



# Clavinova<sup>®</sup>

---

CVP-601

機能詳細編 もっと楽しむCVP

本書「機能詳細編もっと楽しむCVP」は、取扱説明書の詳細版です。  
取扱説明書を読んだあとに、お読みください。



# 目次

<b>1</b>	<b>クラビノーバでピアノ曲を演奏する</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>パネル設定を登録する (レジストレーションメモリー)</b>	<b>65</b>
<b>2</b>	<b>いろいろな楽器音で演奏する(ボイス)</b>	<b>3</b>		レジストレーションを削除したり、名前を変更する .	65
	ボイスの特徴.....	3		レジストレーションメモリーに	
	GM&XGボイス、メガボイスなどを			登録された内容を確認する.....	66
	パネルから呼び出す.....	5		登録した設定のうち呼び出したくない項目を指定する	
	ハーモニー / エコーの設定.....	6		(フリーズ).....	67
	音の高さに関する設定.....	8		レジストレーションメモリーを呼び出す順番を決める	
	オリジナルのボイスを作る(ボイス編集).....	10		(レジストレーションシーケンス).....	68
	オルガンフルートボイスを編集する.....	16			
<b>3</b>	<b>リズムや自動伴奏を鳴らす(スタイル)</b>	<b>17</b>	<b>9</b>	<b>音量バランスや音色などを調節する (ミキサー) 71</b>	
	コードの押さえ方(フィンガリング)を選ぶ.....	17		VOL/VOICEの設定.....	71
	スタイル再生に関する設定.....	19		フィルターの設定(FILTER画面).....	73
	スプリットポイントの設定.....	21		チューンの設定(TUNE画面).....	73
	選んだスタイルに合ったパネル設定を呼び出す			エフェクトの設定(EFFECT画面).....	74
	(レパートリー).....	22		イコライザーの設定(EQ画面).....	76
	ワンタッチセッティングにパネル設定を登録する.....	23	<b>10</b>	<b>他の機器と接続して演奏する</b>	<b>78</b>
	ワンタッチセッティングの内容を確認する.....	23		ペダルに関する設定.....	78
	スタイルを制作する(スタイルクリエイター).....	24		MIDIに関する設定.....	82
<b>4</b>	<b>曲を再生、練習する(ソング)</b>	<b>38</b>	<b>11</b>	<b>楽器全体に関する設定(ユーティリティー)</b>	<b>88</b>
	譜面の表示を変える.....	38		CONFIG 1 (コンフィギュレーション1)設定.....	88
	ソングとスタイルを同時に再生する.....	40		CONFIG 2 (コンフィギュレーション2)設定.....	90
	ソングに関する設定.....	41		MEDIA (メディア)設定.....	92
<b>5</b>	<b>演奏を録音する(MIDI)</b>	<b>45</b>		OWNER (オーナー)設定.....	93
	ソングを制作/編集する(ソングクリエイター).....	45		SYSTEM RESET (システムリセット)設定.....	94
<b>6</b>	<b>演奏を再生/録音する(オーディオ)</b>	<b>60</b>	<b>12</b>	<b>索引</b>	<b>96</b>
<b>7</b>	<b>弾きたい曲に合ったボイスや自動伴奏(スタイル) などを呼び出す(ミュージックファインダー)</b>	<b>60</b>			
	曲データ(ソング/オーディオ)やスタイルを登録する.....	60			
	お気に入りのレコードを簡単に呼び出す.....	62			
	レコードを編集する.....	63			
	レコードをファイルとして保存する.....	64			

本書(機能詳細編 もっと楽しむCVP)の各章は、取扱説明書の章に該当しています。

## PDFマニュアルの使いかた

- 興味のある項目や見出しにすばやく移動するには、メイン画面左でご覧になりたい項目のしおりをクリックしてください(しおりが表示されていない場合は、画面左上の「しおり」タブをクリックしてください)。
- マニュアル内のページ番号をクリックすると、対応するページに移動できます。
- Adobe Readerの「編集」メニューで「簡易検索」または「検索」を選択しキーワードを入力すると、マニュアル内で使われている文字を検索して表示できます。

**NOTE** メニュー項目の名称や位置は、お使いのAdobe Readerのバージョンによって異なる可能性があります。

- 本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。
- 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。

# クラビノーバでピアノ曲を演奏する

この機能の説明は、取扱説明書に記載されています。  
取扱説明書(1章)をご覧ください。

1

2

いろいろな楽器音で演奏する(ボイス)

## いろいろな楽器音で演奏する(ボイス)

### この章の内容

ボイスの特徴 .....	3
GM&XGボイス、メガボイスなどをパネルから呼び出す .....	5
ハーモニー / エコーの設定 .....	6
音の高さに関する設定 .....	8
鍵盤全体のピッチを微調整する .....	8
音律(調律法)を選ぶ .....	8
トランスポーズボタンで特定のパートだけを移調する .....	9
オリジナルのボイスを作る(ボイス編集) .....	10
ボイス編集画面で設定できる項目 .....	11
ボイスに含まれる設定を呼び出さないようにする .....	15
オルガンフルートボイスを編集する .....	16

### ボイスの特徴

内蔵のボイス名の上には、ボイスの特徴が表示されます。

S.Articulation! (スーパーアーティキュレーション)	取扱説明書(2章)をご覧ください。
Natural! (ナチュラル)	鍵盤楽器を中心とした鍵盤演奏に適したボイスです。ステレオサンプリング、サステインサンプリング、キーオフサンプリングなどの技術も使われています。
Live! (ライブ)	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た、臨場感豊かなボイスです。
Cool! (クール)	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たボイスです。
Sweet! (スイート)	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た、感情豊かなボイスです。

次ページへ

Drums (ドラムス)	いろいろな打楽器の音色が鍵盤に割り振られています。鍵盤でドラム演奏ができます。
SFX (エスエフエックス)	いろいろな効果音が鍵盤に割り振られています。鍵盤で効果音を鳴らすことができます。
Organ Flutes! (オルガンフルート)	ボイス編集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ボイスです。詳しくは「オルガンフルートボイスを編集する」(16ページ)をご覧ください。
MegaVoice (メガボイス)	<p>通常のボイスでは、鍵盤を弾いた強さ(ペロシティー)に適した音量/音質が、サウンドとして聞こえます。それに対してメガボイスでは、ペロシティー(鍵盤を弾く強さ)によって音量/音質が変わるだけでなく、選ばれているボイスの違う奏法のサウンドが呼び出されて鳴ります。たとえば、ギターさまざまな奏法(オープンソフト、デッドノート、スライドなど)のサウンドを鳴らすために、従来の電子楽器では奏法ごとに違うボイスを呼び出すなどしていましたが、メガボイスではペロシティーを変えることで、1つのボイスでそれら呼び出せるのです。</p> <p>このようなしくみのボイスですから、予期せぬサウンドを鳴らしてしまう可能性があり、鍵盤演奏には適していません。スタイルデータなど、頻りにボイス変更をすることでデータが重くなることを避けたいMIDIシーケンスデータをステップ入力で作成する場合に使うと、たいへん有用です。</p> <p>実際のメガボイスの奏法割り当てについては、別冊データリストのメガボイスマップをご覧ください。</p>

**NOTE** メガボイスは、他のモデルとの互換性がありません。したがって、メガボイスを使ったスタイル/ソングデータを、メガボイスを搭載している別の楽器で再生しても、この楽器で鳴っていたサウンドを再現できません。

**NOTE** メガボイスは、演奏する鍵域や鍵盤を弾く強さ(ペロシティー)などによって鳴り方が変わります。したがって、HARMONY/ECHOのエフェクトをかけたり、移調したり、ボイスセットの設定を変えたりすると、意図しない鳴り方になることがあります。

#### MIDIソングのボイスを、メガボイスに変える(メガエンハンサー)

MEGAEnhancer (メガエンハンサー)は、XG音源またはGM音源に対応して作られたソングデータ(スタンダードMIDIファイル)を、メガボイス搭載モデルの音源に対応したソングデータ(スタンダードMIDIファイル)に変換するソフトウェアです。メガエンハンサーを使うことにより、ギターやベース音色による演奏が、よりリアルなサウンドで聞けるようになります。メガエンハンサーは、下記ウェブサイトからダウンロードできます。

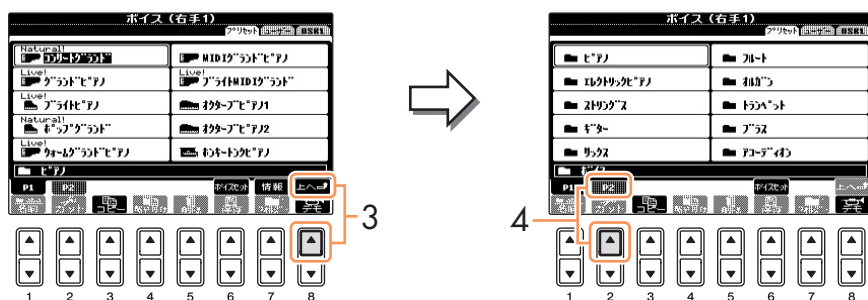
#### ヤマハ ダウンロード

<http://download.yamaha.com/jp/>

## GM&XGボイス、メガボイスなどをパネルから呼び出す

この楽器には、XGやGMに対応したソングデータを鳴らしたりするためのボイスや、メガボイスが内蔵されています。パネルボタンから直接選ぶことはできませんが、下記手順で選択できます。

- 1 メイン画面上で、鍵盤パートを選びます。
- 2 ボイスボタンの1つを押して、ボイス選択画面を表示させます。
- 3 [8▲](上へ)ボタンを押します。  
ボイスカテゴリーが表示されます。

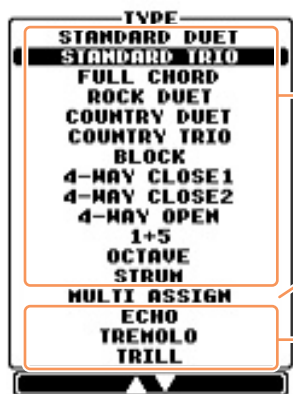


- 4 [2▲](P2)ボタンを押して、画面の2ページ目を表示させます。
- 5 [A]～[J]ボタンで、選みたいボイスのカテゴリー (GM&XGボイス、GM2ボイスなど) を選びます。  
メガボイスは、「スタイルボイス」カテゴリーの「ギター」フォルダーの中にあります。
- 6 [A]～[J]ボタンで、ボイスを選びます。

## ハーモニー / エコーの設定

右手演奏に、左手でのコード指定に応じてハーモニーを自動で付けたり、エコーやトレモロなどの効果をつけたりします。

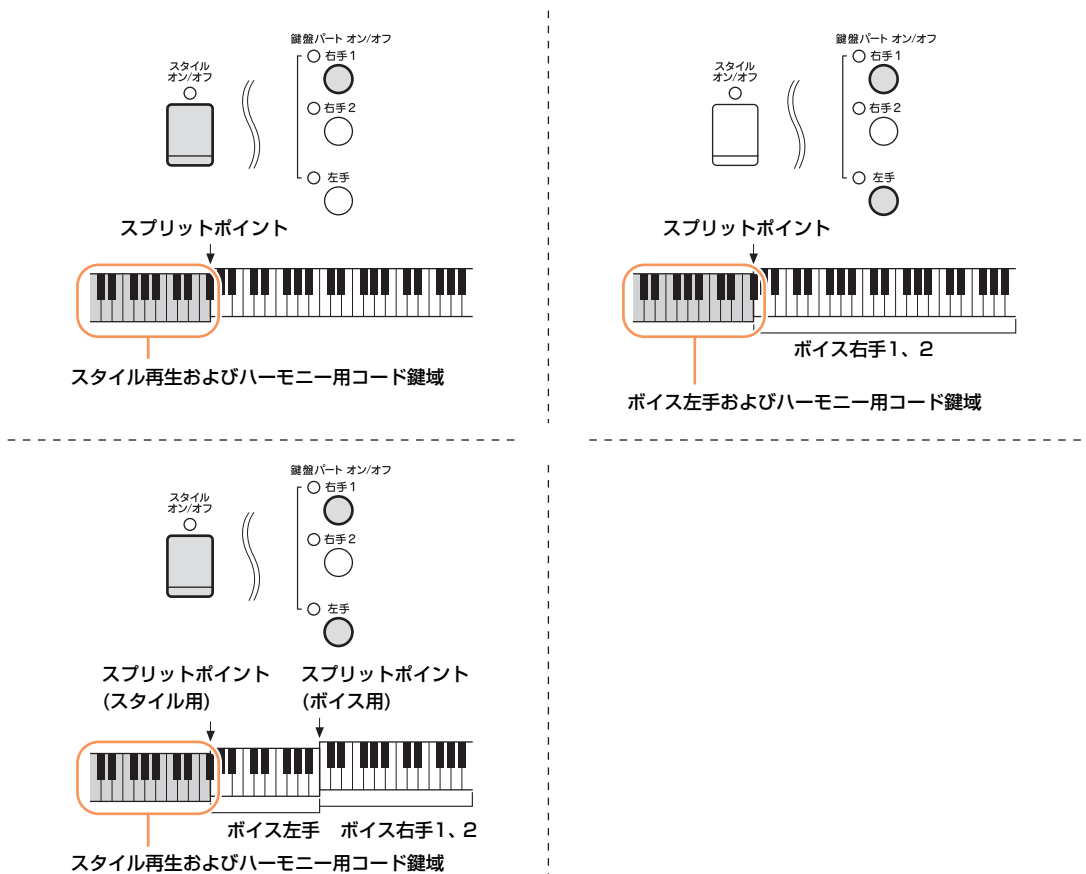
- 1 [ボイスエフェクト]ボタンを押します。
- 2 [I](HARMONY/ECHO)ボタンを押して、ハーモニー / エコーをオンにします。
- 3 [J](TYPE SELECT)ボタンを押して、設定画面を表示させます。
- 4 [1▲▼]~[3▲▼]ボタンで、ハーモニー / エコーのタイプを選びます。  
 ハーモニー / エコータイプは、右手鍵域での演奏音にかかる効果の違いにより、以下のグループに分けられます。



- ハーモニータイプ**  
コード鍵域でのコードに基づいて、右手鍵域での演奏音にハーモニーが付加されるタイプ(ただし、「1+5」「OCTAVE」はコード鍵域のコードとは関係なくハーモニーが付加される)
- マルチアサイン**  
右手鍵域でのコード押鍵に特殊な効果をつけるタイプ
- エコータイプ**  
設定されているテンポに従って、右手鍵域での演奏音と同じノートの連続発音が付加されるタイプ

### ■ ハーモニータイプ

下図のハーモニー用コード鍵域で押鍵されたコードに従って、右手鍵域での演奏音にハーモニーが付加されます。



### ■ マルチアサインタイプ

スタイルのオン/オフや左手パートのオン/オフに関係なく、右手鍵域でのコード押鍵の各音に対して個別の鍵盤パートボイスをアサインする(割り当てる)機能です。鍵盤パートの右手1と右手2をオンにして使います。弾いた順番にボイス右手1、ボイス右手2がアサインされます。

### ■ エコータイプ

スタイルのオン/オフや左手パートのオン/オフに関係なく、右手鍵域での演奏音にエコー/トレモロ/トリル音が付加されます。なお、トリル音は同時に複数の鍵盤を押したときだけ効果がかかり、最後に押した2つの音どうしでトリル再生をします。

## 5

[4▲▼]~[8▲▼]ボタンで、ハーモニー/エコーの設定をします。

編集できる設定は、ハーモニー/エコーのタイプによって違います。

[4▲▼]	VOLUME (ボリューム)	マルチアサイン以外のすべてのタイプに対して有効な設定です。付加されるハーモニー音や、エコー/トレモロ/トリル音の音量を決めます。
[5▲▼]	SPEED (スピード)	エコータイプに対してだけ有効な設定です。付加されるエコー/トレモロ/トリル音の再生スピードを、音符で決めます。
[6▲▼]	ASSIGN (アサイン)	マルチアサイン以外のすべてのタイプに対して有効な設定です。付加されるハーモニー音やエコー/トレモロ/トリル音を、鍵盤演奏のどのパートを使って発音させるかを決めます。
[7▲▼]	CHORD NOTE ONLY (コードノートオンリー)	ハーモニータイプに対して有効な設定です。オン(ON)に設定すると、左手鍵域で押鍵されたコードノートを右手鍵域で弾いたときだけ、右手鍵域での演奏音にハーモニーが付加されます。
[8▲▼]	TOUCH LIMIT (タッチリミット)	マルチアサイン以外のすべてのタイプに対して有効な設定です。右手鍵域での演奏音に、ハーモニーやエコー/トレモロ/トリル音を付加するために、最低限必要な音量(ペロシティー)を決める設定です。ここで設定したペロシティーよりも強い音で弾いたときだけ、ハーモニーやエコー/トレモロ/トリル音が付加されます。

## 音の高さに関する設定

### 鍵盤全体のピッチを微調整する

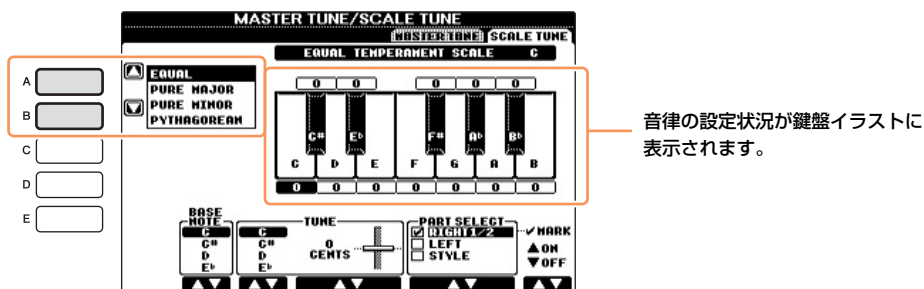
鍵盤全体のピッチを微調整(チューニング)します。合奏のときや、CDの再生に合わせて演奏するときなど、ほかの楽器やCDの再生音などと音の高さを正確に合わせることができます。[ドラムキット]ボタンで選べるボイスのうち「\*\*\*キット」という名前のボイスやオーディオファイルは、チューニングできません。

- 1 設定画面を表示させます：  
[ファンクション] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → タブ切替[◀][▶] MASTER TUNE
- 2 [4▲▼]/[5▲▼]ボタンで、チューニングします。  
414.8～466.8Hzの間で、0.2Hz単位で設定します。基本設定(440.0Hz)に戻すには、4か5の[▲]と[▼]ボタンを同時に押します。

### 音律(調律法)を選ぶ

音律(調律法)を選びます。演奏曲が作られた時代の音律で演奏することによって、当時の響きを味わえます。

- 1 設定画面を表示させます：  
[ファンクション] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → タブ切替[◀][▶] SCALE TUNE
- 2 [A]/[B]ボタンで、音律を選びます。



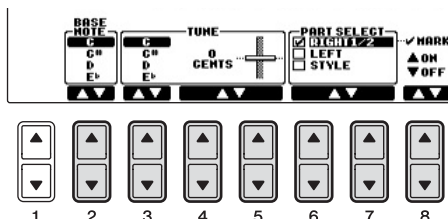
#### ■ 内蔵の音律

<b>EQUAL</b> (イコールテンペラメント=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音律です。
<b>PURE MAJOR</b> (ピュアメジャー=純正律長調) <b>PURE MINOR</b> (ピュアマイナー=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徴です。現在でも合唱のハーモニーなどにみられます。
<b>PYTHAGOREAN</b> (ピタゴリアン=ピタゴラス調律)	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。
<b>MEAN-TONE</b> (ミーントーン=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。



<b>WERCKMEISTER</b> (ヴェルクマイスター=ヴェルクマイスター音律)  <b>KIRNBERGER</b> (キルンベルガー=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徴です。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ハーブシコード(=チェンバロ)などで演奏するときにしばしば用いられます。
<b>ARABIC 1、2</b> (アラビック=アラブ音律)	アラブ音楽を演奏するときに使用される音律です。

### 3 必要に応じて、下記の設定をします。



[2▲▼]	<b>BASS NOTE</b> (ベースノート)	音律の基準となる音(ベース音)を変えます。ベース音を変えると、音律の音程を保ったまま移調します。
[3▲▼]~ [5▲▼]	<b>TUNE</b> (チューン)	[3▲▼]ボタンでノート(鍵盤)を選び、[4▲▼]/[5▲▼]ボタンで、選んだノートを1セント単位でチューニングします。  <b>NOTE</b> セントとは、半音を100等分した音程の単位です。(100セント=半音)
[6▲▼]/ [7▲▼]	<b>PART SELECT</b> (パートセレクト)	[6▲▼]/[7▲▼]ボタンで、音律を変えたいパートを選び、[8▲]ボタンでチェックマークを入れます。チェックマークを外すには[8▼]ボタンを押します。
[8▲▼]	<b>MARK ON/OFF</b> (マーク オン/オフ)	

**NOTE** スケールチューンの設定はレジストレーションメモリーに登録できます。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す。

## トランスポーズボタンで特定のパートだけを移調する

トランスポーズ[-][+]ボタンで、鍵盤演奏音、ソング再生音、またはオーディオ以外の本体が発音するすべてのサウンドを別々に移調できます。たとえばソング再生音は変えずに、鍵盤演奏音だけ移調することで、弾きなれた鍵盤位置のままソングに合わせて演奏することもできます。

- 1 設定画面を表示させます：  
[ファンクション] → [D] CONTROLLER → タブ切替[◀][▶] KEYBOARD/PANEL
- 2 [A]/[B]ボタンで、「2. TRANSPOSE ASSIGN」を選びます。

### 3 [4▲▼]/[5▲▼]ボタンで、移調させるパートを選びます。

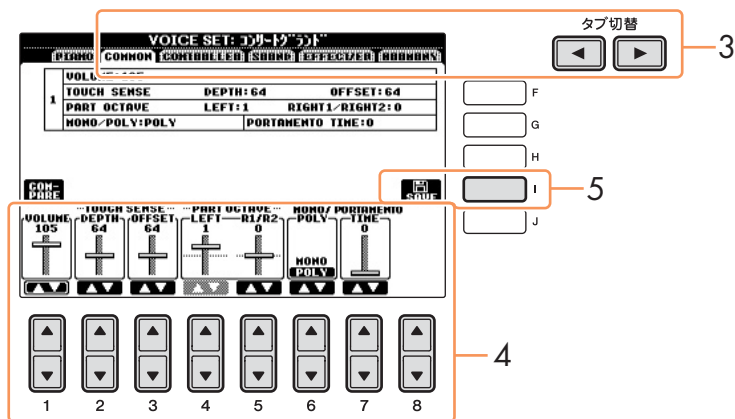
KEYBOARD (キーボード)	トランスポーズ[-][+]ボタンを押すと、鍵盤演奏音、および鍵盤演奏によって発音するスタイル再生音が移調します。
SONG (ソング)	トランスポーズ[-][+]ボタンを押すと、ソング再生音が移調します。
MASTER (マスター)	トランスポーズ[-][+]ボタンを押すと、クラビノーバが発音するサウンド(鍵盤)の音やソング、スタイルなどが移調します。オーディオファイルは移調できません。

ここでの設定は、トランスポーズ[-][+]ボタンを押したときに表示されるポップアップ画面で確認できます。

## オリジナルのボイスを作る(ボイス編集)

ボイス編集の機能を使うと、既存のボイスを編集し、オリジナルのボイスを作れます。作ったボイスをユーザーボイスとして保存すれば、必要なときに呼び出して使えます。

- もともになるボイス(オルガンフルート以外のボイス)を選びます。  
オルガンフルートボイスとそれ以外のボイスとは、編集方法が異なります。オルガンフルートボイスの編集方法については、16ページを参照してください。
- [6▲](ボイスセット)ボタンを押して、ボイス編集画面を表示させます。
- タブ切替[◀][▶]ボタンで、設定画面を選びます。  
設定できる内容については、「ボイス編集画面で設定できる項目」(11ページ)をご覧ください。



- 必要に応じて、[A]/[B]ボタンで編集したい項目を選び、[1▲▼]~[8▲▼]ボタンで、ボイスを編集します。  
編集中に [D](COMPARE)ボタンを押すと、編集前のボイスと編集後のボイスを聞き比べられます。
- [I](SAVE)ボタンを押して保存画面を表示させ、ボイスを保存します。

**注記** 設定を保存せずにほかのボイスに切り替えると、ここでの設定は失われます。ご注意ください。

## ボイス編集画面で設定できる項目

ボイスの編集画面と、各画面に含まれる設定項目は、以下のとおりです。

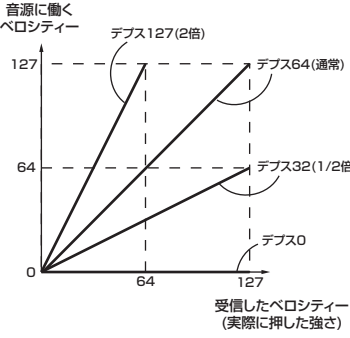
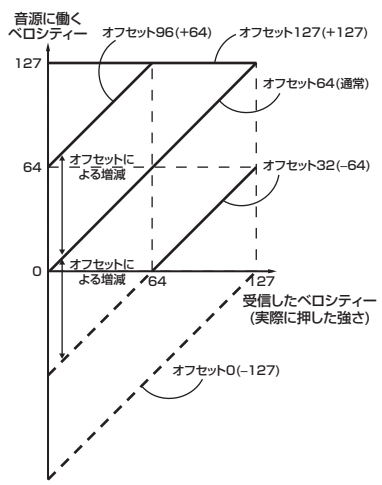
**NOTE** 選んだボイスによって、設定できる項目は異なります。

### ■ PIANO (ピアノ)画面

この画面は、Natural! (3ページ)のピアノ音を選んでいるときに表示されます。

[1▲▼]/ [2▲▼]	TUNING CURVE (チューニングカーブ)	調律曲線を選びます。多重録音をしたときなど、ピアノ特有の調律カーブが他の楽器のピッチと微妙に合わないと感じた場合に、「FLAT」を選ぶと解消されます。  STRETCH: ピアノ特有の調律曲線 FLAT: 全音域にわたってオクターブで周波数が倍になる調律曲線
[3▲▼]/ [4▲▼]	KEY OFF SAMPLE (キーオフサンプル)	キーオフ音(鍵盤を離れたときの微妙な発音をサンプリングした音)の音量を調節します。
[5▲▼]/ [6▲▼]	SUSTAIN SAMPLE (サステインサンプル)	ダンパーペダル使用時の共鳴効果(サステインサンプリング)のかかり具合を設定します。
[7▲▼]/ [8▲▼]	STRING RESONANCE (ストリングレゾナンス)	弦共鳴音効果(ストリングレゾナンス)の深さを調節します。

### ■ COMMON (コモン)画面

[1▲▼]	VOLUME (ボリューム)	編集中のボイスの音量を設定します。
[2▲▼]/ [3▲▼]	TOUCH SENSE (タッチセンス)	<p>編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合の、タッチに対するベロシティー (音量)の変化幅を設定します。</p> <p><b>DEPTH (デプス)の設定によるベロシティーのカーブ変化</b></p>  <p><b>OFFSET (オフセット)の設定によるベロシティーのカーブ変化(デプス=64で一定にしたとき)</b></p>  <p><b>DEPTH (デプス)</b> 「入力したベロシティー」(実際に押した強さ)に対して「音源に働くベロシティー」の変化の度合いを調節します。</p> <p><b>OFFSET (オフセット)</b> 「入力したベロシティー」(実際に押した強さ)に対して、ここでの値を加減したものが音源に働きます。</p>

[4▲▼]/ [5▲▼]	PART OCTAVE (パートオクターブ)	編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合のピッチを、オクターブ単位でシフトします。LEFTでの設定値は、編集したボイスを左手パートで使う場合のオクターブシフト値です。R1/R2での設定値は、編集したボイスを右手1、2パートで使う場合のオクターブシフト値です。
[6▲▼]	MONO/POLY (モノ/ポリ)	編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合の、発音方式を選択します。 <b>Mono(モノ)</b> : 単音で演奏する状態です。 <b>Poly(ポリ)</b> : 和音で演奏できる状態です。
[7▲▼]	PORTAMENTO TIME (ポルタメントタイム)	上記で「モノ」に設定した場合のポルタメントタイムを設定します。 <b>NOTE</b> ポルタメントタイムとは、高さの異なる複数の音をなめらかにつなげるときにピッチ変化にかかる時間のことです。

## ■ CONTROLLER (コントローラー)画面

### 1. CENTER PEDAL (センターペダル)

### 2. LEFT PEDAL (レフトペダル)

真ん中のペダル(CENTER PEDAL)と左ペダル(LEFT PEDAL)に割り当てる機能を設定します。

[1▲▼]	FUNCTION (ファンクション)	真ん中のペダル/左ペダルに割り当てる機能を選びます。ペダルの機能については、 <a href="#">78ページ</a> をご覧ください。
[2▲▼]~ [8▲▼]	LEFT/RIGHT1/ RIGHT2など	FUNCTIONで選んだ機能により、表示される内容は異なります。ペダルに割り当てた機能をパートごとにオン/オフしたり、効果のかかり具合を変えたりします。詳細は、 <a href="#">78ページ</a> をご覧ください。

### 3. MODULATION (モジュレーション)

ペダルにモジュレーションを割り当てると([80ページ](#))、演奏中のボイスのピッチの変調(ビブラート)だけでなく、下記項目に対して変調(ビブラート)をかけることができます。ここでは、編集したボイスを使って鍵盤演奏しているときにペダルでモジュレーションをかけた場合の、各項目への効果のかかり具合が設定できます。

[2▲▼]	FILTER (フィルター)	フィルターカットオフ周波数をコントロールする場合の、効果の深さを設定します。フィルターについては、 <a href="#">13ページ</a> をご覧ください。
[3▲▼]	AMPLITUDE (アンプリチュード)	アンプリチュード(音量)をコントロールする場合の、効果の深さを設定します。
[5▲▼]	LFO PMOD (ピッチモジュレーション)	ピッチ変調をコントロールする場合の、効果の深さ(ピッチの変化幅)を設定します。
[6▲▼]	LFO FMOD (フィルターモジュレーション)	フィルター変調をコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定します。
[7▲▼]	LFO AMOD (アンプリチュードモジュレーション)	ボイスの音量変調をコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ)を設定します。

## ■ SOUND (サウンド)画面

### FILTER (フィルター)

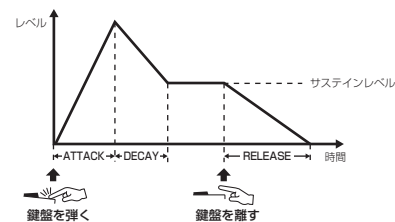
フィルターとは特定の周波数帯域だけを通過させ、他の周波数帯域の信号をカットすることによって音質を変化させる機能です。フィルターを使って、シンセサイザーのような電子的なサウンドを作り出すこともできます。

