



DIGITAL KEYBOARD

PSR-S670

リファレンスマニュアル

本書(リファレンスマニュアル)は、取扱説明書の説明を補うものです。取扱説明書を読んだあとに、お読みください。

GENERAL
MIDI2 **XG** **GS** **XF** **STYLE FILE GE**

Manual Development Department
© 2015 Yamaha Corporation

Published 05/2015 PO-A0

JA

目次

本書の各章は、取扱説明書の各章の機能に対応しています。

1 いろいろなボイス(楽器音)で演奏する	3
ボイスの特徴.....	3
GM&XGボイス、GM2ボイスを選ぶ.....	4
ハーモニー／アルペジオの詳細設定.....	5
音の高さに関する設定.....	7
LIVE CONTROL(ライブコントロール)ノブに割り当てる パラメーターを変更する.....	9
ボイスを編集する(ボイスセット).....	12
ボイスに含まれる設定(ボイスセット)を呼び出さないように する.....	16
ボイスの設定を変える(タッチレスポンス、サステイン、 モノ/ポリ).....	17
新しいコンテンツを追加する—エクスパンションパック.....	18
2 リズムや自動伴奏に合わせて演奏する(スタイル)	20
コードフィンガリングタイプ.....	21
スタイル再生に関する設定.....	23
ワントッチセッティングにパネル設定を登録する.....	25
スタイルを制作/編集する(スタイルクリエーター).....	26
3 曲(ソング)を再生、練習、録音する	43
譜面表示の設定を変える	43
歌詞/テキスト表示の設定を変える.....	45
ソングとスタイルを同時に再生する.....	46
ソングに関する設定(ガイド機能、チャンネル設定、 リピート設定).....	47
ソングを編集する(ソングクリエーター).....	50
4 オーディオファイルを再生/録音する (USBオーディオプレーヤー)	56
5 マルチパッドを使う	56
マルチパッドを制作する(マルチパッドクリエーター).....	56
マルチパッドを編集する	59
6 弾きたい曲に合ったパネル設定を呼び出す (ミュージックファインダー)	60
お気に入りのレコードを簡単に呼び出す	60
レコードを編集する	61
レコードをファイルとして保存する	63
7 パネル設定を登録する (レジストレーションメモリー)	64
レジストレーションメモリーを編集(削除/名前の変更)する	64
登録した設定のうち呼び出したくない項目を指定する (フリーズ).....	65
レジストレーションメモリーを呼び出す順番を決める (レジストレーションシーケンス).....	66
8 音量バランスや音色などを調整する(ミキサー)	69
各パートの音量/パン/ボイスの設定(VOL/VOICE画面).....	69
フィルターの設定(FILTER画面).....	70
チューン設定(TUNE画面).....	71
エフェクトの設定(EFFECT画面).....	72
マスターイコライザーの設定(MEQ画面).....	75
マスターコンプレッサーの設定(CMP画面).....	76
ロックダイアグラム	78
9 他の機器と接続して演奏する	79
ペダル(フットスイッチ/フットコントローラー)に機能を 割り当てる	79
MIDIに関する設定.....	82
iPhone/iPadと無線LANで接続する	88
10 楽器の詳細設定と機能(ファンクション)	90
UTILITY(ユーティリティー)	90
SYSTEM(システム)	94
索引	97

PDFマニュアルの使い方

- 興味のある項目や見出しにすばやく移動するには、メイン画面左でご覧になりたい項目の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。
- 「データリスト」や「iPhone/iPad 接続マニュアル」は、下記ヤマハのウェブサイトから入手できます。
<http://download.yamaha.com/jp/>
- 本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

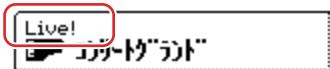
いろいろなボイス(楽器音)で演奏する

この章の内容

ボイスの特徴	3
GM&XGボイス、GM2ボイスを選ぶ	4
ハーモニー／アルペジオの詳細設定	5
音の高さに関する設定	7
・鍵盤全体のピッチを微調整する	7
・音律(調律法)を選ぶ(スケールチューニング)	7
・トランスポーズ(移調)するパートを変更する	8
LIVE CONTROL(ライブコントロール)ノブに割り当てるパラメーターを変更する	9
ボイスを編集する(ボイスセット)	12
・VOICE SET(ボイスセット)画面で設定できる項目	13
ボイスに含まれる設定(ボイスセット)を呼び出さないようにする	16
ボイスの設定を変える(タッチレスポンス、サステイン、モノ/ポリ)	17
新しいコンテンツを追加する—エクスパンションパック	18
・USBフラッシュメモリーからエクスパンションパックをインストールする	18
・エクスパンションパックをアンインストールする	18
・楽器情報ファイルをUSBフラッシュメモリーに保存する	19

ボイスの特徴

ボイス選択画面の各ボイス名の左上に、ボイスの特徴が表示されます。各特徴の詳細は下記のとおりです。



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。
Cool!(クール)	特別な音声プロセスとデジタル信号処理によってエレクトリック楽器の特徴を再現したボイスです。
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。
MegaVoice(メガボイス)	通常のボイスでは、鍵盤を弾いた強さ(ベロシティー)に適した音量/音質が、サウンドとして聞こえます。それに対してメガボイスでは、ベロシティー(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、メガボイスではベロシティーを変えることで、1つのボイスでそれらを呼び出せるのです。 このような新しきのボイスですから、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シーケンステータをステップ入力で制作する場合に使うと、たいへん有用です。 実際のメガボイスの奏法割り当てについては、ウェブサイト上のデータリストの「メガボイスマップ」をご覧ください。
Drums(ドラムス)	いろいろな打楽器の音色が鍵盤に割り振られています。鍵盤でドラム演奏ができます。どの鍵盤に割り当てられているかは、ウェブサイト上のデータリストの「ドラム/SFXキットリスト」でご確認ください。
SFX(エフェックス)	いろいろな効果音が鍵盤に割り振られています。鍵盤で効果音を鳴らすことができます。どの鍵盤に割り当てられているかは、ウェブサイト上のデータリストの「ドラム/SFXキットリスト」でご確認ください。

NOTE メガボイスは、ほか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ても、この楽器で鳴っていたサウンドを再現できません。

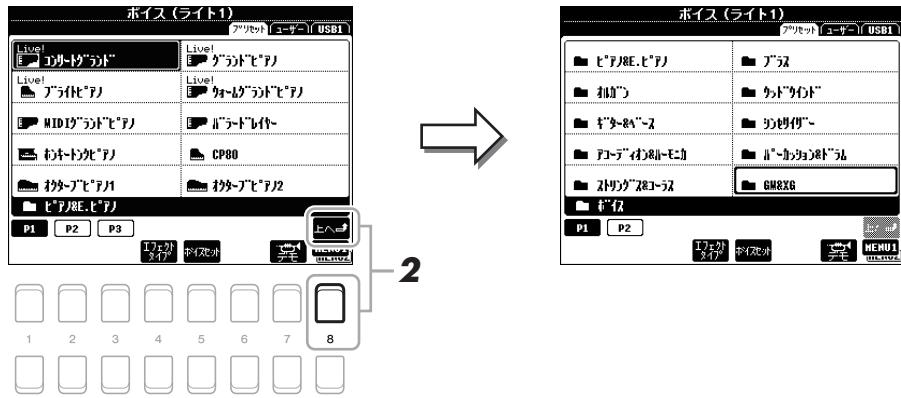
NOTE メガボイスは、演奏する鍵域や鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)などによって鳴り方が変わります。したがって、[HARMONY/ARPEGGIO] (ハーモニー/アルペジオ)ボタンをオンにしたり、移調したり、ボイスセットの設定を変えたりすると、意図しない鳴り方になることがあります。

この楽器に内蔵されているボイスリストについては、ウェブサイト上のデータリストをご覧ください。

GM&XGボイス、GM2ボイスを選ぶ

この楽器には、XG/GM音源に対応したデータを鳴らすためのボイスが内蔵されています。これらのボイスは、パネルのボイスカテゴリーボタンから直接選ぶことはできませんが、下記手順で選べます。

- 1 ボイスカテゴリーボタン([EXPANSION/USER](エクスパンション/ユーザー)以外)の1つを押して、ボイス選択画面を表示させます。
- 2 [8 ▲](上へ)ボタンで、ボイスカテゴリーを表示させます。



- 3 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]を押して「GM&XG」(P1)、「GM2」(P2) フォルダーを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。
- 4 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で、選びたいボイスカテゴリーのフォルダーを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。
- 5 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でボイスを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。

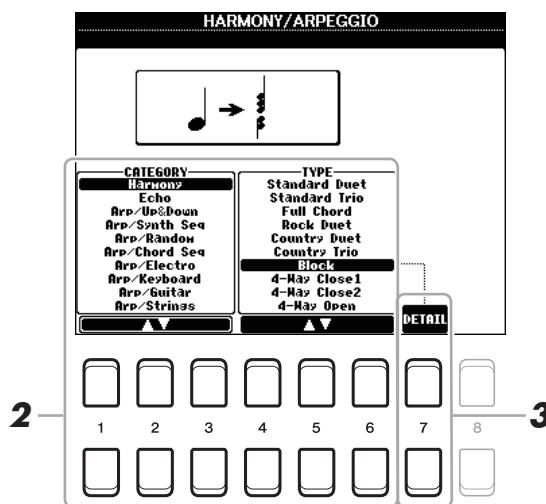
ハーモニー / アルペジオの詳細設定

ここでは、音量の設定など、ハーモニー / アルペジオの詳細設定について説明します。

1 設定画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB[◀] MENU1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
HARMONY/ARPEGGIO(ハーモニー / アルペジオ) → [ENTER](決定)

2 [1 ▲▼]～[6 ▲▼]ボタンを押して、ハーモニー / アルペジオのCATEGORY(カテゴリー)とTYPE(タイプ)を選びます。

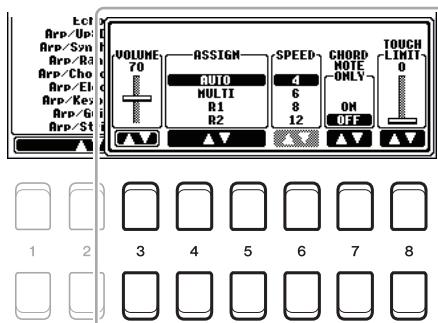


1

いろいろなボイス(楽器音)で演奏する

3 [7 ▲▼](DETAIL)ボタンを押して、詳細設定画面を表示させます。

4 [3 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンを押して、ハーモニー / アルペジオの設定を行ないます。



次ページへつづく

設定できる項目はカテゴリー やタイプによって違います。
ARPEGGIO(アルペジオ)のカテゴリーの場合、「*」印のある項目のみ設定できます。
HarmonyカテゴリーでMulti Assign(マルチアサイン)タイプが選ばれている場合は、いずれも設定できません。

[3 ▲▼]	VOLUME * (ボリューム)	付加されるハーモニー / アルペジオ音の音量を決めます。 NOTE VOICE SET(ボイスセット)画面(12ページ)でTOUCH SENSE(タッチセンス)のDEPTH(デプス)が0に設定されている音色(オルガン音色など)の場合、付加される音量は変わりません。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	ASSIGN * (アサイン)	ハーモニー / アルペジオを、鍵盤演奏のどのパートを使って発音させるかを決めます。 AUTO : PART ON/OFF(パート オン/オフ)ボタンがオンになっているパート(RIGHT1または2)に効果がかかります。 HarmonyまたはEchoカテゴリーが選ばれている場合、両方がオンになっていると、RIGHT1が優先されます。 MULTI : HarmonyまたはEchoカテゴリーが選ばれている場合のみ有効です。 RIGHT1、2の両方がオンの場合、鍵盤で弾いた音はRIGHT1で、ハーモニー音はRIGHT1、2の両方で鳴ります。一方のパートのみがオンの場合は、鍵盤で弾いた音も、ハーモニー音やエコー音も、オンになっているパートで鳴ります。 RIGHT1、RIGHT2 : 指定したパート(RIGHT1または2)に効果がかかります。
[6 ▲▼]	SPEED (スピード)	Echoカテゴリー(Echo、Tremolo、Trill)に対してだけ有効な設定です。付加されるエコー/トレモロ/トリル音の再生スピードを音符の数で設定します。
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY (コードノートオン リー)	Harmonyカテゴリーに対してだけ有効な設定です。ON(オン)に設定すると、コード鍵域で弾いたコードノートを右手鍵域で弾いたときだけ、右手鍵域での演奏音にハーモニーが付加されます。
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT (タッチリミット)	右手鍵域での演奏音に、ハーモニー やエコー / トレモロ / トリル音を付加するためには、最低限必要な音量(ベロシティ)を決める設定です。ここで設定したベロシティよりも強い音で弾いたときだけ、ハーモニー やエコー / トレモロ / トリル音が付加されます。

NOTE アルペジオのクオンタイズやホールド機能については、下記画面で設定できます([91ページ](#))。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] UTILITY(ユーティリティー) → [ENTER](決定) → TAB[◀][▶] CONFIG2(コンフィギュレーション2)

音の高さに関する設定

鍵盤全体のピッチを微調整する

鍵盤演奏音、スタイル、ソングなど鍵盤全体のピッチを微調整(チューニング)できます。CDの再生やほかの楽器と合わせて演奏するときに、音の高さを合わせることができるので便利です。ドラム/SFXキットやオーディオファイル再生音はチューニングできません。

1 設定画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
MASTER TUNE/SCALE TUNE(マスターチューン/スケールチューン) → [ENTER](決定) → TAB[◀]
MASTER TUNE

2 [4 ▲▼]/[5 ▲▼]ボタンを押してチューニングします(0.2Hz単位)。

初期設定の440.0Hzに戻すには、4か5の[▲]と[▼]ボタンを同時に押します。

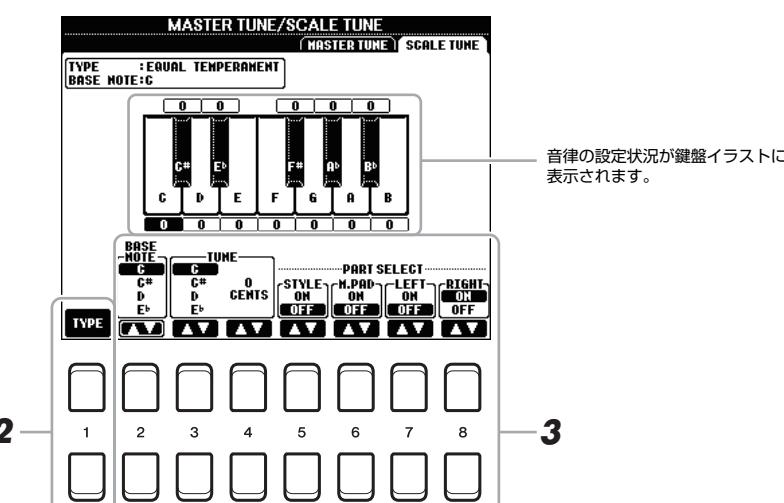
音律(調律法)を選ぶ(スケールチューニング)

音律(調律法)を選びます。演奏曲が作られた時代や音楽のジャンルなどに合わせて音律を選んで弾いてみましょう。

1 設定画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
MASTER TUNE/SCALE TUNE(マスターチューン/スケールチューン) → [ENTER](決定) → TAB[▶] SCALE
TUNE

2 [1 ▲▼]ボタンで音律を選びます。



■ 内蔵の音律

EQUAL (イコールテンパメント=平均律)	1オクターブを12の間隔で等分した音律です。現在もっともポピュラーな音律です。
PURE MAJOR (ピュアメジャー=純正律長調) PURE MINOR (ピュアマイナー=純正律短調)	自然倍音を基準とするため、主要3和音が美しく純粋に響くのが特徴です。現在でも合唱のハーモニーなどにみられます。
PYTHAGOREAN (ピタゴリアン=ピタゴラス調律)	ギリシャ時代の哲学者ピタゴラスによって考えられた、5度音程だけの組み合わせからできた音律です。3度はうなりが生じますが、5度と4度の音程が美しく、旋律に向いています。
MEAN-TONE (ミーントーン=中全音律)	ピタゴラス音律の3度のうなりをなくすために改良された音律です。16世紀後半から18世紀後半までにかけて広く普及し、ヘンデルも使用しました。

WERCKMEISTER (ヴェルクマイスター=ヴェルク マイスター音律) KIRNBERGER (キルンベルガー=キルンベル ガー音律)	中全音律とピタゴラス音律を組み合わせた音律で、それぞれその組み合わせ方が異なります。転調により曲想が変化するのが特徴です。バッハやベートーベン時代に使用され、現在でもその時代の曲をハープシコード(=チェンバロ)などで演奏するときにしばしば用いられます。
ARABIC1, 2 (アラビック=アラブ音律)	アラブ音楽を演奏するときに使用される音律です。

3 必要に応じて、下記の設定をします。

[2 ▲▼]	BASE NOTE (ベースノート)	音律の基準となる音(ベース音)を変えます。ベース音を変えると、音律の音程を保ったまま移調します。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	TUNE (チューン)	[3 ▲▼]ボタンでノート(鍵盤)を選び、[4 ▲▼]ボタンで選んだノートを1セント単位でチューニングします。 NOTE セントとは、半音を100等分した音程の単位です。(100セント=半音)
[5 ▲▼]～ [8 ▲▼]	PART SELECT (パートセレクト)	音律の設定を適用したいパートのオン/オフを切り替えます。

NOTE スケールチューンの設定はレジストレーションメモリーに登録できます。[MEMORY](メモリー)ボタンを押すと表示されるREGISTRATION MEMORY CONTENTS(レジストレーションメモリーコンテンツ)画面で「SCALE(スケール)」にチェックマークを付けて登録してください。

トランスポーズ(移調)するパートを変更する

TRANSPOSE(トランスポーズ) [-]/[+]ボタンを押したときに移調させるパートを設定できます。

1 設定画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
CONTROLLER(コントローラー) → [ENTER](決定) → TAB[▶] KEYBOARD/PANEL(キーボード/パネル)

2 カーソルボタン[▼]を押して、「3 TRANSPOSE ASSIGN」(トランスポーズアサイン)を選択します。

3 [4 ▲▼]/[5 ▲▼]ボタンを押して、移調させるパートを選びます。

KEYBOARD (キーボード)	TRANSPOSE [-]/[+]ボタンを押すと、以下のサウンドが移調します。ソング再生音は移調しません。 ・鍵盤演奏音 ・スタイル再生音(コード鍵域で演奏した場合) ・マルチパッド再生音(コードマッチがオンで、左手でコードを弾いた場合)
SONG (ソング)	TRANSPOSE [-]/[+]ボタンを押すと、ソング再生音が移調します。
MASTER (マスター)	TRANSPOSE [-]/[+]ボタンを押すと、楽器本体が発音するすべてのサウンド(鍵盤演奏音、ソング、スタイルなど)が移調します。オーディオファイルは移調できません。

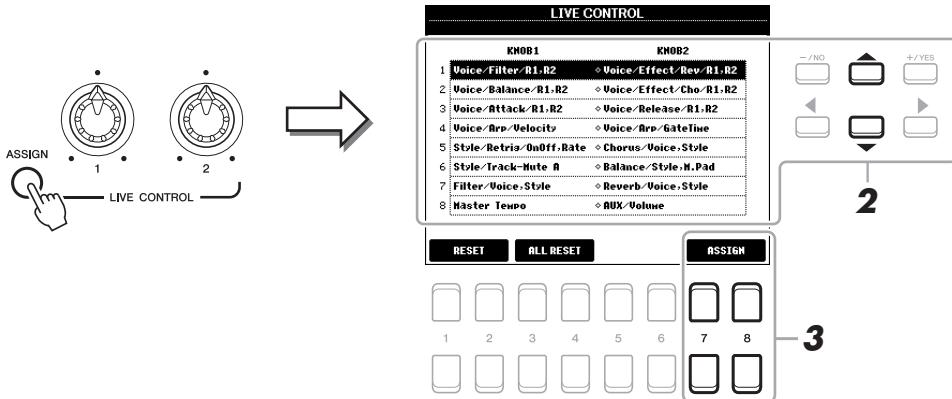
ここでの設定は、TRANSPOSE [-]/[+]ボタンを押したときに表示されるポップアップ画面で確認できます。



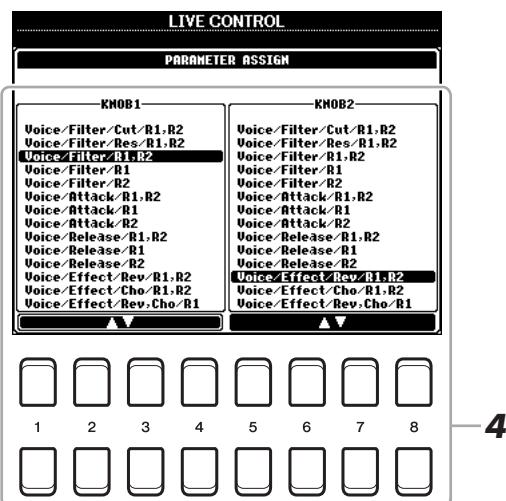
LIVE CONTROL(ライブコントロール)ノブに割り当てるパラメーターを変更する

LIVE CONTROLノブに割り当てられる機能は、初期設定では8つの組み合わせが用意されていますが、その8つの組み合わせを変更することができます。

- [ASSIGN](アサイン)ボタンを押して、LIVE CONTROL画面を表示させます。



- カーソルボタン[▲][▼]を押して、機能を変更したい組み合わせ番号を選びます。
- [7 ▲▼]/[8 ▲▼](ASSIGN)ボタンを押して、PARAMETER ASSIGN(パラメーターアサイン)画面を表示させます。



- ノブ1は[1 ▲▼]～[4 ▲▼]ボタン、ノブ2は[5 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンを押して、割り当たる機能を選びます。
割り当てる機能の詳細は、[10～11ページ](#)をご覧ください。
- [EXIT](戻る)ボタンを押して、PARAMETER ASSIGN画面を閉じます。
- 必要に応じて、手順2～5をくり返して、ほかの組み合わせ番号に割り当てる機能を変更します。

NOTE ここで設定した内容は電源を切っても保持されます。

■ 割り当て可能な機能

Voice/Filter/Cut/R1,R2	ライト1とライト2パートに対して、フィルターのカットオフ周波数を調節します。右に回すほど明るい音になります。
Voice/Filter/Res/R1,R2	ライト1とライト2パートに対して、フィルターのレゾナンス効果のかかり具合を調節します。右に回すほどレゾナンス効果が強くなり、クセのある音になります。
Voice/Filter/R1,R2	ライト1とライト2パートのいずれかまたは両方に対して、フィルターのカットオフ周波数とレゾナンス効果のかかり具合を同時に調節して、音質を変化させます。
Voice/Filter/R1	
Voice/Filter/R2	
Voice/Attack/R1,R2	ライト1とライト2パートのいずれかまたは両方に対して、鍵盤を弾いてから最大音量に達するまでの時間を調節します。右に回すほど、音の立ち上がりが遅くなります。
Voice/Attack/R1	
Voice/Attack/R2	
Voice/Release/R1,R2	ライト1とライト2パートのいずれかまたは両方に対して、鍵盤から指を離したあと音が消えるまでの時間を調節します。右に回すほど、鍵盤を離してからの余韻が長くなります。
Voice/Release/R1	
Voice/Release/R2	
Voice/Effect/Rev/R1,R2	ライト1とライト2パートに対して、リバーブの深さ(かかり具合)を調節します。右に回すほど、効果が深くなります。
Voice/Effect/Cho/R1,R2	ライト1とライト2パートに対して、コーラスの深さ(かかり具合)を調節します。右に回すほど、効果が深くなります。
Voice/Effect/Rev,Cho/R1	ライト1またはライト2パートに対して、リバーブとコーラスの深さ(かかり具合)を同時に調節します。右に回すほど、効果が深くなります。
Voice/Effect/Rev,Cho/R2	
Voice/Balance/R1,R2	ライト1とライト2パートの音量バランスを調節します。左に回すとライト1パートの音量が、右に回すとライト2パートの音量が大きくなります。
Voice/Arp/Velocity	アルペジオの音の大きさを調節します。右に回すほど、音量が大きくなります。
Voice/Arp/GateTime	アルペジオの各音の長さを調節します。右に回すほど、各音の長さが長くなります。
Voice/Arp/UnitMultiply	アルペジオの再生スピードを調節します。右に回すほど、スピードが速くなります。
Style/Filter/Cutoff	スタイルに対して、フィルターのカットオフ周波数を調節します。右に回すほど明るい音になります。
Style/Filter/Resonance	スタイルに対して、フィルターのレゾナンス効果のかかり具合を調節します。右に回すほどレゾナンス効果が強くなり、クセのある音になります。
Style/Filter/Res,Cutoff	スタイルに対して、フィルターのレゾナンス効果のかかり具合とカットオフ周波数を同時に調節して、音質を変化させます
Style/Effect/Reverb	スタイルに対して、リバーブの深さ(かかり具合)を調節します。右に回すほど、効果が深くなります。
Style/Effect/Chorus	スタイルに対して、コーラスの深さ(かかり具合)を調節します。右に回すほど、効果が深くなります。
Style/Effect/Rev,Cho	スタイルに対して、リバーブとコーラスの深さ(かかり具合)を同時に調節します。右に回すほど、効果が深くなります。
Style/Retrig/Rate	スタイルリトリガー(スタイルの先頭部分をくり返し再生する機能)のくり返し部分の長さを調節します。右に回すほど、くり返し部分の長さが短くなります。
Style/Retrig/OnOff	スタイルリトリガーのオン/オフを切り替えます。右に回すとオンに、左に回すとオフになります。
Style/Retrig/OnOff,Rate	スタイルリトリガーのオン/オフを切り替え、くり返し部分の長さを調節します。ノブを左端まで回すと機能がオフになります。右に回すほど、くり返し部分の長さが短くなります。
Style/Track-Mute A	スタイルの再生チャンネルのオン/オフを切り替えます。ノブを左端まで回すとリズム2チャンネルのみがオンに、その他チャンネルがオフになります。ノブを右に回していくと、リズム1、ベース、コード1、コード2、パッド、フレーズ1、フレーズ2の順にオンに切り替わり、右端まで回すとすべてのチャンネルがオンになります。チャンネルをオン/オフすることにより、簡単にスタイルの印象を変えられます。
Style/Track-Mute B	スタイルの再生チャンネルのオン/オフを切り替えます。ノブを左端まで回すとコード1チャンネルのみがオンに、その他チャンネルがオフになります。ノブを右に回していくと、コード2、パッド、ベース、フレーズ1、フレーズ2、リズム1、リズム2の順でオンに切り替わり、右端まで回すとすべてのチャンネルがオンになります。チャンネルをオン/オフすることにより、簡単にスタイルの印象を変えられます。

 次ページへつづく

Audio/Volume	オーディオ再生の音量を調整します。右に回すほど、音量が大きくなります。
AUX/Volume	[AUX IN]端子からの入力音の音量を調節します。右に回すほど、音量が大きくなります。
Balance/Voice,Style	ボイスとスタイルの音量バランスを調節します。左に回すとスタイルの音量が、右に回すとボイスの音量が大きくなります。
Balance/Style,M.Pad	スタイルとマルチパッドの音量バランスを調節します。左に回すとスタイルの音量が、右に回すとマルチパッドの音量が大きくなります。
Balance/Audio,AUX	オーディオ再生音と[AUX IN]端子からの入力音の音量バランスを調節します。左に回すとオーディオ再生の音量が、右に回すと[AUX IN]端子からの入力音の音量が大きくなります。
Balance/Song,Audio	ソングとオーディオの再生音量のバランスを調節します。左に回すとソングの音量が、右に回すとオーディオ(USBオーディオプレーヤー)の音量が大きくなります。
Balance/Song,AUX	ソング再生音と[AUX IN]端子からの入力音の音量バランスを調節します。左に回すとソング再生の音量が、右に回すと[AUX IN]端子からの入力音の音量が大きくなります。
Balance/MIDI,AudioAUX	MIDI(ソング、スタイル、マルチパッド)とオーディオ(USBオーディオプレーヤー、[AUX IN]端子からの入力音)の音量バランスを調節します。左に回すとMIDIの音量が、右に回すとオーディオの音量が大きくなります。
Filter/Voice,Style	すべての鍵盤パートとスタイルに対して、フィルターのカットオフ周波数とレゾナンス効果のかかり具合を同時に調節して、音質を変化させます。
Reverb/Voice,Style	すべての鍵盤パートとスタイルに対して、リバーブの深さ(かかり具合)を調節します。右に回すほど、効果が深くなります。
Chorus/Voice,Style	すべての鍵盤パートとスタイルに対して、コーラスの深さ(かかり具合)を調節します。右に回すほど、効果が深くなります。
Master Tempo	選ばれているスタイルまたはソングのテンポを、初期設定値の50%から150%の範囲で変更します。右に回すほど、テンポが速くなります。
<No Assign>	機能を割り当てません。

NOTE ボイスやパネル設定、ノブの動かし方によっては、ノブを回しても効果がわかりにくかったり、機能しない場合があります。

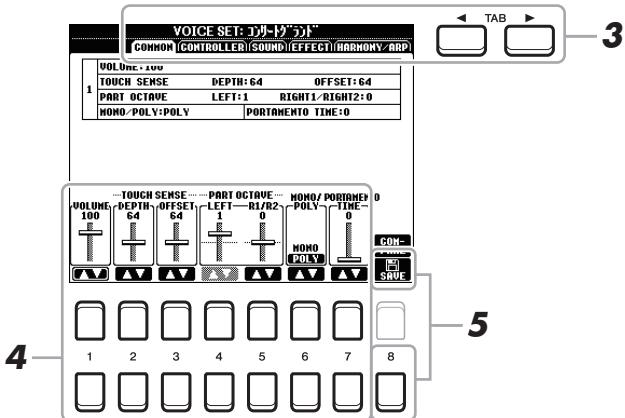
ボイスを編集する(ボイスセット)

ボイスセット機能を使うと、既存のボイスを編集してオリジナルのボイスを作れます。作ったボイスを楽器本体のユーザーメモリーやUSBフラッシュメモリーに保存すれば、必要なときに呼び出して使えます。

- 1 もとになるボイスを選びます。
- 2 ボイス選択画面で、MENU1(メニュー1)の[5 ▼](ボイスセット)ボタンを押して、VOICE SET(ボイスセット)画面を表示させます。
- 3 TAB(タブ)[◀][▶]ボタンを押して、設定画面を選びます。
設定できる内容については、[13~15ページ](#)の「VOICE SET(ボイスセット)」画面で設定できる項目をご覧ください。

1

いろいろなボイス(楽器音)で演奏する



- 4 必要に応じて、カーソルボタン[▲][▼]で編集したい項目を選び、[1 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンを押してボイスを編集します。
編集中に[8 ▲](COMPARE)ボタンを押すと、編集前のボイスと編集後のボイスを聞き比べられます。

- 5 [8 ▼](SAVE)ボタンを押して、編集したボイスを保存します。

保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

注記

設定を保存せずにほかのボイスに切り替えたり、楽器の電源を切ったりすると、ここで設定した内容は失われます。ご注意ください。

VOICE SET(ボイスセット)画面で設定できる項目

ボイスセット画面は、5つの画面で構成されています。各画面で設定できる項目は以下のとおりです。

NOTE 選んだボイスによって、設定できる項目は異なります。

■ COMMON(コモン)画面

[1 ▲▼]	VOLUME (ボリューム)	編集中のボイスの音量を設定します。
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE (タッチセンス)	<p>編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合のタッチ感度 や、タッチに対するベロシティー(音量)の変化幅を設定します。</p> <p>DEPTH(デプス)の設定によるベロシティーのカーブ変化 (オフセット=64で一定にしたとき)</p> <p>音源に働くベロシティー</p> <p>受信したベロシティー(実際に押した強さ)</p> <p>OFFSET(オフセット)の設定によるベロシティーのカーブ変化 (デプス=64で一定にしたとき)</p> <p>音源に働くベロシティー</p> <p>受信したベロシティー(実際に押した強さ)</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE (パートオクターブ)	編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合のピッチを、オクターブ単位でシフトします。R1/R2での設定値は、編集したボイスをRIGHT(ライト)1、2パートで使う場合のオクターブシフト値です。LEFTでの設定値は、編集したボイスをLEFT(レフト)パートで使う場合のオクターブシフト値です。
[6 ▲▼]	MONO/POLY (モノ/ポリ)	編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合の発音方式を選択します。 MONO(モノ) ：単音で演奏する状態です。 POLY(ポリ) ：和音で演奏できる状態です。
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME (ポルタメントタイム)	上記で「モノ」に設定した場合のポルタメントタイムを設定します。 NOTE ポルタメントタイムとは、高さの異なる複数の音をなめらかにつなげるとき、ピッチ変化にかかる時間のことです。

■ CONTROLLER(コントローラー)画面

MODULATION(モジュレーション)

