

YAMAHA
PORTATONE

PSR-530

取扱説明書

はじめに

このたびはヤマハポータートーンPSR-530をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。
PSR-530のいろいろな機能を十分に活用するために、この取扱説明書をよくお読みになってからご使用ください。
なお、ご一読いただいたあとも、不明な点が生じた場合に備えて、保証書とともに大切に保管いただきますようお願いいたします。

安全上のご注意

ご使用前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願い致します。

記号表示について

△記号は、危険、警告または注意を示します。

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

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

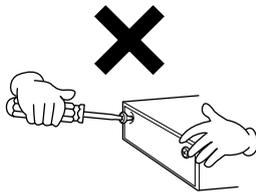
* お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

警告

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

⊘ この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。



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

⊘ 電源アダプターコード/プラグがいたんだ場合、または使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。(乾電池を使用している場合は、乾電池を本体から抜く。) 感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

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

⊘ 電源アダプターを使用する場合は、指定の電源アダプター(PA-6)以外は使用しない。(異なった電源アダプターを使用すると故障、発熱、発火などの原因になります。)

⊘ 手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。また、濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。感電のおそれがあります。

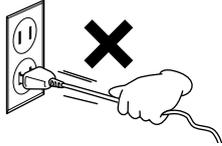
! 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。感電やショートのおそれがあります。

注意

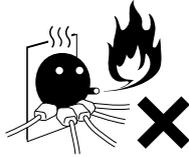
この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。

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

❗ 電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。
電源アダプターコードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。



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



❗ 使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。
感電、ショート、発火などの原因になります。

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

❗ 乾電池は一度に全部を交換する。乾電池は新しいものと古いものを一緒に使用しない。また、種類の異なったもの(アルカリとマンガン、メーカーの異なるもの、メーカーは同じでも商品の異なるものなど)と一緒に使用しない。
発熱、発火、液漏れの原因になります。

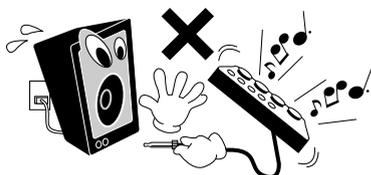
❌ 乾電池を分解したり、火の中に入れてたりしない。
乾電池の中のものが入ると危険です。また、火の中に入れると破裂するおそれがあります。

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

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

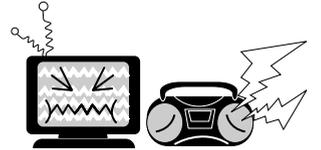
❌ 乾電池は子供の手の届くところに置かない。
お子様が誤って飲み込むおそれがあります。また、電池の液漏れなどにより炎症を起こすおそれがあります。

❗ 他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にする。
感電または機器の損傷のおそれがあります。



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

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



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

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

❌ 本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック製品などを置かない。
本体のパネルや鍵盤が変色/変質の原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。

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

❌ 指定のスタンド以外は使用しない。また、取り付けには必ず付属のネジを使用する。
本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

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



作成したデータの保存について

❗ 作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータはヤマハMIDIデータファイラーMDF2などの外部機器に保存されることをおすすめします。

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

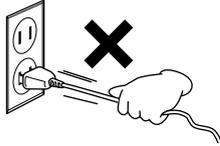
使用後は、必ず電源を切りましょう。
また、使用済みの乾電池は、各自治体で決められたルールに従って廃棄しましょう。

注意

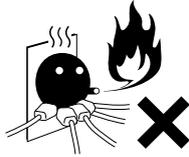
この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。

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

❗ 電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。
電源アダプターコードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。



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



❗ 使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。
感電、ショート、発火などの原因になります。

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

❗ 乾電池は一度に全部を交換する。乾電池は新しいものと古いものを一緒に使用しない。また、種類の異なったもの(アルカリとマンガン、メーカーの異なるもの、メーカーは同じでも商品の異なるものなど)と一緒に使用しない。
発熱、発火、液漏れの原因になります。

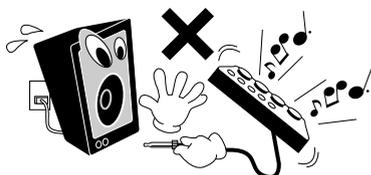
❌ 乾電池を分解したり、火の中に入れてたりしない。
乾電池の中のものが入ると危険です。また、火の中に入れると破裂するおそれがあります。

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

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

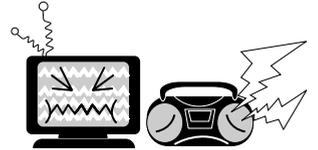
❌ 乾電池は子供の手の届くところに置かない。
お子様が誤って飲み込むおそれがあります。また、電池の液漏れなどにより炎症を起こすおそれがあります。

❗ 他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にする。
感電または機器の損傷のおそれがあります。



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

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



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

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

❌ 本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック製品などを置かない。
本体のパネルや鍵盤が変色/変質の原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。

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

❌ 指定のスタンド以外は使用しない。また、取り付けには必ず付属のネジを使用する。
本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

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



作成したデータの保存について

❗ 作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータはヤマハMIDIデータファイラーMDF2などの外部機器に保存されることをおすすめします。

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

使用後は、必ず電源を切りましょう。
また、使用済みの乾電池は、各自治体で決められたルールに従って廃棄しましょう。

特 長



微妙なニュアンスを表現できるタッチレス
ボンス付61鍵キーボード(40ページ参照)



高音質、バラエティ豊かなXG拡張パ
ネルボイス(200ボイス+12ドラムキット)+XG
ボイス(480ボイス)最大同時発音数32音]



パネルボイスを選んだ時に、各ボイスに
最適なデュアルボイスやスプリットボイスなど
が自動的にセットされるボイスセット機能
(48ページ参照)



いろいろな音楽ジャンルの演奏が楽しめ
る100スタイルのオートアカンパニメント(自
動伴奏機能)(23ページ参照)



各スタイルに斬新なコード進行を付け
て、よりメロディックに洗練されたアカンパ
ニメントが楽しめるバーチャルアレンジャー機能
(29ページ参照)



各スタイルに最適なパネル設定(ボイス
など)をボタンひとつで呼び出せるワンタッチ
セッティング機能(31ページ参照)



パネルの設定状況を一目で確認できる大
型ディスプレイ



ディスプレイ下のトラックボタンなど、
機能的なボタン配置による簡単操作



パネル設定(ボイス・スタイルなどの設
定)を記憶させ、演奏中もワンタッチで呼び出
せるレジストレーションメモリー機能(メモ
リーされたボイスデータだけを呼びだせるフ
リーズ機能付)(54ページ参照)



カラオケのようにパート練習できるマイ
ナスワン再生と、反復練習に最適なりピート再
生の2種類の練習機能(62, 64ページ参照)



演奏に効果的なデジタルエフェクト(リ
バーブ/コーラス/DSP/ハーモニー)機能
(32ページ参照)



アカンパニメント1トラック+メロディ
4トラック、合計5トラックに録音/再生できる
ソング機能(59, 69ページ参照)



オリジナルのアカンパニメントスタイル
を作成できるユーザースタイル機能(78ペー
ジ参照)



プリセットされたアドリブやソロ演奏
や、自分で録音したオリジナルフレーズを、ワ
ンタッチで録音/再生できるマルチパッド(コー
ドに応じて音程が変化するコードマッチ機能
付)(57, 86ページ参照)

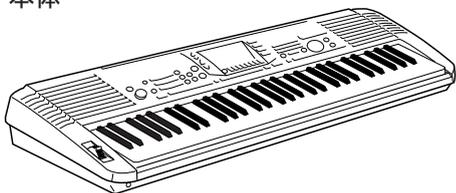


音楽表現の可能性を広げるMIDI機能
(XG規格対応) パーソナルコンピューターと
簡単に接続できるTO HOST端子(94ページ
参照)

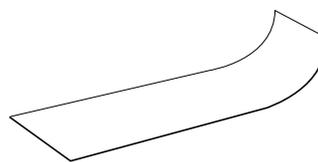
同梱品について

PSR-530の同梱品を確認してください。

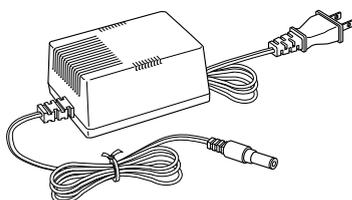
本体



和文シート(15ページ参照)



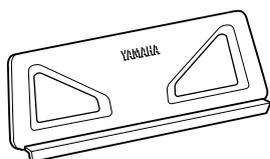
電源アダプター(PA-6)



ミュージックカートリッジ



譜面立て(15ページ参照)



取扱説明書
保証書

GENERAL MIDI GMシステムレベル1

「GMシステムレベル1」は、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。

「GMシステムレベル1」に対応した音源やソングデータには、このGMマークがついています。

PSR-530はGMシステムレベル1に対応しています。

XG XG

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

PSR-530はXGに対応しています。

目次

演奏をはじめる前に	6	演奏に効果をかけましょう(デジタルエフェクト)	32
電源の準備をする	6	リバーブ効果をかける	33
演奏の準備をする	7	リバーブの種類を選ぶ	33
		リバーブリターンレベル	33
各部の名称	8	コーラス効果をかける	34
		コーラスの種類を選ぶ	34
		コーラスリターンレベル	34
デモソングを鳴らしましょう	10	DSP効果をかける	35
電源を入れる	10	DSPの種類を選ぶ	35
音量を調整する	10	DSPリターンレベル	36
デモソングをスタートする	11	ハーモニー効果をかける	36
デモソングをストップする	11	ハーモニーの種類を選ぶ	37
		ハーモニーの音量を変更する(ハーモニーボリューム).....	37
ディスプレイの基本的な操作方法を覚えましょう	12	全体のコントロールをしましょう	38
ディスプレイの表示(アイコン)について	12	鍵盤の音程を変更する(トランスポーズ)	38
メニューの操作	14	演奏中に音程を変更する(ピッチベンド).....	39
譜面立て	15	ピッチベンドの変化幅を変更する(ピッチベンドレンジ).....	39
和文シート	15	鍵盤タッチの感度を変更する(タッチセンス)	40
		楽器全体の音程を微調整する(チューニング)	40
ボイス(音色)を選んで演奏しましょう	18	鍵盤ごとの音程を調整する(スケールチューニング).....	41
R1ボイス/R2ボイス/Lボイスって何?	18	ソングの音程を変更する(ソングトランスポーズ).....	42
R1ボイスを選ぶ	19	メトロノームを鳴らす(メトロノーム).....	42
2つのボイスを同時に鳴らす(デュアルボイスモード).....	21	LボイスとRボイスの鍵域を変更する (スプリットボイスモードのスプリットポイント).....	43
右手と左手で別々のボイスを鳴らす (スプリットボイスモード).....	21	アカンパニメント鍵域を変更する (オートアカンパニメントのスプリットポイント).....	43
鍵盤で打楽器音を鳴らす(キーボードパーカッション).....	22	2つのスプリットポイントについて	44
		コード検出方法を変更する(フィンガリングモード).....	44
自動伴奏を鳴らしながら演奏しましょう (オートアカンパニメント)	23	シングルフィンガー(SF).....	45
オートアカンパニメントって(自動伴奏)何?	23	フィンガード1(F1).....	45
オートアカンパニメント(自動伴奏)を鳴らす	24	フィンガード2(F2).....	47
テンポの変更	26	フルキーボード(FuL).....	47
ビートランプについて	27	マルチフィンガー(MuL).....	47
アカンパニメントセクションについて	27	ボイスセットを活用する(ボイスセット).....	48
アカンパニメントトラックの構成	28		
シンクロストップ機能	29	ボイスデータを変更しましょう(リボイス)	49
バーチャルアレンジャーを活用する	29	リボイスって何?	49
アカンパニメントの音量を変更する (アカンパニメントボリューム).....	30	ボイスのリボイス (R1/R2/Lボイスのボイスパラメーターの変更).....	50
		スタイルのリボイス (各アカンパニメントトラックのボイスパラメーターの変更).....	52
		ソングのリボイス	53
スタイルに合ったパネル設定をワンタッチで 呼び出しましょう(ワンタッチセッティング)	31		
ワンタッチセッティングを呼び出す	31		

パネルの設定を記憶させましょう**(レジストレーションメモリー) 54**

レジストレーションを記憶する	54
レジストレーションを呼び出す	56
ボイスデータだけを呼び出す(フリーズ機能).....	56

パッドを鳴らしましょう(マルチパッド)

57

マルチパッドを鳴らす	57
コード変更に合わせてパッド演奏を 移調する(コードマッチ).....	58

ソングを鳴らしましょう(ソング)

59

ソングを鳴らす(デモソング・ユーザーソング).....	59
ソングの音量を変更する(ソングボリューム).....	60
曲の途中から再生する(ソングメジャー).....	61
カラオケのように練習する(マイナスイオン再生).....	62
マイナスイオンするチャンネルを トラックにアサインする	63
一部分を繰り返し演奏する(リピート再生).....	64
ミュージックカートリッジのソングを鳴らす	66
ミュージックカートリッジの挿入方法	66
ミュージックカートリッジ、 およびカートリッジスロット取扱上の注意	66

録音しましょう

68

録音モードでできること	68
ソングを録音する(ユーザーソングをつくる).....	69
リハーサルモードについて	71
デジタルエフェクト関連の録音データについて	73
ソングデータのクリア	74
ソングのボイスデータを 書き替える(ユーザーソングのリボイス).....	75
スタイルを録音する(ユーザースタイルをつくる).....	78
ユーザースタイルの録音方法	79
リハーサルモードについて	81
CM7で録音するには.....	82
特定の音程を消去するには...(ドラムキャンセル).....	83
発音タイミングのばらつきを 整えるには...(クオンタイズ).....	84
スタイルデータのクリア	85

パッド演奏を録音する(ユーザーパッド).....	86
リハーサルモードについて	88
パッドデータのクリア	89

MIDI機器を接続して演奏しましょう

91

MIDIって何?	91
MIDI端子/TO HOST端子について	92
MIDIでできること	93
パーソナルコンピューターと接続する (TO HOST端子/HOST SELECTスイッチについて).....	94
PSR-530のMIDI端子を使った接続	94
PSR-530のTO HOST端子を使った接続	95
外部機器にMIDIデータを送信する(MIDI送信設定).....	97
外部機器からMIDIデータを受信する(MIDI受信設定).....	98
その他のMIDI設定について	100
ローカルオン/オフ設定	100
クロックの設定	100
パルクダンプ送信/パルクダンプ受信	101
PSR-530のパネル設定を送信する(イニシャルセンド)..	102

資料

故障かな?と思ったら	103
ボイスリスト	104
マルチパッドセットリスト	109
ドラムキットリスト	110
デジタルエフェクト(リバーブ/コーラス/DSP)のしくみ ..	112
ハーモニータイプリスト	115
MIDIデータフォーマット	116
MIDIインプリメンテーションチャート	128
バックアップ/初期化(イニシャライズ)の方法	130
オプション商品のご紹介	130
PSR-530仕様	131
インデックス	132
保証とアフターサービス	134

音楽を楽しむエチケット

これは、日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

楽しい音楽も時と場所によっては気になるものです。隣り近所への配慮(おもいやり)を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を締めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快適な生活環境を守りましょう。

電源の準備をする

PSR-530は電源として電源アダプターか乾電池をご使用になれますが、基本的には付属の電源アダプターをご使用になることをおすすめします。

家庭用コンセントから電源をとるときは

付属の電源アダプターPA-6をご使用ください。

- 1 アダプターのACプラグを家庭用(AC100V)コンセントにさし込みます。
- 2 アダプターのDCプラグをリアパネルのDC IN 10-12V(電源アダプター接続)端子にさし込みます。



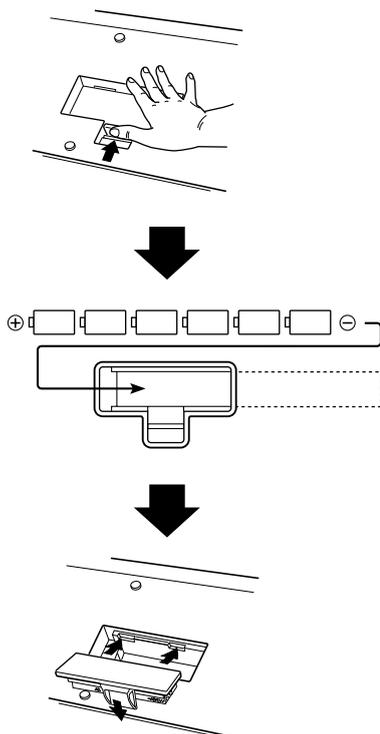
アダプターを抜くときは、必ず逆の手順(DCプラグを先に抜く)で行ってください。

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

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

乾電池を使うときは

- 1 PSR-530を柔らかい布などの上で裏返し、電池ブタをはずします。
- 2 市販の乾電池(単1乾電池)を6本入れます。イラストに合わせて、向きを間違えないように入れてください。
- 3 電池ブタを閉めます。



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

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

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

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

メモ

乾電池が入っていても、電源アダプターが接続されると、自動的に電源アダプターから電源が供給されるようになります。

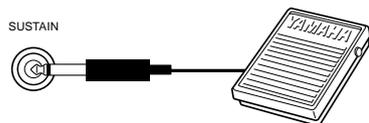
乾電池が入っている状態で、電源アダプターをさし込んだり抜いたりすると、PSR-530は電源を入れ直した状態になります。

演奏の準備をする

サステインペダル端子 (SUSTAIN端子)

サステインとは、押鍵音に余韻を付け加える機能です。

SUSTAIN端子にフットスイッチ (FC4またはFC5：別売) を接続すると、サステインのオン/オフ操作をフットスイッチで行えます。



メモ

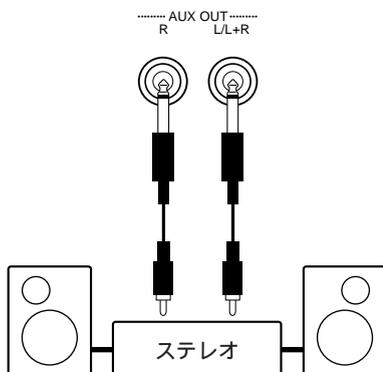
フットスイッチの抜き差しは電源を切った状態で行ないましょう。

フットスイッチを踏みながら電源を入れると、フットスイッチのオン/オフが逆になります。

サステインペダル (フットスイッチ) を踏んでいる間に鍵盤から手を離すと、音色によって音が減衰して消えるものと、音が持続して消えないものがあります。

外部出力端子 (AUX OUT R, L/L+R端子)

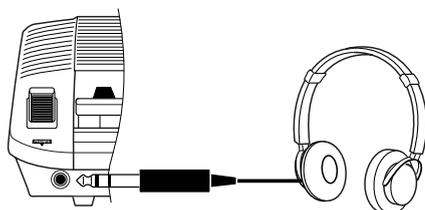
PSR-530の音声信号を出力する端子です。キーボードアンプ、ステレオ、ミキシングコンソール、テープレコーダーなどの入力端子と接続すれば、PSR-530の演奏を外部機器で鳴らすことができます。また、PSR-530をモノラルサウンドシステムに接続する場合は、L/L+R端子だけに接続します。左右のチャンネル信号が混ぜ合わされモノラル信号で送られます。(Phoneプラグを使用してください)



PSR-530を外部機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で接続してください。また、再生するスピーカーなどの損傷を防ぐため、外部機器の音量を最小にしてから接続してください。感電、または機器損傷のおそれがあります。

ヘッドフォン端子 (PHONES端子)

ヘッドフォンを使用する場合は、この端子に接続します。接続すると同時に、PSR-530のスピーカーからは音が出なくなります。

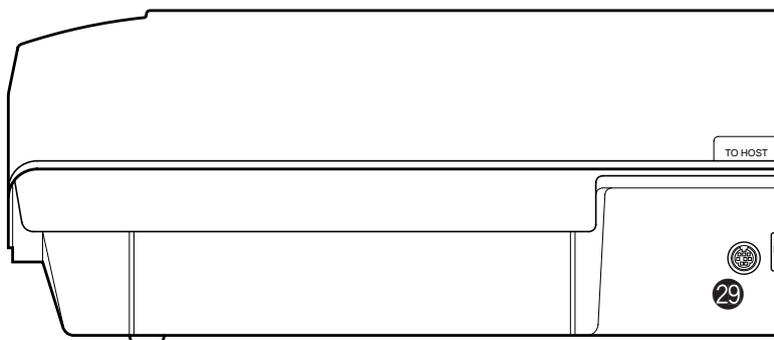
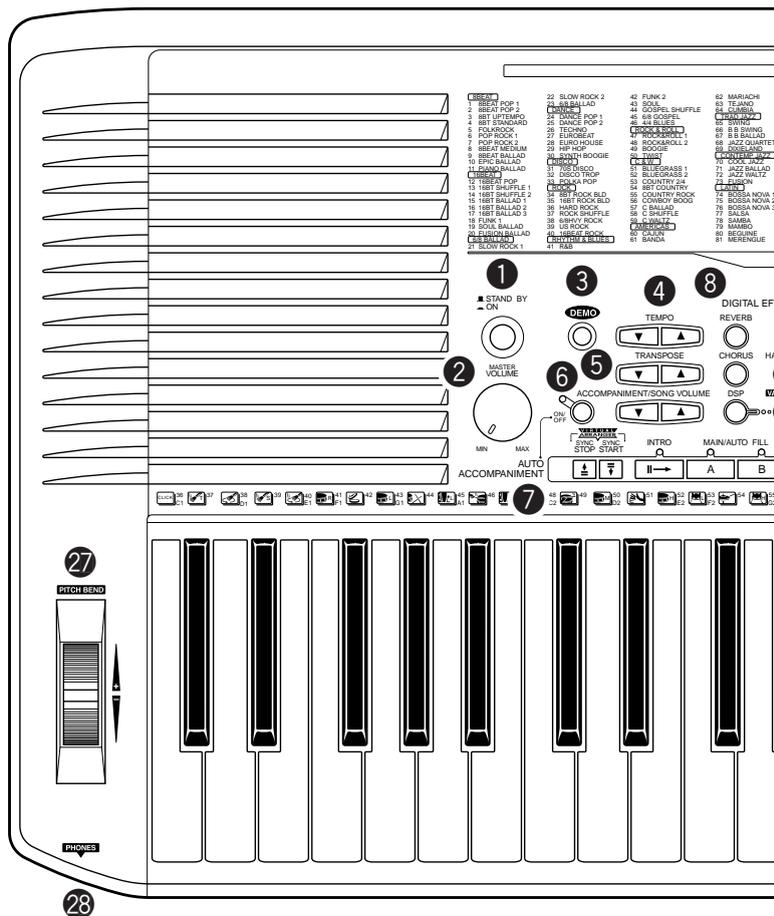


大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しないでください。聴覚障害の原因になります。

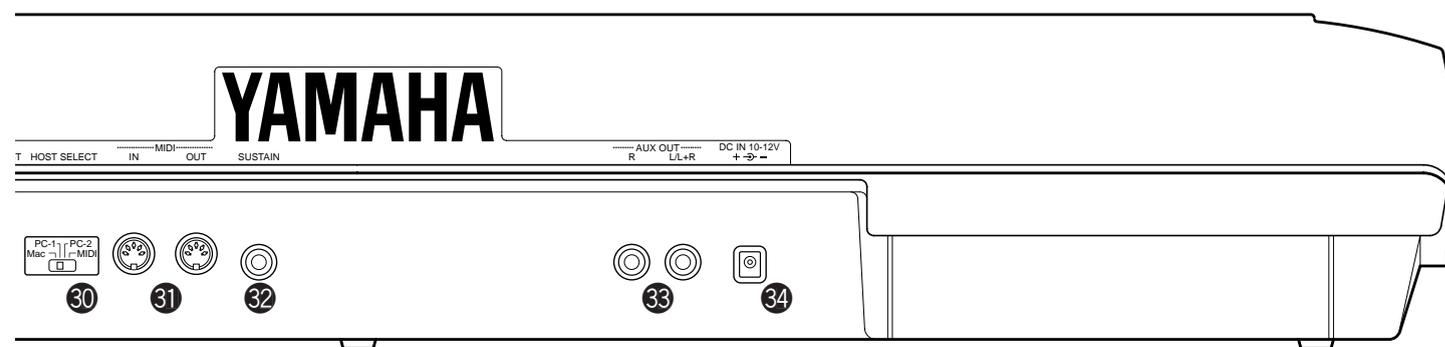
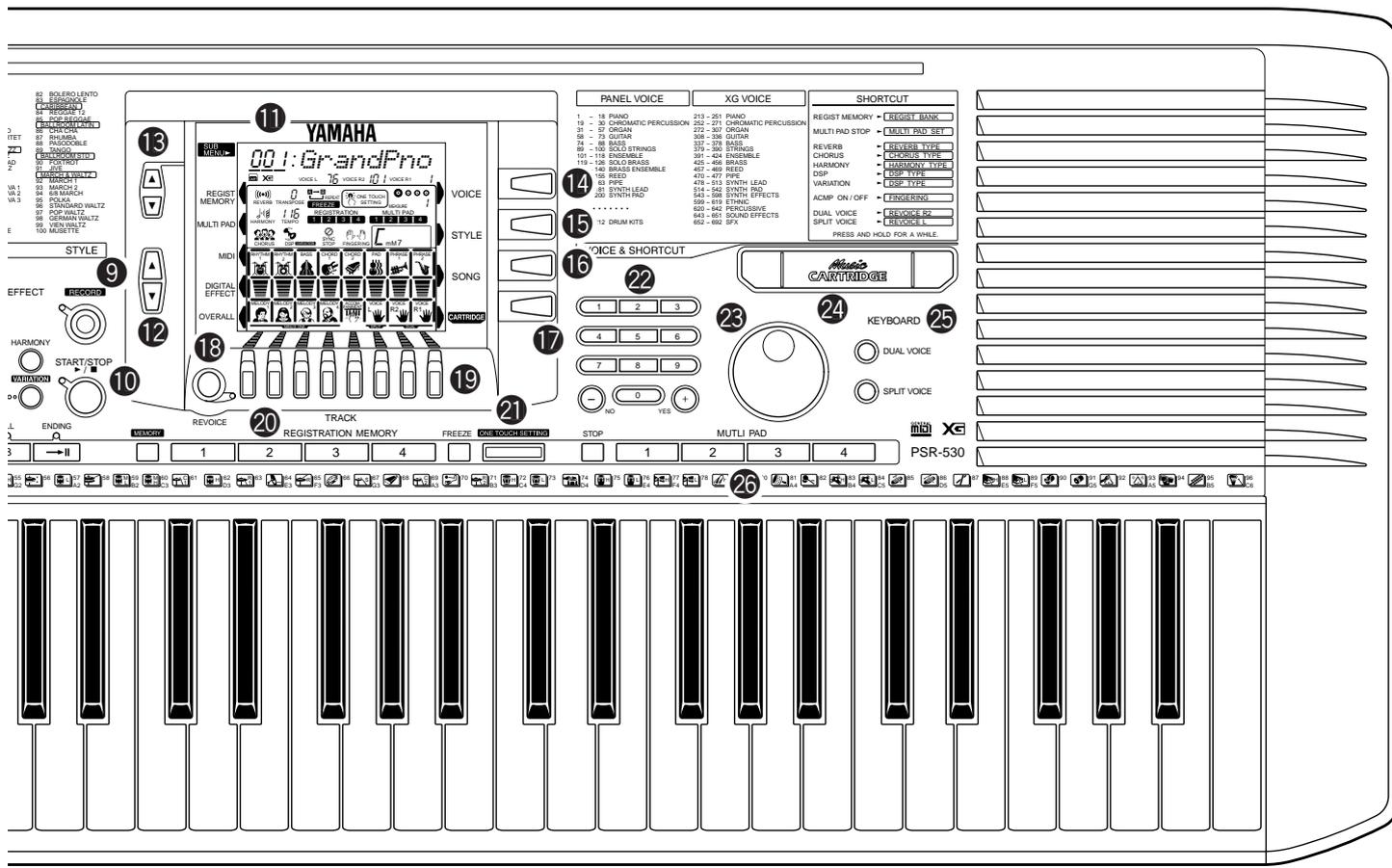
各部の名称

フロントパネル

- ① STAND BY/ON(スタンドバイ/オン)スイッチ 10
- ② MASTER VOLUME(マスターボリューム)コントロール 10
- ③ DEMO(デモ)ボタン 11
- ④ TEMPO (テンポ)ボタン 26
- ⑤ TRANPOSE (トランスポーズ)ボタン 38
- ⑥ ACCOMPANIMENT/SONG VOLUME (アカンパニメント/ソングボリューム)ボタン 30, 60
- ⑦ AUTO ACCOMPANIMENT(オートアカンパニメント)部
 AUTO ACCOMPANIMENT ON/OFF (オートアカンパニメントオン/オフ)ボタン 24
 SYNC STOP(シンクロストップ)ボタン 29
 SYNC START(シンクロスタート)ボタン 25
 INTRO(イントロ)ボタン 25
 MAIN/AUTO FILL A, B (メイン/オートフィルA, B)ボタン 26
 ENDING(エンディング)ボタン 26
- ⑧ DIGITAL EFFECT(デジタルエフェクト)部
 REVERB(リバーブ)ボタン 33
 CHORUS(コーラス)ボタン 34
 DSPボタン 35
 VARIATION(DSPバリエーション)ボタン 36
 HARMONY(ハーモニー)ボタン 36
- ⑨ RECORD(録音)ボタン 70, 79, 86
- ⑩ START/STOP (スタート/ストップ)ボタン 11, 25, 26
- ⑪ ディスプレイ 12
- ⑫ MENU (メニュー)ボタン 14
- ⑬ SUB MENU (サブメニュー)ボタン 14
- ⑭ VOICE(ボイス)ボタン 14
- ⑮ STYLE(スタイル)ボタン 14
- ⑯ SONG(ソング)ボタン 14
- ⑰ CARTRIDGE(カートリッジ)ボタン 14
- ⑱ REVOICE(リボイス)ボタン 50, 52, 75
- ⑲ TRACK(トラック)ボタン 21, 28, 50, 71
- ⑳ REGISTRATION MEMORY (レジストレーションメモリー)部
 MEMORY(メモリー)ボタン 55
 1~4ボタン 55, 56
 FREEZE(フリーズ)ボタン 56
- ㉑ ONE TOUCH SETTING (ワンタッチセッティング)ボタン 31



- ㉒ ナンバーボタン[1]-[0] [+] [YES] [-] [NO]ボタン 15
- ㉓ ダイアル 15
- ㉔ Music CARTRIDGE (ミュージックカートリッジ挿入口) 66
- ㉕ KEYBOARD(キーボード)部
 DUAL VOICE(デュアルボイス)ボタン 21
 SPLIT VOICE(スプリットボイス)ボタン 21



- 26 MULTI PAD(マルチパッド)部
 - STOP(ストップ)ボタン 58
 - 1~4ボタン 58, 87
- 27 PITCH BEND(ピッチベンド)ホイール 39
- 28 PHONES(ヘッドフォン)端子 7

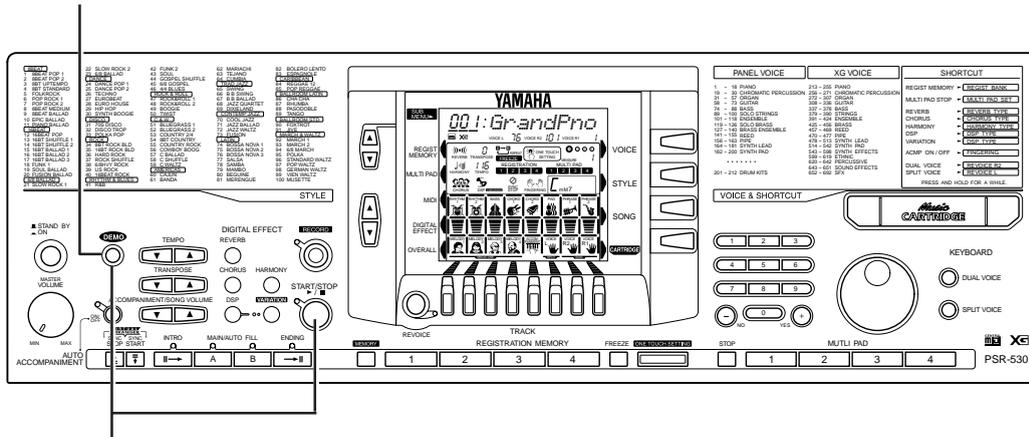
リアパネル

- 29 TO HOST(トゥーホスト)端子 92
- 30 HOST SELECT(ホストセレクト)スイッチ 96
- 31 MIDI IN/OUT端子 92
- 32 SUSTAIN(サステイン)端子 7
- 33 AUX OUT R, L/L+R(外部出力)端子 7
- 34 DC IN 10-12V(電源アダプター接続)端子 6

デモソングを鳴らしましょう

PSR-530には12曲のデモソングがプリセットされています。最初にデモソングを鳴らしてみましょう。

デモソングをスタートする



デモソングをストップする

電源を入れる

STAND BY/ON (スタンバイ/オン) スイッチを押して電源を入れます。もう一度押すと電源が切れます。

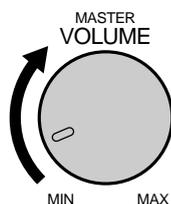
■ STAND BY
■ ON



スイッチが「STAND BY」の状態でも微電流が流れています。PSR-530を長時間使用しないときは必ず電源アダプターを抜いてください。また、乾電池を使用している場合は、乾電池を本体から抜いてください。

音量を調整する

全体の音量は、MASTER VOLUME(マスターボリューム)コントロールで調整します。鍵盤を弾きながらMASTER VOLUMEコントロールを回して、適度な音量になるように調整します。



マスターボリュームを「MAX」にすると、電池の消耗が早くなります。

デモソングをスタートする

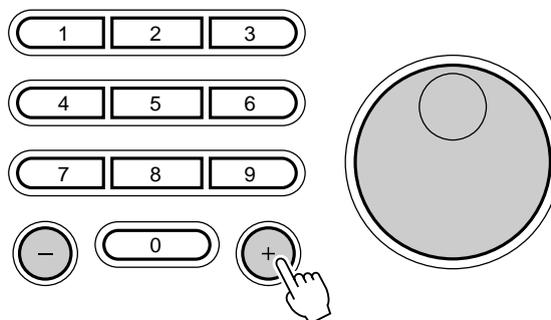
DEMOボタンを押すと、デモソングが1曲目から順番に演奏されます。この時、ディスプレイの最上段にはデモソングのソングナンバー(曲番号)とソング名(曲名)が表示されます。



01: Peter Gun

デモソングの演奏中に [+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、ソングナンバーを変更すると、変更したソングナンバーの演奏になります。

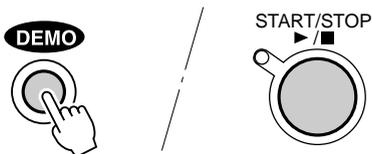
02: R&B



デモソングをストップする

もう一度DEMOボタンを押す、またはSTART/STOPボタンを押すと、デモソングの演奏はストップします。

デモソングはストップするまで、順番に何度も繰り返し演奏されます。



メモ

デモソングをストップし、START/STOPボタンを押してデモソングをスタートした場合、デモソングの再生は、その曲の演奏が終わると自動的にストップします。

デモソングの演奏が始まると、ディスプレイは「SONG」メニューに変わります。

ディスプレイの基本的な操作方法を覚えましょう

PSR-530は、各機能の設定状況や、メニューやサブメニューの設定状況を、フロントパネル中央のディスプレイに表示します。

ここでは、基本的な操作方法とディスプレイのアイコン(絵記号)の意味を覚えましょう。

ディスプレイの表示(アイコン)について



カートリッジ

ミュージックカートリッジのソングが選ばれた時に表示されます。(67ページ参照)



XG

XGボイスを選ぶと表示されます。(18ページ参照)

VOICE L 76 VOICE R2 101 VOICE R1 1

ボイスナンバー(VOICE R1/VOICE R2/VOICE L)

R1ボイス、R2ボイス、Lボイスに選ばれているボイスナンバーを表示します。(18ページ参照)



リバーブ(REVERB)

リバーブのオン/オフを表示します。(33ページ参照)



ハーモニー(HARMONY)

ハーモニーのオン/オフを表示します。(36ページ参照)



コーラス(CHORUS)

コーラスのオン/オフを表示します。(34ページ参照)



トランスポーズ(TRANSPOSE)

鍵盤演奏、オートアカンパニメント、ソングの音程を表示します。(38ページ参照)



テンポ(TEMPO)

アカンパニメントやソングなどのテンポを表示します。(26ページ参照)



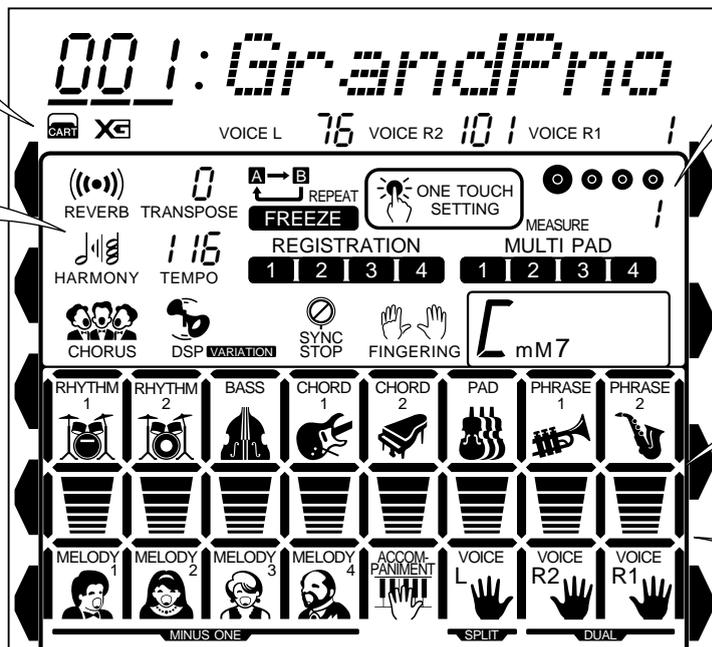
DSP

DSPのオン/オフを表示します。(35ページ参照)



DSPバリエーション(VARIATION)

DSPバリエーションのオン/オフを
表示します。(36ページ参照)





リピート再生 (REPEAT)
 リピート再生の設定状態 (A, Bポイント) を表示します。(64ページ参照)



ワンタッチセッティング (ONE TOUCH SETTING)
 ワンタッチセッティングのオン/オフを表示します。(31ページ参照)



レジストレーション1~4 (REGISTRATION 1~4)
 現在選ばれているレジストレーションナンバー(または、ワンタッチセッティングナンバー)を表示します。(31, 54ページ参照)



フリーズ (FREEZE)
 レジストレーションのフリーズオン/オフを表示します。(56ページ参照)



マルチパッド1~4 (MULTI PAD 1~4)
 現在演奏中のマルチパッドナンバーを表示します。(57ページ参照)



ビート (BEAT)
 ソングやオートアカンパニメントを鳴らすと、テンポにしたがって点滅し、ビート(拍数)を表示します。(27ページ参照)



メジャー[小節] (MEASURE)
 ソングの小節ナンバーを表示します。(61ページ参照)



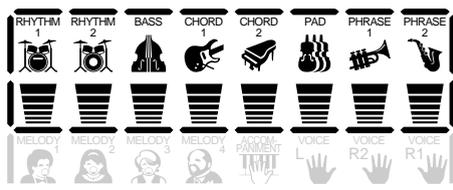
シンクロストップ (SYNC STOP)
 シンクロストップのオン/オフを表示します。(29ページ参照)



フィンガリング (FINGERING)
 選ばれているフィンガリングモードを表示します。(44ページ参照)



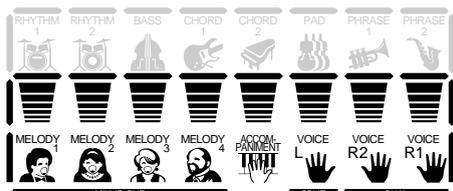
コード
 アカンパニメント演奏や、ソングの再生時に、コードを表示します。(25ページ参照)



スタイル演奏時のディスプレイ表示

アカンパニメントトラック (ACCOMPANIMENT TRACK)

8つのアカンパニメントトラックそれぞれのトラックオン/オフ、ボリューム/ペロシティ設定を表示します。また、リボイスモードではリボイストラックを表示します。(28, 52ページ参照)



ソング再生時のディスプレイ表示

メロディ1~4トラック、アカンパニメントトラック (MELODY 1~4, ACCOMPANIMENT)

5つのソングトラックそれぞれの再生のオン/オフ(62ページ「マイナスワン再生」参照) ボリューム/ペロシティ設定を表示します。また、録音モードでは録音トラックを、リボイスモードではリボイストラックを表示します。(71, 76ページ参照)

鍵盤設定 (VOICE R1/VOICE R2/VOICE L)

R1ボイス、R2ボイス、Lボイスのオン/オフ(デュアルボイス、スプリットボイス) ボリューム/ペロシティ設定を表示します(21ページ) また、リボイスモードでは、リボイスする(設定を変更する)ボイスを表示します。(50ページ参照)

メニューの操作

メニュー

代表的なメニューの選択(VOICE/STYLE/SONG/CARTRIDGEボタン)

ディスプレイ右のVOICE/STYLE/SONG/CARTRIDGEボタンを押すと、メニューアイコンが点灯し、代表的な4種類のメニュー「VOICE」「STYLE」「SONG」「CARTRIDGE」を選ぶことができます。

その他のメニューの選択(MENU ボタン)

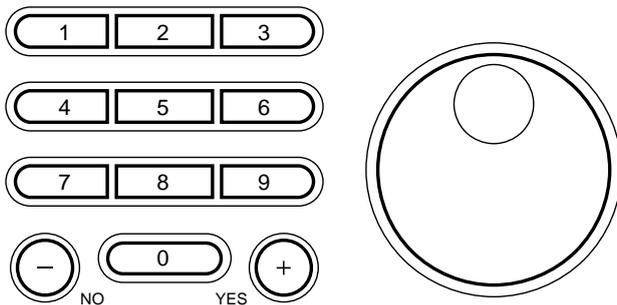
ディスプレイ左下のMENU ボタンを押すと、メニューアイコンが点灯し、ディスプレイの左側に表示されている5種類のメニュー「REGIST MEMORY」「MULTI PAD」「MIDI」「DIGITAL EFFECT」「OVERALL」を選ぶことができます。



サブメニューの選択(SUB MENU ボタン)

ディスプレイ左上のSUB MENU ボタンを押すと、メニューの中のサブメニューを選ぶことができます。

ディスプレイの最上段の右側には選ばれたメニュー/サブメニューが、左側にはそのメニュー/サブメニューの現在の設定(値)などが表示されます。



ナンバーボタン[1]~[0] [+] [YES) [-] [NO ボタン
設定 (値) の変更はナンバーボタン [1]~[0] [+] [-] ボタンを使用しま
す。 [+] を押すとディスプレイに表示された値が1つ増加、 [-] を押すと
1つ減少、長く押すと連続で増減します。
また、 [+] [YES) [-] [NO) を押してオン/オフ設定を切り替えたり、
YES/NOを入力することができます。初期設定値を持つものは [+] [-]
ボタンを同時に押すと、初期設定値に戻ります。

メモ

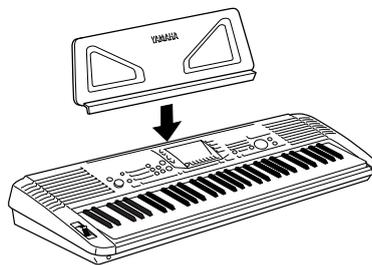
ディスプレイに表示される数値には、 [+] または [-] を長く押すと、スタイルナンバーの
ように最大値と最小値の間で循環する (...99 100 1 2 ... 2 1 100 99
...) のと、トランスポーズのように最大値または最小値でストップするものがあります。

ダイヤル

ナンバーボタン [1]~[0] [+] [-] ボタン
と同じように、設定 (値) を変更します。右に
回す (時計回り) と値が増加し、左に回す (反
時計回り) と値が減少します。また、 ON /
OFF 設定を切り替えることもできます。

譜面立て

楽譜を見ながら演奏する場合は、付属の譜面立てを利用すると便利です。譜面立ての下の部分をPSR-
530のパネル上のスロットに差し込んでください。



和文シート

PSR-530のパネルは英語で表記されています。この取扱説明書の操作説明は英語表記を使用
しますが、付属の和文シートをパネルにのせてご利用になることもできます。和文シートは
粘着式になっていますので、パネル面に貼り付けることもできます。



ディスプレイの基本的な操作方法を覚えましょう

[メニュー/サブメニューリスト]

メニュー	サブメニュー	内容	参照ページ
VOICE	例) GrandPnc(R1ボイス名)	R1ボイスの選択	19
STYLE	例) SBtPop1(スタイル名)	アカンパニメントスタイルの選択	24
	VirtArng	バーチャルアレンジャーオン/オフの設定	29
	Quantiz?*	クオンタイズ	84
	AllClr?*	ユーザースタイルのクリア	86
	TrkClr?*	ユーザースタイルのトラッククリア	85
	Cancel*	キャンセル	83
SONG	例) PeterGur(ソング名)	ソングの選択	59
	Measure	再生/録音開始小節の設定	61
	MinusCh[MinusOne]	マイナスワンチャンネルの設定	63
	R-b : Repeat	リピート再生の設定	64
	SongClr?*	ソングクリア	75
	TrkClr?*	トラッククリア	74
CARTRIDGE	例) 530XG(ソング名)	カートリッジソングの選択	66
REGIST MEMORY	Bank 1(バンク名) → REGISTRATION MEMORYボタン	レジストレーションバンクの選択	54
MULTI PAD	例) Fanfare1(マルチパッドセット名) → MULTI PAD STOPボタン	マルチパッドセットの選択	57
	Pad1Chd	コードマッチの設定(パッド1)	58
	Pad2Chd	コードマッチの設定(パッド2)	58
	Pad3Chd	コードマッチの設定(パッド3)	58
	Pad4Chd	コードマッチの設定(パッド4)	58
	BankClr?*	バンククリア	90
	PadClr?*	パッドクリア	89
MIDI	Tr. Ch	送信チャンネルの設定	97
	Tr. Trk	送信トラックの設定	98
	Rcv. Ch	受信チャンネルの設定	99
	Rcv. Mod	受信モードの設定	99
	Local	ローカルオン/オフの設定	100
	ExtClock	クロックの設定	100
	BlkSnd?	バルクダンプ送信	101
	InitSnd?	パネル設定送信(イニシャルSEND)	102

メニュー	サブメニュー	内 容	参照ページ
DIGITAL EFFECT	例) Hall 1 [Reverb [リバーブタイプ名)..... → REVERBボタン	リバーブタイプの選択	33
	RevRtnLv	リバーブリターンレベルの設定	33
	例) Chorus 1 [Chorus [コーラスタイプ名) → CHORUSボタン	コーラスタイプの選択	34
	ChoRtnLv	コーラスリターンレベルの設定	34
	例) Hall 1 [DSP [DSPタイプ名)..... → DSPボタン	DSPタイプの選択	35
	DspRtnLv	DSPリターンレベルの設定	36
	例) Duet [Harmony [ハーモニータイプ名)..... → HARMONYボタン	ハーモニータイプの選択	37
	HarmVol	ハーモニーボリュームの設定	37
OVERALL	TouchSns	タッチセンスの設定	40
	PBRange	ピッチベンドレンジの設定	39
	Tuning	チューニングの設定	40
	SC.Note	スケールチューニング(ノート)の設定	41
	SC.Tune	スケールチューニング(チューン)の設定	41
	SongTrns	ソングトランスポーズの設定	42
	Metronom	メトロノームの設定	42
	S.Split	スプリットモードのスプリットポイントの設定	43
	AccSpPnt	オートアカンパニメントの スプリットポイントの設定	43
	FngrrngMd	フィンガリングモードの設定	44
	→ AUTO ACCOMPANIMENT ON/OFFボタン		
	VoiceSet	ボイスセットの設定	48

* のついたサブメニューは、録音モード時に表示されます。

のついたサブメニューは、録音モード以外時に表示されます。

→ のついたサブメニューは、ショートカットすることができます。ショートカットは、ボタンを長く押すことで、ディスプレイを目的のサブメニューに簡単に切り替えることができる機能です。

メモ

この取扱説明書では、本文欄外の → の項で、各ショートカットを説明しています。上記サブメニュー以外にも、DUAL VOICEボタンを長く押すとR2ボイスのリボイス(ボイスナンバー)画面に、SPLIT VOICEボタンを長く押すとLボイスのリボイス(ボイスナンバー)画面にショートカットできます。

ボイス(音色)を選んで演奏しましょう

PSR-530には692種類のボイス(音色)がプリセットされています。

PSR-530のボイス(音色)は、「パネルボイス(ドラムキット含む)」と「XGボイス」の2種類があり、全部で692種類がプリセットされています。

ボイスナンバー1~200はパネルボイスです。パネルボイスは、XGボイスをベースに音質を向上した「XG拡張ボイス」です。

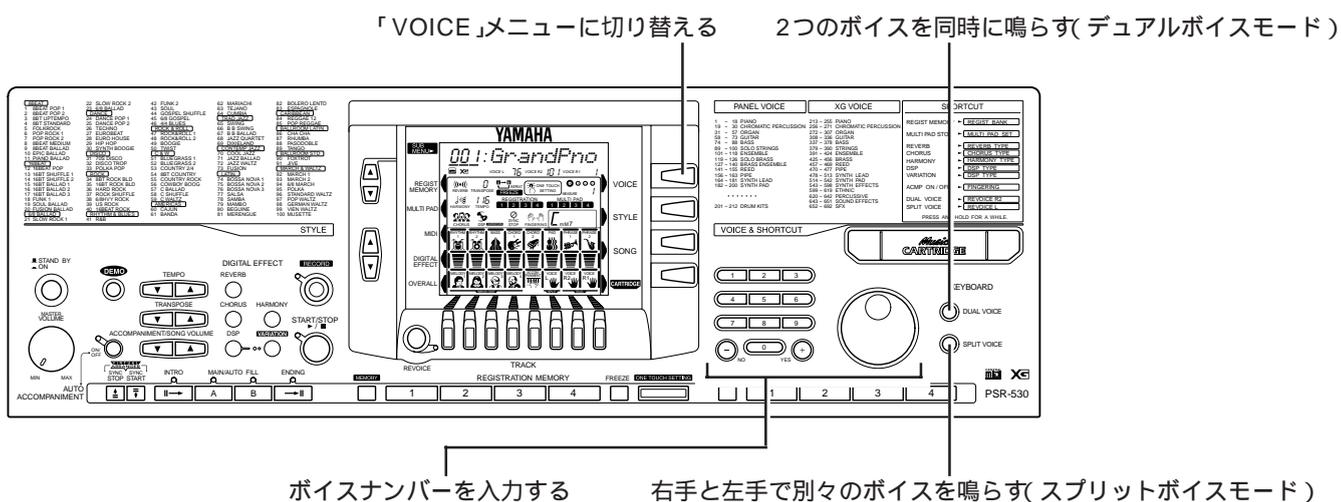
ボイスナンバー213~は、XGの音色配列に対応したXGボイスです。XGボイスを選ぶと、ディスプレイ最上段のボイスナンバーの下にXGアイコン **XG** が表示されます。

パネルボイス	ボイスナンバー	1~200
ドラムキット	ボイスナンバー	201~212
XGボイス	ボイスナンバー	213~692

好きなボイスを選んで、演奏してみましょう。

メモ

ボイスを選ぶ時は、パネルボイスリスト、XGボイスリスト(104, 106ページ)を参照してください。
XGについては3ページを参照してください。



R1ボイス/R2ボイス/Lボイスって何?