[1▲▼]	<b>BRIGHT</b> (ブライツネス)	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。値を高くするほど、明るい音になります。	
[2▲▼]	<b>HARMO.</b> (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。値を高くするほどレゾナンス効果が強くなり、音にクセを付けることができます。	

### 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。

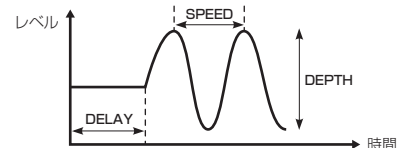
これにより、「音の立ち上がりや減衰が早い」(パーカッションなど)や、「余韻が長い」(ピアノなど)といった生楽器が持つさまざまな音の特性を作り出すことができます。



[3▲▼]	<b>ATTACK</b> (アタック)	鍵盤を押さえたとき、0から最大の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。
[4▲▼]	<b>DECAY</b> (ディケイ)	最大の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、音が速く減衰します。
[5▲▼]	<b>RELES.</b> (リリース)	鍵盤を離したあと、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、音が速く消えます。

### VIBRATO (ビブラート)

ビブラートとは、音程を周期的に変化させて、音の揺れを作る効果です。



[6▲▼]	<b>DEPTH</b> (デプス)	ビブラート効果の深さを決定します。値を高くするほど、ビブラートが深くかかります。
[7▲▼]	<b>SPEED</b> (スピード)	ビブラートのスピードを設定します。
[8▲▼]	<b>DELAY</b> (ディレイ)	鍵盤を弾い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。値を高くするほど、ビブラートがかかるまでの時間が長くなります。

## ■ EFFECT/EQ (エフェクト/イコライザー)画面

### 1. REVERB DEPTH (リバーブデプス)/CHORUS DEPTH (コーラスデプス)/DSP DEPTH (DSPデプス)/VIB ROTOR (バイプローター)

[1▲▼]/ [2▲▼]	REVERB DEPTH (リバーブデプス)	リバーブの深さ(かかり具合)を調節します。
[3▲▼]/ [4▲▼]	CHORUS DEPTH (コーラスデプス)	コーラスの深さ(かかり具合)を調節します。
[5▲▼]	DSP ON/OFF (DSPオン/オフ)	DSPをオン/オフします。
[6▲▼]	DSP DEPTH (DSPデプス)	DSPの深さ(かかり具合)を調節します。DSPエフェクトのタイプを選び直して編集する場合は、「2. DSP」(下記)で操作します。
[7▲▼]	VIBE ROTOR (バイプローター)	「2. DSP」(下記)のDSPタイプで「VIBE VIBRATE」を選んだときだけ表示されます。ボイスを選んだときに「VIBE VIBRATE」をオンにするかオフにするかを、指定します。

### 2. DSP

[1▲▼]~ [4▲▼]	DSP TYPE (DSPタイプ)	DSPエフェクトのタイプを選びます。CATEGORY (カテゴリー)を選んでからTYPE (タイプ)を選びます。
[5▲▼]~ [8▲▼]	VARIATION (バリエーション)	各DSPエフェクトタイプには、バリエーションがあります。 ここでは、DSPエフェクトタイプのバリエーションを編集できます。
		<b>ON/OFF (オン/オフ)</b> バリエーションのオン/オフを選びます。オンを選ぶと、バリエーションを割り当てることができます。オンにして割り当てたバリエーションは、下記「バリュー」で効果の深さも変更されます。オフを選ぶと、通常の設定が割り当てられます。
		<b>PARAMETER (パラメーター)</b> DSPエフェクトタイプのバリエーション名が表示されます。
	<b>VALUE (バリュー)</b> バリエーションがオンの場合の、効果の深さを設定します。	

### 3. EQ (イコライザー)

イコライザー (EQ)の周波数(FREQUENCY)やゲイン値(GAIN=増幅量)を決めます。イコライザーについては、[76ページ](#)をご覧ください。

## ■ HARMONY (ハーモニー)画面

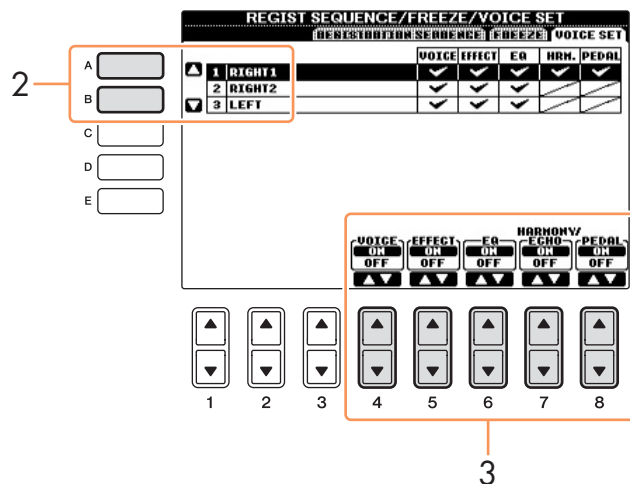
ハーモニーは右手1/右手2パート共通でかかります。設定する前に、メイン画面で右手1パートを選んでください。「ハーモニー/エコーの設定」([6ページ](#))の手順3で表示させた画面と同じ設定ができます。

## ボイスに含まれる設定を呼び出さないようにする

ボイスには、そのボイスに合ったさまざまな設定(ボイス編集機能(10ページ)での設定と同じ)が含まれます。これらの設定はボイスを選んだときに自動的に呼び出されるようになっていますが、オフにすることによって呼び出さないようにできます。

たとえば、どのボイスでも同じハーモニーをかけたいときは、下記の画面で「HARMONY/ECHO」をオフにします。

- 1 設定画面を表示させます：  
[ファンクション] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → タブ切替[◀][▶] VOICE SET
- 2 [A]/[B]ボタンで、鍵盤パートを選びます。



- 3 [4▲▼]~[8▲▼]ボタンで、設定をオン/オフします。

## オルガンフルートボイスを編集する

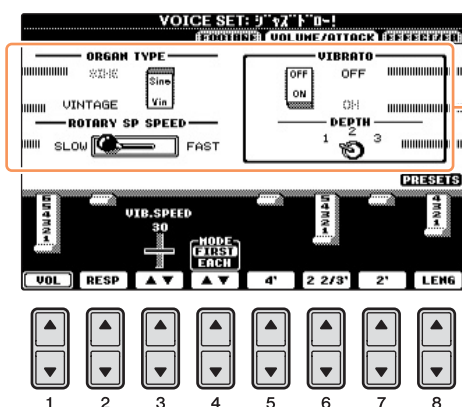
[オルガンフルート]ボタンを押して選ぶオルガンフルートボイスは、画面上のフッターレバーを操作したり、アタックやエフェクト効果を追加したりして編集します。

**注記** 編集が終わったら、[I] (PRESETS) ボタンを押してボイス選択画面を表示させ、ボイスを保存してください。保存せずにほかのボイスに切り替えると、編集内容は失われます。ご注意ください。

### ■ FOOTAGE (フッター)画面

取扱説明書(2章)をご覧ください。

### ■ VOLUME/ATTACK (ボリューム/アタック)画面



FOOTAGE画面と同じ

[1▲▼]	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。
[2▲▼]	RESP (レスポンス)	音のアタックとリリース(13ページ)との両方を調節します。フッターコントロールに対して、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反応が遅くなります。
[3▲▼]	VIB. SPEED (ビブラートスピード)	VIBRATO ON/OFF ([F]/[G]ボタン)とVIBRATO DEPTH ([H]ボタン)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。
[4▲▼]	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す。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す。
[5▲▼]~ [7▲▼]	4', 2 2/3', 2'	対応したフッターのアタック音の音量を増減します。バー表示が長いほど、アタックの量が大きくなります。
[8▲▼]	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。

### ■ EFFECT/EQ (エフェクト/イコライザー)画面

ボイス編集の「EFFECT/EQ」画面と同じです(14ページ)。



# リズムや自動伴奏を鳴らす(スタイル)

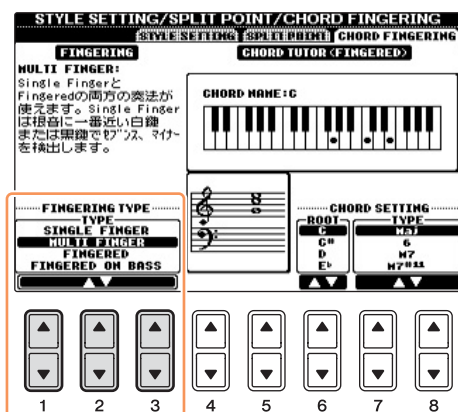
## この章の内容

コードの押さえ方(フィンガリング)を選ぶ	17
スタイル再生に関する設定	19
スプリットポイントの設定	21
選んだスタイルに合ったパネル設定を呼び出す(レパートリー)	22
ワンタッチセッティングにパネル設定を登録する	23
ワンタッチセッティングの内容を確認する	23
スタイルを制作する(スタイルクリエイター)	24
リアルタイム録音	25
ステップ録音	28
スタイル組み立て	28
リズムのノリを変える	30
チャンネル単位で編集する	32
スタイルファイルフォーマットの項目を設定する	33

## コードの押さえ方(フィンガリング)を選ぶ

スタイル再生のためのコード指定方法として、7種類の押さえ方(フィンガリングタイプ)があります。

- 1 設定画面を表示させます：  
[ファンクション] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → タブ切替[◀][▶]  
CHORD FINGERING
- 2 [1▲▼]~[3▲▼]ボタンで、フィンガリングタイプを選びます。  
各フィンガリングタイプについては、18ページをご覧ください。







### コードの押さえ方を画面に表示する

コード名がわかっていてコードの押さえ方がわからない場合は、コードの押さえ方を画面に表示できます(コードチューター機能)。上の画面で、[6▲▼]~[8▲▼]ボタンでコードのルート音(根音)とコードタイプを選ぶと、画面にコードの押さえ方が表示されます。

**NOTE** コードによっては、一部の構成音が表示されないものもあります。

## フィンガリングタイプ

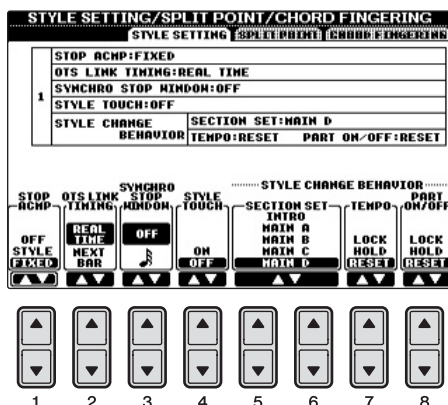
<p><b>SINGLE FINGER</b> (シングルフィンガー)</p>	<p>1～3本の指で簡単にコードを指定できる方法で、スタイル再生に対してだけ有効です。</p> <p><b>C</b>   <b>メジャー (M)コード</b>                      ルートキーを押さえてください。</p> <p><b>C7</b>   <b>セブンス(7)コード</b>                      ルートキーと、ルートキーより左側の白鍵を同時に押さえてください。</p> <p><b>Cm</b>   <b>マイナー (m)コード</b>                      ルートキーと、ルートキーより左側の黒鍵を同時に押さえてください。</p> <p><b>Cm7</b>   <b>マイナーセブンス(m7)コード</b>                      ルートキーと、ルートキーより左側の黒鍵と白鍵を同時に押さえてください。</p>
<p><b>MULTI FINGER</b> (マルチフィンガー)</p>	<p>「シングルフィンガー」の押鍵ルールと「フィンガード」の押鍵ルールの両方が使えます。</p>
<p><b>FINGERED</b> (フィンガード)</p>	<p>コードを構成する音をそのまま押すことによって、コードを指定する方法です。詳細は別冊データリストをご覧ください。コードチューター機能(17ページ)で調べることができます。</p>
<p><b>FINGERED ON BASS</b> (フィンガード オンベース)</p>	<p>フィンガードで認識されるコードに加え、オンベースコード(押さえたコード音の中で一番低い音がベース音になります)も認識しますので、より高度なコード進行を利用した演奏が可能になります。</p>
<p><b>FULL KEYBOARD</b> (フルキーボード)</p>	<p>左手/右手鍵域に関係なく、全鍵域での押鍵をもとにコードを検出します。同時に全鍵域で通常どおり鍵盤演奏も行なえます。</p>
<p><b>AI FINGERED</b> (AIフィンガード)</p>	<p>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もとに適切なコードを推定します。</p>
<p><b>AI FULL KEYBOARD</b> (AIフルキーボード)</p>	<p>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もとに適切なコードを推定します。ただし、9thと11thと13thは認識されません。スタイル再生に対してだけ有効です。</p>

**NOTE** AIとは、Artificial Intelligence (人工知能)の略語です。

## スタイル再生に関する設定

下図の手順で呼び出される画面上で、スタイル再生に関する各種設定が行なえます。

- 1 設定画面を表示させます：  
[ファンクション] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → タブ切替[◀][▶]  
STYLE SETTING
- 2 [1▲▼]~[8▲▼]ボタンで、各種設定をします。

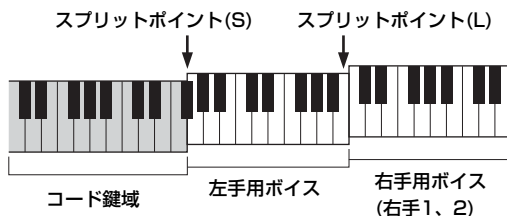


[1▲▼]	<b>STOP ACMP</b> (ストップ アカンパニメント)	[スタイルオン/オフ]をオンにし [シンクロスタート]をオフにすると、スタイル再生が停止していても、左手でコードを押さえたときに本体がコードを認識します(ストップ アカンパニメントの状態)。ここでは、ストップ アカンパニメントの状態、コード音(スタイルのパッドとベースチャンネル)をどのように鳴らすかを決めます。  <b>OFF (オフ)</b> コード鍵域を押さえてもコード音は鳴りません。  <b>STYLE (スタイル)</b> コード鍵域を押さえると、選択されているスタイルに含まれるボイスで、コード音が鳴ります。  <b>FIXED (フィックスト)</b> コード鍵域を押さえると、選択されているスタイルに関係なく同じボイスでコード音が鳴ります。  <b>NOTE</b> MegaVoice (メガボイス)を含むスタイルの場合、ここを「STYLE」に設定すると、意図しない鳴りかたをすることがあります。  <b>NOTE</b> 「OFF」や「FIXED」に設定してソング録音するとコード情報だけが録音され、「STYLE」に設定するとコード情報とボイスが録音されます。
[2▲▼]	<b>OTS LINK TIMING</b> (OTSリンクタイミング)	[OTSリンク]をオンにしてスタイル再生中にメイン[A]~[D]を切り替えたときの、OTS (ワンタッチセッティング)が実際に呼び出されるタイミングを決めます。  <b>REAL TIME (リアルタイム)</b> メイン[A]~[D]ボタンを押した時点でOTSが呼び出されます。  <b>NEXT BAR (ネクストバー)</b> メイン[A]~[D]ボタンを押してから、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。

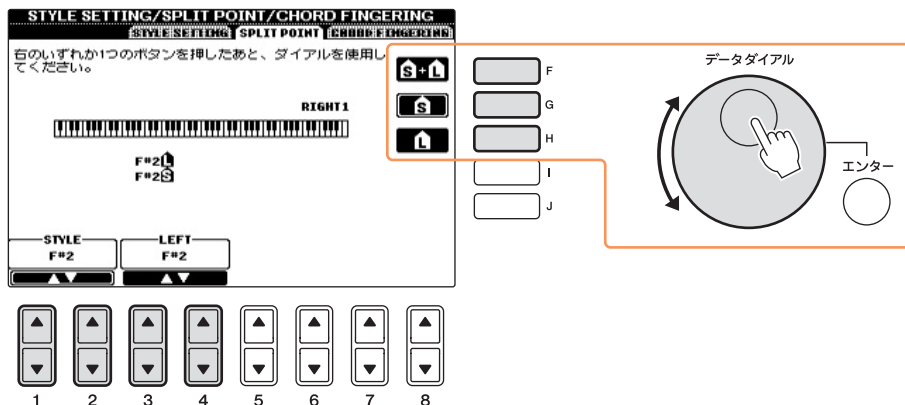
[3▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW (シンクロストップ ウィンドウ)	シンクロストップの例外条件を設定します。[シンクロストップ]ボタンが点灯中の場合でも、ここで設定した時間(音符の長さ)より長くコード鍵域を押し続けるとシンクロストップは機能しません。シンクロストップを機能させるには、設定した音符の長さには達するまでに、コード鍵域から指を離す必要があります。設定値をOFFにした場合は、コード鍵域を押さえた時間にかかわらず、指を離すとシンクロストップが機能します。
[4▲▼]	STYLE TOUCH (スタイルタッチ)	コード鍵域での鍵盤にタッチレスポンスを付けることができます。オンに設定すると、コード鍵域を押した強さで自動伴奏(スタイル再生)の音量を変えることができます。
[5▲▼]/ [6▲▼]	SECTION SET (セクションセット)	スタイル停止中にスタイルを切り替えたとき、どのセクション(イントロやメインなど)が選ばれるかを決めます。OFF(オフ)に設定している場合は、スタイルを変更してもセクションは切り替わりません。スタイルによっては、メインA~Dのいずれかのデータが存在しない場合もあります。その場合は、最も近いセクションに切り替わります。たとえば、メインDに設定した状態でメインDのみデータが無いスタイルに変更した場合、セクションはメインCが選択されます。
[7▲▼]	TEMPO (テンポ)	<p>スタイルを切り替えたとき、切り替えたあとのスタイル再生テンポを決めます。テンポが変わらないようにしたい場合は、ロックかホールドを選びます。</p> <p><b>LOCK (ロック)</b> 切り替える前と同じテンポを保持します。</p> <p><b>HOLD (ホールド)</b> スタイル再生中に切り替えると、切り替える前と同じテンポを保持します。スタイル停止中に切り替えると、切り替えたあとのスタイルの初期テンポに変わります。</p> <p><b>RESET (リセット)</b> 切り替えたあとのスタイルの初期テンポに変わります。</p>
[8▲▼]	PART ON/OFF (パートオンオフ)	<p>スタイルを切り替えたとき、切り替えたあとのスタイルの各チャンネルオン/オフ情報を決めます。チャンネルオン/オフ情報が変わらないようにしたい場合は、ロックかホールドを選びます。</p> <p><b>LOCK (ロック)</b> 切り替える前と同じチャンネルオン/オフ情報を保持します。</p> <p><b>HOLD (ホールド)</b> スタイル再生中に切り替えると、切り替える前と同じチャンネルオン/オフ情報を保持します。スタイル停止中に切り替えると、全チャンネルがオンに変わります。</p> <p><b>RESET (リセット)</b> 全チャンネルがオンに変わります。</p>

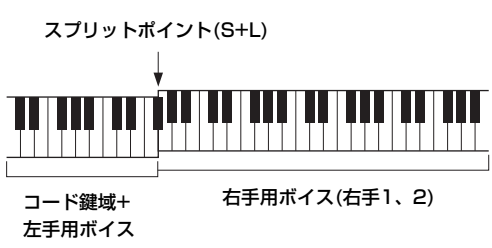
## スプリットポイントの設定

鍵盤の機能を左右で分割するポイントのスプリットポイントといいます。コード鍵域を指定するスプリットポイント(S)と、左手用と右手用のボイスセクションを分けるスプリットポイント(L)があります。スプリットポイントは、鍵盤位置(ノートネーム)で指定します。



- 1 設定画面を表示させます：  
[ファンクション] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → タブ切替[◀][▶]  
SPLIT POINT
- 2 スプリットポイントを設定します。



[F]	スプリットポイント (S+L)	スプリットポイント(S)とスプリットポイント(L)を同じ位置に設定します。[F]ボタンを押してから[データダイヤル]を回します。  
[G]	スプリットポイント (S)	スプリットポイント(S)、スプリットポイント(L)をそれぞれ設定します。[G]または[H]ボタンを押してから[データダイヤル]を回します。  <b>NOTE</b> スプリットポイント(L)はスプリットポイント(S)より下の位置には設定できません。
[H]	スプリットポイント (L)	
[1▲▼]/ [2▲▼]	STYLE (スタイル)	スプリットポイントをノートネームで指定します。「STYLE」でボイスとコード鍵域とのスプリットポイント、「LEFT」で左右ボイスのスプリットポイントを指定します。
[3▲▼]/ [4▲▼]	LEFT (レフト)	

## 選んだスタイルに合ったパネル設定を呼び出す(レパートリー)

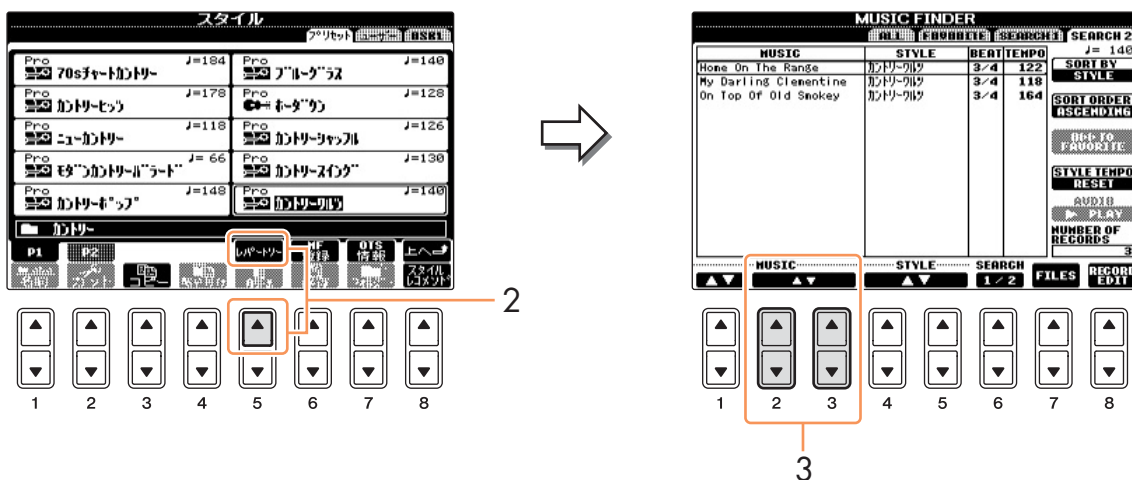
レパートリー機能を使うと、スタイルに合ったパネル設定の候補が表示されます。選択したスタイルでどのような曲が弾けるかわかります。

レパートリー機能を使う前に、ミュージックファインダーのレコードをウェブサイトから楽器に取り込んでおいてください。詳しくは、取扱説明書(7章)をご覧ください。

**NOTE** レパートリー機能は、ミュージックファインダーの機能の一部です。ミュージックファインダーを使うと、さまざまな曲やパネル設定を検索できます。

1 スタイル選択画面で、パネル設定を呼び出したいスタイルを選びます。

2 [5▲](レパートリー)ボタンを押します。  
選択中のスタイルに合うパネル設定の一覧が表示されます。



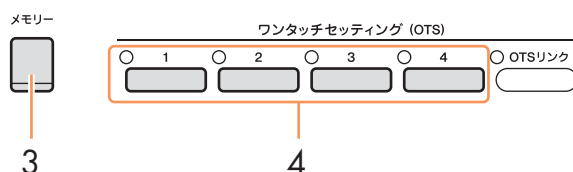
3 [2▲▼]~[3▲▼]ボタンでお好みのパネル設定(レコード)を選びます。

**NOTE** スタイルによっては、パネル設定の候補がないものもあります。

## ワンタッチセッティングにパネル設定を登録する

内蔵の各スタイルには、最適なパネル設定がワンタッチセッティングとしてあらかじめ準備されていますが、お好みのパネル設定を登録してオリジナルのワンタッチセッティングも作れます。ワンタッチセッティングはスタイルデータの一部なので、保存はスタイルファイル選択画面で行ないます。

- 1 ワンタッチセッティングを登録したいスタイルを選びます。
- 2 ボイスやエフェクトなどのパネル設定をします。
- 3 レジストレーションメモリー [メモリー] ボタンを押します。



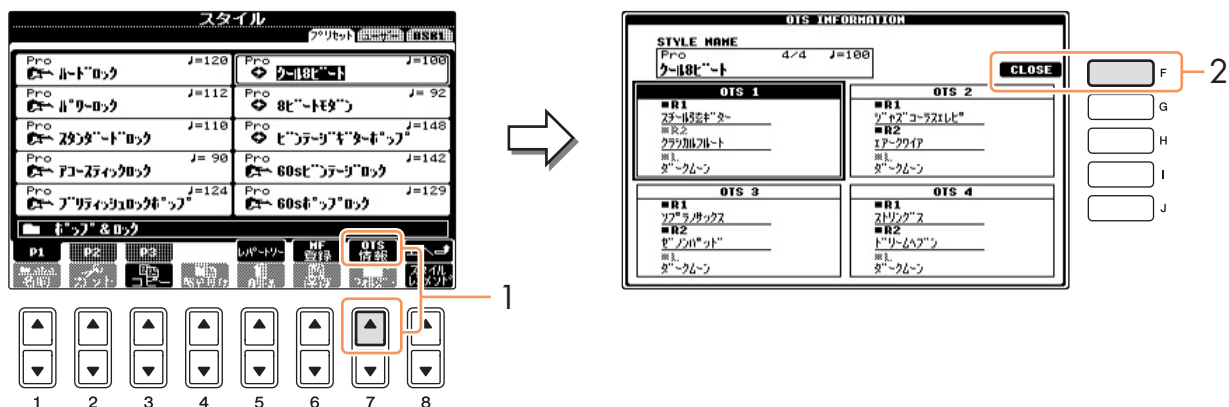
- 4 ワンタッチセッティング[1]~[4]ボタンのどれかを押します。  
パネル設定の保存を促すメッセージが表示されます。
- 5 [F] (YES) ボタンを押してスタイル選択画面を表示させ、パネル設定を、スタイルファイルとして保存します。

**注記** パネル設定を保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、記憶させたデータは失われます。ご注意ください。

## ワンタッチセッティングの内容を確認する

ワンタッチセッティングの[1]~[4]ボタンにどんなボイスが入っているかを確認できます。

- 1 スタイル選択画面で[7▲] (OTS情報) ボタンを押します。  
OTSインフォメーション画面が開き、各ボタンに設定されているボイスが確認できます。

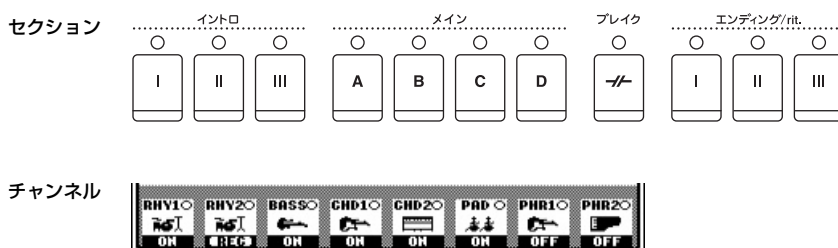


- 2 [F] (CLOSE) ボタンを押して、OTSインフォメーション画面を閉じます。

**NOTE** [ダイレクトアクセス]ボタンを押したあとワンタッチセッティング[1]~[4]ボタンのいずれかを押して、OTSインフォメーション画面を開くこともできます。

## スタイルを制作する(スタイルクリエイター)

スタイルは、イントロ/メイン/エンディングなどのセクションと、それぞれのセクションに含まれる8種類のチャンネルで構成されています。スタイルクリエイター機能では、チャンネルを自分で録音したり、既存のスタイルデータからコピーしたりして1つのスタイルを作りあげます。

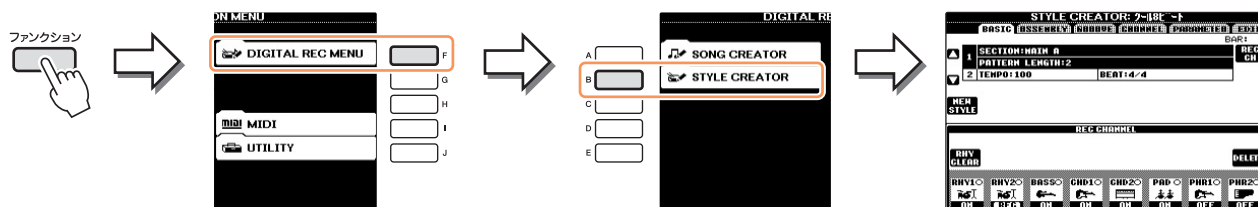


スタイル制作には、下記の3つの方法があります。制作したスタイルは、編集もできます。

- リアルタイム録音** ..... 楽器を演奏してスタイルを録音します。(25ページ)
- ステップ録音** ..... 譜面を書いていくように、一音一音、音の高さや長さなどのデータを入力していきます。(28ページ)
- スタイル組み立て** ..... 内蔵スタイルからさまざまなパターンを混ぜ合わせてスタイルを作ります。(28ページ)

スタイルクリエイター機能に入るには：

[ファンクション] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR



**NOTE** この楽器で作成されたスタイルは、SFF GEフォーマット対応の楽器でのみ再生できます。

スタイルクリエイター画面には、以下の6画面があります。

- BASIC (ベーシック)** ..... スタイルの基本設定をします。リアルタイム録音もこの画面で行ないます。(25ページ)
- ASSEMBLY (アセンブリー)** ..... 内蔵のスタイルからいろいろなチャンネルを組み合わせて新たなスタイルを作ります。(28ページ)
- GROOVE (グループ)** ..... 作成中のスタイルのノリを編集します。(30ページ)
- CHANNEL (チャンネル)** ..... 各チャンネルのデータについて、クオンタイズや音量(ベロシティ)などを編集します。(32ページ)
- PARAMETER (パラメーター)** ..... スタイルファイルフォーマットの設定を編集します。(33ページ)
- EDIT (エディット)** ..... 一音一音、データを入力します(ステップ録音)。(28ページ)



## リアルタイム録音

「BASIC (ベーシック)」画面で、1チャンネルずつ演奏を録音することで、1つのスタイルを作りあげます。

### リアルタイム録音の特徴

#### • ループ方式であること

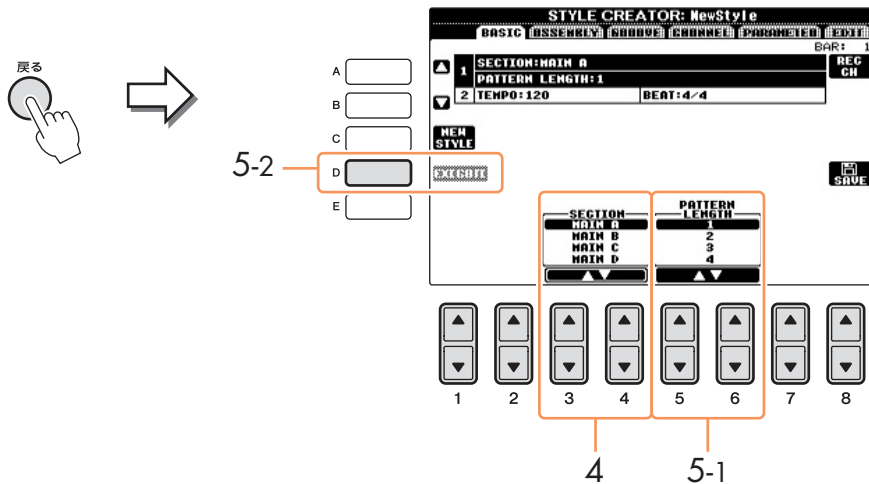
スタイル再生は数小節のリズムパターンの演奏を繰り返す(ループ)ものですが、録音も同じようにループ方式になります。たとえば2小節のメインセクションの録音をスタートさせると、2小節の録音が何回も繰り返されます。一度録音したデータはその次の「ループ」からは再生されますので、耳で録音データの確認ができます。

