



DIGITAL KEYBOARD

PSR-S650

リファレンスマニュアル

PSR-S650をより深くお使いいただくための設定方法や機能が記載されています。
取扱説明書をお読みいただいたあと、さらに詳しくお知りになりたいときにお読みください。



JA

もくじ

ボイスや鍵盤演奏に関する設定	3
鍵盤演奏で使う各ボイスのバランスを調整する	3
ボイスの種類	4
ボイスの特徴	4
メトロノームの詳細設定	5
1 拍めのベルの鳴らす/鳴らさないを設定する	5
メトロノームの音量を設定する	6
鍵盤のタッチ感度を変える	7
楽器全体のサウンドを最適な状態に設定する	8
ハーモニー / エフェクトに関する設定	9
ハーモニータイプを選ぶ	9
リバーブタイプを選ぶ	10
コーラスタイプを選ぶ	11
DSPタイプを選ぶ	12
スタイル再生に関する設定	14
スタイル音量の設定	14
スタイルの一部をミュート(消音)する	15
コードの押さえ方(フィンガリング)を選ぶ	16
スタイルのパターンに変化を付ける	18
スプリットポイントの設定	19
スタイルが止まった状態でコード音を鳴らす	20
スタイルの種類	20
オリジナルのワンタッチセッティングを作る	21
ソング再生に関する設定	22
ソング音量の設定	22
ソングの一部をミュート(消音)する	23
ソングをランダム再生させる	24
ソングの種類	25
ソングを編集する	26
オリジナルのスタイルを作る (スタイルクリエイター)	30
スタイルの構成	30
スタイルクリエイターの操作の流れ	31

スタイルクリエイターの画面を呼び出す	32
拍子の設定(BEAT)	33
録音するセクションの設定	34
セクションコピー	34
セクションを選ぶ	36
小節数の設定	36
パートの設定	37
録音パートを選ぶ	37
ボイスを選ぶ	37
パートボリューム	37
パン	37
リバーブ	37
コーラス	37
パートの録音	38
リズムパートの録音	38
ベース、コード、パッド、フレーズパートの録音	39
編集(発音タイミングを揃える、パートを消去する)	40
クオンタイズの設定	40
録音したパートの消去	41
データの保存	42
スタイルクリエイターを終了する	43
機能 (FUNCTION)	44
基本操作	44
コンピューターと接続する	48
コンピューターと通信するための設定	48
PCモード	48
MIDI設定	49
楽器のパネル設定を送信する (イニシャルセットアップ)	50
楽器とコンピューター間でファイルを送受信する	51
ミュージックソフトダウンローダーを インストールする	51
ミュージックソフトダウンローダーを使って ファイルを送受信する	51
索引	53

PDFマニュアルの使いかた

- 興味のある項目や見出しにすばやく移動するには、しおりをクリックしてください(しおりが表示されていない場合は、画面左上の「しおり」タブをクリックしてください)。
- マニュアル内のページ番号をクリックすると、対応するページに移動できます。
- Adobe Readerの「編集」メニューで「簡易検索」または「検索」を選択しキーワードを入力すると、マニュアル内で使われている文字を検索して表示できます。

NOTE

- メニュー項目の名称や位置は、お使いのAdobe Readerのバージョンによって異なる可能性があります。

- 本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。
- 本書に記載されている会社名および商品名などは、各社の登録商標または商標です。

ボイスや鍵盤演奏に関する設定

メインボイス、デュアルボイス、レフトボイスを選択すると、各ボイスに最適な音量やエフェクトレベルが自動的に設定されます。この章では、各ボイスに対するこれらの項目を自由に変更する方法や、鍵盤演奏に関するその他の設定を説明します。

鍵盤演奏で使う各ボイスのバランスを調整する

メインボイスとデュアルボイスのバランスや、右手演奏(メインボイス+デュアルボイス)と左手演奏(レフトボイス)とのバランスを自由に調整できます。調整作業により好みのバランスになったら、レジストレーションメモリーに保存して、あとでワンタッチで呼び出せるようにしておきましょう。

1 [機能](FUNCTION)ボタンを押します

現在選ばれている項目が表示されます

2 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、設定を変えたい項目を表示させます

メイン/デュアル/レフトボイスのそれぞれに対して、音量、オクターブ、パン、リバーブレベル、コーラスレベル、DSPレベル、ドライレベルの設定を変えられます。たとえばメインボイスのDSPレベルを変えたいときは、「Main DSP Level」を選びます。

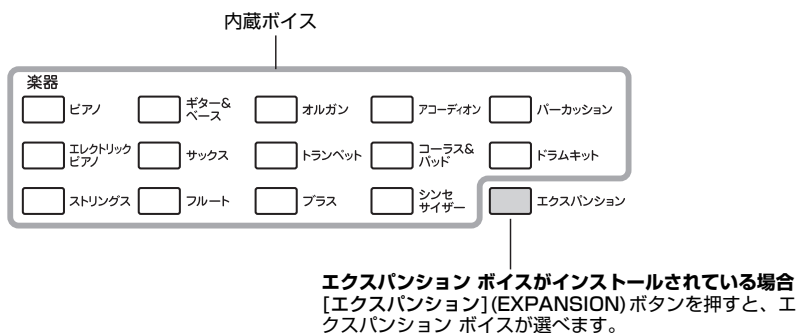
設定項目(画面表示)	設定値
メインボイス(MAIN VOICE)	
音量(Main Volume)	000~127
オクターブ(Main Octave)	-2~+2
パン(Main Pan)	000~64~127 (左~中央~右)
リバーブレベル(Main Reverb Level)	000~127
コーラスレベル(Main Chorus Level)	000~127
DSPレベル(Main DSP Level)	000~127
ドライレベル(Main Dry Level)	000~127
デュアルボイス(DUAL VOICE)	
音量(Dual Volume)	000~127
オクターブ(Dual Octave)	-2~+2
パン(Dual Pan)	000~64~127 (左~中央~右)
リバーブレベル(Dual Reverb Level)	000~127
コーラスレベル(Dual Chorus Level)	000~127
DSPレベル(Dual DSP Level)	000~127
ドライレベル(Dual Dry Level)	000~127
レフトボイス(LEFT VOICE)	
音量(Left Volume)	000~127
オクターブ(Left Octave)	-2~+2
パン(Left Pan)	000~64~127 (左~中央~右)
リバーブレベル(Left Reverb Level)	000~127
コーラスレベル(Left Chorus Level)	000~127
DSPレベル(Left DSP Level)	000~127
ドライレベル(Left Dry Level)	000~127

- 3 ダialを回すか、[-/NO]、[+/YES] ボタンを押して設定値を変えます
鍵盤を弾いてみましょう。
- 4 必要に応じて、レジストレーションメモリーに保存します
手順2〜3で変更した設定は、違うボイスを選ぶと消えてしまいます。お気に入り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を活用しましょう。

ボイスの種類

この楽器で扱えるボイスは以下の2種類です。

内蔵(プリセット)ボイス	あらかじめ本体に内蔵されているボイス
エクспанション ボイス	USBフラッシュメモリーからエクспанション パックをインストールすることで、楽器に保存されるボイス(取扱説明書10章を参照)



ボイスの特徴

カテゴリーにかかわらず、内蔵のボイス名には、ボイスの特徴が表示されます。

- **Cool! (クール)** エレクトリック楽器の特徴をとらえて録音し、大きなメモリーを使用したボイスです。
- **Live! (ライブ)** アコースティック楽器をステレオサンプリングで録音した、臨場感豊かなボイスです。
- **Sweet! (スイート)** .. アコースティック楽器の演奏テクニックを最大限に引き出した音を録音した、感情豊かなボイスです。
- **Kit (キット)** ドラムキットやSFXキットです。ドラムキットはいろいろな打楽器の音色が、SFXキットは効果音が鍵盤に割り振られています。
- **Mega (メガ)** メガボイスでは、ペロシティー(鍵盤を弾く強さ)によって音量/音質が変わるだけでなく、選ばれているボイスの違う奏法のサウンドが呼び出されて鳴ります。たとえば、ギターのさまざまな奏法(オープンソフト、デッドノート、スライドなど)のサウンドを鳴らすために、従来の電子楽器では奏法ごとに違うボイスを呼び出すなどしていましたが、メガボイスではペロシティーを変えることで、1つのボイスでそれら呼び出せるのです。このようなしぐみのボイスですから、予期せぬサウンドを鳴らしてしまう可能性があり、鍵盤演奏には適していません。スタイルデータなど、頻繁にボイス変更をすることでデータが重くなることを避けたいMIDIシーケンスデータを制作する場合に使うと、たいへん有用です。メガボイスのペロシティーについては、取扱説明書の巻末の「メガボイスマップ」をご覧ください。

NOTE

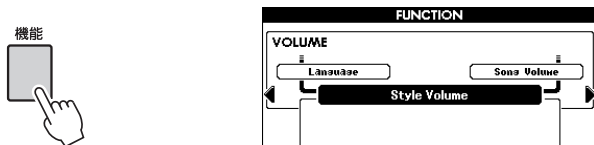
- メガボイスは、他のモデルとの互換性がありません。したがって、メガボイスを使ったスタイル/ソングデータを、メガボイスを搭載していない楽器で再生した場合は、この楽器で鳴っていたサウンドを再現できません。
- メガボイスは、鍵盤を弾く強さ(ペロシティー)などによって鳴り方が変わります。したがって、エフェクトをかけたり、移調したり、ボイスのパラメーター(3ページ)を変えたりすると、意図しない鳴り方になることがあります。

メトロノームの詳細設定

1 拍めのベルの鳴らす/鳴らさないを設定する

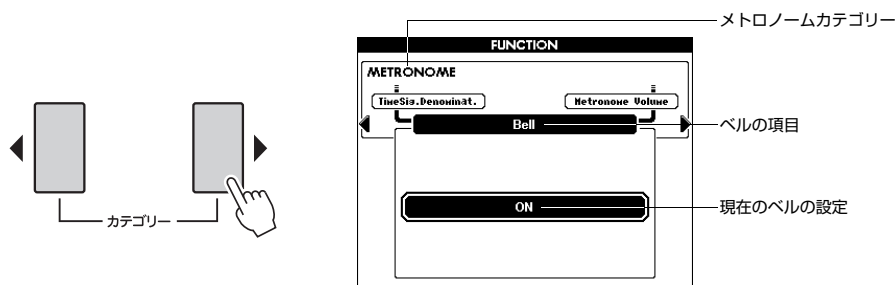
「チーン」「カチ」「カチ」と鳴ってる「チーン」の音を消して「カチ」だけにするかどうかを設定します。

1 [機能](FUNCTION)ボタンを押します



2 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、メトロノームカテゴリーの「Bell」を表示させます

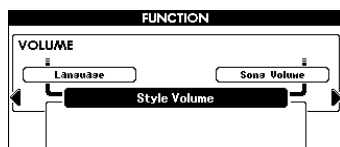
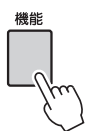
メトロノームカテゴリーの画面には、[メトロノーム](METRONOME)ボタンを1秒以上長押しすることでも入れます。



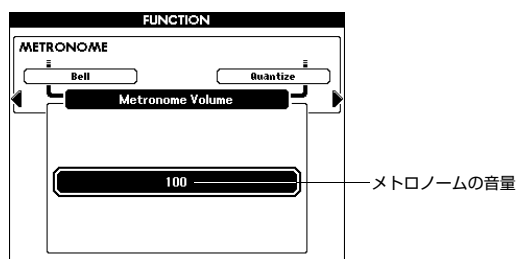
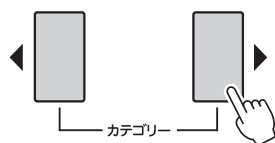
3 ダイアルでベルを鳴らすか鳴らさないか(ON/OFF)を設定します

メトロノームの音量を設定する

- 1 [機能](FUNCTION)ボタンを押します



- 2 画面にメトロノーム音量の項目「Metronome Volume」が表示されるまで、カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押します



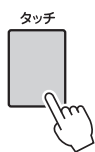
- 3 ダイアルを回してメトロノームの音量を設定します

鍵盤のタッチ感度を変える

タッチレスポンスがオンの場合のタッチ感度(鍵盤を弾く強さによって音量が変化する割合)を、3段階(1~3)の中から1つ、設定します。

1 タッチレスポンスがオンになっていることを確認します

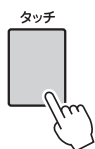
タッチレスポンスのオン/オフは画面で確認しましょう。[タッチ](TOUCH)ボタンを押すたびに、タッチレスポンスのオン/オフが切り替わります。



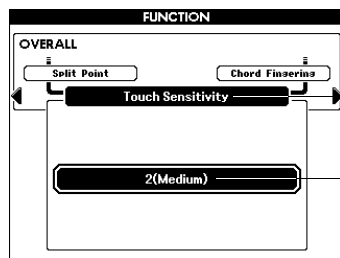
TOUCH タッチレスポンスオンで表示

タッチレスポンスをオフにすると鍵盤を弾く強さに関係なく同じ音量で鳴ります。

2 [タッチ](TOUCH)ボタンを1秒以上押して、タッチ感度を設定する画面「Touch Sensitivity」を表示させます



1秒以上押す



タッチ感度項目

設定値

3 ダイアルを回して、タッチ感度を1~3の中から選びます

小さい値に設定すると、弱いタッチでも大きい音が出やすくなります。大きい値に設定すると、大きい音を出すためにより強いタッチが必要になります。

NOTE

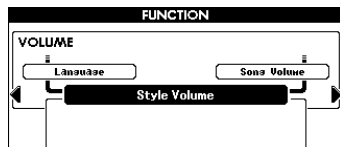
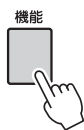
- 工場出荷時、タッチ感度は「2」に設定されています。

楽器全体のサウンドを最適な状態に設定する

楽器全体のサウンドを、本体スピーカーで聞か、ヘッドフォンで聞か、外部スピーカーで聞か、状況に応じて最適なEQ設定になるよう、5つの中から選ぶことができます。

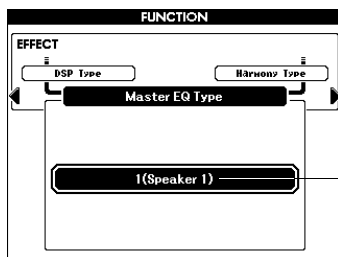
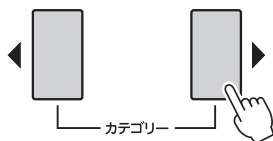
1 [機能](FUNCTION)ボタンを押します

現在選ばれている項目が表示されます。



2 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、マスターEQタイプの項目「Master EQ Type」を表示させます

現在選択されているマスターEQタイプが表示されます。



現在選ばれているマスターEQタイプ

3 ダイアルを回して好きなマスターEQタイプを選びます

設定は1~5の5つです。1、2は本体のスピーカーを使ってそのまま聞く場合の設定です。1は低域から高域までバランスよく再生されるように調整してあります。2は1に比べ、よりパワフルなサウンドに調整されています。中近東や南米などのローカル音楽を聞くのに最適です。

3はヘッドフォンで聞く場合の設定です。1に比べ若干フラットに調整されています。

4、5はミキサーや外部スピーカーを接続して聞く場合に選びます。4はフラット特性の設定です。ミキサーに接続しての録音や比較的規模の大きいシステムで使用する場合に適しています。5は小型外部スピーカー向けの設定です。4より、低域と高域を強調するような調整がされています。