PSR-530の鍵盤で演奏できるボイスには、R1ボイス、R2ボイス、Lボイスの3種類があります。R1ボイスは、PSR-530で鍵盤演奏する時の基本的なボイスです。アコースティックピアノを弾くように、PSR-530の鍵盤全体を使って1つのボイスで演奏する場合は、R1ボイスに好きなボイスを選んで鳴らします。

PSR-530では、2つのボイス(R1ボイスとR2ボイス)を重ねて鳴らしたり、右手と左手で別々のボイス(R1ボイスとLボイス)を鳴らすこともできます。(21ページ参照)

ディスプレイには、現在選ばれているR1ボイス、R2ボイス、Lボイスのボイスナンバーが表示されています。

VOICE L 76 VOICE R2 101 VOICE R1 1

R1は右手(Right)1のボイス、R2は右手(Right)2のボイス、Lは左手(Left)のボイスを表します。

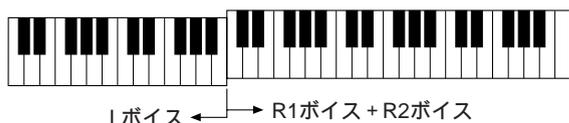
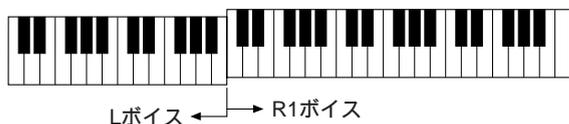
1つのボイスを鳴らす



2つのボイスを鳴らす(デュアルボイスモード 21ページ参照)



右手と左手で別々のボイスを鳴らす(スプリットボイスモード 21ページ参照)



(スプリットボイスモード+デュアルボイスモード)

R1ボイスを選ぶ

1 メニューを「VOICE」に切り替えます。

VOICEボタンを押すと、ディスプレイのVOICEメニューアイコン▶が点灯し「VOICE」メニューに切り替わります。ディスプレイの最上段には、現在選ばれているボイス(R1ボイス)が表示されます。



2 ボイスナンバーを入力します。

ナンバーボタン[1]~[0]を押して、ボイスナンバーを1~3桁入力します。ディスプレイ最上段に、入力したボイスナンバーと、ボイス名が表示されます。また、ボイスナンバーは「VOICE R1」の右側にも表示されます。

メモ

1桁、2桁のボイスナンバーを選ぶ場合、ナンバーの頭に「0」をつけて3桁で入力すると、ナンバーはすぐに確定します。たとえば、ボイスナンバー「12」ピエナスエレクトリックピアノ」を選ぶ場合は、ナンバーボタンを[0]、[1]、[2]の順番に続けて押します。

ボイス(音色)を選んで演奏しましょう

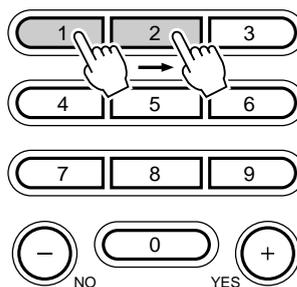
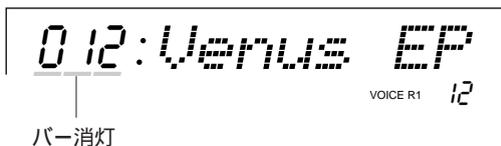
1桁、2桁のボイスナンバーを選ぶ場合

例)ボイスナンバー12「ピーナスエレクトリックピアノ」を選ぶ場合

ナンバーボタンを[1][2]の順番に続けて押します。ナンバーの下のバーが点滅します。



しばらくすると、「012」が表示され、ナンバーの下のバーが消灯します。バーの消灯は、入力したナンバーが確定したことを表します。



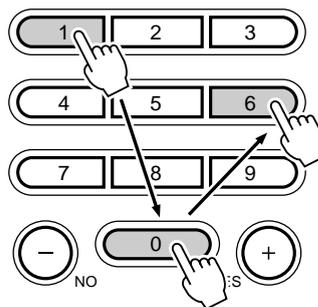
3桁のボイスナンバーを選ぶ場合

例)ボイスナンバー106「コンチェルトストリングス」を選ぶ場合

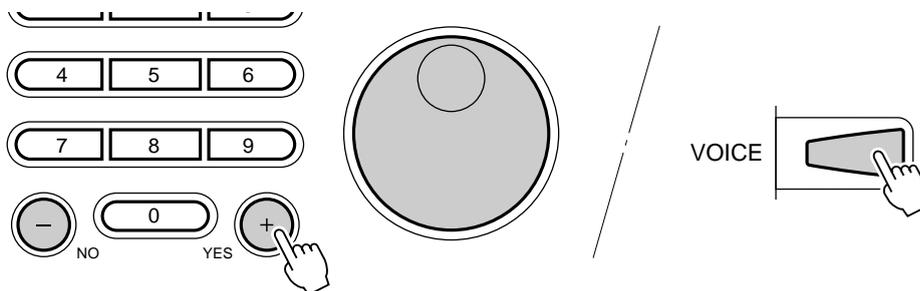
ナンバーボタンを[1][0][6]の順番に続けて押します。



ナンバーの下のバーは、3桁目を入力するとすぐに消灯します(ナンバー確定)



[+] [-] ボタンまたはダイヤルを使って、ボイスナンバーを変更することもできます。またVOICEボタンを押すとボイスナンバーが増加し、長く押すと連続して増加します。



3 演奏しましょう。

選んだボイスで鍵盤演奏できます。いろいろなボイスを選んで演奏しましょう。



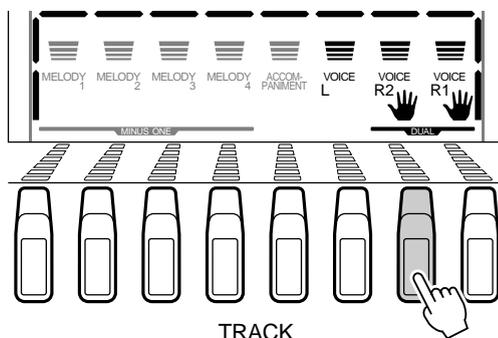
2つのボイスを同時に鳴らす(デュアルボイスモード)

2つのボイス(R1ボイスとR2ボイス)を同時に鳴らすことができます。これをデュアルボイスモードと呼びます。

DUAL VOICEボタンを押すと、ディスプレイのR1アイコンとR2アイコンが点灯し、デュアルボイスモードになります。もう一度DUAL VOICEボタンを押すと、R2アイコンが消灯し、R1ボイスだけが鳴ります。



ディスプレイ下のTRACKボタン(右から2番目)を押して、R2ボイスのオン/オフを切り替えることもできます。



メモ

R1/R2ボイスの設定(ボイスパラメーター)を変更する(リボイスする)ことができます。(50ページ参照)

R1ボイスをオフにすることはできません。

メモ

ディスプレイのTRACKボタンで、R2ボイスのオン/オフを切り替えることができるのは、左図のようにディスプレイ最下段のMELODY1~VOICE R1とボリューム表示が大きな枠で囲まれて表示されている時です。(SONGボタンを押すと、この画面になります。)

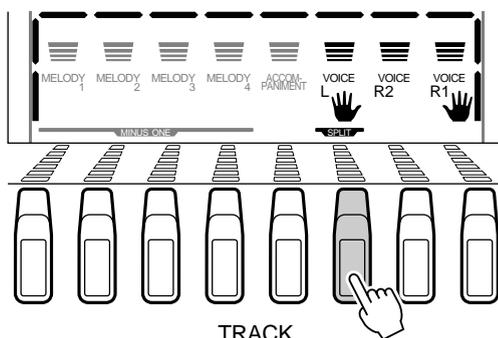
右手と左手で別々のボイスを鳴らす(スプリットボイスモード)

右手と左手で別々のボイスを鳴らすことができます。スプリットポイントを境にキーボードの右側でRボイス、左側でLボイスが鳴ります。これをスプリットボイスモードと呼びます。

SPLIT VOICEボタンを押すと、ディスプレイのLアイコンが点灯し、スプリットボイスモードになります。もう一度SPLIT VOICEボタンを押すと、Lアイコンが消灯し、Rボイス(R1ボイス、またはR1+R2ボイス)だけが鳴ります。



ディスプレイ下のTRACKボタン(右から3番目)を押して、Lボイスのオン/オフを切り替えることもできます。



メモ

Lボイスの設定(ボイスパラメーター)を変更する(リボイスする)ことができます。(50ページ参照)

スプリットポイントの設定については43ページを参照してください。

アコーディオン鍵盤(23ページ参照)との関係については44ページを参照してください。

メモ

ディスプレイのTRACKボタンで、Lボイスのオン/オフを切り替えることができるのは、左図のようにディスプレイ最下段のMELODY1~VOICE R1とボリューム表示が大きな枠で囲まれて表示されている時です。(SONGボタンを押すと、この画面になります。)

鍵盤で打楽器音を鳴らす(キーボードパーカッション)

ドラムキット(ボイスナンバー201~212)を選ぶと、鍵盤を押してさまざまなパーカッションボイス(打楽器音色)を鳴らすことができます。



メモ

PSR-530の鍵盤上部には、ボイスナンバー201「Std. Kit1」を選んだときに、各鍵盤に設定される打楽器音色を示すイラストが付いています。

各キットの具体的な内容は110ページの「ドラムキットリスト」を参照してください。

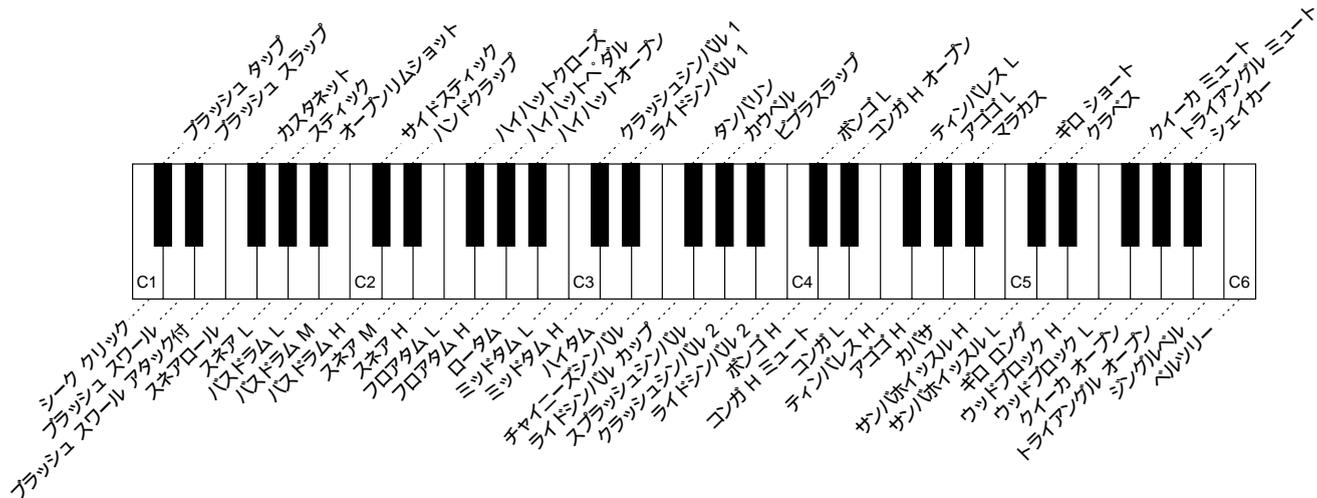
R1ボイスにドラムキットを選ぶとハーモニー(36ページ参照)をオンにできません。また、ハーモニーがオンの時に、R1ボイスにドラムキットを選ぶとハーモニーは自動的にオフになります。

ドラムキットを選んだ時、トランスポーズ(38ページ参照)はかかりません。

[ドラムキットリスト]

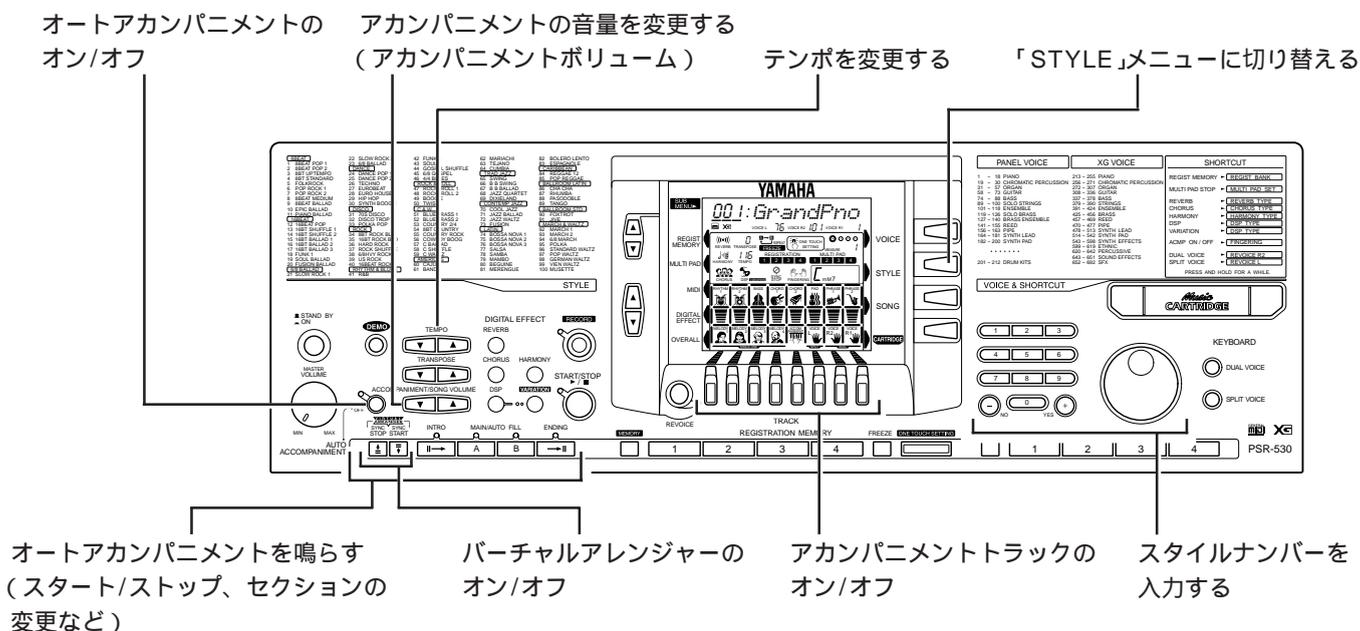
201	スタンダードキット1(Standard Kit1)
202	スタンダードキット2(Standard Kit2)
203	ルームキット(Room Kit)
204	ロックキット(Rock Kit)
205	エレクトロニックキット(Electronic Kit)
206	アナログキット(Analog Kit)
207	ダンスキット(Dance Kit)
208	ジャズキット(Jazz Kit)
209	ブラッシュキット(Brush Kit)
210	クラシックキット(Classic Kit)
211	SFXキット1(SFX Kit1)
212	SFXキット2(SFX Kit2)

例) 201 Std.Kit1(スタンダードキット1)



自動伴奏を鳴らしながら演奏しましょう(オートアカンパニメント)

PSR-530にはいろいろなジャンルの100スタイル(スタイルナンバー1~100)がプリセットされています。いろいろなスタイルを選んで、オートアカンパニメント(自動伴奏)を鳴らしながら演奏してみましょう。



オートアカンパニメントって(自動伴奏)何?

オートアカンパニメントは、楽譜のコード進行にしたがってコードだけ押さえれば、曲の雰囲気合った伴奏が自動的に演奏される機能です。オートアカンパニメントを使えば、一人で演奏しても、バンドやオーケストラの伴奏付きの演奏を楽しむことができます。

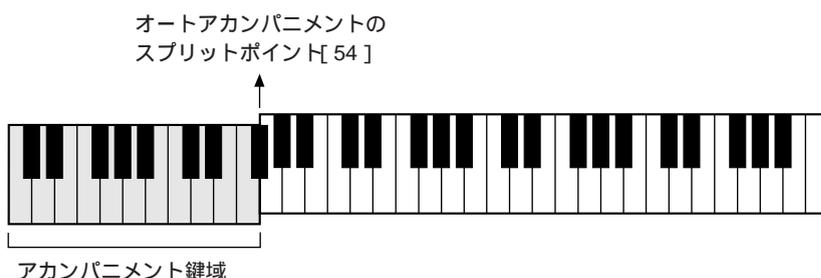
オートアカンパニメントをオンにすると...

鍵盤の左手側(低音鍵域)がアカンパニメント鍵域になります。

アカンパニメント鍵域でコードを押さえると、選ばれたスタイルに合わせて、伴奏を自動的に演奏します。(コード検出方法については44ページを参照してください。)



メモ
オートアカンパニメントスプリットポイントの初期設定は[54]です(アカンパニメント鍵域は[54]より左側です)。オートアカンパニメントスプリットポイントの変更は、43ページを参照してください。

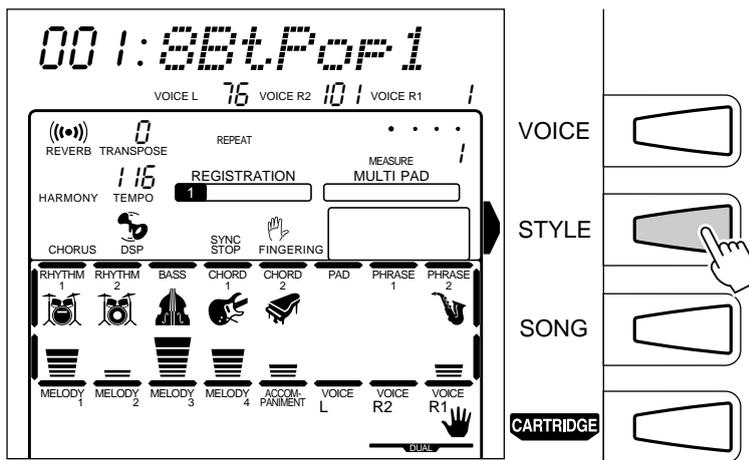


オートアカンパニメント(自動伴奏)を鳴らす

1 スタイルナンバーを入力します。

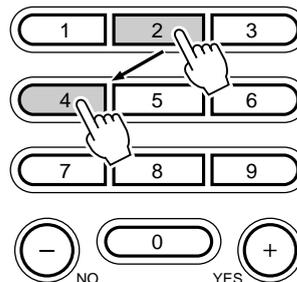
STYLEボタンを押すと、ディスプレイのSTYLEメニューアイコン▶が点灯し、「STYLE」メニューに切り替わります。

現在選ばれているスタイルがディスプレイの最上段に表示され、アカンパニメントトラック全体がディスプレイ下段に枠で囲まれて表示されます。



PSR-530の本体パネルには、スタイル名が印刷されていますので、スタイルリストを参考に、ナンバーボタン[1]~[0]を押して、スタイルナンバーを1~3桁入力します。

例)スタイルナンバー24「ダンスポップ1」を選ぶ場合
ナンバーボタンを[2][4]の順番に押します。



[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、スタイルナンバーを変更することもできます。またSTYLEボタンを押すとスタイルナンバーが増加し、長く押すと連続して増加します。

メモ

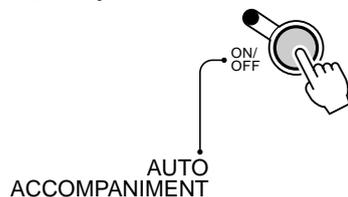
ボイスナンバー同様、1桁、2桁のスタイルナンバーを選ぶ場合、ナンバーの頭に「0」をつけて3桁で入力すると、ナンバーはすぐに確定します。たとえば、スタイルナンバー「10」エピックバラード」を選ぶ場合は、ナンバーボタンを[0][1][0]の順番に続けて押します。

メモ

オートアカンパニメントをオフ(ランプ消灯)にすると、アカンパニメントはリズムだけを演奏します。アカンパニメントトラックについては28ページを参照してください。

2 オートアカンパニメントをオンにします。

AUTO ACCOMPANIMENT ON/OFFボタンを押して、ランプを点灯させ、オートアカンパニメントをオンにします。



3 アカンパニメントをスタートします。

アカンパニメントのスタート方法には以下の3種類があります。

スタート

START/STOPボタンを押すと同時に、リズムがスタートします。コードを押さえるまで、リズムだけを演奏します。



シンクロスタート

SYNC STARTボタンを押すと、ディスプレイのビートルンプ(4つすべて)が点滅して、シンクロスタートの待機状態になります。アカンパニメント鍵域でコードを押さえるとオートアカンパニメントがスタートします。

コードの押さえ方(44ページ「コード検出方法を変更する」参照)

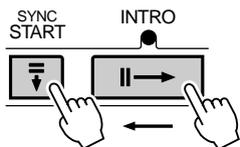


メモ

シンクロスタート待機状態でもう一度SYNC STARTボタンを押すと、シンクロ待機状態はキャンセルされます。

イントロシンクロスタート

INTROボタンを押して、INTROランプを点灯させた後、SYNC STARTボタンを押すと、ディスプレイのビートルンプ(4つすべて)が点滅して、イントロシンクロスタートの待機状態になります。コードを押さえるとオートアカンパニメントがイントロセクションからスタートします。



メモ

イントロシンクロスタート待機状態でMAIN/AUTO FILL(A, B)ボタンを押せば、イントロセクション演奏後のセクション(MAIN A, B)を指定できます。

イントロ演奏中にMAIN/AUTO FILL(A, B)ボタンを押すと、すぐにフィルインが演奏され、メインセクションの演奏が継続されます。

4 オートアカンパニメントに合わせてメロディ演奏します。

スタート後、アカンパニメント鍵域でコードを押さえると、コードに合った伴奏が自動的に演奏されます。押さえられたコードは、ディスプレイのコードに表示されます。



コードは、フィンガリングモードのコード押鍵ルールに従って検出されます。

コードの押さえ方(44ページ「コード検出方法を変更する」参照)

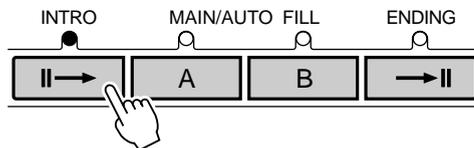
オートアカンパニメントは鍵盤から左手を離しても続きます。いろいろなコードを押さえ、オートアカンパニメントに合わせてメロディ演奏しましょう。

メモ

スプリットボイスモードで、フィンガリングモードが「シングルフィンガー」「フィンガード1」「フィンガード2」「マルチフィンガー」の時、アカンパニメント停止中にアカンパニメント鍵域でコードを押さえると「ベース+コード音」が鳴ります。(全スタイル共通)ただし、オートアカンパニメントのスプリットポイントとスプリットボイスのスプリットポイントが同じ値の時、アカンパニメント停止中にアカンパニメント鍵域でコードを押さえると「ベース+Lボイス」が鳴ります。

5 セクションを変更します。

INTRO, MAIN/AUTO FILL(A/B) ENDINGボタンを押すと、セクション(27ページ参照)が切り替わり、曲に変化をつけることができます。自由にセクションボタンを押してみましょう。

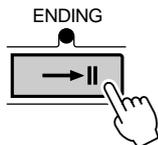


6 アカンパニメントをストップします。

START/STOPボタンを押すとアカンパニメントがストップします。



エンディングを演奏してからストップしたい場合は、ENDINGボタンを押してください。小節の1拍目に押した場合はすぐに、2拍目以降に押した場合は次の小節からエンディングを演奏し、エンディング演奏終了後、アカンパニメントがストップします。



メモ

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

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

アカンパニメント演奏中にSYNC STARTボタンを押すと、アカンパニメントをストップし、シンクロスタート待機状態になります。

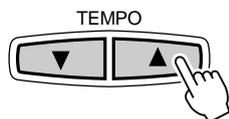
エンディング演奏中にENDINGボタンを押すと、演奏にリタルダンドがかかります。

テンポの変更

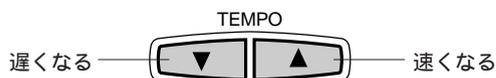
アカンパニメントやソングなどのテンポを変更することができます。

TEMPO ボタンを押すと、ディスプレイの最上段に現在のテンポが表示されます。(ディスプレイ最上段のテンポ表示はしばらくするともとの表示に戻ります。)

また、テンポはディスプレイ中央(TEMPO部)にも常に表示されています。



TEMPO ボタンを使って、32 ~ 280 (♩=1分間の4分音符の数)の範囲でテンポを変更します。TEMPO ボタンを押すとディスプレイに表示された値が1増加、TEMPO ボタンを押すと1減少、長く押すと連続で増減します。



メモ

ディスプレイの最上段にテンポが表示されている間は、ナンバーボタン[1] ~ [0], [+], [-] ボタン、またはダイヤルを使ってテンポを変更することもできます。

TEMPO ボタンと ボタンを同時に押すと、アカンパニメントスタイルそれぞれの初期設定テンポに戻ります。

アカンパニメントがストップしている時にスタイルを変更すると、自動的にそのスタイルの初期設定テンポがセットされますが、アカンパニメント演奏中にスタイルを変更してもテンポは変わりません。

ビートルンプについて

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



アカンパニメントセクションについて

オートアカンパニメントは、曲の構成に応じてアカンパニメントの編曲をいろいろと変化させるために、イントロ、メインA/B、フィルイン(AA, AB, BA, BB)、エンディング、合計8種類のセクションを持っています。これらを演奏中に切り替えることによって、自由に1つの曲を作ることができます。



イントロ(INTRO)セクション

イントロダクション(曲の始まりの部分)です。イントロセクションの演奏が終了するとメインセクションに移行します。

メイン(MAIN)セクション

曲のメイン部分の演奏で、A/B2つのバリエーションがあります。演奏したコードに基づいたオートアカンパニメントが自動的に演奏されます。

フィルインセクション

フィルインは、曲の流れに区切りをつけて演奏を盛り上げます。演奏中にMAIN/AUTO FILL(A, B) ボタンを押すと、フィルインが自動的に演奏され(AUTO FILL : オートフィル)、アカンパニメントにアクセントをつけることができます。フィルインには4つのバリエーション(AA, AB, BA, BB)があり、状況に応じて最適なバリエーションが演奏されます。

エンディング(ENDING)セクション

エンディング(曲の終わりの部分)です。

エンディングセクションの演奏が終わると、アカンパニメントはストップします。

メモ

電源を入れた時は、必ずMAIN Aのランプが点灯します。

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

曲中でINTROボタンを押すと、イントロ演奏を曲中でも使うことができます。

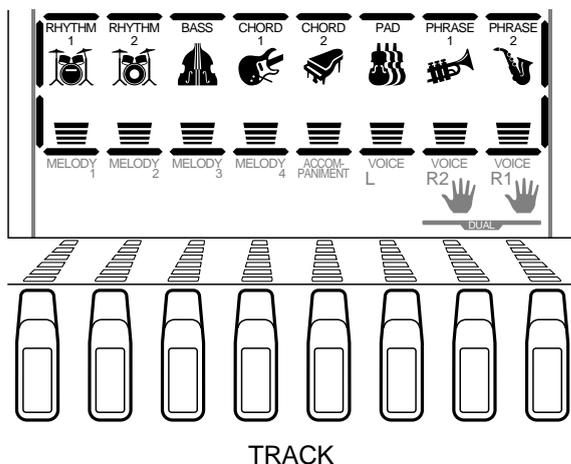
小節内の最後の半拍(8分音符)以降にMAIN/AUTO FILL(A, B) ボタンを押すと、次の小節からフィルインが始まります。

エンディングセクションからアカンパニメント演奏を開始することもできます。その場合、エンディングセクションの演奏が終わってもアカンパニメントはストップしません。

アカンパニメントトラックの構成

それぞれのアカンパニメントスタイルは、最大8つのトラック(RHYTHM 1/2, BASS, CHORD 1/2, PAD, PHRASE 1/2)で構成されています。スタイルを選んだときに、いずれかのセクション(27ページ参照)でそのトラックにデータがある場合は、それぞれのトラックのアイコンが点灯します。

演奏中にそれぞれのTRACKボタンを押してアイコンを消灯させると、そのトラックはオフになりミュート(消音)されます。トラックのオン/オフを組み合わせれば、1つのアカンパニメントスタイルをいくつもの伴奏アレンジとして楽しむことができます。



メモ

各アカンパニメントトラックのボイスパラメーターの設定を変更(リボイス)することができます。(52ページ参照)

それぞれのトラックデータは以下のような特長を持っています。

RHYTHM 1, RHYTHM 2(リズム1/2)

リズムトラック。ドラム、パーカッションを演奏します。

BASS(ベース)

ベーストラック。ベースラインを演奏します。

CHORD 1, CHORD 2(コード1/2)

コードトラック。コード伴奏のさまざまなパターンを演奏します。

PAD(パッド)

パッドトラック。ストリングスやオルガンなどのパッド系のコードを演奏します。

PHRASE 1, PHRASE 2(フレーズ1/2)

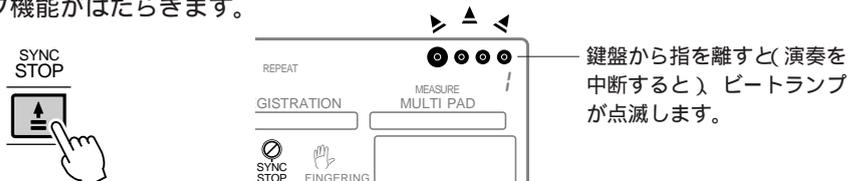
フレーズコードトラック。パンチのきいたプラスフレーズやアルペジオコードなどのフレーズを演奏します。オートアカンパニメントの中でひととき華やかなパートです。

シンクロストップ機能

シンクロストップは、アカンパニメント演奏中にアカンパニメント鍵域からすべての指を離すと、演奏を中断する機能です。

鍵盤を押さえると、アカンパニメント演奏が再開します。演奏にブレイク(中断)を入れる場合に便利です。

SYNC STOPボタンを押すと、ディスプレイのSYNC STOPアイコンが点灯し、シンクロストップ機能がはたらきます。



もう一度押すとアイコンが消灯して、シンクロストップ機能がオフになります。

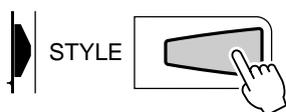
メモ

フィンガリングモードが「フルキーボード」の時、またはパネルのオートアカンパニメントがオフの時は、シンクロストップをオンにできません。また、フィンガリングモードに「フルキーボード」を選ぶ、またはオートアカンパニメントをオフにすると、シンクロストップは自動的にオフになります。

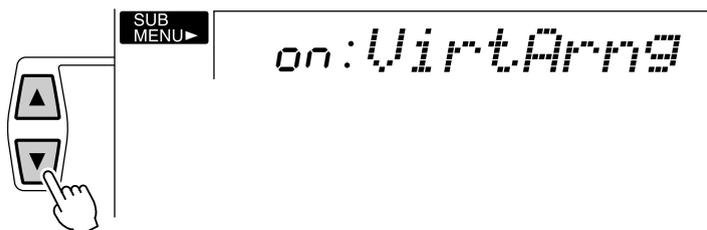
バーチャルアレンジャーを活用する

バーチャルアレンジャーをオンにすると、アカンパニメント鍵域で簡単なコードを押さえるだけで、自動的にコードが切り替わり、オートアカンパニメントがよりメロディックな演奏になります。オフにすると通常のオートアカンパニメントに戻ります。

STYLEボタンを押すと、ディスプレイのSTYLEメニューアイコンが点灯し、「STYLE」メニューに切り替わります。



SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「VirtArng」を選びます。現在のバーチャルアレンジャーのオン/オフ設定がディスプレイ最上段の左側に表示されます。



[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、on/offを変更します。

メモ

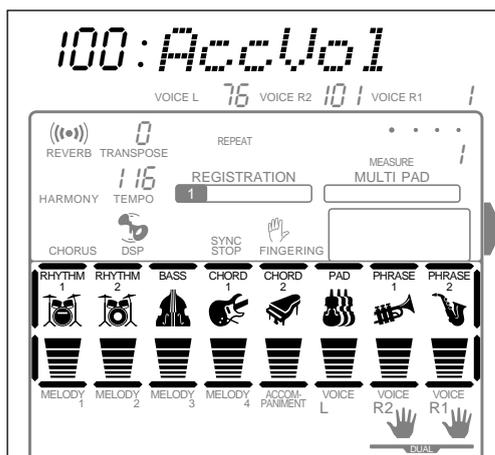
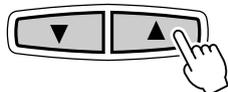
SYNC STOPボタンとSYNC STARTボタンを同時に押すと、「VirtArng」のオン/オフを切り替えることができます。

アкомпニメントの音量を変更する(アкомпニメントボリューム)

アкомпニメント全体のボリュームを変更して、鍵盤演奏とのバランスをとることができます。

ディスプレイ下段のアкомпニメントトラック全体が枠で囲まれて表示されている時に、ACCOMPANIMENT/SONG VOLUME ボタンを押すと、ディスプレイの最上段に現在のアкомпニメントボリュームが表示されます。(ディスプレイ最上段のアкомпニメントボリューム表示はしばらくするともとの表示に戻ります。)

ACCOMPANIMENT/SONG VOLUME



ACCOMPANIMENT/SONG VOLUME ボタンを使って、0～127の範囲でアкомпニメントボリュームを変更します。ACCOMPANIMENT/SONG VOLUME ボタンを押すとディスプレイに表示された値が1増加、ACCOMPANIMENT/SONG VOLUME ボタンを押すと1減少、長く押すと連続で増減します。

ACCOMPANIMENT/SONG VOLUME

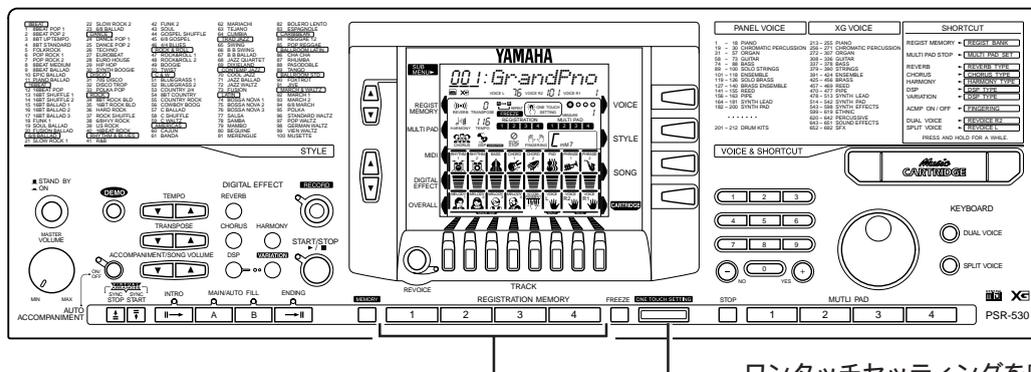


メモ

ディスプレイの最上段にアкомпニメントボリュームが表示されている間は、ナンバーボタン[1]～[0],[+],[−]ボタン、またはダイヤルを使ってアкомпニメントボリュームを変更することもできます。

スタイルに合ったパネル設定をワンタッチで呼び出しましょう(ワンタッチセッティング)

PSR-530には100種類のアカンパニメントスタイルそれぞれに、最も適したパネル設定(ボイス、デジタルエフェクトなどの組み合わせ)が4種類ずつプリセットされています。ワンタッチセッティングを活用すれば、その設定をワンタッチで呼び出すことができるため、ボイスやデジタルエフェクトなどをひとつひとつ設定しなくても、アカンパニメントにぴったりのサウンドですぐに演奏を始めることができ、たいへん便利です。



ワンタッチセッティングを呼び出す

ワンタッチセッティングを呼び出す

1 スタイルを選びます。(24ページ参照)

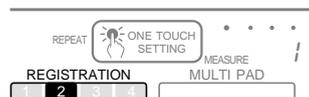
2 ONE TOUCH SETTINGボタンを押すと、ディスプレイのONE TOUCH SETTINGアイコンが点灯し、ワンタッチセッティングタイプ1の設定がパネルに呼び出されます。ディスプレイには、ワンタッチセッティングタイプナンバー[1]が表示されます。また、オートアカンパニメントが自動的にオンになり、シンクロスタート待機状態になります。タイプ1の設定で演奏しましょう。

ONE TOUCH SETTING



3 REGISTRATION MEMORY 2~4ボタンを押して、別のワンタッチセッティングタイプ(パネル設定)に切り替えます。

REGISTRATION MEMORY 1~4ボタンのいずれかを押すとそのタイプのパネル設定が呼び出され、ディスプレイには、パネルにセットされたタイプのナンバー[1]-[4]のいずれかが表示されます。



もう一度ONE TOUCH SETTINGボタンを押すと、アイコンが消灯し、ワンタッチセッティングがオフになります。

メモ

ワンタッチセッティングがオンの時に、スタイルを変更すると新しく選ばれたスタイルに適した同じワンタッチセッティングナンバーのパネル設定がすぐに呼び出されます。

ワンタッチセッティングで呼び出したパネルの設定を変更して、オリジナルのセッティングを作ってみましょう。オリジナルのセッティングは、レジストレーションメモリー(54ページ参照)に記憶すれば、いつでも呼び出すことができます。

ワンタッチセッティング設定内容

- ・ R1ボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、DSPセンドレベル)
- ・ デュアルボイスオン/オフ
- ・ R2ボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、DSPセンドレベル)
- ・ スプリットボイスオン/オフ
- ・ Lボイス(ボイスナンバー、ボリューム、

- オクターブ、パン、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、DSPセンドレベル)
- ・ スプリットボイスのスプリットポイント = 59
- ・ オートアカンパニメントスプリットポイント = 54
- ・ オートアカンパニメント = オン
- ・ アカンパニメントセクション(メインA, B)
- ・ アカンパニメントトラックデータ(各スタイルの初期設定、トラックオン/オフ)
- ・ シンクロスタート = オン

- ・ ハーモニーオン/オフ、タイプ、およびハーモニーボリューム
- ・ リバーブオン/オフ
- ・ コーラスオン/オフ
- ・ DSPオン/オフ、タイプ、およびバリエーションオン/オフ
- ・ マルチパッドセットナンバー
- ・ コードマッチオン/オフ(マルチパッド1~4)=初期設定

演奏に効果をかけましょう(デジタルエフェクト)

PSR-530には、鍵盤で弾いた音にコンサートホールで弾いているような残響効果をかけたり、ハーモニー音をつけるなど、さまざまな効果を加えることができます。

デジタルエフェクト

リバーブ (REVERBボタン)



コンサートホールやライブハウスなどで演奏しているような残響効果を加えることができます。

コーラス (CHORUSボタン)



鍵盤で弾いた音に、複数のパートが同時に演奏しているようなコーラス効果を加えます。

DSP (DSPボタン)



リバーブやコーラスに加え、ディストーションやトレモロなどのような、特定の楽器に使用されるような効果を加えます。

ハーモニー (HARMONYボタン)

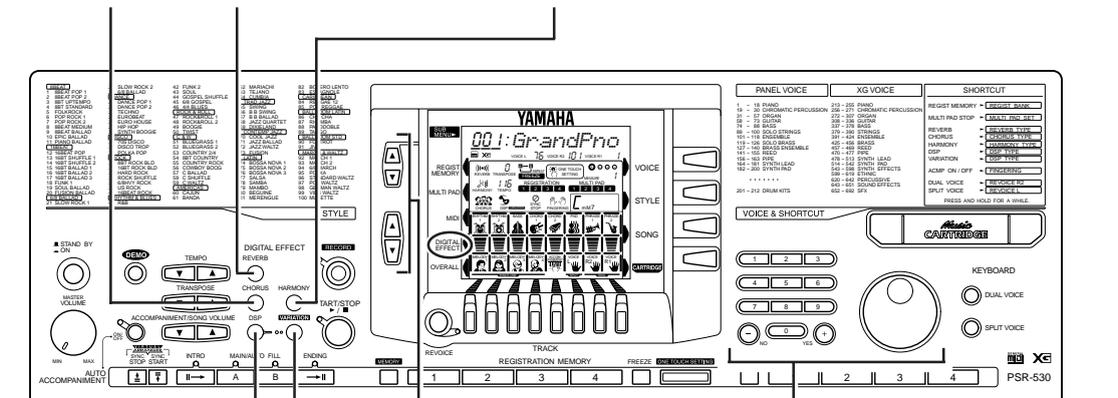


R1ボイスや右手鍵域の演奏に対してさまざまなハーモニー音を付加したり、エコーなどの効果を加えます。

メモ

デジタルエフェクト (リバーブ、コーラス、DSP) のしくみについては112ページを参照してください。

コーラス効果をつける リバーブ効果をつける ハーモニー効果をつける



DSP効果をつける DSPのパリエーションタイプを選ぶ

- リバーブの種類を選ぶ
- コーラスの種類を選ぶ
- DSPの種類を選ぶ
- ハーモニーの種類を選ぶ
- ハーモニーの音量を選ぶ

リバーブ効果をかける

REVERBボタンを押してディスプレイのREVERBのアイコンを点灯させると、リバーブエフェクトがオンになり、リバーブタイプの設定にしたがって鍵盤演奏(R1ボイス)にリバーブエフェクトがかかります。



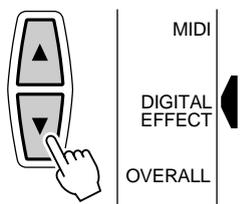
メモ

R1ボイスにパネルボイスを選ぶと、リバーブのオン/オフが自動的に変更されます。

リバーブの種類を選ぶ

リバーブタイプを13種類の中から選びます。(「リバーブタイプリスト」114ページ参照)

MENU ボタンを押してDIGITAL EFFECTメニューアイコンを点灯させて、「DIGITAL EFFECT」メニューを選びます。

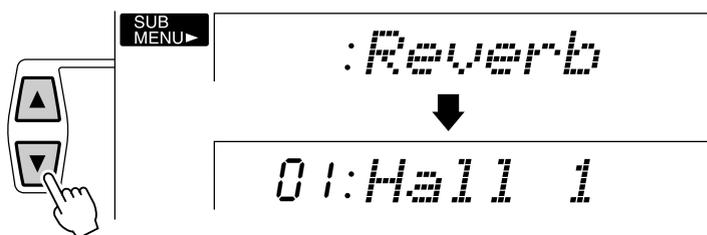


ショートカット

REVERBボタンを長く押し、ダイレクトにメニュー「DIGITAL EFFECT」のサブメニュー「Reverb」(リバーブタイプ選択画面)を呼び出すことができます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Reverb」を選びます。しばらくすると現在選ばれているリバーブタイプがディスプレイの最上段に表示されます。

リバーブタイプリスト(114ページ)を参考に、ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、1~13の中からリバーブのタイプを選びます。



メモ

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

スタイルの中には、パネルで設定できないリバーブタイプをデータとして持っているものがあります。この場合、サブメニュー「Reverb」(リバーブタイプ選択画面)に切り替えると、「 - :XG Rev.」が表示されます。

リバーブエフェクトをスタイルやソングにかけたくない場合は、リバーブタイプ「13:OFF」を選択するか、リバーブリターンレベルを「0」に設定します。どちらも楽器全体にリバーブエフェクトがかからなくなります。また、リボイス機能を使えば、スタイル/ユーザーソングの各トラックのリバーブセンドレベルを個別に設定することもできます。(53,75ページ参照)

リバーブリターンレベル

リバーブリターンレベル(エフェクトからの戻り量)を設定して、楽器全体のリバーブのかけ方を一律に変化させることができます。

MENU ボタンを押してDIGITAL EFFECTメニューアイコンを点灯させて、「DIGITAL EFFECT」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「RevRtnLv」を選びます。現在設定されているリターンレベルが、ディスプレイの最上段左側に表示されます。



ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、リターンレベルを0~127の範囲で設定します。

コーラス効果をかける

CHORUSボタンを押してディスプレイのCHORUSのアイコンを点灯させると、コーラスエフェクトがオンになり、コーラスタイプの設定にしたがって鍵盤演奏(R1ボイス)にコーラスエフェクトがかかります。



メモ

R1ボイスにパネルボイスを選ぶと、コーラスのオン/オフが自動的に変更されます。

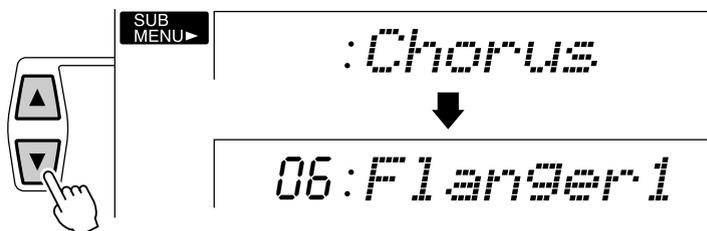
コーラスの種類を選ぶ

コーラスタイプを10種類の中から選びます。(「コーラスタイプリスト」114ページ参照)

MENU ボタンを押してDIGITAL EFFECTメニューアイコン()を点灯させて、「DIGITAL EFFECT」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Chorus」を選びます。しばらくすると現在選ばれているコーラスタイプがディスプレイの最上段に表示されます。

コーラスタイプリスト(114ページ)を参考に、ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、1~10の中からコーラスのタイプを選びます。



ショートカット

CHORUSボタンを長く押すと、ダイレクトにメニュー「DIGITAL EFFECT」のサブメニュー「Chorus」(コーラスタイプ選択画面)を呼び出すことができます。

メモ

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

スタイルの中には、パネルで設定できないコーラスタイプをデータとして持っているものがあります。この場合、サブメニュー「Chorus」(コーラスタイプ選択画面)に切り替えると、「- :XG Cho.」が表示されます。

コーラスエフェクトをスタイルやソングにかけたくない場合は、コーラスタイプ「10:OFF」を選択するか、コーラスリターンレベルを「0」に設定します。どちらも楽器全体にコーラスエフェクトがかからなくなります。また、リボイス機能を使えば、スタイル/ユーザーソングの各トラックのコーラスセンドレベルを個別に設定することもできます。(53,75ページ参照)

コーラスリターンレベル

コーラスリターンレベル(エフェクトからの戻り量)を設定して、楽器全体のコーラスのかけ方を一律に変化させることができます。

MENU ボタンを押してDIGITAL EFFECTメニューアイコン()を点灯させて、「DIGITAL EFFECT」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「ChoRtnLv」を選びます。現在設定されているリターンレベルが、ディスプレイの最上段左側に表示されます。

064: ChoRtnLv

ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、リターンレベルを0~127の範囲で設定します。

DSP効果かける

DSPボタンを押してディスプレイのDSPのアイコンを点灯させると、DSP(デジタルサウンドプロセッサー)エフェクトがオンになり、DSPタイプの設定にしたがって鍵盤演奏(R1ボイス、R2ボイス、Lボイス)にDSPエフェクトがかかります。



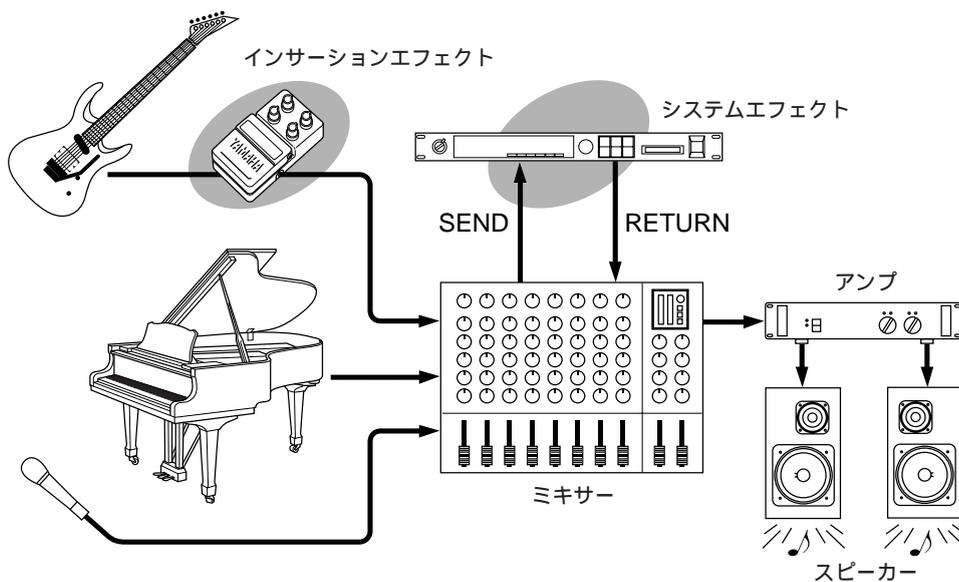
メモ

R1ボイスにパネルボイスを選ぶと、DSPのオン/オフ、タイプ、およびVARIATIONオン/オフが自動的に変更されます。

DSPの種類を選ぶ

DSPタイプを46種類の中から選びます。(114ページ「DSPタイプリスト」参照)

DSPのタイプは、大きく分けて「システムエフェクト」と「インサクションエフェクト」の2種類があります。ミキサーを中心にとらえた下のイラストを参考に、まずDSPエフェクトのイメージをつかみましょう。



システムエフェクト

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

インサクションエフェクト

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

メモ

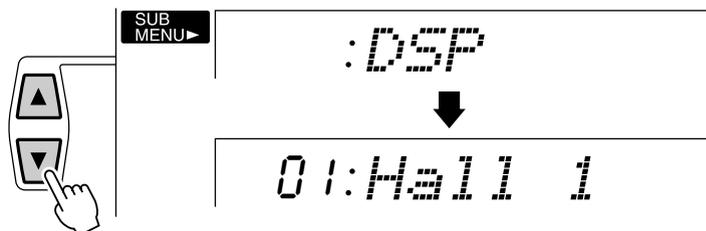
DSPタイプのインサクションエフェクトの中にはDSP SENDレベルを設定できないものもあります。その場合はディスプレイに「---」が表示されます。

(112ページ「デジタルエフェクトのしくみ」、114ページ「DSPタイプリスト」参照)

MENU ボタンを押してDIGITAL EFFECTメニューアイコン()を点灯させて、「DIGITAL EFFECT」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Dsp」を選びます。しばらくすると現在選ばれているDSPタイプがディスプレイの最上段に表示されます。

DSPタイプリスト(114ページ)を参考に、ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、1~46の中からDSPのタイプを選びます。



DSPの各タイプには、バリエーションがあります。

DSP VARIATIONボタンを押して、ディスプレイにVARIATIONのアイコンを表示させると、バリエーションタイプになります。



DSPリターンレベル

DSPリターンレベル(エフェクトからの戻り量)を設定して、楽器全体のDSPのかかり方を一律に変化させることができます。

MENU ボタンを押してDIGITAL EFFECTメニューアイコン()を点灯させて、「DIGITAL EFFECT」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「DspRtnLv」を選びます。現在設定されているリターンレベルが、ディスプレイの最上段左側に表示されます。



ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、リターンレベルを0~127の範囲で設定します。



DSPボタンを長く押すと、ダイレクトにメニュー「DIGITAL EFFECT」のサブメニュー「Dsp」(DSPタイプ選択画面)を呼び出すことができます。



DSPタイプにインサクションエフェクト(114ページ参照)が選ばれていると、DSPリターンレベルを設定できません。その場合はディスプレイに「--」が表示されます。

ハーモニー効果をかける

HARMONYボタンを押してディスプレイのアイコンを点灯させるとハーモニーがオンになり、選ばれているタイプのハーモニーがR1ボイスに対してかけられます。



ハーモニーはアカンパニメント鍵域(23ページ参照)で検出されたコードに従って、R1ボイスに対してかけられます。(ハーモニータイプ6, 7, 9を除く)



R1ボイスにドラムキットが選ばれている場合は、ハーモニーをオンにできません。

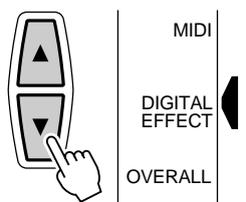
ハーモニーがオンの時にR1ボイスにドラムキットを選ぶと、ハーモニーは自動的にオフになります。

オートアカンパニメントがオンで、フィンガリングモード(44ページ参照)が「フルキーボード」の時は、ハーモニーをオンにできません。また、オートアカンパニメントがオンの時に、フィンガリングモードに「フルキーボード」を選ぶと、ハーモニーは自動的にオフになります。

ハーモニーの種類を選ぶ

ハーモニータイプを16種類の中から選びます。ハーモニーのタイプによって、押鍵音に高い音は何音が付け加えられたり、低い音は何音が付け加えられたり、さまざまな効果が得られます。

MENU ボタンを押してDIGITAL EFFECTメニューアイコンを点灯させて、「DIGITAL EFFECT」メニューを選びます。

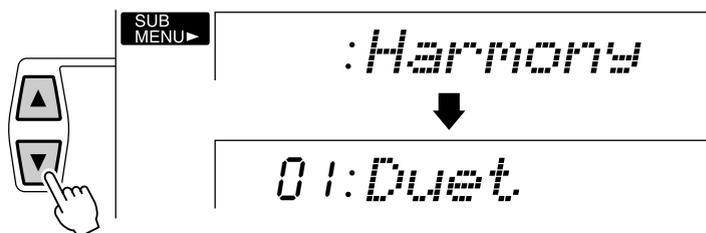


HARMONYボタンを長く押し、メニュー「DIGITAL EFFECT」のサブメニュー「Harmony」(ハーモニータイプ選択画面)に入ることができます。



ボイスセットがオンの場合、R1ボイスにパネルボイスを選ぶと、ハーモニータイプが自動的に変更されます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Harmony」を選びます。しばらくすると、現在選ばれているハーモニータイプがディスプレイの最上段に表示されます。



「ハーモニータイプリスト(115ページ)を参考に、ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、1~16の中からハーモニータイプを選びます。

ハーモニーの音量を変更する(ハーモニーボリューム)

