



SAMPLING UNIT  
**SU200**

取扱説明書

# 安全上のご注意

ご使用前に、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、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。

注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、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「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。

記号表示について

△ 記号は、危険、警告または注意を示します。

⊙ 記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

● 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

\* お読みになった後は、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。

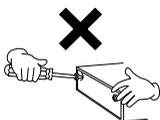


## 警告

この表示内容を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。



この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検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。



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。また、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。感電や火災、または故障の原因になります。



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。) 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。



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。



電源アダプターを使用する場合は、指定の電源アダプター (PA-3B) 以外は使用しない。(異なった電源アダプターを使用すると)故障、発熱、発火などの原因になります。



手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。また、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。



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。



## 注意

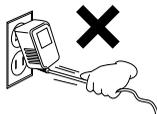
この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。



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、電源アダプター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。



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、感電や火災が発生するおそれがあります。



タコ足配線をしない。音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。



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、ショート、発火などの原因になります。



乾電池はすべて + / - の極性表示通りに正しく入れる。正しく入れていない場合、発熱、発火、液漏れのするおそれがあります。

**!** 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、発火、液漏れの原因になります。

**⊘** 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入ると危険です。また、火の中に入れてると破裂するおそれがあります。

**⊘** 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。

**!** 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。  
乾電池から液漏れが発生し、本体を損傷するおそれがあります。

**⊘** 乾電池は子供の手が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。

**⊘** 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。

**!** 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(0)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(0)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おそれがあります。



**⊘** 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ところ、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。

**⊘** テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用しない。  
デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



**⊘** 不安定な場所に置かない。  
機器が転倒して故障したり、お客様がけがをしたりする原因になります。

**!** 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う。  
コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。

**⊘** 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絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック/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。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。

**⊘** 本体の上に乗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、お客様がけがをし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。



#### 作成したデータの保存について

**!** 作成したデータはこまめにメモリーカード（スマートメディア）に保存する。  
作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、必ずメモリーカードに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保証はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源を切りましょう。  
また、使用済みの乾電池は、各自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 サンプリングユニット SU200 をお買い求めいただき、ありがとうございます。

SU200 は、CD 相当の音質で録音 ( サンプリング ) ができ、パッドを押すことで自由に発音させることができるサンプリングユニットです。

リボンコントローラーやエフェクトコントロールノブを使うと、録音した音や SU200 に入力した音に、スクラッチやフィルターなど、さまざまな効果を付けることができます。機動性に優れたコンパクトサイズの SU200 で、身近にある音を素材にしてお楽しみください。

SU200 の優れた機能を十分に活用いただくために、この取扱説明書をよくお読みくださいますようお願い申し上げます。また、ご一読いただいた後も、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	乾電池 ( 単 3 × 6 本 )	
サンプル CD	取扱説明書	保証書

### 取扱説明書の使いかた

SU200 の特長 .....	6 ページ
SU200 のさまざまな機能を紹介します。使ってみたい機能を探してみましょう。	
目次 .....	7 ページ
電源の準備 .....	12 ページ
電源の接続方法を説明します。	
SU200 のしくみ .....	14 ページ
SU200 について、そのしくみと内部構成、基本的な操作方法などを解説しています。	
クイックスタート .....	16 ~ 21 ページ
SU200 を、いち早く楽しんでいただくためのクイックガイドです。	
第 1 章 ~ 第 7 章 .....	22 ~ 51 ページ
各機能についてその詳細と設定手順を解説しています。	
故障かな? とと思ったら .....	54 ページ
SU200 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。	

- ・この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- ・「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会 ( AMEI ) の登録商標です。

### 音楽を楽しむエチケット



これは、日本電子工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

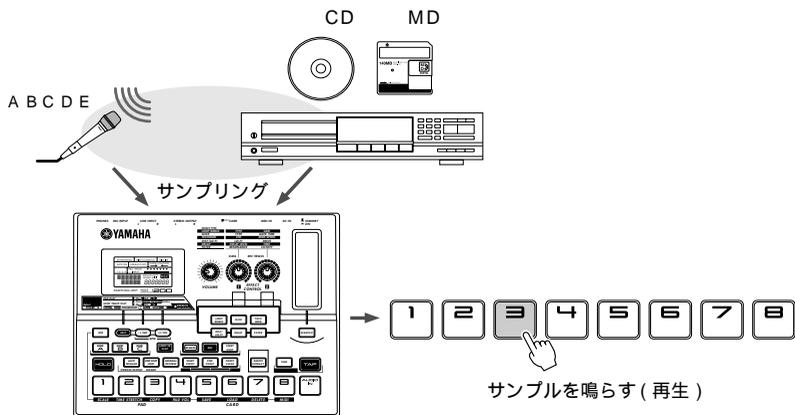
楽しい音楽も時と場所によっては大変気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り快い生活環境を守りましょう。ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないように適度な音量でお楽しみください。

市販の音楽 / サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いいたします。

# サンプリングとは？

SU200 では、マイクから入力した人の声や CD プレーヤーの音を録音できます。この録音作業のことをサンプリングといいます。サンプリングされた音をサンプルといい、パッド 1 ~ 8 を押すことで聴くことができます。サンプルは最大 24 個(8 パッド× 3 バンク)をデジタルデータとして本体メモリーに記憶できます。

SU200 では、CD 相当の高音質でサンプリングをすることができます。

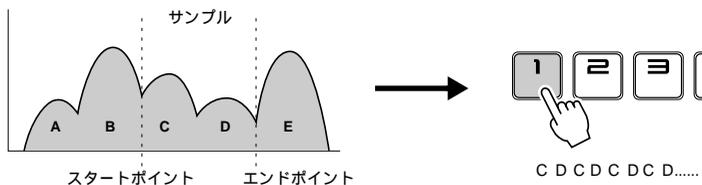


## サンプルの多彩な再生機能

サンプルはサンプリングしたままを再生する方法以外に、特殊な再生方法があります。

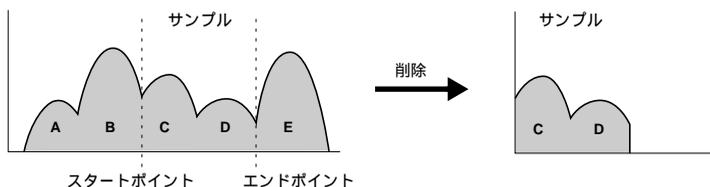
- ・ サンプルの一部または全部を繰り返し再生する「ループ再生」.....29 ページ
- ・ サンプルを逆方向に再生する「リバース再生」.....29 ページ
- ・ サンプルの中で実際に再生させる部分を設定する  
「スタートポイント / エンドポイント」.....30 ページ

たとえば、サンプルにスタートポイント / エンドポイントを設定してループ再生させると、以下のようになります。



## サンプルの充実した編集機能

不要になったサンプルの一部を削除し、必要な部分だけを残すことができます。



## SU200 の特長

5 ページでは、サンプリングユニットの基本的な機能をご紹介しましたが、ここではさらにSU200 ならではの特長をご紹介します。

異なる BPM のサンプルをリアルタイムに同期させるループトラックプレイ ( 18, 32 ページ)

ワンタッチで異なるBPM(テンポ)のサンプルをリアルタイムに同期させて演奏することができます。(外部MIDIクロックに同期させることも可能)

強力なエフェクトやフィルター ( 17, 36 ページ)

ブレイクビーツをリアルタイムに組み替えるループリミックス (LOOP REMIX) など、ライブ指向のエフェクト、フィルターを装備。また、エフェクトコントロールノブやリボンコントローラーを使ってさまざまなエフェクトやフィルターをコントロールできます。

わかりやすいユーザーインターフェース

- ・ バックライト付きのLCD画面により、SU200のパネル設定がひと目でわかります。
- ・ サンプルの入ったパッドを押すと光るため、再生中のパッドがひと目でわかります。
- ・ [DIST] ~ [FILTER] ボタンおよび [SCRATCH] ボタンを押すと光るため、使用中のエフェクトやフィルターがひと目でわかります。

オーディオ入力の加工が可能 ( 19 ページ)

外部入力オーディオソースにエフェクト (TECH MOD, DIST/LO-FI, DELAY)、フィルターをかけることができます。

リサンプリング機能 ( 26 ページ)

複数のサンプルをミックスさせたり、エフェクト / フィルター / スクラッチをかけたサンプル再生を、SU200 本体だけで新しいサンプルとして作ることができます。

スマートメディアスロットを装備 ( 40 ページ)

メモリーカード (スマートメディア) にサンプルデータを保存 (セーブ) したり、メモリーカードからデータを読み込んだり (ロード) することができます。また WAV ファイルのロード、セーブも可能です。

異なるサンプリンググレードのサンプルの同時再生が可能

SU200 では 4 種類のグレード (音質) でサンプリングができ、それらを同時に鳴らすことができます。これにより、ソースの種類や用途によってグレードを使い分けられるので、メモリーの節約ができます。たとえば、低いグレードでも音質に影響のないものは低い設定で、シンバルなどグレードによって音質が変わるものは高いグレードでサンプリングする、といった使い分けができます。

乾電池で駆動可能

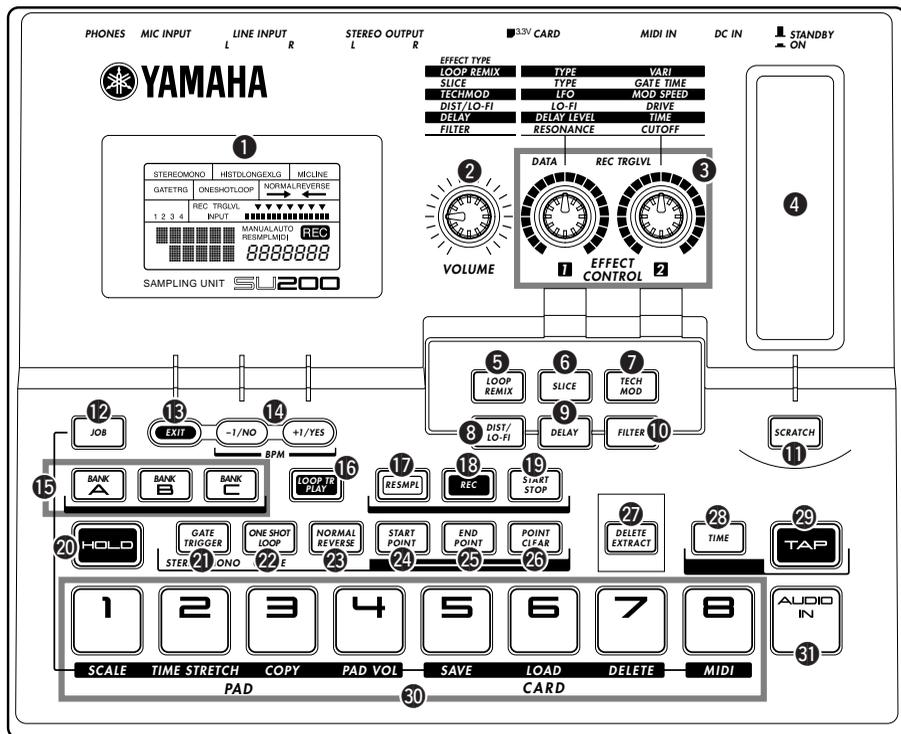
屋外など電源のとれない場所でも自由にパフォーマンスできます。

# 目次

各部の名称.....	8
電源の準備.....	12
SU200のしくみ.....	14
<b>クイックスタート</b> .....	<b>16</b>
サンプルを鳴らしてみましょう.....	16
エフェクトをかけてみましょう.....	17
ループトラックプレイをしてみましょう.....	18
オーディオインにエフェクトやフィルターをかけてみましょう.....	19
サンプリングをしてみましょう.....	20
<b>第1章 サンプルング</b> .....	<b>22</b>
サンプルング - オート録音.....	22
サンプルング - マニュアル録音.....	24
リサンプルング.....	26
<b>第2章 パッドの再生方法</b> .....	<b>28</b>
ゲート/トリガーの設定.....	28
ワンショット/ループの設定.....	29
ノーマル/リバースの設定.....	29
スタートポイント/エンドポイントの設定.....	30
ホールド.....	32
ループトラックプレイ.....	32
<b>第3章 サンプルの編集</b> .....	<b>34</b>
デリート(サンプルの消去).....	34
エクストラクト(サンプルの不要な部分の消去).....	35
<b>第4章 エフェクト</b> .....	<b>36</b>
エフェクトやフィルターをかけるパッドを決める.....	36
エフェクト/フィルター/スクラッチ.....	36
<b>第5章 MIDI機能</b> .....	<b>38</b>
MIDIについて.....	38
MIDIクロック/MIDIチャンネルの設定.....	39
<b>第6章 メモリーカード</b> .....	<b>40</b>
セーブ(カードにデータを保存する).....	42
ロード(カードからデータを呼び出す).....	44
デリート(カードのデータを消去する).....	46
フォーマット(カードを初期化する).....	47
<b>第7章 その他の便利な機能</b> .....	<b>48</b>
スケール(サンプルに音程をつけて演奏).....	48
タイムストレッチ(サンプルの長さを変更して書き換え).....	49
コピー(サンプルを別のパッドにコピー).....	50
パッドボリューム(サンプルの音量を変更).....	50
メモリープロテクト(大切なサンプルの誤消去を防ぐ).....	51
<b>参考資料</b> .....	
ディスプレイメッセージ.....	52
故障かな?と思ったら.....	54
仕様一覧.....	55
索引.....	56
MIDIインプリメンテーションチャート.....	60

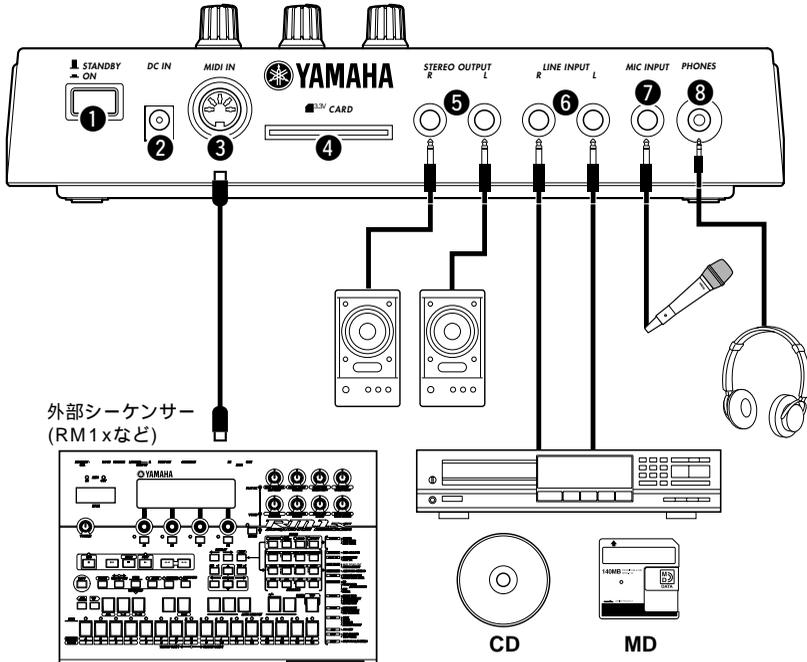
# 各部の名称

## フロントパネル



① LCDディスプレイ (液晶ディスプレイ).....	11 ページ
② ボリュームコントロール ( VOLUME ).....	13 ページ
③ エフェクトコントロールノブ 1、2.....	17 ページ
④ リボンコントローラー .....	17 ページ
⑤ [LOOP REMIX]( ループリミックス ) ボタン.....	17, 36 ページ
⑥ [SLICE]( スライス ) ボタン.....	17, 36 ページ
⑦ [TECH MOD]( テックモジュレーション ) ボタン .....	17, 36 ページ
⑧ [DIST/LO-FI]( ディストーション / ローファイ ) ボタン.....	17, 36 ページ
⑨ [DELAY]( デイレイ ) ボタン.....	17, 36 ページ
⑩ [FILTER]( フィルター ) ボタン .....	17, 36 ページ
⑪ [SCRATCH]( スクラッチ ) ボタン.....	17, 36 ページ
⑫ [JOB]( ジョブ ) ボタン .....	15, 39, 42, 48 ページ
⑬ [EXIT]( エグジット ) ボタン .....	15 ページ
⑭ [-1/NO], [+1/YES] ボタン.....	18, 22 ページ
⑮ バンクボタン ( BANK A, B, C ).....	16 ページ
⑯ [LOOP TR PLAY]( ループトラックプレイ ) ボタン.....	18, 32 ページ
⑰ [RESMPL]( リサンプリング ) ボタン.....	26 ページ
⑱ [REC]( 録音 ) ボタン.....	20, 22, 24 ページ
⑲ [START/STOP]( スタート / ストップ ) ボタン .....	21, 23, 25, 26 ページ
⑳ [HOLD]( ホールドボタン ) .....	32 ページ
㉑ [GATE/TRIGGER]( ゲート / トリガー ) ボタン .....	28 ページ
㉒ [ONE SHOT/LOOP]( ワンショット / ループ ) ボタン.....	29 ページ
㉓ [NORMAL/REVERSE]( ノーマル / リバース ) ボタン .....	29 ページ
㉔ [START POINT]( スタートポイント ) ボタン.....	30, 31 ページ
㉕ [END POINT]( エンドポイント ) ボタン .....	30, 31 ページ
㉖ [POINT CLEAR]( ポイントクリア ) .....	31 ページ
㉗ [DELETE/EXTRACT]( デリート / エクストラクト ) ボタン.....	34, 35 ページ
㉘ [TIME]( タイム ) ボタン.....	17, 37 ページ
㉙ [TAP]( タップ ) ボタン .....	37 ページ
⑳ パッド 1 ~ 8.....	16 ページ
㉑ [AUDIO IN]( オーディオイン ) ボタン .....	19 ページ

