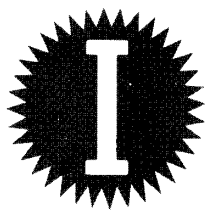


SDX2000

## かんたん操作ガイドブック

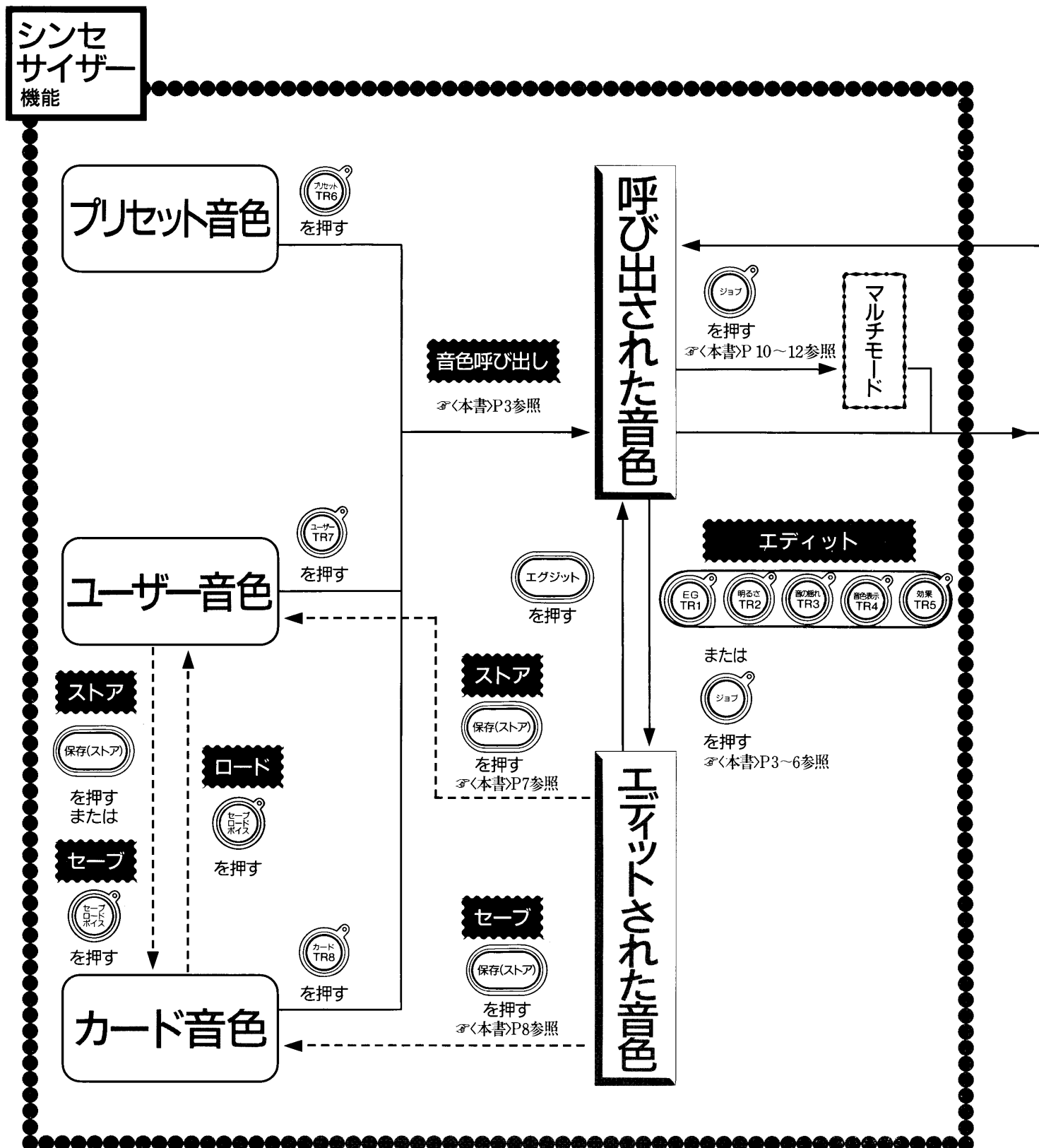
## CONTENTS

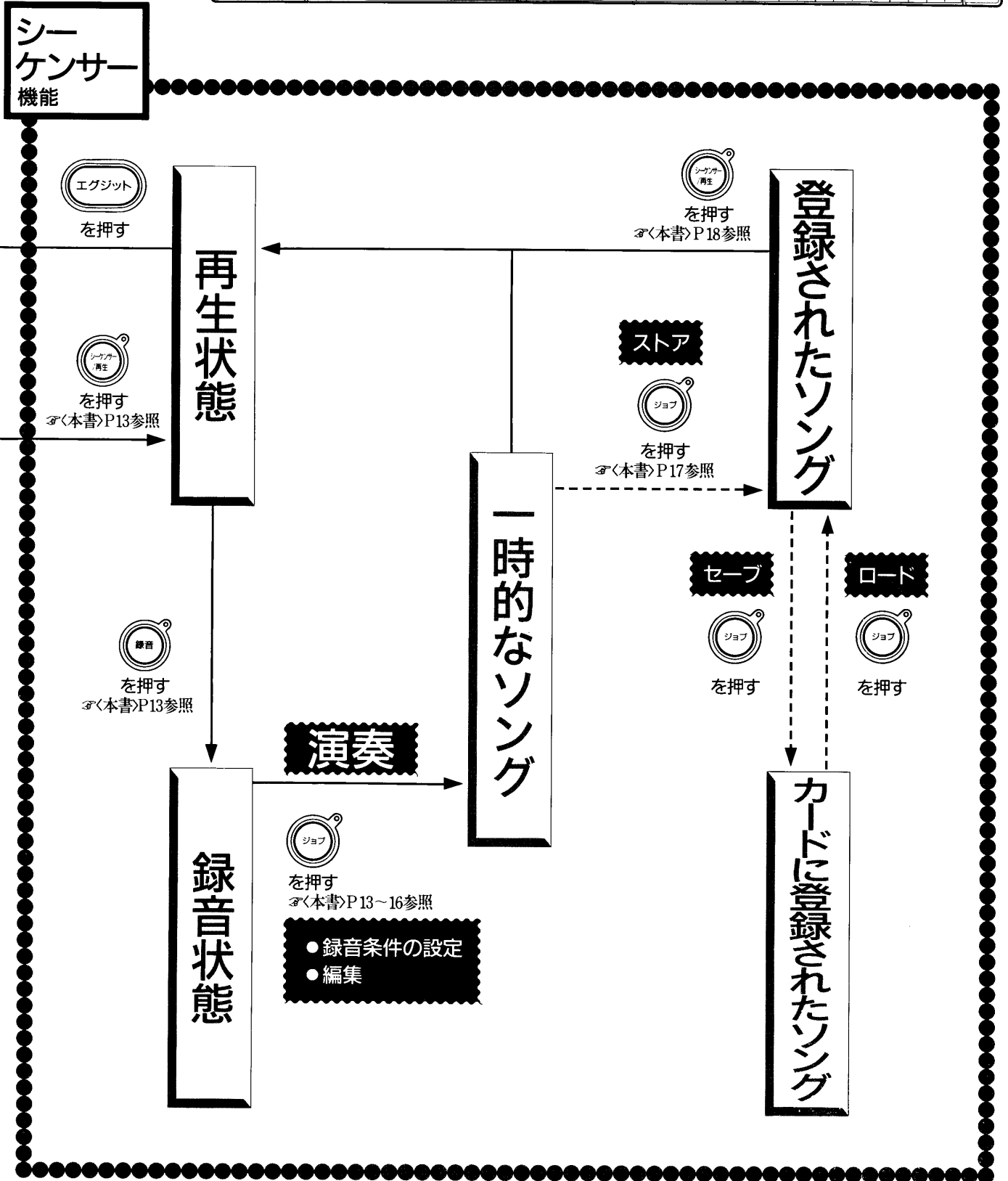
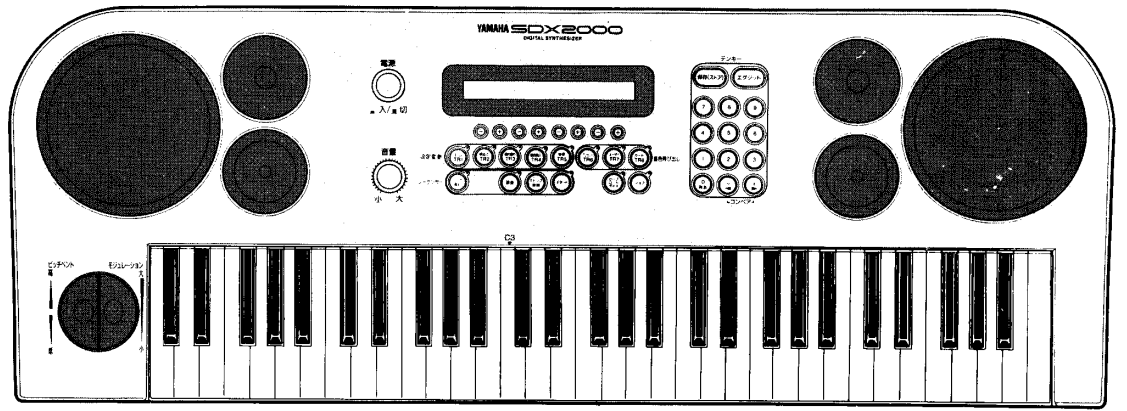
①	SDX2000全体体系	1
②	シンセサイザー	
1.	音色の選び方とその音色の変更	3
1-1.	内蔵されている音色の選び方	3
1-2.	音の立ち上がりと減衰の変更	3
1-3.	音色の明るさの変更	4
1-4.	音の揺れ方の変更	5
1-5.	残響などの効果の変更	5
1-6.	音色に名前をつける	6
2.	変更(エディット)した音色の登録	7
2-1.	ユーザー音色への登録	7
2-2.	カードへの登録	8
3.	2音色の演奏(スプリット演奏)	9
4.	マルチモードの設定	10
③	シーケンサー(録音および再生機能)	
1.	録音の手順	13
1-1.	録音の準備	13
1-2.	録音するトラックと最大同時発音数を設定	13
1-3.	録音するトラックの音色を設定	14
1-4.	録音条件の設定	14
1-5.	録音の開始	15
1-6.	ひとつのトラックを録音し直す	16
2.	ソングの登録	17
3.	1曲全トラックの消去	18
4.	ソングの再生	18



# SDX 2000全体体系

SDX 2000の機能は、音色の呼び出しや音色の変更ができるシンセサイザー機能と、演奏の録音・再生や編集ができるシーケンサー機能に大別することができます。





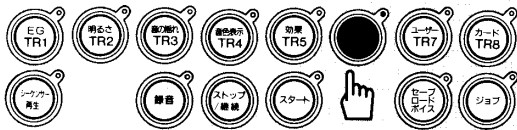
