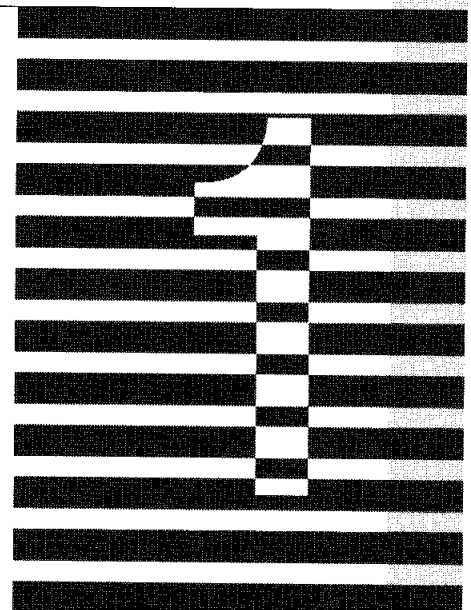


第1章

エディット操作

1. エディットモード	54
2. システム全体のエディット	62
3. ボイスのエディット	69
4. パフォーマンスのエディット	101
5. チェーンのエディット	114



1 エディットモード

■エディットモードについて

さまざまな設定をほどこして編集する作業がエディットです。ボイスやパフォーマンスのエディットには、次のような項目があります。

●ボイスのエディット

- ・使用するウェーブを選択します。
- ・ウェーブのチューニングを設定します。
- ・EG（エンベロープジェネレーター）、ビブラート、パン、イコライザーなどを設定します。
- ・モジュレーション、リバーブ、エフェクトなど、音色に対する効果を設定します。
- ・ボイスの名前を設定します。
- ・コントローラーの設定をします。

●パフォーマンスのエディット

- ・パフォーマンスの演奏形式（シングル、デュアル、スプリット）を設定します。
- ・パフォーマンスを構成するボイスを選択します。
- ・必要に応じて、パフォーマンスを構成するボイスのボリュームやチューニングを設定します。
- ・必要に応じて、パフォーマンスを構成するボイスのEG（エンベロープジェネレーター）、ビブラート、パン、イコライザーなどを設定します。
- ・パフォーマンスで使用するモジュレーション、リバーブ、エフェクトなど、音色に対する効果を設定します。
- ・必要に応じて、MIDIに関する設定を行います。
- ・パフォーマンスの名前を設定します。

また、上記のボイスやパフォーマンスのエディット以外に、P-500全体にかかわるエディット、チェーンのエディットがあります。

●システム全体のエディット

P-500のシステム全体にかかわるエディットを行います。エディットした内容は、設定を変更しない限り有効となります。

●チェーンのエディット

チェーンの設定を行います。

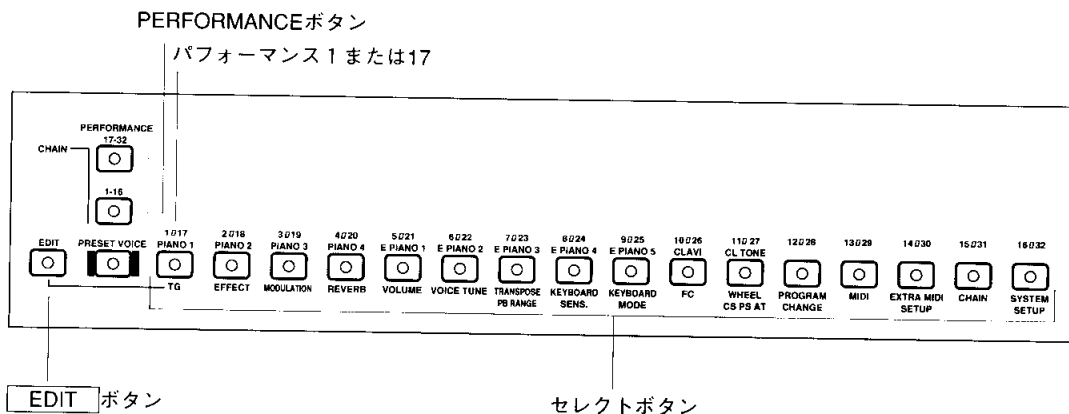


- ここで操作するエディットモード以外に、ボリューム、リバーブ、モジュレーション、エフェクトだけを一時的にエディットできるクイックエディットモードがあります。→基本編・第3章「1.クイックエディットモード（P.34）」
- ボイスやパフォーマンスのエディットについて、いくつかの例題を基にエディットの進め方を説明しています。参考にしてください。→基本編・第3章「2.ボイスエディットモード（P.38）」「3.パフォーマンスエディットモード（P.43）」

■エディットモードへの切り換え

あらかじめエディットするボイスやパフォーマンス、チェーンを選択してからエディットモードへ切り換えます。

たとえばパフォーマンス1をエディットする場合、PERFORMANCEボタン **1-16** でパフォーマンスプレイモードに変更して **1/17** を選択しておきます。（ランプは赤色で点灯した状態です。）



ここでパネル上の **EDIT** を押すと、**EDIT** とモードボタンのランプが点滅し、エディットモードに入ります。

EDIT MODE <PAGE> : Page Slide
1 - 16 : Page Jump Menus

この状態で、パネル上で緑色で表示されたセレクトボタン **TG** ~ **SYSTEM SETUP** を使ってエディット操作を行うことができます。

- ✎ エディットモードを抜けるときは、ほかのモードボタンを押します。保存しないで抜けた場合、エディットした内容は取り消されます。
- 保存先のパフォーマンスやボイスの選択は、エディットデータを保存する際に変更することができます。 → 「データの保存（ストア）（P.60）」

■ エディットの基本操作

ここでは、パフォーマンスやボイスをエディットするための機能の選び方や設定方法など、共通する操作方法について説明します。

■ 機能の選択

エディット機能は、エディットモードに入った後、パネル上のセレクトボタン（緑色で表示）を押しながらファンクションボタン **F1** ～ **F8** を使って選択します。

例えばウェーブを変更する場合、**TG** を押しながら **F1** を押します。なお、エディットする機能が点滅している場合は、そのまま **TG** を離して選択することができます。

TG を押した状態(前回使用した機能が点滅表示されています。)

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







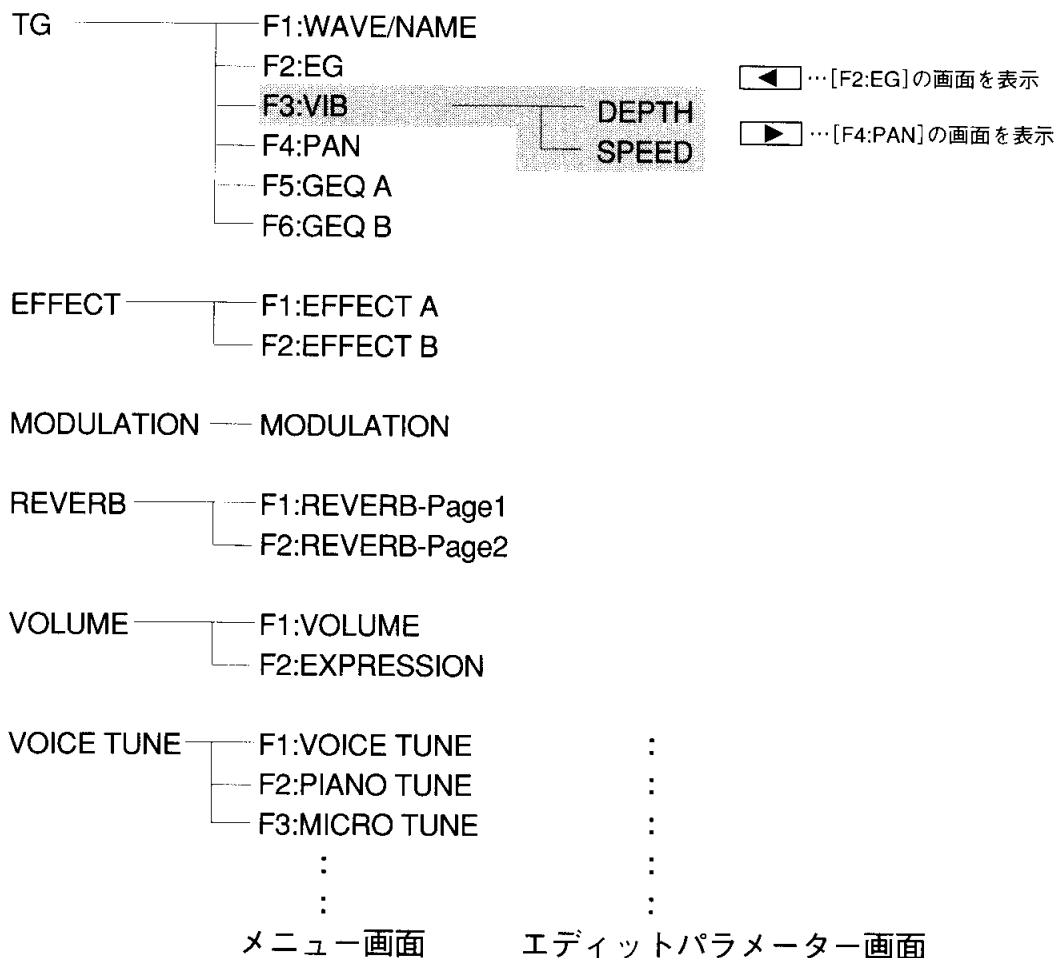
F1 を押して両方のボタンを離した状態

WAVE/NAME	Voice A	Name	Voice B	Name
[◀]	[▶]	CLAVI	_____

- ✎ 機能は、ページボタン（**◀**、**▶**）を使ってページを切り換えて選択することもできます。→「ページの変更（P.57）」

エディットは、多くの画面を切り換えながら操作を進めていきますが、このときページボタン（、）を使って画面を切り換えることができます。

たとえば、「F3:VIB」の画面が表示されているときに  を押すと、次のページの「F4: PAN」が表示されます。逆に  を押すと、前のページの「F2: EG」が表示されます。また、「F6: GEQ B」の画面が表示されているときに  を押すと、次の機能「EFFECT」の「F1: EFFECT A」が表示され、パネル上の  ランプへ点灯が移動してカテゴリーが変わったことを知らせます。



- ❌ ● ◀ ▶ では、メニュー画面を表示することはできません。セレクトボタンを使って表示してください。
- 先頭ページ（TGのF1:WAVE/NAME）で ◀、また最終ページ（SYSTEM SETUPのF5:EFF BYPASS）で ▶ は使用できません。

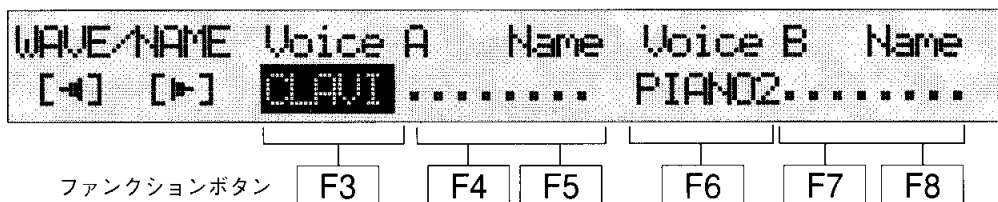
1

エディットモード

■項目の選択

エディットモードでは画面上にいくつもの設定項目があり、カーソル（点滅）を移動しながら設定を行います。

TG + **F1** で次の画面が表示されます



上の画面では「VoiceA」の項目が点滅しています。これがカーソルです。現在設定中の項目を示しており、対応するファンクションボタンを押して移動することができます。たとえば、「VoiceB」の項目を選択するには、ファンクションボタン **F6** を押します。

また、機能によっては同時に複数の項目を選択することができます。

たとえば上の画面で **F3** と **F6** を同時に押すと、「VoiceA」と「VoiceB」が点滅し、この2つの項目の設定内容を同時に変更することができます。

