

Clavinova.
P-500

取扱説明書

YAMAHA

はじめに

このたびは、YAMAHA Clavinova P-500をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。P-500はヤマハの豊かな音楽性と楽器作りのノウハウを結集した新しいタイプの電子ピアノです。

ピアノライクなAE（アクションエフェクト）鍵盤をはじめ、リアルな音源、豊富な音色効果、統一された操作性、充実したMIDI機能など、これらの優れた特長を生かし、幅広い音楽ジャンルでご利用いただけます。

P-500のすぐれた性能を使いこなしていただくため、ご使用前にこの取扱説明書をお読みくださいますようお願い申し上げます。

お読みになったあとは、いつでもご覧になれるところに大切に保管してくださいませよう、お願い申し上げます。

P-500の特長

■11種類のプリセット音色

P-500には、11音色のプリセットボイスを内蔵しています。ピアノ系4音、エレクトリックピアノ系5音、CLAVI、CL TONEの11音あり、どの音色もクオリティの高い音色です。

■32種類のパフォーマンス

さまざまな加工をほどこして作り上げたボイスと演奏に関わる種々のエフェクト、MIDI設定など、演奏に必要なセッティング一式（＝パフォーマンス）を32種類持つことができます。ステージ上での楽器編成や演奏曲に応じて、パフォーマンスを切り換えて使うことができます。

■16種類のチェーン

パフォーマンスを32個まで順番に並べて組んだもの（＝チェーン）を16種類持つことができます。ライブ演奏用に演奏曲順にチェーンを組んで使うことができます。

■2音色を使ったプレイモード

1つの音色で演奏するシングルプレイに加え、同時に2音色を使ったデュアルプレイや低音部と高音部で異なる音色で演奏できるスプリットプレイがあります。

■クイックエディット機能

ボリューム、リバーブ、モジュレーション、エフェクトを簡単にエディットできるクイックエディット機能を用意しました。エディットした内容は、そのまま保存することもできます。

■豊富なエフェクト、モジュレーション、リバーブタイプ

エフェクトタイプ12種類、モジュレーションタイプ10種類、リバーブタイプ16種類が用意されています。タイプを設定するだけで、さまざまな効果を得ることができます。

■キータッチによる音色効果

キーを弾いたときの強さ、キーを押さえる強さなどの細かいキー操作によって、音色をさまざまにコントロールできます。

■コントローラーアサイン機能

フットコントローラー、ホイール、コンティニューアスライダーなどに自由に機能を割り当て、演奏時にさまざまな効果を付けることができます。

■MIDI機能

外部機器を使つての演奏はもちろん、音色や各種データの設定、変更が可能です。MIDI情報をやりとりするための専用チャンネルを用意しました。

■ユーティリティ機能

演奏中またはエディット中のボイスやパフォーマンスを操作ミスから大切に守ります。

正しくお使いいただくために

■設置場所について



直射日光のあたる場所、極端に温度、湿度の高い場所、ホコリの多い場所、振動の多い場所などで使用することは避けてください。

■電源について



電源は、必ず100Vを使用してください。長時間ご使用にならない場合や、落雷などの恐れがある場合などは、電源コードをコンセントから抜いておいてください。また、極端なタコ足配線はお避けください。

■接続について



電源コードや各種のコードの接続は、スピーカーなどの破損を防ぐため、各機器の電源を切った状態で行ってください。

■取り扱い、移動について



ボタンやスイッチ、入出力端子に無理な力を加えることは避けてください。

■外装のお手入れについて



外装のお手入れには、乾いた柔らかい布を使用してください。ベンジンやシンナーなどの揮発油は絶対に使用しないでください。

■他の電気機器への影響について



本機は多くのデジタル回線を使用しているため、近くのラジオやテレビに雑音などが生じることがあります。この場合は、十分に距離を離してお使いください。

■バックアップバッテリー



各機能の設定値は内蔵のバッテリーによりメモリーされていますが、このバッテリーの寿命は約5年です。バッテリーが少なくなってくると、ディスプレイに「REPLACE BATTERY」の表示が出ますので、お買い上げ店、もしくは最寄りの弊社サービスセンターにてバッテリーを交換してください。交換の際には内部のデータは消えてしまいますので、交換前にヤマハ、MIDIデータファイラーMDF2などにデータを保存しておくことをお勧めします。

■改造について



本機を改造したり、内部を開けたりすることは故障や事故につながりますので、絶対にしないでください。改造された後の保証はいたしかねます。

■保証書の手続きについて



お買い求めの際、購入店で必ず保証書をお受け取りください。この際、販売店印がありませんと、保証期間中でもサービスが有償になることがあります。

■取扱説明書の保管について



取扱説明書をお読みになった後は、保証書と共に大切に保管してください。

■音楽を楽しむエチケット



これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。

となり近所への配慮を充分にいたしましょう。

静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。

適度な音量を心がけ、窓を閉めたりヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。

ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽しみください。

本書の読みかた

■取り扱い説明書の内容

本書は、基本編と応用編に分かれています。基本編と応用編の各章の内容は次の通りです。

●基本編

第1章 お使いになる前に

P-500の組み立てかた、各部の名称や接続の方法などを説明します。
必ず最初にご覧ください。

第2章 基本操作

P-500の基本的な知識、演奏方法などを説明します。
はじめてP-500をお使いになる方は必ずご覧ください。

第3章 エディットの使い方

音色のエディットに関する操作を例題を元に説明します。
はじめてP-500をお使いになる方は必ずご覧ください。

●応用編

第1章 エディット操作

エディットの基本的な操作方法と、ボイスやパフォーマンスのエディットに関する機能を説明します。
必要に応じてご覧ください。

第2章 ユーティリティ操作

エディットしたデータのコピーや入れ換えなどの操作を説明します。
必要に応じてご覧ください。

第3章 MIDIについて

MIDIについての基本的な事柄を説明します。
必要に応じてご覧ください。

●付 録

エラーメッセージや困ったときの対処法などを添付しています。
必要に応じてご覧ください。

■表記について

本書では、次のようなマークや記号を使用しています。

✕…操作をする上で注意していただきたいこと、また制限などを説明します。誤った操作をしないために、必ずお読みください。

✎…操作の参考になることや関連する事柄などについて説明します。必要に応じてお読みください。

[VoiceA] ……画面上の項目を示します。

EDIT …… パネル上のボタンを示します。この例はEDITと書かれたボタンを示します。

▽ ……手順で書かれている操作を行った結果を示します。

▶ ……手順で書かれている操作の補足を示します。

応用編の各機能の解説の部分では、下記のような記述で機能の詳細とその操作方法について説明しています。

●機能名を表します。

●機能の概要を表します。

EFFECT—エフェクト

エフェクト（ワウやデチューンなど）を設定します。

■準備操作

EDIT → EFFECT + F1 [F1:EFFECT A] または F2 [F2:EFFECT B]

EFFECT	Sw	Type	Dft	Spd	Freq
Voice A	on	WPH>LFO	16	16	13

●各機能の設定に入る前準備として、次の操作を行ってください。

この例では EDIT ボタンを押し、続けて EFFECT を押しながら F1 [F1:EFFECT A] または F2 [F2:EFFECT B] を押すことを表します。「+」は、ひとつのキーを押しながら、もう一方のキーを押すことを示します。

●準備操作を行うと表示されるエディットパラメーター画面です。この画面から各機能の設定を行ってください。

尚、本書で説明に使われているLCD画面表示は一つの例であり、設定状態によりパフォーマンス名など一部異なる表示になる場合があります。

目次

基本編

第1章 お使いになる前に	1
1. 組み立てかた	2
2. 各部の名称と機能	7
■ トップパネル	7
■ サイドパネル（左）	12
■ サイドパネル（右）	12
■ フロントパネル	12
3. 接続の方法	13
■ 電源の接続	13
■ ヘッドフォンの接続	13
■ オーディオの接続	14
■ MIDIの接続	15
第2章 基本操作	17
1. 音を出す準備	18
■ 電源を入れる	18
■ ボリュームを調節する	19
2. P-500のしくみ	20
■ P-500の構造	20
■ エディットについて	22
■ モードについて	23
3. P-500の共通機能	24
4. ボイスプレイモード	26
■ ボイスプレイモードについて	26
■ シングルプレイで演奏する	27
■ デュアルプレイで演奏する	28
5. パフォーマンスプレイモード	29
■ パフォーマンスプレイモードについて	29
■ パフォーマンスプレイモードで演奏する	30
6. チェーンプレイモード	31
■ チェーンプレイモードについて	31
■ チェーンプレイモードで演奏する	32

第3章 エディットの使い方	33
1. クイックエディットモード	34
■クイックエディットの進め方	34
■クイックエディットで使える機能	35
■クイックエディットの使い方	36
2. ボイスエディットモード	38
■ボイスエディットの進め方	38
■ボイスエディットの使い方	39
3. パフォーマンスエディットモード	43
■パフォーマンスエディットの進め方	43
■パフォーマンスエディットの使い方	44
4. チェーンエディットモード	50
■チェーンエディットの進め方	50
■チェーンエディットの使い方	51

応用編

第1章 エディット操作	53
1. エディットモード	54
■エディットモードについて	54
■エディットの基本操作	56
2. システム全体のエディット	62
MASTER TUNE—マスターチューニング	63
MASTER TRANS—マスタートランスポーズ	64
BULK RECEIVE—バルク受信	65
PERF.CHG TX/RX—パフォーマンスチェンジチャンネル	66
DEVICE NO.—デバイスナンバー	67
EFFECT BYPASS—エフェクトバイパス	68
3. ボイスのエディット	69
WAVE—ウェーブ	72
NAME—ボイスネーム	73
EG—エンベローブジェネレーター	74
VIBRATO—ビブラート	76
PAN—パン	77
GEQ—イコライザー	78
EFFECT—エフェクト	79
MODULATION—モジュレーション	81
REVERB 1—リバーブ1	83
REVERB 2—リバーブ2	85
VOLUME—ボリューム	86
EXPRESSION—エクスプレッション	87

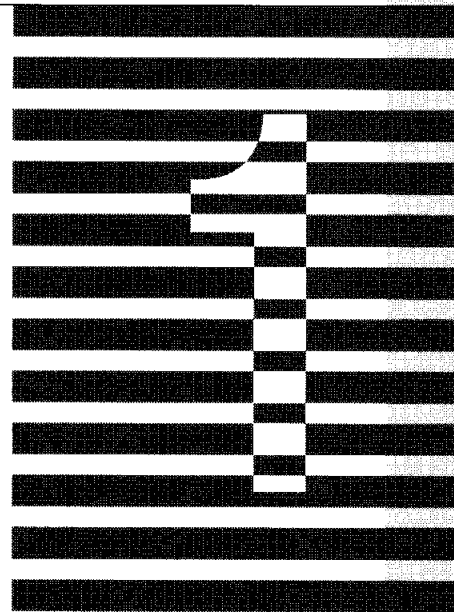
VOICE TUNEーボイスチューニング	88
PIANO TUNEーピアノチューニング	89
MICRO TUNEーマイクロチューニング	90
TRANSPOSEートランスポーズ	91
PB RANGEーピッチベンドレンジ	92
KEY SCALEーキースケーリング	93
VELOCITY CURVEーベロシティカーブ	94
FCーフットコントローラー	95
ATーアフタータッチアサイン	97
WHEEL 1 /WHEEL 2ーホイールアサイン	98
CS 1 /CS 2ーコンティニューアスアサイン	99
PS 1 /PS 2ースイッチアサイン	100
4. パフォーマンスのエディット	101
KEYBOARD MODEーキーボードモード	103
PERFORMANCE NAMEーパフォーマンスネーム	105
PROGRAM CHANGE TXープログラムチェンジトランスミット	106
PROGRAM CHANGE RXープログラムチェンジレシーブ	107
BANK TXーバンクセレクト	108
TX CHートランスミットチャンネル	109
RX CHーレシーブチャンネル	110
LOCALーローカル	111
MIDI MERGEーMIDIマージ	112
EXTRA MIDI SETUPーエクストラMIDIセットアップ	113
5. チェーンのエディット	114
CHAINーチェーン	115
第2章 ユーティリティ操作	117
1. ユーティリティモード	118
■ユーティリティモードについて	118
2. ユーティリティの機能	119
COPYーコピー	120
SWAPースワップ	122
RECALL/REVERTーリコール/リバート	123
SEND BULKーバルク送信	124
MIDI MONIーMIDIモニター	125
TROUBLE SHOOTートラブルシュート	126
INITIALIZEーイニシャライズ	127

第3章 MIDIについて	129
1. MIDIについて	130
■MIDIとは	130
2. チャンネル	131
■送信チャンネルと受信チャンネル	131
3. MIDI情報	132
■MIDI情報の種類	132
■チャンネルメッセージ	132
■エクスクルーシブメッセージ	134
4. MIDIデータフォーマット	135
インプリメンテーションチャート	158
付録	159
1. エラーメッセージ	160
2. 故障かな?と思ったら	161
3. プリセットボイスとパフォーマンスの工場出荷時の内容	163
4. P-500の仕様	165
索引	167

