

# PORTATONE

## DSR-2000 DSR-1000

### 取扱説明書

YAMAHA

このたびは、ヤマハ“DSR-2000”、“DSR-1000”をお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。

“DSR-2000”“DSR-1000”は、一台でトータルな音楽を楽しめる、全く新しいタイプの電子鍵盤楽器です。

本機の機能を正しくご理解いただき、末長くご愛用いただくために、

この取扱説明書をよくお読みくださいますようお願い申し上げます。

※この取扱説明書は、“DSR-2000”と“DSR-1000”共通になっています。  
したがって、場合によってお手持ちの機種にない機能が記載されていますのでご注意ください。

## 特 長

“DSR-2000”“DSR-1000”は全く新しいタイプの楽器です。まず本機の機能について、簡単に説明しましょう。

### ①60音プリセット・40音メモリーのデジタルシンセサイザー

本機は60種類のプリセット音色を内蔵した“デジタルシンセサイザー”ということができます。各音色はそれぞれ15のボイスデータ”をもっており、鍵盤右端の“ボイスデータコントローラー”によって好みの音色につくり変えることができます。また、あなたが作成した音色を40種類、本体内にメモリー(記憶)しておくことが可能で、それは電源をOFFにしても保存されます。

### ②PCM音源によるリズムコンポージャー

本機は“リズムコンポージャー”を内蔵しています。これによって、ドラムスやラテンパッカーションによるリズムパターンの作成が行えます。リズムパターンは16種類のプリセットのほか、あなたが作成したものを16種類メモリーします。またリズムパターンには、ベースとコードバックキングのパターンを同時に組み込むことが可能です。

### ③5トラック・シーケンサーレコーダー内蔵(DSR-2000のみ)

DSR-2000は、5つの録音トラックをもつ“シーケンサーレコーダー”を内蔵しています。これは、あなたが鍵盤を弾いて演奏した内容やMIDIによる演奏情報をそのまま記録し、再生するものです。また、リズムコンポージャーで作成した複数のリズム(ベース、コード)パターンの演奏順番も入力できます。したがって、このシーケンサーレコーダーの活用で5パート(リズムを含めて)までの曲やフレーズを自動演奏させることができます。MIDI端子を利用すると、外部のシンセサイザーやリズムマシンを自動演奏させることもできます。

### ④2トラック・シーケンサーレコーダー内蔵(DSR-1000のみ)

DSR-1000は、2つのトラックから成る“シーケンサーレコーダー”を内蔵しています。これは、リズムコンポージャー部で作成した複数のリズム(ベース、コード)パターンの演奏順番を記録、再生するものです。(鍵盤を弾いて演奏した内容を録音することはできません。)このシーケンサーレコーダーの活用で、リズム・ベース・コードによるバックキング(伴奏)を自動演奏させながら、鍵盤でメロディーを弾くことができます。

### ⑤オートベースコード機能

リズムコンポージャー部で作成した、あるいはプリセットのリズム・ベース・コードパターンのコードをリアルタイム変化させてバックキングさせることができます。左手で3鍵か4鍵のコードを押さえると、そのコードを本機が識別し、リズムパターンに入っているベースとコードを、現在左手で押さえているコードに変換して演奏します。

### ⑥レジストレーションメモリー

パネル上の設定を4種類までメモリー(記憶)する機能です。シンセサイザー部で“スプリット(鍵盤の高低で音色を変える)”や“デュアル(2つの音色をミックスして弾く)”を使用するときなど、この機能によって1つキーを押すだけであらかじめメモリーした2音色を同時に呼び出すことができます。



### ⑦RAMパック/カセットテープによるデータの保存

本機で作成した“音色(ボイス)データ”“リズム(ベース、コード)パターンデータ”“シーケンサーレコーダーの演奏データ”などは、別売のRAMパック(RP-3あるいはRP-5)あるいは市販のカセットテープに保存しておくことができます。これによってデータは無限に増やすことができます。

### ⑧MIDI端子の利用

電子楽器やコンピューター間を接続するための世界統一規格である“MIDI端子”を装備しており、これを利用することによって、コンピューターや外部シーケンサーレコーダーで本機を自動演奏したり、本機で作成したデータをディスクに保存することができます。

●このように本機には非常に多くの機能がありますが、そのすべてを理解しなければ使えないというわけではありません。たとえば、シンセサイザー部だけを使ってもかなり愉しむことができるはずで、はじめは1部分しか使うことができなくても、数多く触れるにしたがって徐々に使える部分が広がっていくことでしょう。

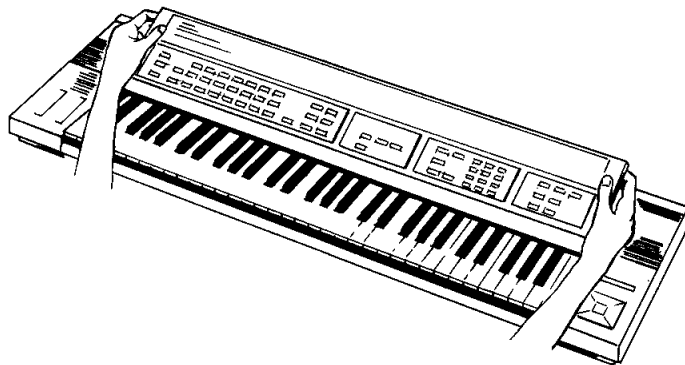
<b>1</b> 各部の名称とはたらき	2	<b>7</b> レジストレーションメモリー部 (DSR-2000)	33
<b>2</b> 音を出してみましょう	6	1. レジストレーションメモリーとは	
1. 音をきくために		2. メモリーの方法	
2. 音色を切り換えながら弾いてみましょう。		3. メモリーの呼び出し	
3. リズムの音色をきいてみましょう。		<b>8</b> 音作りのしくみとポイント	35
4. デモ曲をきいてみましょう(DSR-2000のみ)		1. 音源のしくみ	
 <b>3</b> シンセサイザー部	11	2. かたい音とやわらかい音	
1. ユーザーボイスとプリセットボイス		3. 広がりのある音色を得るために	
2. 音色の呼び出し		4. ユーザー音色の元音色	
3. ポルタメント		<b>9</b> リズムパターン作成のポイント	38
4. スプリット		1. リズムの基礎	
5. デュアル		2. バリエーションをつくる	
6. 音色の作成		<b>10</b> データの保存	41
7. 音色のストア		1. データの保存とは	
<b>4</b> リズムコンポーザー部	18	2. RAMパックへの保存	
1. リズムコンポーザー部のはたらき		3. カセットテープへの保存	
2. オートベース・コード機能		4. 工場出荷時のデータの復活	
3. パターンの作成		<b>11</b> MIDI	46
4. パターン作成時の注意		1. 送信チャンネルの設定	
 <b>5</b> シーケンサーレコーダー部 (DSR-2000)	25	2. 受信チャンネルとオムニモードの設定	
1. トラックについて		3. スプリットセンドモード	
2. 録音		4. シーケンサーセンドモード	
3. 再生		5. マルチチャンネル・レシーブモード	
4. ポーズの利用		6. マルチチャンネル受信時の外部/内部選択	
<b>6</b> シーケンサーレコーダー部 (DSR-1000)	30	7. プログラムチェンジの送受信ON/OFF	
1. トラックについて		8. テンポクロックの選択	
2. 録音①(リアルタイム方式)		9. ローカルコントロール	
3. 録音②(ステップ方式)		10. パネルデータの送信	
4. 再生		11. 音色(ボイス)データの送信	
		12. 全データの送信	
		<b>12</b> 資料	54
		1. コード早見表	
		2. MIDIデータフォーマット	
		3. オプション	
		4. MIDIインプリメンテーションチャート	

# 1

## 各部の名称とはたらき

### コントロールパネルの起こし方、倒し方

本機は、コントロールパネルを起こしてもご使用になれます。まず、パネルの上端部をカチッと音がするまで手前に引いてください。倒す時は、パネルを少し起こしながら、上端部にある左右2つのフックを押しながら丁寧に倒してください。



### 取扱上の注意

#### ★設置場所

次のような場所でご使用になりますと、故障などの原因となりますのでご注意ください。

- 窓際などの直射日光の当たる場所や、暖房器具のそばなど極端に暑い場所
- 温度の特に低い場所
- 湿度やホコリの多い場所
- 振動の多い場所

#### ★無理な力を加えない

過度な衝撃や無理な力を加えると、傷がついたり、故障の原因となることがあります。本体を落としたり、上に座ったりしないように注意してください。

#### ★電源の処理

ご使用後は、必ず電源スイッチを切ってください。また、長い間使わない時は電池を本体から抜いてください。また、電源アダプターもご使用後は必ずはずしてください。

#### ★外装のお手入れ

お手入れは、乾いた布でカラ拭きするか、汚れのひどい時は少し湿らせた布で拭いてください。アルコールやシンナー類は、絶対に使用しないでください。また、ビニール製のカバーは使用しないでください。

#### ★他の電機機器への影響

テレビやラジオをつけている時に、その近くで使いますと雑音が発生する場合がありますのでご注意ください。

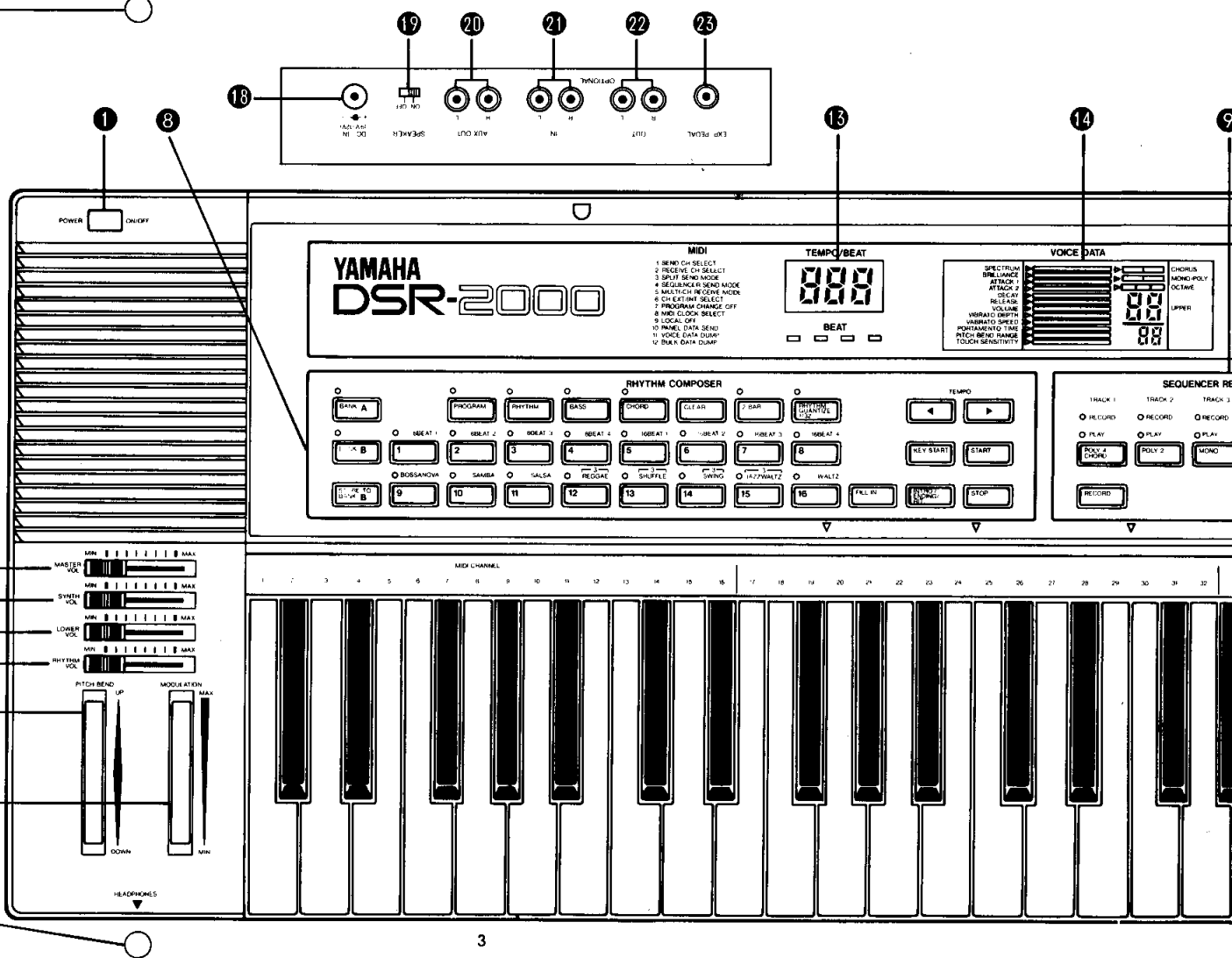
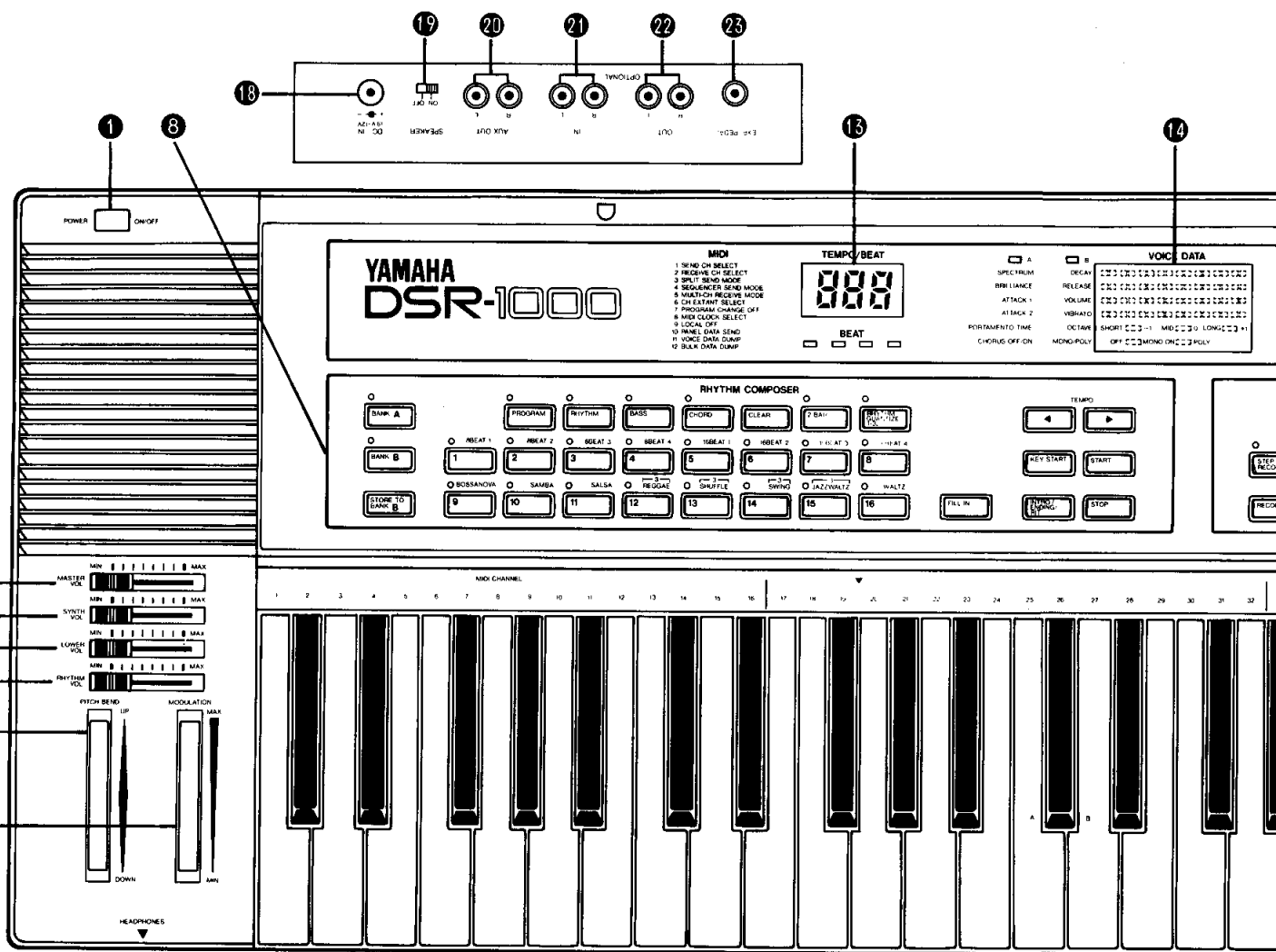
#### ★保証書の手続き

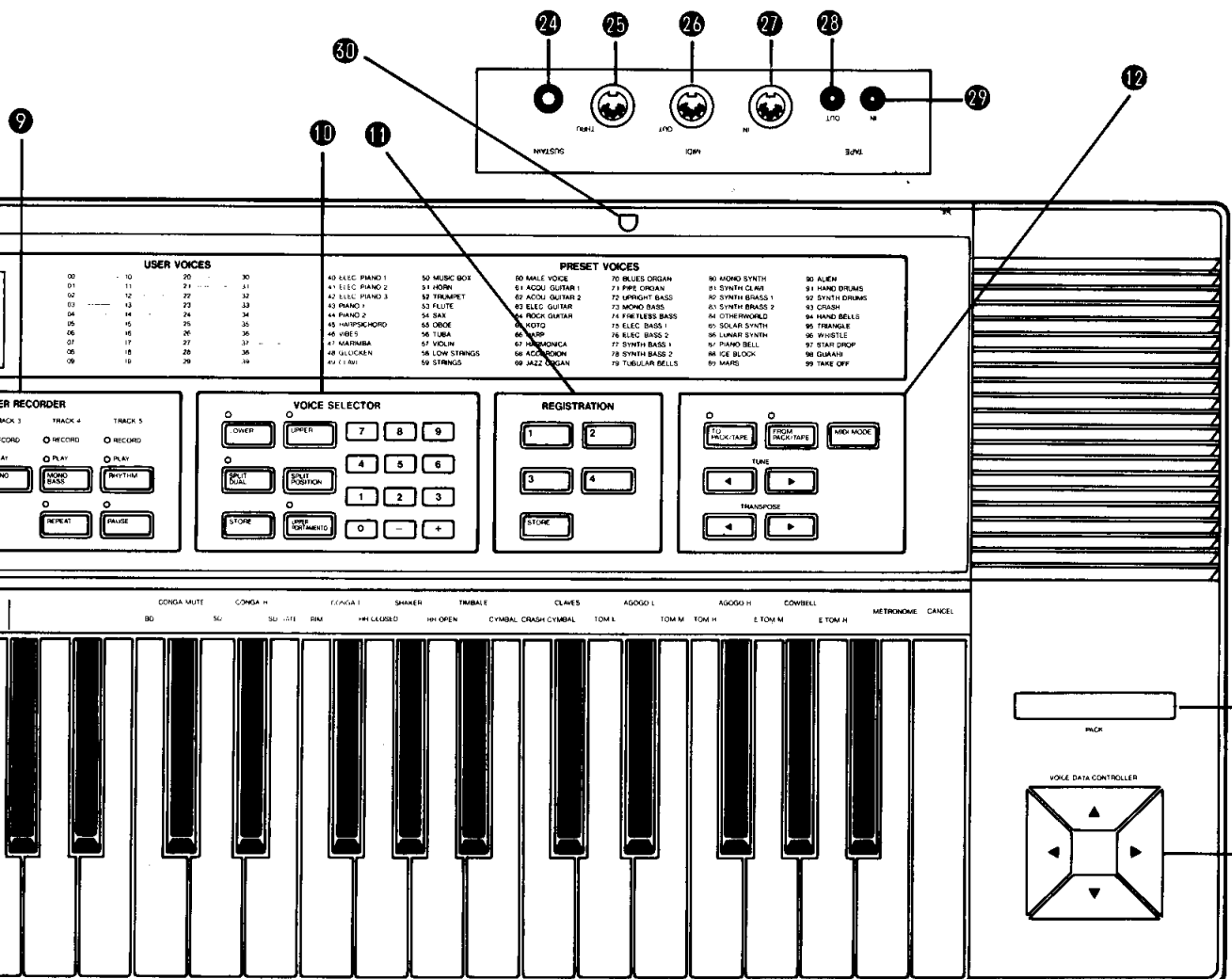
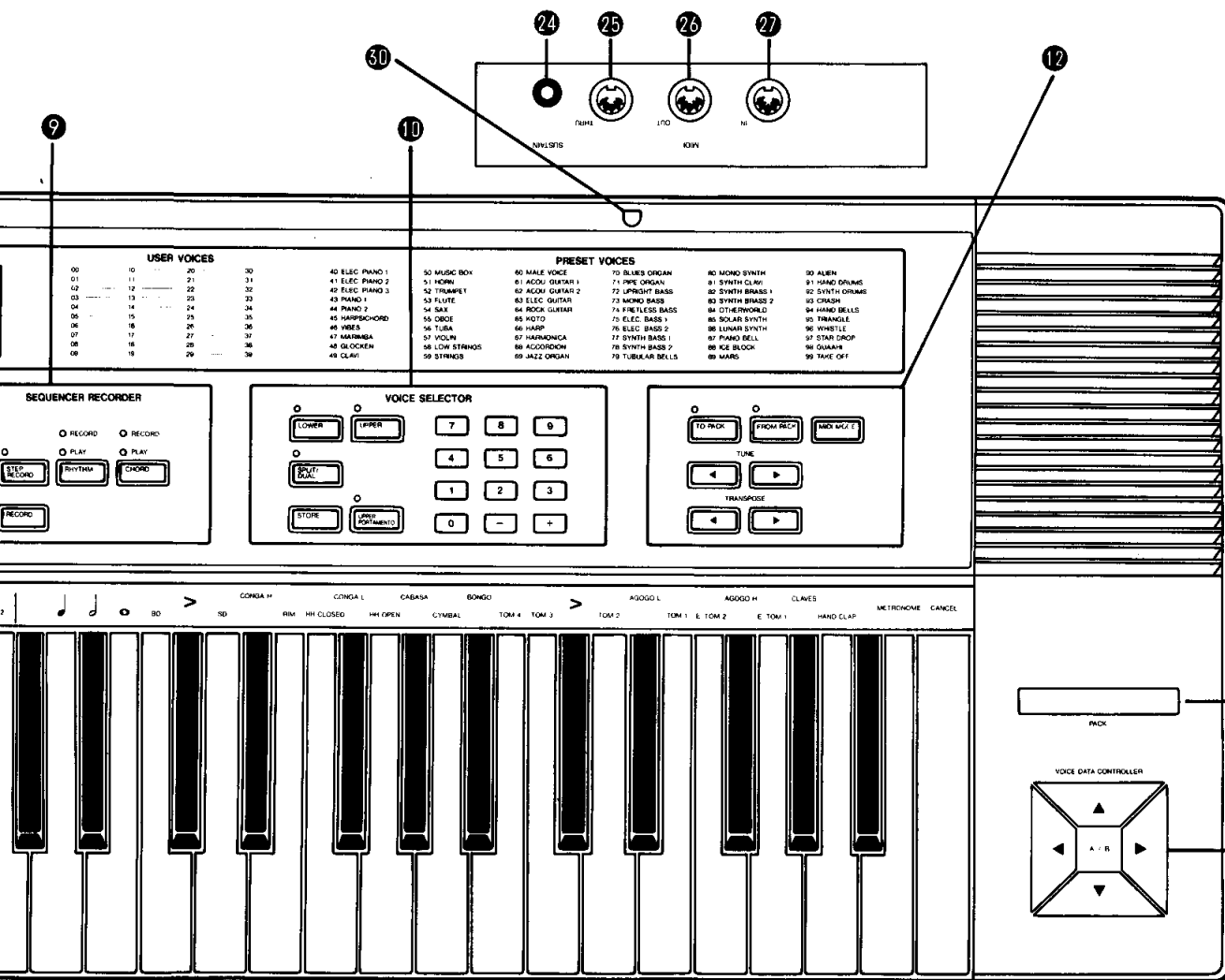
お買い求めいただきました際、購入店で必ず保証書の手続きを行ってください。保証書に販売店印がありませんと、保証期間中でも修理の費用をいただくこととなりますので、充分ご注意ください。

#### ★保管

この取扱説明書をお読みになったあとは、保証書とともに大切に保管してください。







# 1. フロントパネル

## ①電源スイッチ(POWER)

本機の電源ON/OFFを行います。

## ②マスターボリューム(MASTER VOLUME)

本機のスピーカー、あるいはアウトプット(⑭)から出力される総合音量を調整します。

## ③シンセボリューム(SYNTH VOLUME)

本機のシンセサイザー部(⑩)の音量を調整します。シンセサイザー部が「スプリット/デュアル機能(⇒13ページ)」によって2つの音色を選択しているときは、「アッパー(UPPER)側」の音量を調整します。

## ④ローボリューム(LOWER VOLUME)

本機のリズムコンポーザー部でプログラムした「ベース(BASS)」と「コード(CHORD)」の音量を調整します。また、シンセサイザー部が「スプリット・デュアル機能」によって2つの音色を選択しているときは、「ローア(LOWER)側」の音量を調整します。