[MODULATION] ホイールで、ビブラートのコントロールのほかにも、フィルターや音量をコントロールすることもできます。また効果のかかり具合も設定できます。

[2 ▲▼]	FILTER (フィルター)	フィルターカットオフ周波数をコントロールする場合の、効果の深さを設定します。フィルターについては、下記をご覧ください。
[3 ▲▼]	AMPLITUDE (アンプリチュード)	アンプリチュード(音量)をコントロールする場合の、効果の深さを設定します。
[5 ▲▼]	LFO PMOD (ピッチモジュレーション)	ピッチをLFOでコントロールする場合の、効果の深さ(ピッチの変化幅)を設定します。
[6 ▲▼]	LFO FMOD (フィルターモジュレーション)	フィルターをLFOでコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定します。
[7 ▲▼]	LFO AMOD (アンプリチュードモジュレーション)	ボイスの音量をLFOでコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ)を設定します。

NOTE LFOとは、低周波で周期的な信号を発振するユニットです。ピッチ/フィルター/アンプリチュードに対する変調(周期的な揺れを与えること)に使われます。

■ SOUND(サウンド)画面

1. FILTER(フィルター) / EG(エンベロープジェネレーター)

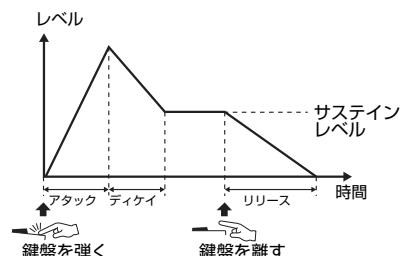
● FILTER

フィルターとは、特定の周波数帯域だけを通過させ、ほか波数帯域の信号をカットすることによって音質を変化させる機能です。フィルターを使って、シンセサイザーのような電子的なサウンドを作り出すこともできます。

[2 ▲▼]	BRIGHT (ブライtnes)	フィルターのカットオフ周波数(どの周波数帯の信号以上をカットするか)を設定して、音の明るさを調整します。値を高くするほど、明るい音になります。	
[3 ▲▼]	HARMO. (ハーモニックコンテンツ)	カットオフ周波数付近の音量を持ち上げる(レゾナンス)機能です。値を高くなるほどレゾナンス効果が強くなり、音にクセを付けることができます。	

● EG

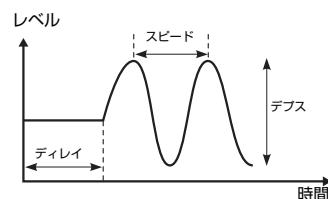
EG(エンベロープジェネレーター)により、時間経過の中で、どのように音量が変化していくかを設定できます。これにより、「音の立ち上がりや減衰が速い」(パーカッションなど)や、「余韻が長い」(ピアノなど)といった生楽器が持つさまざまな音の特性を作り出すことができます。



[4 ▲▼]	ATTACK (アタック)	鍵盤を押されたとき、0から最大の出力レベルに達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音の立ち上がりが早くなります。
[5 ▲▼]	DECAY (ディケイ)	最大の出力レベルから減衰してサステインレベル(鍵盤を押されている間持続する一定のレベル)に達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音が速く減衰します。
[6 ▲▼]	RELEASE (リリース)	鍵盤を離したあと、出力レベルが0に達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音が速く消えます。

2. VIBRATO(ビブラート)

ビブラートとは、音程を周期的に変化させて、音の揺れを作る効果です。



[3 ▲▼]	DEPTH (デプス)	ビブラート効果の深さを設定します。値を大きくするほど、ビブラートが深くかかります。
[4 ▲▼]	SPEED (スピード)	ビブラートのスピードを設定します。
[5 ▲▼]	DELAY (ディレイ)	鍵盤を弾いてからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。値を大きくするほど、ビブラートがかかるまでの時間が長くなります。

■ EFFECT(エフェクト)画面

1. REVERB DEPTH(リバーブデプス)/CHORUS DEPTH(コーラスデプス)/DSP DEPTH(DSP デプス)/PANEL SUSTAIN(パネルサステイン)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH (リバーブデプス)	リバーブの深さ(かかり具合)を調節します。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH (コーラスデプス)	コーラスの深さ(かかり具合)を調節します。
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF (DSP オン/オフ)	DSPのオン/オフを切り替えます。 パネル上のVOICE EFFECT [DSP]ボタンでもオン/オフできます。
[6 ▲▼]	DSP DEPTH (DSP デプス)	DSPの深さ(かかり具合)を調節します。 DSPエフェクトのタイプを選び直して編集する場合は、次項の「2. DSP」で操作します。
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN (パネルサステイン)	サステインをオンにした場合のサステインの長さを設定します。 サステインのオン/オフは、下記画面で切り替えます。 [FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING(ボイスセッティング) → [ENTER](決定) → TAB[◀] VOICE CONTROL

2. DSP

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	DSP CATEGORY (DSP カテゴリー)	DSPエフェクトのCATEGORY(カテゴリー)とTYPE(タイプ)を選びます。カテゴリーを選んでから、タイプを選んでください。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	DSP TYPE (DSP タイプ)	
[6 ▲▼]	VARI. ON/OFF (バリエーション オン/オフ)	DSPバリエーションのオン/オフを切り替えます。 パネル上のVOICE EFFECT [DSP VARI.]ボタンでもオン/オフを切り替えられます。
[5 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DETAIL (ディテール)	DSPの詳細設定画面を表示します。通常の設定を編集したいときは[5 ▲▼]ボタン、バリエーションがオンのときに有効になる設定を編集したいときは[7 ▲▼]ボタンを押してください。
[2 ▲▼] ～[4 ▲▼]	PARAMETER (パラメーター)	DSPバリエーションのパラメーターを選びます。
[5 ▲▼] /[6 ▲▼]	VALUE (バリュー)	DSPバリエーションのパラメーターの値を調節します。

■ HARMONY/ARP(ハーモニー / アルペジオ)画面

以下の操作で呼び出される画面([5ページ](#))と同じ画面が表示されます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB[◀] MENU1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
HARMONY/ARPEGGIO(ハーモニー / アルペジオ) → [ENTER](決定)

ただし、以下の点が異なります。

- ・ [7 ▲▼](DETAIL)ボタンで設定した内容が画面上部に表示されます。
- ・ [8 ▲](COMPARE)、[8 ▼](SAVE)ボタンが使えます([12ページ](#)手順4～5参照)。

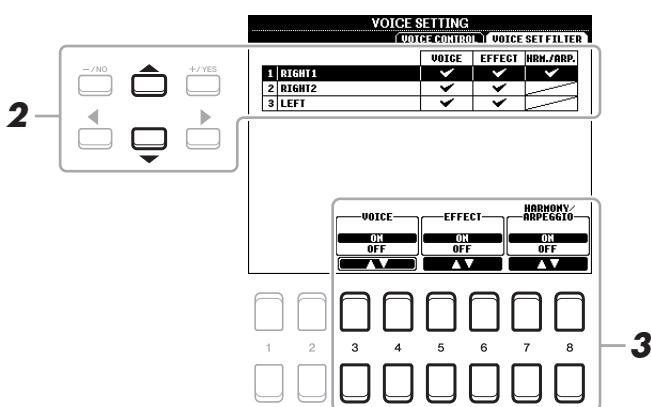
ボイスに含まれる設定(ボイスセット)を呼び出さないようにする

ボイスには、そのボイスに合ったさまざまな設定(12ページのボイス編集機能での設定と同じ)が含まれます。これらの設定は、ボイスを選んだときに自動的に呼び出されるようになっていますが、呼び出さないようにすることもできます。たとえば、どのボイスでも同じエフェクトをかけたいときは、エフェクトをオフにします。

1 設定画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
VOICE SETTING(ボイスセッティング) → [ENTER](決定) → TAB[▶] VOICE SET FILTER

2 カーソルボタン[▲][▼]で、鍵盤パートを選びます。



3 [3 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンを押して、各設定のON(オン)/OFF(オフ)を切り替えます。

オンにした設定は、ボイスを選んだときに自動的に呼び出されます。各設定の詳細は、下記をご覧ください。

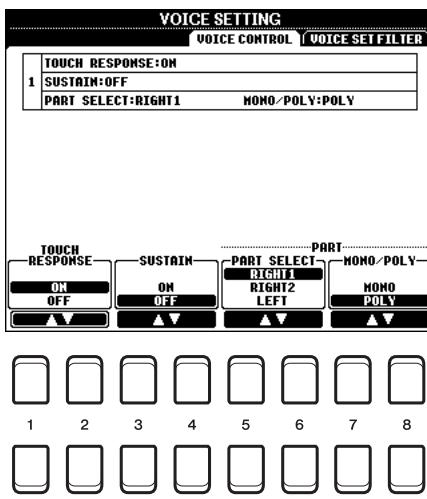
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	VOICE (ボイス)	ボイスセットのCOMMON(コモン)、CONTROLLER(コントローラー)、SOUND(サウンド)画面で行なう設定です。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	EFFECT (エフェクト)	ボイスセットのEFFECT(エフェクト)画面で行なう設定です。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	HARMONY/ ARPEGGIO (ハーモニー/アルペジオ)	ボイスセットのHARMONY/ARP(ハーモニー/アルペジオ)画面で行なう設定です。

ボイスの設定を変える(タッチレスポンス、サステイン、モノ/ポリ)

1 設定画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING(ボイスセッティング) → [ENTER](決定) → TAB[◀] VOICE CONTROL

2 [1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンを押して各項目の設定を行ないます。



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH RESPONSE (タッチレスポンス)	鍵盤のタッチレスポンス機能のON(オン)/OFF(オフ)を切り替えます。オフのときは、鍵盤を強く弾いても弱く弾いても同じ音量で音が鳴ります。 以下の画面で、タッチ感度を変えることもできます。詳しくは、取扱説明書をご覧ください。 [FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] CONTROLLER(コントローラー) → [ENTER](決定) → TAB[▶] KEYBOARD/PANEL(キーボード/パネル)
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SUSTAIN (サステイン)	サステイン機能のON(オン)/OFF(オフ)を切り替えます。オンのときは、右手パート(ライト1、2)の演奏音にサステイン(長い余韻)が付きます。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	PART SELECT (パートセレクト)	MONO(モノ)/POLY(ポリ)を設定する鍵盤パートを選びます。MONO/POLYの詳細は下記をご覧ください。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	MONO/POLY (モノ/ポリ)	上記で選んだ鍵盤パートのボイスを、モノフォニック(単音)で発音させるかポリフォニック(複音)で発音させるか、切り替えます。MONO(モノ)に設定すると、管楽器などの単音発音楽器をよりリアルに演奏できます。また、選んだボイスによっては、レガートに演奏したときにポルタメント効果が付きます。 NOTE ポルタメントとは、高さの異なる複数の音をなめらかにピッチ変化させることです。

新しいコンテンツを追加する—エクスパンションパック

エクスパンションパックをインストールすると、ユーザー メモリーの「Expansion」(エクスパンション)フォルダーにさまざまなボイスやスタイルを追加できます。

USBフラッシュメモリーからエクスパンションパックをインストールする

エクスパンションパックは、「パックインストールファイル」と呼ばれるファイル(「***.ppi」または「***.cpi」)にまとめて楽器にインストールします。楽器にインストールできるパックインストールファイルは1つのみです。複数のエクスパンションパックをインストールするには、Yamaha Expansion Manager(ヤマハエクスパンションマネージャー)を使って、パックを1つのファイルにまとめておく必要があります。詳細は、Yamaha Expansion Managerの取扱説明書をご覧ください。

NOTE Yamaha Expansion Managerについては、ヤマハウェブサイトのPSR-S670製品情報をご覧ください。
<http://jp.yamaha.com/>

注記

インストールが完了すると楽器を再起動する必要があります。編集中のデータがある場合、保存しないとデータが失われますので、エクスパンションパックをインストールする前に保存してください。

- 1 パックインストールデータが入っているUSBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に接続します。
- 2 操作画面を表示させます。
 [FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[▶] MENU 2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
 PACK INSTALLATION(パックインストレーション) → [ENTER](決定)
- 3 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]を押して、インストールしたいパックインストールファイルを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。
- 4 [6 ▼](INSTALL)ボタンを押します。
- 5 画面の指示に従って、パックインストールファイルをインストールします。

エクスパンションパックは、ユーザー メモリーの「Expansion」(エクスパンション)フォルダーにインストールされます。

NOTE ユーザー メモリーに十分な空き容量がないというメッセージが表示されたら、ユーザータブにあるファイルをUSBフラッシュメモリーに保存するなどして、ファイルを移動したあと、もう一度インストールしてみてください。ファイルの移動については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

エクスパンションボイスやエクスパンションスタイルを使ったソング、スタイル、レジストレーションメモリーについて
 エクスパンションボイスやエクスパンションスタイルを使ったソング、スタイル、レジストレーションメモリーは、そのエクスパンションボイスやスタイルが入ったエクスパンションパックデータが楽器に入っていない場合、正しく再生されない、または、呼び出せない場合があります。
 エクスパンションボイスやスタイルを使ってデータ(ソング、スタイルやレジストレーションメモリー)を作るときは、エクスパンションパックの名前を書きとめておくといいでしょう。簡単にエクスパンションパックを探すことができ、必要なときにエクスパンションパックをインストールできます。

エクスパンションパックをアンインストールする

エクスパンションパックをアンインストールするには、リセット操作([96ページ](#))により「FILES & FOLDERS(ファイル&フォルダー)」をリセットします。

注記

「FILES & FOLDERS」をリセットすると、エクスパンションパックだけでなく、ユーザー メモリーにあるすべてのファイルやフォルダーが消去されます。ご注意ください。

楽器情報ファイルをUSBフラッシュメモリーに保存する

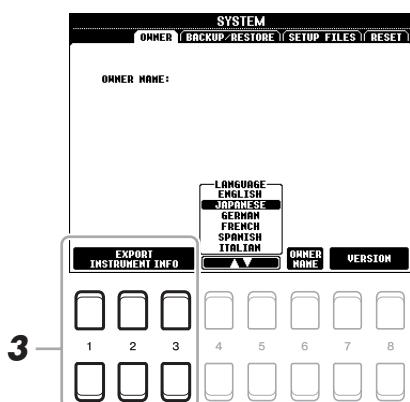
Yamaha Expansion Manager(ヤマハエクスパンションマネージャー)を使ってエクスパンションパックを管理するときに、楽器情報ファイルを求められる場合があります。楽器情報ファイルは、下記手順で取得できます。詳細については、Yamaha Expansion Managerの取扱説明書をご覧ください。

1 USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に接続します。

NOTE USBフラッシュメモリーを使う前に、必ず取扱説明書10章の「USB機器を接続する」をお読みください。

2 操作画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[▶] MENU 2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
SYSTEM(システム) → [ENTER](決定) → TAB[◀] OWNER(オーナー)



3 [1 ▲▼]～[3 ▲▼](EXPORT INSTRUMENT INFO)ボタンを押します。

4 画面の指示に従って、楽器情報ファイルを保存します。

楽器情報ファイルは、USBフラッシュメモリーのルート(最上階層のフォルダー)に「PSR-S670_InstrumentInfo.n27」というファイル名で保存されます。

リズムや自動伴奏に合わせて演奏する(スタイル)

この章の内容

コードフィンガリングタイプ	.21
・コードフィンガリングチャート	.22
スタイル再生に関する設定	.23
ワンタッチセッティングにパネル設定を登録する	.25
スタイルを制作/編集する(スタイルクリエーター)	.26
・スタイル制作の流れ	.26
・リアルタイム録音	.27
・スタイル組み立て(ASSEMBLY)	.31
・リズムのノリを変える(GROOVE)	.33
・チャンネル単位で編集する(CHANNEL)	.34
・スタイルファイルフォーマットの項目を設定する(PARAMETER)	.36
・スタイルのリズムパートを編集する(ドラムセットアップ)	.40

スタイルの特徴

スタイル選択画面の各スタイル名の左側に、特徴を表わすアイコンが表示されます。各特徴の詳細は、下記のとおりです。



- **Pro** : あなたが指定したとおりのコードが鳴るスタイルです。テンションノートを含む複雑なコードを指定しても音楽的なハーモニーをくずすことなくスタイルが鳴りますので、幅広いアレンジをお楽しみいただけます。
- **Session** : 独特のテンションノートやコード変化を伴う伴奏リフなどが加えられ、よりリアルで派手な伴奏となっています。ただし、メジャーコードを弾いただけでセブンスの音が混ざる、オンベースコードに正確に反応しない場合があるなど、曲によっては適切な伴奏が鳴らないことがあります。特定ジャンルの曲でパンチのある演奏をしたいときによいでしょう。
- **DJ** : DJスタイルは、[DANCE & R&B](ダンス/R&B)ボタンで呼び出されるカテゴリーに入っています。このスタイルには、あらかじめコード進行が含まれているので、ルートを指定するだけでコード進行を伴う動きのある演奏を楽しめます。このスタイルは、ルートのみ変更できます。特定のコードタイプを指定しての演奏はできません。

この楽器に内蔵されているスタイルリストについては、ウェブサイト上のデータリストをご覧ください。

コードフィンガリングタイプ

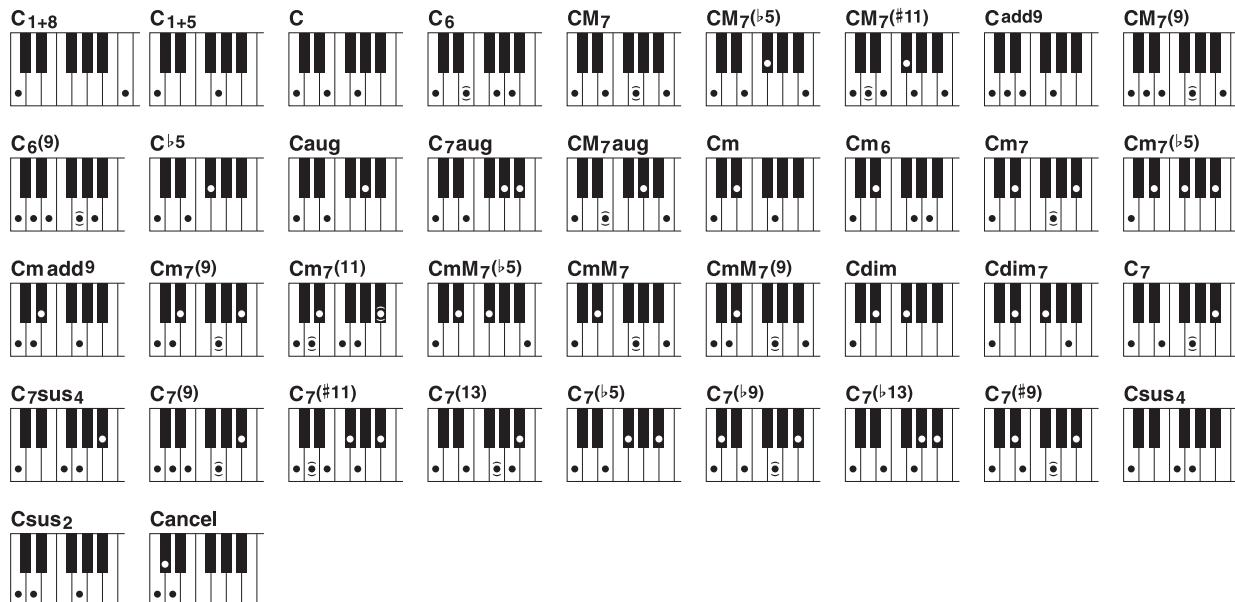
スタイル再生のためのコードの認識方法として、7種類のフィンガリングタイプ(押さえ方)があります。フィンガリングタイプは、下記画面で変更できます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] SPLIT POINT/CHORD FINGERING(スプリットポイント/コードフィンガリング) → [ENTER](決定) → TAB [◀][▶] CHORD FINGERING(コードフィンガリング)

SINGLE FINGER (シングルフィンガー)	簡単なルールに従って鍵盤を1~3つ押さえるだけで、メジャー、マイナー、セブンス、マイナーセブンスのコードを認識します。  C メジャーコード ルートキーだけ押さえてください。  Cm マイナー(m)コード ルートキーと、左の黒鍵を押さえてください。  C7 セブンス(7)コード ルートキーと、左の白鍵を押さえてください。  Cm7 マイナーセブンス(m7)コード ルートキーと、左の白鍵と黒鍵を押さえてください。
MULTI FINGER (マルチフィンガー)	「シングルフィンガー」の押鍵ルールと「フィンガード」の押鍵ルールの両方が使えます。
FINGERED (フィンガード)	左手鍵域でコードを構成する音をそのまま押すことで、コードを指定します。コードの構成音の詳細は、 22ページ をご覧いただくなか、画面右側に表示されるコードチューター機能でご確認ください。
FINGERED ON BASS (フィンガード オン ベース)	フィンガードで認識されるコードに加え、オンベースコード(押されたコード音の中で一番低いベース音)も認識しますので、より高度なコード進行を利用した演奏が可能になります。
FULL KEYBOARD (フルキーボード)	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。コードはフィンガードと似た方法で検出されます。たとえば、左手でベース音を弾いて右手でコードを弾いたり、左手でコードを弾いて右手でメロディーを弾くなど、左手と右手で離れた鍵盤を弾いても、コードを検出します。
AI FINGERED (AIフィンガード)	基本的にはフィンガードと同じですが、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もとに適切なコードを推定します。
AI FULL KEYBOARD (AIフルキーボード)	基本的にはフルキーボードと似ていますが、鍵盤を2音以下しか押さえなくても、その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、9 th と11 th と13 th は認識されません。

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

コードフィンガリングチャート



2

リズムや自動伴奏に合わせて演奏する(スタイル)

コードネーム[省略表示]	基本形*	Cをルートとした場合のメイン画面での表示
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Major [M]	1+3+5	C
Sixth [6]	1+(3)+5+6	C6
Major seventh [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Major seventh flattened fifth [M7(5)]	1+3+5+7	CM7(5)
Major seventh add sharp eleventh [M7(#11)]	1+(2)+3+4+5+7	CM7(#11)
Add ninth [add9]	1+2+3+5	Cadd9
Major seventh ninth [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Sixth ninth [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Flattened fifth [(5)]	1+3+5	C5
Augmented [aug]	1+3+5#	Caug
Seventh augmented [7aug]	1+3+5#+7	C7aug
Major seventh augmented [M7aug]	1+(3)+5#+7	CM7aug
Minor [m]	1+3+5	Cm
Minor sixth [m6]	1+3+5+6	Cm6
Minor seventh [m7]	1+3+(5)+7	Cm7
Minor seventh flattened fifth [m7(5)]	1+3+5+7	CM7(5)
Minor add ninth [m(9)]	1+2+3+5	Cm add9
Minor seventh ninth [m7(9)]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Minor seventh eleventh [m7(11)]	1+(2)+3+4+5+(7)	CM7(11)
Minor major seventh flattened fifth [mM7(5)]	1+3+5+7	CmM7(5)
Minor major seventh [mM7]	1+3+(5)+7	CmM7
Minor major seventh ninth [mM7(9)]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Diminished [dim]	1+3+5	Cdim
Diminished seventh [dim7]	1+3+5+6	Cdim7
Seventh [7]	1+3+(5)+7	C7
Seventh suspended fourth [7sus4]	1+4+5+7	C7sus4
Seventh ninth [7(9)]	1+2+3+(5)+7	C7(9)
Seventh add sharp eleventh [7(#11)]	1+(2)+3+4+5+7	C7(#11)
Seventh add thirteenth [7(13)]	1+3+(5)+6+7	C7(13)
Seventh flattened fifth [7(5)]	1+3+5+7	C7(5)
Seventh flattened ninth [7(9)]	1+2+3+(5)+7	C7(9)
Seventh add flattened thirteenth [7(13)]	1+3+5+6+7	C7(13)
Seventh sharp ninth [7(#9)]	1+2+3+(5)+7	C7(#9)
Suspended fourth [sus4]	1+4+5	Csus4
One plus two plus five [sus2]	1+2+5	Csus2
cancel	1+2+2	Cancel

* 基本形の()内の音符は省略しても構いません。

スタイル再生に関する設定

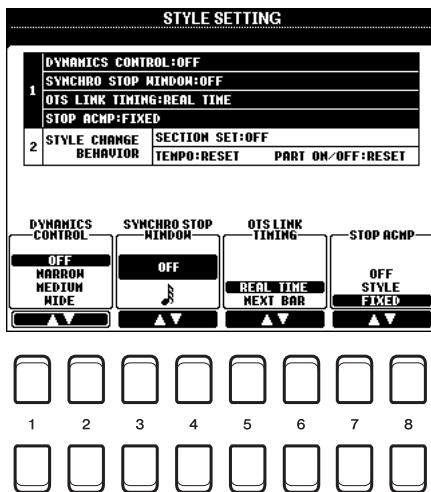
ファンクションのSTYLE SETTING(スタイルセッティング)画面では、スタイル再生に関する各種設定が行なえます。

1 設定画面を表示させます。

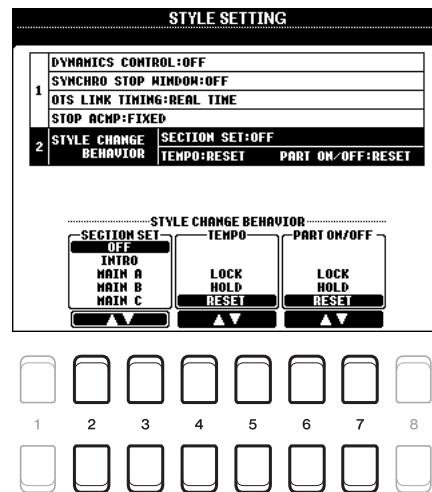
[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
STYLE SETTING(スタイルセッティング) → [ENTER](決定)

2 カーソルボタン[▲][▼]で設定画面を切り替え、[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンで各種設定をします。

画面1



画面2



■ 画面1

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	DYNAMICS CONTROL (ダイナミクスコン トロール)	鍵盤を弾く強さに応じて、スタイル音量の強弱の付き方を変えられます。 OFF(オフ) ：鍵盤を弾く強さを変えても音量は変化しません。 NARROW(ナロー) ：音量の変化幅が小さくなります。 MEDIUM(ミディアム) ：標準的な設定です。 WIDE(ワイド) ：音量の変化幅が大きくなります。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW (シンクロストップ ウィンドウ)	シンクロストップの例外条件を設定します。[SYNC STOP](シンクロストップ)ボ タンがオンでも、ここで設定した時間(音符の長さ)より長くコード鍵域を押し続けると、シンクロストップは機能しません。シンクロストップを機能させるには、設 定した音符の長さに達するまでに、コード鍵域から指を離す必要があります。設定 値を「OFF(オフ)」にした場合は、コード鍵域を押された時間にかかわらず、指を離 すとシンクロストップが機能します。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	OTS LINK TIMING (OTSリンクタイミ ング)	[OTS LINK](OTSリンク)ボタンをオンにして、スタイル再生中にMAIN VARIATION(メインバリエーション) [A]～[D]を切り替えたときの、OTS(ワン タッチセッティング)が実際に呼び出されるタイミングを決めます。 REAL TIME(リアルタイム) ：MAIN VARIATION [A]～[D]ボタンを押した時点で OTSが呼び出されます。 NEXT BAR(ネクストバー) ：MAIN VARIATION [A]～[D]ボタンを押したあと、 次の小節の先頭からOTSが呼び出されます。

次ページへつづく

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STOP ACMP (ストップ アカンパニメント)	[ACMP](スタイル オン/オフ)ボタンをオンにして、[SYNC START](シンクロスタート)をオフにすると、スタイル再生が停止していても、左手でコードを押されたときに本体がコードを認識します(ストップアカンパニメントの状態)。ここでは、ストップアカンパニメントの状態で、コード鍵域を押されたときに、どのように音を鳴らすかを決めます。 OFF(オフ) : コード鍵域を押さえても、音が鳴りません。 STYLE(スタイル) : コード鍵域を押さえると、選択しているスタイルのパッドとベースチャンネルに含まれるボイスで、コード音が鳴ります。 FIXED(フィックス) : コード鍵域を押さえると、選択しているスタイルに関係なく、同じボイスでコード音が鳴ります。 NOTE MegaVoice(メガボイス)を含むスタイルの場合、ここを「STYLE」に設定すると、意図しない鳴りかたをすることがあります。 NOTE ソングを録音するときは、ストップアカンパニメントの状態でも、コード情報が記録されます。「STYLE」に設定するとコード情報とボイスが記録され、「OFF」や「FIXED」に設定するとコード情報のみが記録されます。
-------------------	------------------------------	--

■ 画面2

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	SECTION SET (セクションセット)	スタイル停止中にスタイルを切り替えたとき、どのセクション(イントロやメインなど)が選ばれるかを決めます。「OFF(オフ)」に設定している場合は、スタイルを変更してもセクションは切り替わりません。スタイルによっては、メインA～Dのいずれかのデータが存在しない場合があります。その場合は、最も近いセクションに切り替わります。 たとえば、メインDに設定した状態でメインDのみデータがないスタイルに変更した場合、セクションはメインCが選択されます。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	TEMPO (テンポ)	スタイルを切り替えたとき、切り替えたあとのスタイル再生テンポを決めます。 LOCK(ロック) : スタイルを切り替える前と同じテンポを保持します。 HOLD(ホールド) : スタイル再生中に切り替えると、切り替える前と同じテンポを保持します。スタイル停止中に切り替えると、切り替えたあとのスタイルの初期設定のテンポに変わります。 RESET(リセット) : 切り替えたあとのスタイルの初期設定のテンポに変わります。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	PART ON/OFF (パート オン/オフ)	スタイルを切り替えたとき、切り替えたあとのスタイルの各チャンネルのオン/オフを決めます。 LOCK(ロック) : スタイルを切り替える前と同じチャンネルオン/オフ情報を保持します。 HOLD(ホールド) : スタイル再生中に切り替えると、切り替える前と同じチャンネルオン/オフ情報を保持します。スタイル停止中に切り替えると、全チャンネルがオンに変わります。 RESET(リセット) : 全チャンネルがオンに変わります。

ワンタッチセッティングにパネル設定を登録する

自分で設定した内容をワンタッチセッティングに登録できます。新しく登録したワンタッチセッティングは、スタイルとしてユーザー・メモリーやUSBフラッシュメモリーに保存できるので、演奏時にはスタイル選択画面のユーザー/USBタブからスタイルの一部として呼び出すことができます。

1 ワンタッチセッティングを登録したいスタイルを選びます。

2 ボイスやエフェクトなどのパネル設定をします。

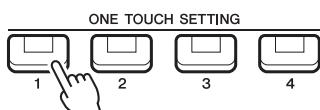
3 REGISTRATION MEMORY [MEMORY](メモリー)ボタンを押します。

「REGISTRATION MEMORY CONTENTS」画面が表示されますが、この画面でのオン/オフ設定はワンタッチセッティングに関係ないので、特に表示項目を選んだり、設定したりする必要はありません。



4 ONE TOUCH SETTING(ワンタッチセッティング)[1]～[4]ボタンのいずれかを押します。

保存を促すメッセージが表示されます。保存する場合は、[7 ▲▼](YES)ボタンを押します。パネル設定を変更したり、ほかのボタンに変更したい場合は、[6 ▲▼](NO)ボタンを押して、手順2～4をくり返します。



NOTE パネル設定を登録していないONE TOUCH SETTINGボタンには、選んだスタイルの元のパネル設定が登録されています。

5 [7 ▲▼](YES)ボタンを押してスタイル選択画面を表示させ、パネル設定をスタイルとして保存します。

保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

注記

パネル設定を保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、登録したデータは失われます。ご注意ください。

スタイルを制作/編集する(スタイルクリエーター)

スタイルはイントロ、メイン、エンディングなどのセクションと、それぞれのセクションに含まれる、リズムパターン、ベースライン、コードバックング、パッド、フレーズなどの「ソースパターン」と呼ばれる8種類のチャンネルで構成されています。スタイルクリエーター機能では、チャンネルごとに録音したり、既存のスタイルデータからコピーしたりして1つのオリジナルスタイルを作りあげます。

2

リズムや自動伴奏に合わせて演奏する(スタイル)

スタイル制作の流れ

1 既存のスタイルを編集して新しいスタイルを作る場合は、もととなるスタイルを選びます。

2 スタイルクリエーター画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[▶] MENU2(メニュー2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]

STYLE CREATOR(スタイルクリエーター) → [ENTER](決定)

既存のスタイルを編集するかどうか、確認メッセージが表示されます。

3 選択中のスタイルを編集する場合は[5 ▲▼]/[6 ▲▼](CURRENT STYLE)ボタンを、新しいスタイルを作る場合は[7 ▲▼]/[8 ▲▼](NEW STYLE)ボタンを押します。