#### • 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式のことです。リズムクリア(RHY CLEAR: 26ページ)やデリート(DELETE: 26ページ)機能を使わないかぎり、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繰り返されます。一度録音したデータはその次の「ループ」からは再生されます。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(音符)データを録音していく方式です。内蔵スタイルをもとに制作する場合は、オーバーダブ録音は、リズムチャンネルだけに適用されます。リズムチャンネル以外のチャンネルでは、いったん元のデータを削除してから録音します。

- 1 既存のスタイルをもとにして新しいスタイルを作る場合は、録音/編集のもととなるスタイルを選びます。
- 2 設定画面を表示させます:  
[ファンクション] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR  
BASIC画面が表示されます。
- 3 既存のスタイルを使わずに一から新しいスタイルを作る場合は、[C] (NEW STYLE) ボタンを押します。  
すべてのチャンネルのデータが消去されます。
- 4 [戻る]ボタンを押してRECORD画面を閉じ、[3▲▼]/[4▲▼]ボタンで、録音するセクションを選びます。



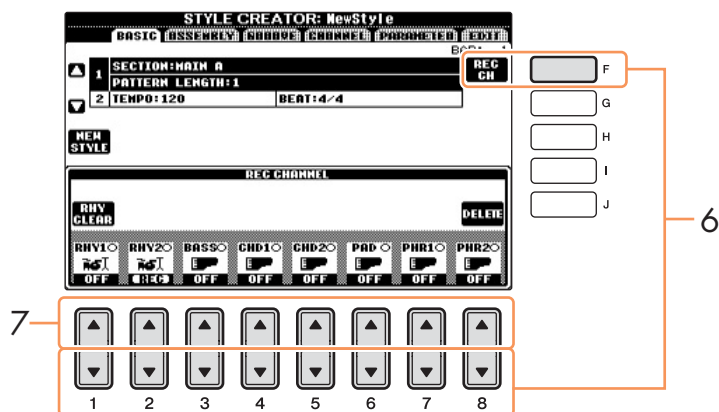
**NOTE** もういちどRECORD画面を表示させたい場合は、[F](REC CH)ボタンを押します。

**NOTE** セクションはパネル上のボタンから選ぶこともできます。28ページをご覧ください。

**NOTE** セクションINTRO 4/ENDING 4は、パネル上のボタンで選ぶことができません。

- 5 [5▲▼]/[6▲▼]ボタンで、選んだセクションの長さ(小節数)を決め、[D](EXECUTE)ボタンを押して決定します。

- 6 [F](REC CH)ボタンを押しながら[1▼]~[8▼]ボタンを押して、録音チャンネルを指定します。録音チャンネルを解除するときは、もう一度[1▼]~[8▼]ボタンを押します。



- 7 [1▲]~[8▲]ボタンを押してボイス選択画面を表示させ、録音するチャンネルのボイスを選びます。元の画面に戻るには、[戻る]ボタンを押します。

#### 録音できるボイス

- 「RHY1」チャンネル  
オルガンフルートボイス、スーパーアーティキュレーションボイスを除く、すべてのボイス
- 「RHY2」チャンネル  
ドラムキット/SFXキットのみ
- 「BASS」~「PHR2」チャンネル  
オルガンフルートボイス、ドラムキット/SFXキット、スーパーアーティキュレーションボイスを除く、すべてのボイス

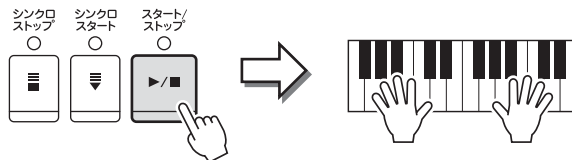
**NOTE** プリセットのオルガンフルートボイスは、RHY1やBASS~PHR2チャンネルに録音できます。

- 8 削除したいチャンネルがある場合は、[J](DELETE)ボタンを押しながら該当するチャンネルの[1▲]~[8▲]ボタンを押します。

[J]ボタンを離す前にもう一度同じ[1▲]~[8▲]ボタンを押すと、削除を取り消すことができます。

**NOTE** 内蔵スタイルをもとに「BASS」~「PHR2」チャンネルを録音するときは、録音を始める前に、もとのデータを削除してください。

- 9 スタイル[スタート/ストップ]ボタンを押して、録音をスタートします。指定した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できます。



リズムチャンネル(RHY1、2)以外のチャンネルに録音する場合は、「リズムチャンネル以外のチャンネルに録音する場合のルール」(下記)をご覧ください。

**NOTE** [1▼]~[8▼]ボタンで、各チャンネルをミュートできます。

#### 録音したリズムチャンネル(RHY1、2)の特定の楽器を消去する

録音チャンネルが表示されている画面で[E](RHY CLEAR)ボタンを押しながら鍵盤を押すと、鍵盤に割り当てられている楽器のデータが消去されます。

- 10 別のチャンネルを続けて録音するときは、手順6～9を繰り返します。
- 11 スタイル[スタート/ストップ]ボタンを押して、録音をストップします。
- 12 [戻る]ボタンを押して、RECORD画面を閉じます。
- 13 [I] (SAVE) ボタンを押してスタイル選択画面を表示させ、録音したスタイルを保存します。

**注記** 保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

#### リズムチャンネル以外のチャンネルに録音する場合のルール

- BASS、PHRASE1、PHRASE2チャンネルには、CM7のスケールノート(下記イラストのCとR)を使って録音してください。(使用できる鍵盤…C, D, E, G, A, B)
- CHORD1、CHORD2、PADチャンネルには、CM7のコードノート(下記イラストのC)を使って録音してください。(使用できる鍵盤…C, E, G, B)



C=コードノート  
C, R=使用推奨ノート

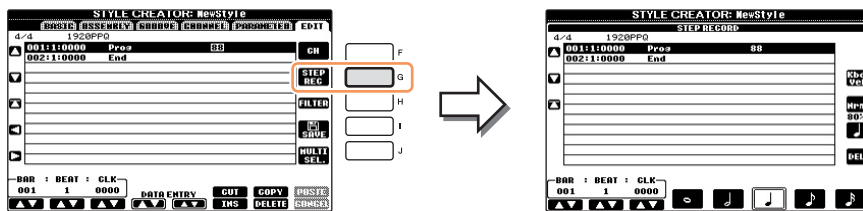
[スタイル オン/オフ]をオンにしてスタイルを再生すると、ここで録音したデータが押さえたコードに応じてノート(音符)変換され、自動伴奏として鳴ります。ノート変換のもととなるコードをソースコードといい、初期設定では「CM7」になっています。ソースコードはパラメーター画面(34ページ)で変更できますが、選んだコードによって、録音時に弾いてもよい鍵盤(スケールノートとコードノート)が違ってきます。各コードタイプのスケールノート/コードノートについては34ページをご覧ください。

**NOTE** イントロ、エンディングセクションを録音する場合は、このルールにとらわれず、自由にコード進行を持たせて録音すると、内蔵スタイルのような楽しいスタイルを制作できます。

## ステップ録音

「EDIT (エディット)」画面で、一音一音データを入力してスタイルを作ります。ソングのステップ録音(45ページ)とほぼ同じ方法で入力/編集できますが、以下に示すポイントだけが、ソングの場合と異なります。

- ソングクリエイターではエンドマークの位置が自由に変更できますが、スタイルクリエイター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スタイルの長さが決まるからです。たとえば、4小節のセクションをもとにしてスタイルを制作する場合、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、スタイルクリエイターのEDIT画面(イベントリスト)で変更することはできません。
- ソングクリエイターでは「1-16」画面で録音チャンネルを変更できますが、スタイルクリエイターのEDIT画面(イベントリスト)では変更できません。「BASIC」画面などで録音チャンネルをあらかじめ設定しておいてください。
- スタイルクリエイターでは、チャンネルデータ(CH)の入力とシステムエクスクルーシブデータ(SYS/EX.)の編集(削除、コピー、および移動)ができ、[F]ボタンを押して切り替えます。コードデータ(CHORD)、歌詞データ(LYRICS)、システムエクスクルーシブデータ(SYS/EX.)の入力はできません。

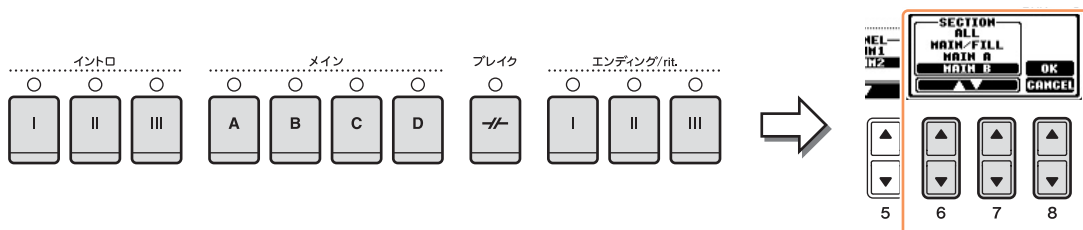


ステップ録音の手順については、45～48ページをご覧ください。EDIT画面(イベントリスト)の見かたについては、57ページをご覧ください。

## スタイル組み立て

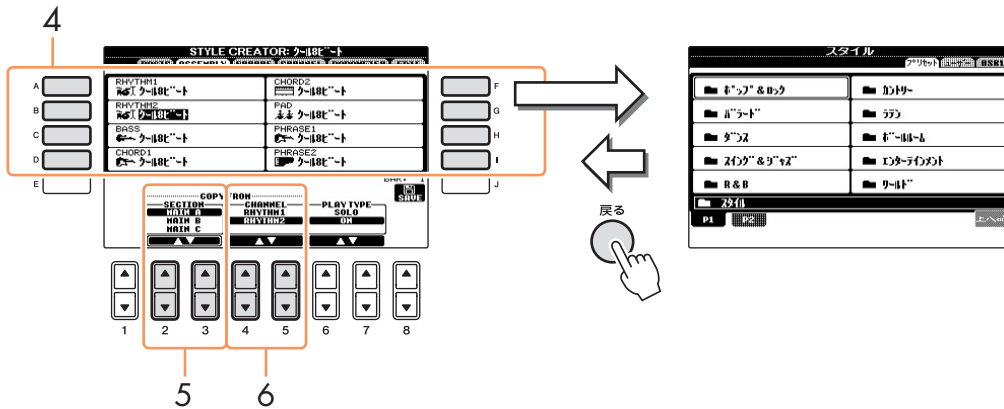
「ASSEMBLY (アセンブリー)」画面で、内蔵スタイルからさまざまなパターン(チャンネル)を集めて1つのスタイルを作りあげます。

- 1 スタイル組み立てのもとになるスタイルを選びます。
- 2 設定画面を表示させます。  
[ファンクション] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR → タブ切替[◀][▶] ASSEMBLY
- 3 制作するスタイルのセクション(イントロ/メイン/エンディングなど)を選びます。  
パネルのセクションボタン([イントロ]/[メイン]/[エンディング]ボタンなど)を押してSECTION画面を表示させ、[6▲▼]/[7▲▼]ボタンでセクションを変更したあと、[8▲](OK)ボタンを押して確定します。



**NOTE** セクションINTRO 4/ENDING 4は、パネルのボタンで選ぶことができません。

- 4 [A]～[D]、[F]～[I]ボタンで、パターンを置き換えるチャンネルを選びます。もう一度同じボタンを押してスタイル選択画面を表示させ、置き換えたいパターンが入ったスタイルを選びます。  
スタイルを選んだあとは、[戻る]ボタンを押して元の画面に戻ります。



- 5 [2▲▼]/[3▲▼](SECTION)ボタンで、手順4で選んだスタイルの中から、組み入れたいパターンがあるセクションを選びます。
- 6 [4▲▼]/[5▲▼](CHANNEL)ボタンで、手順5で選んだセクションの中から、組み入れたいパターン(チャンネル)を選びます。  
別のチャンネルでパターンを置き替えるときは、手順4～6を繰り返します。

#### スタイルを再生させながらスタイル組み立てをする

スタイルを再生させながらスタイル組み立てをする場合、再生方法を3通りから選べます。スタイル組み立て画面で[6▲▼]/[7▲▼](PLAY TYPE)ボタンを押して選びます。

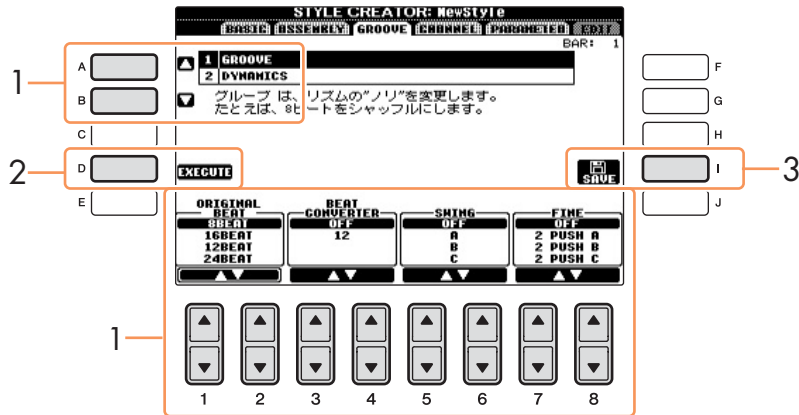
- SOLO  
スタイル組み立て画面で選択しているチャンネルと、RECORD画面でRECに指定されているチャンネルが再生されます。
- ON  
スタイル組み立て画面で選択しているチャンネルと、RECORD画面でOFF以外に指定されているチャンネルが、再生されません。
- OFF  
スタイル組み立て画面で選択しているチャンネルは再生されません。

- 7 [J](SAVE)ボタンを押してスタイル選択画面を表示させ、作成したスタイルを保存します。

**注記** 保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、作成したデータは失われます。ご注意ください。

## リズムのノリを変える

「GROOVE (グループ)」画面で、作成したスタイルのノリを変えられます。



1 [A]/[B]ボタンで編集する項目を選び、[1▲▼]~[8▲▼]ボタンでデータを編集します。

### 1. GROOVE (グループ)

スタイル再生の発音タイミング(クロック)を微妙にずらして、音楽のノリやグループ感を演出します。ここでの設定は、選択されているセクションの全チャンネルに対して有効です。

[1▲▼]/ [2▲▼]	ORIGINAL BEAT (オリジナルビート)	グループ効果を加えるビートを指定します。たとえば、「8 Beat」を選ぶと、8分音符のタイミングにあるノートオン(音符)に対してグループ効果を加えることになります。また、「12 Beat」を選ぶと、3連8分音符のタイミングにあるノートオン(音符)に対してグループ効果を加えることになります。
[3▲▼]/ [4▲▼]	BEAT CONVERTER (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、どのタイミングに変える(コンバートする)かを設定します。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分音符タイミングのノート(音符)データが、3連8分音符のタイミングに変わることになります。ORIGINAL BEATが「12BEAT」に設定されているときにBEAT CONVERTERに表示される「16A」と「16B」は、コンバートのバリエーションです。
[5▲▼]/ [6▲▼]	SWING (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、スイング感を出します。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。
[7▲▼]/ [8▲▼]	FINE (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、効果を加え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。

## 2. DYNAMICS (ダイナミクス)

スタイル再生の、ある特定のタイミングの音を強めたり弱めたりする(ペロシティー値、またはボリューム値を上げ下げする)ことで、アクセントの効いた演奏効果を出します。ここでの設定は、選択されているセクションの全チャンネルに一律にかけることも、チャンネル別にかけることも可能です。

[1▲▼]/ [2▲▼]	CHANNEL (チャンネル)	ダイナミクス効果をかけるチャンネルを選びます。
[3▲▼]/ [4▲▼]	ACCENT TYPE (アクセントタイプ)	どのタイミングでアクセントをかけるかを選択します。
[6▲▼]	STRENGTH (ストレンクス)	アクセントの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。
[7▲▼]	EXPAND/COMP. (エクスパンド/コンプレッション)	音量をエクスパンド(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(エクスパンド)。また、値を100%未満に設定すると、変化幅が狭まります(コンプレッション)。
[8▲▼]	BOOST/CUT (ブースト/カット)	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。

2

[D](EXECUTE)ボタンを押して、編集内容を実行します。

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。変更されたデータを元に戻したい場合は、もう一度このボタンを押します。元に戻せるのは、1つ前の操作だけです。

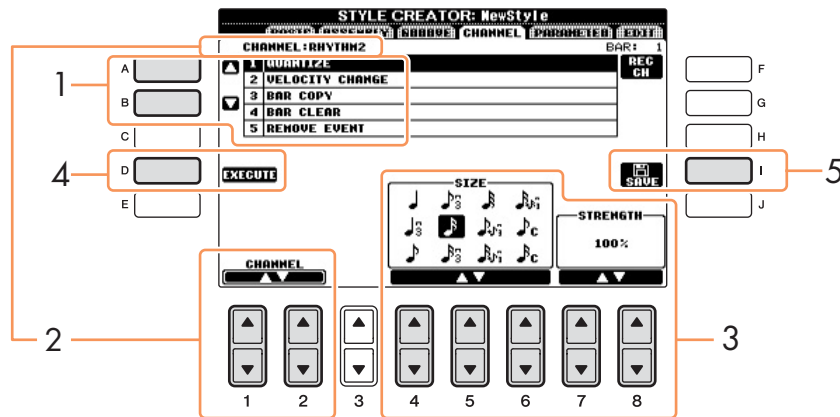
3

[I](SAVE)ボタンを押してスタイル選択画面を表示させ、編集したスタイルを保存します。

**注記** 保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

## チャンネル単位で編集する

「CHANNEL (チャンネル)」画面で、各チャンネルのデータを編集できます。



### 1 [A]/[B]ボタンで、編集する項目を選びます。

#### 1. QUANTIZE (クオンタイズ)

ソングクリエーターの場合と同じです。55ページをご覧ください。  
ここでは、ソングクリエーターでの設定値に加えて下記の2つの設定があります。

- ♪c 8分音符でスイング
- ♪c 16分音符でスイング

#### 2. VELOCITY CHANGE (ベロシティーチェンジ)

指定されたチャンネルのすべてのノート(音符)データについて、ベロシティー(強さ)をブースト(増やす)したり、カット(減らす)したりします。

#### 3. BAR COPY (バーコピー)

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 (トップ)	コピー元の小節範囲を設定します。TOPでコピー開始位置、LASTでコピー終了位置を指定します。
[5▲▼]	LAST (ラスト)	
[6▲▼]	DEST (デスティネーション)	コピー先の先頭小節を指定します。

#### 4. BAR CLEAR (バークリア)

指定したチャンネルの、指定した範囲の小節のデータをすべて消去します。

#### 5. REMOVE EVENT (リムーブイベント)

指定したチャンネルから、特定のイベントだけを取り除いて消去します。

### 2 [1▲▼]/[2▲▼](CHANNEL)ボタンで、編集するチャンネルを選びます。 選ばれたチャンネルは、画面左上に表示されます。

### 3 [4▲▼]~[8▲▼]ボタンで、データを編集します。



- 4 [D](EXECUTE)ボタンを押して、編集内容を実行します。  
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。変更されたデータを元に戻したい場合は、もう一度このボタンを押します。元に戻せるのは、1つ前の操作だけです。
- 5 [I](SAVE)ボタンを押してスタイル選択画面を表示させ、編集したスタイルを保存します。

**注記** 保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

## スタイルファイルフォーマットの項目を設定する

スタイルファイルフォーマット(SFF: Style File Format)とは、ヤマハの自動伴奏(スタイル再生)機能のノウハウを大成した「統一フォーマット」です。下図は、スタイルにおいて、自動伴奏用のチャンネルがどのような仕組みで鳴っているかを示しています(リズムチャンネルには影響しません)。スタイルクリエイターの「PARAMETER (パラメーター)」画面で、これらの項目を自由に設定できます。

### ソースパターンの設定

SOURCE ROOT (ソースルート)/  
SOURCE CHORD (ソースコード)..... 34ページ

スタイルは、それぞれの音楽に適したパターン(ソースパターン)を持っており、左手でコードを押さえると、ソースパターンがそのコードにふさわしいピッチ(音の高さ)に変換されて鳴ります。  
ソースルート、ソースコードは、ソースパターンをどのコードタイプで録音するかの設定です。

### コードの演奏

### ノート(音符)変換

NTR (コードルート変更に対する処理)/  
NTT (コードタイプ変更に対する処理)..... 35ページ

左手でコードを変更したときに、どのようにソースパターンのノート(音符)を変換するかを決めます。

### その他の設定

HIGH KEY (コードルート変更に対するノート変換の折り返し点)/  
NOTE LIMIT (発音音域の制限)/  
RTR (コード変更時に鳴っていた音に対する処理)..... 37ページ

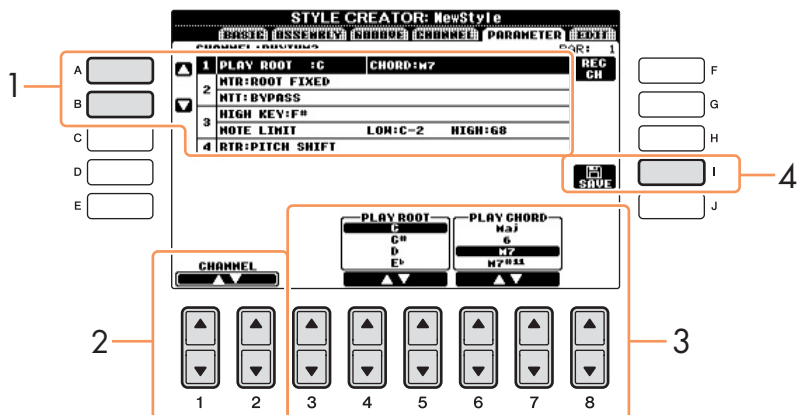
ノート変換された音に対して、最終調節をする項目です。たとえば、ノートリミット(NOTE LIMIT)では、ノート変換によって非現実的な音域(ピッコロの低音など)になってしまう場合に、現実的な音域までオクターブを調整します。

### 発音

CVP-601のスタイルは、SFF GEに対応しています。従来のSFFと比べ、ギターパートがよりリアルで表現力豊かになっています。

**NOTE** この楽器で作成されたスタイルは、SFF GEフォーマット対応の楽器でのみ再生できます。

- 1 PARAMETER画面上で、[A]/[B]ボタンで編集する項目を選びます。  
各項目については、下記をご覧ください。



- 2 [1▲▼]/[2▲▼](CHANNEL)ボタンで、編集するチャンネルを選びます。  
選ばれたチャンネルは、画面左上に表示されます。
- 3 [3▲▼]~[8▲▼]ボタンで、データを編集します。  
編集内容は、34~37ページをご覧ください。
- 4 [I](SAVE)ボタンを押してスタイル選択画面を表示させ、編集したスタイルを保存します。

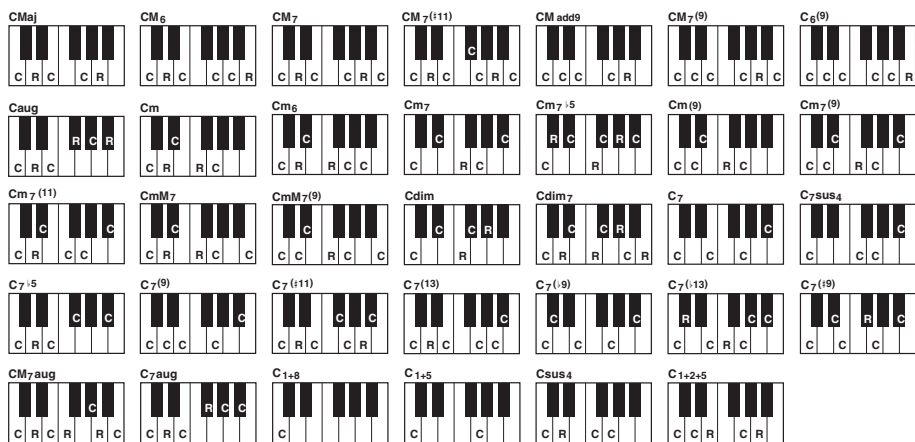
**注記** 保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

## 1. SOURCE ROOT/CHORD (ソースルート/コード)

ソースパターンを録音するときに、何のキーで演奏するかを設定します。たとえばFm7に設定すると、スタイルを鳴らす際にFm7のコードを押さえると録音データ(ソースパターン)がそのまま演奏されることとなります。初期設定はCM7(ソースコードルート「C」、ソースコードタイプ「M7」)です。ここで設定したコードタイプによって、録音時に押さえられる鍵盤(スケールノート、コードノート)が変わります。

「BASIC」画面で編集もとなる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Cの場合



C=コードノート C, R=使用推奨ノート

**NOTE** スタイル制作中に、ソースパターン以外のコードで試験ができます。NTRを「ROOT FIXED」、NTTを「BYPASS」、NTT BASSを「OFF」に設定すると、SOURCE ROOT/CHORDの表示がPLAY ROOT/CHORDに切り替わります。この状態で、再生させてみたいコードルート/タイプを指定すれば、ソースパターン以外のコードの試験ができます。



**NOTE** NTRが「GUITAR」のときは、ここでの設定は機能しません。



## 2. NTR/NTT (ノートトランスポジションルール/ノートトランスポジションテーブル)

[3▲▼]/ [4▲▼]	NTR (ノートトランスポジションルール)	スタイル再生時のコードルート変更に対する、ソースパターンのノート変換方式を設定します。
[5▲▼]~ [7▲▼]	NTT (ノートトランスポジションテーブル)	ソースパターンをノート変換するためのテーブル(一覧表)を決めます。下記をご覧ください。
[8▲▼]	NTT BASS ON/OFF (NTTベースオン/オフ)	これをON(オン)に設定したチャンネルは、楽器にオンベースコードが認識されたときにベースルートで再生されます。NTRが「GUITAR」に設定されているときにこれをONにすると、オンベースコードが認識されたときに、ベース音だけがベースルートで再生されます。

## NTR (ノートトランスポジションルール)

ROOT TRANS (ルートトランスポーズ)	スタイル再生時にコードルートが変更されたとき、変換されるノート(音符)間の音程が維持されます。メロディーラインがあるパート(チャンネル)に対してこの設定を使います。	
ROOT FIXED (ルートフィックスト)	スタイル再生時にコードルートが変更されたとき、変更前のコードで鳴っていた構成音にできるだけ近い音域になるよう、ノート変換されます。コードが鳴っているパート(チャンネル)に対してこの設定を使います。	
GUITAR (ギター)	ギターパート用の変換方式です。ギターでコードを鳴らしたときのように変換されます。	

## NTT (ノートトランスポジションテーブル)

NTRが「ROOT TRANS」または「ROOT FIXED」に設定されている場合:

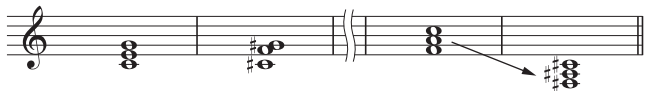
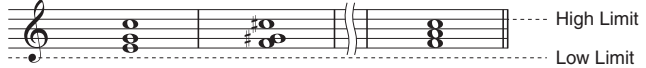
BYPASS (バイパス)	NTRがROOT FIXEDの場合は、ノート変換をいっさい行なわないテーブルです。NTRがROOT TRANSの場合は、ルートだけノート変換されるテーブルです。
MELODY (メロディー)	メロディーラインのノート変換に最適なテーブルです。「PHRASE 1」や「PHRASE 2」のような、メロディーを含むチャンネルに使用します。
CHORD (コード)	コードパートのノート変換に最適なテーブルです。「CHORD 1」と「CHORD 2」が、ピアノやギターなどのコード演奏を含むときに使用します。
MELODIC MINOR (メロディックマイナー)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換される時、長3度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換される時、短3度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)の、メロディーパート(チャンネル)などに使用します。
MELODIC MINOR 5th (メロディックマイナー 5th バリエーション)	MELODIC MINOR (メロディックマイナー)のノート変換に加え、オーギュメント(Aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音に変化するテーブルです。
HARMONIC MINOR (ハーモニックマイナー)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換される時、長3度の音と長6度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換される時、短3度の音と短6度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)の、コードパート(チャンネル)などに使用します。

<b>HARMONIC MINOR 5th</b> (ハーモニックマイナー 5th バリエーション)	HARMONIC MINOR (ハーモニックマイナー)のノート変換に加え、オーギュメント(Aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音が変わるテーブルです。
<b>NATURAL MINOR</b> (ナチュラルマイナー)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換されるとき、長3度、長6度、長7度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換されるとき、短3度、短6度、短7度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)の、コードパート(チャンネル)などに使用します。
<b>NATURAL MINOR 5th</b> (ナチュラルマイナー 5th バリエーション)	NATURAL MINOR (ナチュラルマイナー)のノート変換に加え、オーギュメント(Aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音が変わるテーブルです。
<b>DORIAN</b> (ドリアン)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換されるとき、長3度の音と長7度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換されるとき、短3度の音と短7度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)の、コードパート(チャンネル)に使用します。
<b>DORIAN 5th</b> (ドリアン5thバリエーション)	DORIAN (ドリアン)のノート変換に加え、オーギュメント(Aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音が変わるテーブルです。

NTRが「GUITAR」に設定されている場合:

<b>ALL PURPOSE</b> (オールパーパス)	ストローク、アルペジオの両方の演奏に対応したテーブルです。
<b>STROKE</b> (ストローク)	ギターのストローク演奏に適したテーブルです。実際にギターでストローク演奏をしたときのように、コード内の特定の音がミュートされることがあります。
<b>ARPEGGIO</b> (アルペジオ)	ギターのアルペジオ奏法に適したテーブルです。4音のアルペジオが美しく響きます。

