



CLAVINOVA

YAMAHA
Clavinova®

CVP-98/CVP-96

取扱説明書 本編

GENERAL
MIDI

XG

DISK
ORCHESTRA

STYLE
FILE

このたびは、ヤマハクラビノーバCVP-98/96をお買い求めいただきまして、誠にありがとうございました。
CVP-98/96の優れた機能を十分に生かして演奏をお楽しみいただくために、本書をご活用いただきますようご案内申し上げます。また、お読みになったあとも、いつでもご覧になれるところに大切に保管していただきますよう、お願い申し上げます。

CVP-98/96をご理解いただくために、取扱説明書「楽譜付き入門編」と、取扱説明書「本編」(本書)を用意しました。

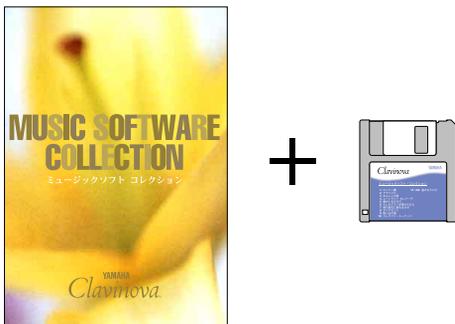
最初に「本編」(本書)の「安全上のご注意」をお読みいただいたあと、「楽譜付き入門編」を読みながら、基本的な機能をひとつひとつ体験してください。

「本編」(本書)には、CVP-98/96のすべての機能と操作法が詳しく説明されています。「楽譜付き入門編」でお楽しみいただきながら、またそのあとも、必要に応じてご参照ください。

付属品(お確かめください)

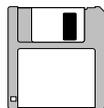
ミュージックソフト・コレクション

CVP-98/96でお楽しみいただける、各種ミュージックソフトのサンプルと、ワンタッチセッティングファイル(P.66)、パーソナルコンピューター用MIDI^{ミディ}ドライバー(P.160)を収録したディスクです。ミュージックソフトの「ピアノ アンサンブル」には楽譜がついています。クラピノーパで再生させたり、一緒に演奏したり、ガイド機能を使って練習をしたりなどいろいろな方法でお楽しみいただけます。使い方は、取扱説明書「楽譜付き入門編」のP.10～と本書のP.93～をご参照ください。



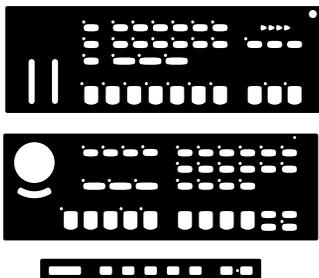
録音用ディスク

自分の演奏を録音するための空きディスクです。



和文シート

楽器のパネルにのせてお使いください。親しみやすい日本語表示でパネルのボタン名を確認することができます。

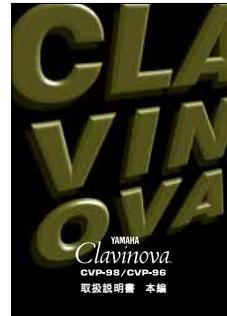


取扱説明書「楽譜付き入門編」

楽譜を使ってCVPの主な楽しみ方をご紹介します。多彩なCVP-98/96の機能の中から、基本的な機能をひとつおたり体験できる内容になっています。本書の「安全上のご注意」をお読みになったあと、チャレンジしてください。



取扱説明書「本編」(本書)



保証書

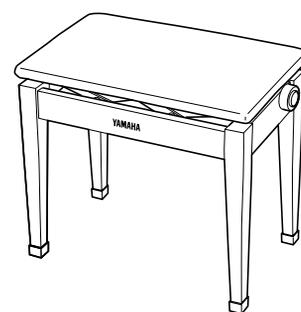


ご愛用者カード



高低自在椅子BC-15

ご自分の使いやすい高さに調節してご利用いただけます。



目次

付属品	3	デュアルとスプリットを同時に使う	40	
第1章 はじめに	6	ペダルを使う	41	
CVP-98/96の特長	6	ダンパーペダル(右のペダル)	41	
本書について	7	ソステヌートペダル(まん中のペダル)	41	
本書の構成	7	ソフトペダル(左のペダル)	41	
目的のページの見つけ方	8	エクスペッションペダル	42	
表記上の決まり	8	残響をかける：リバーブ(REVERB)	42	
基礎用語	8	リバーブのON/OFF	42	
フロッピーディスクの取り扱い	9	リバーブタイプ(種類)を選ぶ	43	
ご使用前の準備	10	トータルデプス(全体のリバーブの深さ)を設定する	44	
譜面立てについて	10	パートごとにデプス(深さ)を設定する	44	
キーカバーについて	10	音色効果をかける：エフェクト	45	
電源を入れる	11	エフェクトのON/OFF	45	
ヘッドフォンを使う場合	11	エフェクトタイプ(種類)を選ぶ	45	
各部の名前	12	エフェクトデプス(エフェクトの深さ)を設定する	46	
基本操作	14	基本設定に戻す	46	
LCD画面の明るさを調節する	14	第4章 伴奏スタイル(リズムと自動伴奏) ..	47	
日本語表示に切り替える	14	伴奏スタイルを選ぶ	47	
LCD画面とLCDボタン	15	スタイルセレクト画面での選び方	48	
PAGE(画面送り)【◀】【▶】	17	基本画面での選び方	48	
【EXIT(戻る)】	17	テンポ(速さ)とボリューム調節	49	
【DISPLAY HOLD(画面固定)】	17	伴奏スタイルをスタート/ストップさせる	50	
メモリーバックアップ	18	メトロノームを使う	55	
メッセージ	18	自動伴奏(AUTO ACCOMPANIMENT)を使って演奏する	57	
ボリューム調節について	18	自動伴奏の種類	57	
【MASTER VOLUME(全体ボリューム)】	19	自動伴奏(とピアニスト)の使い方	58	
【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソング ボリューム)】	19	自動伴奏の演奏方法	60	
【MIXER(ミキサー)】	19	自動伴奏全体のボリューム調節	62	
【EXP. PEDAL】	20	自動伴奏のパート別のボリューム調節	63	
音質調節について	20	自動伴奏の活用	65	
【MASTER EQUALIZER(イコライザー)】	21	ハーモニー機能	65	
【POWER BASS(重低音)】(CVP-98)	22	ワンタッチセッティング機能	66	
第2章 ヘルプとデモ演奏	23	パーチャルアレンジャー機能	68	
ヘルプ機能の使い方	23	シンクロストップ機能	69	
デモ演奏を聞く	25	スモールアンプ機能	69	
第3章 音色(ボイス)	28	コードアシスト機能	70	
音色の選び方	28	オリジナルの伴奏スタイルを作る：カスタムスタイル機能 ..	72	
ボイスセレクト画面での選び方	28	カスタムスタイルに関するその他の機能	79	
基本画面での選び方	29	カスタムスタイルの再生	82	
オルガンコンビネーション	30	カスタムスタイルに関するその他のメッセージ	83	
キーボードパーカッションで打楽器を演奏する	33	スタイルファイルディスクを使う	85	
2つの音色を重ねて弾く：デュアル(DUAL)機能	34	スタイルファイルの読み込み	85	
デュアル音色の選び方	34	読み込んだスタイルを使う	88	
2つの音色の音量バランスを設定する	35	第5章 レジストレーション機能を使う(パネル	状態の登録)	89
2つの音色の音程を微妙にずらす	36	登録したパネル状態を呼び出す	90	
2つの音色のオクターブを変える	36	レジストレーションネーム	91	
鍵盤の左右に違う音色を選んで弾く：スプリット(SPLIT)機能 ..	37	フリーズ(自動伴奏固定)機能を使う	92	
スプリット音色の選び方	37			
スプリットポイント(SPLIT POINT)を変更する	38			
左/右領域音色の音量バランスを設定する	39			
2つの音色のオクターブを変える	39			

第6章 ソングコントロール 93

ソングの再生	93
再生手順	94
特定のパートの再生：パートキャンセル	97
[1/RIGHT]、[2/LEFT]へのトラック割り当てと音色指定	98
ソング全体の再生ボリュームの調節	99
ソングの各パートのボリューム調節	100
リピート機能	103
再生に関するその他のコントロール	104
各種の音楽データの再生	105
ガイドコントロール	105
ガイドの種類とピアノロール	106
ガイド機能を使った練習	106
ガイドに関するその他の機能	108
ソングの録音	110
録音の準備：ディスクのフォーマット	110
クイック録音	111
トラック録音(多重録音)	115
新しいトラックを追加する	117
パンチイン/アウト録音	117
コードシーケンス機能	120
コードシーケンスのその他の機能	123
レコードエディット機能	124
ソングネーム機能(ソングネームの変更)	124
トラックエディット機能	125
トラックミックス機能	125
トラックデリート機能	126
トラッククオンタイズ機能	126
イニシャルエディット機能(初期データの変更)	127
ディスクを使わない録音	129

第7章 ファンクション 131

キーボード	133
チューン	133
トランスポーズ	133
エフェクトセッティング	134
タッチ選択：キータッチ	134
パン	135
ペダル	135
レフトペダル機能	135
ダンパーレンジ	136
ダンパーモード	136
サウンドボードデプス(CVP-98)	137
ディスク	137
フォーマット	137
ソングコピー	138
ソングデリート	140
レジストレーション	141
録音データ変換：トランスフォーム	144
MIDI	146
バックアップ	150
バックアップ	150
初期化設定：リコール	150
ユーティリティ	151
マイクロチューニング	151
スケールチューニング	152
ポップアップ時間設定：ポップアップタイム	155
警告音設定：アラート	155

第8章 その他 156

他の機器と接続する端子	156
パーソナルコンピューターとの接続	158
CVP-98/96の【TO HOST】端子を使った接続方法	158
CVP-98/96のMIDI端子を使った接続方法	158
シリアルケーブルの内部配線図	159
メッセージ一覧	161
故障かな?と思ったら	165

第9章 資料 166

MIDI及びデータの互換性について	166
MIDIについて	166
データの互換性について	166
CVP-98/96で再生できる別売ディスクソフトのご紹介	168
MIDIデータフォーマット	170
MIDIインプリメンテーションチャート	182
音色(ボイス)一覧	183
ドラムキット一覧	187
伴奏スタイル一覧	189
設定値一覧	190
エフェクトパラメーターリスト	191
エフェクトデータアサインテーブル	193
CVP-98/96の組み立て方	195
仕様	197
索引	198
安全上のご注意	200
保証とアフターサービス	巻末

第1章 はじめに 必ずこの章からお読みください

CVP-98/96の特長

見やすく操作しやすい大型LCD画面

LCD画面を見ながら操作しますので、ひとつひとつの操作を確認しながらできます。(P.14)



リアルで豊かな響きの音色(133クラビノーバ音色+480XG音色+12ドラムキット)

ピアノをはじめ、弦楽器、管楽器などの豊富な音色が楽しめます。鍵盤でパーカッションも叩けます。(P.28)



ディスクソフト再生機能

市販の豊富なディスクソフトを利用して、本格的なオーケストラやバンド伴奏をバックに弾いているような、楽しい演奏ができます。もちろん音楽鑑賞もできます。(P.93)



初心者の練習を助けてくれるガイド機能

ディスクソフトを使うと、LCD画面とガイドランプが、弾くタイミングや鍵盤の位置を教えてくれます。3段階の練習方法で、ステップアップしながら1曲をマスターしていきます。(P.105)



レパートリーが広がる自動伴奏機能

鍵盤でコードを指定するだけで、好みの音楽スタイルで伴奏を自動演奏してくれます。100種類の伴奏スタイルから選べます。(P.47)そのほかに、ピアノソロの伴奏が楽しめる「ピアノスト」の伴奏スタイルが40種類あります。(P.58)



自分の演奏を簡単に録音できる録音機能

簡単録音、多重録音、自動伴奏のステップ録音(コードシーケンス)など、演奏経験や用途に合わせて録音方法が選べます。(P.110)



手軽にパーソナルコンピューターと接続できる【TO HOST】端子

CVP-98/96を音源に使用してパソコン用音楽ソフトを聞いたり、パソコンで音楽を制作するときの入力用キーボードとしても使えます。(P.158)



本書について

本書の構成

この取扱説明書「本編」は、次の9章で構成されています。

第1章 はじめに(P.6)

ご使用前に必ずお読みください。特に"CVP-98/96の特長"(P.6)と"基本操作"(P.14)の項目は、ひととおりお読みいただきますと、以降の説明が大変理解しやすくなります。

第2章 ヘルプとデモ演奏(P.23)

CVP-98/96の中に入っている、ヘルプの使い方とデモ演奏の聞き方を説明します。デモ曲の曲名を知りたいときにもご覧ください。

第3章 音色(ボイス)(P.28)

音色の選び方を説明します。また、ペダル機能や各種音色効果について知りたいときにもご覧ください。"音色一覧表"は第9章資料にあります。

第4章 伴奏スタイル(リズムと自動伴奏)(P.47)

リズムの選び方、自動伴奏の使い方を説明します。また、オリジナルの自動伴奏パターンをご自分で作ってみたい、というときにもご覧ください。

"伴奏スタイル一覧表"は第9章資料にあります。

第5章 レジストレーション機能を使う(パネル状態の登録)(P.89)

パネルの設定状態の登録と呼び出し方を説明します。

第6章 ソングコントロール(P.93)

ディスクソフトの再生方法、ソフトを使った練習方法や、自分で弾いた曲の録音再生方法を説明します。CVP-98/96で再生できる、音楽データの種類について知りたいときにもご覧ください。

第7章 ファンクション(P.131)

CVP-98/96をさらに便利に使いこなすための細かい設定を説明します。チューニングや移調、ペダルに関する設定、ディスクに関する細かい機能、MIDI^{ミディ}設定などを知りたいときはご覧ください。

第8章 その他(P.156)

他の機器やパーソナルコンピューターとの接続を説明します。メッセージ一覧もご覧ください。

第9章 資料(P.166)

MIDI及びデータの互換性、別売ソフトについて説明します。"CVP-98/96の組み立て方"(P.191)、"音色一覧表"(P.183)、"伴奏スタイル一覧表"(P.189)"MIDIデータフォーマット"(P.170)などお役に立つ資料もまとめてあります。

目的のページの見つけ方

「目次」を使う(P.4)

どうすることが知りたいのか、目的から探すときに便利です。

「各部の名前」を使う(P.12)

ボタンの名前から探すときに便利です。

「索引」を使う(P.198)

用語から探すときに便利です。

表記上の決まり

LCD画面について

本書に使われているLCD画面表示のイラストは、すべてLCD画面が日本語表示に設定されている場合の例です。P.14の"日本語表示の切り替え"の説明を見てLCD画面を日本語表示に切り替えてください。

使用しているイラストは説明のための1つの例にすぎません。お使いのクラビノーバの状態によってイラストと異なる画面が出る場合もありますのでご了承ください。

ボタンやLCD画面表示の表記について

本書では、以下に示すようなカッコを使ってパネル上のボタン類とLCD画面上の表示などを区別しています。

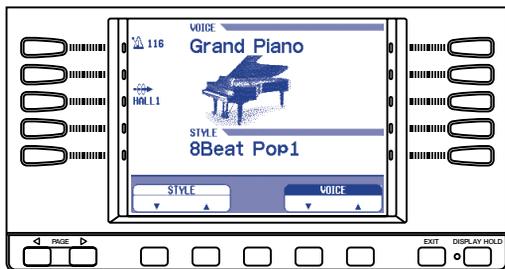
【 】 :

パネル上にあるボタン類を示します。この場合、ボタン、スライダー、ジャック(端子)といった言葉は省略します。たとえば、マスターボリュームのスライダーは、文章中で【MASTER VOLUME(全体ボリューム)】と表記します。



[] :

LCD画面上にある項目やその項目に対応する(すぐ下または左右にある)LCDボタンを示します。たとえば、LCD画面上に表示されている"VOICE"の部分は、[VOICE]と表記します。また、LCD画面上に表示されている"VOICE"に対応したLCDボタンは[VOICE]と表記します。



「 」 : LCD画面上に表示されるメッセージを示します。たとえば、「よいですか? (Are you sure?)」のように表記します。



操作説明の表記について

本書では、以下に示すような矢印を使って、操作の結果と手順を区別しています。

操作の結果

➡ の操作を行った結果、 の状態になることを示しています。

操作の手順

➡ の操作を行ったあと、 の操作をすることを示しています。

基礎用語

本書をお読みいただく上で、知っておいていただきたいいくつかの言葉を説明します。

伴奏スタイル :

リズムパターンや自動伴奏を使うときに選ぶ、音楽的な意味でのスタイルのことを"伴奏スタイル"と呼びます。いろいろな伴奏スタイルが11個のグループに分かれて用意されています。パネル上の英語表記では"STYLE"となっています。本書でも、"伴奏スタイル"を省略して"スタイル"と表現する場合があります。

モード :

ある機能を実行できる状態を意味します。たとえば、ソングの録音を行ったり、録音に関するいろいろな機能を使える状態を1つにまとめて、ソングレコードモードと呼びます。

また、"種類"、"方式"という意味に使われる場合があります。たとえば、デモ演奏で、1曲だけ演奏させる(=SINGLE)とか、全曲を続けて演奏させる(=ALL)とかの、演奏のさせ方の方式を選ぶことを"演奏モードを選ぶ"という言い方をします。

基本設定 :

工場出荷時には、CVP-98/96の持つさまざまな設定値や機能が、標準値や標準の状態に設定されています。これらの設定値や機能の状態を基本設定と呼びます。各機能の基本設定は、好みや目的に合わせて変更することができますが、バックアップ機能(P.150)の設定によって、電源をOFFにしたあとも変更した値を保持するか、基本設定に戻すかを定めることができます。また、"リコール機能"(P.150)を使うといつでも基本設定に戻すことができます。

基本画面 :

電源をONにして、最初に表示される下記のLCD画面を意味します。



ポップアップ :

パネル上のさまざまなボタンを押すと、ある機能を使うための操作画面が表示されますが、これらの画面の中には一時的に表示されるだけで、しばらくすると元の画面に戻るタイプのものがあります。このような画面を"ポップアップ画面"、"ポップアップ表示された画面"などと呼びます。

フロッピーディスクの取り扱い

フロッピーディスクの取り扱い

CVP-98/96には「ミュージックソフト・コレクション」のディスクや録音用の空きディスクが付属しています。これらのフロッピーディスクは、扱い方を間違えると記録されているデータを失いかねません。フロッピーディスクとディスクドライブユニットをご愛用いただくために、ご使用時には以下のことをお守りください。

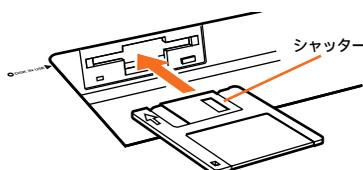
フロッピーディスクの種類

- ・CVP-98/96には市販の「3.5インチ2DDまたは2HDマイクロフロッピーディスク」をご使用ください。

フロッピーディスクの挿入/取り出し

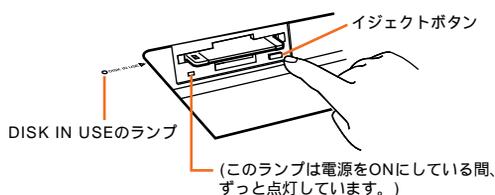
フロッピーディスクの入れ方

フロッピーディスクのシャッターに文字が書かれている方(表面)を上にして、イラストのようにディスク挿入口にカチッと音がするまでいねいに差し込みます。



フロッピーディスクをディスク挿入口から取り出すときのご注意

- ・ディスク挿入口左のDISK IN USE(ディスク使用中)のランプが消えたことを確認した後(ディスクドライブが実行中でないことを確認した後)、イジェクトボタンをしっかりと正確に押し、フロッピーディスクが完全に出たことを確認してから取り出してください。



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

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

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

イジェクトボタンを押してディスクが半分出た状態(ディスクを手で抜き取っていない状態)のまま、キーカバーを開閉しないでください。キーカバーとディスクが接触してディスクやディスクドライブユニットが破損するおそれがあります。

磁気ヘッドの定期的なクリーニング

- ・ディスクドライブユニットは高精度の磁気ヘッドを使用しています。ディスクドライブユニットを長時間使用していくうちに、磁気ヘッドはフロッピーディスクの磁性粉で汚れてきます。磁気ヘッドが汚れてくると、録音や再生(データの書き込みや読み取り)にエラーが生じることがあります。
- ・ディスクドライブユニットを良い状態でお使いいただくために、磁気ヘッドを定期的に(1カ月に1回程度)クリーニングしていただくことをお勧めします。
- ・磁気ヘッドのクリーニングには、市販の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をご使用ください。なお、巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点で、ヤマハ推奨の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をお求めいただくこともできます。

フロッピーディスクについてのご注意

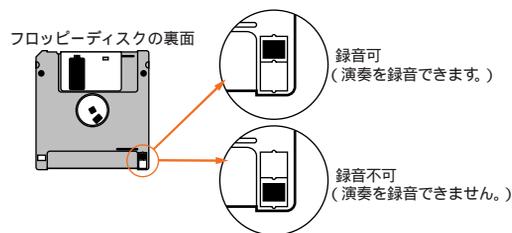
フロッピーディスクの取り扱いと保管

フロッピーディスクの中にはデータを記録する磁性体が入っています。磁性体を保護し、さらにフロッピーディスクユニットの磁気ヘッドを防護するために、以下の点にご注意ください：

- ・(持ち運ぶ場合も含めて)必ず市販のケースに入れて保管し、落としたり、物を乗せたり折り曲げたりしないでください。また、ディスク内部に水やほこりなどが入らないようにしてください。
- ・ディスクのシャッターを開けて、内部の磁性体に触れないでください。
- ・磁気を帯びたもの(テレビやスピーカーなど)には近づけないでください。
- ・直射日光の当たる場所や、過度に高温/低温の場所、多湿な場所などに置かないでください。
- ・シャッターやディスク本体が変形しているようなフロッピーディスクは絶対に使用しないでください。
- ・フロッピーディスクにはラベル以外のもの(メモなど)を貼らないでください。また、ラベルは所定の位置にはがれないようにしっかりと貼ってください。

誤消去防止

フロッピーディスクには、誤ってデータを消してしまうことがないようにライトプロテクトタブが付いています。大切なデータの入っているディスクは、ライトプロテクトタブをオン(タブの窓が開いた状態)にして書き込みができないようにしてください。



データのバックアップ

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

市販フロッピーディスクの中には粗悪品もございます。メーカー名をお確かめの上、お求めください。

フロッピーディスクのフォーマット(初期化)

- ・新しいディスクや他の機器で使っていたディスクはそのままでは使うことができません。CVP-98/96で使えるように最初にフォーマット(初期化)しておく必要があります。フォーマットのし方についてはP110,137をご参照ください。

ご使用前の準備

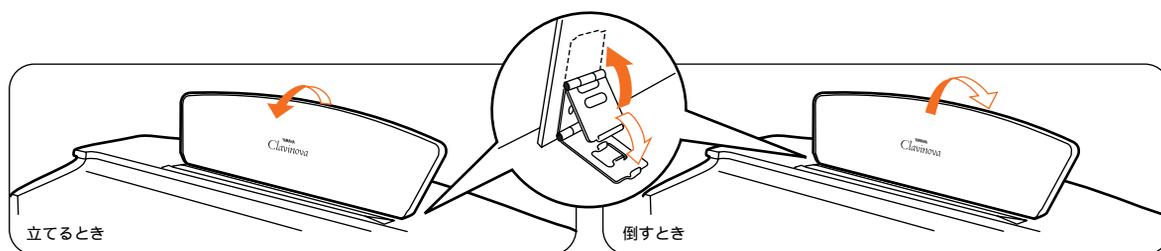
譜面立てについて

立てるとき

1. 譜面立てを、止まるまで手前に起こします。
2. 譜面立ての裏にある左右2つの金具を、下向きに開きます。
3. 金具が固定される位置まで、譜面立てを戻します。

図のように、金具が固定される位置によって、譜面立ての角度を3段階に調節できます。

金具は左右共同じ位置に固定してください。



倒すとき

1. 譜面立てを、止まるまで手前に起こします。
2. 譜面立ての裏にある左右2つの金具を、上向きに閉じます。
3. 譜面立てに手を添えてゆっくり戻します。

⊗ 譜面立ては、中間位置で使用または放置しないでください。また、譜面立てを倒すときは、途中で手を離さないでください。

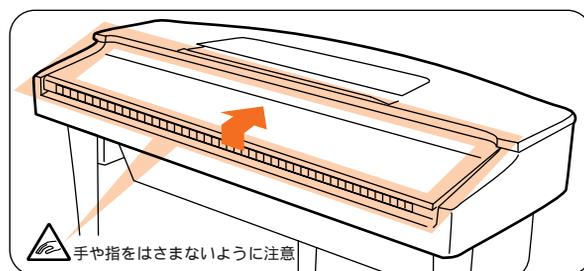
キーカバーについて

開けるとき

1. 少しだけ持ち上げます。
持ち上げすぎないように、ご注意ください。
2. 奥へすべらせて開けます。

閉めるとき

1. 手前へすべさせます。
2. 手を添えて静かに降ろします。



⚠ 手や指をはさまないように注意

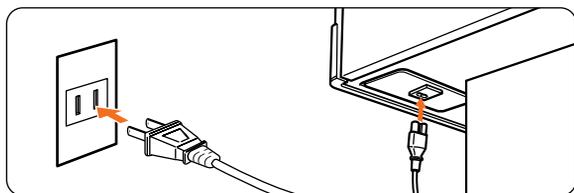
⚠ キーカバーを開閉するときは、両手で静かに行い、途中で手を離さないでください。また、ご自分や周りの方、特にお子様などが、キーカバーの端と本体の間に手や指をはさまないようにご注意ください。

⊗ キーカバーを開けるとき、キーカバーの上に金属や紙片などを置かないでください。本体の内部に落ちて取り出せなくなり、感電、ショート、発火や故障などの原因になります。

電源を入れる

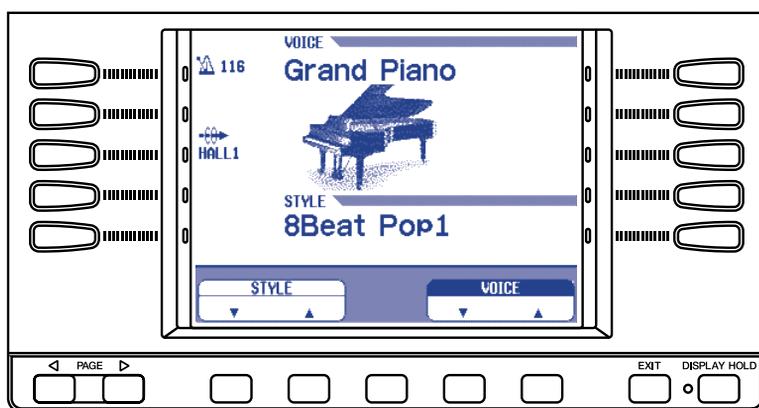
1. 電源コードを接続する

電源コードの両端のプラグを、本体とコンセント(家庭用AC100V)にそれぞれ差し込みます。

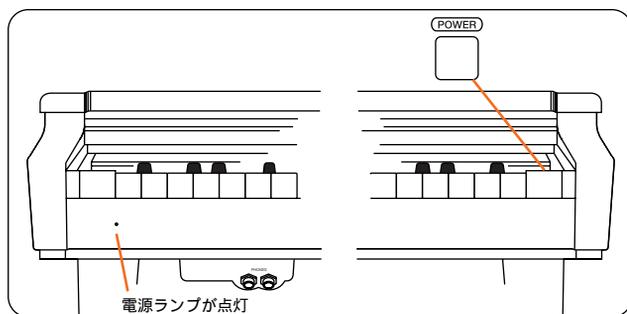


2. 電源を入れる

【POWER^{パワー}】を押します。⇒電源が入り、LCD画面に基本画面が現れます。最初にGrand Piano^{グランドピアノ}の音色と8Beat Pop1の伴奏スタイルが自動的に選ばれます。また、本体前面左の電源ランプも点灯します。



画面表示を日本語表示に切り替えると(P.14)、「グランドピアノ」「8ビートポップ1」と表示されます。

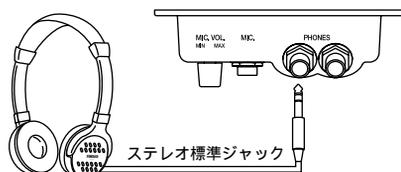


音量は【MASTER VOLUME^{マスターボリューム}(全体ボリューム)】で調節します。

電源を切るときは、もう一度【POWER^{パワー}】を押します。

⇒LCD画面の表示が消え、本体前面左の電源ランプも消灯します。

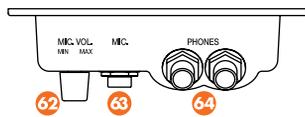
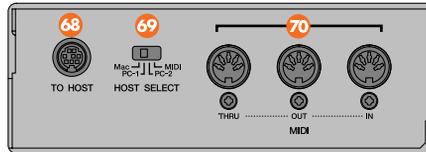
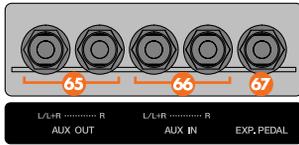
ヘッドフォンを使う場合



ヘッドフォン(別売)を【PHONES^{フォーンズ}】に接続して使います。ヘッドフォンを接続すると、クラビノーバのスピーカーからは音が出ません。接続端子は2つありますので、ヘッドフォンを2本接続して2人で演奏を楽しむこともできます。(P.156)

LCD画面が見えにくい場合は、LCD画面左側の【CONTRAST^{コントラスト}】で調節してください。(P.14)

各部の名前



- GENERAL MIDI** ^{ジーエム} **A** 「GM規格」のマークです。CVP-98/96が「GM規格」準拠のディスクソフトを再生できることを示しています。「GM規格」についての説明はP.167をご参照ください。
- XG** ^{エックスジー} **B** 「XGフォーマット」のマークです。CVP-98/96が「XGフォーマット」準拠のディスクソフトを再生できることを示しています。「XGフォーマット」についての説明はP.167をご参照ください。
- DISK ORCHESTRA** ^{ディスク オーケストラ} **C** 「DISK ORCHESTRA」のマークです。CVP-98/96がDisk Orchestra Collectionフォーマットのディスクを再生できることを示しています。Disk Orchestra Collectionフォーマットについての説明はP.167をご参照ください。
- STYLE FILE** ^{スタイル ファイル} **D** 「STYLE FILE」のマークです。CVP-98/96で「STYLE FILE」のディスクを使用できることを示しています。「STYLE FILE」についての説明はP.85をご参照ください。

ボリュームセクション

- 1** 【MASTER VOLUME(全体ボリューム)】.....P.18
- 2** 【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソング ボリューム)】.....P.19, 62, 99
- 3** 【DEMO(デモ曲)】.....P.25
- 4** 【HELP(機能説明)】.....P.23
- 5** 【POWER BASS(重低音) (CVP-98)】.....P.22

伴奏スタイルセクション

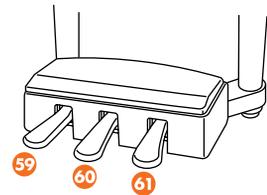
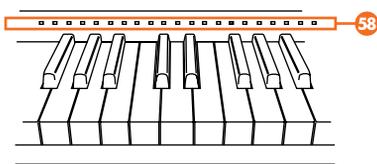
- 6** STYLE(伴奏スタイル)ボタンP.47
- 7** 【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】.....P.72
- 8** 【PIANIST(ピアニスト)】.....P.47, 58
- 9** 【HARMONY(ハーモニー)】.....P.65
- 10** 【ONE TOUCH SETTING(ワンタッチ セッティング)】.....P.66
- 11** 【ACMP ON(自動伴奏オン)】.....P.57
- 12** 【VIRTUAL ARRANGER(バーチャル アレンジャー)】.....P.68
- 13** 【INTRO(前奏)】.....P.51, 62
- 14** 【MAIN A(メインA)】.....P.50, 62
- 15** 【MAIN B(メインB)】.....P.50, 62
- 16** 【ENDING(後奏)】.....P.54, 62
- 17** 【FADE IN/OUT(フェードイン/アウト)】.....P.52, 54, 62
- 18** 【BEAT(拍子)】.....P.53, 93
- 19** 【METRONOME(メトロノーム)】.....P.55
- 20** TEMPO(テンポ)【 +/- 】.....P.49, 55, 96

スタート/ストップセクション

- 21** 【TAP(タップ)】.....P.51
- 22** 【SYNCHRO(スタート待機)】.....P.50, 114, 116
- 23** 【START/STOP(スタート/ストップ)】.....P.27, 50, 114, 116

ディスプレイコントロールセクション

- 24** 【CONTRAST(コントラスト)】.....P.14
- 25** 左LCDボタンP.15
- 26** PAGE(画面送り)【 ◀ ▶ ▶ ▶ 】.....P.17
- 27** LCD画面P.14, 15
- 28** LCDボタンP.15
- 29** 右LCDボタンP.15



CVP-98

27	エグジット	【EXIT(戻る)】	P.17
28	ディスプレイ	【DISPLAY HOLD(画面固定)】	P.17
29	ダイヤル	【ダイヤル】	P.15
30	ダイヤル	【-/+]】	P.15
31	ダイヤル	【PAUSE(一時停止)】	P.104, 118
32	ダイヤル	【REW(巻戻し)】	P.105
33	ダイヤル	【FF(早送り)】	P.105
34	ダイヤル	【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】	P.27, 96, 114, 116
35	ダイヤル	【REC(録音)】	P.112, 115, 117, 120
36	ボイス	VOICE(音色)ボタン	P.28
37	ボイス	【DUAL(デュアル)】	P.34
38	ボイス	【SPLIT(スプリット)】	P.37
39	ボイス	【REVERB(残響)】	P.42
40	ボイス	【EFFECT(音色効果)】	P.45
41	ボイス	【PAUSE(一時停止)】	P.104, 118
42	ボイス	【REW(巻戻し)】	P.105
43	ボイス	【FF(早送り)】	P.105
44	ボイス	【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】	P.27, 96, 114, 116
45	ボイス	【REC(録音)】	P.112, 115, 117, 120
46	ボイス	VOICE(音色)ボタン	P.28
47	ボイス	【DUAL(デュアル)】	P.34
48	ボイス	【SPLIT(スプリット)】	P.37
49	ボイス	【REVERB(残響)】	P.42
50	ボイス	【EFFECT(音色効果)】	P.45

ガイドコントロールセクション

38	【EASY PLAY(イージープレイ)】	P.106
39	【NEXT NOTE(ネクストノート)】	P.106
40	【SOUND REPEAT(サウンドリピート)】	P.106

ソングコントロールセクション

41	【PAUSE(一時停止)】	P.104, 118
42	【REW(巻戻し)】	P.105
43	【FF(早送り)】	P.105
44	【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】	P.27, 96, 114, 116
45	【REC(録音)】	P.112, 115, 117, 120

ボイスセクション

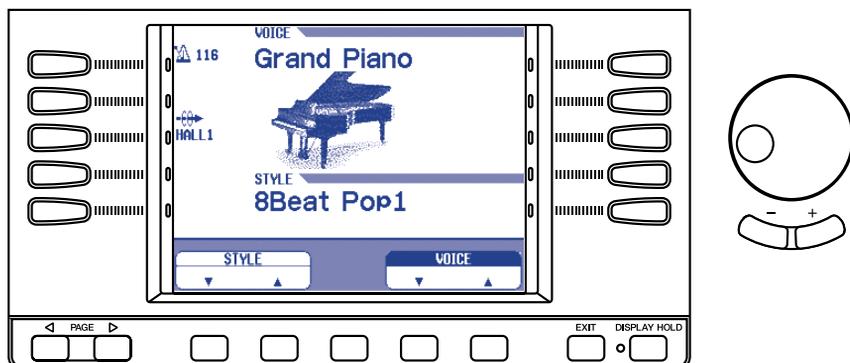
46	VOICE(音色)ボタン	P.28
47	【DUAL(デュアル)】	P.34
48	【SPLIT(スプリット)】	P.37
49	【REVERB(残響)】	P.42
50	【EFFECT(音色効果)】	P.45

レジストレーションセクション

51	REGISTRATION(パネル状態記憶/呼び出し)【1】～【4】	P.89
52	BANK(バンク)【-】【+】	P.89
53	【MEMORY(音色効果)】	P.90
54	【FREEZE(パネル状態固定)】	P.92
55	DISK IN USE(ディスク使用中)ランプ	P.9, 67, 94, 110, 137
56	3.5"フロッピーディスクドライブ	P.9
57	【POWER】	P.11
58	鍵盤ガイドランプ	P.96, 105, 109
59	ソフトペダル	P.41, 135
60	ソステヌートペダル	P.41
61	ダンパーペダル	P.41
62	【MIC.VOL.】	P.156
63	【MIC.】	P.156
64	【PHONES】	P.11, 156
65	AUX OUT【L/L+R】【R】	P.156
66	AUX IN【L/L+R】【R】	P.156
67	【EXP.PEDAL】	P.20, 157
68	【TO HOST】	P.157
69	【HOST SELECT】	P.157, 158
70	MIDI【THRU】【OUT】【IN】	P.157, 158

基本操作

操作はLCD画面を見ながら行います。一度パネルのボタンを押すと、その機能を使うための操作画面が開きます。開いたLCD画面の内容に応じて、画面の左右または下のボタン及びその右横の【ダイヤル】や【-/+]を使って、さまざまな操作をスムーズに行えるようになっています。これらの操作を一度覚えると、同じ要領で簡単にいろいろな機能を使えるようになります。



基本操作を覚える前に、操作をスムーズに行うための準備をします。

操作の準備

LCD画面の明るさを調節する

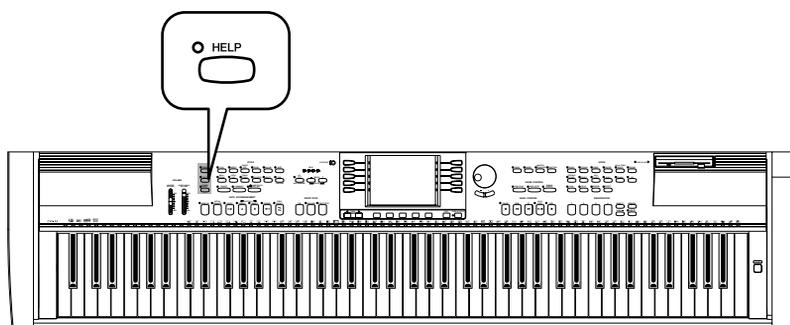
【CONTRAST(コントラスト)】のつまみを左右に回して、LCD画面の明るさを調節します。



日本語表示に切り替える

本書ではすべてのページで日本語表示のLCD画面を使用しています。ここで日本語表示に切り替えてください。

- 1 【HELP(機能説明)】を押します。
➡ヘルプ(HELP)画面が表示されます。



2 一番左側の下LCDボタンを押して、^{ジャパニーズ}[JAPANESE]を表示させます。



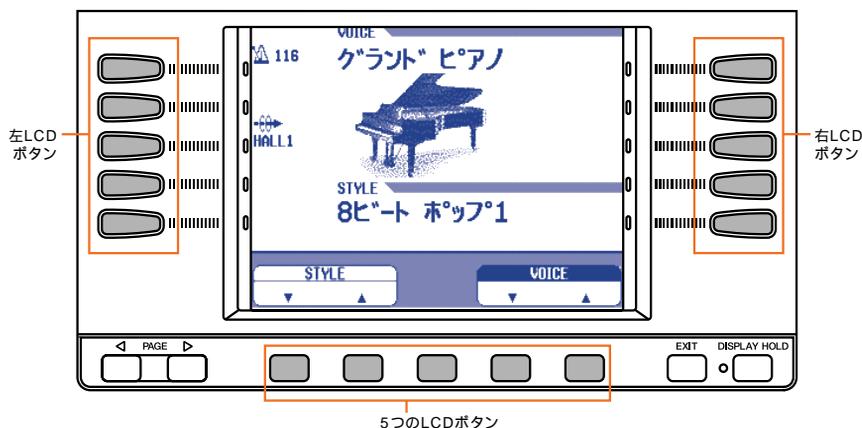
その他にも必要に応じて[ENGLISH(英語)](基本設定)、[GERMAN(ドイツ語)]、[FRENCH(フランス語)]、[SPANISH(スペイン語)]を選ぶことができます。(FRENCHやGERMAN、SPANISHを選んだ場合には、ヘルプの説明文以外の画面では英語表示となります。)

一度日本語表示に切り替えると電源をOFFにしたあとも保持されます。

基本操作

LCD画面とLCDボタン

LCD画面の下に並んだ5つのボタンをLCDボタンと呼びます。このLCDボタンでLCD画面上に表示された項目を選んだり、数値を変えたりすることができます。また、LCD画面の左右に並んだ5つのボタンを、左右のLCDボタンまたは、左LCDボタン、右LCDボタンと呼びます。このLCDボタンでLCD画面上に表示された項目を直接選ぶことができます。



LCDボタンは、表示される画面に応じてその役割が変わります。画面表示には、角の丸い四角で囲んであるものと、角がある四角で囲んであるものの2種類がありますので、まずそれを覚えてください。



角の丸い四角



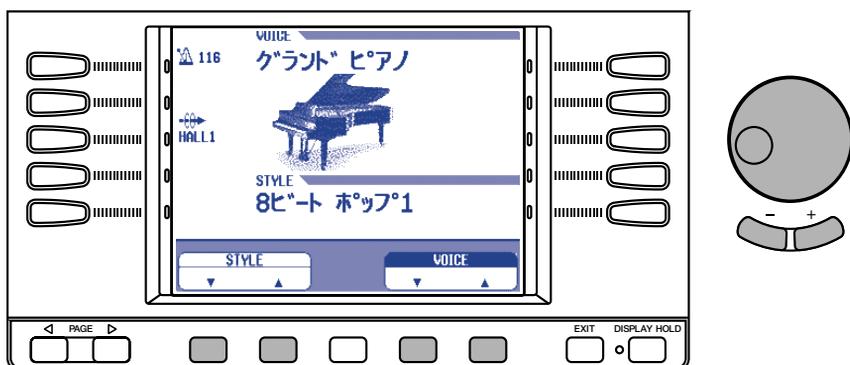
角がある四角

角の丸い四角で囲んである場合

角の丸い四角で囲んである項目は、まず、その表示のすぐ下のLCDボタンを押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使って設定します。

または...項目を選んだあと、さらにLCDボタンを押しても設定できます。

たとえば、次のような画面で音色を選ぶ場合は、右下の[VOICE]^{ボイス}のすぐ下のLCDボタンを押して[VOICE]^{ボイス}の表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]で具体的な音色を選びます。



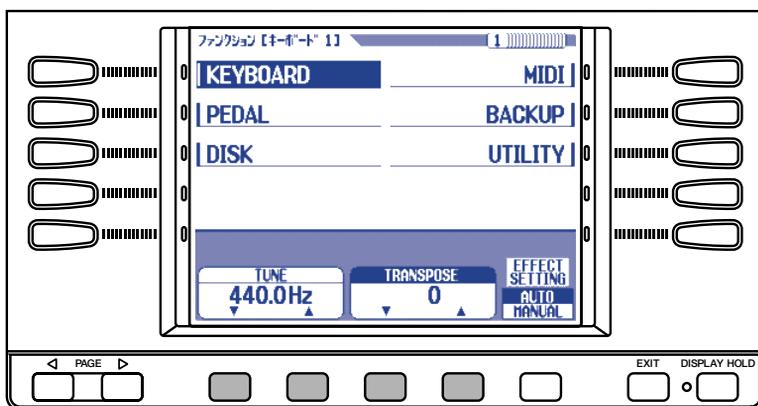
と、または◀と▶が表示されるLCDボタンでは、多くの場合、両方のボタン、または【-/+]を同時に押すと、設定されている値を基本設定に戻すことができます。

反転表示...

画面上の項目を選ぶと、選ばれた項目の表示が反転し、白抜きで表示されます。

ボタンを押し続けると...

