



**PORTATONE**  
**PSR-550**

取扱説明書

# 安全上のご注意

ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。




ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お子様をご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願いいたします。

お読みになったあとは、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

## ■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

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

## ■ 「警告」と「注意」について

以下、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。



### 警告

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



### 注意

この表示の欄は、「傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される」内容です。

# 警告

## 電源 / 電源アダプター



電源は必ず交流 100V を使用する。  
エアコンの電源など交流 200V のものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。

必ず実行



電源アダプターを使用する場合は、必ず指定のもの (PA-6) を使用する。  
(異なった電源アダプターを使用すると) 故障、発熱、火災などの原因になります。

必ず実行



電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。  
感電やショートのおそれがあります。

必ず実行



電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。  
電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。

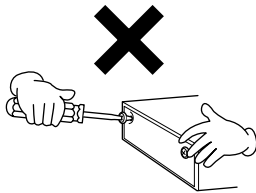
禁止

## 分解禁止



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

禁止



## 水に注意



本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。また、浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。  
感電や火災、または故障の原因になります。

禁止



濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。  
感電のおそれがあります。

禁止

## 火に注意



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

禁止

## 異常に気づいたら



電源アダプターコード / プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出たりした場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。(乾電池を使用している場合は、乾電池を本体から抜く。)

必ず実行

感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

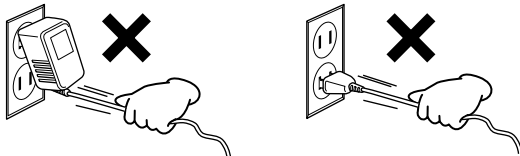
# 注意

## 電源 / 電源アダプター



電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。  
電源アダプターコードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。

必ず実行



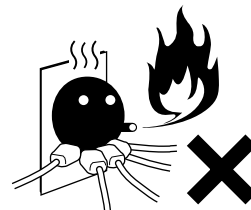
長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。  
感電や火災、故障の原因になることがあります。

必ず実行



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

禁止



## 乾電池



乾電池はすべて+ / - の極性表示どおりに正しく入れる。正しく入れていない場合、発熱、火災、液漏れのおそれがあります。

必ず実行



乾電池は一度に全部を交換する。乾電池は新しいものと古いものを一緒に使用しない。また、種類の異なったもの（アルカリとマンガン、メーカーの異なるもの、メーカーは同じでも商品の異なるものなど）を一緒に使用しない。発熱、火災、液漏れの原因になります。

必ず実行



乾電池を分解したり、火の中に入れてたりしない。乾電池の中のものが目に入ると危険です。また、火の中に入ると破裂するおそれがあります。

禁止



使い切りタイプの乾電池は、充電しない。充電すると液漏れや破裂の原因になります。

禁止



長時間使用しない場合や乾電池を使い切った場合は、乾電池を本体から抜いておく。乾電池が消耗し、乾電池から液漏れが発生し、本体を損傷するおそれがあります。

必ず実行



乾電池は子供の手の届くところに置かない。お子様が誤って飲み込むおそれがあります。また、電池の液漏れなどにより炎症を起こすおそれがあります。

禁止



乾電池が液漏れした場合は、漏れた液に触れない。万一液が目や口に入ったり皮膚に付いたりした場合は、すぐに水で洗い流し、医師に相談する。失明や化学やけどなどのおそれがあります。

禁止

## 設置



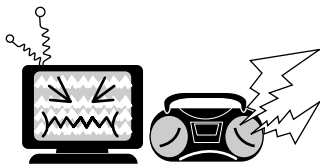
直射日光のあたる場所（日中の車内など）やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低いところ、また、ほこりや振動の多いところで使用しない。本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したりする原因になります。

禁止



テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しない。楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。

禁止



不安定な場所に置かない。本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々がけがをしったりする原因になります。

禁止



必ず実行

本体を移動するときは、必ず電源アダプターコードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。



必ず実行

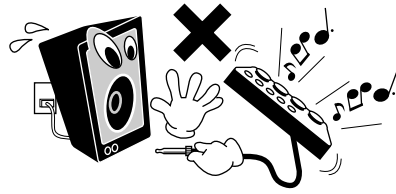
指定のスタンドを使用する。また、付属のネジがある場合は必ずそれを使用する。本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

## 接続



必ず実行

他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行なう。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。感電または機器の損傷の原因になることがあります。



## 手入れ



禁止

本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは使用しない。本体のパネルや鍵盤が変色 / 変質する原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。

## 使用時の注意



ご注意ください

本体のすき間に手や指を入れない。お客様がけがをするおそれがあります。



禁止

パネル、鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。感電、ショート、火災や故障の原因になることがあります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。



禁止

本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かない。本体のパネルや鍵盤が変色 / 変質する原因になります。



禁止

本体の上ののったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。本体が破損したり、お客様や他の方々がけがをしったりする原因になります。



大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。  
聴覚障害の原因になります。

禁止



## データの保存

### 作成したデータの保存とバックアップ



必ず実行

乾電池が入っている場合、または電源アダプターが接続されている場合は、電源を切っても内部のデータは保持されます。乾電池もアダプターもない状態では、このデータは消えてしまいます。大切なデータは、フロッピーディスクに保存してください。乾電池を交換する場合は、データを消してしまわないために、電源アダプターを接続した状態で行なってください。

### フロッピーディスクのバックアップ



必ず実行

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

不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。また、データが破損したり失われたりした場合の補償はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

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

使用済みの乾電池は、各自治体で決められたルールに従って廃棄しましょう。

# はじめに

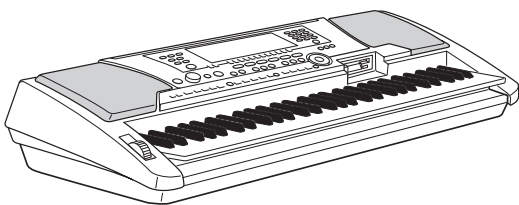
このたびはヤマハポータートーンPSR-550をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。

PSR-550のいろいろな機能を十分に活用するために、この取扱説明書をよくお読みになってからご使用ください。

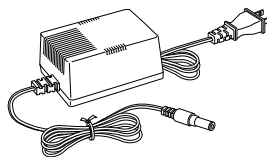
なお、ご一読いただいたあとも、不明な点が生じた場合に備えて、保証書とともに大切に保管いただきますようお願いいたします。

## 同梱品(お確かめください)

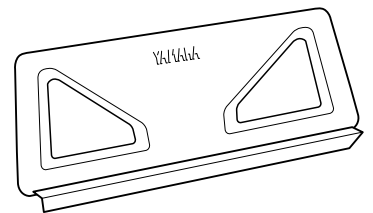
本体



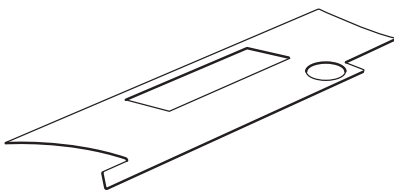
電源アダプターPA-6



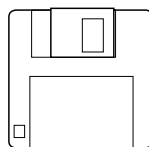
譜面立て( 11ページ)



和文シート( 11ページ)



データディスク



取扱説明書  
保証書

( 61ページ「同梱のディスクを活用してみましょう」  
109ページ「MIDI端子について」参照 )

### 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  
ンのシンボルマークです。

楽しい音楽も時と場所によっては気になるものです。隣り近所への配慮(おみやり)を充分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を締めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。

# 取扱説明書の使いかた

## ご使用前の準備

14ページ  
電源の接続方法について説明します。

## 特長

10ページ  
PSR-550のさまざまな機能とそれが説明してあるページを並べています。  
使ってみたい機能をここで探してみましよう。

## 目次

8ページ

## パネル各部の名称

12ページ  
パネルのボタン一覧です。  
各ボタンについて説明してあるページも合わせて載せています。

## ディスプレイの見かた

18ページ  
ディスプレイに表示される内容について説明します。

## 基本操作

19ページ  
さまざまな機能に共通した操作方法を説明します。

## 機能ツリー図

24ページ  
PSR-550のさまざまな機能をツリー図としてまとめたものです。

## リスト

125ページ  
ボイス(音色)やスタイル、エフェクトなどのリストを掲載しています。

## 故障かな?と思ったら

137ページ  
PSR-550がうまく機能しない場合にお読みください。  
ヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談になる前にお読みください。

## 索引

155ページ  
五十音順、アルファベット順の2つあります。

この取扱説明書に掲載されている画面やイラストは、すべて操作説明のためのもので、実際の仕様と異なる場合があります。

# 目次

同梱品	6
-----	---

取扱説明書の使いかた	7
------------	---

PSR-550の特長	10
------------	----

パネルに印刷されているロゴについて	11
譜面立て	11
和文シート	11

パネル各部の名称	12
----------	----

フロントパネル	13
リアパネル	13

ご使用前の準備	14
---------	----

電源の準備	14
-------	----

デモソングを聞いてみましょう	15
----------------	----

ミュージックデータベースを使って演奏してみましょう	16
---------------------------	----

ディスプレイの見かた	18
------------	----

基本操作を覚えましょう	19
-------------	----

画面の切り替え	19
イーザーナビゲーターを使った画面の見かた	20
メニューの選びかた	21
数値の入力方法	22
データ/ファイルの名前のつけかた	23
ダイレクトアクセス	23

機能ツリー図	24
--------	----

ダイレクトアクセス一覧表	26
--------------	----

モードについて	27
---------	----

スタイルモード	27
ソングモード	27
録音モード(ソング/スタイル/マルチパッド)	27
ディスクモード	27

ボイス(音色)を選んで鍵盤を弾いてみましょう	28
------------------------	----

ボイス(音色)を選んで鍵盤を弾く	28
2つのボイス(音色)を同時に鳴らす	29
右手と左手で別々のボイス(音色)を鳴らす	30
鍵盤の持つ機能	31
鍵盤の音程を移調する	32
鍵盤演奏のピッチを変化させる	32
鍵盤の音に余韻をつける	32
鍵盤で打楽器を鳴らす(キーボードパーカッション)	33

自動伴奏を使ってみましょう	34
---------------	----

リズムだけを再生する	34
左手でコードを押さえて全トラックを再生する	35
自動伴奏のパターンに変化をつける(セクション)	36
自動伴奏のテンポ設定	38
特定のトラックを消音(オフ)して再生する	39
自動伴奏だけの音量を変更する	39
コードの押さえ方	40
コードを押さえる鍵域と右手鍵域(R1,R2)の境界点	42
シンクロストップ	43
ワンタッチセッティング	44

マルチパッドを鳴らしてみましょう	45
------------------	----

マルチパッドを鳴らす	45
コードに合わせて鳴らす	45
バンクを選ぶ	46
コードマッチを設定する	46
マルチパッドバンクリスト	47

エフェクトを使ってみましょう	48
----------------	----

リバーブ	48
コーラス	50
DSP	51
システムエフェクトとインサクションエフェクト	52
ハーモニー/エコー	52

パネルの設定を記憶させましょう	56
-----------------	----

パネル設定を記憶させる	57
パネル設定を呼び出す	57
バンクを選ぶ	58
バンクに名前をつける	58

ディスクを活用しましょう	59
--------------	----

フロッピーディスクの取り扱いについて	60
同梱のディスクを活用してみましょう	61
フォーマット(フロッピーディスクの初期化)	62



セーブ(ディスクにデータを保存する).....	62
ロード(ユーザーデータを呼び出す).....	64
ディスクのソングをコピーする.....	66
ディスクのファイルを削除(デリート)する.....	69

## ディスクソングを聞いてみましょう 70

ディスクソングを再生する.....	70
ソングの特定のトラックを消音(オフ)して再生する...	72
ソングだけの音量を変える.....	72
ソングの途中から再生する.....	73
ソングの一部を繰り返し再生する(リピート再生)...	74
ソングだけの音程を変える.....	75

## 各パートの設定をしましょう 76

各パートのボイスを変更する.....	77
各パートの音量やいろいろなパラメーターを 変更してバランスをとる.....	78

## 演奏を録音しましょう(ソング録音) 80

クイック録音.....	82
マルチトラック録音.....	84
部分的に録音をやり直す.....	86
録音データのタイミングのばらつきを整える.....	88
録音したソングのセットアップデータを書き替える...	90
録音したソングに名前をつける.....	92
録音したソングをトラック別に消去する.....	93

## マルチパッドに録音しましょう 94

ユーザーパッドに録音する.....	94
録音したパッドのコードマッチを設定する.....	96
録音したパッドのバンクに名前をつける.....	96
録音したパッドをクリア(消去)する.....	97

## 自動伴奏スタイルを自分で作ってみましょう 98

リズムトラックに録音する.....	100
ベース/フレーズ/パッド/コードトラックに録音する...	102
録音データのタイミングのばらつきを整える.....	104
録音したスタイルに名前をつける.....	106
録音したスタイルを消去する.....	106

## MIDI機器を接続して演奏しましょう 108

MIDIって何?.....	108
MIDIでできること.....	110
MIDIデータの互換性について.....	111
パーソナルコンピューターと接続する.....	112
代表的なMIDI設定をワンタッチで設定する.....	114

MIDI送信設定.....	116
MIDI受信設定.....	117
ローカルコントロール.....	118
クロック.....	118
イニシャルセンド.....	119

## その他の便利な機能 120

メトロノームを鳴らす.....	120
右手鍵域(スプリットポイントの右側) のオクターブを設定する.....	121
楽器全体のピッチを調整する.....	121
鍵盤ごとのピッチを調整する.....	121
スプリットポイントを設定する.....	122
鍵盤を弾いたときの感度を設定する.....	122
ボイスセットを活用する.....	122
フットスイッチの機能を設定する.....	123
ピッチバンドの変化幅を変更する.....	124
ダイレクトアクセスの設定を変更する.....	124
バックライトの色設定を変更する.....	124

## 資料 125

ボイスリスト.....	125
パネルボイスリスト.....	125
XGボイスリスト.....	127
ドラムキットリスト.....	130
スタイルリスト.....	132
ミュージックデータベースリスト.....	133
デジタルエフェクト (リバーブ/コーラス/DSP)のしくみ.....	134
リバーブタイプリスト.....	135
コーラスタイプリスト.....	135
DSPタイプリスト.....	135
ハーモニー/エコータイプリスト.....	136
故障かな?と思ったら.....	137
初期化(イニシャライズ)の方法.....	138
オプション商品のご紹介.....	138
メッセージリスト.....	139
MIDIデータフォーマット.....	141
MIDIインプリメンテーションチャート.....	153
索引.....	155
仕様一覧.....	159
保証とアフターサービス.....	160



## エフェクト機能を活用しましょう

PSR-550の音に、コンサートホールやライブハウスで弾いているような残響効果(リバーブ)をかけることができます。 48ページ

PSR-550の音に、複数のパートが同時に演奏しているような効果(コーラス)をかけることができます。 50ページ  
リバーブやコーラスに加え、ディストーションやトレモロのように特定の楽器(パート)に効果をかけるDSPエフェクトもあります。 51ページ

鍵盤を1つ押さえただけでハーモニー音が付いたり、エコーがかかるエフェクト(ハーモニー/エコー)もあります。 52ページ

## ディスク(DISK)機能を活用しましょう

フロッピーディスクドライブにフロッピーディスクを挿入すれば、さまざまなデータを再生(演奏)させたり、保存(セーブ)/呼び出し(ロード)することができます。 59ページ

### パネルに印刷されているロゴについて



#### GMシステムレベル1

「GMシステムレベル1」は、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。「GMシステムレベル1」に対応した音源やソングデータには、このGMマークがついています。PSR-550はGMシステムレベル1に対応しています。



#### XG

「XG」は、音色配列に関する「GMシステムレベル1」をより拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピューター周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能としたヤマハの音源フォーマットです。「XG」では、音色の拡張方式やエディット方式、エフェクト構成やタイプなどを規定して、「GMシステムレベル1」を大幅に拡張しました。「XG」に対応した音源やソングデータには、このXGマークがついています。PSR-550はXGに対応しています。



#### スタイルファイル

スタイルファイルフォーマットとは、ヤマハの自動伴奏(オートアカンパニメント)機能のノウハウを集成した統一フォーマットです。スタイルファイルフォーマット対応のPSR-550では、スタイルファイルフォーマットで作成されたスタイルデータのディスクを本体にロードして再生させることができます。



#### DOX(ディスクオーケストラコレクション)

クラビノーバをはじめとするヤマハの多くのMIDI機器で対応している音色配列フォーマットです。ディスクオーケストラコレクションに対応した市販ディスクにはDOXマークがついています。PSR-550はDOXに対応しています。

また上記のロゴ以外にも、PSR-550を使用する上で関連するフォーマットについて、111ページで説明します。

MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

## MIDI機能を活用しましょう

パーソナルコンピューターやMIDI対応機器とPSR-550を接続して、MIDIデータのやりとりをすることで、音楽の可能性を広げることができます。 108ページ

代表的なMIDI設定をワンタッチで呼び出せるMIDIテンプレート機能を使ってみましょう。 114ページ

## 他にも便利な機能がたくさんあります

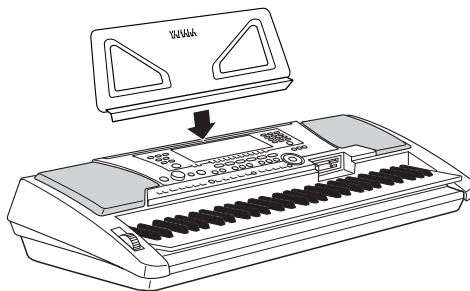
メトロノーム、オクターブ、ピッチ、スプリットポイント、鍵盤の感度、フットスイッチ、ピッチベンドの変化幅などを設定することができます。

120ページ

演奏に際して、付属の譜面立てや和文シートをご使用になると便利です。

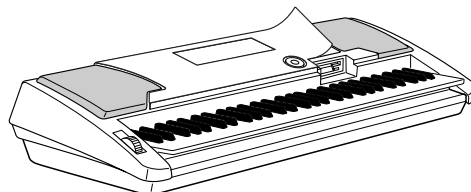
### 譜面立て

楽譜を見ながら演奏する場合は、付属の譜面立てを利用すると便利です。譜面立ての下の部分をPSR-550のパネル上のスロットに差し込んでください。

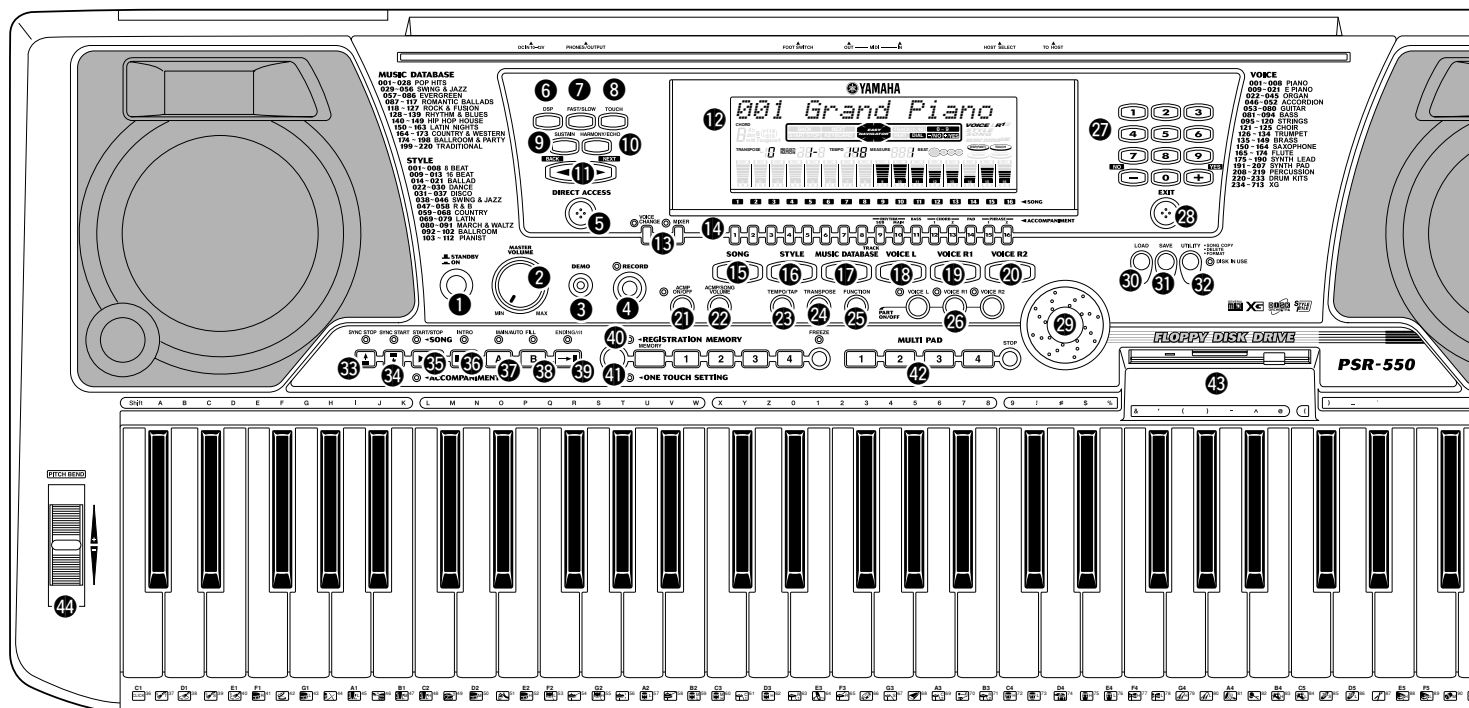


### 和文シート

PSR-550のパネルは英語で表記されています。この取扱説明書の操作説明は英語表記を使用しますが、付属の和文シートをパネルにのせてご利用になることもできます。和文シートは粘着式になっていますので、パネル面に貼り付けることもできます。



# パネル各部の名称



リアパネルのFOOT SWITCH端子にフットスイッチ(FC4またはFC5:別売)を接続すると、サステインのオン/オフ操作をフットスイッチで行えます。サステインとは、ピアノのペダルのように押鍵した音に余韻を付け加える機能です。また、この端子に接続したフットスイッチ(ペダル)に、自動伴奏のスタート/ストップなど、パネルのボタン機能を持たせることもできます。(123ページ)



フットスイッチの抜き差しは電源を切った状態で行いましょう。フットスイッチにサステイン、またはソステヌート機能を持たせている場合(123ページ)、フットスイッチを踏んでいる間に鍵盤から手を離すと、音色によって音が減衰して消えるものと、音が持続して消えないものがあります。

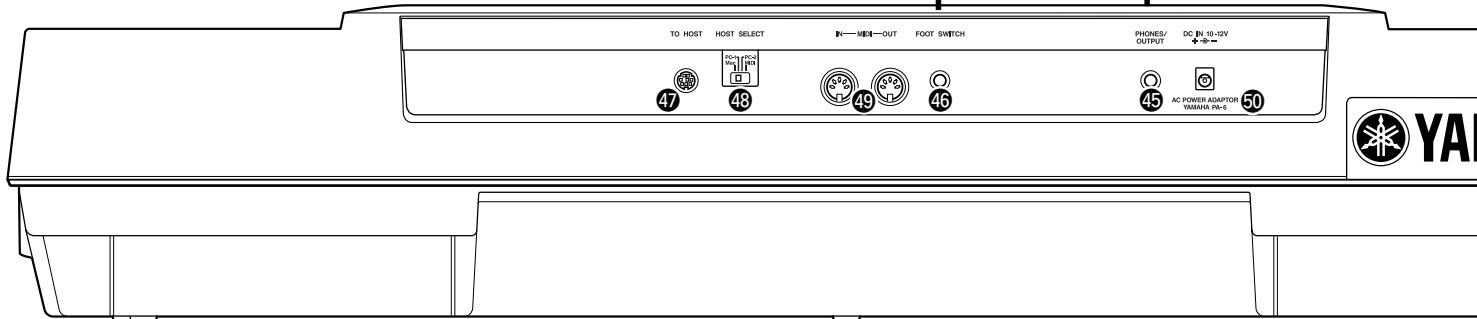
ヘッドフォンを使用する場合は、この端子に接続します。接続すると同時に、PSR-550のスピーカーからは音が出なくなります。



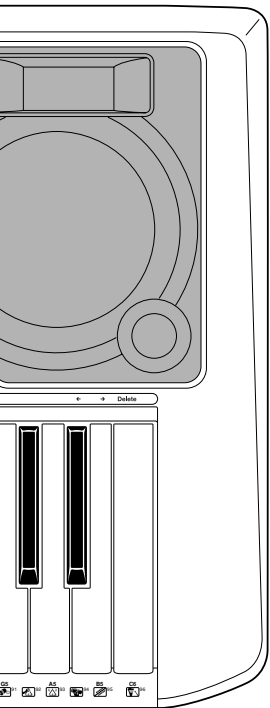
PSR-550を外部機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で接続してください。また、再生するスピーカーなどの損傷を防ぐため、外部機器の音量を最小にしながら接続してください。感電、または機器損傷のおそれがあります。



大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しないでください。聴覚障害の原因になります。



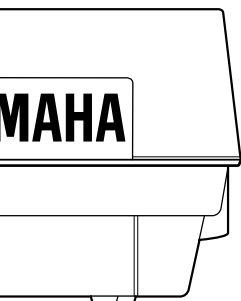
フロントパネル



- ① STANDBY/ON     スタンバイ/オンスイッチ 15
- ② MASTER VOLUME     マスターボリューム ..... 15
- ③ DEMO     デモボタン ..... 15, 19
- ④ RECORD     録音ボタン  
..... 19, 27, 80, 94, 98
- ⑤ DIRECT ACCESS     ダイレクトアクセスボタン  
..... 23, 26
- ⑥ DSP     DSPボタン ..... 51
- ⑦ FAST/SLOW     ファースト/スローボタン ... 51
- ⑧ TOUCH     タッチボタン ..... 122
- ⑨ SUSTAIN     サステインボタン ..... 32
- ⑩ HARMONY/ECHO     ハーモニー/エコーボタン ... 52
- ⑪ BACK, NEXT     バックボタン、ネクストボタン 19
- ⑫ LCD     ディスプレイ ..... 18
- ⑬ VOICE CHANGE     ボイスチェンジボタン  
..... 19, 77
- MIXER     ミキサーボタン ..... 19, 78
- ⑭ TRACK     トラック1～16ボタン  
..... 39, 72
- ⑮ SONG     ソングボタン .. 19, 27, 70
- ⑯ STYLE     スタイルボタン 19, 27, 34
- ⑰ MUSIC DATABASE     ミュージックデータベース  
ボタン ..... 16, 19
- ⑱ VOICE L     ボイスL ボタン ..... 19, 30
- ⑲ VOICE R1     ボイスR1 ボタン .... 19, 28
- ⑳ VOICE R2     ボイスR2 ボタン .... 19, 29
- ㉑ ACMP ON/OFF     自動伴奏オン/オフボタン  
..... 27, 35
- ⑳ ACMP/SONG VOLUME     自動伴奏/ソング音量ボタン  
..... 19, 39, 72
- ㉓ TEMPO/TAP     テンポ/タップボタン .. 19, 38
- ㉔ TRANSPOSE     トランスポーズ(移調)  
ボタン ..... 19, 32

- ㉕ FUNCTION     ファンクション(機能)ボタン  
..... 19, 120
- ㉖ PART ON/OFF     パートオン/オフ  
VOICE L     ボイスL ボタン ..... 30  
VOICE R1     ボイスR1 ボタン ..... 28  
VOICE R2     ボイスR2 ボタン ..... 29
- ㉗ ナンバーボタン     [ 0 ][ 9 ][ - /NO ][ + /YES ]  
..... 22
- ㉘ EXIT     エグジットボタン ..... 19
- ㉙ ダイアル     ..... 22
- ㉚ LOAD     ロードボタン ..... 19, 64
- ㉛ SAVE     セーブボタン ..... 19, 62
- ㉜ UTILITY     ユーティリティボタン  
..... 19, 66, 69
- ㉝ SYNC STOP     シンクロストップボタン . 43
- ㉞ SYNC START     シンクロスタートボタン .... 35
- ㉟ START/STOP     スタート/ストップボタン  
..... 34, 71
- ㊱ INTRO     イントロ ..... 36
- ㊲ MAIN/AUTO FILL A     メイン/オートフィルAボタン  
..... 36
- ㊳ MAIN/AUTO FILL B     メイン/オートフィルBボタン  
..... 36
- ㊴ ENDING/rit     エンディング/リタルダンド  
ボタン ..... 36
- ㊵ REGISTRATION MEMORY     レジストレーションメモリー  
..... 56
- ㊶ ONE TOUCH SETTING     ワンタッチセッティング . 44
- ㊷ MULTI PAD     マルチパッド ..... 45
- ㊸ ディスクドライブ     ..... 60
- ㊹ PITCH BEND     ピッチベンドホイール .... 32

リアパネル



- ④ PHONES/OUTPUT     ヘッドフォン/出力端子 .. 12
- ④ FOOT SWITCH     フットスイッチ端子 ..... 12
- ④ TO HOST     トゥーホスト端子 ..... 109
- ④ HOST SELECT     ホストセレクトスイッチ . 112
- ④ MIDI IN/OUT     MIDI IN/OUT端子 ..... 109
- ④ DC IN 10-12V     電源アダプター端子 ..... 14

# ご使用前の準備

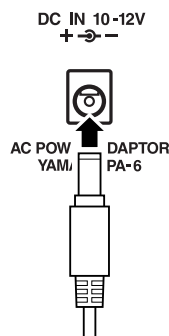
電源を入れる前に必要な準備について説明します。

## 電源の準備

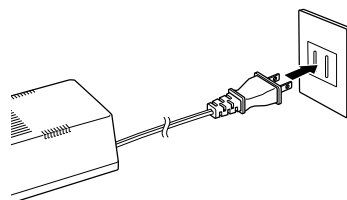
PSR-550は電源として電源アダプターか乾電池をご使用になれますが、基本的には付属の電源アダプターをご使用になることをおすすめします。

### 家庭用コンセントから電源をとるときは

- 1 本体の電源スイッチが切れている(スタンバイ)になっていることを確認してください。
- 2 アダプターのDCプラグをリアパネルのDC IN 10-12V (電源アダプター接続)端子にさし込みます。



- 3 アダプターのACプラグを家庭用(AC100V)コンセントにさし込みます。



アダプターを抜くときは、本体の電源スイッチを切り、アダプターのACプラグ、DCプラグの順で抜いてください。



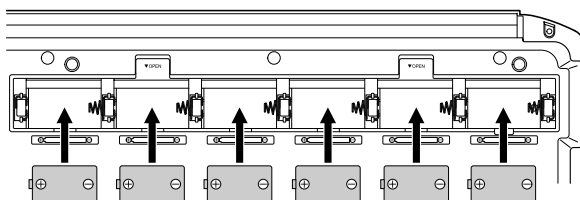
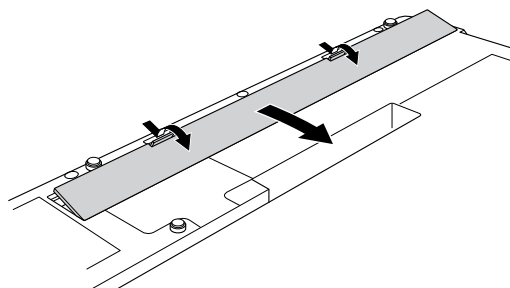
電源アダプターをご使用になる場合は、必ず付属の専用アダプターPA-6をご使用ください。他の電源アダプターの使用は故障、発熱、発火などの原因になります。このような場合は、保証期間内でも保証いたしかねる場合がございますので、充分にご注意ください。



使用しないときや落雷の恐れがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜いてください。

### 乾電池を使うときは

- 1 PSR-550を柔らかい布などの上で裏返し、電池ブタをはずします。
- 2 市販の乾電池(単1乾電池)を6本入れます。イラストに合わせて、向きを間違えないように入れてください。



- 3 電池ブタを閉めます。

#### メモ

乾電池が入っていても、電源アダプターが接続されると、自動的に電源アダプターから電源が供給されるようになります。乾電池が入っている状態で、電源アダプターをさし込んだり抜いたりすると、PSR-550は電源を入れ直した状態になります。

#### 乾電池についてのご注意

- ・ PSR-550は電力消費が大きいため、乾電池よりも電源アダプターをご使用になることをおすすめします。乾電池はデータのバックアップなど補助的なものとしてご使用ください。
- ・ フロッピーディスクドライブは特に電力消費が大きいため、ソングの録音/再生やデータのセーブなどを行う場合は、必ず電源アダプターをご使用ください。電源アダプターを使用しない場合、乾電池が消耗すると、ディスクに録音/セーブしようとしたデータだけでなく、内蔵メモリーに録音されていたユーザースタイル、ユーザーパッド、レジストレーションメモリーなどのデータも失われますので、ご注意ください。
- ・ 上記の点をご考慮いただき、データを作成したり演奏会などで演奏したりするような重要な機会には、必ず電源アダプターをご使用ください。

乾電池はお早めにお取りかえいただくことをおすすめします。電池が少なくなると、ディスプレイに「Battery Low」と数秒ごとに表示が出たり、音量が小さくなったり、音質が劣化したりディスプレイの表示が消えたりします。このようなときは、以下のことに注意して乾電池を交換してください。



乾電池はすべて+/-の極性表示どおりに正しく入れてください。正しく入れていない場合、発熱、発火、液漏れのおそれがあります。



乾電池は一度に全部を交換してください。乾電池は新しいものと古いものを一緒に使用しないでください。また、種類の異なったもの(アルカリとマンガン、メーカーの異なるもの、メーカーは同じでも商品が異なるものなど)を一緒に使用しないでください。発熱、発火、液漏れの原因になります。



長時間使用しない場合は、乾電池を本体から抜いてください。乾電池が消耗し、乾電池から液漏れが発生し、本体を損傷するおそれがあります。

# デモソングを聞いてみましょう

デモ  
DEMO

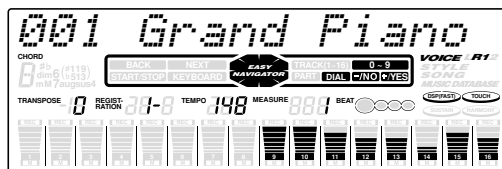
PSR-550本体には9曲のデモソングがあります。

電源の接続ができれば、最初にデモソングを鳴らしてみましょう。

デモソングの中には、LCD ディスプレイのバックライト色を変更するデータが入っています。デモソングを聞きながらバックライトのカラーバリエーションを楽しんでください。

## 1 スタンバイ/オン [STANDBY/ON] スイッチを押して電源を入れます。

もう一度押すと電源が切れます。



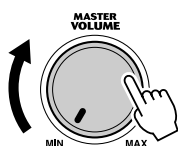
スイッチが「STANDBY」の状態でも微電流が流れています。PSR-550を長時間使用しないときは必ず電源アダプターを抜いてください。また、乾電池を使用している場合は、乾電池を本体から抜いてください。

## 2 デモ [DEMO] ボタンを押すとデモソングがスタートします。



バックライトのカラーバリエーションが楽しめるのは、バックライトをAutoに設定しているときだけです。(124ページ)

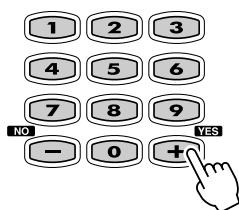
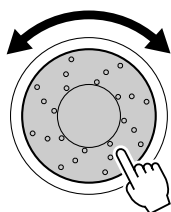
## 3 マスターボリューム MASTER VOLUMEで音量を調整します。



マスターボリューム「MAX」にすると、電池の消耗が早くなります。

## 4 デモソングを変更することもできます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタン、ナンバーボタンを使い9曲の中から選べます。



## 5 デモ [DEMO] ボタンをもう1度押すと、デモソングの演奏はストップします。

# ミュージックデータベースを使って演奏してみましょう

## ミュージックデータベース MUSIC DATABASE

自分の好きなジャンルの音楽を演奏したいけれども、ボイス( 28ページ)や自動伴奏( 34ページ)などのパネル設定をどのようにしたらよいか、わからない。そんな時は、ミュージックデータベースの中から、あなたの好きなジャンルの音楽を選んでください。PSR-550 は、あなたの希望に合ったパネル設定になります！  
ここでは、ミュージックデータベースでボイスや自動伴奏の設定を選んで、右ページの楽譜「Silent Night」を弾いてみましょう。

# 1

ミュージックデータベース  
[MUSIC DATABASE] ボタンを押します。

PSR-550 のメニュー画面にミュージックデータベース名が表示されます。



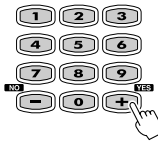
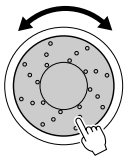
メモ

[MUSIC DATABASE] ボタンをオンにするとスタイルモードになり、自動伴奏オン、シンクロ待機状態オンになります。詳細は、27 ページの「スタイルモード」の説明をご参照ください。

# 2

ミュージックデータベースを選びます。

ダイヤル、[ +/YES ] ボタン、[ -/NO ] ボタン、ナンバーボタンを使います。( 132 ページ)



ミュージックデータベースは全部で220あり、11の categorie に分かれています。どのデータベースを選ぶか迷うときは、ダイレクトアクセスで各カテゴリーの最初のデータベースに切り替えることができます。



Direct Access

029 Days of Sax

ミュージックデータベースリスト  
( 133 ページ)

POP HITS	
001	Alive Fever
002	Alive Synth
003	Croco Rock
...	
028	YesterGuitar
SWING & JAZZ	
029	Days of Sax
...	
056	Wonderland
EVERGREEN	
057	Black Forest
...	
086	Wonder World
...	

ここでは、右ページの楽譜「Silent Night」に合わせて220番の「Xmas Night」を選びます。

220 Xmas Night

# 3

楽譜にしたがって、左手でコードを押し、右手でメロディを弾いてみましょう。

左手でコードを押さえると、自動伴奏が始まります。コードの押さえ方については40ページを参照してください。

メモ

自動伴奏の使い方については、34 ~ 43 ページをご参照ください。



♩ = 100

### Silent Night

# 4

上記の楽譜で一番下の段に来たときに、<sup>エンディング</sup> [ENDING] ボタンを押すと、エンディングが再生されてから自動伴奏がストップします。

## ミュージックデータベース設定内容

ミュージックデータベースを活用すれば、下記の設定をワンタッチで呼び出すことができるため、ボイスやスタイルなどをひとつひとつ設定しなくても、あなたの好きな音楽ジャンルにぴったりのサウンドですぐに演奏を始めることができ、たいへん便利です。なお、各設定については下記ページで詳しく説明します。

### ボイスに関する設定

- ・パートオン/オフ(ボイスL、R1、R2) 31ページ
- ・ボイスチェンジ設定(ボイスL、R1、R2) 77ページ
- ・ミキサー設定(ボイスL、R1、R2) 78ページ
- ・DSPオン/オフ、FAST/SLOW、およびDSPタイプ、リターンレベル 51ページ
- ・HARMONY/ECHOのオン/オフ、タイプ、ボリューム、パート 52ページ
- ・ピッチベンドレンジ 124ページ
- ・アッパーオクターブ設定 121ページ

### 自動伴奏(アカンパニメント)に関する設定

- ・自動伴奏オン/オフ 35ページ
- ・自動伴奏シンクロスタート=\*オン 35ページ
- ・スタイルナンバー 34ページ
- ・メインA/Bセクション 36ページ
- ・テンポ 38ページ
- ・自動伴奏ボリューム(アカンパニメントボリューム) 39ページ
- ・トラックオン/オフ 39ページ
- ・ボイスチェンジ設定 77ページ
- ・ミキサー設定(オクターブを除く) 77ページ
- ・マルチパッドバンクナンバー 45ページ
- ・リバーブタイプ 48ページ
- ・コーラスタイプ 50ページ

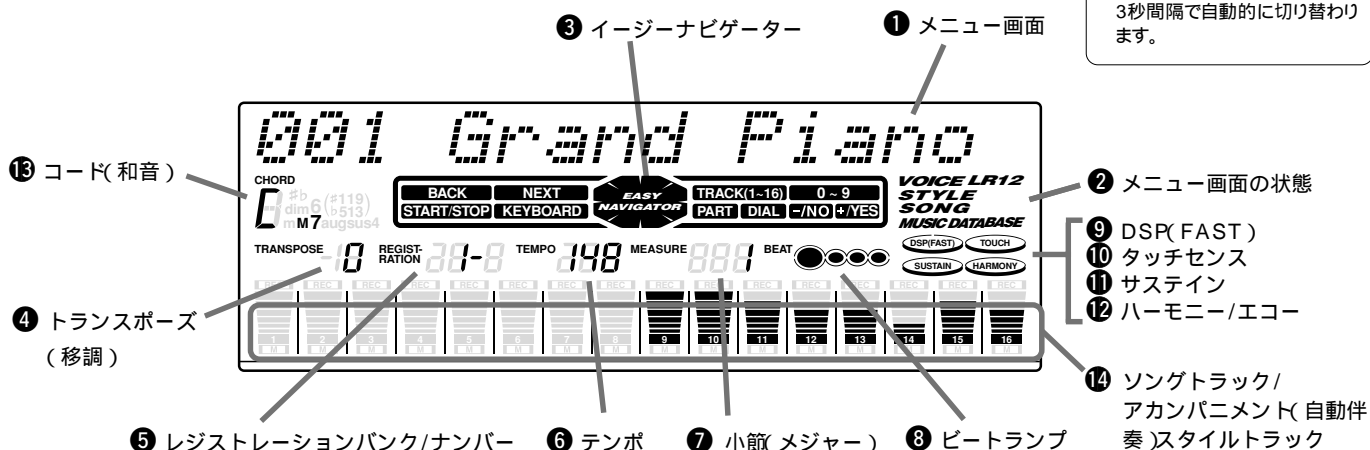
\*自動伴奏を再生させていない場合に設定されるパラメーターです。

# ディスプレイの見かた

PSR-550は、各機能の設定状況をフロントパネル中央のディスプレイに表示します。このディスプレイは、モード(楽器の状態)によってバックライトの色が変化しますので、パネル操作に迷うことはありません。バックライトに関する詳細は、124ページをご参照ください。

メモ

バックライトが「Auto」(124ページ)に設定されている場合にパネルに触れない状態が3分以上続くと、バックライトの色が3秒間隔で自動的に切り替わります。



## ① メニュー画面

PSR-550の各機能のメニューを表示します。詳細は「基本操作を覚えましょう」(19ページ)をご参照ください。

## ② メニュー画面の状態

メニュー画面に表示されている項目を表示します。詳細は「基本操作を覚えましょう」(19ページ)をご参照ください。

## ③ イージーナビゲーター

次に押すべきボタンを表示します。詳細は「基本操作を覚えましょう」(20ページ)をご参照ください。

## ④ トランスポーズ(移調)

鍵盤演奏、自動伴奏(オートアカンパニメント)、ソングの音程を表示します。(32ページ)

## ⑤ レジストレーションバンク/ナンバー

現在選ばれているレジストレーションナンバー(1~4)またはワンタッチセッティングナンバーを表示します。(58ページ)

## ⑥ テンポ

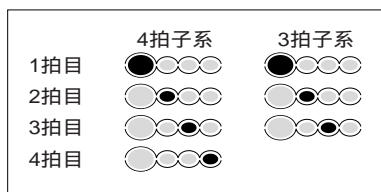
自動伴奏(オートアカンパニメント)またはソングの再生時の速度(テンポ)を表示します。(38ページ)

## ⑦ 小節(メジャー)

再生中の曲(ソング)の小節ナンバーを表示します。

## ⑧ ビートランプ

自動伴奏(オートアカンパニメント)やソングがスタートすると、ディスプレイの4つのランプが、設定されたテンポに従って図のように点滅し、ビート(BEAT: 拍数)を表示します。



## ⑨ DSP(FAST)

「DSP」の点灯でDSPのオンを、「FAST」の点灯でファーストに設定されていることを示します。「DSP」が点灯し「FAST」が消灯している場合はDSPがスローで設定されていることを示します。(51ページ)

## ⑩ タッチセンス

「TOUCH」の点灯でタッチセンスがオンに設定されていることを示します。(122ページ)

## ⑪ サステイン

「SUSTAIN」の点灯でサステインがオンに設定されていることを示します。(32ページ)

## ⑫ ハーモニー/エコー

「HARMONY」の点灯でハーモニー/エコーが設定されていることを示します。(52ページ)

## ⑬ コード(和音)

PSR-550の自動伴奏(オートアカンパニメント)は、自動伴奏のコード鍵域で指定したコードにしたがって再生されます。ここではコード鍵域で指定したコードの根音(ルート)と種類(タイプ)が表示されます。(35ページ)



## ⑭ ソングトラック/アカンパニメント(自動伴奏)スタイルトラック

ソングモード(27ページ)、デモソングモード(15ページ)の場合

1~16すべてがソングトラックのボリューム表示になります。

スタイルモード(27ページ)

9~16が自動伴奏トラックのボリューム表示になります。

録音モード(27ページ)の場合

1~16すべてがソングトラックのボリューム表示になり、また録音されているトラックには「REC」のマークが点灯表示されます。

# 基本操作を覚えましょう

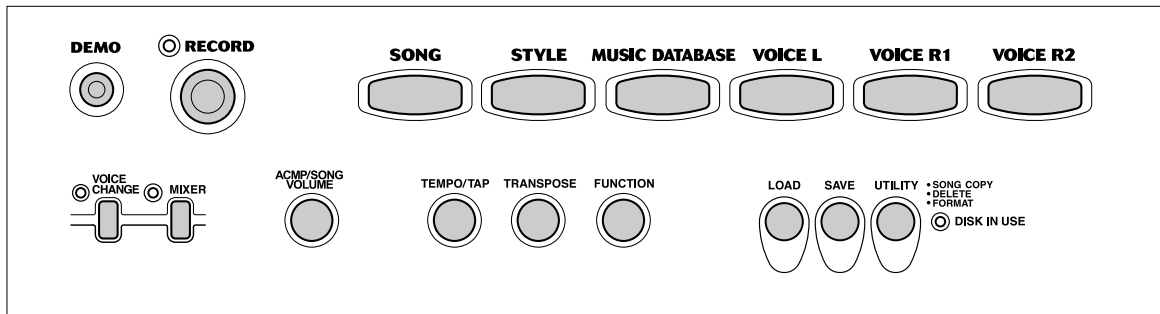
PSR-550 のさまざまな機能に共通する操作方法について説明します。  
フロントパネル中央のディスプレイの中の「操作画面」の見かた/使いかたの説明が中心になります。

画面の切り替え	19ページ
ヘルプ/操作ガイドの見かた	20ページ
メニューの選びかた	21ページ
数値の入力方法	22ページ
データ/ファイルの名前のつけかた	23ページ
ダイレクトアクセス	23ページ

## 画面の切り替え

PSR-550 のさまざまな機能の画面に切り替えるには、以下のボタンを押します。

- |   |  |
|---|--|
| ・ DEMO( デモ )..... 15ページ                     | ・ MIXER( ミキサー )..... 78ページ                     |
| ・ RECORD( 録音 )..... 27, 80, 94, 98ページ       | ・ ACMP/SONG VOLUME( 自動伴奏/ソング 音量 )... 39, 72ページ |
| ・ SONG( ソング )..... 27ページ                    | ・ TEMPO/TAP( テンポ/タップ )..... 38ページ              |
| ・ STYLE( スタイル )..... 27, 34ページ              | ・ TRANSPOSE( トランスポーズ )..... 32ページ              |
| ・ MUSIC DATABASE( ミュージックデータベース )..... 16ページ | ・ FUNCTION( ファンクション )..... 120ページ              |
| ・ VOICE L( ボイスL )..... 30ページ                | ・ DISK LOAD( ディスク ロード )..... 64ページ             |
| ・ VOICE R1( ボイスR1 )..... 28ページ              | ・ DISK SAVE( ディスク セーブ )..... 62ページ             |
| ・ VOICE R2( ボイスR2 )..... 29ページ              | ・ DISK UTILITY( ディスク ユーティリティ )..... 66, 69ページ  |
| ・ VOICE CHANGE( ボイスチェンジ )..... 77ページ        |  |



これらのボタンを押すことで、各機能の画面になります。  
詳細は機能ツリー図( 24ページ )を参照してください。

各機能の画面に入ってから、ディスプレイ左の [ BACK ] [ NEXT ] ボタンを使って画面を切り替えます。次の画面に進む場合は [ NEXT ] ボタンを押し、1つ前の画面に戻る場合は [ BACK ] ボタンを押します。もちろん、上記のボタンを押して別の機能画面へ切り替えることも可能です。



## 各画面を抜ける方法

機能ツリー図( 24ページ )で示したように、PSR-550 にはさまざまな機能があり、それぞれの画面があります。各機能の画面から抜けるためには、[ EXIT ] ボタンを押します。

また、さまざまな画面があるため、操作をしているうちにどこの画面を表示させているのか、わからなくなることもあるかもしれません。そんなときは [ EXIT ] ボタンを何回か押してください。電源を入れたときの画面に戻ることができます。

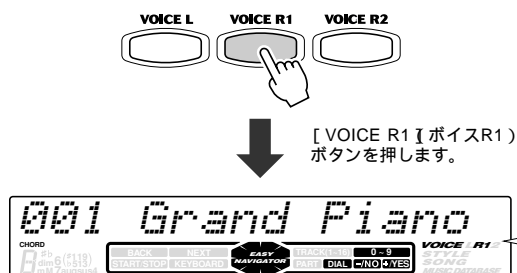


## イーザーナビゲーターを使った画面の見かた

PSR-550 のメニュー画面では、機能別にさまざまな画面が表示されます。また「EASY NAVIGATOR (イーザーナビゲーター)」の左右にあるボタンのアイコン表示で、次に操作すべきボタンをガイドする機能があります。

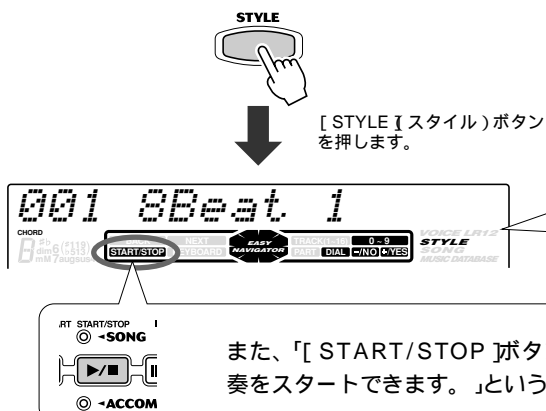
いくつか例をあげてみましょう。

### ボイス(音色)



この画面の見かた  
「現在、選ばれているVOICE R1(ボイスR1)の音色(Grand Piano)が最上段に表示されています。ダイヤル、[+/YES]ボタン、[-/NO]ボタン、ナンバーボタン[0]~[9]を使ってVOICE R1のボイス(音色)を変更することができます。」という意味です。

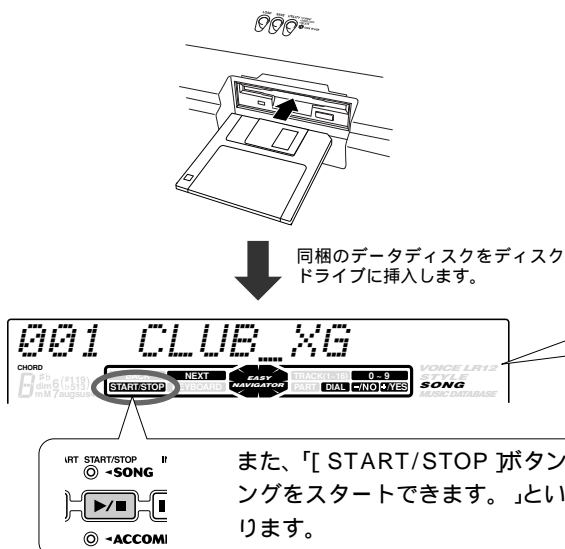
### スタイル(自動伴奏)



この画面の見かた  
「現在、選ばれているスタイル(8Beat 1)が最上段に表示されています。ダイヤル、[+/YES]ボタン、[-/NO]ボタン、ナンバーボタン[0]~[9]を使ってスタイルを変更することができます。」という意味です。

また、「[START/STOP]ボタンを押して自動伴奏をスタートできます。」という意味もあります。

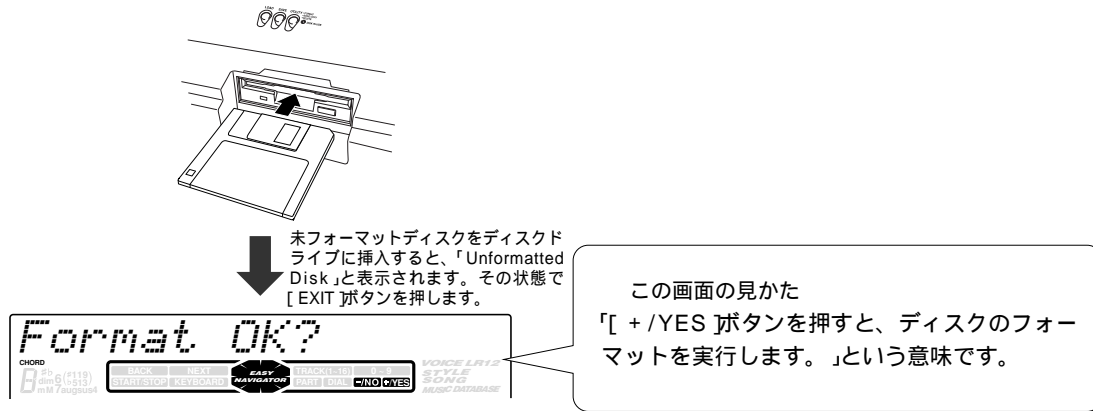
### ソング



この画面の見かた  
「現在、選ばれているソングが最上段に表示されています。ダイヤル、[+/YES]ボタン、[-/NO]ボタン、ナンバーボタン[0]~[9]を使ってソングを変更することができます。」という意味です。

また、「[START/STOP]ボタンを押してソングをスタートできます。」という意味もあります。

ディスク

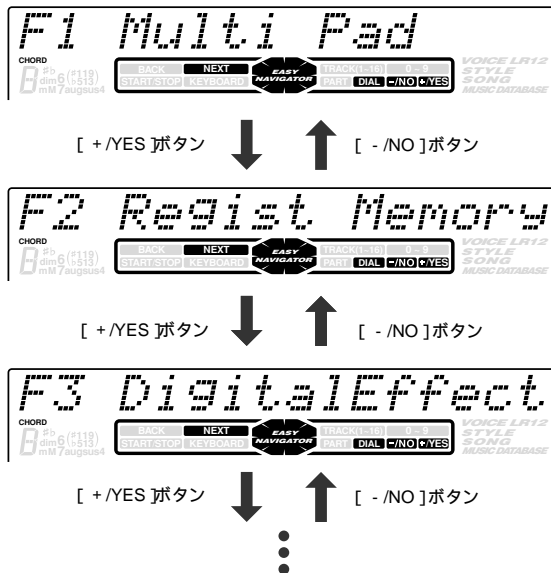


## メニューの選びかた

PSR-550では、音色(ボイス)やデモソング、スタイルなど、各機能の画面でメニューを選ぶ場合があります。  
たとえば、以下の画面は [FUNCTION] ボタンを押したときに表示される画面で、ファンクション(機能)を選ぶ場合です。



この場合は、ダイヤルを回すか、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタンを押すことでファンクション(機能)を選ぶことができます。



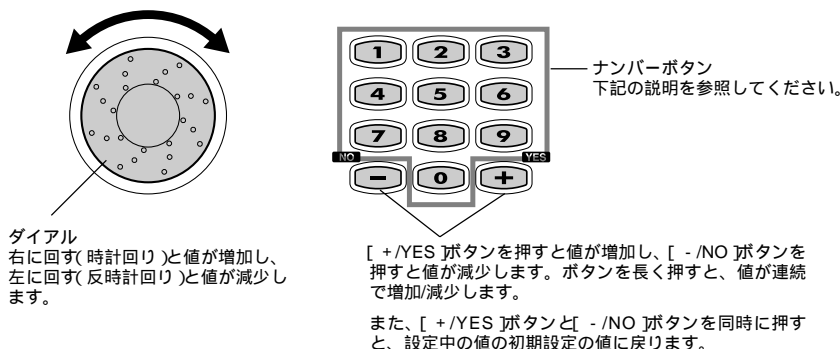
また、以下の画面は [VOICE R1] ボタンを押したときに表示される画面で、ボイス(音色)を選ぶ場合です。



この場合も上記のようにダイヤル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタンを使えばボイス(音色)を選ぶことはできますが、さらにナンバーボタン[ 0 ]-[ 9 ]で数値入力する方法もあります。(次ページ)

## 数値の入力方法

ボイス(音色)ナンバーやソング/スタイルナンバーや、さまざまなパラメーターの数値を設定する方法を説明します。数値の入力には、ナンバーボタン[ 0 ]~[ 9 ] [ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタン、ダイヤルを使います。

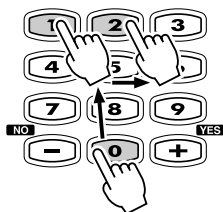


### ナンバーボタン[ 0 ]~[ 9 ]で数値を入力する

ここでは、ボイスナンバーやスタイルナンバーなど入力できる数字の最大値が3桁の場合について説明します。

#### 1桁、2桁の数値を設定する場合

たとえば「12」という数字を設定する場合、ナンバーボタン[ 0 ] [ 1 ] [ 2 ]の順番に続けて押します。



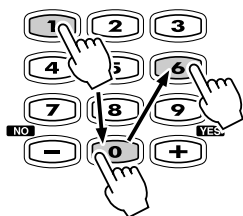
#### メモ

1桁、2桁のボイスナンバーを選ぶ場合、ナンバーの頭に「0」をつけずに入力することもできます。たとえば、ナンバー12を選ぶ場合は、ナンバーボタンを[ 1 ]、[ 2 ]の順番に続けて押し、しばらくしてから「012」という数値が認識されます。

すぐに、「012」という数値が認識されます。

#### 3桁の数値を設定する場合

たとえば「106」という数字を設定する場合、ナンバーボタン[ 1 ] [ 0 ] [ 6 ]の順番に続けて押します。



すぐに、「106」という数値が認識されます。

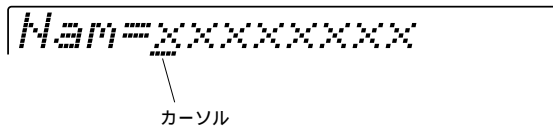
## データ/ファイルの名前のつけかた

PSR-550ではソング、スタイル、レジストレーションメモリーなど、さまざまなデータを制作できます。それぞれのデータには自由に名前を付けることができます。

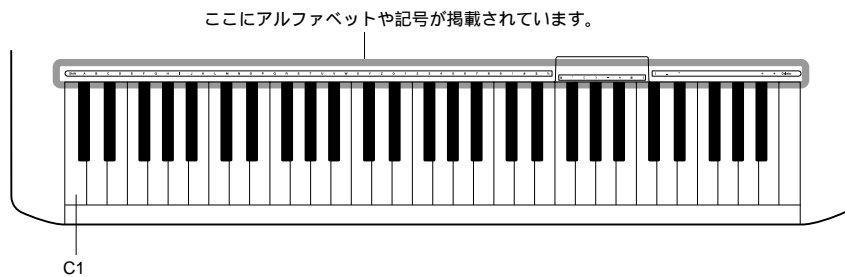
名前をつけることのできるデータは以下のとおりです。

ディスクのファイル(ユーザーソング他)	63, 67, 68, 92ページ
ユーザースタイル	106ページ
ユーザーパッドバンク	96ページ
レジストレーションメモリーバンク	58ページ

