



# PORTATONE

PSR-2100

PSR-1100

取扱説明書

# 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、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願いいたします。お読みになったあとは、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。

## ■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

	「ご注意ください」という注意喚起を示します。
	～しないでくださいという「禁止」を示します。
	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

## ■ 「警告」と「注意」について

以下、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、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。



### 警告

この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。



### 注意

この表示の欄は、「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る」内容です。

この製品の内部には、お客様が修理 / 交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。」

# 警告

## 電源 / 電源アダプター



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。

必ず実行



電源アダプターは、必ず指定のもの(PA-300)を使用する。  
(異なった電源アダプターを使用すると)故障、発熱、  
火災などの原因になります。

必ず実行



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。

必ず実行



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。

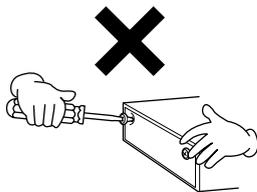
禁止

## 分解禁止



この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり  
改造したりしない。  
感電や火災、けが、または故障の原因になります。異  
常を感じた場合など、点検や修理は、必ずお買い上げ  
の楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス  
拠点にご依頼ください。

禁止



## 水に注意



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。また、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。

禁止

感電や火災、または故障の原因になります。



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。

禁止

## 火に注意



本体の上でろうそくなど火気のあるものを置か  
ない。  
ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になりま  
す。

禁止

## 異常に気づいたら



電源アダプターコード / プラグがいたんだ場合、また  
は、使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙  
が出たりした場合は、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。

必ず実行

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。

# ⚠ 注意

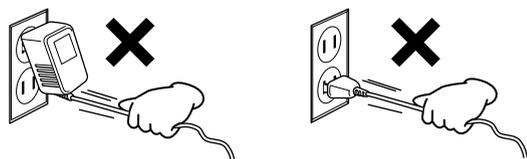
## 電源 / 電源アダプター



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、感電や火災の原因になることがあります。

必ず実行



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。

感電や火災、故障の原因になることがあります。

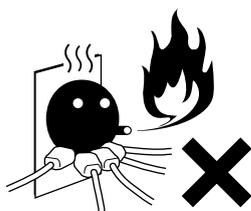
必ず実行



たこ足配線をしない。

音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して火災の原因になることがあります。

禁止



## 設置



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。

禁止



テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しない。

楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。

禁止



不安定な場所に置かない。

本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。

禁止



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なう。

コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。

必ず実行



指定のスタンドを使用する。また、付属のネジがある場合は必ずそれを使用する。

本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

必ず実行

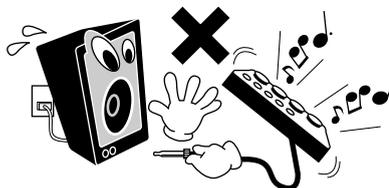
## 接続



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なう。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にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。

感電または機器の損傷の原因になることがあります。

必ず実行



## 手入れ



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使用しない。

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。

禁止

## 使用時の注意



ご注意ください

本体のすき間に手や指を入れない。  
お客様がけがをするおそれがあります。



禁止

パネル、鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。  
感電、ショート、火災や故障の原因になることがあります。入った場合は、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いた上で、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。



禁止

本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム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。



禁止

本体の上のの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。  
本体が破損したり、お客様や他の方がけがをしたりする原因になります。



禁止

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。



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補償はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

電源スイッチを切った状態（電源スイッチが「STANDBY」の状態）でも微電流が流れています。スタンバイ時の消費電力は、最小限の値で設計されています。この製品を長時間使用しないときは必ず電源アダプターのプラグをコンセントから抜いてください。

## 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、大変気になるものです。隣近所への配慮を充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。窓を閉めたり、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。

## データの保存

### 作成したデータの保存とバックアップ



必ず実行

カレントメモリーのデータ(P.40)は電源を切ると消えてしまいます。保存しておきたいデータはフロッピーディスク/ユーザードライブ (P.40)に保存してください。

また、ユーザードライブに保存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、フロッピーディスクに保存してください。

システムセットアップ(System Setup)のデータ(別冊データリスト「パラメーター」参照)は、設定を行なった画面またはページから抜けたときに保存されます。設定を行なった画面またはページから抜けずに電源を切ると、設定した内容は失われます。

### フロッピーディスクのバックアップ



必ず実行

保存したフロッピーディスクの万一の事故に備えて、大切なデータは予備のフロッピーディスクにバックアップとして保存されることをおすすめします。

#### データを保存 / 貼り付け / 消去するときの注意

保存、貼り付け(ペースト)、消去など、USER ドライブや FLOPPY DISK ドライブにアクセスしている間(実行中のメッセージが画面上に表示されているとき)は、電源を切らないようにご注意ください。これらの実行中に電源を切ると、各ドライブ上でのデータが壊れるかもしれません。特に USER ドライブ上で実行している場合は、ご注意ください。USER ドライブ上のデータを消去しているとき、または USER ドライブへデータを保存 / 貼り付けしているときに電源を切ると、次に電源を入れたときに、USER ドライブ上の全データが失われている可能性があります。たとえば、ソングの保存 / 貼り付け / 消去中に電源を切ると、次に電源を入れたときにボイス、スタイル、マルチパッド、レジストレーションメモリーなどを含む、USER ドライブ上のすべてのデータが消えている可能性があります。

このたびは、ヤマハPSR-2100/1100を  
お買い求めいただきまして、誠にありがとうございました。  
PSR-2100/1100の優れた機能を十分に生かして演奏を  
お楽しみいただくために、本書をご活用いただきますよう  
ご案内申し上げます。また、お読みになったあとも、  
いつでもご覧になれるところに大切に保管してくださいませよう、  
お願い申し上げます。

# 付属品(お確かめください)

- 取扱説明書(「クイックガイド」「基本操作」「本編」)(本書)
- 取扱説明書別冊「データリスト」
- 保証書
- 愛用者カード
- ACアダプター PA-300
- 譜面立て(P.17)
- 録音用ディスク ご自分の演奏を録音するための空きディスクです。

## 取扱説明書について

取扱説明書は、本書と別冊「データリスト」の2冊があり、以下のような構成になっています。

### 本書

準備 (P.2)..... 最初にお読みください。

クイックガイド (P.20)..... PSR-2100/1100の代表的な機能を簡単にご紹介します。

基本操作 (P.38)..... 画面の操作などPSR-2100/1100の操作の基本をご説明します。

本編 (P.55)..... PSR-2100/1100を便利に使いこなすための操作をご説明します。

「クイックガイド」の各項目に、「本編」の参照ページが書いてあります。

### 別冊「データリスト」

音色名、伴奏スタイル名などの各種一覧表と、MIDIデータフォーマット、MIDIインプリメンテーションチャートなどを掲載しています。

\* この取扱説明書に掲載されているイラストや画面はすべて操作説明のためのものです。したがって実際の仕様と異なる場合があります。

\* パネルや画面表示のイラストは、PSR-2100のものを使用しています。

この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、伴奏スタイルデータ、MIDIデータ、WAVEデータ、音声記録データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を越えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法等に基づき、許されていません。

- 本製品 (PSR-2100) はIVL Technologies Ltd.社より、アメリカ特許5231671、5301259、5428708、5567901号のライセンスを受けて製造しています。
- 本製品には、株式会社リコーのBitmap Fontが使われています。
- 日本語変換はオムロンソフトウェア(株)のモバイルWnnを使用しています。  
"Mobile Wnn" © OMRON SOFTWARE Co., Ltd. 1999 All Rights Reserved.
- 市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- Macintoshは、米国および他の国々で登録されたApple Computer, Inc.の商標です。
- IBM-PC/ATは、インターナショナルビジネスマシーン株式会社の商標です。
- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
- 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- その他、本書に記載されている会社名および商品名などは、各社の登録商標または商標です。

# フロッピーディスクの取り扱い

フロッピーディスク(ドライブ)をご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

## フロッピーディスクの種類

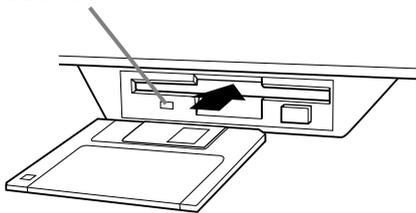
- 3.5インチの2DD、または2HDフロッピーディスクがご使用になります。

## フロッピーディスクの挿入/取り出し

### フロッピーディスクの入れかた

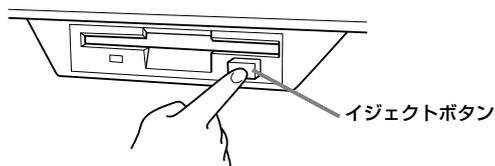
- フロッピーディスクのラベルを貼る面の大きい方(表面)を上にして、イラストのように、ディスクを挿入口にカチッと音がするまでいねいに差し込みます。

**ユーズランプ**  
電源を入れると、そのディスク挿入口左下のユーズランプは点灯し、フロッピーディスクドライブが使用可能であることを示します。



### フロッピーディスクをディスク挿入口から取り出すときのご注意

- フロッピーディスクへのデータの書き込み中(下記)は、絶対に電源を切ったりフロッピーディスクを取り出したりしないでください。ディスクのデータがこわれるだけでなく、ディスクドライブユニットの故障の原因になります。  
データの書き込み中とは、フロッピーディスクに関する操作中で、画面に「実行中...」「コピー中です。」「フォーマット中です。」と表示される以下の場合です。
  - データの移動やコピー、貼り付け、保存、消去 (P.45~P.47)
  - ファイル名/フォルダー名の変更、フォルダーの追加 (P.44、P.47)
  - フロッピーディスクのコピーやフォーマット(P.153)
- フロッピーディスクを取り出すときは、上記のようにデータの書き込み中でないことを確認した上で、ディスク挿入口の右下にあるイジェクトボタンをしっかりと正確に押し、フロッピーディスクが完全に出たことを確認してから、ディスクを取り出してください。



- イジェクトボタンを中途半端に押ししたり、あわてて押すと、取り出し機構が正常に動作せず、フロッピーディスクが途中で引っかかり取り出せなくなる場合があります。この場合、無理にフロッピーディスクを取り出そうとすると、ディスクがこわれたり、ディスクドライブユニットが故障したりする原因になります。このような場合は、もう一度イジェクトボタンを押し直すか、またはフロッピーディスクをディスク挿入口に完全に押し込んで、もう一度イジェクトボタンをしっかりと正確に押し直して取り出してください。
- 電源を切るときは、フロッピーディスクをあらかじめディスクドライブユニットから取り出してください。電源を切ったあと、フロッピーディスクを入れたまま長時間放置すると、ディスクが汚れ、データの読み書きにエラーが生じる原因になります。

## 磁気ヘッドの定期的なクリーニング

- ディスクドライブユニットは、高精度の磁気ヘッドを使用しています。ディスクドライブユニットを長時間使用していくうちに、磁気ヘッドはフロッピーディスクの磁性粉で汚れていきます。磁気ヘッドが汚れてくると、録音や再生(データの書き込みや読み取り)にエラーが生じることがあります。
- ディスクドライブユニットを良い状態でお使いいただくために、磁気ヘッドを定期的に(1カ月に1回程度)クリーニングしていただくことをお勧めします。
- 磁気ヘッドのクリーニングには、市販の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をご使用ください。なお、巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点で、ヤマハ推奨の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をお求めいただくこともできます。

## フロッピーディスクについてのご注意

### フロッピーディスクの取り扱いと保管

- (持ち運ぶ場合も含めて)必ず市販のケースに入れて保管し、落としたり、物を乗せたり、折り曲げたりしないでください。また、ディスク内部に水やホコリなどが入らないようにしてください。
- 直射日光の当たる場所(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場所、逆に温度が極端に低い場所に置かないでください。
- ディスクのシャッターを開けて、内部の磁性体に触れないでください。
- 磁気を帯びた物(テレビやスピーカーなど)には近づけないでください。
- シャッターやディスク自体が変形しているようなフロッピーディスクは、使用しないでください。

- フロッピーディスクには、ラベル以外のもの(メモなど)を貼らないでください。ラベルは所定の位置に、はがれないようにしっかりと貼ってください。

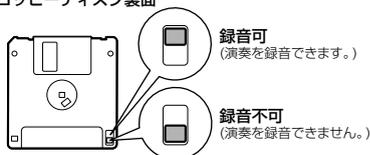
### 誤消去防止

- フロッピーディスクには、誤ってデータを消してしまうことがないように、ライトプロテクトタブ(書き込み禁止タブ)が付いています。

大切なデータが入っているディスクは、ライトプロテクトタブをオン(タブの窓が開いた状態)にして、書き込みができないようにしてください。

逆に、ディスクに書き込む場合は、ご使用前にディスクのライトプロテクトタブがオフになっていることをご確認ください。

フロッピーディスク裏面



### データのバックアップ

- フロッピーディスクの万一の事故に備えて、大切なデータは、バックアップとして予備のディスクに保存しておかれることをおすすめします(P.153)。市販のフロッピーディスクの中には粗悪品もございます。メーカー名をご確認の上、お求めください。

### フロッピーディスクのフォーマット(初期化)

新しいディスクや他の機器で使っていたディスクは、そのままでは使うことができません。この製品で使えるように、最初にフォーマット(初期化)しておく必要があります。フォーマットのしかたについてはP.153をご覧ください。

## 画面に表示されるメッセージについて

操作中、操作をスムーズに導くために、画面に各種のメッセージ(情報や確認など)が表示されることがあります。メッセージが表示されたら、対応するボタンを押してください。



このメッセージの場合は  
[G] (YES) ボタンでディスクをフォーマットすることができます。

#### NOTE

HELP画面(P.52)でメッセージの言語を切り替えることもできます。

# 目次

## 準備

付属品(お確かめください).....	7
取扱説明書について.....	7
フロッピーディスクの取り扱い.....	8
画面に表示されるメッセージについて.....	9
目的別目次.....	12
PSR-2100/1100の世界へようこそ!.....	14
演奏前の準備.....	16
電源の準備.....	16
各接続機器の電源を入れる順番.....	16
電源オン.....	17
各部の名称.....	18

## クイックガイド

デモ曲を聞いてみましょう.....	20
曲(ソング)を聞いてみましょう.....	21
曲(ソング)の再生.....	21
音色(ボイス=楽器音)を変えて弾いてみましょう.....	25
音色を選ぶ(メイン).....	25
2つの音色を重ねる(レイヤー).....	26
鍵域を分けて別々の音色で演奏する(レフト).....	27
自動伴奏を使って弾いてみましょう.....	28
伴奏スタイルを選ぶ.....	28
自動伴奏のパターンに変化をつける(セクション).....	30
選んだスタイルに最適な設定を呼ぶ(ワンタッチセッティング).....	32
ミュージックファインダー.....	33
ミュージックファインダーを使う.....	33
ミュージックファインダーのレコード(設定データ)を検索する.....	34
曲(ソング)に合わせて演奏をしてみましょう.....	36
PSR-2100/1100と合奏する.....	36
演奏を録音(記録)してみましょう.....	37

## 基本操作

MAIN画面で表示される内容.....	38
オープンセーブ画面.....	39
ファイル/フォルダーを選ぶ.....	43
ファイル/フォルダーに関する操作.....	44
ファイル/フォルダーに名前をつける.....	44
ファイル/フォルダーを移動させる.....	45
ファイル/フォルダーをコピーする.....	46
ファイル/フォルダーを消去する.....	46
ファイルを保存する.....	47
新しいフォルダーを作ってファイルを整理する.....	47
1つ上の階層のページを表示させる.....	47
文字を入力する/ファイルのアイコンを変更する.....	47
データエントリーダイアルを使う.....	49
目的の画面をすばやく表示させる DIRECT ACCESS.....	50
機能説明を見る HELP.....	52
メトロノームを使う METRONOME.....	53
テンポを調節する TEMPO.....	53
ボタンをたたいた速さでテンポを設定する TAP TEMPO.....	54

## 本編

デモ演奏を聞く DEMO.....	55
音色 VOICE.....	57
音色を選ぶ VOICE.....	57
いくつかの音色を同時に鳴らす LAYER/LEFT.....	59
2つの音色を重ねる LAYER.....	59
鍵盤の左右を別々の音色にする LEFT.....	60
鍵盤で弾いた音に変化をつける VOICE EFFECT.....	60
PITCH BEND ホイールや MODULATION ホイールを使う.....	61
オクターブ単位で音程を調整する OCTAVE.....	61

伴奏スタイル STYLE.....	62
伴奏スタイルを再生する.....	62
リズムだけを鳴らす.....	64
音量バランスを調節する/特定のパートを消音する.....	64
コードの押さえ方.....	65
伴奏スタイルのパターンに変化を付ける MAIN A/B/C/D, INTRO, ENDING, BREAK.....	67
鍵盤から指を離すと同時に伴奏スタイルをストップさせる SYNC, STOP.....	68
イントロとエンディングの種類を選ぶ INTRO/ENDING.....	69
伴奏セクションが切り替わったときに自動でフィルを入れる AUTO FILL IN.....	69
選んだ伴奏スタイルに合ったパネル設定を呼ぶ ONE TOUCH SETTING.....	70
自動でワンタッチセッティング番号を切り替える OTS LINK.....	71
パネルの設定をワンタッチセッティングに登録する ONE TOUCH SETTING.....	71
曲ごとのおすすめ伴奏スタイルを呼び出す MUSIC FINDER.....	72
おすすめスタイルを検索する MUSIC FINDER SEARCH.....	73
レコードを編集する MUSIC FINDER RECORD EDIT.....	74

マルチパッド MULTI PAD.....	76
マルチパッドを鳴らす.....	76
コードに合わせて鳴らす.....	76
個々のマルチパッドを他のバンクにコピーする.....	77

曲の再生 SONG.....	78
曲(ソング)の種類.....	78
曲を再生する.....	79
内蔵曲を再生する.....	79
ディスク曲を再生する.....	81
曲再生に関するその他の操作.....	81
特定のパートを消音する TRACK1/TRACK2/EXTRA(その他) TRACKS.....	82
指定の範囲を繰り返し再生する A-B REPEAT.....	82
楽譜を表示させる SCORE.....	83
歌詞を表示させる LYRICS.....	86

パネル設定の登録 REGISTRATION MEMORY.....	87
パネル設定を登録する REGISTRATION MEMORY.....	87
登録したパネル設定を本体に保存する.....	88
登録したパネル設定を呼び出す.....	89

音色(VOICE ボイス)を編集する SOUND CREATOR.....	90
操作手順.....	90
SOUND CREATORで設定できる項目(REGULAR音色).....	91
オルガン音色を作る ORGAN FLUTES(PSR-2100のみ).....	94
操作手順.....	94

演奏を録音して曲を作る SONG CREATOR.....	95
曲の録音について.....	95
クイック録音.....	96
多重録音.....	97
ステップ録音 STEP RECORD.....	99
操作手順.....	99
メロディを録音する STEP RECORD (Note).....	101
自動伴奏のコードチェンジを録音する STEP RECORD (Chord).....	102
録音の始め方/終わり方/上書き方法を選ぶ REC MODE.....	104
録音した曲を編集する.....	105
チャンネルに関する編集をする CHANNEL.....	105
ノートイベントを編集する 1-16.....	108
コードイベントを編集する CHD.....	109
システムイベントを編集する SYS/EX. (System Exclusive).....	109
歌詞イベントを入力/編集する LYRICS.....	110
表示させるイベントの種類を選ぶ FILTER.....	110

伴奏スタイルを作る STYLE CREATOR.....	111
伴奏スタイルの作成について.....	111
スタイルファイルフォーマット(SFF)について.....	112
操作手順.....	112
リアルタイム録音 BASIC.....	113
ステップ録音 STEP RECORD.....	114
伴奏スタイルの組み立て ASSEMBLY.....	115
作成した伴奏スタイルを編集する.....	116
リズムのノリを変える GROOVE/DYNAMICS.....	116
チャンネル内のデータを編集する CHANNEL.....	118
スタイルファイルフォーマットの項目を設定する PARAMETER.....	119

<b>マルチパッドを作る</b> MULTI PAD CREATOR.....	121
操作手順.....	121
リアルタイム録音 RECORD.....	122
ステップ録音とマルチパッドの編集.....	123
<b>音量バランスや音色などを調節する</b> MIXING CONSOLE....	124
操作手順.....	124
音量バランスや音色を設定する VOL/VOICE(VOLUME/VOICE).....	125
音色を調節する FILTER.....	126
音の高さ(ピッチ)を調節する TUNE.....	126
エフェクトを調節する EFFECT.....	127
エフェクトのしくみについて.....	129
演奏する場所に合わせて音質を調整する EQ(Equalizer) (PSR-2100のみ) ...	130
<b>マイクを使う</b> MIC. (PSR-2100のみ).....	131
ボーカルハーモニーの種類を選ぶ VOCAL HARMONY TYPE.....	131
マイクやボーカルハーモニーの音を調節する MIC. SETTING.....	133
操作手順.....	133
マイクやボーカルハーモニーの音質を調節する OVERALL SETTING.....	133
マイクの音量やエフェクトを調節する TALK SETTING.....	135
<b>便利なその他の諸設定</b> FUNCTION.....	136
操作手順.....	136
音の高さ(ピッチ)/音律を調整する MASTER TUNE/SCALE TUNE.....	138
音程(ピッチ)を微調整する MASTER TUNE.....	138
音律(調律法)を選ぶ SCALE TUNE.....	138
曲(ソング)再生に関する設定をする SONG SETTING.....	140
自動伴奏に関する設定をする	
STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING.....	141
自動伴奏に関する設定をする/スプリットポイントを設定する	
STYLE SETTING/SPLIT POINT.....	141
自動伴奏のコードの押さえ方(フィンガリング)を決める	
CHORD FINGERING.....	142
ペダルや鍵盤の音に関する設定をする CONTROLLER.....	142
ペダルに機能を割り当てる PEDAL.....	142
タッチ感を変えるモジュレーションをかけるパートを決める/移調する	
KEYBOARD/PANEL.....	144
レジストシーケンス/フリーズ/ボイスセットの設定をする	
REGIST. SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET.....	145
レジストレーションメモリーを呼び出す順番を決める	
REGISTRATION SEQUENCE.....	145
パネル設定を固定する FREEZE.....	145
自動の音色設定をON/OFFする VOICE SET.....	146
ハーモニーやエコーの設定をする HARMONY/ECHO.....	146
<b>MIDIに関する設定をする</b> MIDI.....	148
システム(ローカルコントロール、クロックなど)を設定する SYSTEM... ..	148
MIDIデータを送信する TRANSMIT.....	149
MIDIデータを受信する RECEIVE.....	150
ルートチャンネルを設定する ROOT.....	150
コードチャンネルを設定する CHORD DETECT.....	150
<b>その他の諸設定</b> UTILITY.....	151
フェード/メトロノーム/パラメーターロック/タップ音に関する設定をする	
CONFIG1.....	151
画面調整/ボイスナンバー表示に関する設定をする CONFIG2.....	152
ディスクのコピー、フォーマット(初期化)などをする DISK.....	153
個人情報に関する設定をする OWNER.....	154
PSR-2100/1100の設定を工場出荷時の状態に戻す SYSTEM RESET.....	154
<b>他の機器と接続して演奏しましょう.....</b>	<b>155</b>
ヘッドフォンで音を聞く(PHONES端子).....	155
マイクやギターをつないで使う(MIC./LINE IN端子)(PSR-2100のみ).....	155
PSR-2100/1100の音を外部オーディオ機器から出したり、	
外部機器で録音したりする(AUX OUT/OUTPUT端子).....	156
ペダル(フットスイッチ)やフットコントローラーを使う	
(FOOT PEDAL1(SWITCH)/2端子).....	156
外部MIDI機器と接続する(MIDI端子).....	156
パーソナルコンピューターと接続する(USB端子、MIDI端子).....	157
MIDIって何?.....	158
MIDIのできること.....	160
<b>MIDIデータの互換性について.....</b>	<b>161</b>
ディスクのフォーマット.....	161
シーケンスフォーマット.....	161
音色配列フォーマット.....	162
<b>故障かな?と思ったら.....</b>	<b>163</b>
<b>仕様.....</b>	<b>166</b>
<b>索引.....</b>	<b>168</b>

## 準備

## クイックガイド

## 基本操作

## 本編

デモ演奏を聞く  
DEMO音色  
VOICE伴奏スタイル  
STYLEマルチパッド  
MULTI PAD曲の再生  
SONGパネル設定の登録  
REGISTRATION MEMORY音色(VOICE)を編集する  
SOUND CREATOR演奏を録音して曲を作る  
SONG CREATOR伴奏スタイルを作る  
STYLE CREATORマルチパッドを作る  
MULTI PAD CREATOR音量バランスや  
音色などを調節する  
MIXING CONSOLEマイクを使う  
MIC. (PSR-2100のみ)便利なその他の諸設定  
FUNCTION他の機器と接続して  
演奏しましょう

## 資料編

# 目的別目次

目的に応じた説明ページを見つけるのにご利用ください。

## 聞く

---

- 内蔵曲を聞きたい ..... 「内蔵曲を再生する」(P.79)
- ディスクに入っている曲を聞きたい ..... 「ディスク曲を再生する」(P.81)
- デモ演奏を聞きたい ..... 「デモ演奏を聞く」(P.55)
- 音色ごとのデモを聞きたい ..... 「音色を選ぶ」(P.57)
- 曲(ソング)を PSR-2100/1100 独自の豊かな音色で楽しみたい ..... 「音量バランスや音色を設定する」(P.125)

## 弾く

---

- 一人一人のキーに合った伴奏をしたい ..... 「移調する」(P.144)
- 2つの音色を組み合わせて弾きたい ..... 「2つの音色を重ねる」(P.59)
- 右手と左手を違う音で弾きたい ..... 「鍵盤の左右を別々の音色にする」(P.60)

## 音を変える

---

- 音に残響や広がり感などの変化を付けたい ..... 「鍵盤で弾いた音に変化を付ける」(P.60)、「エフェクトを調節する」(P.127)
- 音量バランスなどを調節したい ..... 「音量バランスや音色などを調節する」(P.125)
- 2つの音色を組み合わせたい ..... 「2つの音色を重ねる」(P.59)
- 右手と左手を違う音で弾きたい ..... 「鍵盤の左右を別々の音色にする」(P.60)
- 既存の音色を編集して、オリジナルの音色を作りたい ..... 「音色(VOICE)を編集する」(P.90)

## 伴奏を入れる

---

- 伴奏パートを自動演奏させたい ..... 「伴奏スタイルを再生する」(P.62)
- おすすめの伴奏スタイルを呼び出したい ..... 「曲ごとのおすすめ伴奏スタイルを呼ぶ」(P.72)

## 練習する

---

- 正確なテンポで練習したい ..... 「メトロノームを使う」(P.53)

## 録音する

---

- 演奏を録音したい ..... 「クイック録音」(P.96)、「多重録音」(P.97)
- データを入力して曲を作りたい ..... 「ステップ録音」(P.99)

## オリジナルを作る

- オリジナルの音色を作りたい.....「音色 (VOICE) を編集する」(P.90)  
 オリジナルの伴奏スタイルを作りたい.....「伴奏スタイルを作る」(P.111)  
 オリジナルのマルチパッドを作りたい.....「マルチパッドを作る」(P.121)

## マイクを使う (PSR-2100 のみ)

- マイクを接続したい.....「マイクやギターをつないで使う (MIC. LINE IN 端子)」(P.155)  
 マイクで歌う声にハーモニーをつけたい.....「ボーカルハーモニーの種類を選ぶ」(P.131)

## 設定する

- パネル設定を登録したい.....「パネル設定の登録」(P.87)  
 音の高さ(ピッチ)、音律を調節したい.....「音の高さ(ピッチ)、音律を調節する」(P.138)  
 曲再生について細かく設定したい.....「曲(ソング)再生に関する設定をする」(P.140)  
 自動伴奏について細かく設定したい.....「自動伴奏に関する設定をする」(P.141)  
 鍵盤の音について細かく設定したい.....「ペダルや鍵盤の音に関する設定をする」(P.142)  
 MIDI について細かく設定したい.....「MIDI に関する設定をする」(P.148)

## 他の機器と接続して使う

- MIDI について.....「MIDIって何？」(P.158)  
 演奏を録音したい.....「PSR-2100/1100 の音を外部オーディオ機器から出したり、外部機器で録音したりする (AUX OUT/OUTPUT 端子)」(P.156)  
 もっと大きな音を出したい.....「PSR-2100/1100 の音を外部オーディオ機器から出したり、外部機器で録音したりする (AUX OUT/OUTPUT 端子)」(P.156)  
 パソコンとつなぎたい.....「パーソナルコンピューターと接続する (MIDI 端子、USB 端子)」(P.157)

## こんなときには

- PSR-2100/1100 で何ができるのか知りたい.....「目的別目次」(P.12)、「PSR-2100/1100 の世界へようこそ！」(P.14)  
 PSR-2100/1100 を基本設定に戻したい.....「PSR-2100/1100 の設定を工場出荷時の状態に戻す」(P.154)  
 メッセージが表示されたら.....「画面に表示されるメッセージについて」(P.9)  
 PSR-2100/1100 が故障かな? と思ったら.....「故障かな? と思ったら」(P.163)

# PSR-2100/1100の世界へようこそ！

## ソング

曲を再生しましょう！(P.21、36、78)

本体に保存されている曲や市販のミュージックデータをお楽しみください。

## マルチパッド

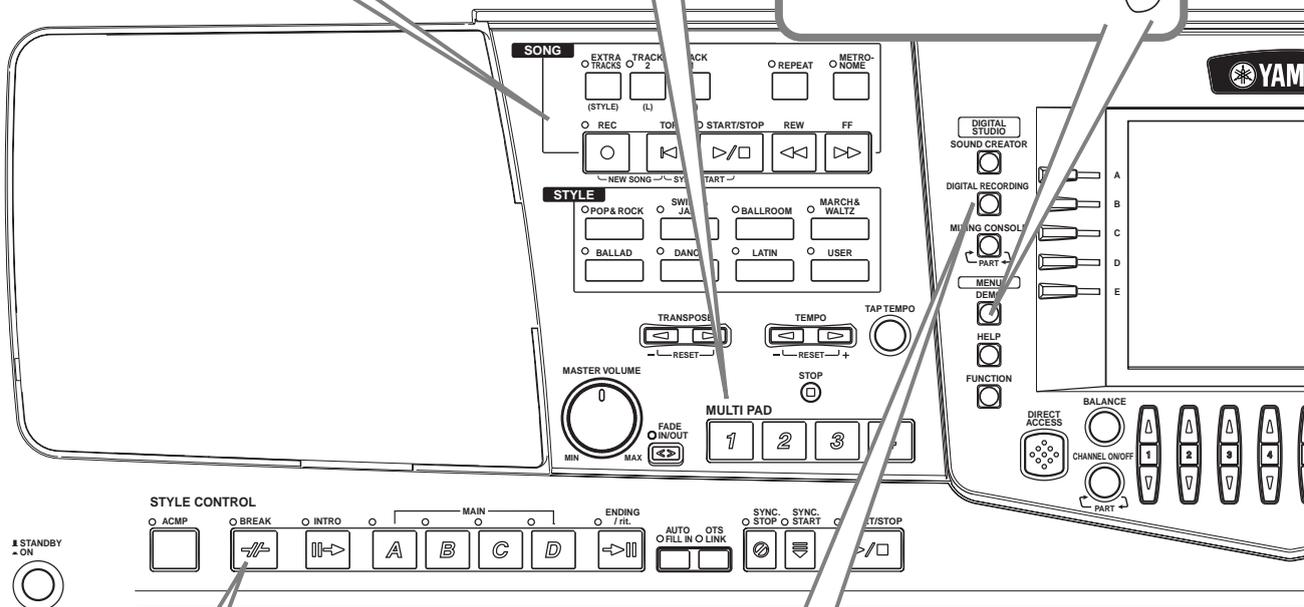
マルチパッドを鳴らして演奏に味付けをしましょう！(P.76、121)

マルチパッドを押すと短いフレーズやリズムを鳴らすことができます。鍵盤での演奏を録音して、オリジナルのマルチパッドをつくることもできます。

## デモ

デモを見ましょう！(P.20、55)

PSR-2100/1100の代表的な機能のご紹介を画面に表示させたり、デモ演奏を聞いたりすることができます。



## スタイル

自動伴奏機能を使いましょう！(P.28、62)

鍵盤でコードを押さえるだけで、PSR-2100/1100が伴奏パートを自動演奏してくれます。ポップス、ジャズ、ラテンなどからお好みの伴奏スタイルを選んで演奏してみましょう。



## デジタルレコーディング

ご自分の演奏を録音しましょう！(P.95、111)

ご自分の演奏を録音して、本体やディスクに保存しましょう。



## 液晶画面

大型液晶画面で操作がわかりやすくなっています。



## ミュージックファインダー

おすすめの伴奏スタイルを呼び出しましょう！ (P.33, 72)

曲名を指定して、おすすめの伴奏スタイルを呼び出してみましょう。



## ボイス

いろいろな音色を楽しみましょう！ (P.25, 57)

ピアノをはじめ、弦楽器、管楽器などのリアルで豊かな響きの音色をお楽しみください。本格的なオルガン演奏が楽しめる音色を作ることもできます。

## オルガンフルート(PSR-2100)

オルガンサウンドをつくってみましょう！ (P.94)

伝統的なオルガンの音作りをシミュレートして、オリジナルのオルガン音色を作ることができます。

## USB端子

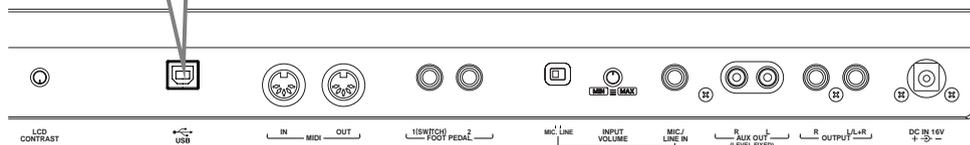
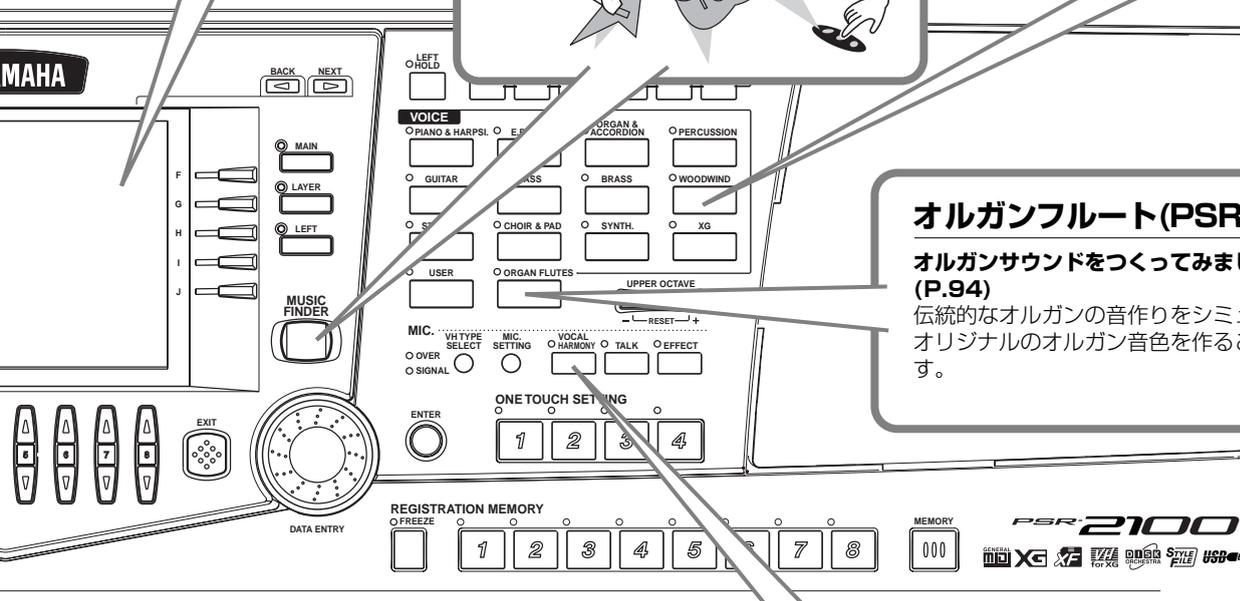
パソコンと接続しましょう！ (P.157)

PSR-2100/1100を音源に使用してパソコン用音楽ソフトを楽しみましょう。

## ボーカルハーモニー (PSR-2100)

マイクを接続して歌いましょう！ (P.131)

PSR-2100では、マイクを接続して鍵盤演奏や伴奏スタイル/ソングをバックに歌うことができます。その際、ボーカルハーモニー機能を使えば、歌声にハーモニーやエコーなどのいろいろな効果を加えることができます。



LCD CONTRAST

USB

IN MIDI OUT

15SWITCH FOOT PEDAL

MIC LINE INPUT VOLUME

MIC/LINE IN

R AUX OUT (LEVEL FIXED)

R OUTPUT L/R

DC IN 16V

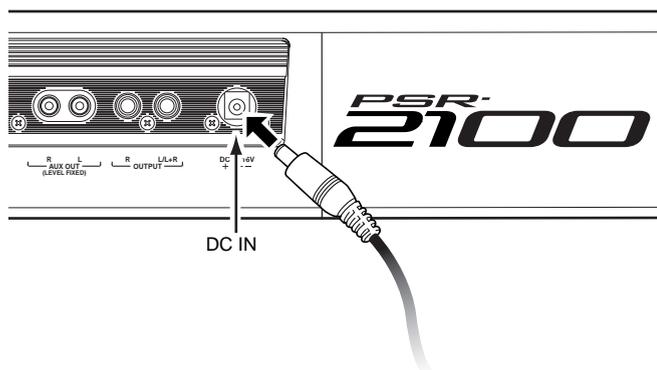
# 演奏前の準備

## 電源の準備

- 1 PSR-2100/1100の電源(STANDBY/ON スイッチ)をオフにします。
- 2 ACケーブルの一方の端を図のようにPA-300と接続します。



- 3 付属の電源アダプター (PA-300)のプラグをPSR-2100/1100リアパネルのDC IN 端子に接続します。



- 4 もう一方の端 (通常のACプラグ) を電源コンセント (AC100V) に接続します。



電源アダプターは、必ず付属のものをお使いください。他の電源アダプターを使用した場合、故障などの原因となり、大変危険です。

必ず実行



電源は必ずAC100V を使用してください。

必ず実行

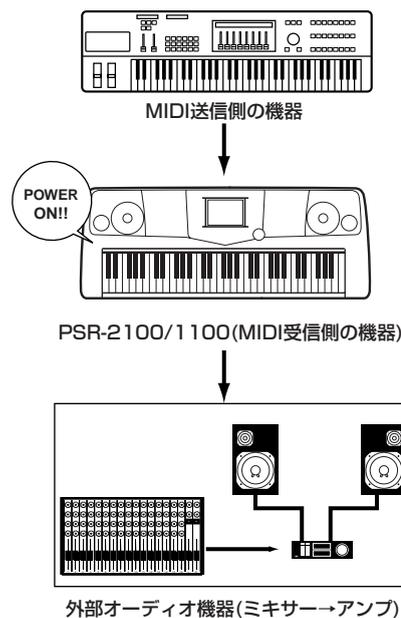


スイッチが「STANDBY」の状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源アダプターを抜いてください。

必ず実行

## 各接続機器の電源を入れる順番

PSR-2100/1100と必要な機器の接続が完了したら、PSR-2100/1100と外部オーディオ装置のボリュームが絞られていること(0 になっていること)を確認し、MIDI 送信側の機器→MIDI 受信側の機器→外部オーディオ装置(ミキサー→アンプ)の順で電源を入れてください。また、電源を切る場合は外部オーディオ装置のボリュームを下げ、逆の順番で切ってください。



# 電源オン



電源をオン/オフするときは、スピーカー保護のため、必ずPSR-2100/1100のボリュームと接続先の外部オーディオ装置のボリュームを下げておいてください。

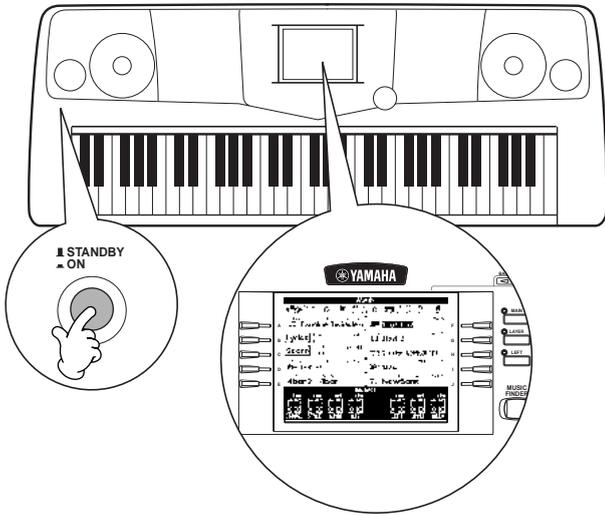
必ず実行



スイッチが「STANDBY」の状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源アダプターを抜いてください。

必ず実行

- 1 [STANDBY/ON]ボタンを押して電源を入れます。  
→ 本体パネル中央の画面が表示が現れ、ディスクドライブのランプが点灯します。



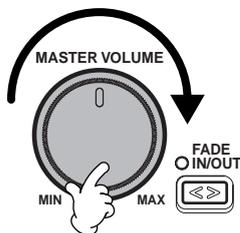
電源を切るときは、もう一度[STANDBY/ON]ボタンを押します。

→ 画面の表示が消え、ディスクドライブのランプが消灯します。

- 2 リアパネルの[LCD CONTRAST]のつまみを左右に回して、画面のコントラストを調節します。

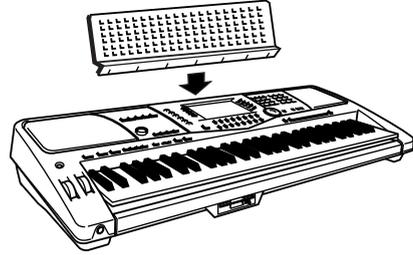


- 3 本体パネル左の[MASTER VOLUME]ダイヤルで、音量を調節します。実際に鍵盤を弾いて音を出しながら調節してください。



# 譜面立て

楽譜を見ながら演奏する場合は、付属の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-2100/1100のパネル上のスロットに差し込んでください。



## パネルのロゴマーク

PSR-2100/1100は、下記のフォーマットや機能に対応しています。

### GMシステムレベル1

「GMシステムレベル1」は、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。「GMシステムレベル1」に対応した音源やミュージックデータには、このGMマークがついています。

### XG

「XG」は、音色配列に関する「GMシステムレベル1」をより拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピューター周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能とした、ヤマハの音源フォーマットです。「XG」では、音色の拡張方式やエディット方式、エフェクト構成やタイプなどを規定して、「GMシステムレベル1」を大幅に拡張しました。「XG」に対応した音源やミュージックデータには、この「XG」マークがついています。

### XF

「スタンダードMIDIファイル」(P.161)をより拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピューター周辺機器に対応させ、歌詞表示などを可能にしたヤマハ独自のMIDIファイルフォーマットです。

### Vocal Harmony (ボーカルハーモニー)

マイクを接続して、鍵盤演奏や自動伴奏、曲データをバックに歌うことができます。その際、ボーカルハーモニー機能を使えば、歌声にハーモニーを自動的に付けることができます。

### DOC (ディスクオーケストラ・コレクション)

PSR-2100/1100をはじめとする、ヤマハの多くのMIDI機器で対応している音色配列フォーマットです。ディスクオーケストラ・コレクションに対応した音源やミュージックデータには、DOCマークがついています。

### スタイルファイル

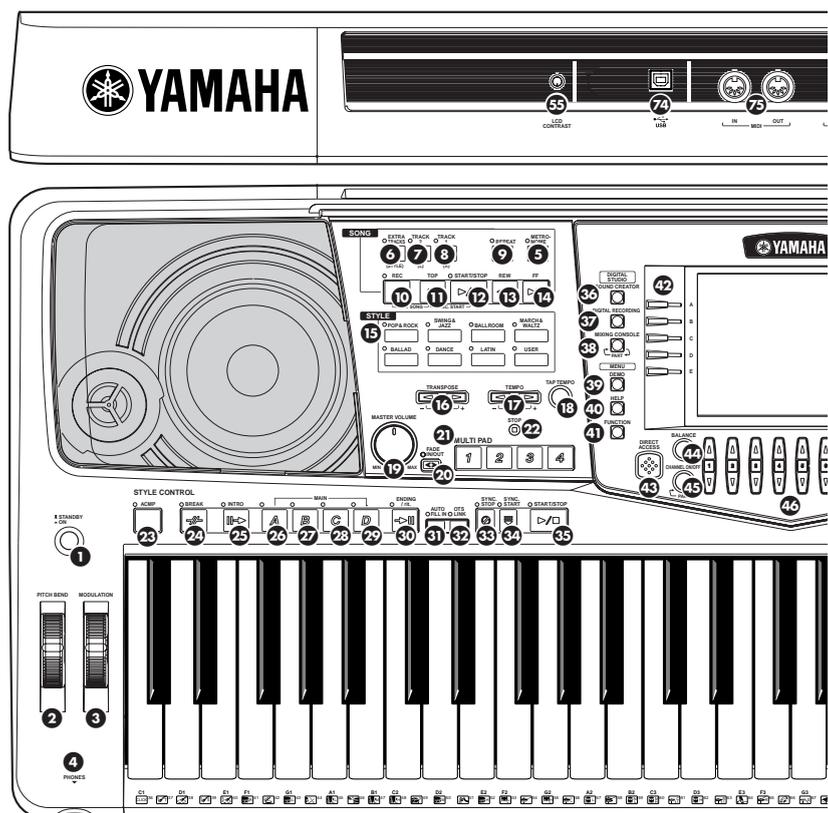
スタイルファイルフォーマットとは、ヤマハの自動伴奏(オートアкомпニメント)機能のノウハウを集大成した伴奏スタイルに関するフォーマットです。

### USB

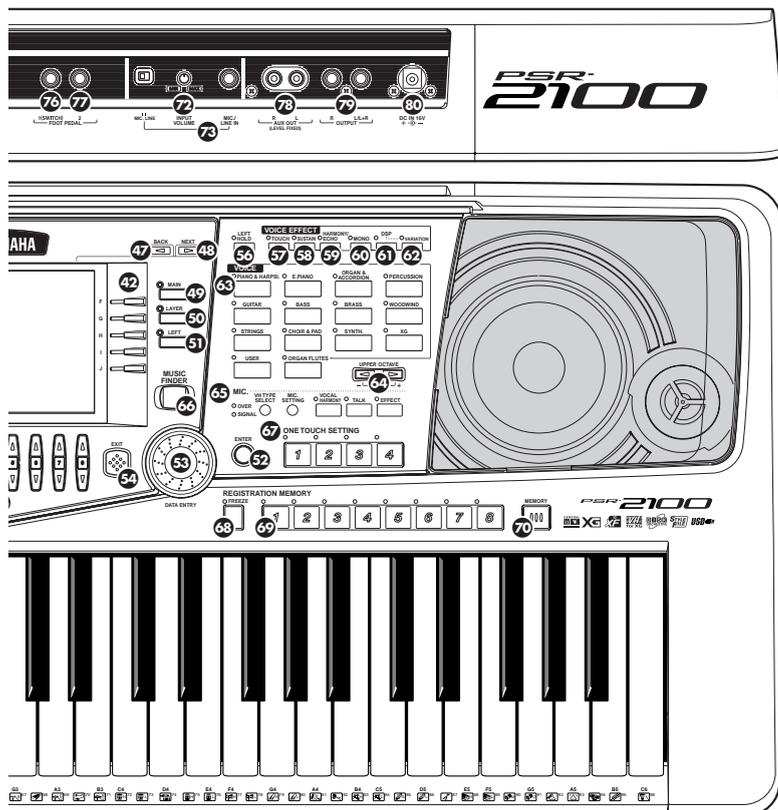
USBとは、Universal Serial Bus (ユニバーサルシリアルバス)の略で、コンピューターと周辺機器を接続するためのシリアルインターフェースです。コンピューターの電源を入れたまま周辺機器との接続ができます。

また、上記のロゴマーク以外にも、PSR-2100/1100を使用する上で関連するフォーマットについて、P.161で説明します。

# 各部の名称



<b>電源</b>			
① [STANDBY/ON] (スタンバイ/オン) .....	P.17		
<b>ホイール</b>			
② PITCH BEND (ピッチベンド) .....	P.61		
③ MODULATION (モジュレーション) (PSR-2100のみ) .....	P.61		
<b>ヘッドフォン</b>			
④ [PHONES] .....	P.155		
<b>METRONOME (メトロノーム)</b>			
⑤ [METRONOME] .....	P.53		
<b>SONG (ソング)</b>			
⑥ [EXTRA TRACKS (STYLE)] (その他トラック) .....	P.82		
⑦ [TRACK 2 (L)] (トラック2) .....	P.82		
⑧ [TRACK 1 (R)] (トラック1) .....	P.82		
⑨ [REPEAT] (リピート=繰り返し) .....	P.82		
⑩ [REC] (録音) .....	P.95		
⑪ [TOP] (トップ) .....	P.81		
⑫ [START / STOP] (スタート/ストップ) .....	P.79		
⑬ [REW] (巻き戻し) .....	P.81		
⑭ [FF] (早送り) .....	P.81		
<b>STYLE (スタイル)</b>			
⑮ STYLE .....	P.62		
<b>TRANSPOSE (トランスポーズ=移調)</b>			
⑯ [◀][▶] .....	P.144		
<b>TEMPO (テンポ)</b>			
⑰ [◀][▶] .....	P.53		
⑱ [TAP TEMPO] (タップテンポ) .....	P.54		
		<b>MASTER VOLUME (マスターボリューム)</b>	
		⑲ [MASTER VOLUME] .....	P.17
		⑳ [FADE IN / OUT] (フェードイン/アウト) .....	P.68
		<b>MULTI PAD (マルチパッド)</b>	
		㉑ [1] - [4] .....	P.76
		㉒ [STOP] (ストップ) .....	P.76
		<b>STYLE CONTROL (スタイルコントロール)</b>	
		㉓ [ACMP] (自動伴奏) .....	P.63
		㉔ [BREAK] (ブレイク) .....	P.67
		㉕ [INTRO] (イントロ) .....	P.31, 69
		㉖ MAIN [A] (メイン[A]) .....	P.67
		㉗ MAIN [B] (メイン[B]) .....	P.67
		㉘ MAIN [C] (メイン[C]) .....	P.67
		㉙ MAIN [D] (メイン[D]) .....	P.67
		㉚ [ENDING / rit.] (エンディング/rit.) .....	P.31, 69
		㉛ [AUTO FILL IN] (オートフィルイン) .....	P.69
		㉜ [OTS LINK] (OTSリンク) .....	P.71
		㉝ [SYNC. STOP] (シンクストップ) .....	P.68
		㉞ [SYNC. START] (シンクスタート) .....	P.63
		㉟ [START / STOP] (スタート/ストップ) .....	P.63
		<b>DIGITAL STUDIO (デジタルスタジオ)</b>	
		㊳ [SOUND CREATOR] (サウンドクリエイター) .....	P.90
		㊴ [DIGITAL RECORDING] (デジタルレコーディング) .....	P.95, 111
		㊵ [MIXING CONSOLE] (ミキシングコンソール) .....	P.124
		<b>MENU (メニュー)</b>	
		㊶ [DEMO] (デモ) .....	P.55
		㊷ [HELP] (ヘルプ) .....	P.52
		㊸ [FUNCTION] (ファンクション) .....	P.136



**DISPLAY CONTROL (ディスプレイコントロール)**

42 [A] - [J] ..... P.43  
 43 [DIRECT ACCESS] (ダイレクトアクセス) ..... P.50  
 44 [BALANCE] (バランス) ..... P.64  
 45 [CHANNEL ON / OFF] (チャンネルオン/オフ) ..... P.64, 81  
 46 [1▲▼]~[8▲▼] ..... P.44 - 49  
 47 [BACK] (バック) ..... P.43, 49  
 48 [NEXT] (ネクスト) ..... P.43, 49  
 49 ボイスパートオン/オフ [MAIN] (メイン) ..... P.59  
 50 ボイスパートオン/オフ [LAYER] (レイヤー) ..... P.59  
 51 ボイスパートオン/オフ [LEFT] (レフト) ..... P.59  
 52 [ENTER] (エンター) ..... P.49  
 53 [DATA ENTRY] (データエントリー) ..... P.49  
 54 [EXIT] (イグジット) ..... P.43  
 55 [LCD CONTRAST] (LCDコントラスト) ..... P.17

**VOICE EFFECT (ボイスエフェクト)**

56 [LEFT HOLD] (レフトホールド) ..... P.61  
 57 [TOUCH] (タッチ) ..... P.60  
 58 [SUSUTAIN] (サステイン) ..... P.60  
 59 [HARMONY / ECHO] (ハーモニー/エコー) ..... P.61  
 60 [MONO] (モノ) ..... P.61  
 61 [DSP] ..... P.60  
 62 [VARIATION] (バリエーション) ..... P.61

**VOICE (ボイス)**

63 VOICE ..... P.57

**UPPER OCTAVE (アッパーオクターブ)**

64 [UPPER OCTAVE] ..... P.61

**MIC. (マイク)**

65 MIC. (PSR-2100のみ) ..... P.131

**MUSIC FINDER (ミュージックファインダー)**

66 [MUSIC FINDER] ..... P.72

**ONE TOUCH SETTING (ワンタッチセッティング)**

67 [1] - [4] ..... P.70

**REGISTRATION MEMORY (レジストレーションメモリー)**

68 [FREEZE] (フリーズ) ..... P.89  
 69 [1] - [8] ..... P.87  
 70 [MEMORY] (メモリー) ..... P.87

**FLOPPY DISK (フロッピーディスク)**

71 3.5" フロッピーディスクドライブ ..... P.8

**マイク/ライン入力 (PSR-2100のみ)**

72 [INPUT VOLUME] (インプットボリューム) ..... P.155  
 73 [MIC. LINE IN] (マイク、ラインイン) ..... P.155

**端子**

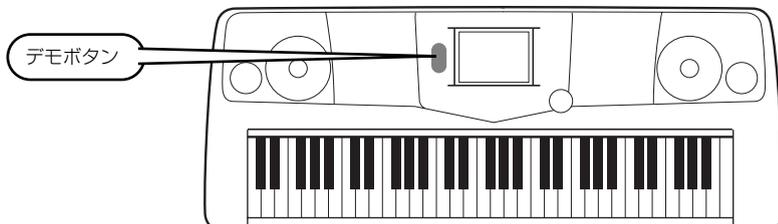
74 [USB] ..... P.157  
 75 MIDI [OUT] [IN] ..... P.156  
 76 [FOOT PEDAL 1 (SWITCH)] (フットペダル1) ..... P.156  
 77 [FOOT PEDAL 2] ..... P.156  
 78 AUX OUT (LEVEL FIXED) [L] [R] (外部出力: レベル固定) ..... P.156  
 79 OUTPUT [L / L+R] [R] (外部出力: レベル可変) ..... P.156  
 80 DC IN (電源アダプター接続) ..... P.156

# クイックガイド

## デモ曲を聞いてみましょう

本編  
P.55

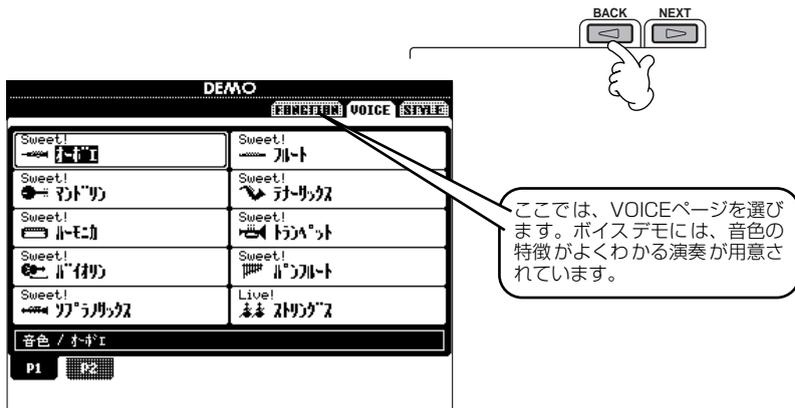
PSR-2100/1100には、音色や伴奏スタイルの特徴がわかるデモ曲が入っています。また、代表的な機能を紹介するファンクションデモによる演奏を聞くこともできます。



▶ **1** [DEMO]ボタンを押して、デモ曲を選択する画面を表示させます。

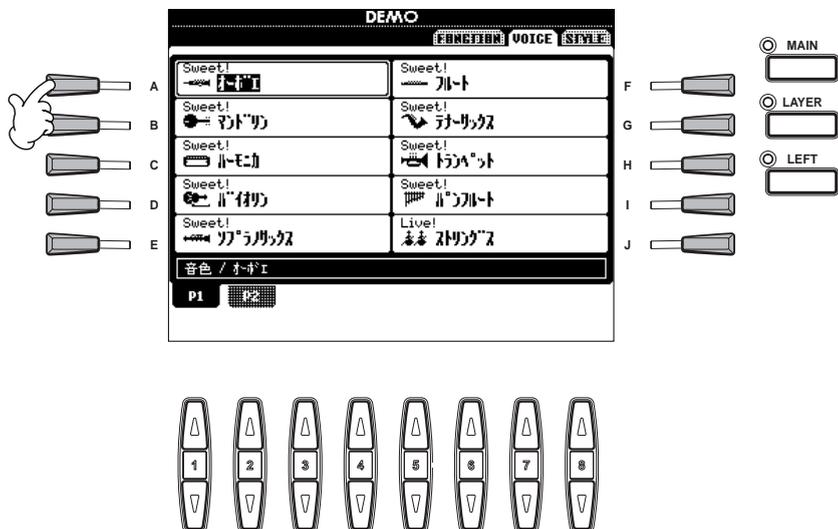


▶ **2** [BACK][NEXT]ボタンを押して、デモの種類(ファンクションデモ、ボイスデモ、スタイルデモ)を選びます。



**NOTE**  
ファンクションデモには、代表的な機能を紹介する演奏が用意されています。スタイルデモには、伴奏スタイルの特徴がよくわかる演奏が用意されています。

▶ **3** [A]~[J]ボタン、または[B▼] (AUTO) ボタン ([ファンクション] ページのみ)を押して、デモ曲を切り替えます。ここでは、[A]ボタンを押して「オーボエ」のボイスデモを再生します。



**NOTE**  
デモについて、詳しくはP.55を参照してください。

デモの他に、以下の演奏も試してみましょう

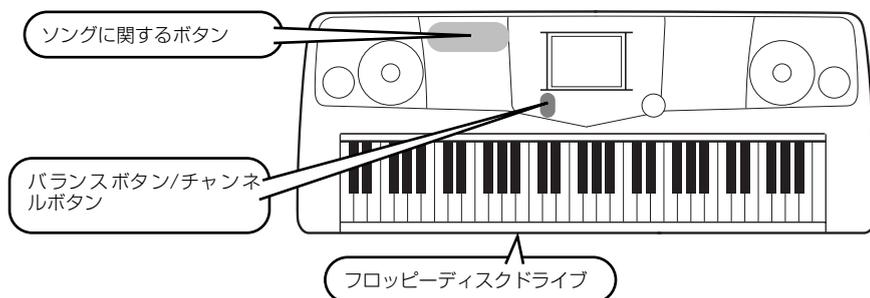
- 曲の再生 (P.21)
- 音色選択画面での音色のデモ (P.26)

[EXIT] ボタンを押すと、デモモードを抜け、MAIN画面に戻ります。

## 曲(ソング)を聞いてみましょう

本編  
P.78

ここでは、プリセット(内蔵)ソングやフロッピーディスクのソングを再生する手順を説明します。市販のミュージックデータも同様の手順で楽しむことができます。



### NOTE

本体の言語モード(LANGUAGE)(P.154)を、再生する曲(ソング)のファイル名に適した言語に設定してください。

PSR-2100/1100で再生させることのできるディスクは以下のとおりです。詳しくは、P.78、161を参照してください。



GMロゴマークの付いた市販のディスクソフト



XGロゴマークの付いた市販のディスクソフト



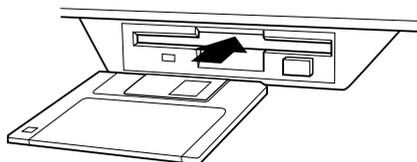
DOORロゴマークの付いた市販のディスクソフト

### NOTE

曲データの容量が大きいと、PSR-2100/1100本体に読み込めず、選曲できないことがあります。容量の上限のめやすとしてはおよそ200KB~300KBですが、曲データの内容により異なります。

## 曲(ソング)の再生

- ▶ **1** ディスクソングを再生させる場合は、ソングデータの入っているディスクをディスク挿入口に入れます。プリセットソングを再生させる場合は、次の手順に進んでください。



フロッピーディスクおよびディスクドライブの扱い方について、必ずP.8をお読みください。

▶ **2** [A]ボタンを押して、ソングを選択する画面を表示させます。

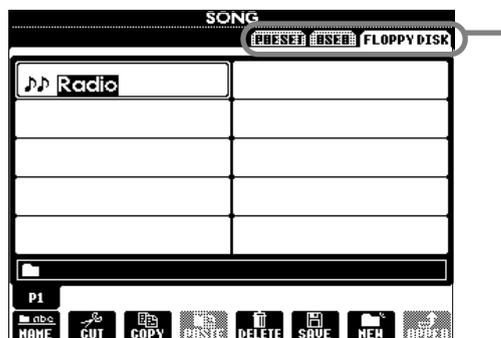
MAIN画面が表示されていないときは、[DIRECT ACCESS]ボタンを押してから[EXIT]ボタンを押して表示させます。



**♪ NOTE**  
曲の再生に限らず、音色（ボイス）や伴奏スタイル選択などの一連の操作は、MAIN画面（電源を入れたときの画面）を起点に行います（P.38）。

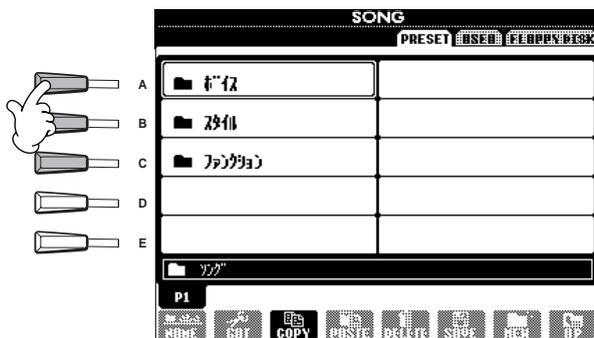
PRESET

FLOPPY DISK（市販のディスクなど）



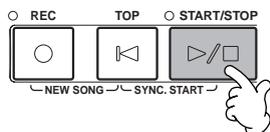
[BACK][NEXT]ボタンを押して、ソングの保存されている場所を選びます。例として、左側ではPRESET、右側ではFLOPPY DISKが選択されています。

▶ **3** [A]～[C]ボタンを押して、プリセットソングのフォルダーを選びます。ディスクソングを選択する場合は、次の手順に進んでください。



▶ **4** [A]~[J]ボタンを使って、ソングファイルを選びます。

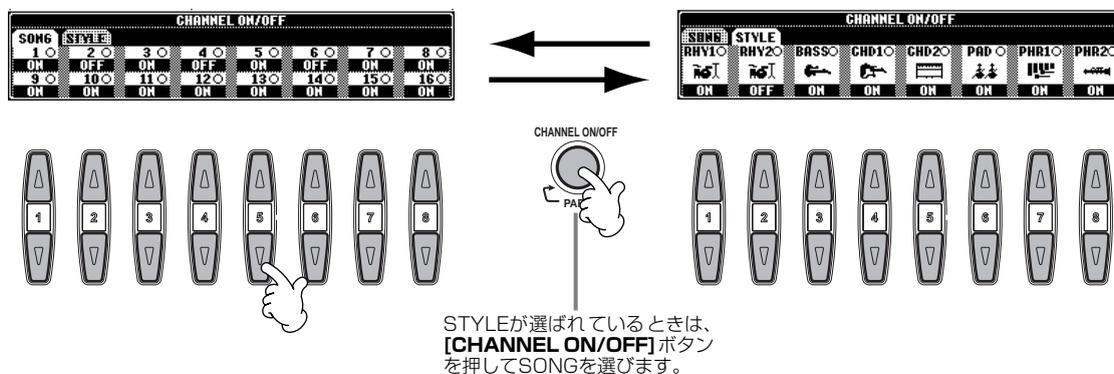
▶ **5** ソング[START/STOP]を押すと、曲がスタートします。

**NOTE**

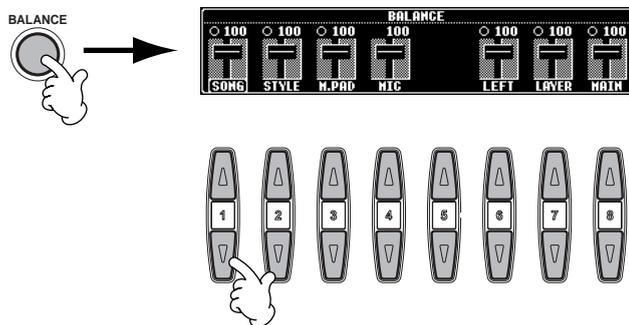
- 曲の早送り、巻戻しをするには、[REW][FF]ボタンを押します。
- 歌詞データが入っているソングデータ(スタンダードMIDIファイルフォーマット0)を再生すると、画面に歌詞を表示させることができます(P.80)。
- 楽譜を表示させることもできます(P.83)。

▶ **6** ソングの特定のチャンネル(楽器音)を消音(オフ)することができます。

- 1) [CHANNEL ON/OFF]ボタンを押します。
  - 2) 消音したいチャンネルに対応する[1▲▼]~[8▲▼]ボタンを押します。
- 消音を解除する場合は、もう一度[1▲▼]~[8▲▼]ボタンを押します。



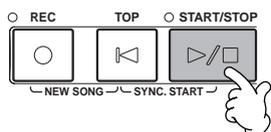
- ▶ **7** パートごとの音量(バランス)を調節します。
- 1) [BALANCE]ボタンを押します。
  - 2) 音量を調節したいパートに対応する[1▲▼]~[8▲▼]ボタンを押します。



**NOTE**

[MIXING CONSOLE]ボタンを押すと、ミキサー画面を呼び出して、詳細を設定することができます(P.124)。

- ▶ **8** SONG[START/STOP]ボタンを押して、曲をストップします。

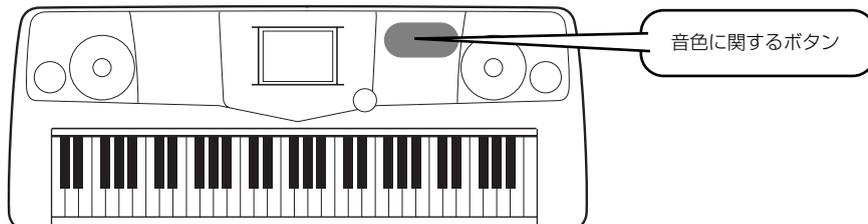


**NOTE**

曲再生(または伴奏スタイルの演奏)のスタート時やストップ時に [FADE IN/OUT]ボタン(P.68)を押すと、フェードイン(鳴り始めは小さく、だんだん音が大きくなる効果)やフェードアウト(だんだん音が小さくなって消える効果)をかけることができます。

# 音色(ボイス=楽器音)を変えて弾いてみましょう

ピアノをはじめ、弦楽器、管楽器などの音色を選んで弾くことができます。  
2つの音色を重ねる、左右の鍵域で別々の音色を演奏するといった使い方もできます。



## 音色を選ぶ (メイン)

- ▶ **1** [MAIN] ボタンを押してメイン(MAIN)パートをオンにし、続いて[F]ボタンを押して、メイン(MAIN)ボイスを選択する画面を表示させます。

MAIN画面が表示されていないときは、[DIRECT ACCESS] ボタンを押してから[EXIT] ボタンを押して表示させます。

メインパートオン

**♪ NOTE**

ここで選択した音色は、メインパートに割り当てられるのでメインボイスと呼びます。

メインボイスの選択時に、他のボイスパートの音色を鳴らしたくない場合は、レイヤーパートとレフトパートをオフにしておきます。

- ▶ **2** 音色グループを選びます。

ここでは、「ストリングス」を選びます。

[BACK]/[NEXT] ボタンを押して、ボイスの保存されている場所を選びます。ここでは「PRESET」を選びます。

### ▶ 3 音色を選びます。

ここでは、「オーケストラ」を選びます。



対応するボタンでページをめくり、続きの音色を表示させることができます。音色グループによってページ数が異なります。

#### NOTE

- [A]~[J]ボタンをダブルクリックする(すばやく2回続けて押す)と、ボイスを選択して、MAIN画面に戻ります。
- PSR-1100で表示される音色は左の画面と異なりますが操作の方法は、同様です。

[8▲]ボタンを押すと、選択中の音色を使ったデモ演奏をスタートします。もう一度ボタンを押すと演奏はストップします。

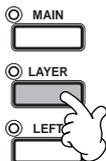
### ▶ 4 弾いてみましょう。

手順3の画面で、[8▲]ボタンを押せば、PSR-2100/1100に試弾させることもできます。



## 2つの音色を重ねる(レイヤー)

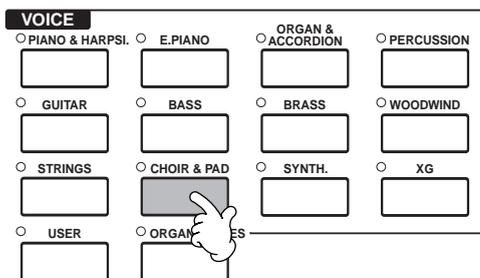
### ▶ 1 ボイスパート オン/オフ[LAYER]ボタンを押して、レイヤーパートをオンにします。



### ▶ 2 [G]ボタンを押して、レイヤーパートを選びます。

### ▶ 3 音色グループを選びます。

ここでは、「クワイア&パッド」のグループを選びます。



### ▶ 4 音色を選びます。

ここでは、「ハークワイア (PSR-2100)」や「ゴシックボックス」を選びます。

### ▶ 5 弾いてみましょう。

すでに選んでいるメインと、ここで選んだレイヤーの音色を重ねて演奏することができます。

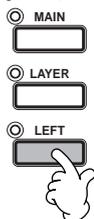


#### 次の機能も試してみましょう。

- 既存の音色を編集して、自分だけのオリジナル音色を作ることができます(P.90)。
- 音色をはじめとするパネルの設定を登録しておき、必要なときに呼び出すことができます(P.87)。

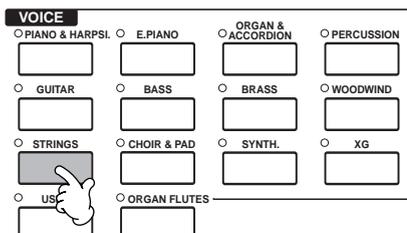
## 鍵域を分けて別々の音色で演奏する(レフト)