### 3. HIGH KEY/NOTE LIMIT (ハイキー/ノートリミット)

<p>[4▲▼]/ [5▲▼]</p>	<p><b>HIGH KEY</b> (ハイキー)</p>	<p>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(35ページ)で「ROOT TRANS」が選ばれているときだけ、この設定ができます。</p> <p><b>【例】ハイキーがFのとき</b></p> <p>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</p> 
<p>[6▲▼]</p>	<p><b>NOTE LIMIT LOW</b> (ノートリミット ロー)</p>	<p>スタイルチャンネルに録音されたノートデータに対して発音域を設定します(最低音: LOW、最高音: HIGH)。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し、発音域内のノートにオクターブシフトします。</p>
<p>[7▲▼]</p>	<p><b>NOTE LIMIT HIGH</b> (ノートリミット ハイ)</p>	<p><b>【例】最低音が「C3」で最高音が「D4」のとき</b></p> <p>ルート変更 → CM      C#M    . . .    FM    . . . 再生音      → E3-G3-C4    F3-G#3-C#4      F3-A3-C4</p> 

### 4. RTR (リトリガールール)

スタイル再生時にコード変更をしたときに、発音中の音をどのように処理するかを決めます。

<p><b>STOP</b> (ストップ)</p>	<p>発音中の音を止めます。</p>
<p><b>PITCH SHIFT</b> (ピッチシフト)</p>	<p>発音中の音のピッチが、新しいコードに合ったノートのピッチに差し替えられます。</p>
<p><b>PITCH SHIFT TO ROOT</b> (ピッチシフト トゥー ルート)</p>	<p>発音中の音のピッチが、新しいコードのルート音のピッチに差し替えられます。差し替えられたノートのオクターブは、元の音から維持されます。</p>
<p><b>RETRIGGER</b> (リトリガー)</p>	<p>発音中の音は消え、新しいコードに合ったノートで再発音します。</p>
<p><b>RETRIGGER TO ROOT</b> (リトリガー トゥー ルート)</p>	<p>発音中の音は消え、新しいコードのルート音で再発音します。差し替えられたノートのオクターブは、元の音から維持されます。</p>

# 曲を再生、練習する(ソング)

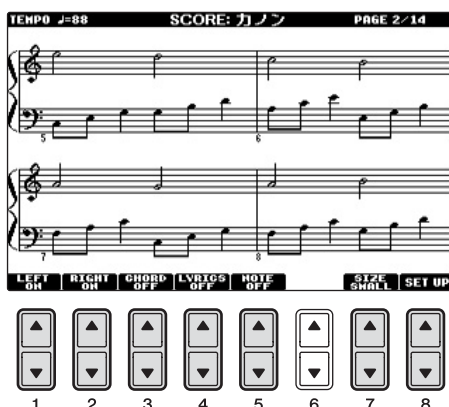
## この章の内容

譜面の表示を変える.....	38
ソングとスタイルを同時に再生する.....	40
ソングに関する設定.....	41
練習機能(ガイド)を使う.....	42
パフォーマンスアシスタント機能を使ってバックングを弾く.....	44

## 譜面の表示を変える

[譜面]ボタンを押すと、選択中のソングの譜面(楽譜)が表示されます。ここでは、譜面の表示サイズや表示項目などを変える方法を説明します。設定は電源を切っても保持されます。

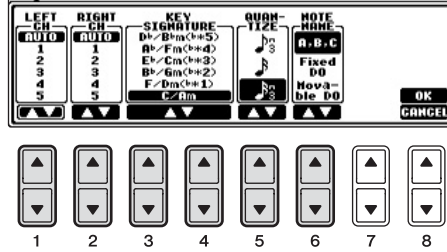
**NOTE** 表示方法をソングごとに記憶する場合は、[ファンクション] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONGCREATOR → タブ切替[◀][▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUPで表示される画面でソングデータにSETUPして、ソング自体を保存する必要があります(56ページ)。



[1▲▼]	LEFT ON/OFF (レフトオン/オフ)	左手チャンネルの表示のオン/オフを切り替えます。グレーアウトされて設定できない場合は、39ページの画面でLEFT CHを「AUTO」以外に設定するか、[ファンクション] → [B] SONG SETTINGの画面でTRACK2を「OFF」以外に設定してください。LEFTとRIGHT (下記)の両方を同時にオフにすることはできません。
[2▲▼]	RIGHT ON/OFF (ライトオン/オフ)	右手チャンネルの表示のオン/オフを切り替えます。LEFT (上記)とRIGHTの両方を同時にオフにすることはできません。
[3▲▼]	CHORD ON/OFF (コードオン/オフ)	コード表示のオン/オフを切り替えます。ソングにコード情報が入っていない場合は、このボタンを押してもコードは表示されません。
[4▲▼]	LYRICS ON/OFF (リリクスオン/オフ)	歌詞表示のオン/オフを切り替えます。ソングに歌詞情報が入っていない場合は、このボタンを押しても歌詞は表示されません。ソングにペダル情報が入っている場合は、このボタンを押すと、歌詞を表示させる代わりにペダル情報を表示できます。
[5▲▼]	NOTE ON/OFF (ノートオン/オフ)	音名表示(ドレミなど)のオン/オフを切り替えます。音名は、音符の左に表示されます。表示するスペースが狭い場合は、音符の左上に表示されます。ソングにフィンガリング情報が入っている場合、このボタンを押すと、音名を表示させる代わりにフィンガリング情報を表示できます。

[7▲▼]	SIZE (サイズ)	譜面の表示サイズを変えます。
[8▲▼]	SET UP (セットアップ)	詳細設定をします。下記をご覧ください。

譜面画面で[8▲▼](SET UP)ボタンを押すと、さらに詳細な譜面の表示方法を設定できます。  
[1▲▼]~[6▲▼]ボタンで譜面の表示方法(下記)を設定し、[8▲](OK)ボタンを押して確定します。



[1▲▼]	LEFT CH (レフトチャンネル)	左手で弾くべき譜面/右手で弾くべき譜面の、ソングデータ上のチャンネルを設定します。下記設定に関係なく、ソングを変更するとチャンネルは「AUTO」に戻ります。
[2▲▼]	RIGHT CH (ライトチャンネル)	<p><b>AUTO (オート)</b> 左手で弾くべき譜面/右手で弾くべき譜面の、ソングデータ上のチャンネルを自動で設定します。ファンクションのソング設定画面(41ページ)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。</p> <p><b>1~16</b> 左手で弾くべき譜面/右手で弾くべき譜面の、ソングデータ上のチャンネルを1~16チャンネルの中から設定します。</p> <p><b>OFF (オフ) (LEFT CHのみ)</b> 左手で弾くべき譜面の表示をオフにします。</p>
[3▲▼]/ [4▲▼]	KEY SIGNATURE (キーシグネチャー)	譜面表示上の調性(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譜面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。
[5▲▼]	QUANTIZE (クオンタイズ)	表示される譜面はソングデータ(演奏データ)をもとに作成されるため、譜面として正確に表示されない可能性があります。その場合、クオンタイズ設定で、選んだソングの最も細かい音符を選ぶことによって、正しく見やすい譜面表示に変更することができます。
[6▲▼]	NOTE NAME (ノートネーム)	<p>NOTE ON/OFFの設定がオンのときの、ノートネーム表示形式を決めます。</p> <p><b>A, B, C (エービーシー)</b> 「CDEFGAB」が表示されます。</p> <p><b>Fixed DO (フィックスド)</b> Cの音から順に「ドレミファソラシド」と表示します。言語によって表示が切り替わります。</p> <p><b>Movable DO (ムーバブル)</b> 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G)のときは、G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。</p>

## ソングとスタイルを同時に再生する

ソングとスタイルを同時に再生すれば、ソングの9~16チャンネルがスタイルのチャンネルに置き換えられるので、スタイルを使ってソングの伴奏部分を弾くことができます。下記の手順で、ソングに合わせてコードを弾いてみましょう。

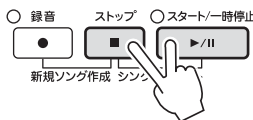
- 1 ソングを選びます。
- 2 スタイルを選びます。
- 3 スタイル[スタイルオン/オフ]ボタンを押して、スタイルをオンにします。



- 4 スタイル[シンクロスタート]ボタンを押して、シンクロスタート機能をオンにします。



- 5 ソングコントロール[ストップ]ボタンを押しながら[スタート/一時停止]ボタンを押して、シンクロスタート機能をオンにします。



- 6 スタイル[スタート/ストップ]ボタンを押すか、左手でコードを弾いて、ソングとスタイルを同時に再生します。自分でコードを弾く場合は、[譜面]ボタンを押して譜面を表示させ、コード表示をオンにすると、コードが確認できます(38ページ)。

**NOTE** ソングとスタイルを同時に再生させると、ソング、スタイルともにソングのテンポで再生されます。

ソングの再生がストップすると、スタイルの再生も同時にストップします。

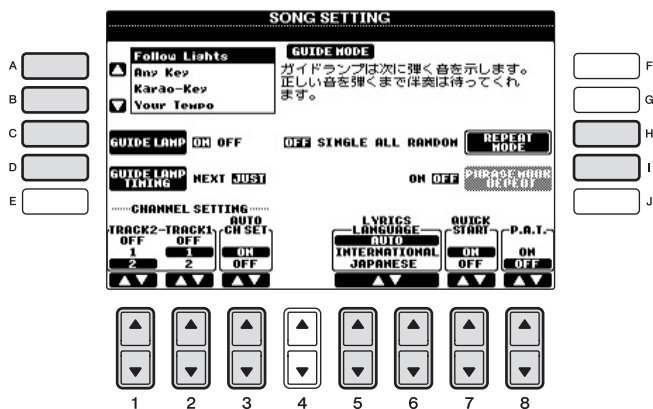


## ソングに関する設定

ここでは、リピート再生やガイド機能の詳細設定など、ソングに関するさまざまな設定をします。

設定画面を表示させます：

[ファンクション] → [B] SONG SETTING



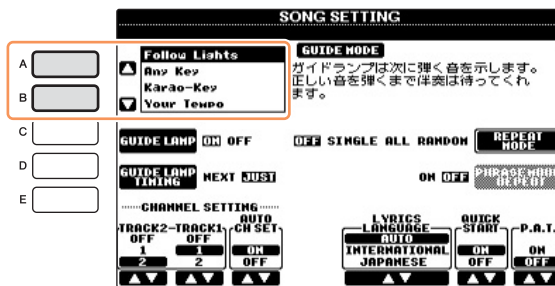
[A]/[B]	GUIDE MODE (ガイドモード)	ガイド機能に関する設定です。 <a href="#">42ページ</a> をご覧ください。
[C]	GUIDE LAMP (ガイドランプ)	
[D]	GUIDE LAMP TIMING (ガイドランプタイミング)	
[H]	REPEAT MODE (リピートモード)	<p>繰り返し再生の方法を設定します。</p> <p><b>OFF (オフ)</b> 現在選ばれているソングを1回だけ再生し、繰り返し再生はしません。</p> <p><b>SINGLE (シングル)</b> 現在選ばれているソング1曲を繰り返し再生します。</p> <p><b>ALL (オール)</b> 指定のフォルダー (現在選ばれているソングがあるフォルダー)にあるソング全曲の連続再生を繰り返します。</p> <p><b>RANDOM (ランダム)</b> 指定のフォルダー (現在選ばれているソングがあるフォルダー)にあるソング全曲のランダム(順不同)再生を繰り返します。</p> <p><b>NOTE</b> 内蔵ソングで「ガイド機能を使おう」、「鍵盤で遊ぼう」フォルダーに入っているソングは、ガイド機能の設定が含まれているため、オール/ランダム再生に適していません。</p>
[I]	PHRASE MARK REPEAT (フレーズマークリピート)	フレーズマークが入っているソングで、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でソングを再生すると、指定した番号のフレーズを繰り返し再生できます。
[1▲▼]	TRACK2 (トラック2)	ソング内のどのチャンネルを左手パート(TRACK2)/右手パート(TRACK1)にするかを設定します。
[2▲▼]	TRACK1 (トラック1)	
[3▲▼]	AUTO CH SET (オートチャンネルセット)	ONに設定すると、市販のソングデータを再生したときに、右手/左手パートが最適になるように自動的に選ばれます。通常はONにしておきます。

[5▲▼]/ [6▲▼]	LYRICS LANGUAGE (リリックスランゲージ)	歌詞画面で使用する言語を選びます。AUTO (オート)に設定すると、ソング内の言語情報に応じて自動で切り替わります。
[7▲▼]	QUICK START (クイックスタート)	ONに設定すると、市販のソングデータで音源の設定のために先頭小節が空になっている場合に、空の先頭小節を飛ばして最初の音符からソングを再生します。また、弱起のソングを再生するときにも、曲頭の休符を飛ばして最初の音符から再生します。
[8▲▼]	P.A.T. (パフォーマンスアシスタント)	44ページをご覧ください。

## 練習機能(ガイド)を使う

ガイド機能を使うと、ガイドランプが鍵盤を弾くタイミングや、押さえる鍵盤位置を示してくれます。

- 1 練習したいソングを選びます。
- 2 設定画面を表示させます：  
[ファンクション] → [B] SONG SETTING
- 3 [A]/[B]ボタンで、練習機能の種類を選びます。



### ■ 鍵盤演奏用

#### Follow Lights (フォローライツ)

正しい鍵盤を弾く練習をします。

ソング再生中に、鍵盤を弾くべきタイミングが来たらソング再生が一時停止します。ガイドランプに合わせて正しい鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます。

#### Any Key (エニーキー)

鍵盤を弾くタイミングを練習します。

ソング再生中に、鍵盤を弾くべきタイミングが来たらソング再生が一時停止します。いずれかの鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます。

#### Your Tempo (ユアテンポ)

上記Follow Lightsの機能に加えて、自分の弾くテンポに合わせてソングのテンポが変化します。

### ■ カラオケ用

#### Karao-Key (カラオキー)

歌うタイミングに合わせて、ソング再生のタイミングをコントロールできます。弾き語りをするときに便利です。ソング再生中に、歌うべきタイミングが来たらソング再生が一時停止します。いずれかの鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます。

4 [ガイド]ボタンを押して、ガイド機能をオンにします。



5 [譜面]ボタンを押して譜面を表示させます。

6 ソングコントロール[スタート/一時停止]を押してソングをスタートさせます。  
手順3で選んだ練習機能で、ソングに合わせて演奏したり歌ったりしましょう。

**NOTE** ガイドランプが演奏どおりに光らない場合は、41ページのTRACK1/TRACK2の設定で、右手パート用/左手パート用のチャンネルをトラック1/2に割り当てます。

7 ソングコントロール[ストップ]を押して、ソングをストップします。

#### ガイドランプを点灯させるタイミングを選ぶ

手順3の画面で[D]ボタンを押して、ガイドランプを点灯させるタイミングを選べます。

**JUST** (ジャスト)..... 鍵盤を弾くタイミングが来ると同時に、ガイドランプが点灯します。

**NEXT** (ネクスト)..... 次に弾く鍵盤のガイドランプが点灯します。鍵盤を弾くべきタイミングになっても弾かなければ、ガイドランプは点滅します。

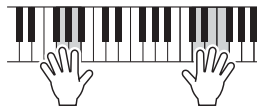
**NOTE** ガイドランプを光らせたくないときは、手順3の画面で[C](GUIDE LAMP)ボタンを押して、ガイドランプをオフにします。

**NOTE** ガイド機能の設定は、ソングデータの一部として記憶させることができます(56ページ)。ガイド機能の設定を記憶させると、次に同じソングを選んだときにガイド機能が自動的にオンになります。

## パフォーマンスアシスタント機能を使ってバックイングを弾く

ソングを再生しながらパフォーマンスアシスタント機能を使うと、どの鍵盤を弾いてもソングに合った音が鳴るので、簡単にバックイングを演奏できます。

- 1 **コードデータが入ったソングを選びます。**  
パフォーマンスアシスタント機能を使うには、コードデータが入っているソングが必要です。使いたいソングにコードデータが入っているかどうか確認するには、メイン画面に戻ってソングを再生してください。コードデータが入っていれば、メイン画面上にコードが表示されます。確認が終わったらソングの再生をストップさせ、次の手順へ進みます。
- 2 **設定画面を表示させます。**  
[ファンクション] → [B] SONG SETTING
- 3 **[8▲]ボタンを押して、「P.A.T.」(パフォーマンスアシスタント)をオンにします。**
- 4 **ソングコントロール[スタート/一時停止]ボタンを押して、ソングをスタートします。**
- 5 **鍵盤を弾きます。**  
ソングの再生に合わせて、左手でベースライン、右手でいろいろなフレーズやコードを弾いてみましょう。正しい鍵盤を押さえる必要はありませんので、自由に弾いてください。どの鍵盤を弾いても、ソングのコードデータに合う「正しい」音だけが鳴ります。



- 6 **ソングコントロール[ストップ]ボタンを押して、ソングをストップします。**
- 7 **[8▼]ボタンを押して、「P.A.T.」(パフォーマンスアシスタント)をオフにします。**

**NOTE** ソングを選ぶたびにパフォーマンスアシスタント機能はオフになります。

## この章の内容

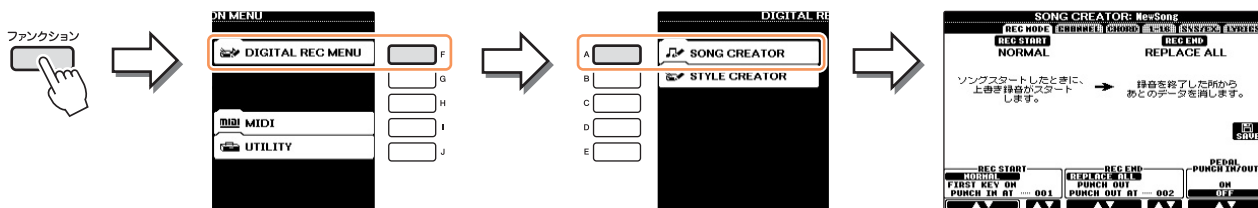
ソングを制作/編集する(ソングクリエイター) .....	45
ステップ録音でメロディーを録音する .....	45
ステップ録音でコードを録音する .....	49
部分的に再録音する(パンチイン/アウト録音) .....	52
チャンネル単位で編集する .....	54
データ単位で編集する(コード、ノート、システムエクスクルーシブ、歌詞) .....	57

## ソングを制作/編集する(ソングクリエイター)

ソングを制作する方法は、演奏を録音してソングとして保存する方法(取扱説明書参照)のほかに、音符を1音ずつ入力していく方法があります(ステップ録音)。ここでは、ステップ録音の方法と、制作したソングを録音しなおしたり編集したりする方法について説明します。

ソングクリエイター機能に入るには：

[ファンクション] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR



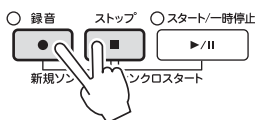
ソングクリエイター画面が表示されます。ソングクリエイター画面には、6つの画面があります。

- REC MODE..... ソングを部分的に再録音します。(52ページ)
- CHANNEL ..... チャンネルごとに、データの削除やトランスポーズなどが行なえます。(54ページ)
- CHORD..... コードを入力したり(49ページ)、入力されたコードを編集したり(58ページ)します。
- 1-16 ..... メロディーをステップ録音(下記)したり、入力されたメロディーを編集したり(58ページ)します。
- SYS/EX..... システムエクスクルーシブイベント(テンポや拍子など)を編集します。(58ページ)
- LYRICS..... ソング名や歌詞を入力/編集します。(59ページ)

## ステップ録音でメロディーを録音する

- 1 [録音]ボタンと[ストップ]ボタンを同時に押します。  
録音のためのソングが用意されます。

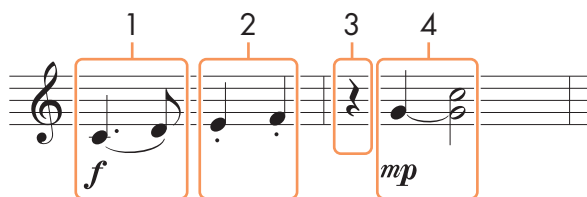
**NOTE** 新規ソングを選ぶと、これ以前にパネル上で設定した内容が初期化されます。





[I]		次に入力する音符の種類を設定します。標準音符、付点音符、3連符の順に切り替わります。
[J]	DEL. (デリート: 削除)	選択中のデータを削除します。
[1▲▼]	BAR (バー: 小節)	音符を入力する位置(小節、拍、タイミング)を指定します。
[2▲▼]	BEAT (ビート: 拍)	
[3▲▼]	CLK (クロック)	
[4▲▼]~ [8▲▼]		入力する音符の長さを、全音符、2分音符、4分音符、8分音符、16分音符の中から選びます。

## ■ 入力例



\*譜面中の番号は、下記の操作手順の番号に対応しています。

この例では、一度押した鍵盤から指を離さずに画面操作をすることがありますので、ご注意ください。録音するボイスを選ぶときは、ステップ録音画面を表示させたあとでボイスを選びます。

**NOTE** この楽譜の例を使って録音したソングを楽器本体で譜面表示させた場合、楽譜の例どおりに表示されないことがあります。

## 1

### スラーを入力します。

- 1-1 [G]ボタンを押して、[*f*](フォルテ)を選びます。
- 1-2 [H]ボタンを押して、[Ten.](テヌート)を選びます。
- 1-3 [I]ボタンを押して、付点音符を選びます。
- 1-4 付点4分音符([6▲▼]ボタン)が選ばれていることを確認します。選ばれていない場合は[6▲▼]ボタンを押します。
- 1-5 C3 (ド)の鍵盤を弾きます。

これで1音目が入力できました。つづいて2音目を入力します。

- 1-6 [I]ボタンを押して、標準音符を選びます。
- 1-7 [7▲▼]ボタンを押して、8分音符を選びます。
- 1-8 D3 (レ)の鍵盤を弾きます。

これで1音目と2音目が、スラーで入力できました。

## 2

### スタッカートを入力します。

- 2-1 [H]ボタンを押して、「Sta.」(スタッカート)を選びます。
- 2-2 [6▲▼]ボタンを押して、4分音符を選びます。
- 2-3 E3 (ミ)、F3 (ファ)の順に鍵盤を弾きます。

これで1小節目の入力が完了です。

### 3

休符を入力します。

[6▲▼]ボタンをもう一度押すと、4分休符が入力されます。

休符を入力するときは、[4▲▼]～[8▲▼]ボタンを押して音符の長さを選んでから、もう一度同じボタンを押すと、その音符の長さの空白(休符)が入力されます。

### 4

タイと和音を入力します。

4-1 [G]ボタンを押して、「*mp*」(メゾピアノ)を選びます。

4-2 [H]ボタンを押して、「Nrm.」(ノーマル)を選びます。

4-3 G3 (ソ)の鍵盤を押さえながら、[6▲▼]ボタンを押します。

[6▲▼]ボタンを押したあとも、G3から指を離さないでください。これは、次の入力位置を、現在の入力位置(2拍目)から1拍(4分音符)分、進めるための操作です。

4-4 G3を押さえたまま、C4(ド)の鍵盤を弾きます。

G3とC4の鍵盤から指を離さずに、次の手順に進んでください。

4-5 G3とC4を押さえたまま、[5▲▼]ボタンを押します。

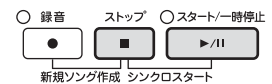
[5▲▼]ボタンを押したあとで、鍵盤から指を離します。



これで、ソとドの音が2分音符で入力されました。

### 5

ソングコントロール[ストップ]ボタン(または[C]ボタン)を押して、カーソルをソングの先頭位置に移動し、[スタート/一時停止]ボタンを押して、録音したソングを試聴します。



### 6

[戻る]ボタンを押して、ステップ録音画面を抜けます。

### 7

[I] (SAVE) ボタンを押してソング選択画面を表示させ、録音したソングを保存します。

**注記** 保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。



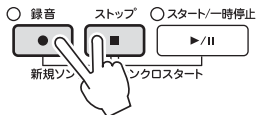
## ステップ録音でコードを録音する

ここでは、コードやセクション(イントロ、メイン、エンディングなど)変更のタイミング情報を録音します。具体例を使って、コードチェンジをステップ録音する方法をご紹介します。

### 1 [録音]ボタンと[ストップ]ボタンを同時に押します。

録音のためのソングが用意されます。

**NOTE** 新規ソングを選ぶと、これ以前にパネル上で設定した内容が初期化されます。

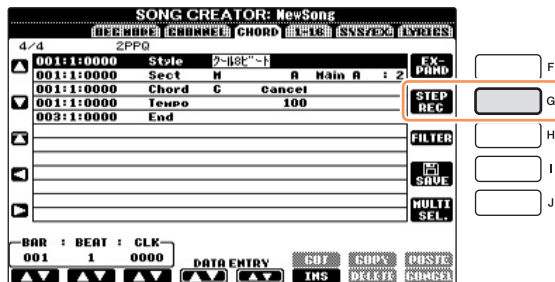


### 2 使用したいスタイルを選びます。

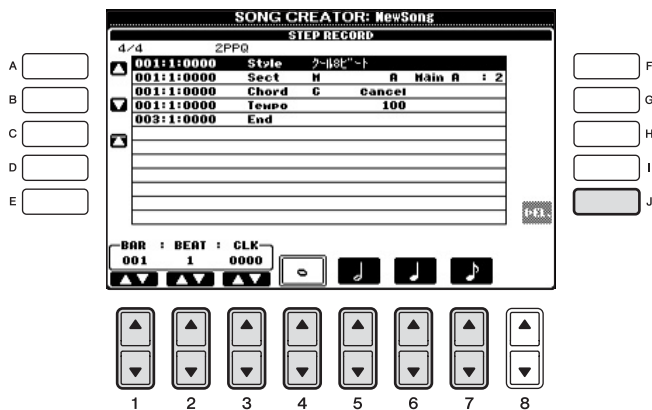
### 3 設定画面を表示させます:

[ファンクション] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → タブ切替[◀][▶] CHORD

### 4 [G]ボタンを押して、ステップ録音画面を表示させます。



### 5 ステップ録音を開始します。



各ボタンについては46ページ参照

## ■ 入力例

**NOTE** この例では、4/4拍子のスタイルで説明します。

\*譜面中の番号は、下記の操作手順番号に対応しています。

入力を始める前に、パネルの[フィルインオン/オフ]ボタンがオフになっていることを確認してください。

## 1 メインAを入力します。

- 1-1 メイン[A]ボタンを押します。
- 1-2 [5▲▼]ボタンを押して、2分音符を選びます。
- 1-3 スタイル鍵域で、コードC、F、Gを弾きます。

## 2 ブレイクを入力します。

- 2-1 [ブレイク]ボタンを押します。
- 2-2 [6▲▼]ボタンを押して、4分音符を選びます。
- 2-3 スタイル鍵域で、コードF、G7を弾きます。

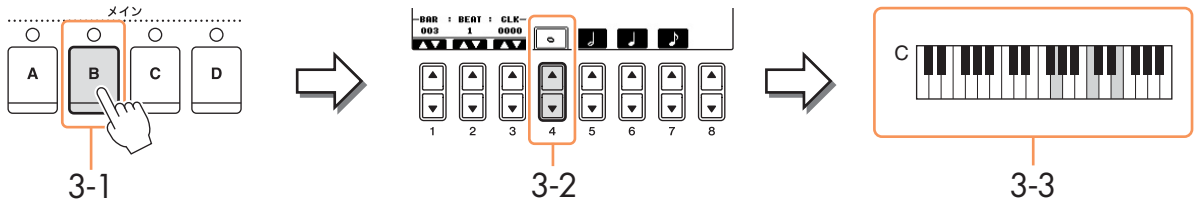
**NOTE** フィルインを入力したいときは、[フィルインオン/オフ]ボタンをオンにしてから、メイン[A]~[D]ボタンでフィルインセクションを選びます。

### 3 メインBを入力します。

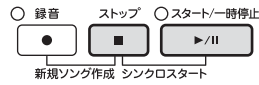
3-1 メイン[B]ボタンを押します。

3-2 [4▲▼]ボタンを押して、全音符を選びます。

3-3 スタイル鍵域で、コードCを弾きます。



### 4 ソングコントロール[ストップ]ボタン(または[C]ボタン)を押して、カーソルをソングの先頭位置に移動し、[スタート/一時停止]ボタンを押して、録音したソングを試聴します。



### 5 [戻る]ボタンを押して、ステップ録音画面を抜けます。

### 6 [F] (EXPAND) ボタンを押して、コードチェンジのデータをソングデータに変換します。

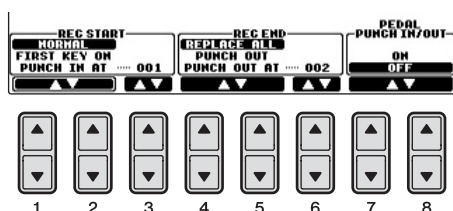
### 7 [I] (SAVE) ボタンを押してソング選択画面を表示させ、録音したソングを保存します。

**注記** 保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

## 部分的に再録音する(パンチイン/アウト録音)

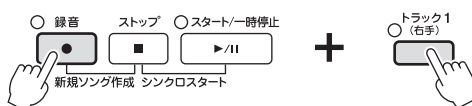
一度録音したソングを、部分的に再録音できます(パンチイン/アウト録音)。録音スタート後、パンチインに設定されたタイミングとパンチアウトに設定されたタイミングの間の範囲でのみ、上書き録音されます。録音中でも、パンチイン～アウト以外の小節では元データが再生されるだけで書き換わらないことがポイントです。

- 1 再録音したいソングを選びます。
- 2 設定画面を表示させます。  
[ファンクション] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → タブ切替[◀][▶] REC MODE
- 3 再録音のしかたを選びます。



[1▲▼]~ [3▲▼]	<b>REC START</b> (録音スタート: パンチイン)	再録音スタートの方法を選びます。 <b>NORMAL (ノーマル)</b> ソングコントロール[スタート/一時停止]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、録音を開始します。 <b>FIRST KEY ON (ファースト キーオン)</b> 最初に鍵盤を弾いたときに、録音を開始します。ソング再生スタート後、最初に鍵盤を弾くまでは元のデータが再生され、鍵盤を弾いたタイミング以降が上書き録音されます。 <b>PUNCH IN AT (パンチ イン アット)</b> [3▲▼]ボタンで設定した小節番号から録音を開始します。ソング再生スタート後、パンチイン小節の先頭までは元のデータが再生され、それ以降が上書き録音されます。
[4▲▼]~ [6▲▼]	<b>REC END</b> (録音ストップ: パンチアウト)	再録音ストップの方法を選びます。 <b>REPLACE ALL (リプレース オール)</b> 録音をストップしたタイミング以降のデータを消します。 <b>PUNCH OUT (パンチ アウト)</b> 録音をストップしたタイミングをパンチアウトとする設定です。録音をストップしたタイミング以降のデータは残ります。 <b>PUNCH OUT AT (パンチアウト アット)</b> [6▲▼]ボタンで設定した小節番号をパンチアウトとする設定です。録音スタート後、パンチアウト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残ります。
[7▲▼]/ [8▲▼]	<b>PEDAL PUNCH IN/ OUT</b> (ペダルパンチ イン/アウト)	ここをオンにすると、センターペダル(まん中のペダル)を踏んだタイミングがパンチイン、センターペダルから足を離れたタイミングがパンチアウトとなります。録音終了までの間、パンチイン/アウトを何度も繰り返すことができます。つまり、ペダルを踏んでいる間(この間、ペダルの本来の機能は無効)に上書き録音されます。 <b>NOTE</b> ペダルパンチイン/アウトでは、使用するペダルによって効果が逆になることがあります。必要に応じて、ペダルの極性を逆に設定します(79ページ)。