[7 ▲▼]/[8 ▲▼]ボタンを押すと、空のスタイル(NewStyle)が用意されます。

4 BASIC(ベーシック)画面で、録音/編集したいセクションを選択します。

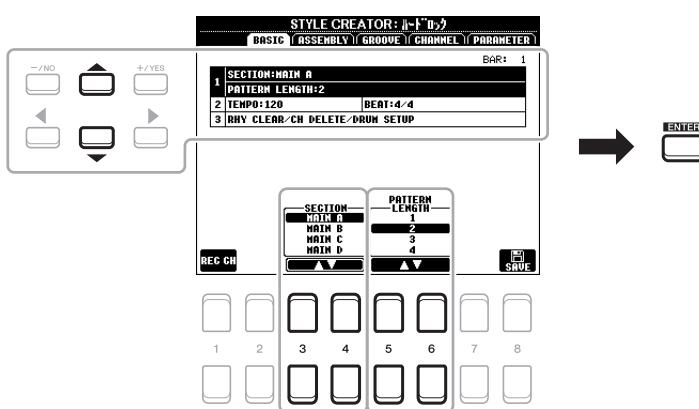
画面下半分に「REC CHANNEL」の表示がある場合は、[EXIT](戻る)ボタンを押してください。

カーソルボタン[▲][▼]で「1 SECTION(セクション)」を選んだあと、[3 ▲▼]/[4 ▲▼]ボタンでセクションを選びます。

必要に応じて、以下の設定も行ないます。

- ・ [5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンで選んだセクションの長さ(小節数)を決め、[ENTER](決定)ボタンを押します。
- ・ カーソルボタン[▲][▼]で「2 TEMPO(テンポ)/BEAT(拍子)」を選んだあと、[3 ▲▼]/[4 ▲▼]ボタンでテンポを、[5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンで拍子を設定します。

NOTE 既存のスタイルを編集する場合、拍子を変更するとすべてのセクションが消去され、新しいスタイル(NEW STYLE)を選んだときと同じ状態になります。



5 チャンネル別にソースパターンを制作します。

リアルタイム録音(27ページ)

BASIC画面で、鍵盤を演奏してスタイルを録音します。

スタイル組み立て(31ページ)

ASSEMBLY(アセンブリー)画面で、内蔵スタイルや制作済みのスタイルから気に入ったデータをコピーして、スタイルを組み立てます。

次ページへつづく

6 録音済みチャンネルデータを編集します。

チャンネルデータの編集(33~35ページ)

GROOVE(グループ)画面でスタイルのノリを編集したり(33ページ)、CHANNEL(チャンネル)タブでクオンタイズやベロシティ(音量)などを編集したりします(34ページ)。

SFF(スタイルファイルフォーマット)パラメーターの編集(36ページ)

PARAMETER(パラメーター)画面で編集します。

ドラムセットアップ機能によるリズムパートの編集(40ページ)

BASIC(ベーシック)画面で、楽器音の変更など、スタイルのリズムパートを編集します。

7 手順4~6をくり返します。

8 [8 ▲▼](SAVE)ボタンを押して、制作したスタイルを保存します。

保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

リアルタイム録音

BASIC(ベーシック)画面で、鍵盤演奏でオリジナルのリズムパターンを録音できます。

スタイルクリエーターにおけるリアルタイム録音の特徴

・ループ方式である

スタイル再生は数小節のリズムパターンの演奏をくり返す(ループ)のですが、録音も同じようにループ方式になります。たとえば、2小節のメインセクションの録音をスタートさせると、2小節の録音が何回もくり返されます。鍵盤を演奏して録音されたデータは、その次の「ループ」から再生され、耳で録音データの確認ができます。

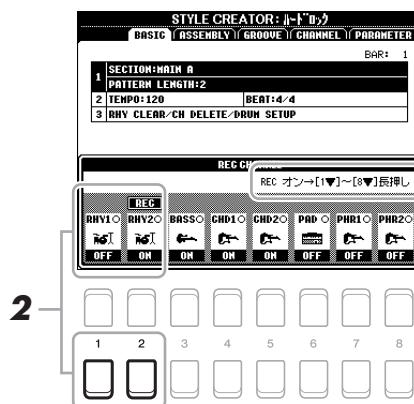
・オーバーダブ方式である

オーバーダブとは、一度録音したチャンネルに、もとのデータを消さずに重ねて録音することです。リズムクリア(28ページ)や削除(30ページ)機能を使わないかぎり、一度録音したデータが消えることはありません。たとえば、2小節のメインセクションの録音をスタートさせると、2小節の録音が何回もくり返されます。鍵盤を演奏して録音されたデータは、その次の「ループ」から再生されます。その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、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は、いったん元のデータを削除してから録音します。

■ リズム(RHY)1~2チャンネルを録音する

以下の手順は、「スタイル制作の流れ」(26ページ)の手順5に該当します。

1 BASIC(ベーシック)画面で、[1 ▲▼](REC CH)ボタンを押して、画面下部にREC CHANNEL(録音チャンネル)選択画面を表示させます。



2 録音したいチャンネルに該当する[1 ▼]または[2 ▼]ボタンを長押しします。

録音済みデータの有無にかかわらず、選んだリズムチャンネルが録音対象となります。選んだチャンネルに録音済みデータがある場合は、追加でノート(音符)データを録音(オーバーダブ録音)することになります。

3 必要に応じてボイスを変更し、録音するリズムパターンを練習しておきます。

[1 ▲]または[2 ▲]ボタン(選んだチャンネルに対応したボタン)を押すとボイス選択画面が表示されるので、ドラムキットなど好みのボイスを選びます。ボイスを選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押してスタイルクリエーター画面に戻り、録音したいリズムパターンを練習して録音に備えます。

録音に使えるボイス

- RHY1チャンネル：すべてのボイス
- RHY2チャンネル：ドラムキット/SFXキットのみ

NOTE どの鍵盤にどのドラム/SFXキットボイスが割り当てられているかは、ウェブサイト上のデータリストの「ドラム/SFXキットリスト」をご覧ください。

4 STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ)ボタンを押して、録音をスタートします。

録音済みのデータがある場合は再生されますので、必要に応じて[1 ▼]～[8 ▼]ボタンでチャンネルオン/オフを切り替えます。録音済みデータを削除したい場合は、カーソルボタン[▲][▼]で「3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP」を選んだあと、[4 ▲▼]/[5 ▲▼](CHANNEL DELETE)ボタンを押します。「CHANNEL DELETE」画面が表示されたら、削除したいチャンネルに該当する[1 ▲]～[8 ▲]ボタンを押したあと、[ENTER](決定)ボタンを押して削除を実行します。「CHANNEL DELETE」画面を閉じるには、[EXIT](戻る)ボタンを押します。

5 ループ再生が1小節目の1拍目に来たタイミングで、録音するリズムパターンの演奏をスタートします。

リズムをリアルタイムに演奏するのが難しい場合は、以下の例のように、ループ再生のタイミングに合わせてパートを分けて録音するとよいでしょう。

The diagram illustrates three separate drum patterns (Loop 1, Loop 2, and Loop 3) for recording. Each pattern consists of three measures of music. The first measure shows a bass drum (バスドラム) on the first beat. The second measure shows a snare drum (スネア) on the first beat. The third measure shows a bass drum (バスドラム) on the first beat. Arrows indicate the progression from Loop 1 to Loop 2, and from Loop 2 to Loop 3.

演奏を間違えた音を消去する

間違えて録音した場合など、指定した音のデータだけを消去できます。カーソルボタン[▲][▼]で「3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP」を選びます。[2 ▲▼]/[3 ▲▼](RHYTHM CLEAR)ボタンを押したまま、消したい音の鍵盤を押すと、その音が消去されます。

6 STYLE CONTROL [START/STOP]ボタンを押して、演奏をストップします。

追加したいフレーズや音があれば、もう一度[START/STOP]ボタンを押して録音を続けます。

7 [1 ▼]または[2 ▼]ボタンをもう一度押して、録音を解除します。

8 スタイルを保存します(27ページ手順8)。

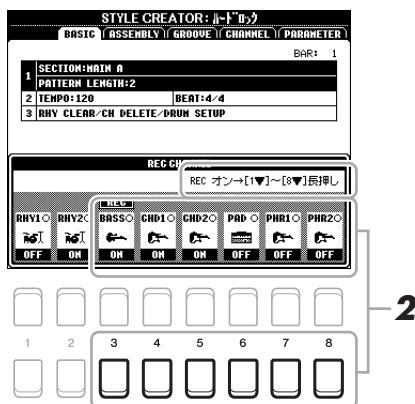
注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

■ベース(BASS)、コード(CHD)1~2、パッド(PAD)、フレーズ(PHR)1~2チャンネルを録音する

以下の手順は、「スタイル制作の流れ」(26ページ)の手順5に該当します。

- 1 BASIC(ベーシック)画面で、[1 ▲▼](REC CH)ボタンを押して、画面下部にREC CHANNEL(録音チャンネル)選択画面を表示させます。



2

- 2 録音したいチャンネルに該当する[3 ▼]～[8 ▼]ボタンを長押しします。

内蔵スタイルを選択し、選んだチャンネルにすでにデータが録音されている場合、消去してよいか確認のメッセージが表示されます。

[+/YES]ボタンを押すと、既存データが消去され、録音対象となります。リズム以外のチャンネルでは、既存のスタイルデータへのオーバーダブ録音はできません。

リズムや自動伴奏に合わせて演奏する(スタイル)

- 3 必要に応じてボイスを変更し、録音するベース、コード、フレーズを練習しておきます。

[3 ▲]～[8 ▲]ボタン(選んだチャンネルに対応したボタン)を押すとボイス選択画面が表示されるので、好みのボイスを選びます。ボイスを選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押してスタイルクリエーター画面に戻り、録音したいフレーズを練習して録音に備えます。

録音に使えるボイス

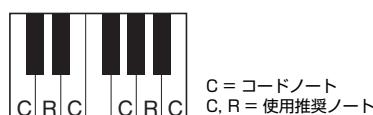
ドラムキット/SFXキットボイスを除くすべてのボイスを使えます。

CM7コードでフレーズを録音する

メイン、フィルイン録音時のルール

初期設定では、ソースルート/コードがCM7に設定されています。これは、CM7を指定したときに鳴る音を使ってソースパターンを録音してください、という意味です。演奏時のコードタイプがCM7に指定された場合に鳴ってほしいベース、フレーズ、コードを録音しましょう。詳細は以下のとおりです。

- ・ベース、フレーズ1、フレーズ2には、CM7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)
- ・コード1、コード2、パッドには、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)



以上のルールを守って録音すれば、演奏時に指定したコードに合わせて適切な音が鳴ります。

イントロ、エンディング録音時のルール

イントロやエンディングは、再生中にコード変更されないことが前提になっています。したがって、メインやフィルインの録音時のようなルールを守る必要はなく、自由にコード進行を持たせて構いません。しかし、初期設定でソースルート/コードがCM7に設定されていますので、以下の点は守ってください。

- ・イントロは、その終わり部分がコードCのパターンにつながるようなフレーズを作ること。
- ・エンディングは、その始まり部分がコードCのパターンからつながってくるようなフレーズを作ること。

ソースルート/コードを設定する

初期設定では、ソースルート/コードはCM7に設定されていますが、必要に応じて、自分の演奏しやすいルート/コード変更することもできます。TAB(タブ)[◀][▶]ボタンを押してPARAMETER(パラメーター)画面を表示させ、ソースルート/コードを好きなルートおよびコードに切り替えます。なお、CM7からほかのコードに変えると、録音時に弾いてもよい鍵盤(スケールノートとコードノート)も変わります。詳細は[37ページ](#)をご覧ください。

4 STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ)ボタンを押して、録音をスタートします。

録音済みのデータがある場合は再生されますので、必要に応じて[1 ▼]～[8 ▼]ボタンでチャンネルオン/オフを切り替えます。録音済みデータを削除したい場合は、カーソルボタン[▲][▼]で「3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP」を選んだあと、[4 ▲▼]/[5 ▲▼](CHANNEL DELETE)ボタンを押します。「CHANNEL DELETE」画面が表示されたら、削除したいチャンネルに該当する[1 ▲]～[8 ▲]ボタンを押したあと、[ENTER](決定)ボタンを押して削除を実行します。「CHANNEL DELETE」画面を閉じるには、[EXIT](戻る)ボタンを押します。

5 ループ再生が1小節目の1拍目に来たタイミングで、録音するベース、コード、フレーズの演奏をスタートします。

6 STYLE CONTROL [START/STOP]ボタンを押して、演奏をストップします。

追加したいフレーズや音があれば、もう一度[START/STOP]ボタンを押して録音を続けます。

ソースパターン以外の再生音を試聴するには

- 1) TAB[◀][▶]ボタンを押してPARAMETER画面を表示させます。
- 2) [1 ▲▼](REC CH)ボタンを押してREC CHANNEL画面を表示させます。
- 3) [1 ▼]～[8 ▼]ボタンを押して、再生したいチャンネルをオン、再生しないチャンネルをオフにします。その後[EXIT]ボタンを押してREC CHANNEL画面を閉じます。
- 4) STYLE CONTROL [START/STOP]ボタンを押して、スタイルを再生させます。
- 5) PARAMETER画面で、PLAY ROOT(プレイルート)/CHORD(コード)を試聴したいコードに変更します。以上の操作で、通常演奏時に、ソースパターンがどのように再生されるか試聴できます。

7 スタイルを保存します([27ページ](#)手順8)。

注記

保存せずにスタイルを切り替わり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

スタイル組み立て(ASSEMBLY)

ASSEMBLY(アセンブリー)画面では、内蔵スタイルなど既存のスタイルからさまざまなソースパターン(チャンネルデータ)をコピーしてスタイルを作りあげることができます。内蔵スタイルや録音済みのオリジナルスタイルにお好みのリズムパターン、ベース、コード、フレーズがあれば、この機能を使ってみましょう。

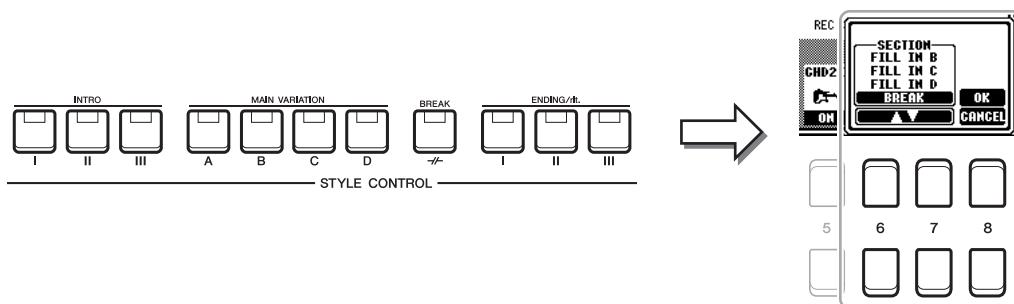
以下の手順は、「スタイル制作の流れ」(26ページ)の手順5に該当します。セクションの選択などの設定をBASIC(ベーシック)画面で行なったあと、以下の操作を行ないます。

1 設定画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[▶] MENU2(メニュー2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
STYLE CREATOR(スタイルクリエーター) → [ENTER](決定) → TAB[◀][▶] ASSEMBLY(アセンブリー)

2 必要に応じて、編集するスタイルのセクションを選択します。

すでにBASIC画面で編集するセクションが選ばれていっても、この画面でセクションを変更できます。編集したいセクションのパネル上のボタンを押してSECTION画面を表示させ、[8 ▲](OK)ボタンを押します。パネル上にボタンのないフィルインセクションを選びたい場合は、パネル上のセクションボタンのいずれかを押したあと、[6 ▲▼]/[7 ▲▼]ボタンを押して編集したいフィルインセクションを選び、[8 ▲](OK)ボタンを押します。

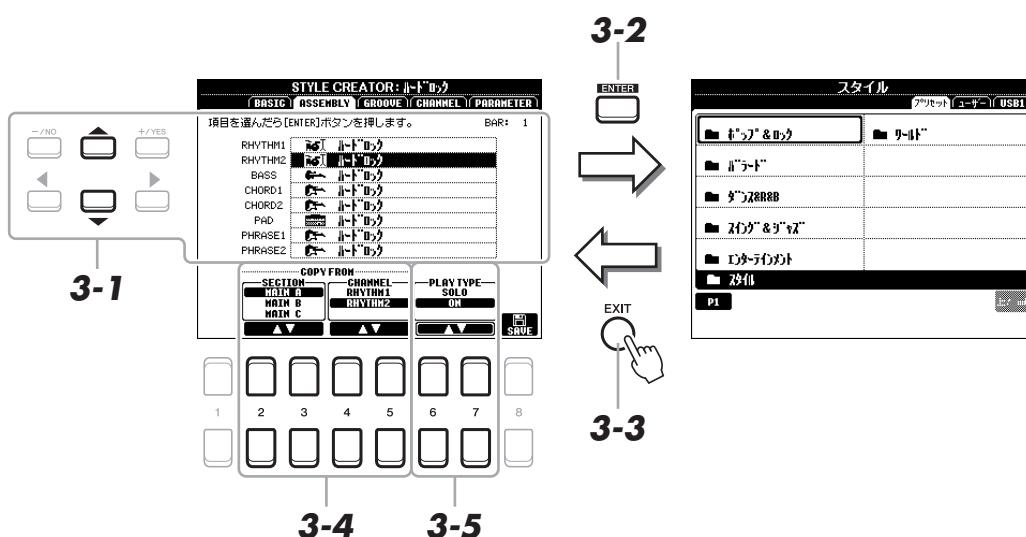


NOTE INTRO(イントロ)4とENDING(エンディング)4はSECTION画面で選んで、オリジナルのスタイルとして作ることはできますが、パネルのボタンで選ぶことはできません。

2

リズムや自動伴奏に合わせて演奏する(スタイル)

3 指定したチャンネルのソースパターンを、ほかのスタイルのソースパターンで置き換えます。



3-1 カーソルボタン[▲][▼]を押してソースパターンを置き換えるチャンネルを選びます。

3-2 [ENTER](決定)ボタンを押して、スタイル選択画面を表示させます。

3-3 スタイルを選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押してもとの画面に戻ります。

3-4 選んだスタイルのSECTION(セクション)とCHANNEL(チャンネル)を[2 ▲▼]～[5 ▲▼]ボタンで選びます。

3-5 STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ)ボタンを押してスタイルを再生させ、置き換えたソースパターンが入った新しいスタイルを確認してみましょう。

スタイルを再生させながらスタイル組み立てをする

スタイルを再生させながらスタイルを組み立てられます。また、スタイルの再生方法を選ぶことができます。ASSEMBLY(アセンブリー)画面で[6 ▲▼]/[7 ▲▼](PLAY TYPE)ボタンを押して、再生方法を選んでください。

- **SOLO(ソロ)** : ASSEMBLY画面で選んでいるチャンネルとBASIC(ベーシック)画面のREC CHANNEL画面でREC(録音待機状態)に設定したチャンネルが再生されます。
- **ON(オン)** : ASSEMBLY画面で選んでいるチャンネルとBASIC画面のREC CHANNEL画面でOFF以外に設定されているチャンネルが再生されます。
- **OFF(オフ)** : ASSEMBLY画面で選んでいるチャンネルは再生されません。

4 別のチャンネルでパターンを置き換えるときは、3-1～3-5の手順をくり返します。

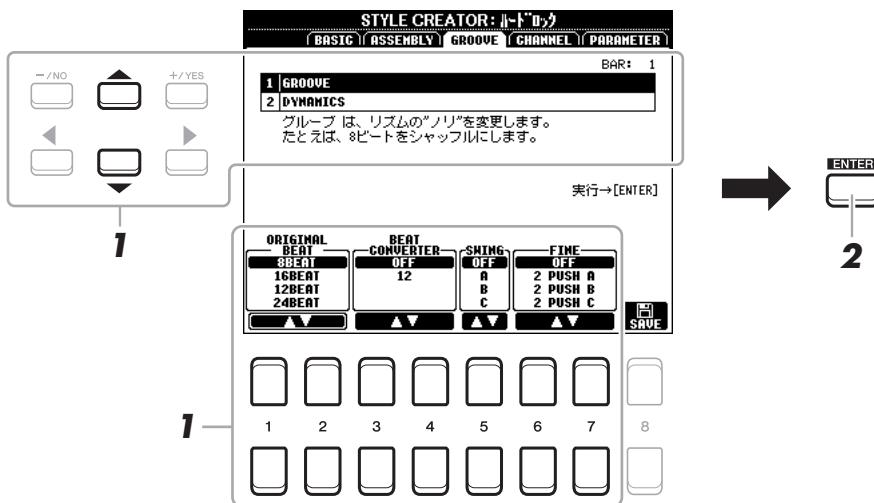
5 スタイルを保存します(27ページ手順8)。

注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

リズムのノリを変える(GROOVE)

スタイル再生の発音のタイミングを変えたり、ベロシティ値を上げ下げして、BASIC(ベーシック)画面やパネルボタンで選んだセクションの各チャンネルのリズムのノリを編集できます。以下の手順は、「スタイル制作の流れ」(27ページ)の手順6に該当します。



- 1** GROOVE(グループ)画面で、カーソルボタン[▲][▼]を押して編集する項目を選び、[1 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンでデータを編集します。

1. GROOVE(グループ)

スタイル再生の発音タイミング(クロック)を微妙にずらして、音楽のノリやグループ感を演出します。ここでの設定は、BASIC(ベーシック)画面で選択したセクションの全チャンネルに対して有効です。

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	ORIGINAL BEAT (オリジナルビート)	グループ効果をかけるビートを指定します。たとえば、「8 BEAT」を選ぶと、8分音符のタイミングにあるノートオン(音符)に対してグループ効果をかけることになります。また、「12 BEAT」を選ぶと、3連8分音符のタイミングにあるノートオン(音符)に対してグループをかけることになります。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BEAT CONVERTER (ビートコンバーター)	ORIGINAL BEATの項目で指定されたビートのタイミングを、どのタイミングに変える(コンパートする)かを設定します。たとえば、ORIGINAL BEATの設定が「8 BEAT」でBEAT CONVERTERの設定が「12」の場合、セクション内のすべての8分音符タイミングのノート(音符)データが、3連8分音符のタイミングに変わることになります。ORIGINAL BEATが「12 BEAT」に設定されているときにBEAT CONVERTERに表示される「16A」と「16B」は、コンパートのバリエーションです。
[5 ▲▼]	SWING (スイング)	オフビート(2拍目、4拍目などの第2アクセントとなる拍)のタイミングをずらすことにより、スイング感を出します。たとえば、指定されているORIGINAL BEATが「8 BEAT」の場合、スイングの設定により2番目、4番目、6番目、8番目のビートが遅れることでスイング感が出ます。「A」～「E」の設定はそれぞれ異なる度合いのスイング感を出します。「A」設定では最も弱いスイング感、「E」設定では最も強いスイング感が得られます。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	FINE (ファイン)	「グループ」の効き具合を微調節します。PUSH設定は実際のビートより早く演奏される「前ノリ」のリズムを作ります。また、HEAVY設定は実際のビートより遅いタイミング、「後ノリ」を作ります。2、3、4、5の数字は、効果をかけるビートを設定します。指定されたビート数までのすべてのビートが前ノリや後ノリで演奏されますが、最初のビートだけは含まれません。たとえば、「3」が選ばれているときは2番目と3番目のビートだけに効果があります。どの場合も、「A」タイプは弱い効果で、「B」タイプは中ぐらいの効果、「C」タイプは最大の効果を得ることができます。

2. DYNAMICS(ダイナミクス)

スタイル再生の、ある特定のタイミングの音を強めたり弱めたりする(ベロシティ値、またはボリューム値を上げ下げする)ことで、アクセントの効いた演奏効果を出します。ここで設定は、BASIC(ベーシック)画面で選択したセクションの全チャンネルに一律にかけることも、チャンネル別にかけることもできます。

[2 ▲▼]	CHANNEL (チャンネル)	ダイナミクス効果をかけるチャンネルを選びます。選んだチャンネルは画面左上に表示されます。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	ACCENT TYPE (アクセントタイプ)	どのタイミングでアクセントをかけるかを選びます。
[5 ▲▼]	STRENGTH (ストレンジングス)	アクセントの効き具合を決定します。値を大きくするほど、より強い効果が得られます。
[6 ▲▼]	EXPAND/COMP. (エクスパンド/コンプレッション)	音量をエクスパンド(拡張)/コンプレッション(圧縮)します。値を100%以上に設定すると、変化幅が広がります(エクスパンド)。また、値を100%未満に設定すると、変化幅が狭まります(コンプレッション)。
[7 ▲▼]	BOOST/CUT (ブースト/カット)	音量をブースト(増加)させたり、カット(減少)したりします。値を100%以上に設定すると、音量が大きくなります。また、値を100%未満に設定すると、音量が小さくなります。

2 [ENTER](決定)ボタンを押して、編集内容を実行します。

STRENGTH、EXPAND/COMP.、BOOST/CUTは、最後に設定したパーセンテージが表示されます。

実行後は、画面に「戻す→[ENTER]」と表示され、[ENTER]ボタンを押すと、編集した内容を元に戻せます。元に戻せるのは、1つ前の操作だけです。

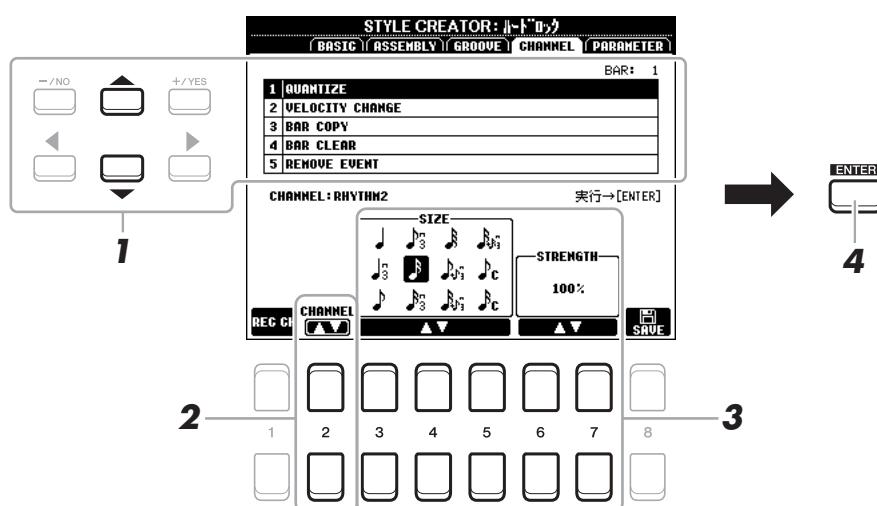
3 スタイルを保存します([27ページ](#)手順8)。

注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

チャンネル単位で編集する(CHANNEL)

BASIC(ベーシック)画面やパネル上のボタンで選んだセクションの各チャンネルのデータを編集できます。以下の手順は、「スタイル制作の流れ」([27ページ](#))の手順6に該当します。



1 CHANNEL(チャンネル)画面で、カーソルボタン[▲][▼]を押して編集する項目を選びます。

1. QUANTIZE(クオンタイズ)

ソングクリエーター([54ページ](#))の場合と同じです。ここでは、ソングクリエーターでの設定値に加えて、下記2つの設定があります。

8分音符でスイング

16分音符でスイング

2. VELOCITY CHANGE(ベロシティーチェンジ)

指定したチャンネルのすべてのノート(音符)データについて、ベロシティー(強さ)をブースト(増やす)したり、カット(減らす)したりします。

3. BAR COPY(バーコピー)

指定したチャンネル内で、1小節または複数の小節のデータを別の位置にコピーすることができます。

[4 ▲▼]	TOP (トップ)	コピー元の小節範囲を設定します。TOPでコピー開始位置、LASTでコピー終了位置を指定します。
[5 ▲▼]	LAST (ラスト)	
[6 ▲▼]	DEST (デスティネーション)	コピー先の先頭小節を指定します。

4. BAR CLEAR(バークリア)

指定したチャンネルの、指定した範囲の小節のデータをすべて消去します。

5. REMOVE EVENT(リムーブイベント)

指定したチャンネルから、特定のイベントだけを取り除いて消去します。

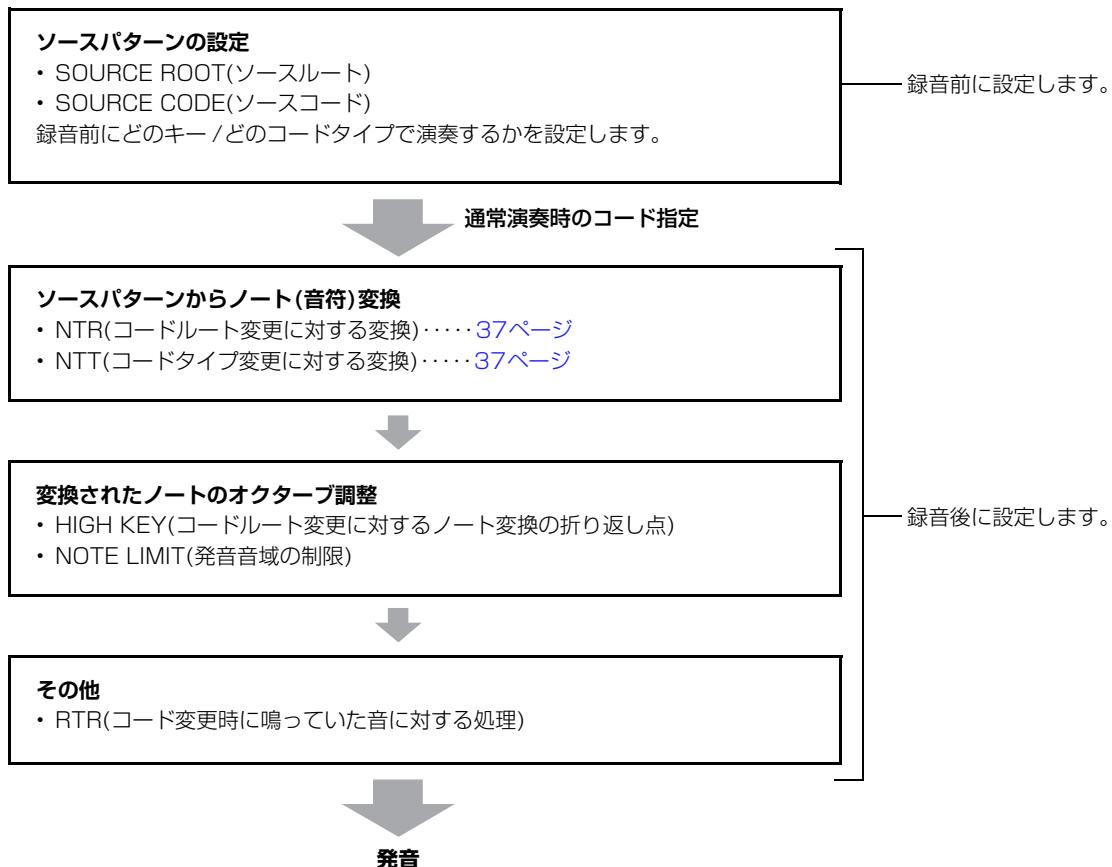
- 2 [2 ▲▼](CHANNEL)ボタンを押して、編集するチャンネルを選びます。
選んだチャンネルは、画面左上に表示されます。
- 3 [3 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンでデータを編集します。
- 4 [ENTER](決定)ボタンを押して、編集内容を実行します。
実行後は、画面に「戻す→[ENTER]」と表示され、[ENTER]ボタンを押すと、編集した内容を元に戻せます。
元に戻せるのは、1つ前の操作だけです。
- 5 スタイルを保存します([27ページ](#)手順8)。

注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

スタイルファイルフォーマットの項目を設定する(PARAMETER)

スタイルファイルフォーマット(SFF : Style File Format)とは、ヤマハのスタイル再生機能のノウハウを集大成した「統一フォーマット」です。SFF関連の設定画面では、スタイルのオリジナルデータが、コード鍵域でのコード指定を元に、どのように実音に変換されていくかを指定します。各設定項目、コード演奏と実際の発音に至るまでの流れは下図のとおりです。

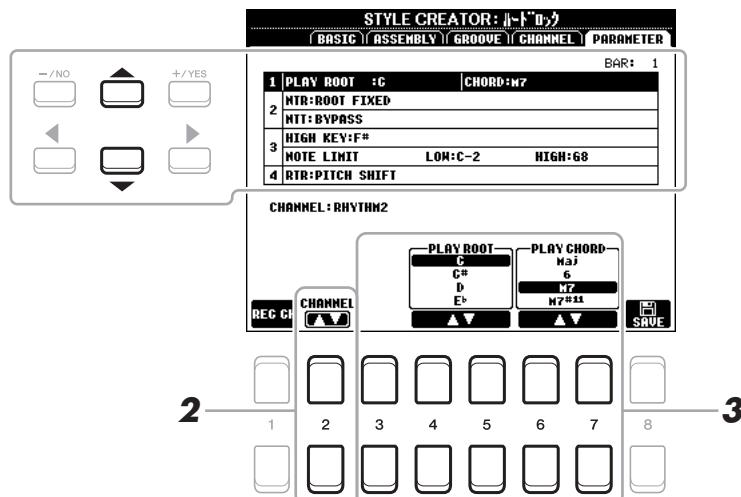


以下の手順は、「スタイル制作の流れ」(27ページ)の手順6に該当します。

NOTE ここで設定するパラメーターは、SFF GEフォーマットに対応しています。よって、この楽器で制作したスタイルは、SFF GEフォーマット対応の楽器でのみ再生できます。