## ⑤リズムボリューム(RHYTHM VOLUME)

本機のリズムコンポーザー部(⑧)でプログラムした「リズム(RHYTHM)」の音量を調整します。

## ⑥ピッチベンダー(PITCH BENDER)

鍵盤を弾きながらこのホイールを動かすことによって、弾いている音の音程を上げたり下げたりして、シンセサイザーならではの演奏を楽しむことができます。スプリングによって通常は中央に位置するようになっています。また、これによって移動される音程幅は、各音色ごとにシンセサイザー部でプログラムします。(⇒16ページ)

## ⑦モジュレーションホイール(MODULATION WHEEL)

鍵盤を弾きながらこのホイールを動かすことによって、弾いている音に「ビブラート」をかけることができます。ビブラートのスピードは、各音色ごとにシンセサイザー部でプログラムします。(⇒16ページ)

## ⑧リズムコンポーザー部

リズムパターンの作成を行う部分です。また、リズムのほかに「ベース」と「コード」を加えたパターンを作成することもできます。各キーのはたらきは「4章(⇒18ページ)」をご覧ください。

## ⑨シーケンサーレコーダー部

鍵盤を弾いて演奏した内容を録音する部分です。また、リズムコンポーザー部で作成したパターンの再生順序をここにメモリーすることによって、一曲を繰り返すことができます。各キーのはたらきは「5章(⇒25ページ)」をご覧ください。★DSR-1000では演奏した内容の録音は行なえません。

## ⑩シンセサイザー部

演奏する音色を選択する部分です。各キーのはたらきは「3章(⇒11ページ)」をご覧ください。



## ⑪レジストレーションメモリー部

パネル上の設定を4種類まで記憶する部分です。各キーのはたらきは「7章(⇒33ページ)」をご覧ください。(DSR-2000のみ)

## ⑫RAMパック/チューニング/移調/MIDI部

③～⑩のいずれにも該当しない機能をまとめた部分です。各キーのはたらきは下記ページをご覧ください。

...8章(⇒41ページ) ...2章 チューニング(⇒8ページ)

...2章 移調機能(⇒8ページ) ...10章(⇒46ページ)

## ⑬テンポ/ビートインジケータ

リズムパターンやシーケンサーレコーダーの再生テンポや小節番号などを表示します。★DSR-1000の場合、音色番号も表示します。

## ⑭ボイスデータディスプレイ

シンセサイザー部(⑩)で選択した音色のデータを表示するディスプレイで

す。音色を作成する場合は、これを見ながら「ボイスデータコントローラー(⑮)」を操作します。

## ⑮RAM/ROMパック用スロット

別売のRAMパック(RP-3あるいはRP-5)やROMパックを使用するときは、ここに差し込みます。

## ⑯ボイスデータコントローラー

シンセサイザー部で選択した音色に変更を加えたり、あるいは音色を作成するためのコントローラーです。すべての音色データはこれによって変更します。

## ⑰ヘッドホン端子

夜間などヘッドホンを使用するときは、ここに差し込んでください。ここにヘッドホンを差し込むとスピーカーからは音を出力しません。

## ⑱電源用(DC IN)端子

本機に電源を供給する電源アダプターを接続します。

●DSR-2000...PA-5 ●DSR-1000...PA-4

これ以外のアダプターは使用しないでください。

## ⑲スピーカーON/OFFスイッチ

本機のスピーカーから音を鳴らすか、鳴らさないかを切り換えます。別途キーボードアンプなどから音を鳴らすときは「OFF」にします。

## ⑳補助出力(AUX OUT)端子

本機のオーディオ出力端子です。キーボードアンプやステレオコンポーネントで音を鳴らす場合に接続します。ここから出力される音量は、「マスターボリューム(②)」によって決定されます。

## ㉑オプション入力(IN)端子

本機のスピーカーで、ほかの電子楽器やカセットレコーダーなどを鳴らす場合に使用します。たとえば、ここをカセットデッキの「TAPE OUT」を接続することによって、カセットテープの音楽に合わせて本機を演奏することができます。

## ㉒オプション出力(OUT)端子

「マスターボリューム(②)」の位置に関係なく、一定の音量で出力する端子です。リバーブなどのエフェクターを接続する場合や、ミキサーによって音量を調整する場合に使用します。

## ㉓エクスプレッションペダル(EXP. PEDAL)端子

別売のエクスプレッションペダル「EP-1」によって音量を調整する場合に使用します。

## ㉔サステインフットスイッチ(SUSTAIN)端子

別売のフットスイッチ「FC-4」「FC-5」によってサステイン効果を得る場合に使用します。

## ㉕ミディー・スルー(MIDI THRU)端子

ミディー・イン(MIDI IN)端子に入力されたMIDI情報をそのまま出力する端子です。

## ㉖ミディー・アウト(MIDI OUT)端子

本機が送信するMIDI情報を出力する端子です。

## ㉗ミディー・イン(MIDI IN)端子

本機がMIDI情報を受信するための入力端子です。

## ㉘テープアウト(TAPE OUT)端子

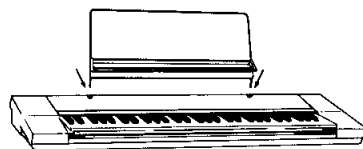
本機で作成したデータをカセットテープに音声信号の形で保存する場合の出力端子です。(DSR-2000のみ)

## ㉙テープイン(TAPE IN)端子

カセットテープに保存されたデータを本機に読み取らせるための入力端子です。(DSR-2000のみ)

## ㉚前面立てセット用穴

図のように差し込んで使います。







# 2

## 音を出してみよう

	ページ
1. 音をきくために.....	7
2. 音色を切り換えながら弾いてみましょう.....	8
3. リズムの音色をきいてみましょう.....	9
4. デモ曲をきいてみましょう(DSR-2000のみ).....	10

---

### 電源について

ポータトーンは、家庭用コンセントと電池の両方を使用することができます。

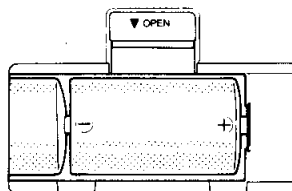
#### ●電源アダプターの接続方法

付属品の電源アダプターをポータトーンの背面にある付属端子DC IN (9V-12V)に接続してください。

#### ●電池の入れ方

まず、本体裏面にあるケースのカバーをはずし、単一乾電池を+ の方向を間違わないようにいれます。電池が少なくなると、音が歪むなどの現象が現れます。そのような時は、新しい電池をご用意ください。

★電池はアルカリ電池をおすすめします。



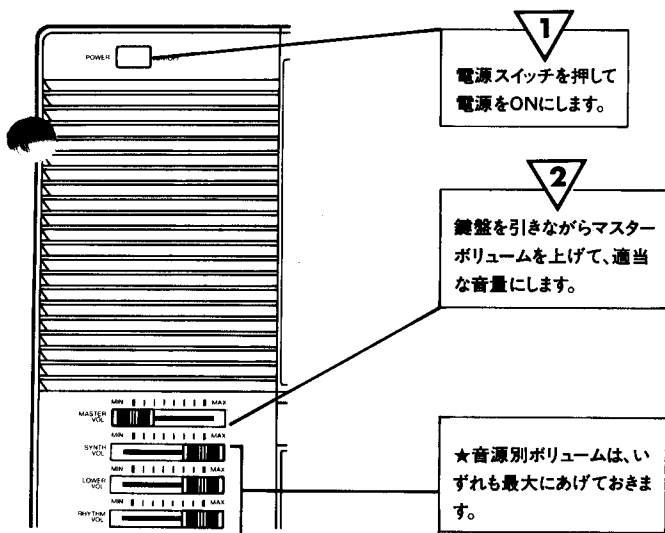
# 2音を出してみましょう

ごま、あや、い、お、が、あ、あ

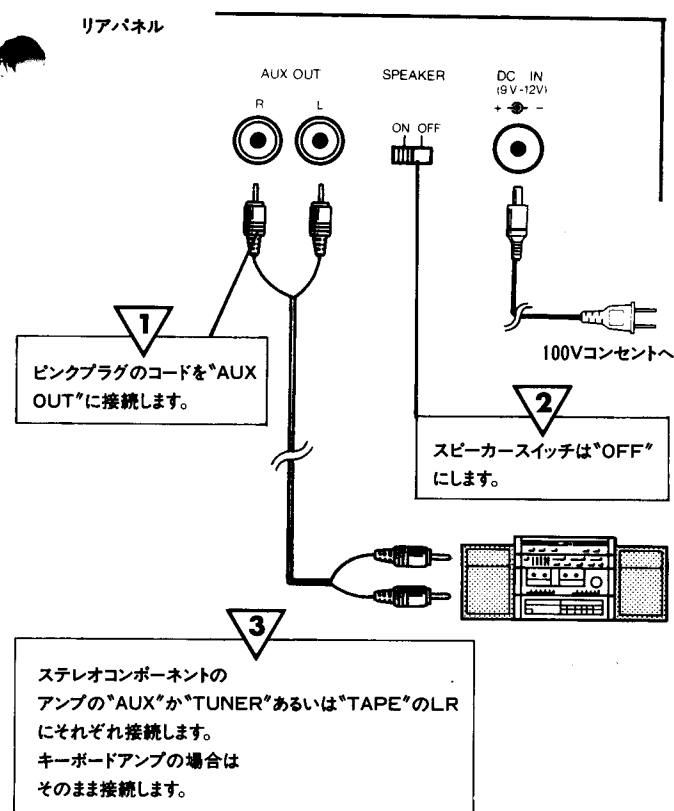
## 1. 音をきくためには

DSR-2000/1000には2つのスピーカーが内蔵されています。したがって本機だけでも音を鳴らすことができます。しかし、ステレオコンポーネントやキーボード用アンプと接続して、さらに良質の音で再生することも可能です。

### (1) 本機のスピーカーできくには――



### (2) ステレオコンポーネントやキーボードアンプできくには――



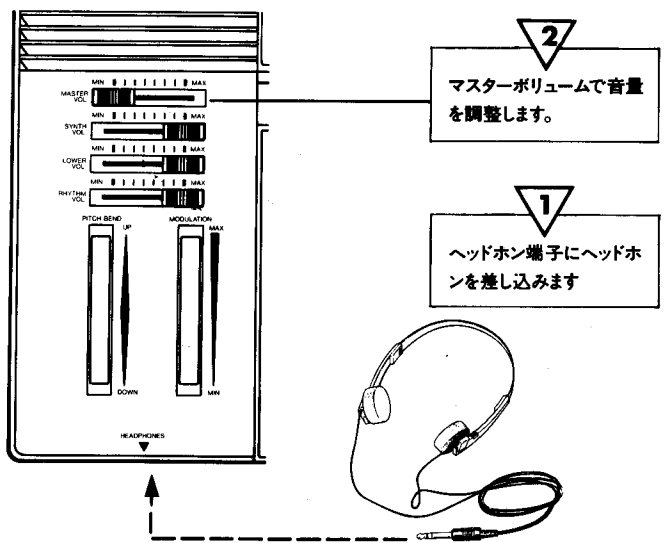
この場合、DSR-2000/1000の音量は、ステレオコンポーネントのアンプやキーボードアンプのボリュームでコントロールすることになります。

★キーボードアンプによっては、“ピンプラグ⇄フォンプラグ”の変換ジャックが必要な場合があります。

★必ず、DSR-2000/1000の電源を入れた後で、アンプ類の電源を入れてください。特に、アンプのボリュームが上がった状態でDSR-2000/1000の電源をONにすると、“ボツ”というノイズが出て、スピーカーをいためることがあります。

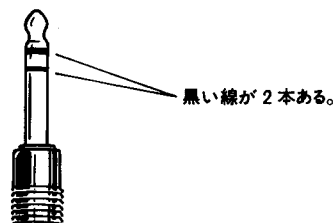
★DSR-2000/1000の音源別ボリューム (SYNTH VOLUME, LOWER VOLUME, RHYTHM VOLUME) は最大の位置にセットし、必要に応じて下げてください。

### (3) ヘッドホンできくには――



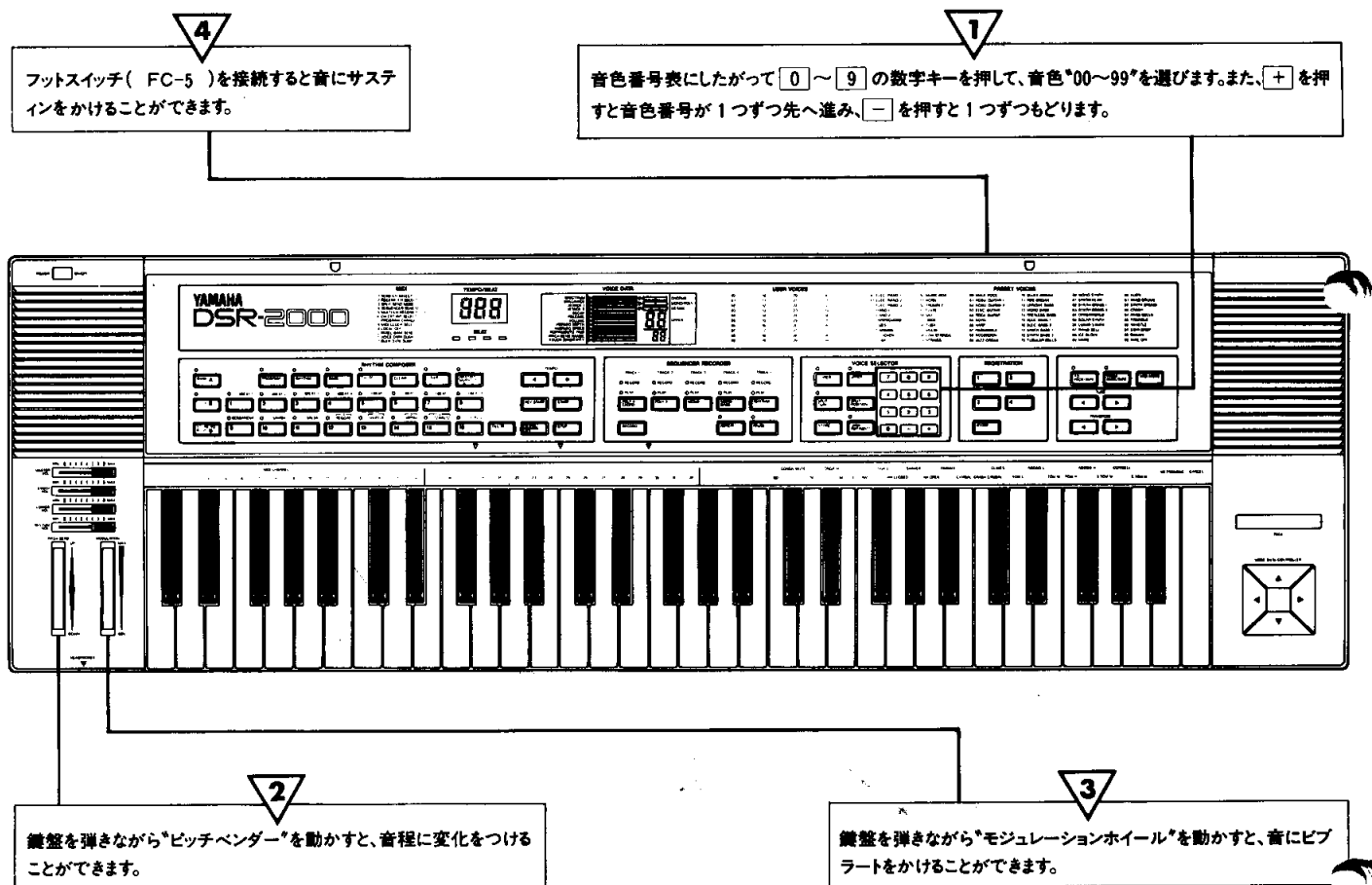
★スピーカーからの音は出なくなります。

★ヘッドホンは下図のようなプラグをもつ、ステレオタイプを御使用ください。



## 2. 音色を切り換えながら弾いてみましょう。

★DSR-2000、DSR-1000とも操作は共通です。



★同時に発音できるのは、最大8音までです。

★DSR-2000は、鍵盤を弾くタッチの強弱で、音量や音色が変化します。



★鍵盤上の音色を2つに分割し、右手左手で別々の音色(ベースとピアノなど)を弾くことができます。(⇒13ページ)



★2つの音色を同時に呼び出して、それらのミックスした音色で演奏することができます。(⇒13ページ)

★ピッチベンダーによって変えられる音程の幅は、8種類の中から選択できます。(DSR-2000のみ⇒16ページ)

★モジュレーションホイールは、通常は手前に引いておいてください。いつもビブラートがかかっていると、正確に音色を確認できません。



### (1) チューニング(チューン)

他の楽器と音の高さ(音程:ピッチ)を合わせる時に使います。ピッチをあげる時は、を押します。下げる時は、を押します。

★ノーマルの状態に戻したい時は、との両方を同時に押します。

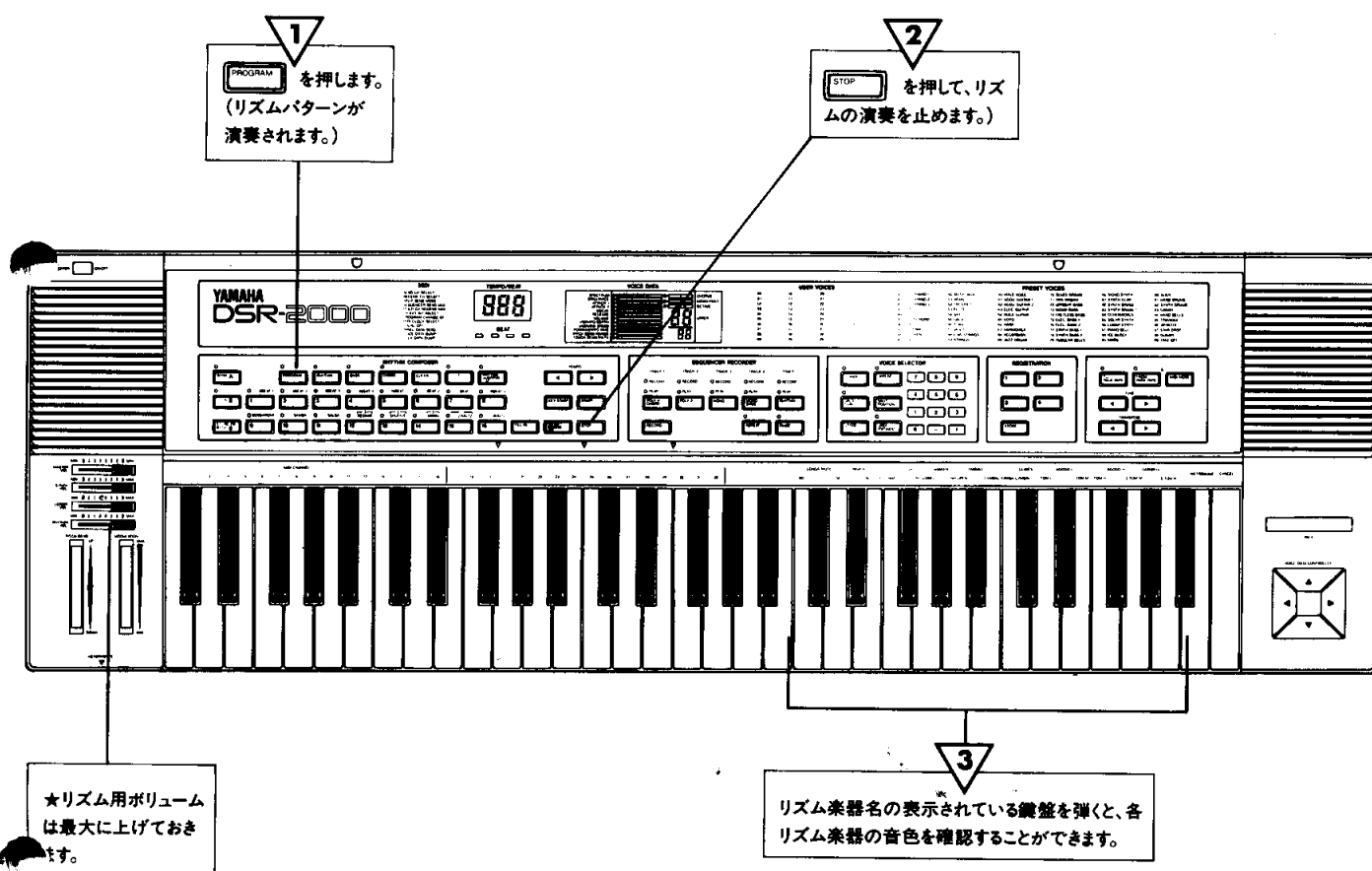
### (2) 移調機能(トランスポーズ)

移調する際に使います。を押すと半音上がります。を押すと半音下がります。

★ノーマルの状態に戻したい時は、との両方を同時に押します。

3. リズムの音色をきいてみましょう。

★DSR-2000、DSR-1000とも操作は共通です。



1  
PROGRAM を押します。  
(リズムパターンが演奏されます。)

2  
STOP を押して、リズムの演奏を止めます。)

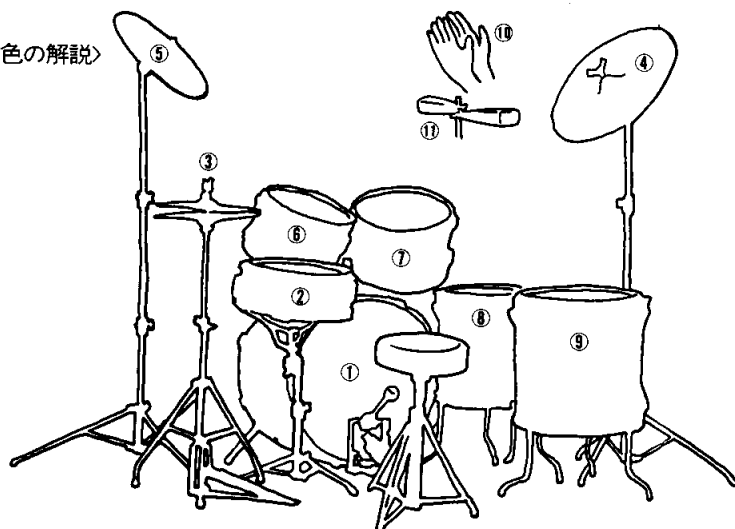
★リズム用ボリュームは最大に上げておきます。

3  
リズム楽器名の表示されている鍵盤を弾くと、各リズム楽器の音色を確認することができます。

★DSR-2000は、鍵盤を弾くタッチの強弱で、音量が変化します。

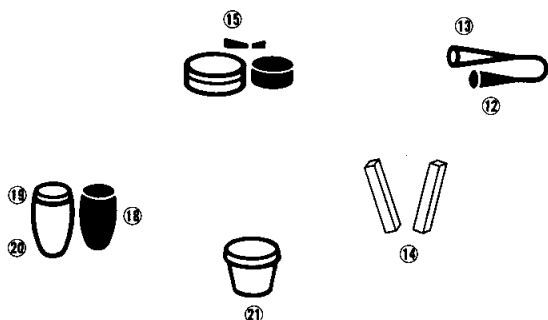
★通常の状態に戻すには PROGRAM を押し、その後 BASS と CHORD を押します。

<リズム音色の解説>



- ①BD : バスドラム
- ②SD : スネアドラム  
SD GATE : ゲートリバーブのかかったスネアドラム  
RIM : リムショット
- ③HH CLOSE : ハイハットクローズ(閉じた状態)  
HH OPEN : ハイハットオープン(開いた状態)
- ④CYMBAL : ライドシンバル
- ⑤CRASH CYMBAL : クラッシュシンバル
- ⑥TOM H(1) : タムタム
- ⑦TOM M(2) : タムタム
- ⑧TOM L(3) : フロアータム
- ⑨TOM 4 : フロアータム  
(DSR-1000のみ)
- ⑩HAND CLAP : ハンドクラップ(手拍子)  
(DSR-1000のみ)
- ⑪COWBELL (DSR-2000のみ) : カウベル