- ▶ **1** ボイスパート オン/オフ [LEFT] ボタンを押して、レフトパートをオンにします。



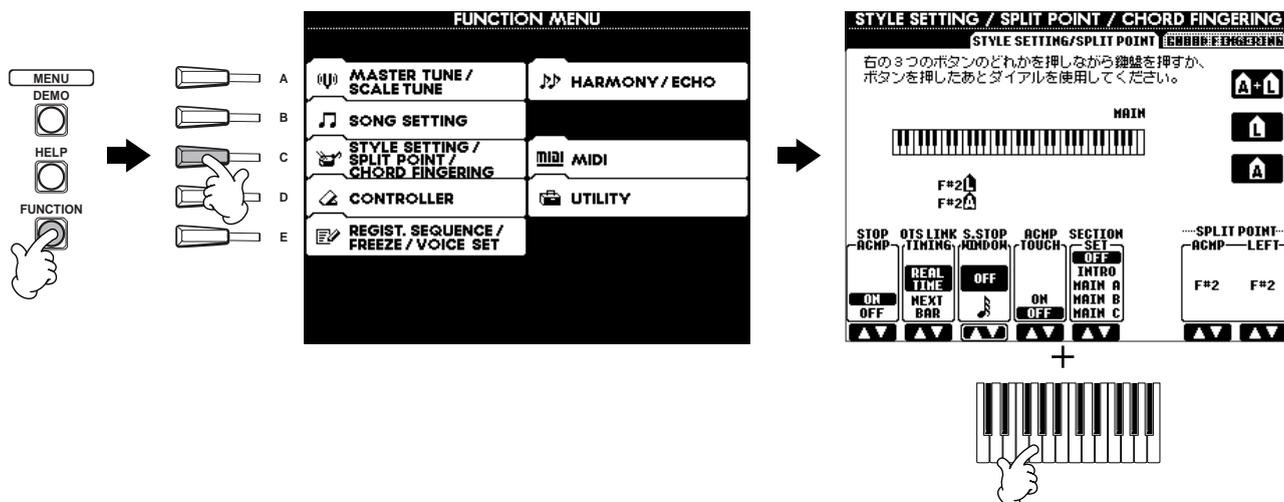
- ▶ **2** [H] ボタンを押して、レフトパートを選びます。

- ▶ **3** 音色グループを選びます。  
ここでは、「ストリングス(弦楽器)」のグループを選びます。

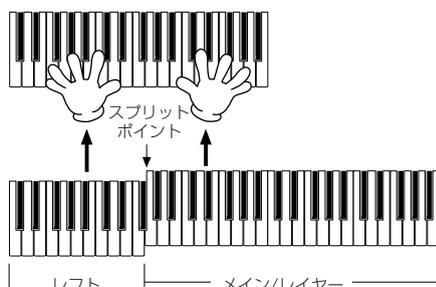


- ▶ **4** 音色を選び、[EXIT] ボタンを押してMAIN画面に戻ります。  
ここでは、「オーケストラストリングス」を選びます。

- ▶ **5** [FUNCTION] ボタン、[C] ボタンを押して、SPLIT POINT画面を表示させます。  
ここでは、どの鍵盤を境に2つの音色を分けるか(スプリットポイント)を設定します。設定するには、[F] ボタンまたは[G] ボタンを押しながら、目的の鍵盤を押します(詳しくはP.141を参照してください)。



- ▶ **6** 弾いてみましょう。



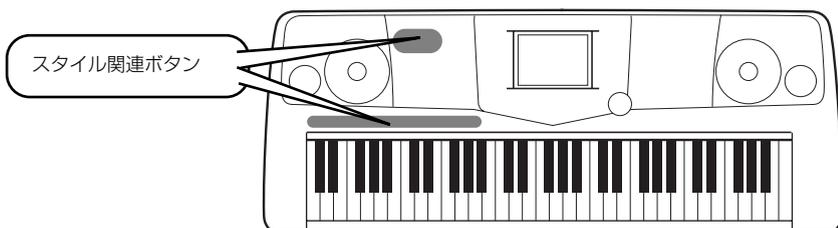
- ▶ **7** [EXIT] ボタンを2度押すと、MAIN画面に戻ります。



# 自動伴奏を使って弾いてみましょう

本編  
P.62

PSR-2100/1100には、幅広いジャンルの伴奏スタイルが用意されています。



## 伴奏スタイルを選ぶ

### ▶ 1 伴奏スタイルグループとスタイルを選びます。

STYLE

POP & ROCK SWING & JAZZ BALLROOM MARCH & WALTZ

BALLAD DANCE LATIN USER

ここでダンスを選びます。

ここで「コーロダンス」を選びます。

PRESET	PRESET	PRESET	PRESET
A 化"92003	リズム"ロック		
B いとわ"ロック	スウィング"ロック		
C ド"ロック	ワルツ"ロック		
D 化"ロック	クラシック"ロック		
E 化"92000	クラシック		

ダンス

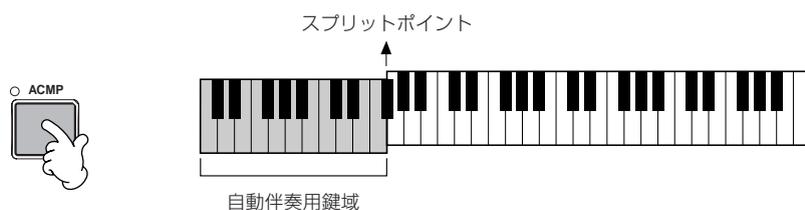
P1 P2 P3 P4

HELP COPY

[BACK] [NEXT] ボタンを押して、伴奏スタイルの保存されている場所を選びます。ここではPRESETを選びます。

### ▶ 2 [ACMP]ボタンを押して自動伴奏をオンにします。

鍵盤の左手側(低音鍵域)が伴奏スタイル用のコードを押さえるための鍵域になります。



#### NOTE

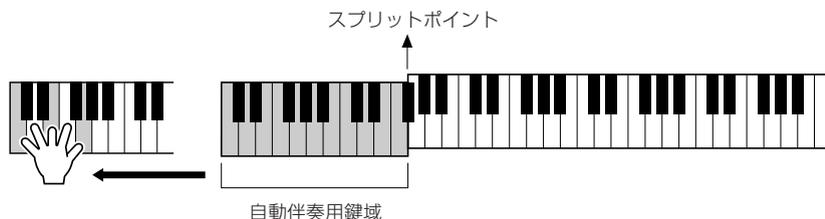
自動伴奏と右手鍵域の境をスプリットポイントと言います。スプリットポイントの設定方法については、P.141を参照してください。

### ▶ 3 シンクスタートをオンにします。



### ▶ 4 左手でコードを押さえると伴奏スタイルがスタートします。

たとえばCMaj(Cメジャー)を押さえてみましょう。



### ▶ 5 必要に応じて、TEMPO[◀][▶]ボタンを使ってテンポを変更します。

TEMPO[◀][▶]ボタンを同時に押すと、元のテンポに戻ります。

[EXIT]ボタンを押すと、TEMPO画面を閉じます。

#### NOTE

[TAP TEMPO]ボタンを使って、テンポを調節することもできます(P.54)。

### ▶ 6 左手でコードを押さえてみましょう。

コードの押さえ方についてはP.65を参照してください。

### ▶ 7 STYLE[START/STOP]ボタンを押すと、伴奏スタイルがストップします。

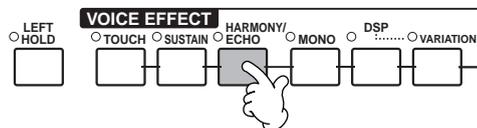
#### 次の機能も試してみましょう。

- 内蔵の伴奏スタイルを編集したり、オリジナルの伴奏スタイルを作ったりすることができます(P.112)。
- スタイルをはじめとするパネルの設定を登録しておき、必要なときに呼び出すことができます(P.88)。

#### 演奏するメロディに自動的に和音や装飾音を付ける(ハーモニー/エコー)

右手鍵域の演奏に対してさまざまなハーモニー音を付加したり、エコーをかけたりすることができます。

##### 1 ハーモニー/エコーをオンにします。



##### 2 [ACMP]ボタンを押して自動伴奏をオンにします(P.28)。

##### 3 左手でコードを押さえ、右手でメロディを弾きます。

PSR-2100/1100にはさまざまなハーモニー/エコータイプが用意されています。(P.146)。ハーモニーエコータイプは、選択中のMAINボイスによって変わります。

ハーモニー/エコーは、ボイスエフェクト機能のうちのひとつです。他のボイスエフェクトも試して、演奏表現を膨らませてみましょう(P.61)。

#### NOTE

ハーモニー/エコータイプについては、別冊データリストを参照してください。

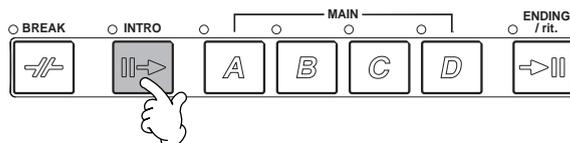
## 自動伴奏のパターンに変化をつける(セクション)

伴奏に変化をつけるために、伴奏パターンを切り替えるセクションボタンが用意されています。

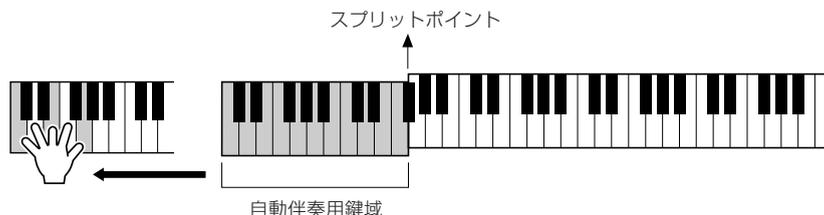
<b>イントロ</b>	曲の始まりに適したセクションです。イントロの演奏が終了するとメインに移ります。
<b>メイン</b>	曲のメイン部分の演奏で使います。他のセクションボタンを押すまで、数小節の伴奏パターンを繰り返し演奏します。
<b>ブレイク</b>	曲の流れに区切りをつけて演奏を盛り上げます。演奏中に[BREAK]ボタンを押すと、リズム伴奏にアクセントを付けることができます。
<b>エンディング</b>	曲の終わりに適したセクションです。エンディングの演奏が終わると、自動伴奏はストップします。

▶ **1-3** P.28~P.29の「伴奏スタイルを選ぶ」と同様の操作です。

▶ **4** [INTRO]ボタンを押します。

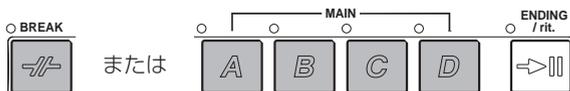


▶ **5** 左手でコードを押さえるとイントロがスタートします。  
たとえばCMaj(Cメジャー)を押さえてみましょう。



イントロの演奏が終了すると、自動的にメインに移ります。

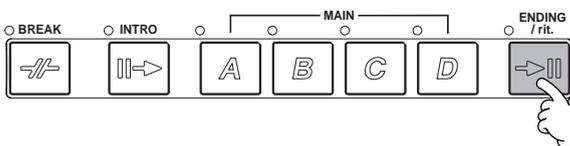
▶ **6** 目的に応じて、MAIN[A]～[D]ボタンのどれか、または[BREAK]ボタンを押します(次ページの「セクション切り替えの流れ」参照)。



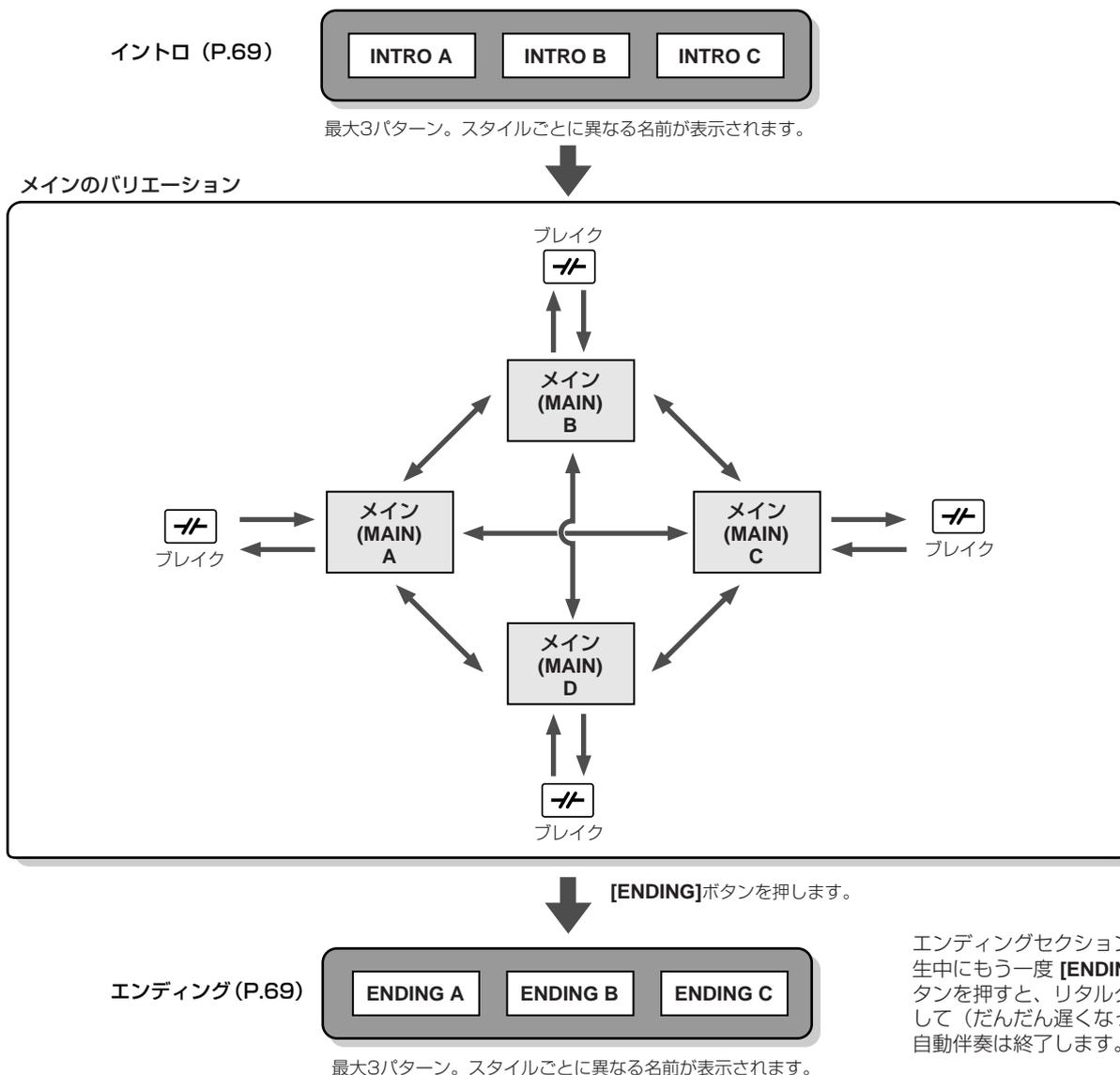
▶ **7** 必要に応じて、[AUTO FILL IN]ボタンを押してフィルインを追加します。  
オンにすると、メインセクションを切り替えたときに、フィルインを再生します。



▶ **8** [ENDING]ボタンを押します。  
エンディングセクションの演奏に切り替わります。エンディングセクションの演奏が終わると伴奏スタイルはストップします。



## ■ セクション切り替えの流れ



エンディングセクションの再生中にもう一度 [ENDING] ボタンを押すと、リタルランドして (だんだん遅くなって) 自動伴奏は終了します。

### NOTE

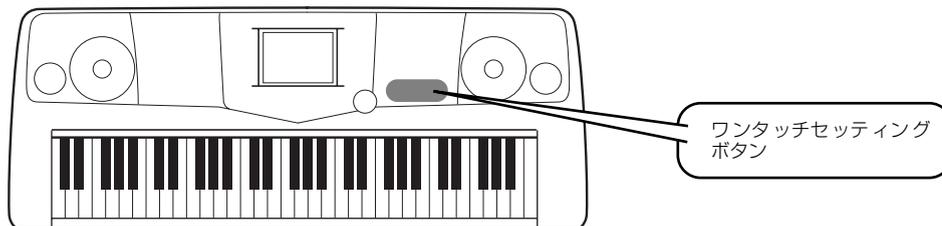
- 自動伴奏演奏中に [INTRO] ボタンを押すと、演奏中にイントロを再生させることができます。
- 小節内の最後の半拍 (8分音符) 以降に[BREAK]ボタンを押すと、次の小節からブレイクが始まります。オートフィルインがオンの状態でメインを切り替えたときも同様です。
- エンディングセクションから自動伴奏演奏を開始することもできます。その場合、エンディングセクションの演奏が終わっても自動伴奏はストップしません。
- エンディングの演奏中に [INTRO]ボタンを押すと、エンディング終了後にイントロセクションの演奏が継続されます。
- オートフィルインがオンのときは、エンディングの演奏中に MAIN[A][B][C][D] ボタンのどれかを押すと、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。

### その他の操作

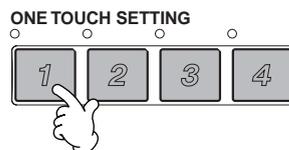
<p><b>フェードイン/アウト</b></p> <p>FADE IN/OUT</p> 	<p>伴奏スタイルの演奏(または曲再生)のスタート時やストップ時に[FADE IN/OUT]ボタン(P.68)を押すと、フェードイン(鳴り始めは小さく、だんだん音が大きくなる効果)やフェードアウト(だんだん音が小さくなって消える効果)をかけることができます。</p>
<p><b>タップテンポ</b></p> <p>TAP TEMPO</p> 	<p>[TAP TEMPO]ボタンをたたくと、たたいた速さのテンポに変わります。詳しくは、P.54を参照してください。</p>
<p><b>シンクストップ</b></p> <p>SYNC. STOP</p> 	<p>自動伴奏用鍵盤から指を離すと同時に伴奏スタイルがストップします。自動伴奏用鍵盤を押さえると同時に伴奏スタイルが再スタートします。詳しくは、P.68を参照してください。</p>

## 選んだスタイルに最適な設定を呼ぶ(ワンタッチセッティング)

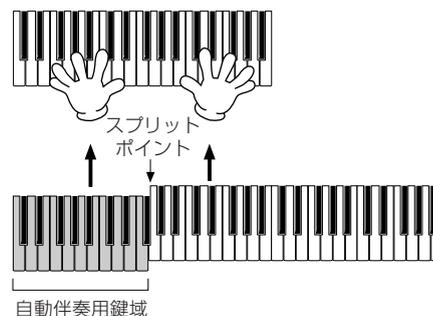
自動伴奏に関するいろいろなパネル設定を、自動的にしてくれる機能です。



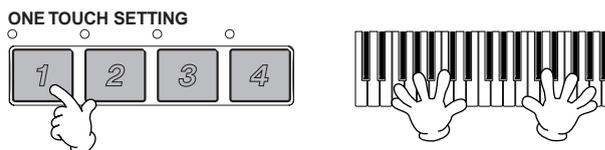
- ▶ **1** 伴奏スタイルを選びます(P.28)。
- ▶ **2** ワンタッチセッティング [1]~[4]ボタンのどれかを押します。  
音色やエフェクトなど、選択中のスタイルに最適な設定が呼び出されます(P.70)。また、自動伴奏とシンクスタートは、自動的にオンになります。



- ▶ **3** 左手でコードを押さえると同時に伴奏スタイルがスタートします。
- ▶ **4** 右手でメロディ、左手でさまざまなコードを弾いてみましょう。

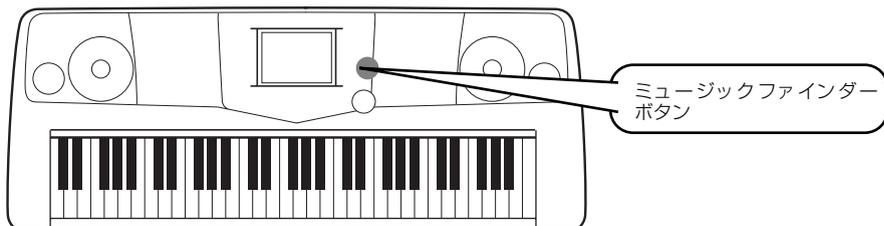


- ▶ **5** 他のワンタッチセッティングも試してみましょう。  
自分でワンタッチセッティングの設定をつくることもできます。詳しくは、P.71を参照してください。



- OTS(One Touch Setting) リンク機能を使うと、メインセクションを切り替えたときに、自動的にワンタッチセッティングを変えることもできます(P.71)。

# ミュージックファインダー

ミュージックファインダー  
ボタン

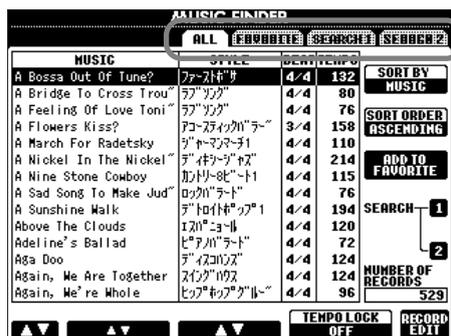
演奏したい曲名から、PSR-2100/1100がおすすめの音色や伴奏スタイルを呼び出す機能です。曲に合う伴奏スタイルがうまく探せない場合に便利です。

## ミュージックファインダーを使う

- ▶ **1** [MUSIC FINDER]ボタンを押します。

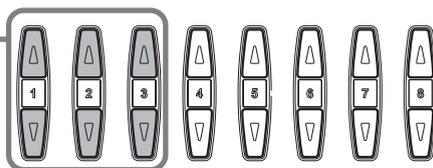


- ▶ **2** レコード(設定データ)を選びます。



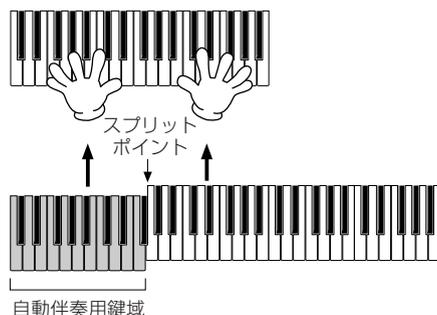
[BACK]/[NEXT] ボタンを押して、目的のレコードのページを選びます。ここでは、ALLを選びます。

レコードを選びます。



ここでは、[1▲▼]~[3▲▼]ボタンを押して、曲名からレコードを選びます。

- ▶ **3** 伴奏スタイルに合わせて弾いてみましょう。



### NOTE

手弾き音色の変更も同時にする場合は、OTSリンク(P.71)をオン、OTS LINK TIMING (P.141)をREAL TIMEに設定してください。

[EXIT]ボタンを押して、MAIN画面に戻ります。

# ミュージックファインダーのレコード(設定データ)を検索する

ミュージックファインダーの検索機能を使って、曲名やキーワードからレコードを探ることができます。

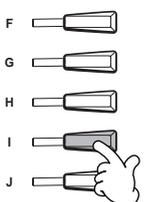
- ▶ **1** [MUSIC FINDER]ボタンを押します。



- ▶ **2** [I]ボタンを押して、MUSIC FINDER SEARCH画面を表示させます。

**NOTE**  
SEARCH1 で検索した結果は SEARCH1 ページに、SEARCH2 で検索した結果はSEARCH2ページに表示されます。

MUSIC FINDER				
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	
A Bossa Out Of Tune?	ブサ-ブサ	4/4	132	
A Bridge To Cross Trou	ブリッジ	4/4	80	
A Feeling Of Love Toni	フィーリング	4/4	76	
A Flowers Kiss?	フローズン	3/4	158	
A March For Radetsky	マーチ	4/4	110	
A Nickel In The Nickel	ニッケル	4/4	214	
A Nine Stone Cowboy	ナインストーン	4/4	115	
A Sad Song To Make Jud	ソング	4/4	76	
A Sunshine Walk	サンシャイン	4/4	194	
Above The Clouds	アボヴ	4/4	120	
Adeline's Ballad	アデルリン	4/4	72	
Aga Doo	アガドゥ	4/4	124	
Again, We Are Together	アゲイン	4/4	124	
Again, We're Whole	アゲイン	4/4	96	



**MUSIC FINDER SEARCH 1**

MUSIC: \_\_\_\_\_ CLEAR

KEYWORD: \_\_\_\_\_ CLEAR

STYLE: \_\_\_\_\_ CLEAR

BEAT: ANY 2/4 3/4 4/4 6/8 OTHER

SEARCH AREA: ALL FAVORITE SEARCH1 SEARCH2

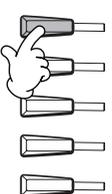
TEMPO: FROM ~ TO: 5 ~ 500

GENRE: ANY 16 Beat Ballad 16 Beat Pop

START SEARCH

**NOTE**  
文字の入力方法については、P.48を参照してください。

**4** ここでは、[A]ボタンを押して曲名を入力する画面を表示させます。



ここでは、ANYを選びます。

**5** 曲名を入力して、[8▲] (OK) ボタンを押します。

MUSIC

かな換 あ か さ た な は OK

ま や ら わ "" DELETE CANCEL

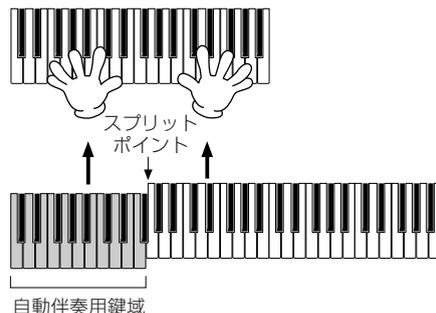


ここでは、ALLを選びます。

**3** 必要に応じて、[F], [G], [H]ボタンを押して、前回の検索条件を消去します。

**6** [8▲] (START SEARCH) ボタンを押します。  
条件を満たすレコードが表示されます。

## ▶ 7 レコードを選び(P.33の手順2参照)、伴奏スタイルに合わせて弾いてみましょう。



[EXIT]ボタンを押すと、**MAIN**画面に戻ります。

自分でオリジナルのミュージックファインダーの設定をつくり、フロッピーディスクに保存することもできます(P.39、47)。他のPSR-2100/1100ユーザーとデータを交換すれば、ミュージックファインダーのレコードを拡充していくことができます(P.74)。

### ミュージックファインダーのデータの保存と読み込み

ミュージックファインダーのデータを保存するには、UTILITYの**SYSTEM RESET**画面(P.154)から、MUSIC FINDER **オープン/セーブ**画面を開き、ボイスなどの**オープン/セーブ**画面と同様の操作で行ないます(P.39、47)。データを読み込む場合もMUSIC FINDER **オープン/セーブ**画面で行ないます。レコードは、置き換えることも追加することもできます(P.74)。

#### NOTE

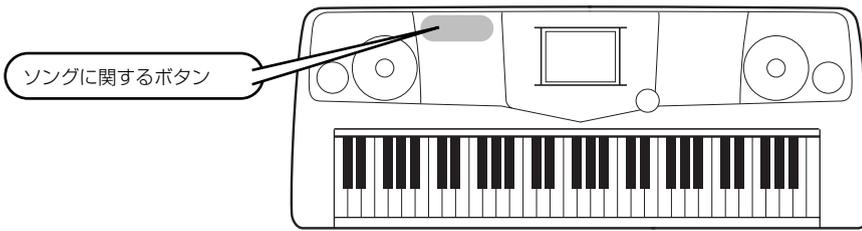
PSR-2100とPSR-1100で互換性があります。

上記の方法は、ミュージックファインダーのデータを一括で扱います。これとは別に、スタイルファイルのセーブ、ロード時には、そのスタイルファイルを使用しているミュージックファインダーのデータが更新(保存/追加)されます。フロッピーディスクに保存したスタイルファイルをUSERドライブにコピーまたは移動する(P.45、46)と、そのスタイルの保存時に記録されたレコードが、自動的にPSR-2100/1100に追加されます。

- 曲名からだけでなく、スタイルやキーワードから検索することもできます(P.73)。

# 曲(ソング)に合わせて演奏をしてみましょう

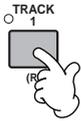
本編  
P.78



## PSR-2100/1100と合奏する

ここでは、曲(ソング)のメロディ(右手)部分を消音して、PSR-2100/1100と合奏してみましょう。

- ▶ **1-4** P.21~23の「曲の再生」と同様の操作です。
- ▶ **5** [TRACK1]ボタンを押して、メロディ部分を消音(オフ)します。



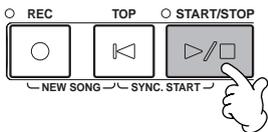
**NOTE**  
左手の部分を消音する場合は、[TRACK2]ボタンを押します。

- ▶ **6** 演奏の際に楽譜を表示させる場合は[C]ボタンを、歌詞を表示させる場合は、[B]ボタンを押します。MAIN画面が表示されていない時は、[DIRECT ACCESS]ボタンを押してから[EXIT]ボタンを押して表示させます。



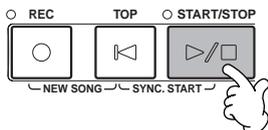
**NOTE**  
歌詞データを含んでいないソングを選んでいるときは、歌詞は表示されません。

- ▶ **7** SONG[START/STOP]ボタンを押して曲をスタートさせ、消音した部分を弾きましょう。必要に応じて、TEMPO[◀][▶]ボタンを押して、テンポを調節します。



**NOTE**  
イントロのない曲を演奏する場合は、シンクスタートの機能を使います。[TOP]ボタンを押しながらSONG[START/STOP]ボタンを押すと、シンクスタート待機状態になります。メロディパートの演奏をはじめると、自動的に曲の再生もスタートします。

- ▶ **8** SONG[START/STOP]ボタンを押して、曲をストップします。



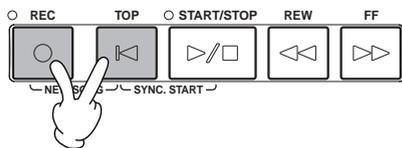
**NOTE**  
PSR-2100/1100がメロディパートも演奏してしまう場合は、ソングデータのメロディパートのチャンネルを確認して、トラック1に割り当てられているチャンネルを変更してください(P.140)。また、ソング自体のチャンネルを変更することもできます(P.106)。

## 演奏を録音(記録)してみましょう

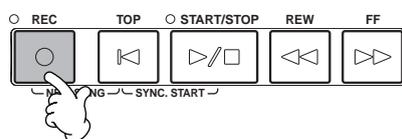
ここではクイック録音の機能を使って、自分の演奏を録音してみましょう。

▶ **1-3** 録音のための音色を選びます。P.25～26の「音色を選ぶ」と同様の操作です。

▶ **4** [REC]ボタンと[TOP]ボタンを同時に押します。  
録音のためのNewSong (新しい曲)が選択されます。



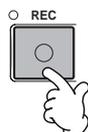
▶ **5** [REC]ボタンを押します。



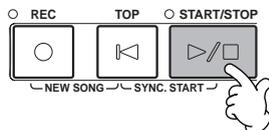
▶ **6** 演奏を始めると自動的に録音がスタートします。



▶ **7** [REC]ボタンを押すと、録音がストップします。



▶ **8** [TOP] ボタンで曲を先頭に戻して、SONG[START/STOP] ボタンを押し、今録音した演奏を聞いてみましょう。



▶ **9** 必要に応じて、録音したデータを保存します(P.39、47)。



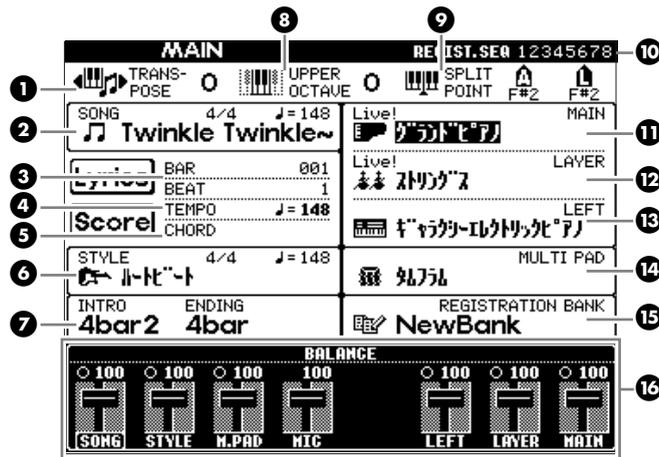
録音した演奏データは、電源を切ると失われます。大切なデータは必ずUSERドライブまたはフロッピーディスクに保存してください。

## MAIN画面で表示される内容

電源を入れるとMAIN画面が現れます。MAIN画面には演奏するために重要な情報が表示されています。MAIN画面で[A]~[J]ボタンを押すと、それぞれの情報に関する画面を表示させることができます。このうち、[B]と[C]以外のボタンを押して表示させる画面はオープンセーブ画面といいます。オープンセーブ画面については次のページをご参照ください。[B]ボタンと[C]ボタンを押すとそれぞれLYRICS(歌詞)画面とSCORE(楽譜)画面が表示されます。

### NOTE

MAIN画面が表示されていないときは、[DIRECT ACCESS]ボタンを押してから[EXIT]ボタンを押して表示させます。



- ① **トランスポーズ (P.144)**  
[TRANSP] ボタンで鍵盤の音や曲(ソング)を半音単位で移調できます。ここでは半音単位のトランスポーズ量が表示されます。
- ② **曲(ソング) (P.78)**  
現在、選ばれている曲(ソング)の名前などが表示されます。
- ③ **曲(ソング)(P.78)または伴奏スタイルの再生位置 (P.62)**  
再生している曲(ソング)または伴奏スタイルの現在の位置が表示されます。
- ④ **テンポ (P.53)**  
曲(ソング)または伴奏スタイルを再生している場合に、そのテンポが表示されます。
- ⑤ **コード (P.65)**  
[ACMP]がONの場合に、左手鍵域で指定されたコードが表示されます。
- ⑥ **伴奏スタイル (P.62)**  
現在、選ばれている伴奏スタイルの名前、拍子、テンポが表示されます。
- ⑦ **イントロとエンディング (P.69)**  
現在、選ばれている伴奏スタイルのイントロとエンディングの名前が表示されます。
- ⑧ **オクターブ (P.61)**  
[UPPER OCTAVE]ボタンで音の高さを1オクターブ単位で上げ下げできます。ここでは上げ下げしているオクターブ量が表示されます。
- ⑨ **スプリットポイント (P.141)**  
スプリットポイントとは鍵盤の鍵域を分けている位置のことです。スプリットポイントAとスプリットポイントLの2つのスプリットポイントがあります。[A]は自動伴奏用のスプリットポイント(スプリットポイントA)、[L]は右手鍵域と左手鍵域のスプリットポイント(スプリットポイントL)を表します。
- ⑩ **レジストシーケンス (P.145)**  
パネルの設定をそのままレジストレーションメモリーとして登録して、あとでREGISTRATION MEMORY [1]~[8] ボタンを押して呼び出すことができます。登録されたパネル設定は、呼び出す順番(レジストシーケンス)を決めて[BACK]/[NEXT] ボタンやペダルで順に切り替えることもできます。ここでは、レジストシーケンスが表示されます。なお、レジストシーケンスがOFFの場合は表示されません。
- ⑪ **メインパート (P.57)**  
メインパートで選ばれている音色が表示されます。
- ⑫ **レイヤーパート (P.59)**  
レイヤーパートで選ばれている音色が表示されます。
- ⑬ **レフトパート (P.60)**  
レフトパートで選ばれている音色が表示されます。
- ⑭ **マルチパッドバンク (P.76)**  
マルチパッド機能は演奏中に MULTI PAD[1]~[4] ボタンを押して短いリズムやメロディーなどのフレーズを再生することです。マルチパッドにはあらかじめ用意されているものと自分で登録できるものがあり、4つまとめてマルチパッドバンクとして扱います。ここでは、現在選ばれているマルチパッドのバンク名が表示されます。
- ⑮ **レジストレーションメモリーバンク (P.88)**  
レジストレーションメモリーを8つまとめてレジストレーションバンクとして扱うことができます。ここでは、現在選ばれているレジストレーションメモリーのバンク名が表示されます。
- ⑯ **パートの音量バランス (P.64)**  
LCDの下の[1▲▼]~[8▲▼]ボタンを押すことにより、音量バランスを変化させることができます。ここでは各パートの音量バランスが表示されます。

# オープンセーブ画面

PSR-2100/1100では、音色、伴奏スタイル、曲(ソング)、マルチパッド、レジストレーションメモリーなどさまざまなデータを扱います。データには、あらかじめPSR-2100/1100本体に内蔵されているデータもあれば、あなたがPSR-2100/1100のさまざまな機能を使って作ったデータもあります。これらのデータはパーソナルコンピューターと同様にすべてファイルの形で保存されています。ここでは、これらの「ファイル」を扱う仕組みを説明します。

ファイルは、ソング、ボイス、スタイルなどの種類ごとに、それぞれの**オープンセーブ**画面で、呼び出し、保存、名前付け、移動、削除などすることができます。また、同じ種類のファイルをいくつかまとめて「フォルダー」に保存することもできます。ソング、ボイス、スタイル、マルチパッドバンク、レジストレーションバンクの**オープンセーブ**画面は、**MAIN**画面(電源を入れたときの画面)から、該当する[A]~[J]ボタンを押して表示させます。

## ソングオープンセーブ画面 (P.79)



ソングファイルを扱います。

## ボイスオープンセーブ画面 (P.57)



ボイスファイルを扱います。

## マルチパッドバンクオープンセーブ画面 (P.76, 121)



マルチパッドバンクファイルを扱います。



### NOTE

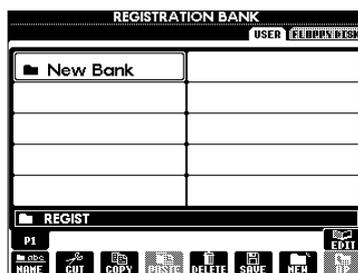
PSR-2100/1100では、録音したり再生したりする曲(演奏データ)のことを「ソング」と呼びます。

## スタイルオープンセーブ画面 (P.62)



スタイルファイルを扱います。

## レジストレーションバンクオープンセーブ画面 (P.88)



レジストレーションバンクファイルを扱います。

### NOTE

[G] [H] ボタンは、それぞれレイヤーパート、レフトパートのボイスの**オープンセーブ**画面を表示させる場合に押します。

### NOTE

下記の**オープンセーブ**画面は、**MAIN**画面以外から表示させます(P.154)。

- SYSTEM SETUP
- MIDI SETUP
- USER EFFECT
- MUSIC FINDER

### NOTE

**MAIN**画面が表示されていないときは、[DIRECT ACCESS]ボタンを押してから[EXIT]ボタンを押して表示させます。

## オープンセーブ画面の例

各オープンセーブ画面には「PRESETドライブ」「USERドライブ」「FLOPPY DISKドライブ」のページがあります。ここでは例として、**ボイスオープンセーブ**画面を説明します。

### PRESETドライブ

あらかじめPSR-2100/1100本体に内蔵されているデータがファイルとして保存されています。プリセットのファイルは呼び出すことはできますが、書き替えることはできません。プリセットのファイルを編集して、あなたのオリジナルファイルを作り、USER/FLOPPY DISKドライブに保存することはできます。

### USERドライブ

PSR-2100/1100のいろいろな機能を使ってあなたが作ったデータを、ファイルとして保存します。必要に応じてPSR-2100/1100本体から呼び出します。

### FLOPPY DISKドライブ

PSR-2100/1100のいろいろな機能を使ってあなたが作ったデータを、ファイルとしてフロッピーディスクに保存します。必要に応じてフロッピーディスクドライブにディスクを入れて呼び出します。市販のディスク曲(ミュージックデータ)もここから呼び出すことができます。

BACK NEXT

PRESET、USER、FLOPPY DISKドライブを切り替えます。



1つ上の階層を表示させます。この画面からは、音色フォルダー(グループ)を選ぶページを表示させることができます。

### ファイル

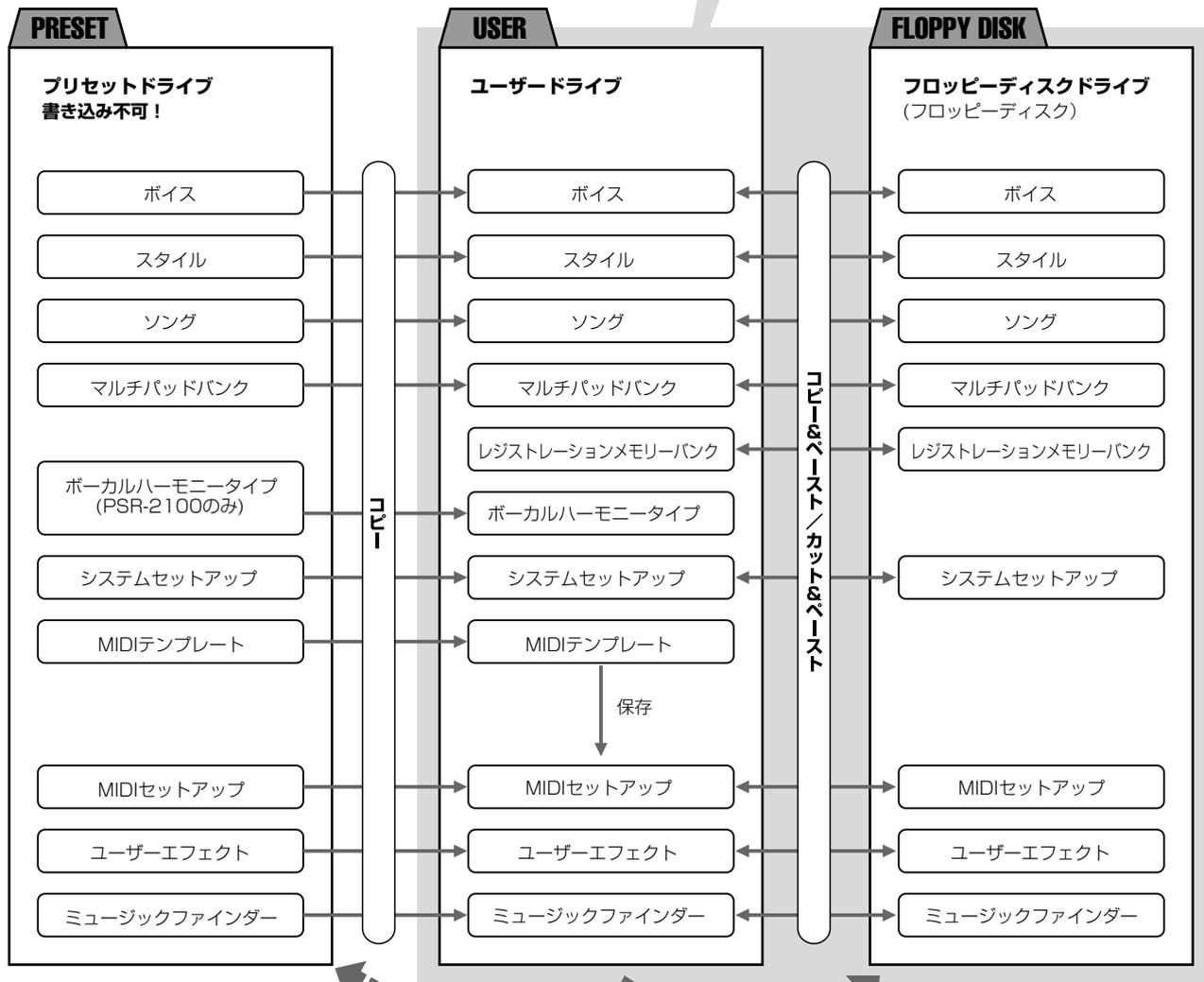
本体に内蔵されているデータや、あなたが作ったデータの保存形式です。

### カレントメモリー

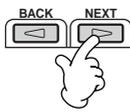
音色ファイルを選んだときに、音色が呼び出されるメモリー領域です。また、SOUND CREATORを使って音色を編集するのもカレントメモリー上で行なわれます。編集された音色は、必ずUSER/FLOPPY DISKドライブにファイルとして保存してください。保存しないと、電源を切ると消えてしまいます。曲を録音したり(P.95)、伴奏スタイルを作ったり(P.111)するのもカレントメモリー上で行なわれます。これらのデータも、必ずUSER/FLOPPY DISKドライブにファイルとして保存してください。保存しないと、電源を切ると消えてしまいます。詳しくはP.42をご覧ください。

■ ファイルとドライブの関係


 パーソナルコンピュータ(パソコン)のアプリケーションを使って、ドライブ間でのファイルコピーなどの操作をパソコン画面上でできます(P.157)。



この画面は**VOICE** ボタン群の中の**[PIANO]** ボタンを押したときに現れる、「ボイスのオープンセーブ画面」です。

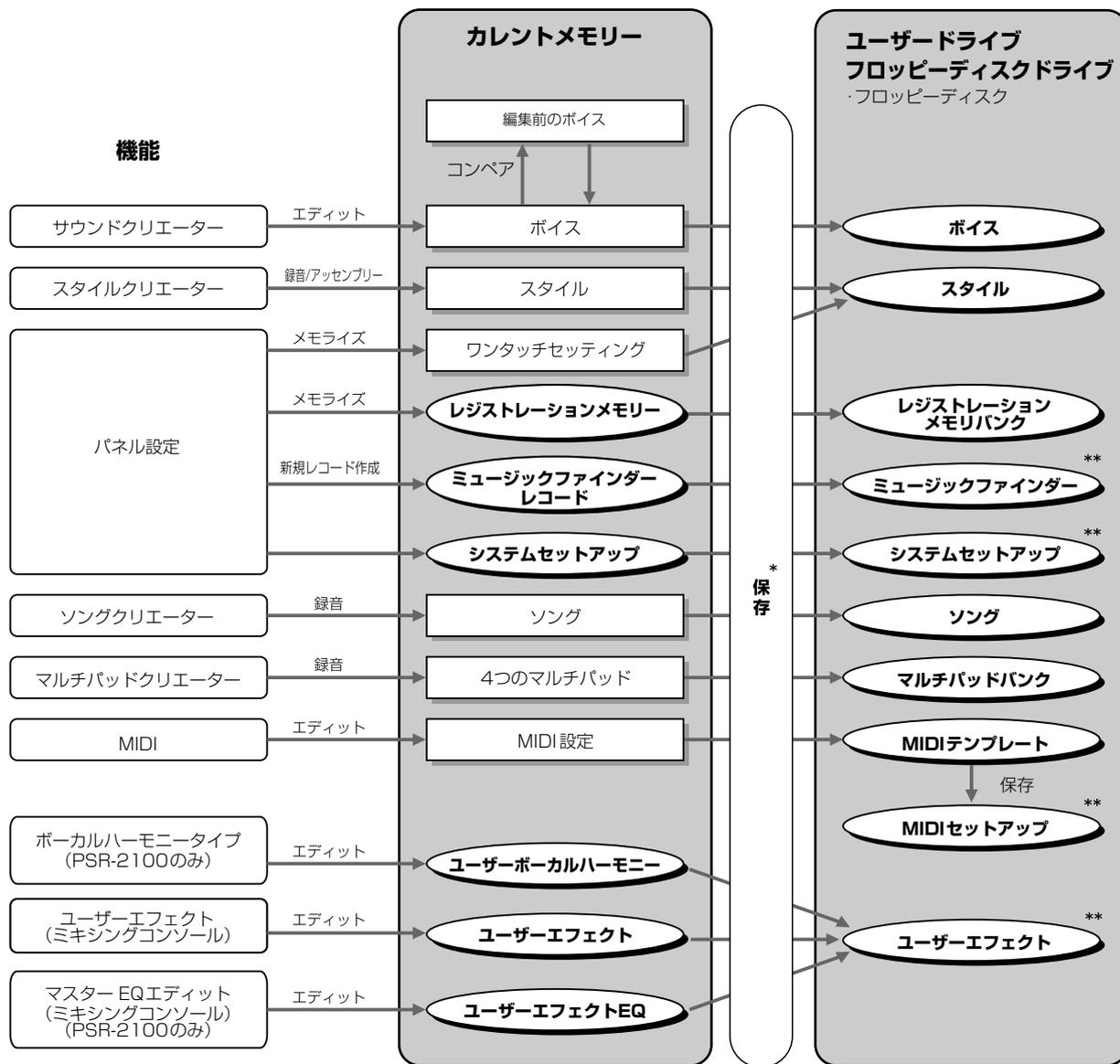


**[BACK]/[NEXT]** ボタンを使ってメモリードライブを切り替えます。

**NOTE**  
 オープンセーブ画面では、その画面で扱えるファイルだけが表示されます。ボイスのオープンセーブ画面でディスクドライブを選んだ場合、ディスクにスタイルやソングのファイルが保存されていたとしても、ボイスファイルだけが表示されます。

■ 各機能とメモリードライブの関係

□ 電源を切ると消えるデータ      ○ 電源を切っても消えないデータ



**USER/FLOPPY DISK**ドライブのデータは電源を切っても消えることはありませんが、カレントメモリーのデータは電源を切ったり他のファイルを選んだりすると消える場合があるので注意が必要です。保存しておきたいデータは、他のファイルを選んだり電源を切る前に必ず保存してください。

\* 保存はオープンセーブ画面で行ないます。

\*\* [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM RESET画面からオープンセーブ画面を呼び出します。

# ファイル/フォルダーを選ぶ

画面に表示されているファイルを選んでみましょう。ここでは、例として音色ファイルを選んでみます。

まず、ボイス[PIANO & HARPSI.]ボタンを押して、ファイルが保存されている画面(VOICE(MAIN)画面)を表示させます。この画面は、ファイル(音色ファイル)を呼び出したり保存したりする「オープンセーブ画面」です。

[PRESET]にはPSR-2100/1100にあらかじめ内蔵されている音色があり、[USER]や[FLOPPY DISK]にはSOUND CREATORであなたが作ったオリジナル音色を保存することができます。

The diagram shows the VOICE (MAIN) screen with a grid of file options. A callout box labeled '1' points to the PRESET, USER, and FLOPPY DISK tabs. Another callout box labeled '2' points to the navigation buttons (P1-P6, NEXT, PREV, P7-P12). A third callout box labeled '3' points to the DATA ENTRY dial and ENTER button.

**1** 「PRESET」「USER」「FLOPPY DISK」を選びます。

### NOTE

[A]～[J] ボタンをすばやく2回押す(ダブルクリックする)と、ファイルを選んでからMAIN画面に戻ります。

### NOTE

[ENTER] ボタンをすばやく2回押す(ダブルクリックする)と、ファイルを選んでからMAIN画面に戻ります。

### NOTE

[LANGUAGE](P.52、154) で違う言語を選択すると、下記問題が起こる可能性があります。

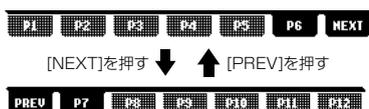
- あなたが作ったファイル名の一部が文字化けする。
- ファイルにアクセスできなくなる。

これらの問題は、言語設定をもとに戻せば解決します。

また、PSR-2100/1100本体で設定してある言語と違う言語システムのコンピューターでファイルを読もうとすると、同じような問題が発生する可能性がありますのでご注意ください。

**2** [1▲]～[7▲] ボタンを押して、ページをめくります。

画面に8ページ以上ある場合は、下のようになります。



**3** ファイル/フォルダーを選びます。

ファイル/フォルダーを選ぶ方法として、次の2種類があります。

- [A]～[J] ボタンを押す  
使いたいファイル/フォルダー(上の画面の場合は音色ファイル)の横にあるアルファベットボタン[A]～[J]を押します。
- [DATA ENTRY]ダイヤルと[ENTER]ボタンを使う  
[DATA ENTRY]ダイヤルを回すと、ファイル/フォルダー名を囲む枠が移動します。使いたいファイル/フォルダー(上の画面の場合は音色ファイル)に枠を移動させ[ENTER]ボタンを押すと、確定されます。

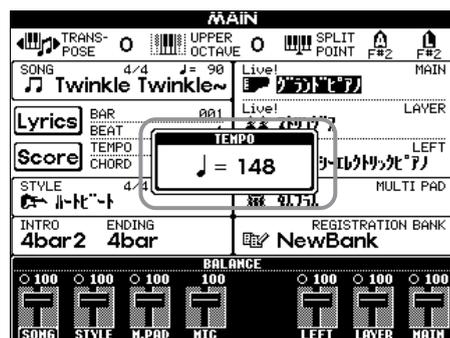


[EXIT] ボタンを押してMAIN画面に戻ります。

[EXIT] ボタンは、現在表示させている画面を閉じて1つ前の画面に戻すボタンです。

### 小画面の閉じ方

下記のような画面上の一部に表示される小さな画面も、[EXIT] ボタンで閉じることができます。

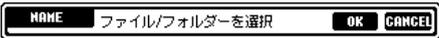


# ファイル/フォルダーに関する操作

## ファイル/フォルダーに名前を付ける

ファイル/フォルダーの名前を書き替えます。書き替えができるのは、[USER] [FLOPPY DISK] ページのファイル/フォルダーだけです。次の手順は、すでにユーザードライブにデータがある場合の説明になっています。名前を書き替えたいプリセットファイル/フォルダーがある場合は、あらかじめコピー (P.46) して、ユーザーファイル/フォルダーとして使用します。

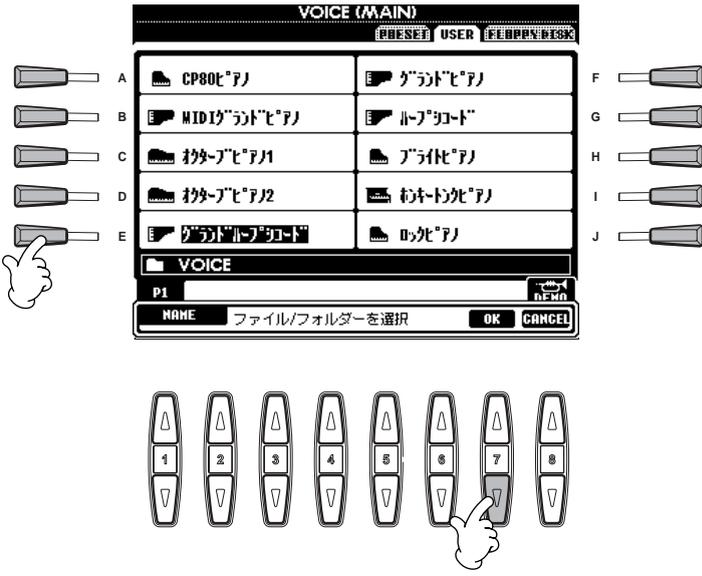
**1** [1▼](NAME)ボタンを押します(P.39)。  
NAME画面が表示されます。



**NOTE**  
半角英数字で最大50文字(かな漢字の場合は25文字)のファイル/フォルダー名を設定することができます。この文字数には下記のアイコンID、拡張子も含まれません。



**2** 名前を書き替えたいファイル/フォルダーを選んで[7▼](OK)ボタンを押します。  
現在選ばれているファイル/フォルダーの表示が反転しますが、他のファイル/フォルダーを選びたいときは[A]~[J]ボタンのどれかを押します。  
中止するときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。



**NOTE**  
PSR-2100/1100のファイル名は、パーソナルコンピュータでは下記のように表示されます。ここでアイコンID、拡張子を変更すると、アイコンが変更されたりファイルが正常に扱われなくなったりします。

**ABCDE.S002.MID**  
ファイルID アイコンID 拡張子



**END** ファイル/フォルダーの名前を入力(P.48)します。

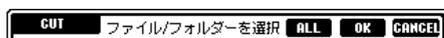


[8▲](OK)ボタンを押します。  
中止するときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。

## ファイル/フォルダーを移動させる

ファイル/フォルダーを移動させます。移動できるのは、「USER」「FLOPPY DISK」ページのファイル/フォルダーだけです。

- 1** [2▼](CUT)ボタンを押します(P.39)。  
CUT画面が表示されます。



### NOTE

FLOPPY DISK ページからカットしたファイル/フォルダーを、別のディスクに直接ペーストすることはできません。別のディスクにペーストしたいときは、カットしたファイル/フォルダーを一度USERページにペーストしてから、ディスクを入れ替えてFLOPPY DISKページにペーストしましょう。

- 2** カットしたいファイル/フォルダーを選びます。

現在選ばれているファイル/フォルダーの表示が反転しますが、他のファイル/フォルダーを選びたいときは[A]~[J]ボタンのどれかを押します。ファイル/フォルダーはいくつかまとめて(別のページからも)選ぶことができます。選んだファイル/フォルダーのボタンをもう一度押しと、選択を解除することができます。選択されているページ (USER/FLOPPY DISK) 中のファイル/フォルダーをすべて選びたいときは、[6▼](ALL)ボタンを押します。[6▼]ボタンを押すとボタンの表記が「ALL OFF」に変わり、もう一度押しとファイル/フォルダーの選択を解除することができます。

### NOTE

ディスクに入っているファイル/フォルダーは、別のディスクにまとめてコピーすることができます(P.153)。

### NOTE

ペーストされたファイル/フォルダーは、元あったファイル/フォルダーも含めてアルファベットまたは50音順に並べ替えられて表示されます。

- 3** [7▼](OK)ボタンを押します。  
中止するときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。

### NOTE

**ディスクのファイル/フォルダーについて**  
オープンセーブ画面の「FLOPPY DISK」ページでは、そのオープンセーブ画面で扱える種類のファイルだけが表示されますが、ディスクにはいろいろな種類のファイルを1つのフォルダーに保存することができます。ディスクのフォルダーをカット→ペーストするときは、カットはフォルダーごとに行なわれますが、現在のオープンセーブ画面で扱える種類のファイルだけがペーストされます。

- 4** 移動先の画面を表示させます。  
移動先として指定できるのは、同じオープンセーブ画面の「USER」「FLOPPY DISK」ページだけです。

- END** [4▼](PASTE)ボタンを押します。  
カットしたファイル/フォルダーがペースト(貼り付け)されます。

## ファイル/フォルダーをコピーする

ファイル/フォルダーをコピーします。「PRESET」「USER」「FLOPPY DISK」ページのファイル/フォルダーをコピーすることができます。

- 1** [3▼](COPY)ボタンを押します(P.39)。COPY画面が表示されます。

COPY ファイル/フォルダーを選択 ALL OK CANCEL

**NOTE**

コピー機能は、個人的な使用の範囲でのみ、ご利用ください。

**NOTE**

FLOPPY DISKページからコピーしたファイル/フォルダーを、別のディスクに直接ペーストすることはできません。別のディスクにペーストしたいときは、コピーしたファイル/フォルダーを一度USERページにペーストしてからディスクを入れ替えて、FLOPPY DISKページにペーストしましょう。

- 2** コピーしたいファイル/フォルダーを選びます。

現在選ばれているファイル/フォルダーの表示が反転しますが、他のファイル/フォルダーを選びたいときは[A]~[J]ボタンのどれかを押します。

ファイル/フォルダーはいくつかまとめて(別のページからも)選ぶことができます。選んだファイル/フォルダーのボタンをもう一度押すと、選択を解除することができます。

選択されているページ(PRESET/USER/FLOPPY DISK)の中のファイル/フォルダーをすべて選びたいときは、[6▼](ALL)ボタンを押します。[6▼]ボタンを押すと画面の表示が「ALL OFF」に変わり、もう一度押すとファイル/フォルダーの選択を解除することができます。

- 3** [7▼](OK)ボタンを押します。中止するときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。

- 4** コピー先の画面を表示させます。コピー先として指定できるのは、同じオープンセーブ画面の「USER」「FLOPPY DISK」ページだけです。

- END** [4▼](PASTE)ボタンを押します。コピーしたファイル/フォルダーがペースト(貼り付け)されます。

## ファイル/フォルダーを消去する

ファイル/フォルダーを消去します。消去できるのは、「USER」「FLOPPY DISK」ページのファイル/フォルダーだけです。

- 1** [5▼](DELETE)ボタンを押します(P.39)。DELETE画面が表示されます。

DELETE ファイル/フォルダーを選択 ALL OK CANCEL

- 2** 消去したいファイル/フォルダーを選びます。

現在選ばれているファイル/フォルダーの表示が反転しますが、他のファイル/フォルダーを選びたいときは[A]~[J]ボタンのどれかを押します。

ファイル/フォルダーはいくつかまとめて(別のページからも)選ぶことができます。選んだファイル/フォルダーのボタンをもう一度押すと、選択を解除することができます。

選択されているページ(USER/FLOPPY DISK)の中のファイル/フォルダーをすべて選びたいときは、[6▼](ALL)ボタンを押します。[6▼]ボタンを押すと画面の表示が「ALL OFF」に変わり、もう一度押すとファイル/フォルダーの選択を解除することができます。

- END** [7▼](OK)ボタンを押します。中止するときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。

「ファイル “\*\*\*\*\* (ファイル名)” を削除しますか? YES/NO」が表示されます。

YES.....反転表示されているファイル/フォルダーを消去します。

NO.....反転表示されているファイル/フォルダーを消去せず、メッセージを閉じます。

いくつかのファイル/フォルダーを選んだときは、「ファイル “\*\*\*\*\* (ファイル名)” を削除しますか? YES/YES All/NO/CANCEL」が表示されます。

YES/NO.....反転表示されているファイル/フォルダーひとつずつについて、消去するか残すかを定めることができます。消去するときは「YES」、残すときは「NO」を押します。

YES ALL.....選んだファイル / フォルダすべてを一度に消去します。

CANCEL.....消去を中止します。

## ファイルを保存する

カレントメモリー上(P.40)の、あなたが作った曲(ソング)、音色などをファイルとして保存します。ファイルを保存できるのは「USER」「FLOPPY DISK」ページの中だけです。

保存するデータの種類のオープンセーブ画面が開いていない場合は、「DIRECT ACCESS」ボタンを押してから「EXIT」ボタンを押してMAIN画面に戻ります。MAIN画面から該当する[A]~[J]ボタンを押してオープンセーブ画面を開き、「USER」か「FLOPPY DISK」のページを開きます(P.38、40)。

### NOTE

本体に保存できる容量は、何も保存されていないときで約580(PSR-2100)/260KB(PSR-1100)です。また、2DD/2HDディスクの容量は、何も保存されていないときで約720/1440KBです。これらの空き容量を、ボイス、スタイル、ソング、レジストなどで共通に使用します。

### NOTE

市販のDOCファイルやピアノプレーヤ用のミュージックデータ、またそれらをPSR-2100/1100で編集したデータは、「USER」ページに保存することはできませんが、他のディスクへコピーすることはできません。

1 [6▼](SAVE) ボタンを押します。

新しいファイルの名前を入力(P.48)します。



[8▲](OK) ボタンを押します。  
中止するときは、[8▼](CANCEL) ボタンを押します。

## 新しいフォルダーを作ってファイルを整理する

新しいフォルダーを作ります。フォルダーには、ファイルを種類別に分けて入れておくことができます。

新しいフォルダーを作ることができるのは「USER」「FLOPPY DISK」ページの中だけです。

### NOTE

フォルダーの階層は4階層までです。保存できるファイルとフォルダーの総数は、ファイル名の長さにもよりますが、最多で800(PSR-2100)/400(PSR-1100)です。1つのフォルダーに保存できるファイルとフォルダーの総数は、最多で250です。

1 新しいフォルダーを作りたいページを表示させ、[7▼](NEW) ボタンを押します(P.38)。

新しいフォルダーの名前を入力(P.48)します。



[8▲](OK) ボタンを押します。  
中止するときは、[8▼](CANCEL) ボタンを押します。

## 1つ上の階層のページを表示させる

[8▼](UP) ボタンを押して、現在表示させているページの1つ上の階層のページを表示させることができます。たとえば、VOICE画面のファイルを選ぶページを表示させているときは、[8▼]ボタンでフォルダーを選ぶページを表示させることができます。

## 文字を入力する/ファイルのアイコンを変更する

1 [1▼](NAME)、[6▼](SAVE)、[7▼](NEW) ボタンのどれかを押します(P.39)。

[1▲]ボタンで文字種を切り替えます。

FUNCTION画面の「LANGUAGE(言語)」(P.154)で「JAPANESE」を選んだ場合は、下記の文字を入力することができます。

かな漢... ひらがな(漢字変換)、全角記号

カナ..... 全角カタカナ、全角記号

か..... 半角カタカナ、半角記号

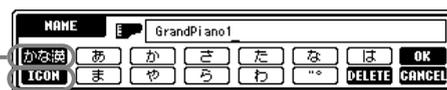
ABC... 全角アルファベット(大文字、小文字)、全角数字、全角記号

abc..... 半角アルファベット(大文字、小文字)、半角数字、半角記号

FUNCTION画面の「LANGUAGE(言語)」(P.154)で「JAPANESE」以外を選んだ場合は、下記の文字を入力することができます。

CASE... 半角アルファベット(大文字)、半角数字、半角記号

case..... 半角アルファベット(小文字)、半角数字、半角記号



[1▼]ボタンでICON SELECT画面を表示させます。ファイル名の左に付いているアイコンを変更することができます。

## 文字を入力する

ファイルやフォルダーに名前を付けたり、ミュージックファインダーのキーワードを入力したりするときの、文字の入力方法を説明します。携帯電話の文字入力のような方法で、文字を入力することができます。

**1 [DATA ENTRY]ダイアルで、文字を入力したい位置にカーソルを移動させます。**

**2 [2▲]~[7▲]、[2▼]~[6▼]ボタンのうち、入力したい文字のボタンを押します。**

ひとつのボタンにはいくつかの文字が割り当てられており、ボタンを押すたびに文字が切り替わります。文字を確定するには、カーソルを移動させるか、別の文字入力ボタンを押します。

入力を間違ったときは、消したい文字にカーソルを移動させ、[7▼](DELETE)ボタンを押します。入力した文字列をすべて一度に消したいときは、[7▼](DELETE)ボタンを押し続けます。カーソルが反転しているときは、反転表示の範囲だけ一度に消すことができます。

**3 入力した文字列を、[8▲](OK)ボタンで確定します。**

文字の入力を中止するときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。

### NOTE

次の記号(半角)をファイル/フォルダーの名前として入力することはできません。  
¥ \ / : \* ? " < > |

### ■ 「かな漢」での漢字変換

入力した文字列が反転表示されているときに[ENTER]ボタンを押すと、反転表示の範囲が漢字に変換されます。漢字を再変換するときは、[ENTER]ボタンを何度か押します。文節(反転表示の範囲)を変えたいときは、[DATA ENTRY]ダイアルを使います。漢字に変換された文字列をひらがなに戻したいときは、[7▼](DELETE)ボタンを押します。反転表示の文字をすべて一度に消したいときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。入力した漢字を確定するときは、[8▲](OK)ボタンを押すか、次の文字を入力します。漢字変換せずに[8▲](OK)ボタンを押すと、ひらがなの入力確定します。

### ■ 「かな漢」「カナ(全角)」での「゛(濁点)」「゜(半濁点)」の入力

濁点や半濁点を付けたい文字を入力し、文字を確定する前に[6▼]ボタンを押します。

### NOTE

文字種「ABC」「CASE」「case」での「゛(ウムラウト)」「´(アクセント)」などの入力方法も濁点や半濁点の入力と同様です。

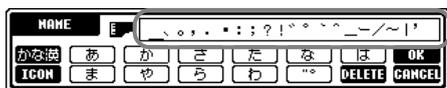
### ■ 記号入力

カーソルを次に進めて文字を確定したあとで[6▼]ボタンを押すと、画面に記号一覧が表示されます。

ダイアルで入力したい記号にカーソルを移動させ、[8▲](OK)ボタンか[ENTER]ボタンを押します。

### NOTE

文字種が「かな漢」「か」以外で濁点や半濁点が付かない文字の場合は、文字入力確定前に[6▼]ボタンを押しても記号一覧が表示されます。



### ■ 数字入力

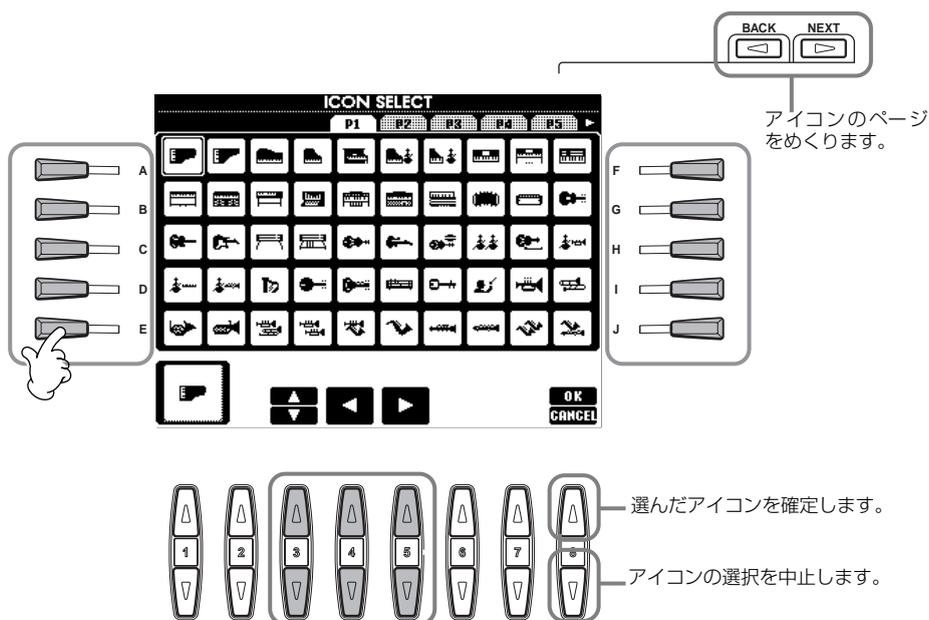
文字種のうち「ABC」(全角アルファベット)、「ABC」「CASE」(半角アルファベット大文字)「case」(半角アルファベット小文字)のどれかを選び、[2▲]~[7▲]、[2▼]~[5▼]ボタンのうち、入力したい数字に対応したボタンを押し続けます(または数字が表示されるまで繰り返し押します)。

## アイコンを変更する

ファイル名の左に付いているアイコンを変更することができます。

文字入力画面(P.48)で[1▼] (ICON) ボタンを押してICON SELECT 画面を表示させます。

[A]～[J] ボタン、[3▲▼]～[5▲▼]ボタンのどれかでアイコンを選び、[8▲](OK) ボタンで確定します。

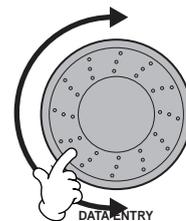


## データエントリーダイアルを使う

[DATA ENTRY] ダイアルを使って項目を選んだり数値を決めたりすることができます。[DATA ENTRY] ダイアルは、画面によって使い方が変わります。

### ■ 数値を決める

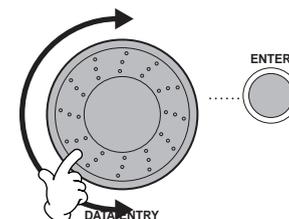
[DATA ENTRY] ダイアルを回して数値を変えることができます。たとえば右のBALANCE画面では、反転表示されているパートの音量を変えます。他のパートを選びたいときは、選びたいパートの下の[▼▲]ボタンを押してから、[DATA ENTRY]ダイアルを回します。



### ■ 項目を選ぶ

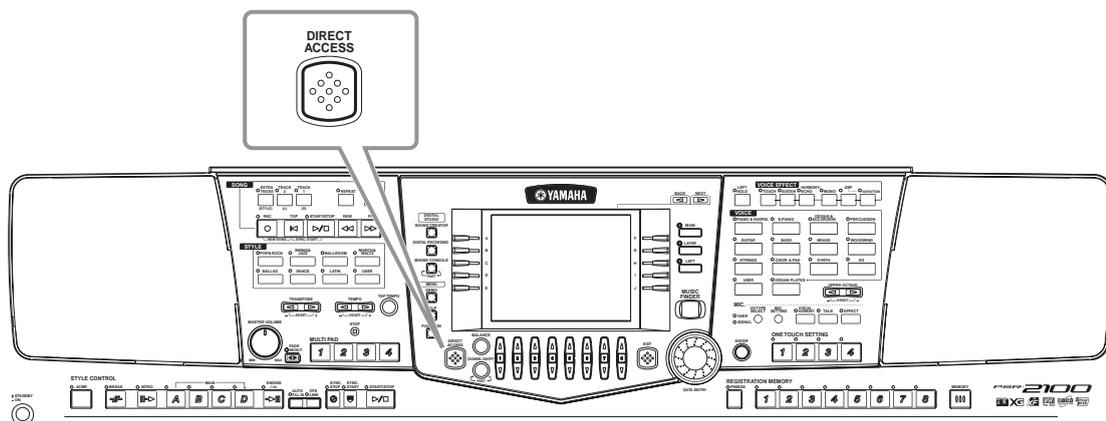
[DATA ENTRY] ダイアルを回して項目を選ぶことができます。選んだ項目は、[ENTER]ボタンで確定します。

