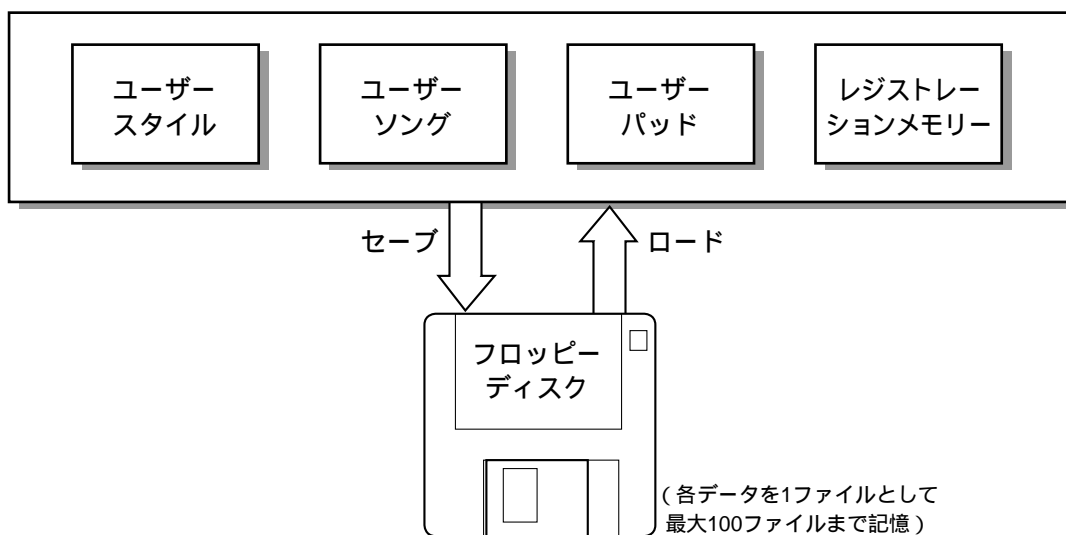
フォーマット・セーブ・ロード・デリート・クイックプレイ中は、ディスクドライブが作動していますので、絶対にディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。ディスクおよびデータ破損の原因になります。

## データの保存について

PSR-620はユーザースタイル(ディスクからロードしたスタイル)、ユーザーソング、レジストレーションメモリー、ユーザーパッドのメモリー機能をパネル上に装備しています。ディスクには、それらのデータを個別に、セーブ/ロードすることができます。

たとえば、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100曲分(ファイルナンバー01~00)記憶できます。

何パターンものレジストレーションを記憶したり、ソングライブラリーを作ったり、あなたのアイデアでディスクを活用すれば、より効率よくPSR-620を演奏できます。



### PSR-620でセーブ/ロード可能なデータ

データの種類	拡張子	セーブ	ロード
ユーザースタイル (YAMAHAスタイルファイルディスクのスタイル)	.STY		
ユーザーソング	.SGD		
レジストレーションメモリー1バンク	.SRD		
レジストレーションメモリー全バンク (バンク1~32)	.RAL		
ユーザーパッド	.MPD		

#### メモ

データの保存には、PSR-620でフォーマットしたフロッピーディスクをお使いください。

ファイルネームの後(ピリオドの次)に付ける3文字を拡張子と呼びます。拡張子はファイルの種類を表しています。

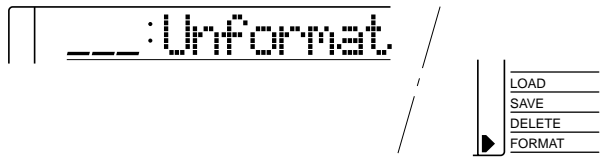
## フロッピーディスクのフォーマット(初期化)

市販のフロッピーディスクをPSR-620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。以下の手順でフォーマットを行ってください。

### 1 フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

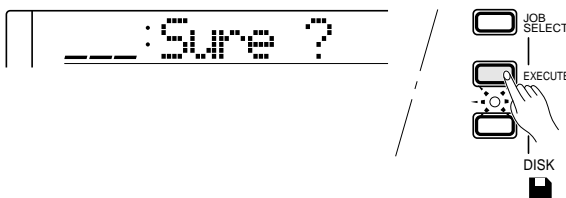
市販の3.5インチ2DDフロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。この時、ディスクのシャッターをディスク挿入口の方向に、また、フロッピーディスクのラベル側を上に向けて挿入します。

ディスプレイ最上段に「Unformat」が表示され、ディスクジョブ「FORMAT」が自動的に選択されます。EXECUTEランプが点滅します。(オートフォーマット機能)



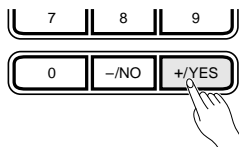
### 2 EXECUTEボタンを押します。

EXECUTEボタンを押すと、ディスプレイ最上段に「Sure?」が表示されます。



### 3 [ +/YES ] を押します。

[ +/YES ] を押すと、ディスクのフォーマットがスタートします。



フォーマット中はEXECUTEランプが点灯し、ディスプレイ最上段に「Formatng」が表示されます。

フォーマットが終了すると、EXECUTEランプは消灯します。

フォーマットを中止したい場合は、[ +/YES ] を押す前にディスクをイジェクトしてください。

#### メモ

プロテクトがかかった未フォーマットディスクを挿入すると、ディスプレイに「Unformat」が表示され、EXECUTEランプが点滅します。EXECUTEボタンを押すとディスプレイに「Protcted」が表示されます。ディスクを取り出し、ライトプロテクトをOFFにしてからもう一度挿入してください。

#### !

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。

フォーマットの実行中(ディスプレイに「Formatng」を表示)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。

#### メモ

PSR-620で読み込めないフォーマットのディスクを挿入すると、自動的に新しいフロッピーディスクが挿入された時と同じ状態になります。大切なデータをフォーマットしないように注意してください。

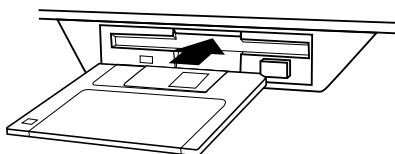
PSR-620用にフォーマット済みのフロッピーディスクを改めてフォーマットする場合は、ディスクを挿入してからJOB SELECTボタンを押してディスクジョブ「FORMAT」を選択してください。EXECUTEランプが点滅し、ディスプレイに「Format?」が表示されます。EXECUTEボタンを押すと、ディスプレイに「Sure?」が表示されます。[ +/YES ] を押すと、ディスクのフォーマットがスタートします。

## セーブ(保存)

ユーザースタイル、ユーザーソング、レジストレーションメモリー、ユーザーパッドのデータをフロッピーディスクにセーブ(保存)します。

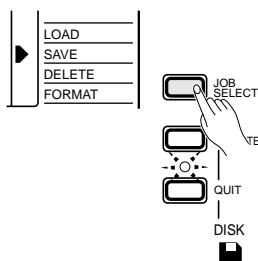
### 1 フォーマット済みのフロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

フロッピーディスクが挿入されていない場合は、フォーマット済みのフロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。



### 2 ディスクジョブ「SAVE」を選択します。

JOB SELECTボタンを押して、ディスクジョブ「SAVE」を選択します。STYLEファンクションが自動的に選択され、ユーザースタイル(スタイルナンバー101)がディスプレイに表示されます。



#### メモ

ソング、スタイル、マルチパッド演奏中、ソング、マルチパッドの録音中、録音待機中は、JOB SELECTボタンは操作できません。

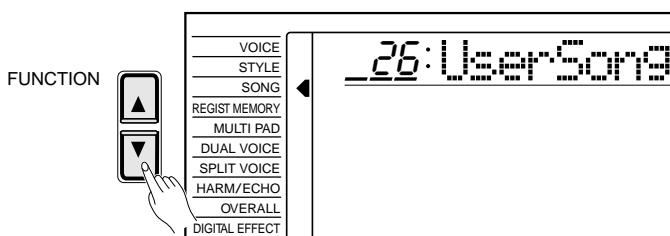
フロッピーディスクが挿入されていない場合、JOB SELECTボタンを押してもディスクジョブは選択できず、ディスク操作(ロード/セーブ/デリート/フォーマット)は行えません。

JOB SELECTボタンを押してディスクジョブに入った場合、ディスク関連以外のパネル操作はできません。

ユーザースタイルにデータがない場合は、ナンバーの右に「\*\*\*\*\*」が表示されます。

### 3 セーブデータ(保存するデータ)を必要に応じて選択します。

ユーザースタイル以外のデータをセーブする場合は、FUNCTIONボタンを押して、SONG、REGIST MEMORY、MULTI PADの中からセーブするデータの種類(ファンクション)を選択します。



#### メモ

プリセットスタイル(スタイルナンバー01~00)、カートリッジスタイル、デモ曲(ソングナンバー01~25)、カートリッジソング、カートリッジレジストレーション、マルチパッドのプリセット(キットナンバー01~21)はディスクにセーブできません。

PSR-620は、各データのネームと同じファイルネームを自動的につけてセーブします。

EXECUTEランプ点滅中にQUITボタンを押すと、セーブを中止します。

STYLE、SONG、MULTI PADファンクションを選択すると、ユーザースタイル(スタイルナンバー101)、ユーザーソング(ソングナンバー26)、ユーザーパッド(マルチパッドキットナンバー22)が自動的に選択され、ディスプレイに表示されます。

REGIST MEMORYファンクションを選択した場合は、[ 0 ]-[ 9 ] + /YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、セーブするレジストバンクナンバー1~32のいずれかを選択してください。レジストレーションメモリーバンク1~32のすべてのデータをまとめてセーブしたい場合は「33 : AllBank」を選択してください。

セーブデータのあるナンバーが選択されるとEXECUTEランプが点滅します。

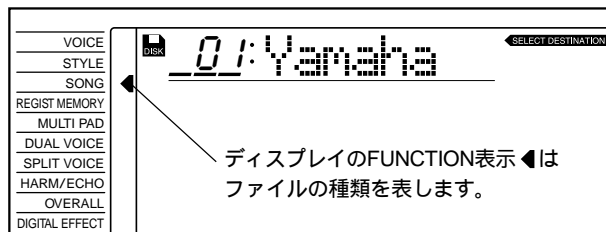
## 4 データをセーブするフロッピーディスク内のファイルナンバー(セーブ先のファイルナンバー)を選択します。

EXECUTEボタンを押すと、ディスプレイ右上に「SELECT DESTINATION」が表示されます。

[ 0 ]-[ 9 ] + /YES ] - /NO ] またはダイヤルを使って、データをセーブするファイルナンバーを選択します。

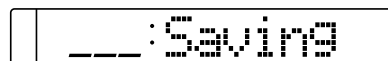
データのないファイルナンバーは、ナンバーの右に「\*\*\*\*\*」が表示されます。

例) ディスクのファイルナンバー01にユーザーソング  
(ファイルネーム「Yamaha」)が記憶されている場合



## 5 セーブを実行します。

EXECUTEボタンを押すと、EXECUTEランプが点灯し、セーブがスタートします。セーブ中はディスプレイに「Saving」が表示されます。



セーブが終了すると、EXECUTEランプは消灯します。

セーブを中止したい場合は、EXECUTEランプ点滅中にQUITボタンを押してください。



セーブの実行中(ディスプレイに「Saving」を表示)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。



既にデータの記憶されているファイルナンバーを選び、セーブを実行すると、ディスプレイに「Overwr?」が表示されます。上書きする場合は、[ + /YES ] を押してください。そのファイルナンバーに記憶されていたデータを消去し、新しいデータをセーブします。

ディスクに同じファイルタイプで同じ名前のファイルがすでに記憶されている場合は、セーブ先のファイルナンバー選択時に「SameName」をディスプレイに表示した後で、セーブ先のファイルナンバーとして同じ名前のファイルが自動的に選択され、変更できません。上書きする場合はEXECUTEボタンを押してください。(上書きしたくない場合は、QUITボタンを押してください。) ディスプレイに「Overwr?」が表示されますので、[ + /YES ] ボタンを押すと上書きが実行されます。

フロッピーディスクの空き容量が足りないと、ディスプレイに「DiskFull」が表示され、セーブができません。そのフロッピーディスクに既にセーブされている不要なデータをデリートする(P.64参照)か、そのデータを書き替えるか、新しいフロッピーディスクと交換してもう一度セーブ操作を行ってください。

セーブ中に書き込みエラーが起こった場合、ディスプレイに「WriteErr」が表示されます。もう一度操作をやり直してください。繰り返しエラーが起こった場合は、フロッピーディスクに問題がある可能性があります。フロッピーディスクを交換して、もう一度操作をやり直してください。

## ロード(呼び出し)

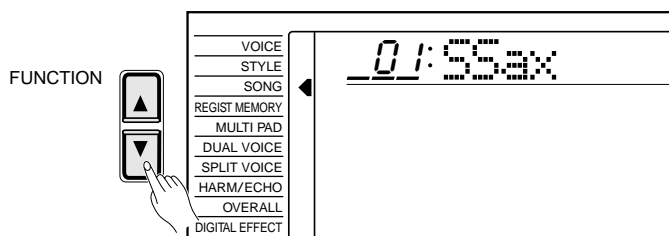
フロッピーディスクにセーブされたPSR-620の各種データ、およびYAMAHAスタイルファイルディスクに記憶されているスタイルをPSR-620にロードします。

### 1 フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

ロードしたいデータの入ったフロッピーディスクを、ディスク挿入口に挿入します。


### 2 ロードするファイルを選択します。

FUNCTION ボタンを押して、STYLE、SONG、REGIST MEMORY、MULTI PADの中からロードするデータの種類(ファンクション)を選択します。

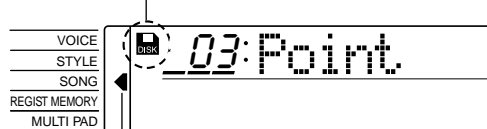


[ 0 ]~[ 9 ] + /YES ] - /NO ] またはダイヤルを使って、ディスクに記憶されているファイルからロードするファイルを選択します。

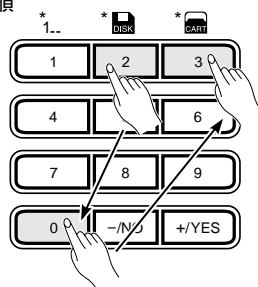
[ 0 ]~[ 9 ]でディスクのファイルを選択する場合

[ 2 ] を押し続けて、ディスプレイにディスクのアイコン  を点灯させてから、[ 0 ] ~[ 9 ] を押してファイルナンバー2桁(10の位、1の位)を入力します。

例)ディスクのファイルナンバー03のユーザーソング  
(ファイルネーム「Point」)を選択する場合  
[ 2 ] を押し続けてアイコン  を点灯させてから、[ 0 ] [ 3 ] の順番に押します。



ディスプレイのFUNCTION表示 ◀ はファイルの種類を表します。



[ + /YES ] - /NO ] またはダイヤルでディスクのファイルを選択する場合

スタイルファンクション

プリセットスタイル01~00 ユーザースタイル101 カートリッジスタイル01 ~ ディスクスタイルファイルの順にナンバーがディスプレイ表示されます。

ソングファンクション

デモ曲01~25 ユーザーソング26 カートリッジソング01~ ディスクソングファイルの順にナンバーがディスプレイ表示されます。

#### メモ

フロッピーディスクを挿入した直後は、ディスクデータを読み取るため、ディスクファイルを選択できない場合があります。

JOB SELECTボタンを押して、ディスクジョブLOAD』を選択してからロードするデータを選択することもできます。この場合、ディスクジョブLOAD』を選択すると、ファイルナンバー01がディスプレイに表示されます。[ 0 ]~[ 9 ] + /YES ] - /NO ] またはダイヤルを使ってロードするファイルを選択してください。データのないファイルナンバーは、ナンバーの右に「\*\*\*\*\*」が表示されます。