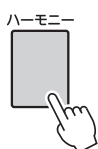
ハーモニー/エフェクトに関する設定

ハーモニーやエフェクト(リバーブ、コーラス、DSP)は、各ボイスやスタイル/ソングに最適なタイプがあらかじめ決められていて、メインボイス選択時またはスタイル/ソング選択時に自動的に呼び出されるようになっています。ここでは、これらのタイプを初期設定から切り替えたい場合の操作を説明します。

ハーモニータイプを選ぶ

ハーモニーをオンにすることで、メインボイスにハーモニー、トレモロやエコーがつけられます。ハーモニータイプは、メインボイス選択時に最適なものが自動的に選ばれますが、下記操作で自由に変えられます。

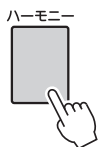
- 1 [ハーモニー](HARMONY) ボタンを押してハーモニーをオンにします
ハーモニーのオン/オフは画面に表示されます。



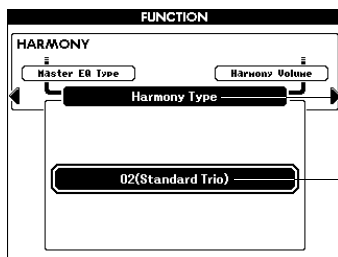
HARMONY オンのとき表示

- 2 [ハーモニー](HARMONY) ボタンを1秒以上押して、ハーモニータイプの項目「Harmony Type」を表示させます

現在選択されているハーモニータイプが表示されます。



1秒以上押す



ハーモニータイプの項目

現在のハーモニータイプ

- 3 ダイアルを回して好きなハーモニータイプを選びます

ハーモニータイプは、取扱説明書巻末のハーモニータイプリストを参照してください。

ハーモニーはタイプによって鳴らしかたがちがいますので、取扱説明書の1章にある「鍵盤演奏にエフェクト(効果)をかける」を参照しながら弾いてみましょう。

- 4 必要に応じて、レジストレーションメモリーに保存します

手順2~3の設定はメインボイスを変更すると消えてしまいます。お気に入り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を活用しましょう。

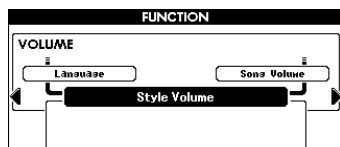
NOTE

- ハーモニーはメイン音色だけにかかります。デュアル音色とレフトボイスにはかかりません。
- スタイルオンにすると、スプリットポイントより左側の鍵盤ではハーモニーは鳴りません。
- コードフィンガリングがフルキーボードのとき(16ページ参照)ハーモニー機能はオフになります。

リバーブタイプを選ぶ

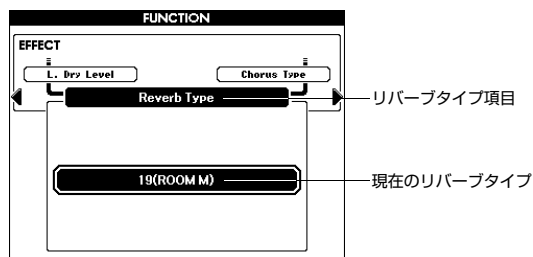
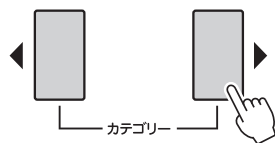
リバーブにより、コンサートホールで弾いたような残響音(リバーブ)などを加えて演奏できます。リバーブタイプは、スタイルやソングの選択時に最適なものが自動的に選ばれますが、下記操作で自由に変えられます。

1 [機能](FUNCTION)ボタンを押してFUNCTION画面に入ります



2 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、リバーブタイプの項目「Reverb Type」を表示させます

現在選択されているリバーブタイプが表示されます。



3 ダIALを回して好きなリバーブタイプを選びます

鍵盤を弾いて音の響きを確認してみましょう。

リバーブタイプの説明については取扱説明書巻末のリバーブタイプリストをご覧ください。

■ リバーブレベルの調整

メイン/デュアル/レフトボイスのそれぞれに対して、リバーブのかかり具合を調整できます。(3ページ)

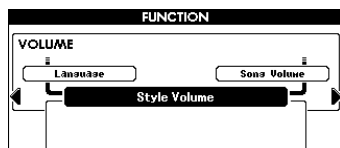
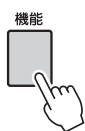
4 必要に応じて、レジストレーションメモリーに保存します

手順3の設定はスタイルを変更すると消えてしまいます。お気に入り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を活用しましょう。

コーラストाइプを選ぶ

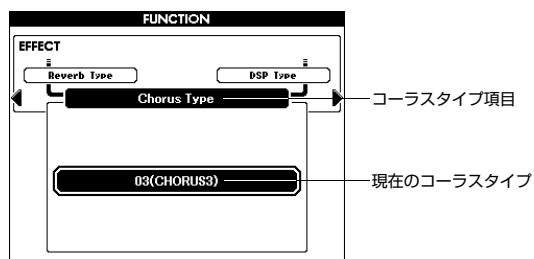
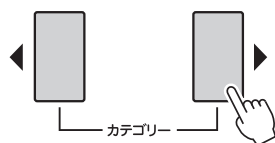
コーラスにより、同時に複数のパートを演奏しているかのような厚みを、演奏音に加えられます。コーラストाइプは、スタイルやソングの選択時に最適なものが自動的に選ばれますが、下記操作で自由に変えられます。

1 [機能](FUNCTION)ボタンを押してFUNCTION画面に入ります



2 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、コーラストाइプの項目「Chorus Type」を表示させます

現在選択されているコーラストाइプが表示されます。



3 ダイアルを回して好きなコーラストाइプを選びます

鍵盤を弾いて音の響きを確かめてみましょう。

コーラストाइプの説明については取扱説明書のコーラストाइプリストをご覧ください。

■ コーラスレベルの調整

メイン/デュアル/レフトボイスのそれぞれに対して、コーラスのかかり具合を調整できます。(3ページ)

4 必要に応じて、レジストレーションメモリーに保存します

手順3の設定はスタイルを変更すると消えてしまいます。お気に入り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を活用しましょう。

DSPタイプを選ぶ

リバーブやコーラスに加え、DSPによりさらに多彩な効果を楽器音にかけられます。リバーブやコーラスは楽器音全体にかかるエフェクトですが、DSPではタイプにより、鍵盤音にだけ効果がかけられます。

DSPタイプは、メインボイス選択時に最適なものが自動的に選ばれますが、下記操作で自由に変えられます。

NOTE 1

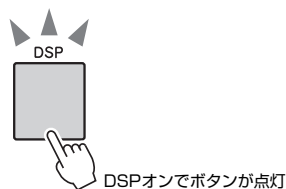
- DSPとはデジタルシグナルプロセッサ (Digital Signal Processor) の略で、デジタル信号を加工してさまざまなエフェクトを作り出す専用マイクロプロセッサのことです。

NOTE 2

- DSPのオン/オフにより楽器の音量が変わって聞こえたり、音色によってDSPの効果がわかりにくい場合があります。
- 外部から本体にロードしたソングやスタイルを再生しているとき、自分で鍵盤を弾いた音のDSP効果が思ったようにならない場合があります。これは、ロードしたソングやスタイルが持つ演奏情報によって、DSPのタイプが最適なものから別のタイプに切り替わってしまうため、故障ではありません。また、ソングの再生で[▶▶]、[◀◀]や[A⇌B]ボタンを使用したときも、同様に感じる場合があります。これは、ソングの位置によって演奏情報が異なっている場合、早送りなどのソング位置の変更により、DSPのタイプも切り替わってしまうためです。

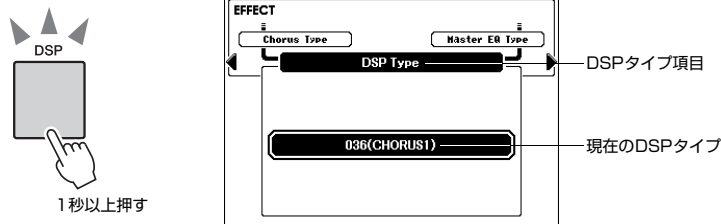
1 [DSP] ボタンを押してDSPをオンにします

オンにするとボタンが点灯します。DSP効果をつけたくないときはもう一度同じボタンを押してオフにします。



2 [DSP] ボタンを1秒以上押して、DSPタイプの項目「DSP Type」を表示させます

現在選択されているDSPタイプが表示されます。



3 ダイアルを回して好きなDSPタイプを選びます

鍵盤を弾いて音の響きを確認してみましょう。DSPタイプは取扱説明書のDSPタイプリストを参照してください。

4 必要に応じて、レジストレーションメモリーに保存します

手順2～3の設定はメインボイスを変更すると消えてしまいます。お気に入り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を活用しましょう。

ボイスとエフェクトタイプについて

この楽器ではエフェクト(リバーブ、コーラス、DSP)のタイプをそれぞれ1つ選び、各エフェクトをかける深さ(リバーブレベルなど)をメイン、デュアル、レフトボイスごとに設定することができます。ただし、各エフェクトはそれぞれ同時に1種類しか選べません。メイン、デュアル、レフトボイスごとには選べず、同じエフェクトがかかります。サウンドを調整したい場合は、各ボイスへの深さで行ないましょう。

DSPはそのとき選ばれているメインボイスにより、自動的に最適なタイプに切り替わります。メインボイスを変えると、切り替わったDSPのタイプがデュアルボイス、レフトボイスにもかかりますので、全体の音の響きが変わってしまうことがあります。鍵盤演奏のサウンドをつくるときは、まずはメインボイスを決定してください。

リバーブ/コーラスは、スタイル/ソング変更に伴い、自動的に最適なタイプに切り替わります。鍵盤ボイスにかかるエフェクトも変わります。ボイス選択によりリバーブ/コーラスタイプを決めたい場合は、演奏したいメイン、デュアル、レフトボイスの組み合わせで最適なエフェクトのタイプ、各ボイスへのセンドレベルを探します。それをレジストレーションメモリーに記憶させて、必要なときに呼び出してください。

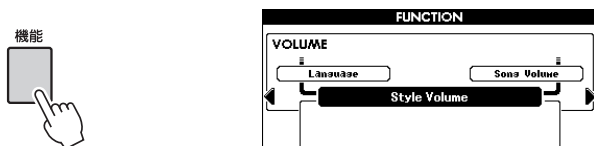
スタイル再生に関する設定

ここでは、取扱説明書では説明しなかった、スタイル再生に関する細かな設定を説明します。

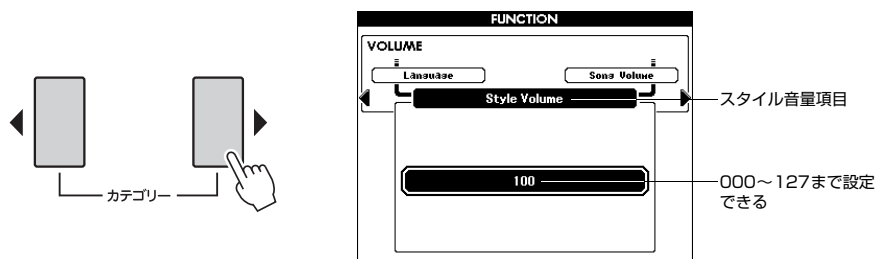
スタイル音量の設定

鍵盤演奏とスタイル再生音との音量バランスをとりたいときに、設定します。

1 [機能](FUNCTION) ボタンを押してFUNCTION画面に入ります



2 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、スタイル音量の項目「Style Volume」を表示させます



3 ダIALを回してスタイル音量を設定します

NOTE

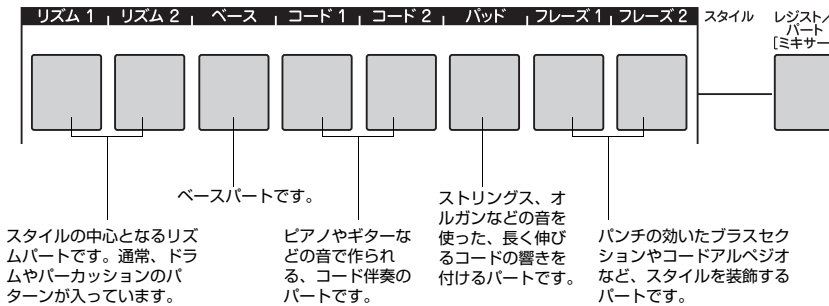
- 鍵盤演奏の方の音量を調節したい場合は、[3ページ](#)の説明を参考にしてください。

スタイルの一部をミュート(消音)する

スタイルは8トラック(パート)から構成されています。

スタイルを演奏するとコードやベースなど複数のトラックが同時に鳴っています。それらの一部のトラックをミュート(消音)したり、特定のトラックだけを鳴らしたりすることができます。

トラックのオン/オフは、[レジスト/パート[ミキサー]](REGIST/PART [MIXER])ボタンとスタイルパート[リズム 1](RHY 1)~[フレーズ 2](PHR 2)ボタンで行ないます。オンのトラックボタンは緑色に点灯しています。オフにするとボタンのランプが消え、そのトラックの演奏はミュート(消音)され、画面のパート表示の枠も消灯します。

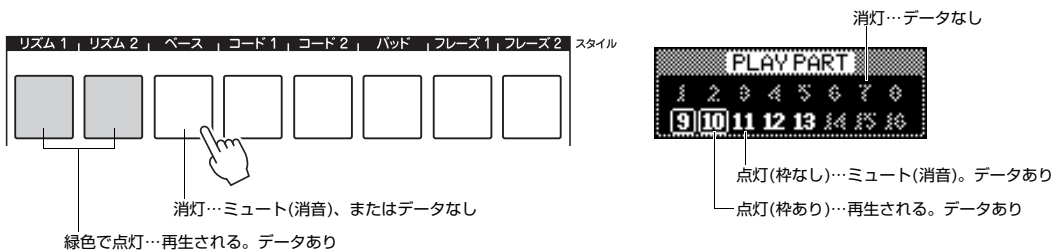


- 1 スタイルを選んで、[レジスト/パート[ミキサー]](REGIST/PART [MIXER])ボタンを何度か押して、「ACMP. TR」を表示させます
MAIN画面の右下の表示が「REGIST」→「ACMP. TR」の順に切り替わるので、「ACMP. TR」を表示させます。



これで、8つのボタンがスタイルトラック用のボタンになりました。

- 2 スタイルパート[リズム 1](PHY 1)~[フレーズ 2](PHR 2)ボタンを押して、パートをミュートさせます
トラックをミュートさせたくないときはもう一度同じボタンを押します。