たとえば右のVOICE画面では、ファイルを[DATA ENTRY]ダイアルで選び、[ENTER]ボタンを押して確定します。

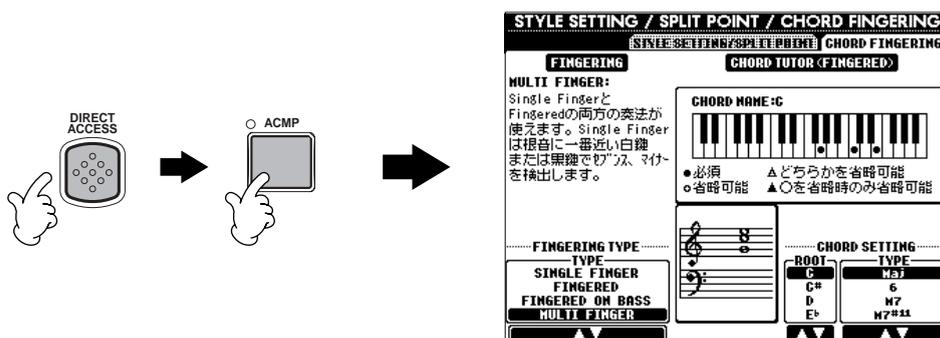


# 目的の画面をすばやく表示させる

ダイレクト アクセス  
DIRECT ACCESS



[DIRECT ACCESS]ボタンを使って、目的の画面をすばやく表示させることができます。[DIRECT ACCESS]ボタンを押すと、画面に目的のボタンを押すように促すメッセージが表示されます。表示させたい設定画面に対応したボタンを押します。この例では、**CHORD FINGERING**ページが呼び出されます(P.142)。



ダイレクトアクセス機能で切り替えることのできる画面については、ダイレクトアクセス一覧表(P.51)を参照してください。

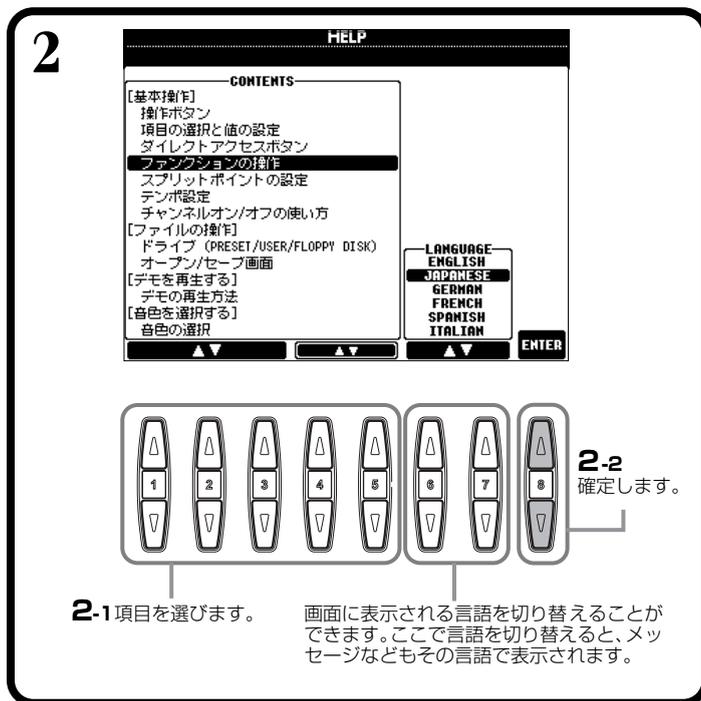
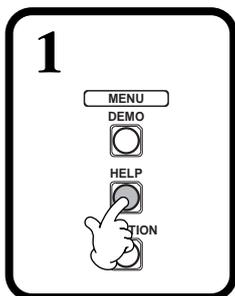
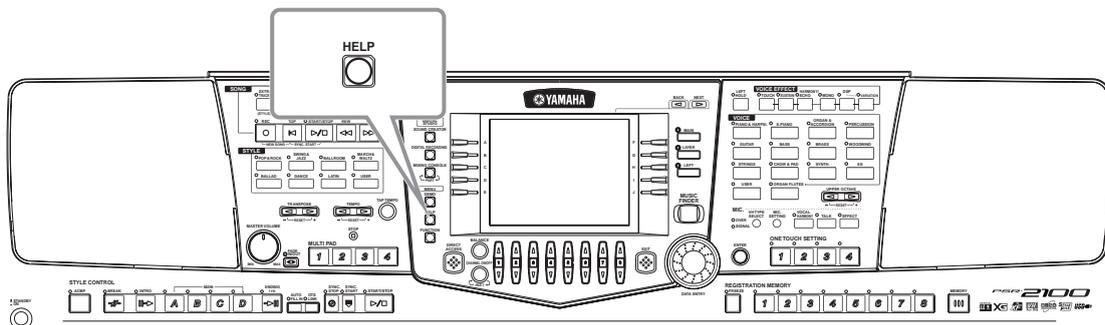
**NOTE**  
現在どの画面を表示させていても、[DIRECT ACCESS]ボタンを押してから[EXIT]ボタンを押すとMAIN画面が表示されます。覚えておくと便利です。

ダイレクトアクセス一覧表

[DIRECT ACCESS] ボタンを押してから押すボタン		アクセスできる機能			参照ページ
SONG	[TRACK1]	FUNCTION	SONG SETTING	TRACK1 CHANNEL選択	P.140
	[TRACK2]			TRACK2 CHANNEL選択	P.140
	[EXTRA TRACKS]				P.140
	[REPEAT]				P.140
	[METRONOME]		UTILITY	METRONOME設定	P.151
	[REC]				
	[TOP]				
	[START/STOP]				
[REW]					
[FF]					
STYLE	[POP & ROCK]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SPLIT POINT (ACMP) 設定	P.141
	[SWING & JAZZ]				
	[BALLROOM]				
	[MARCH & WALTZ]				
	[BALLAD]				
	[DANCE]				
	[LATIN]				
	[USER]				
TRANSPOSE	[ < ]	MIXING CONSOLE	CONTROLLER	TRANSPOSE設定	P.144
	[ > ]				P.126
TEMPO	[ < ]		MIDI	MIDI CLOCK設定	P.148
	[ > ]		UTILITY	TAP設定	P.152
[TAP TEMPO]				FADE IN/OUT設定	P.151
[FADE IN/OUT]					
MULTI PAD	[1]	MULTI PAD	MULTI PAD EDIT		P.76
	[2]				
	[3]				
	[4]				
STYLE	[STOP]	DIGITAL RECORDING	MULTI PAD CREATOR	REPEAT/CHORD MATCH設定	P.122
	[ACMP]	FUNCTION	CHORD FINGERING	FINGERING TYPE 選択	P.141
	[BREAK]	MIXING CONSOLE (STYLE PART)	VOLUME/VOICE	VOICE設定	P.125
	[INTRO]			PANPOI設定	
	MAIN [A]			VOLUME設定	
	MAIN [B]		FILTER	HARMONIC CONTENT設定	P.126
	MAIN [C]			BRIGHTNESS設定	
	MAIN [D]			REVERB設定	
	[ENDING]	EFFECT	CHORUS設定	P.127	
	[AUTO FILL IN]		DSP設定		
	[OTS LINK]				
	[SYNC_STOP]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SYNC_STOP WINDOW設定	P.141
[SYNC_START]					
[START/STOP]					
DIGITAL STUDIO	[SOUND CREATOR]	FUNCTION	MASTER TUNE/SCALE TUNE	MASTER TUNING設定	P.138
	[DIGITAL RECORDING]			SCALE TUNING 設定	
	[MIXING CONSOLE] PSR-2100	MIXING CONSOLE	EQ	EQ 設定	P.130
	PSR-1100				
MENU	[DEMO]	FUNCTION	UTILITY	LANGUAGE選択	P.154
	[HELP]			LCD BRIGHTNESS 設定	P.152
	[FUNCTION]			MIDI設定	P.148
[DIRECT ACCESS]		ダイレクトアクセスモードから抜ける			
[BALANCE]		MIXING CONSOLE (SONG PART)	VOLUME/VOICE	VOLUME 設定	P.125
[CHANNEL ON/OFF]				VOICE 設定	
[NEXT]					
[BACK]					
VOICE PART	[MAIN]	MIXING CONSOLE	TUNE	OCTAVE 設定	P.126
	[LAYER]				
	[LEFT]				
[MUSIC FINDER]		MUSIC FINDER	MUSIC FINDER SEARCH1 (レコードの検索)		P.34
[ENTER]					
[EXIT]		MAIN画面に戻る			
VOICE EFFECT	[LEFT HOLD]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SPLIT POINT (LEFT) 設定	P.141
	[TOUCH]		CONTROLLER	KEYBOARD TOUCH 選択	P.144
	[SUSTAIN]	MIXING CONSOLE	EFFECT	REVERB 設定	P.127
	[HARMONY/ECHO]	FUNCTION	HARMONY/ECHO		P.146
	[MONO]		TUNE	PORTAMENTO TIME 設定	P.126
	[DSP]	MIXING CONSOLE	EFFECT	DSP 設定	P.127
	[VARIATION]			EFFECT TYPE 選択	
VOICE	[PIANO & HARPS]	FUNCTION	VOICE SET		P.146
	[E.PIANO]				
	[ORGAN & ACCORDION]				
	[PERCUSSION]				
	[GUITAR]				
	[BASS]				
	[BRASS]				
	[WOODWIND]				
	[STRINGS]				
	CHOIR & PAD				
	[SYNTH.]				
	[XG]				
	[USER]				
	[ORGAN FLUTES] (PSR-2100)	MIXING CONSOLE	EQ 設定	EQUALIZER 設定	P.130
UPPER OCTAVE	[ < ]				
	[ > ]				
MIC. (PSR-2100)	[VH TYPE SELECT]	VOCAL HARMONY	VOCAL HARMONY EDIT (ボーカルハーモニーパラメーターの編集)		P.131
	[MIC. SETTING]	MIXING CONSOLE	EFFECT	MIC. EFFECT TYPE選択	P.127
	[VOCAL HARMONY]			MIC. REVERB 設定	
	[EFFECT]			MIC. DSP 設定	
	[TALK]	MIC. SETTING	TALK SETTING		P.135
ONE TOUCH SETTING	[1]				
	[2]				
	[3]				
	[4]				
REGISTRATION MEMORY	[FREEZE]	FUNCTION	FREEZE		P.145
	[1]	REGISTRATION BANK	REGISTRATION EDIT (レジストレーションメモリ設定の編集)		P.88
	[2]				
	[3]				
	[4]				
	[5]				
	[6]				
	[7]				
	[8]				
[MEMORY]		REGISTRATION SEQUENCE (レジストレーションシーケンスの作成)		P.145	
PEDAL	[PEDAL 1]	FUNCTION	CONTROLLER	ペダル1への機能割り当て	P.142
	[PEDAL 2]			ペダル2への機能割り当て	
WHEEL	[PITCH BEND]	MIXING CONSOLE	TUNE	PITCH BEND RANGE 設定	P.126
	[MODULATION] (PSR-2100)	FUNCTION	CONTROLLER	MODULATION WHEEL 設定	P.144

# 機能説明を見る ヘルプ HELP

各機能の説明を画面で見ることができます。



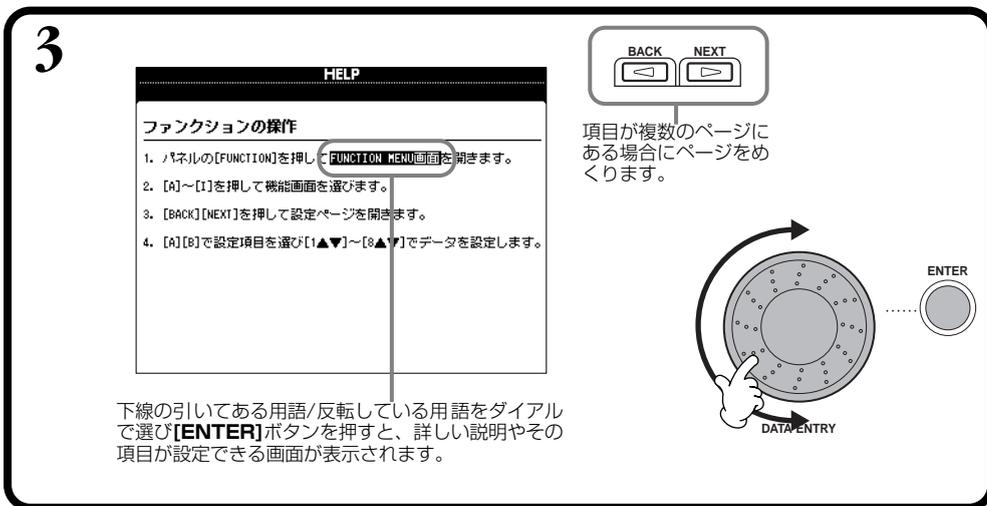
**NOTE**  
 「LANGUAGE」で選べる言語  
 ENGLISH (英語)  
 JAPANESE (日本語)  
 GERMAN (ドイツ語)  
 FRENCH (フランス語)  
 SPANISH (スペイン語)  
 ITALIAN (イタリア語)

**NOTE**  
 言語選択は、FUNCTION での「LANGUAGE(P.154)」でも行なえます。

**NOTE**  
 「LANGUAGE」(P.154) で違う言語を選択すると、下記問題が起こる可能性があります。

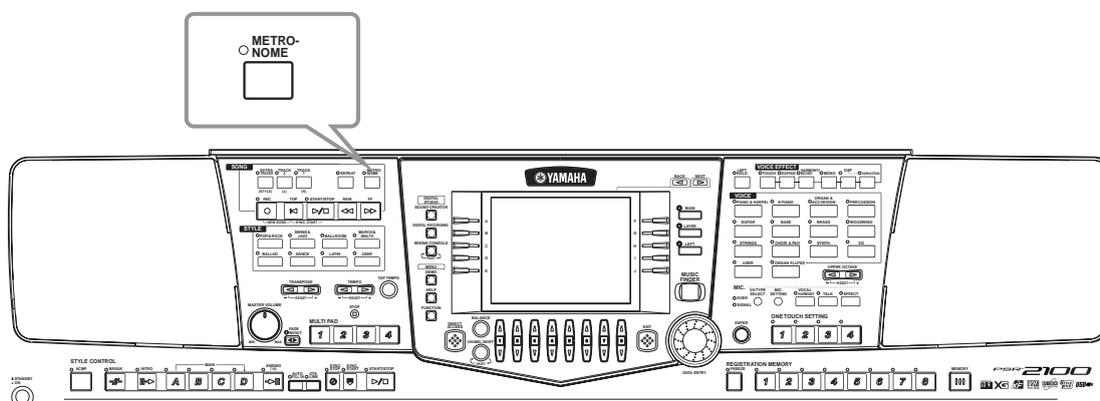
- あなたが作ったファイル名の一部が文字化けする。
- ファイルにアクセスできなくなる。

これらの問題は、言語設定をもとに戻せば解決します。  
 また、PSR-2100/1100本体で設定してある言語と違う言語システムのコンピューターでファイルを読もうとすると、同じような問題が発生する可能性がありますのでご注意ください。



# メトロノームを使う METRONOME

正確なテンポで練習したいとき、また、実際のテンポを音で確認したいとき、**メトロノーム**をお使いください。



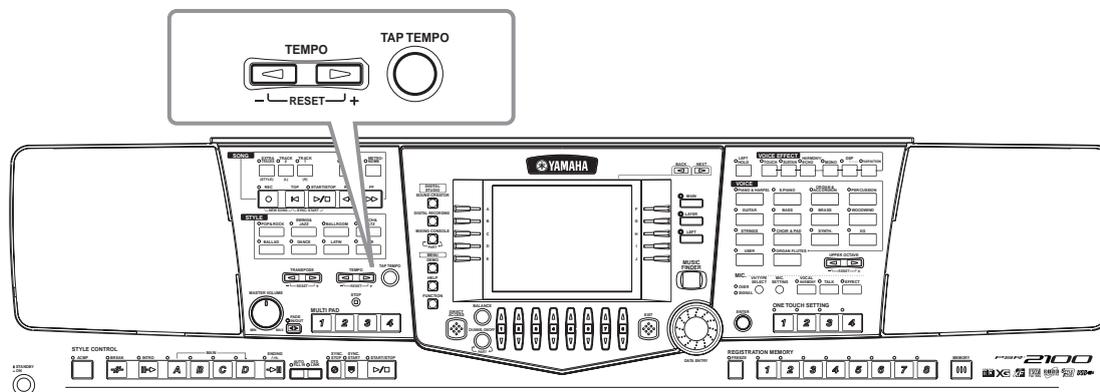
[METRONOME]ボタンを押すと**メトロノーム**がスタートします。テンポは**TEMPO[◀][▶]**ボタンで調節します(下記参照)。  
もう一度[METRONOME]ボタンを押すと、**メトロノーム**はストップします。

## NOTE

メトロノームの音、音量、拍子は変更することができます(P.151)。

# テンポを調節する TEMPO

曲(ソング)や伴奏スタイルの再生、メトロノームのテンポを調節します。



**1**

TEMPO[◀][▶]ボタンのどちらかを押します。

**END** TEMPO 画面を閉じます。

**2**

TEMPO[◀][▶]ボタンが[DATA ENTRY]ダイヤルで、テンポを調節します。画面の数値は、1分間に刻まれる4分音符の回数です。設定範囲は5~500です。テンポは、表示の数値が大きくなるほど速くなります。

テンポを変更すると、現在の曲(ソング)もスタイルも同じテンポになります。

TEMPO[◀][▶]ボタンを同時に押すと、それぞれの初期値に戻ります。曲とスタイルのテンポについては、「MAIN画面のテンポ表示について(P.54)」を参照してください。

## NOTE

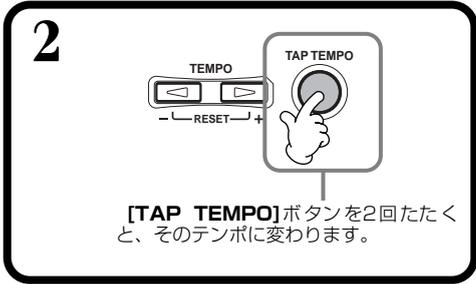
曲(ソング)や伴奏スタイルには、あらかじめ最適なテンポ(初期値)が決められています。

# ボタンをたたいた速さでテンポを設定する タップ テンポ TAP TEMPO

実際にボタンをたたいた速さで曲や伴奏スタイルのテンポを設定することができます。

**1** 曲や伴奏スタイルを再生します (P.62、79)。

**2**



[TAP TEMPO]ボタンを2回たたくと、そのテンポに変わります。

**NOTE**  
TAP=軽くたたく

**NOTE**  
[TAP TEMPO]ボタンをたたくと、タップ音が鳴ります。タップ音は選ぶことができます (P.152)。

**NOTE**  
曲と伴奏スタイルの停止中に [TAP TEMPO]ボタンを数回たたくと、たたいた速さで伴奏スタイルがスタートします。また、曲をシンクロスタート待機状態 (P.63、79)にしておいて [TAP TEMPO] ボタンを数回たたくとたたいた速さで曲がスタートします。たたく回数は、2拍子と4拍子は4回、3拍子は3回、5拍子は5回です。

## MAIN画面のテンポ表示について

MAIN画面に表示されているように、テンポは3種類あります。

曲(SONG)を選んだ時点では、曲(SONG)に設定されているテンポ(初期値)が表示されます。

現在再生している曲(SONG)、伴奏スタイル(STYLE)、メトロノームのテンポが表示され、何も再生していないときは、伴奏スタイルのテンポが表示されます。曲と伴奏スタイルを同時に再生しているときは、伴奏スタイルのテンポが自動的に曲のテンポに同期し、そのテンポがここに表示されます。曲や伴奏スタイルを録音すると、このテンポが記憶されません。

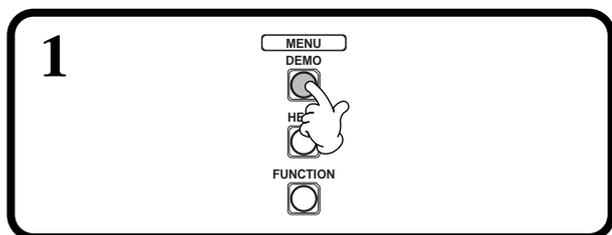
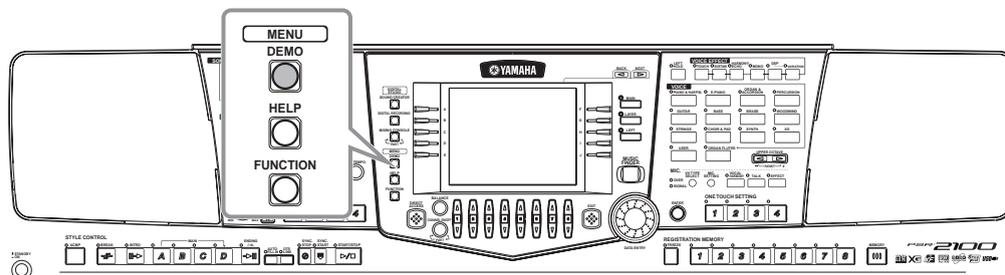
伴奏スタイル(STYLE)を選んだ時点では、伴奏スタイル(STYLE)に設定されているテンポ(初期値)が表示されます。



# 本編

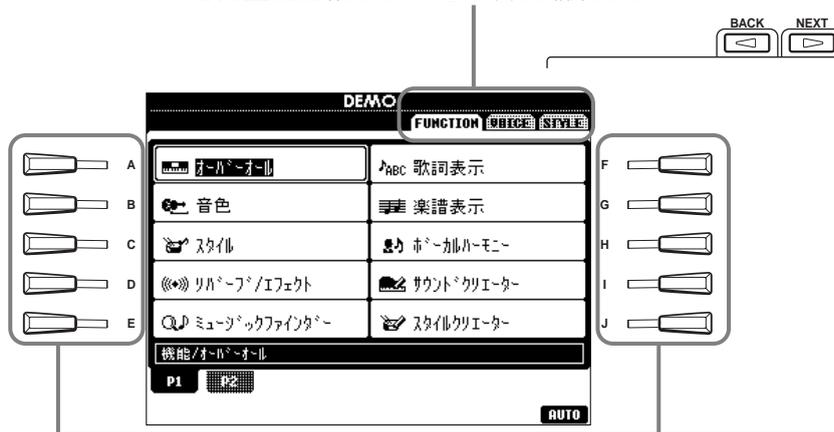
## デモ デモ演奏を聞く DEMO

3種類のデモで、バラエティあふれる洗練されたPSR-2100/1100の世界を体験してみましょう。



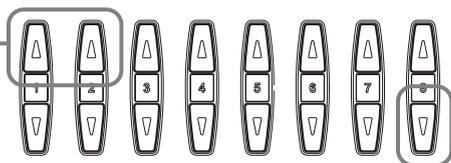
### 2 デモ曲を切り替えます。

- 2-1 [BACK][NEXT]ボタンでデモ演奏の種類を選びます。**  
**FUNCTION**.. 代表的な機能を文章でご紹介します。  
**VOICE**..... 音色をデモ曲でご紹介します。  
**STYLE**..... 伴奏スタイルをデモ曲でご紹介します。



**2-3** ボタンを押してデモをスタートさせます。

**2-2** ページをめくります。

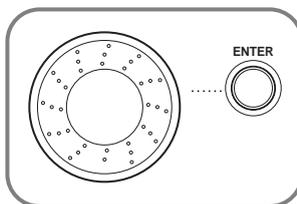
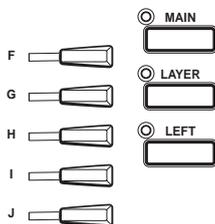


FUNCTIONの項目を続けて再生していきます。  
**[VOICE] [STYLE]** ページには**[AUTO]** ボタンはありませんが、デモ曲は、選んだ曲から順に続けて再生されます。  
**[AUTO]** ボタンを押すと、手順3での機能体験はできません。



### 3 FUNCTIONページでデモを選んだ場合は、機能紹介文が表示され、デモ演奏がスタートします。

(例: FUNCTION の音響システム紹介画面)



番号が付いている項目を[1▼][2▼]....ボタンか[DATA ENTRY]ダイアルと[ENTER]ボタンで選びます。

#### NOTE

機能紹介画面で[BACK][NEXT]ボタンを押すと、1つ前/1つ後の項目のデモ画面が表示されます。

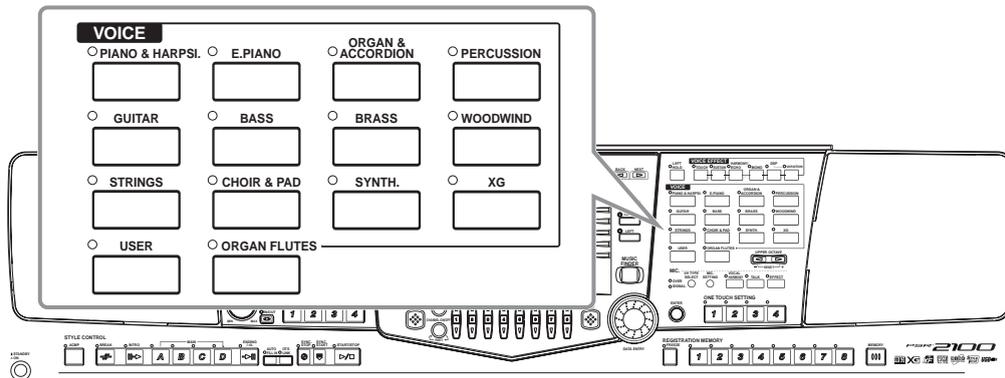
#### NOTE

デモ演奏を途中で止めるときは、**SONG[START/STOP]**ボタンを押します。もう一度**SONG[START/STOP]**ボタンを押すと、ストップしていたところからデモがスタートします。巻き戻し、早送りをすることもできます(P.81)。



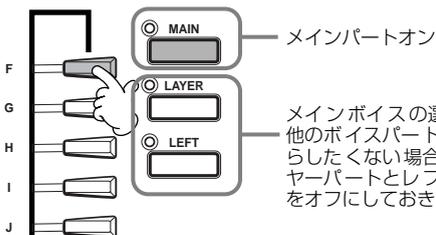
# 音色 VOICE

PSR-2100/1100では鍵盤楽器、弦楽器、管楽器などのいろいろな音色を選んで弾くことができます。



## 音色を選ぶ VOICE

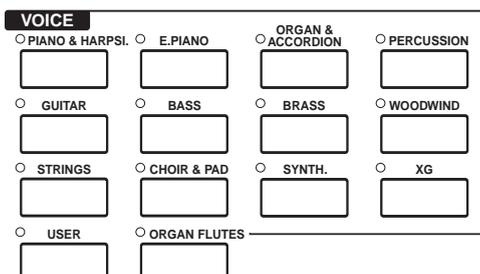
1 [MAIN] ボタンを押してメインパートをオンにし、続いて[F] ボタンを押してメインボイスを選択する画面を表示させます。



### NOTE

ボイス=「声」や「音」などの意味があります。PSR-2100/1100では、いろいろな楽器の「音色」のことを指します。

2 音色グループを選びます。



### NOTE

音色グループを選ぶと、前回最後に選ばれていた音色が自動的に選ばれます。

### 3 音色を選びます。

メイン音色 (P.25) を選ぶ画面であることを示しています。



3-1 音色が保存されている場所 (PRESET/USER/FLOPPY DISK) を選びます。

3-3 音色を選びます。

3-2 音色のページをめくります。

音色グループを選ぶ画面を表示します。音色グループを選びなおしたいときは、このボタンを押します。

選んだ音色のデモが鳴ります。デモを途中で止めたいときは、もう一度このボタンを押します。

**NOTE**

音色を選ぶと、選んだ音色に付随した効果や設定も自動的に選ばれます。効果や設定は自動的に選ばれないようにすることもできます (P.146)。

**NOTE**

鍵盤を弾く強さによる音の強弱の付き方 (タッチ感) を変えることもできます (P.144)。

**NOTE**

音色の種類については、別冊の「データリスト (音色一覧)」を参照してください。

**NOTE**

バンクナンバー、プログラムチェンジナンバー (音色名右上の数字。左からMSB-LSB-プログラムチェンジ) は表示/非表示させることができます (P.152)。

**NOTE**

XG=「GMシステムレベル」をさらに拡張し、豊かな表現力とデータの継続性を可能にしたヤマハの音源フォーマットの音色配列です。

### 4 鍵盤を弾いて音を鳴らしてみましょう。



MAIN画面に戻ります。



#### 音色の特長

音色名の上には、音色の特長が表示されます。

- Live!** ..... アコースティック楽器をステレオサンプリングで録音し、臨場感豊かな音色に仕上げました。
- Cool!** ..... エレクトリック楽器の特徴をとらえて録音し、大きなメモリーを使用して仕上げました。
- Sweet!** ..... アコースティック楽器の演奏テクニックを最大限に引き出した音を録音し、感情豊かな音に仕上げました。
- Drums** ..... いろいろな打楽器の音色が鍵盤に割り振られているので、鍵盤でドラム演奏ができます。
- SFX** ..... いろいろな効果音が鍵盤に割り振られているので、鍵盤で効果音を鳴らすことができます。
- Organ Flutes! (PSR-2100のみ)** ..... サウンドクリエイターで、倍音の混ぜ具合をコントロールして、本格的なオルガン演奏が楽しめる音色です。詳しくはP.94をご覧ください。

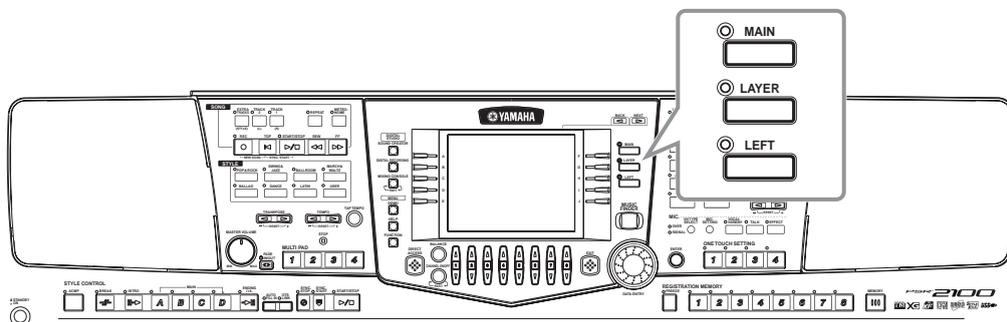
#### キーボードパーカッション

パーカッショングループの中からStandard KitやSFX Kitの音色を選ぶと、いろいろなドラムキット、パーカッション (打楽器) 音色、SFX (効果音) 音色を鍵盤で演奏することができます。Standard Kitのドラムやパーカッション音色は、各鍵盤の下にあるイラストで示されています。異なるドラムキット音色内にある同じ名前の打楽器音は、まったく同じ音色の場合もあります。

Standard KitやSFX Kitの各鍵盤への割り当てについては、別冊の「データリスト (ドラム/SFXキット一覧)」を参照してください。

# いくつかの音色を同時に鳴らす レイヤー レフト LAYER/LEFT

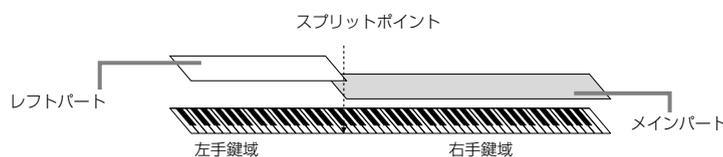
音色にはメイン/レイヤー/レフトの3つのパートがあります。この3つのパートを組み合わせると同時に鳴らすことにより、厚みのある演奏をすることができます。



## 2つの音色を重ねる

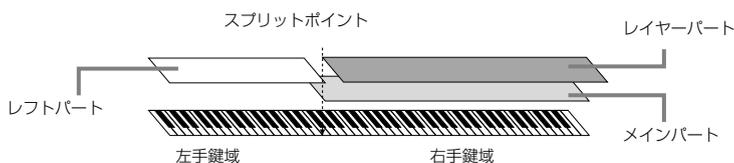


## 鍵盤を左と右の鍵域に分けて別々の音色にする



## 鍵盤を左と右の鍵域に分けて別々の音色にする

+右の鍵域の音を重ねる



## 2つの音色を重ねる レイヤー LAYER

**1** レイヤーをONにします。OFFにしたいときは、もう一度このボタンを押します。

**2** [G]ボタンで「LAYER」を選びます。もう一度同じボタンを押すとVOICE画面が表示され、重ねたい音色を選ぶことができます。音色の選び方はVOICE (MAIN) 画面 (P.57) と同様です。

**NOTE**  
レイヤー = 重ね

**NOTE**  
パネルの音色を選ぶボタンを使って、メイン、レイヤー音色をすばやく設定することができます。ボイスボタンの1つを押しながら、もう1つ別のボイスボタンを押すと、最初に押したボタンに対応した音色がメインに、後に押したボタンに対応した音色がレイヤーに設定されます。

**END** EXIT

MAIN画面に戻ります。

# 鍵盤の左右を別々の音色にする レフト LEFT

**1** レフトをONにします。OFFにしたいときは、もう一度このボタンを押します。

**2** [H]ボタンで「LEFT」を選びます。もう一度同じボタンを押すとVOICE画面が表示され、左手鍵盤の音色を選ぶことができます。音色の選び方はVOICE (MAIN) 画面 (P.57) と同様です。

**NOTE**  
左右の鍵盤の境め (スプリットポイント) は、好きな位置に設定できます (P.141)。

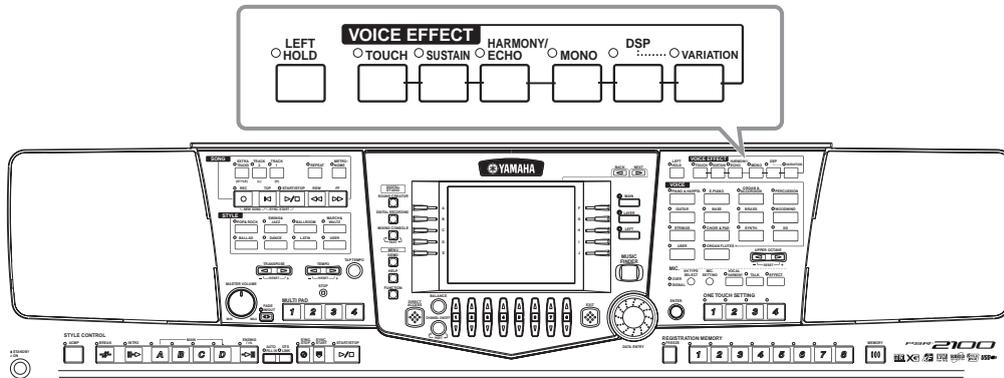
**NOTE**  
各パート (メイン/レイヤー/レフト) の音量バランスを調整することができます (P.64)。

**NOTE**  
レイヤーとレフトは同時に使えます。その場合は、鍵盤の左右を別々の音色にしなから、右手鍵盤は2つの音色を重ねることができます。

EXIT  
END  
MAIN画面に戻ります。

# 鍵盤で弾いた音に変化をつける ボイス エフェクト VOICE EFFECT

鍵盤で鳴らす音色にエフェクト (効果) をかけることができます。



かけたいエフェクトのボタンを押してONにします。ボタンをもう一度押すと、エフェクトはOFFになります。各エフェクトについては下記を参照してください。

## ■ TOUCH (タッチレスポンス)

鍵盤のタッチレスポンスをオン/オフします。オフにすると、鍵盤を押さえる強弱にかかわらず、音量が一定になります。

## ■ SUSTAIN (サステイン)

鍵盤演奏 (メイン/レイヤーパートのみ) に余韻を付けることができます。余韻の長さは調節することができます (P.93)。

## ■ DSP (デジタルシグナルプロセッサー)

音に臨場感や広がりをつけることができます。リバーブのようにコンサートホールで演奏しているような効果、ディストーションのように音を歪ませる効果、シンフォニックのように音に奥行きをもたせる効果をはじめ、いろいろな効果を付けることができます。DSPは現在選ばれているパート (メイン/レイヤー/レフト) に対しての設定になります。

**NOTE**  
DSPとバリエーションにはいろいろなタイプがあり、MIXING CONSOLE画面 (P.127) で選ぶことができます。MIXING CONSOLE画面ではエフェクトの係り具合を調節することもできます。

## ■ VARIATION (バリエーション)

DSPのバリエーションを切り替えます。たとえば、ロータリースピーカーエフェクト (P.127) の回転スピード (スロー/ファスト) を変えることができます。

## ■ HARMONY/ECHO (ハーモニー/エコー)

右手鍵域で弾いた演奏にハーモニーやエコーなどの効果を付けます (P.146)。

## ■ MONO (モノ)

音色を単音 (モノフォニック) で鳴らします。パート別 (メイン/レイヤー/レフト) にON/OFFを設定できます。モノフォニックをONにして鍵盤を弾くと、先に鳴っている音は消えてあとに弾いた音が鳴るので、和音を弾いても単音で鳴ります。モノフォニックでは、管楽器などの単音発音楽器をよりリアルに演奏することができます。音色によっては、レガートに演奏したときにポルタメント効果が付きます。

このボタンがOFFのときは、複音 (ポリフォニック) で鳴ります。

## ■ LEFT HOLD (レフトホールド)

左手鍵域 (レフトパートONのとき) で、鍵盤を離しても音が鳴り続けるようにすることができます。ダンパーペダルを踏み続けたときと同じ効果が得られます。この機能は、特に自動伴奏機能を使っているときに効果的です。たとえば、(レフトパートONで左手鍵域の音色をストリングスにして) 自動伴奏用鍵盤でコードを弾いて鍵盤から指を離しても、ストリングスパートが鳴り続けます。これにより自動伴奏に持続音パートを加えることができます。

### NOTE

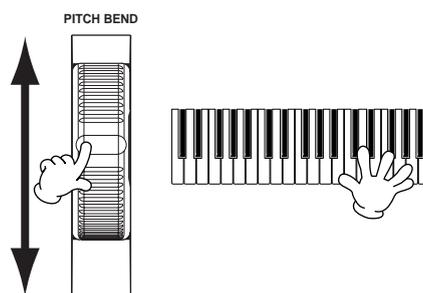
**ポルタメント**=高さの異なる複数の音をなめらかにピッチ変化させることです。

### HINT

メイン音色がレイヤー音色のどちらかがモノフォニックでレイヤーパートがONの場合は、最高音にだけモノフォニックの音色を加えることができます。たとえば、メイン音色をポリフォニックにし、レイヤー音色をモノフォニックにして、次の組み合わせで、いくつかの音を同時に弾いてみましょう。メロディライン (最高音) にパンチが付きます。  
**メイン音色** ... プラスセクション (ポリフォニック)  
**レイヤー音色** ... トランペット (モノフォニック)

# PITCH BENDホイールやMODULATIONホイールを使う

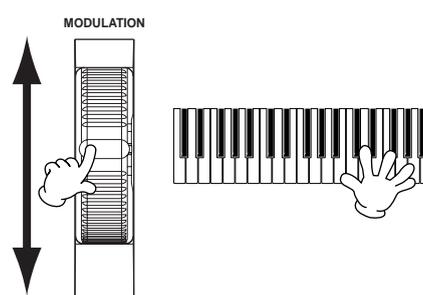
ピッチベンドは、鍵盤演奏のピッチを滑らかに変化 (アップ、またはダウン) させる機能です。押鍵中にPITCH BEND (ピッチベンド) ホイールを上下に動かすことで、音程を上げたり下げたりすることができます。鍵盤を弾きながら、ピッチベンドを上下に動かしてみましょう。



### NOTE

ピッチベンドの変化幅を設定することができます。(P.126)

モジュレーションは、鍵盤演奏にビブラート (変調効果) をかける機能です (PSR-2100のみ)。MODULATION (モジュレーション) ホイールを一番手前まで回すと効果の深さが最少になり、奥に回すと効果が大きくなります。鍵盤を弾きながら、モジュレーションホイールを上下に動かしてみましょう。



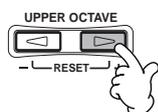
### NOTE

演奏に意図せずビブラートをかけないように、モジュレーションホイールを使わない時はMIN (最小) に戻しておきましょう。

## オクターブ単位で音程を調整する

オクターブ  
OCTAVE

メインとレイヤーパートの音程をオクターブ単位で上げ下げすることができます。

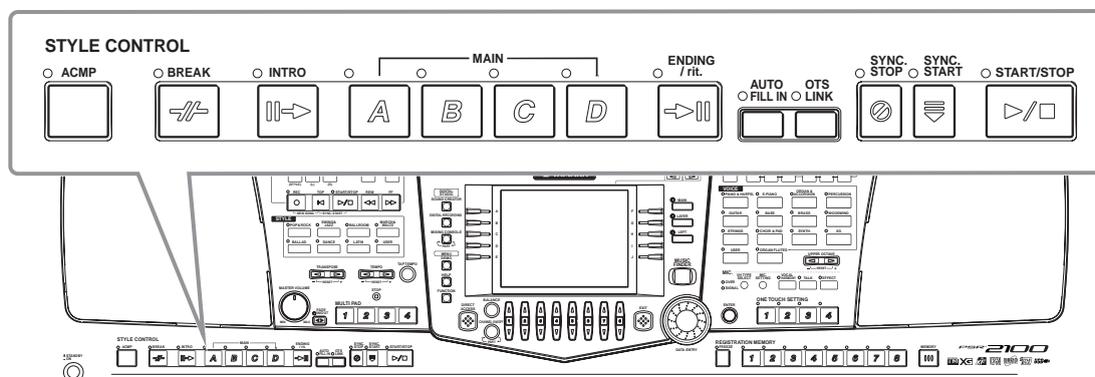


### NOTE

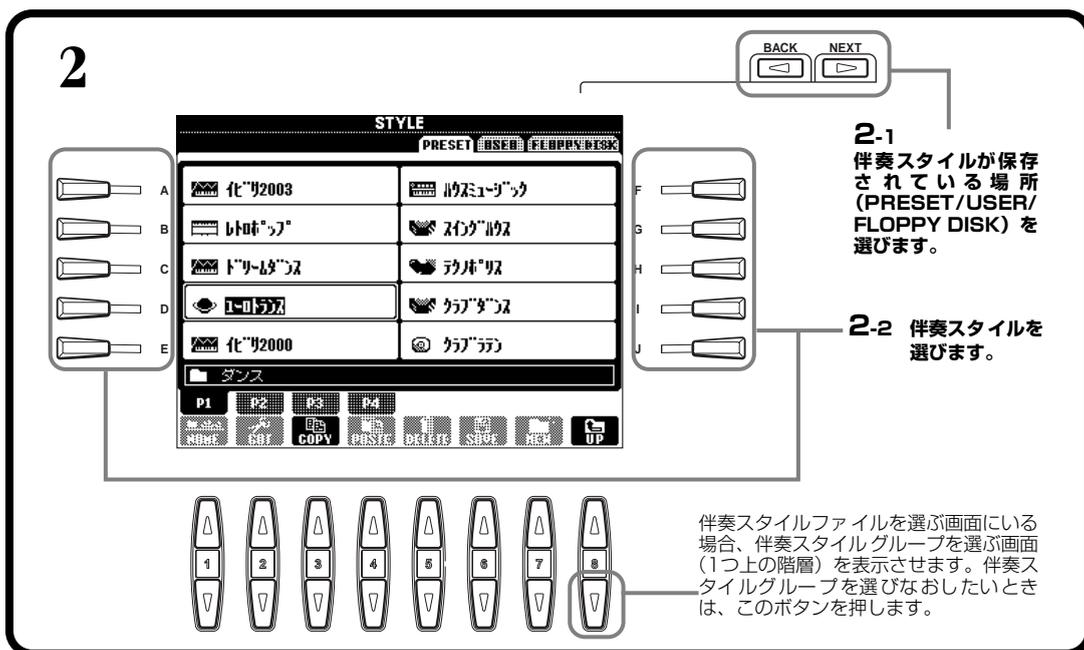
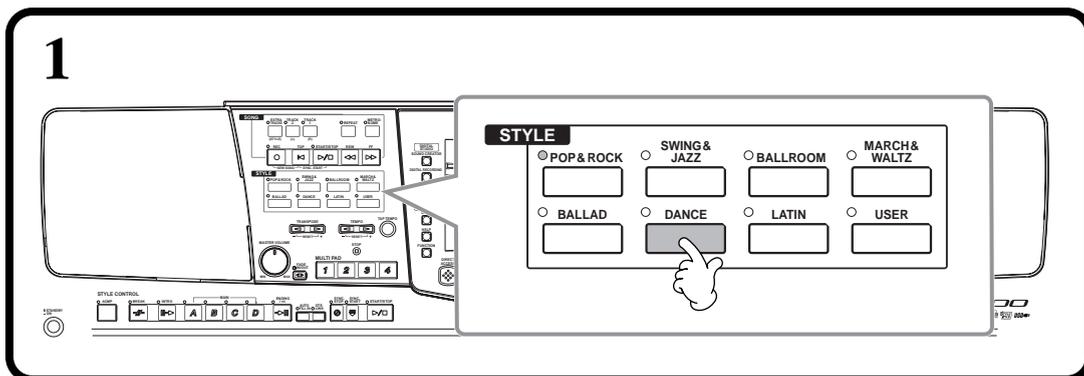
ミキシングコンソール (P.126) で詳細を設定することができます。

# 伴奏スタイル スタイル STYLE

PSR-2100/1100には、ポップス、ジャズ、ラテン、ダンスミュージックなどの伴奏スタイルが用意されています。演奏する音楽に合った伴奏スタイルを選んで左手でコードを押さえるだけで、弾いたコードに従って伴奏スタイルが再生されます。別冊の「データリスト（伴奏スタイル一覧）」を参照しながら、いろいろな伴奏スタイルを試してみましょう。



## 伴奏スタイルを再生する



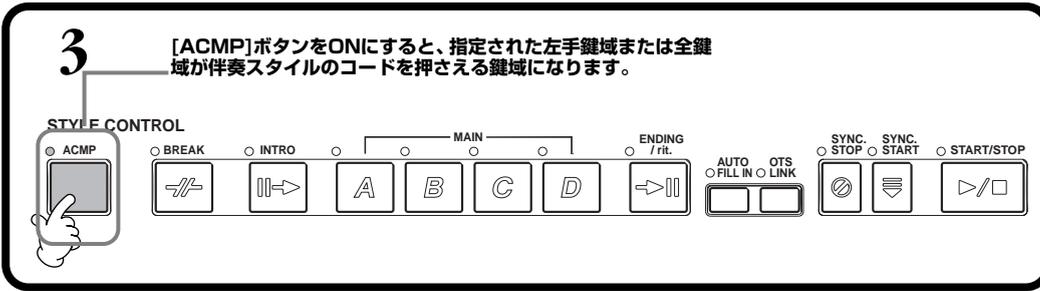
**NOTE**  
 伴奏スタイルの種類については、別冊の「データリスト（伴奏スタイル一覧）」を参照してください。

3

[ACMP]ボタンをONにすると、指定された左手鍵域または全鍵域が伴奏スタイルのコードを押さえる鍵域になります。

**NOTE**

自動伴奏用 鍵域を変更することもできます (P.141)。

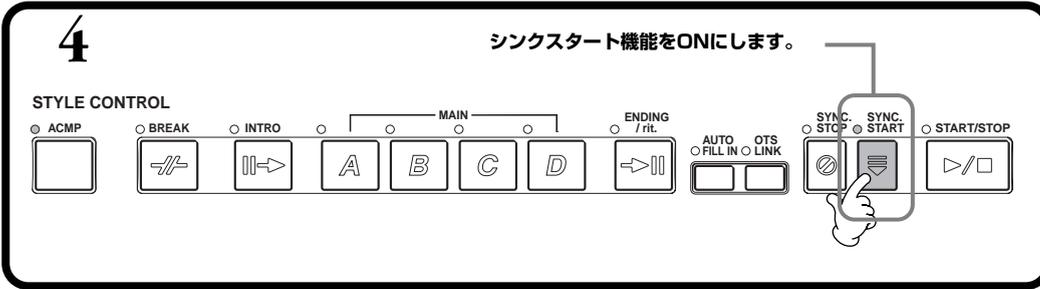


4

シンクスタート機能をONにします。

**NOTE**

シンクスタート=鍵盤を弾くと同時にリズムや伴奏スタイルをスタートさせることができる機能です。

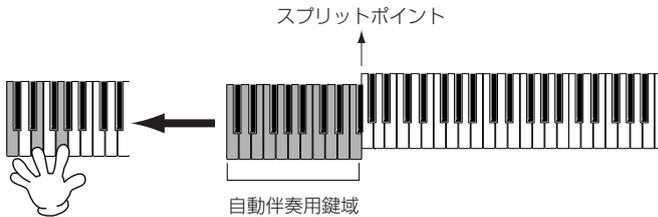


5

自動伴奏用鍵盤でコードを押さえると、伴奏スタイルがスタートします。コードの押さえ方についてはP.65を参照してください。伴奏スタイルのテンポは、TEMPO[ ◀ ] [ ▶ ]ボタンか[TAP TEMPO]ボタンで調節します。[TAP TEMPO]ボタンを2回たたくと、ボタンをたたいた速さのテンポに変わります。

**NOTE**

- **STYLE[START/STOP]**ボタンで伴奏スタイルのリズムをスタートさせることもできます。
- **[TAP TEMPO]**ボタンで伴奏スタイルのリズムをスタートさせることもできます。伴奏スタイルの停止中に**[TAP TEMPO]**ボタンを数回たたくと、たたいた速さでリズムがスタートします。たたいた回数は、2拍子と4拍子は4回、3拍子は3回、5拍子は5回です。

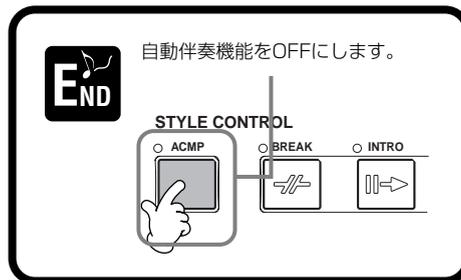
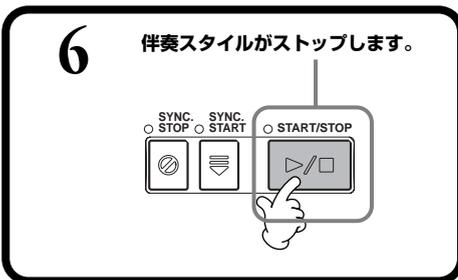


6

伴奏スタイルがストップします。

**NOTE**

曲(ソング) と伴奏スタイルを同時に再生すれば、曲の伴奏部分(9-16チャンネル)が伴奏スタイルに置き替えられ、曲に合わせて伴奏を弾くことができます (P.80)。



**伴奏スタイルの特長**

オープンセーブ画面の伴奏スタイル名の上には、スタイルの特長が表示されるものもあります。

**Session!** ..... メインセクションに、伴奏スタイル独特のコードタイプやコード変化、コード変化を伴う伴奏リフなどが加えられ、よりリアルで派手な伴奏となっています。ただし、メジャーコードを弾いただけでセブンスの音が伴奏に混ざる、オンベースコードに正確に反応しない場合があるなど、必ずしもあらゆる曲での使用が考慮されているわけではありません。特定カテゴリーの曲で、パンチのある演奏を楽しむことができます。

## リズムだけを鳴らす

1 伴奏スタイルを選びます (P.62)。

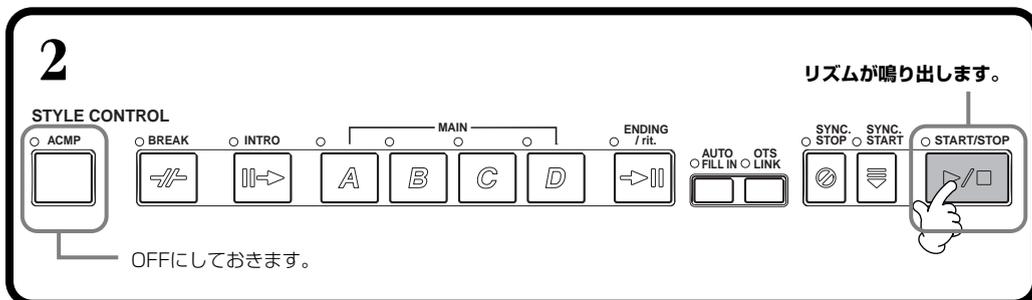
**NOTE**

リズムは伴奏スタイルの一部です。伴奏スタイルごとに違うリズムを鳴らすことができます。

2

**NOTE**

[SYNC. START] ボタンをONにすると、鍵盤を弾いてリズムをスタートさせることができます。



3 リズムに合わせて演奏します。

テンポは、TEMPO[◀][▶]ボタンか[TAP TEMPO]ボタンで調節します。  
[TAP TEMPO]ボタンを2回たたくと、ボタンをたたいた速さのテンポに変わります。



もう一度 を押すとリズムが止まります。

## 音量バランスを調節する/特定のパートを消音する

### BALANCE画面

ボタンを押すと、BALANCE画面が表示されます。



各パートの音量バランスを調節します。

### CHANNEL ON/OFF画面

ボタンを押すと、CHANNEL ON/OFF画面が表示されます。



[CHANNEL ON/OFF] ボタンを押して、「STYLE」ページを表示させ、消音したい楽器を「OFF」にします。1つの楽器だけ鳴らす場合は鳴らしたいチャンネルのボタンを押し続けて「SOLO」にします。「SOLO」を解除するには、もう一度SOLOチャンネルのボタンを押します。

**NOTE**

チャンネル=MIDIチャンネル (P.160) のことです。PSR-2100/1100では下記のようにチャンネルが割り振られています。  
曲 (ソング) ..... 1~16  
伴奏スタイル ..... 9~16

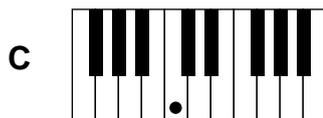
# コードの押さえ方

コードは、スプリットポイントより左側で押さえる鍵盤によって決まります。コードには7種類の押さえ方があります。コードの押さえ方は、CHORD FINGERINGページ (P.142) で選びます。CHORD FINGERINGページにはコードの押さえ方も表示されます。

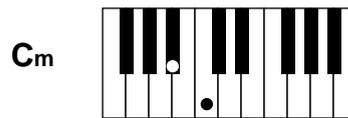
## SINGLE FINGER (シングルフィンガー)

自動伴奏用鍵盤を簡単なルールに従って押さえるだけで、メジャー、セブンス、マイナー、マイナーセブンスの4種類のコードを使った伴奏スタイルをつけることができます。押さえ方のルールは下のとおりです。

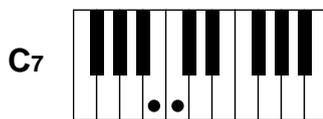
**メジャーコード:** コードのルート音 (根音) の鍵盤を押します。



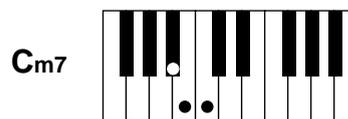
**マイナーコード:** コードのルート音とそれより左側の黒鍵を同時に押します。



**セブンスコード:** コードのルート音とそれより左側の白鍵を同時に押します。



**マイナーセブンスコード:** コードのルート音とそれより左側の白鍵と黒鍵を同時に押します。



## MULTI FINGER (マルチフィンガー)

シングルフィンガーとフィンガードの両方の奏法が使えます。ただし、シングルフィンガーの押さえ方で、マイナー、セブンス、マイナーセブンスコードを鳴らしたいときは、コードのルート音に一番近い白鍵や黒鍵を押してください。

## FINGERED (フィンガード)

伴奏スタイル用鍵盤で一般的なコードを押さえるだけで、選ばれている伴奏スタイルに合った自動伴奏が付きます。コードの押さえ方は、次のページのとおりです。

## FINGERED ON BASS (フィンガードオンベース)

コードの押さえ方はフィンガードと同じですが、押さえたコードの一番低い音がベース音として鳴るので、コードを転回形で押さえるとオンコードを鳴らすことができます。たとえば、Cメジャーコードを「EGC」と押さえるとC onEのコードが鳴ります。

## FULL KEYBOARD (フルキーボード)

全鍵域でコードを検出します。左手でベース音、右手でコードを弾いても、左手でコード、右手でメロディを弾いてもフィンガードの押さえ方に基づいてコードが検出されます。

## AI FINGERED (AIフィンガード)

この奏法は基本的にはフィンガードと同じですが、鍵盤を2音以下しか押さえなくても、1つ前に弾いたコードなどを基に適切なコードを推定して再生します。

## AI FULL KEYBOARD (AIフルキーボード)

全鍵域で通常のピアノ両手演奏をするだけで、コードを押さえなくても伴奏スタイルが再生されます。特定のコードの弾き方にとらわれず、鍵盤のどこで演奏してもリズム、ベース、コードやフレーズによる自動伴奏がつきます。曲のアレンジによっては、AIフルキーボードでの演奏に合わない場合もあります。

基本的にはフルキーボードと似ていますが、鍵盤を2音以下しか押さえなくても、1つ前に再生されたコードなどを基に適切なコードを推定して伴奏スタイルが再生されます。ただし9thと11thは再生されません。

### NOTE

フルキーボードでは押さえた鍵盤の最低音と次に低い音の間隔によって、下記のようにコードが検出されます。

- 1オクターブ以内の場合  
最低音から11th以内の鍵盤でコードが検出されます。
- 1オクターブ以上の場合  
最低音はベース音となり、次に低い音から11th以内でコードが検出されます。

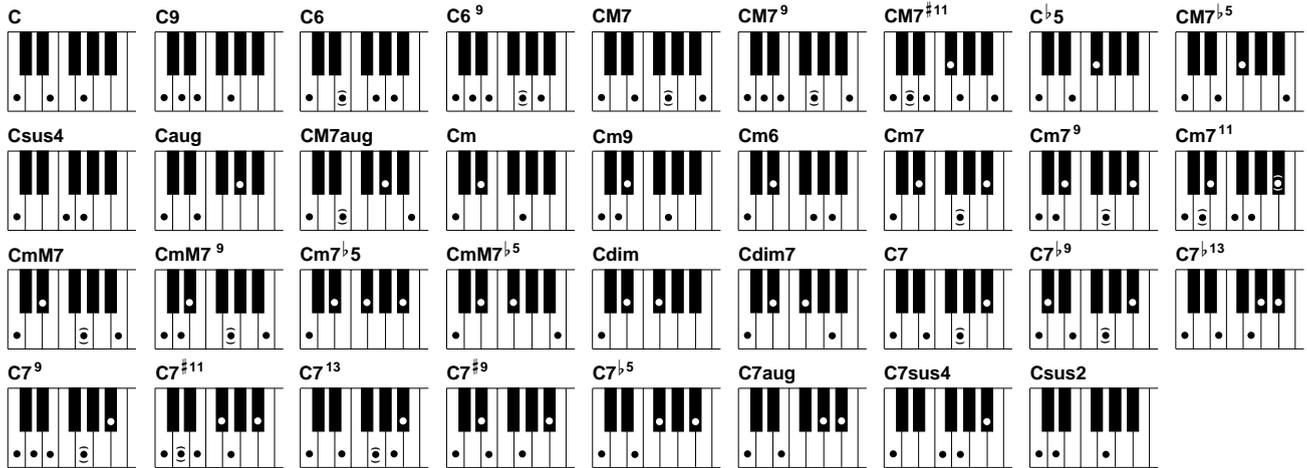
### NOTE

**AI (Artificial Intelligence)**  
=人工知能

### NOTE

AIフルキーボードでは、小節のはじめからほしい8分音符間隔でコードが検出されます。この間隔以内に弾かれた短いコードは検出されません。

・フィンガードでの押さえ方一覧 (Cコードの例)



コード	押鍵	コード(C)
メジャー [M]	1 - 3 - 5	C
ナインス [9]	1 - 2 - 3 - 5	C <sup>9</sup>
シックス [6]	1 - (3) - 5 - 6*	C6
シックスナインス [6 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - 3 - (5) - 6* または 3 - 6 - 2*	C6 <sup>9</sup>
メジャーセブンス [M7]	1 - 3 - (5) - 7	CM7
メジャーセブンスナインス [M7 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - 3 - (5) - 7	CM7 <sup>9</sup>
メジャーセブンスシャープイレブンス [M7 <sup>#11</sup> ]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - 7 または 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - 7	CM7 <sup>#11</sup>
フラットファイブ [F <sup>b5</sup> ]	1 - 3 - <sup>b</sup> 5* または 3 - <sup>b</sup> 5 - 1*	C <sup>b</sup> 5
メジャーセブンスフラットファイブ [M7 <sup>b5</sup> ]	1 - 3 - <sup>b</sup> 5 - 7	CM7 <sup>b5</sup>
サスフォー [sus4]	1 - 4 - 5*	Csus4
オーギュメント [aug]	1 - 3 - #5*	Caug
メジャーセブンスオーギュメント [M7aug]	1 - (3) - #5 - 7	CM7aug
マイナー [m]	1 - <sup>b</sup> 3 - 5	Cm
マイナーナインス [m <sup>9</sup> ]	1 - 2 - <sup>b</sup> 3 - 5	Cm <sup>9</sup>
マイナーシックス [m6]	1 - <sup>b</sup> 3 - 5 - 6	Cm6
マイナーセブンス [m7]	1 - <sup>b</sup> 3 - (5) - <sup>b</sup> 7* または (5) - <sup>b</sup> 7 - 1 - <sup>b</sup> 3* または <sup>b</sup> 7 - 1 - <sup>b</sup> 3 - (5)*	Cm7
マイナーセブンスナインス [m7 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - <sup>b</sup> 3 - (5) - <sup>b</sup> 7 または 2 - <sup>b</sup> 3 - <sup>b</sup> 7	Cm7 <sup>9</sup>
マイナーセブンスイレブンス [m7 <sup>#11</sup> ]	1 - (2) - <sup>b</sup> 3 - 4 - 5 - ( <sup>b</sup> 7)*	Cm7 <sup>#11</sup>
マイナーメジャーセブンス [mM7]	1 - <sup>b</sup> 3 - (5) - 7	CmM7
マイナーメジャーセブンスナインス [mM7 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - <sup>b</sup> 3 - (5) - 7	CmM7 <sup>9</sup>
マイナーセブンスフラットファイブ [m7 <sup>b5</sup> ]	1 - <sup>b</sup> 3 - <sup>b</sup> 5 - <sup>b</sup> 7* または <sup>b</sup> 5 - <sup>b</sup> 7 - 1 - <sup>b</sup> 3 * または <sup>b</sup> 7 - 1 - <sup>b</sup> 3 - <sup>b</sup> 5*	Cm7 <sup>b5</sup>
マイナーメジャーセブンスフラットファイブ [mM7 <sup>b5</sup> ]	1 - <sup>b</sup> 3 - <sup>b</sup> 5 - 7	CmM7 <sup>b5</sup>
ディミニッシュ [dim]	1 - <sup>b</sup> 3 - <sup>b</sup> 5	Cdim
ディミニッシュセブンス [dim7]	1 - <sup>b</sup> 3 - <sup>b</sup> 5 - 6*	Cdim7
セブンス [7]	1 - 3 - (5) - <sup>b</sup> 7 または 1 - (3) - 5 - <sup>b</sup> 7	C7
セブンスフラットナインス [7 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - 3 - (5) - <sup>b</sup> 7	C7 <sup>9</sup>
セブンスフラットサーティーンズ [7 <sup>#13</sup> ]	1 - 3 - 5 - <sup>b</sup> 6 - <sup>b</sup> 7	C7 <sup>#13</sup>
セブンスナインス [7 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - 3 - (5) - <sup>b</sup> 7 または 3 - <sup>b</sup> 7 - 2*	C7 <sup>9</sup>
セブンスシャープイレブンス [7 <sup>#11</sup> ]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - <sup>b</sup> 7 または 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - <sup>b</sup> 7	C7 <sup>#11</sup>
セブンスサーティーンズ [7 <sup>#13</sup> ]	1 - 3 - (5) - 6 - <sup>b</sup> 7 または 3 - 6 - <sup>b</sup> 7	C7 <sup>#13</sup>
セブンスシャープナインス [7 <sup>#9</sup> ]	1 - #2 - 3 - (5) - <sup>b</sup> 7	C7 <sup>#9</sup>
セブンスフラットファイブ [7 <sup>b5</sup> ]	1 - 3 - <sup>b</sup> 5 - <sup>b</sup> 7* または <sup>b</sup> 7 - 1 - 3 - <sup>b</sup> 5*	C7 <sup>b5</sup>
セブンスオーギュメント [7aug]	1 - 3 - #5 - <sup>b</sup> 7	C7aug
セブンスサスフォー [7sus4]	1 - 4 - 5 - <sup>b</sup> 7	C7sus4
サスツー [sus2]	1 - 2 - 5*	Csus2

\*.....この転回形のみ。その他のコードはすべての転回形が使えます。

**NOTE**

- ・カッコの中の音は省略されることもあります。
- ・FINGERED、FINGERED ON BASS、AI FINGEREDでは、連続した3つの鍵盤(黒鍵を含む)を押さえるとコードなしとなり、リズムの演奏だけが続きます(コードキャンセル機能)。リズムだけを鳴らす場合などに利用します。
- ・オクターブ違いの同じルート音2つを弾いた場合、ルートだけに基づいた伴奏が再生されます。
- ・完全5度(1+5)を押さえると、ルートと5度だけに基づいた伴奏が再生されます。
- ・類似するコード間の変更では、伴奏スタイルが前のコードのまま変化しない場合もあります(たとえば、あるマイナーコードに続けてマイナーセブンスが続いた場合など)。

**NOTE**

**CHORD FINGERING** ページ (P.142) では、知りたいコードを指定するとフィンガードでのコードの押さえ方が表示されます。

# 伴奏スタイルのパターンに変化を付ける メイン MAIN A/B/C/D, イントロ INTRO, エンディング ENDING, ブレイク BREAK

伴奏セクションを切り替えると、1曲の中で伴奏に変化を付けることができます。セクションには、イントロ(前奏)、メイン(伴奏)、エンディング(後奏)、ブレイクがあります。

**NOTE**  
ここでは自動伴奏をONにしていますが、リズムだけを鳴らす場合(P.64)でも同様の使い方ができます。

**NOTE**  
自動伴奏演奏中に **[INTRO]** ボタンを押すと、演奏中にイントロを再生させることができます。

**NOTE**  
**[BREAK][INTRO][MAIN][ENDING]** ボタンのランプについて  
**緑点灯** .....データが入っていて、現在選ばれていません。  
**赤点灯** .....データが入っていて、現在選ばれています。  
**点灯なし** ..データが入っていません。ボタンを押しても選ぶことができません。

**NOTE**

- 自動伴奏用鍵盤を押した強さで自動伴奏の音量を変えることができます(P.141)。
- 自動伴奏演奏中に **[SYNC. START]** ボタンを押すと、伴奏スタイルをストップし、シンクロスタート待機状態になります。
- ペダルで伴奏セクションを切り替えることもできます(P.142)。
- ブレイク**=曲の流れに区切りをつけて演奏を盛り上げる効果です。演奏中に**[BREAK]** ボタンを押すと、1小節分のフィルインが演奏されます。
- ブレイク演奏中は、**メイン**のいずれかのランプが点滅してブレイク後の行き先のセクションを知らせます。
- [AUTO FILLIN]** ボタンがONのときは、小節内の最後の半拍(8分音符)以降に**MAIN[A][B][C][D]** ボタンのどれかを押すと、次の小節からフィルインが始まります。
- 伴奏スタイルは**STYLE [START/STOP]** ボタンでストップすることもできます。
- MAIN** 画面の **[E]** ボタンで、イントロとエンディングの種類を選ぶことができます(P.69)。
- エンディングの演奏中に **[INTRO]** ボタンを押すと、エンディング終了後にイントロセクションの演奏が継続されます。

**1** 伴奏スタイルを選びます (P.62)。

**2** **2-2** イントロをONにします。伴奏スタイルがスタートする前に、もう一度このボタンを押すと、イントロは解除されます。

**2-1** 伴奏スタイル機能をONにします。 **2-3** シンクロスタート機能をONにします。

**3** 自動伴奏用鍵盤を押さえると、イントロがスタートし、メインセクションへ移ります。

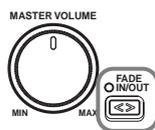
**4** **メインセクションを切り替えることができます。**

**ブレイクを入れることができます。**

**5** エンディングを鳴らします。エンディングの演奏が終わると、伴奏スタイルは自動的にストップします。エンディング演奏中にもう一度このボタンを押すと、リタルダンド(徐々にテンポを遅くすること)をかけることができます。

### フェードイン/アウト

伴奏スタイルをフェードイン(鳴り始めは小さく、だんだん音が大きくなる効果)でスタートしたいときは、**[FADE IN/OUT]**ボタンを押して**[SYNC. START]**ボタンをONにします。伴奏スタイルがスタートする前にもう一度**[FADE IN/OUT]**ボタンを押すと、フェードインは解除されます。伴奏スタイルをフェードアウト(だんだん音が小さくなって消える効果)してストップしたいときも、**[FADE IN/OUT]**ボタンを押します。フェードイン/アウトする時間は設定することができます(P.151)。



### NOTE

- **[AUTO FILLIN]**ボタンがONのときは、エンディングの演奏中に**MAIN[A][B][C][D]**ボタンのどれかを押すと、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。
- エンディングセクションから自動伴奏演奏を開始することもできます。その場合、エンディングセクションの演奏が終わっても自動伴奏はストップしません。
- 伴奏スタイルがストップしているときに伴奏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、自動伴奏演奏中にスタイルを変更してもテンポは変わりません。
- **STOP ACMP**をONにすると、伴奏スタイルがストップしているときに自動伴奏用鍵盤でコードを押さえてコードとベースを両方鳴らすことができます(P.141)。

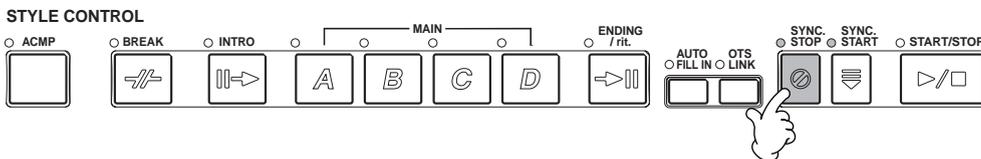
## 鍵盤から指を離すと同時に伴奏スタイルをストップさせる SYNC. STOP

シンクロストップ機能を使うと、伴奏スタイル用鍵盤から指を離すと同時に伴奏スタイルがストップします。また、自動伴奏用鍵盤を押さえると同時に伴奏スタイルが再スタートします。

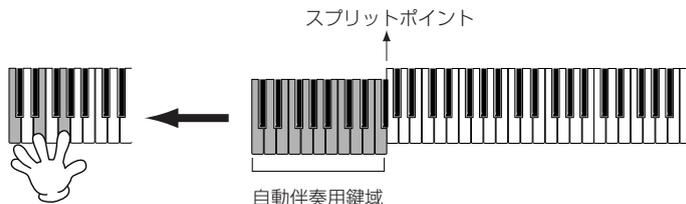
1 自動伴奏機能をONにします。



2 **[SYNC. STOP]**ボタンをONにします。**[SYNC. STOP]**ボタンをONにすると**[SYNC. START]**ボタンも自動的にONになります。