レジストレーションメモリーファンクション

レジストレーションバンク01~32 カートリッジレジストレーション01~ ディスクレジストレーションバンクファイルの順にナンバーがディスプレイ表示されます。

マルチパッドキットファンクション

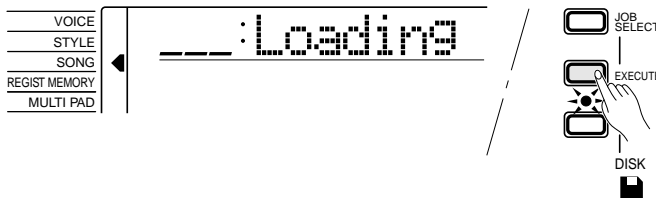
プリセットマルチパッドキット01~21 ユーザーパッドキット22 ディスクマルチパッドキットファイルの順にナンバーがディスプレイ表示されます。

ロード可能なファイルを選択すると、ディスクジョブ「LOAD」が自動的に選択され、EXECUTEランプが点滅します。

## 3 ロードを実行します。

スタイルファイル、ソングファイル、マルチパッドキットファイルをロードする場合

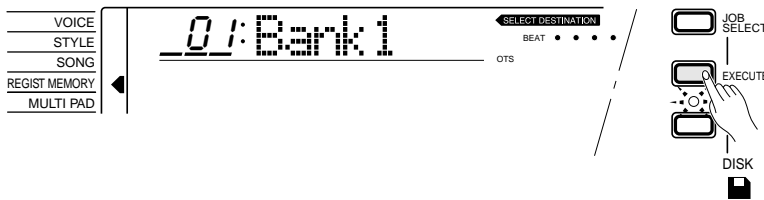
EXECUTEボタンを押すと、ディスプレイに「Loading」が表示され、ロードがスタート (EXECUTEランプ点灯) します。



スタイルファイルのデータはユーザースタイル(スタイルナンバー101)に、ソングファイルのデータはユーザーソング(ソングナンバー26)に、マルチパッドキットファイルのデータはユーザーキット(マルチパッドキットナンバー22)に自動的にロードされます。

レジストレーションファイルをロードする場合

EXECUTEボタンを押すと、ディスプレイ右上に「SELECT DESTINATION」が表示され、ディスプレイ最上段にレジストレーションバンク01が表示されます。



[ 0 ]-[ 9 ] [+ /YES ] - /NO ] またはダイヤルを使って、データをロードするレジストレーションバンクナンバーを選択します。EXECUTEボタンを押すと、EXECUTEランプが点灯し、ロードがスタートします。ロード中、ディスプレイには「Loading」が表示されます。

ロードが終了するとEXECUTEランプは消灯します。

ロードを中止したい場合は、EXECUTEランプ点滅中にQUITボタンを押してください。

### メモ

選択されたソングファイルがクイックプレイ可能な場合(P.65参照)、ディスクジョブ「LOAD」は自動的に選択されず、EXECUTEランプは点滅しません。



フロッピーディスクのデータをPSR-620本体にロードすることによって、本体に記憶されていたデータはフロッピーディスクのデータに書き替えられます。大切なデータはロードする前に、フロッピーディスクにセーブしておきましょう。

ロードの実行中(ディスプレイに「Loading」を表示)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。

### メモ

ロードしようとした時に、PSR-620の本体(RAM)のメモリー容量を越えた場合、フロッピーディスクに問題があったり、データが壊れていて、ロードできない場合、「Load Err」がディスプレイに表示されます。

レジストレーションメモリー01~32のすべてのデータを含むファイルを選んで、ロードを実行すると、「AllBank?」がディスプレイに表示されます。レジストレーションメモリーすべてのデータをロードする場合は、[ + /YES ]を押してください。現在のPSR-620のレジストレーションメモリーバンクすべてのデータを消去し、新しいデータに書き替えます。

## 参照ファイルについて

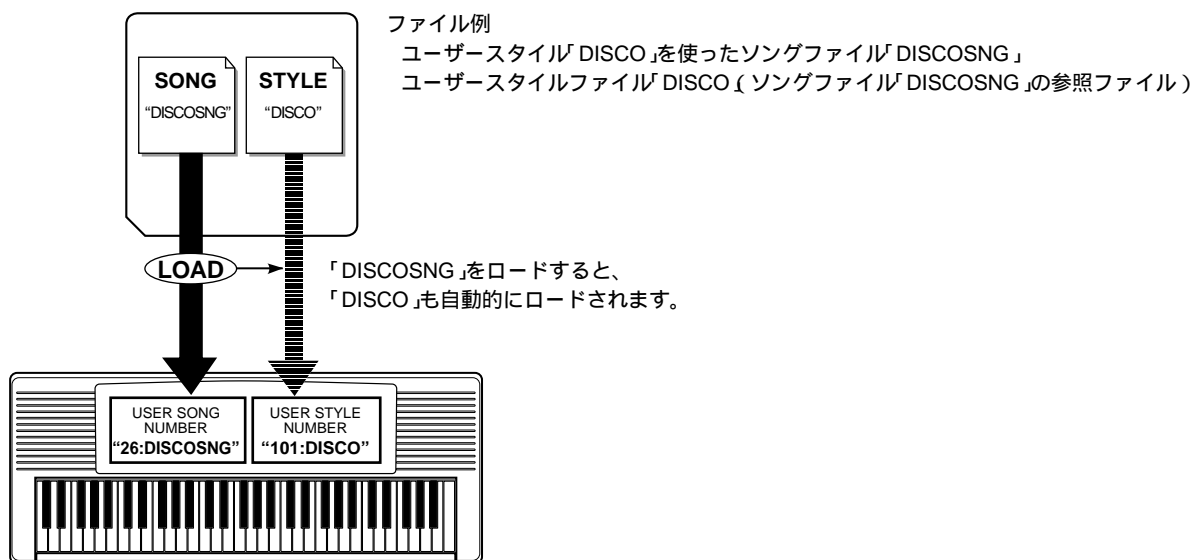
ロードしたソングファイルが、ユーザースタイルを使用(参照)している場合、そのソングを正しく再生したり、再録音をするためには、使用したスタイルファイルがユーザースタイルとして本体にロードされていなければなりません。

また、レジストレーションファイルがユーザースタイルやユーザーパッドを記憶(参照)している場合、レジストレーションを呼び出すためには、記憶したユーザースタイルやユーザーパッドファイルが本体にロードされていなければなりません。

このように、あるファイルに参照されているファイルを「参照ファイル」と呼びます。参照ファイルは、そのデータを使ってソングを録音したり、レジストレーションを記録したときに、そのソング/レジストレーションの参照ファイルとしてそのデータネームが登録されます。参照ファイルを持つソングやレジストレーションをディスクにセーブする時は、その参照ファイルも参照ファイルとして登録したときの名前を変更せずに、同じディスクにセーブしてください。

### ソングファイルがスタイルファイルを参照している場合

2つのファイルが同じディスクにあれば、ソングファイルをロードすると参照されているスタイルファイルも自動的にロードします。



ソングを再生しようとしてPLAY/STOPボタンを押した時、またはソングを再録音しようとしてRECボタンを押した時、挿入されているディスクに参照スタイルがあり、本体のユーザースタイルにロードされていない場合、ディスプレイに「RefLoad?」が表示され、EXECUTEランプが点滅します。EXECUTEボタンを押すと参照スタイルがロードされ、ロードが終了するとソングの再生がスタート、または録音待機状態になります。

ソングを再生しようとしてPLAY/STOPボタンを押した時、またはソングを再録音しようとしてRECボタンを押した時、挿入されているディスクに参照スタイルがない場合、または該当ディスクが挿入されていない場合、ディスプレイに「WrongDsk」または「No Disk」が表示されます。該当ディスクを挿入して、参照スタイルをロードしてください。



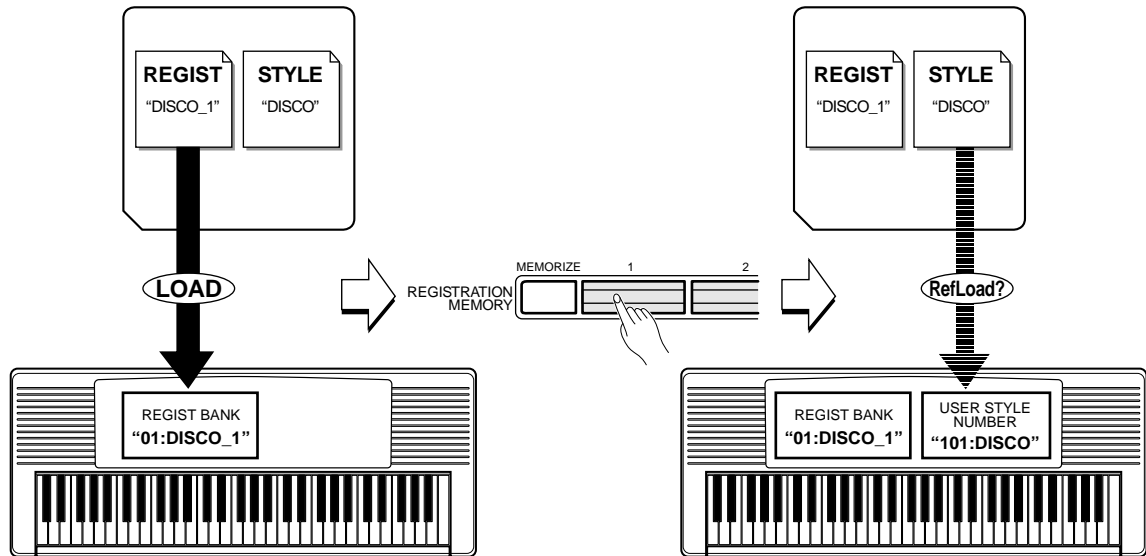
## レジストレーションファイルがスタイルファイルやマルチパッドファイルを参照している場合

REGISTRATION MEMORY 1 ~ 4 を押してレジストレーションを呼び出した時に、挿入されているディスクに参照スタイルや参照パッドがあり、本体のユーザースタイル、ユーザーパッドにロードされていない場合、ディスプレイに「RefLoad?」が表示され、EXECUTEランプが点滅します。EXECUTEボタンを押すと参照ファイルをロードします。



レジストレーションファイルをロードしても、参照ファイルは同時にロードされません。

ファイル例  
 ユーザースタイル「DISCO」を使った  
 レジストレーションファイル「DISCO\_1」  
 スタイルファイル「DISCO」



レジストレーション「DISCO\_1」を呼び出した時に、挿入されているディスクに参照スタイルがあり、本体のユーザースタイルにロードされていない場合、「RefLoad?」がディスプレイに表示されます。

REGISTRATION MEMORY 1 ~ 4 を押してレジストレーションを呼び出した時に、挿入されているディスクに参照スタイルや参照パッドがない場合、または該当ディスクが挿入されていない場合、ディスプレイに「WrongDsk」または「No Disk」が表示されます。該当ディスクを挿入して、参照スタイルや参照パッドをロードしてください。

## スタイルファイルがレジストレーションファイルを参照している場合 (ユーザースタイルのワンタッチセッティングデータについて)

ユーザースタイルと同じ名前のレジストレーションバンクファイルは、そのユーザースタイルのワンタッチセッティング(OTS)データ=参照ファイルとして扱われます。

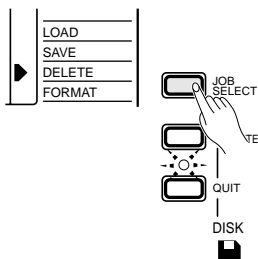
ユーザースタイルをロードすると、挿入されているディスクに参照ファイルがあれば、そのレジストレーションファイルをワンタッチセッティングデータとして自動的にロードします。

## デリート(削除)

フロッピーディスクにセーブされたデータをファイル単位でデリート(削除)します。

### 1 ディスクジョブ「DELETE」を選択します。

JOB SELECTボタンを押して、ディスクジョブ「DELETE」を選択します。



### 2 デリートするファイルを選択します。

[ 0 ]~[ 9 ] + /YES ] - /NO ] またはダイヤルを使ってデリートするファイルを選択します。デリートできるファイルを選択すると、EXECUTEランプが点滅します。

#### メモ

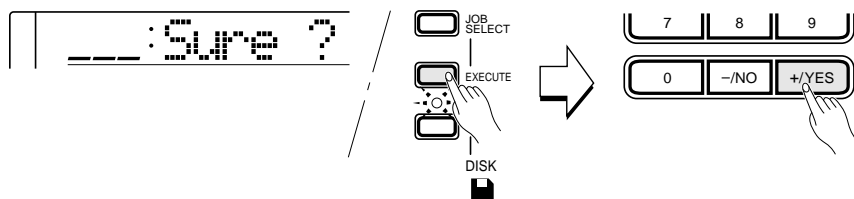
EXECUTEランプ点滅中にQUITボタンを押せば、デリートを中止します。

### 3 デリートを実行します。

EXECUTEボタンを押すと、ディスプレイに「Sure ?」が表示されます。[ + /YES ] を押すとEXECUTEランプが点灯し、デリートがスタートします。デリート中は、ディスプレイに「Deleting」が表示されます。



デリート実行中(ディスプレイに「Deleting」表示)は、絶対にフロッピーディスクを取り出ししたり、電源を切ったりしないでください。



デリートが終了すると、EXECUTEランプは消灯します。

デリートを中止したい場合は、「Sure ?」が表示された時に「- /NO」を押してください。

## クイックプレイ

クイックプレイは、市販のミュージックソフトの演奏データを、直接ディスクから読み込みながら再生する方法です。

PSR-620では下記のミュージックソフトがクイックプレイできます。

### クイックプレイ可能なミュージックソフト

- YAMAHA DOC(ディスクオーケストラコレクション)ソフト
- YAMAHA ピアノプレーヤ・ソフト
- YAMAHA ピアノ・ア・ラ・モードソフト
- 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・ソフト
- YAMAHA COMPUTER MUSIC COLLECTIONソフト
- GMソフト(SMFフォーマット)

YAMAHA エレクトーン専用ソフトはPSR-620でクイックプレイできません。

### メモ

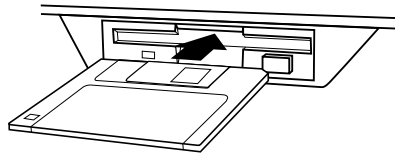
クイックプレイは、ミュージックソフトの演奏(ソング)データをPSR-620本体に読み込まずに再生するため、ロード操作は不要です。

市販のミュージックソフトの演奏データは、PSR-620本体にロードできません。

マイナスイオン演奏するパート(右手/左手)はP.69「マイナスイオンチャンネルの設定」によって設定変更してください。DOC/ピアノプレーヤソフトの場合、マイナスイオンパートは自動的にセットされ、その設定を変更することはできません。

## 1 フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

DOCソフト、ピアノプレーヤソフト、またはGMソフトなどをディスク挿入口に挿入します。



### メモ

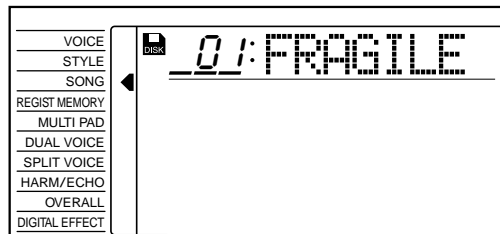
フロッピーディスクを挿入した直後は、ディスクデータを読み取るため、ディスクのファイルを選択できない場合があります。

## 2 ソングファイルを選択します。

FUNCTION ボタンを押してSONGファンクションを選択した後、[ 0 ]~[ 9 ] + / YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、クイックプレイしたいファイルナンバーを選択します。

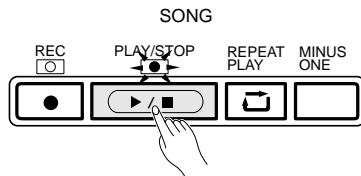
ディスクのファイルナンバーの選択方法はP.60「2 ロードするファイルを選択します。」を参照してください。