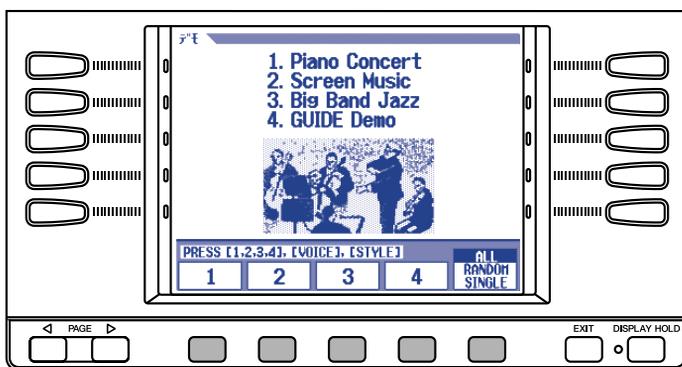
LCDボタンと【-/+]は、押し続けると連続的に選択/変更できる場合があります。



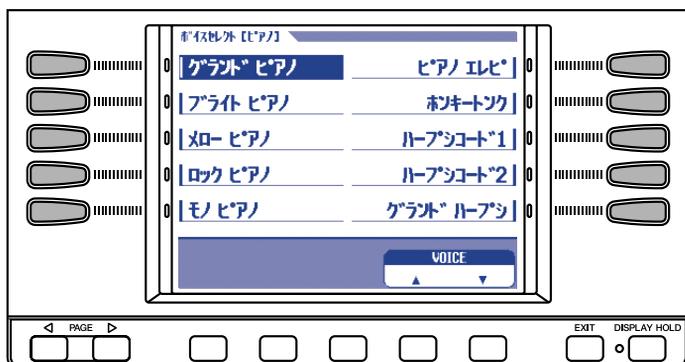
角がある四角で囲んである場合

角がある四角で囲んである項目は、その表示のすぐ下のLCDボタンを押すだけで、直接選べたり、ON/OFFの切り替えになります。

たとえば、次のような画面でデモ曲の1曲めを選ぶ場合は、[1]の下のLCDボタンを押すと、すぐに1曲めの演奏が始まります。

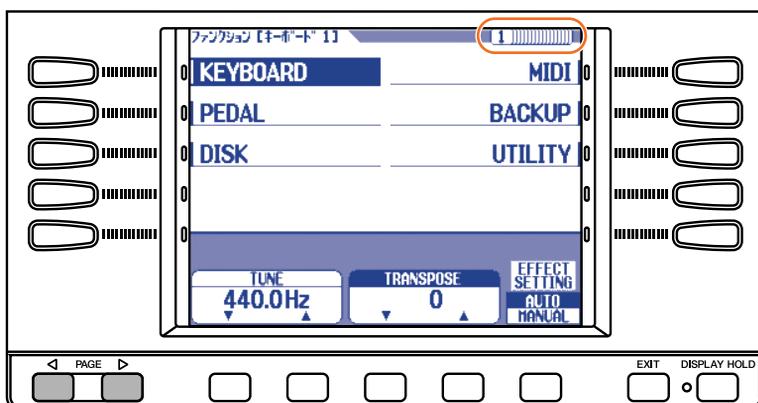


また、左右のLCDボタンで選べる項目は、すべて角がある四角で囲んである項目ですので、左右のLCDボタンを押すだけで直接選べます。



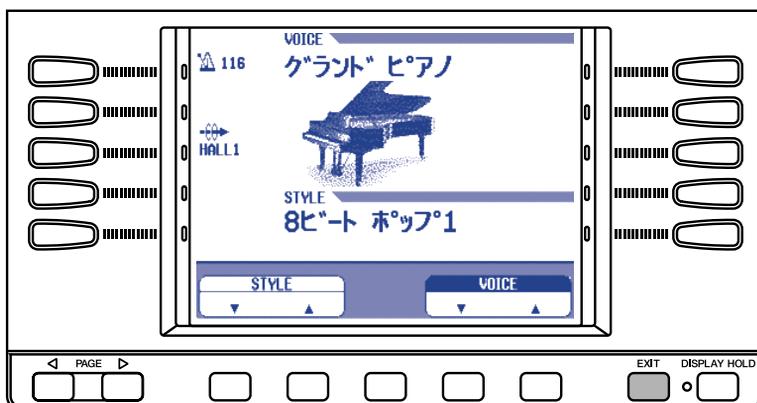
ページ
PAGE(画面送り)【◀】【▶】】

LCD画面には、続きのページがある場合があります。PAGE(画面送り)【◀】【▶】を押すと、画面の次ページや前ページを表示させることができます。現在のページとその機能の全体ページ数は、画面右上のページのマークで確認できます。



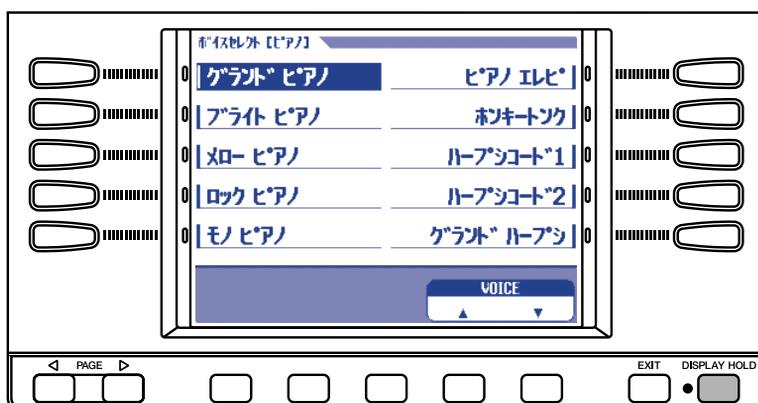
エグジット
【EXIT(戻る)】

現在のモードから抜けたり、元の画面に戻りたい場合は、EXIT(戻る)を押します。



ディスプレイ ホールド
【DISPLAY HOLD(画面固定)】

VOICE(音色)ボタンやSTYLE(伴奏スタイル)ボタンを押して、音色や伴奏スタイルを選ぶと、選んだ音色/スタイルの画面が数秒間表示されたあと、自動的に元の画面に戻るようになっています。このような画面をポップアップ画面と呼びます。ポップアップ画面のときには、DISPLAY HOLD(画面固定)のランプが点滅し、数秒後に表示が元に戻ることを知らせます。ここで、DISPLAY HOLD(画面固定)を押すとランプが点灯に変わり、画面を表示させ続けることができます。もう一度DISPLAY HOLD(画面固定)を押すと、ランプが消え元の画面に戻ります。

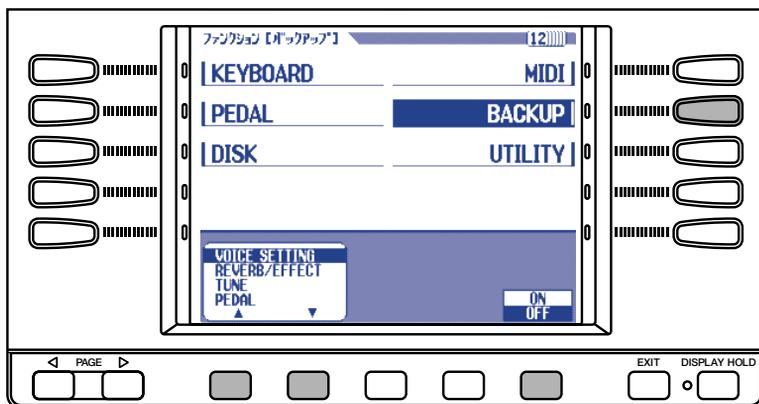


ポップアップタイム機能で、ポップアップ表示される時間の長さを設定できます。(P.155)

ポップアップでない画面のときにDISPLAY HOLD(画面固定)を押してランプを点灯させると、ポップアップ画面は開かなくなります。

メモリーバックアップ

さまざまな数値や機能の設定内容は、バックアップ機能(P.150)の設定によって、電源をOFFにしたあとも保持できます。バックアップ機能の画面では、バックアップしたい内容をグループごとに選べます。バックアップしないグループの内容は電源をOFFにすると基本設定に戻ります。



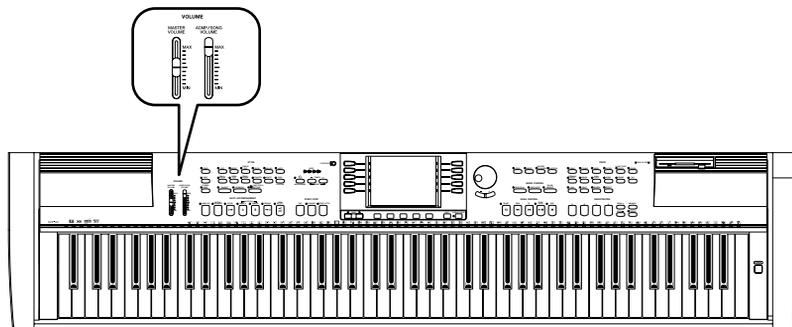
また、電源をOFFにして約1週間以上過ぎると、バックアップされている内容も消え、すべての設定内容が基本設定に戻ります。したがって、バックアップされている内容を保持したい場合は、少なくとも1週間以内は電源をONにしてください。

メッセージ

LCD画面には、操作中、各種のメッセージが表示されます。次の操作を促すものや、操作の内容を確認するもの、操作の結果、また、無効な操作をしたときにもメッセージが出ます。操作を促すメッセージが出たときは、その内容に従って操作をすれば安心です。また、無効な操作を指摘するメッセージが出たときは、P.161のメッセージ一覧で詳しい内容を確認してください。



ボリューム調節について



CVP-98/96は、パネル上に2つのボリューム調節用のスライダーを持っています。また、自動伴奏(AUTO ACCOMPANIMENT)やソングのパート別の音量を個別に調節する機能も持っています。

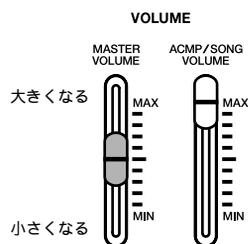
バックアップの基本設定

バックアップのON/OFFが設定できる項目については、それぞれの項目の説明で、"バックアップの基本設定：ON(またはOFF)"という形で基本設定を示します。また、P.190には、バックアップ項目の一覧表があります。

バックアップをONにしている項目でも、リコール機能(P.150)を使えばいつでも基本設定に戻すことができます。

マスター ボリューム 【MASTER VOLUME(全体ボリューム)】

CVP-98/96全体のボリュームを調節することができます。

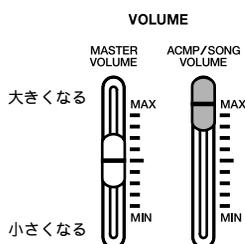


また、【PHONES】^{フォーンズ}や【AUX OUT】^{アウト}の出力レベルも調節することができます。

アカンパニメント ソング ボリューム 【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソング ボリューム)】

自動伴奏(AUTO ACCOMPANIMENT)^{オート アカンパニメント}やソングの再生ボリュームを調節することができます。

手弾き音のボリュームには影響しません。



【MIXER(ミキサー)】

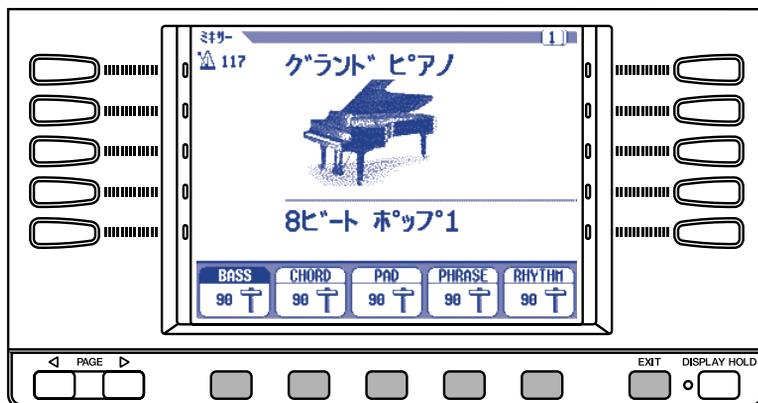
【MIXER(ミキサー)】を押すと、ミキサー(MIXER)画面が表示されます。ミキサー画面では、自動伴奏やディスクソフトの各パートのボリュームを個別に調節することができます。もう一度【MIXER(ミキサー)】を押すと元の画面に戻ります。

または...【EXIT(戻る)】^{エグジット}を押しても元の画面に戻ります。



ミキサー画面には次の3種類があります。

自動伴奏のボリューム調節



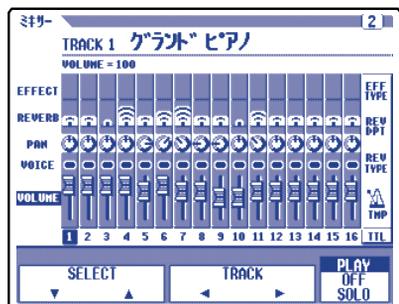
詳しくは、自動伴奏のボリューム調節(P.63)をご覧ください。

ディスクを使っているときの1ページめ



詳しくは、ソングのボリューム調節(P.100)をご覧ください。

ディスクを使っているときの2ページめ

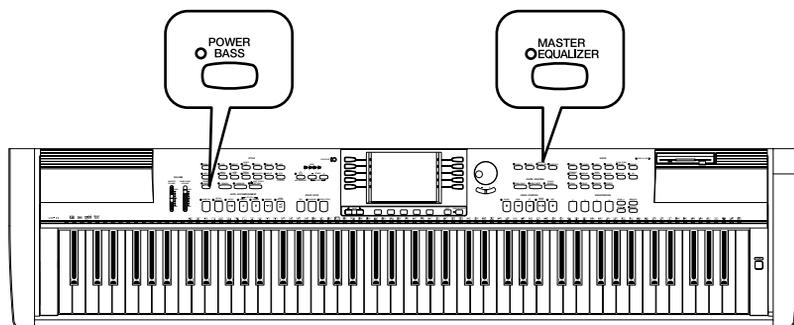


詳しくは、ソングのボリューム調節(P.101)をご覧ください。

エクスプレッションペダル 【EXP. PEDAL】

別売のFC7フットコントローラーを接続すると、ペダルによって手弾き音のボリュームを調節することができます。(P.42, 157)

音質調節について



マスター イコライザー (イコライザー) と パワー ベース (重低音) (CVP-98のみ) で音質調節ができます。

これらの効果を強くすると、大音量時に音が歪むことがあります。そのようなときは【MASTER VOLUME(全体ボリューム)】を下げて、適切な音量にしてください。

マスター イコライザー 【MASTER EQUALIZER(イコライザー)】

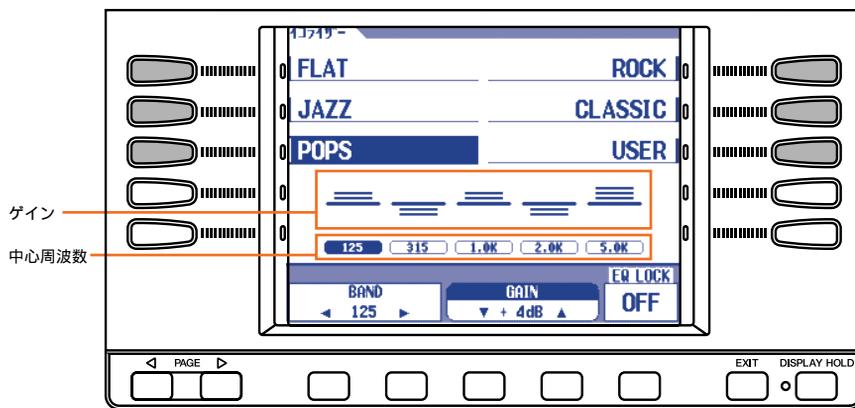
【MASTER EQUALIZER(イコライザー)】を押すとランプが点灯します。イコライザー(EQUALIZER)画面が現れ、5バンドのイコライザーで音質の調整をすることができます。あらかじめ設定されている5つのタイプの設定を元に変更します。ここで設定した内容はすべてのパートにかかります。

マスターイコライザーの設定変更

1 タイプ(種類)を選ぶ

イコライザー(EQUALIZER)画面で、左右のLCDボタンを押してタイプを選びます。
フラット ジャズ ポップス ロック クラシック ユーザー
[FLAT][JAZZ][POPS][ROCK][CLASSIC][USER]の6つの中から選ぶことができます。

➡選ばれたタイプの中心周波数とゲインがLCD画面に表示されます。
フラット
[FLAT]を選ぶと、ゲインはすべて0(ゼロ)になります。



イコライザータイプ...
基本設定：FLAT
バックアップの基本設定：OFF

2 設定を変更するバンド(周波数帯域)を選ぶ

バンド
[BAND] ◀ ▶ を押して、設定を変更したいバンドを選びます。

➡選ばれたバンドの中心周波数が、[BAND] ◀ ▶ にHzの数値で表示されます。

3 設定を変更する

ゲイン
[GAIN] を押すか、【ダイヤル】や【-/+]でゲインの数値を変更します。

➡設定値が[GAIN] に数字で表示されます。

曲を再生しながら設定の変更をすることができますので、変更した効果の具合を確認しながら設定できます。

ユーザー
[USER]以外のタイプを選んでいるときに設定を少しでも変更すると、タイプの反転表示が[USER]になり、設定内容がそれまでの[USER]の設定値に上書きされます。

ゲイン(GAIN)...
設定範囲：-12~0~+12(dB)

イコライザーロック オン オフ 【EQ LOCK】のON/OFF

ソングデータの中にイコライザー設定データが入っていたり、MIDIからのイコライザー設定情報を受けると、イコライザー(EQUALIZER)画面での設定は無効になり、ソングデータやMIDIの設定が有効になります。これらのデータを受けたくないときは、イコライザーロック
【EQ LOCK】の表示をオンに、データを受けてもいいときはオフにしてください。

イコライザーロック
【EQ LOCK】のON/OFF...
設定範囲：ON/OFF
基本設定：OFF

【POWER BASS(重低音)】(CVP-98のみ)

【POWER BASS(重低音)】を押してランプを点灯させると、低音域を強調した音質になります。そのときポップアップ表示されるパワーベース(POWER BASS)画面の[VOLUME]で、強調の度合いが変更されます。



もう一度【POWER BASS(重低音)】を押してランプを消すと、パワーベース機能もOFFになり、元の音質に戻ります。

【POWER BASS(重低音)】のON/OFF...

設定範囲：ON/OFF

基本設定：OFF

バックアップの基本設定：OFF

【POWER BASS(重低音)】の[VOLUME]...

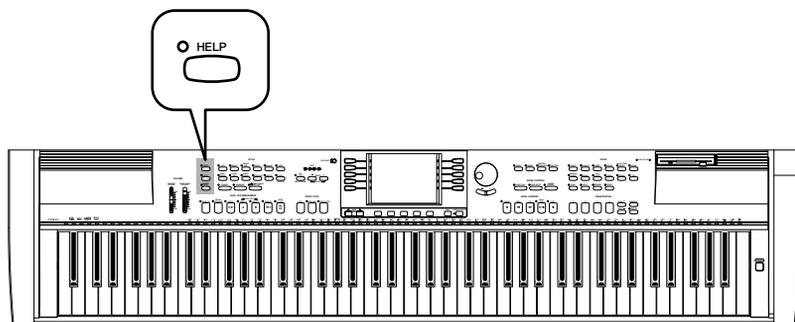
設定範囲：1～10

基本設定：6

バックアップの基本設定：OFF

第2章 ヘルプとデモ演奏

ヘルプ機能の使い方

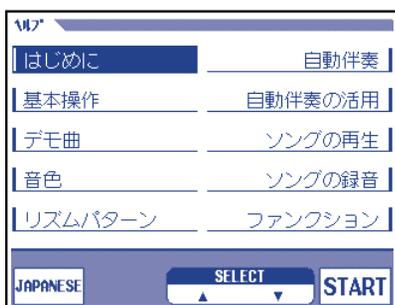


各機能の基本的な説明を、いつでもヘルプモードで見ることができます。

LCD画面に説明が出るとともに、実際にその機能を使った演奏も同時に聞くことができます。

1 ヘルプモードに入る

【ヘルプ(機能説明)】を押すと、ヘルプ(HELP)メニュー画面が表示され、ヘルプモードに入ります。



2 メニューを選ぶ

左右のLCDボタンで説明を見たいメニューを選びます。

または...[SELECT] や ^{セレクト} を押しても選べます。

➡ 選ばれたメニューの表示が反転します。メニューは以下の10項目が用意されています。

ヘルプのメニュー

1. はじめに(Introduction)
2. 基本操作(Basic Operation)
3. デモ曲(Demo Songs)
4. 音色(Voices)
5. リズムパターン(Styles)
6. 自動伴奏(Accompaniment)
7. 自動伴奏の活用(Using ACMP)
8. ソングの再生(Song Playback)
9. ソングの録音(Song Recording)
10. ファンクション(Function)

ヘルプモード中は、ヘルプ以外の操作は行えません。

3 説明をスタートする

スタート
[START]を押すと、選んだメニューの説明が始まります。



LCD画面のページは自動的にめくられますが、[||]を押すと一時停止し、さらに [←]を押して、前ページへ戻って説明を読むこともできます。

もう一度[||]を押して続きを見ます。

4 説明をストップする

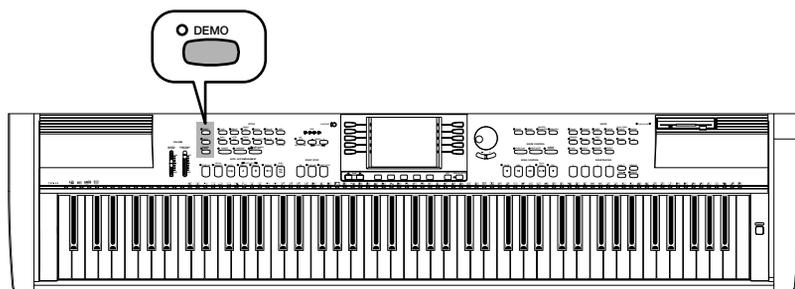
説明が終わると、自動的にヘルプメニュー画面に戻ります。

または、途中で^{ストップ}[STOP]を押しても、ヘルプメニュー画面に戻ります。

別のメニューを選んでさらに説明を見ることもできますし、ここで^{ヘルプ}【HELP(機能説明)】を押すと、ヘルプモードを終了し基本画面に戻ります。

または...^{エグジット}【EXIT(戻る)】を押しても基本画面に戻ります。

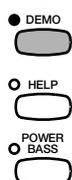
デモ演奏を聞く



CVP-98/96には総合的なデモが4曲、音色紹介用に12曲、スタイル紹介用に11曲、計27曲のデモ演奏が入っています。聞いてみましょう。

1 デモ演奏モードに入る

【DEMO(デモ曲)】を押すと、スタイル(STYLE)ボタンと音色(VOICE)ボタンのランプが連続して点滅し、デモ(DEMO)画面が表示されます。



2 演奏モードを選ぶ

右端のLCDボタンを押して、演奏モードを選びます。次の3つのモードが用意されています。

オール
[ALL]: 最初に選んだ曲から順番にすべての曲が続けて演奏されます。ストップするまで繰り返し演奏されます。

ランダム
[RANDOM]: 最初に選んだ曲からランダム(順不同)にすべての曲が演奏されます。ストップするまで繰り返し演奏されます。

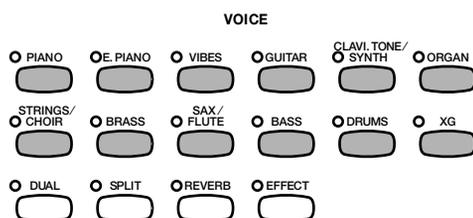
シングル
[SINGLE]: 選んだ曲を1回だけ演奏します。演奏が終わると自動的にストップします。

3 曲を選んで演奏をスタートする

曲を選ぶと、今選んでいる演奏モードでデモ演奏がスタートします。次の3つの方法があります。

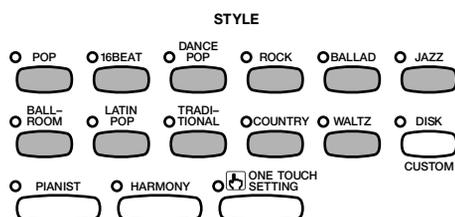
(A)音色紹介用のデモ曲を聞きたい場合は、聞きたい音色のVOICE(音色)ボタンを押します。

➡選んだ音色のデモ曲からデモ演奏がスタートします。演奏中のVOICE(音色)ボタンのランプが点滅し、LCD画面上に選ばれているメニューが表示されます。



(B)伴奏スタイル紹介用のデモ曲を聞きたい場合は、聞きたいスタイルのSTYLE(伴奏スタイル)ボタンを押します。

➡選んだスタイルのデモ曲からデモ演奏がスタートします。演奏中のSTYLE(伴奏スタイル)ボタンのランプが点滅し、LCD画面上に選ばれているメニューが表示されます。



(C)総合的なデモを聞きたい場合は、画面上の[1]~[4]のどれかのLCDボタンを押します。

➡演奏中は、画面上の曲の番号が反転し、選ばれているメニューが表示されます。



【START/STOP(スタート/ストップ)】や【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押しても、デモ演奏をスタートすることができます。

デモ演奏と一緒に鍵盤で演奏ができます。

デモ演奏中に、一緒に鍵盤を弾くことができます。テンポを変更したり(P.49)、【REW】、【FF】、【PAUSE】の各ボタンも使えます。「4.GUIDE Demo」の曲では、ガイド機能(P.105)も使えます。音色の変更はできません。

デモ演奏のデータはMIDI【OUT】から出力されませんが、一緒に弾いた鍵盤の情報は、MIDI【OUT】から出力されます。

4 ボリュームを調節する

【MASTER VOLUME(全体ボリューム)】でボリュームを調節します。

【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソングボリューム)】は使えません。

5 デモ演奏をストップする

【START/STOP(スタート/ストップ)】か【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】、演奏中のVOICE(音色)ボタン/STYLE(伴奏スタイル)ボタン/LCDボタン[1]~[4]を押すと演奏が止まります。

【DEMO(デモ曲)】を押すとデモ演奏モードが終了します。

または...【EXIT(戻る)】を押してもデモ演奏モードが終了します。

演奏中に別の曲に変更したいとき...
別の曲のVOICE(音色)ボタンやSTYLE(伴奏スタイル)ボタン、LCDボタンを押すと、その曲の演奏に切り替わります。演奏モードが【ALL】や【RANDOM】の場合はその曲まで先送りされ、そこから演奏が続きます。

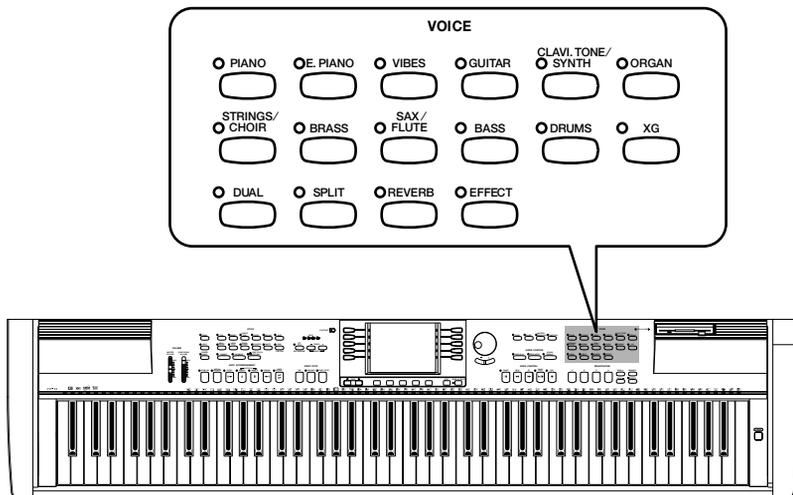
デモ曲一覧表

	曲名	作曲者
総合的なデモ		
1曲め	Piano Concerto in A minor 1st Mov. (ピアノ協奏曲 イ短調第一楽章)	Robert Alexander Schumann
2曲め	When You Wish Upon a Star (星に願いを)	Leigh Harlin
3曲め	It don't mean a thing if it ain't got that swing (スイングがなければ意味がない)	Duke Ellington
4曲め	Misty	Erroll Garner
音色紹介用デモ		
PIANO (ピアノ)	Etude op.10 No.5 (エチュード op.10 No.5)	Frederic Francois Chopin
E.PIANO (エレクトリックピアノ)	Original (オリジナル)	
VIBES (バイブ)	Original (オリジナル)	
GUITAR (ギター)	Original(オリジナル)	
CLAVI.TONE/SYNTH (クラビノーバ/トーン/シンセ)	Gnomes from "Pictures at an Exhibition" ("展覧会の絵"より「小人」)	Modest Petrovich Mussorgsky
ORGAN (オルガン)	Fantasia and Fugue in G minor (ファンタジアとフーガト短調)	Johann Sebastian Bach
STRINGS/CHOIR (ストリングス/クワイア)	Symphony No.40 1st Mov. (交響曲40番第一楽章)	Wolfgang Amadeus Mozart
BRASS (ブラス)	Stars and Stripes Forever (星条旗よ永遠なれ)	John Philip Sousa
SAX/FLUTE (サクソ/フルート)	Londonderry Air (ロンドンデリーのうた)	(Traditional)
BASS (ベース)	Original (オリジナル)	
DRUMS (ドラムス)	Original (オリジナル)	
XG	An American in Paris (パリのアメリカ人)	George Gershwin
伴奏スタイル用紹介デモ		
POP (ポップ)	Original (オリジナル)	
16BEAT (16ビート)	Night Birds	William Jeffrey Revell Sharpe
DANCE POP (ダンスポップ)	Together Forever	Matt Aitken/Mike Stock/Peter Waterman
ROCK (ロック)	Original (オリジナル)	
BALLAD (バラード)	Original (オリジナル)	
JAZZ (ジャズ)	It's All Right With Me.	Cole Porter
BALLROOM (ボールルーム)	Hernandos' Hideaway	Richard Adler
LATIN POP (ラテンポップ)	Desafinado	Antonio Carlos Jobin
TRADITIONAL (トラディショナル)	Anchors Aweigh (錨をあげて)	Andrew Gold
COUNTRY (カントリー)	Original (オリジナル)	
WALTZ (ワルツ)	Original (オリジナル)	

第3章 音色(ボイス)

音色の選び方

CVP-98/96では、ピアノをはじめ、弦楽器、管楽器などの豊富な音色をお楽しみいただけます。また、キーボードパーカッション機能を使って、ドラムやパーカッション音色を鍵盤で演奏することもできます。



音色の内訳

- ・クラピノーバ音色 133音色
- ・XG音色 480音色
- ・ドラムキット 12キット

資料(P.183)に音色一覧表があります。

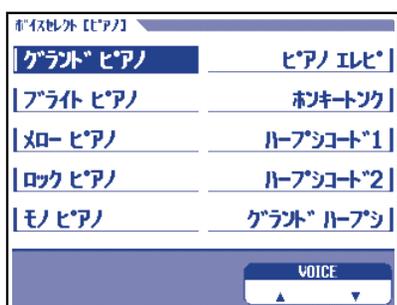
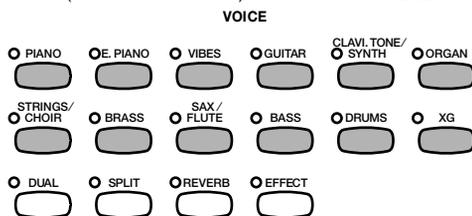
CVP-98/96の各音色は12グループに分けられ、各音色グループはパネル上の^{ボイス}VOICE(音色)ボタンに割り当てられています。

ボイスセレクト(VOICE SELECT)画面での選び方

1 音色グループを選ぶ

^{ボイス}VOICE(音色)ボタンを押して音色グループを選びます。

➡ ボイスセレクト(VOICE SELECT)のポップアップ画面が現れます。



ポップアップ画面について

ポップアップ画面は、数秒後に元の画面に戻ります。ディスプレイホールド機能を使って、画面を表示させたままにすることもできます。(P.17)

音色選択のバックアップ

各グループの中で最後に選ばれた音色は、バックアップ機能(P.150)の設定を^{オン}ONにしておくと、電源を^{オフ}OFFにしたあとも保持されます。電源を^{オン}ONにしたときは、自動的にグランドピアノ(GRAND PIANO)の音色が選ばれます。ただし、バックアップ機能(P.150)の設定を^{オン}ONにしておくと、前回最後に選ばれていた音色が選ばれます。

2 音色を選ぶ

左右のLCDボタンを押して音色を選びます。【ダイヤル】や【-/+]も使えます。
または...[VOICE]^{ボイス} を押しても選べます。

ボイスセレクト(VOICE SELECT)画面には続きのページがあるものもあります。PAGE(画面送り)【◀】【▶】を使って、続きのページを表示させることができます。

3 演奏する

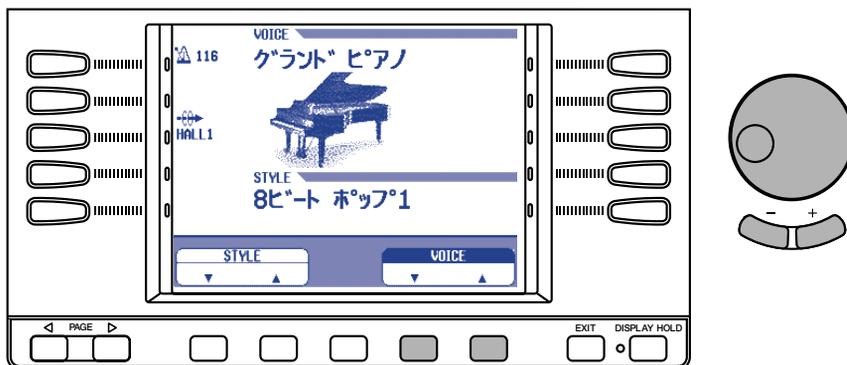
MASTER VOLUME(全体ボリューム)^{マスター ボリューム} でボリュームを調節して演奏してください。

エフェクト(音色効果)の自動設定...

音色を選ぶと、選んだ音色に合った効果を演出するエフェクトも、自動的に選ばれます。ファンクション(FUNCTION)のエフェクトセッティング(EFFECT SETTING)で自動的に選ばれないようにもできます。(P.134)

基本画面での選び方

ボイスセレクト(VOICE SELECT)画面が消え、基本画面に戻ったあとも、[VOICE]^{ボイス} で音色を選ぶことができます。



1 音色選択表示を選ぶ

[VOICE]^{ボイス} か を押します。
→ [VOICE]^{ボイス}の表示が反転します。

2 音色を選ぶ

【ダイヤル】や【-/+]で選びます。
または...[VOICE]^{ボイス} や を押しても音色が選べます。
この方法で音色を選ぶ場合は、音色グループの中だけでなく、全音色の中から選ぶことができます。

3 演奏する

MASTER VOLUME(全体ボリューム)^{マスター ボリューム} でボリュームを調節して演奏してください。

エックスジェー XG音色とは...

「GMシステムレベル1音色配列」をさらに拡張し、豊かな表現力とデータの継続性を可能にした、ヤマハの音源フォーマット「XGフォーマット」^{エックスジェー}に準拠した音色です。

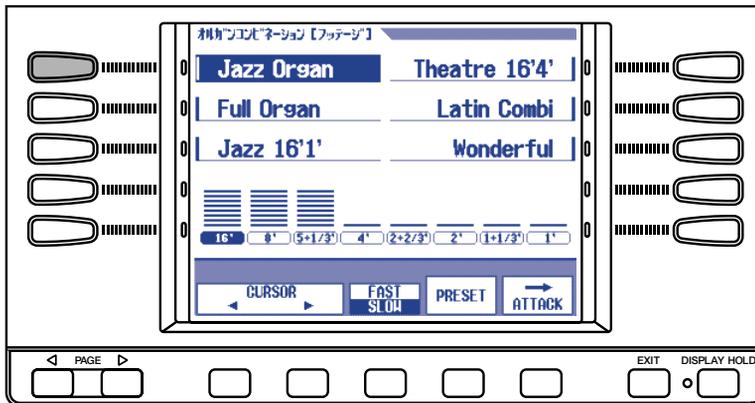
オルガンコンビネーション(Organ Combi.)

【ORGAN】を押してポップアップ表示された画面でOrgan Combi.[オルガン コンビ]を選ばると、オルガンコンビネーション画面になり、6種類の中からオルガン音色を選ぶことができます。また、それぞれのオルガン音色を編集して、オリジナルのオルガン音色を作ることができます。

オルガンコンビネーション音色を選ぶ

ポップアップ表示されたオルガンコンビネーション画面で、左右のLCDボタンを押して音色を選びます。

➡選ばれた音色の設定状態が画面に示されます。



エディットした音色は、ファンクション(FUNCTION)のバックアップ(BACKUP)機能(P.150)で「VOICE SETTING」をONにすると、6個1セットでバックアップされます。

選ばれた音色がすでに編集されているときは、音色名に「*」が付きます。

オルガンコンビネーション音色を編集する

編集のしかたは、複数のバー(音栓)を調節して音色を作るオルガンをシミュレートしています。下記の設定の組み合わせにより、さまざまなオルガン音色を作ることができます。

[FOOTAGE]画面

- FOOTAGE(オルガンのパー(音栓)に相当する8種類の持続系音色)の音量設定。
- ロータリースピーカー効果の速さ(FAST/SLOW)設定。

[ATTACK]画面

- ATTACK FOOTAGE(アタック音として使う3種類の減衰系音色)の音量設定。
- LENGTH(アタック音の長さ)の設定。
- RESPONSE(持続系音色の音の立ち上がりの速さ)の設定。
- アタックモード(EACH/FIRST)の設定。

たとえば、減衰系音色の音量とアタック音の長さをうまく設定して持続系音色に加えることにより、パーカッシブなオルガンサウンドを作ったり、レスポンスを大きく設定してアタック感の弱いパイプオルガン風の音色を作ったりすることができます。

ロータリースピーカー効果 = スピーカー自体を回転させることにより音を揺らす効果

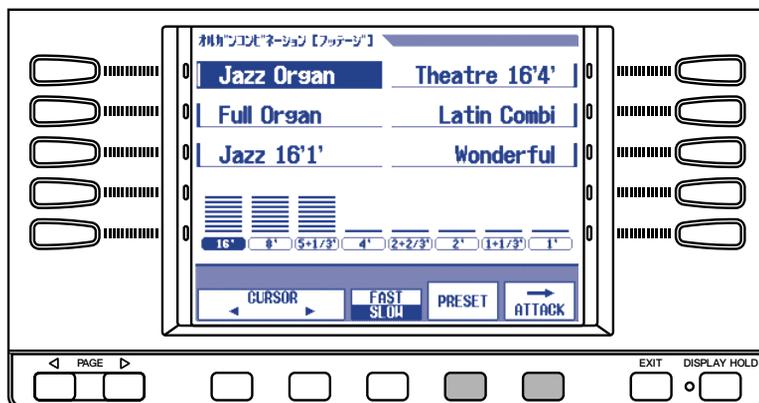
アタック音 = 音の立ち上がり部分の鋭い音

アタックモード = アタック音の出し方

音色の編集

編集したい音色を選んだあと、各設定を行います。

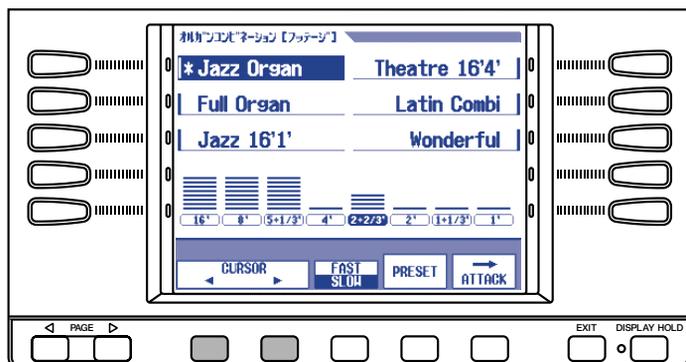
オルガンコンビネーション画面は、[FOOTAGE]^{フッター}画面と[ATTACK]^{アタック}画面の2ページあります。各画面の切り替えは、1番右端のLCDボタンを押して行います。また、各画面の[PRESET]^{プリセット}を押すと、すぐに編集前の基本の音色に戻ります。



オルガンコンビネーション[フッター](ORGAN COMBINATION[FOOTAGE])画面での設定

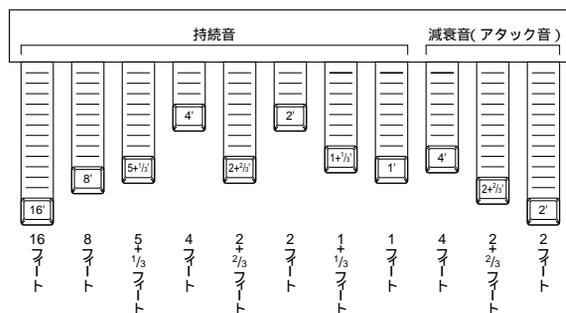
フッター
FOOTAGE(持続系音色)の音量設定

カーソル
[CURSOR]を押して設定したい音色のバーを選んだあと、【ダイヤル】や【-/+]で音量を設定します。



音色の種類と音量のイメージ

8フィートを基本音程として、1オクターブ上が4フィート、2オクターブ上が2フィート、3オクターブ上が1フィート、また、1オクターブ下が16フィートです。



カーソルが1'のときにさらに[CURSOR]▶を押すと、アタック(ATTACK)画面に切り替わります。

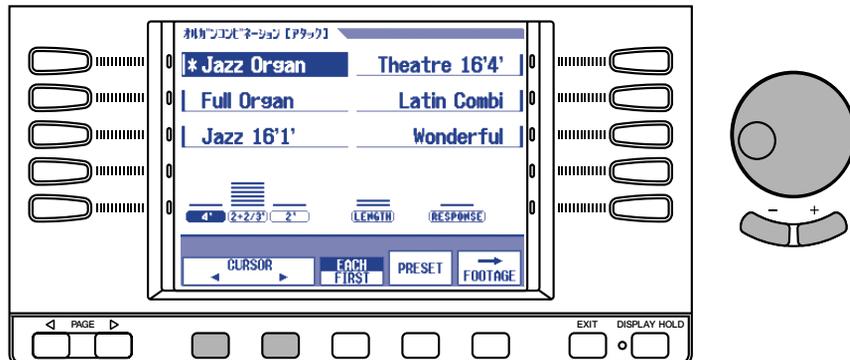
ロータリースピーカー効果の速さ設定

真ん中のLCDボタンを押して、[FAST]^{ファスト}/[SLOW]^{スロー}を切り替えます。

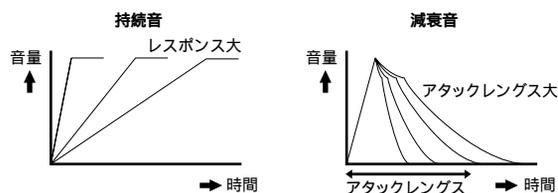
オルガンコンビネーション[アタック](ORGAN COMBINATION[ATTACK])画面での設定

アタック フッター ATTACK FOOTAGE(アタック音として使う3種類の減衰系音色)の音量、^{レングス} LENGTH(アタック音の長さ)、^{レスポンス} RESPONSE(持続系音色の音の立ち上がりの速さ)の設定。

[CURSOR]を押して設定したいパーを選んだあと、【ダイヤル】や【-/+]で音量や、長さ、速さを設定します。



^{レングス} LENGTH(アタック音の長さ)と、^{レスポンス} RESPONSE(持続系音色の音の立ち上がりの速さ)のイメージ



カーソルが4'のときにさらに [CURSOR] ◀ を押すと、フッター (FOOTAGE)画面に切り替わります。

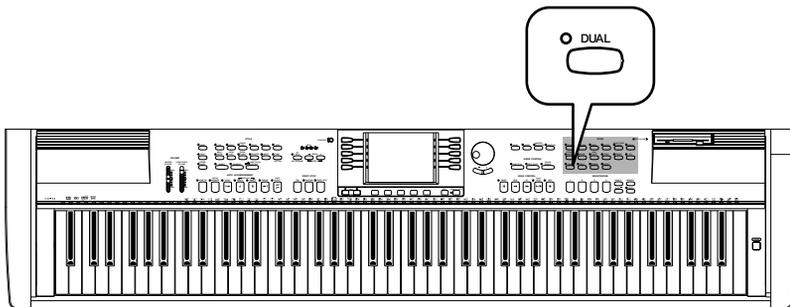
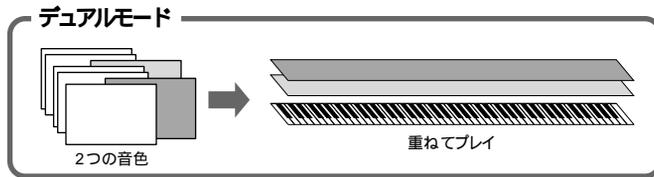
アタックモードの設定

真ん中のLCDボタンを押して、^{イーチ} [EACH]/^{ファースト} [FIRST]を切り替えます。^{イーチ} [EACH]は弾いた音すべてにアタック音を付ける設定です。^{ファースト} [FIRST]は、最初に弾いた音だけにアタック音を付け、そのあとレガート奏法(音のつながりがとぎれないように、なめらかに弾く方法)で弾いた音にはアタック音を付けない設定です。

2つの音色を重ねて弾く：デュアル (DUAL) 機能

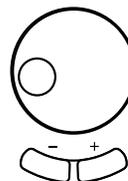
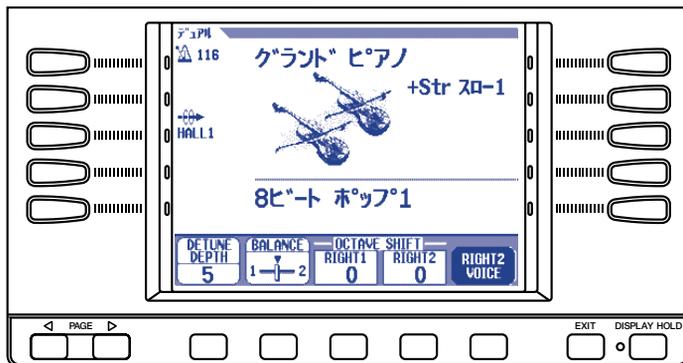
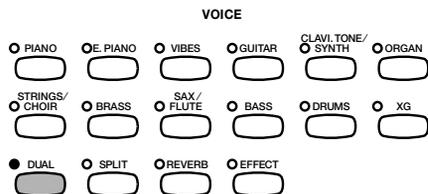
1つの音色を選んで演奏するだけでなく、2つの音色を重ねて演奏することもできます。ソロやサビなどで厚みのある音がほしいときなど、たいへん効果的です。また、2つの音色の音量バランスやデチューンの深さも変えられます。

デチューン...2つの音色の音程を微妙にずらし、音に厚みを出す効果



デュアル(DUAL)音色の選び方

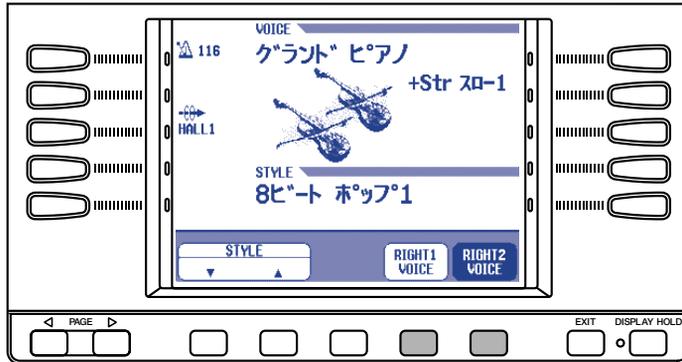
- 1 第1音色を選ぶ
普通に音色を選びます。(P.28)
- 2 デュアルモードに入る
【DUAL(デュアル)】を押してデュアルモードに入ります。
➡デュアル(DUAL)画面がポップアップ表示されます。



3 第2音色を選ぶ

デュアル(DUAL)のポップアップ画面では第2音色を選ぶことができます。
 VOICE(音色)ボタンや、[RIGHT2 VOICE]を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使って選びます。
 または...[RIGHT2 VOICE]を押しても選べます。音色は一方の方向にだけ変わります。
 すべての音色グループの中から選ぶことができます。また、第1音色と同じ音色を選ぶこともできます。

デュアル(DUAL)のポップアップ画面が消え、デュアル(DUAL)の基本画面に戻っても、[RIGHT1 VOICE][RIGHT2 VOICE]で音色を選ぶことができます。



[RIGHT1 VOICE]または[RIGHT2 VOICE]を押して、表示を反転させたあと、通常の操作で音色を選びます。

第2音色...
 設定範囲：すべてのボイス
 基本設定：Str スロー1
 バックアップの基本設定：OFF

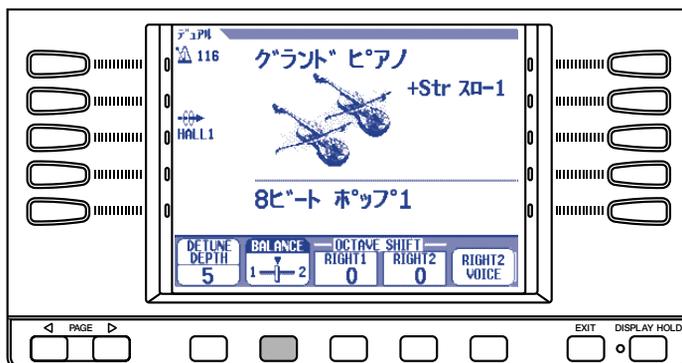
4 デュアルモードを終了する

もう一度【DUAL(デュアル)】を押すとランプが消え、デュアルモードはOFFになります。

2つの音色の音量バランスを設定する

1 デュアル(DUAL)のポップアップ画面の、[BALANCE]を押します。

→表示が反転します。



[STYLE] が反転しているときに音色を選ぶ操作をすると、[RIGHT1 VOICE]を選ぶ操作となります。

2 【ダイヤル】や【-/+]を使って2つの音色の音量バランスを調節します。

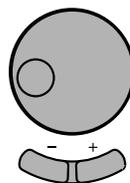
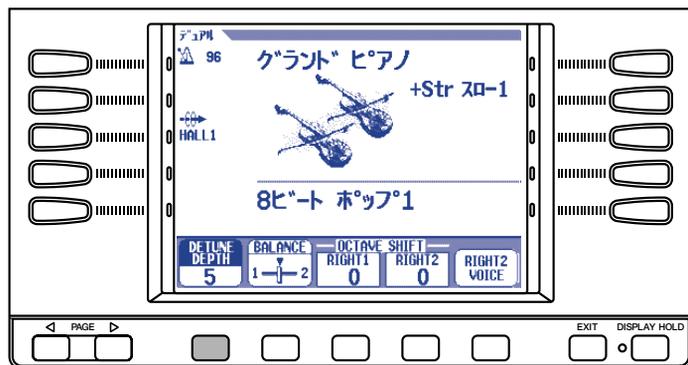
または...[BALANCE]を押すと、第2音色の音量だけが上がります。また、【-/+]を同時に押すと同音量のバランスに戻ります。

2つの音色の音程を微妙にずらす

デチューンの深さ(DETUNE DEPTH)設定で、2つの音色の音程を微妙にずらすと、音に厚みが出ます。

1 デュアル(DUAL)のポップアップ画面の、^{デチューン}[DETUNE DEPTH]を押します。

➡表示が反転します。



2 【ダイヤル】や【-/+]を使ってデチューンの深さを調節します。

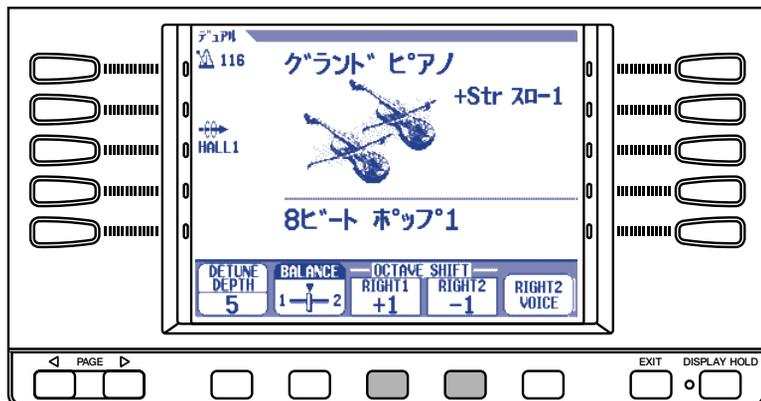
または...[DETUNE DEPTH]を押すと、数値が大きくなり、デチューン(DETUNE)が深くなります。また、【-/+]を同時に押すと基本設定に戻ります。

2つの音色のオクターブを変える

オクターブシフト設定で、2つの音色の音程を別々に1オクターブ上げたり下げたりすることができます。

デュアル(DUAL)のポップアップ画面の、^{オクターブ}[OCTAVE SHIFT]の^{シフト}[RIGHT 1]または^{ライト}[RIGHT 2]を押します。

➡LCDボタンを押すごとに数値が変わります。-1~0~+1の設定範囲の中から選びます。



音量バランス...