ハーモニー音(付加音)の音量を調節します。

MENU ボタンを押してDIGITAL EFFECTメニューアイコンを点灯させて、「DIGITAL EFFECT」メニューを選びます。

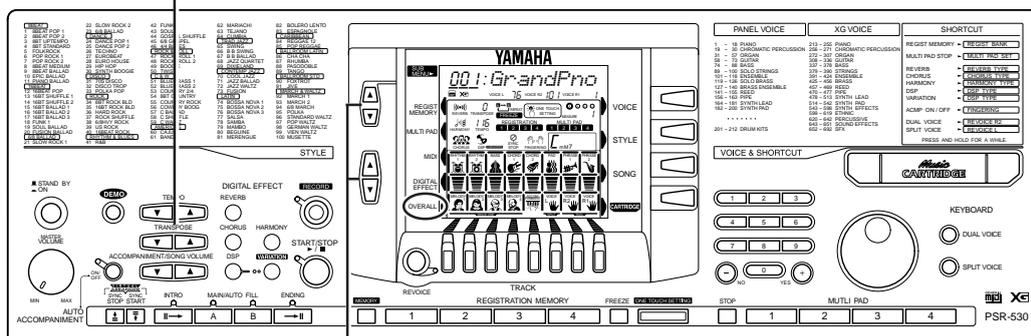
SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「HarmVol」を選びます。現在設定されているハーモニーボリュームの値がディスプレイの最上段に表示されます。

100: HarmVol

ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、0~127の範囲でハーモニーボリュームを変更します。

全体のコントロールをしましょう

音程を変更する



鍵盤タッチの感度を変更する
ピッチベンドの変化幅を変更する
楽器全体の音程を微調整する
鍵盤ごとの音程を調整する

ソングの音程を変更する
メトロノームを鳴らす
LボイスとRボイスの鍵域を変更する
アカンパニメント鍵域を変更する

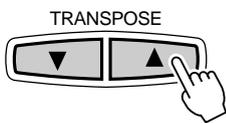
コード検出方法を変更する
ボイスセットを活用する

鍵盤の音程を変更する(トランスポーズ)

鍵盤演奏、オートアカンパニメント、ソングの音程(トランスポーズ)を変更します。

TRANSPOSE ボタンを押すと、ディスプレイの最上段に現在設定されているトランスポーズの値が表示されます。(ディスプレイ最上段のトランスポーズ表示は、しばらくするともとの表示に戻ります。)

また、トランスポーズはディスプレイ中央(TRANSPOSE部)にも常に表示されています。



TRANSPOSE ボタンを使って、-12 ~ +12(±1オクターブ)の範囲で音程を変更します。**TRANSPOSE** ボタンを押すとディスプレイに表示された値が1(半音)増加、**TRANSPOSE** ボタンを押すと1(半音)減少、長く押すと連続で増減します。



メモ

ドラムキット(22ページ参照)を選んだボイスに、トランスポーズはかかりません。

メモ

ディスプレイの最上段にトランスポーズが表示されている間は、ナンバーボタン[1] ~ [0], [+], [-] ボタン、またはダイヤルを使ってトランスポーズを変更することもできます。

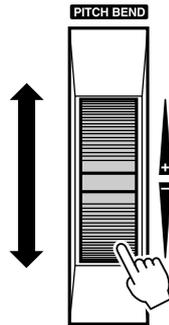
トランスポーズ変更後、次の押鍵から新しく設定したトランスポーズで発音します。

TRANSPOSE ボタンとボタンを同時に押すと、初期設定 = 00にに戻ります。

演奏中に音程を変更する(ピッチベンド)

ピッチベンドは、鍵盤演奏(R1ボイス、R2ボイス、Lボイス)の音程を滑らかにアップ、またはダウンさせる(ベンドする)機能です。

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



メモ

ピッチベンドを動かした時の音程の変化の大きさを変更できます。(下記「ピッチベンドの変化幅を変更する」参照)

ピッチベンドの変化幅を変更する(ピッチベンドレンジ)

ピッチベンドで変化させる音程の幅を1～12半音(1オクターブ)の範囲で調整します。

MENU ボタンを押してOVERALLメニューアイコン()を点灯させて、「OVERALL」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「PBRange」を選びます。現在設定されているピッチベンドレンジがディスプレイの最上段の左側に表示されます。

02: PBRange

ナンバーボタン[1]-[0] [+] [-]ボタン、またはダイヤルを使って、01～12(単位: 半音)の範囲でピッチベンドレンジを設定します。

メモ

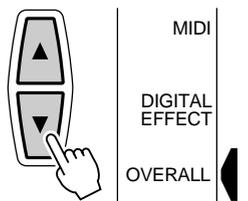
ボイスセット(48ページ参照)がオンの場合、R1ボイスにパネルボイスを選ぶとピッチベンドレンジの値が自動的に変更されます。

[+]ボタンと[-]ボタンを同時に押すと、初期設定値に戻ります。

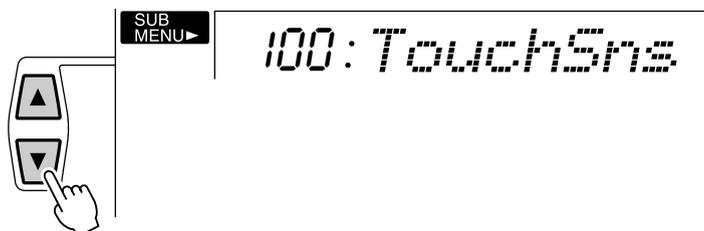
鍵盤タッチの感度を変更する(タッチセンス)

タッチセンスは、鍵盤を押さえる強さによって音量が変化するタッチレスポンスの感度を変更する機能です。

MENU ボタンを押してOVERALLメニューアイコンを点灯させて、「OVERALL」メニューを選びます。



SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「TouchSns」を選びます。現在設定されているタッチセンスの値がディスプレイの最上段の左側に表示されます。



ナンバーボタン[1]-[0] [+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、タッチセンスを0～127の範囲で変更します。数値が大きくなるほど、タッチレスポンスの感度が高まります。

タッチセンス「0」を設定するとディスプレイに「oFF」が表示され、タッチレスポンスはオフになります。この状態では、鍵盤を押さえる強弱に関らず一定音量で演奏できますので、ハープシコードやオルガンなどの本来タッチレスポンスのないボイスの演奏に適しています。

楽器全体の音程を微調整する(チューニング)

楽器全体のチューニング(音程 ピッチ)の微調整)をします。

MENU ボタンを押してOVERALLメニューアイコンを点灯させて、「OVERALL」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Tuning」を選びます。現在設定されているチューニングの値がディスプレイの最上段の左側に表示されます。

000: Tuning

ナンバーボタン[1]-[0] [+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、チューニング値を-100～+100(単位:セント)の範囲で変更します。

メモ

[+]ボタンと[-]ボタンを同時に押すと、初期設定=00に戻ります。

メモ

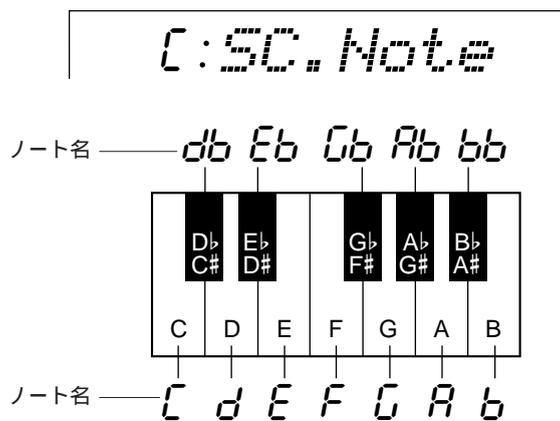
チューニングの単位:
1セント=1/100半音

鍵盤ごとの音程を調整する(スケールチューニング)

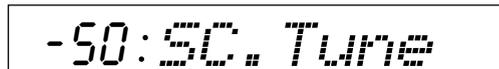
ノート(鍵盤)ごとにチューニング(音程・ピッチ)の調整)します。ノートごとにチューニングすれば、さまざまなスケール(音階)で演奏することができます。

1 MENU ボタンを押してOVERALLメニューアイコンを点灯させて、「OVERALL」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「SC.Note」を選びます。ディスプレイの最上段の左側にノート名が表示されます。[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、チューニングしたいノート名を選びます。



2 1の状態からSUB MENU ボタンを押してサブメニュー「SC.Tune」を選びます。ディスプレイの最上段の左側に音程が表示されます。ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、-64~+63(単位:セント)の範囲でチューニング値を設定します。



3 1~2を繰り返して、各ノートのチューニング値を変更します。



チューニングの単位:
1セント=1/100半音



ノートごとのチューニング値は全オクターブ共通になります。

スケールチューニングを行うと、鍵盤演奏だけでなく、オートアカンパニメントやソング、マルチパッドの演奏など、PSR-530全体がチューニングされます。

ソングの音程を変更する(ソングトランスポーズ)

ソングだけの音程(トランスポーズ)を変更します。マイナスイオン再生時に、鍵盤の音程を変えずにソングの音程だけを変更したい場合に便利です。

MENU ボタンを押してOVERALLメニューアイコンを点灯させて、「OVERALL」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「SongTrns」を選びます。現在設定されているソングトランスポーズの値がディスプレイの最上段の左側に表示されます。

02: SongTrns

ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、-12~+12(±1オクターブ)の範囲で音程を変更します。



トランスポーズ(38ページ参照)の設定は全体にかかるため、その設定値を変更すると、ソングトランスポーズの設定値も同じ変化量だけ同時に変更されます。

ユーザーソングの録音モードに入ると、ソングトランスポーズの設定値は自動的に「0」になり、変更できなくなります。

メトロノームを鳴らす(メトロノーム)

アカンパニメント演奏時、ソング再生時、ユーザーソング/ユーザースタイル/ユーザーパッド録音時に、設定されたテンポにしたがってメトロノームを鳴らすことができます。

MENU ボタンを押してOVERALLメニューアイコンを点灯させて、「OVERALL」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Metronom」を選びます。現在のメトロノームのオン/オフ設定がディスプレイ最上段の左側に表示されます。

on : Metronom

[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、on/offを変更します。



シンクロスタート待機状態、録音待機状態でも、メトロノームを鳴らすことができます。

LボイスとRボイスの鍵域を変更する(スプリットボイスモードのスプリットポイント)

スプリットボイスモード(21ページ参照)のスプリットポイント(LボイスとR1/2ボイスの境界点)の設定を変更することができます。

MENU ボタンを押してOVERALLメニューアイコンを点灯させて、「OVERALL」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「S.Split」を選びます。現在設定されているスプリットボイスモードのスプリットポイントが、ディスプレイ最上段の左側にMIDIノートナンバー(鍵盤下部参照)で表示されます。

059: S. Split

ナンバーボタン[1]~[0][+][−]ボタン、またはダイヤルを使って、スプリットポイントを0~127の範囲で変更することができます。また、直接鍵盤を押さえてもスプリットポイントを変更できます。この時選んだ鍵盤が左手鍵域の最高音になります。

メモ

スプリットボイスモードのスプリットポイントの初期設定は「59」です。

アカンパニメント鍵域を変更する(オートアカンパニメントのスプリットポイント)

オートアカンパニメント演奏時(23ページ参照)のスプリットポイント(メロディ鍵域とアカンパニメント鍵域の境界点)の設定を変更することができます。

MENU ボタンを押してOVERALLメニューアイコンを点灯させて、「OVERALL」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「AccSpPnt」を選びます。現在設定されているオートアカンパニメントのスプリットポイントが、ディスプレイ最上段の左側にMIDIノートナンバー(鍵盤上部参照)で表示されます。

054: AccSpPnt

ナンバーボタン[1]~[0][+][−]ボタン、またはダイヤルを使って、スプリットポイントを0~127の範囲で変更することができます。また、直接鍵盤を押さえてもスプリットポイントを変更できます。

この時選んだ鍵盤がアカンパニメント鍵域の最高音になります。

メモ

設定したスプリットポイントは、フィンガリングモード(44ページ参照)の設定に関らず有効です(フルキーボードを除く)。

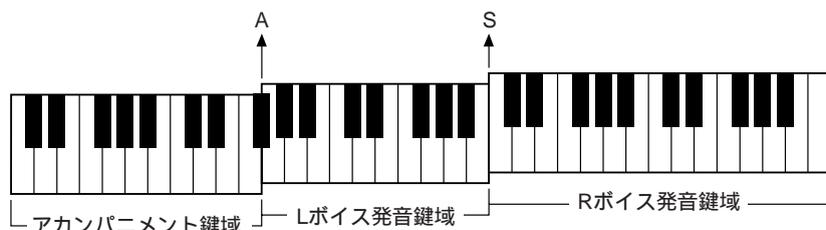
オートアカンパニメントのスプリットポイントの初期設定は「54」です。

2つのスプリットポイントについて

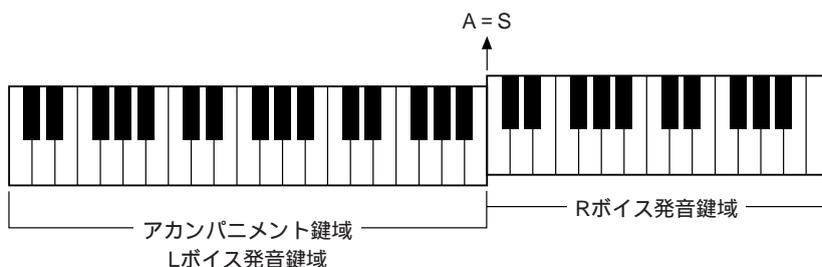
PSR-530には、「スプリットボイスモード」と「オートアカンパニメント」の2種類のスプリットポイントがあります。

オートアカンパニメント「オン」、スプリットボイス「オン」の場合、それぞれのスプリットポイントの設定により、鍵盤演奏で発音するボイスは下記ようになります。

オートアカンパニメントS.P(A) < スプリットボイスモードS.P(S)



オートアカンパニメントS.P(A) = スプリットボイスモードS.P(S)



メモ

スプリットボイスのスプリットポイントをオートアカンパニメントのスプリットポイントより左側に(小さく)設定することはできません。設定すると、オートアカンパニメントのスプリットポイントがスプリットボイスモードのスプリットポイントと同じ値に変更されます。また、オートアカンパニメントのスプリットポイントをスプリットボイスのスプリットポイントより右側に(大きく)設定することはできません。設定すると、スプリットボイスモードのスプリットポイントがオートアカンパニメントのスプリットポイントと同じ値に変更されます。

コード検出方法を変更する(フィンガリングモード)

オートアカンパニメント演奏時のコード検出方法(フィンガリングモード)を変更することができます。

MENU ボタンを押してOVERALLメニューアイコンを点灯させて、「OVERALL」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「FngrngMd」を選びます。現在選ばれているフィンガリングモードが、ディスプレイ最上段の左側に表示されます。

SF : FngrngMd

フィンガリングモードは、下記の5種類があります。

- シングルフィンガー(SF)
- フィンガード1(F1)
- フィンガード2(F2)
- フルキーボード(FuL)
- マルチフィンガー(MuL)

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、好きなフィンガリングモードを選びます。

ショートカット

AUTO ACCOMPANIMENT ON/OFFボタンを長く押しすと、ダイレクトにメニュー「OVERALL」のサブメニュー「FngrngMd」(フィンガリングモードの設定画面)を呼び出すことができます。

メモ

フィンガリングモードの初期設定は「マルチフィンガー(MuL)」です。

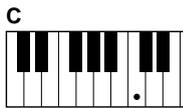
シングルフィンガー(SF)



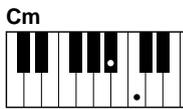
SF : F n g r n g h d

このモードではアカンパニメント鍵域で、1~3本の指でメジャー、マイナー、セブンス、マイナーセブンスのコードを作ることができます。そして、そのコードと選ばれたアカンパニメントスタイルに従ってオートアカンパニメントが演奏されます。

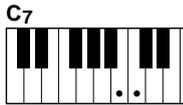
シングルフィンガーモードで認識されるコードの押さえ方



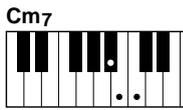
C
メジャー(M)コード
ルートキーを押さえてください。



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



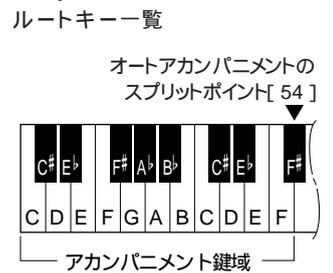
C7
セブンス(7)コード
ルートキーと、ルートキーより左側の白鍵を同時に押さえてください。



Cm7
マイナーセブンス(m7)コード
ルートキーと、ルートキーより左側の黒鍵と白鍵を同時に押さえてください。



メモ



ルートキーとは、コード(和音)の基礎となる音のことです。

フィンガード1(F1)

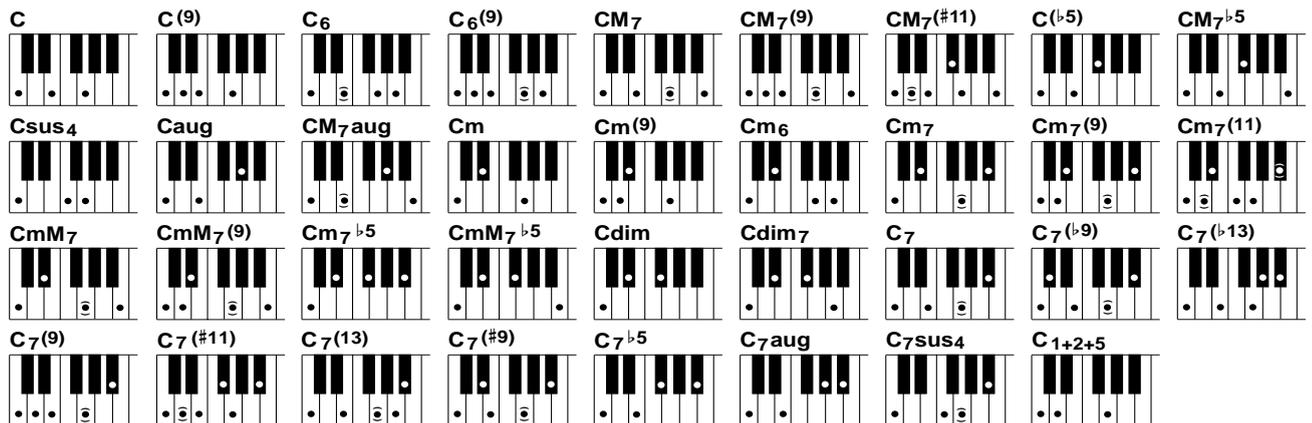


F1 : F n g r n g h d

このモードでは、アカンパニメント鍵域でコードを押さえると、そのコードと選ばれたアカンパニメントスタイルに従ってオートアカンパニメントが演奏されます。

フィンガード1モードで認識されるコードの押さえ方(基本形)

[Cの押鍵例]



[フィンガード1モードで認識されるコード]

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

メモ

カッコ()内の音符は省略しても構いません。

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

1つの鍵盤だけの押鍵、またはオクターブ(完全8度)の押鍵では、ルート音のみによるアカンパニメントが演奏されます。

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

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

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

7sus4は、省略した場合のみ転回形は受け付けません。

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

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

フィンガード2(F2)

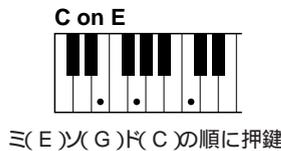
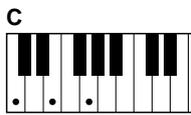


F2 : Fngerngnd

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

オンベースコードを認識させるには、各コードの転回形を使用します。

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



フルキーボード(FuL)



FuL : Fngerngnd

このモードでは全鍵域でコードを検出し、オートアカンパニメントを演奏します。また、同時に全鍵域で通常どおり鍵盤演奏も行えます。

このモードでは、特定のコードの弾き方にとらわれずに演奏すれば、どこの鍵域で演奏してもコードが検出されますので、思いがけないアカンパニメントの楽しみ方が生まれます。



フルキーボードでは、小節の始めからおよそ「8分音符間隔」でコードが検出されます。

フルキーボードでは、オートアカンパニメントのスプリットポイント(43ページ参照)の設定は無効になります。

マルチフィンガー(MuL)



MuL : Fngerngnd

このモードでは、アカンパニメント鍵域で「シングルフィンガー」の押鍵ルールでコードを押さえても、「フィンガード1」の押鍵ルールでコードを押さえても、自動的にコードを識別します。



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

ボイスセットを活用する(ボイスセット)

PSR-530には、R1のパネルボイス(18ページ参照)それぞれに最適な他のボイス設定や、エフェクトなどの設定がプリセットされています。

ボイスセット機能をオンにすれば、R1ボイスにパネルボイス(ボイスナンバー1~200)を選んだ時に、そのパネルボイスに最適な設定が自動的にセットされるため、すぐに演奏を始めることができ、大変便利です。

MENU ボタンを押してOVERALLメニューアイコンを点灯させて、「OVERALL」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「VoiceSet」を選びます。現在のボイスセットのオン/オフ設定がディスプレイ最上段の左側に表示されます。

on : VoiceSet

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、on/offを変更します。

ボイスセット「オン」でセットされるデータ

- ・ R1ボイス(ボリューム、パン)
- ・ R2ボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、DSPセンドレベル)
- ・ DSPリターンレベル
- ・ ハーモニータイプ、およびハーモニーボリューム
- ・ ピッチベンドレンジ

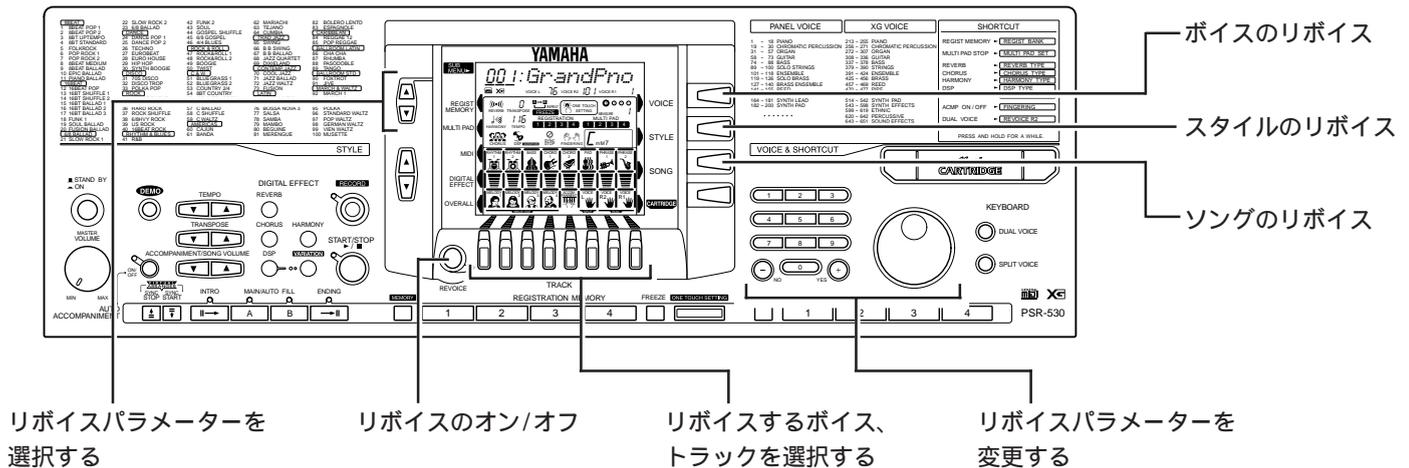
なお、以下のデータはボイスセットオン/オフに関らず、R1ボイスを変更することにより自動的にセットされます。

- ・ R1ボイス(オクターブ、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、DSPセンドレベル)
- ・ リバーブオン/オフ
- ・ コーラスオン/オフ
- ・ DSPオン/オフ、およびバリエーションオン/オフ
- ・ DSPタイプ
- ・ ハーモニータイプ、およびハーモニーボリューム



電源を入れると、ボイスセットは「on」に設定されます。

ボイスデータを変更しましょう(リボイス)



リボイスって何?

リボイスは、ボイスデータの設定を変更する機能です。

リボイスモードでは、以下の7種類のボイスパラメーター(ボイス、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、DSPセンドレベル)を変更することができます。

リボイスモードに入ると、ボイスパラメーター名とその設定値が、ディスプレイ最上段に表示されます。

[ボイスパラメーターリスト]

ディスプレイ	パラメーター	設定範囲	解説
GrandFno	ボイス名	1~692	ボイスナンバーを変更します。
Volume	ボリューム	0~127	ボリューム(音量)を変更します。各ボイス/各トラックのボリュームを変更すると、ディスプレイのボリューム表示(グラフィック)が変更されます。
Octave	オクターブ	-2~2	オクターブ(音程)の設定を変更します。
Pan	パン	-7~7	パン(音の定位)を変更します。「-7」で最も左、「7」で最も右に定位します。パンをバランスよく設定すると、臨場感のある演奏ができます。
RevSndLv	リバーブセンドレベル	0~127	リバーブのかかり具合を変更します。
ChoSndLv	コーラスセンドレベル	0~127	コーラスのかかり具合を変更します。
DspSndLv	DSPセンドレベル	0~127	DSPのかかり具合を変更します。

リボイスには「ボイスのリボイス」、「スタイルのリボイス」、「ソングのリボイス」の3種類があります。

ボイスのリボイス

R1ボイス、R2ボイス、Lボイスごとにリボイス(各ボイスパラメーターの設定を変更)します。R1ボイス、R2ボイス、Lボイスをリボイスすれば、デュアルボイスモード(21ページ参照) スプリットボイスモード(21ページ参照)での演奏バリエーションが増加します。

スタイルのリボイス

各スタイルのアカンパニメントトラックごとにリボイス(各ボイスパラメーターの設定を変更)します。アカンパニメントトラックをリボイスすれば、まったく新しいアカンパニメントスタイルのような印象を与えることができます。

ソングのリボイス

ユーザーソングの各録音トラックごとにリボイス(各ボイスパラメーターの設定を変更)します。ユーザーソングのリボイスは、ユーザーソングデータの書き替えになります。(75ページ「ソングのボイスデータを書き替える」参照)

メモ

スタイルのリボイスでは、オクターブ、DSPセンドレベルを変更できません。

スタイルのリボイスで、RHYTHM1トラックには、ドラムキット(ボイスナンバー201~212)以外のボイスは選べません。

スタイルのリボイスで、RHYTHM2トラックには、すべてのボイスを選べますが、オートアカンパニメント使用時に、コード変換されません。

ソングのリボイスで、ACCOMPANIMENTトラックは、ボリュームだけリボイスできます。

ボイスのリボイス(R1/R2/Lボイスのボイスパラメーターの変更)

1 リボイスモードに入ります。

REVOICEボタンを押して、リボイスモードに入ります。(REVOICEランプ点灯)



メモ

「STYLE」または「SONG」以外のメニューが選ばれている状態で、REVOICEボタンを押すと、自動的にボイスのリボイスモードに入りますので、2の操作は不要になります。

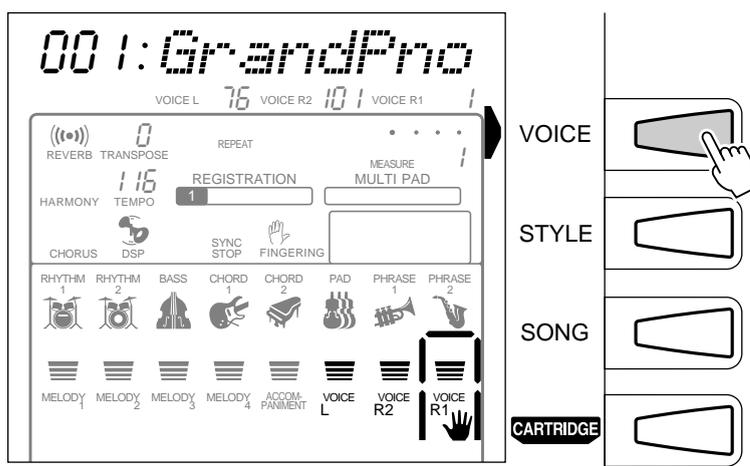
2 必要に応じてボイスのリボイスモードに切り替えます。

スタイル、またはソングのリボイスモードが選ばれている場合は、VOICEボタンを押して、ディスプレイのVOICEメニューアイコンを点灯させ、ボイスのリボイスモードを選びます。ボイスのリボイスモードを選ぶと、ディスプレイ下段のR1アイコンの外枠が点灯します。(これはR1ボイスがリボイスできる状態であることを表します。)

メモ

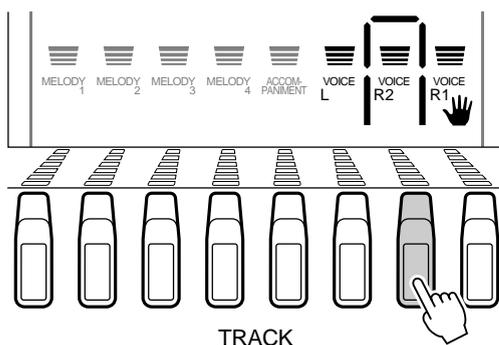
ボイスのリボイスモードに入ってから、STYLEボタンを押すとスタイルのリボイスモード(52ページ参照)に、SONGボタンを押すとソングのリボイスモード(75ページ参照)になります。また、CARTRIDGEボタンを押したり、MENUボタンを押してディスプレイ左側に表記されているメニューを選ばないと、リボイスは自動的にオフ(REVOICEランプ消灯)になります。

録音モード時は、リボイスモードに入れません。



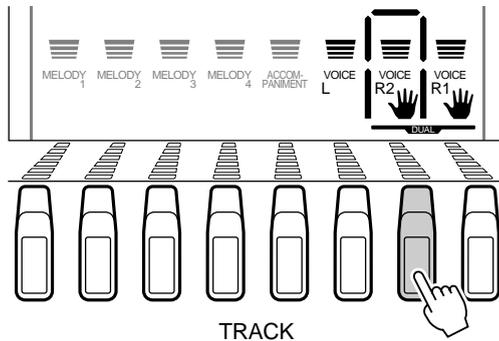
3 リボイスするボイス(R1/R2/L)を選びます。

ディスプレイの下のTRACKボタン(右から3つ)を押してR1ボイス、R2ボイス、Lボイスからリボイスするボイスを選びます。選んだボイスは、アイコンの外枠が点灯します。



TRACK

選んだボイスの下のTRACKボタンを押すと、R2ボイス、Lボイスのオン/オフ(アイコン点灯/消灯)を切り替えることができます。リボイス中に実際に音を鳴らして確認したい場合は、そのボイスをオンにしておきましょう。

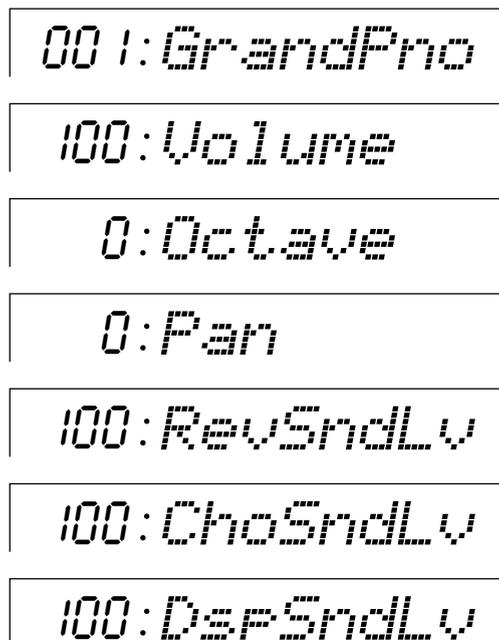


メモ

R1ボイスをオフにすることはできません。

4 リボイスします。

SUB MENU ボタンを押して、変更したいボイスパラメーターを選びます。選択したパラメーターと現在の設定が、ディスプレイ最上段に表示されます。



ショートカット

DUAL VOICEボタンを長く押すと、ダイレクトにリボイスモードのボイスパラメーター「R2ボイス名の設定画面」を呼び出すことができます。

SPLIT VOICEボタンを長く押すと、ダイレクトにリボイスモードのボイスパラメーター「Lボイス名の設定画面」を呼び出すことができます。

メモ

オクターブとパンを設定する場合、[-]を押しながらナンバーボタンを押すと、マイナスの値を設定することができます。

DSPタイプにインサージョンエフェクトが選ばれている時は、「--- : DspSndLv」と表示され、DSPセンドレベルの変更はできません。

ナンバーボタン[1]-[0] [+] [-]ボタン、またはダイヤルを使って、設定を変更します。

各パラメーターに関しては49ページを参照してください。

5 リボイスを終了します。

必要に応じて3~4を繰り返し、リボイスした状態で演奏して各ボイスパラメーターの設定を確認しましょう。

リボイスが終了したらREVOICEボタンを押してリボイスモードから抜けます(REVOICEランプ消灯)。



メモ

電源を切ったり、R1ボイスにパネルボイスを選んだり、レジストレーションを呼び出したたりすると、リボイスした設定は失われます。リボイスデータは、レジストレーションメモリー(54ページ参照)に記憶しておきましょう。

スタイルのリボイス(各アカンパニメントトラックのボイスパラメーターの変更)

1 リボイスモードに入ります。

REVOICEボタンを押してリボイスモードに入ります。(REVOICEランプ点灯)



REVOICE

メモ

「STYLE」メニューが選ばれている状態で、REVOICEボタンを押すと、自動的にスタイルのリボイスモードに入りますので、2の操作は不要になります。

リボイスモードに入った時に選ばれているアカンパニメントスタイルがリボイスされます。

アカンパニメントスタイル演奏中でも、REVOICEボタンを押せば、リボイスモードに入ることができます。

録音モード時は、リボイスモードに入れません。

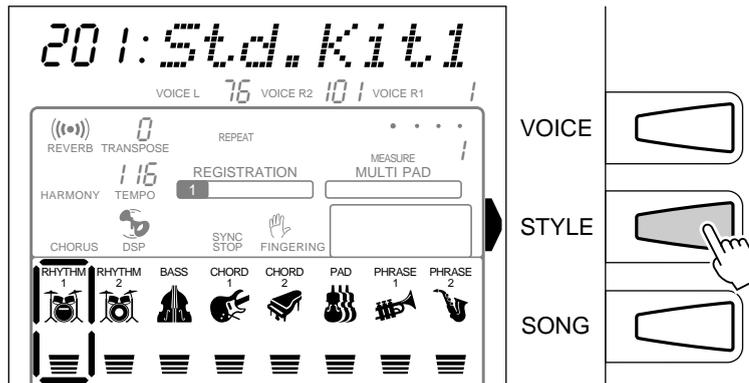
ソングを再生しながら、ソング、またはボイスのリボイスをしている場合、スタイルのリボイスモードへ移行できません。

スタイルのリボイスモードに入ってから、VOICEボタンを押すとボイスのリボイスモード(50ページ参照)に、SONGボタンを押すとソングのリボイスモード(75ページ参照)になります。また、CARTRIDGEボタンを押したり、MENUボタンを押してディスプレイ左側に表記されているメニューを選ぶと、リボイスは自動的にオフ(REVOICEランプ消灯)になります。

スタイルのリボイスモードに入ると、レジストレーションメモリー(56ページ参照)のフリーズが自動的にオンになります。

2 必要に応じてスタイルのリボイスモードに切り替えます。

ボイス、またはソングのリボイスモードが選ばれている場合は、STYLEボタンを押して、ディスプレイのSTYLEメニューアイコン()を点灯させ、スタイルのリボイスモードを選びます。スタイルのリボイスモードを選ぶと、ディスプレイのRHYTHM1アイコンの外枠が点灯します。(これはRHYTHM1トラックがリボイスできる状態であることを表します。)



3 リボイスするセクションを選びます。

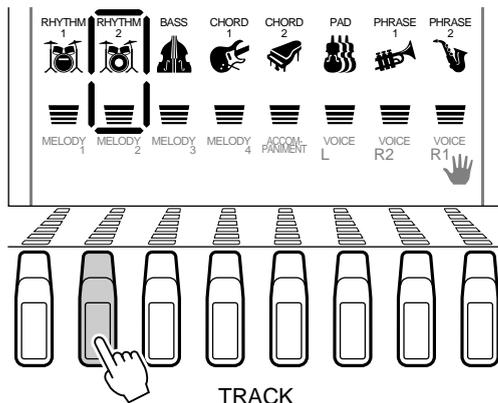
INTRO, MAIN A/B, ENDINGボタンを押して、イントロ、メインA/B、エンディングセクションの中から、リボイスするセクションを選びます。

メモ

スタイルのリボイスはすべてのセクションに共通の変更になります。

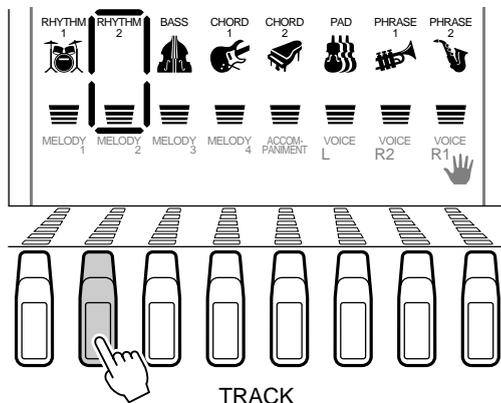
4 リボイスするアカンパニメントトラックを選びます。

ディスプレイの下のTRACKボタンを押してRHYTHM 1/2, BASS, CHORD 1/2, PAD, PHRASE 1/2トラックからリボイスするアカンパニメントトラックを選びます(28ページ参照「アカンパニメントトラックの構成」参照)。選んだトラックは、アイコンの外枠が点灯します。



TRACK

選んだトラックの下のTRACKボタンを押すと、各アカンパニメントトラックのオン/オフ(アイコン点灯/消灯)を切り替えることができます。リボイス中に実際に音を鳴らして確認したい場合は、そのトラックをオンにしておきましょう。



5 リボイスします。

SUB MENU ボタンを押して、変更したいボイスパラメーターを選びます。選択したパラメーターと現在の設定が、ディスプレイ最上段に表示されます。ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、設定を変更します。各パラメーターに関しては49ページを参照してください。

メモ

データのないアカンパニメントトラックを選んでリボイスしようとする、ディスプレイの最上段の左側に「---」が表示され、リボイスできません。

RHYTHM1トラックには、ドラムキット(ボイスナンバー201~212)以外のボイスは選べません。

RHYTHM2トラックには、すべてのボイスを選べますが、オートアカンパニメント使用時に、コード変換されません。

スタイルのリボイスでは、オクターブとDSPセンドレベルを変更できません。

スタイルのリボイスで、ボイスナンバーをXGボイスからパネルボイス(特にベース音色など)に変更すると、オクターブが変わる場合があります。

6 リボイスを終了します。

必要に応じて3~5を繰り返し、リボイスした状態でオートアカンパニメントを演奏して、各ボイスパラメーターの設定を確認しましょう。リボイスの設定変更が終了したらREVOICEボタンを押してリボイスモードから抜けます(REVOICEランプ消灯)。



メモ

電源を切ったり、リボイスモードを抜けてから新しいアカンパニメントスタイルを選んだり、レジストレーションを呼び出したりすると、リボイスした設定は失われます。リボイスデータは、レジストレーションメモリー(54ページ参照)に記憶しておきましょう。また、リボイスした状態をユーザースタイルとして録音することも可能です。(78ページ参照)

ソングのリボイス

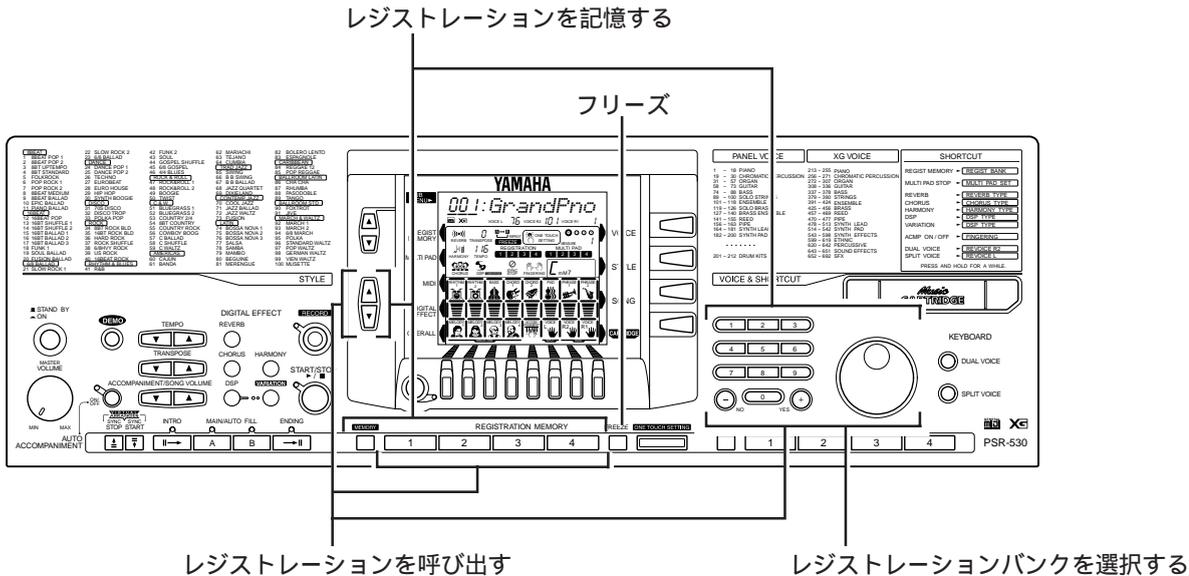
ソングのリボイスは「ソングのボイスデータを書き替える(75ページ参照)」の項を参照してください。

パネルの設定を記憶させましょう(レジストレーションメモリー)

レジストレーションメモリーは、レジストレーション(ボイス、アカンパニメントなどの本体パネル上で設定した内容)を128種類(32バンク×4)まで記憶(メモリー)させ、演奏中でもワンタッチで呼び出すことができる機能です。

メモ

初期設定(工場出荷時)のレジストレーションメモリー[1]~[4]には、電源を入れた時のパネル設定と同じデータが記録されています。



レジストレーションを記憶する

1 レジストレーションをセットします。

レジストレーション(ボイス、オートアカンパニメントなどのパネル設定)を記憶させたい状態にセットします。

レジストレーションメモリーで記憶されるデータ

ボイスデータ

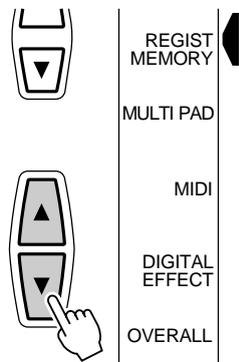
- ・R1ボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、DSPセンドレベル)
- ・デュアルボイスオン/オフ
- ・R2ボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、DSPセンドレベル)
- ・スプリットボイスオン/オフ
- ・Lボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、DSPセンドレベル)
- ・スプリットポイント(スプリットボイス)
- ・タッチセンス
- ・リバーブオン/オフ
- ・コーラスオン/オフ
- ・DSPタイプ
- ・DSPオン/オフ、およびバリエーションオン/オフ
- ・ハーモニーオン/オフ、タイプ、およびハーモニーボリューム
- ・ピッチベンドレンジ
- ・スケールチューニング

アカンパニメントデータ

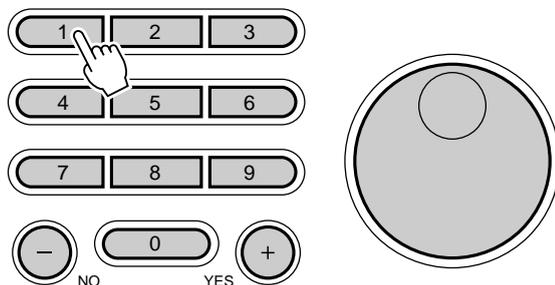
- ・オートアカンパニメントオン/オフ
- ・スタイルナンバー
- ・フィンガリングモード
- ・テンポ
- ・スプリットポイント(オートアカンパニメント)
- ・アカンパニメントボリューム
- ・トラック変更データ(トラックオン/オフ、ボイス、ボリューム、パン、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル)
- ・アカンパニメントセクション(メインA,B)
- ・マルチパッドセットナンバー
- ・コードマッチオン/オフ(マルチパッド1~4)
- ・トランスポーズ
- ・リバーブタイプ
- ・コーラストイプ

2 レジストレーションを記憶するバンクを選びます。

MENU ボタンを押してREGIST MEMORYメニューアイコンを点灯させて、「REGIST MEMORY」メニューを選びます。



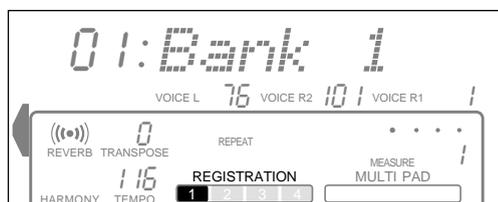
現在選ばれているバンク名とバンクナンバーがディスプレイ最上段に表示されます。ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、バンク1~32のいずれかを選びます。



MEMORYボタンを長く押し、ダイレクトにメニュー「REGIST MEMORY」のサブメニュー「レジストレーションバンク名(例: Bank1)」を呼び出すことができます。

3 レジストレーションを記憶します。

MEMORYボタンを押しながら、REGISTRATION MEMORY 1~4ボタンのいずれかを押し、指定したナンバーに、現在のパネルのレジストレーションが記憶されます。(レジストレーションナンバー点灯)



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

電源を切っても、レジストレーションメモリーの内容をバックアップ(保持)することができます。詳しくは130ページをご参照ください。

レジストレーションを呼び出す

MENU ボタンを押してREGIST MEMORYメニューアイコン \blacktriangleleft を点灯させて、「REGIST MEMORY」メニューを選びます。

現在選ばれているバンクネームとバンクナンバーがディスプレイ最上段に表示されます。ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、バンク1~32のいずれかを選びます。



REGISTRATION MEMORY 1~4ボタンを押すと、そのナンバーに記憶されていたレジストレーションデータがすぐに呼び出されます。ディスプレイには、パネルにセットされたレジストレーションナンバー[1]~[4]のいずれかが表示されます。



メモ

電源を入れた時やバンクを変更した時、ディスプレイのレジストレーションナンバー[1]~[4]はすべて消灯しています。

ワンタッチセッティングがオンの時は、レジストレーションデータを呼び出すことはできません。

ボイスデータだけを呼び出す(フリーズ機能)

フリーズ機能は、レジストレーションメモリーを呼び出すときに、現在のパネル上のアカンパニメントデータを固定(フリーズ)して、ボイスデータだけを呼び出す機能です。アカンパニメント演奏中にスタイルナンバーを変更せずにレジストレーションを切り替えたい場合に便利です。

FREEZEボタンを押して、フリーズ機能のオン/オフを切り替えます。

FREEZEボタンを押すと、フリーズがオンになり、ディスプレイのFREEZEのアイコンが点灯します。



点灯中にレジストレーションメモリーを呼び出すと、アカンパニメントデータはそのまま変更されず(フリーズされ)、ボイスデータが記憶されていた内容に変更されます。

FREEZEボタンを押して、ディスプレイのFREEZEのアイコンを消灯させると、フリーズがオフになります。

メモ

アカンパニメントデータに関しては54ページの「レジストレーションメモリーで記憶できるデータ」を参照してください。

レジストレーションのバンクを変更しても、フリーズのオン/オフ設定は変わりません。

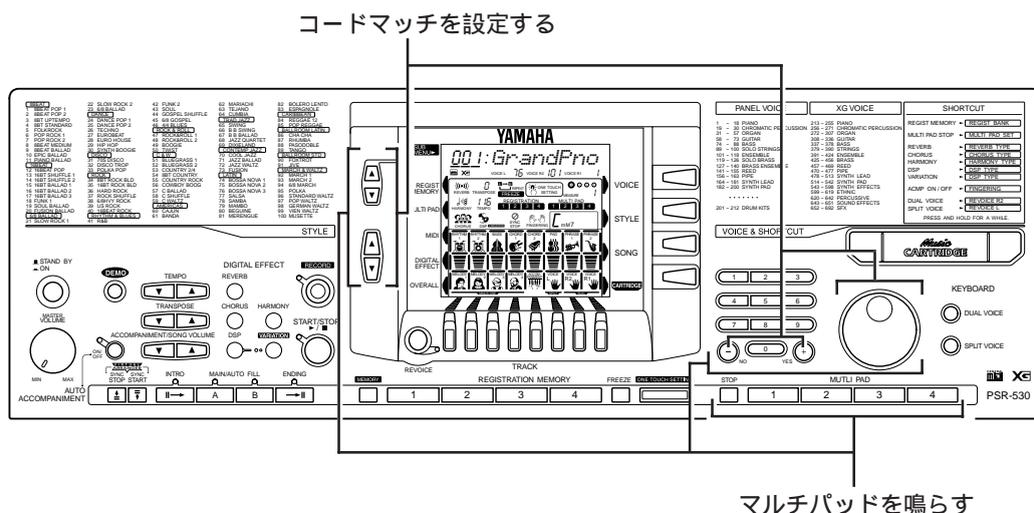
デモソングをスタートさせた時、録音モードに入った時、SONGボタン、またはCARTRIDGEボタンを押した時、スタイルのリボイスモードに入った時、フリーズの設定は自動的にオンになります。

パッドを鳴らしましょう(マルチパッド)

PSR-530のマルチパッドには、144種類のフレーズやドラムサウンドなどがプリセットされています(36セット×4)。演奏中にパッドを押すだけで、それらのフレーズやサウンドを鳴らすことができます。

マルチパッドは、演奏内容(ファンファーレやドラムなど)をそのまま鳴らすタイプと、コードマッチ可能なタイプの2種類があります。

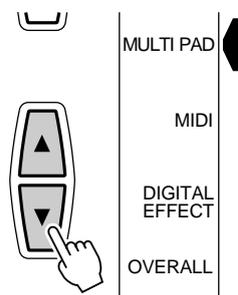
コードマッチタイプは、コードマッチの設定(58ページ参照)をオンにすれば、オートアカンパニメントのコードタイプとルート音に応じて、演奏内容の音程をトランスポーズ(移調)して鳴らします。オートアカンパニメントと一緒に使用すれば、演奏したコードに合ったフレーズを鳴らすことができます。



マルチパッドを鳴らす

1 マルチパッドセットを選びます。

MENU ボタンを押してMULTI PADメニューアイコンを点灯させて、「MULTI PAD」メニューを選びます。



SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「マルチパッドセット名(例: Fanfare 1)」を呼び出すことができます。現在選ばれているセットがディスプレイの最上段に表示されます。ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、演奏したいセットナンバーを選びます。

01: Fanfare 1

ショートカット

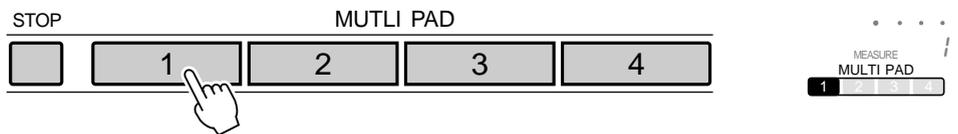
MULTI PAD STOPボタンを長く押すと、ダイレクトにメニュー「MULTI PAD」のサブメニュー「マルチパッドセット」(マルチパッドセットの選択画面)を呼び出すことができます。

メモ

マルチパッドセットのセット名に関しては109ページの「マルチパッドセットリスト」を参照してください。

2 マルチパッドを押します。

マルチパッド1~4のいずれかを押すと、そのパッドの演奏が始まります。ディスプレイには演奏中のマルチパッド1~4のいずれかが表示されます。演奏を途中でストップしたい場合はSTOPボタンを押します。



メモ

パッドは、その時設定されているテンポで演奏されます。

複数のパッドを同時に演奏することができます。

演奏中のパッドを押すと、演奏をストップして最初から再スタートします。

コード変更に合わせてパッド演奏を移調する(コードマッチ)

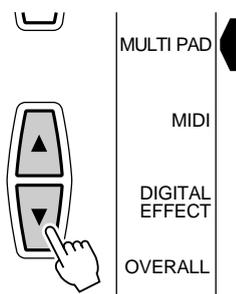
コードマッチの設定をオンにすると、パッドの演奏内容はアコーディオン鍵盤域で検出されたコードに合わせて移調されます。コードマッチオン/オフは、パッドごとに設定できます。

メモ

プリセットされているマルチパッドには、あらかじめコードマッチオン/オフが最適な状態に設定されています。

例)パッド1のコードマッチ設定

MENU ボタンを押してMULTI PADメニューアイコンを点灯させて、「MULTI PAD」メニューを選びます。



SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Pad1Chd」を選びます。現在のパッド1のコードマッチオン/オフ設定がディスプレイ最上段の左側に表示されます。