ファイルを選んだ時に、ディスクジョブ「LOAD」が自動的に選択されないファイルがクイックプレイ可能なソングファイルです。



## 3 再生をスタート/ストップします。

SONG部のPLAY/STOPボタンを押すと、クイックプレイがスタートします。

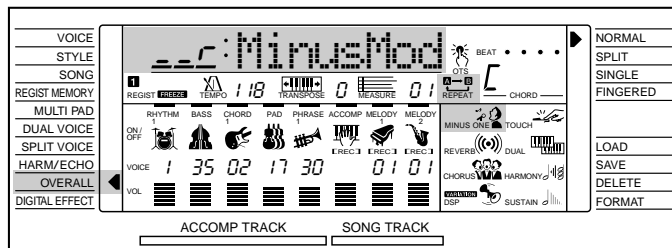


PLAY/STOPボタンをもう一度押すと、クイックプレイがストップします。



# 練習機能を活用しましょう

PSR-620はマイナスイワン機能、リピート機能という練習機能を持っています。デモ曲やミュージックカートリッジやディスクのソングをカラオケのように練習したり、曲の一部を集中的に練習してみましょ。



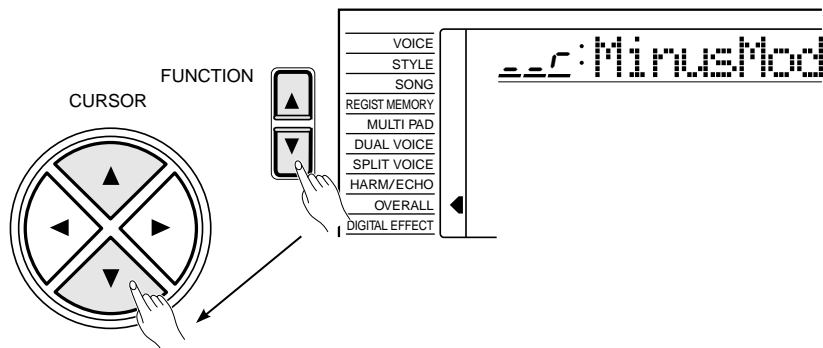
## マイナスイワン演奏

マイナスイワン(MINUS ONE)演奏では、デモ曲やミュージックカートリッジやディスクのソングのパート演奏をミュート(消音)して、カラオケのようにそのパートを自分で演奏できます。

### 1 マイナスイワンモードを選択します。

FUNCTION ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

CURSOR キーを押して「MinusMod」を選択します。現在設定されているマイナスイワンモード(「r/L」/「L.r」: 下記参照)が、ディスプレイの最上段に表示されます。



### メモ

OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

MINUS ONEボタンを押し続けると、ダイレクトにOVERALLファンクションの「MinusMod」設定画面に入ることができます。

# 練習機能を活用しましょう

[ +/YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、3種類の中からモードを選択します。

「...」... 伴奏と左手パートが演奏され、右手パートがミュートされます。右手のパート練習に適しています。

「L...」... 伴奏と右手パートが演奏され、左手パートがミュートされます。左手のパート練習に適しています。

「L...」... 伴奏のみが演奏され、右手・左手両方のパートがミュートされます。両手のパート練習に適しています。

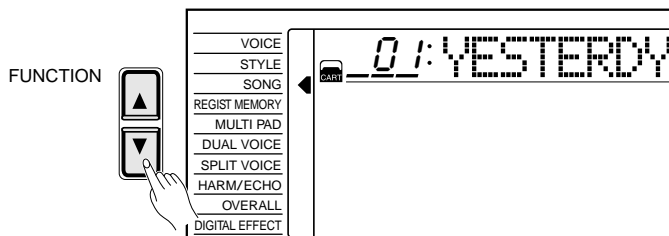
## メモ

電源を入れると、マイナスイオンモードは「-」に設定されます。


自分で録音したユーザーソングのマイナスイオンは、MELODY 1トラックが右手パート、MELODY 2トラックが左手パートになります。


## 2 マイナスイオン演奏するソングを選択します。

FUNCTION ボタンを押してSONGファンクションを選択した後、[ 0 ]-[ 9 ] + / YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、マイナスイオン演奏するソングナンバーを選びます。



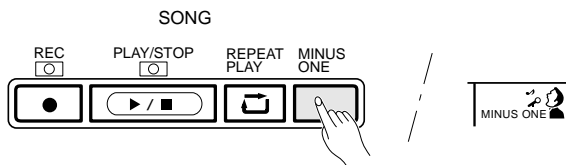
## メモ

カートリッジソングをダイレクトに選択する場合は、[ 3 ]を押し続けて、ディスプレイにカートリッジのアイコン  を点灯させてから、ソングナンバーを入力してください。(P.47参照)

ディスクソングをダイレクトに選択する場合は、「2」を押し続けて、ディスプレイにディスクのアイコン  を点灯させてから、ソングナンバーを入力してください。(P.60参照)

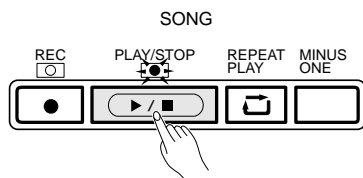
## 3 MINUS ONEボタンを押します。

MINUS ONEボタンを押してアイコンが点灯すると、マイナスイオン機能がオンになります。



## 4 マイナスイオン演奏をスタートします。

SONG部のPLAY/STOPボタンを押すと、マイナスイオン演奏がスタートします。

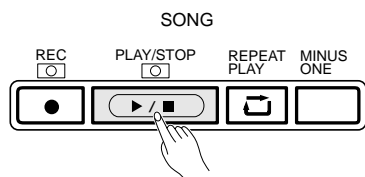


演奏中にMINUS ONEボタンを押してアイコンを消灯すると、ミュートされていたパート演奏が鳴り始めます。

## 5 マイナスワン演奏をストップします。

マイナスワン演奏は、曲が終わると自動的にストップします。

マイナスワン演奏を途中でストップする場合は、PLAY/STOPボタンを押します。



### マイナスワンチャンネルの設定について

マイナスワンするパートのチャンネルを指定して、ソングをマイナスワン演奏することができます。

再生するソングを選んでから、マイナスワンチャンネルを設定してください。

**FUNCTION** ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

**CURSOR** キーを押して「MinusChR」を選択すると、現在設定されている右手パートのマイナスワンチャンネルが、ディスプレイ最上段の左側に表示されます。  
[ 0 ]-[ 9 ] + /YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、右手パートとしてマイナスワンするチャンネルを01～16の中から選択します。

01: MinusChR

**CURSOR** キーを押して「MinusChL」を選択すると、現在設定されている左手パートのマイナスワンチャンネルが、ディスプレイ最上段の左側に表示されます。  
[ 0 ]-[ 9 ] + /YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、左手パートとしてマイナスワンするチャンネルを01～16の中から選択します。

02: MinusChL

#### メモ

ソングを選択すると、そのソングにマイナスワンチャンネルの設定がある場合は、そのチャンネルが自動的に設定されます。その場合はディスプレイに「---」が表示され、そのチャンネルを変更することはできません。

[ + /YES ] - /NO ] を同時に押すと、右手 / 左手パートの初期設定「MinusChR = 01」「MinusChL = 02」に戻ります。

OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

自分で録音したユーザーソングをマイナスワン演奏すると、マイナスワンチャンネルの設定に関わらず、メロディ1トラックが右手パート(R)、メロディ2トラックが左手パート(L)になります。

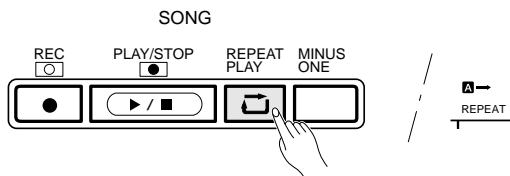
## リピート(繰り返し)再生

ソングの自分が練習したいポイントに「A(リピートの始まり)」と「B(リピートの終り)」のマークを付けて、その間の演奏を繰り返し再生します。

ソング演奏中にリピート再生するには・・・

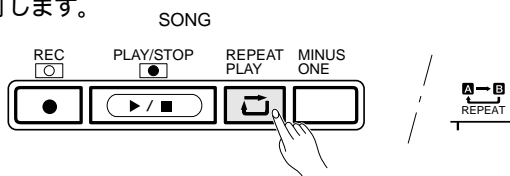
### 1 リピート再生の開始位置(A)をマークします。

ソングの再生中にREPEAT PLAYボタンを押すと、リピート再生の開始位置(A)がマークされます。Aがマークされると、ディスプレイのREPEAT表示に「A」が点灯します。



### 2 リピート再生の終了位置(B)をマークします。

もう一度REPEAT PLAYボタンを押すと、リピート再生の終了位置(B)がマークされます。Bがマークされると、ディスプレイのREPEAT表示に「B」が点灯します。Bがマークされると、すぐにAに戻ってA-B間のリピート再生を開始します。リピート中は、「A-B」が点灯します。



### 3 リピート再生をストップします。

PLAY/STOPボタンを押すと、ソングがストップします。  
もう一度PLAY/STOPボタンを押すと、再びリピート再生を行います。

#### リピート再生のキャンセル

- リピート再生中 ..... REPEAT PLAYボタンを押すと、「A-B」が消灯し、リピート再生はキャンセルされ、そのまま通常の再生を続けます。
- 停止中 ..... REPEAT PLAYボタンを押すと、「A-B」が消灯し、リピート再生はキャンセルされます。

ソング停止中に(A) (B)をマークするには・・・

ディスプレイのカーソルを小節表示(MEASURE)まで移動します。[0]~[9] + / YES] - / NO] または、ダイヤルを使って、リピート再生を開始したい小節を指定してからREPEAT PLAYボタンを押すと(A)がマークされます。[0]~[9] + / YES] [- / NO] または、ダイヤルを使って、リピート再生を終了したい小節を指定してからREPEAT PLAYボタンを押すと(B)がマークされます。PLAY/STOPボタンを押すとA-B間のリピート再生が始まります。

#### メモ

A-B間のリピート再生は、小節単位で行われます。  
リピート再生中は、B(リピート終了位置)のテンポ、または自分で設定したテンポのどちらかの一定のテンポになります。

#### メモ

Aだけをマークした場合は、Aからソングの最後までを繰り返し演奏します。

#### メモ

再生小節を指定する時、[1] または [2] を押し続けると、それぞれ100の位「1\_\_」, 「2\_\_」を入力することができます。  
たとえば、10小節目を(A)、3小節目を(B)としてマークすると、3小節目から10小節目までのリピート再生になります。





# MIDI機能を活用して演奏の幅を広げましょう

PSR-620はリアパネルにMIDI端子 (MIDI IN、MIDI OUT) がついています。MIDI機能の活用により、音楽の可能性を広げることができます。ここではMIDIとは何か、MIDIでできること、PSR-620のMIDI関連の操作方法などについて説明します。

## MIDIとは？

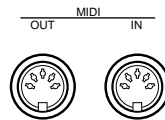
MIDI (ミディ) とは、「Musical Instrument Digital Interface」の略で、「電子楽器間のデジタル通信」という意味です。MIDIは電子楽器どうし (またはコンピューターなど) で演奏情報のやりとりを行うために生まれた世界共通の規格です。複数のMIDI楽器 (機器) をケーブルで接続すれば、機器間で様々な演奏情報が送受信でき、より高度な演奏が可能になります。

## PSR-620のMIDI端子について

PSR-620のリアパネルには2種類のMIDI端子がついています。

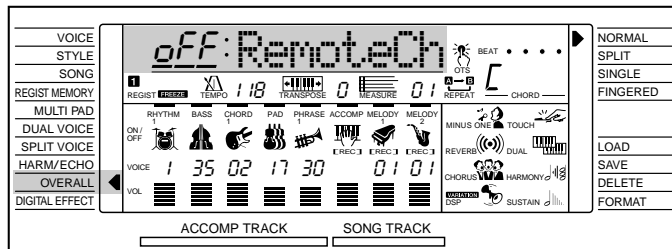
MIDI IN ..... 他のMIDI機器からのMIDI信号を受信します。

MIDI OUT ..... PSR-620の演奏情報をMIDI信号として他のMIDI機器へ送信します。



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。ケーブルは15m以内のものをご使用ください。



## MIDI受信

PSR-620を外部機器でリモート操作する場合、PSR-620側のMIDIリモートチャンネル (受信チャンネル) を設定します。外部機器の送信チャンネルとPSR-620のリモートチャンネルを合わせれば、MIDIキーボードでPSR-620を演奏できます。(PSR-620の演奏モードにSINGLEモード、またはFINGEREDモードを設定すれば、MIDIキーボードでPSR-620の自動伴奏を演奏できます。)

### リモートチャンネル (受信チャンネル) の設定

#### oFF

特定のチャンネルナンバーを指定しません。MIDIシーケンサーやMIDIキーボードからすべてのチャンネルの演奏情報を受信し、PSR-620で複数のボイスを同時に鳴らすことができます。全チャンネルから演奏データを受信すれば、最大16チャンネルのマルチ音源になります。

#### 01 ~ 16

設定したチャンネルナンバーの演奏情報をPSR-620のパネルの設定で鳴らします。このチャンネルナンバーと外部機器の送信チャンネルは必ず合わせてください。

FUNCTION ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

CURSOR キーを押して「RemoteCh」を選択します。現在設定されているリモートチャンネルナンバーが、ディスプレイ最上段の左側に表示されます。

[ 0 ] ~ [ 9 ] [ + / YES ] - / NO ] または、ダイヤルを使って、oFF、01 ~ 16の中からリモートチャンネルのナンバーを選択します。



OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

[ + / YES ] - / NO ] を同時に押すと、初期設定 = oFFに戻ります。

MIDI INから「GM ON」を受信すると、リモートチャンネルは自動的に「oFF」設定に切り替わります。

PSR-620の最大同時発音数は32音です。最大同時発音数に関する詳細はP.76の「ボイスリスト」の項を参照ください。

電源アダプターがコンセントに差し込まれているか、乾電池がセットされている場合、電源を切ってもリモートチャンネルの設定は記憶されています。

## MIDI送信

PSR-620のMIDI OUT端子とMIDIキーボードや音源ユニットを接続した場合、PSR-620で演奏するとMIDIキーボードまたは音源ユニットも同時に鳴り、厚みのある演奏ができます。

また、PSR-620のMIDI OUT端子とシーケンサーのMIDI IN端子を接続した場合、PSR-620の演奏をMIDIシーケンサーに録音できます。コンピューターやシーケンサーのデータ入力にも使用できます。

### 送信設定

鍵盤演奏、ユーザーソング演奏(自分で録音したソングのMELODYトラック演奏)、アカンパニメント演奏のデータを、それぞれ個別に外部機器に送信できます。鍵盤演奏「KybdOut」、ユーザーソング演奏「SongOut」、アカンパニメント演奏「AcompOut」それぞれの送信の「オン(送信する)/オフ(送信しない)」を設定します。PSR-620は演奏パートごとにMIDI送信チャンネルが決まっています。

#### 鍵盤演奏の送信 (KybdOut)

鍵盤の右手演奏 ..... 01チャンネル  
 鍵盤の右手演奏  
 (デュアルボイス)..... 11チャンネル  
 鍵盤の左手演奏 ..... 02チャンネル

#### ユーザーソング演奏の送信 (SongOut)

MELODY 1トラック演奏 .... 13チャンネル  
 MELODY 1トラック演奏  
 (デュアルボイス)..... 14チャンネル  
 MELODY 2トラック演奏 .... 15チャンネル  
 MELODY 2トラック演奏  
 (デュアルボイス)..... 16チャンネル

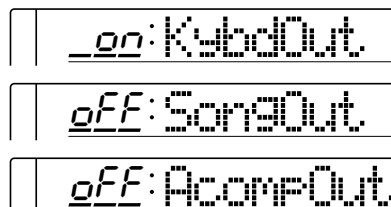
#### アカンパニメント演奏の送信 (AcompOut)

RHYTHM 1トラック演奏 .... 09チャンネル  
 RHYTHM 2トラック演奏 .... 10チャンネル  
 BASSトラック演奏 ..... 03チャンネル  
 CHORD 1トラック演奏 ..... 04チャンネル  
 CHORD 2トラック演奏 ..... 05チャンネル  
 PADトラック演奏 ..... 06チャンネル  
 PHRASE 1トラック演奏 .... 07チャンネル  
 PHRASE 2トラック演奏 .... 08チャンネル