下記の画面は、ディスクのファイルに名前をつける画面です。( 92ページ)



名前の入力には鍵盤を使います。



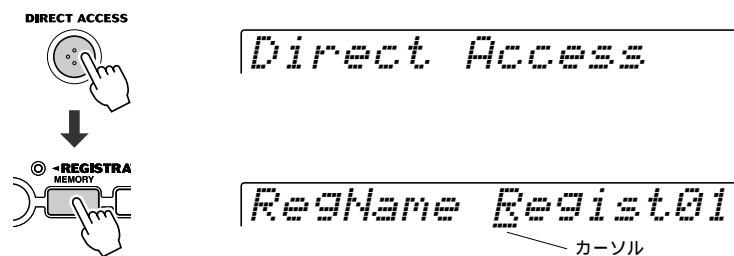
- 文字を入力 ..... 鍵盤を押すと、画面のカーソル位置の文字や数字が、その鍵盤の上にあるアルファベットに変わります。
- カーソル移動 ..... ← →と印刷されている箇所の下の鍵盤を押すと、画面上のカーソルが左右に移動します。
- 小文字の入力 ..... **Shift**と印刷されている箇所の下の鍵盤を押しながらアルファベットの鍵盤を押すと、カーソル位置に小文字が入力されます。
- 一文字削除 ..... **Delete**と印刷されている箇所の下の鍵盤を押すと、カーソル位置の文字が削除されます。

**メモ**

ディスクのファイル名をつける場合、小文字は入力できません。

## DIRECT ACCESS ダイレクトアクセス


[ DIRECT ACCESS ] ボタンを使うことにより、目的の画面へ速く切り替えることができます。たとえば、[ DIRECT ACCESS ] ボタンを押してから[ REGISTRARTION MEMORY ] ボタンを押すと、レジストレーションメモリーのバンクネーム入力画面に切り替わります。





ダイレクトアクセス機能で切り替えることのできる画面については、ダイレクトアクセス一覧表 (26ページ) を参照してください。

# 機能ツリー図

ボタン	画面タイトル	機能	参照ページ
DEMO	Sweet Tenor .....	デモソング選択 .....	15
VOICE R1	001 Grand Piano .....	ボイスR1選択 .....	28
VOICE R2	001 Grand Piano .....	ボイスR2選択 .....	29
VOICE L	001 Grand Piano .....	ボイスL選択 .....	30
STYLE	001 8Beat 1 .....	スタイル選択 .....	34
SONG	001 CLUB_XG .....	ソング選択 .....	70
	SngMenu .....	ソングメニュー選択 .....	71
	PlayMode .....	ソング再生方法の選択 .....	71
	Measure .....	ソング再生開始小節の設定 .....	73
	AbRepeat .....	ソングリピート再生の設定 .....	74
	S.Trans .....	ソングトランスポーズの設定 .....	75
MUSIC DATABASE	001 Alive Fever .....	ミュージックデータベース選択 .....	16
VOICE CHANGE	R1 = 001 Grand Pno .....	ボイスR1/R2/Lおよびスタイル/ソングトラックのボイス選択 .....	77
MIXER	Volume R1 .....	ボイスR1/R2/Lの音量調整 .....	78
	Volume Ph1 .....	スタイルの音量調整 .....	78
	Volume T01 .....	ソングの音量調整 .....	78
	Octave R1 .....	ボイスR1/R2/Lのオクターブ設定 .....	79
	Octave T01 .....	ソングトラックのオクターブ設定 .....	79
	Pan R1 .....	ボイスR1/R2/Lのパン設定 .....	79
	Pan RhM .....	スタイルトラックのパン設定 .....	79
	Pan T01 .....	ソングトラックのパン設定 .....	79
	RevDepth R1 .....	ボイスR1/R2/Lのリバーブデプス設定 .....	79
	RevDepth RhM .....	スタイルトラックのリバーブデプス設定 .....	79
	RevDepth T01 .....	ソングトラックのリバーブデプス設定 .....	79
	ChoDepth R1 .....	ボイスR1/R2/Lのコラスデプス設定 .....	79
	ChoDepth RhM .....	スタイルトラックのコラスデプス設定 .....	79
	ChoDepth T01 .....	ソングトラックのコラスデプス設定 .....	79
	DspDepth R1 .....	ボイスR1/R2/LのDSPデプス設定 .....	79
	DspDepth RhM .....	スタイルトラックのDSPデプス設定 .....	79
DspDepth T01 .....	ソングトラックのDSPデプス設定 .....	79	
ACMP/SONG VOLUME	Acmp Volume .....	自動伴奏の音量 .....	39
	Song Volume .....	ソングの音量 .....	72
TRANPOSE	Transpose .....	トランスポーズ値の設定 .....	32
TEMPO/TAP	Tempo .....	テンポ値の設定 .....	38
LOAD	Ld .....	ディスクからのロード .....	64
SAVE	Sv .....	ディスクへのセーブ .....	62
UTILITY	Menu .....		
	SongCopy .....	ディスクソングのコピー .....	66
	Delete .....	ディスクファイルのデリート .....	69
	Format .....	ディスクのフォーマット .....	62

 はダイレクトアクセス( 23ページ )の対象となる機能です。番号はダイレクトアクセス一覧表( 26ページ )と対応しています。これらの機能(ただし、スタイル選択、ミュージックデータベース選択、ディスクのフォーマットを除く)は、番号の付いていないものも含め、ナンバーボタン( [0] ~ [9]、[+ /YES]、[- /NO] )にダイレクトアクセス先として自由に設定することができます。( 124ページ「ダイレクトアクセスの設定を変更する」)

・ミキサーのパラメーター画面にダイレクトアクセスする場合、切り替わる画面は前回設定したパート( 76ページ )の画面になります。「ボイスの音量調整」「ボイスのオクターブ調整」のプリセット設定は除きます。)

・1、4については、他の機能とダイレクトアクセスに関するルールが違います。ダイレクトアクセス一覧表( 26ページ )をご参照ください。



ボタン	画面タイトル	機能	参照ページ
<b>FUNCTION</b>			
	F1 Multi Pad		
	PBnk .....	マルチパッドバンクの選択 .....	12 ..... 46
	CdMatch .....	マルチパッドコードマッチのオン/オフ設定 .....	13 ..... 45
	F2 Regist Memory		
	RBnk .....	レジストレーションメモリーバンクの選択 .....	14 ..... 58
	RegName .....	レジストレーションメモリーバンクの名前設定 .....	15 ..... 58
	F3 Digital Effect		
	Reverb		
	RevType .....	リバーブタイプの選択 .....	25 ..... 48
	RevRetnLevel .....	リバーブリターンレベルの設定 .....	26 ..... 49
	Chorus		
	ChoType .....	コーラスタイプの選択 .....	28 ..... 50
	ChoRetnLevel .....	コーラスリターンレベルの設定 .....	29 ..... 50
	DSP		
	DspType .....	DSPタイプの選択 .....	16, 31 ..... 51
	DspRetnLevel .....	DSPリターンレベルの設定 .....	32 ..... 51
	Harmony		
	HTyp .....	ハーモニー/エコータイプの選択 .....	17, 34 ..... 52
	Harmony Vol .....	ハーモニー/エコーボリューム .....	24 ..... 54
	HarmPart .....	ハーモニーパートの設定 .....	35 ..... 55
	F4 Midi		
	Template .....	MIDIテンプレートの選択 .....	114
	MidiTemplatLoad? .....	MIDIテンプレートの設定 .....	114
	Transmit Ch .....	MIDI送信チャンネルの設定 .....	116
	Recive Ch .....	MIDI受信チャンネルの設定 .....	117
	LocalContrl .....	ローカルコントロールのオン/オフ設定 .....	118
	Clock .....	外部クロック/内部クロックの設定 .....	118
	Init Send .....	パネル設定値のMIDI送信 .....	119
	F5 Utility		
	Metronom .....	メトロノームのオン/オフ設定 .....	18 ..... 120
	UpperOct .....	アッパーオクターブの設定 .....	121
	Tuning .....	マスターチューニングの設定 .....	121
	SC.Tune .....	スケールチューニングの設定 .....	121
	Template .....	スケールチューニングテンプレートの選択 .....	121
	NoteEdit .....	鍵盤ごとのチューニング .....	121
	Split .....	スプリットポイントの設定 .....	122
	Fingerng .....	フィンガリングの選択 .....	19 ..... 20 ..... 40
	TouchSns .....	タッチセンスの設定 .....	21 ..... 122
	VoiceSet .....	ボイスセットオン/オフの設定 .....	22 ..... 122
	Pedal .....	フットスイッチ機能の設定 .....	123
	PitchBnd .....	ピッチバンドレンジの設定 .....	124
	Assignbl .....	ダイレクトアクセスの設定 .....	124
	BackLigt .....	バックライトの色設定 .....	23 ..... 124
<b>RECORD</b>			
	Song		
	QuickRec .....	ユーザーソングのクイック録音 .....	82
	MultiRec .....	ユーザーソングのマルチトラック録音 .....	84
	Punch In/Out .....	ユーザーソングのパンチイン/アウト設定 .....	86
	RecStart Mes .....	ユーザーソングの録音開始小節の設定 .....	86
	Edit		
	Quantize .....	ユーザーソングデータのクオンタイズ .....	88
	Setup Dt .....	ユーザーソングのセットアップデータ編集 .....	90
	Name .....	ユーザーソングの名前設定 .....	92
	Clear .....	ユーザーソングのクリア .....	93
	Style		
	Record .....	ユーザースタイル録音 .....	98
	Edit		
	Quantize .....	ユーザースタイルデータのクオンタイズ .....	104
	Name .....	ユーザースタイルの名前設定 .....	106
	Clear .....	ユーザースタイルのクリア .....	106
	MultiPad		
	Record .....	ユーザーパッド録音 .....	94
	Edit		
	ChdMatch .....	ユーザーパッドのコードマッチ設定 .....	96
	Name .....	ユーザーパッドバンクの名前設定 .....	96
	Clear .....	ユーザーパッドのクリア .....	97

機能ツリー図番号/画面		[ DIRECT ACCESS ボタンを押した後に押すボタン +
1	次のスタイルカテゴリー	[STYLE]
2	ソングリピート再生の設定	[SONG] *
3	ソングトランスポーズの設定	[TRANSPOSE] *
4	次のミュージックデータベースカテゴリー	[MUSIC DATABASE]
5	ボイスR1の音量調整(ミキサー)	[VOICE R1]
6	ボイスR2の音量調整(ミキサー)	[VOICE R2]
7	ボイスLの音量調整(ミキサー)	[VOICE L]
8	ボイスR1のオクターブ設定(ミキサー)	PART ON/OFF [VOICE R1]
9	ボイスR2のオクターブ設定(ミキサー)	PART ON/OFF [VOICE R2]
10	ボイスLのオクターブ設定(ミキサー)	PART ON/OFF [VOICE L]
11	ディスクのフォーマット	[UTILITY]
12	マルチパッドバンクの選択	MULTI PAD [STOP]
13	マルチパッドコードマッチのオン/オフ設定	MULTI PAD [1] ~ [4]
14	レジストレーションメモリーバンクの選択	REGISTRATION MEMORY [1] ~ [4]
15	レジストレーションメモリーバンクの名前設定	REGISTRATION MEMORY [MEMORY]
16	DSPタイプの選択	[DSP] または [FAST/SLOW]
17	ハーモニー/エコータイプの選択	[HARMONY]
18	メトロノームのオン/オフ設定	[TEMPO/TAP]
19	スプリットポイントの設定	[SONG/ACMP VOLUME]
20	フィンガリングの選択	[ACMP ON/OFF]
21	タッチセンスの設定	[TOUCH]
22	ボイスセットオン/オフの設定	[FUNCTION]
23	ディスプレイバックライトのカラー設定	[DEMO]
24	ハーモニー/エコーボリュームの調整	ナンバーボタン [0]
25	リバーブタイプの選択	ナンバーボタン [1]
26	リバーブリターンレベルの設定	ナンバーボタン [2]
27	リバーブデプスの設定(ミキサー)	ナンバーボタン [3]
28	コーラスタイプの選択	ナンバーボタン [4]
29	コーラスリターンレベルの設定	ナンバーボタン [5]
30	コーラスデプスの設定(ミキサー)	ナンバーボタン [6]
31	DSPタイプの選択	ナンバーボタン [7]
32	DSPリターンレベルの設定	ナンバーボタン [8]
33	DSPデプスの設定(ミキサー)	ナンバーボタン [9]
34	ハーモニー/エコータイプの選択	ナンバーボタン [- /NO]
35	ハーモニーパートの設定	ナンバーボタン [+ /YES]

\* ソングモードの場合のみ有効

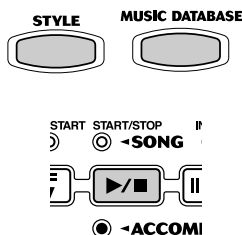
ナンバーボタン[0] ~ [9]、[-/NO]、[+/YES]には上記以外にもいろいろな画面を設定することができます。  
 上記の画面は初期設定です。設定できる画面については機能ツリー図(24~25ページ)を、  
 設定方法については124ページをご参照ください。

# モードについて

PSR-550は、パネル操作によってさまざまな状態になります。  
それぞれの状態をモードと呼びます。ここではそれらモードについて、主なものを説明します。

## スタイルモード

34ページ



[STYLE] ボタンまたは[MUSIC DATABASE] ボタンを押すと、このモードになります。(電源を入れたときのモードです。)

鍵盤をフルにを使って演奏したり、自動伴奏を使って演奏するためのモードです。

スタイルとは自動伴奏で鳴らすいろいろなリズムパターンのことです。

このモードでは[START/STOP] ボタンを押すと(ソングではなく)自動伴奏がスタートします。

初期設定では、ディスプレイのバックライト色はブルーです。

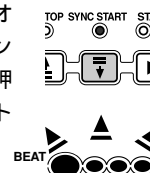
自動伴奏オン/オフ(ACMP オン/オフ) 35ページ

[ACMP ON/OFF] ボタンでオン/オフを切り替えます。  
自動伴奏オンは、鍵盤を2つの範囲に分割し左側の鍵域はコード鍵域になります。



シンクロ待機状態オン/オフ (SYNC START オン/オフ) 35ページ

[SYNC START] ボタンでオン/オフを切り替えます。シンクロ待機状態オンは、鍵盤を押すと同時に自動伴奏がスタートする状態です。



## ソングモード

70ページ



[SONG] ボタンを押すと、このモードになります。

また、ソングデータの入ったフロッピーディスクをディスクドライブに挿入すると自動的にこのモードになります。

鍵盤をフルにを使って演奏したり、ソングを再生するためのモードです。

このモードでは[START/STOP] ボタンを押すと(自動伴奏ではなく)ソングがスタートします。

初期設定では、ディスプレイのバックライト色はパープルです。

## 録音モード(ソング/スタイル/マルチパッド)



[RECORD] ボタンを押すと、このモードになります。

演奏をソングに録音したり、オリジナルのスタイルやマルチパッドを制作するモードです。

初期設定では、ディスプレイのバックライト色はレッドです。

ソング録音モード 80ページ

- ・リハーサルモード(シンクロ待機オフ)
- ・録音待機(シンクロ待機)状態
- ・録音中

スタイル録音モード 98ページ

- ・リハーサルモード(シンクロ待機オフ)
- ・録音待機(シンクロ待機)状態
- ・録音中

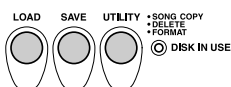
パッド録音モード 94ページ

- ・リハーサルモード(シンクロ待機オフ)
- ・録音待機(シンクロ待機)状態
- ・録音中

録音待機(シンクロ待機)状態とは、鍵盤を押すと同時に録音が始まる状態です。

## ディスクモード

59ページ



DISKの[LOAD] [SAVE] [UTILITY] ボタンを押すと、このモードになります。

ディスクからデータをロード(呼び出し)したり、ディスクにデータをセーブ(保存)したり、ディスクのデータを削除したりするモードです。

このモードでは、ディスクに関連する操作を除いてパネル操作ができなくなります。

初期設定では、ディスプレイのバックライト色はブルーです。

# ボイス(音色)を選んで鍵盤を弾いてみましょう

ボイスR1/R2/L  
VOICE R1/R2/L

PSR-550では、さまざまな楽器のボイス(音色)を選んで弾くことができます。  
パネルに印刷されたボイスリストや、巻末のボイスリスト(125ページ)を参考にして、いろいろなボイス(音色)を試してみましょう。

さまざまな楽器のボイス(音色)を選んで弾くことができます。

ボイス(音色)を選んで鍵盤を弾く。 28ページ  
鍵盤で打楽器を鳴らす。 33ページ

鍵盤に3種類のボイス(音色)を割り当てて弾くことができます。

2つのボイス(音色)を同時に鳴らす。 29ページ  
右手と左手で別々のボイス(音色)を鳴らす。 30ページ  
鍵盤が持つ機能 31ページ

さらに以下の機能も使ってみましょう。

鍵盤のピッチを変化させる。(ピッチベンド) 32ページ  
鍵盤の音程を移調する。(トランスポーズ) 32ページ  
鍵盤の音に余韻をつける。(サステイン) 32ページ  
鍵盤を弾いたときの強弱に対する感度を調整する。(タッチセンス) 122ページ

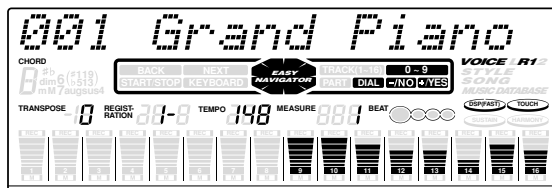
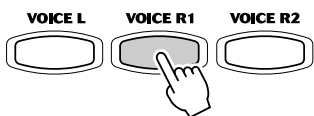
## ボイス(音色)を選んで鍵盤を弾く

ボイスR1  
VOICE R1

1

ボイスR1

[ VOICE R1 ] ボタンを押します。



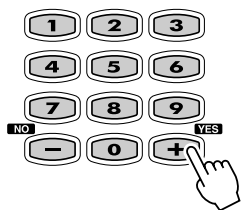
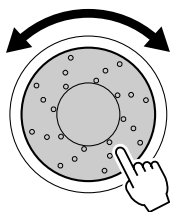
メモ

ここで選ぶボイスのことをPSR-550では「ボイスR1(RIGHT1)」と呼びます。「ボイスR1(RIGHT1)」については、31ページを参照してください。

2

ボイス(音色)を選びます。

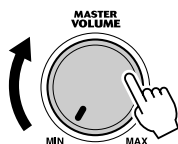
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。パネル上のボイスリストや、巻末のボイスリスト(125ページ)を参考にしてください。



002 Bright Piano

3

弾いてみましょう。

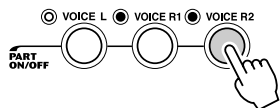


## 2つのボイス(音色)を同時に鳴らす

ボイスR1/R2  
VOICE R1/R2

1

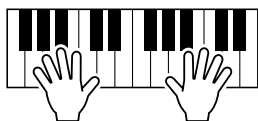
パートオン/オフ ボイスR2  
[ PART ON/OFF VOICE R2 ] ボタンを押します。



2

弾いてみましょう。

2つのボイス(音色)が同時に鳴ります。



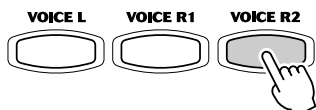
28ページで鳴らしたボイスを右手で弾くボイスという意味でボイスR1(RIGHT 1) この手順で鳴らした2つめのボイスを右手で弾く2番めのボイスという意味でボイスR2(RIGHT 2) といいます。( 31ページ)

## ボイスR2を選ぶ

ボイスR2  
VOICE R2

1

ボイスR2  
[ VOICE R2 ] ボタンを押します。



098 Slow Strings

2

ボイス(音色)を選びます。

ダイヤル、[ +/YES ] ボタン、[ -/NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。  
パネル上のボイスリストや、巻末のボイスリスト( 125ページ)を参考にしてください。

ここで選ぶ音色( VOICE R2 )も、28ページで選んだ音色( VOICE R1 )も選べる音色( ボイス )は同じです。

3

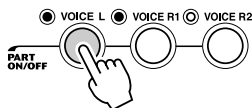
弾いてみましょう。



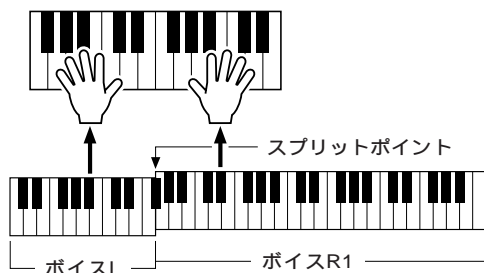
## 右手と左手で別々のボイス(音色)を鳴らす

ボイスR1/L  
VOICE R1/L

- 1** パートオン/オフ ボイスL  
[ PART ON/OFF VOICE L ] ボタンを押します。



- 2** 弾いてみましょう。  
左手と右手とで別々のボイス(音色)が鳴ります。



28ページで鳴らしたボイスを右手で弾くボイスという意味でボイスR1(RIGHT 1) この手順で鳴らしたボイスを左手で弾くボイスという意味でボイスL(LEFT)といいます。( 29ページ)

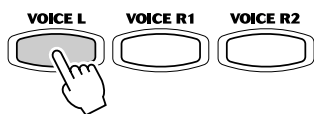
メモ

ボイスLとボイスR1の鳴る鍵盤の境界点をスプリットポイントといいます。( 31ページ)

## ボイスLを選ぶ

ボイスL  
VOICE L

- 1** ボイスL  
[ VOICE L ] ボタンを押します。

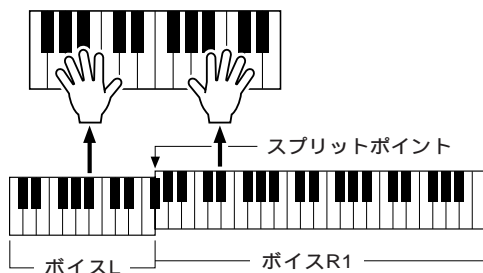


095 String Ensb1

- 2** ボイス(音色)を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。  
パネル上のボイスリストや、巻末のボイスリスト( 125ページ)を参考にしてください。  
ここで選ぶ音色( VOICE L )も、28ページで選んだ音色( VOICE R1 )も選べる音色( ボイス )は同じです。

- 3** 弾いてみましょう。

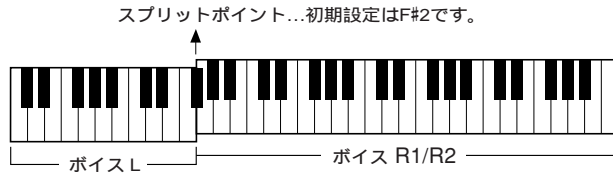


## ボイスLとボイスR1/R2の境界点を決める

スプリットポイント  
Split Point

ボイスLとボイスR1/R2の鳴る鍵盤の境界点をスプリットポイントといいます。

初期設定ではスプリットポイントはF#2ですが、自由に設定することもできます。設定方法については、122ページをご参照ください。



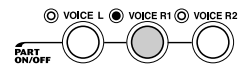
メモ

鍵盤には音名がついています。たとえば、一番左の最低音はC1で一番右の最高音はC6です。詳細は下記を参照してください。

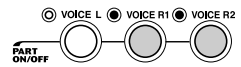
## 鍵盤の持つ機能

今まで説明してきたように、PSR-550の鍵盤では、3つのボイス(音色)を鳴らすことができます。そのしくみについてまとめると、以下のようになります。

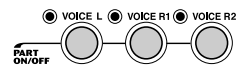
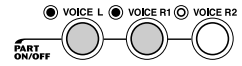
1つのボイス(音色)を鳴らす



2つのボイス(音色)を同時に鳴らす

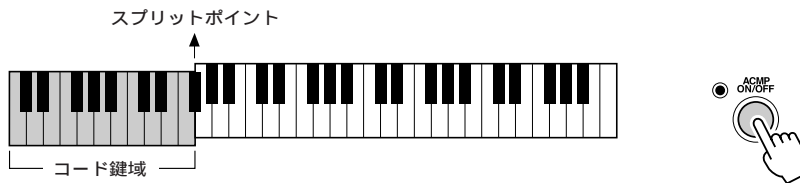


右手と左手で別々のボイス(音色)を鳴らす。



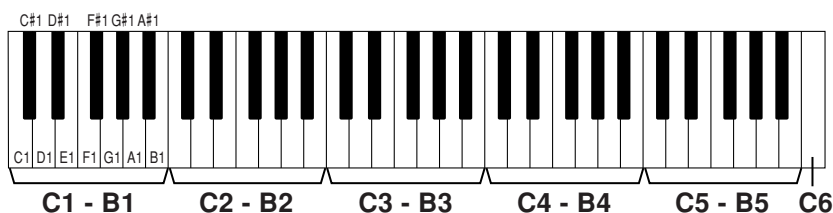
また、音を鳴らす以外にもPSR-550の鍵盤には以下のような機能があります。

自動伴奏をオン(35ページ)にすると、ボイスLの鍵盤がコードを指定するための鍵盤にもなります。



ディスクのソングファイルなどに名前を付ける機能もあります。(23ページ)

なお、鍵盤には音名がついています。たとえば、一番左の最低音はC1で一番右の最高音はC6です。



## 鍵盤の音程を移調する

トランスポーズ(移調)  
TRANSPOSE

鍵盤の音程など、PSR-550で鳴るすべての音を半音単位で変更することができます。-12~+12(±1オクターブ)の範囲で変更できます。

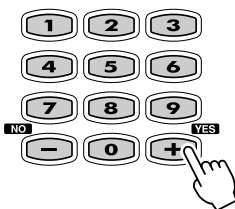
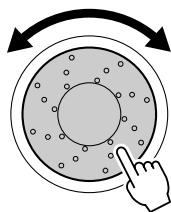
### 1 トランスポーズ [ TRANSPOSE ] ボタンを押します。



Transpose = 0

### 2 トランスポーズ値を変更します。

ダイヤル、[ +/YES ] ボタン、[ -/NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。



Transpose = 4

メモ

ドラムキット( 33ページ)を選んだとき、トランスポーズはかかりません。

[ +/YES ] ボタンと[ -/NO ] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 0に戻ります。

トランスポーズ変更後、次の押鍵から新しく設定したトランスポーズで発音します。

[ -/NO ] ボタンを押しながらナンバーボタンを押すと、マイナスの値を設定することができます。

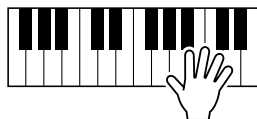
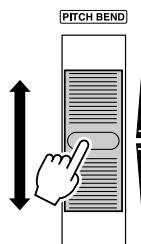
## 鍵盤演奏のピッチを変化させる

ピッチバンド  
PITCH BEND

ピッチバンドは、鍵盤演奏(ボイスR1、ボイスR2、ボイスL)のピッチを滑らかに変化(アップ、またはダウン)させる機能です。

押鍵中にPITCH BEND(ピッチバンド)ホイールを上下に動かすことで、音程を上げたり下げたりすることができます。

鍵盤を弾きながら、ピッチバンドを上下に動かしてみましょう。



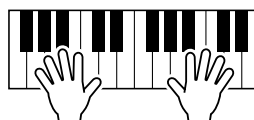
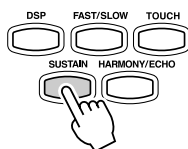
メモ

ピッチバンドの変化幅を自由に設定することができます。(124ページ)

## 鍵盤の音に余韻をつける

サステイン  
SUSTAIN

[ SUSTAIN ] (サステイン) ボタンをオン(点灯)にすると、鍵盤演奏(ボイスR1、ボイスR2、ボイスL)に余韻をつけることができます。





# 鍵盤で打楽器を鳴らす(キーボードパーカッション)

**1** ボイスR1  
[ VOICE R1 ] ボタンを押します。

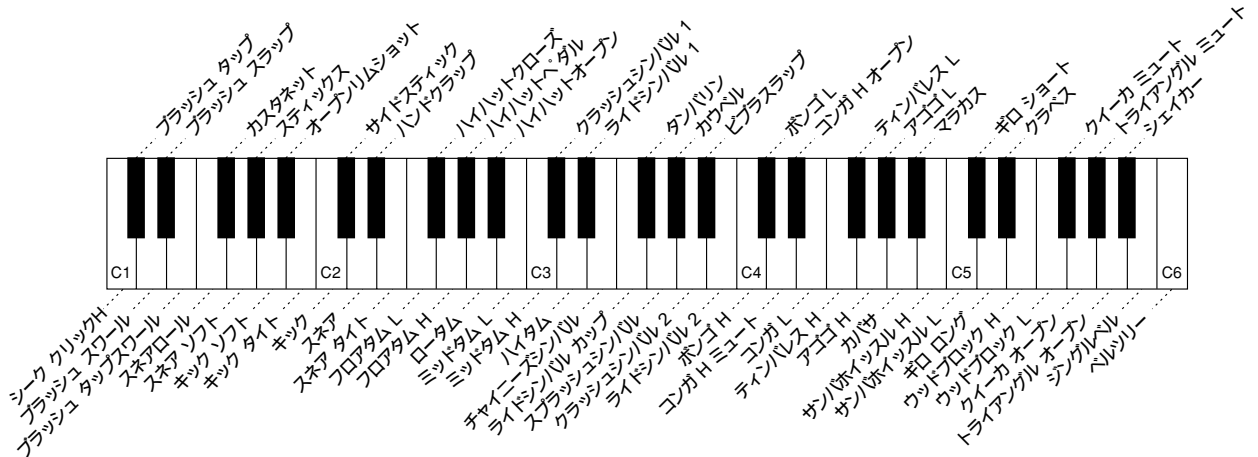
**2** スタンダードキット1  
「 Standard Kit1 」を選びます。  
ダイヤル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタンを使ってください。

*220 StandardKit1*

**3** 弾いてみましょう。  
鍵盤の下にスタンダードキット1を選んだときに、各鍵盤に割り当てられる打楽器のイラストが印刷してあります。  
また、以下のイラストやドラムキットリスト( 130ページ)も参考にしてください。

**メモ**  
ドラムキットを選んだボイスに、トランスポーズ( 32ページ)はかかりません。  
鍵盤には音名がついています。たとえば、一番左の最低音はC1で一番右の最高音はC6です。詳細は31ページを参照してください。

[ スタンダードキット1の場合 ]



# 自動伴奏を使ってみましょう

## オートアカンパニメント(自動伴奏) ACCOMPANIMENT

自動伴奏(オートアカンパニメント)とは、楽譜のコード進行にしたがって左手でコードだけ押さえれば、伴奏パターンが自動的に演奏される機能です。自動伴奏(オートアカンパニメント)を使えば、一人で演奏しても、バンドやオーケストラの伴奏付きの演奏を楽しむことができます。

PSR-550にはいろいろなジャンルの112スタイル(スタイルナンバー001~112)が伴奏パターンとして内蔵されています。いろいろなスタイル(132ページ)を選んで、自動伴奏を鳴らしてみましょう。

自動伴奏(オートアカンパニメント)を再生する方法として以下の2種類に分けられます。	
自動伴奏のリズムだけを再生する。	34ページ
自動伴奏を左手でコードを押さえて全トラックを再生する。	35ページ
自動伴奏(オートアカンパニメント)を、より楽しく使うために以下の機能もあります。	
自動伴奏のパターンに変化をつける。(セクション)	36ページ
自動伴奏のテンポを変更する。	38ページ
自動伴奏の特定のトラックを消音(オフ)して再生する。	39ページ
自動伴奏だけの音量を変更する。(アカンパニメントボリューム)	39ページ
左手でコードを押さえて再生する方法として、以下の機能があります。	
コードの押さえ方(フィンガリング)	40ページ
コードを押さえる鍵域を変更する(スプリットポイント)	42ページ
シンクロストップ	43ページ
自動伴奏(オートアカンパニメント)を使うためのパネル設定をワンタッチで簡単に呼び出すこともできます。	
ワンタッチセッティングで自動伴奏をスタートする。	44ページ

## リズムだけを再生する

1

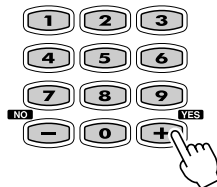
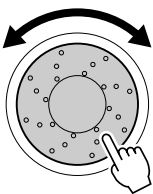
スタイル  
[STYLE] ボタンを押します。



2

スタイルを選びます。

ダイヤル、[+ / YES] ボタン、[- / NO] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。また、パネル上のスタイルリストや巻末のスタイルリストも参考にしてください。(132ページ)

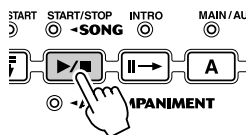


メモ

ダイレクトアクセスでスタイルの  
カテゴリーを選ぶこともできま  
す。選び方はミュージックデータ  
ベースのカテゴリー選択(16  
ページ、手順2)と同じです。ス  
タイルのカテゴリーについては、  
本体パネルの「Style」を参照し  
てください。

3

スタート/ストップ  
[START/STOP] ボタンを押すと、自動伴奏のリズムだけがス  
タートします。



4

スタート/ストップ  
もう一度 [START/STOP] ボタンを押すと、再生がストップしま  
す。

## 左手でコードを押さえて全トラックを再生する

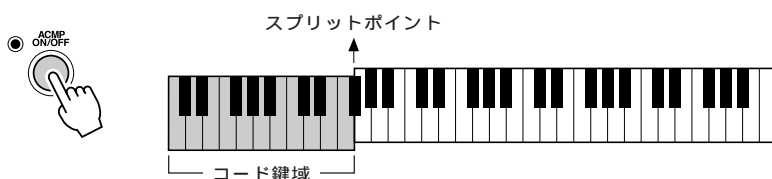
**1** <sup>スタイル</sup> [ STYLE ] ボタンを押します。

**2** スタイルを選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。  
また、パネル上のスタイルリストや巻末のスタイルリストも参考にしてください。( 132ページ)

**3** 自動伴奏( オートアカンパニメント )をオンにします。

[ ACMP ON/OFF ] ボタンを押してください。[ ACMP ON/OFF ] ボタンのランプが点灯し、  
鍵盤の左手側( 低音鍵域 )が自動伴奏用のコードを押さえるための鍵域になります。



メモ

ACMPIはACCOMPANIMENT  
(アカンパニメント=自動伴奏)  
の省略です。

**4** シンクロスタートをオンにします。

[ SYNC START ] ボタンを押してください。[ SYNC START ] ボタンのランプが点灯し、  
ビートランプがテンポに合わせて点滅します。この状態をシンクロ待機状態といいます。詳細  
は、27ページをご参照ください。

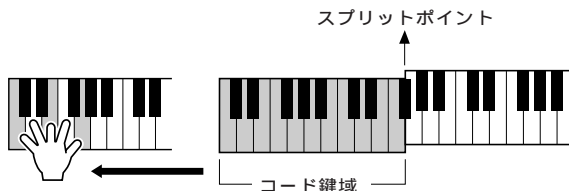


メモ

SYNC STARTはSYNCHRO  
START(シンクロスタート)の省  
略です。

**5** 左手でコードを押すと、自動伴奏がスタートします。

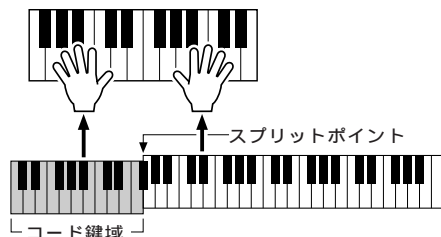
たとえばCMajor( Cメジャー )を押さえてみましょう。



CHORD  
E<sup>#b</sup> dim6 (#119)  
mM7augsus4

**6** 左手でいろいろなコードを押してみましよう。

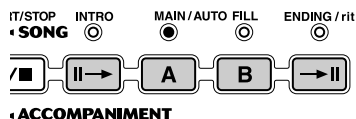
コードの押さえ方については40ページを参照してください。



**7** <sup>スタート/ストップ</sup> [ START/STOP ] ボタンを押すと、再生がストップします。

## 自動伴奏のパターンに変化をつける(セクション)

演奏を盛り上げるために、同じスタイルの中にもバリエーションが用意されています。それが「セクション」です。



### イントロ( INTRO )セクション

曲の始まりに適したセクションです。イントロの演奏が終了するとメインに移ります。イントロの小節数はスタイルによって違います。

### メイン( MAIN )セクション

曲のメイン部分の演奏で使います。他のセクションボタンを押すまで、数小節( 2 ~ 4 小節 )の伴奏パターンを繰り返し演奏します。A、Bの2つのバリエーションがあり、左手で押さえたコードに基づいた自動伴奏( オートアカンパニメント )が演奏されます。

### フィルイン( FILL IN )セクション

フィルインは、曲の流れに区切りをつけて演奏を盛り上げます。演奏中に [ MAIN/AUTO FILL ( A, B ) ] ボタンを押すと、フィルインが自動的に演奏され( AUTO FILL : オートフィル )、自動伴奏にアクセントをつけることができます。フィルインの演奏が終了すると押したボタンのメイン( A, B )に移ります。

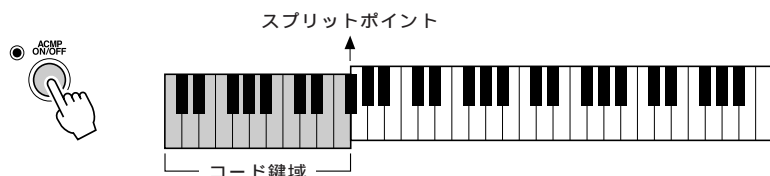
### エンディング( ENDING )セクション

曲の終わりの部分に適したセクションです。エンディングセクションの演奏が終わると、自動伴奏はストップします。エンディングセクションの小節数はスタイルによって違います。

**1** <sup>スタイル</sup> [ STYLE ] ボタンを押します。

**2** スタイルを選びます。( 34 ページ )  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。

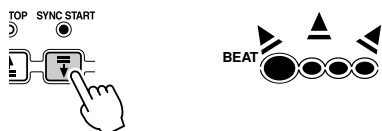
**3** 自動伴奏( オートアカンパニメント )をオンにします。( 35 ページ )



メモ

ACMP は ACCOMPANIMENT ( アカンパニメント = 自動伴奏 ) の省略、SYNC START は SYNCHRO START ( シンクロスタート ) の省略です。

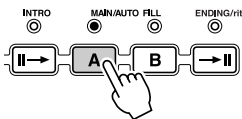
**4** シンクロスタートをオンにします。( 35 ページ )



# 5

メイン/オートフィルA

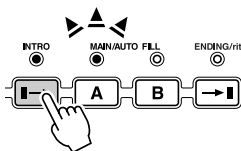
[ MAIN/AUTO FILL A ] ボタンを押します。



# 6

イントロ

[ INTRO ] ボタンを押します。



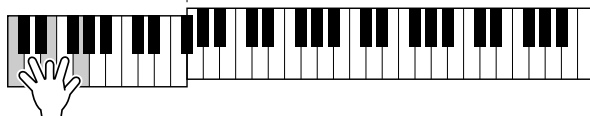
# 7

左手でコードを押すと、自動伴奏のイントロセクションがスタートします。

たとえばCmajを押さえてみましょう。

コードの押さえ方については40ページを参照してください。

スプリットポイント

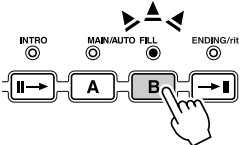


イントロの再生が終わると自動的にメインAセクションの演奏になります。

# 8

メイン/オートフィルB

[ MAIN/AUTO FILL B ] ボタンを押します。



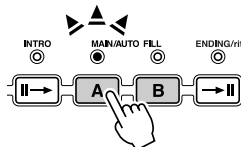
フィルインを再生してからメインBセクションの演奏になります。

# 9

メイン/オートフィルA

メイン/オートフィルB

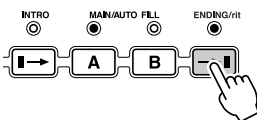
[ MAIN/AUTO FILL A ] [ MAIN/AUTO FILL B ] ボタンを自由に押してみましよう。



フィルインを演奏してから押したボタンのメインセクションの演奏になります。

# 10

[ ENDING/rit ] ボタンを押します。



エンディングセクションの演奏に切り替わります。エンディングセクションの演奏が終わると自動伴奏はストップします。

エンディングセクションの再生中にもう1度エンディングボタンを押すと、リタルダンドして(だんだん遅くなって)自動伴奏は終了します。

## メモ

フィルイン演奏中は、MAINのいずれかのランプが点滅してフィルイン後の行き先のセクションを知らせます。点滅中にMAIN/AUTO FILL(A, B)ボタンを押せば、行き先を変更することができます。

曲中でINTROボタンを押すと、イントロ演奏を曲中でも使うことができます。

小節内の最後の半拍(8分音符)以降にMAIN/AUTO FILLのいずれかのボタンを押すと、次の小節からフィルインが始まります。

## メモ

エンディングの演奏中に[ INTRO ]ボタンを押すと、エンディング終了後にイントロセクションの演奏が継続されます。

エンディングの演奏中にMAIN/AUTO FILLのいずれかのボタンを押すと、すぐにフィルインが演奏され、メインセクションの演奏が継続されます。

自動伴奏演奏中に[ SYNC START ]ボタンを押すと、自動伴奏をストップし、シンクロススタート待機状態になります。

エンディングセクションから自動伴奏演奏を開始することもできます。その場合、エンディングセクションの演奏が終わっても自動伴奏はストップしません。

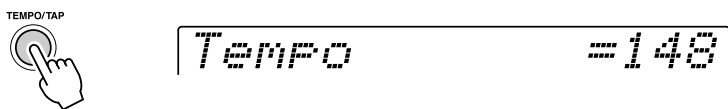
## 自動伴奏のテンポ設定

テンポ/タップ  
TEMPO/TAP

PSR-550のスタイルではあらかじめテンポが決められているのですが、[ TEMPO/TAP ] ボタンで32 ~ 280の範囲で変更することもできます。

以下の手順は、これらが再生中であってもなくても同じです。

**1** テンポ/タップ  
[ TEMPO/TAP ] ボタンを押します。

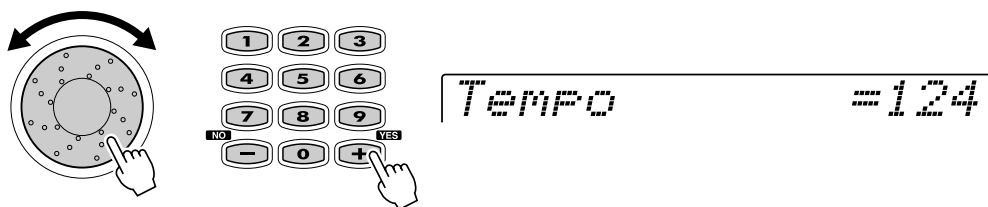


メモ

自動伴奏がストップしているときに自動伴奏スタイルを変更すると、自動的にそのスタイルの初期設定テンポがセットされますが、自動伴奏演奏中にスタイルを変更してもテンポは変わりません。

**2** テンポを変更します。

ダイヤル、[ +/YES ] ボタン、[ -/NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。



**3** [ +/YES ] ボタン、[ -/NO ] ボタンを同時に押すと、あらかじめ決められたスタイルのテンポ値に戻ります。



## タップ(TAP)機能を使う

[ TEMPO/TAP ] ボタンを続けて押すことによって、お好みのテンポで自動伴奏をスタートさせることもできます。

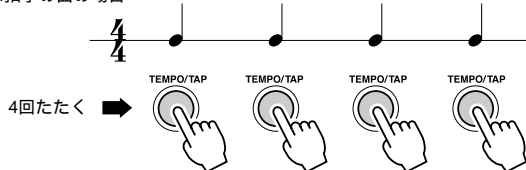
**1** スタイル  
[ STYLE ] ボタンを押します。

**2** スタイルを選びます。

ダイヤル、[ +/YES ] ボタン、[ -/NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。

**3** テンポ/タップ  
[ TEMPO/TAP ] ボタンを4回続けて押します。

4拍子の曲の場合



3拍子のスタイルが選ばれている場合は、3回押してください。

メモ

自動伴奏再生中に[ TEMPO/TAP ] ボタンを2回続けて押すことで、テンポを変えることもできます。

ボタンを4回押した速さをテンポとして、自動伴奏がスタートします。

## 特定のトラックを消音(オフ)して再生する

トラック  
TRACK

自動伴奏のスタイルは、それぞれ最大8つのトラック(RHYTHM SUB/MAIN, BASS, CHORD 1/2, PAD, PHRASE 1/2)で構成されています。スタイルを選んだときに、いずれかのセクションでそのトラックにデータがある場合は、それぞれのトラックのアイコンが点灯します。  
演奏中にそれぞれの[TRACK]ボタン(9~16)を押して[M]アイコンを点灯させると、そのトラックはオフになりミュート(消音)されます。トラックのオン/オフを組み合わせれば、1つのスタイルをいくつかの伴奏アレンジとして楽しむことができます。

それぞれのトラックデータは以下のような特長を持っています。

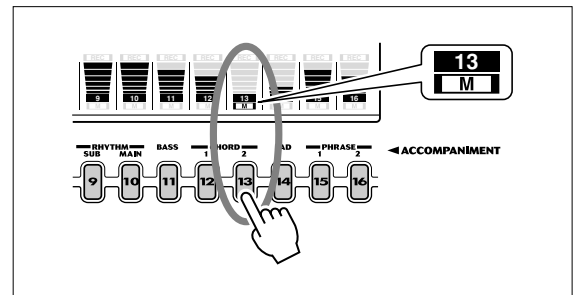
RHYTHM SUB, RHYTHM MAIN(リズム サブ/メイン)  
リズムトラック。ドラム、パーカッションを演奏します。

BASS(ベース)  
ベーストラック。ベースラインを演奏します。

CHORD 1, CHORD 2(コード1/2)  
コードトラック。コード伴奏のさまざまなパターンを演奏します。

PAD(パッド)  
パッドトラック。ストリングスやオルガンなどのパッド系のコードを演奏します。

PHRASE 1, PHRASE 2(フレーズ1/2)  
フレーズコードトラック。パンチのきいたプラスフレーズやアルペジオコードなどのフレーズを演奏します。オートアカンパニメントの中でひとときわやかなパートです。



## 自動伴奏だけの音量を変更する

アカンパニメント(自動伴奏)ボリューム  
ACMP VOLUME

自動伴奏だけのボリュームを変更して、右手での鍵盤演奏とバランスをとることができます。

**1** 自動伴奏をスタートさせます。( 35ページ)

**2** アカンパニメント/ソングボリューム  
[ACMP/SONG VOLUME] ボタンを押します。



Acmp Volume = 100

メモ

ACMPはACCOMPANIMENT  
(アカンパニメント=自動伴奏)  
の省略です。

**3** 自動伴奏の音量を調整します。

ダイヤル、[+ / YES] ボタン、[- / NO] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。  
0~127の範囲で調整します。  
また、右手で鍵盤を弾き、自動伴奏との音量バランスを聞いてみましょう。

**4** 自動伴奏をストップさせます。( 35ページ)

## コードの押さえ方

フィンガリング  
FINGERING

自動伴奏のコード鍵域 (35ページ)で左手でコードを押さえる方法をフィンガリングといいます。フィンガリングには下記の5種類があります。

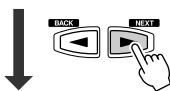
マルチフィンガー( Multi )	42ページ
シングルフィンガー( Singl )	40ページ
フィンガード1( F1 )	40ページ
フィンガード2( F2 )	42ページ
フルキーボード( Full )	42ページ

メモ

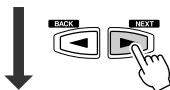
フィンガリングの初期設定は「Multi」(マルチフィンガー)です。



F5 Utility



F5 Util:Fingerng



Fingerng =Multi

以下の説明は、手順6に該当します。

- 1 [FUNCTION] ボタンを押します。
- 2 ダイヤル、[+ /YES]ボタン、[- /NO]ボタンを使って、「Utility」を選びます。
- 3 [NEXT] ボタンを押します。
- 4 ダイヤル、[+ /YES]ボタン、[- /NO]ボタンを使って、「Fingerng」を選びます。
- 5 [NEXT] ボタンを押します。
- 6 ダイヤル、[+ /YES]ボタン、[- /NO]ボタンを使って、コードを押さえる方法(フィンガリング)を選びます。

## シングルフィンガー( Single )

Fingerng =Singl

自動伴奏のコード鍵域で、1～3本の指で簡単にコードを作ることができる方法です。

シングルフィンガーモードで認識されるコードの押さえ方



メジャー( M )コード  
ルートキーを押さえてください。



セブンス( 7 )コード  
ルートキーと、ルートキーより左側の白鍵を同時に押さえてください。



マイナー( m )コード  
ルートキーと、ルートキーより左側の黒鍵を同時に押さえてください。



マイナーセブンス( m7 )コード  
ルートキーと、ルートキーより左側の黒鍵と白鍵を同時に押さえてください。

## フィンガード1( Fingered 1 )

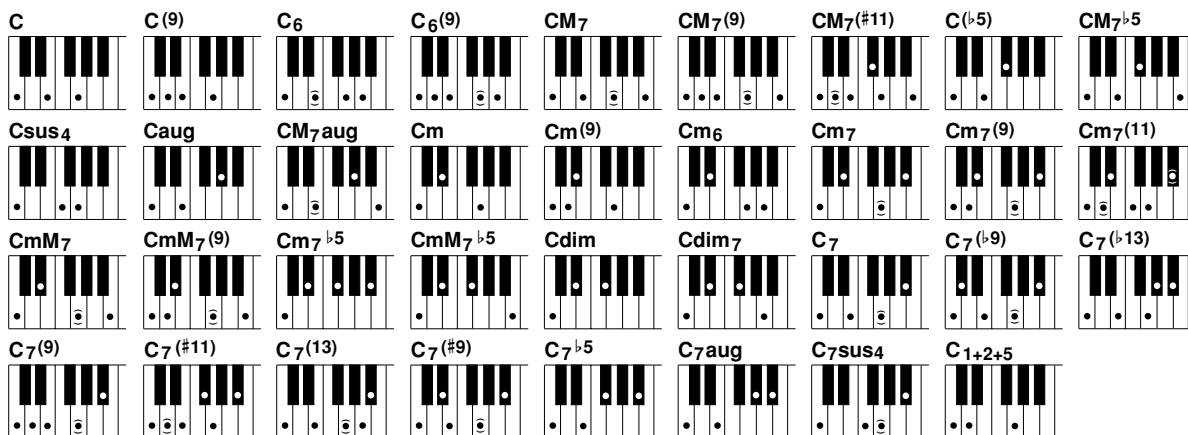
Fingerng =F1

自動伴奏のコード鍵域で、押さえたコードに従って自動伴奏が再生されます。



フィンガード1モードで認識されるコードの押さえ方(基本形)

[ Cの押鍵例 ]



[ フィンガード1モードで認識されるコード ]

コード	押 鍵	コード(C)	ディスプレイ表示
メジャー[M]	1-3-5	C	C
アッドナインズ[9]	1-2-3-5	C(9)	C(9)
シックス[6]	1-(3)-5-6	C6	C6
シックスナインズ[6(9)]	1-2-3-(5)-6	C6(9)	C6(9)
メジャーセブンス[M7]	1-3-(5)-7または 1-(3)-5-7	CM7	CM7
メジャーセブンスナインズ[M7(9)]	1-2-3-(5)-7	CM7(9)	CM7(9)
メジャーセブンスアッドシャープイレブンス[M7(#11)]	1-(2)-3-#4-5-7または 1-2-3-#4-(5)-7	CM7(#11)	CM7(#11)
フラットファイブ[♭5]	1-3-♭5	C(♭5)	C(♭5)
メジャーセブンスフラットファイブ[M7♭5]	1-3-♭5-7	CM7♭5	CM7♭5
サスフォー[sus4]	1-4-5	Csus4	Csus4
オーギュメント[aug]	1-3-#5	Caug	Caug
メジャーセブンスオーギュメント[M7aug]	1-(3)-#5-7	CM7aug	CM7aug
マイナー[m]	1-♭3-5	Cm	Cm
マイナーアッドナインズ[m(9)]	1-2-♭3-5	Cm(9)	Cm(9)
マイナーシックス[m6]	1-♭3-5-6	Cm6	Cm6
マイナーセブンス[m7]	1-♭3-(5)-♭7	Cm7	Cm7
マイナーセブンスナインズ[m7(9)]	1-2-♭3-(5)-♭7	Cm7(9)	Cm7(9)
マイナーセブンスアッドイレブンス[m7(11)]	1-(2)-♭3-4-5-(♭7)	Cm7(11)	Cm7(11)
マイナーメジャーセブンス[mM7]	1-♭3-(5)-7	CmM7	CmM7
マイナーメジャーセブンスナインズ[mM7(9)]	1-2-♭3-(5)-7	CmM7(9)	CmM7(9)
マイナーセブンスフラットファイブ[m7♭5]	1-♭3-♭5-♭7	Cm7♭5	Cm7♭5
マイナーメジャーセブンスフラットファイブ[mM7♭5]	1-♭3-♭5-7	CmM7♭5	CmM7♭5
ディミニッシュ[dim]	1-♭3-♭5	Cdim	Cdim
ディミニッシュセブンス[dim7]	1-♭3-♭5-6	Cdim7	Cdim7
セブンス[7]	1-3-(5)-♭7または 1-(3)-5-♭7	C7	C7
セブンスフラットナインズ[7(♭9)]	1-♭2-3-(5)-♭7	C7(♭9)	C7(♭9)
セブンスアッドフラットサーティーンズ[7(♭13)]	1-3-5-♭6-♭7	C7(♭13)	C7(♭13)
セブンスナインズ[7(9)]	1-2-3-(5)-♭7	C7(9)	C7(9)
セブンスアッドシャープイレブンス[7(#11)]	1-(2)-3-#4-5-♭7または 1-2-3-#4-(5)-♭7	C7(#11)	C7(#11)
セブンスアッドサーティーンズ[7(13)]	1-3-(5)-6-♭7	C7(13)	C7(13)
セブンスシャープナインズ[7(#9)]	1-#2-3-(5)-♭7	C7(#9)	C7(#9)
セブンスフラットファイブ[7♭5]	1-3-♭5-♭7	C7♭5	C7♭5
セブンスオーギュメント[7aug]	1-3-#5-♭7	C7aug	C7aug
セブンスサスフォー[7sus4]	1-4-(5)-♭7	C7sus4	C7sus4
ワンプラスツープラスファイブ[1+2+5]	1-2-5	C1+2+5	C

メモ

カッコ( )内の音符は省略しても構いません。

パーフェクトフィフス(完全5度)の押鍵ではルート音と5度の音によるアカンパニメントが演奏され、メジャー、マイナーの多くのコードに利用できます。

オクターブ(完全8度)の押鍵では、ルート音のみによるアカンパニメントが演奏されます。

黒鍵を含めて隣接する3音を押鍵すると、コード演奏がキャンセルされ、リズム楽器のみの伴奏になります。(コードキャンセル)

コード押鍵はすべて基本形で書かれています。その転回形も受け付けます。ただし、以下のコードを例外とします。

m7, m7♭5, 6, m6, sus4, aug, dim7, 7♭5, 6(9), m7(11), 1+2+5

7sus4は、省略した場合のみ転回形は受け付けません。

同じようなコードが連続した場合(マイナーセブンスコードに、同じルートマイナーコードが続いた場合など)、オートアカンパニメントの演奏が変化しないことがあります。

鍵盤を2つだけ押さえた場合、その前のコードをもとに最適なコードが検出されます。

## フィンガード2(Fingered 2)

*Fingering =F2*

このモードでは、フィンガード1で認識するコードに加え、オンベースコード(押さえたコード音の中で一番低い音がベース音になります)も認識しますので、より高度なコード進行を利用した演奏が可能になります。

オンベースコードを認識させるには、各コードの転回形を使用します。

たとえば、CのコードはD(C)E(G)で構成され、基本形ではD(C)を最低音として押鍵されます。このコードを転回させて押鍵することによりオンベースコードが認識されます。



E(G)D(C)の順に押鍵

G(C)Eの順に押鍵

## フルキーボード(Full Key)

*Fingering =Full*

このモードでは全鍵域でコードを検出し、自動伴奏を演奏します。また、同時に全鍵域で通常どおり鍵盤演奏も行えます。

メモ

フルキーボードでは、スプリットポイント(下記)の設定は無効になります。

## マルチフィンガー(Multi)

*Fingering =Multi*

このモードでは、自動伴奏のコード鍵域で「シングルフィンガー」の押鍵ルールでコードを押さえても、「フィンガード1」の押鍵ルールでコードを押さえても、自動的にコードを識別します。

メモ

シングルフィンガーの押鍵ルールでコードを押さえる場合、マイナー、セブンス、マイナーセブンスを鳴らしたい時は、コードのルート音にもっとも近い白鍵や黒鍵を押してください。

## コードを押さえる鍵域と右手鍵域(R1,R2)の境界点

スプリットポイント  
Split Point

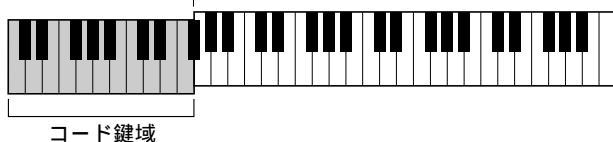
コードを押さえる鍵域を変更することができます。

自動伴奏オンのときの、コードを押さえる鍵域と右手鍵域の境界をスプリットポイントといいます。

初期設定ではスプリットポイントはF#2ですが、自由に設定することもできます。

設定方法については、122ページをご参照ください。

スプリットポイント...初期設定はF#2です。

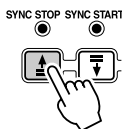


## シンクロストップ

シンクロストップ  
SYNC STOP

シンクロストップは、自動伴奏の演奏中にコード鍵域からすべての指を離すと、演奏を中断する機能です。演奏にブレイク(中断)を入れる場合に便利です。

- 1 <sup>スタイル</sup> [STYLE] ボタンを押します。
- 2 自動伴奏(オートアカンパニメント)をオンにします。( 35ページ)  
[ACMP ON/OFF] ボタンを押してください。
- 3 シンクロスタートをオンにします。( 35ページ)  
[SYNC START] ボタンを押してください。  
ビートランプがテンポに合わせて点滅します。
- 4 シンクロストップをオンにします。  
[SYNC STOP] ボタンを押してください。