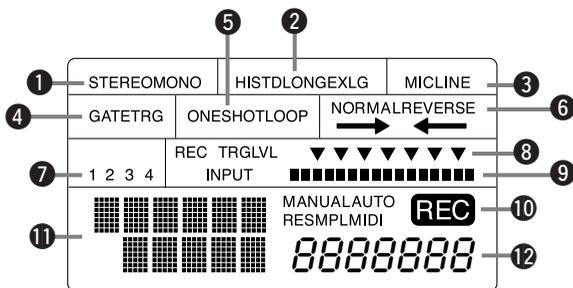
# リアパネルおよび接続



外部シーケンサー  
(RM1xなど)

- ① スタンバイ / オン スイッチ (STANDBY/ON)..... 13 ページ  
押し込んだ状態で電源オンとなります。電源オンからもう一度押し込むと電源オフとなります。
  - ② DC IN 端子  
別売の電源アダプター PA-3B を接続する端子です。
  - ③ MIDI IN 端子 ..... 38 ページ  
外部 MIDI 機器 (MIDI 対応の楽器やコンピューター) との間で MIDI データをやりとりするための端子です。外部 MIDI 機器から SU200 をコントロールすることができます。
  - ④ カードスロット (CARD)..... 40 ページ  
メモリーカードをセットし、サンプルデータのやりとりができます。
  - ⑤ ステレオ出力端子 (STEREO OUTPUT R, L)  
SU200 のオーディオ出力端子です。SU200 にはアンプやスピーカーは内蔵されていないので、音を出す (聴く) ためには、外部オーディオ機器と接続してください。
  - ⑥ ライン入力端子 (LINE INPUT R, L)  
サンプリング用ソースおよび AUDIO IN トラック用ソースの入力端子です。  
CD プレイヤーやミキサーからの出力ケーブルと接続する端子です。
  - ⑦ マイク入力端子 (MIC INPUT)  
ダイナミックマイクまたは、電池を内蔵しているコンデンサーマイクを接続する端子です。
  - ⑧ ヘッドフォン入力端子 (PHONES)  
ヘッドフォンを接続します。ヘッドフォンの音量はボリュームで調節します。  
⊘ ・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。
- 10** 各部の名称

# ディスプレイ



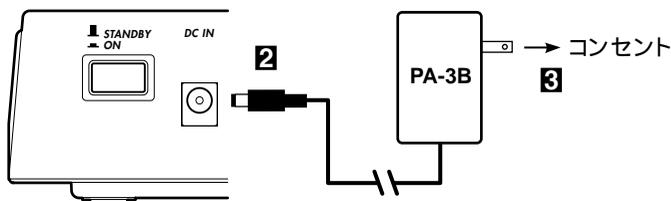
- ① STEREO(ステレオ)/MONO(モノラル) ..... 22, 24, 26 ページ
- ② HI(ハイ)/STD(スタンダード)/LONG(ロング)/EXLG(エキストラロング)..... 22, 24 ページ  
 サンプリングする際のグレード(音質)を、[GRADE](グレード)ボタンを使って選択します。下記の4種類のグレードがあります。グレードによってサンプリングできる時間も変わります。
  - ・HI(ハイ).....最大で42秒のサンプリングができます。(上記で「MONO」に設定した場合)CDとほぼ同等の音質で、最も良い音質でサンプリングできます。
  - ・STD(スタンダード).....最大で83秒のサンプリングができます。(上記で「MONO」に設定した場合)
  - ・LONG(ロング).....最大で166秒のサンプリングができます。(上記で「MONO」に設定した場合)
  - ・EXLG(エキストラロング).....最大で333秒のサンプリングができます。(上記で「MONO」に設定した場合)
- ③ MIC(マイク)/LINE(ライン).....22 ページ  
 リアパネルにある MIC INPUT 端子 /LINE INPUT 端子、どちらに入力される音をサンプリングするかを表示します。接続の状態により自動的に表示が変わります。
  - ・MIC(マイク).....MIC INPUT 端子に接続されたマイクからの入力音をサンプリングします。MIC INPUT 端子にマイクが接続されていれば、LINE 端子にオーディオ機器が接続されていても、「MIC」が表示されます。
  - ・LINE(ライン).....LINE INPUT 端子に接続されたCDプレイヤーなどオーディオ装置で再生される音をサンプリングします。
- ④ GATE(ゲート)/TRG(トリガー).....28 ページ
- ⑤ ONE SHOT(ワンショット)/LOOP(ループ).....29 ページ
- ⑥ NORMAL(ノーマル)/REVERSE(リバース).....29 ページ
- ⑦ ビート表示  
 ループトラックプレイ(18 ページ)をスタートさせると、設定された BPM(テンポ)に従って 1 2 3 4 の順に点滅します。
- ⑧ REC TRGLVL(レコーディングトリガーレベル).....23 ページ
- ⑨ INPUT(インプット).....23, 24 ページ
- ⑩ MANUAL/AUTO/RESMPL/MIDI、および REC(レコーディング)
  - ・MANUAL(マニュアル).....24 ページ
  - ・AUTO(オート).....22 ページ
  - ・RESMPL(リサンプル).....26 ページ
  - ・MIDI(ミディ).....33 ページ
- ⑪ メニュー / メッセージの表示
- ⑫ 数値の表示

# 電源の準備

SU200 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、基本的には別売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（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。



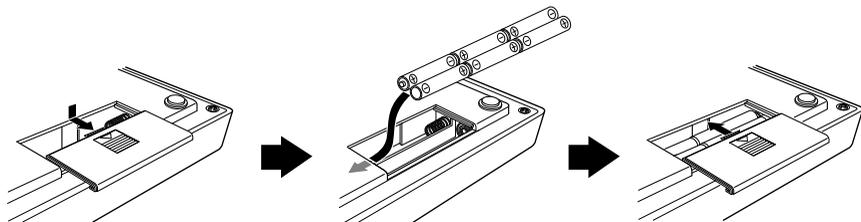
アダプターを抜くときは、必ず逆の手順にしてください。



- ・電源アダプターをご使用になる場合は、必ず別売の専用アダプター PA 3B 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 SU200 を柔らかな布などの上で裏返し、電池プタをはずします。
- 2 市販の乾電池（単 3 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 電池プタを閉めます。



- メモ**
- ・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「BatteryLow!」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。
  - ・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。
  - ・乾電池にて動作させている場合は、電池の消耗を防ぐためにディスプレイのバックライトは点灯しません。

- !**
- ・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。

## 電源を入れる

- 1** 必要な接続をします。  
ヘッドフォンまたはオーディオ機器を接続してください。( 10 ページ)
- 2** オーディオ機器および SU200 のボリュームを下げてください。
- 3** [STANDBY/ON](スタンバイ / オン) スイッチを押して電源を入れます。  
ディスプレイに「YAMAHA SU200」と表示した後、パッドプレイモード( 15 ページ)になります。  
もう 1 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。SU200 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。

- 4** VOLUME(ボリュームコントロール)で音量を調整します。  
オーディオ機器のボリュームも上げてください。



- 5** SU200 の電源を切るときは、オーディオ機器の電源を切るかボリュームを下げてから切ります。

# SU200のしくみ

## 内部構成

SU200 は以下の 3 つのブロックから構成されています。

### サンプラー部

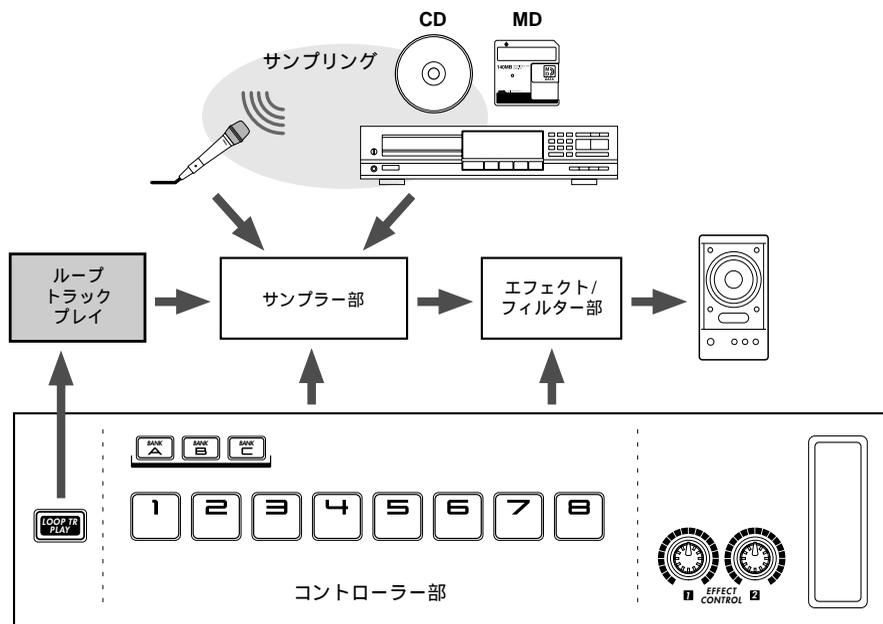
マイクまたは CD プレーヤーなどから入力した音をサンプリングしたり、サンプルを加工 / 編集したりするブロックです。

### エフェクト / フィルター部

サンプラー部から出力された音に対して、さまざまな変化を付け加えるブロックです。SU200 では、一般的なものからサンプラーならではの斬新なものまで、6 タイプのエフェクトを搭載しています。

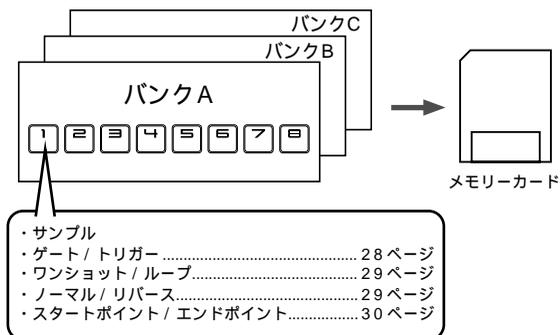
### コントローラー部

サンプルを鳴らすためのパッド、エフェクトをかけるためのリボンコントローラーやエフェクトコントローラーなど、リアルタイム演奏に必要な操作子のブロックです。



## メモリー構成

SU200 では、最大 24 個 (8 パッド× 3 バンク) のサンプルをデジタルデータとして本体メモリーに記憶できます。また、それらをメモリーカード (スマートメディア) に保存することができます。( 42 ページ参照 )



## モード

SU200 は、パネル設定によりさまざまな状態 (モード) になりますが、主に以下の 3 つに分けることができます。

### パッドプレイモード

電源を入れた時の状態です。

パッドを鳴らしたり編集したりします。

各章での操作説明は、SU200 がこのパッドプレイモードにあることを前提にしています。

### サンプリングモード

LCD 画面の REC が点灯した状態です。

[REC] ボタンを押してこのモードに入ります。

サンプリングをするためのモードで、[EXIT] ボタンで抜けることができます。

### ジョブモード

[JOB] ボタンをオンにした状態です。

パッドや、メモリーカードに関する設定を行なうモードです。

- (メモ) ・ パネル操作をしているうちに、SU200 の状態 (モード) がわからなく場合があるかもしれません。その場合は、[EXIT] ボタンを何回か押してください。電源を入れた時の状態 (パッドプレイモード) に戻ることができます。

# クイックスタート

## サンプルを鳴らしてみましょ

SU200 では、工場出荷時に全部のパッドにサンプルが入っています。ここではパッドを押すことでサンプルを鳴らしてみましょ。

### 1 必要な接続をします。

ヘッドフォンまたはオーディオ機器を接続をしてください。( 10 ページ)

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

ディスプレイに「YAMAHA SU200」と表示した後、パッドプレイモード( 15 ページ)になります。

もう 1 度押すと電源が切れます。



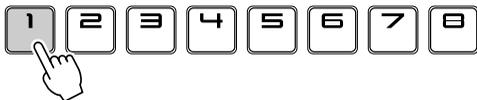
・スイッチが「STANDBY」の状態でも微電流が流れています。SU200 を長時間使用しないときは必ず電源アダプターを抜いてください。また、乾電池を使用している場合は、乾電池を本体から抜いてください。

### 3 パッドを押すと、サンプルが鳴ります。

たとえば、パッド 1 を押してみましょ。

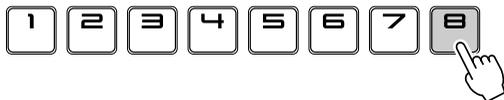
パッド 1 が光り、ドラムのリズムパターンが何回も繰り返して再生されます。

パッド 1 から指を離すと再生はストップします。



次に、パッド 8 を押してみましょ。

パッド 8 が光り、シンバルの音が鳴ります。



パッド 1 のように同じパターンが何回も繰り返して再生されることを「ループ再生」といいます。それに対してパッド 8 のような再生を「ワンショット再生」といいます。この 2 種類の設定は自由に変更することができます。( 29 ページ参照)



・SU200 には 8 個のパッドがありますが、バンクを切り替えることができますので全部で 24 個 (8 パッド × 3 バンク) のサンプルを鳴らすことができます。ここではバンク A を例に説明しています。

・SU200 の最大同時発音数は 6 音です。ただし、ハイグレードのサンプルを発音中には 2 音になります。また、スクラッチ効果やタイム効果かけた場合( 次ページ)は発音数が減る場合があります。



# エフェクトやフィルターをかけてみましょう

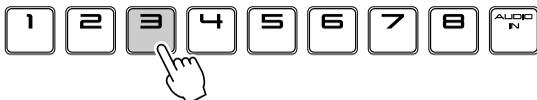
鳴っているサンプルに対して、さまざまな効果を加えることができます。  
パネル上部のエフェクトコントロールノブやリボンコントローラーを使ってみましょう。