FUNCTION ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

CURSOR キーを押して「KybdOut」「SongOut」「AcompOut」を選択します。それぞれの送信オン/オフ設定が、ディスプレイの最上段の左側に表示されます。

[+/YES] - /NO] または、ダイヤルを使って、それぞれのオン/オフ(on/off)を設定します。



#### メモ

ユーザーソング(自分で録音したソング)のみ送信できます。

SongOutは、ユーザーソングのMELODYトラックのデータだけを送信します。ユーザーソング演奏をMIDI OUTする場合は、SongOutとAcompOutの両方を「on」にしてください。

#### メモ

OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

KybdOutの初期設定は「on」、SongOutとAcompOutの初期設定は「off」です。

電源アダプターがコンセントに差し込まれているか、乾電池がセットされている場合、電源を切っても送信設定は記憶されています。

MIDI送受信データに関する詳細は、「P.86「MIDIインプリメンテーションチャート」を参照して、より高度な演奏にチャレンジしてください。

## その他のMIDI設定

### クロックの設定

PSR-620とMIDIケーブルで接続した外部機器のクロックに同期させる(オン)/させない(オフ)を設定します。

oFF PSR-620の内部クロックで作動します。

on 外部機器のクロックで作動します。

FUNCTION ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

CURSOR キーを押して「ExtClock」を選択します。クロック設定が、ディスプレイ最上段の左側に表示されます。

[ +/YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、クロックon/oFFを設定します。

oFF:ExtClock

### ローカルオン / オフ設定

ローカルコントロールのオン / オフ設定を行います。ローカルコントロールとは、PSR-620の演奏を、PSR-620の内部音源で鳴らす(オン)/鳴らさない(オフ)という設定です。

on(ローカルオン)

本体の演奏は通常どおりPSR-620で発音します。またMIDI INから受信した情報もPSR-620で発音します。

oFF(ローカルオフ)

本体の演奏はPSR-620で発音しません。ただし、MIDI INから受信した情報はPSR-620で発音します。(リモートチャンネルで設定されたチャンネルの情報を除く)

FUNCTION ボタンを押してOVERALLファンクションを選択します。

CURSOR キーを押して「Local」を選択します。ローカルオン / オフ設定が、ディスプレイの最上段の左側に表示されます。

[ +/YES ] - /NO ] または、ダイヤルを使って、ローカルオン / オフ(on/oFF)を設定します。

on:Local

### イニシャルセンド(InitSnd?)について

PSR-620の演奏を外部シーケンサーに録音する場合、演奏の前にPSR-620のパネルのセッティングを外部シーケンサーに送信 / 録音してください。

OVERALLファンクションで「InitSnd?」を選択し、外部シーケンサーの録音を開始します。[ +/YES ]を押すと初期設定を送信します。送信が終了し、ディスプレイに「End」が表示され、再び「InitSnd?」表示に戻ってから、演奏を始めてください。

YES:InitSnd?

#### メモ

OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

クロックの初期設定は「oFF」です。

「on」が選択されていても400msec以上外部クロックが入力されない場合、自動的に内部クロックで発音します。

電源アダプターがコンセントに差し込まれているか、乾電池がセットされている場合、電源を切ってもクロックの設定は記憶されています。

クロックを「on」に設定すると、外部機器でソングの録音 / 再生のスタート、ストップをコントロールすることができます。

#### メモ

PSR-620の押鍵情報は、ローカルコントロールのオン / オフ設定にかかわらず、MIDI OUTから外部機器に送信されます。

OVERALLファンクションに入ると、ディスプレイのトラック関連表示が消え、カーソルが移動できなくなります。

ローカルオン / オフの初期設定は「on(ローカルオン)」です。

#### メモ

ソングデータの最初にパネルセッティングが録音されていないと、録音されたソングが正しく再生されません。

# PSR-620ファンクションツリー

PSR-620のファンクション(FUNCTION)には、様々な設定項目が用意されています。  
 下のツリーはファンクションの構成一覧です。設定したいファンクションの内容や階層を確認するのにご利用ください。

ファンクション	ディスプレイ	内容	参照ページ
<b>VOICE</b>	GrandPno (ボイス名)	ノーマルボイスの選択	P.12
<b>STYLE</b>	8BeatPop (スタイル名)	アカンパニメントスタイルの選択	P.16
<b>SONG</b>	SSax (ソング名)	ソングの選択	P.50
<b>REGIST MEMORY</b>	Bank1 (バンク名)	レジストレーションメモリーバンクの選択	P.41
<b>MULTI PAD</b>	Arpeggio (マルチパッドキット名)	マルチパッドキットの選択	P.43
<b>DUAL VOICE</b>	Strings2 (デュアルボイス名)	デュアルボイスの選択	P.30
	D.Volume	デュアルボイスボリュームの設定	P.30
	D.Octave	デュアルボイスオクターブの設定	P.30
	D.RevLvl	デュアルボイスリバーブレベルの設定	P.30
	D.ChoLvl	デュアルボイスコーラスレベルの設定	P.30
	D.Pan	デュアルボイスパンの設定	P.30
<b>SPLIT VOICE</b>	Aco.Bass (スプリットボイス名)	スプリットボイスの選択	P.27
	S.Volume	スプリットボイスボリュームの設定	P.27
	S.Octave	スプリットボイスオクターブの設定	P.27
	S.RevLvl	スプリットボイスリバーブレベルの設定	P.27
	S.ChoLvl	スプリットボイスコーラスレベルの設定	P.27
	S.Pan	スプリットボイスパンの設定	P.27
	S.Split	スプリットモード:スプリットポイントの設定	P.28
<b>HARMONY/ECHO</b>	Block (ハーモニー/エコータイプ名)	ハーモニー/エコータイプの選択	P.31
<b>OVERALL</b>			
<b>DIGITAL EFFECT</b>			

—	Kybd Vol	鍵盤演奏(ノーマル・デュアル・スプリットボイス)のボリューム設定	.....	P.33
—	Octave	鍵盤演奏(ノーマル・デュアルボイス)のオクターブ設定	.....	P.33
—	RevLevel	ノーマルボイスのリバーブレベルの設定	.....	P.39
—	ChoLevel	ノーマルボイスのコーラスレベルの設定	.....	P.39
—	DspLevel	ノーマルボイスのDSPレベルの設定	.....	P.39
—	Pan	ノーマルボイスのパン設定	.....	P.33
—	VoiceSet	ボイスセットオン/オフの設定	.....	P.35
—	FngRngMd	フィンガードモード:フィンガリングモードの設定	.....	P.19
—	AcompVol	ア कंपボリュームの設定	.....	P.25
—	AccSpPnt	ア कंपモード:スプリットポイントの設定	.....	P.20
—	TouchSns	タッチセンスの設定	.....	P.29
—	MinusMod	マイナスワンモードの設定	.....	P.67
—	MinusChR	右手マイナスワンチャンネルの設定	.....	P.69
—	MinusChL	左手マイナスワンチャンネルの設定	.....	P.69
—	PBRange	ピッチベンドレンジ(最大変化幅)の設定	.....	P.32
—	Metronom	メトロノームON/OFFの設定	.....	P.35
—	Tuning	楽器全体の音程(ピッチ)の微調整	.....	P.34
—	RemoteCh	リモートキーボード受信チャンネルの設定	.....	P.71
—	KybdOut	鍵盤演奏のMIDI送信設定	.....	P.72
—	SongOut	ユーザーソング演奏のMIDI送信設定	.....	P.72
—	AcompOut	ア कंपバニメント演奏のMIDI送信設定	.....	P.72
—	Local	ローカルコントロールオン/オフの設定	.....	P.73
—	ExtClock	MIDIクロックの設定	.....	P.73
—	InitSnd?	パネルの初期設定送信	.....	P.73
—	Reverb →	————— +Hall1	リバーブタイプの設定	..... P.36
		(リバーブタイプ名)		
—	RevRtnLv	リバーブリターンレベルの設定	.....	P.39
—	Chorus →	————— +Chorus1	コーラスタイプの設定	..... P.37
		(コーラスタイプ名)		
—	ChoRtnLv	コーラスリターンレベルの設定	.....	P.39
—	Dsp →	————— +Stage2	DSPタイプの設定	..... P.38
		(DSPタイプ名)		
—	DspRtnLv	DSPリターンレベルの設定	.....	P.39

# ボイスリスト

PSR-620は、パネルボイス(ボイスナンバー01~151)とGeneral MID(システムレベル1)の規格に準拠したGMボイス(ボイスナンバー01~136)を内蔵しています。

PSR-620のアカンパニメントスタイルはGMボイスで作成されています。アカンパニメントトラックのボイスの変更には、GMボイスリストをご活用ください。

## 最大同時発音数について

PSR-620の最大同時発音数は32音ですが、デュアルボイスやスプリットボイス、オートアカンパニメント、ソングなどを含めたすべての発音数の合計が32音ということです。したがって、オートアカンパニメントやソングの再生などで発音している分だけ、鍵盤演奏の発音数は減少します。32音以上になると、後着優先で発音します。

なお、PSR-620のボイスの中には、2音使って作られているものがあります。これらは1音の発音が2音の発音に相当します。

各ボイスごとの使用発音数は、次のリストを参照してください。

### メモ

パネルボイスリストには、MIDIバンクセレクトMSB/LSBナンバーとMIDIプログラムナンバーを、GMボイスリストにはMIDIプログラムナンバーを掲載しています。MIDIを使って鳴らす場合に使用してください。

パネルボイスナンバー113、GMボイスナンバー110「Bagpipe」のA#2以上の鍵域の使用発音数は1です。

## [パネルボイスリスト]

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム No.	ボイス名	使用発音数
	MSB No.	LSB No.			
Piano (ピアノ)					
01	0	0	0	Grand Piano (グランドピアノ)	1
02	0	0	1	Bright Piano (ブライトピアノ)	1
03	0	0	2	Honky-tonk Piano (ホンキートンクピアノ)	2
04	0	0	3	Funky Electric Piano (ファンキーエレクトリックピアノ)	2
05	0	0	4	DX Electric Piano (DXエレクトリックピアノ)	2
06	0	0	5	Midi Grand Piano (MIDIグランドピアノ)	2
07	0	0	6	Hyper Electric Piano (ハイパーエレクトリックピアノ)	2
08	0	0	7	Dream Electric Piano (ドリームエレクトリックピアノ)	2
09	0	0	8	Bell Electric Piano (ベルエレクトリックピアノ)	2
10	0	0	9	Ice Electric Piano (アイスエレクトリックピアノ)	2
11	0	0	10	Tremolo Electric Piano (トレモロエレクトリックピアノ)	2
12	0	0	11	Harpsichord (ハープシコード)	1
13	0	0	12	Harpsichord Coupled (ハープシコードカップルド)	2
14	0	0	13	Clavi (クラビ)	2
15	0	0	14	Wah Clavi (ワウクラビ)	2
16	0	0	15	Celesta (チェレスタ)	2
Mallets (マレット)					
17	0	0	16	Vibraphone (ビブラフォン)	2
18	0	0	17	Marimba (マリンバ)	2
19	0	0	18	Glockenspiel (グロッケンシュピール)	1
20	0	0	19	Xylophone (シロフォン)	1
21	0	0	20	Tubular Bells (チューブラーベル)	1
22	0	0	21	Timpani (ティンパニ)	1
23	0	0	22	Steel Drums (スチールドラム)	2
24	0	0	23	Dulcimer (ダルシマー)	2
25	0	0	24	Music Box (ミュージックボックス)	2
26	0	0	25	Kalimba (カリンバ)	1
Organ (オルガン)					
27	0	0	26	Jazz Organ 1 (ジャズオルガン1)	2
28	0	0	27	Jazz Organ 2 (ジャズオルガン2)	2
Drawbar Organ (ドローバーオルガン)					
29	0	0	28	Drawbar Organ (ドローバーオルガン)	2
30	0	0	29	Full Organ (フルオルガン)	2
31	0	0	30	Click Organ (クリックオルガン)	2
32	0	0	31	Rock Organ 1 (ロックオルガン1)	2
33	0	0	32	Rock Organ 2 (ロックオルガン2)	2
34	0	0	33	16'+2' Organ (16'+2'オルガン)	2
35	0	0	34	16'+4' Organ (16'+4'オルガン)	2
36	0	0	35	Church Organ (チャーチオルガン)	2
37	0	0	36	Reed Organ (リードオルガン)	2
38	0	0	37	Musette Accordion (ミュゼットアコーディオン)	2
39	0	0	38	Traditional Accordion (トラディショナルアコーディオン)	2
40	0	0	39	Soft Accordion (ソフトアコーディオン)	2
41	0	0	40	Tango Accordion (タンゴアコーディオン)	2
42	0	0	41	Bandoneon (バンドネオン)	2
Guitar (ギター)					
43	0	0	42	Classical Guitar (クラシックギター)	1
44	0	0	43	Folk Guitar (フォークギター)	2
45	0	0	44	12Strings Guitar (12弦ギター)	2
46	0	0	45	Jazz Guitar (ジャズギター)	2
47	0	0	46	Octave Guitar (オクターブギター)	2
48	0	0	47	Hawaiian Guitar (ハワイアンギター)	2
49	0	0	48	Clean Guitar (クリーンギター)	2
50	0	0	49	Tremolo Guitar (トレモロギター)	2
51	0	0	50	Muted Guitar (ミュートギター)	2
52	0	0	51	Guitar Harmonics (ギターハーモニクス)	1
53	0	0	52	Overdriven Guitar (オーバードライブギター)	2
54	0	0	53	Distortion Guitar (ディストーションギター)	2
Bass (ベース)					
55	0	0	54	Acoustic Bass (アコースティックベース)	1
56	0	0	55	Finger Bass (フィンガーベース)	1
57	0	0	56	Pick Bass (ピックベース)	1

# ボイスリスト

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム No.	ボイスネーム	使用発音数
	MSB No.	LSB No.			
58	0	0	57	Fretless Bass (フレットレスベース)	2
59	0	0	58	Slap Bass (スラップベース)	2
60	0	0	59	Synth Bass 1 (シンセベース1)	2
61	0	0	60	Synth Bass 2 (シンセベース2)	2
62	0	0	61	Techno Bass (テクノベース)	2
Strings (ストリングス)					
63	0	0	62	Violin (バイオリン)	1
64	0	0	63	Viola (ビオラ)	1
65	0	0	64	Cello (チェロ)	1
66	0	0	65	Contrabass (コントラバス)	1
67	0	0	66	Banjo (バンジョー)	1
68	0	0	67	Shamisen (三味線)	1
69	0	0	68	Koto (琴)	1
70	0	0	69	Harp (ハープ)	2
71	0	0	70	Sitar (シタール)	2
Ensemble (アンサンブル)					
72	0	0	71	Strings 1 (ストリングス1)	2
73	0	0	72	Strings 2 (ストリングス2)	2
74	0	0	73	Chamber Strings (チャンバーストリングス)	2
75	0	0	74	Synth Strings (シンセストリングス)	2
76	0	0	75	Slow Strings (スローストリングス)	2
77	0	0	76	Tremolo Strings (トレモロストリングス)	2
78	0	0	77	Violin w/Strings (バイオリンウィズストリングス)	2
79	0	0	78	Pizzicato Strings (ピチカートストリングス)	2
80	0	0	79	Choir (クワイア)	2
81	0	0	80	Choir Aahs (クワイア アー)	2
82	0	0	81	Choir Oohs (クワイア ウー)	2
83	0	0	82	Synth Choir (シンセクワイア)	2
84	0	0	83	Voyager (ボイジャー)	2
85	0	0	84	Orchestra Hit (オーケストラヒット)	1
Brass (ブラス)					
86	0	0	85	Trumpet (トランペット)	2
87	0	0	86	Flugel Horn (フリューゲルホルン)	2
88	0	0	87	Muted Trumpet (ミュートトランペット)	2
89	0	0	88	Trombone (トロンボーン)	2
90	0	0	89	Trombone Section (トロンボーンセクション)	2
91	0	0	90	French Horn (フレンチホルン)	1
92	0	0	91	Tuba (チューバ)	1
93	0	0	92	Brass Section (ブラスセクション)	2
94	0	0	93	Brass+Sax (ブラス+サクセス)	2
95	0	0	94	Brass+Trombone (ブラス+トロンボーン)	2
96	0	0	95	Brass+Trumpet (ブラス+トランペット)	2
97	0	0	96	Synth Brass 1 (シンセブラス1)	2
98	0	0	97	Synth Brass 2 (シンセブラス2)	2
Reed (リード)					
99	0	0	98	Soprano Sax (ソプラノサクセス)	2
100	0	0	99	Alto Sax (アルトサクセス)	1
101	0	0	100	Breathy Alto Sax (ブレスィーアルトサクセス)	2
102	0	0	101	Tenor Sax (テナーサクセス)	1
103	0	0	102	Breathy Tenor Sax (ブレスィーテナーサクセス)	2
104	0	0	103	Baritone Sax (バリトンサクセス)	2
105	0	0	104	Sax + Clarinet (サクセス+クラリネット)	2