1 PARAMETER(パラメーター)画面で、カーソルボタン[▲][▼]を押して編集する項目を選びます。

各項目の詳細は、37ページをご覧ください。



次ページへつづく

2 [2 ▲▼](CHANNEL)ボタンを押して、編集するチャンネルを選びます。

選んだチャンネルは、画面左上に表示されます。

3 [3 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンを押して、データを編集します。

編集内容の詳細は、[40～42ページ](#)をご覧ください。

4 スタイルを保存します([27ページ手順8](#))。

注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

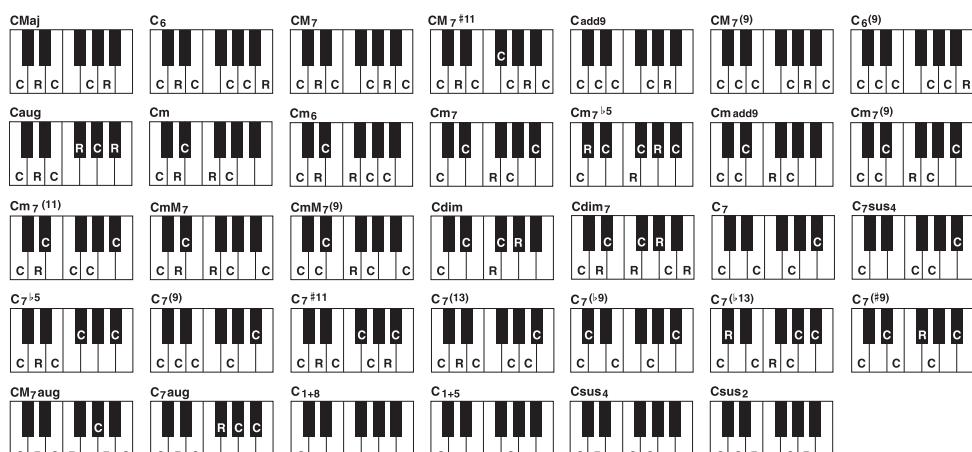
1. SOURCE(PLAY)ROOT/CHORD(ソース(プレイ)ルート/コード)

重要

この項目は録音前に設定しておきます。録音後に設定を変えると、演奏時のコード変更で適切なノート変換ができなくなります。

ベース、コード、パッド、フレーズチャンネルにソースパターンを録音するときに、録音前にどのキーで演奏するかを設定します。たとえば、「Fm7」に設定すると、スタイルを鳴らす際にFm7のコードを押さえると録音データ(ソースパターン)がそのまま演奏されることになります。初期設定はCM7(ソースコードルート=C、ソースコードタイプ=M7)です。ここで設定したコードタイプによって、録音時に押さえられる鍵盤(コードノート、スケールノート)が異なります。詳細は下記をご覧ください。

ソースルートCの場合



C = コードノート

C, R = 使用推奨ノート

NOTE 選ばれているチャンネルのNTRを「ROOT FIXED」、NTTを「BYPASS」、NTT BASSを「OFF」に設定すると、SOURCE ROOT/CHORDの表示がPLAY ROOT/CHORDに切り替わります。この状態で、再生させながらコードルート/タイプを変更すると、ソースパターンがどのような音で再生されるか試聴できます。

NOTE NTRが「GUITAR」のときは、ここで設定は機能しません。

2. NTR/NTT(ノートトランスポジションルール/ノートトランスポジションテーブル)

ソースパターンの各ノートデータを、通常演奏のコード指定でどのように変換させていくかを設定します。

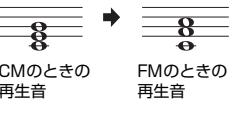
[3 ▲▼]	NTR (ノートトランスポジションルール)	スタイル再生時のコードルート変更に対する、ソースパターンのノート変換方式を設定します。下記リストをご覧ください。
[4 ▲▼]～ [6 ▲▼]	NTT (ノートトランスポジションテーブル)	ソースパターンをノート変換するためのテーブル(一覧表)を設定します。下記リストをご覧ください。
[7 ▲▼]	NTT BASS ON/ OFF (NTTベースオン/オフ)	これをON(オン)に設定したチャンネルは、楽器にオンベースコードが認識されたときに、ベースルートで再生されます。NTRが「GUITAR」に設定されているときにこれをONにすると、オンベースコードが認識されたときに、ベース音だけがベースルートで再生されます。

NOTE リズムチャンネルはコード指定による影響を受けてはいけないので、下記のように設定しておきましょう。

- NTR : ROOT FIXED
- NTT : BYPASS
- NTT BASS : OFF

このように設定してある場合、SOURCE ROOT/CHORDの表示がPLAY ROOT/CHORDに切り替わります。

NTR(ノートトランスポジションルール)

ROOT TRANS (ルートトランスポーズ)	スタイル再生時にコードルートが変更されたとき、変換されるノート(音符)間の音程が維持されます。メロディーラインがあるパート(チャンネル)に対してこの設定を使います。	
ROOT FIXED (ルートフィックスト)	スタイル再生時にコードルートが変更されたとき、変換前のコードで鳴っていた構成音にできるだけ近い音域になるよう、ノート変換されます。コードが鳴っているパート(チャンネル)に対してこの設定を使います。	
GUITAR (ギター)	ギターパート用の変換方式です。ギターでコードを鳴らしたときのように変換されます。	

NTT(ノートトランスポジションテーブル)

NTRが「ROOT TRANS」または「ROOT FIXED」に設定されている場合

BYPASS (バイパス)	NTRがROOT FIXEDの場合は、ノート変換をいっさい行わないテーブルです。NTRがROOT TRANSの場合は、ルートだけノート変換されます。
MELODY (メロディー)	メロディーラインのノート変換に最適なテーブルです。「PHRASE1」や「PHRASE2」のような、メロディーを含むチャンネルに使用します。
CHORD (コード)	コードパートのノート変換に最適なテーブルです。「CHORD1」と「CHORD2」のような、ピアノやギターなどのコード演奏を含むチャンネルに使用します。
MELODIC MINOR (メロディックマイナー)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換されるとき、長3度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換されるとき、短3度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー / マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)のメロディーパート(チャンネル)などに使用します。
MELODIC MINOR 5th (メロディックマイナー 5thバリエーション)	MELODIC MINORのノート変換に加え、オーギュメント(aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音が変化するテーブルです。
HARMONIC MINOR (ハーモニックマイナー)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換されるとき、長3度の音と長6度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換されるとき、短3度の音と短6度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー / マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)のコードパート(チャンネル)などに使用します。
HARMONIC MINOR 5th (ハーモニックマイナー 5thバリエーション)	HARMONIC MINORのノート変換に加え、オーギュメント(aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音が変化するテーブルです。
NATURAL MINOR (ナチュラルマイナー)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換されるとき、長3度、長6度、長7度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換されるとき、短3度、短6度、短7度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー / マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)のコードパート(チャンネル)などに使用します。
NATURAL MINOR 5th (ナチュラルマイナー 5thバリエーション)	NATURAL MINORのノート変換に加え、オーギュメント(aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音が変化するテーブルです。
DORIAN (ドリアン)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換されるとき、長3度の音と長7度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換されるとき、短3度の音と短7度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー / マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)のコードパート(チャンネル)などに使用します。
DORIAN 5th (ドリアン5thバリエーション)	DORIANのノート変換に加え、オーギュメント(aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音が変化するテーブルです。

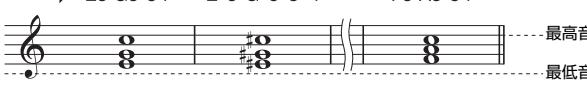
 次ページへつづく

NTRが「GUITAR」に設定されている場合

ALL PURPOSE (オールパーカス)	ストローク、アルペジオの両方の演奏に対応したテーブルです。
STROKE (ストローク)	ギターのストローク演奏に適したテーブルです。実際にギターでストローク演奏したときのように、コード内の特定の音がミュートされることがあります。
ARPEGGIO (アルペジオ)	ギターのアルペジオ奏法に適したテーブルです。4音のアルペジオが美しく響きます。

3. HIGH KEY/NOTE LIMIT(ハイキー/ノートリミット)

NTTやNTRで変換されたノートデータのオクターブ調整を行ないます。

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY (ハイキー)	コードのルート変更に対する、再生音のノート変換のオクターブ折り返し点を設定します。この折り返し点を境に、再生音のオクターブが切り替わります。NTRの設定(38ページ)で「ROOT TRANS」が選ばれているときだけ、この設定ができます。 【例】ハイキーがFのとき ルート変更 → CM C#M ... FM F#M ... 再生音 → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3 
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW (ノートリミットロー)	スタイルチャンネルに録音されたノートデータに対して発音域を設定します(最低音:LOW、最高音:HIGHT)。発音域の設定によって、現実的でない音(高いベース音や低いピッコロの音など)を鳴らさないようにし、発音域内のノートにオクターブシフトします。
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH (ノートリミットハイ)	【例】最低音が「C3」で最高音が「D4」のとき ルート変更 → CM C#M ... FM ... 再生音 → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4 

4. RTR(リトリガールール)

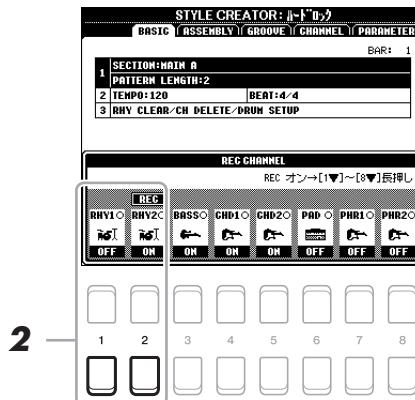
スタイル再生時にコード変更をしたときに、発音中の音をどのように処理するかを決めます。[4 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンを押して、下記5つの処理方法からいずれかを選びます。

STOP (ストップ)	発音中の音を止めます。
PITCH SHIFT (ピッチシフト)	発音中の音のピッチが、新しいコードに合ったノートのピッチに差し替えられます。
PITCH SHIFT TO ROOT (ピッチシフト トゥー ルート)	発音中の音のピッチが、新しいコードのルート音のピッチに差し替えられます。差し替えられたノートのオクターブは、元の音から維持されます。
RETRIGGER (リトリガー)	発音中の音は消え、新しいコードに合ったノートで再発音します。
RITRIGGER TO ROOT (リトリガー トゥー ルート)	発音中の音は消え、新しいコードのルート音で再発音します。差し替えられたノートのオクターブは、元の音から維持されます。

スタイルのリズムパートを編集する(ドラムセットアップ)

ドラムセットアップ機能を使うと、ドラム音を変えるなどさまざまな設定をして、リズムパートを編集できます。以下の手順は、「スタイル制作の流れ」(27ページ)の手順6に該当します。

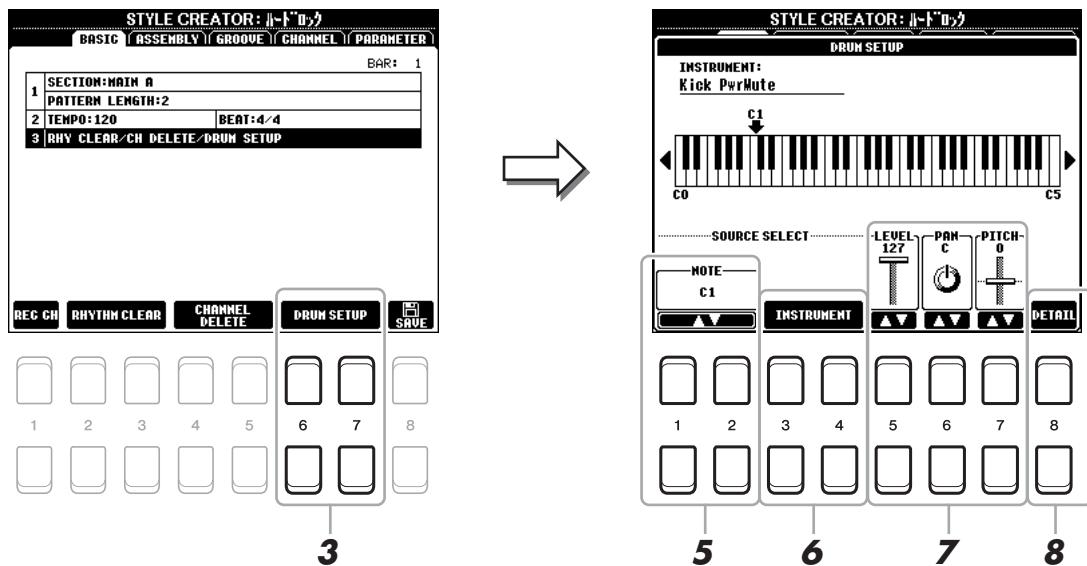
- 1 BASIC(ベーシック)画面で、[1 ▲▼](REC CH)ボタンを押して、画面下部にREC CHANNEL(録音チャンネル)選択画面を表示させます。



- 2 編集したいチャンネルに該当する[1 ▼]または[2 ▼]ボタンを長押しします。

NOTE 選ばれているチャンネルに割り当てられているドラム音が、セクションによって異なる場合、現在のセクションのドラム音に設定されます。

- 3 カーソルボタン[▲][▼]を押して「3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP」を選び、[6 ▲▼]/[7 ▲▼]DRUM SETUP(ドラムセットアップ)ボタンを押します。
DRUM SETUP画面が表示されます。



- 4 必要に応じて、STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ)ボタンを押して、リズムパートを再生させます。

画面の鍵盤上に、再生中のノートが示されるので、編集対象を確認できます。

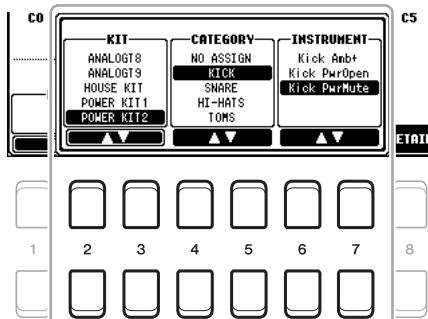
- 5 [1 ▲▼] / [2 ▲▼](NOTE)ボタンを押して、編集したいノートを選びます。

NOTE 鍵盤を押してノートを選ぶこともできます。

次ページへつづく

6 楽器音を選びます。

6-1 [3 ▲▼]/[4 ▲▼](INSTRUMENT) ボタンを押して、楽器音の選択画面を表示させます。



6-2

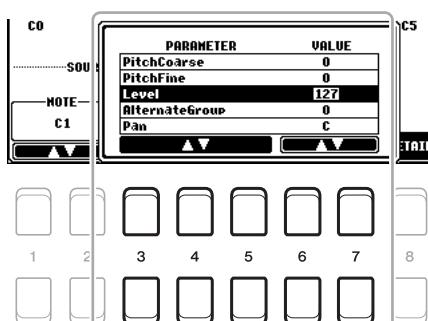
6-2 [2 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンを使って、KIT(キット)、CATEGORY(カテゴリー)、INSTRUMENT(楽器音)を順に選びます。

6-3 [EXIT](戻る)ボタンを押して画面を閉じます。

7 必要に応じて、[5 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンを使って、音量(LEVEL)、パン(PAN)、ピッチ(PITCH)を調節します。

8 必要に応じて、さらに詳細な設定をします。

8-1 [8 ▲▼](DETAIL) ボタンを押して、詳細設定画面を表示させます。



8-2

8-2 [3 ▲▼]～[5 ▲▼] ボタンを使って設定項目を選び、[6 ▲▼]/[7 ▲▼]ボタンを使って値を設定します。

「*」が付いている項目は、ここで設定が手順7での設定に反映されます。

Pitch Coarse*(ピッチコース)	半音単位でピッチを調整します。
Pitch Fine*(ピッチファイン)	1セント単位でピッチを調整します。 NOTE セントとは、半音を100等分した音程の単位です。(100セント=半音)
Level* (レベル)	音量を調節します。
Alternate Group (オルタネートグループ)	オルタネートグループを設定します。同じグループ番号に設定された楽器音は、同時に鳴らすことはできません。1つの楽器を発音させると、発音中の同じグループ番号の楽器の音が止まります。0に設定した場合は、同時に鳴らすことができます。
Pan* (パン)	パン(ステレオ定位)を調整します。
Reverb Send (リバーブセンド)	リバーブの深さ(かかり具合)を調節します。
Chorus Send (コーラスセンド)	コーラスの深さ(かかり具合)を調節します。

Variation Send (バリエーションセンド)	バリエーションエフェクト(DSP1)の深さ(かかり具合)を調節します。 ミキサー画面で、「Connection」を「Insersion」に設定し、このリズムチャンネルを対象パートとして指定した場合は、下記のとおりとなります。 <ul style="list-style-type: none"> Variation Sendが0のとき：ドラム音にインサーションエフェクトの効果がかかりません(インサーションがオフの状態) Variation Sendが1～127のとき：ドラム音にインサーションエフェクトの効果がかかります(インサーションがオンの状態)
Key Assign (キーアサイン)	キーアサインモードを選びます。この設定は、キットのXGパラメーター「SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN」(データリスト参照)が「INST」になっている場合のみ有効です。 Single(シングル) ：同じ楽器音を連打するとき、すでに鳴っている音を消音してから発音します。 Multi(マルチ) ：同じ楽器音を連打するとき、すでに鳴っている音を消音せずに次の音も発音します。
Rcv Note Off (レシーブノートオフ)	ノートオフメッセージを受信するかしないかを設定します。
Rcv Note On (レシーブノートオン)	ノートオンメッセージを受信するかしないかを設定します。
Filter Cut Off (フィルターカットオフ)	フィルターのカットオフ周波数を設定して、音の明るさを設定します。値を高くするほど、明るい音になります。
Filter Resonance (フィルターレゾナンス)	カットオフ周波数付近の音量を持ち上げる(レゾナンス)機能です。値を高くするほどレゾナンス効果が強くなり、音にクセを付けることができます。
EG Attack (EGアタック)	鍵盤を押されたとき、0から最大の出力レベルに達するまでの時間を設定します。値を大きくするほど、音の立ち上がりが早くなります。
EG Decay1 (EGディケイ1)	最大の出力レベルから減衰してサステインレベル(鍵盤を押している間持続する一定のレベル)に達するまでの時間を設定します。値を大きくするほど、音が速く減衰します。
EG Decay2 (EGディケイ2)	鍵盤を離したあと、出力レベルが0に達するまでの時間を設定します。値を大きくするほど、音が速く消えます。

8-3 [EXIT](戻る)ボタンで詳細設定画面を閉じます。

9 [EXIT](戻る)ボタンを押してDRUM SETUP画面を閉じます。

10 スタイルを保存します([27ページ](#)手順8)。

注記

保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

曲(ソング)を再生、練習、録音する

この章の内容

譜面表示の設定を変える	.43
歌詞/テキスト表示の設定を変える	.45
ソングとスタイルを同時に再生する	.46
ソングに関する設定(ガイド機能、チャンネル設定、リピート設定)	.47
・練習(ガイド)機能を使う	.48
ソングを編集する(ソングクリエーター)	.50
・ソングのセットアップデータを編集する—SETUP画面	.50
・部分的に再録音する(パンチイン/アウト録音)—REC MODE画面	.51
・チャンネル単位で編集する—CHANNEL画面	.53

譜面表示の設定を変える

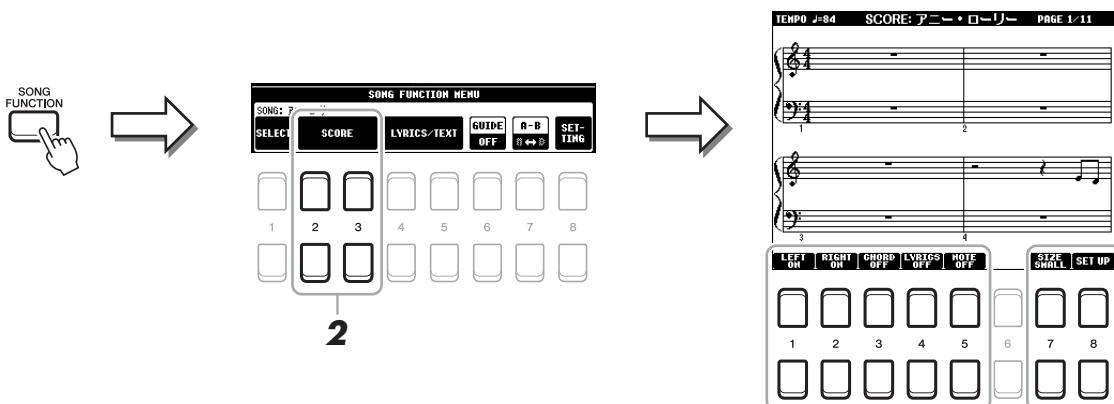
下記の手順で、選んだソングの譜面(楽譜)が表示されます。譜面表示は、好みに合わせて設定を変更できます。この設定は、電源を切っても保持されます。

NOTE ここで設定は、[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[▶] MENU2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR(ソングクリエーター) → [ENTER](決定) → TAB[◀][▶] SETUP(セットアップ) で表示される画面で、ソングデータの一部として保存できます。

NOTE 市販のソングには、譜面を表示できないものもあります。

NOTE 譜面はMIDIデータをもとに表示するため、オーディオファイルは譜面を表示できません。

- [SONG FUNCTION](ソング機能)ボタンを押して、SONG FUNCTION MENU画面を表示させます。



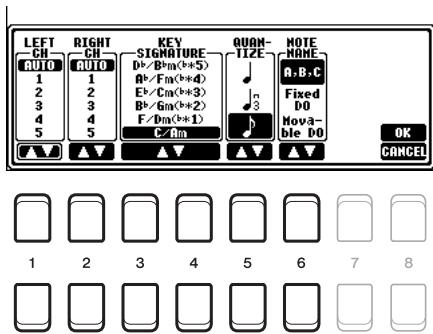
- [2 ▲▼]/[3 ▲▼](SCORE)ボタンを押します。

譜面(楽譜)が表示されます。

[1 ▲▼]	LEFT ON/OFF (レフトオン/オフ)	左手チャンネルの表示のオン/オフを切り替えます。グレーアウトされて設定できない場合は、47ページの詳細設定画面でLEFT CH(レフトチャンネル)を「AUTO」(オート)以外に設定します。または、44ページの画面で、LEFT CH(レフトチャンネル)をOFF以外に設定します。 [FUNCTION] → TAB [◀]MENU 1 → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] SONG SETTING (ソングセッティング) → [ENTER](決定) → カーソルボタン[▲] 1 CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT LEFTとRIGHT(下記)の両方を同時にオフにすることはできません。
--------	---------------------------	--

[2 ▲▼]	RIGHT ON/OFF (ライトオン/オフ)	右手チャンネルの表示のオン/オフを切り替えます。LEFT(上記)とRIGHTの両方を同時にオフにすることはできません。
[3 ▲▼]	CHORD ON/OFF (コードオン/オフ)	コード表示のオン/オフを切り替えます。ソングにコード情報が入っていないければ、オンにしてもコードは表示されません。
[4 ▲▼]	LYRICS ON/OFF (リリックスオン/オフ)	歌詞表示のオン/オフを切り替えます。ソングに歌詞情報が入っていないければ、オンにしても歌詞は表示されません。ソングにペダル情報が入っている場合に、このボタンを押すと、歌詞を表示させる代わりにペダル情報を表示できます。
[5 ▲▼]	NOTE ON/OFF (ノートオン/オフ)	音名表示(ドレミなど)のオン/オフを切り替えます。音名は、音符の左に表示されます。表示するスペースが狭い場合は、音符の左上に表示されます。ソングにフィンガリング情報が入っている場合、このボタンを押すと、音名を表示させる代わりにフィンガリング情報を表示できます。
[7 ▲▼]	SIZE (サイズ)	譜面のサイズを変えます。
[8 ▲▼]	SET UP (セットアップ)	詳細設定をします。下記をご覧ください。

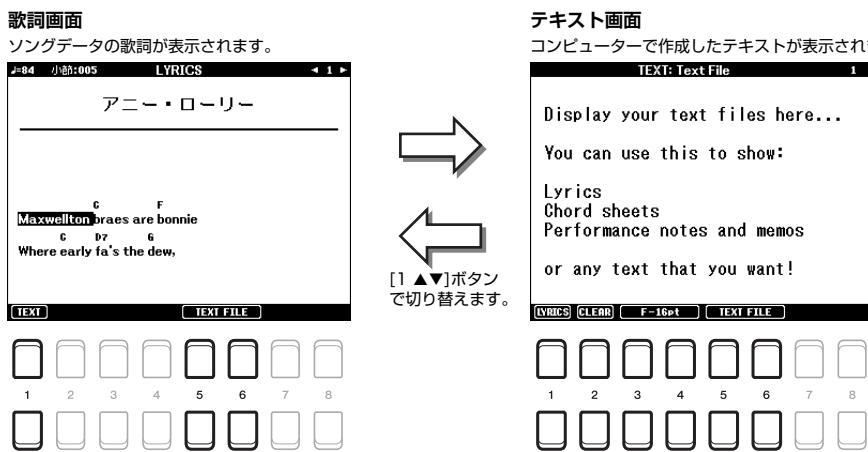
[8 ▲▼](SET UP)ボタンを押すと、譜面表示の詳細設定ができます。[1 ▲▼]～[6 ▲▼]ボタンを押して設定したら、[8 ▲](OK)ボタンを押します。



[1 ▲▼]	LEFT CH (レフトチャンネル)	左手用/右手用の譜面として表示する、ソングデータ上のMIDIチャンネルを設定します。下記設定に関係なく、ソングを変更するとチャンネルは「AUTO」に戻ります。
[2 ▲▼]	RIGHT CH (ライトチャンネル)	AUTO(オート) : 左手用/右手用の譜面として表示するMIDIチャンネルを自動で設定します。[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] SONG SETTING(ソングセッティング) → [ENTER](決定)で開く画面(47ページ)で指定されているチャンネルと同じチャンネルに設定されます。 1～16 : 左手用/右手用の譜面として表示するMIDIチャンネルを1～16チャンネルの中から設定します。 OFF(オフ)(LEFT CHのみ) : 左手用の譜面の表示をオフにします。左手鍵域の表示もオフになります。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE (キーシグネチャー)	譜面表示上の調号(ハ長調、ホ短調など)のことです。ここでは、ソング再生を停止しているときの位置での譜面表示上の調号を変更します。選んだソングデータにキーシグネチャーが正しく設定されていない場合など、これを使うと有効です。
[5 ▲▼]	QUANTIZE (クォンタイズ)	表示される譜面はソングデータ(演奏データ)をもとに作成されるため、譜面として正確に表示されない可能性があります。その場合、クォンタイズ設定で、選んだソングの最も細かい音符を選ぶことによって、見やすい譜面表示に変更することができます。
[6 ▲▼]	NOTE NAME (ノートネーム)	NOTE ON/OFFの設定がオンのときのノートネーム(音名)表示形式を決めます。 A, B, C (エービーシー) : 「CDEFGAB」が表示されます。 Fixed DO (フィックストド) : Cの音から順に「ドレミファソラシド」と表示します。言語によって表示が切り替わります(47ページ)。 Movable DO (ムーバブルド) : 各調の主音がドとして表示されます。たとえば、ト長調(主音がG)のときは、Gがドとして表示されます。「Fixed DO」と同じ様に、言語によって表示が切り替わります。

歌詞/テキスト表示の設定を変える

[SONG FUNCTION](ソング機能)ボタンを押してから、[4 ▲▼]/[5 ▲▼](LYRICS/TEXT)ボタンを押すと、歌詞/テキスト画面が表示されます。ここでは、テキストの表示サイズなどを変える方法を説明します。



NOTE 歌詞が文字化けする場合は、[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] SONG SETTING(ソングセッティング) → [ENTER](決定) → カーソルボタン[▲][▼] 2 LYRICS LANGUAGE で呼び出される画面で、歌詞の言語設定を切り替えてください([47ページ](#))。

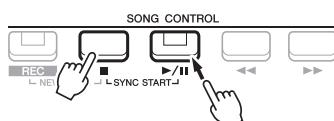
NOTE テキスト表示は、楽器上では自動的に改行されません。テキストがはみ出したり、うまく表示できない場合は、コンピューターを使って改行してください。

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS (テキスト/リリックス)	歌詞画面(ソングの歌詞情報を表示)とテキスト画面([5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンで選んだテキストファイルを表示)を切り替えます。
[2 ▲▼]	CLEAR(クリア) (テキスト表示中のみ)	選ばれているテキストの表示を消去します。テキストファイル自体は削除されません。テキストを再表示したい場合は、[5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンで再度テキストファイルを選んでください。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	F-11pt - F-20pt P-9pt - P-16pt (テキスト表示中のみ)	本体の言語設定が「JAPANESE」以外の場合 フォントの種類やサイズを設定します。F(Fixed)は、どの文字でも同じ幅で表示されるため、縦の幅をそろえてコードネーム付きの歌詞を表示する場合などに適しています。P(Proportional)は、文字ごとに幅が異なるため、歌詞などの文章だけを表示する場合に適しています。数字はフォントサイズを表わします。 NOTE 言語設定のしかたについては、取扱説明書の「ご使用前の準備」をご覧ください。
	ゴシック9 - ゴシック 16 (テキスト表示中のみ)	本体の言語設定が「JAPANESE」の場合 フォントサイズを設定します。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE (テキストファイル)	ファイル選択画面が表示されます。テキストを表示させたいテキストファイルを選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押して、LYRICS/TEXT画面に戻ります。

ソングとスタイルを同時に再生する

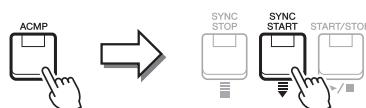
ソングとスタイルを同時に再生すると、ソングの9～16チャンネルがスタイルのチャンネルに置き換えられるので、スタイルを使ってソングの伴奏部分を弾くことができます。下記の手順で、ソングに合わせてコードを弾いてみましょう。

- 1 ソングを選びます。
- 2 スタイルを選びます。
- 3 SONG CONTROL[■](ソングコントロール ストップ)ボタンを押したまま、[▶/■](プレイ/ポーズ)ボタンを押して、ソングのシンクロスタート機能をオンにします。



3

- 4 STYLE CONTROL[ACMP](スタイルコントロール スタイル オン/オフ)ボタンを押してスタイルをオンにしたあと、[SYNC START](シンクロスタート)ボタンを押してスタイルのシンクロスタート機能をオンにします。



- 5 STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ)ボタンを押すか、コード鍵域でコードを弾きます。

ソングとスタイルが再生されます。譜面にコードを表示(44ページ)させれば、コードを確認しながら演奏できます。

NOTE ソングとスタイルを同時に再生させると、ソングのテンポで再生されます。

NOTE ソング再生中は、スタイルリトリガー機能(10ページ)は使用できません。

ソングの再生がストップすると、スタイルの再生も同時にストップします。

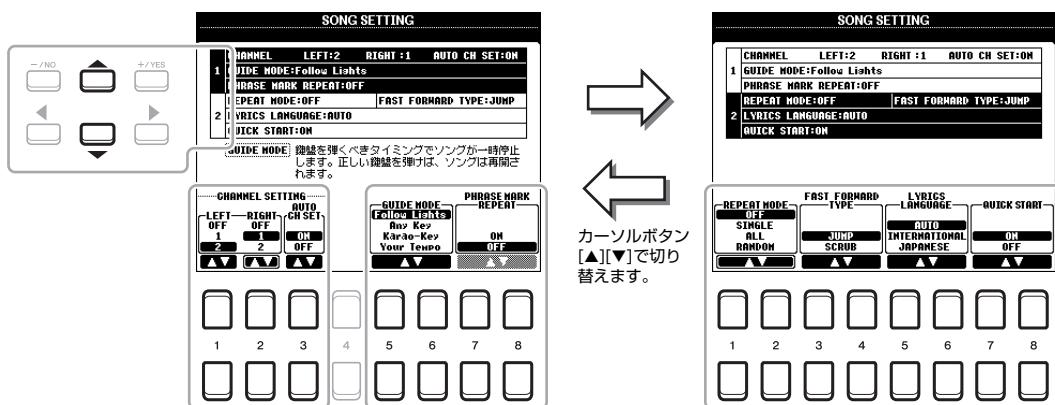
ソングに関する設定(ガイド機能、チャンネル設定、リピート設定)

ここでは、リピート再生やガイド機能の詳細設定など、ソングに関するさまざまな設定をします。

1 設定画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
SONG SETTING(ソングセッティング) → [ENTER](決定)

2 カーソルボタン[▲][▼]ボタンを押して設定画面を切り替え、下記設定をします。



1 CHANNEL/ GUIDE MODE/ PHRASE MARK REPEAT画面

[1 ▲▼]	LEFT(レフト)	ソング内のどのチャンネルを左手パート(LEFT)/右手パート(RIGHT)にするかを設定します。
[2 ▲▼]	RIGHT(ライト)	
[3 ▲▼]	AUTO CH SET (オートチャンネルセット)	「ON」に設定すると、市販のソングデータを再生したときに、右手/左手パートが最適になるように自動的に選択されます。通常は、「ON」にしておきます。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GUIDE MODE (ガイドモード)	ガイド機能に関する設定です。 49ページ をご覧ください。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PHRASE MARK REPEAT (フレーズマークリピート)	フレーズマーク付きのソングを再生するときに、フレーズマークの位置でくり返し再生する(ON)、くり返し再生しない(OFF)を設定します。「ON」に設定してソングを再生すると、SONG CONTROL [◀▶](ソングコントロール 早戻し)ボタンと[▶▶](早送り)ボタンで指定したフレーズがくり返し再生されます。この項目は、ソング再生が停止しているときのみ設定できます。