**メモ** ・ハイグレードのサンプルを発音中には、エフェクトやスクラッチは効果しません。

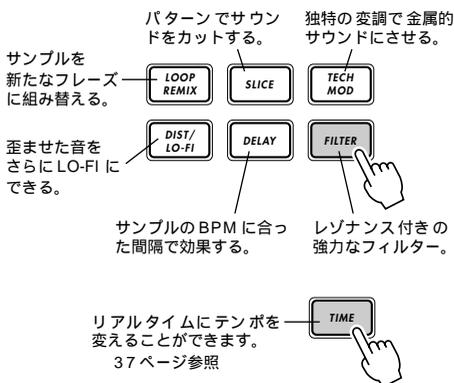
## エフェクト (EFFECT)

... エフェクトコントロールノブを回してみましょう。

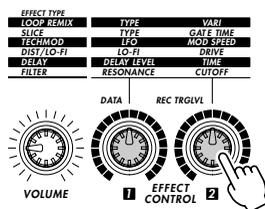
1) パッドを鳴らします。



2) かけたいエフェクトをオンにする。



3) エフェクトコントロールノブを回す。



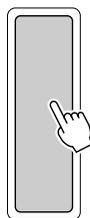
たとえば、[FILTER] ボタンをオンにすると、エフェクトコントロールノブ 1 で RESONANCE(レゾナンス)、2 で CUTOFF(カットオフ) をコントロールできます。もう 1 度 [FILTER] ボタンを押すと、オフになります。

**メモ** ・最後に押したパッドナンバーが、ディスプレイ右下部に表示されます。このパッドのサンプルに対してエフェクトがかかることになります。

## スクラッチ (SCRATCH)

... リボンコントローラーをこすってみましょう。

リボンコントローラーのリボン面を指でこすることによって、DJにはおなじみのスクラッチ効果をサンプルに対してかけることができます。



3) リボンコントローラーをこすると、パッド 3 のサンプルがスクラッチ効果をともなって鳴ります。

4) [SCRATCH] ボタンをもう一度押すと、オフになります。

2) [SCRATCH] ボタンを押します。

スクラッチボタンにパッドをアサイン

**メモ** ・[SCRATCH] ボタンがオフの時にリボンコントローラーをこすると、エフェクトコントロールノブ 2 と同じ機能を使います。

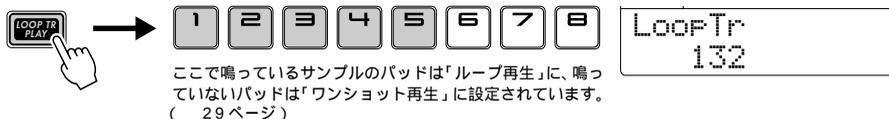
# ループトラックプレイをしてみましょう

異なる BPM(テンポ)の複数のパッドを、同じ BPM にして(同期させて)同時に鳴らすことができます。

(メモ) ・ サンプルによっては、ループトラックプレイによりノイズを発生する場合があります。

## 1 [LOOP TR PLAY](ループトラックプレイ) ボタンを押します。

複数のパッドが同時に光り、何回も繰り返して再生されます。これを「ループトラックプレイ」といいます。



## 2 鳴っている(光っている)パッドを押してみましょう。

パッドの光が消え、サンプルもミュート(消音)されます。



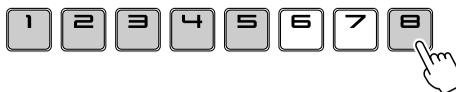
もう一度パッドを押すと、サンプルが再び鳴ります。  
つまり、ミキサーの MUTE ボタンと同じ動きをするわけです。

## 3 BPM(テンポ)を変えてみましょう。



## 4 その他のパッドを押してみましょう。

ループトラックプレイしていない(「ワンショット再生」に設定してある)パッドを押してそのサンプルを鳴らすこともできます。



## 5 もう一度、[LOOP TR PLAY](ループトラックプレイ) ボタンを押すと、サンプル再生はストップします。



ループトラックを止めた状態で、パッド 1, 2, 3, 4, 5 を別々に押してみましょう。  
それぞれが違う BPM(テンポ)で鳴っていることがわかりたいだけだと思います。ループトラックプレイでこれらを同時に鳴らすと同じ BPM(テンポ)で鳴らす、つまり同期させることができるわけです。

また、MIDI IN 端子に MIDI 機器を接続し、ジョブモードの MIDI 画面で「EXT」に設定すると、サンプルの再生を外部 MIDI クロックに同期させることができます。

# オーディオインにエフェクトやフィルターをかけてみましょう

オーディオインにエフェクトやフィルターをかけてみましょう。

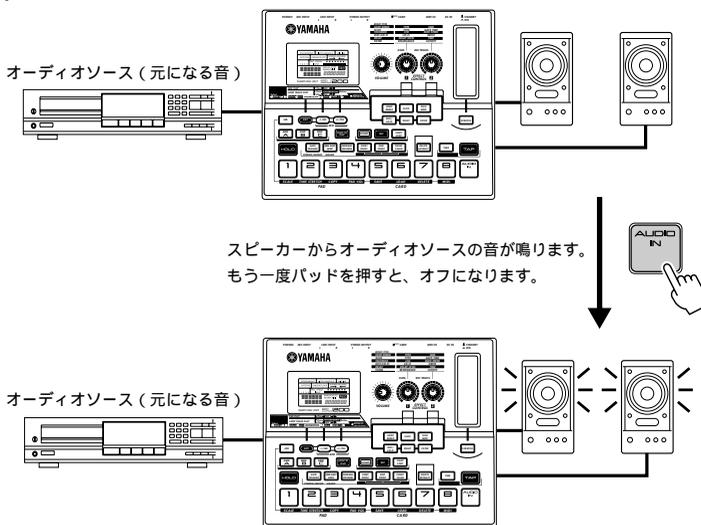
CD プレイヤー、MD プレイヤーなどを SU200 を通して鳴らすことができます。パッド 1 ~ 8 のサンプルと一緒に好みのサウンドやフレーズをミックスして鳴らすだけでなく、SU200 のエフェクトやフィルターをかけることができます。

## 1 必要な接続をします。

SU200 の電源を切った状態で、CD プレイヤーなどを接続してください。( 10 ページ)

## 2 オーディオ機器、SU200 の電源を入れます。

## 3 オーディオ機器の再生をスタートさせ、[AUDIO IN](オーディオイン)パッドを押します。



## 4 エフェクトコントロールやリボンコントローラーを使ってみましょう。

方法はパッド 1 ~ 8 の場合と同様です。( 17 ページ)

オーディオソースの音にエフェクト、フィルターがかけられます。

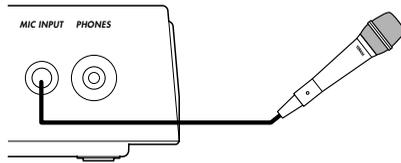


- メモ**
- ・ Loop Remix, Slice, TIME(リアルタイム), Scratch の効果はオーディオインにかかりません。
  - ・ ハイグレードのサンプルを発音中には、オーディオソースの音にエフェクト、フィルターはかかりません。

# サンプリングをしてみましょう

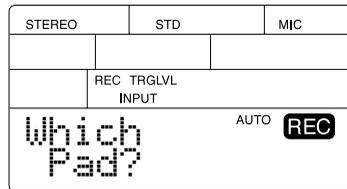
あなたの声をサンプリングして、パッドで鳴らしてみましょう。

## 1 マイクを接続します。( 10 ページ)



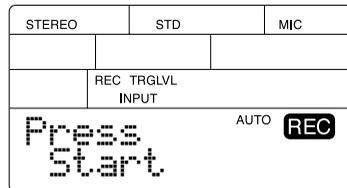
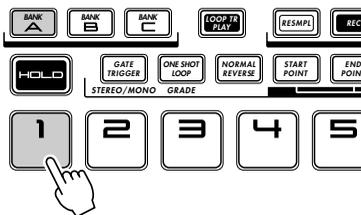
## 2 メモリープロテクトをオフにします。( 51 ページ)

## 3 鳴っているパッドをすべてオフにしてから [REC] ボタンを押して、サンプリングモードに入ります。



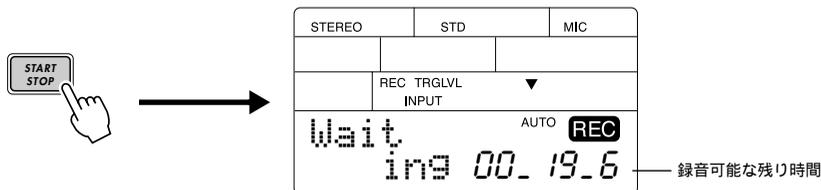
(メモ) ・この状態で[EXIT] ボタンを押すと、サンプリングモードを抜けます。

## 4 サンプリングするパッドを選択します。

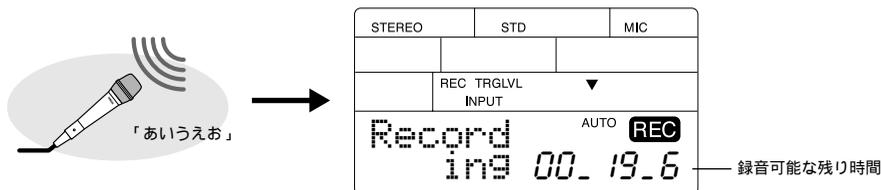


(メモ) ・すでにサンプルが録音されているパッドを選ぶと、「Delete B - 1?」のように録音済みのサンプルを消去 (Delete= デリート) することを確認するメッセージが表示されます。 [+1/YES] ボタンを押すとサンプルは消去されます。

**5** [START/STOP] ボタンを押してサンプリングをスタート待機状態にします。



**6** マイクに音声を入力すると、サンプリングが自動的にスタートします。

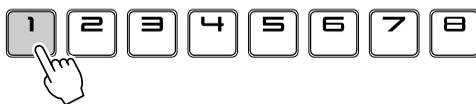


**7** [START/STOP] ボタンを押してサンプリングをストップすると、サンプリングモードから抜けます。



**メモ** ・ 録音可能な残り時間が「00\_00\_0」になるとサンプリングは自動的に終了します。

**8** パッドを押して鳴らしてみましょう。



リボンコントローラーやエフェクトコントロールノブを使って自分の声にいろいろな効果をかけてみましょう。

# 第 1 章 サンプリング

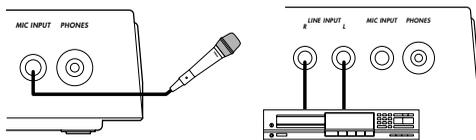
この章ではサンプリングの方法について説明します。

SU200 のサンプリングにはオート録音とマニュアル録音の 2 つの方法があります。

- オート録音      マイクやラインからの入力音がある一定のレベル(トリガーレベル)を越えると自動的に録音がスタートする方法です。クイックスタートで説明したサンプリング方法です。(下記)
- マニュアル録音      [START/STOP] ボタンで録音をスタートする方法です。( 24 ページ)
- リサンプリング      サンプルにエフェクト/フィルター/スクラッチをかけた状態や、複数のサンプルを鳴らした状態を、改めて録音し直す方法です。( 26 ページ)

## サンプリング - オート録音

### 1 サンプリングに必要な接続をします。( 10 ページ)



- ⓧモ ・ MIC INPUT 端子、LINE INPUT 端子の両方が接続されている場合は、MIC INPUT 端子が有効になります。LINE INPUT 端子からの入力音をサンプリングしたい場合はマイクを MIC INPUT 端子からはずしてください。

### 2 パッドをすべてオフにしてから [REC] ボタンを押して、サンプリングモードに入ります。

もう 1 度、[REC] ボタンを押すとマニュアル録音モードになります。

[EXIT] ボタンを押すと、サンプリングモードを抜けます。

### 3 サンプリングするパッドを選択します。( 20 ページ)

別のバンクのパッドにサンプリングする場合は、先にバンクを選んでください。

- ⓧモ ・すでにサンプルが録音されているパッドを選ぶと、「Delete B-1?」のように録音済みのサンプルを消去 (Delete= デリット) することを確認するメッセージが表示されます。[+1/YES] ボタンを押すとサンプルは消去されます。

### 4 必要に応じて各種設定 (ステレオ / モノラルおよびグレード) をします。

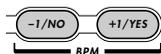
グレードについては、11 ページを参照してください。

- ⓧモ ・ STEREO(ステレオ) に設定した場合、発音数は MONO(モノラル) 2 音分を使うことになります。
- ・ MONO(モノラル) に設定してライン入力からサンプリングする場合は、LINE INPUT 端子の L の方にオーディオ機器を接続してください。
- ・ 設定する時にクリックノイズが出る場合がありますので、ボリュームをしばらくしてから設定してください。

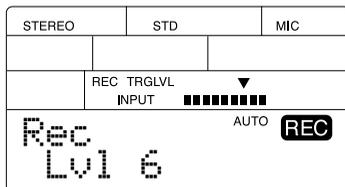


### 5 [-1/NO] ボタン、[+1/YES] ボタンで入力レベル (音量) を調節します。

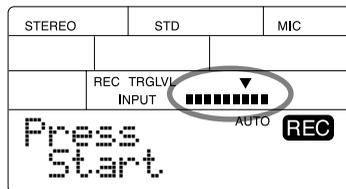
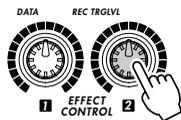
実際にサンプリングする音をマイクに入れて (またはライン入力して) LCD ディスプレイの入力レベル表示を確認します。サンプリングする音が大きすぎたり小さすぎる場合は、[-1/NO]、[+1/YES] ボタンで適度な値に調節します。



- ⓧモ ・ 調節する時にクリックノイズが出る場合があります。



- 6** レコーディングトリガーレベルを調節します。  
ノブ 2(REC TRGLVL) で調節します。



レコーディングトリガーレベルについて  
レコーディングトリガーレベルを図で説明すると以下のようになります。



この図からわかるように、レコーディングトリガーレベルが大きくなるほど、サンプリングをスタートするのに大きな入力信号 (大きな音) が必要になります。逆に、トリガーレベルが小さくなるほど、ちょっとした雑音でもサンプリングがスタートしてしまうので、注意が必要です。

- 7** [START/STOP] ボタンを押してサンプリングをスタート待機状態にします。



録音可能な残り時間

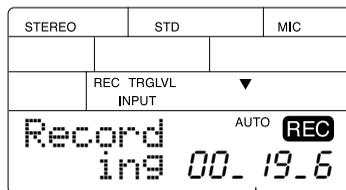
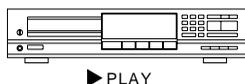
- 8** マイクまたはラインより音声を入力します。

入力した音声が入力レベルを越えると、サンプリングが自動的にスタートします。



「あいうえお」

または



録音可能な残り時間

- 9** [START/STOP] ボタンを押してサンプリングをストップすると、サンプリングモードから抜けます。

(X)M ・ 録音可能な残り時間が「00\_00\_0」になるとサンプリングは自動的に終了します。



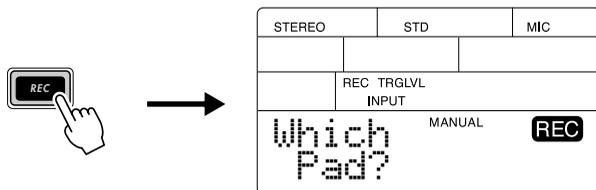
- 10** 手順 3 で選んだパッドを押して鳴らしてみましょう。

(X)M ・ 異なるグレードのパッドを同時に鳴らした時、低いグレードのパッドの音にノイズが入る場合があります。このような場合は、同じグレードでサンプリングしてください。  
・ 発音の終了時にノイズが発生する場合は、エンドポイントを、ノイズの少ないポイントに設定してください。