- 4 [録音]ボタンを押しながら、再録音したいトラックのボタンを押します。

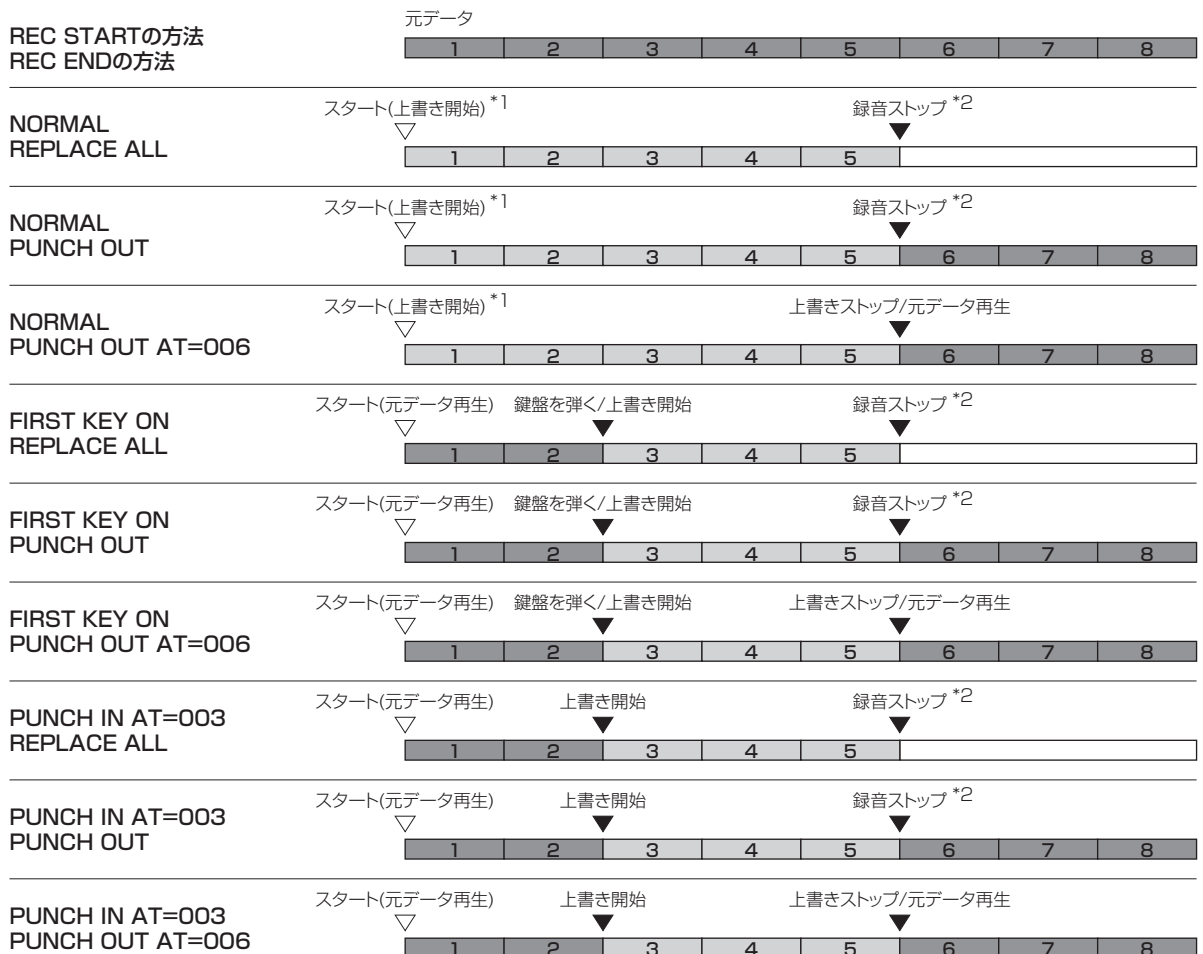


- 5 ソングコントロール[スタート/一時停止]ボタンを押して、ソングをスタートします。手順3で選んだパンチインのタイミングで鍵盤を弾き、手順2で選んだパンチアウトのタイミングで再録音を終わります。
- 6 [I] (SAVE) ボタンを押してソング選択画面を表示させ、録音したソングを保存します。

**注記** 保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

#### ■ パンチイン/アウトの設定による再録音の例

パンチイン/アウトの設定の組み合わせによって、さまざまな方法で再録音できます。下記にいくつかの実例を挙げておきますので参考にしてください。



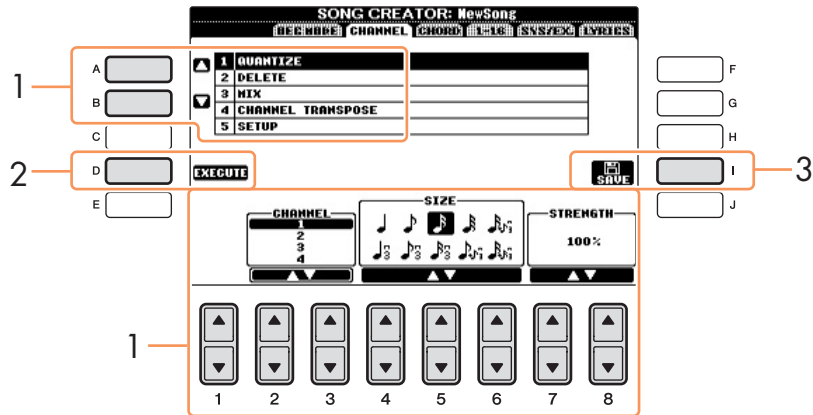
\*1 1~2小節を上書きしないときは、SONG POSITION=003からスタート

\*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

## チャンネル単位で編集する

「CHANNEL」画面で設定します。



- 1 [A]/[B]ボタンで編集する項目を選び、[1▲▼]～[8▲▼]ボタンでデータを編集します。  
編集できる項目については、55ページをご覧ください。
- 2 [D](EXECUTE)ボタンを押して、編集内容を実行します。  
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。変更されたデータを元に戻したい場合は、もう一度このボタンを押します。元に戻せるのは、1つ前の操作だけです。
- 3 [I](SAVE)ボタンを押してソング選択画面を表示させ、編集したソングを保存します。

**注記** 保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

## 1. QUANTIZE (クオンタイズ)

チャンネル内の音符の鳴るタイミングを設定します。たとえば、下図のような4拍子のフレーズを録音したとします。演奏しているときは、正確に弾いているつもりでも、タイミングが微妙に遅れたり早かったりする場合があります。クオンタイズはそういった微妙な「ずれ」を補正してデータを書き直す機能です。



[2▲▼]/ [3▲▼]	CHANNEL (チャンネル)	ソングデータのどのチャンネルにクオンタイズをかけるかを選びます。
[4▲▼]~ [6▲▼]	SIZE (サイズ)	<p>クオンタイズの分解能を設定します。指定したチャンネルで使われている、最も細かい音符を選んでください。最も細かい音符が8分音符の場合は、「8分音符」を選びます。</p> <p>クオンタイズのサイズを8分音符(♪)に設定して、クオンタイズを実行した場合</p> <p><b>設定値</b></p> <p>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*</p> <p>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*</p> <p>* 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。</p>
[7▲▼]/ [8▲▼]	STRENGTH (ストレンクス=強さ)	<p>クオンタイズをかける強さ(クオンタイズ分解能の音符に、どの程度近づけるか)を設定します。100%でジャストのタイミングにデータが移動します。100%以下でクオンタイズをかければ、自然な拍のずれを残せます。</p> <p>4分音符の長さ</p> <p>クオンタイズをかける前のデータ</p> <p>ストレンクス100%でクオンタイズをかけたとき</p> <p>ストレンクス50%でクオンタイズをかけたとき</p>

## 2. DELETE (デリート: 削除)

ソングデータのうち、特定のチャンネルデータを削除します。[1▲▼]~[8▲▼]ボタンで削除したいチャンネルを選び、[D](EXECUTE)ボタンを押して実行します。

### 3. MIX (ミックス)

ソングデータの異なる2つのチャンネルデータを、1つのチャンネルデータとしてミックスします。また、あるチャンネルのデータを、別のチャンネルにコピーすることもできます。

[2▲▼]/ [3▲▼]	SOURCE1 (ソース1)	ミックスする元となるチャンネルを1~16の中から選びます。ここで指定したチャンネル内のデータは、すべてミックスの対象となります。
[4▲▼]/ [5▲▼]	SOURCE2 (ソース2)	ミックスする元となるチャンネルを1~16の中から選びます。ここで指定したチャンネル内のデータのうち、ノート(音符)データだけがミックスの対象となります。また、ここでは1~16以外に「COPY」というメニューを選択できます。「COPY」を選択した場合は、ソース1で選んだチャンネルのデータを、デスティネーション(下記)で設定したチャンネルにコピーします。(元のチャンネルにもデータは残ります。)
[6▲▼]/ [7▲▼]	DESTINATION (デスティネーション)	ミックス後のデータのチャンネル番号を設定します。

### 4. CHANNEL TRANSPOSE (チャンネルトランスポーズ)

ソングのノート(音符)データを、チャンネルごとに半音単位で移動(トランスポーズ)します。上下2オクターブの範囲でトランスポーズできます。

**NOTE** ドラムキットが割り当てられているチャンネル(一般的には9~10チャンネル)をトランスポーズすると、ドラムの音色が変わってしまいます。ご注意ください。

[F]	CH1-8/CH9-16 (チャンネル1-8/9-16)	画面にチャンネル「1-8」を表示するか、「9-16」を表示させるかを切り替えます。
[G]	ALL CH (オールチャンネル)	このボタンを押しながら[1▲▼]~[8▲▼]ボタンを操作すると、すべてのチャンネルのトランスポーズ値を同時に変更できます。

### 5. SET UP (セットアップ)

ミキサー画面やパネルボタンによる現在の設定を、セットアップデータとしてソングの先頭に書き込むことができます。ソング再生をスタートすると、録音されたセットアップデータに従ってパネル設定が自動的に変更されます。

**NOTE** セットアップの実行をする際は、ソング[ストップ]ボタンを押して、ソングポジションを曲の先頭にしておく必要があります。

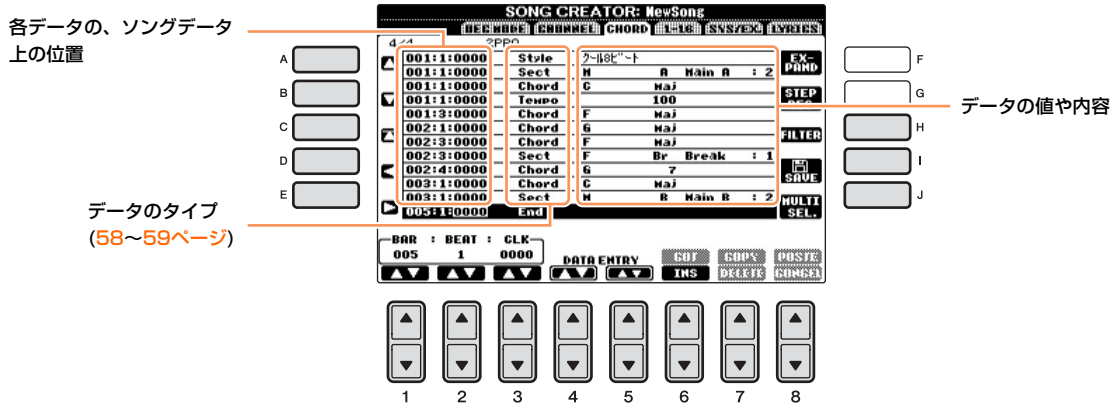
[1▲▼]~ [7▲▼]	SELECT (セレクト)	ソング再生スタートに合わせてパネルに呼び出したい項目を選びます。 <b>SONG (ソング)</b> 現在のミキサーでの設定値と、テンポを録音します。 <b>KEYBOARD VOICE (キーボードボイス)</b> 現在の鍵盤パート(右手1、2、左手)のボイス設定、鍵盤パートのオン/オフなどのパネル設定をキーボードボイスとして録音します。録音されるパネル設定は、ワンタッチセッティングで記憶される項目と同じです。この設定項目のみ、ソングの途中で録音できます。 <b>SCORE SETTING (スコアセッティング)</b> スコア画面での設定を録音します。 <b>GUIDE SETTING (ガイドセッティング)</b> ガイド機能の設定(ガイド機能オン/オフを含む)を録音します。 <b>LYRICS SETTING (リリックセッティング)</b> 歌詞画面での設定を録音します。
[8▲]	MARK ON (マークオン)	上記で選んだ項目にチェックマークを入れます。
[8▼]	MARK OFF (マークオフ)	



## データ単位で編集する(コード、ノート、システムエクスクルーシブ、歌詞)

「CHORD」(コード)画面、「1-16」画面、「SYS/EX.」(システムエクスクルーシブ)画面、「LYRICS」(リリック)画面では、コード、ノート(音符)、システムエクスクルーシブ、歌詞のそれぞれを個別に編集できます。これらの画面はすべて同じ構造をしており、データ(イベント)がリスト上に表示されることから「イベントリスト」と呼ばれます。

### イベントリストの構造



[A]/[B]		カーソルを上下に動かし、編集したいイベントを選びます。
[C]		カーソルを一番上(ソングの最初)に移動します。
[D]/[E]		カーソルを左右に動かし、編集したい項目を選びます。
[H]	FILTER (フィルター)	画面に表示させるデータの種類を選びます(59ページ)。編集したいデータだけを表示させると便利です。
[I]	SAVE (セーブ)	編集後のソングを保存します。
[J]	MULTI SEL. (マルチセレクト)	このボタンを押しながら[A]/[B]ボタンを押すと、複数の行をまとめて選べます。
[1▲▼]	BAR (バー: 小節)	データの入力位置(小節: 拍: クロック)を変更します。1拍=1920クロックです。
[2▲▼]	BEAT (ビート: 拍)	
[3▲▼]	CLK (クロック)	
[4▲▼]/ [5▲▼]	DATA ENTRY (データエントリー)	設定値を変更します。[4▲▼]ボタンで大まかに変更し、[5▲▼]ボタンか[データダイヤル]で細かく設定をします。
[6▲]	CUT (カット: 切り取り)	データの切り取り、コピー、貼り付けを行いません。
[7▲]	COPY (コピー)	
[7▼]	DELETE (デリート: 削除)	
[8▲]	PASTE (ペースト: 貼り付け)	
[6▼]	INS (インサート: 挿入)	新しいデータを入力します。
[8▼]	CANCEL (キャンセル)	変更をやめて元のデータに戻します。

**NOTE** 「CHORD」画面で編集した場合は、編集後に[F](EXPAND)ボタンを押してデータをソングデータに変換します。

**NOTE** リアルタイム録音で録音されたコードデータは、この画面では表示されず、編集できません。

## ■「CHORD」(コード)画面のデータ

Style	スタイル
Tempo	テンポ
Chord	コード(コードルート、コードタイプ、オンベースコード)
Sect	セクション(イントロ、メイン、フィルイン、ブレイク、エンディング)
OnOff	スタイル各パート(チャンネル)のオン/オフ
CH.Vol	スタイル各パート(チャンネル)の音量
S.Vol	スタイル再生音全体のボリューム音量

## ■「1-16」画面のデータ

Note (ノート)	音符を示すデータです。ノートナンバー(鍵盤の位置)、ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)、ゲートタイム(鍵盤を弾いている長さ)から構成されます。
Ctrl (コントロールチェンジ)	ミキサー画面(9章)で調節できるボリューム、パン、フィルター、エフェクトデプス(効果の深さ)など、ボイスをコントロールするデータです。
Prog (プログラムチェンジ)	ボイスを選択するデータです。
P.Bnd (ピッチベンド)	ボイスのピッチを連続的に変化させるデータです。
A.T. (アフタータッチ)	鍵盤を弾いてからさらに押し込むことによって発生するデータです。

## ■「SYS/EX.」(システムエクスクルーシブ)画面のデータ

ScBar (スコアスタートバー)	ソングデータとしての先頭小節番号を指定します。
Tempo (テンポ)	テンポ値を設定します。
Time (タイムシグネチャー)	拍子を設定します。
Key (キーシグネチャー)	譜面表示する場合の調を設定します。
XGPrm (XGパラメーター)	XGパラメーターを変更できます。詳細はヤマハマニュアルライブラリーのウェブサイトからダウンロードできる「MIDIリファレンス」の「MIDIデータフォーマット」をご覧ください。
Sys/Ex. (システムエクスクルーシブ)	システムエクスクルーシブメッセージを表示します。内容の変更はできませんが、デリート(削除)、カット、コピー、ペーストはできます。
Meta (メタイベント)	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、コピー、ペーストはできます。

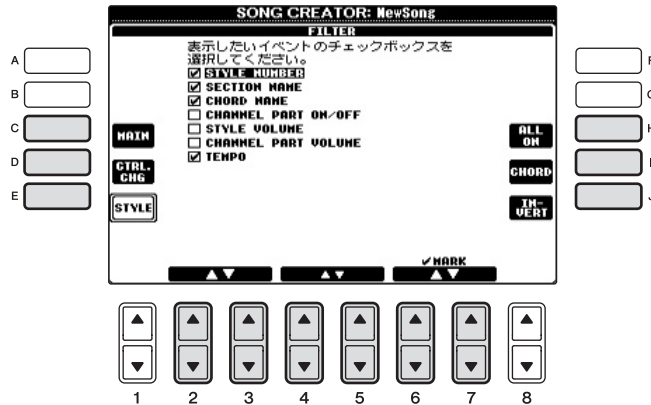
■ 「LYRICS」 (リリックス: 歌詞)画面のデータ

Name (ネーム)	ソング名を入力します。
Lyrics (リリックス=歌詞)	歌詞を入力します。
Code (コード)	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。

**データを種類別に表示させる(フィルター)**

イベントリストではさまざまな種類のデータが表示されるため、すべてを表示させると煩雑で見づらい画面になることがあります。フィルター機能では、編集上必要なデータだけを表示できます。

- 1 イベントリストの画面で、[H] (FILTER) ボタンを押します。
- 2 表示させたい項目だけにチェックマークを入れます。



[C]	MAIN (メイン)	主なイベントのフィルター設定を行ないます。
[D]	CTRL. CHG (コントロールチェンジ)	コントロールチェンジを個別にフィルター設定します。
[E]	STYLE (スタイル)	スタイル再生に関する項目を個別にフィルター設定します。
[H]	ALL ON (オールオン)	すべての項目にチェックマークを付けます。
[I]	NOTE/CHORD /ALL OFF (ノート/コード/オール オフ)	NOTE/CHORDだけにチェックマークを付けます。 ALL OFFを選ぶと、すべての項目からチェックマークを外します。
[J]	INVERT (インバート)	すべての項目のチェックマーク設定を逆にします。
[2▲▼]~[5▲▼]		イベントリストに表示させたい項目を選びます。
[6▲]/[7▲]	MARK ON (マークオン)	上記で選んだ項目にチェックマークを入れます。
[6▼]/[7▼]	MARK OFF (マークオフ)	

- 3 [戻る] ボタンを押して、設定を確定します。

# 演奏を再生/録音する(オーディオ)

この機能の説明は、取扱説明書に記載されています。  
取扱説明書(6章)をご覧ください。

## 弾きたい曲に合ったボイスや自動伴奏(スタイル)などを呼び出す(ミュージックファインダー)

### この章の内容

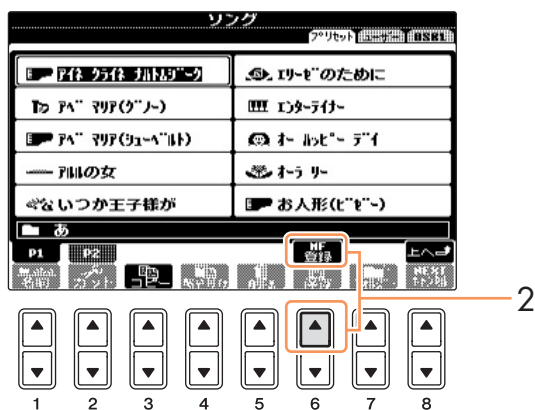
曲データ(ソング/オーディオ)やスタイルを登録する.....	60
登録した曲データやスタイルをミュージックファインダーから呼び出す.....	61
お気に入りのレコードを簡単に呼び出す.....	62
レコードを編集する.....	63
レコードをファイルとして保存する.....	64
「ユーザー」/「USB」に保存されているミュージックファインダーを呼び出す.....	64

### 曲データ(ソング/オーディオ)やスタイルを登録する

いろいろな場所(ソング選択画面やスタイル選択画面)に保存された曲データやスタイルをミュージックファインダーに登録すれば、曲名から簡単に呼び出せます。

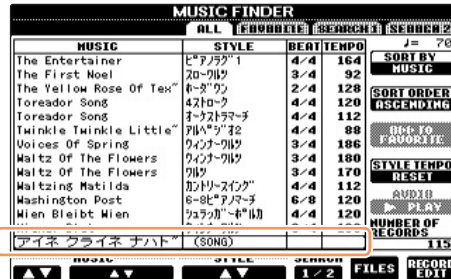
**NOTE** 登録したい曲データやスタイルがUSBフラッシュメモリーに入っている場合は、そのデータの入ったUSBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に接続します。

- 1 該当するファイル選択画面で、ミュージックファインダーに登録したいソング、オーディオもしくはスタイルファイルを選択します。
- 2 [6▲] (MF登録) ボタンを押して、曲データもしくはスタイルをミュージックファインダーに登録します。自動的にミュージックファインダーの編集画面(MUSIC FINDER RECORD EDIT画面)に移ります。



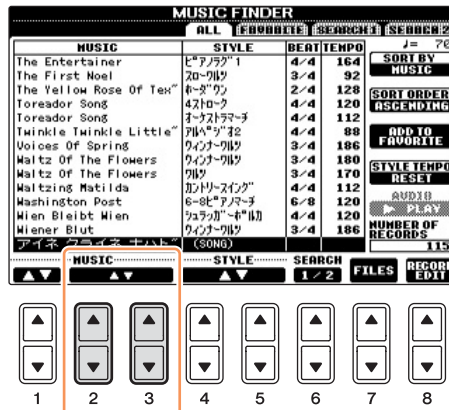
弾きたい曲に合ったボイスや自動伴奏(スタイル)などを呼び出す(ミュージックファインダー)

- 3 [8▲] (OK) ボタンを押して、登録をスタートします。  
登録をキャンセルするときは、[8▼] (CANCEL) ボタンを押します。
- 4 ミュージックファインダー画面で、曲データ (SONG/AUDIO) もしくはスタイルが追加されていることを確認します。  
曲データは、STYLE 欄に (SONG) または (AUDIO) と表示されます。



## 登録した曲データやスタイルをミュージックファインダーから呼び出す

取扱説明書(7章)の「曲に合ったパネル設定を選ぶ」や「パネル設定を検索する」と同じ方法で、登録した曲データやスタイルを呼び出すことができます。



### 登録した曲データやスタイルを再生する

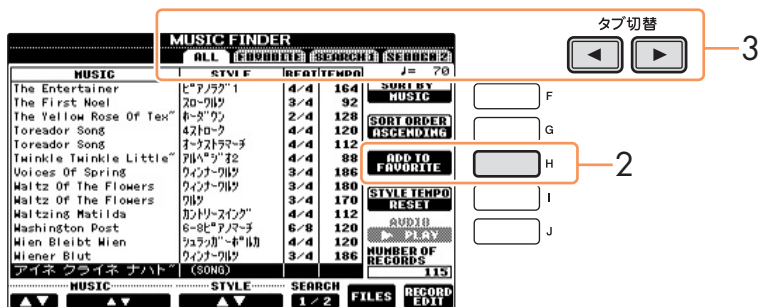
- 呼び出したソングデータを再生するには、SONGレコードを選んだあとで、ソングコントロール[スタート/一時停止]ボタンを押します。
- 呼び出したオーディオデータを再生するには、AUDIOレコードを選んだあとで、[J] (AUDIO) ボタンを押します。
- 呼び出したスタイルデータを再生するには、通常のスタイル再生と同様に操作します。詳しくは取扱説明書(3章)をご覧ください。

**NOTE** USBフラッシュメモリーに入っているソングデータやオーディオデータを呼び出したいときには、データが入っているUSBフラッシュメモリーを、[USB TO DEVICE]端子に接続しておく必要があります。

## お気に入りのレコードを簡単に呼び出す

たくさんのレコードの中からサーチ機能などを使って探し出したレコードを、「FAVORITE (フェーバリット=お気に入り)」画面に入れておくことで、あとからすぐに呼び出すことができます。

- 1 [ミュージックファインダー] ボタンを押してミュージックファインダー画面を表示させ、お気に入りのレコードを選びます。
- 2 [H] (ADD TO FAVORITE) ボタンで、お気に入りのレコードを「FAVORITE」画面に追加します。メッセージが表示されたら[G] (Yes) ボタンを押します。



- 3 タブ切替[◀][▶]ボタンで「FAVORITE」画面を表示させ、レコードが追加されたかどうか確認します。

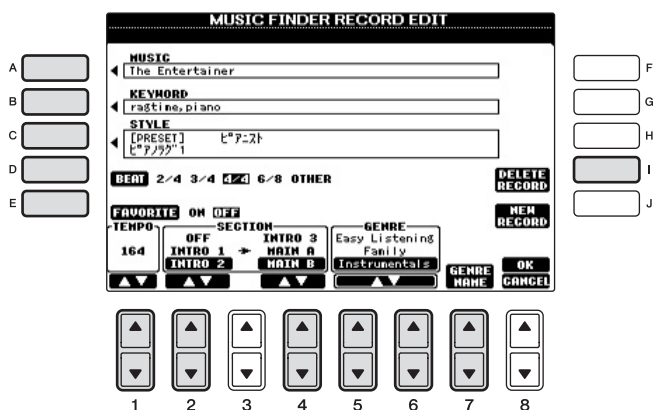
お気に入りのレコードを「FAVORITE」画面から削除する

- 1 「FAVORITE」画面で削除したいレコードを選びます。
- 2 [H] (DELETE FROM FAVORITE) ボタンを押します。メッセージが表示されたら[G] (Yes) ボタンを押します。

## レコードを編集する

現在選ばれているレコードを編集して、新しいレコードを作ることができます。新しく追加作成されたレコードは楽器本体のメモリーに自動的に保存されます。

- 1 [ミュージックファインダー]ボタンを押してミュージックファインダー画面を表示させ、編集元のレコードを選びます。
- 2 [8▲▼](RECORD EDIT)ボタンを押して、編集画面を表示させます。
- 3 レコードを編集します。



[A]	MUSIC (ミュージック: 曲名)	曲名を変更します。[A]ボタンを押して文字入力画面を表示させ、曲名を入力します。
[B]	KEYWORD (キーワード)	キーワードを変更します。[B]ボタンを押して文字入力画面を表示させ、キーワードを入力します。
[C]	STYLE (スタイル)/ SONG (ソング)/ AUDIO (オーディオ)	STYLE(パネル設定)のレコードの場合、スタイルを変更します。[C]ボタンを押すとスタイル選択画面が開きます。スタイルを選んだあと、[戻る]ボタンを押して編集画面に戻ります。 SONGやAUDIOのレコードの場合、この項目は編集できません。
[D]	BEAT (ビート)	レコード検索時に使用する拍子情報を変更します。SONGやAUDIOのレコードには機能しません。 <b>NOTE</b> この画面での拍子変更は検索のためのもので、実際のスタイルの拍子を変更するものではありません。
[E]	FAVORITE (フェーバリット)	[ON] にすると、編集したレコードを「FAVORITE」画面に追加します。
[1▲▼]	TEMPO (テンポ)	テンポを変更します。SONGやAUDIOのレコードには機能しません。
[2▲▼]	SECTION (セクション)	レコードを選んだときに自動的に設定されるスタイルセクションを選びます。イントロ(INTRO) → メイン(MAIN)などを設定しておくとう便利です。SONGやAUDIOのレコードには機能しません。
[4▲▼]		
[5▲▼]/ [6▲▼]	GENRE (ジャンル)	ジャンルを設定します。
[7▲▼]	GENRE NAME (ジャンルネーム)	新しいジャンルを作成します。
[I]	DELETE RECORD (デリートレコード)	選択中のレコードを削除します。

## 4 編集したレコードを保存します。

### • 新規レコードとして追加する

[J](NEW RECORD)ボタンを押します。レコードは、「ALL」画面に追加されます。手順3で「FAVORITE」をオンにした場合は、レコードが、「ALL」画面と「FAVORITE」画面の両方に追加されます。

### • 編集元のレコードを上書きする

[8▲](OK)ボタンを押します。手順3で「FAVORITE」をオンにした場合は、レコードが「FAVORITE」画面にも追加されます。「FAVORITE」画面のレコードを編集した場合は、そのレコードが上書きされます。

保存せずに編集を終了するには、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。

## レコードをファイルとして保存する

ミュージックファインダーでは、本体上のメモリーにあるすべてのレコードが1つのファイルとして保存されます。(個別のレコードがファイルとなるわけではありません。)

- 1 保存画面を表示させます：  
[ミュージックファインダー] → [7▲▼](FILES)
- 2 タブ切替[◀][▶]ボタンで、保存場所(ユーザー / USB)を選びます。
- 3 [6▼](保存)ボタンを押して、ファイルを保存します。  
全レコードが1つのファイルとして保存されます。

## 「ユーザー」 / 「USB」 に保存されているミュージックファインダーを呼び出す

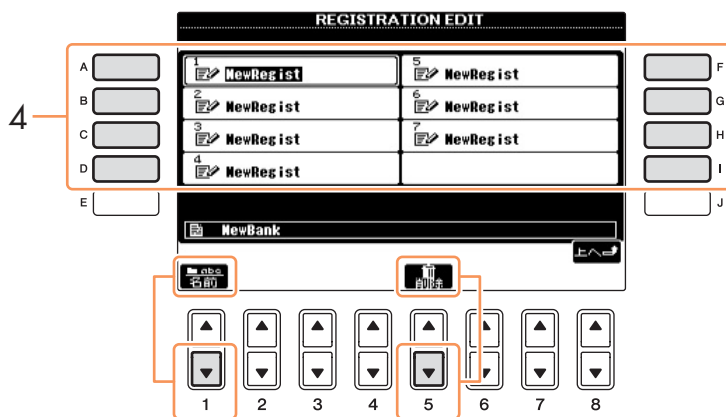
- 1 ミュージックファインダーのファイル選択画面を表示させます：  
[ミュージックファインダー] → [7▲▼](FILES)
- 2 タブ切替[◀][▶]ボタンで、「ユーザー」または「USB」を選びます。
- 3 [A]～[J]ボタンで、ミュージックファインダーのファイルを選びます。  
ファイルを選ぶと、ファイルの内容に応じてメッセージが表示されますので、目的のボタンを押してください。