第 1 章

お使いになる前に

1. 組み立てかた	2
2. 各部の名称と機能	7
3. 接続の方法	13



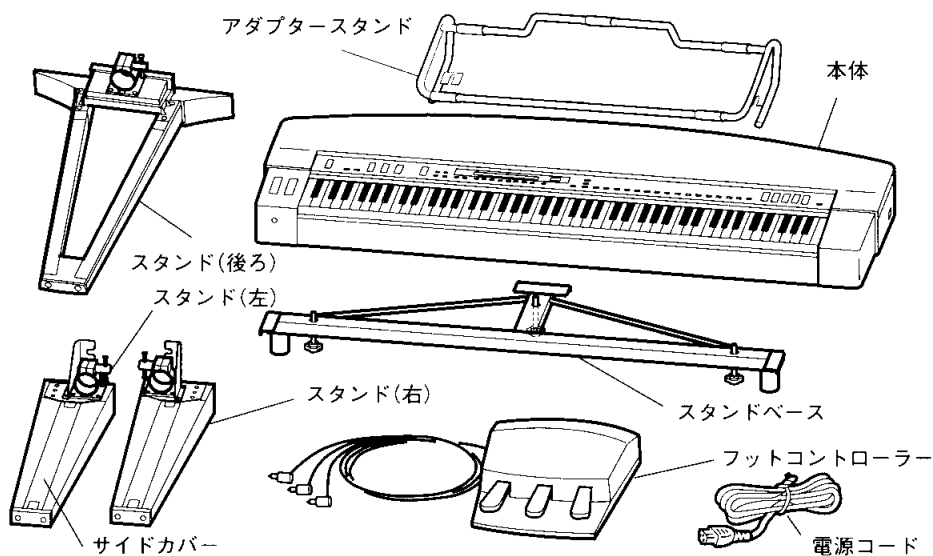
1 組み立てかた

次のことを確認し、手順どおりに組み立ててください。

- ・ 部品を間違えたり、取り付けの向きを間違えないように注意してください。
- ・ 組み立ては、必ず2人以上で行ってください。

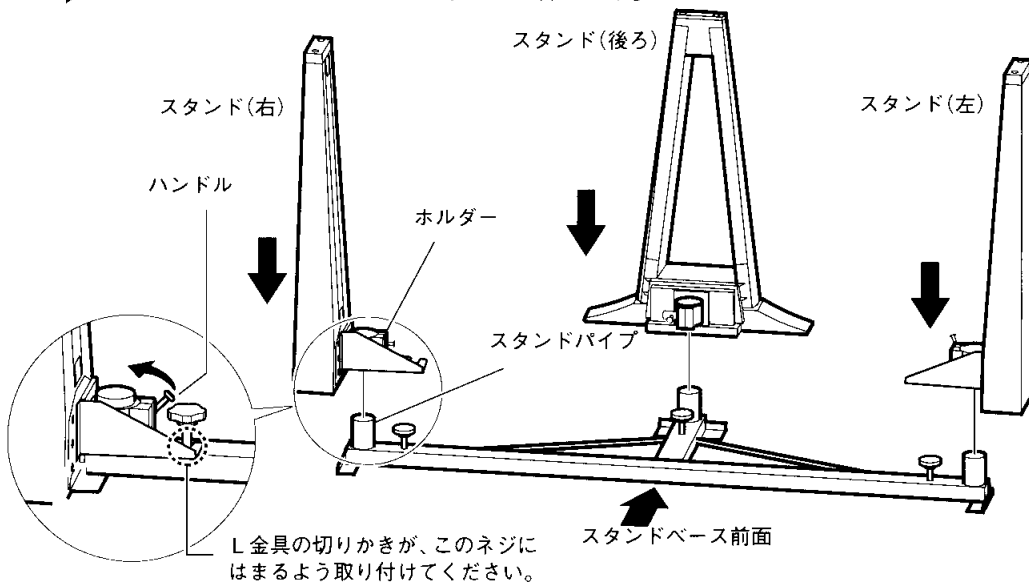
1. 部品がすべて揃っているか確認します。

(アダプタースタンドは、本体に取り付けられた状態で入っています。)



2. スタンドを組み立てます。

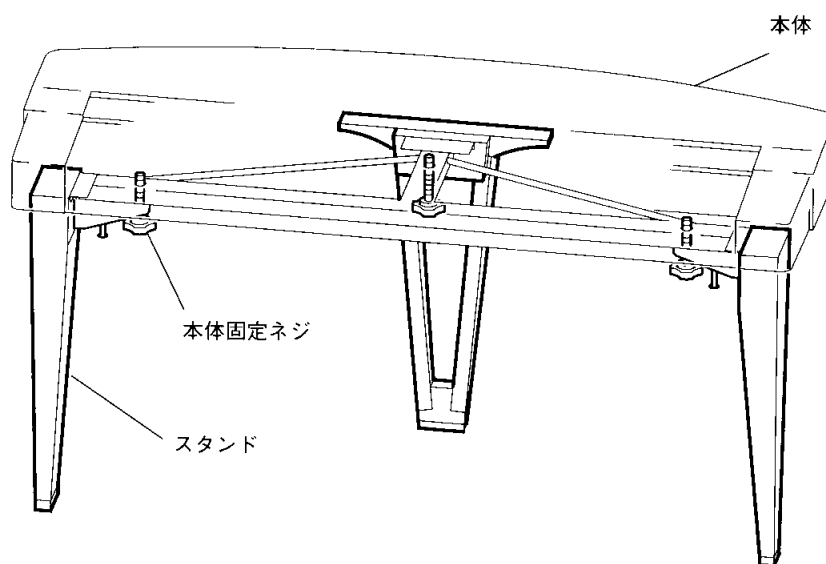
- ▶ スタンドベースの上面を下にして、静かに床に置きます。
- ▶ スタンドパイプに、スタンド(左・右・後ろ)のホルダーを合わせてはめ込みます。
- ▶ スタンドホルダーのハンドルをしっかりと締めます。



3. スタンドを立てます。

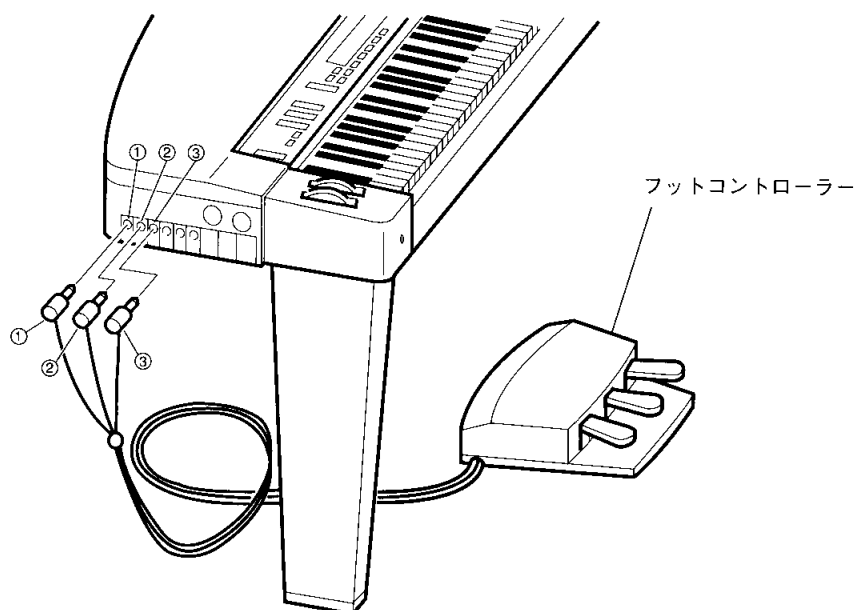
4. 本体を取り付けます。

- ▶ スタンドベースの本体固定ネジと本体のネジ穴が合うように、本体を置きます。
- ▶ 本体固定ネジ（3 か所）をしっかりと締めます。



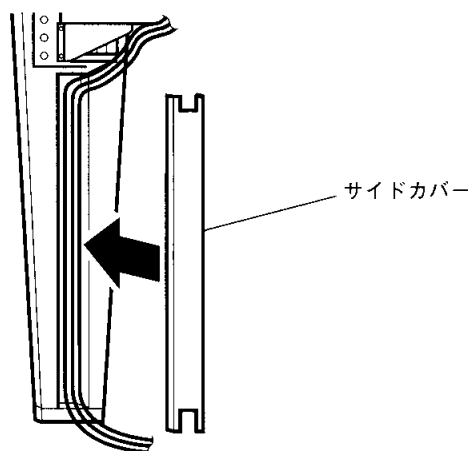
5. フットコントローラーのプラグを差し込みます。

- ▶ 3本のプラグを、プラグに表示されている番号と本体側の番号を合わせて差し込みます。

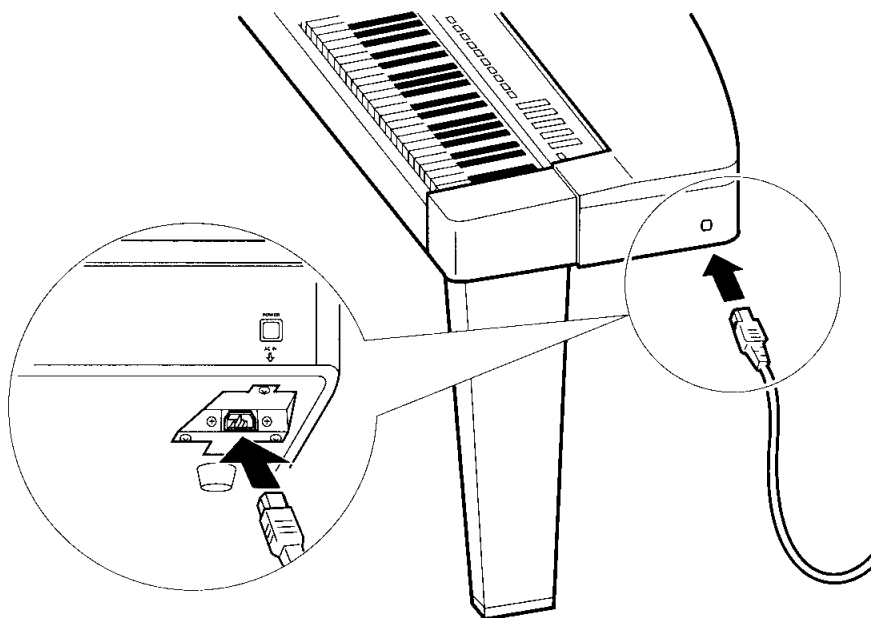


6. スタンド（左）のサイドカバーを取り外し、フットコントローラーのコードを入れます。

▶コードを入れたら、サイドカバーを取り付けます。

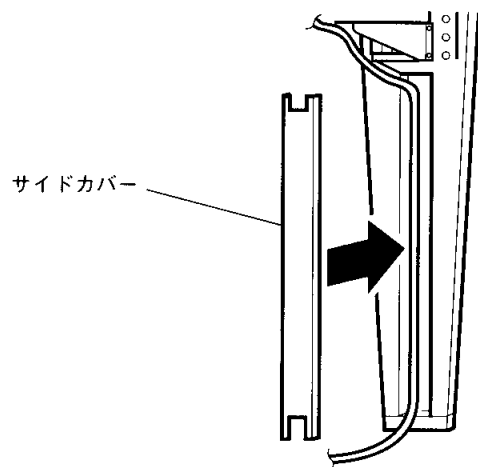


7. 電源プラグを本体に差し込みます。

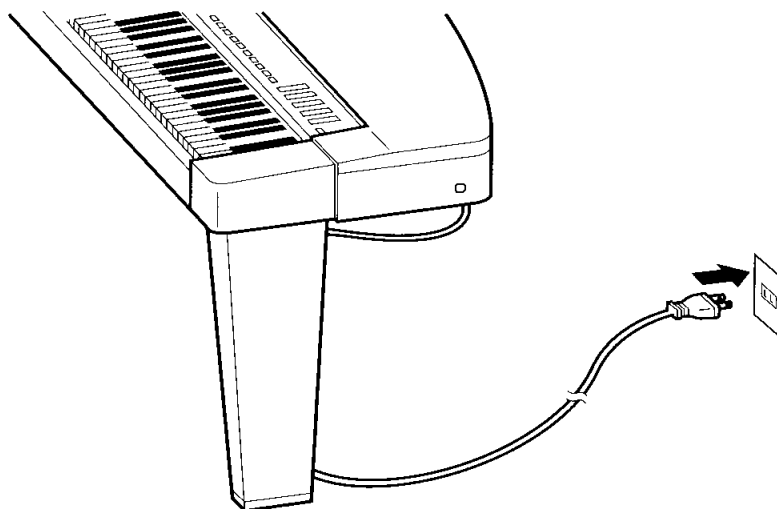


8. スタンド(右)のサイドカバーを取り外し、電源プラグのコードを入れます。

▶コードを入れたらサイドカバーを取り付けます。



9. 電源プラグをコンセントに差し込みます。



✂ • ヘッドフォンやアンプなどの外部機器、MIDI機器との接続については「3.接続の方法 (P.13)」をご覧ください。

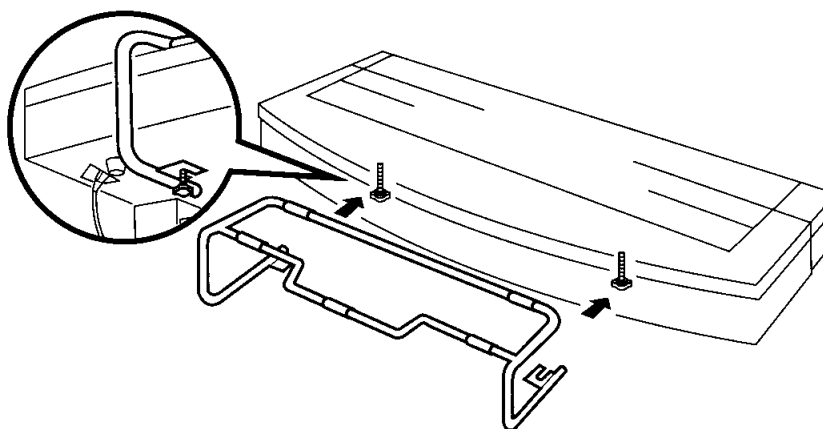
■アダプタースタンドの取り付け

付属のアダプタースタンドを取り付けると、P-500本体の上に2台目のキーボード（シンセサイザーなど）をセットすることができます。

（ご購入の際、アダプタースタンドはすでに本体に取り付けられた状態に入っています。取りはずしの際は、これと逆の作業を行ってください。）

取り付け方

P-500本体の下の固定ネジをゆるめ、アダプタースタンドを正しい位置にスライドさせながら取り付けます。（アダプタースタンド底部にあるノッチの内側に固定ネジをしっかりとめ込んでください）