- ✖ 設定に必要な項目は「-----」で表示され、項目の選択や数値の設定などを行うことはできません。



シングルプレイの場合、ボイスBは「-----」で表示されます。

- ✎ 設定項目が1つの場合、カーソルの移動はありません。
- ✎ 機能を選択すると、前回使用した項目が反転しています。

■on/offの設定

各項目の設定でon/offの切り換えは、ファンクションボタン **F1** または **F2** を使用します。

TRANPOSE/PB RANGE + **F1** で次の画面が表示されます



F1 を押すと [off] になります。また **F2** を押すと [on] に変わり、数値を設定することができます。

- ✎ on/offの切り換えは、項目によって **-1**、**+1**、DATA ENTRYスライダーを使って設定する場合があります。

■数値の設定

各項目の数値を設定するには、次の2つの方法があります。

EFFECT + **F1** で次の画面が表示されます

EFFECT	Sw	Type	Dpt	Spd	Frq
Voice A	on	WAH\LFO	16	16	13

●DATA ENTRYスライダーを使う

DATA ENTRYスライダーを動かすと、現在カーソルがある項目の数値が上下します。スライダーを上（奥）に動かすと数値が上がり、下（手前）に動かすと数値が下がります。

●**-1** や **+1** を使う

-1 を押すと、現在カーソルがある項目の数値が1つ下がり、**+1** を押すと1つ上がります。

なお、**-1** を押しながら **+1** を押すと、設定した内容を推奨値に戻すことができます。

- ✂ 画面により、複数の項目を同時に選択できるものもありますが、その場合、**-1** や **+1** を操作して1つの項目が設定範囲の限度に達したときは、それ以上変更することはできません。また複数の項目を選択した場合に、DATA ENTRYスライダーを操作すると各項目の数値差はなくなり、すべて同一の数値になります。

- ✎ **-1**、**+1**、DATA ENTRYスライダーは、項目によってon/offの設定や設定内容の選択にも使用します。たとえば、上の画面の**F3** で操作するとon/offの切り換え、**F4** で操作すると設定内容の選択が行われます。

■文字の入力

ボイスやパフォーマンスの名前を入力するときは、次のボタンを使って文字を入力します。

KEYBOARD MODE + **F3** で次の画面が表示されます

PERF NAME	PERFORMANCE
[←] [→] SHO	1

●文字の入力

-1、**+1**、DATA ENTRYスライダーを使って文字を入力します。ボタンやスライダーを操作するごとに、順番に文字が表示されます。

アルファベット、数字、記号、スペースなど、次の文字を入力できます。

スペース！＃＄％＆’（）＊＋，－．／１～９；＜＝＞？＠

A～Z a～z ||| →←

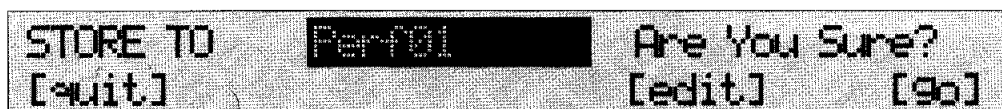
●カーソルの移動

F1 [←] を押すと、カーソルが1文字分左に移動します。

F2 [→] を押すと、カーソルが1文字分右に移動します。

■データの保存(ストア)

エディットしたボイスやパフォーマンスを保存する操作です。ストアといい、エディット後 **STORE** を押して保存先を指定します。



この画面では、次のボタンを使ってストアの実行や取り消しなどが行えます。

●ストアの実行

F8 **[go]** を押してストアを実行します。保存先を変更しない場合、エディットモードへ入る前に使用していたボイスやパフォーマンスに保存されます。
ストアを実行すると、保存先となった元々のボイスやパフォーマンスは消されます。

●保存先の変更

-1、**+1**、DATA ENTRYスライダーを使って保存先を変更します。
保存先として指定できるのは、次の範囲です。

- ・Preset Voices ボイスプレイモードで使用していたプリセットボイス
- ・Perf01～Perf32 パフォーマンス 1 からパフォーマンス32

●エディットのしなおし

F6 **[edit]** を押して再度エディットモードに入ります。最後にエディットした設定画面が表示されます。

●ストアの取り消し

F1 **[quit]** を押してストアを取り消します。エディットした内容は取り消され、エディットモードに入る前の状態になります。

- ✂ ● ボイスやパフォーマンスのエディットでは、保存の操作を行わない限り、エディットした内容は無効となります。
 - パフォーマンスのエディットしたデータを、Preset Voicesに保存することはできません。
 - 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。これ以外のさまざまな効果を設定する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。
 - システム全体のエディット (SYSTEM SETUP) やチェーンのエディット (CHAIN) を行った場合、保存の操作は必要ありません。自動的に保存されます。

クイックエディットを操作して **STORE** を押した場合は、次の画面が表示されます。

```
STORE TO      Per-f02      Are You Sure?
[quit]                               [go]
```

「ストアの実行」「保存先の変更」「ストアの取り消し」(P.60参照)が行えます。

■エディット内容の確認(コンペア)

エディット中に、エディット前の音色を聞きながらエディット操作を行うことができます。コンペアといい、エディット中の音色とエディット前の音色の微妙な変化をつかむことができます。

エディットモードで **EDIT** を押すと、エディット前の音色が出るようになります。もう一度 **EDIT** を押すとエディットモードに戻り、エディット中の音色が出るようになります。コンペアの機能は、エディット中であればいつでも何回でも使うことができます。

- ✕・コンペア中は、鍵盤、フットコントローラー、ホイール以外のボタンやスライダーを使用することはできません。エディットを続けるときは、再度 **EDIT** を押してエディットモードに戻してください。

■直前の内容呼び出す(リバート/リコール)

エディットモードまたはプレイモードで、使用しているボイスやパフォーマンスを前の設定内容に戻すことができます。リバートはエディット中にエディット直前の設定内容を、リコールはプレイモードで直前にエディットしていた設定内容を再び呼び出す機能です。ユーティリティモードで操作します。

エディット中のときは、**UTILITY** を押しながら **F3** [**F3:REVERT**] を押します。次の画面が表示されますので、**F8** [**go**] を押して実行します。

```
REVERT      (Revert to un-edited data)
[quit]                               [go]
```

プレイモードのときは、**UTILITY** を押しながら **F3** [**F3:RECALL**] を押します。次の画面が表示されますので、**F8** [**go**] を押して実行します。

```
RECALL      (Recall data before stored)
[quit]                               [go]
```

2 システム全体のエディット

チューニングやトランスポーズ、MIDIの設定など、P-500のシステム全体にかかわる設定を行います。

●SYSTEM SETUP—システムセットアップメニュー

F1: MASTER TUNE	F3: PERF. CHG TX/RX
F2: BULK RX	F4: DEV. NO F5: EFF BYPASS

MASTER TUNE—マスターチューニング

システム全体にかかわるチューニングを設定します。

MASTER TRANS—マスタートランスポーズ

システム全体にかかわるトランスポーズを設定します。

BULK RECEIVE—バルク受信

バルクデータを受信します。

PERF. CHG TX/RX—パフォーマンスチェンジチャンネル

パフォーマンスの送受信チャンネルを設定します。

DEVICE NO.—デバイスナンバー

バルクデータを送受信するためのデバイスナンバーを設定します。

EFFECT BYPASS—エフェクトバイパス

エフェクト、モジュレーション、リバーブのアクティブ/バイパスを設定します。

MASTER TUNE—マスターチューニング

マスターチューニングを設定します。

■準備操作

EDIT → SYSTEM SETUP + F1 [F1:MASTER TUNE]



■解説

P-500を演奏するときに、ほかの楽器などに合わせてチューニング（調律）するための機能です。P-500のシステム全体にかかわるチューニングです。

●設定範囲

約-70～+70セントの範囲を約1.2セントきざみに設定できます。（100セント＝半音）画面上では、427.7～452.7の範囲で表示されます。

（工場出荷時／A3＝440Hz）

■手順

1. F4 [Master Tune] を押します。
2. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使ってチューニングを調節します。
3. ほかのモード切り換えボタンを押します。
▶エディットを終了します。



- マスターチューニングは、P-500全体のチューニングです。
- マスターチューニングは、設定を変更しない限り有効です。



- 各ボイスごとにチューニングすることもできます。
→ 「VOICE TUNE—ボイスチューニング（P.88）」

MASTER TRANS—マスタートランスポーズ

マスタートランスポーズを設定します。

■準備操作

EDIT → SYSTEM SETUP + F1 [F1:MASTER TUNE]

MASTER TUNE/TRANS	MasterTune 440.0 Hz	MasterTranspose +15

■解説

P-500を演奏するときに、演奏曲に合わせてトランスポーズ（移調）するための機能です。

●設定範囲

音程は、-24半音～+24半音の範囲を半音きざみに設定できます。

（工場出荷時＝0）

■手順

1. F7 [Master Transpose] を押します。
2. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使ってトランスポーズ量を設定します。
3. ほかのモード切り換えボタンを押します。
▶エディットを終了します。

- ✕ ● マスタートランスポーズは、P-500全体のトランスポーズ量です。
- マスタートランスポーズは、設定を変更しない限り有効です。

- ✎ ● 各ボイスごとにトランスポーズすることもできます。
→ 「TRANSPOSE—トランスポーズ（P.91）」

BULK RECEIVE—バルク受信

バルクデータを受信します。

■準備操作

EDIT → SYSTEM SETUP + F2 [F2:BULK RX]



■解説

P-500でエディットしたデータを外部機器に保存（バルク送信）した場合、このデータを受信するための保存先を設定します。たとえば、Perf 01を外部機器から送信した場合、バルクデータを受信する時にはPerf 05に変更することができます。

●To（保存先）

ボイスデータPIANO 1～4、E.PIANO 1～5、CLAVI、CL TONE
Perf 01_A、B～Perf 32_A、B

パフォーマンスデータPreset Voices（ボイスプレイモード時のVoice A/B、MIDI A/B、演奏形式など）、Perf 01～Perf 32

全データDefault（バルク送信したデータと同じデータを受信します。たとえばPerf 01を受信すると、P-500のPerf 01に保存されます。）

●Lock（ロック）

バルク受信するかどうかon/offを切り換えます。バルク受信する場合は、ロックを解除（off）します。

■手順

1. F4 または F5 [To] を押します。
2. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使って保存先を設定します。
3. F8 [Lock] を押します。
4. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使ってoffに設定します。
5. 外部機器からデータを送信します。
6. ほかのモード切り換えボタンを押します。

▶エディットを終了します。



- バルク受信する際、あらかじめデバイスナンバーを送信側とあわせてください。（P.67）

SYSTEM SETUP → F4 [F4:DEV.NO]

- 保存先にそぐわないデータ（たとえばPreset VoicesにEGデータを送ろうとしたとき）は無視されます。



- Defaultは、バルク送信時の送信元が受信の際の保存先となります。
- バルク送信について → 第2章「SEND BULK—バルク送信（P.124）」

PERF.CHG TX/RX—パフォーマンスチェンジチャンネル

パフォーマンスの送受信チャンネルを設定します。

■準備操作

EDIT → SYSTEM SETUP + F3 [F3:PERF.CHG TX/RX]



■解説

パフォーマンスチェンジチャンネルは、パフォーマンスを切り換えるためのチャンネルです。パフォーマンスを切り換えたときの情報を送信するチャンネルと、P-500のパフォーマンスを切り換えるためのプログラムチェンジを受信するチャンネルを設定します。

●TxCh（パフォーマンストランスミットチャンネル）

off または 1～16、VceATxの範囲で設定できます。

VceATxは、トランスミットチャンネルVoice Aに設定しているチャンネルで、ボイスBだけに設定できます。

●RxCh（パフォーマンスレシーブチャンネル）

off または 1～16、all、VceARxの範囲で設定できます。

VceARxは、レシーブチャンネルVoice Aに設定しているチャンネルで、ボイスBだけに設定できます。

■手順

1. F4 [TxCh] または F7 [RxCh] を押します。
2. F1 [off] または F2 [on] を使って on/off を切り換えます。
3. on の場合、-1、+1 または DATA ENTRY スライダーを使ってチャンネルを設定します。
4. ほかのモード切り換えボタンを押します。
▶エディットを終了します。