3 左手でコードを弾くと同時に伴奏スタイルがスタートします。



4 鍵盤から左手を離すと伴奏スタイルがストップします



5 左手でコードを弾くと伴奏スタイルが再スタートします。



**END** もう一度**[SYNC. STOP]**ボタンと**[SYNC. START]**ボタンを押して、シンクロストップ機能をOFFにします。

### NOTE

自動伴奏用鍵盤/左手鍵盤で短く鍵盤を押してシンクロストップさせることもできます(P.141)。

### NOTE

奏法がフルキーボードかAIフルキーボードに設定されているか、パネルの自動伴奏機能がOFFのときは、シンクロストップはONにできません。

# イントロとエンディングの種類を選ぶ

イントロ エンディング

## INTRO/ENDING

**NOTE**

MAIN画面は、[DIRECT ACCESS] ボタンを押してから、[EXIT] ボタンを押して表示させます。

**1**

**2**

イントロを選びます。

エンディングを選びます。

**3** イントロ、エンディングを入れて演奏をします (P.30、31)。

# 伴奏セクションが切り替わったときに自動でフィルを入れる

オート フィル イン  
AUTO FILL IN

**NOTE**

FILL=リズムに変化を付けるときに入れる短いフレーズ。

**1**

STYLE CONTROL

**2** 伴奏セクションを切り替えながら演奏 (P.30、31) します。メインを切り替えたときにフィルが入ります。

**NOTE**

選ばれているMAINボタンをもう一度押しても、フィルが入ります。

**NOTE**

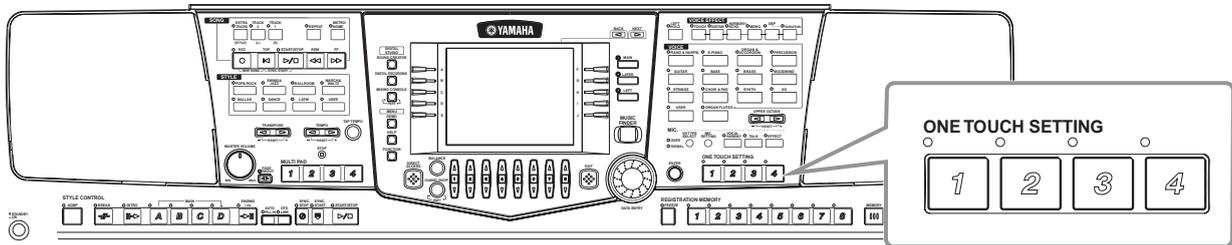
メインセクションを切り替えるときに、すばやく2回ボタンを押すとオートフィルを経由せずに次のメインセクションへ切り替わります。

**END** もう一度[AUTO FILL IN]ボタンを押すと、オートフィルは解除されます。

# 選んだ伴奏スタイルに合ったパネル設定を呼び

# ONE TOUCH SETTING

内蔵の伴奏スタイルには、各4種類のおすすめのパネル設定が用意されています。選んだ伴奏スタイルに合う音色やエフェクトをワンタッチで呼び出すことができます。



**1** 伴奏スタイルを選びます (P.62)。

**2** ワンタッチセッティング[1]~[4]ボタンのどれかを押します。

ランプ (赤) 点灯... おすすめのパネル設定が入っていて、現在選ばれています。

ランプ (緑) 点灯... おすすめのパネル設定が入っていて、現在選ばれていません。

ランプ点灯なし... おすすめのパネル設定は入っていません。ボタンを押してもパネル設定は変わりません。

選ばれている伴奏スタイルに合った音色、エフェクトなどが呼び出されます。伴奏スタイルがストップしているときは、伴奏スタイル機能とシンクロスタートが自動的にONになります。ワンタッチセッティングで呼び出すことができる設定の詳細については、別冊の「データリスト(パラメーター一覧)」を参照してください。

**3** 左手でコードを弾くと同時に伴奏スタイルがスタートします。

スプリットポイント

自動伴奏用鍵域

**4** 伴奏スタイルをストップします。

STYLE CONTROL

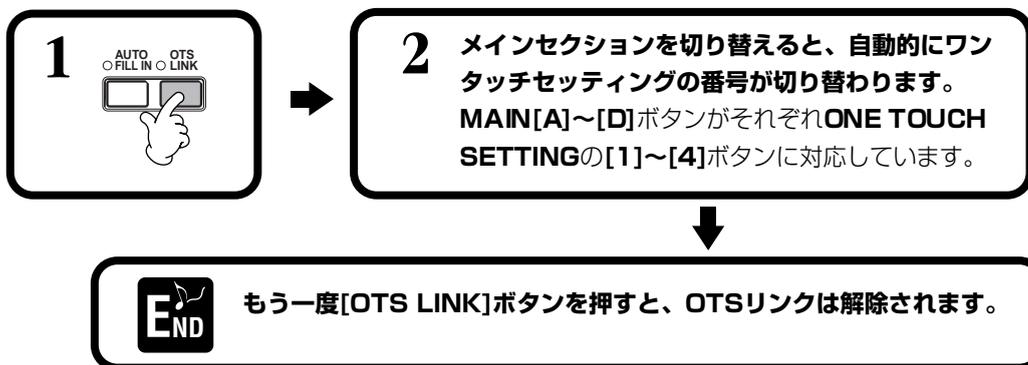
ACMP BREAK INTRO MAIN A B C D ENDING /rit AUTO FILL IN OTS LINK SYNC STOP SYNC START START/STOP

**5** 他のワンタッチセッティングも試してみましょう。また、オリジナルのワンタッチセッティングを作ることができます (P.71)。

ONE TOUCH SETTING

## 自動でワンタッチセッティング番号を切り替える リンク OTS LINK

メインセクションの切り替えと連動させて、ワンタッチセッティング番号を自動的に切り替えることができます。

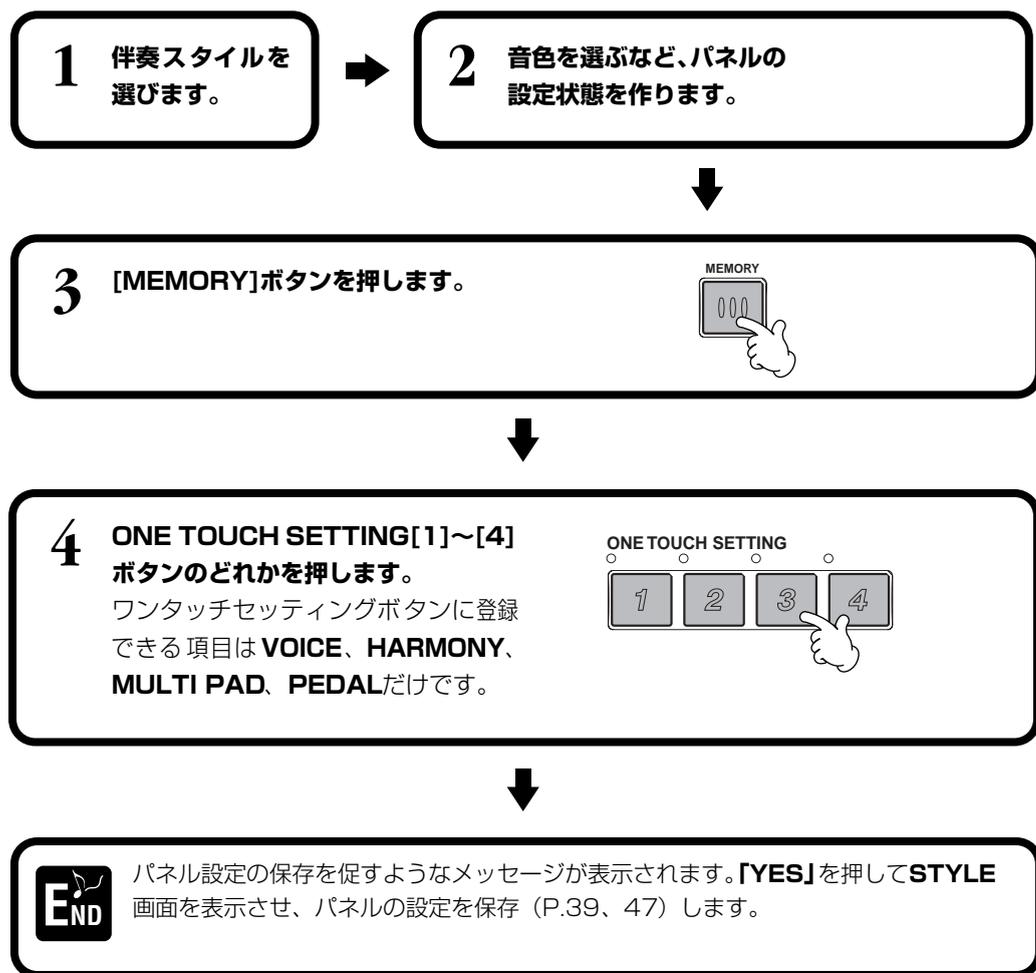


**NOTE**  
OTS=One Touch Settingの略です。

**NOTE**  
ワンタッチセッティング番号は、次のどちらのタイミングで切り替えるか決めることができます (P.141)。  
 ・セクションボタンを押した時点  
 ・伴奏スタイルが次の小節にさしかかった時点

## パネルの設定をワンタッチセッティングに登録する ワンタッチセッティング ONE TOUCH SETTING

ここでは、オリジナルのワンタッチセッティング (伴奏スタイルごとに4設定) の登録方法をご紹介します。ワンタッチセッティングの各設定項目については、別冊の「データリスト (パラメーター一覧)」を参照してください。



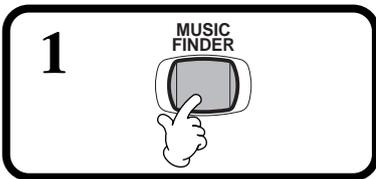
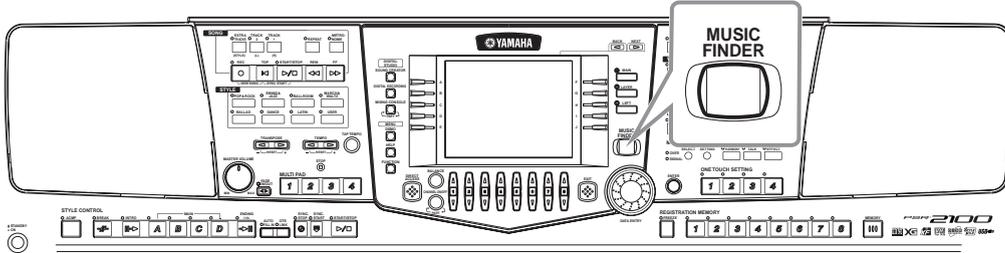
**NOTE**  
ここでパネルの設定を保存しないと、伴奏スタイルを変更したときに、登録した設定は消去されます。

# 曲ごとのおすすめ伴奏スタイルを呼び出す

演奏したい曲名から、音色や伴奏スタイルなどを選んでくれる機能です。弾きたい曲に合う伴奏スタイルがうまく探せないという場合に、ワンタッチで伴奏スタイルやワンタッチセッティングなどがセットされて便利です。また、ここで呼び出すことのできるおすすめの設定（レコード）は、作成、保存することもできます。ご自分で作った設定を保存して、必要に応じて呼び出してみましょう。

**NOTE**  
ミュージックファインダーのレコードとその内容は、おすすめのパネル設定の一例にすぎません。このほかにも、演奏する曲目に応じて、自由にお好みの設定でお楽しみください。

**NOTE**  
ミュージックファインダーは、ご自身で演奏を楽しんでいただくための伴奏スタイルや音色などを設定するもので、曲データそのものではありません。



**2 おすすめの設定（レコード）を選びます。**レコードを選ぶと、そのレコードに登録されている伴奏スタイルとワンタッチセッティングが呼び出されます。たとえば[1▲▼]ボタンで一番上のレコードを選んでみましょう。

ここで表示されているミュージックファインダーの設定データをレコードと呼びます。

**ALL** ..... すべてのレコードを表示させます。  
**FAVORITE** ..... 「FAVORITE」ページに追加されたレコードを表示させます。  
**SEARCH 1, 2** ..... SEARCH機能（P.73）で検索した結果を表示させます。

MUSIC	STYLE	DEAR	TEMPO
A Bossa Out Of Tune?	カワキキ	4/4	132
A Bridge To Cross Trou	カワキキ	4/4	80
A Feeling Of Love Toni	カワキキ	4/4	76
A Flowers Kisses?	カワキキ	3/4	158
A March For Radetsky	カワキキ	4/4	110
A Nickel In The Nickel	カワキキ	4/4	214
A Nine Stone Cowboy	カワキキ	4/4	115
A Sad Song To Make Jud	カワキキ	4/4	76
A Sunshine Walk	カワキキ	4/4	194
Above The Clouds	カワキキ	4/4	120
Adeline's Ballad	カワキキ	4/4	72
Aga Doo	カワキキ	4/4	124
Again, We Are Together	カワキキ	4/4	124
Again, We're Whole	カワキキ	4/4	96

レコードを表示する順番を切り替えます。

**MUSIC**.....曲名順  
**STYLE**.....スタイル名順  
**BEAT**.....拍子の分母/分子の小さい順  
**TEMPO**.....テンポ値の大きい（テンポが速い）順

レコードの昇順（ASCENDING）、降順（DESCENDING）を切り替えます。

選ばれているレコードを「FAVORITE（お気に入り）」ページに追加します。

[H] ボタンを押すと、メッセージ「選択されているデータをお気に入りリストに追加しますか？ YES/NO」が表示されます。「YES」で、選ばれているレコードが「FAVORITE」ページに追加されます。追加されたレコードを「FAVORITE」ページから削除する場合は、「FAVORITE」ページで削除したいレコードを選んでから[H] (DELETE FROM FAVORITE) ボタンを押します。

レコードを検索します。MUSIC FINDER SEARCH 画面（P.73）で検索条件を入力します。SEARCH 1の検索結果は「SEARCH 1」ページに、SEARCH 2の検索結果は「SEARCH 2」ページに表示されます。

曲名からレコードを選びます。曲名順にレコードを表示させるときに[1▲▼]ボタンを押すと、同じ文字で始まる曲をスキップします（たとえば、Aで始まる曲名のレコードが選択されている場合に[1▼]を押すと、Bで始まる曲名のレコードに移動します）。[▲▼]ボタンを同時に押すと一番上のレコードに移動します。

スタイル名からレコードを選びます。スタイル名順にレコード表示させているときにこのボタンを押すと、次のスタイルに移動させることができます。[▲▼]ボタンを同時に押すと一番上のレコードに移動します。

選択中のレコードの編集画面「MUSIC FINDER RECORD EDIT」(P.74)に移動します。

TEMPO LOCKをON/OFFします。TEMPO LOCKとは、伴奏スタイルを使って演奏しているときにレコードを変更しても、テンポが変わらないようにする機能です。ここでのON/OFFは、すべてのページ（ALL/FAVORITE/SEARCH1/SEARCH2）で共通です。

**3 伴奏スタイルを再生させて（P.63）演奏してみましょう。**



**NOTE**  
レコードは、[DATA ENTRY]ダイアルと[ENTER]ボタンで選ぶこともできます。

# おすすめスタイルを検索する MUSIC FINDER SEARCH

ミュージック ファインダー サーチ

曲名やキーワードなどからMUSIC FINDERの中のレコードを検索し、結果を表示させることができます。

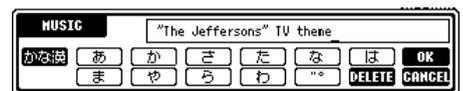
**1** MUSIC FINDER画面で、[I] (SEARCH 1) ボタンか [J] (SEARCH 2) ボタンを押します。

**2** 検索条件を入力(下記参照)し [8▲] (START SEARCH) ボタンで検索を始めます。

検索を始めます。設定した条件のすべてを満たすレコードが検索され、[SEARCH] ページに表示されます。検索したい内容の入力/設定は、下記を参照してください。

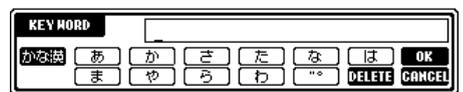
## ■ [A] MUSIC (ミュージック)

曲名で検索します。ボタンを押すと、曲名入力の画面が表示されます。検索する曲名を入力 (P.48) すると、すべてのレコードの中から、入力された文字列を含むものが検索されます。



## ■ [B] KEYWORD (キーワード)

キーワードで検索します。ボタンを押すと、キーワード入力の画面が表示されます。検索するキーワードを入力 (P.48) すると、すべてのレコードの中から、入力されたキーワードを含むものが検索されます。複数のキーワードを、カンマ (,) で区切って入力することもできます。その場合は、すべてのキーワードの内一つでも一致するキーワードが入っているレコードが検索されます。



## ■ [C] STYLE (スタイル)

伴奏スタイルのスタイル名で検索します。ボタンを押すと、STYLE FILE SELECT画面が表示されます。STYLE FILE SELECT画面の[A]~[J]ボタンで、検索したい伴奏スタイルを選びます。各伴奏スタイルがどんな曲におすすめなのか調べるのに便利です。

**NOTE**  
 ここでのSTYLE FILE SELECT画面は検索のためにファイル名を選ぶためだけのもので、伴奏スタイルのファイルを呼び出すわけではありません。

## ■ [D] BEAT (ビート)

拍子で検索します。

## ■ [E] SEARCH AREA (サーチエリア)

検索するページを選びます。SEARCH1か2を選ぶと、すでに検索されているレコードの中からさらに絞り込んで検索することができます。

## ■ [F]~[H] CLEAR (クリア)

左の項目の検索条件を消去します。

## ■ [1▲▼] TEMPO FROM (テンポフロム)

検索するレコードの最小テンポを設定します。[▲▼]ボタンを同時に押すとテンポの最小値にリセットされます。

## ■ [2▲▼] TEMPO TO (テンポトゥー)

検索するレコードの最大テンポを設定します。[▲▼]ボタンを同時に押すとテンポの最大値にリセットされます。

## ■ [3▲▼]~[5▲▼] GENRE (ジャンル)

検索するジャンルを選びます。選択範囲は、すべてのジャンル (ANY)、プリセットジャンル、あなたが登録した (P.72) ジャンルです。

## ■ [8▼] CANCEL (キャンセル)

検索せずに、前の画面に戻ります。

# レコードを編集する MUSIC FINDER RECORD EDIT

選択中のレコードのデータを表示/変更/消去します。また、新しいレコードを登録します。

**1** MUSIC FINDER画面で、**[8▲▼]** (RECORD EDIT) ボタンを押します。

**2** レコードのデータを変更/消去します。また、新しいレコードを登録します。操作方法については、下記を参照してください。

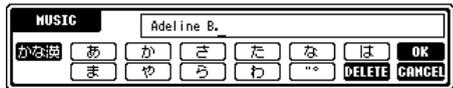
**NOTE**  
プリセットのレコードも変更/消去できます。プリセットのレコードを変更/消去したくないときには、編集したあとで新しいレコードとして登録しましょう。

**NOTE**  
ミュージックファインダーのすべてのレコードは、まとめて1つのファイルとして保存することができます(P.154)。保存したファイル呼び出すと、レコードの置き換え/追加を選ぶメッセージが表示されます。  
**REPLACE** ...現在のミュージックファインダー全レコードが消去され、ファイルから呼び出されたレコードに置き替われます。  
**APPEND** ...ファイルから呼び出されたレコードは、空きレコード番号に追加されます。

## ■ [A] MUSIC (ミュージック)

曲名を表示/変更/消去/登録します。ボタンを押すと、曲名入力の画面が表示されます。

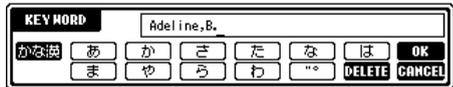
この画面で曲名を変更/消去/登録します。



## ■ [B] KEYWORD (キーワード)

キーワードを表示/変更/消去/登録します。ボタンを押すと、キーワード入力の画面が表示されます。

この画面でキーワードを変更/消去/登録します。複数のキーワードを、コンマ(,)で区切って入力することもできます。



## ■ [C] STYLE (スタイル)

スタイル名を表示/変更/消去/登録します。レコードを新しく登録するときは、必ず入力してください。ボタンを押すと、**STYLE FILE SELECT**画面が表示されます。**STYLE FILE SELECT**画面の**[A]~[J]**ボタンで、変更/消去/登録したいファイルを選びます。

**NOTE**  
ここでの**STYLE FILE SELECT**画面は、レコードの変更/消去/登録のためにファイル名を選ぶだけのもので、伴奏スタイルのファイル呼び出すわけではありません。

## ■ [D] BEAT (ビート)

拍子を表示/変更/消去/登録します。**[C]**ボタンでファイルを変更すると、拍子も自動的に新しいファイルの拍子に変わります。

**NOTE**  
ここでのビートの変更は検索のためのもので、実際の伴奏スタイルの拍子を変更するわけではありません。

## ■ [E] FAVORITE (フェーバリット)

選択中のレコードを**[FAVORITE (P.72)]**に登録することができます。

## ■ [F]~[H] CLEAR (クリア)

左の項目のデータを消去します。

## ■ [I] DELETE RECORD (デリートレコード)

このレコードを消去します。消去したレコード番号は空き番号となります。ボタンを押すと**レコードを削除するかどうか確認するメッセージ**が表示されます。

**YES** .....レコードを消去して画面を閉じます。

**NO** .....レコードを消去せずに画面を閉じます。

**CANCEL** .....メッセージを閉じて、元の画面に戻ります。

### ■ [J] NEW RECORD (ニューレコード)

レコードを新しく登録します。レコード番号は、空き番号の中でいちばん小さい番号が自動的に登録されます。ボタンを押すと「新規レコードを作成しますか? YES/NO/CANCEL」が表示されます。

- YES ..... レコードを登録して画面を閉じます。
- NO ..... レコードを登録せずに画面を閉じます。
- CANCEL ..... メッセージを閉じて、元の画面に戻ります。

#### NOTE

登録できるレコード数は、内蔵されていたレコードも含めて全部で2500 (PSR-2100) / 1200 (PSR-1100) 件です。

### ■ [1▼▲] TEMPO (テンポ)

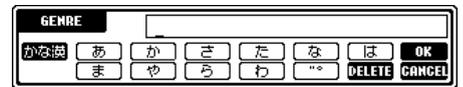
選ばれている伴奏スタイルのテンポを表示/変更します。[C]ボタンで伴奏スタイルを変更すると、テンポも自動的に変更した伴奏スタイルのテンポに変わります。

### ■ [3▼▲]~[5▼▲] GENRE (ジャンル)

選ばれているレコードが属するジャンルを表示/変更します。選択範囲は、すべてのプリセットジャンル、あなたが登録したすべてのジャンルです。

### ■ [6▼▲] GENRE NAME (ジャンルネーム)

ジャンル名を入力します。ボタンを押すと、ジャンル名入力の画面が表示されます。この画面でジャンル名を変更/消去/登録します。ジャンルは200件まで登録することができます。入力したジャンル名は、現在のレコードが[8▲](OK)ボタンで書き替えられたときか[J](NEW RECORD)で新規登録されたときに有効になります。レコードを書き替え/新規登録しないでMUSIC FINDER RECORD EDIT画面を閉じた場合は、入力したジャンル名が消去されます。



### ■ [8▲] OK (オーケー)

レコードを変更します。ボタンを押すと「このレコードを変更しますか? YES/NO/CANCEL」が表示されます。

- YES ..... レコードを書き替えて画面を閉じます。
- NO ..... レコードを書き替えずに画面を閉じます。
- CANCEL ..... メッセージを閉じて、元の画面に戻ります。

### ■ [8▼] CANCEL (キャンセル)

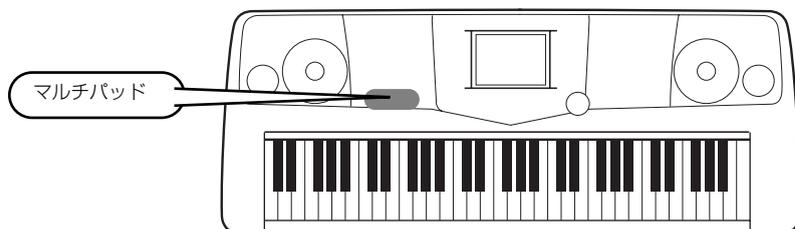
変更内容を取り消して、MUSIC FINDER画面に戻ります。



ここで変更/登録した内容を残しておきたい場合は、ミュージックファインダーのすべてのレコードのファイルとして保存してください(P.154)。保存しないと、他のミュージックファインダーのファイル呼び出し時、工場出荷時の状態に戻したときに失われます(P.154)。

# マルチパッド MULTI PAD

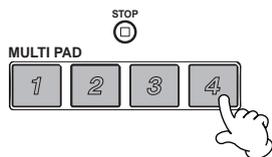
マルチパッド機能により、通常の鍵盤演奏に短いリズムやメロディなどのさまざまなフレーズを追加して楽しむことができます。



## マルチパッドを鳴らす

1 マルチパッドバンク画面(P.38)から目的のバンクを選びます。

2 マルチパッドを押します。



### NOTE

- パッドは、そのとき設定されているテンポで演奏されます。
- 複数のパッドを同時に演奏することも可能です。
- 演奏中のパッドを押すと、演奏をストップして最初から再スタートします。

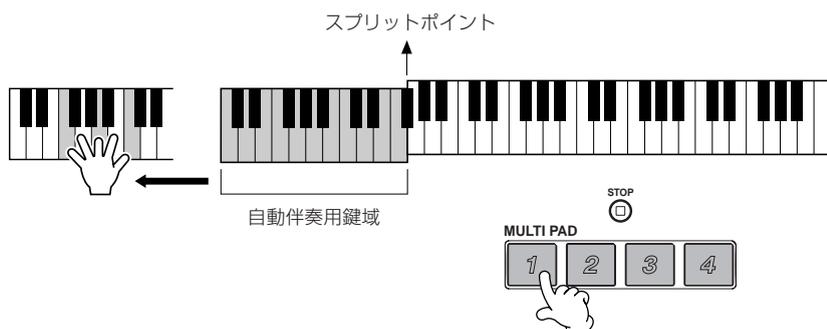
パッドを押すと同時に、押したパッド(この場合はパッド4)に対応したフレーズが再生されます。マルチパッド機能で再生したフレーズを途中で止めるには次の2通りの方法があります。

- すべてのパッドの再生をストップする場合...[STOP]ボタンを一度押してボタンから指を離します。
- 特定のパッドの再生をストップする場合 .....[STOP]ボタンを押しながら演奏をストップしたいパッド(複数選択可)を押します。

## コードに合わせて鳴らす

1 [ACMP]ボタンを押して自動伴奏をオンにします(P.63)。

2 左手でコードを押さえながら、いずれかのマルチパッドを押します。



### NOTE

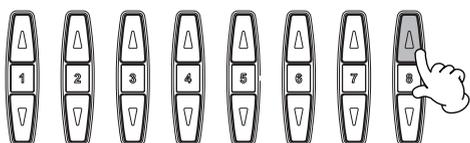
マルチパッドの中にはコードに合わせて演奏されない(コードマッチしない)ものもあります。

この例では、パッド1のフレーズがFメジャーに移調された状態で再生されます。その他のコードやパッドも試してみましょう。パッドのフレーズの再生中にコードを変えることもできます。

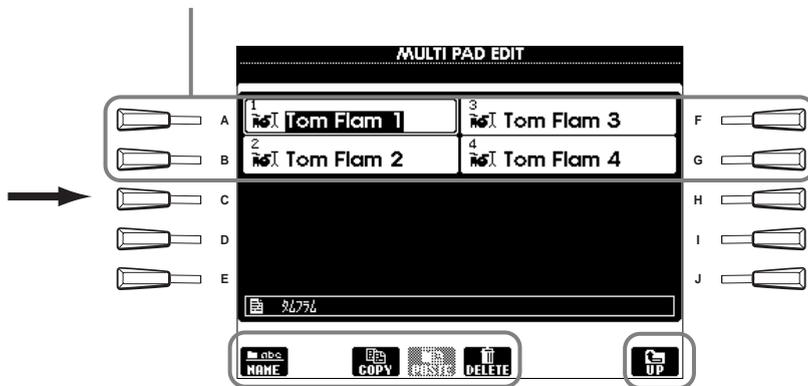
# 個々のマルチパッドを他のバンクにコピーする マルチパッド エディット MULTI PAD EDIT

マルチパッドエディット(MULTI PAD EDIT)では、あるマルチパッドバンク内の個々のマルチパッドを他のバンクにコピーしたり、バンク内の特定のパッドを削除したりすることができます。

マルチパッドバンクオープンセーブ画面 (P.38)



エディット (コピー / 削除) するマルチパッド (複数選択可) を選びます。



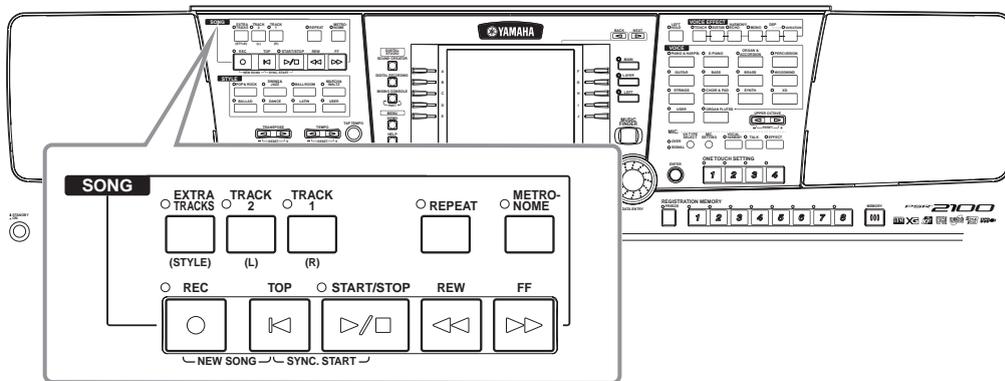
操作の方法は、オープン/セーブディスプレイ (P.44、47) と同様です。

1つ上の階層を表示させます。

# 曲の再生 ソング SONG

内蔵曲や録音機能(P.95)を使って録音した演奏、市販のディスクなどを再生します。この機能では、再生されている曲と一緒に演奏したりするなど、いろいろな使い方ができます。さらに、画面に楽譜や歌詞を表示させることもできます。PSR-2100にマイクをつないで歌うときには、PSR-2100が自動的にハーモニーをつけてくれるボーカルハーモニー (P.131)もあります。

**NOTE**  
ソング=PSR-2100/1100では、再生される曲のことを指します。



## 曲 (ソング) の種類

- 市販のディスク曲



このロゴマークが付いたディスクには、GM規格に対応した曲データが入っています。

**NOTE**  
市販のミュージックデータは著作権で保護されていますので、個人で楽しむ範囲でご利用ください。



このロゴマークが付いたディスクには、XG フォーマットに対応した曲データが入っています。XGでは、音色の拡張方式やエディット方式、エフェクト構成やタイプなどを規定して、「GMシステムレベル1」を大幅に拡張しています。



このロゴマークが付いたディスクには、ヤマハDOC(Disk Orchestra Collection) フォーマットに対応した曲データが入っています。

**NOTE**  
再生させることができる曲の種類については、P.161も参照してください。



このロゴマークが付いたディスクには、ヤマハ独自のMIDIファイルフォーマットに対応した曲データが入っています。

- ご自分で録音 (P.95) して、PSR-2100/1100本体またはディスクに保存した曲

# 曲を再生する

## 内蔵曲を再生する

**1**

BACK NEXT

MAIN

SONG 4/4 J= 98 Live! MAIN

Lyrics BAR 001 Live! LAYER

Score TEMPO 1 Chord J= 148 LEFT

STYLE 4/4 J= 148 MULTI PAD

INTRO ENDING REGISTRATION BANK

4bar2 4bar NewBank

BALANCE

100 100 100 100 100 100

SONG STYLE M.PAD MIC LEFT LAYER MAIN

**NOTE**  
MAIN画面が表示されていないときは、[DIRECT ACCESS] ボタンを押してから、[EXIT] ボタンを押して表示させます。

**NOTE**  
曲の再生と共に呼び出したい設定(テンポや音色の設定など)を設定しておくことができます(P.107)。

**2**

2-1 [BACK]ボタンで[PRESET]を選びます。

BACK NEXT

SONG

PRESET P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10

2-2 フォルダを開いて再生したい曲を選びます。

**NOTE**  
[TOP]ボタンとソング [START/STOP]ボタンを同時に押すと曲のシンクスタート待機状態になります。鍵盤を弾くと同時に曲がスタートします。伴奏スタイルのシンクスタート(P.63)とあわせて使用することができます。

**NOTE**  
曲再生のスタート時やストップ時に[FADE IN/OUT]ボタンを押すと、フェードイン(鳴り始めは小さく、だんだん音が大きくなる効果)やフェードアウト(だんだん音が小さくなって消える効果)をかけることができます。

**3**

曲がスタートします。

SONG

EXTRA TRACKS TRACK 2 TRACK 1 REPEAT METRONOME

(STYLE) (L) (R)

REC TOP START/STOP REW FF

NEW SONG SYNC START

テンポは、TEMPO[◀][▶]ボタン(P.53)か[TAP TEMPO]ボタンで調節します。  
[TAP TEMPO]ボタンを2回たたくと、ボタンをたたいた速さのテンポに変わります。

**END**

START/STOP

もう一度 [▶/□] ボタンを押して曲をストップします。曲は、押した位置で停止します。

ひとつ前の画面に戻るには、[EXIT] を押します。

**NOTE**  
曲を連続再生させることもできます。SONG SETTING画面(P.140)でSONG CHAIN PLAYをONにします。

**NOTE**  
本体の言語モード(LANGUAGE)(P.154)を、再生する曲(ソング)のファイル名に適した言語に設定してください。

**曲(ソング)と伴奏スタイルの同時再生**

曲と伴奏スタイルを同時に再生すれば、曲の9～16チャンネルが伴奏スタイルのチャンネルに置き替えられるので、自動伴奏機能を使って曲の伴奏部分を弾くことができます。

たとえば、下記の設定をしてから、曲に合わせてコードを弾いてみましょう。

- ・ 「ACMP」 ボタン.....ON
- ・ 「AUTO FILL IN」 ボタン.....ON

- 1** 曲を選び、SONG[START/STOP]ボタンで再生させておきます。
- 2** 伴奏スタイルを選びます。
- 3** STYLE[START/STOP]ボタンで、伴奏スタイルをスタートします。
- 4** 曲に合わせて、ブレイクを入れたり、セクションを切り替えたりします。セクションを切り替えるとフィルが入ります。



曲の再生がストップすると、伴奏スタイルの再生も同時にストップします。

**NOTE**

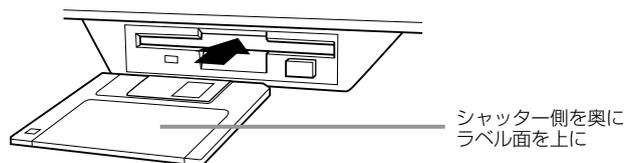
伴奏スタイルだけ再生しているときに曲をスタートすると、伴奏スタイルはストップします。ただし、内蔵曲の中で伴奏スタイルを使用している曲では、伴奏スタイルはストップしません。

**NOTE**

内蔵曲の中には、伴奏スタイルを使用した独自の形式で作られているものもあります。このような曲では、再生をスタートさせると自動的に伴奏スタイルもスタートします。

## ディスク曲を再生する

ディスクをディスクドライブに差し込みます。



再生方法は、「内蔵曲を再生する(P.79)」と同様です。**SONG**画面では「**FLOPPY DISK**」を選びます。

### NOTE

最初に「フロッピーディスクの取り扱いについて」(P.8)をお読みください。

### NOTE

ディスクを入れたときに、曲(ソング)を自動で呼び出さないようにすることもできます(P.153)。

### NOTE

曲のテンポに関係なく一定のテンポが設定されているミュージックデータをPSR-2100/1100で再生した場合、小節番号は実際の曲の小節番号とは一致せず、単に曲の進行を示す目安となります。

### NOTE

曲データの容量が大きいと、PSR-2100/1100本体に読み込めず、選曲できないことがあります。容量の上限のめやすとしてはおよそ200KB~300KBですが、曲データの内容により異なります。

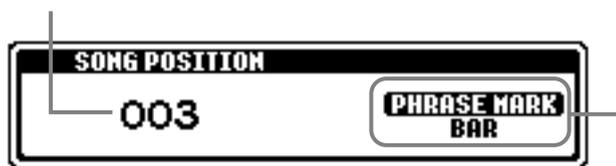
## 曲再生に関するその他の操作

### ■ 頭出し/巻戻し/早送りをする



### SONG POSITION画面

「**BAR**」が選ばれているときは、「**REW**」「**FF**」ボタンで巻き戻し/早送りしたい小節数(曲の最初から数えた小節数)を指定します。  
「**PHRASE MARK**」が選ばれているときは、「**REW**」「**FF**」ボタンでフレーズマーク番号を指定します。



曲にフレーズマークが入っているときだけ「**PHRASE MARK**」が表示されます。  
「**BAR**」と「**PHRASE MARK**」を「**J**」ボタンで切り替え、小節数(BAR)とフレーズマーク数のどちらで巻き戻し/早送りするかを指定します。

### NOTE

**フレーズマーク**=曲データに設定されている、曲中のある箇所を指定するデータです。

### ■ 音量バランスを調節する/特定のチャンネルを消音する



### CHANNEL ON/OFF画面



「**CHANNEL ON/OFF**」ボタンで「**SONG**」ページを表示させ、消音したいチャンネルを「**OFF**」にします。1チャンネルだけで鳴らす場合は鳴らしたいチャンネルのボタンを押し続けて「**SOLO**」にします。「**SOLO**」を解除するには、もう一度**SOLO**チャンネルのボタンを押します。

### NOTE

**チャンネル**=MIDIチャンネルのことです。PSR-2100/1100には下記のようにチャンネルが割り振られています。

曲(ソング) ..... 1~16  
伴奏スタイル ..... 9~16

## 特定のパートを消音する TRACK1/TRACK2/EXTRA TRACKS

特定のパート(トラック1/トラック2/その他トラック)を消音して曲を再生することができます。たとえば、右手や左手のパートを消音して、そのパートの手弾き練習をすることができます。

1 再生したい曲を選びます(P.78)。

2

右手/左手パート以外の演奏をON/OFFします。



**NOTE**

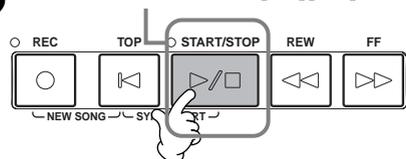
TRACK1とTRACK2へのチャンネルの割り当てを変更する(P.140)と、**[TRACK1]****[TRACK2]****[EXTRA TRACKS]**ボタンを押したときに消音するパートを変更することができます。

**NOTE**

別の曲を選ぶと、すべてのトラックが再生ONになります。

3

曲がスタートします。  
テンポは、**TEMPO**[ ◀ [ ▶ ] ボタンで調節します(P.53)。



START/STOP

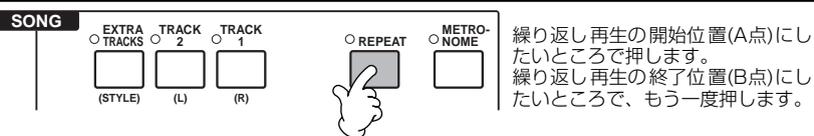
もう一度  ボタンを押して曲をストップします。曲は、押した位置で停止します。

## 指定の範囲を繰り返し再生する A-B REPEAT

曲のある特定の範囲(A点とB点)を指定して、繰り返し再生することができます。

1 曲を再生します(P.79、81)。

2



**NOTE**

曲の停止中は、**[REPEAT]**ボタンを押してA点を決め、**[FF]**ボタンで曲を進め、もう一度**[REPEAT]**ボタンを押してB点を決めます。

**NOTE**

A点が選ばれていないと、B点は選べません。

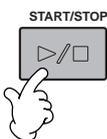
**NOTE**

A点だけを指定したときは、曲の終了位置が自動的にB点となり、A点から曲の最後までが繰り返し再生されます。

**NOTE**

指定したA点からB点までの範囲は、リピート機能を終了したり、別の曲や別のリピート方法に切り替えると解除されます。別のリピート方法とは、フレーズマーク指定でのリピートやソングチェーンプレイ(P.140)などです。

4 曲をストップします。



REPEAT

もう一度  を押すと、リピート機能を終了します。

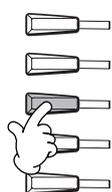
# 楽譜を表示させる SCORE

曲に合わせて楽譜を表示させます。内蔵のデモや自作の曲などの楽譜を見ながら演奏することができます。

**1** 再生する曲を選びます (P.79、81)。



**2**



**NOTE**

MAIN画面が表示されていないときは、[DIRECT ACCESS] ボタンを押してから[EXIT] ボタンを押して表示させます。

**3**

左手鍵域の楽譜を表示/非表示します。  
[LEFT] ON/OFFが選べない場合は、次ページの詳細設定画面の [LEFT.CH] に [AUTO] 以外、またはFUNCTIONのSONG SETTING画面(P.136)の [TRACK2] に [OFF] 以外のチャンネルを設定してください。



右手鍵域の楽譜を表示/非表示します。  
SONG SETTING画面(P.140)で[TRACK1]が[OFF]のときは、自動的にチャンネル1が選ばれます。

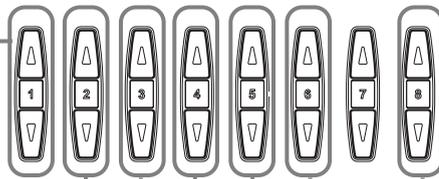
歌詞を表示/非表示します。選んだ曲(ソング)に歌詞データがないときは歌詞が表示されません。

コードを表示/非表示します。  
選んだ曲(ソング)にコードデータがないときはコードが表示されません。

音名を表示/非表示します。

楽譜の表示率(拡大/縮小)を変えます。  
SMALL .....楽譜を小さく表示させます。  
LARGE .....楽譜を大きく表示させます。

楽譜の詳細設定画面が表示されます。  
詳細は次ページを参照してください。



**NOTE**

表示される楽譜はソングデータを元に作成されます。そのため、細かい音符が多い曲や複雑な曲を表示するときは、市販の楽譜とは異なる場合があります。

**NOTE**

曲のテンポに関係なく一定のテンポが設定されているミュージックデータを再生した場合は、テンポ、ビート、小節数、楽譜が正しく表示されません。

**NOTE**

[RIGHT] と [LEFT] は両方同時にOFFにはできません。

**NOTE**

音名は音符の左に表示されます。音符と音符の間が狭いときには、左の音符と重なることもあります。

**NOTE**

表示させる項目(パート、歌詞、コードなど)を少なくすれば、表示できる小節数は多くなります。

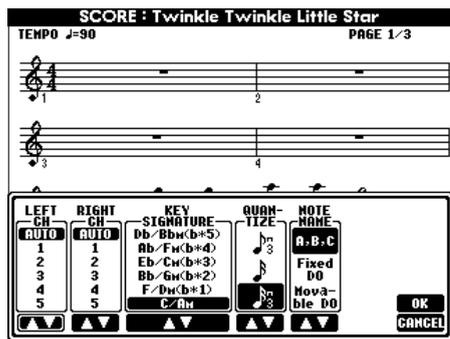
**NOTE**

1小節分の音符が1段に入りきらない場合は、小節の途中から次の段に表示されます。

**NOTE**

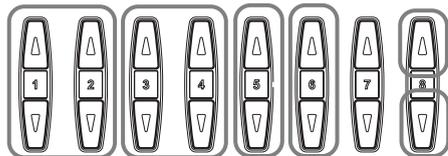
音符を入力して曲データを作ることはできません。曲データの作り方についてはP.99を参照してください。

楽譜の詳細設定画面



**NOTE**

「LEFT」と「RIGHT」を同じチャンネルに設定したときは、右手鍵域と左手鍵域の楽譜が2段譜で表示されます。



■ [1▲▼] LEFT CH (レフトチャンネル) / [2▲▼] RIGHT CH (ライトチャンネル)

LEFTチャンネル(左手パート用のチャンネル)/RIGHTチャンネル(右手パート用のチャンネル)を設定します。曲(ソング)を変更すると、チャンネルは**AUTO**に戻ります。

**AUTO (オート)**..... 右手パートと左手パートのチャンネルを自動で割り振ります。FUNCTIONの**SONG SETTING**画面(P.140)で指定されているチャンネルと同じチャンネルに設定されます。

**1~16**..... 1~16チャンネルのどれかを設定します。

**OFF (オフ) (LEFT CHのみ)**..... チャンネルを設定しません。

■ [3▲▼]、[4▲▼] KEY SIGNATURE (キーシグネチャー)

キーシグネチャーとは、楽譜表示上調性(ハ長調、ホ短調など)のことです。ここでは、ソング再生を停止しているときの位置での、楽譜表示上の調性を変更します。選んだソングデータにキーシグネチャーが正しく設定されていない場合など、これを使うと有効です。

調性については下記の「調号と調性の関係一覧」を参照してください。

調号と調性の関係一覧

C Maj (A min) ハ長調 (イ短調)	G Maj (E min) ト長調 (ホ短調)	D Maj (B min) ニ長調 (ロ短調)	A Maj (F# min) イ長調 (嬰ハ短調)	E Maj (C# min) ホ長調 (嬰ハ短調)	B Maj (G# min) ロ長調 (嬰ト短調)	F# Maj (D# min) 嬰ハ長調 (嬰ニ短調)	C# Maj (A# min) 嬰ハ長調 (嬰イ短調)
Cb Maj (Ab min) 変ハ長調 (変イ短調)	Gb Maj (Eb min) 変ト長調 (変ホ短調)	Db Maj (Bb min) 変ニ長調 (変ロ短調)	Ab Maj (F min) 変イ長調 (ハ短調)	Eb Maj (C min) 変ホ長調 (ハ短調)	Bb Maj (G min) 変ロ長調 (ト短調)	F Maj (D min) ハ長調 (ニ短調)	

○は長調、●は短調の主音を表しています。

■ [5▲▼] QUANTIZE (クオンタイズ)

楽譜に表示される音符のタイミングのずれを修正して、楽譜を見やすくすることができます。曲(ソング)で使っている最小の音符を選んでください。

クオンタイズする値： 3連32分音符、32分音符、3連16分音符、16分音符、  
3連8分音符、8分音符、3連4分音符、4分音符

**NOTE**

たとえば、4分音符と8分音符が録音されている曲なら、♪(8分音符)でクオンタイズします。「クオンタイズする値」より細かい音符や休符は、楽譜に表示されません。

### ■ [6▲▼] NOTE NAME (ノートネーム)

SCORE画面(P.81)で「NOTE」をONにしたときに表示される、音名、階名の種類を選びます。

**ABC (エービーシー)**.....C D E F G A Bが表示されます。

**FIXED DO (フィックスド)**.....言語によって、下記のように表示が切り替わります。言語は**HELP**画面の「LANGUAGE(P.52)」で設定します。

英語	.....	Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Ti
ドイツ語	.....	Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si
フランス語	.....	Ut	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si
スペイン語	.....	Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si
イタリア語	.....	Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si
日本語	.....	ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ

**MOVABLE DO (ムーバブルド)**.....各調の主音がドとして表示されます。たとえば、ト長調(主音がソ)のときは、ソがドとして表示されます。「FIXED DO」と同じように、言語によって表示が切り替わります。

### ■ [8▲] OK (オーケー)

詳細設定画面を閉じて、楽譜作成を開始します。本体パネルの[ENTER]ボタンでも行なえます。

### ■ [8▼] CANCEL (キャンセル)

設定を変更せずに詳細設定画面を閉じます。本体パネルの[EXIT]ボタンでも行なえます。

#### NOTE

曲が停止しているときは、[BACK][NEXT]ボタンまたはペダル(P.142)で楽譜のページをめくる(前後1ページずつ)ことができます。

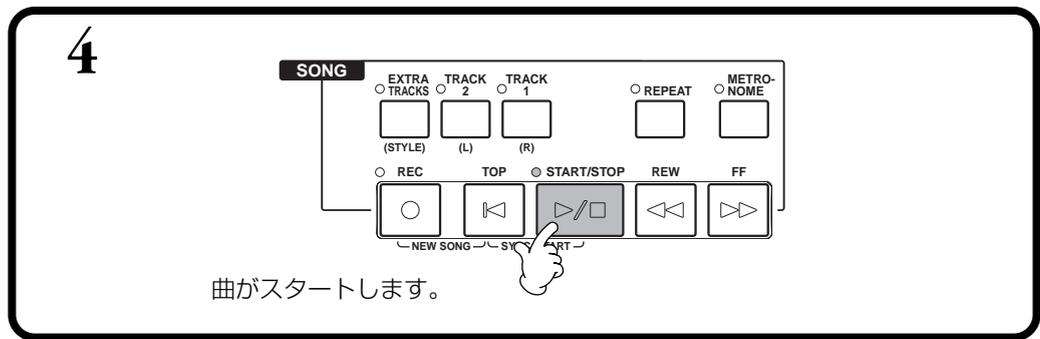
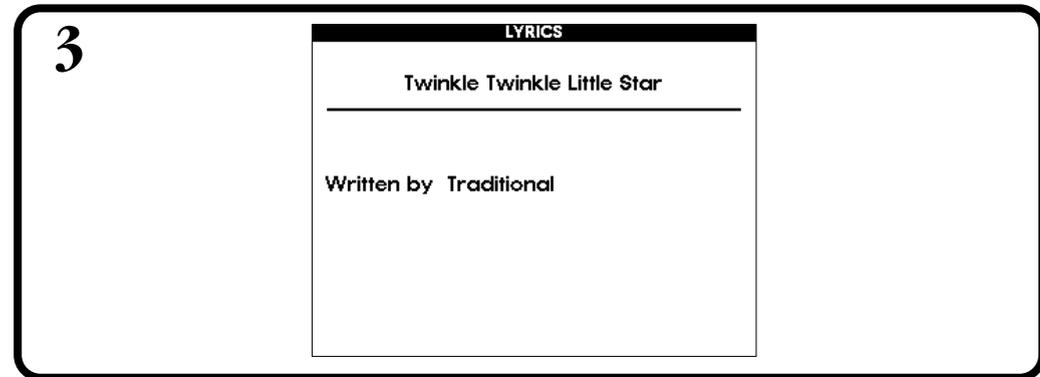
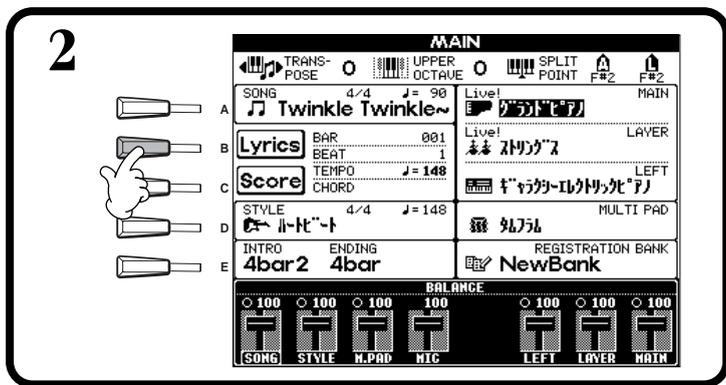
# 歌詞を表示させる LYRICS

リリックス

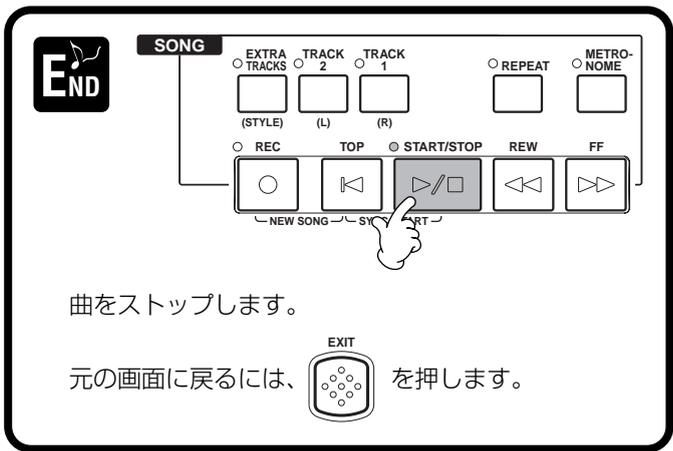
曲に合わせて歌詞を表示させます。弾き語りやカラオケなどを楽しむことができます。

\* マイクが使えるのはPSR-2100のみです。

**1** 再生する曲を選びます  
(P.79、81)。



**5** 曲に合わせて歌詞が反転表示されます。



**NOTE**  
表示される歌詞の言語は、歌詞データによります。歌詞が文字化けしたら**SONG SETTING**画面(P.140)の**[LYRICS LANGUAGE]**を切り替えます。

**NOTE**  
歌詞データを含んでいない曲を選んでいるときは、歌詞は表示されません。

**NOTE**  
ここでの例は、PRESET (SONG)ページのファンクションフォルダーの中の歌詞表示デモを選択したものです。

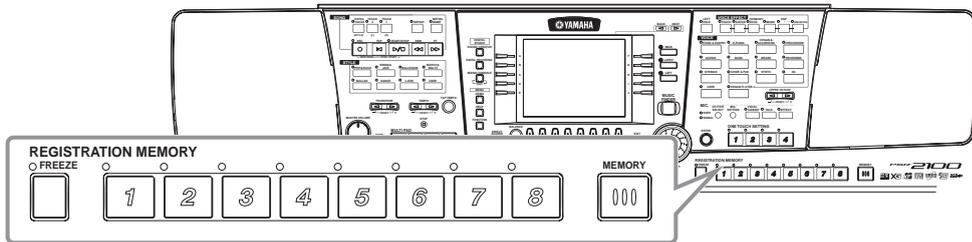
**NOTE**  
コードデータを含んでいる曲を選んでいるときは、コードも表示されます。

**NOTE**  
歌詞は変更することができます(P.110)。

# パネル設定の登録

# REGISTRATION MEMORY

パネルの設定をそのままボタンに登録して、好きなときに呼び出すことができます。登録する項目を選んで、好きな音色や伴奏スタイルなどを個別に登録することもできます。

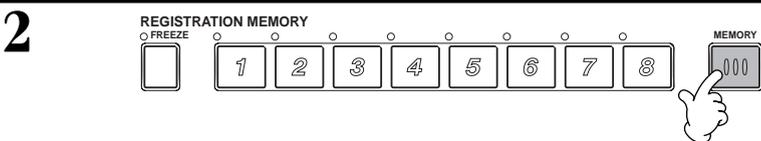


## パネル設定を登録する

## REGISTRATION MEMORY

パネルの設定をボタンに登録します。パネルの設定の中から、登録する項目を選ぶことができます。

- 1 音色や伴奏スタイルなどを選び、登録したい状態を作ります。  
レジストレーションメモリーで登録できる内容は、別冊「データリスト(パラメーター一覧)」を参照してください。



**NOTE**  
REGISTRATION=登録

**NOTE**  
ディスクの曲(ソング)、伴奏スタイル、マルチパッドが選ばれている場合は、[SONG]、[STYLE]、[MULTIPAD]を登録することができません。ディスクのソング/スタイルデータ/マルチパッドを登録したいときは、SONG画面/STYLE画面/MULTIPAD画面の[USER]ページにデータをコピーし、そのデータを選択してから登録してください。

- 3 登録する項目を選びます。[DATA ENTRY]ダイヤルでも行なえます。選んでいる項目は反転表示されます。チェックマークを付けた項目だけがレジストレーションメモリーボタンに登録されます。すべての項目を登録しておいて、あとで呼び出したい項目を指定することもできます(P.89)。



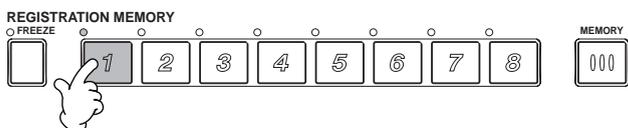
F  
G  
H  
I  
J

登録を中断して画面を閉じます。  
[EXIT]ボタンでも行なえます。

選んだ項目にチェックマークを付けます。[ENTER]ボタンでも行なえます。

選んだ項目のチェックマークを外します。[ENTER]ボタンでも行なえます。

**END** パネル設定を登録したいボタンを押します。



- ランプ(緑)点灯..... パネル設定が登録されていて、現在選ばれていません。
- ランプ(赤)点灯..... パネル設定が登録されていて、現在選ばれています。
- ランプ点灯なし..... パネル設定は登録されていません。

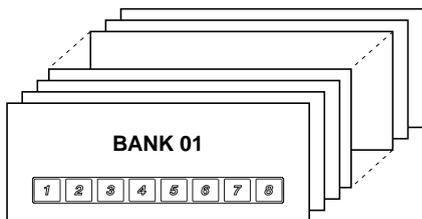
登録したレジストレーションを本体に保存する方法については、次ページを参照してください。

**NOTE**  
ランプが点灯(緑、赤)しているボタンにパネル設定を登録すると、そのボタンに登録されていたデータは消去され、新しいデータに書き替えられます。

**NOTE**  
登録したパネル設定(保存前の設定)を一度に消去したい場合は、一番右のB鍵盤(B5)を押しながら電源をONにします。

# 登録したパネル設定を本体に保存する

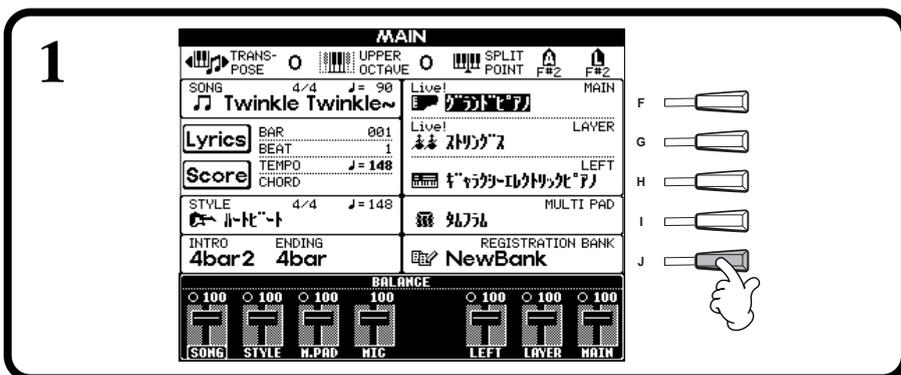
レジストレーションメモリー [1]~[8] ボタンに登録された設定を、1つのファイルとして本体に保存します。



[1]~[8]ボタンに登録されている設定をまとめて「バンク」と呼びます。バンクはレジストレーションバンクファイルとして「USER」「FLOPPY DISK」ページに保存することができます。

**NOTE**

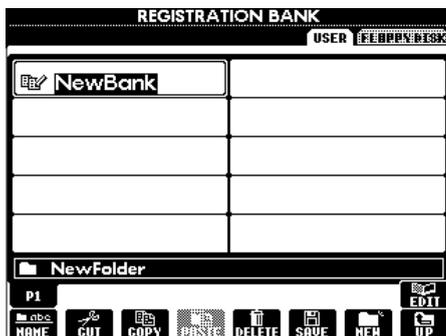
**REGISTRATION MEMORY** 画面(P.87)で項目をたくさん登録すると、ファイルの容量は大きくなります。



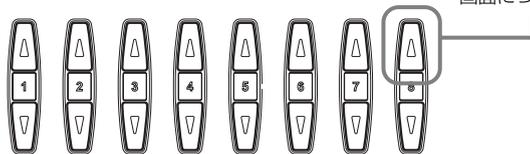
**NOTE**

**MAIN**画面が表示されていないときは、[DIRECT ACCESS] ボタンを押してから、[EXIT] ボタンを押して表示させます。

**2** この画面で、現在レジストレーションメモリーボタンに登録されている内容 (レジストレーションバンクファイル) を保存(P.47)します。



REGISTRATION EDIT画面が表示されます。詳細は、下記「REGISTRATION EDIT画面について」を参照してください。



## REGISTRATION EDIT画面について

REGISTRATION EDIT画面には、現在のバンクの登録内容 (レジスト) が表示されます。登録されているレジストは画面に名前が表示され、対応するレジストレーションメモリーボタンは緑ランプが点灯しています。この画面では、下記要領でレジストの選択/名前付け/消去ができます。

**選択** ..... [A]~[J]ボタンを押します。レジストはレジストレーションメモリー [1]~[8] ボタンと連動していますので、ここでレジストを選ぶと、対応するレジストレーションメモリーボタンが押された状態(赤ランプ点灯) になります。

**名前付け** ..... 「基本操作」の「ファイル/フォルダーに名前を付ける(P.44)」と同様です。

**消去** ..... 「基本操作」の「ファイル/フォルダーを消去する(P.46)」と同様です。

ここで名前付け/消去した結果は、[8 ▼] (UP) ボタンを押して REGISTRATION BANK 画面に戻り保存(P.47)します。

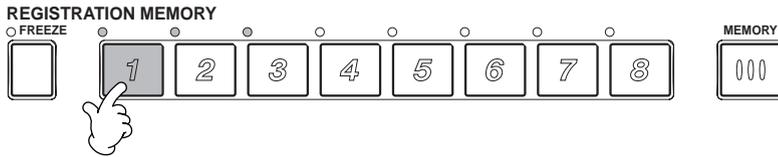
# 登録したパネル設定を呼び出す

登録した項目は、すべて呼び出すことも、呼び出たくない項目を指定することもできます。たとえば、自動伴奏を使った演奏中にレジストレーションメモリーボタンを押しても、突然伴奏スタイルが変更されたりしないようにすることができます。

## 登録した項目を呼び出す

必要に応じて、最初にREGISTRATION BANK画面 (P.88) でバンクを選びます。

呼び出したいパネル状態が登録されているボタン(緑ランプ点灯)を押します。



**NOTE**  
**レジストレーションメモリー**  
 [1]~[8]ボタンを呼び出す順番を決めて、演奏のときに[BACK][NEXT]ボタンやペダルを使って[1]~[8]ボタンを順に切り替えるよう設定することができます(P.145)。

## 呼び出たくない項目を指定する フリーズ FREEZE

**1**

REGIST.SEQUENCE/  
 FREEZE/VOICE SET  
 画面の「FREEZE」ページ  
 を表示します(P.145)。

**2**

レジストメモリーで呼び出たくないグループにチェックマークをつけてください。

FREEZE GROUP SETTING		GROUP SELECT	SONG	MARK
<input checked="" type="checkbox"/>	STYLE	<input type="checkbox"/>	HARMONY	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	VOICE	<input checked="" type="checkbox"/>	TEMPO	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	TUNE TRANS	<input type="checkbox"/>	PEDAL	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	SCALE	<input checked="" type="checkbox"/>	MULTI PAD	<input type="checkbox"/>

呼び出たくない項目を選びます。

呼び出たくない項目にチェックマークを付けます。

チェックマークを外します。

**3** [FREEZE]ボタンをONにして、チェックマークを付けなかった項目だけがレジストレーションメモリーボタンを押したときに本体パネルに呼び出されるようにします。

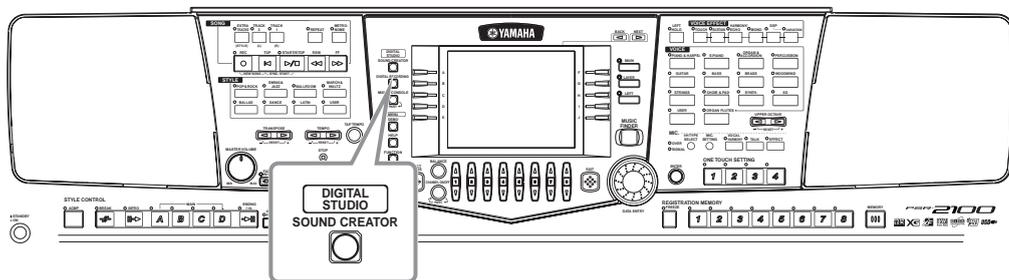
**4** 呼び出したいパネル状態が登録されているボタン(緑ランプ点灯)を押します。

# ボイス サウンド クリエーター 音色 (VOICE) を編集する SOUND CREATOR

SOUND CREATORの機能を使うと、既存のVOICE(音色)を編集し、オリジナルのVOICEを作ることができます。作ったVOICEは、USER VOICEとして保存することにより、必要なときに呼び出して使うことができます。

**NOTE**

- VOICEの編集は、SONGやSTYLEの再生中にリアルタイムで行なうことができます。
- 選んでいる音色によっては、エディットの効果がわかりにくい場合があります。



## 操作手順

**1** [F] ボタン、[G] ボタン、[H] ボタンを押して、編集したい VOICE が割り当てられている PART (MAIN、LAYER、LEFT) を選びます。

**2** [SOUND CREATOR] ボタンを押します。

**NOTE**

VOICEは、SOUND CREATOR画面に入ったあとでも切り替えることができます。

**!**

編集したパートの音色が切り替わると、変更した内容は失われます。大切なデータは必ずUSERドライブまたはディスクに保存してください。

**3** VOICEのパラメーター（機能の設定値）を編集します。  
各設定項目についてはP.91 (REGULAR音色)と、P.94 (オルガン音色)の説明を参照してください。

**REGULAR音色時**

この画面で変更できる項目のリストです。画面下部に表示されるとおり、[1]~[8]ボタンと対応しています。

編集したVOICEをUSER VOICEとして保存します(P.47)。

**ORGAN FLUTE音色時(PSR-2100のみ)**

パラメーターを選択または調節します。

[NEXT]/[BACK] ボタンを押して、目的のページを選びます。

編集前のVOICEと編集中のVOICEを聞き比べることができます。

目的のメニューを選びます。選ばれている項目が反転表示されます。

**4** 編集したVOICEをUSER VOICEとして保存します(P.47)。

**5** 保存したVOICEを呼び出せば、編集したVOICEを演奏することができます。

# サウンド クリエーター SOUND CREATORで設定できる項目 (REGULAR音色)

COMMON	VOICEのVOLUMEやOCTAVEなどに関する設定をします。
SOUND	音の明るさや音量の時間的変化、音の揺れなどに関する設定をします。
EFFECT/EQ (PSR-2100) EFFECT(PSR-1100)	エフェクトの深さやタイプ、イコライザーの設定を選択します。
HARMONY	HARMONY/ECHOに関する設定をします。

オルガン音色で設定できる項目については、P.94を参照してください。(PSR-2100のみ)

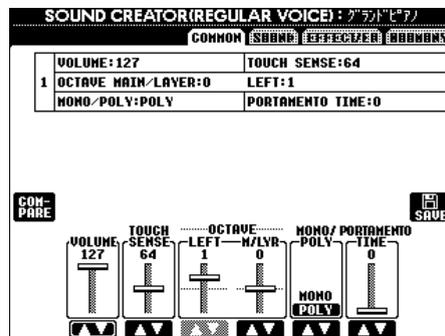
以下の設定項目はSOUND CREATOR以外の機能からも設定できます。一方で変更した内容は、もう一方にも反映されます。

**NOTE**  
SOUND CREATORの設定値がMAINパートの音色のみに反映されるパラメーターもあります。

共通の設定	機能のもう一方の場所	
MONO	VOICE EFFECT(TOP PANEL)	P.61
PORTAMENTO TIME	MIXING CONSOLE	P.126
FILTER BRIGHTNESS	MIXING CONSOLE	P.126
FILTER HARMONIC CONTENT	MIXING CONSOLE	P.126
REVERB DEPTH	MIXING CONSOLE	P.127
CHORUS DEPTH	MIXING CONSOLE	P.127
DSP ON/OFF	VOICE EFFECT(TOP PANEL)	P.60
DSP DEPTH	MIXING CONSOLE	P.127
DSP TYPE/VARIATION	MIXING CONSOLE/VOICE EFFECT (TOP PANEL)	P.61, 127
EQ LOW GAIN	MIXING CONSOLE	P.124
EQ HIGH GAIN	MIXING CONSOLE	P.124
HARMONY/ECHO TYPE	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	P.146
HARMONY/ECHO VOLUME	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	P.146
HARMONY/ECHO SPEED	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	P.146
HARMONY/ECHO ASSIGN	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	P.146
HARMONY/ECHO CHORD NOTE ONLY	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	P.146
HARMONY/ECHO TOUCH LIMIT	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	P.146

## コモン COMMON

以下の機能は、P.90の操作手順3に対応しています。



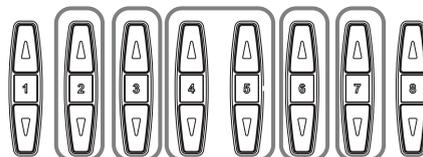
各パート(MAIN、LAYER、LEFT)のポルタメントタイムを設定します。詳しくは、P.126を参照してください。

単音(モノフォニック)で鳴らします。詳しくは、P.61を参照してください。

選択中のボイスの音程をオクターブ単位で移調します。ボイスをMAINまたはLAYERパートで使用しているときはM/LYR、LEFTパートで使用しているときはLEFTの値が有効となります。

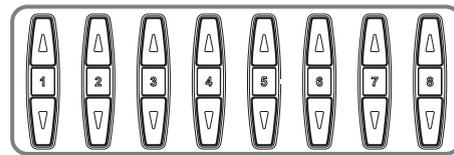
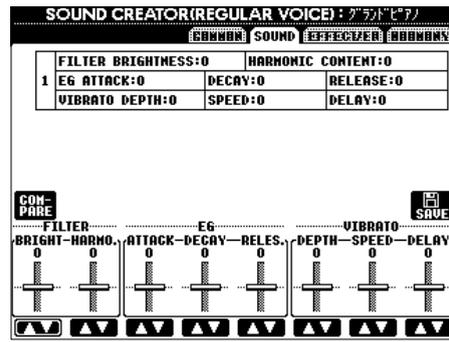
編集中のVOICEの音量を設定します。

タッチに対する音量変化幅を設定します。  
0(弱く弾くと、より急激に音量が下がる) ~64(標準タッチ) ~127(一定音量)



サウンド  
**SOUND**

以下の機能は、P.90の操作手順3に対応しています。



FILTER、EG、VIBRATOを設定します。  
このあとの説明を参照してください。

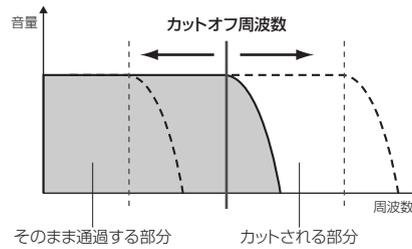
■ FILTER(フィルター)

フィルターとは特定の周波数帯域だけを通過させ、他の周波数帯域の信号をカットすることによって音質を変化させる機能です。

**NOTE**  
フィルターを使って、シンセサイザーのような電子的なサウンドを作り出すこともできます。

• BRIGHTNESS(ブライトネス)

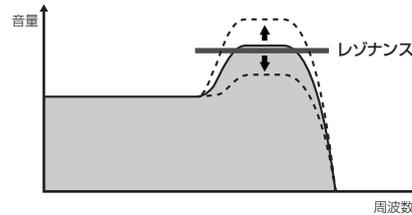
フィルターのカットオフ周波数(どの周波数帯の信号以上をカットするか)を設定して、音の明るさを調整します(図参照)。値を高くするほど、明るい音になります。



**NOTE**  
BRIGHTNESS...明るさ、輝き

• HARMONIC CONTENT(ハーモニックコンテンツ)