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、オン/オフを切り替えます。

on: Pad1Chd

同様に、マルチパッド2~4のコードマッチもサブメニュー「Pad2Chd」などを選び設定します。

メモ

ドラムやパーカッションのサウンドがプリセットされているパッドは、コードマッチを「オン」に設定しても移調されません。

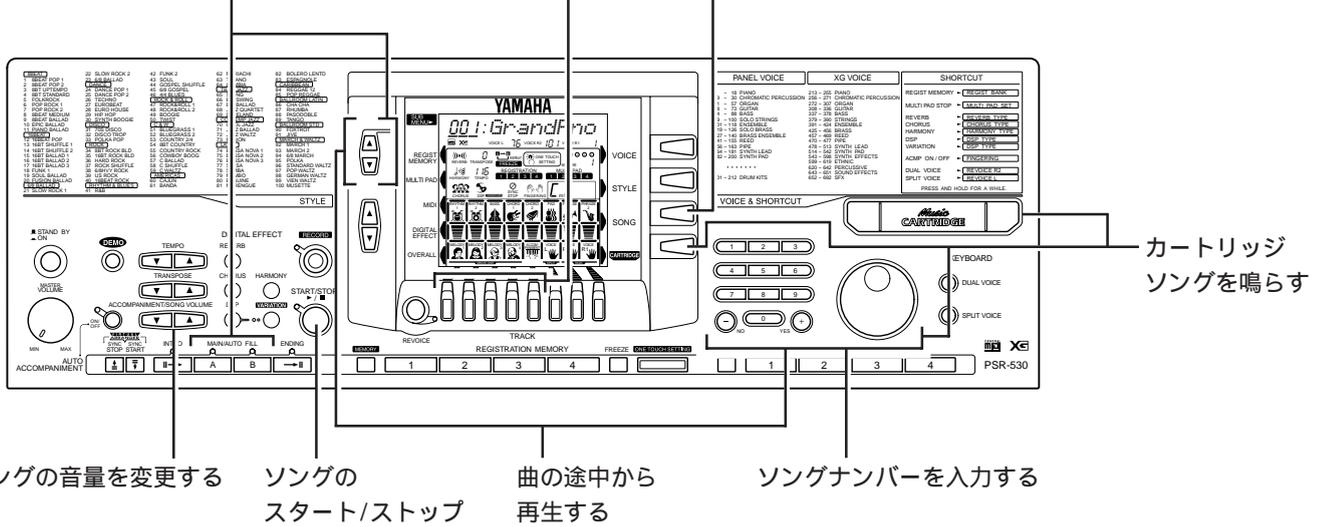
プリセットされているマルチパッドセット(No.01~36)を選んでコードマッチの設定を変更しても、その変更は記憶されません。他のマルチパッドセットを選ぶと失われます。また、ユーザパッド(86 ページ参照)のコードマッチの設定を変更すると、その変更はユーザパッドの録音データとして記憶されます。

ソングを鳴らしましょう(ソング)

PSR-530のソングを選んで、1曲ずつ鳴らします。

カートリッジソングの鳴らし方は66ページを参照してください。

一部分を繰り返し再生する カラオケのように練習する 「SONG」メニューに切り替える

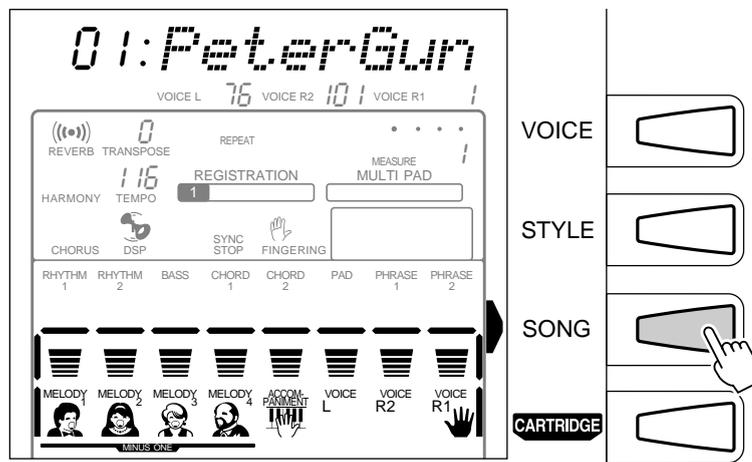


ソングを鳴らす(デモソング・ユーザーソング)

1 メニューを「SONG」に切り替えます。

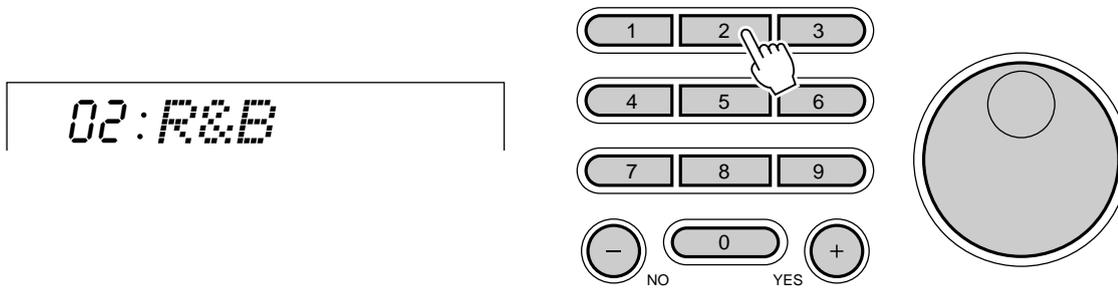
SONGボタンを押すと、ディスプレイのSONGメニューアイコンが点灯し、「SONG」メニューに切り替わります。

現在選ばれているソングナンバーとソング名がディスプレイの最上段に表示され、ソングトラック全体が枠で囲まれてディスプレイ下段に表示されます。



2 ソングナンバーを入力します。

ナンバーボタン[1]-[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、再生するソングを選びます。またSONGボタンを押すとソングナンバーが増加し、長く押すと連続して増加します。



3 ソングをスタート/ストップします。

START/STOPボタンを押すと、選ばれたソングの再生がスタートします。ソングの再生は、そのソングの演奏が終了すると自動的にストップします。



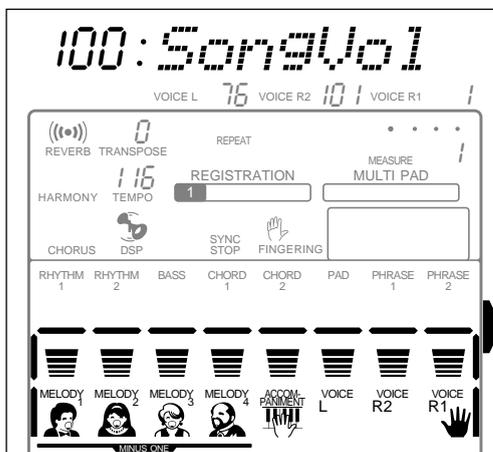
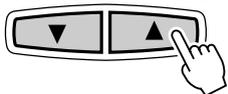
途中でソングをストップする場合は、もう一度START/STOPボタンを押してください。

ソングの音量を変更する(ソングボリューム)

ソング全体のボリュームを変更して、鍵盤演奏とのバランスをとることができます。

ディスプレイ下段にソングトラック全体が枠で囲まれて表示されている時に、ACCOMPANIMENT/SONG VOLUME ボタンを押すと、ディスプレイの最上段に現在のソングボリュームが表示されます。(ディスプレイ最上段のソングボリューム表示はしばらくするともとの表示に戻ります。)

ACCOMPANIMENT/SONG VOLUME



ACCOMPANIMENT/SONG VOLUME ボタンを使って、0～127の範囲でソングボリュームを変更します。ACCOMPANIMENT/SONG VOLUME ボタンを押すとディスプレイに表示された値が1増加、ACCOMPANIMENT/SONG VOLUME ボタンを押すと1減少、長く押すと連続で増減します。



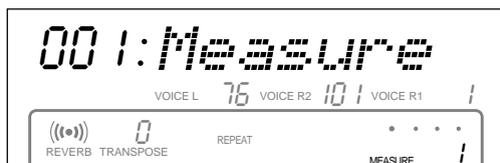
メモ

ディスプレイの最上段にソングボリュームが表示されている間は、ナンバーボタン[1]～[0]、[+]、[-]ボタン、またはダイヤルを使ってソングボリュームを変更することもできます。

曲の途中から再生する(ソングメジャー)

SONGボタンを押すと、ディスプレイのSONGメニューアイコンが点灯し、「SONG」メニューに切り替わります。

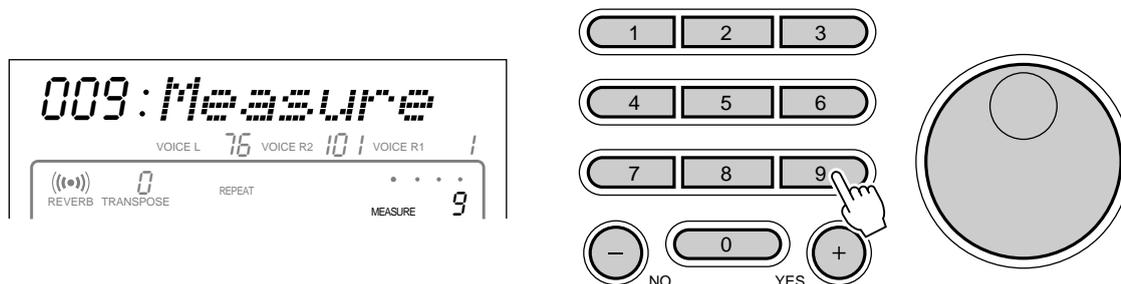
SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Measure」を選びます。ディスプレイ最上段の左側に現在の小節ナンバーが表示されます。また、小節ナンバーはディスプレイにも常に表示されています。



ナンバーボタン[1]～[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、再生を始めた小節を指定してからSTART/STOPボタンを押すと、その小節から再生が始まります。

メモ

ソングの再生中に小節を指定することもできます。



カラオケのように練習する(マイナスワン再生)

ソングの各パートの演奏をミュート(消音)して、カラオケのようにそのパートを自分で演奏することをマイナスワン再生と呼びます。マイナスワン再生は特定のパート練習にたいへん便利です。

デモソングやミュージックカートリッジのソングを選び、ディスプレイ下のTRACKボタンを押して、練習したい演奏パートをミュートして、自分で演奏してみましょう。

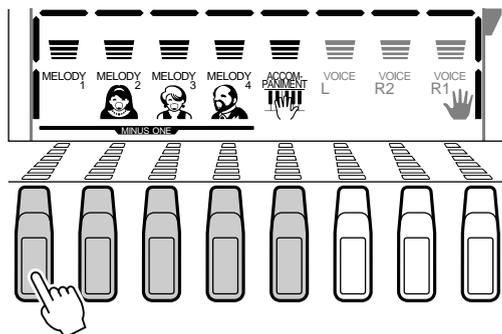
1 マイナスワン再生するソングを選びます。

ソングの選びかた(59ページ参照)

カートリッジソングの選びかた(66ページ参照)

2 マイナスワンするトラックを選びます。

ディスプレイの下TRACKボタンを押してMELODY 1~4, ACCOMPANIMENTトラックのトラックのアイコンを消灯させると、選んだトラックはオフになりそのパートはミュートされます。



3 マイナスワン再生をスタート/ストップします。

ソングの再生と同様に、START/STOPボタンを押してマイナスワン再生をスタート/ストップします。マイナスワンしたパートを自分で演奏してみましょう。



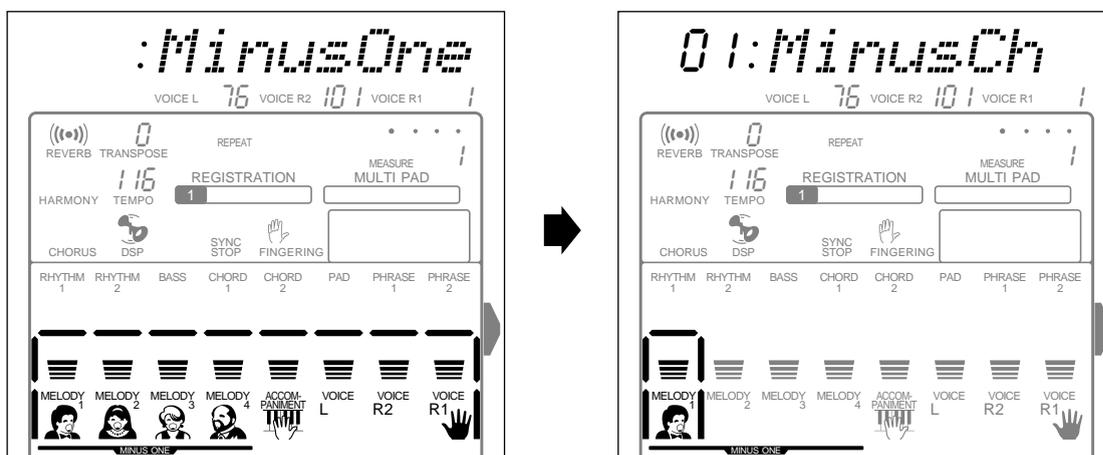
演奏中にTRACKボタンを押してアイコンを点灯させると、そのトラックがオンになりミュートされていたパート演奏が鳴り始めます。

マイナスイオンするチャンネルをトラックにアサインする

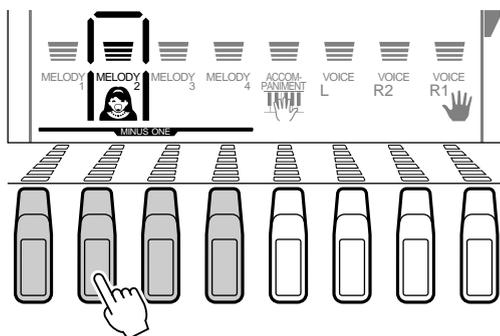
マイナスイオンするパートのチャンネルをトラックにアサインすれば(割り当てれば)、そのチャンネルの演奏をTRACKボタンでオン/オフすることができます。

マイナスイオンチャンネルを設定すれば、メロディ以外のパートをミュートするなど、自由にマイナスイオン再生することができます。

- 1 SONGボタンを押すと、ディスプレイのSONGメニューアイコンが点灯し、「SONG」メニューに切り替わります。
SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「MinusOne」を選びます。しばらくするとディスプレイ表示が「MinusCh」に変わり、ディスプレイ最上段の左側にはマイナスイオンチャンネルが表示されます。また、ディスプレイ下段のMELODY1トラックのアイコンの外枠が点灯します。これはマイナスイオンチャンネルを設定するトラックを表しています。



- 2 TRACKボタンでMELODY1~4から設定変更するトラックを選ぶと、選んだトラックの外枠が点灯します。



ナンバーボタン[1]-[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、選んだトラックにアサインするチャンネルを1~16の中から選びます。

05: MinusCh

メモ

ソングを選んだ時、そのソングにマイナスイオンチャンネルの設定がある場合は、そのチャンネルが自動的に各トラックに設定されますが、そのチャンネルは変更することができます。

[+], [-]ボタンを同時に押し、ソングごとのそのトラックの初期設定チャンネルに戻ります。

ユーザーソングのマイナスイオンは、マイナスイオンチャンネルの設定に関らず、各トラックに録音した内容がマイナスイオンされます。

一部分を繰り返し演奏する(リピート再生)

デモソングやミュージックカートリッジのソングの自分が練習したいポイントに「A(リピートの始まり)」と「B(リピートの終り)」のマークを付けて、その間の演奏を繰り返し再生します。

1 リピート再生するソングを選びます。

ソングの選びかた(59ページ参照)

カートリッジソングの選びかた(66ページ参照)

2 サブメニュー「A-b Repeat」を選び、ソングをスタートします。

「SONG」メニューが選ばれていることを確認し、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「A-b Repeat」を選ぶと、MAIN/AUTO FILL A/Bランプが点滅します。(これはリピート再生の開始位置 A と終了位置 B が、まだマークされていないことを表します。)



この状態でSTART/STOPボタンを押して、ソングをスタートします。



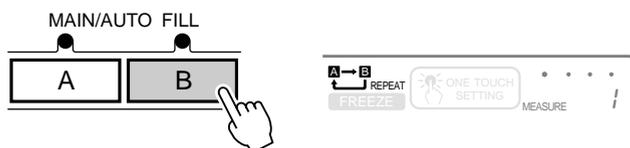
3 リピート再生の開始位置(A)をマークします。

ソングの再生中にMAIN/AUTO FILL Aボタンを押すと、MAIN/AUTO FILL Aランプが点灯し、リピート再生の開始位置(A)がマークされます。Aがマークされると、ディスプレイのREPEAT表示に A→ が点灯します。



4 リピート再生の終了位置(B)をマークします。

続いてMAIN/AUTO FILL Bボタンを押すと、MAIN/AUTO FILL Bランプが点灯し、リピート再生の終了位置(B)がマークされます。Bがマークされると、ディスプレイのREPEAT表示に  が点灯します。Bがマークされると、Aに戻ってA B間のリピート再生を開始します。



メモ

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

リピート再生中に、もう一度MAIN/AUTO FILL Bボタンを押すと、終了位置(B)がキャンセルされ、終了位置(B)をもう一度設定することができます。

リピート再生中にメニューを変更しても、リピート再生は継続されます。

サブメニュー「A-b Repeat」が選ばれている時だけ、(A) (B) をマークすることができます。

5 リピート再生をストップします。

START/STOPボタンを押すと、ソングがストップします。もう一度START/STOPボタンを押すと、再びリピート再生を行います。



リピート再生のキャンセル

MAIN/AUTO FILL Aボタンを押すと、 が消灯し、リピート再生はキャンセルされます。リピート再生中にキャンセルすると、そのまま通常の再生を続けます。



メモ

ソングナンバーを変えたり、RECORDボタンを押して録音モードに入ったり、また、リボイスモードに入ると、リピート再生はキャンセルされます。

ミュージックカートリッジのソングを鳴らす

デモソングやユーザーソング同様に、付属のミュージックカートリッジのソングを鳴らすことができます。

メモ

付属のミュージックカートリッジはPSR-530専用です。PSR-530以外のカートリッジ対応モデルで再生させた場合、正常に再生できない場合があります。

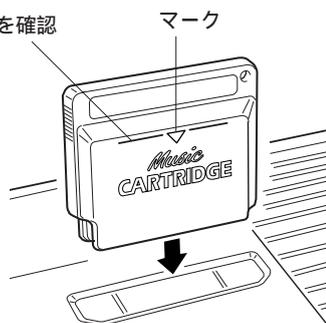
ミュージックカートリッジの挿入方法

- 1 PSR-530の電源を切り、ミュージックカートリッジの方向を間違えないように、挿入します。カートリッジの マークの下までは、軽く挿入できます。
- 2 ゆっくりと力を入れて、下図のように マーク全体が隠れるまで確実に挿入します。確認ラインまで挿入すると、挿入完了です。

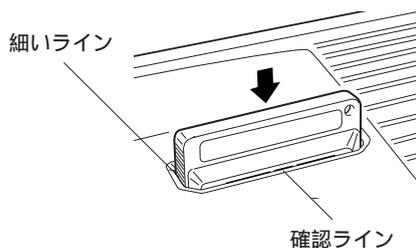
メモ

ミュージックカートリッジには、マークや確認ラインがない場合があります。この場合、カートリッジ側面の細いラインを目安に挿入してください。

確認ライン(挿入位置を確認するためのライン)



細いライン



ミュージックカートリッジ、およびカートリッジスロット取扱上の注意

極端な温度変化のあるところに、ミュージックカートリッジを置かないでください。

ミュージックカートリッジを落としたりして、ショックを与えないようご注意ください。

ミュージックカートリッジを分解しないでください。

ミュージックカートリッジの端子に直接触れないでください。端子が汚れて接触不良の原因になったり、静電気によりデータが破損し正常な動作をしなくなる場合があります。

本体のカートリッジスロットに、ヤマハミュージックカートリッジ以外の物を入れないでください。カートリッジスロット、およびミュージックカートリッジ破損の原因になります。

ミュージックカートリッジを、カートリッジスロット以外のものに挿入しないでください。ミュージックカートリッジ破損の原因になります。

ミュージックカートリッジの挿入や取り出しは、電源を切った状態で行ってください。電源を入れた状態で、ミュージックカートリッジを挿入したり、取り出したりすると、PSR-530のメモリーデータ(ユーザーソングデータ、レジストレーションデータ)が失われたり、PSR-530が操作不能になる場合があります。

ミュージックカートリッジ基板の端子部分にゴミ、汚れなどが付着すると、ミュージックカートリッジを挿入してもカートリッジの内容が呼び出せなかったり、正しく再生されない場合があります。このような時は、ミュージックカートリッジを挿入したり、取り出したり、2~3回繰り返してください。それでもカートリッジの内容が呼び出せなかったり、正しく再生されない場合は、ミュージックカートリッジ基板の端子部分を乾いた布で拭いてください。

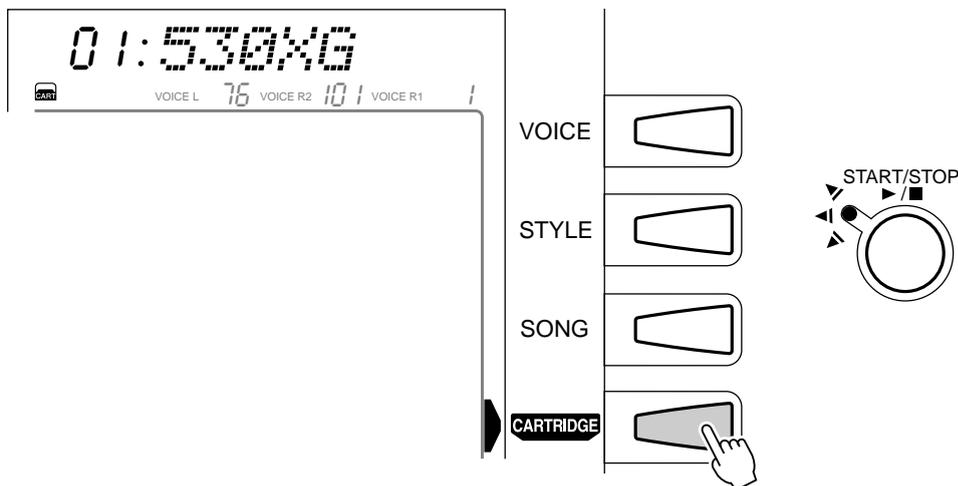
1 メニューを「CARTRIDGE」に切り替えます。

CARTRIDGEボタンを押すと、ディスプレイのCARTRIDGEメニューアイコンが点灯し、「CARTRIDGE」メニューに切り替わります。

ソングナンバーの下にカートリッジのアイコンが点灯し、現在選ばれているカートリッジソングがディスプレイの最上段に表示されます。また、START/STOPランプが点滅します。

メモ

ミュージックカートリッジが挿入されていない場合、または、挿入が不十分な場合は、ディスプレイに「No Cart」が表示されます。



2 必要に応じてカートリッジのソングナンバーを入力します。

ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、カートリッジのソングナンバーを入力します。またCARTRIDGEボタンを押すとソングナンバーが増加し、長く押すと連続して増加します。

「SONG」メニューからカートリッジのソングを選ぶには...

「SONG」メニューで、サブメニューにソング名が選ばれている状態で、[3]を押し続けてアイコンを点灯させると、ナンバーボタン[1]~[0]を押してカートリッジのソングナンバーを選ぶことができます。

例)カートリッジのソングナンバー2を選ぶ場合
[3]を押し続けてアイコンを点灯させてから、
[2]を押します。



また、[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、カートリッジのソングナンバーを選ぶこともできます。この時、ソングナンバーは、プリセットソングナンバー、ユーザーソングナンバー、カートリッジソングナンバーの順で表示されます。

メモ

カートリッジソングも、デモソングやユーザーソング同様、音量を変更したり、曲の途中から再生したりできます。(60, 61ページ参照)

カートリッジソングは、リボイス(75ページ参照)はできません。

カートリッジデータの読み込みに時間がかかるため、電源を入れてすぐにカートリッジソングをスタートさせると、正常に再生できない場合があります。

3 ソングをスタートします。

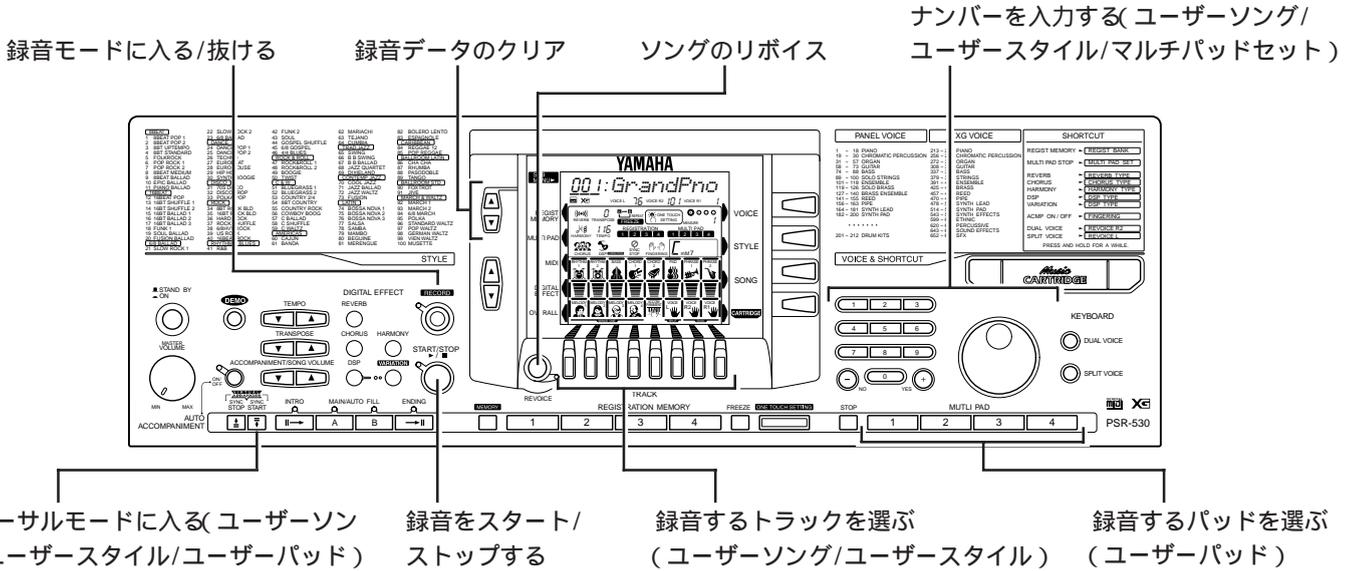
デモソングやユーザーソング同様、START/STOPボタンを押して、カートリッジのソングの再生をスタート/ストップします。



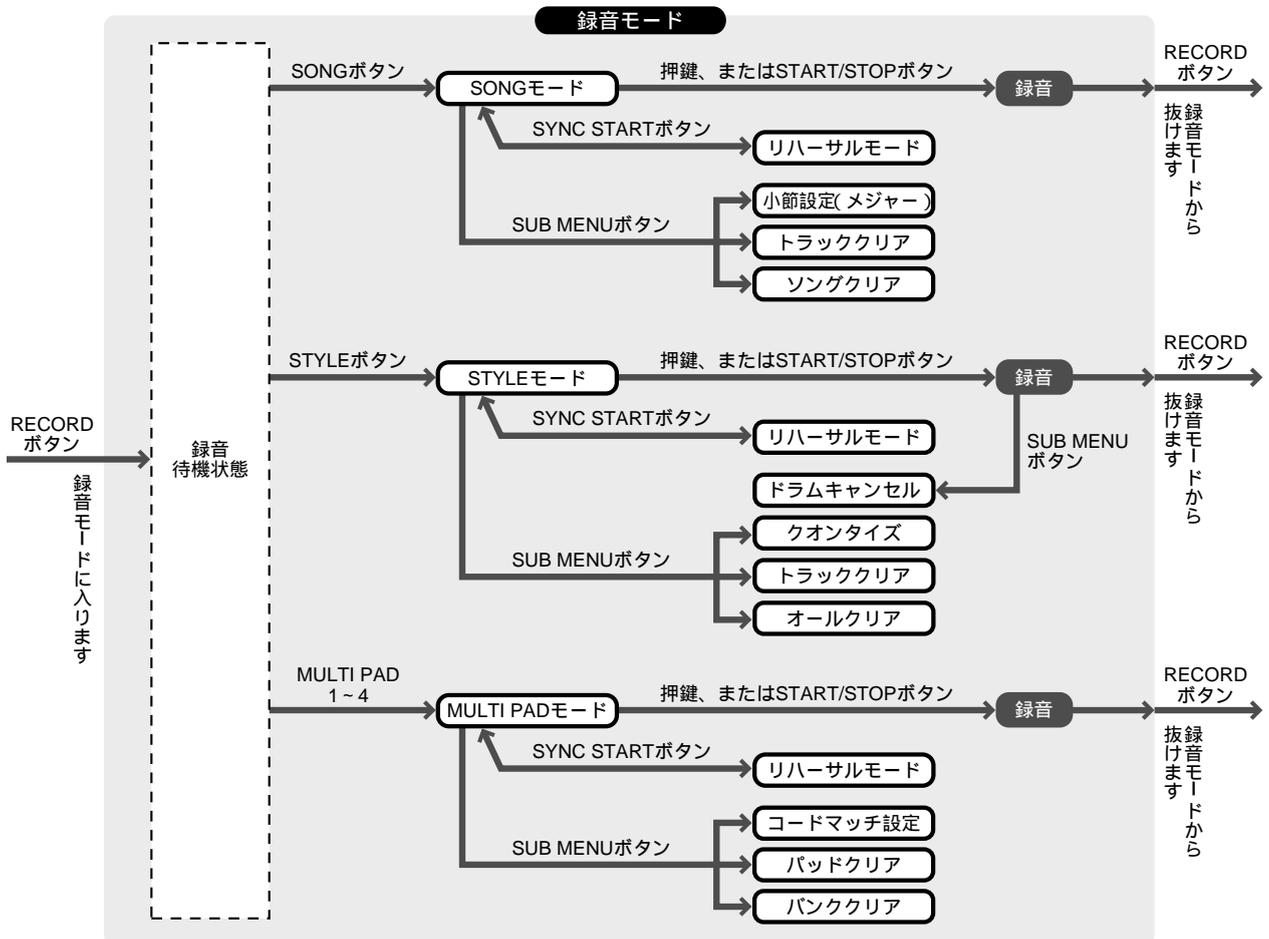
録音しましょう

PSR-530は、ソング、スタイル、マルチパッドを自分で制作する(録音する)ことができます。ユーザーソングに自分の演奏を録音して聴いてみたり、自分だけのユーザースタイルを作ってみたり、マルチパッドにソロ演奏などの短いフレーズを録音すれば音楽制作の楽しみが広がります。

録音した演奏内容は、プリセットされているソング/スタイル/マルチパッドと同じように鳴らすことができます。



録音モードでできること



録音モードではショートカット機能は使えません。

ソングを録音する(ユーザーソングをつくる)

ユーザーソングとして4曲(ソングナンバー13~17)、自分の演奏を録音することができます。

ユーザーソングは、1曲ごとに5つのトラックを使って録音することができます。

ACCOMPANIMENTトラック オートアカンパニメント演奏(コード進行やセクションの変更データなど)を録音します。

MELODY1~4トラック 鍵盤のメロディ演奏を録音します。

録音したユーザーソングはプリセットされているデモソングと同じように鳴らすことができます。

ユーザーソングに録音できるデータは以下のとおりです。

ACCOMPANIMENTトラックに録音できるデータ

- ・ セクションの変更
- ・ アカンパニメントスタイルナンバー*
- ・ アカンパニメント8トラックの各トラック変更データ(トラックオン/オフ、ボイスナンバー、ボリューム、パン、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、DSPセンドレベル)
- ・ アカンパニメントボリューム*
- ・ コード変更、コード押鍵のタイミング
- ・ リバーブタイプ
- ・ コーラスタイプ
- ・ テンポ/拍子(ACCOMPANIMENTトラックとMELODYトラックの共有データ)

MELODY 1~4トラックに録音できるデータ

- ・ ノートオン/オフ(押鍵/離鍵)
- ・ ベロシティ(押鍵の強弱)
- ・ R1ボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ*、パン、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、DSPセンドレベル)
- ・ デュアルボイスオン/オフ
- ・ R2ボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ*、パン、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、DSPセンドレベル)
- ・ リバーブオン/オフ、およびリバーブタイプ
- ・ コーラスオン/オフ、およびコーラスタイプ
- ・ DSPオン/オフ、バリエーションオン/オフ、およびDSPタイプ
- ・ ハーモニーオン/オフおよび、タイプ**
- ・ ペダルサステインオン/オフ
- ・ ピッチベンド、およびピッチベンドレンジ

ソングメモリーの容量は「ACCOMPANIMENTトラックのコード変更：最大3500コード(バーチャルアレンジャーオフ時) またはMELODYトラック1~4の音(キーオン/オフ)：最大4500音」です。

* は録音開始時のデータのみ、記録します。録音途中の変更はできません。

** は録音開始時に、メロディトラック全体で1つのデータが記録されます(後着優先)。複数のトラックにハーモニーをかけて録音した場合、最後にハーモニーをかけて録音したトラックのデータが記録されます。

メモ

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

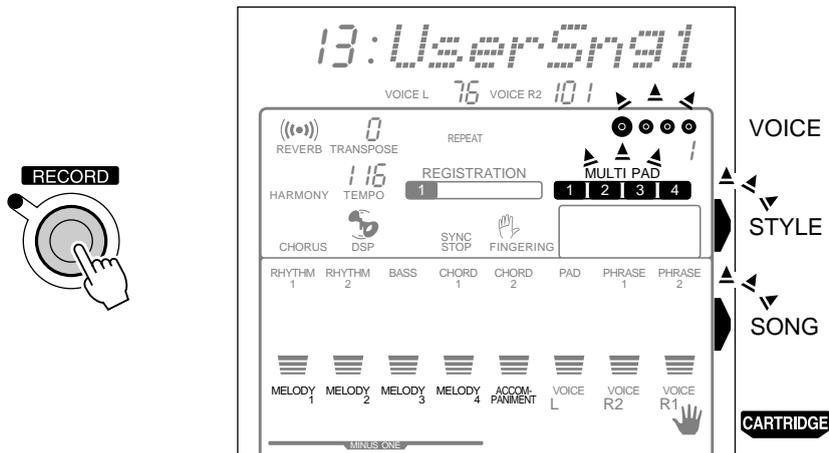
ノートオンは「鍵盤を押す」、ノートオフは「鍵盤を離す」、ベロシティは「鍵盤を押す強弱」というMIDIデータ(演奏情報)です。(92ページ参照)

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

1 録音モードに入ります。

RECORDボタンを押すと、RECORDランプが点灯し、録音モードに入ります。(ビートランプ点滅)

STYLEメニューアイコン、SONGメニューアイコン、MULTI PAD1~4が点滅し、スタイル/ソング/マルチパッド1~4の中から、何の録音モードに入るかという選択を促します。

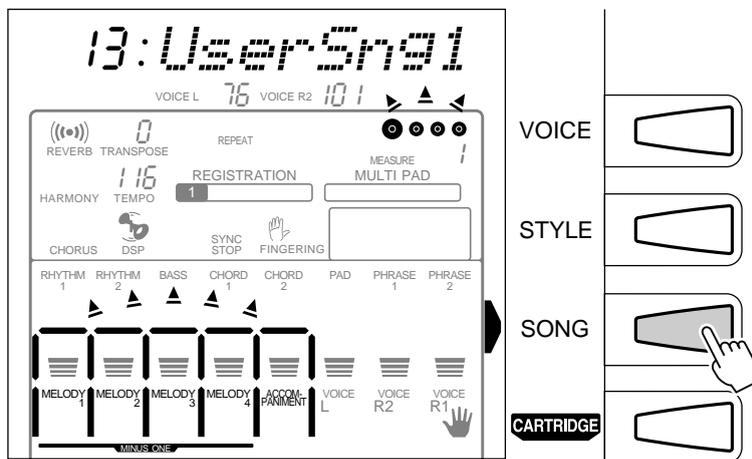


2 ソングの録音モードに入ります。

SONGボタンを押すと、ディスプレイのSONGメニューアイコンが点灯し、「SONG」メニューに切り替わり、ソングの録音モードに入ります。ディスプレイ最上段にはユーザーソングナンバーが表示されます。

ディスプレイのビートランプ(4つすべて)がテンポに合わせて点滅し、録音待機状態(シンクロスタート待機状態)になります。

ディスプレイ下段のMELODY1~4トラックとACCOMPANIMENTトラックの外枠が点滅します。(録音トラック選択待機状態)



メモ

録音待機状態では、すでに録音データが記録されているトラックのアイコンは点灯しています。

デモソングやカートリッジソングが選ばれている時に録音モードに入ると、何も録音されていないユーザーソングナンバーが自動的に選ばれて、ディスプレイに表示されます。ただし、ユーザーソング4曲がすでに録音されている場合は、ソングナンバー「13」(ユーザーソングナンバー1)が選ばれます。

ユーザーソングナンバーが選ばれている状態で録音モードに入ると、そのユーザーソングナンバーの録音待機状態になります。

録音待機状態になると、パネルは以下のように変更されます。

Measureは「1」にリセットされます。

外ロノームの設定(42ページ参照)がオンになっていれば、設定されているテンポで外ロノーム音が鳴ります。

レジストレーションメモリーのフリーズ設定は自動的にオンになります。(オフにできません。)

シンクロストップはオフになります。

3 必要に応じてユーザーソングナンバーを選びます。

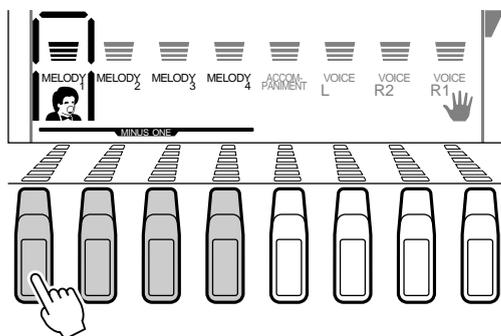
2で選ばれたユーザーソングナンバーを変更したい場合は、ナンバーボタン[1]~[0] [+] [-]ボタン、またはダイヤルを使って、別のユーザーソングナンバーを選びます。

4 録音するトラックを選びます。

MELODYトラックを録音する場合

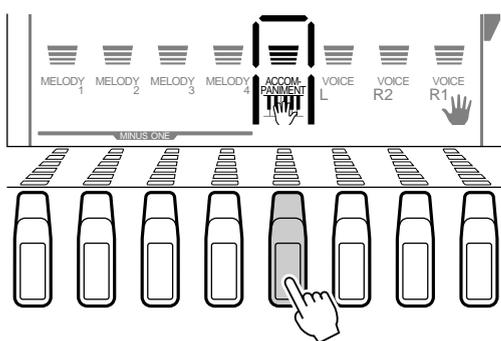
TRACKボタンを押して、MELODY1~4から録音トラックを1つ選びます。

たとえば、MELODY1トラックの下のTRACKボタンを押すと、MELODY1トラックの外枠が点灯し、その他のトラックの外枠は消灯します。これは、録音トラックとしてMELODY1トラックが選ばれたことを表しています。



ACCOMPANIMENTトラックを録音する場合

ACCOMPANIMENTトラックの下のTRACKボタンを押すと、ACCOMPANIMENTトラックの外枠が点灯し、録音トラックとしてACCOMPANIMENTトラックが選ばれます。(オートアカンパニメントがオフの時にこの操作をすると、オートアカンパニメントは自動的にオンになります。)



メモ

複数のMELODYトラックを同時に録音することはできません。

R1ボイスとR2ボイス(デュアルボイス)を、1つのMELODYトラックに同時に録音することができます。

パネルのAUTO ACCOMPANIMENTがオンの時に、録音するトラックを選ばずに録音をスタートすると、MELODY1トラックとACCOMPANIMENTトラックの録音になります。

メモ

ACCOMPANIMENTトラックとMELODYトラック1つを、同時に録音することができます。

ACCOMPANIMENTトラックをオフにすると、パネルのオートアカンパニメントもオフになります。

オートアカンパニメントをオンにすると、録音トラックとしてACCOMPANIMENTトラックが自動的に選ばれます。

録音がスタートすると、オートアカンパニメントのオン/オフの切り替えは行えません。

リハーサルモードについて

録音待機状態でSYNC STARTボタンを押すと、録音待機状態が解除され(ビートランプ消灯) リハーサルモードに入ります。リハーサルモードでは、録音前に演奏してみることができます。

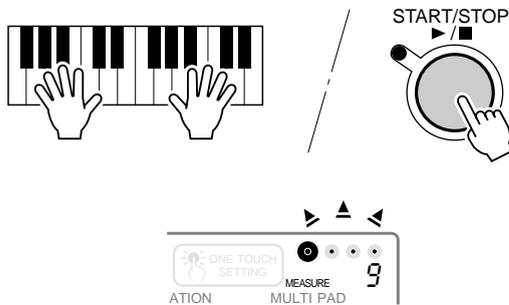
もう一度SYNC STARTボタンを押すと、録音待機状態に戻ります。



5 録音をスタートします。

演奏を始めると、録音がスタートします(シンクロスタート)。また、START/STOP ボタンを押して録音をスタートすることもできます。

録音中、ディスプレイのMEASUREには小節ナンバーが表示され、ビートランプがテンポに合わせて点滅します。



メモ

録音をスタートすると、そのトラックに録音されていたデータは、新しいデータに書き変わります。

オートアカンパニメントがオンで、ACCOMPANIMENTトラックを録音する場合、START/STOPボタンを押しても録音はスタートしますが、コードを押さえるまでACCOMPANIMENTトラックにリズムだけが録音されます。

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

録音途中にメモリー容量がいっぱいになると「FULL」がディスプレイに表示され、録音は自動的にストップし、リハーサルモードになります。

6 録音をストップします。

START/STOPボタンを押すと録音がストップし、録音待機状態に戻ります。



ACCOMPANIMENTトラック録音中は、ENDINGボタンを押すと、エンディングセクションを演奏してから録音をストップし、録音待機状態に戻ります。



録音を終了すると、小節ナンバーは「1」に戻ります。

メモ

録音中にSYNC STARTボタンを押すと、録音をストップして録音待機状態に戻ります。

電源を切っても、ユーザーソングの内容をバックアップ(保持)することができます。詳しくは130ページをご参照ください。

7 必要に応じて、他のトラックを録音します。

必要に応じて、4~6を繰り返して、他のトラックを録音しましょう。

曲の途中から録音するには...

録音済みのトラックがある場合に限り、曲の途中から録音することができます。録音データの途中から録音をやり直したり、曲の途中から他のトラックに録音したい場合などは、Measureを録音を開始したい位置にセットして、録音をスタートします。(61ページ参照)

017: Measure

メモ

録音待機中にVOICEボタンを押して「VOICE」メニューを選ぶと、R1ボイスを変更することができます。(ボイスセットがオンの場合、R1ボイスにパネルボイスを選ぶと、R2ボイスは自動的に変更されます。)R2ボイスやその他の設定を変更したい場合は、一度録音モードを抜けてから設定します。

ACCOMPANIMENTトラックを録音トラックに選ぶと「---:Measure」と表示され、曲の途中から録音できません。

8 録音モードを抜けます。

RECORDボタンを押すと、RECORDランプが消灯し、録音モードから抜けます。プリセットソングと同様に、録音したユーザーソングを再生してみましょう。



メモ
ユーザーソングに録音したデータを書き替える(リボイスする)ことができます。(75ページ参照)

デジタルエフェクト関連の録音データについて

デジタルエフェクト(リバーブ、コーラス、DSP)は楽器全体として、それぞれ1タイプだけ設定できます。したがって、複数のトラックに録音されたデジタルエフェクトデータは、以下のように扱われます。

- [1]** リバーブタイプ、コーラスタイプは、MELODYトラック、ACCOMPANIMENTトラックに関らず、それぞれに自由に録音できます。ただし、再生時にリバーブ、コーラス各系統で、タイプが後着優先で順次切り替わります。

例)リバーブがオンの場合

1. アカンパニメント演奏をリバーブタイプ「Hall1」で10小節録音する。
2. MELODY1トラックに鍵盤演奏(R1)をリバーブタイプ「Hall1」で録音開始して、5小節目でリバーブタイプ「Room1」に切り替えて録音する。

このソングを再生させると、ソング全体が4小節目まではリバーブタイプ「Hall1」で、5小節目以降はリバーブタイプ「Room1」で再生されます。(タイプが切り替わっても各トラックのセンドレベルは有効です。)

- [2]** DSPタイプは、システムエフェクト/インサクションエフェクトに関りなくMELODYトラックに録音できます。ただし、再生時にDSPのかかるトラックが後着優先で順次切り替わります。

例)

1. MELODY1トラックをDSPオン、タイプ「Distortion(No.42 Hard)」で10小節録音する。
2. MELODY2トラックをDSPオフで録音開始して、5小節目でDSPオン、タイプ「Rotary Speaker1(No.28 Rotary1)」に切り替えて録音する。

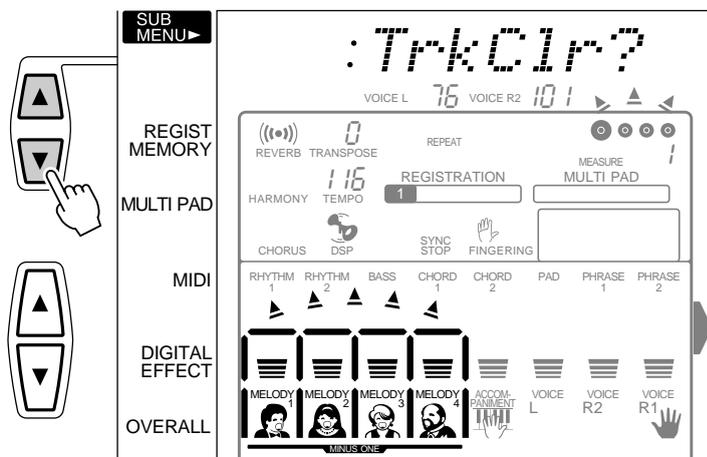
このソングを再生させると、4小節目まではMELODY1トラックだけに「Distortion」がかかり、5小節目以降はMELODY1トラックにディストーションがかからず、MELODY2トラックだけに「Rotary Speaker」がかかって再生されます。

ソングデータのクリア

不要になった録音データをクリア(消去)します。ソングデータのクリアには「トラックごとのクリア」と「ソング全体のクリア」の2種類があり、クリア操作は録音待機状態、またはリハーサルモード時に行います。

トラックごとのクリア

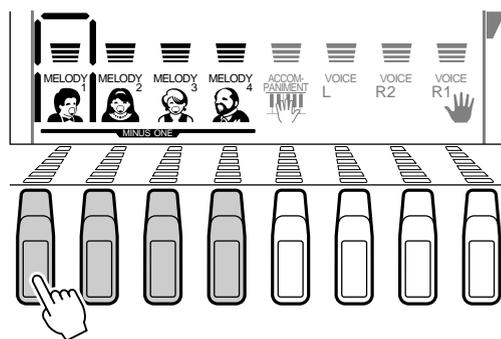
ソングの録音待機状態(70ページ参照)またはリハーサルモード時(71ページ参照)に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「TrkClr?」を選びます。データが記録されているトラックの外枠が点滅して、クリアするトラックとして選べることを表します。



メモ

ACCOMPANIMENTトラックはクリアできません。
デモソング、カートリッジソングのトラックはクリアできません。

TRACKボタンを押してクリアするトラックを選びます。選んだトラックの外枠が点灯し、その他のトラックの外枠は消灯します。

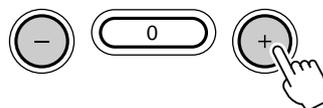


ディスプレイに「Sure?」が表示され、トラッククリアの実行を確認します。YES[+]ボタンを押すと、トラッククリアが実行されます。

NO[-]ボタンを押すと、トラッククリアは実行されません。(サブメニュー「TrkClr?」に戻ります。)

: Sure? :

(7 | 8 | 9)



ソング全体のクリア

ソング選択のサブメニュー(71ページ参照)で、クリアしたいユーザーソングが選ばれていることを確認します。

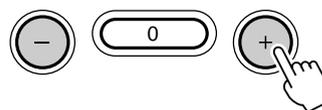
ソングの録音待機状態(70ページ参照)、またはリハーサルモード時(71ページ参照)に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「SongClr?」を選びます。

YES: SongClr?

YES[+]ボタンを押すと、ディスプレイに「Sure?」が表示され、ソングクリアの実行を確認します。もう一度YES[+]ボタンを押すと、ソングクリアが実行されます。NO[-]ボタンを押すと、ソングクリアは実行されません。(サブメニュー「SongClr?」に戻ります。)

: Sure?