- パフォーマンスチェンジチャンネルは、ボイスやMIDIのトランスミットチャンネルやレシーブチャンネルとは別に設定できます。

DEVICE NO.ーデバイスナンバー

デバイスナンバーを設定します。

■準備操作

EDIT → SYSTEM SETUP → F4 [F4:DEV.NO]

DEVICE NO. [off] [on]	Device Number 1
--------------------------	--------------------

■解説

デバイスナンバーは、外部機器とエクスクルーシブデータ、バルクデータを送受信するときに使用する番号です。1～16の番号があり、送信側と受信側でデバイスナンバーが一致していないとデータの送受信を行うことはできません。

●設定範囲

- 1～16 設定した番号で送受信します。
- all すべての番号に対応して受信します。送信は1となります。
- off エクスクルーシブデータ、バルクデータの送受信は行いません。

■手順

1. F1 [off] または F2 [on] を押します。
2. on の場合、-1、+1 または DATA ENTRY スライダーを使ってデバイスナンバーを設定します。
3. ほかのモード切り換えボタンを押します。
▶ エディットを終了します。

EFFECT BYPASS—エフェクトバイパス

エフェクト、モジュレーション、リバーブの **o n / o f f** を設定します。

■準備操作

EDIT → SYSTEM SETUP + F5 [F5:EFF BYPASS]



■解説

P-500全体としてのエフェクト、モジュレーション、リバーブのアクティブまたはバイパス (active/bypass) を設定します。

■手順

1. F3 [Effect]、F5 [Mod.]、F7 [Reverb] のいずれかを押します。
▶一度に複数の項目を選択することもできます。
2. -1、+1 または DATA ENTRY スライダーを使って設定します。
3. ほかのモード切り換えボタンを押します。
▶エディットを終了します。

- ✕ エフェクトバイパスの設定は、すべてのプリセットボイスとパフォーマンスに有効です。
- エフェクトバイパスを **bypass** (バイパス) にすると、各ボイスごとの設定は無効となります。
- ✎ ● 各ボイスごとにエフェクト、モジュレーション、リバーブを設定することもできます。 → 「EFFECT—エフェクト (P.79)」 「MODULATION—モジュレーション (P.81)」 「REVERB 1—リバーブ 1 (P.83)」

3 ボイスのエディット

ボイスのエディットには、次の機能があります。

●TG—トーンジェネレーターメニュー

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

WAVE—ウェーブ

ボイスで使用するウェーブを選択します。

NAME—ネーム

ボイスネームを設定します。

EG—エンベロープジェネレーター

キーを弾いた瞬間から、音が消えるまでの音量や音色を設定します。

VIBRATO—ビブラート

ボイスにかかるビブラートを設定します。

PAN—パン

パン（音が聞こえてくる方向）を設定します。

GEQ—イコライザー

イコライザー（周波数帯域ごとの音量の変化）を設定します。

●EFFECT—エフェクトメニュー

F1: EFFECT A *
F2: EFFECT B *

EFFECT—エフェクト

エフェクト（ワウやデチューンなど）の設定を行います。

●MODULATION—モジュレーションメニュー

MODULATION	SwA	SwB	Type	Dpt	Spd
	* on	off	CHO>PURE	16■	16■

MODULATION—モジュレーション

モジュレーション（コーラスやパンなど）の設定を行います。

1

ボイスのエディット

●REVERB—リバーブメニュー

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

REVERB 1—リバーブ 1

リバーブ（残響効果）を設定します。

REVERB 2—リバーブ 2

残響音の速さやエコーのかかりぐあいを設定します。

●VOLUME—ボリュームメニュー

F1: VOLUME *
F2: EXPRESSION

VOLUME—ボリューム

ボイスごとにボリューム量を調節します。

EXPRESSION—エクスプレッション

音量変化を調節します。

●VOICE TUNE—ボイスチューニングメニュー

F1: VOICE TUNE F3: MICROTUNE
F2: PIANO TUNE

VOICE TUNE—ボイスチューニング

ボイスごとにキーボード全体のチューニング（ピッチ）を設定します。

PIANO TUNE—ピアノチューニング

ボイスごとにピアノ調律カーブのタイプを設定します。

MICRO TUNE—マイクロチューニング

ボイスごとに各鍵ごとのチューニングを設定します。

●TRANPOSE/PB RANGE—トランスポーズ/ピッチベンドレンジメニュー

F1: TRANPOSE *
F2: PITCH BEND RANGE

TRANPOSE—トランスポーズ

ボイスごとにトランスポーズ（移調）を設定します。

PB RANGE—ピッチベンドレンジ

ボイスごとにピッチベンドレンジ（音程の変化幅）を設定します。

●KEYBOARD SENS.ーキーボードセンスメニュー

F1: VOICE KEY SCALE	F3: VELOCITY CURVE *
F2: MIDI KEY SCALE	

KEY SCALEーキースケーリング

音程変化に伴う音量の変化を設定します。

VELOCITY CURVEーベロシティカーブ

鍵盤を弾く強さに対する音の出方の変化の度合いを設定します。

●FCーフットコントローラーメニュー

F1: FC 1	F3: FC 3
F2: FC 2	F4: FC 4

FCーフットコントローラー

フットコントローラーに機能を割り当てます。

●WHEEL/CS/PS/ATーホイール/CS/PSアフタータッチメニュー

F1: AT A	F3: WHEEL 1	F5: CS 1	F7: PS 1
F2: AT B	F4: WHEEL 2	F6: CS 2	F8: PS 2

ATーアフタータッチ

アフタータッチを設定します。

WHEEL 1 /WHEEL 2ーホイールアサイン

ホイール1、ホイール2に機能を割り当てます。

CS1/CS2ーコンティニューアスアサイン

コンティニューアスライダーに機能を割り当てます。

PS1/PS2ースイッチアサイン

PSスイッチに機能を割り当てます。

1 WAVEーウェーブ

ウェーブの選択を変更します。

■準備操作

EDIT → TG + F1 [F1:WAVE/NAME]

WAVE/NAME	Voice A	Name	Voice B	Name
[←] [→]	PIANO1.....			

■解説

パフォーマンスのエディット時、ボイスで使用するウェーブを選択します。ウェーブは、1つのパフォーマンスに対してボイスA、B 2つの設定ができます。

設定できるウェーブタイプは、11種類です。

●ウェーブタイプ

PIANO1、PIANO2、PIANO3、PIANO4

E.Piano1、E.Piano2、E.Piano3、E.Piano4、E.Piano5

CLAVI、CL TONE

■手順

1. F3 [VoiceA] を押します。
2. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使ってウェーブを選択します。
 - ▶ボイスBを設定するときは、F6 [VoiceB] を押して手順2を繰り返します。
 - ▶ボイスAとボイスBを同時に選択することができます。
3. STORE を押します。
 - ▶保存先は、Perf01～Perf32です。



- プリセットボイスをエディットした場合、ウェーブの変更はできますがプリセットボイスへ保存することはできません。パフォーマンスに保存することになります。

NAME—ボイスネーム

ボイスネームを設定します。

■準備操作

EDIT → TG + F1 [F1:WAVE/NAME]

WAVE/NAME	Voice A	Name	Voice B	Name
[◀] [▶]	PIANO1	song1		

■解説

パフォーマンスのエディット時、ボイスごとに名前を付けることができます。8文字まで入力できます。

●入力できる文字

アルファベット、数字、記号、スペースなど、次の文字を入力できます。

スペース! " # \$ % & ' () * + , - . / 1 ~ 9 : ; < = > ? @

A ~ Z a ~ z { | } → ←

■手順

1. F4 [Name] を押します。
2. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使って文字を入力します。
 - ▶ ボタンやスライダーを操作すると、順番に文字が表示されます。
 - ▶ F1 [◀] や F2 [▶] を押すと1文字ずつカーソルを移動できます。
 - ▶ ボイスBを設定するときは、F7 [Name] を押して手順2を繰り返します。
 - ▶ ボイスAとボイスBを同時に選択することができます。
3. STORE を押します。
 - ▶ 保存先は、Perf01 ~ Perf32です。

- ✕ プリセットボイスをエディットした場合、ボイスネームの設定はできますがプリセットボイスへ保存することはできません。パフォーマンスに保存することになります。

1 EG—エンベローブジェネレーター

キーを弾いた瞬間から、音が消えるまでの音量や音色を設定します。

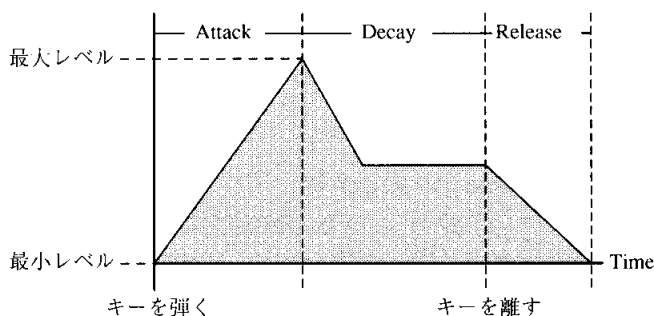
■準備操作

EDIT → TG + F2 [F2:EG]

EG	Voice A	Voice B
(Attack)	A:8 D:4~ R:5\	A:8 D:4~ R:5\

■解説

EG（エンベローブジェネレーター）は、キーを弾いた瞬間から、音が消えるまでの間の音量や音色の変わり方の設定です。Attack（アタック）、Decay（ディケイ）、Release（リリース）の3つに分かれており、それぞれの設定によって音量や音色を変えることができます。



●Attack（アタック）

キーを弾いた瞬間から最大レベルに達するまでの速さです。

1～8までの範囲で設定できます。

最大の8に設定すると、立ち上がりの時間が一番短くなります。数値を小さくすると立ち上がりの時間が長くなり、音が長くのびた感じになります。

●Decay（ディケイ）

最大レベルに達した瞬間から、キーを離すまでの減衰していく速さです。

1～8の範囲で設定できます。

1に設定すると、キーを弾いている間、減衰の長い音になります。数値を大きくすると減衰の速い音になり、音がつまった感じになります。


●Release（リリース）

キーを離してから音の減衰する速さです。

1～8の範囲で設定できます。

1に設定すると、キーを離してから減衰する時間が一番長くなります。数値を大きくすると短くなります。

■手順

1. [A:]、 [D:]、 [R:] のいずれかを押します。
 - ▶ ボタンを押すごとに、画面左側の表示が [Attack] [Decay] [Release] と切り換わります。
 - ▶ ボイスBを設定するときは、 [A:]、 [D:]、 [R:] を使用します。
 - ▶ 同じ項目に限り、ボイスAとボイスBを同時に選択することができます。
 2. 、 または DATA ENTRY スライダーを使ってタイプを設定します。
 3. を押します。
 - ▶ 保存先は、Perf01～Perf32です。
-  • プリセットボイスをエディットした場合、設定はできますがプリセットボイスへ保存することはできません。パフォーマンスに保存することになります。

1

ボイスのエディット

VIBRATOービブラート

ボイスにかかるビブラートを設定します。

■準備操作

EDIT → TG + F3 [F3:VIB]

VIBRATO	Voice A	Voice B
(Depth)	D: 12	S: 5_ D: 0 S: 1

■解説

ボイスにかかるビブラートの深さとスピードを設定します。

●Depth (デプス)

ビブラートの深さを設定します。

0～15の範囲で設定できます。

0の設定でビブラート効果はありません。数値が大きくなるにしたがってビブラート効果が大きくなります。

●Speed (スピード)