[F]	REPLACE (リプレイス)	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。 <b>注記</b> 大事なレコードは、ほかのレコードとともに1つのファイルとして保存し、操作によって失わないようご注意ください。
[G]	APPEND (アペンド)	現在のミュージックファインダー全レコードはそのまま残り、ファイルから呼び出されたレコードが追加されます。
[H]	CANCEL (キャンセル)	操作を中止します。(選んだファイルは呼び出されません。)





- 3 削除したいときは[5▼](削除)ボタン、名前を変更したいときは[1▼](名前)ボタンを押します。



- 4 [A]～[D]、[F]～[I]ボタンで、削除または名前を変更したいレジストレーションを選びます。  
このあとの操作は、通常のファイル名の変更やファイル削除と同じです。詳しくは取扱説明書(5章)をご覧ください。

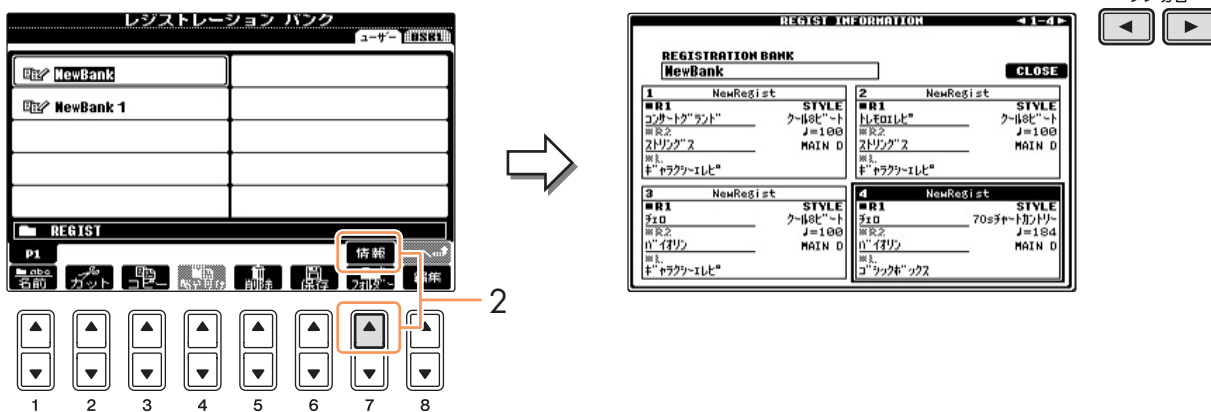
## レジストレーションメモリーに登録された内容を確認する

レジストレーションメモリー [1]～[8]ボタンに、どんなボイス/スタイルが登録されているかを確認できます。

- 1 レジストレーションバンク[-]/[+]ボタンを同時に押してバンク選択画面を表示させ、[A]～[J]ボタンで目的のバンクを選びます。

**NOTE** 現在選ばれているバンクの内容を確認したいときは、[ダイレクトアクセス]ボタンを押したあと、レジストレーションメモリー [1]～[8]ボタンのいずれかを押しと、すぐにレジストインフォメーション画面が表示されます。

- 2 [7▲](情報)ボタンを押して、レジストインフォメーション画面を開きます。



レジストインフォメーション画面には、[1]～[4]ボタンの内容を確認する画面と、[5]～[8]ボタンの内容を確認する画面があります。タブ切替[◀][▶]ボタンで切り替えます。

- 3 [F] (CLOSE)ボタンを押して、レジストインフォメーション画面を閉じます。

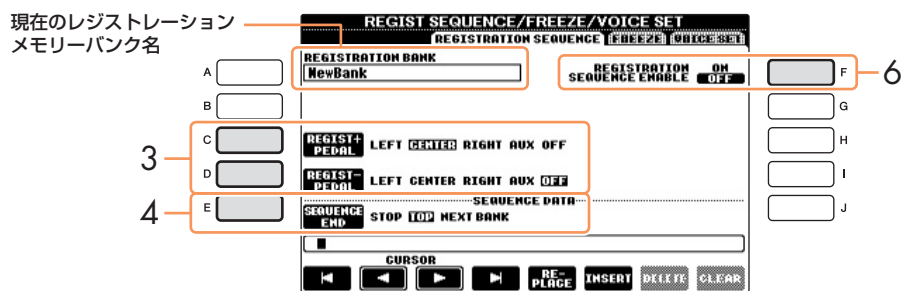
**NOTE** ボイスパートがオフになっていると、ボイスパート名はグレーで表示されます。



## レジストレーションメモリーを呼び出す順番を決める (レジストレーションシーケンス)

ライブやコンサートなど人前で演奏する場合にレジストレーションメモリーをすばやく切り替える方法として、8個のパネル設定を呼び出す順番(レジストレーションシーケンス)をあらかじめ決めておき、それを演奏時にタブ切替[◀][▶]ボタンやペダルで呼び出す方法があります。

- 1 レジストレーションバンク [-]/[+]ボタンを同時に押してバンク選択画面を表示させ、レジストレーションシーケンスを設定したいバンクを選びます。
- 2 設定画面を表示させます：  
[ファンクション] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → タブ切替[◀][▶] REGISTRATION SEQUENCE
- 3 ペダルでレジストレーションを移動させる場合は、ペダルの設定をします。  
[C](REGIST + PEDAL)ボタンで、レジストレーションシーケンスを進めるペダルを決めます。  
[D](REGIST - PEDAL)ボタンで、レジストレーションシーケンスを戻すペダルを決めます。



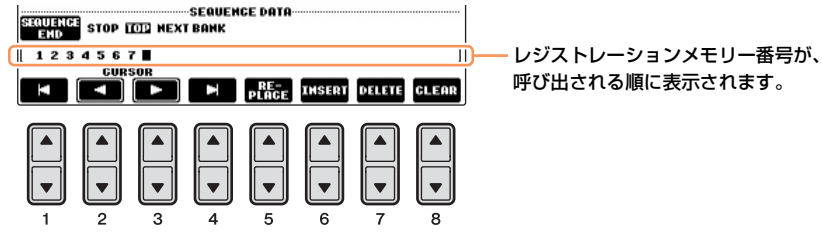
**NOTE** ここで選んだペダルについては、PEDAL画面(78ページ)での設定が無効になります。

- 4 [E](SEQUENCE END)ボタンで、レジストレーションシーケンスを最後まで進めたときの動作を決めます。  
 STOP .....タブ切替[▶]ボタンを押したりペダルを踏んだりしても、次のレジストレーションメモリーは呼び出されません。  
 TOP .....同じレジストレーションシーケンスの先頭に戻ります。  
 NEXT BANK .....同じフォルダー内にある次のバンクのシーケンス先頭に移動します。

## 5

パネル設定を呼び出す順番を決めます。

呼び出したいレジストレーションメモリー [1]~[8]ボタンを押してから[6▲▼](INSERT)ボタンを押して、レジストレーションメモリー番号を入力します。



[1▲▼]~ [4▲▼]	CURSOR (カーソル)	カーソル(入力位置)を移動します。
[5▲▼]	REPLACE (リプレース: 置き換え)	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換えます。
[6▲▼]	INSERT (インサート: 挿入)	カーソル位置に、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。
[7▲▼]	DELETE (デリート: 削除)	カーソル位置の番号を削除します。
[8▲▼]	CLEAR (クリア: 消去)	入力した番号をすべて消去します。

## 6

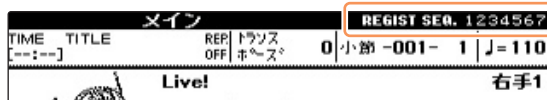
[F]ボタンを押して、レジストレーションシーケンス機能をオンにします。

## 7

[戻る]ボタンを押して、設定画面を抜けます。

## メイン画面上でレジストレーションシーケンスを確認する

設定した順にレジストレーションメモリーが呼び出されるか、メイン画面上で確認できます。



メイン画面の右上にレジストレーションシーケンスの状態が表示されます。

メイン画面が表示されているときにタブ切替[◀][▶]ボタンを押すと、レジストレーションシーケンスを次々に切り替えられます。68ページの手順3でペダルの設定をした場合は、ペダルを踏んで、設定どおりにレジストレーションメモリーが呼び出されるか確認してください。

メイン画面が表示されているときにタブ切替[◀][▶]ボタンを同時に押すと、番号を囲んでいたボックス表示が消え、レジストレーションシーケンスを最初に戻せます。タブ切替[◀][▶]ボタンのいずれかを押すか、ペダルを踏むと、シーケンスの最初のレジストレーション番号を選べます。

**NOTE** ペダルを使うと、メイン画面以外が表示されているときもレジストレーションシーケンスを切り替えられます。(ただし68ページ手順3の画面は除きます。)

## レジストレーションシーケンスを保存する

レジストレーションシーケンス(レジストレーションを呼び出す順番)とレジストレーションを最後まで進めたときの動作(SEQUENCE END)の設定は、バンクの一部です。これらの設定を保存したいときは、バンクを保存しましょう。

**注記** バンクを保存せずにバンクを切り替えると、設定したレジストレーションシーケンスデータは失われます。ご注意ください。

- 1 レジストレーションバンク[-]/[+]ボタンを同時に押して、バンク選択画面を表示させます。
- 2 [6▼](保存)ボタンを押して、バンクを保存します。

# 音量バランスや音色などを調節する (ミキサー)

## この章の内容

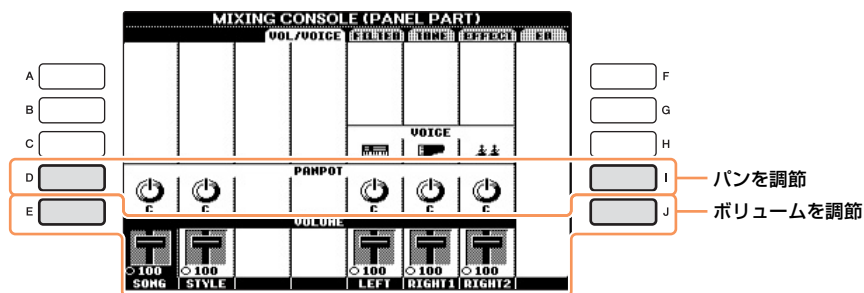
<b>VOL/VOICEの設定</b> .....	<b>71</b>
パン/ボリュームを調整する .....	71
ボイスを変更する .....	72
<b>フィルターの設定(FILTER画面)</b> .....	<b>73</b>
<b>チューンの設定(TUNE画面)</b> .....	<b>73</b>
<b>エフェクトの設定(EFFECT画面)</b> .....	<b>74</b>
ブロック別にエフェクトタイプを選ぶ .....	74
オリジナルのエフェクトタイプを作る .....	75
<b>イコライザーの設定(EQ画面)</b> .....	<b>76</b>
マスターイコライザーを調節する .....	77

[ミキサー]ボタンで呼び出されるミキサー画面は、設定項目に応じて5つのページに分かれています。タブ[◀]/[▶]ボタンを使って各ページを呼び出し、さまざまな項目をパート別に調節することでパート間のバランスをとり、独自のサウンドを作り上げましょう。設定の保存については、パートによって違います。取扱説明書をご参照ください。

## VOL/VOICEの設定

### パン/ボリュームを調整する

- 1 各パートのパンを調整する場合は[D](または[I])ボタンを押します。ボリュームを調整する場合は[E](または[J])ボタンを押します。



- 2 [1▲▼]~[8▲▼]ボタンで、各パートのパン/ボリュームを調整します。

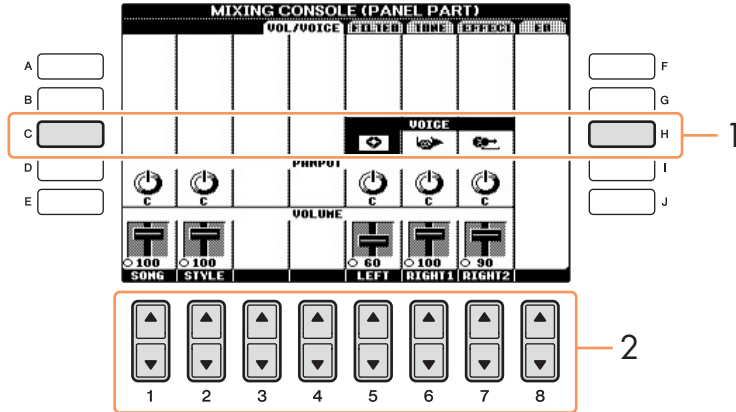
**NOTE** パートに「SONG CH 1-8」もしくは「SONG CH 9-16」を選んでいるときは、[A](PART)ボタンを押すことでSONG CH 1-8とSONG CH 9-16を切り替えられます。

- 3 設定を保存します。  
取扱説明書(9章)をご覧ください。

## ボイスを変更する

鍵盤パートや、スタイルの各チャンネル、ソングの各チャンネルのボイスを変更できます。

- 1 [C](または[H])ボタンを押して、画面上の「VOICE」の列を選びます。



- 2 [1▲▼]~[8▲▼]ボタンで、ボイスを変更したいパートを選びます。  
ボイス選択画面が表示されます。

- 3 ボイスを選びます。

パネル上のボイスコントロールボタンでカテゴリーを選び、[A]~[J]ボタンでボイスを選びます。

- 4 [戻る]ボタンを押して、ミキサー画面に戻ります。

**NOTE** パートに「SONG CH 1-8」もしくは「SONG CH 9-16」を選んでいるときは、[A](PART)ボタンを押すことでSONG CH 1-8とSONG CH 9-16を切り替えられます。

**NOTE** オルガンフルートなど一部のボイスは、スタイルチャンネルには選べません。

**NOTE** スタイルのリズム2チャンネルには、ドラム/SFXキットのみ選択できます。

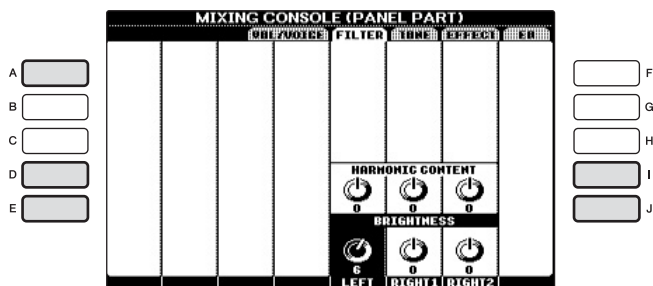
**NOTE** ソングデータがGMモードのとき、ソングの10チャンネルはドラムキット専用です。

- 5 設定を保存します。

取扱説明書(9章)をご覧ください。

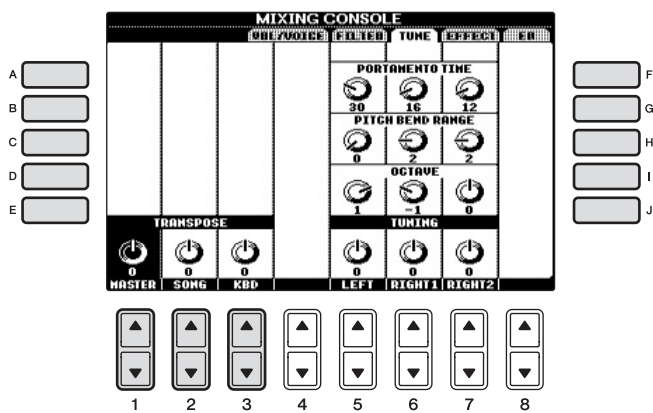


## フィルターの設定(FILTER画面)



[A]	PART (パート)	パートに「SONG CH 1-8」もしくは「SONG CH 9-16」を選んだときだけ表示されます。SONG CH 1-8とSONG CH 9-16を切り替えます。
[D]/[I]	HARMONIC CONTENT (ハーモニックコンテンツ)	各パートで使われるボイスに対して、フィルターのレゾナンス効果(13ページ)を調節します。
[E]/[J]	BRIGHTNESS (ブライトネス)	各パートで使われるボイスに対して、フィルターのカットオフ周波数(13ページ)を調節して、音の明るさを決めます。

## チューンの設定(TUNE画面)



[A]/[B]/ [F]/[G]	PORTAMENTO TIME (ポルタメントタイム)	ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤のピッチから次に弾いた鍵盤のピッチまでを、連続的に変化させる機能です。ここでは、ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなります。0の場合は効果がありません。ポルタメントタイムは、モノに設定されている鍵盤パートに対して有効です。
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE (ピッチベンドレンジ)	ペダルにピッチベンドやグライドを割り当てたときに(78ページ)ピッチがどれだけ変化するかを、半音単位で、鍵盤パートごとに設定します。
[D]/[I]	OCTAVE (オクターブ)	鍵盤演奏でのオクターブを、鍵盤パートごとに設定します。
[E]/[J]	TUNING (チューニング)	鍵盤演奏でのチューニングを、鍵盤演奏パートごとに設定します。
[1▲▼]~ [3▲▼]	TRANSPOSE (トランスポーズ)	トランスポーズ設定を、本体で鳴るサウンド全体 (MASTER)、ソング再生音(SONG)、鍵盤演奏音(KBD)に対してそれぞれ設定します。

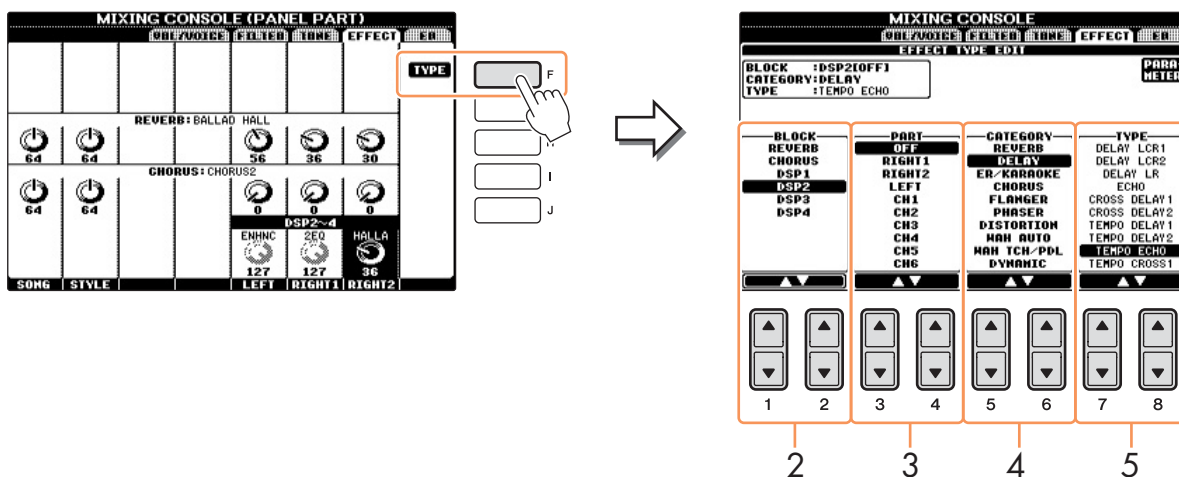
## エフェクトの設定(EFFECT画面)

この楽器に搭載されているエフェクトは、6つのブロック（リバーブ/コーラス/DSP1～4）で構成されており、各ブロックにつき個別にエフェクトタイプを選択します。リバーブ、コーラスは楽器全体に一律にかかるエフェクト、DSP1 はスタイル/ソング全体に一律にかかるエフェクト（設定によってはスタイル/ソングの特定チャンネルだけにかかるエフェクト）、DSP2～DSP4は鍵盤の特定パートまたはソングの特定チャンネルだけにかかるエフェクトです。ブロック別、パート別にきめ細かくエフェクトを設定することで、幅広いサウンドを作りましょう。

### ブロック別にエフェクトタイプを選ぶ

**NOTE** パートに「SONG CH 1-8」もしくは「SONG CH 9-16」を選んでいるときは、[A](PART)ボタンを押すことでSONG CH 1-8とSONG CH 9-16を切り替えられます。

- 1 「EFFECT」画面で[F](TYPE)ボタンを押して、エフェクトタイプ選択画面を表示させます。



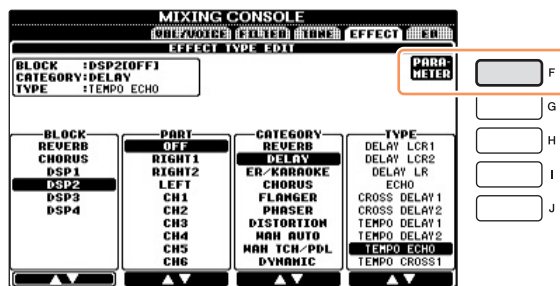
- 2 [1▲▼]/[2▲▼]ボタンで、エフェクトブロックを選びます。

エフェクトブロック	対象パート	エフェクトの特徴
REVERB (リバーブ)	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。
CHORUS (コーラス)	全パート	複数の同じ音が同時に鳴っているような厚みを得ることができます。また、リバーブやディレイなど、コーラス以外のエフェクトタイプを選ぶこともできます。
DSP1	スタイルパート、 ソングチャンネル1～16	ソングとスタイルにかかるエフェクトです。75ページ「オリジナルのエフェクトタイプを作る」の手順3で、「Connection」を「System」に設定すると、ソングとスタイルの全チャンネル一律にDSP1エフェクトがかかります。「Insertion」に設定すると、ソングとスタイルの特定チャンネルにだけDSP1エフェクトがかかります。
DSP2～4	RIGHT1 (右手1)、 RIGHT2 (右手2)、 LEFT (左手)、ソング チャンネル1～16	各ブロックに対して、左記パートのいずれか一つを割り当てることで、そのパートにだけエフェクトがかかります。たとえば、BLOCKが「DSP2」のとき、PARTに「RIGHT2」を設定すると、DSP2エフェクトが右手2パートにだけかけられます。ただし、ソング選択時、データ中にDSP2-4が必要なエフェクト設定がある場合は、後着優先で、これら3つのブロックのパート設定が、ソングの該当チャンネルに自動で切り替わります。

- 3 [3▲▼]/[4▲▼]ボタンで、エフェクトをかけるパートを選びます。  
リバーブ/コーラスは全パート一律にかかるエフェクトなので、パートは選択できません。DSP1は、75ページの「オリジナルのエフェクトタイプを作る」の手順3で「Connection」を「System」に設定している場合、ここでパートの選択はできません。
- 4 [5▲▼]/[6▲▼]ボタンで、エフェクトタイプのカテゴリーを選びます。
- 5 [7▲▼]/[8▲▼]ボタンで、エフェクトタイプを選びます。  
選んだエフェクトを調節する場合は、続いて「オリジナルのエフェクトタイプを作る」の操作をします。

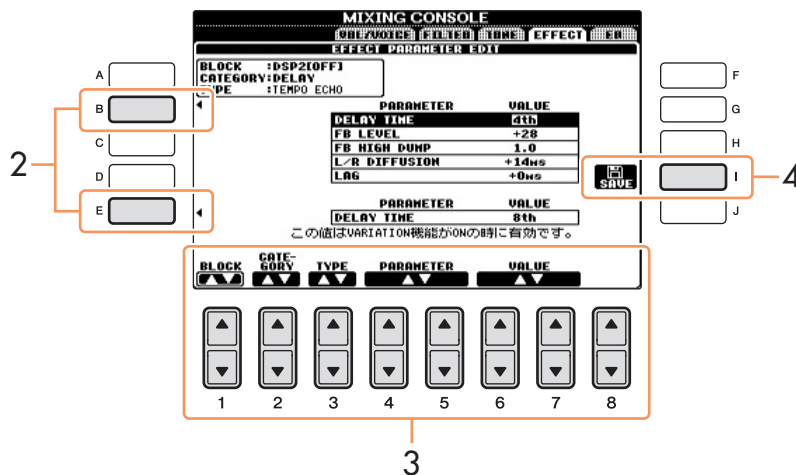
## オリジナルのエフェクトタイプを作る

- 1 [F] (PARAMETER) ボタンを押して、エフェクトパラメーター編集画面を表示させます。



- 2 「ブロック別にエフェクトタイプを選ぶ」の手順2でDSP2~4を選んだ場合：  
エフェクトブロックがDSP2~4の場合、バリエーションがオン時/オフ時のパラメーター調節ができます。[E] ボタンを押すとバリエーションがオン時のパラメーターにカーソルが移動し、調節ができます。[B] ボタンを押すとバリエーションがオン/オフ時共通のパラメーター群にカーソルが移動し、調節ができます。

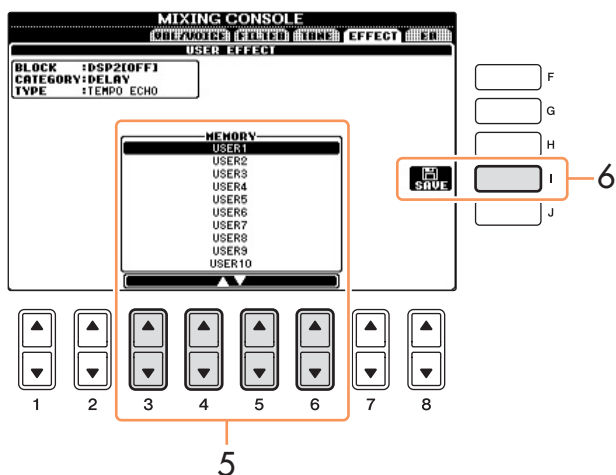
**NOTE** バリエーションのオン/オフは、[ボイスエフェクト] → [5▲▼] (DSP VARIATION) ボタンで切り替えられます。



- 3 [4▲▼]/[5▲▼]ボタンで調節したい項目を選び、[6▲▼]/[7▲▼]ボタンで値を調節します。  
ここで調節できる項目は、エフェクトタイプによって異なります。  
エフェクトブロックがリバーブ、コーラス、DSP1の場合は、[8▲▼]ボタンでエフェクトリターンレベル(エフェクトのかかる量)を調節することもできます。  
エフェクトブロック、エフェクトカテゴリー、エフェクトタイプを選び直したいときは、[1▲▼]~[3▲▼]ボタンを使います。選んだ設定は、画面左上に表示されます。

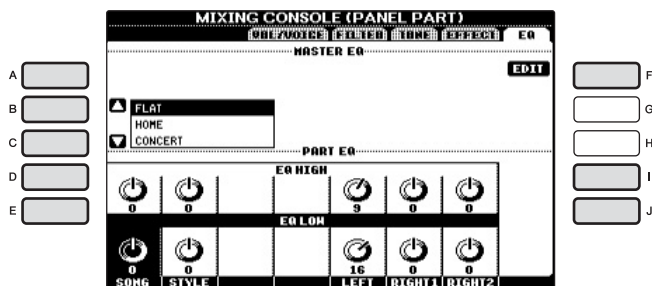
**NOTE** 設定する項目/値によっては、変更時に音にノイズが混ざる場合があります。

- 4 [I] (SAVE) ボタンを押して、エフェクトタイプ保存画面を表示させます。



- 5 [3▲▼]~[6▲▼]ボタンで、エフェクトタイプの保存先を選びます。  
エフェクトブロックにより保存できる数が違います。
- 6 [I] (SAVE) ボタンを押して保存します。  
保存したエフェクトは、「ブロック別にエフェクトタイプを選ぶ」の手順4~5で選べます。

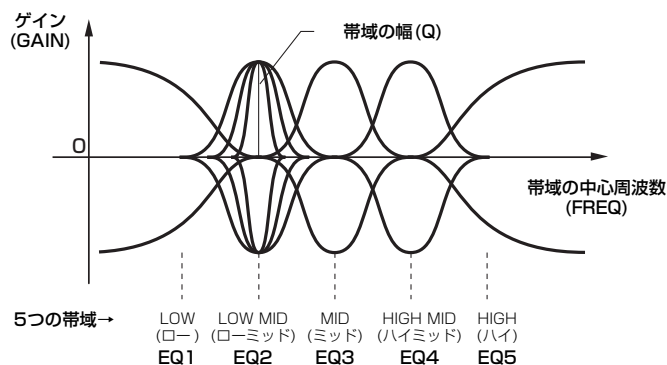
## イコライザーの設定(EQ画面)



[A]	PART (パート)	パートに「SONG CH 1-8」もしくは「SONG CH 9-16」を選んだときだけ表示されます。SONG CH 1-8とSONG CH 9-16を切り替えます。
[B]/[C]	TYPE (タイプ)	演奏する曲や場所に合わせてマスターイコライザーの種類を選びます。選んだイコライザーは、本体で鳴るサウンド全体にかかります。
[F]	EDIT (エディット)	マスターイコライザーを編集します(77ページ)。
[D]/[I]	EQ HIGH (EQハイ)	各パートの高周波数帯域の信号レベルを設定します。
[E]/[J]	EQ LOW (EQロー)	各パートの低周波数帯域の信号レベルを設定します。

イコライザー (EQ)とは、音をいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ/下げ(ブースト/カット)することで、サウンドを補正する装置のことです。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。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ったりするような場所では、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。

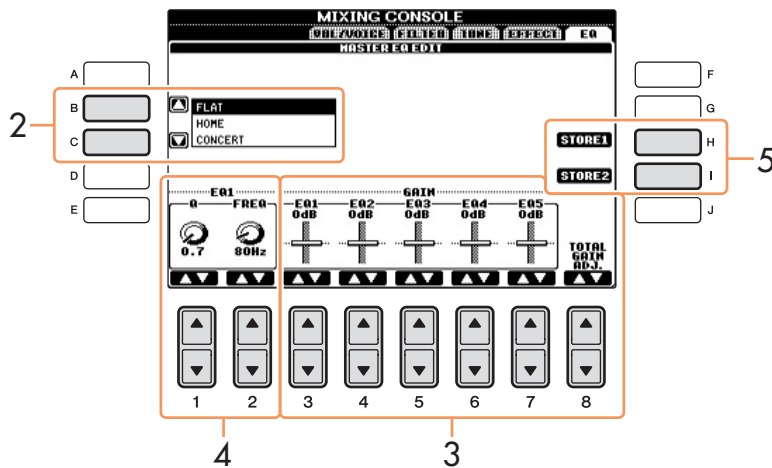
本体には、高性能の5バンドデジタルイコライザー機能を搭載しており、ミキサーのEQ画面で内蔵の5タイプを選択できます。また、イコライザーの周波数帯域およびゲインを調節して、ユーザーマスターEQとして2種類保存できます。



## マスターイコライザーを調節する

マスターイコライザーとは、エフェクト回路を通過したあと、スピーカーやヘッドフォンへ最終出力される段階でのサウンド全体にかける、イコライザーのことです。オーディオ以外の全パートにかかります。