カットオフ周波数付近の音量を持ち上げる(レゾナンス)機能です(図参照)。値を高くするほど、レゾナンス効果が強くなります。

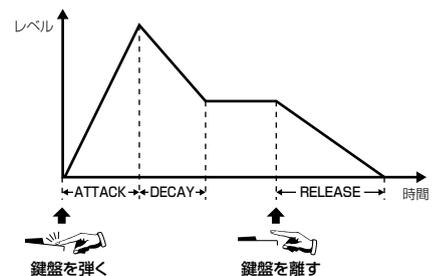


**NOTE**  
レゾナンス...共鳴、共振

■ EG(エンベロープジェネレーター)

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

- **ATTACK(アタック)**.. 鍵盤を押さえたとき、0から最大出力レベルに達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音の立ち上がりが早くなります。
- **DECAY(ディケイ)**..... 最大出力レベルから減衰してサステインレベル(鍵盤を押さえている間持続する一定のレベル)に達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、減衰のしかたが早くなります。
- **RELEASE(リリース)**.. 鍵盤を離した後、出力レベルが0に達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音の消え方が早くなります。

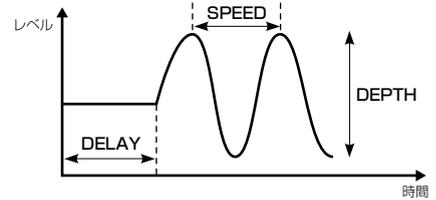


**NOTE**  
RELEASEの値を大きく設定すると、余韻(サステイン)を長くすることができます。

## ■ VIBRATO(ビブラート)

- DEPTH(デプス) ..... ビブラート効果の深さを決定します(図参照)。 値を高くするほど、ビブラートが深くかかります。
- SPEED(スピード)..... ビブラート効果の速さを決定します(図参照)。
- DELAY(ディレイ)..... 鍵盤を弾いてからビブラート効果がかかり始めるまでの時間の長さを決定します。設定値が高いほど、ビブラートがかかるまでの時間が長くなります (図参照)

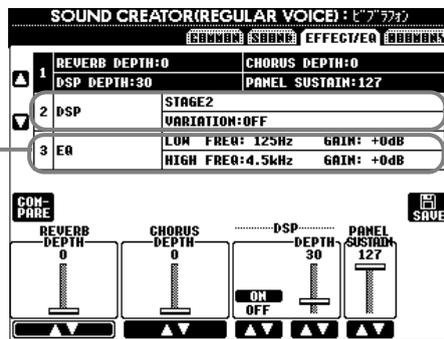
**NOTE**  
VIBRATO..ピッチを周期的に変化させて、音の揺れを作る効果です。



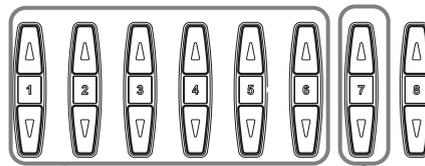
## エフェクト EFFECT/EQ

以下の機能は、P.90の操作手順3に対応しています。

EQ HIGH/LOWの中心周波数(FREQ)とゲイン値の大きさ(GAIN)を調節します(PSR-2100のみ)。



DSPのタイプと VARIATION を設定します。エフェクトのしくみについてはP.129を、エフェクトタイプについては別冊データリスト参照してください。

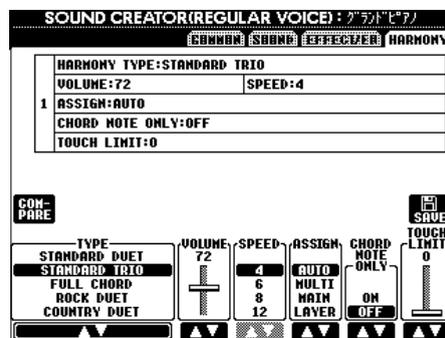


設定できる内容は、MIXING CONSOLEと同じです。詳しくは、P.127を参照してください。

[SUSTAIN] ボタンがオンのときのサステインの長さを設定します。

## ハーモニー HARMONY

以下の機能は、P.90の操作手順3に対応しています。

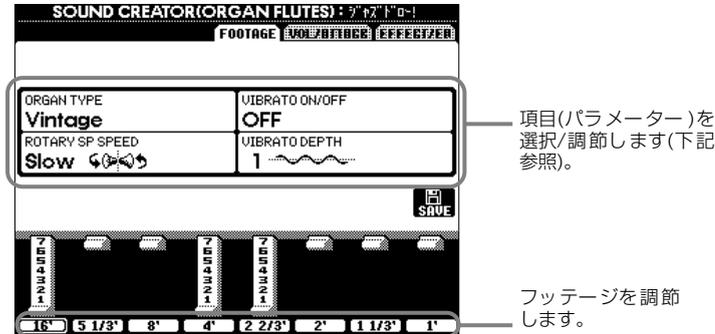


設定できる内容は、FUNCTIONのHARMONY/ECHOと同じです。P.147を参照してください。

# オルガン音色を作る オルガン フルート ORGAN FLUTES (PSR-2100のみ)

オルガンフルート機能を使うと、既存のオルガン音色を編集し、オリジナルのオルガン音色を作ることができます。ここでの説明は、P.90の操作手順3に相当します。

## 操作手順



項目(パラメーター)を選択/調節します(下記参照)。

フッテージを調節します。

## ■ 設定項目

Organ Type(オルガンタイプ)	オルガン音色作成の基になる音色のタイプを、Sine(サイン波)かVintage(ビンテージ)の中から選びます。	
Rotary SP Speed(ロータリースピーカースピード)	オルガンフルート音色にロータリースピーカー効果(下記のDSP type参照)が選ばれていて、パネルのボイスエフェクト[DSP]ボタンがONになっているとき、[C] (Rotary SP Speed)ボタンで、ロータリースピーカーの速度を切り替えることができます[Rotary SP Speed]は、パネルのボイスエフェクト[VARIATION]ボタンの機能と連動しています。	
Vibrato On/Off(ビブラートオン/オフ)	[G] (Vibrato On/Off) ボタンで、オルガンフルート音色に対するビブラート効果をON/OFFします。	
Vibrato Depth(ビブラートデプス)	[H] (Vibrato Depth) ボタンでビブラートの深さを調節します。ボタンを押すたびに、1、2、3の順番で深さが切り替わります。	
Footage(フッテージ)	フッテージの設定により、オルガンフルートの基本音色が決まります。フッテージとは、異なる長さのパイプによって音作りが行われる伝統的なパイプオルガンの音作りを参考に付けられた用語です。パイプが長いほど、ピッチが低くなります。「16」は最も低いピッチ成分を決定し、「1」は最も高いピッチ成分を決定します。設定値が高いほど、対応するフッテージの音量が大きくなります。さまざまな音量のフッテージを組み合わせて、独特なオルガンサウンドを作り出すことができます。	
Volume (VOL)(ボリューム)	オルガンフルート全体の音量を調節します。バー表示が長いほど、音量が大きくなります。	
Response (RESP) (レスポンス)	音のアタックとサステイン(持続)との両方を調節します。フッテージコントロールを基にして、音の鳴り始めの増減部分の反応時間を調節します。値を高くするほど音の増減が遅くなります。	
Vibrato Speed(ビブラートスピード)	Vibrato On/OffとVibrato Depth(上記参照)によってコントロールされるビブラート効果のスピードを決定します。	
Mode(モード)	FIRST(ファースト)とEACH(イーチ)を切り替えます。ファーストモードでは、同時に複数の音を弾いても、最初に弾いた音だけにアタックが付きません。最初の音を鳴らしたまま次の音を弾いても、それ以降に弾かれた音にはアタックが付きません。イーチモードでは、すべての音それぞれにアタックが付きません。	
Attack (4', 2 2/3', 2')(アタック)	オルガンフルート音色の音の立ち上がりを調節します。4', 2 2/3', 2'では、対応したフッテージのアタック量を増減することができます。バー表示が長いほど、アタックの量が大きくなります。	
Length (LENG)(レングス)	アタック音の長さを決めます。バー表示が長いほど、減衰する時間が長くなります。	
Reverb Depth(リバーブデプス) Chorus Depth(コーラスデプス) DSP on/off(DSPオン/オフ) DSP Depth(DSPデプス)	デジタルエフェクトについて詳しくは、P.60、127を参照してください。	
DSP Type(DSPタイプ)	オルガンフルート音色に対するDSPエフェクトのタイプを設定します。通常、7種類のロータリースピーカーエフェクトのうちどれかを選びます。FOOTAGEがVOL/ATTACKページの[C] (Rotary SP Speed) ボタンで他のエフェクトタイプを選んでいる場合、ロータリースピーカーの速度を調節することはできません。このような場合は、パネルのVOICE EFFECT[VARIATION]ボタンで速度調節します。	
Variation(バリエーション)	Variation (バリエーション)	オルガンフルート音色が選ばれていて、ボイスセット がON(P.146)のとき、DSPバリエーションを設定します。
	Value (バリュー)	パネルのVOICE EFFECT[VARIATION]ボタンがONになっているとき、DSPバリエーションの値を設定します(たとえば、ロータリースピーカー効果のLFO Freqの設定値など)。
EQ Low(EQロー) EQ High(EQハイ)	EQ HIGH/LOWの周波数やゲイン値(増幅量)を決めます。	

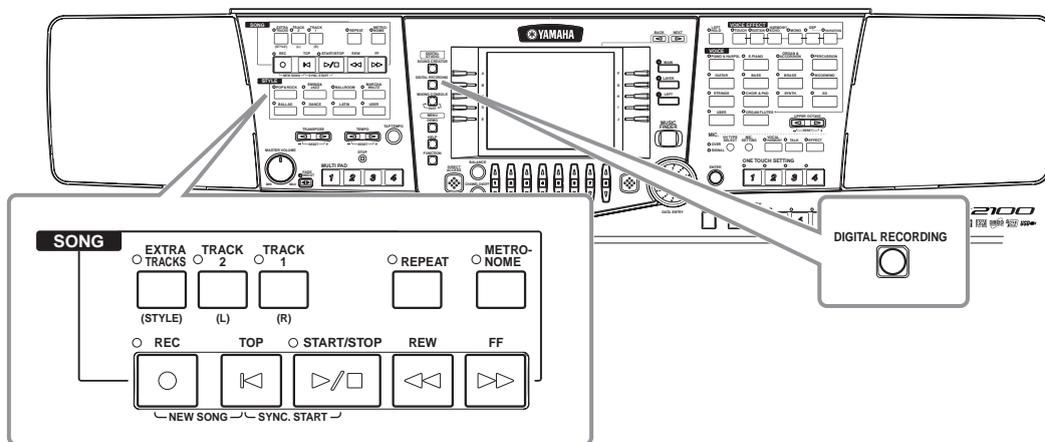
# 演奏を録音して曲を作る

# SONG CREATOR

ソング

クリエイター

自分の演奏を録音し、本体またはディスクに保存することができます。簡単な操作で録音できる「クイック録音(P.96)」、アンサンブルの曲を多重録音できる「多重録音(P.97)」、楽器を演奏しなくてもデータ入力で録音できる「ステップ録音(P.99)」があります。曲には、鍵盤演奏用の音色(MAIN/LAYER/LEFT)だけでなく、エフェクトやボーカルハーモニー、自動伴奏パートも含まれます。録音した曲は本体やディスクに保存できます(P.38、47)。



## 曲の録音について

ご自分の演奏を録音するには、下記の2つの方法があります。

### ■ リアルタイム録音

実際に演奏しながら録音していく方法です。リアルタイム録音には、下記の2つの方法があります。

#### ・ クイック録音 (P.96)

練習中のピアノ曲を録音して聞いてみるなど、もっとも手軽にできる録音方法です。右手、左手、自動伴奏の3つのパートを選んで、右手演奏だけ録音したり、右手演奏と自動伴奏を同時に録音したりすることができます。また、マルチパッド演奏も録音できます。

#### ・ 多重録音 (P.97)

バンドやオーケストラのように複数の楽器を使う演奏を録音できます。楽器ごとに演奏を録音してアンサンブル曲を作ってみましょう。また、本体またはディスクに入っている曲に自分の演奏を重ねて録音したり、一部を上書き録音したりすることもできます。

### ■ ステップ録音 (P.99)

MIDIイベント(ソングデータを構成する最小単位のデータ)を個々に入力して、曲を録音していく方法です。

譜面を書いていくように、音の高さや長さなどを選んで録音することができます。楽器を演奏しなくても簡単に曲を作ることができます。

### ■ 録音した曲の編集 (P.105)

クイック録音、多重録音、ステップ録音で録音した曲を編集します。

一度録音した曲を(リアルタイム録音で)部分的に再録音する場合は、パンチイン/アウト機能(P.104)を使います。

### NOTE

- 本体に保存できる容量は、何も保存されていないときで約1520(PSR-2100)/700(PSR-1100)KBです。また、2DD/2HDディスクの容量は、何も保存されていないときで約720/1440KBです。これらの空き容量を、ボイス、スタイル、ソング、レジストなどで共通に使用します。
- マイク(PSR-2100のみ)で歌った声は録音できません。
- PSR-2100/1100で録音した曲は、SMF(スタンダードMIDIファイルフォーマット)になります。SMFについてはP.161を参照してください。
- 録音した曲データは、再生時MIDI OUTから出力することもできます(P.149)。
- MIXING CONSOLEで曲(ソング)を編集し、その内容を曲データに記憶させることができます(P.107)。
- 曲(ソング)に合わせて弾く手弾き音の音色を、曲データに記憶させることができます(P.107)。

# クイック録音

練習中のピアノ曲を録音して聞いてみるなど、もっとも手軽にできる録音方法です。

❗ 録音した演奏データを消したくないときは、必ず本体やディスクに保存(P.39、P.47)してください。保存せずに、電源を切ったり同じトラックに再録音したりすると、元の演奏データは消えてしまいます。

## ■ 新しい曲を作る場合

## ■ 本体またはディスクに入っている曲の一部を自分の演奏に差し替える場合

**1**

**1** 使いたい曲を選びます(P.79、81)。

**2** 録音に使う音色や伴奏スタイルなどを選びます。メイン/レイヤー/レフト音色も録音したい場合は、[MAIN]/[LAYER]/[LEFT]ボタンをONにしてください。必要に応じてそのほかの設定(リバーブやコーラスなど)も選んでください。

**3** 録音するトラックを指定しない場合は、[REC]ボタンを押します。この場合、演奏は自動的にトラック1に録音されます。録音するトラックを指定する場合は、[REC]ボタンを押したまま録音したいトラックのボタンを押します。トラック1か2と、その他トラックを同時に選ぶこともできます。

鍵盤演奏を録音する ..... [TRACK 1]か[TRACK 2]ボタンを押します。  
自動伴奏やマルチパッドの演奏を録音する ..... [EXTRA TRACKS]ボタンを押します。

もう一度[REC]ボタンを押すと、録音は中止されます。

**NOTE**  
[REC]ボタンを押す前に [MAIN]/[LAYER]/[LEFT] ボタンをONにすると、メイン/レイヤー/レフトパートは自動的に別々のチャンネルに録音されます。

**NOTE**  
TRACK1/2の演奏は、SONG SETTING(P.140)で指定されたチャンネルに録音されます。

**NOTE**  
トラック1に右手演奏(レイヤー音色含む)を録音したあと、さらに別の右手演奏をトラック2に録音することができます。[LEFT]ボタンをOFFにして、手順2、3を繰り返して録音してください。

**4** 演奏を始めると同時に録音がスタートします。SONG/STYLE[START/STOP]ボタンを押しても録音をスタートすることができます。フットペダルにソングスタート/ストップ機能を設定してあれば(P.142)、フットペダルを踏んで録音をスタートすることができます。

**NOTE**  
一時停止したいときは SONG[START/STOP] ボタンを押します。もう一度 SONG[START/STOP] ボタンを押すと録音が再スタートし

**END** もう一度[REC]ボタンを押すと録音がストップします。フットペダルにソングスタート/ストップ機能を設定してあれば(P.142)、フットペダルを踏んで録音をストップすることができます。

**NOTE**  
メトロノームを使って録音することもできます。ただし、メトロノームの音は録音されません。

## ■ 再生してみよう

[TOP]ボタンで曲を先頭に戻して、SONG[START/STOP]ボタンを押し、今録音した演奏を再生します。再生が終わると自動的にストップし、曲の先頭に戻ります。録音した曲データはSONG CREATOR(1-16)画面で編集(P.108)することもできます。録音したデータは、ソングオープンセーブ画面で[6▼]ボタンを押して保存(P.38、47)してください。

# 多重録音

1つの曲で最大16チャンネルにそれぞれ別々の楽器演奏を録音し、アンサンブルの曲を作り上げることができます。チャンネルとパートの構成は次の表の通りです。

チャンネル	初期設定のパート	設定できるパート	チャンネル	初期設定のパート	設定できるパート
1	音色 MAIN	音色 MAIN、LAYER、LEFT	9	伴奏スタイル RHYTHM 1	音色 MAIN、LAYER、LEFT
2	音色 MAIN	マルチパッド 1	10	伴奏スタイル RHYTHM 2	マルチパッド 1
3	音色 MAIN	マルチパッド 2	11	伴奏スタイル BASS	マルチパッド 2
4	音色 MAIN	マルチパッド 3	12	伴奏スタイル CHORD1	マルチパッド 3
5	音色 MAIN	マルチパッド 4	13	伴奏スタイル CHORD2	マルチパッド 4
6	音色 MAIN	伴奏スタイル RHYTHM 1	14	伴奏スタイル PAD	伴奏スタイル RHYTHM 1
7	音色 MAIN	伴奏スタイル RHYTHM 2	15	伴奏スタイル PHRASE1	伴奏スタイル RHYTHM 2
8	音色 MAIN	伴奏スタイル BASS	16	伴奏スタイル PHRASE2	伴奏スタイル BASS
		伴奏スタイル CHORD1			伴奏スタイル CHORD1
		伴奏スタイル CHORD2			伴奏スタイル CHORD2
		伴奏スタイル PAD			伴奏スタイル PAD
		伴奏スタイル PHRASE1			伴奏スタイル PHRASE1
		伴奏スタイル PHRASE2			伴奏スタイル PHRASE2
		MIDI			MIDI

## 伴奏スタイルの構成パートについて

RHYTHM..... 伴奏の中心となるリズムパートです。通常、ドラムキットの1つが使われます。

BASS..... ベースパートです。アコースティックベース、シンセベースなど、各スタイルに合ったベース音が使われます。

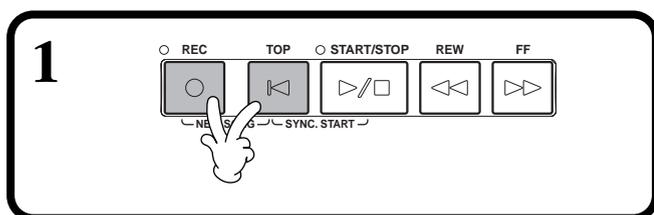
CHORD..... ピアノやギターなどの音で作られるリズムカルなコードの伴奏パートです。

PAD..... ストリングス、オルガン、クワイアなどの音を使った長く伸びるコードの響きを付けるパートです。

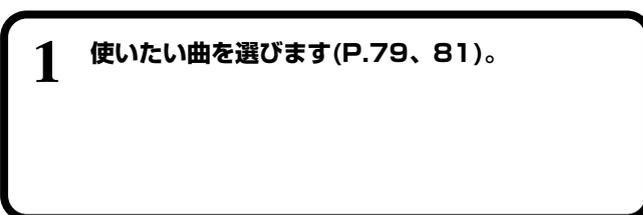
PHRASE..... パンチのきいたプラスセクションやコードアルペジオなど、さまざまな装飾音を付けるパートです。

❗ 録音した演奏データを消したくないときは、必ず本体やディスクに保存(P.39、P.47)してください。保存せずに、電源を切ったり同じトラックに再録音したりすると、元の演奏データは消えてしまいます。

## ■ 新しい曲を作る場合



## ■ 本体またはディスクに入っている曲の一部を自分の演奏に差し替える場合



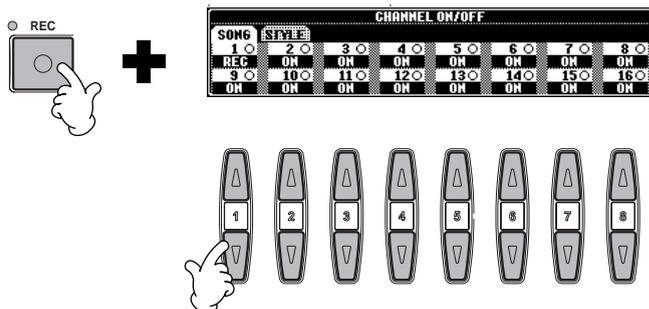
## 2 [REC]ボタンを押したまま[1▼▲]~[8▼▲]ボタンを押して、録音するチャンネルを「REC」にします。複数のチャンネルを同時に選ぶこともできます。

REC..... 録音チャンネル

ON..... 再生チャンネル

OFF..... 消音チャンネル

もう一度[REC]ボタンを押すと、録音は中止されます。



### NOTE

複数のチャンネルを同時に「REC」にしたときは、パートは自動で選ばれます。

### 3 録音するチャンネルに割り振るパートを選びます。

手順2で選んだ録音チャンネルに、手弾き音パート(メイン/レイヤー/レフト)や伴奏スタイルパート(RHYTHM1, 2, BASSなど)のうちどのパートを録音するかを設定します。パートは、初期設定ではP.97のように割り振られています。



#### NOTE

##### MIDIパートを選んだ場合

- 単一チャンネルをMIDIに設定  
MIDI 1~16チャンネルすべてのメッセージが録音されます。コントロールキーボードを接続して録音した場合、コントロールキーボード側で出力チャンネルを設定する必要がなくなります。
- 複数チャンネルをMIDIに設定  
外部機器をつないで録音した場合、録音チャンネルと同じMIDIチャンネルのデータを録音します。

#### NOTE

MIDI以外のパートは、複数のチャンネルに割り振ることはできません。

#### NOTE

録音パートの設定は、曲変更やクイック録音、電源OFFをすると消えてしまいます。

### 4 演奏を始めると同時に録音がスタートします。

SONG/STYLE[START/STOP]ボタンを押しても録音をスタートすることができます。ペダルに録音パンチイン/アウト機能を設定してあれば(P.104)、ペダルを踏んで録音をスタート/ストップすることができます。



#### NOTE

一時停止したいときはSONG[START/STOP]ボタンを押します。もう一度SONG[START/STOP]ボタンを押すと録音が再スタートします。

### 5 もう一度[REC]ボタンを押すと録音がストップします。

ペダルに録音パンチイン/アウト機能を設定してあれば(P.104)、ペダルを離れたときに録音をストップすることができます。

#### NOTE

メトロノームを使って録音することもできます。ただし、メトロノームの音は録音されません。

6 [TOP]ボタンで曲を先頭に戻して、SONG[START/STOP]ボタンを押し、今録音した演奏を試聴します。再生が終了すると自動的にストップし、曲の先頭に戻ります。



上記の操作手順2から6までの手順を繰り返して、新しいパートを録音します。必要に応じて、録音済みのチャンネルを再生させながら録音します。この操作を繰り返して1つの曲を完成させます。録音した曲データはSONG CREATOR(1-16)画面で編集(P.108)することもできます。録音したデータは、ソングオープンセーブ画面で[6▼]ボタンを押して保存(P.38, 47)してください。

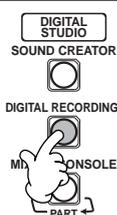
# ステップ録音 ステップ レコード STEP RECORD

演奏をしなくても、音譜や休符のデータをひとつずつ入力して曲を作ることができます。  
メロディとコードは、別々に録音します。

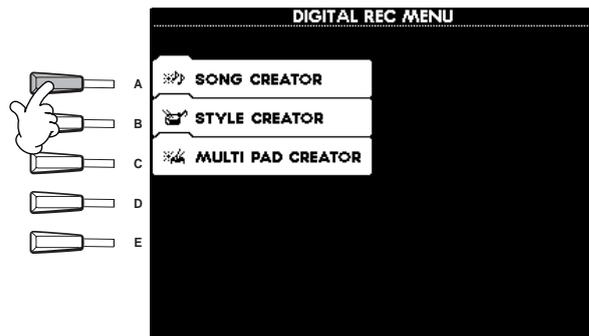
## 操作手順

- 1** すでに録音されている曲に追加または上書き録音する場合は、その曲を選びます(P.79、81)。新しい曲を作る場合は[REC]ボタンと[TOP]ボタンを同時に押します。

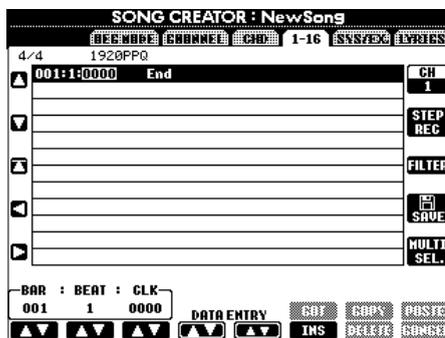
- 2** [DIGITAL RECORDING] ボタンを押します。



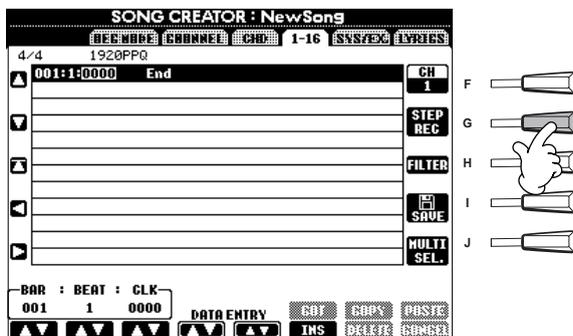
- 3** [A]ボタンを押し、SONG CREATOR画面を表示させます。



- 4** メロディを録音するときは「1-16」ページ、コードを録音するときは「CHD」ページを[BACK][NEXT]ボタンで表示させます。「1-16」ページでは、[F](CH)ボタンで録音チャンネルを指定します。



- 5** [G]ボタンを押して、STEP RECORD画面を表示させます。



### NOTE

MIXING CONSOLE画面で音色やエフェクトを調節したあとに(P.125)「CHD」ページを表示させると、MIXING CONSOLE画面での設定が無効になります。

### NOTE

ステップ録音では、USERページとFLOPPY DISKページの音色は選ぶことができません。PRESETページの音色は選ぶことができますが、元の音色と多少響きが異なります。

**6** 必要に応じて音色を選びます。入力したい音の長さ、強さなどをこの画面で選んでから鍵盤を弾いて音の高さを入力します。

カーソル位置を上下方向に移動します。

カーソルを曲の先頭位置（最初の小節の最初の音符）に戻します。

イベントを、小節 (BAR)、ビート (BEAT)、クロック (CLOCK) 単位で移動させます。小節/ビート/クロックについては下記を参照してください。

次に入力する音符の種類を指定します (16分音符はメロディ録音時のみ)。音符が入力されるとカーソルが次の入力位置に進みますが、その進み先がここでの選択によって決まります。

次に入力する音符のベロシティを指定します (メロディ録音時のみ)。ベロシティ設定については下記を参照してください。

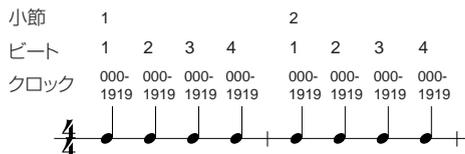
入力する位置からの割合で音符の長さ (実際に音が鳴る時間) を設定します (メロディ録音時のみ)。ゲートタイム設定については下記を参照してください。

ボタンを押すたびに、画面の一番下にある3種類の音符 - 標準音符、付点音符、3連符 - が順番に切り替わります (メロディ録音時のみ)。

現在カーソルが置かれているイベントを削除します。

**END** [EXIT]ボタンを押してSTEP RECORD画面を閉じ、[I](SAVE)ボタンで録音データを保存 (P.47) します。

■ 小節/ビート/クロックについて



■ ベロシティの設定について

設定できる項目とベロシティ値は下記のようになります。

Kbd. Vel	fff	ff	f	mf	mp	p	pp	ppp
実際に鍵盤を弾いた強さ	127	111	95	79	63	47	31	15

■ ゲートタイムの設定

次の項目が設定できます。

- Normal (ノーマル) ..... 80%
- Tenuto (テヌート) ..... 99%
- Staccato (スタカート) ..... 40%
- Staccatissimo (スタッカティッシモ) ..... 20%
- Manual (マニュアル) ..... ゲートタイム (音符の長さ) を [DATA ENTRY] ダイアルを使ってパーセンテージで指定することができます。

# メロディを録音する STEP RECORD (Note)

右の楽譜の例を使って、実際に音符をステップ録音する方法をご紹介します。ここでの説明は、P.100の操作手順6に相当します。



**1**

1-1 この音符を選びます。

1-2 この鍵盤を押しながら、

1-3 これを押します(タイの入力)。

**NOTE**  
タイを入力したデータや長い音符のデータを本体の画面で楽譜表示した場合、入力したとおりに表示されないことがあります。入力したとおりに表示させたい場合は、[H]ボタンを使ってゲートタイムをテノートにしてから入力してください。

**2**

2-1 この音符を選びます。

2-2

2-3

**3**

この音符を選びます。ここで音符を選ぶと、その音符の長さの空白が入力されます。ここでは8分音符を選んだので、8分休符が入力されました。

**4**

4-1 このボタンを押して付点音符を表示させます。

4-2 この音符を選びます。

4-3

**5**

5-1 このボタンを押して標準音符を表示させます。

5-2 この音符を選びます。

5-3

## 再生してみよう

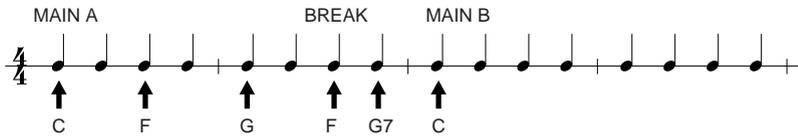
[C](▲)ボタンでカーソルを曲の先頭位置に移動させてSONG[START/STOP]ボタンを押し、録音した曲を試聴します。録音したデータを確定するには[EXIT]ボタンを押します。確定したデータはSONG CREATOR(1-16)画面で編集(P.108)することもできます。

# 自動伴奏のコードチェンジを録音する ステップ STEP RECORD (Chord) レコード コード

コードステップ録音は、正確な位置に1つずつ自動伴奏用のコードチェンジを録音することができる機能です。演奏しながらコードチェンジを入力していくわけではないので、メロディの録音を行なう前に、複雑なコード進行や伴奏を簡単に作成することができます。ここでの説明は、P.100の操作手順6に相当します。

## コード/セクション(コードステップ)の入力

たとえば、下記の手順で次のコード進行を入力することができます。



**NOTE**  
コードの入力は、自動伴奏のコードの押さえ方と自動伴奏用鍵盤で行なってください。

**1** MAIN[A]ボタンを押してセクションを指定し、右側に示されたようにコードを入力します。

Time	Chord	Section
001:1:0000	Chord C	Main A
001:3:0000	Chord F	Main A
002:1:0000	Chord G	Main A

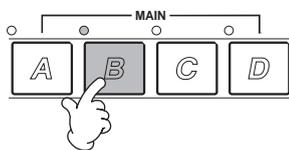
この音符を選んで、右側に示されたコードを弾きます。

**2** [BREAK]ボタンを押してセクション「BREAK」を指定し、右側に示されたようにコードを入力します。

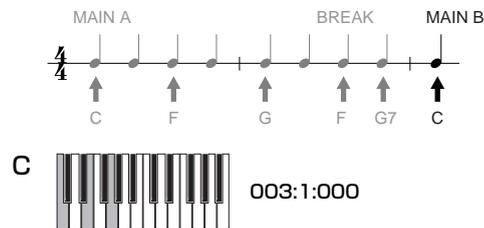
Time	Chord	Section
002:3:0000	Chord F	BREAK
002:4:0000	Chord G7	BREAK

この音符を選んで、右側に示されたコードを弾きます。

### 3 MAIN[B]ボタンを押してセクションを指定し、右側に示されたようにコードを入力します。



SONG CREATOR : NewSong				
STEP RECORD				
4/4	2PPQ			
001:1:0000	Sty	8C"→E2")		
001:1:0000	Sect	M	A	Main A : 2
001:1:0000	Chord	C	Maj	
001:1:0000	Tempo	92		
001:3:0000	Chord	F	Maj	
002:1:0000	Chord	F	Maj	
002:3:0000	Chord	F	Maj	
002:3:0000	Sect	F	Br	Break : 1
002:4:0000	Chord	G	7	
003:1:0000	Chord	C	Maj	
003:1:0000	Sect	M	B	Main B : 2
005:1:0000	End			



この音符を選んで、右側に示されたコードを弾きます。

#### ■ 再生してみよう

[C](▲)ボタンでカーソルを曲の先頭位置に移動させて**SONG[START/STOP]**ボタンを押し、録音した曲を試聴します。録音したデータを確定するには**[EXIT]**ボタンを押します。確定したデータは**SONG CREATOR(CHD)**画面で編集(P.109)することもできます。

入力したデータを曲データに変換するには**SONG CREATOR(CHD)**画面(P.109)で**[F](EXPAND)**ボタンを押します。

#### NOTE

フィルインを入力したいときは、**[AUTO FILL IN]**ボタンをONにしてから**MAIN[A]~[D]**ボタン(フィルインと同時に切り替えるセクション)を押します。

#### NOTE

##### 「END」の位置について

**STEP RECORD**画面では、曲データの終わり位置に「END」が表示されます。曲の最後に入力されたセクションがエンディングの場合、「END」は自動的にエンディングデータに続けて記録されます。曲の最後に入力されたセクションがエンディング以外の場合、「END」の位置は入力されたセクションの2小節あとになります。「END」の位置は移動させることもできます。

# 録音の始め方/終わり方/上書き方法を選ぶ

ロック モード  
REC MODE

クイック録音や多重録音で、録音の始め方や終わり方などを設定します。

操作への入り方はP.99の操作手順1~3を行なったあと、[BACK][NEXT]ボタンでREC MODEの画面を表示させます。

録音の始め方を選びます。

## NORMAL

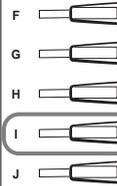
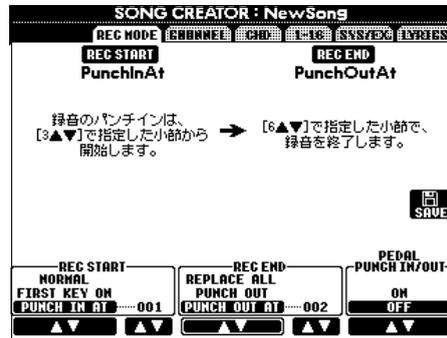
ソング[START/STOP]ボタンを押したときかシンクロ待機状態で鍵盤を弾いたときに、上書き録音がスタートします。

## FIRST KEY ON

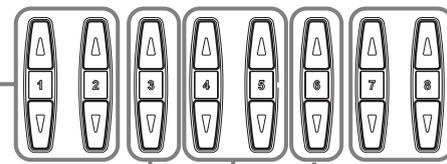
鍵盤を弾くと同時に上書き録音がスタートします。曲の途中を差し替えたいときに便利です。

## PUNCH IN AT

[3▲▼]ボタンの上に表示されている小節番号の小節の先頭までは元のデータが再生され、それ以降上書き録音がスタートします。



SONG画面を表示させ、録音データを保存します。



「PUNCH IN AT」のとき、上書き録音をスタートしたい小節位置を指定します。

録音の終わり方を選びます。

## REPLACE ALL

録音をストップした所からあとのデータを消します。

## PUNCH OUT

録音をストップした所からあとのデータを残します。

## PUNCH OUT AT

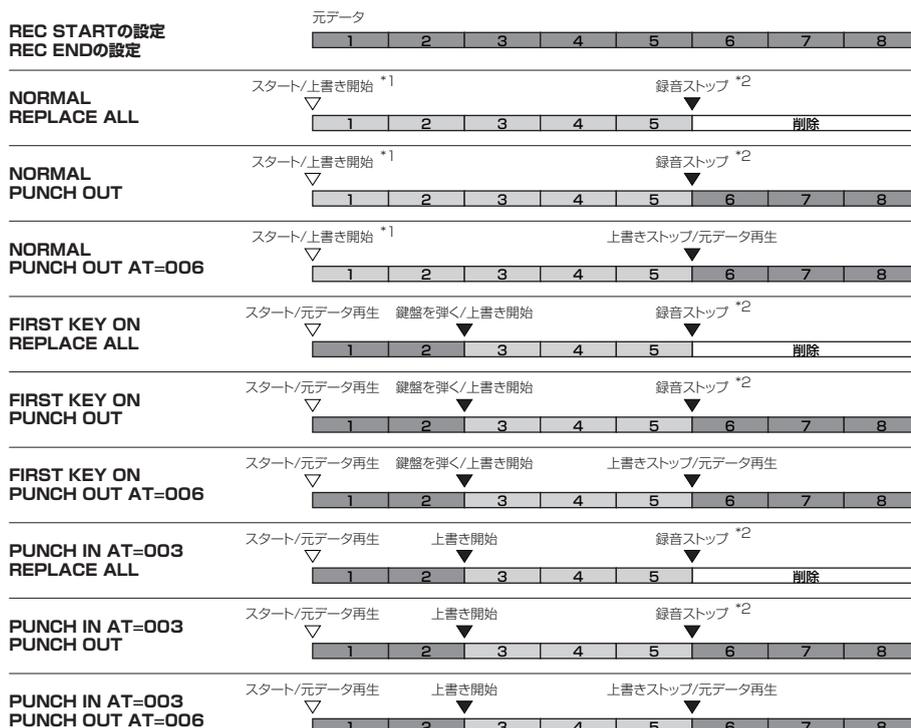
[6▲▼]ボタンの上に表示されている小節番号の小節の先頭まで上書き録音され、それ以降は元のデータが再生されます。

フットペダル (FOOT PEDAL 2) でパンチイン/アウトをします。フットペダルを踏んでいる間に録音されます。この機能を使っているときは、元々サインされている機能は無効となります。

「PUNCH OUT AT」のとき、どの小節まで上書きするかを指定します。

## パンチイン/アウトについて

録音済みのチャンネルを部分的に録音し直すことができます。下の図は、8小節中の5小節めまでの録音をやり直す場合のイメージ図です。



\*1 1~2小節を上書きしないときは、SONG POSITION=003からスタート

\*2 5小節終了時に[録音]ボタンを押す必要があります。

■ 録音されていたデータ  
■ 新しく録音したデータ  
□ 削除されたデータ

## 録音した曲を編集する

クイック録音、多重録音、ステップ録音で録音した曲を編集します。

## チャンネルに関する編集をする CHANNEL

チャンネル

操作への入り方はP.99の操作手順4と同様です。下記画面は[BACK][NEXT]ボタンで表示させます。

クオンタイズ  
QUANTIZE

クオンタイズはすでに録音された曲の発音のタイミングを修正する機能です。たとえば、次の楽譜は正確な4分音符と8分音符で書かれています。



このフレーズをどんなに正確に弾いたつもりでも、実際の拍より少しだけ前や後ろにずれる可能性があります。クオンタイズは、クオンタイズサイズ（下記参照）で、曲（指定されたチャンネル）中のすべての音符を正確なタイミングに並べます。

項目を選びます。

これを押しとクオンタイズが行なわれます。クオンタイズ実行後は、このボタンが「UNDO（取り消し）」を実行するボタンになります。クオンタイズされたデータを試聴して、元に戻したい場合はもう一度このボタンを押します。なお、取り消すことができるのは1つ前の操作のみです。

EXECUTE

SAVE

SONG画面を表示させ、データを保存します。

クオンタイズをかけた強さを決定します。100%以下の値が選ばれていると、指定されたクオンタイズの長さに従って指定された量(%分)だけ各音符のタイミングが移動します。100%以下でクオンタイズをかければ、演奏のリアルタイム感を残すことができます。

クオンタイズをかけたいチャンネルを選びます。

クオンタイズサイズを選びます。詳しくは下記をご参照ください。

## ■ クオンタイズサイズについて

クオンタイズをかけるチャンネルの中で一番短い音符に合わせて、クオンタイズサイズを設定します。たとえば、4分音符と8分音符の両方の音符が録音されているデータの場合、クオンタイズサイズとして8分音符を選びます。もし、この例でクオンタイズサイズを4分音符に設定してクオンタイズを実行した場合、8分音符は4分音符単位的位置に移動してしまいます。

## 8分音符でクオンタイズをかける前



## 8分音符でクオンタイズをかけた後



## クオンタイズサイズ

4分音符	8分音符	16分音符	32分音符	16分音符+3連8分音符*
3連4分音符	3連8分音符	3連16分音符	8分音符+3連8分音符*	16分音符+3連16分音符*

\*マークの付いた3つのクオンタイズ設定は、異なる2つの音符の長さを同時に利用してクオンタイズを実行できるので大変便利です。たとえば、8分音符と3連8分音符の両方の音符が録音されているチャンネルに、8分音符の長さでクオンタイズをかけた場合、そのチャンネルのすべての音符が8分音符でクオンタイズされてしまい、3連符のリズムが完全になくなってしまいます。ところが、8分音符+3連8分音符の設定を使うと、8分音符と3連符の両方の音符をクオンタイズすることができます。

リポート  
**DELETE**

曲（指定したチャンネル）のデータを削除します。

項目を選びます。

選んだチャンネルを削除します。実行後は、このボタンが「UNDO(取り消し)」ボタンとして機能します。削除したチャンネルを戻したい場合に、実行前の状態に戻すことができます。なお、取り消すことができるのは1つ前の操作のみです。

削除するチャンネルを選びます。

SONG画面を表示させ、データを保存します。

ミックス  
**MIX**

指定した2つのチャンネルのデータをミックスして、別のチャンネルにコピーすることができます。また、あるチャンネルから別のチャンネルにデータをコピーすることができます。

SOURCE 1			SOURCE 2			DESTINATION		
1	2	3	14	15	16	1	2	3
2	3	4				4		
COPY								

項目を選びます。

このボタンを押すとミックスを実行します。ミックス実行後は、このボタンが「UNDO(取り消し)」を実行するボタンになります。ミックスされたデータを試聴して、元に戻したい場合はもう一度このボタンを押します。なお、取り消すことができるのは1つ前の操作のみです。

NOTE  
ミックスした音符データ以外のすべてのデータは、SOURCE 1チャンネルから抽出されます。

SONG画面を表示させ、データを保存します。

ミックスしたいチャンネルを指定します。

ここで選んだチャンネルにミックスやコピーの結果が置かれます。

「COPY」を選ぶと、「SOURCE 1」のチャンネルから「DESTINATION」のチャンネルへコピーすることができます。

## チャンネル トランスポーズ CHANNEL TRANSPOSE

データを含むチャンネルの音の高さを、それぞれ上下2オクターブの範囲で、半音単位で変更することができます。

項目を選びます。

このボタンを押すとチャンネルトランスポーズを実行します。チャンネルトランスポーズ実行後は、このボタンが「UNDO (取り消し)」を実行するボタンとして機能します。チャンネルトランスポーズの結果が気に入らない場合などに、実行前の状態に戻すことができます。なお、取り消すことができるのは1つ前の操作のみです。

チャンネル「1-8」と「9-16」の表示を交互に切り替えます。

このボタンを押しながらいずれかのチャンネルを調節すると、すべてのチャンネルを同時にトランスポーズ (移調) することができます。

SONG画面を表示させ、データを保存します。

各チャンネルのトランスポーズ量を設定します。

## セット アップ SET UP

音色や音量、テンポなど曲の初期設定値を、現在のミキシングコンソールやパネルの設定値に書き替えることができます。

項目を選びます。

SET UPを実行します。一度SET UPを実行したら、取り消しはできません。

SONG画面を表示させ、データを保存します。

「SELECT」で選んだ項目にチェックマークを付けます。

曲の再生(選曲)と共に呼び出したい項目を選びます。なお、「KEYBOARD VOICE」以外の項目は、曲の先頭にだけ記録することができます。「KEYBOARD VOICE」以外の項目を設定するときは、曲(ソング)を[**TOP**]ボタンで先頭に戻して停止させてから項目を選んでください。

**SONG**.....現在のミキシングコンソールでの設定値とテンポを記憶させます。

**KEYBOARD VOICE**.....曲を再生させるときに手弾き音(メイン/レイヤー/レフト)の音色を自動的に設定させることができます。現在の鍵盤の音色、パートのON/OFFを記憶させます。途中で曲を止めて[**D**](**EXECUTE**)ボタンを押すと、曲の途中での手弾き音の音色変更を記憶させることができます。

**SCORE SETTING**.....SCORE画面での設定を記憶させます。

**LYRICS LANGUAGE**.....LYRICS画面での設定を記憶させます。

**MIC. SETTING**.....ミキシングコンソールでのマイクの設定を記憶させます (PSR-2100のみ)。

# ノートイベントを編集する 1-16

ノートイベントを編集します。操作への入り方はP.99の操作手順4と同様です。下記画面は[BACK][NEXT]ボタンで表示させます。

カーソル位置を上下方向に移動します。

現在の曲の先頭位置(最初の小節の最初の音符)に戻します。

カーソル位置を左右方向に移動します。

編集したいチャンネルを選びます。

STEP REC画面(P.100)を表示させます。

FILTER画面(P.110)を表示させ、画面上に表示させるイベントの種類を選ぶことができます。

このボタンを押しながら、[A][B]ボタンで複数のイベントを同時に選ぶことができます。

イベントを、小節(BAR)、拍(BEAT)、クロック(CLK)単位で移動させます。

イベントの値を大まかに調節します。

イベントの値を微調節します。

選ばれているすべてのイベントをカットします。カット(切り取り)したイベントは、別の位置にペースト(貼り付け)できます。

イベントリストに新しいイベントを追加します。

カットまたはコピーしたすべてのイベントをペースト(貼り付け)します。

カーソル位置の値を変更しても、これを押すと元の値に戻すことができます。

選ばれているすべてのイベントをコピーします。コピーしたイベントは、別の位置にペースト(貼り付け)できます。

現在カーソルが置かれているイベントを削除します。

**NOTE**  
編集した値を確定するには、カーソルを別の位置に動かすか、[START/STOP]ボタンを押して再生をスタートします。

## ノートイベント

表示	設定項目	設定内容	詳細
Note	ノート	ピッチ、ベロシティ、音の長さ	音の高さ、音の強さ、音の長さを設定します。
Ctrl	コントロールチェンジ	コントロールチェンジの種類、設定値	コントロールチェンジの設定を行いません。コントロールチェンジについては別冊データリスト(MIDIデータフォーマット)を参照してください。
Prog	プログラムチェンジ	音色番号	音色を設定します。プログラムチェンジについては別冊データリスト(音色一覧)を参照してください。
P.Bnd	ピッチバンド	設定値	ピッチバンドの値を設定します。
A.T.	アフタータッチ	設定値	アフタータッチの値を設定します。

**NOTE**  
ステップ録音で録音した音色(Prog)は、再生すると元の音色と多少響きが異なります。

## コードイベントを編集する コード CHD

コードイベントを編集します。

操作への入り方はP.99の操作手順4と同様です。下記画面は[BACK][NEXT]ボタンで表示させます。[F](EXPAND)ボタン以外の操作方法は、「ノートイベントを編集する(P.108)」と同様です。

記録されているコードやセクションの切り替え情報が曲(ソング)データに変換されます。

**NOTE**  
編集した値を確定するには、カーソルを別の位置に動かすか、[START/STOP] ボタンを押して再生をスタートします。

### コードイベント

表示	設定項目	設定内容	詳細
Style	伴奏スタイル	伴奏スタイル名	STYLE画面を呼び出し、入力したい伴奏スタイルを選びます。
Tempo	テンポ	テンポの値	テンポを設定します。
Chord	コード名	コードルート、コードタイプ、オンベース	コードを指定します。
Sect	セクション	セクション名、バリエーション	セクションを指定します。
OnOff	チャンネルオンオフ	チャンネル名、ON/OFF	リズム、ベースなどの再生オンオフを設定します。
CH.Vol	チャンネル音量	チャンネル名、音量	リズム、ベースなどの音量を設定します。
S.Vol	伴奏スタイル音量	音量	伴奏スタイル全体の音量を設定します。

## システムイベントを編集する システムエクスクルーシブ SYS/EX. (System Exclusive)

システムイベントを編集します。

操作への入り方はP.99の操作手順4と同様です。下記画面は[BACK][NEXT]ボタンで表示させます。操作方法は、「ノートイベントを編集する(P.108)」と同様です。

### システムイベント

表示	設定項目	設定内容	詳細
ScBar	楽譜の開始小節番号	小節番号	先頭小節の小節番号を指定します。小節番号は、MAIN画面や楽譜で表示されます。曲データの先頭に1つだけ指定できます。
Tempo	テンポ	テンポの値	テンポを設定します。
Time	拍子	分子/分母	拍子を設定します。
Key	調	短調/長調、調の設定	調を設定します。
XG Prm	XGパラメーター	—	データ部を変更することができます。このメッセージの詳細は別冊データリスト(MIDIデータフォーマット)を参照ください。
SysEx	システムエクスクルーシブ	—	ソング中のシステムエクスクルーシブデータを表示します。内容の変更はできませんが、デリート(削除)、カット(切り取り)、コピー、ペースト(貼り付け)することはできます。
Meta	メタイベント	—	ソング中のSMFメタイベントを表示します。内容の変更はできませんが、デリート(削除)、カット(切り取り)、コピー、ペースト(貼り付け)することはできます。

# 歌詞イベントを入力/編集する リリックス LYRICS

曲に、曲名や歌詞などを入れることができます。また、歌詞を書き換えることもできます。歌詞イベントについては下記を参照してください。操作への入り方はP.99の操作手順4と同様です。下記画面は[BACK][NEXT]ボタンで表示させます。操作方法は、「ノートイベントを編集する(P.108)」と同様です。ここでは、例として内蔵曲「Twinkle Twinkle Little Star」の歌詞の一部を書き替えます。曲の選び方についてはP.79、86を参照してください。

**1** 「star」が表示されているイベントにカーソルを移動させます。

**2** 「star」までカーソルを移動させます。

**3** 歌詞を入力する画面 (Lyrics 画面) を表示させます。Lyrics 画面であなたの名前に書き替えてみましょう。

**4** 書き替えた歌詞データを保存します。

**NOTE**

編集した値を確定するには、カーソルを別の位置に動かすか、[START/STOP] ボタンを押して再生をスタートします。

## 歌詞イベント

表示	設定項目	設定内容	詳細
Name	曲名	曲名	NAME画面を呼び出し、曲名の入力ができます。
Lyrics	歌詞	歌詞	歌詞を入力します。
Code	その他のコントロール	CR/LF	CR: 歌詞表示を改行します。 LF: 現在表示されている歌詞を消し、次の歌詞を表示させます。

# 表示させるイベントの種類を選ぶ フィルター FILTER

編集画面に表示させるイベントの種類を選ぶことができます。表示させるイベントの種類を選ぶには、イベント名の左にあるボックスにチェックマークを付けます。ボックスからチェックマークを外すと、そのイベントタイプはリスト上に表示されなくなります。ここでの画面は「1-16」～「LYRICS」ページ(P.108~P.110)で[H](FILTER)ボタンを押して表示させます。

MAIN FILTERを表示させます。各項目については別冊の「データリスト (MIDI データフォーマット)」を参照してください。

CONTROL CHANGE FILTERを表示させます。各項目については別冊の「データリスト (MIDI データフォーマット)」を参照してください。

ACCOMPANIMENT FILTERを表示させます。各項目については別冊の「データリスト (MIDI データフォーマット)」を参照してください。

項目を選びます。MAIN FILTERかACCOMPANIMENT FILTERを選んでいるとき、カーソルはいちばん上かいちばん下の項目に移動します。

すべての項目にチェックマークを付けます。

「NOTE」だけにチェックマークを付けます。

すべての項目のチェックマークの設定を逆にします。

選んだ項目にチェックマークを付けたり外したりします。

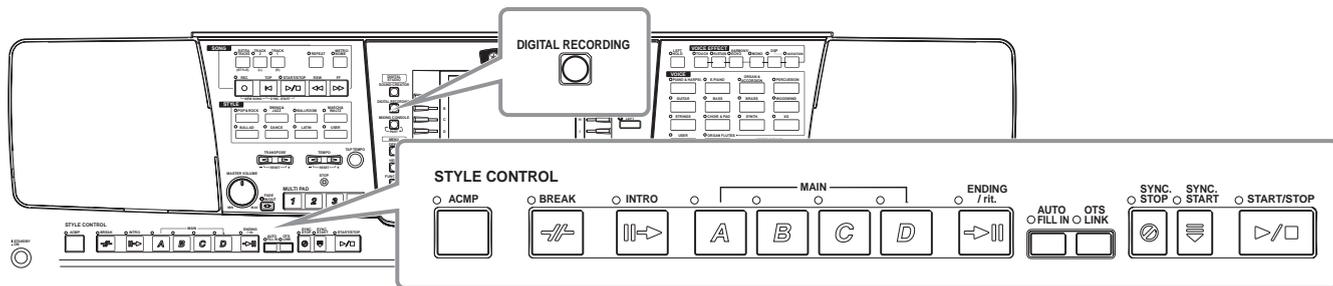
項目を選びます。カーソルは1項目ずつ移動します。



[EXIT]ボタンを押して設定を確定します。

# 伴奏スタイルを作る スタイル クリエーター STYLE CREATOR

オリジナルの伴奏スタイルを作って、プリセットの伴奏スタイルと同じように自動伴奏で使用できます。



## 伴奏スタイルの作成について

伴奏スタイルを構成するチャンネルは、右記のようになっています。各セクションの1チャンネルずつに伴奏パターンを録音し、伴奏スタイルを作りあげます。

### ■ リアルタイム録音 (P.113)

楽器を演奏して伴奏スタイルを録音します。内蔵の伴奏スタイルの中から自分の作りたい伴奏スタイルにもっとも近いイメージのものを選んで一部を差し替えたり、新しく伴奏スタイルを作ったりすることができます。

#### リアルタイム録音の特徴

##### ● ループ方式であること

自動伴奏は数小節の伴奏パターンの演奏をくり返す（ループ）ものですが、録音も同じようにループ方式になります。たとえば2小節のメインセクションの録音をスタートさせると、2小節の録音が何回もくり返されます。一度録音したデータはその次の「ループ」からは演奏されますので、耳で録音データの確認ができます。

##### ● オーバーダブ方式であること

オーバーダブとは、一度録音したチャンネルに、元のデータを消さずに重ねて録音する方法のことです。スタイル録音では、削除しないかぎり、一度録音したデータが消えることはありません。たとえば2小節のメインセクションの録音をスタートさせると、2小節の録音が何回もくり返されます。一度録音したデータはその次の「ループ」からは演奏されます。その録音データを耳で確認しながら、さらに重ねて新しいノートデータを録音していく方式です。

### ■ ステップ録音 (P.114)

譜面を書いていくように、音の高さや長さなどを選んで録音することができます。楽器を演奏しなくても簡単に伴奏スタイルを作ることができます。

### ■ 伴奏スタイルの組み立て (P.115)

内蔵されているプリセットの伴奏スタイルからさまざまなパターンを混ぜ合わせて伴奏スタイルを作ることができます。たとえば、オリジナルの8ビートスタイルを作る場合、8Beat1スタイルからリズムパターンを取り出し、8Beat2スタイルのベースパターンを利用し、60's 8Beatスタイルのコードパターンを利用する、といったようにさまざまな要素を組み合わせて1つの伴奏スタイルを作ることができます。

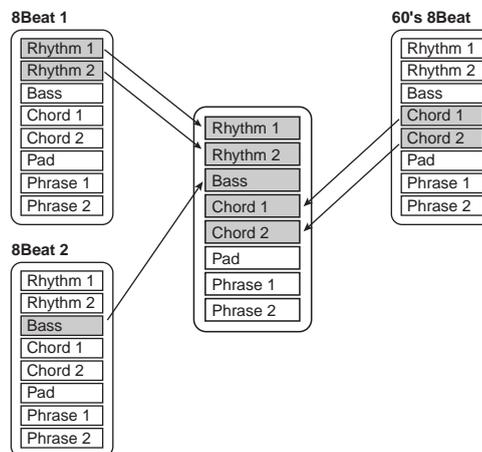
### ■ 作成した伴奏スタイルを編集する (P.116)

リアルタイム録音、ステップ録音、伴奏スタイルの組み立てで録音した伴奏スタイルを編集します。

セクション	チャンネル
INTRO A~D	
MAIN A~D	RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, CHORD 1, CHORD 2, PAD, PHRASE 1, PHRASE 2
FILL IN A~D	
BREAK	
ENDING A~D	

#### NOTE

伴奏スタイルの構成部分についてはP.97を参照してください。



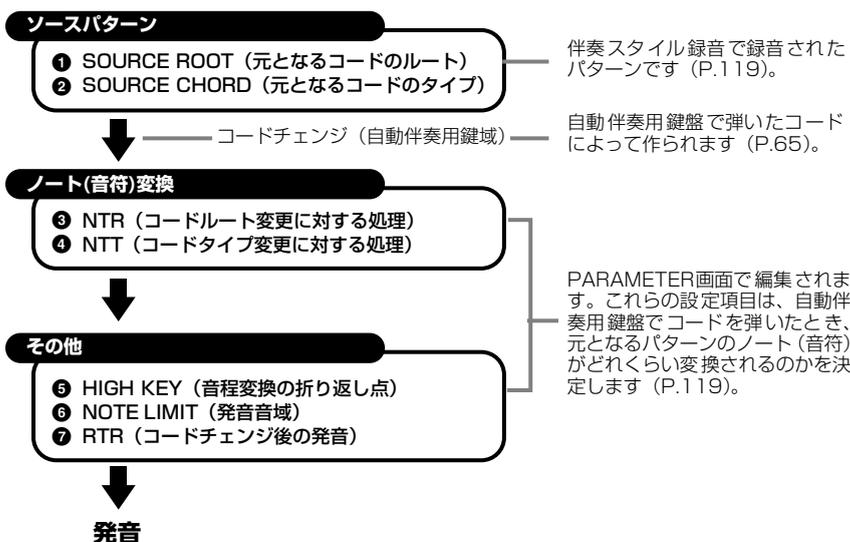
#### NOTE

「RHY1」チャンネルには、オルガンフルート音色を除くすべての音色を選ぶことができます。

# スタイルファイルフォーマット (SFF) について

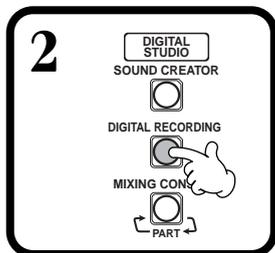
スタイルファイルフォーマット (SFF) は、ヤマハの自動伴奏のノウハウを集大成した統一フォーマットです。エディット機能を使うことにより、SFFを利用して自由にオリジナルの伴奏スタイルを作ることができます。

右の図は、伴奏が再生される過程を示しています (これは、リズムチャンネルには無効です)。図中の元となるパターン (ソースパターン) は、オリジナルのスタイルデータです。伴奏スタイル録音 (下記参照) で、このソースパターンが録音されます。右図のように、実際の伴奏の出力先は、ソースパターンに入力されたさまざまな項目の設定とコードチェンジ (自動伴奏用鍵盤で弾いたコード) によって決まります。



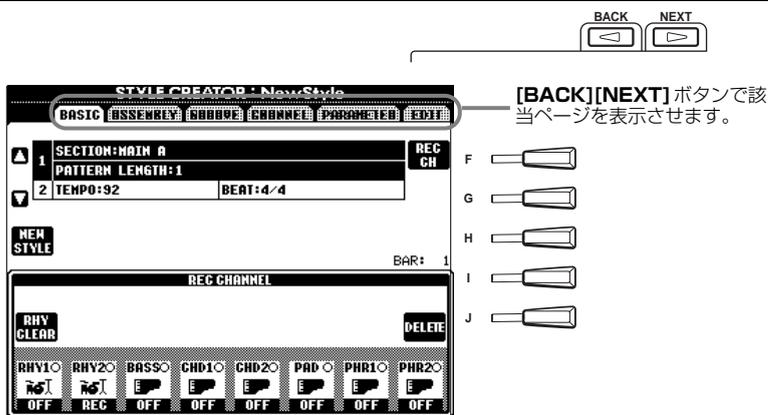
## 操作手順

**1** 録音/編集の元となる伴奏スタイルを選びます。新しく伴奏スタイルを録音したい場合は、下記STYLE CREATOR画面の「BASIC」ページで[C](NEW STYLE)を選びます。



**3**

**4** 伴奏スタイルを録音、編集します。各画面の操作方法については、次ページからの説明を参照してください。



**5** [I](SAVE) ボタン (ASSEMBLYページの場合は[J] ボタン) を押してSTYLE画面を表示させ、「USER」「FLOPPY DISK」ページに、録音、編集したデータを保存します。

[EXIT] ボタンでSTYLE CREATOR画面を閉じます。

# リアルタイム録音 ベーシック BASIC

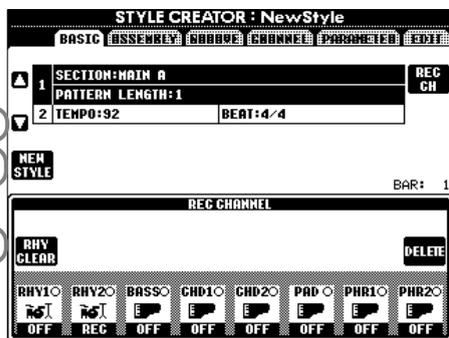
内蔵の伴奏スタイルデータを基に伴奏スタイルを作ったり、新しく伴奏スタイルを作ったりすることができます。この画面はP.112の手順4に相当します。

- 1 [F] (REC CH) ボタンを押しながら[1▼]~[8▼]ボタンを押して、録音するチャンネルを指定します。  
 「BASS」～「PHR2」チャンネルに録音したいときは、選んだチャンネルのデータを削除してください。  
 「EXIT」ボタンを押してREC CHANNEL画面を閉じると、その他の項目 (P.114 「BASIC画面で設定できるその他の項目」参照) を設定することができます。もう一度REC CHANNEL画面を呼び出したいときは、[F] (REC CH) ボタンを押します。

TEMPO/BEATを変更する画面を表示させて、テンポや拍子を変更します。

空のスタイルを呼び出します。新しく伴奏スタイルを作るときに使います。

録音チャンネルが「RHY 1」「RHY 2」の場合だけ、録音中に特定の打楽器音を消すことができます。このボタンを押しながら、消したい楽器に対応した鍵盤を押します。



これを押すと、データがあるチャンネルに「DELETE (削除)」が表示されます。このボタンを押しながら[1▲]~[8▲]ボタンを押して、削除したいチャンネルを「DELETE」に設定します。設定を解除するときは、このボタンを押したまま[1▼]~[8▼]ボタンを押します。ボタンから指を離したときに「DELETE」に設定されたデータが削除されます。「BASS」～「PHR2」チャンネルに録音したいときは、基のスタイルのデータを削除する必要があります。選んだチャンネルのデータを必ず削除してください。

REC ..... 録音チャンネル  
 ON ..... 再生チャンネル  
 OFF ..... 消音チャンネル

- 2 必要に応じて音色を選びます。STYLE[START/STOP]ボタンを押して録音をスタートします。

選ばれているセクションの再生がスタートします。伴奏パターンは繰り返し再生されますので、パターンを聞きながら必要な鍵盤を押して、前の音に重ねて録音していくことができます。各鍵盤の上に印刷されているイラストが、それぞれの鍵盤に割り当てられている打楽器音を示しています。

**NOTE**

「SYNC.START」ボタンを押して、鍵盤を弾くと同時に録音をスタートすることもできます。

- 3 もう一度STYLE[START/STOP]ボタンを押して、録音をストップさせます。

- 4 REC CHANNEL画面を表示させているときは「EXIT」ボタンで閉じます。

**NOTE**

- 「RHY2」チャンネルには、ドラムキット/SFXキットのみを選ぶことができます。
- 「BASS」～「PHR2」チャンネルにはオルガンフルート音色、ドラムキット/SFXキットを除くすべての音色を選ぶことができます。

**BASIC画面で設定できるその他の項目**

**[I] (SAVE) ボタン**

STYLE画面を表示させて伴奏スタイルデータを保存します。

**[3▲▼][4▲▼] (SECTION) ボタン**

録音したいセクションを選びます。

**[5▲▼][6▲▼] (PATTERN LENGTH) ボタン**

選んだセクションに対して使用したい小節数(1~32)を変更できます。フィルイン/ブレイクセクションは1小節の長さで固定されています。

**[D] (EXECUTE) ボタン**

小節数の変更を実行します。

**NOTE**

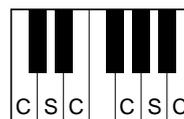
録音したいセクションは、パネルのセクションボタンでも切り替えることができます。セクションボタンを押すとSECTION画面が表示され、[6▲▼][7▲▼]ボタンでセクションを変更することができます。選んだセクションは[8▲]ボタンで確定します。この場合、FILL INセクションの指定には、[AUTO FILLIN]ボタンを使います。

**録音時の注意**

伴奏スタイルの基礎となるコードはソースコードと呼ばれます。その他のコードは、このソースコードを基にしてノート(音符)を変換して発音されます。メイン/フィルインセクションを録音するとき(ソースコードがCM7の場合)は、以下の点に注意してください。

- ベースチャンネルやフレーズチャンネルを録音するときは、使用推奨音だけを使うといろいろなコードで使いやすい伴奏スタイルを作ることができます(経過音として短く使う音はその他の音でも構いません)。
- コードチャンネルやパッドチャンネルを録音するときは、CM7のコードノートだけを使うといろいろなコードで使いやすい伴奏スタイルを作ることができます(経過音として短く使う音はその他の音でも構いません)。初期設定のソースコードはCM7になっていますが、弾きやすいコードに変えることもできます。詳しくは「スタイルファイルフォーマットの項目を設定する(P.119)」を参照してください。

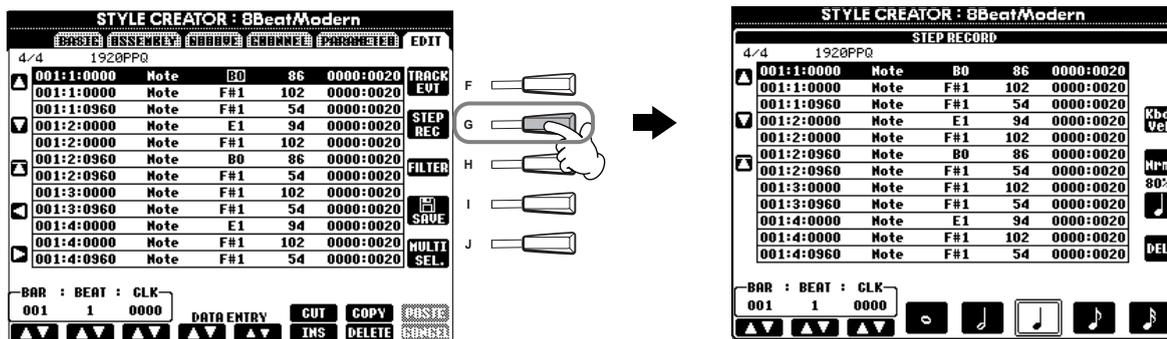
イントロとエンディングセクションを録音するときは、ソースコードとは無関係にコード進行まで含めて録音してください。このときPARAMETERページのNTRをROOT TRANSPOSEに、NTTをHARMONIC MINORかMELODIC MINORにすると、再生時にコードタイプの違いによるノート(音符)変換はされず、メジャー系かマイナー系の変換とコードのルートだけがノート(音符)変換されます。



C = コードノート  
C, S = 使用推奨音

**ステップ録音 STEP RECORD**

演奏をしなくても、音譜や休符のデータをひとつずつ入力して伴奏スタイルを作ることができます。この画面は、P.112の操作手順4.に相当します。



以下に示すポイントを除いて、録音の手順は曲のステップ録音(P.99)と同じです。EDITページで各イベントを編集することもできますが、編集の手順も曲の編集(P.108)と同じです。

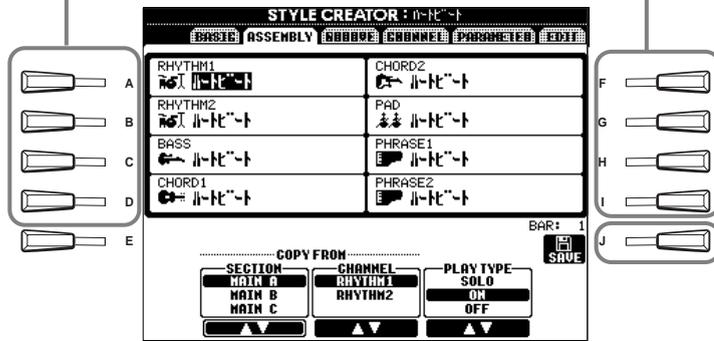
- 曲(ソング)の録音ではエンドマークの位置が自由に変更できますが、伴奏スタイル作成では変更できません。これは、選んだセクションによって自動的に伴奏スタイルの長さが決められるからです。たとえば、4小節の長さのセクションを基にして伴奏スタイルを作成する場合、エンドマークの位置は自動的に4小節目の最後に設定され、STEP RECORD画面で変更することはできません。
- 曲(ソング)の録音では[F](REC CH)ボタンで録音チャンネルを変更することができますが、伴奏スタイルの録音では[F](TRACK EVT)ボタンはイベント(ノート、コントロールチェンジなど)とコントロール(システムエクスクループなどの)切り替えに使います。録音チャンネルは、あらかじめ他の画面(P.112、BASICページなど)で設定してください。

# 伴奏スタイルの組み立て アッセンブリー ASSEMBLY

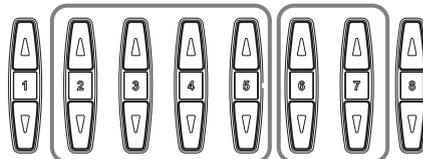
個々のパターン（リズム、ベース、コードなど）を編成し、オリジナルの伴奏スタイルを作ります。ここでの説明は、P.112の操作手順4に相当します。

**1** 各チャンネルについて、元になる伴奏スタイルを選びます。[A]～[D]、[F]～[I]ボタンで設定するチャンネルを選び、もう一度同じボタンを押すと**STYLE**画面が表示され、伴奏スタイルを選ぶことができます。

**3** 必要に応じて手順1と2を繰り返して伴奏スタイルの組み立てを完成させ、このボタンを押してすべてのチャンネル(RHYTHM1、RHYTHM2、BASS...)の設定をひとつの伴奏スタイルデータとして保存します。



**2** 基になる伴奏スタイルの、どのセクションとチャンネルを組み込むかを設定します。



基になる伴奏スタイルのセクション/チャンネルを再生させながら伴奏スタイルを組み立てることができます。ここでは、その場合の指定チャンネルの再生方式を選びます。

**SOLO** ..... 選んだチャンネルだけ再生します。 **REC CHANNEL**画面(P.113)でリズムチャンネル(RHY)が録音チャンネルに指定されているときは、リズムチャンネルも同時に再生されます。

**ON** ..... 選んだチャンネルを再生します。 **REC CHANNEL**画面(P.113)でONに指定されているチャンネルも、同時に再生されます。

**OFF** ..... 選んだチャンネルを消音します。録音チャンネルに指定されているチャンネルを手順1で指定した場合、「OFF」は表示されません。

**NOTE**

手順1、2でセクション/チャンネルを変更すると、現在指定されていたセクション/チャンネルも変更されます。録音中のチャンネルでも同様に変更され、録音が中止されます。