ビブラートのかかり方のスピードを設定します。

1～32の範囲で設定できます。

周期の速さが1に近いほどゆっくりで、数値が大きくなるにしたがって速くなります。

■手順

1. F3 [D:]、F5 [S:] のいずれかを押します。
 - ▶ ボタンを押すごとに、画面左側の表示が [Depth] [Speed] と切り換わります。
 - ▶ ボイスBを設定するときは、F6 [D:]、F8 [S:] を使用します。
 - ▶ 同じ項目に限り、ボイスAとボイスBを同時に選択することができます。
2. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使って設定します。
3. STORE を押します。
 - ▶ 保存先は、Perf01～Perf32です。



- プリセットボイスをエディットした場合、設定はできますがプリセットボイスへ保存することはできません。パフォーマンスに保存することになります。

PAN—パン

パン（音の聞こえてくる方向）を設定します。

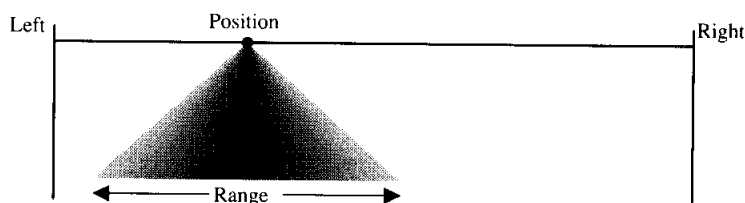
■準備操作

EDIT → TG + F4 [F4: PAN]

PAN	Voice A	Voice B
(Position)	P: R 1	R: 3 P: 0 R: 3

■解説

聞こえてくる音像の方向をパンといいます。演奏する音が左右のどのあたりから聞こえるようにするか、パンの定位（ポジション）と広がり（レンジ）を決めることができます。



●Position（ポジション）

パンの定位を設定します。

L7～R7の15段階の範囲で設定できます。

0の設定で中央、Lへ数値が大きくなるにしたがって左方向へ、Rは右方向へ定位が移動し、その方向から音が聞こえようになります。

●Range（レンジ）

パンの広がり感を設定します。

1～4の範囲で設定できます。

1の設定で最小の効果、数値が大きくなるにしたがって音の広がり感が大きくなります。

■手順

1. F3 [P:] または F5 [R:] を押します。
 ▶ ボタンを押すごとに、画面左側の表示が [Position] [Range] と切り換わります。
 ▶ ボイスBを設定するときは、F6 [P:]、F8 [R:] を使用します。
 ▶ 同じ項目に限り、ボイスAとボイスBを同時に選択することができます。
2. -1、+1 または DATA ENTRY スライダーを使って設定します。
3. STORE を押します。
 ▶ 保存先は、Perf01～Perf32です。

✕ • プリセットボイスをエディットした場合、設定はできますがプリセットボイスへ保存することはできません。パフォーマンスに保存することになります。

1 GEQ—イコライザー

イコライザー（周波数音量の変化）を設定します。

■準備操作

EDIT → TG + F5 [F5:GEQ A] または F6 [F6:GEQ B]

GEQ-A	Low	LMid	Mid	HMid	High	Gain
	+15	+1	+1	0	+1	-7

■解説

イコライザーは、音をいくつかの周波数帯域に分けて音量を調節する機能です。ボイスごとに設定でき、たとえば高域周波数の音量を上げたり下げたりすると、高域の音量を強調したり、カットしたりすることができます。

イコライザーにはLow、LMid、Mid、Hmid、Highの5つのバンドと、全体の音量を調整するためのGainがあります。

●設定範囲

Low、LMid、Mid、Hmid、Highは、-24～+24の範囲で設定できます。

Gainは、-32～+16の範囲で設定できます。

■手順

1. F3 ～ F8 のいずれかを押します。
▶一度に複数の項目を選択することができます。
2. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使って設定します。
3. STORE を押します。
▶保存先は、Perf01～Perf32です。



●プリセットボイスをエディットした場合、設定はできますがプリセットボイスへ保存することはできません。パフォーマンスに保存することになります。

●パネル上のイコライザーを設定すると、ここで設定したボイスごとの値に加減する設定となります。ここで設定した値が大きいと、パネルイコライザーで大きくする量は制限されます。

●5バンドのイコライザーを極端に上げた場合は、音が歪むことがあります。その場合には、Gainを下げてください。



●Gainは、5バンド（Low、LMid、Mid、Hmid、High）のレベルの補正用として使います。

EFFECTーエフェクト

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	Dpt	Spd	Freq
Voice A	on	WAH>LFO	16	16	13

■解説

エフェクトは、ワウ（音色の変化）やデチューン（音程の変化）、エンハンサーなどの特殊な効果です。ボイスA、ボイスBのそれぞれに、エフェクトのタイプ12種類の中から特殊効果を設定することができます。

また、タイプによって、その効果の深さやスピード、時間、割合などを設定できます。

●Type（タイプ）

エンハンサー ENH>POWER、ENH>SHARP、ENH>TIGHT

コンプレッサー CMP>COMP

デチューン DET>DETUNE

タッチコーラス CHO>TOUCH

フェーズシフター ... PHS>PHASER

タッチパン PAN> 

ワウ WAH>LFO、WAH>TOUCH、WAH>DELAY

サウンドボード  SOUNDBRD

エフェクトのタイプを変更したとき、自動的にそのタイプの設定内容と最適な設定値が表示されます。

●SW（スイッチ）

エフェクト効果の on/off を切り換えます。off の場合、エフェクトの効果はかかりません。

●設定範囲

すべて 0～32 の範囲で設定できます。タイプを変更すると、自動的にそのタイプの設定内容が表示されます。

■手順

1. **F3** **[Sw]** を押します。
 2. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使ってon/offを設定します。
 ▶ offにした場合、エフェクトの効果はかかりません。手順7に進みます。
 ▶ onにした場合、タイプの選択とその変化幅を設定します。
 3. **F4** **[Type]** を押します。
 4. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使ってタイプを設定します。
 5. **F6** **[Dpt]**、**F7** **[Spd]**、**F8** **[Frq]** のいずれかを押します。
 6. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使って設定します。
 ▶ 手順5～6を繰り返し、範囲を設定してください。
 7. **STORE** を押します。
 ▶ 保存先は、PresetVoices（プリセットボイスのとき）またはPerf01～Perf32です。
- ✂ ● エフェクトバイパスがバイパスの場合、ここで設定したエフェクト効果は無効になります。 → 「EFFECT BYPASS—エフェクトバイパス (P.68)」
- ✎ ● エフェクトのタイプを変更したとき、自動的にそのタイプの設定内容と最適な設定値が表示されます。
- エフェクト、モジュレーション、リバーブはすべてステレオなので、パンの設定 (P.77) は中央で使われることをお勧めします。

MODULATION—モジュレーション

モジュレーション（コーラスやパンなど）を設定します。

■準備操作

EDIT → MODULATION

MODULATION	SwA	SwB	Type	Dpt	Spd
	* on	off	CHO) PURE	16	16

■解説

モジュレーションは、コーラス、パン、フェーザーなどの設定により、音に広がり感と豊かさを付ける効果です。モジュレーションのタイプ10種類の中から選択でき、その効果の深さやスピードも設定できます。

●Type（タイプ）

コーラスCHO) PURE、CHO) DETUNE、CHO) BRIGHT、CHO) WIDE、
CHO) PAN

フェーザーPHS) LIGHT、PHS) DEEP

オートパンPAN) ^、PAN) ▮

フランジャーFLG) FLNGER

モジュレーションのタイプを変更したとき、自動的にそのタイプの設定内容と最適な設定値が表示されます。

●SW（スイッチ）

モジュレーション効果の on/off を切り換えます。デュアルプレイまたはスプリットプレイのとき、ボイスAとボイスBごとに切り換えることができます。

off の場合、モジュレーションの効果はかかりません。

●Depth（デプス）

モジュレーションの深さを設定します。

0～32の範囲で設定できます。

0の設定でモジュレーションの深さは0、32の設定で最大の深さになります。

●Speed（スピード）またはMix（ミックス）

モジュレーションのかかり方のスピードを設定します。

0～32の範囲で設定できます。

スピードが0に近いほどゆっくりで、数値が大きくなるにしたがって速くなります。0になると止まります。

（タイプがCHO) DETUNEのときは、SpeedのパラメーターがMixに変わります。）

1

ボイスのエディット

■手順

1. **F3** [**SwA**] または **F4** [**SwB**] を押します。
2. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使って **o n / o f f** を設定します。
 ▶ **o f f** にした場合、モジュレーションの効果はかかりません。手順7に進みます。
 ▶ **o n** にした場合、タイプを選択と深さやスピードを設定します。
3. **F5** [**Type**] を押します。
4. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使ってタイプを設定します。
5. **F7** [**Dpt**] または **F8** [**Spd**] または [**Mix**] を押します。
6. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使って設定します。
7. **STORE** を押します。
 ▶ 保存先は、PresetVoices（プリセットボイスのとき）またはPerf01～Perf32です。



●デュアルプレイまたはスプリットプレイのときは、ボイスAとボイスBに共通したモジュレーション効果がかかります。一方を **o f f** にすると、片方だけにモジュレーションの効果をつけることができます。

●リバーブタイプをスペシャルリバーブにした場合、モジュレーションの設定はできません。モジュレーションを設定する場合は、リバーブタイプをスペシャルリバーブ以外に変更してから設定してください。 → 「REVERB1ーリバーブ1（P.83）」

●エフェクトバイパスがバイパスの場合、ここで設定したモジュレーション効果は無効になります。 → 「EFFECT BYPASSーエフェクトバイパス（P.68）」



●モジュレーションのタイプを変更したとき、自動的にそのタイプの設定内容と最適な設定値が表示されます。

REVERB 1ーリバーブ1

リバーブ（残響効果）を設定します。

■準備操作

EDIT → REVERB + F1 [F1:REVERB-Page1]

REVERB	Sw	Type	DepthA	DepthB	Time
Page1	on	LARGE-HALL	16	—	1.90s

■解説

リバーブは、ホールやステージなどで演奏しているような残響効果を付ける機能です。リバーブのタイプ16種類の中から設定でき、その効果の深さや残響時間も設定できます。

●Type（タイプ）

リバーブLARGE-HALL、PLATE、CHURCH、SMALL-HALL、
LARGE-ROOM、SMALL-ROOM、EARLY-REF

エコーECHO♪、ECHO♪3、ECHO♪

スペシャルリバーブ ⑤ CONCERT、⑤ CLEAN、⑤ DX-PLATE、⑤ ER+HALL、
⑤ SALON、⑤ MID-ROOM

リバーブのタイプを変更したとき、自動的にそのタイプの設定内容と最適な設定値が表示されます。

●Sw（スイッチ）

リバーブ効果の on/off を切り換えます。off の場合、リバーブの効果はかかりません。

●Depth（デプス）

リバーブの深さを設定します。デュアルプレイまたはスプリットプレイのときは、ボイスごとにリバーブの深さを設定できます。

0～32の範囲で設定できます。

0の設定でリバーブの深さは0、32の設定で最大の深さになります。

●Time（タイム）またはSize（サイズ）

リバーブの残響時間を設定します。

Timeのときは0.30～9.90sの範囲で設定できます。

0に近いほど短く、数値が大きくなるにしたがって残響時間が長くなります。

（タイプがSMALL-ROOMとEARLY-REFのときは、TimeのパラメーターがSizeに変わります。0～32の範囲で設定できます。）

■手順

1. [Sw] を押します。
 2. , またはDATA ENTRYスライダーを使ってo n/o f fを設定します。
▶ o f fにした場合、リバーブの効果はかかりません。手順9に進みます。
▶ o nにした場合、タイプの選択と深さやスピードを設定します。
 3. [Type] を押します。
 4. , またはDATA ENTRYスライダーを使ってタイプを設定します。
 5. [DptA] または [DptB] を押します。
▶ デュアルプレイまたはスプリットプレイの場合、ボイスごとにリバーブの深さを設定できます。
 6. , またはDATA ENTRYスライダーを使って深さを設定します。
 7. [Time] または[Size] を押します。
 8. , またはDATA ENTRYスライダーを使って残響時間を設定します。
 9. を押します。
▶ 保存先は、PresetVoices（プリセットボイスのとき）またはPerf01～Perf32です。
- ✖ ● デュアルプレイまたはスプリットプレイのときは、ボイスAとボイスBに共通した効果がかかります。また、ボイスAとボイスBが共にモジュレーション効果をo nにしている場合は、深さが同じになります。
- モジュレーションをo nにした場合、スペシャルリバーブを設定することはできません。モジュレーションのSwAおよびSwBをo f fに変更し、スペシャルリバーブを設定してください。 → 「MODULATION—モジュレーション（P.81）」
 - エフェクトバイパスがバイパスの場合、ここで設定したリバーブ効果は無効になります。 → 「EFFECT BYPASS—エフェクトバイパス（P.68）」
- ✎ ● リバーブのタイプを変更したとき、自動的にそのタイプの設定内容と最適な設定値が表示されます。
- リバーブタイプに応じてリバーブ効果を調節できます。またエコーの場合は、残響音の速度やエコーのかかり具合を調節することができます。 → 「REVERB 2—リバーブ2（P.85）」