コードの押さえ方(フィンガリング)を選ぶ

スタイルがオンのときに左手鍵域(自動伴奏鍵域)でのコードの押さえ方「フィンガリング」を3種類の中から選びます。

1 [スタイル オン/オフ](ACMP) ボタンを1秒以上長押しします

フィンガリングタイプを選ぶ画面が表示されます。

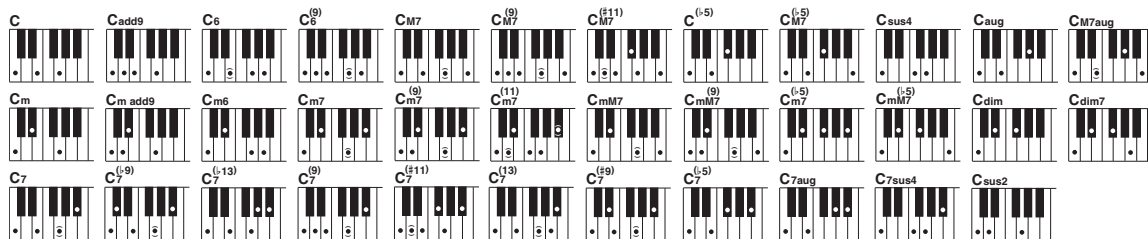
2 ダイヤルで、フィンガリングタイプを選びます

初期設定はマルチフィンガーです。

1 マルチフィンガー (Multi Finger)	コードを構成する音をそのまま押すことによって、コードを指定する方法です。詳細は次のページにあります。
2 フルキーボード (FullKeyboard)	左手/右手鍵域に関係なく、全鍵域での押鍵をもとにコードを検出します。同時に全鍵域で通常どおり鍵盤演奏も行なえます。
3 AIフィンガー (AI Fingered)	基本的にはマルチフィンガーと同じですが、鍵盤を2音以下しか押さえなくても、1つ前に弾いたコードなどを元に適切なコードを推定します。ただし取扱説明書の2章で説明した「簡単なコードの押さえ方」は使えません。

AIとは、Artificial Intelligence(人工知能)の略語です。

■ マルチフィンガーで認識されるコード



☺で表示される鍵盤は、省略してもかまいません。

コード	押鍵	画面表示
メジャー [M]	1 - 3 - 5	C
アドナインズ[(9)]	1 - 2 - 3 - 5	C add9
シックス[6]	1 - (3) - 5 - 6	C6
シックスナインズ[6(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 6	C6 ⁹
メジャーセブンス[M7]	1 - 3 - (5) - 7	CM7
メジャーセブンスナインズ[M7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 7	CM7 ⁹
メジャーセブンスア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}
フラットファイブ [(b5)]	1 - 3 - b5	C ^{b5}
メジャーセブンスフラットファイブ [M7b5]	1 - 3 - b5 - 7	CM7 ^{b5}
サスフォー [sus4]	1 - 4 - 5	Csus4
オーギュメント[aug]	1 - 3 - #5	Caug
メジャーセブンスオーギュメント[M7aug]	1 - (3) - #5 - 7	CM7aug
マイナー [m]	1 - b3 - 5	Cm
マイナーアドナインズ[m(9)]	1 - 2 - b3 - 5	Cm add9
マイナーシックス[m6]	1 - b3 - 5 - 6	Cm6
マイナーセブンス[m7]	1 - b3 - (5) - b7	Cm7
マイナーセブンスナインズ[m7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - b7	Cm7 ⁹
マイナーセブンスアドイレブンス[m7(11)]	1 - (2) - b3 - 4 - 5 - (b7)	Cm7 ¹¹
マイナーメジャーセブンス[mM7]	1 - b3 - (5) - 7	CmM7
マイナーメジャーセブンスナインズ[mM7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - 7	CmM7 ⁹
マイナーセブンスフラットファイブ [m7b5]	1 - b3 - b5 - b7	Cm7 ^{b5}
マイナーメジャーセブンスフラットファイブ [mM7b5]	1 - b3 - b5 - 7	CmM7 ^{b5}
ディミニッシュ [dim]	1 - b3 - b5	Cdim
ディミニッシュセブンス[dim7]	1 - b3 - b5 - 6	Cdim7
セブンス[7]	1 - 3 - (5) - b7 または 1 - (3) - 5 - b7	C7
セブンスフラットナインズ[7(b9)]	1 - b2 - 3 - (5) - b7	C7 ^{b9}
セブンスアドフラットサーティーンズ[7(b13)]	1 - 3 - 5 - b6 - b7	C7 ^{b13}
セブンスナインズ[7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - b7	C7 ⁹
セブンスアドシャープイレブンス[7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - b7 または 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - b7	C7 ^{#11}
セブンスアドサーティーンズ[7(13)]	1 - 3 - (5) - 6 - b7	C7 ¹³
セブンスシャープナインズ[7(#9)]	1 - #2 - 3 - (5) - b7	C7 ^{#9}
セブンスフラットファイブ [7b5]	1 - 3 - b5 - b7	C7 ^{b5}
セブンスオーギュメント[7aug]	1 - 3 - #5 - b7	C7aug
セブンスサスフォー [7sus4]	1 - 4 - 5 - b7	C7sus4
サスツー [sus2]	1 - 2 - 5	Csus2

スタイルのパターンに変化を付ける

演奏を盛り上げるために、同じスタイルの中にも下記の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。

イントロを入れる

スタイルを鳴らす前に**イントロ**[I]～[III] ボタンを押しておく、スタイルが鳴ると同時にイントロが入ります。数小節演奏されたあと、自動的にメインに移ります。

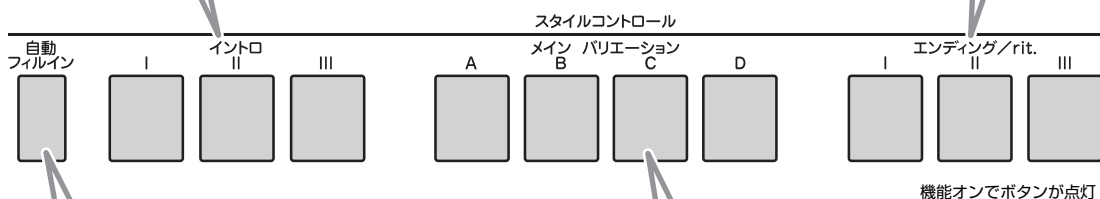
エンディングを入れる

エンディング/rit.[I]～[III] ボタンを押すとエンディングが入って、スタイルがストップします。



エンディング再生中に**エンディング/rit.**[I]～[III] ボタンを押すと、演奏にリタルダンド(だんだん遅くなる)がかかり、演奏がストップします。

スタイル再生に関する設定



フィルインを入れる

[自動フィルイン](AUTO FILL IN) ボタンを押して機能をオンにしておくと、メインが切り替わる時に自動的にスタイルのリズムパートに装飾が付け加えられます。機能がオフのときでも、メインパターン演奏中に同じセクションのボタンを押すと、そのメインパターンのフィルインが挿入されます。

メインを切り替える

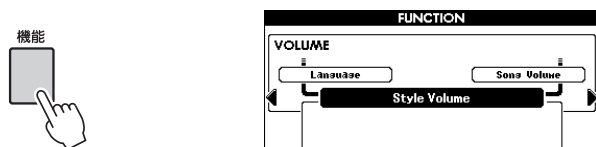
メインにはA～Dの4パターンがあり、演奏中に**メイン バリエーション**[A]～[D] ボタンを押すと、パターンが切り替わります。スタート前に**メイン バリエーション**[A]～[D] ボタンを押すと、スタートしたときのメインパターンが設定できます。

スプリットポイントの設定

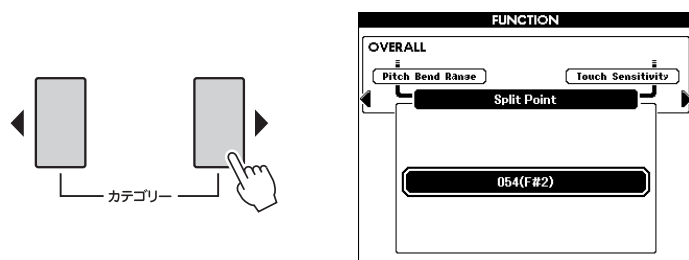
スプリットポイントは、鍵盤の領域を左手演奏用と右手演奏用に分ける境目の鍵盤を指します。[スタイルオン/オフ](ACMP) ボタンがオフの場合は、スプリットポイントの左側ではレフトボイスが鳴ります。スタイルオン/オフボタンがオンの場合、スプリットポイントの左側はコード検出域(自動伴奏鍵域)になり、ここで弾かれたコードに基づいてスタイルが鳴ったり、右手鍵域でのメインボイスの音にハーモニーが付きます。

スプリットポイントの初期設定は54(F#2)ですが、自由に変更することができます。

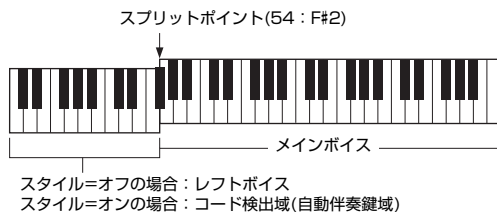
1 [機能](FUNCTION) ボタンを押します



2 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、「Split Point」(スプリットポイント)を表示させます。



3 ダイアルを回してスプリットポイント036(C1)～096(C6)を設定します

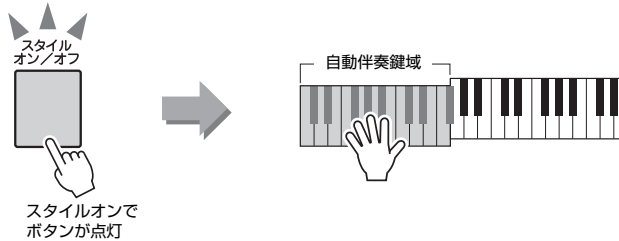


NOTE

- スプリットポイント自体は、左側に属します。
- [-/NO]、[+/YES]ボタンを押してもスプリットポイントを変更できません。また、初期値に戻す場合は[-/NO]、[+/YES]ボタンを同時に押します。

スタイルが止まった状態でコード音を鳴らす

[シンクロスタート](SYNC START) ボタンがオフの状態で、[スタイルオン/オフ](ACMP) ボタンをオンにすると、スタイルを再生させない状態で、自動伴奏鍵域でコード音を鳴らすことができます。スタイルが鳴っていない状態で、自動伴奏鍵域で押されたコードを元に、右手演奏音にハーモニーをつけられます。

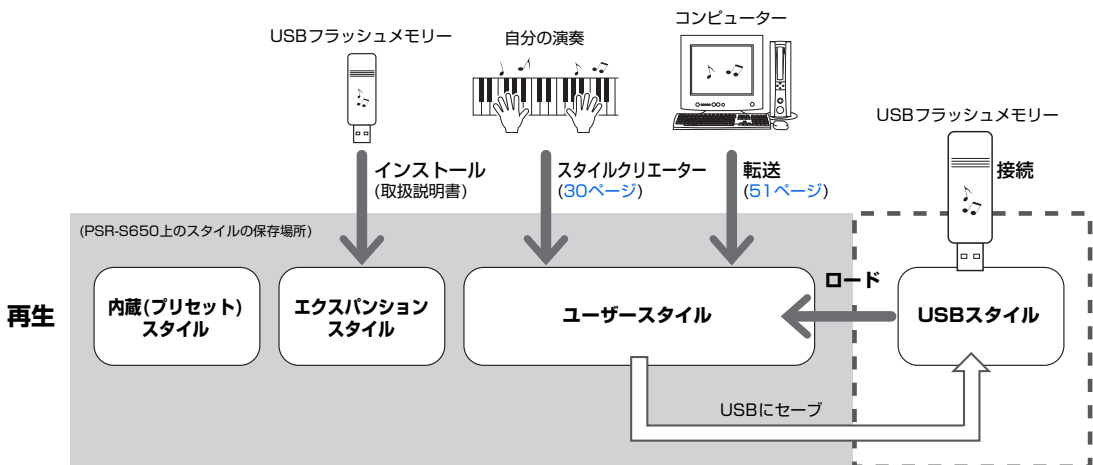


スタイルの種類

この楽器で扱えるスタイルは以下の4種類です。

内蔵(プリセット)スタイル	あらかじめ本体に内蔵されているスタイル
ユーザースタイル	スタイルクリエイター機能を使って自分で制作したスタイル コンピューターから転送したスタイル USBフラッシュメモリーからロードしたスタイル
エクспанション スタイル	USBフラッシュメモリーからエクспанション パックをインストールすることで、楽器に保存されるスタイル
USBスタイル	楽器に接続したUSBフラッシュメモリー内のスタイル

下の表は内蔵スタイル、ユーザースタイル、エクспанション スタイル、USBスタイルファイルの使い方の流れを表にまとめたものです。



エクспанション スタイルやユーザースタイルは、**[エクспанション/ユーザー](EXPANSION/USER)** ボタンを押して選びます。

オリジナルのワンタッチセッティングを作る

ユーザースタイルやUSBフラッシュメモリー上のスタイル、また外部から本体に取り込んだスタイルに、ワンタッチセッティングを作ることができます。内蔵スタイルとエクспанションスタイルには作れません。
作ったワンタッチセッティングは、スタイルデータの一部として、保存されます。

注記

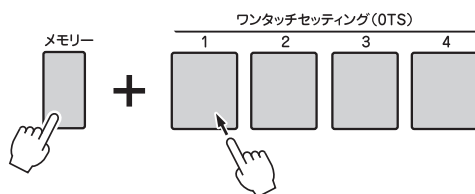
- 選択したスタイルに、既にワンタッチセッティングの情報がある場合は上書で消去することになるので、ご注意ください。

NOTE

- 上書きされたスタイルファイルはSFF GEフォーマットになります。

- 1 ユーザースタイルやUSBフラッシュメモリー上のスタイル、外部から本体に取り込んだスタイルを選択します
- 2 手順1で選択したスタイル演奏時に使いたいパネル設定を行ないます
- 3 [メモリー](MEMORY) ボタンを押しながらワンタッチセッティング(OTS)の[1]~[4] ボタンのいずれかを押して、パネル設定を登録します
ワンタッチセッティング情報の上書をしてよいか、確認のメッセージが表示される場合がありますので、キャンセルしたい場合は、この時点で[-/NO] ボタンを押します。登録をそのまま実行したい場合は、[+/YES] ボタンを押します。

スタイルファイルに上書きされたワンタッチセッティング情報は、ワンセッティングボタンを押すと呼び出されます。



ソング再生に関する設定

ここでは、取扱説明書では説明しなかった、ソング再生に関する細かな設定を説明します。

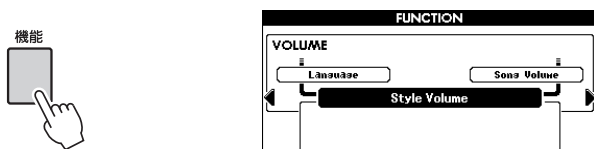
ソング音量の設定

鍵盤演奏とソング再生音との音量バランスをとりたいときに、設定します。

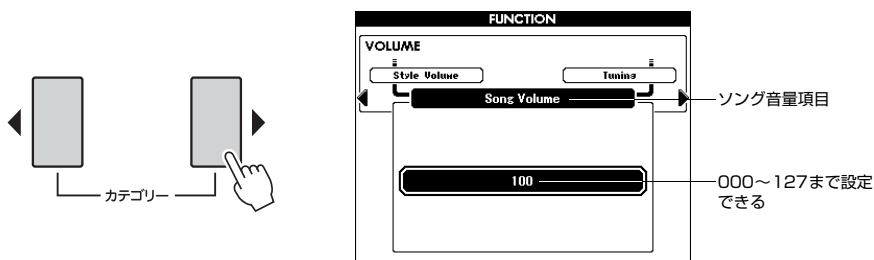
NOTE

- ここでの説明は、ソングモードのときだけ適用されます。

1 [機能](FUNCTION)ボタンを押してFUNCTION画面に入ります



2 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、ソング音量の項目「Song Volume」を表示させます