**NOTE**

「PLAY TYPE」で指定するのは試聴中の再生方式です。実際の伴奏スタイルデータには影響しません。

# 作成した伴奏スタイルを編集する

## リズムのノリを変える グループ GROOVE/DYNAMICS ダイナミクス

グループとダイナミクスの設定項目はオリジナルの伴奏スタイルのリズムの「ノリ」を、幅広く変化させることができます。ここでの説明は、P.112の操作手順4.に相当します。

### ■ GROOVE

項目を選びます。

設定を実行します。実行後は、このボタンが「UNDO (取り消し)」ボタンとして機能します。設定を戻したい場合に、実行前の状態に戻すことができます。なお、取り消すことができるのは1つ前の操作のみです。

STYLE画面を表示させ、作った伴奏スタイルデータを保存します。

グループの各項目（下記リスト参照）を設定します。

### グループ設定項目

<b>ORIGINAL BEAT</b> (オリジナルビート)	グループ効果をかけるビートを指定します。たとえば、「8 Beat」を選ぶと、8分音符のグループ効果がかかります。また、「12 Beat」を選ぶと、3連8分音符のグループ効果がかかります。
<b>BEAT CONVERTER</b> (ビートコンバーター)	ORIGINAL BEATの項目で指定されたビートのタイミングを、指定されたビートに変更します。たとえば、ORIGINAL BEATの設定が「8 Beat」でBEAT CONVERTERの設定が「12」の場合、セクション内のすべての8分音符が3連8分音符のタイミングにずれます。ORIGINAL BEATが「12」に設定されているときに表示される「16A」と「16B」のBEAT CONVERTERの設定は、「16」のバリエーション設定です。
<b>SWING</b> (スイング)	オフビート (2拍目、4拍目などの第2アクセントとなる拍) のタイミングをずらすことにより、スイング感を出すことができます。たとえば、指定されているORIGINAL BEATが「8 Beat」の場合、スイングの設定により2番目、4番目、6番目、8番目のビートが遅れることでスイング感が出ます。[A]～[E]の設定はそれぞれ異なる度合いのスイング感を出します。[A]設定では最も弱いスイング感、[E]設定で最も強いスイング感が得られます。
<b>FINE</b> (ファイン)	「グループ」の効き具合を微調節します。PUSH設定は実際のビートより早く演奏される「前ノリ」のリズムを作ります。また、HEAVY設定は実際のビートより遅いタイミング、「後ノリ」を作ります。2、3、4、5の数字は、効果かけるビートを設定します。指定されたビート数までのすべてのビートが、前ノリや後ノリで演奏されますが、最初のビートだけは含まれません。たとえば、「3」が選ばれているときは2番目と3番目のビートだけに効果がかかります。どの場合も、「A」タイプは弱い効果で、「B」タイプは中ぐらいの効果、「C」タイプは最大の効果を得ることができます。

ダイナミクス  
DYNAMICS

項目を選びます。

設定を実行します。実行後は、このボタンが「UNDO (取り消し)」ボタンとして機能します。設定を戻したい場合に、実行前の状態に戻すことができます。なお、取り消すことができるのは1つ前の操作のみです。

ダイナミクスは拍にアクセントを付けます。たとえば、裏拍にアクセントを付けてレガエ風のアクセントにします。

STYLE画面が表示されます。作った伴奏スタイルデータを保存します。

ダイナミクスの各項目(下記リスト参照)を設定します。

ダイナミクス効果をかけるチャンネルを選びます。

ダイナミクス設定項目

<b>ACCENT TYPE</b> (アクセントタイプ)	アクセントの種類(アクセントを付けるタイミング)を選びます。
<b>STRENGTH</b> (ストレングス)	効き具合を決定します。値を大きくするほど、より強い効果が得られます。
<b>EXPAND</b> (エクスパンド=拡張) / <b>COMP.</b> (コンプレッション=圧縮)	音量を、ベロシティ「64」を基準に、エクスパンド(拡張)/コンプレッション(圧縮)します。値を100%以上に設定すると、変化幅が広がります。また、値を100%未満に設定すると、変化幅が狭まります。
<b>BOOST</b> (ブースト=増加) / <b>CUT</b> (カット=減少)	音量をブースト(増加)させたり、カット(減少)したりします。値を100%以上に設定すると、音量が大きくなります。また、値を100%未満に設定すると、音量が小さくなります。

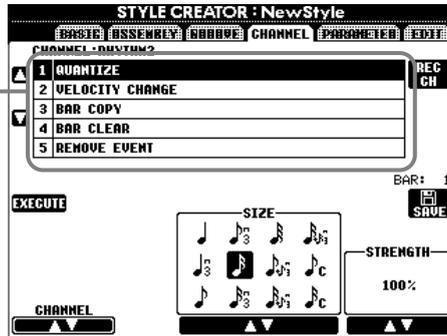
**NOTE**  
ベロシティ=鍵盤を押す強弱を表します。数値が大きくなるほど、強い(大きい)音になります。

# チャンネル内のデータを編集する CHANNEL

チャンネル

録音された伴奏スタイルデータを編集するために、「クオンタイズ」など、5種類の機能が用意されています。ここでの説明は、P.112の操作手順4に相当します。

下記の説明を参照してください。



**NOTE**  
 プリセットチャンネルのBASS  
 ~PHRASE2は、編集することが  
 できません。

## ■ クオンタイズ QUANTIZE

P.105を参照してください。

## ■ ベロシティ チェンジ VELOCITY CHANGE

[1▲▼][2▲▼] (CHANNEL) で指定したチャンネルにあるすべての音符のベロシティを、[3▲▼][4▲▼] (BOOST/CUT) で指定した割合でブースト（増やす）したり、カット（減らす）したりすることができます。

## ■ バー コピー BAR COPY

指定したチャンネル内で、1小節または複数の小節のデータを別の位置にコピーすることができます。[4▲▼] (TOP)、[5▲▼] (LAST) で、コピー元の範囲（最初の小節と最後の小節）を指定します。[6▲▼] (DEST) で、コピー先の位置（最初の小節）を指定します。

## ■ バー クリア BAR CLEAR

指定したチャンネル内の指定した範囲の小節からすべてのデータを消去します。[4▲▼] (TOP)、[5▲▼] (LAST) で、消去される範囲（最初の小節と最後の小節）を指定します。

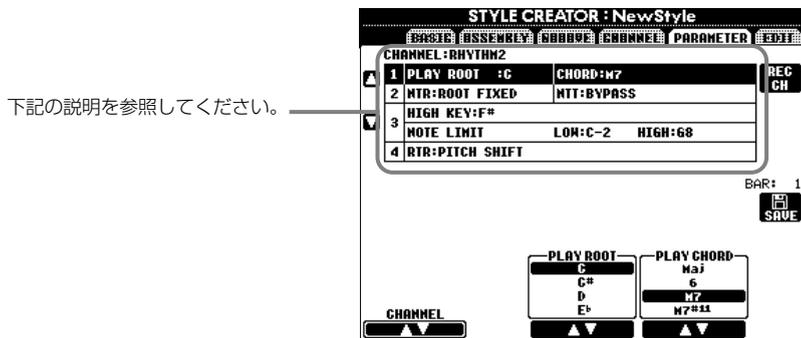
## ■ リムーブ イベント REMOVE EVENT

指定したチャンネルから、指定したイベントを取り除くことができます。[4▲▼]~[6▲▼] (EVENT) で、取り除くイベントタイプを選びます。

パラメーター

# スタイルファイルフォーマットの項目を設定する PARAMETER

録音した伴奏スタイルを自動伴奏機能を使って演奏する際、左手鍵域でコードを弾いたときにどのようにノート(音符)変換して鳴らすかを定めることができます。各項目間の関係は、P.112の「スタイルファイルフォーマット(SFF)について」を参照してください。ここでの説明は、P.112の操作手順4に相当します。



下記の説明を参照してください。

## NOTE

伴奏スタイル作成中はソースルート/コードでの再生しか聞くことができませんが、スタイルクリエーターを抜けないでコードを変えて試聴することはできません。NTRをROOT FIXED、NTTをBYPASSにして(RHYTHM1、2はほとんどこの設定です)「PLAY ROOT」と「PLAY CHORD」で再生したいコードを指定します。どのチャンネルでコードを指定しても、全チャンネルのコードが変わります。ただし、ここでは試聴用にコード変換をしているため、保存することはできません。現在録音中のチャンネルは、コードを変えて試聴することができません。

## ■ SOURCE ROOT/CHORD

これらの項目では、ソースパターンを録音するときにはどのキーで演奏するかを設定します。

**BASIC** ページで基となる伴奏スタイルのチャンネルデータを削除すると、元の設定に関係なくCM7 が自動的に設定されます。

ソースルート/コードを初期設定のCM7から別のコードに変更すると、新しく設定したソースルート/コードに従ってコードノートや使用推奨音が変わります。コードノートと使用推奨音については、P.114を参照してください。

### ソースルートCの場合

<b>CMaj</b>  C R C C R	<b>C6</b>  C R C C C R	<b>CM7</b>  C R C C R C	<b>CM7#11</b>  C R C C C R	<b>C9</b>  C C C C R	<b>CM7<sup>9</sup></b>  C C C C R C	<b>C6<sup>9</sup></b>  C C C C C R
<b>Caug</b>  C R C R C R	<b>Cm</b>  C R R C	<b>Cm6</b>  C R R C C	<b>Cm7</b>  C R C C	<b>Cm7<sup>5</sup></b>  C R C R	<b>Cm<sup>9</sup></b>  C C R C	<b>Cm7<sup>9</sup></b>  C C R C C
<b>Cm7<sup>11</sup></b>  C R C C	<b>CmM7</b>  C R R C C	<b>CmM7<sup>9</sup></b>  C C R C C	<b>Cdim</b>  C R C R	<b>Cdim7</b>  C R R C R	<b>C7</b>  C C C C	<b>C7sus4</b>  C C C C
<b>C7<sup>5</sup></b>  C R C C C	<b>C7<sup>9</sup></b>  C C C C C	<b>C7<sup>11</sup></b>  C R C C R	<b>C7<sup>13</sup></b>  C R C C C	<b>C7<sup>9</sup></b>  C C C C C	<b>C7<sup>13</sup></b>  C R R C C	<b>C7<sup>9</sup></b>  C C C C C
<b>CM7aug</b>  C R C R R C	<b>C7aug</b>  C R C R C C	<b>C1+8</b>  C C C C C	<b>C1+5</b>  C C C C C	<b>Csus4</b>  C R C C C	<b>Csus2</b>  C C R C R	

C = コードノート  
C, S = 使用推奨音

## ■ NTR (Note Transposition Rule) / NTT (Note Transposition Table)

### • NTR (ノートトランスポジションルール)

ソースパターンのノート変換のコードルート変更に対する処理を設定します。2つの設定ができます。

#### ROOT TRANS (ルートトランスポーズ)

ルート音がノート変換されたとき、各音符間の音程が維持されます。たとえば、CのキーでのC3、E3、G3の音はFにノート変換されたときにはF3、A3、C4の音になります。メロディラインがあるチャンネルに対してこの設定を使います。



#### ROOT FIXED (ルートフィックス)

コードの構成音は、できるだけ1つ前のコードの構成音に近い範囲から選ばれます。たとえば、CのキーでのC3、E3、G3の音はFにノート変換されたときにはC3、F3、A3の音になります。コードチャンネルに対してこの設定を使います。



● **NTT (ノートトランスポジションテーブル)**

ソースパターンへのノート変換のコードタイプ変更に対する処理を設定します。6種類の変換パターンがあります。

**BYPASS (バイパス)**

ノート変換されません。

**MELODY (メロディ)**

メロディラインへのノート変換に最適です。「**PHRASE 1**」と「**PHRASE 2**」のようなメロディチャンネルに使用します。

**CHORD (コード)**

コードへのノート変換に最適です。「**CHORD 1**」と「**CHORD 2**」がピアノやギターのようなコード演奏を含むときに使用します。

**BASS (ベース)**

ベースラインへのノート変換に最適です。基本的にメロディのノート変換と同じですが、フィンガリングが「**FINGERED ON BASS**」のときは、オンベースコードも認識します。主にベースライン用として使います。

**MELODIC MINOR (メロディックマイナー)**

ソースコードがメジャーコードで、マイナーコードに変換される時、メジャー音階の長3度の音が半音低くなります。また、マイナーコードからメジャーコードに変換される時、短3度の音が半音高くなります。他の音は変わりません。

**HARMONIC MINOR (ハーモニックマイナー)**

ソースコードがメジャーコードで、マイナーコードに変換される時、メジャー音階の長3度の音と長6度の音が半音低くなります。また、マイナーコードからメジャーコードに変換される時、短3度の音と短6度の音が半音高くなります。他の音は変わりません。

■ **HIGH KEY/NOTE LIMIT**

● **HIGH KEY (ハイキー)**

コードのルート変更に対する、再生音のノート変換のオクターブ折り返し点を設定します。この折り返し点を境に、再生音のオクターブが切り替わります。NTRの設定 (P.119) で「**ROOT TRANS**」が選ばれているときにだけ、この設定をすることができます。

(例) ハイキーがFのとき

ルート変更	→	CM	C#M	...	FM	F#M	...
再生音	→	C3-E3-G3	C#3-F3-G#3		F3-A3-C4	F#2-A#2-C#3	

● **NOTE LIMIT (ノートリミット)**

スタイルチャンネルに録音される音色の発音域 (最高音と最低音) を設定します。発音域の設定によって、現実的でない音 (高いベース音や低いピッコロの音など) を鳴らさないようにすることができます。発音される音は、発音域の範囲の中から生成されます。

(例) 最低音が「C3」で最高音が「D4」のとき

ルート変更	→	CM	C#M	...	FM	...
再生音	→	E3-G3-C4	F3-G#3-C#4		F3-A3-C4	

■ **RTR (Retrigger Rule)**

コードチェンジしたときに、現在鳴っている音をどう処理するかを設定します。

**STOP (ストップ)**

現在鳴っている音が止まります。

**PITCH SHIFT (ピッチシフト)**

現在鳴っている音が、次のコードのノートに差し替えられます。

**PITCH SHIFT TO ROOT (ピッチシフトトゥールート)**

現在鳴っている音が、次のコードのルート音に差し替えられます。ただし、ノートのオクターブは現在鳴っている音のオクターブのままです。

**RETRIGGER (リトリガー)**

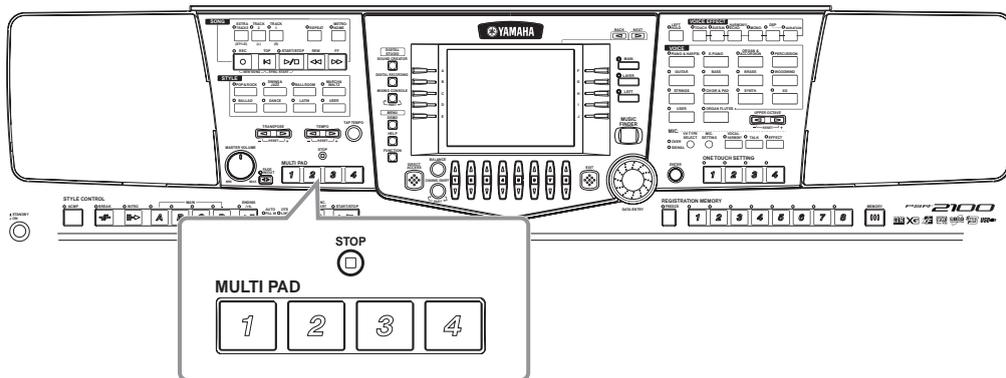
現在鳴っている音がキーオフし、次のコードのノートで再発音します。

**RETRIGGER TO ROOT (リトリガートゥールート)**

現在鳴っている音がキーオフし、次のコードのルート音で再発音します。ただし、ノートのオクターブは現在鳴っている音のオクターブのままです。

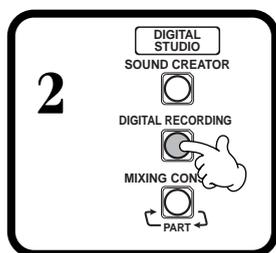
# マルチパッドを作る MULTI PAD CREATOR

オリジナルのマルチパッドを作って、プリセットのマルチパッドと同じように使用することができます。

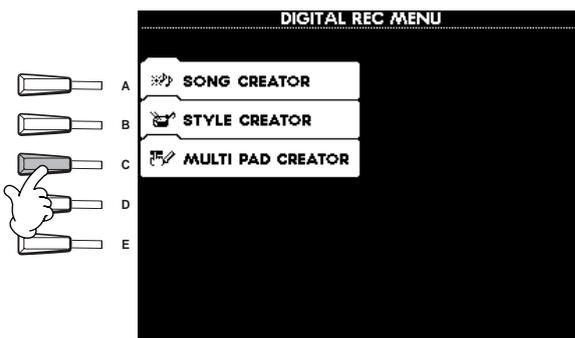


## 操作手順

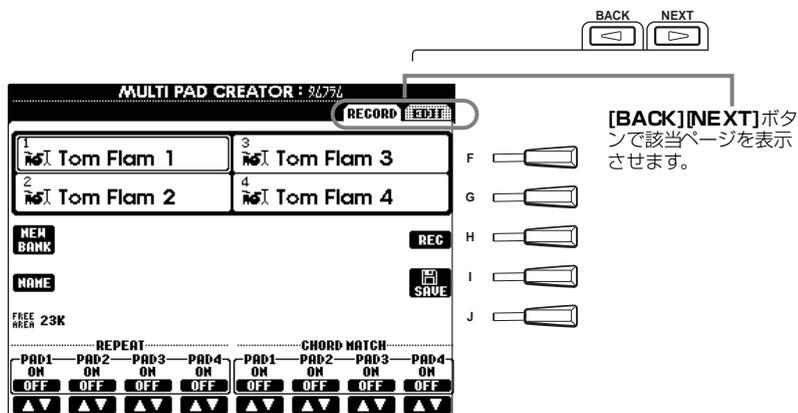
**1** 編集するマルチパッドバンクを選びます。  
新しくマルチパッドを録音したい場合は、**MULTI PAD CREATOR**画面の**[RECORD]** ページを表示させ、**[C]** ボタンを押して**[NEW BANK]** を選びます。



**3**



**4** マルチパッドを録音、編集します。  
各画面の操作方法については、次ページからの説明を参照してください。



**5** **[I]** (SAVE) ボタンを押して**MULTI PADオープン/セーブ画面**を表示させ、**[USER]** **[FLOPPY DISK]** ページに、録音、編集したデータを保存します。

**[EXIT]** ボタンで、**MULTI PAD画面**を閉じます。

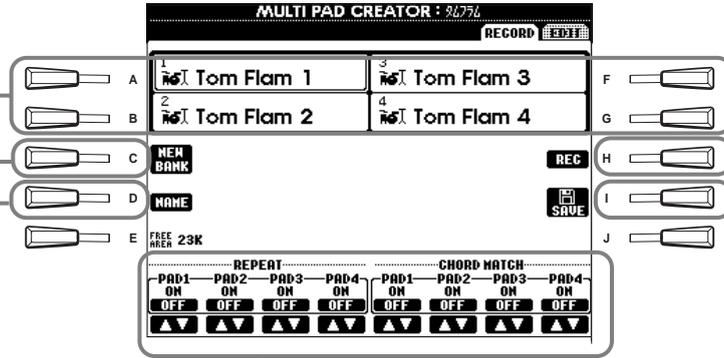
# リアルタイム録音 RECORD

ここでの操作は、P.121の手順4に相当します。

録音、編集したいマルチパッドを選びます。**MULTI PAD [1]~[4]**ボタンを押して選ぶこともできます。

空のマルチパッドバンクを呼び出します。新しくマルチパッドを作るときに使用します。

マルチパッドの名前を入力する画面を表示させます。



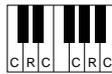
選択すると、録音スタンバイ状態(シンクスタンバイ状態)になります。

MULTI PADオープン/セーブ画面を表示させます。「USER」[FLOPPY DISK] ページに、録音、編集したデータを保存することができます。

各マルチパッドのリpeat機能とコードマッチ機能のオン/オフを切り替えます(下記参照)。

## 録音の開始

必要に応じて音色を選びます。**[H](REC)**ボタンを押すと、録音スタンバイ(WAITING)状態になります。鍵盤を弾くと同時に、自動的に録音がスタートします。また、**STYLE [START]**ボタンでも録音を始めることができます。録音されるマルチパッドに対してコードマッチ機能(下記参照)がオンになっているときは、CM7の音階(C、D、E、G、A、B)を使って録音します。



C = コードノート  
C, R = 使用推奨音

### NOTE

- CM7以外の音階を録音することもできますが、録音されたフレーズが再生時のコードに合わない場合があります。
- 現在選ばれているスタイルのリズムパートは、録音中、リズムを取るためのガイドとして(メトロノームの代わりに)使われます。ただし、リズムパートがマルチパッドに録音されることはありません。

## 録音の終了

フレーズの演奏が終わったら、**[H](STOP)**ボタン、または**STYLE/MULTI PAD[STOP]**ボタンを押します。これで録音が終了します。

### リピートとコードマッチ

#### ■ リピート

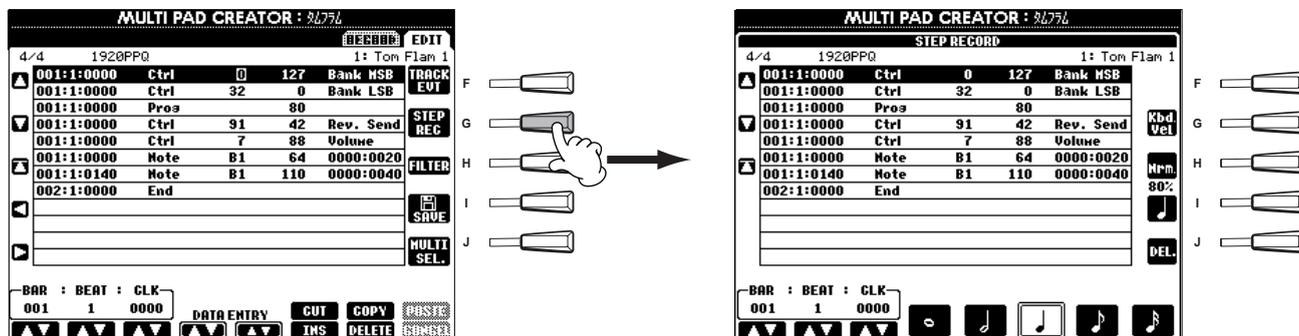
選んだパッドに対してリピート機能をオンにしていない場合、フレーズの最後まで再生するとマルチパッドの演奏は自動的に終了します。フレーズの再生中に**MULTI PAD[STOP]**ボタンを押すと、再生はストップします。

#### ■ コードマッチ

コードマッチ機能をオンにして、スタイルの演奏中にそのマルチパッドを再生すると、フレーズが自動的にスタイル再生のコードに合ったハーモニーに変化します。

## ステップ録音とマルチパッドの編集

演奏をしなくても、音譜や休符のデータをひとつずつ入力してマルチパッドの演奏データを作ることができます。ここでの操作は、P.121の操作手順4.に相当します。



以下に示すポイントを除いて、録音の手順は曲のステップ録音 (P.99) と同じです。

EDITページで各イベントを編集することもできますが、編集の手順も曲の編集 (P.101、102) と同じです。

- ・ソングの録音と同じようにマルチパッド作成でもエンドマークの位置が変更できます。これにより、パッド用にフレーズの長さをうまく調節することができます。たとえば、パッドの再生を繰り返しながら(リピートをオンに設定)鍵盤と伴奏スタイルの再生とを同期させる場合などに便利です。
- ・マルチパッドにはトラック(チャンネル)が1つしかありませんので、トラック(チャンネル)の変更はできません。

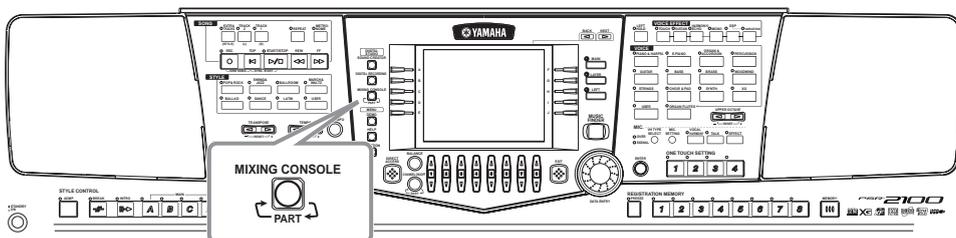
# 音量バランスや音色などを調節する

# MIXING CONSOLE

画面全体がミキシングコンソールとして、幅広いコントロール機能を提供します。

## NOTE

**ミキシングコンソール**=複数の音声信号をまとめて、音声バランスやステレオ定位、エフェクトのかけ具合などを調節する装置



[BALANCE] ボタンと[CHANNEL ON/OFF] ボタンで、シンプルなミキシングコンソールを呼び出すこともできます (P.64)。

## 操作手順

1



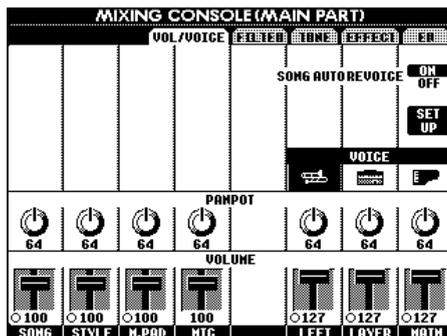
**MIXING CONSOLE** 画面を表示させ、目的のパートの画面が表示されるまで何度か押します。ボタンを押すたびに、下記の順番で画面が切り替わります。

**PANEL PART**.....手弾き(メイン/レイヤー/レフト) パート、伴奏パート、曲(ソング)、マイク (PSR-2100のみ)

**STYLE PART**.....伴奏パート

**SONG CH 1~8**...再生曲のチャンネル1~8

**SONG CH 9~16**...再生曲のチャンネル9~16



## NOTE

項目ごとに、すべてのパートの設定値を同じ値に設定することができます。調節したい項目に対応する[A]~[J]ボタンを押しながら、[1]~[8]ボタンを押します(または[DATA ENTRY]ダイヤルを回します)。VOICEを選んでいる場合は、すべてのパートの音色を同時に選ぶことはできません。

## NOTE

**SOUND CREATOR**と連動している設定値については、P.92を参照してください。

2

[BACK][NEXT]ボタンでページをめくり、各機能を設定します。  
各機能の操作方法については、P.125からの説明をご参照ください。



[EXIT]ボタンでMIXING CONSOLE画面を閉じます。

### ■ 各機能について

#### ● VOL/VOICE(VOLUME/VOICE)(ボリューム/ボイス)(P.125)

各パート/チャンネルの音量や音色に関する設定をします。また、通常XG音色(P.162)で再生される曲(ソング)を、自動的にPSR-2100/1100が持つ豊かな音色で再生させる設定(オートリボイス)もここで行ないます。より本物の楽器に近い音色で曲を再生することができます。

#### ● FILTER(フィルター)(P.126)

音色にパンチを付けたり、音色の明るさを調節したりします。

#### ● TUNE(チューン)(P.126)

音の高さ(ピッチ)に関する調節をします。

#### ● EFFECT(エフェクト)(P.127)

エフェクトのかけ具合などを調節します。

#### ● EQ (Equalizer) (イコライザー)(PSR-2100のみ) (P.130)

パートごとの音量や音質を調節したり、演奏する場所に合わせて音質を調整したりします。

# 音量バランスや音色を設定する VOL/VOICE(VOLUME/VOICE)

ボリューム ボイス

ここでの説明は、P.124の操作手順2に相当します。

**1** [VOICE/PANPOT/VOLUME] を切り替えます。

曲(ソング)データに含まれるXG音色の一部を、PSR-2100/1100が持つ音色に置き替える(ON)、置き替えない(OFF)を設定します。

置き替える音色を選ぶことができます。

ボタンを押すたびにパートやチャンネルを変更することができます。

各パートの音色を選んだり、パンやボリュームを調節したりすることができます。

**VOICE** ..... **VOICE**画面が表示されます。 **VOICE**画面で音色を選びます(P.57)。 **STYLE**パート選択時は、オルガンフルート/USER音色を、 **SONG**パート選択時はUSER音色を選ぶことができます。

**PANPOT** ...特定の音色またはトラックが鳴る位置(ステレオ定位)を設定します。0で左端、64で中央、127で右端となります。

**VOLUME** ...各チャンネルの音量を変更し、パート全体の音量バランスを調整することができます。

**NOTE**  
**[STYLE PART]** 画面の **[RHY2]** は、Drum Kit/SFX Kit (打楽器)音色専用です。

**NOTE**  
 曲データがGMモードのとき、**[SONG CH 9~16]** ページの10CHはDrum Kit音色専用です。

**NOTE**  
**[VOICE]**で伴奏スタイルや曲(ソング)のリズム音色(ドラムキットなど)を変更すると、ドラム音色に関する細かい設定がリセットされてしまい、もう一度元のリズム音色に戻しても元どりの音に戻らない場合があります。曲の場合は曲を先頭に戻す、伴奏スタイルの場合はスタイルを選びなおすと元の音に戻ります。

**2**

VOICE NAME	REVOICE TO	ALL REVOICE
クラシックピアノ	ライブ! グランドピアノ	
エレキピアノ	クラム! エレキピアノ	
ピアノコード	ライブ! ピアノコード	
ドラム-フルセット	クラム! ドラムフルセット	
ロックドラム	クラム! エレキロックドラム	
パーカッション	No Revoice	
ライブ! サックス	ライブ! サックス	
ライブ! トランペット	No Revoice	
ライブ! トランボーン	クラム! サックス	
ライブ! トロンボーン	クラム! エレキピアノ	

置き替えたいXG音色(通常、曲再生時に使われている音色)を選びます。

置き替える音色( **[SONG AUTO REVOICE]** が **[ON]** のときの音色)を選びます。

置き替えできるすべてのXG音色を、PSR-2100/1100の持つ豊富な音色に置き替えます。

曲再生に適したおすすめの色だけを置き替えます。

すべての音色を元のXG音色に戻します。

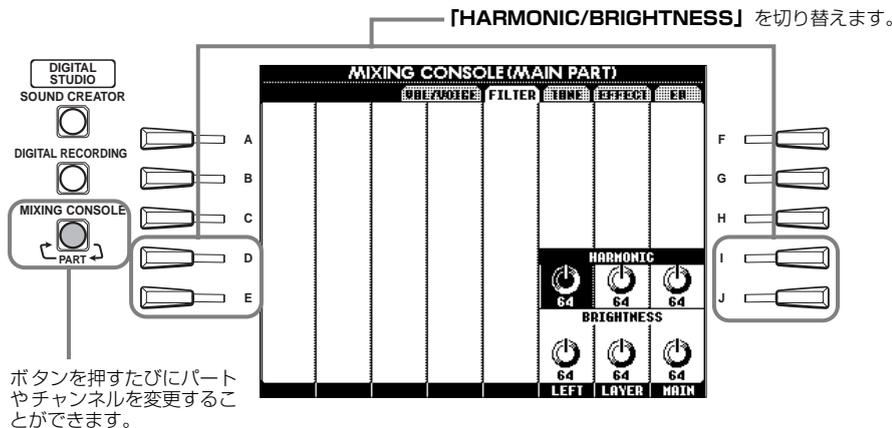
設定を確定して **AUTO REVOICE SETUP**画面を閉じます。

設定を確定せずに **AUTO REVOICE SETUP**画面を閉じます。

**NOTE**  
 曲データによっては、音色を置き替えても効果的でない場合があります。

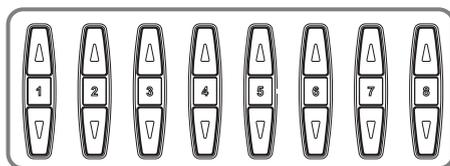
# 音色を調節する フィルター FILTER

ここでの説明は、P.124の操作手順2に相当します。



**NOTE**  
フィルターについてはP.92を参照してください。

**NOTE**  
特定の音色では、「HARMONIC」や「BRIGHTNESS」の設定によって、極端なノイズ(雑音)が発生する場合があります。

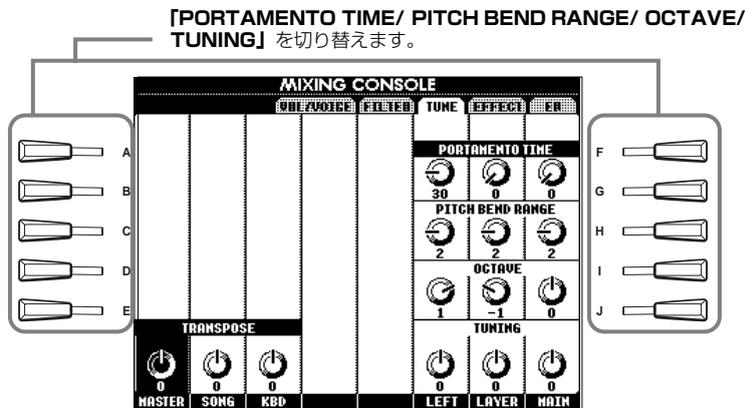


**HARMONIC**.....レゾナンス効果(ハーモニックコンテツ P.92)を調節します。

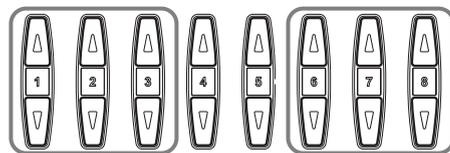
**BRIGHTNESS**.....カットオフ周波数 (P.92) を設定して、音の明るさを調節します。

# 音の高さ(ピッチ)を調節する チューン TUNE

ここでの説明は、P.124の操作手順2に相当します。



**NOTE**  
ポルタメント=高さの異なる複数の音をなめらかにピッチ変化させることです。



下記の説明を参照してください。

半音単位でトランスポーズ(移調)することができます。

**MASTER**.....鍵盤の音と再生する曲を同時に移調します。

**SONG**.....再生する曲を移調します。

**KBD**.....鍵盤の音を移調します。

- PORTAMENTO TIME (ポルタメントタイム)** .....パートが「MONO(P.61、91)」に設定されているとき、ポルタメントタイムを調節します。値を高くするほど、ポルタメントのピッチ変化にかかる時間が長くなります。音符をレガート(たとえば、1つの音符を弾いたまま次の音符を弾く)に演奏すると、ポルタメントがかかります。
- PITCH BEND RANGE (ピッチベンドレンジ)**.....ピッチベンドの変化幅(ピッチベンドレンジ)を半音単位で設定します。
- OCTAVE (オクターブ)**.....ピッチを1オクターブ単位で2オクターブまで上げ下げすることができます。ここでの値は、[UPPER OCTAVE]ボタンでの設定値に加算されます。
- TUNING (チューニング)**.....ピッチ(音の高さ)を設定します。

# エフェクトを調節する エフェクト EFFECT

ここでの説明は、P.124の操作手順2に相当します。

**NOTE**

PSR-2100/1100には、REVERB(リバーブエフェクト用)、CHORUS(コーラスエフェクト用)、DSP(エフェクト全般用)のエフェクトが用意されています。詳しくはエフェクトブロックリスト(P.128)を参照してください。

**1** エフェクトのタイプ名が表示されます。

エフェクトを編集/保存することができます(P.128)。

ボタンを押すたびにパートやチャンネルを変更することができます。

「REVERB/CHORUS/DSP」を切り替えます。

各パートのエフェクトのかけ具合を調節することができます。  
各エフェクトの特徴については、P.128の「エフェクトブロック」リストを参照してください。

**2** エフェクトの詳細設定を変更する画面を表示することができます。

エフェクトブロックを選び、エフェクトを割り振ります。

**BLOCK**..... エフェクトブロック(同じような効果のエフェクトタイプをまとめてグループ化したもの)です(P.128)。

**PART**..... インサクションエフェクトにかけるパートです。ブロックが「DSP」で「PARAMETER」の「CONNECTION」が「Insertion」か、エフェクトブロックが「DSP2~4(PSR-2100のみ)」の場合だけ有効です。

**CATEGORY**... 下記「TYPE」の内容をカテゴリー別に分けたものです。選択中のBLOCKによっては、表示されない場合(P.128)があります。

**TYPE**..... ブロックに割り当てるエフェクトの種類です。

**NOTE**  
エフェクトのパラメーター値を調節すると、ノイズ(雑音)が発生する場合があります。

**3**

パラメーターを切り替えます。下のパラメーターでは、パネルの[VARIATION]ボタンがONのときにDSPのパリエーションのかけ具合を調節できます。

エフェクトを調節したいブロックを選びます。

エフェクトを調節したいタイプを選びます。

調節したいエフェクトのパラメーター(項目)を選びます。

エフェクトの音量(リターンレベル)を調節します。エフェクトブロックが「DSP」でパラメーター「CONNECTION」の値(VALUE)が「Insertion」かエフェクトブロックが「DSP2~4(PSR-2100のみ)」の場合は調節できません。

エフェクトを保存する画面を表示させます。

パラメーターの値を変更します。

**4**

NAME 画面を表示させてUSER EFFECTの名前を変更します(P.47)。

お好みの設定をUSER EFFECTとして本体(システム)に保存します。USER EFFECTを呼び出すには、手順2の画面のTYPEからここで設定した名前を選びます。

エフェクトの保存先を選びます。ブロックごとに保存先の数が異なります(下記リスト参照)。

**エフェクトブロック**

ブロック	対象パート	特徴	USER EFFECTの数
REVERB	全パート	コンサートホールやライブハウスで演奏しているような臨場感を得ることができます。	3
CHORUS	全パート	同時に複数のパートを演奏しているような厚みを得ることができます。	3
DSP 1 (PSR-2100) DSP (PSR-1100)	MAIN、LAYER、LEFT SONG (CH1~CH16)、MIC (PSR-2100のみ)、STYLE	リバーブとコーラスに加え、ディストーションのように音を歪ませる効果をはじめとするいろいろな効果をかけることができます。MICを選ぶと(PSR-2100のみ)マイクを歌った歌にいろいろな効果をつけることができます。	3
DSP 2~4 (PSR-2100のみ) 後着優先	MAIN、LAYER、LEFT SONG (CH1~CH16)、MIC	未使用のDSPが適切なパートに割り当てられます。	10

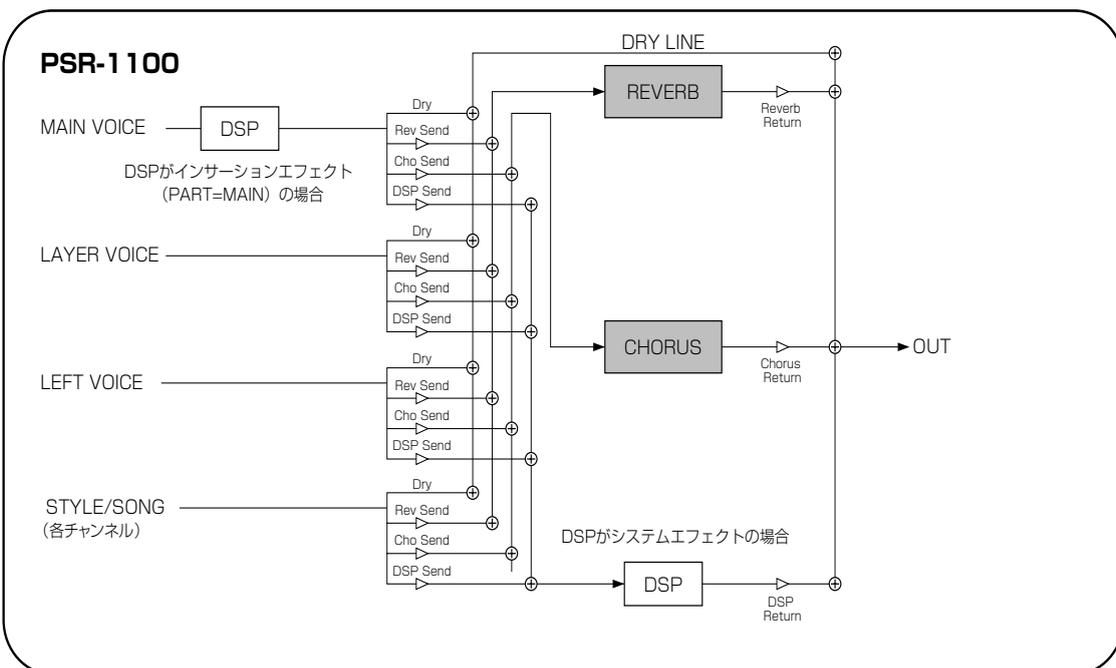
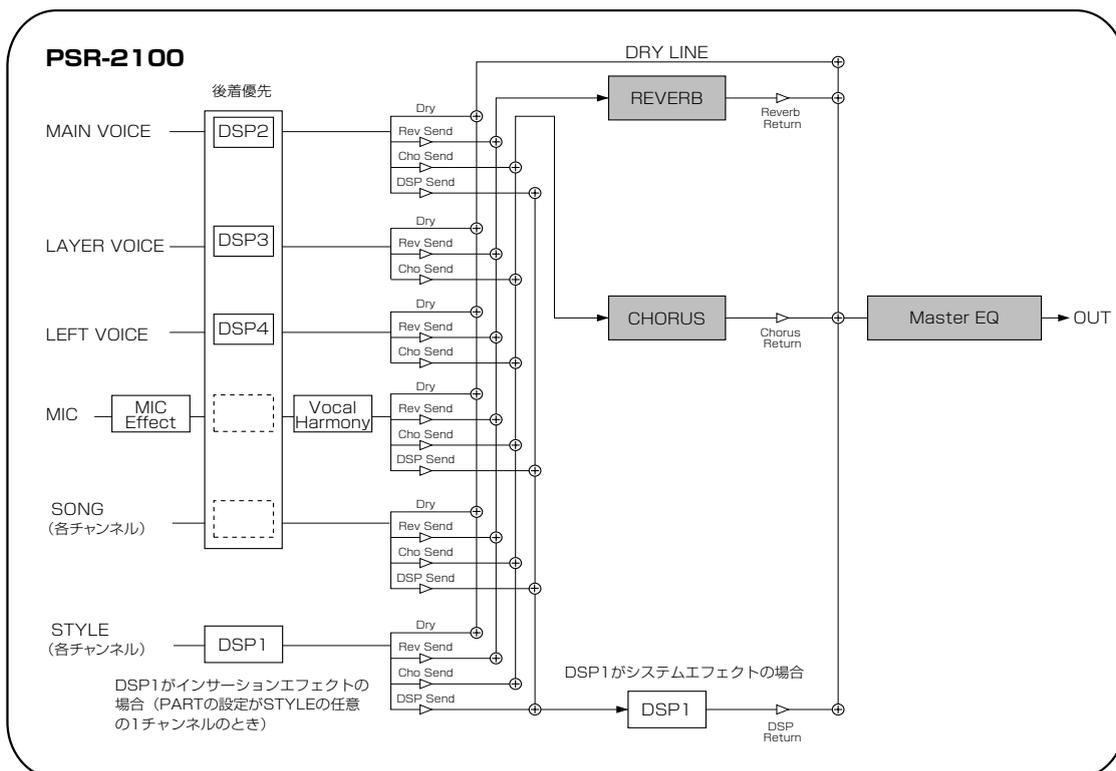
# エフェクトのしくみについて

以下のデジタルエフェクトが用意されています。パネル操作で、各タイプ/デプス/パラメーターを設定できます。

## ■ エフェクトの接続について—システムエフェクトとインサージョンエフェクト

エフェクトブロックは、システムエフェクトとインサージョンエフェクトという2種類とのエフェクトに分かれて機能します。システムエフェクトは、エフェクト処理を行なう場合、すべてのパートに対して効果をかけるエフェクトです。インサージョンエフェクトは、単独パートに対して効果をかけるエフェクトです。REVERBとCHORUSはシステムエフェクトで、DSP2~4 (PSR-2100のみ) はインサージョンエフェクトです。DSP1/DSPはシステムにもインサージョンにも使用することができます。

以下のイラストは、PSR-2100/1100のパネル操作で設定できるエフェクトパラメーターの関係を図にしたものです。



イコライザー

# 演奏する場所に合わせて音質を調整する EQ(Equalizer) (PSR-2100のみ)

通常、イコライザーはアンプやスピーカーから出力されるサウンドを部屋の特性に合わせて、音質補正するために使われます。サウンドをいくつかのバンド(周波数帯域)に分け、それぞれのバンドごとにレベルを上げ下げして好みの音質を作ります。イコライザーは、演奏する場所や部屋の特性に合わせて音質補正するために使われます。たとえば、ステージや大きなスタジオなど、うなるようなサウンドの環境では、低周波数帯をカットしてすっきりとしたサウンドに変えることができます。また、部屋や閉じられた空間などで響きがなかったり、ランダムに音が跳ね返るような場所では、高周波数帯を持ち上げてはっきりしたサウンドを作ることができます。PSR-2100では、高性能の5バンドデジタルイコライザー機能を搭載しています。この機能を使って、楽器の出力に最終的な効果—音色のコントローラーを付け加えることができます。ここでの説明は、P.124の操作手順2に相当します。

**1**

MASTER EQのタイプを選びます。

MASTER EQ EDIT画面を表示させます。MASTE EQの設定を変更することができます。

[1▲▼]~[8▲▼]ボタンでEQ HIGH(ゲイン値の大きさ)を変更します。

[1▲▼]~[8▲▼]ボタンでEQ LOW(ゲイン値の大きさ)を変更します。



**2**

MASTER EQのタイプを選びます。

編集したプリセットカーブやご自分で作ったユーザーカーブは、USER1またはUSER2に保存することができます。

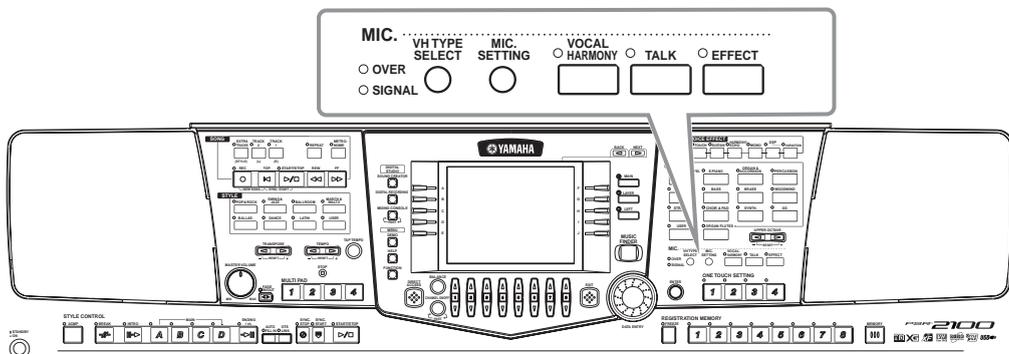
プリセットカーブとユーザーカーブは、対応するボタンで好みの設定に編集することができます。各5バンドの周波数帯は、最大12dBまで増加させたり(+)/減少させたり(-)することができます。

すべてのEQバンドのゲインを同時に調節することができます。ゲインの値を大きくするほど、その周波数帯域が強められます。

EQバンドが編集されているときは、対応するEQ値がハイライト表示となり、編集されているバンドの番号がQとFREQのコントロールの上に表示されます。QとFREQのコントロールは、それぞれ選ばれているバンドのQ(バンド幅：周波数帯の幅)とFREQ(中心周波数)を調節するのに使われます。Qの値を高くするほど、バンド幅はせまくなります。有効なFREQの幅は、各バンドによって異なります。

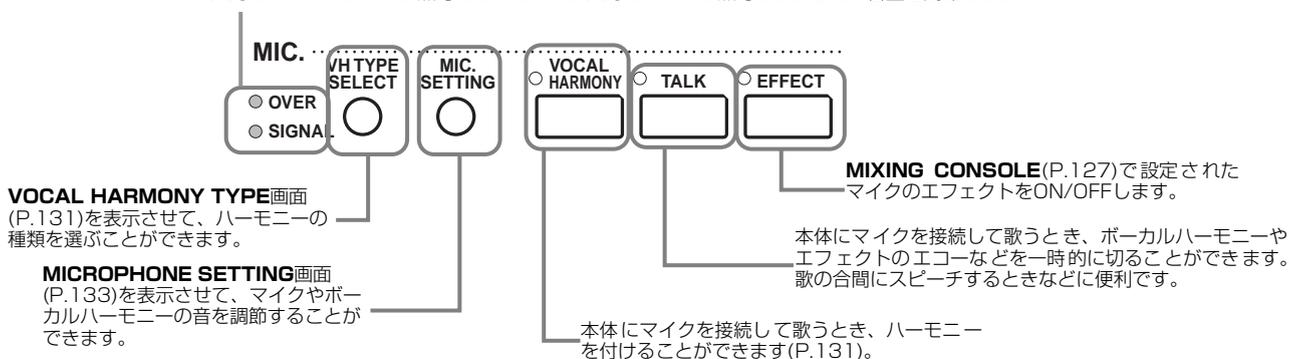
# マイクを使う MIC. (PSR-2100のみ)

PSR-2100では、マイクを接続して歌ったり、オーディオ装置から音声をとって鳴らすことができます。その際、ボーカルハーモニー機能(P.131)を使えば、歌声やオーディオ装置からの音声に、ハーモニーやエコーなどのいろいろな効果を加えることができます。自動伴奏やソング再生をバックに歌うときに、いろいろな効果をつけてカラオケ気分を楽しみましょう。



**NOTE**  
マイクの接続について詳しくは、P.155を参照してください。

入力オーバーのランプが点灯しないでマイク入力のランプが点灯するように、音量を調節します。



## ボーカルハーモニーの種類を選ぶ VOCAL HARMONY TYPE

1
[VH TYPE SELECT] ボタンを押します。

2

**VOCAL HARMONY TYPE**

ボイス	ボイス	ボイス
A	Std Duet	MenChoir
B	Girl Duet	WomenChoir
C	Lisa&Tina	ClosedChoir
D	Sing B+G	MixedChoir
E	Dream Girls	CountryMen

PRESET BSEE

ボーカルハーモニーの種類を選びます。

ハーモニーのかけり具合を調節することができます。

↓

### 3

A

B

C

D

E

**VOCAL HARMONY EDIT**

EFFECT TYPE: Std Duet

PARAMETER	VALUE
VOCODER TYPE	Auto
CHORDAL TYPE	DuetAb
HARM GENDER TYPE	Off
LEAD GENDER TYPE	Off
LEAD GENDER DEPTH	+12
LEAD PITCH	Free
UPPER GMDR THRESH	0
LOWER GMDR THRESH	0
UPPER GMDR DEPTH	+0
LOWER GMDR DEPTH	+0
VIBRATO DEPTH	52
VIBRATO RATE	42
VIBRATO DELAY	34

SAVE

EFFECT TYPE    PARAMETER    VALUE    RETURN

F

G

H

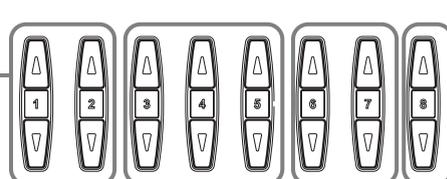
I

J

変更した設定を保存(P.47)します。

ボコーラルハーモニーの種類を選びます。

ボコーラルハーモニーのパラメーター(項目)を選びます。



VOCAL HARMONY TYPE画面に戻ります。

パラメーター(項目)の値を変更します。

[EXIT]ボタンを押して元の画面に戻ります。

**NOTE**

保存した設定は、USERページで名前付け(P.44)、消去(P.46)することができます。

### ボコーラルハーモニーパラメーター一覧

<b>CHORDAL/VOCODER TYPE</b> (コードアル/ボコーダータイプ)	ハーモニー音の付き方を設定します。
<b>HARMONY GENDER TYPE</b> (ハーモニージェンダータイプ)	ハーモニー音の声質(男性/女性)を入力音声から変更するかどうかを設定します。 ・ Off ..... ハーモニー音の声質を変更しません。 ・ Auto..... 自動的にハーモニー音の声質が変化します。
<b>LEAD GENDER TYPE</b> (リードジェンダータイプ)	入力音声の声質(男性/女性)を変更するかどうかの設定です。この設定によってハーモニー音の最大発音数が異なります。offに設定するとハーモニー音の最大発音数は3声に、off以外に設定すると2声になります。 ・ Off ..... 入力音声の声質を変更しません。 ・ Unison ..... 入力音声の声質を変更しませんが、次のLead Gender Depthで声質を調整できます。 ・ Male..... 入力音声を男性の声質に変更します。 ・ Female..... 入力音声を女性の声質に変更します。
<b>LEAD GENDER DEPTH</b> (リードジェンダーデプス)	入力音声の声質(男性/女性)を変更する度合いを設定します。Lead GenderTypeがoff以外に設定されているときに有効になります。値が大きいかほど女声らしく、小さいほど男声らしくなります。
<b>LEAD PITCH CORRECTION</b> (リードピッチコレクション)	Correctが選ばれていると、入力音声の音程がちょうど半音単位でシフトします。この項目は、いずれかのLead Gender Typeが選ばれているときに有効です。
<b>AUTO UPPER GENDER THRESHOLD</b> (オートアッパージェンダーレスレッシュョルド)	基準音程よりどれだけ高い音程のハーモニー音の声質(男性/女性)を変えるかを、半音単位で設定します。
<b>AUTO LOWER GENDER THRESHOLD</b> (オートロワージェンダーレスレッシュョルド)	基準音程よりどれだけ低い音程のハーモニー音の声質(男性/女性)を変えるかを、半音単位で設定します。
<b>UPPER GENDER DEPTH</b> (アッパージェンダーデプス)	Auto Upper Gender Thresholdで設定した音程よりも高いハーモニー音の声質(男性/女性)を変える度合いを設定します。値が大きいかほど女声らしく、小さいほど男声らしくなります。
<b>LOWER GENDER DEPTH</b> (ロワージェンダーデプス)	Auto Lower Gender Thresholdで設定した音程よりも低いハーモニー音の声質(男性/女性)を変える度合いを設定します。値が大きいかほど女声らしく、小さいほど男声らしくなります。
<b>VIBRATO DEPTH</b> (ビブラートデプス)	ハーモニー音と声質(男性/女性)を変更した入力音声にかかるビブラートの深さを設定します。数値が大きいかほどビブラートは深くかかります。
<b>VIBRATO RATE</b> (ビブラートレート)	ハーモニー音と声質(男性/女性)を変更した入力音声にかかるビブラートの速さを設定します。数値が大きいかほどビブラートの揺れは速くなります。
<b>VIBRATO DELAY</b> (ビブラートディレイ)	音が鳴ってからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。数値が大きいかほどビブラートがかかり始める時間は長くなります。
<b>HARMONY 1/2 VOLUME</b> (ハーモニー 1/2ボリューム)	ハーモニー音のボリュームを設定します。Harmony1は1つめのハーモニー音(低音)、Harmony2は2つめのハーモニー音(高音)の設定です。
<b>HARMONY 1/2 PAN</b> (ハーモニー 1/2パン)	ハーモニー音の左右の定位を設定します。Harmony1は1つめのハーモニー音(低音)、Harmony2は2つめのハーモニー音(高音)の設定です。 ・ Rando m...ハーモニー音の定位がランダムに移動する特殊な効果です。 ボコーダーハーモニー、コードアルハーモニーのときに効果があります。 ・ -63~0~+63.0を中心として、ハーモニー音の定位が左右に移動します。
<b>HARMONY 1/2 DETUNE</b> (ハーモニー 1/2デチューン)	ハーモニー音の音程をずらす度合いを設定します。Harmony1は1つめのハーモニー音(低音)、Harmony2は2つめのハーモニー音(高音)の設定です。
<b>PITCH TO NOTE</b> (ピッチトゥノート)	ONにすると、入力音声の音がPSR-2100の音源システムで再生されます(ただし、ボコーラルサウンドの大きさの変化は音源のボリュームにまでは影響しません)。
<b>PITCH TO NOTE PART</b> (ピッチトゥノートパート)	Pitch to Noteの項目がONになっている時、入力音声によってコントロールされるPSR-2100のパートを決定します。

# マイクやボーカルハーモニーの音を調節する

マイク セッティング  
MIC. SETTING

## 操作手順

**1** [MIC. SETTING]ボタンを押します。

**END**  
[EXIT]ボタンを押して元の画面に戻ります。

**2** [BACK][NEXT]ボタンでページをめくり、各機能を設定します。  
各機能の操作方法については、下記の説明を参照してください。

BACK NEXT

# マイクやボーカルハーモニーの音質を調節する

オーバーオール セッティング  
OVERALL SETTING

ここでの説明は、上記の操作手順2に相当します。

3BAND EQを選びます。

NOISE GATE、COMPRESSORを選びます。

VOCAL HARMONY CONTROL、MICを選びます。

各機能の値を調節することができます。各機能については、下記の説明を参照してください。

### 3BAND EQ(3-BAND EQUALIZER)

通常、イコライザーはアンプやスピーカーから出力されるサウンドを、部屋の特性に合わせて音質補正するために使われます。サウンドをいくつかのバンド(周波数帯域)に分け、それぞれのバンドごとにレベルを上げ下げして好みの音質を作ります。PSR-2100では、マイクの音質補正のために3バンドのデジタルイコライザーを搭載しています。

**Hz (ヘルツ)**..... 対応するバンドの中心周波数を調節します。

**dB (デシベル)**..... 対応するバンドを最大12dBまでブースト(増やす)したり、カット(減らす)したりすることができます。

### NOISE GATE

マイクロフォンから入力された信号で、指定したレベル以下の入力信号を消す機能です。この機能は、外部からのノイズ(雑音)を取り除き、必要な信号(ボーカルなど)だけを通過させる場合などに効果的です。

**SW (スイッチ)**..... Switchの略語です。これでノイズゲートをON/OFFします。

**TH. (スレッシュホールド)**..... Thresholdの略語です。ノイズゲートの効果が有効になる入力レベルを調整します。

## ■ COMPRESSOR コンプレッサー

コンプレッサーは、マイクロフォンから入力された信号が指定したレベルを越えた場合、その出力レベルを抑える機能です。この機能は音量が幅広く変化する信号を録音する場合などに役立ちます。コンプレッサーが機能しているとき、小さい音は大きく、大きい音は小さくなります。

**SW (スイッチ)**.....Switchの略語です。コンプレッサーをON/OFFします。

**TH. (スレッシュホールド)**.....Thresholdの略語です。コンプレッサーの効果が有効になる入力レベルを調整します。

**RATIO (レシオ)**.....コンプレッサーの圧縮率を調整します。

**OUT (アウト)**.....コンプレッサーの出力レベルを調整します。

## ■ VOCAL HARMONY CONTROL ボーカル ハーモニー コントロール

次の設定項目はどのようにハーモニーがコントロールされるかを定めるものです。

### VOCODER CONTROL (ボコーダーコントロール)

ボーカルハーモニーエフェクトはノートデータによってコントロールされます。下記の項目は、手弾き音か曲(ソング)のどちらのノートデータでハーモニーをコントロールするかを決めます。

#### • SONG CHANNEL (ソングチャンネル)

**MUTE/PLAY(ミュート/プレイ)** : 曲の再生中に、下記で選ばれたトラックの発音を消音(MUTE)、再生(PLAY)します。

**OFF(オフ)** : 曲データによるハーモニーのコントロールは行なえません。

**1~16(チャンネル1~16)** : ディスクや外部MIDIシーケンサーから曲を再生しているとき、ここで選んだソングチャンネルに録音されているノートデータによってハーモニーがコントロールされます。

#### • KEYBOARD (キーボード)

**OFF(オフ)** : 手弾き音によるハーモニーのコントロールは行なえません。

**UPPER(アッパー)** : スプリットポイントより右側の音でハーモニーをコントロールします。

**LOWER(ロワー)** : スプリットポイントより左側の音でハーモニーをコントロールします。

### BALANCE (バランス)

リードボーカルとボーカルハーモニー間の音量バランスを設定します。この値を上げると、ボーカルハーモニーの音量が上がり、リードボーカルの音量が下がります。L<H63(L(Lead) : リードボーカル、H(Harmony) : ボーカルハーモニー)に設定すると、PSR-2100のスピーカーからボーカルハーモニーが聞こえます。また、L63>Hに設定するとリードボーカルだけが聞こえます。

### MODE (モード)

ボーカルハーモニーのモードを設定します。

**VOCORDER(ボコーダー)** : 手弾き音や曲のノートデータのとおりハーモニー音が付きます。

**CHORDAL(コーダル)** : 自動伴奏やレフトパートがONの場合に検出されたコードに従ってハーモニー音が付きます。

**AUTO(オート)** : 自動伴奏やレフトパートがONの場合、曲データにコードデータが入っているときはCHORDALに、その他の場合はVOCORDERに自動設定されます。

### CHORD (コード)

コード検出に使われる曲データを指定します。

**OFF(オフ)** : コードは検出されません。

**XF(エックスエフ)** : XFフォーマットのコードが検出されます。

**1~16(チャンネル1~16)** : 指定したソングチャンネルのノートデータからコードが検出されます。

## ■ MIC(MICROPHONE) マイクロフォン

次の設定項目はどのようにマイクの音がコントロールされるかを定めるものです。

**MUTE (ミュート)** : OFFにすると、マイクの音を消音します。

**VOLUME (ボリューム)** : マイクの音量を調節します。

# マイクの音量やエフェクトを調節する トーク TALK SETTING セッティング

パネルの[TALK]ボタンをONにしたときに呼び出される設定を決めます。  
 ここでの説明は、P.133の操作手順2に相当します。

## VOLUME/PAN/REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/TOTAL VOLUME ATTENUATOR

**MICROPHONE SETTING**  
OFF PRESET SETTING **TALK SETTING**

<b>1</b>	VOLUME:90	PAN:R6
	REVERB DEPTH:12	CHORUS DEPTH:0
	TOTAL VOLUME ATTENUATOR:-8dB	
<b>2</b>	DSP MIC:OFF	TYPE:EQ TEL
	DEPTH:127	

A [▲] B [▼] C D E F G H I J

VOLUME: 90 PAN: R6 REVERB DEPTH: 12 CHORUS DEPTH: 0 TOTAL VOLUME ATTENUATOR: -8dB

1 2 3 4 5 6 7 8

マイクからの声の音量やレベルを決定します。  
 PSR-2100全体(手弾き音、伴奏スタイル、ソングなど)の音量を下げる量を決めます。  
 マイクの音が聞こえてくる位置(パン:ステレオ定位)を設定します。  
 マイクの音にかけるリバーブとコーラスデプスを設定します。

## DSP/TYPE/DEPTH

**MICROPHONE SETTING**  
OFF PRESET SETTING **TALK SETTING**

<b>1</b>	VOLUME:90	PAN:R6
	REVERB DEPTH:12	CHORUS DEPTH:0
	TOTAL VOLUME ATTENUATOR:-8dB	
<b>2</b>	DSP MIC:OFF	TYPE:EQ TEL
	DEPTH:127	

A B C D E F G H I J

DSP MIC: OFF TYPE: EQ TEL DEPTH: 127

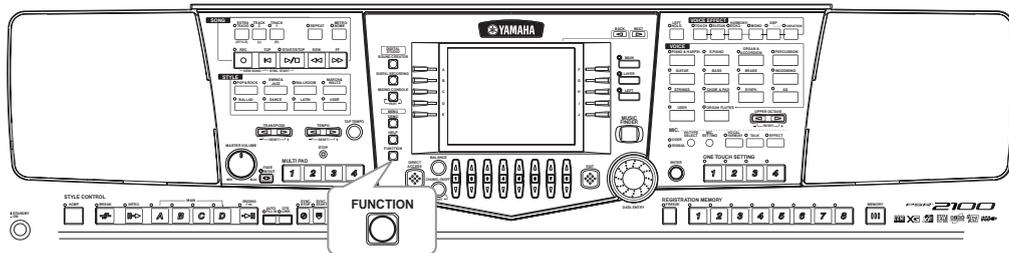
1 2 3 4 5 6 7 8

マイクの音にかかるDSPエフェクトをON/OFFします。  
 マイクの音にかかるDSPエフェクトの深さを設定します。  
 マイクの音にかかるDSPエフェクトのタイプを選びます。

# 便利なその他の諸設定

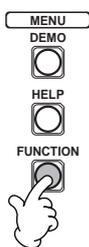
# ファンクション FUNCTION

ペダルやディスクに関する機能設定や、PSR-2100/1100をさらに便利に使いこなすための細かい設定ができます。



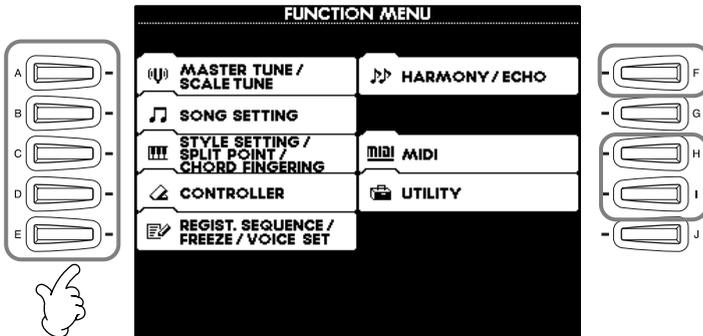
## 操作手順

1



2

使いたい機能を選びます。



3

選んだ機能の項目を設定します。  
各機能の操作方法については、下記の説明を参照してください。



[EXIT]ボタンを押して元の画面に戻ります。

## 音の高さ(ピッチ)/音律(調律法)を調整する マスター チューン スケール チューン MASTER TUNE/SCALE TUNE

### ■ MASTER TUNE (P.138) マスター チューン

音の高さ(ピッチ)を微調整します。合奏のときなどに、他の楽器とピッチを正確に合わせることができます。

### ■ SCALE TUNE (P.138) スケール チューン

音律(調律法)を選びます。その曲が作られたときの音律で演奏することによって、当時の響きを味わうことができます。

## 曲(ソング)再生に関する設定をする ソング セッティング SONG SETTING (P.140)

曲(ソング)再生に関する設定します。

## 自動伴奏に関する設定をする スタイル セッティング スプリット ポイント コード フィンガリング STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING

### ■ STYLE SETTING/SPLIT POINT (P.141) スタイル セッティング スプリット ポイント

自動伴奏に関する設定をしたり、スプリットポイントを決めたりします。

### ■ CHORD FINGERING (P.142) コード フィンガリング

自動伴奏のコードの押さえ方(フィンガリング)を決めます。画面上にコードの構成音が表示されるので、コードの押さえ方を確認することができます。

## ペダルや鍵盤の音に関する設定をする

### CONTROLLER

#### ■ PEDAL (P.142)

別売りのフットペダル(フットコントローラー / フットスイッチ)に、伴奏スタイルをスタート/ストップしたり、フィルインを入れるスイッチとして使うなど、いろいろな機能を割り当てます。

#### ■ KEYBOARD/PANEL (P.144)

鍵盤のタッチ感(鍵盤を弾く強さによって音の強弱を変える)を変えたり、パートごとのモジュレーションホイール(PSR-2100のみ)のオン/オフを設定したり、移調させるパートを指定したりします。

## レジストシーケンス/フリーズ/ボイスセットの設定をする

### REGIST. SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET

#### ■ REGISTRATION SEQUENCE (P.145)

REGISTRATION MEMORY[1]~[8]ボタンに登録されたパネル設定を呼び出す順を決めて[BACK] [NEXT]ボタンやペダルで順に切り替えることができます。

#### ■ FREEZE (P.145)

REGISTRATION MEMORYで登録したパネル設定のうち、呼び出したくない項目を指定することができます。

#### ■ VOICE SET (P.146)

音色を選んだときに、各音色に割り当てられている設定を呼び出すかどうかを決定します。

## ハーモニーやエコーの設定をする

### HARMONY/ECHO (P.146)

鍵盤の音にかけるハーモニーやエコーの種類を選び、かかり具合を調節します。

## MIDIに関する設定をする MIDI

#### ■ SYSTEM (P.148)

システムメッセージ(クロック、スタート/ストップ、エクスクルーシブなど)やローカルON/OFFを設定します。

#### ■ TRANSMIT (P.149)

どのMIDIチャンネルを通じてどのパートの演奏情報を送信するのかが指定します。また、チャンネルごとに送信されるデータの種類を指定します。

#### ■ RECEIVE (P.150)

PSR-2100/1100のMIDI受信チャンネルごとのMIDI受信パート(どのパートをどのチャンネルで受信するか)を指定します。また、チャンネルごとに受信するデータの種類を指定します。

#### ■ ROOT (P.150)

自動伴奏のベース音として認識されるチャンネルを設定します。

#### ■ CHORD DETECT (P.150)

自動伴奏のコード押鍵として認識されるチャンネルを設定します。

## その他の諸設定 UTILITY

#### ■ CONFIG1 (P.151)

フェード/メトロノーム/パラメーターロック/タップ音に関する設定をします。

#### ■ CONFIG2 (P.152)

画面調整/ボイスナンバー表示に関する設定をします。

#### ■ DISK (P.153)

ディスクからディスクへのコピー、ディスクのフォーマットなどをします。

#### ■ OWNER (P.154)

電源を入れたときに表示される画面の「Owner Name」を入力したり、画面に表示される言語を切り替えたりします。

#### ■ SYSTEM RESET (P.154)

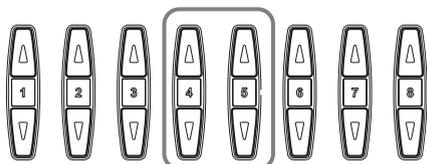
PSR-2100/1100の設定を工場出荷時と同じ状態に戻します。工場出荷時の状態に戻す項目を指定することもできます。

また、ご自分で作った設定をファイルとして保存し、必要に応じて呼び出すこともできます。

# 音の高さ(ピッチ)/音律を調整する MASTER TUNE/SCALE TUNE

ここでの説明は、P.136の操作手順3に相当します。

## 音程(ピッチ)を微調整する MASTER TUNE



鍵盤全体の基準ピッチを、414.8Hz ~ 466.8Hzの範囲でチューニングします。4または5の[▲▼]ボタンを同時に押しと基本設定(440.0Hz)に戻ります。

**NOTE**

**Hz(ヘルツ)**=音の高さ(1秒間に音波が何回振動するか)を示す単位です。

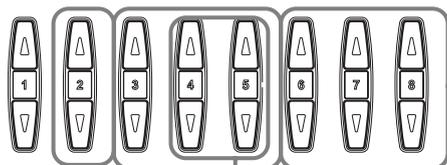
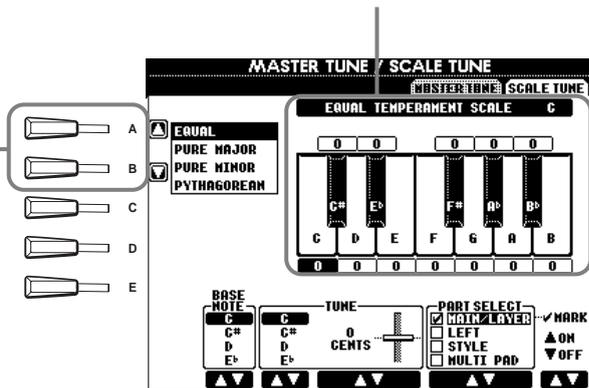
**NOTE**

ドラム/SFXキット音色の音の高さ(ピッチ)は調整することができません。

## 音律(調律法)を選ぶ SCALE TUNE

チューニングは、対応する鍵盤上に表示されます。

音律を選びます (P.136)。



音律を設定するパートを設定します。6または7の[▲▼]でパートを選び、[8▲▼]でON/OFFします。OFFされたパートは平均律(P.139)のままです。

音律の基準となる音(ベース音)を変更します。BASE NOTEを変更すると、音律はそのままです。

選んだ音を1セント単位でチューニングします。4または5の[▲▼]を同時に押しと基本設定に戻ります。

鍵盤を選んでチューニングすることができます。チューニングできる範囲は、-64~0(標準ピッチ)~63です。1セント単位で上げ下げすることができます。(100セント=半音)