基本設定：同音量

バックアップの基本設定：OFF

音量バランスの設定は、どの音色の組み合わせにも共通して働きます。したがって、組み合わせごとに異なる音量バランスを設定することはできません。

デチューンの深さ...

設定値の範囲：0~10

基本設定：5

バックアップの基本設定：OFF

デチューンの深さの設定は、どの音色の組み合わせにも共通して働きます。したがって、組み合わせごとに異なるデチューンの深さを設定することはできません。

オクターブシフト...

設定値の範囲：-1(1オクターブダウン)、
0(オクターブシフト無し)、
+1(1オクターブアップ)

基本設定：0(オクターブシフト無し)

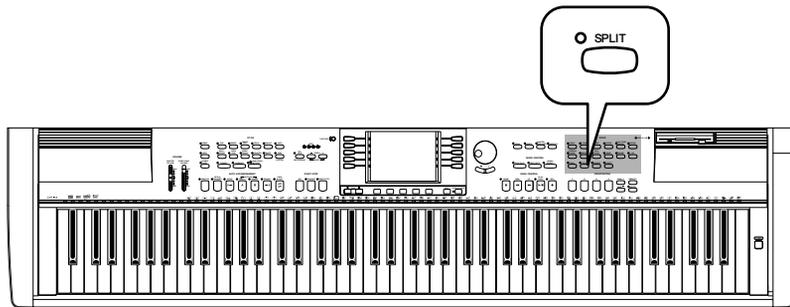
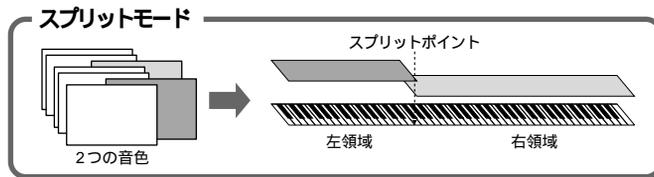
バックアップの基本設定：OFF

オクターブシフトした場合の発音域について...

オクターブシフトによって、88鍵の最高音(C7)より高くなる音は1オクターブ下の音で、88鍵の最低音(A-1)より低くなる音は1オクターブ上の音で発音します。[RIGHT 1]の設定は、通常の1音色での演奏時にも有効になります。また、スプリットモード(P.37)の^{ライト}[RIGHT 1]の設定とも共通になります。

鍵盤の左右に違う音色を選んで弾く：スプリット(SPLIT)機能

鍵盤を好きな位置で左側と右側の領域に分け、別々の音色を選んで演奏することができます。たとえば、左手でベース音色を、右手でピアノ音色を演奏することができます。



スプリット(SPLIT)音色の選び方

1 右領域の音色を選ぶ
普通に音色を選びます。(P.28)

2 スプリットモードに入る
【SPLIT(スプリット)】を押してスプリットモードに入ります。
→スプリット(SPLIT)画面がポップアップ表示されます。

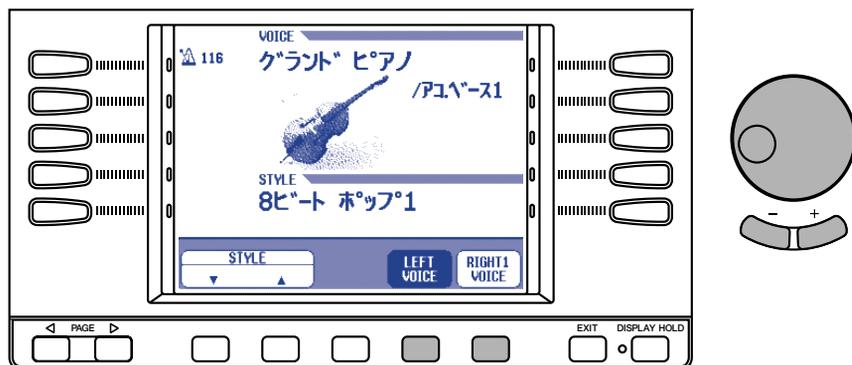


3 左領域の音色を選ぶ

スプリット(SPLIT)のポップアップ画面では左領域の音色を選ぶことができます。VOICE(音色)ボタンや、[LEFT VOICE]を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使って選びます。または...[LEFT VOICE]を押しても選べます。音色は一方の方向にだけ変わります。すべての音色グループの中から選ぶことができます。

左領域音色...
設定範囲：すべての音色
基本設定：アコベース1
バックアップの基本設定：OFF

スプリット(SPLIT)のポップアップ画面が消え、スプリット(SPLIT)の基本画面に戻っても、[LEFT VOICE][RIGHT1 VOICE]で音色を選ぶことができます。



[LEFT VOICE]または[RIGHT1 VOICE]を押して、表示を反転させたあと、通常の操作で音色を選びます。

[STYLE] が反転しているときに音色を選ぶ操作をすると、[RIGHT1 VOICE]を選ぶ操作となります。

4 スプリットモードを終了する

もう一度【SPLIT(スプリット)】を押すとランプが消え、スプリットモードはOFFになります。

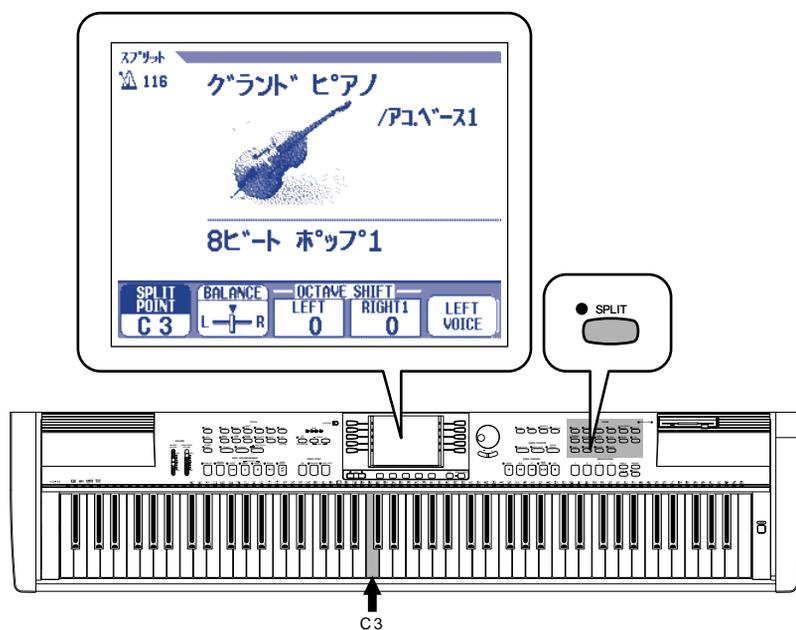
スプリットポイント(SPLIT POINT)を変更する

右領域と左領域は好きな位置(鍵盤)で分けることができます。

スプリットポイントの基本設定はF#2です。

【SPLIT(スプリット)】を押しながら、スプリットポイントにしたい鍵盤を押して設定します。(スプリットポイントの鍵盤は左領域に含まれます)。

➡設定されたスプリットポイントの鍵盤ガイドランプが点灯し、鍵盤名が画面上の[SPLIT POINT]に表示されます。



または...ポップアップ画面の[SPLIT POINT]を押してから、【ダイヤル】や【-/+]を使って設定することもできます。[SPLIT POINT]を押すと、プラスの方向にだけ変わります。[-/+]を同時に押すと基本設定の"F#2"に戻ります。

スプリットポイント...

設定範囲：すべての鍵盤

基本設定：F#2

バックアップの基本設定：OFF

スプリットポイントの設定は、どの音色の組み合わせにも共通して働きます。したがって、組み合わせごとに異なるスプリットポイントを設定することはできません。

ダンパーレンジ機能(P.136)を使って、ダンパーペダル

右領域だけ

左領域だけ

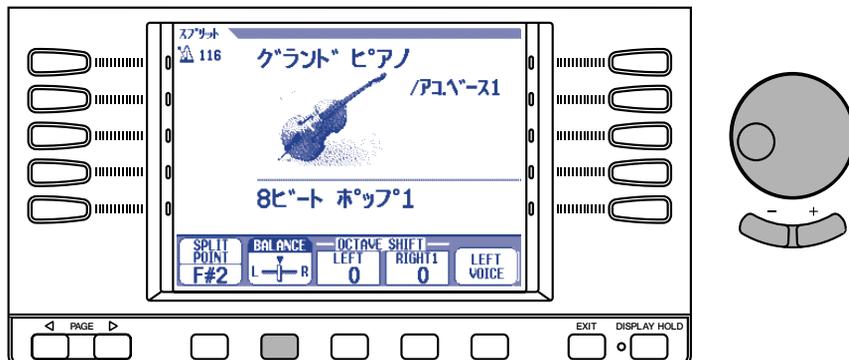
両方

の中から選ぶことができます。基本設定では右領域にだけダンパーペダルが効くようになっています。

左/右領域音色の音量バランスを設定する

- 1 スプリット(SPLIT)ポップアップ画面の、^{バランス}[BALANCE]を押します。

➡表示が反転します。



- 2 【ダイヤル】や【-/+】を使って2つの音色の音量バランスを調節します。

または...^{バランス}[BALANCE]を押すと、右領域音色の音量だけが上がります。また、【-/+】を同時に押すと同音量のバランスに戻ります。

2つの音色のオクターブを変える

オクターブシフト設定で、2つの音色の音程を別々に1オクターブ上げたり下げたりすることができます。

スプリット(SPLIT)のポップアップ画面の、^{オクターブ}[OCTAVE SHIFT]の^{シフト}[LEFT]または^{レフト}[RIGHT1]を押します。

➡LCDボタンを押すごとに数値が変わります。-1 ~ 0 ~ +1の設定範囲の中から選びます。



音量バランス...

基本設定：同音量

バックアップの基本設定：OFF

音量バランスの設定は、どの音色の組み合わせにも共通して働きます。したがって、組み合わせごとに異なる音量バランスを設定することはできません。

オクターブシフト...

設定値の範囲：-1(1オクターブダウン)、
0(オクターブシフト無し)

+1(1オクターブアップ)

基本設定：0(オクターブシフト無し)

バックアップの基本設定：OFF

オクターブシフトした場合の発音域について...

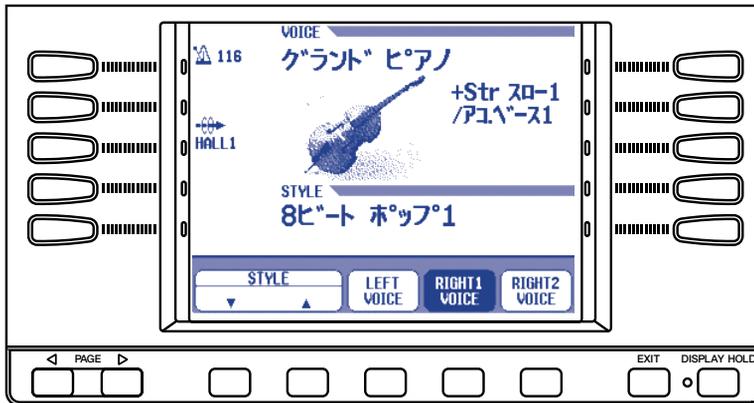
オクターブシフトによって、88鍵の最高音(C7)より高くなる音は1オクターブ下の音で、88鍵の最低音(A-1)より低くなる音は1オクターブ上の音で発音します。

[RIGHT1]の設定は、通常の1音色での演奏時にも有効になります。また、デュアルモード(P.34)の^{ライト}[RIGHT1]の設定とも共通になります。

自動伴奏のシングルフィンガー、マルチフィンガー、フィンガード(P.57)とスプリット機能を、同時に使って演奏することもできます。この場合、左領域で押さえた鍵盤の音は、自動伴奏音といっしょに左領域音色で鳴ります。

デュアルとスプリットを同時に使う

【DUAL(デュアル)】と【SPLIT(スプリット)】は同時に^{オン}ONすることができます。デュアルとスプリットを同時に使うと、スプリットで設定した右領域音色をデュアルにすることができます。



デュアルの音量バランスとスプリットの音量バランスは別々に設定できます。

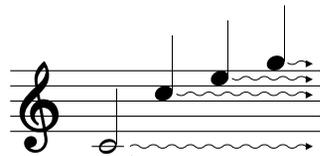
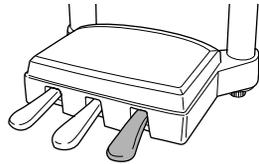
オクターブシフトの^{ライト}[RIGHT1]の設定は、デュアル、スプリットで共通の設定になります。

ペダルを使う

CVP-98/96には3本のペダルがついています。

ダンパーペダル(右のペダル)

このペダルを踏むと、鍵盤から指を離しても音を長く響かせることができます。

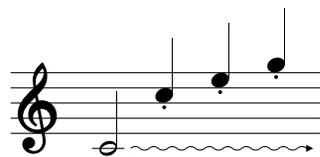
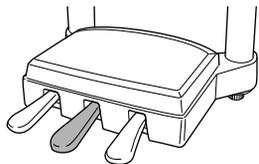


ここでダンパーペダルを踏むと、このとき押さえていた鍵盤とそのあと弾いた音すべてが長く響く。

ダンパーペダルは、【DRUMS(ドラムス)】
【XG】グループの中で、ダンパー機能に
適さない音色には機能しません。

ソステヌートペダル(まん中のペダル)

このペダルを踏んだときに押さえていた鍵盤の音だけを、鍵盤から指を離しても長く響かせることができます。ペダルを踏んだあとに弾いた音には効果はかかりません。



ここでソステヌートペダルを踏むと、このとき押さえていた鍵盤の音だけが長く響く

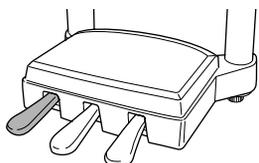
ソステヌートペダルは、【DRUMS(ドラムス)】
【XG】グループの中で、ソステヌート機能に
適さない音色には機能しません。

【STRINGS/CHOIR(ストリングス/クワイア)】
や【BRASS(ブラス)】などの持続音系の音色では、ソステヌートペダルを踏むと、音が減衰せず踏んでいる間鳴り続けます。

ソフトペダル(左のペダル)

このペダルを踏むと、音量がわずかに下がり、音の響きが柔らかくなります。

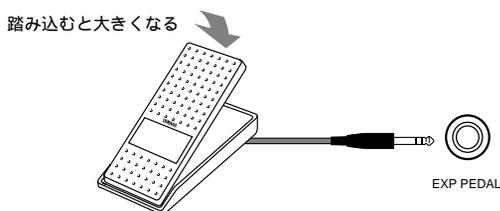
このペダルは、その他にも自動伴奏をスタート/ストップしたり、フィルインを入れるスイッチとして使うなど、いろいろな機能を割り当てて使うことができます。詳しくはP.135をご参照ください。



ソフトペダルは、音色によって効果が薄い場合があります。

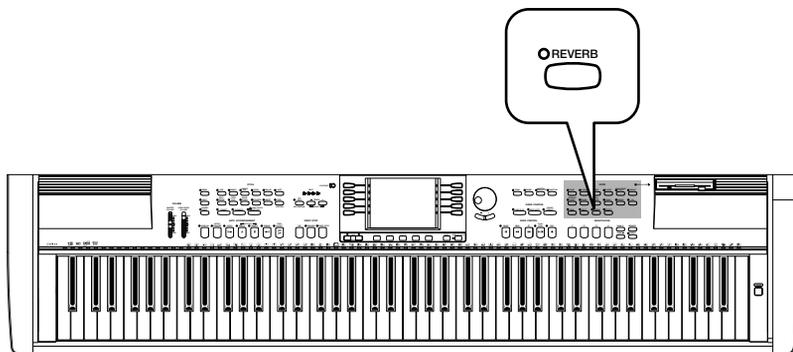
エクスプレッションペダル

別売のYAMAHA FC7フットコントローラーを、CVP-98/96の^{エクスプレッション}【EXP.PEDAL】に接続して使用すると、手弾き音のボリュームを、演奏中に手を離さなくてもペダルでコントロールすることができます。



残響をかける：リバーブ(REVERB)

リバーブ(REVERB)とは残響のことで、コンサートホールなどで演奏しているような臨場感を味わうことができます。CVP-98/96では、いろいろな種類のリバーブ効果を好みの深さ(効果の^{マイク}度合)でかけることができます。また、【MIC.】に接続されているマイクにも、ここで設定したリバーブがかかります。



リバーブのON/OFF

【^{リバーブ}REVERB(残響)】を押すとランプが点灯し、リバーブが^{オン}ONになります。

➡リバーブ(REVERB)画面がポップアップ表示され、現在設定されているリバーブタイプ(種類)とデプス(深さ)が示されます。

もう一度【^{リバーブ}REVERB(残響)】を押すとランプは消え、リバーブは^{オフ}OFFになります。

CVP-98/96の演奏音にかかるリバーブと、マイクにかかるリバーブのタイプは共通です。

リバーブのON/OFF...

基本設定：音色ごとの設定

バックアップの基本設定：OFF

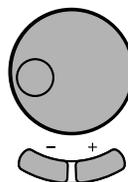
パネル上でのリバーブの^{オン}ON/^{オフ}OFFは、ソングやアカンパニメントの再生音、マイクの音には無効です。

マイクのリバーブは常に^{オン}ONになっています。^{オフ}OFFにしたいときは、リバーブデプスを⁰0にしてください。

リバーブが^{オン}ONのときは、基本画面にリバーブマーク (☪) とリバーブタイプが表示されます。

リバーブタイプ(種類)を選ぶ

ポップアップ表示されたリバーブ(REVERB)画面で、左右のLCDボタンを押してリバーブタイプを選びます。



または...[REVERB TYPE] ^{リバーブ} ^{タイプ} か ^{リバーブ} ^{タイプ} を押すか、[REVERB TYPE]を押して表示が反転したあと、【ダイヤル】や【-/+]を使って選ぶこともできます。

リバーブタイプリスト

HALL1 (ホール1) HALL2 (ホール2) HALL3 (ホール3) HALL4 (ホール4) HALL5 (ホール5)	コンサートホールで弾いたときのような響き
ROOM1 (ルーム1) ROOM2 (ルーム2) ROOM3 (ルーム3) ROOM4 (ルーム4)	部屋の中で弾いたときのような響き
STAGE1(ステージ1) STAGE2(ステージ2) STAGE3(ステージ3)	ソロ楽器向きの響き
PLATE(プレート)	金属的な響きを持ったリバーブ
WHITE ROOM(ホワイトルーム)	独特の短いリバーブ
TUNNEL(トンネル)	トンネルの中で演奏しているような長い響き
BASEMENT(ベースメント)	地下室にいるような短い反射音を持った響き

【EFFECT(音色効果)】がONでリバーブタイプが選ばれている(P.45)と、【REVERB(残響)】と【EFFECT(音色効果)】の両方を足した効果がかかります。

リバーブタイプ...

設定範囲：リバーブタイプリストを参照
基本設定：伴奏スタイルごとの設定（そのとき選ばれているスタイルに設定されているタイプが自動的に選ばれます。スタイルを切り替えると、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。）

バックアップの基本設定：OFF

リバーブタイプの設定は、どの音色にも共通して働きます。したがって、音色ごとに異なるリバーブタイプを設定することはできません。

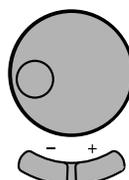
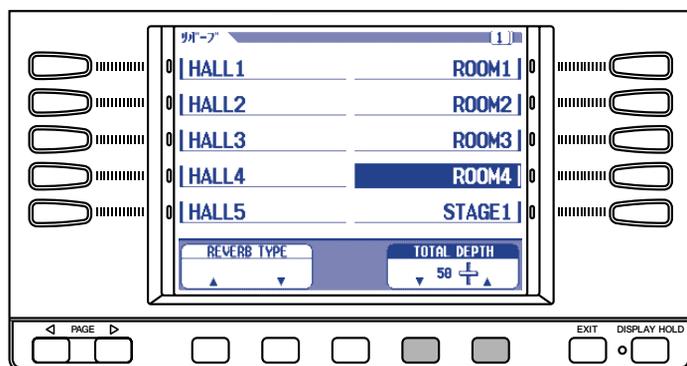
パネル上にないリバーブタイプをMIDIで受信した場合、「XG REVERB」と表示されます。

ちょっと覚えておこう...

同じリバーブタイプを選んでいても、音色によって効果が深く(強く)感じたり、浅く(弱く)感じたりする場合があります。なお、AUX IN【L/L+R】【R】から入力した音には効果はかかりません。

トータルデプス(全体のリバーブの深さ)を設定する

トータルデプスを変更することにより、全体としての効果のかかり具合を設定することができます。[TOTAL DEPTH] トータル デプス で設定します。



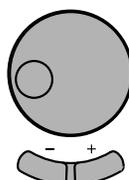
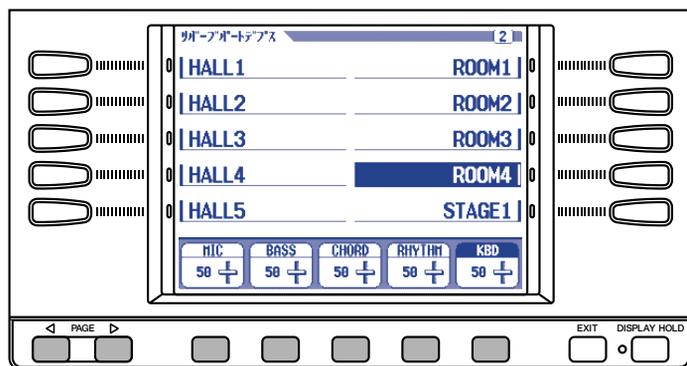
または...[TOTAL DEPTH] トータル デプス を押して表示が反転したあとは、【ダイヤル】や【-/+】を使って設定することもできます。

値は"5"ずつ変化させることができます。[TOTAL DEPTH] トータル デプス か【-/+】を同時に押すと基本設定の"50"に戻ります。

パートごとにデプス(深さ)を設定する

【MIC.】に接続されているマイク、自動伴奏(P.57)のリズム、ベース、コードの各パートと、鍵盤の手弾き音に対して、それぞれ異なるリバーブデプスを設定することができます。

PAGE(画面送り)【◀】【▶】で、リバーブのポップアップ画面の2ページめ、リバーブパートデプス(REVERB PART DEPTH)画面を開きます。



リバーブパートデプス(REVERB PART DEPTH)画面の[MIC.]、[BASS]、[CHORD]、[RHYTHM]、[KBD(鍵盤)]でパートを選びます。複数のパートを同時に選ぶこともできます。

反転表示されたパートのリバーブデプスを【ダイヤル】や【-/+】を使って設定することができます。値は"5"ずつ変化させることができます。

または...[MIC.]、[BASS]、[CHORD]、[RHYTHM]、[KBD(鍵盤)]をそれぞれ押すと、押したパートのリバーブデプスが深くなります。また、【-/+】を同時に押すと基本設定の"50"に戻ります。

【EFFECT(音色効果)】がONでリバーブタイプが選ばれている(P.45)と、【REVERB(残響)】と【EFFECT(音色効果)】の両方を足した効果がかかります。

トータルデプス...

設定範囲：0(効果なし)~100(最大)

基本設定：50

バックアップ基本設定：OFF

トータルデプスの設定は、どの音色にも共通して働きます。したがって、音色ごとに異なるトータルデプスを設定することはできません。

パート単位で別々のリバーブデプス(次項参照)を設定することはできます。

各パートのリバーブデプス...

設定範囲：各パートとも0(効果なし)~100(最大)

基本設定：各パートとも50。

バックアップの基本設定：OFF

実際のリバーブデプスは、各パートのリバーブデプスとトータルデプスを総合したものになります。したがって、どちらかの設定が"0(効果なし)"になっている場合は、もう一つの設定が"100"になっていたとしても効果はかかりません。

音色効果をつける：エフェクト

CVP-98/96には、リバーブに加えて音に広がりや奥行きを与えたり、特殊な効果を演出する、いろいろな種類のエフェクト(音色効果)が用意されています。各エフェクトは好みの深さ(効果の度合)でかけることができます。また、【MIC.】に接続されているマイクにも、ここで設定したエフェクトがかかります。

オン / オフ エフェクトのON/OFF

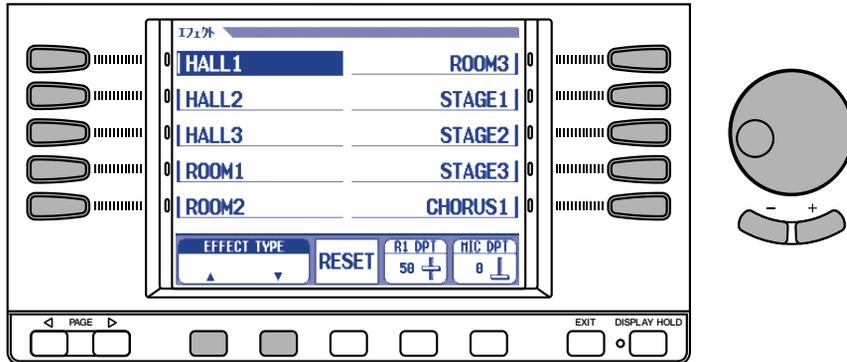
【EFFECT(音色効果)】を押すとランプが点灯し、エフェクトがONになります。

⇒エフェクト(EFFECT)画面がポップアップ表示され、現在設定されているエフェクトタイプ(種類)とデプス(深さ)が示されます。

もう一度【EFFECT(音色効果)】を押すとランプは消え、エフェクトはOFFになります。

エフェクトタイプ(種類)を選ぶ

ポップアップ表示されたエフェクト(EFFECT)画面で、左右のLCDボタンを押してエフェクトタイプを選びます。



または...[EFFECT TYPE] を押すか、[EFFECT TYPE]を押して表示が反転したあとは、【ダイヤル】や 【-/+】を使って選ぶこともできます。

[EFFECT TYPE] や【-/+】を同時に押すとエフェクトタイプの基本設定に戻ります。

エフェクトの画面では、下記リストにあるリバーブタイプも選ぶことができます。

エフェクトタイプリスト

リバーブエフェクト画面で選べる	HALL1 (ホール1) HALL2 (ホール2) HALL3 (ホール3)	コンサートホールで弾いたときのような響きを持つリバーブ
	ROOM1 (ルーム1) ROOM2 (ルーム2) ROOM3 (ルーム3)	部屋の中で弾いたときのような響きを持つリバーブ
	STAGE1(ステージ1) STAGE2(ステージ2) STAGE3(ステージ3)	ソロ楽器向きの響きを持つリバーブ
	CHORUS1 (コーラス1) CHORUS2 (コーラス2) CHORUS3 (コーラス3)	豊かで暖かみのある広がりをつける
	CELESTE (セレステ) FLANGER (フランジャー) SYMPHONIC (シンフォニック)	音にうねりと広がりをつける ジェットサウンドのようなうねりを付加する 豊かで奥行きのある響きを作り出す
	AUTO PAN (オートパン) DELAY LCR (ディレイL, C, R) DELAY LR (ディレイL, R)	音が左右に揺れ動くような効果 左、中央、右の3ポジションで独立したディレイ効果が得られる 左右のポジションで独立したディレイ効果が得られる
エフェクトタイプ	ECHO (エコー)	「こだま」のようなディレイ効果が得られる
	CROSS DELAY (クロスディレイ)	音が左右に飛び交うようなディレイ効果が得られる
	TREMOLO (トレモロ)	音量が周期的に変化する「トレモロ」効果を作り出す
	ROTARY FAST (ロータリーファスト)	ロータリースピーカー(回転スピーカー)を使っているような速いビブラート感が得られる
	ROTARY SLOW (ロータリースロー)	ロータリースピーカー(回転スピーカー)を使っているような遅いビブラート感が得られる
	PHASER (フェーザー)	サウンドに金属的なうねりをつける
	WAH (ワウ)	ギターなどの音を周期的に変化させるために用いる効果

CVP-98/96の演奏音にかかるエフェクトと、マイクにかかるエフェクトのタイプは共通です。

エフェクト(音色効果)の自動設定...

音色を選ぶと、選んだ音色に合った効果を演出するエフェクトも、自動的に選ばれます。ファンクション(FUNCTION)のエフェクトセッティング(EFFECT SETTING)(P.134)で自動的に選ばれないようにもできます。

エフェクトデプス(P.46)が0(ゼロ)になっている場合には、【EFFECT(音色効果)】を押してONにしてもランプは点灯しません。

エフェクトのON/OFF...

基本設定：音色ごとの設定

バックアップの基本設定：OFF

エフェクトがONのときは、基本画面にエフェクトマーク  とエフェクトタイプが表示されます。

リバーブタイプを選んだときにリバーブ(残響)がONになっていると、リバーブ(残響)と【EFFECT(音色効果)】の両方を足した効果がかかります。

タイプ...

設定範囲：エフェクトタイプリストを参照

基本設定：音色ごとの設定

バックアップの基本設定：OFF

他のエフェクトタイプやOFFのメッセージをMIDIで受信した場合、画面上に[XG EFFECT]が表示されます。

*ディレイとは、信号を遅らせて作り出す音の遅延効果の総称で、エコーと呼ばれることもあります。

デュアルやスプリット機能を使っているときは...

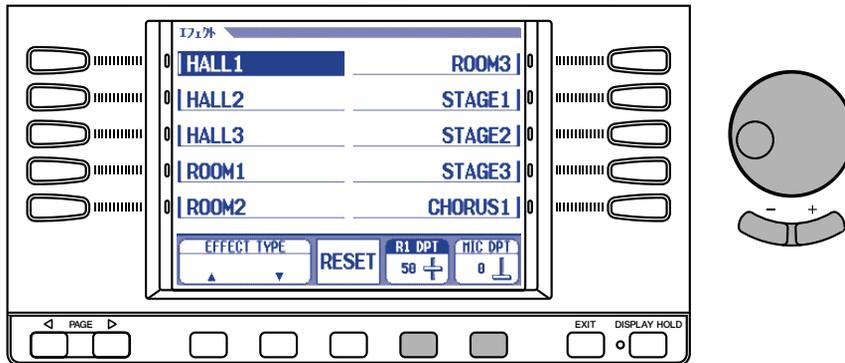
2つの音色共エフェクトがONで、タイプが異なっていた場合は、デュアルの第2音色/スプリットの左領域音色のエフェクトは、一時的にかからなくなる場合があります。

その後、デュアルの第2音色/スプリットの左領域音色のデプスを上げると、両音色にそのエフェクトがかかります。

エフェクトデプス(エフェクトの深さ)を設定する

エフェクトデプスを変更することにより、現在選ばれているエフェクトタイプの効果のかけ具合を設定することができます。^{ライト デプス} [R1 DPT][^{マイク デプス} MIC DPT]を押して反転表示させ、【ダイヤル】や【-/+]を使って設定します。

^{ライト デプス} [R1 DPT]の表示は、今選ばれている音色によって、^{ライト デプス} [R2 DPT]、^{左側デプス} [L DPT]の中から自動的に表示されます。^{マイク デプス} [MIC DPT]では、【MIC.】に接続されているマイクにかかるエフェクトデプスを設定できます。



^{ライト デプス} [R1 DPT]...デュアルのときの第1音色/スプリットのときの右領域音色

^{ライト デプス} [R2 DPT]...デュアルのときの第2音色

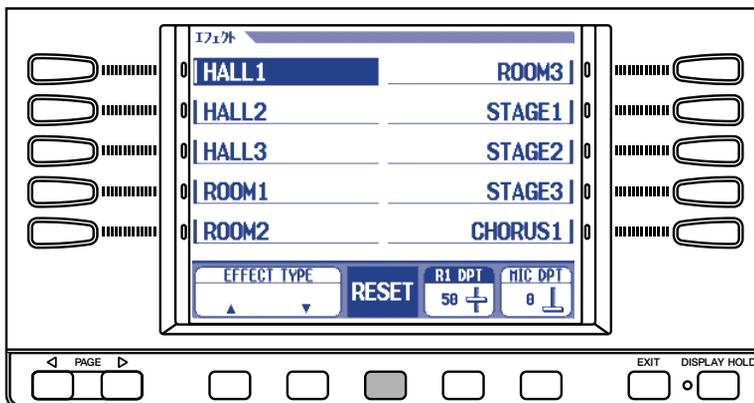
^{左側デプス} [L DPT]...スプリットのときの左領域音色

または...^{ライト デプス} [R1 DPT]、^{マイク デプス} [MIC DPT]を押すと、エフェクトデプスが深くなります。【-/+]を同時に押すと、それぞれの基本設定に戻ります。

^{ライト デプス} [R1 DPT]の表示は、今選ばれている音色によって、^{ライト デプス} [R2 DPT][^{左側デプス} L DPT]の中から自動的に表示されます。

基本設定に戻す

画面下の^{リセット} [RESET]を押すと、選ばれている音色に設定されている^{エフェクト} [EFFECT TYPE]と^{タイプ} [R1 DPT]の値をワンタッチで基本設定に戻すことができます。



リバーブタイプを選んだときに^{リバーブ} 【REVERB(残響)】がONになっていると、^{リバーブ} 【REVERB(残響)】と^{エフェクト} 【EFFECT(音色効果)】の両方を足した効果がかけられます。

エフェクトデプス...

設定範囲：0(効果なし)～100(最大)

基本設定：音色ごとの設定(マイクは0)

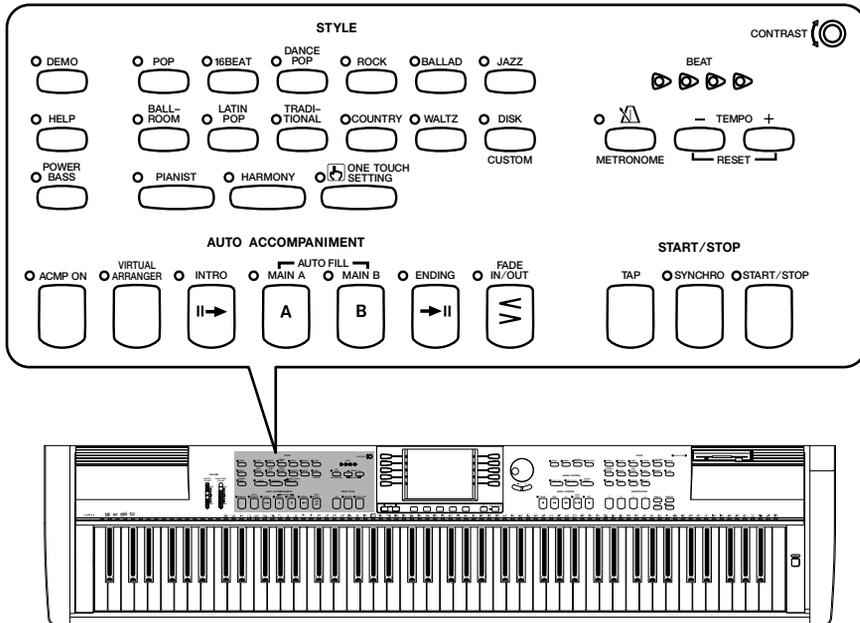
バックアップの基本設定：OFF

エフェクトデプスを0(ゼロ)にすると、^{エフェクト} 【EFFECT(音色効果)】のランプは消えます。

第4章 伴奏スタイル(リズムと自動伴奏)

伴奏スタイルの選び方

CVP-98/96には、100種類の伴奏スタイル(STYLE)が用意されています。伴奏スタイルはリズム、ベース、コードなどのパートから構成されています。リズムだけを鳴らしたり、後で述べる自動伴奏(AUTO ACCOMPANIMENT)機能(P.57)を使って楽しむことができます。



自動伴奏

自動伴奏を使って再生すると、そのスタイルで使われている、すべてのパートを鳴らすことができます。自動伴奏を使わずに再生するとリズムパートだけが鳴ります。自動伴奏についてはP.57で説明します。

CVP-98/96の100種類の伴奏スタイルは11グループに分けられ、各スタイルグループはパネル上のボタンに割り当てられています。

【PIANIST(ピアニスト)】を^{オン}にして自動伴奏を使うと、40種類あるピアノの音色だけでできた伴奏スタイルもお楽しみいただけます。(自動伴奏を使わないと、【PIANIST(ピアニスト)】のスタイルは鳴りません。)(P.58)

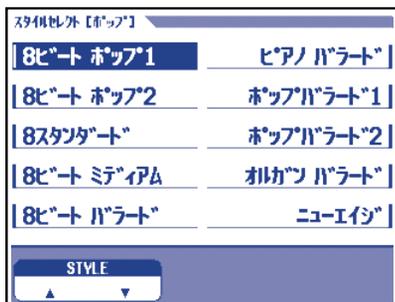
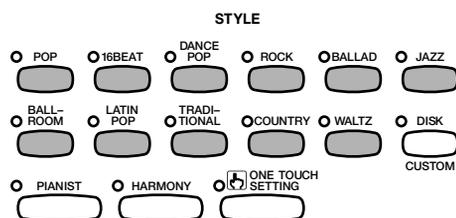
第9章資料P.189に伴奏スタイル一覧表があります。

スタイルセレクト(STYLE SELECT)画面での選び方

1 伴奏スタイルグループを選ぶ

スタイルボタンを押してスタイルグループを選びます。

➡スタイルセレクト(STYLE SELECT)のポップアップ画面が現れます。



ポップアップ画面について

ポップアップ画面は、数秒後に元の画面に戻ります。ディスプレイホールド機能を使って、画面を表示させたままにすることもできます。(P.17)

各グループの中で最後に選ばれたスタイルは、バックアップ機能(P.150)の設定をONにしておくと、電源をOFFにしたあとも保持されます。

電源をONにしたときは自動的に8ビートポップ1(8Beat Pop1)のスタイルが選ばれます。ただし、バックアップ機能(P.150)の設定をONにしておくと、前回最後に選ばれていたスタイルが選ばれます。

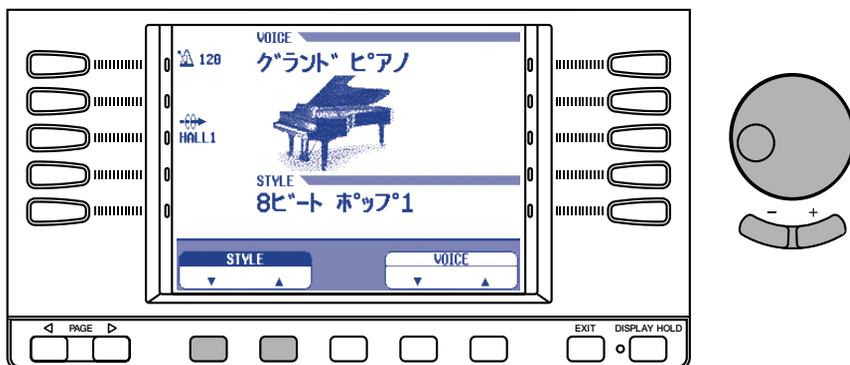
2 スタイルを選ぶ

左右のLCDボタンを押してスタイルを選びます。【ダイヤル】や【-/+]も使えます。

または...[STYLE] を押しても選べます。

基本画面での選び方

スタイルセレクト(STYLE SELECT)画面が消え、基本画面に戻ったあとも、[STYLE] で伴奏スタイルを選ぶことができます。



1 スタイル選択表示を選ぶ

[STYLE] を押します。

➡[STYLE]の表示が反転します。

2 スタイルを選ぶ

【ダイヤル】や【-/+]で選びます。

または...[STYLE] を押し続けても伴奏スタイルが選べます。この方法でスタイルを選ぶ場合は、スタイルグループの中だけでなく、全スタイルの中から選ぶことができます。

スタイルボタンがONできない...

ソングプレイモード中は、伴奏スタイルは選べません。

【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】について...

スタイルファイルディスク(P.85)のスタイルや自分で作ったオリジナルのスタイル(P.72)を使うために、【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】のボタンも用意されています。

テンポ(速さ)とボリュームの調節

スタイルを選ぶと、スタイルごとに設定されているテンポの基本設定値が自動的にセットされ、基本画面の左寄りに表示されます。(スタイル再生中に切り替えた場合は、テンポはその時のままになります。)

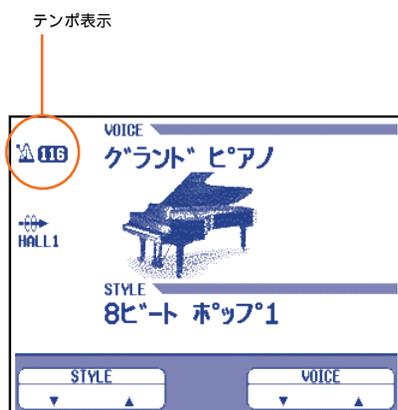
TEMPO(テンポ)【-/+】を押すと、基本画面のテンポ表示が反転します。

【ダイヤル】や【-/+】を使ってテンポを設定します。

または...TEMPO(テンポ)【-/+】を押すごとに値が1つずつ変わり、押し続けると連続して変わります。

ただし、スタイルセレクト(STYLE SELECT)画面では、【ダイヤル】や【-/+】は使えません。

TEMPO(テンポ)【-/+】で設定してください。



ボリュームは、^{アカンパニメント}【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソングボリューム)】^{ボリューム}で調節します。

テンポ...

設定範囲：32～280

基本設定値：スタイルごとの設定

バックアップの基本設定：OFF

各スタイルのテンポを基本設定値に戻す...