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム No.	ボイスネーム	使用発音数
	MSB No.	LSB No.			
106	0	0	105	Sax+Trombone (サクセス+トロンボーン)	2
107	0	0	106	Oboe (オーボエ)	1
108	0	0	107	English Horn (イングリッシュホルン)	1
109	0	0	108	Bassoon (バスーン)	1
110	0	0	109	Clarinet (クラリネット)	1
111	0	0	110	Harmonica (ハーモニカ)	1
112	0	0	111	Shanai (シャナイ)	1
113	0	0	112	Bagpipe (バグパイプ)	2
Pipe (パイプ)					
114	0	0	113	Piccolo (ピッコロ)	2
115	0	0	114	Flute (フルート)	2
116	0	0	115	Pan Flute (パンフルート)	2
117	0	0	116	Recorder (リコーダー)	1
118	0	0	117	Blown Bottle (ボトル)	2
119	0	0	118	Shakuhachi (尺八)	1
120	0	0	119	Whistle (ホイッスル)	1
121	0	0	120	Ocarina (オカリナ)	1
Synth Lead (シンセリード)					
122	0	0	121	Square Lead (矩形波リード)	2
123	0	0	122	Sawtooth Lead (ノコギリ波リード)	2
124	0	0	123	Voice Lead (ボイスリード)	2
125	0	0	124	Crystal (クリスタル)	2
126	0	0	125	Brightness (ブライツネス)	2
127	0	0	126	Sub Aqua (サブアクア)	2
128	0	0	127	Analog Lead (アナログリード)	2
129	0	1	0	Rain Hold (レインホールド)	2
130	0	1	1	70's Lead (70'sリード)	2
131	0	1	2	Synth Clavi (シンセクラビ)	2
Synth Pad (シンセパッド)					
132	0	1	3	Fantasia (ファンタジア)	2
133	0	1	4	Bell Pad (ベルパッド)	2
134	0	1	5	Xenon Pad (ゼノンパッド)	2
135	0	1	6	Angels (エンジェルズ)	2
136	0	1	7	Transform (トランスフォーム)	2
137	0	1	8	Atmosphere (アトモスフィア)	2
138	0	1	9	Shining (シャイニング)	2
139	0	1	10	Dark Moon (ダークムーン)	2
140	0	1	11	Cyber Pad (サイバーパッド)	2
141	0	1	12	Sci-Fi (サイエンスフィクション)	2
Drum Kits (ドラムキット)					
142	127	0	0	Standard Kit (スタンダードキット)	1
143	127	0	8	Room Kit (ルームキット)	1
144	127	0	16	Rock Kit (ロックキット)	1
145	127	0	24	Electronic Kit (エレクトロニックキット)	1
146	127	0	25	Analog Kit (アナログキット)	1
147	127	0	32	Jazz Kit (ジャズキット)	1
148	127	0	40	Brush Kit (ブラッシュキット)	1
149	127	0	48	Classic Kit (クラシックキット)	1
Dual Only (デュアルオンリー)					
150	0	1	13	Organ Harmonics 51/3 (オルガンハーモニクス51/3)	1
151	0	1	14	Organ Harmonics 51/3+ 22/3 (オルガンハーモニクス51/3+ 22/3)	2

# ボイスリスト

## [ GMボイスリスト ]

ボイス No.	MIDIプロ グラムNo.	ボイスネーム	使用発音数
Piano (ピアノ)			
01	0	Acoustic Grand Piano (グランドピアノ)	1
02	1	Bright Acoustic Piano (ブライトピアノ)	1
03	2	Electric Grand Piano (エレクトリックグランドピアノ)	2
04	3	Honky-tonk Piano (ホンキートンクピアノ)	2
05	4	Electric Piano 1 (エレクトリックピアノ1)	2
06	5	Electric Piano 2 (エレクトリックピアノ2)	2
07	6	Harpichord (ハーブシコード)	1
08	7	Clavi (クラビ)	1
Chromatic Percussion (クロマチックパーカッション)			
09	8	Celesta (チェレスタ)	1
10	9	Glockenspiel (グロッケンシュピール)	1
11	10	Music Box (ミュージックボックス)	2
12	11	Vibraphone (ビブラフォン)	1
13	12	Marimba (マリンバ)	1
14	13	Xylophone (シロフォン)	1
15	14	Tubular Bells (チューブラーベル)	1
16	15	Dulcimer (ダルシマー)	2
Organ (オルガン)			
17	16	Drawbar Organ (ドローバーオルガン)	1
18	17	Percussive Organ (パーカッシブオルガン)	1
19	18	Rock Organ (ロックオルガン)	2
20	19	Church Organ (チャーチオルガン)	2
21	20	Reed Organ (リードオルガン)	1
22	21	Accordion (アコーディオン)	2
23	22	Harmonica (ハーモニカ)	1
24	23	Bandoneon (バンドネオン)	2
Guitar (ギター)			
25	24	Acoustic Guitar (nylon) (ガットギター)	1
26	25	Acoustic Guitar (steel) (フォークギター)	1
27	26	Electric Guitar (jazz) (ジャズギター)	1
28	27	Electric Guitar (clean) (エレクトリックギター)	2
29	28	Electric Guitar (muted) (ミュートギター)	1
30	29	Overdriven Guitar (オーバードライブギター)	1
31	30	Distortion Guitar (ディストーションギター)	1
32	31	Guitar Harmonics (ギターハーモニクス)	1
Bass (ベース)			
33	32	Acoustic Bass (アコースティックベース)	1
34	33	Electric Bass (finger) (エレクトリックベース)	1
35	34	Electric Bass (pick) (ピックベース)	1
36	35	Fretless Bass (フレットレスベース)	1
37	36	Slap Bass 1 (スラップベース1)	1
38	37	Slap Bass 2 (スラップベース2)	1
39	38	Synth Bass 1 (シンセベース1)	1
40	39	Synth Bass 2 (シンセベース2)	1
Strings (ストリングス)			
41	40	Violin (バイオリン)	1
42	41	Viola (ビオラ)	1
43	42	Cello (チェロ)	1
44	43	Contrabass (コントラバス)	1
45	44	Tremolo Strings (トレモロストリングス)	2
46	45	Pizzicato Strings (ピチカートストリングス)	2
47	46	Orchestral Harp (ハーブ)	1
48	47	Timpani (ティンパニ)	1
Ensemble (アンサンブル)			
49	48	Strings Ensemble 1 (ストリングスアンサンブル1)	1
50	49	Strings Ensemble 2 (ストリングスアンサンブル2)	1
51	50	Synth Strings 1 (シンセストリングス1)	2
52	51	Synth Strings 2 (シンセストリングス2)	2
53	52	Choir Aahs (クワイア アー)	2
54	53	Voice Oohs (ボイス ウー)	1
55	54	Synth Voice (シンセボイス)	1
56	55	Orchestra Hit (オーケストラヒット)	1

ボイス No.	MIDIプロ グラムNo.	ボイスネーム	使用発音数
Brass (ブラス)			
57	56	Trumpet (トランペット)	1
58	57	Trombone (トロンボーン)	1
59	58	Tuba (チューバ)	1
60	59	Muted Trumpet (ミュートトランペット)	1
61	60	French Horn (フレンチホルン)	1
62	61	Brass Section (ブラスセクション)	1
63	62	Synth Brass 1 (シンセブラス1)	2
64	63	Synth Brass 2 (シンセブラス2)	2
Reed (リード)			
65	64	Soprano Sax (ソプラノサクソ)	1
66	65	Alto Sax (アルトサクソ)	1
67	66	Tenor Sax (テナーサクソ)	1
68	67	Baritone Sax (バリトンサクソ)	1
69	68	Oboe (オーボエ)	1
70	69	English Horn (イングリッシュホルン)	1
71	70	Bassoon (バスーン)	1
72	71	Clarinet (クラリネット)	1
Pipe (パイプ)			
73	72	Piccolo (ピッコロ)	1
74	73	Flute (フルート)	1
75	74	Recorder (リコーダー)	1
76	75	Pan Flute (パンフルート)	1
77	76	Blown Bottle (ボトル)	2
78	77	Shakuhachi (尺八)	1
79	78	Whistle (ホイッスル)	1
80	79	Ocarina (オカリナ)	1
Synth Lead (シンセリード)			
81	80	Lead 1 (square) (矩形波リード)	2
82	81	Lead 2 (sawtooth) (ノコギリ波リード)	2
83	82	Lead 3 (calliope) (カリオペリード)	2
84	83	Lead 4 (chiff) (チフリード)	2
85	84	Lead 5 (charang) (チャランリード)	2
86	85	Lead 6 (voice) (ボイスリード)	2
87	86	Lead 7 (fifth) (5度リード)	2
88	87	Lead 8 (bass+Lead) (ベース&リード)	2
Synth Pad (シンセパッド)			
89	88	Pad 1 (new age) (ニューエイジパッド)	2
90	89	Pad 2 (warm) (ウォームパッド)	2
91	90	Pad 3 (polysynth) (ポリシンセパッド)	2
92	91	Pad 4 (choir) (クワイアパッド)	2
93	92	Pad 5 (bowed) (ボウドパッド)	2
94	93	Pad 6 (metallic) (メタリックパッド)	2
95	94	Pad 7 (halo) (ヘイロパッド)	2
96	95	Pad 8 (sweep) (スイープパッド)	2
Synth Effects (シンセエフェクト)			
97	96	FX 1 (rain) (雨)	2
98	97	FX 2 (soundtrack) (サウンドトラック)	2
99	98	FX 3 (crystal) (クリスタル)	2
100	99	FX 4 (atmosphere) (アトモスフィア)	2
101	100	FX 5 (brightness) (ブライツネス)	2
102	101	FX 6 (goblins) (ゴブリン)	2
103	102	FX 7 (echoes) (エコー)	2
104	103	FX 8 (sci-fi) (サイエンスフィクション)	2
Ethnic (エスニック)			
105	104	Sitar (シタール)	1
106	105	Banjo (バンジョー)	1
107	106	Shamisen (三味線)	1
108	107	Koto (琴)	1
109	108	Kalimba (カリンバ)	1
110	109	Bagpipe (バグパイプ)	2
111	110	Fiddle (フィドル)	1
112	111	Shanai (シャナイ)	1



## ボイスリスト / マルチパッドキットリスト

ボイス No.	MIDIプログラムNo.	ボイスネーム	使用発音数
Percussive (パーカッシブ)			
113	112	Tinkle Bell (ティンクルベル)	2
114	113	Agogo (アゴゴ)	1
115	114	Steel Drums (スチールドラム)	2
116	115	Woodblock (ウッドブロック)	1
117	116	Taiko Drum (和太鼓)	1
118	117	Melodic Tom (メロディックタム)	1
119	118	Synth Drum (シンセドラム)	1
120	119	Reverse Cymbal (リバースシンバル)	1
Sound Effects (サウンドエフェクト)			
121	120	Guitar Fret Noise (フレットノイズ)	1
122	121	Breath Noise (ブレスノイズ)	1
123	122	Seashore (海辺)	2
124	123	Bird Tweet (鳥のさえずり)	2
125	124	Telephone Ring (電話のベル)	1
126	125	Helicopter (ヘリコプター)	2
127	126	Applause (拍手)	2
128	127	Gunshot (銃声)	1

ボイス No.	MIDIプログラムNo.	ボイスネーム	使用発音数
Drum Kits (ドラムキット)			
129	0	Standard Kit (スタンダードキット)	1
130	8	Room Kit (ルームキット)	1
131	16	Rock Kit (ロックキット)	1
132	24	Electronic Kit (エレクトロニックキット)	1
133	25	Analog Kit (アナログキット)	1
134	32	Jazz Kit (ジャズキット)	1
135	40	Brush Kit (ブラッシュキット)	1
136	48	Classic Kit (クラシックキット)	1

## マルチパッドキットリスト

キットNo.: ネーム	コードマッチ			
	パッド1	パッド2	パッド3	パッド4
01: Arpeggi(アルペジオ)				
02: Brass Hi(ブラスヒット)				
03: Synth Arpeggi(シンセアルペジオ)				
04: Pianis(ピアニスト)				
05: Fanfare(ファンファーレ)	-	-	-	
06: Synth SFX(シンセSFX)				
07: Wet Synth(ウェットシンセ)				
08: Synth Sound(シンセサウンド)				
09: Human Vox(ヒューマンボックス)				
10: Twinkle(トゥインクル)				
11: Open Ai(オープンエアー)	-	-	-	-
12: Guitar Play(ギタープレイ)				
13: Drum Flam1(ドラムフラム1)	-	-	-	-
14: Drum Flam2(ドラムフラム2)	-	-	-	-
15: Drum Kit(ドラムキット)	-	-	-	-
16: Conga & Vibraslap(コンガ&ビブラスラップ)	-	-	-	-
17: Timbales(ティンパレス)	-	-	-	-
18: Latin Percussion 1(ラテンパーカッション1)	-	-	-	-
19: Rock Drum(ロックドラム)	-	-	-	-
20: Latin Percussion 2(ラテンパーカッション2)	-	-	-	-
21: Drum Fill(ドラムフィル)	-	-	-	-

# パーカッションキットリスト

←は「142:スタンダードキット」と同じ内容であることを表します。  
 パーカッションキット( )はMIDIプログラムナンバーです。  
 各パーカッション音の使用発音数は1です。

MIDIのNote#とNoteは、この表記よりも1オクターブ下になります。たとえば、ボイスナンバー 142: Standard Kitの「クリック(スクエアウェーブ)」(Note# 36/Note C1)は、(MIDI Note# 24/Note C0)に対応します。