# II シンセサイザー

## 1 音色の選び方とその音色の変更

### 1-1 内蔵されている音色の選び方

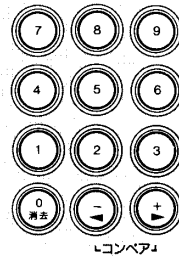
SDX2000 本体内にあらかじめ内蔵されている音色の中から使う音色を選びます。詳しくは〈基本編〉P19参照

#### 1 プリセットボタンを押す。

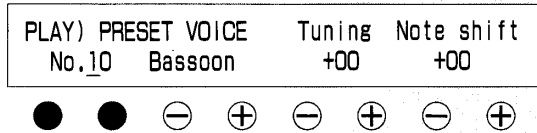


ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。

#### 2-A 数字のテンキーを押して音色番号を選ぶ。



#### 2-B +-キーを押しても音色を選べます。



Noの下の+-キーを押して、音色番号を選択。



### 1-2 音の立上がりと減衰の変更

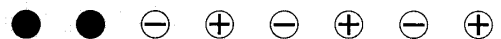
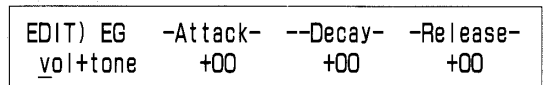
音量と音色(ボリューム、トーン)、音の立上がり(アタック)、減衰(ディケイ)、鍵盤を離した後の余韻(リリース)を変更することができます。詳しくは〈基本編〉P30参照

#### 1 EGボタンを押す。



ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。

#### 2 ボリューム、トーンを選ぶ。



+-キーを押して、vol+tone、volume、toneのうちひとつを選択。

#### EGの種類

- vol+tone…… 音量と音色の立上がりと減衰を同時に変更する場合に選べます。
- volume…… 音量の立上がりと減衰のみを変更する場合に選べます。
- tone…… 音色の立上がりと減衰のみを変更する場合に選べます。