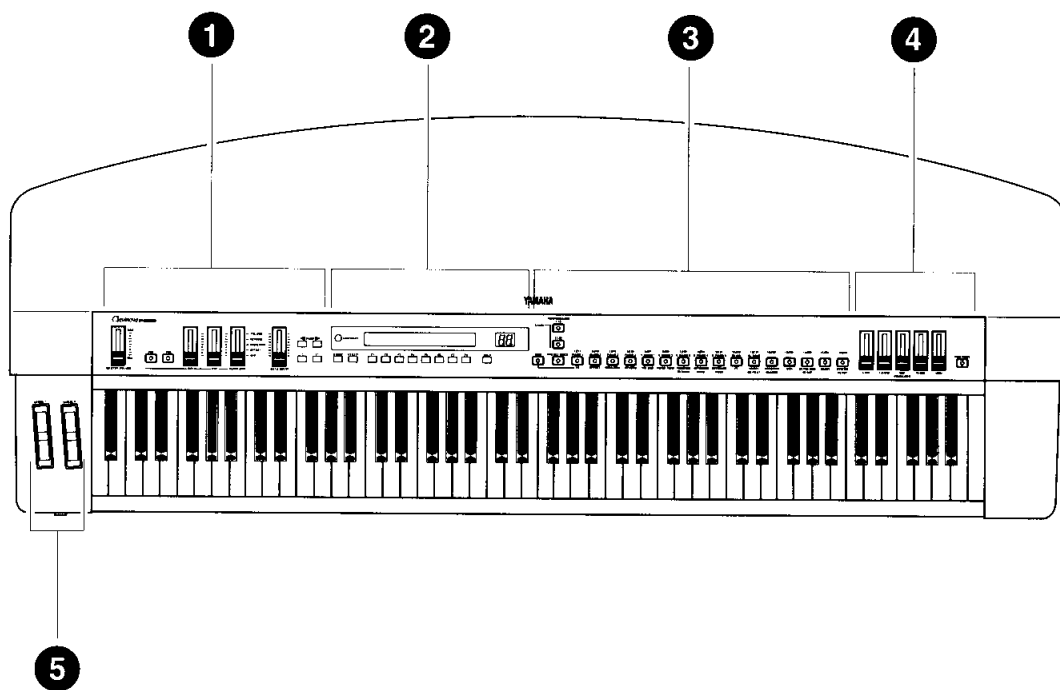


- ✕ ● アダプタースタンドには、重量20kg以上のもの、サイズが幅64cm～130cm、奥行24cm～41cmの範囲外の場合は載せないでください。

2 各部の名称と機能

P-500のトップパネル、サイドパネル、フロントパネルの各部の名称と働きについて説明します。名称と位置を確認してください。

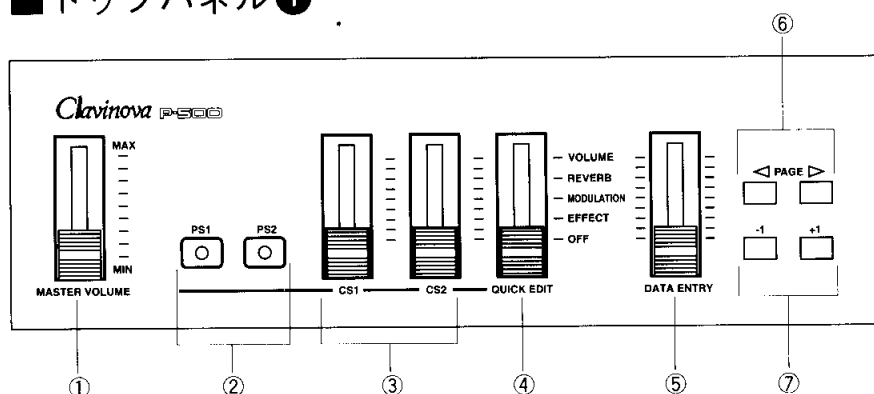
■ トップパネル



1

各部の名称と機能

■ トップパネル ①



① MASTER VOLUME (マスターボリューム) スライダー

音量を調節します。一番手前の位置 (MIN方向) で音量が0になり、一番奥の位置 (MAX方向) で最大の音量になります。

② PS1ボタン、PS2ボタン

さまざまな設定で項目の選択、on/offの切り換え、数値の変更などを行います。

③ CS1スライダー、CS2スライダー

さまざまな設定で項目の選択、on/offの切り換え、数値の変更などを行います。

④ QUICK EDIT (クイックエディット) スライダー

クイックエディットモードとoffを切り換えます。

⑤ DATA ENTRY (データエントリー) スライダー

エディット時、さまざまな設定で数値の大小、on/offなどを指定します。

おおまかな指定はこのDATA ENTRYスライダーを使用し、細かな指定は 、 ボタンで行います。

⑥ PAGE (ページ/◀ ▶) ボタン

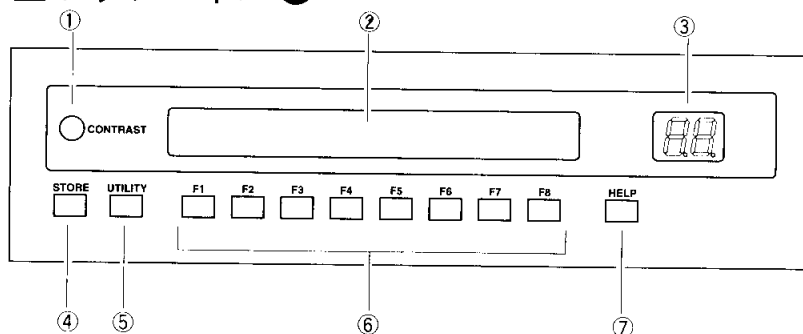
エディット時、エディット画面を前のページまたは次のページに切り換えます。

⑦ -1ボタン、+1ボタン

エディット時、さまざまな設定で数値の大小、on/offなどを指定します。

細かな指定はこの 、 ボタンを使用し、おおまかな指定はDATA ENTRYスライダーで行います。

■ トップパネル ②



1

各部の名称と機能

①CONTRAST（コントラスト）

LCD画面のコントラストを調節します。つまみを時計回りに回すと明るくなります。

②LCD（エルシーディー）画面

さまざまなデータや情報を表示します。40文字×2行のバックライト付き画面です。

③LED（エルイーディー）画面

プレイモードのときボイス番号やパフォーマンス番号・チェーン番号を表示します。数字だけが表示されたときはボイス番号を、数字と「.（ピリオド）」が表示されたときはパフォーマンスまたはチェーンの番号を示します。2桁のLED画面です。

④STORE（ストア）ボタン

ボイスやパフォーマンスをエディットしたとき、エディット内容を本体に保存します。

⑤UTILITY（ユーティリティ）ボタン

ユーティリティモードに切り換えます。

⑥F1～F8（ファンクション）ボタン

演奏中は、MIDIチャンネルやボリューム、エフェクトなどの現在の設定内容を表示します。またエディット時には、エディット機能の選択や設定項目の選択を行います。

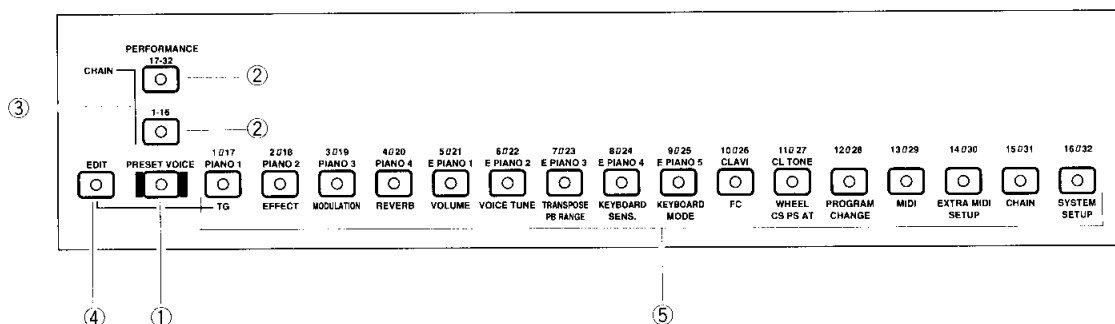
⑦HELP（ヘルプ）ボタン

各機能の簡単な概要や操作方法などを表示します。

1

各部の名称と機能

■ トップパネル ③



①PRESET VOICE（プリセットボイス）ボタン

ボイスプレイモードに切り換えます。

②PERFORMANCE（パフォーマンス）ボタン

パフォーマンスプレイモードに切り換えます。 **1-16** または **17-32** を押します。

③CHAIN（チェーン）ボタン

CHAINボタンは **1-16** と **17-32** の2つのボタンを指します。

チェンプレイモードに切り換えます。 **1-16** と **17-32** を同時に押します。

④EDIT（エディット）ボタン

エディットモードに切り換えます。

⑤セレクトボタン

音色や設定する項目などを選択するときに使います。モードによって、それぞれ機能が異なります。

●ボイスプレイモード（赤色の文字）

PIANO 1 から **CL TONE** までプリセットボイス11音色を切り換えます。

●パフォーマンスプレイモード（グレーの文字）

1/17 から **16/32** までパフォーマンス32音色を切り換えます。

PERFORMANCEボタンとセレクトボタンの組み合わせで選択できます。PERFORMANCEボタン **1-16** を押したときはパフォーマンス1～16、**17-32** を押したときはパフォーマンス17～32になります。

●チェンプレイモード（グレーの文字）

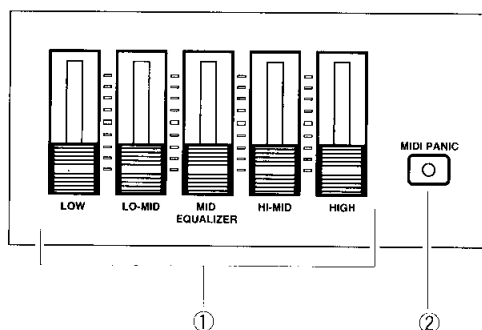
1/17 から **16/32** まで16種類のチェーンを切り換えます。

CHAINボタンとセレクトボタンの組み合わせで選択できます。**1-16** と **17-32** を同時に押したとき、チェーン1～16を選択できます。

●エディットモード（緑色の文字）

TG から **SYSTEM SETUP** まで、エディットする機能を切り換えます。

■ トップパネル ④



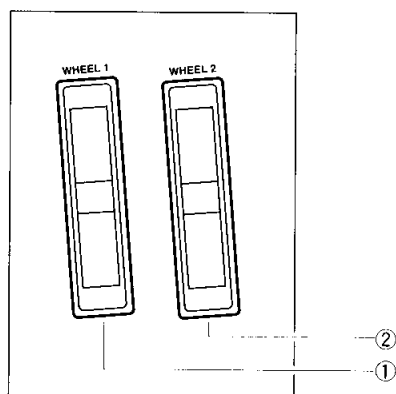
① パネルEQUALIZER（イコライザー）スライダー

LOW、LO-MID、MID、HI-MID、HIGHの5バンドスライダーで、音色効果を設定します。

② MIDI PANIC（MIDIパニック）ボタン

P-500からMIDI OUTで接続されているMIDI機器に対して、キーノートオフなどの発音を止めるMIDI信号を送信します。

■ トップパネル ⑤



① WHEEL1（ホイール1）

ピッチベンドタイプのホイールです。演奏中に音程などを上下するための装置です。ホイールアサインの設定によって、その効果は異なります。

② WHEEL2（ホイール2）

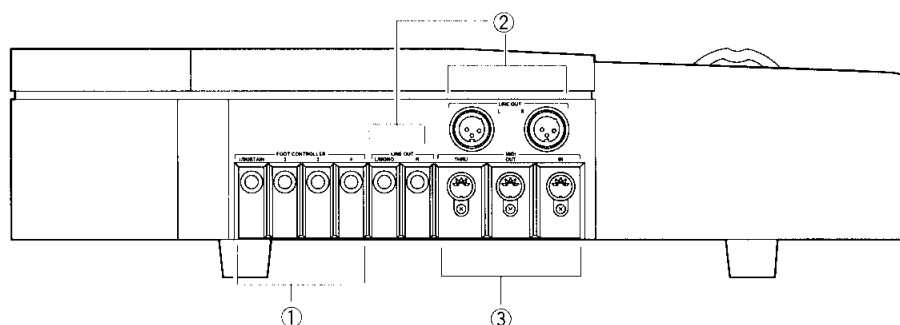
モジュレーションタイプのホイールです。演奏中に音色や音量、音程などの効果を調節するための装置です。

ホイールアサインの設定によって、その効果は異なります。

1

各部の名称と機能

■ サイドパネル（左）



① FOOT CONTROLLER（フットコントローラー）端子

音色、音量、音程などを足元でコントロールするためのフットコントローラーを接続します。

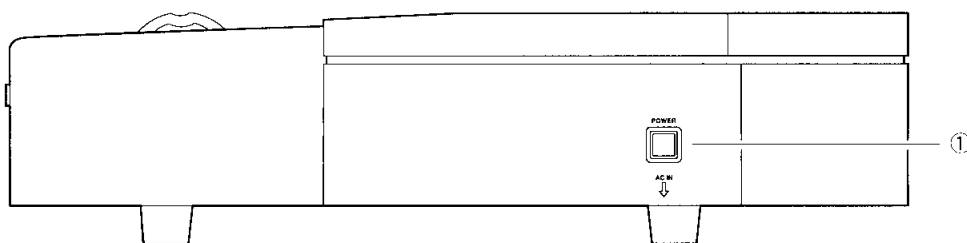
② LINE OUT（ラインアウト）端子

音を出力する端子がステレオで2系統（標準フォーンジャック、XLRジャック）用意されています。標準フォーンジャックのL/MONO端子だけにプラグを差し込んだ場合、出力すべてがこの端子から出力されます。