REVERB 2ーリバーブ2

リバーブ効果を調節します。

■準備操作

EDIT → REVERB → F2 [F2:REVERB-Page2]

REVERB	High	ModIn	Tempo	Decay
Page2	16	50%	♩=132(454.5ms)	16

■解説

リバーブ2では、リバーブタイプによって残響音の速度やエコーのかかり具合などを調節する機能です。

●High (ハイ)

残響音の高域成分を調節します。すべてのリバーブタイプに設定できます。

範囲は0～32までです。数値を大きくすると、残響音の高域成分が多くなり響きの強い音になります。

●ModIn (モジュレーションイン)

モジュレーションからリバーブへの入力割合を設定します。タイプがリバーブとエコーのときに設定できます。

範囲は0、25、50、75、100%の5段階です。0%のときはモジュレーションとリバーブの効果が別々にかかり、100%のときはモジュレーションの効果がかった音にリバーブ効果がかかります。(モジュレーションがoffのときは「——」が表示され設定できません。)

●Tempo (テンポ)

タイプがエコーのとき、エコーの繰り返す速さ(テンポ)を設定します。

範囲は♩81～600までです。♩の数値を大きくすると、エコーの繰り返すテンポが速くなります。

●Decay (ディケイ)

タイプがエコーの場合、エコーの減衰していく速さを設定します。

0～32の範囲で設定できます。0に設定すると減衰の速いエコーがかかり、数値を大きくすると減衰のゆるやかなエコーになります。

■手順

1. **F3** [High]、**F4** [ModIn]、**F5**～**F7** [Tempo]、**F8** [Decay]のいずれかを押します。
2. **-1**、**+1**またはDATA ENTRYスライダーを使って設定します。
3. **STORE**を押します。

▶保存先は、PresetVoices (プリセットボイスのとき) またはPerf01～Perf32です。

- デュアルプレイまたはスプリットプレイのときは、ボイスAとボイスBに共通した効果がかかります。

VOLUME—ボリューム

演奏時およびMIDI送信時のボリュームを設定します。

■準備操作

EDIT → VOLUME + F1 [F1:VOLUME]

VOLUME	Voice A MIDI A	Voice B MIDI B
[off][on]	127	127

■解説

演奏時またはMIDI送信時、ボイスごとにボリュームを設定します。

●Voice A、Voice B

演奏時のボリュームを設定します。

o f f または 0～127の範囲で設定できます。

o f f または 0 に設定すると音が出なくなり、数値を上げるにつれボリュームが大きくなります。

●MIDI A、MIDI B

MIDI送信時のボリュームを設定します。

o f f または 0～127の範囲で設定できます。

ボイスやパフォーマンスを切り換えたとき、o f f の場合はボリュームデータは送信されません。0～127の場合は設定したボリュームデータが送信されます。

■手順

1. **F3** [Voice A] または **F6** [Voice B] を押します。
 ▶MIDI送信時は、**F5** [MIDI A] または **F8** [MIDI B] を押します。
 ▶一度に複数の項目を選択することもできます。
2. **F1** [off] または **F2** [on] を押して on/off を切り換えます。
3. on の場合、**-1**、**+1** または DATA ENTRY スライダーを使って調節します。
4. **STORE** を押します。
 ▶保存先は、Preset Voices（プリセットボイスのとき）または Perf01～Perf32 です。

- ✕ モジュレーションやリバーブなどの効果をかけて音が歪む場合、ボイス A やボイス B のボリュームを下げると音が歪まなくなります。

EXPRESSION—エクスプレッション

音量変化を調節します。

■準備操作

EDIT → VOLUME + F2 [F2:EXPRESSION]

EXPRES-	Voice A	Voice B
SION	127	127

■解説

ボリュームが演奏時のボイスごとのバランスを調節するのに対し、エクスプレッションは、ボイスのバランスを保ちながら、音量を変化させるための機能です。

●設定範囲

0～127の範囲で設定できます。

■手順

1. F3 [Voice A] または F6 [Voice B] を押します。
▶一度に複数の項目を選択することもできます。
2. -1、+1 または DATA ENTRY スライダーを使って設定します。
3. STORE を押します。
▶保存先は、Perf01～Perf32です。

- ✕ • プリセットボイスをエディットした場合、設定はできますがプリセットボイスへ保存することはできません。パフォーマンスに保存することになります。

1

ボイスのエディット

VOICE TUNE—ボイスチューニング

ボイスごとにチューニング（調律）を設定します。

■準備操作

EDIT → VOICE TUNE → F1 [F1:VOICE TUNE]



■解説

プリセットボイス、またはパフォーマンスのボイスごとにチューニング（ピッチ）を設定します。

マスターチューニングがシステム全体にかかわるチューニングを設定するのに対し、ボイスチューニングは、たとえばパフォーマンス1のボイスだけ、プリセットボイスのPIANO1だけというように、ボイス単位にチューニングすることができます。デュアルプレイまたはスプリットプレイの時、2音色間の音程を設定するときに利用します。

●設定範囲

約-70～+70セント（上下約1/2半音）の範囲で設定できます。

画面上では-63～+63の範囲で表示されます。

■手順

1. F4 [Voice A] または F7 [Voice B] を押します。
▶一度に複数の項目を選択することもできます。
2. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使って設定します。
3. STORE を押します。
▶保存先は、Perf01～Perf32です。

✕ • プリセットボイスをエディットした場合、設定はできますがプリセットボイスへは保存することはできません。パフォーマンスへ保存することになります。

✎ • ボイスチューニングは、マスターチューニング（画面左に表示）を基準にして、上下約1/2半音ずつ変更できます。

PIANO TUNEーピアノチューニング

ボイスごとにピアノ調律カーブのタイプを設定します。

■準備操作

EDIT → VOICE TUNE + F2 [F2:PIANO TUNE]



■解説

アコースティックピアノに特有のチューニングカーブを、いくつかのカーブタイプから選択できます。

●設定範囲

A3を中心に、高音域側のカーブをHighで、低音域のカーブをLowで設定します。

High 1～3 まで3タイプあります。

Low 1～3 まで3タイプあります。

数値の大きい設定ほど高い音階はより高く、低い音階はより低くなります。

■手順

1. F3 [L:]、F4 [H:] のいずれかを押します。
 - ▶ボイスBを設定するときは、F6 [L:]、F7 [H:] のいずれかを押します。
 - ▶同じ項目 (HighまたはLow) に限り、ボイスAとボイスBを同時に選択することができます。
 - ▶ボタンを押すごとに、画面左側の表示が [High] [Low] と切り換わります。
2. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使って設定します。
3. STORE を押します。
 - ▶保存先は、Perf01～Perf32です。

✕ • プリセットボイスをエディットした場合、設定はできますがプリセットボイスへは保存することはできません。パフォーマンスへ保存することになります。

1

ボイスのエディット

MICRO TUNE—マイクロチューニング

ボイスごとに、各鍵ごとのチューニングを設定します。

■準備操作

EDIT → VOICE TUNE → F3 [F3:MICRO TUNE]

MICROTUNE	Voice A	Voice B	Key
[off][on]	+21	—	C 3

■解説

プリセットボイスあるいはパフォーマンスのボイスごとに、自由な音程を設定することができます。A-1～C7までのキーひとつひとつに設定できます。

●設定範囲

約-70～+70セントの範囲で1.2セントきざみに設定できます。画面上では、-63～+63の範囲で表示されます。

■手順

1. **F3** [Voice A] または **F6** [Voice B] を押します。
▶一度に複数の項目を選択することもできます。
2. **F2** [on] を押します。
3. **F8** [key] を押します。
4. チューニングするキーを設定します。
▶チューニングするキーを直接押すか、または **-1**、**+1** またはDATA ENTRY スライダーを使って設定します。
5. **F3** [Voice A] または **F6** [Voice B] を押します。
▶一度に複数の項目を選択することもできます。
6. **-1**、**+1** またはDATA ENTRY スライダーを使って設定します。
▶手順3～5を繰り返し、マイクロチューニングを設定します。
7. **STORE** を押します。
▶保存先は、Perf01～Perf32です。



- プリセットボイスをエディットした場合、設定はできますがプリセットボイスへは保存することはできません。パフォーマンスへ保存することになります。



- マイクロチューニングを解除するには、ボイスAまたはボイスBを選んで **F1** [off] を押します。画面に [off] が表示され、マイクロチューニングしたすべてのキーが0になります。

TRANSPOSE—トランスポーズ

演奏時またはMIDI送信時のトランスポーズ（移調）を設定します。

■準備操作

EDIT → TRANSPOSE/PB RANGE + F1 [F1:TRANSPOSE]

TRANSPOSE	Voice A MIDI A	Voice B MIDI B
[off][on]	-12	off

■解説

トランスポーズは、半音単位に移調するための機能です。マスタートランスポーズがシステム全体にかかわる設定に対して、ボイス単位に設定することができます。

●設定範囲

音程は、-24～+24半音の範囲で半音きざみに設定できます。

■手順

1. F3 [Voice A] または F6 [Voice B] を押します。
▶MIDI送信時は、F5 [MIDI A] または F8 [MIDI B] を押します。
▶一度に複数の項目を選択することもできます。
 2. F2 [on] を押してonに切り換えます。
 3. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使って設定します。
 4. STORE を押します。
▶保存先は、PresetVoices（プリセットボイスのとき）またはPerf01～Perf32です。
- ✕ トランスポーズの設定によってA-1～C7の範囲を越えた場合、折り返して発音されます。
 - Voice A/B のMIDI出力は、A-1～C7の範囲を越えた場合、折り返してMIDI送信されます。
 - MIDI A/B のMIDI出力は、1～127の範囲を越えた場合、折り返してMIDI送信されます。

1

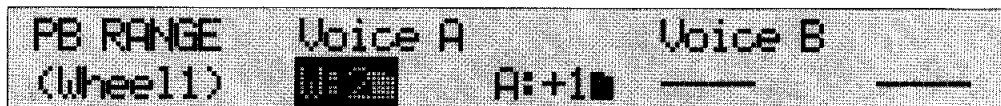
ボイスのエディット

PB RANGEーピッチベンドレンジ

ホイール、鍵盤、フットコントローラーによる音程の変化を設定します。

■準備操作

EDIT → **TRANPOSE/PB RANGE** + **F2** [F2:PITCH BEND RANGE]



■解説

ピッチベンドホイールは、演奏中、音程に変化を付けるための装置です。ピッチベンドホイールを上へ回すとなめらかに音程が高くなり、下へ回すと低くなっていきます。この音程の変化する幅を設定します。