- 1 「EQ」画面で[F] (EDIT)ボタンを押して、編集画面を表示させます。



- 2 [B]/[C]ボタンで、使いたいイコライザータイプを選びます。  
選んだイコライザータイプに応じた設定が、画面下部に表示されます。
- 3 [3▲▼]~[7▲▼]ボタンで、各帯域でのゲインを調節します。  
[8▲▼]ボタンを使うと、すべての帯域のゲインを同時に調節できます。
- 4 手順3で選んだ帯域の幅/中心周波数を調節します。  
[1▲▼]ボタンで帯域の幅(Q)を調節します。値を高くするほど、帯域の幅は狭くなります。  
[2▲▼]ボタンで帯域の中心周波数(FREQ)を調節します。有効な中心周波数の幅は、帯域によって異なります。
- 5 [H] (STORE 1)または[I] (STORE 2)ボタンを押して、設定したイコライザーを保存します。  
2種類のイコライザーを保存できます。保存したイコライザーは、「EQ」画面の[B]/[C]ボタンで選べるようになります。

## この章の内容

<b>ペダルに関する設定</b> .....	<b>78</b>
ペダルやフットスイッチ/フットコントローラーに機能を割り当てる.....	78
<b>MIDIに関する設定</b> .....	<b>82</b>
MIDIシステムに関する設定(SYSTEM: システム).....	84
MIDI送信に関する設定(TRANSMIT: トランスミット).....	85
MIDI受信に関する設定(RECEIVE: レシーブ).....	86
スタイル再生用ベース音の指定(BASS: ベース).....	87
スタイル再生用コードタイプの指定(CHORD DETECT: コードディテクト).....	87

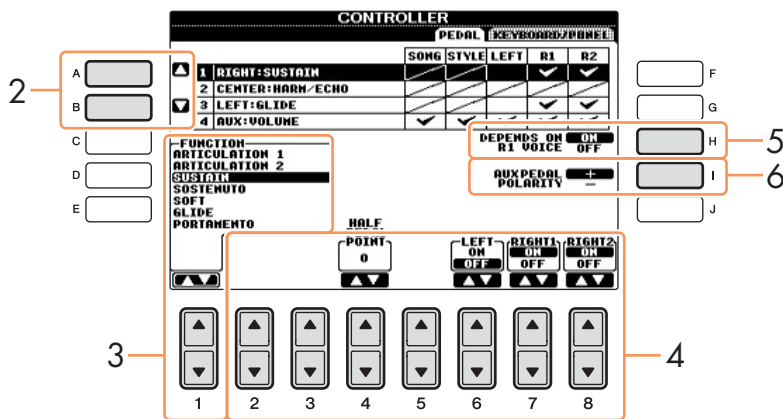
## ペダルに関する設定

### ペダルやフットスイッチ/フットコントローラーに機能を割り当てる

3本のペダルに、本来の機能(ダンパー/ノステヌート/ソフト)以外の機能を割り当てたり、[AUX PEDAL]端子に接続したフットスイッチやフットコントローラーに機能を割り当てたりできます。

**NOTE** フットスイッチやフットコントローラーの接続については、取扱説明書(10章)をご覧ください。

- 1 設定画面を表示させます：  
[ファンクション] → [D] CONTROLLER → タブ切替[◀][▶] PEDAL
- 2 [A]/[B]ボタンで、機能を割り当てるペダルを選びます。



- 3 [1▲▼]ボタンで、選んだペダルに割り当てる機能を選びます。  
ペダルの機能については、下記「ペダルでコントロールできる機能」をご覧ください。

**NOTE** ソングのパンチイン/アウトをペダルで行なう設定(52ページ)や、レジストレーションシーケンスをペダルで進める設定(68ページ)をしている場合は、ここでの設定は無効になります(ソングパンチイン/アウト → レジストレーションシーケンス → ペダルファンクションの順に優先されます)。

4 [2▲▼]～[8▲▼]ボタンで、ペダルに割り当てる機能の詳細設定を行ないます。パートごとに機能をオンオフしたり、効果のかけ具合(DEPTH)を調節したりします。表示される項目は、手順3で選んだ機能によって異なります。

5 レフトペダル/センターペダルの機能を割り当てた場合は、[H] (DEPEND ON R1 VOICE)をOFFにします。右手1パートの音色によってペダルの設定が切り替わるのをオフにします。

6 必要に応じて、[AUX PEDAL]端子に接続したフットスイッチ/フットコントローラーの極性を設定します。使用するフットスイッチ/フットコントローラーによっては、通常の効果と逆の動作をする(踏んでいないときにサステインがかかる、など)場合があります。その場合、[I](AUX PEDAL POLARITY)ボタンで、極性を逆に設定します。

■ ペダルでコントロールできる機能

(\*)印の機能については、フットコントローラーをご使用ください。フットスイッチでのご使用は不適です。

<p><b>ARTICULATION</b> (アーティキュレーション)</p>	<p>スーパーアーティキュレーションボイスを使用しているときに、ペダル/フットスイッチを踏むことで効果をかけられます。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。</p>
<p><b>VOLUME*</b> (ボリューム)</p>	<p>音量を調節します。AUX PEDAL端子に接続したペダルだけに設定することができます。</p>
<p><b>SUSTAIN</b> (サステイン)</p>	<p>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、サステインがかかった音は止まります。右のペダルまたはフットコントローラーを使用する場合は、HALF PEDAL POINT (ハーフペダルポイント)で、どのくらい踏み込めば効果がかかり始めるかを設定できます。</p>
<p><b>SOSTENUTO</b> (ソステヌート)</p>	<p>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、ほかの音をスタッカートで演奏することができます。</p> <p><b>NOTE</b> すべてのオルガンフルートボイスと一部のスーパーアーティキュレーションボイスに対しては、効果がかりません。</p>
<p><b>SOFT</b> (ソフト)</p>	<p>ペダルを踏むとピッチ(音の高さ)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。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。右のペダルまたはフットコントローラーを使用する場合は、HALF PEDAL POINT (ハーフペダルポイント)で、どのくらい踏み込めば効果がかかり始めるかを設定できます。</p>
<p><b>GLIDE</b> (グライド)</p>	<p>ペダルを踏むとピッチ(音の高さ)が変化し、ペダルをゆるめると元に戻ります。</p> <p><b>UP/DOWN (アップ/ダウン)</b> ピッチを上げる(UP)か下げる(DOWN)かを設定します。</p> <p><b>RANGE (レンジ)</b> 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。</p> <p><b>ON SPEED (オンスピード)</b> 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。</p> <p><b>OFF SPEED (オフスピード)</b> 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。</p> <p><b>LEFT/RIGHT 1/RIGHT2</b> (左手、右手1、右手2)効果をかけるパートを選びます。</p>

PORTAMENTO (ポルタメント)	<p>ペダルを踏むと、ポルタメント効果(ある音から次の音へ移る際、スムーズにピッチが変化する効果)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、ミキサー画面(73ページ)で設定できます。NATURALボイスの中でこの効果が不適なボイスについては、機能しません。</p> <p><b>NOTE</b> すべてのオルガンフルートボイス、および一部のスーパーアーティキュレーションボイスに対しては、効果がかかりません。</p>
PITCH BEND* (ピッチベンド)	<p>ピッチ(音の高さ)を上げたり下げたりします。AUX PEDAL端子に接続したペダル、または右側のペダルに設定できます。</p> <p><b>UP/DOWN (アップ/ダウン)</b> ピッチを上げる(UP)か下げる(DOWN)かを設定します。</p> <p><b>RANGE (レンジ)</b> 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。</p> <p><b>LEFT/RIGHT 1/RIGHT2 (左手、右手1、右手2)</b> 効果をかけるパートを選びます。</p>
MODULATION* (モジュレーション)	<p>ビブラート効果を付け加えます。また、スーパーアーティキュレーションボイスに各種効果を付け加えることもできます。フットコントローラーを踏むと効果が深くなります。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。</p>
DSP VARIATION (DSPバリエーション)	<p>ボイスエフェクトの「DSP VARIATION ON/OFF」を切り替えます。</p>
VIBE ROTOR ON/OFF (バイプローター オン/オフ)	<p>エフェクトタイプがVIBE VIBRATEのとき、VIBRATE SWパラメーターをON/OFFします。</p>
HARMONY/ECHO (ハーモニー /エコー)	<p>ボイスエフェクトの「HARMONY/ECHO ON/OFF」を切り替えます。</p>
SCORE PAGE +/- (スコアページ プラス/マイナス)	<p>ソングが停止しているときに、譜面のページを進めます/戻します。</p>
LYRICS PAGE +/- (リリックスページ プラス/マイナス)	<p>ソングが停止しているときに、リリックス(歌詞)のページを進めます/戻します。</p>
SONG PLAY/PAUSE (ソング プレイ/ポーズ)	<p>ソングコントロール[スタート/一時停止]ボタンと同じです。</p>
STYLE START/STOP (スタイル スタート/ストップ)	<p>スタイル[スタート/ストップ]ボタンと同じです。</p>
TAP TEMPO (タップテンポ)	<p>[タップ]ボタンと同じです。</p>
SYNCHRO START (シンクロスタート)	<p>[シンクロスタート]ボタンと同じです。</p>
SYNCHRO STOP (シンクロストップ)	<p>[シンクロストップ]ボタンと同じです。</p>
INTRO1~3 (イントロ1~3)	<p>イントロ[I]~[III]ボタンと同じです。</p>
MAIN A~D (メインA~D)	<p>メイン[A]~[D]ボタンと同じです。</p>



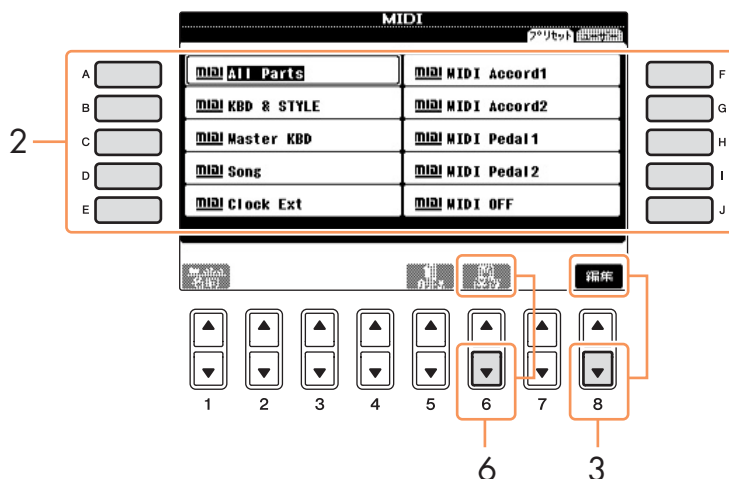
FILL DOWN (フィルダウン)	フィルを入れてから、左隣のMAINセクションに移ります。
FILL SELF (フィルセルフ)	フィルを入れます。
FILL BREAK (フィルブレイク)	ブレイクを入れます。
FILL UP (フィルアップ)	フィルを入れてから、右隣のMAINセクションに移ります。
ENDING 1~3 (エンディング1~3)	エンディング/rit. [I]~[III]ボタンと同じです。
FADE IN/OUT (フェードイン/アウト)	フェードイン/アウトのオン/オフを切り替えます。
FINGERED/FING ON BASS (フィンガード/フィンガード オンベース)	フィンガリング(17ページ)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、スタイル再生中にどのコードを指定してもベース音は変わりません。ただしフィンガリングが「AI フルキーボード」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。 <b>NOTE</b> 鍵盤を押して打楽器音を選んだ場合は、ペダルを踏むと、鍵盤を押したときの強さ(音の大きさ)で打楽器音が鳴ります。
RIGHT 1 ON/OFF (右手1 オン/オフ)	鍵盤パートオン/オフ[右手1]ボタンと同じです。
RIGHT 2 ON/OFF (右手2 オン/オフ)	鍵盤パートオン/オフ[右手2]ボタンと同じです。
LEFT ON/OFF (左手オン/オフ)	鍵盤パートオン/オフ[左手]ボタンと同じです。
OTS +/- (ワンタッチセッティング プラス/マイナス)	次/前のOTS (ワンタッチセッティング)を呼び出します。

## MIDIに関する設定

MIDI情報のやりとりについて、いろいろな設定ができます。この楽器では、使用場面に応じた標準的なMIDI設定がプリセットMIDIテンプレートとして10個用意されています。またそれらをもとにご自身で編集したMIDI設定を、独自のMIDI設定ファイルとして、「ユーザー」画面に10個まで保存できます。

**NOTE** 「ユーザー」画面に保存したMIDI設定ファイルをまとめてUSBフラッシュメモリーに保存できます([ファンクション] → [J] UTILITY → タブ切替[◀][▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES)。94ページをご覧ください。

- 1 設定画面(MIDIテンプレート選択画面)を表示させます：  
[ファンクション] → [I] MIDI



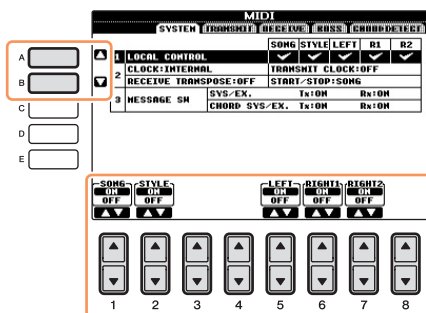
- 2 「プリセット」タブから、内蔵のMIDIテンプレート(83ページ)を選びます。  
自分で作ったMIDI設定が「ユーザー」に保存されている場合は、「ユーザー」タブでそれらを選ぶこともできます。
- 3 MIDIテンプレートを編集する場合は、[8▼](編集)ボタンを押して、MIDI設定画面を表示させます。
- 4 タブ切替[◀][▶]ボタンで画面を切り替え、各種設定を行ないます。  
SYSTEM .....MIDIシステムメッセージに関する設定をします(84ページ)。  
TRANSMIT .....MIDI送信(トランスミット)に関する設定をします(85ページ)。  
RECEIVE .....MIDI受信(レシーブ)に関する設定をします(86ページ)。  
BASS .....MIDI受信ノートデータによる、スタイル再生(自動伴奏)用ベース音検出に関する設定をします(87ページ)。  
CHORD DETECT ...MIDI受信ノートデータによる、スタイル再生(自動伴奏)用コードタイプ検出に関する設定をします(87ページ)。
- 5 各画面での設定が完了したら、[戻る]ボタンを押して、MIDIテンプレート選択画面に戻ります。
- 6 タブ切替[◀][▶]ボタンを押して「ユーザー」タブを選び、[6▼](保存)ボタンを押して、設定した内容を保存します。

## ■ 内蔵MIDIテンプレートの説明

<b>All Parts</b> (オールパーツ)	鍵盤演奏パート(RIGHT 1/2、LEFT)を含むすべてのパートの演奏情報を、外部に対してMIDI送信する設定です。(ソングパートは含まれません。)
<b>KBD &amp; STYLE</b> (キーボード&スタイル)	基本的にはAll Parts (オールパーツ)と同じですが、右手鍵域での演奏情報(ノートイベント)をRIGHT 1/2パートではなくUPPER (アッパー)パートとして、また左手鍵域での演奏情報(ノートイベント)をLEFTパートではなくLOWER (ロワー)パートとして、外部に対してMIDI送信する設定です。
<b>Master KBD</b> (マスターキーボード)	マスターキーボードとは、外部MIDI機器をコントロールすることを想定して設計されたMIDIキーボードのことです。ここでのMIDI設定は、クラビノーバをマスターキーボードとして使えるようになっています。
<b>Song</b> (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。外部音源で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。
<b>Clock Ext</b> (クロックエクスターナル)	ソングやスタイルを再生させるとき、楽器本体の内部クロックではなく外部MIDI機器のクロックを使う設定です。接続された外部MIDI機器でテンポ設定をしたい場合に使います。
<b>MIDI Accord1</b> (MIDIアコーディオン1)	MIDIアコーディオンとは、右手による鍵盤演奏や左手のボタン操作によるベース音/コード指定を、MIDIイベントとして外部に出力できるアコーディオンのことです。この設定では、MIDIアコーディオンを使って楽器本体の鍵盤演奏やスタイル再生をコントロールできます。
<b>MIDI Accord2</b> (MIDIアコーディオン2)	基本的には、MIDI Accord1 (MIDIアコーディオン1)と同じですが、左手のボタン操作によるベース音/コード指定情報が、ノートデータとしても受信されます。
<b>MIDI Pedal1</b> (MIDIペダル1)	MIDIペダルとは、ノートオン/オフなどのMIDIイベントを出力できるフットコントローラーのことです。この設定では、MIDIペダルから受信したMIDIメッセージを使ってスタイル再生のコードルート音を指定できます。
<b>MIDI Pedal2</b> (MIDIペダル2)	この設定では、MIDIペダルから受信したMIDIメッセージを使ってスタイル再生のベースパートの演奏ができます。
<b>MIDI OFF</b> (MIDIオフ)	MIDIメッセージの送受信を一切行なわない設定です。

## MIDIシステムに関する設定(SYSTEM: システム)

ここでの説明は、82ページの手順4でSYSTEM (システム)画面を呼び出した場合に該当します。  
[A]/[B]ボタンで設定項目(下記)を選び、[1▲▼]~[8▲▼]ボタンでオン/オフを設定します。



### 1. LOCAL CONTROL (ローカルコントロール)

クラビノーバでは、鍵盤演奏やソング/スタイル再生情報がMIDIイベントとして内蔵の音源に送られ、音が鳴る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オン(ON)といい、鍵盤部やソング/スタイル再生部と音源部はMIDI接続されているといえます。ローカルコントロールをオフ(OFF)にすると、これらが切り離され、鍵盤を弾いても、またはソング/スタイルを再生させても、楽器からは音が出なくなります。例えば、クラビノーバの演奏情報を外部MIDI音源で鳴らしたり、外部シーケンサーで演奏/録音したりしたいときに、ローカルコントロールをオフ(OFF)にします。

ローカルコントロールオン/オフは、パート別に設定できます。

### 2. クロック設定など

#### ■ CLOCK (クロック)

クラビノーバのソング/スタイル再生を、内部クロック(INTERNAL)でコントロールするか、外部MIDI機器から受信したMIDIクロック(MIDI、USB 1、USB 2のいずれか)でコントロールするかを設定します。クラビノーバ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MIDI機器のクロックにクラビノーバを同期させたいときは、このパラメーターをMIDI、USB 1、USB 2のいずれかに設定します。後者の場合、外部MIDI機器がクラビノーバとMIDI接続されており、MIDIクロック信号が外部機器から適切に送信されている必要があります。このとき、クラビノーバのメイン画面のテンポ欄には、「EXT. (エクスターナル)」と表示されます。

**NOTE** クロックがINTERNAL以外に設定されている場合は、スタイルやソングの再生をパネル上のボタンで行なうことができません。

#### ■ TRANSMIT CLOCK (トランスミットクロック)

クラビノーバのMIDIクロック信号(F8)をMIDI出力するかどうかを設定します。オフ(OFF)に設定した場合、ソングやスタイルを再生させてもMIDIクロック信号(F8)やスタート/ストップデータはMIDI出力されません。

#### ■ RECEIVE TRANSCOPE (レシーブトランスポーズ)

受信したノートイベントに対して、クラビノーバのトランスポーズ設定を有効とするかどうかを決めます。

#### ■ START/STOP (スタート/ストップ)

受信したFA (スタート)/FC (ストップ)メッセージを、ソング再生、スタイル再生のどちらに使うかを決めます。

### 3. MESSAGE SW (メッセージスイッチ)

#### ■ SYS/EX. (システムエクスクルーシブ)

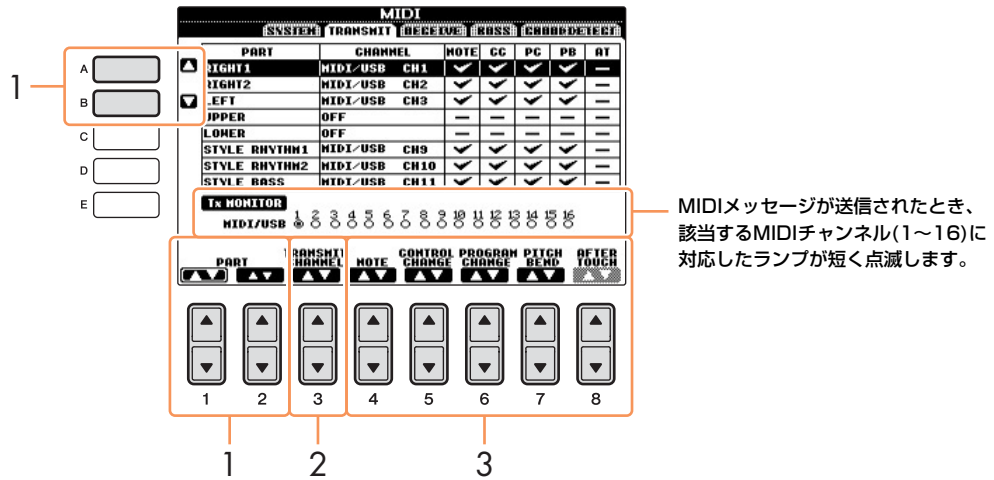
MIDIシステムエクスクルーシブメッセージを送信(Tx)するか、および受信して認識(Rx)するかを決めます。

#### ■ CHORD SYS/EX. (コードシステムエクスクルーシブ)

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)を送信(Tx)するか、および受信して認識(Rx)するかを決めます。

## MIDI送信に関する設定(TRANSMIT: トランスミット)

ここでの説明は、82ページの手順4でTRANSMIT (トランスミット)画面を呼び出した場合に該当します。クラビノーバのサウンドを構成する各パートを、どのチャンネルでMIDI送信するか設定します。



1 [A]/[B]ボタンや[1▲▼]/[2▲▼]ボタンで、MIDI送信設定したいパートを選びます。下記2パートを除いて、通常のパートと同様です。

- UPPER (アップパー)  
ボイス用スプリットポイントより右側での鍵盤演奏を指します。RIGHT 1、2の区別はありません。
- LOWER (ロワー)  
ボイス用スプリットポイントより左側での鍵盤演奏を指します。[スタイルオン/オフ]の設定は関係ありません。

2 [3▲▼]ボタンで、どのMIDIチャンネルで送信するかを決めます。

**NOTE** 違うパートに同じ送信チャンネルを設定した場合、送信されるMIDIメッセージは同じチャンネルにマージされます。その結果、接続しているMIDI機器で予期せぬサウンドが鳴るなど、不具合が生じる可能性があります。

**NOTE** SONG CH1-16の送信チャンネルを設定しても、プロテクトのかかっているソングはMIDI送信されません。

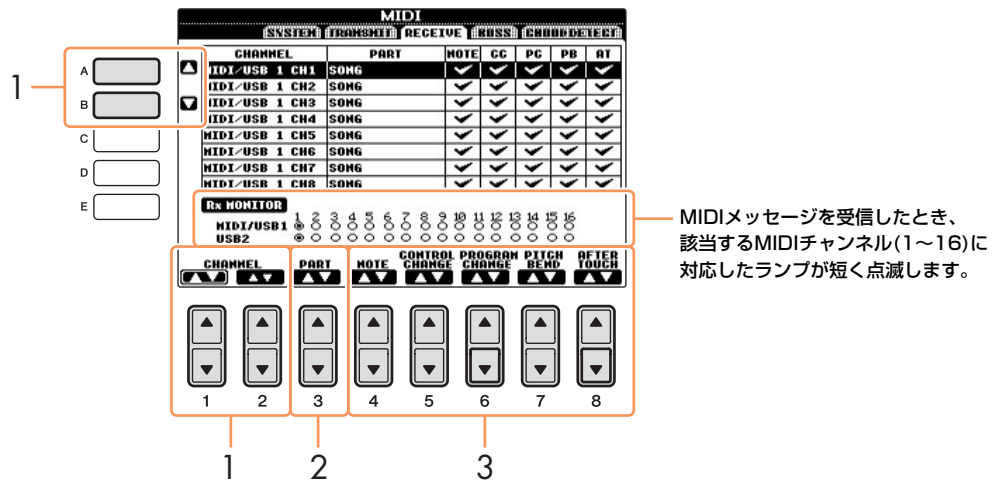
3 [4▲▼]~[8▲▼]ボタンで、どのMIDIイベントデータを送信するかを決めます。

TRANSMIT (トランスミット)画面、RECEIVE (レシーブ)画面で設定できるMIDIメッセージは以下のとおりです。

- NOTE (ノート) ..... 58ページ
- CC (CONTROL CHANGE、コントロールチェンジ) ..... 58ページ
- PC (PROGRAM CHANGE、プログラムチェンジ) ..... 58ページ
- PB (ピッチベンド) ..... 58ページ
- AT (アフタータッチ) ..... 58ページ

## MIDI受信に関する設定(RECEIVE: レシーブ)

ここでの説明は、82ページの手順4でRECEIVE (レシーブ)画面を呼び出した場合に該当します。クラビノーバが受信したMIDIメッセージをどのパートに割り当てて音源処理するか(鳴らすか)を、チャンネル別に設定します。



MIDIメッセージを受信したとき、該当するMIDIチャンネル(1~16)に対応したランプが短く点滅します。

1 [A]/[B]ボタンや[1▲▼]/[2▲▼]ボタンで、MIDI受信設定したいチャンネルを選びます。USB接続の場合、全部で32チャンネル(16チャンネル×2ポート)のMIDIメッセージを受信できます。

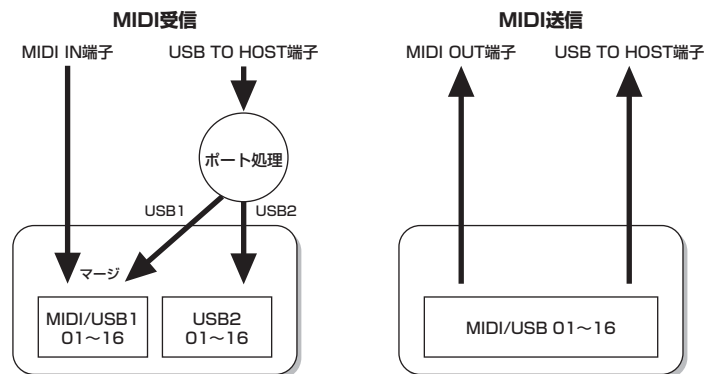
2 [3▲▼]ボタンで、そのチャンネルのMIDIメッセージをどのパートで受信するかを決めます。次の2パートを除いて、通常パートと同じです。

- **KEYBOARD (キーボード)**  
受信したノートメッセージが楽器本体の鍵盤をコントロールします。
- **EXTRA PART1~5 (エキストラパート1~5)**  
MIDI受信専用を用意されている5つのパートです。通常、本体で使用されていないパートです。通常のパートに、この5パートを追加することにより、クラビノーバは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。

3 [4▲▼]~[8▲▼]ボタンで、どのMIDIイベントデータを受信するかを決めます。

### USB TO HOST端子とMIDI端子によるMIDI送受信

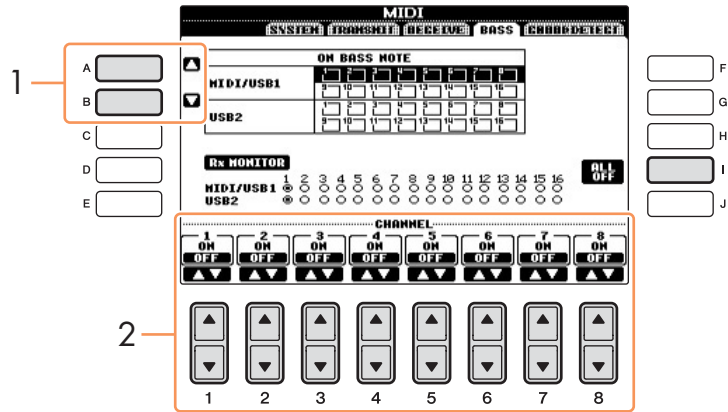
全部で32チャンネル(16チャンネル×2ポート)のMIDIメッセージを送受信するのに使われる、MIDI端子とUSB TO HOST端子の関係は下図のとおりです。



## スタイル再生用ベース音の指定(BASS: ベース)

ここでの説明は、82ページの手順4でBASS (ベース)画面を呼び出した場合に該当します。

この画面では、MIDIで受信したノートデータをもとに、スタイル再生用コードのベース音を決めることができます。この画面でON (オン)に設定されたチャンネルで受信したノートイベントが、スタイル再生用コードのベース音として認識されます。ベース音は、[スタイルオン/オフ]の設定やスプリットポイント設定には関係なく認識されます。複数のチャンネルをオンにした場合、それらのチャンネルがミックスされたノートデータの中からベース音を検出されます。

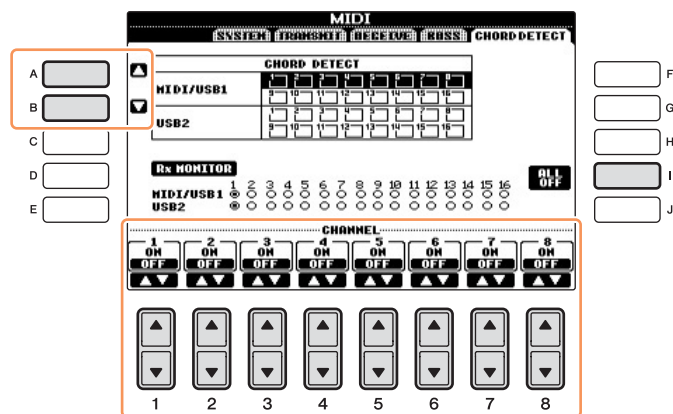


- 1 [A]/[B]ボタンでチャンネルを選びます。
- 2 [1▲▼]~[8▲▼]ボタンで、選んだチャンネルのオン/オフを設定します。  
[I](ALL OFF)ボタンを選ぶと、すべてのチャンネルがオフになります。

## スタイル再生用コードタイプの指定(CHORD DETECT: コードディテクト)

ここでの説明は、82ページの手順4でCHORD DETECT (コードディテクト)画面を呼び出した場合に該当します。

この画面では、MIDIで受信したノートデータをもとに、スタイル再生用コードのタイプを決めることができます。この画面でON (オン)に設定されたチャンネルで受信したノートイベントが、自動伴奏(スタイル再生)のコード押鍵として認識されます。検出されるコードタイプは、コードフィンガリング設定によって異なります。コードタイプは、[スタイルオン/オフ]の設定やスプリットポイント設定には関係なく検出されます。複数のチャンネルをオンにした場合、それらのチャンネルがミックスされたノートデータの中からコードタイプが検出されます。



操作方法は、BASS (ベース)画面と同じです。

# 楽器全体に関する設定(ユーティリティ)

## この章の内容

CONFIG 1 (コンフィギュレーション1)設定 .....	88
CONFIG 2 (コンフィギュレーション2)設定 .....	90
MEDIA (メディア)設定 .....	92
OWNER (オーナー)設定 .....	93
SYSTEM RESET (システムリセット)設定 .....	94
設定別に工場出荷時の状態に戻す(ファクトリーリセット) .....	94
設定をひとつのファイルとして保存/呼び出しする(カスタムリセット) .....	95