## 2 音を出してみましょう

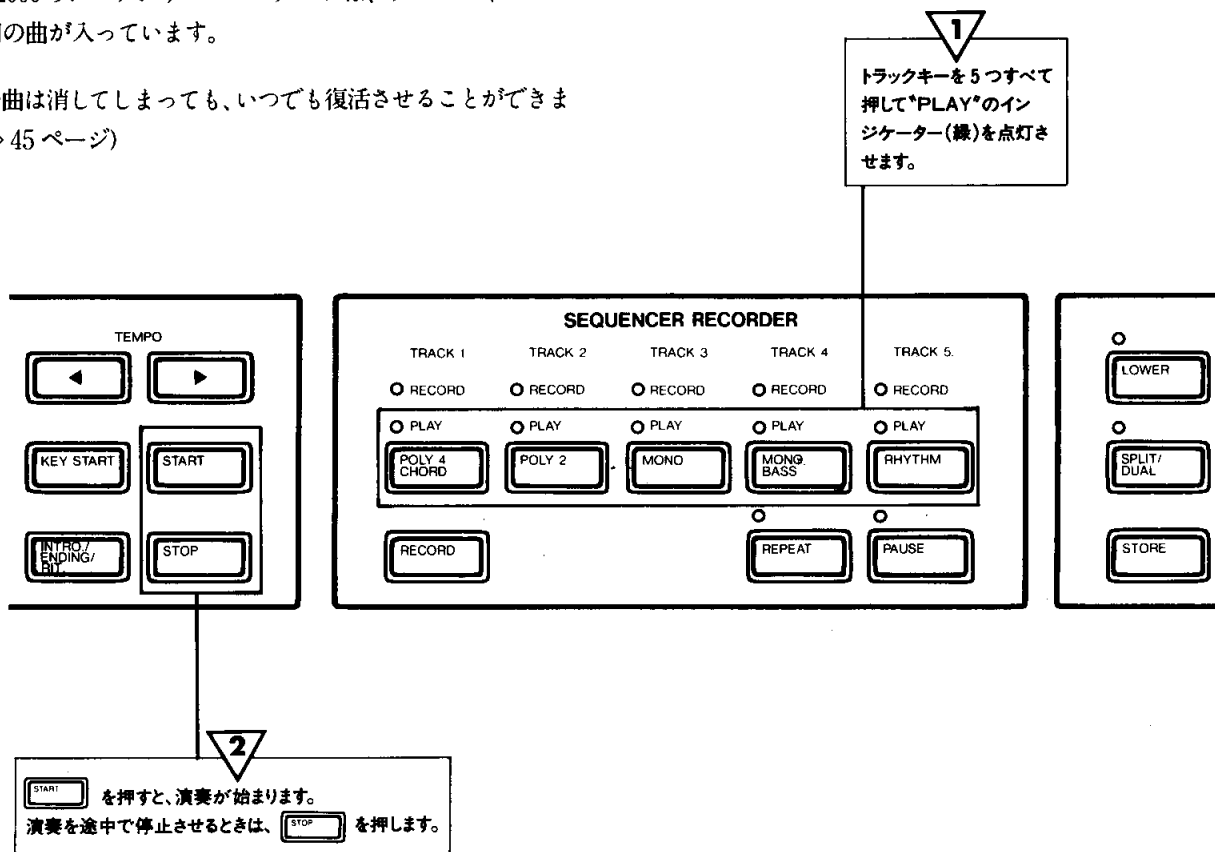


- ⑫AGOGO H : アゴゴ ハイ
- ⑬AGOGO L : アゴゴ ロー
- ⑭CLAVES : クラベス
- ⑮TIMBALE (DSR-2000のみ) : ティンパレス
- ⑯SHAKER (DSR-2000のみ) : シェイカー
- ⑰CABASA (DSR-1000のみ) : カバサ
- ⑱CONGA H : コンガ ハイ
- ⑲CONGA L : コンガ ロー
- ⑳CONGA MUTE (DSR-2000のみ) : コンガ(ミュートした状態)
- ㉑BONGO (DSR-1000のみ) : ボンゴ

### 4. デモ曲をきいてみましょう。(DSR-2000のみ)

DSR-2000のシーケンサーレコーダーには、デモンストレーション用の曲が入っています。

★デモ曲は消してしまっても、いつでも復活させることができます。(⇒ 45 ページ)

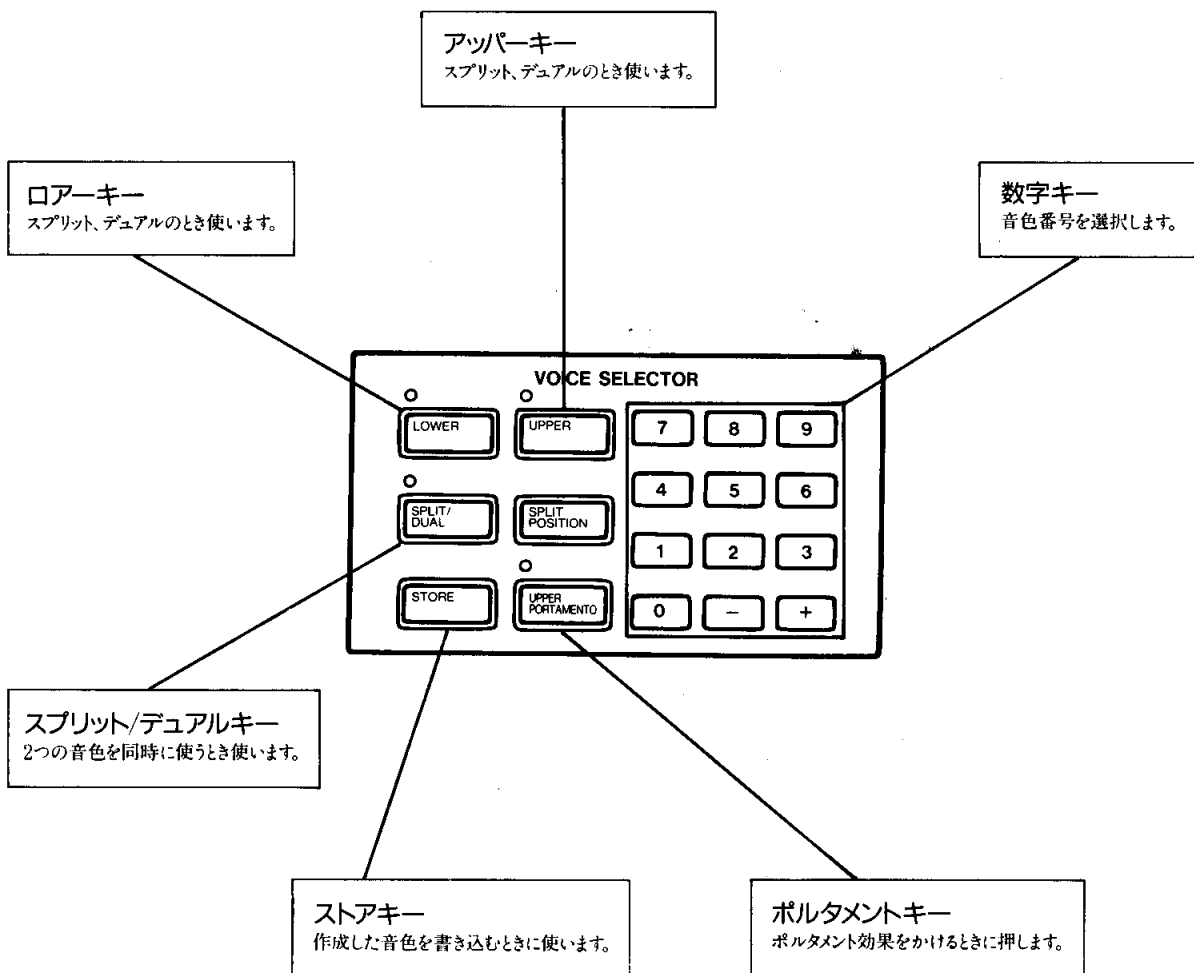


# 3

## シンセサイザー部

	ページ
1. ユーザーボイスとプリセットボイス	12
2. 音色の呼び出し	12
3. ポルタメント	12
4. スプリット	13
5. デュアル	13
6. 音色の作成	14
7. 音色のストア	17

### 各部の名称とはたらき



★DSR-1000には、の機能はありません。

# 3 シンセサイザー部



暗ーセントセサイザ

## 1. ユーザーボイスとプリセットボイス

シンセサイザー部では、100種類の音色の中から任意のものを呼び出して演奏することができます。100種類の音色は次の2つに分類されます。

音色番号00～39……ユーザーボイス (USER VOICE)

自分で作成した音を記憶させておくことができます。

音色番号40～99……プリセットボイス (PRESET VOICE)

本体内にセットされていて、いつでも呼び出せます。消えることはありません。

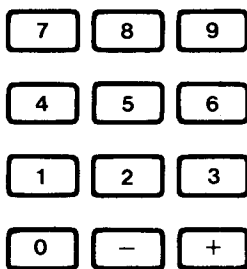
★お買い上げ時には、00～39にも音色がセットされています。これは40～99のいずれかのボイスデータを変更することによって作成したものです。音作りの参考にしてください。

★自分で作成した音色を00～39のいずれかに記憶させることによって、お買い上げ時に00～39に入っていた音色を消しても、再び元の(お買い上げ時の)状態に戻す機能があります。(⇒45 ページ)

## 2. 音色の呼び出し

音色は、音色番号00～99を数字キーで指定することで呼び出します。(現在呼び出されている音色の番号がパネル上のディスプレイに表示されます。)

また、**[+]** を押すと、次の音色に切り換わり、**[-]** を押すと、1つ前の音色に切り換わります。



数字キー

★シーケンサーレコーダー部の、トラックキーの上の線のインジケータ(1～4)がすべて点灯していると音が出ません。トラックキーを押して消灯してください。

★音色によっては、鍵盤を押しつづけないと音が出ないものや、タッチが効かないもの、どの鍵盤を押しても同じ音程のものがあります。

## 3. ポルタメント(PORTAMENTO)



を押して、キーの上の赤いインジケータを点灯させると、音に“ポルタメント効果”をかけることができます。(OFFにするときは、再びキーを押します。)

ポルタメント効果とは、ある鍵盤を弾いたときにその1つ前に弾いた鍵盤の音程がスライドするものです。


例) “ミ”を弾いてから“ラ”を弾くと、ミの音がラに向かってスライドします。

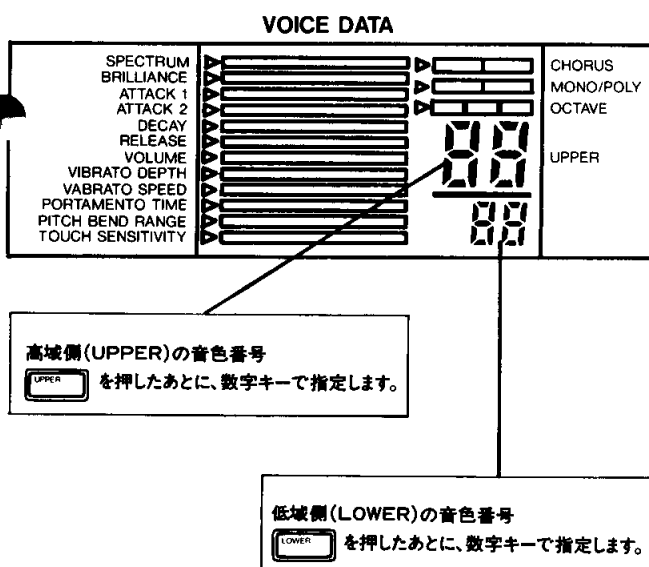


★音色ごとにスライドの速さをあらかじめプログラムしておきます。(⇒16 ページ)




## 4. スプリット(SPLIT)

 を押して、キーの上の赤いインジケータを点灯させると、「スプリット」モードになります。スプリットとは、ある鍵盤を境目に、その高域と低域で異なる音色を割りあてる機能です。このとき、パネル上のディスプレイには、2つの音色番号が表示されます。(DSR-2000のみ)




たとえば、UPPERに“46.パイプ”、LOWERに“72.アップライトベース”を割りあてれば、左手でベース、右手でパイプの音色を演奏することができます。


DSR-2000では  を押すたびに、UPPERとLOWERの境目となる鍵盤を3つの中で変更できます。(境目となる鍵盤の上には、赤い“▼”のインジケータが点灯します。)

★スプリット時は、UPPER、LOWERともに、最大発音数は4音ずつとなります。



★ピッチベンダー、モジュレーションホイール、ポルタメントは、UPPERに割りあてられた音色にのみ有効です。

★UPPERの音量は“SYNTH VOL.”、LOWERの音量は“LOWER VOL.”でコントロールします。

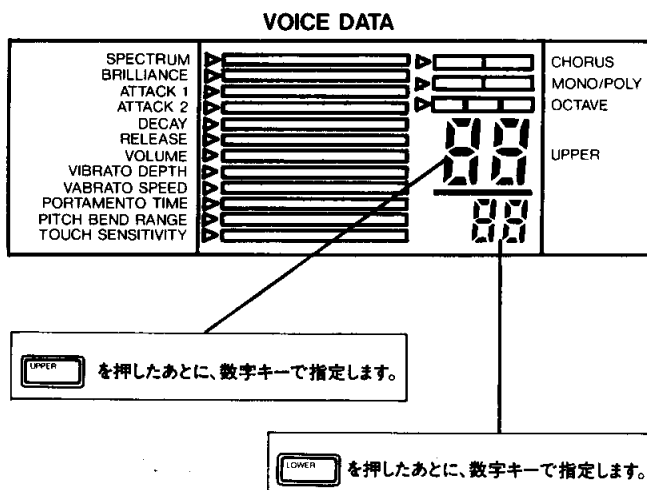
★  を押したときも、ディスプレイにはUPPERの音色のボイスデータが表示されます。LOWERの音色のボイスデータを変更するときは、いったん「スプリット」から脱けなくてはなりません。

「スプリット」を脱けて、通常の状態に戻るには、 を押します。

## 5. デュアル(DUAL)

 を押しながら  を押すと、「デュアル」モードになります。デュアルとは、一度に2種類の音色を呼びだし、それらがミックスした音で演奏できる機能です。

このとき、パネル上のディスプレイには、2つの音色番号が表示されます。(DSR-2000のみ)




たとえば、“82.シンセプラス1”と“59.ストリングス”を呼び出せば、プラスとストリングスのアンサンブル音色で演奏することができます。


★2つの音色のどちらがUPPER側でも、LOWER側でも、音に変わりはありません。

★デュアル時は、最大発音数が4音になります。

★UPPERの音量は“SYNTH VOL.”、LOWERの音量は“LOWER VOL.”でコントロールします。

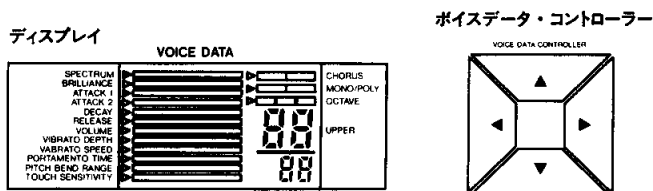
★ピッチベンダー、モジュレーションホイール、ポルタメントは、UPPER、LOWERともに有効です。

★  を押したときも、ディスプレイにはUPPERの音色のボイスデータが表示されます。LOWERの音色のボイスデータを変更するときは、いったん「デュアル」から脱けなくてはなりません。

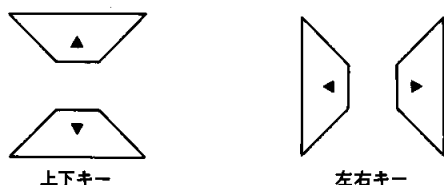
「デュアル」を脱けて、通常の状態に戻るには、 を押します。

## 6. 音色の作成

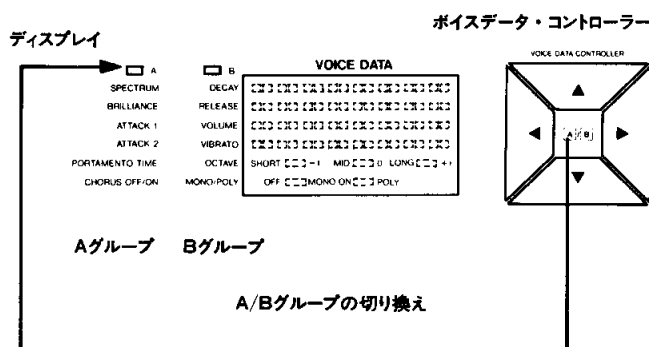
### (1) DSR-2000のボイスデータ



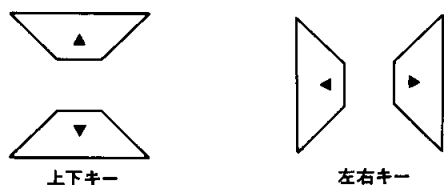
DSR-2000の各音色は“15のボイスデータ”をもちます。それらはすべてディスプレイに棒グラフなどの形で表示され、鍵盤右端の“ボイスデータ・コントローラー”で変更します。ボイスデータ・コントローラーは上下キーで、変更する項目(▶が表示)を選択し、左右キーで、データを変更します。



### (2) DSR-1000のボイスデータ



DSR-1000の各音色は“12のボイスデータ”をもちます。それらはすべてディスプレイのインジケータによって表示され、鍵盤右端の“ボイスデータ・コントローラー”で変更します。ボイスデータ・コントローラーはA/Bキーで、ディスプレイに表示するグループ(A/B)を選択し、上下キーで、変更する項目(点滅)を選択また、左右キーで、データを変更します。

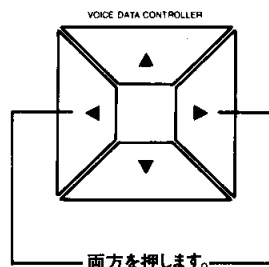


### (3) ボイスデータの互換性

DSR-2000とDSR-1000はボイスデータに互換性があります。すなわち、DSR-1000で作成した音色をRAMパックに保存し、それをDSR-2000に読み取らせるといったことが可能なわけです。ただし、DSR-2000はDSR-1000のもつ12のボイスデータ以外に、さらに3つのボイスデータをもっていますので、その設定についてはDSR-1000では再現できません。

### (4) データ変更のキャンセル

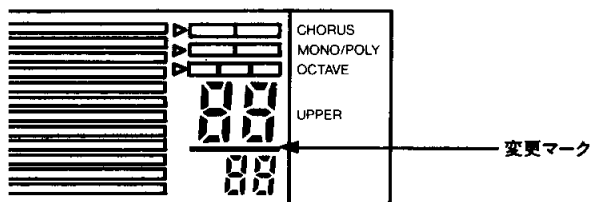
ボイスデータ・コントローラーの左右キーを両方押すと、そのとき▶の示していた(あるいは点滅していた)ボイスデータを、変更前の値に戻します。



また、すべてのデータを変更前の状態に戻すには、ディスプレイに表示されている音色番号を再度入力すると、元のデータに戻ります。

### (5) データ変更マーク(DSR-2000のみ)

DSR-2000では、ボイスデータのいずれかに変更が加えられた時点で、下図のようにディスプレイの音色番号の下に“—”データ変更マークが現れます。このマークが表示されているとき、その音色はデータ変更中であることを表します。



### (6) ストアについて

作成した音色は、ユーザーボイス(00~39)のいずれかに書き込みます。この操作を“ストア(STORE)”と呼びます。ストアを行わないと、作成したボイスは消えてしまいます。

(7) 各ボイスデータの解説

ここでは、各ボイスデータの内容について説明します。具体的な音色作成方法については、8章(35ページ)を参照ください。

**SPECTRUM(スペクトラム)** ……波形データの選択

音色を決定するものとなる“波形データ”を8種類の中から選択します。

8種類の波形データは、プリセットボイス(40~99)のそれぞれで異なります。すなわち、DSR-2000/1000は実際には、8×60(プリセット音色数)=480種類の波形データをもっているわけです。したがって、ご購入時にユーザーボイス(00~39)に入っている音色も、プリセットボイスのいずれかをもとに作成したものであるのです。

▷8種類の中から適当な波形データを選びます。

★音色によっては波形データを変えても変化の少ない場合があります。

**BRILLIANCE(ブリリアンス)** ……音色の明るさ

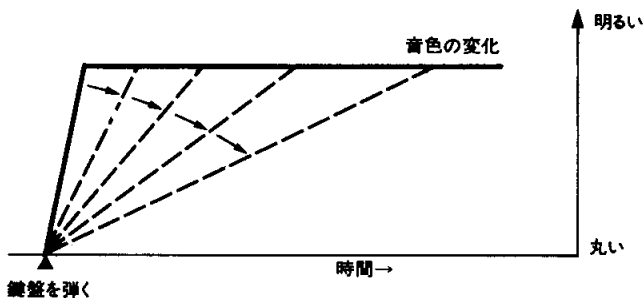
音色の明るさを8段階で調整します。

音色の明るさを変えることによって、音の厚みやアタック感なども調整することができます。

▷データを上げるにしたがって、明るい音色になります。

**ATTACK 1(アタック 1)** ……アタック時の音色変化

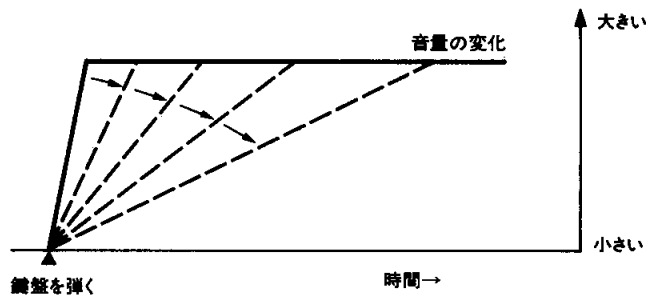
音の出はじめ(アタック時)の音色変化を8段階で調整します。データを上げていくと、アタック時に音色の明るさが変化します。データの値が大きいほど変化の時間が長くなります。プラスなどの音色を作成するとき、特に重要です。



▷データを上げるにしたがって、アタック時の音色変化が長くなります。

**ATTACK 2(アタック 2)** ……音の立ち上がり時間

音の立ち上がり時間(アタックの速さ)を8段階で調整します。データを上げていくと、ゆっくりとしたアタックになります。すなわち、音量がゆっくりと上がっていくことになります。ストリングスなどの音色を作成するとき、特に重要です。



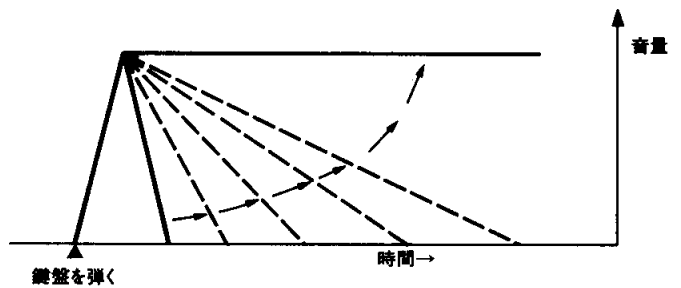
▷データを上げるにしたがって、音の立ち上がり時間が長くなります。

**DECAY(ディケイ)** ……音の減衰時間

音の減衰時間を8段階で調整します。

減衰時間とは、鍵盤を押しつけたときに、音が消えるまでの時間をいいます。

最大にしたときは持続音となります。つまりオルガンのように、鍵盤を離すまで鳴りつづける音になります。



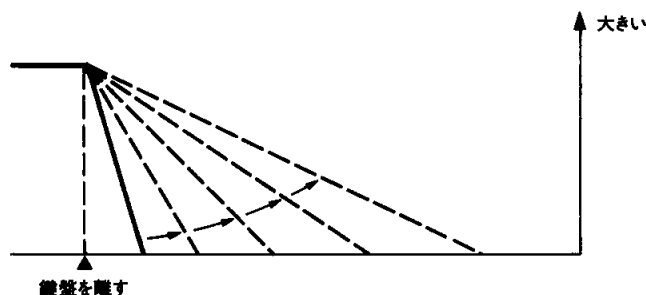
▷データを上げるにしたがって、減衰時間が長くなります。

#### RELEASE(リリース) ……音の余韻時間

音の余韻時間を8段階で調整します。

余韻時間とは、鍵盤を離してから音が消えるまでの時間をいいます。

最小にしたときは余韻のない状態で、データを上げていくにしたがって、長い余韻が得られます。



▷データを上げるにしたがって、余韻時間が長くなります。

#### VOLUME(ボリューム) ……音色ごとの音量設定

各音色ごとの音量を設定します。

特に、オートベース・コード機能を使う場合や、シーケンサーレコーダーにいくつかのパートを録音するときなど、他の音色とのバランスを調整することができます。

▷データを上げるにしたがって、音量が大きくなります。

#### VIBRATO DEPTH(ビブラート・デプス) ……DSR-2000

次のVIBRATOの説明を参照してください。

#### VIBRATO(ビブラート) DSR-1000……ビブラートの深さ

ビブラート、及びトレモロ効果の深さを設定します。

データを1~8の8段階とすると、効果の違いは次のようになります。

- 1……ビブラート、トレモロ効果ともになし
- 2……トレモロ効果 弱
- 3……トレモロ効果 強
- 4……ビブラート効果 弱
- } ↓
- 8……ビブラート効果 強

★この設定にかかわらず、モジュレーションホイールを上げると、ビブラート効果を加えることができます。これによってトレモロ効果とビブラート効果を同時にかけることもできます。

#### VIBRATO SPEED(ビブラート・スピード) (DSR-2000……

のみ)ビブラートの速さ

ビブラート、トレモロ効果の速さを8段階で設定します。

▷データを上げるにしたがって、ビブラート/トレモロ効果の速さが速くなります。

#### PORTAMENTO TIME(ポルタメント・タイム)

ポルタメント効果の深さを設定します。

DSR-2000は8段階、DSR-1000は3段階で設定します。

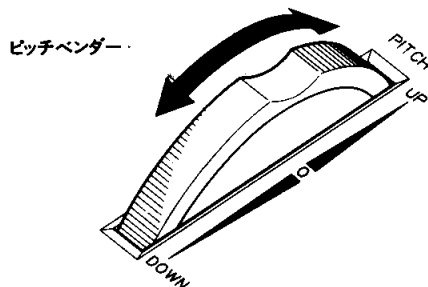
ポルタメント効果とは、シンセサイザー部の **UPPER PORTAMENTO** をONにしたときかかるもので、ある鍵盤を弾くと、前に弾いた鍵盤の音程がスライドするものです。