Note#	Note	142: Standard Kit (0)	143: Room Kit (8)	144: Rock Kit (16)	145: Electronic Kit (24)
25	C#0	スルドーミュート	←	←	←
26	D0	スルドーオープン	←	←	←
27	D#0	ハイキュー	←	←	←
28	E0	ウィップスラップ	←	←	←
29	F0	スクラッチハイ	←	←	←
30	F#0	スクラッチロー	←	←	←
31	G0	フィンガースナップ	←	←	←
32	G#0	クリックノイズ	←	←	←
33	A0	メトロノームクリック	←	←	←
34	A#0	メトロノームベル	←	←	←
35	B0	クリックロー(スクエアウェーブ)	←	←	←
36	C1	クリックハイ(スクエアウェーブ)	←	←	←
37	C#1	ブラッシュ タップ	←	←	←
38	D1	ブラッシュ スワール	←	←	←
39	D#1	ブラッシュ スラップ	←	←	←
40	E1	ブラッシュ スワールウィズアタック	←	←	リバース シンバル
41	F1	スネア ロー	←	←	←
42	F#1	カスターネット	←	←	ハイキュー
43	G1	スネア ハイ ソフト	スネア ルーム ロー	スネア ロック ロー	スネア ゲート ロー
44	G#1	スティックス	←	←	←
45	A1	バスドラム ハイ ソフト	バスドラム ルーム ロー	バスドラム ロック ロー	バスドラム ゲート ロー
46	A#1	オープン リムショット	オープン リムルーム	←	←
47	B1	バスドラム ロー	バスドラム ルーム ミッド	バスドラム ロック ミッド	バスドラム ゲート ミッド
48	C2	バスドラム ハイ ハード	バスドラム ルーム ハイ	バスドラム ロック ハイ	バスドラム ゲート ハイ
49	C#2	クローズ リムショット	クローズ リムルーム	←	←
50	D2	スネア ロー	スネア ルーム ミッド	スネア ロック ミッド	スネア ゲート ミッド
51	D#2	ハンドクラップ	←	←	←
52	E2	スネア ハイ ハード	スネア ルーム ハイ	スネア ロック ハイ	スネア ゲート ハイ
53	F2	フロアタム ロー	ルーム タム1	ルーム タム1	エレクトロニック タム1
54	F#2	ハイハット クローズ *1	←	←	←
55	G2	フロアタム ハイ	ルーム タム2	ルーム タム2	エレクトロニック タム2
56	G#2	ハイハットペダル *1	←	←	←
57	A2	ロータム	ルーム タム3	ルーム タム3	エレクトロニック タム3
58	A#2	ハイハット オープン *1	←	←	←
59	B2	ミッド タム ロー	ルーム タム4	ルーム タム4	エレクトロニック タム4
60	C3	ミッド タム ハイ	ルーム タム5	ルーム タム5	エレクトロニック タム5
61	C#3	クラッシュシンバル1	←	←	←
62	D3	ハイタム	ルーム タム6	ルーム タム6	エレクトロニック タム6
63	D#3	ライドシンバル1	←	←	←
64	E3	チャイニーズシンバル	←	←	←
65	F3	ライドシンバル カップ	←	←	←
66	F#3	タンバリン	←	←	←
67	G3	スブラッシュ シンバル	←	←	←
68	G#3	カウベル	←	←	←
69	A3	クラッシュ シンバル2	←	←	←
70	A#3	ビブラスラップ	←	←	←
71	B3	ライドシンバル2	←	←	←
72	C4	ボンゴ ハイ	←	←	←
73	C#4	ボンゴ ロー	←	←	←
74	D4	コンガ ハイ ミュート	←	←	←
75	D#4	コンガ ハイ オープン	←	←	←
76	E4	コンガ ロー	←	←	←
77	F4	ティンパレス ハイ	←	←	←
78	F#4	ティンパレス ロー	←	←	←
79	G4	アゴゴ ハイ	←	←	←
80	G#4	アゴゴ ロー	←	←	←
81	A4	カバサ	←	←	←
82	A#4	マラカス	←	←	←
83	B4	サンバホイッスル ハイ	←	←	←
84	C5	サンバホイッスル ロー	←	←	←
85	C#5	ギロ ショート	←	←	←
86	D5	ギロ ロング	←	←	←
87	D#5	クラベス	←	←	←
88	E5	ウッドブロック ハイ	←	←	←
89	F5	ウッドブロック ロー	←	←	←
90	F#5	キーカ ミュート	←	←	←
91	G5	キーカ オープン	←	←	スクラッチ ハイ
92	G#5	トライアングル ミュート *2	←	←	スクラッチ ロー
93	A5	トライアングル オープン *2	←	←	←
94	A#5	シェイカー	←	←	←
95	B5	ジングルベル	←	←	←
96	C6	ベルツリー	←	←	←

# パーカッションキットリスト

オルタネートナンバー \*1~6が同じものは、同時に鳴らすことはできません。  
GMボイスナンバー129~136(GMパーカッションキット)は、パネルボイスナン  
バー142~149をそれぞれ参照してください。

Note#	Note	146: Analog Kit (25)	147: Jazz Kit (32)	148: Brush Kit (40)	149: Classic Kit (48)
25	C#0	<---	<---	<---	<---
26	D0	<---	<---	<---	<---
27	D#0	<---	<---	<---	<---
28	E0	<---	<---	<---	<---
29	F0	<---	<---	<---	<---
30	F#0	<---	<---	<---	<---
31	G0	<---	<---	<---	<---
32	G#0	<---	<---	<---	<---
33	A0	<---	<---	<---	<---
34	A#0	<---	<---	<---	<---
35	B0	<---	<---	<---	<---
36	C1	<---	<---	<---	<---
37	C#1	<---	<---	<---	<---
38	D1	<---	<---	<---	<---
39	D#1	<---	<---	<---	<---
40	E1	リバース シンバル	<---	<---	<---
41	F1	<---	<---	<---	<---
42	F#1	ハイキュー	<---	<---	<---
43	G1	スネア アナログ ロー	ジャズ スネア ロー	ブラッシュ スラップ ロー	スネア クラシック ロー
44	G#1	<---	<---	<---	<---
45	A1	バスドラム アナログ ロー	<---	<---	グランカーサ ロー
46	A#1	<---	<---	<---	<---
47	B1	バスドラム アナログ ミッド	<---	<---	グランカーサ ミッド
48	C2	バスドラム アナログ ハイ	<---	<---	グランカーサ ハイ
49	C#2	クローズリムショットアナログ	<---	<---	<---
50	D2	スネア アナログ ミッド	<---	ブラッシュ スラップ ハイ	スネア クラシック ミッド
51	D#2	<---	<---	<---	<---
52	E2	スネア アナログ ハイ	<---	ブラッシュ タップ	スネア クラシック ハイ
53	F2	アナログ タム1	ナチュラル タム1	ブラッシュ タム1	ナチュラル タム1
54	F#2	アナログ ハイハットクローズ1 *3	ダーク ハイハットクローズ *4	ダーク ハイハットクローズ *5	ダーク ハイハットクローズ *6
55	G2	アナログ タム2	ナチュラル タム2	ブラッシュ タム2	ナチュラル タム2
56	G#2	アナログ ハイハットクローズ2 *3	ダーク ハイハットペダル *4	ダーク ハイハットペダル *5	ダーク ハイハットペダル *6
57	A2	アナログ タム3	ナチュラル タム3	ブラッシュ タム3	ナチュラル タム3
58	A#2	アナログ ハイハットオープン *3	ダーク ハイハットオープン *4	ダーク ハイハットオープン *5	ダーク ハイハットオープン *6
59	B2	アナログ タム4	ナチュラル タム4	ブラッシュ タム4	ナチュラル タム4
60	C3	アナログ タム5	ナチュラル タム5	ブラッシュ タム5	ナチュラル タム5
61	C#3	アナログ シンバル	<---	<---	ハンドシンバル ロング ロー
62	D3	アナログ タム6	ナチュラル タム6	ブラッシュ タム6	ナチュラル タム6
63	D#3	<---	<---	<---	ハンドシンバル ショート ロー
64	E3	<---	<---	<---	<---
65	F3	<---	<---	<---	<---
66	F#3	<---	<---	<---	<---
67	G3	<---	<---	<---	<---
68	G#3	アナログ カウベル	<---	<---	<---
69	A3	<---	<---	<---	ハンドシンバル ロング ハイ
70	A#3	<---	<---	<---	<---
71	B3	<---	<---	<---	ハンドシンバル ショート ハイ
72	C4	<---	<---	<---	<---
73	C#4	<---	<---	<---	<---
74	D4	アナログ コンガ ハイ	<---	<---	<---
75	D#4	アナログ コンガ ミッド	<---	<---	<---
76	E4	アナログ コンガ ロー	<---	<---	<---
77	F4	<---	<---	<---	<---
78	F#4	<---	<---	<---	<---
79	G4	<---	<---	<---	<---
80	G#4	<---	<---	<---	<---
81	A4	<---	<---	<---	<---
82	A#4	<---	<---	<---	<---
83	B4	<---	<---	<---	<---
84	C5	<---	<---	<---	<---
85	C#5	<---	<---	<---	<---
86	D5	<---	<---	<---	<---
87	D#5	<---	<---	<---	<---
88	E5	<---	<---	<---	<---
89	F5	<---	<---	<---	<---
90	F#5	スクラッチ ハイ	<---	<---	<---
91	G5	スクラッチ ロー	<---	<---	<---
92	G#5	<---	<---	<---	<---
93	A5	<---	<---	<---	<---
94	A#5	<---	<---	<---	<---
95	B5	<---	<---	<---	<---
96	C6	<---	<---	<---	<---

# デジタルエフェクトのしくみ

PSR-620には、3つのデジタルエフェクト(リバーブ/コーラス/DSP)が内蔵されています。

リバーブとコーラスは、それぞれいくつかのリバーブタイプ、コーラスタイプを選択できる専用エフェクトです。

DSPは、リバーブ、コーラスを含めてディストーションやイコライザーなどさまざまなエフェクトタイプが選択できます。DSPタイプは2つの種類に分けることができます。リバーブやコーラスのようなタイプを「システムエフェクト」と呼び、ディストーションのようなタイプを「インサクションエフェクト」と呼びます。

PSR-620のエフェクトのしくみは下図のようになっています。選択したDSPタイプが「システムエフェクト」か「インサクションエフェクト」かによって、接続が変わります。

PSR-620の鍵盤演奏、アカンパニメント演奏、ソング再生、MIDI IN演奏情報は、すべてリバーブ/コーラス/DSPをかけることができます。

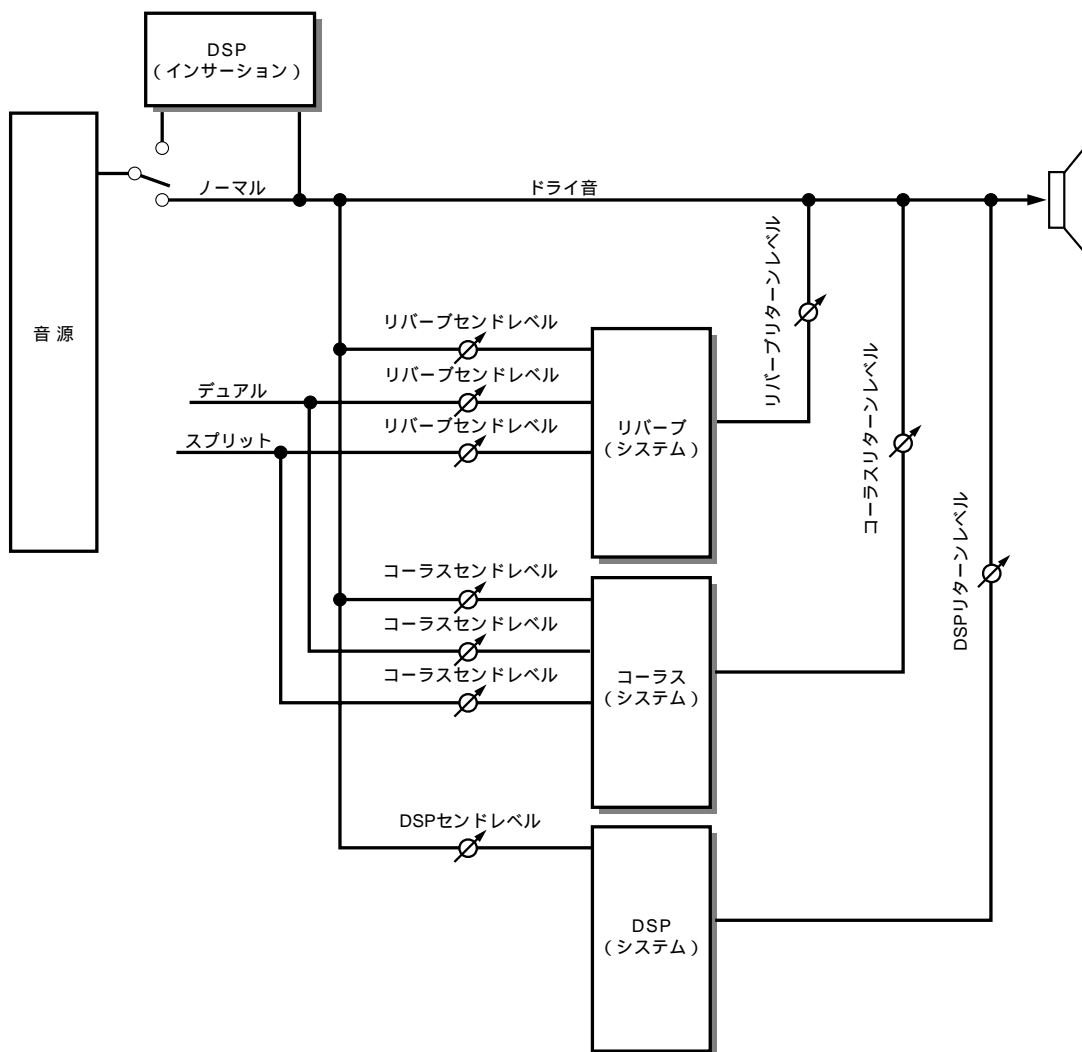
特に鍵盤演奏については、パネルの設定によって、ノーマルボイス/デュアルボイス/スプリットボイスごとに、リバーブとコーラスのセンドレベルを設定できます。また、ノーマルボイスのみDSPのセンドレベルを設定できます。

リバーブ/コーラス/DSPのリターンレベルは、それぞれ1つずつ設定できます。

その他のエフェクトに関する設定は、PSR-620のパネルでは行えませんが、MIDI IN演奏情報にエフェクト設定データがあれば個別に設定することができます。

**メモ**

MIDIを利用して演奏する場合、デジタルエフェクトの内容に関する各設定は「システムエクスクルーシブ」データで行います。













1 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。但し以下の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  
リバーブ、コーラス、DSPを変更するシステムエクスクルーシブメッセージ

パネル操作によりリモートチャンネルの設定が可能です。リモート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。また、リモートチャンネルのチャンネルメッセージはパネル設定を変更します。但しリモートチャンネルは以下のコントロールチェンジを受信しません。

データエントリー MSB, LSB  
ポルタメントコントロール  
データインクリメント  
データデクリメント  
NRPN LSB, MSB  
RPN LSB, MSB

## 2 バンクセレクトMSB

メロディ音色/リズム音色の切り替えに用います。

MSB 00H : メロディ音色

MSB 7FH : リズム音色

送信 : 音色、スタイル、ソング切り替え時。

受信 : 10チャンネル以外の全チャンネルで受信します。(通常10チャンネルはリズム音色固定)  
但し10チャンネルでも、リモートチャンネルに設定された場合及びXGシステムオン受信後は受信してメロディ音色に変わることが可能です。

## バンクセレクトLSB

128を越えるパネル音色ナンバーに対応する為に用います。

バンクセレクトLSB=00H : プログラムチェンジ0~127はパネル音色1~128に対応

バンクセレクトLSB=01H : プログラムチェンジ0~12はパネル音色129~141に対応

送信 : 音色、スタイル、ソング切り替え時。

受信 : リモートチャンネルに設定されたチャンネル及びパネルボイスに設定されたチャンネルでのみ受信します。

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。

3 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。

## 4 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 rr: drum instrument note number mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
15H rrH	mmH --	ドラム・フィルター・レゾナンス rr: drum instrument note number mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
16H rrH	mmH --	ドラム・EGアタックレイト rr: drum instrument note number mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
17H rrH	mmH --	ドラム・EGディケイレイト rr: drum instrument note number mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
18H rrH	mmH --	ドラム・インストゥルメント・ピッチコース rr: drum instrument note number mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
19H rrH	mmH --	ドラム・インストゥルメント・ピッチファイブ rr: drum instrument note number mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	40H
1AH rrH	mmH --	ドラム・インストゥルメント・レベル ノート毎に異なる rr: drum instrument note number mm: 00H - 7FH (0 - 127)	
1CH rrH	mmH --	ドラム・インストゥルメント・パンポット ノート毎に異なる rr: drum instrument note number mm: 00H - 40H - 7FH (L - Center - R)	
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 ノート毎に異なる rr: drum instrument note number mm: 00H - 7FH (0 - 127)	
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 ノート毎に異なる rr: drum instrument note number mm: 00H - 7FH (0 - 127)	
1FH rrH	mmH --	ドラム・インストゥルメント・DSPセンドレベル rr: drum instrument note number mm: 00H - 7FH (0 - 127)	7FH