TEMPO(テンポ)【-/+】を同時に押すと、今選ばれているスタイルのテンポの基本設定値になります。

伴奏スタイルをスタート/ストップさせる

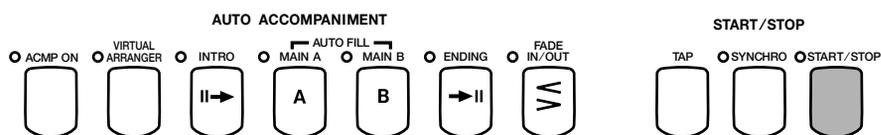
スタイルをスタートさせるにはいくつかの方法があります。

基本的なスタートの方法

【START/STOP(スタート/ストップ)】を押します。

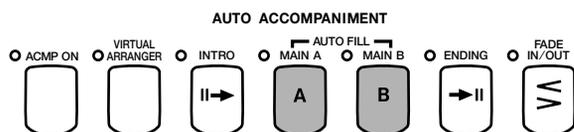
➡ランプが点灯し、スタートします。

各スタイルはメインAとメインBの2つのパターンを持っています。各パターンは【MAIN A(メインA)】【MAIN B(メインB)】を押して選ぶことができます。ランプが点灯している方が現在選ばれているパターンです。メインAはそのスタイルの基本パターンで、メインBはそれにアレンジを加えた展開パターンです。同じ曲の中でこれらを使い分けることで曲調を変えることができます。スタイルの再生中にパターンを切り替えると、自動的にオートフィルを経由して切り替わります。



オートフィル(AUTO FILL)

スタイル再生中に【MAIN A(メインA)】や【MAIN B(メインB)】を押すと、押したボタンのランプが点滅し、自動的にフィルインパターンが鳴ります。



オートフィルが自動的に鳴ったあとのリズムパターンの移行先は次のとおりです。

メインAが選ばれていて【MAIN A(メインA)】を押すと...【MAIN A(メインA)】

メインAが選ばれていて【MAIN B(メインB)】を押すと...【MAIN B(メインB)】

メインBが選ばれていて【MAIN A(メインA)】を押すと...【MAIN A(メインA)】

メインBが選ばれていて【MAIN B(メインB)】を押すと...【MAIN B(メインB)】

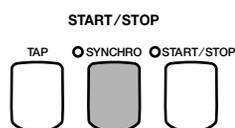
【MAIN A(メインA)】や【MAIN B(メインB)】を押し続けると、その間フィルインパターンが繰り返されます。

オートフィル再生中に、点滅しているボタンを小節の最後の8分音符以前で押すと、オートフィルは解除されます。スタイルの再生中に、オートフィル(AUTO FILL)を小節の最後の8分音符以降で押すと、次の小節からフィルインパターンに切り替わります。

シンクロ(SYNCHRO)スタート

鍵盤を弾くと同時にスタイルをスタートさせることができます。

【^{シンクロ}SYNCHRO(スタート待機)】を押すとランプが点灯し、同時に【^{ビート}BEAT(拍子)】の1拍めが、そのときのテンポに合わせて点滅します。これでシンクロスタートがスタンバイされます。(もう一度【^{シンクロ}SYNCHRO(スタート待機)】を押すと、ランプが消えシンクロスタートが解除されます。)



【^{イントロ}INTRO(前奏)】、【MAIN A(メインA)】、【MAIN B(メインB)】を押してスタート時のパターンを選びます。

このあと、鍵盤を弾くと同時にスタイルがスタートします。

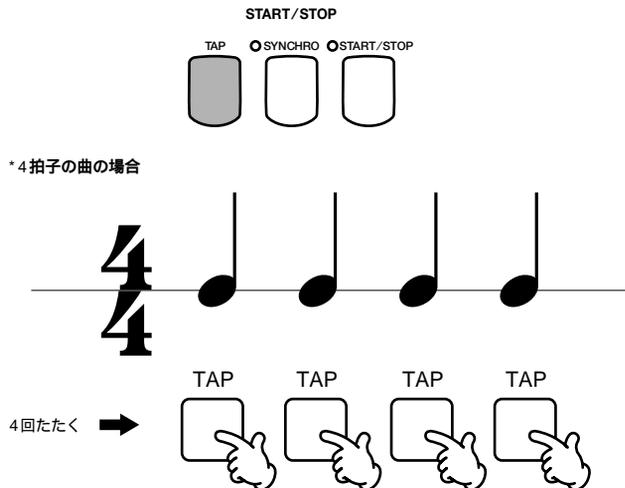
スタイル再生中に【^{シンクロ}SYNCHRO(スタート待機)】を押すと、スタイル再生がストップし、同時にシンクロスタートがスタンバイされます。

スプリットモード中と、自動伴奏(P.57)を使ってスプリットポイントを設定しているときは、左領域の鍵盤を弾いたときにスタートします。

タップ(TAP)スタート

タップ機能を使うと、1回の操作で、テンポを指定すると同時にスタイルをスタートさせることができます。

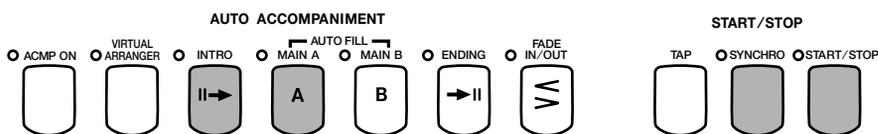
【TAP(タップ)】を指で数回たたくと、そのタイミングのテンポで選ばれているスタイルがスタートします。2拍子、4拍子のスタイルの場合は4回、3拍子の場合は3回、5拍子の場合は5回たたきます。



スタイルの再生中に【TAP(タップ)】を2回たたくと、そのタイミングのテンポに変えることができます(この場合、【TAP(タップ)】をたたいた時のクリック音は鳴りません)。

イントロ(INTRO)からのスタート

【MAIN A(メインA)】を押して【^{イントロ}INTRO(前奏)】を選ぶと、【^{イントロ}INTRO(前奏)】のランプが点灯し、同時に【MAIN A(メインA)】のランプが点滅します。これは、イントロAでスタートし、イントロのあと自動的にメインAが鳴ることを示しています。もう一度【^{イントロ}INTRO(前奏)】を押すと、ランプが消えイントロスタートが解除されます。

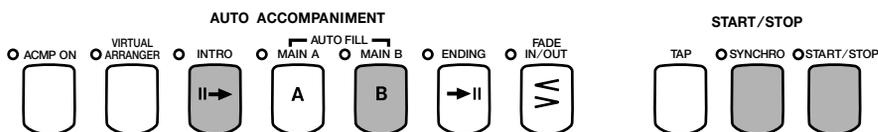


【START/STOP(スタート/ストップ)】を押すか、【^{シンクロナイゼーション}SYNCHRO(スタート待機)】を押して鍵盤を弾くとスタートします。

⇒イントロAからメインAに移行すると、【^{イントロ}INTRO(前奏)】のランプは消え、【MAIN A(メインA)】のランプが点灯に変わります。

イントロにもイントロAとイントロBの2つのパターンがあります。

【MAIN B(メインB)】を押して【^{イントロ}INTRO(前奏)】を選ぶと、イントロBでスタートし、イントロのあと自動的にメインBが鳴ります。



また、【MAIN A(メインA)】を押して、【^{イントロ}INTRO(前奏)】を選びさらに、【MAIN B(メインB)】を押すと、イントロAでスタートし、イントロのあと自動的にメインBを鳴らすことができます。

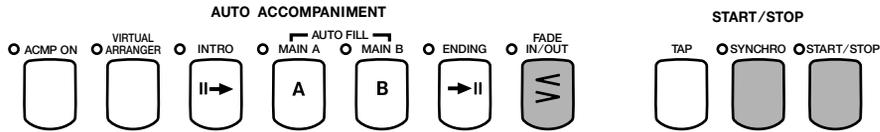
【MAIN B(メインB)】→【^{イントロ}INTRO(前奏)】→【MAIN A(メインA)】の順に押すと、イントロBでスタート後メインAが鳴ります。

【TAP(タップ)】を、選ばれているスタイルの拍子に必要な回数(たとえば、3拍子の場合は3回)たたかなかつた場合、数秒後にタップ機能は解除されます。

フェードイン(FADE IN)でのスタート

フェードインとは、はじめは小さく、徐々に音量が大きくなっていくスタート方法のことです。
【FADE IN/OUT(フェード イン/アウト)】を押すと、【FADE IN/OUT(フェード イン/アウト)】のランプが点灯し、フェードインスタートがスタンバイされます。

もう一度【FADE IN/OUT(フェード イン/アウト)】を押すと、ランプが消えフェードインスタートが解除されます。



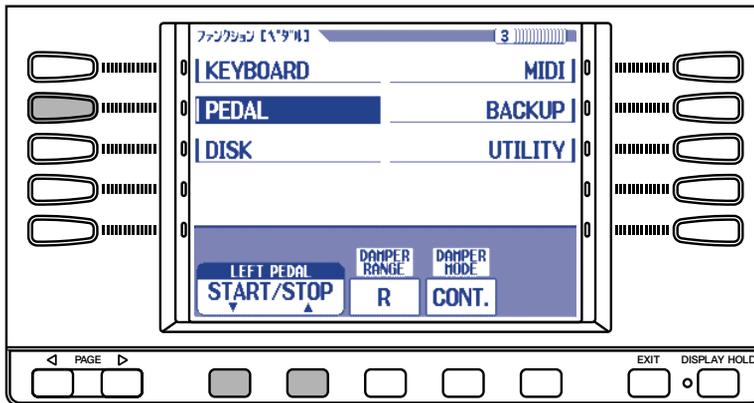
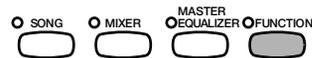
【START/STOP(スタート/ストップ)】を押すか【^{シンクロナイゼーション}SYNCHRO(スタート待機)】を押して鍵盤を弾くとスタートします。

⇒フェードイン中はランプが点滅、フェードインが終了するとランプが消えます。

【FADE IN/OUT(フェード イン/アウト)】はどのパターン(【^{イントロ}INTRO(前奏)】、【MAIN A(^{メロ}A)】、【MAIN B(^{メロ}B)】、【^{エンディング}ENDING(後奏)】)が選ばれているときでもONできます。

左のペダルによるスタート

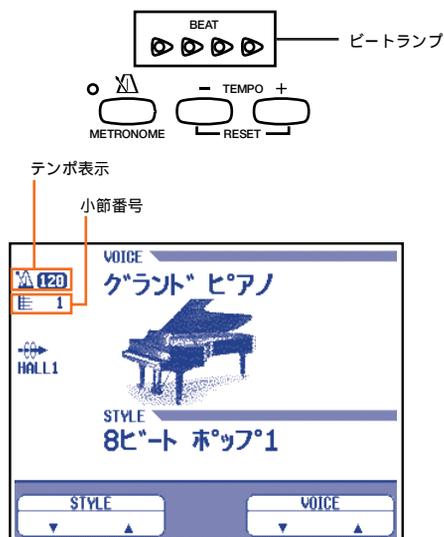
ファンクション(FUNCTION)のレフトペダル(LEFT PEDAL)機能(P.135)を使って、左のペダルの機能を[START/STOP]に設定すると、左のペダルでスタイルをスタートすることができます。また、ブレイクを入れたり、フェードイン/アウトやフィルイン、エンディングを入れるペダルとして利用することもできます。このようにすると、両手を使って演奏しながらスタイルをフットコントロールすることができ、たいへん便利です。



(これはCVP-96の画面です。)

ビート 【BEAT(拍子)】

スタイル再生中は、ビートランプが左から順に1拍ごとに点滅します(1拍めは赤で、2拍め以降は緑色で点滅します)。また、LCD画面の左寄りには現在のテンポと小節番号が表示されます。

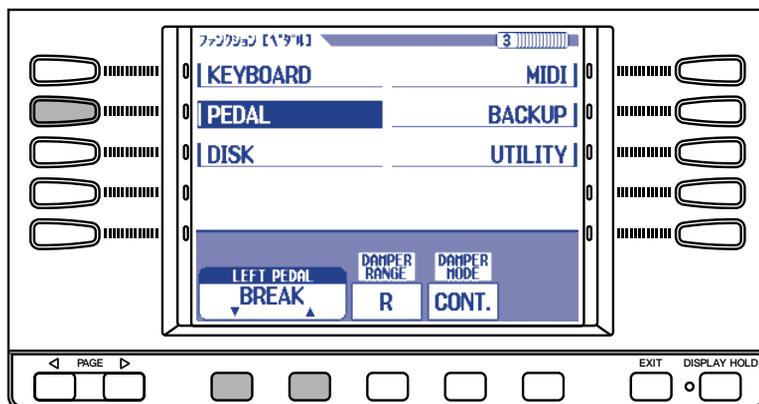


ブレイク(BREAK)

ファンクション(FUNCTION)のレフトペダル(LEFT PEDAL)機能(P.135)を使って^{ブレイク}[BREAK]を選んでおくと、左のペダルを使って、ブレイク(一時的にスタイルの音を消して空白を作る効果)を入れることができます。

スタイル再生中に左ペダルを踏むと、踏んでいる間だけブレイクを入れることができます。ペダルから足を離すと、次の小節の頭から元の再生に戻ります。

ブレイク中にもう一度左のペダルを踏むと、ブレイクが解除され元の再生に戻ります。



(これはCVP-96の画面です。)

伴奏スタイルをストップする

【START/STOP(スタート/ストップ)】を押すと、スタイルの再生をストップすることができます。

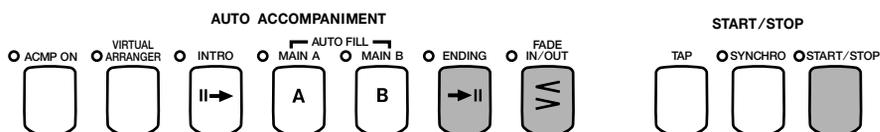
【ENDING(後奏)】を押すと、エンディングが再生されたあと、自動的にストップします。

エンディングの再生中にもう一度【ENDING(後奏)】を押すと、リタルダンドして(だんだん遅くなって)終了します。

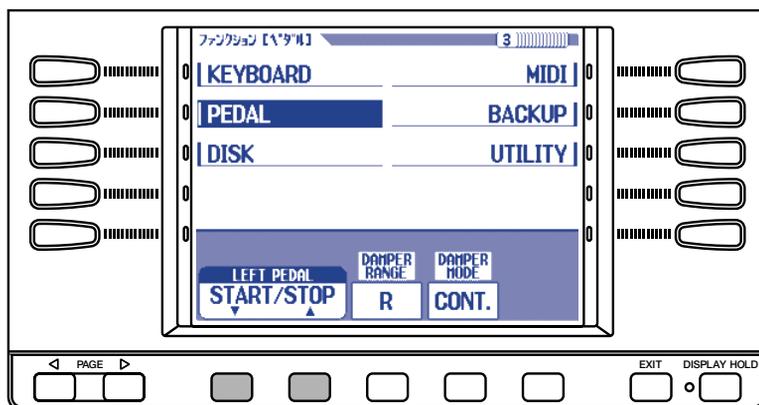
メインAからエンディングに入った場合とメインBからの場合とで、2つのパターンがあります。(エンディングの再生中は、【ENDING(後奏)】のランプが点灯し、メインAから入った場合には【MAIN A(メインA)】の、メインBから入った場合には【MAIN B(メインB)】のランプも点灯します)。(エンディングの再生中は、【ENDING(後奏)】のランプが点灯し、メインAから入った場合には【MAIN A(メインA)】の、メインBから入った場合には【MAIN B(メインB)】のランプも点灯します)。【ENDING(後奏)】を小節の2拍め以降で押した場合は、次の小節からエンディングに切り替わります。

【FADE IN/OUT(フェード イン/アウト)】を押すと、フェードアウトしたあと自動的にストップします。その後、数秒間フェードインスタンバイ(ランプ点灯)になったあと、解除されます。フェードアウトとは、徐々に音量が小さくなる終わり方のことです。

【FADE IN/OUT(フェード イン/アウト)】はどのパターン(【INTRO(前奏)】、【MAIN A(メインA)】、【MAIN B(メインB)】、【ENDING(後奏)】)が選ばれているときでもONできます。



ファンクション(FUNCTION)のレフトペダル(LEFT PEDAL)機能(P.135)を使って、左のペダルの機能をSTART/STOPに設定すると、左のペダルでスタイルをストップすることができます。



(これはCVP-96の画面です。)

メトロノームを使う

正確なテンポで演奏したいとき、CVP-98/96のメトロノームをお使いください。

メトロノームのスタート/ストップ

【METRONOME(メトロノーム)】を押すとランプが点灯し、メトロノームが鳴り出します。

➡メトロノーム(METRONOME)画面がポップアップ表示され、現在選ばれている拍子(BEAT)と音量(VOLUME)が表示されます。

スタイルの再生中でも使うことができます。

もう一度【METRONOME(メトロノーム)】を押すとランプが消え、メトロノームはストップします。

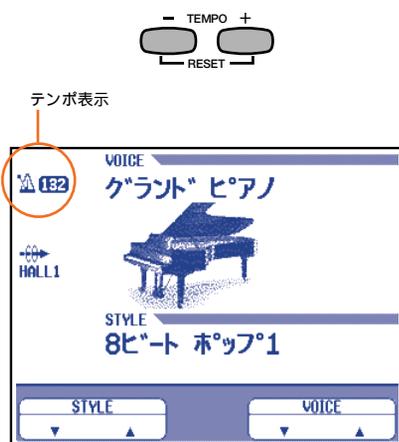
メトロノームのテンポとボリュームの調節

テンポは、スタイルのテンポ調節と同じようにTEMPO(テンポ)【-/+]で32~280の範囲で設定することができます。

TEMPO(テンポ)【-/+]を押すと、基本画面のテンポ表示が反転します。

➡【ダイヤル】や【-/+]を使ってテンポを設定します。

または...TEMPO(テンポ)【-/+]を押すごとに値が1ずつ変わり、押し続けると連続して変わります。



ボリュームは、メトロノーム(METRONOME)のポップアップ画面で選びます。



[VOLUME] ^{ボリューム} か ^{ボリューム} を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]で選びます。

または...[VOLUME] ^{ボリューム} や ^{ボリューム} を押し続けても選べます。

または...スタイルのボリュームと同じように、【ACMP/SONG ^{アコンパニメント} ^{ソング} ^{ボリューム} VOLUME(自動伴奏/ソング ボリューム)】でも調節できます。

メトロノームのボリューム...

設定範囲：0~100

基本設定値：50

バックアップの基本設定：OFF

拍子の選択

【METRONOME(メトロノーム)】を押して、メトロノームをスタートしたときにポップアップ表示されるメトロノーム(METRONOME)画面で、拍子を選択することができます。



[^{ビート}BEAT] か を押して表示を反転させたあと、【ダイアル】や【-/+]で選びます。
または...[^{ビート}BEAT] や を押し続けても選べます。

[^{ノーマル}NORMAL]を選ぶと、特定の拍子につきません。

[2]、[3]、[4]、[5]を選ぶと、各小節の頭でアクセント音が鳴るようになります。

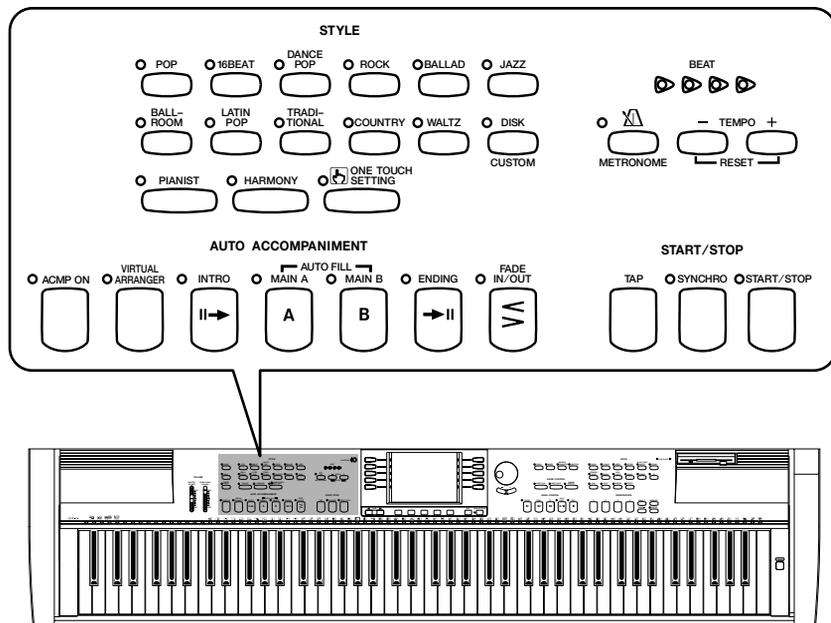
スタイルとメトロノームをいっしょに使うとき...

メトロノームを鳴らしているときに【START/STOP(スタート/ストップ)】を押すと、スタイルもスタートし、スタイルとメトロノームがいっしょに鳴ります。メトロノームとスタイルをいっしょに鳴らしているときに、【START/STOP(スタート/ストップ)】を押すと、メトロノームとスタイルが同時にストップします。

フリーテンポのディスクソフト再生時...
フリーテンポのディスクソフト(P.93)を再生しているときは、メトロノームは使えません。

自動伴奏(AUTO ACCOMPANIMENT)を使って演奏する

CVP-98/96では、100種類のスタイルで、リズム、ベース、コードなどから構成される自動伴奏をつけながら、いっしょに演奏を楽しむことができます。いろいろな方法が用意されています。また、ピアノの音色だけでできた"ピアニスト"スタイルもあります。



自動伴奏の再生データは、通常はMIDI【OUT】から出力されませんが、ファンクション(FUNCTION)の"MIDI3"の"自動伴奏/ハーモニーの送信"(P.149)の設定により、出力することもできます。

自動伴奏(AUTO ACCOMPANIMENT)の種類

自動伴奏とは、鍵盤でコード(和音)を指定するだけで、選んだスタイルの伴奏を自動演奏する機能です。

鍵盤でのコード指定方法には、次の4種類があります。鍵盤演奏経験や好みによって選びます。

シングルフィンガー(SINGLE FINGER)

左領域内(鍵盤ガイドランプで示されるスプリットポイント以下)の鍵盤を簡単なルールに従って押さえるだけで、メジャー、セブンス、マイナー、マイナーセブンスのコードを使った自動伴奏をつけることができます。(P.60)

フィンガード(FINGERED)

左領域内(スプリットポイント以下)でコード(和音)のとおり鍵盤を押さえるだけで自動伴奏をつけることができます。(P.61)

マルチフィンガー(MULTI FINGER)

シングルフィンガーとフィンガードの押さえ方の両方を混ぜて使えます。(P.62)

フルキーボード(FULL KEYBOARD)

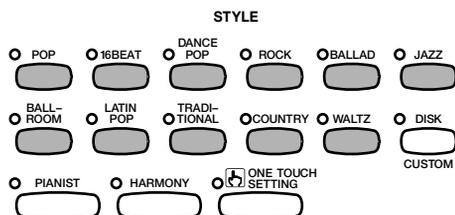
ピアノ両手演奏をするだけで、コードを押さえなくても、弾いたフレーズに応じた自動伴奏がつきます。鍵盤のどこを弾いても自動伴奏が演奏されます。(P.62)

"シングルフィンガー"、"マルチフィンガー"、"フィンガード"、"フルキーボード"の演奏方法について詳しくは、P.60～P.62で説明します。

自動伴奏(とピアニスト)の使い方

1 伴奏スタイルを選ぶ

使いたいスタイルを選びます。(P.47)



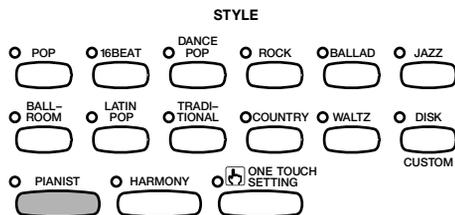
スタイルボタンがONできない...
 ソングプレイモード中は、伴奏スタイルは選べません。

ピアニスト

ここで、【PIANIST(ピアニスト)】を押すと、ピアノの音色だけでできた伴奏スタイルを選ぶことができます。この場合リズムの音は鳴りません。ピアニストのスタイルは40種類あります。【PIANIST(ピアニスト)】を押すとスタイルセレクト[ピアノ](STYLE SELECT[PIANO])画面がポップアップ表示されます。

⇒ 【PIANIST(ピアニスト)】のランプが点灯します。

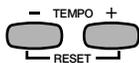
左右のLCDボタンでピアニストのスタイルを選びます。【ダイヤル】や【-/+]も使えます。または...[STYLE] を押しても選べます。



スタイルセレクト[ピアノ](STYLE SELECT[PIANO])画面には続きのページがあります。PAGE(画面送り)【◀】【▶】を使って続きのページを表示させることができます。

2 テンポを設定する

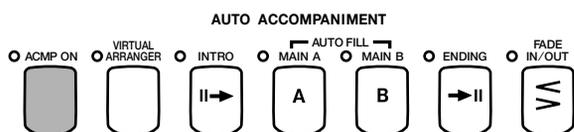
演奏する曲や好みに合わせて、テンポを設定します。(P.49)



3 自動伴奏(AUTO ACCOMPANIMENT)機能を^{オン}にする

アカンパニメント^{オン} 【ACMP ON(自動伴奏^{オン})】を押すと、ランプが点灯し、自動伴奏機能が^{オン}になります。

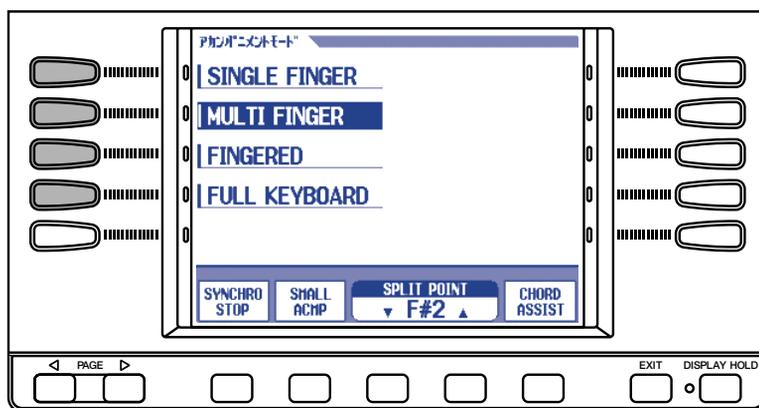
→アカンパニメントモード(ACCOMPANIMENT MODE)画面がポップアップ表示されます。



もう一度【ACMP ON(自動伴奏^{オン})】を押すと、ランプが消え、自動伴奏機能が^{オフ}になります。

4 コード指定方法を選ぶ

アカンパニメントモード(ACCOMPANIMENT MODE)画面がポップアップ表示されている間に、左LCDボタンで[SINGLE FINGER]^{シングルフィンガー}、[MULTI FINGER]^{マルチフィンガー}、[FINGERED]^{フィンガー}、[FULL KEYBOARD]^{フルキーボード}の1つを押して、使いたいコード指定方法を選びます。



5 自動伴奏をスタートする

【START/STOP(スタート/ストップ)】を押すか、【SYNCHRO(スタート待機)】が^{オン}の状態^{シンクロ}で鍵盤を弾いて演奏をスタートします。また、左のペダルでもスタートできます。(P.135)

自動伴奏を^{オン}にすると、シンクロスタートが自動的にスタンバイされます。

アカンパニメント^{オン} 【ACMP ON(自動伴奏^{オン})】が^{オン}できない...

市販のディスクソフトの再生中は^{オン}できません。また、CVP-98/96の録音機能を使って録音した曲の再生中は、録音した曲が自動伴奏を使っている曲の場合は^{オン}できませんが、自動伴奏を使っていない曲であれば^{オン}できます。ただし、ファンクションの"トランスフォーム"^{オン}機能(P.144)で変換したデータの場合は、自動伴奏は使えません。

コード指定方法...

基本設定：マルチフィンガー
バックアップの基本設定：^{オフ}OFF

アカンパニメントモード(ACCOMPANIMENT MODE)画面に表示されている[SYNCHRO^{シンクロ}ストップ](P.69)[SMALL^{スモール}アカンパニメント^{アカンパニメント}ACMP](P.69)[SPLIT^{スプリット}POINT^{ポイント}](P.64)[CHORD^{コード}ASSIST^{アシスト}](P.70)については、あとの項で説明します。

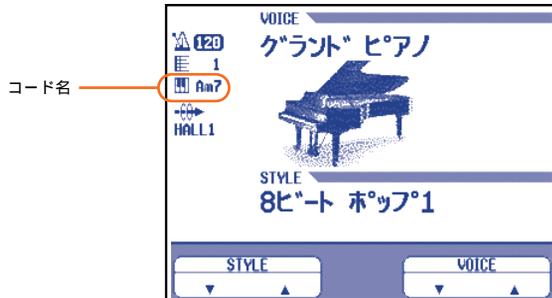
自動伴奏の演奏方法

シングルフィンガー

左領域(スプリットポイント以下)の鍵盤を下記のルールに従って1つ~3つ押さえるだけで、スタイルに合ったアレンジで自動伴奏が再生されます。

▶コード名がLCD画面の左寄りに表示されます。

自動伴奏に合わせて右領域の鍵盤でメロディを弾いてください。



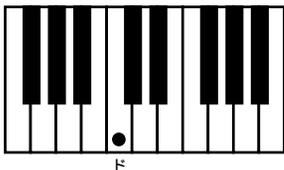
シングルフィンガーのコードの押さえ方

シングルフィンガーでは下記の4種類のコードで演奏できます。

メジャー

コードのルート音の鍵盤を押します。

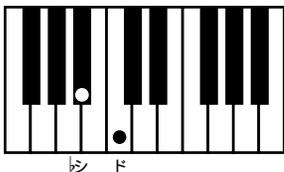
例) C(シーメジャー)を出す場合「ド」の音を押さえる



マイナー

コードのルート音とそれより左側の黒鍵を同時に押します。

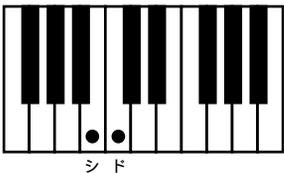
例) Cm(シーマイナー)を出す場合「ド」と「シのフラット」を押さえる



セブンス

コードのルート音とそれより左側の白鍵を同時に押します。

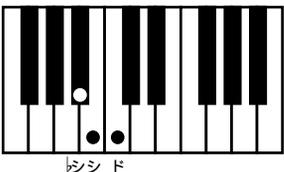
例) C7(シーセブンス)を出す場合「ド」と「シ」を押さえる



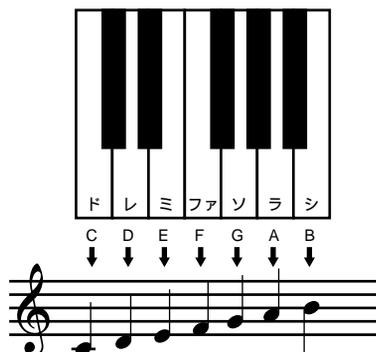
マイナーセブンス

コードのルート音とそれより左側の白鍵と黒鍵を同時に押します。

例) Cm7(シーマイナーセブンス)を出す場合「ド」と「シ」と「シのフラット」を押さえる



コードのルート音(CDEFGAB)がどの鍵盤に対応しているかは、下記のように覚えましょう。



フィンガード

左領域(スプリットポイント以下)の鍵盤でコード(和音)を押さえると、自動伴奏が再生されます。自動伴奏に合わせて右領域の鍵盤でメロディを弾いてください。

押さえたコードが、CVP-98/96で検出できなかった場合、LCD画面のコード名の部分に"*"が表示されます。

フィンガードコードについて

フィンガードでは下記のコードで演奏できます(「楽譜付き入門編」P.38にCコードの押さえ方一覧表が用意されています)。

メジャー
シックス[6]
メジャーセブンス[M7]
メジャーセブンスフラットファイブ[M7(♭5)]
メジャーセブンスシャープイレブンス[M7(♯11)]
アッドナインス[add9]
メジャーセブンスナインス[M7(9)]
シックスナインス[6(9)]
フラットファイブ[♭5]
オーギュメント[aug]
セブンスオーギュメント[7(♯5)]
メジャーセブンスオーギュメント[M7(♯5)]
マイナー[m]
マイナーシックス[m6]
マイナーセブンス[m7]
マイナーセブンスフラットファイブ[m7(♭5)]
マイナーアッドナインス[madd9]
マイナーセブンスナインス[m7(9)]
マイナーセブンスイレブンス[m7(11)]
マイナーメジャーセブンスフラットファイブ[mM7(♭5)]
マイナーメジャーセブンス[mM7]
マイナーメジャーセブンスナインス[mM7(9)]
マイナーフラットファイブ[m(♭5)]
ディミニッシュセブンス[dim7]
セブンス[7]
セブンスサスフォー[7sus4]
セブンスナインス[7(9)]
セブンスシャープイレブンス[7(♯11)]
セブンスアッドサーティーン[7(13)]
セブンスフラットファイブ[7(♭5)]
セブンスフラットナインス[7(♭9)]
セブンスアッドフラットサーティーン[7(♭13)]
セブンスシャープナインス[7(♯9)]
サスフォー[sus4]

同じようなコードが連続した場合(たとえばあるマイナーセブンスコードに続けて同じルートのマイナーコードが続いた場合など)、自動伴奏が変化しないことがあります。

左領域の鍵盤でコードを押さえたあと指を離しても、次のコードを押さえるまでは同じコードの伴奏が続きます。

オンベースコードの鳴らし方

オンベースコードを鳴らしたいときは、コード構成音以外にベース音を1オクターブで押さえる必要があります。たとえば、F^{on}Cを鳴らしたいときは、Fコードの構成音(F音、A音、C音)を押さえ、さらにそれより低い鍵域で、C音を1オクターブ(C音+C音)で押さえます。(コードシークエンス録音などでご使用ください。)

鍵盤を2つしか押さえなかった場合、前のコードから適当なコードが検出されます。

連続した3つの鍵盤(たとえば、C、♯C、D)を押さえると、コードなしとなります。リズムだけを鳴らす場合などに利用します。この場合、LCD画面のコード名の部分には"-"が表示されます。

マルチフィンガー

シングルフィンガーとフィンガードの演奏方法を混ぜて使えます。

ただし、シングルフィンガーの押さえ方をすると、次の注意が必要です。

マイナー、セブンス、マイナーセブンスを鳴らしたいときは、コードのルート音に一番近い白鍵や黒鍵を押してください。

フルキーボード

全鍵域で通常のピアノ両手演奏をするだけで、コードを押さなくても自動伴奏が再生されます。特定のコードの弾き方にとらわれず、鍵盤のどこで演奏してもリズム、ベース、コードやフレーズによる自動伴奏がつきます。検出されたコード名がLCD画面に表示されます。(曲のアレンジによっては、フルキーボードでの演奏に合わない場合もあります。)

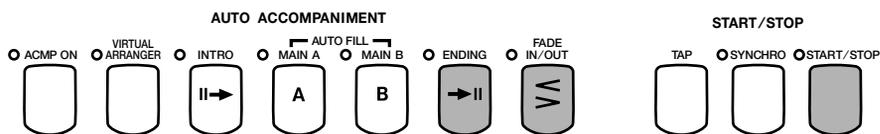
ちょっと覚えておこう...

自動伴奏といっしょに、スプリット(P.37)やデュアル(P.34)機能も使えます。

フルキーボードでは、小節のはじめからだいたい8分音符間隔でコードが検出されます。この間隔以内で弾かれた短いコードは検出されません。

6 自動伴奏をストップする

【START/STOP(スタート/ストップ)】または【ENDING(後奏)】、【FADE IN/OUT(フェードイン/アウト)】でストップします。



自動伴奏機能をOFFにするときは、【ACMP ON(自動伴奏オン)】を押してランプを消します。

各種ボタンの活用

【INTRO(前奏)】、【MAIN A(メイン A)】、【MAIN B(メイン B)】、【ENDING(後奏)】、【FADE IN/OUT(フェード イン/アウト)】のボタンは、「伴奏スタイル」の項P.50～P.54で説明したとおりに使えます。また、【MAIN A(メイン A)】、【MAIN B(メイン B)】、【ENDING(後奏)】、【FADE IN/OUT(フェード イン/アウト)】の「ボタンON」の操作は左のペダルでも行うことができます。(P.135)両手で演奏中にも使えますので、とても便利です。

たとえば次のタイミングで、これらのボタンを押してみてください。

演奏を始めるとき ...【INTRO(前奏)】や【FADE IN/OUT(フェード イン/アウト)】

演奏の途中【MAIN A(メイン A)】、【MAIN B(メイン B)】

演奏が終わるとき ...【ENDING(後奏)】や【FADE IN/OUT(フェード イン/アウト)】

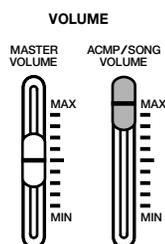
自動伴奏パートの録音について...

シングルフィンガー、フィンガードでは自動伴奏パートをあらかじめ録音しておく、それを再生させながらメロディだけ弾くという方法で簡単に楽しめます。"クイック録音"(P.110)"コードシーケンス機能"(P.120)をご参照ください。

自動伴奏全体のボリューム調節

【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソング ボリューム)】を使って自動伴奏全体のボリュームを調節することができます(手弾きの音量には影響しません)。このボリューム調節により、自動伴奏の音量と手弾きの音量のバランスを取ることができます。

全体のボリュームは【MASTER VOLUME(全体ボリューム)】で調節します。

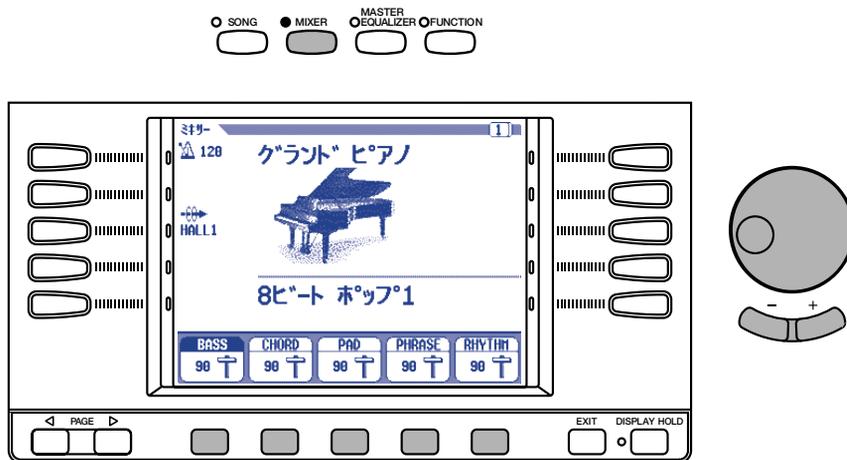


自動伴奏のパート別のボリューム調節

自動伴奏は、次のようにベース、コード、パッド、フレーズ、リズムの5つの伴奏パートから構成されています。

- ベース:** ベースパートです。アコースティックベース、シンセベースなど、各スタイルに合ったベース音が使われます。
- コード:** ピアノやギターなどの音で作られるリズムカルなコードの伴奏パートです。
- パッド:** スtringス、オルガン、クワイアなどの音を使った長いコードの響きをつけるパートです。
- フレーズ:** パンチのきいたプラスセクションやコードアルペジオなど、さまざまな装飾音をつけるパートです。
- リズム:** 伴奏の中心となるリズムパートです。通常、ドラムキットのいずれかが使われます。

ミキサー機能を使うと、これら5つの伴奏パートのボリュームを個別に調節することができます。【MIXER(ミキサー)】を押すとランプが点灯し、ミキサー(MIXER)画面が表示されます。

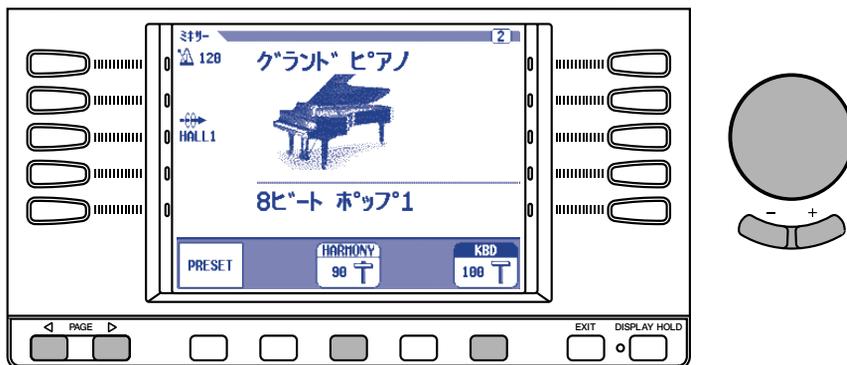


ベース コード パッド フレーズ リズム
 [BASS]、[CHORD]、[PAD]、[PHRASE]、[RHYTHM]、を押してパートを選び、【ダイヤル】や【-/+]を使って設定します。値は"2"ずつ変化させることができます。複数のパートを選んで同時にボリューム調節することもできます。また、【-/+]を同時に押すと、それぞれの基本設定の"90"に戻ります。

もう一度【MIXER(ミキサー)】を押すとランプが消え、元の画面に戻ります。

または...【EXIT(戻る)】を押しても元の画面に戻ります。

ページ
 PAGE(画面送り)【◀】【▶】を使って、ミキサー画面の2ページめを開くと、手弾きの音量やハーモニー機能(P.66)の音量を調節することができます。



キーボード ハーモニー
 [KBD(=手弾きの音量)]、[HARMONY]を押してパートを選び、【ダイヤル】や【-/+]を使って設定します。

プリセット
 【PRESET】を押すと、すべてのパートのボリュームを基本設定に戻すことができます。

この機能を利用して、あるパートのボリュームを0にして鳴らさないようにして、鳴らすパートの組み合わせを変えると、いろいろなタイプの伴奏になります。

スタイルによっては、5つの伴奏パートを全部使っていないものもあります。

各パートのボリューム...

設定範囲: 0 ~ 100(最大)
 キーボード
 基本設定: KBD(=手弾きの音量)は100、それ以外の各パートは90
 バックアップの基本設定: オフ

各ボリュームの関係...

アカリコメント ソング ボリューム
 【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソング ボリューム)】は【MASTER VOLUME(全体ボリューム)】と連動しています。

自動伴奏の各パートのボリュームは、アカリコメント ソング ボリューム
 【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソング ボリューム)】と連動しています。

キーボード マスター
 KBD(手弾きの音量)は、【MASTER VOLUME(全体ボリューム)】と連動しています。

ハーモニーパートのボリュームは、キーボード KBD(手弾きの音量)と連動しています。

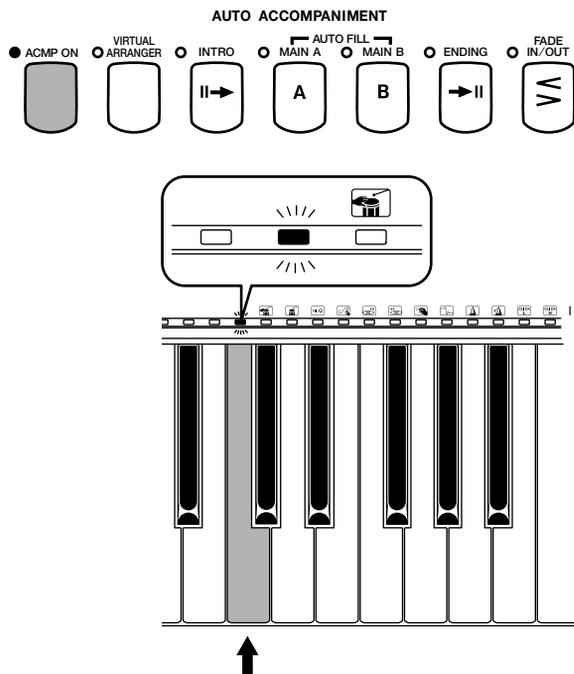
各パートのリバーブデプス...

(P.44)の方法で、自動伴奏のパート別のリバーブデプスを設定することができます。

スプリットポイントを変更する

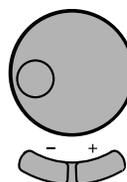
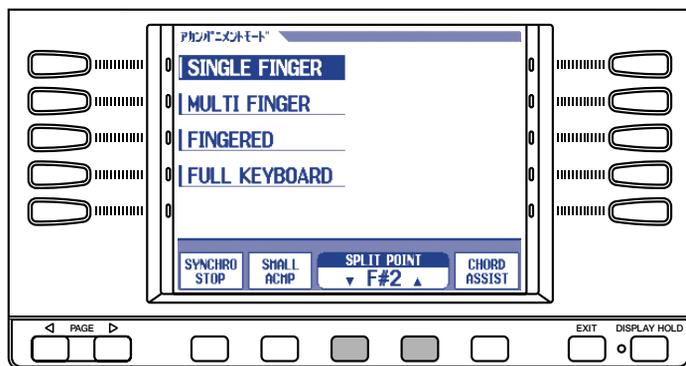
自動伴奏使用時の右領域と左領域は、好きな位置(鍵盤)で分けることができます。アカンパニメント【ACMP ON(自動伴奏 オン)】を押しながら、スプリットポイントにしたい鍵盤を押して設定します。(スプリットポイントの鍵盤は左領域に含まれます)。

➡設定されたスプリットポイントの鍵盤ガイドランプが点灯します。



また、スプリットポイントスプリットポイントは、アカンパニメントモード(ACCOMPANIMENT MODE)のポップアップ画面で[SPLIT POINT] や を押すか、【ダイアル】、【-/+] を使って設定することもできます。

スプリットポイント [SPLIT POINT] か【-/+] を同時に押すと基本設定の"F#2"に戻ります。



自動伴奏のスプリットポイントは、スプリット機能で設定したスプリットポイント(P.38)と共通です。

スプリットポイント...