ここでは、そのスライドの時間を設定します。

▷データを上げるにしたがって、深い(スライド時間が長い)ポルタメント効果がかけられるようになります。

#### PITCH BEND RANGE(ピッチベンド・レンジ) (DSR-2000

のみ)……ピッチベンドの変化幅



ピッチベンダーを操作したときの音程の変化幅を設定します。データを1~8の8段階とすると、変化幅は次のようになります。

- 1……変化幅なし(ピッチベンダーが効かない)
- 2……上下半音ずつ
- 3……上下全音ずつ
- 4……上下3半音(短3度)ずつ
- 5……上下4半音(長3度)ずつ
- 6……上下5半音(4度)ずつ
- 7……上下7半音(5度)ずつ
- 8……上下1オクターブずつ

★デュアルによって2つの音色を重ねて鳴らす場合、片方の音色のピッチベンド・レンジを"1"にしておくと、ピッチベンドを片方の音だけにかけられます。

**TOUCH SENSITIVITY (タッチ・センシティビティ)** (DSR-

2000のみ)……タッチの感度

鍵盤のタッチ検出機能の感度を調整します。

最小にしたときは、タッチを検出しない状態となり、強く弾いても弱く弾いても音の変化はありません。データを1~8の8段階とすると、次のようにタッチ検出機能が異なります。

1……タッチの強弱にかかわらず同じ音を出力

2……タッチの強弱で音量・音色が変化 小

3……タッチの強弱で音量・音色が変化 ↓

4……タッチの強弱で音量・音色が変化 中

5……タッチの強弱で音量・音色・アタックの速さが変化 中

6……タッチの強弱で音量・音色・アタックの速さが変化 ↓

7……タッチの強弱で音量・音色・アタックの速さが変化 ↓

8……タッチの強弱で音量・音色・アタックの速さが変化 大

**CHORUS (コーラス)** ……コーラス効果

音にコーラス効果をかける (ON) か、かけない (OFF) かを設定します。

コーラス効果をかけると、広がりのある音になり、やわらかい感じになります。

ストリングスなどの音色にはぜひかけたいものです。

**MONO/POLY (モノ/ポリ)** ……(単音モード/和音モード)

単音モード (和音の出ない状態) と和音モード (8和音まで出せる通常の状態) の選択を行います。

単音モードでは、あとから弾いた鍵盤の音を鳴らす (後着優先) 機能を生かした演奏 (トリルなど) が行えます。

また単音モードのとき、ポルタメント効果をONにすると、ある鍵盤を押さえたまま次の鍵盤を弾いたときだけポルタメント効果がかかります。

**OCTAVE (オクターブ)** ……(オクターブ単位で音程を移動)

音程をオクターブ単位で移動します。

L (Low) ……1オクターブ下

M (Middle) ……基準値

H (High) ……1オクターブ上

7. 音色のストア


作成した音色は、必ずストアを行ってそれをユーザーボイス (00~39) のいずれかに書き込んでおきます。この操作を行わないと、次に別の音色を選んだときに、せっかく作成した音色が消えてしまいます。

①  を押しながら――

② 数字キーで "00~39" の任意の番号を入力します。(この時点ではまだ音色が書き込まれていません。)

③ 数字の入力を誤った場合、その上から入力します。

ストアを中止したい場合は、"40~99" のいずれかを入力します。

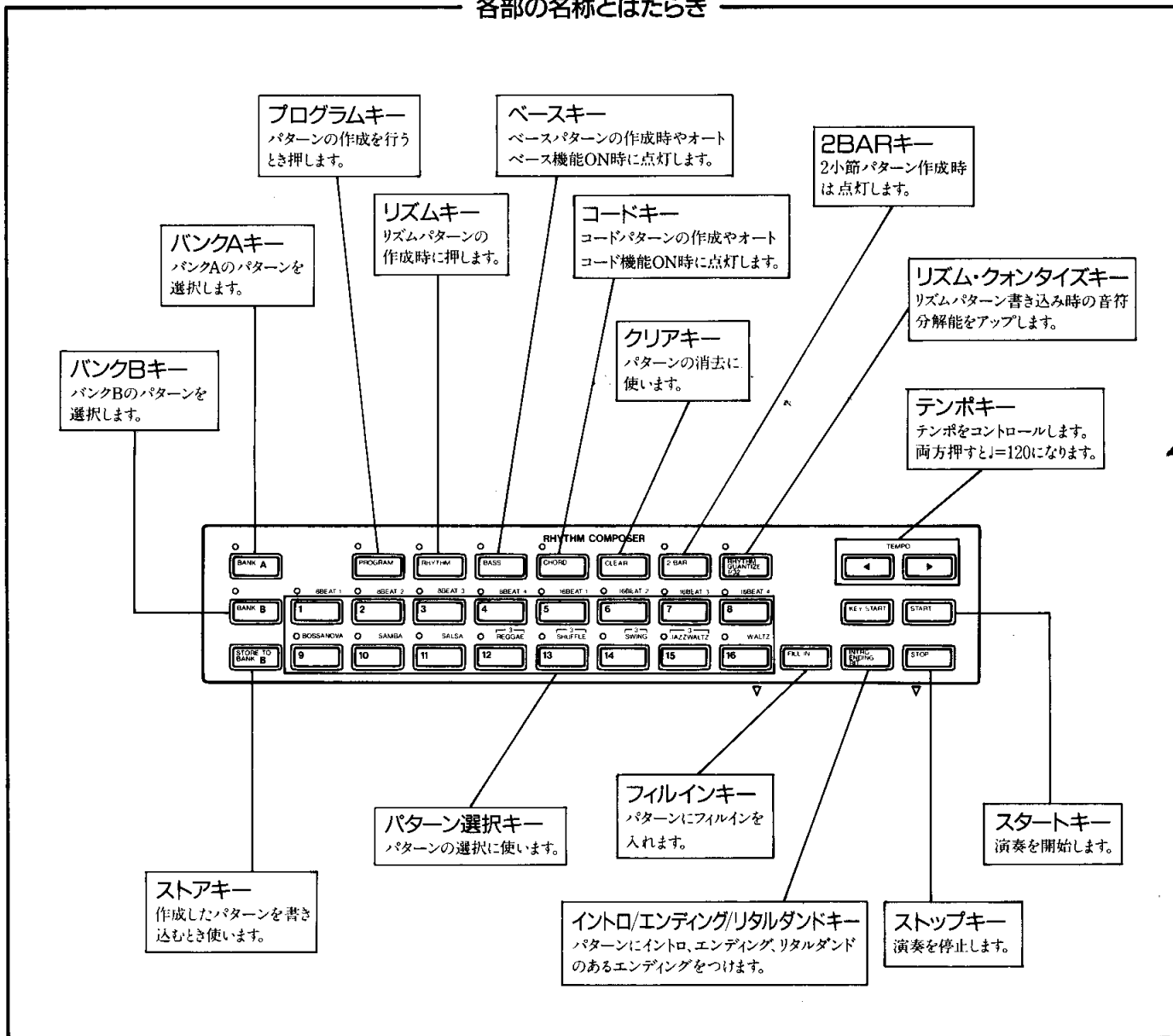
④  を離すと、入力した番号に音色が書き込まれます。

# 4

## リズムコンポーザー部

1. リズムコンポーザー部のはたらき	19
2. オートベース・コード機能	19
3. パターンの作成	21
4. パターン作成時の注意	24

各部の名称とはたらき



# 4 リズムコンポーザー部



## 1. リズムコンポーザー部のはたらき

### (1) 2つの機能

リズムコンポーザー部には、2つの機能があります。1つは1小節か2小節単位の「リズム・ベース・コードパターン」を作成する機能。もう一つは、その作成したパターンか、あるいはプリセットのパターンを使って簡易アンサンブルを楽しむ「オートベース・コード機能」です。

### (2) バンクA/Bの違い

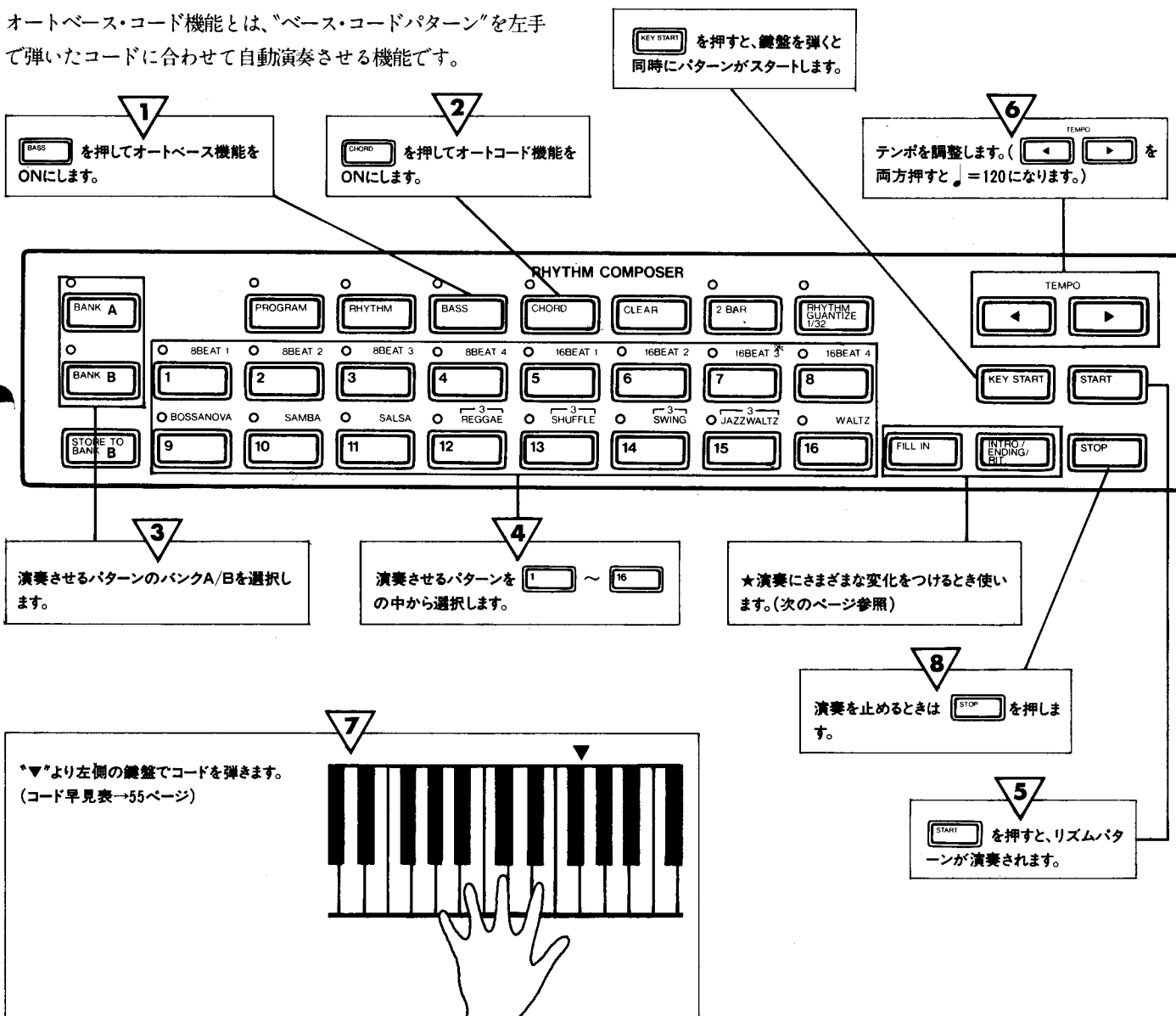
リズムコンポーザー部には、全部で32の「リズム・ベース・コードパターン」があります。それらは、バンクAとバンクBに16ずつ分かれています。

-  バンクA……プリセットパターン(消すことはできない)
-  バンクB……自分で作成したパターンを書き込むことができる。

(ご購入時にバンクBに入っていたパターンは、いつでも復活することができます。⇒45 ページ)

## 2. オートベース・コード機能

オートベース・コード機能とは、「ベース・コードパターン」を左手で弾いたコードに合わせて自動演奏させる機能です。



## 4 リズムコンポーザー部

### <イントロ機能>

演奏をスタートするとき、**START** のかわりに **INTRO** を押すと、選ばれているパターンに応じた2小節の“イントロ”を演奏した後、通常のパターン演奏を行います。

イントロには“ハイハットクローズ”や“カウベル”などによる“カウント”が入っていますから、テンポがとりやすくなります。

### <フィルイン機能>

パターン演奏中に **FILL IN** を押すと、“フィルイン”を入れることができます。たいていの曲ならば、“8, 16, 24……小節目”にこのフィルインを入れることによって一段と変化に富んだ演奏が行えます。

### <フィルインスタート機能>

演奏をスタートするとき、**FILL IN** を押すとBEATランプの2拍目が点灯し、**START** あるいは **KEY START** を押して、鍵盤を弾くと、フィルインからスタートします。

### <スプリットポジションの変更>(DSR-2000のみ)

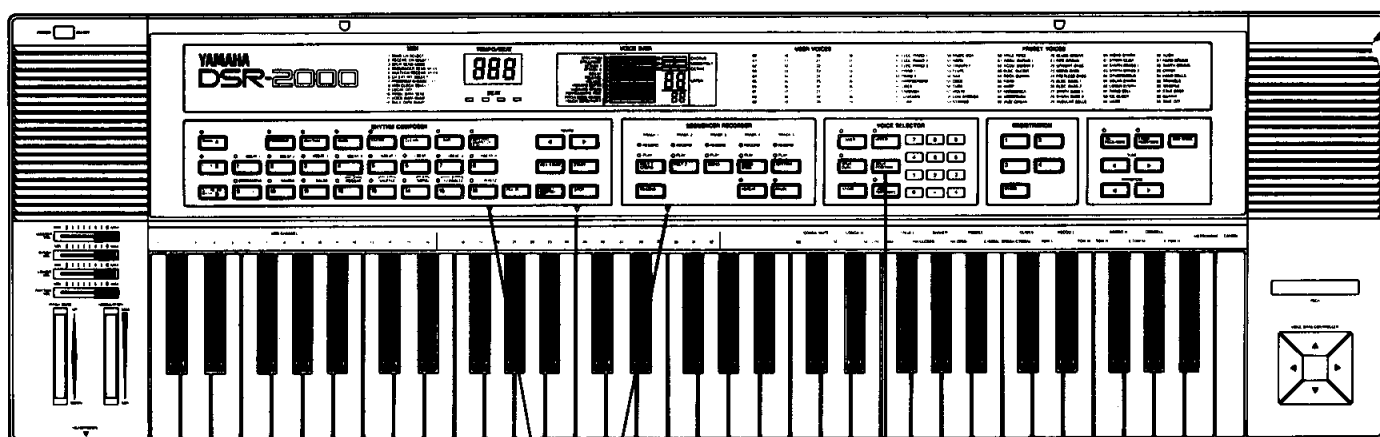
オートベース・コード機能では、“▼”マークよりも左側で弾いたコードを識別し、ベース・コードパターンを演奏させますが、DSR-2000では“▼(スプリットポジション)”を3箇所の中から選択できるようになっています。

### <エンディング機能>

演奏を止めるとき、**STOP** のかわりに **ENDING** を押すと、“エンディング”をつけて演奏を終了します。

### <リタルダンド・エンディング機能>

演奏を止めるとき、**STOP** の代わりに **ENDING** を2回押すと、テンポを落として“エンディング”をつけます。



スプリットポジション

SPLIT POSITION を押すごとに移動します。



### 3. パターンの作成

#### (1) もとになるパターンを選ぶ

パターンを作成するときは、まずもとになるパターンを選びます。



このとき、もとになるパターンによって、これから作成するパターンの“拍子”と“ビート”が決定されます。

また、作成したパターンの“フィルイン”や“イントロ”“エンディング”は、もとになったパターンのものになります。

① **[BANK A]** を押します。

②下の表を参考に、拍子とビートの合ったパターンを選びます。

拍子	4/4	パターン 1~14
	3/4	パターン 15, 16

ビート		パターン 1~11, 16
		パターン 12~15

ビート：書き込める最小音符(上記のさらに半分の長さの音符まで書き込むことができます。)

#### (2) パターンの消去

③ **[PROGRAM]** を押します(②で選んだパターンが演奏されます。)

④ **[RHYTHM]** **[BASS]** **[CHORD]** を押して、リズムパターンが書き込める(消去できる)状態にします。

**[PROGRAM]** ONした時は自動的に **[RHYTHM]** が選ばれます。

⑤ **[CLEAR]** を押すと、リズムパターンが消去されます。

⑥ **[RHYTHM]** **[BASS]** **[CHORD]** を押して、ベースパターンが書き込める(消去できる)状態にします。

⑦ **[CLEAR]** を押すと、ベースパターンが消去されます。

⑧ **[RHYTHM]** **[BASS]** **[CHORD]** を押して、コードパターンが書き込める(消去できる)状態にします。

⑨ **[CLEAR]** を押すと、コードパターンが消去されます。

⑩このとき、リズムパターン書き込み用のメトロノーム音だけが一拍ごとに鳴っています。

#### (3) リズムパターンの作成①(リアルタイム方式)

⑪ **[RHYTHM]** **[BASS]** **[CHORD]** を押して、リズムパターンが書き込める状態にします。

⑫1小節単位のパターンを作成するときは、**[2 BAR]** を押してキーの上のインジケータを消します。

⑬ **[HALF NOTE]** を押して、キーのインジケータを点灯すると、書き込み可能な最小音符が通常のさらに半分になります。(②参照)

もとになるパターン	パターン 1~11, 16	パターン 12~15
<b>[HALF NOTE]</b> がOFF	 まで	 まで
<b>[HALF NOTE]</b> がON	 まで	 まで

⑭メトロノーム音に合わせて、リズム楽器名の書かれた鍵盤をたたいてリズムパターンを書き込みます。(⇒9ページ参照)テンポインジケータに、1小節目、2小節目の順序が表示されます。

⑮誤って書き込んでしまったときなど、ある特定の楽器の音だけを消去することができます。  
“CANCEL”と書かれた鍵盤を押しながら、消去したい楽器名の書かれた鍵盤を押して下さい。

▷このリズムパターンに、ベースパターンも書き込む場合は⑯へ

▷このリズムパターンに、コードパターンを書き込む場合は⑰へ

▷このリズムパターンだけをストアする場合は⑱へ

#### (4) リズムパターンの作成②(ステップ方式)

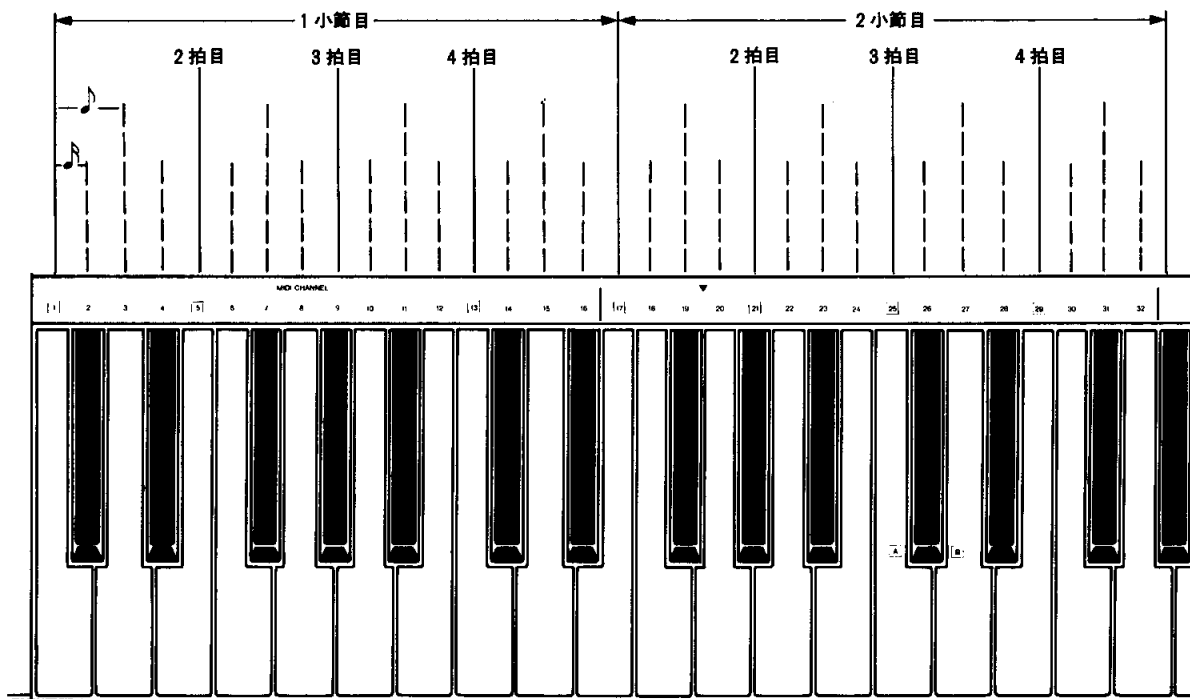
⑪ **[RHYTHM]** **[BASS]** **[CHORD]** を押して、リズムパターンが書き込める状態にします。

⑫1小節単位のパターンを作成するときは、**[2 BAR]** を押してキーの上のインジケータを消します。

⑬“CANCEL”と書かれた鍵盤(一番右端)を押しながら、隣の“METRONOME”の鍵盤を押して、メトロノーム音を消します。

★再度メトロノーム音を鳴らしたい時は“METRONOME”の鍵盤を1回押して下さい。


④下のように“1~32”の鍵盤が、パターン2小節分を16分音符で分割したステップになります。



書き込みたいステップの鍵盤を押しながら、書き込みたい楽器名の書かれた鍵盤を押します。

- ★3拍子のパターンの場合、ステップ“13~16”と“29~32”は無効です。
- ★1小節のパターンの場合は、ステップ“17~32”は無効です。
- ★3連符のパターンの場合は、ステップ“4, 8, 12, 16”と“20, 24, 28, 32”は無効です。




★楽器名の書かれた鍵盤をたたいたときのタッチの強さがそのまま記録されます。(DSR-2000のみ)

また、を押してキーの上のインジケータを点灯させたときは、上記のステップ“1~32”が“32分音符分(3連符パターンときは6連符1つ分)”後ろにずれます。

たとえば――




というパターンを書き込むときは、

- i) を押してから を消した状態で、  
ステップ“1, 8, 9, 13”と“17, 21, 25, 29, 32”にBD  
ステップ“5, 13”と“17, 18, 19, 20, 22”にSD  
ステップ“24, 25, 26”にTom H  
ステップ“27, 28”にTom M, “29, 30, 31”にTom L  
を書き込みます。
- ii) 次に を押して点灯状態で、ステップ“24”にTom H  
を書き込みます。



⑤誤って書き込んでしまったときなど、ある特定の楽器の音やあるタイミングの音だけを消去できます。“CANCEL”と書かれた鍵盤(一番右端)を押しながら――


- ・楽器名の書かれた鍵盤を押すとその楽器音が消去されます。
- ・“1~32”の鍵盤を押すと、そのタイミングに書き込まれているすべての楽器音が消去されます。

また を押すとすべての楽器音が消去されます。

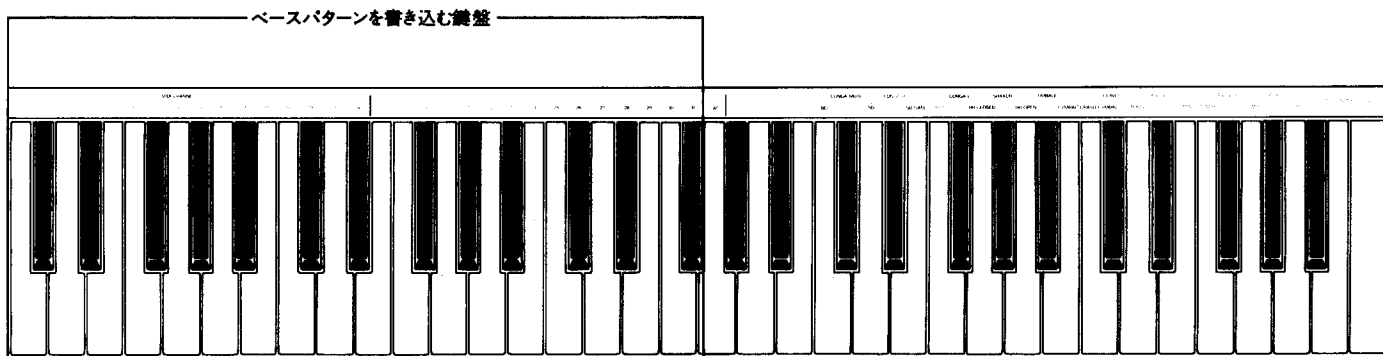
(5) ベースパターンの作成


①⑥    を押し、ベースパターンが書き込める状態にします。

①⑦ シンセサイザー部の数字キーで、ベース音色を選びます。(実際に弾いて確認したいときは、いったん  を押し、鍵盤で音色を確認した後、 を押します。)