2 REPEAT MODE/ FAST FORWARD TYPE/ LYRICS LANGUAGE/ QUICK START画面

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REPEAT MODE (リピートモード)	くり返し再生の方法を設定します。 OFF(オフ)：現在選ばれているソングを1回だけ再生し、くり返し再生はしません。 SINGLE(シングル)：現在選ばれているソングをくり返し再生します。 ALL(オール)：指定のフォルダー(現在選ばれているソングがあるフォルダー)にあるソング全曲の連続再生をくり返します。 RANDOM(ランダム)：指定のフォルダー(現在選ばれているソングがあるフォルダー)にあるソング全曲のランダム(順不同)再生をくり返します。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	FAST FORWARD TYPE (ファストフォワードタイプ)	ソング再生中にSONG CONTROL [▶▶](ソングコントロール 早送り)ボタンを押したときの早送り方式を設定します。 JUMP(ジャンプ)：[▶▶]ボタンを1度押すと、音を鳴らさずに1小節だけ早送ります。押し続けると、手を離すまで早送りし続けます。 SCRUB(スクラブ)：[▶▶]を押し続けている間、音を鳴らしながら早送りします。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE (リリックスランゲッジ)	歌詞画面で使用する言語を選びます。 AUTO(オート)：ソング内の言語情報に応じて自動で切り替わります。 INTERNATIONAL(インターナショナル)：欧米語の歌詞を表示するのに適した設定です。 JAPANESE(ジャパニーズ)：日本語の歌詞を表示するのに適した設定です。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	QUICK START (クイックスタート)	市販のソングデータで音源の設定のために先頭小節が空になっている場合に、「ON」に設定すると、空の先頭小節を飛ばして最初の音符からソングを再生します。

練習(ガイド)機能を使う

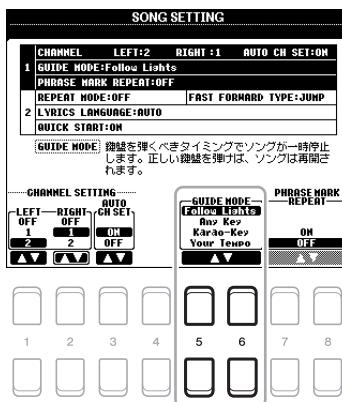
ガイド機能を使うと、正しい鍵盤を弾くまで伴奏が待ってくれたり、弾くペースに合わせてソングのテンポが変化したり、自分のペースで練習できます。

1 練習したいソングを選びます。

2 設定画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
SONG SETTING(ソングセッティング) → [ENTER](決定) → カーソルボタン[▲][▼] 1 CHANNEL/ GUIDE MODE/ PHRASE MARK REPEAT

3 [5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンを押して、ガイド機能の種類を選びます。



■ 鍵盤演奏用

Follow Lights(フォローライツ)

正しい鍵盤を弾く練習をします。

ソング再生中に、鍵盤を弾くべきタイミングが来たらソング再生が一時停止します。正しい鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます。

Any Key(エニーキー)

鍵盤を弾くタイミングを練習します。

ソング再生中に、鍵盤を弾くべきタイミングが来たらソング再生が一時停止します。いずれかの鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます。

Your Tempo(ユアテンポ)

上記Follow Lights(フォローライツ)の機能に加えて、自分の弾くテンポに合わせてソング再生のテンポが変化します。

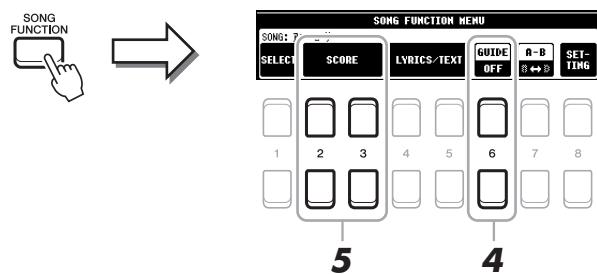
■ ボーカル練習(カラオケ)用

Karao-Key(カラオキー)

歌うタイミングに合わせて、ソング再生のタイミングをコントロールできます。弾き語りをするときに便利です。歌うべきタイミングが来たら、ソング再生が一時停止します。いずれかの鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます。

次ページへつづく

- 4** [SONG FUNCTION] (ソング機能) ボタンを押してSONG FUNCTION MENU画面を表示させ、[6 ▲▼] (GUIDE) ボタンを押してガイド機能をONにします。



- 5** [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (SCORE) ボタンを押して譜面を表示させます。

- 6** SONG CONTROL [▶/■] (ソングコントロール プレイ/ポーズ) ボタンを押して、ソングをスタートさせます。

手順3で選んだガイド機能で、ソングに合わせて演奏したり歌ったりしましょう。

- 7** [■] (ストップ) ボタンを押して、ソングをストップします。

NOTE ガイド機能の設定は、ソングデータの一部として保存することができます ([51ページ](#))。ガイド機能の設定を保存すると、次に同じソングを選んだときにガイド機能が自動的にONになります。

ソングを編集する(ソングクリエーター)

取扱説明書では、演奏を録音してオリジナルソングを作る方法(リアルタイム録音の方法)を説明しました。ここでは、録音済みのソングを編集する方法を説明します。

ソングのセットアップデータを編集する—SETUP画面

MIXING CONSOLE(ミキサー)画面やパネルボタンによる現在の設定を、セットアップデータとしてソングの先頭部に書き込みます。さまざまな設定をソングデータとして保存することで、ソング再生時に再現できます。

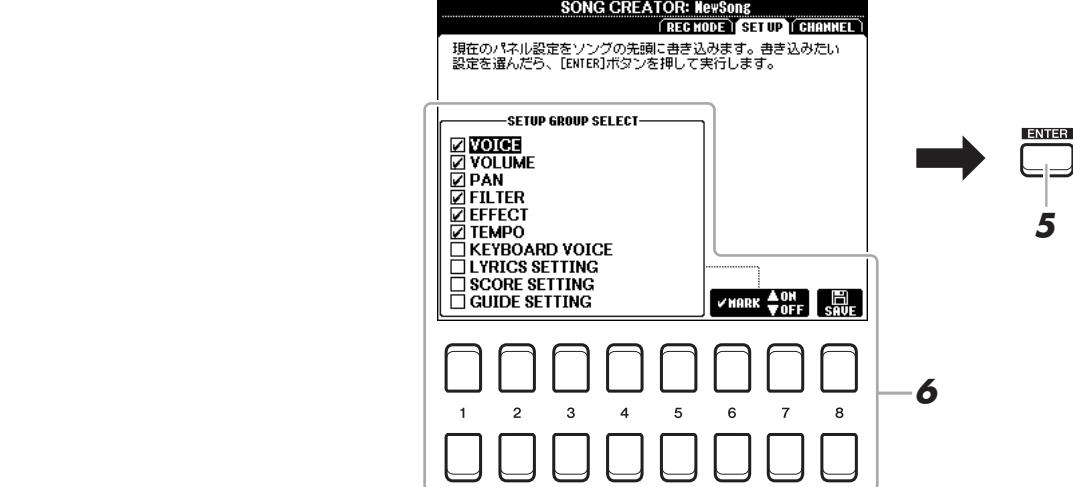
1 編集するソングを選びます。

2 設定画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[▶] MENU2(メニュー2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
SONG CREATOR(ソングクリエーター) → [ENTER](決定) → TAB[◀][▶] SETUP

3

曲(ソング)を再生、練習、録音する



3 SONG CONTROL[■](ソングコントロール ストップ)ボタンを押して、ソングポジションを曲の先頭にします。

ソングの先頭部分に書き込むため、ソングポジションを先頭にしておきます。

次ページへつづく

4 ソングに書き込むセットアップデータを選びます。

[1 ▲▼]～ [5 ▲▼]	SETUP GROUP SELECT (セットアップグ ループセレクト)	ソング再生をスタートしたときに呼び出したい項目(パネル設定)を選びます。 VOICE(ボイス)、VOLUME(ボリューム)、PAN(パン)、FILTER(フィルター)、 EFFECT(エフェクト)、TEMPO(テンポ)：現在のミキサーでの設定値とテンポを 録音します。 KEYBOARD VOICE(キーボードボイス) ：現在の鍵盤パート(ライト1/2、レフト) のボイス設定、鍵盤パートのオン/オフなどのパネル設定をキーボードボイスと して録音します。録音されるパネル設定は、ワンタッチセッティングで記憶され る項目と同じです。この設定項目のみ、ソングの途中に録音できます。 LYRICS SETTING(リリックスセッティング) ：LYRICS(歌詞)画面での設定を録 音します。 SCORE SETTING(スコアセッティング) ：SCORE(譜面)画面での設定を録音しま す。 GUIDE SETTING(ガイドセッティング) ：ガイド機能の設定(ガイド機能オン/オフ を含む)を録音します。
[6 ▲]/ [7 ▲]	MARK ON (マークオン)	上記で選んだ項目にチェックマークを入れます。チェックした項目がソングに録音 されます。
[6 ▼]/ [7 ▼]	MARK OFF (マークオフ)	

5 [ENTER](決定)ボタンを押して、書き込みを実行します。

6 [8 ▲▼](SAVE)ボタンを押して、編集したソングを保存します。

保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

注記

保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

部分的に再録音する(パンチイン/アウト録音)—REC MODE画面

一度録音したソングを部分的に再録音できます(パンチイン/アウト録音)。録音スタート後、パンチインに設定されたタイミングとパンチアウトに設定されたタイミングの間の範囲でのみ、上書き録音されます。録音中でも、パンチイン～アウト以外の小節では、元データが再生されるだけで書き換わらないことがポイントです。

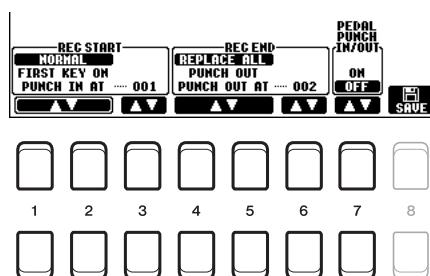
NOTE 既存のソングに上書き録音する場合は、スタイルリトリガー機能([10ページ](#))は使用できません。

1 再録音したいソングを選択します。

2 設定画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[▶] MENU2(メニュー2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
SONG CREATOR(ソングクリエーター) → [ENTER](決定) → TAB[◀] REC MODE

3 再録音の方法を設定します。

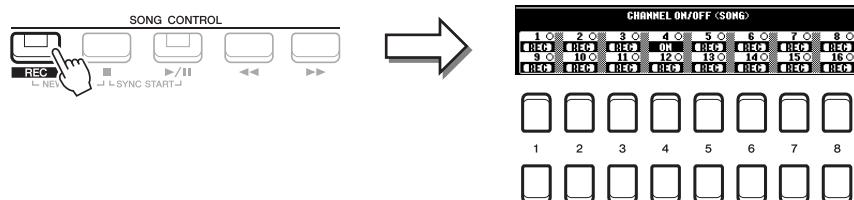


次ページへつづく

[1 ▲▼]～ [3 ▲▼]	REC START (録音スタート =パンチイン)	再録音スタートの方法を選びます。 NORMAL(ノーマル) : SONG CONTROL[▶/■] (ソングコントロール プレイ/ ポーズ)ボタンを押したとき、または、シンクロ待機状態で鍵盤を弾いたとき に、録音を開始します。 FIRST KEY ON(ファースト キーオン) : 最初に鍵盤を弾いたときに、録音を開始 します。ソング再生スタート後、最初に鍵盤を弾くまでは元のデータが再生さ れ、鍵盤を弾いたタイミング以降が上書きを録音されます。 PUNCH IN AT(パンチイン アット) : [3 ▲▼]ボタンで設定した小節番号(パンチ イン小節)から録音を開始します。パンチイン小節の先頭までは元のデータが再 生され、それ以降が上書き録音されます。
[4 ▲▼]～ [6 ▲▼]	REC END (録音ストップ =パンチアウト)	再録音ストップの方法を選びます。 REPLACE ALL(リプレース オール) : 録音をストップしたタイミング以降のデー タを消します。 PUNCH OUT(パンチアウト) : 録音をストップしたタイミングをパンチアウトとす る設定です。録音をストップしたタイミング以降のデータは残ります。 PUNCH OUT AT(パンチアウト アット) : [6 ▲▼]ボタンで設定した小節番号をパ ンチアウトとする設定です。録音スタート後、パンチアウト小節の先頭まで上 書き録音され、それ以降は元のデータが残ります。
[7 ▲▼]	PEDAL PUNCH IN /OUT (ペダルパンチイン/ アウト)	この項目を「ON」にすると、リアパネルのFOOT PEDAL [2]端子に接続したフット ペダルを踏んだタイミングがパンチイン、フットペダルから足を離したタイミング がパンチアウトとなります。録音終了までの間、パンチイン/アウトを何度もくり返 すことができます。つまり、ペダルを踏んでいる間に上書き録音されます。パンチ イン/アウト録音中、ペダルの本来の機能は無効になります。 NOTE ペダルパンチイン/アウトでは、使用するペダルによって効果が逆になることがあり ます。必要に応じて、ペダルの極性を逆に設定してください(80ページ)。

4 SONG CONROL [REC](ソングコントロール 録音)ボタンを押します。

「CHANNEL ON/OFF (SONG)」画面が表示されます。[REC]ボタンを押したまま、[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンを押して、再録音したいチャンネルのみRECにします。



5 [▶/■](プレイ/ポーズ)ボタンを押して、パンチイン/アウト録音をスタートします。

手順3で選んだ録音スタートのタイミングで鍵盤を弾きます。パンチイン/アウトのさまざまな設定について
は、下記イラストをご覧ください。

6 [8 ▲▼](SAVE)ボタンを押して、録音したソングを保存します。

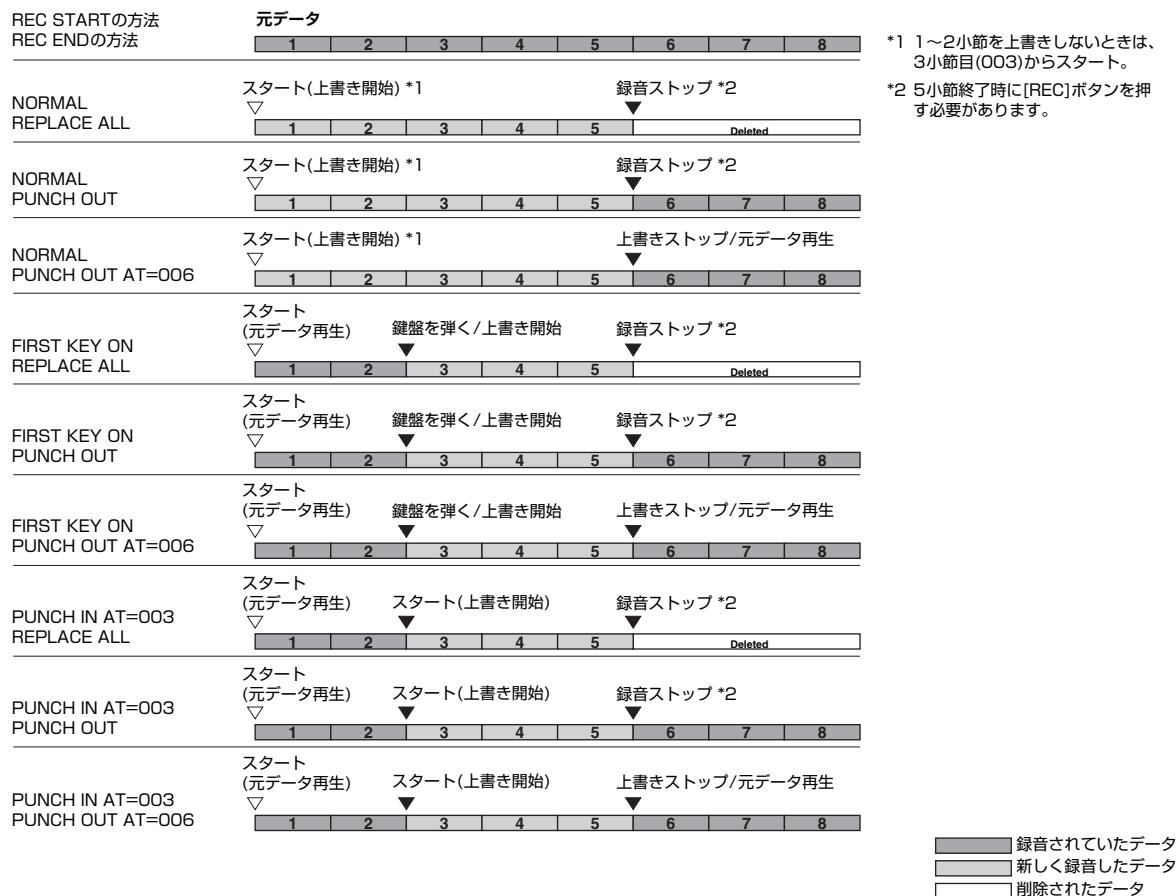
保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

注記

保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

パンチイン/アウトの設定による再録音の例

パンチイン/アウトの設定の組み合わせによって、さまざまな方法で再録音できます。下記にいくつかの実例を挙げますので参考にしてください。



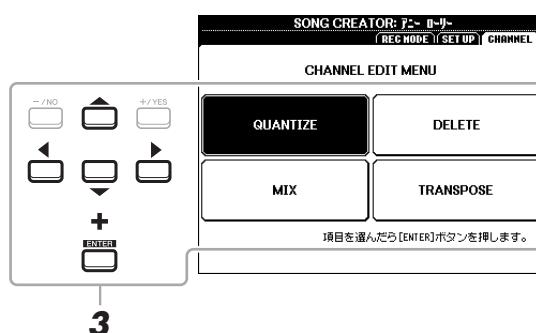
チャンネル単位で編集する—CHANNEL画面

「CHANNEL」(チャンネル)画面上で、クオントライズやトランスポーズなど、録音済みソングのチャンネルデータを修正したり編集したりします。

1 編集したいソングを選択します。

2 設定画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[▶] MENU2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
SONG CREATOR(ソングクリエーター) → [ENTER](決定) → TAB[▶] CHANNEL



3 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で編集する項目を選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。

4 [1 ▲▼]～[7 ▲▼]ボタンでデータを編集します。

編集できる項目の詳細は、下記をご覧ください。

5 [ENTER](決定)ボタンを押して、編集内容を実行します。

編集内容の実行が完了すると、画面上の表示が「実行→[ENTER]」から「戻す→[ENTER]」に変わります。編集したデータを元に戻したい場合は、もう一度[ENTER]ボタンを押します。元に戻せるのは、1つ前の操作だけです。

6 [8 ▲▼](SAVE)ボタンを押して、編集したソングを保存します。

保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

注記

保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

QUANTIZE(クオンタイズ)

チャンネル内の音符の鳴るタイミングを設定します。たとえば、下図のような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う微妙な「ずれ」を補正してデータを書き直す機能です。



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CHANNEL (チャンネル)	ソングデータのどのチャンネルにクオンタイズをかけるかを選びます。										
[3 ▲▼]～ [5 ▲▼]	SIZE (サイズ)	<p>クオンタイズの分解能を設定します。指定したチャンネルで使われている、最も短い音符を選んでください。最も短い音符が8分音符の場合は、「8分音符」を選びます。</p> <p>設定値</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>4分音符</td> <td>8分音符</td> <td>16分音符</td> <td>32分音符</td> <td>16分音符+3連8分音符*</td> </tr> <tr> <td>3連4分音符</td> <td>3連8分音符</td> <td>3連16分音符</td> <td>8分音符+3連8分音符*</td> <td>16分音符+3連16分音符*</td> </tr> </table> <p>*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チャンネルに、8分音符の長さでクオンタイズをかけた場合、そのチャンネルのすべての音符が8分音符でクオンタイズされてしまい、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。</p>	4分音符	8分音符	16分音符	32分音符	16分音符+3連8分音符*	3連4分音符	3連8分音符	3連16分音符	8分音符+3連8分音符*	16分音符+3連16分音符*
4分音符	8分音符	16分音符	32分音符	16分音符+3連8分音符*								
3連4分音符	3連8分音符	3連16分音符	8分音符+3連8分音符*	16分音符+3連16分音符*								
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	STRENGTH (ストレングス=強さ)	<p>クオンタイズをかける強さ(クオンタイズ分解能の音符に、どの程度近づけるか)を設定します。100%でジャストのタイミングにデータが移動します。100%以下でクオンタイズをかけば、自然な拍のずれを残せます。</p>										

DELETE(デリート=削除)

ソングデータのうち、特定のチャンネルデータを削除します。カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で削除したいチャンネルを選び、[6 ▲]/[7 ▲]ボタンを押してチェックマークを付けます(チェックマークを外すには[6 ▼]/[7 ▼]ボタンを押します)。[ENTER](決定)ボタンを押すと、削除が実行されます。

NOTE [1 ▲▼]/[2 ▲▼](ALL CHANNEL DELETE)ボタンを押すと、全チャンネルにチェックマークを付けたり、外したりできます。

MIX(ミックス)

ソングデータの異なる2つのチャンネルデータを、1つのチャンネルデータとしてミックスします。また、あるチャンネルのデータを別のチャンネルにコピーすることもできます。

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	SOURCE1 (ソース1)	ミックスする元となるチャンネルを1~16の中から選びます。ここで指定したチャンネル内のデータは、すべてミックスの対象となります。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	SOURCE2 (ソース2)	ミックスする元となるチャンネルを1~16の中から選びます。ここで指定したチャンネル内のデータのうち、ノート(音符)データだけがミックスの対象となります。また、ここでは1~16以外に「COPY」いうメニューを選択できます。「COPY」を選択した場合は、ソース1で選んだチャンネルのデータを、デスティネーション(下記)で設定したチャンネルにコピーします。(元のチャンネルにもデータは残ります。)
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DESTINATION (デスティネーション)	ミックス後のデータのチャンネルを設定します。

CHANNEL TRANSPOSE(チャンネルトランスポーズ)

ソングのノート(音符)データを、チャンネル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。

カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でトランスポーズするチャンネルを選び、データダイアル、または[+/YES]/[-/NO]ボタンで値を設定します。以降は、手順5に戻ります。

NOTE [1 ▲▼]/[2 ▲▼](ALL CHANNEL)ボタンを押すとすべてのチャンネルが選ばれ、まとめて値を設定できます。

NOTE ドラムキットが割り当てられているチャンネル(一般的には9~10チャンネル)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。

オーディオファイルを再生/録音する (USBオーディオプレーヤー)

この機能の説明は、取扱説明書に記載されています。取扱説明書(4章)をご覧ください。

マルチパッドを使う

この章の内容

マルチパッドを制作する(マルチパッドクリエーター)56
マルチパッドを編集する59

マルチパッドを制作する(マルチパッドクリエーター)

マルチパッドクリエーター機能を使うと、自分の演奏を録音して、オリジナルのマルチパッドのフレーズを作ることができます。MULTI PAD CONTROL(マルチパッドコントロール)[1]～[4]の各ボタンにフレーズを登録して、1つのバンクとして保存します。既存のバンク内的一部のパッドだけ自分で録音して、別のバンクとして保存することもできます。

下記については、録音の前に準備しておきます。

- スタイルを再生させながら録音するため、事前にスタイルを選んでおいてください。ただし、スタイルは録音されません。
- マルチパッドのフレーズとして録音できるのはRIGHT1(ライト1)パートのみです。事前に、RIGHT1パートのボイスを選んでおいてください。

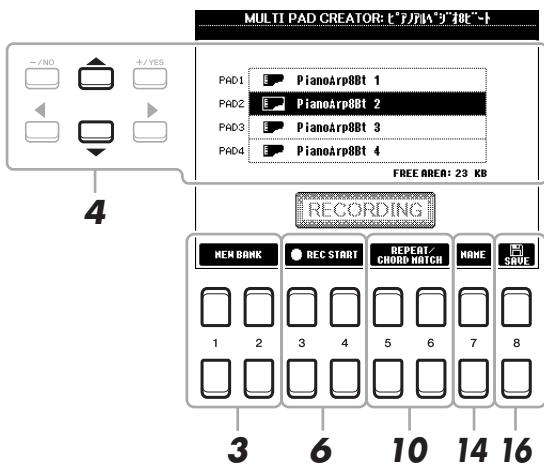
1 既存のバンク内にマルチパッドを作る場合は、MULTI PAD CONTROL [SELECT](選択)ボタンを押して、バンクを選びます。

新しいバンクにマルチパッドを作る場合は、この手順は不要です。

2 マルチパッドクリエーター画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[▶] MENU2(メニュー2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
MULTI PAD CREATOR(マルチパッドクリエーター) → [ENTER](決定)

 次ページへつづく



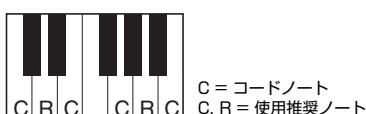
- 3** 新しいバンクにマルチパッドを作る場合は、[1 ▲▼]/[2 ▲▼](NEW BANK)ボタンを押します。
- 4** カーソルボタン[▲][▼]を押して、録音するマルチパッドを選びます。
- 5** 必要に応じて、VOICE(ボイス)カテゴリー ボタンを押して録音に使うボイスを選びます。ボイスを選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押して、前の画面に戻ります。
- 6** [3 ▲▼]/[4 ▲▼](REC START)ボタンを押して、手順4で選んだマルチパッドの録音待機状態にします。
- 7** 鍵盤を弾いて、録音をスタートします。

適切なテンポで録音するには、[METRONOME](メトロノーム)ボタンを押して、メトロノームをスタートさせます。

録音するフレーズの前に無音の部分を入れたい場合は、STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ)ボタンを押して、スタイルのリズムパートの再生をスタートさせます。再生と一緒に録音がスタートしますが、リズムパートは録音されません。

コードマッチフレーズにおすすめの音

コードマッチフレーズ(弾いたコードに合わせてピッチが変わるマルチパッドのフレーズ)を作りたい場合は、Cメジャーのフレーズ、つまり、C、D、E、G、A、Bの音を使ってフレーズを作ります。これらの音を使えば、左手鍵域でどのようなコードを弾いても、きれいな響きになります。



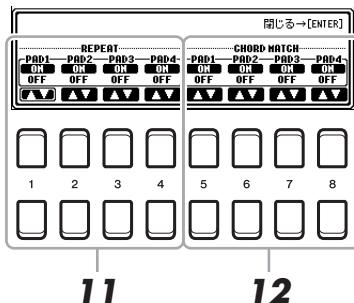
- 8** 録音をストップします。
- 鍵盤演奏を終えたら、[3 ▲▼]/[4 ▲▼](REC STOP)ボタン、またはMULTI PAD CONTROL [STOP](マルチパッドコントロール ストップ)ボタンかSTYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ)ボタンを押します。
- 9** マルチパッドの[1]～[4]ボタンのいずれかを押して、録音したフレーズを聞いてみましょう。もう一度録音しなおしたい場合は、手順6～8をくり返します。
- 10** [5 ▲▼]/[6 ▲▼](REPEAT/CHORD MATCH)ボタンを押して、リピート設定やコードマッチ設定の画面を表示させます。

次ページへつづく

11 [1 ▲▼]～[4 ▲▼]ボタンを押して、各マルチパッドのリピート設定のON(オン)/OFF(オフ)を切り替えます。

リピート設定がONになっているマルチパッドは、再生すると、MULTI PAD CONTROL [STOP]ボタンを押すまでくり返されます。ソングやスタイルの再生中にマルチパッドを鳴らすと、ソングやスタイルの拍子に合わせて再生されます。

リピート設定がOFFになっているマルチパッドは、そのフレーズの終わりに達すると自動的に止まります。



12 [5 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンを押して、各マルチパッドのコードマッチ設定のON/OFFを切り替えます。

選んだパッドのコードマッチ設定がONの場合は、[ACMP](スタイル オン/オフ)ボタンをオンにしてコード鍵域で弾いたコードか、PART ON / OFF [LEFT](パート オン/オフ レフト)ボタンをオンにして([ACMP]ボタンはオフ)左手鍵域で弾いたコードに合わせて、そのパッドが鳴ります。

13 [EXIT](戻る)ボタンを押して、リピート設定/コードマッチ設定画面を閉じます。

14 [7 ▲▼](NAME)ボタンを押して、録音したマルチパッドに名前を付けます。

15 ほかのマルチパッドを録音したい場合は、手順4～14をくり返します。

16 [8 ▲▼](SAVE)ボタンを押して4つのマルチパッドを1つのバンクとして保存します。

保存の手順については、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

注記

録音したマルチパッドを保存せずに電源を切ると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

マルチパッドを編集する

マルチパッドの名前を変更したり、コピーしたり、削除したりできます。ここでは、各マルチパッドの管理について説明します。マルチパッドバンク(4つのマルチパッドを1セットにしたもの)のファイル管理のしかたについては、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

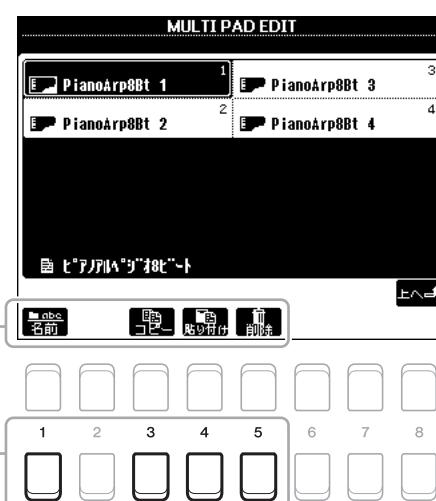
1 編集するマルチパッドバンクを選びます。

- 1-1 MULTI PAD CONTROL [SELECT](マルチパッドコントロール 選択)ボタンを押して、マルチパッドバンク選択画面を表示させます。
- 1-2 TAB(タブ)[◀][▶]ボタンを押して、編集するマルチパッドバンクが入っているタブを「PRESET(プリセット)」、「ユーザー」、「USB」(USBフラッシュメモリーを接続しているときのみ)から選びます。
- 1-3 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]を押してマルチパッドバンクを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。

2 MENU1(メニュー1)の[7 ▼](編集)ボタンを押して、MULTI PAD EDIT画面を表示させます。

3 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]を押して編集するマルチパッドを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。

4 必要に応じて、選んだマルチパッドを編集します。



[1 ▼]	名前	マルチパッドの名前を変更します。
[3 ▼]	コピー	マルチパッドをコピーします。詳細は下記をご覧ください。
[4 ▼]	貼り付け	[3 ▼]ボタンでコピーしたマルチパッドを貼り付けます。
[5 ▼]	削除	選んだマルチパッドを削除します。

マルチパッドをコピーする

1. 上記手順4で、[3 ▼](コピー)ボタンを押します。
2. カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でコピーしたいマルチパッドを選び(複数も可)、[ENTER](決定)ボタンを押します。
3. [7 ▼](OK)ボタンを押します。
4. カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でコピーしたマルチパッドの貼り付け先としたいマルチパッドを選びます。コピーしたマルチパッドを、ほかのバンクに貼りつけたい場合は、[8 ▲](上へ)ボタンを押してマルチパッドバンク選択画面を表示させ、バンクを選んだらMENU1の[7 ▼](編集)ボタンを押して、貼り付け先を選びます。
5. [4 ▼](貼り付け)ボタンを押して、コピーを実行します。

5 編集したマルチパッドバンクを保存します。

[8 ▲]ボタンを押すとメッセージが表示されるので、[7 ▲▼](YES)ボタンを押します。ユーザー画面が表示されたら、[6 ▼](保存)ボタンを押して、保存を実行します。

弾きたい曲に合ったパネル設定を呼び出す (ミュージックファインダー)

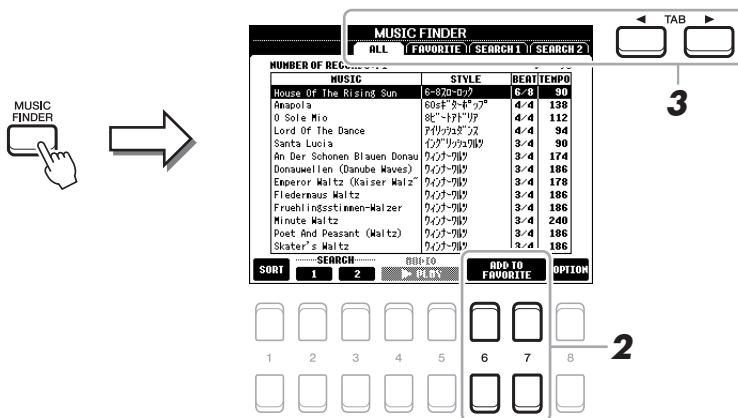
この章の内容

お気に入りのレコードを簡単に呼び出す	.60
レコードを編集する	.61
・レコードを削除する	.62
レコードをファイルとして保存する	.63
・ユーザーメモリー/USBフラッシュメモリーに保存されているミュージックファインダーのファイルを呼び出す	.63