3 ダイアルを回してソング音量を設定します

NOTE

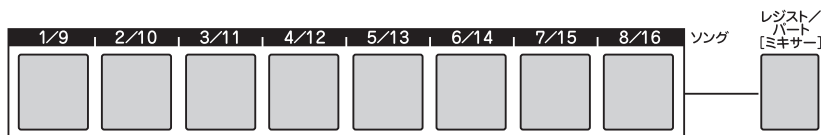
- 鍵盤演奏の方の音量を調節したい場合は、3ページの説明を参考にしてください。

ソングの一部をミュート(消音)する

ソングは16トラックから構成されています。

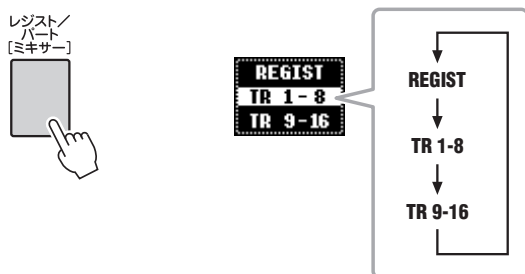
ソングを演奏するとメロディーや伴奏など複数のトラックが同時に鳴っています。それらの一部のトラックを鳴らさずに自分で弾いたり、特定のトラックだけを鳴らしたりすることができます。

トラックのオン/オフは、[レジスト/パート[ミキサー]](REGIST/PART [MIXER])ボタンとソングパート[1/9]～[8/16]ボタンで行ないます。オンのトラックボタンは緑色に点灯しています。オフにするとボタンのランプが消え、そのトラックの演奏はミュート(消音)され、画面のトラック表示の枠も消灯します。



1 ソングを選んで、[レジスト/パート[ミキサー]](REGIST/PART[MIXER])ボタンを何度か押して、ミュートしたい「TR 1-8」または「TR 9-16」を表示させます

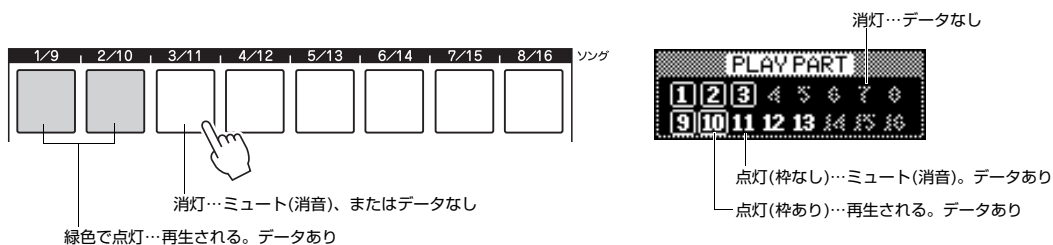
MAIN画面の右下の表示が「REGIST」→「TR 1-8」→「TR 9-16」の順に切り替わるので、「TR 1-8」または「TR 9-16」を表示させます。



これで、8つのボタンがソングトラック用のボタンになりました。

2 ソングパート[1/9]～[8/16]ボタンを押して、トラックをミュートさせます トラックをミュートさせたくないときはもう一度同じボタンを押します。

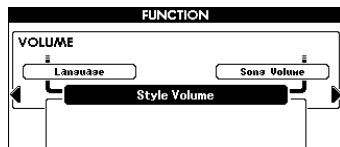
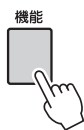
表示	操作
TR 1-8	[1/9]～[8/16]ボタンを押してトラック1～8をミュート
TR 9-16	[1/9]～[8/16]ボタンを押してトラック9～16をミュート



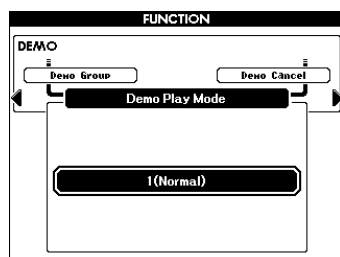
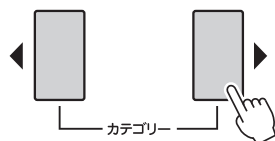
ソングをランダム再生させる

[デモ](DEMO) ボタンを押したときのソング、すなわち Demo Group (デモグループ - 47ページ) で指定されたソング群の再生順をランダムに行ないます。Demo Group (デモグループ) が Demo (デモ) に設定されている場合、ここでの説明は適用されません。

1 [機能](FUNCTION) ボタンを押します



2 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、再生モードを選ぶ画面「Demo Play Mode」を表示させます



3 ダイアルを回して、再生モードに「Random」を選びます

順番どおりの再生に戻したいときは、「Normal」を選びます。

4 [デモ](DEMO) ボタンを押して、ソングをスタートさせます

デモグループで指定されたソング群が、ランダムに再生されます。

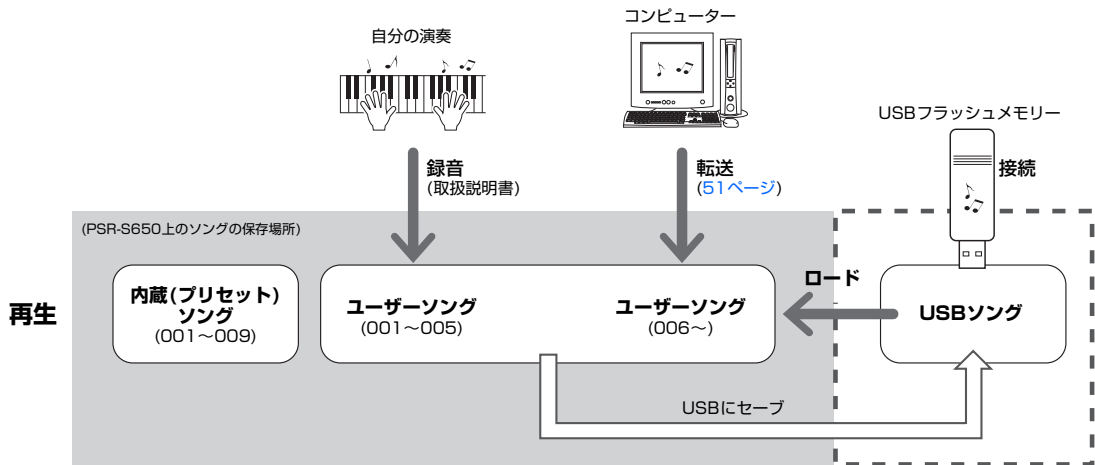
再生をストップしたいときは、[デモ](DEMO) ボタンか、[スタート/ストップ] (START/STOP) ボタンを押します。

ソングの種類

この楽器で扱えるソングは以下の3種類です。

内蔵(プリセット)ソング	あらかじめ本体に内蔵されているソング9曲	ソング番号 001～009
ユーザーソング	自分で録音したソング	ソング番号 001～005
	コンピューターから転送したソング USBフラッシュメモリーからロードしたソング	ソング番号 006～
USBソング	楽器に接続したUSBフラッシュメモリー内のソング	—

下の表は内蔵ソング、ユーザーソング、USBソングファイルの使い方の流れを表にまとめたものです。



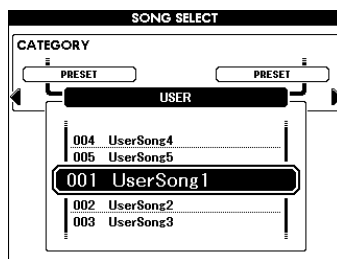
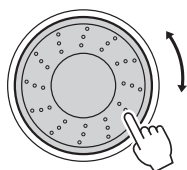
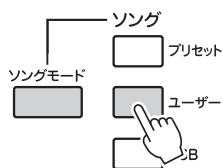
ユーザーソングは、[USER] ボタンを押して選びます。

ソングを編集する

この楽器で録音したソングや、外部からこの楽器に転送したソング、USBフラッシュメモリー内のソングを、トラックごとに編集して保存することができます。編集できる項目は、ボイスの変更、音の高さの変更、発音タイミングのズレの補正の3つです。また、ソングの編集中にミキサー画面やテンポ画面を表示させてパラメーター値を変更し、その設定を保存することもできます。

1 ユーザーソングかUSBソングの中から、編集したいソングを選びます (データの入っているソングを選びましょう)

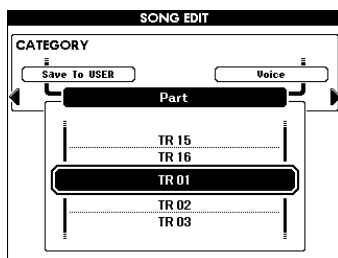
編集できるソングは、拡張子が.midのものだけです。プリセット(内蔵)ソングは編集できません。



ソングを編集する

2 [録音](REC) ボタンを1秒以上押して、SONG EDIT(ソング編集)画面を表示させます

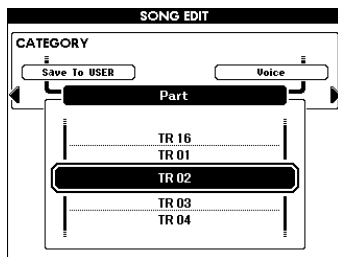
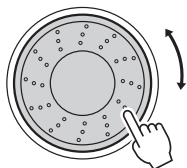
トラックが選べるようになります。



NOTE

- 本体メモリーの残量が少ないときは警告が表示されます。必要に応じて不要なスタイルデータやソングデータをUSBなどに移動させ、データを本体から削除してメモリー量を増やしてください。
- GM2ソングを選んで手順2を行なうと、ソングの形式をこの楽器で扱えるフォーマットに変換するかどうかを確認するメッセージが表示されます。変換する場合は[+/YES]ボタン、キャンセルする場合は[-/NO]ボタンを押します。

3 ダイヤルを回して、編集したいトラックを選びます



NOTE

- ソング編集画面は、ソングモード時のみ表示されます。[ソングモード](SONG MODE) ボタンが消灯している場合は、このボタンを押して点灯させてください。

4 トラックを編集して、[実行](EXECUTE) ボタンを押します

編集できる項目は、ボイスの変更、音の高さの設定、発音タイミングのズレの補正、の3つです。カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、それぞれ対応した項目「Voice」、「Ch Transpose」、「Quantize」を画面上で選び、**ダイヤル**でそれぞれの値を変更します。

トランスポーズとクオンタイズについては、編集したパラメーターを確定するために、**[実行](EXECUTE)** ボタンを押してください。
手順3~4をくり返し、ほかのトラックも編集しましょう。

■ リボイス

選択したトラックのボイスを変更できます。ボイスを変更すると、自動的にボイスの音量、パン、リバーブレベル、コーラスレベルも最適な値に変更されます。ただし、DSPレベルの値は0に変更されます。

■ トランスポーズ

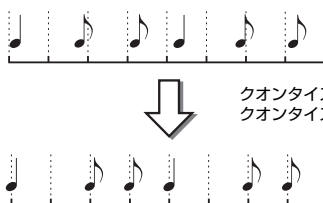
ソングのノート(音符)データを、トラックごとに半音単位で移動(トランスポーズ)します。上下2オクターブの範囲でトランスポーズできます。

■ クオンタイズ

トラック内の音符の鳴るタイミングを設定します。たとえば、次の図のような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。



クオンタイズの分解能を設定します。選択したトラックで使われている、最も細かい音符を選んでください。最も細かい音符が8分音符の場合は、「1/8」を選びます。



クオンタイズのサイズを8分音符に設定して、クオンタイズを実行した場合

設定値	画面表示
4分音符	1/4
3連4分音符	1/6
8分音符	1/8
3連8分音符	1/12
16分音符	1/16
3連16分音符	1/24
32分音符	1/32
8分音符+3連8分音符*	1/8+1/12
16分音符+3連8分音符*	1/16+1/12
16分音符+3連16分音符*	1/16+1/24

* マークの付いた3つのクオンタイズ設定は、異なる2つの音符の長さを同時に利用してクオンタイズを実行できるので大変便利です。たとえば、8分音符と3連8分音符の両方の音符が録音されているトラックに、8分音符の長さでクオンタイズをかけた場合、そのトラックのすべての音符が8分音符でクオンタイズされ、3連符のリズムが完全になくなってしまいます。ところが、8分音符+3連8分音符の設定を使うと、8分音符と3連符の両方の音符をクオンタイズすることができます。

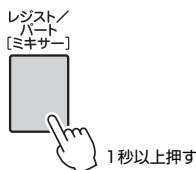
NOTE

- ドラムキットが割り当てられているトラックをトランスポーズすると、ドラムの音色が変わってしまいます。ご注意ください。

5 ミキサー画面で編集したり、テンポを調整します

[レジスト/パート[ミキサー]](REGIST/PART[MIXER]) ボタンを1秒以上長押しすると、ミキサー画面に入ります。ミキサー画面の詳細な操作は取扱説明書の6章をご覧ください。

テンポはテンポボタンで調整します。



ミキサー画面やテンポ画面から抜けるときは、[画面戻る/終了](EXIT) ボタンを押すとソング編集画面に戻ります。

6 試聴します

[▶/■] ボタンを押すと、編集中のソングを聞くことができます。必要があれば手順3~5をくり返します。

7 ソングの保存先を選ぶために、カテゴリーボタン[◀、▶]を何度か押し、

「Save To USB」か「Save To USER」を選びます。

そのあと、必要に応じて、[USB] ボタンを押して保存先を切り替えます。データは、USBフラッシュメモリーと楽器の内部メモリーのどちらにでも保存できます。

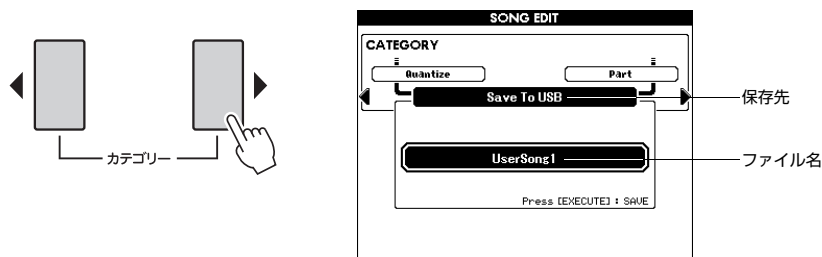
USBフラッシュメモリーに保存したいときは「Save To USB」、本体の内部メモリー(ユーザーソング)に保存したいときは「Save To USER」を選びます。