①⑧  を押してからメトロノーム音やリズムパターンをきいてテンポをとりながら、下図に示された範囲の鍵盤を弾いてベースパターンを書き込みます。このときベースパターンは、“C”のコードを押さえた時再生されるものを書き込みます。



★このとき書き込める最小音符は“16分音符(三連符パターンでは3連符)”です。




①⑨ 書き込みを誤ったりしたときは、 を押し、ベースパターンだけを消去します。その後再び①⑧へ。

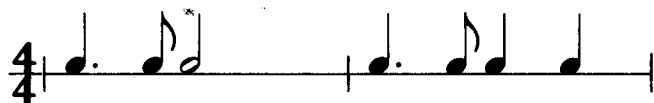
(6) コードパターンの作成

②⑦    を押し、コードパターンが書き込める状態にします。

②⑧ シンセサイザー部の数字キーで、コード音色を選びます。(実際に弾いて確認したいときは、いったん  を押し、鍵盤で音色を選択したあと、 を押します。)

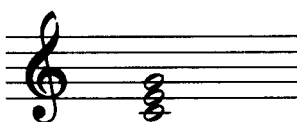
②⑨  を押してからメトロノーム音やリズムパターンをきいてテンポをとりながら、“1”の鍵盤(一番左端を弾いて、コードのリズムを書き込みます。

たとえば、

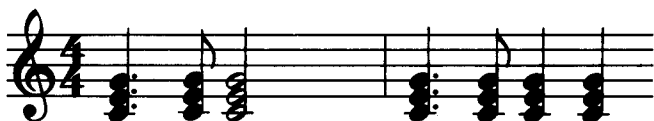


と書き込むと、


オートコード機能使用時に

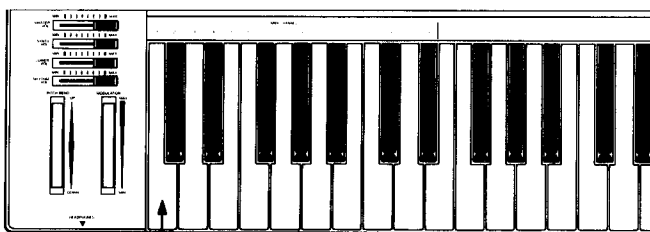


のコードを弾いた場合に



と演奏されます。

②⑩ 書き込みを誤ったときは、 を押し、コードパターンだけを消去します。(その後再び②⑧の操作で書き込みます。)



コードパターン書き込み用鍵盤

## (7) パターンのストア(STORE)

作成したパターンは以下の手順で、"BANK B 1 ~ 16"のいずれかに記憶させておきます。(この操作を行わないと、作成したパターンは消えてしまいます。)

## ②4 作成したパターンが演奏されている状態で――

STORE TO BANK B を押しながら 1 ~ 16 のいずれかを押し、その番号に作成したパターンが書き込まれます。(このとき、その番号に入っていたパターンは消去されます。ただし、ご購入時にBANK B 1~16に入っているパターンについては、復活する機能があります。⇒ 45 ページ)

②5 PROGRAM を押し、書き込み作業を終了します。

このとき、オートベース・コード機能がONになっていますので、START を押し、スプリットポジション"▼(DSR-2000は点灯しているところ)"より左側の鍵盤でコードを弾くと、弾いたコードに合わせてパターンが演奏されます。

## 〈プリセット音色〉

88 ICE BLOCK 89 MARS 93 CRASH 97 STARDROP

## 〈ご購入時のユーザー音色〉

22 (STORM WIND) 29 (WATER DROP)

31 (CLAY BELL) 39 (INHARMONY)

・パターン作成時には、これらの音色を用いた側(ベース、コード)のパターン作成を最後に行ってください。正しい音色でパターンを確認できないことがあります。

・オートベースコード機能を使って演奏するときは、これらの音色を用いた側(ベース、コード)をあとにONにしてください。先にONすると正しい音色で演奏しないことがあります。

・ベース音とコード音にこれらから異なる2つを選択すると、片方(ベースかコード)が正しい音色で再生されません。

## 4. パターン作成時の注意

## (1) リズム楽器の制限

1つのパターンで使用できるリズム楽器数は、「8種類まで」となっています。したがってリズムパターン作成時には、書き込んだ楽器の数が8つになった時点で、それ以上の楽器音を書き込むことはできなくなります。新たな楽器音を書き込む必要があるときは、「CANCEL」と書かれた鍵盤を押しながら、「現在書き込まれている楽器のいずれか」の鍵盤を押し、その楽器を消去してください。(22ページの⑬参照)

## (2) ベース音とコード音のボイスデータ

ベースパターンで使われるベース音と、コードパターンで使われるコード音色を選択すると(23ページ⑰、⑱)その音色のボイスデータがディスプレイに表示されます。ただしこのとき、「ボイスデータ・コントローラー」を使ってボイスデータを変更しても、音色は変化しません。パターンを作成する前にシンセサイザー部で音色の変更、及びストアを行ってください。

## (2) ベース音とコード音の選択

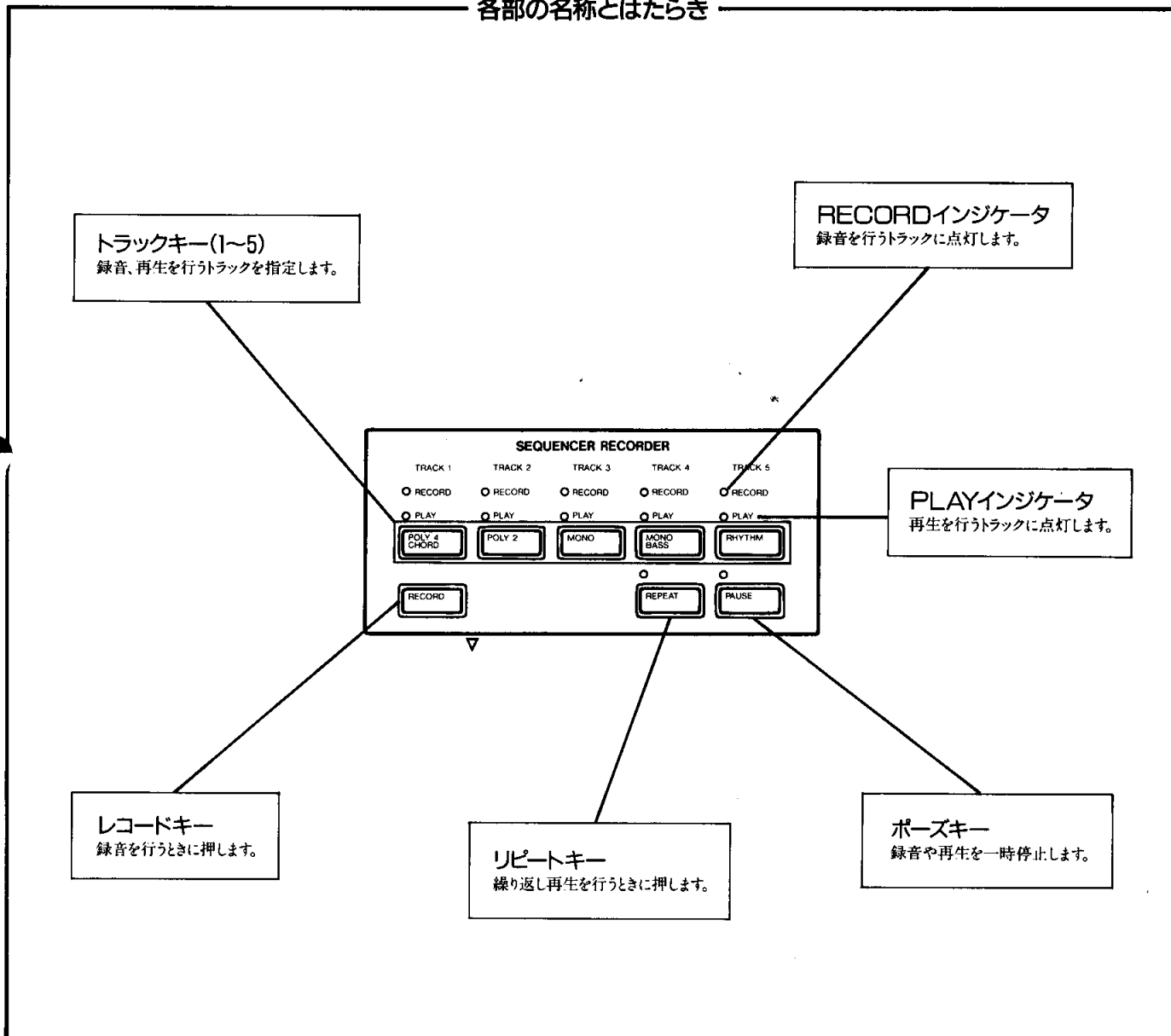
以下の音色、及びこれらをもとに作成した音色は、LFO(ビブラートをかけるための発振器)がその他のものと異なりますので、これらをベース音やコード音に用いるときは次のことにご注意ください。

# 5

## シーケンサーレコーダー部(DSR-2000)

	ページ
1.トラックについて.....	26
2.録音.....	26
3.再生.....	29
4.ポーズの利用.....	29

### 各部の名称とはたらき



# 5シーケンサーレコーダー部(DSR-2000)

## 1. トラックについて

DSR-2000のシーケンサーレコーダーには、1~5の計5トラックがあります。トラックは、アンサンブルをするときの「1パート分」と考えるとわかりやすいでしょう。

各トラックは、その役割や機能に若干違いがあります。

トラック1)・**CHORD** OFF時は、鍵盤を弾いて演奏した内容を録音します。最大同時録音・発音数は4音です。

・ON時は、オートコードパターンの演奏(コードの変化)をメモリーします。

トラック2)・鍵盤を弾いて演奏した内容を録音します。最大同時録音・発音数は2音です。

トラック3)・鍵盤を弾いて演奏した内容を録音します。最大同時録音・発音数は1音です。

トラック4)・**BASS** OFF時は、鍵盤を弾いて演奏した内容を録音します。最大同時録音・発音数は1音です。

・ON時はオートベースパターンの演奏をメモリーします。

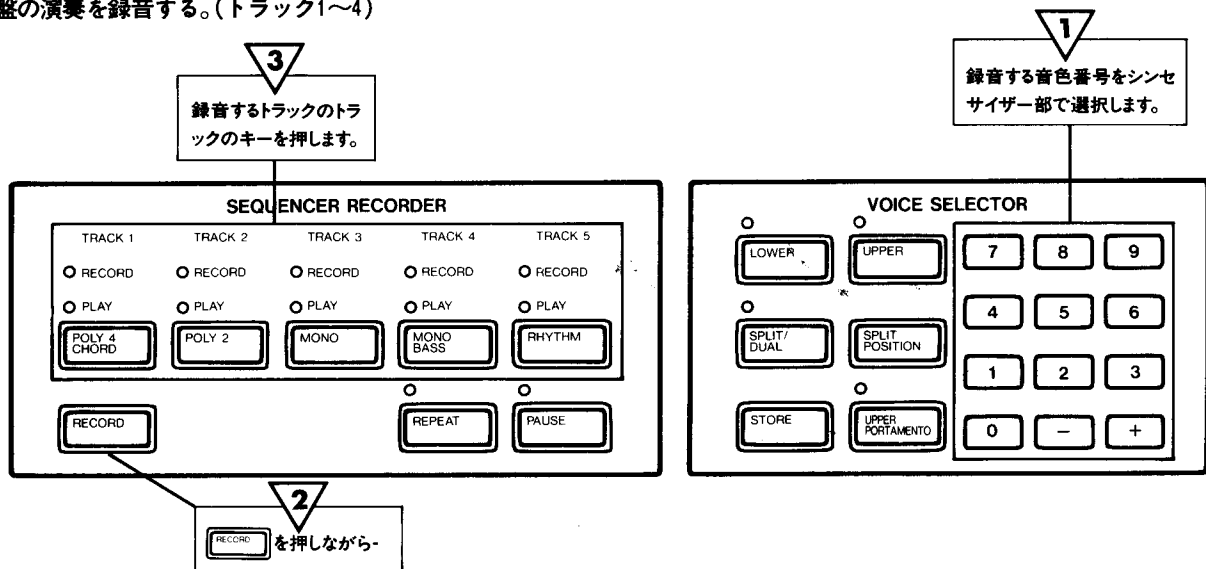
トラック5)・リズムパターンの切り換え、フィルイン、イントロ、エンディング、及び曲のテンポとテンポ変化をメモリーします。

トラック1~4は、シンセサイザー部の各音色を使った演奏をメモリーし、トラック5は、リズムの演奏をメモリーすると考えるとわかりやすいでしょう。

また、上記のようにトラック1、4は2つの機能をもちますが、その両方を同時にはたらかせることはできません。

## 2. 録音

### (1) 鍵盤の演奏を録音する。(トラック1~4)



★1~4の各トラックは、使用する音色番号もメモリーします。録音後に音色を変える可能性があるときは、00~39のユーザーボイスを選択しておくといでしょう。

★このとき「SYNTH VOL.」の設定も録音されます。

★ピッチベンダーも録音します。

★モジュレーションホイールは録音できません。

このとき、もし複数のトラックを選択すると、そのトラックの合計録音数まで録音することができます。

たとえば—

- ・トラック1(4音)とトラック3(1音)を選択すると、5和音まで録音できます。
- ・トラック2(2音)とトラック3(1音)を選択すると、3和音まで録音できます。

・トラック1~4のすべてを選択すると、DSR-2000の最大発音数である8音をフルに使った演奏を録音することができます。

▽これから録音する演奏に、最終的にリズムをつけるときは、その曲の拍子に合ったリズムを仮に選択しておきます。(リズムコンポーザー部で選択します。)


・4/4拍子…… **BANK A** の **1** ~ **14** のいずれか


・3/4拍子…… **BANK A** の **15** か **16**


また、リズムをつけない場合も、最終的に複数パートの演奏を録音するときは、テンポガイド(メトロノーム)代わりとして、上記のリズムパターンを選択しておきます。


▽リズムのない、レパートのみの演奏を録音するときは、「RHYTHM VOL.」を「MIN」に下げて、リズム音が鳴らないようにしておくと演奏しやすいでしょう。ただしこの方法では、テンポインジケータによる「小節数の表示」は無効となります。


▽鍵盤を弾くと同時に、録音が始まります。▽の場合はリズムパターンが演奏されますのでそれに合わせて演奏してください。

なお、曲のアタマを休符にしたいときは、を押して録音をスタートさせます。





 このとき、テンポインジケータに、小節数が表示されます。

▽  を押すと、録音を終了します。

▽  を押すと、録音した内容を再生します。

▽再生を途中でストップするときは、を押します。


▽他のトラックに2パート目以降を録音するときは、▽からの操作を繰り返します。

★   がONの時、録音状態になると   はOFFされます。

## (2) リズムパターンの演奏順序を録音する。(トラック5)

トラック5はリズム用トラックとして、次の内容を録音します。

・リズムパターンの演奏順序(パターンの切り換え順序)

 ・リズムの音量

・曲のテンポ





・曲途中のテンポ変化

・フィルイン、イントロ、エンディングの使用箇所


したがって、曲の最初から最後まで同じリズムパターンを同じテンポで演奏するのであれば、トラック5は必要ありません。しかし変化に富んだリズムは、曲を大変盛り上げるものです。ぜひリズムコンポーザー一部でいくつかのパターンを作ってみましょう。


①  を押しながら  を押します。(トラック5のRECORDインジケータが点灯します。)



②リズムコンポーザー一部で、はじめに演奏するパターンを





 、 ~  によって選択します。

③次のいずれかの方法で録音をスタートします。

・  を押して録音をスタート


・  を押して、イントロパターンからスタート

・  を押してから  を押すと、フィルインからスタート



④  、 ~  で、リズムパターンを切り換えると、キーを押したとき演奏していた小節を終えた時点で、次のリズムパターンに切り換わります。

★2小節パターンの1小節目を演奏中に、別の2小節パターンに切り換えると、そのパターンの2小節目から演奏されます。

★1小節パターンから2小節パターンに切り換えしたとき、2小節パターンは必ず1小節目から演奏されます。

⑤  を押すことによって、任意の場所にフィルインを録音することができます。


★フィルインのあとの2小節パターンは必ず1小節目から演奏されます。


⑥演奏中   によってテンポの変化を録音することもできます。

⑦演奏中に「RHYTHM VOL.」を動かすと、それによる音量変化を録音します。たとえば、だんだん下げていけば、「フェイドアウト」の効果を出すことも可能です。

⑧次のいずれかの方法で録音を終了します。

・  を押すと、その瞬間で録音を終了します。

・  を押すと、エンディングパターンを演奏して終了します。

・  を2回を押すと、エンディングパターンをテンポを落として演奏して終了します。

### (3) ベースパターンの録音(トラック4)

トラック4は、鍵盤の演奏を録音するトラックとしても使えますが、リズムコンポーザー一部で作成したベースパターンの演奏を録音することが可能です。

★トラック4にベースパターンの演奏を録音した場合、トラック4に鍵盤の演奏は録音できません。

★トラック4にベースパターンを録音するとき、同時にコードパターンをトラック1に録音することができます。(⇒(4)参照)

- ① **RECORD** を押しながら **MONO BASS** (トラック4のトラックキー) を押します。(トラック4のRECORDインジケータが点灯します。)
- ② リズムコンポーザー一部の **BASS** を押します。(キーの上のインジケータが点灯します。)
- ③ スプリットポジション(点灯している"▼")より左側の鍵盤で、はじめのコードを弾くと録音をスタートします。  
はじめを休符にしたい場合は、**START** を押して録音をスタートします。
- ④ ベースパターンだけを録音する場合も、コードを弾いてください。単音だと作成したベースパターンを正確に演奏しません。
- ⑤ **STOP** を押して録音を終了します。

### (4) コードパターンの録音(トラック1)

トラック1は、鍵盤の演奏を録音するトラックとしても使えますが、リズムコンポーザー一部で作成したコードパターンの演奏を録音することが可能です。

★トラック1にコードパターンの演奏を録音した場合、トラック1に鍵盤の演奏は録音できません。

★トラック4にベースパターンを録音しながら、同時にトラック1にコードパターンを録音することができます。

★コードパターンとベースパターンを別々に録音することによって、分数コード(C/E、E<sup>b</sup>/Fなど)を録音することが可能となります。


- ① **RECORD** を押しながら **POLY CHORD** (トラック1のトラックキー) を押します。(トラック1のRECORDインジケータが点灯します。)  
ベースパターンを同時に録音するときは、**MONO BASS** も押して、トラック4のRECORDインジケータを点灯させます。
- ② リズムコンポーザー一部の **CHORD** を押します。(キーの上のインジケータが点灯します。)  
ベースパターンを同時に録音するときは、**BASS** も押します。
- ③ スプリットポジション(点灯している"▼")より左側の鍵盤で、はじめのコードを弾くと、録音をスタートします。  
はじめを休符にしたい場合は **START** を押して録音をスタートします。
- ④ 押さえたコードに合わせてコードパターン(ベースパターン)を演奏し、それを録音します。
- ⑤ **STOP** を押して録音を終了します。





### 3. 再生

#### (1) 再生トラックの選択


録音を終了すると、録音されたトラックのPLAYインジケータが点灯します。このとき、各トラックキーを押すことによってPLAYインジケータを消すことができます。

● PLAY  
 点灯しているトラックの内容は再生されます。



○ PLAY  
 消灯しているトラックの内容は再生しません。

 を押すと、再生をスタートします。再生中も再生トラックの選択を行えます。

#### (2) リピート機能

再生前あるいは再生中に  を押して、キーの上のインジケータを点灯させると、リピート機能がONになります。リピート機能ON時は、曲の最後の小節の終わりまで演奏すると再び曲の先頭から繰り返し演奏を行います。


#### (3) 再生テンポの調整


トラック5にはテンポデータが録音されていますが、再生時は「トラック5を再生ON」した時点でテンポが設定されます。したがって、再生時にテンポを変えたい場合には、トラック5をONにしたあとで   によってテンポを変更してください。

### 4. ポーズ(PAUSE)の利用

録音中や再生中に  を押すと、一時停止します。

#### <音色番号やテンポの変更>


トラック1~4は音色番号の変更も録音しますが、鍵盤で演奏しながら音色を切り換えるのはなかなか大変です。そこで  で録音を一時停止、音色を切り換えます。そしてそのあと鍵盤を弾くと同時にポーズが解除され、再び録音状態になります。


 を再度押してポーズを解除することもできます。音色番号の変更以外に、テンポやボリューム(SYNTH VOL., RHYTHM VOL.)の変更も、ポーズを使うと便利です。


#### <曲の途中からの録音>

録音中、途中で失敗してしまったときなど、間違えた箇所の少し前から録音をやり直すことによって効率的な作業が行えます。

①トラックを再生します。

②  を押して、一時停止します。

③  を押しながら、録音するトラックのトラックキーを押します。

④鍵盤を弾くか、あるいは  を押すことによってポーズが解除され、録音がスタートします。

#### 再生時の注意

以下のプリセットボイス、及びこれらをもとに作成した音色は、LFO(ビブラートをかけるための発振器)が他のものと異なりますので、再生時には次のことにご注意ください。

#### <プリセット音色>

88 ICE BLOCK 89 MARS 93 CRASH  
 97 STAR DROP

#### <ご購入時のユーザー音色>

22(STORM WIND) 29(WATER DROP)  
 31(CLAY BELL) 39(INHARMONY)

再生時には、これらの音色を用いて録音したトラックを一番最後にONして(PLAYインジケータを点灯させて)ください。

たとえば――

トラック1……43 PIANO 1

トラック2……89 MARS

トラック3……53 FLUTE

トラック4……75 ELEC BASS 1

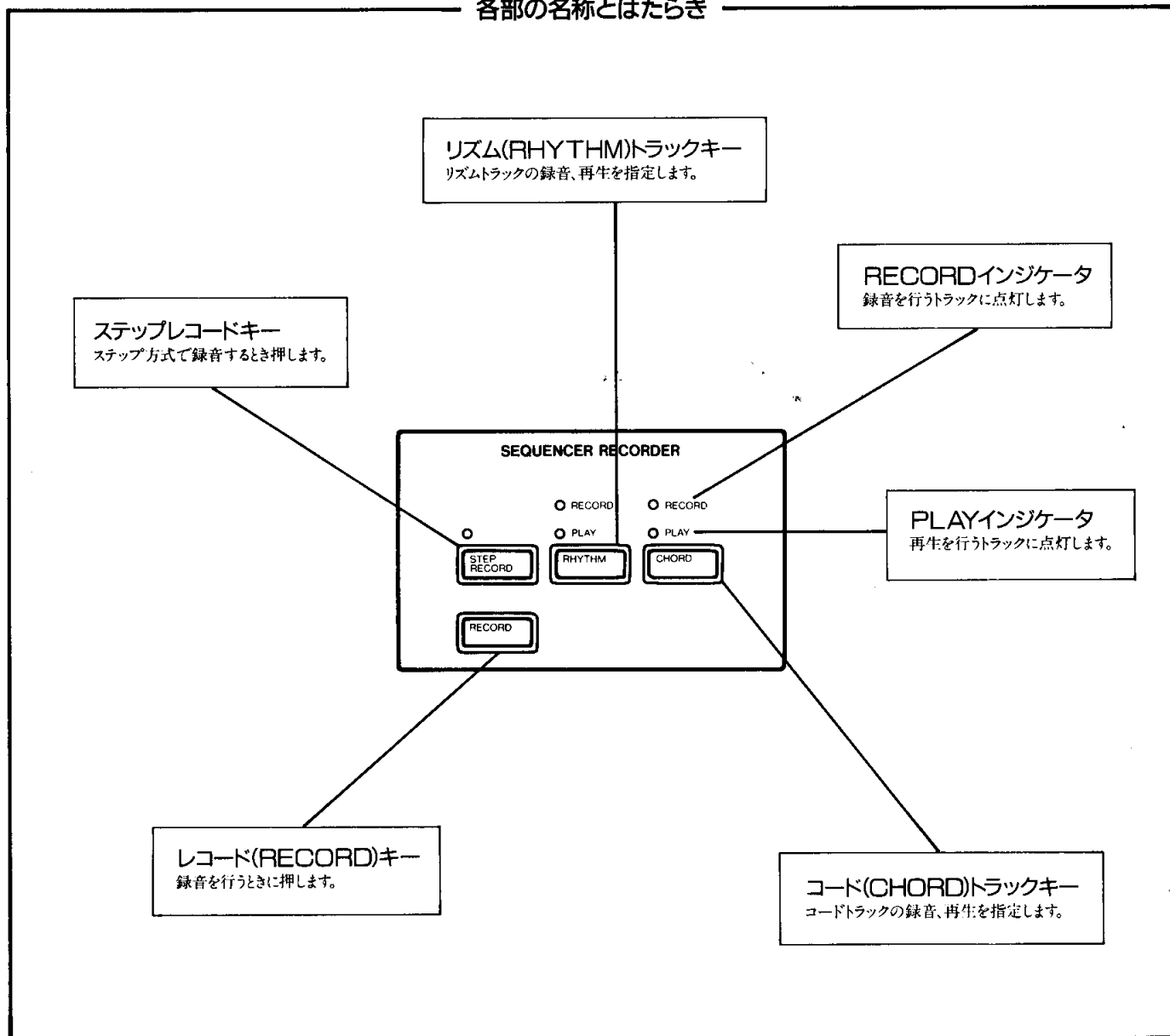
のように録音されている場合は「トラック2」を一番最後にONします。

# 6

## シーケンサーレコーダー部(DSR-1000)

	ページ
1.トラックについて.....	31
2.録音①(リアルタイム方式).....	31
3.録音②(ステップ方式).....	32
4.再生.....	32