設定範囲：すべての鍵盤

基本設定：F#2

バックアップの基本設定：OFF

[FULL KEYBOARD]が選ばれているときは、スプリットポイントは設定できません。

自動伴奏の活用

自動伴奏をさらに便利に楽しく使うための機能が用意されています。

ここでは、次の機能を説明します。

ハーモニー機能

演奏しているメロディに、自動的に和音や装飾音をつけることができます。(P.65)

ワンタッチセッティング機能

様々な音色や演奏効果のお勧めの組み合わせを、瞬時に呼び出すことができます。(P.66)

バーチャルアレンジャー機能

自動伴奏がよりメロディックになります。(P.68)

シンクロストップ

自動伴奏を自分のテンポで楽しめます。入門段階にお勧めです。また、演奏の途中にブレイクを入れるときにも便利です。(P.69)

スモールアカンプ機能

自動伴奏の楽器編成を小さくすることができます。(P.69)

コードアシスト機能

コードの押さえ方を、鍵盤ガイドランプで示してくれます。(P.70)

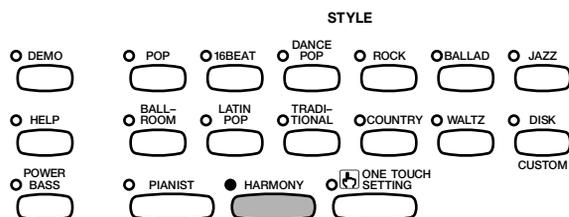
ハーモニー機能

ハーモニー機能を使うと、自動伴奏に加えて、右領域の鍵盤で演奏しているメロディにハーモニーや装飾音が付け加えられます。付け加えられる音は、自動的に、自動伴奏によって演奏されているコードに合ったものになります。

1 ハーモニー機能を^{オン}にする

【HARMONY(ハーモニー)】を押すとランプが点灯し、ハーモニー機能が^{オン}になります。

➡アカンパニメントハーモニー(ACCOMPANIMENT HARMONY)画面がポップアップ表示されます。



ポップアップ表示されているアカンパニメントハーモニー(ACCOMPANIMENT HARMONY)画面で、左右のLCDボタンを押してハーモニーの種類を選びます。【ダイヤル】や【-/+]も使えます。または...[HARMONY(ハーモニー)] や を押しても選べます。16種類のハーモニーが用意されています。

自動伴奏の演奏方法がフルキーボードのときは、ハーモニー機能を^{オン}にすることはできません。

2 演奏する

自動伴奏を使って演奏します。

ハーモニーの種類によって、現在選ばれている音色とは違う音色が、ハーモニーで使われるものもあります。

イントロ、エンディングの再生中や、自動伴奏が^{オフ}OFFのときは、ハーモニーはオクターブの音程でだけ加わります。

3 ハーモニー機能を^{オフ}OFFにする

もう一度【HARMONY(ハーモニー)】を押すと、ランプが消え、ハーモニー機能が^{オフ}OFFになります。

ハーモニー機能は演奏中にも^{オン}ON/^{オフ}OFFすることができますので、盛り上げたいフレーズにだけハーモニーを付けたりすることもできます。

左のペダルによるコントロールの方法

レフトペダルの機能を^{ハーモニー}HARMONY ^{オン}ON/^{オフ}OFFに設定すると(P.135)、レフトペダルを踏んでいる間だけ、右領域での演奏にハーモニーや装飾音をつけることができます。この方法を使うと、両手で鍵盤を弾きながらフットコントロールによってハーモニー機能が^{オン}ON/^{オフ}OFFできますので、曲の途中で必要なフレーズにだけハーモニーを付けたりするのに便利です。

右領域の鍵盤で和音を演奏した場合は、一番あとに弾かれた音に対してハーモニーが加わります。

ハーモニー機能そのものが^{オフ}OFFのとき(【HARMONY(ハーモニー)】のランプが消えているとき)は、レフトペダルによるハーモニーの^{オン}ON/^{オフ}OFFは機能しません。

ワンタッチセッティング(ONE TOUCH SETTING)機能

各スタイルには、それぞれの特徴を生かした音色やエフェクトなどのパネルの設定状態がプログラムされており、ワンタッチセッティング機能によって、いつでも簡単に呼び出すことができます。スタイルごとに4種類(合計400個)の設定状態を持っています。設定後は、自動伴奏を使って演奏してください。

また、付属の「ミュージックソフト・コレクション」のディスクからも、129個のワンタッチセッティングを呼び出すことができます。

ワンタッチセッティングに表示されるメニューとその内容は、お勧めのパネル設定状態の一例にすぎません。このほかにも、演奏する曲に応じて、自由にお好みの設定でお楽しみください。ワンタッチセッティングの設定項目についてはP.190のリストをご覧ください。

【PIANIST(ピアニスト)】や【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】グループの伴奏スタイル用のワンタッチセッティングはありません。

ワンタッチセッティングの呼び出し方

CVP-98/96に入っているスタイルごとのワンタッチセッティングの呼び出し方。

1 通常の方法でスタイルを選び、【ONE TOUCH SETTING(ワンタッチセッティング)】を押します。

➡ ランプが点灯し、ワンタッチセッティング(ONE TOUCH SETTING)のポップアップ画面が現れます。

あらかじめ選んでおいたスタイルのメニューが画面の先頭に表示されます。



2 ワンタッチセッティングのメニューが表示されますので、左右のLCDボタンで選びます。

【ダイヤル】や【-/+]、PAGE(画面送り)【◀】【▶】も使えます。

または...[SELECT] や を押しても選べます。

[SET]を押すと、選んだメニューのパネル状態がセットされます。

あらかじめ選んでいたスタイルのメニューが画面の先頭に表示されますが、ほかのスタイルのメニューも、すべてここで選ぶことができます。

付属の「ミュージックソフト・コレクション」のディスクからの呼び出しかた。

「ミュージックソフト・コレクション」のディスクに入っているワンタッチセッティングを読み込むと、次の3種類のキーワードで、本体とディスクに入っているワンタッチセッティングを並び替えることができます。

STYLE(スタイル名)

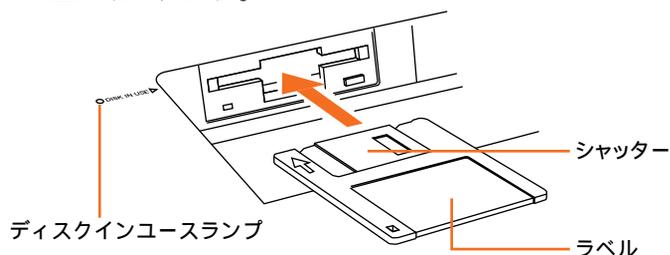
NAME(ワンタッチセッティング名)

ARTIST(アーティスト名)

STYLE(スタイル名)を選んだ場合は、本体に入っているメニューが表示されます。NAME(ワンタッチセッティング名)、ARTIST(アーティスト名)を選んだ場合は、ディスクに入っているメニューが表示されます。

また、「ミュージックソフト・コレクション」のディスクから読み込んだワンタッチセッティングは、1度読み込むと自動的に本体にバックアップされますので、次回からはディスクを入れなくても、すべてのメニューを呼び出すことができます。

1 付属の「ミュージックソフト・コレクション」のディスクを、図のような正しい向きと方向で、ディスクドライブに差し込みます。



2 自動的にソングプレイモードになりますので、いったん【SONG(ソング)】を押してランプを消してから、【ONE TOUCH SETTING(ワンタッチセッティング)】を押します。

→ランプが点灯し、ワンタッチセッティング(ONE TOUCH SETTING)のポップアップ画面が現れます。



3 キーワード [KEYWORD]を何回か押して、ワンタッチセッティングを選ぶためのキーワードを選びます。

→選ばれたキーワードに従って、ワンタッチセッティングのメニューが並べ替わられます。

4 左右のLCDボタンで選びます。【ダイアル】や【-/+】も使えます。

または...[SELECT] や ^{セレクト} を押しても選べます。

[SET]を押すと、選んだメニューのパネル状態がセットされます。

呼び出した設定状態は、必要に応じて自由に変更することができます。また、それをレジストレーション機能(P.89)を使って登録しておくこともできます。

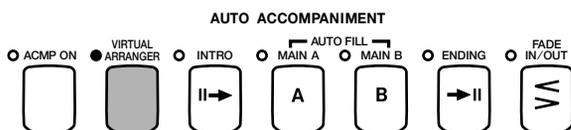
再度【ONE TOUCH SETTING(ワンタッチセッティング)】を押すと、ランプが消灯し、ワンタッチセッティングを呼び出す前のパネル設定に戻ります。

バーチャルアレンジャー(VIRTUAL ARRANGER)機能

【VIRTUAL ARRANGER(バーチャルアレンジャー)】を押すとランプが点灯し(最初に電源を入れたときは自動的にランプが点灯します。)、簡単なコード(和音)を押さえるだけで、自動的にコードが展開してメロディックな自動伴奏になります。

もう一度【VIRTUAL ARRANGER(バーチャルアレンジャー)】を押すとランプが消え、通常の自動伴奏に戻ります。

自動伴奏がONのときだけ効果があります。ただし、自動伴奏でフルキーボードを選んでいるときは、ONでも効果がありません。



ワンタッチセッティングを使うときには、^{アレンジメントオン}自動的に【ACMP ON(自動伴奏オン)】もONになり、スタイルのスタート前なら、シンクロスタートがスタンバイされます。

スタイルのスタート後にワンタッチセッティングを切り替えたときには、テンポは元のままとなります。

自動伴奏の演奏方法がフルキーボードのときには、ワンタッチセッティングに、「ハーモニー機能ON」の設定が含まれていた場合でも、ハーモニー機能はONになりません。

メロディックな自動伴奏が、メロディやその曲のコード進行にあわないこともあります。

【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】を選んでいるときは、バーチャルアレンジャー機能がONになっていても効果がありません。

シンクロストップ(SYNCHRO STOP)機能

シンクロストップ機能を使うと、左領域(スプリットポイント以下)の鍵盤を押さえている間だけ、自動伴奏が鳴ります。鍵盤から手を離すと、自動的に自動伴奏がストップし、再び鍵盤を押さえると再スタートします。一定のテンポで演奏するのが難しいときや、演奏の途中にプレイクを入れるときに使用すると便利です。

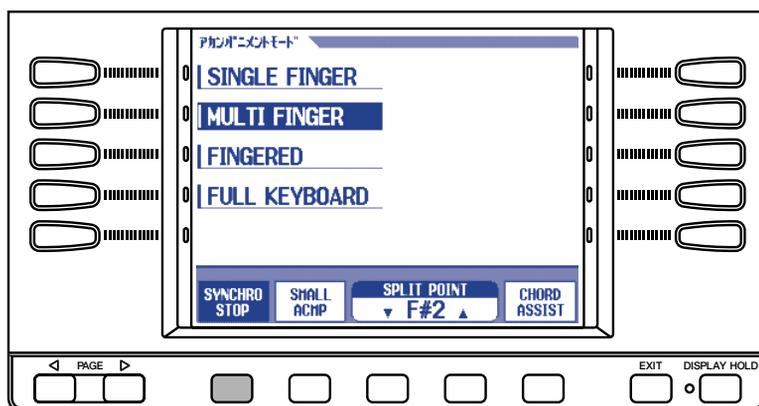
自動伴奏が^{オン}ONのときでないと使えません。ただし、自動伴奏でフルキーボードを選んでいるときは使えません。

アカンパニメント ^{オン}オン
【ACMP ON(自動伴奏オン)】を押すとアカンパニメントモード(ACCOMPANIMENT MODE)のポップアップ画面が現れます。

[^{シンクロ}STOP]を押して表示を反転させます。

⇒【^{シンクロ}STOP(スタート待機)】のランプが点灯します。

もう一度[^{シンクロ}STOP]を押して表示を元に戻すと、シンクロストップ機能が^{オフ}OFFになります。



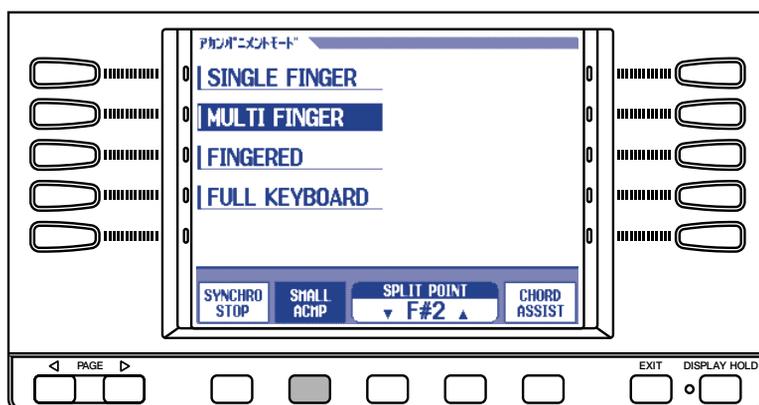
スモールアカンブ(SMALL ACMP)機能

スモールアカンブ(SMALL ACMP)機能を使うと、現在の自動伴奏を構成するパートのうち、いくつかのパートがミュート(消音)され、オーケストレーションがシンプルになります(音数が減って簡単なアレンジの伴奏になります)。

アカンパニメント ^{オン}オン
【ACMP ON(自動伴奏オン)】を押すとアカンパニメントモード(ACCOMPANIMENT MODE)のポップアップ画面が現れます。

[^{スモール}ACMP]を押して表示を反転させます。

もう一度[^{スモール}ACMP]を押して表示を元に戻すと、スモールアカンブ機能が^{オフ}OFFになります。



【PIANIST(ピアニスト)】を選んでいるときは、^{スモール}SMALL ACMPを^{オン}ONできませんが、自動伴奏の構成内容は変わりません。

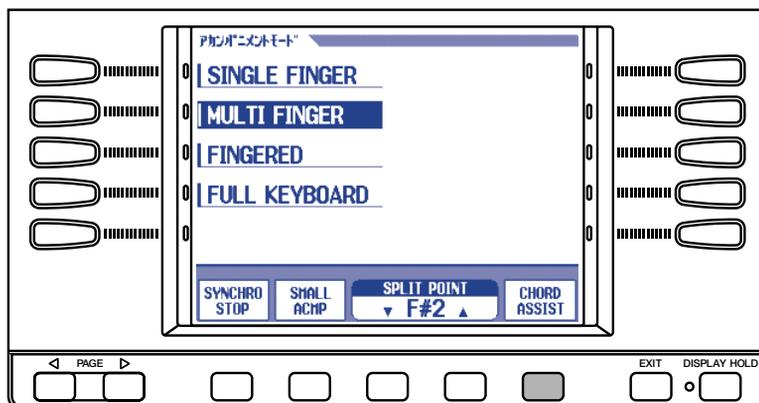
コードアシスト機能

コードアシスト機能を使うと、自動伴奏のフィンガード演奏をしながら、コードの押さえ方を簡単に知ることができます。知りたいコードをLCD画面上で指定するだけで、押さえる鍵盤のガイドランプが点灯しますので、コードを確認したり、覚えるために利用することができます。

1 コードアシスト機能を^{オン}にする

【ACMP ON(自動伴奏^{オン})】を押すとACCOMPANIMENT MODE(アカンパニメントモード)のポップアップ画面が現れます。

【CHORD ASSIST^{コードアシスト}】を押すと、コードアシスト機能が^{オン}になり、画面が切り替わります。コード指定方法は、自動的にフィンガードになります。



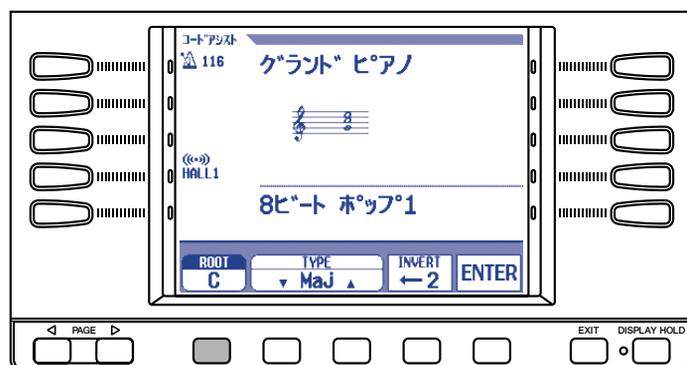
2 自動伴奏をスタートする

【START/STOP(スタート/ストップ)】を押すか、シンクロスタート(P.50)で、自動伴奏をスタートします。

3 コードのルート音を指定する

【ROOT^{ルート}】を押して反転表示させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使って、知りたいコードのルート音を指定します。

または...【ROOT^{ルート}】を押しても、ルート音を指定できます。



4 コードのタイプを指定する

【TYPE^{タイプ}】を押して反転表示させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使って、コードのタイプを指定します。

または...【TYPE^{タイプ}】を押しても、コードのタイプを指定できます

5 指定したコードを入力する

指定したコードは、鍵盤ガイドランプによって、押さえる位置が示されます。また、同時にLCD画面の中央に指定したコードが楽譜でも表示されます。そのとおり鍵盤を押さえると実際に自動伴奏音がそのコードで鳴ります。あるいは、鍵盤を押さずにLCD画面上の【ENTER^{エンター}】を押しても、指定したコードを入力し、自動伴奏をそのコードの響きで再生させることができます。

以下のコードの種類をLCD画面上で指定することができます。

メジャー[Maj]
マイナー[m]
セブンス[7]
マイナーセブンス[m7]
マイナーセブンスフラットファイブ[m7(^b5)]
シックス[6]
マイナーシックス[m6]
メジャーセブンス[M7]
サスフォー[sus4]
オーギュメント[aug]
マイナーフラットファイブ[m(^b5)]
セブンスサスフォー[7sus4]
セブンスオーギュメント[7([#]5)]
ディミニッシュセブンス[dim7]
フラットファイブ[(^b5)]
セブンスフラットファイブ[7(^b5)]
マイナーメジャーセブンス[mM7]

また、鍵盤からはすべてのフィンガードのコードを入力することができます。

LCD画面上で指定したコードのルート音とタイプは、それぞれ[ROOT]と[TタイプYPE]に表示されますが、実際に鍵盤で押さえた(あるいは[ENTER]で入力した)コード名は、通常通り画面左側の鍵盤マークの横に示されます。

鍵盤ガイドランプが点滅している鍵盤は、そのコードを押さえるときに省略してもよい鍵盤です。

6 転回コードを表示させる

LCD画面上の[INVERT]^{インバート}を押すと、コードを押さえる鍵盤の位置が変わり、コードの転回形が示されます。[INVERT]^{インバート}を押すごとに、次の転回形に変わります。[INVERT]^{インバート}に転回形の番号が表示されます。

7 自動伴奏をストップする

【START/STOP(スタート/ストップ)】または【ENDING^{エンディング}(後奏)】でストップします。

8 コードアシスト機能をOFFにする

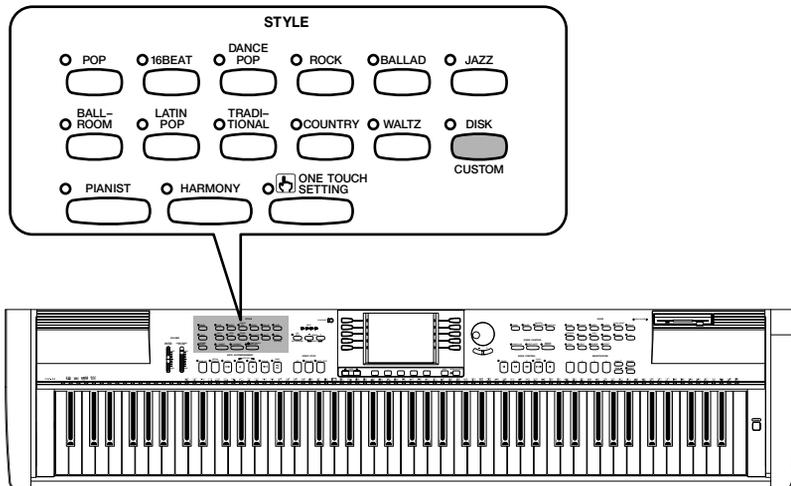
【EXIT^{エグジット}(戻る)】を押すと、コードアシスト機能を終了し、元の画面に戻ります。

また、【ACMP ON^{アカンパニメント オン}(自動伴奏オン)】を押すと、ランプが消え、コードアシスト機能が終了し、自動伴奏機能もOFF^{オフ}になります。

コードアシスト機能をON^{オン}にしているときは、スプリットポイントは鍵盤ガイドランプでは表示されません。スプリットポイントがF[#]2より下に設定されているときは、自動的にF[#]2になります。

オリジナルの伴奏スタイルを作る： カスタムスタイル機能

カスタムスタイル機能を使って、オリジナルの伴奏スタイルを作ることができます。作ったスタイルは、【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】に記憶させてパネルのスタイルと同様に使えます。また、フロッピーディスクに保存しておき、必要な時に読み込んで使用することもできます。



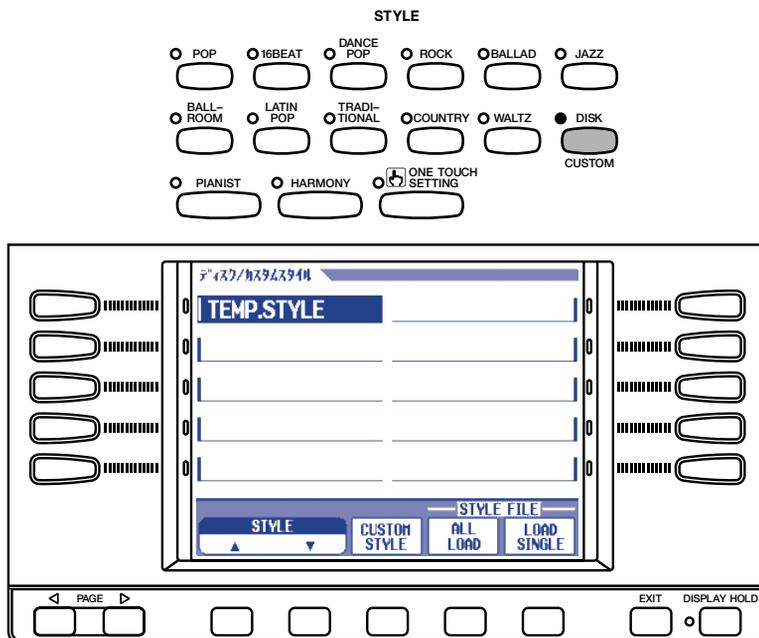
カスタムスタイルのデータは、電源をOFFにすると消えてしまいます。したがって、作成したデータは電源をOFFにする前に必ずフロッピーディスクに保存してください。(P.81)

電源をONにしたときはいつでも、あらかじめプログラムされた仮のスタイルが1つ、【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】に入っています。

1 カスタムスタイル機能をONにする

【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】を押すとランプが点灯し、ディスク/カスタムスタイル(DISK/CUSTOM STYLE)画面が表示されます。

画面上的[CUSTOM STYLE]を押すと、「元になるスタイルを選んで下さい。(Please select a source style.)」のメッセージが表示され、数秒後にカスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面の1ページへ移行します。また、同時に現在【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】に記憶されているスタイルが再生されます。



2 元になる伴奏スタイルを選ぶ

パネルのスタイルの中から、作成しようとしているスタイルに似ているものを、元のスタイルとして選びます。通常の方法(P.47)で選ぶことができます。

元のスタイルとしてカスタムスタイルを使いたい場合は、もう一度【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】を押し、[STYLE] を押すか、一度[STYLE] を押して反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使って使いたいスタイルを選びます。

3 録音したいセクションを選ぶ

カスタムスタイル(CUSTOM STYLE)の1ページの画面で、一番左側のLCDボタンを押して、[MAIN A]、[MAIN B]、[INTRO]、[FILL IN]、[ENDING]の中から最初に作りたいセクションを反転表示させて選びます(画面を開いたときはMAIN Aが選ばれています)。

ボサノバ1のスタイルを選んだ場合



セクションとパートについて...

カスタムスタイルでは、MAIN A、MAIN B、INTRO、FILL IN、ENDINGを、一つの伴奏スタイルを構成する"セクション"と表現します。RHYTHM1/2、BASS、CHORD1/2、PAD、PHRASE1/2を"パート"と表現します。カスタムスタイルで作成できるイントロ、フィルイン、エンディングは、それぞれ1パターンずつになります。カスタムスタイル機能をONにしたときにメインAとメインBのどちらが選ばれていたかによって、元になるイントロ、フィルイン、エンディングのパターンのバリエーションが決まります。(フィルインについては、"メインA フィルイン"と"メインB フィルイン"のパターンが使われます。)

4 拍子や小節数を変更する

元になるスタイルとは異なる拍子のスタイルを作りたい場合や、選んでいるセクションの小節数(パターンの長さ)を変更したい場合は、PAGE(画面送り)【◀】【▶】でカスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面の2ページを表示させます。拍子や小節数を変更する必要がある場合は、次の手順5に進んでください。



[BEAT]を押すか、一度[BEAT]を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使って拍子を選びます。まず、拍子を変更しようとする、LCD画面には「スタイルを消去してよいですか? (Clear style?)」のメッセージが表示されます。(拍子を変えて録音する場合、スタイルそのものを消去して最初から録音し直す必要があるからです。)

消去してよい場合は[はい(OK)]を、中止する場合は[キャンセル(CANCEL)]を押します。スタイルを消去したあとは、[2]、[3]、[4]、[5]の拍子の中から新しい拍子を選ぶことができます。



現在選んでいるセクションの小節数を変更したい場合は、[MEASURE]を押すか、一度[MEASURE]を反転させたあと、【ダイアル】や【-/+]を使って小節数を選びます。まず、小節数を変更しようとする、LCD画面には「セクションを消去してよいですか? (Clear section?)」のメッセージが表示されます。(小節数を変えて録音する場合、セクションそのものを消去して最初から録音し直す必要があるからです。)

消去してよい場合は[はい(OK)]を、中止する場合は[キャンセル(CANCEL)]を押します。セクションを消去したあとは、1～8小節の中から新しい小節数を選ぶことができます。ただし、FILL INセクションの小節数は1小節と決められていますので、消去しても1小節しか選ぶことができません。



拍子や小節数を決めたら、PAGE(画面送り)【◀】【▶】でカスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面の1ページに戻ってください。

5 録音するパートと音色を選ぶ

[PART]や、【ダイアル】、【-/+]を使って録音したいパートを選びます。次のように8つのパートの中から選ぶことができます。

R1: Rhythm 1(リズム1)

R2: Rhythm 2(リズム2)

Bs: Bass(ベース)

C1: Chord 1(コード1)

C2: Chord 2(コード2)

Pd: Pad(パッド)

P1: Phrase 1(フレーズ1)

P2: Phrase 2(フレーズ2)



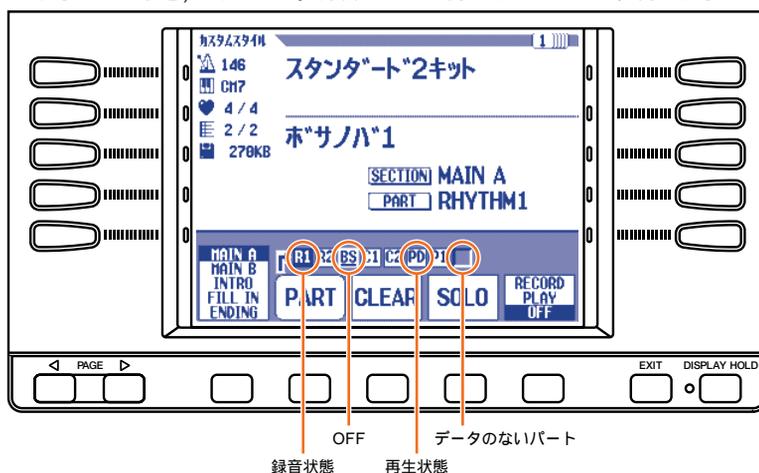
最初は自動的にR1(リズム1)パートが選ばれ、録音状態(反転表示)になっています。選ばれているパートには下線が表示されます。

選択したパートは、一番右側のLCDボタンを押して[RECORD(録音)]を反転させることにより、録音状態にすることができます。

元になるスタイルがパネルのスタイル、またはスタイルファイルディスク(P.85)から読み込んだスタイルの場合、R1(リズム1)、R2(リズム2)以外のパートは、消去してからでないと録音できないことになっています。したがって、これらのパートを録音状態にしようとすると、まず「パートを消去してよいですか？(Clear part?)」のメッセージが表示されます。[はい(OK)]を押すと、そのパートが録音状態になります。キャンセルしたいときは[キャンセル(CANCEL)]を押します。



一度に録音状態にできるのは1パートだけです。あるパートを録音状態にすると、次の図のようにその他のパートは再生状態(パート表示が四角い枠で囲まれている状態)、またはOFFの状態(パート表示だけの状態)になります。録音データが何もないパートは、何も表示されません。



また、この時点で録音にしたい音色を選ぶことができます。(最初は、選んだパートで元もと使われている音色が自動的に選ばれます。)

R1(リズム1)パートでは、【DRUMS(ドラム)】グループの音色だけを使うことができます。R2(リズム2)パートでは、すべての音色を使うことができます。他のパートでは【DRUMS(ドラム)】以外の音色を使用することができます。

カスタムスタイル機能では、「オルガンコンピ」の音色は録音できません。

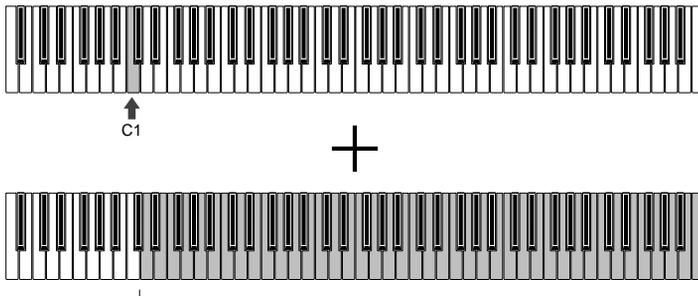
6 選んだパートへ録音する

鍵盤を弾くと選んだパートへ新しい音が録音されます。すでにデータが録音されているパートの場合、鍵盤を弾いたタイミングで新しい音が追加される形で録音されます(カスタムスタイルではCメジャーセブンス[CM7]のパターンとして録音されますので、ここではCメジャーセブンス[CM7]のパターンとして弾いてください)。

何もデータがない状態から新しく録音を始めたい場合は、録音を始める前に[CLEAR]を押して、そのパターンを消去してください。なお、R1(リズム1)、R2(リズム2)パートを両方とも消去した場合、タイミングをとるためのガイドとしてメトロノームの音が鳴ります(このメトロノーム音は録音されません)。



また、R1(リズム1)、R2(リズム2)パートへドラムキットの音色を録音しているときは、各ドラム音色単位で不要な音を消去することもできます。「C1」(下から2番目の「ド」)の鍵盤を押さえながら、消したいドラム音色の鍵盤を押します。



[SOLO]を押して反転させると、選ばれているパートの音だけが鳴り、他のパートの音はミュート(消音)されますので、1つのパートだけを聞いて確認する場合に便利です。もう一度[SOLO]を押すと、通常通りに音が鳴ります。

C1の鍵盤を押さえながら、メトロノーム(A1の鍵盤)をクリアすれば、タイミングのガイドを消すことができます。

【START/STOP(スタート/ストップ)】を押すことにより、作成中のスタイルの再生をストップしたり、再びスタートさせることができます。再生がストップしているときは鍵盤を弾いても録音されません。すべてのパートで、パターンの終わりのポイント(繰り返しの切れめ)では、音が自動的にOFFされます。したがってパターンの繰り返しの切れめをまたいで録音しないよう、ご注意ください。

7 録音したパートにクオンタイズをかける

パートクオンタイズ機能を使って、一度録音したパートの音のずれを特定の音符のタイミングに合わせて修正することができます。たとえば、録音した音符を正確に8分音符や16分音符のタイミングに合わせて並べることができます。

ページ PAGE(画面送り)【◀】【▶】でカスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面の2ページめを表示させます。音符のイラストがついたLCDボタンを押して、次の中からタイミングを合わせたい音符の長さを選びます。



音符の長さを選んだら、[START]を押します。クオンタイズが実行され、[START]が[UNDO(取り消し)]の表示になります。

クオンタイズの結果が期待どおりでない場合は、この[UNDO(取り消し)]を押すと、データをクオンタイズをかける前の状態に戻すことができます。一度クオンタイズをかけたあと、他のボタンを操作してしまうと、[UNDO(取り消し)]は使えなくなります。

録音済みのパートを選んでクオンタイズをかけることもできます。

8 他のパートやセクションを録音する

上記の手順3~7を繰り返して、その他のパートや別のセクションを選んで録音していきます。

カスタムスタイルの録音中は、ミキサー(MIXER)画面によるボリューム調節は機能しません。

9 作成したカスタムスタイルに名前をつける

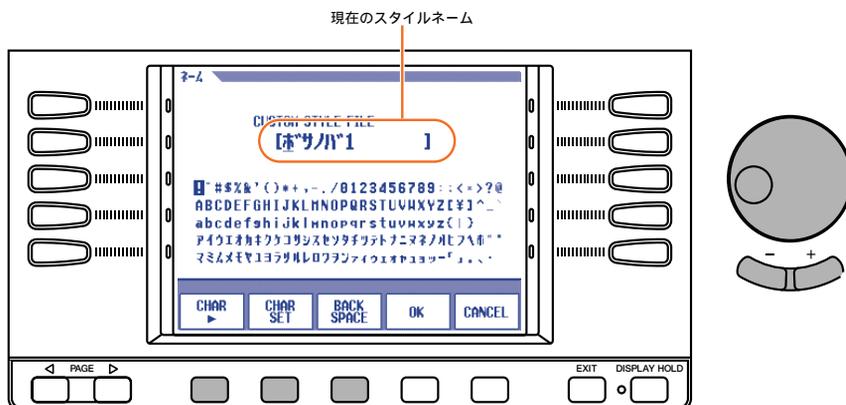
カスタムスタイルが完成したら、ページ PAGE(画面送り)【◀】【▶】でカスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面の3ページめを表示させます。[STYLE NAME]を押すと、ネーム(NAME)画面が表示され、作成したカスタムスタイルに名前をつけることができます。



キャラクター
[CHAR ▶]を押して下線の位置を移動し、スタイル名の文字位置を選びます
(スタイル名は最大12文字でつけることができます)。

【ダイアル】や【-/+]を使って入力したい文字や記号を反転させます。キャラクター
[CHAR
SET]を押すと、選んだ文字や記号がスタイル名の下線が置かれている位置に
入力されます。同じ要領で別の文字位置に下線を移動して、文字や記号を入力し
ていきます。

バック スペース
入力を間違ったときは、[BACK SPACE]を押します。下線の一つ前の文字が消去さ
れ、消去された位置に下線が戻ります。



オーケー
[OK]を押すと、入力したスタイル名がそのカスタムスタイルの名前として登録
されます。作業を中止したい場合は[キャンセル
CANCEL]を押します。

10 カスタムスタイルを本体内にストア(保存)する

カスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面の3ページにある[ストア
STORE]を押すと、作成した
カスタムスタイルを本体内のメモリーに保存する画面に変わり、「***** をストア
しますか?(Store*****?)」のメッセージが表示されます。(*****のところには
実際のスタイル名が入ります。)[メモリー
メモリー ナンバー
No.] でストア先のメモリー
ナンバーを1~12の中から選びます。[はい(OK)]を押すと、カスタムスタイルが選んだ
メモリーナンバーに保存されます。中止する場合は[キャンセル(CANCEL)]を押します。



カスタムスタイルをストアしたときのテンポの値が、そのスタイルの基本設定値になります。
選んだメモリーナンバーにすでにスタイルがストアされていた場合、そのスタイル名がナンバーの横に表示されます。そのナンバーにストアを実行すると、元のスタイルは新しいスタイルに置き替われます。

11 カスタムスタイルの作成を終了する

エグジット
[EXIT(戻る)]を押すと、カスタムスタイルの作成を終了し、通常の演奏状態に戻ります。



カスタムスタイルのデータは、電源をOFFにすると消えてしまいます。したがって、作成したデータは、電源をOFFにする前に必ずフロッピーディスクに保存してください。(P.81)

カスタムスタイルに関するその他の機能

カスタムスタイルには、そのほかにもいくつかの機能が用意されています。

リコールセクション機能

この機能を使うと、録音中のセクションを最後にストアしたときのデータに戻すことができます。(そのセクションの全パートが同時に戻ります。)

カスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面の2ページにある[RECALL SECTION]^{リコール セクション}を押すと、リコールセクション機能が実行されます。拍子を変更している場合は、「リコールできません！(Can't recall)」のメッセージが表示され、リコールセクション機能は実行できません。このような場合、[はい(OK)]を押すと前の画面に戻ります。



スタイルのクリア(消去)

カスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面の3ページにある[STYLE CLEAR]^{スタイル クリア}を押すと、現在のカスタムスタイルそのものを消去することができます。「よいですか？(Are you sure?)」のメッセージが表示され、[はい(YES)]を押すと実行されます。中止する場合は[いいえ(NO)]を押します。



ボリュームとエフェクト

カスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面の4ページでは、各セクションのパート単位でボリューム、リバーブ、エフェクト、パンを設定することができます。これらの値をうまく設定することにより、各パートのバランスが取れたクオリティの高いスタイルに上げることができます。[SECTION]、[PART]でセクションやパートを選びます。("ALL"を表示させると、セクション全体またはパート全体を選択することができます。)

真ん中のLCDボタンで、選んだセクション/パートに対して設定したい機能を[VOLUME][REVERB][EFFECT][PAN]の中から選びます。[VALUE](または[DEPTH])で値を設定します。なお、[VOLUME]は、すべてのセクションに共通の設定となるため[VOLUME]を選ばると[SECTION]は"ALL"に固定されます。また、[EFFECT]を選んだ場合、[TYPE]の項目も表示され、エフェクトのタイプ(種類)を選ぶことができます。各機能で設定できる値は次のとおりです。

VOLUME: -50 ~ 0 ~ +50(元になるスタイルに設定されているボリュームに対する相対値です。)

REVERB: 0(効果なし) ~ 100(効果最大)

EFFECT: 0(効果なし) ~ 100(効果最大)

エフェクトタイプ

- CHORUS 1 (コーラス1)
- CHORUS 2 (コーラス2)
- CHORUS 3 (コーラス3)
- CELESTE1 (セレステ1)
- CELESTE2 (セレステ2)
- CELESTE3 (セレステ3)
- FLANGER 1 (フランジャー1)
- FLANGER 2 (フランジャー2)
- OFF (オフ)

PAN (音の定位): L10(左端) ~ C(真ん中) ~ R10(右端)



通常、選んだセクション/パートに基本設定されている各機能の値が最初に選ばれますが、[PART]に"ALL"を選んでいるときは、R1(リズム1)のパートに設定されている値が表示されます。また、[SECTION]に"ALL"を選んでいるときは、MAIN A(メインA)のセクションに設定されている値が表示されます。

元のスタイルで使われているエフェクトタイプが、ここで選択できるタイプ以外の場合は、エフェクトの[TYPE]に"OTHERS"が表示されます。1度他のタイプに変更すると、"OTHERS"を選び直すことはできません。

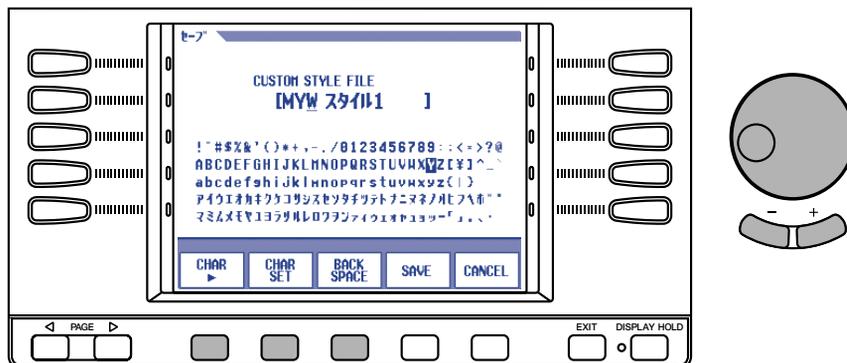
フロッピーディスクへの保存(SAVE)と削除(DELETE)

カスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面の5ページには、作ったカスタムスタイルをフロッピーディスクへ保存(SAVE)する機能があります。カスタムスタイルは個別にセーブしたり、12個まとめて1セットとしてセーブすることもできます。また、フロッピーディスクから削除(DELETE)することもできます。



フロッピーディスクへの保存

フロッピーディスクドライブにフォーマット済みのディスクが正しく差し込まれていることを確認したあと(P.9)、^{メモリー} [MEMORY NO.] ^{ナンバー} を使ってセーブしたいカスタムスタイルを選びます。12個のカスタムスタイルをまとめて1セットとして保存したい場合は、"ALL"を選びます。それから^{セーブ} [SAVE]を押して保存を始めます。カスタムスタイルに名前をつけたときと同様の画面(P.78)が現れますので、同じ要領でディスクに保存するファイルとしての名前をつけます。それから^{セーブ} [SAVE]を押します。保存先のディスクにすでに同じ名前のスタイルファイルが存在する場合は、「同じ名前のファイルがあります。入れ替えますか？(Same name! Overwrite?)」のメッセージが表示されます。[はい(OK)]を押すと、保存が実行され元のファイルは新しいファイルに置き替えられます。中止する場合は[キャンセル(CANCEL)]を押します。

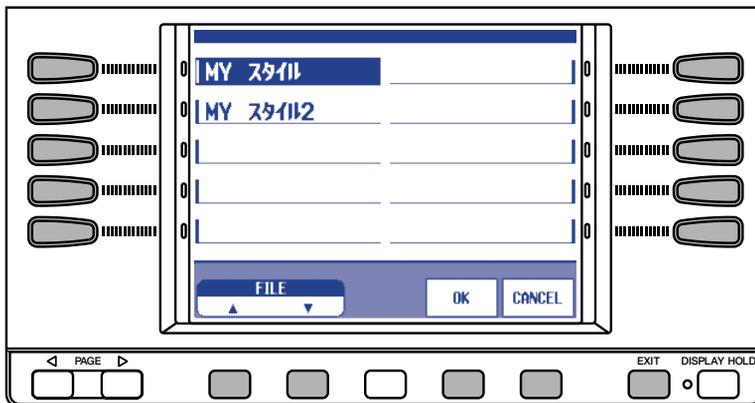


カスタムスタイルはディスクに保存する前に、必ず本体内のメモリーにストアされている必要があります(前に述べた(P.78)の手順10をご参照ください)。したがって、ストアされていないカスタムスタイルをディスクへセーブしようとすると、「ディスクセーブの前にストアして下さい。(Please store to memory before saving to disk.)」のメッセージが表示されます。この場合は[はい(OK)]を押して、ストア機能があるカスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面の3ページに戻り、ストアしたあともう一度保存を行ってください。

保存したカスタムスタイルファイルは、あとで、スタイルファイルディスクの読み込み機能(P.85)を使って本体に読み込み、使うことができます。

フロッピーディスクからの削除

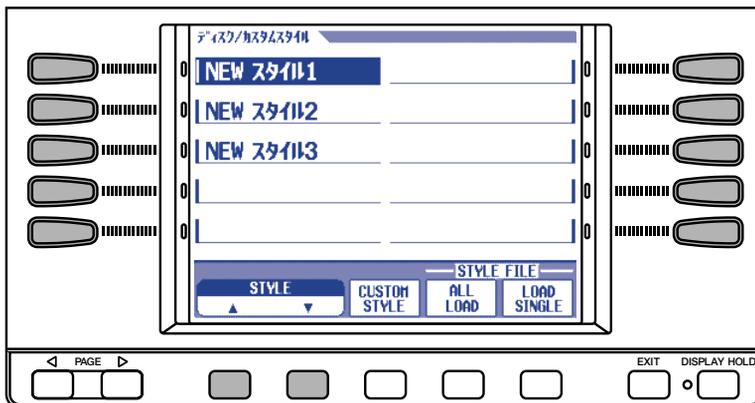
カスタムスタイルを保存してあるフロッピーディスクを、ディスクドライブに正しく差し込み、^{デリート}[DELETE]を押します。^{ファイル}[FILE] を使って削除したいカスタムスタイルを選び^{オケ}[OK]を押すと、「よいですか？(Are you sure?)」のメッセージが表示されます。[はい(YES)]を押すと、削除が実行されスタイルが削除されます。中止する場合は[いいえ(NO)]を押します。



^{エグジット}【EXIT(戻る)】を押すと、カスタムスタイルの機能が^{オフ}OFFになり、通常の演奏状態に戻ります。ディスクドライブのイジェクトボタンを押してディスクを取り出します。

カスタムスタイルの再生

【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】を押すとランプが点灯し、ディスク/カスタムスタイル(DISK/CUSTOM STYLE)画面が表示されます。左右のDボタン、^{スタイル}[STYLE]、【ダイヤル】、【-/+]を使って、使いたいスタイルを選びます。選んだスタイルは、パネルのスタイルと同じように再生スタート/ストップでき、自動伴奏に使用することができます。(P.57)

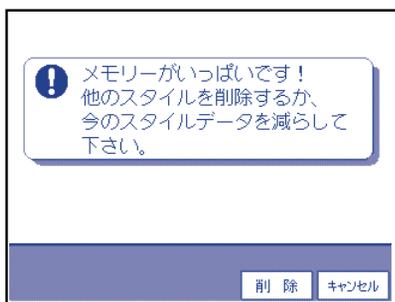


カスタムスタイルでは、作成できるイントロ、フィルイン、エンディングは、それぞれ1パターンずつになります。したがって再生時にも、パターンのバリエーションはありません。

カスタムスタイルに関するその他のメッセージ

カスタムスタイルについての、その他のメッセージを説明します。

ストアするためのメモリーが不十分な場合



ストアするのにメモリーが足りない場合に表示されます。この場合、不要なスタイルをカスタムスタイルのメモリーから削除するか、今ストアしようとしているスタイルのデータ量を減らす必要があります。データ量を減らす場合は、いったん[キャンセル(CANCEL)]を押して、カスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面の1ページに戻り、スタイルのパートをクリアするなどしてデータを減らします。

不要なスタイルを削除する場合は[削除(DELETE)]を押します。次の画面が表示されますので、[MEMORY NO.]^{メモリーナンバー} で不要なスタイルを選び、[はい(OK)]で削除を実行することができます。中止する場合は[キャンセル(CANCEL)]を押します。



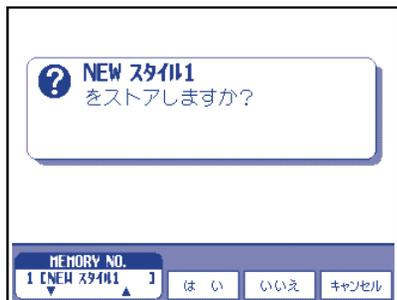
スタイルが使用しているメモリー容量がおおよそのキロバイト(KB)で、画面に表示されます。カスタムスタイルのメモリー全体が300KBですので、どのスタイルを削除するかを決める目安にしてください。

録音中にメモリーがいっぱいになった場合



録音中にメモリーがいっぱいになった場合、このメッセージが表示されます。この場合は[はい(OK)]を押して、カスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面の1ページに戻り、現在録音中のスタイルのパートをクリアするなどしてデータを減らしてください。

ストアする前にカスタムスタイル機能を終了しようとした場合



ストアする前に、【EXIT(戻る)】^{エグジット}を押してカスタムスタイル機能を終了しようとした場合に、このメッセージが表示されます。

[MEMORY NO.]^{メモリー ナンバー} でストア先のメモリーナンバーを選び、[はい(YES)]を押すと、ストアされたあとカスタムスタイル機能が終了します。[いいえ(NO)]を押すと、ストアされずにカスタムスタイル機能が終了します。終了せずにもう一度カスタムスタイルの画面に戻る場合は[キャンセル(CANCEL)]を押します。

ストアする前に別のスタイルを選択しようとした場合



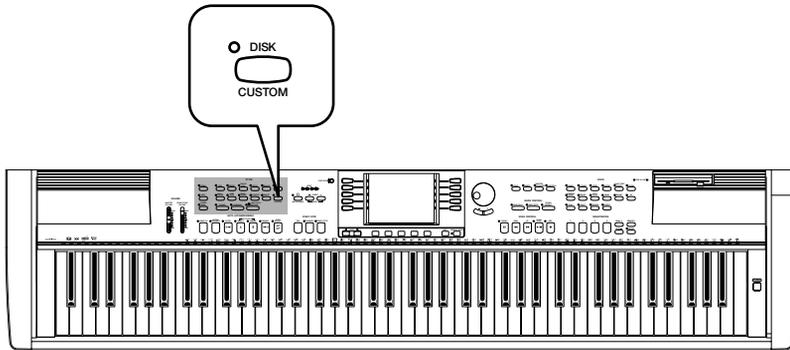
ストアする前に、別のスタイルを元になるスタイルとして選択しようとした場合に、このメッセージが表示されます。[MEMORY NO.]^{メモリー ナンバー} でストア先のメモリーナンバーを選び、[はい(OK)]を押すと、現在のカスタムスタイルがストアされ、元になるスタイルを新たに選択することができます。[キャンセル(CANCEL)]を押すと元のカスタムスタイルの画面に戻ります。

現在のカスタムスタイルをストアせずに、元になるスタイルを新たに選択したい場合は、すぐ前で述べた"ストアする前にカスタムスタイル機能を終了しようとした場合"のやり方で、一度ストアせずにカスタムスタイル機能を終了します。それから新たにカスタムスタイル機能を^{オン}にしてやり直します。

スタイルファイルディスク (STYLE FILE DISK)を使う

「Style File Format」のディスクや自分で作ったカスタムスタイルを保存したディスクからスタイルファイルを読み込んで使用することができます。

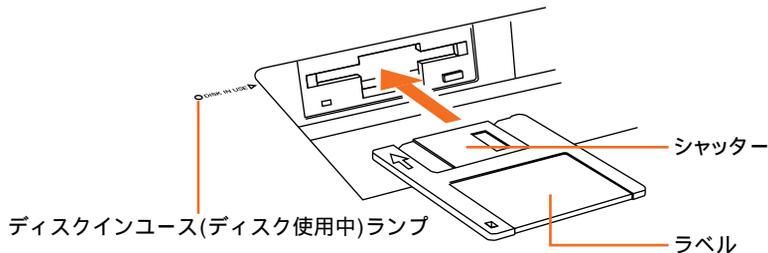
ディスクから読み込んだスタイルファイルは【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】に記憶させてパネルのスタイルと同様に使えます。



スタイルファイルの読み込み

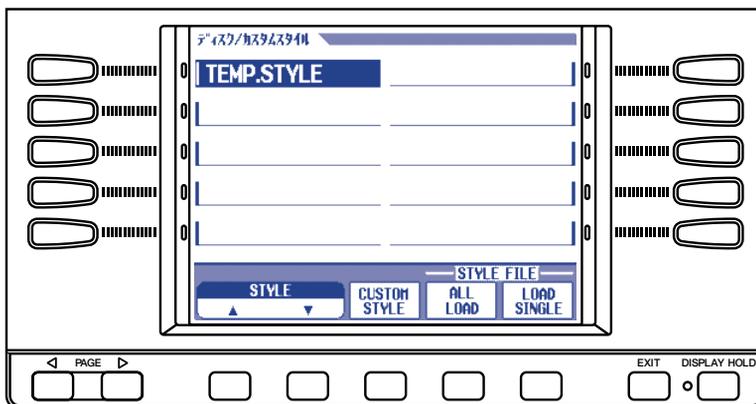
1 スタイルファイルディスクをディスクドライブに入れる

スタイルファイルディスク(STYLE FILE DISK)を図のような正しい向きと方向でディスクドライブの挿入口にしっかりと入れます。CVP-98/96がディスクを読み込んで認識するまで、[DISK IN USE]ランプが点灯します。スタイルファイルディスクが挿入されると、スタイルファイルロード(STYLE FILE LOAD)画面(手順2の画面)が表示されます。



すでにスタイルファイルディスクが差し込まれていて、スタイルファイルロード(STYLE FILE LOAD)画面が表示されていない場合は、【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】を押してディスク/カスタムスタイル(DISK/CUSTOM STYLE)画面を表示させ、[LOAD SINGLE]を押してください。これでスタイルファイルロード(STYLE FILE LOAD)画面が表示されます。

なお、カスタムスタイルの保存機能の"ALL(オール)"(P.81)を使って、12個のファイルを1セットで保存したものを一括して読み込む場合は、[LOAD SINGLE]ではなく[ALL LOAD]を押してください。



以下はロードシングルでの操作例を使っていますが、オールロードでの手順も基本的には同じです。

ディスク取り扱い上の注意について...