お気に入りのレコードを簡単に呼び出す

レコードの中からサーチ機能を使って探し出したレコードを「FAVORITE(フェーバリット=お気に入り)」画面に入れておくことで、あとからすぐに呼び出すことができます。

- [MUSIC FINDER](ミュージックファインダー)ボタンを押してMUSIC FINDER画面を表示させ、お気に入りのレコードを選びます。
- [6 ▲▼]/[7 ▲▼](ADD TO FAVORITE)ボタンを押したあと、[7 ▲▼](YES)ボタンを押し、選んだレコードをFAVORITE画面に追加します。



- 3 TAB(タブ)[◀][▶]ボタンでFAVORITEタブを選び、レコードが追加されたか確認します。

FAVORITE画面からレコードを削除する

- 1 FAVORITE画面で、削除したいレコードを選びます。
- 2 [6 ▲▼]/[7 ▲▼](DELETE FROM FAVORITE)ボタンを押し、メッセージが表示されたら[7 ▲▼](YES)ボタンを押します。

レコードを編集する

現在選ばれているレコードを編集して、新しいコード作成します。新しく作成されたレコードは本体のメモリーに自動的に保存されます。

- 1 [MUSIC FINDER](ミュージックファインダー)ボタンを押してMUSIC FINDER画面を表示させ、編集元のレコードを選びます。
- 2 [8 ▲▼](OPTION)ボタンを押してOPTION MENU(オプションメニュー)画面を表示させます。
- 3 [7 ▲▼]/[8 ▲▼](RECORD EDIT)ボタンを押して編集画面を表示させます。
- 4 レコードを編集します。

カーソルボタン[▲][▼]で編集項目を選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。



MUSIC (ミュージック)	曲名を変更します。文字入力画面が表示されたら、曲名を入力します。
KEYWORD (キーワード)	キーワードを入力します。文字入力画面が表示されたら、キーワードを入力します。
STYLE/SONG/AUDIO (スタイル/ソング/オーディオ)	スタイルを変更します。スタイル選択画面が表示されたら、カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でスタイルを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。スタイルを選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押してミュージックファインダーの編集画面に戻ります。ソング(SONG)やオーディオ(AUDIO)のレコードの場合、この項目は編集できません。
GENRE (ジャンル)	ジャンルを選びます。GENRE画面が表示されたら、[3 ▲▼]～[5 ▲▼]ボタンでジャンルを選びます。新しいジャンル名を追加したい場合は、[6 ▲▼](GENRE NAME)ボタンを押して、ジャンル名を入力します。ジャンルを選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押します。
BEAT (ビート)	レコード検索時に使用する拍子情報を変更します。カーソルボタン[◀][▶]を押して拍子を選びます。拍子を選んだら、[ENTER](決定)ボタンを押します。ソング(SONG)やオーディオ(AUDIO)のレコードには機能しません。 NOTE この画面での拍子変更は検索のためのもので、実際のスタイルの拍子を変更するものではありません。
SECTION (セクション)	レコードを選んだとき自動的に設定されるスタイルセクションを選びます。SECTION画面が表示されたら、[3 ▲▼]/[4 ▲▼]ボタンで初めに再生するセクションを、[5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンで次に再生するセクションを選びます。セクションを選んだら、[ENTER](決定)ボタンを押します。ソング(SONG)やオーディオ(AUDIO)のレコードの場合、この項目は編集できません。
TEMPO (テンポ)	テンポを変更します。TEMPO画面が表示されたら、[3 ▲▼]/[4 ▲▼]ボタンでテンポを変更します。テンポを変更したら、[EXIT](戻る)ボタンを押します。ソング(SONG)やオーディオ(AUDIO)のレコードの場合、この項目は編集できません。
FAVORITE (フェーバリット)	ONにすると編集したレコードがFAVORITE画面に追加されます。カーソルボタン[◀][▶]を押してON/OFFを切り替えます。設定したら、[EXIT](戻る)ボタンを押します。

編集を中止する場合は、[5 ▲▼]/[6 ▲▼](CANCEL)ボタンを押します。

次ページへつづく

5 編集したレコードを保存します。

新規レコードとして追加する場合：

[3 ▲▼]/[4 ▲▼](NEW RECORD)ボタンを押します。レコードはALL画面に追加されます。手順4でFAVORITEをONにした場合は、レコードがFAVORITE画面にも追加されます。

編集元のレコードを上書きする場合

[フ▲▼]/[8▲▼](OK)ボタンを押します。手順4でFAVORITEをONにした場合は、レコードがFAVORITE画面にも追加されます。

レコードを削除する

この操作をすると、すべての画面(ALL、FAVORITE、SEARCH 1/2)からレコードが削除されます。

- 1** ミュージックファインダー画面を表示させ、削除するレコードを選びます。
 - 2** [8 ▲▼](OPTION)ボタンを押してOPTION MENU(オプションメニュー)画面を表示させます。
 - 3** [7 ▲▼]/[8 ▲▼](RECORD EDIT)ボタンを押して編集画面を表示させます。
 - 4** [1 ▲▼]/[2 ▲▼](DELETE RECORD)ボタンを押します。
削除を中止する場合、手順1のミュージックファインダー画面に戻るには[6 ▲▼](NO)を、手順3の編集画面に戻るには[5 ▲▼](CANCEL)を押します。
 - 5** [7 ▲▼](OK)を押して、選ばれているレコードを削除します。

レコードをファイルとして保存する

ミュージックファインダーでは、本体上のメモリーにあるすべてのレコードが1つのファイルとして保存されます。各レコードを個別のファイルとして扱うことはできません。

1 ミュージックファインダーのファイル選択画面を表示させます。

[MUSIC FINDER](ミュージックファインダー) → [8 ▲▼](OPTION) → [5 ▲▼]/[6 ▲▼](FILES)

2 TAB(タブ)[◀][▶]ボタンを押して、保存場所(「ユーザー」または「USB」)を選びます。

3 [6 ▼](保存)を押してファイルを保存します。

文字入力画面が表示されたら、必要に応じて、ファイル名を変更し、[8 ▲](OK)ボタンを押します。文字入力のしかたについては、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

ユーザーメモリー / USBフラッシュメモリーに保存されているミュージックファインダーのファイルを呼び出す

1 ミュージックファインダーのファイル選択画面を表示させます。

[MUSIC FINDER](ミュージックファインダー) → [8 ▲▼](OPTION) → [5 ▲▼]/[6 ▲▼](FILES)

2 TAB[◀][▶]ボタンを押して、保存場所(「ユーザー」または「USB」)を選びます。

3 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でミュージックファインダーのファイルを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。

ファイルを選ぶと、メッセージが表示されます。目的のボタンを選択してください。

[5 ▲▼]	CANCEL (キャンセル)	操作を中止します。
[6 ▲▼]	APPEND (アpend)	現在のミュージックファインダー全レコードはそのまま残り、ファイルから呼び出されたレコードを追加します。
[7 ▲▼]	REPLACE (リプレース)	現在のミュージックファインダー全レコードが消去され、ファイルから呼び出されたレコードに置き替えられます。 NOTE 「REPLACE」をすると、元のデータはすべて失われます。大事なレコードは、あらかじめほかのレコードとともに1つのファイルとしてユーザーメモリーなどに保存しておきましょう。

パネル設定を登録する (レジストレーションメモリー)

この章の内容

レジストレーションメモリーを編集(削除/名前の変更)する	64
登録した設定のうち呼び出したくない項目を指定する(フリーズ)	65
レジストレーションメモリーを呼び出す順番を決める(レジストレーションシーケンス)	66
・レジストレーションシーケンスを保存する	68
・レジストレーションシーケンス機能を使う	68

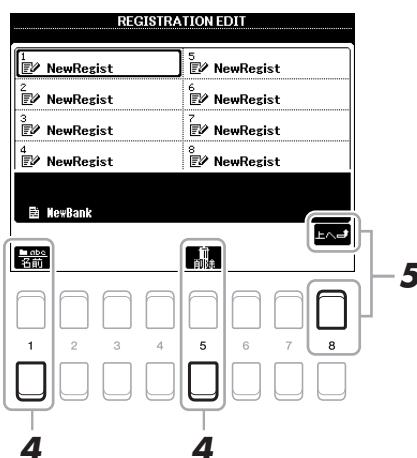
レジストレーションメモリーを編集(削除/名前の変更)する

レジストレーションバンクの中の8つのレジストレーションメモリーを個別に削除したり、名前を変更したりできます。

1 編集したいレジストレーションメモリーが入っているバンクを選びます。

REGIST BANK(レジストバンク)[-]/[+]ボタンを同時に押してレジストレーションバンク選択画面を表示させ、カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でバンクを選びます。

2 MENU1(メニュー1)の[7 ▲▼](編集)ボタンを押して、REGISTRATION EDIT(レジストレーションエディット)画面を表示させます。



3 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で編集するレジストレーションメモリーを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。

4 名前を変更する場合は[1 ▼](名前)ボタンを、削除する場合は[5 ▼](削除)ボタンを押します。

5 編集したレジストレーションメモリーが入っているバンクを保存します。

[8 ▲](上へ)ボタンを押してレジストレーションバンク選択画面を表示させ、MENU2の[6 ▼](保存)ボタンを押して保存します。

登録した設定のうち呼び出したくない項目を指定する(フリーズ)

レジストレーションメモリーにはさまざまな設定を登録できますが、演奏の場面によって呼び出したくない設定があるかもしれません。たとえば、同じスタイルを鳴らしたまま、ボイスやエフェクト関連の設定だけを切り替えたいときなどです。このような場合に、フリーズ機能を使えば、レジストレーションメモリーのボタンを押しても、スタイル関連の設定は呼び出さず現状のまま固定(フリーズ)できます。

1 設定画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
REGIST SEQUENCE/FREEZE(レジストシーケンス/フリーズ) → [ENTER](決定) → TAB[▶] FREEZE(フリーズ)

2 [FREEZE](フリーズ)ボタンを押したときに呼び出したくない項目を選びます。

[1 ▲▼]～[4 ▲▼]ボタンで項目を選び、[5 ▲]/[6 ▲]ボタンで呼び出したくない項目にチェックマークを付けます。チェックマークを外すときは[5 ▼]/[6 ▼]ボタンをもう一度押します。



3 [EXIT](戻る)ボタンを押して設定画面を抜けます。

注記

FREEZE画面での設定は、この画面を抜けることにより記憶されます。画面を抜けずに電源を切ると、設定が失われますのでご注意ください。

4 [FREEZE]ボタンを押して、フリーズ機能をオンにします。

FREEZE画面でチェックマークを付けた項目は、レジストレーションメモリー[1]～[8]ボタンを押しても設定が呼び出されないようにになります。フリーズ機能をオフにするには、もう一度[FREEZE]ボタンを押します。

レジストレーションメモリーを呼び出す順番を決める (レジストレーションシーケンス)

ライブやコンサートなど人前で演奏する場合にレジストレーションメモリーを切り替える方法として、8個のペダル設定を呼び出す順番をあらかじめ決めておき、演奏時にTAB(タブ)[◀][▶]ボタンやペダルで呼び出します。

- 1 ペダルを使ってレジストレーションメモリーを切り替える場合は、FOOT PEDAL端子にペダルを接続します。
接続方法は取扱説明書9章をご覧ください。
- 2 REGIST BANK(レジストバンク)[-][+]ボタンを同時に押してレジストレーションバンク選択画面を表示させ、レジストレーションシーケンスを設定したいバンクを選びます。
- 3 設定画面を表示させます。

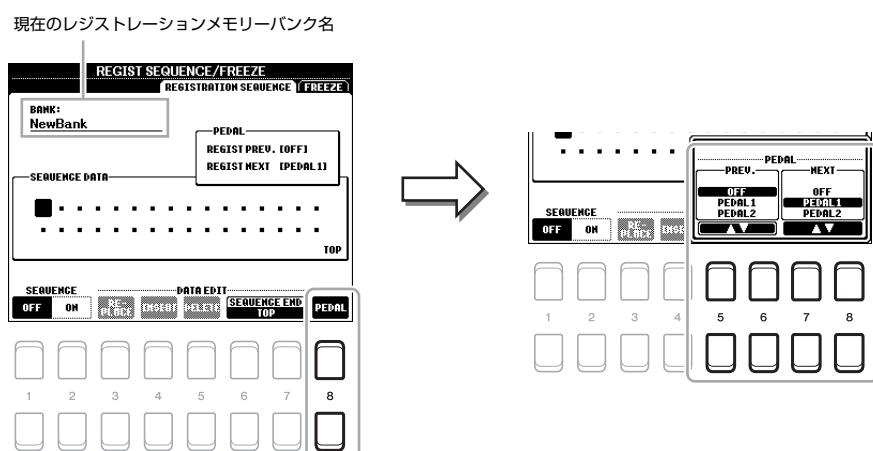
[FUNCTION](ファンクション)→ TAB [◀] MENU 1 → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶] REGIST SEQUENCE/FREEZE(レジストシーケンス/フレーズ) → [ENTER](決定) → TAB [◀] REGISTRATION SEQUENCE(レジストレーションシーケンス)

- 4 ペダルでレジストレーションを移動する場合は、ペダルの設定をします。

[8 ▲▼](PEDAL)ボタンを押して設定画面を表示させ、以下の設定をしたら[EXIT](戻る)ボタンを押します。

- ・ [5 ▲▼]/[6 ▲▼](PREV.)：レジストレーションシーケンスを戻すペダルを決めます。
- ・ [7 ▲▼]/[8 ▲▼](NEXT)：レジストレーションシーケンスを進めるペダルを決めます。

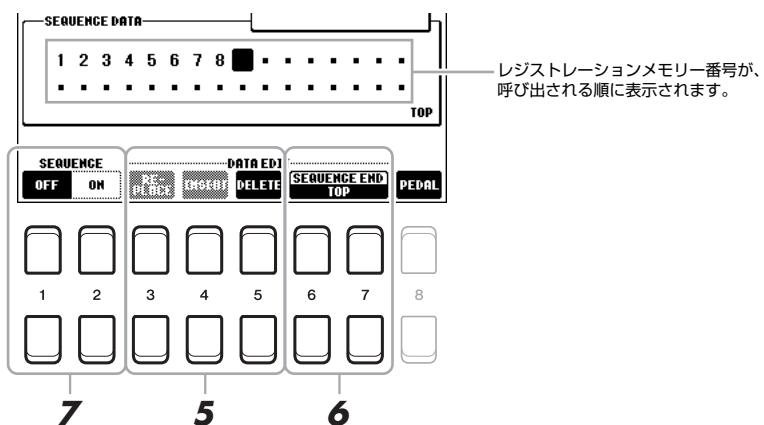
ここで選んだペダルは、FOOT PEDAL画面([79ページ](#))での設定が無効になります。レジストレーションシーケンス以外の機能を使いたい場合は、OFFを選びます。



▼ 次ページへつづく

5 パネル設定を呼び出す順番を決めます。

呼び出したいREGISTRATION MEMORY (レジストレーションメモリー)[1]～[8]ボタンを押してから、[4 ▲▼](INSERT)ボタンを押して、レジストレーションメモリー番号を入力します。カーソル(入力位置)は、カーソルボタン[◀][▶]で移動できます。



[3 ▲▼]	REPLACE (リプレース)	カーソル位置の番号を、現在パネルで選ばれているレジストレーションメモリー番号に置き換えます。
[4 ▲▼]	INSERT (インサート)	カーソル位置に、現在パネルで選ばれているレジストレーションメモリー番号を挿入します。
[5 ▲▼]	DELETE (デリート)	カーソル位置の番号を削除します。

6 [6 ▲▼]/[7 ▲▼](SEQUENCE END)ボタンでレジストレーションシーケンスを最後まで進めたときの動作を決めます。

- NEXT BANK 同じフォルダー内にある次のバンクのシーケンス先頭に移動します。
- STOP TAB [▶]ボタンを押したりペダルを踏んだりしても、次のレジストレーションメモリーは呼び出されません。
- TOP 同じレジストレーションシーケンスの先頭に戻ります。

7 [2 ▲▼](SEQUENCE ON)ボタンを押して、レジストレーションシーケンス機能をオンにします。

オフにするには[1 ▲▼](SEQUENCE OFF)を押します。

8 [EXIT](戻る)ボタンを押して、設定画面を抜けます。

確認のメッセージが表示されたら、[7 ▲▼](YES)ボタンを押して、設定したレジストレーションシーケンスを登録します。

注記

バンクを保存せずにバンクを切り替えると、設定したレジストレーションシーケンスデータは失われます。保存のしかたについては、次の手順をご覧ください。

レジストレーションシーケンスを保存する

レジストレーションシーケンス(レジストレーションを呼び出す順番)とレジストレーションを最後まで進めたときの動作(SEQUENCE END)の設定はバンクの一部です。レジストレーションシーケンスを保存したい場合は、バンクを保存します。

- 1 REGIST BANK(レジストバンク)[-][+]ボタンを同時に押して、レジストレーションバンク選択画面を表示させます。
- 2 MENU2(メニュー2)の[6 ▼](保存)ボタンを押して、バンクを保存します。
保存のしかたについては、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

レジストレーションシーケンス機能を使う

- 1 レジストレーションバンクを選びます。
- 2 メイン画面右上に、レジストレーションシーケンスが表示されていることを確認します。



- 3 TAB(タブ)[◀][▶]ボタンを押すか、ペダルを踏んで、初めに呼び出すレジストレーションメモリーの番号を選びます。
選んだ番号が四角で囲まれます。
- 4 演奏中に、TAB[◀][▶]ボタンかペダルでレジストレーションメモリーを切り替えます。
レジストレーションシーケンスの番号が何も選ばれていない状態に戻すには、メイン画面を表示中にTAB[◀]と[▶]ボタンを同時に押します。

NOTE ペダルを使うと、メイン画面以外が表示されているときもレジストレーションシーケンスを切り替えられます。

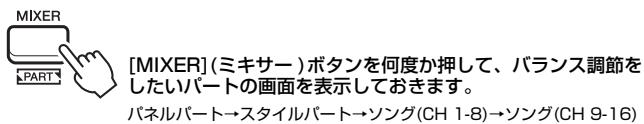
音量バランスや音色などを調整する(ミキサー)

この章の内容

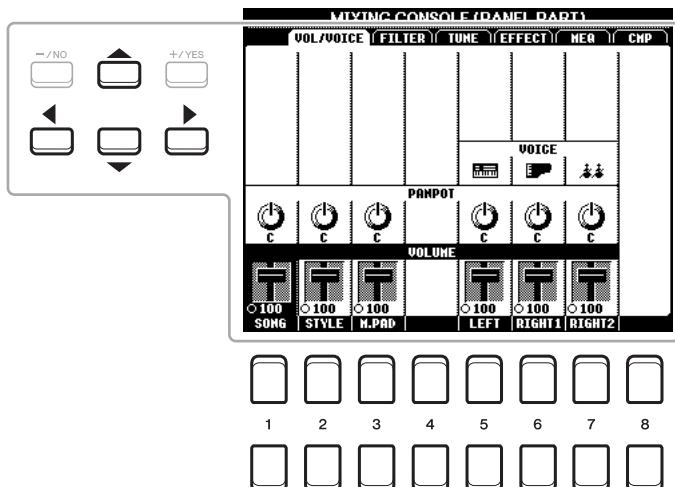
各パートの音量/パン/ボイスの設定(VOL/VOICE画面)69
フィルターの設定(FILTER画面)70
チューン設定(TUNE画面)71
エフェクトの設定(EFFECT画面)72
・各パートのエフェクトのかかり具合を調節する72
・ブロック別にエフェクトタイプを選ぶ73
・オリジナルのエフェクトタイプを作る74
マスターイコライザーの設定(MEQ画面)75
マスターコンプレッサーの設定(CMP画面)76
ブロックダイアグラム78

[MIXER](ミキサー)ボタンで呼び出されるミキサー画面は、5ページで構成されています。TAB(タブ)[◀][▶]ボタンを使ってページを切り替えます。ここではさまざまな設定項目の詳細を説明します。保存のしかたなど、基本的な操作の流れについては、取扱説明書をご覧ください。

全体の信号の流れを把握したい場合は、[78ページ](#)の「ブロックダイアグラム」をご覧ください。



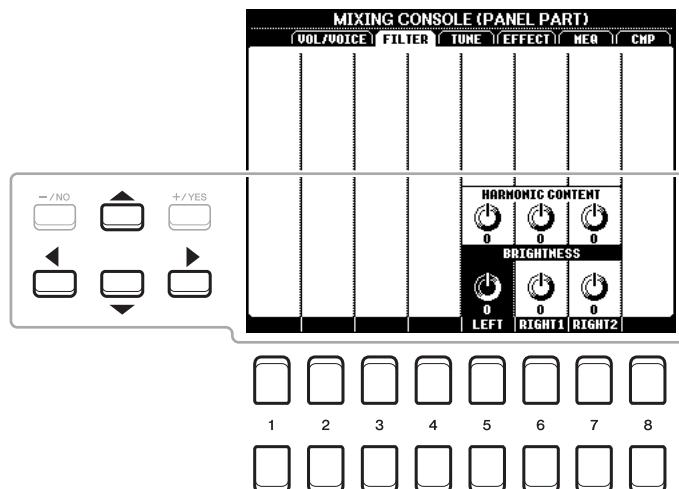
各パートの音量/パン/ボイスの設定(VOL/VOICE画面)



カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で設定したい項目カーソルを移動させ、[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンを押して設定を変更します。

VOICE(ボイス)	各チャンネル(パート)のボイスを変更します。[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンを押すと、そのチャンネル(パート)のボイス選択画面が開きます。ボイスを選んだら、[EXIT](戻る)ボタンを押してミキサー画面に戻ります。
	<p>NOTE</p> <ul style="list-style-type: none"> スタイルチャンネルでは、28ページと29ページの録音用のボイスが選べます。 スタイルとソングのチャンネルでは、ユーザーメモリーのボイスは選べません。 マルチパッドのボイスは変更できません。 GMソングが選ばれている場合、チャンネル10(SONG CH9-16画面)には、ドラムキットのボイスしか選べません。
PANPOT(パンポット)	各チャンネル(パート)のパン(ステレオ定位)を調整します。
VOLUME(ボリューム)	チャンネル(パート)間の音量バランスを調整します。

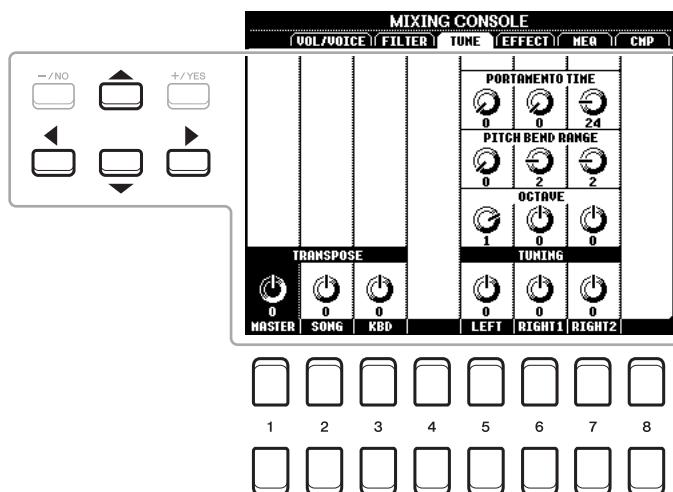
フィルターの設定(FILTER画面)



カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で設定したい項目へカーソルを移動させ、[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンを押して設定を変更します。

HARMONIC CONTENT (ハーモニックコンテンツ)	各チャンネル(パート)で使われるボイスに対して、フィルターのレゾナンス効果(14ページ)を調整します。
BRIGHTNESS (ブライトネス)	各チャンネル(パート)で使われるボイスに対して、フィルターのカットオフ周波数(14ページ)を調節して、音の明るさを決めます。

チューン設定(TUNE画面)



カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]で設定したい項目へカーソルを移動させ、[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンを押して設定を変更します。

PORTAMENTO TIME (ポルタメント タイム)	ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤のピッチから次に弾いた鍵盤のピッチまでを、継続的に変化させる機能です。ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなります。0の場合、効果はありません。ポルタメントタイムは、モノ(17ページ)に設定されている鍵盤パートに対して有効です。
PITCH BEND RANGE (ピッチベントレンジ)	[PITCH BEND]ホイールを動かしたときに、ピッチがどれだけ変化するかを、半音単位(0～12)で鍵盤パートごとに設定します。
OCTAVE (オクターブ)	鍵盤演奏でのオクターブを鍵盤パートごとに設定します。ここで設定は、UPPER OCTAVE(アッパーオクターブ)[-]/[+]ボタンでの設定に加えて効果します。
TUNING (チューニング)	鍵盤演奏でのチューニングを、1セント単位で鍵盤演奏パートごとに設定します。 NOTE セントとは、半音を100等分した音程の単位です。(100セント=半音)
TRANSPOSE (トランスポーズ)	トランスポーズ設定を、本来で鳴るサウンド全体(MASTER)、ソング再生(SONG)、鍵盤演奏音(KBD)に対してそれぞれ設定します。KBDの設定は、スタイルやマルチパッドの再生音もトランスポーズします。

エフェクトの設定(EFFECT画面)

この楽器に搭載されているエフェクトは、6つブロック(リバーブ/コーラス/DSP1~4)で構成されています。

■ REVERB(リバーブ)、CHORUS(コーラス)

楽器全体に一律にかかるエフェクトで、選べるエフェクトタイプは1つのみです。パートごとにそのかかり具合を調整できます。

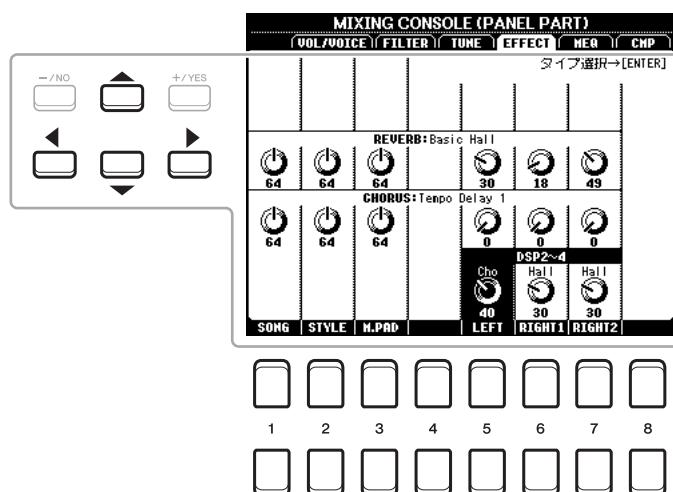
■ DSP1

[74ページ](#)「オリジナルのエフェクトタイプを作る」の手順2で、「Connection」を「System」に設定すると、ソングとスタイルの全チャンネル一律にDSP1エフェクトがかかります。「Insertion」に設定すると、ソングとスタイルの特定チャンネルにだけDSP1エフェクトがかかります。

■ DSP2~4

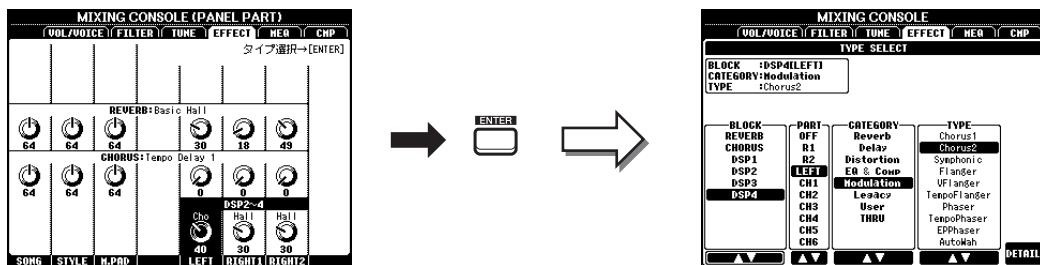
特定のパート/チャンネル(マルチパッド以外)だけにかかるエフェクトです。パートまたはチャンネルごとに異なるエフェクトタイプを選べます。

各パートのエフェクトのかかり具合を調節する



ブロック別にエフェクトタイプを選ぶ

- 1 [MIXER](ミキサー)ボタンを何度か押して、PANEL、STYLEまたはSONGページを表示させます。
- 2 EFFECT画面で[ENTER](決定)ボタンを押して、エフェクトタイプ選択画面を表示させます。



- 3 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]ボタンで、エフェクトブロックを選びます。

エフェクトブロック	対象パート	エフェクトの特徴
REVERB (リバーブ)	全パート	コンサートホールやライブハウスで演奏しているような臨場感を得ることができます。
CHORUS (コーラス)	全パート	複数の同じ音が同時に鳴っているような厚みを得ることができます。また、リバーブやディレイなど、コーラス以外のエフェクトタイプを選ぶこともできます。
DSP1	スタイルパート ソングチャンネル1~16	ソングとスタイルにかかるエフェクトです。リバーブやコーラスのほか、ディストーションなどのさまざまなエフェクトタイプが用意されています。
DSP2~4	ライト1(R1)、ライト2(R2)、レフト(LEFT)、ソングチャンネル1~16	各ブロックに対して、左記パートのいずれか一つを割り当てることで、そのパートにだけエフェクトがかかります。たとえば、DSP2に対し、PARTを「R2」に設定すると、DSP2エフェクトがライト2パートにだけかかります。ただし、ソングやスタイルの再生時、データ中にDSP2~4が必要なエフェクト設定がある場合は、後着優先で、これら3つのブロックのパート設定が、ソングやスタイルの該当チャンネルに自動で切り替わります。

- 4 [3 ▲▼]ボタンで、エフェクトをかけるパートを選びます。

リバーブ、コーラスは全パート一律にかかるエフェクトなので、パートは選択できません。DSP1は、[74ページ](#)の「オリジナルのエフェクトタイプを作る」の手順2でパラメーターの項目を「Connection」にし、値を「System」に設定している場合はパートを選択できません。

- 5 [4 ▲▼]/[5 ▲▼]ボタンでカテゴリーを選び、[6 ▲▼]/[7 ▲▼]ボタンでタイプを選びます。

リバーブにはカテゴリーがありません。

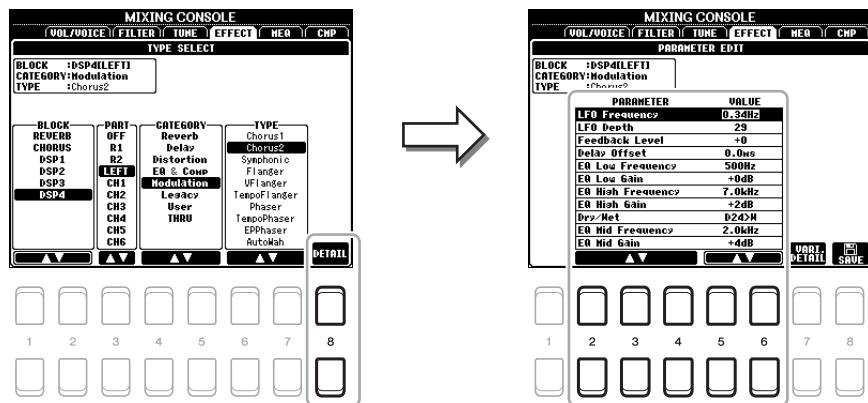
[8 ▲▼](DETAIL)ボタンを押すと、エフェクトの詳細設定ができます。詳しくは、[74ページ](#)の「オリジナルのエフェクトタイプを作る」をご覧ください。

- 6 エフェクトの設定を保存します。

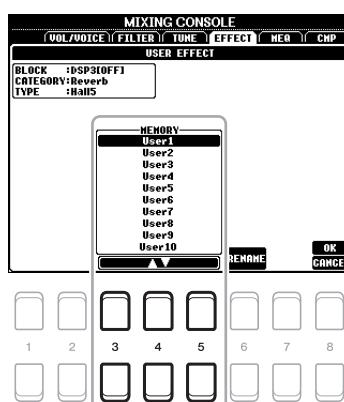
保存の手順については、取扱説明書の8章をご覧ください。

オリジナルのエフェクトタイプを作る

- 1 EFFECT画面で[8 ▲▼](DETAIL)ボタンを押して、エフェクトパラメーター編集画面を表示させます。



- 2 [2 ▲▼]～[4 ▲▼]ボタンで設定項目を選び、[5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンで値を調節します。
エフェクトブロックがリバーブ、コーラス、DSP1の場合は[7 ▲▼](EFFECT RETURN LEVEL)ボタンでエフェクトリターンレベル(エフェクトのかかる量)を調節できます。
- 3 エフェクトブロックがDSP2～4の場合、必要に応じてバリエーションがオンのときのパラメーターを調節します。
[7 ▲▼](VARI. DETAIL)ボタンを押して、設定画面を開きます。[2 ▲▼]～[4 ▲▼]ボタンで設定項目を選び、[5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンで値を調節します。設定が終わったら、[EXIT](戻る)ボタンを押して設定画面を閉じます。バリエーションは[DSP VARI.]ボタンでオン/オフします。
- 4 [8 ▲▼](SAVE)ボタンを押して、エフェクトタイプ保存画面を表示させます。