# サンプリング - マニュアル録音

**1** サンプリングに必要な接続をします。( 10 ページ)

**2** パッドをすべてオフにしてから [REC] ボタンを2回押して、サンプリングモード(マニュアル録音モード)に入ります。



- (メモ) ・この状態で[REC]ボタンを押すと、マニュアル録音モードとオート録音モードを交互に切り替わります。
- ・この状態で[EXIT]ボタンを押すと、サンプリングモードを抜けます。

**3** サンプリングするパッドを選択します。( 20 ページ)

別のバンクのパッドにサンプリングする場合は、先にバンクを選んでください。

- (メモ) ・すでにサンプルが録音されているパッドを選ぶと、「Delete B - 1?」のように録音済みのサンプルを消去 (Delete= デリート) することを確認するメッセージが表示されます。 [+1/YES] ボタンを押すとサンプルは消去されます。

**4** 必要に応じて各種設定 (ステレオ / モノラルおよびグレード) をします。グレードについては、11 ページを参照してください。

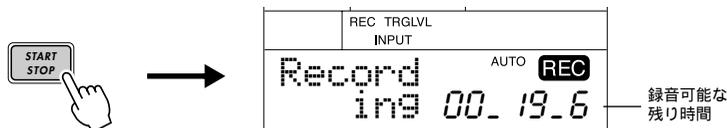


- (メモ) ・STEREO(ステレオ)に設定した場合、発音数は MONO(モノラル)2 音分を使用することになります。
- ・MONO(モノラル)に設定してライン入力からサンプリングする場合は、LINE INPUT 端子の L の方にオーディオ機器を接続してください。
- ・設定する時にクリックノイズが出る場合がありますので、ボリュームをしばってから設定してください。

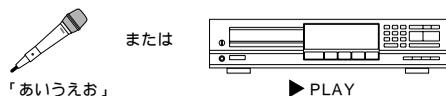
**5** [-1/NO]ボタン、[+1/YES]ボタンで入力レベル(音量)を調節します。( 22 ページ)



**6** [START/STOP] ボタンを押してサンプリングをスタートします。オート録音と違い、この操作でサンプリングがスタートします。



**7** マイクまたはラインより音声を入力します。

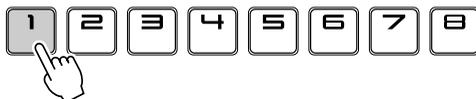


**8** [START/STOP] ボタンを押してサンプリングをストップすると、サンプリングモードから抜けます。



**(メモ)** ・ 録音可能な残り時間が「00\_00\_0」になるとサンプリングは自動的に終了します。

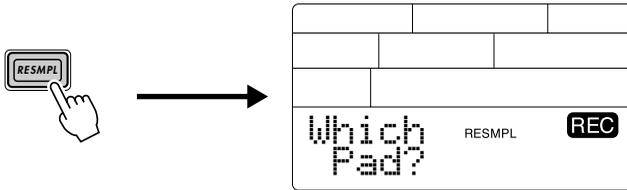
**9** 手順 3 で選んだパッドを押して鳴らしてみましょう。



- (メモ)**
- ・ 異なるグレードのパッドを同時に鳴らした時、低いグレードのパッドの音にノイズが入る場合があります。このような場合は、同じグレードでサンプリングしてください。
  - ・ 発音の開始時や終了時にノイズが発生する場合は、スタートポイント / エンドポイントを、ノイズの少ないポイントに設定してください。

# リサンプリング

- 1** パッドをすべてオフにしてから [RESMPL] ボタンを押して、リサンプリングモードに入ります。



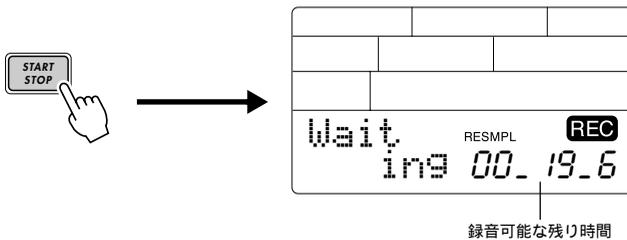
(メモ) ・ この状態で [EXIT] ボタンを押すと、リサンプリングモードを抜けます。

- 2** リサンプリング先のパッドを選択します。( 20 ページ )  
別のバンクのパッドにサンプリングする場合は、先にバンクを選んでください。  
ステレオ / モノラルは MONO(モノラル) で、グレードについては STD(スタンダード) でリサンプリングされることになります。

(メモ) ・ すでにサンプルが録音されているパッドを選ぶと、「Delete C - 1?」のように録音済みのサンプルを消去 (Delete= デリート) することを確認するメッセージが表示されます。 [+1/YES] ボタンを押すとサンプルは消去されます。

- ・ STD(スタンダード)、LONG(ロング)、EXLG(エキストラロング) グレードのサンプルをリサンプリングできます。
- ・ HI(ハイ) グレードのサンプルをリサンプリングした場合、正しく再生されません。

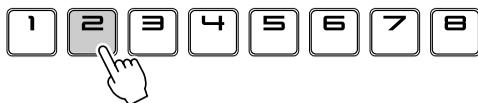
- 3** [START/STOP] ボタンを押してリサンプリング待機状態に入ります。



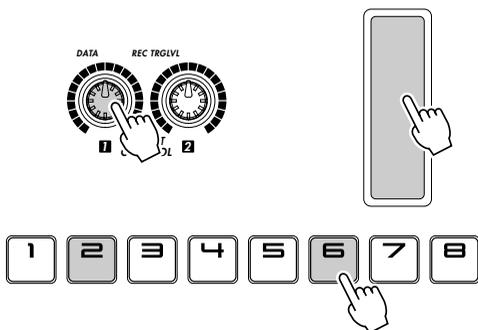
録音可能な残り時間

#### 4 リサンプリングをスタートします。

手順 2 で選んだパッド以外のパッドを押すと、リサンプリングがスタートします。



必要に応じて、エフェクトをオンにしリボンコントローラーをこすったり、エフェクトコントロールを回します。



(メモ) ・リサンプリング時は、TIME の効果はかかりません。

[LOOP TR PLAY] ボタンを押すと、ループトラックプレイをリサンプリングすることができます。



#### 5 [START/STOP] ボタンを押してリサンプリングをストップします。



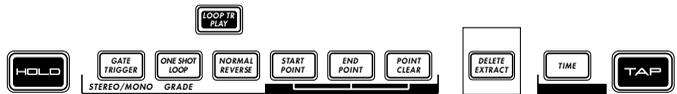
(メモ) ・録音可能な残り時間が「00\_00\_0」になるとリサンプリングは自動的に終了します。

#### 6 手順 2 で選んだパッドを押して鳴らしてみましよう。



# 第 2 章 パッドの再生方法

ここでは、サンプルの再生方法やループの設定について説明します。  
SU200 では、サンプルに対して以下の再生方法があります。



パッドの押し方により再生の方法を変えることができます。

- ゲート / トリガーの設定 ..... 下記参照
- サンプルを繰り返して再生することができます。  
ワンショット / ループの設定 ..... 29 ページ
- サンプルを逆方向に再生することができます。  
ノーマル / リバースの設定 ..... 29 ページ
- サンプルの、再生させる範囲を設定することができます。  
スタートポイント / エンドポイントの設定 ..... 30 ページ

**(メモ)** ・ 以上の設定は、同時に複数のパッドに対してはできません。設定の対象になるパッドは最後に押したパッド、または次のホールドで選択されたパッドであることに注意してください。

設定の対象になるパッドを固定することができます。

- ホールド ..... 32 ページ
- 異なる BPM (テンポ) のサンプルをワンタッチで同期再生させることができます。  
ループトラックプレイ ..... 18, 32 ページ

## ゲート / トリガーの設定

パッドの押し方により以下の 2 種類の再生方法を設定できます。

ゲート ..... パッドを押しているあいだ、サンプルを再生します。



トリガー ..... パッドを 1 度押せば、パッドから指を離してもサンプルを最後まで再生します。再生を途中でストップさせたい場合は、もう 1 度パッドを押します。



設定には [GATE/TRIGGER] (ゲート / トリガー) ボタンを使います。設定したいパッドを押し、再生中または再生終了後に、[GATE/TRIGGER] ボタンを押すとゲート (GATE)、トリガー (TRG) が交互に切り替わります。



STEREO	STD	MIC
GATE		NORMAL
		→

## ワンショット / ループの設定

サンプルを繰り返し再生することをループ再生といいます。それに対してループせずに 1 回だけ再生することをワンショット再生といいます。

ワンショット..... サンプルのスタートポイントからエンドポイント ( 30 ページ ) を再生します。

ループ..... サンプルを繰り返し (ループ) 再生します。

スタートポイント / エンドポイント ( 30 ページ ) が設定されている場合は、スタートポイント ~ エンドポイントの間をループ再生します。

設定には [ONE SHOT/LOOP] ボタンを使います。設定したいパッドを押し、再生中または再生終了後に、[ONE SHOT/LOOP] ボタンを押すとワンショット、ループが交互に切り替わります。



STEREO	STD	MIC
GATE	ONESHOT	NORMAL →

## ノーマル / リバースの設定

サンプルを逆方向 (リバース) に再生することができます。ここではサンプル再生の方向を通常の方向にするかを逆方向にするかを選択します。

ノーマル..... サンプルを通常の方向で再生します。

リバース..... サンプルを逆方向で再生します。

設定には [NORMAL/REVERSE] ボタンを使います。設定したいパッドを押し、再生中または再生終了後に、[NORMAL/REVERSE] ボタンを押すとノーマル、リバースが交互に切り替わります。

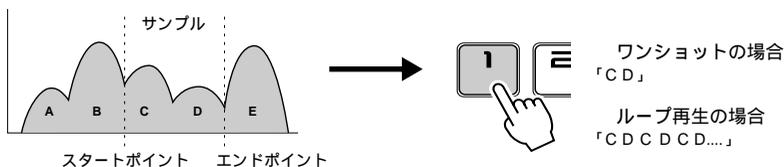


STEREO	STD	MIC
GATE	ONESHOT	NORMAL →

- (メモ) ・異なるグレードのパッドを同時に鳴らした時、リバースに設定されているサンプルは正しいピッチで再生されません。このような場合は、同じグレードでサンプリングしてください。

# スタートポイント / エンドポイントの設定

サンプルを再生させる範囲 ( スタートポイント~エンドポイント ) を設定します。

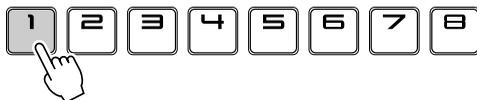


設定には[START POINT]ボタン、[END POINT]ボタンを使います。また設定の解除には[POINT CLEAR]ボタンを使います。

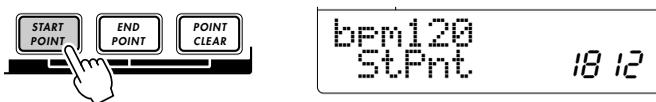
- メモ** ・ サンプルのBPM (テンポ) は、スタートポイント~エンドポイント間の長さから自動的に計算されて表示されます。スタートポイントやエンドポイントを変更すると、BPMも同時に変更されます。

## 再生させながら簡単に設定する方法

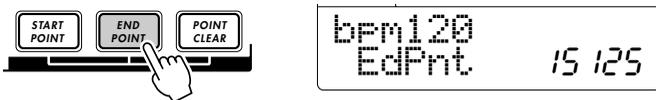
**1** 設定したいパッドを押して、再生をスタートさせます。



**2** サンプル再生がスタートポイントにしたい場所に来たら、[START POINT]ボタンを押します。



**3** サンプル再生がエンドポイントにしたい場所に来たら、[END POINT]ボタンを押します。



**4** [EXIT]ボタンを押すと、スタートポイント、エンドポイントが本体メモリーに保存され、パッドプレイモードに戻ります。

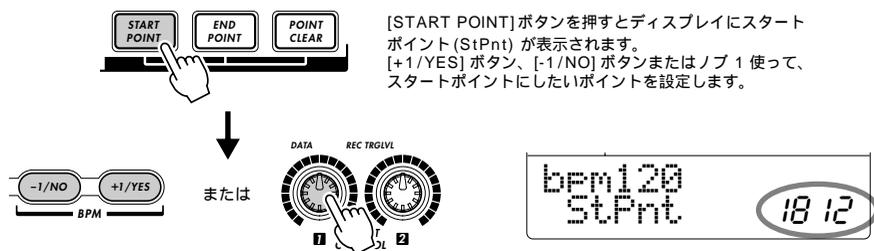


## 細かく設定する方法

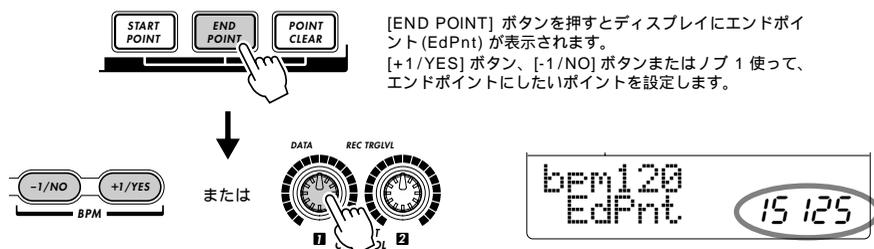
**1** 設定したいパッドを押して、再生をスタートさせた後ストップします。



## 2 [START POINT] ボタンを押して、スタートポイントを決めます。



## 3 [END POINT] ボタンを押して、エンドポイントを決めます。



☒ ・パッドを再生させながらスタートポイント、エンドポイントを設定することもできます。

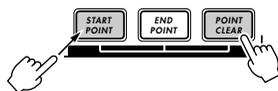
## 4 [EXIT] ボタンを押すと、スタートポイント、エンドポイントが本体メモリーに保存され、パッドプレイモードに戻ります。



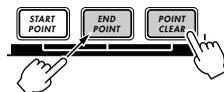
### スタートポイント / エンドポイントの解除 (ポイントクリア)

1 設定を解除したいパッドを押して、再生をスタートさせた後ストップします。

2 [POINT CLEAR] ボタンを押しながら [START POINT] ボタンを押すと、スタートポイントが解除されます。



3 [POINT CLEAR] ボタンを押しながら [END POINT] ボタンを押すと、エンドポイントが解除されます。



4 [EXIT] ボタンを押すと、スタートポイント、エンドポイントが本体メモリーに保存され、パッドプレイモードに戻ります。



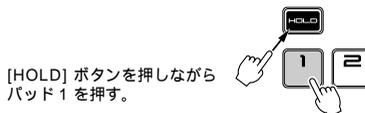
☒ ・[HOLD] ボタンを押しながら [EXIT] ボタンを押すと元のスタートポイント / エンドポイントに戻ります。

## ホールド

[HOLD] ボタンを押しながらパッドを押すことで、他のパッドを押しても設定や、エフェクトのオン / オフの対象になるパッドが、そちらに変更されないようにすることができます。これをホールドといいます。どれかのパッドがホールドされているときは、ディスプレイの左下に  マークが表示されます。

たとえば、ホールドを設定していない場合、パッド 1 を押した後にパッド 2 を押すと、設定の対象になるパッドはパッド 2 に切り替わります。

[HOLD] ボタンを押したままパッド 1 を押すと、次に他のパッドを押しても設定の対象になるパッドはパッド 1 のままになります。



[HOLD] ボタンを押しながらパッド 1 を押す。

[HOLD] ボタンを押すと、ホールドは解除されます。

## ループトラックプレイ

異なる BPM(テンポ)の複数のパッドを、同じ BPM にして(同期させて)同時に鳴らすことをループトラックプレイといいます。ループトラックプレイの基本的な演奏方法はクイックスタート( 18 ページ)を参照してください。ここではループトラックプレイをする際にポイントとなる項目について説明します。