“フロッピーディスクの取り扱い”
(P.9)をお読みください。

Style File Formatとは・・・

スタイルファイルフォーマットとは、ヤマハの自動伴奏機能のノウハウを集大成した、伴奏スタイルデータの統一フォーマットです。パネルの100スタイルやカスタムスタイルも、スタイルファイルフォーマットに準拠しています。

読み込んだスタイルファイルは電源をOFFにすると消えます。

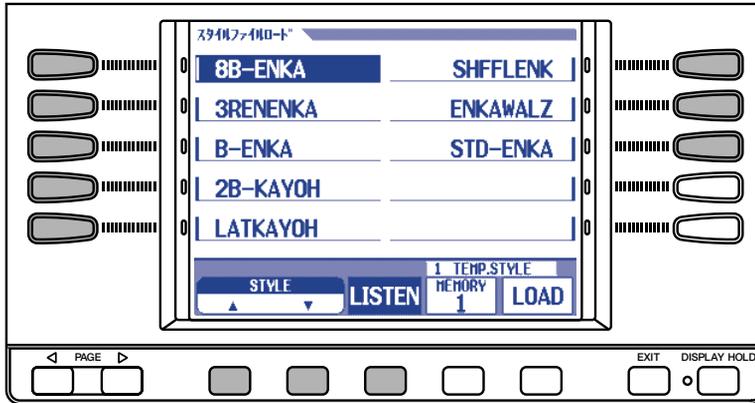
電源をONにしたときはいつでも、あらかじめプログラムされた仮のスタイルが1つ、【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】に入っています。

差し込んだディスクにスタイルファイルとソングファイルが入っている場合は、自動的にソングプレイモードになります。この場合、一度ソングプレイモードをOFFにするために【SONG】を押してランプを消し、あらためて【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】を押してください。

2 スタイルファイルを選ぶ

左右のLCDボタンを押して、読み込みたいスタイルファイルを選びます。[STYLE] ^{スタイル}や【ダイヤル】【-/+】も使えます。

また、[LISTEN] ^{リッスン}を押すと、現在選択されているスタイルファイルが再生され、読み込む前に試聴することができます。もう一度[LISTEN] ^{リッスン}を押すか、【START/STOP(スタート/ストップ)】 ^{オール}を押すと、再生がストップします(手順1で[ALL LOAD] ^{ロード}を選択した場合は、[LISTEN]はありません)。

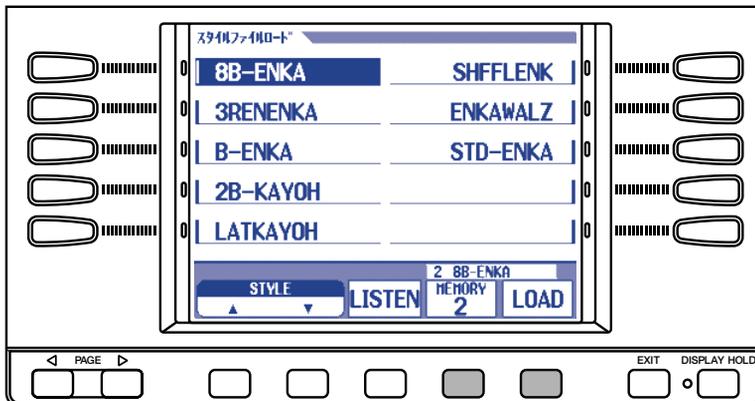


3 メモリーナンバーを選んでスタイルファイルを読み込む

[MEMORY] ^{メモリー}を押して、選んだスタイルファイルを記憶するメモリーナンバーを選びます(1~12の中で選ぶことができます)。

[LOAD] ^{ロード}を押すと、選んだスタイルファイルが読み込まれ、選んだメモリーナンバーに記憶されます。

[8B-ENKA]をメモリー2に入れた場合



手順の2と3を繰り返して、必要なスタイルファイルを各メモリーナンバーに記憶することができます。

また、手順の1で[ALL LOAD] ^{オールロード}を押した場合、次のような画面が表示されます。

スタイルファイルを読み込む前にテンポを変更すると、そのテンポが読み込んだスタイルの基本設定値となります。

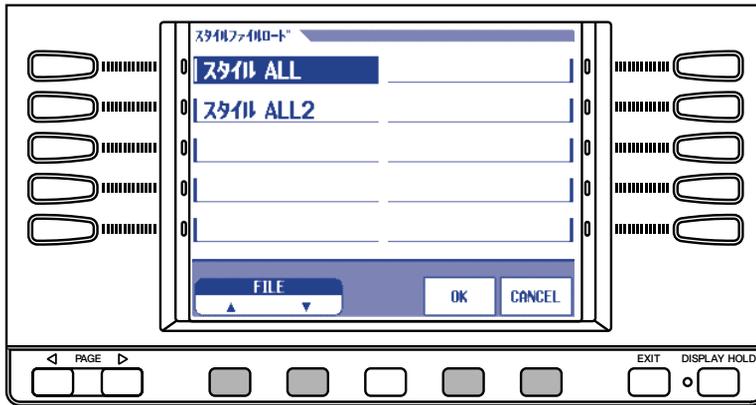
スタイルファイルによっては、ファイルサイズが大きすぎるため[LISTEN] ^{リッスン}が使えない場合があります。このような場合、「データが大きすぎて[LISTEN] ^{リッスン}は効きません。[LOAD] ^{ロード}を押してロードして下さい。(Too much data for LISTEN Function! Please load data)」というメッセージが表示されます。その場合は手順3で直接データを読み込んでください。

[LOAD SINGLE] ^{ロード シングル}を押すと、自動的に自動伴奏機能がONになります。また、[LISTEN] ^{リッスン}を押すと、選んでいるスタイルファイルがCメジャーのコードで再生されます。このとき、自動伴奏の演奏方法でコードを変えたりメロディを弾いてみたりすることもできます。

スタイルファイルを読み込むメモリーと、カスタムスタイル(P.72)のメモリーは共通です。

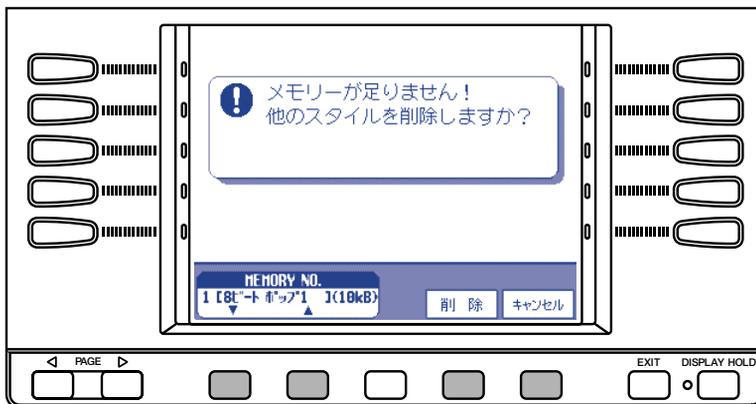
選んだメモリーナンバーにすでにスタイルファイルがある場合、そのスタイルネームが画面右下に表示されます。そのナンバーに読み込みを実行すると、元のスタイルは新しいスタイルに置き替えられます。

オールロードを実行した場合は、1~12すべてのメモリーの内容が新しいデータに置き替わります。



この場合、メモリーナンバーを選択する必要はありません。^{オケ}[OK]を押すと「よいですか?(Are you sure?)」のメッセージが出ます。[はい(YES)]を押すと、すべてのスタイルファイルが読み込まれ、1～12の各メモリーナンバーに記憶されます。^{キャンセル}[CANCEL]を押すと、スタイルファイルの読み込みがキャンセルされます。

スタイルファイルを読み込むためのメモリーが十分確保できない場合は、「メモリーが足りません。他のスタイルを削除しますか?(Not enough memory! Delete an unneeded style?)」のメッセージが表示されます。この場合、^{メモリーナンバー}[MEMORY No.] を使って不要なスタイルを選択し、^{デリート}[DELETE]を押して削除することができます。削除したくない場合は、[キャンセル(CANCEL)]を押すと、元の画面に戻ります。



4 スタイルファイルディスクを取り出す

^{エグジット}【EXIT(戻る)】かSTYLE(スタイル)ボタンを押すと基本画面に戻ります。ディスクドライブのイジェクトボタンを押してディスクを取り出します。

スタイルが使用しているメモリー容量が、おおよそのキロバイト(KB)で画面に表示されます。スタイルファイルのメモリー全体が300KBですので、どのスタイルを削除するかを決める目安にしてください。

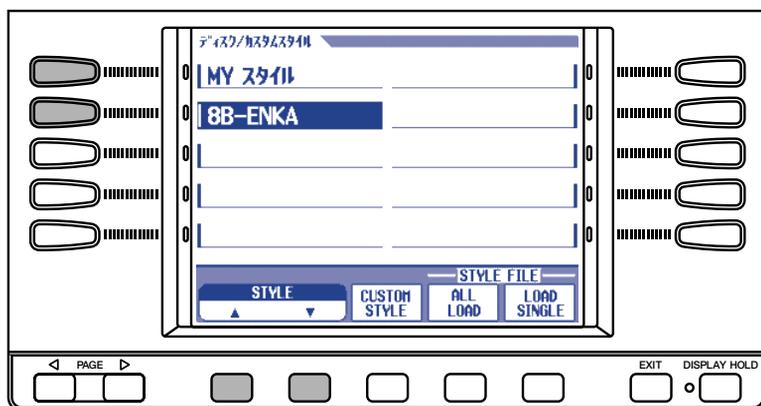
かならず守って...

^{ディスクインユース}【DISK IN USE(ディスク使用中)】ランプが点灯しているときはディスクを取り出さないでください。

^{リッスン}【LISTEN】、^{ロード}【LOAD】、^{エグジット}【EXIT(戻る)】、STYLE(スタイル)ボタンはスタイルファイルの読み込み中(^{ディスクインユース}【DISK IN USE(ディスク使用中)】ランプ点灯中)は使えません。

読み込んだスタイルを使う

【DISK/CUSTOM(ディスク/カスタム)】を押すとランプが点灯し、ディスク / カスタムスタイル (DISK/CUSTOM STYLE)画面が表示されます。左右のLCDボタン、[STYLE] ^{スタイル} や【ダイヤル】、【-/+]を使って、使いたいスタイルを選びます。選んだスタイルは、パネルのスタイルと同じように再生スタート/ストップでき、自動伴奏に使用することができます。(P.47)

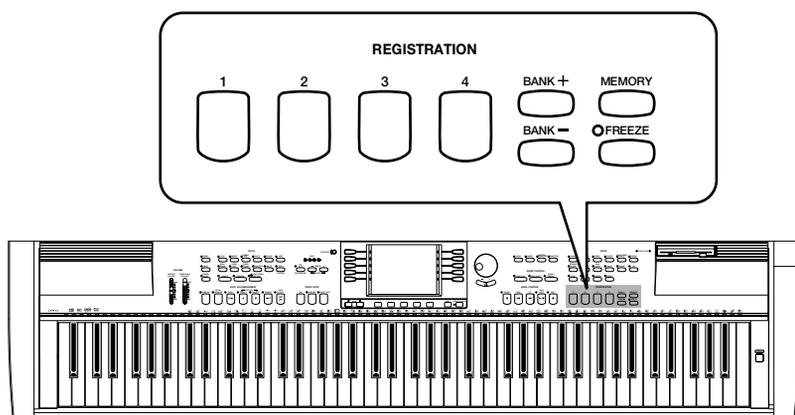


第5章 レジストレーション(パネル状態の登録)

レジストレーション機能を使う

現在のパネル上の設定状態をそのまま登録しておき、好きな時に呼び出すことができます。

20種類(5バンク×4メモリー)の設定状態を登録することができます。



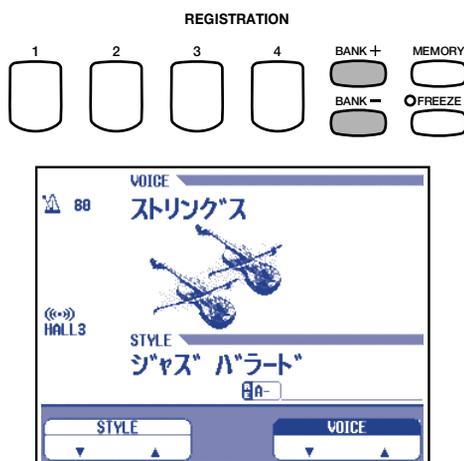
1 パネル状態を設定する

登録したいパネルの設定状態を作ります。レジストレーション機能によって登録できる内容はP.190のリストをご覧ください。

2 レジストレーションバンクを選ぶ

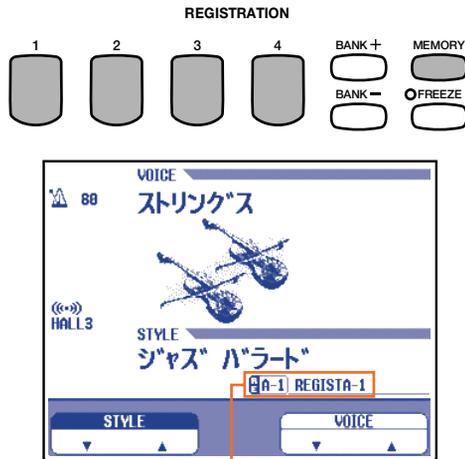
BANK(バンク)【-】【+】を押すと、基本画面のスタイル名の右下にバンクが表示されます。

[A]~[E]の5つのバンクの中からどれか1つを選びます。



3 パネル状態を登録する

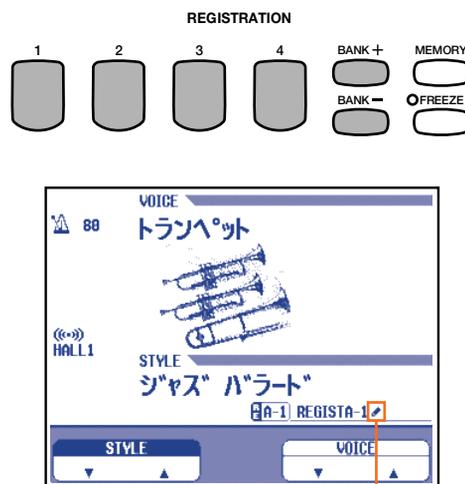
【MEMORY(記憶)】^{メモリー}を押しながら、REGISTRATION(パネル状態記憶/呼び出し)^{レジストレーション}【1】～【4】の1つを押して登録します。押したボタンに以前に登録されていた設定内容が消え、新しい設定内容が登録されます。また、登録されたレジストレーションナンバー(バンク/ボタンのナンバー)とレジストレーションネームが、基本画面のスタイル名の右下に表示されます。たとえば、手順の2でバンクのAを選んで、【1】のボタンに登録した場合は、次のようにREマークの横に"A-1(Aバンクの1)"REGIST A-1(仮のレジストレーションネーム)"と表示されます。



登録されたレジストレーションナンバーとネーム

登録したパネル状態を呼び出す

前に述べたの手順2の要領でBANK(バンク)【-】【+】を押し、呼び出したいパネル状態が登録されているバンクを選びます。あとは、目的のREGISTRATION(パネル状態記憶/呼び出し)^{レジストレーション}【1】～【4】を押すだけで、登録されているパネル状態が呼び出されます。呼び出されたレジストレーションナンバー(バンク/ボタンのナンバー)とレジストレーションネームがLCD画面のスタイル名の右下に表示されます。また、呼び出したあとにパネルのボタンや設定を変更すると、レジストレーションネームの右横に鉛筆マークが表示され、パネル状態が呼び出したレジストレーションの設定から変更されたことを示します。



変更を示す鉛筆マーク

レジストレーション...

設定範囲：バンク:A~E ボタン:1~4
基本設定：すべてのレジストレーションナンバーにあらかじめプログラムされた設定が入っています。
バックアップの基本設定：^{オン}ON

【MEMORY(メモリー)】を押すと、レジストレーション[ネーム] (REGISTRATION[NAME])画面がポップアップしますが、登録にこの画面は必要ありません。

1つ1つのレジストレーションデータや、20種類のレジストレーションデータを1セットにして、フロッピーディスクに保存(SAVE)しておき、必要なときに読み込んで使用することができます。(P.141)

別のバンクに切り替えても、その時点で別のパネル状態が呼び出されることはありません。REGISTRATION(パネル状態記憶/呼び出し)【1】～【4】を押したときだけ、別のパネル状態が呼び出されます。

レフトペダル機能(P.135)を^{レジストレーション}[REGISTRATION]に設定しておく、左ペダルを踏むごとに、次のレジストレーションナンバーに登録されているパネル状態を呼び出すことができます。ただしこの場合は、レジストレーションに設定されているレフトペダル機能は呼び出されません。

レジストレーションネーム機能

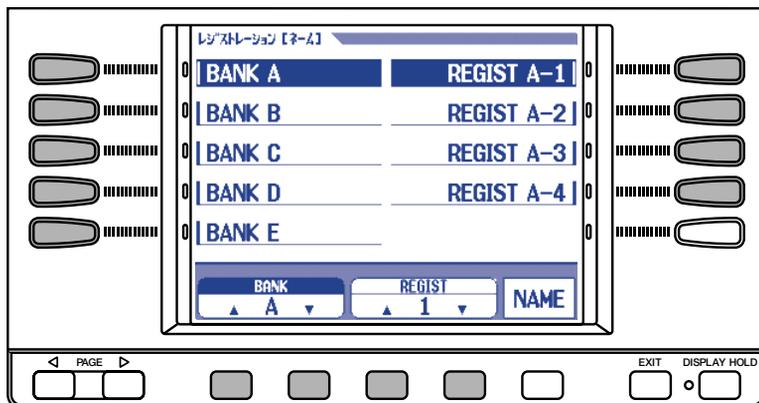
パネル状態を登録すると、あらかじめ仮のレジストレーションネームが付けられますが、その名前を自由に変更することができます。

1 ^{メモリー}【MEMORY(記憶)】を押すとレジストレーション[ネーム](REGISTRATION[NAME])画面がポップアップします。

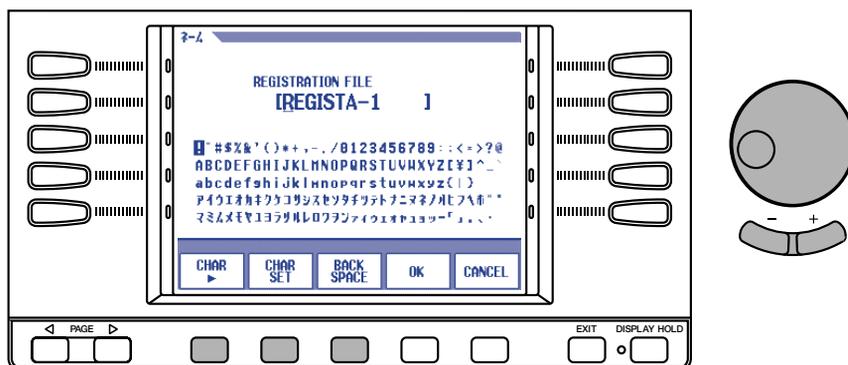
左右のLCDボタンで名前を変更したいレジストレーションナンバーを選びます。

【ダイヤル】や【-/+]も使えます。

または...^{バンク}[BANK] や^{レジスト}[REGIST] を押しても選べます。



2 ^{ネーム}[NAME]を押すと名前を付ける画面が現れます。



^{キャラクター}[CHAR ▶]を押して下線の位置を移動し、ファイルネームの文字位置を選びます (ファイルネームは最大12文字でつけることができます)。

【ダイヤル】や【-/+]を使って入力したい文字や記号を反転させます。^{キャラクター}[CHAR SET]を押すと、選んだ文字や記号がファイルネームの下線が置かれている位置に入力されます。同じ要領で別の文字位置に下線を移動して、文字や記号を入力していきます。

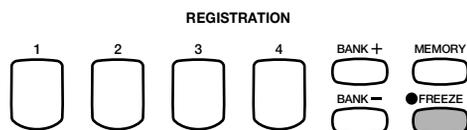
入力を間違ったときは、^{バック}[BACK SPACE]を押します。下線の一つ前の文字が消去され、消去された位置に下線が戻ります。

また、^{キャンセル}[CANCEL]を押すと、ネームの入力作業を中断して、基本画面に戻ります。

レジストレーションネームが完成したら、^{オケ}[OK]を押すと基本画面に戻り、スタイル名の右下にレジストレーションネームが表示されます。

フリーズ(FREEZE)機能を使う

登録したパネル状態を呼び出すときに、レジストレーションフリーズ機能を^{オン}にしておくと、フリーズ(FREEZE)画面で指定した項目の内容を、元のままに固定しておくことができます。この機能により、自動伴奏を使った演奏中に別のパネル状態を呼び出しても、突然スタイルが変更されたり音量が変わったりなど、しないようにすることができます。

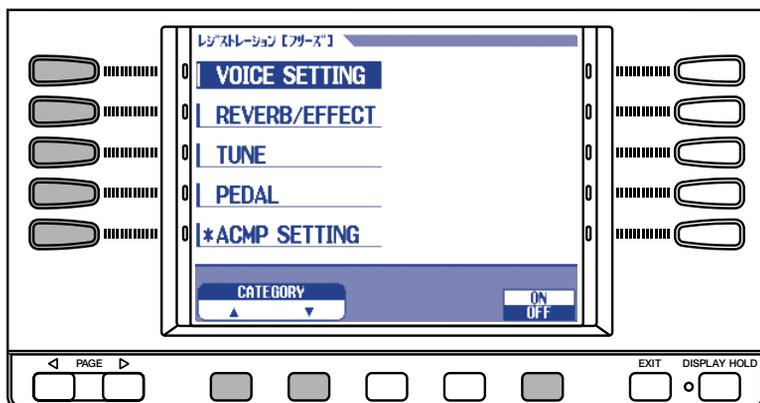


フリーズ項目

ボイス セットアップ
VOICE SETTING
リバーブ エフェクト
REVERB/EFFECT
チューン
TUNE
ペダル
PEDAL
アコンパニメント セットアップ
ACMP SETTING

各フリーズ項目の内容はP.190のリストをご覧ください。

- 1 ^{フリーズ}【FREEZE(パネル状態固定)】を押してランプを点灯させると、レジストレーション[フリーズ](REGISTRATION[FREEZE])画面がポップアップ表示されます。



フリーズが^{オン}の項目名には"*"が表示され、[ON/OFF]表示は^{オン}が反転します。

- 2 左LCDボタンを押して項目を選び、^{オン} [ON/OFF]を押して、^{オン} フリーズする(ONが反転) ^{オフ} フリーズしない(OFFが反転)を設定することができます。

または...[^{カテゴリー} CATEGORY] や を押すか、【ダイヤル】や【-/+]でも項目を選べます。
もう一度【^{フリーズ} FREEZE(パネル状態固定)】を押してランプを消すと、レジストレーションフリーズ機能が^{オフ}になります。

レジストレーションフリーズ機能は、同じバンク内だけでなく、他のバンクに切り替えた場合も有効です。

フリーズ項目の設定...
基本設定：アコンパニメント セットアップ
ACMP SETTINGがフリーズ
オン(他の項目はOFF)
バックアップの基本設定：ON

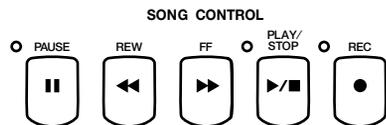
第6章 ソングコントロール

ソングの再生

本書では、自分で演奏を録音した音楽データや、ディスクソフト「ピアノ アンサンブル」などの曲のデータを指して"ソング"と呼びます。

CVP-98/96では、ソングの録音機能(P.110)を使って録音した自分の演奏や、ディスクソフト「ピアノ アンサンブル」などのいろいろなジャンルの音楽を再生したり、再生している音楽といっしょに演奏することができます。

「ピアノ アンサンブル」は、付属の「ミュージックソフト・コレクション」のディスクにもサンプル曲(楽譜付き)が入っていますが、他にもたくさんのタイトルが発売されています。また、あるパートの再生だけを消してそのパートを練習したり、ガイド機能(P.105)やリピート機能(P.103)を使って練習するなど、いろいろな使い方ができます。さらに、歌詞データの入ったソフト「歌楽」(P.169)を再生する場合には、LCD画面に歌詞を表示することもできます。



ディスクソフト「ピアノ アンサンブル」について

市販の「ピアノ アンサンブル」は、1曲につき3種類のファイルがディスクの中に入っています。CVP-98/96では、すべてのファイルを再生することができますが、CVP-98/96で再生する最適のファイルは、「XG^{エックスジー}ファイル(XG/SMFフォーマット)」です。付属の「ミュージックソフト・コレクション」には、「ピアノ アンサンブル」のXG^{エックスジー}ファイルが入っています。ファイルフォーマットについて詳しくは、P.166をご覧ください。

「ピアノ アンサンブル」の3種類のファイルの内訳とCVP-98/96での再生順序

- 1曲め 曲A XG^{エックスジー}ファイル(XG/SMFフォーマット)
- 2曲め 曲B XG^{エックスジー}ファイル(XG/SMFフォーマット)
- 3曲め 曲A DOCファイル(DOC/ESEQフォーマット)
- 4曲め 曲B DOCファイル(DOC/ESEQフォーマット)
- 5曲め 曲A サイレントアンサンブルピアノ用ファイル(XG/ESEQフォーマット)
- 6曲め 曲B サイレントアンサンブルピアノ用ファイル(XG/ESEQフォーマット)

市販の「ピアノ アンサンブル」を再生するときは、1曲めと2曲め(3曲入りの場合は3曲めまで)をお使いください。

なお、サイレントアンサンブルピアノ用ファイルは"サイレントアンサンブルピアノ(+MU50)"用のフリーテンポのソフトですので、テンポ表示が「---」となり、ビートランプは点滅しません。

付属の「ミュージックソフト・コレクション」のディスクには「歌楽」のサンプルも入っています。

ディスクの取り扱いについて、「フロッピーディスクの取り扱い」(P.9)をお読みください。

再生される音楽データは、MIDI【OUT】から出力されません。

いろいろなディスクの再生...

「ピアノ アンサンブル」や自分で録音したソング以外にも、「XGソングデータライブラリー」や市販のGMデータなどのディスクを同様に再生することができます。「各種の音楽データの再生」(P.105)をご参照ください。また、P.168に「CVP-98/96で再生できる別売ソフトのご紹介」が掲載されていますので、参考にしてください。

市販のディスクソフトは著作権で保護されていますので、個人で楽しむ範囲でご利用ください。

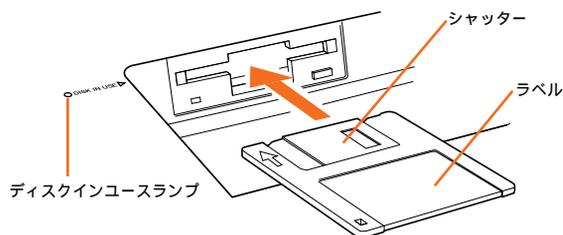
フリーテンポのソフトとは...

ヤマハ「ピアノプレーヤ」や「サイレントアンサンブルピアノ(+MU50)」用のソフトで、曲のテンポに関係なく一定のテンポが設定されているソフトのことです。これらのソフトをCVP-98/96で再生した場合、テンポ表示が「---」となり、ビートランプは点滅しません。また、小節番号は実際の曲の小節番号とは一致せず、単に曲の進行を示す目安となります。「ピアノソフト」「ピアノソフトプラス」「ピアノアンサンブル」のサイレントアンサンブルピアノ用ファイルなどがこれに該当します。また、他のソフトの中にも一部該当するものがあります。

再生手順

1 ソングプレイモードに入る

付属の「ミュージックソフト・コレクション」のディスクや録音した演奏データが入っているディスクを、ディスク挿入口に、図のように正しい向きと方向でカチッと音がするまでいねいに差し込みます。音楽データの入ったディスクをディスクドライブに差し込むと、自動的にソングプレイモードになります。



- ➡ CVP-98/96がディスクを読み込んで認識するまで、^{ディスクインユース}[DISK IN USE]ランプが点灯します。認識されると、ソングプレイ[メイン](SONG PLAY[MAIN])画面(ソングプレイの1ページめ)が表示され、【SONG(ソング)】のランプが点灯します。すでにディスクが差し込まれていて、ソングプレイモードに入っていない場合は、【SONG(ソング)】を押してください。
- ➡【SONG(ソング)】のランプが点灯します。ここで、ソングプレイ[メイン](SONG PLAY[MAIN])画面が表示されていないときは、^{ページ}PAGE(画面送り)【◀】【▶】で1ページを出してください。



2 ソングナンバーを選ぶ

[SONG] ^{ソング}を押すか、【ダイヤル】や【-/+】を使って、再生させたいソングナンバーを選びます。

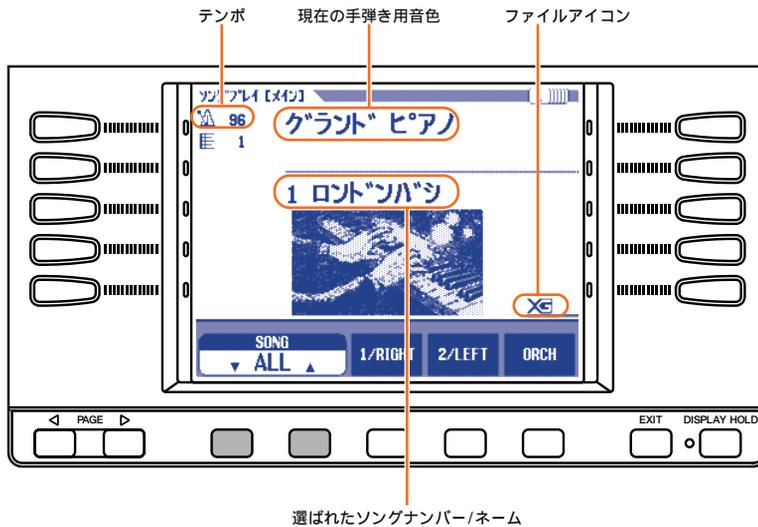
- ➡選ばれたソングのソングナンバーとネーム、ファイルの種類を表すファイルアイコン、現在のテンポなどが表示されます。

また、^{オール}[ALL]を選ぶと、ディスクに入っているすべてのソングが順番に再生されます。^{ランダム}[RANDOM]を選ぶと、ディスクに入っているすべてのソングがランダム(順不同)に再生されます。どちらの場合もストップするまで繰り返し再生されます。

ディスクに関するファンクションの画面や、カスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面のときは、ディスクを差し込んでも、自動的にソングプレイモードにはなりません。

ソングナンバーは、曲データのないナンバーも含めて1～60まで表示されます。曲データのないソングナンバーではソングネームは表示されません。

「ピアノアンサンブル」XGファイルの場合



ファイルアイコン

ファイルの種類を示すファイルアイコン表示には、次の4種類があります。

- エックスジー
[XG]/[X] : XG/SMFフォーマットのファイルのとき。
- ディスク オーケストラ
[Disk Orchestra]/[D] : DOC/ESEQフォーマットのファイルのとき。
- ピアノ ソフト
[Piano Soft]/[P] : ピアノプレーヤ、サイレントアンサンブルピアノ用ファイルのとき。
- シーフィビー
[CVP]/[C] : CVP-98/96で録音したソングデータのとき。

CVP-98/96/(94/92)以外のCVP各モデルで録音したソングデータのファイルの場合は、アイコンは出ません。

サイレントアンサンブルピアノ(音源内蔵モデル)のSMFフォーマットで録音したデータの場合は、[Piano Soft]/[P]アイコンは出ません。

ページ
PAGE(画面送り)【◀】【▶】で3ページのソングプレイ[リスト](SONG PLAY[LIST])画面を開くと、ディスクに入っているソングネームを一覧表示させることができます。再生させたいソングを左右のLCDボタンを使って簡単に選ぶことができます。【ダイヤル】や【-/+】も使えます。または...[SONG] を押しても選べます。
ディスクに11曲以上入っている場合、11曲め以降を選ぶと画面が切り替わって次の10曲のソングネームが表示されます。



曲名表示のところに何も表示されない場合...
このソングナンバーには、曲データがないことを示しています。

特定のソングからの連続再生...

ソングプレイ[メイン](SONG PLAY[MAIN])画面で[ALL]を選んだあと、3ページのソングプレイ[リスト](SONG PLAY[LIST])画面でソングを選ぶと、選んだソングからすべてのソングを順番に繰り返し再生させることができます。

1曲の繰り返し再生...

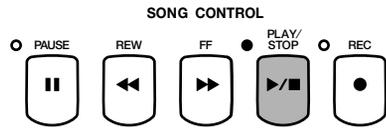
ソングプレイ[メイン](SONG PLAY[MAIN])画面、または3ページのソングプレイ[リスト](SONG PLAY[LIST])画面でソングを選び、4ページのソングプレイ[リピート](SONG PLAY[REPEAT])画面で[1 SONG]を選ぶと、選んだソングだけをストップするまで繰り返し再生させることができます。

3 再生をスタート/ストップする

再生をスタートするときは、パネルの【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押します。

➡ 選んだソングの再生がスタートします。^{オール}[ALL]や^{ランダム}[RANDOM]を選んでいるとき以外は、1ソングが最後まで再生されると自動的にストップします。再生中は現在の小節番号とテンポがLCD画面に表示されます。

または...【START/STOP(スタート/ストップ)】を押してもスタートします。



再生をストップするときは、パネルの【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】をもう一度押します。

➡ ソングの再生がストップします。

または...【START/STOP(スタート/ストップ)】を押してもストップします。

【SONG(ソング)】を押してランプを消すと、ソングプレイモードを終了し元の画面に戻ります。

ソングのテンポ調節

ソングの再生テンポは、いつでも変更することができます。また、TEMPO(テンポ)【-/+】を同時に押すと、選んだソングの基本設定テンポに戻すことができます。

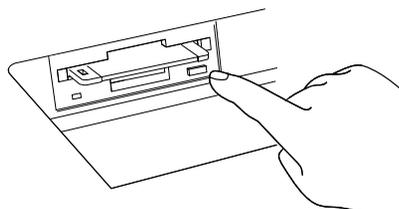
通常、テンポは数字で表示されますが、フリーテンポのソフト(P.93)の場合は[---]が表示され、その場合にはLCD画面上に表示されている小節番号は、小節番号ではなく曲の進行を示す目安となります。テンポ変更をした場合は、基本設定テンポを元にした増減具合を、「-99~+99」以内の範囲(ソフトによって増減幅は異なります)でパーセント(%)表示します。



4 ディスクを取り出す

ディスクを使い終わったら、ディスクドライブのイジェクトボタンを押してディスクを取り出します。

➡ LCD画面が基本画面に戻ります。



再生中の音色選択

ソングの再生中は、通常の音色選択の方法(P.28)で、手弾きの音色を変更することができます。また、再生中の1/RIGHT&2/LEFTパートの音色を変えたいときは、ソングプレイ[パート](SONG PLAY[PART])画面(P.99)で変更できます。

【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押してから、実際にソングがスタートするまで少し時間がかかる場合があります。

リズムの入っていない曲などで、ビートランプが点滅しないものもあります。

ソングによっては、LCD画面に表示される小節番号が楽譜の小節番号からずれることがあります。

鍵盤ガイドランプを消したいとき...

再生中、1/RIGHT、2/LEFTパートの再生音に合わせて、鍵盤ガイドランプが付きませんが、5ページめのソングプレイ[ガイドモード](SONG PLAY[GUIDE MODE])画面(P.109)でランプを消すことができます。

歌詞表示を消したいとき...

歌詞データの入ったソフト「歌楽」(P.169)を再生するとLCD画面に歌詞が表示されます。歌詞を表示したくないときは、5ページめのソングプレイ[ガイドモード](SONG PLAY[GUIDE MODE])画面(P.109)で歌詞表示を消すことができます。

ペダルによるスタート/ストップ...

ファンクション(FUNCTION)3ページのペダル(PEDAL)画面でレフトペダル機能のスタート/ストップ【START/STOP】を選んでおくと、レフトペダルが【START/STOP(スタート/ストップ)】と同様に機能します。(P.135)

かならず守って...

ディスク インユース [DISK IN USE]ランプが点灯しているときやソングの再生中はディスクを取り出さないでください。

パートごとの音量調節...

ミキサー(MIXER)画面でパートごとの音量調節ができます。

ソングの再生音と手弾き音の音量バランスの調節...

アンプ(アンプ) ソング ボリューム 【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソングボリューム)】(P.99)で調節します。

自動伴奏を使って録音したデータの再生中は、【ACMP ON(自動伴奏オン)】を押して自動伴奏をONすることはできません。

パートキャンセル

ソングプレイ[メイン](SONG PLAY[MAIN])画面で、[1/RIGHT(=右手)]、[2/LEFT(=左手)]、[ORCH(=伴奏)]を押すことによって、各パートの再生をそれぞれON/OFFすることができます。各パートのボタンが反転しているときが、再生できる状態(ON)です。たとえば、右手や左手のパートの再生をOFFにして、そのパートの手弾き練習をすることができます。

1/RIGHTをキャンセルした状態



また、各ボタンへのトラックの割り当てを、6ページのソングプレイ[パート](SONG PLAY[PART])画面(P.98)で変更することができます。

伴奏パートを個別にON/OFFする

通常、[ORCH(=伴奏)]を押すことにより、伴奏パート(TRACK3~16)、または1/RIGHT、2/LEFT以外のすべてのパートが一度にON/OFFされます。2ページのソングプレイ[トラックプレイ](SONG PLAY[TRACK])画面を使って、これらのパートを個別にON/OFFすることもできます。

1 ソングプレイ[トラックプレイ]画面を開く

PAGE(画面送り)【◀】【▶】で2ページのソングプレイ[トラックプレイ](SONG PLAY[TRACK PLAY])画面を開きます。

▶データのあるトラックが[TRACK]◀▶の上に表示されます。再生できるトラックはナンバーが四角い枠で囲まれた状態になっています。データが何も入っていないトラックは表示されません。



演奏中でもパートのON/OFFを切り替えることができます。

データの無いパート(割り当てられているトラック[P.98]にデータがない場合や、トラックOFFが割り当てられている[P.98]場合)はONになりません。また、「ピアノソフト」と「ピアノ アンサンブル」のDOCファイル、サイレントアンサンブルピアノ用ファイルのパート表示では、データの無いパートのボタン表示は出ません。

CVP-98/96(94/92)で録音したものではありません。SMF:スタンダードMIDIファイルデータ(P.166)の場合は、トラックにデータが含まれているかいないかに関らず、すべてのトラックのナンバーが表示されます。

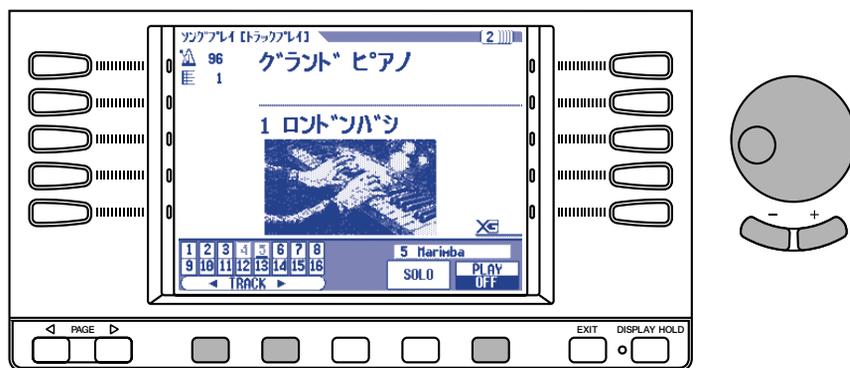
2 再生するトラックを選ぶ(PLAY/OFF、SOLO)

トトラック
[TRACK] ◀ や ▶、【ダイアル】や【-/+]を使ってトラックを選びます。

▶ 選ばれているトラックには下線が表示されます。

選ばれているトラックについて、一番右側のLCDボタンを押して[PLAY(再生)]、または[OFF]を選ぶことができます。

▶ 再生をOFFにしたトラックは、トラックナンバーが薄い表示となります。現在選ばれているトラックの再生時の音色が[PLAY/OFF]の上に表示されます。



トラックを選んだあと、[SOLO]を押して表示を反転させると、選んだトラックだけを再生することができます。もう一度[SOLO]を押すと解除されます。



ライト [1/RIGHT]、レフト [2/LEFT]へのトラック割り当てと音色指定

ライト [1/RIGHT]、レフト [2/LEFT]へのトラック割り当て

特定のトラックをソングプレイ[メイン](SONG PLAY[MAIN])画面の[1/RIGHT]、[2/LEFT]にそれぞれ割り当て、各トラックの再生をON/OFFすることができます。[2/LEFT]にはTRACK--(OFF)も割り当てることができます。同じトラックを両方のパートに割り当てることはできません。

「ピアノ アンサンブル」のDOCファイル、「ピアノソフト」は、トラックの割り当ては固定されていて、変更できません。

ページ
PAGE(画面送り)【◀】【▶】で6ページのソングプレイ[パート](SONG PLAY[PART])画面を開きます。

[1/RIGHT]、[2/LEFT]を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+】でトラックを割り当てます。

または...[1/RIGHT]、[2/LEFT]を押してもトラックが選べます。



1/RIGHT & 2/LEFT 部分の再生音色指定

ソングプレイ[パート](SONG PLAY[PART])画面で1/RIGHT & 2/LEFT 部分の再生音色を指定することもできます。

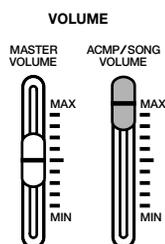
[PART 1,2 VOICE] か を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+】を使って選びます。

または...[PART 1,2 VOICE] や を押しても選べます。



ソング全体の再生ボリュームの調節

【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソングボリューム)】を使って、ソング全体の再生ボリュームを調節することができます。



再生中はトラックの割り当てはできません。

トラック割り当て...