③ MIDI端子

MIDIのケーブルを接続します。3つの端子（IN、OUT、THRU）があり、INは入力、OUTは出力、THRUはINに入力された信号をそのまま送り出す端子です。

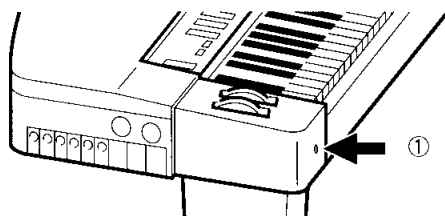
■ サイドパネル（右）



① POWER（パワー）スイッチ

電源スイッチです。押し込んだ状態でオンとなります。

■ フロントパネル



① PHONES（ヘッドフォン）端子

ヘッドフォンを接続します。LINE OUT端子のLの出力が左、Rの出力が右に対応しています。標準ステレオプラグのヘッドフォンをお使いください。

3

接続の方法

1

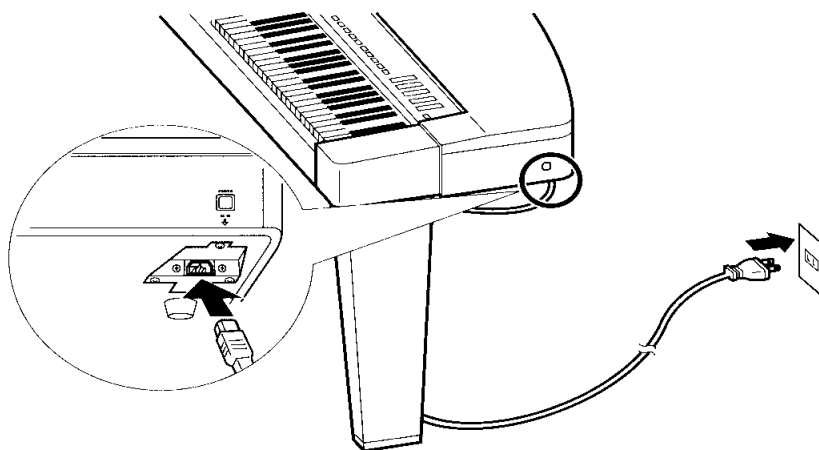
接続の方法

P-500の音を出すためには、アンプなどの外部機器との接続が必要です。次のことを確認し、外部機器と接続してください。

- ・必ず、本機および外部機器の電源を切った状態で作業してください。
 - ・本機のLINE OUT端子を、外部機器のマイク端子に接続しないようにしてください。
- なお、ヘッドフォンを使用すればP-500単体で音を聞くことができます。

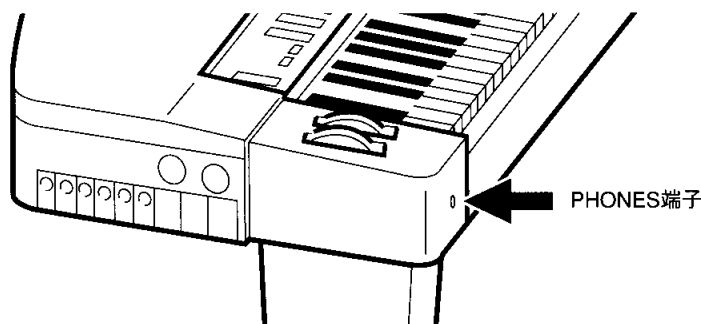
■電源の接続

電源プラグを本体、およびコンセントに差し込みます。



■ヘッドフォンの接続

フロントパネルのPHONES端子にヘッドフォンを差し込みます。

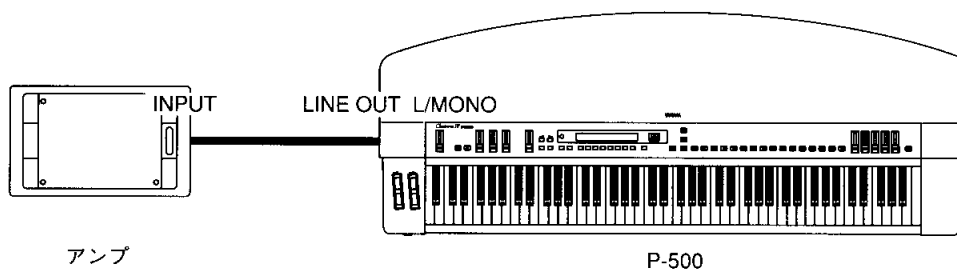


- ✕ • ヘッドフォンを差し込んでも、アンプなどの外部機器から音が出なくなることはありません。

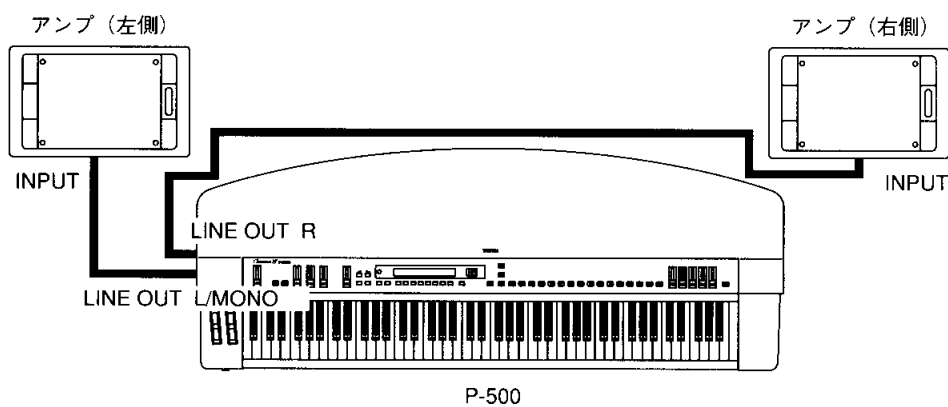
■オーディオの接続

ここでは、一般的な接続の方法を説明します。

●1台のアンプを使う場合



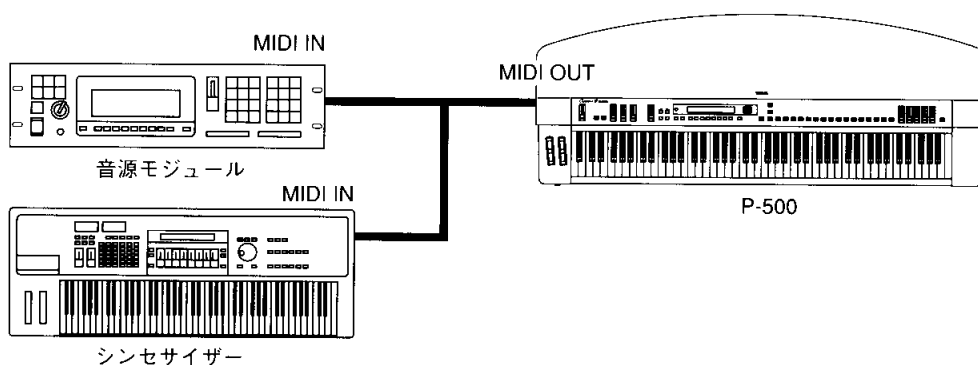
●2台のアンプを使う場合



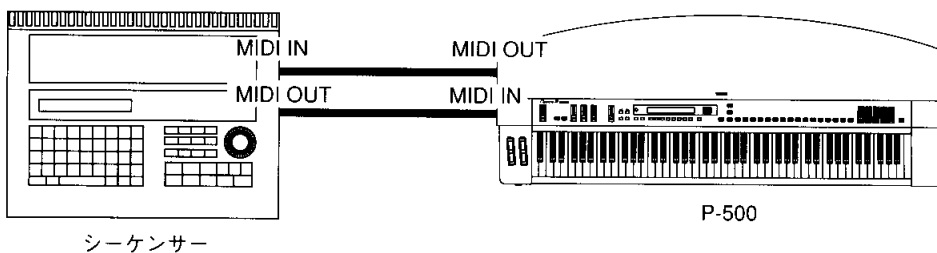
MIDIの接続

MIDIのケーブルを使って外部MIDI機器と接続する場合、次のような接続があります。

- P-500で外部音源、外部シンセサイザーなどをコントロールする場合



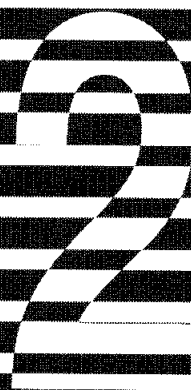
- 外部シーケンサーやコンピューターを使って自動演奏する場合



第2章

基本操作

1. 音を出す準備	18
2. P-500のしくみ	20
3. P-500の共通機能	24
4. ボイスプレイモード	26
5. パフォーマンスプレイモード	29
6. チェーンプレイモード	31



1 音を出す準備

各機器が正しく接続されていることを確認し、電源を入れてボリュームの調節を行ってください。

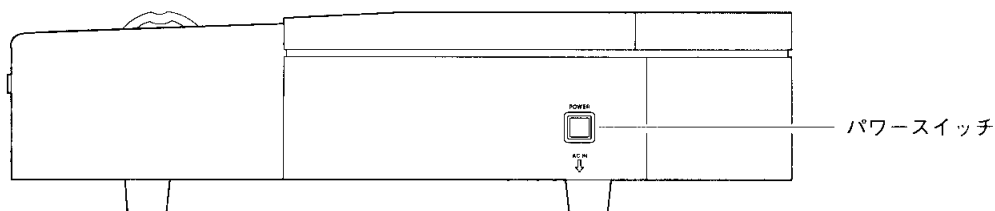
■電源を入れる

次のことを確認し、電源を入れてください。

- ・各機器の電源ケーブルは、正しく接続されていますか。
- ・アンプのボリュームは0（MIN）になっていますか。
- ・P-500のボリュームは0（MIN）になっていますか。

1. パワースイッチをonにします。

▶本体右側面のボタンがパワースイッチです。押し込んだ状態で電源onになります。



▽LCD画面にグリーティングメッセージのあと、前回P-500を最後に使用したときの表示が現れます。



2. アンプのパワースイッチをonにします。

▶アンプのパワースイッチについては、アンプに付属されている取扱説明書をご覧ください。

- ▶MIDIケーブルでほかの楽器が接続されている場合、原則としてMIDIの送信側の機器から順に電源を入れます。
- 電源を切るときは、アンプなどの外部機器、P-500の順に電源を切ります。

■ ボリュームを調節する

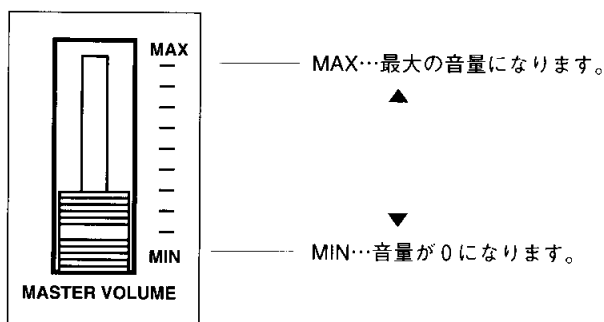
各機器のボリュームを調節します。

1. アンプのボリュームを上げます。

▶ アンプのボリュームについては、アンプに付属されている取扱説明書をご覧ください。

2. P-500のボリュームを上げます。

▶ MASTER VOLUME スライダーは、一番手前の位置 (MIN) で音量が 0 になり、一番奥の位置 (MAX) で最大の音量になります。



3. キーを弾きます。

▶ 鍵盤を弾きながら各機器のボリュームを調節してください。

▶ 音が出なかった場合、次のことを確認してください。

- ・電源は入っていますか。 → 「電源を入れる (P.18)」
- ・アンプは正しく接続されていますか。 → 「オーディオの接続 (P.14)」
- ・ボリュームは上がっていますか。

2

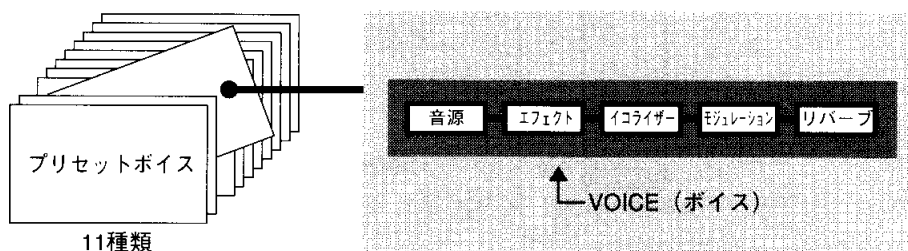
P-500のしくみ

■P-500の構造

P-500は「ボイス」「パフォーマンス」「チェーン」の3つの階層を持ち、それぞれの階層で「演奏」と「エディット」ができます。

■ボイス

ボイスは音色の最小単位です。ウェーブという音の元（波形）に対して、いろいろな加工をほどこして作り上げたものです。P-500には、あらかじめ11種類のボイスが内蔵されており、これを「プリセットボイス」と呼んでいます。