### 3 アタックの数値を設定。

EDIT) EG	-Attack-	--Decay-	-Release-
vol+tone	+05	+00	+00



Attack の下の＋キーを押して、数値を設定。

### 4 ディケイの数値を設定。

EDIT) EG	-Attack-	--Decay-	-Release-
vol+tone	+05	+08	+00



Decay の下の＋キーを押して、数値を設定。

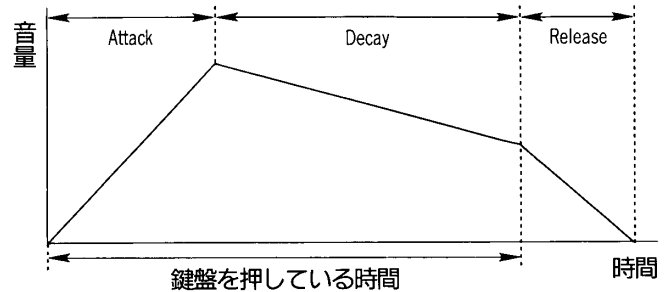
### 5 リリースの数値を設定。

EDIT) EG	-Attack-	--Decay-	-Release-
vol+tone	+05	+08	+01



Release の下の＋キーを押して、数値を設定。

音の立上がりから余韻までのモデル図



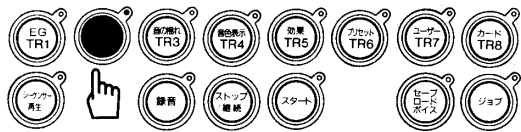
#### 補足

数値の右に!が出た場合は、それ以上＋キーを押しても音色は変更しません。

## 1-3 音の明るさの変更

音の明るさ(ブリリアンス)や輝き(ウェーブ)を変更することができます。📖<基本編>P33参照

### 1 明るさボタンを押す。



ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。

### 2 ブリリアンスを設定。

EDIT) TONE	Brilliance	Wave	Input-4Nos!
	+01	+00	0000



Brilliance の下の＋キーを押して、数値を設定。

### 3 ウェーブを設定。

EDIT) TONE	Brilliance	Wave	Input-4Nos!
	+01	+03	0000



Wave の下の＋キーを押して、数値を設定。

### 4 Input-4Nos! を設定。

EDIT) TONE	Brilliance	Wave	Input-4Nos!
	+01	+03	2222



Input-4Nos! の下の＋キーを押して、数値を設定。  
テンキーの数字キーを押しても数値を変更できます。  
(8と9は表示されません。)

#### 元の音色との比較

テンキー部分の＋キーと－キーを同時に押すと、元の音色が呼び出されます。  
再びテンキー部分の＋キーと－キーを同時に押すと、変更状態に戻ります。

## 1-4 音の揺れ方の変更

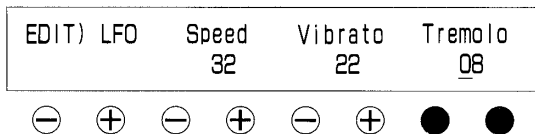
音程の揺れ幅(ビブラート)、音量の揺れ幅(トレモロ)、音程と音量の揺れの繰り返し時間(スピード)を変更することができます。  
 詳しく基本編>P34参照

### 1 音の揺れボタンを押す。



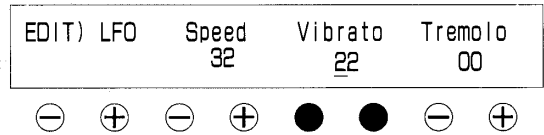
ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。

### 3 トレモロの数値を設定。



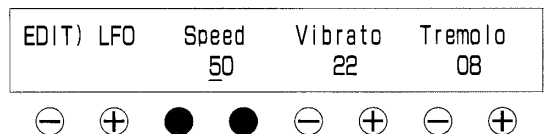
Tremoloの下の+-キーを押して、数値を設定。

### 2 ビブラートの数値を設定。



Vibratoの下の+-キーを押して、数値を設定。

### 4 スピードの数値を設定。

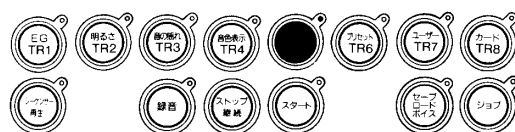


Speedの下の+-キーを押して、数値を設定。

## 1-5 残響などの効果の変更

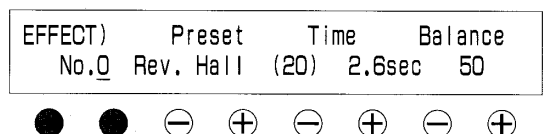
残響(リバーブ)などの効果の種類、効果の設定時間(タイム)、原音と効果音との割合(バランス)を変更することができます。  
 詳しく基本編>P38参照

### 1 効果ボタンを押す。



ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。

### 2 効果の種類を選ぶ。



No.の下の+-キーを押して、効果の種類を選択。

#### 効果の種類

##### ● リバーブ(残響)

- 0番 Rev. Holl(リバーブ・ホール): 大きなホールで演奏しているような残響効果。
- 1番 Rev. Room(リバーブ・ルーム): 比較的小さなホールで演奏しているような残響効果。
- 2番 Rev. Plate(リバーブ・プレート): 鉄板を振動させて得られるような残響効果。

##### ● デイレイ(山びこ)

- 3番 DELAY(デイレイ): 山びこのように、同じ音が後ろから聞こえます。
- 4番 DELAY L/R(デイレイ・エル/アール): 原音に続いて、左、右の順に繰り返します。

##### 5番 Stereo Echo(ステレオ・エコー): 原音に続いて、音が左右交互に出ます。

##### ● デイストーション(歪み)

- 6番 Dist. Rev.(デイストーション・リバーブ): 残響音が歪んで聞こえます。
- 7番 Dist. Echo(デイストーション・エコー): 繰り返し音が歪みます。

##### ● ゲイト

- 8番 Gate Rev.(ゲイト・リバーブ): 残響音がスパッと切れます。
- 9番 Reverse Gt(リバース・ゲイト): テープを逆さからかけたような残響音になり、その後スパッと残響音が切れます。

### 3 タイムの数値を設定。

EFFECT)	Preset	Time	Balance
No.0	Rev. Hall	(30) 2.6sec	50

⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ● ● ⊖ ⊕

Timeの下の+キーを押して、数値を設定。

### 4 バランスの数値を設定。

EFFECT)	Preset	Time	Balance
No.0	Rev. Hall	(30) 2.6sec	64

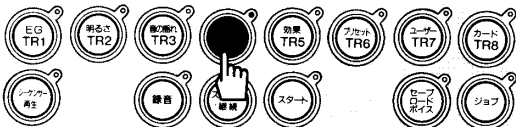
⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ● ●