各部の名称とはたらき



# 6 シーケンサーレコーダー部(DSR-1000)

## 1. トラックについて

DSR-1000のシーケンサーレコーダーには、「リズム(RHYTHM)トラック」とコード(CHORD)トラックの2つのトラックがあります。





リズム(RHYTHM)……リズムパターンの切り換えによる演奏順序、フィルイン、イントロ、エンディング、及びテンポとテンポ変化をメモリーします。

コード(CHORD)……オートベース・コードパターンの演奏をメモリーします。


## 2. 録音①(リアルタイム方式)


### (1) リズムトラックの録音



①  を押しながら  を押します。(キーの上のRECORDインジケータが点灯します。)





②リズムコンポーザー部で、はじめに演奏するパターンを  、 ~  によって選択します。

③次のいずれかの方法で録音をスタートします。

•  を押して録音をスタート


•  を押して、イントロパターンから録音をスタート

•  を押してから  を押すと、フィルインから録音をスタート



④  、 ~  でリズムパターンを切り換えると、キーを押した小節を終えた時点で、次のリズムパターンに切り換わります。

★2小節パターンの1小節目を演奏中に、別の2小節パターンに切り換えると、そのパターンの2小節目から演奏されます。

★1小節パターンから2小節パターンに切り換えたとき、2小節パターンは必ず1小節目から演奏されます。

⑤  を押すことによって、任意の場所にフィルインを録音できます。


★フィルインのあとの2小節パターンは、必ず1小節目から演奏されます。


⑥演奏中   によってテンポの変化を録音することもできます。

⑦演奏中に「RHYTHM VOL.」を動かすと、それによる音量変化を録音します。たとえば、だんだん下げれば「フェイドアウト」効果を出すことも可能です。

⑧次のいずれかの方法で録音を終了します。

•  を押すと、その瞬間で録音を終了します。

•  を押すと、エンディングパターンを演奏して終了します。


•  を2回押すと、エンディングパターンをテンポを落として演奏して終了します。

### (2) コードトラックの録音


コードトラックは、コードの変化を録音することによって、ベース・コードパターンにコード進行を与えるためのトラックです。オートベース・コード機能による演奏を録音するトラックと考えるとわかりやすいでしょう。

①  を押しながら  を押します。(キーの上のRECORDインジケータが点灯します。)

②スプリットポジション「▼」より左側の鍵盤で、はじめのコードを弾くと、その瞬間から録音をスタートします。

はじめを休符にしたい場合、 を押して録音をスタートします。

③スプリットポジション「▼」より左側の鍵盤でコードを押さえて、コード進行を録音します。

④  を押して、録音を終了します。

### 3. 録音②(ステップ方式)

#### (1) リズムトラックの録音

① **RECORD** を押しながら **RHYTHM** を押します。(キーの上の RECORDインジケータが点灯します。)

② **STEP RECORD** を押します。(キーの上のインジケータが点灯します。)

③ リズムコンポーザー一部で、はじめに演奏するパターンを **BANK A**、**BANK B**、**1** ~ **16** によって選択します。

④ “ $\circ$ ”の書かれた鍵盤を1回押すと、テンポインジケータの表示が“1”から“2”に変わります。これは、1小節目は③で選んだリズムパターンが録音されたことを表します。

★③で選択したリズムパターンが3拍子の場合も、上記の操作でかまいません。

⑤ つづいて“ $\circ$ ”の鍵盤を1回押すと、2小節目も③で選んだリズムパターンで録音されます。

⑥ リズムパターンを切り換えるときは次のようにします。

・他の番号のリズムパターンに切り換えるときは、**BANK A**、**BANK B**、**1** ~ **16** で次に演奏するパターンに切り換えてから、そのパターンを演奏する小節の数だけ、“ $\circ$ ”の鍵盤を押します。

・フィルインを入れるときは、**FILL IN** を押してから“ $\circ$ ”の鍵盤を押します。

⑦ テンポの変化を録音するときは、**◀**、**▶** でテンポを変えてから“ $\circ$ ”“ $\circ$ ”“ $\circ$ ”のいずれかの鍵盤を押します。

たとえばテンポ“118”の曲の途中で



のように入力すると



のように最小で1拍ごとに、テンポを変えることができます。

⑧ 次のいずれかの方法で録音を終了します。

・ **STOP** を押すと、その拍で録音を終了します。

・ **STEP STOP** を押したあと、2小節目“ $\circ$ ”などで小節を進めると、テンポ表示に切り換わり、録音を終了します。

#### (2) コードトラックの録音

① **RECORD** を押しながら **CHORD** を押します。(キーの上の RECORDインジケータが点灯します。)

② **STEP RECORD** を押します。(キーの上のインジケータが点灯します。)

③ スプリットポジション“▼”より左側の鍵盤で、コードを押さえながら、“ $\circ$ ”“ $\circ$ ”“ $\circ$ ”の鍵盤を押してそのコードの演奏小節数、拍数を指定します。  
テンポインジケータには、小節数と拍数が表示されています。

④ **STOP** を押して録音を終了します。

### 4. 再生

録音を終了すると、録音されたトラックのPLAYインジケータが点灯します。このとき、トラックキーを押すことによって、それぞれのトラックのON/OFFの切り換えを行います。

- **PLAY RHYTHM** 点灯しているトラックの内容は再生されます。
- **PLAY RHYTHM** 消灯しているトラックの内容は再生しません。

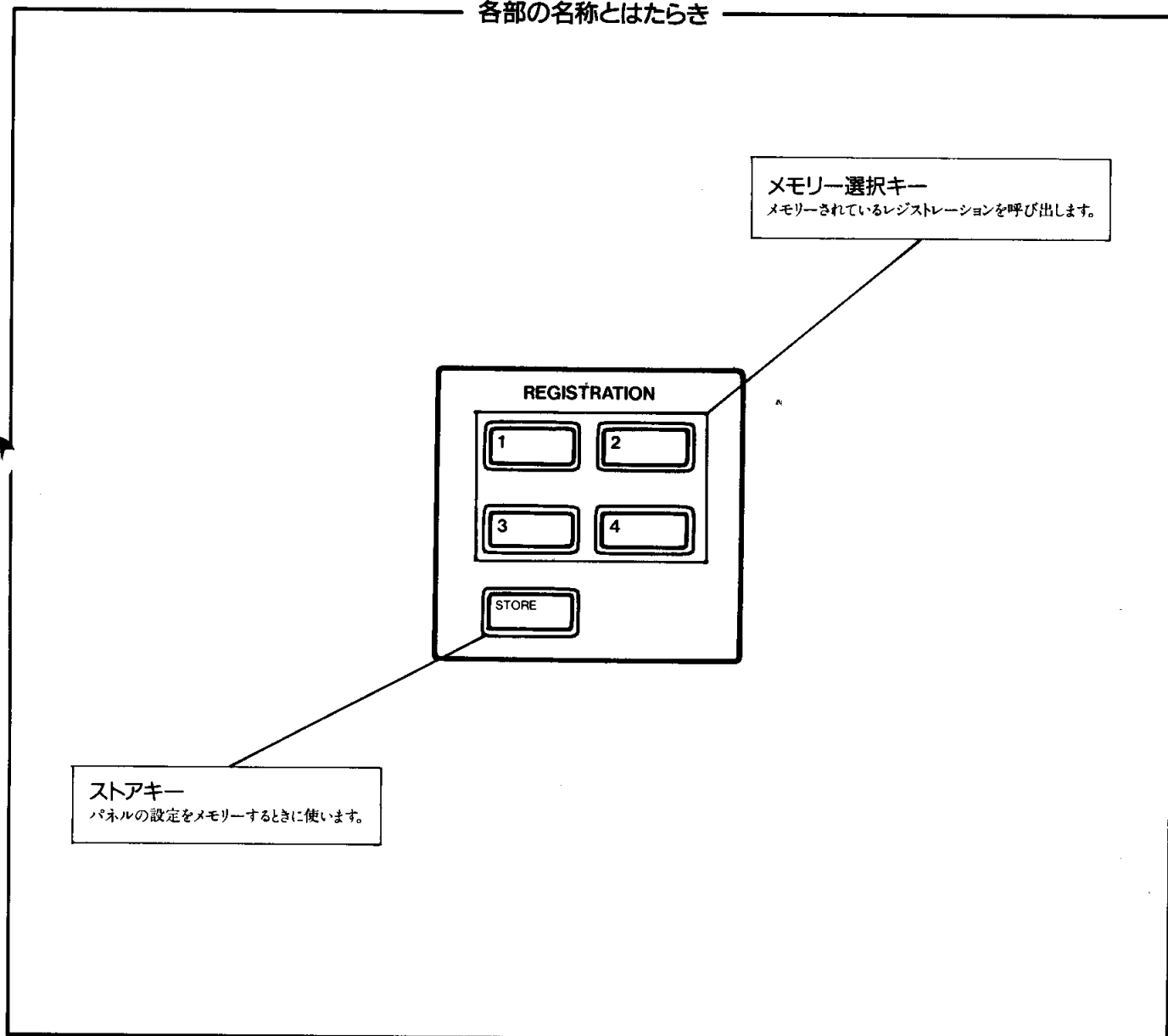
★リズムトラックがOFFの場合も、リズムコンポーザー一部で選択されているリズムパターンは演奏されます。

# 7

## レジストレーションメモリー部 (DSR-2000のみ)

1. レジストレーションメモリーとは.....	ページ 34
2. メモリーの方法.....	34
3. メモリーの呼び出し.....	34

各部の名称とはたらき



# レジストレーションメモリー部 (DSR-2000のみ)

## 1. レジストレーションメモリーとは、

“レジストレーションメモリー”とは、パネル上の設定状態を4種類記憶し、キー1つを押すことでそれらを瞬時に再現できるというものです。




〈レジストレーションとしてメモリーされる内容〉

- ・音色番号
- ・スプリットあるいはデュアルのON/OFF
- ・スプリット、デュアル時は、UPPERとLOWERそれぞれの音色番号
- ・オートベース、オートコード機能のON/OFF
- ・ポルタメントのON/OFF
- ・スプリットポジション
- ・テンポ
- ・リズムパターン番号

これによって、たとえばデュアルで2つの音色をミックスして作った音色をレジストレーションメモリーに入れておき、必要なときにすばやく呼び出す、といったことができます。(すなわち、2つの音色の組み合わせをメモリーしておけるわけです。)

## 2. メモリーの方法



①レジストレーションメモリーに入れたい設定状態をセットします。

②レジストレーションメモリー部の  を押しながら、 ~  のいずれかを押し、その番号のメモリーに、設定状態が書き込まれます。

★新たにメモリーを行うと、以前にその番号に入っていた内容は消去されます。

★ご購入時にレジストレーションメモリーに入っている内容は消してしまっても復活させることができます。(⇒45ページ)

## 3. メモリーの呼び出し

レジストレーションメモリー部の  ~  を押すと、そのメモリーに入っていた設定状態で、パネルがセットされます。

★リズムコンポーザー一部がプログラム中であったり、シーケンサーレコーダー一部のトラックが“PLAY”状態のときは、“スプリット”“デュアル”“オートベース・コード機能”をONするようなレジストレーションメモリーを呼び出しても、はたらかません。

# 8

## 音作りのしくみとポイント

	ページ
1. 音源のしくみ.....	36
2. かたい音とやわらかい音.....	37
3. 広がりのある音色を得るために.....	37
4. ユーザー音色の元音色.....	37

# 8音作りのしくみとポイント

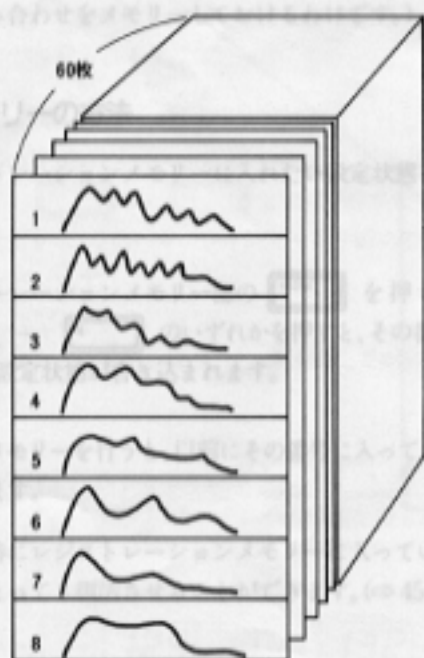
## 1. 音源のしくみ

DSR-2000/1000は“FM変調方式”による音源を搭載しています。これは、1983年ヤマハが発売したデジタルシンセサイザー“DX7”のものと同様ですが、本機ではより効率的な音作りを行えるよう、いくつかの工夫があります。

### (1) 480種類の波形データを内蔵

本機にはあらかじめ、480種類の波形データが内蔵されています。それらは、8種類を1つのテーブルにまとめてあります。すなわちテーブルは60種類ということになります。そして、各テーブルの中から1つずつ波形データを選び、それを利用して作った音色を“プリセットボイス”として、60種類×40～99に配置しました。ですから、音色を作成するとき、もともとなる音色を選ぶことは、波形データのテーブルを選ぶことを意味します。

### 波形データのテーブル



### (2) 2種類のアタックコントロール

本機は音色を作成する上で大変重要な“音のアタック時のコントロール”を2つもちます。これは1つ(ATTACK 2)が、アタック時の音量変化、すなわち立ち上がり時間をコントロールするのに対し、もう一方(ATTACK 1)では、アタック時の音色変化をコントロールすることによって、より幅広い音作りを可能とするものです。

### (3) 音色ごとのボリューム設定

電気的には同じレベルであっても、私たちの耳には違った音量で聴こえてしまう音色が案外あるものです。本機では、各音色ごとにボリューム設定が行えますので、音色ごとの音量のバラつきがなくなるだけでなく、オートベース・コード機能使用時のベースとコードの音量バランスの変更なども容易に行えます。

### (4) コーラス機能の搭載

本機はコーラス機能を内蔵していますが、これによってステレオ感のある音の広がりを実現することができます。



## 2. かたい音とやわらかい音

“かたい”と感じる音と“やわらかい”と感じる音色は、いったいどこに違いがあるのでしょうか。

ふつう“かたい”と感じる音色というと|ピアノ、パイプ、マリンバ、グロッケン、ベル…などが挙げられます。

また“やわらかい”と感じる音色というと|ストリングス、フルート、ホルン…といったものが挙げられます。

これらをもとに、音色を“かたく”するには、あるいは“やわらかく”するにはどうしたらよいか考えてみましょう。

### (1) 音のアタック

上記の両者は、まずアタックに大きな違いがあります。すなわち、

“かたい音色”は、アタックが速く

“やわらかい音色”は、アタックが遅い

ということです。

ここでのアタックとは、音の立ち上がり時間、すなわち音量のアタックをさしますので、DSRのボイスデータだと“ATTACK2”ということになります。

▷“かたい音色”にするには、“ATTACK2を下げる”

▶“やわらかい音色”にするには、“ATTACK2を上げる”

ということがいえます。

### 2) 音の明るさ

音色の明るさについては、次のような傾向がうかがえます。

“かたい音色”は、明るい感じの音に多く、

“やわらかい音色”は、丸みを帯びたおとなしい感じの音に多い。

DSRのボイスデータだと“BRILLIANCE”でそれをコントロールすることができます。

▷“かたい音色”にするには、“BRILLIANCEを上げてみる”

▶“やわらかい音色”にするには、“BRILLIANCEを下げてみる”

### (3) 余韻の長さ

これは前出の2グループにはあまりいえませんが、余韻の長さも若干影響を与えるものと思われます。余韻の長さは“RELEASE”でコントロールします。

▽“かたい音色”にするには、“RELEASEを1にする”

▼“やわらかい音色”にするには、“RELEASEを上げる”

## 3. 広がりのある音色を得るために

### (1) コーラスの利用

ボイスデータ中の“CHORUS(コーラス)”を“ON”にすることによって、ステレオ感のある音にすることができます。また、同時に輪郭のぼやけたような音になります。したがって、粒立ちのはっきりとした音にしたいときは、コーラスは“OFF”にしてください。

### (2) ビブラートをかける

“VIBRATO DEPTH”(“VIBRATO”)によって、ビブラートのかかった音にすると、音から“直線的な要素”が抜けて、ゆったりとした音になります。ただし、かけ過ぎは音質を変えてしまいますから、せいぜい“4”から“5”ぐらいがよいでしょう。

## 4. ユーザー音色の元音色

ご購入時にユーザーボイス(00~39)に入っている音色は、下のようプリセットボイス(40~99)のいずれかをもとに作成したものです。音作りの参考にしてください。

ユーザー音色 No.	もともとなった音色 No.	ユーザー音色 No.	もともとなった音色 No.	ユーザー音色 No.	もともとなった音色 No.	ユーザー音色 No.	もともとなった音色 No.
00	40	10	60	20	79	30	84
01	56	11	46	21	91	31	88
02	61	12	91	22	93	32	72
03	85	13	62	23	44	33	91
04	76	14	72	24	47	34	90
05	69	15	69	25	43	35	60
06	66	16	57	26	52	36	53
07	53	17	99	27	64	37	94
08	56	18	74	28	60	38	99
09	73	19	58	29	89	39	93

# 9

## リズムパターン作成のポイント

1. リズムの基礎	ページ
2. バリエーションをつくる	39

# 9リズムパターン作成のポイント

## 1. リズムの基礎

ドラムスの各楽器(⇒9ページ参照)をみた場合、リズム感の基礎となっているのは、なんといっても“SD(スネアドラム)”と“BD(バスドラム)”です。特に、スネアドラムが、2拍目と4拍目をたたいてリズムの多いポップス系の曲では、バスドラムのタイミングが重要なポイントとなってきます。

下の16パターンを実際にバンクBの1-16に書き込んで、1つずつ切り換えながら聞いてみてください。

パターン1-13までは、スネアドラムはだいたい2拍目、4拍目に入っていますが、バスドラムのタイミングの微妙な違いによって、かなり違ったノリになっていることがわかるでしょう。

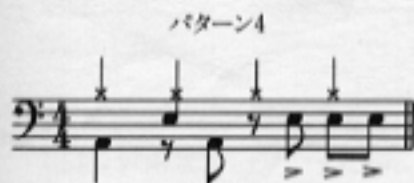
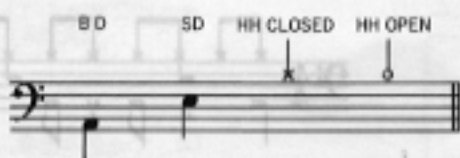
バスドラムのタイミングだけでビート感を出すこともできるわけです。

また、パターン1-4のように、8ビートでありながらハイハットは1拍ずつ、というのもポップスには少なくありません。最小限の音数でビート感を出す、という練習もしてみましょう。

## 2. バリエーションをつくる

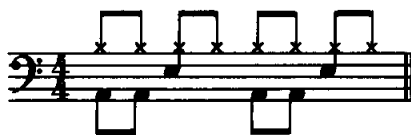
スネアドラム、バスドラムによるリズムの土台が出来上がったなら、それをバンクBの1-16のいくつにも書き込んでみましょう。(この時点では同じパターンがいくつもの番号に入っていることになります。)このあと、その中の1つを選び、その上に4分音符でHH CLOSEDを重ね、それを再び同じ番号に書き込んでおきます。また別のものには、8分音符でHH CLOSEDを重ねさらに、別のものにはそれにタムを加えて、……というようにスネアドラムとバスドラムのリズムを土台にいくつものバリエーションを作るのです。微妙に変化のあるパターンを数多く作り、シーケンサーレコーダーのトラック5(リズムトラック)で、それらをうまく切り換えて録音すると、イキイキとした躍動感のあるリズムが得られるでしょう。

## 各楽器の記譜について

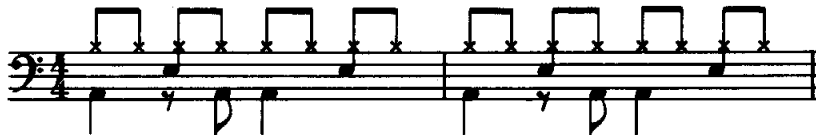


## 9 リズムパターン作成のポイント

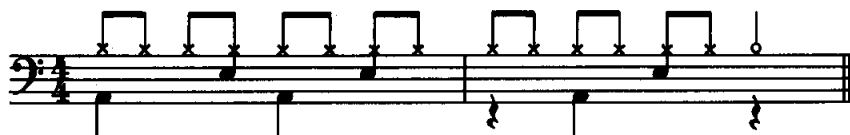
パターン10



パターン11



パターン12



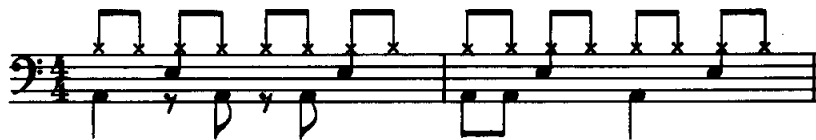
パターン13



パターン14



パターン15



パターン16



# 10

## データの保存

	ページ
1. データの保存とは.....	42
2. RAMパックへの保存.....	42
3. カセットテープへの保存.....	44
4. 工場出荷時のデータの復活.....	45

# 10データの保存

## 1. データの保存とは

DSR-2000、DSR-1000で作成した音色データや演奏データなどは、別売のRAMパックか、市販のカセットテープのいずれかに保存することができます。これによって、音色や曲のライブラリーを増やすことができます。

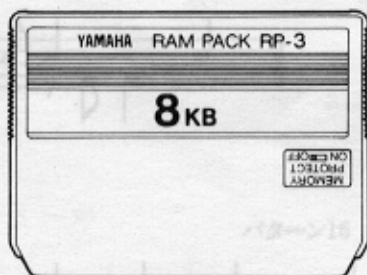
〈保存されるデータ〉

- ・USER VOICE 00~39の音色データ
- ・BANK B1~16のリズム・ベース・コードパターンデータ
- ・シーケンサーレコーダーの演奏データ
- ・レジストレーションメモリー1~4

## 2. RAMパックへの保存

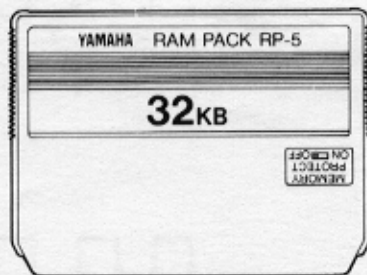
### (1) RAMパックの種類

RAMパックは現在下の2種類が発売されており、保存できるデータの範囲が異なります。



RP-3

このRAMパックには、「USER VOICE 00~39の音色データ」と「BANK B1~16のリズム・ベース・コードパターンデータ」及び「レジストレーションメモリー1~4」を保存することができます。（その他のデータは保存できません。）

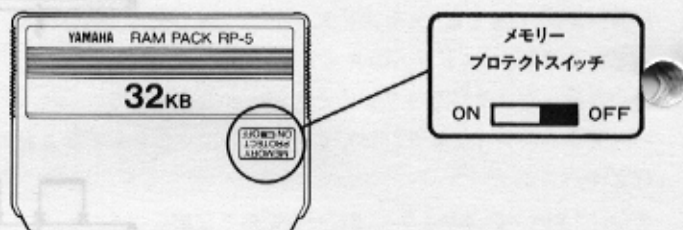


RP-5

このRAMパックには、DSR-2000、DSR-1000で作成したすべてのデータ(1.データの保存参照)を保存することができます。

### (2) メモリープロテクトスイッチ

RAMパックには、下図のように「メモリープロテクトスイッチ」と呼ばれるものがあります。これは、いわばカセットテープやビデオテープについている「誤消去防止ツメ」のようなもので、これが「ON」のときは、RAMパックにデータを書き込むことができません。