[USB] ボタンを押すたびに、保存先は切り替わります。

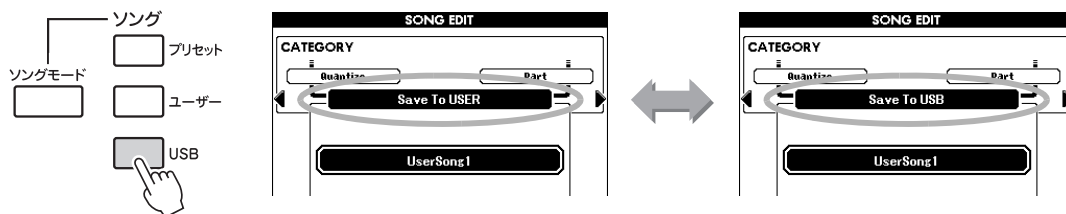
手順1 で選んだソング名が、ファイル名として表示されます。

NOTE

- USBフラッシュメモリーに保存したい場合は、あらかじめUSBフラッシュメモリーを楽器に接続しておきましょう。



保存先の切り替え

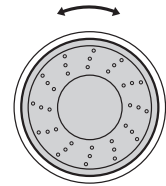
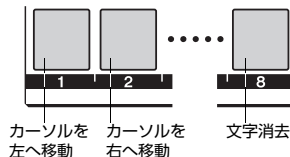
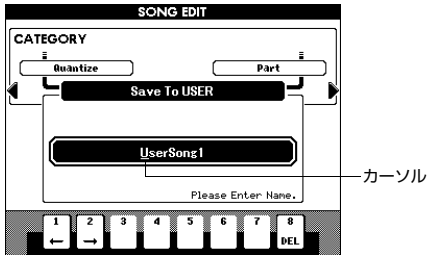


8 保存場所を確定するために、[実行](EXECUTE)ボタンを押します

9 必要に応じて、ファイル名を変更します

ファイル名の先頭文字の下にカーソルが表示されます。

- ・ **レジストレーションメモリー** [1]ボタンでカーソルを左、[2]ボタンで右に移動します
- ・ **ダイアル**で文字を選びます
以下の文字が選択できます
[A]～[Z], [a]～[z], [0]～[9], [!], [#], [\$], [%], [&], ['], [(, [D], [-], [^], [@], [I], [J], [K], [L]
- ・ **レジストレーションメモリー** [8]ボタンでカーソル位置の文字を消去します



ダイアルで文字を選択

10 [実行](EXECUTE)ボタンを押すと、保存するかどうか確認する画面が表示されますので、保存を実行する場合は[+ / YES]ボタン、キャンセルする場合は[- / NO]ボタンを押します

元のユーザーソングに上書きする場合などは、上書きを確認するメッセージが表示されますので、上書きする場合は[+ / YES]ボタン、キャンセルする場合は[- / NO]ボタンを押します。

保存が終わると、保存終了のメッセージが表示されて前の手順の画面に戻ります。

11 [画面戻る / 終了](EXIT)ボタンを押して、ソング編集画面を終わります

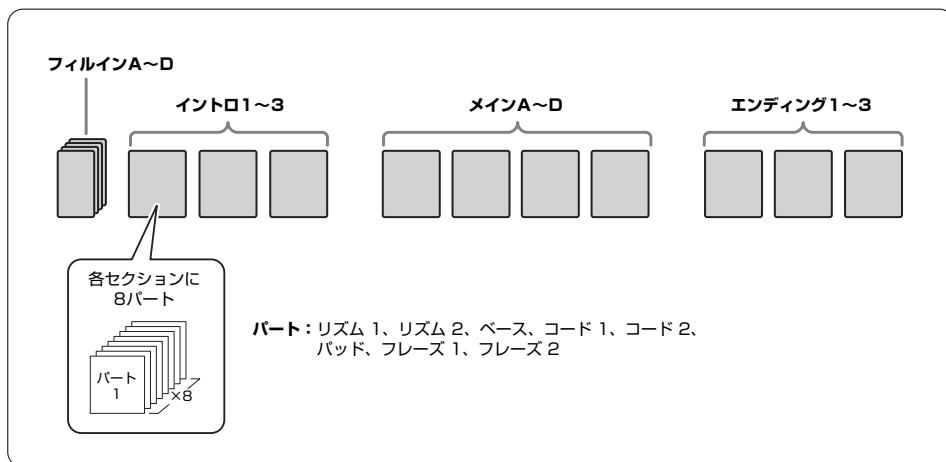
オリジナルのスタイルを作る(スタイルクリエイター)

ここではオリジナルのスタイルを制作して保存する方法を説明します。

保存したスタイルは、プリセットスタイルと同じように、いつでも呼び出して再生できます。

スタイルの構成

スタイルは14種類のセクションと、それぞれのセクションに含まれる8つのパートで構成されています。



これら1つ1つのパートを、個別に録音することで、1つのスタイルを作り上げます。スタイル制作時の録音方法は、ソング録音と違い、以下の特徴があります。

• ループ録音であること

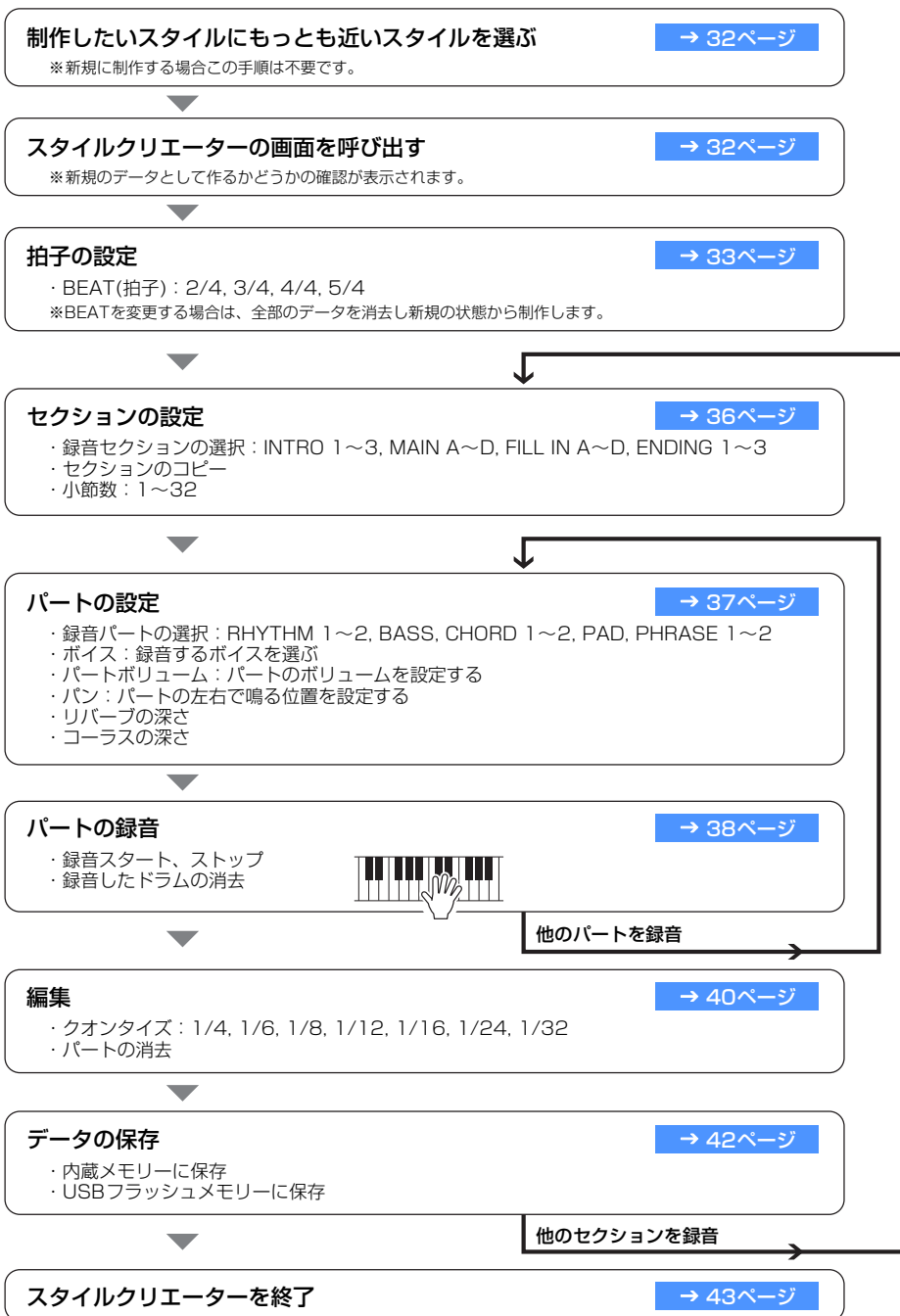
スタイル再生は数小節のリズムパターンの演奏を繰り返す(ループ)ものですが、録音も同じようにループ方式になります。

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繰り返されます。一度録音したデータはその次の「ループ」からは再生されますので、耳で録音データの確認ができます。

• オーバーダブ録音であること

オーバーダブとは、一度録音したチャンネルに、元のデータを消さずに重ねて録音する方式のことです。リズムの消去(39ページ)やパートの消去(41ページ)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繰り返されます。一度録音したデータはその次の「ループ」からは再生されます。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(音符)データを録音していく方式です。内蔵スタイルをもとに制作する場合は、オーバーダブ録音は、リズムチャンネルだけに適用されます。リズムチャンネル以外のチャンネルでは、いったん元のデータを削除してから録音します。

スタイルクリエーターの操作の流れ



オリジナルのスタイルを作る(スタイルクリエーター)

* 録音中を除いて、操作の途中でスタイルクリエーターから抜きたい場合は[画面戻る/終了](EXIT)ボタンを押します。
データを保存するかどうかの確認後(パートの設定を変更した場合)、または録音済みの場合だけスタイルクリエーターから抜けられます。

スタイルクリエイターの画面を呼び出す

1 制作したいスタイルにもっとも近い内蔵スタイルを選びます

自分で制作したスタイルや、USBフラッシュメモリー内のスタイルも選ぶことができます。(20ページ参照)

既存のスタイルを使用しないで作成する場合(ゼロから作成する場合)、この操作は不要です。スタイルモードであることを確認してから手順2へ進んでください。([ソングモード](SONG MODE)ボタンが点灯している場合は、ボタンを押してスタイルモードに切り替えます)

2 [録音](REC)ボタンを押してスタイルクリエイター画面に入ります



スタイルデータを消去してゼロから作るかどうかの確認画面が表示されます。



NOTE 1

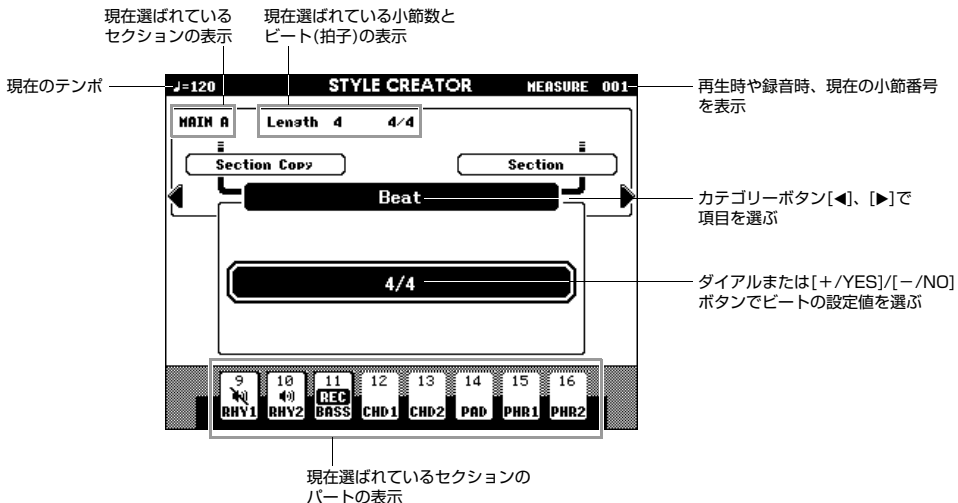
- 本体メモリーの残量が少ないときは警告が表示されます。必要に応じて不要なスタイルデータやソングデータをUSBなどに移動させ、データを本体から削除してメモリー量を増やしてください。

NOTE 2

- トラック間のボリュームを調整
手順2に入る前にミキサー機能を使って、各トラック間のボリュームを調整することができます。取扱説明書の6章をご参照ください。

3 スタイルをゼロから制作する場合は[+]/YES]ボタン、手順1で選んだスタイルを編集して制作する場合は[-]/NO]ボタンを押します

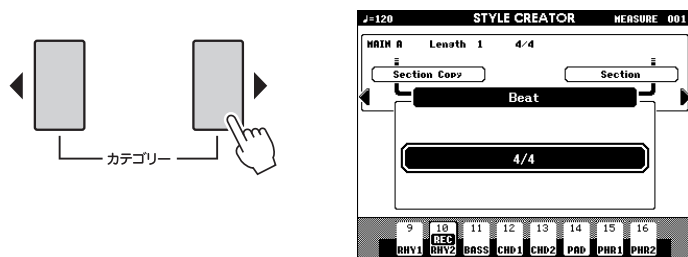
スタイルクリエイター画面が表示されます。



拍子の設定 (BEAT)

ゼロからスタイルを制作する場合、まず拍子を設定します。既存スタイルを拍子を変えずに使用して制作する場合は、拍子の設定は不要ですので、「セクションの設定」へ進んでください。

- 1 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、Beat(拍子)の設定画面に入ります

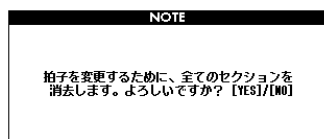


- 2 ダイアルを使用して録音するスタイルの拍子を選びます

設定範囲：2/4, 3/4, 4/4, 5/4

- 3 [実行] (EXECUTE) ボタンを押して拍子を確定します

既存のデータを元に作成している場合、以下の画面になります。



すべてのセクションを消去する場合は [+ / YES] ボタンを押します。

録音するセクションの設定

スタイルデータの作り方としては以下2通りがあります。

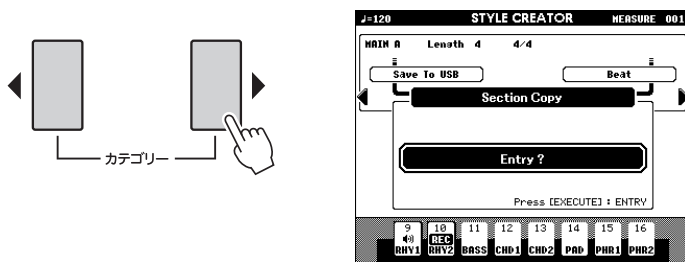
- 鍵盤演奏を録音する方法
→ 「セクションを選ぶ」、「小節数」の順に操作を行なったあと、「パートの設定」に進んでください。
- 既存のスタイルデータをセクション単位でコピーして持ってくる方法
→ 「セクションコピー」の操作を行なってください。

セクションコピー

ある1つのセクションだけをゼロから作成し、他のセクションはそれをベースにして編集するときや、既存スタイルのセクションをベースにして編集したいときに、セクションのコピー機能を使います。

1 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、セクションコピー (Section Copy) の設定画面に入ります

画面下側にセクションコピーモードに入るかどうか確認するメッセージが表示されます。

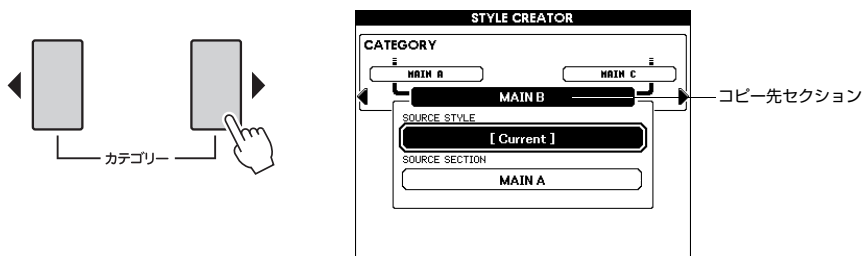


2 [実行] (EXECUTE) ボタンを押してセクションコピーモードに入ります

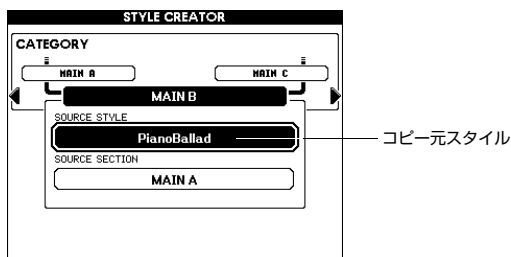
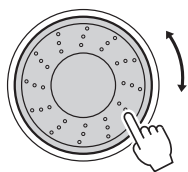