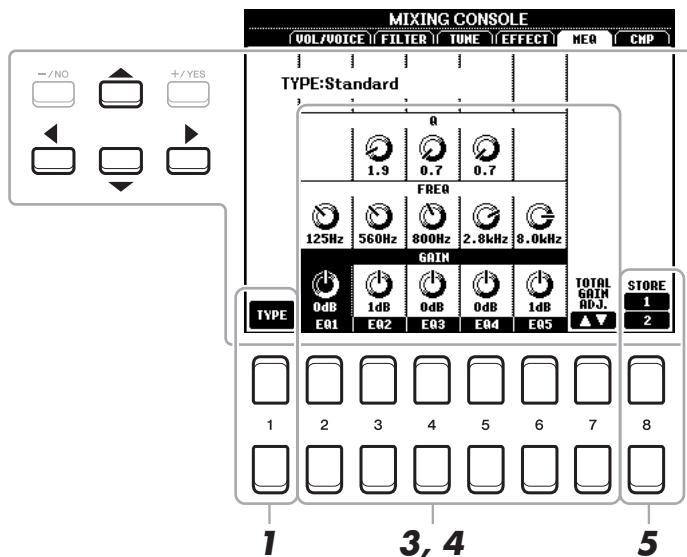


- 5 [3 ▲▼]～[5 ▲▼]ボタンで、保存先を選びます。
必要に応じて、[6 ▲▼](RENAME)ボタンを押して、名前を変更します。名前を入力したら、[8 ▲](OK)ボタンを押します。
- 6 [8 ▲](OK)ボタンを押して、保存します。
- 7 [EXIT](戻る)ボタンを押して、前の画面に戻ります。
ここで保存したエフェクトタイプは、対応するエフェクトブロックの「User」(ユーザー)カテゴリー([77ページ](#))から選べます。

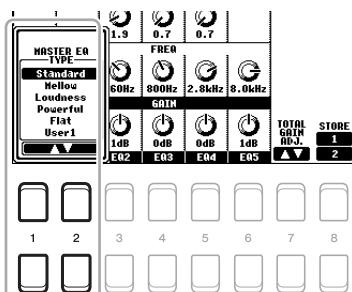
マスターイコライザーの設定(MEQ画面)

イコライザー(EQ)とは、音をいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ/下げすることで、サウンドを補正する機能です。この楽器には、5バンドデジタルイコライザーが搭載されており、楽器全体のサウンドを変化させることができます。内蔵の5つのタイプから選べるだけでなく、イコライザーの周波数帯域およびゲインを調節して、ユーザーマスターEQとして2個まで保存できます。

NOTE マスターEQは、オーディオファイルの再生やメトロノーム音には効果がありません。



- [1 ▲▼](TYPE)ボタンを押して、MASTER EQ TYPE画面を表示させます。
- [1 ▲▼]/[2 ▲▼]ボタンを押してマスターEQタイプを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。
選んだマスターEQタイプに応じた設定値に変更されます。



マスターEQタイプ

- Standard：楽器のパフォーマンスを十分に引き出したおすすめのEQ設定です。
- Mellow：柔らかで聴き心地の良いEQ設定です。高音を少し抑えているので、優しい音色を堪能できます。
- Loudness：明瞭でメリハリのあるEQ設定です。低音と高音を強調しているので、アップテンポな音楽に最適です。
- Powerful：迫力のあるEQ設定です。音の全域を強調しているので、パーティーシーンを盛り上げます。
- Flat：フラットなEQ設定です。各周波数のゲインは0dBに設定されます。
- USER1/2：手順5で保存できるオリジナルのEQ設定です。

- 3 カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でGAIN列にカーソルを移動させ、ゲインを調節します。
[2 ▲▼]～[6 ▲▼]ボタンで各帯域のゲインを調節します。[7 ▲▼](TOTAL GAIN ADJ.)ボタンを使うと、すべての帯域のゲインを同時に調節できます。

4 必要に応じて各帯域の幅(Q)と中心周波数(FREQ)を調節します。

カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]でQ列またはFREQ列にカーソルを移動させ、[3 ▲▼]～[5 ▲▼]または[2 ▲▼]～[6 ▲▼]ボタンで調節します。帯域の幅(Q)は、値を大きくするほど狭くなります。有効な周波数の幅は、帯域によって異なります。

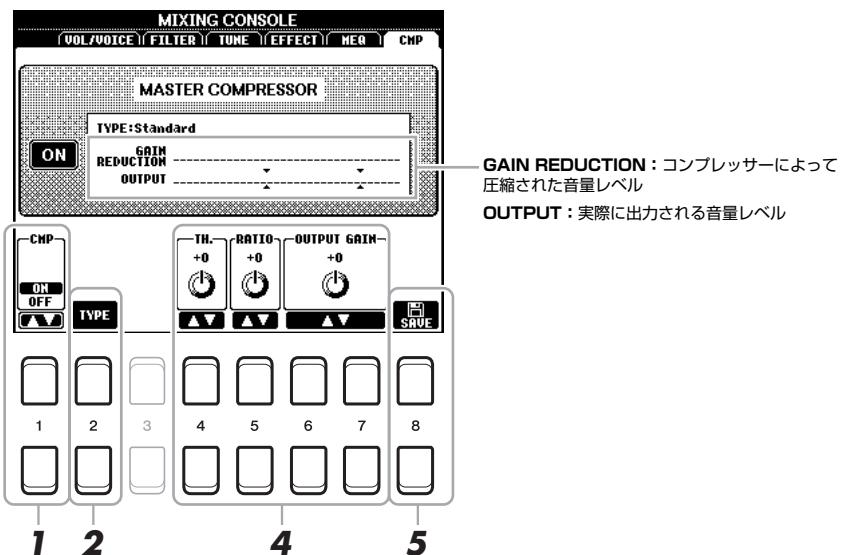
5 [8 ▲▼](STORE 1/2)ボタンを押して、設定を保存します。

文字入力画面が表示されたら、名前を入力して[8 ▲](OK)ボタンを押すと、設定が保存されます。保存したオリジナルのマスターEQ設定は、手順1の画面から選べます。

マスター・コンプレッサーの設定(CMP画面)

コンプレッサーとは、あるレベル(スレッショルド)以上の音声信号の出力を圧縮して抑えるエフェクトです。ギターのような減衰楽器のスレッショルドを故意に低いレベルに設定することで、減衰するはずのギターサウンドを減衰させないサウンドに変えたりできます。また、ドラムセットのリズムパターンなどでアクセントの付いたサウンドを抑え、全体サウンドの底上げをすることで迫力あるサウンドを実現させるなど、さまざまなサウンド作りができるエフェクトです。この楽器では、楽器のサウンド全体にかかるマスター・コンプレッサーの設定ができます。プリセットのマスター・コンプレッサーが用意されていますが、編集してユーザー・マスター・コンプレッサーとしても保存できます。

NOTE マスター・コンプレッサーは、オーディオファイルの再生やメトロノーム音には効果がありません。

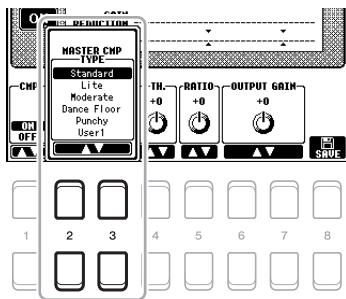


1 [1 ▲▼](CMP ON/OFF)ボタンを押して、コンプレッサーをON(オン)にします。

2 [2 ▲▼](TYPE)ボタンを押して、MASTER CMP TYPE画面を表示させます。

⋮ 次ページへつづく

3 [2 ▲▼]/[3 ▲▼]ボタンを押してマスターコンプレッサータイプを選び、[ENTER] (決定) ボタンを押します。



マスターコンプレッサータイプ

- **Standard** : 楽器演奏に最適な設定です。
- **Lite** : コンプレッサーを全体に薄くかけたい時の設定です。
- **Moderate** : コンプ感を程良く感じさせる設定です。
- **Dance Floor** : パーティーシーンなど低音の強調に効果的な強めの設定です。
- **Punchy** : 迫力を重視し意図的にオーバーに効果をかけるマスターコンプレッサーの設定です。
- **USER1~5** : 手順5で保存できるオリジナルの設定です。

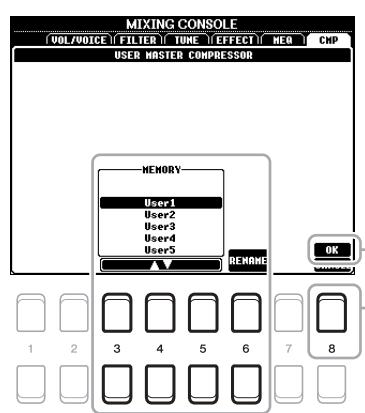
4 マスターコンプレッサーを編集します。

[4 ▲▼]	TH.(スレッショルド)	スレッショルドを調整します。スレッショルドとは、コンプレッサーがかかる最低レベルのことです。スレッショルドより大きい音に対して、コンプレッサーが働きます。
[5 ▲▼]	RATIO(レシオ)	コンプレッサーが効果する割合を調整します。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	OUTPUT GAIN (アウトプットゲイン)	ゲイン(出力レベル)を調節します。

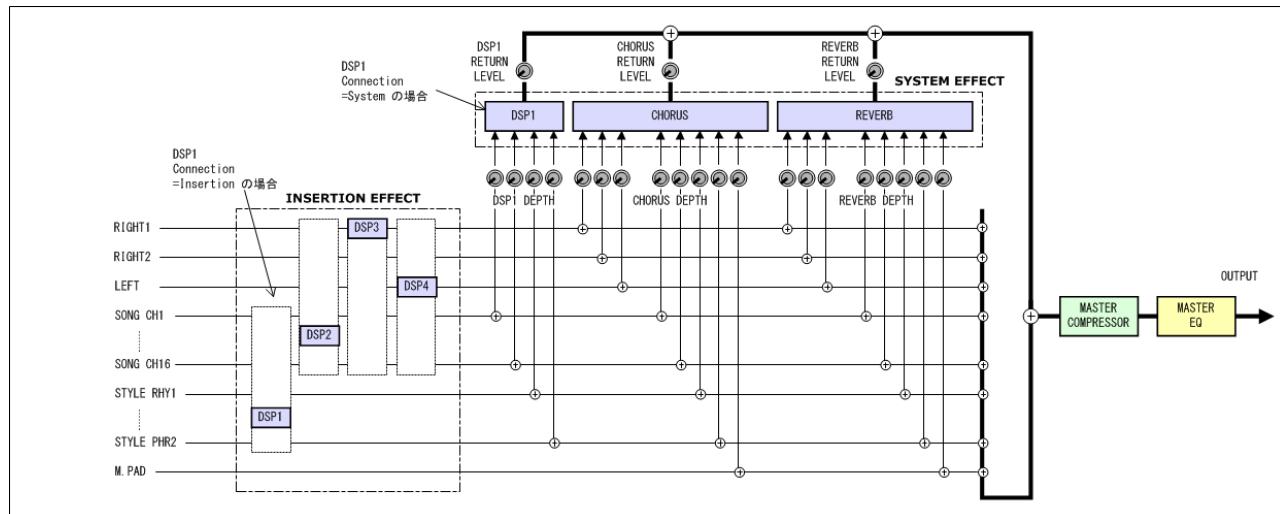
5 [8 ▲▼](SAVE)ボタンを押して、編集したマスターコンプレッサーの設定を保存します。

[3 ▲▼]～[5 ▲▼]ボタンを押して、保存先を選びます。必要に応じて、[6 ▲▼](RENAME)ボタンを押して、名前を変更します。[8 ▲▼](OK)ボタンを押すと、設定が保存されます。保存したオリジナルのマスターコンプレッサー設定は、手順2の画面から選べます。

NOTE [6 ▲▼](RENAME)ボタンで名前を変更しただけでは設定は保存されません。必ず[8 ▲▼](OK)ボタンで保存してください。



ブロックダイアグラム



他の機器と接続して演奏する

この章の内容

ペダル(フットスイッチ/フットコントローラー)に機能を割り当てる	79
MIDIに関する設定	82
• MIDIシステムに関する設定(SYSTEM : システム)	83
• MIDI送信に関する設定(TRANSMIT : トランスマッティ)	84
• MIDI受信に関する設定(RECEIVE : レシーブ)	85
• スタイル再生用ベース音の指定(BASS : ベース)	86
• スタイル再生用コードタイプの指定(CHORD DETECT : コードディテクト)	87
iPhone/iPadと無線LANで接続する	88
• INFRASTRUCTURE MODE(インフラストラクチャーモード)	88
• ACCESS POINT MODE(アクセスポイントモード)	89

ペダル(フットスイッチ/フットコントローラー)に機能を割り当てる

FOOT PEDAL [1]/[2]端子に接続したペダルには、初期設定で割り当てられている機能(サステインなど)以外にも、スタイルのスタート/ストップやピッチベンドなど、さまざまな機能を割り当てるることができます。

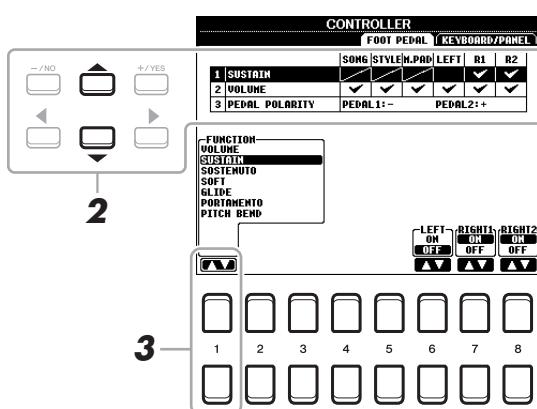
NOTE ペダルの接続のしかたについては、取扱説明書9章をご覧ください。

1 設定画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー 1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
CONTROLLER(コントローラー) → [ENTER](決定) → TAB [◀] FOOT PEDAL(フットペダル)

2 カーソルボタン[▲][▼]で、機能を割り当てるペダルを選びます。

画面内の1、2がそれぞれFOOT PEDAL端子の[1]、[2]に対応しています。



3 [1 ▲▼]ボタンで、選んだペダルに割り当てる機能を選びます。

ペダルの機能については、「ペダルでコントロールできる機能」(80ページ)をご覧ください。

NOTE ソングのパンチイン/アウトをペダルで行なう設定(51ページ)や、レジストレーションシーケンスをペダルで進める設定(66ページ)をしている場合は、ここで設定は無効になります。(ソングパンチイン/アウト → レジストレーションシーケンス → ペダルファンクションの順に優先されます。)

次ページへつづく

- 4** [2 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンで、ペダルに割り当てる機能の詳細設定(対象パートの設定など)を行ないます。

設定できる項目は手順3で選んだ機能によってことなります。

- 5** 必要に応じて、カーソルボタン[▼]で「3 PEDAL POLARITY」を選び、ペダルの極性を設定します。

使用するペダルによっては、通常の効果と逆の動作をする(踏んでいないときにサステインがかかる、など)場合があります。その場合、極性を逆にします。[3 ▲▼]/[4 ▲▼]ボタンでFOOT PEDAL [1]の、[5 ▲▼]/[6 ▲▼]ボタンでFOOT PEDAL [2]の設定をします。

■ ペダルでコントロールできる機能

(*)印の機能については、フットコントローラーをご使用ください。フットスイッチでのご使用は不適です。

VOLUME*	音量を調節します。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。
SUSTAIN (サステイン)	ペダルを踏むと、演奏音に長い余韻が付きます。ペダルをゆるめると、サステインがかかった音は止まります。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。
SOSTENUTO (ソステヌート)	ペダルを踏んだときに押させていた鍵盤の音だけを、鍵盤から指を離しても長く響かせることができます。ペダルを踏んでいるかぎり余韻が付きます。ただし、ペダルを踏んだあとに弾いた音には効果はかかりません。たとえば、コードにサステインをかけて響かせながら、ほかの音をスタッカートで演奏することができます。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。
SOFT (ソフト)	ペダルを踏むとピッチ(音の高さ)がわずかに下がり、音の響きが柔らかくなります。ピアノの音色など特定の音色にだけ有効です。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。
GLIDE (グライド)	ペダルを踏むとピッチ(音の高さ)が変化し、ペダルをゆるめると元に戻ります。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。 UP/DOWN(アップ/ダウン)：ピッチを上げる(UP)、下げる(DOWN)の設定します。 RANGE(レンジ)：ペダルを踏んだときのピッチ変化の幅を半音単位で設定します。 ON SPEED(オンスピード)：ペダルを踏んだときの、ピッチの変化の速さを設定します OFF SPEED(オフスピード)：ペダルを踏んだときの、ピッチの変化の速さを設定します。
PORTAMENTO (ポルタメント)	ペダルを踏むと、ポルタメント効果(ある音から次の音へ移る際、スムーズにピッチが変化する効果)が、かかります。ポルタメント効果は、音符をレガートに演奏したとき(1つの音符を弾いたまま次の音符を弾いたときに)かかります。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。ポルタメントタイムは、ミキサー画面(71ページ)で設定できます。
PITCH BEND* (ピッチベンド)	ペダルを踏んだときに、ピッチ(音の高さ)を上げたり下げたりします。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。 UP/DOWN(アップ/ダウン)：ピッチを上げる(UP)、下げる(DOWN)の設定します。 RANGE(レンジ)：ペダルを踏んだときのピッチ変化の幅を半音単位で設定します。
MODULATION*	ビブラート効果を付け加えます。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。
DSP VARIATION (DSPバリエーション)	[DSP VARI.]ボタンと同じです。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。
PEDAL CONTROL(WAH) (ペダルコントロール ウah)	[DSP]ボタンがオンのときにワウ効果を付けます。鍵盤パートごとにオン/オフを設定できます。
HARMONY/ARPEGGIO (ハーモニー / アルペジオ)	[HARMONY/ARPEGGIO]ボタンと同じです。
PEDAL(ARP.HOLD) (ペダル アルペジオホールド)	ペダルを踏んでいる間、鍵盤から指を離してもアルペジオが鳴り続けます。アルペジオタイプが選ばれていて、[HARMONY/ARPEGGIO]ボタンがオンになっているときに使えます。
SCORE PAGE +/− (スコアページ プラス/マイナス)	ソングが停止しているとき、譜面のページを進めます/戻します。
LYRICS PAGE +/− (リリックスページ プラス/マイナス)	ソングが停止しているとき、歌詞のページを進めます/戻します。

TEXT PAGE +/– (テキストページ プラス/マイナス)	次のテキストに進めます/戻します。
SONG PLAY/PAUSE (ソング プレイ/ポーズ)	SONG CONTROL(ソングコントロール)[▶/■■]ボタンと同じです。
STYLE START/STOP (スタイルスタート/ストップ)	STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール スタート/ストップ)ボタンと同じです。
TAP TEMPO (タップテンポ)	[TAP TEMPO](タップテンポ)ボタンと同じです。
SYNCHRO START (シンクロスタート)	[SYNC START](シンクロスタート)ボタンと同じです。
SYNCHRO STOP (シンクロストップ)	[SYNC STOP](シンクロストップ)ボタンと同じです。
INTRO 1~3 (イントロ1~3)	INTRO(イントロ)[I]~[III]ボタンと同じです。
MAIN A~D (メインA~D)	MAIN VARIATION (メイン)[A]~[D]ボタンと同じです。
FILL DOWN (フィルダウン)	フィルを入れてから、左隣のMAINセクションに移ります。
FILL SELF (フィルセルフ)	フィルを入れます。
FILL BREAK (フィルブレイク)	ブレイクを入れます。
FILL UP (フィルアップ)	フィルを入れてから右隣のMAINセクションに移ります。
ENDING 1~3 (エンディング1~3)	ENDING/rit.(エンディング/rit.)[I]~[III]ボタンと同じです。
FADE IN/OUT (フェードイン/アウト)	[FADE IN/OUT](フェードイン/アウト)ボタンと同じです。
FING/ON BASS (フィンガード/フィンガード オンベース)	フィンガリングタイプ(21ページ)のフィンガードとフィンガードオンベースを交互に切り替えます。
BASS HOLD (ベースホールド)	ペダルを踏んでいる間は、スタイル再生中にどのコードを指定してもベース音は変わりません。フィンガリングタイプ(21ページ)がAIフルキーボードのときは機能しません。
PERCUSSION (パーカッション)	[4 ▲▼]~[8 ▲▼]ボタンで選んだ打楽器音をペダルを踏んで鳴らします。打楽器音は、鍵盤を押して選ぶこともできます。 NOTE 鍵盤を押して打楽器を選んだ場合は、ペダルを踏むと、鍵盤を押したときの強さ(音の大きさ)で打楽器音が鳴ります。
RIGHT 1 ON/OFF (ライト1オン/オフ)	PART ON/OFF [RIGHT1](パートオン/オフ [ライト1])ボタンと同じです。
RIGHT 2 ON/OFF (ライト2オン/オフ)	PART ON/OFF [RIGHT2](パートオン/オフ [ライト2])ボタンと同じです。
LEFT ON/OFF (レフトオン/オフ)	PART ON/OFF [LEFT](パートオン/オフ [レフト])ボタンと同じです。
OTS +/– (ワンタッチセッティング プラス/マイナス)	次/前のOTS(ワンタッチセッティング)を呼び出します。

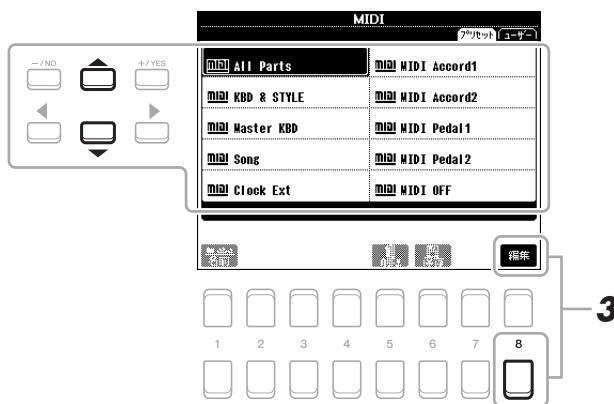
MIDIに関する設定

MIDI情報のやりとりについて設定の説明をします。この楽器では、使用場面に応じた標準的なMIDI設定がプリセットMIDIテンプレートとして10個用意されています。用意されたプリセットMIDIテンプレートにご自身で編集したMIDI設定を、独自のMIDI設定としてユーザーメモリーに10個まで保存できます。

NOTE ユーザーメモリーに保存したMIDI設定ファイルをまとめてUSBフラッシュメモリーに保存できます。(95ページ)

1 MIDIテンプレート選択画面を表示させます。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] MENU1(メニュー1) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
MIDI → [ENTER](決定)



2 「プリセット」タブから、内蔵のMIDIテンプレート(83ページ)を選びます。

作成済みのオリジナルのMIDI設定がある場合は、「ユーザー」タブで選ぶこともできます。

3 MIDIテンプレートを編集する場合は、[8 ▼](編集)ボタンを押して、MIDI設定画面を表示させます。

4 TAB [◀][▶]ボタンで画面を切り替えて各種設定を行ないます。

- SYSTEM(システム) MIDIシステムメッセージに関する設定をします(83ページ)。
- TRANSMIT(トランスマット)
..... MIDI送信(トランスマット)に関する設定をします(84ページ)。
- RECEIVE(レシーブ) MIDI受信(レシーブ)に関する設定をします(85ページ)。
- BASS(ベース) MIDI受信ノートデータによるスタイル再生(自動伴奏)用ベース音検出に関する設定をします(86ページ)。
- CHORD DETECT(コードディテクト)
..... MIDI受信ノートデータによるスタイル再生(自動伴奏)用コードタイプ検出に関する設定をします(87ページ)。

5 各画面での設定が完了したら [EXIT](戻る)ボタンを押して、MIDIテンプレート選択画面に戻ります。

次ページへつづく

- 6 TAB(タブ)[▶]ボタンを押して「ユーザー」タブを選び、[6 ▼](保存)ボタンを押して、設定した内容を保存します。

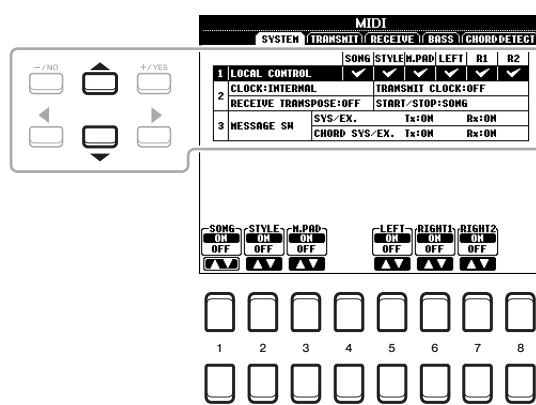
■ 内蔵テンプレートの説明

All Parts (オールパート)	鍵盤演奏パート(RIGHT1/2、LEFT)を含むすべてのパートの演奏情報を、外部に対してMIDI送信する設定です(ソングパートは含まれません)。
KBD & STYLE (キーボード&スタイル)	基本的にはAll Parts (オールパート)と同じです。右手鍵域での演奏情報(ノーアイベント)をRIGHT1/2パートではなくUPPER(アッパー)パートとして、左手鍵域での演奏情報(ノーアイベント)をLEFTパートではなくLOWER(ロワー)パートとして、外部に対してMIDI送信する設定です。
Master KBD (マスターキーボード)	マスタークリエイターとは、外部MIDI機器をコントロールすることを想定して設計されたMIDIキーボードのことです。ここでのMIDI設定は、この楽器をマスタークリエイターとして使えるようになっています。
Song (ソング)	すべての送信チャンネルがソングチャンネル1～16に設定されます。外部音源でソングデータを再生するときや外部シーケンサーで演奏を録音するときに使います。
Clock Ext (クロックエクステンション)	ソングやスタイルを再生させるとき、楽器本体の内部クロックではなく、外部MIDI機器のクロックに設定します。接続された外部MIDI機器でテンポ設定をする場合に使います。
MIDI Accord1 (MIDIアコーディオン1)	MIDIアコーディオンとは、右手による鍵盤演奏や左手のボタン操作によるベース音/コード指定を、MIDIイベントとして外部に出力できるアコーディオンのことです。この設定では、MIDIアコーディオンを使って楽器本体の鍵盤演奏やスタイル再生をコントロールできます。
MIDI Accord2 (MIDIアコーディオン2)	基本的には、MIDI Accord1(MIDIアコーディオン1)と同じです。左手のボタン操作によるベース音/コード指定情報がノートデータとして受信されます。
MIDI PEDAL1 (MIDIペダル1)	MIDIペダルとはオン/オフなどのMIDIイベントから出力できるコントローラーのことです。この設定ではMIDIペダルから受信したMIDIメッセージを使ってスタイル再生のコードルート音を指定できます。
MIDI PEDAL2 (MIDIペダル2)	MIDIペダルから受信したMIDIメッセージを使ってスタイル再生のベースパートの演奏ができます。
MIDI OFF (MIDIオフ)	MIDIメッセージの送受信を一切行わない設定です。

MIDIシステムに関する設定(SYSTEM : システム)

ここでの説明は、82ページの手順4でSYSTEM(システム)画面で呼び出した場合に該当します。

カーソルボタン[▲][▼]で設定項目を選び、[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンでオン/オフなどを設定します。



1. LOCAL CONTROL(ローカルコントロール)

この楽器は、鍵盤演奏やソング/スタイル再生情報がMIDIイベントとして内蔵の音源に送られ、音が鳴るしくみです。この状態をローカルコントロールオン(ON)といい、鍵盤部やソング/スタイル再生部と音源部はMIDI接続されています。ローカルコントロールをオフ(OFF)にすると、これらが切り離され、鍵盤を弾いたりソング/スタイル再生させても、楽器からは音が出なくなります。たとえば、演奏情報を外部MIDI音源で鳴らしたり、外部シーケンサーで演奏/録音したりしたいときにオフ(OFF)にします。

ローカルコントロールオン/オフはパート別に設定できます。

2. クロック設定など

■ CLOCK(クロック)

ソング/スタイル再生を、内部クロック(INTERNAL)でコントロールするか、外部MIDI機器から受信したMIDIクロック(USB1、USB2のいずれか)でコントロールするのかを設定します。この楽器を単独で使用またはMIDIクロックによる同期演奏のマスターとして使用する場合はINTERNALを選択します。外部MIDI機器のクロックに同期させたい場合はパラメーターをUSB1、USB2のいずれかに設定します。外部MIDI機器に同期させる場合は、クロック信号が外部機器から適切に送信されている必要があります。

NOTE クロックがINTERNAL以外に設定されている場合は、メイン画面のテンポ表示部に「EXT.」と表示され、スタイルやソング再生をパネル上のボタンで行なうことはできません。

NOTE USB無線LANアダプターが[USB TO DEVICE]端子に接続されている場合は、「WIRELESS LAN」に設定することもできます。

■ TRANSMIT CLOCK(トランスマットクロック)

MIDIクロック信号をMIDI出力するかしないかを設定します。オフ(OFF)に設定した場合、ソングやスタイルを再生してもMIDIクロック信号やスタート/ストップメッセージはMIDI出力されません。

■ RECEIVE TRANSPOSE(レシーブトランスポーズ)

受信したノートイベントに対してトランスポーズ設定を有効にするかどうかを決めます。

■ START/STOP(スタート/ストップ)

受信したFA(スタート)/FC(ストップ)メッセージをソング再生、スタイル再生のどちらに使うのかを決めます。

3. MESSAGE SW(メッセージスイッチ)

■ SYS/EX.(システムエクスクルーシブ)

MIDIシステムエクスクルーシブメッセージを送信(Tx)するのか、受信して認識(Rx)するかどうかを決めます。

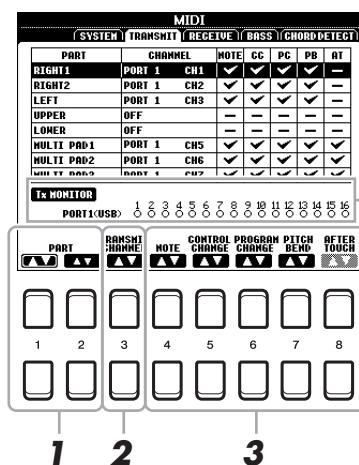
■ CHORD SYS/EX.(コードシステムエクスクルーシブ)

MIDIコードエクスクルーシブデータ(コード検出：ルートとタイプ)を送信(Tx)するのか、受信して認識(Rx)するかどうか決めます。

MIDI送信に関する設定(TRANSMIT:トランスマット)

ここで説明は、[82ページ](#)の手順4でTRANSMIT(トランスマット)画面を呼び出した場合に該当します。

サウンドを構成する各パートを、どのチャンネルでMIDI送信するか設定します。



MIDIメッセージが送信されたとき、該当するMIDIチャンネル(1~16)に対応したランプが短く点滅します。

NOTE 「WLAN」と表示されている場合は、[USB TO DEVICE]に接続したUSB無線LANアダプター経由でMIDIメッセージを送信できます。無線LANアダプターを接続していても「WLAN」が表示されない場合は、楽器を再起動してください。

1 [1 ▲▼]/[2 ▲▼](PART)ボタンでMIDI送信するパートを選びます。

[1 ▲▼]ボタンでは、パートの種類(鍵盤パート、マルチパッド、スタイルなど)ごとに、スキップして選べます。[2 ▲▼]ボタンでは、各パートを順に選べます。次の2パートを除いて、ミキサー画面やCHANNEL ON/OFF(チャンネルオン/オフ)画面に表示されるパートと同じです。

UPPER(アッパー)

ボイス用スプリットポイントより右側での鍵盤演奏を指します。ライト1、2の区別はありません。

LOWER(ロワー)

ボイス用スプリットポイントより左側での鍵盤演奏を指します。[ACMP](スタイル オン/オフ)ボタンの設定は関係ありません。

次ページへつづく

2 [3 ▲▼](TRANSMIT CHANNEL) ボタンで、どのMIDIチャンネルで送信するかを決めます。

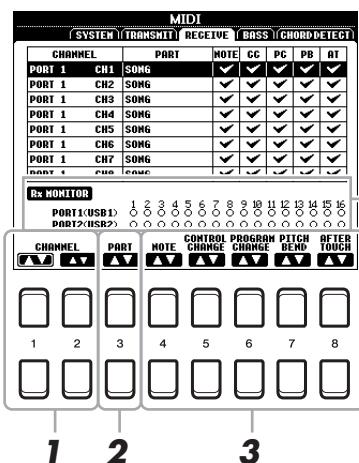
NOTE 違うパートに同じ送信チャンネルを設定した場合、送信されるMIDIメッセージは同じチャンネルにマージされます。

NOTE SONG CH1-16の送信チャンネルを設定しても、プロジェクトのかかっているソングはMIDI送信されません。

3 [4 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンで、どのMIDIイベントデータを送信するかを決めます。

MIDI受信に関する設定(RECEIVE : レシーブ)