Balanceの下の+キーを押して、数値を設定。

## 1-6 音色に名前をつける

作成した音色に好きな名前をつけることができます。㊦〈基本編〉P36参照

### 1 音色表示ボタンを押す。



ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。  
ディスプレイは、元になった音色名を表示します。

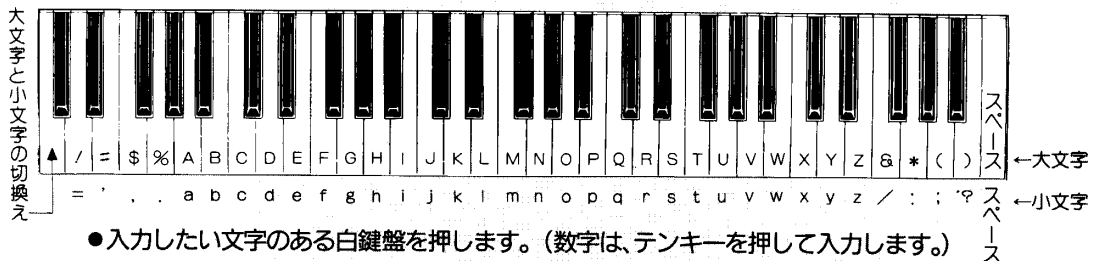
### 2 文字の入力位置を決める。

EDIT)=',.abcdefghijklmnopqrstu	vwx	yz/ : ; ?
VOICE NAME	<u>B</u> assoon	

⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ● ● ⊖ ⊕

音色名の下に+キーを押して、入力したい位置にアンダーラインを移動。

### 3 白鍵盤を押して名前をつける。



- 入力したい文字のある白鍵盤を押します。(数字は、テンキーを押して入力します。)
- 入力したい文字を確定するには、黒鍵盤を押します。

#### 訂正のしかた

- ① 2の方法で訂正したい位置にアンダーラインを移動します。
- ② 次に、3の方法で、文字を新たに入力します。

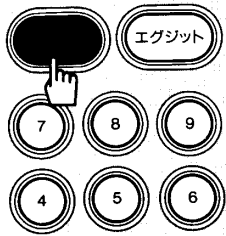
**音色を変更したら、登録しましょう。**

# 2 変更(エディット)した音色の登録

## 2-1 ユーザー音色への登録

変更(エディット)した音色をユーザー音色として登録することができます。☞〈基本編〉P42参照

### 1 保存(ストア)ボタンを押す。



### 2 メモリーをユーザーにし、プロテクトをオフ。

Store(My Voice#1)to	Memory	Protect
10(Bassoon )?[yes]	user	off

⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ● ⊕ ● ⊕  
Memoryの下の一キーを押して、userにする。  
Protectの下の一キーを押して、offにする。

### 3 登録先の音色番号を選ぶ。

Store(My Voice#1)to	Memory	Protect
10(Bassoon )?[yes]	user	off

● ● ⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕  
音色番号の下の一キーを押して、登録先のユーザー音色番号を選ぶ。

### 4 yesの下の一キーを押す。

Store(My Voice#1)to	Memory	Protect
10(Bassoon )?[yes]	user	off

⊖ ⊕ ⊖ ● ⊖ ⊕ ⊖ ⊕  
yesの下の一キーを押して、登録先を確定。

### 5 Sure?の下の一キーを押す。

Store(My Voice#1)to	Memory	Protect
10(Bassoon )?Sure?	user	off

⊖ ⊕ ⊖ ● ⊖ ⊕ ⊖ ⊕  
登録しても良ければ、Sure?の下の一キーを押す。  
登録されると、ディスプレイに〈Completed!〉と表示。



#### 登録したユーザー音色の選び方

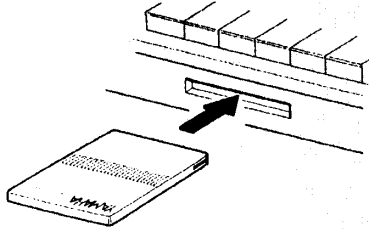
- ① 音色呼び出しのユーザーボタンを押します。
- ② 数字のテンキーまたは、Noの下の一キーを押して登録した音色番号を選びます。



## 2-2 カードへの登録

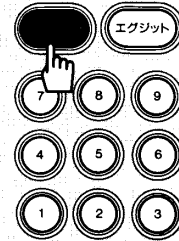
変更(エディット)した音色をカードへ登録することができます。㊦〈応用編〉P9参照

### 1 電源オフ後カードを挿入し、電源オン。



いったん電源を切った後にカードを挿入し、再び電源をオンにする。

### 2 保存(ストア)ボタンを押す。



### 3 メモリーをカードにし、プロテクトをオン。

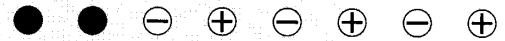
Store(My Voice#1)to	Memory	Protect
10(Bassoon )?[yes]	card	on



Memoryの下の+キーを押して、cardにする。  
Protectの下の+キーを押して、onにする。

### 4 登録先の音色番号を選ぶ。

Store(My Voice#1)to	Memory	Protect
10(Bassoon )?[yes]	card	on



音色番号の下の+キーを押して、登録先を選ぶ。

### 5 yes の下の+キーを押す。

Store(My Voice#1)to	Memory	Protect
10(Bassoon )?[yes]	card	on



yesの下の+キーを押して、登録先を確定。

### 6 Sure? の下の+キーを押す。

Store(My Voice#1)to	Memory	Protect
10(Bassoon )?Sure?	card	on



登録しても良ければ、Sure?の下の+キーを押す。  
登録されると、ディスプレイに〈Completed!〉と表示。

#### 注意

カードは、SDX 2000の音色用にフォーマット(初期化)したRAMカードを使用してください。  
あらかじめ、RAMカードの上部にあるプロテクトスイッチは、オフにしておいてください。

#### 登録したカード音色の選び方

- ① 音色呼び出しのカードボタンを押します。
- ② 数字のテンキーまたは、Noの下の+キーを押して選びます。

#### カードのフォーマットの方法

- ① カードを挿入し電源を入れ、セーブ/ロード/ボイスボタンを押します。
- ② Formatの下の+キーを押して、フォーマットの種類を選びます。
  - for voice ……音色データを記憶させる。
  - for seq ……演奏データを記憶させる。
- ③ 右端の yes の下の+キーを押します。
- ④ 再度、右端の yes の下の+キーを押します。