3 カテゴリーボタン[◀]、[▶]またはスタイルコントロールのセクションボタンを押して、現在制作中のスタイルのどのセクションへコピーするか選びます

設定範囲 : INTRO 1~3, MAIN A~D, FILL IN A~D, ENDING 1~3



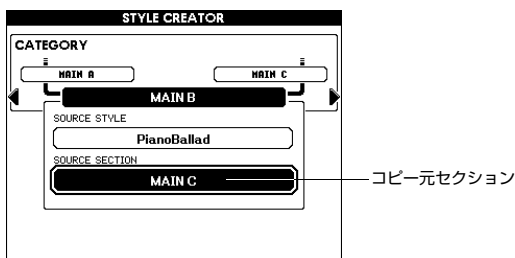
4 ダイヤルまたはスタイルボタン群を押してコピー元のスタイルを選びます
現在制作中のスタイルも選べます。その場合は、[Current]を選びます。



NOTE

- コピー先とコピー元で小節数が異なる場合、コピー元の小節数でコピーされます。また、拍子が異なる場合は、拍子はコピー先のままです。

5 [実行](EXECUTE) ボタンを押して、コピー元のスタイルを確定します
コピー元のセクションが選べるようになります。



6 ダイヤルを回してコピー元のセクションを選びます
設定範囲：INTRO 1～3, MAIN A～D, FILL IN A～D, ENDING 1～3
キャンセルする場合は[画面戻る/終了](EXIT) ボタンを押します。

7 [実行](EXECUTE) ボタンを押して、セクションコピーを実行します

8 [画面戻る/終了](EXIT) 画面を押して、セクションコピーを終わります
手順2の画面に戻ります。

NOTE

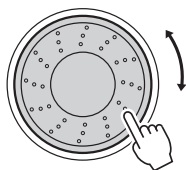
- コピー元、コピー先のデータサイズによっては、メモリー容量不足などのため、正常にコピーできないことがあります。その場合、一部のパートだけコピーされ、その他のパートはコピーされないことがあります。

セクションを選ぶ

1 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、Section(セクション)の設定画面に入ります

2 ダイヤルまたはスタイルコントロール内のボタンを押して録音するセクションを選びます

設定範囲：INTRO 1～3, MAIN A～D, FILL IN A～D, ENDING 1～3



または



NOTE 1

- FILL IN A～Dのセクションをボタンで選ぶ場合は、[自動フィルイン](AUTO FILL IN)ボタンを押してFILL INを選び、ダイヤルを使用してFILL IN A～Dを選びます。

3 [実行](EXECUTE)ボタンを押してセクションを確定します

録音対象のセクションボタンが赤く点灯します。フィルインを選んだ場合は、該当するメインバリエーションボタンが点滅します。

小節数の設定

ゼロからセクションを作る場合は、必ず設定します。既存スタイルを使って作っている場合も、必要に応じて設定します。ただしFILL INは1小節固定ですので、設定できません。

1 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、Length(小節数)の設定画面に入ります

2 ダイヤルを使用して録音する小節数を選びます

設定範囲：1～32

3 [実行](EXECUTE)ボタンを押して小節数を確定します

NOTE 1

- すでに設定されている小節数より小さい数字を選ぶと、選んだ数字から後ろの小節番号のデータは削除されます。

パートの設定

録音パートを選ぶ

- 1 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、録音するPart(パート)の設定画面に入ります
- 2 ダイアルを使用して録音するパートを選びます
設定範囲：RHYTHM 1~2, BASS, CHORD 1~2, PAD, PHRASE 1~2
- 3 [実行](EXECUTE)ボタンを押してパートを確定します
録音対象のパートボタンが赤く点灯します。

NOTE 4

- [録音](REC)ボタンを押しながら、パートボタン[RHY 1]~[PHR 2]のいずれかを押すことでも、録音パートを選択できます。

ボイスを選ぶ

- 1 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、Voice(ボイス)の設定画面に入ります
- 2 楽器ボタンでカテゴリーを選び、ダイアルで録音するボイスを選びます
設定範囲：・パートにRHY1が選ばれているときは全ボイスから選択
・パートにRHY2が選ばれているときはドラムキットから選択
・その他のパートが選ばれているときはドラムキット以外のボイスから選択

パートボリューム

- 1 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、PartVolume(パートボリューム)の設定画面に入ります
- 2 ダイアルを使用して録音するパートの音量(ボリューム)を設定します
設定範囲：0~127

パン

- 1 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、Pan(パン)の設定画面に入ります
- 2 ダイアルを使用して録音するパートの音の定位(パン)を設定します
設定範囲：0~64~127

リバーブ

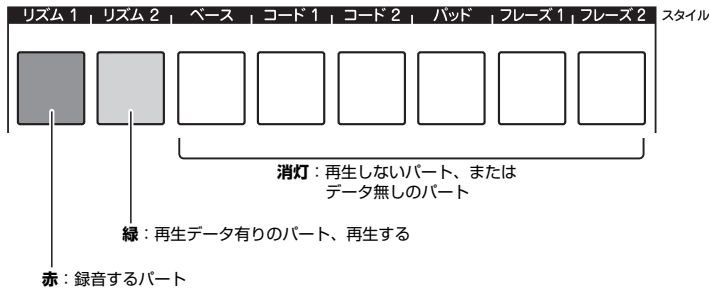
- 1 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、Reverb Level(リバーブの深さ)の設定画面に入ります
- 2 ダイアルを使用して録音するパートにかかるリバーブの深さを設定します
設定範囲：0~127

コーラス

- 1 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、Chorus Level(コーラスの深さ)の設定画面に入ります
- 2 ダイアルを使用して録音するパートにかかるコーラスの深さを設定します
設定範囲：0~127

パートの録音

パートボタンの点灯する色



リズムパートの録音

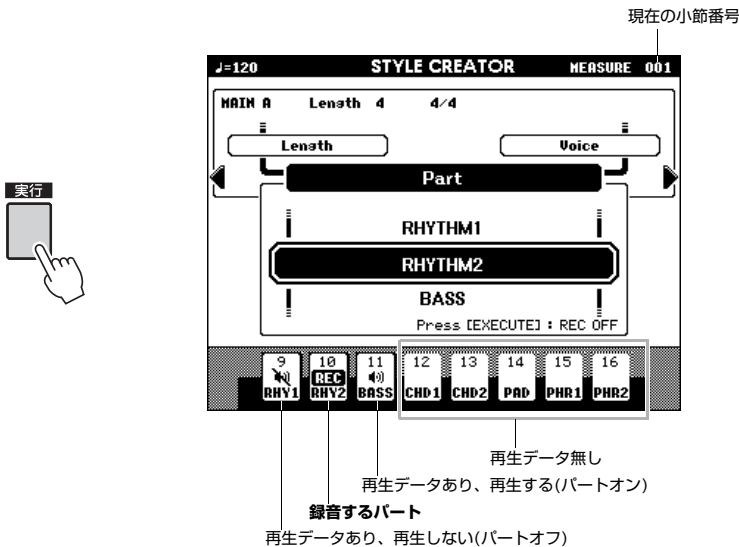
37ページでリズムパートを選択した場合の録音方法です。

1 リズムパートが、録音パートとして選ばれていることを確認します

録音するパートのボタンは赤く点灯しています。このとき、画面内の録音するパートにも、RECマークが表示されます。

NOTE

- 録音パートを選んだあとでも、セクションを変更すると、録音パートが変わってしまう場合がありますので、ご注意ください。



鍵盤を弾いて、録音したいドラムが鳴ることを確認します。

録音中に、録音パート以外の特定のパートを鳴らさないようにしたい場合は、そのパートのボタンを押して、パートオフにします。OFFにするとパネルのボタンは緑の点灯から消灯に変わります。

録音する前に練習したい場合は、もう一度[実行](EXECUTE)ボタンを押してパートのREC表示を消します。この状態で[スタート/ストップ](START/STOP)ボタンを押すと練習できます。録音状態に戻る場合は、[スタート/ストップ](START/STOP)ボタンを押して演奏を止め、再度[実行](EXECUTE)ボタンを押します。

2 [スタート/ストップ](START/STOP)ボタンを押して録音を開始します

3 鍵盤を弾いてドラム音を録音します

タイミングに合わせて鍵盤を弾きドラムを録音します。何度もくり返しますのでうまくタイミングが取れるとき録音してください。

4 [スタート/ストップ](START/STOP)を押して録音を終了します

■ 録音したドラムの消去

録音したドラムのうち、特定のドラム楽器音だけを消去できます。リズムパートの録音手順3に続いて以下の操作をします。

- 1 [-/NO]ボタンを押したまま、消去したいドラム音に対応した鍵盤を押します。
- 2 [スタート/ストップ](START/STOP)ボタンを押して録音を終了します。

【NOTE】

- ここで消去できるのはリズムのパートだけです。ベースやコードのパートは消去できません。

ベース、コード、パッド、フレーズパートの録音

37ページでリズムパート以外を選択した場合の録音方法です。

1 リズムパート以外が、録音パートとして選ばれていることを確認します

録音するパートのボタンは赤く点灯しています。このとき、画面内の録音するパートにも、RECマークが表示されます。

2 [スタート/ストップ](START/STOP)ボタンを押して録音を開始します

3 鍵盤を弾いて演奏を録音します

《リズムパート以外を録音する場合の注意》

リズムパート以外を録音する場合は以下のルールに従って、CM7をコード指定したときの再生音をイメージしながら、録音してください。

- BASS、PHR 1~2パートには、CM7(シーメジャーセブンス)のスケールノート(下記イラストのCとR)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]
- CHD 1~2、PADパートには、CM7のコードノート(下記イラストのC)を使って録音してください。
使用できる鍵盤...C, E, G, B]



C=コードノート
C, R=使用推奨ノート

[スタイル オン/オフ](ACMP)をオンにしてスタイルを再生すると、ここで録音したデータが押さえたコードに応じてノート(音符)変換され、自動伴奏として鳴ります。ノート変換のもととなるコードをソースコードといい、初期設定では「CM7」になっています。

4 [スタート/ストップ](START/STOP)を押して録音を終了します

必要に応じて他のパートや他のセクションのパートを録音します。

5 データを保存して終了します

42ページ参照

【NOTE】

- 録音パートを選んだあとでも、セクションを変更すると、録音パートが変わってしまう場合がありますので、ご注意ください。

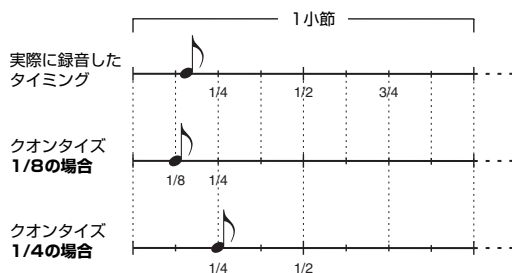
【NOTE】

- イン트로、エンディングセクションを録音するときもこのルールにとらわれず、自由に作れます。ただし、イントロはCM7のメインにつながるように、エンディングはCM7のメインからつながるように作ると、内蔵スタイルのような自然な流れができます。

編集(発音タイミングを揃える、パートを消去する)

クオンタイズの設定

録音したドラムの発音タイミングを揃えます。



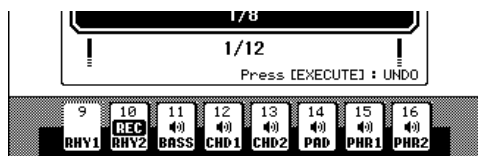
- 1 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、Quantize(クオンタイズ)設定画面に入ります
- 2 ダイアルまたは[+ / YES] / [- / NO] ボタンを使用してクオンタイズを選択します
- 3 [実行] (EXECUTE) ボタンを押します



NOTE

- 録音パートが選択されていない場合、クオンタイズは実行できません。パートを選択してください。(37 ページ)
- UNDOはこの画面から移動するとできなくなります。

画面中央右付近に「Press [EXECUTE] : UNDO」が表示されます。

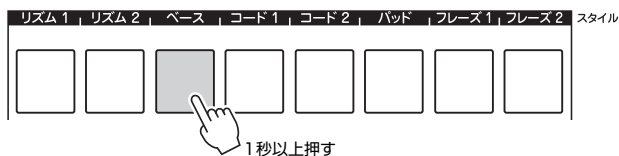


クオンタイズ前の状態に戻す場合は[実行] (EXECUTE) ボタンをもう一度押します。

録音したパートの消去

消去したいセクションを選んで以下の手順に進みます。

- 1 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、Part Clear (パート消去) 設定画面に入ります
- 2 消去したい[パート]ボタンを1秒以上押します
このときダイアルでもパートを選べます。ダイアルでパートを選んだ場合は、[実行] (EXECUTE) ボタンを押してください。



消去の実行を確認する画面が表示されます。

- 3 [+ / YES] ボタンを押すと消去が実行されます

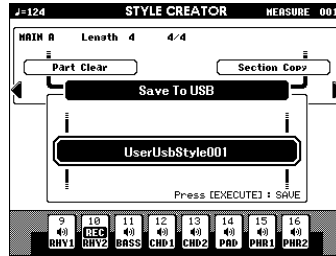
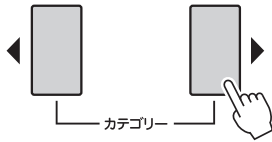
データの保存

録音したデータを保存します。

データの保存先は、楽器の内部メモリーとUSBフラッシュメモリーのどちらにでも保存できます。USBフラッシュメモリーに保存したい場合は、あらかじめUSBフラッシュメモリーを楽器に接続しておきましょう。

1 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、「Save To USB」画面か「Save To USER」画面に入ります

保存先の新しいスタイル番号が自動的に選ばれます。



注記

- すでに保存済みのファイルを選んで保存すると、そのファイルの内容は上書きされ消えてしまいます。

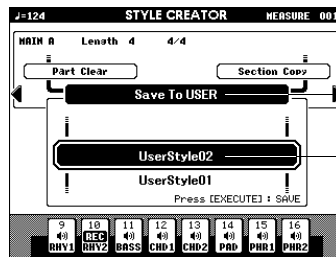
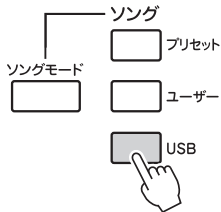
NOTE

- データを保存しないでスタイルクリエイターの画面から抜けたい場合は[画面戻る/終了](EXIT)ボタンを押したあと、[+/YES]ボタンを押してください。
- スタイルデータは最大50個まで楽器に保存できます。