基本設定：ファイルの種類によって異なります。(2/LEFT)にはTRACK--(OFF)が割り当てられている場合もあります。)

再生中は再生音色の指定はできません。

自動伴奏を使わずに録音したソングの再生中には、自動伴奏機能をONにすることができません。その場合、【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソングボリューム)】はソングの再生ボリュームではなく、自動伴奏のボリュームに対して機能ようになります。ただし、ファンクション(FUNCTION)のトランスフォーム機能(P.144)で変換したデータの場合は自動伴奏は使えません。「ピアノ アンサンブル」や自動伴奏を使って録音したソングを再生しているときは、自動伴奏機能を使うことはできません。

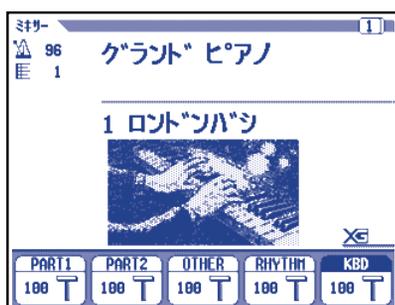
ソングの各パートのボリューム調節

ソングプレイモード時に【MIXER(ミキサー)】を押してミキサー(MIXER)画面を表示させると、ソングの各パートの再生ボリュームを個別に調節できます。1ページは再生しているソフトに応じた画面が表示され、手弾きのボリュームとオーケストラ伴奏のボリュームバランスをとることができます。2ページでは各トラックを個別に調節することができます。

1ページ

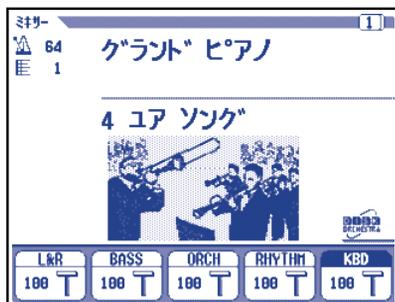
LCDボタンを押して表示を反転させ、【ダイヤル】や【-/+]を使って各パートのボリュームを調節することができます。複数のパートのボタンを同時に押して反転させ、選んだパートのボリュームを同時に調節することもできます。値は「2」ずつ変化させることができます。

「ピアノ アンサンブル」^{エックスジ}XGファイルや自分で録音したデータの再生時



パート
[PART1]パート1
パート
[PART2]パート2
アザー
[OTHER]パート3~8、11~16
リズム
[RHYTHM]パート9、10
キーボード
[KBD]手弾きの音量

「ピアノ アンサンブル」DOCファイルの再生時



レフト&ライト
[L&R]右手&左手パート(ピアノパート)
ベース
[BASS]ベースパート
オーケストラ
[ORCH]オーケストラパート
リズム
[RHYTHM]リズムパート
キーボード
[KBD]手弾きの音量

「ピアノ アンサンブル」サイレントアンサンブルピアノ用ファイルの再生時



レフト&ライト
[L&R].....右手&左手パート(ピアノパート)
オーケストラ
[ORCH].....伴奏パート
キーボード
[KBD]手弾きの音量

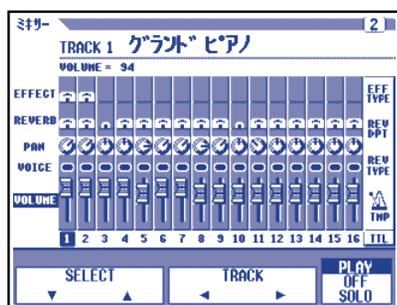
「ピアノソフト」の再生時



レフト&ライト
[L&R].....右手&左手パート(ピアノパート)
キーボード
[KBD]手弾きの音量

さらに、PAGE(画面送り)【◀】【▶】で、2ページのトラックミキサー(TRACK MIXER)画面にすると、16トラック全部を一度に表示して、ボリューム調節や音色、リバーブデプスなどの変更ができます。

以下の項目の変更ができます。項目について詳しくは、各参照ページをご覧ください。



トラックミキサー画面で変更できる項目

1～16トラックを選んでいる場合

- ・ VOLUME(ボリューム)(P.99)
- ・ VOICE(ボイス)(P.28)
- ・ PAN(パン)(P.135)
- ・ REVERB DEPTH(リバーブデプス)(P.44)
- ・ EFFECT DEPTH(エフェクトデプス)(P.46)

トータル
[TTL]を選んでいる場合

- ・ TEMPO(テンポ)(P.96)
- ・ REVERB TYPE(リバーブタイプ)(P.43)
- ・ REVERB DEPTH(リバーブデプス)(P.44)
- ・ EFFECT TYPE(エフェクトタイプ)(P.45)

トラックミキサー(TRACK MIXER)画面での設定変更

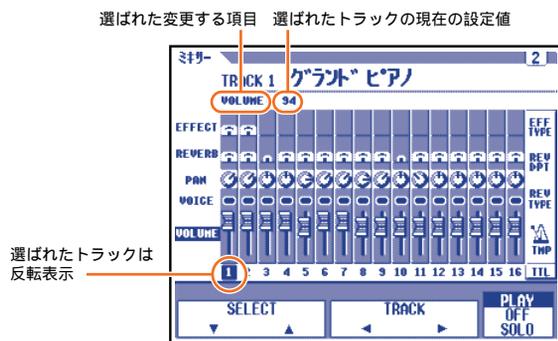
1 設定を変更するトラックを選ぶ

[TRACK] ◀ か ▶ を押して、設定を変更したいトラックを選びます。ここで、[TTL]を選ぶと、トラックごとの設定変更でなく、曲全体の設定を変更することになります。

選択したトラックは、一番右側のLCDボタンを押して[PLAY(再生)]、[OFF]、または[Solo]を選ぶことができます。[Solo]を選ぶと、選んだトラックだけを再生することができます。

2 変更する項目を選ぶ

[SELECT] を押して、設定を変更したい項目を選びます。



3 設定を変更する

【ダイヤル】や【-/+]で設定値を変更します。曲を再生しながら設定の変更をすることができますので、変更した効果の具合を確認しながら設定できます。

VOICE(ボイス)を選んだ場合、MIDIでの音色選択に使われる、Program Change Number [PRG#]、Bank LSB [BNK LSB]、Bank MSB [BNK MSB] も表示されます。

ファイルの種類によって、「Fixed」が表示され、変更できない項目がある場合があります。

VOICE(ボイス)の変更は、ファイルの種類によって、1または2トラックだけできる場合があります。

[TTL]を選び、リバーブデプス(REVERB DEPTH)の設定を変更すると、その設定効果は手弾きの音にもかかります。

自動伴奏、リズム、ハーモニーのデータが録音されているトラックの音色も変更できます。

ボリューム設定範囲：0 ~ 100

エフェクトタイプ(EFFECT TYPE)の設定は、1曲につき1タイプです。

別のソングを選択すると、すべての設定は選ばれたソングの基本設定値(または録音したときの値)に戻ります。

自動伴奏を使わずに録音したソングの再生中に、自動伴奏機能をONにすると、ミキサー(MIXER)画面はソングの各トラックのボリュームではなく、自動伴奏の各パートのボリュームとして機能するようになります。

リピート機能

CVP-98/96では、リピート機能を使って、1つのソングやソング内のある範囲を繰り返し再生させることができます。難しいフレーズを繰り返して練習するときなどに便利です。用途に合わせて使えるリピートモードが4種類用意されており、4ページのソングプレイ[リピート](SONG PLAY[REPEAT])画面で使いたいモードを選ぶことができます。



4つのリピートモード

- OFF(リピート機能OFF)
- PHRASE(フレーズリピート)
- 1 SONG(1ソングリピート)
- AB mode(ABリピート)

フレーズリピート(「ピアノ アンサンブル」の^{エックスサイズ}XGファイル/DOCファイルのみ)

「ピアノ アンサンブル」の楽譜に書いてあるフレーズナンバーを指定して、そのフレーズだけ繰り返して練習することができます。この機能を使いたいときは、^{エックスサイズ}XGファイルか、DOCファイル(P.93)を使用してください。^{エックスサイズ}XGファイルの中(1997年3月以前に発売になったもの)には、フレーズリピートが使用できないものがあります。その場合には、同じ曲のDOCファイルをお使いください。

[REPEAT MODE] か ^{フレーズ}[PHRASE]を選ぶと、その右側にフレーズナンバーを指定するための^{フレーズ}[PHRASE]表示が現れます。^{フレーズ}[PHRASE] か を押して表示を反転させたあと【ダイヤル】や【-/+]でフレーズナンバーを選びます。

または...^{フレーズ}[PHRASE] や を押しても選べます。

ソングの再生をスタートすると、指定されたフレーズが、ストップするまで繰り返し再生されます。



リピートモードを選ぶと、ソングプレイ[メイン](SONG PLAY[MAIN])画面で^{オール}[ALL]や^{ランダム}[RANDOM]を選んでいたら、それらの再生機能は解除されます。

他のソングに切り替えると、リピートモードは^{オフ}OFF(リピート機能^{オフ}OFF)に戻ります。

演奏中でもパートの^{オン}ON/^{オフ}OFFを切り替えることができます。

ガイド機能も同時に使えます。

フレーズリピートが開始されるときに、カウントインが入ります。なお、再生しているソングがフリーテンポのソフトのソングのときは、カウントインは入りません。

1ソングリピート

[REPEAT MODE] ^{リピートモード} か で [1 SONG] ^{ソング} を選んでいるときは、現在選ばれているソングを繰り返し再生させることができます。一度ソングの再生をスタートすると、ストップするまで繰り返し再生されます。



カウントインは入りません。

ABリピート

ソング内のある特定の範囲(A点とB点)を指定して、繰り返し練習することができます。
[REPEAT MODE] ^{リピートモード} か で [AB mode] ^{エービーモード} を選ぶと、その右側にA点とB点を指定するための[A]と[B]が現れます。



指定したA点からB点までの範囲は、別のソングや別のリピートモードに切り替えると解除されます。

A-Bリピートが開始されるときに、カウントインが入ります。なお、再生しているソングがフリーテンポのソフトのソングのときは、カウントインは入りません。

再生スタート前に[A]を押すとソングの始まりをA点に指定することができます。この場合、リピート開始時のカウントインは入りません。

A点からB点までの範囲が指定されているときに、[B]を押してOFFにするとB点が解除され、A点からソングの最後の繰り返し再生となります。

A点からB点までの範囲が指定されているときに、[A]を押すとA点もB点も解除されます。同じ曲の中で、別のA点B点の指定ができます。

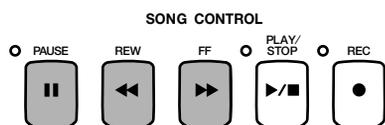
A点が選ばれていないと、B点は選べません。

ソングの再生中に[A]を一度だけ押すと、範囲の開始位置としてA点が指定されます。

つづいて[B]を押すと、範囲の終了位置としてB点が指定され、A点からB点までの繰り返し再生がスタートします。

一度指定したA点からB点までの範囲は、別のソングや別のリピートモードに切り替えるまで保持されます。【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を使って、同じ範囲を何度でも繰り返し再生させることができます。

再生に関するその他のコントロール



一時停止

ソングの再生中に【PAUSE(一時停止)】^{ポーズ}を押すと、一時的にストップします。もう一度【PAUSE(一時停止)】^{ポーズ}を押すか、【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押すと、停止していた位置から再スタートします。

巻き戻しと早送り

【REW(巻き戻し)】と【FF(早送り)】を使って、ソングの再生位置を戻したり進めたりすることができます。

ソングの停止中や一時停止中は、【REW(巻き戻し)】や【FF(早送り)】を押すごとに1小節ずつ戻したり進めたりすることができます。どちらのボタンも押し続けると連続的に移動させることができます。

ソングの再生中に、【REW(巻き戻し)】や【FF(早送り)】を押し続けると、すばやくソングの位置を戻したり進めたりすることができます。この場合【REW(巻き戻し)】を押している間は、音が鳴りません。

各種の音楽データの再生

市販のディスクソフトについて

CVP-98/96では、付属の「ミュージックソフト・コレクション」に入っている「ピアノアンサンブル」、「XGソングデータライブラリー」、「歌楽」以外に、「ピアノソフト」、「ピアノソフトプラス」、また、一般的な、「GMシステムレベル1」(P.167)音色配列を使用しているSMF：スタンダードMIDIファイル(フォーマット0と1)(P.166)のソングデータが入っているディスクなども再生することができます。

CVP-98/96で再生できる市販ソフトについて詳しくは、第9章資料(P.168)をご覧ください。CVP-98/96の内蔵音源は、再生データに応じて、ヤマハのXGフォーマット(GMシステムレベル1を含む)(P.167)、またはヤマハのDOC音色配列(P.167)に自動的に切り替えて対応します。(ただし、パネル上で選ばれる音色配列は変わりません。)

他の楽器で録音されたソングデータ

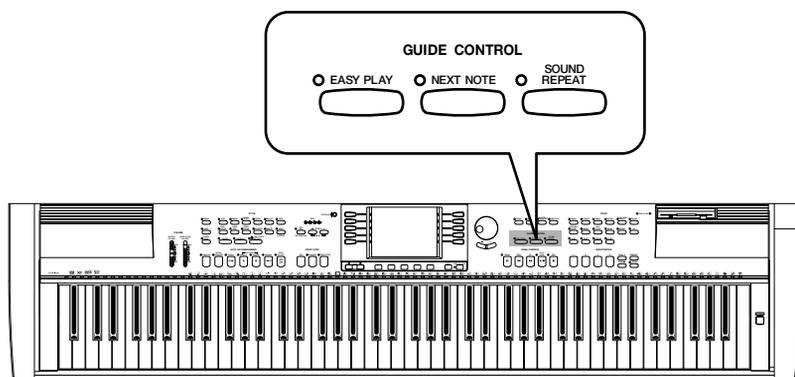
クラビノーバCVP-94/92/89/79/69/59/87/85/83/75/65/55/70/50、CLP-705で録音されたソングデータをCVP-98/96で再生すると、ほぼ適切な音色で再生されるようになっていますが、音量バランスなどに若干違いが出ます。ただし、CVP-70/50の自動伴奏(ABC)を使用して録音したデータは、正しく再生されません。

ヤマハのピアノプレーヤ、サイレントアンサンブルピアノで録音されたソングデータも再生できます。

ガイドコントロール

CVP-98/96には、ディスクソフトを使って演奏の練習ができる、ガイド機能があります。LCD画面に表示される「ピアノロール」と「鍵盤ガイドランプ」によって、鍵盤を弾くタイミングや音符の長さ、押さえる鍵盤位置を示してくれます。さらに、正しい鍵盤を押さえるまで伴奏が待っていてくれますので、マイペースで練習することができます。

また、ガイド機能はデモ曲の「4.GUIDE Demo」再生中にも使えます。デモ曲「4.GUIDE Demo」再生中にガイドボタンの1つを押すと、メロディ部分をガイドを使って演奏することができます。

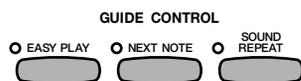


【REW(巻き戻し)】を使うと、音色、テンポ、ボリュームが変わることがあります。

どのようなタイプの音楽データを再生する場合でも、CVP-98/96では、3.5インチ2DD(720KBフォーマット)、または3.5インチ2HD(1.44MBフォーマット)のフロッピーディスクだけ使用することができます。

ガイドの種類とピアノロール

次の3種類のガイドが用意されています。鍵盤演奏経験や好みで選んで練習できますが、初めて弾く方は、イージープレイ(EASY PLAY) ネクストノート(NEXT NOTE) サウンドリピート(SOUND REPEAT)の順番で練習されることをお勧めします。



弾くタイミングの練習：イージープレイ(EASY PLAY)

イージープレイでは、弾くタイミングだけを練習しますので、鍵盤位置はどこを弾いてもかまいません。正しいタイミングで鍵盤を弾くと、メロディがスムーズに流れます。(伴奏は通常どおりに再生が進みます。)

弾く鍵盤位置の確認：ネクストノート(NEXT NOTE)

ネクストノートでは、ピアノロールや鍵盤ガイドランプを見ながら、弾く鍵盤位置を確認します。正しい鍵盤位置を弾くまで伴奏が待っていてくれますので、自分のペースで練習できます。鍵盤ガイドランプは、ランプが点灯している鍵盤を弾くタイミングがきたら、点灯から点滅に変わります。

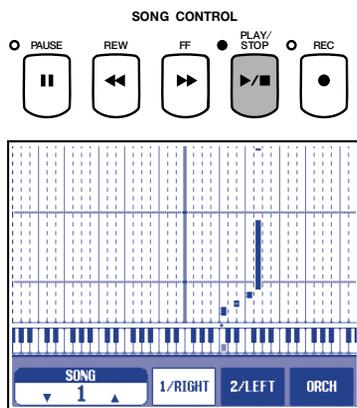
お手本演奏を聞いて弾く：サウンドリピート(SOUND REPEAT)

サウンドリピートでは、短いお手本演奏が再生されます。それを聞いて、強弱などをまねして練習します。

お手本演奏は3回繰り返したあと、自動的に次のお手本演奏を始めます。

ピアノロール...

ピアノロールは、ガイドコントロールのいずれかのボタンを押してから、【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押して再生をスタートすると、LCD画面に現れます。弾く鍵盤位置に向かって、弾く音符の長さと同じ長さのバーが画面の上から降りてきます。バーが画面の下まで達したときが、鍵盤を弾くタイミングです。バーの長さ分鍵盤を押さえていると、正しい音符の長さ分鍵盤を弾いたこととなります。



ガイド機能を使った練習

1 練習曲の準備

ガイドに入る前に、ディスクドライブに正しくディスクが入っていることを確認します。

ソングプレイ[メイン](SONGPLAY [MAIN])画面で、練習したい曲の選曲と、練習するパートのキャンセル(反転している表示を戻す)をしておきます。

鍵盤ガイドランプが点滅しない...

曲によっては、特別なガイド方式で、ランプの点灯しにくい曲もまれにあります。そのような曲の場合でも、通常のネクストノート方式に切り替え、ランプの点滅をさせることができます。P.108ガイドに関するその他の機能をご覧ください。

お手本演奏のリピート回数...

5ページめのソングプレイ[ガイドモード](SONG PLAY[GUIDE MODE])の画面で設定できます。(P.108)

鍵盤ガイドランプは必要に応じてON/OFFすることができます。

ピアノロールのON/OFF...

5ページめのソングプレイガイドモード(SONG PLAY[GUIDE MODE])の画面でON/OFFできます。(P.109)

弾く練習を始める前に...

弾く練習を始める前に、弾くパートのキャンセルをせずに演奏を再生し、お手本演奏を聞きましょう。曲の全体像をつかんでおくと、このあとの練習もスムーズに進行します。

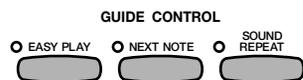
自動パートキャンセル...

練習するパートの再生キャンセルをせずに、ガイドに入ったときは、自動的に1/RIGHTパート(2/LEFTパート)にしかデータがない曲の場合は2/LEFTパート)がガイドされますが、ガイドに入る前に、パートキャンセルをした場合は、その設定がソングを変更するまで保持されます。

2 ガイドの種類を選ぶ

【EASY PLAY(イージープレイ)】、【NEXT NOTE(ネクストノート)】または【SOUND REPEAT(サウンドリピート)】を押します。

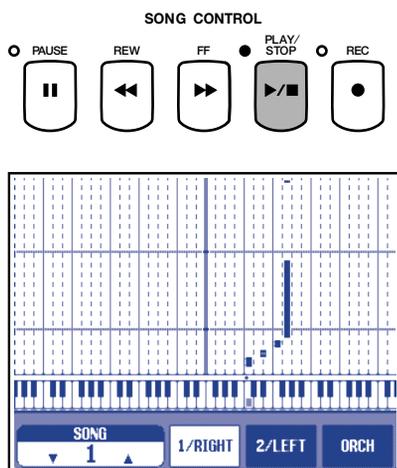
➡押したボタンのランプが点灯します。



3 練習する

【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押して演奏を再生させます。

➡ピアノロールが出ます。伴奏に合わせて練習します。



4 練習を終わる

ソングが最後まで再生されると自動的にストップします。また、パネルの【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押すと、ソングの再生がストップします。

もう一度【EASY PLAY(イージープレイ)】、【NEXT NOTE(ネクストノート)】または【SOUND REPEAT(サウンドリピート)】を押すとランプが消え、ガイド機能がOFFになります。

鍵盤ガイドランプを消したいとき...

ソングプレイ[ガイドモード](SONG PLAY[GUIDE MODE])画面で、鍵盤ガイドランプのON/OFFができます。(P.109)

ガイドコントロールボタンがONできない...

ガイドコントロールボタンは、【SONG(ソング)】のランプが点灯中か、デモ曲「4.GUIDE Demo」が選ばれているときでなければ選べません。また3種類のガイドは、同時に2種類以上を選ぶことはできません。

ピアノロールのON/OFF...

5ページめのソングプレイガイドモード(SONG PLAY[GUIDE MODE])の画面でON/OFFができます。(P.109)

イージープレイのときは、どの鍵盤を弾いても正しいメロディを演奏することができます。

再生中にガイドの種類を変更することができます。

(ただし、5ページめのソングプレイガイドモード(SONG PLAY[GUIDE MODE])の画面でガイドモードに[SPECIAL]が表示される曲の場合は変更できません。)

ネクストノート、サウンドリピートのときは、【PAUSE(一時停止)】は使えません。

ガイド機能がOFFになっていても、ソングプレイ[ガイドモード](SONG PLAY[GUIDE MODE])画面で[LAMP]をOFFにしている限り、ソングの再生中、鍵盤ガイドランプは1/RIGHT、2/LEFTパートの鍵盤を示します。このとき、1/RIGHT、2/LEFTパートが両方ともONまたはOFFになっていると、1/RIGHT、2/LEFTパートの鍵盤を示し、どちらかのパートがOFFになっているときは、OFFになっているパートの鍵盤を示します。

ソングの再生中に、ガイド機能、ガイドランプ、ガイドされるパートをON/OFFすることもできます。

ソングの再生テンポは、ソングを選んだあとに、TEMPO(テンポ)【-/+]を使って変更することができます。

トランスポーズ機能(P.133)によって、鍵盤の音程を変更していても鍵盤ガイドランプの示す位置は変わりません。

右手/左手パートを独立して鳴らせるように作っていないソフトの場合、ガイド機能が効果的に機能しないことがあります。

ガイド機能のサウンドリピート(SOUND REPEAT)モードでは、CVP-98/96が自動的にガイドのフレーズの長さを決めますので、音楽的なフレーズとしては、ちょうどよい長さにならないこともあります。また、右手/左手パートを両方ともガイドさせている場合は、ガイドのフレーズが短めになります。

ガイドに関するその他の機能

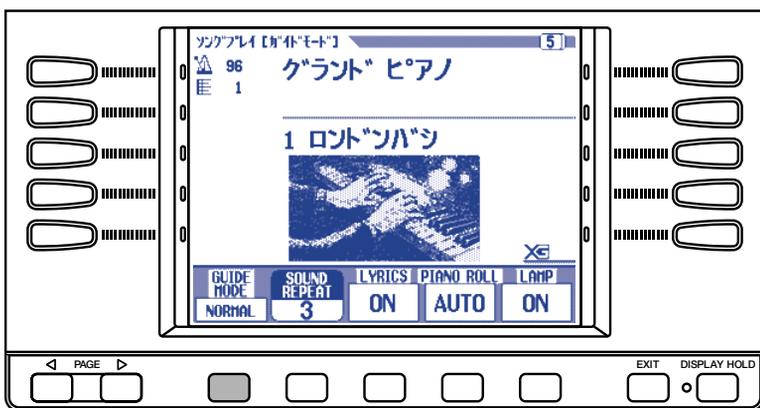
5ページめのソングプレイ[ガイドモード](SONG PLAY[GUIDE MODE])の画面では、ガイドに関する様々な設定をすることができます。



ガイドモード[GUIDE MODE]

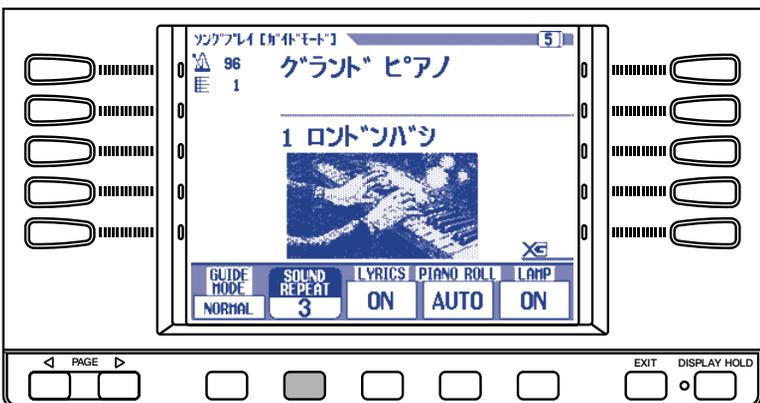
[GUIDE MODE]は通常は[NORMAL]が表示されています。[GUIDE MODE]を押して表示を[ENSEMBLE]にすると、イージープレイと通常のパートキャンセルを同時に別々のパートに設定することができます。この場合、1ページめのソングプレイ[メイン](SONG PLAY[MAIN])の画面で、パートキャンセルをしたパートは通常のパートキャンセルで、パートキャンセルをしていないほうのパートはイージープレイで演奏できる状態になります。

また、[GUIDE MODE]に[SPECIAL]が表示される曲の場合は、ネクストノートのときに、特別なガイド方式で、鍵盤ガイドランプの点灯だけによるガイドで再生します。[GUIDE MODE]を押して表示を[NORMAL]にすると、通常のネクストノートの状態になります。



サウンドリピート回数の設定

[SOUND REPEAT]を押すと、サウンドリピート時のお手本演奏のリピート回数を設定することができます。また、ここで[AUTO]を選ぶと、お手本演奏のリピートは正しく弾けなかった部分だけの演奏になり、すべてを正しく弾くことができると次のお手本演奏が流れます。



ここでの設定はデモ曲の「4.GUDE Demo」再生中のガイドにも有効になりません。

[ENSEMBLE]は[1/RIGHT][2/LEFT]の両パートにデータがある曲でのみ有効です。

ネクストノート、サウンドリピートのときは[ENSEMBLE]は使えません。

[SPECIAL]は、再生する曲によって自動的に表示されます。自動的に表示されない曲のときに、[GUIDE MODE]を押して[SPECIAL]を表示させることはできません。

イージープレイ、サウンドリピートのときは、表示が[SPECIAL]であっても、通常のイージープレイ、サウンドリピートのガイドになります。

ガイドモード...

設定範囲：
NORMAL/ENSEMBLE/(SPECIAL)
基本設定：NORMAL/(SPECIAL)の自動表示
バックアップの基本設定：OFF

サウンドリピート回数...

設定範囲：AUTO、2~10
基本設定：3
バックアップの基本設定：OFF

オン / オフ 歌詞表示のON/OFF

歌詞データが入っているソフト「歌楽」(P.169)を再生すると、LCD画面に歌詞が表示されます。



[LYRICS]を押して表示をオフにすると歌詞表示は出なくなります。



歌詞表示...

設定範囲：ON/OFF

基本設定：ON

バックアップの基本設定：OFF

ピアノロール表示の設定

[PIANO ROLL]を押すと、ピアノロールのAUTO/ON/OFFの切り替えができます。AUTOでは、ガイドコントロールのボタンの1つをオンにすると、ピアノロールが出ます。オンにすると再生中はいつも表示されます。OFFにするとピアノロールは出なくなります。



オン / オフ 鍵盤ガイドランプのON/OFF

[LAMP]を押して表示をOFFにすると鍵盤ガイドランプを消すことができます。

ピアノロール...

設定範囲：AUTO/ON/OFF

基本設定：AUTO

バックアップの基本設定：OFF

ソングの録音

CVP-98/96には、フロッピーディスクに自分の演奏を録音するソングレコード機能があります。簡単な操作で録音できる"クイック録音"(P.111)と、アンサンブルの曲を多重録音できる"トラック録音"(P.115)、自動伴奏をステップ録音する"コードシーケンス"(P.120)があります。録音してできた曲をソングと言い、1枚のフロッピーディスクに60ソングまで保存しておくことができます(1ソングのデータが大きい場合は、60ソングより少なくなってしまうこともあります)。なお、ソングを録音するにはフォーマット済みのフロッピーディスクが必要です(P.110)。

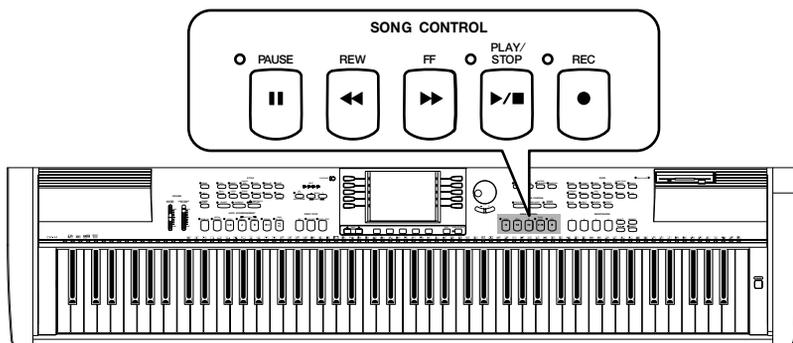
ソングの構成について

一例として、次の図のようにトラックごとに各パートを録音してソングを構成することができます。

トラック	1	ピアノ(右手)パート
	2	ピアノ(左手)パート
	3	ベースパート
	4	ストリングスパート
	⋮	⋮
	⋮	⋮
	9	リズムパート
	10	リズムパート
	⋮	⋮
	⋮	⋮
	16	****パート

(最大16トラックまで)

操作中には、確認、警告、エラーなどのメッセージがLCD画面に表示されることがあります。各メッセージについては、P.161にメッセージ一覧が載っていますので、ご参照ください。



ディスクの取り扱い上の注意について"フロッピーディスクの取り扱い"(P.9)をお読みください。

CVP-98/96で録音したソングは、XG/SMF(フォーマット0)フォーマットになります。XG/SMF(フォーマット0)フォーマットについてはP.166をご参照ください。

録音したソングデータは、再生時MIDI【OUT】からは出力されません。

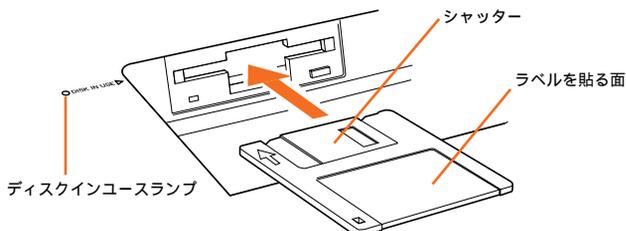
録音の準備：ディスクのフォーマット

付属の「録音用ディスク」を初めて使うときは、最初にフォーマット(初期化)をします。市販のフロッピーディスクの場合も同様です。一度録音で使用したフロッピーディスクを再フォーマットする方法は、ファンクション機能のフォーマット(P.137)をご覧ください。

1 ディスクを入れる

付属の録音用ディスクを、ディスク挿入口に、図のように正しい向きと方向でカチッと音がするまでていねいに差し込みます。

➡数秒後に「ディスクをフォーマットしますか?」(「Start disk format?」)のメッセージが表示されますので、[はい(OK)]を押します。キャンセルする場合は、[キャンセル(CANCEL)]を押します。



市販の未フォーマットのフロッピーディスクや、異なるフォーマットのフロッピーディスクの場合も同様の画面が出ます。

フォーマットの種類...

2DDのディスクは720KB、2HDのディスクは1.44MBにフォーマットされま

2 フォーマットを実行する

次のように「よいですか? (Are you sure?)」と確認を求める画面が現れますので、フォーマットを実行するときは[はい(OK)]を、中止する場合は[いいえ(NO)]を押します。

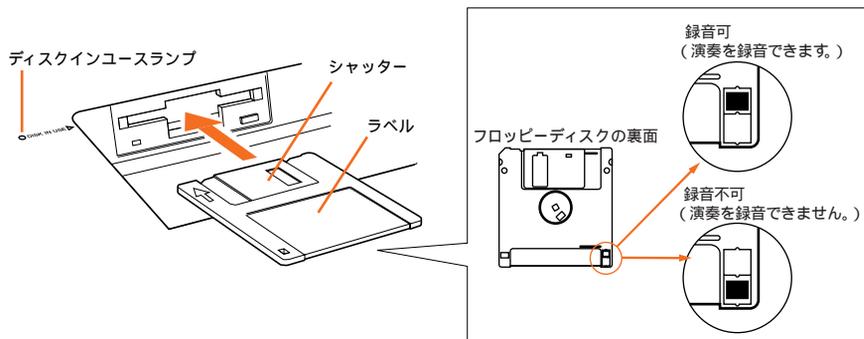


フォーマット中はLCD画面に bargraph が表示され、フォーマットの経過を示します。フォーマットが完了すると自動的に元の画面に戻ります。

クイック録音

1 フォーマット済みのディスクを入れる

ライトプロテクトタブが「録音可」の位置になっていることを確認して、フォーマット済みのディスクを、正しい向きと方向でディスク挿入口にカチッと音がするまでいねいに差し込みます。



➡ CVP-98/96がディスクを読み込んで認識するまで、[DISK IN USE]ランプが点灯します。その後、ソングプレイモードに入っていない場合は【SONG(ソング)]を押してください。

➡ ランプが点灯し、ソングプレイ[メイン](SONG PLAY[MAIN])画面が表示されます。ソングプレイ[メイン](SONG PLAY[MAIN])画面が表示されていないときは、PAGE(画面送り)【◀】【▶】で1ページを出してください。



ディスクに関するファンクションの画面や、カスタムスタイル(CUSTOM STYLE)画面のときは、ディスクを差し込んでも、自動的にソングプレイモードにはなりません。

スタイルファイルディスクを使うとき...
スタイルファイルディスクを使うときは録音のディスクを入れる前に、スタイルファイルディスクの読み込み(P.85)の手順でスタイルを読み込んでください。

2 録音するソングナンバーを選ぶ

【SONG】^{ソング} を押すか、【ダイヤル】や【-/+]を使って録音するソングナンバーを選びます。

1～60の中から選ぶことができます。選んだ番号が曲を録音する場所になります。選んだソングナンバーの横にソングネームが表示されているものは、すでにデータが録音されていることを示しています。この場合、他のソングナンバーを選んでください。

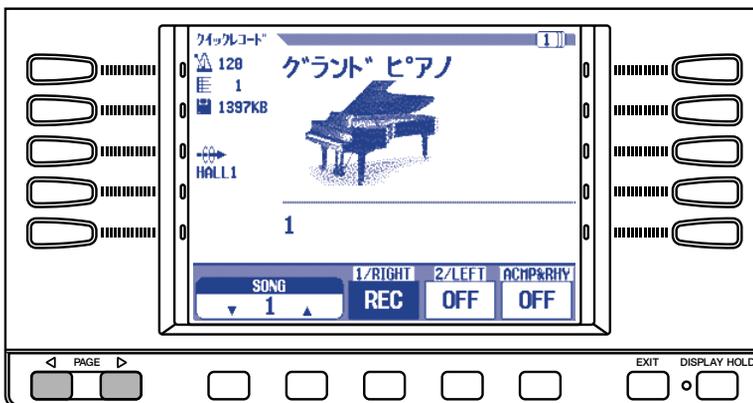
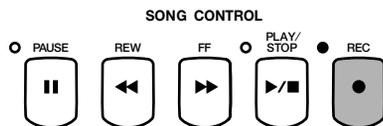


3 ソングレコードモードに入る

【REC(録音)】^{レコード} を押します。

→【REC(録音)】^{レコード} のランプが点灯し、レコードモードの1ページめのクイックレコード(QUICK RECORD)画面が現れます。

【REC(録音)】^{レコード} のランプが点灯していて、クイックレコード(QUICK RECORD)画面が表示されていない場合は、PAGE(画面送り)【◀】【▶】を使って、1ページめの画面を開いてください。



クイックレコード(QUICK RECORD)画面で、録音するソングナンバーを変更することができます。

レコードモードに入ったときに、自動伴奏^{オン}がONになっていた場合、[ACMP&RHY]トラックが自動的に[REC]表示になります。

4 録音パートを選ぶ

クイックレコードの録音方法では、右手パート(1/RIGHT^{ライト})、左手パート(2/LEFT^{レフト})、自動伴奏 & リズムパート (ACMP & RHY^{アカンバニメント&リズム})の3パートの録音ができます。[1/RIGHT^{ライト}][2/LEFT^{レフト}][ACMP & RHY^{アカンバニメント&リズム}]を押して、パートを[REC(録音できる状態)]や[OFF(録音も再生もされない状態)]に切り替えることができます。また、すでにデータが入っているパートでは[PLAY(再生)]も選べます。パネルの【ACMP ON(自動伴奏オン)^{アカンバニメント オン}】を押しても、[ACMP & RHY^{アカンバニメント&リズム}]パートを自動的に[REC]表示にすることができます。また、[ACMP & RHY^{アカンバニメント&リズム}]を[REC]表示にしておいて、【ACMP ON(自動伴奏オン)^{アカンバニメント オン}】を押してランプを消すと、リズムだけの録音ができます。



どれか1つでもパートが[REC(録音できる状態)]に設定されると、自動的に、鍵盤を弾き始めると録音が始まる録音スタンバイ状態になります。

5 音色、伴奏スタイルなどを選ぶ

通常の方法で、録音に使う音色や伴奏スタイル、テンポなどを設定します。(ここで、鍵盤を弾いたり、【START/STOP(スタート/ストップ)】を押すと録音が始まりますので、音色やスタイル、テンポを再生して確認しておきたい場合は、ソングプレイモードに入る前にしておきます。)

[1/RIGHT^{ライト}]と[2/LEFT^{レフト}]を、同時に[REC]にすることはできません。

ハーモニー、デュアル、スプリットを使った録音のトラック...

ハーモニー機能を使ってハーモニーの演奏データを録音したり、デュアルやスプリット機能を使って2つのパートを録音することもできます。この場合、ハーモニーは6、7、8トラックに、1/RIGHT^{ライト}パート録音でデュアルを使うと1トラックと3トラックに、スプリットを使うと1トラックと5トラックに、2/LEFT^{レフト}パート録音でデュアルを使うと2トラックと4トラックに、スプリットを使うと2トラックと5トラックに録音されます。

自動伴奏を使った録音のトラック...

自動伴奏の録音トラック構成は、トラック9~10にリズム、トラック11にベース、トラック12~16にコードとなっています。

いずれかのパートを[REC]表示にすると、ディスクの記憶残容量が小節表示の下にKB(キロバイト)単位で示されます。2DD/2HDディスクの容量は、何も録音されていないときで約690KB/1400KBです。音数では、およそ50,000音/100,000音分ですが、機能をたくさん使うと減ります。

[ACMP & RHY^{アカンバニメント&リズム}]パートを[REC]表示にすると、シンクロスタートでの録音スタンバイ状態になり、タイミングをとるためのガイドとしてのメトロノームが鳴り出します。(シンクロスタートを解除するとメトロノームは鳴りません。)

自動伴奏の録音方法にはインテンポで弾かずに録音できるコードシーケンス(P.120)もあります。

スタイルファイルディスクを使うとき...

スタイルファイルディスクを使うときは録音のディスクを入れる前に、スタイルファイルディスクの読み込み(P.85)の手順でスタイルを読み込んでください。

自動伴奏を録音するときには、イントロ(INTRO)やオートフィル(AUTO FILL)、エンディング(ENDING)、フェードイン/アウト(FADE IN/OUT)も録音できます。イントロ(INTRO)は演奏を始める前に、オートフィル(AUTO FILL)は演奏の途中で、エンディング(ENDING)は演奏が終わるときに、フェードイン/アウト(FADE IN/OUT)は演奏の始めや終わりに、それぞれのボタンを押します。エンディング(ENDING)や、曲の終わりにフェードイン/アウト(FADE IN/OUT)を押した場合は、エンディングパターン(フェードアウト)を演奏したあと自動的にストップします。

6 録音をスタートする

録音のスタートには次のいくつかの方法があります。

手弾き音([1/RIGHT]または[2/LEFT])の録音

鍵盤を弾き始めるか、【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押します。

自動伴奏やリズム([ACMP&RHY])の録音

シンクロスタートで鍵盤(鍵盤をスプリットしている場合は左領域の鍵盤)を弾き始めるか、【START/STOP(スタート/ストップ)】を押します。

手弾き音と、自動伴奏やリズムをいっしょに録音する場合

「自動伴奏やリズム([ACMP&RHY])の録音」の方法でスタートすると、手弾き音の録音も同時にスタートします。

先到手弾き音の録音を始めて途中から自動伴奏やリズムを入れる場合

「手弾き音([1/RIGHT]または[2/LEFT])の録音」の方法で手弾き音の録音をスタートし、途中で「自動伴奏やリズム([ACMP&RHY])の録音」の方法で自動伴奏やリズムの録音をスタートします。

7 録音をストップする

【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押します。

➡録音がストップします。データがディスクに書き込まれると、【REC(録音)】のランプが消灯し、ソングプレイ画面になります。

または...【REC(録音)】を押しても録音がストップします。

【START/STOP(スタート/ストップ)】を押すと、自動伴奏&リズムの録音だけがストップしますので、そのまま続いて自動伴奏&リズムなしの録音ができます。最終的に録音を終えるときは、【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】または【REC(録音)】を押します。

8 録音したものを聞いてみる

【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押します。

➡いま録音したデータが再生されます。再生中は、P.104で示したように【REW(巻戻し)】、【FF(早送り)】、【PAUSE(一時停止)】を使って再生をコントロールしたり、TEMPO(テンポ)【-/+]でテンポを変更することができます。再生に合わせて鍵盤を弾くこともできます。

最後まで再生すると自動的にストップします。または、もう一度【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押して再生をストップすることもできます。

メトロノームにあわせて録音するとき...

1. 音色を選んだあと【METRONOME(メトロノーム)】を押し、メトロノーム(METRONOME)画面で拍子を選びます。

メトロノームが鳴り出します。

2. 演奏と同時に録音が始まります。このとき、メトロノーム音は録音されません。

ディスクを入れていないとき...

短い曲であればそのまま本体に録音することができます。最大約2500音符[25KB]録音できますが、機能をたくさん使うと減ります。ただし、電源を切ったり別の曲が読み込まれた時点で消えてしまいます。詳しくは、ディスクを使わない録音(P.129)をご参照ください。

録音中のボリューム調節...

録音中は【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソングボリューム)】やミキサー(MIXER)画面が、録音される自動伴奏や手弾きのパートのボリューム調節用として機能します。【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソングボリューム)】は、レコードモードに入ったときに、スライダの位置に関係なく、標準値(=MAXの値)に自動的にリセットされます。

録音中のスプリット機能、ハーモニー機能のON/OFF...

1/RIGHTパートを選んで録音しているときは、録音の途中の一部分だけ【SPLIT(スプリット)】や【HARMONY(ハーモニー)】をONにして録音することができます。2/LEFTパートを選んでいるときは、そのようにしても、スプリットの左領域の音やハーモニーの音は録音されません。また、録音パートを変更すると、【SPLIT(スプリット)】、【HARMONY(ハーモニー)】は自動的にOFFされます。

録音中は鍵盤ガイドランプは点灯しません。

録音をストップしてもディスクにデータを書き込むまで、少し時間がかかります。ディスクドライブの【DISK IN USE】ランプが点灯しているときは、絶対にディスクを取り出さないでください。

録音したソングには、一時的に【SONG ***】(***はナンバー)のようなソングネームが自動的に付けられます。ソングネームは好きなものに変えることができます(P.124)。

自動伴奏やハーモニー機能を使って録音をした場合、録音をストップすると、【ACMP ON(自動伴奏オン)】や【HARMONY(ハーモニー)】のランプは自動的に消えます。

【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソングボリューム)】は、レコードモードを終了したときに、スライダの位置に関係なく、標準値(=MAXの値)に自動的にリセットされます。

トラック録音(多重録音)

1 録音の準備をする

トラック録音の最初の手順は、クイック録音の手順1~3とまったく同じです。

2 トラックレコード(TRACK RECORD)画面を開く

PAGE(画面送り)【◀】【▶】を使って、2ページめのトラックレコード(TRACK RECORD)画面を開きます。各トラックが[TRACK]◀▶の上に表示されます。再生できるトラックはナンバーが四角い枠で囲まれた状態になっています。また録音するトラックはナンバーが反転表示されます。データが何も入っていないトラックは何も表示されません。



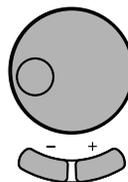
[RHYTHM]のトラックにデータが入っている場合は、RHYTHMの文字の右下に" "が表示されます。

3 録音トラックを選ぶ

[TRACK]◀▶を押すか、【ダイヤル】や【-/+]を使ってトラックを選びます。

→ 選ばれているトラックには下線が表示されます。

選んだトラックは、一番右側のLCDボタンを押して、トラックを[レコード(録音できる状態)]や[OFF(録音も再生もされない状態)]に切り替えることができます。また、すでにデータが入っているトラックでは[PLAY(再生)]も選べます。再生をOFFにしたトラックは、トラックナンバーが薄い表示になります。



鍵盤の手弾き演奏を録音するトラックは、同時に3つまで選ぶことができます。デュアル/スプリット機能により2音色を使う演奏を録音する場合は手弾き用の録音トラックは2つ、デュアルとスプリット機能を同時に使う場合は3つ選ぶ必要があります。自動伴奏やハーモニーを録音する場合は、自動的にその録音トラックが決まります。

- ・ 自動伴奏機能をONにした場合、自動的にトラック9～16が同時に録音状態になります(それらのトラックには自動伴奏のデータが録音されます)。
- ・ ハーモニー機能をONにした場合、自動的にトラック6～8が同時に録音状態になります(それらのトラックにはハーモニーのデータが録音されます)。

[RHYTHM]^{リズム}を押すと、リズムトラックとしてトラック9と10が同時に選ばれます。一番右側のLCDボタンを使って、トラック9、10の[RECORD]^{レコード}、[PLAY]^{プレイ}、[OFF]^{オフ}を選びます。



トラック10は(場合によっては9も)、伴奏スタイルのリズム音を録音するためにだけ使われ、鍵盤の手弾きパートの録音には使えません。また、ハーモニーや自動伴奏の録音トラックは決められていますので、ハーモニーや自動伴奏を録音する場合には、それ以外のトラックに鍵盤の手弾きパートを録音する必要があります。

自動伴奏をONにすると、自動的にシンクロナスタートでの録音スタンバイ状態になります。

リズムトラック(9と10)を[RECORD]^{レコード}表示にすると、シンクロナスタートでの録音スタンバイ状態になり、タイミングをとるガイドとしてメトロノームが鳴り出します。

4 演奏の準備をする

録音するトラックを選んだら、音色や伴奏スタイルを選び、テンポ調節やリバーブなどの演奏に必要な設定を行います。

5 録音をスタートする

録音のスタートには次のいくつかの方法があります。

手弾き音の録音

鍵盤を弾き始めるか、【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押します。

自動伴奏やリズムの録音

シンクロナスタートで鍵盤(鍵盤をスプリットしている場合は左領域の鍵盤)を弾き始めるか、【START/STOP(スタート/ストップ)】を押します。

手弾き音と自動伴奏やリズムをいっしょに録音する場合

「自動伴奏やリズムの録音」の方法でスタートすると、手弾き音の録音も同時にスタートします。

先に手弾き音の録音を始めて途中から自動伴奏やリズムを入れる場合

「手弾き音の録音」の方法で手弾き音の録音をスタートし、途中で「自動伴奏やリズムの録音」の方法で自動伴奏やリズムの録音をスタートします。

録音中は現在の小節位置がLCD画面に表示されます。音のデータ以外にも実際には次のようなさまざまなデータが同時に録音されています(演奏方法や設定のし方によって異なります)。

自動伴奏やハーモニーをONにした状態で、トラック録音の画面を開いた場合、自動的にそれぞれの録音に必要なトラックが選ばれ、シンクロナスタートでの録音スタンバイ状態になります。

演奏を間違えたときは、間違えたところだけを録音し直すことができます。詳しくはパンチイン/アウト録音(P.117)を参照してください。

バックアップのお勧め...