●Wheel 1

半音きざみに0～3の範囲で設定できます。設定を増やすごとに上下半音ずつ変化の幅が広がります。

設定が0の場合、音程は変化しません。設定が3のときで最大の効果 (-3半音～+3半音) となります。

●AT、FC

-3～+3の範囲で設定できます。設定を増やすごとに半音ずつ変化します。

■手順

1. **F3** [W:]、**F5** [A:] のいずれかを押します。
 - ▶ボイスBを設定するときは、**F6** [w:]、**F8** [A:] のいずれかを押します。
 - ▶同じ項目 (w:またはA:)に限り、ボイスAとボイスBを同時に選択することができます。
 - ▶ボタンを押すごとに、画面左側の表示が [Wheel1] [AT,FC] と切り換わります。
2. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使って設定します。
3. **STORE** を押します。
 - ▶保存先は、Perf01～Perf32です。

KEY SCALE—キースケーリング

キースケーリングを設定します。

■準備操作

EDIT → KEYBOARD SENS

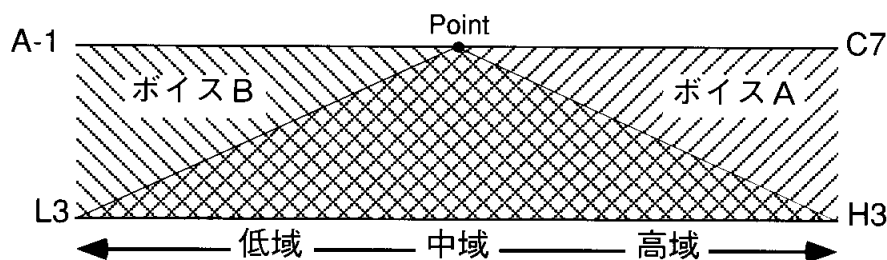
+ F1 [F1:VOICE KEY SCALE] または F2 [F2:MIDI KEY SCALE]

VOICE	Voice A	Voice B	Point
KEY_SCALE	L1~	—	C 3

■解説

キースケーリングは、あるキーを境にして、キーより高域の音量と低域の音量がしだいに弱まる効果です。

たとえば、デュアルプレイで高域はボイスAの音色で、中域はボイスAとボイスBの音色で、低域はボイスBの音色で演奏する、という使い方ができます。



●設定範囲

H3、H2、H1 数値が大きくなるにつれて、高域の音量が弱まります。

Nm(Normal) 効果はありません。

L1、L2、L3 数値が大きくなるにつれて、低域の音量が弱まります。

●Point (ポイント)

A-1からC7の範囲で設定できます。

■手順

1. F3 [Voice A] または F5 [Voice B] を押します。
▶一度に複数選択することもできます。
2. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使って設定します。
3. F7 [Point] を押します。
4. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使ってポイントを設定します。
▶キーを押して設定することもできます。押したキーがポイントとして設定されます。
5. STORE を押します。
▶保存先は、Perf01～Perf32です。

1

ボイスのエディット

VELOCITY CURVEーベロシティカーブ

ベロシティカーブ（タッチの強弱）を設定します。

■準備操作

EDIT → KEYBOARD SENS + F3 [F3:VELOCITY CURVE]

VELOCITY CURVE	Voice A MIDI A	Voice B MIDI B
A2	A2	——

■解説

キーを弾いたときの強弱によって、音量や音色をどのように変化させるかを設定します。
ベロシティカーブ20種類のタイプから選択できます。

ベロシティカーブは、ボイスA、ボイスB、MIDI A、MIDI Bのそれぞれに対して独立して設定できます。

●設定範囲

A1～A4 ボイスA、ボイスBの内蔵音源向きのカーブです。

B1～B4 内蔵音源または外部音源向きのカーブです。

C1～C5 MIDI A、MIDI Bの外部音源向きのカーブです。

D1～D2 タッチクロスフェード（弱音）用に使用します。

E1～E2 タッチクロスフェード（強音）用に使用します。

F1～F3 フラット。（音量の変化がありません。）

どのタイプ（D1、D2以外）も、数値が大きくなるにつれて大きな音、明るい音が出やすく感じられます。（D1、D2は、大きい音が出にくいカーブになっています。）

■手順

1. F3 [Voice A] または F6 [Voice B] を押します。
▶MIDI送信時は、F5 [MIDI A] または F8 [MIDI B] を押します。
▶一度に複数の項目を選択することもできます。
2. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使って設定します。
3. STORE を押します。
▶保存先は、PresetVoices（プリセットボイスのとき）またはPerf01～Perf32です。

FCフットコントローラー

フットコントローラーの機能を設定します。

■準備操作

EDIT → FC + F1 [F1:FC1] ~ F4 [F4:FC4]

FC 1-A	Voice A	Orv. MIDI A	Orv.
[off][on]	Sustain	Nm✓ Ctr1Chg064	Nm✓

■解説

演奏しているとき、サステイン、ソステヌート、ソフトなどの効果を付ける装置がフットコントローラーです。このフットコントローラーに自由に機能を割り当てることができます。たとえばボリュームを割り当てると、フットコントローラーを踏みこむにつれて音量が大きくなり、またPerfChgを割り当てると、フットコントローラーを踏みこむと次のパフォーマンスに切り換えることができます。

●割り当てられる機能 (Voice側)

Mod.Wheel モジュレーションホイール	Attack EGアタック
Volume ボリューム	Decay EGディケイ
Panpot パンの定位	Release EGリリース
Express エクスプレッション	Vib Speed ビブラートスピード
Sustain サステイン	Pan Range パンレンジ
Sostenuto ソステヌート	Eff Param エフェクトパラメーター
Soft ソフト	Rev Depth リバーブデプス
PitchCtrl ピッチコントロール	Mod Depth モジュレーションデプス
PerfChg パフォーマンスチェンジ	Mod Speed モジュレーションスピード
ChainChg チェーンチェンジ	=VoiceA ボイスA

(工場出荷時: FC1=Sustain、FC2=Sostenuto、FC3=Soft、FC4=off)

ボイスA、ボイスBは、それぞれ自由にアサインできます。(ボイスBは、ページボタン(◀▶)でエディット画面を切り換えて設定してください。)ただし、機能の中でMod DepthとMod Speedは、ボイスA/Bに共通の設定となります。また=VoiceAは、ボイスBだけに設定できます。

●割り当てられる機能 (MIDI側)

CtrlChg 000~120 コントロールチェンジ番号
PitchBend ピッチベンド
FA:Start FA:スタート
FB:Cont FB:コンティニュー
FC:Stop FC:ストップ
AfterTouch アフタータッチ
=MIDI A MIDI A

MIDI A、MIDI Bはそれぞれ自由にアサインできます。(MIDI Bはページボタン(◀▶)でエディット画面を切り換えて設定してください。)

1

●Crv. (カーブ)

割り当てた機能の効果のかかり方を9種類の中から選ぶことができます。

■手順

1. [off] または [on] を押して on/off を切り換えます。
2. on の場合、 [VoiceA] または [MIDI A] を押します。
3. 、 または DATA ENTRY スライダーを使って機能を設定します。
4. [Crv.] または [Crv.] を押してカーブの種類を設定します。
▶一度に複数の項目を選択することもできます。
5. 、 または DATA ENTRY スライダーを使って設定します。
6. を押します。
▶保存先は、Perf01～Perf32です。



- Eff Param を割り当てた場合は、タイプによって最適なパラメーターが選ばれます。
Rev Depth を割り当てた場合は、リバーブのタイプを Echo にすると Decay になります。
- 付属のフットコントローラーの底（裏面）には、MODE スイッチがあります。スイッチを CONTINUOUS 側にすると、フットコントローラーを踏み込むにつれて効果がかかります。また SWITCH 側にすると、フットコントローラーを踏んだときと離れたときで効果の on/off を切り換えることができます。なお MODE スイッチは、3本のペダルが共通の設定となります。

AT—アフタータッチアサイン

アフタータッチを設定します。

■準備操作

EDIT → WHEEL/CS/PS/AT + F1 [F1:AT A] または F2 [F2:AT B]

AFT. TOUCH Voice A Crv. MIDI A Crv.
[off][on] PitchCtrl Nm Ctr1Chs003 Nm

■解説

アフタータッチは、一度押さえたキーをさらに押し込むことによって、ビブラートやトレモロなどの効果を付け、音色や音程を変化させる機能です。このアフタータッチに自由に機能を割り当て、キーを押さえることでさまざまな効果を利用することができます。

●割り当てられる機能 (Voice側)

Mod.Wheel モジュレーションホイール
Volume ボリューム
Panpot パンの定位
Express エクスプレッション
Sustain サステイン
Sostenuto ソステヌート
Soft ソフト
PitchCtrl ピッチコントロール
Attack EGアタック

Decay EGディケイ
Release EGリリース
Vib Speed ビブラートスピード
Pan Range パンレンジ
Eff Param エフェクトパラメーター
Rev Depth リバードープス
Mod Depth モジュレーションデプス
Mod Speed モジュレーションスピード
=VoiceA ボイスA

(工場出荷時: off)

ボイスA、ボイスBは、それぞれ自由にアサインできます。(ボイスBは、ページボタン(◀▶)でエディット画面を切り換えて設定してください。)ただし、機能の中でMod DepthとMod Speedは、ボイスA/Bに共通の設定となります。また=VoiceAは、ボイスBだけに設定できます。MIDI側に割り当てられる機能はFCの項目(P.95)と同じです。

●Crv. (カーブ)

割り当てた機能の効果のかかり方を9種類の中から選ぶことができます。

■手順

1. F1 [off] または F2 [on] を押して on/off を切り換えます。
2. on の場合、F3 [Voice A] または F6 [MIDI A] を押します。
3. -1、+1 または DATA ENTRY スライダーを使って機能を設定します。
4. F5 [Crv.] または F8 [Crv.] を押してカーブの種類を設定します。
▶一度に複数の項目を選択することもできます。
5. -1、+1 または DATA ENTRY スライダーを使って設定します。
6. STORE を押します。
▶保存先は、Perf01 ~ Perf32です。

1

WHEEL 1 /WHEEL 2.ーホイールアサイン

ホイールに機能を設定します。

■準備操作

EDIT → WHEEL/CS/PS/AT +
F3 [F3:WHEEL 1] または F4 [F4:WHEEL 2]

WHEEL 1-A	Voice A	Crv. MIDI A	Crv.
[off][on]	PitchBend	Nm. PitchBend	Nm.