# 3 2音色の演奏(スプリット演奏)

鍵盤の高音部と低音部と色の音色を呼び出して演奏すること(スプリット演奏)ができます。詳しくは「応用編」P26参照

1 ジョブボタンを押す。



ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。

2 スプリットの下の一キーを押す。

SYNTHESIZER JOB SELECT) Select one!  
Edit/Cntrl/Bulk/MIDI/Split/---/Multi/---



Split の下の一キーを押します。

3 ローワーの下の一キーを押す。

SPLIT) Lower P00 Upper P01 Split point  
Trumpet 1 Trumpet 2 C3



音色呼び出しボタン(プリセット、ユーザー、カード)を押して、音色の種類を選び、Lower の下の一キーを押して、低音部で出したい音色の番号を選びます。

4 アッパーの下の一キーを押す。

SPLIT) Lower P00 Upper P01 Split point  
Trumpet 1 Trumpet 2 C3



音色呼び出しボタン(プリセット、ユーザー、カード)を押して、音色の種類を選び、Upper の下の一キーを押して、高音部で出したい音色の番号を選びます。

5 境になる音程を指定。

SPLIT) Lower P00 Upper P01 Split point  
Trumpet 1 Trumpet 2 C3



Split point の下の一キーを押して、高音部と低音部の境となる音程(スプリットポイント)を決めます。設定範囲は、C-2からG8までです。

## 補足

- スプリット演奏の設定は、自動的に本体内に記憶されるので、保存する必要はありません。ただし、ディスプレイがスプリットモードになっていないと、使用できません。
- 3、4の操作で音色番号を選ぶ際に、数字のテンキーを押しても音色番号を選択することができます。
- 5の操作で指定した音程の鍵盤を弾くと、高音部の音色が出ます。



# 4 マルチモードの設定

マルチモードを設定することにより、同時に複数の音色を使って演奏することができます。マルチモードの設定は自動的に本体内に記憶されるので、保存の操作は必要ありません。『応用編』P30参照

●マルチモードとは

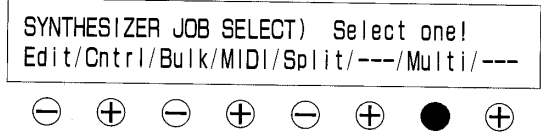
- (1) 鍵盤の音域別に異なる音色を演奏する。
- (2) ひとつの鍵盤を弾くだけでユニゾン演奏をする。(例えば、ブラスとストリングス)
- (3) シーケンサー(録音・再生機能)を使って、別々のパートを異なる音色で演奏させる。
- (4) 同じ音色を2つ呼び出し、音程を微妙にずらして音を厚くする。

## 1 ジョブボタンを押す。



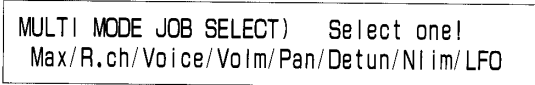
ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。

## 2 マルチの下の一キーを押す。



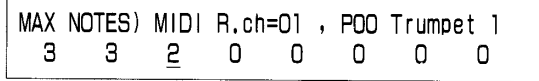
Multiの下の一キーを押します。

## 3 マックスの下の一キーを押す。



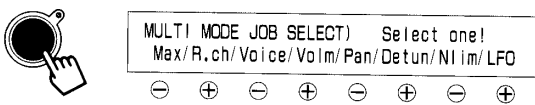
Maxの下の一キーを押し、各楽器の最大同時発音数を決めます。

## 4 各楽器の最大同時発音数を指定。



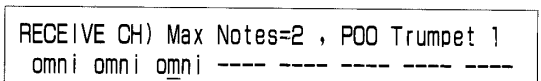
ディスプレイの下の一キーを押し、楽器を指定。数字のテンキーを押して、最大同時発音数を指定。(最大同時発音数は合計8音なので、8音を越える設定はできません。)

## 5 ジョブボタンを押し、R.chの下の一キーを押す。



ジョブボタンを押した後に、R.chの下の一キーを押し、各楽器のMIDI受信チャンネルを決めます。

## 6 各楽器のMIDI受信チャンネルを指定。



ディスプレイの下の一キーを押し、楽器を指定。テンキーの◀または▶キーを押して、MIDI受信チャンネルを指定。

※外部MIDI機器を使用しないときはすべて、omni(オムニオン)に設定します。

## 7 ジョブボタンを押し、ボイスの下の一キーを押す。



MULTI MODE JOB SELECT) Select one!  
Max/R.ch/Voice/Volm/Pan/Detun/NIim/LFO

⊖ ⊕ ● ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕

ジョブボタンを押した後に、Voice の下の一キーを押して、各楽器の音色を決めます。

## 9 ジョブボタンを押し、ボリュームの下の一キーを押す。



MULTI MODE JOB SELECT) Select one!  
Max/R.ch/Voice/Volm/Pan/Detun/NIim/LFO

⊖ ⊕ ⊖ ● ⊖ ⊕ ⊖ ⊕

ジョブボタンを押した後に、Volm の下の一キーを押して、各楽器の音量を決めます。

## 11 ジョブボタンを押し、デチューンの下の一キーを押す。



MULTI MODE JOB SELECT) Select one!  
Max/R.ch/Voice/Volm/Pan/Detun/NIim/LFO

⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ● ⊖ ⊕

ジョブボタンを押した後に、Detun の下の一キーを押して、各楽器の音程の微妙なずれの範囲を決めます。

※音程を少しずつずらすと、広がりのある音になります。

## 8 各楽器の音色を指定。

VOICE NO.)Max Notes=2,R.ch=om,Trombone  
POO PO1 PO2 --- --- --- --- ---

⊖ ⊕ ● ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕

ディスプレイの下の一キーを押して、楽器を指定。音色呼び出しボタン(プリセット、ユーザー、カード)を押して音色の種類を選び、数字のテンキーを押して、音色番号を指定。

## 10 各楽器の音量を指定。

VOLUME)MaxNotes=2,R.ch=om,PO2 Trombone  
99 99 99 -- -- -- -- --

⊖ ⊕ ● ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕

ディスプレイの下の一キーを押して、楽器を指定。数字のテンキーを押して、音量を指定。(00~99)

## 12 各楽器の音程の微妙なずれの範囲を指定。

DETUNE)MaxNotes=2,R.ch=om,PO2 Trombone  
+0 +0 +2 -- -- -- -- --

⊖ ⊕ ● ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕

テンキーの+か-キーを押して、+か-を指定。数字のテンキーを押して、音程のずれ範囲を指定。(−7~+7)