(7 | 8 | 9)



デモソング、カートリッジソングはクリアできません。

ソングのボイスデータを書き替える(ユーザーソングのリボイス)

ボイスのリボイス(50ページ参照)、スタイルのリボイス(52ページ参照)同様に、ユーザーソングデータをリボイスすることができます。ユーザーソングのリボイスは、ユーザーソングデータの書き替えになります。

1 リボイスモードに入ります。

REVOICEボタンを押してリボイスモードに入ります。(REVOICEランプ点灯)



REVOICE



「SONG」メニューが選ばれている状態で、REVOICEボタンを押すと、自動的にソングのリボイスモードに入りますので、2の操作は不要になります。

リボイスモードに入った時に選ばれているユーザーソングがリボイスされます。

ソングの録音中は、リボイスモードに入れません。

アカンパニメントスタイルを再生しながら、スタイル、またはボイスのリボイスをしている場合、ソングのリボイスモードへ移行できません。

デモソング、カートリッジソングはリボイスできません。

ユーザーソングをメモリー容量いっぱいまで録音した場合、リボイスはできません。

2 必要に応じてソングのリボイスモードに切り替えます。

ボイス、またはスタイルのリボイスモードが選ばれている場合は、SONGボタンを押して、ディスプレイのSONGメニューアイコンを点灯させ、ソングのリボイスモードを選びます。

ソングのリボイスモードを選ぶと、ディスプレイのMELODY1アイコンの外枠が点灯します。(これはMELODY1トラックがリボイスできる状態であることを表します。)

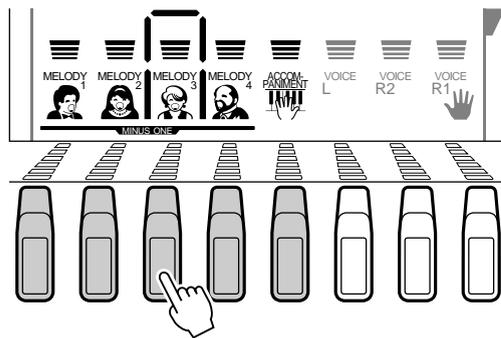


メモ

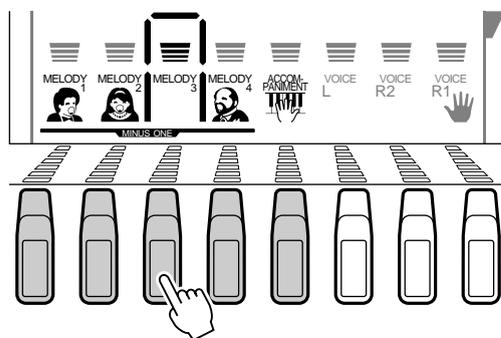
ソングのリボイスモードに入ってから、VOICEボタンを押すとボイスのリボイスモード(50ページ参照)に、STYLEボタンを押すとスタイルのリボイスモード(52ページ参照)になります。また、CARTRIDGEボタンを押したり、MENU ボタンを押してディスプレイ左側に表記されているメニューを選ぶと、リボイスは自動的にオフ(REVOICEランプ消灯)になります。

3 リボイスするトラックを選びます。

ディスプレイの下のTRACKボタンを押してMELODY1~4、ACCOMPANIMENTトラックからリボイスするトラックを選びます。選んだトラックは、アイコンの外枠が点灯します。



選んだトラックの下のTRACKボタンを押すと、各トラックのオン/オフ(アイコン点灯/消灯)を切り替えることができます。リボイス中に実際に音を鳴らして確認したい場合は、そのトラックをオンしておきましょう。



メモ

ソングのリボイスで変更した各パラメーターのデータは、1トラックに1つだけ記録できます。ソングを再生しながらリボイスした場合は、最後の変更データだけが記録されます。

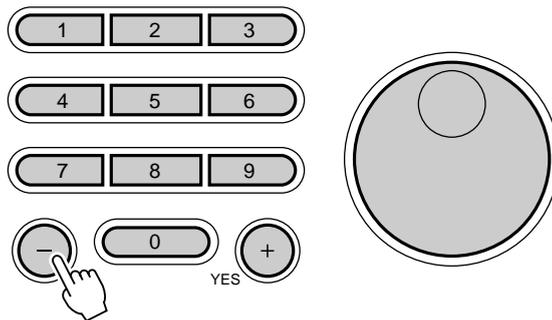
ユーザーソングを再生させながらリボイスしている場合、リボイスモードから抜けると再生は自動的にストップします。

4 リボイスします。

SUB MENU ボタンを押して、変更したいボイスパラメーターを選びます。選んだパラメーターと現在の設定が、ディスプレイ最上段に表示されます。

100:RevSndLv

ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、設定を変更します。



70:RevSndLv

各パラメーターに関しては49ページを参照してください。

メモ

R1/R2ボイスを1つのトラックに録音した場合、R1ボイスだけをリボイスすることができます。

ACCOMPANIMENTトラックはボリュームだけリボイスできます。その他のパラメーターを選ぶと、ディスプレイの最上段の左側に「- - -」が表示され、リボイスできません。

データの無いトラックを選ぶと、ディスプレイの最上段の左側に「- - -」が表示され、リボイスできません。

ソングのリボイスで変更した各パラメーターのデータは、1トラックに1つだけ記録できます。ソングを再生しながらリボイスした場合は、最後の変更データだけが記録されます。

5 リボイスを終了します。

必要に応じて3~4を繰り返し、リボイスした状態でソングを再生して、各ボイスパラメーターの設定を確認しましょう。

リボイスの設定変更が終了したらREVOICEボタンを押してリボイスモードから抜けます (REVOICEランプ消灯)。



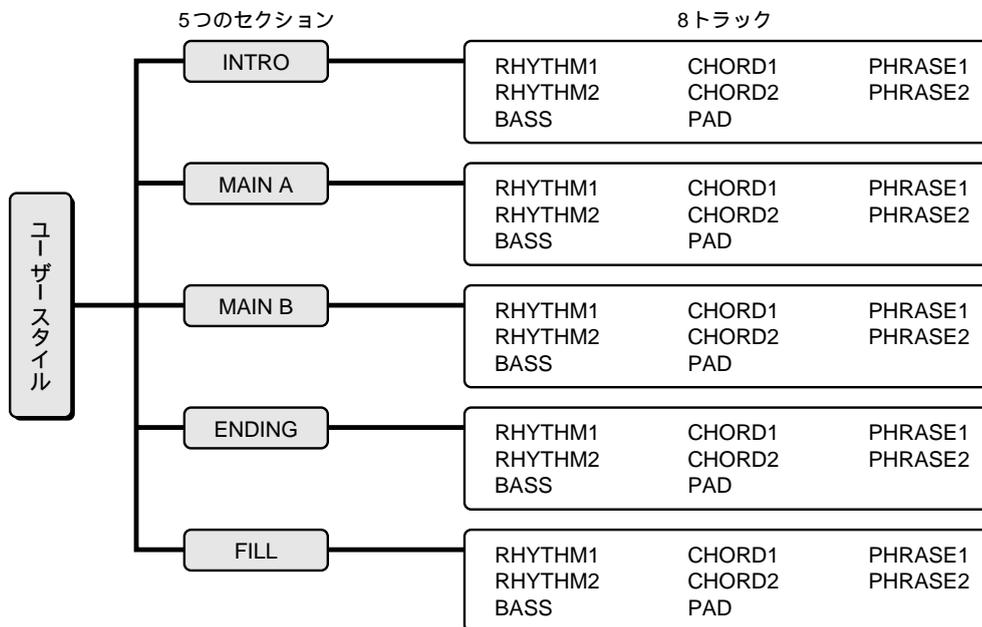
REVOICE

スタイルを録音する(ユーザースタイルをつくる)

ユーザースタイルとして3スタイル(スタイルナンバー101~103) 自分のスタイルを録音することができます。録音したユーザースタイルはプリセットされているスタイルと同じように鳴らすことができます。

ユーザースタイルは、1スタイルごとに5つのセクション(INTRO, MAIN A/B, ENDING, FILL)に、それぞれ8トラック(RHYTHM1/2, BASS, CHORD1/2, PAD, PHRASE1/2)を使って録音することができます。

また、ユーザースタイルはプリセットスタイルを基本にして、簡単に作ることができます。



ユーザースタイルに録音できるデータは以下のとおりです。

- ・ ノートオン/オフ(押鍵/離鍵)
- ・ ベロシティ
- ・ ボイスナンバー(ドラムキットナンバー)*
- ・ ピッチベンド

ユーザースタイルのメモリー容量は、1セクションにつき約1980音、全体で約3960音です。

* は各セクションの各トラックに1つだけデータを記録することができます。

メモ

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

ユーザースタイルの録音中は、レジストレーションメモリーの呼び出しはできません。

ユーザースタイルの録音方法

1 ユーザスタイルの基本にするスタイルを選びましょう。

作りたいスタイルのイメージに最も近いものを、プリセットスタイル(1~100)の中から選びます。

ここで選んだスタイルをもとに、ユーザースタイルを作ります。

例1) 4拍子で8ビートのリズムのユーザースタイルを作りたい場合は、スタイルナンバー001「8BtPop1」を選びます。

001:8BtPop1

例2) 3拍子のワルツのリズムでユーザースタイルを作りたい場合は、スタイルナンバー099「V_Waltz」を選びます。

099:V_Waltz

メモ

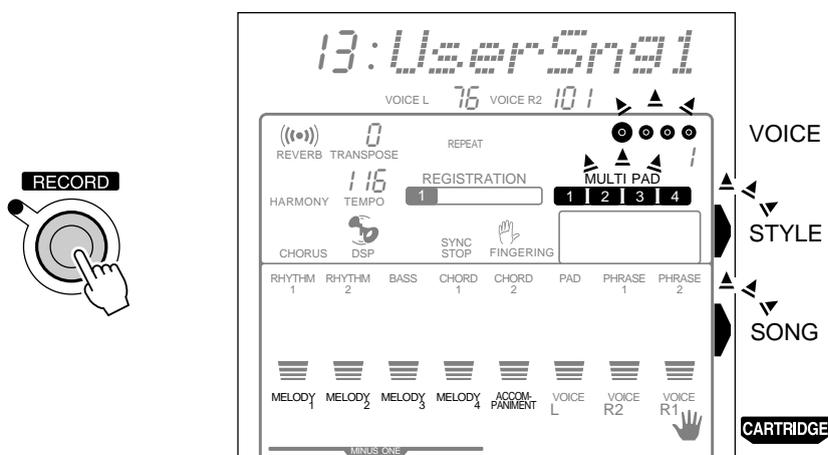
作りたいスタイルのイメージに近いものが、プリセットスタイルにない場合は、拍子や小節数だけをプリセットスタイルから流用することができます。この場合は、録音モードに入ってからすぐにオールクリア(86ページ参照)してから、録音してください。

何も録音されていないユーザースタイル(101~103)を選んでから、録音モードに入ると、4拍子/2小節(フィルインのみ1小節)のユーザースタイルを作ることになります。

2 録音モードに入ります。

RECORDボタンを押すと、RECORDランプが点灯し、録音モードに入ります。(ビートランプ点滅)

STYLEメニューアイコン、SONGメニューアイコン、MULTI PAD1~4が点滅し、スタイル/ソング/マルチパッド1~4の中から、何の録音モードに入るかという選択を促します。

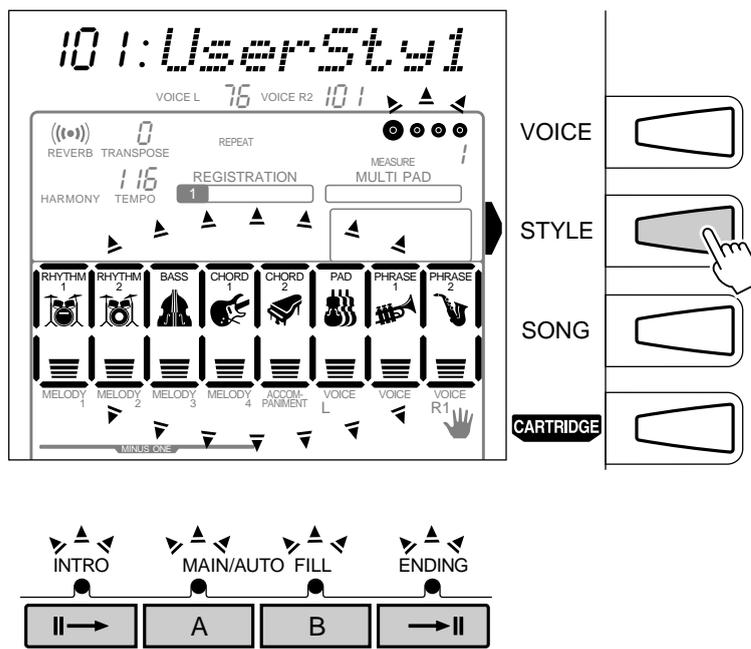


3 スタイルの録音モードに入ります。

STYLEボタンを押すと、ディスプレイのSTYLEメニューアイコン▶が点灯し、「STYLE」メニューに切り替わり、スタイルの録音モードに入ります。ディスプレイ最上段にはユーザースタイルナンバーが表示されます。

ディスプレイのビートランプ(4つすべて)がテンポに合わせて点滅し、録音待機状態(シンクロスタート待機状態)になります。

INTRO, MAIN A/B, ENDINGセクションのランプとディスプレイ中央のRHYTHM 1~PHRASE2トラックが点滅します。(録音セクション、トラック選択待機状態)



メモ

録音待機状態では、すでに録音データが記録されているトラックのアイコンは点灯しています。

プリセットスタイルが選ばれている時に録音モードに入ると、何も録音されていないユーザースタイルナンバーが自動的に選ばれて、ディスプレイに表示されます。ただし、ユーザースタイル3曲がすでに録音されている場合は、スタイルナンバー「101」(ユーザースタイルナンバー1)が選ばれます。

ユーザースタイルナンバーが選ばれている状態で録音モードに入ると、そのユーザースタイルナンバーの録音待機状態になります。

録音待機状態になると、パネルは以下のように変更されます。

Measureは「1」にリセットされません。(特定の小節からの録音はできません。)

メトロノームの設定(42ページ参照)がオンになっていれば、設定されているテンポでメトロノーム音が鳴ります。

シンクロストップはオフになります。

4 必要に応じてユーザースタイルナンバーを選びます。

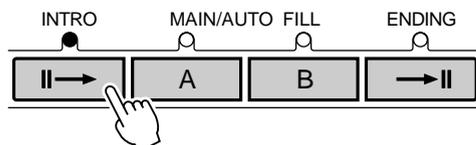
3で選ばれたユーザースタイルナンバーを変更したい場合は、ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、別のユーザースタイルナンバーを選びます。

5 録音するセクションを選びます。

INTRO, MAIN A/B, ENDING, FILLボタンを押して、録音セクションを1つ選びます。

INTROセクションを選ぶには.....INTROボタンを押します。	INTROランプ点灯	
MAIN Aセクションを選ぶには...MAIN Aボタンを押します。	MAIN Aランプ点灯	
MAIN Bセクションを選ぶには....MAIN Bボタンを押します。	MAIN Bランプ点灯	
ENDINGセクションを選ぶには...ENDINGボタンを押します。	ENDINGランプ点灯	
FILLセクションを選ぶには.....MAIN Aボタンを2回押します。	MAIN Aランプ点滅	
	MAIN Bボタンを2回押します。	MAIN Bランプ点滅

たとえば、INTROボタンを押すと、INTROランプが点灯し、その他のセクションのランプは消灯します。これは、録音セクションとしてINTROセクションが選ばれたことを表しています。



メモ

複数のセクションを同時に録音することはできません。

録音するセクションを選ばずに録音をスタートすると、MAIN Aセクションの録音になります。

プリセットスタイルのフィルインセクションには4つのバリエーションがありますが(27ページ参照)、ユーザースタイルのフィルインセクションは1つだけです。プリセットスタイルを基本的に録音する場合は、基本スタイルのフィルイン(AA)をともに録音することになります。

ディスプレイ下段のRHYTHM1トラックの外枠が点灯します(録音トラックとしてRHYTHM1トラックが選択された状態)



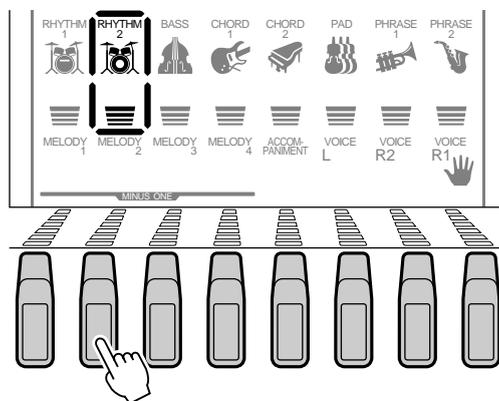
6 録音するトラックを選びます。

プリセットスタイルを基本にしてユーザースタイルを作る場合、BASS, CHORD1/2, PAD, PHRASE1/2トラックは、一度トラックをクリア(85ページ参照)してから録音します。クリアしないと録音トラックとして選択できません。

RHYTHM1/2トラックは、クリアせずに、オーバーダブ録音でプリセットのデータに音を重ねることができます。

TRACKボタンを押して、RHYTHM1/2, BASS, CHORD1/2, PAD, PHRASE1/2から録音トラックを1つ選びます。

たとえば、RHYTHM2トラックトラックの下 TRACKボタンを押すと、RHYTHM2トラックトラックの外枠が点灯し、その他のトラックの外枠は消灯します。これは、録音トラックとしてRHYTHM2トラックトラックが選ばれたことを表しています。



メモ

複数のトラックを同時に録音することはできません。

録音するトラックを選ばずに録音をスタートすると、RHYTHM1トラックの録音になります。

リハーサルモードについて

録音待機状態でSYNC STARTボタンを押すと、録音待機状態が解除され(ビートランプ消灯) リハーサルモードに入ります。リハーサルモードでは、録音前に演奏してみることができます。

もう一度SYNC STARTボタンを押すと、録音待機状態に戻ります。



7 必要に応じてボイスを選びます。

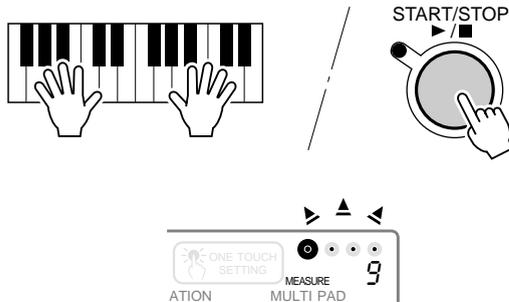
録音をスタートする前に、必要に応じてVOICEボタンを押してVOICEメニューに切り替え、ボイスを選びます。

メモ

レジストレーションメモリーでのボイス切り替えはできません。

8 録音をスタートします。

演奏を始めると、録音がスタートします(シンクロスタート)。ユーザースタイルの録音は、すべてオーバーダブ録音です。録音済みの音色に新しい音色を重ねて録音できます。また、START/STOPボタンを押して録音をスタートすることもできます。録音中、ディスプレイのMEASUREには小節ナンバーが表示され、ビートランプがテンポに合わせて点滅します。



セクションの演奏は何度も繰り返されますので、鍵盤を押さえて録音してください。また、BASS, CHORD1/2, PAD, PHRASE1/2トラックは、演奏をCM7で録音してください。(下記「CM7で録音するには...」参照)オートアカンパニメント再生時にCM7コードをもとに自動的に他のコードに変更されます。

メモ

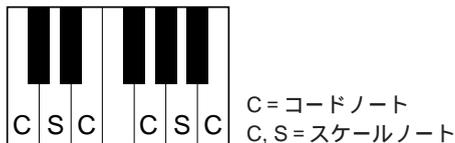
録音は小節単位で行われます。各セクションの小節数は変更できませんので、あらかじめ録音したい小節数のセクションを持ったアカンパニメントスタイルを選択してください。

録音途中でメモリー容量がいっぱいになると「FULL」がディスプレイに表示され、録音は自動的にストップし、リハーサルモードになります。

ユーザースタイルのメモリー容量がいっぱいの状態で録音を開始すると、ディスプレイに「Full」が表示されて録音がストップします。この場合は録音モードを抜けて、不要なユーザースタイルを選択してからもう一度録音モードに入り、クリア(85ページ参照)を実行してください。

CM7で録音するには...

ユーザースタイルを「CM7(Cメジャーセブンス)で録音する」ということは「アカンパニメントをCM7コードで演奏することを想定して演奏し、それを録音すること」を表します。



MAIN, FILLセクションを録音する場合、下記のルールを守って録音しましょう。

アカンパニメントスタイルの各トラックの性質により、録音時に使用できる鍵盤(再生時に、どんなコード変換に対しても正しく音程変換されるノート)が異なります。

BASS, PHRASE1/2トラックは、スケールノート(C, S)を使って録音してください。

[使用できる鍵盤...C, D, E, G, A, B]

CHORD1/2, PADトラックは、コードノート(C)を使って録音してください。

[使用できる鍵盤...C, E, G, B]

いずれの場合も、コードノート(C)とスケールノート(S)以外の鍵盤(ノンスケールノート)は使用しないでください。

メモ

INTRO, ENDINGセクションを録音する場合は、このルールにとらわれず、自由にコード進行を持たせて録音すると、プリセットスタイルのような楽しいアカンパニメントを作成することができます。

9 録音をストップします。

START/STOPボタンを押すと録音がストップし、録音待機状態に戻ります。



録音を終了すると、小節ナンバーは「1」に戻ります。

メモ

録音中にSYNC STARTボタンを押すと、録音をストップして録音待機状態に戻ります。

電源を切っても、ユーザースタイルの内容をバックアップ(保持)することができます。詳しくは130ページをご参照ください。

10 必要に応じて、他のセクション、トラックを録音します。

必要に応じて、5~9を繰り返し、他のトラックを録音しましょう。

11 録音モードを抜けます。

RECORDボタンを押すと、RECORDランプが消灯し、録音モードから抜けます。プリセットスタイルと同様に、録音したユーザースタイルを再生してみましょう。



メモ

録音したトラックの音声データだけを変更したい場合は、プリセットスタイル同様、ユーザースタイルをリボイスすることができます。(52ページ参照)ただし、リボイスでは、ユーザースタイルのデータは書き替わりません。データを書き替えたい場合は、リボイス後、すぐにスタイルの録音モードに入り、(何の操作もせずに)録音モード抜ければ、データを書き替えることができます。

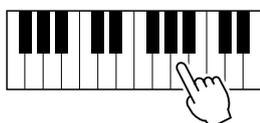
特定の音程を消去するには..(ドラムキャンセル)

RHYTHM1/2トラック内の特定の音程(ドラム音色)をキャンセル(消去)します。たとえば、RHYTHM1トラックに録音したバスドラムの音だけを消去したい場合など、特定のドラム音色を消去する場合に便利です。

ドラムキャンセルしたいトラック(RHYTHM1、またはRHYTHM2)の録音中に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Cancel」を選びます。

:Cancel

消去したい音程(消去したいドラム音色が設定されている鍵盤)を押さえると、ドラムキャンセルが実行されます。



メモ

ドラムキャンセルはユーザースタイルの録音中だけ実行することができます。

BASS、CHORD1/2、PAD、PHRASE1/2トラックはドラムキャンセルできません。

発音タイミングのばらつきを整えるには..(クオンタイズ)

クオンタイズは、ユーザースタイルに録音したデータの、発音タイミングのばらつきを整えます。

- クオンタイズしたいトラックの録音待機状態 (80ページ参照) またはリハーサルモード時に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Quantiz?」を選びます。

YES:Quantiz?

- YES[+]ボタンを押すと、ディスプレイに「Quantize」が表示され、最上段の左側にクオンタイズ値が表示されます。

[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、クオンタイズ値(4, 6, 8, 12, 16, 24, 32)を選びます。

4:Quantize

クオンタイズ値	クオンタイズ音符
4	4分音符
6	3連4分音符
8	8分音符
12	3連8分音符
16	16分音符
24	3連16分音符
32	32分音符

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

クオンタイズする前の音符の状態



クオンタイズ値「8」でクオンタイズした後の音符の状態



- 2の状態からSUB MENU ボタンを押すとディスプレイに「Execute?」が表示されます。

:Execute?

YES[+]ボタンを押すと、クオンタイズが実行されます。

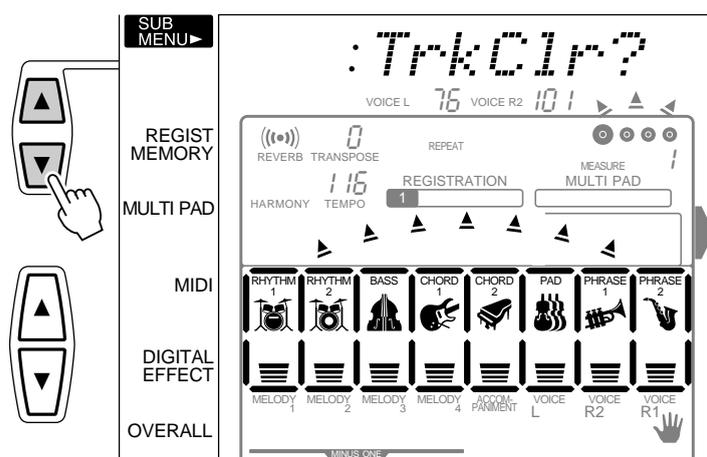
NQ[-]ボタンを押すと、クオンタイズは実行されません。(サブメニュー「Quantiz?」に戻ります。)

スタイルデータのクリア

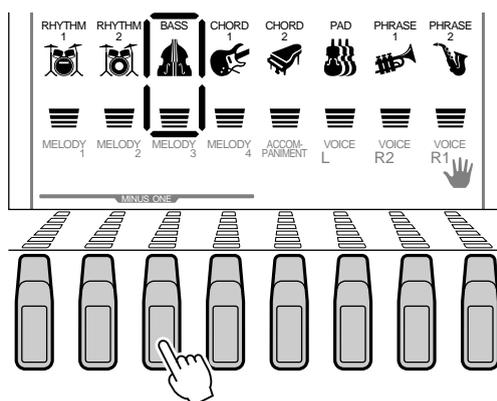
不要になった録音データをクリア(消去)します。スタイルデータのクリアには「トラックごとのクリア」と「オールクリア(スタイル全体のクリア)」の2種類があり、クリア操作はスタイルの録音待機状態、またはリハーサルモード時に行います。

トラックごとのクリア

スタイルの録音待機状態(80ページ参照)またはリハーサルモード時(81ページ参照)に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「TrkClr?」を選びます。データが記録されているトラックの外枠が点滅して、クリアするトラックとして選べることを表します。

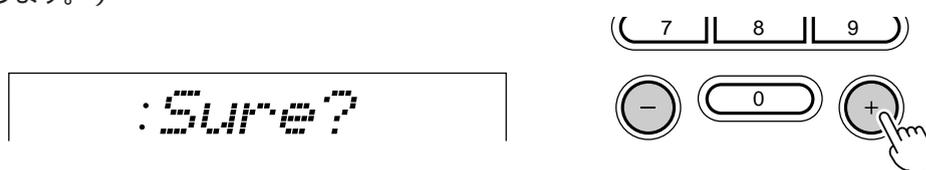


TRACKボタンを押してクリアするトラックを選びます。選んだトラックの外枠が点灯し、その他のトラックの外枠は消灯します。



ディスプレイに「Sure?」が表示され、トラッククリアの実行を確認します。YES[+]ボタンを押すと、トラッククリアが実行されます。

NO[-]ボタンを押すと、トラッククリアは実行されません。(サブメニュー「TrkClr?」に戻ります。)



オールクリア(スタイル全体のクリア)

スタイル選択のサブメニュー(80ページ参照)で、クリアしたいユーザースタイルが選ばれていることを確認します。

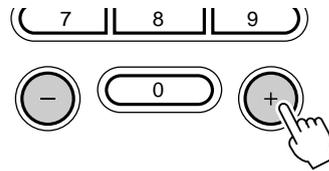
スタイルの録音待機状態(80ページ参照) またはリハーサルモード時(81ページ参照)に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「All Clr?」を選びます。

YES: All Clr?

YES[+]ボタンを押すと、ディスプレイに「Sure?」が表示され、オールクリアの実行を確認します。もう一度YES[+]ボタンを押すと、オールクリアが実行されます。

NO[-]ボタンを押すと、オールクリアは実行されません。(サブメニュー「All Clr?」に戻ります。)

: Sure?



パッド演奏を録音する(ユーザーパッド)

ユーザーパッドとしてマルチパッドセットナンバー37~40に4つずつ(パッド1~4) 合計16種類、自分の演奏を録音することができます。

ユーザーパッドに録音できるデータは以下のとおりです。

- ・ ノートオン/オフ(押鍵/離鍵)
- ・ ベロシティ
- ・ R1ボイス(ボイスナンバー、ボリューム、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、オクターブ、パン)
- ・ コードマッチオン/オフ(パッド1~4)
- ・ ピッチベンド、ピッチベンドレンジ
- ・ サステインオン/オフ

メモ

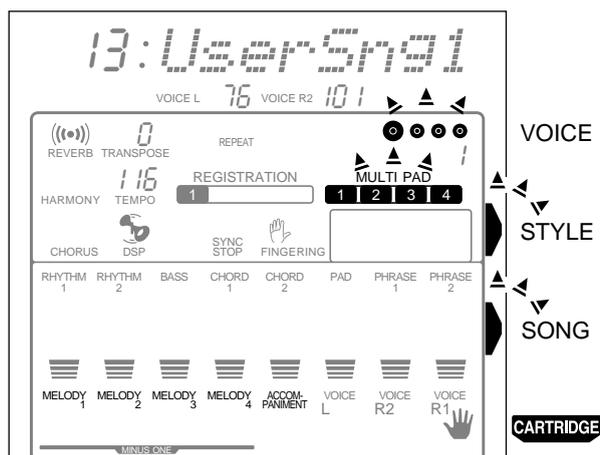
録音中に電源を切った場合、録音中に電源アダプターがコンセントから外れた場合、電池が切れた場合、マルチパッドデータが失われますのでご注意ください。

ユーザーパッドに録音できるメモリー容量は、1パッドにつき約100音です。

1 録音モードに入ります。

RECORDボタンを押すと、RECORDランプが点灯し、録音モードに入ります。(ビートランプ点滅)

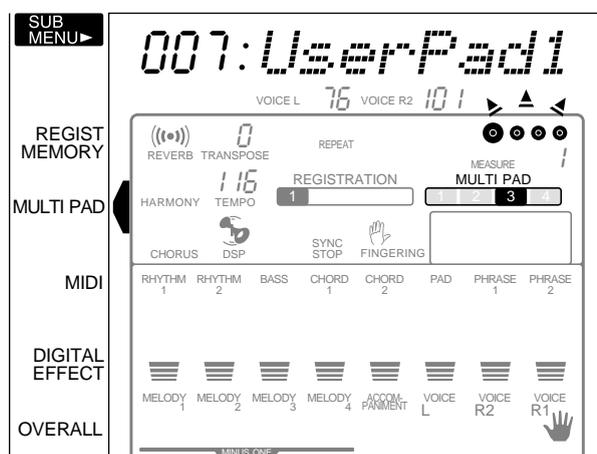
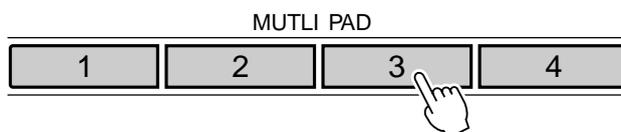
STYLEメニューアイコン▶、SONGメニューアイコン▶、MULTI PAD1~4が点滅し、スタイル/ソング/マルチパッド1~4の中から、何の録音モードに入るかという選択を促します。



2 パッドの録音モードに入ります。

MULTI PAD1~4のいずれかを押すと、ディスプレイのMULTI PADメニューアイコンが点灯し、「MULTI PAD」メニューに切り替わり、マルチパッドの録音モードに入ります。ディスプレイ最上段にはユーザーパッドセットナンバーが表示されます。

ディスプレイのビートランプ(4つすべて)がテンポに合わせて点滅し、録音待機状態(シンクロスタート待機状態)になります。



3 必要に応じてユーザーパッドセットを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「マルチパッドセット名(例: UserPad1)」を選びます。ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、ユーザーパッドセット1~4を選びます。

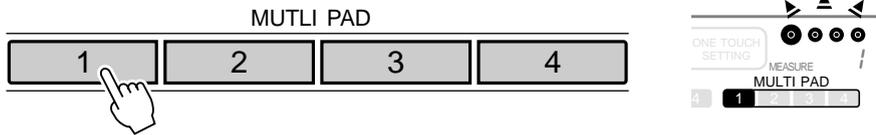


プリセットされているマルチパッドセット01~36には録音できません。

37: User Pad 1

4 必要に応じて録音するパッドを選びます。

録音するマルチパッド(1~4の中から1つ選択)を押すと、ビートインディケーター(4つすべて)が点滅して録音待機状態(シンクロスタート待機状態)になります。



メモ

メトロノームをオンにすると録音中もクリック音が鳴り、演奏タイミングの目安になります。(42ページ参照)

録音待機中にもう一度RECORDボタンを押すと、録音待機状態は解除されます。

ユーザーパッドセット以外が選択されている時に、録音待機状態に入ると、ユーザーパッドセット37が自動的に選ばれます。

マルチパッドの録音中/録音待機中は、DSPをオンにできません。DSPがオンの時にマルチパッドが録音待機状態になると、DSPは自動的にオフになります。

5 コードマッチを設定します。

選んだパッドに、ドラムキット(201~212)以外のボイスを選択して録音した場合、コードマッチタイプとして録音/再生することができます。

録音待機状態(またはリハーサルモード)で、サブメニューを切り替えて、コードマッチを設定してから録音しましょう。

on: Pad1 Chd

リハーサルモードについて

録音待機状態でSYNC STARTボタンを押すと、録音待機状態が解除され(ビートランプ消灯)リハーサルモードに入ります。リハーサルモードでは、録音前に演奏してみることができます。

もう一度SYNC STARTボタンを押すと、録音待機状態に戻ります。

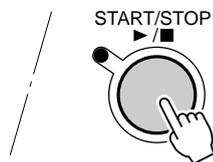


6 録音をスタートします。

演奏を始めると、録音がスタートします(シンクロスタート)。また、START/STOPボタンを押して録音をスタートすることもできます。

録音中、ビートインディケーターがテンポに合わせて点滅します。

コードマッチタイプとして再生する場合は、演奏をCM7で録音してください。再生時にCM7コードをもとに自動的に他のコードに変更されます。(82ページ「CM7で録音するには...」参照)



メモ

録音すると、そのパッドに以前録音されていた演奏データは消去され、新しく録音したデータに書き替わります。

7 録音をストップします。

START/STOPボタンを押すと録音がストップし、録音待機状態に戻ります。



メモ

録音中にメモリー容量がいっぱいになると、ディスプレイに「FULL」が表示され、録音は自動的にストップします。ただし、「FULL」が表示されるまでのデータは録音されています。

電源を切っても、ユーザーパッドの内容をバックアップ(保持)することができます。詳しくは130ページをご参照ください。

8 必要に応じて、他のパッドを録音します。

必要に応じて、4~7を繰り返し、他のパッドを録音しましょう。

9 録音モードを抜けます。

RECORDボタンを押すと、RECORDランプが消灯し、録音モードから抜けます。プリセットデータと同様に、録音したユーザーパッドを再生してみましょう。



メモ

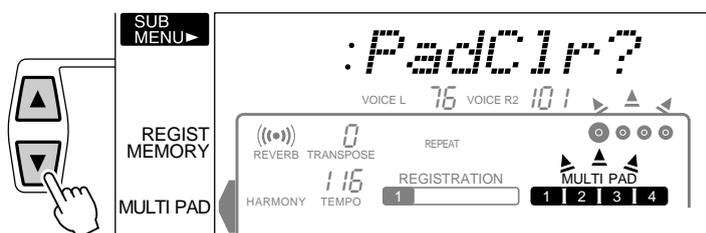
録音モードを抜けてから、ユーザーパッドのコードマッチのオン/オフ設定を変更しても、ユーザーパッドの録音データが変更されません。

パッドデータのクリア

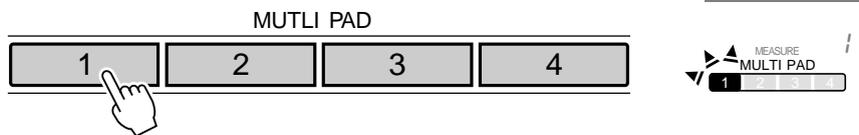
不要になった録音データをクリア(消去)します。パッドデータのクリアには「パッドごとのクリア」と「セットごとのクリア」の2種類があり、クリア操作は録音待機状態、またはリハーサルモード時に行います。

パッドごとのクリア

パッドの録音待機状態(87ページ参照) またはリハーサルモード時(88ページ参照)に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「PadClr?」を選びます。4つのパッドのランプが点滅して、クリアするパッドとして選べることを表します。



パッドを押してクリアするパッドを選びます。選んだパッドのランプが点滅し、その他のパッドのランプは消灯します。

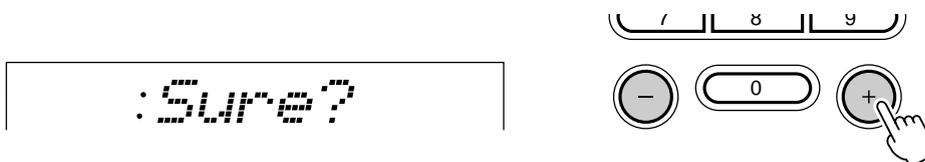


メモ

選んだセットのパッドがすべてクリアされている場合は、「:PadClr?」と表示されます。

ディスプレイに「Sure?」が表示され、パッドのクリアの実行を確認します。YES[+]ボタンを押すと、パッドクリアが実行されます。

NQ[-]ボタンを押すと、パッドクリアは実行されません。(サブメニュー「PadClr?」に戻ります。)



メモ

サブメニュー「PadClr?」はユーザパッドの録音待機状態の時だけ選ぶことができます。

プリセットのマルチパッドセット01～36はクリアできません。

セットごとのクリア

パッド選択のサブメニュー(87ページ参照)で、クリアしたいユーザーパッドセット(バンク)が選ばれていることを確認します。

パッドの録音待機状態(87ページ参照) またはリハーサルモード時(88ページ参照)に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「BankClr?」を選びます。

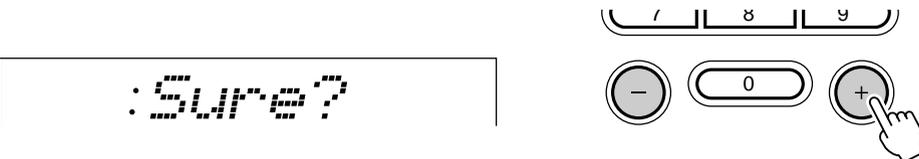


メモ

選んだパッドセットがすでにクリアされている場合は、「:BankClr?」と表示されます。

YES[+]ボタンを押すと、ディスプレイに「Sure?」が表示され、バンククリアの実行を確認します。もう一度YES[+]ボタンを押すと、バンククリアが実行されます。

NQ[-]ボタンを押すと、バンククリアは実行されません。(ディスプレイはパッド選択のサブメニューに戻ります。)



メモ

サブメニュー「BankClr?」はユーザパッドの録音待機状態の時だけ選ぶことができます。

プリセットされているマルチパッドセット(バンク)01～36はクリアできません。

MIDI機器を接続して演奏しましょう

PSR-530はリアパネルにMIDI端子 (MIDI IN、MIDI OUT)、TO HOST端子、HOST SELECTスイッチがついています。MIDI機能の活用により、音楽の可能性を広げることができます。ここではMIDIとは何か、MIDIでできること、PSR-530のMIDI関連の操作方法などについて説明します。

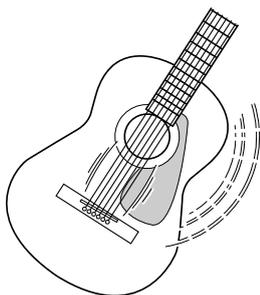
MIDIって何?

「アコースティック楽器」と「電子楽器(デジタル楽器)」という言葉聞いたことがあるでしょうか? 今、世の中には大別してこの2種類の楽器があります。

アコースティック楽器の代表的なものにはアコースティックピアノやガットギターが挙げられます。ピアノは鍵盤をたたくことにより、内部でハンマーが弦をたたいて鳴らしています。ギターは直接弦を弾いて鳴らしています。

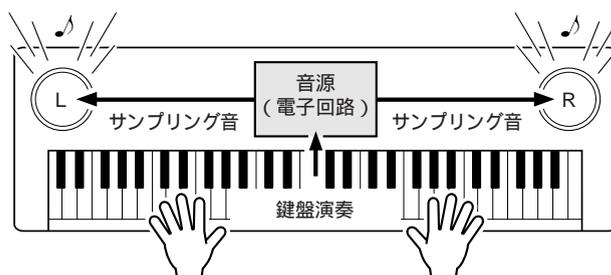
それではデジタル楽器と呼ばれるものは、どのようなしくみで音を鳴らしているのでしょうか?

アコースティック楽器の発音



弦を弾くとボディが共鳴して鳴る

電子楽器(デジタル楽器)の発音



鍵盤からの演奏情報をもとに、音源に記録されているサンプリング音がスピーカーを通して発音

上のイラストのように、電子楽器では演奏情報をもとに、音源部(電子回路)に記憶されているサンプリング音(あらかじめ録音されている音)が発音するのです。それでは、発音のもとになる演奏情報とはいったい何なのでしょう?

たとえば、PSR-530の鍵盤でグランドピアノの音で「ド」の音を4分音符の長さで強く弾いたとします。共鳴して音を出すアコースティック楽器と異なり、電子楽器は「どのボイスで」「どの鍵盤を」「どのくらいの強さで」「いつ押さえたか」「いつ離れたか」といった演奏情報を作り出します。そして、ひとつひとつの演奏情報は、数値に置き換えて音源部に伝えられます。音源部ではその数値をもとに、記憶されているサンプリング音が鳴るのです。

演奏情報の例

ボイスナンバー(どのボイスで)	01(グランドピアノ)
ノートナンバー(どの鍵盤を)	60(ド:C3)
ノートオン(いつ押さえたか)&ノートオフ(いつ離れたか)	タイミングを数値化(4分音符)
ペロシティ(どのくらいの強さで)	120(強く)

MIDI(ミディ)は、「Musical Instrument Digital Interface」の略で、「電子楽器間のデジタル通信」という意味です。MIDIは電子楽器どうし(またはコンピューターなどと)で演奏情報のやりとりを行うために生まれた世界共通の規格です。複数のMIDI楽器(機器)をケーブルで接続すれば、機器間で様々な演奏情報が送受信でき、より高度な演奏が可能になります。

MIDIで扱うメッセージ(データ)には、大きく分けて「チャンネルメッセージ」と「システムメッセージ」の2種類があります。(116ページ「MIDIデータフォーマット」参照)

チャンネルメッセージ

PSR-530は16チャンネル扱える電子楽器です。これは「16種類の楽器を同時に鳴らせる」ということを表します。チャンネルメッセージには、ノートオン/オフ、プログラムチェンジなど、16チャンネルそれぞれの演奏情報があります。

メッセージ名	PSR-530の操作/パネル設定
ノートオン/オフ	鍵盤の演奏情報(ノートナンバーとベロシティで構成)
プログラムチェンジ	ボイスの設定 (コントロールチェンジのバンクセレクトMSB/LSBと合わせて設定)
コントロールチェンジ	リボイスの設定(ボリューム、パンポットなど)など

システムメッセージ

MIDIシステム全体に共通して使用されるデータです。システムメッセージには、メーカー固有のデータを送受信するエクスクルーシブメッセージ、MIDI機器をコントロールするリアルタイムメッセージなどがあります。

メッセージ名	PSR-530の操作/パネル設定
エクスクルーシブメッセージ	リバーブ/コーラス/DSPタイプ設定など
リアルタイムメッセージ	クロックの設定 スタート/ストップ操作

MIDIインプリメンテーションチャート(128ページ参照)にPSR-530で送信/受信できるメッセージが掲載されています。チャートを見ながらメッセージの内容を理解しましょう。

MIDI端子/TO HOST端子について

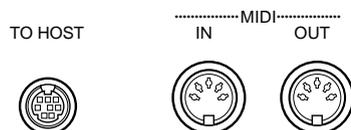
複数の機器間でMIDIデータ(演奏情報)をやりとりするために、それらの機器をケーブルで接続します。

接続方法には、PSR-530のMIDI端子と外部機器のMIDI端子をMIDIケーブルで接続する方法と、PSR-530のTO HOST端子とパソコン(パーソナルコンピューター)のシリアルポートを専用ケーブル(130ページ参照)で接続する方法があります。

PSR-530のTO HOST端子とパソコンを接続すれば、PSR-530をMIDIインターフェース機器として使用できるため、専用のMIDIインターフェース機器は不要です。

PSR-530のリアパネルには2種類のMIDI端子とTO HOST端子がついています。

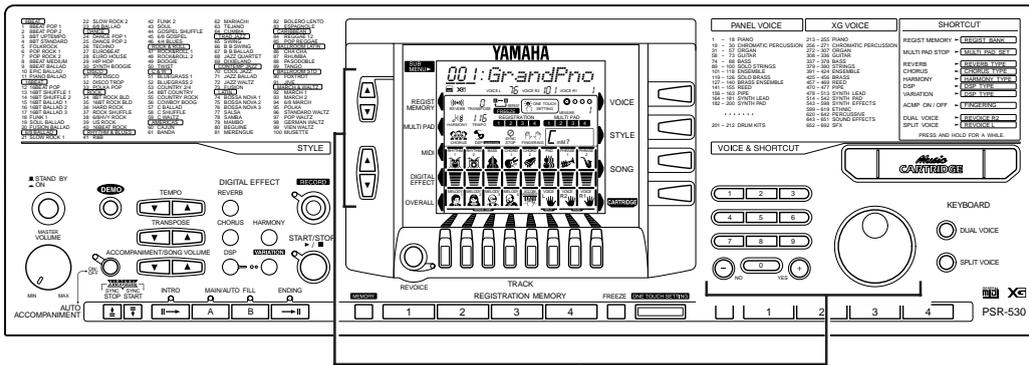
- MIDI IN 他MIDI機器からのMIDIデータを受信します。
- MIDI OUT PSR-530の演奏情報をMIDIデータとして他のMIDI機器へ送信します。
- TO HOST パソコンとの間でMIDIデータを送受信します。



WindowsのパソコンとTO HOST端子を接続して使用する場合、パソコンにMIDIドライバーがインストールされている必要があります。MIDIドライバーはヤマハのXGホームページ<<http://www.yamaha.co.jp/xg/>>でダウンロードして入手することができます。

MIDI機器の接続には専用のMIDIケーブル(別売)が必要です。楽器店などでお買い求めください。

あまり長いケーブルを使用すると、エラーが生じる場合があります。ケーブルは15m以内のものをご使用ください。



外部機器にMIDIデータを送信する
外部機器からMIDIデータを受信する
その他のMIDI設定

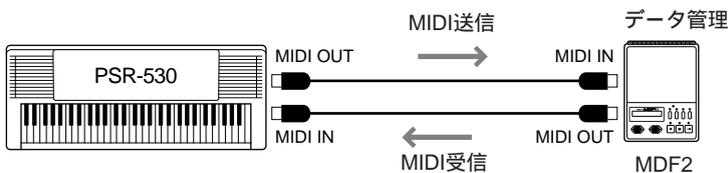
MIDIでできること

もう1台のPSR-530を同じ状態にする。



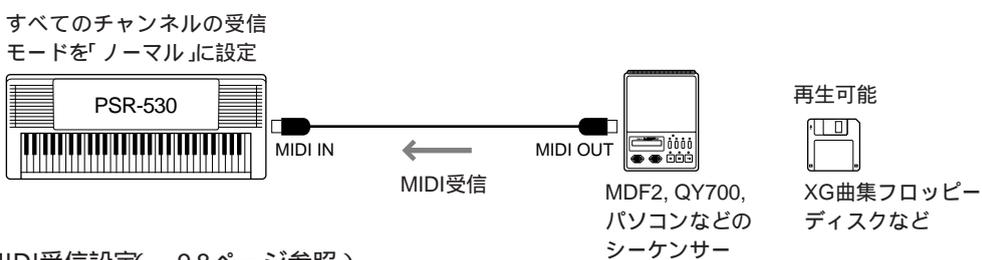
バルクダンプ送信/受信 (101, 102ページ参照)

MDF2に、ソングやレジストレーションメモリのデータを管理(セーブ/ロード)する。



バルクダンプ送信/受信 (101, 102ページ参照)

PSR-530をマルチ音源として(16チャンネルの演奏を同時に)鳴らす。



MIDI受信設定 (98ページ参照)

PSR-530のXG音源で、MIDIキーボード(音源なし)の演奏を鳴らす。(オートアカンパニメントも使用可能)

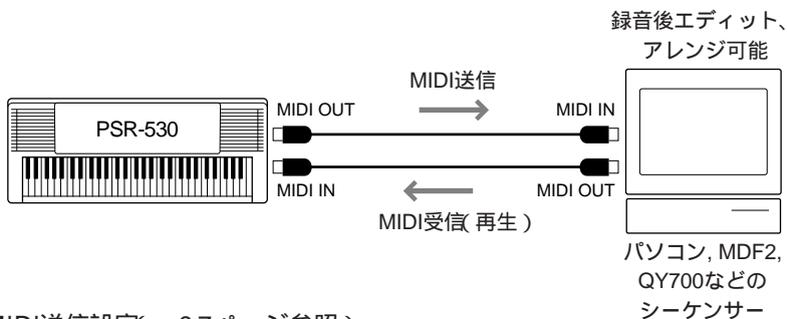


MIDI受信設定(98ページ参照)
 クロックの設定(100ページ参照)

PSR-530でオートアカンパニメントやマルチパッドを使った演奏データ(1~16チャンネル)をまとめて外部シーケンサー(パソコンなど)に録音する。録音後、外部シーケンサーでエディットしPSR-530を鳴らす(再生)。

メモ

パソコンを使用する場合は、専用のソフトウェア(シーケンスソフト)が必要になります。



MIDI送信設定(97ページ参照)
 イニシャルセンド(102ページ参照)

パーソナルコンピューターと接続する(TO HOST端子/HOST SELECTスイッチについて)

PSR-530のTO HOST端子、またはMIDI端子とパソコン(パーソナルコンピューター)を接続すると、パソコン用の音楽ソフトを楽しむことができます。

接続には2つの方法があります。

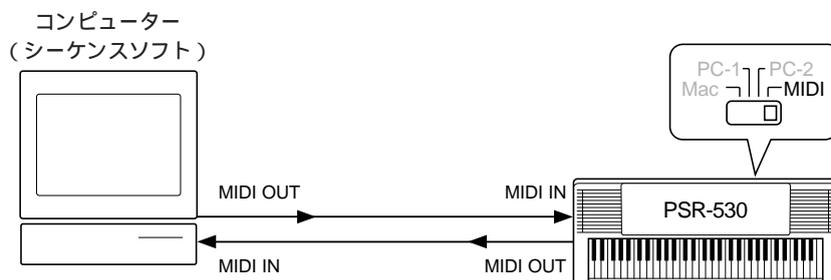
- PSR-530のMIDI端子を使った接続
- PSR-530のTO HOST端子を使った接続

PSR-530のMIDI端子を使った接続

コンピューター側に取り付けたMIDIインターフェイス機器を使用して、コンピューターとPSR-530のMIDI端子を接続します。

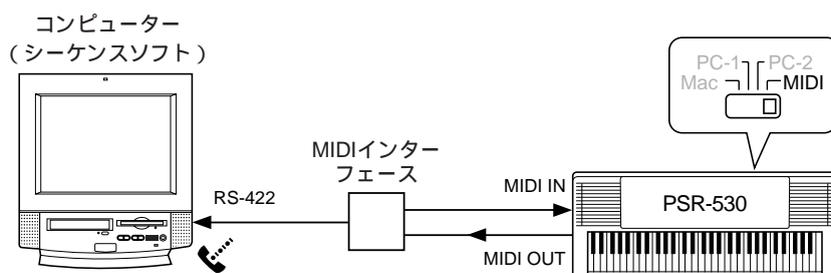
接続に使用するケーブルは、専用のMIDIケーブルをご使用ください。

MIDIインターフェース(別売)を装備したコンピュータの場合は、コンピュータ側のMIDI OUT端子とPSR-530のMIDI IN端子とを接続します。PSR-530のホストセレクトスイッチは「MIDI」にセットします。



MacintoshシリーズにMIDIインターフェース(別売)を使用する場合は、コンピュータのRS-422端子(モデムまたはプリンター端子)にMIDIインターフェースを接続し、MIDIインターフェースのMIDI OUT端子とPSR-530のMIDI IN端子とを下图のように接続します。

PSR-530のホストセレクトスイッチは「MIDI」にセットします。



- * ホストセレクトスイッチを「MIDI」に設定している場合は、TO HOST端子の入出力は無視されます。
- * Macintoshシリーズをお使いの場合、使用するMIDIインターフェースの設定に合わせて、アプリケーションソフトウェア側で、MIDIインターフェースのクロックを設定してください。詳しくは、お使いになるソフトウェアの説明書をよくお読みください。

PSR-530のTO HOST端子を使った接続

コンピュータのシリアルポート(RS-232C端子やRS-422端子)とPSR-530のTO HOST端子を接続します。

接続に使用するケーブルは、コンピュータの種類に合わせて下記のシリアルケーブル(別売)をご使用ください。

メモ

ホストセレクトスイッチを「MAC」「PC-1」「PC-2」に設定しているときは、MIDI IN/OUT端子は使えません。(MIDI端子からMIDIデータを送受信しません。)

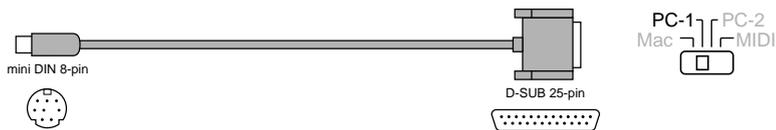
ホストセレクトスイッチを「PC-1」「PC-2」に設定し、シリアルケーブルをTO HOST端子に接続した状態でコンピュータにケーブルが接続されていない場合、または、接続されているがコンピュータの電源が入っていない場合、ディスプレイに「Host is Offline!!」と表示されます。

PC-9801, PC-9821シリーズ

シリアルケーブルYAMAHA CCJ-PC1またはCCJ-PC1NF(市販品の場合は、D-SUB 25P MINI DIN 8P クロスケーブル)で、コンピューターのRS-232C端子とPSR-530のTO HOST端子とを接続します。

Windows 95用YAMAHA CBX MIDIドライバーをお使いの場合は“PC-2”に、Windows 3.1用YAMAHA CBX-T3ドライバーをお使いの場合は“PC-1”にセットします。

・YAMAHA CCJ-PC1



Macintoshシリーズ

シリアルケーブルYAMAHA CCJ-MAC(市販品の場合は、システムペリフェラルケーブル 8ピン)で、コンピューターのRS-422端子(モデムまたはプリンター端子)とPSR-530のTO HOST端子とを接続します。

PSR-530のホストセレクトスイッチは“Mac”にセットします。

・YAMAHA CCJ-MAC



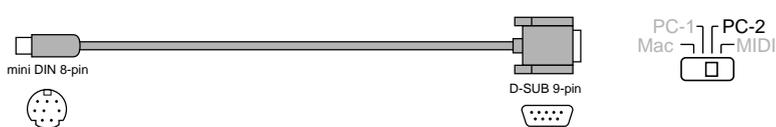
* 使用するシーケンスソフトウェア側で、MIDIインターフェースのクロックを1MHzに設定してご使用ください。詳しくは、お使いになるソフトウェアの説明書をよくお読みください。

IBM-PC/ATシリーズ

シリアルケーブルYAMAHA CCJ-PC2(市販品の場合は、D-SUB 9P MINI DIN 8P クロスケーブル)で、コンピューターのRS-232C端子とPSR-530のTO HOST端子とを接続します。