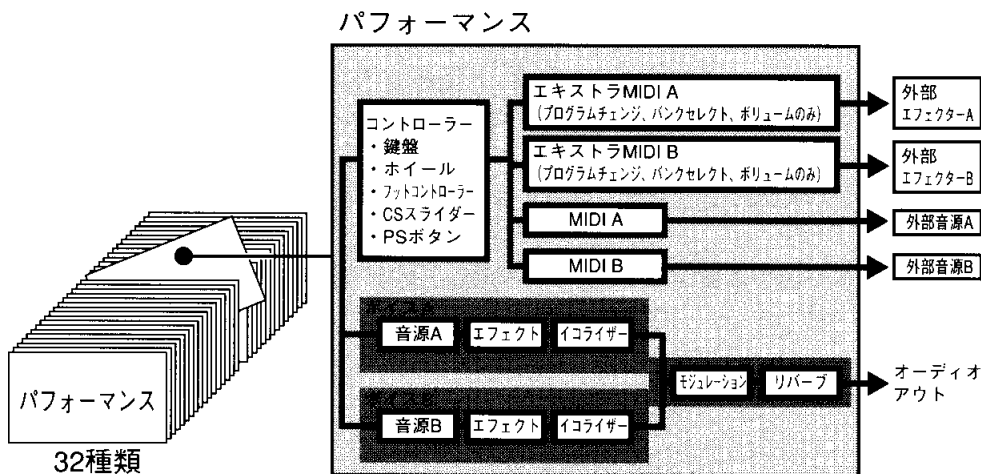


■パフォーマンス

ボイスを含めて、演奏に関わる種々のエフェクト、MIDI設定など、演奏に必要なセッティング一式をパフォーマンスといいます。P-500では、これを32種類持つことができます。

*工場出荷時は32種類共プリセットされていますが、自由に作り変えて保存しておくことができます。

パフォーマンスの構成は、下記のようにになっています。



●ボイスA/B

さまざまな加工をほどこして作ったボイスを1個または2個持つことができます。ボイスを1個だけ持つ場合をシングルプレイといいます。2個持つ場合は2通りの使い方があり、1つの鍵盤を押すことで同時に2つのボイスを鳴らすデュアルプレイと、ある鍵盤を境に上下で異なるボイスを鳴らすスプリットプレイがあります。

●MIDIA/B

鍵盤その他のコントローラーの情報を2つの別々のMIDIチャンネルで送信し、2つの外部音源をコントロールできます。

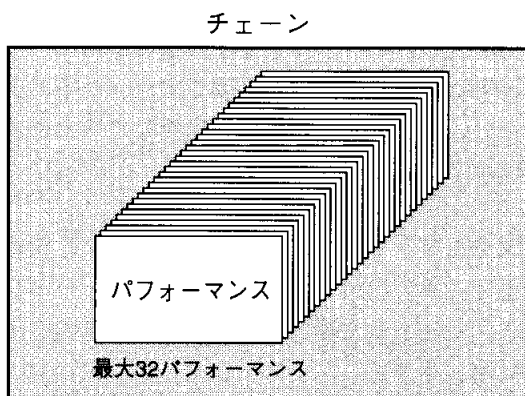
●エキストラMIDIA/B

エキストラMIDIA/Bでは、プログラムチェンジ、バンクセレクト、ボリュームのみ送信でき、2つの外部エフェクターをコントロールできます。

■チェーン

パフォーマンスを自由に最大32個まで並べて組んだものをチェーンといいます。16チェーンまで保存（ストア）できます。

ライブ演奏などでは、演奏曲が変わるごとにボイスやパフォーマンスを変更しなければなりません。また外部機器を接続してMIDI情報を送受信しながら演奏するときは、MIDI設定を変更しながら演奏することになります。このような場合、あらかじめ演奏曲に合わせたパフォーマンスを作り、これを演奏曲順に組み合わせて1つのチェーンとして設定します。このチェーンを使って演奏すると、チェーンの中のパフォーマンスを順番に切り換えることで曲に合った音色やMIDI設定で演奏することができます。



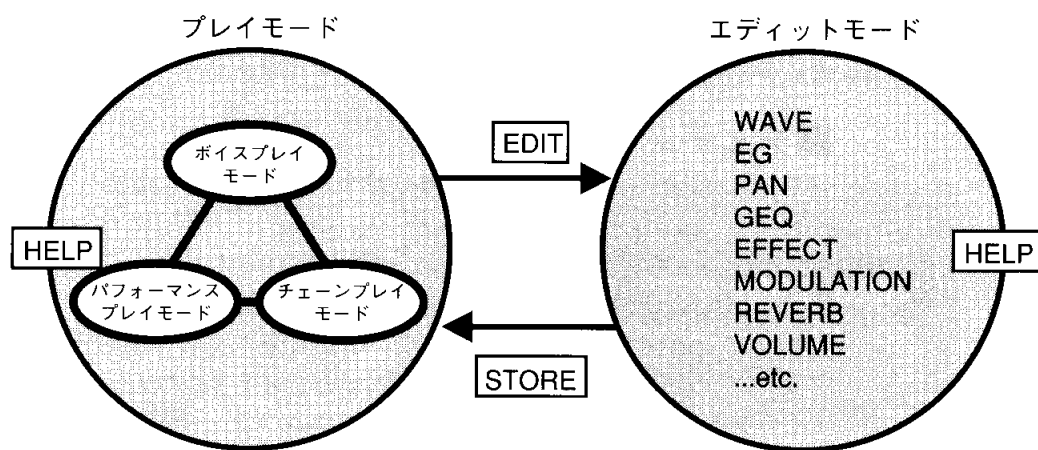
×16

- お買い上げの時点では、プリセットボイス11種類とパフォーマンス32種類が入っています。内容については、付録「3.プリセットボイスとパフォーマンスの工場出荷時の内容（P.163）」をご覧ください。（なお、すべてのチェーンには、便宜的にパフォーマンスが1つだけ入っています。）

■ エディットについて

さまざまな効果を加えて編集する作業がエディットです。P-500には、あらかじめボイスやパフォーマンスが用意されていますが、これを元にいろいろな設定を加えたり、加工することができます。

音の強さ、高さ、長さなどに対して編集することをボイスのエディットといい、このボイスのエディットも含めて、演奏形式の設定やMIDIに関する設定、チェーンの設定など、さまざまな編集作業を行うことをパフォーマンスのエディットといいます。



また、演奏中、特にボリューム、エフェクト、モジュレーション、リバーブの設定を一時的にエディットすることができます。これをクイックエディットといいます。ボイスやパフォーマンスのエディットは数多くの設定が必要ですが、クイックエディットは、演奏中にちょっと音量を調節したい、エフェクトの種類を変更したい、というように演奏中のボイスをちょっとエディットするときに便利です。

- ✕ プリセットボイスのエディットで、プリセットボイスに保存できるのは、エディットメニューの画面上で「*」の付いた機能だけをエディットした場合に限られます。これ以外の機能をエディットした場合はパフォーマンスのエディットになり、保存先がパフォーマンスになります。

■モードについて

P-500の操作の基本となるモード（操作の分類）について説明します。大きくわけて次の3つのモードがあります。

■プレイモード

P-500で演奏を行うモードです。

●ボイスプレイモード

プリセットボイスを使って演奏するモードです。**PRESET VOICE**で切り換え、セレクトボタン（赤色の文字）を使って演奏します。→「4.ボイスプレイモード（P.26）」

●パフォーマンスプレイモード

パフォーマンスを使って演奏するモードです。**1-16**または**17-32**で切り換え、セレクトボタン（グレーの文字）を使って演奏します。→「5.パフォーマンスプレイモード（P.29）」

●チェンプレイモード

チェンを使って演奏するモードです。**1-16**と**17-32**を同時に押して切り換え、セレクトボタン（グレーの文字）を使って演奏します。→「6.チェンプレイモード（P.31）」

■エディットモード

ボイスやパフォーマンスをエディットするモードです。

●クイックエディットモード

ボイスやパフォーマンスを一時的にエディットするためのモードです。QUICK EDITスライダーを使って設定します。

→第3章「1.クイックエディットモード（P.34）」

●ボイスエディットモード

ボイスをエディットするためのモードです。**EDIT**で切り換え、セレクトボタン（緑色の文字）を使ってエディットします。

→第3章「2.ボイスエディットモード（P.38）」応用編・第1章「エディット操作（P.53）」

●パフォーマンスエディットモード

パフォーマンスをエディットするためのモードです。**EDIT**で切り換え、セレクトボタン（緑色の文字）を使ってエディットします。

→第3章「3.パフォーマンスエディットモード（P.43）」応用編・第1章「エディット操作（P.53）」

●チェンエディットモード

チェンを設定するためのモードです。**EDIT**で切り換えて操作します。また、パフォーマンスエディットモードでも、チェンを設定することができます。

→第3章「4.チェンエディットモード（P.50）」応用編・第1章「エディット操作（P.53）」

■ユーティリティモード

エディットしたボイスやパフォーマンスのコピーや入れ換えなどを行うモードです。

UTILITYで切り換え、ファンクションボタンで設定します。

→応用編・第2章「ユーティリティ操作（P.117）」

3

P-500の共通機能

演奏中やエディット中に利用できるP-500の共通的な機能について説明します。

●ホイール

演奏中、WHEEL 1 およびWHEEL 2 を動かして音色や音量をコントロールできます。ホイールアサインで設定した機能によって、その効果が異なります。→応用編・第1章「WHEEL1/WHEEL2ーホイールアサイン (P.98)」



• 工場出荷時は、WHEEL 1 にピッチベンド、WHEEL 2 にoffが設定されています。

●パネルイコライザー

パネル右側の5つのスライダー (LOW、LO-MID、MID、HI-MID、HIGH) を使って、音色を明るくしたり、丸みを付けたり、音質全般をコントロールできます。イコライザーは、すべてのボイスに共通の設定となります。

●フットコントローラー

ピアノと同じように、ペダルを踏むことで音をコントロールできます。フットコントローラーに設定した機能によって、その効果が異なります。→応用編・第1章「FCーフットコントローラー (P.95)」



• 工場出荷時は、フットコントローラー1、2、3、4に、それぞれダンパー、ソステヌート、ソフト、offが設定されています。

●ヘルプ機能

機能概要を知りたいとき、操作方法がわからなくなったときに利用します。

パネル上の **HELP** を押すと、画面に表示されている機能の簡単な解説や操作方法などが表示され、**HELP** を離すともとの画面に戻ります。

Set Wave/Name. [←][→] for cursor.
Wave cannot be edited in Voice mode

●ビュー機能

MIDIチャンネルやボリューム、モジュレーション、リバーブなど、現在の設定内容を画面上で確認できます。

ファンクションボタン **F1** ～ **F8** を押すと設定内容が表示され、ボタンを離すと表示前の状態に戻ります。

ファンクションボタンは、次のように設定されています。

F1送信チャンネル
F2受信チャンネル
F3ボリューム
F4プログラムチェンジ1
F5プログラムチェンジ2
F6モジュレーション、リバーブ、エフェクト
F7キーボードモード
F8プログラムチェンジの送信

次の画面は、**F3** を押したときの画面です。

```

VOL  A: (Use MIDI Ex)  B: (Use MIDI Ex)
VIEW  127  127 off    —  — off
  
```

●MIDIパニック

接続しているMIDI機器に対して、キーノートオフなどの発音を止めるMIDI信号を送信します。パネル上の **MIDI PANIC** を押すと、約2秒間、次のような画面が表示されます。

```

***** PANIC !! *****
*****
  
```

✕ ● バルク送信中、マージが on になっているときは、MIDIパニックは機能しません。

■画面表示について

エフェクト、モジュレーション、リバーブをエディットした場合、プレイモード中に次のようなマークが表示され、それぞれの機能が設定されていることを示します。なお、クイックエディットで設定した場合も同様に表示されます。

Voice B 側のエフェクトスイッチ on のとき ————
Voice A 側のエフェクトスイッチ on のとき ————

```

PERF01      >> Perform1 <<      [B] [B]
single      A:PIANO1    B:         [M] [M]
  
```

モジュレーションスイッチ on のとき ————
(Voice A/B のどちらか、または両方)
リバーブスイッチ on のとき (Voice A/B 共通) ————
(スペシャルリバーブのときは **S** の表示になります)

4 ボイスプレイモード

■ボイスプレイモードについて

プリセットボイスを使って演奏を行うボイスプレイモードについて説明します。

■演奏形式

ボイスプレイモードには、使用するボイス数によって次の2つの演奏形式があります。

●シングルプレイ

1種類のプリセットボイスを選んで演奏することを「シングルプレイ」といいます。

シングルプレイでは、11種類のプリセットボイスの中から、使いたい1つのボイスを選んで演奏します。

●デュアルプレイ

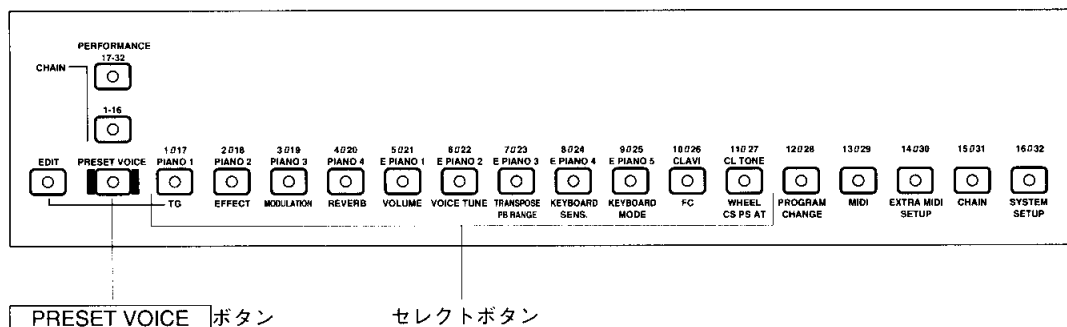
シングルプレイに対して、2つのプリセットボイスを選んで演奏することを「デュアルプレイ」といいます。1つのキーを押すと、2つの音が同時に鳴ります。

デュアルプレイでは、シングルプレイと同様に11種類のプリセットボイスの中から、2つのボイスを選んで演奏します。

✎ • ある鍵盤を境に上下で異なるボイスを鳴らすスプリットプレイもありますが、これはパフォーマンスエディットモードで設定します。 → 「スプリットプレイで演奏する (P.46)」