■解説

ホイールは、演奏しているときに音程や音色を変化させるための装置です。演奏時には、ホイール1にピッチベンドタイプ、ホイール2にモジュレーションタイプが設定されています。このホイール1とホイール2に機能を割り当て、ホイールを操作することでさまざまな効果を付けることができます。

●割り当てられる機能（Voice側）

Mod.Wheel モジュレーションホイール
Volume ボリューム
Panpot パンの定位
Express エクスプレッション
Sustain サステイン
Sostenuto ソステヌート
Soft ソフト
PitchBend ピッチベンド（WHEEL1のみ）
Attack EGアタック

Decay EGディケイ
Release EGリリース
Vib Speed ビブラートスピード
Pan Range パンレンジ
Eff Param エフェクトパラメーター
Rev Depth リバーブデプス
Mod Depth モジュレーションデプス
Mod Speed モジュレーションスピード
=VoiceA ボイスA

（工場出荷時：Wheel1 = PitchBend、Wheel2 = off）

ボイスA、ボイスBは、それぞれ自由にアサインできます。（ボイスBは、ページボタン（◀▶）でエディット画面を切り換えて設定してください。）ただし、機能の中でMod DepthとMod Speedは、ボイスA/Bに共通の設定となります。また=VoiceAは、ボイスBだけに設定できます。MIDI側に割り当てられる機能はFCの項目（P.95）と同じです。

●Crv.（カーブ）

割り当てた機能の効果のかかり方を9種類の中から選ぶことができます。

■手順

1. F1 [off] または F2 [on] を押して on/off を切り換えます。
2. on の場合、F3 [VoiceA] または F6 [MIDI A] を押します。
3. -1、+1 または DATA ENTRY スライダーを使って機能を設定します。
4. F5 [Crv.] または F8 [Crv.] を押してカーブの種類を設定します。
▶一度に複数の項目を選択することもできます。
5. -1、+1 または DATA ENTRY スライダーを使って設定します。
6. STORE を押します。
▶保存先は、Perf01～Perf32です。

CS 1 /CS 2 —コンティニューアスアサイン

コンティニューアスライダーに機能を設定します。

■準備操作

EDIT → WHEEL/CS/PS/AT + F5 [F5:CS 1] または F6 [F6:CS 2]

CS1-A	Voice A	Crv.	MIDI A	Crv.
[off][on]	Volume	Nm	off	Nm

■解説

外部機器と接続している場合、コンティニューアスライダーにMIDI機能を割り当てることができます。MIDI情報を送信する際、コンティニューアスライダーを操作することによって割り当てられた機能を実行できます。

●割り当てられる機能 (Voice側)

Mod.Wheel	モジュレーションホイール	Attack	アタック
Volume	ボリューム	Decay	ディケイ
Panpot	パンの定位	Release	リリース
Express	エクスプレッション	Vib Speed	ビブラートスピード
Sustain	サステイン	Pan Range	パンレンジ
Sostenuto	ソステヌート	=VoiceA	ボイスA
Soft	ソフト		

(工場出荷時: CS1=off、CS2=off)

ボイスA、ボイスBは、それぞれ自由にアサインできます。(ボイスBは、ページボタン(◀▶)でエディット画面を切り換えて設定してください。)ただし、機能の中で=VoiceAは、ボイスBだけの設定となります。MIDI側に割り当てられる機能はFCの項目(P.95)と同じです。

●Crv. (カーブ)

割り当てた機能の効果のかかり方を9種類の中から選ぶことができます。

■手順

1. F1 [off] または F2 [on] を押して on/off を切り換えます。
2. on の場合、F3 [Voice A] または F6 [MIDI A] を押します。
3. -1、+1 または DATA ENTRY スライダーを使って機能を設定します。
4. F5 [Crv.] または F8 [Crv.] を押してカーブの種類を設定します。
▶一度に複数の項目を選択することもできます。
5. -1、+1 または DATA ENTRY スライダーを使って設定します。
6. STORE を押します。
▶保存先は、Perf01～Perf32です。

1 PS 1 /PS 2 スイッチアサイン

PSスイッチに機能を設定します。

■準備操作

EDIT → WHEEL/CS/PS/AT + F7 [F7:PS 1] または F8 [F8:PS 2]

PS1-A	Voice A	Mode	MIDI A	Mode
[off][on]	PerfChg	Nrm	off	Nrm

■解説

外部機器と接続している場合、PS 1 およびPS2のスイッチにMIDI機能を割り当てることができます。MIDI情報を送信する際、スイッチを押すことで割り当てられたスイッチ情報を送信できます。

●割り当てられる機能（Voice側）

PerfChg パフォーマンスチェンジ

ChainChg チェーンチェンジ

（工場出荷時＝PS1/off、PS2/off）

ボイスA、ボイスBは、それぞれ自由にアサインできます。（ボイスBは、ページボタン（◀▶）でエディット画面を切り換えて設定してください。）ただし、機能の中で＝VoiceAは、ボイスBだけの設定となります。MIDI側に割り当てられる機能はFCの項目（P.95）と同じです。

●Mode（モード）

Nrm（ノーマル）またはInv（インバート）を設定します。

Nrmにすると、たとえばPerfChgを設定した場合、PSスイッチを押したときにパフォーマンスの番号が順に上がります。逆にInvに設定すると、PSスイッチを押したときにパフォーマンスの番号が下がります。

■手順

1. F1 [off] または F2 [on] を押して on/off を切り換えます。
2. on の場合、F3 [Voice A] または F6 [MIDI A] を押します。
3. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使って機能を設定します。
4. F5 [Mode] または F8 [Mode] を押してノーマルまたはインバートを設定します。
▶一度に複数の項目を選択することもできます。
5. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使って設定します。
6. STORE を押します。
▶保存先は、Perf01～Perf32です。

4 パフォーマンスのエディット

1

パフォーマンスのエディット

パフォーマンスのエディットには、次の機能があります。

ボイスのエディットもパフォーマンスのエディットに含まれますが、ここでは、ボイスのパラメーター以外のエディットを紹介します。

●KEYBOARD MODE—キーボードモードメニュー

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

VOICE KEYBOARD MODE—ボイスキーボードモード

プレイモードでの演奏形式を設定します。

MIDI KEYBOARD MODE—MIDIキーボードモード

MIDI送信時の演奏形式を設定します。

PERFORMANCE NAME—パフォーマンスネーム

パフォーマンス名を入力します。

●PROGRAM CHANGE—プログラムチェンジメニュー

F1: PROGRAM CHANGE TX	F3: VOICE BANK TX
F2: PROGRAM CHANGE RX *	F4: MIDI BANK TX *

PROGRAM CHANGE TX—プログラムチェンジトランスミット

プログラムチェンジトランスミットを設定します。

PROGRAM CHAGE RX—プログラムチェンジレシーブ

プログラムチェンジ信号の on/off を設定します。

BANK TX—バンクセレクト

バンクセレクトを設定します。

●MIDI—MIDIメニュー

F1:TX CH *
F2:RX CH *

F3:LOCAL *
F4:MIDI MERGE *

TX CH—トランスミットチャンネル

MIDI送信チャンネルを設定します。

RX CH—レシーブチャンネル

MIDI受信チャンネルを設定します。

LOCAL—ローカルスイッチ

ローカル on/off を設定します。

MIDI MERGE—MIDIマージ

MIDIマージ on/off を設定します。

●EXTRA MIDI SETUP—エキストラMIDIセットアップメニュー

F1:EXTRA MIDI SETUP A
F2:EXTRA MIDI SETUP B

EXTRA MIDI SETUP—エキストラMIDIセットアップ

プログラムチェンジ、バンクセレクト、ボリューム情報を送信します。

KEYBOARD MODE — キーボードモード

演奏形式を設定します。

■準備操作

EDIT → KEYBOARD MODE + F1 [F1:VOICE KEYBOARD MODE]
または F2 [F2:MIDI KEYBOARD MODE]

VOICE	Type	Assign	Point
KBD-MODE	split	B1A	C 2

■解説

P-500を演奏するときの演奏形式（シングルプレイ、デュアルプレイ、スプリットプレイ）を設定します。

通常、P-500だけで演奏する場合には、ボイスキーボードモード（F1:VOICE KEYBOARD MODE）を設定します。また、外部機器を接続してMIDI情報をやりとりする場合は、MIDIキーボードモード（F2:MIDI KEYBOARD MODE）を設定することをお勧めします。ボイスキーボードモードとは別に、外部機器をコントロールすることができます。

●Type（タイプ）

- Single シングルプレイ。
1つのボイスを使って演奏する方法です。
- Dual デュアルプレイ。
2つのボイスを使って演奏する方法です。
- Split スプリットプレイ。
あるキーを境に、その上下で異なるボイスを使って演奏する方法です。
また、どちらのボイスを上にするか下にするか（Assign）、どのキーを境にするか（Point）を設定します。

●Assign（アサイン）

演奏に使用するボイスを、AまたはBのどちらかに設定できます。

・Single（シングルプレイ）のとき

- A ボイスAで発音されます。
- o f f 発音しません。

・Dual（デュアルプレイ）のとき

- A & B 1つのキーを弾くとボイスAとボイスBの2つで発音されます。
- o f f 発音しません。

・Split（スプリットプレイ）のとき

- | A ポイントより上にボイスAを使用します。下の音は発音しません。
- | B ポイントより上にボイスBを使用します。下の音は発音しません。
- A | ポイントより下にボイスAを使用します。上の音は発音しません。
- B | ポイントより下にボイスBを使用します。上の音は発音しません。
- B | A ポイントより下にボイスBを、上にボイスAを使用します。
- A | B ポイントより下にボイスAを、上にボイスBを使用します。
- o f f 発音しません。

●Point（ポイント）

スプリットプレイのとき、どのキーを境にするかを設定します。例えばC2に設定すると、C2より上をボイスAに、C2より下をボイスBに割り当てることができます。スプリットポイントのキーは、ボイスAの音に含まれます。

■手順

1. **F3** [Type] を押します。
2. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使って演奏形式を設定します。
3. **F5** [Assign] を押します。
4. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使ってアサインを設定します。
5. スプリットプレイの場合、**F7** [Point] を押します。
6. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使ってポイントを設定します。
▶キーを押して設定することもできます。押したキーがスプリットポイントとしてそのまま設定されます。
7. **STORE** を押します。
▶保存先は、Perf01～Perf32です。



- アサインをo f fに設定すると、鍵盤部のコントロールができなくなり、内部音源や外部のMIDI機器に対して鍵盤部以外のコントロールが可能となります。これに対して、コントローラー部すべてをコントロールできないよう設定するのがローカルo f fです。 → 「LOCALーローカル（P.111）」

PERFORMANCE NAME—パフォーマンスネーム

エディットしたパフォーマンスに名前を付けます。

■準備操作

EDIT → KEYBOARD MODE + F3 [F3:PERF.NAME]

```
PERF NAME PERFORMANCE
[◀] [▶] SHOW
```

■解説

エディット時、パフォーマンスごとに名前を設定します。8文字まで入力できます。

●入力できる文字

アルファベット、数字、記号、スペースなど、次の文字を入力できます。

スペース! " # \$ % & ' () * +, - . / 0 ~ 9 : ; < = > ? @

A ~ Z a ~ z | | } → ←

■手順

1. [-1]、[+1] またはDATA ENTRYスライダーを使って文字を入力します。
 ▶ ボタンやスライダーを操作すると、順番に文字が表示されます。
 ▶ [F1] [◀] や [F2] [▶] を押すと1文字ずつカーソルを移動できます。
2. [STORE] を押します。
 ▶ 保存先は、Perf01 ~ Perf32です。

PROGRAM CHANGE TX—プログラムチェンジトランスミット

プログラムチェンジ送信の on/off、およびプログラムチェンジ送信番号を設定します。

■準備操作

EDIT → PROGRAM CHANGE + F1 [F1:PROGRAM CHANGE TX]

PC TX NO.	Voice A MIDI A	Voice B MIDI B
[off][on]	5	off 2

■解説

プログラムチェンジトランスミットは、プログラムチェンジ信号を送信する際、外部機器のどのボイスに切り換えるか、ボイス選択の番号を設定するものです。

演奏中にパネル上のセレクトボタンを押すとプログラムチェンジ信号が送信され、外部機器にボイスを切り換えたことを知らせます。一方、プログラムチェンジ信号を受信した外部機器は、ここで設定したプログラムチェンジトランスミットの番号に割り当てられているボイスを呼び出すことになります。

●Voice A、Voice B

off または 1～128の範囲で設定できます。

●MIDI A、MIDI B

off または 1～128の範囲で設定できます。

■手順

1. F3 [Voice A] または F6 [Voice B] を押します。
 ▶MIDIキーボードモードの場合、F5 [MIDI A] または F8 [MIDI B] を押します。
 ▶一度に複数の項目を選択することができます。
2. F1 [off] または F2 [on] を押して on/off を切り換えます。
3. on の場合、-1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使ってプログラムチェンジ送信番号を設定します。
4. STORE を押します。
 ▶保存先は、Perf01～Perf32です。



- off の場合、プログラムチェンジ信号は送信されません。
- ボイスA/Bのプログラムチェンジ送信番号を変えても、P-500本体の音色は切り換わりません。



- チャンネルは、トランスミットチャンネルで設定します。
 → 「TX CH—トランスミットチャンネル (P.109)」
- バンクセレクトを設定するとき → 「BANK TX—バンクセレクト (P.108)」