## 13 ジョブボタンを押し、Nlimの下の一キーを押す。



MULTI MODE JOB SELECT) Select one!  
Max/R.ch/Voice/VoIm/Pan/Detun/Nlim/LFO

⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ● ⊕

ジョブボタンを押した後に、Nlim の下の一キーを押す、各楽器の発音範囲を決めます。

## 14 各楽器の発音範囲を指定。

H B2 B4 B4 -----  
L C5 C3 C3 -----

⊖ ⊕ ● ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕

ディスプレイの下の一キーを押す、楽器を指定。  
テンキーの0~4または5~9を押して、L(発音最低音)、H(発音最高音)の画面を切り替え。  
テンキーの一を押す、L、Hの各音程を指定。

## 15 ジョブボタンを押し、Panの下の一キーを押す。



MULTI MODE JOB SELECT) Select one!  
Max/R.ch/Voice/VoIm/Pan/Detun/Nlim/LFO

⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ● ⊕ ⊖ ⊕

ジョブボタンを押した後に、Pan の下の一キーを押す、各楽器の音を本体の左右どちらかのスピーカーから出すかを決めます。

## 16 各楽器の音の位置を指定。

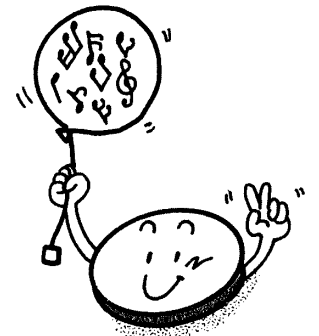
PAN) MaxNotes=2,R.ch=om,P02 Trombone  
<□> <■> <□> -----

⊖ ⊕ ● ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕

各楽器の下の一キーを押す、音の位置を指定。

### Panの種類

- <□> は、OUTPUT L(左)から音が出ます。
- <□> は、OUTPUT R(右)から音が出ます。
- <■> は、OUTPUT L(左)とR(右)の両方から音が出ます。



## 17 ジョブボタンを押し、LFOの下の一キーを押す。



MULTI MODE JOB SELECT) Select one!  
Max/R.ch/Voice/VoIm/Pan/Detun/Nlim/LFO

⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ●

ジョブボタンを押した後に、LFOの下の一キーを押す、各楽器の音の揺れを決めます。

## 18 各楽器の音の揺れを指定。

LFO) MaxNotes=2,R.ch=om,P02 Trombone  
LFOa LFOb vib -----

⊖ ⊕ ● ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕

ディスプレイの下の一キーを押す、楽器を指定。  
テンキーの一を押す、どの音の揺れを使うかを指定。

### LFOの種類

- LFOa...楽器1の音色の音の揺れと同じ効果になります。ビブラート、トレモロのどちらの効果もかけられます。
- LFOb...楽器2の音色の音の揺れと同じ効果になります。ビブラート、トレモロのどちらの効果もかけられます。
- vib .....基本的にはその楽器の音色の音の揺れ効果で、ビブラートがかかります。音色がトレモロの設定でもトレモロ効果はかかりません。ビブラートのときにも多少ニュアンスが変わります。
- off .....音の揺れ効果はかかりません。

# III シーケンサー(録音および再生機能)

## 1 録音の手順

### 1-1 録音の準備

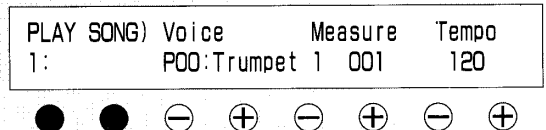
演奏を何番目に録音するかを指定します。㊦基本編>P54参照

1 シーケンサー/再生ボタンを押す。



ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。

2 録音する曲の番号を指定。



左端の+-キーを押し、曲の番号を指定。

### 1-2 録音するトラックと最大同時発音数を設定

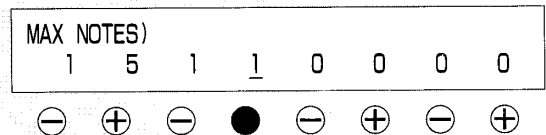
録音するトラックとトラックごとの最大同時発音数を設定します。㊦応用編>P103参照

3 セーブ/ロード/ボイスボタンを2回押す。



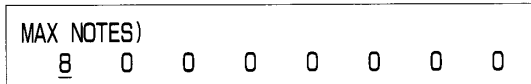
ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。

4 各トラック毎の最大同時発音数を設定。

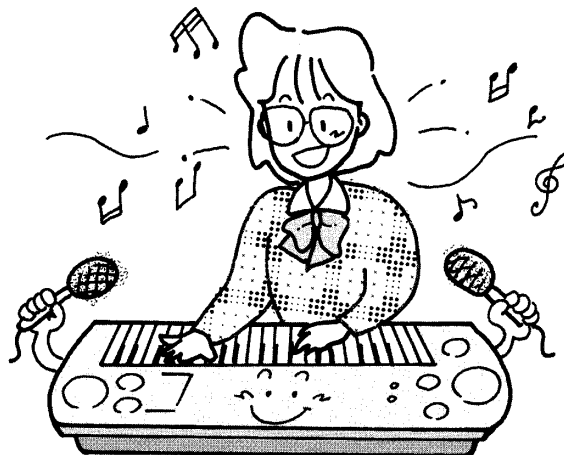


ディスプレイの下の+-キーを押し、トラックを選択。数字のテンキーを押して、選択したトラックの最大同時発音数を設定。(最大同時発音数は合計8まで)

●多重録音を行わない場合(1音色で録音する場合は、



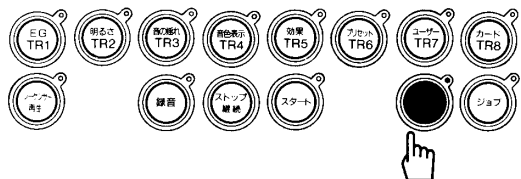
とします。



## 1-3 録音するトラックの音色を設定

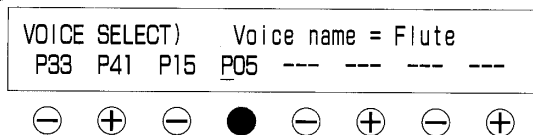
1-2で決めたトラックの音色を設定することができます。プリセット音色、ユーザー音色、カード音色のいずれかを設定することができます。詳しくは「応用編」P102参照