データ・エントリー-LSBは無視します。

## 5 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ィティ 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・エントリー-LSBは無視します。

6 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、ソステヌート、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。

7 バンクセレクトの設定によって129~141番の音色も設定可能。  
( 2参照 )

8 パネル操作で外部クロックをオンにすると、クロック、スタート、ストップを受信するようになり、外部からソングの録音、再生のスタート/ストップをコントロールできます。ただし、スタート受信後、イニシャルセットアップを送信するため、ソング再生のスタートが若干遅れる場合があります。



# MIDIデータフォーマット

<別表1> XGパラメーターチェンジ

システム						
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		
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[semitone]	40	
7D	1	00 - 01	DRUM SETUP RESET	00: Drum setup 1 01: Drum setup 2	--	
7E	1	00	XG SYSTEM ON		--	
7F	1	00	ALL PARAMETER RESET		--	
エフェクト						
Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value (H)	
02 01 00	2	00-7F	REVERB TYPE MSB	別表2参照	01 (=HALL1)	
			REVERB TYPE LSB	"	00	
02	1	00-7F	REVERB PARAMETER 1	別表3参照	リバーブタイプ毎に異なる	
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	
02 01 10	1	00-7F	REVERB PARAMETER 11	別表3参照	リバーブタイプ毎に異なる	
11			REVERB PARAMETER 12	"	"	
12			REVERB PARAMETER 13	"	"	
13			REVERB PARAMETER 14	"	"	
14			REVERB PARAMETER 15	"	"	
15			REVERB PARAMETER 16	"	"	
02 01 20	2	00-7F	CHORUS TYPE MSB	別表2参照	41 (=CHORUS1)	
			CHORUS TYPE LSB	"	00	
22	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 1	別表3参照	コーラスタイプ毎に異なる	
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	
02 01 30	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 11	別表3参照	コーラスタイプ毎に異なる	
31			CHORUS PARAMETER 12	"	"	
32			CHORUS PARAMETER 13	"	"	
33			CHORUS PARAMETER 14	"	"	
34			CHORUS PARAMETER 15	"	"	
35			CHORUS PARAMETER 16	"	"	
02 01 40	2	00-7F	VARIATION TYPE MSB	別表2参照	05 (=DELAY L, C, R)	
			VARIATION TYPE LSB	"	00	
42	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB	別表3参照	バリエーションタイプ毎に異なる	
		00-7F	VARIATION PARAMETER 1 LSB	"	"	
44	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB	"	"	
		00-7F	VARIATION PARAMETER 2 LSB	"	"	
46	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB	"	"	
		00-7F	VARIATION PARAMETER 3 LSB	"	"	

# MIDIデータフォーマット

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value (H)
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	00H ~ 0FH: Ch1 ~ 16 7F: Off	7F
02 01 70	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 11	別表3参照	バリエーションタイプ毎に異なる
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	"	"

[注意] ここでいうVARIATIONは本機パネルではDSPと呼ばれているエフェクトのことです。

## マルチパート

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
08 nn 07	1	00 - 05	PART MODE	00: NORMAL 01: Preset Drum Setup 02: Drum Setup 1 03: Drum Setup 2	00 (10Ch以外)/02 (10Ch)
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

[注意] nn: MIDI Channel (00-0F)

## ドラムセットアップ

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
3n rr 00	1	00 - 7F	PITCH COARSE	-64 - +63 [semitone]	40
3n rr 01	1	00 - 7F	PITCH FINE	-64 - +63 [cent]	40
3n rr 02	1	00 - 7F	LEVEL	0 - 127	ノート毎に異なる
3n rr 04	1	00 - 7F	PAN	1 (Left)-64 (Center)-127 (Right)	ノート毎に異なる
3n rr 05	1	00 - 7F	REVERB SEND	0 - 127	ノート毎に異なる
3n rr 06	1	00 - 7F	CHORUS SEND	0 - 127	7F
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

[注意] n: Drum setup number 0Hまたは1Hのみ設定可能  
rr: note number (18H - 54H)

## <別表2>エフェクトマップ

太枠内のエフェクトタイプはパネルで使用されているもので、[ ]内の数字はパネルでのエフェクトナンバーです。  
 LSBが00H以外のエフェクトタイプでタイプ名が入っていない部分は、そのMSBでLSBが00Hの部分のエフェクトタイプとなります。

### REVERB TYPE

MSB \ LSB	00H	01H	02H	08H	09H	0AH	0BH	0CH
00H	NO EFFECT							
01H	[1]HALL1	HALL5		[2]HALL2	[3]HALL3	[4]HALL4		
02H	ROOM5	ROOM6	ROOM7	[5]ROOM1	[6]ROOM2	[7]ROOM3	[8]ROOM4	
03H	STAGE3	STAGE4		[9]STAGE1	[10]STAGE2			
04H	PLATE3			[11]PLATE1	[12]PLATE2			
05H	NO EFFECT							
:	:							
7FH	NO EFFECT							

### CHORUS TYPE

MSB \ LSB	00H	01H	02H	08H	09H	0AH	0BH	0CH
00H	NO EFFECT							
01H	NO EFFECT							
:	:							
40H	NO EFFECT							
41H	CHORUS6	CHORUS7	[5]CHORUS5					
42H	CELESTE1	[4]CHORUS4	CELESTE2	[2]CHORUS2	[3]CHORUS3	[1]CHORUS1		
43H	FLANGER 5	[9]FLANGER4		[6]FLANGER1	[7]FLANGER2	[8]FLANGER3		
44H	NO EFFECT							
:	:							
7FH	NO EFFECT							

### VARIATION TYPE

MSB \ LSB	00H	01H	02H	08H	09H	0AH	0BH	0CH
00H	NO EFFECT							
01H	[1]HALL1	HALL2		[2]HALL2	[3]HALL3	[4]HALL4		
02H	ROOM5	ROOM6	ROOM7	[5]ROOM1	[6]ROOM2	[7]ROOM3	[8]ROOM4	
03H	STAGE3	STAGE4		[9]STAGE1	[10]STAGE2			
04H	PLATE3			[11]PLATE1	[12]PLATE2			
05H	DELAY L,C,R2			[38]DELAY LCR				
06H	[39]DELAY L,R							
07H	[40]ECHO							
08H	[41]CROSS DELAY							
09H	[13]EARLY REF1	[14]EARLY REF2						
0AH	[15]GATE REVERB							
0BH	[16]REVERSE GATE							
0CH	NO EFFECT or THRU*							
:	:							
3FH	NO EFFECT or THRU*							
40	THRU							
41	CHORUS6	CHORUS7	[21]CHORUS5					
42	CELESTE1	[20]CHORUS4	CELESTE2	[18]CHORUS2	[19]CHORUS3	[17]CHORUS1	[32]ROTARY SP5	
43	FLANGER 5	[25]FLANGER4		[22]FLANGER1	[23]FLANGER2	[24]FLANGER3		
44	SYMPHONIC2			[26]SYMPHONIC				
45	ROTARY SP6			[28]ROTARY SP1				
46	TREMOLO3			[33]TREMOLO1		[31]ROTARY SP4		
47	AUTO PAN2			[36]AUTO PAN	[29]ROTARY SP2	[30]ROTARY SP3	[34]TREMOLO2	[35]GTR TREMOLO
48	[27]PHASER							
49	DISTORTION							
4A	OVER DRIVE							
4B	AMP SIMULATOR			[42]DIST.HARD	[43]DIST.SOFT			
4C	3-BAND EQ			[44]EQ DISCO	[45]EQ TEL			
4D	2-BAND EQ							
4E	AUTO WAH2			[37]AUTO WAH				
4F	THRU							
:	:							
7F	THRU							

\*Variation Connectionが、System時 No Effect, Insertion時 Thru

# MIDIデータフォーマット

<別表3> エフェクトパラメーターリスト

表中に無いパラメーターナンバーは無効です。

パラメーターの有効値は2バイト長です。0-127の数字を入れるときはMSBに00H, LSBに必要な数値を入れてください。

\*Parameter Number10のDry/Wetは、VariationでConnectionがInsertionの時のみ有効です。

TYPE MSB(H)	Type	Parameter Number	Parameter	Value	Description		
01 02 03 04	HALL ROOM STAGE PLATE	1	Reverb Time	0-69	0.3~30.0s		
		2	Diffusion	0-10			
		3	Initial Delay	0-63	0.0~99.3ms		
		4	HPF Cutoff	0-52	Thru~8.0kHz		
		5	LPF Cutoff	34-60	1.0k~Thru		
		10*	Dry/Wet	1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63		
		11	Rev Delay	0-63	0.0~100.0ms		
		12	Density	0-4			
		13	Rev/Er Balance	1-127	R<E63 ~ R=E ~ R63>E		
		15	Feedback Level	1-127	-63~+63		
		05	DELAY L,C,R	1	Lch Delay	1-7200	0.1~720.0ms
				2	Rch Delay	1-7200	0.1~720.0ms
				3	Cch Delay	1-7200	0.1~720.0ms
				4	Feedback Delay	1-7200	0.1~720.0ms
				5	Feedback Level	1-127	-63~+63
6	Cch Level			0-127			
7	High Damp			1-10	0.1~1.0		
10*	Dry/Wet			1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63		
13	EQ Low Frequency			8-40	50Hz~2.0kHz		
14	EQ Low Gain			52-76	-12~+12dB		
15	EQ High Frequency			28-58	500Hz~16.0kHz		
16	EQ High Gain			52-76	-12~+12dB		
06	DELAY L,R			1	Lch Delay	1-7200	0.1~720.0ms
				2	Rch Delay	1-7200	0.1~720.0ms
				3	Feedback Delay 1	1-7200	0.1~720.0ms
				4	Feedback Delay 2	1-7200	0.1~720.0ms
		5	Feedback Level	1-127	-63~+63		
		6	High Damp	1-10	0.1~1.0		
		10*	Dry/Wet	1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63		
		13	EQ Low Frequency	8-40	50Hz~2.0kHz		
		14	EQ Low Gain	52-76	-12~+12dB		
		15	EQ High Frequency	28-58	500Hz~16.0kHz		
		16	EQ High Gain	52-76	-12~+12dB		
		07	ECHO	1	Lch Delay1	1-3600	0.1~360.0ms
				2	Lch Feedback Level	1-127	-63~+63
				3	Rch Delay1	1-3600	0.1~360.0ms
				4	Rch Feedback Level	1-127	-63~+63
				5	High Damp	1-10	0.1~1.0
6	Lch Delay2			1-3600	0.1~360.0ms		
7	Rch Delay2			1-3600	0.1~360.0ms		
8	Delay2 Level			0-127			
10*	Dry/Wet			1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63		
13	EQ Low Frequency			8-40	50Hz~2.0kHz		
14	EQ Low Gain			52-76	-12~+12dB		
15	EQ High Frequency			28-58	500Hz~16.0kHz		
16	EQ High Gain			52-76	-12~+12dB		
08	CROSS DELAY			1	L->R Delay	1-3600	0.1~360.0ms
				2	R->L Delay	1-3600	0.1~360.0ms
				3	Feedback Level	1-127	-63~+63
		4	Input Select	0-2	L,R,L&R(L,Rはmono mix)		
		5	High Damp	1-10	0.1~1.0		
		10*	Dry/Wet	1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63		
		13	EQ Low Frequency	8-40	50Hz~2.0kHz		
		14	EQ Low Gain	52-76	-12~+12dB		
		15	EQ High Frequency	28-58	500Hz~16.0kHz		
		16	EQ High Gain	52-76	-12~+12dB		
		09	EARLY REF	1	Type	0-5	S-H, L-H, Rdm, Rvs, Plt, Spr
				2	Room Size	0-127	
				3	Diffusion	0-10	0~10
				4	Initial Delay	0-127	0.0~200.0ms
				5	Feedback Level	1-127	-63~+63
				6	HPF Cutoff	0-52	Thru~8.0kHz
7	LPF Cutoff			34-60	1.0k~Thru		
10*	Dry/Wet			1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63		
11	Liveness			0-10			
12	Density			0-3			
13	High Damp			1-10	0.1~1.0		
0A 0B	GATE REVERB REVERSE GATE			1	Type	0-1	TypeA, TypeB
				2	Room Size	0-127	
		3	Diffusion	0-10			
		4	Initial Delay	0-127	0.0~200.0ms		
		5	Feedback Level	1-127	-63~+63		
		6	HPF Cutoff	0-52	Thru~8.0kHz		
		7	LPF Cutoff	34-60	1.0k~Thru		
		10*	Dry/Wet	1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63		
		11	Liveness	0-10			
		12	Density	0-3			
		13	High Damp	1-10	0.1~1.0		
		41 42	CHORUS CELESTE	1	LFO Frequency	0-127	0.00~39.7Hz
				2	LFO PM Depth	0-127	
3	Feedback Level			1-127	-63~+63		
4	Delay Offset			0-127	0.0~50.0ms		
6	EQ Low Frequency			8-40	50Hz~2.0kHz		
7	EQ Low Gain			52-76	-12~+12dB		
8	EQ High Frequency			28-58	500Hz~16.0kHz		
9	EQ High Gain			52-76	-12~+12dB		
10*	Dry/Wet			1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63		
15	Input Mode			0-1	mono/stereo		
43	FLANGER			1	LFO Frequency	0-127	0.00~39.7Hz
				2	LFO Depth	0-127	
				3	Feedback Level	1-127	-63~+63
				4	Delay Offset	0-127	0.0~50.0ms
				6	EQ Low Frequency	8-40	50Hz~2.0kHz
		7	EQ Low Gain	52-76	-12~+12dB		
		8	EQ High Frequency	28-58	500Hz~16.0kHz		
		9	EQ High Gain	52-76	-12~+12dB		
		10*	Dry/Wet	1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63		
		14	LFO Phase Difference	4-124	-180°~+180° (resolution 3°)		
		15	Input Mode	0-1	mono/stereo		
		44	SYMPHONIC	1	LFO Frequency	0-127	0.00~39.7Hz
				2	LFO Depth	0-127	
				3	Delay Offset	0-127	0.0~50.0ms
				6	EQ Low Frequency	8-40	50Hz~2.0kHz
7	EQ Low Gain			52-76	-12~+12dB		
8	EQ High Frequency			28-58	500Hz~16.0kHz		
9	EQ High Gain			52-76	-12~+12dB		
10*	Dry/Wet			1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63		
45	ROTARY SPEAKER			1	LFO Frequency	0-127	0.00~39.7Hz
				2	LFO Depth	0-127	
		6	EQ Low Frequency	8-40	50Hz~2.0kHz		
		7	EQ Low Gain	52-76	-12~+12dB		
		8	EQ High Frequency	28-58	500Hz~16.0kHz		
		9	EQ High Gain	52-76	-12~+12dB		
		10*	Dry/Wet	1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63		