ここでの説明は、[82ページ](#)の手順4でRECEIVE(レシーブ)画面を呼び出した場合に該当します。受信したMIDIメッセージをパートに割り当てて音源処理するのかをチャンネル別に設定します。



MIDIメッセージを受信したとき、該当するMIDIチャンネル(1～16)に対応したランプが短く点滅します。

NOTE 「WLAN」と表示されている場合は、[USB TO DEVICE]に接続したUSB無線LANアダプター経由でMIDIメッセージを受信できます。無線LANアダプターを接続していても「WLAN」が表示されない場合は、楽器を再起動してください。

1 [1 ▲▼]/[2 ▲▼](CHANNEL) ボタンでMIDI受信設定したいチャンネルを選びます。

[1 ▲▼]ボタンでは、PORTごとにスキップして選べます。[2 ▲▼]ボタンでは、各チャンネルを順に選べます。USB接続の場合、全部で32チャンネル(16チャンネル×2ポート)のMIDIメッセージを受信できます。

2 [3 ▲▼](PART) ボタンで、チャンネルのMIDIメッセージをどのパートで受信するかを決めます。

次の2パートを除いて、ミキサー画面やCHANNEL ON/OFF(チャンネル オン/オフ)画面に表示されるパートと同じです。

KEYBOARD(キーボード)

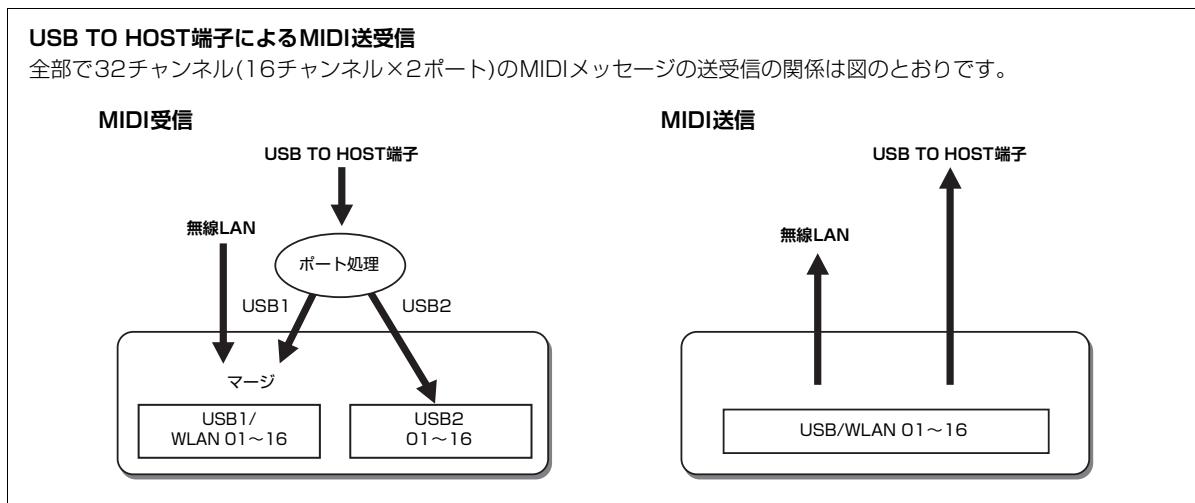
受信したノートメッセージが楽器本体の鍵盤をコントロールします。

EXTRAPART1～5(エキストラパート1～5)

MIDI受信専用に用意されている5つのパートです。通常、本体で使用されないパートです。通常のパートに、5パートを追加することで、32チャンネルのマルチティンバー音源として機能します。

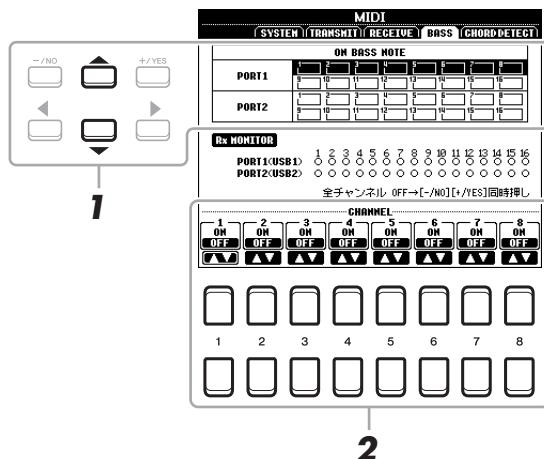
次ページへつづく

3 [4 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンで、受信するMIDIイベントデータを決めます。



スタイル再生用ベース音の指定(BASS : ベース)

ここで説明は、[82ページ](#)の手順4でBASS(ベース)画面を呼び出した場合に該当します。
この画面では、MIDIで受信したノートデータをもとに、スタイル再生用コードのベース音を決めます。ON(オン)に設定されたチャンネルで受信したノートイベントが、スタイル再生用コードのベース音として認識されます。
ベース音は、[ACMP](スタイル オン/オフ)の設定やスプリットポイント設定に関係なく認識されます。複数のチャンネルをオンにした場合、それらのチャンネルがミックスされたノートデータの中からベース音が検出されます。



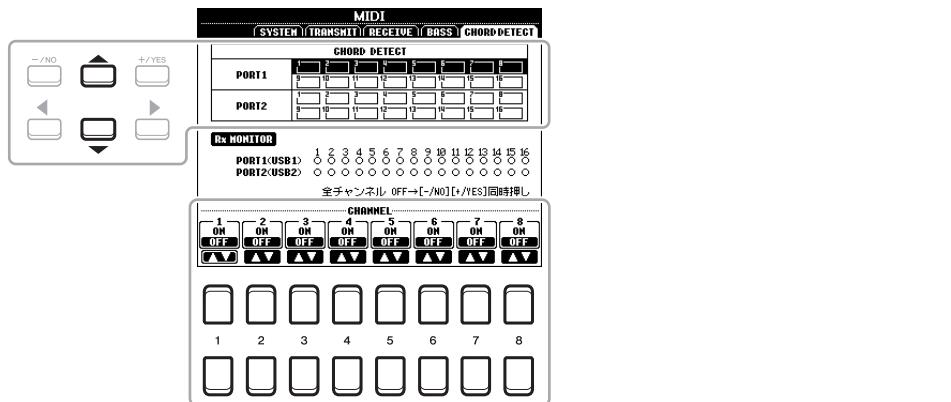
9

他の機器と接続して演奏する

- 1 カーソルボタン[▲][▼]で、チャンネルを選びます。
- 2 [1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンで、選んだチャンネルのON(オン)/OFF(オフ)を設定します。
[-/NO]と[+/YES]ボタンを同時に押すと、すべてのチャンネルがオフになります。

スタイル再生用コードタイプの指定(CHORD DETECT：コードディテクト)

ここでの説明は、[82ページ](#)の手順4でCHORD DETECT(コードディテクト)画面を呼び出した場合に該当します。MIDIで受信したノートデータをもとに、スタイル再生用コードのタイプを決めることができます。この画面でON(オン)に設定したチャンネルで受信したノートイベントが、自動伴奏(スタイル再生)のコード押鍵として認識されます。検出されるコードタイプは、コードフィンガリング設定によって異なります。コードタイプは[ACMP](スタイルオン/オフ)ボタンの設定やスプリットポイント設定に関係なく検出されます。複数のチャンネルをオンにした場合、それらのチャンネルがミックスされたノートデータの中からコードタイプが検出されます。



この画面での操作は、BASS(ベース)画面と同様です。

iPhone/iPadと無線LANで接続する

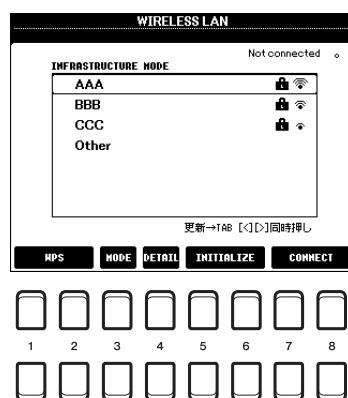
別売のUSB無線LANアダプターを使えば、iPhone/iPadと無線LAN接続できます。基本的な接続のしかたについては、ウェブサイト上の「iPhone/iPad接続マニュアル」をご覧ください。ここでは、楽器上で必要な操作についてのみ説明します。

操作を始める前に、USB無線LANアダプターを[USB TO DEVICE]端子に接続し、下記の操作で、無線LAN設定画面を表示させてください。

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[▶] MENU2(メニュー 2) → カーソルボタン[▲][▼][◀][▶]
WIRELESS LAN(ワイヤレスラン) → [ENTER](決定)

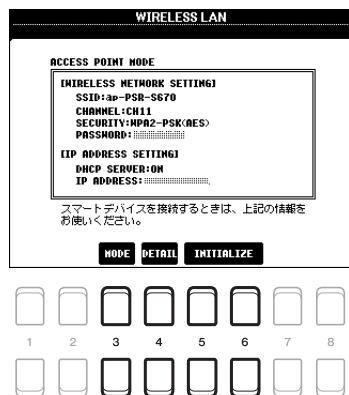
NOTE USB無線LANアダプターが接続されていても「WIRELESS LAN」が表示されない場合は、楽器を再起動してください。

INFRASTRUCTURE MODE(インフラストラクチャーモード)



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	WPS (ダブルヒュエス)	WPSによりネットワークに接続します。このボタンを押したあとに表示される画面で、[7 ▲▼](YES)ボタンを押して2分以内に無線LANアクセスポイントのWPSボタンを押してください。
[3 ▲▼]	MODE(モード)	アクセスポイントモードに切り替えます。
[4 ▲▼]	DETAIL(ディテール)	詳細設定画面を表示します。各画面での設定が終わったら、[7 ▲▼]/[8 ▲▼](SAVE)ボタンを押して、設定を保存します。 IP ADDRESS : IPアドレスやその関連項目を設定します。 OTHERS : ホスト名(HOST NAME)を入力したり、タイムゾーン(TIME ZONE)やサマータイム(DAYLIGHT SAVING TIME)の設定をします。インフラストラクチャーモードでネットワークに接続している場合、メイン画面に時刻が表示されます。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	INITIAIZE (イニシャライズ)	接続情報を初期化して、工場出荷時の設定に戻します。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	CONNECT (コネクト)	カーソルボタン[▲][▼]で、接続したいネットワークを選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。[7 ▲▼]/[8 ▲▼]ボタンを押すと、選んだネットワークに接続されます。 「Other」を選んだ場合は、SSIDやセキュリティー方式、パスワードを入力する手動設定の画面が表示されます。設定が終わったら、[7 ▲▼]/[8 ▲▼](SAVE)ボタンを押して、設定を保存します。 NOTE TAB(タブ)[◀]と[▶]ボタンを同時に押すと、ネットワーク一覧を更新できます。

ACCESS POINT MODE(アクセスポイントモード)



[3 ▲▼]	MODE(モード)	インフラストラクチャー モードに切り替えます。
[4 ▲▼]	DETAIL(ディテール)	SSID、チャンネル(CHANNEL)、セキュリティー(SECURITY)、パスワード(PASSWORD)の設定画面を表示します。カーソルボタン[▲][▼]で設定項目を選び、[ENTER](決定)ボタンを押します。[1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンを使って、各項目を設定します。設定が終わったら、[7 ▲▼]/[8 ▲▼](SAVE)ボタンを押して、設定を保存します。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	INITIALIZE (イニシャライズ)	接続情報を初期化して、工場出荷時の設定に戻します。

楽器の詳細設定と機能(ファンクション)

この章の内容

UTILITY(ユーティリティー)	90
• CONFIG 1(コンフィギュレーション1)	90
• CONFIG 2(コンフィギュレーション2)	91
• PARAMETER LOCK(パラメーターロック)	92
• USB	93
SYSTEM(システム)	94
• OWNER(オーナー)	94
• BACKUP/RESTORE(バックアップ/リストア)	94
• SETUP FILES(セットアップファイル)	95
• RESET(リセット)	96

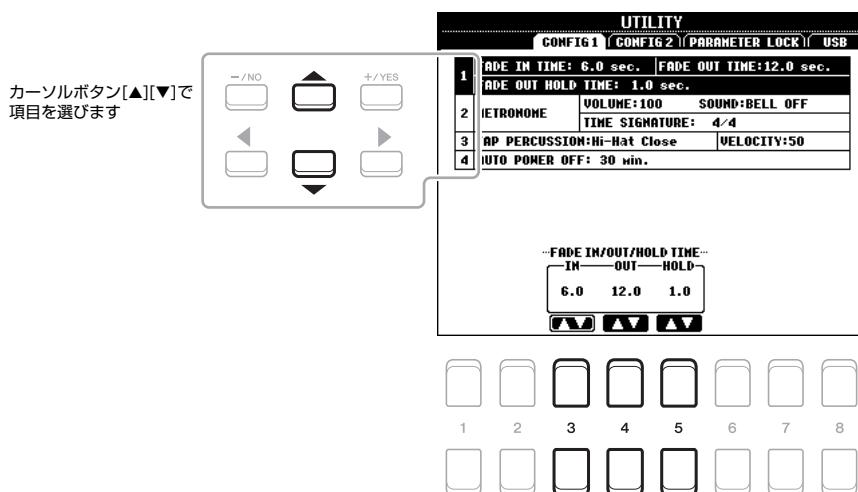
この章では、ファンクションの UTILITY(ユーティリティー)、SYSTEM(システム)の項目について説明します。他の項目については、取扱説明書のファンクションリストから参照先をご確認ください。

UTILITY(ユーティリティー)

設定画面の表示 :

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[◀] → MENU1(メニュー 1) → UTILITY(ユーティリティー) → [ENTER](決定) → TAB[◀][▶]

CONFIG 1(コンフィギュレーション1)



1. FADE IN/OUT(フェードイン/アウト)

[FADE IN/OUT](フェードイン/アウト)ボタンを押したときに、スタイルやソングがフェードイン/アウトするのにかかる時間を設定します。

[3 ▲▼]	FADE IN TIME (フェードインタイム)	フェードインで、音量が上がりきるまでの時間(0~20.0秒)を設定します。
[4 ▲▼]	FADE OUT TIME (フェードアウトタイム)	フェードアウトで、音量が下がりきるまでの時間(0~20.0秒)を設定します。
[5 ▲▼]	FADE OUT HOLD TIME (フェードアウトホールドタイム)	フェードアウトをしたあと、音量が下がりきった状態を維持する時間(0~5.0秒)を設定します。

次ページへつづく

2. METRONOME(メトロノーム)

[2 ▲▼]	VOLUME (ボリューム)	メトロノームの音量を調節します。
[3 ▲▼]～ [5 ▲▼]	SOUND (サウンド)	メトロノームの音を設定します。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TIME SIGNATURE (タイムシグネチャー)	メトロノームの拍子を設定します。

3. TAP(タップ)

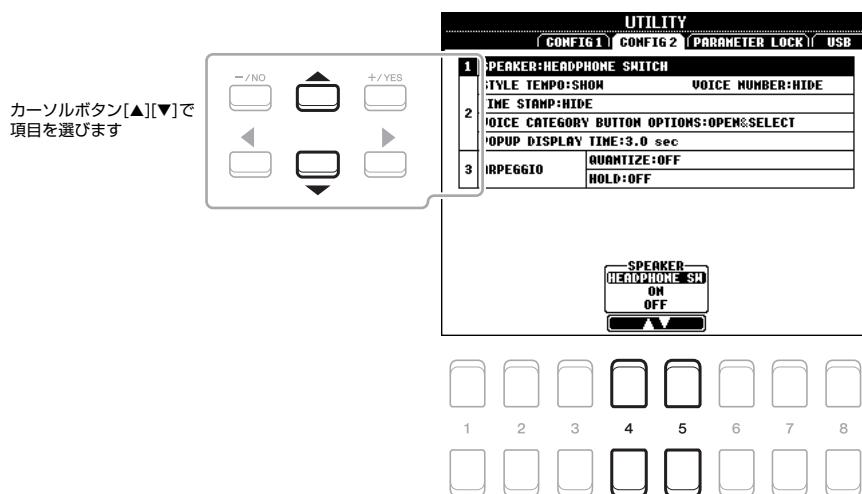
[TAP TEMPO](タップテンポ)ボタンをたたいたときに鳴る音の種類と音量を設定します。

[2 ▲▼]～ [4 ▲▼]	PERCUSSION (パーカッション)	打楽器の種類を選びます。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY (ベロシティー)	音量を設定します。

4. AUTO POWER OFF(オートパワーオフ)

楽器の電源を自動的にオフするまでの時間を設定します。詳細は、取説説明書(ご使用前の準備)をご覧ください。

CONFIG 2(コンフィギュレーション2)



1. スピーカーに関する設定

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	SPEAKER (スピーカー)	スピーカーからどのように音を出すかを設定します。 HEADPHONE SW(ヘッドフォンスイッチ) : ヘッドフォンが接続されているときは、スピーカーから音が出て、ヘッドフォンが接続されているときは、スピーカーからは音が出ません。 ON : スピーカーから常に音が出ます。 OFF : スピーカーから音は出ません。ヘッドフォンやAUX OUT端子に接続した外部機器からのみ音が出ます。
-------------------	--------------------	--

2. 画面表示やボイスカテゴリーボタンに関する設定

[1 ▲▼]	STYLE TEMPO (スタイルテンポ)	スタイル選択画面で、スタイル名の上に、テンポを表示させるかどうかを設定します。
--------	--------------------------	---

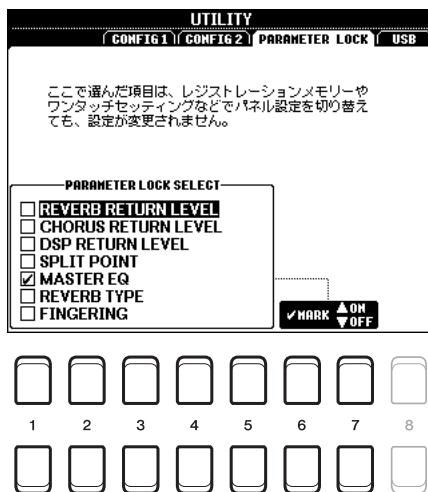
次ページへつづく

[2 ▲▼]	VOICE NUMBER (ボイスナンバー)	ボイス選択画面に、各ボイスのバンクセレクトMSB/LSBやプログラムチェンジを表示させるかどうかを設定します。外部MIDI機器からボイスを指定する場合、ON(オン)に設定しておくと便利です。 NOTE 表示されるプログラムチェンジナンバーは、1番から数える方式を取っています。実際のMIDIデータでは0番から数えるため、画面表示からマイナス1をした値が実際のプログラムチェンジナンバーになります。 NOTE GSボイスについては、ここで設定をONにしても、プログラムチェンジナンバーなどは表示されません。
[3 ▲▼]	TIME STAMP (タイムスタンプ)	ファイル選択画面で、ファイル更新日時を表示させるかどうかを設定します。USB無線LANアダプター(UD-WL01)を使ってインフラストラクチャーモード(88ページ)でネットワークに接続している場合、楽器が日時情報を取得し、タイムスタンプ(日時)が保存するファイルに記録されます。いったん楽器の電源を切ると、日時情報は工場出荷時の状態にリセットされ、もう一度ネットワークに接続するまで更新されません。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS (ボイスカテゴリー ボタンオプションズ)	ボイスカテゴリーボタンを押してボイス選択画面を開いたときの、ボイスの切り替わりかたを選択します。 OPEN&SELECT(オープンアンドセレクト) ：ボイスカテゴリーボタンを押すと、そのカテゴリー内の最後に選ばれたボイスが呼び出されます。 OPEN ONLY(オープンオンリー) ：ボイスは切り替わりません。現在のボイスが選ばれたままの状態でボイス選択画面を開きます。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME (ポップアップディスプレイタイム)	ポップアップ画面が自動で閉じるまでの時間を設定します。(ポップアップ画面とは、TEMPO(テンポ)、TRANSPOSE(トランスポーズ)、UPPER OCTAVE(アップルオクターブ)ボタンなどを押したときに表示される画面です。)

3. アルペジオに関する設定

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	QUANTIZE (クォンタイズ)	アルペジオとソングやスタイルの再生とのタイミングのずれを、ここで指定したタイミングで補正します(アルペジオクォンタイズ機能)。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	HOLD (ホールド)	アルペジオホールド機能をON/OFFします。ONに設定すると、[HARMONY/ARPEGGIO](ハーモニー/アルペジオ)ボタンがONのときに、鍵盤から指を離してもアルペジオが鳴り続けます。鳴り続けているアルペジオを停止するには、[HARMONY/ARPEGGIO]ボタンを押してOFFにします。

PARAMETER LOCK(パラメーターロック)

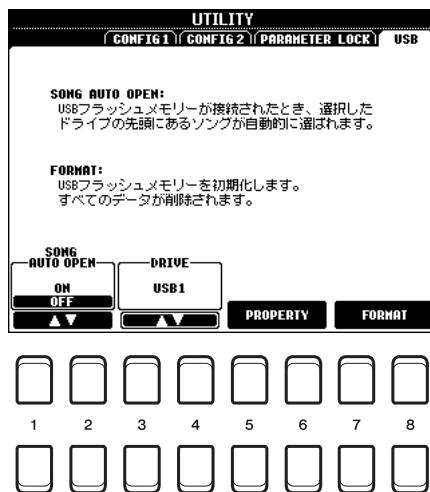


レジストレーションメモリーやウォンタッチセッティング(OTS)などによりパネル設定を切り替えたときに、特定の設定(エフェクトやスプリットポイントなど)だけは変わらないようにロックすることができます。
[1 ▲▼]～[5 ▲▼]ボタンでロックしたい設定を選び、[6 ▲]/[7 ▲]ボタンを押してチェックマークを付けます。チェックマークが付いた設定がロックされます。チェックマークを外すには、[6 ▼]/[7 ▼]ボタンを押します。

USB

[USB TO DEVICE] 端子に接続されたUSBフラッシュメモリーに関する設定や操作を行ないます。

NOTE USBフラッシュメモリーを使う前に、必ず取扱説明書9章の「USB機器を接続する」をお読みください。



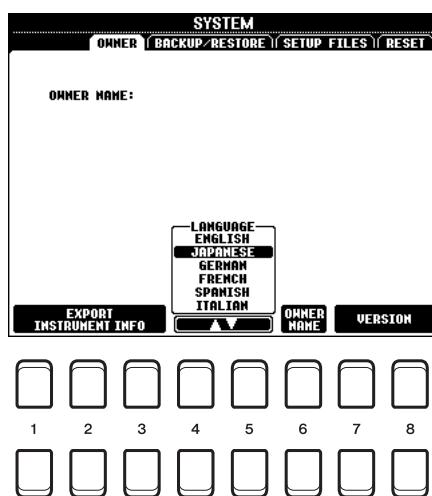
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	SONG AUTO OPEN (ソングオートオープン)	ONにすると、USBフラッシュメモリーを接続したときに、USBフラッシュメモリーの先頭にあるソングが自動的に選ばれます。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	DRIVE (ドライブ)	USBフラッシュメモリーに複数のドライブがある場合、フォーマットしたり空き容量を確認したいドライブを選びます。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	PROPERTY (プロパティー)	選ばれているドライブのプロパティー(空き容量など)を表示します。 NOTE 表示される容量はおおよその目安です。実際と異なる場合があります。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	FORMAT (フォーマット)	選ばれているドライブをフォーマット(初期化)します。詳細は、取扱説明書9章をご覧ください。

SYSTEM(システム)

設定画面の表示：

[FUNCTION](ファンクション) → TAB(タブ)[▶] → MENU2(メニュー 2) → SYSTEM(システム) → [ENTER](決定) → TAB[◀][▶]

OWNER(オーナー)



[1 ▲▼]～ [3 ▲▼]	EXPORT INSTRUMENT INFO (エクスポートインス トルメントインフォ)	エクスパンションパックをインストールするときに必要となる楽器情報を取り 出して、USBフラッシュメモリーに保存します。詳しくは 19ページ をご覧く ださい。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE (ランゲッジ)	画面に表示するメッセージの言語を選択します。
[6 ▲▼]	OWNER NAME (オーナーネーム)	オーナーネーム(所有者名)を入力します。オーナーネームは、楽器の電源を入れ たときに表示されます。文字入力のしかたについては、取扱説明書の「基本操 作」をご覧ください。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION (バージョン)	楽器のバージョンとハードウェアIDを表示します。

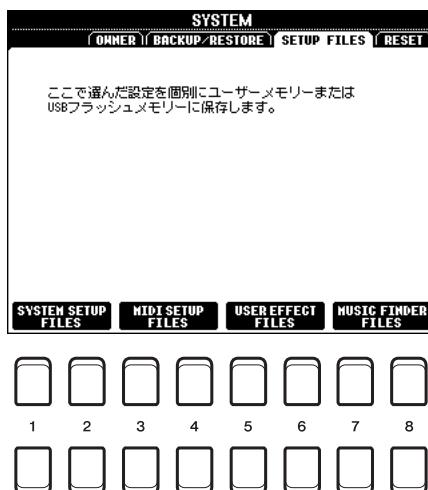
BACKUP/RESTORE(バックアップ/リストア)

取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

SETUP FILES(セットアップファイル)

下記の項目についてはユーザー・メモリーやUSBフラッシュ・メモリーに、設定をひとつのファイルとして保存できます。必要に応じて、保存した設定を呼び出せます。

- 1 楽器設定を、保存したい状態にします。
- 2 設定画面を表示させます。



- 3 [1 ▲▼]～[8 ▲▼]ボタンで、設定を保存する画面を表示させます。

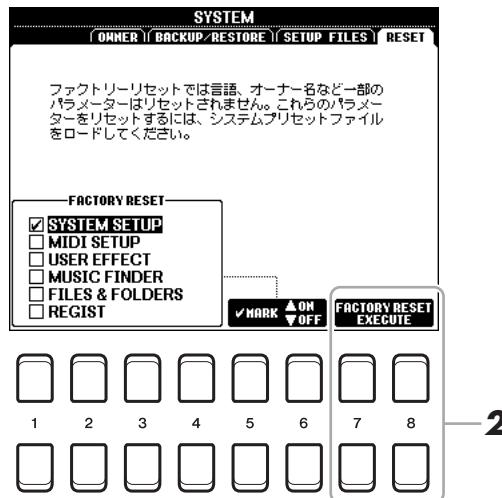
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	SYSTEM SETUP FILES (システムセットアップファイル)	FUNCTION(ファンクション)のUTILITY画面など、さまざまな画面での設定を1つのシステムセットアップファイルとして扱います。どの項目がシステムセットアップに該当するかは、データリストの「パラメータリスト」をご覧ください。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MIDI SETUP FILES (MIDIセットアップファイル)	「ユーザー」画面に保存したMIDIテンプレートファイル群を含む、さまざまなMIDI設定を、1つのMIDIセットアップファイルとして扱います。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	USER EFFECT FILES (ユーザー・エフェクトファイル)	下記のデータをまとめて1つのファイルとして扱います。 • ユーザー・エフェクトタイプ (74ページ) • ユーザー・マスターEQタイプ (75ページ) • ユーザー・マスター・コンプレッサー・タイプ (76ページ)
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	MUSIC FINDER FILES (ミュージック・ファインダー・ファイル)	内蔵レコードや作成したレコードを、まとめて1つのミュージック・ファインダーファイルとして扱います。

- 4 TAB(タブ)[◀][▶]ボタンで、「ユーザー」または「USB」タブを選びます。
- 5 [6 ▼](保存)ボタンを押して、設定を保存します。
- 6 設定を呼び出すときは、SETUP FILES画面で呼び出したいファイルを選びます。

「プリセット」画面にあるファイルは、工場出荷時の設定です。「プリセット」画面にあるファイルを選ぶと、それぞれの項目を工場出荷時に戻せます。

RESET(リセット)

ここで選んだ項目ごとに工場出荷時の状態に戻せます。



- 1 [1 ▲▼]～[4 ▲▼]ボタンで、工場出荷時の状態に戻したい項目を選び、[5 ▲]/[6 ▲]ボタンでチェックマークを入れます。

チェックマークを外すには[5 ▼]/[6 ▼]ボタンを押します。

SYSTEM SETUP	システムセットアップとして扱う設定項目を工場出荷時の状態に戻します。どの設定項目がシステムセットアップに該当するかは、データリストの「パラメーターチャート」をご覧ください。
MIDI SETUP	「ユーザー」画面に保存したMIDIテンプレートファイル群を含む、さまざまなMIDI設定を、工場出荷時の状態に戻します。
USER EFFECT	下記のデータをまとめて工場出荷時の状態に戻します。 • ユーザーエフェクトタイプ (74ページ) • ユーザーマスターEQタイプ (75ページ) • ユーザーマスターコンプレッサータイプ (76ページ)
MUSIC FINDER	ミュージックファインダーのレコードを、工場出荷時の状態に戻します。
FILES & FOLDERS	「ユーザー」画面にあるすべてのファイル/フォルダーを消去することで、工場出荷時の状態に戻します。
REGIST	選ばれているレジストレーションメモリーバンクのパネル設定を消去して、[1]～[8]ボタンランプをすべて消灯させます。バンクを消去するわけではないので、バンクを選び直せば消去したパネル設定を元に戻すことができます。 NOTE いちばん右のB鍵盤(B6)を押したまま、電源を入れることにより実行することもできます。

- 2 [7 ▲▼]/[8 ▲▼](FACTORY RESET EXECUTE)ボタンを押して、チェックマークを付けた項目を工場出荷時の状態に戻します。

索引

C		あ	
CMP	76	アクセスポイントモード	89
CONFIG 1	90	アラブ音律	8
CONFIG 2	91	アルペジオ	5, 15, 92
D		い	
DSP	15, 72	移調→トランスポーズ	8
E		インフラストラクチャー モード	88
EG	14	う	
G		ヴェルクマイスター 音律	8
GM/GM2	4	え	
I		エクスパンションパック	18
iPhone/iPad	88	エスエフェックス(SFX)	3
M		エニーキー	48
MEQ	75	エフェクト	15, 72
MIDI	82	エンベロープジェネレーター (EG)	14
N		お	
NTR	37	オートパワーオフ	91
NTT	37	オーナー	94
R		オクターブ	13
RTR	39	音の高さ(ピッチ)	7
U		音律→スケールチューン	7
USBフラッシュメモリー	93	音量バランス(ミキサー)	69
X		か	
XG	4	ガイド機能	47
Y		歌詞表示	45
Yamaha Expansion Manager	18	画面表示	91
		カラオキー	48
		き	
		キルンベルガー 音律	8
		く	
		クオンタイズ	34, 54, 92
		グループ(GROOVE)	33
		け	
		言語設定(歌詞)	47
		こ	
		コードフィンガリングタイプ	21
		コーラスデプス	15
		さ	
		サステイン	17
		し	
		システム(ファンクション)	94
		純正律	7
		す	
		スケールチューン	7
		スタイル組み立て	31
		スタイルクリエーター	26
		スタイル再生設定	23
		スタイルの特徴	20
		スタイルリトリガー	10
		スピーカーに関する設定	91
		せ	
		接続	79
		セットアップファイル	95
		そ	
		ソングクリエーター	50
		た	
		タイムスタンプ	92
		タッチセンス	13
		タッチレスポンス	17
		タップ	91
		ち	
		チャンネル設定(ソング)	47
		チューン	71
		中全音律	7
		て	
		テキスト表示	45
		と	
		ドラムセットアップ	40
		トランスポーズ	8
		の	
		ノートトランスポジションテーブル	37
		ノートトランスポジションルール	37
		ノブ	9

は	
ハーモニー	5, 15
バックアップ	94
パネルサステイン	15
パラメーターロック	92
パン	69
パンチイン/アウト録音 (スタイルクリエーター)	51
ひ	
ピタゴラス調律	7
ビブラート	15
ふ	
ファンクション	90
フィルター	14, 70
フェードイン/アウト	90
フォーマット (USBフラッシュメモリー)	93
フォローライツ	48
フットコントローラー	79
フットスイッチ	79
譜面表示	43
フリーズ	65
フレーズマーク	47
ブロックダイアグラム	78
へ	
平均律	7
ペダル	79
ほ	
ホールド(アルペジオ)	92
ボイス(パート設定)	69
ボイスセット	12
ボイスの特徴	3
ポリ	13, 17
ボリューム(ボイスセット)	13
ポルタメントタイム	13
ま	
マスターEQタイプ	75
マスターアイコライザー	75
マスター・コンプレッサー	76
マルチパッド	56
マルチパッドクリエーター	56
み	
ミキサー	69
ミュージックファインダー	60
む	
無線LAN	88
め	
メガボイス	3
メトロノーム	91
も	
モジュレーション	14
モノ/ポリ	13, 17
や	
ヤマハエクスパンション マネージャー	18
ゆ	
ユーティリティー (ファンクション)	90
ユアテンポ	48
ら	
ライブコントロール	9
り	
リアルタイム録音 (スタイルクリエーター)	27
リストア	94
リセット	96
リトリガールール	39
リバーブデプス	15
リピート設定	47
リリックス→歌詞	45
れ	
レジストレーションシーケンス	66
レジストレーションメモリー	64
わ	
ワンタッチセッティング(OTS)	25