**NOTE**

**セント**=半音を100等分した音程の単位です。100セント=半音

**NOTE**

チューニングした音律はレジストレーションメモリーに登録することができます。レジストレーション登録項目の「SCALE」にチェックマークを付けて登録しましょう(P.87)。

## 音律について

### ■ イコール テンペラメント EQUAL TEMPERAMENT(平均律)

1オクターブを12の間隔で等分した音律です。現在もっともポピュラーな、ピアノの調律法です。

### ■ ピュア メジャー PURE MAJOR(純正律長調)/ピュア マイナー PURE MINOR(純正律短調)

自然倍音を基準とするため、主要3和音が美しく純粋に響くのが特長です。現在でも合唱のハーモニーなどにみられます。

### ■ ピタゴリアン PYTHAGOREAN(ピタゴラス音律)

ギリシャ時代の哲学者ピタゴラスによって考えられた、5度音程だけの組み合わせからできた音律です。3度はうなりが生じますが5度と4度の音程が美しく、旋律の演奏に向いています。

### ■ ミントーン MEAN-TONE(中全音律)

ピタゴラス音律の3度のうなりをなくすために改良された音律です。16世紀後半から18世紀後半までにかけて広く普及し、ヘンデルも使用しました。

### ■ ヴェルクマイスター WERCKMEISTER(ヴェルクマイスター音律)/キルンベルガー KIRNBERGER(キルンベルガー音律)

中全音律とピタゴラス音律を組み合わせた音律で、それぞれその組み合わせ方が異なります。転調により曲想が変化するのが特長です。バッハやベートーベン時代に使用され、現在でもその時代の曲をパープシコード(=チェンバロ)などで演奏するときにはしばしば用いられます。

### ■ アラビック ARABIC(アラブ音律) 1、2

アラブ音楽を演奏するとき使用される音律です。

#### 各音律のチューニング(ベース音Cの例 単位: セント)

本体上では、下記表の数値を4捨5入した値になります。

	C	C <sup>♯</sup>	D	E <sup>b</sup>	E	F	F <sup>♯</sup>	G	A <sup>b</sup>	A	B <sup>b</sup>	B
EQUALTEMPERAMENT(平均律)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PURE MAJOR(純正律長調)	0	-29.7	3.9	15.6	-14.1	-2.3	-9.4	2.3	-27.3	-15.6	18.0	-11.7
PURE MINOR(純正律短調)	0	33.6	3.9	15.6	-14.1	-2.3	31.3	2.3	14.1	-15.6	18.0	-11.7
PYTHAGOREAN(ピタゴラス音律)	0	14.1	3.9	-6.3	7.8	-2.3	11.7	2.3	15.6	6.3	-3.9	10.2
MEAN-TONE(中全音律)	0	-24.2	-7.0	10.2	-14.1	3.1	-20.3	-3.1	-27.3	-10.2	7.0	-17.2
WERCKMEISTER(ヴェルクマイスター音律)	0	-10.2	-7.8	-6.3	-10.2	-2.3	-11.7	-3.9	-7.8	-11.7	-3.9	-7.8
KIRNBERGER(キルンベルガー音律)	0	-10.2	-7.0	-6.3	-14.1	-2.3	-10.2	-3.1	-7.8	-10.2	-3.9	-11.7
ARABIC1(アラブ音律1)	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50	0	0
ARABIC2(アラブ音律2)	0	0	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50

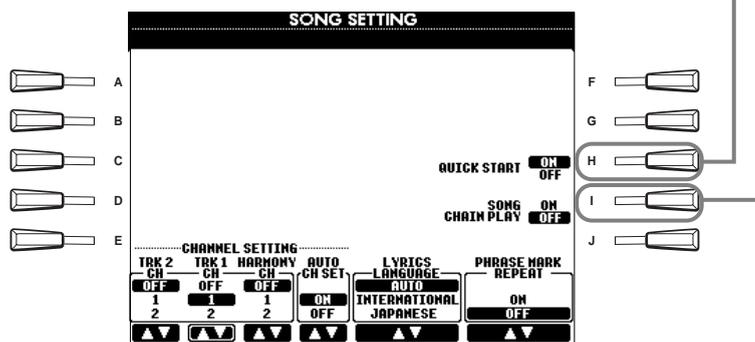
# 曲(ソング)再生に関する設定をする

## ソング セットアップ SONG SETTING

ここでの説明は、P.136の操作手順3に相当します。

同じフォルダー内の曲を表示順に続けて再生させます。

クイックスタートをON/OFFします。



**NOTE**

**クイックスタート**=曲の最初の小節で[START/STOP] ボタンを押すと、曲頭の休符を再生せずに最初の音符から再生されます。市販のディスクの中には音源の設定のために先頭小節が空になっているものがありますが、そのような場合もすやかに曲をスタートさせることができます。曲を録音するときは、クイックスタートはできません。

**NOTE**

**チャンネル**=MIDIチャンネル (P.160)のことです。PSR-2100/1100には下記のようにチャンネルが割り振られています。

曲.....1~16  
伴奏スタイル...9~16

**NOTE**

**フレーズマーク**=曲データに設定されている、曲中のある箇所を指定するデータです。

パネルの[TRACK1]ボタンに割り振るMIDIチャンネルを選びます。

パネルの[TRACK2]ボタンに割り振るMIDIチャンネルを選びます。

ボーカルハーモニー音として割り振るチャンネル(ボコーダーチャンネル)を選びます(PSR-2100のみ)(P.134)。

曲(ソング)をフレーズマークで繰り返し再生する(ON)、繰り返し再生しない(OFF)を設定します。フレーズマークリピートONで曲を再生すると、指定した番号のフレーズを繰り返し再生することができます。フレーズマーク数の指定方法はP.81と同様です。

表示される歌詞の言語を選びます。

**AUTO** .... 曲データで言語が指定されているときは、その言語に設定されます。ないときには、本体の設定(P.154)が日本語の場合はJAPANESE、それ以外の場合はINTERNATIONALに設定されます。

曲データの種類の判別して、TRK1、2のチャンネルを設定します。通常はONにしておきます。

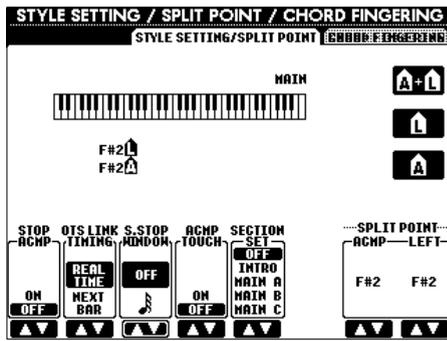
# 自動伴奏に関する設定をする

スタイル セッティング スプリット ポイント コード フィンガリング  
 STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING

ここでの説明は、P.136の操作手順3に相当します。

## 自動伴奏に関する設定をする/スプリットポイントを設定する

スタイル セッティング スプリット ポイント  
 STYLE SETTING/SPLIT POINT



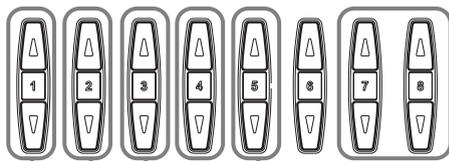
どれかを押しながら、スプリットポイントにしたい鍵盤を押します。押した鍵盤は、自動伴奏用鍵域 (ACMP) または左手鍵域 (LEFT) に含まれます。

**NOTE**

**SECTION SETについて**

MAIN A~D セクションのうちどれかが伴奏スタイルデータにない場合は、一番近いセクションに変わります。たとえば、MAIN Dが伴奏スタイルにない場合は、MAIN Cに変わります。

- A+L (ACMP&LEFT) ..自動伴奏用鍵域と左手鍵域を、同じ鍵域に同時に設定します。
- L (LEFT) ..... 左手鍵域を設定します。
- A (ACMP) ..... 自動伴奏用鍵域を設定します。



自動伴奏用鍵域 (ACMP) や左手鍵域 (LEFT) のスプリットポイントを設定します。設定内容は [F] [G] [H] ボタンと同じですが、鍵盤を押さなくてもスプリットポイントを設定することができます。

伴奏スタイルがストップしている状態で伴奏スタイルを変更したときに、設定されるセクションを選びます。

自動伴奏用鍵盤のタッチレスポンスを ON/OFF します。ON の場合、自動伴奏用鍵盤を押した強さで自動伴奏の音量を変えることができます。

自動伴奏用鍵盤/左手鍵盤で、短く鍵盤を押してシンクロストップ (P.68) する機能です。ここでは、鍵盤を押す長さを選びます。

ストップアカンパニメントの状態では左手コード鍵盤を押さえたときに、コード音を鳴らすかどうかを決めます。OFF にすると、伴奏スタイルを鳴らさずにマルチパッドのコードマッチ機能 (P.122) やハーモニー機能 (P.61) を使うことができます。

曲 (ソング) や伴奏スタイルを鳴らしながらセクションボタンを押したときの、OTS が呼び出されるタイミングを選びます。([OTS LINK] ボタン ON のとき)

REAL TIME ..... セクションボタンを押した時点でOTSが呼び出されます。

NEXT BAR ..... 伴奏スタイルが次の小節にさしかかった時点でOTSが呼び出されます。

**NOTE**

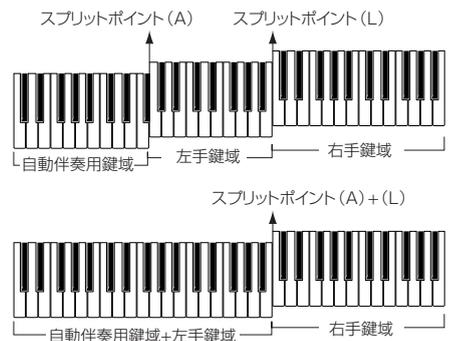
**ストップアカンパニメントについて**

ストップアカンパニメントとは、[ACMP] がオン、[SYNC START] がオフで、伴奏スタイルを再生させていない状態をいいます。

### スプリットポイントについて

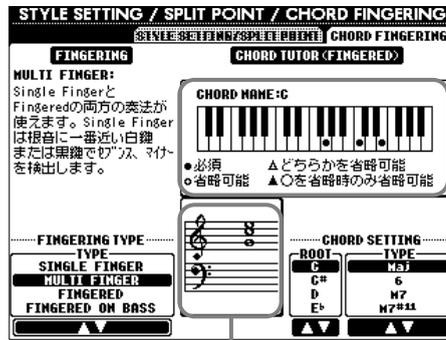
スプリットポイントとは、鍵盤上で自動伴奏用鍵域 (ACMP) / 左手鍵域 (LEFT) と右手鍵域 (MAIN) を分けている位置のことです。

スプリットポイント (L) はスプリットポイント (A) より下の位置には設定できません。スプリットポイント (A) はスプリットポイント (L) よりも上の位置には設定できません。



# 自動伴奏のコードの押さえ方(フィンガリング)を決める CHORD FINGERING

自動伴奏のコードの押さえ方を決めます。CHORD TUTOR (コードチューター) では、コードの押さえ方を簡単に知ることができます。

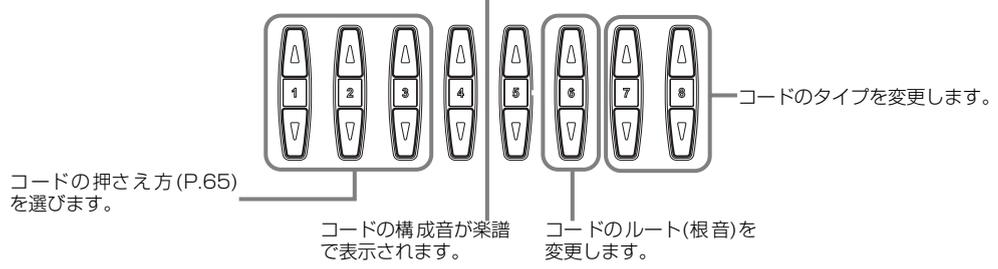


コードの押さえ方が表示されます。構成音は、省略してもよい音もあります。コード名は「CHORD NAME」に表示されます。

- ...必ず押さえる音です。
- ...省略してもよい音です。
- △ ...どちらかの音を省略できます。
- ▲ ...○の音を省略したときに、省略してもよい音です。

**NOTE**  
コード表示は、どの奏法(フィンガリングタイプ)を選んでいても FINGERED の押さえ方で表示されます。

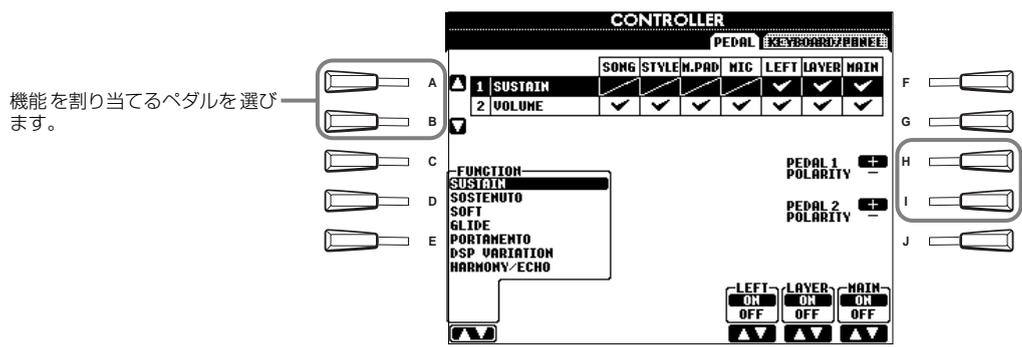
**NOTE**  
**CHORD TUTOR (コードチューター) について**  
コードチューターを使うと、コードの押さえ方を簡単に知ることができます。知りたいコードを [6▲▼] ~ [8▲▼] ボタンで指定すると画面にコードの押さえ方や構成音が表示されるので、コードを確認したり覚えるために利用することができます。



# ペダルや鍵盤の音に関する設定をする CONTROLLER

ここでの説明は、P.136の操作手順3に相当します。

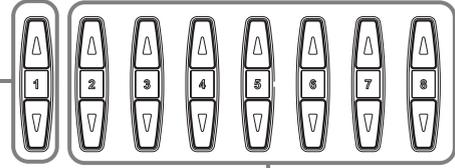
## ペダルに機能を割り当てる PEDAL



機能を割り当てるペダルを選びます。

FOOT PEDAL 1/2端子に接続したペダルによって、踏んだときの効果(ON/OFFや強弱など)が逆になる場合があります。そのような場合に切り替えます。

ペダルの機能(TYPE)を選びます。各ペダルに、すべての機能のうちひとつを設定することができます。ペダルの機能については、P.143の「ペダルでコントロールできる機能」を参照してください。



## ペダルでコントロールできる機能

VOLUME(ボリューム)*	音量を調節します。FOOT PEDAL2端子に接続したペダルだけに設定することができます。
SUSTAIN(サステイン)	ペダルを踏むと、演奏音に長い余韻が付きます。ペダルをゆるめると、すぐにサステインがかかった音は止まります。
SOSTENUTO(ソステヌート)	ペダルを踏んだときに押さえていた鍵盤の音だけを、鍵盤から指を離しても長く響かせることができます。ペダルを踏んでいるかぎり余韻が付きます。ただし、ペダルを踏んだあとに弾いた音には効果はかかりません。たとえば、コードにサステインをかけて響かせながら、他の音をスタッカートで演奏することができます。
SOFT(ソフト)	ペダルを踏むと音量がわずかに下がり、音の響きが柔らかくなります。ピアノ音色など特定の音色にだけ有効です。
GLIDE(グライド)	ペダルを踏むとピッチが変化し、ペダルをゆるめると元に戻ります。
PORTAMENTO(ポルタメント)	ペダルを踏むと、ポルタメント効果(音と音をスムーズなピッチ変化で移行させる効果)がかかります。ポルタメント効果は、音符をレガートに演奏したとき(1つの音符を弾いたまま次の音符を弾いたとき)にかかります。ポルタメントタイムは、MIXING CONSOLE(P.126)で設定することができます。
PITCHBEND(ピッチベンド)*	ピッチを上げたり下げたりすることができます。FOOT PEDAL2端子に接続したペダルだけに設定することができます。ピッチベンドホイールと同じです。
MODULATION(モジュレーション)*	ビブラート効果を付け加えます。ペダルを踏むと効果が深くなります。FOOT PEDAL2端子に接続したペダルだけに設定することができます。
DSP VARIATION(DSPバリエーション)	[VARIATION] ボタンと同じです。
HARMONY(ハーモニー)/ECHO(エコー)	[HARMONY/ECHO] ボタンと同じです。
VOCAL HARMONY(ボーカルハーモニー)(PSR-2100のみ)	[VOCAL HARMONY] ボタンと同じです。
TALK(トーク)(PSR-2100のみ)	[TALK] ボタンと同じです。
SCOREPAGE+(スコアページプラス)	曲が停止しているときに、楽譜のページを進めることができます。
SCOREPAGE-(スコアページマイナス)	曲が停止しているときに、楽譜のページに戻すことができます。
SONG START/STOP(ソングスタート/ストップ)	SONG[START/STOP] ボタンと同じです。
STYLE START/STOP(スタイルスタート/ストップ)	STYLE[START/STOP] ボタンと同じです。
TAP TEMPO(タップテンポ)	[TAP TEMPO] ボタンと同じです。
SYNCHRO START(シンクロスタート)	[SYNCHRO.START] ボタンと同じです。
SYNCHRO STOP(シンクロストップ)	[SYNCHRO.STOP] ボタンと同じです。
INTRO(イントロ)	[INTRO] ボタンと同じです。
MAIN A(メインA)	[MAIN A] ボタンと同じです。
MAIN B(メインB)	[MAIN B] ボタンと同じです。
MAIN C(メインC)	[MAIN C] ボタンと同じです。
MAIN D(メインD)	[MAIN D] ボタンと同じです。
FILL DOWN(フィルダウン)	フィルを入れてから、左隣のMAINセクションに移ります。
FILL SELF(フィルセルフ)	フィルを入れます。
BREAK(ブレイク)	ブレイクを入れます。
FILL UP(フィルアップ)	フィルを入れてから、右隣のMAINセクションに移ります。
ENDING(エンディング)	[ENDING/rit.] ボタンと同じです。
FADE IN/OUT(フェードイン/アウト)	[FADE IN/OUT] ボタンと同じです。
FING/ON BASS(フィンギング/オンベース)	フィンギリング(P.65)のフィンガードとフィンガードオンベースを交互に切り替えます。
BASS HOLD(ベースホールド)	ペダルを踏んでいる間は、伴奏スタイルのコードを変えてもベース音は変わりません。ただしフィンギリングが「FULL KEYBOARD」のときは機能しません。
PERCUSSION(パーカッション)	[4▲▼]~[8▲▼] ボタンで選んだ打楽器音をペダルで演奏します。打楽器音は、鍵盤を押して選ぶこともできます。
MAIN ON/OFF(メインオン/オフ)	[MAIN] ボタンと同じです。
LAYER ON/OFF(レイヤーオン/オフ)	[LAYER] ボタンと同じです。
LEFT ON/OFF(レフトオン/オフ)	[LEFT] ボタンと同じです。
OTS+	次のOTSを呼び出します。
OTS-	ひとつ前のOTSを呼び出します。

\*...別売りのペダルを使う場合は、YAHAMA FC7をお使いください。

### 機能ごとの設定

ペダルに割り当てた機能ごとに設定できる項目が変わります。

SONG, STYLE, M.PAD, MIC(PSR-2100のみ), LEFT, LAYER, MAIN(ソング、スタイル、マイク、レフト、レイヤー、メイン)	ペダルの設定をするパートを選びます。
HALF PEDAL POINT(ハーフペダルポイント)*	ペダルをどのくらい踏み込めばダンパー効果が効き始めるのかを設定することができます。FOOT PEDAL2端子に接続したペダルだけに設定することができます。
UP/DOWN(アップ/ダウン)	PITCH BENDまたはGLIDEでピッチを上げる(UP)/下げる(DOWN)します。
RANGE(レンジ)	ペダルを踏んだときのピッチ変化の幅を半音単位で設定します。MIXING CONSOLEのPITCH BEND RANGE(P.126)と同じ効果です。
ON SPEED(オンスピード)	GLIDEでペダルを踏んだときの、ピッチの変化の速さを設定します。
OFF SPEED(オフスピード)	GLIDEでペダルを離れたときの、ピッチの変化の速さを設定します。
KIT(キット)	すべてのドラムキットが表示されます。ペダルに割り当てたいドラムキットを選びます。
PERCUSSION(パーカッション)	各ドラムキット中の全音色が表示されます。ペダルに割り当てたいドラム音色を選びます。

\*...別売りのペダルを使う場合は、YAHAMA FC7をお使いください。

# タッチ感を変えるモジュレーションをかけるパートを決める/移調する

## キーボード パネル KEYBOARD/PANEL

### キーボード タッチ モジュレーションホイール KEYBOARD TOUCH /MODULATION WHEEL

鍵盤を弾く強さによる音の強弱の付きかた(タッチ感)を選びます。またモジュレーションホイール (PSR-2100) でモジュレーションをかける鍵盤パートを決めます。

パラメーターを切り替えます。

タッチがOFFのときのレベルを設定します。

設定したいタッチ (右表参照) を選びます。(キーボードタッチのみ)

HARD2	重いタッチです。強く弾かないと大きな音が出ません。
HARD1	HARD2とNORMALの中間のタッチです。
NORMAL	標準的なタッチです。
SOFT1	SOFT2とNORMALの中間のタッチです。
SOFT2	軽いタッチです。弱く弾いても大きな音が出ます。

**NOTE**

ここでの設定は、すべての音色に共通で有効となります。パイプオルガンでタッチによる音の強弱を付けたくないなど、音色ごとに異なるタッチ(TOUCH SENSE)を設定することもできます(P.91)。

対応するパートについて、ON (タッチで音量が変わる / モジュレーションをかける)、OFFを設定することができます。

### トランスポーズ アサイン TRANSPOSE ASSIGN

トランスポーズボタンの機能を決定します。

- KEYBOARD.....手弾き音(メイン、レイヤー、レフト)と伴奏スタイルを移調させることができます。
- SONG.....曲(ソング)だけを移調させることができます。
- MASTER.....PSR-2100/1100全体(手弾き音、再生曲、伴奏スタイルなど)を移調させることができます。

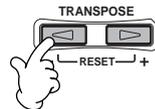
**NOTE**

各種のドラム/SFXキット音色にはトランスポーズはかかりません。

### 移調する TRANSPOSE

鍵盤の音や曲(ソング)を半音単位で移調することができます。

#### 1 どちらかのボタンを押します。



#### 2 TRANSPOSE ASSIGNで設定されている画面が表示されます。



#### 3 TRANSPOSE[◀][▶]ボタンで値を入力します。



[EXIT]ボタンを押してTRANSPOSE画面を閉じます。

#### ●KEYBOARD/SONGの使い分け

曲(ソング)再生と鍵盤演奏の両方をそれぞれ特定のキーに移調するために使われます。たとえば、録音済みの曲に合わせて弾き語りしたい場合、曲データはFのキーだけけれど、歌うのはDのキーが歌いやすく、鍵盤パートの演奏はCのキーに慣れているといった場合に便利です。キーを合わせるために、マスタートランスポーズは「0」、キーボードトランスポーズは「2」、ソングトランスポーズは「-3」に設定します。これで、鍵盤パートはキーが上がり、曲データは歌いやすいキーに下がります。

# レジストシーケンス/フリーズ/ボイスセットの設定をする

## REGIST. SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET

ここでの説明は、P.136の操作手順3に相当します。

### レジストレーションメモリーを呼び出す順番を決める

#### REGISTRATION SEQUENCE

レジストレーションメモリー[1]~[8]ボタンに登録されたパネル設定は通常[1]~[8]ボタンを押して切り替えますが、ここでは[1]~[8]ボタンを呼び出す順番を決めて、演奏のときに[BACK]/[NEXT]ボタンやペダルを使って[1]~[8]ボタンを順に切り替えるよう設定することができます。ここで組んだレジストレーションを呼び出す順番のことを「レジストシーケンス」と呼びます。

ペダルでレジストシーケンスを進めている場合、ペダルをしばらく踏んだままにしておくと、レジストシーケンスを最初に戻すことができます(MAIN画面右上で番号を囲んでいた赤いボックス表示が消えます)。もう一度ペダルを踏むことにより、シーケンスの最初のレジストレーションナンバーを選択できます。

選ばれているレジストレーションバンクのファイル名です。

レジストシーケンスを進めるペダルを決めます。

レジストシーケンスに戻すペダルを決めます。

レジストシーケンスを進めている場合、ペダルをしばらく踏んだままにしておくと、レジストシーケンスを最初に戻すことができます(MAIN画面右上で番号を囲んでいた赤いボックス表示が消えます)。もう一度ペダルを踏むことにより、シーケンスの最初のレジストレーションナンバーを選択できます。

レジストシーケンスをON/OFFします。ONのときは、MAIN画面のタイトルバー右上にレジストシーケンスが表示され、MAIN画面での[BACK]/[NEXT]ボタンやペダルでレジストシーケンスを再生することができます。

「REGISTRATION SEQUENCE ENABLE」が「ON」の場合は、REGIST (+) PEDAL/REGIST (-) PEDALで選択されたペダルに関しては、PEDAL の設定 (P.142) と VOICESSETによるPEDALの設定 (P.146)が無効になります。

「REGIST(+)-PEDAL」「REGIST(-)PEDAL」両方が「OFF」の場合は、ペダルでレジストシーケンスを再生することはできません。MAIN画面の [BACK]/[NEXT] ボタンで再生します。

「REGIST(+)-PEDAL」と「REGIST(-)PEDAL」が同じペダルになっている場合は、REGIST(+)-PEDALの機能となります。

レジストレーションメモリーを呼び出す順番が表示されます。データがないときは空白になります。

カーソルを移動します。

レジストレーションメモリー番号をすべてを消去します。

カーソル位置の番号を消去します。

カーソルの直前に、現在パネルで選ばれているレジストレーションメモリー番号を挿入します。

カーソル位置の番号を、現在パネルで選ばれているレジストレーションメモリー番号に置きかえます。

レジストシーケンスが最後まで来た場合の動作を決めます。  
 STOP ..... [NEXT] ボタンを押したりペダルを踏んだりしても、レジストレーションメモリーは呼び出されません。  
 TOP ..... 先頭に戻ります。  
 NEXT BANK.. 同じフォルダーの中で次に表示されているレジストレーションバンクファイルの先頭に移動します。

[EXIT] ボタンを押して設定を確定します。

### パネル設定を固定する FREEZE

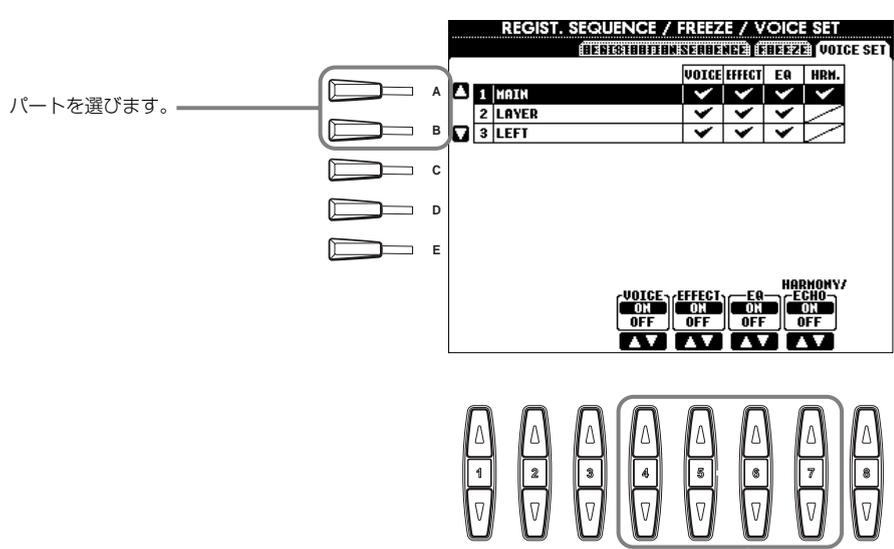
REGISTRATION MEMORYで登録したパネル設定のうち、呼び出たくない項目を指定することができます。

操作手順についてはP.89を参照してください。

レジストシーケンスデータはレジストバンクファイルの一部です。レジストシーケンスデータを保存したいときは現在のレジストバンクファイルを保存(P.38、47)しましょう。レジストバンクファイルを保存しないと、設定したレジストシーケンスデータは、レジストバンクを変更したときに消去されます。

# 自動の音色設定をON/OFFする VOICE SET

音色を変更する（音色ファイルを選ぶ）場合は、必ずその音色に合った設定（サウンドクリエイターで設定するパラメーターと同じ）が自動的に設定されます。このページでは、音色ごとの設定をパートごとにON（有効）/OFF（無効）することができます。たとえば、プリセットの音色はそれぞれLEFT PEDALの設定を持っていますが、この画面でOFFにしておくと、音色を変えてもLEFT PEDALの設定が変更されません。



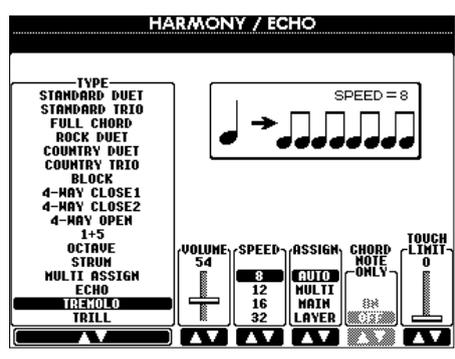
**NOTE**  
通常はすべてONにしておくことをおすすめします。

**NOTE**  
レイヤー/レフトパートには、ハーモニー/エコーの設定はできません。

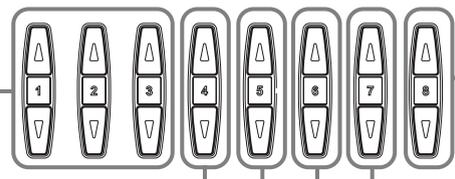
各音色にプリセットで割り当てられている音色、エフェクト、EQ(PSR-2100のみ)、ハーモニー/エコーの設定を呼び出すかどうかを決めます。各パートに対して個別にON/OFFすることができます。

# ハーモニーやエコーの設定をする HARMONY/ECHO

ここでの説明は、P.136の操作手順3に相当します。



ハーモニータイプを選びます。詳しくはP.147をご参照ください。



ハーモニー効果の音量を設定します。

エコー/トレモロ/トリル効果のスピードを調節します。ハーモニータイプに「ECHO」「TREMOLO」「TRILL」を選んだときだけ調節することができます。

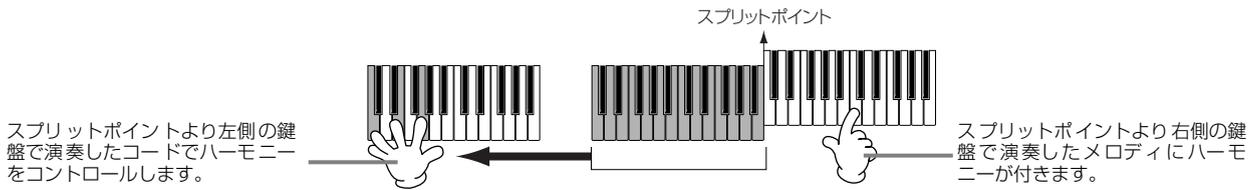
ハーモニー音を付けるために必要な最低ペロシティ値を決定します。この値よりも、強く弾いた音にハーモニー効果がかります。

ONに設定すると、コードの構成音だけにハーモニー効果がかります。「MULTI ASSIGN」「ECHO」「TREMOLO」「TRILL」のタイプが選ばれているときは、この設定はできません。

いろいろなパートに対して、ハーモニー効果を割り当てます。

## ハーモニータイプ<sup>タイプ</sup>(TYPE)について

### スタンダード<sup>スタンダード</sup> デュエット<sup>デュエット</sup> ~ ストラム<sup>ストラム</sup> が選ばれているとき



### マルチ<sup>マルチ</sup> アサイン<sup>アサイン</sup> が選ばれているとき

右手鍵域で同時に弾いた音を、自動的に別々のパート(音色)に割り当てます。2つの音を続けて鳴らした場合、1つめはメイン音色、2つめはレイヤー音色で演奏されます。

### エコー<sup>エコー</sup> が選ばれているとき

エコー効果が、設定されているテンポで鍵盤の音にかかります。

### トレモロ<sup>トレモロ</sup> が選ばれているとき

トレモロ効果が、設定されているテンポで鍵盤の音にかかります。

### トリル<sup>トリル</sup> が選ばれているとき

鍵盤で押さえている2音が、設定されているテンポで交互に鳴ります。

## ハーモニー効果の割り当て<sup>アサイン</sup>(ASSIGN)について

### オート<sup>オート</sup> AUTO

ハーモニー音を自動的にメイン、レイヤーパートに割り当てます。

### マルチ<sup>マルチ</sup> MULTI

追加されるハーモニー音の1~4つめの音を自動的に別々のパート(音色)に割り当てます。たとえばメイン、レイヤーパートがONになっていて「STANDARD DUET」タイプが選ばれている場合、鍵盤で弾いた音はメイン音色で演奏され、付加されるハーモニー音はレイヤー音色で演奏されます。

### メイン<sup>メイン</sup> MAIN

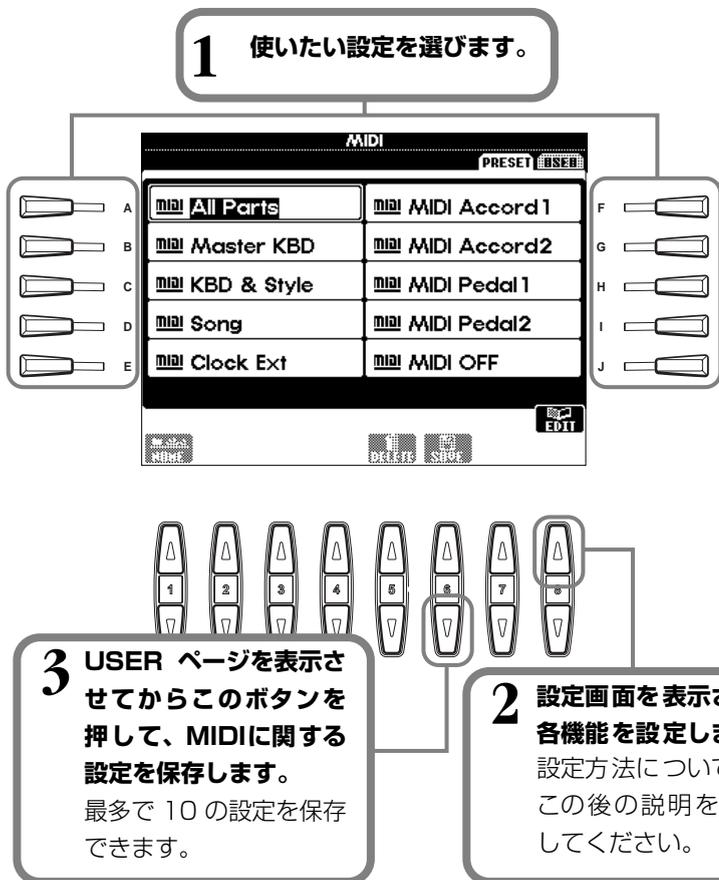
ハーモニーはメインパートだけに付けることができます。メインパートがOFFの場合は、ハーモニー効果は付きません。

### レイヤー<sup>レイヤー</sup> LAYER

ハーモニーはレイヤーパートだけに付けることができます。レイヤーパートがOFFの場合は、ハーモニー効果は付きません。

# MIDIに関する設定をする ミディ MIDI

MIDIに関する設定をします。設定は、ひとまとめにして「USER」ページに保存し、必要に応じて呼び出すことができます。MIDIについて詳しくは、「MIDIって何? (P.158)」を参照してください。ここでの説明は、P.136の操作手順3に相当します。



## プリセットMIDI設定

All Parts (オールパート)	すべてのパート(メイン/レイヤー/レフト)を送信します。
Master KBD (マスターキーボード)	外部音源やその他の機器をコントロールするなど、PSR-2100/1100 をマスターキーボードとして使います。
KBD & Style (キーボードアンドスタイル)	個別のパート(メイン/レイヤー/レフト)ではなく、右手鍵域と左手鍵域の鍵盤演奏データを送信します。
Song (ソング)	すべての送信チャンネルがソングチャンネル1-16に設定されます。外部音源からソングデータを流すときや外部シーケンサーで演奏を録音するときに使います。
Clock Ext (クロックエクスターナル)	MIDIクロックをMIDI IN端子で受信し、外部MIDI機器にPSR-2100/1100を同期させます。
MIDI Accord 1 (ミディアコード1)	MIDIアコーディオンを使って、キーボードや伴奏をコントロールします。
MIDI Accord 2 (ミディアコード2)	コードやベースパートを弾いているのと同じように、MIDIアコーディオンのコードとベースボタンが伴奏をコントロールします。
MIDI Pedal 1 (ミディペダル1)	MIDI IN端子に接続されたMIDIペダル鍵盤で伴奏のベース音をコントロールします。
MIDI Pedal 2 (ミディペダル2)	MIDI IN端子に接続されたMIDIペダル鍵盤でベースパートを演奏します。
MIDI OFF (ミディオフ)	MIDI信号は送受信されません。

### NOTE

保存した設定は、USERページで名前付け(P.44)、消去(P.46)することができます。

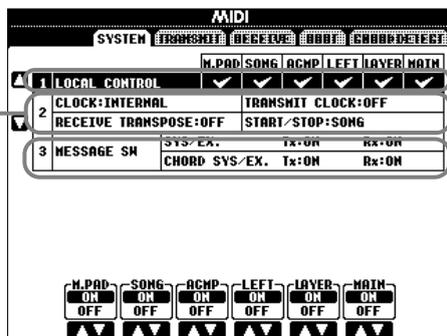


[EXIT]ボタンを押して元の画面に戻ります。

# システム(ローカルコントロール、クロックなど)を設定する システム SYSTEM

上記手順2で設定画面を表示させます。

CLOCK、TRANSMIT CLOCK、RECEIVE TRANPOSE、START/STOPの設定をします。



LOCAL CONTROLの設定をします。

MESSAGE SWの設定をします。

## ローカル コントロール LOCAL CONTROL

ローカルコントロールをパートごとにON/OFFします。PSR-2100/1100は、鍵盤を弾いて内蔵の音源を鳴らすしくみになっています。この状態をローカルコントロールONと呼びます。ローカルコントロールをOFFにすると、「鍵盤」と「音源」が切り離され、鍵盤を弾いてもPSR-2100/1100からは音が出なくなります。PSR-2100/1100から音が出なくなっても鍵盤を弾いた演奏情報をMIDI出力させることはできますので、音を鳴らさずに外部音源を鳴らしたいときに、ローカルコントロールをOFFにします。

クロック トランスミット クロック レシーブ トランスポート スタート ストップ  
**CLOCK, TRANSMIT CLOCK, RECEIVE TRANPOSE, START/STOP**

**CLOCK**

PSR-2100/1100 を内部クロック (INTERNAL) でコントロールするか、外部機器から受け取ったMIDI クロック (EXTERNAL)でコントロールするかを設定します。PSR-2100/1100を単独で使用したり、MIDIクロックによる同期演奏のマスターとして使用したりする場合はINTERNALを選択します。外部シーケンサー、MIDIコンピューター、その他のMIDI機器と一緒にPSR-2100/1100を使う場合、外部機器のMIDIクロックにPSR-2100/1100を同期させたいときは、この機能をEXTERNALに設定します。後者の場合、外部機器がPSR-2100/1100のMIDI IN端子に接続されており、MIDIクロック信号が外部機器からきちんと送信されている必要があります。

**TRANSMIT CLOCK**

MIDIクロック信号の送信をON/OFFします。OFFに設定されているとき、MIDIクロック信号やスタート/ストップデータは送信されません。

**RECEIVE TRANPOSE**

トランスポート受信の項目をOFFに設定しているときは、PSR-2100/1100が受信した音符データは移調されません。ONに設定しているときは、現在のキーボードトランスポート(P.144)の設定に従って、受信した音符データが移調されます。

**NOTE**  
 FA/FC=曲(ソング)、伴奏スタイルをスタート、ストップするMIDIメッセージです。FAがスタート、FCがストップのメッセージです。

**START/STOP**

受信したFA/FCメッセージを曲(ソング)、伴奏スタイルどちらに送るかを切り替えます。

**MESSAGE SW**

**SYS/EX. Tx(TRANSMIT)**

MIDIシステムエクスクルーシブデータの送信をON/OFFします。

**SYS/EX. Rx(RECEIVE)**

外部機器から送られるMIDIエクスクルーシブデータの受信をON/OFFします。

**CHORD SYS/EX. Tx(TRANSMIT)**

MIDIコードエクスクルーシブデータ(コード検出:ルートとタイプ)の送信をON/OFFします。

**CHORD SYS/EX. Rx(RECEIVE)**

外部機器から送られるMIDIコードエクスクルーシブデータの受信をON/OFFします。

**MIDIデータを送信する TRANSMIT**

どのMIDIチャンネルからどのパートをMIDI出力するかを指定します。

チャンネルを選びます。

CH	PART	NOTE	CC	PC	PB
1	MAIN	✓	✓	✓	✓
2	LAYER	✓	✓	✓	✓
3	LEFT	✓	✓	✓	✓
4	OFF	—	—	—	—
5	MULTI PAD 1	✓	✓	✓	✓
6	MULTI PAD 2	✓	✓	✓	✓
7	MULTI PAD 3	✓	✓	✓	✓
8	MULTI PAD 4	✓	✓	✓	✓

Tx MONITOR 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

データが送信されたとき、そのMIDIチャンネル(1~16)に対応したランプが短く点滅します。

選んだチャンネルに対応するパートを選びます。

指定したデータタイプの送信をON/OFFします。データタイプについて詳しくは下記のリストを参照してください。

**TRANSMIT/RECEIVE画面でのデータタイプ**

NOTE(ノート)	鍵盤を弾いたときに生成される演奏情報です。各メッセージは、押された鍵盤に対応した特定のノート番号と、どれくらいの強さで鍵盤が押されたのかを示すベロシティ値(音の強弱)を持っています。
CONTROL CHANGE(コントロールチェンジ)(CC)	ペダルやその他のコントローラーなど、主に演奏表現を高めるために使われる情報です。
PROGRAM CHANGE(プログラムチェンジ)(PC)	音色を切り替えるための情報です。
PITCH BEND(ピッチベンド)(PB)	P.143を参照してください。
AFTER TOUCH(アフタータッチ)(AT)*	鍵盤を押さえる強さの情報です。鍵盤を押さえる強さによって音の響き方が変わります。

\* ... RECEIVE画面(P.150)だけの設定です。

# MIDIデータを受信する レシーブ RECEIVE

どのMIDIチャンネルからどのパートにMIDI入力するかを指定します。

チャンネルを選びます。

データを受信したとき、そのMIDIチャンネル(1~32)に対応したランプが短く点滅します。

選んだチャンネルに対するパートを選びます。受信パートについて詳しくは下記を参照してください。

指定したデータタイプの受信をON/OFFします。データタイプについて詳しくはP.149を参照してください。

**NOTE**  
チャンネル1~16にはMIDI端子またはUSB端子のポート1が入力されます。チャンネル17~32にはUSB端子のポート2が入力されます。

## MIDI受信パート

OFF(オフ)	MIDIデータを受信しません。
SONG(ソング)	通常、曲(ソング)再生に使われている音源のパートでMIDI受信します。チャンネル1~16はそれぞれ曲チャンネルの1~16チャンネルに対応しています。1~16チャンネルのみ指定することができます。
MAIN(メイン)	対応するチャンネルのMIDI受信データによってMAINパートがコントロールされます。
LAYER(レイヤー)	対応するチャンネルのMIDI受信データによってLAYERパートがコントロールされます。
LEFT(レフト)	対応するチャンネルのMIDI受信データによってLEFTパートがコントロールされます。
KEYBOARD(キーボード)	キーボードで演奏しているのと同じように、PSR-2100/1100で受信したMIDIノートデータに対応する音が演奏されます。
ACMP RHYTHM1~2(アカンプリズム1~2)	受信したノートデータは、伴奏のリズム1とリズム2を演奏するのに使われます。
ACMP BASS(アカンブベース)	受信したノートデータは、伴奏のベースを演奏するのに使われます。
ACMP CHORD1~2(アカンブコード1~2)	受信したノートデータは、伴奏のコード1とコード2を演奏するのに使われます。
ACMP PAD(アカンブパッド)	受信したノートデータは、伴奏のパッドを演奏するのに使われます。
ACMP PHRASE1~2(アカンブフレーズ)	受信したノートデータは、伴奏のフレーズ1とフレーズ2を演奏するのに使われます。
EXTRA PART1~5(エキストラパート1~5)	MIDI受信専用5パート用意されています。通常、本体で使用されていないパートです。この5パートを追加することにより、全体で32チャンネルのマルチティンバー音源として機能します。

# ルートチャンネルを設定する ルート ROOT

ONに設定されているチャンネルで受信したノートON/OFF情報が、自動伴奏のルート音として認識されます。ルート音の検出は、自動伴奏機能のON/OFFやパネル上のスプリットポイントの設定に関係なく行なわれます。

各チャンネルグループ1~8、9~16、17~24、25~32を選びます。

必要なチャンネルをON/OFFします。

すべてのチャンネルをOFFにします。

**NOTE**  
チャンネル1~16にはMIDI端子またはUSB端子のポート1が入力されます。チャンネル17~32にはUSB端子のポート2が入力されます。

**NOTE**  
いくつかのチャンネルを同時にONにしたとき、それらのチャンネルがミックスされたMIDIデータからルート音を検出されます。

# コードチャンネルを設定する コード ディテクト CHORD DETECT

ONに設定されているチャンネルで受信したノートON/OFF情報が、自動伴奏のコード押鍵として認識されます。検出されるコードは、フィンガリングモードによって異なります。コードの検出は、自動伴奏機能のON/OFFやパネル上のスプリットポイントの設定に関係なく行なわれます。操作方法は、上記のルートチャンネルを設定する方法と同じです。

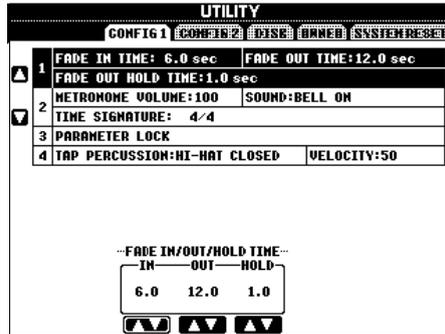
# その他の諸設定 ユーティリティ UTILITY

ここでの説明は、P.136の操作手順3に相当します。

## フェード/メトロノーム/パラメーターロック/タップ音に関する設定をする コンフィグ CONFIG1

### フェード イン タイム フェードアウト タイム フェードアウト ホールド タイム FADE IN TIME/FADE OUT TIME/FADE OUT HOLD TIME

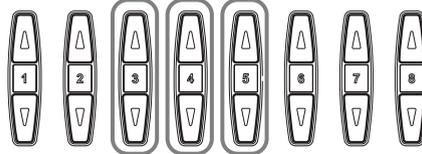
伴奏スタイルや曲(ソング)をフェードイン/アウトする時間を設定します。



**NOTE**  
SEC=秒

フェードインで音量が上がりきるまでの時間を単位秒(0~20.0秒)で決めます。

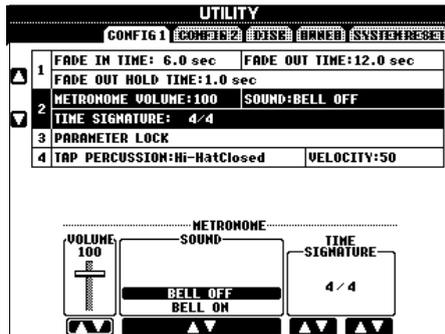
フェードアウト終了後、音量ゼロをキープする時間を単位秒(0~5.0秒)で決めます。



フェードアウトで音量がゼロになるまでの時間を単位秒(0~20.0秒)で決めます。

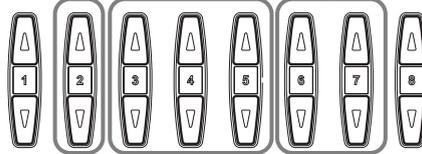
## メトロノーム METRONOME

メトロノームに関する設定をします。



メトロノームの音量を調節します。

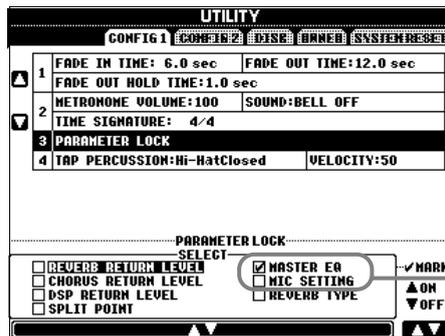
メトロノームの拍子を決めます。曲や伴奏スタイルをスタートすると、自動的にそれらに合わせた値がセットされます。



メトロノームの音を決めます。  
BELL OFF.....メトロノーム音(ベルなし)  
BELL ON.....メトロノーム音(ベルあり)

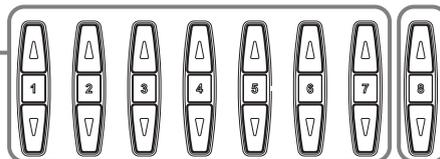
パラメーター ロック  
**PARAMETER LOCK**

特定の設定を固定して、レジストレーションメモリー、ワンタッチセッティング、ミュージックファインダーなどを使ったときに自動的に変更させないようにします。固定された設定は、本体パネルのボタンからは変更することができます。



PSR-2100のみ

固定する設定を選びます。

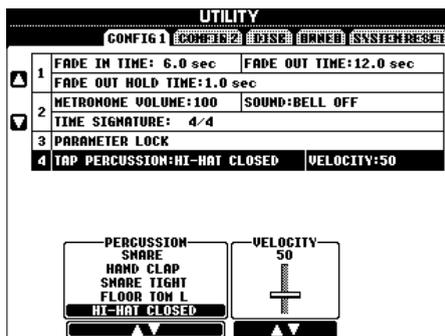


選ばれている機能にチェックマークを付けます。チェックマークを付けた機能がロックされます。

選ばれている機能からチェックマークを外します。

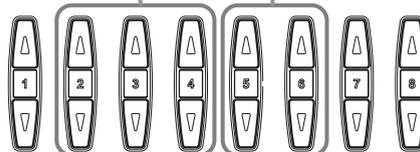
タップ カウント  
**TAP COUNT**

タップスタート(P.54)するときのタップ音に関する設定をします。



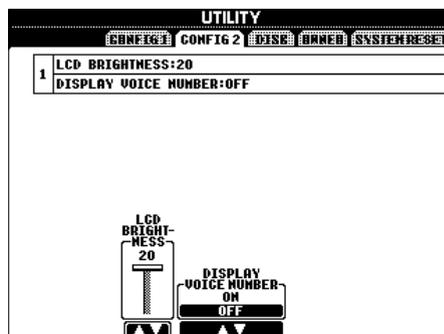
タップ音の音色を選びます。打楽器音Standard Kit (P.58)の全音色から選ぶことができます。

タップ音のベロシティ(強弱)(0~127)を決めます。



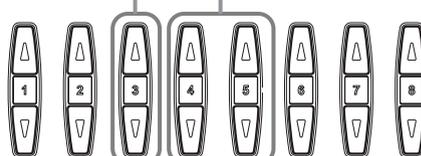
**画面調整/ボイスナンバー表示に関する設定をする**

コンフィグ  
**CONFIG2**



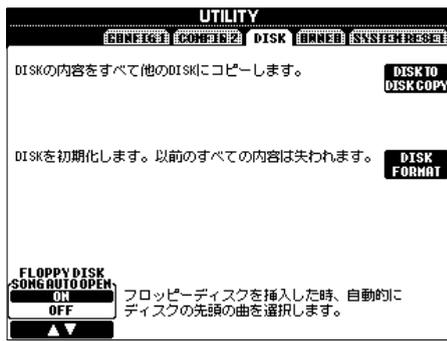
画面のバックライトの明るさ(0~20)を調整します。

外部機器からPSR-2100/1100の音色を選ぶ際に必要なバンクセレクトMSB/LSB/プログラムチェンジナンバーの情報を**VOICE**画面のPRESETページ(P.57)に表示する(ON)/しない(OFF)を設定します。



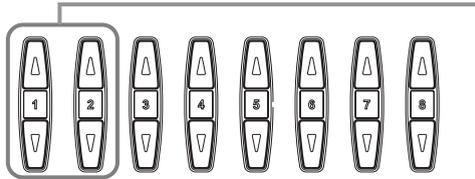
# ディスクのコピー、フォーマット(初期化)などをする

## ディスク DISK



ディスクに入っているデータを、まとめて別のディスクにコピーします。ディスクのデータを編集する前にバックアップを取ることができます。コピーの仕方は、下記の「DISK TO DISK 操作手順」を参照してください。

ディスクをフォーマット(初期化)します。操作の仕方は下記の「ディスクフォーマット操作手順」を参照してください。



ディスクを入れたときの曲(ソング)の自動呼び出しをON/OFFします。

**!** フロッピーディスクおよびディスクドライブの扱い方について、必ずP.8をお読みください。

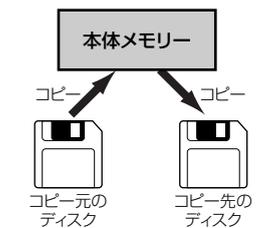
**NOTE**

- 2DD ディスクから 2HD ディスク、2HD ディスクから 2DD ディスクへのコピーはできません。
- コピー元のデータ量が多い場合は、コピーを完了するまでに何回かコピー元とコピー先のディスクを入れ替える必要があります。

### DISK TO DISK(ディスクトゥーディスク)操作手順

下図のように、コピー元のディスクのデータを本体にいったんコピーした後に、コピー先のディスクにコピーします。

- 1** [F](DISK TO DISK COPY) ボタンを押すと「**コピー元のディスクを入れてからOK ボタンを押してください。OK/CANCEL**」が表示されます。
- 2** コピー元のディスクを入れて、「OK」を押します。→「**コピー中です。CANCEL**」が表示され、ディスクのデータを本体にコピーし始めます。中止するときは「CANCEL」を押します。
- 3** 「**コピー先のディスクを入れてからOK ボタンを押してください。OK/CANCEL**」が表示されたら、コピー元のディスクとコピー先のディスクを入れ替え「OK」を押します。中止するときは「CANCEL」を押します。
- 4** コピー先のフロッピーディスクを取り出します。

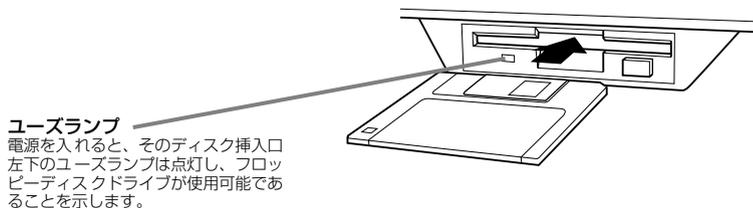


**NOTE**

市販のミュージックデータは著作権で保護されていますので、コピー機能は個人で楽しむ範囲でご利用ください。市販のミュージックデータの中には、コピーできないものもあります。

### ディスクフォーマット操作手順

新しいディスクや他の機器で使っていたディスクはそのままでは使うことができませんので、最初にフォーマット(初期化)します。フォーマットをすれば、ディスクに入っているデータを一度に削除することもできます。



**ユーザランプ**  
電源を入れると、そのディスク挿入口左下のユーザランプは点灯し、フロッピーディスクドライブが使用可能であることを示します。

録音用ディスクを、シャッター側を奥に、ラベル面を上にしてディスクドライブに差し込みます。上記UTILITY画面の「DISK」ページで[H](DISK FORMAT) ボタンを押すと、フォーマットが始まります。

**NOTE**

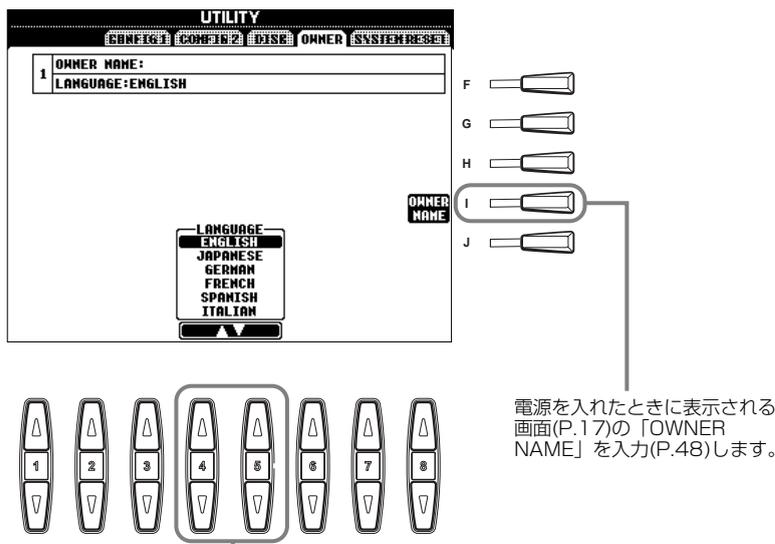
フォーマットとは、その機器本体が対応している収納方式をディスクに指定しておくことです。ディスクの収納方式にはいくつかの種類があるため、本体に合った収納方式を知らせておく必要があります。

2DD のディスクは 720KB、2HD のディスクは 1.44MB にフォーマットされます。

**!** ディスクをフォーマットすると、すべてのデータが削除されてしまいます。必要なデータが入っていないかどうか確認してからフォーマットしましょう。

# 個人情報に関する設定をする OWNER

オーナー



画面に表示される言語を切り替えることができます。ここで言語を切り替えると、メッセージや文字入力画面などの言語が切り替わります。

**NOTE**  
 「LANGUAGE」(P.49、151) で違う言語を選択すると、下記問題が起こる可能性があります。  
 ・あなたが作ったファイル名の一部が文字化けする。  
 ・ファイルにアクセスできなくなる。  
 これらの問題は、言語設定をもとに戻せば解決します。また、PSR-2100/1100本体で設定してある言語と違う言語システムのコンピューターでファイルを読もうとすると、同じような問題が発生する可能性がありますのでご注意ください。

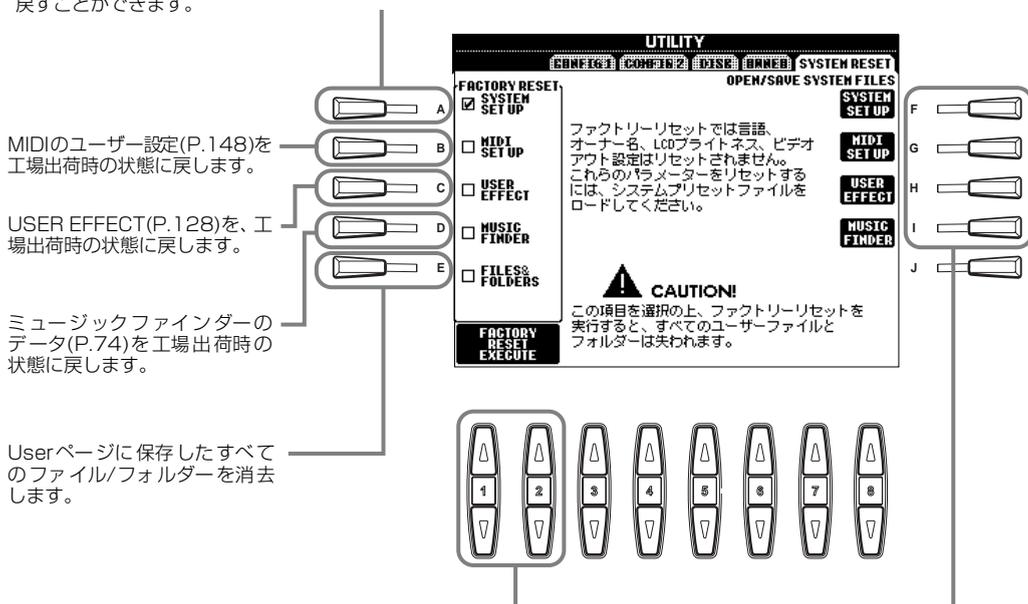
# PSR-2100/1100の設定を工場出荷時の状態に戻す SYSTEM RESET

システム リセット

SYSTEM SETUPの項目(別冊データリストのパラメーター一覧)を工場出荷時の状態に戻します。一番右側の鍵盤 (C6) を押しながら電源を ON にしても「System Setup」の項目だけを工場出荷時の状態に戻すことができます。

**NOTE**  
 以下の機能は、「SYSTEM SETUP」をリセットしても工場出荷時の状態に戻りません。  
 ・ LANGUAGE  
 ・ OWNER NAME  
 ・ LCD BRIGHTNESS  
 ただし、「OPEN/SAVE SYSTEM FILES」で「SYSTEM SETUP」のプリセットファイルを呼び出すと、上記の機能を含むすべての機能を工場出荷時の状態に戻すことができます。

**NOTE**  
 MUSIC FINDERを保存する場合は、全レコードがまとめて保存されます。保存したMUSIC FINDERファイルを読み出すと、レコードの置き換え/追加を選ぶメッセージが表示されます。  
**REPLACE**  
 現在のミュージックファインダー全レコードが消去され、ファイルから呼び出されたレコードに置き換えられます。  
**APPEND**  
 ファイルから呼び出されたレコードは、空きレコード番号に追加されます。



MIDIのユーザー設定(P.148)を工場出荷時の状態に戻します。  
 USER EFFECT(P.128)を、工場出荷時の状態に戻します。  
 ミュージックファインダーのデータ(P.74)を工場出荷時の状態に戻します。  
 Userページに保存したすべてのファイル/フォルダーを消去します。

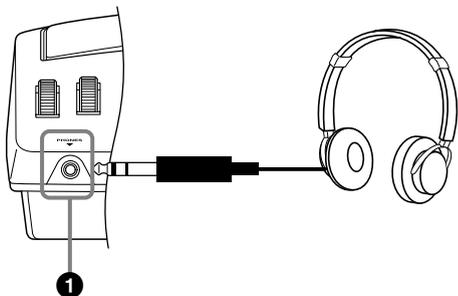
「FACTORY RESET」でチェックマークを付けた項目を、工場出荷時の状態に戻します。

それぞれのオープンセーブ画面を表示させます。SYSTEM SETUP～MUSIC FINDERの設定をファイルとして保存します。保存したファイルは必要に応じて呼び出すことができます。それぞれの「PRESET」の中には工場出荷時のデータが入っていて、これを呼び出すとそれぞれの項目を工場出荷時の状態に戻すことができます(「FACTORY RESET」と同様)。

# 他の機器と接続して演奏しましょう



外部機器と接続するときは、すべての機器の電源を切った上で行ってください。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)にしてください。感電または機器の損傷のおそれがあります。



## ① ヘッドホンで音を聞く (PHONES端子)

ヘッドフォンをPHONES端子(標準フォーン端子)に接続して使います。ヘッドフォンを接続するとスピーカーからは音が出なくなります。

### NOTE

別売ヘッドホン  
YAMAHAヘッドホン  
HPE-150 (税別価格: 4,000円)

## ② マイクやギターをつないで使う (MIC./LINE IN端子) (PSR-2100のみ)

マイクを接続すると、弾き語りやカラオケを楽しむことができます。マイク入力された音声は、PSR-2100のスピーカーから鳴ります。またMIC./LINE IN端子にギターなどを接続して、PSR-2100のスピーカーから音を出すこともできます。

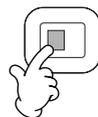
### 1 マイクをMIC./LINE IN端子に接続します。

#### NOTE

ダイナミックマイクをご使用ください。

### 2 音声を入力する場合は、MIC./LINE切り替えスイッチをMIC.側に、ギターなど出力レベルの高い機器を接続する場合はLINE側に切り替えます。

MIC. LINE



マイクを接続したとき

MIC. LINE



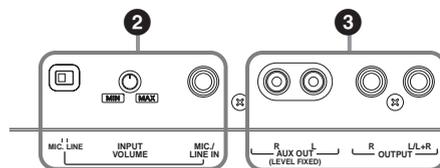
ギターを接続したとき

### 3 マイクのボリュームをINPUT VOLUMEつまみで調節します。入力レベルは、パネルのSIGNALランプとOVERランプで確認することができます(P.131)。



P.155

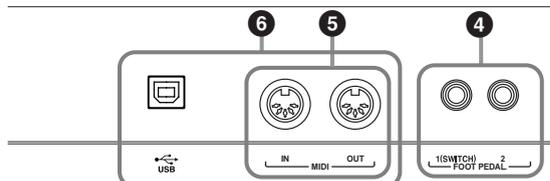
P.156



P.157

P.156

P.156



### ③ PSR-2100/1100の音を外部オーディオ機器から出したり、外部機器で録音したりする (AUX OUT/OUTPUT端子)

PSR-2100/1100をステレオなどに接続してより大きな音を出したり、カセットテープレコーダーなどに接続して演奏を録音したりできます。

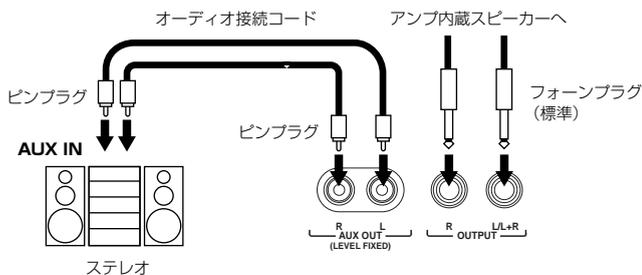
オーディオ接続コードを使って図のように接続します。

**NOTE**

オーディオ接続コードおよび変換プラグは、抵抗のないものをお使いください。



AUX OUT/OUTPUTを使う場合、電源を入れるときは、PSR-2100/1100→外部オーディオ機器の順に、電源を切るときは、外部オーディオ機器→PSR-2100/1100の順に行なってください。



PSR-2100/1100の[MASTER VOLUME]ダイヤルを気にせず、オーディオ機器で音量を調節する場合や外部機器で録音する場合(ピンジャック) (LEVEL FIXED)

PSR-2100/1100の[MASTER VOLUME]ダイヤルでオーディオ機器から出る音の音量を調節する場合(標準ジャック)

**NOTE**

- AUX OUT (LEVEL FIXED)からの出力音にはPSR-2100/1100のボリュームは効きません。
- モノ出力にはOUTPUT L/L+R (標準ジャック) をご使用ください。

### ④ ペダル(フットスイッチ)やフットコントローラーを使う (FOOT PEDAL 1 (SWITCH)/2端子)

別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)をFOOT PEDAL 1または2に接続すると、自動伴奏のスタート/ストップなど、パネルのボタン機能を持たせることができます。また、別売のフットコントローラー (FC7)をFOOT PEDAL 2に接続すると、足を使って手弾き音のボリュームを調節して演奏に抑揚を付けるなど、さまざまな機能をフットコントロールできます (P.142)。



ペダルの抜き差しは、電源を切った状態で行なってください。

**NOTE**

FOOT PEDAL 1/2端子に接続したペダルによって、踏んだときの効果 (ON/OFFや強弱など)が逆になる場合があります。この場合は、PEDAL 1/2 POLARITYの設定を切り替えてください(P.142)。

**NOTE**

- YAMAHA FC7: 6,000円(税別価格)
- YAMAHA FC4: 3,000円(税別価格)
- YAMAHA FC5: 1,500円(税別価格)

### ⑤ 外部MIDI機器と接続する (MIDI端子)

外部MIDI機器との接続には、MIDI端子を使用します。接続には、専用のMIDIケーブルをご使用ください。接続については、MIDIでできること(P.160)を参照してください。なお、USB端子を電源の入っているパーソナルコンピュータと接続している場合はMIDI端子は使用できません。

MIDI IN..... MIDIデータを受信する端子です。

MIDI OUT..... MIDIデータを送信する端子です。

MIDIの概念(MIDIって何?), MIDIでできること、MIDI機能の設定については、以下を参照してください。

- MIDIって何? (P.158)
- MIDIでできること(P.160)
- MIDIに関する設定(P.148)

**NOTE**

- YAMAHA MIDIケーブル
  - MIDI01 (長さ1m, 税別価格: 800円)
  - MIDI03 (長さ3m, 税別価格: 1,100円)
- 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。15m以内のケーブルをご使用ください。

## ⑥ パーソナルコンピューターと接続する (USB端子、MIDI端子)

PSR-2100/1100とパーソナルコンピューター (パソコン) を接続すると、パソコンとデータをやり取りしたり、パソコン用の音楽ソフトを楽しむことができます。接続には2つの方法があります。

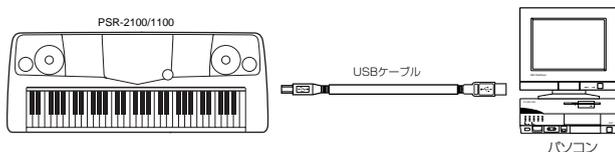
- PSR-2100/1100のUSB端子を使った接続
- PSR-2100/1100のMIDI端子を使った接続

なお、USB端子を使用している場合は、MIDI端子は使用できません。

パソコンでMIDIを扱う場合、お使いのパソコンや目的にあったMIDIアプリケーションソフトウェアが必要となります。使用するパソコンやシーケンスソフトウェアでの必要なMIDI設定については、それぞれの取扱説明書をお読みください。

### PSR-2100/1100のUSB端子を使った接続

パソコンのUSB端子とPSR-2100/1100のUSB端子を接続します。接続に使用するケーブルはUSBロゴの入ったUSBケーブルをご使用ください。



### USBドライバーについて

パソコンのUSB端子とPSR-2100/1100のUSB端子を接続して、データのやり取りをするためには、指定のMIDIドライバー (YAMAHA USB MIDI Driver)をパソコンにインストールする必要があります。

YAMAHA USB MIDI DriverはヤマハのホームページのXGライブラリー <http://www.yamaha.co.jp/xg> からダウンロードして入手することもできます。



- PSR-2100/1100とパソコンをUSBケーブルで接続する場合は、必ずUSBケーブルを接続してからPSR-2100/1100の電源を入れてください。また、USB MIDIを扱うアプリケーションソフトが立ち上がった状態で、PSR-2100/1100の電源を入れたり切ったりしないでください。
- 以下の状態でPSR-2100/1100の電源オン/オフまたはUSBケーブルの抜き差しをすると、パソコンのシステムに異常が発生し停止したり (ハングアップ)、PSR-2100/1100の機能が停止したりする恐れがあります。
  - ドライバーインストール中
  - OS起動中または終了途中
  - サスペンド (スリープ) 中
  - MIDIアプリケーションが起動している状態
- 以下の行為をすると、同様にパソコンがハングアップしたりPSR-2100/1100の機能が停止したりする恐れがあります。
  - 頻繁な電源のオン/オフやケーブルの抜き差し
  - MIDIデータ転送中の省電力 (スリープ) モードへの移行、スリープモードからの復帰
  - PSR-2100/1100が電源オンの状態でのケーブルの抜き差し
  - 大量にデータが流れている状態でのPSR-2100/1100の電源オン/オフ、パソコンの起動、またはドライバーのインストール

### NOTE

- PSR-2100/1100はUSB接続後しばらくしてから通信を開始します。
- PSR-2100/1100とパソコンをUSBケーブルで接続する場合は、ハブを経由せずに直接接続してください。
- パソコンの状態によっては、PSR-2100/1100の状態が不安定になることがあります。パソコンが不安定になるような使い方をしないでください。