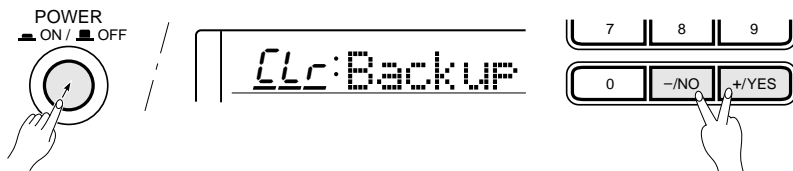
TYPE MSB(H)	Type	Parameter Number	Parameter	Value	Description	
46	TREMOLO	1	LFO Frequency	0-127	0.00~39.7Hz	
		2	AM Depth	0-127		
		3	PM Depth	0-127		
		6	EQ Low Frequency	8-40	50Hz~2.0kHz	
		7	EQ Low Gain	52-76	-12~+12dB	
		8	EQ High Frequency	28-58	500Hz~16.0kHz	
		9	EQ High Gain	52-76	-12~+12dB	
		14	LFO Phase Difference	4-124	-180°~+180° (resolution 3°)	
		15	Input Mode	0-1	mono/stereo	
		47	AUTO PAN	1	LFO Frequency	0-127
2	L/R Depth			0-127		
3	F/R Depth			0-127		
4	PAN Direction			0-5	L<->R, L->R, L<-R, Lturn, Rturn, L/R	
6	EQ Low Frequency			8-40	50Hz~2.0kHz	
7	EQ Low Gain			52-76	-12~+12dB	
8	EQ High Frequency			28-58	500Hz~16.0kHz	
9	EQ High Gain			52-76	-12~+12dB	
48	PHASER	1	LFO Frequency	0-127	0.00~39.7Hz	
		2	LFO Depth	0-127		
		3	Phase Shift Offset	0-127		
		4	Feedback Level	1-127	-63~+63	
		6	EQ Low Frequency	8-40	50Hz~2.0kHz	
		7	EQ Low Gain	52-76	-12~+12dB	
		8	EQ High Frequency	28-58	500Hz~16.0kHz	
		9	EQ High Gain	52-76	-12~+12dB	
		10*	Dry/Wet	1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63	
		11	Stage	6-10		
49 4A	DISTORTION OVERDRIVE	1	Drive	0-127		
		2	EQ Low Frequency	8-40	50Hz~2.0kHz	
		3	EQ Low Gain	52-76	-12~+12dB	
		4	LPF Cutoff	34-60	1.0k~Thru	
		5	Output Level	0-127		
		7	EQ Mid Frequency	28-54	500Hz~10.0kHz	
		8	EQ Mid Gain	52-76	-12~+12dB	
		9	EQ Mid Width	10-120	1.0~12.0	
		10*	Dry/Wet	1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63	
		11	Edge(Clip Curve)	0-127	0:Mild ~ 127:Sharp	
4B	AMP SIMULATOR	1	Drive	0-127		
		2	AMP Type	0-3	Off,Stack,Combo,Tube	
		3	LPF Cutoff	34-60	1.0k~Thru	
		4	Output Level	0-127		
		10*	Dry/Wet	1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63	
		11	Edge(Clip Curve)	0-127	0:Mild ~ 127:Sharp	
4C	3-BAND EQ	1	EQ Low Gain	52-76	-12~+12dB	
		2	EQ Mid Frequency	28-54	500Hz~10.0kHz	
		3	EQ Mid Gain	52-76	-12~+12dB	
		4	EQ Mid Width	10-120	1.0~12.0	
		5	EQ High Gain	52-76	-12~+12dB	
		6	EQ Low Frequency	8-40	50Hz~2.0kHz	
		7	EQ High Frequency	28-58	500Hz~16.0kHz	
4D	2-BAND EQ	1	EQ Low Frequency	8-40	50Hz~2.0kHz	
		2	EQ Low Gain	52-76	-12~+12dB	
		3	EQ High Frequency	28-58	500Hz~16.0kHz	
		4	EQ High Gain	52-76	-12~+12dB	
4E	AUTO WAH	1	LFO Frequency	0-127	0.00~39.7Hz	
		2	LFO Depth	0-127		
		3	Cutoff Frequency Offset	0-127	50Hz~14.0kHz	
		4	Resonance	10-120	1.0~12.0	
		6	EQ Low Frequency	8-40	50Hz~2.0kHz	
		7	EQ Low Gain	52-76	-12~+12dB	
		8	EQ High Frequency	28-58	500Hz~16.0kHz	
		9	EQ High Gain	52-76	-12~+12dB	
		10*	Dry/Wet	1-127	D63>W ~ D=W ~ D<W63	

# 初期化(イニシャライズ)の方法

PSR-620のパネル上の設定は電源を入れ直すとそれぞれの初期設定に戻りますが、レジストレーションメモリーデータ、ユーザーパッドデータ、ユーザーソングデータ、ユーザースタイルデータ、リモートチャンネル設定、MIDI送信設定、クロック設定は、POWER ON/OFFスイッチをオフにしても、電源アダプターが接続されているか、乾電池がセットされていればバックアップされています。

PSR-620のすべての設定を初期設定(工場出荷時の状態)に戻すことを「初期化」と呼びます。初期化は以下の方法で行ってください。

- 1 POWER ON/OFFスイッチを押して電源を切ります。
- 2 [ +/YES ] - /NO ]を同時に押しながら、POWER ON/OFFスイッチを押して電源を入れると、初期化が実行されます。初期化が完了するとディスプレイに「CLr: Backup」が表示されます。



## メモ

初期化を実行すると、ユーザーパッドデータ、ユーザーソングデータ、ユーザースタイルデータは失われ、レジストレーションメモリーデータ、リモートチャンネル設定、MIDI送信設定、クロック設定は初期設定値に戻りますのでご注意ください。

PSR-620が、何らかの原因で操作不能になったり、誤動作した場合は、一旦電源を切り、初期化の操作を行ってください。

# オプション商品のご紹介

## ヘッドフォン

- HPE-3 ..... ¥3,000
- HPE-150 ..... ¥4,000

## フットスイッチ

- FC4 ..... ¥ 3,000
- FC5 ..... ¥ 1,500

## MIDIケーブル

- YAMAHA MIDI-15 15m ..... ¥3,000
- MIDI-03 3m ..... ¥1,100

## ソフトケース

- SCC-35 ..... ¥10,000

商品の金額には、消費税は含まれておりません。



# PSR-620仕様

## 鍵盤

レギュラーサイズ61鍵(C1~C6: タッチレスボンス付)

## ディスプレイ

大型液晶ディスプレイ(LCD)

## セットアップ

パワースイッチ: オン/オフ

マスターボリューム: MIN~MAX

## コントロール&テンキー

カーソル ◀▶、ファンクション、モード、  
[0]~[9] [+YES] [-/NO] ダイアル

## カートリッジスロット

## デモ曲

25曲

## 演奏モード

ノーマル、スプリット、シングル、フィンガード

## ボイス

AWM141音色(最大同時発音数32)+8パーカッションキット

ボイスセット機能付

スプリットボイス: ボリューム、オクターブ、パン、リバーブレ  
ベル、コーラスレベル、スプリットポイント

デュアルボイス: ボリューム、オクターブ、パン、リバーブレ  
ベル、コーラスレベル

タッチレスボンス: タッチセンス

ハーモニー/エコー: 22タイプ

ピッチバンド: ピッチバンドレンジ

その他: 鍵盤ボリューム、オクターブ、リバーブレベル、コー  
ラスレベル、DSPレベル、パン

## オートアカンパニメント(自動伴奏機能)

100スタイル

アカンブトラック: リズム1/2、ベース、コード1/2、パッド、フ  
レーズ1/2

アカンブラージ/スモール

アカンブトラック設定: オン/オフ、ボイス、ボリューム

アカンパニメントコントロール: シンクロススタート、  
スタート/ストップ、イントロ、メインA/B(オートフィル)、エ  
ンディング

テンポ: 32~280

ビートインディケーター

フィンガリング(フィンガードモード): ノーマル、ベース、フル  
アカンブボリューム

スプリットポイント(アカンブモード)

## ワンタッチセッティング

400セッティング

## 全体のコントロール

トランスポーズ

チューニング

メトロノーム

## デジタルエフェクト

リバーブ: 12タイプ、リバーブレベル、リバーブリターンレベル  
コーラス: 9タイプ、コーラスレベル、コーラスリターンレベル  
DSP: 45タイプ(+バリエーション)、DSPリターンレベル

## レジストレーションメモリー: 1~4

32レジストバンク

アカンブフリーズ

## マルチパッド: 1~4

21プリセットキット+1ユーザーキット

ターミネート

## ソング

ユーザーソング: 1曲

録音トラック: アカンブ、メロディ 1, 2

録音後のエディット: ボリューム、メロディトラックボイス、  
ソングクリア

マイナスワン: 3マイナスワンモード(マイナスワンチャンネル設定)

リピート再生

## ディスク

ロード、セーブ、デリート、フォーマット、クイックプレイ

## MIDI

リモートチャンネル、キーボードアウト/ソングアウト/アカン  
ブアウト、クロック、ローカルオン/オフ、イニシャルセンド

## 付属端子

ヘッドフォン、DC IN 10-12V、AUX OUT R, L+R/L、サステイ  
ンペダル、MIDI IN/OUT

## アンプ実用最大出力

電源アダプターPA-5B使用時 6.0 W + 6.0 W (EIAJ)

乾電池使用時 4.5 W + 4.5 W (EIAJ)

ヘッドフォン: 出力インピーダンス75 ±5%

## スピーカー

12cm x 2

## 使用電池

単1乾電池(1.5V) x 6

## 電池寿命

デモ曲チェインプレイ再生: 約8時間

FDD再生: 約4時間

(アルカリ電池使用時: マスターボリューム約70%)

## 使用電源アダプター

PA-5B / PA-5C

## 消費電力

電源アダプターPA-5B使用時 27 W

## 寸法(幅 x 奥 x 高: mm)

973 x 397 x 146

## 重量(kg)乾電池含まず

7.8

## 付属品

ミュージックカートリッジ、電源アダプターPA-5B、またはPA-  
5C、譜面立て、和文シート、取扱説明書、保証書

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。

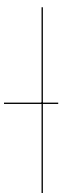
# インデックス

<b>ア</b>	アカンパニメントコントロール ..... 21	<b>ス</b>	スタイル ..... 16	フィンガード(モード)..... 18
	アカンパニメントスタイル ..... 16		スタイルファイルディスク ..... 16	フィンガリング ..... 18
	アカンブアウト(MIDI) ..... 72		スタイルファイルフォーマット (Style File Format)..... 15	フォーマット ..... 57
	アカンブトラック (オートアカンパニメント)..... 23		スタート(アカンパニメント)..... 21	譜面立て ..... 5
	アカンブトラック (ユーザーソングの録音)..... 49		ストップ(アカンパニメント)..... 22	フル(フィンガリング)..... 19
	アカンブフリーズ ..... 42		スプリットボイス ..... 27	フレーズ (アカンパニメントトラック)..... 23
	アカンブボリューム ..... 25		スプリットポイント (アカンブモード)..... 20	<b>へ</b>
	アカンブモード ..... 17		スプリットポイント (スプリットモード)..... 28	ベース (アカンパニメントトラック)..... 23
	アカンブラージ/スモール ..... 24		スプリット(モード)..... 27	ベース (フィンガリング)..... 19
<b>イ</b>	イニシャルセンド ..... 73	<b>セ</b>		ヘッドフォン ..... 5
	インサージョンエフェクト ..... 82		セクション(アカンパニメント)..... 22	<b>ホ</b>
	イントロ(セクション)..... 22		セーブ ..... 58	ボイス ..... 12
	イントロシンクロスタート ..... 21	<b>ソ</b>		ボイスセット ..... 35
<b>エ</b>	エコー ..... 31		ソング ..... 49	ボイスリスト ..... 76
	エフェクトリターンレベル ..... 39		ソングアウト(MIDI)..... 72	保証とアフターサービス ..... 97
	エフェクトレベル ..... 39		ソングクリア ..... 54	ボリューム(スプリットボイス)..... 27
	エンディング ..... 22		ソングトラック ..... 49	ボリューム(デュアルボイス)..... 30
<b>オ</b>	オクターブ ..... 33	<b>タ</b>	ダイアル ..... 11	<b>マ</b>
	オクターブ(スプリットボイス)..... 27		タッチセンス ..... 29	マイナスイワン ..... 67
	オクターブ(デュアルボイス)..... 30		タッチレスボンス ..... 29	マスターボリューム ..... 8
	オートアカンパニメント ..... 15		ターミネート(マルチパッド)..... 43	マルチパッド ..... 43
	オートフィル ..... 22	<b>チ</b>		マルチパッドキット ..... 43
	オプション商品 ..... 94		チェインプレイ ..... 9	<b>ミ</b>
<b>カ</b>	外部出力(AUX OUT)..... 5		チューニング ..... 34	MIDI ..... 71
	カーソル ..... 10	<b>テ</b>		MIDIインプリメンテーション チャート ..... 86
	カートリッジスタイル ..... 48		DSP ..... 38	MIDIデータフォーマット ..... 89
	カートリッジスロット ..... 46		DSPタイプ ..... 38	MIDI受信 ..... 71
	カートリッジソング ..... 47		DSPリターンレベル ..... 39	MIDI送信 ..... 72
	カートリッジレジストレーション .. 48		DSPレベル ..... 39	MIDI端子 ..... 71
	乾電池 ..... 4		ディスク ..... 55	ミュージックカートリッジ ..... 46
<b>キ</b>	キーボードアウト(MIDI)..... 72		ディスクスタイル ..... 16	<b>メ</b>
	キーボードパーカッション ..... 14		ディスプレイ ..... 10	メイン(セクション)..... 22
<b>ク</b>	クイックプレイ ..... 65		デジタルエフェクト ..... 34	メジャー ..... 53
	クロック ..... 73		デモ曲 ..... 8	メトロノーム ..... 35
<b>ケ</b>	鍵盤ボリューム ..... 33		デュアル専用ボイス ..... 30	メモライズ ..... 41
<b>コ</b>	故障かな?と思ったら ..... 85		デュアルボイス ..... 29	メロディトラック (ユーザーソングの録音)..... 49
	コード ..... 17, 18		デリート ..... 64	メロディトラックデータクリア ..... 52
	コード(アカンパニメントトラック)23		電源 ..... 4	<b>モ</b>
	コードマッチ機能(マルチパッド)..... 43		電源アダプター ..... 4	モード ..... 11
	コーラス ..... 37		テンポ ..... 23	<b>ユ</b>
	コーラスタイプ ..... 37, 83	<b>ト</b>		ユーザーキット(マルチパッド)..... 44
	コーラスリターンレベル ..... 39		トラック (オートアカンパニメント)..... 23	ユーザーソング ..... 50
	コーラスレベル ..... 39		トラックデータ ..... 24	<b>リ</b>
	コーラスレベル(スプリットボイス)27		トランスポーズ ..... 34	リズム (アカンパニメントトラック)..... 23
	コーラスレベル(デュアルボイス)..... 30	<b>ネ</b>		リバーブ ..... 36
<b>サ</b>	再生(ソング)..... 53		ネーミング ..... 41	リバーブタイプ ..... 36
	再生(マルチパッド) ..... 43	<b>ノ</b>		リバーブリターンレベル ..... 39
	最大同時発音数 ..... 76		ノーマル(フィンガリング)..... 18	リバーブレベル ..... 39
	サステイン(パネル) ..... 32		ノーマル(モード)..... 11	リバーブレベル(スプリットボイス)27
	サステイン(ペダル) ..... 5	<b>ハ</b>		リバーブレベル(デュアルボイス)..... 30
	参照ファイル ..... 62		パーカッションキット ..... 14	リビート再生 ..... 70
<b>シ</b>	GMシステム・レベル1 ..... 88		パーカッションキットリスト ..... 80	リモートチャンネル ..... 71
	システムエフェクト ..... 82		パッド(アカンパニメントトラック)..... 23	<b>レ</b>
	受信チャンネル ..... 71		ハーモニー ..... 31	レジストレーションバンク ..... 41
	仕様 ..... 95		ハーモニータイプ ..... 31	レジストレーションメモリー ..... 40
	初期化(イニシャライズ)..... 94		パリエーション(DSP)..... 38	練習機能 ..... 67
	シングル(モード)..... 17		パン ..... 33	<b>ロ</b>
	シンクロスタート ..... 21		パン(スプリットボイス)..... 27	ローカルオン/オフ ..... 73
			パン(デュアルボイス)..... 30	録音 ..... 50
		<b>ヒ</b>		ロード ..... 60
			ピッチバンド ..... 32	<b>ワ</b>
			ピッチバンドレンジ ..... 32	和文シート ..... 5
			ビートインディケーター ..... 23	ワンタッチセッティング ..... 26
		<b>フ</b>		
			ファンクション ..... 10	
			ファンクションツリー ..... 74	



メモ

---



**YAMAHA**  
YAMAHA CORPORATION

**ヤマハ株式会社**

M.D.G., EMI Division © 1995 Yamaha Corporation

VT49630 509POCP1.3-02B0