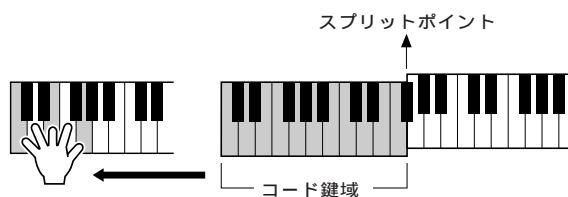


## メモ

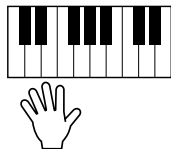
フィンガリングモードが「フルキーボード」の時、またはパネルの自動伴奏がオフの時は、シンクロストップをオンにできません。また、フィンガリングモードに「フルキーボード」を選ぶ、またはパネルの自動伴奏をオフにすると、シンクロストップは自動的にオフになります。

SYNC STOP は SYNCHRO STOP(シンクロストップ)の省略です。

- 5 左手でコードを押すと、自動伴奏がスタートします。  
たとえばCmajを押さえてみましょう。

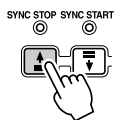


- 6 左手を鍵盤から離すと、自動伴奏はストップします。



- 7 左手でコードを押すと、自動伴奏が再スタートします。  
手順5, 6をくり返すことで自動伴奏がスタート/ストップします。

- 8 シンクロストップをオフにします。  
[SYNC STOP] ボタンを押してください。



左手を鍵盤から離しても自動伴奏はストップしません。

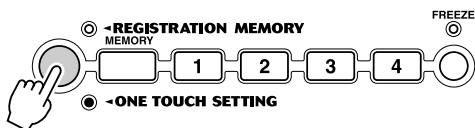
- 9 自動伴奏をストップします。( 35ページ)

# ワンタッチセッティング

ワンタッチセッティング  
ONE TOUCH SETTING

自動伴奏に関するいろいろなパネル設定を、自動的にしてくれる機能です。

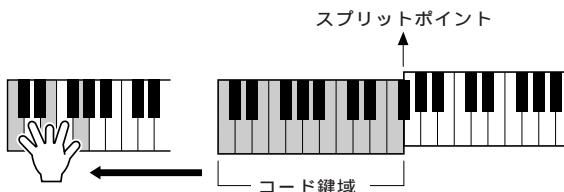
**1** 切り替えボタンを押します。



**2** ワンタッチセッティングの[ 1 ]~[ 4 ] ボタンのいずれかを押します。

「左手でコードを押さえて全トラックを再生する( 35ページ)中の手順3~4がワンタッチで設定されます。またその他にもスタイルに合ったさまざまなパネル設定(ボイス、デジタルエフェクト)がこのワンタッチで呼び出されます。( 下記)

**3** 左手でコードを押すと、自動伴奏がスタートします。  
たとえばCmajを押さえてみましょう。



**4** 自動伴奏をストップさせます。

メモ

ワンタッチセッティングで呼び出したパネルの設定を変更して、オリジナルのセッティングを作ってみましょう。オリジナルのセッティングは、レジストレーションメモリー( 56ページ)に記憶すれば、いつでも呼び出すことができます。

ユーザースタイル(スタイル番号113~115)を選んだ状態では、ワンタッチセッティングは機能しません。

## ワンタッチセッティング設定内容

PSR-550には112種類の自動伴奏スタイルそれぞれに、最も適したパネル設定(ボイス、デジタルエフェクトなどの組み合わせ)が4種類ずつ内蔵されています。ワンタッチセッティングを活用すれば、その設定をワンタッチで呼び出すことができるため、ボイスやデジタルエフェクトなどをひとつひとつ設定しなくても、アカンパニメントにぴったりのサウンドですぐに演奏を始めることができ、たいへん便利です。

[ONE TOUCH SETTING]ボタンを押すと以下のパラメーターがパネルに設定されます。

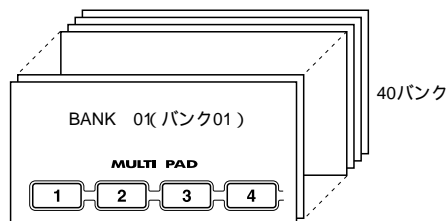
・パートオン/オフ(ボイスR1、R2)	31ページ
・ボイスチェンジ設定(ボイスR1、R2)	77ページ
・ミキサー設定(ボイスR1、R2)	78ページ
・自動伴奏 = オン	35ページ
・自動伴奏シンクロスタート = オン*	35ページ
・ハーモニー/エコーオン/オフ、タイプ、ボリューム、パート	52ページ
・DSPオン/オフ、タイプ、およびファースト/スロー、リターンレベル	51ページ
・マルチパッドバンクナンバー	46ページ
・アッパーオクターブ設定	121ページ

\* 自動伴奏を再生させていない場合に設定されるパラメーターです。

# マルチパッドを鳴らしてみましょ

マルチパッド  
MULTI PAD

マルチパッドには演奏に効果的なファンファーレ、フレーズやリズムなどが入っています。  
PSR-550には全部で160種類(4個×40バンク)のパッドデータが入っています。

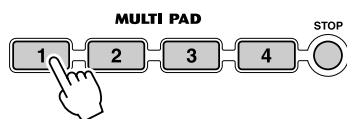


また、自動伴奏と同じようにコードに合わせて演奏内容の音程を変える(コードマッチ)機能もあります。

マルチパッドを鳴らす方法	45ページ
コードに合わせて鳴らす方法(コードマッチ)	45ページ
バンクを選ぶ方法	46ページ
コードマッチを設定する方法	46ページ

## マルチパッドを鳴らす

マルチパッドを押します。



このイラストでは1番に入っているフレーズの演奏が始まります。  
演奏の途中でストップする場合は [STOP] ボタンを押してください。

メモ

パッドは、そのとき設定されているテンポで演奏されます。

複数のパッドを同時に演奏することも可能です。

演奏中のパッドを押すと、演奏をストップして最初から再スタートします。

## コードに合わせて鳴らす

コードマッチ  
Chord Match

1

スタイル  
[STYLE] ボタンを押します。

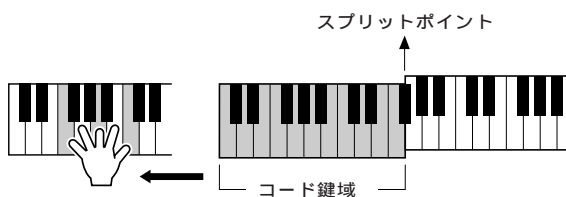
2

自動伴奏(オートアカンパニメント)をオンにします。( 35ページ)

3

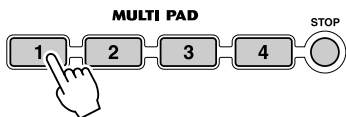
左手でコードを押します。

たとえばFMajor( Fメジャー )を押さえてみましょう。



4

マルチパッドを押します。



このイラストでは1番に入っているフレーズが、FMajor( Fメジャー )に変換されて演奏されます。いろいろなコードで試してみましょう。

メモ

マルチパッドの中にはコードに合わせて演奏されない(コードマッチ)しないものもあります。詳細はマルチパッドバンクリスト( 47ページ)を参照してください。

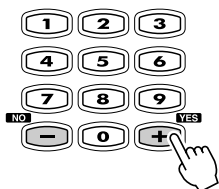
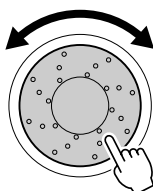
## バンクを選ぶ

マルチパッドバンク  
Multi Pad Bank

- 1** ファンクション  
[ FUNCTION ] ボタンを押します。

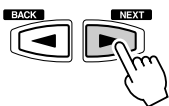


- 2** マルチパッド  
メニューの中から「Multi Pad」を選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。



F1 Multi Pad

- 3** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押して、マルチパッドバンク画面にします。



PBnk=01 Fanfare

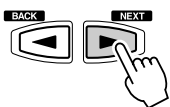
- 4** バンクを選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。

## コードマッチを設定する

コードマッチ  
Chord Match

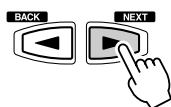
- 1-3** 上記「バンクを選ぶ」と同じ操作です。

- 4** ネクスト  
もう1度 NEXT ボタンを押します。



CdMatch Pad1=On

- 5** コードマッチ設定をしたいパッドを選びます。  
[ NEXT ] [ BACK ] ボタンを使ってください。



CdMatch Pad2=On

- 6** オン/オフを設定します。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

### メモ

他のマルチパッドバンクを選んだりすると、コードマッチの設定は失われます。レジストレーションメモリー( 56ページ )に記憶しておきましょう。

ドラムやパーカッションのサウンドは、コードマッチを「オン」に設定しても移調されません。

ユーザーパッド( 94ページ )のコードマッチを設定すると、その設定はユーザーパッドの録音データとして記録されます。

## マルチパッドバンクリスト

No.	Bank Name	バンク名	コードマッチ				リピート			
			パッド1	パッド2	パッド3	パッド4	パッド1	パッド2	パッド3	パッド4
1	Fanfare	ファンファーレ				-	-	-	-	-
2	Crystal	クリスタル					-	-	-	-
3	Gothic_V	ゴシック					-	-	-	-
4	TechSyn1	テクノシンセ1								
5	TechSyn2	テクノシンセ2								
6	TechSyn3	テクノシンセ3				-				
7	TechSyn4	テクノシンセ4				-				
8	PianoSeq	ピアノシーケンス					-	-	-	-
9	OrcheHit	オーケストラヒット					-	-	-	-
10	Traffic	トラフィック	-	-	-	-	-	-	-	-
11	Chirp	チャープ	-	-	-	-	-	-	-	-
12	HorrorSE	ホラーSE	-	-	-	-	-	-	-	-
13	Noises	ノイズ	-	-	-	-	-	-	-	-
14	WaterSE	ウォーターSE	-	-	-	-	-	-	-	-
15	AnalgKit	アナログキット	-	-	-	-	-	-	-	-
16	TechKit	テクノキット	-	-	-	-	-	-	-	-
17	RockKit	ロックキット	-	-	-	-	-	-	-	-
18	TomFlam	タムフラム	-	-	-	-	-	-	-	-
19	LatPerc1	ラテンパーカッション1	-	-	-	-	-	-	-	-
20	LatPerc2	ラテンパーカッション2	-	-	-	-	-	-	-	-
21	Timbales	ティンバレスロール	-	-	-	-	-	-	-	-
22	ArabKit1	アラビックキット1	-	-	-	-	-	-	-	-
23	ArabKit2	アラビックキット2	-	-	-	-	-	-	-	-
24	Brassy1	ブラッシー1					-	-	-	-
25	Brassy2	ブラッシー2					-	-	-	-
26	Swingy	スインギー					-	-	-	-
27	SynBrass	シンセブラス					-	-	-	-
28	GtrPlay1	ギタープレイ1								
29	GtrPlay2	ギタープレイ2								
30	GtrPlay3	ギタープレイ3								
31	GtrPlay4	ギタープレイ4								
32	PianoMan	ピアノマン								-
33	SalsaPno	サルサピアノ								
34	SambaShw	サンバショー	-	-	-	-				
35	Accrdion	アコーディオン					-	-	-	-
36	Arpeggio	アルペジオ					-	-	-	-
37	Classic	クラシック					-	-	-	-
38	Twinkle	トウインクル					-	-	-	-
39	Xmas1	クリスマス1					-	-	-	-
40	Xmas2	クリスマス2	-				-	-	-	-

マルチパッドのデータには以下の2種類に分けられます。  
 ・データの最後まで演奏したら自動的にストップするもの(リピートオフ)  
 ・データを繰り返し演奏するもの(リピートオン)  
 リピートオンのパッドの演奏は[STOP]ボタンを押すまで、繰り返し続きます。

# エフェクトを使ってみましょう

## デジタルエフェクト DIGITAL EFFECT

PSR-550には、鍵盤で弾いた音にコンサートホールで弾いているような残響効果をかけたり、ハーモニー音を付けるなど、さまざまな効果(エフェクト)をかけることができます。

### リバーブ( REVERB ) 48ページ

コンサートホールやライブハウスで演奏しているような残響(リバーブ)効果のことで、PSR-550では常にオン(オン)の状態です。24種類のリバーブタイプがあり、自由に選ぶことができます。

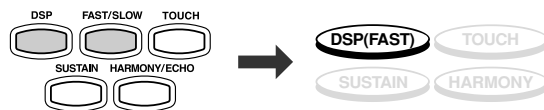
### コーラス( CHORUS ) 50ページ

鍵盤で弾いた音に、複数のパートが同時に演奏しているような効果のことで、PSR-550では常にオン(オン)の状態です。16種類のコーラスタイプがあり、自由に選ぶことができます。

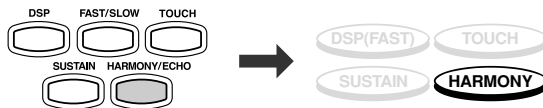
### DSP 51ページ

リバーブやコーラスに加え、ディストーションやトレモロのように、特定の楽器(パート)に効果をかけたりできるエフェクトです。74種類のDSPタイプを自由に選べます。オン/オフをパネルのボタンで操作します。

[ FAST/SLOW ]ボタンはDSPの各タイプのバリエーションになります。ロータリースピーカーのエフェクトなどで回転のスピードに変化(速い/遅い)をつけることができます。



### ハーモニー/エコー( HARMONY/ECHO ) 52ページ



右手鍵域の演奏(ボイスR1/R2)に対してさまざまなハーモニー音を付加したり、エコーをかけたりします。

#### メモ

デジタルエフェクト(リバーブ/コーラス/DSP)のしくみについては134ページを参照してください。

## リバーブ

リバーブ  
Reverb

### リバーブの種類(タイプ)を選ぶ

リバーブタイプ  
Reverb Type

1

ファンクション

[ FUNCTION ] ボタンを押します。

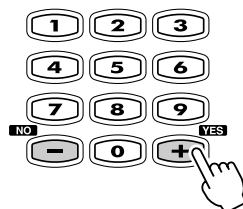
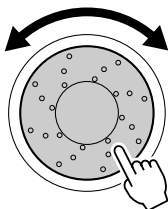


2

デジタルエフェクト

「Digital Effect」を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。



F3 DigitalEffect

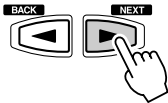


**3** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押して、デジタルエフェクト画面にします。

**4** リバーブ  
「Reverb」を選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

*D. Effect: Reverb*

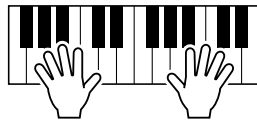
**5** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押します。



*RevType=Hall1*

**6** リバーブタイプを選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。  
巻末のリバーブタイプリストを参照してください。( 135ページ )

**7** 弾いてみましょう。  
いろいろなタイプをためてみましょう。



メモ

自動伴奏のスタイルを変更すると、そのスタイルに合ったリバーブタイプが自動的に選ばれます。

## リバーブのかかり具合を調整する

リバーブリターンレベル  
Reverb Return Level

リバーブのかかり具合を調整するのに2つのパラメーターがあります。

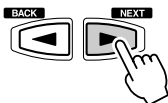
リバーブデプス( 深さ ) 76ページ

リバーブ効果の深さ( かかり具合 ) をパートごとに調整するものです。

リバーブリターンレベル 下記

パートごとのリバーブデプスのバランスを保ったまま、PSR-550全体のリバーブ効果の深さ( かかり具合 ) を調整するものです。

**8** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押します。



*RevRetnLevel= 64*

**9** リバーブリターンレベルを調整します。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。

*RevRetnLevel= 81*

# コーラス

コーラス  
Chorus

## コーラスの種類(タイプ)を選ぶ

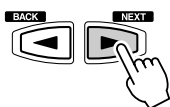
コーラスタイプ  
Chorus Type

1-3 「リバーブ」と同じ操作です。( 48ページ)

4 <sup>コーラス</sup> 「Chorus」を選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

*D. Effect = Chorus*

5 <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押します。



*ChoType = Chorus2*

6 コーラスタイプを選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。  
巻末のコーラスタイプリストを参照してください。( 135ページ)

メモ

自動伴奏のスタイルを変更すると、そのスタイルに合ったコーラスタイプが自動的に選ばれます。

7 弾いてみましょう。  
いろいろなタイプをためてみましょう。



## コーラスのかかり具合を調整する

コーラスリターンレベル  
Chorus Return Level

コーラスのかかり具合を調整するのに2つのパラメーターがあります。

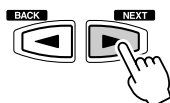
コーラスデプス( 深さ ) 76ページ

コーラス効果の深さ( かかり具合 ) をパートごとに調整するものです。

コーラスリターンレベル 下記

パートごとのコーラスデプスのバランスを保ったまま、PSR-550全体のコーラス効果の深さ( かかり具合 ) を調整するものです。

8 <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押します。



*ChoRetnLevel = 64*

9 コーラスリターンレベルを調整します。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。

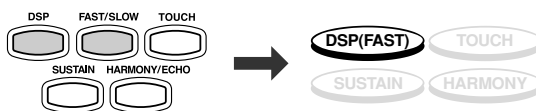
# DSP

## DSP効果かける

[ DSP ] ボタンを押します。

DSPアイコンが点灯し、DSPタイプの設定にしたがって鍵盤演奏 (R1、R2、L) にDSP効果がかかります。

さらに、[ FAST/SLOW ] ボタンを押すと (FAST) アイコンが点灯しDSPタイプの効果のパリエーションになります。DSPタイプにロータリースピーカーやトレモロを選んでいたら、そのスピードが速く (FAST) になります。



メモ

ボイスセット ( 122ページ) がオンの場合、ボイスR1のパネルボイスを変更すると、DSPおよびFAST/SLOWのオン/オフ、DSPタイプ/リターンレベルが各ボイスの最適な状態に自動的に変更されます。

## DSPの種類(タイプ)を選ぶ

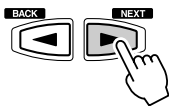
DSPタイプ  
DSP Type

1-3 「リバーブ」と同じ操作です。( 48ページ)

4 「DSP」を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

5 <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押します。



DspType=Stage2

6 DSPタイプを選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。巻末のDSPタイプリストを参照してください。( 135ページ)

7 弾いてみましょう。

いろいろなタイプをためてみましょう。

メモ

選択したDSPタイプがインサクション ( 52, 134ページ) の場合、エフェクトの効果はボイスR1にだけかかります。

## DSPのかかり具合を調整する

DSPリターンレベル  
DSP Return Level

DSPのかかり具合を調整するのに2つのパラメーターがあります。

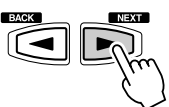
DSPデプス(深さ) 76ページ

DSP効果の深さ(かかり具合)をパートごとに調整するものです。

DSPリターンレベル 下記

パートごとのDSPデプスのバランスを保ったまま、PSR-550全体のDSP効果の深さ(かかり具合)を調整するものです。

8 <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押します。



DspRetnLevel= 64

9 DSPリターンレベルを調整します。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。

メモ

DSPタイプにインサクションエフェクト ( 52ページ) が選ばれていると、DSPリターンレベルを設定できません。

# システムエフェクトとインサージョンエフェクト

リバーブ、コーラス、DSP のエフェクトには2つのタイプに分けられます。

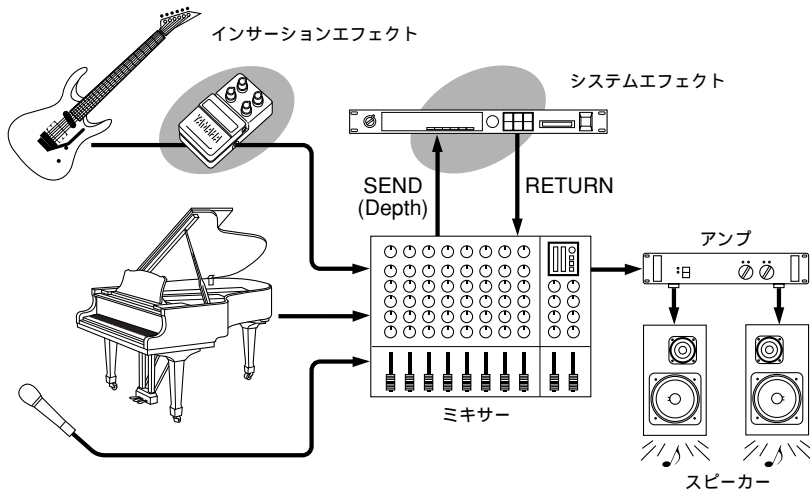
### システムエフェクト

ミキサーに入力されたすべてのパートに対して効果を加えるエフェクトです。デプス(エフェクトへの送り量)とリターンレベル(エフェクトからの戻り量)を設定します。リバーブやコーラスが代表的なタイプです。

### インサージョンエフェクト

ミキサーに入力される前に、単独パートに対して効果を加えるエフェクトです。エフェクトを積極的に使った音作り/曲作りが可能です。デプスだけを設定します。ディストーションやトレモロが代表的なタイプです。

ミキサーを中心にとらえた下のイラストを参考に、イメージをつかみましょう。




- リバーブ ..... 全タイプ、システムエフェクトとして機能します。
- コーラス ..... 全タイプ、システムエフェクトとして機能します。
- DSP ..... タイプによりシステムエフェクト、インサージョンエフェクトとして機能します。

詳細は、「デジタルエフェクト(リバーブ/コーラス/DSP)のしくみ」を参照してください。( 134ページ)

## ハーモニー/エコー ハーモニー/エコー HARMONY/ECHO

### ハーモニー/エコーの種類(タイプ)を選ぶ ハーモニー/エコータイプ Harmony/Echo Type

- 1** ファンクション  
[FUNCTION] ボタンを押します。


- 2** デジタルエフェクト  
「Digital Effect」を選びます。  
ダイヤル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタンを使ってください。

F3 Digital Effect
- 3** ネクスト  
[NEXT] ボタンを押してデジタルエフェクト画面にします。

4

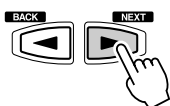
ハーモニー  
「Harmony」を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ]ボタン、[ - / NO ]ボタンを使ってください。

D. Effect : Harmony

5

ネクスト  
[ NEXT ]ボタンを押します。



HTyp=Duet

6

ハーモニー/エコータイプを選びます。

ダイヤル、[ + / YES ]ボタン、[ - / NO ]ボタンを使ってください。

巻末のハーモニー/エコータイプリスト( 136ページ)を参照してください。

メモ

ボイスセット( 122ページ)が  
オンの場合、ボイスR1のパネル  
ボイスを変更すると、ハーモニー  
タイプの設定も各ボイスに最適  
なタイプに自動的に変更されま  
す。

## ハーモニー/エコーをかける

1

スタイル  
[ STYLE ]ボタンを押します。

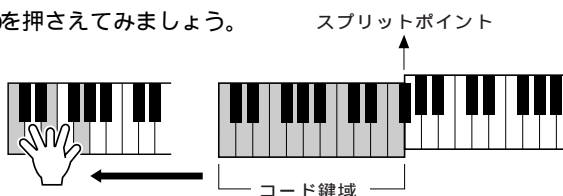
2

自動伴奏( オートアカンパニメント )をオンにします。( 35ページ)

3

左手でコードを押します。

たとえばCMajor( メジャー )を押さえてみましょう。



CHORD

#b (#119)  
dim6 (b513)  
mM 7augsus4

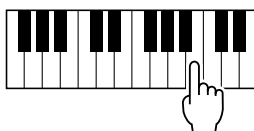
4

ハーモニー/エコー  
[ HARMONY/ECHO ]ボタンを押します。



5

右手で鍵盤を押します。



ハーモニータイプの場合( Duet ~ Strum )

ひとつの鍵盤を押しただけで、別の音が同時に鳴りハーモニーとなります。

エコータイプの場合

ひとつの鍵盤を押しただけで、設定されたテンポでエコー( こだま )効果がかかります。

エコータイプを選んだ場合は手順 1 ~ 3 の操作は不要です。

トレモロタイプの場合

ひとつの鍵盤を押しただけで、設定されたテンポでトレモロ効果がかかります。

トレモロタイプを選んだ場合は手順 1 ~ 3 の操作は不要です。

トリルタイプの場合

2つの鍵盤を押さえると、それぞれの音が交互に、設定されたテンポで繰り返し発音します。

トリルタイプを選んだ場合は手順 1 ~ 3 の操作は不要です。

メモ

フィンガリングモード( 40ページ)が「フルキーボード」の時は、ハーモニーをオンにできません。また、フィンガリングモードに「フルキーボード」を選ぶと、ハーモニーは自動的にオフになります。

## ハーモニー/エコーのボリュームを調整する

ハーモニー/エコーボリューム  
Harmony/Echo Volume

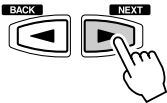
押鍵音にかかるハーモニーやエコーの音量を調整することができます。

**1~4** 「ハーモニー/エコーの種類(タイプ)を選ぶ」と同じ操作です。  
( 52ページ)

*D. Effect: Harmony*

**5** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押してタイプ選択画面にします。

**6** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押してボリューム調整画面にします。



*Harmony Vol =120*

**7** ハーモニー/エコーボリュームを調整します。

ダイヤル、[ +/YES ] ボタン、[ -/NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。  
ボリュームは0~127の範囲で調整できます。

*Harmony Vol =113*

メモ

ボイスセット( 122ページ)がオンの場合、ボイスR1のパネルボイスを変更すると、ハーモニー/エコーボリュームの設定も各ボイスに最適なタイプに自動的に変更されます。

ハーモニータイプがDuet ~ Strumの場合、ボイスR1によってはハーモニーボリュームを変更しても音量があまり変わらないものもあります。(例:オルガン系のボイス)

## ハーモニー/エコーをかけるパートを変える

ハーモニー/エコーパート  
Harmony/Echo Part

押鍵音(ボイスR1/R2)にかかるハーモニー/エコーのパートを変えることができます。

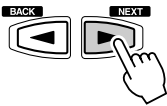
**1~4** 「ハーモニー/エコーの種類(タイプ)を選ぶ」と同じ操作です。  
( 52ページ)

*D. Effect: Harmony*

**5** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押してタイプ選択画面にします。

**6** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押してボリューム調整画面にします。

**7** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押してパート設定画面にします。



*HarmoPart=Auto*

**8** パートを設定します。

ダイヤル、[ +/YES ] ボタン、[ -/NO ] ボタンを使ってください。

- Auto..... ボイスR1がオンの場合は、ボイスR1の音がハーモニー/エコーとして鳴ります。  
ボイスR1がオフでボイスR2がオンの場合だけ、ボイスR2の音がハーモニー/エコーとして鳴ります。
- Right1..... ボイスR1の音がハーモニー/エコーとして鳴ります。  
ボイスR1がオフの場合は、ハーモニー/エコーの効果を聞くことはできません。
- Right2..... ボイスR2の音がハーモニー/エコーとして鳴ります。  
ボイスR2がオフの場合は、ハーモニー/エコーの効果を聞くことはできません。

## メモ

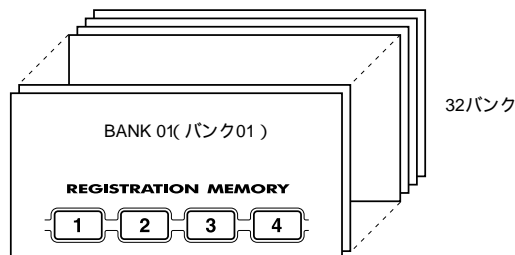
ボイスセット( 122ページ)がオンの場合、ボイスR1のパネルボイスを変更すると、ハーモニー/エコーのパート設定も各ボイスに最適なタイプに自動的に変更されます。

# パネルの設定を記憶させましょう

## レジストレーションメモリー REGISTRATION MEMORY

ボイス(音色)やスタイル、自動伴奏、エフェクトなどPSR-550のパネルでは、さまざまな設定ができます。たとえば、スタイルナンバー12番、ボイスナンバー(R1)1番、自動伴奏はオン、スプリットポイントはG#3で演奏したい場合、これらの設定をひとつひとつ操作しなくてもワンタッチで呼び出せれば、たいへん便利です。

レジストレーションメモリー( REGISTRATION MEMORY )は、ボイスや自動伴奏などに関するパネル設定を128種類(32バンク×4)まで記憶(メモリー)させ、演奏中でもワンタッチで呼び出すことができる機能です。



メモ

初期設定(工場出荷時)のレジストレーションメモリーには、電源を入れた時のパネル設定と同じデータが記録されています。

パネル設定を記憶させる方法	57ページ
パネル設定を呼び出す方法	57ページ
バンクを選ぶ方法	58ページ
バンクに名前をつける方法	58ページ

レジストレーションメモリーに記憶させることのできるパネル設定は以下のとおりです。

### ボイスに関する設定

・パートオン/オフ(ボイスL、R1、R2)	31ページ
・ボイスチェンジ設定(ボイスL、R1、R2)	77ページ
・ミキサー設定(ボイスL、R1、R2)	78ページ
・タッチセンス	122ページ
・DSPオン/オフ、FAST/SLOW、およびDSPタイプ、リターンレベル	51ページ
・HARMONY/ECHO オン/オフ、タイプ、ボリューム、パート	52ページ
・TOUCH オン/オフ	122ページ
・SUSTAIN オン/オフ	32ページ
・ピッチベンドレンジ	124ページ
・スケールチューニング	121ページ
・フットスイッチの設定(極性を除く)	123ページ
・トランスポーズ	32ページ
・アッパーオクターブ設定	121ページ
・ダイレクトアクセスの設定	124ページ
・バックライト設定	124ページ

### 自動伴奏(アカンパニメント)に関する設定

・自動伴奏オン/オフ	35ページ
・スタイルナンバー	34ページ
・メインA/Bセクション	36ページ
・テンポ	38ページ
・フィンガリングモード	40ページ
・スプリットポイント	122ページ
・自動伴奏ボリューム(アカンパニメントボリューム)	39ページ
・トラックオン/オフ設定	39ページ
・ボイスチェンジ設定	77ページ
・ミキサー設定(オクターブを除く)	77ページ
・マルチパッドバンクナンバー、コードマッチオン/オフ	45ページ
・リバーブ設定	48ページ
・コーラス設定	50ページ

レジストレーションメモリーのデータはフロッピーディスクにセーブ/ロードして管理できます。( 59ページ)

メモ

[STANDBY/ON]スイッチで電源を切っても、アダプターが接続されているか電池がセットされていれば、レジストレーションメモリーの内容は保持されます。(138ページ)しかし、レジストレーションメモリーの内容をライブラリーとして保存するためにも、フロッピーディスクに保存することをおすすめします。(62ページ)



メモリー (記憶)  
MEMORY

## パネル設定を記憶させる

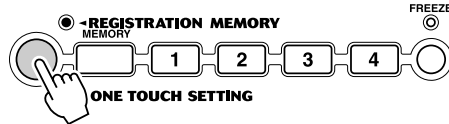
メモ

レジストレーションを記憶すると、そのREGISTRATION MEMORYナンバーに記憶されていたデータは消去され、新しいデータに書き換えられます。

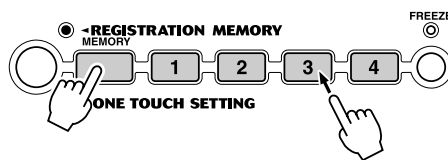
電源を切っても、レジストレーションメモリーの内容をバックアップ(保持)することができます。詳しくは137ページをご参照ください。

1 パネルを記憶させたい状態に設定します。

2 切り替えボタンを押して、REGISTRATION MEMORY ランプを点灯させます。



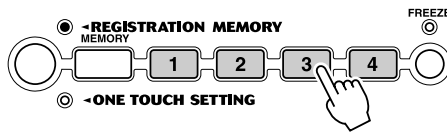
3 [MEMORY] ボタンを押しながら、REGISTRATION MEMORY の [1]~[4] ボタンのいずれかを押しします。



この操作をすると、「Regist Memorize」が数秒間表示された後、パネル設定が記憶されます。上のイラストでは3番に記憶されます。

## パネル設定を呼び出す

REGISTRATION MEMORYの [1]~[4] ボタンのいずれかを押しします。



このイラストでは3番に記憶されたパネル設定が呼び出されます。

メモ

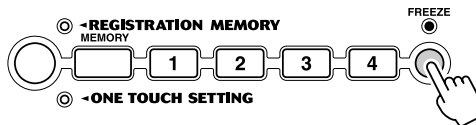
ワンタッチセッティングがオンになっている場合はレジストレーションメモリーは呼び出せません。

PSR-550のモードによっては呼び出されないパラメーターがあります。たとえばスタイル録音モードやパッド録音モードではR1ボイスだけで演奏することになりますので、レジストレーションメモリーボタンを押しても、ボイスR2/Lのパラメーターは呼び出されません。

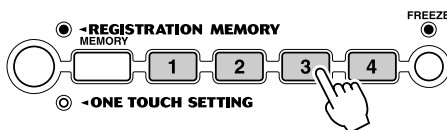
## ボイスに関する設定だけを呼び出す方法(フリーズ機能)

フリーズ機能は、パネル上の自動伴奏に関する設定を固定(フリーズ)して、ボイスに関する設定だけを呼び出す機能です。自動伴奏を使った演奏中にスタイルナンバーを変更せずにレジストレーションメモリーを切り替えたい場合に便利です。

1 [FREEZE] ボタンを押して、ランプを点灯させます。



2 REGISTRATION MEMORYの [1]~[4] ボタンのいずれかを押しします。



このイラストでは3番に記憶されたパネル設定のうち、ボイスに関する設定だけがパネルに呼び出されます。

メモ

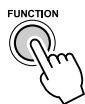
自動伴奏に関する設定に関しては56ページを参照してください。

ソングモード、スタイル録音モード、パッド録音モードでは、フリーズは自動的にオンになります。

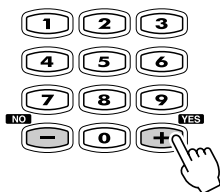
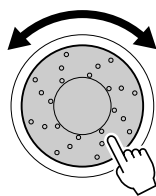
## バンクを選ぶ

レジストレーションバンク  
Registration Bank

- 1** ファンクション  
[ FUNCTION ] ボタンを押します。

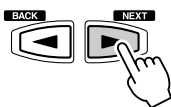


- 2** レジストレーションメモリー  
メニューの中から「Regist Memory」を選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。



F2 Regist Memory

- 3** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押して、レジストレーションメモリーバンク画面にします。



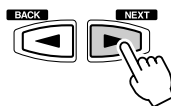
RBrk=01 Regist01

- 4** バンクを選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。

## バンクに名前をつける

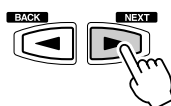
レジストレーションネーム  
Registration Name

- 1-3** 「バンクを選ぶ」と同じ操作です。



RBrk=01 Regist01

- 4** ネクスト  
もう1度 [ NEXT ] ボタンを押して、ネーム画面にします。



RegName=Regist01

カーソル

- 5** 名前をつけます。  
鍵盤を使ってください。( 23ページ )  
名前は8文字以内です。

# ディスクを活用しましょう

## フロッピーディスク FLOPPY DISK

PSR-550は、本体にディスクドライブを装備しています。ディスクドライブにフロッピーディスクを挿入すれば、さまざまなデータを再生(演奏)させたり、保存(セーブ)/呼び出し(ロード)することができます。

同梱のデータディスクのソング、また以下のロゴマークの付いた市販のディスクソングを再生できます。 11ページ



GMロゴマークの付いた市販のディスクソフト



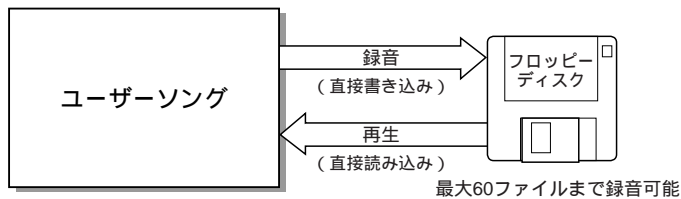
XGロゴマークの付いた市販のディスクソフト



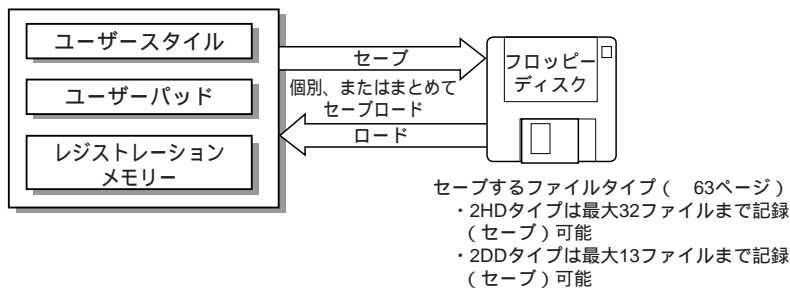
DOCロゴマークの付いた市販のディスクソフト

同梱のデータディスクのスタイルデータをロードし、本体で再生できます。

あなたの演奏をユーザーソングとして録音/再生できます。 80ページ



本体に録音したユーザースタイル(98ページ)、ユーザーパッド(94ページ)や、レジストレーションメモリー(56ページ)をセーブ/ロードできます。 62, 64ページ



PSR-550で扱えるユーザーデータをまとめると以下のとおりです。

データの種類	拡張子	セーブ	ロード
ユーザーソング (スタンダードMIDIフォーマット0)	.MID		
ユーザースタイル (スタイルファイルフォーマット)	.USR		
ユーザーパッド	.USR		
レジストレーションメモリー	.USR		

他にも以下のような機能があります。

フォーマット(ディスクの初期化) 62ページ  
ソングコピー(ディスクソングのバックアップ) 66ページ  
デリート(ディスク内のファイルの削除) 69ページ

メモ

ロゴについての説明は11ページを参照してください。

メモ

録音する曲の長さによっては60ファイルまで録音できない場合もあります。

メモ

セーブするデータの容量や種類(63ページ)によっては最大ファイル数は違ってきます。

メモ

データの保存には、PSR-550でフォーマットしたフロッピーディスクをお使いください。

ファイルネームの後(ピリオドの次)に付ける3文字を拡張子と呼びます。拡張子はファイルの種類を表しています。

ユーザーソングは録音時に直接ディスクに書き込み、再生時には直接読み出すため、セーブ/ロードの操作は行えません。コピー/デリートの操作はできません。

## ■ フロッピーディスクの取り扱いについて

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

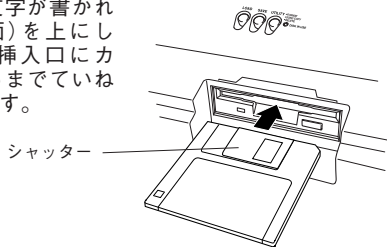
### ■ フロッピーディスクの種類

3.5インチの2DD、または、2HDフロッピーディスクがご使用になれます。

### ■ フロッピーディスクの挿入/取り出し

#### ● フロッピーディスクの入れかた

- ・フロッピーディスクのシャッターに文字が書かれている方(表面)を上にして、ディスク挿入口にカチッと音がするまで丁寧に差し込みます。

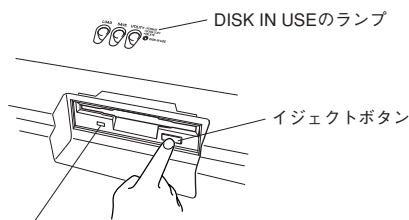


#### メモ

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

#### ● フロッピーディスクをディスク挿入口から取り出すときのご注意

- ・フロッピーディスクを取り出すときは、あらかじめ、DISK IN USEランプが消えたことを確認した上で(ディスクドライブが実行中でないことを確認した上で)、ディスク挿入口の右下にあるイジェクトボタンをしっかりと正確に押し、フロッピーディスクが完全に出了たことを確認してから、ディスクを取り出してください。



(このランプは電源をONにしている間、ずっと点灯しています。)

- ・イジェクトボタンを中途半端に押ししたり、あわてて押すと、取り出し機構が正常に作動せず、フロッピーディスクが途中で引っかかり取り出せなくなる場合があります。この場合、無理にフロッピーディスクを取り出そうとすると、ディスクがこわれたり、ディスクドライブユニットが故障したりする原因になります。このような場合は、もう一度イジェクトボタンを押しなおすか、またはフロッピーディスクをディスク挿入口に完全に押し込んで、もう一度イジェクトボタンをしっかりと正確に押しなおして取り出してください。

- 録音中や再生中などは絶対にフロッピーディスクを取り出さないでください。ディスク内容がこわれるだけでなく、ディスクドライブユニットの故障の原因になります。

- 電源を切るときは、フロッピーディスクはあらかじめディスクドライブユニットから取り出してください。電源を切ったあと、フロッピーディスクを入れたまま長時間放置すると、ディスクが汚れ、データの読み書きにエラーが生じる原因になります。

## ■ 磁気ヘッドの定期的なクリーニング

- ディスクドライブユニットは高精度の磁気ヘッドを使用しています。ディスクドライブユニットを長時間使用していくうちに、磁気ヘッドはフロッピーディスクの磁性粉で汚れてきます。磁気ヘッドが汚れると、録音や再生にエラーが生じることがあります。
- ディスクドライブユニットを良好な状態でご使用いただくために、磁気ヘッドを定期的に(1か月に1回程度)クリーニングしていただくことをおすすめします。
- ディスクドライブにフロッピーディスク以外の物を入れないようご注意ください。ディスクドライブおよび、フロッピーディスク破損の原因になります。

#### メモ

- 磁気ヘッドのクリーニングには、市販の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をご使用ください。なお、取扱説明書巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点で、弊社推奨の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をお求めいただくこともできます。

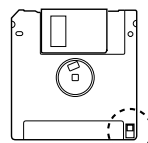
## ■ フロッピーディスクについてのご注意

### ● フロッピーディスクの取り扱いと保管

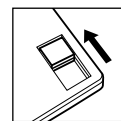
- ・(持ち運ぶ場合も含めて)必ず市販のケースに入れて保管し、落としたり、物をのせたり、折り曲げたりしないでください。また、ディスク内部に水やほこりなどが入らないようにしてください。
- ・直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低い場所に置かないでください。
- ・ディスクのシャッターを開けて、内部の磁性体に触れないでください。
- ・磁気を帯びたもの(テレビやスピーカーなど)には近づけないでください。
- ・シャッターやディスク自体が変形しているようなディスクは、使用しないでください。
- ・フロッピーディスクにはラベル以外のもの(メモなど)を貼らないでください。ラベルは所定の位置にはがれないようにしっかりと貼ってください。

### ● 誤消去防止

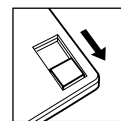
- ・フロッピーディスクには、誤ってデータを消してしまわないようにライトプロテクトタブ(書き込み禁止タブ)が付いています。大切なデータが入っているディスクは、ライトプロテクトタブをオン(タブの窓が開いた状態)にして、書き込みができないようにしてください。逆に、録音する場合は、ご使用前にディスクのライトプロテクトタブがオフになっていることをご確認ください。



フロッピーディスクの裏面



録音可  
(演奏を録音  
できます。)



録音不可  
(演奏を録音で  
きません。)

### ● データのバックアップ

- ・フロッピーディスクの万一の事故に備えて、大切なデータはバックアップとして予備のディスクに保存しておかれることをおすすめします。

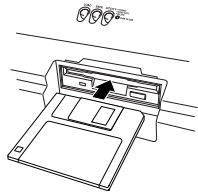
#### メモ

- 市販フロッピーディスクの中には粗悪品もございます。メーカー名をご確認の上、お求めください。

# 同梱のディスクを活用してみましょう

## ソングを聞いてみましょう

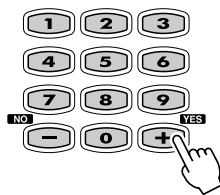
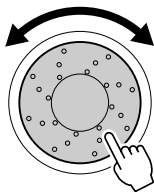
**1** 同梱のデータディスクをディスク挿入口に入れます。



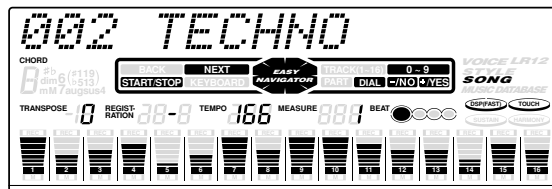
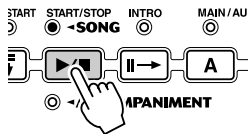
**メモ**  
すでにディスクが挿入されている場合は[ SONG ]ボタンを押してください。

**2** 再生させたい曲(ソング)を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ]ボタン、[ - / NO ]ボタン、ナンバーボタンを使ってください。



**3** スタート/ストップ [ START/STOP ]ボタンを押すと、再生がスタートします。



**4** スタート/ストップ もう1度、[ START/STOP ]ボタンを押すと、再生がストップします。

ディスクソングの再生方法の詳細については「ディスクソングを聞いてみましょう」(70ページ)を参照してください。

## フォーマット(フロッピーディスクの初期化)

フォーマット  
FORMAT

市販のフロッピーディスクをPSR-550で使用できる状態にすることをフォーマットと呼びます。すでにフォーマットされているディスクで、すべてのファイルをまとめて消去したい場合にも便利な機能です。

メモ

フォーマット実行直後、2HDタイプは1Mbyte、2DDタイプは720Kbyteのディスク容量があります。

メモ

ライトプロテクトタブをオン(タブの窓が開いた状態)にしてあるディスク(60ページ)を挿入した場合、またファイルにプロテクトのかかっているディスクを挿入した場合、エラーメッセージ(139ページ)が表示されフォーマットはできません。

!

すでにデータが記録されているフロッピーディスクをフォーマットしないように注意してください。フォーマットを実行するとフロッピーディスクの内容はすべて消えてしまいます。

⊘

フォーマットの実行中は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

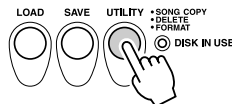
!

PSR-550で読み込めないフォーマットのディスクを挿入すると、未フォーマットディスクが挿入された時と同じ動作をします。大切なデータをフォーマットで消さないように注意してください。

### 1 ディスクをディスク挿入口に入れます。

未フォーマットディスク、およびPSR-550では読み込めないフォーマットのディスクを挿入すると、「Unformatted Disk」と表示されます。この場合は EXIT ボタンを押すと「Format OK?」と表示されますので手順5に進んでください。

### 2 ユーティリティ [UTILITY] ボタンを押します。

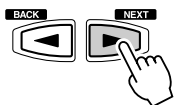


### 3 フォーマット 「Format」を選びます。

ダイアル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

Utility:Format

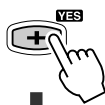
### 4 ネクスト [NEXT] ボタンを押し、フォーマット画面に移ります。



Format OK?

### 5 フォーマットを実行します。

[ + / YES ] ボタンを押してください。  
フォーマットを取り止める場合は [ - / NO ] ボタンを押してください。



Formatting 49%

↓ フォーマットが完了すると...

Completed

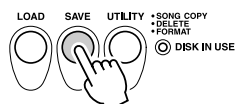
## セーブ(ディスクにデータを保存する)

セーブ  
SAVE

ここでは、本体に録音したユーザースタイル(98ページ)、ユーザーパッド(94ページ)、レジストレーションメモリー(56ページ)をディスクにセーブ(保存)する手順を説明します。

### 1 ディスクをディスク挿入口に入れます。

### 2 セーブ [SAVE] ボタンを押します。



Sv Type:All

メモ

ライトプロテクトタブをオン(タブの窓が開いた状態)にしてあるディスク(60ページ)を挿入した場合、またファイルにプロテクトのかかっているディスクを挿入した場合、エラーメッセージ(139ページ)が表示されセーブはできません。

### 3 ディスクにセーブするデータの種類を選びます。

ダイアル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタンを使ってください。  
データの種類については以下を参照してください。

All	ユーザースタイル(113~115)、ユーザーパッド(バンク41~44)、レジストレーションメモリ(バンク01~32)のデータおよびパネル上のほとんどすべての設定状態を1ファイルとしてセーブします。
Sty + Reg	ユーザースタイル(113~115)とレジストレーションメモリ(バンク01~32)のデータをまとめて1ファイルとしてセーブします。
Style	ユーザースタイル(113~115)のデータをまとめて1ファイルとしてセーブします。
Multi Pad	ユーザーパッド(バンク41~44)のデータをまとめて1ファイルとしてセーブします。
Regist	レジストレーションメモリ(バンク01~32)のデータをまとめて1ファイルとしてセーブします。

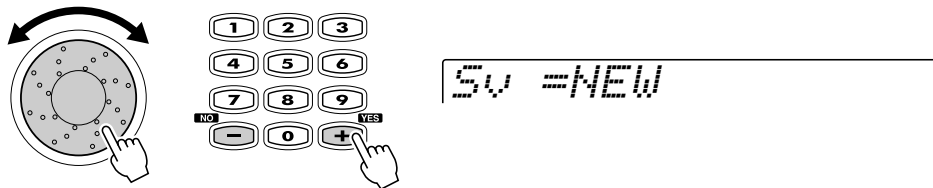
メモ

ユーザースタイル、ユーザーパッド、レジストレーションメモリのデータは、まとめて1ファイルとしてセーブされますが、ロードする際は個別に呼び出すことができます。

### 4 [NEXT] ボタンを押して、ファイル選択画面にします。

### 5 セーブするファイルを選びます。

ダイアル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタンを使ってください。  
新規にファイルを作る場合はNEWを選びます。



### 6 [NEXT] ボタンを押して、ネーム画面に進みます。



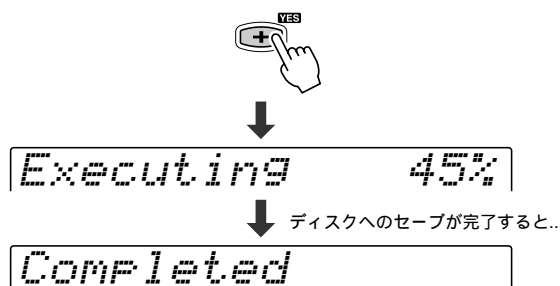
### 7 鍵盤を使ってファイル名をつけます。( 23ページ )

### 8 [NEXT] ボタンを押して、セーブ実行画面に進みます。



### 9 セーブを実行します。

[ + /YES ]ボタンを押してください。セーブを取り止める場合は[ - /NO ]ボタンを押してください。



メモ

すでに存在するファイルを選んだ場合でも、ここでファイル名を変更すれば、別のファイルとしてセーブされることになります。



セーブの実行中は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

メモ

フロッピーディスクの空き容量が足りないと、エラーメッセージ( 139ページ)が表示され、セーブできません。そのフロッピーディスクにセーブされている不要なファイルをデリートする( 69ページ参照)か、新しいフロッピーディスクと交換して、もう一度セーブしてください。

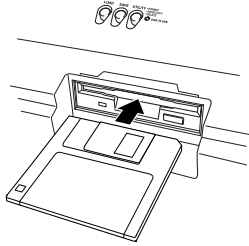
セーブ中に書き込みエラーが起こった場合、エラーメッセージが表示されます。もう一度操作をやり直しても、繰り返しエラーが起こった場合は、フロッピーディスクに問題がある可能性があります。フロッピーディスクを交換してもう一度操作をやり直してください。

# ロード(ユーザーデータを呼び出す)

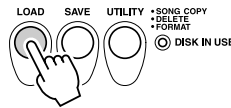
ロード  
LOAD

ここでは、本体からディスクにセーブしたデータを、再び本体へロードする場合を説明します。

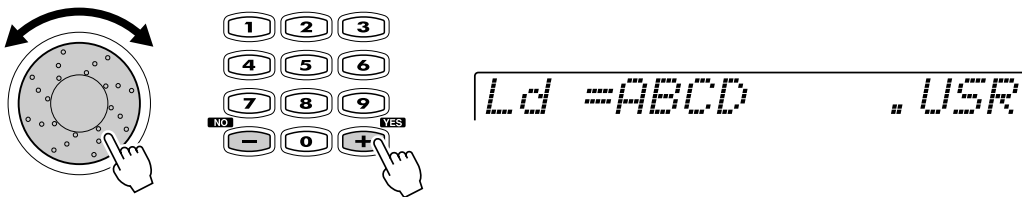
**1** フロッピーディスクをディスク挿入口に入れます。



**2** <sup>ロード</sup> [ LOAD ] ボタンを押します。

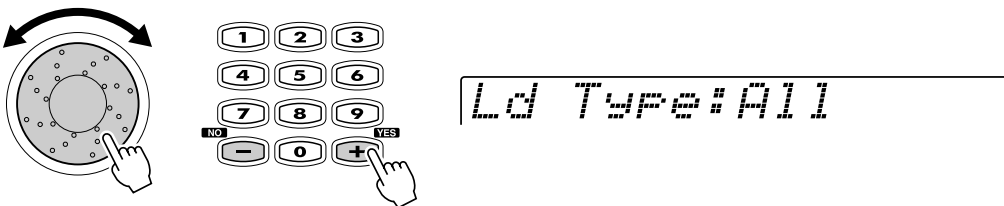


**3** ディスクからロードするファイルを選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。



**4** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押してデータタイプ選択画面にします。

**5** ディスクからロードするデータのタイプを選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。



ロードできる ファイルタイプ	
All	➡ 手順10へ進んでください。
Sty+Reg	
Style	➡ 手順6へ進んでください。
Multi Pad	
Regist	

ここで選んだファイルタイプによって、次の操作が違ってきます。表のとおりに従ってください。



**6** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押します。

*Src=User@BeatPop*

**7** ディスクからロードするデータを選びます。  
ダイアル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

**8** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押して、ロード先選択画面に移ります。

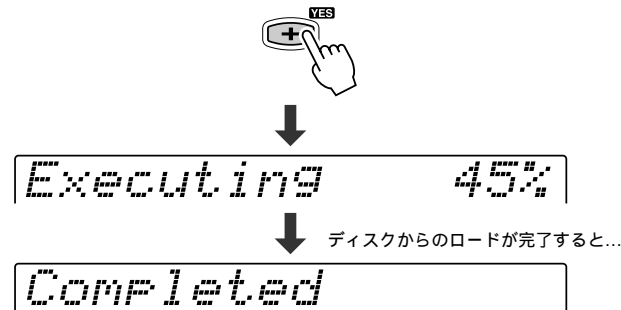
**9** データのロード先を選びます。  
ダイアル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

*Dst=UserStyle1*

**10** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押して、ロード実行画面に移ります。

*Load OK?*

**11** ロードを実行します。  
[ + / YES ] ボタンを押してください。  
ロードを取り止める場合は [ - / NO ] ボタンを押してください。



**!** フロッピーディスクのデータを PSR-550 本体にロードすることによって、本体に記録されていたデータはフロッピーディスクのデータに書き替えられます。大切なデータはロードする前にフロッピーディスクにセーブしておきましょう。

**⊘** ロードの実行中は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

**メモ**  
ロード時に PSR-550 本体 (RAM) の容量を越えた場合や、フロッピーディスクに問題がある場合、また、データが壊れていてロードできない場合などはエラーメッセージ ( 139 ページ ) が表示されます。

## ディスクのソングをコピーする

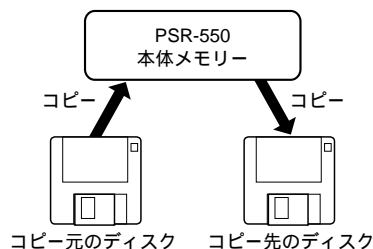
ソングコピー  
SONG COPY

フロッピーディスクのソングファイルを、コピーすることにより、バックアップ(控え)をとります。ソングデータの編集(86~93ページ)をする前にバックアップをとるとよいでしょう。コピーは一度に1ファイルだけできます。

### 別のディスクにコピーする

バックアップ用にもう1枚ディスクを準備してください。

下図のように、コピー元のディスクのファイル内容を本体内部メモリにいったんコピーした後に、コピー先のディスクにコピーします。



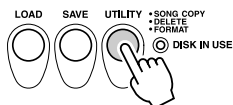
メモ

ライトプロテクトタブをオン(タブの窓が開いた状態)にしてあるディスク(60ページ)をコピー先のディスクとして挿入した場合、またファイルにプロテクトがかかっているディスクを挿入した場合、エラーメッセージ(139ページ)が表示されコピーはできません。

コピー元のディスクで選んだファイルのデータ量が、本体メモリ容量よりも大きい場合、何回かに分けてコピーすることになります。(手順11を参照)

**1** コピー元のディスクをディスク挿入口に入れます。

**2** ユーティリティ  
[UTILITY] ボタンを押します。



**3** ソングコピー  
「SongCopy」を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

Utility# SongCopy

**4** ネクスト  
[NEXT] ボタンを押し、コピー画面に移ります。

**5** アザーエフディー  
「OtherFD (= 別のディスク)」を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

CopyType# OtherFD

**6** ネクスト  
[NEXT] ボタンを押し、ソング選択画面に移ります。

**7** コピー元のファイルを選びます。  
 ダイアル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタンを使ってください。

Src=Song\_01

**8** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ]ボタンを押し、ネーム画面に移ります。

Dst=Song\_01  
 └─ カースル

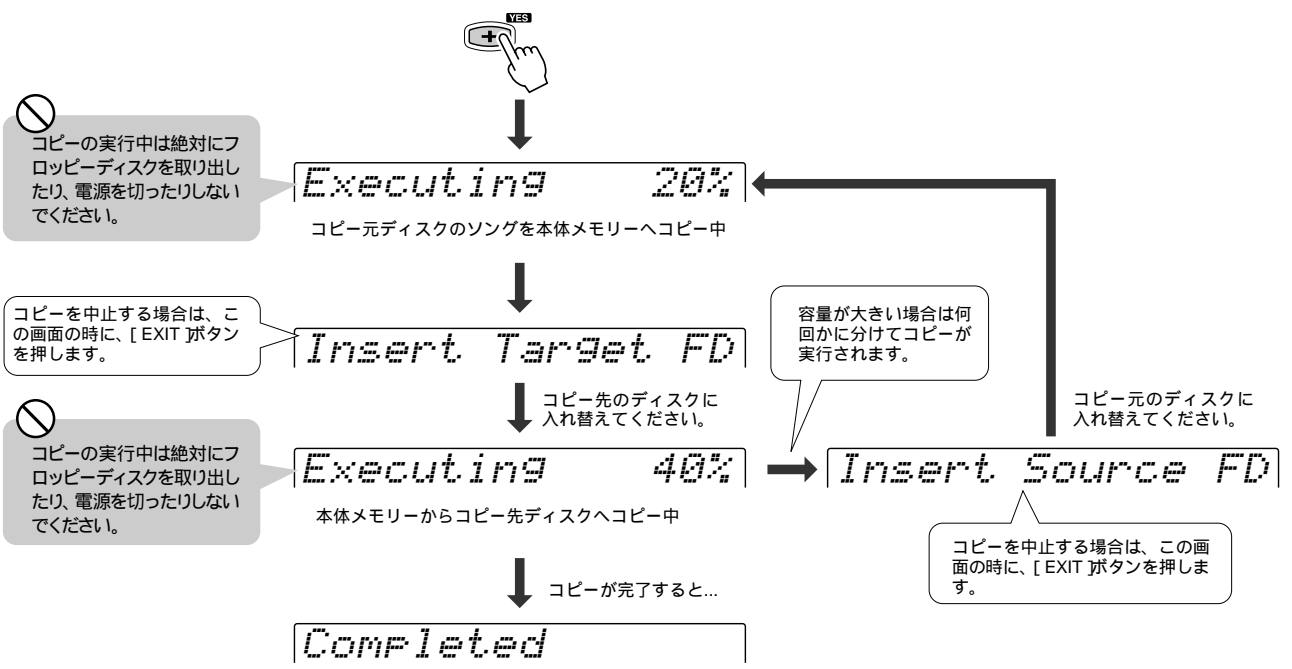
**9** 鍵盤を使ってコピー先のソング名をつけます。( 23ページ )

**10** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ]ボタンを押し、コピー実行画面に移ります。

Copy OK?