- ☒ ベースフレーズやはねリズムフレーズ等のサンプルでは、ループトラックプレイ時にノイズが発生する場合があります。この場合は、ジョブモードのタイムストレッチで各サンプルの BPM を合わせておき、ループトラックプレイを使わずに演奏することをおすすめします。ただし、この場合はリアルタイムに BPM を変更することはできません。

### ループトラックプレイの BPM(テンポ) を変更する

ループトラックプレイの BPM(テンポ)の変更方法は、クイックスタート( 18 ページ 手順 3)で説明しました。ここでは、ポイントとなる項目を説明します。

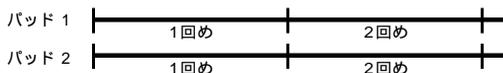
- ・ BPM を変更してループトラックプレイをストップした後、再びループトラックプレイをスタートした場合は、ストップした時の BPM で再生されます。
- ・ ループトラックプレイの BPM は、電源を切っても失われずに保存されます。
- ・ エキストラロングのサンプルだけを再生している時、再生テンポがわずかに揺らぐ場合があります。

### サンプルの BPM/ 小節(bar) を変更する

SU200 では、サンプルを 1 小節(1bar)か 2 小節(2bar)に切り替えることができます。これはパッドを押した時のサンプル再生には関係がありませんが、ループトラックプレイに変化をつけることができます。

たとえば、パッド 1 と 2 をループ再生( 29 ページ)に設定した場合、以下のようになります。

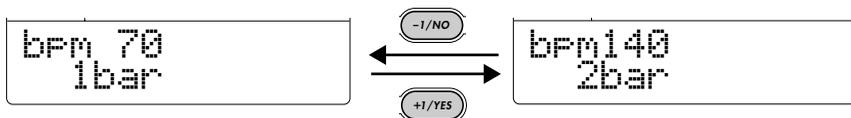
パッド 1=1bar(1 小節)、  
パッド 2=1bar(1 小節)に設定して  
ループトラックプレイをした場合



パッド 1=2bar(2 小節)、  
パッド 2=1bar(1 小節)に設定して  
ループトラックプレイをした場合



サンプルの BPM/ 小節 (bar) の設定は、パッドプレイモードで、[-1/NO] ボタン、[+1/YES] ボタンを押して行ないます。



[LOOP TR PLAY] ボタンを押して、違いを確認してみましょう。

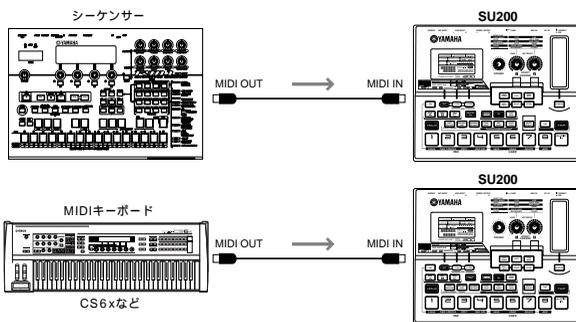
- (メモ) ・ 1 小節で BPM が 116 以上のサンプルは 2 小節に切り替えられません。また、2 小節で BPM が 119 以下のサンプルは、1 小節に切り替えられません。

## ループトラックプレイの再生状態 (MUTE) を変えずにエフェクトをかけるパッドを変更する

再生状態 (MUTE) を変えずにエフェクトをかけるパッドを変更したい場合、[HOLD] ボタンを押しながらエフェクトをかけたいパッドを押します。詳細は 36 ページをご参照ください。

## MIDI 機器でループトラックプレイをコントロールする

- 1** シーケンサーや MIDI キーボードと SU200 を接続し、両方の電源を入れます。



- 2** ジョブモードで MIDI クロックを EXT (外部) に設定します。( 39 ページ)

- 3** SU200 のループトラックプレイをスタートさせます。

シーケンサー (たとえばヤマハ RM1x) を接続した場合  
RM1x のパターンをスタートさせると、SU200 のループトラックプレイも自動的にスタートし RM1x のテンポに同期して鳴ります。

MIDI キーボード (たとえばヤマハ CS6x) を接続した場合  
CS6x のアルペジエーター機能を使いながら SU200 の [LOOP TR PLAY] ボタンを押すと、CS6x のテンポに同期してループトラックプレイがスタートします。

- 4** SU200 のループトラックプレイをストップさせます。

シーケンサー (たとえばヤマハ RM1x) を接続した場合  
RM1x のパターンをストップさせると、SU200 のループトラックプレイも自動的にストップします。

MIDI キーボード (たとえばヤマハ CS6x) を接続した場合  
[LOOP TR PLAY] ボタンを押すとループトラックプレイはストップします。

# 第3章 サンプルの編集

この章では、不要になったサンプルの一部または全部を消去（デリート）することで、メモリーの節約ができます。

## デリート（サンプルの消去）

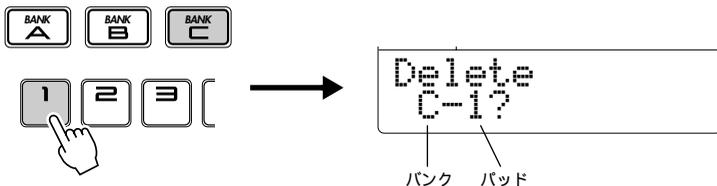
サンプル全部を消去する方法を説明します。

- 1** パッドをすべてオフにしてから [DELETE/EXTRACT] ボタンを1回押して、デリートモードに入ります。



**メモ** ・この状態で [EXIT] ボタンを押すと、デリートモードを抜けます。

- 2** サンプルを消したいパッドを選択します。

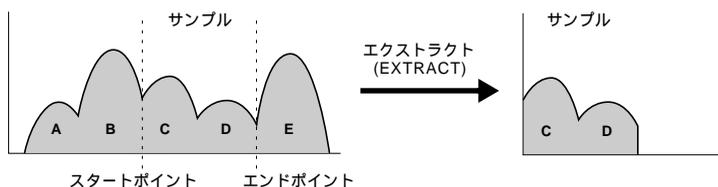


- 3** [+1/YES] ボタンを押すと、サンプルデータはメモリー上から消去されます。



## エクストラクト ( サンプルの不要な部分の消去 )

スタートポイント / エンドポイントの設定 ( 30 ページ ) により不要になった部分 ( 再生しない部分 ) を消去することをエクストラクト (EXTRACT) と呼びます。

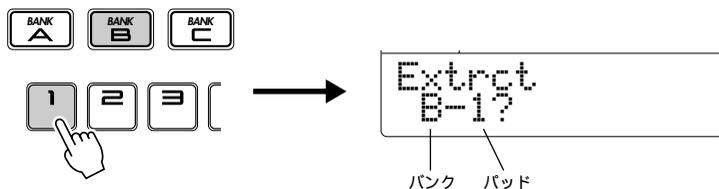


- 1 パッドをすべてオフにしてから [DELETE/EXTRACT] ボタンを 2 回押して、エクストラクトモードに入ります。



- (メモ) ・この状態で [DELETE/EXTRACT] ボタンを押すと、デリートモードとエクストラクトモードを交互に切り替わります。
- ・この状態で [EXIT] ボタンを押すと、エクストラクトモードを抜けます。

- 2 サンプルをエクストラクトしたいパッドを選択します。



- 3 [+1/YES] ボタンを押すと、サンプルのスタートポイント~エンドポイント以外の部分はメモリー上から消去されます。



# 第4章 エフェクト

リボンコントローラーやエフェクトコントロールノブを使って、サンプルの再生音や外部オーディオ機器から入力される音に特殊な効果をつける方法については、クイックスタート( 17 ページ)で説明しました。

この章では、エフェクト / フィルターやスクラッチの詳細を説明します。

- ☒ ・スクラッチは、タイム以外のエフェクト / フィルターと同時にかけることができます。
- ・ハイグレードのサンプルを発音中は、エフェクト / フィルターやスクラッチは効果しません。

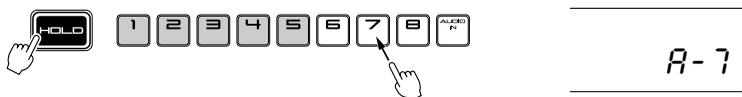
## エフェクトやフィルターをかけるパッドを決める

クイックスタート( 17 ページ 手順 2)で説明したように、パッドを押してからエフェクトやフィルターのボタンを押せば、そのパッドのサンプルに対してエフェクトやフィルターをかけることができます。しかし、この方法ではいろいろなパッドを鳴らして演奏している場合には不便です。ここでは、パッドの再生状態を変えずにエフェクトをかけられるパッドを変更する方法を説明します。たとえば、パッド 1 にエフェクトがかけられる状態で、パッド 1 ~ 5 を鳴らしているとします。

[HOLD] ボタンを押しながらパッド 2 を押すと、パッドの再生状態はそのまま(パッド 2 がストップすることなく)、エフェクトをかけられるパッドが 1 から 2 に変更されます。



次に [HOLD] ボタンを押しながらパッド 7 を押すと、パッドの再生状態はそのまま(パッド 7 が鳴ることなく)、エフェクトをかけられるパッドが 2 から 7 に変更されます。



これらの操作では、同時にホールド( 32 ページ)が設定されます。

## エフェクト / フィルター / スクラッチ

パネルやボタンの印刷からもおわかりのように、エフェクトコントロールノブ 1 と 2 を回すことによって、下記のエフェクトをかけることができます。

### ループリミックス (LOOP REMIX)

スタートポイント~エンドポイントの範囲のサンプルを分断して並べ替える機能(リミックス機能)です。1、2 小節のドラムパターンのサンプルにこの機能を使うと、新しいドラムパターンが簡単に作成できます。

- ・タイプ (TYPE) ...スタートポイント~エンドポイントのどこの部分を並べ替えるかをエフェクトコントロールノブ1で設定します。エフェクトコントロールノブ1 を右に回すほど、細かい分割をします。
- ・バリエーション (VARIATION) ...エフェクトコントロールノブ 2 を右に回すと並べ替えた部分がリバース再生をする割合が増します。

### スライス (SLICE)

断続的パターンで、サンプル再生をカットしリズムミカルなサウンドにする効果があります。

- ・タイプ (TYPE) ...エフェクトコントロールノブ 1 を回すことで、カットするパターンを変えられます。
- ・ゲートタイム (GATE TIME) ...エフェクトコントロールノブ 2 を回すことで、カットされたそれぞれの音の持続時間が変えられます。

## テックモジュレーション (TECH MOD)

独特の変調で金属的サウンドにさせる効果があります。

- ・ LFO...Low Frequency Oscillator の省略名で、低い周波数の信号を発生する装置です。LFO の信号で出る変調効果をエフェクトコントロールノブ 1 でコントロールします。
- ・ モジュレーションスピード (MOD SPEED) ...変調のスピードをエフェクトコントロールノブ 2 でコントロールします。

## ディストーション / ローファイ (DIST/LO-FI)

音にエッジのきいた歪みを与え、さらにローファイサウンドにします。

- ・ ローファイ (LO-FI) ...いわゆる「ハイファイ (HI-FI)」サウンドの逆の効果を狙ったものをエフェクトコントロールノブ 1 でコントロールします。
- ・ ドライブ (DRIVE) ...歪み方の度合いをエフェクトコントロールノブ 2 で変えることができます。

## ディレイ (DELAY)

ディレイ効果を作るエフェクトです。

- ・ ディレイレベル (DELAY LEVEL) ...ディレイ音の音量レベルをエフェクトコントロールノブ 1 でコントロールします。
- ・ タイム (TIME) ...元の発音に対してディレイ音が鳴るまでの時間を、サンプルの BPM に合わせて、エフェクトコントロールノブ 2 を使ってコントロールできます。

## フィルター (FILTER)

サンプル音から、特定の周波数帯域の出力を削って音色を作りかえる機能です。

- ・ カットオフ (CUTOFF) ...エフェクトコントロールノブ 2 を回すことによって、音を明るくしたり暗くしたりすることができます。
- ・ レゾナンス (RESONANCE) ...エフェクトコントロールノブ 1 を回すことによって、音にくせをつけることができます。倍音が強調されてアナログシンセサイザーの「ビョーン」といった効果を、エフェクトコントロールノブ 1 を使ってコントロールします。

## スクラッチ (SCRATCH)

リボンコントローラーのリボン面を指でこすることで、サンプルを再生させる機能です。こする方向によりリバース (逆) 再生やレコードのスクラッチのような奏法ができます。

[SCRATCH] ボタンがオフの時にリボンコントローラーをこすると、エフェクトコントロールノブ 2 と同じ機能になります。

## タイム

リアルタイムにパッドの BPM (テンポ) を変えつつ、歪みの効果を与えます。

- 1 パッドを鳴らしながら、[TIME] ボタンを押します。
- 2 [TAP] ボタンまたは、ノブ 1 を使って BPM (テンポ) を変更します。

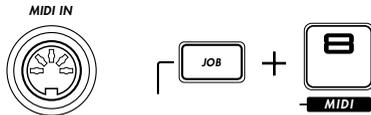


\* もう 1 度、[TIME] ボタンを押すと、タイムは解除されます。

- (メモ)**
- ・ SU200 の最大同時発音数は 6 音です。ただし、ハイグレードのサンプルを発音中には 2 音になります。また、スクラッチ効果やタイム効果かけた場合は発音数が減る場合があります。
  - ・ ループリミックス、スライス、タイム、スクラッチの効果はオーディオインにかかりません。
  - ・ ループリミックス、スライスは、音色によってはノイズを発生する場合があります。また、ワンショットのサンプルにはかかりません。
  - ・ ループトラックプレイ中でないとき、ループリミックスをかけるとサンプルのテンポがわずかに変わる場合があります。

# 第 5 章 MIDI 機能

この章では SU200 の MIDI 機能について説明します。



## MIDI について

### MIDI (ミディ) とは

MIDI (ミディ) とは、Musical Instrument Digital Interface の略称で、楽器やコンピューターを接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた、世界統一の規格です。この規格に準拠した楽器やコンピューターであれば、メーカーや楽器の種類が違っててもデータをやりとりすることができます。

### MIDI チャンネルについて

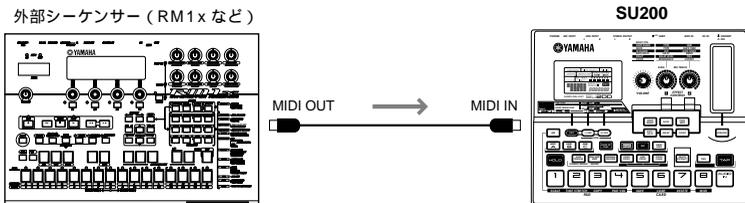
MIDI 情報の送受信は、MIDI チャンネルと呼ばれる 16 のチャンネルを使ってデータをやりとりをするしくみになっています。このチャンネルは、テレビのチャンネルと同様のものと考えることができます。TV 局 (送信側) からはそれぞれチャンネルの異なる電波が発信されます。各家庭の TV (受信側) では、それら複数のチャンネルの電波をすべて受信し、その中から見たいチャンネルを選んでその画像を見ます。

MIDI の場合も、送信側の機器で設定された MIDI 送信チャンネルによって、受信側 MIDI 機器に MIDI データが送信されます。受信側 MIDI 機器で、MIDI 受信チャンネルを送信側と同じチャンネルに合わせることで、初めて受信側 MIDI 機器を鳴らすことができます。

SU200 の場合も、MIDI 受信チャンネルを設定します。( 39 ページ)

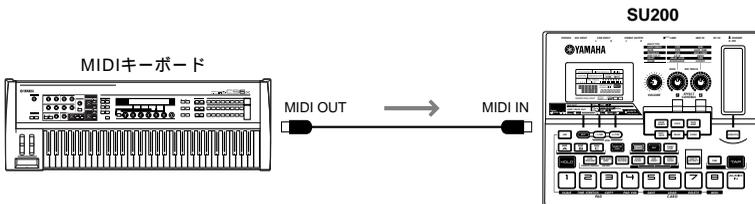
### SU200 でできる MIDI 操作

外部シーケンサーの演奏に同期させて SU200 のループトラックプレイを再生させることができます。



- ・ SU200 の MIDI クロックを EXT (外部) に設定しておく必要があります。( 39 ページ)
- ・ BPM が 60 以下では、正しく再生されない場合があります。