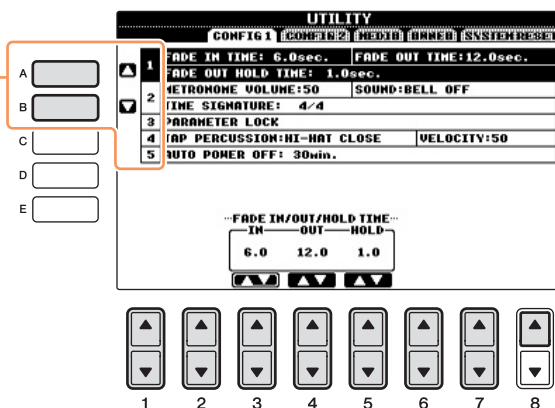
## CONFIG 1 (コンフィギュレーション1)設定

設定画面を表示させます：

[ファンクション] → [UTILITY] → タブ切替[◀][▶] CONFIG 1

[A]/[B]ボタンで項目を選びます

1. フェードイン/アウトに関する設定
2. メトロノーム
3. パラメーターロック
4. タップ
5. オートパワーオフ



### 1. FADE IN/OUT (フェードイン/アウト)

フェードイン/アウトにかかる時間を設定します。

[3▲▼]	FADE IN TIME (フェードインタイム)	フェードインで、音量が上がりきるまでの時間を決めます。
[4▲▼]	FADE OUT TIME (フェードアウトタイム)	フェードアウトで、音量が下がりきるまでの時間を決めます。
[5▲▼]	FADE OUT HOLD TIME (フェードアウトホールドタイム)	フェードアウトをしたあと、音量が下がりきった状態を維持する時間を決めます。



## 2. METRONOME (メトロノーム)

[2▲▼]	VOLUME (ボリューム)	メトロノームの音量を調節します。
[3▲▼]~ [5▲▼]	SOUND (サウンド)	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) ENGLISH VOICE .....英語のカウント GERMAN VOICE .....ドイツ語のカウント JAPANESE VOICE .....日本語のカウント FRENCH VOICE .....フランス語のカウント SPANISH VOICE .....スペイン語のカウント
[6▲▼]/ [7▲▼]	TIME SIGNATURE (タイムシグネチャー)	メトロノームの拍子を決めます。

## 3. PARAMETER LOCK (パラメーターロック)

レジストレーションメモリーやワンタッチセッティングなどでパネル設定を切り替えたときに、特定の設定(エフェクトやスプリットポイントなど)だけは変わらないように固定しておけます。

[1▲▼]~[7▲▼]ボタンで固定する設定を選び、[8▲]ボタンを押してチェックマークを付けます。

## 4. TAP (タップ)

[タップ]ボタンをたたいたときに鳴る音の、種類と音量を設定します。

[2▲▼]~ [4▲▼]	PERCUSSION (パーカッション)	打楽器の種類を選びます。
[5▲▼]/ [6▲▼]	VELOCITY (ベロシティ)	音量を設定します。

## 5. AUTO POWER OFF (オートパワーオフ)

取扱説明書(ご使用前の準備)をご覧ください。



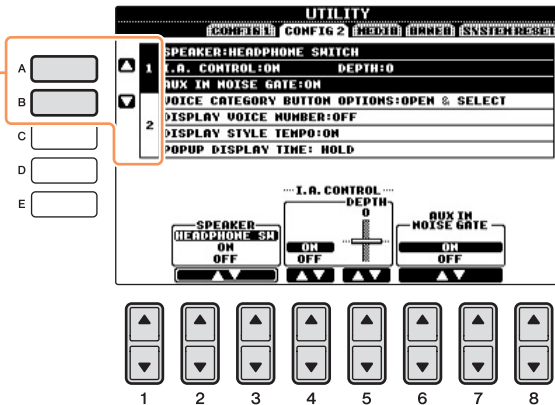
## CONFIG 2 (コンフィギュレーション2)設定

設定画面を表示させます：

[ファンクション] → [UTILITY] → タブ切替[◀][▶] CONFIG 2

[A]/[B] ボタンで項目を選びます

1. スピーカーに関する設定
2. ボイスやテンポ表示に関する設定



### 1. スピーカーに関する設定

[2▲▼]/ [3▲▼]	SPEAKER (スピーカー)	<p>スピーカーからどのように音を出すかを設定します。</p> <p><b>HEADPHONE SW (ヘッドフォンスイッチ)</b> ヘッドフォンを使用していないときにはスピーカーから音が出ますが、ヘッドフォンを使用しているときにはスピーカーから音が出ません。</p> <p><b>ON:</b> 常にスピーカーから音が出ます。</p> <p><b>OFF:</b> スピーカーから音は出ません。ヘッドフォンでのみ音を聞くことができます。</p>
[4▲▼]	I.A. CONTROL (インテリジェント・アコースティック・コントロール)	楽器の全体音量の大小に応じて、自動的に音質を補正する機能です。ON (オン)に設定すると、音量が小さい場合でも、低音や高音がしっかりと聞こえるようになります。インテリジェント・アコースティック・コントロールは、この楽器のスピーカーからの出力音のみに有効です。
[5▲▼]	I.A. CONTROL DEPTH (インテリジェント・アコースティック・コントロール デプス)	インテリジェント・アコースティック・コントロールの効果のかけ具合を設定します。値が大きいほど、音量が小さいときの低音や高音がよりしっかりと聞こえるように補正されます。
[6▲▼]/ [7▲▼]	AUX IN NOISE GATE (エーユーエックス イン ノイズゲート)	ノイズ軽減のため、入力信号が設定レベル以下になると、入力をカットします。

## 2. ボイスやテンポ表示に関する設定

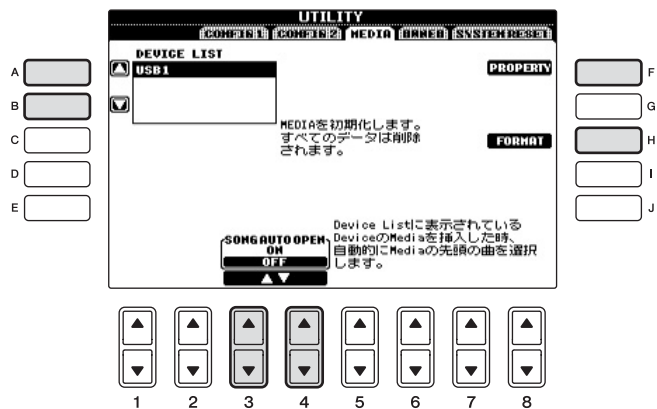
<p>[1▲▼]/ [2▲▼]</p>	<p>VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS (ボイスカテゴリー ボタンオプション)</p>	<p>ボイスボタンを押してボイス選択画面を開いたときの、ボイスの切り替わりかたを選択します。</p> <p><b>OPEN &amp; SELECT:</b> ボイスボタンを押すと、そのカテゴリーの最後に選ばれたボイスが呼び出されます。</p> <p><b>OPEN ONLY:</b> ボイスボタンを押しても、ボイスは切り替わりません。現在のボイスが選ばれたままの状態です。</p>
<p>[3▲▼]/ [4▲▼]</p>	<p>DISPLAY VOICE NUMBER (ディスプレイ ボイスナンバー)</p>	<p>ボイス選択画面に、各ボイスのバンクセレクトMSB/LSBやプログラムチェンジを表示させるかどうかを設定します。外部MIDI機器からクラビノーバのボイスを指定する場合、ON (オン)に設定しておくくと便利です。</p> <p><b>NOTE</b> 表示されるプログラムチェンジナンバーは、1番から数える方式を取っています。実際のMIDIデータでは0番から数えるため、画面表示からマイナス1をした値が実際のプログラムチェンジナンバーになります。</p> <p><b>NOTE</b> GSボイスについては、ここでの設定をオンにしても、プログラムチェンジナンバーなどは表示されません。</p>
<p>[5▲▼]/ [6▲▼]</p>	<p>DISPLAY STYLE TEMPO (ディスプレイ スタイルテンポ)</p>	<p>スタイル選択画面で、スタイル名の上に、テンポを表示させるかどうかを決めます。</p>
<p>[7▲▼]/ [8▲▼]</p>	<p>POPUP DISPLAY TIME (ポップアップ ディスプレイタイム)</p>	<p>ポップアップ画面が自動で閉じるまでの時間を設定します。 (ポップアップ画面とは、テンポ[-]/[+]ボタンやトランスポーズ[-]/[+]ボタンなどを押したときに表示される画面です。)</p>

## MEDIA (メディア)設定

USB TO DEVICE端子に接続されたUSBフラッシュメモリーに関する設定を行ないます。

設定画面を表示させます：

[ファンクション] → [UTILITY] → タブ切替[◀][▶] MEDIA

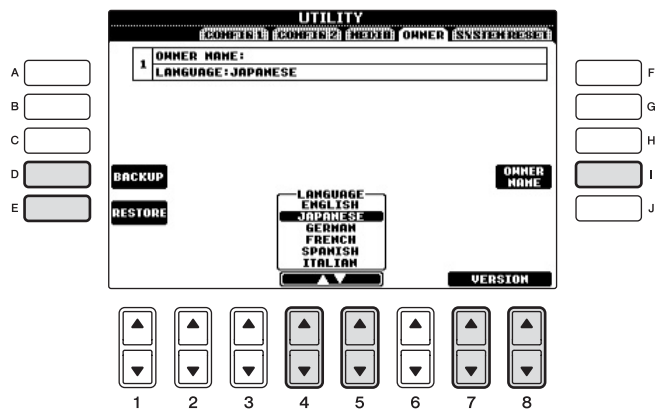


[A]/[B]	DEVICE LIST (デバイスリスト)	容量を確認したりフォーマットしたりするUSBフラッシュメモリーを選びます。
[F]	PROPERTY (プロパティー)	デバイスリストで選択したUSBフラッシュメモリーの空き容量を確認します。 <b>NOTE</b> 表示される容量はおおよその値ですので、実際と異なる場合があります。
[H]	FORMAT (フォーマット)	デバイスリストで選択したUSBフラッシュメモリーを初期化(フォーマット)します。取扱説明書(10章)をご覧ください。
[3▲▼]/ [4▲▼]	SONG AUTO OPEN (ソング オート オープン)	ON (オン)に設定すると、DEVICE LISTに表示されているUSBフラッシュメモリーを挿入したとき、自動的にUSBフラッシュメモリーの先頭のMIDI曲を選択します。

## OWNER (オーナー)設定

設定画面を表示させます：

[ファンクション] → [UTILITY] → タブ切替[◀][▶] OWNER



[D]	BACKUP (バックアップ)	楽器上のデータを、USBフラッシュメモリーにバックアップとして保存します。取扱説明書(ご使用前の準備)をご覧ください。
[E]	RESTORE (リストア)	USBフラッシュメモリーに保存されたバックアップデータを、楽器に読み込みます。
[I]	OWNER NAME (オーナーネーム)	オーナーネーム(所有者名)を入力します。オーナーネームは、楽器の電源を入れたときに表示されます。詳しくは、取扱説明書をご覧ください。
[4▲▼]/ [5▲▼]	LANGUAGE (ランゲッジ)	画面に表示するメッセージの言語を選択します。
[7▲▼]/ [8▲▼]	VERSION (バージョン)	楽器のバージョンを確認できます。

## SYSTEM RESET (システムリセット)設定

楽器をリセットします。工場出荷時の状態に戻す「ファクトリーリセット」と、自分で作成した設定に戻す「カスタムリセット」の2種類のリセット方法があります。

設定画面を表示させます：

[ファンクション] → [UTILITY] → タブ切替[◀][▶] SYSTEM RESET



### 設定別に工場出荷時の状態に戻す(ファクトリーリセット)

- 1 [1▲▼]～[3▲▼]ボタンで、工場出荷時の状態に戻したい項目を選び、[4▲]ボタンでチェックマークを入れます。チェックマークを外すには[4▼]ボタンを押します。

SYSTEM SETUP (システムセットアップ)	システムセットアップとして扱う設定項目を工場出荷時の状態に戻します。どの設定項目がシステムセットアップに該当するかの詳細は、別冊データリストをご覧ください。
MIDI SETUP (MIDIセットアップ)	「ユーザー」画面に保存したMIDIテンプレートファイル群を含む、さまざまなMIDI設定を、工場出荷時の状態に戻します。
USER EFFECT (ユーザーエフェクト)	ミキサー機能で制作可能な、ユーザーエフェクトタイプ、ユーザーマスターEQタイプを、まとめて工場出荷時の状態に戻します。
MUSIC FINDER (ミュージックファインダー)	ミュージックファインダー機能のレコードを、工場出荷時の状態に戻します。
FILES & FOLDERS (ファイル&フォルダー)	「ユーザー」画面にあるすべてのファイル/フォルダーを消去することで、工場出荷時の状態に戻します。
REGIST (レジスト)	選ばれているレジストレーションメモリーバンクのパネル設定を消去します。バンクを消去するわけではないので、バンクを選び直せば消去したパネル設定を元に戻すことができます。いちばん右のB鍵盤(B6)を押しながら電源オンにしても実行できます。

- 2 [D]ボタンを押して、選んだ項目を工場出荷時の状態に戻します。

## 設定をひとつのファイルとして保存/呼び出しする(カスタムリセット)

下記の項目については、「ユーザー」/「USB」の画面に、設定をひとつのファイルとして保存できます。必要に応じて、保存した設定を呼び出せます。

1 楽器の設定を、保存したい状態にします。

2 設定画面を表示させます:

[ファンクション] → [J] UTILITY → タブ切替[◀][▶] SYSTEM RESET

3 [F]～[I]ボタンで、設定を保存する画面を表示させます。

[F]	SYSTEM SETUP (システムセットアップ)	[ファンクション] → [J] UTILITY画面など、さまざまな画面での設定を1つのシステムセットアップファイルとして扱います。どの設定項目がシステムセットアップに該当するか、詳細は別冊データリストをご覧ください。
[G]	MIDI SETUP (MIDIセットアップ)	「ユーザー」画面上に保存したMIDIテンプレートファイル群を含む、さまざまなMIDI設定を、1つのMIDIセットアップファイルとして扱います。
[H]	USER EFFECT (ユーザーエフェクト)	ミキサー機能で制作可能な、ユーザーエフェクトタイプ、ユーザーマスターEQタイプをまとめて1つのユーザーエフェクトファイルとして扱います。
[I]	MUSIC FINDER (ミュージックファインダー)	ミュージックファインダー機能の内蔵レコード、およびあなたが制作したレコードすべてを、まとめて1つのミュージックファインダーファイルとして扱います。

4 タブ切替[◀][▶]ボタンで、「プリセット」以外のタブを選びます。

「プリセット」画面にあるファイルは、工場出荷時の設定です。「プリセット」画面にあるファイルを選ぶと、それぞれの項目を工場出荷時の状態に戻せます。

5 [6▼](保存)ボタンを押して、設定を保存します。

6 設定を呼び出すときは、SYSTEM RESET画面で[F]～[I]ボタンのいずれかを押したあと、呼び出したいファイルを選びます。



## 数字

1-16.....58

## A

ACCENT TYPE.....31  
 ADD TO FAVORITE.....62  
 AI FINGERED.....18  
 AI FULL KEYBOARD.....18  
 AIフィンガード.....18  
 AIフルキーボード.....18  
 AMPLITUDE.....12  
 Any Key.....42  
 APPEND.....64  
 ARABIC 1、2.....9  
 ASSEMBLY.....28  
 ASSIGN.....7  
 ATTACK.....13  
 AUTO CH SET.....41  
 AUTO POWER OFF.....89  
 AUX IN NOISE GATE.....90

## B

BACKUP.....93  
 BAR CLEAR.....32  
 BAR COPY.....32  
 BASIC (リアルタイム録音).....25  
 BASS NOTE.....9  
 BEAT CONVERTER.....30  
 BLOCK.....74  
 BOOST/CUT.....31  
 BRIGHT.....13  
 BRIGHTNESS.....73  
 BYPASS.....35

## C

CENTER PEDAL (ボイス編集).....12  
 CHANNEL (スタイルクリエイター).....31, 32  
 CHANNEL TRANSPOSE.....56  
 CHORD (スタイルクリエイター).....35  
 CHORD (ソングクリエイター).....58  
 CHORD FINGERING.....17  
 CHORD NOTE ONLY.....7  
 CHORD SYS/EX.....84  
 CHORUS.....74  
 CHORUS DEPTH.....14  
 CLOCK.....84  
 COMMON.....11  
 CONFIG 1.....88  
 CONFIG 2.....90  
 CONTROLLER.....78  
 CONTROLLER (ボイス編集).....12  
 Cool!.....3

## D

DECAY.....13

DEVICE LIST.....92  
 DIGITAL REC MENU.....24, 45  
 DORIAN.....36  
 Drums.....4  
 DSP (ボイス編集).....14  
 DSP (ミキサー).....74  
 DYNAMICS.....31

## E

EDIT (レジストレーションメモリー).....65  
 EFFECT.....74  
 EFFECT/EQ.....14, 16  
 EG.....13  
 EQ.....14, 76  
 EQUAL.....8  
 EXPAND/COMP.....31

## F

FADE IN/OUT.....88  
 FILES (ミュージックファインダー).....64  
 FILTER (ボイス編集).....13  
 FILTER (ミキサー).....73  
 FINE.....30  
 FINGERED.....18  
 FINGERED ON BASS.....18  
 Follow Lights.....42  
 FOOTAGE.....16  
 FORMAT (USBフラッシュメモリー).....92  
 FREEZE.....67  
 FULL KEYBOARD.....18

## G

GLIDE.....79  
 GM&XG.....5  
 GROOVE.....30  
 GUIDE.....41  
 GUITAR.....35

## H

HARMO.....13  
 HARMONIC CONTENT.....73  
 HARMONIC MINOR.....35  
 HARMONY.....14  
 HEADPHONE SW.....90  
 HIGH KEY.....37

## I

I.A. CONTROL.....90

## K

Karao-Key.....42  
 KEY OFF SAMPLE.....11  
 KEY SIGNATURE.....39  
 KEYBOARD (トランスポーズ).....10

KEYBOARD/PANEL.....9  
 KIRNBERGER.....9

## L

LANGUAGE.....93  
 LEFT PEDAL (ボイス編集).....12  
 LENG.....16  
 LFO.....12  
 Live!.....3  
 LOCAL CONTROL.....84  
 LYRICS.....38, 59  
 LYRICS LANGUAGE.....42

## M

MASTER (トランスポーズ).....10  
 MASTER TUNE.....8  
 MEAN-TONE.....8  
 MEDIA.....92  
 MegaVoice.....4  
 MELODIC MINOR.....35  
 MELODY.....35  
 MESSAGE SW.....84  
 METRONOME.....89  
 MF登録.....60  
 MIDI.....45, 82  
 MIDI受信.....86  
 MIDI送信.....85  
 MIDIテンプレート.....83  
 MIX.....56  
 MODE (オルガンフルート).....16  
 MODULATION (ペダル).....80  
 MODULATION (ボイス編集).....12  
 MONO/POLY.....12  
 MULTI FINGER.....18

## N

NATURAL MINOR.....36  
 Natural!.....3  
 NOTE LIMIT.....37  
 NOTE NAME.....39  
 NTR.....35  
 NTT.....35

## O

OCTAVE.....73  
 Organ Flutes!.....4  
 ORIGINAL BEAT.....30  
 OTS LINK TIMING.....19  
 OTS情報.....23  
 OWNER.....93  
 OWNER NAME.....93

## P

P.A.T.....42  
 PARAMETER LOCK.....89



PART OCTAVE.....	12
PART ON/OFF .....	20
PEDAL.....	78
PEDAL PUNCH IN/OUT.....	52
PHRASE MARK REPEAT.....	41
PIANO (ボイス編集).....	11
PITCH BEND (ペダル).....	80
PITCH BEND RANGE.....	73
PORTAMENTO (ペダル).....	80
PORTAMENTO TIME (ボイス編集).....	12
PORTAMENTO TIME (ミキサー).....	73
PROPERTY.....	92
PURE MAJOR.....	8
PURE MINOR.....	8
PYTHAGOREAN.....	8

## Q

QUANTIZE.....	32
QUANTIZE (譜面).....	39
QUANTIZE (スタイルクリエイター).....	55
QUICK START.....	42

## R

REC END.....	52
REC START.....	52
RECEIVE TRANSPOSE.....	84
REGIST SEQUENCE/FREEZE/ VOICE SET.....	68
REGISTRATION SEQUENCE.....	68
RELES.....	13
REMOVE EVENT.....	32
REPEAT MODE.....	41
REPLACE.....	64
RESP.....	16
RESTORE.....	93
REVERB.....	74
REVERB DEPTH.....	14
ROOT FIXED.....	35
ROOT TRANS.....	35
RTR.....	37

## S

S.Articulation!.....	3
SCALE TUNE.....	8
SECTION SET.....	20
SET UP (ソングクリエイター).....	56
SFX.....	4
SINGLE FINGER.....	18
SOFT.....	79
SONG (トランスポーズ).....	10
SONG AUTO OPEN.....	92
SONG CREATOR.....	45
SONG SETTING.....	41
SOSTENUTO.....	79
SOUND.....	13
SPEAKER.....	90
SPEED.....	7
SPLIT POINT.....	21
START/STOP (MIDI).....	84
STOP ACMP.....	19

STRENGTH.....	31, 55
STRING RESONANCE.....	11
STYLE CREATOR.....	24
STYLE SETTING.....	19
STYLE TOUCH.....	20
SUSTAIN.....	79
SUSTAIN SAMPLE.....	11
Sweet!.....	3
SWING.....	30
SYNCHRO STOP WINDOW.....	20
SYS/EX. (MIDI).....	84
SYS/EX. (ソングクリエイター).....	58
SYSTEM RESET.....	94

## T

TAP.....	89
TEMPO (スタイルセッティング).....	20
TOUCH LIMIT.....	7
TOUCH SENSE (ボイス編集).....	11
TRANSMIT CLOCK.....	84
TRANSPOSE (ミキサー).....	73
TRANSPOSE ASSIGN.....	9
TUNE.....	73
TUNING CURVE.....	11

## V

VELOCITY CHANGE.....	32
VERSION.....	93
VIB. SPEED.....	16
VIBE ROTOR.....	14
VIBRATO.....	13
VOL/VOICE.....	71
VOLUME (ハーモニー / エコー).....	7
VOLUME (ペダル).....	79
VOLUME (ボイス編集).....	11
VOLUME/ATTACK.....	16

## W

WERCKMEISTER.....	9
-------------------	---

## Y

Your Tempo.....	42
-----------------	----

## ア

アクセントタイプ.....	31
アタック.....	13
アラビック.....	9
アルペジオ.....	36
アンプリチュード.....	12

## イ

イコールテンパラメント.....	8
イコライザー.....	14, 76
インテリジェント・アコースティック・ コントロール.....	90

## ウ

ヴェルクマイスター.....	9
----------------	---

## エ

エーユーエックス イン ノイズゲート.....	90
エキスパンド/コンプレッション.....	31
エコータイプ.....	7
エニーキー.....	42
エフェクト (ミキサー).....	74
エフェクト/ニコライザー.....	14, 16
エンベロープジェネレーター.....	13

## オ

オーディオ.....	60
オートチャンネルセット.....	41
オートパワーオフ.....	89
オーナー.....	93
オーナーネーム.....	93
オーバーダブ方式.....	25
オールパーパス.....	36
お気に入り (ミュージックファインダー).....	62
オクターブ.....	73
音の高さ (ピッチ).....	8
オリジナルビート.....	30
オルガンフルート.....	16
音色の調整.....	71
音律 → スケールチューン.....	8
音量バランス (ミキサー).....	71

## カ

ガイド機能.....	41
ガイドランプ.....	43
歌詞.....	57
歌詞 → リリックス.....	38
楽器音.....	3
楽器全体に関する設定.....	88
カラオキー.....	42

## キ

キーオフサンプル.....	11
キーシグネチャー.....	39
ギター.....	35
曲.....	38
キルンベルガー.....	9

## ク

クイックスタート.....	42
クオンタイズ.....	32
クオンタイズ (譜面).....	39
クオンタイズ (スタイルクリエイター).....	55
グライド.....	79
グループ.....	30
クロック.....	84

## コ

コード.....	17
コード (ソングクリエイター).....	58
コードシステムエクスクルーシブ.....	84
コードの押さえ方.....	17
コーラスデブス.....	14
コモン (ボイス編集).....	11

コントローラー .....12

## サ

再録音 .....52  
削除 (リズム) .....26  
削除 (レジストレーションメモリー) .....65  
サステイン .....79  
サステインサンプル .....11

## シ

システムエクスクルーシブ .....57, 58  
システムエクスクルーシブ (MIDI) .....84  
システムリセット .....94  
自動伴奏 → スタイル .....17  
純正律短調 → ピュアマイナー .....8  
純正律長調 → ピュアメジャー .....8  
情報 (レジストレーションメモリー) .....66  
初期化 .....94  
シングルフィンガー .....18  
シンクrostopp ウィンドウ .....20

## ス

スーパーアーティキュレーション .....3  
スイング .....30  
スタート/ストップ (MIDI) .....84  
スタイル .....17  
スタイル再生 (制作中のスタイル) .....29  
スタイル組み立て .....28  
スタイルクリエイター .....24  
スタイルタッチ .....20  
スタイルファイルフォーマット .....33  
ステップ録音 (スタイルクリエイター) .....28  
ステップ録音 (ソングクリエイター) .....45  
ストップ アカンパニメント .....19  
ストリングレゾナンス .....11  
ストレンガス .....31, 55  
ストローク .....36  
スピーカー .....90  
スプリットポイント .....21

## セ

セクションセット .....20  
接続 .....78  
セットアップ (ソングクリエイター) .....56  
センターペダル (ボイス編集) .....12

## ソ

ソースパターン .....33  
ソステヌート .....79  
ソフト .....79  
ソング .....38  
ソングクリエイター .....45

## タ

ダイナミクス .....31  
タッチセンス (ボイス編集) .....11  
タップ .....89

## チ

チャンネル (スタイルクリエイター) .....32  
チャンネル (ソングクリエイター) .....54  
チャンネルトランスポーズ .....56  
チューニング .....8  
チューニングカーブ .....11  
チューン .....73  
中全音律 → ミーントーン .....8  
調律 → スケールチューン .....8  
調律 → マスターチューン .....8

## テ

ディケイ .....13  
テンポ (スタイルセッティング) .....20

## ト

登録 (ミュージックファインダー) .....60  
登録 (レジストレーション) .....65  
トランスポーズ .....9  
トランスポーズ (ミキサー) .....73  
トランスミットクロック .....84  
ドリアン .....36

## ナ

ナチュラルマイナー .....36  
名前 (レジストレーションメモリー) .....65

## ノ

ノート(音符)変換 .....33  
ノートトランスポジションテーブル .....35  
ノートトランスポジションルール .....35  
ノートネーム .....39  
ノートリミット .....37

## ハ

バークリア .....32  
バーコピー .....32  
バージョン .....93  
パートオクターブ .....12  
パートオンオフ .....20  
ハーモニー .....14  
ハーモニー / エコー .....6  
ハーモニータイプ .....6  
ハーモニックコンテンツ .....13, 73  
ハーモニックマイナー .....35  
ハイキー .....37  
バイパス .....35  
パイプローター .....14  
バックアップ .....93  
パネル設定 .....65  
パフォーマンスアシスタント .....42, 44  
パラメーターロック .....89  
パン .....71  
パンチイン/アウト録音 .....52

## ヒ

ビートコンバーター .....30  
ピタゴリアン .....8

ピッチベンド (ペダル) .....80  
ピッチベンドレンジ .....73  
ピュアマイナー .....8  
ピュアメジャー .....8

## フ

ブースト/カット .....31  
ファイン .....30  
フィルター (ボイス編集) .....13  
フィルター (ミキサー) .....73  
フィンガード .....18  
フィンガード オンベース .....18  
フィンガリング .....17  
フィンガリングタイプ .....18  
フォローライツ .....42  
フッテージ .....16  
フットコントローラー .....78  
フットスイッチ .....78  
譜面 .....38  
ブライトネス .....13, 73  
フリーズ .....67  
フルキーボード .....18  
フレーズマークリビート .....41  
ブロック .....74

## ヘ

平均律 → イコールテンパラメント .....8  
ペダル .....78  
ペロシティーチェンジ .....32

## ホ

ボイス .....3  
ボイス変更 (ミキサー) .....72  
ボイス編集 .....10  
ボイスエフェクト .....6  
ボイスセット .....10  
ボイスの特徴 .....3  
ポリウム (オルガンフルート) .....16  
ポリウム (ペダル) .....79  
ポリウム (ボイス編集) .....11  
ポリウム (ミキサー) .....71  
ポリウム/アタック .....16  
ポルタメント (ペダル) .....80  
ポルタメントタイム (ボイス編集) .....12  
ポルタメントタイム (ミキサー) .....73

## マ

マスターイコライザー .....77  
マルチアサインタイプ .....7  
マルチフィンガー .....18

## ミ

ミーントーン .....8  
ミキサー .....71  
ミックス .....56  
ミュージックファインダー .....60

## メ

メガエンハンサー .....	4
メガボイス .....	5
メッセージスイッチ .....	84
メディア .....	92
メトロノーム .....	89
メロディー .....	35
メロディックマイナー .....	35

## モ

モジュレーション (ペダル) .....	80
モジュレーション (ボイス編集) .....	12
モノ/ポリ .....	12

## ユ

ユーティリティ .....	88
ユアテンポ .....	42

## ラ

ランゲッジ .....	93
-------------	----

## リ

リアルタイム録音 (スタイル) .....	25
リストア .....	93
リズム .....	17
リズム以外のチャンネル (スタイルクリエイター) .....	27
リズムのノリを変える .....	30
リセット .....	94
リトリガールール .....	37
リバーブデプス .....	14
リピート再生 .....	41
リムーブイベント .....	32
リリース .....	13
リリックス .....	38, 59
リリックスランゲッジ .....	42

## ル

ルートトランスポーズ .....	35
ルートフィックスト .....	35
ループ方式 .....	25

## レ

レコード .....	62, 63
レシーブトランスポーズ .....	84
レジストレーションシーケンス .....	68
レジストレーションメモリー .....	65
レパートリー .....	22
レフトペダル (ボイス編集) .....	12
練習 .....	38
練習機能 .....	42

## ロ

ローカルコントロール .....	84
録音 (コード) .....	49
録音 (スタイルクリエイター) .....	24
録音 (ソングクリエイター) .....	45

録音できるボイス (スタイルクリエイター) ..	26
録音 (パンチイン/アウト) .....	52
録音 (メロディー) .....	45

## ワ

ワンタッチセッティング .....	23
-------------------	----

ヤマハ株式会社