## PSR-2100/1100のMIDI端子を使った接続

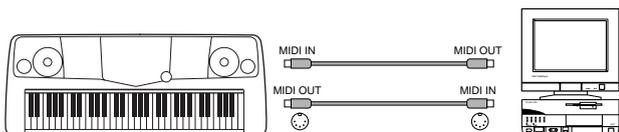
パソコン側に取り付けたMIDIインターフェース機器を使用して、パソコンとPSR-2100/1100のMIDI端子を接続します。

接続に使用するケーブルは、専用のMIDIケーブルをご使用ください。

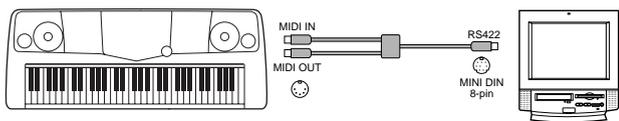
### NOTE

パソコンと接続する場合は、最初に、PSR-2100/1100とパソコンの電源を切った状態で、ケーブルを接続し、その後パソコン→PSR-2100/1100の順番で、電源を入れてください。

- MIDI インターフェース（別売）を装備したパソコンの場合は、パソコン側のMIDI OUT端子とPSR-2100/1100のMIDI IN端子とを接続します。



- Macintosh シリーズの MIDI インターフェースを使用する場合は、パソコンのRS-422端子（モデムまたはプリンター端子）にMIDIインターフェースを接続し、MIDIインターフェースのMIDI OUT端子とPSR-2100/1100のMIDI IN端子とを下図のように接続します。



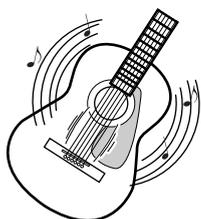
- USB 端子を電源の入っているパソコンと接続している場合はMIDI端子は使用できません。
- Macintoshシリーズをお使いの場合、使用するMIDIインターフェースの設定に合わせて、アプリケーションソフトウェア側で、MIDIインターフェースのクロックを設定してください。詳しくは、お使いになるソフトウェアの説明書をよくお読みください。

## MIDIって何？

アコースティック楽器の代表的なものにはアコースティックピアノやガットギターが挙げられます。ピアノは鍵盤をたたくことにより、内部でハンマーが弦をたたいて鳴らしています。ギターは直接弦を弾いて鳴らしています。

それではデジタル楽器と呼ばれるものは、どのようなしくみで音を鳴らしているのでしょうか？

### アコースティック楽器の発音



弦を弾くとボディが共鳴して鳴る

### デジタル楽器(電子楽器)の発音



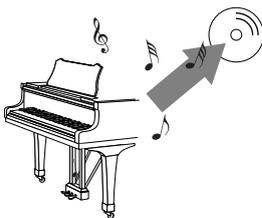
鍵盤からの演奏情報をもとに、音源に記録されているサンプリング音がスピーカーを通して発音

上のイラストのように、電子楽器では演奏情報をもとに、音源部（電子回路）に記憶されているサンプリング音（あらかじめ録音されている音）がスピーカーを通して発音するのです。

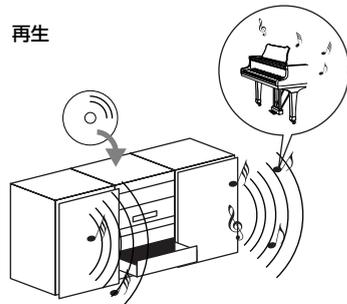
次に録音されているデータを再生する場合を考えてみましょう。一般のCDなどに録音されている演奏は、実際に演奏された音(空気の振動)を記録したものです。MIDIデータと区別してオーディオデータと呼んだりします。

### アコースティック楽器の演奏(オーディオ)の録音と再生

#### 録音



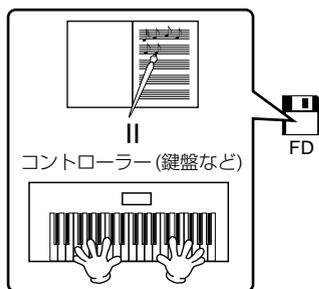
#### 再生



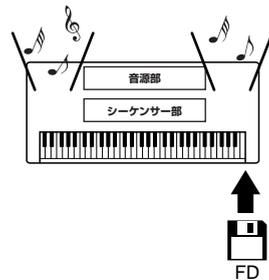
上のイラストのようにアコースティックピアノの演奏の録音であれば、「ピアニスト(演奏者)」が「ピアノ」を弾いて鳴った実際の「音」そのものを閉じてめたものが、CDなどに録音されているオーディオデータです。これをCDプレーヤーで再生すれば、実際にピアニストの演奏によって鳴った音が再現されます。「ピアノ」を弾いて鳴った実際の「音」が記録されているので、再生のときにピアノは必要ありません。

### デジタル楽器(電子楽器)の演奏(MIDI)の録音と再生

#### 録音



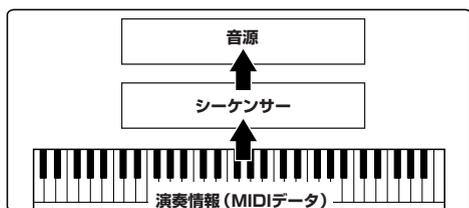
#### 再生



### NOTE

デジタル楽器の場合でも、AUX OUTから出力されるのは、オーディオ信号です。

デジタル楽器で上のピアノに相当するのは「コントローラー（鍵盤など）」と「音源」です。「演奏者」が鍵盤を弾いた「演奏情報(下記参照)」を閉じこめたものが、MIDIのソングデータです。ソングデータには、演奏者の動作が記録されているとイメージしてみてください。ピアノ演奏の録音では、ピアノとは別に録音の機材が必要ですが、PSR-2100/1100には、演奏情報を録音する「シーケンサー」が搭載されていますので、録音用機器は必要ありません。演奏情報が録音されるということは、実際に楽器が鳴った音が記録されるのではないことを意味します。そのため、再生する際にも、その演奏情報を読みとって演奏する役目が必要です。**シーケンサー**はこの演奏者の役目も果たします。



また、シーケンサーの命令を受けて実際に音を発生する役目も必要です。この役目を果たするのが「音源」です。音源は、ピアノなどの楽器の音の特性を記憶していますので、シーケンサー部が音源を鳴らすことで、演奏が再現されるのです。シーケンサーと音源の関係は、ピアニストとピアノの関係に例えるとわかりやすいでしょう。このように、デジタル楽器では、演奏情報と楽器音の情報を別々に扱っているのです。ピアノ演奏用のソングデータでストリングスの音を鳴らすとすることができるのです。

**NOTE**

PSR-2100/1100は、コントローラー、音源、シーケンサーといった複数の電子機器の集まったものと考えられます。各部はMIDI信号によって情報をやりとりしています。

それでは、発音のもとになる演奏情報とはいったい何なのでしょう？

たとえば、PSR-2100/1100の鍵盤でグランドピアノの音色で「ド」の音を4分音符の長さで強く弾いたとします。共鳴して音を出すアコースティック楽器と異なり、電子楽器は「どの音色で」「どの鍵盤を」「どのくらいの強さで」「いつ押さえたか」「いつ離れたか」といった演奏情報を作り出します。そして、ひとつひとつの演奏情報は、数値に置き換えて音源部に伝えられます。音源部ではその数値をもとに、記憶されているサンプリング音が鳴るのです。

**演奏情報の例**

ボイスナンバー (どのボイスで)	1 (グランドピアノ)
ノートナンバー (どの鍵盤を)	60 (ド : C3)
ノートオン (いつ押さえたか) & ノートオフ (いつ離れたか)	タイミングを数値化 (4分音符)
ベロシティ (どのくらいの強さで)	120 (強く)

このようにPSR-2100/1100では、鍵盤演奏や音色変更などのパネル操作のひとつひとつがMIDIデータとして処理されています。また自動伴奏や曲(ソング)、録音された曲/伴奏スタイルも同様にMIDIデータで構成されています。

MIDI(ミディ)は、Musical Instrument Digital Interfaceの頭文字をとったもので、楽器同士を接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた世界統一の規格です。世界統一規格ですからメーカーや楽器の種類が違っててもデータをやりとりすることができます。複数のMIDI楽器(機器)をケーブルで接続すれば、機器間でさまざまな演奏情報が送受信でき、より高度な演奏が可能になります。

**NOTE**

- MIDI(データ)には次のようなメリットがあります。
- 同じ長さのオーディオ曲と比べてデータサイズが小さい
- 手軽に編集ができる(音色や演奏情報を変更可)

MIDIで扱うメッセージ(データ)には、大きく分けて「チャンネルメッセージ」と「システムメッセージ」の2種類があります。

**チャンネルメッセージ**

PSR-2100/1100はMIDI16チャンネル(USB使用時の受信は32チャンネル)を扱う電子楽器です。「MIDI16チャンネル」とはどういう意味でしょうか? これは「16種類の楽器を同時に鳴らせる」ということを表します。チャンネルメッセージには、ノートオン/オフ、プログラムチェンジなど、16チャンネルのそれぞれに演奏情報があります。

メッセージ名	PSR-2100/1100の操作/パネル設定
ノートオン/オフ	鍵盤の演奏情報(ノートナンバーとベロシティで構成)
プログラムチェンジ	ボイスの設定(コントロールチェンジのバンクセレクトMSB/LSBと合わせて設定)
コントロールチェンジ	ミキサー、パラメーターエディットの設定(パン、ボリュームなど)

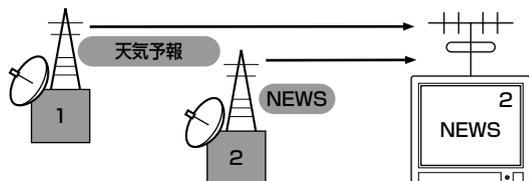
**NOTE**

ソング、スタイルの演奏データもすべてMIDIデータです。

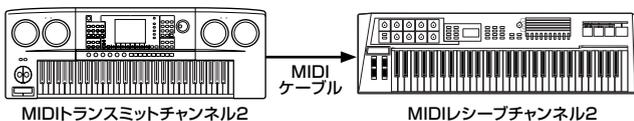
## MIDIチャンネル

MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1~16の番号が割り当てられています。このMIDIチャンネルを使って、1本のMIDIケーブルで同時に16パート用の情報を送る仕組みになっています。

MIDIチャンネルは、テレビのチャンネルと同じようなものだと考えることができます。テレビの放送局は、あらかじめ割り当てられたチャンネルで情報を送信します。各家庭では複数の放送局から送られてきた情報を同時に受信した上で、特定のチャンネルを選択することで目的の放送局の情報(番組)をみることができるようになります。



MIDIチャンネルもこれと同じ仕組みです。MIDIデータは、送信側の楽器で設定されたMIDIチャンネル(MIDIトランスミットチャンネル)によってMIDIケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定されるMIDIチャンネル(MIDIレシーブチャンネル)が、送信側のMIDIチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。



### NOTE

PSR-2100/1100の鍵盤と内蔵の音源部もMIDIによって接続されています。→LOCAL CONTROL(P.148)

たとえば、下のイラストのようにPSR-2100/1100の自動伴奏の演奏も含めて、複数のパート用のデータ(トラック)を同時に送信することができます。

PSR-2100/1100の自動伴奏を使った演奏を外部シーケンサーに録音する場合の例



このように、データを送信する際に、何のデータをどのMIDIチャンネルで送信するかを設定しておく必要があります(P.149)。

また、PSR-2100/1100でMIDIデータを受信する際は、受信したデータでどのように鳴らすかを設定することができます(P.150)。

## システムメッセージ

MIDIシステム全体に共通して使用するデータです。システムメッセージには、メーカー固有のデータを送受信するエクスクルーシブメッセージ、MIDI機器をコントロールするリアルタイムメッセージなどがあります。

メッセージ名	PSR-2100/1100の操作/パネル設定
エクスクルーシブメッセージ	リバーブ/コーラス/DSPタイプ設定など
リアルタイムメッセージ	クロック スタート/ストップ

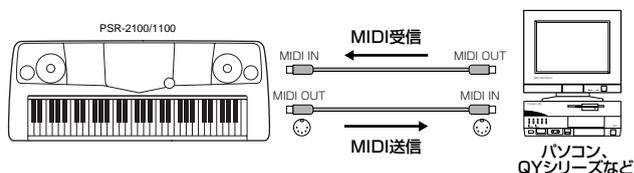
詳しくは、別冊データリストのMIDIデータフォーマットおよびMIDIインプリメンテーションチャートを参照してください。

## MIDIでできること

MIDIについて以下の設定ができます。

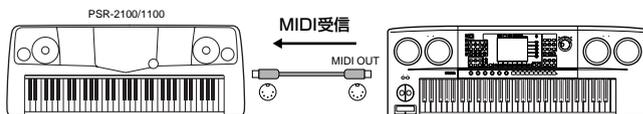
- MIDIに関する設定(代表的なMIDI送受信設定)(P.148)
- TRANSMIT(P.149)
- RECEIVE(P.150)
- LOCAL CONTROL(P.148)
- CLOCK(P.149)

- PSR-2100/1100で自動伴奏を使った演奏データを(1~16チャンネル)をまとめて外部シーケンサー(パソコン)などに録音する。録音後、外部シーケンサーで編集した上で、PSR-2100/1100を鳴らす。



PSR-2100/1100をXGMマルチ音源として鳴らす場合は、1~16チャンネルの受信パートを「SONG」に設定→MIDI受信設定(P.150)

- 外部MIDIキーボードでPSR-2100/1100を鳴らしたりコントロールしたりする。



## MIDIデータの互換性について

ここでは、PSR-2100/1100で録音したデータを他のMIDI機器で再生できるかどうか、あるいはその逆の、市販のいろいろな種類のミュージックデータや、電子楽器などで録音した曲データ、パーソナルコンピューターなどで作成した曲データをPSR-2100/1100で再生できるか、といった各種演奏データの互換性について考える上での、一般的な基礎知識の一端をご紹介します。実際は、再生できる場合でも、そのまま再生できる場合、再生するためにいくつかの特殊な作業が必要となる場合など、再生するMIDI機器やデータの特性により異なりますので、事例ごとに、下記を参考にしてください。

## ディスクのフォーマット

フロッピーディスクは、パソコンなどのいろいろな機器で、いろいろなデータの収納場所として使われます。その際、フロッピーディスクのデータの収納方式にはいくつかの種類があるため、その機器で対応している収納方式を、フロッピーディスクに最初に指定する必要があります。このことを「フォーマット(初期化)する」と言います(たとえば、白い紙に縦書きの線を入れるか横書きの線を入れるかというようなことです)。

- フロッピーディスクにはMF2DD (両面倍密度タイプ) と MF2HD (両面高密度タイプ) というタイプがあり、それぞれのタイプによってもフォーマット形式が異なります。
- PSR-2100/1100 では両タイプのフロッピーディスクを使って録音も再生もすることができます。
- PSR-2100/1100 でフロッピーディスクをフォーマットすると、2DD ディスクは720KB(キロバイト)、2HD ディスクは1.44MB(メガバイト) にフォーマットされます。(「720KB」「1.44MB」はデータの記憶可能容量を示す言葉ですが、フォーマットの種類を表すときに、このように言います。)
- 再生したいディスクのフォーマットと、再生したいMIDI機器が対応しているディスクのフォーマットが一致していないと、再生できません。

## シーケンスフォーマット

演奏データを記録する書式のことをシーケンスフォーマットと言います。

演奏データのシーケンスフォーマットと、PSR-2100/1100やMIDI機器が対応しているシーケンスフォーマットが一致していないと、再生できません。PSR-2100/1100は以下のフォーマットに対応しています。

### ■ SMF(スタンダードMIDIファイル)

代表的なシーケンスフォーマットの1つで、「フォーマット0」と「フォーマット1」があります。多くのMIDI機器が「SMFフォーマット0」に対応しており、また市販のディスクソフトの多くが「SMFフォーマット0」で作られています。

- PSR-2100/1100のディスクドライブは「SMFフォーマット0」と「SMFフォーマット1」の再生に対応しています。
- PSR-2100/1100で録音した演奏データは「SMFフォーマット0」になります。
- PSR-2100/1100でロード(読み込み)したソングデータは、元のフォーマットにかかわらず、「SMFフォーマット0」で保存されます。

### ■ ESEQ(イーシーク)

ヤマハの多くの機器やディスクソフトで採用されている代表的なシーケンスフォーマットの1つです。

- PSR-2100/1100のディスクドライブは「ESEQ(イーシーク)」の再生に対応しています。

### ■ XF

SMF(スタンダードMIDIファイル)をより拡張し、歌詞表示などを可能にしたヤマハ独自のシーケンスフォーマットです。

### ■ STYLE FILE(スタイルファイル)

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

## 音色配列フォーマット

MIDIでは音色を番号で指定します。(プログラムチェンジナンバーと言います。) その番号の付け方(音色を並べる順番)の規格を「音色配列フォーマット」と言います。

再生したい演奏データの音色配列フォーマットと、再生したいMIDI機器が対応している音色配列フォーマットが一致していないと、音色が正しく再生されません。PSR-2100/1100は以下のフォーマットに対応しています。

### NOTE

これらの条件を満たしていても、機器の仕様や、演奏データの特殊な作り方により、完全な互換性が実現できない場合もあります。

### ■ GMシステムレベル1

代表的な音色配列フォーマットの1つです。

多くのMIDI機器が「GMシステムレベル1」に対応しています。また、市販のディスクソフトの多くが「GMシステムレベル1」で作られています。

### ■ XG

「GMシステムレベル1」をさらに拡張し、豊かな表現力とデータの継続性を可能にしたヤマハの音源フォーマットの音色配列です。

PSR-2100/1100のXG音色グループ内の音色で録音した演奏データの音色配列は「XG」になります。

### ■ DOC(Disk Orchestra Collection =ディスクオーケストラコレクション)

ヤマハクラビノーバをはじめとするヤマハの多くのMIDI機器で対応している音色配列です。ヤマハの別売ディスクソフト「ピアノアンサンブル」のDOCファイルなどで使われています。

#### XG フォーマット関連市販参考書籍のご紹介

##### 「XG バイブル」 米谷知己著

MIDI音源の可能性を飛躍的に拡大したXGフォーマットのすべてを解説しています。

発売：(株)リットーミュージック

定価：3,800円 (税別価格)

##### 「XG解体新書 featuring MU2000/MU1000/MU500」

青山忠英著

XG音源の基礎知識、一般的なXGデータなどをわかりやすく解説しています。

発売：(株)ヤマハミュージックメディア

定価：2,400円 (税別価格)

# 故障かな？と思ったら

現象	原因	解決法
PSR-2100/1100の電源が入らない。	電源プラグが差し込まれていない(本体側と家庭用コンセント側)。	電源アダプターを、本体と家庭用コンセント(AC100V)に確実に接続してください(P.16)。
電源スイッチをONまたはOFFにしたとき、「カチッ」と音がする。	電気が流れたため。	異常ではありません。
PSR-2100/1100から雑音が出る。	PSR-2100/1100の近くで携帯電話を使っている(または呼び出し音が鳴っている)。	PSR-2100/1100の近くでは携帯電話の電源を切ってください。PSR-2100/1100の近くで携帯電話を使ったり、呼び出し音が鳴ったりすると雑音が出る場合があります。
LCD画面が明るすぎて(暗すぎて)画面の文字が見えない。	周囲の環境(温度など)によって明るさが変化する。	明るさを調節してください(P.17)。
鍵盤で弾く音が、伴奏スタイルや曲(ソング)の再生音に比べて小さい。	手弾き音のボリュームが下がっている。	MAIN画面の「BALANCE(P.64)」で手弾き音「MAIN」「LAYER」「LEFT」のボリュームを上げたり、「STYLE」「SONG」のボリュームを下げたりして調節してください。
伴奏スタイルや曲(ソング)の再生音が、鍵盤で弾く音に比べて小さい。	伴奏スタイルのパートごとのボリュームや、曲再生音のチャンネルごとのボリュームが下がっている。	ミキサー画面で、パートごとまたはチャンネルごとのボリュームを調節してください(P.125)。
全体的に音が小さい。まったく音が出ない。	全体ボリュームが下がっている。	[VOLUME]ダイヤルでボリュームを上げてください。
	各パートのボリュームが下がっている。	MAIN画面の「BALANCE(P.64)」で「MAIN」「LAYER」「LEFT」「STYLE」「SONG」のボリュームを上げてください。
	鳴らしたいチャンネルがOFFになっている。	OFFになっているチャンネルをONにしてください(P.64、81)。
	ヘッドフォンを接続している。	ヘッドフォンのプラグを抜いてください。
	ローカルコントロールOFFになっている。	ローカルコントロールをONにしてください(P.148)。
押さえた鍵盤の数だけ音が出ない。	最大同時発音数を越えている。	前の音を消してあとの音を優先的に鳴らすしくみになっています。最大同時発音数については、P.166を参照してください。
伴奏スタイル、曲(ソング)の再生がスタートしない。	MIDIクロックが外部(EXTERNAL)になっている。	MIDIクロックを内部(INTERNAL)にしてください(P.149)。
	曲(ソング)をスタートさせるときにSTYLEの[START/STOP]ボタンを押している。伴奏スタイルをスタートさせるときにSONGの[START/STOP]ボタンを押している。	曲(ソング)をスタートさせるときはSONGの[START/STOP]ボタンを、伴奏スタイルをスタートさせるときはSTYLEの[START/STOP]ボタンを押してください(P.64、79)。
	NewSongが選ばれている。	SONG画面で曲を選んでください(P.79)。
	曲(ソング)が終わった位置で停止している。	[TOP]ボタンで曲を先頭に戻してください(P.81)。
MULTI PADボタンを押しても、マルチパッドが鳴らない。	MIDIクロックが外部(EXTERNAL)になっている。	MIDIクロックを内部(INTERNAL)にしてください(P.149)。
伴奏スタイルがリズムしか再生されない。	自動伴奏機能がONになっていない。	[ACMP]ボタンを押して自動伴奏機能をONにしてください。
シンクロスタート待機状態で鍵盤を弾いても伴奏スタイルがスタートしない。	スプリットポイントの右側の鍵盤を弾いている。	スプリットポイントの左側の自動伴奏用鍵盤を弾いてください。
自動伴奏で思ったとおりの和音が出ない。	正確に押さえていない。	「フィンガードでの押さえ方一覧(P.66)」を参考にしてください。
	自動伴奏の奏法に合った押さえ方をしていない。	自動伴奏の奏法を確認し、選んだ奏法に合った押さえ方をしてください(P.65)。
パネルのボタンが思いどおりに機能しない。	同時に3つ以上のボタンを押した場合(通常の操作を除く)、正しく動作しないことがあります。	通常の手順で操作してください。

現象	原因	解決法
スプリットポイントの設定や鍵盤で弾いたコードに関係なく自動伴奏のコードが検出される。	フィンガリング(奏法)でフルキーボードまたはAIフルキーボードが選ばれている。フルキーボード、AIフルキーボードでは、スプリットポイントの設定に関係なく全鍵域でコードが検出されます。	他の奏法を選んでください(P.65)。
一定の音名の音の高さ(ピッチ)がずれている。	スケールチューニングされている。	SCALE TUNEページ(P.138)の「SCALE」で「EQUAL」を選んでください。
曲データの再生時、再生されないチャンネルがある。	そのチャンネルが再生OFFになっている。	OFFになっているチャンネルを再生ONにしてください(P.81)。
ハーモニー機能が働かない。	フィンガリング(奏法)がフルキーボードまたはAIフルキーボードに設定されている。	他の奏法を選んでください(P.65)。
マイクとボーカルハーモニーの音が録音できない(PSR-2100のみ)。	マイクの音は録音できません。	異常ではありません。
MIDIケーブルは正しく接続されているが、MIDI端子を通じてMIDIデータの送受信が行えない。	PSR-2100/1100にUSBケーブルが接続されている。	USBケーブルを抜いてください。
ボーカルハーモニーを使っているときに音が歪んだり雑音が混じったりする(PSR-2100のみ)。	マイクが声以外の音を拾っている。特に、ベース音が拾われている場合は、ハーモニーの音程をはずす原因となることがあります。	できるだけマイクに近づいて歌ってください。 単一指向性マイクを使ってください。 [VOLUME]ダイヤルやBALANCE画面で音量を下げてください。 マイクをスピーカーに近づけすぎないようにしてください。 マイク設定画面(P.133)の3BAND EQ機能で、低周波数帯(EQ LOW)をカットしてください。 マイク設定画面(P.133)のコンプレッサー機能で、マイク入力レベル(TH)を上げてをください。
ボーカルハーモニー機能で、適当なハーモニー音が生成されない(PSR-2100のみ)。	現在のボーカルハーモニーモードに合った方法でハーモニー音が指定されていない。	現在のボーカルハーモニーモードに合った方法でハーモニー音を指定してください(P.134)。
音色が変わると、以前選ばれていたエフェクトが変更されてしまう。	各音色がそれぞれの音に合った最適なプリセットを持ち、音色ごとにプリセットのエフェクトを呼び出すため。	VOICE SET画面で、各エフェクトを呼び出す(ON)、呼び出さない(OFF)を設定してください(P.146)。
鍵盤で弾く音にわずかな音質の違いがある。 ループして(繰り返し)鳴る音がある。 音色によっては、高音になるほど雑音やビブラートが付いてしまう。	PSR-2100/1100のサンプリングシステムによります。	異常ではありません。
高音域や低音域で演奏すると、ピッチがオクターブ単位でジャンプしてしまう音色がある。	ピッチの限界に達するとピッチがシフトしてしまう音色もあります。	異常ではありません。
レジストレーションメモリーで、ユーザードライブやフロッピーディスクドライブ上のボイスを含む設定を選んでいるとき、ボイスのオープンセーブ画面上ではプリセットボイスが選ばれている	USERドライブやFLOPPY DISKドライブ上の音色を選んだ状態のパネル設定をレジストレーションメモリーに記憶させた場合、実際には以下2点がメモリーに記憶されることとなります。 ・サウンドクリエーターでUSER VOICEを作るときの基になったプリセットボイス、またはオープン/セーブ画面上でコピーした元のプリセットボイス ・サウンドクリエーター機能で設定できる各パラメーターの設定状態 したがって、記憶させたレジストレーションメモリー番号をあとで呼び出した場合、記憶させた時点で選択されていたユーザーボイスではなく、プリセットボイスが選択されることとなります。しかし上記のとおり、サウンドクリエーター機能で設定できる各パラメーターの設定状態も合わせて呼び出されるので、結果としてレジストレーションメモリーにパネル設定を記憶させた時点でのサウンドが再現されます	異常ではありません。

現象	原因	解決法
ディスク保存操作に時間がかかる。	1MBのデータをフロッピーディスクに保存するのに、約1分かかります。	異常ではありません。
音色に極端なノイズ(雑音)が発生する。	音色によっては、ミキシングコンソールのハーモニックコンテンツやブライトネスの設定によって、ノイズ(雑音)が発生する場合があります。	ハーモニックコンテンツやブライトネスの設定を調節してください(P.126)。
音が歪んだり、雑音が混じっている。	ボリュームが上がり過ぎている。	ボリュームを下げてください。
	エフェクトに起因する場合があります。	すべての不要なエフェクト(特にディストーションタイプのエフェクト)をキャンセルしてください(P.127)。
	SOUND CREATOR画面でのフィルターハーモニックコンテンツの設定によって音が歪む。	フィルターハーモニックコンテンツを調節してください(P.92)。
	低周波数帯を増幅させすぎている。	低周波数帯 (EQ LOW) をカットしてください (PSR-2100のみ) (P.130)。
変に音がダブって聞こえる。鍵盤を押すたびに、わずかに音が異なって聞こえる。	MAINとLAYERパートがONで、両パートに同じ音色が選ばれている。	レイヤーパートをOFFにするか(P.59)、音色を変更してください(P.57)。
特定の音域でピアノ音色の音の高さ(ピッチ)、音質がおかしい。	音色(とりわけピアノ音色)の間こえ方に個人差があるため。人によっては特定の倍音が強調されて聞こえるなどの場合があります。	異常ではありません。

# 仕様

モデル名		PSR-2100	PSR-1100	
音源		AWM音源		
ディスプレイ		320×240ドットLCD(バックライト付き)		
鍵盤		61鍵(C1～C6、タッチレスポンス付き)		
ボイス	最大同時発音数	64	32	
	音色数	オリジナル音色:338種類 XG音色:480種類 ドラムキット:16セット	オリジナル音色:287種類 XG音色:480種類 ドラムキット:16セット	
		レギュラー音色	328	287
		スィート音色	14	8
		クール音色	6	2
		ライブ音色	12	1
		その他	296	276
	オルガンフルート	10(8フッテージ)	—	
サウンドクリエイター	○			
エフェクト	エフェクトブロック	リバーブ	1系統	
		コーラス	1系統	
		DSP	4系統	1系統
		マイク	1系統	—
	エフェクトタイプ	リバーブ	29プリセット+3ユーザー	23プリセット+3ユーザー
		コーラス	25プリセット+3ユーザー	15プリセット+3ユーザー
		DSP1/DSP	164プリセット+3ユーザー	92プリセット+3ユーザー
		DSP2, 3, 4	88プリセット+10ユーザー	—
		ボーカルハーモニー	49+10ユーザー	—
		マスターEQ	5プリセット+2ユーザー	—
		パートEQ	27パート	—
		サウンドクリエイター	○	
	伴奏スタイル	スタイル数	197	181
		セッションスタイル数	6	
自動伴奏		シングルフィンガー、フィンガード、フィンガードオンベース、マルチフィンガー、AIフィンガード、フルキーボード、AIフルキーボード		
スタイルクリエイター		○		
OTS (ワンタッチセッティング)		各伴奏スタイルに4種類		
OTSリンク		○		
ミュージックファインダー		最大2500レコード	最大1200レコード	
		エディット	○	
曲(ソング)	フォーマット	SMF(フォーマット0,1), ESEQ		
	プリセットソング	○		
	歌詞表示	○		
	楽譜表示	○		
	録音	クイック録音、多重録音、ステップ録音、曲編集(歌詞編集含む)		
		録音チャンネル数	16	
マルチパッド	プリセット	4パッド×54バンク		

モデル名		PSR-2100	PSR-1100
記憶媒体 デバイス	フロッピーディスク(2HD、2DD)	○	
	フラッシュメモリー(内蔵)	1524KB	698KB
	記憶できるデータの種類	ソング(SMF)、スタイル(SFF)、レジストレーション、ボイス、その他	
テンポ	テンポ範囲	5~500	
	タップテンポ	○	
	メトロノーム	○	
	サウンド	ベル オン/オフ	
レジストレーションメモ リー	ボタン	8	
	レジストシーケンス	○	
	フリーズ	○	
その他	デモ機能	機能、音色、伴奏スタイル	
	デモ・ヘルプ言語	6言語(日、英、独、仏、西、伊)	
	ダイレクトアクセス	○	
	マスターボリューム	○	
	フェードイン/アウト	○	
	トランスポーズ	キーボード/ソング/マスター	
	チューニング	○	
	スケール	平均律、純正律長音、純正律短音、ピタゴラス音律、中全音律、ヴェルクマイスター音律、キルンベルガー音律、アラブ音律1/2	
	タッチレスポンス	○	
付属端子	DC IN、PHONES、MIDI (OUT, IN)、USB、 FOOT PEDAL 1 (SWITCH)、FOOT PEDAL 2、 AUX OUT (LEVEL FIXED) (L/R)、OUTPUT (L/L+R)		
	MIC (INPUT VOLUME、MIC./ LINE)	—	
ペダルファンクション		ボリューム、サステイン、ソステヌート、ソフト、グライド、ポルタメント、ピッチベ ンド、ソング/スタイルスタート/ストップ、その他	
再生部	出力	12W x 2	
	スピーカー	[12cm + 4cm (ドーム)] x 2	[12cm + 5cm] x 2
電源アダプター		PA-300	
消費電力		45W	
寸法[間口×奥行×高さ](譜面立て未使用時)		973mm×399mm×161mm	
質量		10.5kg	10.0kg

仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

## オプション商品のご紹介

■ ヘッドフォン	HPE-150	4,000円
■ フットスイッチ	FC4	3,000円
	FC5	1,500円
■ フットコントローラー	FC7	6,000円
■ キーボードスタンド	L-6	8,000円
	L-7	20,000円
■ ソフトケース	SCC-35	10,000円
■ MIDIケーブル	MIDI-03(3m)	1,100円
■ シリアルケーブル	YAMAHA CCJ-PC2	3,000円
	YAMAHA CCJ-MAC	2,000円

# 索引

## 数字

[1] ~ [4] ボタン (ワンタッチセッティング) .....	70
[1] ~ [8] ボタン (レジストレーションメモリー) .....	87
[1 ▲▼] ~ [8 ▲▼] ボタン .....	19, 38
1-16 .....	99, 108
1つ上の階層のページを表示させる .....	47
2つの音色を重ねる .....	26, 59
3.5' フロッピーディスクドライブ .....	8
3BAND EQ(3-BAND EQUALIZER) .....	133

## A

[A] - [J] ボタン .....	19, 43
A(ACMP) .....	141
A+L(ACMP&LEFT) .....	141
A-B REPEAT (A-B リピート) .....	82
ACCENT TYPE (アクセントタイプ) .....	117
[ACMP] .....	18
ACMP TOUCH (ACMP タッチ) .....	141
ADD TO FAVORITE (アドトゥーフェイバリット) .....	72
AI (Artificial Intelligence) (エーアイ) .....	65
AI FINGERED (AI フィンガード) .....	65
AI FULL KEYBOARD (AI フルキーボード) .....	65
APPEND (アペンド) .....	74
ARABIC (アラビック) .....	139
ASSEMBLY (アセンブリー) .....	115
ASSIGN (アサイン) (サウンドクリエーター) .....	93
Attack (アタック) (オルガンフルート) .....	94
ATTACK (アタック) (レギュラーボイス) .....	92
AUTO (オート) .....	20
AUTO CH SET (オートチャンネルセット) .....	140
[AUTO FILL IN] .....	18
AUTO FILL IN (オートフィルイン) .....	69
AUX OUT (LEVEL FIXED) [L][R] 端子 .....	156

## B

[BACK] .....	19
[BALANCE] .....	19
BALANCE (バランス) .....	64
BAR CLEAR (バークリア) .....	118
BAR COPY (バーコピー) .....	118
BASIC (ベーシック) .....	113
BASIC 画面で設定できるその他の項目 .....	114
BASS (ベース) .....	97
BEAT CONVERTER (ビートコンバーター) .....	116
BEAT (ビート) .....	73, 74
BOOST/CUT (ブースト/カット) .....	117
[BREAK] .....	18
BREAK (ブレイク) .....	67
BRIGHTNESS (ブライトネス) .....	92

## C

CANCEL (キャンセル) .....	73, 75
CHANNEL (チャンネル) .....	105, 118
CHANNEL ON/OFF (チャンネルオン/オフ) .....	64, 81
[CHANNEL ON / OFF] .....	19
CHANNEL TRANSPOSE (チャンネルトランスポーズ) .....	107
CHD (コード) .....	109
CHORD (コード) .....	97
CHORD DETECT (コードディテクト) .....	150
CHORD FINGERING (コードフィンガリング) .....	142
CHORD NOTE ONLY (コードノートオンリー) (サウンドクリエーター) .....	93
CHORD TUTOR (コードチューター) について .....	142
CHORUS DEPTH (コーラスデプス) (MIC.) .....	135
Chorus Depth (コーラスデプス) (オルガンフルート) .....	94
CHORUS DEPTH (コーラスデプス) (サウンドクリエーター) .....	93
CLEAR (クリア) .....	73, 74
CLOCK (クロック) .....	149
COMMON (コモン) .....	91
CONFIG (コンフィグ) 1 .....	151
CONFIG (コンフィグ) 2 .....	152
COMPARE (コンペア) .....	90
CONTROLLER (コントローラー) .....	142
Cool! (クール) .....	58
COPY (コピー) .....	46
CUT (カット) .....	45

## D

[DATA ENTRY] .....	19
DC IN .....	19
DC IN 端子 .....	16
DECAY (ディケイ) (エンベロープジェネレーター) .....	92
DELAY (ディレイ) (ビブラート) .....	93
DELETE (デリート) .....	46, 106
DELETE RECORD (デリートレコード) .....	74
[DEMO] .....	18
DEMO (デモ) .....	55

DEPTH (デプス) (MIC.) .....	135
DEPTH (デプス) (サウンドクリエーター) .....	93
DESTINATION (デスティネーション) .....	106
[DIGITAL RECORDING] .....	18
[DIRECT ACCESS] .....	19
DIRECT ACCESS (ダイレクトアクセス) .....	50
DISK (ディスク) .....	153
DISK TO DISK (ディスクトゥーディスク) 操作手順 .....	153
DISPLAY VOICE NUMBER (ディスプレイボイスナンバー) .....	152
DOC (Disk Orchestra Collection = ディスクオーケストラコレクション) .....	162
Drums (ドラムス) .....	58
[DSP] .....	19
DSP Depth (DSP デプス) .....	94
DSP MIC (DSP マイク) .....	135
DSP on/off (DSP オン/オフ) .....	94
DSP Type (DSP タイプ) .....	94
DSP (ディーエスピー) (MIC.) .....	135
DSP (ディーエスピー) (サウンドクリエーター) .....	93
DYNAMICS (ダイナミクス) .....	117

## E

EDIT (エディット) .....	114
[EFFECT] .....	19
EFFECT (エフェクト) .....	93, 94, 127
EFFECT/EQ (エフェクト/イーキュー) (オルガンフルート) .....	94
EG (エンベロープジェネレーター) .....	92
EG (イージー) (サウンドクリエーター) .....	92
[ENDING / rit.] .....	18
ENDING (エンディング) .....	67
「END」の位置について .....	103
[ENTER] .....	19
EQ High (EQ ハイ) .....	94
EQ Low (EQ ロー) .....	94
EQ(Equalizer イコライザー) .....	130
EQUAL TEMPERAMENT (イコールテンペラメント) .....	139
EQ (Equalizer) (イコライザー) .....	130
ESEQ (イーシーク) .....	161
[EXIT] .....	19
EXPAND/COMP (エキスパンド/コンプレッション) .....	117
[EXTRA TRACKS (STYLE)] .....	18

## F

FADE IN TIME (フェードインタイム) .....	151
FADE OUT HOLD TIME (フェードアウトホールドタイム) .....	151
FADE OUT TIME (フェードアウトタイム) .....	151
[FADE IN / OUT] .....	18
FAVORITE (フェーバリット) .....	74
[FF] .....	18
FILE (ファイル) .....	73
FILL (フィル) .....	69
FILTER (フィルター) (サウンドクリエーター) .....	92
FILTER (フィルター) (ソングクリエーター) .....	110
FILTER (フィルター) (ミキシングコンソール) .....	126
FINE (ファイン) .....	116
FINGERED (フィンガード) .....	65
FINGERED ON BASS (フィンガードオンベース) .....	65
FIRST KEY ON (ファーストキーオン) .....	104
Floppy disk drive .....	19
FLOPPY DISK SONG AUTO OPEN (フロッピーディスクソングオートオープン) .....	153
FLOPPY DISK (フロッピーディスク) ドライブ .....	40
FOOT PEDAL .....	156
[FOOT PEDAL 1 (SWITCH)] .....	19
[FOOT PEDAL 2] .....	19
Footage (フッター) (オルガンフルート) .....	94
[FREEZE] .....	19
FREEZE (フリーズ) .....	89, 145
FULL KEYBOARD (フルキーボード) .....	65
[FUNCTION] .....	18
FUNCTION (ファンクション) .....	136

## G

GENRE (ジャンル) .....	73, 75
GENRE NAME (ジャンルネーム) .....	75
GM システムレベル 1 .....	162
GROOVE (グルーブ) .....	116
GROUP SELECT (グルーブセレクト) .....	87

## H

HARMONIC CONTENT (ハーモニックコンテンツ) .....	92
HARMONY (ハーモニー) .....	93
HARMONY/ECHO (ハーモニー/エコー) .....	146
[HARMONY / ECHO] .....	19
[HELP] .....	18
HELP (ヘルプ) .....	52
HIGH KEY (ハイキー) .....	120
Hz (ヘルツ) .....	138

- I**
- ICON (アイコン) ..... 49
  - ICON SELECT (アイコンセレクト) ..... 49
  - [INPUT VOLUME] つまみ ..... 19, 155
  - [INTRO] ..... 18
  - INTRO (イントロ) ..... 67
  - INTRO/ENDING (イントロ/エンディング) ..... 69
- K**
- Kbd. Vel (キーボードベロシティ) ..... 100
  - KEY SIGNATURE (キーシグネチャー) ..... 84
  - KEYBOARD TOUCH (キーボードタッチ) ..... 144
  - KEYBOARD/PANEL (キーボード/パネル) ..... 144
  - KEYWORD (キーワード) ..... 73, 74
  - KIRNBERGER (キルンベルガー) ..... 139
- L**
- L(LEFT) ..... 141
  - [LANGUAGE] で選べる言語 ..... 52
  - LAYER (レイヤー) ..... 59
  - [LCD CONTRAST] ..... 19
  - LEFT (レフト) ..... 60
  - LEFT CH (レフトチャンネル) ..... 84
  - [LEFT HOLD] ..... 19
  - LENG (レングス) ..... 94
  - Live! (ライブ) ..... 58
  - LOCAL CONTROL (ローカルコントロール) ..... 148
  - LYRICS (リリックス) ..... 86, 110
  - LYRICS LANGUAGE (リリックスランゲージ) ..... 140
- M**
- MAIN [A/B/C/D] ..... 18
  - MAIN (メイン) A/B/C/D ..... 67
  - MAIN (メイン) 音色 ..... 25
  - MAIN (メイン) 画面 ..... 39
  - MAIN (メイン) 画面のテンポ表示について ..... 54
  - MASTER EQ ..... 130
  - MASTER TUNE (マスターチューン) ..... 138
  - [MASTER VOLUME] ..... 18
  - MEANTONE (ミーントーン) ..... 139
  - [MEMORY] ..... 19
  - MESSAGE SW (メッセージスイッチ) ..... 149
  - [METRONOME] ..... 18
  - METRONOME (メトロノーム) ..... 53, 151
  - MIC. ボタン (PSR-2100のみ) ..... 19
  - [MIC. LINE] 切り替えスイッチ ..... 155
  - MIC. SETTING (マイクセッティング) ..... 133
  - MIC./LINE IN 端子 (PSR-2100) ..... 155
  - [MIC. LINE IN] ..... 19
  - [MIC. SETTING] ..... 19
  - MIC (マイク) ..... 131
  - MIDI IN (ミディイン) ..... 156
  - MIDI OUT (ミディアウト) ..... 156
  - MIDI SETUP (ミディセットアップ) ..... 154
  - MIDI [OUT] [IN] 端子 ..... 19
  - MIDI (ミディ) ..... 148
  - MIDI (ミディ) 受信パート ..... 150
  - MIDI (ミディ) 端子 ..... 156
  - MIDI (ミディ) 端子を使った接続 ..... 158
  - MIDI (ミディ) チャンネル ..... 160
  - MIDI (ミディ) って何? ..... 158
  - MIDI (ミディ) データを受信する ..... 150
  - MIDI (ミディ) データを送信する ..... 149
  - MIDI (ミディ) でできること ..... 160
  - MIDI (ミディ) に関する設定をする ..... 148
  - MIDI (ミディ) パートを選んだ場合 ..... 98
  - MIX (ミックス) ..... 106
  - [MIXING CONSOLE] ..... 18
  - MIXING CONSOLE (ミキシングコンソール) ..... 124
  - Mode (モード) ..... 94
  - MODULATION ..... 18, 61
  - [MONO] ..... 19
  - MONO/POLY (モノ/ポリ) (サウンドクリエーター) ..... 91
  - MULTI FINGER (マルチフィンガー) ..... 65
  - MULTI PAD ..... 76
  - MULTI PAD [1] - [4] ..... 18
  - MULTI PAD CREATOR ..... 121
  - MULTI PAD EDIT ..... 77
  - MUSIC (ミュージック) ..... 73, 74
  - [MUSIC FINDER] ..... 19
  - MUSIC FINDER (ミュージックファインダー) ..... 15, 33, 72
  - MUSIC FINDER RECORD EDIT (ミュージックファインダーレコードエディット) ..... 74
  - MUSIC FINDER SEARCH (ミュージックファインダーサーチ) ..... 73
- N**
- NAME (ネーム) ..... 44, 47
  - NEW (ニュー) (FOLDER) ..... 47
  - NEW RECORD (ニューレコード) ..... 75
  - [NEXT] ..... 19, 43, 49
  - NORMAL (ノーマル) ..... 104
  - NOTE LIMIT (ノートリミット) ..... 120
  - NOTE NAME (ノートネーム) ..... 85
  - Nrm. (ノーマル) ..... 100
  - NTR (ノートトランスポジションルール) ..... 119
  - NTT (ノートトランスポジションテーブル) ..... 120
  - NUMBER OF RECORDS (ナンバーオブレコーズ) ..... 72
- O**
- OCTAVE (オクターブ) ..... 61, 126
  - OCTAVE (オクターブ) (サウンドクリエーター) ..... 91
  - ONE TOUCH SETTING [1] - [4] ..... 19
  - ONE TOUCH SETTING (ワンタッチセッティング) ..... 70, 71
  - Organ Flutes! (オルガンフルート) (音色) ..... 58
  - ORGAN FLUTES (オルガンフルート) (サウンドクリエーター) ..... 94
  - Organ Type (オルガントイプ) (オルガンフルート) ..... 94
  - ORIGINAL BEAT (オリジナルビート) ..... 116
  - [OTS LINK] ..... 18
  - OTS LINK ..... 71
  - OTS LINK TIMING (OTS リンクタイミング) ..... 141
  - OUTPUT 端子 ..... 19, 156
  - OVERALL SETTING (オーバーオールセッティング) ..... 133
  - OWNER (オーナー) ..... 154
- P**
- PAD (パッド) ..... 97
  - PANEL SUSTAIN (パネルサステイン) (サウンドクリエーター) ..... 93
  - PAN (パン) (MIC.) ..... 135
  - PARAMETER (パラメーター) ..... 119
  - PARAMETER LOCK (パラメーターロック) ..... 152
  - PASTE (ペースト) ..... 46
  - PEDAL (ペダル) ..... 142
  - PEDAL 1/2 POLARITY (ペダル 1/2 ポラリティ) ..... 142
  - PEDAL PUNCH IN/OUT (ペダルパンチイン/アウト) ..... 104
  - PHONES 端子 ..... 18, 155
  - PHRASE (フレーズ) ..... 97
  - PHRASE MARK REPEAT (フレーズマークリピート) ..... 140
  - PITCH BEND ..... 18, 61
  - PITCH BEND RANGE (ピッチベンドレンジ) ..... 126
  - PORTAMENTO TIME (ポルタメントタイム) (サウンドクリエーター) ..... 91
  - PORTAMENTO TIME (ポルタメントタイム) (ミキシングコンソール) ..... 126
  - PRESET (プリセット) ドライブ ..... 40
  - PSR-2100/1100 の音を外部オーディオ機器から出したり、外部機器で録音したりする ..... 156
  - PSR-2100/1100 の設定を工場出荷時の状態に戻す ..... 154
  - PUNCH IN AT (パンチインアット) ..... 104
  - PUNCH OUT (パンチアウト) ..... 104
  - PUNCH OUT AT (パンチアウトアット) ..... 104
  - PUREMAJOR (ピュアメジャー) ..... 139
  - PUREMINOR (ピュアマイナー) ..... 139
  - PYTHAGOREAN (ピタゴリアン) ..... 139
- Q**
- QUANTIZE (クオンタイズ) ..... 84, 105, 118
  - QUICK START (クイックスタート) ..... 140
- R**
- [REC] ..... 18
  - REC END (レックエンド) ..... 104
  - REC MODE (レックモード) ..... 104
  - REC START (レックスタート) ..... 104
  - RECEIVE (レシーブ) ..... 150
  - RECEIVE TRANSPOSE (レシーブトランスポーズ) ..... 149
  - RECORD ..... 122
  - RECORD EDIT (レコードエディット) ..... 74
  - REGISTRATION EDIT (レジストレーションエディット) 画面について ..... 88
  - REGISTRATION MEMORY [1] - [8] ..... 19
  - REGISTRATION MEMORY CONTENTS (レジストレーションメモリーコンテンツ) ..... 87
  - REGISTRATION MEMORY (レジストレーションメモリー) ..... 87
  - REGISTRATION SEQUENCE (レジストレーションシーケンス) ..... 145
  - RELEASE (リリース) ..... 92
  - REMOVE EVENT (リムーブイベント) ..... 118
  - [REPEAT] ..... 18
  - REPLACE (リプレース) ..... 74
  - REPLACE ALL (リプレースオール) ..... 104
  - RESP (レスポンス) ..... 94
  - REVERB (リバーブ) ..... 129
  - Reverb Depth (リバーブデプス) ..... 94
  - REVERB DEPTH (リバーブデプス) (MIC.) ..... 135
  - REVERB DEPTH (リバーブデプス) (サウンドクリエーター) ..... 93
  - [REW] ..... 18
  - RHYTHM (リズム) ..... 97
  - RIGHT CH (ライトチャンネル) ..... 84
  - ROOT (ルート) ..... 150
  - Rotary SP Speed (ロータリースピーカースピード) (オルガンフルート) ..... 94
  - RTR (リトリガールール) ..... 120

## S

S.STOP WINDOW (シンクロストップウインドウ).....	141
SAVE (セーブ).....	47
SCALE TUNE (スケールチューン).....	138
SCORE (スコア) (PSR-2100).....	83
SEARCH AREA (サーチエリア).....	73
SECTION SET (セクションセット).....	141
SEQUENCE END (シーケンスエンド).....	145
Session! (セッション).....	63
SET UP (セットアップ).....	107
SFX (エスエフエックス).....	58
SINGLE FINGER (シングルフィンガー).....	65
SMF (スタンダード MIDI (ミディ) ファイル).....	161
SONG (ソング).....	78
SONG AUTO REVOICE (ソングオートリボイス).....	125
SONG CHAIN PLAY (ソングチェーンプレイ).....	140
SONG CREATOR (ソングクリエーター).....	95
SONG SETTING (ソングセッティング).....	140
SONG [START / STOP].....	18
SORT BY (ソートバイ).....	72
SORT ORDER (ソートオーダー).....	72
SOUND (サウンド).....	92
[SOUND CREATOR].....	18
SOUND CREATOR (サウンドクリエーター).....	90
SOUND CREATOR (サウンドクリエーター) で設定できる項目.....	91
SOURCE 1 (ソース 1).....	106
SOURCE 2 (ソース 2).....	106
SOURCE ROOT/CHORD (ソースルート/コード).....	119
SPEED (スピード) (サウンドクリエーター).....	93
SPLIT POINT (スプリットポイント).....	141
[STANDBY/ON].....	18
START SEARCH (スタートサーチ).....	73
START/STOP (スタート/ストップ) (MIDI).....	149
STEP RECORD (ステップレコード) (Chord) (曲の録音).....	102
STEP RECORD (ステップレコード) (Note) (曲の録音).....	101
STEP RECORD (ステップレコード) (曲の録音).....	99
STEP RECORD (ステップレコード) (伴奏スタイルの録音).....	114
[STOP] (MULTI PAD).....	18
STRENGTH (ストレングス).....	117
STYLE (スタイル).....	18, 62
STYLE [START / STOP].....	18
STYLE CREATOR (スタイルクリエーター).....	111
STYLE FILE (スタイルファイル).....	161
STYLE SETTING (スタイルセッティング).....	141
SUSTAIN(サステイン).....	60
[SUSUTAIN].....	19
Sweet! (スウィート).....	58
SWING (スイング).....	116
SYNC STOP (シンクストップ).....	68
[SYNC.START].....	18
[SYNC.STOP].....	18
SysEX (System Exclusive) (システムエクスクルーシブ).....	109
SYSTEM (システム).....	148
SYSTEM RESET (システムリセット).....	154
SYSTEM SETUP (システムセットアップ).....	154

## T

[TALK].....	19
TALK SETTING.....	135
TAP COUNT (タップカウント).....	152
TAP TEMPO (タップテンポ).....	54
[TAP TEMPO].....	18
TEMPO (テンポ).....	53, 75
TEMPO [ ◀ ] [ ▶ ].....	18
TEMPO FROM (テンポフロム).....	73
TEMPO TO (テンポトゥー).....	73
[TOP].....	18
TOTAL VOLUME ATTENUATOR (トータルボリュームアッテネーター) (MIC.).....	135
[TOUCH].....	19
TOUCH ONLY (タッチオンリー) (サウンドクリエーター).....	93
TOUCH SENSE (タッチセンス) (サウンドクリエーター).....	91
TOUCH(タッチレスポンス).....	60
[TRACK 1 (R)].....	18
[TRACK 2 (L)].....	18
TRACK (トラック) 1.....	82
TRACK (トラック) 2.....	82
TRANSMIT (トランスミット).....	149
TRANSMIT CLOCK (トランスミットクロック).....	149
TRANSMIT/RECEIVE (トランスミット/レシーブ) 画面でのデータタイプ.....	149
TRANSPOSE (トランスポーズ).....	144
TRANSPOSE [ ◀ ] [ ▶ ].....	18
TRANSPOSE ASSIGN (トランスポーズアサイン).....	144
TUNE (チューン).....	126
TUNING (チューニング).....	126
TYPE (タイプ) (MIC.).....	135

## U

UP (アップ).....	47
[UPPER OCTAVE].....	19
[USB].....	19
USB.....	15, 157
USB 端子.....	15
USER EFFECT (ユーザーエフェクト).....	128, 154
USER (ユーザー) ドライブ.....	40
UTILITY (ユーティリティ).....	151

## V

[VARIATION].....	19
Variation (バリエーション).....	94
VELOCITY CHANGE (ベロシティチェンジ).....	118
[VH TYPE SELECT].....	19
Vibrato Depth (ビブラートデプス) (オルガンフルート).....	94
Vibrato On/Off (ビブラートオン/オフ) (オルガンフルート).....	94
Vibrato Speed (ビブラートスピード).....	94
VIBRATO (ビブラート) (サウンドクリエーター).....	92
[VOCAL HARMONY].....	19
VOCAL HARMONY TYPE (ボーカルハーモニータイプ).....	131
VOICE (ボイス).....	19, 57, 76, 121
VOICE EFFECT (ボイスエフェクト).....	60
VOICE PART ON / OFF [LAYER].....	19
VOICE PART ON / OFF [LEFT].....	19
VOICE PART ON / OFF [MAIN].....	19
VOICE SET (ボイスセット).....	146
VOL (ボリューム).....	94
VOL/ATTACK (ボリューム/アタック) (オルガンフルート).....	94
VOL/VOICE (VOLUME/VOICE) (ボリューム/ボイス).....	125
VOLUME (ボリューム) (MIC.).....	135
VOLUME (ボリューム) (サウンドクリエーター).....	91

## W

WERCKMEISTER (ヴェルクマイスター).....	139
-------------------------------	-----

## X

XF (エックスエフ).....	161
XG (エックスジー).....	162

<b>あ</b>			
アイコンを変更する.....	49		
アタック.....	92		
頭出し.....	81		
新しいフォルダーを作ってファイルを整理する.....	47		
アッセンブリー.....	115		
アラブ音律.....	139		
<b>い</b>			
いくつかの音色を同時に鳴らす.....	59		
イコライザー.....	130		
移調する.....	144		
インサージョンエフェクト.....	129		
イントロ.....	67		
イントロとエンディングの種類を選ぶ.....	69		
<b>う</b>			
ヴェルクマイスター音律.....	139		
<b>え</b>			
液晶画面.....	15		
エフェクト.....	93, 127		
エフェクトのしくみについて.....	129		
エフェクトを調節する.....	127		
エフェクトブロック.....	128		
選んだスタイルに最適な設定を呼ぶ (ワンタッチセッティング).....	32		
選んだ伴奏スタイルに合ったパネル設定を呼ぶ.....	70		
演奏する場所に合わせて音質を調整する.....	130		
演奏情報の例.....	159		
演奏するメロディに自動的に和音や装飾音を付ける (ハーモニー / エコー).....	29		
演奏を録音して曲を作る.....	95		
演奏を録音 (記録) してみよう.....	37		
エンター.....	49		
エンディング.....	67		
エンディングの種類を選ぶ.....	69		
エンベロープジェネレーター.....	92		
<b>お</b>			
オートフィルイン.....	69		
オートリボイス.....	124		
オーナー.....	154		
オーバーダブ方式.....	111		
オープンセーブ画面.....	39		
オクターブ.....	126		
オクターブ単位で音程を調整する.....	61		
おすすめスタイルを検索する.....	73		
音の高さ (ピッチ) を微調整する.....	138		
オルガンフルート.....	94		
オルガン音色を作る.....	94		
音色.....	57		
音色の特長.....	58		
音色配列フォーマット.....	162		
音色を選ぶ.....	25, 57		
音色を調節する.....	126		
音色 (VOICE) を編集する.....	90		
音色 (ボイス = 楽器音) を変えて弾いてみましょう.....	25		
音律について.....	139		
音律 (調律法) を選ぶ.....	138		
音量バランスや音色などを調節する.....	124		
音量バランスや音色を設定する.....	125		
音量バランスを調節する.....	64, 81		
<b>か</b>			
外部 MIDI (ミディ) 機器と接続する.....	156		
各音律のチューニング.....	139		
楽譜の詳細設定画面.....	84		
楽譜を表示させる.....	83		
歌詞イベントを入力 / 編集する.....	110		
歌詞を表示させる.....	86		
画面の明るさを調節する.....	152		
画面 (小画面) の閉じ方.....	43		
カレントメモリー.....	40		
漢字変換.....	48		
<b>き</b>			
キーシグネチャー.....	84		
キーボード / パネル.....	144		
キーボードタッチ.....	144		
キーボードパーカッション.....	58		
キーワード.....	73, 74		
記号入力.....	48		
機能説明を見る.....	52		
基本操作.....	38		
曲ごとのおすすめ伴奏スタイルを呼ぶ.....	72		
曲再生に関するその他の操作.....	81		
曲の録音について.....	95		
曲 (ソング) と伴奏スタイルの同時再生.....	80		
曲 (ソング) に合わせて演奏をしてみよう.....	36		
曲 (ソング) の再生.....	78, 79		
曲 (ソング) の種類.....	78		
曲 (ソング) 再生に関する設定をする.....	140		
キルンベルガー音律.....	139		
<b>く</b>			
クイックスタート.....	140		
クイック録音.....	96		
クオンタイズ.....	84, 105, 118		
クオンタイズサイズについて.....	105		
くり返し.....	82		
グループ.....	116		
クロックについて.....	100		
クロック (MIDI).....	149		
<b>け</b>			
ゲートタイムの設定.....	100		
鍵域を分けて別々の音色で演奏する (レフト).....	27, 60		
鍵盤から指を離すと同時に伴奏スタイルをストップさせる.....	68		
鍵盤で弾いた音に変化をつける.....	60, 61		
<b>こ</b>			
項目を選ぶ (データエントリーダイアルを使う).....	49		
コード / セクション (コードステップ) の入力.....	102		
コードの押さえ方.....	65		
コードの押さえ方 (フィンガリング) を決める.....	142		
コードイベントを編集する.....	109		
コードチャンネルを設定する.....	150		
コードディテクト.....	150		
コードに合わせて鳴らす.....	76		
コードマッチ.....	122		
個々のマルチパッドを他のバンクにコピーする.....	77		
故障かな?と思ったら.....	163		
個人情報に関する設定をする.....	154		
コントローラー.....	142		
コンフィグ 1.....	151		
コンフィグ 2.....	152		
<b>さ</b>			
サーチエリア.....	73		
サウンドクリエイター.....	90		
サステイン.....	92		
<b>し</b>			
シーケンサー.....	159		
シーケンスフォーマット.....	161		
システムイベントを編集する.....	109		
システムエフェクト.....	129		
システムメッセージ.....	160		
システムリセット.....	154		
システム (ローカルコントロール、クロックなど) を設定する.....	148		
指定の範囲を繰り返し再生する.....	82		
自動でワンタッチセッティング番号を切り替える.....	71		
自動の音色設定を ON/OFF する.....	146		
自動伴奏に関する設定をする.....	141		
自動伴奏のコードチェンジを録音する.....	102		
自動伴奏のパターンに変化をつける (セクション).....	30		
自動伴奏を使って弾いてみましょう.....	28		
ジャンル.....	73, 75		
ジャンルネーム.....	75		
純正律短調.....	139		
純正律長調.....	139		
小節について.....	100		
シンクスタート.....	63		
シンクストップ.....	68		
シングルフィンガー.....	65		
<b>す</b>			
数字入力.....	48		
数値を決める.....	49		
スケールチューン.....	138		
スコア.....	83		
スタート / ストップ (スタイル).....	63		
スタート / ストップ (ソング).....	79		
スタート / ストップ (メトロノーム).....	53		
スタイル.....	14, 62		
スタイルクリエイター.....	111		
スタイルセッティング.....	141		
スタイルファイルフォーマットの項目を設定する.....	119		
スタイルファイルフォーマット (SFF) について.....	112		
ステップ録音 (コード).....	102		
ステップ録音 (操作手順).....	99, 114		
ステップ録音 (ノート).....	101		
ステップ録音とマルチパッドの編集.....	123		
スピード.....	93		
スプリットポイント.....	141		
<b>せ</b>			
セーブ.....	39, 47		
セクション.....	30		
セクション切り替えの流れ.....	31		
接続.....	155		
接続機器の電源を入れる順番.....	16		
セットアップ.....	107		

## そ

ソースルート/コード	119
その他トラック (スタイル)	82
その他の諸設定	151
ソング	14, 78
ソングクリエイター	95
ソングセッティング	140

## た

ダイナミクス	117
ダイレクトアクセス	50
ダイレクトアクセス一覧表	51
「 (濁点)」 「 (半濁点)」 の入力	48
多重録音	97
タッチ感を変える	144
タップカウント	152
タップテンポ	54

## ち

チャンネル	64, 81, 105, 118, 140
チャンネルに関する編集をする	105
チャンネルオン / オフ	64, 81
チャンネルトランスポーズ	107
チャンネル内のデータを編集する	118
チャンネルメッセージ	159
中全音律	139
チューニング	126
チューン	126

## て

ディケイ	92
ディスクのコピー、フォーマット (初期化) などをする	153
ディスクのファイル / フォルダーについて	45
ディスクのフォーマット	161
ディスク曲を再生する	81
ディスクフォーマット操作手順	153
ディレイ	93
データエントリーダイアル	49
データの互換性について	161
デジタルレコーディング	14, 95, 111
デブス	93
デモ	14, 20, 55
デリート	106
デリートレコード	74
電源オン	17
電源の準備	16
電源を入れる	17
テンポ	53, 75
テンポトゥー	73
テンポフロム	73
テンポを調節する	53

## と

登録した項目を呼び出す	89
登録したパネル設定を本体に保存する	88
登録したパネル設定を呼び出す	89
特定のチャンネルを消音する	81
特定のパートを消音する	64, 82
トップ	81
トラック 1 (右手)	82
トラック 2 (左手)	82
トランスポーズ	144
トランスポーズアサイン	144
トランスミット	149
トランスミットクロック	149

## な

内蔵曲を再生する	79
----------	----

## に

ニューレコード	75
---------	----

## ね

ネクスト	43, 49
------	--------

## の

ノートイベントを編集する 1-16	108
ノートトランスポジションテーブル	120
ノートトランスポジションルール	119
ノートネーム	85

## は

パークリア	118
パーコピー	118
パーソナルコンピューターと接続する	156, 157
ハーモニー	93
ハーモニー / エコー	29, 61, 146
ハーモニー効果の割り当て (ASSIGN) について	147
ハーモニータイプ (TYPE) について	147
ハーモニーやエコーの設定をする	146
ハーモニックコンテンツ	92
パソコンの USB 端子と、USB インターフェース機器 (UX256 など) を使った接続	158
バック	43, 49
パネル設定を固定する	145
パネル設定を登録する	87
パネルの設定をワンタッチセッティングに登録する	71
早送り	81
パラメーター	119
パラメーターロック	152
バランス	64
バリエーション	61
伴奏スタイルの組み立て	115
伴奏スタイルの構成パートについて	97
伴奏スタイルの作成について	111
伴奏スタイルの特長	63
伴奏スタイルのパターンに変化を付ける	67
伴奏スタイルを選ぶ	28
伴奏スタイルを再生する	62
伴奏スタイルを作る	111
伴奏スタイルを編集する	116
伴奏セクションが切り替わったときに自動でフィルを入れる	69
パンチイン / アウトについて	104

## ひ

ビート	73, 74
ビートについて	100
ピタゴラス音律	139
ピッチバンド	61
ピッチバンドレンジ	126
ビブラート	93
表示させるイベントの種類を選ぶ	110

## ふ

ファイル	40, 73, 74
ファイル / フォルダーに関する操作	44
ファイル / フォルダーに名前を付ける	44
ファイル / フォルダーを移動させる	45
ファイル / フォルダーを選ぶ	43, 90
ファイル / フォルダーをコピーする	46
ファイル / フォルダーを消去する	46
ファイルを保存する	47
ファンクション	136
フィル	69
フィルター	92, 110, 126
フィンガード	65
フィンガードオンベース	65
フィンガードでの押さえ方一覧	66
フェードアウトタイム	151
フェードアウトホルドタイム	151
フェードイン / アウト	68
フェードインタイム	151
フェーバリット	74
付属品 (お確かめください)	7
フッター	94
フットコントローラー	156
フットスイッチ	156
譜面立て	17
ブライトネス	92
フリーズ	89, 145
プリセット MIDI (ミディ) 設定	148
フルキーボード	65
ブレイク	67
フリーズマーク	81, 140
フロッピーディスクの取り扱い	8

## へ

平均律	139
ベーシック	113
ペダルでコントロールできる機能	143
ペダルに機能を割り当てる	142
ペダルや鍵盤の音に関する設定をする	142
ペダル (フットスイッチ) やフットコントローラーを使う	156
ヘルプ	52
ペロシティ	117
ペロシティチェンジ	118
ペロシティの設定について	100
便利なその他の諸設定	136

<b>ほ</b>		
ボイス	15, 57, 76, 121	
ボイスエフェクト	60	
ボイスセット	146	
ボイスナンバー	152	
ボイスボタン	57	
ボーカルハーモニー	131	
ボーカルハーモニーの種類を選ぶ	131	
他の機器と接続して演奏しましょう	155	
保存	39, 47	
ボタンをたたいた速さでテンポを設定する	54	
ボリューム / ボイス	125	
ポルタメント	61	
ポルタメントタイム	126	
<b>ま</b>		
マイクの音量やエフェクトを調節する	135	
マイクやギターをつないで使う (PSR-2100のみ)	155	
マイクやボーカルハーモニーの音を調節する	133	
マイクやボーカルハーモニーの音質を調節する	133	
マイクを使う	131	
巻き戻し	81	
マスターチューン	138	
マルチパッド	76	
マルチパッドを作る	121	
マルチパッドを鳴らす	76	
マルチフィンガー	65	
<b>み</b>		
ミキシングコンソール	124	
ミックス	106	
ミディ	148	
ミュージック	73, 74	
ミュージックファインダー	15, 33, 72	
ミュージックファインダーのレコード (設定データ) を検索する	34, 73	
ミュージックファインダーレコードエディット	74	
<b>め</b>		
メイン	25	
メイン [A/B/C/D]	67	
メッセージについて	9	
メトロノーム	53, 151	
メモリー	87	
メロディを録音する	101	
<b>も</b>		
目的の画面をすばやく表示させる	50	
目的別目次	12	
モジュレーション	61	
文字を入力する	48	
モノ	61	
<b>ゆ</b>		
ユーティリティ	151	
<b>よ</b>		
呼び出したくない項目を指定する	89	
<b>ら</b>		
ライトチャンネル	84	
<b>り</b>		
リアルタイム録音	111, 113, 122	
リズムだけを鳴らす	64	
リズムのノリを変える	116	
リトリガールール	120	
リピート	122	
リムブイイベント	118	
リリース	92	
リリックス	86, 110	
<b>る</b>		
ルートチャンネルを設定する	150	
ループ方式	111	
<b>れ</b>		
レイヤー	26, 59	
レコード	72	
レコードを編集する	74	
レシーブ	150	
レシーブトランスポーズ	149	
レジストレーションシーケンス	145	
レジストレーションメモリー	87	
レジストレーションメモリーを呼び出す順番を決める	145	
ロックモード	104	
レフト	27, 60	
レフトチャンネル	84	
レフトホールド	61	
<b>ろ</b>		
ローカルコントロール	148	
録音	95	
録音した曲を編集する	105	
録音の始め方 / 終わり方 / 上書き方法を選ぶ	104	
<b>わ</b>		
ワンタッチセッティング	32, 70, 71	

# MEMO

# ■ 保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

## ● 保証書

本機には保証書がついています。  
保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

## ● 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

## ● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

## ● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。  
下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

### 消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

## ● 補修性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

## ● 持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。  
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

## ● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとお知らせ、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

## ヤマハ電気音響製品サービス拠点（修理受付および修理品お持込み窓口）

北海道サービスステーション	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1丁目1-50	ヤマハセンター内	TEL (011) 512-6108
仙台サービスステーション	〒984-0015	仙台市若林区卸町5-7	仙台卸商共同配送センター 3F	TEL (022) 236-0249
首都圏サービスセンター	〒143-0006	東京都大田区平和島2丁目1番1号	京浜トラクターミナル内14号棟A-5F	TEL (03) 5762-2121
浜松サービスステーション	〒435-0016	浜松市和田町200	ヤマハ(株)和田工場内	TEL (053) 465-6711
名古屋サービスセンター	〒454-0058	名古屋市中川区玉川町2-1-2	ヤマハ(株)名古屋流通センター 3F	TEL (052) 652-2230
大阪サービスセンター	〒565-0803	吹田市新芦屋下1-16	ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL (06) 6877-5262
四国サービスステーション	〒760-0029	高松市丸亀町8-7	(株)ヤマハミュージック神戸 高松店内	TEL (087) 822-3045
九州サービスステーション	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4		TEL (092) 472-2134
[本社] CSセンター	〒435-0016	浜松市和田町200	ヤマハ(株)和田工場内	TEL (053) 465-1158

● 名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。

## ◆ ポータブル楽器に関するお問い合わせ窓口

---

### クラビノーバ・ポータブル楽器 インフォメーションセンター

〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1 TEL. 053-460-5272

● 受付日 月曜日～金曜日(祝日およびセンターの休業日を除く)

● 受付時間 10:00～12:00 / 13:00～17:00

<http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>

### 国内楽器営業本部

#### EM営業統括部企画推進室

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11

TEL (03) 5488-5476

### PA・DMI事業部

#### EKB営業部 CL・PK営業課

〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1

TEL (053) 460-3275

※ 名称、住所、電話番号、URLなどは変更になる場合があります。

---

## ◆ インターネットホームページのご案内

製品等に関する情報をホームページ上でご案内しております。ご参照ください。

- ・ ヤマハ株式会社のホームページ  
<http://www.yamaha.co.jp/>
- ・ 電子ピアノ/キーボードのホームページ  
<http://www.yamaha.co.jp/product/epiano-keyboard/>
- ・ ヤマハマニュアルライブラリー  
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/>
- ・ 「音楽する人、音楽したい人のための頼れるポータルサイト」  
ミュージックイークラブ・ドットコム  
<http://www.music-eclub.com/>
- ・ よくあるご質問 (Q&A/FAQ)  
<http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>