**11** コピーを実行します。  
 [ + /YES ]ボタンを押してください。  
 コピーを取り止める場合は [ - /NO ]ボタンを押してください。

**メモ**  
 コピーの手順の中で、関係のないディスクを挿入するとエラーメッセージ( 139ページ)が表示されます。



## 同一ディスク内にコピーする

1~4 「別のディスクにコピーする」と同じ操作です。( 66ページ)

5 セームエフディー  
「SameFD (= 同じディスク) を選びます。  
ダイアル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

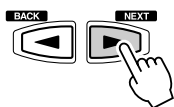
CopyType: Same FD

6 ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押し、ソング選択画面に移ります。

7 コピー元のソングを選びます。  
ダイアル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

Src=Song\_01

8 ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押し、ネーム画面に移ります。



Dst=Song\_01  
カーソル

9 鍵盤を使ってコピー先のソング名をつけます。( 23ページ)

10 ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押し、コピー実行画面に移ります。

Copy OK?

11 コピーを実行します。  
[ + / YES ] ボタンを押してください。  
コピーを取り止める場合は [ - / NO ] ボタンを押してください。



Executing 49%

↓ コピーが完了すると...

Completed



コピーの実行中は絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

# ディスクのファイルを削除(デリート)する

デリート  
DELETE

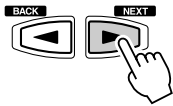
**1** フロッピーディスクをディスク挿入口に入れます。

**2** ユーティリティ  
[ UTILITY ] ボタンを押します。

**3** デリート  
「Delete (= 削除) を選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。



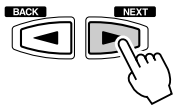
**4** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押し、ファイル選択画面に移ります。



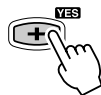
**5** 削除(デリート)したいファイルを選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。



**6** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押し、デリート実行画面に移ります。



**7** デリートを実行します。  
[ + / YES ] ボタンを押してください。  
デリートを取り止める場合は [ - / NO ] ボタンを押してください。



↓ デリートが完了すると...



メモ

ライトプロテクトタブをオン(タブの窓が開いた状態)にしてあるディスクを挿入した場合、またファイルにプロテクトがかっているディスクを挿入した場合、エラーメッセージ(139ページ)が表示されデリートはできません。





デリートの実行中は絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。


# ディスクソングを聞いてみましょう

PSR-550では、ディスクドライブにフロッピーディスクを入れることにより、さまざまな曲(ソング)を再生させることができます。

同梱のデータディスクをはじめ、PSR-550で再生させることのできるディスクは以下のとおりです。各ロゴについての詳細な説明は 11ページをご参照ください。

 GMロゴマークの付いた市販のディスクソフト

 XGロゴマークの付いた市販のディスクソフト

 DOCロゴマークの付いた市販のディスクソフト

ディスクソングを再生する方法(ソングプレイモード)として以下のようなものがあります。

71ページ

- 1曲だけを再生する。
- 1曲だけを繰り返し(リピート)再生する。
- ディスクに入っている曲(ソング)すべてを続けて再生する。
- ディスクに入っている曲(ソング)すべてを続けて繰り返し(リピート)再生する。
- ディスクに入っている曲(ソング)をランダムな順番で続けて再生する。

また他にも以下のような機能があります。

- ソングの特定のトラックを消音(オフ)して再生する。 72ページ
- ソングのテンポを変更する。 38ページ
- ソングだけの音量を変更する。(ソングボリューム) 72ページ
- ソングだけの音程を変える。(ソングトランスポーズ) 75ページ
- ソングの途中から再生をスタートさせる。(ソングスタートメジャー) 73ページ
- ソングの一部を繰り返し再生する。(リピート再生) 74ページ



フロッピーディスクおよびディスクドライブの扱い方について、必ず60ページをお読みください。



市販のディスクには、フリーテンポのソングが入っていることがあります。フリーテンポとは、元のテンポに関係なく一定のテンポが設定されているミュージックデータです。このデータをPSR-550で再生した場合、テンポ表示は「...」となりビートランプは点滅しません。また、小節番号は実際の小節番号とは一致せず、単に曲の進行を示す目安となります。

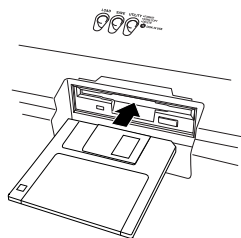
## ディスクソングを再生する

ソング  
SONG

1

ソングデータの入っているディスクをディスクドライブに挿入します。

自動的にソングモードになります。



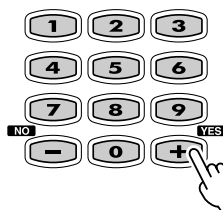
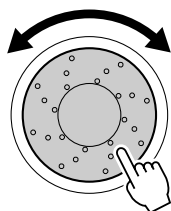
すでにディスクが挿入されている場合でソングモードでない場合は、[SONG]ボタンを押してください。

ソングデータの入っていないディスクをディスクドライブに入れた場合、自動的にソングモードにはなりません。

2

再生させたい曲(ソング)を選びます。

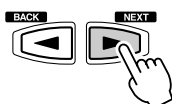
ダイヤル、[+/YES]ボタン、[-/NO]ボタン、ナンバーボタンを使ってください。



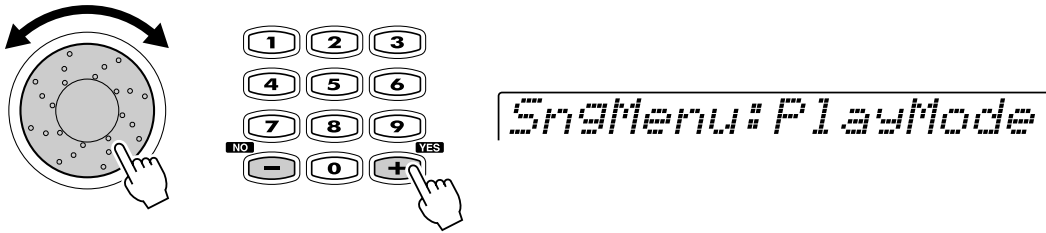
002 TECHNO

3

ネクスト [NEXT] ボタンを押して、ソングメニュー画面にします。



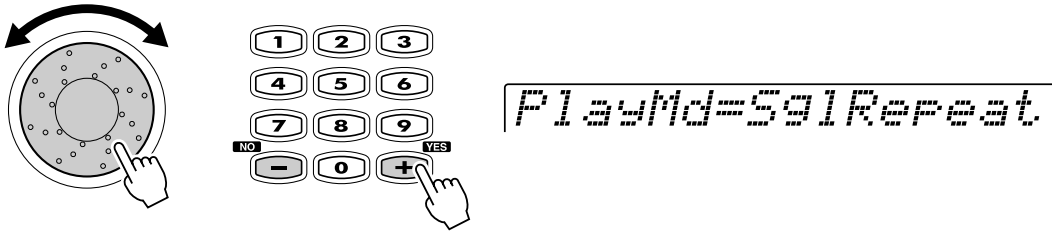
4 メニュー「PlayMode」を選びます。



5 <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押してソングプレイモード画面にします。

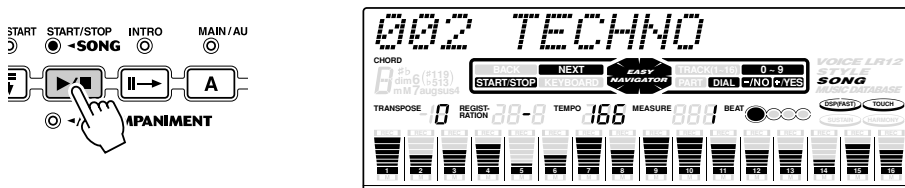


6 再生方法 (プレイモード) を選びます。



- Single( シングル) ..... 1曲だけを再生する。
- SglRepeat( シングルリピート) ..... 1曲だけを繰り返し(リピート)再生する。
- All( オール) ..... ディスクに入っている曲(ソング)すべてを続けて再生する。
- All Repeat( オールリピート) ..... ディスクに入っている曲(ソング)すべてを続けて繰り返し(リピート)再生する。
- Random( ランダム) ..... ディスクに入っている曲(ソング)をランダムな順番で続けて再生します。

7 <sup>スタート/ストップ</sup> [START/STOP] ボタンを押すと、再生がスタートします。



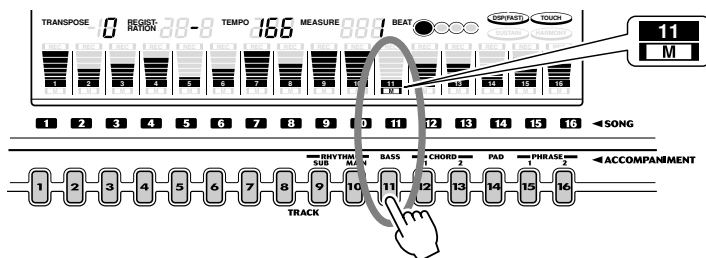
8 <sup>スタート/ストップ</sup> もう1度、[START/STOP] ボタンを押すと、再生がストップします。

## ソングの特定のトラックを消音(オフ)して再生する

トラック  
TRACK

**1** スタート/ストップ  
[ START/STOP ] ボタンを押して、ソング再生をスタートさせます。

**2** 音を消したいトラックのボタンを押します。  
[ M ] アイコンが表示され、そのトラックの再生音が消えます。



もう一度同じトラックボタンを押すと、再生音が鳴ります。

**3** スタート/ストップ  
[ START/STOP ] ボタンを押して、再生をストップさせます。

## ソングだけの音量を変える

ソングボリューム  
SONG VOLUME

**1** スタート/ストップ  
[ START/STOP ] ボタンを押して、ソング再生をスタートさせます。

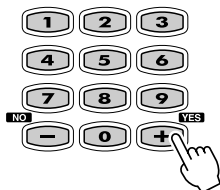
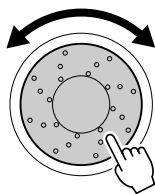
**2** アкомпニメント/ソングボリューム  
[ ACMP/SONG VOLUME ] ボタンを押します。



メモ

この操作で、鍵盤演奏の音量が変わることはありません。

**3** ソングボリュームを0～127の範囲で変更します。  
ダイヤル、[ +/YES ] ボタン、[ -/NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。



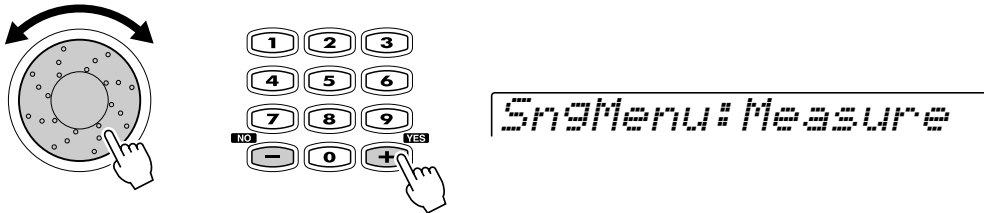
**4** スタート/ストップ  
[ START/STOP ] ボタンを押して、再生をストップさせます。



## ソングの途中から再生する

スタートメジャー  
Start Measure

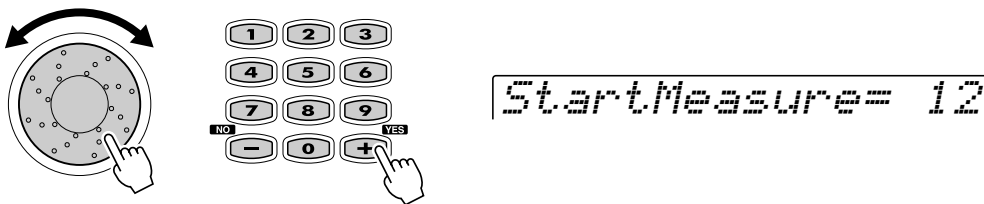
- 1 <sup>ソング</sup> [ SONG ] ボタンを押します。
- 2 <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押してソングメニュー画面に移ります。
- 3 <sup>メジャー</sup> 「Measure ( = 小節 )」を選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。



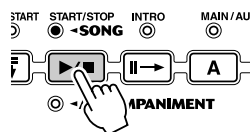
- 4 <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押してソングスタートメジャー画面に移ります。



- 5 再生をスタートさせたい小節ナンバーを設定します。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。



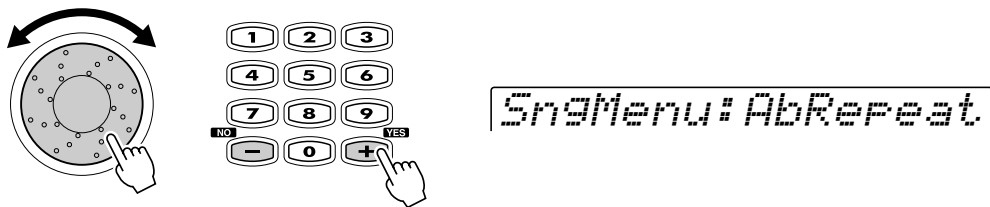
- 6 <sup>スタート/ストップ</sup> [ START/STOP ] ボタンを押して、指定した小節から再生をスタートさせます。



- 7 <sup>スタート/ストップ</sup> [ START/STOP ] ボタンを押して、再生をストップさせます。

# ソングの一部を繰り返し再生する(リピート再生) リピート A-B Repeat

- 1 ソング [ SONG ] ボタンを押します。
- 2 ネクスト [ NEXT ] ボタンを押してソングメニュー画面に移ります。
- 3 ABリピート 「AbRepeat」を選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。



- 4 ネクスト [ NEXT ] ボタンを押してリピート画面に移ります。



- 5 スタート/ストップ [ START/STOP ] ボタンを押して、再生をスタートさせます。

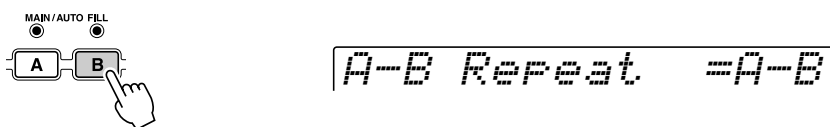
- 6 メインA リピートの開始位置( A点 )にしたいタイミングにきたら[ MAIN A ] ボタンまたは [ + / YES ] ボタンを押します。



メモ

Aだけをマークした場合は、ソング終了位置で自動的にBがマークされ、Aからソングの最後までを繰り返し演奏します。

- 7 メインB リピートの終了位置( B点 )にしたいタイミングにきたら[ MAIN B ] ボタンまたは [ + / YES ] ボタンを押します。



メモ

別のソングを選択すると、リピート再生の設定は自動的にキャンセルされます。

これで繰り返し(リピート)再生が設定されました。  
これ以降は、繰り返し(リピート)再生を続けます。

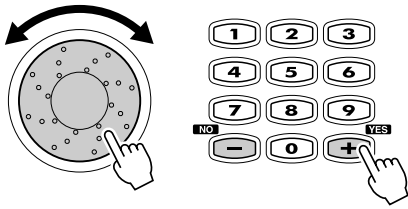
- 8 メインA もう1度 MAIN A ボタンまたは [ - / NO ] ボタンを押すと、リピート設定が解除されます。

- 9 スタート/ストップ [ START/STOP ] ボタンを押して、再生をストップさせます。

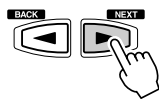
# ソングだけの音程を変える

ソングトランスポーズ  
Song Transpose

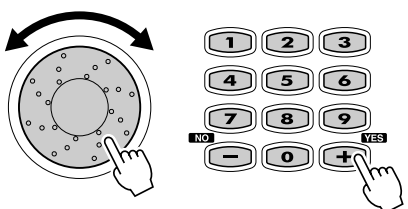
- 1 <sup>ソング</sup> [ SONG ] ボタンを押します。
- 2 <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押してソングメニュー画面に移ります。
- 3 <sup>ソングトランスポーズ</sup> メニュー「S.Trans」を選びます。  
ダイヤル、[ +/YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタンを使ってください。
- 4 <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押してソングトランスポーズ画面に移ります。
- 5 音程を - 12 ~ + 12 の範囲で変更します。  
ダイヤル、[ +/YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。
- 6 <sup>スタート/ストップ</sup> [ START/STOP ] ボタンを押して、再生をスタートさせます。
- 7 <sup>スタート/ストップ</sup> [ START/STOP ] ボタンを押して、再生をストップさせます。



SngMenu: S. Trans



SongTranspose= 0



SongTranspose= 4

メモ

この操作で、鍵盤演奏の音程が変わることはありません。  
トランスポーズ( 32ページ)の設定はPSR-550全体にかかるため、その設定値を変更すると、ソングトランスポーズの設定値も同じ変化量だけ同時に変更されます。  
ユーザーソングの録音モードに入ると、ソングトランスポーズの設定値は自動的に「0」になり、変更できなくなります。

メモ

[ - /NO ] ボタンを押しながらナンバーボタンを押すと、マイナスの値を設定することができます。

メモ

再生させながら、手順 1 ~ 5 の操作をすることも可能です。

# 各パートの設定をしましょう

PSR-550では、手弾きの鍵盤演奏の他にも自動伴奏やソングなど多くのパートが演奏をします。

スタイルモードの場合

	パート名	
鍵盤演奏	ボイスR1	VOICE R1
	ボイスR2	VOICE R2
	ボイスL	VOICE L
自動伴奏	リズム サブ	RHYTHM SUB
	リズム メイン	RHYTHM MAIN
	ベース	BASS
	コード1	CHORD1
	コード2	CHORD2
	パッド	PAD
	フレーズ1	PHRASE1
	フレーズ2	PHRASE2

ソングモードの場合

	パート名	
鍵盤演奏	ボイスR1	VOICE R1
	ボイスR2	VOICE R2
	ボイスL	VOICE L
ソング	トラック1	TRACK1
	トラック2	TRACK2
	トラック3	TRACK3
	トラック4	TRACK4
	.	.
	.	.
	トラック15	TRACK15
	トラック16	TRACK16

これらの各パートについて、

ボイスチェンジ機能で各パートのボイス(音色)を変更できます。

77ページ

ミキサー機能で以下のようなパラメーター設定ができます。

78ページ

- ・ボリューム
- ・オクターブ
- ・パン(ステレオでの音の定位)
- ・リバーブデプス(リバーブ効果の深さ)
- ・コーラスデプス(コーラス効果の深さ)
- ・DSPデプス(DSP効果の深さ)

各パートで設定できるパラメーターをまとめると以下のようになります。

パラメーター一覧

パラメーター	ボイス R1, R2, L	伴奏 スタイル	ソング	設定値の範囲	設定する 機能名
ボイスナンバー				ボイスリスト参照(125ページ)	ボイスチェンジ
ボリューム				0 ~ 127	ミキサー
オクターブ				-2 ~ 2	ミキサー
パン				-64 ~ 63	ミキサー
リバーブデプス(深さ)				0 ~ 127	ミキサー
コーラスデプス(深さ)				0 ~ 127	ミキサー
DSPデプス(深さ)				0 ~ 127	ミキサー

## メモ

## 鍵盤演奏(ボイスR1, R2, L)

DSPタイプにインサージョンエフェクト(52ページ)が選ばれている場合、DSP効果はボイスR1にだけかかりますので、ボイスR2/LのDSPデプスは変更できません。またインサージョンエフェクトタイプの中にはボイスR1でもデプスを変更できない場合があります。

電源を切ったり、パート設定の終了後にボイスR1で別のパネルボイスを選んだり、レジストレーションメモリーを呼び出したりすると、鍵盤演奏のパートの設定は失われます。パート設定を保存しておきたい場合レジストレーションメモリー(56ページ)に記憶しておきましょう。

## ソング

パート設定したいソングは各画面に入る前に選んでください。

電源を切ったり、パート設定の終了後に別のソングを選んだりスタイルモードに移ると、ソングのパート設定は失われます。ディスクソングのデータを書きかえたい場合は、録音モードに入ってエディットしてください。(80ページ)

## 自動伴奏スタイル

RHYTHM MAIN(リズムメイン)トラックではドラムキット(33ページ)以外のボイスは選べません。

RHYTHM SUB(リズムサブ)トラックではすべてのボイスを選べますが、自動伴奏演奏時にコード変換されません。

パート設定したいスタイルは各画面に入る前に選んでください。

自動伴奏を演奏しながらパート設定することもできます。

スタイルのパート設定は、すべてのセクションに共通になります。

電源を切ったり、パート設定の終了後に別のスタイルを選んだり、レジストレーションメモリーを呼び出したりすると、スタイルのパート設定は失われます。パートの設定を保存しておきたい場合はレジストレーションメモリー(56ページ)に記憶しておきましょう。また、設定した内容をユーザースタイルのデータとして保存(録音)しておくこともできます。(98ページ)

## 各パートのボイスを変更する

ボイスチェンジ  
VOICE CHANGE

鍵盤演奏で使うボイス(R1, R2, L)だけでなく、自動伴奏やソングの各トラックのボイスを変更することができます。

1

ボイスチェンジ

[ VOICE CHANGE ] ボタンを押してランプを点灯させます。



2

ボイス変更したいパートを選びます。

以下のとおり、ボタンを押して選んでください。

鍵盤演奏 ..... PART ON/OFF [ VOICE R1 ] [ VOICE R2 ] [ VOICE L ボタン

自動伴奏トラック ..... [ TRACK9 ] ~ [ TRACK16 ] ボタン(スタイルモードの場合)

ソングトラック ..... [ TRACK1 ] ~ [ TRACK16 ] ボタン(ソングモードの場合)

3

ボイスを変更します。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。

パネル上のボイスリストや、巻末のボイスリスト(125ページ)を参考にしてください。

*Rhythm=220 StrndKit1*

4

必要に応じて2~3の操作をくり返します。

5

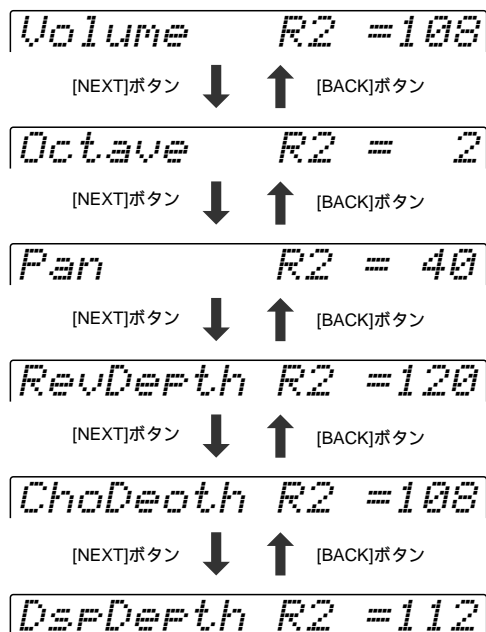
エグジット

[ EXIT ] ボタンを押して、ボイスチェンジ画面を抜けます。



3

ネクスト [NEXT] [BACK] ボタンを押して、調整したいパラメーターを選びます。



メモ

自動伴奏トラックのオクターブ設定は変更できません。

メモ

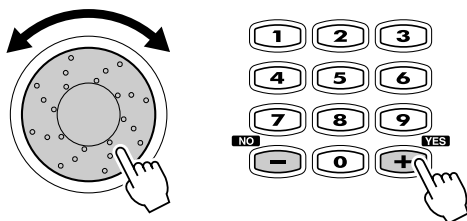
オクターブとパンを設定する場合、[- /NO]ボタンを押しながらナンバーボタンを押すと、マイナスの値を設定できます。

手順2と3の操作は逆でもかまいません。パラメーターを先に選んでからパートを選ぶこともできます。手順2のイラストは、音量(Volume=ボリューム)を例にとったものですが、その他のパラメーター画面でもパートを選ぶことができます。

4

音量やパラメーターの調整をします。

ダイヤル、[+ /YES] ボタン、[- /NO] ボタンを使ってください。



5

必要に応じて2~4の操作をくり返します。

6

エグジット [EXIT] ボタンを押して、ミキサー画面を抜けます。

# 演奏を録音しましょう(ソング録音)

レコード  
RECORD

ユーザーソング( User Song )として、フロッピーディスクに自分の演奏を録音することができます。

ユーザーソングは16トラックに、鍵盤演奏( R1, R2, L )だけでなく、自動伴奏の演奏の設定も録音できます。

メモ

ユーザーソングは、フロッピーディスクに録音します。フロッピーディスクが挿入されていない場合は録音できません。

PSR-550の録音方法には、「クイック録音」と「マルチトラック録音」の2種類があります。また、録音したソングのデータを後から編集する機能もあります。

## クイック録音( Quick ) 82ページ

細かい設定をすることなく、簡単に録音する方法です。

## マルチトラック録音( Multi ) 84ページ

トラックごとに録音パートを設定してから録音する方法です。

また、一度録音したソングを部分的に録音し直す方法もあります。

パンチイン/アウト ..... パンチインに指定した小節 ~ パンチアウトに指定した小節までの録音をやりなおします。 86ページ

スタートメジャー ..... 録音をスタートする小節(メジャー)を設定します。 86ページ

## 編集( エディット ) Edit ) 88ページ

録音したソングのデータを後から編集する機能です。以下の4つの機能があります。

クオンタイズ ..... 録音したノートデータ(音符)のタイミングを揃えます。 88ページ

セットアップデータ ..... ノートデータ(音符)以外のデータを編集します。 90ページ

ネーム ..... 録音したソングに名前(12文字以内)をつけます。 92ページ

クリア ..... ソングの一部または全部をクリア(消去)します。 93ページ

録音したユーザーソングは内蔵のデモソングやディスクソングと同じように鳴らすことができます。

## ユーザーソングに録音できる演奏データ

- ・ テンポ 38ページ
- ・ 拍子 18ページ
- ・ 自動伴奏スタイルナンバー 34ページ
- ・ 自動伴奏セクションの変更、およびそのタイミング 36ページ
- ・ 自動伴奏コードの変更、およびそのタイミング 35ページ
- ・ 自動伴奏ボリューム 39ページ
  
- ・ ノートオン/オフ( 押鍵/離鍵 ) 109ページ
- ・ ベロシティ( 押鍵の強弱 ) 109ページ
- ・ ピッチバンド操作、およびピッチバンドレンジ 32, 124ページ
- ・ フットスイッチ操作( サステイン、ソステヌート、ソフト ) 123ページ
- ・ ボイスチェンジの設定 77ページ
- ・ ミキサーの設定 78ページ
- ・ リバーブタイプ、および設定 48ページ
- ・ コーラスタイプ、および設定 50ページ
- ・ DSP ( FAST/SLOW含む ) オン/オフ、およびタイプ 51ページ
- ・ ハーモニー/エコーのオン/オフ、およびタイプ 52ページ
  
- ・ スケールチューニング 121ページ
- ・ サステインオン/オフ 32ページ

メモ

PSR-550で録音したソングは、SMF(スタンダードMIDIファイルフォーマット0)になります。SMFについては111ページをご参照ください。

メモ

ノートオン/オフや、ベロシティを録音できるということは、鍵盤演奏はもちろん、フォルテやピアノ、クレッシェンドやデクレッシェンドなど細やかな演奏表現を、そのまま録音できるということです。

ノートオンは「鍵盤を押す」、ノートオフは「鍵盤を離す」、ベロシティは「鍵盤を押す強弱」というMIDIデータ(演奏情報)です。(109ページ)

ソングメモリーの合計の容量は、2DDディスク = 約65,000音、2HDディスク = 約130,000音です。



## ユーザーソングのトラック構成

ユーザーソングに録音できるトラックは以下のような構成になっています。

トラック	設定できるパート/トラック	初期設定パート
1	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	VOICE R1
2	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	VOICE R2
3	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	VOICE L
4	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	VOICE R1
5	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	VOICE R1
6	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	VOICE R1
7	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	VOICE R1
8	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	VOICE R1
9	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	自動伴奏(ACCOMPANIMENT) RHYTHM SUB
10	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	自動伴奏(ACCOMPANIMENT) RHYTHM MAIN
11	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	自動伴奏(ACCOMPANIMENT) BASS
12	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	自動伴奏(ACCOMPANIMENT) CHORD1
13	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	自動伴奏(ACCOMPANIMENT) CHORD2
14	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	自動伴奏(ACCOMPANIMENT) PAD
15	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	自動伴奏(ACCOMPANIMENT) PHRASE1
16	VOICE R1, R2, L, 自動伴奏トラック	自動伴奏(ACCOMPANIMENT) PHRASE2

マルチトラック録音は、上記のトラック構成を設定してから録音する方式です。

同時に複数トラックの録音が可能です。

また、一度録音したデータで録音し直したり、録音していないトラックに追加録音することができます。

クイック録音は、上記のトラック構成を気にすることなく簡単に録音する方式です。以下のルールで録音されます。

- ・ 録音方法が「Melody(メロディ)」の場合  
トラック1～3に、鍵盤演奏(VOICE R1, R2, L)が録音されます。
- ・ 録音方法が「Acmp(自動伴奏)」の場合  
トラック9～16に、自動伴奏の演奏が録音されます。
- ・ 録音方法が「Mel + Acmp(メロディ+自動伴奏)」の場合  
トラック1～2に鍵盤演奏(VOICE R1, R2)が、トラック9～16に自動伴奏の演奏が録音されます。

クイック録音、マルチトラック録音は録音方法は違いますが、録音されるデータフォーマットは同じです。したがって、クイック録音で録音したユーザーソングを後で録音し直したい場合にマルチトラック録音を使うこともできます。

## メモ

録音のときに知っておくと便利なポイントや注意点を説明します。

メトロノームの設定(120ページ)をオンしておけば、録音待機状態や録音中にメトロノーム音が鳴ります。自動伴奏を使わない録音をする場合は便利です。

録音中にレジストレーションメモリー(56ページ)を使えば、ボイスなどいろいろな設定をワンタッチで呼び出せるので、便利です。なお、録音モードに入るとレジストレーションメモリーのフリーズ設定が自動的にオンになります。(オフにできません。)

録音モードに入るとシンクロスストップ(43ページ)は自動的にオフになり、使えません。

すでに録音済みのトラックを録音する場合、録音をスタートすると、そのトラックに録音されていたデータは、新しいデータに書き変わります。

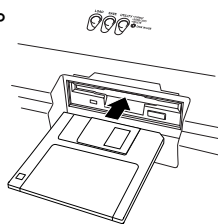
別売のディスクソフトでライトプロテクトのかかっていないソングファイルを選んで、録音(エディット)することもできます。ソングファイルがPSR-550ユーザーソング用フォーマットと違う場合、ソングファイルを選んだ時に、データ変換をするかどうかの確認メッセージ「Convert OK?」が操作画面に表示されます。この時[+YES]ボタンを押すと、選ばれたソングファイルをPSR-550ユーザーソング用のフォーマットに変換する作業が始まります。データ変換終了後、録音待機状態になり、録音できるようになります。

録音途中にディスク容量がいっぱいになると、録音は自動的にストップします。

録音中に電源を切った場合、録音中に電源アダプターがコンセントから外れた場合、ソングデータが失われますのでご注意ください。

## クイック録音

**1** 空のフロッピーディスクをディスク挿入口に入れます。

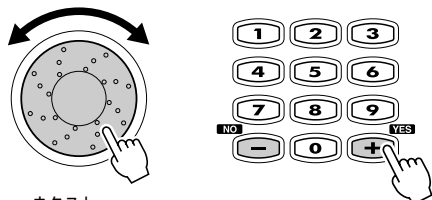


**2** <sup>レコード</sup> [RECORD] ボタンを押して、録音モードに入ります。



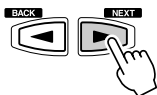
**3** <sup>ソング</sup> 「Song」を選びます。

ダイヤル、[ +/YES ] ボタン、[ -/NO ] ボタンを使ってください。



RecMenu: Song

**4** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押します。

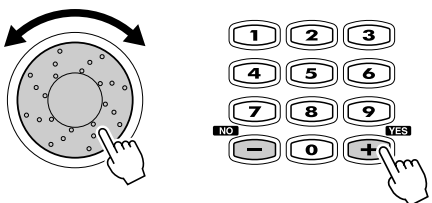


001 New Song

**5** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押して、録音方法選択画面にします。

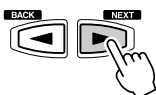
**6** <sup>クイック録音</sup> 「Quick Rec」を選びます。

ダイヤル、[ +/YES ] ボタン、[ -/NO ] ボタンを使ってください。



SongRec: QuickRec

**7** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押します。



Rec Tr =Melody

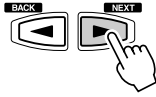
**8** 演奏方法を選びます。

ダイヤル、[ +/YES ] ボタン、[ -/NO ] ボタンを使ってください。

- Melody ..... 自動伴奏を使わずに、メロディ演奏(ボイスR1/R2/L)を録音します。
- Acmp ..... 自動伴奏だけを録音します。この方法を選ぶと自動的に自動伴奏オンになります。
- Mel + Acmp ..... 自動伴奏を使ったメロディ演奏(ボイスR1/R2)を録音します。この方法を選ぶと自動的に自動伴奏オンになります。

## 9 ネクスト [NEXT] ボタンを押し、録音待機画面に移ります。

ビートランプが設定中のテンポで点滅し、録音待機状態(シンクロ待機状態)になります。



Song Rec Ready

## 10 演奏しましょう。( = 録音スタート)

手順5で「Melody」、または「Mel + Acmp」を選んだ場合  
鍵盤を弾くと、録音が始まります。

手順5で「Acmp」を選んだ場合  
スプリットポイントより左側の自動伴奏コード鍵域でコードを押すと、自動伴奏と録音が同時にスタートします。

[START/STOP] ボタンで録音をスタートすることもできます。

メモ

録音が始まると、自動伴奏のオン/オフの切り替えはできません。

Song Recording

## 11 録音をストップします。

手順5で「Melody」を選んだ場合  
[START/STOP] ボタンを押してください。

手順5で「Acmp」、または「Mel + Acmp」を選んだ場合  
[START/STOP] ボタンを押してください。

また、エンディングを再生して自動伴奏を終了させると録音もストップします。

SV?: SONG\_001.MID

## 12 演奏をディスクにセーブ(保存)するかどうかを選びます。

録音しなおしたい場合

[-/NO] ボタンを押してください。トラック選択画面に戻りますので、手順8から、やりなおしてください。

ディスクにセーブ(保存)したい場合

[+/YES] ボタンを押してください。



Executing 72%

セーブが完了すると...

Rec Tr =Melody



データのセーブ実行中は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

## 13 録音モードを抜けます。

[RECORD] ボタンを押してください。



**1~3** 「クイック録音」と同じ手順です。( 82ページ)

**4** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押して、ソング選択画面にします。

001 New Song

**5** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押して、録音方法選択画面にします。

**6** <sup>マルチトラック録音</sup> 「MultiRec」を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

SongRec: MultiRec

**7** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを3回押し、パート設定画面にします。

RecPart T01 =R1

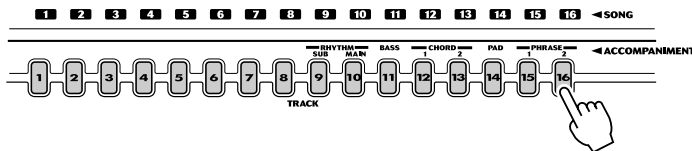
メモ

Punch In/Out (パンチイン/アウト)、およびスタートメジャーについては86ページを参照してください。

**8** 各トラックに録音設定をします。

1) トラックを選びます。

[ TRACK1 ]~[ TRACK16 ]のいずれかのボタンを押してください。



メモ

トラックの構成については、81ページを参照してください。

自動伴奏を録音したい場合は [ ACMP ] ボタンをオンにしてください。

複数のトラックに同じパートを設定できません。

2) そのトラックに割り当てるパートを設定します。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。



[ NEXT ] ボタン ↓ ↑ [ BACK ] ボタン

3) そのトラックに録音する場合は「Rec」に設定します。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。



1)~3) の操作をくり返して各トラックに必要な設定をしてください。

9

ネクスト

[ NEXT ] ボタンを押し、リハーサル画面に移ります。

この画面のときに、ボイスやスタイルなどの設定ができます。  
設定終了後に [ EXIT ] ボタンを押すと、この画面に戻ります。



10

ネクスト

[ NEXT ] ボタンを押し、録音待機画面に移ります。

ビートランプが設定中のテンポで点滅し、録音待機状態(シンクロ待機状態)になります。




11

演奏しましょう。( = 録音スタート )

手順7~9で自動伴奏トラックを録音に設定しなかった場合、鍵盤を弾くと録音がスタートします。

手順7~9で自動伴奏トラックも録音に設定した場合は、スプリットポイントより左側の自動伴奏コード鍵域でコードを押すと、自動伴奏と録音が同時にスタートします。

[ START/STOP ] ボタンで録音をスタートすることもできます。

メモ

録音がスタートすると、自動伴奏のオン/オフの切り替えはできません。

12

録音をストップします。

手順7~9で自動伴奏トラックを録音に設定しなかった場合は、[ START/STOP ] ボタンを押してください。

手順7~9で自動伴奏トラックも録音に設定した場合は、[ START/STOP ] ボタン、または [ ENDING ] ボタンを押してください。



13

演奏をディスクにセーブ(保存)します。

録音しなおしたい場合は、[ - / NO ] ボタンを押してください。パート設定画面に戻りますので、手順8から、やりなおしてください。

ディスクにセーブ(保存)したい場合は、[ + / YES ] ボタンを押してください。



データのセーブ実行中は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。




↓ セーブが完了すると...



14

レコード

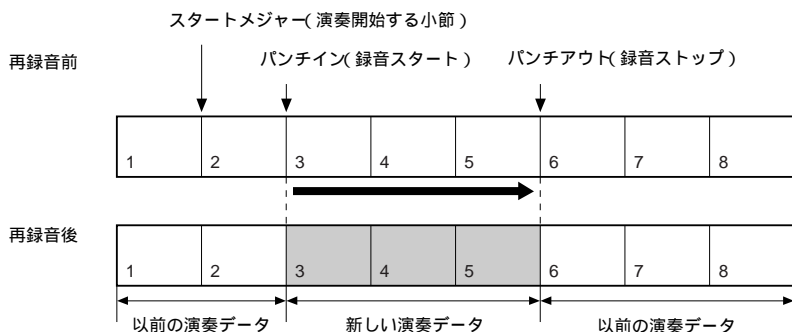
[ RECORD ] ボタンを押して録音モードを抜けます。


## 部分的に録音をやり直す

パンチインアウト 録音スタート小節  
Punch In/Out / Rec Start

一度録音した曲(ソング)を部分的に録音し直す方法を説明します。

たとえば、8小節のソングの中で3小節~5小節の間を録音し直したい場合は以下ようになります。



- 1 フロッピーディスクをディスク挿入口に入れます。
- 2 <sup>レコード</sup> [RECORD] ボタンを押して、録音モードに入ります。  

- 3 <sup>ソング</sup> 「Song」を選びます。  
 ダイヤル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタンを使ってください。  

- 4 <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押して、ソング選択画面にします。  

- 5 録音をやりなおしたいソングを選びます。  
 ダイヤル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタンを使ってください。  

- 6 <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押して、録音方法選択画面にします。  

- 7 <sup>マルチトラック録音</sup> 「MultiRec」を選びます。  
 ダイヤル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタンを使ってください。

**8** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押し、パンチイン/アウト設定画面に移ります。

**9** <sup>オン</sup> 「On」を選びます。

ダイヤル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタンを使ってください。

*Punch In/Out=On*

**10** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押し、パンチインの小節を設定する画面にします。

**11** パンチインの小節を設定します。

ダイヤル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。

*Punch In = 3*

**12** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押し、パンチアウトの小節を設定する画面にします。

**13** パンチアウトの小節を設定します。

ダイヤル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。

*Punch Out = 5*

メモ

パンチアウトの小節ナンバーは、パンチインの小節ナンバーより小さく設定できません。

**14** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押し、スタートメジャー設定画面にします。

**15** スタートメジャー(演奏をスタートする小節)を設定します。

ダイヤル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタン、ナンバーボタンを使ってください。

*RecStart Mes= 2*

メモ

自動伴奏トラックはパンチイン/アウト録音ができません。

録音中、[ TRACK ] ボタンを押して、他の録音済みのトラックの再生をオン/オフすることができます。

**16** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押し、パート設定画面に移ります。

**17** 「マルチトラック録音( 84 ページ )の手順7以降の操作をしてください。

## 録音データのタイミングのばらつきを整える

たとえば、以下のような4拍子のフレーズを録音したとします。



演奏しているときは、正確に弾いているつもりでも、タイミングが微妙に遅れたり早かったりする場合もあります。クオンタイズはそういった微妙な「ずれ」を補正してデータを書き直す機能です。

**1~4** 「部分的に録音をやり直す」( 86ページ)と同じです。

**5** クオンタイズをかけたいソングを選びます。  
ダイヤル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタンを使ってください。

002 SONG\_001.MID

**6** ネクスト [ NEXT ]ボタンを押して、録音方法選択画面にします。

**7** エディット 「Edit (= 編集)」を選びます。

SongRec:Edit

**8** ネクスト [ NEXT ]ボタンを押して、エディットメニュー画面にします。

**9** クオンタイズ 「Quantize」を選びます。  
ダイヤル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタンを使ってください。

SngEdit:Quantize

**10** ネクスト [ NEXT ]ボタンを押して、トラック選択画面にします。

**11** クオンタイズをかけたいトラックを選びます。  
ダイヤル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタンを使ってください。

QuantizTrack=T05



12

ネクスト

[ NEXT ] ボタンを押します。

```
QuantizeSize=1/4
```

13

クオンタイズのサイズ(分解能)を選びます。

ダイアル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

クオンタイズサイズはそのトラックで使用されている最小の音符に合わせて設定してください。たとえば、4分音符と8分音符が録音されているデータは、クオンタイズサイズ「1/8」でクオンタイズしてください。これを「1/4」でクオンタイズすると8分音符は、4分音符上に移動してしまいます。

クオンタイズサイズ一覧

サイズ	音 符
1/4	4分音符
1/6	3連4分音符
1/8	8分音符
1/12	3連8分音符
1/16	16分音符
1/24	3連16分音符
1/32	32分音符

クオンタイズする前の音符の状態



クオンタイズ値「8」でクオンタイズした後の音符の状態



14

ネクスト

[ NEXT ] ボタンを押して、クオンタイズ実行画面に移ります。

```
Quantize OK?
```

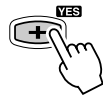
メモ

クオンタイズを実行すると、データは元に戻せません。

15

[ + / YES ] ボタンを押してクオンタイズを実行します。

クオンタイズを取り止める場合は [ - / NO ] ボタンを押してください。



```
Executing 84%
```

クオンタイズが完了すると...

```
Completed
```



クオンタイズ実行中は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

16

レコード

[ RECORD ] ボタンを押して録音モードを抜けます。

## 録音したソングのセットアップデータを書き替える セットアップデータ Setup Data

録音したソングデータの各トラックでのセットアップデータ(ボイスデータ)を変更することができます。変更できるパラメーターは以下のとおりです。

- ボイス ..... 各トラックのボイス(音色)を変更します。
- ボリューム ..... 各トラックのボリューム(音量)を変更し、トラック間のバランスを調整します。
- オクターブ ..... 各トラックのノートデータのオクターブを変更します。
- パン ..... 各トラックのパン(音の定位)を変更します。
- リバーブデプス ..... リバーブ効果の深さ(デプス)を変更します。
- コーラスデプス ..... コーラス効果の深さ(デプス)を変更します。
- DSPデプス ..... DSP効果の深さ(デプス)を変更します。

メモ

セットアップデータの設定は、1トラックにつき1パラメーターだけ記録できます。(曲途中のデータは失われます。)

**1-4** 「部分的に録音をやり直す」(86ページ)と同じです。

**5** セットアップデータを変更したいソングを選びます。  
ダイアル、[ + / YES ]ボタン、[ - / NO ]ボタンを使ってください。

002 UserSong1

**6** ネクスト [ NEXT ]ボタンを押し、録音方法選択画面に移ります。

**7** エディット 「Edit (= 編集)」を選びます。

SongRec#Edit

**8** ネクスト [ NEXT ]ボタンを押して、エディットメニュー画面にします。

**9** セットアップデータ 「Setup Dt」を選びます。  
ダイアル、[ + / YES ]ボタン、[ - / NO ]ボタンを使ってください。

SngEdit#Setup Dt

**10** ネクスト [ NEXT ]ボタンを押して、セットアップ画面にします。

## 11

セットアップデータを編集します。

[NEXT] ボタン、[BACK] ボタンを押して設定したいパラメーターの画面を選んでから、ダイヤル、[+]/YES ボタン、[-]/NO ボタンを使って値を設定してください。



## メモ

オクターブとパンを設定する場合、[-/NO] ボタンを押しながらナンバーボタンを押すと、マイナスの値を設定できます。

## 12

ネクスト

[NEXT] ボタンを押して、データ保存画面に移ります。

Setup Data OK?

## 13

変更した設定をディスクにセーブ(保存)します。

編集しなおしたい場合は、[-/NO] ボタンを押してください。

ディスクにセーブ(保存)したい場合は、[+]/YES ボタンを押してください。



Executing 84%

↓ セーブが完了すると...

Completed



データのセーブ実行中は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

## 14

レコード

[RECORD] ボタンを押して録音モードを抜けます。

## 録音したソングに名前をつける

1~4 「部分的に録音をやり直す」( 86ページ)と同じです。

5 名前を変更したいソングを選びます。  
ダイアル、[ + / YES ]ボタン、[ - / NO ]ボタンを使ってください。

002 UserSong1

6 ネクスト  
[ NEXT ]ボタンを押して録音方法選択画面にします。

7 エディット  
「Edit (= 編集)を選びます。  
ダイアル、[ + / YES ]ボタン、[ - / NO ]ボタンを使ってください。

SongRec#Edit

8 ネクスト  
[ NEXT ]ボタンを押して、エディットメニュー画面にします。

9 ネーム  
「Name (= 名前)を選びます。  
ダイアル、[ + / YES ]ボタン、[ - / NO ]ボタンを使ってください。

SngEdit#Name

10 ネクスト  
[ NEXT ]ボタンを押してネーム画面にします。

NaN=UserSong1

カーソル

11 名前をつけます。  
鍵盤を使ってください。( 23ページ)  
名前は12文字以内です。

12 レコード  
[ RECORD ]ボタンを押して、録音モードを抜けます。

## 録音したソングをトラック別に消去する

クリア  
Clear

1~4 「部分的に録音をやり直す」( 86ページ)と同じです。

5 トラックを消去(クリア)したいソングを選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ]ボタン、[ - / NO ]ボタンを使ってください。

6 <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ]ボタンを押し、録音方法選択画面にします。

7 <sup>エディット</sup> 「Edit (= 編集)を選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ]ボタン、[ - / NO ]ボタンを使ってください。

8 <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ]ボタンを押して、エディットメニュー画面にします。

9 <sup>クリア</sup> 「Clear (= 消去)を選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ]ボタン、[ - / NO ]ボタンを使ってください。

SngEdit: Clear

10 <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ]ボタンを押します。

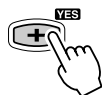
Clear Track =T13

11 クリアするトラックを選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ]ボタン、[ - / NO ]ボタンを使ってください。  
「ALL (オール)を選ぶとソング全体をクリアすることになります。

12 <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ]ボタンを押します。

Clear Track OK?

13 [ + / YES ]ボタンを押してクリアを実行します。  
クリアを取り止める場合は [ - / NO ]ボタンを押してください。



Executing 84%

↓ クリアが完了すると...

Completed



クリアの実行中は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

14 <sup>レコード</sup> [ RECORD ]ボタンを押して、録音モードを抜けます。

# マルチパッドに録音しましょう

ユーザーパッド (User Pad) として、マルチパッドバンクナンバー 41 ~ 44 に 4 個ずつ、合計 16 個のオリジナルパッドを作ることができます。

作った (録音した) マルチパッドは内蔵のマルチパッドと同じように鳴らすことができます。

ユーザーパッドはフロッピーディスクにセーブ/ロードして管理できます。

ユーザーパッドは、1トラックに鍵盤演奏 (R1) を録音し、コードマッチ ( 45 ページ) をデータとして録音できます。

ユーザーパッドに録音する	94 ページ
録音したパッドのコードマッチを設定する	96 ページ
録音したパッドのバンクに名前をつける	96 ページ
録音したパッドをクリア (消去) する	97 ページ

## ユーザーパッドに録音できるデータ

- ・ ノートオン/オフ ( 押鍵/離鍵 )
- ・ ベロシティ ( 押鍵の強弱 )
- ・ ピッチベンド操作、およびピッチベンドレンジ
- ・ フットスイッチ操作 ( サステイン、ソステヌート、ソフト )
- ・ サステインボタンオン/オフ
- ・ ボイスチェンジの設定
- ・ ミキサーの設定

ユーザーパッドのメモリー容量は、全体で約 2000 音です。

### メモ

ユーザーパッドは、ボイス R1 の鍵盤演奏で録音します。ボイス R2、ボイス L や自動伴奏は使えません。

### メモ

[ STANDBY/ON ] スイッチで電源を切っても、アダプターが接続されているか電池がセットされている場合は、ユーザーパッドの録音内容は保持されます。( 138 ページ) しかし、ユーザーパッドデータをライブラリーとして保存するためにも、フロッピーディスクに保存することをおすすめします。( 62 ページ)

## ユーザーパッドに録音する

ユーザーパッド  
User Pad

1

レコード

[ RECORD ] ボタンを押して、録音モードに入ります。



### メモ

録音のときに知っておくと便利なポイントや注意点を説明します。

メトロノームの設定 ( 120 ページ) をオンにしておけば、録音待機状態や録音中にメトロノーム音が鳴り、便利です。

録音中にレジストレーションメモリー ( 56 ページ) を使えば、ボイスなどいろいろな設定をワンタッチで呼び出せるので、便利です。なお、録音モードに入るとレジストレーションメモリーのフリーズ設定が自動的にオンになります。( オフにできません。)

すでに録音済みのパッドを録音する場合、録音をスタートすると、そのパッドに録音されていたデータは、新しいデータに書き変わります。

録音途中に PSR-550 のメモリー容量がいっぱいになると、録音は自動的にストップします。

録音中に電源を切った場合、録音中に電源アダプターがコンセントから外れた場合、マルチパッドデータが失われますのでご注意ください。

2

マルチパッド

「MultiPad」を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

*Rec Menu: MultiPad*

3

ネクスト

[ NEXT ] ボタンを押して、パッドバンク選択画面にします。

*Pad Bank: User Pad 1*

4

録音するユーザーパッドのバンクを選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

**5** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押して、録音方法選択画面にします。

**6** <sup>レコード</sup> 「Record (= 録音) を選びます。

*M. Pad Rec: Record*

**7** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押して、録音するパッドを選択する画面にします。

**8** 録音するパッドナンバーを選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタン、マルチパッドを使ってください。

*Rec Pad = Pad 1*

**9** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押し、リハーサル画面に移ります。

この画面のときに、ボイスやスタイルなどの設定ができます。  
設定終了後に [ EXIT ] ボタンを押すと、この画面に戻ります。

*Rehearsal*

**10** <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押し、録音待機画面に移ります。

ビートランプが設定中のテンポで点滅し、録音待機状態(シンクロ待機状態)になります。



*M. Pad Rec Ready*

**11** 演奏しましょう。( = 録音スタート )

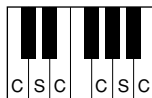
鍵盤を弾くと録音が始まります。

[ START/STOP ] ボタンで録音をスタートすることもできます。

*M. Pad Recording*

録音したパッドデータをコードマッチオンの状態で再生させたい場合は、下記イラストのスケールノート(C, S)を使って録音してください。

[ 使用できる鍵盤...C, D, E, G, A, B ]



C = コードノート  
C, S = スケールノート

コードマッチをオンに設定した場合、マルチパッドデータはここで録音したデータを元(ソース)として、左手鍵域でのコード押鍵に従って音程変換された音が鳴ります。音程変換の基本となるコードをソースコードといい、マルチパッドの録音ではソースコードが「CM7」になっています。

**12** 録音をストップします。

[ START/STOP ] ボタンを押してください。

**13** <sup>レコード</sup> [RECORD] ボタンを押して録音モードを抜けます。

## 録音したパッドのコードマッチを設定する

コードマッチ  
Chord Match

1~5 ユーザーパッドに録音する ( 94 ページ ) と同じ操作です。

6 <sup>エディット</sup> 「EDIT ( = 編集 )」を選びます。

`M. Pad Rec:Edit`

7 <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押して、エディットメニュー選択画面にします。

`PadEdit:ChdMatch`

8 <sup>コードマッチ</sup> 「ChdMatch」を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

9 <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押してコードマッチ設定画面にします。

10 オン/オフを設定します。

オン/オフの設定はダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。  
設定するパッドの切り替えは [ NEXT ] ボタンを押してください。

`CdMatch Pad1=Off`

[ NEXT ] ボタン ↓ ↑ [ BACK ] ボタン

`CdMatch Pad2=Off`

[ NEXT ] ボタン ↓ ↑ [ BACK ] ボタン

11 <sup>レコード</sup> [ RECORD ] ボタンを押して録音モードを抜けます。

## 録音したパッドのバンクに名前をつける

名前  
Name

1~7 上記「録音したパッドのコードマッチを設定する」と同じ操作です。

8 <sup>ネーム</sup> 「Name ( = 名前 )」を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

`PadEdit:Name`



9 <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押して、ネーム画面にします。

10 名前をつけます。  
鍵盤を使ってください。( 23ページ)  
名前は8文字以内です。

`PadName=UserPad2`  
カーソル

11 <sup>レコード</sup> [RECORD] ボタンを押して録音モードを抜けます。

## 録音したパッドをクリア(消去)する

クリア  
Clear

1~7 「録音したパッドのコードマッチを設定する ( 96ページ)と同じ操作です。

8 <sup>クリア</sup> 「Clear (= 消去) を選びます。  
ダイアル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタンを使ってください。

`PadEdit:Clear`

9 <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押します。

`Clr Pad=Pad1`

10 クリアしたいパッドを選びます。  
ダイアル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタンを使ってください。  
「ALL PADS」を選ぶと、4個のパッドデータがすべて消去されます。

11 <sup>ネクスト</sup> [NEXT] ボタンを押します。

`Clear Pad OK?`

12 クリアを実行します。  
[ + /YES ] ボタンを押してください。  
クリアを取り止める場合は [ - /NO ] ボタンを押してください。



↓ クリアが完了すると...