### 5 セーブ/ロード/ボイスボタンを3回押す。



ボタンを3回押すと、ディスプレイはボイスセレクトの画面に変更。

### 6 音色を設定したいトラックを選ぶ。



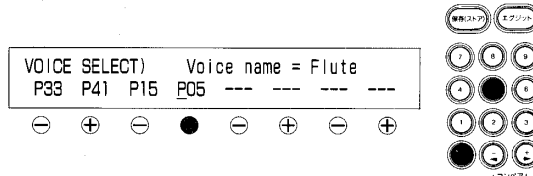
ディスプレイの下の＋キーを押し、トラックを選択。

### 7 音色呼び出しボタンを選ぶ。



プリセット、ユーザー、カードいずれかのボタンを押し、音色の種類を選択。

### 8 音色番号をテンキーで設定。



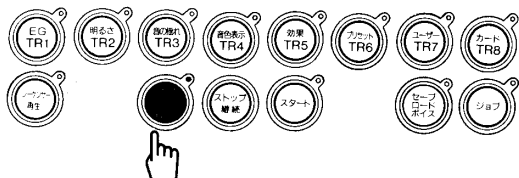
テンキーを押し、音色番号を設定。

- 必要に応じて、トラックごとに7、8を繰り返し、音色を設定。
- 各トラックのMIDIチャンネル、音量、音の位置、音程のずれ、発音範囲、音の揺れは、シンセサイザーのマルチモードで設定します。詳しくは「本書」P10～12参照
- 鍵盤を押しても音色が聞こえない場合は、マルチモードのR.chで、MIDIの受信チャンネルをomni(オムニオン)にするか、マルチモードのボリュームで、そのトラックの音量を設定し直してください。詳しくは「本書」P10の5～6、P11の9～10参照

## 1-4 録音条件の設定

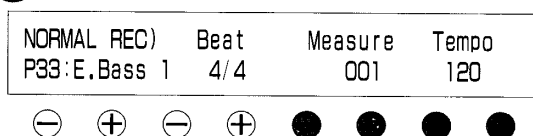
録音する際の拍子(ビート)とテンポを決めることができます。詳しくは「基本編」P55参照

### 9 録音ボタンを押す。



ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。

### 10 拍子およびテンポを設定。

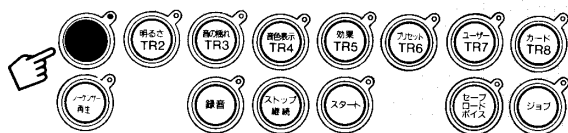


Beatの下の＋キーを押し、拍子を設定。  
Tempoの下の＋キーを押し、テンポを設定。

## 1-5 録音の開始

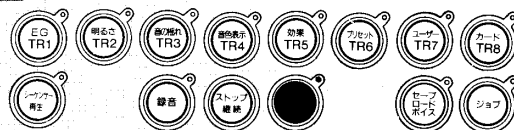
1-2 から 1-4 までに設定した条件で、トラックごとに録音することができます。㊦〈応用編〉P104 参照

### 11 TR1~8 ボタンを選ぶ。



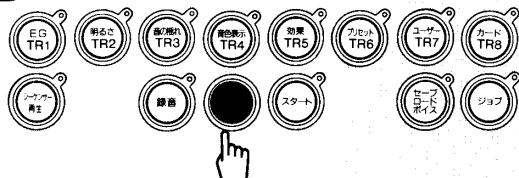
TR1~8 ボタンのいずれかを押し、録音するトラックを選択。(すでに録音されているトラックは緑のランプが点灯)

### 12 スタートボタンを押す。



ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。  
ディスプレイのメジャーが 001 になったら演奏開始。

### 13 演奏終了後にストップ/継続ボタンを押す。



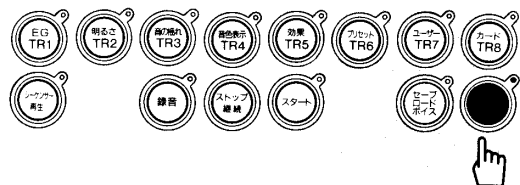
ボタンを押すと、録音したトラックボタンのランプが緑に点灯。

- 多重録音を行う場合は録音ボタンを押して、11~13を繰り返します。
- 録音内容を修正する必要のない場合は、録音終了後、ソングの登録を行ってください。㊦〈本書〉P17参照
- ソングの登録が完了するまでは、シーケンサー/再生ボタンは押さないでください。

## 効果の設定

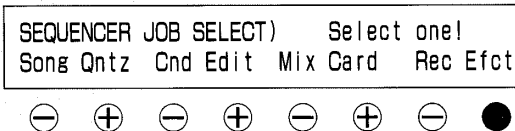
録音後、または録音前のソングに残響などの効果を加えることができます。㊦〈応用編〉P70参照

### 1 ジョブボタンを押す。



ボタンを押すと、右上のランプが点灯。

### 2 エフェクトの下の+キーを押す。



Efct の下の+キーを押します。

### 3 効果の種類を選ぶ。

EFCT)	Effect preset	Time	Balance
No.0	Rev. Hall	(20)	2.6sec 50



No の下の+キーを押して、効果の種類を選択。

### 4 タイム、バランス個々の数値を設定。

EFCT)	Effect preset	Time	Balance
No.0	Rev. Hall	(20)	2.6sec 50



Time、Balance それぞれの下の+キーを押して、数値を設定。㊦〈本書〉P5~6参照。

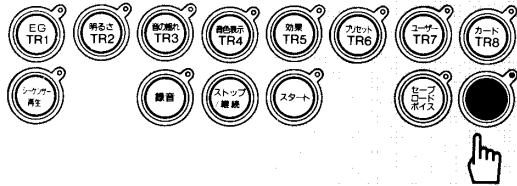


## 1-6 ひとつのトラックを録音し直す

すでに録音したソングの各トラックの小節ごとに不必要な部分を消去し、新たに登録し直すことができます。

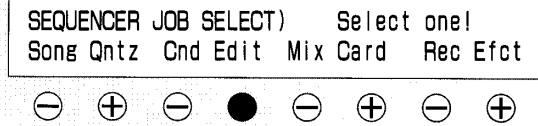
㊦基本編>P64、㊧応用編>P134参照

### 14 ジョブボタンを押す。



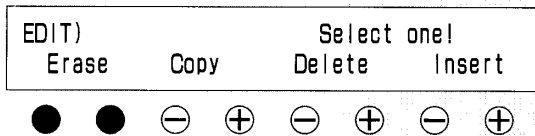
ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。