外部キーボードの演奏でパッドのオン / オフをコントロールできます。



- ・ MIDI キーボード側の出力チャンネルと、SU200 の受信チャンネルの設定 ( 39 ページ) を合わせておく必要があります。
- ・ MIDI キーボードの C1 ~ E4 の白鍵が SU200 のパッド 24 個 (8 パッド × 3 バンク) に該当します。( 次ページ参照)
- ・ エキストラロングのサンプルだけを発音させる時、発音が遅くなる場合があります。

パッドとMIDIノートとの対応は以下のとおりです。

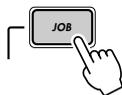
パッド	ノート
A1	C1
A2	D1
A3	E1
A4	F1
A5	G1
A6	A1
A7	B1
A8	C2

パッド	ノート
B1	D2
B2	E2
B3	F2
B4	G2
B5	A2
B6	B2
B7	C3
B8	D3

パッド	ノート
C1	E3
C2	F3
C3	G3
C4	A3
C5	B3
C6	C4
C7	D4
C8	E4

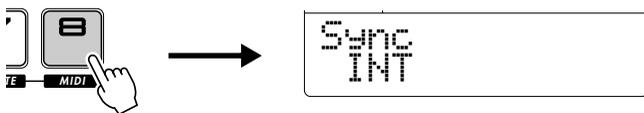
## MIDI クロック / MIDI チャンネルの設定

- 1** パッドをすべてオフにしてから [JOB] ボタンを押して、ジョブモードに入ります。



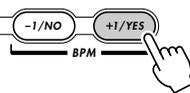
**メモ** ・ もう1度 [JOB] ボタンを押すと、ジョブモードを抜けます。

- 2** [MIDI] ボタン (パッド 8) を押して、MIDI 設定モードに入ります。

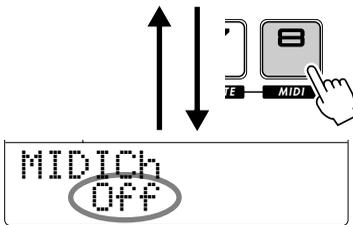
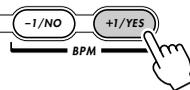


- 3** 以下の図に従って、MIDI クロック、MIDI チャンネルを設定します。

「INT(内部クロック)」か、「EXT(外部クロック)」かを選択します。



「Off」に設定するとSU200はMIDIチャンネルメッセージを受信しなくなります。



- 4** [EXIT] ボタンか [JOB] ボタンを押して、ジョブモードから抜けます。



または



# 第 6 章 メモリーカード

## メモリーカード (スマートメディア) の取り扱いについて

メモリーカードをご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

### ご利用いただけるメモリーカードの種類

この商品では 3.3V(3V) のメモリーカード (スマートメディア<sup>TM</sup>\*) がご使用になれます。5V のメモリーカードはご使用になれません。

\* スマートメディアは株式会社東芝の商標です。

### カードのメモリー容量

メモリーカードは、2MB/4MB/8MB/16MB/32MB の 5 種類がご使用になれます。32MB を超えるカードについては、SSFDC フォーラムの規格に準拠したものであれば、ご使用いただけます。

**(メモ)** ・ またSSFDCフォーラムとはスマートメディアの使用を促進することを目的として作られた任意団体です。

### メモリーカードの挿入 / 取り出し

#### ・メモリーカードの入れかた

メモリーカードの端子部 (金色) を下向きにして、メモリーカードスロット (挿入口) にしっかりとていねいに奥まで差し込みます。

**(メモ)** ・ メモリーカードの向き (上下、前後) を間違えないようご注意ください。  
・ メモリーカードスロットにゴミや異物が入らないようご注意ください。誤動作や故障の原因となります。

#### ・メモリーカードの取り出し

あらかじめ楽器本体がメモリーカードにアクセス中\* でないことを確認した上で、カードを取り出して (引き抜いて) ください。アクセス中は、アクセス中であることを示すメッセージが「Keep PwrOn」が楽器本体の LCD に表示されます。

\* アクセス中: セーブやロード、フォーマット、デリートなどの作業中を指します。また、ジョブモードに入ったときも、楽器本体がメディアの種類を確認するために自動的にアクセス中になります。

**!** ・ アクセス中にメモリーカードを取り出したり、楽器本体の電源を切ったりしないでください。メモリーカードがこわれたり、楽器本体 / メモリーカードのデータがこわれたりするおそれがあります。

### メモリーカードのフォーマット

メモリーカードはそのままではご使用になれません。必ず楽器本体でフォーマット (初期化) してからご使用ください。なお、フォーマットを行なうとカード内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。

**(メモ)** ・ この機器でフォーマットしたメモリーカードは他の機器で使用できなくなる場合があります。

## メモリーカードについてのご注意

### ・メモリーカードの取り扱いと保管

静電気によってメモリーカードのデータが失われる場合があります。メモリーカードに触れるときは、あらかじめ身近な金属（アルミサッシや金属のドアノブなど）に触れて静電気を取り除いてください。

長時間使用しないときは、メモリーカードを挿入口から取り出して、湿気やほこりの少ないところに保管してください。

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ところ、逆に温度が極端に低いところに置かないでください。

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。

メモリーカードの端子部（金色）に直接触れたり金属を当てたりしないでください。

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。

メモリーカード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

メモリーカードは、メモリーカードのパッケージに入っているライトプロテクトシールを指定の場所（マークの中）に貼ることによって、誤ってデータを消してしまわないようにすることができます。大切なデータが入っているメモリーカードは、ライトプロテクトシールを貼って、書き込みができないようにしてください。

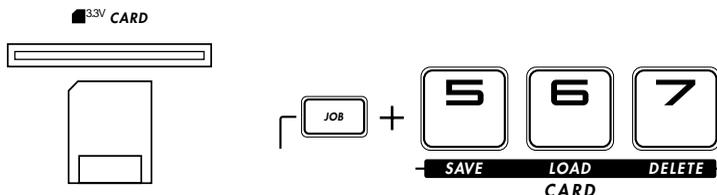
逆に、セーブする場合などは、ご使用前にメモリーカードのライトプロテクトシールがはがされていることをご確認ください。

1度はがしたシールは、再使用しないでください。

### データのバックアップ

メモリーカード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メモリーカードに保存しておかれることをおすすめします。

ジョブモードのカード機能を使って、メモリーカードにサンプルデータを保存（セーブ）したり、メモリーカードからファイルを読み込んだり（ロード）することができます。



## セーブ（カードにデータを保存する）

SU200 では、メモリーカードにサンプルデータを保存（セーブ）することができます。  
以下の 2 種類のデータをセーブできます。

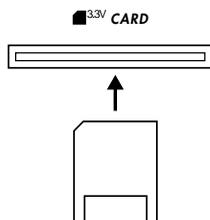
SU200 のパッドに録音されたすべてのサンプルをセーブ (Volume Save)

SU200 にサンプリングされている各パッドのサンプルを WAV データとして個別にセーブ (Wav Expt)

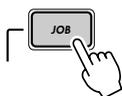
すべてのサンプルを保存する (Volume Save) 場合は、サンプルとその設定も一緒に保存されます。

- (メモ) ・ エフェクトコントロールやリボンコントローラーに関する設定は保存されません。
- ・ メモリーカードの空き容量が足りないと、エラーメッセージ（ 52 ページ）が表示され、セーブできません。そのメモリーカードにセーブされている不要なファイルをデリートする（ 46 ページ）か、新しいメモリーカードと交換して、もう一度セーブしてください。
- ・ SU200 のパッドに録音されているサンプル一式をここでは「Volume(ボリューム)」と呼びます。
- ・ 新しいメモリーカードにセーブする場合は、まずメモリーカードをフォーマット（ 47 ページ）する必要があります。

**1** メモリーカードをカードスロットに入れます。

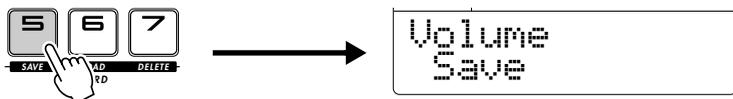


**2** パッドをすべてオフにしてから [JOB] ボタンを押して、ジョブモードに入ります。



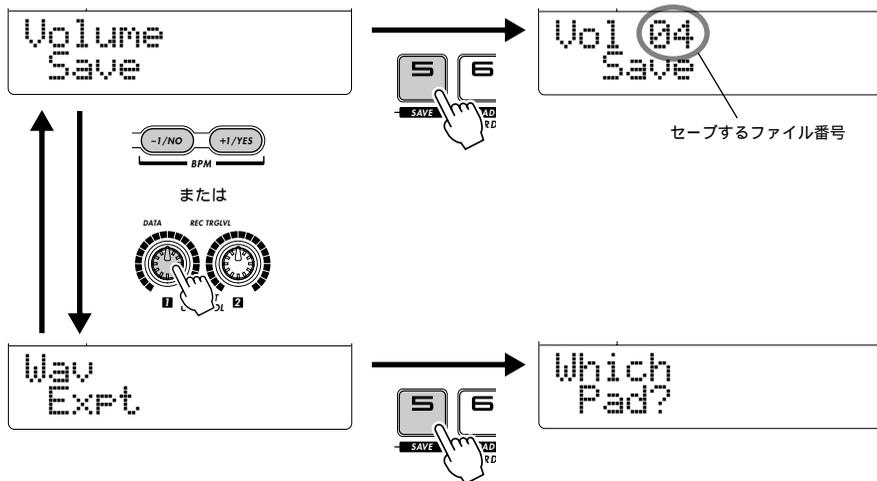
- (メモ) ・ もう 1 度 [JOB] ボタンを押すと、ジョブモードを抜けます。

### 3 [SAVE] ボタンを押して、カードセーブモードに入ります。



ⓧ (メモ) ・この状態で [EXIT] ボタンを押すと、カードセーブモードからジョブモード (手順 2) へ戻ります。

### 4 [-1/NO] ボタン、 [+1/YES] ボタンまたはノブ 1 でメニューを選びます。 ここでは、「Volume Save」(すべてのサンプルをセーブ)と「Wav Expt」(各パッドのサンプルを WAV データとして個別にセーブ)のどちらかを選択できます。



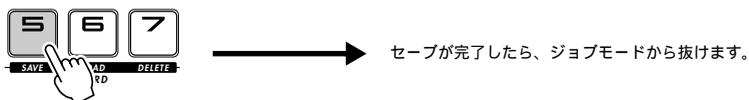
### 5 [-1/NO] ボタン、 [+1/YES] ボタンまたはノブ 1 で以下のものを選択します。

手順 4 で「Volume Save」を選択した場合  
SU200 の全サンプルを保存するメモリーカード上のファイル番号を決めます。

手順 4 で「Wav Expt」を選択した場合  
SU200 のどのパッドのサンプルを保存するか、A1 ~ C8の中から選択し [SAVE] ボタン (パッド 5) を押します。次に WAV ファイル名に付ける番号を決めます。



### 6 [SAVE] ボタン (パッド 5) を押して、セーブを実行します。



⊘ ・セーブ実行中は、絶対にメモリーカードを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

# ロード（カードからデータを読み出す）

SU200 では、メモリーカードのサンプルデータを SU200 へ呼び出す（ロード）することができます。以下の 3 種類のデータをロードできます。

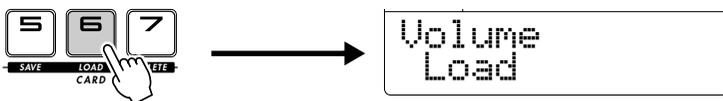
SU200 からメモリーカードにセーブしたサンプル一式を再び SU200 にロード (Volume Load)

WAV データを SU200 のパッドに個別にロード (Wav Impt)

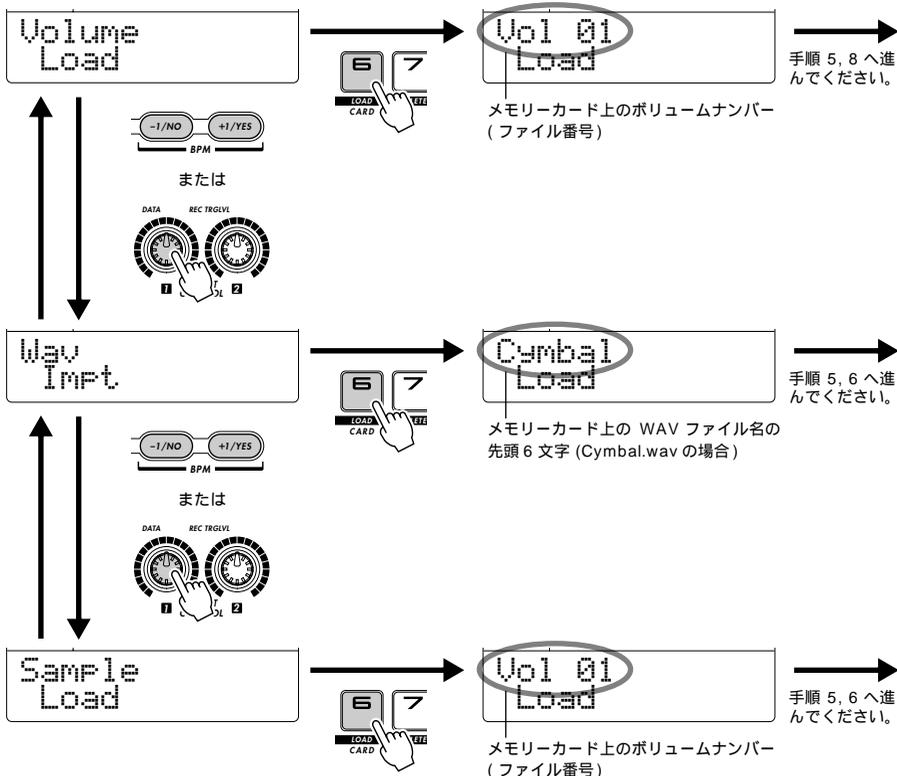
SU200 からメモリーカードにセーブしたボリュームの中のサンプルを SU200 のパッドに個別にロード (Sample Load)

- 1 メモリーカードをカードスロットに入れます。
- 2 パッドをすべてオフにしてから [JOB] ボタンを押して、ジョブモードに入ります。  
(メモ) ・もう 1 度 [JOB] ボタンを押すと、ジョブモードを抜けます。

- 3 [LOAD] ボタンを押して、カードロードモードに入ります。



- 4 [-1/NO] ボタン、[+1/YES] ボタンまたはノブ 1 でメニューを選びます。



## 5 [-1/NO] ボタン、 [+1/YES] ボタンまたはノブ 1 で以下のものを選択します。

手順 4 で「Volume Load」を選択した場合

メモリーカード上のボリュームナンバー（ファイル番号）を選択します。 手順 8 へ進んでください。

手順 4 で「Wav Impt」を選択した場合

メモリーカード上の WAV ファイル名を選択します。 手順 6 へ進んでください。

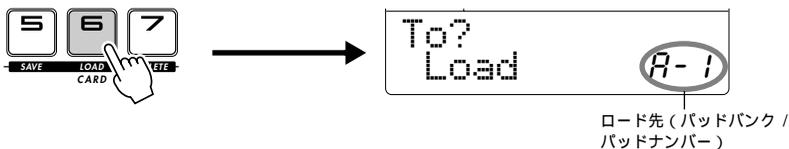
手順 4 で「Sample Load」を選択した場合

メモリーカード上のボリュームナンバー（ファイル番号）を選択、[LOAD] ボタン（パッド 6）を押します。次に、そのボリューム中のパッドバンク / パッドナンバーを選択します。 手順 6 へ進んでください。