2 必要に応じて、保存先を切り替えます

[USB]ボタンを押すたびに、保存先が切り替わります。USBフラッシュメモリーに保存したいときは「Save To USB」、本体の内部メモリーに保存したいときは「Save To USER」を選びます。

「Save To USER」を選んで保存すると、データはスタイルボタン群の[エクspansion/ユーザー](EXPANSION/USER)ボタンに保存されます。



保存先

ファイル名

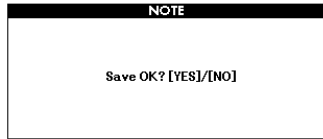
■ すでにあるファイルを書き替えるには

すでに保存先にあるスタイルファイルを上書きをする(書き替える)場合は、**ダイアル**でファイルを選び、手順3へ進みます。

3 [実行](EXECUTE) ボタンを押して保存先を確定します



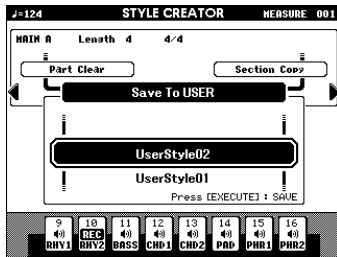
確認の画面が表示されます。



4 [+ /YES] ボタンで保存を実行します

保存が終了すると以下の画面になります。

保存されたスタイルファイルはSFF GEフォーマットになります。



NOTE

- 保存先にデータがある場合「上書きしますか?」と表示されます。上書きする場合は[+ /YES]ボタンを押します。

必要に応じて「セクションの設定」(34ページ)に戻り他のセクションを設定しパートを録音します。

スタイルクリエーターを終了する

[画面戻る/終了](EXIT) ボタンを押して、スタイルクリエーターを終了します



録音したデータを保存せずにスタイルクリエーターを終了したい場合は、[画面戻る/終了](EXIT) ボタンを押します。データを保存せずに終了してよいか確認するメッセージが表示されますので、[+ /YES] ボタンを押してスタイルクリエーターを終了します。

スタイルファイルを削除する

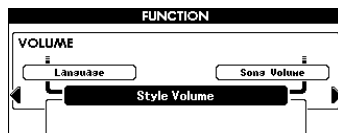
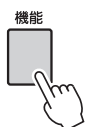
- [ファイル操作](FILE MENU) ボタンを押します。
- カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押し、[エクспанション/ユーザー]ボタンからスタイルを削除したいときは「User Delete」、USBフラッシュメモリーからスタイルを削除したいときは「USB Delete」を選びます。
- ダイヤルを使用して消去したいスタイルファイルを選びます。
- [実行](EXECUTE) ボタンを押します。消去の確認画面が表示されます。
- [+ /YES] ボタンを押して消去します。

機能(FUNCTION)

FUNCTION画面では、チューニング、ボイスとスタイル/ソング再生音とのバランス調整やエフェクト関連の設定など、さまざまな詳細設定ができます。全部で60項目の設定ができます。

基本操作

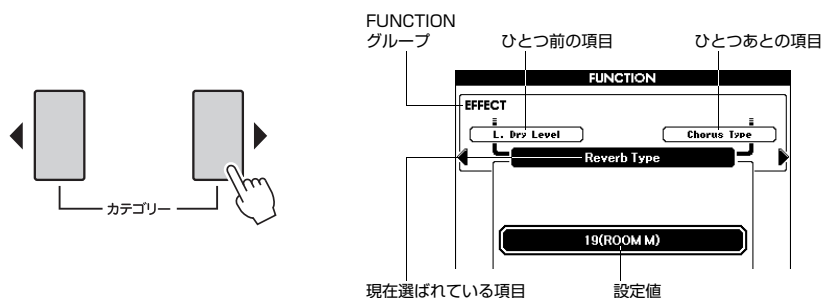
1 [機能](FUNCTION)ボタンを押してFUNCTION画面に入ります



2 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を押すたびに、60個の項目が順番に画面に表示されますので、設定したい項目を選びます

設定できる項目については、[45～47ページ](#)の設定項目リストをご覧ください。

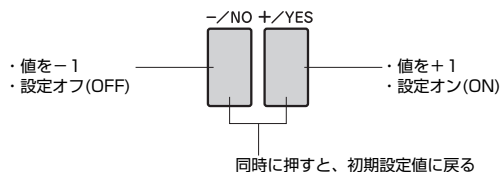
画面上部左側にはひとつ前の項目が、右側にはひとつあとの項目が表示されています。



3 ダイヤルや[-/NO]、[+/YES]ボタンで値を設定します

数値ではなくオン/オフを設定する項目については、[+/YES]でオン、[-/NO]でオフとなります。

また、[-/NO]ボタンと[+/YES]ボタンを同時に押すと、初期設定値に戻ります。(MIDIのイニシャルセットアップ以外)



機能設定の中には、バックアップデータとして電源を切っても保持される項目があります。バックアップデータをまとめて初期設定に戻りたい場合は、初期化(取扱説明書の8章参照)を行なってください。

設定項目リスト

設定項目 (画面表示)	設定値	初期設定	内容
音量 (VOLUME)			
スタイル音量 (Style Volume)	000~127	100	スタイルの再生音量を設定します。
ソング音量 (Song Volume)	000~127	100	ソングの再生音量を設定します。
オーバーオール(OVERALL)			
チューニング (Tuning)	415.3~466.2Hz	440.0Hz	楽器全体の音の高さを微調整します。
ピッチベンドレンジ (Pitch Bend Range)	01~12	2	ピッチベンドの変化幅を半音単位で設定します。
スプリットポイント (Split Point)	036~096 (C1~C6)	054(F#2)	レフトボイスとメインボイスの境目を設定します。自動伴奏のスプリットポイントにもこの設定が当てられます。
タッチ感度 (Touch Sensitivity)	1 (Soft)、 2 (Medium)、 3 (Hard)	2 (Medium)	鍵盤のタッチ感度を設定します。 小さい値に設定すると、弱いタッチでも大きい音が出やすくなります。大きい値に設定すると、大きい音を出すためにより強いタッチが必要になります。
コードフィンガリング (Chord Fingering)	1 (Multi Finger)、 2 (FullKeyboard)、 3 (AI Finger)	1 (Multi Finger)	コードの検出方法を設定します。Multi Finger (マルチフィンガー)はスプリットポイントより左側の鍵盤で、通常のコードの押さえ方と、簡単なコードの押さえ方の両方を検出します。FullKeyboard (フルキーボード)は全鍵で通常の押さえ方のコードを検出し、同時に通常の鍵盤の音も鳴らせます。 AI FINGER(AIフィンガー)は、鍵盤を2音以下しか押さなくても、1つ前に弾いたコードなどをもとに適切なコードを推定します。ただし簡単なコードの押さえ方は検出しません。
スケールチューン(SCALE TUNE)			
スケール (Scale)	EQUAL、 PURE MAJOR、 PURE MINOR、 PYTHAGOREAN、 MEAN-TONE、 WERCKMEISTER、 KIRNBERGER、 ARABIC1、 ARABIC2	EQUAL	スケールを選択します。 各スケールの説明は、取扱説明書をご覧ください。
ベースノート (Base Note)	C、C#、D、E♭、E、 F、F#、G、A♭、A、 B♭、B	C	スケールのベースノートを選択します。
スケールチューン (Scale Tune)	ノート： C、C#、D、E♭、 E、F、F#、G、 A♭、A、B♭、B セント：-64~63	ノート：C セント：0	ノート別にピッチを調整することで、オリジナルのスケールを作ります。
パートセレクト (Part Select)	MAIN/DUAL ：ON/OFF LEFT：ON/OFF STYLE：ON/OFF	MAIN/DUAL ：ON LEFT：OFF STYLE：OFF	選択したスケール、またはスケールチューンで作ったオリジナルのスケールを、どの演奏パートに適用するかを選びます。MAIN/DUALとLEFTは鍵盤演奏での各ボイスを、STYLEはスタイル再生音を指します。
外部スケールチューン (External Scale Tune)	OFF、 ON(KEYBOARD)	Off	外部からスケールチューンに関するMIDIメッセージを受信したときに、どの演奏パートに適用されるかを設定します。 「Off」では、ソング再生の1~16チャンネルに適用され、鍵盤演奏には適用されません。「On (Keyboard)」では、1チャンネル=メインボイス、2チャンネル=デュアルボイス、3チャンネル=レフトボイスの鍵盤演奏にそれぞれ適用され、その他のチャンネルは適用されません。
レジストフリーズ(REGIST FREEZE)			
レジストフリーズ (Freeze Group Setting)	STYLE：ON/OFF VOICE：ON/OFF TEMPO：ON/OFF TRANPOSE：ON/OFF SCALE：ON/OFF	STYLE：ON VOICE：OFF TEMPO：ON TRANPOSE：OFF SCALE：OFF	レジストフリーズさせるパラメータを設定する。
メインボイス(MAIN VOICE)			
音量 (Main Volume)	000~127	*	メインボイスの音量を設定します。
オクターブ (Main Octave)	-2~+2	*	メインボイスのオクターブを設定します。単位はオクターブ。
パン (Main Pan)	000~64~127 (左~中央~右)	*	メインボイスのパンを設定します。0にすると音は左のスピーカーから聞こえ、127にすると音は右のスピーカーから聞こえます。

設定項目 (画面表示)	設定値	初期設定	内容
リバーブレベル (Main Reverb Level)	000~127	*	メインボイスにかけるリバーブのかかり具合を設定します。
コーラスレベル (Main Chorus Level)	000~127	*	メインボイスにかけるコーラスのかかり具合を設定します。
DSPレベル (Main DSP Level)	000~127	*	メインボイスにかけるDSP効果のかかり具合を設定します。
ドライレベル (Main Dry Level)	000~127	*	メインボイスのドライレベル(リバーブ、コーラス、DSP効果がかからない原音の量)を設定します。
デュアルボイス (DUAL VOICE)			
音量 (Dual Volume)	000~127	*	デュアルボイスの音量を設定します。
オクターブ (Dual Octave)	-2~+2	*	デュアルボイスのオクターブを設定します。単位はオクターブ。
パン (Dual Pan)	000~64~127 (左~中央~右)	*	デュアルボイスのパンを設定します。0にすると音は左のスピーカーから聞こえ、127にすると音は右のスピーカーから聞こえます。
リバーブレベル (Dual Reverb Level)	000~127	*	デュアルボイスにかけるリバーブのかかり具合を設定します。
コーラスレベル (Dual Chorus Level)	000~127	*	デュアルボイスにかけるコーラスのかかり具合を設定します。
DSPレベル (Dual DSP Level)	000~127	*	デュアルボイスにかけるDSP効果のかかり具合を設定します。
ドライレベル (Dual Dry Level)	000~127	*	デュアルボイスのドライレベル(リバーブ、コーラス、DSP効果がかからない原音の量)を設定します。
レフトボイス (LEFT VOICE)			
音量 (Left Volume)	000~127	*	レフトボイスの音量を設定します。
オクターブ (Left Octave)	-2~+2	*	レフトボイスのオクターブを設定します。単位はオクターブ。
パン (Left Pan)	000~64~127 (左~中央~右)	*	レフトボイスのパンを設定します。0にすると音は左のスピーカーから聞こえ、127にすると音は右のスピーカーから聞こえます。
リバーブレベル (Left Reverb Level)	000~127	*	レフトボイスにかけるリバーブのかかり具合を設定します。
コーラスレベル (Left Chorus Level)	000~127	*	レフトボイスにかけるコーラスのかかり具合を設定します。
DSPレベル (Left DSP Level)	000~127	*	レフトボイスにかけるDSP効果のかかり具合を設定します。
ドライレベル (Left Dry Level)	000~127	*	レフトボイスのドライレベル(リバーブ、コーラス、DSP効果がかからない原音の量)を設定します。
エフェクト (EFFECT)			
リバーブタイプ (Reverb Type)	01~36	**	リバーブタイプを選択します。
コーラスタイプ (Chorus Type)	01~45	**	コーラスタイプを選択します。
DSPタイプ (DSP Type)	001~239	*	DSPタイプを選択します。
マスター EQタイプ (Master EQ Type)	1 (Speaker 1)、 2 (Speaker 2)、 3 (Headphones)、 4 (Line Out 1)、 5 (Line Out 2)	1 (Speaker 1)	楽器全体のサウンドを、本体スピーカーで聞か、ヘッドフォンで聞か、外部スピーカーで聞か、状況に応じて最適なEQ設定になるよう、5つの中から選びます。
ハーモニー (HARMONY)			
ハーモニータイプ (Harmony Type)	01~26	*	ハーモニータイプを選択します。
ハーモニー音量 (Harmony Volume)	000~127	*	ハーモニー音量を設定します。
PCモード (PC)			
PCモード (PC Mode)	PC1/PC2/OFF	OFF	コンピューターと接続する際のMIDI設定をワンタッチで設定します。
MIDI (MIDI)			
ローカル オン/オフ (Local)	ON/OFF	ON	この楽器の演奏を、この楽器の内部音源で鳴らす(ON)か鳴らさない(OFF)かを設定します。

設定項目 (画面表示)	設定値	初期設定	内容
外部クロック (External Clock)	ON/OFF	OFF	この楽器でのソング/スタイル再生を、内部クロックで動作させる(OFF)か、外部クロックで動作させる(ON)かを設定します。
キーボードアウト (Keyboard Out)	ON/OFF	ON	鍵盤の演奏情報をUSB TO HOST端子から送信する(ON)か、しない(OFF)かを設定します。
スタイルアウト (Style Out)	ON/OFF	OFF	スタイルの再生時にスタイルデータをUSB TO HOST端子から送信する(ON)か、しない(OFF)かを設定します。
ソングアウト (Song Out)	ON/OFF	OFF	ソングの再生時にソングデータをUSB TO HOST端子から送信する(ON)か、しない(OFF)かを設定します。
イニシャルセットアップ (Initial Setup)	ON	—	この楽器のパネル設定を、MIDIメッセージとしてコンピューターに送信します。[+ / YES]ボタンを押すと、送信されます。USB TO HOST端子経由で接続されたコンピューター上のシーケンスソフトウェア(DAWなど)に、本体の鍵盤演奏をMIDI録音する場合、録音開始前にこの機能を使うと、適切に録音できます。
メトロノーム (METRONOME)			
拍子の分子 (Time Signature - Numerator)	01~60	**	メトロノームの拍数を設定します。
拍子の分母 (Time Signature - Denominator)	2分音符、4分音符、 8分音符、16分音符	**	メトロノームの1拍の長さを設定します。
ベル オン/オフ (Bell)	ON/OFF	ON	1拍目がベルの音で鳴る/鳴らないの設定をします。
メトロノーム音量 (Metronome Volume)	000~127	100	メトロノームの音量を設定します。
スコア (SCORE)			
クオンタイズ (Quantize)	1 (4分音符)、 2 (4分3連音符)、 3 (8分音符)、 4 (8分3連音符)、 5 (16分音符)、 6 (16分3連音符)、 7 (32分音符)、 8 (32分3連音符)	***	譜面に表示される音符のタイミングのずれを修正して、譜面を見やすくすることが出来ます。ソングで使っている最小の音符を選びます。たとえば、4分音符と8分音符が録音されているソングなら、♪ (8分音符)に設定します。8分音符より細かい音符や休符は譜面に表示されなくなります。
右手パート (Right - Part)	GuideTrack 1~16、 OFF	CH1	右手パートの譜面を表示する際のガイドトラックを設定します。プリセットソング以外に機能します。録音ソングのみ初期設定がセットされています。
左手パート (Left - Part)	GuideTrack 1~16、 OFF	CH2	左手パートの譜面を表示する際のガイドトラックを設定します。プリセットソング以外に機能します。録音ソングのみ初期設定がセットされています。
デモ (DEMO)			
デモグループ (Demo Group)	1 (Demo)、 2 (Preset)、 3 (User)、 4 (Download)、 5 (USB)	1 (Demo)	[デモ](DEMO)ボタンを押したときに再生されるソングのグループを設定します。[デモ](DEMO)ボタンを押すと、ここで指定されたソング群が順次再生されます。
デモ再生モード (Demo Play Mode)	1 (Normal)、 2 (Random)	1 (Normal)	[デモ](DEMO)ボタンを押したときのソングの再生順序を設定します。
デモキャンセル (Demo Cancel)	ON/OFF	OFF	オン(ON)にすると、[デモ](DEMO)ボタンを押してもソングがスタートしません。
ユーティリティ (UTILITY)			
TGモード (TG Mode)	XG/Normal	NORMAL	DSPを優先的にソングデータの再生に使うかどうかを設定します。XGでは本体にロードしたソングを忠実に再生できますが、ソングの設定によっては手弾きの音色が変化する場合があります。
オートパワーオフ (Auto Power off)	OFF、5、10、15、 30、60、120分	30	楽器の電源が自動的に切れるまでの時間を設定します。
言語 (LANGUAGE)			
表示言語 (Language)	English/Japanese	English	メッセージ(一部)、歌詞表示およびファイル名の表示言語を設定します。それ以外の文字は常に英語表示されます。Englishに設定した場合、ファイル名は欧文フォントで表示されるため、日本語(全角)で付けられたファイル名は文字化けします。また、歌詞表示はソングデータ中の言語設定に従いますが、言語設定がない場合はここでの設定に従って表示されます。