■ボイスプレイモードへの切り換え

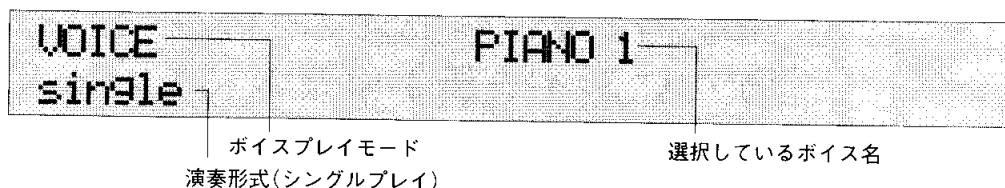
パネル上の **PRESET VOICE** を押すと、ランプが点滅し、ボイスプレイモードに入ります。(ランプが点灯しているときは、すでにボイスプレイモードに入っています。)



この状態で、パネル上で赤色表示されたセレクトボタン **PIANO1** ~ **CL TONE** を使ってボイスを切り換えることができます。

■ボイスプレイモードの画面

ボイスプレイモードでは、次のような画面が表示されます。



2

ボイスプレイモード

■シングルプレイで演奏する

1 種類のボイスを使って演奏する方法です。

1. **PRESET VOICE** を押します。

▽ランプが点滅し、ボイスプレイモードに入ります。(すでにランプが点灯している場合は、ボイスプレイモードに入っています。手順2の操作に進んでください。)

2. **PIANO1** ～ **CLTONE** の中からお好きな音色を1つだけ選びます。

▽選択したボタンが点灯し、シングルプレイとなります。



3. 演奏します。

▶ボリュームを調整しながら演奏してみましょう。

▶ほかのセレクトボタンを押すと音色を変更できます。いろいろな音色を使って演奏してみましょう。



- 演奏中、ホイール1、ホイール2、イコライザーを使って音色効果を調節できます。
→「3.P-500の共通機能 (P.24)」
- ボイスプレイモードで **EDIT** を押すと、選択しているボイスをエディットすることができます。→第3章「2.ボイスエディットモード (P.38)」
- 一時的に音色を変更するときは、QUICK EDITスライダーで操作します。→第3章「1.クイックエディットモード (P.34)」

■デュアルプレイで演奏する

2種類のボイスを使って演奏する方法です。1つのキーを押えることで2つの音色が鳴ります。

1. **PRESET VOICE** を押します。

▽ランプが点滅し、ボイスプレイモードに入ります。（すでにランプが点灯している場合は、ボイスプレイモードに入っています。手順2の操作に進んでください。）

2. **PIANO1** ～ **CL TONE** の中から、好きな音色のセレクトボタンを押しながらもう1つのボタンを押します。

▽選択した2つのボタンが点灯し、デュアルプレイとなります。先に選択したボイスがボイスA [A:]、後で選択したボイスがボイスB [B:] になります。

VOICE	A:PIANO 1
dual	B:E.PIANO4

3. 演奏します。

- ▶ボリュームを調整しながら演奏してみましょう。
- ▶ほかのセレクトボタンを押しながらもう1つのボタンを押すと、音色を変更できます。いろいろな組み合わせで演奏してみましょう。



- 演奏中、ホイール1、ホイール2、イコライザーを使って音色効果を調節できます。
→「3.P-500の共通機能（P.24）」
- デュアルプレイで1つのセレクトボタンを押すと、シングルプレイになります。
- ボイスプレイモードで **EDIT** を押すと、選択しているボイスをエディットすることができます。 →第3章「2.ボイスエディットモード（P.38）」
- 一時的に音色を変更するときは、QUICK EDITスライダーで操作します。 →第3章「1.クイックエディットモード（P.34）」

5 パフォーマンスプレイモード

2

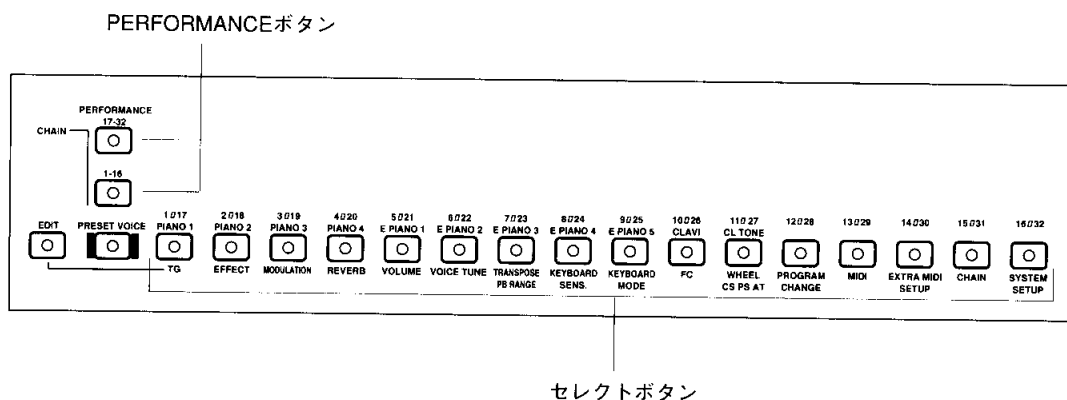
ボイスプレイモード

■パフォーマンスプレイモードについて

パフォーマンスを使って演奏するパフォーマンスプレイモードについて説明します。

■パフォーマンスプレイモードへの切り換え

パネル上のPERFORMANCEボタン **1-16** または **17-32** を押すと、ランプが点滅し、パフォーマンスプレイモードに入ります。



この状態で、パネル上でグレー表示されたセレクトボタン **1/17** ~ **16/32** を使ってパフォーマンスを切り換えることができます。

■パフォーマンスプレイモードの画面

パフォーマンスプレイモードでは、次のような画面が表示されます。



■ パフォーマンスプレイモードで演奏する

パフォーマンスを使って演奏する方法です。演奏形式、音色、効果、MIDI設定など、エディットしたパフォーマンス内容で演奏できます。

1. PERFORMANCEボタン または を押します。

マランプが点滅し、パフォーマンスプレイモードに入ります。

2. セレクトボタン ~ の中からパフォーマンスを選択します。

▶手順1で を押したときはパフォーマンス1~16、また を押したときはパフォーマンス17~32の選択となります。



3. 演奏します。

▶エディットしたパフォーマンス内容で演奏できます。

▶ほかのセレクトボタンを押すと、パフォーマンスを切り換えることができます。



- 演奏中、ホイール1、ホイール2、イコライザーを使って音色効果を調節できます。
→「3.P-500の共通機能 (P.24)」

- パフォーマンスプレイモードで を押すと、選択しているパフォーマンスをエディットすることができます。 →第3章「3.パフォーマンスエディットモード (P.43)」

- 一時的に音色を変更するときは、QUICK EDITスライダーで操作します。 →第3章「1.クイックエディットモード (P.34)」

- MIDI設定を行ったパフォーマンスを選択した場合、次のようになります。

- ・パフォーマンスに設定された送信チャンネルで演奏情報を送信します。
- ・パフォーマンスに設定された受信チャンネルでほかの機器からの演奏情報を受信します。
- ・プログラムチェンジを受信した場合、パフォーマンス番号が変更されます。
- ・パフォーマンスを切り換えると、選択したパフォーマンスに設定されている送信チャンネルでプログラムチェンジやボリュームなどが送信されます。

6 チェーンプレイモード

2

チェーンプレイモード

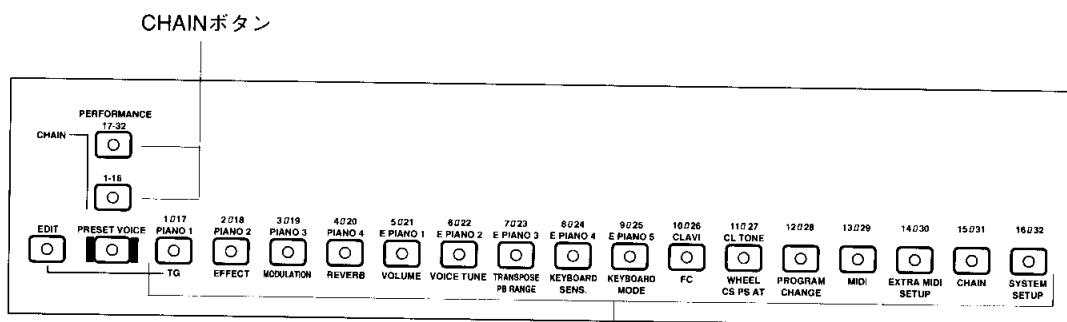
■チェーンプレイモードについて

チェーンを使って演奏するチェーンプレイモードについて説明します。

なお工場出荷時には、すべてのチェーンに便宜的にパフォーマンスが1つだけ設定されています。このためチェーンのエディット操作（チェーンを組む操作）を行わないと、チェーンプレイモードで操作することはできません。あらかじめ基本編・第3章「4.チェーンエディットモード（P.50）」を参考にチェーンを作成してから操作してください。

■チェーンプレイモードへの切り換え

パネル上のCHAINボタン **1-16** と **17-32** を同時に押すと、2つのランプが点滅し、チェーンプレイモードに入ります。



セレクトボタン

この状態で、パネル上でグレー表示されたセレクトボタン **1/17** ～ **16/32** を使ってチェーンを切り換えることができます。

■チェーンプレイモードの画面

チェーンプレイモードでは、次のような画面が表示されます。



チェーン番号

設定したパフォーマンス数

現在、何番めのパフォーマンスか

現在、演奏している
パフォーマンス名

次に設定されているパフォーマンス名

■チェーンプレイモードで演奏する

チェーンを使って演奏する方法です。チェーンに組まれたパフォーマンスを順番に切り換えて演奏できます。

1. CHAINボタン と を同時に押します。

▽2つのランプが点滅し、チェーンプレイモードに入ります。

2. セレクトボタン ～ の中からチェーンを選択します。

3. 演奏します。

▶1つ目のパフォーマンス内容で演奏できます。



4. 、 でパフォーマンスを切り換えます。

▶ を押すと、チェーンの中の1つ前のパフォーマンスに、 を押すと次のパフォーマンスに切り換わります。

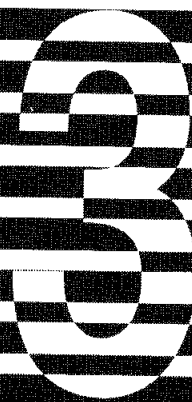


- ✎ 、、 のいずれかのボタンを押すと、モードが切り換わりチェーンプレイモードは解除されます。
- 演奏中、ホイール1、ホイール2、イコライザーを使って音色効果を調節できます。
→「3.P-500の共通機能 (P.24)」
- チェーンプレイモードで を押すと、選択しているチェーンをエディット（パフォーマンスを組み換え）することができます。 →第3章「4.チェーンエディットモード (P.50)」
- 一時的に音色を変更するときは、QUICK EDITスライダーで操作します。 →第3章「1.クイックエディットモード (P.34)」
- MIDI設定を行ったパフォーマンスに切り換えた場合、次のようになります。
 - パフォーマンスに設定された送信チャンネルで演奏情報を送信します。
 - パフォーマンスに設定された受信チャンネルでほかの機器からの演奏情報を受信します。
 - プログラムチェンジを受信した場合、パフォーマンス番号が変更されます。
 - 、 でパフォーマンスを切り換えると、切り換えたパフォーマンスに設定されている送信チャンネルでプログラムチェンジやボリュームなどが送信されます。

第3章

エディットの使い方

1. クイックエディットモード 34
2. ボイスエディットモード 38
3. パフォーマンスエディットモード 43
4. チェーンエディットモード 50



1 クイックエディットモード

■ クイックエディットの進め方

クイックエディットは、「演奏中にちょっと音色を変えたい」という方のために用意された機能です。ボリュームを調節したり、リバーブの設定を変えたり、エフェクトの種類を変更したり…というように、演奏中にちょっとエディットしたいときに利用します。

クイックエディットで利用できる機能は、ボリューム、リバーブ、モジュレーション、エフェクトの4種類です。

次のような手順でクイックエディットの操作を進めていきます。

1. 元になるボイス、パフォーマンス、チェーンを選択する

2. クイックエディットモードへ切り換える

QUICK EDITスライダーをVOLUME、REVERB、MODULATION、EFFECTのいずれかの位置に動かすと、機能の選択と同時にクイックエディットモードに入ります。

3. クイックエディットを開始する

、、CS1スライダー、CS2スライダーを使って設定を変更します。

クイックエディットで作った音色は、演奏しているボイスやパフォーマンスにそのまま保存（ストア）することができます。このため、数多くの設定が必要なエディット操作に比べ、簡単にボイスやパフォーマンスをエディットすることができます。



● 保存したデータは、電源を切ってもバックアップされます。

● クイックエディットは、一時的に音色を変更するものです。保存しないでボイスやパフォーマンスを切り換えたり、ほかのモードに変更すると、クイックエディットした内容は取り消されます。

● チェーンプレイモードでクイックエディットを行った場合、エディットした内容を保存することはできません。

■ クイックエディットで使える機能

クイックエディットで利用できる機能は、ボリューム、リバーブ、モジュレーション、エフェクトの4種類です。それぞれ **PS1**、**PS2**、CS1スライダー、CS2スライダーを使って操作しますが、機能によってその設定内容が次のように異なります。