### 15 エディットの下の子キーを押す。



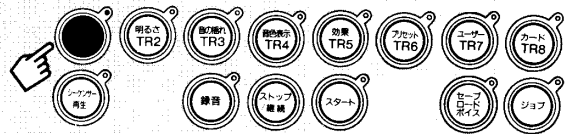
Editの下の子キーを押します。

### 16 イレースの下の子または子キーを押す。



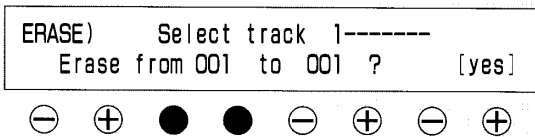
Eraseの下の子キーを押します。

### 17 TR1~8ボタンを選ぶ。



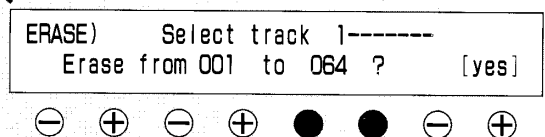
録音し直すトラックのボタンを選択。

### 18 消去を始める小節数を指定。



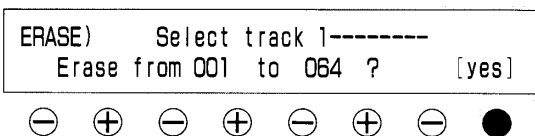
fromの下の子キーを押し、小節数001に指定。

### 19 消去する曲の最後の小節数を指定。



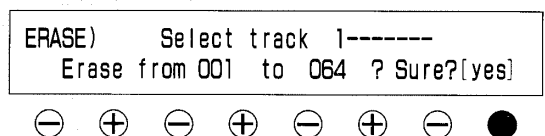
toの下の子キーを押し、小節数を指定。

### 20 yesの下の子キーを押す。



yesの下の子キーを押して、消去を実行。

### 21 再度yesの下の子キーを押す。



消去しても良ければ、yesの下の子キーを押し、消去。

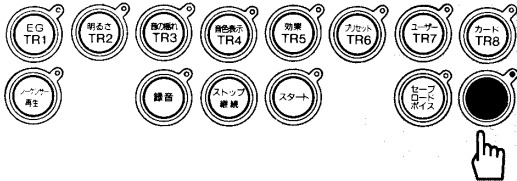
●録音し直す場合は、録音ボタンを押して、11~13の操作を行います。㊧応用編>P130参照

●録音したデータの一部を録音し直す場合は、㊧応用編>P129参照。

# 2 ソングの登録

録音したソングに名前をつけて、SDX2000本体内に登録することができます。多く応用編>P63参照

## 22 ジョブボタンを押す。



ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。

## 23 ソングの下の一キーを押す。

SEQUENCER JOB SELECT) Select one!  
Song Qntz Cnd Edit Mix Card Rec Efct



Song の下の一キーを押します。

## 24 白鍵盤を押してソングに名前をつける。



文字入力の手順は、音色名の入力と同じです。本書P6の1-6を参照。

## 25 スタアの下の一キーを押す。

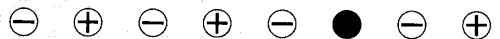
SONG) NAME	Tempo	Store	Song clear
LoveSong	120	[yes]	[yes]



Store の下の一キーを押して、登録を実行。

## 26 再度スタアの下の一キーを押す。

SONG) NAME	Tempo	Store	Song clear
LoveSong	120	Sure?[yes]	[yes]



登録して良ければ、yes の下の一キーを押す。  
登録されると、ディスプレイに<Completed!>と表示。

### カードへの保存方法

- ①演奏データ保存用(for seq)にフォーマットし、メモリープロテクトスイッチをオフにしたRAMカードを挿入後、電源スイッチをオンにします。
  - ②シーケンサー/再生ボタンを押して、シーケンサー機能にします。
  - ③ジョブボタンを押します。
  - ④Card の下の一キーを押します。
  - ⑤ Save [yes] の下の一キーを押します。
  - ⑥再度 [yes] の下の一キーを押します。
- ★保存終了後は、演奏データを保護するために、RAMカードのプロテクトスイッチをオンにしましょう。



# 3 1曲全トラックの消去

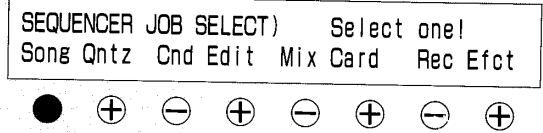
録音したソング1曲すべてを一度に消去することができます。☞基本編>P66参照

27 ジョブボタンを押す。



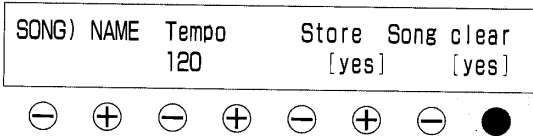
ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。

28 ソングの下のーキーを押す。



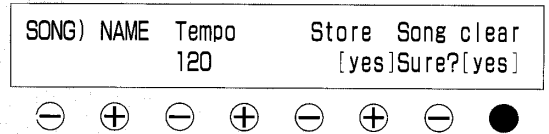
Songの下のーキーを押します。

29 ソングクリアの下の+キーを押す。



Song clearの下の+キーを押して、消去を実行。

30 再度ソングクリアの下の+キーを押す。

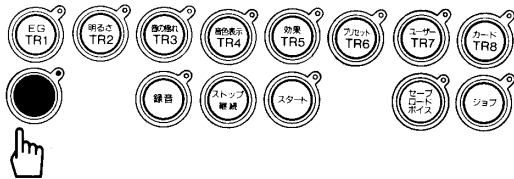


消去して良ければ、yesの下の+キーを押す。  
消去されると、ディスプレイに(Completed!)と表示。

# 4 ソングの再生

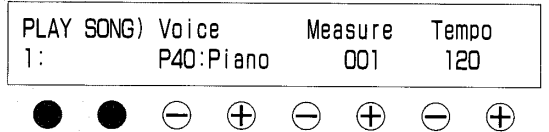
録音したソングを再生することができます。☞基本編>P62参照

1 シーケンサー/再生ボタンを押す。



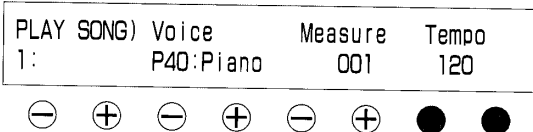
ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。

2 再生するソング番号を選ぶ。



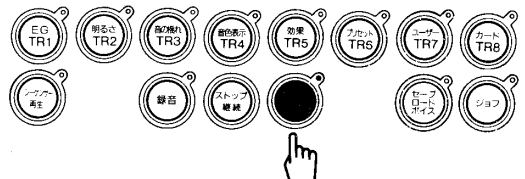
ディスプレイ左端の+キーを押して、ソング番号  
を選択。

3 再生時のテンポを指定。



Tempoの下の+キーを押して、再生時のテンポ  
を指定。

4 スタートボタンを押す。



ボタンを押すと、右上のランプが赤く点灯。  
すぐに再生が始まります。

# ヤマハ株式会社

楽器営業本部 管学販営業部

〒104 東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル3階  
TEL 03-3574-9410 FAX 03-3574-9415