PSR-530のホストセレクトスイッチは“PC-2”にセットします。

・YAMAHA CCJ-PC2



* D-SUB 25P MINI DIN 8Pクロスケーブルをお使いの場合は、変換プラグアダプターでコンピューター側をD-SUB 9Pにして接続してください。



使用するコンピューターやシーケンスソフトウェアでの必要なMIDI設定については、それぞれの取扱説明書をお読みください。

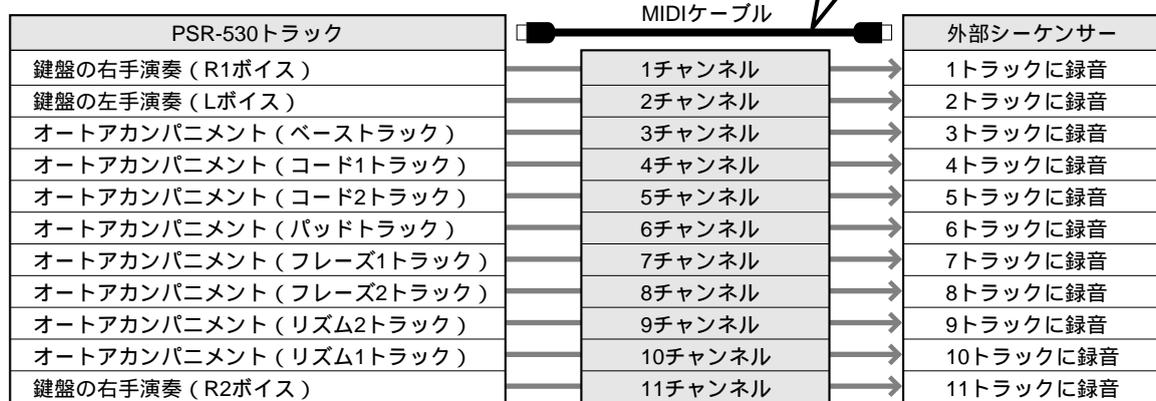
- * Macintoshは、アップルコンピュータ株式会社の商標です。
- * PC-9801/9821は、日本電気株式会社の商標です。
- * IBM-PC/ATは、インターナショナルビジネスマシーン株式会社の商標です。

その他、本書に記載されている会社名および商品名などは、各社の登録商標、および商標です。

外部機器にMIDIデータを送信する(MIDI送信設定)

PSR-530では16チャンネルまで扱えます。接続したケーブルの中を16本のパイプが通っているとイメージすればよいでしょう。PSR-530から外部機器にMIDIデータを送信する場合、MIDIデータは指定されたパイプ(チャンネル)を通して、外部機器に送信されます。たとえば、下のイラストのようにPSR-530のアカンパニメント演奏も含めて、複数のトラックを同時に録音することができます。

例)PSR-530のオートアカンパニメントを使った演奏を外部シーケンサーに録音する場合



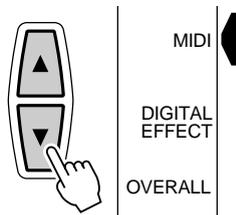
録音するトラックは任意に設定します。

PSR-530では、何チャンネル(送信チャンネル)で、どのトラックの演奏内容を送信するか(送信トラック)を組み合わせで設定します。

下記の1~2の操作を繰り返せば、最大16チャンネルの送信設定が可能です。

1 送信チャンネルを選びます。

MENU ボタンを押してMIDIメニューアイコンを点灯させて、「MIDI」メニューを選びます。



SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Tr.Ch」を選びます。ディスプレイ最上段の左側に送信チャンネルが表示されます。

01: Tr. Ch

ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、1~16の中から送信チャンネルを選びます。

次に次頁の方法で、選んだMIDIチャンネルでデータを送信するトラックを設定します。

2 送信トラックを設定します。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Tr.Trk」を選びます。ディスプレイ最上段の左側に送信トラックが表示されます。

r 1: Tr. Trk

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、1で設定した送信チャンネルでデータを送信するトラック(下記参照)を選びます。

<i>r 1</i>	鍵盤の右手演奏(R1ボイス)
<i>r 2</i>	鍵盤の右手演奏(R2ボイス)
<i>L</i>	鍵盤の左手演奏(Lボイス)
<i>H 1</i>	ハーモニー付加音1
<i>H 2</i>	ハーモニー付加音2
<i>H 3</i>	ハーモニー付加音3
<i>r H 2</i>	オートアカンパニメントのリズム2トラック演奏
<i>r H 1</i>	オートアカンパニメントのリズム1トラック演奏
<i>b B 5</i>	オートアカンパニメントのベーストラック演奏
<i>[H 1</i>	オートアカンパニメントのコード1トラック演奏
<i>[H 2</i>	オートアカンパニメントのコード2トラック演奏
<i>P 3 d</i>	オートアカンパニメントのパッドトラック演奏
<i>P H 1</i>	オートアカンパニメントのフレーズ1トラック演奏
<i>P H 2</i>	オートアカンパニメントのフレーズ2トラック演奏
<i>S 1</i>	ユーザーソングのMELODY1トラック演奏(R1ボイス)
<i>S 1 d</i>	ユーザーソングのMELODY1トラック演奏(R2ボイス)
<i>S 2</i>	ユーザーソングのMELODY2トラック演奏(R1ボイス)
<i>S 2 d</i>	ユーザーソングのMELODY2トラック演奏(R2ボイス)
<i>S 3</i>	ユーザーソングのMELODY3トラック演奏(R1ボイス)
<i>S 3 d</i>	ユーザーソングのMELODY3トラック演奏(R2ボイス)
<i>S 4</i>	ユーザーソングのMELODY4トラック演奏(R1ボイス)
<i>S 4 d</i>	ユーザーソングのMELODY4トラック演奏(R2ボイス)
<i>o F F</i>	オフ(何も送信しません)

メモ

サブメニュー「Tr.Ch」と「Tr.Trk」はSUB MENU ボタンで切り替えることができます。

MIDIループによる機器の動作不良を避けるため、PSR-530のローカルオン/オフの設定(100ページ参照)と、外部機器のMIDI THRUの設定を確認してください。

複数のチャンネルに同じ送信トラックを設定すると、数字の一番小さなチャンネルからそのトラックの演奏が出力されます。

電源を切っても、MIDI送信トラックの設定をバックアップ(保持)することができます。詳しくは130ページをご参照ください。

初期設定は以下の通りです。

- 1ch = R1
- 2ch = L
- 3ch = Bass/Tr3
- 4ch = Chord1/Tr4
- 5ch = Chord2/Tr5
- 6ch = Pad/Tr6
- 7ch = Phrase1/Tr7
- 8ch = Phrase2/Tr8
- 9ch = Rhythm2/Tr2
- 10ch = Rhythm1/Tr1
- 11ch = R2
- 12ch = Harmony1
- 13ch = Harmony2
- 14ch = Harmony3
- 15ch = Off
- 16ch = Off

外部機器からMIDIデータを受信する(MIDI受信設定)

外部機器の送信チャンネルとPSR-530の受信チャンネルを合わせれば、外部機器の演奏をPSR-530で鳴らせます。

PSR-530では、どのチャンネル(受信チャンネル)でデータを受信して、PSR-530をどのように鳴らすか(受信モード)を組み合わせて設定します。

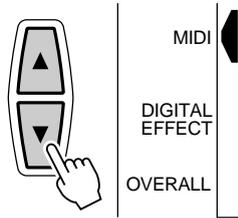
次頁の1~2の操作を繰り返して、全チャンネルから演奏データを受信すれば、PSR-530は最大16チャンネルのマルチ音源になります。

メモ

受信チャンネルナンバーと外部機器の送信チャンネルナンバーは必ず合わせてください。

1 受信チャンネルを選びます。

MENU ボタンを押してMIDIメニューアイコンを点灯させて、「MIDI」メニューを選びます。



メモ

録音モード時は、受信モードの設定はできません。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Rcv.Ch」を選びます。現在設定されているレシーブチャンネルナンバーが、ディスプレイ最上段の左側に表示されます。

01:Rcv.Ch

ナンバーボタン[1]~[0][+][−]ボタン、またはダイヤルを使って、1~16の中からレシーブチャンネルのナンバーを選びます。

次に下記の方法で、選んだ受信チャンネルの受信モードを設定します。

2 受信モードを設定します。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Rcv.Mod」を選びます。ディスプレイ最上段の左側に現在選ばれている受信モードが表示されます。

[+][−]ボタン、またはダイヤルを使って、1で設定した受信チャンネルの受信モード(下記参照)を選びます。

rE(リモート)

受信した演奏データがPSR-530の押鍵、パネル操作と同様に扱われます。PSR-530のオートアカンパニメントをオンにしておけば、フィンガリングモードの設定(44ページ参照)に従い、MIDIキーボードでPSR-530のオートアカンパニメントを演奏できます。

rE:Rcv.Mod

nor(ノーマル)

受信した演奏データがPSR-530の音源に直接入力されます。外部機器の演奏をPSR-530の音源で鳴らすことができます。

全チャンネルを「nor」に設定すれば、PSR-530は最大16チャンネルのマルチ音源になります。

nor:Rcv.Mod

oFF(オフ)

演奏データを受信しません。

oFF:Rcv.Mod

メモ

サブメニュー「Rcv.Ch」と「Rcv.Mod」はSUB MENU ボタンで切り替えることができます。

電源を切っても、MIDI受信モードの設定をバックアップ(保持)することができます。詳しくは130ページをご参照ください。

デフォルト(工場出荷時)は、全チャンネル「nor」に設定されています。

録音モード時は、受信モードは設定できません。

その他のMIDI設定について

ローカルオン/オフ設定

ローカルコントロールのオン/オフ設定を行います。ローカルコントロールは、PSR-530の鍵盤演奏を、PSR-530の内部音源で鳴らす(オン)/鳴らさない(オフ)という設定です。

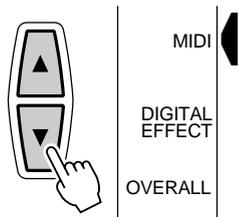
on(ローカルオン)

本体の演奏は通常どおりPSR-530で発音します。またMIDI INから受信した情報もPSR-530で発音します。

off(ローカルオフ)

本体の演奏はPSR-530で発音しません。ただし、MIDI INから受信した情報(受信モードが「no(ノーマル)」に設定された受信チャンネルの情報のみ)はPSR-530で発音します。

MENU ボタンを押してMIDIメニューアイコンを点灯させて、「MIDI」メニューを選びます。



SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Local」を選びます。現在のローカルオン/オフ設定が、ディスプレイの最上段の左側に表示されます。

on:Local

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、on/off(ローカルオン/オフ)を設定します。

クロックの設定

PSR-530とMIDIケーブルで接続した外部機器のクロックに同期させる(オン)/させない(オフ)を設定します。

off PSR-530の内部クロックで作動します。

on 外部機器のクロックで作動します。

MENU ボタンを押してMIDIメニューアイコンを点灯させて、「MIDI」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「ExtClock」を選びます。現在のクロック設定が、ディスプレイ最上段の左側に表示されます。

off:ExtClock

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、クロックon/offを設定します。

メモ

電源を入れた時、ローカルオン/オフの設定は「on」(ローカルオン)になります。

メモ

電源を入れた時、クロックの設定は「off」になります。

クロックが「on」の時、以下のような現象が起こります。

パネルのSTART/STOPボタンを押しても、オートアカンパニメントはスタートしません。

シンクロ待機状態で鍵盤を押さえても、アカンパニメントはスタートしません。

マルチパッドを押しても、演奏されません。

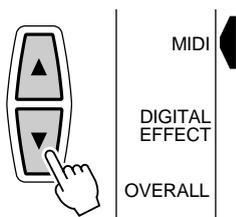
テンゴ表示が「EC」となり、変更できなくなります。

バルクダンプ送信/バルクダンプ受信

バルクダンプ送信

バルクダンプとは、PSR-530のメモリーデータ(ユーザーソングデータ、ユーザースタイルデータ、ユーザーパッドデータ、レジストレーションメモリーデータ)をMIDI OUTから送信する機能です。バルクダンプ送信して、データをシーケンサーやデータファイラーに記録しておくことができます。

MENU ボタンを押してMIDIメニューアイコンを点灯させて、「MIDI」メニューを選びます。



メモ

バルクダンプ送信を途中で中止する場合は、NO([-])ボタンを押してください。

バルクダンプ送信中は、NO([-])ボタン以外、パネルの操作はできません。

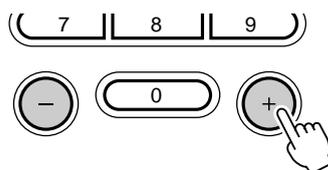
スタイル、ソング、マルチパッドの再生中、および録音モード時は「- - -: BlkSnd?」と表示され、バルクダンプ送信は実行できません。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「BlkSnd?」を選びます。

YES: BlkSnd?

YES[+]ボタンを押すと、ディスプレイに「Sure?」が表示され、バルクダンプ送信の実行を確認します。もう一度YES[+]ボタンを押すと、バルクダンプ送信が実行されます。NO[-]ボタンを押すと、バルクダンプは実行されません。

: Sure?



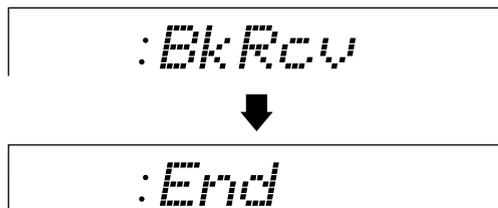
バルクダンプの送信中、ディスプレイは「BkSnd:Rg」(レジストレーションメモリーデータ送信中)、「BkSnd:Sg」(ユーザーソングデータ送信中)、「BkSnd:Pd」(ユーザーパッドデータ送信中)、「BkSnd:Cs」(ユーザースタイルデータ送信中)を表示します。

送信が終了すると、ディスプレイに「End」が表示されます。

バルクダンプ受信

もう1台のPSR-530やデータファイラーなどの外部機器からバルクダンプ(エクスクループメッセージ)を受信することができます。受信するとディスプレイに「BkRcv」を表示して、ユーザーソング、ユーザースタイル、ユーザーパッド、レジストレーションの受信データがPSR-530にメモリーされます。

受信が終了すると、ディスプレイに「End」を表示します。



メモ

バルクダンプ受信中、パネルの操作はできません。

受信中にエラーが起こると、ディスプレイに「Blk Err」が表示され、受信中だったPSR-530のメモリーデータ(ユーザーソングデータ、ユーザースタイルデータ、ユーザーパッドデータ、レジストレーションメモリーデータ)が初期化されます。

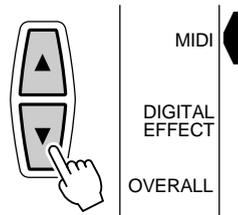
ソング、スタイル、マルチパッドの録音/再生中は、バルクダンプ受信は受けつけません。

バルクダンプを受信すると、PSR-530のユーザーソングデータ、ユーザースタイルデータ、ユーザーパッドデータ、レジストレーションメモリーデータは、受信したデータに変更されます。

PSR-530のパネル設定を送信する(イニシャルセンド)

PSR-530のパネル設定を外部機器に送信することができます。たとえば、PSR-530の演奏を外部シーケンサーに録音する場合は、演奏の前にPSR-530のパネル設定を外部シーケンサーに送信(イニシャルセンド)して、録音してください。

MENU ボタンを押してMIDIメニューアイコンを点灯させて、「MIDI」メニューを選びます。



メモ

直接外部シーケンサーに録音する場合、最初にパネルの設定が録音されていないと、演奏が正しく再生されません。

パネル設定データは、トラックごとに設定されている送信チャンネルから送信されます。(97ページ参照)

スタイル、ソング、マルチパッドの再生中、および録音モード時は「---: InitSend?」が表示され、イニシャルセンドは実行できません。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「InitSnd?」を選びます。演奏を直接外部シーケンサーに録音する場合は、この状態で外部シーケンサーの録音を開始します。



YES[+]ボタンを押すと、パネル設定送信が実行されます。

NO[-]ボタンを押すと、パネル設定送信は実行されません。送信が終了したら、演奏を始めてください。

故障かな?と思ったら

現象	原因	解決方法
STAND BY/ONボタンを押して、電源を入れたときに、ポツンという音がする。	本体に電流が流れるためです。	故障ではありません。
<ul style="list-style-type: none"> 音量が小さくなった。 音質が劣化した。 レジストレーションメモリーが正しくはたらかない。 ソングなどの録音内容が正しく演奏(再生)されない。 突然ディスプレイの表示が消え、パネル設定がリセットされた。 	電池が消耗しています。	6本とも新しい電池と交換するか、または、付属の電源アダプターを使用してください。
鍵盤を押さえても、音が鳴らない。	R1/R2/Lボイスのボリュームの設定が下がっています。	10, 51ページを参照して、それぞれのボリュームを確認してください。
	ローカルオン/オフの設定がオフに設定されています。	100ページの「ローカルオン/オフ設定」の項を参照して、ローカルオンに設定してください。
<ul style="list-style-type: none"> 同時に押さえた鍵盤の音で鳴らない音があった。 鍵盤演奏すると、アカンパニメントやソングの演奏音が途切れる。 	PSR-530の最大同時発音数を越えています。	PSR-530の最大同時発音数は32です。オートアカンパニメントやソングなども含めて最大32音の範囲で鳴らすことができます。
アカンパニメントがスタートしない。	クロックの設定が、オンに設定されています。	100ページの「クロックの設定」の項を参照して、クロックをオフに設定してください。
オートアカンパニメントが正しく演奏されない。	アカンパニメントトラックのいずれかがオフになっています。または、アカンパニメントボリュームの設定が下がっています。	28, 30, 53ページを参照して、それぞれの設定を確認してください。
	コード押鍵に対し、オートアカンパニメントのスプリットポイントの設定が不適切です。	43ページの「アカンパニメント鍵域を変更する」の項を参照して、オートアカンパニメントのスプリットポイントを適切な位置に設定してください。
オートアカンパニメントの演奏中、押鍵コードを変えても正しく伴奏が変わらない。	設定したフィンガリングモードに合ったコードの押さえ方をしていません。	フィンガリングモードによって、それぞれコードの押鍵方法が異なります。コードを確認して正しく押さえてください。(44ページ参照)
ハーモニーがオンにできない。	フィンガリングモードに「フルキーボード」が選択されています。	フィンガリングモードに「フルキーボード」以外を選択してください。
	R1ボイスにドラムキット(ボイスナンバー201~212)が選択されています。	R1ボイスに他のボイスを選択してください。
鍵盤演奏やソング、アカンパニメント、マルチパッドの演奏で、特定の音程が正しく鳴らない。	スケールチューニングが設定(変更)されています。	41ページの「鍵盤ごとの音程を調整する」の項を参照して、チューニング値をα(初期設定値)に設定してください。
ミュージックカートリッジの内容が呼び出せない、または正しく再生されない。	<ul style="list-style-type: none"> ミュージックカートリッジがカートリッジスロットにしっかり挿入されていません。 ミュージックカートリッジの基板の端子部分に、ゴミや汚れなどが付着しています。 	<ul style="list-style-type: none"> ミュージックカートリッジの向きを間違えないように、まっすぐにしっかり挿入してください。 ミュージックカートリッジを挿入したり、取り出したり、2~3回繰り返してください。それでもカートリッジの内容が呼び出せなかったり、正しく再生されない場合は、ミュージックカートリッジ基板の端子部分を乾いた布で拭いてください。
サステインペダル(フットスイッチ)のオン/オフが逆になった。	フットスイッチを踏みながら電源を入れたり、サステインペダル端子にプラグを接続したりしたからです。	電源を切り、フットスイッチを踏まずに、もう一度電源を入れ直してください。
外部シーケンサーなどから、ソング、レジストレーションメモリーのデータをひとつずつPSR-530へバルクダンプ送信しても、PSR-530でうまく受信できない。	データの送信間隔を調整する必要があります。	ソング、レジストレーションメモリーのひとつずつのデータを、継続して(2秒未満の間隔)送信するか、完全にひとつひとつのデータの間隔をあけて(PSR-530でバルクダンプ受信が終了し、ディスプレイが通常の状態に戻ってから)送信してください。

ボイスリスト

最大同時発音数について

PSR-530の最大同時発音数は32音ですが、デュアルボイスやスプリットボイス、オートアカンパニメント、ソングなどを含めたすべての発音数の合計が32音ということです。したがって、オートアカンパニメントやソングの再生などで発音している分だけ、鍵盤演奏の発音数は減少します。32音以上になると、後着優先で発音します。



リストにはMIDIプログラムチェンジナンバー(ボイスナンバー)を掲載します。MIDIを使ってPSR-530のボイスを鳴らす場合は、このプログラムチェンジナンバーを使用してください。

サステインペダル(フットスイッチ)を踏んでいる間に鍵盤から手を離すと、音色によって音が減衰して消えるものと、音が持続して消えないものがあります。

[パネルボイスリスト]

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラムチェンジNo.	ボイスネーム
	MSB No.	LSB No.		
Piano(ピアノ)				
1	0	112	0	Grand Pian(グランドピアノ)
2	0	112	1	BrightPian(ブライトピアノ)
3	0	112	3	Honky Tonk(ホンキートンクピアノ)
4	0	112	2	Midi Grand(MIDIグランドピアノ)
5	0	113	2	CP 80(CP 80)
6	0	114	4	Galaxy EP(ギャラクシーエレクトリックピアノ)
7	0	112	5	DX Modern(DXモダンエレクトリックピアノ)
8	0	112	4	Funk EP(ファンクエレクトリックピアノ)
9	0	115	5	Modern EP(モダンエレクトリックピアノ)
10	0	113	5	Hyper Tine(ハイパータインズ)
11	0	116	5	New Tine(ニュータインズ)
12	0	114	5	Venus EP(ビーナスエレクトリックピアノ)
13	0	113	4	Tremolo EP(トレモロエレクトリックピアノ)
14	0	114	2	Rock Pian(ロックピアノ)
15	0	112	7	Clav(クラビ)
16	0	113	7	Wah Clav(ワウクラビ)
17	0	112	6	Harpsichord(ハーブシコード)
18	0	113	6	GrandHarps(グランドハーブシコード)
Chromatic Percussion(クロマティックパーカッション)				
19	0	112	11	Vibraphone(ビブラフォン)
20	0	113	11	Jazz Vibe(ジャズビブラフォン)
21	0	112	12	Marimba(マリンバ)
22	0	112	13	Xylophone(シロフォン)
23	0	112	114	Steel Drums(スチールドラム)
24	0	112	8	Celesta(チェレスタ)
25	0	112	9	Glocker(グロッケンシュビール)
26	0	112	10	Music Box(ミュージックボックス)
27	0	112	14	TubularBells(チューブラーベル)
28	0	112	108	Kalimba(カリンバ)
29	0	112	47	Timpan(ティンパニ)
30	0	112	15	Dulcimer(ダルシマー)
Organ(オルガン)				
31	0	112	16	Jazz Organ1(ジャズオルガン1)
32	0	113	16	Jazz Organ2(ジャズオルガン2)
33	0	112	17	Click Organ(クリックオルガン)
34	0	113	17	Dance Organ(ダンスオルガン)
35	0	115	16	Drawbar Org(ドローパーオルガン)
36	0	115	17	Mellow Draw(メロドローパーオルガン)
37	0	116	16	Bright Draw(ブライトドローパーオルガン)
38	0	112	18	Rock Organ1(ロックオルガン1)
39	0	113	18	Rock Organ2(ロックオルガン2)
40	0	114	18	Purple Org(パープルオルガン)
41	0	116	17	60's Organ(60's オルガン)
42	0	117	17	Blues Organ(ブルースオルガン)

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラムチェンジNo.	ボイスネーム
	MSB No.	LSB No.		
43	0	117	16	16+1 Organ(16'+1' オルガン)
44	0	118	16	16+2 Organ(16'+2' オルガン)
45	0	119	16	16+4 Organ(16'+4' オルガン)
46	0	118	17	Elec.Organ(エレクトリックオルガン)
47	0	114	16	TheatreOrg1(シアターオルガン1)
48	0	114	17	TheatreOrg2(シアターオルガン2)
49	0	112	19	Pipe Organ(パイプオルガン)
50	0	113	19	ChapelOrgan(チャペルオルガン)
51	0	112	20	Reed Organ(リードオルガン)
52	0	113	21	Trad. Accrd(トラディショナルアコーディオン)
53	0	112	21	Musette(ミュゼットアコーディオン)
54	0	112	23	Tango Accrd(タンゴアコーディオン)
55	0	113	23	Bandoneon(バンドネオン)
56	0	114	21	Soft Accrd(ソフトアコーディオン)
57	0	112	22	Harmonica(ハーモニカ)
Guitar(ギター)				
58	0	112	24	Classic Gtr(クラシックギター)
59	0	113	24	Spanish Gtr(スペインニッシュギター)
60	0	112	25	Folk Guitar(フォークギター)
61	0	113	25	12StrGuitar(12弦ギター)
62	0	112	26	Jazz Guitar(ジャズギター)
63	0	113	26	Octave Gtr(オクターブギター)
64	0	114	26	HawaiianGtr(ハワイアンギター)
65	0	112	27	CleanGuitar(クリーンギター)
66	0	113	27	Tremolo Gtr(トレモロギター)
67	0	114	27	Slap Guitar(スラップギター)
68	0	113	28	Funk Guitar(ファンクギター)
69	0	112	28	MutedGuitar(ミュートギター)
70	0	113	29	FeedbackGtr(フィードバックギター)
71	0	112	29	Overdrive(オーバードライブギター)
72	0	112	30	Distortion(ディストーションギター)
73	0	115	27	PedalSteel(ペダルスチールギター)
Bass(ベース)				
74	0	112	32	Aco.Bass(アコースティックベース)
75	0	114	32	Bass&Cymba(ベースアンドシンバル)
76	0	112	33	FingerBass(フィンガーベース)
77	0	112	34	Pick Bass(ピックベース)
78	0	112	35	Fretless(フレットレスベース)
79	0	113	35	Jaco Bass(ジャコベース)
80	0	119	17	Organ Bass(オルガンベース)
81	0	112	36	Slap Bass(スラップベース)
82	0	112	37	Funk Bass(ファンクベース)
83	0	113	36	Fusion Bass(フュージョンベース)
84	0	112	38	Synth Bass(シンセベース)
85	0	112	39	Analog Bass(アナログベース)

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログ ラムチェ ンジNo.	ボイスネーム
	MSB No.	LSB No.		
86	0	113	39	Dance Bass(ダンスベース)
87	0	113	38	Hi Q Bass(ハイQベース)
88	0	114	38	Rave Bass(レイブベース)
Solo Strings(ソロストリングス)				
89	0	112	40	Solo Violin(ソロバイオリン)
90	0	113	40	Soft Violin(ソフトバイオリン)
91	0	112	110	Fiddle(フィドル)
92	0	112	41	Viola(ビオラ)
93	0	112	42	Cell(チェロ)
94	0	112	43	Contrabass(コントラバス)
95	0	112	46	Harp(ハープ)
96	0	113	46	Hackbret(ハックブレット)
97	0	112	106	Shamisen(三味線)
98	0	112	107	Kota(琴)
99	0	112	104	Sita(シタール)
100	0	112	105	Banj(バンジョー)
Ensemble(アンサンブル)				
101	0	112	48	Strings(スtrings)
102	0	113	48	OrchStrings(オーケストラストリングス)
103	0	114	48	Symphon. Str(シンフォニックストリングス)
104	0	113	49	SlowStrings(スローストリングス)
105	0	114	49	Str.Quarte(ストリングスカルテット)
106	0	115	48	ConcertoStr(コンチェルトストリングス)
107	0	115	49	MarcatoStr(マルカートストリングス)
108	0	112	49	ChamberStr(チェンバーストリングス)
109	0	112	44	TremoloStr(トレモロストリングス)
110	0	112	45	PizzStrings(ピチカートストリングス)
111	0	112	50	Syn Strings(シンセストリングス)
112	0	112	51	Analog Str(アナログストリングス)
113	0	112	52	Choir(クワイア)
114	0	112	54	Air Choir(エアクワイア)
115	0	113	52	Vocal Ensb(ボーカルアンサンブル)
116	0	112	53	Vox Human(ボックスヒューマナ)
117	0	113	53	Gothic Vox(ゴシックボックス)
118	0	112	55	Orch.Hi(オーケストラヒット)
Solo Brass(ソロブラス)				
119	0	112	56	SoloTrumpe(ソロトランペット)
120	0	114	56	SoftTrumpe(ソフトトランペット)
121	0	113	56	Flugel Horn(フリュージェルホルン)
122	0	112	59	Muted Trp(ミュートトランペット)
123	0	112	57	Trombone(トロンボーン)
124	0	114	57	MelTrombone(メロウトロンボーン)
125	0	112	60	French Horn(フレンチホルン)
126	0	112	58	Tuba(チューバ)
Brass Ensemble(ブラスアンサンブル)				
127	0	113	61	BigBandBr(ビッグバンドブラス)
128	0	112	61	BrasSection(ブラスセクション)
129	0	116	61	MellowBras(メロウブラス)
130	0	117	61	Small Bras(スマールブラス)
131	0	118	61	Pop Brass(ポップブラス)
132	0	119	61	MellowHorn(メロウホーンズ)
133	0	113	59	BallroomBr(ボールルームブラス)
134	0	114	61	Full Horn(フルホーンズ)
135	0	115	61	High Brass(ハイブラス)
136	0	113	57	Trb.Section(トロンボーンセクション)
137	0	112	62	Synth Brass(シンセブラス)
138	0	112	63	Analog Br(アナログブラス)
139	0	113	62	Jump Brass(ジャンプブラス)
140	0	114	62	TechnoBras(テクノブラス)
Reed(リード)				
141	0	112	64	Soprano Sax(ソプラノサクセス)
142	0	112	65	Alto Sax(アルトサクセス)

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログ ラムチェ ンジNo.	ボイスネーム
	MSB No.	LSB No.		
143	0	113	65	BreathyAlt(ブレッシューアルトサクセス)
144	0	112	66	Tenor Sax(テナーサクセス)
145	0	114	66	BreathTeno(ブレッシューテナーサクセス)
146	0	112	67	BaritoneSax(バリトンサクセス)
147	0	116	66	Sax Section(サックスセクション)
148	0	112	71	Clarinet(クラリネット)
149	0	113	71	MelClarinet(メロウクラリネット)
150	0	113	66	WoodwindEn(ウッドウィンドアンサンブル)
151	0	115	66	Brass Comb(ブラスコンボ)
152	0	112	68	Oboe(オーボエ)
153	0	112	69	EnglishHorn(イングリッシュホルン)
154	0	112	70	Bassoon(バスーン)
155	0	112	109	Bagpipe(バグパイプ)
Pipe(パイプ)				
156	0	112	73	Flute(フルート)
157	0	112	75	Pan Flute(パンフルート)
158	0	112	72	Piccolo(ピッコロ)
159	0	113	73	EthnicFlute(エスニックフルート)
160	0	112	77	Shakuhachi(尺八)
161	0	112	78	Whistle(ホイッスル)
162	0	112	74	Recorder(リコーダー)
163	0	112	79	Ocarina(オカリナ)
Synth Lead(シンセリード)				
164	0	112	80	Square Lead(矩形波リード)
165	0	112	81	Saw.Lea(ノコギリ波リード)
166	0	113	81	Big Lead(ビッグリード)
167	0	112	98	Stardust(スターダスト)
168	0	114	81	Blaste(プラスター)
169	0	115	81	Analogor(アナログン)
170	0	113	80	Vintage Ld(ビンテージリード)
171	0	113	98	Sun Bell(サンベル)
172	0	112	83	Aero Lead(エアロリード)
173	0	116	81	Fire Wire(ファイアワイヤー)
174	0	114	80	Mini Lead(ミニリード)
175	0	115	80	Vinylead(ビニリード)
176	0	117	81	Warp(ワープ)
177	0	116	80	Hi Bias(ハイバイアス)
178	0	117	80	Meta Wood(メタウッド)
179	0	118	80	Tiny Lead(タイニーリード)
180	0	118	81	Sub Aqua(サブアクア)
181	0	119	81	Farg(ファーゴ)
Synth Pad(シンセパッド)				
182	0	113	94	Insomnia(インソムニア)
183	0	112	90	Krypton(クリプトン)
184	0	113	99	Cyber Pad(サイバーパッド)
185	0	112	95	Wave 2001(ウェーブ2001)
186	0	112	94	Equinox(イクイノックス)
187	0	114	88	Stargate(スターゲート)
188	0	112	92	DX Pad(DXパッド)
189	0	112	93	Loch Ness(ロッホネス)
190	0	112	88	Fantasia(ファンタジア)
191	0	115	88	Golden Age(ゴールデンエイジ)
192	0	112	91	Xenon Pad(ゼノンパッド)
193	0	112	89	Area 51(エリア51)
194	0	112	99	Atmosphere(アトモスフィア)
195	0	113	89	Dark Moor(ダークムーン)
196	0	115	94	Ionosphere(アイオノスフィア)
197	0	113	93	Phase IV(フェイザーIV)
198	0	113	88	Symbion(シンビアント)
199	0	114	94	Solaris(ソラリス)
200	0	113	95	Transform(トランスフォーム)

ボイスリスト

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログ ラムチエ ンジNo.	ボイスネーム
	MSB No.	LSB No.		
Drum Kits(ドラムキット)				
201	127	0	0	Std.Kit1(スタンダードキット1)
202	127	0	1	Std.Kit2(スタンダードキット2)
203	127	0	8	Room Kit(ルームキット)
204	127	0	16	Rock Kit(ロックキット)
205	127	0	24	Electro Kit(エレクトロニックキット)
206	127	0	25	Analog Kit(アナログキット)

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログ ラムチエ ンジNo.	ボイスネーム
	MSB No.	LSB No.		
207	127	0	27	Dance Kit(ダンスキット)
208	127	0	32	Jazz Kit(ジャズキット)
209	127	0	40	Brush Kit(ブラッシュキット)
210	127	0	48	Classic Kit(クラシックキット)
211	126	0	0	SFX Kit1(SFXキット1)
212	126	0	1	SFX Kit2(SFXキット2)

[XGボイスリスト]

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログ ラムチエ ンジNo.	ボイスネーム
	MSB No.	LSB No.		
Piano(ピアノ)				
213	0	0	0	GrandPno
214	0	1	0	GrndPnoK
215	0	18	0	MelloGrP
216	0	40	0	PianoStr
217	0	41	0	Dream
218	0	0	1	BritePno
219	0	1	1	BritPnoK
220	0	0	2	E.Grand
221	0	1	2	ElGrPnoK
222	0	32	2	Det.CP80
223	0	40	2	ElGrPno1
224	0	41	2	ElGrPno2
225	0	0	3	HnkyTonk
226	0	1	3	HnkyTnkK
227	0	0	4	E.Piano1
228	0	1	4	El.Pno1K
229	0	18	4	MelloEP1
230	0	32	4	Chor.EP1
231	0	40	4	HardEl.P
232	0	45	4	VX El.P1
233	0	64	4	60sEl.P
234	0	0	5	E.Piano2
235	0	1	5	El.Pno2K
236	0	32	5	Chor.EP2
237	0	33	5	DX Hard
238	0	34	5	DXLegend
239	0	40	5	DX Phase
240	0	41	5	DX+Analg
241	0	42	5	DXKotoEP
242	0	45	5	VX El.P2
243	0	0	6	Harpsi.
244	0	1	6	Harpsi.K
245	0	25	6	Harpsi.2
246	0	35	6	Harpsi.3
247	0	0	7	Clavi.
248	0	1	7	Clavi. K
249	0	27	7	ClaviWah
250	0	64	7	PulseClv
251	0	65	7	PierceCl
Chromatic Percussion (クロマティックパーカッション)				
252	0	0	8	Celesta
253	0	0	9	Glocken
254	0	0	10	MusicBox

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログ ラムチエ ンジNo.	ボイスネーム
	MSB No.	LSB No.		
255	0	64	10	Orgel
256	0	0	11	Vibes
257	0	1	11	VibesK
258	0	45	11	HardVibe
259	0	0	12	Marimba
260	0	1	12	MarimbaK
261	0	64	12	SineMrmb
262	0	97	12	Balafon2
263	0	98	12	Log Drum
264	0	0	13	Xylophon
265	0	0	14	TubulBel
266	0	96	14	ChrchrBel
267	0	97	14	Carillon
268	0	0	15	Dulcimer
269	0	35	15	Dulcimir2
270	0	96	15	Cimbalom
271	0	97	15	Santur
Organ(オルガン)				
272	0	0	16	DrawOrgn
273	0	32	16	DetDrwOr
274	0	33	16	60sDrOr1
275	0	34	16	60sDrOr2
276	0	35	16	70sDrOr1
277	0	36	16	DrawOrg2
278	0	37	16	60sDrOr3
279	0	38	16	EvenBar
280	0	40	16	16+2'2/3
281	0	64	16	Organ Ba
282	0	65	16	70sDrOr2
283	0	66	16	CheezOrg
284	0	67	16	DrawOrg3
285	0	0	17	PercOrgn
286	0	24	17	70sPcOr1
287	0	32	17	DetPrcOr
288	0	33	17	LiteOrg
289	0	37	17	PercOrg2
290	0	0	18	RockOrgn
291	0	64	18	RotaryOr
292	0	65	18	SloRotar
293	0	66	18	FstRotar
294	0	0	19	ChrchrOrg
295	0	32	19	ChurOrg3
296	0	35	19	ChurOrg2
297	0	40	19	NotreDam
298	0	64	19	OrgFlute

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログ ラムチエ ンジNo.	ボイスネーム
	MSB No.	LSB No.		
299	0	65	19	TrmOrgFl
300	0	0	20	ReedOrgn
301	0	40	20	Puff Org
302	0	0	21	Acordion
303	0	32	21	AccordIt
304	0	0	22	Harmnica
305	0	32	22	Harmo 2
306	0	0	23	TangoAcd
307	0	64	23	TngoAcd2
Guitar(ギター)				
308	0	0	24	NylonGtr
309	0	16	24	NylonGt2
310	0	25	24	NylonGt3
311	0	43	24	VelGtHrm
312	0	96	24	Ukulele
313	0	0	25	SteelGtr
314	0	16	25	SteelGt2
315	0	35	25	12StrGtr
316	0	40	25	Nyln&Stl
317	0	41	25	Stl&Body
318	0	96	25	Mandolin
319	0	0	26	Jazz Gtr
320	0	18	26	MelloGtr
321	0	32	26	JazzAmp
322	0	0	27	CleanGtr
323	0	32	27	ChorusGt
324	0	0	28	Mute.Gtr
325	0	40	28	FunkGtr1
326	0	41	28	MuteStlG
327	0	43	28	FunkGtr2
328	0	45	28	Jazz Man
329	0	0	29	Ovrdrive
330	0	43	29	Gt.Pinch
331	0	0	30	Dist.Gtr
332	0	40	30	FeedbkGt
333	0	41	30	FeedbkGt2
334	0	0	31	GtrHarmo
335	0	65	31	GtFeedbk
336	0	66	31	GtrHrmo2
Bass(ベース)				
337	0	0	32	Aco.Bass
338	0	40	32	JazzRthm
339	0	45	32	VXUprght
340	0	0	33	FngrBass
341	0	18	33	FingrDrk

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラムチャンネルNo.	ボイスネーム	ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラムチャンネルNo.	ボイスネーム	ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラムチャンネルNo.	ボイスネーム
	MSB No.	LSB No.				MSB No.	LSB No.				MSB No.	LSB No.		
342	0	27	33	FlangeBa	401	0	3	49	S.SlwStr	460	0	43	65	HyprAlto
343	0	40	33	Ba&DstEG	402	0	8	49	LegatoSt	461	0	0	66	TenorSax
344	0	43	33	FngrSlap	403	0	40	49	Warm Str	462	0	40	66	BrthTnSx
345	0	45	33	FngBass2	404	0	41	49	Kingdom	463	0	41	66	SoftTenr
346	0	65	33	ModAlem	405	0	64	49	70s Str	464	0	64	66	TnrSax 2
347	0	0	34	PickBass	406	0	65	49	Str Ens3	465	0	0	67	Bari.Sax
348	0	28	34	MutePkBa	407	0	0	50	Syn.Str1	466	0	0	68	Oboe
349	0	0	35	Fretless	408	0	27	50	ResoStr	467	0	0	69	Eng.Horn
350	0	32	35	Fretles2	409	0	64	50	Syn Str4	468	0	0	70	Bassoon
351	0	33	35	Fretles3	410	0	65	50	SS Str	469	0	0	71	Clarinet
352	0	34	35	Fretles4	411	0	0	51	Syn.Str2	Pipe(パイプ)				
353	0	96	35	SynFretl	412	0	0	52	ChoirAah	470	0	0	72	Piccolo
354	0	97	35	Smooth	413	0	3	52	S.Choir	471	0	0	73	Flute
355	0	0	36	SlapBas1	414	0	16	52	Ch.Aahs2	472	0	0	74	Recorder
356	0	27	36	ResoSlap	415	0	32	52	MelChoir	473	0	0	75	PanFlute
357	0	32	36	PunchThm	416	0	40	52	ChoirStr	474	0	0	76	Bottle
358	0	0	37	SlapBas2	417	0	0	53	VoiceOoh	475	0	0	77	Shakhchi
359	0	43	37	VeloSlap	418	0	0	54	SynVoice	476	0	0	78	Whistle
360	0	0	38	SynBass1	419	0	40	54	SynVox2	477	0	0	79	Ocarina
361	0	18	38	SynBa1Dk	420	0	41	54	Choral	Synth Lead(シンセリード)				
362	0	20	38	FastResB	421	0	64	54	AnaVoice	478	0	0	80	SquareLd
363	0	24	38	AcidBass	422	0	0	55	Orch.Hit	479	0	6	80	Square 2
364	0	35	38	Clv Bass	423	0	35	55	OrchHit2	480	0	8	80	LMSquare
365	0	40	38	TeknoBa	424	0	64	55	Impact	481	0	18	80	Hollow
366	0	64	38	Oscar	Brass(ブラス)				482	0	19	80	Shmoog	
367	0	65	38	SqrBass	425	0	0	56	Trumpet	483	0	64	80	Mellow
368	0	66	38	RubberBa	426	0	16	56	Trumpet2	484	0	65	80	SoloSine
369	0	96	38	Hammer	427	0	17	56	BriteTrp	485	0	66	80	SineLead
370	0	0	39	SynBass2	428	0	32	56	WarmTrp	486	0	0	81	Saw.Lead
371	0	6	39	MelloSB1	429	0	0	57	Trombone	487	0	6	81	Saw 2
372	0	12	39	Seq Bass	430	0	18	57	Trmbone2	488	0	8	81	ThickSaw
373	0	18	39	ClkSynBa	431	0	0	58	Tuba	489	0	18	81	DynaSaw
374	0	19	39	SynBa2Dk	432	0	16	58	Tuba 2	490	0	19	81	DigiSaw
375	0	32	39	SmthBa 2	433	0	0	59	Mute.Trp	491	0	20	81	Big Lead
376	0	40	39	ModulrBa	434	0	0	60	Fr.Horn	492	0	24	81	HeavySyn
377	0	41	39	DX Bass	435	0	6	60	FrHrSolo	493	0	25	81	WaspySyn
378	0	64	39	X WireBa	436	0	32	60	FrHorn2	494	0	40	81	PulseSaw
Strings(ストリングス)				437	0	37	60	HornOrch	495	0	41	81	Dr. Lead	
379	0	0	40	Violin	438	0	0	61	BrasSect	496	0	45	81	VeloLead
380	0	8	40	SlowVln	439	0	35	61	Tp&TbSec	497	0	96	81	Seq Ana
381	0	0	41	Viola	440	0	40	61	BrssSec2	498	0	0	82	CaliopLd
382	0	0	42	Cello	441	0	41	61	HiBrass	499	0	65	82	Pure Pad
383	0	0	43	Contrabs	442	0	42	61	MelloBrs	500	0	0	83	Chiff Ld
384	0	0	44	Trem.Str	443	0	0	62	SynBras1	501	0	64	83	Rubby
385	0	8	44	SlowTrStr	444	0	12	62	QuackBr	502	0	0	84	CharanLd
386	0	40	44	Susp Str	445	0	20	62	RezSynBr	503	0	64	84	DistLead
387	0	0	45	Pizz.Str	446	0	24	62	PolyBrss	504	0	65	84	WireLead
388	0	0	46	Harp	447	0	27	62	SynBras3	505	0	0	85	Voice Ld
389	0	40	46	YangChin	448	0	32	62	JumpBrss	506	0	24	85	SynthAah
390	0	0	47	Timpani	449	0	45	62	AnaVelBr	507	0	64	85	VoxLead
Ensemble(アンサンブル)				450	0	64	62	AnaBrss1	508	0	0	86	Fifth Ld	
391	0	0	48	Strings1	451	0	0	63	SynBras2	509	0	35	86	Big Five
392	0	3	48	S.Strngs	452	0	18	63	Soft Brs	510	0	0	87	Bass &Ld
393	0	8	48	SlowStr	453	0	40	63	SynBrss4	511	0	16	87	Big&Low
394	0	24	48	ArcoStr	454	0	41	63	ChoirBrs	512	0	64	87	Fat&Prky
395	0	35	48	60sStrng	455	0	45	63	VelBrss2	513	0	65	87	SoftWurl
396	0	40	48	Orchestr	456	0	64	63	AnaBrss2	Synth Pad(シンセパッド)				
397	0	41	48	Orchstr2	Reed(リード)				514	0	0	88	NewAgePd	
398	0	42	48	TremOrch	457	0	0	64	SprnoSax	515	0	64	88	Fantasy2
399	0	45	48	VeloStr	458	0	0	65	Alto Sax	516	0	0	89	Warm Pad
400	0	0	49	Strings2	459	0	40	65	Sax Sect	517	0	16	89	ThickPad

ボイスリスト

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラムチャンネルNo.	ボイスネーム
	MSB No.	LSB No.		
518	0	17	89	Soft Pad
519	0	18	89	SinePad
520	0	64	89	Horn Pad
521	0	65	89	RotarStr
522	0	0	90	PolySyPd
523	0	64	90	PolyPd80
524	0	65	90	ClickPad
525	0	66	90	Ana Pad
526	0	67	90	SquarPad
527	0	0	91	ChoirPad
528	0	64	91	Heaven2
529	0	66	91	Itopia
530	0	67	91	CC Pad
531	0	0	92	BowedPad
532	0	64	92	Glacier
533	0	65	92	GlassPad
534	0	0	93	MetalPad
535	0	64	93	Tine Pad
536	0	65	93	Pan Pad
537	0	0	94	Halo Pad
538	0	0	95	SweepPad
539	0	20	95	Shwimmer
540	0	27	95	Converge
541	0	64	95	PolarPad
542	0	66	95	Celstial
Synth Effects(シンセエフェクト)				
543	0	0	96	Rain
544	0	45	96	ClaviPad
545	0	64	96	HrmoRain
546	0	65	96	AfrcnWnd
547	0	66	96	Caribbean
548	0	0	97	SoundTrk
549	0	27	97	Prologue
550	0	64	97	Ancestrl
551	0	0	98	Crystal
552	0	12	98	SynDrCmp
553	0	14	98	Popcorn
554	0	18	98	TinyBell
555	0	35	98	RndGlock
556	0	40	98	GlockChi
557	0	41	98	ClearBel
558	0	42	98	ChorBell
559	0	64	98	SynMalet
560	0	65	98	SftCryst
561	0	66	98	LoudGlok
562	0	67	98	XmasBell
563	0	68	98	VibeBell
564	0	69	98	DigiBell
565	0	70	98	AirBells
566	0	71	98	BellHarp
567	0	72	98	Gamelmba
568	0	0	99	Atmosphr
569	0	18	99	WarmAtms
570	0	19	99	HollwRls
571	0	40	99	NylonEP
572	0	64	99	NylnHarp
573	0	65	99	Harp Vox
574	0	66	99	AtmosPad
575	0	67	99	Planet
576	0	0	100	Bright
577	0	64	100	FantaBel

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラムチャンネルNo.	ボイスネーム
	MSB No.	LSB No.		
578	0	96	100	Smokey
579	0	0	101	Goblins
580	0	64	101	GobSyn
581	0	65	101	50sSciFi
582	0	66	101	Ring Pad
583	0	67	101	Ritual
584	0	68	101	ToHeaven
585	0	70	101	Night
586	0	71	101	Glisten
587	0	96	101	BelChoir
588	0	0	102	Echoes
589	0	8	102	EchoPad2
590	0	14	102	Echo Pan
591	0	64	102	EchoBell
592	0	65	102	Big Pan
593	0	66	102	SynPiano
594	0	67	102	Creation
595	0	68	102	Stardust
596	0	69	102	Reso Pan
597	0	0	103	Sci-Fi
598	0	64	103	Starz
Ethnic(エスニック)				
599	0	0	104	Sitar
600	0	32	104	DetSitar
601	0	35	104	Sitar 2
602	0	96	104	Tambra
603	0	97	104	Tamboura
604	0	0	105	Banjo
605	0	28	105	MuteBnjo
606	0	96	105	Rabab
607	0	97	105	Gopichnt
608	0	98	105	Oud
609	0	0	106	Shamisen
610	0	0	107	Koto
611	0	96	107	T. Koto
612	0	97	107	Kanoon
613	0	0	108	Kalimba
614	0	0	109	Bagpipe
615	0	0	110	Fiddle
616	0	0	111	Shanai
617	0	64	111	Shanai2
618	0	96	111	Pungi
619	0	97	111	Hichriki
Percussive(パーカッシブ)				
620	0	0	112	TnklBell
621	0	96	112	Bonang
622	0	97	112	Gender
623	0	98	112	Gamelan
624	0	99	112	S.Gamlan
625	0	100	112	Rama Cym
626	0	101	112	AsianBel
627	0	0	113	Agogo
628	0	0	114	SteelDrm
629	0	97	114	GlasPerc
630	0	98	114	ThaiBell
631	0	0	115	WoodBlok
632	0	96	115	Castanet
633	0	0	116	TaikoDrm
634	0	96	116	Gr.Cassa
635	0	0	117	MelodTom
636	0	64	117	Mel Tom2

ボイス No.	バンクセレクト		MIDI プログラムチャンネルNo.	ボイスネーム
	MSB No.	LSB No.		
637	0	65	117	Real Tom
638	0	66	117	Rock Tom
639	0	0	118	Syn.Drum
640	0	64	118	Ana Tom
641	0	65	118	ElecPerc
642	0	0	119	RevCymbI
Sound Effects(サウンドエフェクト)				
643	0	0	120	FretNoiz
644	0	0	121	BrthNoiz
645	0	0	122	Seashore
646	0	0	123	Tweet
647	0	0	124	Telephone
648	0	0	125	Helicptr
649	0	0	126	Applause
650	0	0	127	Gunshot
SFX(SFX)				
651	64	0	0	CuttngNz
652	64	0	1	CtngNz2
653	64	0	3	Str Slap
654	64	0	16	Fl.KClik
655	64	0	32	Rain
656	64	0	33	Thunder
657	64	0	34	Wind
658	64	0	35	Stream
659	64	0	36	Bubble
660	64	0	37	Feed
661	64	0	48	Dog
662	64	0	49	Horse
663	64	0	50	Bird 2
664	64	0	54	Ghost
665	64	0	55	Maou
666	64	0	64	Tel.Dial
667	64	0	65	DoorSqek
668	64	0	66	Door Slam
669	64	0	67	Scratch
670	64	0	68	Scratch 2
671	64	0	69	WindChm
672	64	0	70	Telphon2
673	64	0	80	CarEngin
674	64	0	81	Car Stop
675	64	0	82	Car Pass
676	64	0	83	CarCrash
677	64	0	84	Siren
678	64	0	85	Train
679	64	0	86	Jetplane
680	64	0	87	Starship
681	64	0	88	Burst
682	64	0	89	Coaster
683	64	0	90	SbMarine
684	64	0	96	Laughing
685	64	0	97	Scream
686	64	0	98	Punch
687	64	0	99	Heart
688	64	0	100	FootStep
689	64	0	112	MchinGun
690	64	0	113	LaserGun
691	64	0	114	Xplosion
692	64	0	115	FireWork

マルチパッドセットリスト

セットNo. : セットネーム	コードマッチ			
	パッド1	パッド2	パッド3	パッド4
1 : Fanfare1(ファンファーレ1)				×
2 : Fanfare2(ファンファーレ2)				×
3 : Brassy1(ブラッシー1)				
4 : Brassy2(ブラッシー2)				
5 : Synth Brass(シンセブラス)				
6 : Guitar Play1(ギタープレイ1)				
7 : Guitar Play2(ギタープレイ2)				
8 : Guitar Play3(ギタープレイ3)				
9 : Guitar Play4(ギタープレイ4)				
10 : Techno Synth1(テクノシンセ1)				
11 : Techno Synth2(テクノシンセ2)				
12 : Arpeggio(アルペジオ)				
13 : Crysta(クリスタル)				
14 : Twinkle(トウィンクル)				
15 : Magica(マジカル)				
16 : Piano Sequence(ピアノシーケンス)				
17 : Banjo Sequence(バンジョーシーケンス)				
18 : Gothic(ゴシック)				
19 : Classic(クラシック)				
20 : Jingle(ジングル)				
21 : Horror SE(ホラーSE)	×	×	×	×
22 : Racing SE(レーシングSE)	×	×	×	×
23 : Stormy SE(ストームSE)	×	×	×	×
24 : Water SE(ウォーターSE)	×	×	×	×
25 : Dog SE(ドッグSE)	×	×	×	×
26 : Haha SE(ハハハSE)	×	×	×	×
27 : Rock Kit(ロックキット)	×	×	×	×
28 : Techno Kit(テクノキット)	×	×	×	×
29 : Analog Kit(アナログキット)	×	×	×	×
30 : Tom Flam(トムフラム)	×	×	×	×
31 : Latin Percussion1(ラテンパーカッション1)	×	×	×	×
32 : Latin Percussion2(ラテンパーカッション2)	×	×	×	×
33 : Timbales(ティンバレス)	×	×	×	×
34 : Analog Sequence(アナログシーケンス)	×	×	×	×
35 : Conga Sequence(コンガシーケンス)	×	×	×	×
36 : Techno Sequence(テクノシーケンス)	×	×	×	×