`Completed`

13 <sup>レコード</sup> [RECORD] ボタンを押して録音モードを抜けます。

# 自動伴奏スタイルを自分で作ってみましょう

レコード  
RECORD

ユーザースタイル( User Style )として、3個のオリジナルスタイルを作ることができます。  
作った(録音した)スタイルは内蔵のスタイルと同じよう鳴らすことができます。  
ユーザースタイルはフロッピーディスクにセーブ/ロードして管理できます。( 59ページ)

ユーザースタイルは内蔵のスタイルデータを基に作ります。内蔵のスタイルの中から自分の作りたいスタイルにもっとも近いイメージのスタイルを選び、各セクションの1トラックずつに伴奏パターンを録音し、スタイルを作りあげます。基本的な録音方法は以下の2つに分けられます。

- リズムトラックに録音する。 100ページ
- リズムトラック以外のトラックに録音する。 102ページ

録音したトラックのデータを後から編集することができます。

- クオンタイズ ... 録音したノートデータ(音符)のタイミングを揃えます。 104ページ
- ネーム ..... 録音したスタイルに名前(12文字以内)をつけます。 106ページ
- クリア ..... 録音したスタイルの一部または全部をクリア(消去)します。 106ページ

## ユーザースタイルのトラック構成

ユーザースタイルに録音できるトラックは以下のような構成になっています。  
各セクションの1トラックずつに伴奏パターンを録音し、スタイルを作りあげます。

セクション	トラック			
INTRO (イントロ)	RHYTHM SUB(リズムサブ)	CHORD1(コード1)	PHRASE1(フレーズ1)	BASS(ベース)
	RHYTHM MAIN(リズムメイン)	CHORD2(コード2)	PHRASE2(フレーズ2)	PAD(パッド)
MAIN A (メインA)	RHYTHM SUB(リズムサブ)	CHORD1(コード1)	PHRASE1(フレーズ1)	BASS(ベース)
	RHYTHM MAIN(リズムメイン)	CHORD2(コード2)	PHRASE2(フレーズ2)	PAD(パッド)
MAIN B (メインB)	RHYTHM SUB(リズムサブ)	CHORD1(コード1)	PHRASE1(フレーズ1)	BASS(ベース)
	RHYTHM MAIN(リズムメイン)	CHORD2(コード2)	PHRASE2(フレーズ2)	PAD(パッド)
FILL IN A (フィルインA)	RHYTHM SUB(リズムサブ)	CHORD1(コード1)	PHRASE1(フレーズ1)	BASS(ベース)
	RHYTHM MAIN(リズムメイン)	CHORD2(コード2)	PHRASE2(フレーズ2)	PAD(パッド)
FILL IN B (フィルインB)	RHYTHM SUB(リズムサブ)	CHORD1(コード1)	PHRASE1(フレーズ1)	BASS(ベース)
	RHYTHM MAIN(リズムメイン)	CHORD2(コード2)	PHRASE2(フレーズ2)	PAD(パッド)
ENDING (エンディング)	RHYTHM SUB(リズムサブ)	CHORD1(コード1)	PHRASE1(フレーズ1)	BASS(ベース)
	RHYTHM MAIN(リズムメイン)	CHORD2(コード2)	PHRASE2(フレーズ2)	PAD(パッド)

PSR-550では48トラック(6セクション×8トラック)を1トラックずつ録音することになります。

## ユーザースタイルに録音できるデータ

- ・ノートオン/オフ(押鍵/離鍵) 109ページ
- ・ベロシティ(押鍵の強弱) 109ページ
- ・ピッチベンド、ピッチベンドレンジ 32, 124ページ
- ・ボイスナンバー(ドラムキットナンバー) 28ページ
- ・ミキサー設定\* 78ページ
- ・テンポ 38ページ
- ・リバーブタイプおよび設定 48ページ
- ・コーラスタイプおよび設定 50ページ

ユーザースタイルのメモリー容量は、1セクションにつき約1950音、1スタイル全体で約7150音です。  
\*は、各セクションの各トラックに1つだけ録音できるものです。

メモ

[STANDBY/ON]スイッチで電源を切っても、アダプターが接続されているか電池がセットされていれば、ユーザースタイルの録音内容は保持されます。(138ページ)しかし、ユーザースタイルデータをライブラリーとして保存するためにも、フロッピーディスクに保存することをおすすめします。(62ページ)

メモ

ユーザースタイルは、ボイスR1の鍵盤演奏で録音します。ボイスR2、ボイスLや自動伴奏は使えません。

## ユーザースタイルの録音上のポイント

ユーザーソングは、PSR-550の演奏をそのままMIDIデータとして録音するものですが、ユーザースタイルは録音方法がソングとは違います。以下にその違いをまとめます。

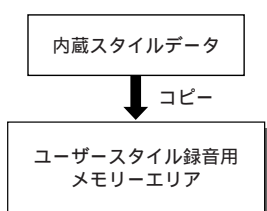
### ループ方式の録音であること

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

### オーバーダブ方式の録音であること

オーバーダブとは、一度録音したトラックに、元のデータを消さずに重ねて録音する方法のことです。スタイル録音では、クリア(106ページ)やドラムキャンセル(101ページ)の機能を使わない限り、一度録音したデータが消えることはありません。たとえば2小節のメインセクションの録音をスタートさせると、2小節の録音が何回もくり返されます。一度録音したデータはその次の「ループ」からは演奏されます。その録音データを耳で確認しながら、さらに重ねて新しいノートデータを録音していく方式です。

### 内蔵のスタイルデータを基にして作る方式であること



左図のように、内蔵スタイルの中から作りたいスタイルのイメージに最も近いものを選ぶと、録音用のメモリーエリアへ内蔵スタイルデータがコピーされます。このメモリーエリアにコピーされたスタイルに対して、データを追加したり不要なデータを削除したりして、録音作業をすることになります。

リズムトラック以外のトラックは、まずクリアしてから録音します。

## メモ

録音のときに知っておくと便利なポイントや注意点を説明します。

新規にユーザースタイルを録音する場合は、録音スタートする前に、ユーザースタイル3個のうち1個は空(クリアした状態)にしておいてください。3個とも録音されている場合、録音をスタートできません。

録音中に電源を切った場合、録音中に電源アダプターがコンセントから外れた場合、録音中のスタイルデータが失われますのでご注意ください。

録音中にレジストレーションメモリー(56ページ)を使えば、ボイスなどいろいろな設定をワンタッチで呼び出せるので、便利です。なお、録音モードに入るとレジストレーションメモリーのフリーズ設定が自動的にオンになります。(オフにはできません。)

メトロノームの設定(120ページ)をオンにしておけば、録音待機状態や録音中にメトロノーム音が鳴り、便利です。

録音したトラックのボイスデータだけを変更したい場合は、録音待機中に、ミキサー(78ページ)を使って設定してください。

録音途中でPSR-550のメモリー容量がいっぱいになると、録音は自動的にストップします。

録音は小節単位で行われます。各セクションの小節数は変更できませんので、あらかじめ録音したい小節数のセクションを持った自動伴奏スタイルを選択してください。

作りたいスタイルのイメージに近いものが、内蔵スタイルにない場合は、拍子や小節数が作りたいスタイルと同じ内蔵スタイルを選び、全トラックデータを消去(クリア)してから、録音するとよいでしょう。

## リズムトラックに録音する

ここでは、内蔵のスタイルのリズムトラック(打楽器)の演奏データを修正することで、オリジナルのリズムパターンを作成することを説明します。

- 1** <sup>レコード</sup> [ RECORD ] ボタンを押して、録音モードに入ります。



- 2** <sup>スタイル</sup> 「Style」を選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

Rec Menu: Style

- 3** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押します。

001 8Beat 1

- 4** 基本とするスタイルを選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

- 5** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押して、録音モード選択画面にします。

- 6** <sup>レコード</sup> 「Record (= 録音)」を選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

Style Rec: Record

- 7** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押して、セクション選択画面にします。

- 8** 録音したいセクションを選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

Section =Main A

- 9** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押して、トラック選択画面にします。

メモ

複数のセクションを同時に録音することはできません。

10

録音したいリズムトラックを選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使って、「RhM」(RHYTHM MAIN)か「RhS」(RHYTHM SUB)を選んでください。

メモ

複数のトラックを同時に録音することはできません。

*Record Track = RhM*

11

ネクスト

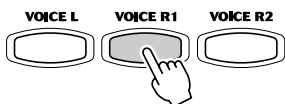
[ NEXT ] ボタンを押してリハーサル画面にします。

*Rehearsal*

12

ドラムキットを選びます。

[ VOICE R1 ] ボタンを押して選んでください。( 28 ページ)



元の画面に戻る際は [ EXIT ] ボタンを押してください。( 19 ページ)

13

録音をスタートします。

以下の2とおりの方法があります。

[ START/STOP ] ボタンを押すと、手順4で選んだスタイル、手順8で選んだセクション、手順10で選んだリズムトラックの再生がスタートします。

[ SYNC START ] ボタンを押し、シンクロ待機状態( 27 ページ)にしてから、鍵盤を押すと、同様に再生がスタートします。

メモ

リズムトラックの録音は、鍵盤下部のイラストを参考にして録音してください。( 33 ページ)

*Style Recording*

リズムパターンが何度もくりかえし再生されますので、それを聞きながら鍵盤を押すことで重ねて録音します。鍵盤に割り当てられた打楽器については、鍵盤の下に印刷されたイラストを参照してください。また、以下の方法で不要な打楽器音を消すこともできます。(ドラムキャンセル)

1) [ NEXT ] ボタンを押します。

*Drum Cancel*

2) 消去したい打楽器が割り当てられた鍵盤を押します。これにより、その打楽器のノートオン/オフデータが消去されます。

3) [ BACK ] ボタンを押して、元の画面に戻ります。

14

スタート/ストップ

[ START/STOP ] ボタンを押して録音をストップします。

15

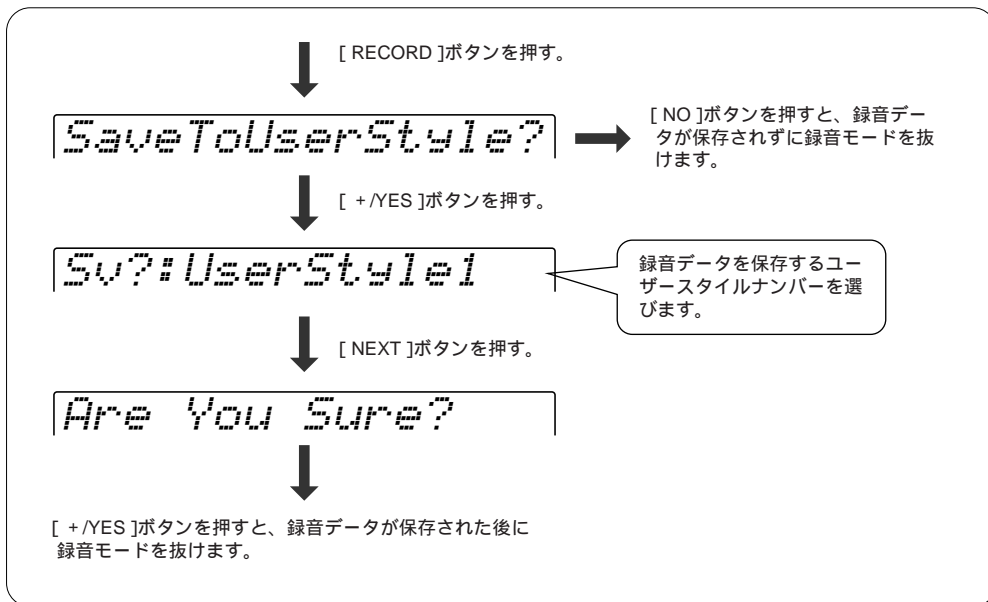
レコード

[ RECORD ] ボタンを押して録音モードを抜けます。

録音モードを抜ける前に、録音したデータを保存します。詳細は次ページを参照してください。

## スタイル録音モードからの抜け方

スタイル録音モードから抜けるときは以下の手順に従ってください。



**メモ**  
 スタイル録音モードを抜けると、セクションは自動的にMain-Bに移ります。録音したスタイルを再生する場合は、録音したセクションを選んでから再生させてください。

## ベース/フレーズ/パッド/コードトラックに録音する

ここでは、内蔵のスタイルを基に、リズムトラック(打楽器)以外のトラックへの録音方法を説明します。  
 リズムトラックと違い、基にするスタイルのトラックデータをクリア(消去)してから録音することになります。

**1-9** 「リズムトラックに録音する(100ページ)と同じ操作です。

**10** 録音したいトラックを選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。  
 「BASS」, 「CHORD 1」, 「CHORD 2」, 「PAD」, 「PHRASE 1」, 「PHRASE 2」から選んでください。

Record Track = Bas

**メモ**  
 複数のトラックを同時に録音することはできません。

**11** ネクスト [ NEXT ] ボタンを押して、録音待機画面にします。  
 手順10で選んだトラックにデータがある場合、自動的にクリアされます。

Song Rec Ready

**!**  
 手順11の操作をすると、手順10で選んだトラックのデータが自動的にクリアされますので、ご注意ください。

## 12 録音に使うボイス(音色)を選びます。

[ VOICE R1 ] ボタンを押して選んでください。( 28ページ)



元の画面に戻る際は [ EXIT ] ボタンを押してください。

## 13 録音をスタートします。

以下の2通りの方法があります。

[ START/STOP ] ボタンを押します。

[ SYNC START ] ボタンを押し、シンクロ待機状態( 27ページ)にしてから、鍵盤を押すと、同様に録音がスタートします。

### Style Recording

録音は何回もループでくり返されます。

一度録音したノートデータは次のループからは演奏されますので、耳で確認しながら重ねて録音してください。

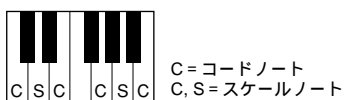
録音の際は、以下のルールに従ってください。

BASS、PHRASE1、PHRASE2トラックには、下記イラストのスケールノート(C, S)を使って録音してください。

[ 使用できる鍵盤...C, D, E, G, A, B ]

CHORD1、CHORD2、PADトラックには、下記イラストのコードノート(C)を使って録音してください。

[ 使用できる鍵盤...C, E, G, B ]



自動伴奏はここで録音したデータを元(ソース)として、左手鍵域でのコード押鍵に従って音程変換された音が鳴ります。

#### メモ

イントロ、エンディングセクションを録音する場合は、このルールにとらわれず、自由にコード進行を持たせて録音すると、内蔵スタイルのような楽しい自動伴奏を作成することができます。

## 14 スタート/ストップ [ START/STOP ] ボタンを押して録音をストップします。

## 15 レコード [ RECORD ] ボタンを押して録音モードを抜けます。

録音モードからの抜け方については102ページを参照してください。

## 録音データのタイミングのばらつきを整える

クオンタイズ  
Quantize

たとえば、以下のような4拍子のフレーズを録音したとします。



演奏しているときは、正確に弾いているつもりでも、タイミングが微妙に遅れたり速かったりする場合もあります。クオンタイズはそういった微妙な「ずれ」を補正してデータを書き直す機能です。

**1~5** 「リズムトラックに録音する」と同じ操作です。( 100ページ)

**6** <sup>エディット</sup> 「Edit (= 編集) を選びます。  
ダイアル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

*Style Rec:Edit*

**7** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押して、エディットメニュー画面にします。

**8** <sup>クオンタイズ</sup> 「Quantize」を選びます。  
ダイアル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

*StyEdit:Quantize*

**9** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押してセクション選択画面にします。

**10** クオンタイズをかけたいセクションを選びます。  
ダイアル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

*Section =Main A*

**11** <sup>ネクスト</sup> [ NEXT ] ボタンを押してトラック選択画面にします。

**12** クオンタイズをかけたいトラックを選びます。  
ダイアル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

*QuantizTrack=Pad*



# 13

ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押します。

*Quantize Size = 1/4*

# 14

クオンタイズのサイズ(分解能)を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

クオンタイズサイズはそのトラックで使用されている最小の音符に合わせて設定してください。たとえば、4分音符と8分音符が録音されているデータは、クオンタイズサイズ「1/8」でクオンタイズしてください。これを「1/4」でクオンタイズすると8分音符は、4分音符上に移動してしまいます。

クオンタイズサイズ一覧

サイズ	音符
1/4	4分音符
1/6	3連4分音符
1/8	8分音符
1/12	3連8分音符
1/16	16分音符
1/24	3連16分音符
1/32	32分音符

クオンタイズする前の音符の状態



クオンタイズ値「8」でクオンタイズした後の音符の状態



# 15

ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押します。

*Quantize OK?*

この画面でクオンタイズした後の状態を聞いて確認することができます。  
[ START/STOP ] ボタンを押して聞いてみましょう。

# 16

[ + / YES ] ボタンを押して、クオンタイズを実行します。  
クオンタイズを取り止める場合は [ - / NO ] ボタンを押してください。



クオンタイズが完了すると...

*Completed*

# 17

レコード  
[ RECORD ] ボタンを押して、録音モードを抜けます。

録音モードからの抜け方については102ページを参照してください。

## 録音したスタイルに名前をつける

ネーム  
Name

**1~7** クオンタイズ( 104ページ)の場合と同じ操作です。

**8** <sup>ネーム</sup>「Name (= 名前)を選びます。  
ダイアル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタンを使ってください。

StyEdit:Name

**9** <sup>ネクスト</sup>[ NEXT ]ボタンを押してネーム画面にします。

Name=UserStyle1

カーソル

**10** スタイルに名前をつけます。  
鍵盤を使ってください。( 23ページ)  
名前は12文字以内です。

**11** <sup>レコード</sup>[ RECORD ]ボタンを押して、録音モードを抜けます。  
録音モードからの抜け方については102ページを参照してください。

## 録音したスタイルを消去する

クリア  
Clear

**1~7** クオンタイズ( 104ページ)の場合と同じ操作です。

**8** <sup>クリア</sup>「Clear (= 消去)を選びます。  
ダイアル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタンを使ってください。

StyEdit:Clear

**9** <sup>ネクスト</sup>[ NEXT ]ボタンを押して、セクション選択画面にします。

**10** クリアしたいセクションを選びます。  
ダイアル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタンを使ってください。  
「All Sect」を選んだ場合、スタイルデータの全セクション(全トラック)を消去することになります。この場合手順**13**に進んでください。

**11** <sup>ネクスト</sup>[ NEXT ]ボタンを押して、トラック選択画面にします。

**12** クリアしたいトラックを選びます。  
ダイアル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタンを使ってください。

13

ネクスト

[NEXT] ボタンを押して、クリア実行画面にします。

Clear OK?

14

[+ / YES] ボタンを押して、クリアを実行します。

クリアを取り止める場合は [- / NO] ボタンを押してください。



Completed

15

レコード

[RECORD] ボタンを押して、録音モードを抜けます。

10で「All sect」以外を選んだ場合は、102ページの「スタイル録音モードからの抜け方」を参照してください。

# MIDI機器を接続して演奏しましょう

ミディ  
MIDI

PSR-550はリアパネルにMIDI端子(MIDI IN、MIDI OUT)、TO HOST端子、HOST SELECTスイッチがついています。MIDI機能の活用により、音楽の可能性を広げることができます。

MIDIについてご存じない方は是非お読みください。

MIDIって何?	108ページ
MIDIでできること	110ページ
MIDIデータの互換性について	111ページ

パーソナルコンピューターとの接続方法について説明します。  
パーソナルコンピューターと接続する 112ページ

MIDIに関して以下の設定ができます。

MIDIテンプレート	114ページ
MIDI送信設定	116ページ
MIDI受信設定	117ページ
ローカルコントロール	118ページ
クロック	118ページ
イニシャルセンド	119ページ

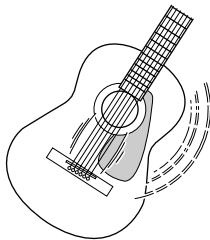
## MIDIって何?

「アコースティック楽器」と「電子楽器(デジタル楽器)」という言葉聞いたことがあるでしょうか? 今、世の中には大別してこの2種類の楽器があります。

アコースティック楽器の代表的なものにはアコースティックピアノやガットギターが挙げられます。ピアノは鍵盤をたたくことにより、内部でハンマーが弦をたたいて鳴らしています。ギターは直接弦を弾いて鳴らしています。

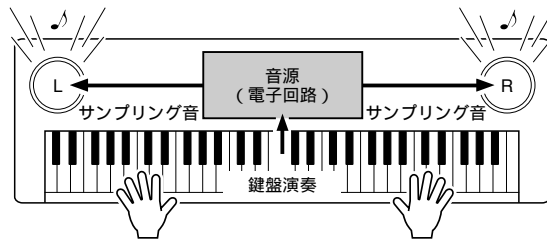
それではデジタル楽器と呼ばれるものは、どのようなしくみで音を鳴らしているのでしょうか?

アコースティック楽器の発音



弦を弾くとボディが共鳴して鳴る

電子楽器(デジタル楽器)の発音



鍵盤からの演奏情報をもとに、音源に記録されているサンプリング音がスピーカーを通して発音

上のイラストのように、電子楽器では演奏情報をもとに、音源部(電子回路)に記憶されているサンプリング音(あらかじめ録音されている音)が発音するのです。それでは、発音のもとになる演奏情報とはいったい何なのでしょう?

たとえば、PSR-550の鍵盤でグランドピアノの音色で「ド」の音を4分音符の長さで強く弾いたとします。共鳴して音を出すアコースティック楽器と異なり、電子楽器は「どのボイスで」「どの鍵盤を」「どのくらいの強さで」「いつ押さえたか」「いつ離れたか」といった演奏情報を作り出します。そして、ひとつひとつの演奏情報は、数値に置き換えて音源部に伝えられます。音源部ではその数値をもとに、記憶されているサンプリング音が鳴るのです。

演奏情報の例

ボイスナンバー(どのボイスで)	1(グランドピアノ)
ノートナンバー(どの鍵盤を)	60(ド : C3)
ノートオン(いつ押さえたか)& ノートオフ(いつ離れたか)	タイミングを数値化(4分音符)
ペロシティ(どのくらいの強さで)	120(強く)

このようにPSR-550では、鍵盤演奏やボイス(音色)変更などのパネル操作のひとつひとつがMIDIデータとして処理されています。また自動伴奏(スタイル)やソング、マルチパッドの演奏、録音されるユーザーソング/ユーザースタイル/ユーザーパッドも同様にMIDIデータで構成されています。

MIDI(ミディ)は、「Musical Instrument Digital Interface」の略で、「電子楽器間のデジタル通信」という意味です。MIDIは電子楽器どうし(またはコンピューターなど)で演奏情報のやりとりを行うために生まれた世界共通の規格です。複数のMIDI楽器(機器)をケーブルで接続すれば、機器間でさまざまな演奏情報が送受信でき、より高度な演奏が可能になります。

MIDIで扱うメッセージ(データ)には、大きく分けて「チャンネルメッセージ」と「システムメッセージ」の2種類があります。

#### チャンネルメッセージ

PSR-550はMIDI16チャンネルを扱う電子楽器です。これは「16種類の楽器を同時に鳴らせる」ということを表します。チャンネルメッセージには、ノートオン/オフ、プログラムチェンジなど、16チャンネルのそれぞれに演奏情報があります。

メッセージ名	PSR-550の操作/パネル設定
ノートオン/オフ	鍵盤の演奏情報(ノートナンバーとベロシティで構成)
プログラムチェンジ	ボイスの設定(コントロールチェンジのバンクセレクトMSB/LSBと合わせて設定)
コントロールチェンジ	ボリューム、パンなど

#### システムメッセージ

MIDIシステム全体に共通して使用するデータです。システムメッセージには、メーカー固有のデータを送受信するエクスクルーシブメッセージ、MIDI機器をコントロールするリアルタイムメッセージなどがあります。

メッセージ名	PSR-550の操作/パネル設定
エクスクルーシブメッセージ	リバーブ/コーラス/DSPタイプ設定など
リアルタイムメッセージ	クロック スタート/ストップ

MIDIインプリメンテーションチャート(153ページ)にPSR-550で送信/受信できるメッセージが掲載されています。チャートを見ながらメッセージの内容を理解しましょう。

#### メモ

ソング、スタイル、マルチパッドの演奏データもすべてMIDIデータです。

## MIDI端子について

複数の機器間でMIDIデータ(演奏情報)をやりとりするために、それらの機器をケーブルで接続します。接続方法には、PSR-550のMIDI端子と外部機器のMIDI端子をMIDIケーブルで接続する方法と、PSR-550のTO HOST端子とパソコン(パーソナルコンピューター)のシリアルポートを専用ケーブルで接続する方法があります。

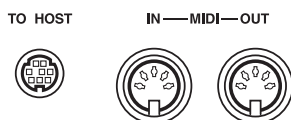
PSR-550のTO HOST端子とパソコンを接続すれば、PSR-550をMIDIインターフェース機器として使用できるため、専用のMIDIインターフェース機器は不要です。

PSR-550のリアパネルには2種類のMIDI端子とTO HOST端子がついています。

MIDI IN他のMIDI機器からのMIDIデータを受信します。

MIDI OUT PSR-550の演奏情報をMIDIデータとして他のMIDI機器へ送信します。

TO HOSTパソコンとの間でMIDIデータを送受信します。



#### メモ

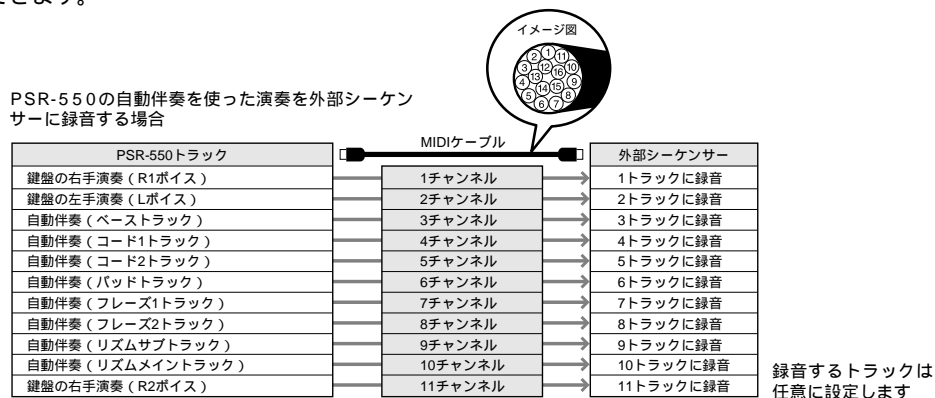
WindowsのパソコンとTO HOST端子を接続して使用する場合、パソコンにMIDIドライバーがインストールされていることが必要です。MIDIドライバーは同梱のデータディスクに入っています。

MIDI機器の接続には専用のMIDIケーブル(別売)が必要です。楽器店などで買い求めください。

あまり長いケーブルを使用すると、エラーが生じる場合があります。ケーブルは15m以内のものをご使用ください。

# MIDI機器を接続して演奏しましょう

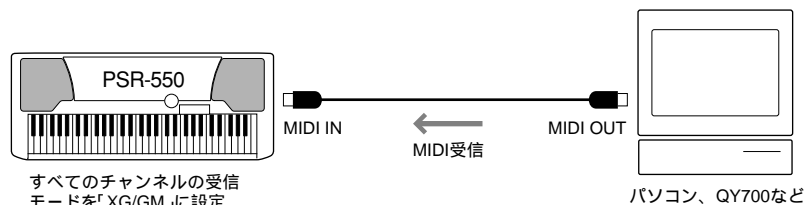
PSR-550はMIDI16チャンネルを扱う電子楽器ですが、これは接続したケーブルの中を16本のパイプが通っているとイメージすればよいでしょう。PSR-550から外部機器にMIDIデータを送信する場合、MIDIデータは指定されたパイプ(チャンネル)を通して、外部機器に送信されます。たとえば、下のイラストのようにPSR-550の自動伴奏の演奏も含めて、複数のトラックを同時に送信することができます。



このように、データを送信する際に、何のデータをどのMIDIチャンネルで送信するかを設定しておく必要があります。( 116ページ)

## MIDIでできること

PSR-550をXGマルチ音源として(16チャンネルの演奏を同時に)鳴らす。



メモ

パソコンを使用する場合は、シーケンスソフトが必要になります。

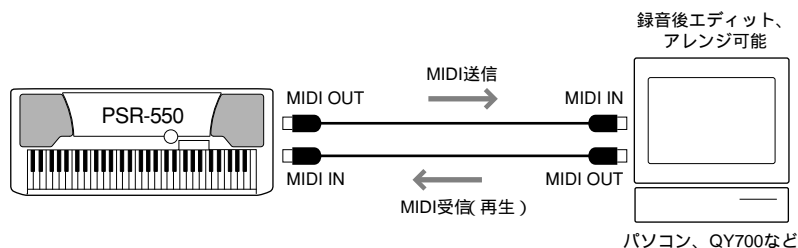
MIDI受信設定( 117ページ)

PSR-550のXG音源で、MIDIキーボードの演奏を鳴らす。



MIDI受信設定( 117ページ)

PSR-550で自動伴奏やマルチパッドを使った演奏データ(1~16チャンネル)をまとめて外部シーケンサー(パソコン)などに録音する。録音後、外部シーケンサーで編集した上で、PSR-550を鳴らす。



MIDI送信設定( 116ページ)

イニシャルセンド( 119ページ)

## MIDIデータの互換性について

ここでは、PSR-550で録音したデータを他のMIDI機器で再生できるかどうか、あるいはその逆の、市販のいろいろな種類のディスクソフトや、電子楽器などで録音したソングデータ、パーソナルコンピュータなどで作成したソングデータをPSR-550で再生できるか、といった各種演奏データの互換性について考える上での、一般的な基礎知識の一端をご紹介します。実際は、再生できる場合でも、そのまま再生できる場合、再生するためにいくつかの特殊な作業が必要となる場合など、再生するMIDI機器やデータの特性により異なってきますので、事例ごとに、下記を参考にしてください。

### シーケンスフォーマット

演奏データを記録する書式のことをシーケンスフォーマットと言います。

演奏データのシーケンスフォーマットと、PSR-550やMIDI機器が対応しているシーケンスフォーマットが一致していないと、再生できません。

#### SMF(スタンダードMIDIファイル)

代表的なシーケンスフォーマットの1つで、「フォーマット0」と「フォーマット1」があります。多くのMIDI機器が「SMFフォーマット0」に対応しており、また市販のディスクソフトの多くが「SMFフォーマット0」で作られています。

- ・PSR-550のディスクドライブは「SMFフォーマット0」と「SMFフォーマット1」の再生に対応しています。
- ・PSR-550のユーザーソングに録音した演奏データは「SMFフォーマット0」になります。

#### ESEQ(イーシーク)

ヤマハの多くの機器やディスクソフトで採用されている代表的なシーケンスフォーマットの1つです。

- ・PSR-550のディスクドライブは「ESEQ(イーシーク)」の再生に対応しています。

#### STYLE FILE(スタイルファイル)

スタイルファイルフォーマットとは、ヤマハの自動伴奏(オートアカンパニメント)機能のノウハウを集大成した統一フォーマットです。

- ・PSR-550では、スタイルファイルフォーマットで作成されたスタイルデータのディスクを本体にロードして再生させることができます。

### 音色配列フォーマット

MIDIでは音色を番号で指定します。(プログラムナンバーと言います。)その番号の付け方(音色を並べる順番)の規格を「音色配列フォーマット」と言います。

再生したい演奏データの音色配列フォーマットと、再生したいMIDI機器が対応している音色配列フォーマットが一致していないと、音色が正しく再生されません。主な音色配列フォーマットを紹介します。

#### GMシステムレベル1

代表的な音色配列フォーマットの1つです。

多くのMIDI機器が「GMシステムレベル1」に対応しています。また、市販のディスクソフトの多くが「GMシステムレベル1」で作られています。

- ・PSR-550は「GMシステムレベル1」に対応しています。

#### XG

「GMシステムレベル1」をさらに拡張し、豊かな表現力とデータの継続性を可能にしたヤマハの音源フォーマットの音色配列です。

- ・PSR-550は「XG」に対応しています。

#### DOC(Disk Orchestra Collection = ディスクオーケストラコレクション)

ヤマハクラビノーバをはじめとするヤマハの多くのMIDI機器で対応している音色配列です。ヤマハの別売ディスクソフト「ピアノアンサンブル」のDOCファイルなどで使われています。

- ・PSR-550は「DOC」に対応しています。

#### メモ

これらの条件を満たしていても、機器の仕様や、演奏データの特異な作り方により、完全な互換性が実現できない場合もあります。

## パーソナルコンピューターと接続する

PSR-550のTO HOST端子、またはMIDI端子とパソコン(パーソナルコンピューター)を接続すると、パソコン用の音楽ソフトを楽しむことができます。接続には2つの方法があります。

- PSR-550のMIDI端子を使った接続
- PSR-550のTO HOST端子を使った接続

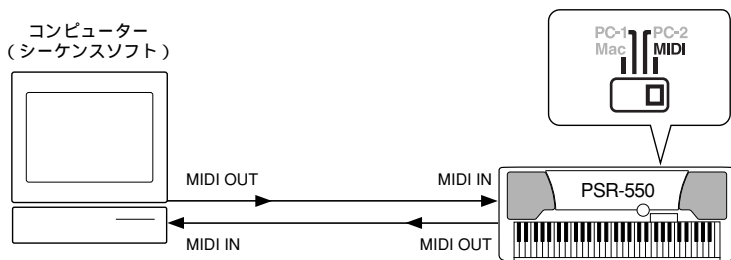
メモ

USBインターフェースを装備したパーソナルコンピューターと接続する場合は、ヤマハUSB MIDIインターフェースUX256をお使いください。

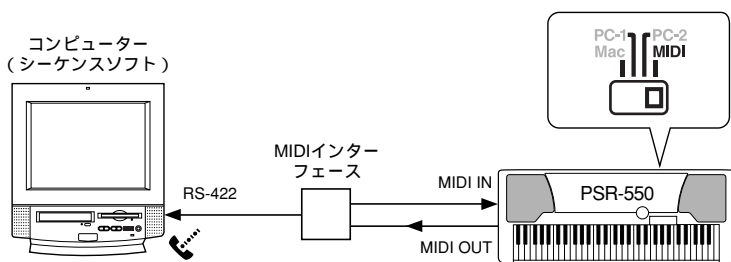
### PSR-550のMIDI端子を使った接続

コンピューター側に取り付けたMIDIインターフェース機器を使用して、コンピューターとPSR-550のMIDI端子を接続します。接続に使用するケーブルは、専用のMIDIケーブルをご使用ください。

MIDIインターフェース(別売)を装備したコンピューターの場合は、コンピューター側のMIDI OUT端子とPSR-550のMIDI IN端子とを接続します。PSR-550のホストセレクトスイッチは“MIDI”にセットします。



MacintoshシリーズのMIDIインターフェースを使用する場合は、コンピューターのRS-422端子(モデムまたはプリンター端子)にMIDIインターフェースを接続し、MIDIインターフェースのMIDI OUT端子とPSR-550のMIDI IN端子とを下図のように接続します。PSR-550のホストセレクトスイッチは“MIDI”にセットします。



- ・ホストセレクトスイッチを“MIDI”に設定している場合は、TO HOST端子の入出力は無視されます。
- ・Macintoshシリーズをお使いの場合、使用するMIDIインターフェースの設定に合わせて、アプリケーションソフトウェア側で、MIDIインターフェースのクロックを設定してください。詳しくは、お使いになるソフトウェアの説明書をよくお読みください。

### PSR-550のTO HOST端子を使った接続

コンピューターのシリアルポート(RS-232C端子やRS-422端子)とPSR-550のTO HOST端子を接続します。

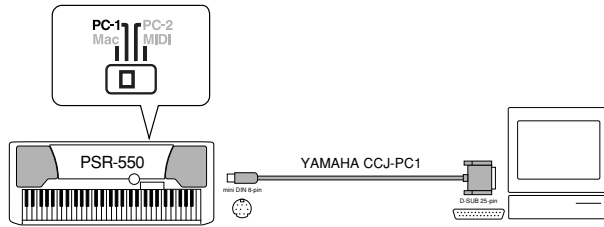
接続に使用するケーブルは、コンピューターの種類に合わせて下記のシリアルケーブル(別売)をご使用ください。



## PC-9801, PC-9821シリーズ

シリアルケーブルYAMAHA CCJ-PC1N<sup>\*</sup> 市販品の場合は、D-SUB 25P MINI DIN 8P クロスケーブルで、コンピューターのRS-232C端子とPSR-550のTO HOST端子とを接続します。

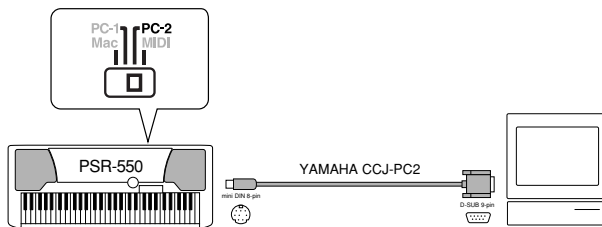
Windows 95/98用YAMAHA CBX MIDIドライバーをお使いの場合は<sup>\*</sup> PC-2 に、Windows 3.1用YAMAHA CBX-T3ドライバーをお使いの場合は<sup>\*</sup> PC-1 にセットします。



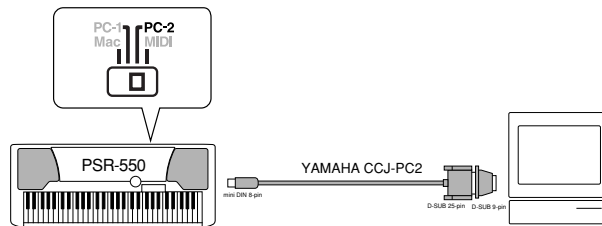
## IBM-PC/ATシリーズ

シリアルケーブルYAMAHA CCJ-PC2<sup>\*</sup> 市販品の場合は、D-SUB 9P MINI DIN 8P クロスケーブルで、コンピューターのRS-232C端子とPSR-550のTO HOST端子とを接続します。

PSR-550のHOSTセレクトスイッチは<sup>\*</sup> PC-2 にセットします。



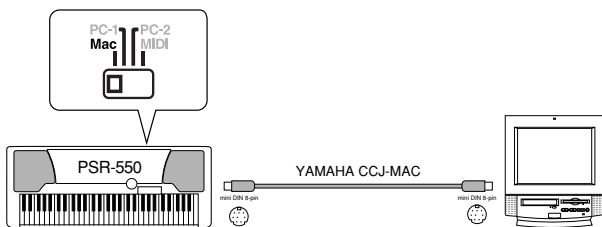
- ・ D-SUB 25P MINI DIN 8Pクロスケーブルをお使いの場合は、変換プラグアダプターでコンピューター側をD-SUB 9Pにして接続してください。



## Macintoshシリーズ

シリアルケーブルYAMAHA CCJ-MAC<sup>\*</sup> 市販品の場合は、システムペリフェラルケーブル8ピン)で、コンピューターのRS-422端子(モデムまたはプリンター端子)とPSR-550のTO HOST端子とを接続します。

PSR-550のHOSTセレクトスイッチは<sup>\*</sup> Mac にセットします。



使用するシーケンスソフトウェア側で、MIDIインターフェースのクロックを1MHzに設定してご使用ください。詳しくは、お使いになるソフトウェアの説明書をよくお読みください。

使用するコンピューターやシーケンスソフトウェアでの必要なMIDI設定については、それぞれの取扱説明書をお読みください。

<sup>\*</sup> Macintoshは、アップルコンピュータ株式会社の商標です。

<sup>\*</sup> PC-9801/9821は、日本電気株式会社の商標です。

<sup>\*</sup> IBM-PC/ATは、インターナショナルビジネスマシーン株式会社の商標です。

その他、本書に記載されている会社名および商品名などは、各社の登録商標、および商標です。

# 代表的なMIDI設定をワンタッチで設定する

 MIDIテンプレート  
MIDI Template

PSR-550はMIDI16チャンネルを扱う電子楽器ですが、データを送受信する際に、何のデータをどのMIDIチャンネルで送受信するかを決める必要があります。

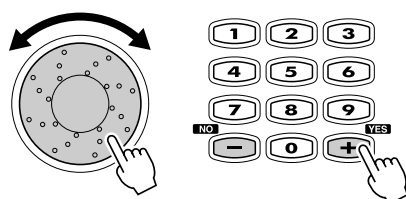
各チャンネルに対する設定方法は116～117ページで説明するとおり、ここでは、代表的なMIDI送受信設定をワンタッチでできるMIDIテンプレートについて説明します。

**1** ファンクション  
[FUNCTION] ボタンを押します。



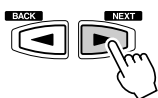
**2** ミディ  
「Midi」を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。



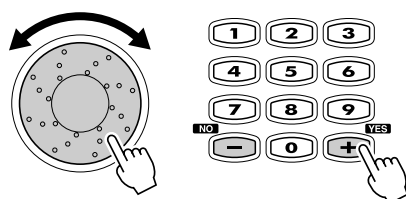
F4 Midi

**3** ネクスト  
[NEXT] ボタンを押して、MIDI メニュー画面にします。



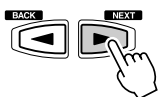
**4** テンプレート  
「Template」を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。



Midi: Template

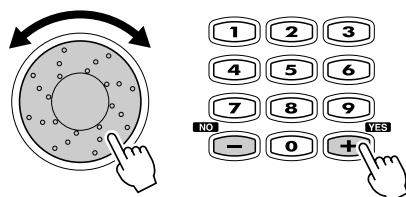
**5** ネクスト  
[NEXT] ボタンを押して、MIDIテンプレート画面にします。



Temp=XG Module

**6** テンプレートを選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。  
詳細はMIDIテンプレートリスト( 115ページ )を参照してください。

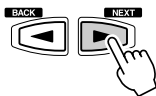


Temp=Acmp Out

7

ネクスト

[ NEXT ] ボタンを押します。



Midi Template Load?

8

ロード (MIDI テンプレートの設定) を実行します。

[ + / YES ] ボタンを押してください。

取り止める場合は [ - / NO ] ボタンを押してください。



Completed

## MIDI テンプレート リスト

## Keyboard Out... キーボードアウト (鍵盤演奏の出力)

鍵盤演奏 (ボイス R1 = R2, L) の情報を MIDI OUT する場合の設定です。PSR-550 の鍵盤演奏だけを外部音源で鳴らしたり、外部シーケンサーに録音する場合に使用します。MIDI 送信チャンネルが下記の通り設定されません。

1ch = R1  
2ch = R2  
3ch = L  
4ch ~ 16ch = Off

## AcompOut... アカンパニメントアウト (自動伴奏の出力)

自動伴奏の演奏時にスタイルデータを MIDI OUT する場合の設定です。自動伴奏を外部音源で鳴らしたり、外部シーケンサーに録音する場合に使用します。MIDI 送信チャンネルが下記の通り設定されます。

1ch ~ 8ch = Off            13ch = Cd2  
9ch = RhS                14ch = Pad  
10ch = RhM               15ch = Ph1  
11ch = Bas                16ch = Ph2  
12ch = Cd1

## Song Out... ソングアウト (ソングの出力)

演奏時のソングデータを MIDI OUT する場合の設定です。ソング演奏を外部音源で鳴らす場合や、外部シーケンサーに録音する場合に使用します。

MIDI 送信チャンネルにソングの MIDI チャンネルがそのまま設定されます。

## M. Keyboard... マスターキーボード

PSR-550 をマスターキーボードとして使用する場合に設定します。マスターキーボードとは、MIDI データを出力するためのキーボードのことです。

## XG Module... XG モジュール

PSR-550 を XG マルチ音源として使用する場合に設定します。MIDI 受信チャンネルが全チャンネル「XG/GM」に設定されます。

## Accordion... アコーディオン

受信チャンネルが下記のように設定されます。

1ch = Keybd  
2ch = Chord  
3ch = Root  
4ch ~ 16ch = Off

MIDI アコーディオンを接続して、PSR-550 を演奏する場合の設定です。MIDI アコーディオンから、PSR-550 の鍵盤のコントロールや自動伴奏の鍵盤のコード/ベース検出を行います。

## Midi Pedal... MIDI ペダル

全受信チャンネルが「Root」に設定されます。

外部 MIDI ペダルなどを接続して演奏する場合の設定です。外部 MIDI ペダルなどから、PSR-550 自動伴奏鍵盤のベース検出をコントロールします。

## MIDI送信設定

MIDIトランスミット(送信)  
MIDI Transmit

MIDIデータを送信する際に、何のデータをどのMIDIチャンネルで送信するかを設定します。

**1** ファンクション  
[ FUNCTION ] ボタンを押します。

**2** ミディ  
「Midi」を選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

**3** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押して、MIDIメニュー画面にします。

**4** トランスミットチャンネル  
「Transmit Ch ( = 送信チャンネル )」を選びます。  
ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

Midi : Transmit Ch

**5** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押して、MIDI送信チャンネル画面にします。

**6** 送信チャンネルの設定をします。  
[ TRACK 1 ] ~ [ TRACK 16 ] ボタンで、MIDIチャンネルを選びます。

Trans Ch16=R1

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンで、送信するトラックを選びます。

- Off ..... 演奏データを送信しません。
- R1 ..... 鍵盤演奏ボイスR1
- R2 ..... 鍵盤演奏ボイスR2
- L ..... 鍵盤演奏ボイスL
- Upper ..... スプリットポイントより右側で弾いた鍵盤演奏。  
R1/R2 を設定した場合は、ボイスのオクターブ設定に従ったノートデータがMIDI出力されますが、Upperを設定した場合は31ページで説明したノートデータがそのまま出力されます。
- Lower ..... 自動伴奏をオンにして、スプリットポイントより左側で弾いた鍵盤演奏。  
L を設定した場合は、ボイスのオクターブ設定に従ったノートデータがMIDI出力されますが、Lowerを設定した場合は31ページで説明したノートデータがそのまま出力されます。
- RhM ..... 自動伴奏リズムメイントラック
- RhS ..... 自動伴奏リズムサブトラック
- Bas ..... 自動伴奏ベーストラック
- Cd1 ..... 自動伴奏コード1トラック
- Cd2 ..... 自動伴奏コード2トラック
- Pad ..... 自動伴奏パッドトラック
- Ph1 ..... 自動伴奏フレーズ1トラック
- Ph2 ..... 自動伴奏フレーズ2トラック
- T01 ~ 16 ..... ソングトラック1 ~ 16

## メモ

複数のチャンネルに同じ送信トラックを設定すると、数字の一番小さなチャンネルからそのトラックの演奏が出力されます。

電源を切っても、MIDI送信トラックの設定をバックアップ(保持)することができます。詳しくは138ページをご参照ください。

初期(工場出荷時)の設定は以下の通りです。

- 1ch = R1
- 2ch = R2
- 3ch = L
- 4ch = Off
- 5ch = Off
- 6ch = Off
- 7ch = Off
- 8ch = Off
- 9ch = RhS
- 10ch = RhM
- 11ch = Bas
- 12ch = Cd1
- 13ch = Cd2
- 14ch = Pad
- 15ch = Ph1
- 16ch = Ph2

MIDIループによる機器の動作不良を避けるため、PSR-550のローカルオン/オフの設定(118ページ)と、外部機器のMIDI THRUの設定を確認してください。

# MIDI受信設定

MIDIレシーブ(受信)  
MIDI Receive

外部機器の送信チャンネルとPSR-550の受信チャンネルを合わせれば、外部機器の演奏をPSR-550で鳴らせます。

PSR-550では、どのチャンネルでデータを受信して(受信チャンネルの設定)、受信したデータでPSR-550をどのように鳴らすかを組み合わせて設定します。

- 1 ファンクション  
[FUNCTION] ボタンを押します。
- 2 ミディ  
「Midi」を選びます。  
ダイヤル、[+/YES] ボタン、[-/NO] ボタンを使ってください。
- 3 ネクスト  
[NEXT] ボタンを押して、MIDIメニュー画面にします。
- 4 レシーブチャンネル  
「Receive Ch (= 受信チャンネル)」を選びます。  
ダイヤル、[+/YES] ボタン、[-/NO] ボタンを使ってください。

*Midi#Receive Ch*

- 5 ネクスト  
[NEXT] ボタンを押して、MIDIレシーブ画面にします。
- 6 受信チャンネルの設定をします。

[TRACK1]~[TRACK16] ボタンで、MIDIチャンネルを選びます。

*Reciv Ch01=XG/GM*

ダイヤル、[+/YES] ボタン、[-/NO] ボタンで、そのチャンネルの受信方法を設定します。

- ・ Off(オフ) ..... 演奏データを受信しません。
- ・ XG/GM ..... 受信した演奏データがPSR-550の音源に直接入力され、外部機器(シーケンサー、パソコンなど)の演奏をPSR-550の音源で鳴らすことができます。
- ・ Keybd(キーボード) ..... 受信した演奏データがPSR-550の押鍵やパネル操作と同様に扱われます。PSR-550の自動伴奏をオンにしておけば、フィンガリングの設定に従い、外部MIDIキーボードでPSR-550の自動伴奏を演奏できます。
- ・ Chord(コード) ..... 受信したノートオン/オフメッセージが自動伴奏のコード鍵域の押鍵として認識されます。検出されるコードはPSR-550パネル上のフィンガリングの設定に従います。コードはPSR-550パネル上の自動伴奏オン/オフ、スプリットポイントの設定に関係なく検出されます。
- ・ Root(ルート) ..... 受信したノートオン/オフメッセージが自動伴奏のコード鍵域のベース(ルート)音として認識されます。ベース(ルート)音はPSR-550パネル上の自動伴奏オン/オフ、フィンガリング設定、スプリットポイントの設定に関係なく検出されます。

## メモ

初期設定(工場出荷時)は全チャンネル「XG/GM」に設定されています。

電源を切っても、MIDI受信モードの設定バックアップ(保持)することができます。詳しくは137ページをご参照ください。

## ローカルコントロール

ローカルコントロール  
Local Control

PSR-550は、鍵盤を弾いて内蔵の音源を鳴らすしくみになっています。この状態をローカルコントロールオン(On)といいます。ローカルコントロールをオフ(Off)にすると、「鍵盤」と「音源」が切り離され、鍵盤を弾いてもPSR-550からは音が出なくなります。PSR-550から音が出なくなっても、鍵盤を弾いた演奏情報をMIDI出力させることはできますので、PSR-550では音を鳴らさずに外部音源を鳴らしたいときに、ローカルコントロールをオフ(Off)にします。

メモ

電源を入れた時の設定は「On」(ローカルオン)です。

- 1 ファンクション [FUNCTION] ボタンを押します。
- 2 ミディ 「Midi」を選びます。  
ダイヤル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタンを使ってください。
- 3 ネクスト [NEXT] ボタンを押して、MIDIメニュー画面にします。
- 4 ローカルコントロール 「LocalContrl」を選びます。  
ダイヤル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタンを使ってください。

Midi # LocalContrl

- 5 ネクスト [NEXT] ボタンを押して、ローカルコントロール画面にします。
- 6 オン/オフ On/Offを設定します。  
ダイヤル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタンを使ってください。

Midi Local =Off

On(ローカルオン)..... 本体の演奏は通常どおりPSR-550で発音します。またMIDI INから受信した情報もPSR-550で発音します。

Off(ローカルオフ)..... 本体の演奏はPSR-550で発音しません。ただし、MIDI INから受信した情報「XG/GM」に設定された受信チャンネルの情報のみはPSR-550で発音します。

## クロック

クロック  
Clock

PSR-550の自動伴奏やソングの演奏は本体内部のクロックに従っています。外部MIDIシーケンサーと接続して演奏する場合などは、どちらのクロックを使うかを定める必要があります。

- 1 ファンクション [FUNCTION] ボタンを押します。
- 2 ミディ 「Midi」を選びます。  
ダイヤル、[ + /YES ] ボタン、[ - /NO ] ボタンを使ってください。

**3** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押して、MIDIメニュー画面にします。

**4** クロック  
「Clock」を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

*Midi : Clock*

**5** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押して、クロック画面にします。

**6** 設定をします。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

*Midi Clock = Int.*

Int( インターナル=内部 )..... PSR-550の内部クロックで作動します。

Ext( エクスターナル=外部 )..... 外部機器のクロックで作動します。

メモ

電源を入れた時のクロックの設定は「Int」です。

クロックが「Ext」の時、以下のような現象が起こります。

- ・パネルの[ START/STOP ] ボタンを押しても、自動伴奏/ソングはスタートしません。
- ・マルチパッドを押しても、演奏されません。
- ・テンポ表示が「EC」となり、パネルでテンポ変更できなくなります。

## イニシャルセンド

イニシャルセンド  
Initial Send

PSR-550のパネル設定を外部機器に送信することができます。たとえば、PSR-550の演奏を外部シーケンサーに録音する場合は、演奏の前にPSR-550のパネル設定を外部シーケンサーに送信(イニシャルセンド)して、録音してください。

**1** ファンクション  
[ FUNCTION ] ボタンを押します。

**2** ミディ  
「Midi」を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

**3** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押して、MIDI画面にします。

**4** イニシャルセンド  
「Init Send」を選びます。

ダイヤル、[ + / YES ] ボタン、[ - / NO ] ボタンを使ってください。

*Midi : Init Send*

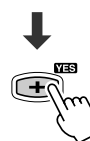
**5** ネクスト  
[ NEXT ] ボタンを押して、イニシャルセンド画面にします。

**6** イニシャルセンドを実行します。

[ + / YES ] ボタンを押してください。

取り止める場合は [ - / NO ] ボタンを押してください。

*Init Send OK?*



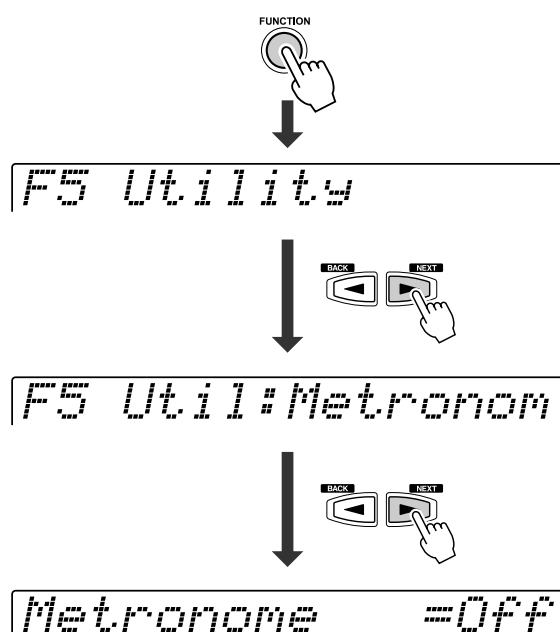
*Completed*

その他の便利な機能を説明します。

この章で説明する機能は、FUNCTIONの中のUtility(ユーティリティ)の中で設定するものです。

メトロノームを鳴らす	「Metronom」	120ページ
右手鍵域(スプリットポイントの右側)のオクターブを設定する(アッパーオクターブ)	「UpperOct」	121ページ
楽器全体のピッチを調整する(チューニング)	「Tuning」	121ページ
鍵盤ごとのピッチを調整する(スケールチューニング)	「SC.Tune」	121ページ
スプリットポイントを設定する	「Split」	122ページ
コードを押さえる方法を選択する(フィンガリング)	「Fingerng」	40ページ
鍵盤を弾いたときの感度を設定する(タッチセンス)	「TouchSns」	122ページ
ボイスセットを活用する	「VoiceSet」	122ページ
フットスイッチの機能を設定する	「Pedal」	123ページ
ピッチベンドの変化幅を変更する	「PitchBnd」	124ページ
ダイレクトアクセスの設定を変更する	「Assignbl」	124ページ
バックライトの色設定を変更する	「BackLigt」	124ページ

各機能の設定方法は以下のとおりです。



- 1 ファンクション [FUNCTION] ボタンを押す。
- 2 ダイアル、[+ / YES] ボタン、[- / NO] ボタンを使って「Utility」を選ぶ。
- 3 ネクスト [NEXT] ボタンを押す。
- 4 ダイアル、[+ / YES] ボタン、[- / NO] ボタンを使ってメニューを選ぶ。  
ここで上記のメニューを選びます。
- 5 ネクスト [NEXT] ボタンを押す。
- 6 ダイアル、[+ / YES] ボタン、[- / NO] ボタンを使って値を設定する。

以下の説明では、手順6に該当する部分を説明します。

## メトロノームを鳴らす

メトロノーム  
Metronome

設定をOn(オン)にすることで、以下の場合に、設定されたテンポにしたがってメトロノームを鳴らすことができます。

- ・自動伴奏演奏中
- ・ソング演奏中
- ・シンクロ待機中
- ・ユーザーソング/ユーザースタイル/ユーザーパッド録音待機中
- ・ユーザーソング/ユーザースタイル/ユーザーパッド録音中

Metronome =On

ダイヤル、[+ / YES] ボタン、[- / NO] ボタンを使って、On/Off(オン/オフ)を設定します。

### メモ

ソングモードでフリーテンポのソングディスクがセットされている場合、メトロノームを鳴らすことはできません。  
フリーテンポとは、曲の実際のテンポとは関係なく、データ上ではテンポ一定となっているソングデータのことで、



## 右手鍵域(スプリットポイントの右側)のオクターブを設定する

アッパーオクターブ  
Upper Octave

右手鍵域(スプリットポイントの右側)のオクターブを設定します。  
設定範囲は-1 ~ 1です。

Upper Octave = 1

オクターブ値の設定はダイヤル、[ +/YES ]ボタン、[ -/NO ]ボタンを使います。

## 楽器全体のピッチを調整する

チューニング  
Tuning

PSR-550全体のチューニング(音程 ピッチ)の微調整)をします。  
設定範囲は414.6Hz ~ 466.8Hzです。

Tuning = 414.6

ダイヤル、[ +/YES ]ボタン、[ -/NO ]ボタンを使って設定します。

## 鍵盤ごとのピッチを調整する

スケールチューニング  
Scale Tuning

PSR-550 のノート(鍵盤)ごとにチューニング(ピッチの微調整)をします。  
ノート(鍵盤)ごとにチューニングすれば、さまざまなスケール(音階)で演奏することができます。ここでのチューニングは鍵盤演奏だけでなく、自動伴奏/マルチパッドの演奏にも有効です。設定範囲は -64 セント ~ +63 セントです(1セント=1/100半音)。  
なお、設定を簡単にできるようにするため、代表的なスケール設定9種類(下記参照)が、テンプレートとして準備されています。テンプレートの選択と鍵盤ごとの調整(ノートエディット)の、2種類の方法でピッチを調整できます。

テンプレート名	C	C#	D	E $\flat$	E	F	F#	G	A $\flat$	A	B $\flat$	B
Bayat-G	0	0	0	0	-50	0	0	0	0	-50	0	0
Bayat-A	0	0	0	0	0	0	-50	0	0	0	0	-50
Bayat-E	0	-50	0	0	0	0	-50	0	0	0	0	0
Bayat-C	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50	0	0
Rast-G	0	0	0	0	0	0	-50	0	0	0	0	-50
Rast-A	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50	0	0	0
Rast-E	0	0	0	-50	0	0	0	0	-50	0	0	0
Rast-C	0	0	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50
Equal	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

メモ

ノートごとのチューニング値は全オクターブ共通になります。  
[ -/NO ]ボタンを押しながらナンバーボタンを押すと、マイナスの値を設定することができます。

メモ

調整した鍵盤ピッチを元に戻したい場合は、「Equal」を設定してください。

120ページの手順1~5の操作をした後、以下の操作をします。

テンプレートの選択

SC Tune: Template

[NEXT]ボタン ↓

Template = Bayat-G

[NEXT]ボタン ↓

Completed

鍵盤ごとの調整(ノートエディット)

SC Tune: NoteEdit

↓ [NEXT]ボタン

ScTuneEdt. C# = 63

ノート(鍵盤)の切り替えは[ NEXT ]ボタンを使ってください。調整はダイヤル、[ +/YES ]ボタン、[ -/NO ]ボタンを使ってください。

← ダイヤル、[ +/YES ]ボタン、[ -/NO ]ボタン →

ダイヤル、[ +/YES ]ボタン、[ -/NO ]ボタンを使って、テンプレートを選びます。各テンプレートの設定は上記の表をご参照ください。

## スプリットポイントを設定する

スプリットポイント  
Split Point

鍵盤の機能を左右で分割するポイントのことをスプリットポイントといいます。

自動伴奏オンの場合、スプリットポイントの右側はボイスR1/R2の鍵域、左側は自動伴奏用のコード鍵域になります。 ( 35ページ)

自動伴奏オフの場合、スプリットポイントの右側はボイスR1/R2の鍵域、スプリットポイントの左側の鍵域はPART ON/OFFの[ VOICE L ]ボタンをオンにすることでボイスLの音色を弾くことができます。 ( 30ページ)

*Split Point =C3*

ダイヤル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタンを使ってください。

メモ

初期設定は「F#2」です。

## 鍵盤を弾いたときの感度を設定する

タッチセンス  
Touch Sense

鍵盤を押さえる強さによって音量が変化する機能をタッチレスポンスといいます。

タッチセンスはこのタッチレスポンスの感度を決める値です。

設定範囲は0～127です。

*Touch Sense =127*

ダイヤル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタン、ナンバーボタンを使って設定します。

タッチセンスの値が大きいほど、微妙な強弱の変化がつけやすくなります。

タッチセンスを「0」に設定すると、タッチレスポンスはオフとなり、鍵盤を押さえる強弱にかかわらず音量が一定になります。

また、パネルの[ TOUCH ] (タッチ) ボタンをオフ(消灯)にすることで、タッチレスポンスはオフとなり、鍵盤を押さえる強弱にかかわらず音量が一定になります。



## ボイスセットを活用する

ボイスセット  
Voice Set

PSR-550では、R1のパネルボイスそれぞれに最適な設定があらかじめ決められています。ボイスセット機能をオンにすれば、ボイスR1にパネルボイスを選んだ時に、そのパネルボイスに最適な設定が自動的にセットされるため、すぐに演奏を始めることができ、大変便利です。

初期(工場出荷時)の設定では「オン」になっています。

ボイスセットパラメーター

- ・ボイスR1( ボリューム、オクターブ、パン、リバーブデプス、コーラスデプス、DSPデプス )
- ・ボイスR2( ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブデプス、コーラスデプス、DSPデプス )
- ・ハーモニータイプ、ボリューム、パート設定
- ・DSPオン/オフ、FAST/SLOWオン/オフ、およびDSPタイプ、リターンレベル

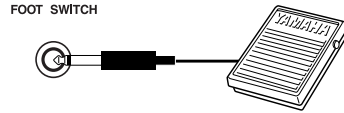
*Voice Set =On*

ダイヤル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタンを使って、On/Off を設定します。

# フットスイッチの機能を設定する

フットスイッチ  
FOOTSWITCH

リアパネルのフットスイッチ端子に接続したフットスイッチ(ペダル)は、初期設定ではサステインペダルとして機能しますが、その他にもいろいろな機能を持たせることができます。また、スイッチの極性を変更する(オン/オフを逆転させる)こともできます。