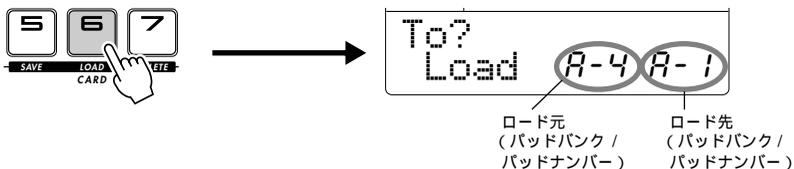


## 6 [LOAD] ボタン（パッド 6）を押して、ロード先（パッドバンク / パッドナンバー）を選択する画面にします。

手順 4 で「Wav Impt」を選択した場合

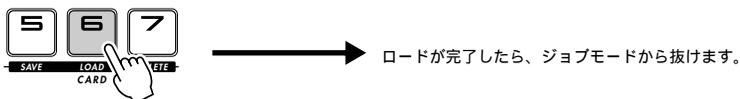


手順 4 で「Sample Load」を選択した場合



## 7 [-1/NO] ボタン、 [+1/YES] ボタンまたはノブ 1 でロード先（パッドバンク / パッドナンバー）を選択します。

## 8 [LOAD] ボタン（パッド 6）を押して、ロードを実行します。



⊘ ・ロード実行中は、絶対にメモリーカードを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

メモ ・Wav Impt 方式で SU200 に読み込める WAV ファイルは、16 bit リニアだけです。また、サンプリング周波数が 44.1 KHz, 22.05 KHz, 11.025 KHz, 5.5125 KHz 以外のデータは SU200 に読み込んででも正しく再生されません。

# デリート（カードのデータを消去する）

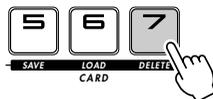
不要なファイルを消去（デリート）します。  
以下の2種類のデータをデリートできます。

「Volume Save」で保存したファイルをデリート (Volume Del)  
WAV ファイルをデリート (Wav Del)

- 1 メモリーカードをカードスロットに入れます。
- 2 パッドをすべてオフにしてから [JOB] ボタンを押して、ジョブモードに入ります。

(×)もう一度 [JOB] ボタンを押すと、ジョブモードを抜けます。

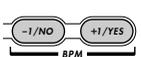
- 3 [DELETE] ボタンを押します。



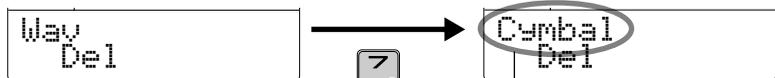
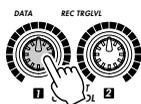
- 4 [-1/NO] ボタン、[+1/YES] ボタンまたはノブ1でメニューを選びます。



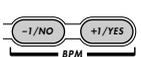
メモリーカード上のポリウムナンバー  
(ファイル番号)



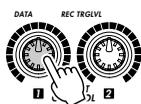
または



メモリーカード上の WAV ファイル名の  
先頭6文字 (Cymbal.wav の場合)



または



右ページを参照してください。

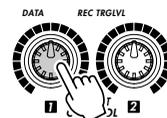
- 5 [-1/NO] ボタン、[+1/YES] ボタンまたはノブ1で以下のものを選択します。

手順4で「Volume Del」を選択した場合  
メモリーカード上のポリウムナンバー（ファイル番号）を選択します。

手順4で「Wav Del」を選択した場合  
メモリーカード上の WAV ファイル名を選択します。



または



**6** [DELETE] ボタン (パッド 7) を押して、デリートを実行します。



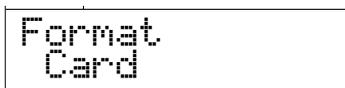
- ⊘ ・デリート実行中は、絶対にメモリーカードを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

## フォーマット (カードを初期化する)

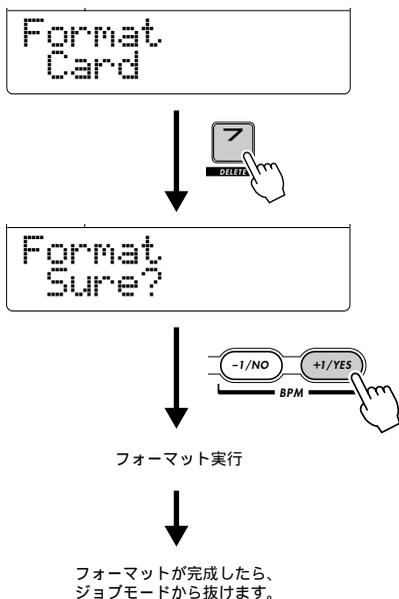
市販のメモリーカードを SU200 で使用できる状態にすることをフォーマットといいます。すでにフォーマットされているカードで、すべてのファイルをまとめて消去したい場合にも便利な機能です。

**1** ~ **2** 「デリート」と同じ操作です。

**3** [DELETE] ボタン (パッド 7) を押し、[+1/YES] ボタンを 2 回押して「Format Card」を選択します。



**4** 以下の手順でフォーマットを実行します。



- ⊘ ・フォーマット実行中は、絶対にメモリーカードを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

# 第 7 章 その他の便利な機能

この章では、その他便利な機能について説明します。

SU200 には、今までの章で説明した機能の他にも、以下のような機能があります。

- ・サンプルに音程をつけるスケール機能 ( 下記 )
- ・2 つのパッドの BPM(テンポ) が合うようにサンプルを書き代えるタイムストレッチ機能 ( 49 ページ )
- ・サンプルを別のパッドへコピーする機能 ( 50 ページ )
- ・各パッドの音量(ボリューム)を変更する機能(パッドボリューム)( 50 ページ )
- ・大切なサンプルを誤って消去してしまわないためのメモリープロテクト機能 ( 51 ページ )

## スケール( サンプルに音程をつけて演奏 )

サンプルに音程をつけて、8 個のパッドで再生できます。

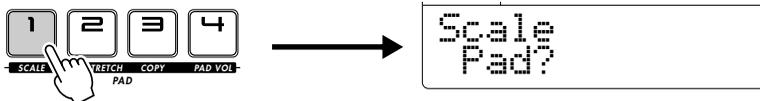
(メモ) ・ハイグレードのサンプルはスケール再生できません。

**1** パッドをすべてオフにしてから [JOB] ボタンを押します。

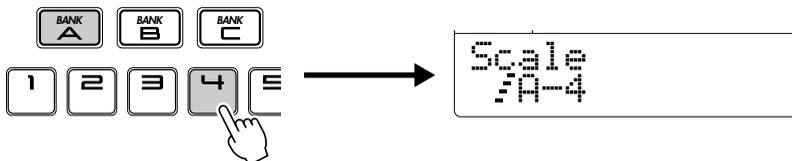


(メモ) ・もう1度 [JOB] ボタンを押すと、ジョブモードを抜けます。

**2** [SCALE] ボタンを押します。



**3** 音程をつけたいパッドを選びます。



**4** パッド 1 ~ 8 を押すと、手順 3 で選んだパッドのサンプルがメジャースケールの音程で鳴ります。

(メモ) ・この状態で [EXIT] ボタンを押すと、パッド選択画面(手順 3)に戻ります。

**5** [JOB] ボタンを押すと、ジョブモードから抜けます。



## タイムストレッチ ( サンプルの長さを変更して書き換え )

2つのパッドのBPM(テンポ)を合わせるために、サンプルを書き代える機能です。マスター(主)パッドとスレーブ(従)パッドを選び、スレーブパッドをマスターパッドのBPMに同期できるようなサンプルに書き代えます。



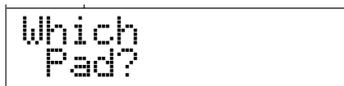
・スレーブパッドのサンプルは書き代えることになります。スレーブパッドのサンプルを保存しておきたい場合、あらかじめコピー(50ページ)をしてバックアップをとっておきましょう。

**1** パッドをすべてオフにしてから [JOB] ボタンを押します。

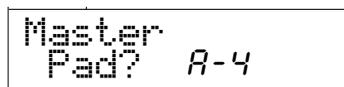
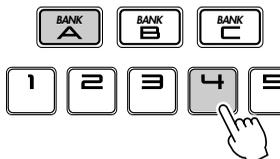


**メモ** ・もう1度 [JOB] ボタンを押すと、ジョブモードを抜けます。

**2** [TIME STRETCH] ボタンを押します。

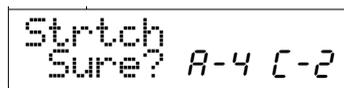


**3** スレーブパッドを選びます。



**メモ** ・この状態で [EXIT] ボタンを押すと、スレーブパッド選択画面に戻ります。

**4** マスターパッドを選びます。



**5** [+1/YES] ボタンを押すと、スレーブパッドがマスターパッドに同期するサンプルに書き換えられ、ジョブモードから抜けます。

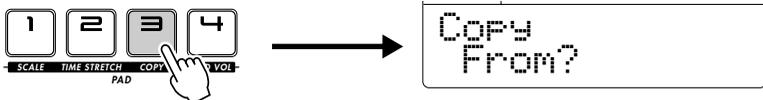
## コピー ( サンプルを別のパッドにコピー )

サンプルを別のパッドへコピーする機能です。

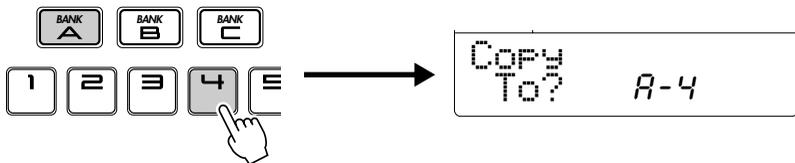
**1** パッドをすべてオフにしてから [JOB] ボタンを押します。

(メモ) ・ もう一度 [JOB] ボタンを押すと、ジョブモードを抜けます。

**2** [COPY] ボタンを押します。

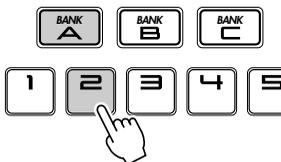


**3** コピー元となるパッドを選びます。



**4** コピー先となるパッドを選びます。

別のバンクのパッドにコピーする場合は、バンクを選んでからパッドを押してください。コピーが実行され、ジョブモードから抜けます。



(メモ) ・すでにサンプルが録音されているパッドを選ぶと、「Replce Sure?」のように録音済みのサンプルを消去することを確認するメッセージが表示されます。 [+1/YES] ボタンを押すとコピーが実行され、ジョブモードから抜けます。

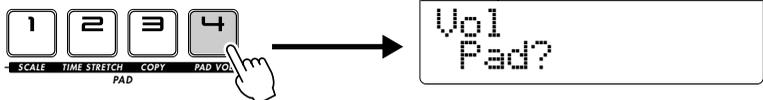
## パッドボリューム ( サンプルの音量を変更 )

各パッドの音量 ( ボリューム ) を変更する機能です。

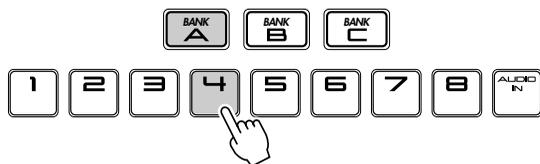
**1** パッドをすべてオフにしてから [JOB] ボタンを押します。

(メモ) ・ もう一度 [JOB] ボタンを押すと、ジョブモードを抜けます。

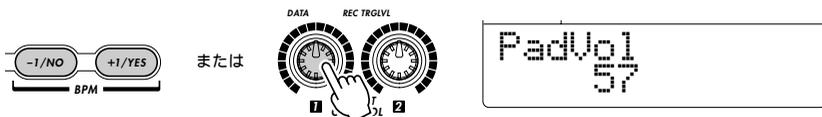
**2** [PAD VOL] ボタンを押します。



**3** ボリュームを変更したいパッドを選びます。



**4** [+1/YES] ボタン、[-1/NO] ボタンまたはノブ 1 を使ってボリューム値を変更します。



**5** [JOB] ボタンを押すと、ジョブモードから抜けます。

## メモリープロテクト (大切なサンプルの誤消去を防ぐ)

大切なサンプルを誤って消去してしまわないために、メモリーへの書き込みを禁止する機能です。

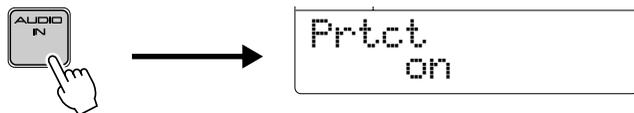


・工場出荷時に入っているサンプルを保存しておきたい場合は、あらかじめメモリーカードへの保存を行なってください。

**1** パッドをすべてオフにしてから [JOB] ボタンを押します。

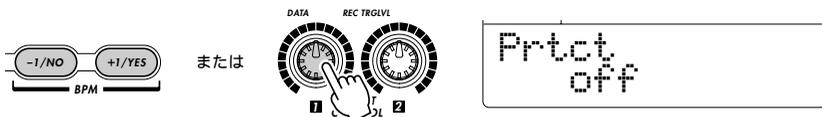
(メモ) ・もう一度 [JOB] ボタンを押すと、ジョブモードを抜けます。

**2** [AUDIO IN] ボタンを押します。



**3** [+1/YES] ボタン、[-1/NO] ボタンまたはノブ 1 を使ってオン / オフを変更します。

「on」に設定すると、サンプリング、リサンプリング、デリート、エクストラクト、タイムストレッチ、コピー、ロードの各機能ができなくなります。また、「on」の状態ですらサンプルの再生方法やループの設定、パッドボリュームなどを変更しても、電源を切ると元の値に戻ります。

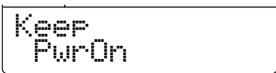
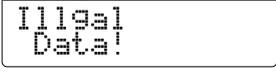


**4** [JOB] ボタンを押すと、ジョブモードから抜けます。

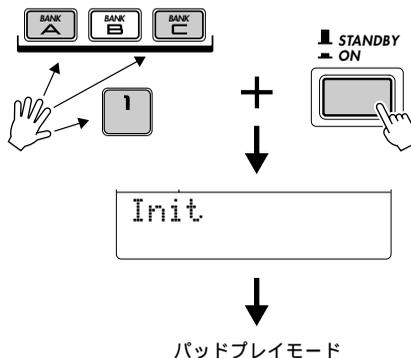
# 参考資料

## ディスプレイメッセージ

ディスプレイに表示されるメッセージのうち、主なものを以下に説明します。

	使用中の電池が消耗してくると表示されます。 このメッセージが表示されると、メモリープロテクト（ 51 ページ参照）がオンの状態と同様に、メモリーへの書き込みをとまなう操作が禁止されると同時に、ジョブモードに入れなくなります。 新しい電池と交換してください。（ 12 ページ参照）
	このメッセージが表示されている間は電源を切らないでください。 データが破壊される恐れがあります。
	サンプリング、リサンプリングやジョブ実行中に、サンプル用のメモリーが一杯になった時に表示されます。
	メモリープロテクト（ 51 ページ参照）を「on」に設定した状態で、サンプリング、リサンプリング、デリート、エクストラクトを実行すると表示されます。
	電源を入れた時に、録音データに不整合が発見された場合に表示されます。SU200 がメモリーに書き込んでいる間に電源を切った場合などに、このような不整合が発生する恐れがあります。 このメッセージが表示された場合、SU200 はデータ修復のために最善の努力をしますが、録音済みのサンプルデータが失われる可能性があることをご了承ください。 データの破損がひどい場合は、以下の操作でSU200のメモリーをイニシャライズ（初期化）してください。