●VOLUME（ボリューム）

ボリュームの on/off、およびボリューム量を設定します。（ボリューム off では、音を出なくすることができます。）

PS1 ボイスAのボリュームの on/off

PS2 ボイスBのボリュームの on/off

CS1スライダー ボイスAのボリューム量を調節

CS2スライダー ボイスBのボリューム量を調節

●REVERB（リバーブ）

リバーブの on/off、およびリバーブタイプ、リバーブの深さを設定します。

PS1 リバーブの on/off（ボイスA/B共通）

PS2 リバーブタイプの選択（ボイスA/B共通）

CS1スライダー ボイスAのリバーブのパラメーターを調節

CS2スライダー ボイスBのリバーブのパラメーターを調節

●MODULATION（モジュレーション）

モジュレーションの on/off、および深さ、スピードを設定します。

PS1 ボイスA/Bそれぞれのモジュレーションの on/off

PS2 モジュレーションタイプの選択（ボイスA/B共通）

CS1スライダー モジュレーションの深さを調節（ボイスA/B共通）

CS2スライダー モジュレーションのスピードあるいはMixを調節（ボイスA/B共通）

●EFFECT（エフェクト）

エフェクトの on/off、またはエフェクトタイプとその深さを設定します。

PS1 ボイスAのエフェクトの on/off、またはエフェクトタイプの選択

PS2 ボイスBのエフェクトの on/off、またはエフェクトタイプの選択

CS1スライダー ボイスAのエフェクトのパラメーターを調節

CS2スライダー ボイスBのエフェクトのパラメーターを調節

●OFF（プログラマブルコントローラー）

エディットで設定した機能になります。

PS1 エディットで設定したPS1の機能（P.100）

PS2 エディットで設定したPS2の機能（P.100）

CS1スライダー エディットで設定したCS1の機能（P.99）

CS2スライダー エディットで設定したCS2の機能（P.99）

■ クイックエディットの使い方

クイックエディットを使って音色を変更し、演奏してみましょう。

1. 元になるボイスまたはパフォーマンスを選択します。

2. QUICK EDIT スライダーで機能を選択します。

▶ここでは、ボリュームを変更してみます。[VOLUME] にQUICK EDIT スライダーを移動してください。

▼次の画面が表示され、クイックエディットモードに変わります。



3. ☐ PS1、☐ PS2、CS1 スライダー、CS2 スライダーを使って設定を変更します。

▶ボリューム設定では、ボタンやスライダーが次のように機能します。

- ☐ PS1 ボイスAのボリュームのon/offを切り換えます。
- ☐ PS2 ボイスBのボリュームのon/offを切り換えます。
- CS1 スライダー ... ボイスAのボリューム量を調節します。スライダーを上動かすとボリュームが大きくなり、下動かすと小さくなります。
- CS2 スライダー ... ボイスBのボリューム量を調節します。スライダーを上動かすとボリュームが大きくなり、下動かすと小さくなります。



4. 演奏します。

▶クイックエディットした内容で演奏できます。

5. ほかの機能を変更する場合、手順2～3を繰り返します。

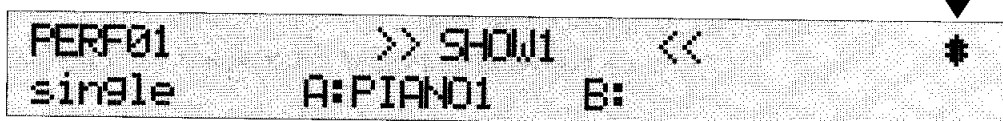
▶リバーブ、モジュレーション、エフェクトのボタンやスライダーの機能については、35ページをご覧ください。

▶クイックエディットした内容を保存することもできます。保存する場合、37ページをご覧ください。

✕ クイックエディットは、一時的に音色を変更するものです。ボイスやパフォーマンスを切り換えたり、ほかのモードに変更すると、クイックエディットした内容は取り消されます。

• リバーブタイプがスペシャルリバーブのとき、モジュレーションの設定はできません。またモジュレーションがonのとき、スペシャルリバーブを設定することはできません。 → 応用編・第1章「MODULATION—モジュレーション (P.81)」
「REVERB 1—リバーブ1 (P.83)」

- ✎ クイックエディットに切り換えると、約5秒間だけクイックエディットの画面が表示されます。この間に **PS1**、**PS2**、CS1スライダー、CS2スライダーの操作を行わないと、クイックエディットに切り換える前の画面が表示されます。再度 **PS1**、**PS2**、CS1スライダー、CS2スライダーを動かすと、クイックエディットの画面に戻ります。
- QUICKEDITスライダーがoff以外（VOLUME、REVERB、MODULATION、EFFECTのいずれか）の位置にあるとき、プレイモード中に「※」マークが表示されます。



3

クイックエディットモード

■クイックエディットした内容を保存する

クイックエディットの設定は一時的なものです。保存の操作（ストア）を行えば、使用しているボイスやパフォーマンスにそのまま保存することができます。

1. クイックエディット後、**STORE** を押します。

▽次の画面が表示されます。



2. **F8** **[go]** を押します。

▽使用しているボイスやパフォーマンスに保存されます。

- ▶ ほかのボイスやパフォーマンスに保存することもできます。保存に関する操作は、応用編・第1章「データの保存（ストア）（P.60）」をご覧ください。

- ✎ 保存の操作を行うと、保存先となったボイスやパフォーマンスが書き換えられます。工場出荷時の設定に戻すにはユーティリティモードで操作してください。→応用編・第2章「INITIALIZE—イニシャライズ（P.127）」
- パフォーマンスプレイモードでクイックエディットした内容を保存した場合、このパフォーマンスを使用しているチェーン内の設定も変更されます。
- チェーンプレイモードでは、クイックエディットした内容は保存できません。

2 ボイスエディットモード

■ボイスエディットの進め方

ボイスは、1つの波形（ウェーブ）を元に、さまざまな加工をほどこして作り上げる音色です。次のような手順でエディット操作を進めていきます。

1. 元になるボイスを選択する

プリセットボイス11音色からエディットするボイスを選択します。

2. エディットモードへ切り換える

EDIT を押してボイスエディットモードに切り換えます。

3. 機能を選んでエディットを開始する

エフェクト、モジュレーション、リバーブ、ボリューム、EG（エンベロープジェネレーター）など、音色を加工します。

4. エディットしたボイスを保存する

できあがったボイスを今選ばれているプリセットボイスまたはパフォーマンス1～32のいずれかに保存します。

なお、プリセットボイスに保存できるのは、エディットメニューの画面上で「*」の付いた機能だけをエディットした場合に限られます。これ以外の機能をエディットした場合はパフォーマンスのエディットになり、保存先がパフォーマンスになります。

5. プレイモードへ戻る

ボイスプレイモードか、パフォーマンスプレイモードに切り換えて演奏してください。



●エディットした内容は、必ず保存（ストア）してください。この操作を行わないでエディットを終了すると、エディットした内容が取り消されてしまいます。

●デュアルボイスをエディットした場合は、保存先はパフォーマンスになります。



●保存したデータは、電源を切ってもバックアップされます。

●工場出荷時のデータに戻したい場合は、イニシャライズを行ってください。 → 応用編・第2章「INITIALIZE - イニシャライズ（P.127）」

●ここで紹介しているエディットの機能はほんの一部です。応用編でエディットの全機能とその操作方法を説明しています。 → 応用編・第1章「エディット操作（P.53）」

●エディットしたボイスのコピーや入れ換えなどはユーティリティモードで行います。 → 応用編・第2章「ユーティリティ操作（P.117）」

■ボイスエディットの使い方

ここでは、ボイスのエディットについて、いくつかの例題を元に説明します。

■残響効果を付ける

リバーブは、ホールの中で演奏しているときのような残響効果を付ける機能です。ここでは、プリセットボイスPIANO 1 を元にリバーブ効果の変更を行います。

1. **PRESET VOICE** を押し、続けて **PIANO 1** を押します。
▽ボイスプレイモードになり、PIANO 1 が表示されます。
2. **EDIT** を押してエディットモードに入ります。
3. **REVERB** を押しながら **F1** [**F1:REVERB-Page1**] を押します。
▶ [**F1:REVERB-Page1**] が点滅しているときは、そのまま **REVERB** を離します。

```
F1: REVERB-Page1 *
F2: REVERB-Page2 *
```

4. **F3** を押して **[SW]** を選択します。
▶ **[SW]** が点滅しているときは、この操作は必要ありません。
5. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使ってonにします。
▶ **-1** を押すとoff、**+1** を押すとonになります。
▶ DATA ENTRYスライダーを上下に動かすと、on/offが切り換わります。

```
REVERB      Sw  Type      DftA  DftB Time
Page1      on  LARGE-HALL 16m  — 2.90s
```

6. **F4** を押して **[Type]** を選択します。
▶ **[Type]** はリバーブのタイプを表します。16種類の中から選択することができます。

3

ボイスエディットモード

7. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使ってリバーブタイプを選択します。

- ▶鍵盤を弾いて、音を聞きながらリバーブタイプを選択してください。
- ▶**-1**、**+1** を押すごとにリバーブタイプが切り換わります。
- ▶DATA ENTRYスライダーを上下に動かすと、リバーブタイプが切り換わります。

REVERB	Sw	Type	DftA	DftB	Time
Page1	on	CHURCH	25	—	4.40s

8. **STORE** を押します。

- ▶画面に表示されている [Preset Voices] は保存先を表します。ここでは、手順1で選択したプリセットボイス「PIANO1」が保存先となります。

STORE TO	PresetVoices	Are You Sure?
[quit]		[edit] [go]

9. **F8** [go] を押します。

- ▽手順1で選択したプリセットボイス「PIANO1」に保存されます。
- ▶ほかのボイスやパフォーマンスに保存することもできます。保存に関する操作は、応用編・第1章「データの保存（ストア）（P.60）」をご覧ください。

- ✂ ●プリセットボイスに保存できるのは、エディットメニューの画面上で「*」の付いた機能だけをエディットした場合に限られます。これ以外の機能をエディットした場合はパフォーマンスのエディットになり、保存先がパフォーマンスになります。

- ボイスプレイモードに切り換えて演奏してください。

- ✂ ●リバーブの設定は、リバーブのタイプだけでなく、リバーブの深さや残響時間も併せて設定できます。 →応用編・第1章「REVERB1ーリバーブ1（P.83）」

■ワウの効果をつける

ワウは、音色を周期的に変化させて音色が明るくなったり、暗くなったり交互に変化する効果です。ここではPIANO 2にワウの効果付けます。

1. **PRESET VOICE** を押し、続けて **PIANO 2** を押します。

▽ボイスプレイモードになり、PIANO2が表示されます。

2. **EDIT** を押してエディットモードに入ります。

3. **EFFECT** を押しながら **F1** [**F1:EFFECT A**] を押します。

▶ [**F1:EFFECT A**] が点滅しているときは、そのまま **EFFECT** を離します。

```
F1: EFFECT A *
F2: EFFECT B *
```

4. **F3** を押して [**SW**] を選択します。

5. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使ってonにします。

6. **F4** を押して [**Type**] を選択します。

▶ [**Type**] はエフェクトタイプを表します。12種類の中から選択することができます。

7. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使って選択します。

▶鍵盤を弾いて、音を聞きながらワウの中の1つを選択してください。

EFFECT	Sw	Type	Dpt	Spd	Freq
Voice A	on	WPHX LFO	16	16	13

8. **STORE** を押します。

▶画面に表示されている[Preset Voices]は保存先を表します。ここでは、手順1で選択したプリセットボイス「PIANO2」が保存先となります。

```
STORE TO  PresetVoices  Are You Sure?
[quit]    [edit]        [go]
```

9. **F8** [**go**] を押します。

▽エディットした内容がプリセットボイス「PIANO2」に保存されます。

▶ほかのパフォーマンスに保存することもできます。保存に関する操作は、応用編・第1章「データの保存(ストア) (P.60)」をご覧ください。

- ✕ プリセットボイスに保存できるのは、エディットメニューの画面上で「*」の付いた機能だけをエディットした場合に限られます。これ以外の機能をエディットした場合はパフォーマンスのエディットになり、保存先がパフォーマンスになります。

- ボイスプレイモードに切り換えて演奏してください。

■ オクターブで演奏する

トランスポーズは、半音単位に移調するための機能です。演奏している曲を移調したり、歌う人の声の高さに合わせるときに使用します。このトランスポーズの機能を利用して、デュアルプレイで1つのキーを弾くと、1オクターブ違いで2つの音が出る効果を設定します。

1. **PRESET VOICE** を押します。続けて **PIANO 1** を押しながら **E.PIANO 1** を押します。
▽ボイスプレイモードになり、[A:] にPIANO1、[B:] にE.PIANO1が表示されます。
2. **EDIT** を押してエディットモードに入ります。
3. **TRANSCOPE/PB RANGE** を押しながら **F1** [**F1:TRANSCOPE**] を押します。
▶ [**F1:TRANSCOPE**] が点滅しているときは、そのまま **TRANSCOPE/PB RANGE** を離します。
4. **F3** を押して [**VoiceA**] を選択します。
▶ここでは [**VoiceA**] にトランスポーズを設定します。
5. **F2** [**on**] を押して **on** に切り換えます。
6. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使って設定します。
▶トランスポーズは、-24~+24の範囲で半音単位に設定できます。ここでは、1オクターブ分だけ(±12)設定を変更します。鍵盤を弾いて、音を聞きながら設定してください。

TRANSCOPE	Voice A	MIDI A	Voice B	MIDI B
[off][on]	-12	off	off	—

7. **STORE** を押します。
▶画面に表示されている [Perf01] は保存先を表します。デュアルプレイでのトランスポーズの設定はプリセットボイスに保存することができませんので、いずれかのパフォーマンスに保存することになります。

STORE TO	Perf01	Are You Sure?
[quit]	[edit]	[go]

8. **F8** [**go**] を押します。
▽エディットした内容がパフォーマンス1に保存されます。
▶ほかのパフォーマンスに保存することもできます。保存に関する操作は、応用編・第1章「データの保存(ストア) (P.60)」をご覧ください。