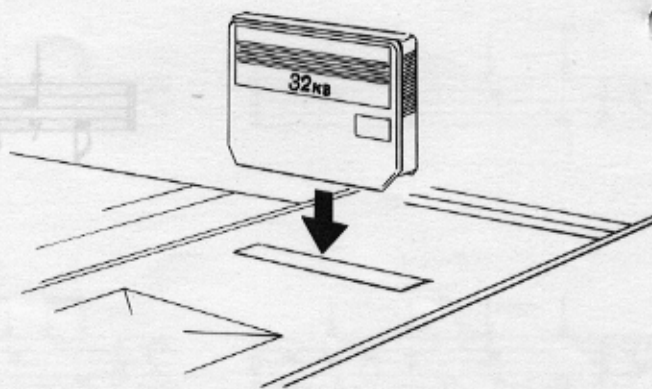


★RAMパックにデータを保存するときは、必ず「OFF」にしてください。

★大切なデータの入ったRAMパックのメモリープロテクトスイッチは「ON」にしておくことをおすすめします。

### (3) データの保存

①左図のように、RAMパックをスロットに差し込みます。



②  を押します。

（データを書き込んでいる間、キーの上のインジケーターが点灯します。）

③インジケーターが消えたら、作業は終了です。もし、インジケーターが点滅したときは、データの保存が正しく行われなかったことを表します。再度②の操作を行ってください。（RAMパックのメモリープロテクトスイッチがONのときも点滅します。）

**(4) データの読み取り**

RAMパックに保存したデータを読み取らせるための操作手順を下に示します。

①RAMパックをスロットに差し込みます。

②  を押します。

(データを読み取っている間、キーの上のインジケータが点灯します。)

③インジケータが消えたら、作業は終了です。もし、インジケータが点滅したときは、データの読み取りが正しく行われなかったことを表します。再度②の操作を行ってください。

★RAMパックのメモリープロテクトスイッチのON-OFFに関わらず読み取りはおこなえます。


**(5) 1音色データの保存・移動**


(3)では、本体内の00~39のすべての音色データがRAMパックに保存されますが、次に示す方法を用いることによって、ある1つの音色データだけをRAMパックに保存したり、RAMパックの中のある1音色データだけを別のRAMパックに移動することができます。

①保存(あるいは移動)したい音色がRAMパックに入っているときは、(4)の操作によってまずデータを本体内に読み取らせます。

②保存したい音色を数字キーで呼び出します。

③②の音色を保存するRAMパックを差し込み、その中のデータを(4)の操作によって本体内に読みとらせます。このとき、②で呼び出した音色は消えずに残っています。



④シンセサイザ一部の  を押しながら数字キーを押して、USER VOICE 00~39のいずれかに、音色データを書き込みます。


⑤  を押して、データをRAMパックに保存します。


**(6) 1パターンデータの保存・移動**

(3)では、本体内のBANK B1~16すべてのパターンデータがRAMパックに保存されますが、次に示す方法を用いることによって、ある1つのパターンデータだけをRAMパックに保存したり、RAMパックの中にある1つのパターンデータだけを別のRAMパックに移動することができます。

①保存(あるいは移動)したいパターンがRAMに入っているときは、(4)の操作によってまずデータを本体内に読み取らせます。


②保存したいパターンを  ~  を押して選択します。

③  を押します。(②で選んだパターンが演奏されます。)

④  を押します。

⑤②で選んだパターンを保存したいRAMパックを差し込み、その中のデータを(4)の操作によって本体内に読みとらせます。このとき、②で選択したパターンは消えずに残っています。

⑥リズムコンポーザー部の  を押しながら   のいずれかを押して、パターンデータを書き込みます。

⑦  を押して、データをRAMパックに保存します。

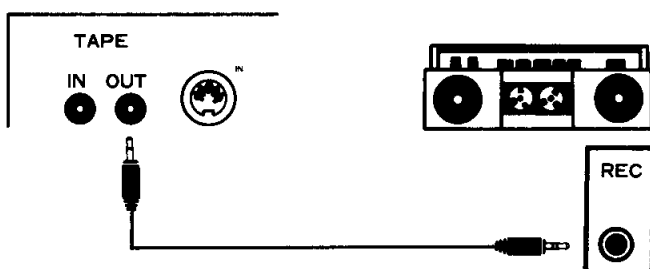
## 3. カセットテープへの保存 (DSR-2000のみ)

## (1) 使用するカセットテープ

カセットテープは市販のものでかまいませんが、ノーマル(Normal)ポジション用を使用してください。また、「コンピューターデータ用」として発売されているものなら、なお結構です。

★片面5分以上のテープをお使いください。

## (2) データの保存



①上の図のように、本機の「TAPE OUT」とカセットレコーダーの「REC」あるいは「LINE IN」を接続してください。(ミニプラグコード)

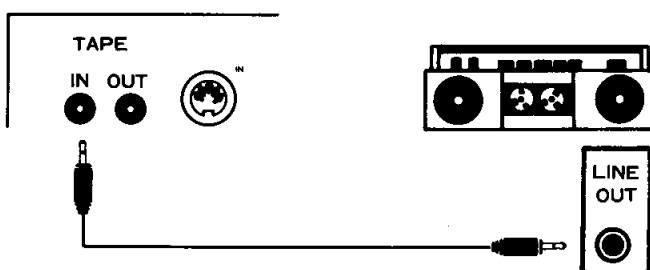
②カセットテープを少々再生し、テープのはじめのリーダーテープの部分を送ります。

③カセットレコーダーを、録音状態にします。(録音ボタン+再生ボタン)

④ **TO PACK/TAPE** を押すと、本体内のデータがオーディオ信号の形で出力されます。(この間、キーの上のインジケータが点灯します。) 約4分半程度で終了します。

⑤インジケータが消えたら、カセットテープを停止し、録音を開始した部分まで巻き戻します。

⑥下の図のように、本機の「TAPE IN」とカセットレコーダーの「LINE OUT」を接続します。



⑦ **TO PACK/TAPE** と **FROM PACK/TAPE** の両方を押します。(ベリファイといって、カセットテープに正しくデータが録音されているかを確認するための操作です。)

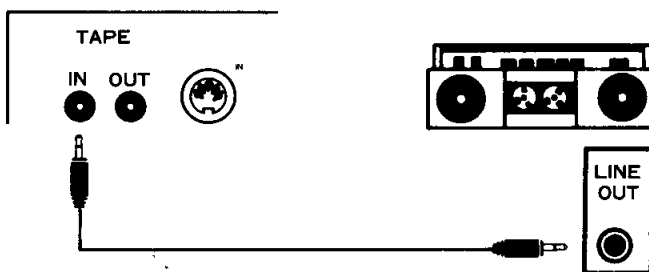
⑧カセットレコーダーを再生状態にします。

⑨ **TO PACK/TAPE** **FROM PACK/TAPE** の上のインジケータが消えたら「OK」。もし点滅した場合は、正しくデータが録音されていないので、再度①から操作をやり直してください。

★PACKが差してあると行えませんので抜いてから行ってください。

## (3) データの読み取り

カセットテープに保存したデータを本体に読み取らせるための操作手順を下に示します。



①上の図のように、本機の「TAPE IN」とカセットレコーダーの「LINE OUT」を接続します。

② **FROM PACK/TAPE** を押します。

③カセットテープを再生状態にします。(録音されているデータ信号を本機に送ります。) 約4分半で終了します。

④ **FROM PACK/TAPE** の上のインジケータが消えたら、データの読み取りは完了です。もし、インジケータが点滅したときは、正しくデータを読み取れなかったことを表します。再度②からの操作を行ってください。

★PACKが差してあると行えませんので抜いてから行ってください。



#### 4. 工場出荷時のデータの復活

シンセサイザー部のユーザーボイスやリズムコンポージャー部のバンクBなど、本機のメモリーにデータを書き込むと、以前そこに入っていたデータは消えますが、ご購入時のDSR-2000/1000に入っているデータ(ファクトリーデータといいます)だけは、下の操作によっていつでも復活させることができます。

★データを復活させた場合、現在メモリー内に入っているデータは(それがあなたの苦心の末の作品であったとしても)消えてしまいますのでご注意ください。

##### (1) ユーザーボイス(00~39)とレジストレーションメモリーの復活

シンセサイザー部の **1** と **0** のキーを押しながら、電源を入れます。

##### (2) リズムコンポージャー部バンクB(1~16)のバターの復活

シンセサイザー部の **2** と **0** のキーを押しながら、電源を入れます。

##### (3) シーケンサーレコーダー部のデータ(DSR-2000のデモ曲)の復活

シンセサイザー部の **3** と **0** のキーを押しながら、電源を入れます。

##### (4) (1)~(3)すべてのデータの復活

シンセサイザー部の **4** と **0** のキーを押しながら、電源を入れます。

★DSR-2000のデモ曲を復活させる場合、ユーザーボイスやリズムパターンが変更されていると(3)の復活を行っても、正しく再生されません。そのときは(4)の復活を行ってください。

# 11

## MIDI




	ページ
1. 送信チャンネルの設定 .....	47
2. 受信チャンネルとオムニモードの設定 .....	47
3. スプリットセンドモード(SPLIT SEND MODE) .....	48
4. シーケンサーセンドモード(SEQUENCER SEND MODE) .....	48
5. マルチチャンネル・レシーブモード(MULTI-CH RECEIVE MODE) .....	49
6. マルチチャンネル受信時の外部/内部選択 .....	50
7. プログラムチェンジの送受信ON/OFF .....	51
8. テンポクロックの選択 .....	51
9. ローカルコントロール .....	52
10. パネルデータの送信 .....	53
11. 音色(ボイス)データの送信 .....	53
12. 全データの送信 .....	53

# 11 MIDI

## 1. 送信チャンネルの設定

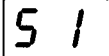
本機のMIDI送信チャンネルは、次のようにして設定します。

★シーケンサーレコーダーの各トラック内容を、異なるMIDIチャンネルで送信する場合は「4.シーケンサーレコーダーの送信チャンネル(⇒48ページ)」を参照ください。


- ①  を押しながら、リズムコンポージャー一部の  を押します。  は押しつづけます。

テンポインジケータが下のような表示になります。

Send 1ch



(これは送信チャンネルが「1」であることを表します。)

- ③  を押しつづけながら、「1~16」の鍵盤のいずれかを押し、送信チャンネルを設定します。




〈ここで設定した送信チャンネルで送信される内容〉

- ・鍵盤のON/OFF
- ・鍵盤のタッチの強弱(DSR-2000のみ)
- ・ピッチベンダー
- ・モジュレーションホイール
- ・ポルタメントのON/OFF
- ・音色を切り換えた場合、その音色番号
- ・サスティン・フットスイッチ
- ・ボリューム(SYNTH VOLUME)

## 2. 受信チャンネルとオムニモードの設定

本機のMIDI受信チャンネルは、次のようにして設定します。


★異なる4音色を、別々のMIDIチャンネルで同時にコントロールする場合は、「5.マルチチャンネル受信(⇒49ページ)」を参照ください。

- ①  を押しながら、リズムコンポージャー一部の  を押します。  は押しつづけます。

②テンポインジケータが下のような表示になります。




(これは、すべてのチャンネルを受信する「オムニ・オン」の状態であることを表します。)

- ③  を押しつづけながら、「1~16」の鍵盤のいずれかを押し、テンポインジケータが下のような表示となり、このとき「オムニ・オフ」で受信チャンネルが1~16のいずれかに限定されます。

Receive 1ch



(これは1チャンネルだけを受信する状態です。)

 を押しながら、「17」の鍵盤を押すと、テンポインジケータが下のような表示となり、このとき「オムニ・オン」、すなわち1~16のすべてのチャンネルを受信する状態になります。



★マルチチャンネルレシーブモードがONになっているとALL(オムニ・オン)にはなりません。

〈ここで設定した受信チャンネルで本機が受信する内容〉

- ・鍵盤のON/OFF
  - ・鍵盤のタッチ
  - ・ピッチベンダー
  - ・モジュレーションホイール
  - ・ポルタメントのON/OFF
  - ・音色番号
  - ・サスティン・フットスイッチ
  - ・ボリューム(SYNTH VOLUME, LOWER VOLUME)
- すべてDSR-2000、DSR-1000とも

★DSR-1000は鍵盤のタッチの強弱を識別しませんが、タッチの強弱を識別する鍵盤をもつ楽器(DSR-2000やCLP-300など)とMIDI接続し、その鍵盤を弾けばタッチによって音の変化が得られます。




### 3. スプリット・センドモード (SPLIT SEND MODE)

スプリット・センドモードをONにすると、シンセサイザー一部でスプリット(SPLIT)にした場合、及びリズムコンポーザー一部でオートベースコード機能を使用したときに、スプリットポジション(SPLIT POSITION)より左(低域)側の演奏情報が2チャンネルで送信されます。

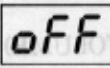
したがって、1送信チャンネルを2チャンネル以外に設定することによって、スプリットポジションの右側と左側の演奏を、異なるMIDIチャンネルで送信することができます。


〈スプリット・センドモードON時に2チャンネルで送信される内容〉

- ・スプリットポジションより左側の鍵盤のON/OFF
- ・スプリットポジションより左側の鍵盤のタッチ(DSR-2000のみ)
- ・サスティン・フットスイッチのON/OFF
- ・LOWER側の音色番号を切り換えたとき、その音色番号
- ・ボリューム(LOWER VOLUME)

①  を押しながら、リズムコンポーザー部の  を押します。  は押しつづけます。

②テンポインジケータが下のような表示になります。

 (これはスプリット・センドモードがOFFであることを表します。)

③  を押しながら、1°の鍵盤(一番左側)を押すことに、スプリット・センドモードのON/OFFが切り換わります。

★このモードに入ると4.シーケンサーセンドモード°5.マルチチャンネル・レシーブモードはOFFになります。

### 4. シーケンサー・センドモード (SEQUENCER SEND MODE)

シーケンサー・センドモードを°ONにする、シーケンサーレコーダーのトラック1~4の内容を下のように別々のMIDIチャンネルで送信します。これによって、本機のシーケンサーレコーダーで外部MIDI楽器を演奏させることができます。

DSR-2000

トラック	MIDI送信チャンネル
1	1ch
2	2ch
3	3ch
4	4ch

DSR-1000

コード音	1ch
ベース音	4ch




〈送信する内容〉

- ・プログラム(音色)チェンジ
- ・音量(コントロールチェンジ 7)
- ・ポルタメントON/OFF(コントロールチェンジ 65)
- ・ピッチベンダー

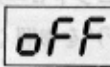
★シーケンサー・センドモードが°OFF°のときは、トラックの内容をMIDI送信しません。


★DSR-2000のトラック1,4に、リズムコンポーザー一部で作成した°コード/ベースパターン°の演奏を録音してあるときは、それぞれのパターンの演奏内容(実際に演奏される内容)をMIDI送信します。

★シーケンサー・センドモードが°ON°のときは、°3.スプリット・センドモード°°5.マルチチャンネル・レシーブモード°は°OFF°になります。

①  を押しながら、リズムコンポーザー部の  を押します。  は押しつづけます。

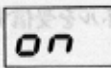
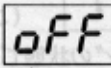
②テンポインジケータが下のような表示になります。

 (これは、シーケンサー・センドモードが°OFF°であることを表します。)

③  を押しながら、1°の鍵盤(一番左側)を押すことに、シーケンサー・センドモードのON/OFFが切り換わります。

シーケンサー・センドモードON

シーケンサー・センドモードOFF

 ←→ 

### 5. マルチチャンネル・レシーブモード (MULTI-CH RECEIVE MODE)

マルチチャンネル・レシーブモードを“ON”にすると、下のように本機(DSR-2000/1000)の異なる4音色を別々のMIDIチャンネルでコントロールすることができます。これによって、本機をマルチ音色の音源として使用することができます。

チャンネル	発音数	MIDI受信チャンネル
1	4音	1ch
2	2音	2ch
3	1音	3ch
4	1音	4ch
リズム音色	8音	15ch

〈受信する内容〉

- ・音量(コントロールチェンジ7)
- ・プログラムチェンジ(チャンネル1~4のみ)
- ・サステインON/OFF(チャンネル1~4のみ)
- ・ポルタメントON/OFF(チャンネル1~4のみ)
- ・ピッチベンダー(チャンネル1~4のみ)

★このモードに入ると、鍵盤を弾いても音が出なくなります。

★リズム音色チャンネルは、リズム楽器名の書かれた鍵盤の音程でMIDI NOTE ON/OFF(CH=15)によってリズム音色を鳴らすものです。

★各チャンネル(1~4)の音色番号は“6マルチチャンネル受信時の外部/内部選択”で指定できます。

★このモードに入ると、“3.スプリット・センドモード”“4.シーケンサー・センドモード”は“OFF”になります。

★このモードに入ると、“オートベース・コード機能”は使えなくなります。

★このモードに入ると、“シーケンサーレコーダー”は使えなくなります。

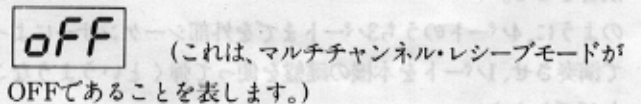
★このモードに入ったときの“2.MIDI受信チャンネル(⇒47ページ)”は、“MIDIモードメッセージ”のみ受信します。

★このモードに入ったとき、各チャンネルは次のように設定されています。

- ・ボリューム最大(コントロールチェンジ7=127)……但しリズム音色チャンネルは“RHYTHM VOL.”の設定状態
- ・ピッチバンド中心値(0000)
- ・ポルタメントOFF(コントロールチェンジ65=0)
- ・音色番号は現在パネルに表示されているもの

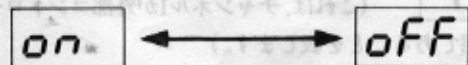
① **MIDI MODE** を押しながら、リズムコンポーザー部の **5** を押します。 **MIDI MODE** は押しつづけます。

②テンポインジケータが下のような表示になります。



③ **MIDI MODE** を押しながら“1”の鍵盤(一番左端)を押すごとに、マルチチャンネル・レシーブモードのON/OFFが切り換わります。

マルチチャンネル・レシーブモードON      マルチチャンネル・レシーブモードOFF



## 6. マルチチャンネル受信時の外部/内部選択

“5.マルチチャンネル・レシーブモード”をONにし、本機を異なる4音色に分割して演奏させる場合に、一部のチャンネルを本機の鍵盤によって演奏することができます。

たとえば――

チャンネル1(4音): ピ ア ノ ……外部シーケンサーによって演奏させる。

チャンネル2(2音): ブ ラ ス ……外部シーケンサーによって演奏させる。

チャンネル3(1音): フルート ……本機の鍵盤によって演奏する。

チャンネル4(1音): ベ ー ス ……外部シーケンサーによって演奏させる。

のように、4パートのうち3パートまでを外部シーケンサーによって演奏させ、1パートを本機の鍵盤を使って弾くというようなことができます。

① MIDI MODE を押しながら、リズムコンポーザー部の 6 を押します。 MIDI MODE は押しつづけます。

②テンポインジケータが下のような表示になります。

E 1 (これは、チャンネル1が外部コントロールされる状態であることを表します。)

★上のような表示が現れないときは、“5.マルチチャンネル・レシーブモード(⇒49ページ)”がOFFになっていると考えられます。必ず“マルチチャンネル・レシーブモード”は“ON”にしてください。

③ MIDI MODE を押しながら、リズムコンポーザー部の 6 を押すごとに、各チャンネル(1~4)とリズム音色チャンネル(15)それぞれの“外部(E)/内部(I)”選択状態が表示されます。

E 4 (これは、チャンネル4が外部コントロールされる状態であることを表します。)

④ MIDI MODE を押しながら、“1~4、15”の各鍵盤を押すごとに、それぞれのチャンネルの外部/内部コントロールが切り換わります。

I 3 (これは、チャンネル3が内部コントロール、すなわち本機の鍵盤によって演奏できる状態であることを表します。)

★チャンネル15(リズム音色チャンネル)は、内部コントロールを選択しても鍵盤で演奏することはできません。STARTキーを押したとき、リズムパターンが演奏されるようになります。

〈各チャンネルの音色番号の設定〉

チャンネル1~4を外部シーケンサーなどによってコントロールする場合、各チャンネルで使用する音色番号は、MIDIプログラムチェンジのほか、次のようにして設定することができます。

★マルチチャンネル・レシーブモードはONでなければなりません。

① MIDI MODE を押しながら、リズムコンポーザー部の 6 を押します。




② MIDI MODE を押しながら、音色番号を設定したいチャンネルの鍵盤“1~4のいずれか”を押して、そのチャンネルを“内部コントロール”にします。

③シンセサイザー部の数字キーで、音色番号を指定します。

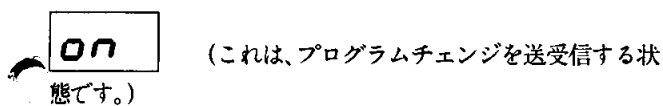
④②で“内部コントロール”にしたチャンネルの鍵盤を押して、再び“外部コントロール”にします。このときそのチャンネルは、③で指定した音色番号に設定されています。


## 7. プログラムチェンジの送受信ON/OFF

MIDIメッセージのうち、プログラムチェンジ（音色切り換え）情報だけの送受信を決定する機能です。

- ①  を押しなが、リズムコンポーザー部の  を押します。  は押しつづけます。

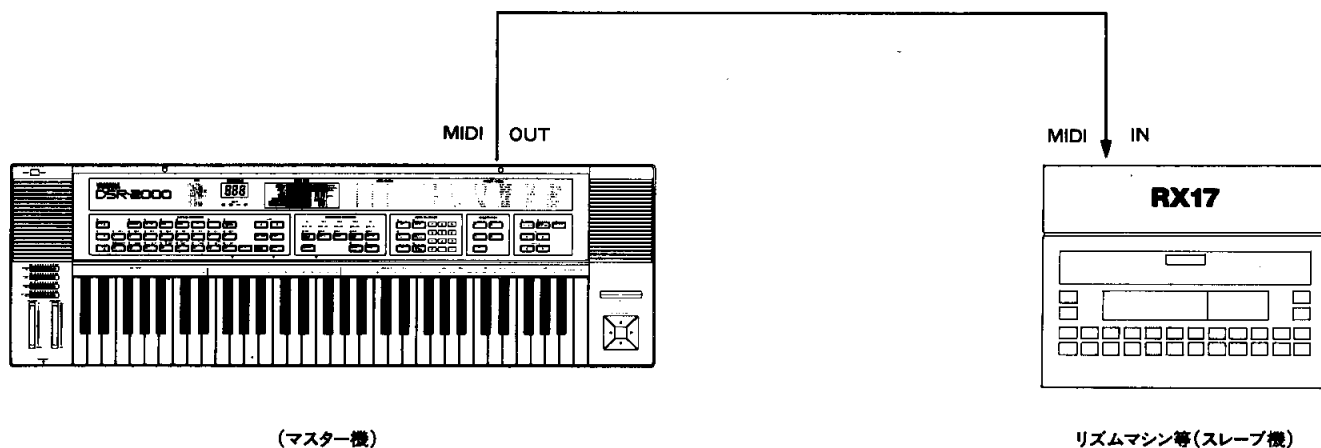
- ②テンポインジケータの表示が下のようになります。



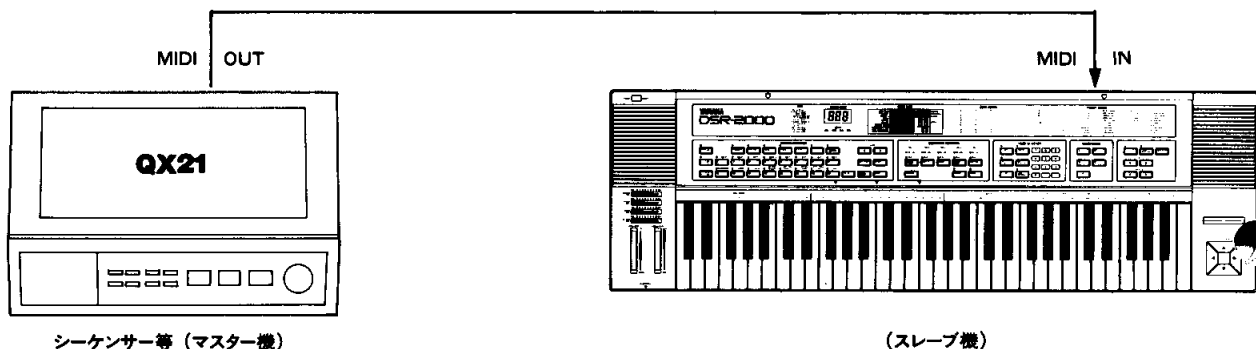
- ③  を押しなが、"1"の鍵盤(一番左端)を押すごとに、ON(プログラムチェンジを送受信する)/OFF(プログラムチェンジを送受信しない)が切り換わります。

## 8. テンポクロックの選択

シーケンサーレコーダー、及びリズム・ベース・コードパターンの演奏テンポクロックを選択します。下のように、本機のシーケンサーレコーダーのテンポをマスターとして、外部機器の演奏を同期させる場合は"インターナル(内部)クロック"を選択します。(通常の状態です。)