PROGRAM CHANGE RX—プログラムチェンジレシーブ

プログラムチェンジ信号の受信の on/off を設定します。

■準備操作

EDIT → PROGRAM CHANGE + F2 [F2:PROGRAM CHANGE RX]

PC RX SW	Voice A	Voice B
	on	off

■解説

外部機器からプログラムチェンジ信号を受信したとき、P-500のボイスを切り換えるかどうかを設定します。

●設定範囲

- o n プログラムチェンジ信号を受信したとき、受信した番号のボイスに切り換えます。
- o f f プログラムチェンジ信号を受信しても、何も処理しません。

■手順

1. F3 [Voice A] または F6 [Voice B] を押します。
▶一度に複数の項目を選択することができます。
2. -1、+1 または DATA ENTRY スライダーを使って on/off を切り換えます。
3. STORE を押します。
▶保存先は、Preset Voices (プリセットボイスのとき) Perf01～Perf32です。

1

パフォーマンスのエディット

BANK TX—バンクセレクト

バンクセレクトを設定します。

■準備操作

EDIT → PROGRAM CHANGE +
 F3 [F3:VOICE BANK TX] または F4 [F4:MIDI BANK TX]

MIDI BANK TX	A:MSB	LSB	B:MSB	LSB
[off][on]		1	off	off

■解説

バンクセレクトは、プログラムチェンジではカバーできないボイスの切り換えを、より広い範囲で切り換えることができるよう設定するものです。

ボイスを切り換えると、バンクセレクト信号を付加したプログラムチェンジが送信され、それを受信した外部機器は、バンクセレクト信号の番号によってバンク内のボイスを呼び出します。

Voice A、Voice B のプログラムチェンジ送信の番号で送信するときは、ボイスバンクセレクト (F3:VOICE BANK TX) を、MIDI A、MIDI B のプログラムチェンジトランスミットの番号で送信するときは、MIDIバンクセレクト (F4:MIDI BANK TX) で設定します。

●設定範囲

MSB o f f または 1 ~ 128 の範囲で設定できます。

LSB o f f または 1 ~ 128 の範囲で設定できます。

■手順

1. F1 [off] または F2 [on] を押して o n / o f f を切り換えます。
2. F4 [A:MSB]、F5 [A:LSB]、F7 [B:MSB]、F8 [B:LSB] のいずれかを押します。
 ▶一度に複数の項目を選択することができます。
3. o n の場合、-1、+1 または DATA ENTRY スライダーを使ってバンクの番号を設定します。
4. STORE を押します。
 ▶保存先は、Perf01 ~ Perf32 です。ただし MIDI BANK TX は、Preset Voices にも保存できません。

TXCH—トランスミットチャンネル

MIDI送信チャンネルを設定します。

■準備操作

EDIT → MIDI + F1 [F1:TX CH]

TX CH	Voice A MIDI A	Voice B MIDI B
[off][on]	off UceA+1	———

■解説

演奏情報やプログラムチェンジ情報、エクスクルーシブ情報などを送信するときのチャンネルを設定します。

P-500で外部機器をコントロールする場合、この送信チャンネルと外部機器の受信チャンネルを合わせておきます。

●Voice A、Voice B

ボイスAは、offまたは1～16の範囲で設定できます。

ボイスBは、off、1～16、Voice A、Voice A + 1の範囲で設定できます。

●MIDI A、MIDI B

MIDI Aは、offまたは1～16の範囲で設定できます。

ボイスBは、off、1～16、MIDI A、MIDI A + 1の範囲で設定できます。

■手順

1. F3 [Voice A] または F6 [Voice B] を押します。
▶MIDIキーボードモードの場合、F5 [MIDI A] または F8 [MIDI B] を押します。
2. F1 [off] または F2 [on] を押してon/offを切り換えます。
3. onの場合、-1、+1またはDATA ENTRYスライダーを使ってMIDI送信チャンネルを設定します。
4. STOREを押します。
▶保存先は、Preset Voices（プリセットボイスのとき）Perf01～Perf32です。



- offに設定した場合、MIDI情報は送信されません。
- ボイスA/Bのトランスミットチャンネルは、P-500の演奏をシーケンサーなどに録音するときに使うことをお勧めします。また、MIDI A/Bのトランスミットチャンネルは、外部機器をコントロールするときに使うことをお勧めします。

RX CH—レシーブチャンネル

MIDI受信チャンネルを設定します。

■準備操作

EDIT → MIDI + F2 [F2:RX CH]



■解説

演奏情報やエクスクルーシブ情報などを受信するときのチャンネルを設定します。

外部機器からMIDI情報を受信する場合、この受信チャンネルと外部機器の送信チャンネルを合わせておきます。

●Voice A

o f f、1～16、all、Voice A TXの範囲で設定できます。

Voice A TXは、トランスミットチャンネルVoice Aに設定しているチャンネルです。

●Voice B

o f f、1～16、all、Voice B TX、Voice A RX、Voice A RX+1の範囲で設定できます。

Voice B TXは、トランスミットチャンネルVoice Bに設定したチャンネルです。

Voice A RXは、レシーブチャンネルVoice Aに設定したチャンネルです。ただし、レシーブチャンネルVoice A RXが16のときは、Voice A RX+1はチャンネル1になります。

■手順

1. F3 [Voice A] または F6 [Voice B] を押します。
2. F1 [off] または F2 [on] を押してo n/o f fを切り換えます。
3. o nの場合、-1、+1またはDATA ENTRYスライダーを使ってMIDI受信チャンネルを設定します。
4. STOREを押します。
▶保存先は、Preset Voices（プリセットボイスのとき）Perf01～Perf32です。



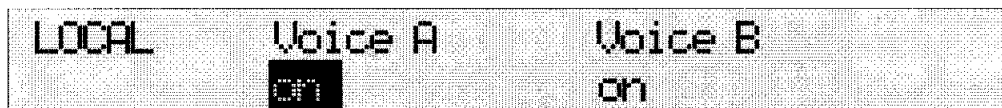
- o f f に設定した場合、MIDI情報は受信されません。
- allに設定した場合、どのレシーブチャンネルに送られてきた情報も受信します。

LOCAL—ローカル

コントローラー部と音源部を分離する設定です。

■準備操作

EDIT → MIDI + F3 [F3:LOCAL]



■解説

P-500のコントローラー部と音源部を分離するための設定です。

onにすると、内部的にコントローラー部と音源部は接続された状態です。offにすると、コントローラー部と音源部が切り離され、鍵盤を弾いても音が出なくなります。P-500の音を鳴らさずに、外部機器をコントロールするときに利用できます。

■手順

1. F3 [Voice A] または F6 [Voice B] を押します。
▶一度に複数の項目を選択することができます。
2. -1、+1 またはDATA ENTRYスライダーを使ってon/offを切り換えます。
3. STOREを押します。
▶保存先は、Preset Voices（プリセットボイスのとき）Perf01～Perf32です。

✕ • ローカルをoffに設定した場合には、クイックエディットの操作（CSスライダーや PS1、PS2 に設定した内容）も無効になります。 →基本編「クイックエディットで使える機能（P.35）」

✎ • コントローラー部とは、鍵盤およびホイール1・2、CSスライダー1・2、PS1・PS2、フットコントローラーを指します。

MIDI MERGE—MIDIマージ

MIDIマージの **o n / o f f** を設定します。

■準備操作

EDIT → MIDI + F4 [F4:MIDI MERGE]



■解説

MIDIマージは、P-500で受信したデータをP-500で演奏したデータと重ねて送信できる機能です。複数の外部機器と接続している場合、P-500の演奏情報を付加させて、外部機器をコントロールすることができます。

■手順

1. **-1**、**+1** またはDATA ENTRYスライダーを使って **o n / o f f** を切り換えます。
2. **STORE** を押します。
▶保存先は、PresetVoices（プリセットボイスのとき）またはPerf01～Perf32です。

✕ • MIDIマージが **o n** の場合、バルクデータは送信されません。

EXTRA MIDI SETUP—エキストラMIDIセットアップ

エキストラMIDIセットアップを設定します。

■準備操作

EDIT → EXTRA MIDI SETUP +
F1 [F1:EXTRA MIDI SETUP A] または F2 [F2:EXTRA MIDI SETUP B]

EXTRA A	TxCh	Bank (MSB LSB)	PC	Vol
[off][on]	5	off off	off	off

■解説

エキストラMIDIセットアップは、パフォーマンスプレイモードのとき、プログラムチェンジ、バンクセレクト、ボリュームの情報だけを送信する機能です。トランスミットチャンネルとは別のチャンネルを設定できます。

●設定範囲

TxCH 送信チャンネル。off または 1～16 の範囲 (Extra B では、これに加えて Extra A、Extra A + 1) で設定できます。

Bank バンクセレクト番号。MSB および LSB とも、off または 1～128 の範囲 (MSB LSB) で設定できます。

PC プログラムチェンジ番号。off または 1～128 の範囲で設定できます。

Vol ボリューム。off または 0～127 の範囲で設定できます。

■手順

1. F3 [TxCH]、F5 [BankMSB]、F6 [BankLSB]、F7 [PC]、F8 [Vol] のいずれかを押します。
2. F1 [off] または F2 [on] を押して on/off を切り換えます。
3. on の場合、-1、+1 または DATA ENTRY スライダーを使って設定します。
4. STORE を押します。

▶ 保存先は、Perf01～Perf32 です。



● TxCH の設定が off の場合、エキストラMIDIセットアップで設定した情報は送信されません。


● ボイスプレイモードの場合、エキストラMIDIセットアップを使用することはできません。

5 チェーンのエディット

チェーンの設定を行います。

ここでは、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り、操作する方法について説明します。


●CHAIN—チェーンメニュー



CHAIN MENU F1-F8: Select Chain
1/9 2/10 3/11 4/12 5/13 6/14 7/15 8/16

CHAIN—チェーン

最大32個のパフォーマンスを使ってチェーンを設定します。

-  • チェーンのエディットは、チェーンプレイモードから操作する方法もあります。
→基本編・第3章「4.チェーンエディットモード (P.50)」

CHAIN—チェーン

チェーンを設定します。

■準備操作

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、下記の操作でチェーンエディットに入ります。([F1] ~ [F8] では、エディットするチェーンの番号を選択します。)

[EDIT] → [CHAIN] + [F1] ~ [F8]

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

■解説

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。

●設定範囲

1つのチェーンに対して、最大32個の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チェーンとして16チェーンまで設定できます。

■手順

1. [F7] または [F8] を押してLockを解除します。
2. [-1]、[+1] またはDATA ENTRYスライダーを使ってパフォーマンスを選択します。
▶パフォーマンス1~32の番号を選択してください。
3. [F5] [INS] を押します。
▶パフォーマンスが挿入されます。
4. 手順2~3を繰り返し、チェーンを設定します。
▶1画面にはパフォーマンスが8個ずつ表示されます。最大32個のパフォーマンスを設定すると、4画面で操作することになります。カーソルの移動や画面の切り換えなどは、次のボタンを使用してください。
[F1] [◀]、[F2] [▶] カーソルを番号ごとに左または右に移動します。
[F3] [▲]、[F4] [▼] 前後の画面を表示します。
[F5] [INS] カーソルの次の位置にパフォーマンスを挿入します。
[F6] [DEL] カーソル位置のパフォーマンスを削除します。
5. ほかのモード切り換えボイスを押します。
▶エディットを終了します。

1

チェーンのエディット

- ✂ • Lockを解除しない限り、ファンクションボタンや 、、DATA ENTRYスライダーを操作することはできません。いったん解除してから操作してください。
- チェーンのエディットを終了すると、自動的にLockされます。
- ✍ • チェーンを使った演奏方法について →基本編「5.チェーンプレイモード (P.31)」