* 音色の組み合わせごとに最適な設定値になっています。

** 現在選ばれている「ソング」「スタイル」ごとに最適な設定値になっています。

*** 曲のクオンタイズ情報によって異なります。情報がない場合は6(16分3連音符)になります。

コンピューターと接続する

取扱説明書では、コンピューターと楽器をUSBケーブルで接続し、コンピューターにドライバーをインストールする方法を説明しました。ここでは、コンピューターと楽器間で演奏情報を送受信する際に必要なMIDI設定と、ファイルを送受信する方法についてご説明します。

コンピューターと通信するための設定

PCモード

PCモードをFUNCTION画面で設定することで、楽器の演奏情報(MIDI)をコンピューターとやりとりする際に必要な複数のMIDI設定を、ワンタッチで設定できます。PC1、PC2、OFFから選びます。

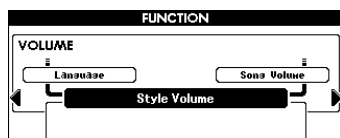
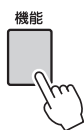
* PC2は将来の拡張用です。

	PC1	PC2*	OFF
ローカル	オフ	オフ	オン
外部クロック	オン	オフ	オフ
ソングアウト	オフ	オフ	オフ
スタイルアウト	オフ	オフ	オフ
キーボードアウト	オフ	オン	オン

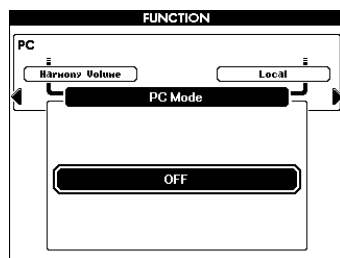
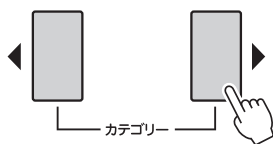
NOTE

- コンピューターと楽器間でファイルの送受信をする場合は、PC設定やMIDI設定は必要はありません。

1 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、FUNCTION画面を表示させます



2 カテゴリーボタン[◀、▶]を使って、PCモードの項目「PC Mode」を表示させます



3 ダイヤルを回してPCモードをPC1かオフ(OFF)に設定します

MIDI設定

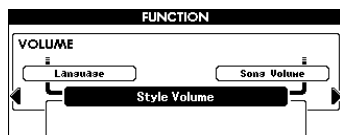
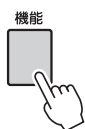
演奏情報の送受信に関する設定を行ないます。

NOTE

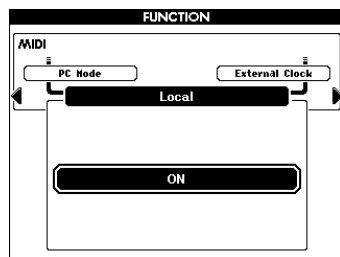
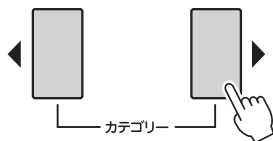
- ローカルがオフに設定されていると、鍵盤を弾いても楽器から音は鳴りません。
- 外部クロックをオンにすると、外部からクロック信号が入力されない限り、ソング、スタイルはスタートしません。

項目	設定値	内容
ローカルオン/オフ	ON/OFF	この楽器の演奏を、この楽器の内部音源で鳴らす(ON)か鳴らさない(OFF)かを設定します。
外部クロック	ON/OFF	この楽器のクロックを内部クロックで動作させる(OFF)か、外部クロックで動作させる(ON)かを設定します。
キーボードアウト	ON/OFF	鍵盤の演奏情報をUSB TO HOST端子から送信する(ON)か、しない(OFF)かを設定します。
スタイルアウト	ON/OFF	スタイルの再生時にスタイルデータをUSB TO HOST端子から送信する(ON)か、しない(OFF)かを設定します。
ソングアウト	ON/OFF	ユーザーソングの再生時にソングデータをUSB TO HOST端子から送信する(ON)か、しない(OFF)かを設定します。

1 [機能](FUNCTION)ボタンを押します



2 カテゴリーボタン[◀、▶]を何度か押して設定を変えたい項目を表示させます



3 ダイアルを回してONかOFFを選びます

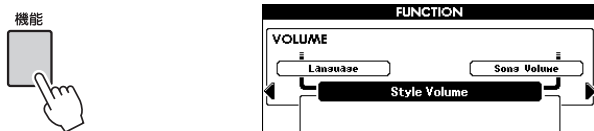
楽器のパネル設定を送信する(イニシャルセットアップ)

この楽器のパネル設定を外部機器に送信します。PSR-S650の演奏を外部シーケンサーやコンピューターに録音するとき、演奏前にイニシャルセットアップを行なうことにより、パネル設定を合わせて録音しておけます。これにより、再生時に録音時と同じサウンドが鳴ります。

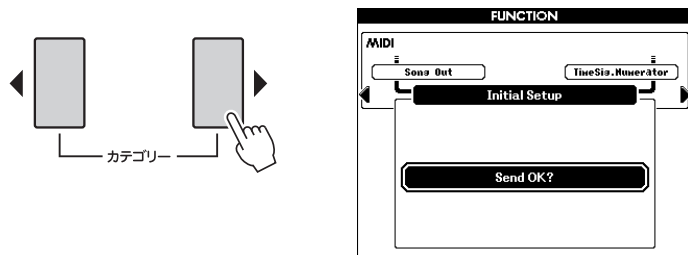
NOTE

- ドラムキットを使用している場合は、録音時と同じサウンドで再生できない場合があります。

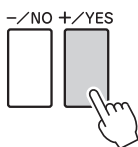
1 [機能](FUNCTION)ボタンを押します



2 カテゴリーボタン[◀、▶]を何度か押して、イニシャルセットアップの項目「Initial Setup」を表示させます



3 [+ / YES]ボタンを押して送信します



楽器とコンピューター間でファイルを送受信する

楽器上で録音したユーザーソングやユーザースタイル、バックアップデータ(取扱説明書の8章)を、コンピューターに転送できます。これらのファイルは、再び楽器へ戻すことができます。また、外部で入手したソングファイル、スタイルファイル、ミュージックデータベースファイルもコンピューターから楽器に転送できます。この操作をするためには、専用のアプリケーション「Musicsoft Downloader」(ミュージックソフトダウンローダー)をダウンロード(無料)し、ご使用のコンピューターにインストールする必要があります。

ミュージックソフトダウンローダーをインストールする

コンピューターを使用し、インターネット上の以下のURLからミュージックソフトダウンローダーをダウンロードします。続けてインストールを行ないます。

<http://www.yamaha.co.jp/download/msd/>

ミュージックソフトダウンローダーを使用するために必要なコンピューターシステムは、上記URLでご確認ください。

ミュージックソフトダウンローダーを使ってファイルを送受信する

ミュージックソフトダウンローダーの使用方法は、ミュージックソフトダウンローダーについているヘルプ「コンピューターと電子楽器の間でデータを転送する(プロテクトのかかっているデータの場合)」をご参照ください。

コンピューター⇄楽器間で送受信できる内容

- バックアップデータ(PSR-S650.BUP)
- プリセット以外のデータ(データ量: 1,130 KB)
 - ソング(SMFフォーマット0/1)
 - スタイル(SFF/SFF GE)
 - ミュージックデータベース(.mfd)
- 転送後、楽器で表示できるファイル数
 - ソング: 100
 - スタイル: 50
 - ミュージックデータベース: 50

* SMFフォーマットは、演奏データを記録するシーケンスフォーマットの1つです。市販のソングデータの多くがSMFフォーマット0でつくられています。

NOTE

- 左記URLへ接続していただくと、Musicsoft Downloaderの最新バージョンが入手できます。また、インストールの方法もご案内してあります。バージョンは5.6.0以上をご使用ください。

注記

- データ送信中は電源を切ったり、電源アダプターを抜き差ししないでください。送信中のデータが保存されないだけでなく、内部メモリーの動作が不安定になり、メモリー内容が電源入/切時にすべて消える可能性があります。

NOTE

- プリセット(内蔵)のソング/スタイル/ミュージックデータベースは転送できません。
- データ量が1,130KBになった場合は、転送可能なファイル数以下の場合でも転送できません。
- 楽器がソングやスタイルを再生中の場合は、ストップさせてください。また必ずMAIN画面に戻っておいてください。
- 楽器の操作を行なうには、Musicsoft Downloaderの画面を閉じて終了させる必要があります。
- 楽器の表示言語がEnglishに設定されている場合、ファイル名が全角文字だと転送できません。半角文字(カナ、英数字)をご使用ください。

■ 楽器のバックアップデータをコンピューターに転送する

【操作】

ミュージックソフトダウンローダーの画面上で、「電子楽器」→「System Drive」の中にある「PSR-S650.BUP」をコンピューターに移動します。

コンピューターに保存したバックアップデータは、再び楽器に戻して設定などを再現することができます。楽器に戻すには、コンピューター上の「PSR-S650.BUP」を、「電子楽器」→「System Drive」に移動します。

■ 楽器で作ったソングとスタイルを、コンピューターに転送する

【操作】

ミュージックソフトダウンローダーの画面上で、「電子楽器」→「Flash Memory」の中にあるファイルをコンピューターに移動します。

コンピューターに移動したファイルは、再び楽器に戻すことができます。楽器に戻すには、コンピューター上のファイルを、「電子楽器」→「Flash Memory」に移動します。

■ インターネットなどで入手したSMFソング/スタイル/ミュージックデータベースファイルを、楽器に転送する

転送されたファイルは、楽器上でそれぞれのユーザーカテゴリーに保存されます。ソングは[ユーザー](USER)ボタン、スタイルは[エクспанション/ユーザー](USER)ボタン、ミュージックデータベースは[MDB]ボタンのユーザーカテゴリーに保存されます。

【操作】

ミュージックソフトダウンローダーの画面上で、コンピューター上のファイルを、「電子楽器」→「Flash Memory」に移動します。

楽器に転送したファイルは、コンピューターに再び戻すことができます。コンピューターに戻すには、「■楽器で作ったソングとスタイルを、コンピューターに転送する」とまったく同じ操作をします。

注記

- バックアップデータは、1つのファイルとして、常に同じファイル名で送受信されません。そのため送受信すると、それまであったコンピューター上のファイルまたは楽器内のレジストレーションなどが書き込まれますのでご注意ください。
- コンピューター上でバックアップデータのファイル名をリネーム(書き換え)しないでください。楽器に転送できなくなります。

コンピューターから転送したソングを譜面表示するために...

コンピューターから転送したSMFフォーマット0/1のソングを譜面表示させるとき、どのチャンネルを右手/左手パートとして再生させるかを設定できます。

- 1 ソングの[ユーザー](USER)ボタンを押して、右手パート/左手パートを設定したいソングを選択しておきます。
- 2 [機能](FUNCTION)ボタンを押して、FUNCTION画面を表示させます。
- 3 カテゴリーボタン[◀]、[▶]を何度か押して、右手パートの項目「Right-Part」、または左手パートの項目「Left-Part」を表示させます。
- 4 ダイアルを回して、右手パート、左手パートとして再生させたいチャンネルを表示させます。

右手パートには1ch、左手パートには2chを設定することをおすすめします。

索引

A		ソングエディット(ソング編集) 26	ロ	
AIフィンガー 16		ソング音量 22	ローカルオン/オフ 49	
D		ソングパート 23	録音(スタイルクリエーター) .. 38~39	
DSP 12		ソング編集 26	ワ	
DSPレベル 3		タ	ワンタッチセッティング 21	
M		タッチ感度 7		
MIDI設定 49		テ		
P		デモキャンセル 47		
PCモード 48		デモグループ 47		
U		デモ再生モード 47		
USBスタイル 20		ト		
USBソング 25		ドライレベル 3		
イ		ハ		
イニシャルセットアップ 50		パート 37		
エ		パート消去 41		
エクспанション スタイル 20		パート録音 38		
エクспанション ボイス 4		ハーモニー 9		
エフェクト 9		ハーモニー音量 46		
オ		パターン 18		
オクターブ 3		バックアップ 52		
音量(スタイル) 14		パン 3		
音量(ソング) 22		ヒ		
音量(ボイス) 3		左手パート 47, 52		
音量(メトロノーム) 6		拍子 33		
カ		フ		
外部クロック 49		ファイル送受信 51		
キ		ファンクション 44		
キーボードアウト 49		フィンガリング 16		
ク		フルキーボード 16		
クオンタイズ 27, 40		ヘ		
コ		ベル 5		
コード 16~17, 20		ホ		
コードフィンガリング 16		保存(スタイルクリエーター) 42		
コーラス 11		保存(ソング編集) 28		
コーラスレベル 3		マ		
コンピューター 48		マスター EQ 8		
シ		マルチフィンガー 16~17		
消去(ドラム) 39		ミ		
消去(パート) 41		右手パート 47, 52		
小節 36		ミュート 15, 23		
ス		メ		
スタイルアウト 49		メガボイス 4		
スタイル音量 14		メトロノーム音量 6		
スタイルクリエーター 30		ユ		
スタイルパート 15		ユーザースタイル 20		
スプリットポイント 19		ユーザーソング 25		
セ		ラ		
セクション 18, 34		ランダム再生 24		
セクションコピー 34		リ		
ソ		リズムパート 38		
ソングアウト 49		リバーブ 10		
		リバーブレベル 3		