ドラムキットリスト

← は「スタンダードキット1」と同じ内容であることを表します。

各パーカッション音の使用発音数は1です。

PSR-530の鍵盤のNote#とNoteはこの表よりも1オクターブ上になります。たとえば、スタンダードキット1のNote#24/Note C0「シーククリックH」を鍵盤で鳴らす場合は、Note#36/Note C1の鍵盤を押さえます。

オルタネートナンバー*1~4が同じものは、同時に鳴らすことはできません。

Voice#	201		202		203		204		205		206	
Bank MSB#	127		127		127		127		127		127	
Bank LSB#	0		0		0		0		0		0	
Program Change#	0		1		8		16		24		25	
MIDI												
Note#	Note	スタンダードキット1	スタンダードキット2	ルームキット	ロックキット	エレクトロニックキット	アナログキット					
13	C#-1 *3	スルドミュート	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
14	D-1	スルドオープン	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
15	D#-1	ハイキュー	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
16	E-1	ウィップスラップ	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
17	F-1 *4	スクラッチブッシュ	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
18	F#-1 *4	スクラッチブル	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
19	G-1	フィンガースナップ	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
20	G#-1	クリックノイズ	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
21	A-1	メトロノームクリック	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
22	A#-1	メトロノームベル	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
23	B-1	シーククリックL	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
24	C0	シーククリックH	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
25	C#0	ブラッシュタップ	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
26	D0	ブラッシュスワールL	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
27	D#0	ブラッシュスラップ	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
28	E0	ブラッシュスワールH	←	←	←	←	←	←	リバースシンバル	リバースシンバル	←	←
29	F0	スネアロール	スネアロール2	←	←	←	←	←	←	←	←	←
30	F#0	カスターネット	←	←	←	←	←	←	ハイキュー	ハイキュー	←	←
31	G0	スネアL	スネアL2	←	←	スネア ロックM	←	←	スネア M	←	スネア ロックH	←
32	G#0	スティックス	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
33	A0	バスドラムL	←	←	←	バスドラムM	←	←	バスドラムH4	←	バスドラムM	←
34	A#0	オープンリムショット	オープンリムショット2	←	←	←	←	←	←	←	←	←
35	B0	バスドラムM	バスドラムM2	←	←	バスドラムH3	←	←	バスドラム ロック	←	バスドラム アナログL	←
36	C1	バスドラムH	バスドラムH2	バスドラム ルーム	←	バスドラム ロック	←	←	バスドラム ゲート	←	バスドラム アナログH	←
37	C#1	サイドスティック	←	←	←	←	←	←	←	←	アナログ サイドスティック	←
38	D1	スネアM	スネアM2	スネア ルームL	←	スネア ロク	←	←	スネア ロックL	←	アナログ スネアL	←
39	D#1	ハンドクラップ	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
40	E1	スネアH	スネアH2	スネア ルームH	←	スネア ロック リム	←	←	スネア ロックH	←	アナログ スネアH	←
41	F1	フロアタムL	←	ルーム タム1	←	ロック タム1	←	←	エレクトリック タム1	←	アナログ タム1	←
42	F#1 *1	ハイハットクローズ	←	←	←	←	←	←	←	←	アナログ ハイハットクローズ1	←
43	G1	フロアタムH	←	ルーム タム2	←	ロック タム2	←	←	エレクトリック タム2	←	アナログ タム2	←
44	G#1 *1	ハイハットベダル	←	←	←	←	←	←	←	←	アナログ ハイハットクローズ2	←
45	A1	ロータム	←	ルーム タム3	←	ロック タム3	←	←	エレクトリック タム3	←	アナログ タム3	←
46	A#1 *1	ハイハットオープン	←	←	←	←	←	←	←	←	アナログ ハイハット オープン1	←
47	B1	ミッドタムL	←	ルーム タム4	←	ロック タム4	←	←	エレクトリック タム4	←	アナログ タム4	←
48	C2	ミッドタムH	←	ルーム タム5	←	ロック タム5	←	←	エレクトリック タム5	←	アナログ タム5	←
49	C#2	クラッシュシンバル1	←	←	←	←	←	←	←	←	アナログ シンバル	←
50	D2	ハイタム	←	ルーム タム6	←	ロック タム6	←	←	エレクトリック タム6	←	アナログ タム6	←
51	D#2	ライドシンバル1	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
52	E2	チャイニーズシンバル	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
53	F2	ライドシンバル カップ	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
54	F#2	タンバリン	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
55	G2	スブラッシュシンバル	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
56	G#2	カウベル	←	←	←	←	←	←	←	←	アナログ カウベル	←
57	A2	クラッシュシンバル2	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
58	A#2	ビブラスラップ	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
59	B2	ライドシンバル2	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
60	C3	ボンゴH	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
61	C#3	ボンゴL	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
62	D3	コンガHミュート	←	←	←	←	←	←	←	←	アナログ コンガH	←
63	D#3	コンガHオープン	←	←	←	←	←	←	←	←	アナログ コンガM	←
64	E3	コンガL	←	←	←	←	←	←	←	←	アナログ コンガL	←
65	F3	ティンパレスH	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
66	F#3	ティンパレスL	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
67	G3	アゴゴH	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
68	G#3	アゴゴL	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
69	A3	カバサ	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
70	A#3	マラカス	←	←	←	←	←	←	←	←	アナログ マラカス	←
71	B3	サンバホイッスルH	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
72	C4	サンバホイッスルL	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
73	C#4	ギロショット	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
74	D4	ギロリング	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
75	D#4	クラベス	←	←	←	←	←	←	←	←	アナログ クラベス	←
76	E4	ウッドブロックH	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
77	F4	ウッドブロックL	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
78	F#4	クイーカミュート	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
79	G4	クイーカオープン	←	←	←	←	←	←	スクラッチブッシュ	←	スクラッチブッシュ	←
80	G#4 *2	トライアングルミュート	←	←	←	←	←	←	スクラッチブル	←	スクラッチブル	←
81	A4 *2	トライアングルオープン	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
82	A#4	シェイカー	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
83	B4	ジングルベル	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
84	C5	ベルツリー	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
85	C#5											
86	D5											
87	D#5											
88	E5											
89	F5											
90	F#5											
91	G5											

ドラムキットリスト

Voice #	207	208	209	210	211	212	
Bank MSB#	127	127	127	127	126	126	
Bank LSB#	0	0	0	0	0	0	
Program Change#	27	32	40	48	0	1	
MIDI							
Note#	Note	ダンスキット	ジャズキット	ブラッシュキット	クラシックキット	SFX 1	SFX 2
13	C#-1 *3	<—	<—	<—	<—		
14	D-1 *3	<—	<—	<—	<—		
15	D#-1	<—	<—	<—	<—		
16	E-1	<—	<—	<—	<—		
17	F-1 *4	<—	<—	<—	<—		
18	F#-1 *4	<—	<—	<—	<—		
19	G-1	<—	<—	<—	<—		
20	G#-1	<—	<—	<—	<—		
21	A-1	<—	<—	<—	<—		
22	A#-1	<—	<—	<—	<—		
23	B-1	<—	<—	<—	<—		
24	C0	<—	<—	<—	<—		
25	C#0	<—	<—	<—	<—		
26	D0	<—	<—	<—	<—		
27	D#0	<—	<—	<—	<—		
28	E0	リバースシンバル	<—	<—	<—		
29	F0	<—	<—	<—	<—		
30	F#0	ハイキュー	<—	<—	<—		
31	G0	アナログ スネア スナッピー	<—	ブラッシュスラップL	<—		
32	G#0	<—	<—	<—	<—		
33	A0	アナログ バスドラム ダンス1	<—	<—	バスドラムL2		
34	A#0	アナログ スネア オープンリム	<—	<—	<—		
35	B0	アナログ バスドラム ダンス2	<—	<—	グランカーサ		
36	C1	アナログ バスドラム ダンス3	バスドラム ジャズ	バスドラム ソフト	グランカーサ ミュート	ギター カットニングノイズ	ダイアルトーン
37	C#1	アナログ サイドスティック	<—	<—	<—	ギター カットニングノイズ2	ドアクリーキング
38	D1	アナログ スネア キュー	スネア ジャズL	ブラッシュスラップ	マーチング スネアM	ディストーション カットノイズ	ドアスラム
39	D#1	<—	<—	<—	<—	ストリングスラップ	スクラッチ
40	E1	アナログ スネア アナログ+アコースティック	スネア ジャズH	ブラッシュタップ	マーチング スネアH	ベーススライド	スクラッチ2
41	F1	アナログ タム1	ジャズ タム1	ブラッシュタム1	ジャズ タム1	ビックスクレイブ	ウィンドチャイム
42	F#1 *1	アナログ ハイハットクローズ3	<—	<—	<—		テレホンリング2
43	G1	アナログ タム2	ジャズ タム2	ブラッシュタム2	ジャズ タム2		
44	G#1 *1	アナログ ハイハットクローズ2	<—	<—	<—		
45	A1	アナログ タム3	ジャズ タム3	ブラッシュタム3	ジャズ タム3		
46	A#1 *1	アナログ ハイハット オープン2	<—	<—	<—		
47	B1	アナログ タム4	ジャズ タム4	ブラッシュタム4	ジャズ タム4		
48	C2	アナログ タム5	ジャズ タム5	ブラッシュタム5	ジャズ タム5		
49	C#2	アナログ シンバル	<—	<—	ハンドシンバル オープンL		
50	D2	アナログ タム6	ジャズ タム6	ブラッシュタム6	ジャズ タム6		
51	D#2	<—	<—	<—	ハンドシンバル クローズL		
52	E2	<—	<—	<—	<—	FL.キークリック	エンジンスタート
53	F2	<—	<—	<—	<—		タイヤスクリーチ
54	F#2	<—	<—	<—	<—		カー パッシング
55	G2	<—	<—	<—	<—		クラッシュ
56	G#2	アナログ カウベル	<—	<—	<—		サイレン
57	A2	<—	<—	<—	ハンドシンバル オープンH		トレイン
58	A#2	<—	<—	<—	<—		ジェットプレーン
59	B2	<—	<—	<—	ハンドシンバル クローズH		スターシップ
60	C3	<—	<—	<—	<—		バーストノイズ
61	C#3	<—	<—	<—	<—		コースター
62	D3	アナログ コンガH	<—	<—	<—		サブマリン
63	D#3	アナログ コンガM	<—	<—	<—		
64	E3	アナログ コンガL	<—	<—	<—		
65	F3	<—	<—	<—	<—		
66	F#3	<—	<—	<—	<—		
67	G3	<—	<—	<—	<—		
68	G#3	<—	<—	<—	<—	雨	ラーフィング
69	A3	<—	<—	<—	<—	雷	スクリーミング
70	A#3	アナログ マラカス	<—	<—	<—	風	パンチ
71	B3	<—	<—	<—	<—	スクリーム	ハートビート
72	C4	<—	<—	<—	<—	泡	フットステップ
73	C#4	<—	<—	<—	<—	フィード	アブローズ2
74	D4	<—	<—	<—	<—		
75	D#4	アナログ クラベス	<—	<—	<—		
76	E4	<—	<—	<—	<—		
77	F4	<—	<—	<—	<—		
78	F#4	スクラッチブッシュ	<—	<—	<—		
79	G4	スクラッチブル	<—	<—	<—		
80	G#4 *2	<—	<—	<—	<—		
81	A4 *2	<—	<—	<—	<—		
82	A#4	<—	<—	<—	<—		
83	B4	<—	<—	<—	<—		
84	C5	<—	<—	<—	<—		
85	C#5					犬	マシンガン
86	D5					馬のかける音	レーザーガン
87	D#5					鳥2	エクスポージョン
88	E5					キティ	ファイアワーク
89	F5					グロール	
90	F#5					ホーンテッド	
91	G5					ゴースト	
						マオウ	

デジタルエフェクト(リバーブ/コーラス/DSP)のしくみ

PSR-530は、デジタルエフェクトとして、リバーブエフェクト(システムエフェクト)とコーラスエフェクト(システムエフェクト)そしてDSPエフェクト(システムとインサクションのどちらも設定可能)、合計3系統のエフェクトを内蔵しています。

デジタルエフェクトのしくみは、DSPエフェクトのタイプにシステムエフェクトが選ばれている場合と、インサクションエフェクトが選ばれている場合で大きく異なります。2つの場合に分けて、それぞれを解説します。

エフェクトに関する設定の中には、PSR-530のパネルでは行えないものもありますが、MIDI IN演奏情報にエフェクト設定データがあれば個別に設定することができます。

メモ

MIDIを利用して演奏する場合、デジタルエフェクトの内容に関する各設定は「システムエクスルーシブ」データで行います。

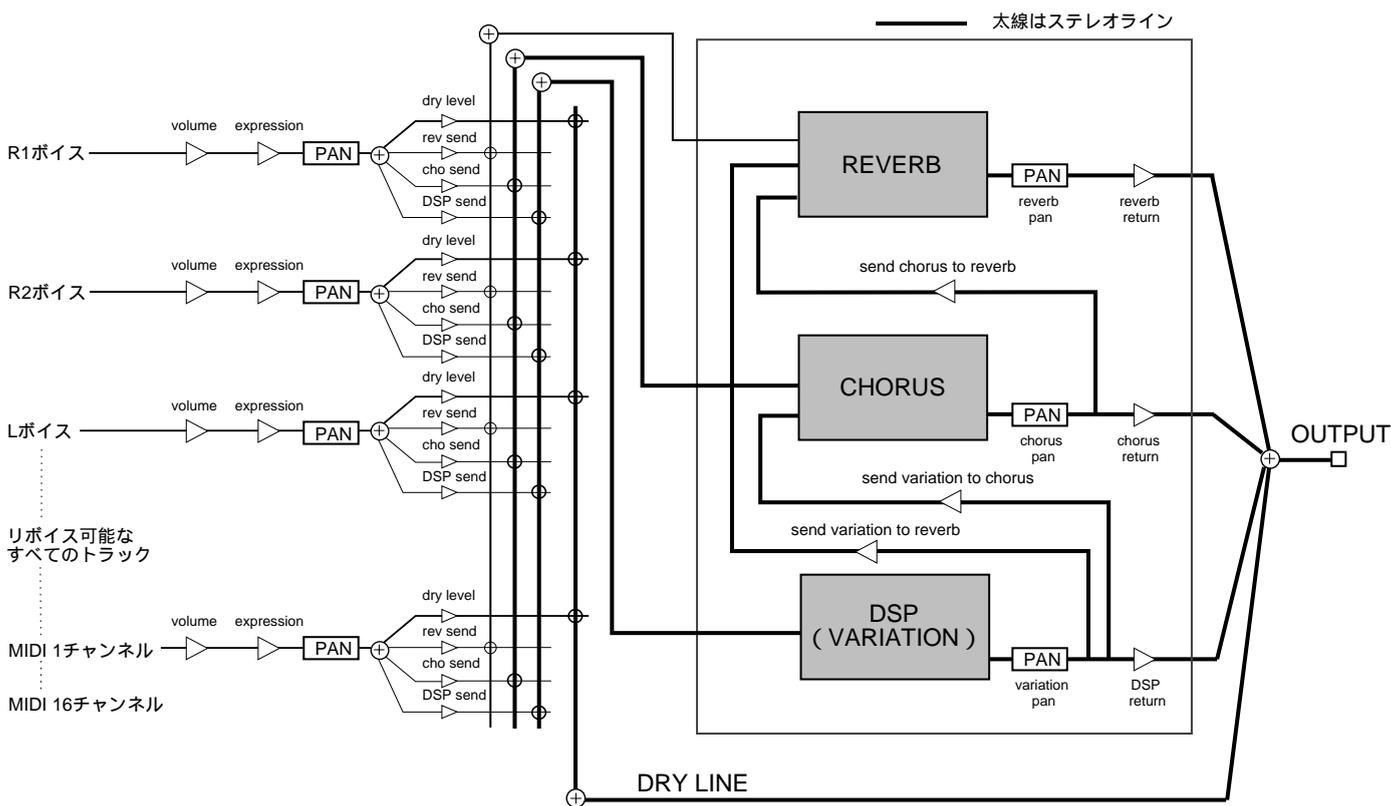
DSPタイプにシステムエフェクトが選ばれている場合

3系統のエフェクトは下のイラストのように接続されます。

リバーブ/コーラス/DSPは、それぞれセンドレベルを設定することで信号が入り、リターンレベルを設定するとエフェクトのかかった信号が出力されます。リバーブ/コーラス/DSPセンドレベルは、リボイスモードでパート(トラック)ごとに設定します。リバーブ/コーラス/DSPリターンレベルはすべてのパートに対して共通の値を設定します。

リバーブ、コーラス、DSPの信号の出口には、それぞれパンがあります。MIDIを使用して、エフェクト音の定位を設定できます。(121ページ参照)

外部のMIDI機器から「Send Chorus to Reverb」信号(121ページ参照)をPSR-530に送信すれば、コーラスからリバーブに信号を送る(直列につなぐ)ことができます。また、「Send Variation (DSP) to Reverb」信号(122ページ参照)を送信すればDSPからリバーブに、同様に「Send Variation (DSP) to Chorus」信号(122ページ参照)を送信すればDSPからコーラスに信号を送ることができます。これらの信号を使用すれば、3つのエフェクトを直列につないだり、分割して使用したり、アイデア次第でいろいろなエフェクト効果が生まれます。



DSPタイプにインサクションエフェクトが選ばれている場合

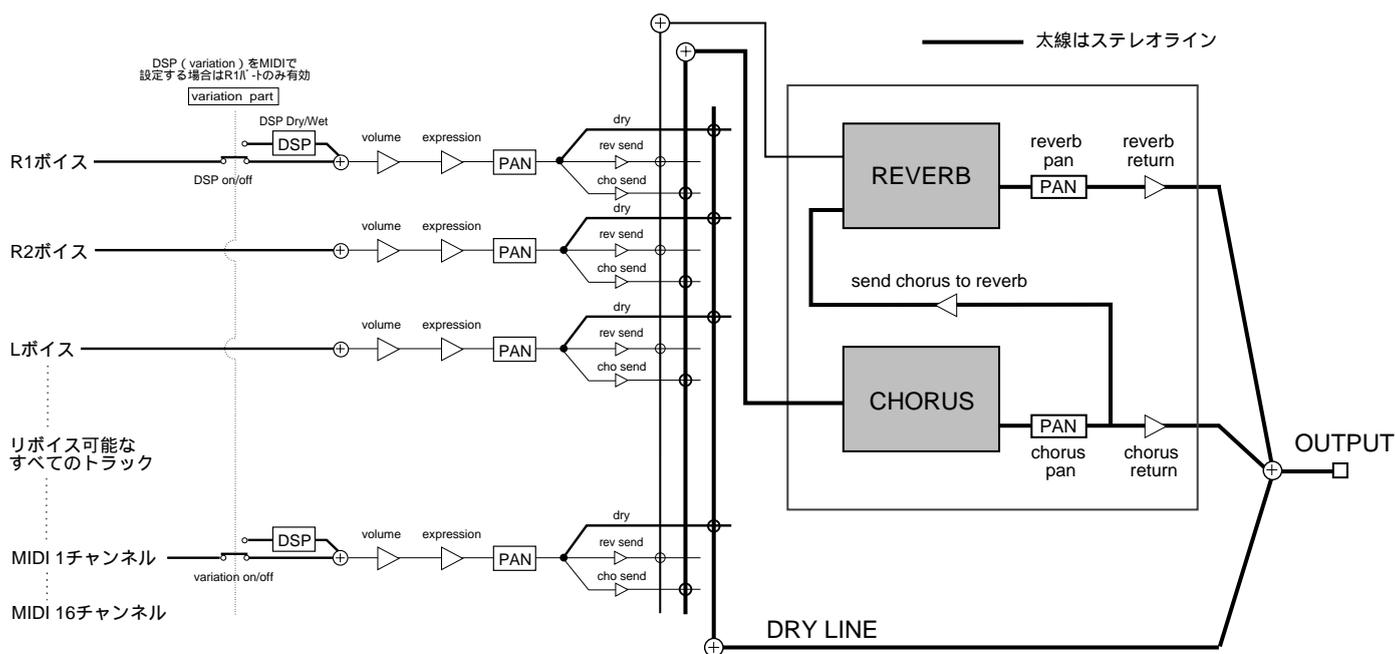
3系統のエフェクトは下のイラストのように接続されます。

リバーブ/コーラスは、それぞれセンドレベルを設定することで信号が入り、リターンレベルを設定するとエフェクトのかかった信号が出力されます。リバーブ/コーラスセンドレベルは、リボイスモードでパート(トラック)ごとに設定します。リバーブ/コーラスリターンレベルはすべてのパートに対して共通の値を設定します。

リバーブとコーラスの信号の出口には、それぞれパンがあります。MIDIを使用して、エフェクト音の定位を設定できます。

外部のMIDI機器から「Send Chorus to Reverb」信号をPSR-530に送信すれば、コーラスからリバーブに信号を送る(直列につなぐ)ことができます。

DSPは、DSPドライ/ウェット(DSPセンドレベル)を設定することで信号が入り、エフェクトのかかった信号が出力されます。DSPドライ/ウェット(DSPセンドレベル)は、リボイスモードではR1ボイスだけに設定します。DSPリターンレベルは設定できません。



デジタルエフェクト(リバーブ/コーラス/DSP)のしくみ

[リバーブ/コーラス/DSPタイプリスト]

No.	タイプ	システム/ インサージョン	コメント
リバーブ			
01~04	Hall 1~4(ホール1~4)	システム	ホールで弾いた時のようなリバーブ(残響)がかかります。
05~08	Room 1~4(ルーム1~4)	システム	部屋で弾いた時のようなリバーブ(残響)がかかります。
09, 10	Stage 1, 2(ステージ1, 2)	システム	ソロ楽器に適したリバーブです。
11, 12	Plate 1, 2(プレート1, 2)	システム	鉄板の持つ響きが得られるリバーブです。
13	OFF(オフ)	-	リバーブエフェクトはかかりません。
コーラス			
01~05	Chorus 1~5(コーラス1~5)	システム	音が自然に広がるコーラス効果がかかります。
06~09	Flanger 1~4(フランジャー1~4)	システム	ジェットサウンドを作り出す効果です。
10	OFF(オフ)	-	コーラスエフェクトはかかりません。
DSP			
01~04	Hall 1~4(ホール1~4)	システム	ホールで弾いた時のようなリバーブ(残響)がかかります。
05~08	Room 1~4(ルーム1~4)	システム	部屋で弾いた時のようなリバーブ(残響)がかかります。
09, 10	Stage 1, 2(ステージ1, 2)	システム	ソロ楽器に適したリバーブです。
11, 12	Plate 1, 2(プレート1, 2)	システム	鉄板の持つ響きが得られるリバーブです。
13, 14	Early Reflection 1, 2(アーリーリフレクション1, 2)	システム	リバーブの初期反射音のみ取り出したエフェクトです。
15	Gate Reverb(ゲートリバーブ)	システム	ゲートリバーブをシミュレートしたものです。
16	Reverse Gate(リバースゲート)	システム	ゲートリバーブの逆再生をシミュレートしたものです。
17~21	Chorus 1~5(コーラス1~5)	システム	音が自然に広がるコーラス効果がかかります。
22~25	Flanger 1~4(フランジャー1~4)	システム	ジェットサウンドを作り出す効果です。
26	Symphonic(シンフォニック)	システム	音にうねりと広がりを与える効果です。
27	Phase(フェイザー)	システム	位相(フェイズ)を周期的に変化させ、音にうねりを持たせます。
28~32	Rotary Speaker 1~5(ロータリースピーカー1~5)	インサージョン	回転スピーカーをシミュレートした効果です。
33, 34	Tremolo 1, 2(トレモロ1, 2)	インサージョン	音量を周期的に変化させて音の揺れを作り出す効果です。
35	Guitar Tremolo(ギタートレモロ)	インサージョン	エレクトリックギターのトレモロをシミュレートしたものです。
36	Auto Pan(オートパン)	インサージョン	音の定位を左右、前後に周期的に移動させるプログラムです。
37	Auto Wah(オートワウ)	インサージョン	ワウフィルターの中心周波数を周期的に変化させます。
38	Delay L, C, R(ディレイL, C, R)	システム	Left, Center, Rightの3本のディレイ音を発生するプログラムです。
39	Delay L, R(ディレイL, R)	システム	Left, Rightの2本のディレイ音を発生するプログラムです。2本のフィードバックディレイを持っています。
40	Echo(エコー)	システム	Left, Rightの2本のディレイと、Left, Right独立のフィードバックディレイを持っています。
41	Cross Delay(クロスディレイ)	システム	2本のディレイのフィードバックディレイをクロスさせたプログラムです。
42	Distortion Hard(ディストーションハード)	インサージョン	音にエッジの効いた歪みを与えます。(ハード)
43	Distortion Soft(ディストーションソフト)	インサージョン	音にエッジの効いた歪みを与えます。(ソフト)
44	EQ Disc(イコライザーディスコ)	インサージョン	オーディオ信号の周波数の上下を強調したディスコ風のエフェクト効果が得られます。
45	EQ Telephone(イコライザーテレフォン)	インサージョン	オーディオ信号の周波数の上下をカットした電話のようなエフェクト効果が得られます。
46	OFF(オフ)	-	DSPエフェクトはかかりません。

ハーモニータイプリスト

[ハーモニータイプリスト]

ナンバー	タイプ	解説
1	Due(デュエット)	メロディに音が重なり、二声になります。
2	Trio(トリオ)	メロディに、メロディより下の二つの付加音が重なり三声になります。
3	4 Part(4パート)	メロディ音に近い音域の三つのハーモニー音加わることで、四声のコード音になります。三つの付加音はメロディよりも下の音程です。
4	4 Part Jazz(4パートジャズ)	4Partと同様に、メロディ音に近い音域のハーモニー音加わることで、四声のコード音になります。三つの付加音は、メロディよりも下の音程です。このハーモニータイプではメロディに華やかでテンションのきいた音を加えます。
5	Country(カントリー)	デュエットのように、メロディに音が重なりますが、この付加音はメロディ音よりも上の音程になります。
6	Octave(オクターブ)	メロディに1オクターブ下の音が付加されます。
7	Tremolo(トレモロ)	押鍵音が、設定されたスピードで繰り返し発音します。
8	Tremolo Duet (トレモロデュエット)	メロディに音が重なって二声になり、メロディ音と付加音が交互に繰り返し発音します。
9	Tremolo Octave (トレモロオクターブ)	メロディに1オクターブ下の音が重なって二声になり、メロディ音と付加音が交互に繰り返し発音します。
10	Strumming(ストラミング)	アルペジオで付加音を発音します。
11	Trio Delay(トリオディレイ)	メロディに、メロディより下の二つの付加音が重なり三声になります。付加音は少し遅れたタイミングで発音します。
12	Vibraphone & Jazz Guitar (ビブラフォン&ジャズギター)	メロディに、二つの付加音(ビブラフォンとジャズギター)が重なり三声になります。
13	Add Trumpet & Sax (トランペット&サクソ)	メロディに、二つの付加音(トランペットとサクソ)が重なり三声になります。
14	Back Voca(バックボーカル)	メロディに『ボーカル』が重なって二声になり、バックボーカル付のような演奏になります。
15	Add Strings(ストリングス)	メロディに『ストリングス』が重なって二声になり、オーケストラ付のような演奏になります。
16	Fores(フォレスト)	メロディに『鳥のさえずり』が重なって二声になり、野外で演奏しているようになります。

メモ

タイプ6, 7, 9以外のハーモニーは、アキャンピニメント鍵域で検出されたコードに従ってR1ボイスに対してかけられます。

MIDIデータフォーマット

「MIDIデータフォーマット」は、データ/値を10進数や2進数、16進数で表現しています。16進数の場合は数値の直後または列の頭に「H Hexadecimal」が付いています。また、「n」は任意の整数を表します。データ/値を入力する場合は、以下のテーブルをご参照ください。

10進数	16進数	2進数	10進数	16進数	2進数
0	00	0000 0000	64	40	0100 0000
1	01	0000 0001	65	41	0100 0001
2	02	0000 0010	66	42	0100 0010
3	03	0000 0011	67	43	0100 0011
4	04	0000 0100	68	44	0100 0100
5	05	0000 0101	69	45	0100 0101
6	06	0000 0110	70	46	0100 0110
7	07	0000 0111	71	47	0100 0111
8	08	0000 1000	72	48	0100 1000
9	09	0000 1001	73	49	0100 1001
10	0A	0000 1010	74	4A	0100 1010
11	0B	0000 1011	75	4B	0100 1011
12	0C	0000 1100	76	4C	0100 1100
13	0D	0000 1101	77	4D	0100 1101
14	0E	0000 1110	78	4E	0100 1110
15	0F	0000 1111	79	4F	0100 1111
16	10	0001 0000	80	50	0101 0000
17	11	0001 0001	81	51	0101 0001
18	12	0001 0010	82	52	0101 0010
19	13	0001 0011	83	53	0101 0011
20	14	0001 0100	84	54	0101 0100
21	15	0001 0101	85	55	0101 0101
22	16	0001 0110	86	56	0101 0110
23	17	0001 0111	87	57	0101 0111
24	18	0001 1000	88	58	0101 1000
25	19	0001 1001	89	59	0101 1001
26	1A	0001 1010	90	5A	0101 1010
27	1B	0001 1011	91	5B	0101 1011
28	1C	0001 1100	92	5C	0101 1100
29	1D	0001 1101	93	5D	0101 1101
30	1E	0001 1110	94	5E	0101 1110
31	1F	0001 1111	95	5F	0101 1111
32	20	0010 0000	96	60	0110 0000
33	21	0010 0001	97	61	0110 0001
34	22	0010 0010	98	62	0110 0010
35	23	0010 0011	99	63	0110 0011
36	24	0010 0100	100	64	0110 0100
37	25	0010 0101	101	65	0110 0101
38	26	0010 0110	102	66	0110 0110
39	27	0010 0111	103	67	0110 0111
40	28	0010 1000	104	68	0110 1000
41	29	0010 1001	105	69	0110 1001
42	2A	0010 1010	106	6A	0110 1010
43	2B	0010 1011	107	6B	0110 1011
44	2C	0010 1100	108	6C	0110 1100
45	2D	0010 1101	109	6D	0110 1101
46	2E	0010 1110	110	6E	0110 1110
47	2F	0010 1111	111	6F	0110 1111
48	30	0011 0000	112	70	0111 0000
49	31	0011 0001	113	71	0111 0001
50	32	0011 0010	114	72	0111 0010
51	33	0011 0011	115	73	0111 0011
52	34	0011 0100	116	74	0111 0100
53	35	0011 0101	117	75	0111 0101
54	36	0011 0110	118	76	0111 0110
55	37	0011 0111	119	77	0111 0111
56	38	0011 1000	120	78	0111 1000
57	39	0011 1001	121	79	0111 1001
58	3A	0011 1010	122	7A	0111 1010
59	3B	0011 1011	123	7B	0111 1011
60	3C	0011 1100	124	7C	0111 1100
61	3D	0011 1101	125	7D	0111 1101
62	3E	0011 1110	126	7E	0111 1110
63	3F	0011 1111	127	7F	0111 1111

・上記のテーブル以外でも、たとえば、144~159(10進数)9nH/1001 0000~1001 1111(2進数)は、それぞれ(1~16)チャンネルごとのノートオンメッセージを示します。176~191/BnH/1011 0000~1011 1111は、それぞれ(1~16)チャンネルごとのコントロールチェンジメッセージを示します。192~207/CnH/1100 0000~1100 1111は、それぞれ(1~16)チャンネルごとのプログラムチェンジメッセージを示します。240/F0H/1111 0000はシステムエクスクルーシブメッセージの始まりを示します。247/F7H/1111 0111はシステムエクスクルーシブメッセージの終わりを示します。

- ・ aaH(16進数)0aaaaa(2進数)はデータのアドレスを示します。アドレスは、High、MidとLowがあります。
- ・ bbH/0bbbbbbbはバイトカウントを示します。
- ・ ccH/0cccccccはチェックサムを示します。
- ・ ddH/0dddddddはデータ/値を示します。

(1) 送信

MIDI ←	NOTE ON/OFF	9nH
OUT		
	CONTROL CHANGE	BnH
	BANK SELECT MSB	BnH,00H
	BANK SELECT LSB	BnH,20H
	DATA ENTRY MSB	BnH,06H
	DATA ENTRY LSB	BnH,26H
	MAIN VOLUME	BnH,07H
	PANPOT	BnH,0AH
	EXPRESSION	BnH,0BH
	SUSTAIN	BnH,40H
	SOSTENUTE	BnH,42H
	SOFT PEDAL	BnH,43H
	REVERB SEND LEVEL	BnH,5BH
	VARIATION SEND LEVEL	BnH,5EH
	RPN LSB	BnH, 64H
	RPN MSB	BnH, 65H
	PITCH BEND SENS	BnH, 65H, 00H, 64H, 00H, 06H, mmH
	PROGRAM CHANGE	CnH
	PITCH BEND	EnH
	SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE	
	<YAMAHA MIDI FORMAT>	
	<UNIVERSAL>	
	UNIVERSAL REALTIME	F0H 7FH.....F7H
	UNIVERSAL NON-REALTIME	F0H 7EH.....F7H
	<XG STANDARD>	
	XG PARAMETER CHANGE	F0H 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
	XG BULK DUMP	F0H 43H 0nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH ddH.....ddH ccH F7H
	SPECIAL OPERATORS	
	SYSTEM REALTIME MESSAGE	
	MIDI CLOCK	F8H
	START	FAH
	STOP	FCH
	ACTIVE SENSING	FEH

(2) 受信

MIDI →	NOTE OFF	8nH
IN		
	NOTE ON/OFF	9nH
	CONTROL CHANGE	
	BANK SELECT MSB	BnH,00H
	BANK SELECT LSB	BnH,20H
	MODULATION	BnH,01H
	PORTAMENTO TIME	BnH,05H
	DATA ENTRY MSB	BnH,06H
	DATA ENTRY LSB	BnH,26H
	MAIN VOLUME	BnH,07H
	PANPOT	BnH,0AH
	EXPRESSION	BnH,0BH
	SUSTAIN	BnH,40H
	PORTAMENTO	BnH,41H
	SOSTENUTO	BnH,42H
	SOFT PEDAL	BnH,43H
	HARMONIC CONTENT	BnH,47H
	RELEASE TIME	BnH,48H
	ATTACK TIME	BnH,49H
	BRIGHTNESS	BnH,4AH
	PORTAMENTO CONTROL	BnH,54H
	REVERB SEND LEVEL	BnH,5BH
	CHORUS SEND LEVEL	BnH,5DH
	VARIATION SEND LEVEL	BnH,5EH
	DATA INCREMENT	BnH,60H
	DATA DECREMENT	BnH,61H
	NRPN LSB	BnH,62H
	NRPN MSB	BnH,63H
	VIBRATO RATE	BnH,63H,01H,62H,08H,06H,mmH
	VIBRATO DEPTH	BnH,63H,01H,62H,09H,06H,mmH
	VIBRATO DELAY	BnH,63H,01H,62H,0AH,06H,mmH
	FILTER CUTOFF FREQ.	BnH,63H,01H,62H,20H,06H,mmH
	FILTER RESONANCE	BnH,63H,01H,62H,21H,06H,mmH
	AEG ATTACK TIME	BnH,63H,01H,62H,63H,06H,mmH
	AEG DECAY TIME	BnH,63H,01H,62H,64H,06H,mmH
	AEG RELEASE	BnH,63H,01H,62H,66H,06H,mmH
	DRUM INST	
	CUTOFF FREQ.	BnH,63H,14H,62H,rrH,06H,mmH
	FILTER RESONANCE	BnH,63H,15H,62H,rrH,06H,mmH

AEG ATTACK RATE	BnH,63H,16H,62H,rrH,06H,mmH
AEG DECAY RATE	BnH,63H,17H,62H,rrH,06H,mmH
PITCH COARSE	BnH,63H,18H,62H,rrH,06H,mmH
PITCH FINE	BnH,63H,19H,62H,rrH,06H,mmH
LEVEL	BnH,63H,1AH,62H,rrH,06H,mmH
PANPOT	BnH,63H,1CH,62H,rrH,06H,mmH
REVERB SEND	BnH,63H,1DH,62H,rrH,06H,mmH
CHORUS SEND	BnH,63H,1EH,62H,rrH,06H,mmH
VARIATION SEND	BnH,63H,1FH,62H,rrH,06H,mmH
RPN LSB	BnH,64H
RPN MSB	BnH,65H
PITCH BEND SENS.	BnH,65H,00H,64H,00H,06H,mmH
FINE TUNING	BnH,65H,00H,64H,01H,06H,mmH,26H,IIH
COARSE TUNING	BnH,65H,00H,64H,02H,06H,mmH
NULL	BnH,65H,7FH,64H,7FH
ALL SOUND OFF	BnH,78H,00H
RESET ALL CONTROLLERS	BnH,79H,00H
ALL NOTES OFF	BnH,7BH
OMNI OFF	BnH,7CH
OMNI ON	BnH,7DH
MONO	BnH,7EH
POLY	BnH,7FH
PROGRAM CHANGE	CnH
CHANNEL AFTER TOUCH	DnH
PITCH BEND CHANGE	EnH
SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE	
<YAMAHA MIDI FORMAT>	
<UNIVERSAL>	
UNIVERSAL REALTIME	F0H 7FH.....F7H
UNIVERSAL NON-REALTIME	F0H 7EH.....F7H
<XG STANDARD>	
XG PARAMETER CHANGE	F0H 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
XG BULK DUMP	F0H 43H 0nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH ddH.....ddH ccH F7H
PARAMETER REQUEST	F0H 43H 3nH 4CH aaH aaH aaH F7H
DUMP REQUEST	F0H 43H 2nH 4CH aaH aaH aaH F7H
SPECIAL OPERATORS	
Others	
SYSTEM REALTIME MESSAGE	
MIDI CLOCK	F8H
START	FAH
STOP	FCH
ACTIVE SENSING	FEH

(3) 送信 / 受信

(3-1) CHANNEL VOICE MESSAGES

(3-1-1) NOTE OFF (受信のみ)

STATUS	100nrrr(8nH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk	k = (C-2) 127(G8)
VELOCITY	0vvvvvvv	vは無視

(3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS	1001nnrr(9nH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk	k = (C-2) 127(G8)
VELOCITY	0vvvvvvv	(v = 0)NOTE ON (v = 0)NOTE OFF

(3-1-3) PROGRAM CHANGE

STATUS	1100nnrr(CnH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
PROGRAM NUMBER	0ppppppp	p = 0 - 127

* XG DRUM VOICE番号とPROGRAM NUMBERとの対応

P = 0	Standard Kit
P = 1	Standard2 Kit
P = 8	Room Kit
P = 16	Rock Kit
P = 24	Elctrnrc Kit
P = 25	Analog Kit
P = 27	Dance Kit
P = 32	Jazz Kit
P = 40	Brush Kit
P = 48	Classic Kit

* XG SFX KIT番号とPROGRAM NUMBERとの対応

P = 0	SFX1 Kit
P = 1	SFX2 Kit

ドラムボイスが選ばれているときに異なるドラムボイスのプログラムチェンジを受信すると、その時ドラムボイスで使用していたドラムセットアップデータは、新しいドラムボイスのデータにリセットされる。

(3-1-4) CHANNEL AFTER TOUCH (受信のみ)

STATUS	1101nnrr(DnH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
VALUE	0vvvvvvv	v = 0 - 127 AFTER TOUCH VALUE

(3-1-5) PITCH BEND CHANGE

STATUS	1110nnrr(EnH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
LSB	0vvvvvvv	PITCH BEND CHANGE LSB
MSB	0vvvvvvv	PITCH BEND CHANGE MSB

(3-1-6) CONTROL CHANGE

STATUS	1011nnrr(BnH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER	0ccccccc	
CONTROL VALUE	0vvvvvvv	

* 送信する CONTROL NUMBER

c = 0	BANK SELECT MSB	; v = 0: XG NORMAL, 64: SFX NORMAL, 126: XG SFX KIT, 127: XG DRUM	
c = 32	BANK SELECT LSB	; v = 0 - 127	*3
c = 6	DATA ENTRY MSB	; v = 0 - 127	*1
c = 38	DATA ENTRY LSB	; v = 0 - 127	*1
c = 7	MAIN VOLUME	; v = 0 - 127	
c = 10	PANPOT	; v = 0 - 127	
c = 11	EXPRESSION	; v = 0 - 127	
c = 64	SUSTAIN	; v = 0-63: OFF, 64-127: ON	*2
c = 66	SOSTENUTO	; v = 0-63: OFF, 64-127: ON	*2
c = 67	SOFT PEDAL	; v = 0-63: OFF, 64-127: ON	*2
c = 91	REVERB SEND LEVEL	; v = 0 - 127	
c = 94	VARIATION SEND LEVEL	; v = 0 - 127	

* 受信する CONTROL NUMBER

c = 0	BANK SELECT MSB	; v = 0: XG NORMAL, 64: SFX NORMAL, 126: XG SFX KIT, 127: XG DRUM	
c = 32	BANK SELECT LSB	; v = 0 - 127	*3
c = 1	MODULATION	; v = 0 - 127	*2
c = 5	PORTAMENTO TIME	; v = 0 - 127	*2
c = 6	DATA ENTRY MSB	; v = 0 - 127	*1
c = 38	DATA ENTRY LSB	; v = 0 - 127	*1
c = 7	MAIN VOLUME	; v = 0 - 127	
c = 10	PANPOT	; v = 0 - 127	
c = 11	EXPRESSION	; v = 0 - 127	
c = 64	SUSTAIN	; v = 0-63: OFF, 64-127: ON	*2
c = 65	PORTAMENTO	; v = 0-63: OFF, 64-127: ON	*2
c = 66	SOSTENUTO	; v = 0-63: OFF, 64-127: ON	*2
c = 67	SOFT PEDAL	; v = 0-63: OFF, 64-127: ON	*2
c = 71	HARMONIC CONTENT	; v = 0: 64 - 64:0 - 127: +63	*2
c = 72	RELEASE TIME	; v = 0: 64 - 64:0 - 127: +63	*2
c = 73	ATTACK TIME	; v = 0: 64 - 64:0 - 127: +63	*2
c = 74	BRIGHTNESS	; v = 0: 64 - 64:0 - 127: +63	*2
c = 84	PORTAMENT CONTROL	; v = 0 - 127	*2
c = 91	REVERB SEND LEVEL	; v = 0 - 127	
c = 93	CHORUS SEND LEVEL	; v = 0 - 127	
c = 94	VARIATION SEND LEVEL	; v = 0 - 127	
c = 96	DATA INCREMENT	; v = 127	*1
c = 97	DATA DECREMENT	; v = 127	*1

*1 RPN,NRPNで指定パラメーターを設定する時のみ用いる。

*2 リズム音色に対しては無効。

*3 MSB = 0, 63以外のときは、0。

・ PROGRAM CHANGEを受信するまで、BANK SELECTの処理は保留される。ボイスバンクを含めて、ボイスを変更する場合、BANK SELECTとプログラムチェンジメッセージをセットにして、BANK SELECT MSB, LSB, PROGRAM CHANGEの順で送信すること。

・ MODULATION はピブラートの深さをコントロールする。

・ PORTAMENTO TIMEはPortamento Switch = ONの時のピッチ変化速度を調節する。0でポルタメント最短時間、127でポルタメント最長時間となる。

・ PANPOT はメロディ音色、リズム音色とも音色のプリセット値に対し相対的に変化する。

・ PORTAMENT CONTROL において、ポルタメントタイムは常に0に固定。

・ HARMONIC CONTENTは、音色で設定されているレゾナンスを調節する。相対変化のパラメーターであるため、64を基準として増減の指定をする。値が大きくなるほどクセのある音になる。音色により、効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。

・ RELEASE TIMEは、音色で設定されているエンベロープリリースタイムを調節する。相対変化のパラメーターであるため、64を基準として増減の指定をする。

・ ATTACK TIMEは、音色で設定されているエンベロープアタックタイムを調節する。相対変化のパラメーターであるため、64を基準として増減の指定をする。

・ BRIGHTNESSは、音色で設定されているカットオフ周波数を調節する。相対変化のパラメーターであるため、64を基準として増減の指定をする。値が小さくなるほど柔らかな音になる。音色により、効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。

(3-2) CHANNEL MODE MESSAGES

STATUS 1011nnnr(BnH) n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
 CONTROL NUMBER 0cccccc c = CONTROL NUMBER
 CONTROL VALUE 0vvvvvvv v = DATA VALUE

(3-2-1) ALL SOUND OFF(受信のみ)

(CONTROL NUMBER = 78H, DATA VALUE = 0)

該当チャンネルの発音中の音をすべて消音する。
 ノート・オンやホールド・オンなどのチャンネルメッセージの状態も消去する。

(3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS(受信のみ)

(CONTROL NUMBER = 79H, DATA VALUE = 0)

以下のコントローラーの設定値をリセットする。

PITCH BEND CHANGE (α 中点)
 AFTER TOUCH (α 最小)
 MODULATION (α 最小)
 EXPRESSION 127(最大)
 SUSTAIN (α オフ)
 SOSTENUTO (α オフ)
 SOFT PEDAL (α オフ)
 NRPN 番号未設定状態、内部データは変化しない
 RPN 番号未設定状態、内部データは変化しない
 PORTAMENTO CONTROL リセット
 PORTAMENTO (α オフ)

(3-2-3) ALL NOTES OFF(受信のみ)

(CONTROL NUMBER = 7BH, DATA VALUE = 0)

該当チャンネルのオンしているノートをすべてオフする。ただし、サステインまたはノステヌートがオンの場合は、それらがオフになるまで発音は終了しない。

(3-2-4) OMNI OFF(受信のみ) (CONTROL NUMBER = 7CH, DATA VALUE = 0)

ALL NOTES OFF を受信したときと同じ処理を行う。

(3-2-5) OMNI ON(受信のみ) (CONTROL NUMBER = 7DH, DATA VALUE = 0)

ALL NOTES OFF を受信したときと同じ処理を行う。
 OMNI ONにはならない。

(3-2-6) MONO(受信のみ)

(CONTROL NUMBER = 7EH, DATA VALUE = 0 ~ 16)

ALL SOUND OFFを受信したときと同じ処理を行なう。
 3rd byte(モ/数)が0-16の範囲内であれば該当チャンネルをMode(m = 1)にする。

(3-2-7) POLY(受信のみ) (CONTROL NUMBER = 7FH, DATA VALUE = 0)

ALL SOUND OFFを受信したときと同じ処理を行ない、該当チャンネルをMode3にする。

(3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER(RPN)

STATUS 1011nnnr(BnH) n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
 RPN LSB 0110010(64H)
 RPN LSB NUMBER 0ppppppp p = RPN LSB(下表参照)
 RPN MSB 0110010(65H)
 RPN MSB NUMBER 0qqqqqqq q = RPN MSB(下表参照)
 DATA ENTRY MSB 0000011(06H)
 DATA VALUE 0mmmmmmm m = Data Value
 DATA ENTRY LSB 0010011(26H)
 DATA VALUE 0lllllll l = Data Value

まず RPN MSB/LSBでパラメーターを指定し、その後データエントリー-MSB/LSBでそのパラメーターの値を設定する。

RPN	D.ENTRY	MSB LSB	MSB LSB	PARAMETER NAME	DATA RANGE
00H 00H	mmH			PITCH BEND SENSITIVITY	00H - 18H(0 - 24 半音)
01H 00H	mmH lIH			FINE TUNE	{mmH, lIH} = {00H, 00H} - {40H, 00H} - {7FH, 7FH}
					(-8192 * 100 / 8192) 0 (+8192 * 100 / 8192)
02H 00H	mmH			COARSE TUNE	28H - 40H - 58H(-24 - 0 - +24 半音)
7FH 7FH				NULL	RPN番号が指定されていない状態になる。

内部の設定値には影響しない。

(3-4) NON-REGISTERED PARAMETER NUMBER(NRPN) (受信のみ)

STATUS 1011nnnr(BnH) n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
 NRPN LSB 0110001(62H)
 NRPN LSB NUMBER 0ppppppp p = NRPN LSB(下表参照)
 NRPN MSB 0110001(63H)
 NRPN MSB NUMBER 0qqqqqqq q = NRPN MSB(下表参照)
 DATA ENTRY MSB 0000011(06H)
 DATA VALUE 0mmmmmmm m = Data Value

まず NRPN MSB/LSBでパラメーターを指定し、その後データエントリー-MSB/LSBでそのパラメーターの値を設定する。

NRPN	D.ENTRY	MSB LSB	MSB LSB	PARAMETER NAME	DATA RANGE
01H 08H	mmH			VIBRATO RATE	00H - 40H - 7FH(-64 - 0 - +63)
01H 09H	mmH			VIBRATO DEPTH	00H - 40H - 7FH(-64 - 0 - +63)
01H 0AH	mmH			VIBRATO DELAY	00H - 40H - 7FH(-64 - 0 - +63)
01H 20H	mmH			FILTER CUTOFF FREQUENCY	00H - 40H - 7FH(-64 - 0 - +63)
01H 21H	mmH			FILTER RESONANCE	00H - 40H - 7FH(-64 - 0 - +63)
01H 63H	mmH			EG ATTACK TIME	00H - 40H - 7FH(-64 - 0 - +63)
01H 64H	mmH			EG DECAY TIME	00H - 40H - 7FH(-64 - 0 - +63)
01H 66H	mmH			EG RELEASE	00H - 40H - 7FH(-64 - 0 - +63)
14H rrH	mmH			DRUM FILTER CUTOFF FREQ.	00H - 40H - 7FH(-64 - 0 - +63)
15H rrH	mmH			DRUM FILTER RESONANCE	00H - 40H - 7FH(-64 - 0 - +63)
16H rrH	mmH			DRUM AEG ATTACK RATE	00H - 40H - 7FH(-64 - 0 - +63)
17H rrH	mmH			DRUM AEG DECAY RATE	00H - 40H - 7FH(-64 - 0 - +63)
18H rrH	mmH			DRUM PITCH COARSE	00H - 40H - 7FH(-64 - 0 - +63)
19H rrH	mmH			DRUM PITCH FINE	00H - 40H - 7FH(-64 - 0 - +63)
1AH rrH	mmH			DRUM LEVEL	00H - 7FH(0 - 最大)
1CH rrH	mmH			DRUM PANPOT	00H , 01H - 40H - 7FH (random, left - center - right)
1DH rrH	mmH			DRUM REVERB SEND LEVEL	00H - 7FH(0 - 最大)
1EH rrH	mmH			DRUM CHORUS SEND LEVEL	00H - 7FH(0 - 最大)
1FH rrH	mmH			DRUM VARIATION SEND LEVEL	00H - 7FH(0 - 最大)

MSB 14H-1FH(ドラム用)は該当チャンネルにドラムボイスがアサインされている場合のみ有効。

rrH : drum instrument note number

(3-5) SYSTEM REALTIME MESSAGES

(3-5-1) MIDI CLOCK

STATUS 11111000 (F8H)

送信 : 96分音符 Timing で送信する。

受信 : 楽器本体の Clock が External に変更された場合、外部接続機器からの FAH 受信後に96分音符 Timing として外部からの Clock を受信し、同期するようになる。

Tempo用Timing Clock として内部 Clock を使用するかまたは MIDI IN から入る Timing Clock を使用するかを選択が行える。

(3-5-2) START

STATUS 11111010 (FAH)

送信 : 楽器本体のオートアカンパニメント、ソング再生がスタートしたときに出力される。
 受信 : 楽器本体の状態によるが、オートアカンパニメント、ソング再生、ソング録音がスタートする。

クロックモードが内部(ExtClock設定が「OFF」の場合)は、FAは受信しない。

(3-5-3) STOP

STATUS 11111100 (FCH)

送信 : 楽器全体のオートアカンパニメント、ソング再生がストップしたときに出力される。
 受信 : 楽器全体の状態によるが、オートアカンパニメント、ソング再生、ソング録音がストップする。