### イニシャライズ（初期化）の方法



Buffer Full!	MIDI データ受信中に、SU200 の処理が間に合わず受信バッファがいっぱいになった時に表示されます。この場合、SU200 に送信する MIDI データの量を減らしてください。
MIDI Err!	MIDI データ受信中に、エラーが発生した時に表示されます。双方の機器の設定やケーブルの接続などを確認してください。
No Card!	メモリーカードが挿入されていない時に、カード機能を実行すると表示されます。
No File!	メモリーカード機能 (ロード、デリート) を実行する際に、カードに対象となるファイルが無い場合に表示されます。
Card Full!	メモリーカードにセーブする際、メモリーカードのメモリーがいっぱいでこれ以上セーブできない場合に表示されます。不要なファイルを削除 (デリート) してください。
Write Err!	メモリーカードにプロテクトがかかっているか破損している場合に、フォーマットやセーブを実行しようとすると表示されます。
Bad Card!	メモリーカードが破損している場合に表示されます。
Format Err!	メモリーカードがSU200 で読み込めない方法でフォーマットされている場合に表示されます。
Bad File!	メモリーカードのファイル内部に異常がある場合に表示されます。
Empty Pad!	デリート、エクストラクトなどの機能を実行する際、サンプルを持っていないパッドを選んだ場合に表示されます。
Same Pad!	タイムストレッチ機能でマスターパッドにスレーブと同じパッドを選んだ場合、コピー機能でコピー先パッドにコピー元と同じパッドを選んだ場合に表示されます。
Illegal Grade	リサンプリングなどハイグレードをサポートしていない機能で、ハイグレードで録音されたパッドを使うと表示されます。

## 故障かな？と思ったら

症状	原因
音が出ない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・再生装置が正しく接続されていますか？</li> <li>・SU200 または再生装置ボリュームが下がってはいませんか？</li> <li>・ジョブモードでパッドボリューム( 50 ページ)を小さい値に設定しませんでしたか？</li> <li>・乾電池は正しくセットされていますか、また電源アダプターは正しく接続されていますか？( 12 ページ)</li> <li>・乾電池が古くはなっていませんか？</li> <li>・サンプルの入っていないパッドを押してはいませんか？</li> <li>・サンプルのスタートポイント、エンドポイントは正しく設定されていますか？</li> <li>・フィルターをかける場合、カットオフ周波数の設定によっては音が出ない場合があります。( 37 ページ)</li> </ul>
音が歪む。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・SU200 または再生装置ボリュームが極端に上がってはいませんか？</li> <li>・乾電池が古くはなっていませんか？</li> <li>・エフェクトやフィルターのかけかたによっては音が歪む場合があります。( 36 ページ)</li> <li>・サンプリングの時に入力レベルが高くはありませんでしたか？</li> </ul>
[LOOP TR PLAY] ボタンを押しても、ループトラックプレイがスタートしない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・MIDI クロックの設定が「EXT」(外部クロック)に設定されていませんか？( 39 ページ)</li> </ul>
サンプリングができない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・LINE INPUT 端子にオーディオ装置、MIC INPUT 端子にマイクは正しく接続されていますか？( 10 ページ)</li> <li>・サンプルデータにプロテクトがかかっているではありませんか？( 51 ページ)</li> </ul>
サンプリング(オート録音)がスタートしない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・トリガーレベルが高く設定されていませんか？( 23 ページ)</li> </ul>
サンプリング(オート録音)がすぐにスタートしてしまう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・トリガーレベルが低く設定されていませんか？( 23 ページ)</li> </ul>
サンプリングできる時間が少ない	<p>サンプリングできるメモリーが少ないためです。以下の方法でメモリーを節約する工夫をしてください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グレード(音質)を下げる。( 22, 24 ページ)</li> <li>・モノラルでサンプリングする。( 22, 24 ページ)</li> <li>・不要なサンプルをデリート(消去)する。( 34 ページ)</li> </ul>
外部 MIDI 機器から SU200 をコントロールできない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・SU200 の MIDI チャンネル設定が、外部 MIDI 機器の MIDI チャンネル設定と一致していますか？( 39 ページ)</li> <li>・MIDI クロックの設定が「INT」(内部クロック)に設定されていませんか？( 39 ページ)</li> </ul>
外部 MIDI キーボードから SU200 のサンプルを鳴らせない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・SU200 の MIDI チャンネル設定が、外部 MIDI 機器の MIDI チャンネル設定と一致していますか？( 39 ページ)</li> <li>・MIDI キーボードの C1 ~ E4 の白鍵のノートデータが SU200 のパッド 24 個(8 パッド×3 バンク)に該当します。C1 ~ E4 の白鍵以外のノートデータを SU200 に送信しても SU200 のサンプルは鳴りません。</li> </ul>

# 仕様一覧

## 1. 機能

最大同時発音数	Mono Sample再生で最大 6音
最大録音可能数	24音
サンプリングモード	周波数 44.1kHz、22.05kHz、11.025kHz、5.5125kHz の4種類、Stereo/Mono
特殊効果	LOOP REMIX、SLICE (スライスエフェクト) Resonance付き Low PassFilter Distortion/Lofi (Low Pass Filter付き Distortion) Delay、TechMod、Scratch、Timeを装備。
LOOP TRACK PLAY 機能	ワンタッチで異なるBPMのサンプルを同期演奏し、 リアルタイムにMUTEやEFFECTにより演奏が可能。
インターフェース機能	Line InにてCD、MDなどと接続可能。  Mic Inにて通常のダイナミックマイク、および電源付きの コンデンサーマイクに対応。 (Line - Mic切替はマイクコネクタの挿抜にて自動検知。) スマートメディアスロット装備。  MIDI INにて、外部の鍵盤からPAD演奏可能。

## 2. 内部構成

WAVE MEMORY	896KB (サンプリング周波数5.5125kHzおよびMonoに設定した場 合で約5分33秒、44.1kHz/Monoで約42秒) Stereoサンプリング時は上記の半分。
-------------	--

## 3. ディスプレイ

LCD	バックライト付きカスタムLCD
-----	-----------------

## 4. 操作子

Volume
エフェクトコントロールノブ1
エフェクトコントロールノブ2
リボンコントローラ

## 5. 接続端子

MIDI IN、PHONE(ステレオミニジャック)、LINE OUT L/R(標準ジャック)、 LINE IN L/R(標準ジャック)、MIC IN(モノラル標準ジャック)、DC IN
---

## 6. 電源

電池単三6本使用(マンガン乾電池で約2時間、アルカリ乾電池で約8時間の連続使用が可能) ACアダプター(PA-3B)
---

## 7. 外形寸法

257(W) × 210(D) × 62(H) mm
----------------------------

## 8. 重量

830g
------

## 9. 付属品

取扱説明書、Sampling用CD1枚、単3電池6本
----------------------------

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。

# 索引

## [50 音順]

### あ

イニシャライズ (初期化).....	52
インプット.....	11、24
エキストラロング.....	11
エグジット (EXIT).....	15
エクストラクト.....	35
エフェクト.....	36
エフェクトコントロールノブ.....	17、36
LFO.....	37
エンドポイント.....	5、30
音質 (グレード).....	11
オーディオイン.....	19
オーディオ入力.....	19
オート録音.....	22

### か

外部クロック.....	39
カットオフ.....	37
カード.....	40
乾電池.....	12
グレード.....	11
ゲート.....	28
ゲートタイム.....	36
コピー.....	50

### さ

サンプリング.....	20、22
サンプリングモード.....	15
サンプル.....	5
小節.....	32
ジョブモード.....	15
スクラッチ.....	37
スケール.....	48
スタートポイント.....	5、30
スタンダード.....	11
スタンバイ / オン スイッチ.....	10、13、16
ステレオ.....	10、11
スマートメディア.....	40
スライス.....	36
スレーブパッド.....	49
セーブ.....	42

### た

タイプ.....	36
タイム.....	37
タイムストレッチ.....	49
タップ.....	18
ディストーション.....	37
ディスプレイ.....	11
ディスプレイメッセージ.....	52
ディレイ.....	37
ディレイレベル.....	37
テックモジュレーション.....	37
デリート.....	34、46
電源.....	12
電源アダプター.....	12
電池.....	12
テンポ (BPM).....	18、32
ドライブ.....	37
トリガー.....	28

### な

内部クロック.....	39
ノーマル.....	29
ノブ.....	8

### は

ハイ.....	11
パッド.....	16
パッドプレイモード.....	15
パッドボリューム.....	50
バンク.....	15、16
バリエーション.....	36
ビート表示.....	11
BPM (テンポ).....	18、32
フィルター.....	36、37
フォーマット.....	47
プロテクト.....	52
フロントパネル.....	8
ヘッドフォン.....	10
ポイントクリア.....	31
ホールド.....	32
ボリューム.....	13

## ま

マニュアル録音 .....	24
マイク .....	11
マスターパッド .....	49
MIDI (ミディ) .....	38
MIDI クロック .....	39
MIDI チャンネル .....	38、39
メモリーカード .....	40
モジュレーションスピード .....	37
モノラル .....	11
モード .....	15

## ら

ライン .....	11
リアパネル .....	10
リサンプリング .....	26
リバース .....	29
リボンコントローラー .....	19
ループ .....	16、29
ループトラックプレイ .....	18、32
ループリミックス .....	36
レコーディングトリガーレベル .....	23
レゾナンス .....	37
ロード .....	44
ローファイ .....	37
録音 .....	22、24
ロング .....	11

## わ

ワンショット .....	16、29
--------------	-------

## [ アルファベット順 ]

### A

AUDIO IN (オーディオイン).....	19
AUTO (オート).....	10、22

### B

BANK (バンク).....	15、16
BPM (=テンポ).....	18、32

### C

CARD (カード).....	10、40
COPY (コピー).....	50
CUTOFF (カットオフ).....	37

### D

DC IN 端子.....	10
DELAY (ディレイ).....	37
DELAY LEVEL (ディレイレベル).....	37
DELETE (デリート).....	34、46
DIST (DISTORTION の省略 = ディストーション).....	37
DRIVE (ドライブ).....	37

### E

EFFECT CONTROL (エフェクトコントロール).....	17、36
EFFECT TYPE (エフェクトタイプ).....	36
END POINT (エンドポイント).....	5、30
EXIT (エグジット).....	15
EXLG (エキストラロング).....	11
EXTRACT (エクストラクト).....	35

### F

FILTER (フィルター).....	36、37
---------------------	-------

### G

GATE (ゲート).....	28
GATE TIME (ゲートタイム).....	36
GRADE (グレード).....	11

### H

HI (ハイ).....	11
HOLD (ホールド).....	32

### I

INPUT (インプット = 入力).....	11、24
-------------------------	-------

### J

JOB (ジョブ).....	39、42、48
----------------	----------

### L

LFO.....	37
LINE (ライン).....	11
LINE INPUT (ライン入力端子).....	10
LOAD (ロード).....	44
LO-FI (ローファイ).....	37
LONG (ロング).....	11
LOOP (ループ).....	16、29
LOOP REMIX (ループリミックス).....	36
LOOP TR PLAY (LOOP TRACK PLAY の省略 = ループトラックプレイ).....	8、32

### M

MANUAL (マニュアル).....	11、24
MIC (マイク).....	11
MIC INPUT (マイク入力端子).....	10
MIDI (ミディ).....	38
MIDI クロック.....	39
MIDI チャンネル.....	38、39
MIDI IN 端子.....	10
MOD SPEED (MODULATION SPEED の省略 = モジュレーションスピード).....	37
MONO (モノラル).....	11

**N**

NORMAL ( ノーマル )..... 29

**O**

ONE SHOT ( ワンショット )..... 16、 29

**P**

PAD ( パッド )..... 16

PAD VOL ( パッドボリューム )..... 50

PHONES ( ヘッドフォン入力端子 )..... 10

POINT CLEAR ( ポイントクリア )..... 31

**R**REC ( RECORD の省略  
= レコード = 録音 )..... 22、 24REC TRGLVL  
( RECORDING TRIGGER LEVEL の省略 =  
レコーディングトリガーレベル )..... 23RESMPL ( RESAMPLING  
の省略 = リサンプリング )..... 26

REVERSE ( リバース )..... 29

**S**

SAVE ( セーブ )..... 42

SCALE ( スケール )..... 48

SCRATCH ( スクラッチ )..... 37

SLICE ( スライス )..... 36

STANDBY ( スタンバイ )..... 10、 13、 16

START POINT ( スタートポイント )..... 5、 30

START/STOP  
( スタート / ストップ )..... 23、 24、 26STD ( STANDARD  
の省略 = スタンダード )..... 11

STEREO ( ステレオ )..... 10、 11

STEREO OUTPUT ( ステレオ出力端子 )..... 10

**T**

TAP ( タップ )..... 18

TECH MOD ( TECH MODULATION  
の省略 = テックモジュレーション )..... 37TIME STRETCH  
( タイムストレッチ )..... 49

TRG ( TRIGGER の省略 = トリガー )..... 28

TYPE ( タイプ )..... 36

**V**VARI ( VARIATION の省略  
= バリエーション )..... 36

VOLUME ( ボリューム )..... 13

# MIDI インプリメンテーションチャート

YAMAHA [ Sampling Unit ]  
 Model SU200 MIDI Implementation Chart

Date: 06-Oct-1999  
 Version : 1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	x x	1-16 1-16	Memorized
Mode	x x *****	Mode 3 x x	
Note Number : True voice	x *****	36-76 36-76	
Velocity Note ON Velocity Note OFF	x x	o V=1-127 x	
After Touch	x x	x x	
Pitch Bend	x	x	
Control	x	x	

Change			
Prog Change : True #	X *****	X X	
System Exclusive	X	X	
: Song Pos. Common : Song Sel. : Tune	X X X	X X X	
System : Clock Real Time: Commands	X X	O *1 O *1	
Aux :All Sound OFF :Reset All Cntrls :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset	X X X X X X	X X X X X X	
Notes:	*1 receive if MIDI sync is external		

Mode 1 : OMNI ON , POLY      Mode 2 : OMNI ON , MONO      O : Yes  
Mode 3 : OMNI OFF , POLY      Mode 4 : OMNI OFF , MONO      X : NO

## ユーザーサポートサービスのご案内

ヤマハデジタル商品は、常に新技術 / 高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究 / 改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう、弊社ではデジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。

お気軽にご利用いただきますようご案内申し上げます。

お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」をお知らせください。

### ヤマハデジタルインフォメーションセンター

T E L 053-460-1666

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

## 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。

右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、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
仙台サービスステーション 〒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
浜松サービスステーション 〒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 名古屋市中川区玉川町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
広島サービスステーション 〒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

## デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

EM 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
EM 仙台営業所 〒980-0804 仙台市青葉区大町2-2-10	TEL(022)222-6147
EM 東京事業所 〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11	TEL(03)5488-5476
EM 名古屋営業所 〒460-8588 名古屋市中区錦1-18-28	TEL(052)201-5199
EM 大阪事業所 〒542-0081 大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館	TEL(06)6252-5231
EM 広島営業所 〒730-8628 広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル	TEL(082)244-3749
EM 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 DE 営業部 〒430-8650 浜松市中沢町10-1	TEL(053)460-2432

ホームページ <http://www.yamaha.co.jp/>

@nifty 「GO FMIDIVA」コマンドで FMIDIVA に入ると、ヤマハデジタル楽器および DTM 製品のフォーラムがございます。

電子会議	#16 ..... ヤマハ Synth & CBX 情報ボード
	#17 ..... ヤマハ Synth & CBX ユーザーズカフェ
	#18 ..... ヤマハ Synth & CBX 相談室
データライブラリー	#8 ..... ヤマハ / デジタル CBX

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

# ヤマハ株式会社



エコパルプ

この取扱説明書は  
エコパルプ(ECF:無塩素系漂白パルプ)を  
使用しています。



この取扱説明書は  
大豆油インクで印刷しています。

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation  
© 2000 Yamaha Corporation

V484870 003POCP2.3-02B0 Printed in Japan