ところが逆に、外部機器の演奏テンポに、本機のシーケンサーレコーダーの演奏を同期させるときは、“エクスターナル(外部)クロック”を選択します。



★“外部クロック”を選択したときは、MIDI接続したマスター機をスタートしないかぎり、本機は演奏を行いません。

① **MIDI MODE** を押しながら、リズムコンポージャー部の **8** を押します。

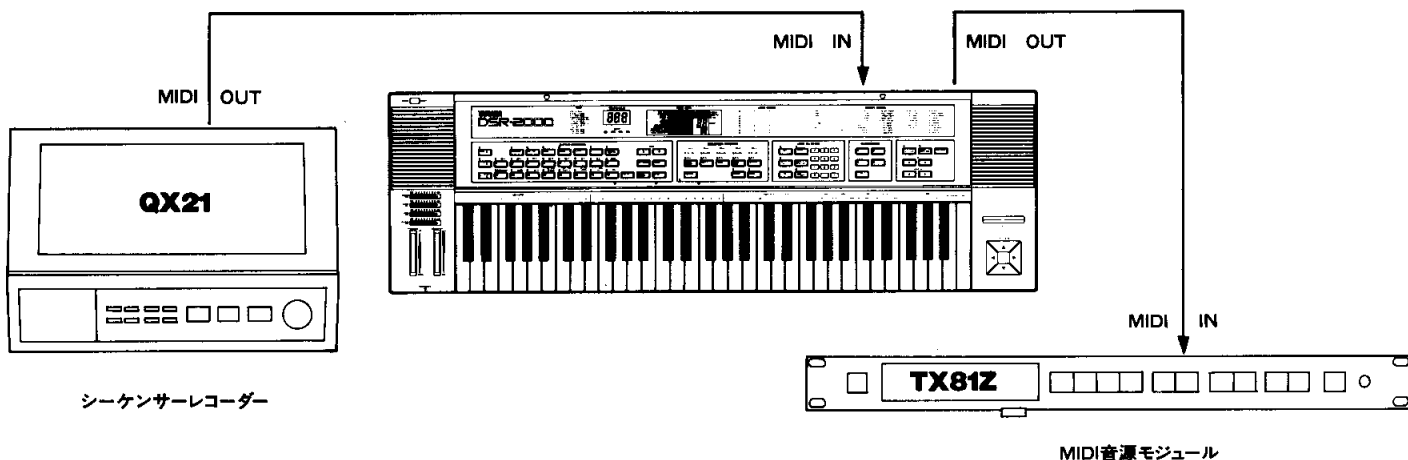
② **MIDI MODE** を押しながら、“1”の鍵盤(一番左端)を押すごとに、“外部クロック”と“内部クロック”が切り換わります。





### 9. ローカルコントロール


ローカルコントロールとは、本機の鍵盤部分と音源部分を内部で切り離す機能です。たとえば下のように、本機とMIDI音源モジュール、シーケンサーレコーダーを接続した場合、通常は本機の鍵盤を弾くと、スピーカーからはシーケンサーによる演奏と弾いた鍵盤の音の両方が得られます。この状態を“ローカルコントロールON”といいます。

もしここで“ローカルコントロール”を“OFF”にすると、本機の鍵盤部分は単なるMIDIキーボードとしてはたらし、本機の音源部分をコントロールするための鍵盤ではなくなります。したがって、本機の鍵盤を弾いたときMIDI音源モジュールは鳴りますが、本機の音は鳴らなくなります。しかしこのときも、シーケンサーレコーダーによる演奏は行われます。



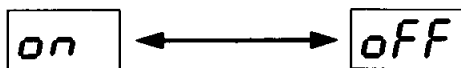


①  を押しながら、リズムコンポージャー部の  を押します。

②  を押しながら、「1」の鍵盤(一番左端)を押すごとに、ローカルコントロールのON/OFFが切り換わります。

ローカルコントロールON

ローカルコントロールOFF






★通常ローカルコントロールは「ON」にしておきます。OFFにすると、MIDIによる演奏情報を受信しないかぎり、音が出なくなります。

## 10. パネルデータの送信

DSR-2000/1000を2台以上MIDI接続した場合に、ある一台のパネル設定状態MIDI送信し、瞬時にすべてのDSRのパネル設定状態を同じにすることができます。

また、外部シーケンサーで本機をコントロールする場合、曲の前にこのパネルデータを録音しておく、本機の電源を入れるだけですべてをシーケンサーによってリモートコントロールすることができます。



①  を押しながら、リズムコンポージャー部の  を押します。


②  を押しながら、「1」の鍵盤(一番左端)を押すと、テンポインジケータの表示が一瞬下のように変わり、現在のパネル設定状態が送信されます。



## 11. 音色(ボイス)データの送信

本機のUSER VOICE(00~39)の40音色データ及びレジストレーションメモリーの内容を、MIDI送信することができます。これによって、もう一台のDSRに音色データを転送することができます。(受信するときは、特に操作はありません。)また、データファイラー等を利用すると、本機の音色のデータをディスクに保存しておくことができます。(12参照)

①  を押しながら、リズムコンポージャー部の  を押します。

②  を押しながら、「1」の鍵盤(一番左端)を押すと、テンポインジケータの表示が下のように変わり、現在00~39に入っている音色のデータ及びレジストレーションメモリー1~4をMIDI送信します。

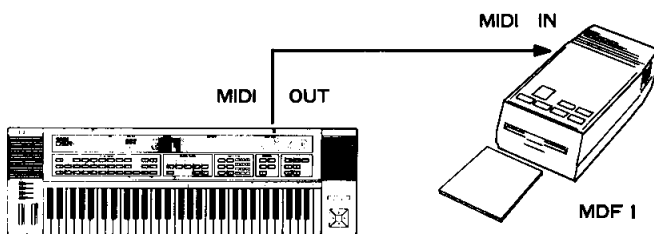
★データ量は、約7Kバイトです。





## 12. 全データの送信


本機で作成したすべてのデータをMIDI送信することができます。(パネルデータは含みません。)これによって、本機のリズムコンポージャー部やシーケンサーレコーダー部で作成した演奏データと、音色データなどを、もう一台のDSR(同機種)に転送することができます。(受信するときは、特に操作はありません。)また、データファイラー(MDF1など)の利用によって、本機のデータをディスクに保存しておくことができます。

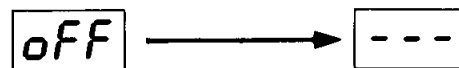
(MDF1を使用すると、クイックディスクにデータを保存することができます。)



★MDF1を利用した場合、一度に保存できるデータの量は59.9Kバイトまでです。したがって本機のシーケンサーレコーダー部に録音したデータ量がかなり多い場合は、保存できないことがあります。

①  を押しながら、リズムコンポージャー部の  を押します。

②  を押しながら「1」の鍵盤(一番左端)を押すと、テンポインジケータの表示が下のように変わり、下記のデータがMIDI送信されます。



〈送信されるデータ〉

- ・USER VOICE(00-39)
- ・リズム、ベース、コードパターンBANK B1~16
- ・シーケンサーレコーダー(トラック1~5)の録音データ
- ・レジストレーションメモリー(1~4)

★データ量は次のとおりです。

- ・USER VOICE……約7Kバイト
- ・リズム、ベース、コードパターン……約8Kバイト
- ・シーケンサーレコーダー……録音された量によって、10Kバイト以上で可変

# 12

## 資 料

1. コード早見表	ページ
2. MIDIデータフォーマット	55
3. オプション	56
4. MIDIインプリメンテーションチャート	57

### お詫びと訂正

DSR-2000/1000取扱説明書 本文中に誤りがあ  
りました。

お詫びして訂正致します。

#### ⑫ 資料

##### 1. コード早見表

セブンスコード F<sub>7</sub>

誤



正



\*は転回型、他は基本型です。

メジャーコード	マイナーコード	セブンスコード	マイナーセブンスコード
C	Cm	C7	Cm7
D <sup>♭</sup> (C <sup>♯</sup> )	D <sup>♭</sup> m (C <sup>♯</sup> m)	D <sup>♭</sup> 7 (C <sup>♯</sup> 7)	D <sup>♭</sup> m7 (C <sup>♯</sup> m7)
D	Dm	D7	Dm7
E <sup>♭</sup> (D <sup>♯</sup> )	E <sup>♭</sup> m (D <sup>♯</sup> m)	E <sup>♭</sup> 7 (D <sup>♯</sup> 7)	E <sup>♭</sup> m7 (D <sup>♯</sup> m7)
E	Em	E7	Em7
F	Fm	F7	Fm7
F <sup>♯</sup> (G <sup>♭</sup> )	F <sup>♯</sup> m (G <sup>♭</sup> m)	F <sup>♯</sup> 7 (G <sup>♭</sup> 7)	F <sup>♯</sup> m7 (G <sup>♭</sup> m7)
G	Gm	G7	Gm7
A <sup>♭</sup> (G <sup>♯</sup> )	A <sup>♭</sup> m (G <sup>♯</sup> m)	A <sup>♭</sup> 7 (G <sup>♯</sup> 7)	A <sup>♭</sup> m7 (G <sup>♯</sup> m7)
A	Am	A7 *	Am7 *
B <sup>♭</sup> (A <sup>♯</sup> )	B <sup>♭</sup> m (A <sup>♯</sup> m)	B <sup>♭</sup> 7 (A <sup>♯</sup> 7)	B <sup>♭</sup> m7 (A <sup>♯</sup> m7) *
B	Bm	B7 *	Bm7 *

メジャーセブンスコード	ディミニッシュコード	オーギュメントコード	マイナーセブンス フラットドフィフスコード	セブンスサス・フォー コード
Cmaj7	Cdim	Caug	Cm7 <sup>-5</sup>	C7sus4
D <sup>♭</sup> maj7 (C <sup>♯</sup> maj7)	D <sup>♭</sup> dim (C <sup>♯</sup> dim)	D <sup>♭</sup> aug (C <sup>♯</sup> aug)	D <sup>♭</sup> m7 <sup>-5</sup> (C <sup>♯</sup> m7 <sup>-5</sup> )	D <sup>♭</sup> 7sus4 (C <sup>♯</sup> 7sus4)
Dmaj7	Ddim	Daug	Dm7 <sup>-5</sup>	D7sus4
E <sup>♭</sup> maj7 (D <sup>♯</sup> maj7)	E <sup>♭</sup> dim (D <sup>♯</sup> dim)	E <sup>♭</sup> aug (D <sup>♯</sup> aug)	E <sup>♭</sup> m7 <sup>-5</sup> (D <sup>♯</sup> m7 <sup>-5</sup> )	E <sup>♭</sup> 7sus4 (D <sup>♯</sup> 7sus4)
Emaj7	Edim	Eaug	Em7 <sup>-5</sup>	E7sus4
Fmaj7	Fdim	Faug	Fm7 <sup>-5</sup>	F7sus4
F <sup>♯</sup> maj7 (G <sup>♭</sup> maj7)	F <sup>♯</sup> dim (G <sup>♭</sup> dim)	F <sup>♯</sup> aug (G <sup>♭</sup> aug)	F <sup>♯</sup> m7 <sup>-5</sup> (G <sup>♭</sup> m7 <sup>-5</sup> )	F <sup>♯</sup> 7sus4 (G <sup>♭</sup> 7sus4)
Gmaj7	Gdim	Gaug	Gm7 <sup>-5</sup>	G7sus4
A <sup>♭</sup> maj7 (G <sup>♯</sup> maj7) *	A <sup>♭</sup> dim (G <sup>♯</sup> dim)	A <sup>♭</sup> aug (G <sup>♯</sup> aug)	A <sup>♭</sup> m7 <sup>-5</sup> (G <sup>♯</sup> m7 <sup>-5</sup> )	A <sup>♭</sup> 7sus4 (G <sup>♯</sup> 7sus4)
Amaj7 *	Adim	Aaug	Am7 <sup>-5</sup> *	A7sus4 *
B <sup>♭</sup> maj7 (A <sup>♯</sup> maj7) *	B <sup>♭</sup> dim (A <sup>♯</sup> dim) *	B <sup>♭</sup> aug (A <sup>♯</sup> aug)	B <sup>♭</sup> m7 <sup>-5</sup> (A <sup>♯</sup> m7 <sup>-5</sup> ) *	B <sup>♭</sup> 7sus4 (A <sup>♯</sup> 7sus4) *
Bmaj7 *	Bdim *	Baug *	Bm7 <sup>-5</sup> *	B7sus4 *

## 2. MIDIデータフォーマット

- (1) SK標準音色、リズム表、特殊操作子表は使用しない。
- (2) SK midiの外部からのリモートコントロールはサポートしない。
- (3) パネルデータ転送フォーマット

F0	43	0n	7C	バイト数 H   L		53	4B	20	20	44	53	32	30
(YAMAHA)		(コンディション セットUP)				(S)	(K)	( )	( )	(D)	(S)	(2) (1)	(0)

30	30	00	00	データ	チェックサム	F7
(0)	(0)	バージョン	リバージョン			(EOX)

- (4) バルクデータフォーマット

F0	43	73	00 (DSR-2000) 0E (DSR-1000)	06
(YAMAHA)	(SK)	(モデル)	ナンバー	

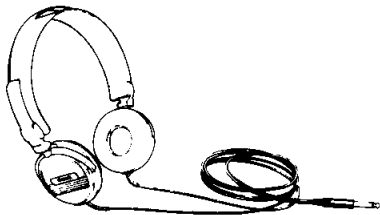
ヘッダー1	バイト数	ヘッダー2	データ	チェックサム	F7
-------	------	-------	-----	--------	----

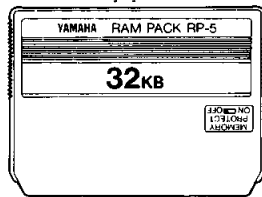
バルクデータ	DSR-2000 ヘッダー1	DSR-1000	ヘッダー2
音色データ	\$ 50	\$ 60	0~39
レジストレーション	\$ 51	—	00
リズムコンポザー	\$ 52	\$ 62	16~31
シーケンサーレコーダー	\$ 53	\$ 63	0~31、127

## 3. オプション

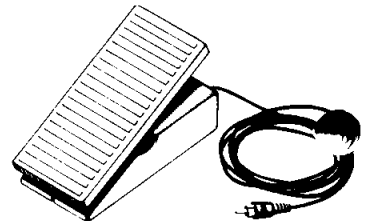
●ステレオヘッドホン[HPE-5] ¥5,500



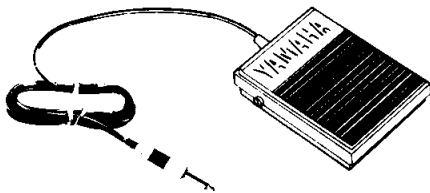
●RAMパック[RP-5] ¥7,500



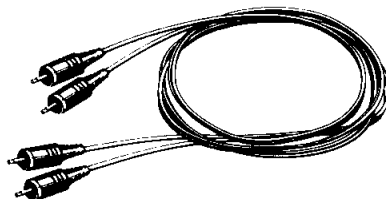
●エクスプレッションペダル[EP-1] ¥2,400



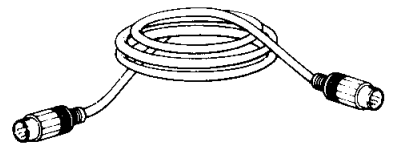
●フットスイッチ[FC-5] ¥1,500



●カセットインターフェイスケーブル  
[PSC-4] ¥1,000



●MIDIケーブル[MIDI-03]  
3m ¥1,100



●スタンド[L-4] ¥9,000

●専用ソフトケース[SCC-30] ¥6,500

4. MIDIインプリメンテーションチャート

Model  
DSR-2000

MIDIインプリメンテーションチャート

ファンクション…		送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1ch ○ 1~16ch	1ch ○ 1~16ch	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード 3 × *****	モード 1 オムニ	
ノート ナンバー	: 音域	36-96 *****	36-96 36-96	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○ 9n V=1-127 × 9n V=0	○ 9n V=1-127 × 8n,9n V=0	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ×	
ピッチ・ベンダー		○	○	
コントロール	1	○	○	モジュレーションホイール ボリューム
	7	○	○	
チェンジ	64	○	○	サステインペダル ポルタメント
	65	○	○	
プログラム チェンジ	: 設定可能範囲	○ 0-99 *****	○ 0-99	
エクスクルーシブ		○	○	
コモン	: ソング・ポジション	×	×	
	: ソング・セレクト	×	×	
	: チューン	×	×	
リアル タイム	: クロック : コマンド	○ ○	○ ○	
その他	: ローカル ON/OFF	×	○	
	: オール・ノート・オフ	×	○	
	: アクティブ・センシング	○	○	
	: リセット	×	○	
備考				

モード1: オムニ・オン、ポリ  
モード2: オムニ・オン、モノ  
モード3: オムニ・オフ、ポリ  
モード4: オムニ・オフ、モノ

○: あり  
×: なし

# MIDIインプリメンテーションチャート

ファンクション…		送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1ch ○ 1~16ch	1ch ○ 1~16ch	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード 3 × *****	モード 1 オムニ	
ノート ナンバー	: 音域	36-96 *****	36-96 36-96	
ペロシティ	ノート・オン ノート・オフ	× 9n V=64 × 9n V=0	○ 9n V=1-127 × 8n, 9n V=0	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ×	
ピッチ・ベンダー		○	○	
コントロール チェンジ	1	○	○	モジュレーションホイール
	7	○	○	ボリューム
	64	○	○	サステインペダル
	65	○	○	ポルタメント
プログラム チェンジ	: 設定可能範囲	○ 0-99 *****	○ 0-99	
エクスクルーシブ		○	○	
コモン	: ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	× × ×	× × ×	
リアル タイム	: クロック : コマンド	○ ○	○ ○	
その他	: ローカル ON/OFF : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : リセット	× × ○ ×	○ ○ ○ ○	
備考				

# 仕様

		DSR-2000	DSR-1000
鍵盤		レギュラーサイズ61鍵(タッチセンス)	レギュラーサイズ61鍵
音色	音源・同時発音数	FM音源(4 operator)・8音ポリ(スプリット/デュアル時:4音ポリ)	
	ボイスセクター	プリセットボイス(内部ROM):60音色 ユーザーボイス(内部RAM):40音色	
		アッパー、ロワー、スプリット/デュアル、アッパーボルタメントストア、スプリットポジション	アッパー、ロワー、スプリット/デュアル、アッパーボルタメントストア
	ボイスエディター	スペクトラム、プリリアンス、アタック1、アタック2、ディケイ、リリリース、ボリューム	
ビブラートデプス、ビブラートスピード、ボルタメントタイム、ピッチベンドレンジ		ビブラート、ボルタメントタイム	
ホイールコントローラー	タッチセンシティビティ、コーラス、ポリ/モノ、オクターブ		
リズム	音源	PCM音源(キーベロシティ)	PCM音源
リズムコンポーザ	プリセットバンクA(内部ROM):リズム/ベース/コード×16パターン ユーザーバンクB(内部RAM):リズム/ベース/コード×16パターン プログラム、リズム、ベース、コード、クリア、2バー、リズムクオンタイズ1/32、ストアトゥバンクB (リズム:リアルタイムライト/ステップライト(1/32)、コード/ベース:リアルタイムライト)		
	キーボードパーカッション	ドラムス:バスドラム、スネアゲート、リム、ハイハットクローズ、ハイハットオープン、シンバル、クラッシュシンバル、タム(ロー/ミドル/ハイ)、エレクトリックタム(ミドル/ハイ) ラテンパーカッション:コンガ(ミュート/ハイ/ロー)、シェーカー、ティンバル、クラベス、アゴゴ(ロー/ハイ)、カウベル、メトロノーム、キャンセル	ドラムス:バスドラム、スネア、リム、ハイハットクローズ、ハイハットオープン、シンバル、タム(1/2/3/4)、エレクトリックタム(1/2) ラテンパーカッション:コンガ(ハイ/ロー)、カバサ、ボンゴ、アゴゴ(ロー/ハイ)、クラベス、ハンドクラップ、アクセント、メトロノーム、キャンセル
リズムコントロール	キースタート、スタート、ストップ、イントロ/エンディング/リット、フィルイン、テンポ(ロウ、ファスト)、ビートランブ、テンポインジケーター		
レジストレーションメモリー	ストア、メモリー(1/2/3/4)		
シーケンサーレコーダー	トラック1:4ポリ・コード、トラック2:2ポリ、トラック3:モノ、トラック4:モノベース、トラック5:リズム レコード、プレイ、ポーズ、リピート	コードトラック=レコード、プレイ、ステップレコード リズムトラック=レコード、プレイ	
RAMバック/テープ	トゥバック/テープ、フロムバック/テープ(ボイスデータ、リズムコンポーザー、レジストレーションメモリー、シーケンサーレコーダー)	トゥバック、フロムバック(ボイスデータ、リズムコンポーザー、シーケンサーレコーダー)	
MIDI	ミディモードスイッチ、センドCHセレクト、レシーブCHセレクト、スプリットセンドモード、シーケンサーセンドモード、マルチCHレシーブモード、CHエクスターナル/インターナルセレクト、プログラムチェンジオフ、MIDIクロックセレクト、ローカルオフ、パネルデータセンド、ボイスデータダンプ、バルクデータダンプ		
マスターコントロール	マスターボリューム、シンセボリューム、ロワーボリューム、リズムボリューム、トランスポージャー、ピッチコントロール、スピーカーオン/オフ		
付属端子	オーディオ端子	ヘッドホン、AUXアウト L-R、オプションイン/アウト L-R、DC IN、	
	コントロール端子	サステイン、エクスプレッションペダル	
インターフェイス	テープイン/アウト、MIDIイン/アウト/スルー	MIDIイン/アウト/スルー	
メインアンプ	10W×2		2.5W×2
スピーカー	12cm(4Ω)×2		
電源	単1乾電池×6本/電源アダプター		
寸法・重量	1041W×110H×330Dmm・8.6kg(DSR-2000)/8.4kg		
標準装備品	譜面立て、電源アダプターPA-5(DSR-2000)/PA-4(DSR-1000)		

# アフターサービスと保証

サービスのご依頼は、お買い上げ店へ直接お申し付けください。

■本機の保証は、保証書によりご購入日から満1年です。尚、現金、クレジットなどによる保証の区別はいたしません。(日本国内のみ有効)

■保証期間の1年を過ぎても有償にて責任をもってサービスを実施いたします。尚、補修用性能部品の保有期間は製造打ち切り後最低8年となっております。また、保証期間中の修理などアフターサービスについてご不明の場合は、お買い上げ店か右記お近くのサービス網宛お問い合わせください。

## ■お買い上げ店による修理調整

故障の場合は、直接お買い上げ店にお持ち込みください。責任を持って修理調整をいたします。

## ■サービスのご依頼

サービスをご依頼なさるときは、お名前、ご住所、電話番号をハッキリお知らせください。また勤めで昼間ご不在の方は、お勤め先の電話番号、もしくは連絡方法をお知らせください。(楽器の具合をもう少し詳しくおたずねしたいときや、万一やむをえぬ事情によって、お約束を変更しなければならないときにお客さまにご迷惑をおかけしないで済みます。)

## YAMAHA電気音響製品サービス拠点

全国のヤマハ特約点と下記電音サービスセンター、サービスステーションが責任をもってアフターサービスを行っております。

[修理受付および修理品お預り]

### 東京電音サービスセンター

☎(044)434-3100  
〒211 川崎市中原区木月1184

### 新潟電音サービスステーション

☎(025)243-4321  
〒950 新潟市万代1-4-8 シルバーボールビル2F

### 大阪電音サービスセンター

☎(06)877-5262  
〒565 吹田市新芦屋下1-16 千里丘センター内

### 四国電音サービスステーション

☎(0878)22-3045  
〒760 高松市丸龜町8-7 ヤマハ(株)高松店内

### 名古屋電音サービスセンター

☎(052)652-2230  
〒454 名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター

### 九州電音サービスセンター

☎(092)472-2134  
〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4

### 広島電音サービスセンター

☎(082)874-3787  
〒731-01 広島市安佐南区西原2丁目27-39

### 北海道電音サービスセンター

☎(011)781-3621  
〒065 札幌市東区本町1条9-3

### 仙台電音サービスセンター

☎(022)236-0249  
〒983 仙台市卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F

### 浜松電音サービスセンター

☎(0534)65-6711  
〒435 浜松市上西町911

[本 社]

### 電音サービス部\*技術課

☎(0534)65-1158  
〒435 浜松市上西町911

\*住所および電話番号は変更になる場合があります。

## 本 社

シングルキーボード事業部/〒403 浜松市中沢町10-1  
TEL.0534(60)3275

東京営業所/〒104 東京都中央区銀座7-9-18 パールビル  
TEL.03(572)3111

東京特販営業所/〒104 東京都中央区銀座7-9-18 パールビル  
TEL.03(572)3111

大阪営業所/〒542 大阪市南区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館  
TEL.06(252)7491

名古屋営業所/〒460 名古屋市中区錦1-18-28  
TEL.052(201)5145

九州営業所/〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4  
TEL.092(472)2151

北海道営業所/〒064 札幌市中央区南十条西1-4 ヤマハセンター  
TEL.011(512)6113

仙台営業所/〒980 仙台市大町2-2-10 住友生命仙台青葉通ビル  
TEL.022(222)6141

広島営業所/〒730 広島市中区紙屋町1-1-18  
TEL.082(244)3749

YAMAHA feelin' club



T4960693004128

YAMAHA