(3-5-4) ACTIVE SENSING

STATUS 11111110 (FEH)

約 200 msec 毎に送信する。

この Code を一度受信すると、Sensing を開始する。約 400 msec 以上の間、Status も Data も来ない時は、MIDI 受信 Buffer を Clear し、発音している音と Sustain を強制的に OFF にする。また、各 Control 情報の値は初期設定値にリセットする。

(3-6) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

(3-6-1) YAMAHA MIDI FORMAT

(3-6-1-1) SECTION CONTROL

2進	16進	Exclusive status
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01111110	7E	Style
00000000	00	
0sssssss	SS	Switch No.
	00H	: INTRO A
	01H - 07H	: INTRO B
	08H	: MAIN A
	09H - 0FH	: MAIN B
	10H	: FILL IN AA
	11H - 17H	: FILL IN BB
	18H	: FILL IN AB
	19H - 1FH	: FILL IN BA
	20H	: ENDING A
	21H - 27H	: ENDING B
0ddddddd	DD	Switch On/Off: 00H(Off) 7FH(On)
11110111	F7	End of Exclusive

ONコードを受信すると指定したセクションに変化する。

(3-6-1-2) TEMPO CONTROL

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01111110	7E	Style
00000000	01	
0ttttttt	TT	Tempo4
0ttttttt	TT	Tempo3
0ttttttt	TT	Tempo2
0ttttttt	TT	Tempo1
11110111	F7	End of Exclusive

内部クロックを受信したテンポ値に変更する。
Tempo4からTempo1はSMFのテンポメタイベント値24ビットを下位から7ビット毎に分割し、Tempo1から格納する。

(3-6-2) UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE

(3-6-2-1) UNIVERSAL REALTIME MESSAGE

(3-6-2-1-1) MIDI MASTER VOLUME(受信のみ)

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01111110	7F	Universal Realtime
01111111	7F	ID of target Device
00001001	04	Sub-ID #1=Device Control Message
00000001	01	Sub-ID #2=Master Volume
0sssssss	SS	Volume LSB
0ttttttt	TT	Volume MSB
11110111	F7	End of Exclusive
または		
11110000	F0	Exclusive status
01111110	7F	Universal Realtime
0xxxnnnn	XN	When N is received N=0-F, whichever is received. X = don't care
00001001	04	Sub-ID #1=Device Control Message
00000001	01	Sub-ID #2=Master Volume
0sssssss	SS	Volume LSB
0ttttttt	TT	Volume MSB
11110111	F7	End of Exclusive

全チャンネルの VOLUME を一括で変更する。
TT の値をMIDI マスターボリューム値として用いる。(SS の値は無視)

(3-6-2-2) UNIVERSAL NON REALTIME MESSAGE

(3-6-2-2-1) GENERAL MIDI SYSTEM ON

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01111110	7E	Universal Non-Realtime
01111111	7F	ID of target Device
00001001	09	Sub-ID #1=General MIDI Message
00000001	01	Sub-ID #2=General MIDI On
11110111	F7	End of Exclusive
または		
11110000	F0	Exclusive status
01111110	7E	Universal Non-Realtime
0xxxnnnn	XN	When N is received N=0-F, whichever is received. When N is transmitted N always=0. X = don't care
00001001	09	Sub-ID #1=General MIDI Message
00000001	01	Sub-ID #2=General MIDI On
11110111	F7	End of Exclusive

On を受信することにより、SYSTEM MODE がGMに変更される。MIDI マスターチューニングを除く全てのControlデータ設定値をDefaultに戻す。
このメッセージの実行には、約50msかかるため、次のメッセージとの間隔を注意すること。NRPN関連のデータと10チャンネルのBANK SELECTはGMモードでは受信しません。

(3-6-3) XG STANDARD

(3-6-3-1) XG PARAMETER CHANGE

(3-6-3-1-1) XG SYSTEM ON

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1N	Device Number (送信時; N=0、受信時; N=0~F)
01001100	4C	Model ID
00000000	00	Address High
00000000	00	Address Mid
01111110	7E	Address Low
00000000	00	Data
11110111	F7	End of Exclusive

On を受信することにより、SYSTEM MODE がXGに変更される。ControllerがResetされ、付表のMultiPart, Effectのすべてのデータと、All SystemのうちXGと記されているデータすべての設定値が、Default値になる。
このメッセージの実行には、約50msかかるため、次のメッセージとの間隔を注意すること。

(3-6-3-1-2) XG PARAMETER CHANGE

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1N	Device Number
01001100	4C	Model ID
0aaaaaaa	AA	Address High
0aaaaaaa	AA	Address Mid
0aaaaaaa	AA	Address Low
0ddddddd	DD	Data
11110111	F7	End of Exclusive

Data Sizeが2または4のパラメーターは、そのSize分のデータを送信する。
AddressおよびParameterについては、付表1-2~1-α P. 121~123を参照すること。

以下の4種類を送受信する。(送信はParameter Requestを受信した時のみ)

XG System Data
Multi Effect Data
Multi Part Data
Drums Setup Data

(3-6-3-2) XG BULK DUMP

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0000nnnn	0N	Device Number
01001100	4C	Model ID
0bbbbbbb	BB	ByteCount
0bbbbbbb	BB	ByteCount
0aaaaaaa	AA	Address High
0aaaaaaa	AA	Address Mid
0aaaaaaa	AA	Address Low
0ddddddd	DD	Data
0ccccccc	CC	Check sum
11110111	F7	End of Exclusive

AddressおよびByte Countは、付表1-2~1-α P. 121~123を参照すること。
Check sumはByte Count、Start Address、Data、Check sum自身を加算した値の下位7bit「0」がゼロになる値である。

XGバルクダンプ、バルクリクエストではAddressにブロックの先頭を指定した場合のみ受信する。

ブロックとは付表中 Total Size として括られるデータ列の単位を示す。

以下の5種類を送受信する。(送信はDump Requestを受信した時のみ)

System Data
Multi Effect Data(各エフェクト単位)
Multi Part Data(各パート単位)
Drums Setup Data(各ノート単位)
System Information(送信のみ)

(3-6-3-3) XG PARAMETER REQUEST(受信のみ)

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0011nnnn	3n	Device Number
01001100	4C	Model ID
0aaaaaaa	AA	Address High
0aaaaaaa	AA	Address Mid
0aaaaaaa	AA	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

AddressおよびByte Countは、付表1-2~1-α P. 121~123を参照すること。

以下の4種類を受信する。

System Data
Multi Effect Data
Multi Part Data
Drums Setup Data

(3-6-3-4) XG DUMP REQUEST(受信のみ)

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0010nnnn	2n	Device Number
01001100	4C	Model ID
0aaaaaaa	AA	Address High
0aaaaaaa	AA	Address Mid
0aaaaaaa	AA	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

AddressおよびByte Countは、付表1-2~1-α P. 121~123を参照すること。

以下の5種類を受信する。

System Data
Multi Effect Data(各モジュール単位)
Multi Part Data(各パート単位)
Drums Setup Data(各ノート単位)
System Information

< 付表 1-2 > MIDI Parameter Change table(SYSTEM)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default Value (H)
00 00 00	4	0000	Master Tune	-102.4..+102.3[cent]	00 04 00 00
01		..07FF		1st bit3-0 -> bit15-12	(0400)
02				2nd bit3-0 -> bit11-8	(XG GM onでResetされない)
03				3rd bit3-0 -> bit7-4	
04	1	00..7F	Master Volume	0..127	7F
05	1		Not Used		
06	1	28..58	Transpose	-24..+24[semitones]	40
7D	n		Drum Setup Reset	n=Drum Setup Number	
7E	00		XG System On	00=XG Sytem on	
7F	00		All Parameter Reset	00=or(receive only)	
TOTAL SIZE 6					

< 付表 1-3 > MIDI Parameter table(System information)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description
01 00 00	E	20..7F	Model Name	32..127(ASCII)
:				
0D				
0E	1	00		
0F	1	00		
TOTAL SIZE 10				

(Dump Requestにより送信される。受信は行なわない。Bulk Dump Only)

< 付表 1-4 > MIDI Parameter Change table(EFFECT 1)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default Value (H)
02 01 00	2	00..7F	Reverb Type MSB	Ef. Type List参照	01 (=HALL1)
		00..7F	Reverb Type LSB	: basic type	00
02	1	00..7F	Reverb Parameter 1	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
03	1	00..7F	Reverb Parameter 2	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
04	1	00..7F	Reverb Parameter 3	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
05	1	00..7F	Reverb Parameter 4	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
06	1	00..7F	Reverb Parameter 5	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
07	1	00..7F	Reverb Parameter 6	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
08	1	00..7F	Reverb Parameter 7	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
09	1	00..7F	Reverb Parameter 8	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
0A	1	00..7F	Reverb Parameter 9	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
0B	1	00..7F	Reverb Parameter 10	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
0C	1	00..7F	Reverb Return	- ..0..+6dB(0..96..127)	60
0D	1	01..7F	Reverb Pan	L63..C..R63(1..64..127)	40
TOTAL SIZE 0E					
02 01 10	1	00..7F	Reverb Parameter 11	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
11	1	00..7F	Reverb Parameter 12	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
12	1	00..7F	Reverb Parameter 13	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
13	1	00..7F	Reverb Parameter 14	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
14	1	00..7F	Reverb Parameter 15	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
15	1	00..7F	Reverb Parameter 16	Ef. Parameter List参照	Depend on Reverb type
TOTAL SIZE 6					
02 01 20	2	00..7F	Chorus Type MSB	Effect Type List参照	
		00..7F	Chorus Type LSB	: basic type	00
22	1	00..7F	Chorus Parameter 1	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
23	1	00..7F	Chorus Parameter 2	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
24	1	00..7F	Chorus Parameter 3	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
25	1	00..7F	Chorus Parameter 4	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
26	1	00..7F	Chorus Parameter 5	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
27	1	00..7F	Chorus Parameter 6	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
28	1	00..7F	Chorus Parameter 7	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
29	1	00..7F	Chorus Parameter 8	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
2A	1	00..7F	Chorus Parameter 9	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
2B	1	00..7F	Chorus Parameter 10	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
2C	1	00..7F	Chorus Return	- ..0..+6dB(0..96..127)	60
2D	1	01..7F	Chorus Pan	L63..C..R63(1..64..127)	40
2E	1	00..7F	Send Chorus To Reverb	- ..0..+6dB(0..96..127)	00
TOTAL SIZE 0F					
02 01 30	1	00..7F	Chorus Parameter 11	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
31	1	00..7F	Chorus Parameter 12	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
32	1	00..7F	Chorus Parameter 13	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
33	1	00..7F	Chorus Parameter 14	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
34	1	00..7F	Chorus Parameter 15	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
35	1	00..7F	Chorus Parameter 16	Ef. Parameter List参照	Depend on Chorus Type
TOTAL SIZE 6					

MIDIデータフォーマット

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default Value (H)		
02	01	40	2	00..7F	Variation Type MSB	Ef. Type List参照	
				00..7F	Variation Type LSB	: basic type	00
		42	2	00..7F	Vari. Param. 1 MSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
				00..7F	Vari. Param. 1 LSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
		44	2	00..7F	Vari. Param. 2 MSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
				00..7F	Vari. Param. 2 LSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
		46	2	00..7F	Vari. Param. 3 MSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
				00..7F	Vari. Param. 3 LSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
		48	2	00..7F	Vari. Param. 4 MSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
				00..7F	Vari. Param. 4 LSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
		4A	2	00..7F	Vari. Param. 5 MSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
				00..7F	Vari. Param. 5 LSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
		4C	2	00..7F	Vari. Param. 6 MSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
				00..7F	Vari. Param. 6 LSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
		4E	2	00..7F	Vari. Param. 7 MSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
				00..7F	Vari. Param. 7 LSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
		50	2	00..7F	Vari. Param. 8 MSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
				00..7F	Vari. Param. 8 LSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
		52	2	00..7F	Vari. Param. 9 MSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
				00..7F	Vari. Param. 9 LSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
		54	2	00..7F	Vari. Param. 10 MSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
				00..7F	Vari. Param. 10 LSB	Ef. Parameter List参照	Depend on Vari. Type
		56	1	00..7F	Variation Return	- ..0..+6dB(0..96..127)	60
		57	1	01..7F	Variation Pan	L63..C..R63(1..64..127)	40
		58	1	00..7F	Send Vari. To Reverb	- ..0..+6dB(0..96..127)	00
		59	1	00..7F	Send Vari. To Chorus	- ..0..+6dB(0..96..127)	00
		5A	1	00..01	Variation Connection	0:insertion,1:system	00
		5B	1	00..1F	Variation Part	part1..32(0..31)of(127)	7F
		5C	1	01..7F	MW Vari. Ctrl Depth	-63..+63	40
		5D	1	01..7F	PB Vari. Ctrl Depth	-63..+63	40
		5E	1	01..7F	CAT Vari. Ctrl Depth	-63..+63	40
		5F	1	01..7F	Not Used		
		60	1	01..7F	Not Used		
TOTAL SIZE 21							
02	01	70	1	00..7F	Variation Parameter 11	option Parameter	Depend on Variation Type
		71	1	00..7F	Variation Parameter 12	option Parameter	Depend on Variation Type
		72	1	00..7F	Variation Parameter 13	option Parameter	Depend on Variation Type
		73	1	00..7F	Variation Parameter 14	option Parameter	Depend on Variation Type
		74	1	00..7F	Variation Parameter 15	option Parameter	Depend on Variation Type
		75	1	00..7F	Variation Parameter 16	option Parameter	Depend on Variation Type
TOTAL SIZE 6							

<付表 1-5> MIDI Parameter Change table(MULTI PART)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default Value (H)		
08	nn	00	1	00..20	Element Reserve	0..32	(Part10) (Others)
	nn	01	1	00..7F	Bank Select MSB	0..127	7F(Part10) 0(Others)
	nn	02	1	00..7F	Bank Select LSB	0..127	00
	nn	03	1	00..7F	Program Number	1..128	00
	nn	04	1	00..0F, 7F	Rcv Channel	0..16; 1..16, 127; off	Part No.
	nn	05	1	00..01	Mono/Poly Mode	0:mono, 1:poly	01
	nn	06	1	00..02	Same Note Number	0:single	00
				Key On Assign	1:multi		
					2:inst(for DRUM)		
	nn	07	1	00..02	Part Mode	0:normal	0(Part10以外)
					1:drum, drumS1..2		0(Part10)
	nn	08	1	28..58	Note Shift	-24..+24[semitones]	40
	nn	09	2	00..FF	Detune	-12.8..+12.7[Hz]	08 00
	nn	0A				1st bit3..0 -> bit7..4	(80)
						2nd bit3..0 -> bit3..0	
	nn	0B	1	00..7F	Volume	0..127	64
	nn	0C	1	00..7F	Velocity Sense Depth	0..127	40
	nn	0D	1	00..7F	Velocity Sense Offset	0..127	40
	nn	0E	1	00..7F	Pan	0:random	40
						L63..C..R63(1..64..127)	
	nn	0F	1	00..7F	Note Limit Low	C-2..G8	00
	nn	10	1	00..7F	Note Limit High	C-2..G8	7F
	nn	11	1	00..7F	Dry Level	0..127	7F
	nn	12	1	00..7F	Chorus Send	0..127	00
	nn	13	1	00..7F	Reverb Send	0..127	28
	nn	14	1	00..7F	Variation Send	0..127	00
	nn	15	1	00..7F	Vibrato Rate	-64..+63	40
	nn	16	1	00..7F	Vibrato Depth	-64..+63	40
	nn	17	1	00..7F	Vibrato Delay	-64..+63	40
	nn	18	1	00..7F	Filter Cutoff Freq.	-64..+63	40
	nn	19	1	00..7F	Filter Resonance	-64..+63	40
	nn	1A	1	00..7F	EG Attack Time	-64..+63	40
	nn	1B	1	00..7F	EG Decay Time	-64..+63	40
	nn	1C	1	00..7F	EG Release Time	-64..+63	40

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default Value (H)
nn 1D	1	28..58	MW Pitch Control	-24..+24[semitones]	40
nn 1E	1	00..7F	MW Filter Control	-9600..+9450[cent]	40
nn 1F	1	00..7F	MW Amp. Control	-100..+100[%]	40
nn 20	1	00..7F	MW LFO PMod Depth	0..127	0A
nn 21	1	00..7F	MW LFO FMod Depth	0..127	00
nn 22	1	00..7F	MW LFO AMod Depth	0..127	00
nn 23	1	28..58	Bend Pitch Control	-24..+24[semitones]	42
nn 24	1	00..7F	Bend Filter Control	-9600..+9450[cent]	40
nn 25	1	00..7F	Bend Amp. Control	-100..+100[%]	40
nn 26	1	00..7F	Bend LFO PMod Depth	0..127	00
nn 27	1	00..7F	Bend LFO FMod Depth	0..127	00
nn 28	1	00..7F	Bend LFO AMod Depth	0..127	00
TOTAL SIZE 29					
nn 30			Not Used		
:			:		
nn 40			Not Used		
nn 41	1	00..7F	Scale Tuning C	-64..+63[cent]	40
nn 42	1	00..7F	Scale Tuning C#	-64..+63[cent]	40
nn 43	1	00..7F	Scale Tuning D	-64..+63[cent]	40
nn 44	1	00..7F	Scale Tuning D#	-64..+63[cent]	40
nn 45	1	00..7F	Scale Tuning E	-64..+63[cent]	40
nn 46	1	00..7F	Scale Tuning F	-64..+63[cent]	40
nn 47	1	00..7F	Scale Tuning F#	-64..+63[cent]	40
nn 48	1	00..7F	Scale Tuning G	-64..+63[cent]	40
nn 49	1	00..7F	Scale Tuning G#	-64..+63[cent]	40
nn 4A	1	00..7F	Scale Tuning A	-64..+63[cent]	40
nn 4B	1	00..7F	Scale Tuning A#	-64..+63[cent]	40
nn 4C	1	00..7F	Scale Tuning B	-64..+63[cent]	40
nn 4D	1	28..58	CAT Pitch Control	-24..+24[semitones]	40
nn 4E	1	00..7F	CAT Filter Control	-9600..+9450[cent]	40
nn 4F	1	00..7F	CAT Amplitude Control	-100..+100[%]	40
nn 50	1	00..7F	CAT LFO PMod Depth	0..127	00
nn 51	1	00..7F	CAT LFO FMod Depth	0..127	00
nn 52	1	00..7F	CAT LFO AMod Depth	0..127	00
nn 53			Not Used		
:			:		
66			Not Used		
nn 67	1	00..01	Portamento Switch	off/on	00
nn 68	1	00..7F	Portamento Time	0..127	00
nn 69			Not Used		
:			:		
6E			Not Used		
TOTAL SIZE 3F					

nn = PartNumber

Partにドラムボイスがアサインされている場合、以下のパラメーターは効果がからない。

- Bank Select LSB
- Amp EG
- Portamento
- Soft Pedal
- Mono/Poly
- Scale Tuning

< 付表 1-6 > MIDI Parameter Change table(DRUM SETUP)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default Value (H)
3n rr 00	1	00..7F	Pitch Coarse	-64..+63	40
3n rr 01	1	00..7F	Pitch Fine	-64..+63[cent]	40
3n rr 02	1	00..7F	Level	0..127	Depend on the Note
3n rr 03	1	00..7F	Alternate Group	0:off,1..127	Depend on the Note
3n rr 04	1	00..7F	Pan	0:random L63..C..R63(1..64..127)	Depend on the Note
3n rr 05	1	00..7F	Reverb Send Level	0..127	Depend on the Note
3n rr 06	1	00..7F	Chorus Send Level	0..127	Depend on the Note
3n rr 07	1	00..7F	Variation Send Level	0..127	7F
3n rr 08	1	00..01	Key Assign	0:single,1:multi	00
3n rr 09	1	00..01	Rcv Note Off	off/on	Depend on the Note
3n rr 0A	1	00..01	Rcv Note On	off/on	01
3n rr 0B	1	00..7F	Filter Cutoff Freq.	-64..63	40
3n rr 0C	1	00..7F	Filter Resonance	-64..63	40
3n rr 0D	1	00..7F	EG Attack Rate	-64..63	40
3n rr 0E	1	00..7F	EG Decay1 Rate	-64..63	40
3n rr 0F	1	00..7F	EG Decay2 Rate	-64..63	40
TOTAL SIZE 10					

n:Drum Setup Number(0 - 1)

rr:note number(0DH - 5BH)

XG SYSTEM onやGM onメッセージを受信すると、Drum Setup Parameter はすべて初期化される。

Drum Setup Reset メッセージにより、各Drum Setup Parameter を初期化することができる。

MIDIデータフォーマット

<付表 1-7> Effect Type List

	XG ESSENTIAL EFFECT (XG必須)
	Same as LSB=0
	XG OPTION EFFECT

- ・ TYPE LSBに,EFFECT TYPEを持たない値を受信した場合、LSB=0のTYPEとなる。
- ・ [] ナンバー/名前はパネル上でのもの。
- ・ 外部機器からMIDIエクスクループデータを送信すれば、PSR-530のパネル操作では設定できないリバーブ/コーラス/DSPタイプを設定することができます。その場合、各エフェクトタイプの設定画面では、「XG Rev.」XG Cho.」XG Eff.」が表示されます。

REVERB TYPE

TYPE MSB	TYPE LSB												
	00	01	02	03...07	08	09...15	16	17	18	19	20	21...	
000	NO EFFECT												
001	[1]HALL1	HALL2					[2]HALL2	[3]HALL3	[4]HALL4				
002	ROOM1	ROOM2	ROOM3				[5]ROOM1	[6]ROOM2	[7]ROOM3	[8]ROOM4			
003	STAGE1	STAGE2					[9]STAGE1	[10]STAGE2					
004	PLATE						[11]PLATE1	[12]PLATE2					
005...015	NO EFFECT												
016	WHITEROOM												
017	TUNNEL												
018	CANYON												
019	BASEMENT												
020...127	NO EFFECT												

CHORUS TYPE

TYPE MSB	TYPE LSB												
	00	01	02	03...07	08	09...15	16	17	18	19	20	21...	
000	NO EFFECT												
001...064	NO EFFECT												
065	CHORUS1	CHORUS2	[5]CHORUS5		CHORUS4								
066	CELESTE1	[4]CHORUS4	CELESTE3		[2]CHORUS2		[3]CHORUS3	[1]CHORUS1					
067	FLANGER 1	[9]FLANGER 4			[6]FLANGER1		[7]FLANGER2	[8]FLANGER3					
068...127	NO EFFECT												

DSP TYPE (0 ~ 63)

TYPE MSB	TYPE LSB												
	00	01	02	03...07	08	09...15	16	17	18	19	20	21...	
000	NO EFFECT												
001	[1]HALL1	HALL2					[2]HALL2	[3]HALL3	[4]HALL4				
002	ROOM1	ROOM2	ROOM3				[5]ROOM1	[6]ROOM2	[7]ROOM3	[8]ROOM4			
003	STAGE1	STAGE2					[9]STAGE1	[10]STAGE2					
004	PLATE						[11]PLATE1	[12]PLATE2					
005	DELAY L,C,R						[38]Delay LCR						
006	[39]DELAY L,R												
007	[40]ECHO												
008	[41]CROSS DELAY												
009	[13]ER1	[14]ER2											
010	[15]GATE REVERB												
011	[16]REVERS GATE												
012...019	NO EFFECT or THRU*												
020	KARAOKE 1	KARAOKE 2	KARAOKE 3										
021...063	NO EFFECT or THRU												

*Effect Connectionが、System時 No Effect , Insertion時 Thru.

DSP TYPE (64 ~ 127)

TYPE MSB	TYPE LSB												
	00	01	02	03...07	08	09...15	16	17	18	19	20	21...	
064	THRU												
065	CHORUS1	CHORUS2	[21]CHORUS5		CHORUS4								
066	CELESTE1	[20]CHORUS4	CELESTE3		[18]CHORUS2		[19]CHORUS3	[17]CHORUS1	[32]Rotary Sp5				
067	FLANGER 1	[25]FLANGER 4			[22]FLANGER1		[23]FLANGER2	[24]FLANGER3					
068	SYMPHONIC						[26]Symphonic						
069	ROTARY SP.						[28]Rotary Sp1						
070	TREMOLO						[33]Tremolo1	[31]Rotary Sp4					
071	AUTO PAN						[36]AutoPan	[29]Rotary Sp2	[30]Rotary Sp3	[34]Tremolo2	[35]Gtr Tremolo		
072	[27]PHASER				PHASER 2								
073	DISTORTION												
074	OVER DRIVE												
075	AMPSIM.						[42]DIST.HARD	[43]DIST.SOFT					
076	3BAND EQ						[44]EQ DISCO	[45]EQ TEL					
077	2BAND EQ												
078	AUTO WAH						[37]Auto Wah						
079...127	THRU												

<付表 1-8> Effect Parameter List

HALL1, HALL2, ROOM1, ROOM2, ROOM3, STAGE1, STAGE2, PLATE (reverb, variation block)

No.	Parameter		Value
1	Reverb Time	0.3 ~ 30.0s	0-69
2	Diffusion	0 ~ 10	0-10
3	Initial Delay	0 ~ 63	0-63
4	HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz	0-52
5	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru	34-60
6			
7			
8			
9			
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127
11	Rev Delay	0 ~ 63	0-63
12	Density	0 ~ 3	0-3
13	Er/Rev Balance	E63>R ~ E=R ~ E<R63	1-127
14			
15	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127
16			

ECHO (variation block)

No.	Parameter		Value
1	Lch Delay1	0.1 ~ 355.0ms	1-3550
2	Lch Feedback Level	-63 ~ +63	1-127
3	Rch Delay1	0.1 ~ 355.0ms	1-3550
4	Rch Feedback Level	-63 ~ +63	1-127
5	High Damp	0.1 ~ 1.0	1-10
6	Lch Delay2	0.1 ~ 355.0ms	1-3550
7	Rch Delay2	0.1 ~ 355.0ms	1-3550
8	Delay2 Level	0 ~ 127	0-127
9			
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127
11			
12			
13	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz	8-40
14	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76
15	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	28-58
16	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76

WHITE ROOM, TUNNEL, CANYON, BASEMENT (reverb)

No.	Parameter		Value
1	Reverb Time	0.3 ~ 30.0s	0-69
2	Diffusion	0 ~ 10	0-10
3	Initial Delay	0 ~ 63	0-63
4	HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz	0-52
5	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru	34-60
6	Width	0.5 ~ 10.2m	0-37
7	Height	0.5 ~ 20.2m	0-73
8	Depth	0.5 ~ 30.2m	0-104
9	Wall Vary	0 ~ 30	0-30
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127
11	Rev Delay	0 ~ 63	0-63
12	Density	0 ~ 3	0-3
13	Er/Rev Balance	E63>R ~ E=R ~ E<R63	1-127
14			
15	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127
16			

CROSS DELAY (variation block)

No.	Parameter		Value
1	L->R Delay	0.1 ~ 355.0ms	1-3550
2	R->L Delay	0.1 ~ 355.0ms	1-3550
3	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127
4	Input Select	L,R,L&R	0-2
5	High Damp	0.1 ~ 1.0	1-10
6			
7			
8			
9			
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127
11			
12			
13	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz	8-40
14	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76
15	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	28-58
16	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76

DELAY L,C,R (variation block)

No.	Parameter		Value
1	Lch Delay	0.1 ~ 715.0ms	1-7150
2	Rch Delay	0.1 ~ 715.0ms	1-7150
3	Cch Delay	0.1 ~ 715.0ms	1-7150
4	Feedback Delay	0.1 ~ 715.0ms	1-7150
5	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127
6	Cch Level	0 ~ 127	0-127
7	High Damp	0.1 ~ 1.0	1-10
8			
9			
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127
11			
12			
13	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz	8-40
14	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76
15	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	28-58
16	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76

EARLY REF1,EARLY REF2(variation block)

No.	Parameter		Value
1	Type	S-H, L-H, Rdm, Rvs, Plt, Spr	0-5
2	Room Size	0.1 ~ 7.0	0-44
3	Diffusion	0 ~ 10	0-10
4	Initial Delay	0 ~ 63	0-63
5	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127
6	HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz	0-52
7	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru	34-60
8			
9			
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127
11	Liveness	0 ~ 10	0-10
12	Density	0 ~ 3	0-3
13	High Damp	0.1 ~ 1.0	1-10
14			
15			
16			

DELAY L,R (variation block)

No.	Parameter		Value
1	Lch Delay	0.1 ~ 715.0ms	1-7150
2	Rch Delay	0.1 ~ 715.0ms	1-7150
3	Feedback Delay 1	0.1 ~ 715.0ms	1-7150
4	Feedback Delay 2	0.1 ~ 715.0ms	1-7150
5	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127
6	High Damp	0.1 ~ 1.0	1-10
7			
8			
9			
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127
11			
12			
13	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz	8-40
14	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76
15	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	28-58
16	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76

GATE REVERB, REVERSE GATE (variation block)

No.	Parameter		Value
1	Type	TypeA, TypeB	0-1
2	Room Size	0.1 ~ 7.0	0-44
3	Diffusion	0 ~ 10	0-10
4	Initial Delay	0 ~ 63	0-63
5	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127
6	HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz	0-52
7	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru	34-60
8			
9			
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127
11	Liveness	0 ~ 10	0-10
12	Density	0 ~ 3	0-3
13	High Damp	0.1 ~ 1.0	1-10
14			
15			
16			

MIDIデータフォーマット

KARAOKE1,2,3 (variation block)

No.	Parameter	Value
1	Delay Time	0 ~ 127
2	Feedback Level	-63 ~ +63
3	HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz
4	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru
5		
6		
7		
8		
9		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63
11		
12		
13		
14		
15		
16		

ROTARY SPEAKER (variation block)

No.	Parameter	Value
1	LFO Frequency	0.00Hz ~ 39.7Hz
2	LFO Depth	0 ~ 127
3		
4		
5		
6	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63
11		
12		
13		
14		
15		
16		

CHORUS1,2,3,4, CELESTE1,2,3,4 (chorus, variation block)

No.	Parameter	Value
1	LFO Frequency	0.00Hz ~ 39.7Hz
2	LFO Depth	0 ~ 127
3	Feedback Level	-63 ~ +63
4	Delay Offset	0 ~ 127
5		
6	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63
11		
12		
13		
14		
15	Input Mode	mono/stereo
16		0-1

TREMOLO (variation block)

No.	Parameter	Value
1	LFO Frequency	0.00Hz ~ 39.7Hz
2	AM Depth	0 ~ 127
3	PM Depth	0 ~ 127
4		
5		
6	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB
10		
11		
12		
13		
14	LFO Phase Difference	-180 ~ +180deg(resolution=3deg.)
15	Input Mode	mono/stereo
16		0-1

FLANGER1,2,3 (chorus, variation block)

No.	Parameter	Value
1	LFO Frequency	0.00Hz ~ 39.7Hz
2	LFO Depth	0 ~ 127
3	Feedback Level	-63 ~ +63
4	Delay Offset	0 ~ 63
5		
6	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63
11		
12		
13		
14	LFO Phase Difference	-180 ~ +180deg(resolution=3deg.)
15		
16		4-124

AUTO PAN (variation block)

No.	Parameter	Value
1	LFO Frequency	0.00Hz ~ 39.7Hz
2	L/R Depth	0 ~ 127
3	F/R Depth	0 ~ 127
4	PAN Direction	L<->R,L>R,L<-R,Lturn,Rturn,L/R
5		0-5
6	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

SYMPHONIC (variation block)

No.	Parameter	Value
1	LFO Frequency	0.00Hz ~ 39.7Hz
2	LFO Depth	0 ~ 127
3	Delay Offset	0 ~ 127
4		
5		
6	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63
11		
12		
13		
14		
15		
16		

PHASER 1,2 (variation block)

No.	Parameter	Value
1	LFO Frequency	0.00Hz ~ 39.7Hz
2	LFO Depth	0 ~ 127
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127
4	Feedback Level	-63 ~ +63
5		
6	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63
11	Stage	6 ~ 10(phaser1) / 3 ~ 5(phaser2)
12	Diffusion	mono/stereo
13	LFO Phase Difference	-180 ~ +180deg.(resolution=3deg.)
14		
15		
16		4-124

DISTORTION, OVERDRIVE (variation block)

No.	Parameter		Value
1	Drive	0 ~ 127	0-127
2	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz	8-40
3	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76
4	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru	34-60
5	Output Level	0 ~ 127	0-127
6			
7	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	23-54
8	EQ Mid Gain	-12 ~ +12dB	52-76
9	EQ Mid Width	1.0 ~ 12.0	10-120
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127
11	Edge(Clip Curve)	0 ~ 127	0-127
12			
13			
14			
15			
16			

AUTO WAH (variation block)

No.	Parameter		Value
1	LFO Frequency	0.00Hz ~ 39.7Hz	0-127
2	LFO Depth	0 ~ 127	0-127
3	Cutoff Frequency Offset	0 ~ 127	0-127
4	Resonance	1.0 ~ 12.0	10-120
5			
6	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz	8-40
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	28-58
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127
11			
12			
13			
14			
15			
16			

AMP SIMULATOR (variation block)

No.	Parameter		Value
1	Drive	0 ~ 127	0-127
2	AMP Type	Off,Stack,Combo,Tube	0-3
3	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru	34-60
4	Output Level	0 ~ 127	0-127
5			
6			
7			
8			
9			
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127
11	Edge(Clip Curve)	0 ~ 127	0-127
12			
13			
14			
15			
16			

3BAND EQ(MONO) (variation block)

No.	Parameter		Value
1	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76
2	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	23-54
3	EQ Mid Gain	-12 ~ +12dB	52-76
4	EQ Mid Width	1.0 ~ 12.0	10-120
5	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76
6	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz	8-40
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	28-58
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

2BAND EQ(STEREO) (variation block)

No.	Parameter		Value
1	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz	8-40
2	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76
3	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	28-58
4	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

MIDIインプリメンテーションチャート

[ポータブルキーボード]
Model PSR-530

MIDI インプリメンテーションチャート

Date: 1997. 4. 14
Version: 1.0

ファンクション	送信	受信	備考
ベーシック 電源ON チャンネル 設定可能	1~16チャンネル(*1) 1~16チャンネル(*1)	1~16チャンネル(*2) 1~16チャンネル(*2)	
モード 電源ON メッセージ 代用	モード3 × *****	モード3 × ×	
ノート ナンバー 音域	0~127 *****	0~127 0~127	
ペロシティー ノートオン ノートオフ	9nH, v=1~127 × 9nH, v=0	9nH, v=1~127 ×	
アフター キー別 タッチ チャンネル別	× ×	×	
ピッチベンダー			
コントロール 0, 32 チェンジ 1 5 7, 10, 11 6, 38 64, 65 66, 67 71~74 84 91, 93, 94 96, 97 98, 99 100, 101 120 121	×(*3) × ×(*3) × ×(*3) ×(*3) × ×(*3) × ×(*3) × ×		バンクセレクト モジュレーション ポルタメント タイム データエントリー サウンドコントローラー ポルタメント コントロール エフェクトデプス RPN インクリメント・デクリメント NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB オールサウンド オフ リセット オール コントローラー
プログラム チェンジ 設定可能範囲	0~127 *****	0~127	
エクスクルーシブ			
コモン ソング ポジション ソング セレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアル クロック コマンド			
その他 ローカル ON/OFF オール ノート オフ アクティブ センス リセット	× × ×	× (123~127) ×	

モード1: オムニ オン、ポリ
モード3: オムニ オフ、ポリ

モード2: オムニ オン、モノ
モード4: オムニ オフ、モノ

: あり
×: なし

*1 R1、R2、L、ハーモニー、スタイル、ソングの各トラックはパネル設定により送信できます。(97ページ参照)

*2 初期設定(工場出荷時)で、MIDI入力は16チャンネルのマルチティンバー音源として機能し、パネル音色、あるいは他のパネル設定に影響しません。ただし、以下のMIDIメッセージはパネル音色、スタイル、マルチパッドおよびソングセッティングに影響します。:

- ・ MIDIマスターチューン、XGシステムパラメーターマスターチューン
- ・ XGシステムパラメータートランスポーズ
- ・ リバーブ/コーラス/DSPエフェクト設定を変更するシステムエクスクルーシブメッセージ

また、以下のMIDI受信モード設定においても鍵盤演奏、パネル設定に影響します。これらのモードはパネル操作によって選択することができます。(99ページ参照)

r(リモート): Remoteチャンネル上で受信されたノートオン/オフメッセージは、鍵盤演奏と同じ方法で扱われます。

以下のチャンネルメッセージだけが、このモードにおいて認識されます:

- ・ ノートオン/オフ
- ・ コントロールチェンジ
 - バンクセレクト(R1のみ)
 - モジュレーション
 - ボリューム
 - エクスプレッション
 - サステイン
 - ソステヌート
 - ソフトペダル
 - オールノートオフ
- ・ プログラムチェンジ(R1のみ)
- ・ ピッチベンド

Of(オフ): 指定されたMIDI受信チャンネルにおいて、チャンネルメッセージの受信を一切行いません。

*3 これらのメッセージは鍵盤・パネル操作では出力されませんが、ソング、スタイルデータとして出力される場合があります。

バックアップ/初期化(イニシャライズ)の方法

バックアップの方法

PSR-530のパネル上の設定は、電源を切るとそれぞれの初期設定に戻りますが、

- ・レジストレーションメモリーデータ
- ・ユーザースタイルデータ
- ・MIDI送信設定
- ・ユーザーソングデータ
- ・ユーザーパッドデータ
- ・MIDI受信設定

については、乾電池がセットされた状態で以下の操作方法に従えば、その内容をバックアップ(保持)することができます。

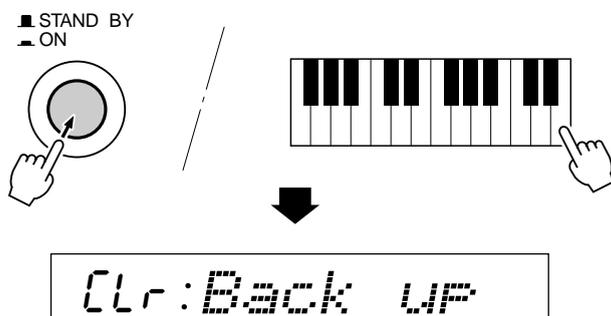
- 1 STAND BY/ONスイッチを押して、電源を切ります。
- 2 アダプターのDCプラグを、リアパネルのDC IN 10-12V端子から抜きます。
- 3 アダプターのACプラグを、コンセントから抜きます。

電源を入れるときは、逆の手順(アダプターのACプラグをコンセントにさす アダプターのDCプラグを本体の端子にさす STAND BY/ONスイッチを押して電源を入れる)で行ってください。

初期化(イニシャライズ)の方法

上記のデータも含め、PSR-530のすべての設定を初期設定(工場出荷時の状態)に戻すことを「初期化」と呼びます。初期化は以下の方法で行ってください。

- 1 STAND BY/ONスイッチを押して電源を切ります。
- 2 鍵盤の最高音(白鍵)を同時に押しながら、STAND BY/ONスイッチを押して電源を入れると、初期化が実行されます。初期化が完了するとディスプレイに「Clr:Back up」が表示されます。



メモ

初期化を実行すると、バックアップされていた設定は、初期設定値に戻りますのでご注意ください。

PSR-530が、何らかの原因で操作不能になったり、誤動作した場合は、一旦電源を切り、初期化の操作を行ってください。

オプション商品のご紹介

ヘッドフォン	
HPE-150	¥4,000
フットスイッチ	
FC4	¥3,000
FC5	¥1,500
キーボードスタンド	
L-6	¥8,000

MIDIケーブル	
YAMAHA MIDI-15(15m)	¥3,000
MIDI-03(3m)	¥1,100

シリアルケーブル	
YAMAHA CCJ-PC1NF	¥3,000
CCJ-MAC	¥2,000
CCJ-PC2	¥3,000

ソフトケース	
SCC-35	¥10,000

商品の金額には、消費税は含まれておりません。

PSR-530仕様

鍵盤

レギュラーサイズ61鍵(C1～C6：タッチレスボンス付)

ディスプレイ

大型液晶ディスプレイ(LCD)

セットアップ

スタンバイ/オンスイッチ
マスターボリューム：MIN～MAX

コントロール&ナンバーボタン

MENU ボタン、VOICEボタン、STYLEボタン、SONGボタン、
CARTRIDGEボタン、SUB MENU ボタン、[1]～[0]ボタン、
[+] [YES] [-] [NO] ボタン

カートリッジスロット

デモソング

12曲

ボイス

パネルボイス200音色 + 12ドラムキット + XGボイス480音色(最大
同時発音数32)
ボイスセット機能付

R1/R2/Lボイス

リボイス：ボリューム、オクターブ、パン、リバーブセンドレベル、
コーラスセンドレベル、DSPセンドレベル

スプリットボイスモード

デュアルボイスモード

オートアカンパニメント(自動伴奏機能)

100スタイル

アカンパニメント：オン/オフ

アカンパニメントトラック：リズム1/2、ベース、コード1/2、
パッド、フレーズ1/2

アカンパニメントトラック設定：オン/オフ

アカンパニメントコントロール：シンクロスタート、シンクロス
トップ、スタート/ストップ、イ
ントロ、メインA/B(オートフィ
ル)、エンディング

ビートランブ

アカンパニメントボリューム

リボイス：ボリューム、パン、リバーブセンドレベル、
コーラスセンドレベル

バーチャルアレンジャー

ワンタッチセッティング

全体のコントロール

テンポ：32～280

トランスポーズ

ピッチベンドレンジ

タッチセンス

チューニング

スケールチューニング

ソングトランスポーズ

メトロノーム

スプリットボイスモードのスプリットポイント

オートアカンパニメントのスプリットポイント

フィンガリングモード：シングルフィンガー/フィンガード1/フィン
ガード2/フルキーボード/マルチフィンガー

ボイスセット

デジタルエフェクト

リバーブ：13種類

コーラス：10種類

DSP：46種類(システム/インサーション)

ハーモニー：16種類

レジストレーションメモリー：1～4

32バンク

アカンパニメントフリーズ

マルチパッド：1～4

36マルチパッドセット
コードマッチ

ソング

ソングボリューム

マイナスワン再生(マイナスワンチャンネル設定)

リピート再生

リボイス(ユーザーソングのみ)：

ボリューム、オクターブ、パン、リバーブセンドレベル、
コーラスセンドレベル、DSPセンドレベル

ソング録音

ユーザーソング：4曲

録音トラック：アカンパニメント、メロディ1～4

ソングクリア、トラッククリア

スタイル録音

ユーザースタイル：3(101～103)

録音トラック：5セクション×8トラック

ドラムキャンセル

クオンタイズ

トラッククリア、オールクリア

マルチパッド録音

ユーザーパッドセット：4(37～40)

コードマッチ

パッドクリア、バンククリア

MIDI

送信設定

受信設定

ローカルオン/オフ

クロック

バルクダンブ送信/受信

イニシャルセンド

付属端子

DC IN 10-12V、PHONES、SUSTAIN、AUX OUT R、L/L+R、MIDI
IN/OUT、TO HOST

アンプ実用最大出力

電源アダプターPA-6使用時 6W + 6W (EIAJ)

乾電池使用時 4W + 4W (EIAJ)

スピーカー

12cm × 2

使用電池

単1乾電池(1.5V) × 6

電池寿命

アルカリ電池で約4時間

(デモ演奏連続使用：マスターボリューム約70%)

使用電源アダプター

PA-6

消費電力

電源アダプターPA-6使用時 34W

寸法(幅×奥×高mm)

952 × 387 × 147

重量(kg) 乾電池含まず

8.0

付属品

ミュージックカートリッジ、電源アダプターPA-6、譜面立て、
和文シート、取扱説明書、保証書

仕様および外観は、改良のため、予告なく変更する場合があります。

インデックス

ア	R1/R2/Lボイス 18	コ	故障かな?と思ったら 103	タ	ダイヤル 15
	アカンパニメントセクション 27		コード 25		タッチセンス 40
	アカンパニメントトラック (オートアカンパニメント)..... 28		コード(フィンガード1モードで 認識されるもの)..... 45		タッチレスボンス 40
	アカンパニメントトラック (ユーザーソング)..... 71		コード1/2 (アカンパニメントトラック).. 28	チ	チューニング 40
	アカンパニメントボリューム 30		コードマッチ(マルチパッド)..... 58	テ	DSP 35
	アカンパニメント鍵域 23		コード検出方法 44		ディスプレイ 12
イ	イニシャルセンド 102		コーラス 34		デジタルエフェクト 32, 112
	インサクションエフェクト ... 35, 113	サ	再生(ソング)..... 59		デモソング 10
	イントロ(セクション)..... 27		最大同時発音数 104		デュアルボイスモード 21
	イントロシンクロススタート (オートアカンパニメント)..... 25		サステインペダル端子 7		電源アダプター 6
エ	XG 3		サブメニュー 14		電源の準備 6
	XGボイス 18	シ	GENERAL MIDI 3		電源を入れる 10
	演奏に効果をかける 32		GMシステムレベル1 3		テンポ 26
	演奏の準備 7		システムエフェクト 35, 112	ト	TO HOST端子 92
	演奏をはじめる前に 6		自動伴奏 23		同梱品 3
	エンディング(セクション)..... 27		受信チャンネル 99		トラックごとのクリア (ユーザーソング)..... 74
オ	オクターブ(リボイス)..... 49		仕様 131		ドラムキット 22
	オートアカンパニメント 23		初期化(イニシャライズ)..... 130		ドラムキットリスト 110
	オートアカンパニメント オン/オフ 24		ショートカット 17		トランスポーズ 38
	オートフィル 27		シングルフィンガー (フィンガリングモード)..... 45	ナ	ナンバーボタン 15
	オプション商品 130		シンクロススタート (オートアカンパニメント)..... 25	ノ	ノーマル(MIDI受信モード)..... 99
	音程の変更 38, 40, 41		シンクロストップ機能 29	ハ	バーチャルアレンジャー 29
	音量の調整 10	ス	スケールチューニング 41		パッド (アカンパニメントトラック).. 28
カ	外部機器からの MIDIデータの受信 98		スタイル 23		ハーモニー 36
	外部機器へのMIDIデータの送信 .. 97		スタイルのリボイス 52		ハーモニータイプ 37
	各部の名称 8		スタート (オートアカンパニメント)..... 25		ハーモニータイプリスト 115
	カートリッジスロット 66		スプリットボイスモード 21		ハーモニーボリューム 37
	カートリッジソング 66		スプリットポイント (オートアカンパニメント)..... 43		パネル設定の記憶 54
	カラオケ 62		スプリットポイント (スプリットボイスモード)..... 43		パネル設定の送信 102
	乾電池 6	セ	セクション (オートアカンパニメント)..... 27		パネルボイス 18
キ	キーボードパーカッション 22	ソ	送信チャンネル 97		パッド演奏の移調 58
	曲の途中から再生する 61		ソング全体のクリア (ユーザーソング)..... 75		パラメーター 49
ク	クロック 100		ソングデータのクリア 74		パルクダンプ受信 102
ケ	鍵盤ごとの音程の調整 41		ソングトランスポーズ 42		パルクダンプ送信 101
	鍵盤タッチの感度の変更 40		ソングの音量変更 60		パン(リボイス)..... 49
	鍵盤で打楽器音を鳴らす 22		ソングのリボイス 75		バンク 55
	鍵盤設定 13		ソングボリューム 60	ヒ	ピッチベンド 39
			ソングメジャー 61		ビートランプ 27

フ	フィルイン(セクション)..... 27	メ	メインA/B(セクション)..... 27
	フィンガード1 (フィンガリングモード)..... 45		メジャー..... 61
	フィンガード2 (フィンガリングモード)..... 47		メトロノーム..... 42
	フィンガリングモード..... 44		メニュー..... 14
	フットスイッチ..... 7		メロディ1~4トラック..... 69
	譜面立て..... 15	ユ	ユーザーソング..... 69
	フリーズ機能..... 56		ユーザーソングのリボイス..... 75
	フルキーボード (フィンガリングモード)..... 47	リ	リズム1/2 (アカンパニメントトラック).. 28
	フレーズ1/2 (アカンパニメントトラック).. 28		リハーサルモード..... 71, 81, 88
ヘ	ベース (アカンパニメントトラック).. 28		リバーブ..... 33
	ヘッドフォン..... 7		リバーブタイプリスト..... 114
ホ	ボイス(音色)..... 18		リバーブセンドレベル (リボイス)..... 49
	ボイスセット..... 48		リピート再生..... 64
	ボイスデータの呼び出し..... 56		リボイス..... 49
	ボイスデータの変更..... 49		リモート(MIDI受信モード)..... 99
	ボイスのリボイス..... 50	レ	レジストレーションメモリー..... 54
	ボイスパラメーター..... 49		レジストレーションの記憶..... 54
	ボイスリスト..... 104		レジストレーションの呼び出し.. 56
	保証とアフターサービス..... 134	ロ	ローカルオン/オフ..... 100
	ボリューム(リボイス)..... 49		録音..... 68
マ	マイナスイオン再生..... 62		録音モード..... 68
	マイナスイオンチャンネル..... 63	ワ	和文シート..... 15
	マスターボリューム..... 10		ワンタッチセッティング..... 31
	マルチパッド..... 57		
	マルチパッドセットリスト..... 109		
	マルチフィンガー (フィンガリングモード)..... 47		
ミ	MIDI..... 91		
	MIDIインプリメンテーション チャート..... 128		
	MIDI機器の接続..... 93		
	MIDI受信設定..... 98		
	MIDI受信チャンネル..... 99		
	MIDI受信モード..... 99		
	MIDI送信設定..... 97		
	MIDI送信チャンネル..... 97		
	MIDI端子..... 92		
	MIDIデータフォーマット..... 116		
	ミュージックカートリッジ..... 66		

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

保証書

本機には保証書がついています。
保証書は販売店がお渡しますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

保証期間

お買い上げ日から1年間です。

保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。
詳しくは保証書をご覧ください。

保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点など

補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点 (修理受付および修理品お持込み窓口)

北海道サービスセンター	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内 TEL. 011-512-6108
仙台サービスセンター	〒984-0015	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F TEL. 022-236-0249
首都圏サービスセンター	〒211-0025	川崎市中原区木月1184 TEL. 044-434-3100
東京サービスステーション* (*お持込み修理のみお取り扱い)	〒108-8568	東京都港区高輪2-17-11 TEL. 03-5488-6625
浜松サービスセンター	〒435-0048	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内 TEL. 053-465-6711
名古屋サービスセンター	〒454-0058	名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F TEL. 052-652-2230
大阪サービスセンター	〒565-0803	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内 TEL. 06-877-5262
四国サービスステーション	〒760-0029	高松市丸亀町8-7(株)ヤマハミュージック神戸 高松店内 TEL. 087-822-3045
広島サービスセンター	〒731-0113	広島市安佐南区西原6-14-14 TEL. 082-874-3787
九州サービスセンター	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL. 092-472-2134
[本社]カスタマーサービス部	〒435-0048	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内 TEL. 053-465-1158

ポータブル楽器に関するお問い合わせ窓口

ポータブル楽器インフォメーションセンター

〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1 TEL. 053-460-1696
受付日 月曜日～金曜日(祝日およびセンターの休業日を除く)
受付時間 10:00～12:00 / 13:00～17:00

電子楽器営業部	〒108-8568	東京都港区高輪2-17-11 TEL. 03-5488-6641
ポータブル楽器営業グループ		
北海道支店 第二営業課	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1-1-50 ヤマハセンター内 TEL. 011-512-6113
仙台支店 第二営業課	〒980-0804	仙台市青葉区大町2-2-10 住友生命仙台青葉通ビル TEL. 022-222-6147
東京支店 第二営業部 企画課	〒108-8568	東京都港区高輪2-17-11 TEL. 03-5488-5476
関東支店 第二営業課	〒108-8568	東京都港区高輪2-17-11 TEL. 03-5488-1688
名古屋支店 第二営業課	〒460-8588	名古屋市中区錦1-18-28 TEL. 052-201-5199
大阪支店 第二営業部 第二営業課	〒542-0081	大阪市中央区南船場3-12-9 心齋橋プラザビル東館 TEL. 06-252-7491
広島支店 第二営業課	〒730-8628	広島市中区紙屋町1-1-18 TEL. 082-244-3749
九州支店 第二営業課	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL. 092-472-2130

住所および電話番号は変更になる場合があります。

インターネットホームページのご案内

製品等に関する情報をホームページ上でご案内しております。ご参照下さい。

ヤマハ株式会社のホームページ <http://www.yamaha.co.jp/>
XGに関するホームページ <http://www.yamaha.co.jp/xg/>



ヤマハ株式会社

M.D.G., EMI Division © 1997 Yamaha Corporation

VV67130 811POCP1.3-04D0