フットスイッチに設定する機能を定める

**Ped1=Sustain**

↓ [NEXT] ボタンを押す。

ダイアル、[ +/YES ボタン、[ -/NO ] ボタンを使ってください。

フットスイッチの極性を定める

**Polarity =Norm**

ダイアル、[ +/YES ] ボタン、[ -/NO ] ボタンを使ってください。

フットスイッチに設定できる機能

Sustain( サステイン )	この機能に設定してフットスイッチを踏むと、鍵盤から指を離しても音を長く響かせることができます。	 ここでフットスイッチを踏むと、このとき押さえていた鍵盤とそのあと弾いた音すべてが長く響く。
Sostenuto( ソステヌート )	この機能に設定してフットスイッチを踏むと、踏んだときに押さえていた鍵盤の音だけを、鍵盤から指を離しても長く響かせることができます。	 ここでフットスイッチを踏むと、このとき押さえていた鍵盤の音だけが長く響く。
Soft( ソフト )	この機能に設定してフットスイッチを踏むと、音量がわずかに下がり、音の響きが柔らかくなります。	
Regist+( レジストレーション+ )	フットスイッチを踏むと、ナンバーが1つ大きいレジストレーションを呼び出します。たとえば、バンク1-3が呼び出されているときにフットスイッチを踏むと、1-4が、さらにもう一度踏むと2-1が呼び出されます。	
Start/Stop( スタート/ストップ )	フットスイッチを踏むと、パネルの[ START/STOP ] ボタンと同様に機能します。	
Synchro Stop( シンクロストップ )	フットスイッチを踏むと、パネルの[ SYNC STOP ] ボタンと同様に機能します。	
Bass Hold( ベースホールド )	フットスイッチを踏み込んでいる間、自動伴奏のベースの根音がホールドされます。	
Break( ブレイク )	フットスイッチを踏むと、演奏中の自動伴奏がストップ(ブレイク)します。フットスイッチから足を離すと次の小節から再スタートします。	
Tap Tempo( タップテンポ )	フットスイッチを踏むと、パネルの[ TAP TEMPO ] ボタンと同様に機能します。	

**メモ**

レジストレーションメモリーの切替をフットスイッチ(Regist+)で行った場合、切替後のレジストレーションメモリーに記憶されているフットスイッチの設定は無効になります。たとえば、切替後のレジストレーションメモリーで「フットスイッチ=Sustain」と記憶されていても、フットスイッチは「Regist+」として機能します。

フットスイッチの極性

Norm( ノーマル )	使用するフットスイッチによっては上記の説明(踏んだときにサステインの効果がある、など)した動作と逆になる場合があります。その場合に「Revr」に設定してください。
Revr( リバース )	

## ピッチベンドの変化幅を変更する

ピッチベンドレンジ  
Pitch Bend Range

ピッチベンドの変化幅(ピッチベンドレンジ)を半音単位で変えることができます。設定範囲は0~12で、最大の変化幅は1オクターブとなります。

*PitchBndRange= 4*

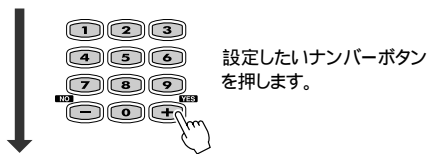
ダイヤル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタン、ナンバーボタンを使って、ピッチベンドレンジを設定します。

## ダイレクトアクセスの設定を変更する

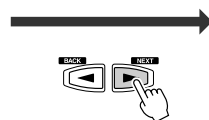
アサインابل  
Assignable

ダイレクトアクセス機能( 23、26 ページ )の対象となる画面は、ナンバーボタン([ 0 ]~[ 9 ]、[ - /NO ]、[ + /YES ])に対して自由に設定することができます。設定の対象となる画面については、機能ソリー図( 24~25 ページ )をご参照ください。

*AssignButton =1*



*AssignButton =+*

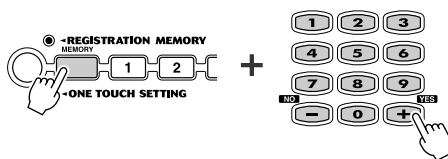


*Ass=HarmPart*

ダイヤル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタンを使って、希望の画面を選択します。

この設定は、以下の方法でも設定できます。

- 1 ダイレクトアクセスの対象にしたい画面を表示させます。  
設定の対象となる画面については、機能ソリー図( 24~25 ページ )をご参照ください。
- 2 レジストレーションメモリーの[MEMORY] ボタンを押しながら、ナンバーボタンのいずれかを押します。



この例では、[ + /YES ]ボタンに、目的の画面がダイレクトアクセスの対象として設定されました。

## バックライトの色設定を変更する

バックライト  
Backlight

ディスプレイのバックライトの色設定を変更することができます。ダイヤル、[ + /YES ]ボタン、[ - /NO ]ボタン、ナンバーボタンを使って、設定します。

*BackLight=Auto*

Auto ..... PSR-550 のモードによって色が変化します。スタイルモードではブルー(青)ソングモードではパープル(紫) 録音モードではレッド(赤)になります。  
Blue, Red, Purple ..... モードに関係なく、常に同じ色(Blue=青、Red=赤、Purple=紫)になります。  
Off ..... バックライトは常に消灯します。

# ボイスリスト

## パネルボイスとXGボイスについて

PSR-550のボイス(音色)は、「パネルボイス(ドラムキット含む)」と「XGボイス」の2種類があります。パネルボイスは、XGボイスをベースに音質を向上した「XG拡張ボイス」です。XGボイスはXGの音色配列(111ページ)に対応したボイスです。

### ボイス(音色)構成

	パネルボイス	ドラムキット (パネルボイス)	XGボイス
PSR-550	1~219	220~233	234~713

## 最大同時発音数について

PSR-550の最大同時発音数は32音です。これは、ボイスR1、R2、Lや自動伴奏(オートアカンパニメント)ソングなどを含めたすべての発音数の合計です。したがって、自動伴奏(オートアカンパニメント)やソングの再生などで発音している分だけ、鍵盤演奏の発音数は減少します。最大同時発音数を越えると、後着優先で発音します。

## パネルボイスリスト

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数
	MSB No.	LSB No.			
Piano(ピアノ)					
1	0	112	1	Grand Pianα(グランドピアノ)	2
2	0	112	2	Bright Pianα(ブライトピアノ)	2
3	0	112	4	Honky Tonk(ホンキートンクピアノ)	2
4	0	114	3	Rock Pianα(ロックピアノ)	2
5	0	112	3	Midi Grandα(MIDIグランドピアノ)	2
6	0	113	3	CP 8α(CP 80)	2
7	0	112	7	Harpsichordα(ハーpsiコード)	1
8	0	113	7	Grand Harps(グランドハーpsiコード)	2
E.Piano(エレクトリックピアノ)					
9	0	114	5	Galaxy EP(ギャラクシーエレクトリックピアノ)	2
10	0	115	5	Polaris EP(ポラリスエレクトリックピアノ)	2
11	0	118	5	Suitcase EP(スーツケースエレクトリックピアノ)	2
12	0	117	6	Super DX EP(スーパーDXエレクトリックピアノ)	2
13	0	112	6	DX Modern EP(DXモダンエレクトリックピアノ)	2
14	0	112	5	Funk EP(ファンクエレクトリックピアノ)	1
15	0	115	6	Modern EP(モダンエレクトリックピアノ)	2
16	0	113	6	Hyper Tinesα(ハイパータインズ)	2
17	0	116	6	New Tinesα(ニュータインズ)	2
18	0	114	6	Venus EP(ビーナスエレクトリックピアノ)	2
19	0	113	5	Tremolo EP(トレモロエレクトリックピアノ)	2
20	0	112	8	Clavα(クラビ)	1
21	0	113	8	Wah Clavα(ワウクラビ)	1
Organ(オルガン)					
22	0	112	17	Jazz Organ1(ジャズオルガン1)	2
23	0	113	17	Jazz Organα(ジャズオルガン2)	2
24	0	120	17	GlassJazzOrgα(グラスジャズオルガン)	2
25	0	112	18	Click Organ(クリックオルガン)	2
26	0	113	18	Dance Organ(ダンスオルガン)	2
27	0	115	17	DrawbarOrgan(ドローバーオルガン)	2
28	0	115	18	Mellow Draw(メロドローバーオルガン)	2
29	0	116	17	Bright Draw(ブライトドローバーオルガン)	2
30	0	112	19	Rock Organ 1(ロックオルガン1)	2
31	0	113	19	Rock Organ α(ロックオルガン2)	2
32	0	114	19	Purple Organ(パープルオルガン)	2
33	0	116	18	60's Organ(60年代風オルガン)	2
34	0	117	18	Blues Organ(ブルースオルガン)	2
35	0	117	17	16+1 Organ(16+1'オルガン)	2
36	0	118	17	16+2 Organ(16+2'オルガン)	2
37	0	119	17	16+4 Organ(16+4'オルガン)	2
38	0	118	18	Elec.Organ(エレクトリックオルガン)	2
39	0	114	17	TheaterOrg1(シアターオルガン1)	2
40	0	114	18	TheaterOrgα(シアターオルガン2)	2
41	0	112	20	Pipe Organ(パイプオルガン)	2

## メモ

リストにはボイスナンバー、MIDIプログラムチェンジナンバーを掲載します。MIDIを使ってPSR-550のボイスを鳴らす場合は、このプログラムチェンジナンバーを使用してください。

フットスイッチにサステイン、またはソステヌート機能を持たせている場合(123ページ)、フットスイッチを踏んでいる間に鍵盤から手を離すと、ボイス(音色)によって音が減衰して消えるものと、音が持続して消えないものがあります。

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数
	MSB No.	LSB No.			
42	0	113	20	ChapelOrgan1(チャペルオルガン1)	2
43	0	114	20	ChapelOrganα(チャペルオルガン2)	2
44	0	115	20	ChapelOrganα(チャペルオルガン3)	2
45	0	112	21	Reed Organ(リードオルガン)	1
Accordion(アコーディオン)					
46	0	113	22	Trad.Accrd(トラディショナルアコーディオン)	2
47	0	112	22	MusetteAccrd(ミュゼットアコーディオン)	2
48	0	112	24	Tango Accrd(タンゴアコーディオン)	1
49	0	113	24	Bandoneon(バンドネオン)	2
50	0	114	22	Soft Accrd(ソフトアコーディオン)	2
51	0	115	22	Accordiorα(アコーディオン)	1
52	0	112	23	Harmonicaα(ハーモニカ)	1
Guitar(ギター)					
53	0	113	25	Spanish Gtr(スパニッシュギター)	1
54	0	112	25	Classic Gtr(クラシックギター)	2
55	0	112	26	Folk Guitar(フォークギター)	1
56	0	116	26	FolkGw/pick1(フォークギター+ピック1)	2
57	0	117	26	FolkGw/pickα(フォークギター+ピック2)	2
58	0	118	26	FolkGw/pickα(フォークギター+ピック3)	2
59	0	113	26	12Str Guitar(12弦ギター)	2
60	0	114	25	Smooth Nylon(スムースナイロンギター)	2
61	0	115	26	Campfireα(キャンプファイヤーギター)	2
62	0	112	27	Jazz Guitar(ジャズギター)	2
63	0	113	27	Octave Gtr(オクターブギター)	2
64	0	114	27	Hawaiian Gtr(ハワイアンギター)	2
65	0	123	28	VintageOpen(ビンテージオープンギター)	1
66	0	124	28	VintageChorα(ビンテージコーラスギター)	2
67	0	118	28	Solid Guitar(ソリッドギター)	2
68	0	116	28	Bright Clear(ブライトクリーンギター)	1
69	0	112	28	Clean Guitar(クリーンギター)	2
70	0	119	28	Elec12StrGtr(エレクトリック12弦ギター)	2
71	0	113	28	Tremolo Gtr(トレモロギター)	2
72	0	114	29	Cool! E.Gtr(クール!エレクトリックギター)	1
73	0	115	29	VintageMuteα(ビンテージミュートギター)	1
74	0	113	29	Funk Guitar(ファンクギター)	1
75	0	112	29	Muted Guitar(ミュートギター)	1
76	0	113	30	Feedback Gtr(フィードバックギター)	2
77	0	112	30	Overdriveα(オーバードライブギター)	2
78	0	112	31	Distortion(ディストーションギター)	2
79	0	115	28	Pedal Steelα(ペダルスチールギター)	2
80	0	114	26	Mandolinα(マンドリン)	2
Bass(ベース)					
81	0	112	34	Finger Bassα(フィンガーベース)	1
82	0	112	33	AcousticBasα(アコースティックベース)	2

# ボイスリスト

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数
	MSB No.	LSB No.			
83	0	114	33	Bass&Cymbal( ベースアンドシンバル )	2
84	0	112	35	Pick Bass( ピックベース )	1
85	0	112	36	FretlessBass( フレットレスベース )	2
86	0	113	36	Jaco Bass( ジャコベース )	2
87	0	112	37	Slap Bass( スラップベース )	1
88	0	112	38	Funk Bass( ファンクベース )	1
89	0	113	37	Fusion Bass( フュージョンベース )	1
90	0	112	39	Synth Bass( シンセベース )	1
91	0	112	40	Analog Bass( アナログベース )	2
92	0	113	40	Dance Bass( ダンスベース )	2
93	0	113	39	Hi-Q Bass( ハイQベース )	2
94	0	114	39	Rave Bass( レイブベース )	2
Strings(ストリングス)					
95	0	112	49	String Ensb( ストリングス )	2
96	0	113	49	Orch.Strings( オーケストラストリングス )	2
97	0	114	49	SymphonicStr( シンフォニックストリングス )	2
98	0	113	50	Slow Strings( スローストリングス )	2
99	0	114	50	Str.Quarte( ストリングスカルテット )	2
100	0	115	49	Concerto Str( コンチェルトストリングス )	2
101	0	115	50	Marcato Str( マルカートストリングス )	2
102	0	112	50	Chamber Str( チェンバーストリングス )	2
103	0	112	45	Tremolo Str( トレモロストリングス )	2
104	0	112	46	Pizz.Strings( ピチカートストリングス )	2
105	0	112	51	Syn Strings( シンセストリングス )	2
106	0	112	52	Analog Str( アナログストリングス )	2
107	0	113	51	Tech Strings( テックストリングス )	2
108	0	112	56	OrchestraHit( オーケストラヒット )	2
109	0	112	41	Solo Violin( ソロバイオリン )	2
110	0	113	41	Soft Violin( ソフトバイオリン )	1
111	0	112	111	Fiddle( フィドル )	1
112	0	112	42	Viola( ヴィオラ )	2
113	0	112	43	Cell( チェロ )	1
114	0	112	44	Contrabass( コントラバス )	1
115	0	112	47	Harp( ハープ )	2
116	0	113	47	Hackbret( ハックブレット )	2
117	0	112	107	Shamisen( 三味線 )	1
118	0	112	108	Koto( 琴 )	1
119	0	112	105	Sitar( シタール )	2
120	0	112	106	Banjo( バンジョー )	1
Choir(クワイア)					
121	0	112	53	Choir( クワイア )	2
122	0	112	55	Air Choir( エアークワイア )	2
123	0	113	54	Gothic Vox( ゴシックボックス )	2
124	0	113	53	Vocal Ensb( ボーカルアンサンブル )	2
125	0	112	54	Vox Human( ボックスヒューマナ )	2
Trumpet(トランペット)					
126	0	115	57	SweetTrumpe( スイートトランペット )	1
127	0	112	57	Solo Trumpe( ソロトランペット )	1
128	0	114	57	Soft Trumpe( ソフトトランペット )	1
129	0	113	57	Flugel Horn( フリュージェルホーン )	1
130	0	112	60	MutedTrumpe( ミュートトランペット )	1
131	0	112	58	Trombone( トロンボーン )	1
132	0	114	58	Mel.Trombone( メロートロンボーン )	2
133	0	112	61	French Horn( フレンチホルン )	1
134	0	112	59	Tuba( チューバ )	2
Brass(ブラス)					
135	0	113	62	BigBandBrass( ビッグバンドブラス )	2
136	0	112	62	BrassSection( ブラスセクション )	2
137	0	116	62	Mellow Brass( メローブラス )	2
138	0	117	62	Small Brass( スモールブラス )	2
139	0	118	62	Pop Brass( ポップブラス )	2
140	0	119	62	Mellow Horns( メローホーンズ )	2
141	0	113	60	Ballroom Br( ボールルームブラス )	2
142	0	114	62	Full Horns( フルホーンズ )	2

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数
	MSB No.	LSB No.			
143	0	115	62	High Brass( ハイブラス )	2
144	0	120	62	Bright Brass( ブライトブラス )	2
145	0	113	58	Trb.Section( トロンボーンセクション )	2
146	0	112	63	Synth Brass( シンセブラス )	2
147	0	112	64	Analog Brass( アナログブラス )	2
148	0	113	63	Jump Brass( ジャンプブラス )	2
149	0	114	63	Techno Brass( テクノブラス )	2
Saxophone(サクソ)					
150	0	117	67	Sweet Tenor( スイートテナーサクソ )	2
151	0	114	67	Breathy Tenor( ブレシーテナーサクソ )	2
152	0	113	66	Breathy Alto( ブレシーアルトサクソ )	2
153	0	112	65	Soprano Sax( ソプラノサクソ )	2
154	0	112	66	Alto Sax( アルトサクソ )	1
155	0	112	67	Tenor Sax( テナーサクソ )	1
156	0	112	68	Baritone Sax( バリトンサクソ )	1
157	0	116	67	Sax Section( サックスセクション )	2
158	0	115	67	Sax Comb( サックスコンボ )	2
159	0	112	72	Clarinet( クラリネット )	2
160	0	113	72	Mel.Clarinet( メロークラリネット )	2
161	0	113	67	Woodwind Ensb( ウッドウィンドアンサンブル )	2
162	0	112	69	Oboe( オーボエ )	1
163	0	112	70	English Horn( イングリッシュホルン )	1
164	0	112	71	Bassoon( バスーン )	1
Flute(フルート)					
165	0	114	74	Sweet Flute( スイートフルート )	1
166	0	112	74	Flute( フルード )	2
167	0	113	74	Pan Flute( パンフルード )	2
168	0	112	73	Piccolo( ピッコロフルード )	1
169	0	112	76	Ethnic Flute( エスニックフルード )	2
170	0	112	78	Shakuhachi( 尺八 )	1
171	0	112	79	Whistle( ホイッスル )	1
172	0	112	75	Recorder( リコーダー )	1
173	0	112	80	Ocarina( オカリナ )	1
174	0	112	110	Bagpipe( バグパイプ )	2
Synth Lead(シンセリード)					
175	0	116	82	Fire Wire( ファイアワイヤー )	2
176	0	112	81	Square Lead( 矩形波リード )	2
177	0	112	82	SawtoothLead( ノコギリ波リード )	2
178	0	113	82	Big Lead( ビッグリード )	2
179	0	112	99	Stardus( スターダスト )	2
180	0	114	82	Blaster( ブラスター )	2
181	0	115	82	Analogor( アナログン )	2
182	0	113	99	Sun Bell( サンベル )	2
183	0	112	84	Aero Lead( エアロリード )	2
184	0	114	81	Mini Lead( ミニリード )	2
185	0	115	81	Vinylead( ビニリード )	1
186	0	117	82	Warp( ワープ )	2
187	0	116	81	Hi Bias( ハイバイアス )	2
188	0	118	81	Tiny Lead( タイニリード )	2
189	0	118	82	Sub Aqua( サブアクア )	2
190	0	119	82	Farg( ファーゴ )	2
Synth Pad(シンセパッド)					
191	0	113	95	Insomnia( インソムニア )	2
192	0	115	89	Golden Age( ゴールデンエイジ )	2
193	0	113	100	Cyber Pad( サイバーパッド )	2
194	0	112	96	Wave 200( ウェーブ2001 )	2
195	0	112	95	Equinox( イクイノックス )	2
196	0	114	89	Stargate( スターゲート )	2
197	0	112	93	DX Pad( DXパッド )	2
198	0	112	89	Fantasia( ファンタジア )	2
199	0	112	92	Xenon Pad( ゼノンパッド )	2
200	0	112	90	Area 51( エリア51 )	2
201	0	112	100	AtmospherPad( アトモスフィア )	2
202	0	113	90	Dark Moon( ダークムーン )	2

# ボイスリスト

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数
	MSB No.	LSB No.			
203	0	115	95	Ionosphere( アイオノスフィア )	2
204	0	113	89	Symbion( シンビアント )	2
205	0	114	95	Solaris( ソラリス )	2
206	0	117	89	Millenium( ミレニアム )	2
207	0	113	96	Transform( トランスフォーム )	2
Percussion(パーカッション)					
208	0	113	12	Jazz Vibes( ジャズビブラフォン )	2
209	0	112	12	Vibraphone( ビブラフォン )	2
210	0	112	13	Marimba( マリンバ )	2
211	0	112	14	Xylophone( シロフォン )	1
212	0	112	115	Steel Drums( スチールドラム )	1
213	0	112	9	Celesta( チェレスタ )	2
214	0	112	10	Glockenspiel( グロッケンシュピール )	1
215	0	112	11	Music Box( ミュージックボックス )	2
216	0	112	15	Tubular Bell( チューブラーベル )	2
217	0	112	109	Kalimba( カリンバ )	1
218	0	112	48	Timpan( ティンパニ )	1
219	0	112	16	Dulcimer( ダルシマー )	2

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数
	MSB No.	LSB No.			
Drum Kits(ドラムキット)					
220	127	0	1	StandardKit1( スタンダードキット1 )	-
221	127	0	2	StandardKit2( スタンダードキット2 )	-
222	127	0	9	Room Kit( ルームキット )	-
223	127	0	17	Rock Kit( ロックキット )	-
224	127	0	25	Electro Kit( エレクトロキット )	-
225	127	0	26	Analog Kit( アナログキット )	-
226	127	0	28	Dance Kit( ダンスキット )	-
227	127	0	33	Jazz Kit( ジャズキット )	-
228	127	0	41	Brush Kit( ブラッシュキット )	-
229	127	0	49	Symphony Kit( シンフォニーキット )	-
230	127	0	81	Style Kit( スタイルキット )	-
231	126	0	36	ArabicKit( アラビックキット )	-
232	126	0	1	SFX Kit 1( SFXキット1 )	-
233	126	0	2	SFX Kit 2( SFXキット2 )	-

## XGボイスリスト

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数
	MSB No.	LSB No.			
234	0	0	1	Grand Piano	1
235	0	1	1	GrndPianoKSP	1
236	0	18	1	MellowGrPno	1
237	0	40	1	PianoStrings	2
238	0	41	1	Dream	2
239	0	0	2	Bright Piano	1
240	0	1	2	BritePnoKSP	1
241	0	0	3	ElecGrandPno	2
242	0	1	3	ElecGrPnoKSP	2
243	0	32	3	Detuned CP80	2
244	0	40	3	Layered CP 1	2
245	0	41	3	Layered CP 2	2
246	0	0	4	Honkytonk	2
247	0	1	4	HonkytonkKSP	2
248	0	0	5	El.Piano 1	2
249	0	1	5	El.Piano1KSP	1
250	0	18	5	Mellow EP 1	2
251	0	32	5	Chorus EP 1	2
252	0	40	5	HardEl.Piano	2
253	0	45	5	VXfade El.P1	2
254	0	64	5	60sEl.Piano1	1
255	0	0	6	El.Piano 2	2
256	0	1	6	El.Piano2 KSP	1
257	0	32	6	Chorus EP 2	2
258	0	33	6	DX EP Hard	2
259	0	34	6	DX Legend	2
260	0	40	6	DX Phase EP	2
261	0	41	6	DX+AnalogEP	2
262	0	42	6	DX Koto EP	2
263	0	45	6	VXfade El.P1	2
264	0	0	7	Harpsichord	1
265	0	1	7	Harpsi.KSP	1
266	0	25	7	Harpsichord2	2
267	0	35	7	Harpsichord3	2
268	0	0	8	Clavi.	1
269	0	1	8	Clavi.KSP	1
270	0	27	8	Clavi.Wah	2
271	0	64	8	Pulse Clavi.	1

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数
	MSB No.	LSB No.			
272	0	65	8	PierceClavi.	2
273	0	0	9	Celesta	1
274	0	0	10	Glockenspiel	1
275	0	0	11	Music Box	2
276	0	64	11	Orgel	2
277	0	0	12	Vibraphone	1
278	0	1	12	Vibes KSP	1
279	0	45	12	Hard Vibes	2
280	0	0	13	Marimba	1
281	0	1	13	Marimba KSP	1
282	0	64	13	Sine Marimba	2
283	0	97	13	Balimba	2
284	0	98	13	Log Drums	2
285	0	0	14	Xylophone	1
286	0	0	15	TubularBells	1
287	0	96	15	Church Bells	2
288	0	97	15	Carillon	2
289	0	0	16	Dulcimer	1
290	0	35	16	Dulcimer 2	2
291	0	96	16	Cimbalom	2
292	0	97	16	Santur	2
293	0	0	17	DrawbarOrgan	1
294	0	32	17	DetDrawOrgan	2
295	0	33	17	60sDrawOrg1	2
296	0	34	17	60sDrawOrg2	2
297	0	35	17	70sDrawOrg1	2
298	0	36	17	DrawbarOrg2	2
299	0	37	17	60sDrawOrg3	2
300	0	38	17	Even Bar Org	2
301	0	40	17	16+2'2/3 Org	2
302	0	64	17	Organ Bass	1
303	0	65	17	70sDrawOrg2	2
304	0	66	17	Cheezy Organ	2
305	0	67	17	DrawbarOrg3	2
306	0	0	18	Perc.Organ	1
307	0	24	18	70sPercOrg1	2
308	0	32	18	DetPercOrgan	2
309	0	33	18	Light Organ	2

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数
	MSB No.	LSB No.			
310	0	37	18	Perc.Organ2	2
311	0	0	19	Rock Organ	1
312	0	64	19	Rotary Organ	2
313	0	65	19	Slow Rotary	2
314	0	66	19	Fast Rotary	2
315	0	0	20	Church Organ	2
316	0	32	20	ChurchOrgan3	2
317	0	35	20	ChurchOrgan2	2
318	0	40	20	Notre Dame	2
319	0	64	20	Organ Flute	2
320	0	65	20	Trem.OrganFl	2
321	0	0	21	Reed Organ	1
322	0	40	21	Puff Organ	2
323	0	0	22	Accordion	1
324	0	32	22	Accord It	2
325	0	0	23	Harmonica	1
326	0	32	23	Harmonica 2	2
327	0	0	24	Tango Accord	1
328	0	64	24	TangoAccord2	2
329	0	0	25	Nylon Guitar	1
330	0	16	25	NylonGuitar2	1
331	0	25	25	NylonGuitar3	2
332	0	43	25	VelGtrHarmo	1
333	0	96	25	Ukulele	1
334	0	0	26	Steel Guitar	1
335	0	16	26	SteelGuitar2	1
336	0	35	26	12Str Guitar	2
337	0	40	26	Nylon&Steel	2
338	0	41	26	Steel&Body	2
339	0	96	26	Mandolin	2
340	0	0	27	Jazz Guitar	1
341	0	18	27	MellowGuitar	1
342	0	32	27	Jazz Amp	2
343	0	0	28	Clean Guitar	1
344	0	32	28	ChorusGuitar	2
345	0	0	29	Muted Guitar	1
346	0	40	29	FunkGuitar1	2
347	0	41	29	MuteSteelGtr	2

# ボイスリスト

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数
	MSB No.	LSB No.			
348	0	43	29	FunkGuitar2	1
349	0	45	29	Jazz Man	2
350	0	0	30	Overdriven	1
351	0	43	30	Guitar Pinch	1
352	0	0	31	Distortion	1
353	0	40	31	FeedbackGtr	2
354	0	41	31	FeedbackGtr2	2
355	0	0	32	GtrHarmonics	1
356	0	65	32	GtrFeedback	1
357	0	66	32	GtrHarmonic2	1
358	0	0	33	AcousticBass	1
359	0	40	33	Jazz Rhythm	2
360	0	45	33	VXUprghtBass	2
361	0	0	34	Finger Bass	1
362	0	18	34	Finger Dark	2
363	0	27	34	Flange Bass	2
364	0	40	34	Bass&DistEG	2
365	0	43	34	Finger Slap	1
366	0	45	34	FingerBass2	2
367	0	65	34	Mod.Bass	2
368	0	0	35	Pick Bass	1
369	0	28	35	MutePickBass	1
370	0	0	36	FretlessBass	1
371	0	32	36	Fretless 2	2
372	0	33	36	Fretless 3	2
373	0	34	36	Fretless 4	2
374	0	96	36	Syn.Fretless	2
375	0	97	36	SmthFretless	2
376	0	0	37	Slap Bass 1	1
377	0	27	37	ResonantSlap	1
378	0	32	37	Punch Thumb	2
379	0	0	38	Slap Bass 2	1
380	0	43	38	Velo.Sw.Slap	1
381	0	0	39	Synth Bass 1	1
382	0	18	39	SynBass1Dark	1
383	0	20	39	FastResoBass	1
384	0	24	39	Acid Bass	1
385	0	35	39	Clavi Bass	2
386	0	40	39	Techno Bass	2
387	0	64	39	Orbiter	2
388	0	65	39	Square Bass	1
389	0	66	39	Rubber Bass	2
390	0	96	39	Hammer	2
391	0	0	40	Synth Bass 2	2
392	0	6	40	MellowSyBass	1
393	0	12	40	SequenceBass	2
394	0	18	40	ClickSynBass	2
395	0	19	40	SynBass2Dark	1
396	0	32	40	SmoothSyBass	2
397	0	40	40	ModulrSyBass	2
398	0	41	40	DX Bass	2
399	0	64	40	X Wire Bass	2
400	0	0	41	Violin	1
401	0	8	41	SlwAtkViolin	1
402	0	0	42	Viola	1
403	0	0	43	Cello	1
404	0	0	44	Contrabass	1
405	0	0	45	Trem.Strings	1
406	0	8	45	SlwAtTremStr	1
407	0	40	45	SuspenseStr	2
408	0	0	46	PizzicatoStr	1
409	0	0	47	Orch.Harp	1
410	0	40	47	Yang Chin	2
411	0	0	48	Timpani	1

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数
	MSB No.	LSB No.			
412	0	0	49	Strings 1	1
413	0	3	49	StereoStrngs	2
414	0	8	49	SlwAtkStrngs	1
415	0	24	49	Arco Strings	2
416	0	35	49	60's Strings	2
417	0	40	49	Orchestra	2
418	0	41	49	Orchestra 2	2
419	0	42	49	TremOrchestra	2
420	0	45	49	Velo.Strings	2
421	0	0	50	Strings 2	1
422	0	3	50	S.SlowStrngs	2
423	0	8	50	LegatoStrngs	2
424	0	40	50	Warm Strings	2
425	0	41	50	Kingdom	2
426	0	64	50	70's Strings	1
427	0	65	50	Strings 3	1
428	0	0	51	SynStrngs1	2
429	0	27	51	Reso Strings	2
430	0	64	51	SynStrngs4	2
431	0	65	51	SynStrngs5	2
432	0	0	52	SynStrngs2	2
433	0	0	53	Choir Aahs	1
434	0	3	53	Stereo Choir	2
435	0	16	53	Choir Aahs 2	2
436	0	32	53	Mellow Choir	2
437	0	40	53	ChoirStrngs	2
438	0	0	54	Voice Oohs	1
439	0	0	55	Synth Voice	1
440	0	40	55	SynthVoice2	2
441	0	41	55	Choral	2
442	0	64	55	Analog Voice	1
443	0	0	56	OrchestraHit	2
444	0	35	56	OrchestrHit2	2
445	0	64	56	Impact	2
446	0	0	57	Trumpet	1
447	0	16	57	Trumpet 2	1
448	0	17	57	BriteTrumpet	2
449	0	32	57	Warm Trumpet	2
450	0	0	58	Trombone	1
451	0	18	58	Trombone 2	2
452	0	0	59	Tuba	1
453	0	16	59	Tuba 2	1
454	0	0	60	MutedTrumpet	1
455	0	0	61	French Horn	1
456	0	6	61	Fr.Horn Solo	1
457	0	32	61	FrenchHorn2	2
458	0	37	61	HornOrchestr	2
459	0	0	62	BrassSection	1
460	0	35	62	Tp&TbSection	2
461	0	40	62	BrassSect2	2
462	0	41	62	High Brass	2
463	0	42	62	Mellow Brass	2
464	0	0	63	SynthBrass1	2
465	0	12	63	Quack Brass	2
466	0	20	63	ResoSynBrass	2
467	0	24	63	Poly Brass	2
468	0	27	63	SynthBrass3	2
469	0	32	63	Jump Brass	2
470	0	45	63	AnaVelBrass1	2
471	0	64	63	AnalogBrass1	2
472	0	0	64	SynthBrass2	1
473	0	18	64	Soft Brass	2
474	0	40	64	SynthBrass4	2
475	0	41	64	Choir Brass	2

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数
	MSB No.	LSB No.			
476	0	45	64	AnaVelBrass2	2
477	0	64	64	AnalogBrass2	2
478	0	0	65	Soprano Sax	1
479	0	0	66	Alto Sax	1
480	0	40	66	Sax Section	2
481	0	43	66	HyperAltoSax	1
482	0	0	67	Tenor Sax	1
483	0	40	67	BreathyTenor	2
484	0	41	67	SoftTenorSax	2
485	0	64	67	Tenor Sax2	1
486	0	0	68	Baritone Sax	1
487	0	0	69	Oboe	1
488	0	0	70	English Horn	1
489	0	0	71	Bassoon	1
490	0	0	72	Clarinet	1
491	0	0	73	Piccolo	1
492	0	0	74	Flute	1
493	0	0	75	Recorder	1
494	0	0	76	Pan Flute	1
495	0	0	77	Blown Bottle	2
496	0	0	78	Shakuhachi	1
497	0	0	79	Whistle	1
498	0	0	80	Ocarina	1
499	0	0	81	Square Lead	2
500	0	6	81	SquareLead2	1
501	0	8	81	LM Square	2
502	0	18	81	Hollow	1
503	0	19	81	Shroud	2
504	0	64	81	Mellow	2
505	0	65	81	Solo Sine	2
506	0	66	81	Sine Lead	1
507	0	0	82	SawtoothLead	2
508	0	6	82	SawtoothLd2	1
509	0	8	82	Thick Saw	2
510	0	18	82	Dynamic Saw	1
511	0	19	82	Digital Saw	2
512	0	20	82	Big Lead	2
513	0	24	82	Heavy Synth	2
514	0	25	82	Waspy Synth	2
515	0	40	82	Pulse Saw	2
516	0	41	82	Dr. Lead	2
517	0	45	82	VelocityLead	2
518	0	96	82	Seq.Analog	2
519	0	0	83	CalliopeLead	2
520	0	65	83	Pure Pad	2
521	0	0	84	Chiff Lead	2
522	0	64	84	Rubby	2
523	0	0	85	Charang Lead	2
524	0	64	85	DistortedLd	2
525	0	65	85	Wire Lead	2
526	0	0	86	Voice Lead	2
527	0	24	86	Synth Aahs	2
528	0	64	86	Vox Lead	2
529	0	0	87	Fifths Lead	2
530	0	35	87	Big Five	2
531	0	0	88	Bass & Lead	2
532	0	16	88	Big & Low	2
533	0	64	88	Fat & Perky	2
534	0	65	88	Soft Whirl	2
535	0	0	89	New Age Pad	2
536	0	64	89	Fantasy	2
537	0	0	90	Warm Pad	2
538	0	16	90	Thick Pad	2
539	0	17	90	Soft Pad	2



ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数	ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数	ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラム チェンジ No.	ボイスネーム	発音数
	MSB No.	LSB No.					MSB No.	LSB No.					MSB No.	LSB No.			
540	0	18	90	Sine Pad	2	604	0	67	102	Ritual	2	668	0	0	125	TelephonRing	1
541	0	64	90	Horn Pad	2	605	0	68	102	To Heaven	2	669	0	0	126	Helicopter	1
542	0	65	90	RotaryStrngs	2	606	0	70	102	Night	2	670	0	0	127	Applause	1
543	0	0	91	PolySynthPad	2	607	0	71	102	Glisten	2	671	0	0	128	Gunshot	1
544	0	64	91	Poly Pad 80	2	608	0	96	102	Bell Choir	2	672	64	0	1	CuttingNoise	1
545	0	65	91	Click Pad	2	609	0	0	103	Echoes	2	673	64	0	2	CuttingNoiz2	2
546	0	66	91	Analog Pad	2	610	0	8	103	Echoes2	2	674	64	0	4	String Slap	1
547	0	67	91	Square Pad	2	611	0	14	103	Echo Pan	2	675	64	0	17	Fl.Key Click	1
548	0	0	92	Choir Pad	2	612	0	64	103	Echo Bells	2	676	64	0	33	Shower	1
549	0	64	92	Heaven	2	613	0	65	103	Big Pan	2	677	64	0	34	Thunder	1
550	0	66	92	Itopia	2	614	0	66	103	Synth Piano	2	678	64	0	35	Wind	1
551	0	67	92	CC Pad	2	615	0	67	103	Creation	2	679	64	0	36	Stream	2
552	0	0	93	Bowed Pad	2	616	0	68	103	Star Dust	2	680	64	0	37	Bubble	2
553	0	64	93	Glacier	2	617	0	69	103	Reso&Panning	2	681	64	0	38	Feed	2
554	0	65	93	Glass Pad	2	618	0	0	104	Sci-Fi	2	682	64	0	49	Dog	1
555	0	0	94	Metallic Pad	2	619	0	64	104	Starz	2	683	64	0	50	Horse	1
556	0	64	94	Tine Pad	2	620	0	0	105	Sitar	1	684	64	0	51	Bird Tweet 2	1
557	0	65	94	Pan Pad	2	621	0	32	105	DetunedSitar	2	685	64	0	55	Ghost	2
558	0	0	95	Halo Pad	2	622	0	35	105	Sitar 2	2	686	64	0	56	Maou	2
559	0	0	96	Sweep Pad	2	623	0	96	105	Tambra	2	687	64	0	65	Phone Call	1
560	0	20	96	Shwimmer	2	624	0	97	105	Tamboura	2	688	64	0	66	Door Squeak	1
561	0	27	96	Converge	2	625	0	0	106	Banjo	1	689	64	0	67	Door Slam	1
562	0	64	96	Polar Pad	2	626	0	28	106	Muted Banjo	1	690	64	0	68	Scratch Cut	1
563	0	66	96	Celestial	2	627	0	96	106	Rabab	2	691	64	0	69	ScratchSplit	1
564	0	0	97	Rain	2	628	0	97	106	Gopichant	2	692	64	0	70	Wind Chime	1
565	0	45	97	Clavi Pad	2	629	0	98	106	Oud	2	693	64	0	71	TelphonRing2	1
566	0	64	97	Harmo Rain	2	630	0	0	107	Shamisen	1	694	64	0	81	CarEngineIgn	1
567	0	65	97	African Wind	2	631	0	0	108	Koto	1	695	64	0	82	CarTiresSqel	1
568	0	66	97	Carib	2	632	0	96	108	Taisho-kin	2	696	64	0	83	Car Passing	1
569	0	0	98	Sound Track	2	633	0	97	108	Kanoon	2	697	64	0	84	Car Crash	1
570	0	27	98	Prologue	2	634	0	0	109	Kalimba	1	698	64	0	85	Siren	2
571	0	64	98	Ancestral	2	635	0	0	110	Bagpipe	2	699	64	0	86	Train	1
572	0	0	99	Crystal	2	636	0	0	111	Fiddle	1	700	64	0	87	Jet Plane	2
573	0	12	99	SynthDr.Comp	2	637	0	0	112	Shanai	1	701	64	0	88	Starship	2
574	0	14	99	Popcorn	2	638	0	64	112	Shanai2	1	702	64	0	89	Burst	2
575	0	18	99	Tiny Bells	2	639	0	96	112	Pungi	1	703	64	0	90	RollrCoaster	2
576	0	35	99	RoundGlocken	2	640	0	97	112	Hichiriki	2	704	64	0	91	Submarine	1
577	0	40	99	GlockenChime	2	641	0	0	113	Tinkle Bell	2	705	64	0	97	Laugh	1
578	0	41	99	Clear Bells	2	642	0	96	113	Bonang	2	706	64	0	98	Scream	1
579	0	42	99	Chorus Bells	2	643	0	97	113	Altair	2	707	64	0	99	Punch	1
580	0	64	99	Synth Mallet	1	644	0	98	113	GamelanGongs	2	708	64	0	100	Heartbeat	1
581	0	65	99	Soft Crystal	2	645	0	99	113	StereoGamlan	2	709	64	0	101	FootSteps	1
582	0	66	99	Loud Glocken	2	646	0	100	113	Rama Cymbal	2	710	64	0	113	Machine Gun	1
583	0	67	99	ChristmasBel	2	647	0	101	113	Asian Bells	2	711	64	0	114	Laser Gun	2
584	0	68	99	Vibe Bells	2	648	0	0	114	Agogo	1	712	64	0	115	Explosion	2
585	0	69	99	DigitalBells	2	649	0	0	115	Steel Drums	1	713	64	0	116	Firework	2
586	0	70	99	Air Bells	2	650	0	97	115	Glass Perc.	2						
587	0	71	99	Bell Harp	2	651	0	98	115	Thai Bells	2						
588	0	72	99	Gamelimba	2	652	0	0	116	Woodblock	1						
589	0	0	100	Atmosphere	2	653	0	96	116	Castanets	1						
590	0	18	100	Warm Atmos.	2	654	0	0	117	Taiko Drum	1						
591	0	19	100	HollwRelease	2	655	0	96	117	Gran Cassa	1						
592	0	40	100	NylonElPiano	2	656	0	0	118	Melodic Tom	1						
593	0	64	100	Nylon Harp	2	657	0	64	118	MelodicTom2	1						
594	0	65	100	Harp Vox	2	658	0	65	118	Real Tom	2						
595	0	66	100	Atmos.Pad	2	659	0	66	118	Rock Tom	2						
596	0	67	100	Planet	2	660	0	0	119	Synth Drum	1						
597	0	0	101	Brightness	2	661	0	64	119	Analog Tom	1						
598	0	64	101	FantasyBells	2	662	0	65	119	ElectroPerc.	2						
599	0	96	101	Smokey	2	663	0	0	120	Rev.Cymbal	1						
600	0	0	102	Goblins	2	664	0	0	121	GtrFretNoise	1						
601	0	64	102	GoblinsSynth	2	665	0	0	122	Breath Noise	1						
602	0	65	102	Creeper	2	666	0	0	123	Seashore	2						
603	0	66	102	Ring Pad	2	667	0	0	124	Bird Tweet	2						

# ドラムキットリスト

← は「スタンダードキット1」と同じ内容であることを表します。

■ のパーカッション音の発音数は2です。その他のパーカッション音の発音数は1です。

PSR-550の鍵盤のNote#とNoteはこの表よりも1オクターブ上になります。たとえば、スタンダードキット1のNote#24/Note C0「シーククリックH」を鍵盤で鳴らす場合は、Note#36/Note C1の鍵盤を押さえます。

Bank MSB	Bank LSB	Program Number	Note #	Note	127	127	127	127	127	127	127
0	0	1	2	9	17	25	26	28	0	0	0
1	2	9	17	25	26	28	0	0	0	0	0
		1	2	9	17	25	26	28	0	0	0
		スタンダードキット1	スタンダードキット2	ルームキット	ロックキット	エレクトロキット	アナログキット	ダンスキット			
		←	←	←	←	←	←	←			
		スルドミュート	←	←	←	←	←	←			
		スルドオープン	←	←	←	←	←	←			
		ハイキュー	←	←	←	←	←	←			
		ウィップスラップ	←	←	←	←	←	←			
		スクラッチH	←	←	←	←	←	←			
		スクラッチL	←	←	←	←	←	←			
		フィンガースナップ	←	←	←	←	←	←			
		クリックノイズ	←	←	←	←	←	←			
		メトロノームクリック	←	←	←	←	←	←			
		メトロノームベル	←	←	←	←	←	←			
		シーククリックL	←	←	←	←	←	←			
		シーククリックH	←	←	←	←	←	←			
		ブラッシュタップ	←	←	←	←	←	←			
		ブラッシュスワール	←	←	←	←	←	←			
		ブラッシュスラップ	←	←	←	←	←	←			
		ブラッシュタップスワール	←	←	←	←	リバースシンバル	リバースシンバル	リバースシンバル		
		←	←	←	←	←	←	←	←		
		スネアロール	←	←	←	←	←	←	←		
		カスナネット	←	←	←	←	ハイキュー2	ハイキュー2	ハイキュー2		
		スネアソフト	スネアソフト2	←	←	スネアノイジー	スネアスナッピーエレクトロ	スネアノイジー4	スネアテクノ		
		←	←	←	←	←	←	←	←		
		スティクス	←	←	←	←	←	←	←		
		キックソフト	←	←	←	←	キック3	キック3	キックテクノQ		
		オープンリムショット	オープンリムショットHショート	←	←	←	←	←	リムゲート		
		←	←	←	←	←	←	←	←		
		キックタイト	←	←	←	キック2	キックゲート	キックアナログショート	キックテクノL		
		キック	キックショート	←	←	キックゲート	キックゲートヘビー	キックアナログ	キックテクノ2		
		C#1	C#1	サイドスティック	サイドスティックライト	←	←	←	サイドスティックアナログ	サイドスティックアナログ	
		D1	D1	スネア	スネアショート	スネアスナッピー	スネアロック	スネアノイジー2	スネアアナログ	スネアクラップ	
		D#1	D#1	ハンドクラップ	←	←	←	←	←	←	
		E2	E2	スネアタイト	スネアタイトH	スネアタイトスナッピー	スネアロックタイト	スネアノイジー3	スネアアナログ2	スネアドライ	
		F2	F2	フロアタムL	←	タムルーム1	タムロック1	タムエレクトロ1	タムアナログ1	タムアナログ1	
		G2	G2	ハイハットクロス	←	←	←	←	ハイハットクロスアナログ	ハイハットクロス3	
		A2	A2	フロアタムH	←	タムルーム2	タムロック2	タムエレクトロ2	タムアナログ2	タムアナログ2	
		B2	B2	G#1	ハイハットベダル	←	←	←	ハイハットクロスアナログ2	ハイハットクロスアナログ3	
		C3	C3	A1	ロータム	←	タムルーム3	タムロック3	タムエレクトロ3	タムアナログ3	タムアナログ3
		D3	D3	A#1	ハイハットオープン	←	←	←	ハイハットオープンアナログ	ハイハットオープン3	
		E3	E3	B1	ミッドタムL	←	タムルーム4	タムロック4	タムエレクトロ4	タムアナログ4	タムアナログ4
		F3	F3	C2	ミッドタムH	←	タムルーム5	タムロック5	タムエレクトロ5	タムアナログ5	タムアナログ5
		G3	G3	C#2	クラッシュシンバル1	←	←	←	←	←	
		A3	A3	D2	ハイタム	←	タムルーム6	タムロック6	タムエレクトロ6	タムアナログ6	タムアナログ6
		B3	B3	D#2	ライドシンバル1	←	←	←	←	←	
		C4	C4	E2	チャイニーズシンバル	←	←	←	←	←	
		D4	D4	F2	ライドシンバルカップ	←	←	←	←	←	
		E4	E4	F#2	タンバリン	←	←	←	←	←	
		F4	F4	G2	スブラッシュシンバル	←	←	←	←	←	
		G4	G4	G#2	カウベル	←	←	←	←	カウベルアナログ	カウベルアナログ
		A4	A4	A2	クラッシュシンバル2	←	←	←	←	←	
		B4	B4	A#2	ビブラスラップ	←	←	←	←	←	
		C5	C5	B2	ライドシンバル2	←	←	←	←	←	
		D5	D5	C3	ボンゴH	←	←	←	←	←	
		E5	E5	C#3	ボンゴL	←	←	←	←	←	
		F5	F5	D3	コンガHミュート	←	←	←	←	コンガアナログH	コンガアナログH
		G5	G5	D#3	コンガHオープン	←	←	←	←	コンガアナログM	コンガアナログM
		A5	A5	E3	コンガL	←	←	←	←	コンガアナログL	コンガアナログL
		B5	B5	F3	ティンバレスH	←	←	←	←	←	
		C6	C6	F#3	ティンバレスL	←	←	←	←	←	
		D6	D6	G3	アゴゴH	←	←	←	←	←	
		E6	E6	G#3	アゴゴL	←	←	←	←	←	
		F6	F6	A3	カバサ	←	←	←	←	←	
		G6	G6	A#3	マラカス	←	←	←	←	マラカス2	マラカス2
		A6	A6	B3	サンバホイッスルH	←	←	←	←	←	
		B6	B6	C4	サンバホイッスルL	←	←	←	←	←	
		C7	C7	C#4	ギロショート	←	←	←	←	←	
		D7	D7	D4	ギロロング	←	←	←	←	←	
		E7	E7	D#4	クラベス	←	←	←	←	クラベス2	クラベス2
		F7	F7	E4	ウッドブロックH	←	←	←	←	←	
		G7	G7	F4	ウッドブロックL	←	←	←	←	←	
		A7	A7	F#4	クイーカミュート	←	←	←	←	←	
		B7	B7	G4	クイーカオープン	←	←	←	←	スクラッチH2	スクラッチH2
		C8	C8	G#4	トライアングルミュート	←	←	←	←	スクラッチL2	スクラッチL2
		D8	D8	A4	トライアングルオープン	←	←	←	←	←	
		E8	E8	A#4	シェイカー	←	←	←	←	←	
		F8	F8	B4	ジングルベル	←	←	←	←	←	
		G8	G8	C5	ベルツリー	←	←	←	←	←	
		A8	A8	C#5	←	←	←	←	←	←	
		B8	B8	D5	←	←	←	←	←	←	
		C9	C9	D#5	←	←	←	←	←	←	
		D9	D9	E5	←	←	←	←	←	←	
		E9	E9	F5	←	←	←	←	←	←	
		F9	F9	G5	←	←	←	←	←	←	
		G9	G9	F#5	←	←	←	←	←	←	
		A9	A9	G5	←	←	←	←	←	←	

# ドラムキットリスト

	Bank MSB	127	127	127	127	126	126	126	
	Bank LSB	0	0	0	0	0	0	0	
	Prgram Number	33	41	49	81	36	1	2	
	Note #	Note	ジャズキット	ブラッシュキット	シンフォニーキット	スタイルキット	アラビックキット	SFXキット 1	SFXキット 2
	13	C#-1	←	←	←	←			
	14	D-1	←	←	←	←			
	15	D#-1	←	←	←	←			
	16	E-1	←	←	←	←			
	17	F-1	←	←	←	←			
	18	F#-1	←	←	←	←			
	19	G-1	←	←	←	←			
	20	G#-1	←	←	←	←			
	21	A-1	←	←	←	←			
	22	A#-1	←	←	←	←			
	23	B-1	←	←	←	←			
C1	24	C0	←	←	←	←	ナカラザンドム		
C#1	25	C#0	←	←	←	←	ブラッシュタップスタイル	カバサ	
D1	26	D0	←	←	←	←	ブラッシュスワールスタイル	ナカラザンエッジ	
D#1	27	D#0	←	←	←	←	ブラッシュスラップスタイル	ハガードム	
E1	28	E0	←	←	←	←	ブラッシュタップスワールスタイル	ハガーエッジ	
F1	29	F0	←	←	←	←	←	ボンゴH	
F#1	30	F#0	←	←	←	←	←	ボンゴL	
G1	31	G0	スネアジャズH	ブラッシュスラップ2	←	スネアソフトスタイル	コンガHミュート		
G#1	32	G#0	←	←	←	←	コンガHオープン		
A1	33	A0	←	←	キックソフト2	キックソフトスタイル	コンガL		
A#1	34	A#0	←	オープンリムショットライト	←	オープンリムショットスタイル	ザグルーダH		
B1	35	B0	←	←	グランカッサ	キックタイトスタイル	ザグルーダL		
C2	36	C1	キックジャズ	キックジャズ	グランカッサミュート	キックスタイル	キックソフト	カッティングノイズ1	フォーンコール
C#2	37	C#1	スティックライト	サイドスティックライト	←	サイドスティックスタイル	サイドスティック	カッティングノイズ2	ドアのきしみ
D2	38	D1	スネアジャズL	ブラッシュスラップ3	バンドスネア	スネアスタイル	スネアソフト		ドアを開める
D#2	39	D#1	←	←	←	←	アラビッククラブ	ベースストリングスラップ	スクラッチカット
E2	40	E1	スネアジャズM	ブラッシュタップ2	バンドスネア 2	スネアタイトスタイル	スネア		スクラッチH3
F2	41	F1	←	タムブラッシュ1	←	フロアタムLスタイル	フロアタムL		ウィンドチャイム
F#2	42	F#1	←	←	←	ハイハットクローズスタイル	ハイハットクローズ		電話2
G2	43	G1	←	タムブラッシュ2	←	フロアタムHスタイル	フロアタムH		
G#2	44	G#1	←	←	←	ハイハットベダルスタイル	ハイハットベダル		
A2	45	A1	←	タムブラッシュ3	←	ロータムスタイル	ロータム		
A#2	46	A#1	←	←	←	ハイハットオープンスタイル	ハイハットオープン		
B2	47	B1	←	タムブラッシュ4	←	ミッドタムLスタイル	ミッドタムL		
C3	48	C2	←	タムブラッシュ5	←	ミッドタムHスタイル	ミッドタムH		
C#3	49	C#2	←	←	ハンドシンバル	クラッシュシンバル1スタイル	クラッシュシンバル1		
D3	50	D2	←	タムブラッシュ6	←	ハイタムスタイル	ハイタム		
D#3	51	D#2	←	←	ハンドシンバルショート	ライドシンバル1スタイル	ライドシンバル 1		
E3	52	E2	←	←	←	チャイニーズシンバルスタイル	クラッシュシンバル2	フルートキークリック	イグニッション
F3	53	F2	←	←	←	ライドシンバルカップスタイル	ダフロードム		タイヤ
F#3	54	F#2	←	←	←	←	タンバリン		レーシングカー
G3	55	G2	←	←	←	スプラッシュシンバルスタイル	ダフラタック		衝突
G#3	56	G#2	←	←	←	←	カウベル		サイレン
A3	57	A2	←	←	ハンドシンバル 2	クラッシュシンバル2スタイル	ダフラサック		列車
A#3	58	A#2	←	←	←	←	クラベス		ジェット機
B3	59	B2	←	←	ハンドシンバル2ショート	ライドシンバル2スタイル	ドフドム		スターシップ
C4	60	C3	←	←	←	←	カテムドム		バースト
C#4	61	C#3	←	←	←	←	カテムタック		ローラーコースター
D4	62	D3	←	←	←	←	カテムサック		サブマリン
D#4	63	D#3	←	←	←	←	カテムタック		
E4	64	E3	←	←	←	←	ドフラタック		
F4	65	F3	←	←	←	←	タブラドム		
F#4	66	F#3	←	←	←	←	タブラタック 1		
G4	67	G3	←	←	←	←	タブラティック		
G#4	68	G#3	←	←	←	←	タブラタック 2	雨	笑い声
A4	69	A3	←	←	←	←	タブラサック	雷	悲鳴
A#4	70	A#3	←	←	←	←	タブラロールエッジ	風	パンチ
B4	71	B3	←	←	←	←	タブラフラム	せせらぎ	心音
C5	72	C4	←	←	←	←	サガット 1	泡	足音
C#5	73	C#4	←	←	←	←	タベルドム	フィード	
D5	74	D4	←	←	←	←	サガット 3		
D#5	75	D#4	←	←	←	←	タベルタック		
E5	76	E4	←	←	←	←	サガット 2		
F5	77	F4	←	←	←	←	リックドム		
F#5	78	F#4	←	←	←	←	リックタック 2		
G5	79	G4	←	←	←	←	リックフィンガー 1		
G#5	80	G#4	←	←	←	←	リックタック 1		
A5	81	A4	←	←	←	←	リックフィンガー 2		
A#5	82	A#4	←	←	←	←	リックプラストレモロ		
B5	83	B4	←	←	←	←	リックサック		
C6	84	C5	←	←	←	←	リックティック	犬	マシンガン
	85	C#5						馬	レーザーガン
	86	D5						鳥のさえずり 2	爆発
	87	D#5							花火
	88	E5							
	89	F5							
	90	F#5						ゴースト	
	91	G5						マオウ	

# スタイルリスト

スタイル No.	スタイルネーム
8 Beat( 8ビート )	
1	8 Beat 1( 8ビート1 )
2	8 Beat 2( 8ビート2 )
3	8 Beat 3( 8ビート3 )
4	8 Beat Adria( 8ビートアドリア )
5	8 Beat Party( 8ビートパーティー )
6	8 Beat Rock( 8ビートロック )
7	Root Rock( ルートロック )
8	Hard Rock( ハードロック )
16 BEAT( 16ビート )	
9	16 Beat Pop( 16ビートポップ )
10	Guitar Pop( ギターポップ )
11	Kool Shuffle( クールシャフル )
12	Pop Shuffle( ポップシャフル )
13	Jazz Rock( ジャズロック )
Ballad( バラード )	
14	16 Beat Ballad( 16ビートバラード )
15	Slow & Easy( スロー & イージー )
16	Love Song( ラブソング )
17	Organ Ballad( オルガンバラード )
18	Analog Ballad( アナログバラード )
19	6/8 Slow Rock( 6/8スローロック )
20	Modern 6/8( モダン6/8 )
21	Acoustic Ballad( アコースティックバラード )
Dance( ダンス )	
22	House( ハウス )
23	Eurobeat( ユーロビート )
24	Euro House( ユーロハウス )
25	Trance( トランス )
26	Clubdance( クラブダンス )
27	Techno( テクノ )
28	Hip Hop( ヒップホップ )
29	Trip Hop( トリップホップ )
30	Groundbeat( グランドビート )
Disc( ディスコ )	
31	Saturday Night( サタデーナイト )
32	70's Disco( 70's ディスコ )
33	Disco Chocolate( ディスコチョコレート )
34	Disco Hand( ディスコハンズ )
35	Disco Funk( ディスコファンク )
36	Disco Fox( ディスコフォックス )
37	Disco Party( ディスコパーティー )
Swing & Jazz( スイング & ジャズ )	
38	Big Band 1( ビッグバンド1 )
39	Big Band 2( ビッグバンド2 )
40	Big Band 3( ビッグバンド3 )
41	Swing( スイング )
42	Swingfox( スイングフォックス )
43	Shuffle( シャフル )
44	Acoustic Jazz( アコースティックジャズ )
45	Jazz Ballad( ジャズバラード )
46	Dixieland( デキシーランド )
R & B( リズム & ブルース )	
47	Soul Shuffle( ソウルシャフル )
48	Cat Groove( キャットグループ )
49	Gospel Brothers( ゴスペルブラザーズ )
50	Gospel Sisters( ゴスペルシスターズ )
51	Boogie Woogie( ブギウギ )
52	Croco Twis( クロコツイスト )
53	Rock & Roll( ロックンロール )
54	60's Rock & Roll( 60's ロックンロール )
55	Soul( ソウル )
56	Rock Shuffle( ロックシャフル )
57	Motown Soul( モータウンソウル )
58	6/8 Blues( 6/8 ブルース )