✕ ボイスプレイモードからエディットした場合でも、エディットメニューの画面上で「*」の付いていない機能をエディットした場合は、プリセットボイスには保存できません。この場合は保存先がパフォーマンスになり、保存先として自動的に [Perf01] が表示されます。

● パフォーマンスプレイモードに切り換え、パフォーマンス1を選んで演奏してください。

3 パフォーマンスエディットモード


■ パフォーマンスエディットの進め方

パフォーマンスのエディットでは、ボイスを含めて、演奏に関わるエフェクト、MIDI設定など、演奏に必要なセッティングを行います。
次のような手順でエディット操作を進めていきます。

1. 元になるパフォーマンスを選択する

パフォーマンス32種類からエディットするパフォーマンスを選択します。

2. エディットモードへ切り換える

を押してパフォーマンスエディットモードに切り換えます。

3. 機能を選んでエディットを開始する

音色に対する加工も含め、演奏形式の設定、MIDIの設定、チェーンの設定など、さまざまな設定を行います。

4. エディットしたパフォーマンスを保存する

できあがったパフォーマンスをパフォーマンス1～32のいずれかに保存します。

5. パフォーマンスプレイモードへ戻る

パフォーマンスプレイモードに切り換えて演奏してください。

- ✕ ● エディットした内容は、必ず保存（ストア）してください。この操作を行わないでエディットを終了すると、エディットした内容が取り消されてしまいます。
- エディットしたパフォーマンスの保存先は、パフォーマンス1～32までです。

- ✎ ● 保存したデータは、電源を切ってもバックアップされます。
- 工場出荷時のデータに戻したい場合は、イニシャライズを行ってください。 → 応用編・第2章「INITIALIZE - イニシャライズ (P.127)」
- ここで紹介しているエディットの機能はほんの一部です。応用編でエディットの全機能とその操作方法を説明しています。 → 応用編・第1章「エディット操作 (P.53)」
- エディットしたパフォーマンスのコピーや入れ換えなどはユーティリティモードで行います。 → 応用編・第2章「ユーティリティ操作 (P.117)」

■パフォーマンスエディットの使い方

ここでは、パフォーマンスのエディットについて、いくつかの例題を元に説明します。

■音色を変更する

演奏する曲目に合わせて、音色を設定することができます。ここではパフォーマンス1を使って、音色の変更とパフォーマンス名の設定について説明します。

1. PERFORMANCEボタン **1-16** を押し、続けて **1/17** を押します。
マパフォーマンスプレイモードになり、パフォーマンス1が選択されます。

2. **EDIT** を押してエディットモードに入ります。

3. **TG** を押しながら **F1** [**F1:WAVE/NAME**] を押します。
▶ [**F1:WAVE/NAME**] が点滅しているときは、そのまま **TG** を離します。

F1:WAVE/NAME	F3:VIB	F5:GEQ A
F2:EG	F4:PAN	F6:GEQ B

4. **F3** を押して [**VoiceA**] を選択します。

▶ [**VoiceA**] が点滅しているときは、この操作は必要ありません。

5. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使って選択します。

▶ ウェーブは11種類の中から選択することができます。音を聞きながらウェーブを選択してください。

▶ **-1**、**+1** を押すごとに、ウェーブの種類が切り換わります。

▶ DATA ENTRYスライダーを上下に動かすと、ウェーブの種類が切り換わります。

WAVE/NAME	Voice A	Name	Voice B	Name
[←] [→]	CLAVI	_____	

6. **KEYBOARD MODE** を押しながら **F3** [**F3:PERF.NAME**] を押します。

▶ [**F3:PERF.NAME**] が点滅しているときは、そのまま **KEYBOARD MODE** を離します。

7. 、、DATA ENTRYスライダー、、を使って入力します。

▶まず、またはDATA ENTRYスライダーで目的の文字を表示します。次にを押してカーソル（点滅）を移動し、同様に文字を表示します。これを繰り返し、文字を入力してください。

```
PERF NAME PERFORMANCE
[←] [→] SHOW
```

8. を押します。

▶画面に表示されている [Perf01] は保存先を表します。手順1で選択したパフォーマンスが自動的に表示されます。

```
STORE TO Perf01 Are You Sure?
[quit] [edit] [go]
```

9. [go] を押します。

▽エディットした内容がパフォーマンス1に保存されます。

▶ほかのパフォーマンスに保存することもできます。保存に関する操作は、応用編・第1章「データの保存（ストア）（P.60）」をご覧ください。

- パフォーマンスプレイモードに切り換えて演奏してください。

```
PERF01 >> SHOW1 <<
single A:CLAVI B:
```

パフォーマンス名

3

パフォーマンスエディットモード

■ スプリットプレイで演奏する

あるキーを境に、その上下で異なる音色を出す演奏方法です。スプリットプレイといい、同時に別の音色で2種類のフレーズを弾くときに利用します。

たとえば、下の音色をエレクトリックピアノ1に設定してベースのフレーズを、上の音色をピアノ1に設定してメロディを弾くといった使い方ができます。ここでは、パフォーマンス2を使って説明します。

1. PERFORMANCEボタン **1-16** を押し、続けて **2/18** を押します。
▼パフォーマンスプレイモードになり、パフォーマンス2が選択されます。
2. **EDIT** を押してエディットモードに入ります。
3. **KEYBOARD MODE** を押しながら **F1** [F1:VOICE KEYBOARD MODE] を押します。
▶ [F1:VOICE KEYBOARD MODE] が点滅しているときは、そのまま **KEYBOARD MODE** を離します。

```
F1:VOICE KEYBOARD MODE    F3:PERF. NAME
F2:MIDI KEYBOARD MODE
```

4. **F3** を押して [Type] を選択します。
▶ [Type] が点滅しているときは、この操作は必要ありません。
5. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使ってTypeを [Split] に設定します。
▶ **-1**、**+1** を押すごとに、演奏形式が切り換わります。
▶ DATA ENTRYスライダーを上下に動かすると、演奏形式が切り換わります。

```
VOICE    Type    Assign    Point
KBD-MODE Split    B1A      C 2
```

6. **TG** を押しながら **F1** [F1:WAVE/NAME] を押します。
▶ [F1:WAVE/NAME] が点滅しているときは、そのまま **TG** を離します。

```
F1:WAVE/NAME    F3:VIB    F5:GEQ A
F2:EG           F4:PAN     F6:GEQ B
```

7. **F3** を押して [VoiceA] を選択します。

8. 、 または DATA ENTRY スライダーを使って選択します。
- ▶ ウェーブは11種類の中から選択することができます。音を聞きながらウェーブを選択してください。
 - ▶ 、 を押すごとに、ウェーブの種類が切り換わります。
 - ▶ DATA ENTRY スライダーを上下に動かすと、ウェーブの種類が切り換わります。

9. を押して [VoiceB] を選択します。

10. 、 または DATA ENTRY スライダーを使ってボイスBのウェーブを選択します。

```

WAVE/NAME Voice A   Name   Voice B   Name
[◀] [▶] PIANO1..... CLTONE.....
  
```

11. を押します。

- ▶ 画面に表示されている [Perf02] は保存先を表します。手順1で選択したパフォーマンスが自動的に表示されます。

```

STORE TO   Perf02   Are You Sure?
[quit]     [edit]   [go]
  
```

12. [go] を押します。

- ▽ エディットした内容がパフォーマンス2に保存されます。

- ▶ ほかのパフォーマンスに保存することもできます。保存に関する操作は、応用編・第1章「データの保存（ストア）（P.60）」をご覧ください。

- パフォーマンスプレイモードに切り換えて演奏してください。

```

PERF02      >> Perform2 <<
split(C 2)  A:PIANO 1   B:CL TONE
  
```

スプリットポイント
演奏形式（スプリットプレイ）

設定したボイス（ボイスA/B）

- ✎ スプリットプレイでは、Assign（どちらの音色を上にするか下にするか）やPoint（どのキーを境にするか）の設定も変えることができます。 → 応用編・第1章「KEYBOARD MODE—キーボードモード（P.103）」

■チューニングを変更する

チューニングは、音程を微調整するための機能です。アンサンブル演奏時、ほかの楽器と音程を合わせるときに使用します。このチューニング機能を利用して、2つの音色で、片方のチューニングを少しだけずらすと、音に広がり感を付けることができます。ここでは、パフォーマンス3を使って説明します。

1. PERFORMANCEボタン **1-16** を押し、続けて **3/19** を押します。
▽パフォーマンスプレイモードになり、パフォーマンス3が選択されます。
2. **EDIT** を押してエディットモードに入ります。
3. **KEYBOARD MODE** を押しながら **F1** [F1:VOICE KEYBOARD MODE] を押します。
▶ [F1:VOICE KEYBOARD MODE] が点滅しているときは、そのまま **KEYBOARD MODE** を離します。
4. **F3** を押して [Type] を選択します。
▶ [Type] が点滅しているときは、この操作は必要ありません。
5. **-1**、**+1** またはDATAENTRYスライダーを使ってTypeを [Dual] に設定します。
▶ **-1**、**+1** を押すごとに、演奏形式が切り換わります。
▶ DATA ENTRYスライダーを上下に動かすと、演奏形式が切り換わります。

VOICE	Type	Assign	Point
KBD-MODE	dual	A&B	—

6. **TG** を押しながら **F1** [F1:WAVE/NAME] を押します。
▶ [F1:WAVE/NAME] が点滅しているときは、そのまま **TG** を離します。

F1:WAVE/NAME	F3:VIB	F5:GEQ A
F2:EG	F4:PAN	F6:GEQ B

7. **F3** を押して [VoiceA] を選択します。
8. **-1**、**+1** またはDATAENTRYスライダーを使って選択します。
▶ ウェーブは11種類の中から選択することができます。音を聞きながらウェーブを選択してください。
▶ **-1**、**+1** を押すごとに、ウェーブの種類が切り換わります。
▶ DATA ENTRYスライダーを上下に動かすと、ウェーブの種類が切り換わります。

9. **F6** を押して **[VoiceB]** を選択します。

10. **-1**、**+1** または DATA ENTRY スライダーを使ってボイスBのウェーブを選択します。

▶手順8と同じウェーブを選択しておきます。

WAVE/NAME	Voice A	Name	Voice B	Name
[◀] [▶]	PIANO1.....		PIANO1.....	

11. **VOICE TUNE** を押しながら **F1** **[F1:VOICE TUNE]** を押します。
▽ボイスチューニングの設定画面が表示されます。

12. **F7** を押して **[VoiceB]** を選択します。

13. **-1**、**+1** または DATA ENTRY スライダーを使ってチューニングを設定します。

▶片方のボイスだけにチューニングを設定します。音を聞きながらチューニングしてください。

VOICE TUNE	Voice A	Voice B
(A3=440.0Hz)	0	-12

14. **STORE** を押します。

▶画面に表示されている **[Perf03]** は保存先を表します。手順1で選択したパフォーマンスが自動的に表示されます。

STORE TO	Perf03	Are You Sure?
[quit]		[edit] [go]

15. **F8** **[go]** を押します。

▽エディットした内容がパフォーマンス3に保存されます。

▶ほかのパフォーマンスに保存することもできます。保存に関する操作は、応用編・第1章「データの保存(ストア) (P.60)」をご覧ください。

●パフォーマンスプレイモードに切り換えて演奏してください。

PERF03	>> Perform3 <<
dual	A:PIANO 1 B:PIANO 1

演奏形式(デュアルプレイ)

設定したボイス(ボイスA/B)

4 チェーンエディットモード


■チェーンエディットの進め方

チェーンは、いくつかのパフォーマンスを順番に並べて組んだものです。1つのチェーンに32個までパフォーマンスを組み合わせることができます。これを1つのチェーンとして16チェーンまで設定できます。次のような手順でエディット操作（チェーンを組む操作）を進めていきます。

1. 元になるチェーンを選択する

エディットするチェーンを選択します。

2. エディットモードへ切り換える

を押してチェーンエディットモードに切り換えます。

3. エディットを開始する

パフォーマンスを組み合わせます。1つのチェーンにパフォーマンスを32個まで組み合わせることができます。

4. チェーンエディットモードを抜ける

チェーンエディットモードをほかのモードに切り換えると、組んだチェーンが保存されます。



- チェーンのエディットは、ボイスプレイモードかパフォーマンスプレイモードからチェーンのエディットに入って操作することもできます。 → 応用編・第1章「CHAIN—チェーン (P.115)」

6. 手順4～5を繰り返し、チェーンを設定します。

▶ここでは、パフォーマンス5、10、7をチェーンに設定しています。

```
CHAIN01-03 1:#>05>10>07#
[◀] [▶] [▲] [▼] [INS][DEL] SHOW7
```

▶チェーンの内容を変更する場合、次のファンクションボタンを使って操作してください。

●カーソルの移動

設定したパフォーマンスを修正するとき、カーソルを移動しながら操作します。

[◀] カーソルを左へ移動します。

[▶] カーソルを右へ移動します。

●画面の切り換え

1画面には、パフォーマンスが8個ずつ表示されます。次のボタンを使って、画面を切り換えることができます。

[▲] 前の画面を表示します。

[▼] 次の画面を表示します。

●パフォーマンスの追加と削除

パフォーマンスの追加や削除を行います。

[INS] パフォーマンスを挿入します。

[DEL] カーソル位置のパフォーマンスを削除します。

7. ほかのモード切り換えボタンを押します。

●チェインプレイモードに切り換えて演奏してください。

チェインプレイモードに切り換えると、組んだチェーンが保存されます。

```
CHAIN01      >> SHOW05      <<
[01/03]      SHOW10
```

チェーン番号
設定したパフォーマンス数
現在、何番めのパフォーマンスか

現在、演奏しているパフォーマンス名
次に設定されているパフォーマンス名