スタイル No.	スタイルネーム
Country( カントリー )	
59	Country Rock( カントリーロック )
60	Country 2/4( カントリー-2/4 )
61	Country 8 Beat( カントリー-8ビート )
62	Country Pop( カントリーポップ )
63	Country Swing( カントリースイング )
64	Country Shuffle( カントリーシャフル )
65	Country Ballad( カントリーバラード )
66	Country Waltz( カントリーワルツ )
67	Bluegrass( ブルーグラス )
68	Hoedown( ホウダウン )
Latin( ラテン )	
69	Latin Pop( ラテンポップ )
70	Samba City( サンパシティ )
71	Bossa Nova( ボサノバ )
72	Guitar Bossa( ギターボサ )
73	Mambo( マンボ )
74	Salsa( サルサ )
75	Beguine( ビギン )
76	Gypsy Rumba( ジプシーレンバ )
77	Pop Rumba( ポップレンバ )
78	Happy Reggae( ハッピーレゲエ )
79	Disco Latin( ディスコラテン )
March & Waltz( マーチ & ワルツ )	
80	US March( US マーチ )
81	German March( ジャーマンマーチ )
82	6/8 March( 6/8 マーチ )
83	Polka Oberkriener( ポルカオーパークライナー )
84	Waltz Oberkriener( ワルツオーパークライナー )
85	Polka Pop( ポルカポップ )
86	Tarantella( タランテラ )
87	Ree( リール )
88	Musette( ミュゼット )
89	Jazz Waltz( ジャズワルツ )
90	Christmas 3/4( クリスマス3/4 )
91	Slow Waltz( スローワルツ )
Ballroom( ボールルーム )	
92	Vienna Waltz( ウィーンナワルツ )
93	English Waltz( イングリッシュワルツ )
94	Slowfox( スローフォックス )
95	Quickstep( クイックステップ )
96	Foxtrot( フォックストロット )
97	Tango( タンゴ )
98	Samba( サンバ )
99	Rumba( レンバ )
100	Cha Cha Cha( チャチャチャ )
101	Pasodoble( パソドブレ )
102	Jive( ジャイブ )
Pianist( ピアニスト )	
103	P_Swing( スイング )
104	P_Stride( ストライド )
105	P_Boogie( ブギ )
106	P_Ballad( バラード )
107	P_Pianoman( ピアノマン )
108	P_March( マーチ )
109	P_6/8 March( 6/8 マーチ )
110	P_Ragtime( ラグタイム )
111	P_Jazz Waltz( ジャズワルツ )
112	P_Waltz( ワルツ )

# ミュージックデータベースリスト

MDB No.	ソングネーム
POP HITS(ポップ ヒット)	
1	Alive Feve(アライブ フィーバー)
2	Alive Synth(アライブ シンセ)
3	Croco Rock(クロコ ロック)
4	D.Surviva(ディスコ サバイバル)
5	EasySunday1(イージー サンデー 1)
6	EasySunday2(イージー サンデー 2)
7	GoingMyWay1(ゴイング マイ ウェイ 1)
8	GoingMyWay2(ゴイング マイ ウェイ 2)
9	Hurry Lux(ハリー ラブ)
10	I'm Torn(アイム トーン)
11	Imagination(イマジネーション)
12	Just Called(ジャスト コールド)
13	Just the way(ジャスト ザ ウェイ)
14	Love is Deep(ラブ イズ ディープ)
15	Music Thanks(ミュージック サンクス)
16	Nikita Trp(ニキータ トランペット)
17	Paradise Day(パラダイス デイ)
18	Proud Guitar(プラウド ギター)
19	Sailing Sax(セーリング サックス)
20	SeptemberPop(セプテンパー ポップ)
21	Sultan Swing(サルタン スイング)
22	Sweet Lord(スイート ロード)
23	TitanicHeart(タイタニック ハート)
24	WatchGirls1(ウオッチ ガールズ 1)
25	WatchGirls2(ウオッチ ガールズ 2)
26	WaterlooShft(ウォータールー シャッフル)
27	Whiter Shade(ホワイト シェイド)
28	YesterGuitar(イエスタデイ ギター)
SWING & JAZZ(スイング&ジャズ)	
29	Days of Sax(デイ オブ サックス)
30	Honey Taste(ハニー テイスト)
31	Lost Heart(ロスト ハート)
32	MistyGeorgia(ミスティ ジョージア)
33	Moon Jazz(ムーン ジャズ)
34	Moonlight1(ムーンライト 1)
35	Moonlight2(ムーンライト 2)
36	New York1(ニューヨーク 1)
37	New York2(ニューヨーク 2)
38	New York3(ニューヨーク 3)
39	PantherSwing(パンサー スイング)
40	Patrol Brass(パトロール ブラス)
41	Patrol Sax(パトロール サックス)
42	PetiteClari(プチ クラリネット)
43	Ragtime Band(ラグタイム バンド)
44	RedRoseSwing(レッド ローズ スイング)
45	Saints March(セイント マーチ)
46	Satin Woodw(サテン ウッドウインド)
47	Sax The Mood(サックス ザ ムード)
48	Shear Jazz(シアア ジャズ)
49	Show Biz(ショー ビズ)
50	Splanky Trb(スプランキー トロンボーン)
51	Sunny Side(サニー サイド)
52	Two Foot(トゥー フット 5)
53	WaltzingBlue(ワルチングブルー)
54	What is new(ホワット イズ ニュー?)
55	WildCatDixie(ワイルド キャット デキシ)
56	Wonderland(ワンダーランド)
EVERGREEN(エバーグリーン)	
57	Black Forest(ブラック フォレスト)
58	California(カリフォルニア)
59	Ciao Capri(チャオ カプリ)
60	Close on You(クローズ オン ユー)
61	D'Amour Str(ダモール スtrings)
62	Do you wish(ドゥー ユー ウィッシュ?)
63	Dolanes Song(ドラネス ソング)
64	El Condor(エル コンドル)
65	Entertainer(エンターティナー)
66	EpicSymphony(エピック シンフォニー)
67	In the Night(イン ザ ナイト)
68	In the Rain(イン ザ レイン)
69	Love Stories(ラブ ストーリーズ)
70	Lucky Sax(ラッキー サックス)
71	MillionStars(ミリオン スターズ)
72	My Prince(マイ プリンセス)
73	O Sole Mio(オ ソレ ミオ)
74	PalomaGuitar(パロマ ギター)

MDB No.	ソングネーム
75	Puppet Brass(パペット ブラス)
76	Raindrops(レインドロップス)
77	Red Moulin(レッド モーリン)
78	Romantic Gtr(ロマンティック ギター)
79	SchiwagoMood(ジバゴ ムード)
80	Shadow Gtr(シャドウ ギター)
81	Small Planet(スモール プラネット)
82	Snow White(スノー ホワイト)
83	Spanish Eyes(スパニッシュ アイズ)
84	Tie a Ribbon(タイ ア リボン)
85	Time goes by(タイム ゴーズ バイ)
86	Wonder World(ワンダー ワールド)
ROMANTIC BALLADS(ロマンティック バラード)	
87	Adeline B(アデリーヌ バラード)
88	ArgentinaCry(アルゼンチン クライ)
89	BlueAcordion(ブルー アコーデオ)
90	Body Beauty(ボディ ビューティー)
91	Cat Memory(キャット メモリー)
92	CavatinaSol(カパティナ ソロ)
93	Deep Ballad(ディープ バラード)
94	Elvis Ballad(エルビス バラード)
95	Fly Away(フライ アウェイ)
96	GoodFeeling(グッド フィーリング)
97	GreenSleeve(グリーン スリーブス)
98	Gtr.Concerto(ギター コンチェルト)
99	Guitar Date(ギター デート)
100	Hard to Say1(ハード トゥー セイ 1)
101	Hard to Say2(ハード トゥー セイ 2)
102	Lonely Piper(ロンリーパイパー)
103	Moon Tenor(ムーン テナー)
104	MusicboxDnce(ミュージック ボックス ダンス)
105	NorwegianFlt(ノルウェー フルート)
106	RainbowAbove(レインボー アバブ)
107	Red Lady(レッド レディー)
108	Release me(リリース ミー)
109	SavingMyLove(セービング マイ ラブ)
110	SierraMuset(シエラ ミュゼット)
111	Silent Sound(サイレント サウンド)
112	Silvery Moor(シルバリー ムー)
113	Smokey Eyes(スモキー アイズ)
114	StrangeShore(ストレンジ ショア)
115	Sweet Orct(スイート オーケストラ)
116	Unplugged(アンプラグド)
117	Whisper Sax(ウィスパー サックス)
ROCK & FUSION(ロック&フュージョン)	
118	Dave again(デイブ アゲイン)
119	Funky Pieces(ファンキー ピース)
120	Jump Rock(ジャンプ ロック)
121	Oye Como Cha(オイエ コモ チャ)
122	RiverRedRock(リバー レッド ロック)
123	SatisfiedGtr(サティスファイド ギター)
124	Sheriff Sho(シェリフ ショット)
125	Smokey Water(スモキー ウォーター)
126	Twist again(ツイスト アゲイン)
127	Venus Pop(ビーナス ポップ)
RHYTHM & BLUES(リズム&ブルース)	
128	Amazing(アメージング)
129	Baby Baby(ベビー ベビー)
130	BoogieMania(ブギ マニアック)
131	Clock Rock(クロック ロック)
132	Gator Boogie(アリゲーター ブギ)
133	Happy Day(ハッピー デイ!)
134	Johnny Good(ジョニー グッド)
135	Melon Cat(メロン キャット)
136	Mercy Bros(マーシー ブラザー)
137	Rising Sun(ライジング サン)
138	Supergroove1(スーパーグループ 1)
139	Supergroove2(スーパーグループ 2)
HIP HOP HOUSE(ヒップ ホップ ハウス)	
140	Boy Group(ボーイ グループ)
141	Funky City(ファンキー シティ)
142	Funky Disc(ファンキー ディスコ)
143	Grounded(グラウンデッド)
144	Miami Trance(マイアミ トランス)
145	Nine PM(ナイン PM)
146	Only TwoOfUs(オンリー ツー オブ アス)
147	Rap Talk(ラップ トーク)

MDB No.	ソングネーム
148	Soft Kil(ソフト キル)
149	Techno Doll(テクノ ドール)
LATIN NIGHT(ラテン ナイト)	
150	Bamba Brass(バンパ ブラス)
151	Bamba Flute(バンパ フルート)
152	Be Happy(ビー ハッピー)
153	Day & Nigh(デイ & ナイト)
154	Ipanema 1(イパネマ 1)
155	Ipanema 2(イパネマ 2)
156	Latin Lol(ラテン ローラ)
157	MarinaMuset(マリーナ ミュゼット)
158	Mucho Tromb(ムーチョ トロンボーン)
159	Smooth Latin(スムース ラテン)
160	Sun of Life(サン オブ ライフ)
161	Sunshine(サンシャイン)
162	Tico Organ(ティコ オルガン)
163	TromboneWave(トロンボーン ウェーブ)
COUNTRY & WESTERN(カントリー&ウエスタン)	
164	AlabamaBanj(アラバマ バンジョー)
165	Blowing Wind(ブローイング ウインド)
166	Bonanza(ボナザ)
167	Green Grass(グリーン グラス)
168	JambalayaFlt(ジャンバラヤ フルート)
169	LondonStreet(ロンドン ストリート)
170	Lucille Str(ルシール スtrings)
171	Think Twice(シンク トゥウイス)
172	Top World(トップ ワールド)
173	WestVirginia(ウエスト バージニア)
BALLROOM & PARTY(ボールルーム&パーティー)	
174	Aloha Hawaii(アロハ ハワイ)
175	BabylonDisc(バビロン ディスコ)
176	Barbados(バルバドス!)
177	Brazil Brass(ブラジル ブラス)
178	Charming 3/4(チャーミング 3/4)
179	Cherry Brass(チェリー ブラス)
180	Cherry Organ(チェリー オルガン)
181	ChickenSynth(チキン シンセ)
182	Cumparsita(クンパルシータ)
183	Danube Waves(ドヌーブ ウェーブ)
184	FiestaMexico(フィエスタ メキシコ)
185	HandsUpParty(ハンズ アップ パーティー)
186	Modern Talk(モダン トーク)
187	Next Alice(ネクスト アリス)
188	Paloma Flute(パロマ フルート)
189	Pub Pian(パブ ピアノ)
190	Sandman Fox(サンドマン フォックス)
191	Sunday Never(サンデー ネバー)
192	Tea Time Cha(ティー タイム チャチャ)
193	ThemeOfLove(テーマ オブ ラブ)
194	Tijuana 1(ティファナ 1)
195	Tijuana 2(ティファナ 2)
196	Tulip'sWaltz(チュリップ ワルツ)
197	Why MCA(ホワイ MCA?)
198	YesSir,Quick(イエス サー、クイック)
TRADITIONAL(トラディショナル)	
199	Alpen Trix(アルペン トリオ)
200	Balalaika(バラライカ)
201	Ceilidh Band(セリドゥ バンド)
202	Ciel deParis(シェル ド パリ)
203	Clarinet Furx(クラリネット ファン)
204	Comrades(コモレード)
205	Happy Polka(ハッピー ポルカ)
206	Herzleir(ヘルチライン)
207	Jingle Bell(ジングル ベル)
208	KufsteinSong(クフスタイン ソング)
209	La Danza(ラ ダンザ)
210	MexiHatDance(メキシコ ハット ダンス)
211	Mickey Flute(ミッキー フルート)
212	Navy Anchor(ネイビー アンカー)
213	Rolla Barre(ローラ バレ)
214	Snow Waltz(スノー ワルツ)
215	Star March 1(スター マーチ 1)
216	Star March 2(スター マーチ 2)
217	The Hornpipe(ホーンパイプ)
218	Washington(ワシントン)
219	Wood Cutters(ウッド カッター)
220	Xmas Nigh(クリスマス ナイト)

# デジタルエフェクト(リバーブ/コーラス/DSP)のしくみ

## リバーブ(システムエフェクト)

パネル操作でリバーブタイプ/デプスを設定できますが、通常はスタイルに適したリバーブタイプ/デプスが選択されています。

## コーラス(システムエフェクト)

パネル操作でコーラスタイプ/デプスを設定できますが、通常はスタイルに適したコーラスタイプ/デプスが選択されています。

## DSP(システム/インサクションエフェクト)

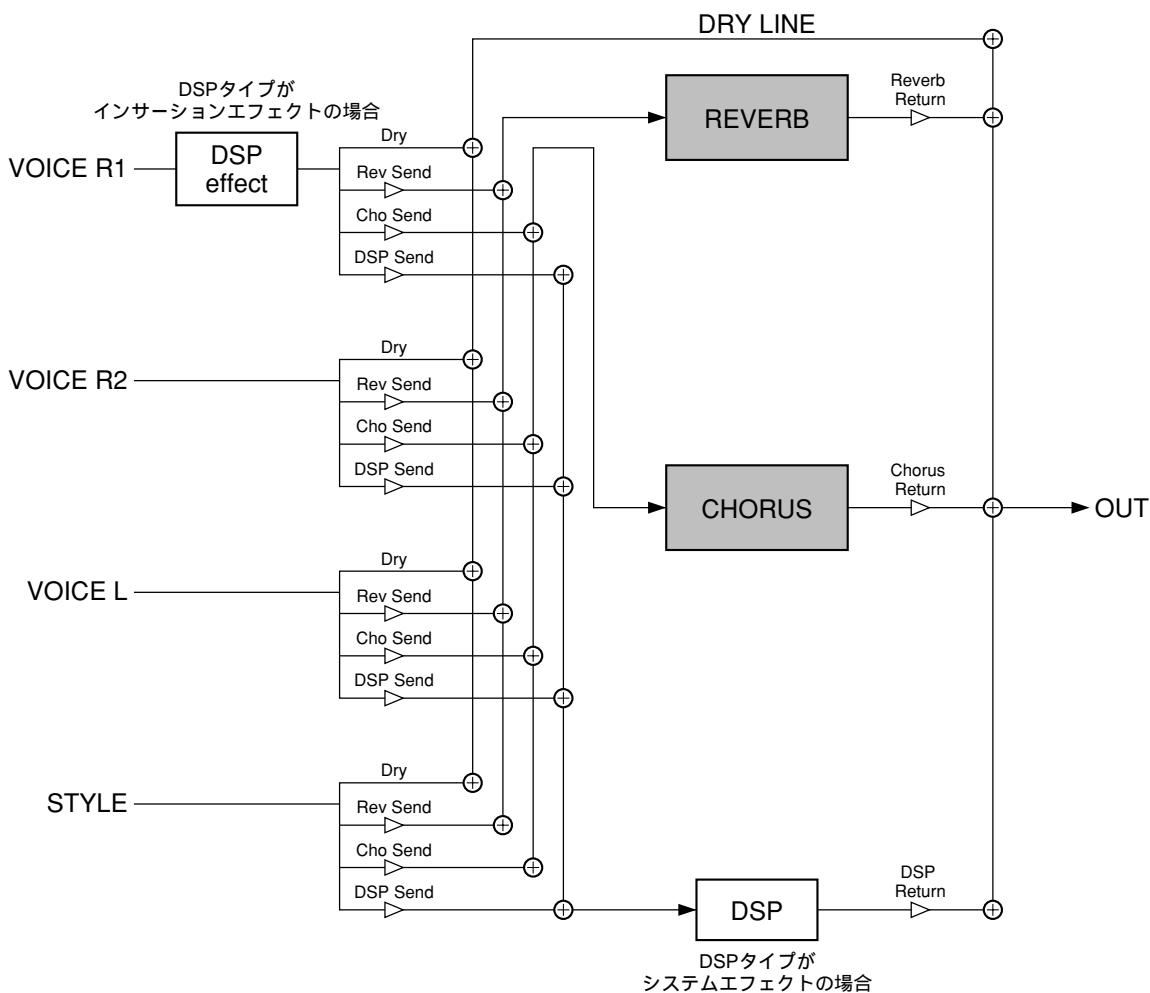
パネル操作でオン/オフ、DSPタイプ/デプスを設定できます。

DSPエフェクトのタイプにシステムエフェクトが選ばれている場合と、インサクションエフェクトが選ばれている場合とで、デジタルエフェクトのしくみが大きく異なります。

メモ

エフェクトに関する設定の中には、PSR-550のパネルでは行えないものもあります。MIDI IN演奏情報にエフェクト設定データ(システムエクスクルーシブ)があれば、個別に設定することができます。詳細はMIDIデータフォーマットを参照してください。

以下のイラストはPSR-550のパネル操作で設定できるエフェクトパラメーターの関係を図にしたものです。



# デジタルエフェクト(リバーブ/コーラス/DSP)のしくみ

## リバーブタイプリスト

タイプ	システム/インサージョン	説明
Hall1~5(ホール1~5)	システム	ホールで弾いた時のようなリバーブ(残響)がかかります。
Room1~7(ルーム1~7)	システム	部屋で弾いた時のようなリバーブ(残響)がかかります。
Stage1~4(ステージ1~4)	システム	ソロ楽器に適したリバーブです。
Plate1~3(プレート1~3)	システム	鉄板の持つ響きが得られるリバーブです。
White Room(ホワイトルーム)	システム	若干のイニシャルディレイを持った独特のショートリバーブです。
Tunne(トンネル)	システム	左右に広がった筒状の空間のシミュレートです。
Canyon(キャニオン)	システム	限りなく広がる幻想的な音の世界をイメージしたものです。
Basemen(ベースメント)	システム	若干のイニシャルディレイの後に、独特の響きを持ったリバーブです。
No Effect(ノーエフェクト)	-	エフェクトを OFF にします。













## コーラスタイプリスト

タイプ	システム/インサージョン	説明
Chorus1~8(コーラス1~8)	システム	音が自然に広がるコーラス効果がかかります。
Celeste1, 2(セレステ1, 2)	システム	3相の LFO により、音にうねりと広がりを与えるプログラムです。
Flanger1~5(フランジャー1~5)	システム	ジェットサウンドを作り出す効果です。
No Effect(ノーエフェクト)	-	エフェクトを OFF にします。

## DSPタイプリスト

タイプ	システム/インサージョン	説明
Hall1~5(ホール1~5)	システム	ホールで弾いた時のようなリバーブ(残響)がかかります。
Room1~7(ルーム1~7)	システム	部屋で弾いた時のようなリバーブ(残響)がかかります。
Stage1~4(ステージ1~4)	システム	ソロ楽器に適したリバーブです。
Plate1~3(プレート1~3)	システム	鉄板の持つ響きが得られるリバーブです。
Delay L-C-R 1, 2(ディレイL-C-R 1, 2)	システム	Left, Center, Rightの3本のディレイ音を発生するプログラムです。
Delay L-Right(ディレイL-R)	システム	Left, Rightの2本のディレイ音を発生するプログラムです。2本のフィードバックディレイを持っています。
Echo(エコー)	システム	Left, Rightの2本のディレイと、Left, Right独立のフィードバックディレイを持っています。
Cross Delay(クロスディレイ)	システム	2本のディレイのフィードバックディレイをクロスさせたプログラムです。
ER1, 2	システム	リバーブの初期反射音のみを取り出したエフェクトです。
Gate Reverb(ゲートリバーブ)	システム	ゲートリバーブをシミュレートしたものです。
Reverse Gate(リバースゲート)	システム	ゲートリバーブの逆再生をシミュレートしたものです。
Karaoke1~3(カラオケ1~3)	システム	カラオケ用のエコーと同じ仕組みのフィードバック付きのディレイです。
Chorus1~8(コーラス1~8)	システム	音が自然に広がるコーラス効果がかかります。
Celeste1, 2(セレステ1, 2)	システム	3相の LFO により、音にうねりと広がりを与えるプログラムです。
Flanger1~5(フランジャー1~5)	システム	ジェットサウンドを作り出す効果です。
Symphonic(シンフォニック)	システム	音にうねりと広がりを与える効果です。
Rotary Speaker1~6(ロータリースピーカー1~6)	インサージョン	回転スピーカーをシミュレートした効果です。
Tremolo1~3(トレモロ1~3)	インサージョン	音量を周期的に変化させて音の揺れを作り出す効果です。
Guitar Tremolo(ギタートレモロ)	インサージョン	エレクトリックギターのトレモロをシミュレートしたものです。
Auto Pan1, 2(オートパン1, 2)	インサージョン	音の定位を左右、前後に周期的に移動させるプログラムです。
Phaser 1, 2(フェイザー1, 2)	システム	位相(フェイズ)を周期的に変化させ、音にうねりを持たせます。
Distortion Hard(ディストーションハード)	インサージョン	音にエッジの効いた歪みを与えます。(ハード)
Distortion Soft(ディストーションソフト)	インサージョン	音にエッジの効いた歪みを与えます。(ソフト)
Distortion Heavy(ディストーションヘビー)	インサージョン	音にエッジの効いた歪みを与えます。(ヘビー)
Overdrive(オーバードライブ)	インサージョン	音にマイルドな歪みを与えます。
Amp Simulator(ギターアンプシミュレーター)	インサージョン	ギターアンプをシミュレートしたものです。
EQ Disc(イコライザーディスク)	インサージョン	オーディオ信号の周波数の上下を強調したディスク風のエフェクト効果が得られます。
EQ Telephone(イコライザーテレフォン)	インサージョン	オーディオ信号の周波数の上下をカットした電話のようなエフェクト効果が得られます。
3Band EQ(3バンドイコライザー)	インサージョン	LOW, MID, HIGH のイコライジングが可能な MONO EQ です。
2Band EQ(2バンドイコライザー)	インサージョン	LOW, HIGH のイコライジングが可能な STEREO EQ です。ドラムパートに最適です。
Auto Wah1, 2(オートワウ1, 2)	インサージョン	ワウフィルターの中心周波数を周期的に変化させます。
No Effect(ノーエフェクト)	-	エフェクトを OFF にします。
Through(スルー)	-	エフェクトをかけずにバイパスします。

# ハーモニー/エコータイプリスト

Harmony (ハーモニー)	Due(デュエット)		押鍵音に、コード鍵域のコードにマッチした音が付加され、2声のハーモニーになります。
	1+5		押鍵音の5度上の音が重なり、2音のハーモニーになります。
	Country(カントリー)		押鍵音よりも高い音域で、コード鍵域のコードにマッチした音が付加され、2声のハーモニーになります。
	Tri(トリオ)		押鍵音に、コード鍵域のコードにマッチした音が付加され、3声のハーモニーになります。
	Block		押鍵音に、コード鍵域のコードにマッチした音が付加され、4声、または5声のハーモニーになります。
	4Way Close1(4ウェイクローズ1)		押鍵音に近い音域で、コード鍵域のコードにマッチした音が付加され、4声のハーモニーになります。
	4Way Close2(4ウェイクローズ2)		押鍵音に近い音域で、コード鍵域のコードにマッチした音が付加され、4声のハーモニーになります。 演奏するコードタイプによって、このハーモニータイプはメロディ演奏に華やかでテンションのきいた音を加えます。
	4Way Open(4ウェイオープン)		押鍵音から離れた音域で、コード鍵域のコードにマッチした音が付加され、4声のハーモニーになります。 押鍵音より2オクターブ低い音が鳴ることもありますので、あまり低い音で弾かないようにしてください。
Octave(オクターブ)		押鍵音の1オクターブ下の音が付加されます。	
Strum(ストラム)		ブロック同様のボイス構成ですが、このタイプはアルペジオで発音します。	
Echo(エコー)	Echo1/4(エコー1/4)		押鍵音に、設定されたテンポでエコー(こだま)効果がかかります。
	Echo1/6(エコー1/6)		
	Echo1/8(エコー1/8)		
	Echo1/12(エコー1/12)		
Tremolo (トレモロ)	Tremolo1/8(トレモロ1/8)		押鍵音に、設定されたテンポでトレモロ効果がかかります。
	Tremolo1/12(トレモロ1/12)		
	Tremolo1/16(トレモロ1/16)		
	Tremolo1/32(トレモロ1/32)		
Trill(トリル)	Trill1/12(トリル1/12)		2つの音を押しえると、それぞれの音が交互に、設定されたテンポで繰り返し発音します。
	Trill1/16(トリル1/16)		
	Trill1/24(トリル1/24)		
	Trill1/32(トリル1/32)		



# 故障かな？と思ったら

現 象	原因および解決方法
[ STANDBY/ON ]スイッチを押して、電源を入れたときに、ポツンという音をする。	本体に電流が流れるため、故障ではありません。
PSR-550から雑音が出る。	PSR-550の近くで携帯電話を使っていないか(または呼び出し音が鳴っていないか)を確認してください。 PSR-550の近くで携帯電話を使ったり、呼び出し音が鳴ったりすると、雑音が出る場合があります。 PSR-550の近くでは携帯電話の電源を切ってください。
音量が小さくなった。 音質が劣化した。 レジストレーションメモリーが正しく機能しない。 録音内容が正しく再生されない。 突然ディスプレイの表示が消え、パネル設定がリセットされた。	電池が消耗しています。 6本とも新しい電池と交換するか、付属の電源アダプターを使用してください。( 14ページ)
鍵盤を押さえても、音が鳴らない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ミキサー( 78ページ)ボリュームの設定を確認してください。ボリューム値が0の場合は、鍵盤を押さえても音は鳴りません。</li> <li>・ローカルコントロール( 118ページ)の設定を確認してください。オフに設定されていれば鍵盤を押さえても音は鳴りません。</li> <li>・レジストレーションメモリーや録音モードのネーミング機能( 23ページ)の画面になっていないか、確認してください。この画面のときは、鍵盤を押さえても音は鳴りません。</li> </ul>
同時に押さえた鍵盤の音で鳴らない音がある。 鍵盤演奏をすると、自動伴奏やソングの演奏音が途切れることがある。	PSR-550の最大同時発音数を越えています。鍵盤演奏、自動伴奏、ソングなど、すべての演奏音は最大同時発音数の範囲内であれば正常に発音します。
パネルのボタンを押しても、機能しない。	パネルがディスクモード( 27ページ)になっていないか、確認してください。ディスクモードではディスク操作に関連しないボタンは機能しません。
[ START/STOP ]ボタンを押しても、自動伴奏やソングがスタートしない。またマルチパッドを押しても演奏されない。	MIDIロックの設定( 118ページ)を確認してください。「Ext」に設定している場合は[ START/STOP ]ボタンを押しても、自動伴奏やソングがスタートしません。またマルチパッドを押しても演奏されません。
シンクロ待機状態であるにもかかわらず、鍵盤を押しても自動伴奏がスタートしない。	自動伴奏オンの場合は、スプリットポイントの右側の鍵盤を押しても自動伴奏はスタートしません。スプリットポイントの左側のコード鍵域を押してください。
自動伴奏に関連するボタンが機能がしない。 ・[ SYNC START ]ボタン ・[ ACMP ON/OFF ]ボタン ・レジストレーションメモリーの[ FREEZE ]ボタン	ソングモード( 27ページ)になっていないか確認してください。ソングモードでは自動伴奏に関連するボタンは機能しません。
鍵盤演奏やソング、自動伴奏、マルチパッドの演奏で、特定の音程が正しく鳴らない。	スケールチューニング( 121ページ)の設定を確認してください。スケールチューニングの設定で、テンプレート「Equal」を選択すれば、正しい音程で鳴ります。
スプリットポイントに関係なく、自動伴奏のコードが検出されてしまう。	フィンガリングの設定が「Full」になっていないか確認してください。この場合、鍵域でコードが検出されます。
ハーモニーをオンにできない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フィンガリングの設定が「Full」になっていないか確認してください。この場合、ハーモニーは機能しません。</li> <li>・ボイスR1にドラムキットを選んでいる場合、ハーモニーは機能しません。他の音色を選んでください。</li> </ul>
MIDIケーブルを接続しても、MIDIデータが送受信されない。	HOST SELECT スイッチが「MIDI」以外のところになっていないか確認してください。HOST SELECT スイッチが「MIDI」以外のところになっているとMIDIケーブルを接続してもMIDIデータは送受信できません。

# 初期化(イニシャライズ)の方法

## バックアップデータ

PSR-550のパネル上の設定は、電源を切るとそれぞれの初期設定に戻ります。

ただし、以下のパラメーターについては、電源アダプターを接続している間、または乾電池がセットされている状態ではバックアップ(保持)されています。

・ユーザースタイルデータ	98ページ
・ユーザーパッドデータ	94ページ
・レジストレーションメモリーデータ	56ページ
・レジストレーションメモリーバンクナンバー	58ページ
・レジストレーションメモリー/ワンタッチセッティング切り替え状態	57ページ
・レジストレーションメモリーフリーズ オン/オフ	57ページ
・MIDI送信設定	116ページ
・MIDI受信設定	117ページ
・ボイスセット オン/オフ	122ページ
・ボイスL設定(ボイスチェンジ、ミキサー)	76ページ
・フィンガリング設定	40ページ
・スプリットポイント	122ページ
・サステイン オン/オフ	32ページ
・オクターブ設定(アッパーオクターブ)	121ページ
・ピッチベンドレンジ	124ページ
・スケールチューニング	121ページ
・トランスポーズ	32ページ
・フットスイッチ機能、極性	123ページ
・タッチ オン/オフ、タッチセンス	122ページ
・マルチパッド設定	45ページ
・マスターチューニング	121ページ
・メトロノーム オン/オフ	120ページ

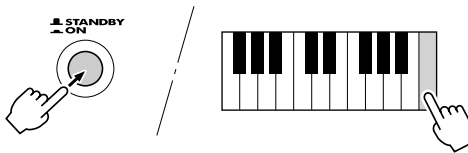
電源を切った後に、電源アダプターの接続をはずし乾電池を取り出すと、上記のパネル設定は保持されなくなります。この場合、次に電源を入れた時に「Clear Backup」とディスプレイに表示されますが、PSR-550は自動的に内蔵メモリーの初期化(下記参照)を実行しスタイルモード(27ページ)になりますので、そのままお使いになれます。

上記パラメーターの設定内容を確実に保存する方法として、フロッピーディスクにセーブすることをおすすめします。ディスクにセーブする時にファイルタイプに「All」を選択しておけば、(63ページ参照)、上記パラメーターの設定内容はすべてディスクにセーブされます。

## 初期化(イニシャライズ)の方法

上記のデータも含め、PSR-550のすべての設定を初期設定(工場出荷時の状態)に戻すことを「初期化」と呼びます。初期化は以下の方法で行ってください。

1 [STANDBY/ON] (スタンバイ/オン) スイッチを押して電源を切ります。



2 鍵盤の最高音(白鍵)を押しながら、[STANDBY/ON] (スタンバイ/オン) スイッチを押して電源を入れると、初期化が実行されます。

Now Initializing

### メモ

初期化を実行すると、バックアップされていた設定は、初期設定値に戻りますのでご注意ください。

PSR-550が、何らかの原因で操作不能になったり、誤動作した場合は、一旦電源を切り、初期化の操作を行ってください。

## オプション商品のご紹介

ヘッドフォン	HPE-150	¥ 4,000
フットスイッチ	FC4	¥ 3,000
	FC5	¥ 1,500
キーボードスタンド	L-6	¥ 8,000
	L-7	¥ 20,000
MIDIケーブル	YAMAHA MIDI-15(15m)	¥ 3,000
	MIDI-03(3m)	¥ 1,100
シリアルケーブル	YAMAHA CCJ-PC1NF	¥ 3,000
ソフトケース	SCC-35	¥ 10,000

商品の金額には、消費税は含まれておりません。

# メッセージリスト

No File

ディスク操作(ロード、コピー、デリート)の際に、ディスクにファイルが無い場合に  
表示されます。

Unformatted Disk

未フォーマットのディスクをディスクドライブに挿入すると表示されます。

Disk Error

フォーマット、ロード、セーブ、デリート、コピーなどの実行中にエラーが生じた場合  
に表示されます。

ディスクを交換してください。

また、ディスクからデータをロードする際、ディスクがこわれていたり、内蔵メモリー  
容量がいっぱいでロードできなくなった場合にも表示されます。

Write-protected

ディスクのライトプロテクトがオン(タブの窓が開いた状態 60ページ)になって  
いて、セーブなどディスクへの書き込みができない場合に表示されます。ディスクを取り  
出し、ライトプロテクトをオフにしてからもう1度ディスクを挿入してください。

File Protected

市販のディスクでファイルにプロテクトがかかっている場合に表示されます。

この場合、コピーやデリートなどができません。

No Disk

ディスクドライブにフロッピーディスクが入っていません。

Insert Song Disk

ディスクドライブにフロッピーディスクが入っていない状態で、[Song] ボタンを押した  
場合に表示されます。

Disk Removed

セーブ、ロード、コピーなどディスクからの読み取り中、ディスクへの書き込み中に  
ディスクが抜かれました。

Disk Full

ディスクの容量がいっぱいになり、これ以上ディスクに書き込めません。

不要なファイルを削除(デリート)しましょう。

Wrong Disk

違うディスクへのソングコピー操作の際(66ページ)に、関係ないディスクが挿入さ  
れました。

正しいディスクを挿入してください。

Same Name

新しいファイルに名前をつける場合、同じ名前のファイルがすでにディスクにありま  
す。

Maximum 60 Songs

ディスクへのソング録音は60曲までです。60曲を越えて録音しようとする则表示され  
ます。

Memory Full

ユーザースタイル、ユーザーパッドの録音中に内蔵メモリーの容量がいっぱいになっ  
た時に表示されます。

## エラーメッセージリスト

Memory Over

スタイル録音モードで、内蔵メモリー容量がいっぱいのときにクオンタイズや録音をしようとする则表示されます。

Data Not Found

録音モードで、録音データが無いトラックに対してクオンタイズやクリアなどの編集をしようとする、表示されるメッセージです。

User Style Full

ユーザースタイル3個すべてにデータが録音されている場合に、新規にスタイル録音をスタートさせようとする则表示されるメッセージです。録音スタート前に、3個のうち少なくとも1個はクリアしてから録音をスタートさせてください。

Preset Data

ユーザースタイル録音モードで、リズムトラック以外のトラックのプリセットデータに対してクオンタイズなどの編集をしようとする、表示されるメッセージです。

Cannot Operate

録音中に操作できないボタンを押した場合に表示されます。

Cannot Set MIDI

録音中、再生中などMIDI設定ができない場合にMIDI設定しようとする则表示されます。

Cannot Turn Har. On

ユーザースタイル録音中、ユーザーパッド録音中はハーモニーをオンにできません。

Cannot Turn DSP On

ユーザースタイル録音中、ユーザーパッド録音中はDSPを使えません。

Cannot Enter Func.

マルチパッド録音モードの時に、FUNCTIONの「Multi Pad」を選ぶ则表示されます。マルチパッド録音モードではFunctionの「Multi Pad」には入れません。

Clear Backup

電源を入れた時に、表示される場合があります。これは、前回PSR-550を使用した際に作成したデータが、内蔵メモリーにバックアップ(138ページ)されていないことを示しています。この場合、PSR-550は自動的に内蔵メモリーの初期化(138ページ)を実行し、スタイルモード(27ページ)になります。上記以外でこのメッセージが表示された場合は、内蔵メモリーのバックアップデータ(138ページ)が壊れています。初期化(138ページ)を実行してください。

Now Initializing

内蔵メモリーのバックアップデータを初期化(138ページ)しています。

Battery Low

電池が少なくなってくると数秒ごとに表示されます。14ページの説明に注意して乾電池を交換してください。

# MIDIデータフォーマット

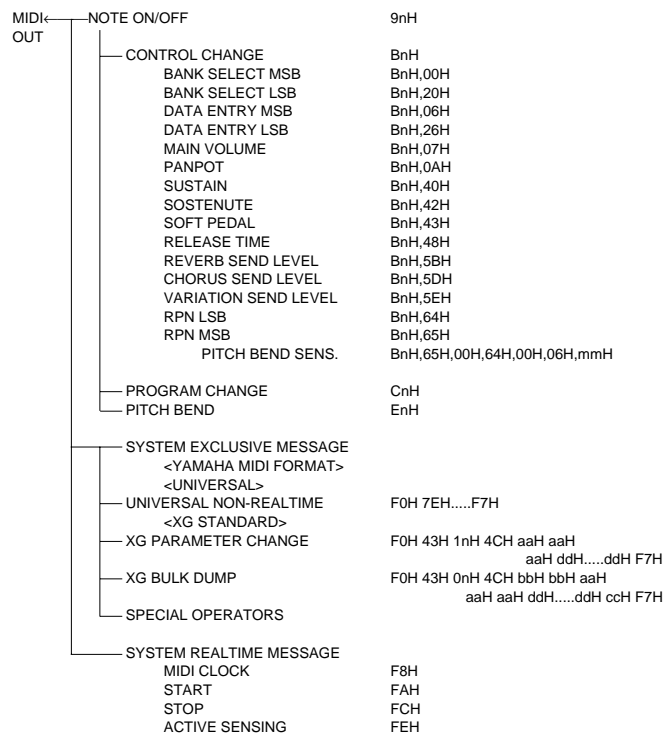
「MIDIデータフォーマット」は、データ/値を10進数や2進数、16進数で表現しています。16進数の場合は数値の(後 または列の頭)にH( Hexadecimal )が付いています。また、「n」は任意の整数を表します。データ/値を入力する場合は、以下のテーブルをご参照ください。

10進数	16進数	2進数
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
18	12	0001 0010
19	13	0001 0011
20	14	0001 0100
21	15	0001 0101
22	16	0001 0110
23	17	0001 0111
24	18	0001 1000
25	19	0001 1001
26	1A	0001 1010
27	1B	0001 1011
28	1C	0001 1100
29	1D	0001 1101
30	1E	0001 1110
31	1F	0001 1111
32	20	0010 0000
33	21	0010 0001
34	22	0010 0010
35	23	0010 0011
36	24	0010 0100
37	25	0010 0101
38	26	0010 0110
39	27	0010 0111
40	28	0010 1000
41	29	0010 1001
42	2A	0010 1010
43	2B	0010 1011
44	2C	0010 1100
45	2D	0010 1101
46	2E	0010 1110
47	2F	0010 1111
48	30	0011 0000
49	31	0011 0001
50	32	0011 0010
51	33	0011 0011
52	34	0011 0100
53	35	0011 0101
54	36	0011 0110
55	37	0011 0111
56	38	0011 1000
57	39	0011 1001
58	3A	0011 1010
59	3B	0011 1011
60	3C	0011 1100
61	3D	0011 1101
62	3E	0011 1110
63	3F	0011 1111

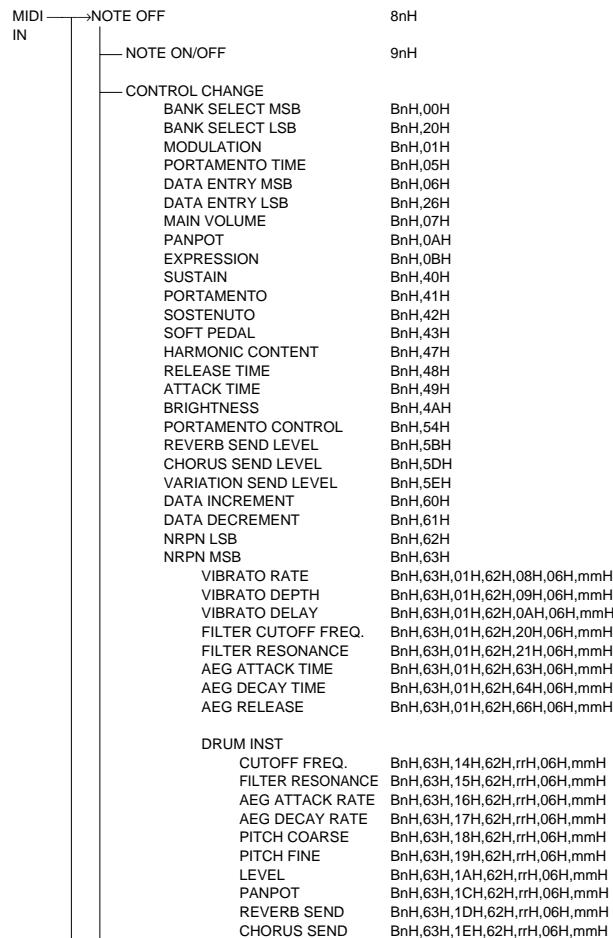
10進数	16進数	2進数
64	40	0100 0000
65	41	0100 0001
66	42	0100 0010
67	43	0100 0011
68	44	0100 0100
69	45	0100 0101
70	46	0100 0110
71	47	0100 0111
72	48	0100 1000
73	49	0100 1001
74	4A	0100 1010
75	4B	0100 1011
76	4C	0100 1100
77	4D	0100 1101
78	4E	0100 1110
79	4F	0100 1111
80	50	0101 0000
81	51	0101 0001
82	52	0101 0010
83	53	0101 0011
84	54	0101 0100
85	55	0101 0101
86	56	0101 0110
87	57	0101 0111
88	58	0101 1000
89	59	0101 1001
90	5A	0101 1010
91	5B	0101 1011
92	5C	0101 1100
93	5D	0101 1101
94	5E	0101 1110
95	5F	0101 1111
96	60	0110 0000
97	61	0110 0001
98	62	0110 0010
99	63	0110 0011
100	64	0110 0100
101	65	0110 0101
102	66	0110 0110
103	67	0110 0111
104	68	0110 1000
105	69	0110 1001
106	6A	0110 1010
107	6B	0110 1011
108	6C	0110 1100
109	6D	0110 1101
110	6E	0110 1110
111	6F	0110 1111
112	70	0111 0000
113	71	0111 0001
114	72	0111 0010
115	73	0111 0011
116	74	0111 0100
117	75	0111 0101
118	76	0111 0110
119	77	0111 0111
120	78	0111 1000
121	79	0111 1001
122	7A	0111 1010
123	7B	0111 1011
124	7C	0111 1100
125	7D	0111 1101
126	7E	0111 1110
127	7F	0111 1111

- 上記のテーブル以外でも、たとえば、144 ~ 159( 10進数 )9nH/1001 0000 ~ 1001 1111( 2進数 )は、それぞれ( 1 ~ 16 )チャンネルごとのノートオンメッセージを示します。176 ~ 191(BnH/1011 0000 ~ 1011 1111)は、それぞれ( 1 ~ 16 )チャンネルごとのコントロールチェンジメッセージを示します。192 ~ 207(CnH/1100 0000 ~ 1100 1111)は、それぞれ( 1 ~ 16 )チャンネルごとのプログラムチェンジメッセージを示します。240/FOH/1111 0000)は、システムエクスクルーシブメッセージの始まりを示します。247/F7H/1111 0111)は、システムエクスクルーシブメッセージの終わりを示します。
- aaH( 16進数 )0aaaaaa( 2進数 )はデータのアドレスを示します。アドレスは、High、MidとLowがあります。
- bbH/0bbbbbb)はバイトカウントを示します。
- ccH/0cccccc)はチェックサムを示します。
- ddH/0dddddd)はデータ/値を示します。

## (1)送信



## (2)受信





## (3-2) CHANNEL MODE MESSAGES

STATUS 1011nnnn(BnH) n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
 CONTROL NUMBER 0ccccccc c = CONTROL NUMBER  
 CONTROL VALUE 0vvvvvvv v = DATA VALUE

## (3-2-1) ALL SOUND OFF (受信のみ)

(CONTROL NUMBER = 78H, DATA VALUE = 0)

該当チャンネルの発音中の音をすべて消音する。  
 ノート・オンやホールド・オンなどのチャンネルメッセージの状態も消去する。

## (3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS (受信のみ)

(CONTROL NUMBER = 79H, DATA VALUE = 0)

以下のコントローラーの設定値をリセットする。  
 PITCH BEND CHANGE 0 (中点)  
 AFTER TOUCH 0 (最小)  
 MODULATION 0 (最小)  
 EXPRESSION 127 (最大)  
 SUSTAIN 0 (オフ)  
 SOSTENUTO 0 (オフ)  
 SOFT PEDAL 0 (オフ)  
 NRPN 番号未設定状態、内部データは変化しない  
 RPN 番号未設定状態、内部データは変化しない  
 PORTAMENTO CONTROL リセット  
 PORTAMENTO 0 (オフ)

## (3-2-3) ALL NOTES OFF (受信のみ) (CONTROL NUMBER = 7BH, DATA VALUE = 0)

該当チャンネルのオンしているノートをすべてオフする。ただし、サステインまたはソステナートがオンの場合は、それらがオフになるまで発音は終了しない。

## (3-2-4) OMNI OFF (受信のみ) (CONTROL NUMBER = 7CH, DATA VALUE = 0)

ALL NOTES OFF を受信したときと同じ処理を行う。

## (3-2-5) OMNI ON (受信のみ) (CONTROL NUMBER = 7DH, DATA VALUE = 0)

ALL NOTES OFF を受信したときと同じ処理を行う。  
 OMNI ONにはならない。

## (3-2-6) MONO (受信のみ) (CONTROL NUMBER = 7EH, DATA VALUE = 0)

ALL SOUND OFF を受信したときと同じ処理を行う。  
 3rd byte(モ/数)が 0 - 16の範囲内であれば該当チャンネルを Mode4(m = 1)にする。

## (3-2-7) POLY (受信のみ) (CONTROL NUMBER = 7FH, DATA VALUE = 0)

ALL SOUND OFF を受信したときと同じ処理を行い、該当チャンネルを Mode3 にする。

## (3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER (RPN)

STATUS 1011nnnn(BnH) n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
 RPN LSB 01100100(64H)  
 RPN LSB NUMBER 0ppppppp p = RPN LSB(下表参照)  
 RPN MSB 01100101(65H)  
 RPN MSB 0qqqqqqq q = RPN MSB(下表参照)  
 DATA ENTRY MSB 00000110(06H)  
 DATA VALUE 0mmmmmmm m = Data Value  
 DATA ENTRY LSB 00100110(26H)  
 DATA VALUE 0lllllll l = Data Value

まず RPN MSB/LSB でパラメーターを指定し、その後データエントリー-MSB/LSB でそのパラメーターの値を設定する。

RPN MSB	D.ENTRY MSB	RPN LSB	D.ENTRY LSB	PARAMETER NAME	DATA RANGE
00H	00H	mmH	mmH	PITCH BEND SENSITIVITY	00H - 18H (0 - 24 半音)
01H	00H	mmH	lllH	FINE TUNE	{mmH, lllH} = {00H, 00H} - {40H, 00H} - {7FH, 7FH} (-8192*100/8192) - 0 - (+8192*100/8192)
02H	00H	mmH		COARSE TUNE	28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 半音)
7FH	7FH			NULL	RPN番号が指定されていない状態になる。 内部の設定値には影響しない。

## (3-4) NON-REGISTERED PARAMETER NUMBER (NRPN) (受信のみ)

STATUS 1011nnnn(BnH) n = 0 - 15  
 VOICE CHANNEL NUMBER  
 NRPN LSB 01100010(62H)  
 NRPN LSB NUMBER 0ppppppp p = NRPN LSB(下表参照)  
 NRPN MSB 01100011(63H)  
 NRPN MSB NUMBER 0qqqqqqq q = NRPN MSB(下表参照)  
 DATA ENTRY MSB 00000110(06H)  
 DATA VALUE 0mmmmmmm m = Data Value

まず NRPN MSB/LSB でパラメーターを指定し、その後データエントリー-MSB/LSB でそのパラメーターの値を設定する。

NRPN MSB	D.ENTRY MSB	NRPN LSB	D.ENTRY LSB	PARAMETER NAME	DATA RANGE
01H	08H	mmH		VIBRATO RATE	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	09H	mmH		VIBRATO DEPTH	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	0AH	mmH		VIBRATO DELAY	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

01H	20H	mmH		FILTER CUTOFF FREQUENCY	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	21H	mmH		FILTER RESONANCE	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	63H	mmH		EG ATTACK TIME	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	64H	mmH		EG DECAY TIME	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	66H	mmH		EG RELEASE	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
14H	rrH	mmH		DRUM FILTER CUTOFF FREQ.	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
15H	rrH	mmH		DRUM FILTER RESONANCE	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
16H	rrH	mmH		DRUM AEG ATTACK RATE	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
17H	rrH	mmH		DRUM AEG DECAY RATE	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
18H	rrH	mmH		DRUM PITCH COARSE	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
19H	rrH	mmH		DRUM PITCH FINE	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
1AH	rrH	mmH		DRUM LEVEL	00H - 7FH (0 - 最大)
1CH	rrH	mmH		DRUM PANPOT	00H, 01H - 40H - 7FH (random, left - center - right)
1DH	rrH	mmH		DRUM REVERB SEND LEVEL	00H - 7FH (0 - 最大)
1EH	rrH	mmH		DRUM CHORUS SEND LEVEL	00H - 7FH (0 - 最大)
1FH	rrH	mmH		DRUM VARIATION SEND LEVEL	00H - 7FH (0 - 最大)

MSB 14H-1FH(ドラム用)はそのチャンネルにドラムボイスがアサインされている場合のみ有効。

rrH : drum instrument note number

## (3-5) SYSTEM REALTIME MESSAGES

## (3-5-1) MIDI CLOCK

STATUS 11111000 (F8H)

送信: 96分 Timing で送信する。

受信: 楽器本体の Clock が External に変更された場合、外部接続機器からの FAH 受信後に 96分 Timing として外部からの Clock を受信し、同期するようになる。Tempo用 Timing Clock として内部 Clock を使用するかまたは MIDI IN から入る Timing Clock を使用するかの選択が行える。

## (3-5-2) START

STATUS 11111010 (FAH)

送信: 楽器本体のオートアカンパニメント、ソング再生がスタートしたときに出力される。  
 受信: 楽器本体の状態によるが、オートアカンパニメント、ソング再生、ソング録音がスタートする。  
 クロックモードが内部の場合は、FAHは受信しない。

## (3-5-3) STOP

STATUS 11111100 (FCH)

送信: 楽器本体のオートアカンパニメント、ソング再生がストップしたときに出力される。  
 受信: 楽器本体の状態によるが、オートアカンパニメント、ソング再生、ソング録音がストップする。

## (3-5-4) ACTIVE SENSING

STATUS 11111110 (FEH)

約 200 msec 毎に送信する。  
 この Code を一度受信すると、Sensing を開始する。約 400 msec 以上の間、Status Data も来ない時は、MIDI 受信 Buffer を Clear し、発音している音と Sustain を強制的に OFF にする。また、各 Control 情報の値は初期設定値にリセットする。

## (3-6) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

## (3-6-1) YAMAHA MIDI FORMAT

## (3-6-1-1) SECTION CONTROL

2進	16進	Exclusive status
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01111110	7E	Style
00000000	00	
0s8sssss	SS	Switch No.
	00H	: INTRO A
	01H - 07H	: INTRO B
	08H	: MAIN A
	09H - 0FH	: MAIN B
	10H	: FILL IN A
	11H - 1FH	: FILL IN B
	20H	: ENDING A
	21H - 27H	: ENDING B
0ddddd	DD	Switch On/Off: 00H(Off), 7FH(On)
11110111	F7	End of Exclusive

ONコードを受信すると指定したセクションに変化する。

## (3-6-1-2) TEMPO CONTROL

2進	16進	Exclusive status
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01111110	7E	Style
00000000	01	
0tttttt	TT	Tempo4
0tttttt	TT	Tempo3
0tttttt	TT	Tempo2
0tttttt	TT	Tempo1
11110111	F7	End of Exclusive

内部クロックを受信したテンポ値に変更する。  
 Tempo4からTempo1はSMFのテンポメタイベント値24ビットを下位から7ビット毎に分割し、Tempo1から格納する。

# MIDIデータフォーマット

## (3-6-2) UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE

### (3-6-2-1) UNIVERSAL REALTIME MESSAGE

#### (3-6-2-1-1) MIDI MASTER VOLUME(受信のみ)

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01111111	7F	Universal Realtime
01111111	7F	ID of target Device
00000100	04	Sub-ID #1=Device Control Message
00000001	01	Sub-ID #2=Master Volume
0sssssss	SS	Volume LSB
0tttttt	TT	Volume MSB
11110111	F7	End of Exclusive
または		
11110000	F0	Exclusive status
01111111	7F	Universal Realtime
0xxxxxxx	XN	When N is received N=0-F, whichever is received. When N is transmitted N always=0. X = don't care
00000100	04	Sub-ID #1=Device Control Message
00000001	01	Sub-ID #2=Master Volume
0sssssss	SS	Volume LSB
0tttttt	TT	Volume MSB
11110111	F7	End of Exclusive

全チャンネルの VOLUME を一括で変更する。  
TT の値をMIDI マスターボリューム値として用いる。(SS の値は無視)

### (3-6-2-2) UNIVERSAL NON REALTIME MESSAGE

#### (3-6-2-2-1) GENERAL MIDI SYSTEM ON

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01111110	7E	Universal Non-Realtime
01111111	7F	ID of target Device
00001001	09	Sub-ID #1=General MIDI Message
00000001	01	Sub-ID #2=General MIDI On
11110111	F7	End of Exclusive
または		
11110000	F0	Exclusive status
01111110	7E	Universal Non-Realtime
0xxxxxxx	XN	When N is received N=0-F, whichever is received. When N is transmitted N always=0. X = don't care
00001001	09	Sub-ID #1=General MIDI Message
00000001	01	Sub-ID #2=General MIDI On
11110111	F7	End of Exclusive

On を受信することにより、SYSTEM MODE がXG に変更される。MIDI マスターチューニングを除く全てのControlデータ設定値をDefaultに戻す。このメッセージの実行には、約50msかかるため、次のメッセージとの間隔を注意すること。GM ON受信後は、以下のMessageに制限がかかる。

10ChでのBank Select MSB/LSBは、無視され、Drum音色固定となる。

10Ch以外でのBank Select MSB/LSBは、127/0以外は、無視する。

NRPNは受信しない。

XG ONを受信すると、これらの制限は解除される。

## (3-6-3) XG STANDARD

### (3-6-3-1) XG PARAMETER CHANGE

#### (3-6-3-1-1) XG SYSTEM ON

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1N	Device Number
01001100	4C	Model ID
00000000	00	Address High
00000000	00	Address Mid
01111110	7E	Address Low
00000000	00	Data
11110111	F7	End of Exclusive

Onを受信することにより、SYSTEM MODEがXGに変更される。ControllerがResetされ、付表のMultiPart, Effectのすべてのデータと、All Systemのうち(XG)と記されているデータすべての設定値が、Default値になる。

このメッセージの実行には、約50msかかるため、次のメッセージとの間隔を注意すること。

#### (3-6-3-1-2) XG PARAMETER CHANGE

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1N	Device Number
01001100	4C	Model ID
0aaaaaaaa	AA	Address High
0aaaaaaaa	AA	Address Mid
0aaaaaaaa	AA	Address Low
0ddddddd	DD	Data
↓	↓	
11110111	F7	End of Exclusive

Data Sizeが2または4のパラメーターは、そのSize分のデータを送信する。  
Address および Parameterについては、付表1-2 ~ 1-5を参照すること。

以下の種類のデータを送受信する。

System Data  
Multi Effect1 Data  
Multi Part Data  
Drums Setup Data

## (3-6-3-2) XG BULK DUMP

2進	16進	
01110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0000nnnn	0N	Device Number
01001100	4C	Model ID
0bbbbbbb	BB	ByteCount MSB
0bbbbbbb	BB	ByteCount LSB
0aaaaaaaa	AA	Address High
0aaaaaaaa	AA	Address Mid
0aaaaaaaa	AA	Address Low
0ddddddd	DD	Data
↓	↓	
0ccccccc	CC	Check sum
11110111	F7	End of Exclusive

Address および Byte Count は、付表1-2 ~ 1-5(145 ~ 147ページ)を参照すること。  
Check sum は Byte Count, Start Address, Data, Check sum 自身を加算した値の下位7bit がゼロになる値である。

XG バルクダンプ、バルクリクエストでは Address にブロックの先頭を指定した場合のみ受信する。

ブロックとは付表中 Total Size として括られるデータ列の単位を示す。

以下の種類のデータを送受信する。(送信はBulk Dump Requestを受信した時のみ)

System Data  
System Information (送信のみ)  
Multi Effect1 Data  
Multi Part Data  
Drums Setup Data

### (3-6-3-3) XG PARAMETER REQUEST(受信のみ)

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0011nnnn	3n	Device Number
01001100	4C	Model ID
0aaaaaaaa	AA	Address High
0aaaaaaaa	AA	Address Mid
0aaaaaaaa	AA	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

Address および Byte Count は、付表1-2 ~ 1-5(145 ~ 147ページ)を参照すること。

以下の種類のデータを受信する。

System Data  
Multi Effect1 Data  
Multi Part Data  
Drums Setup Data

### (3-6-3-4) XG DUMP REQUEST(受信のみ)

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0010nnnn	2n	Device Number
01001100	4C	Model ID
0aaaaaaaa	AA	Address High
0aaaaaaaa	AA	Address Mid
0aaaaaaaa	AA	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

Address および Byte Count は、付表1-2 ~ 1-5(145 ~ 147ページ)を参照すること。

以下の種類のデータを受信する。

System Data  
System Information  
Multi Effect1 Data  
Multi Part Data  
Drums Setup Data

## (3-6-4) CLAVINOVA MIDI COMPLIANCE

### (3-6-4-1) DOC MULTI TIMBRE ON / OFF(受信のみ)

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Clavinova ID
00000001	01	Clavinova common ID
0001000n	1N	N: 3(DOC Multi Timbre Off),4(DOC Multi Timbre On)
11110111	F7	End of Exclusive

### (3-6-4-2) MIDI FA CANCEL(受信のみ)

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Clavinova ID
00000001	01	Clavinova common ID
01100001	61	MIDI FA Cancel
11110111	F7	End of Exclusive

このメッセージを受信すると[FAH]を受けてもリズムがスタートしないようになる。



## (3-6-5) SPECIAL OPERATORS

### (3-6-5-1) VOLUME, EXPRESSION AND PAN REALTIME CONTROL OFF

2進	16進		
11110000	F0	Exclusive status	
01000011	43	YAMAHA ID	
01110011	73	Clavinova ID	
00000001	01	Clavinova common ID	
00010001	11	Sub ID	
0000nnnn	0N	N = MIDI Channel	
01000101	45	Volume and Expression Realtime Control Off	
0vvvvvvv	VV	Value VV: Off=7FH, on=OOH	
11110111	F7	End of Exclusive	

このExclusiveのOnを受信するとその後のVolume, Expression, PANの変更はキーオン時のみ有効になる。Offを受信すると通常に戻る。

## (3-6-6) Others

### (3-6-6-1) MIDI MASTER TUNING(受信のみ)

2進	16進		
11110000	F0	Exclusive status	
01000011	43	YAMAHA ID	
0001nnnn	1N	When N is received N=0-F, whichever is received. When N is transmitted N always=0.	
00100111	27	Model ID	
00110000	30	Sub ID	
00000000	00		
00000000	00		
0mmmmmmMM		Master Tune MSB	
0lllllll	LL	Master Tune LSB	
0ccccccc	CC	don't care	
11110111	F7	End of Exclusive	

全チャンネルの TUNING を一括で変更する。

MM, LL の値をMIDI マスターチューニング値として用いる。(N及びCCの値は無視)

T = M-128

T: 実際のチューニング値(-99cent - +99cent)

M: MM の0-3ビットを MSB、LLの0-3ビットを LSB とする 1 バイトの値(28-228)

この設定はGMシステムオン、XGシステムオンでリセットされない。

## < 付表 1-1 > Parmeter Basic Address

	Parameter Change Address			Description			
	(H)	(M)	(L)		Address	Parameter	
SYSTEM	00	00	00	System			
	00	00	7D	Drum Setup Reset			
	00	00	7E	XG System On			
	00	00	7F	All Parameter Reset			
INFORMATION	01	00	00	System Information			
EFFECT 1	02	01	00	Effect1(Reverb, Chorus, Variation)			
MULTI PART	08	00	00	Multi Part 1			
	08	0F	00	Multi Part 16			
DRUM	30	0D	00	Drum Setup 1	Address	Parameter	
	31	0D	00	Drum Setup 2	:	:	
					3n	0D	0
					3n	0E	0
					:	:	
					3n	5B	0
							note number 13
							note number 14
							:
							note number 91

## < 付表 1-2 > MIDI Parameter Change table (SYSTEM)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default Value (H)
00 00	4	0000	Master Tune	-102.4..+102.3[cent]	00 04 00 00 (400)
01		..07FF		1st bit3-0 → bit15-12	
02				2nd bit3-0 → bit11-8	
03				3rd bit3-0 → bit7-4	
				4th bit3-0 → bit3-0	
04	1	00..7F	Master Volume	0..127	7F
05	1		Not Used		
06	1	28..58	Transpose	-24..+24[semitones]	40
7D	0n		Drum Setup Reset	0n=Drum Setup Number	
7E	00		XG System On	00=XG Sytem on	
7F	00		All Parameter Reset	00=on (receive only)	
TOTAL SIZE 7					

## < 付表 1-3 > MIDI Parameter table (System information)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description
01 00	E	20..7F	Model Name	32..127(ASCII)
:				
0D				
0E	1	00		
0F	1	00		
TOTAL SIZE 10				

(Dump Requestにより送信される。受信は行わない。Bulk Dump Only)

# MIDIデータフォーマット

< 付表 1-4 > MIDI Parameter Change table (EFFECT)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default Value (H)
02 01 00	2	00..7F	Reverb Type MSB	Ef. Type List 参照	01(=HALL1)
		00..7F	Reverb Type LSB	00 : basic type	00
02	1	00..7F	Reverb Parameter 1	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
03	1	00..7F	Reverb Parameter 2	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
04	1	00..7F	Reverb Parameter 3	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
05	1	00..7F	Reverb Parameter 4	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
06	1	00..7F	Reverb Parameter 5	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
07	1	00..7F	Reverb Parameter 6	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
08	1	00..7F	Reverb Parameter 7	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
09	1	00..7F	Reverb Parameter 8	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
0A	1	00..7F	Reverb Parameter 9	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
0B	1	00..7F	Reverb Parameter 10	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
0C	1	00..7F	Reverb Return	- ..0..+6dB(0..64..127)	40
0D	1	01..7F	Reverb Pan	L63..C..R63(1..64..127)	40
TOTAL SIZE 0E					
02 01 10	1	00..7F	Reverb Parameter 11	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
11	1	00..7F	Reverb Parameter 12	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
12	1	00..7F	Reverb Parameter 13	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
13	1	00..7F	Reverb Parameter 14	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
14	1	00..7F	Reverb Parameter 15	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
15	1	00..7F	Reverb Parameter 16	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
TOTAL SIZE 6					
02 01 20	2	00..7F	Chorus Type MSB	Effect Type List 参照	41(=Chorus1)
		00..7F	Chorus Type LSB	00 : basic type	00
22	1	00..7F	Chorus Parameter 1	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
23	1	00..7F	Chorus Parameter 2	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
24	1	00..7F	Chorus Parameter 3	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
25	1	00..7F	Chorus Parameter 4	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
26	1	00..7F	Chorus Parameter 5	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
27	1	00..7F	Chorus Parameter 6	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
28	1	00..7F	Chorus Parameter 7	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
29	1	00..7F	Chorus Parameter 8	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
2A	1	00..7F	Chorus Parameter 9	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
2B	1	00..7F	Chorus Parameter 10	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
2C	1	00..7F	Chorus Return	- ..0..+6dB(0..64..127)	40
2D	1	01..7F	Chorus Pan	L63..C..R63(1..64..127)	40
2E	1	00..7F	Send Chorus To Reverb	- ..0..+6dB(0..64..127)	00
TOTAL SIZE 0F					
02 01 30	1	00..7F	Chorus Parameter 11	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
31	1	00..7F	Chorus Parameter 12	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
32	1	00..7F	Chorus Parameter 13	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
33	1	00..7F	Chorus Parameter 14	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
34	1	00..7F	Chorus Parameter 15	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
35	1	00..7F	Chorus Parameter 16	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
TOTAL SIZE 6					
02 01 40	2	00..7F	Variation Type MSB	Ef. Type List 参照	05(=DELAY L,C,R)
		00..7F	Variation Type LSB	00 : basic type	00
42	2	00..7F	Vari. Param. 1 MSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
		00..7F	Vari. Param. 1 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
44	2	00..7F	Vari. Param. 2 MSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
		00..7F	Vari. Param. 2 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
46	2	00..7F	Vari. Param. 3 MSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
		00..7F	Vari. Param. 3 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
48	2	00..7F	Vari. Param. 4 MSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
		00..7F	Vari. Param. 4 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
4A	2	00..7F	Vari. Param. 5 MSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
		00..7F	Vari. Param. 5 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
4C	2	00..7F	Vari. Param. 6 MSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
		00..7F	Vari. Param. 6 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
4E	2	00..7F	Vari. Param. 7 MSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
		00..7F	Vari. Param. 7 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
50	2	00..7F	Vari. Param. 8 MSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
		00..7F	Vari. Param. 8 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
52	2	00..7F	Vari. Param. 9 MSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
		00..7F	Vari. Param. 9 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
54	2	00..7F	Vari. Param. 10 MSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
		00..7F	Vari. Param. 10 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type
56	1	00..7F	Variation Return	- ..0..+6dB(0..64..127)	40
57	1	01..7F	Variation Pan	L63..C..R63(1..64..127)	40
58	1	00..7F	Send Vari. To Reverb	- ..0..+6dB(0..96..127)	00
59	1	00..7F	Send Vari. To Chorus	- ..0..+6dB(0..96..127)	00
5A	1	00..01	Variation Connection	0:insertion,1:system	00
5B	1	00..7F	Variation Part	part1..16(0..15), off(16..63,65..127), AD1(64)	7F
5C	1	00..7F	MW Vari. Ctrl Depth	-63..+63	40
5D	1	00..7F	PB Vari. Ctrl Depth	-63..+63	40
5E	1	00..7F	CAT Vari. Ctrl Depth	-63..+63	40
5F	1		Not Used		
60	1		Not Used		
TOTAL SIZE 21					
02 01 70	1	00..7F	Variation Parameter 11	option Parameter	Depend on Variation Type
71	1	00..7F	Variation Parameter 12	option Parameter	Depend on Variation Type
72	1	00..7F	Variation Parameter 13	option Parameter	Depend on Variation Type
73	1	00..7F	Variation Parameter 14	option Parameter	Depend on Variation Type
74	1	00..7F	Variation Parameter 15	option Parameter	Depend on Variation Type
75	1	00..7F	Variation Parameter 16	option Parameter	Depend on Variation Type
TOTAL SIZE 6					

&lt; 付表 1-5 &gt; MIDI Parameter Change table (MULTI PART)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default Value (H)	
08	nn 00	1	00..20	Element Reserve	0..32	0(Part10), 2(Others)
	nn 01	1	00..7F	Bank Select MSB	0..127	7F(Part10), 00(Others)
	nn 02	1	00..7F	Bank Select LSB	0..127	00
	nn 03	1	00..7F	Program Number	1..128	00
	nn 04	1	00..0F, 7F	Rcv Channel	0..15;1..16,127;off	Part No.
	nn 05	1	00..01	Mono/Poly Mode	0:mono,1:poly	01
	nn 06	1	00..03	Same Note Number Key On Assign	0:single 1:multi	01
	nn 07	1	00..02	Part Mode	2:inst (for DRUM) 0:normal 1:drum(ROM) 2-3:drum(RAM)	00 (Part10以外) 01 (Part10)
	nn 08	1	28..58	Note Shift	-24..+24[semitones]	40
	nn 09	2	00..FF	Detune	-12.8..+12.7[Hz] 1st bit3..0 → bit7..4 2nd bit3..0 → bit3..0	08 00
	nn 0A					-80
	nn 0B	1	00..7F	Volume	0..127	64
	nn 0C	1	00..7F	Velocity Sense Depth	0..127	40
	nn 0D	1	00..7F	Velocity Sense Offset	0..127	40
	nn 0E	1	00..7F	Pan	0:random L63..C..R63(1..64..127)	40
	nn 0F	1	00..7F	Note Limit Low	C-2..G8	00
	nn 10	1	00..7F	Note Limit High	C-2..G8	7F
	nn 11	1	00..7F	Dry Level	0..127	7F
	nn 12	1	00..7F	Chorus Send	0..127	00
	nn 13	1	00..7F	Reverb Send	0..127	28
	nn 14	1	00..7F	Variation Send	0..127	00
	nn 15	1	00..7F	Vibrato Rate	-64..+63	40
	nn 16	1	00..7F	Vibrato Depth	-64..+63	40
	nn 17	1	00..7F	Vibrato Delay	-64..+63	40
	nn 18	1	00..7F	Filter Cutoff Freq.	-64..+63	40
	nn 19	1	00..7F	Filter Resonance	-64..+63	40
	nn 1A	1	00..7F	EG Attack Time	-64..+63	40
	nn 1B	1	00..7F	EG Decay Time	-64..+63	40
	nn 1C	1	00..7F	EG Release Time	-64..+63	40
	nn 1D	1	28..58	MW Pitch Control	-24..+24[semitones]	40
	nn 1E	1	00..7F	MW Filter Control	-9600..+9450[cent]	40
	nn 1F	1	00..7F	MW Amp. Control	-100..+100[%]	40
	nn 20	1	00..7F	MW LFO PMod Depth	0..127	0A
	nn 21	1	00..7F	MW LFO FMod Depth	0..127	00
	nn 22	1	00..7F	MW LFO AMod Depth	0..127	00
	nn 23	1	28..58	Bend Pitch Control	-24..+24[semitones]	42
	nn 24	1	00..7F	Bend Filter Control	-9600..+9450[cent]	40
	nn 25	1	00..7F	Bend Amp. Control	-100..+100[%]	40
	nn 26	1	00..7F	Bend LFO PMod Depth	0..127	00
	nn 27	1	00..7F	Bend LFO FMod Depth	0..127	00
	nn 28	1	00..7F	Bend LFO AMod Depth	0..127	00
TOTAL SIZE 29						
	nn 30			Not Used		
	:			:		
	nn 40			Not Used		
	nn 41	1	00..7F	Scale Tuning C	-64..+63[cent]	40
	nn 42	1	00..7F	Scale Tuning C#	-64..+63[cent]	40
	nn 43	1	00..7F	Scale Tuning D	-64..+63[cent]	40
	nn 44	1	00..7F	Scale Tuning D#	-64..+63[cent]	40
	nn 45	1	00..7F	Scale Tuning E	-64..+63[cent]	40
	nn 46	1	00..7F	Scale Tuning F	-64..+63[cent]	40
	nn 47	1	00..7F	Scale Tuning F#	-64..+63[cent]	40
	nn 48	1	00..7F	Scale Tuning G	-64..+63[cent]	40
	nn 49	1	00..7F	Scale Tuning G#	-64..+63[cent]	40
	nn 4A	1	00..7F	Scale Tuning A	-64..+63[cent]	40
	nn 4B	1	00..7F	Scale Tuning A#	-64..+63[cent]	40
	nn 4C	1	00..7F	Scale Tuning B	-64..+63[cent]	40
	nn 4D	1	28..58	CAT Pitch Control	-24..+24[semitones]	40
	nn 4E	1	00..7F	CAT Filter Control	-9600..+9450[cent]	40
	nn 4F	1	00..7F	CAT Amplitude Control	-100..+100[%]	40
	nn 50	1	00..7F	CAT LFO PMod Depth	0..127	00
	nn 51	1	00..7F	CAT LFO FMod Depth	0..127	00
	nn 52	1	00..7F	CAT LFO AMod Depth	0..127	00
	nn 53			Not Used		
	:			:		
	66			Not Used		
	nn 67	1	00..01	Portamento Switch	off/on	00
	nn 68	1	00..7F	Portamento Time	0..127	00
	nn 69			Not Used		
	:			:		
	6E			Not Used		
TOTAL SIZE 3F						

nn = PartNumber

Partにドラムボイスがアサインされている場合、以下のパラメーターは効果がつかない。

- ・ Bank Select LSB
- ・ Pitch EG
- ・ Portamento
- ・ Soft Pedal
- ・ Mono/Poly
- ・ Scale Tuning

# MIDIデータフォーマット

## < 付表 1-6 > MIDI Parameter Change table (DRUM SETUP)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description (H)	Default Value (H)
3n rr 00	1	00..7F	Pitch Coarse	-64..+63	40
3n rr 01	1	00..7F	Pitch Fine	-64..+63[cent]	40
3n rr 02	1	00..7F	Level	0..127	Depend on the Note
3n rr 03	1	00..7F	Alternate Group	0:off,1..127	Depend on the Note
3n rr 04	1	00..7F	Pan	0:random L63..C..R63(1..64..127)	Depend on the Note
3n rr 05	1	00..7F	Reverb Send Level	0..127	Depend on the Note
3n rr 06	1	00..7F	Chorus Send Level	0..127	Depend on the Note
3n rr 07	1	00..7F	Variation Send Level	0..127	7F
3n rr 08	1	00..01	Key Assign	0:single,1:multi	00
3n rr 09	1	00..01	Rcv Note Off	off/on	Depend on the Note
3n rr 0A	1	00..01	Rcv Note On	off/on	01
3n rr 0B	1	00..7F	Filter Cutoff Freq.	-64..63	40
3n rr 0C	1	00..7F	Filter Resonance	-64..63	40
3n rr 0D	1	00..7F	EG Attack Rate	-64..63	40
3n rr 0E	1	00..7F	EG Decay1 Rate	-64..63	40
3n rr 0F	1	00..7F	EG Decay2 Rate	-64..63	40

TOTAL SIZE 10

n:Drum Setup Number(0 - 1)

rr:note number(0DH - 5BH)

XG SYSTEM on や GM on メッセージを受信すると、Drum Setup Parameter はすべて初期化される。  
Drum Setup Reset メッセージにより、各Drum Setup Parameterを初期化することができる。

## < 付表1-7 > Effect Type List

	XG ESSENTIAL EFFECT(XG必須)
	Same as LSB=0
	XG OPTION EFFECT
	パネル用に拡張したType

TYPE LSBにEFFECT TYPEを持たない値を受信した場合、LSB=0のTYPEとなる。

[ ] ナンバー/名前はパネル上でのもの。

### REVERB TYPE

TYPE MSB	TYPE LSB	01	02	03..07	08	09...15	16	17	18	19	20
DEC 00	HEX 00	NO EFFECT									
001	01	[1]HALL1	[5]HALL2				[2]HALL2	[3]HALL3	[4]HALL4		
002	02	[10]ROOM1	[11]ROOM2	[12]ROOM3			[6]ROOM1	[7]ROOM2	[8]ROOM3	[9]ROOM4	
003	03	[15]STAGE1	[16]STAGE2				[13]STAGE1	[14]STAGE2			
004	04	[19]PLATE					[17]PLATE1	[18]PLATE2			
005	05	NO EFFECT									
...	...										
015	0F	NO EFFECT									
016	10	[20]WHITE ROOM									
017	11	[21]TUNNEL									
018	12	[22]CANYON									
019	13	[23]BASEMENT									
020	14	NO EFFECT									
...	...										
127	7F	NO EFFECT									

### CHORUS TYPE

TYPE MSB	TYPE LSB	01	02	03..07	08	09...15	16	17	18	19	20
DEC 00	HEX 00	NO EFFECT									
001	01	NO EFFECT									
...	...										
064	40	NO EFFECT									
065	41	[6]CHORUS1	[7]CHORUS2	[5]CHORUS5			[8]CHORUS4				
066	42	[9]CELESTE1	[4]CHORUS4	[10]CELESTE3			[2]CHORUS2	[3]CHORUS3	[1]CHORUS1		
067	43	[15]FLANGER 1	[14]FLANGER 4				[11]FLANGER1	[12]FLANGER2	[13]FLANGER3		
068	44	NO EFFECT									
...	...										
127	7F	NO EFFECT									

### VARIATION TYPE(0-63)

TYPE MSB	TYPE LSB	01	02	03..07	08	09...15	16	17	18	19	20
DEC 00	HEX 00	NO EFFECT									
001	01	[1]HALL1	[5]HALL2				[2]HALL2	[3]HALL3	[4]HALL4		
002	02	[10]ROOM1	[11]ROOM2	[12]ROOM3			[6]ROOM1	[7]ROOM2	[8]ROOM3	[9]ROOM4	
003	03	[15]STAGE1	[16]STAGE2				[13]STAGE1	[14]STAGE2			
004	04	[19]PLATE					[17]PLATE1	[18]PLATE2			
005	05	[21]DELAY L,C,R					[20]Delay LCR				
006	06	[22]DELAY L,R									
007	07	[23]ECHO									
008	08	[24]CROSS DELAY									
009	09	[25]ER1	[26]ER2								
010	0A	[27]GATE REVERB									
011	0B	[28]REVERS GATE									
012	0C	NO EFFECT or THRU*									
...	...										
019	13	NO EFFECT or THRU*									
020	14	[30]KARAOKE 1	[31]KARAOKE 2	[31]KARAOKE 3							
021	15	NO EFFECT or THRU*									
...	...										
063	3F	NO EFFECT or THRU*									

\* Effect Connectionが、System時No Effect、Insertion時Thru.

### VARIATION TYPE (64-127)

TYPE MSB	TYPE LSB	01	02	03..07	08	09...15	16	17	18	19	20
DEC 064	HEX 40	THRU									
065	41	[37]CHORUS1	[38]CHORUS2	[36]CHORUS5			[39]CHORUS4				
066	42	[40]CELESTE1	[35]CHORUS4	[41]CELESTE3			[33]CHORUS2	[34]CHORUS3	[32]CHORUS1	[53]Rotary Sp5	
067	43	[46]FLANGER 1	[45]FLANGER 4				[42]FLANGER1	[43]FLANGER2	[44]FLANGER3		
068	44	[48]SYMPHONIC						[47]Symphonic			
069	45	[54]ROTARY SP.						[49]Rotary Sp1			
070	46	[57]TREMOLLO						[55]Tremolo1	[52]Rotary Sp4		
071	47	[60]AUTO PAN						[36]AutoPan	[50]Rotary Sp2	[51]Rotary Sp3	[56]Tremolo2
072	48	[61]PHASER									[58]Gtr Tremolo
073	49	[65]DISTORTION					[62]PHASER 2				
074	4A	[66]OVER DRIVE									
075	4B	[67]AMP SIM.									
076	4C	[70]3BAND EQ						[63]DIST.HARD	[64]DIST.SOFT		
077	4D	[71]2BAND EQ						[68]EQ DISCO	[69]EQ TEL		
078	4E	[73]AUTO WAH									
079	4F	THRU						[72]Auto Wah			
...	...										
127	7F	THRU									

## &lt; 付表1-8 &gt; Effect Parameter List

HALL1,HALL2, ROOM1,ROOM2,ROOM3, STAGE1,STAGE2, PLATE (reverb, variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Reverb Time	0.3-30.0s	0-69	table#4	
2	Diffusion	0-10	0-10		
3	Initial Delay	0.1mS-99.3mS	0-63	table#5	
4	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3	
5	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Rev Delay	0.1mS-99.3mS	0-63	table#5	
12	Density	0-4	0-3		
13	Err/Rev Balance	E63>R - E=R - E<R63	1-127		
14					
15	Feedback Level	-63+63	1-127		
16					

CROSS DELAY (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	L->R Delay	0.1-355.0ms	1-3550		
2	R->L Delay	0.1-355.0ms	1-3550		
3	Feedback Level	-63+63	1-127		
4	Input Select	L,R,L&R	0-2		
5	High Damp	0.1-1.0	1-10		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
14	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
16	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		

WHITE ROOM, TUNNEL, CANYON, BASEMENT (reverb, variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Reverb Time	0.3-30.0s	0-69	table#4	
2	Diffusion	0-10	0-10		
3	Initial Delay	0.1mS-99.3mS	0-63	table#5	
4	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3	
5	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
6	Width	0.5-10.2m	0-37	table#8	
7	Height	0.5-20.2m	0-73	table#8	
8	Depth	0.5-30.2m	0-104	table#8	
9	Wall Vary	0-30	0-30		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Rev Delay	0.1mS-99.3mS	0-63	table#5	
12	Density	0-4	0-3		
13	Err/Rev Balance	E63>R - E=R - E<R63	1-127		
14					
15	Feedback Level	-63+63	1-127		
16					

EARLY REF1,EARLY REF2(variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Type	S-H, L-H, Rdm, Rvs, Plt, Spr	0-5		
2	Room Size	0.1-7.0	0-44	table#6	
3	Diffusion	0-10	0-10		
4	Initial Delay	0.1mS-99.3mS	0-63	table#5	
5	Feedback Level	-63+63	1-127		
6	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3	
7	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Liveness	0-10	0-10		
12	Density	0-3	0-3		
13	High Damp	0.1-1.0	1-10		
14					
15					
16					

DELAY L,C,R (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay	0.1-715.0ms	1-7150		
2	Rch Delay	0.1-715.0ms	1-7150		
3	Cch Delay	0.1-715.0ms	1-7150		
4	Feedback Delay	0.1-715.0ms	1-7150		
5	Feedback Level	-63+63	1-127		
6	Cch Level	0-127	0-127		
7	High Damp	0.1-1.0	1-10		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
14	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
16	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		

GATE REVERB, REVERSE GATE (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Type	TypeA,TypeB	0-1		
2	Room Size	0.1-20.0	0-127	table#6	
3	Diffusion	0-10	0-10		
4	Initial Delay	0.1mS-200.0mS	0-127	table#5	
5	Feedback Level	-63+63	1-127		
6	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3	
7	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Liveness	0-10	0-10		
12	Density	0-3	0-3		
13	High Damp	0.1-1.0	1-10		
14					
15					
16					

DELAY L,R (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay	0.1-715.0ms	1-7150		
2	Rch Delay	0.1-715.0ms	1-7150		
3	Feedback Delay 1	0.1-715.0ms	1-7150		
4	Feedback Delay 2	0.1-715.0ms	1-7150		
5	Feedback Level	-63+63	1-127		
6	High Damp	0.1-1.0	1-10		
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
14	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
16	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		

KARAOKE1,2,3 (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0.1mS-400.0mS	0-127	table#7	
2	Feedback Level	-63+63	1-127		
3	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3	
4	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

ECHO (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay1	0.1-355.0ms	1-3550		
2	Lch Feedback Level	-63+63	1-127		
3	Rch Delay1	0.1-355.0ms	1-3550		
4	Rch Feedback Level	-63+63	1-127		
5	High Damp	0.1-1.0	1-10		
6	Lch Delay2	0.1-355.0ms	1-3550		
7	Rch Delay2	0.1-355.0ms	1-3550		
8	Delay2 Level	0-127	0-127		
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
14	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
16	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		

CHORUS1,2,3,4, CELESTE1,2,3,4 (chorus, variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Feedback Level	-63+63	1-127		
4	Delay Offset	0.0mS-50mS	0-127	table#2	
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

# MIDIデータフォーマット

## FLANGER1,2,3 (chorus, variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Feedback Level	-63+63	1-127		
4	Delay Offset	0.0mS-50mS	0-127	table#2	
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14	LFO Phase Difference	-180+180deg (resolution=3deg.)	4-124		
15					
16					

## SYMPHONIC (chorus, variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Delay Offset	0.0mS-50mS	0-127	table#2	
4					
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

## ROTARY SPEAKER (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	●
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11					
12					
13					
14					
15					
16					

## TREMOLO (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	●
2	AM Depth	0-127	0-127		
3	PM Depth	0-127	0-127		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		
10					
11					
12					
13					
14	LFO Phase Difference	-180+180deg (resolution=3deg.)	4-124		
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

## AUTO PAN (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	●
2	L/R Depth	0-127	0-127		
3	F/R Depth	0-127	0-127		
4	PAN Direction	L<->R,L->R,L<-R,Lturn,Rturn,L/R	0-5		
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

## PHASER 1 (chorus, variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Phase Shift Offset	0-127	0-127		
4	Feedback Level	-63+63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Stage	4,5,6 (chorus block) 6-10 (variation block)	4-6 6-10		
12					
13					
14					
15					
16					

## PHASER 2 (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Phase Shift Offset	0-127	0-127		
4	Feedback Level	-63+63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Stage	3,4,5	3-5		
12					
13	LFO Phase Difference	-180deg+180deg (resolution=3deg.)	4-124		
14					
15					
16					

## DISTORTION, OVERDRIVE (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0-127	0-127		●
2	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
3	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
4	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
5	Output Level	0-127	0-127		
6					
7	EQ Mid Frequency	500Hz-10.0kHz	28-54	table#3	
8	EQ Mid Gain	-12+12dB	52-76		
9	EQ Mid Width	1.0-12.0	10-120		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Edge (Clip Curve)	0-127	0-127	mild-sharp	
12					
13					
14					
15					
16					

## AMP SIMULATOR (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0-127	0-127		●
2	AMP Type	Off,Stack,Combo,Tube	0-3		
3	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3	
4	Output Level	0-127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0-127	0-127	mild-sharp	
12					
13					
14					
15					
16					

## 3BAND EQ(MONO) (variation block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
2	EQ Mid Frequency	500Hz-10.0kHz	28-54	table#3	
3	EQ Mid Gain	-12+12dB	52-76		
4	EQ Mid Width	1.0-12.0	10-120		
5	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		
6	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
7	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

**2BAND EQ(STEREO) (variation block)**

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
2	EQ Low Gain	-12-+12dB	52-76		
3	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58		
4	EQ High Gain	-12-+12dB	52-76		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

**AUTO WAH (variation block)**

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1	●
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Cutoff Frequency Offset	0-127	0-127		
4	Resonance	1.0-12.0	10-120		
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12-+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12-+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63-W - D=W - D<W63	1-127		
11					
12					
13					
14					
15					
16					

**NO EFFECT (reverb, chorus, variation block), THRU (variation block)**

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

# MIDIデータフォーマット

< 付表1-9 > Effect Data Value Assign Table

Table#1

LFO Frequency							
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Value	
0	0.00	32	1.35	64	2.69	96	8.41
1	0.04	33	1.39	65	2.78	97	8.75
2	0.08	34	1.43	66	2.86	98	9.08
3	0.13	35	1.47	67	2.94	99	9.42
4	0.17	36	1.51	68	3.03	100	9.76
5	0.21	37	1.56	69	3.11	101	10.1
6	0.25	38	1.60	70	3.20	102	10.8
7	0.29	39	1.64	71	3.28	103	11.4
8	0.34	40	1.68	72	3.37	104	12.1
9	0.38	41	1.72	73	3.45	105	12.8
10	0.42	42	1.77	74	3.53	106	13.5
11	0.46	43	1.81	75	3.62	107	14.1
12	0.51	44	1.85	76	3.70	108	14.8
13	0.55	45	1.89	77	3.87	109	15.5
14	0.59	46	1.94	78	4.04	110	16.2
15	0.63	47	1.98	79	4.21	111	16.8
16	0.67	48	2.02	80	4.37	112	17.5
17	0.72	49	2.06	81	4.54	113	18.2
18	0.76	50	2.10	82	4.71	114	19.5
19	0.80	51	2.15	83	4.88	115	20.9
20	0.84	52	2.19	84	5.05	116	22.2
21	0.88	53	2.23	85	5.22	117	23.6
22	0.93	54	2.27	86	5.38	118	24.9
23	0.97	55	2.31	87	5.55	119	26.2
24	1.01	56	2.36	88	5.72	120	27.6
25	1.05	57	2.40	89	6.06	121	28.9
26	1.09	58	2.44	90	6.39	122	30.3
27	1.14	59	2.48	91	6.73	123	31.6
28	1.18	60	2.52	92	7.07	124	33.0
29	1.22	61	2.57	93	7.40	125	34.3
30	1.26	62	2.61	94	7.74	126	37.0
31	1.30	63	2.65	95	8.08	127	39.7

Table#2

Modulation Delay Offset							
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Value	
0	0.0	32	3.2	64	6.4	96	9.6
1	0.1	33	3.3	65	6.5	97	9.7
2	0.2	34	3.4	66	6.6	98	9.8
3	0.3	35	3.5	67	6.7	99	9.9
4	0.4	36	3.6	68	6.8	100	10.0
5	0.5	37	3.7	69	6.9	101	11.1
6	0.6	38	3.8	70	7.0	102	12.2
7	0.7	39	3.9	71	7.1	103	13.3
8	0.8	40	4.0	72	7.2	104	14.4
9	0.9	41	4.1	73	7.3	105	15.5
10	1.0	42	4.2	74	7.4	106	17.1
11	1.1	43	4.3	75	7.5	107	18.6
12	1.2	44	4.4	76	7.6	108	20.2
13	1.3	45	4.5	77	7.7	109	21.8
14	1.4	46	4.6	78	7.8	110	23.3
15	1.5	47	4.7	79	7.9	111	24.9
16	1.6	48	4.8	80	8.0	112	26.5
17	1.7	49	4.9	81	8.1	113	28.0
18	1.8	50	5.0	82	8.2	114	29.6
19	1.9	51	5.1	83	8.3	115	31.2
20	2.0	52	5.2	84	8.4	116	32.8
21	2.1	53	5.3	85	8.5	117	34.3
22	2.2	54	5.4	86	8.6	118	35.9
23	2.3	55	5.5	87	8.7	119	37.5
24	2.4	56	5.6	88	8.8	120	39.0
25	2.5	57	5.7	89	8.9	121	40.6
26	2.6	58	5.8	90	9.0	122	42.2
27	2.7	59	5.9	91	9.1	123	43.7
28	2.8	60	6.0	92	9.2	124	45.3
29	2.9	61	6.1	93	9.3	125	46.9
30	3.0	62	6.2	94	9.4	126	48.4
31	3.1	63	6.3	95	9.5	127	50.0

Table#3

EQ Frequency			
Data	Value	Data	Value
0	THRU(0)	32	800
1	22	33	900
2	25	34	1.0k
3	28	35	1.1k
4	32	36	1.2k
5	36	37	1.4k
6	40	38	1.6k
7	45	39	1.8k
8	50	40	2.0k
9	56	41	2.2k
10	63	42	2.5k
11	70	43	2.8k
12	80	44	3.2k
13	90	45	3.6k
14	100	46	4.0k
15	110	47	4.5k
16	125	48	5.0k
17	140	49	5.6k
18	160	50	6.3k
19	180	51	7.0k
20	200	52	8.0k
21	225	53	9.0k
22	250	54	10.0k
23	280	55	11.0k
24	315	56	12.0k
25	355	57	14.0k
26	400	58	16.0k
27	450	59	18.0k
28	500	60	THRU(20.0k)
29	560		
30	630		
31	700		

Table#4

Reverb time						
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Value
0	0.3	32	3.5	64	17.0	
1	0.4	33	3.6	65	18.0	
2	0.5	34	3.7	66	19.0	
3	0.6	35	3.8	67	20.0	
4	0.7	36	3.9	68	25.0	
5	0.8	37	4.0	69	30.0	
6	0.9	38	4.1			
7	1.0	39	4.2			
8	1.1	40	4.3			
9	1.2	41	4.4			
10	1.3	42	4.5			
11	1.4	43	4.6			
12	1.5	44	4.7			
13	1.6	45	4.8			
14	1.7	46	4.9			
15	1.8	47	5.0			
16	1.9	48	5.5			
17	2.0	49	6.0			
18	2.1	50	6.5			
19	2.2	51	7.0			
20	2.3	52	7.5			
21	2.4	53	8.0			
22	2.5	54	8.5			
23	2.6	55	9.0			
24	2.7	56	9.5			
25	2.8	57	10.0			
26	2.9	58	11.0			
27	3.0	59	12.0			
28	3.1	60	13.0			
29	3.2	61	14.0			
30	3.3	62	15.0			
31	3.4	63	16.0			

Table#5

Delay Time(200.0ms)							
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Value	
0	0.1	32	50.5	64	100.8	96	151.2
1	1.7	33	52.0	65	102.4	97	152.8
2	3.2	34	53.6	66	104.0	98	154.4
3	4.8	35	55.2	67	105.6	99	155.9
4	6.4	36	56.8	68	107.1	100	157.5
5	8.0	37	58.3	69	108.7	101	159.1
6	9.5	38	59.9	70	110.3	102	160.6
7	11.1	39	61.5	71	111.9	103	162.2
8	12.7	40	63.1	72	113.4	104	163.8
9	14.3	41	64.6	73	115.0	105	165.4
10	15.8	42	66.2	74	116.6	106	166.9
11	17.4	43	67.8	75	118.2	107	168.5
12	19.0	44	69.4	76	119.7	108	170.1
13	20.6	45	70.9	77	121.3	109	171.7
14	22.1	46	72.5	78	122.9	110	173.2
15	23.7	47	74.1	79	124.4	111	174.8
16	25.3	48	75.7	80	126.0	112	176.4
17	26.9	49	77.2	81	127.6	113	178.0
18	28.4	50	78.8	82	129.2	114	179.5
19	30.0	51	80.4	83	130.7	115	181.1
20	31.6	52	81.9	84	132.3	116	182.7
21	33.2	53	83.5	85	133.9	117	184.3
22	34.7	54	85.1	86	135.5	118	185.8
23	36.3	55	86.7	87	137.0	119	187.4
24	37.9	56	88.2	88	138.6	120	189.0
25	39.5	57	89.8	89	140.2	121	190.6
26	41.0	58	91.4	90	141.8	122	192.1
27	42.6	59	93.0	91	143.3	123	193.7
28	44.2	60	94.5	92	144.9	124	195.3
29	45.7	61	96.1	93	146.5	125	196.9
30	47.3	62	97.7	94	148.1	126	198.4
31	48.9	63	99.3	95	149.6	127	200.0

Table#6

Room Size							
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Value	
0	0.1	32	5.1	64	10.1	96	15.1
1	0.3	33	5.3	65	10.3	97	15.3
2	0.4	34	5.4	66	10.4	98	15.5
3	0.6	35	5.6	67	10.6	99	15.6
4	0.7	36	5.7	68	10.8	100	15.8
5	0.9	37	5.9	69	10.9	101	15.9
6	1.0	38	6.1	70	11.1	102	16.1
7	1.2	39	6.2	71	11.2	103	16.2
8	1.4	40	6.4	72	11.4	104	16.4
9	1.5	41	6.5	73	11.5	105	16.6
10	1.7	42	6.7	74	11.7	106	16.7
11	1.8	43	6.8	75	11.9	107	16.9
12	2.0	44	7.0	76	12.0	108	17.0
13	2.1	45	7.2	77	12.2	109	17.2
14	2.3	46	7.3	78	12.3	110	17.3
15	2.5	47	7.5	79	12.5	111	17.5
16	2.6	48	7.6	80	12.6	112	17.6
17	2.8	49	7.8	81	12.8	113	17.8
18	2.9	50	7.9	82	12.9	114	18.0
19	3.1	51	8.1	83	13.1	115	18.1
20	3.2	52	8.2	84	13.3	116	18.3
21	3.4	53	8.4	85	13.4	117	18.4
22	3.5	54	8.6	86	13.6	118	18.6
23	3.7	55	8.7	87	13.7	119	18.7
24	3.9	56	8.9	88	13.9	120	18.9
25	4.0	57	9.0	89	14.0	121	19.1
26	4.2	58	9.2	90	14.2	122	19.2
27	4.3	59	9.3	91	14.4	123	19.4
28	4.5	60	9.5	92	14.5	124	19.5
29	4.6	61	9.7	93	14.7	125	19.7
30	4.8	62	9.8	94	14.8	126	19.8
31	5.0	63	10.0	95	15.0	127</	



# MIDIインプリメンテーションチャート

[Portable Keyboard]  
Model : PSR-550

## MIDI Implementation Chart

Date : 30-NOV-2000  
Version : 1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 *1 1 - 16 *1	1 - 16 *2 1 - 16 *2	
Mode Default Messages Altered	3 x *****	3 x x	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH,v=1-127 x 9nH,v=0	o 9nH,v=1-127 x	
After Key's Touch Ch's	x x	x o	
Pitch Bend	o	o	
Control Change	0,32 o 1,5,11 x 7,10 o 6,38 o 64,66-67 o 65 x 72 o 71,73-74 x 84 x 91,93-94 o 96-97 x 98-99 x 100-101 o	o o o o o o o o o o o o o o	Bank Select  Data Entry  Portamento Sound Controller Sound Controller Portament Cntrl Effect SendLevel Data Inc,Dec NRPN LSB,MSB RPN LSB,MSB
Prog Change : True #	o 0 - 127 *****	o 0 - 127	
System Exclusive	o	o	
: Song Pos. Common : Song Sel. : Tune	x x x	x x x	
System : Clock Real Time : Commands	o o	o o	
Aux : All Sound Off : Reset All Cntrls : Local ON/OFF Mes- : All Notes OFF sages : Active Senseo : Reset	x x x x o x	o o x o (123-127) o x	

Mode 1 : OMNI ON, POLY      Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY    Mode 4 : OMNI OFF, MONO

o : Yes  
x : No

## MIDIインプリメンテーションチャート

- \*1 R1、R2、L、スタイル、ソングの各トラックはパネル設定により送信できません。( 116ページ)
- \*2 初期設定(工場出荷時)でMIDI入力は16チャンネルのマルチティンバー音源として機能しパネル音色、あるいは他のパネル設定に影響しません。ただし、以下のMIDIメッセージはパネル音色、スタイル、マルチパッドおよびソングセッティングに影響します。
- ・ MIDI マスターチューン、XG システムマスターチューン
  - ・ XG システムトランスポーズ
  - ・ リバーブ、コーラス、DSPエフェクトを変更するシステムエクスクルーシブメッセージ

また、以下のMIDI受信モード設定においても鍵盤演奏、パネル設定に影響します。これらのモードはパネル操作によって選択することができます。( 117ページ)

Keyboard(キーボード) :	Keyboardに設定されたチャンネルで受信したノートオン/オフメッセージは、鍵盤演奏と同じ方法で扱われます。以下のチャンネルメッセージだけがこのモードにおいて認識されます。 <ul style="list-style-type: none"><li>・ ノートオン/オフ</li><li>・ コントロールチェンジ<ul style="list-style-type: none"><li>バンクセレクト(R1のみ)</li><li>モジュレーション</li><li>ボリューム(R1のみ)</li><li>データエントリー</li><li>パンポット(R1のみ)</li><li>エクスペッション</li><li>サステイン</li><li>ソステヌート</li><li>ソフトペダル</li><li>ハーモニックコンテンツ</li><li>リリースタイム</li><li>ブライトネス</li><li>エフェクト1デプス(リバーブセンドレベル)(R1のみ)</li><li>エフェクト3デプス(コーラスセンドレベル)(R1のみ)</li><li>エフェクト4デプス(バリエーションセンドレベル)(R1のみ)</li><li>RPN(ピッチベンドセンシティブィティ)</li><li>オールノートオフ</li></ul></li><li>・ プログラムチェンジ(R1のみ)</li><li>・ ピッチベンド</li></ul>
Root(ルート) :	Rootに設定されたチャンネルで受信したノートオン/オフメッセージは、自動伴奏鍵域のベース音として認識されます。ベース音はパネル上のアカンパニメントオン/オフ、フィンガリングモード、アカンパニメントのスプリットポイントに関係なく検出されます。
Chord(コード) :	Chordに設定されたチャンネルで受信したノートオン/オフメッセージは、自動伴奏鍵域での押鍵として認識されます。検出されるコードは、フィンガリングモードに依存します。コードはパネル上の自動伴奏オン/オフ、アカンパニメントのスプリットポイントに関係なく検出されます。
Off(オフ) :	Offに設定されたチャンネルにおいてチャンネルメッセージは一切受信しません。

# 索引

## 五十音順

### ア

アカンパニメントスタイル	100
アカンパニメントボリューム	39
アッパーオクターブ	121
アサイナブル	124

### イ

移調(トランスポーズ)	32
イニシャルセンド	119
インサージョンエフェクト	52, 133
イントロ	36, 98

### エ

エコー	52
エディット	80, 98
エンディング	36, 98

### オ

オクターブ	76, 79, 90, 121
オートアカンパニメント(自動伴奏)	34
オートフィル	36
オプション商品	138
オンベースコード	42
音量の調整	15

### カ

各部の名称	12
乾電池	14, 138

### キ

キーボード	117
キーボードパーカッション	33
極性(フットスイッチ)	123
曲の途中から再生する	73

### ク

クオンタイズ	88, 104
クリア	93, 97, 106
クロック	118

### ケ

鍵盤	31
鍵盤ごとのピッチの調整	121
鍵盤で打楽器音を鳴らす	33
鍵盤を弾いたときの感度	122

### コ

故障かな?と思ったら	137
コード	18, 40, 117
コード1/2(自動伴奏トラック)	39, 98
コードノート	95, 103
コードマッチ(マルチパッド)	45, 46, 96
コントロールチェンジ	109

### サ

再生	34, 35, 61, 70
最大同時発音数	125
サステイン	12, 123

### シ

システムエフェクト	52, 134
自動伴奏(オートアカンパニメント)	34
自動伴奏オン/オフ	27, 35
受信チャンネル	117
仕様	160
初期化(イニシャライズ)	138
シングルフィンガー	40
シンクロスタート	35, 36
シンクロストップ	43
シンクロ待機状態	27

### ス

スケールチューニング	121
スタイル	34
スタイルファイル	11, 59, 111
スタイルモード	27
スタイルリスト	132
スタート	15, 34, 35, 61, 71
スタートメジャー	73, 86
スタンダードMIDI	111
スタンバイ/オンスイッチ	15, 138
スプリットポイント	31, 122

### セ

セクション(自動伴奏)	36
セーブ	62, 83, 85, 91

### ソ

送信チャンネル	116
ソステヌート	123
ソフト	123
ソングコピー	66
ソングプレイモード	71
ソングボリューム	72
ソングモード	27

## タ

ダイアル	22
ダイレクトアクセス	26
タッチセンス	122
タッチレスポンス	122
タップ	38, 123

## チ

チューニング	121
--------	-----

## テ

ディスクモード	27
ディスプレイ	18
デジタルエフェクト	48, 134
データディスク	6, 61
デモソング	15
デリート	69
電源アダプター	12, 14
電源の準備	14
電源を入れる	15
テンボ	18, 38

## ト

同梱品	6
ドラムキット	33
ドラムキットリスト	130
ドラムキャンセル	101
トランスポーズ	32, 75

## ナ

ナンバーボタン	22
---------	----

## ノ

ノートオフ	108
ノートオン	108

## ハ

バックライト	124
パッド(自動伴奏トラック)	39, 98
パートの設定	76
パネル設定	56, 119
パネルボイス	125
ハーモニー	52
ハーモニー/エコータイプリスト	136
ハーモニーボリューム	54
パン	76, 90, 109
バンク	46, 58

## ヒ

ピッチベンド	32
ピッチベンドレンジ	124
ビートランプ	18

## フ

フィルイン	36, 98
フィンガード1	40
フィンガード2	40
フィンガリング	40
フォーマット	62
フットスイッチ	12, 123
譜面立て	6, 11
フリーズ機能	57
フルキーボード	40
プレイモード	71
フレーズ1/2(自動伴奏トラック)	39, 98
プログラムチェンジ	109
フロッピーディスク	60

## ヘ

ベース(自動伴奏トラック)	39, 98
ヘッドフォン	12
ペロシティ	108

## ホ

ボイス(音色)	28
ボイスセット	122
ボイスデータ	90
ボイスリスト	125
保証とアフターサービス	161
ボリューム	39, 54, 72, 76, 90, 109

## マ

マスターボリューム	15
マルチパッド	45
マルチパッドバンクリスト	47
マルチフィンガー	40

## ミ

ミディ(MIDI)	108
ミュージックデータベース	16
ミュージックデータベースリスト	133

## メ

メインA(セクション)	36, 98
メインB(セクション)	36, 98
メジャー	18
メトロノーム	120
メロディ	82

## モ

モード .....27

## ユ

ユーザースタイル .....98  
 ユーザーソング .....80  
 ユーザーパッド .....94

## リ

リズム(自動伴奏トラック).....39, 98  
 リハーサルモード .....27  
 リバープ .....48  
 リバープタイプリスト .....135  
 リバープデプス .....49  
 リピート再生 .....74

## ル

ルート .....117  
 ルートキー .....40

## レ

レジストレーションメモリー .....56

## ロ

ローカルコントロール .....118  
 録音 .....80, 94, 98  
 録音モード .....27  
 ロード .....64

## ワ

和文シート .....6, 11  
 ワンタッチセッティング .....44

## アルファベット順

## A

ACCOMPANIMENT(オートアカンパニメント=自動伴奏)....34  
 ACMR ACCOMPANIMENTの省略).....35

## B

BACK(バック).....19  
 Backligh(バックライト).....124  
 Bank(バンク).....46, 58  
 Bend Range .....124  
 Break(ブレイク).....123

## C

CHORD(コード=和音).....18, 117  
 Chord Match(コードマッチ).....45, 46  
 Chorus(コーラス).....50  
 Clear(クリア=消去).....93, 97, 106  
 Clock(クロック).....118  
 Copy(コピー).....66

## D

DELETE(デリート=削除).....69  
 Depth(デプス=効果の深さ).....79  
 DIRECT ACCESS(ダイレクトアクセス).....26  
 DSP .....51

## E

ECHO(エコー).....52  
 Edit(エディット=編集).....76, 80  
 EXIT .....19  
 Ex(エクスターナル=外部の).....119

## F

FORMAT(フォーマット).....62  
 FREEZE(フリーズ=固定).....57  
 FUNCTION(ファンクション=機能).....19, 120

## G

GM .....11, 111

## H

HARMONY(ハーモニー).....52

## I

In(インターナル=内部の).....119

K

Keyboard( キーボード = 鍵盤 ) ..... 117

L

LOAD( ロード ) ..... 64

Local Control( ローカルコントロール ) ..... 118

M

Measure( メジャー = 小節 ) ..... 18

Melody( メロディ ) ..... 82

Metronome( メトロノーム ) ..... 120

MID( ミディ ) ..... 108

MIDIインプリメンテーションチャート ..... 153

MIDI受信設定 ..... 117

MIDI送信設定 ..... 116

MIDI端子 ..... 109

MIDIチャンネル ..... 110

MIDIデータフォーマット ..... 141

MIXER( ミキサー ) ..... 19, 78

MULTI PAD( マルチパッド ) ..... 45

Multi Track( マルチトラック録音 ) ..... 84

Music Database( ミュージックデータベース ) ..... 16

N

Name( ネーム = 名前 ) ..... 23, 58, 63, 92, 96, 106

NEXT( ネクスト = 次の ) ..... 19

O

Octave( オクターブ ) ..... 121

ONE TOUCH SETTING( ワンタッチセッティング ) ..... 44

P

Part( パン ) ..... 79, 91

PART ON/OFF( パートオン/オフ ) ..... 29, 30

PITCH BEND( ピッチベンド ) ..... 32

Punch In/Out( パンチイン/アウト ) ..... 86

Q

Quantize( クオンタイズ ) ..... 88, 104

Quick( クイック録音 ) ..... 82

R

Receive( レシーブ = 受信 ) ..... 117

RECORD( レコード = 録音 ) ..... 82, 94, 100

REGISTRATION MEMORY( レジストレーションメモリー ) ..... 56

Repeat( リピート ) ..... 74

Return Level( リターンレベル ) ..... 49, 50, 51

Revert( リバース ) ..... 48

Root( ルート ) ..... 117

S

SAVE( セーブ = 保存 ) ..... 62

Scale Tuning( スケールチューニング ) ..... 121

Soft( ソフト ) ..... 123

SONG COPY( ソングコピー ) ..... 66

Sostenuto( ソステヌート ) ..... 123

Split Point( スプリットポイント ) ..... 31, 35, 122

Start Measure( スタートメジャー = 開始する小節 ) ..... 73

START/STOP( スタート/ストップ ) ..... 34, 71, 101, 103

STYLE( スタイル ) ..... 19, 27, 36

Sustain( サステイン ) ..... 123

SYNC START( シンクロスタート ) ..... 27

SYNC STOP( シンクロストップ ) ..... 43

T

TEMPO/TAP( テンポ/タップ ) ..... 38

TO HOST( トゥーホスト ) ..... 109

Touch Sense( タッチセンス ) ..... 122

TRACK( トラック ) ..... 39, 72

Transmit( トランスミット = 送信 ) ..... 116

TRANSPOSE( トランスポーズ = 移調 ) ..... 32, 75

Tuning( チューニング ) ..... 121

U

Upper Octave( アッパーオクターブ ) ..... 121

User Pad( ユーザーパッド ) ..... 94

User Song( ユーザーソング ) ..... 80

User Style( ユーザースタイル ) ..... 98

UTILITY( ユーティリティ ) ..... 62, 66, 69, 120

V

VOICE( ボイス ) ..... 19, 28

VOICE CHANGE( ボイスチェンジ ) ..... 19, 76

VOICE L( ボイスL ) ..... 28

VOICE R1( ボイスR1 ) ..... 29

VOICE R2( ボイスR2 ) ..... 30

Voice Set( ボイスセット ) ..... 122

VOL( VOLUMEの省略 ) ..... 39, 72

VOLUME( ボリューム ) ..... 15, 39, 72, 78, 91

X

XG ..... 11, 111

XG/GM ..... 117

# 仕様一覧

<b>鍵盤</b>	レギュラーサイズ61鍵(C1～C6：タッチレスボンス付)
<b>ディスプレイ</b>	大型液晶ディスプレイ(LCD)
<b>セットアップ</b>	スタンバイ/オンスイッチ マスターボリューム：MIN～MAX
<b>デモソング</b>	9曲
<b>リアルタイムコントロール</b>	ピッチベンドホイール
<b>コントロール&amp;ナンバーボタン</b>	SONG, STYLE, MUSIC DATABASE, VOICE L, VOICE R1, VOICE R2, VOICE CHANGE, MIXER, NEXT/BACK, EXIT データダイアル, ナンバーボタン[0]～[9], [+ /YES], [- /NO]
<b>全体のコントロール</b>	テンポ：32～280 トランスポーズ(移調)
<b>ボイス</b>	パネルボイス219音色 + 14ドラムキット + XG Voices480音色 最大同時発音数32 ボイスセット機能 R1/R2/L ボイス パートオン/オフ (R1/R2/L) ボイスチェンジ ミキサー：Volume, Octave, Pan, Reverb Depth, Chorus Depth, DSP Depth
<b>自動伴奏</b>	112スタイル 自動伴奏トラック：RHYTHM SUB/MAIN, BASS, CHORD 1/2, PAD, PHRASE1/2 自動伴奏トラック設定：オン/オフ 自動伴奏コントロール：自動伴奏オン/オフ、シンクロスタート、シンクロストップ、スタート/ストップ、イントロ、メインA/E(オートフィル)、エンディング/リタルダンド ビートランプ 自動伴奏ボリューム ボイスチェンジ ミキサー：Volume, Pan, Reverb depth, Chorus depth, DSP depth ワンタッチセッティング フィンガリング：マルチフィンガー/シングルフィンガー/フィンガード1/フィンガード2/フルキーボード
<b>ミュージックデータベース</b>	220個
<b>マルチパッド：1～4</b>	40マルチパッドバンク コードマッチ ネーミング
<b>デジタルエフェクト</b>	リバーブ：24種類 コーラス：16種類 DSP(システム/インサーション)：74種類 ハーモニー/エコー：22種類
<b>レジストレーションメモリー：1～4</b>	32バンク ネーミング 自動伴奏フリーズ
<b>ディスク</b>	ソング再生/録音 ロード：スタイル、マルチパッド、レジストレーションメモリー セーブ：スタイル、マルチパッド、レジストレーションメモリー ユーティリティ：フォーマット、ソングコピー、デリート

<b>ソング</b>	ソング音量 ソングトラック設定：オン/オフ リピートプレイ ソングトランスポーズ
<b>ソング録音</b>	クイック録音/マルチ録音 録音トラック：1～16 パンチイン/パンチアウト クオンタイズ ネーミング クリア セットアップデータ：Volume, Octave, Pan, Reverb depth, Chorus depth, DSP depth
<b>マルチパッド録音</b>	ユーザーパッドバンク：4(41～44) ネーミング クリア コードマッチ
<b>スタイル録音</b>	ユーザースタイル：3(113～115) 録音トラック：6セクション×8トラック ドラムキャンセル クオンタイズ ネーミング クリア
<b>MIDI</b>	送信設定, 受信設定, ローカルコントロール, クロック, イニシャルデータセンド, MIDI テンプレート
<b>その他の機能</b>	メトロノーム, アッパーオクターブ, マスターチューニング, スケールチューニング, スプリットポイント, タッチセンス, ボイスセット, フットスイッチ機能設定, ピッチベンドレンジ
<b>付属端子</b>	DC IN 10-12V, PHONES/OUTPUT, SUSTAIN, MIDI IN/OUT, TO HOST
<b>アンプ実用最大出力</b>	電源アダプターPA-6使用時：6W + 6W 乾電池使用時：4.5W + 4.5W
<b>スピーカー</b>	12cm x 2, 3cm x 2
<b>消費電力</b>	28W(電源アダプターPA-6使用時)
<b>電源</b>	アダプター：PA-6 定格電圧：DC10-12V 定格電流：2A 電池：単1乾電池(1.5V)×6
<b>電池寿命</b>	アルカリ電池：約12時間 (デモ演奏連続使用、マスターボリューム 約70%)
<b>寸法(幅×奥×高mm)</b>	952×387×169(mm)
<b>質量(kg) 乾電池含まず</b>	8.7kg
<b>付属品</b>	データディスク 電源アダプターPA-6 譜面立て 和文シート 取扱説明書 保証書

仕様および外観は、改良のため、予告なく変更する場合があります。

# 保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

## 保証書

本機には保証書がついています。  
保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

## 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

## 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

## 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

## 消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、バックライト、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

## 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

## 持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

## 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

## ヤマハ電気音響製品サービス拠点(修理受付および修理品お持込み窓口)

北海道サービスセンター	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL. 011-512-6108
仙台サービスセンター	〒984-0015	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	TEL. 022-236-0249
首都圏サービスセンター	〒211-0025	川崎市中原区木月1184	TEL. 044-434-3100
浜松サービスセンター	〒435-0048	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL. 053-465-6711
名古屋サービスセンター	〒454-0058	名古屋市中区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	TEL. 052-652-2230
大阪サービスセンター	〒565-0803	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL. 06-6877-5262
四国サービスステーション	〒760-0029	高松市丸亀町8-7 (株)ヤマハミュージック神戸 高松店内	TEL. 087-822-3045
広島サービスセンター	〒731-0113	広島市安佐南区西原6-14-14	TEL. 082-874-3787
九州サービスセンター	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL. 092-472-2134
[本社]カスタマーサービス部	〒435-0048	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL. 053-465-1158

## ポータブル楽器に関するお問い合わせ窓口

ポータブル楽器インフォメーションセンター 〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1 TEL. 053-460-5272  
受付日 月曜日～金曜日(祝日およびセンターの休業日を除く) 受付時間 10:00～12:00 / 13:00～17:00

## EM営業統括部

営業推進課	〒108-8568	東京都港区高輪2-17-11	TEL (03) 5488-5476
北海道営業所	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL(011) 512-6113
仙台営業所	〒980-0804	仙台市青葉区大町2-2-10	TEL (022) 222-6147
名古屋営業所	〒460-8588	名古屋市中区錦1-18-28	TEL (052) 201-5199
大阪営業所	〒542-0081	大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋ブラザビル東館	TEL (06) 6252-5231
九州営業所	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL (092) 472-2130

## PA・DMI事業部

EKB営業部 国内営業課	〒430-8650	静岡県浜松市中沢町10-1	TEL (053) 460-3275
--------------	-----------	---------------	--------------------

住所および電話番号は変更になる場合があります。

## インターネットホームページのご案内

製品等に関する情報をホームページ上でご案内しております。ご参照ください。

ヤマハ株式会社ホームページ	<a href="http://www.yamaha.co.jp/">http://www.yamaha.co.jp/</a>
PK CLUB(ポータブル楽器ホームページ)	<a href="http://www.yamaha.co.jp/product/pk/index.html">http://www.yamaha.co.jp/product/pk/index.html</a>
ヤマハマニュアルライブラリー	<a href="http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/">http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/</a>
「音楽する人、音楽したい人のための頼れるポータルサイト」	
ミュージックイークラブ・ドットコム	<a href="http://www.music-eclub.com">http://www.music-eclub.com</a>



# ヤマハ株式会社