ある程度データを録音したら、別のソングナンバーにコピーをとっておくことをお勧めします(コピーの操作についてはP.138を参照してください)。録音中に誤ってデータを消してしまったときでも、バックアップがあれば安心です。

トラック単位で個別に録音される内容

- ・ノート(音符)
- ・音色
- ・ボリューム(基本設定値は最大)
- ・パン
- ・ダンパーペダル
- ・ソフトペダル
- ・ソステヌートペダル
- ・リバーブデプス
- ・エフェクトデプス
- ・パート単位のボリューム
- ・フェードイン/アウト(ボリュームデータに変換して録音)

ソング全体に録音される内容

- ・テンポ
- ・リバーブタイプ
- ・リバーブデプス
- ・エフェクトタイプ*
- ・伴奏スタイル
- ・イントロ
- ・メインA/B
- ・フィルイン
- ・エンディング

*エフェクトに関しては、最後に録音されたトラックのエフェクトが優先されます。

その他の録音内容

伴奏スタイルのデータについては、上記に示したものの他に次の内容が記録されます。

- ・パート単位のボリューム

6 録音をストップする

【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押します。

➡ 録音がストップします。データがディスクに書き込まれると、【REC(録音)】のランプが消灯し、ソングプレイ画面になります。

または...【REC(録音)】を押しても録音がストップします。

【START/STOP(スタート/ストップ)】を押すと、自動伴奏やリズムの録音のみがストップしますので、そのまま続いて自動伴奏やリズムなしの録音ができます。最終的に録音を終わるときは、【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】または【REC(録音)】を押します。

新しいトラックを追加する

上記の手順を繰り返して、別の録音トラックや音色を選び、新しいパートを録音していきます。必要に応じて、録音済みのトラックを再生させながら録音します。この操作を繰り返して1つのソングを完成します。

パンチイン/アウト録音

パンチイン/アウト録音を使えば、演奏を間違えた場所だけを部分的に録音し直すことができます。録音済みのトラックを再生させて、録音をやり直したい位置から録音をスタート(パンチイン)し、好きな位置で録音をストップ(パンチアウト)することができます。それ以外の部分は元のまま残すことができます。

アカン(コメント)/ソング ボリューム
【ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソングボリューム)】は、レコードモードを終了したときに、スライダーの位置に関係なく、標準値(=MAXの値)に自動的にリセットされます。

すでに録音されているトラックを選んで録音すると、元の内容が消え、新しく録音された内容が上書きされます。

自動伴奏、リズム、ハーモニーが録音されているトラックにはパンチイン/アウト録音はできません。

1 ソングを再生する

ソングを再生させ、録音をやり直したい場所(パンチインする場所)まで進めます。

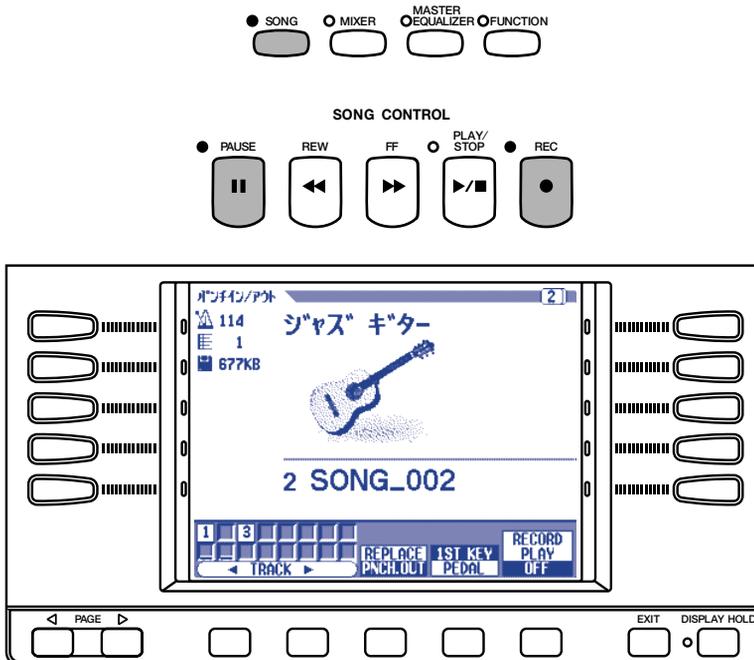
2 パンチインの位置で一時停止する

パンチインする場所の少し手前で【PAUSE(一時停止)】を押し、一時停止させます。パンチインする場所の1、2小節前で止めておくと、タイミングが合わせやすく便利です。

3 パンチイン/アウト機能を^{オン}にする

【REC(録音)】を押します。

➡パンチイン/アウト(PUNCH IN/OUT)画面が現れます。



4 トラックを選ぶ

[TRACK] ◀ ▶ を押すか、【ダイアル】や【-/+] を使って録音しなおすトラックを選びます。

➡選ばれているトラックには下線が表示されます。

選んだトラックは、一番右側のLCDボタンを押して、トラックを[RECORD(録音できる状態)]や[OFF(録音も再生もされない状態)]に切り替えることができます。また、すでにデータが入っているトラックでは[PLAY(再生)]も選べます。再生をOFFにしたトラックは、トラックナンバーが薄い表示になります。

パンチインすることができるトラックだけが表示され、選べます。自動伴奏、リズム、ハーモニーが録音されているトラックは選ぶことができません。

パンチイン/アウトトラックの自動設定...
トラックを指定しないと、最後に[RECORD]になっていたトラックが自動的に選ばれます。

5 パンチインモードを選ぶ

右から2番目のLCDボタンで、パンチインのモードを選びます。次の2種類のモードがあります。

ファーストキー 1ST KEY：手順7のパンチイン再生スタート後、最初に弾かれた鍵盤の音から録音が始まる方法です。

ペダル PEDAL：手順7のパンチイン再生スタート後、左のペダルが踏まれたときから録音が始まる方法です。



6 パンチアウトモードを選ぶ

真ん中のLCDボタンで、パンチアウトのモードを選びます。次の2種類のモードがあります。

リプレース REPLACE：録音をストップすると、ストップした位置からあとのデータが消えます。

パンチアウト PNCH.OUT：録音をストップすると、ストップした位置からあとのデータは消えずに残ります。



7 再生と録音をスタートする

【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押すか、【PAUSE(一時停止)】を押すと先ほど一時停止していた位置から再生がスタートします。

ファーストキー 1ST KEYのモードを選んでいるときは、録音を開始したい位置で鍵盤を弾くと、パンチイン録音がスタートします。

ペダル PEDALのモードを選んでいるときは、録音を開始したい位置で左のペダルを踏むと、パンチイン録音がスタートします。

パンチインモードの**ペダル** PEDALを選んだときは、左のペダルはパンチイン/アウトの機能にだけ使用することができます(通常の機能はキャンセルされます)。

ペダル PEDALのモードを選んでいるときは、【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】や【PAUSE(一時停止)】を押して再生をスタートしなくても、直接左のペダルを踏んで録音をスタートすることもできます。

8 録音をストップする

【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押します。

→ 録音がストップします。データがディスクに書き込まれると、【REC(録音)】のランプが消灯し、ソングプレイメイン(SONG PLAY [MAIN])画面になります。または...【REC(録音)】を押しても録音がストップします。

ペダル PEDALのモードを選んでいるときは、左のペダルを踏んで録音をストップすることもできます。

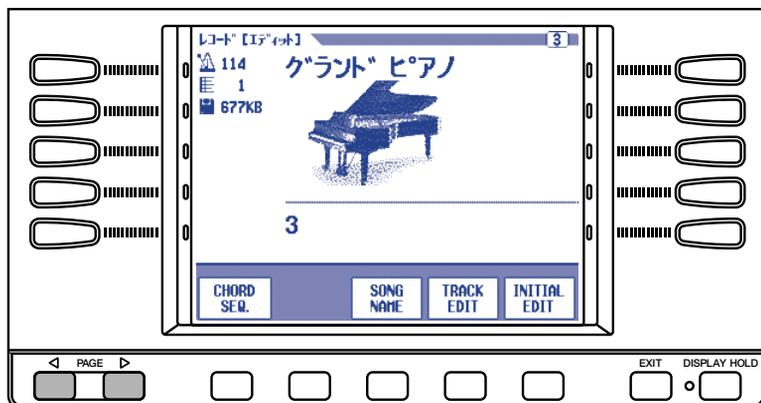
コードシーケンス機能

コードシーケンス機能を使えば、リズムに合わせて一定のテンポで弾かなくても、コードネームを元に自動伴奏を1ステップずつ入力して、伴奏パートを録音することができます。

1 録音の準備をする

クイック録音の手順1~3と同じように、フォーマット済みのディスクをセットし、録音するソングナンバーを選んだあと、【REC(録音)】を押してレコードモードに入ります。

ページ PAGE(画面送り)【◀】【▶】で、レコードモードの3ページめ、レコードエディット(RECORD[EDIT])画面を出します。



ステップ入力の準備

コードネームの指定方法は、自動伴奏の[シングル SINGLE フィンガー FINGER]、[マルチ MULTI フィンガー FINGER]、[フィンガード FINGERED]、またはLCD画面の文字による指定の中から選べます。自動伴奏によるコードネーム指定をする場合は、好みの自動伴奏の押さえ方をこの時点で選んでおいてください。

2 コードシーケンス機能をONにする

レコードエディット(RECORD[EDIT])画面で、[CHORD SEQ.]^{コード シーケンス}を押します。

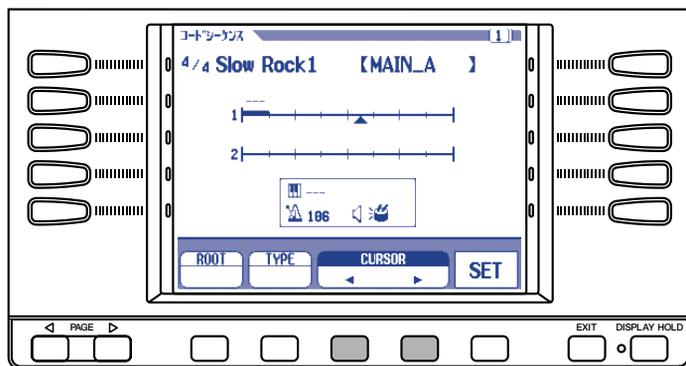
→コードシーケンス(CHORD SEQUENCE)画面が現れ、自動伴奏機能がONになります。

そのときにフルキーボードの演奏法が選ばれていた場合は、フィンガードに切り替わります。



3 入力位置にカーソルを移動する

LCD画面上には、8分音符単位で区切られた小節バーが示されます。[CURSOR]◀▶を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使って三角形のカーソル()をコードやスタイルチェンジを入力したい位置に合わせます。または...[CURSOR]◀▶を押しても三角形のカーソル()を移動することができます。



4 コードや伴奏スタイルの種類を入力する

自動伴奏用左領域の鍵盤(スプリットポイント以下の鍵盤)で、現在の自動伴奏の演奏方法に従ってコードを押さえるか、LCD画面の[ROOT]、[TYPE]を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使ってコードを入力します。

または...[ROOT]や[TYPE]押しでもコードが選べます。

録音したい伴奏スタイルの種類や、テンポ、セクションの切り替えもここで選びます。

コードや伴奏スタイルを選んだら、[SET]を押します。現在カーソルが置かれている位置に指定した内容のデータが録音され、小節バー上に黒い長方形のボックスと録音したコードネームが示されます。カーソルは自動的に進みます。

自動伴奏の変更...

コードシーケンス機能をONしている間は、自動伴奏機能を解除することはできませんが、【ACMP ON(自動伴奏ON)】を押して表示されるポップアップ画面を使って、マルチフィンガー、フィンガード、シングルフィンガーの演奏方法を切り替えることは可能です。また、同様にスプリットポイントを変更することもできます。

コードシーケンスがONできない...

フロppyディスクがディスクドライブに差し込まれていないときは、コードシーケンス機能を使うことはできません。

クイックレコードやマルチトラック録音で、録音した自動伴奏やリズムトラックのデータがあった場合は、コードシーケンスでの録音によって上書きされます。

コードシーケンス機能を使って、最大999小節まで録音することができます。

コード入力の最小単位は、現在選ばれている伴奏スタイルによって自動的に決められます。たとえば、現在のスタイルが2/4、3/4、4/4、5/4、6/8、9/8、12/8の拍子である場合、8分音符や8分3連音符単位でのコード入力となります。また、それ以外の拍子を持つスタイルの場合、1小節単位でのコード入力となります。

伴奏スタイルやセクションの切り替え位置...

伴奏スタイルやセクション(P.122)の切り替えは、各小節の先頭の位置にだけ入力することができます(イントロは曲の先頭のみ)。ただし、オートフィルは自由な位置に入力することができます。

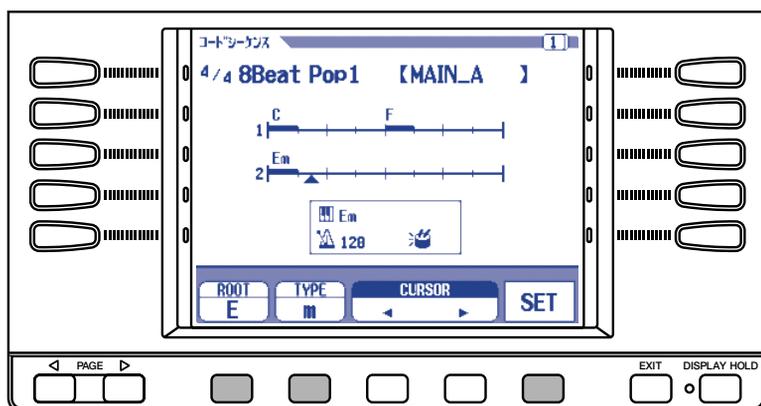
自動伴奏のボリューム調節...

ミキサー(MIXER)画面で自動伴奏のパート単位のボリューム調節を行うと、画面中段のボックスにボリュームマーク()が表示され、コードシーケンス(CHORD SEQUENCE)画面で[SET]を押すと、現在の位置にボリューム情報が録音されます(ソングの開始位置には、自動的にボリューム情報が録音されています)。ボリューム情報をうまく使えば、ソングの途中で自動的に自動伴奏の音量が変化するような演出が行えます。

鍵盤でコードを押さえた場合も、[ROOT]、[TYPE]に入力されたコードネームが表示されます。

小節バー上のコードネームは、4/4、12/8拍子のときは1拍めと3拍めだけ、それ以外の拍子のときは、1拍めだけ表示されます。

また、録音されたスタイルの拍子、スタイル名、セクションがLCD画面の上段に表示され、録音されたコード名、テンポが中段のボックスに表示されます。



同じ要領で、別の位置にカーソルを移動し、必要なコードやセクションを次々に録音していきます。入力作業中はいつでも、【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】で再生して、入力したデータの内容を確認することができます。

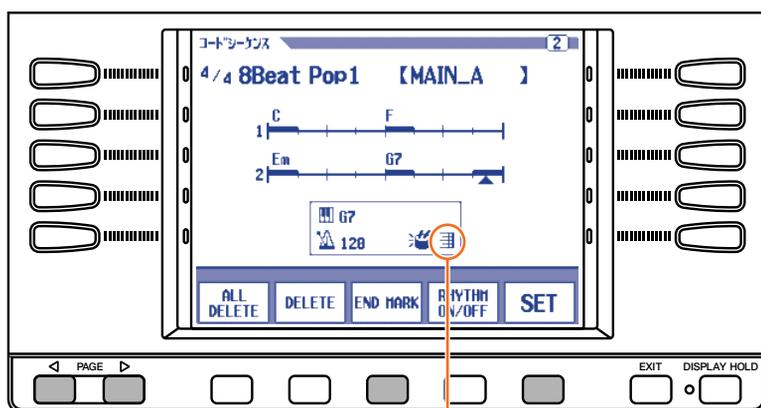
コードシーケンス機能によって録音されるデータは以下のとおりです。

コードシーケンス機能によって録音されるデータ

- ・伴奏スタイル
- ・セクション(メインA/B、イントロ、エンディング、オートフィル、フェードイン/アウト、ブレイク)
- ・コードネーム
- ・自動伴奏のパートごとのボリューム(ミキサー画面での設定)
- ・テンポ
- ・リズムオン オフON/OFF
- ・ACMP/SONG(自動伴奏/ソング)ボリューム(初期ボリューム値としてのみ)
アカンパニメント ソング
- ・SMALL ACMP
スモール アカンパニメント
- ・VIRTUAL ARRANGER(1曲通してのON/OFFのみ)
バーチャル アレンジャー オン オフ

5 録音をストップする

すべての録音が終わったら、コードシーケンス(CHORD SEQUENCE)画面の2ページを開き、[END MARK]を押してから[SET]を押して、終わりの位置を決めるエンドマークを入力します。LCD画面の中段のボックスにエンドマークが表示されます。



エンドマーク

フェードイン中はフェードアウトを設定できません。

リズムだけの入力...

[TYPE]を"-"表示にして録音すれば、コードを空白のまま録音することができます。リズムだけを鳴らしたい場合などに使用します。

ブレイクの入力...

[TYPE]を"-"表示にし、さらにリズムON/OFF機能(後述参照)でリズムをOFFにすることにより、ブレイクを作ることができます。

録音できるコードの種類...

コードシーケンス機能を使って入力できるコードの種類は、P.61のフィンガードのリストに載っているものと同じです。鍵盤からは、オンベースコード(P.61)も入力することができます。

小節バーの左側にそれぞれの小節番号が示されます。

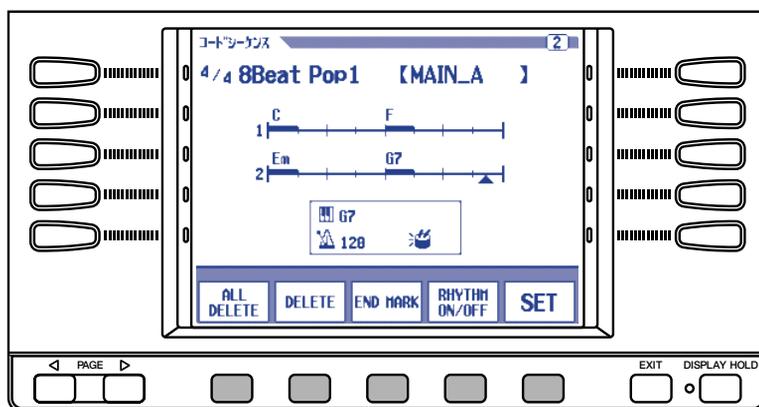
コードシーケンス機能にはその他にもさまざまな編集機能があります。このあとの2ページ目の画面の説明をご参照ください。

前の位置に録音されたコード(LCD画面の中段のボックスに示されているコード)と同じコードは、[SET]を押しても録音されません。

続けて、【REC(録音)】を押すと、「作成したデータをセーブしますか?(Save recorded data?)」のメッセージが表示されます。[はい(YES)]を押すと、録音された内容が保存され、コードシーケンス機能が自動的に終了し、ソングプレイ(SONG PLAY)画面になります。保存せずに終了したいときは[いいえ(NO)]、保存せずに入力を持続したい場合は[キャンセル(CANCEL)]を押します。

コードシーケンスのその他の機能

コードシーケンス(CHORD SEQUENCE)画面の2ページには、コード入力をさらに効率よく行えるよう、いくつかの機能が用意されています。



オール デリート
[ALL DELETE]

[ALL DELETE]を押すと、すべてのデータを削除することができます。「よいですか?(Are you sure?)」のメッセージが表示され、[はい(YES)]を押すと実行されます。中止したい場合は[いいえ(NO)]を押します。

デリート
[DELETE]

[DELETE]を押すと、現在カーソルが置かれている位置のデータを削除することができます。「よいですか?(Are you sure?)」のメッセージが表示され、[はい(YES)]を押すとデリートが実行されます。中止したい場合は[いいえ(NO)]を押します。

エンド マーク
[END MARK]

[END MARK]を押して[SET]を押すと、現在カーソルが置かれている位置にエンドマークを入力することができます。エンドマークはソングの終了位置を示すデータで、曲を意図どおりの位置で終わらせるために必要です。(エンディングまたはフェードアウトで終了する場合は不要です。)エンドマークを入力すると、それ以降の小節にカーソルを移動することはできなくなります。エンドマークも通常のデータと同様に、[DELETE]を使って削除することができます。

リズム オン/オフ
[RHYTHM ON/OFF]

[RHYTHM ON/OFF]を押して[SET]を押すと、リズム音のON/OFFを入力することができます。リズムOFFを入力した位置からリズム音が鳴らなくなり、リズムONを入力した位置からリズム音が鳴るようになります。

コードシーケンス機能を使って録音したデータは、トラック9~16に録音されます。通常の方法で再生したり、トラック録音の方法でその他のトラックに録音を加えたり、自動伴奏のパートにオリジナルのフレーズを上書き録音したり、自由に取扱いすることができます。

コードシーケンス機能によって録音されたソングは、あとでまたコードシーケンスの画面に入って修正することができます。ただし、その場合一度通常のトラック録音の方法で、自動伴奏のパートにオリジナルのフレーズを上書き録音したデータは、プリセットの伴奏スタイルのデータに書き替えられることになります。(たとえば、ベースパートを上書き録音しても、コードシーケンスの画面でデータ修正を行うと元のベースパターンに戻ってしまいます。)

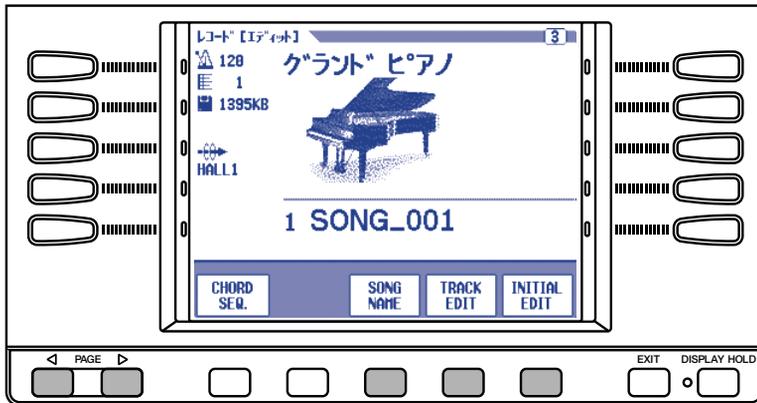
エンドマーク...

エンドマークを入力しなかったソングは、最後のデータがある小節の次の小節で終了します。エンディング、フェードアウトが入力されている場合はエンディング、フェードアウトの最後の小節で終了します。

リズムON/OFFの状態はLCD画面の中段のボックスの  マークで確認することができます。

レコードエディット機能

レコードモードには、ソングデータの完成度を高めるためのレコードエディット機能が用意されています。レコードエディット機能には、録音したソングファイルに名前をつける、ソングネーム(SONG NAME)機能。トラックミックスやトラックデリートなどトラックに関する編集ができる、トラックエディット(TRACK EDIT)機能。音色、リバーブ、エフェクト設定などのソングの初期データを変更できる、イニシャルエディット(INITIAL EDIT)機能があります。レコードエディット機能を選ぶときは、エディットしたい曲を選んでから、PAGE(画面送り)【◀】【▶】で、レコードモードの3ページめレコードエディット(RECORD[EDIT])画面を出します。



レコードエディット機能は、CVP-98/96(94/92)で録音したソングデータにだけ、使用することができます。

ソングネーム機能(ソングネームの変更)

CVP-98/96で録音されたソングファイルの名前を付けたり、変更することができます。レコードエディット(RECORD[EDIT])画面で【SONG NAME】を押すと、名前を付ける画面が出ます。

ディスクがディスクドライブに差し込まれていないときは、ソングネーム機能を使うことはできません。



1 ネームを入力する

【CHAR ▶】を押して下線の位置を移動し、ファイルネームの文字位置を選びます(ファイルネームは最大12文字でつけることができます)。

【ダイアル】や【-/+]を使って入力したい文字や記号を反転させます。【CHAR SET】を押すと、選んだ文字や記号がスタイルネームの下線が置かれている位置に入力されます。同じ要領で別の文字位置に下線を移動して、文字や記号を入力していきます。

入力を間違ったときは【BACK SPACE】を押します。下線の前の文字が消去され、消去された位置に下線が戻ります。

また、【CANCEL】を押すと、ネームの入力作業を中断して、レコードエディット(RECORD[EDIT])画面に戻ります。

2 ネームを登録する

ソングファイルネームが完成したら、【OK】を押して登録します。新しい名前が現在のソングファイルネームとして登録されます。中止したい場合は【キャンセル】(CANCEL)を押します。

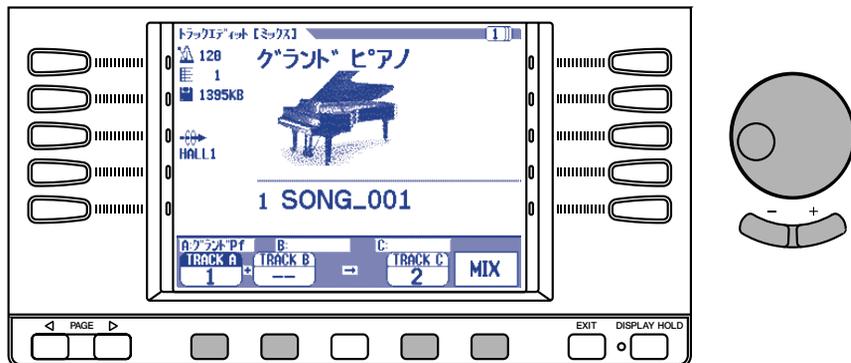
【REC(録音)】を押してランプを消すとソングネーム機能を終了します。

トラックエディット機能

レコードエディット(RECORD[EDIT])画面で[TRACK EDIT]を押すと、トラックエディット[TRACK EDIT]画面が出ます。トラックエディット[TRACK EDIT]画面には、トラックエディット[ミックス](TRACK EDIT[MIX])、トラックエディット[デリート](TRACK EDIT[DELETE])、トラックエディット[クオンタイズ](TRACK EDIT[QUANTIZE])の3ページが用意されています。

トラックミックス機能...トラックエディットの1ページめ

特定の2つのトラックのデータをミックスして、別のトラックにコピーすることができます。



1 ミックスする2つのトラックを選ぶ

[TRACK A]、[TRACK B]を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+】を使ってミックスしたい2つのトラックのナンバーを選びます。選んだトラックで使われている音色が、[TRACK A]、[TRACK B]の上にそれぞれ表示されます。

2 ミックス先のトラックを選ぶ

[TRACK C]を使ってミックス先のトラックのナンバーを選びます。[TRACK C]を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+】を使ってミックス先のトラックのナンバーを選びます。選んだトラックにすでにデータが入っている場合、ミックス後は上書きされて消去されることになります。

3 トラックミックスを実行する

[MIX]を押すと、「よいですか？(Are you sure?)」のメッセージが表示されます。[はい(YES)]を押すと、トラックミックスが実行されます。中止したい場合は[いいえ(NO)]を押します。

トラックミックスを実行すると、[MIX]の表示が[UNDO(取り消し)]の表示に変わります。トラックミックスの結果が期待通りでなかった場合に、[UNDO(取り消し)]を押すと、トラックミックスを実行する前の状態に戻すことができます。

【REC(録音)]を押してランプを消すとトラックミックス機能を終了します。または...【EXIT(戻る)]を押しても、トラックミックス機能を終了します。

トラックコピー...

[TRACK A]、[TRACK B]には、データが録音されているトラックだけが表示され、選べるようになっています。また、[TRACK B]には、「---」(トラックを選ばない状態)も選択できるようになっています。これを選ぶと、結果として[TRACK A]で選んであるトラックが、単純に[TRACK C]にコピーされることになります。

トラックミックスでは、[TRACK A]で選ばれていたトラックの音色、ボリューム情報など(音符以外のすべてのデータ)が、ミックス後のトラックで有効になります。

トラックミックスを実行しても、ミックス前の元のトラックのデータは残ります。元のトラックのデータが不要になった場合は、次に説明するトラックデリート機能で削除してください。

トラックミックス実行中はLCD画面にバーグラフが表示されます。

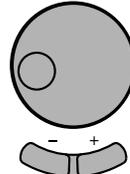
[UNDO(取り消し)]を行う前に、【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)]を押して再生をスタート/ストップし、トラックミックスの結果を聞いてみるができます。

UNDOは、他のトラックを選んだりこのモードを抜けると、できなくなります。

本体の内蔵RAMに録音されたデータ(P.129)の場合は、UNDOはできません。

トラックデリート機能...トラックエディットの2ページめ

特定のトラックのデータを削除することができます。



1 デリートするトラックを選ぶ

[^{トラック}TRACK] や を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使って削除したいトラックを選びます。

2 デリートを実行する

[^{デリート}DELETE]を押すと、「よいですか？(Are you sure?)」のメッセージが表示されます。[はい(YES)]を押すと、トラックデリートが実行されます。中止したい場合は[いいえ(NO)]を押します。

トラックデリートを実行すると、[^{デリート}DELETE]の表示が[^{アンドゥ}UNDO(取り消し)]の表示に変わります。結果が期待どおりでなかった場合に、[^{アンドゥ}UNDO(取り消し)]を押すと、トラックデリートを実行する前の状態に戻すことができます。

[^{レコード}REC(録音)]を押してランプを消すとトラックデリート機能を終了します。または...【EXIT(戻る)】を押しても、トラックデリート機能を終了します。

データが録音されているトラックだけが表示され、選べるようになっています。

トラックデリート実行中はLCD画面にバーグラフが表示されます。

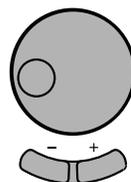
[^{アンドゥ}UNDO(取り消し)]を行う前に、【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押して再生をスタート/ストップし、トラックデリートの結果を聞いてみるができます。

[^{アンドゥ}UNDO]は、他のトラックを選んだり、このモードを抜けると、できなくなります。

本体の内蔵RAMに録音されたデータ(P.129)の場合は、[^{アンドゥ}UNDO]はできません。

トラックオンタイズ機能...トラックエディットの3ページめ

一度録音したトラック内の音のタイミングのずれを特定の音符のタイミングに合わせて修正することができます。たとえば、録音した音符を正確に8分音符や16分音符のタイミングに合わせて並べることができます。



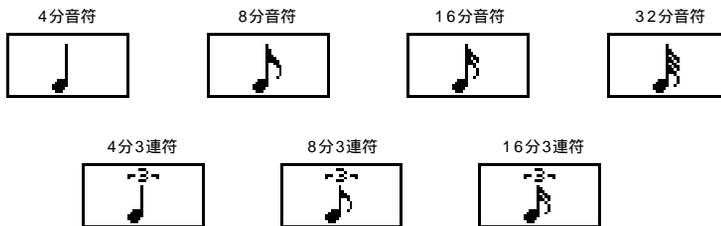
1 クオンタイズするトラックを選ぶ

[^{トラック}TRACK] や を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使ってクオンタイズしたいトラックを選びます。

データが録音されているトラックだけが表示され、選べるようになっています。

2 クオンタイズの長さを選ぶ

音符のイラストがついたLCDボタンを押して、次の中からタイミングを合わせたい音符の長さを選びます。



3 クオンタイズを実行する

[QUANTIZE]^{クオンタイズ}を押すと、「よいですか？(Are you sure?)」のメッセージが表示されます。[はい(YES)]を押すと、クオンタイズが実行されます。中止したい場合は[いいえ(NO)]を押します。

トラッククオンタイズを実行すると、[QUANTIZE]^{クオンタイズ}の表示が[UNDO(取り消し)]^{アンドゥ}の表示に変わります。クオンタイズの結果が期待通りでなかった場合に、[UNDO(取り消し)]^{アンドゥ}を押すと、クオンタイズを実行する前の状態に戻すことができます。

【REC(録音)】^{レコード}を押してランプを消すとトラッククオンタイズ機能を終了します。

または...【EXIT(戻る)】^{エグジット}を押しても、トラッククオンタイズ機能を終了します。

ノートデータと音色データだけクオンタイズされます。

クオンタイズ実行中はLCD画面にパーグラフが表示されます。

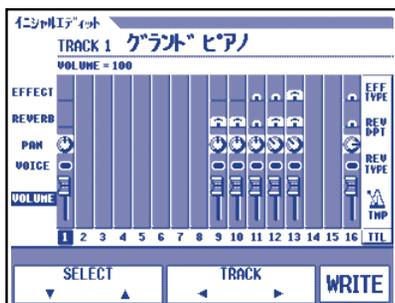
[UNDO(取り消し)]^{アンドゥ}を行う前に、【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押して再生をスタート/ストップし、トラッククオンタイズの結果を聞いてみるができます。

[UNDO(取り消し)]^{アンドゥ}は、クオンタイズの音符を変えたり、他のトラックを選んだり、このモードを抜けるとできなくなります。

本体の内蔵RAMに録音されたデータ^{アンドゥ}(P.129)の場合は、UNDOはできません。

イニシャルエディット機能(初期データの変更)

録音が終わったあとで、各トラックのボリューム値を変更したり、ソング全体に設定されている初期データを変更(イニシャルエディット)することができます。レコード[エディット](RECORD[EDIT])画面で、[INITIAL EDIT]^{イニシャル エディット}を押すと、イニシャルエディット(INITIAL EDIT)画面が現れます。この画面では、16トラック全部を一度に表示して、ボリューム調節や音色、リバーブデプスなどの変更ができます。



以下の項目の変更ができます。項目について詳しくは、各参照ページをご覧ください。

イニシャルエディット画面で変更できる項目

1～16トラックを選んでいる場合

- ・ VOLUME(ボリューム)(P.99)
- ・ VOICE(ボイス)(P.28)
- ・ PAN(パン)(P.135)
- ・ REVERB DEPTH(リバーブデプス)(P.44)
- ・ EFFECT DEPTH(エフェクトデプス)(P.46)

^{トータル}
[TTL]を選んでいる場合

- ・ TEMPO(テンポ)(P.96)
- ・ REVERB TYPE(リバーブタイプ)(P.43)
- ・ REVERB DEPTH(リバーブデプス)(P.44)
- ・ EFFECT TYPE(エフェクトタイプ)(P.45)

VOICE (ボイス) を選んだ場合、MIDIでの音色選択に使われる Program Change Number[PRG#]、Bank LSB[BNK LSB]、Bank MSB[BNK MSB]も表示されます。

イニシャルエディットでVOICE(ボイス)を変更すると、元の曲データの途中にあった音色変更はなくなります。

データの種類によって、「Fixed」が^{フィックスド}表示され、変更できない項目がある場合もあります。

「ピアノ アンサンブル」のDOCファイルをコピーして、1/^{ライト}RIGHTや2/^{レフト}LEFTパートに録音をした曲の音色変更の場合は、1または2トラックだけ変更できます。

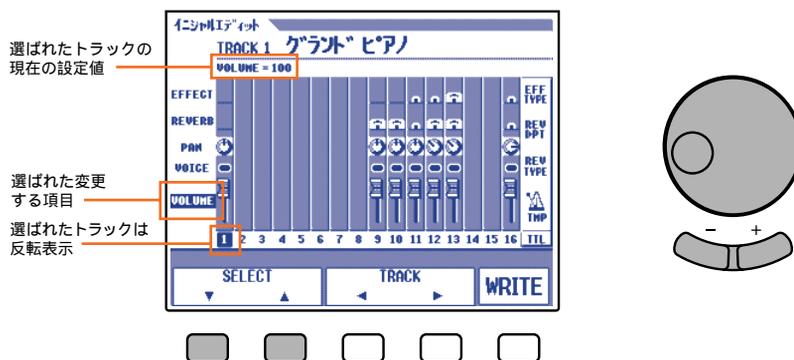
イニシャルエディット(INITIAL EDIT)画面での設定変更

1 設定を変更するトラックを選ぶ

^{トラック}
[TRACK] ◀ か ▶ を押して、設定を変更したいトラックを選びます。ここで、^{トータル}
[TTL]を選ぶと、トラックごとの設定変更でなく、曲全体の設定を変更することになります。

2 変更する項目を選ぶ

^{セレクト}
[SELECT] か を押して、設定を変更したい項目を選びます。



3 設定を変更する

【ダイヤル】や【-/+]で設定値を変更します。曲を再生しながら設定の変更をすることができますので、変更した効果の具合を確認しながら設定できます。

^{トータル}
[TTL]を選び、リバーブデプス(REVERB DEPTH)の設定を変更すると、その設定効果は手弾きの音にもかかります。

自動伴奏、リズム、ハーモニーのデータが録音されているトラックの音色も変更できます。

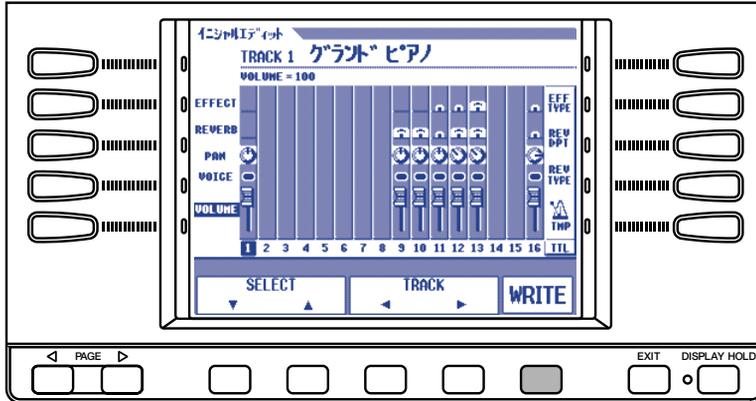
ボリューム(VOLUME)は、最初に録音したときの音量が100で表示されます。これより小さくすることはできますが、大きくはできません。

エフェクトタイプ(EFFECT TYPE)の設定は、1曲につき1タイプです。

設定変更中の再生時に【REW(巻戻)】を^{リワインド}使用すると、正確に再生されない場合があります。

4 変更結果を書き込む

必要な設定変更が終わったら、[WRITE]を押します。「よいですか？(Are you sure?)」のメッセージが表示されます。[はい(YES)]を押すと、すべての変更結果が書き込まれます。中止したい場合は[いいえ(NO)]を押します。
[WRITE]を押すと、その表示が[UNDO(取り消し)]の表示に変わります。エディットの結果が期待通りでなかった場合に、[UNDO(取り消し)]を押すと、エディットを実行する前の状態に戻すことができます。



5 終了する

【REC(録音)】を押します。
→【REC(録音)】のランプが消え、イニシャルエディット機能を終了します。
または...【EXIT(戻る)】を押しても、イニシャルエディット機能を終了します。
また、書き込みを実行していない状態でこれらの操作を行うと、「エディットしたデータを書き込みますか？(Write edited data?)」のメッセージが表示されます。[はい(YES)]を押すと、エディット内容が書き込まれ、イニシャルエディット機能が終了します。[いいえ(NO)]を押すと、エディット内容が書き込まれず、イニシャルエディット機能が終了します。キャンセルして作業を続けたい場合は[キャンセル(CANCEL)]を押します。

ディスクを使わない録音

CVP-98/96には約25KBのRAMが内蔵されており、ディスクを使わなくても約2500音程度の録音は行えるようになっています。ディスクを入れずにソングレコードモードへ入ると、次のように[SONG]に[CVP]、音色表示の下に"CVP MEMORY"が表示され、クイック録音、トラック録音、パンチイン/アウト録音の方法で録音することができます。

内蔵RAMを使って録音を行うときのクイックレコード画面



1ソング内のエディットされたすべてのトラックの内容が、1度の[WRITE]を押す操作で書き替えられます。

[UNDO(取り消し)]を行う前に、【PLAY/STOP(プレイ/ストップ)】を押して再生をスタート/ストップし、イニシャルエディットの結果を聞いてみるができます。

UNDOは、設定変更の新たな操作をした後、イニシャルエディットモードを抜けると、できなくなります。

本体の内蔵RAMに録音されたデータ(P.129)の場合は、UNDOはできません。

コードシーケンス機能を使って、内蔵RAMへ録音することはできません。

ソングネーム機能は内蔵RAMに録音したデータに対しては使用できません。

トラックエディット機能(P.125)、イニシャルエディット機能(P.127)は、内蔵RAMで録音したデータに対しても使えません。

また、内蔵RAMにソングを録音したあと、ソングプレイモードへ入ると、次のように
[SONG]に[CVP]が表示され、通常の方法で再生することができます。

内蔵RAMのソングを再生するときのソングプレイ[メイン]の画面



内蔵RAMへ録音したソングデータがあるときに、ディスクを差し込んで曲番号を選ぶと、「CVP MEMORYを消去してよいですか?(Delete CVP MEMORY?)」のメッセージが出ます。ここで、[はい(YES)]を押すと、内蔵RAMへ録音したソングデータは消えます。また、電源をOFFにしても、内蔵RAMへ録音したソングデータは消えてしまいます。したがって、そのデータが必要であれば、ソングコピー機能(P.138)を使ってフロッピーディスクへ保存してください。

デモモードやカスタムスタイルモードに入ったり、スタイルファイルをロードしたりした場合にも、内蔵RAMへ録音したソングデータは消えます。この場合は、確認のメッセージは出ません。

再生

録音したソングは、通常の方法で再生することができます。

第7章 ファンクション

ファンクションモードでは、MIDIやディスクに関する機能や、CVP-98/96をさらに便利に使いこなすための細かい設定ができます。これらの機能を目的に応じて使い分けることで、CVP-98/96をより身近な楽器、より高度な楽器としてご利用いただけます。以下の項目が用意されています。

[KEYBOARD](キーボード)グループ

- ・チューン[TUNE]
- ・トランスポーズ[TRANPOSE]
- ・エフェクトセッティング[EFFECT SETTING]
- ・キータッチ[KEY TOUCH]
- ・パン[PAN]

[PEDAL](ペダル)グループ

- ・レフトペダル[LEFT PEDAL]
- ・ダンパーレンジ[DAMPER RANGE]
- ・ダンパーモード[DAMPER MODE]
- ・サウンドボード[SOUND BOARD](CVP-98のみ)

[DISK](ディスク)グループ

- ・フォーマット[FORMAT]
- ・ソングコピー[COPY]
- ・ソングデリート[DELETE]
- ・レジストレーション[REGISTRATION]
- ・トランスフォーム[TRANSFORM]

[MIDI]グループ

- ・送信チャンネル[SEND CH]
- ・ローカルコントロール[LOCAL]
- ・シンク[SYNC.]
- ・MIDIフィルター[MIDI FILTER]
- ・MIDIトランスポーズ[MIDI TRANPOSE]
- ・自動伴奏&ハーモニー送信[ACMP&RHY][HARMONY]
- ・リモートキーボード[REMOTE KBD]

[BACKUP](バックアップ)グループ

- ・バックアップ[BACKUP]
- ・リコール[RECALL]

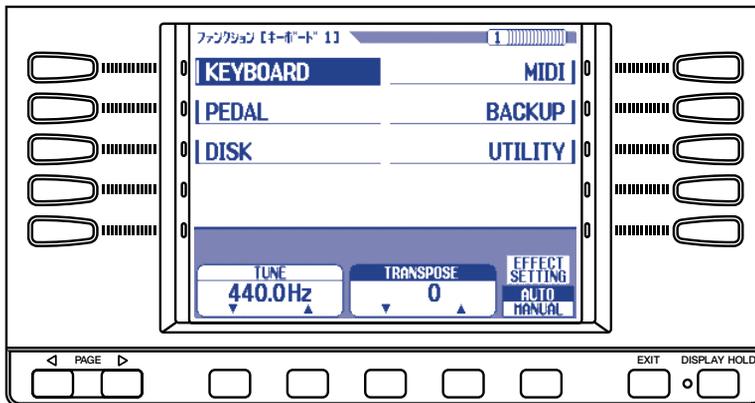
[UTILITY](ユーティリティ)グループ

- ・マイクロチューニング[MICRO TUNING]
- ・スケールチューニング[SCALE TUNING]
- ・ポップアップタイム[POPUP TIME]
- ・アラート[ALERT]

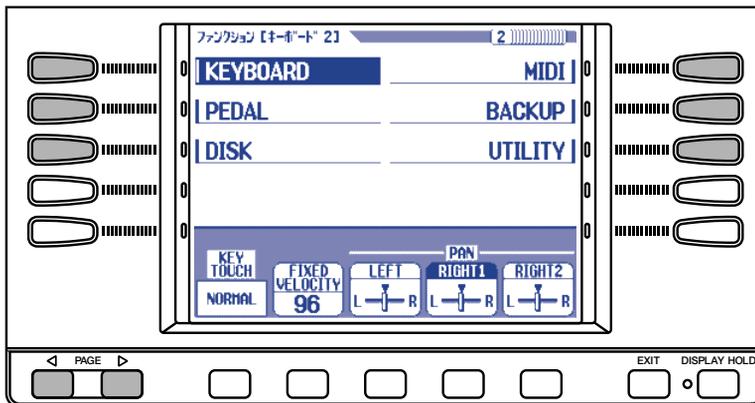
各機能の選択と設定操作

各機能は、以下の手順で選択や設定をすることができます。

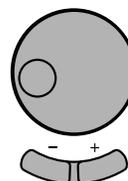
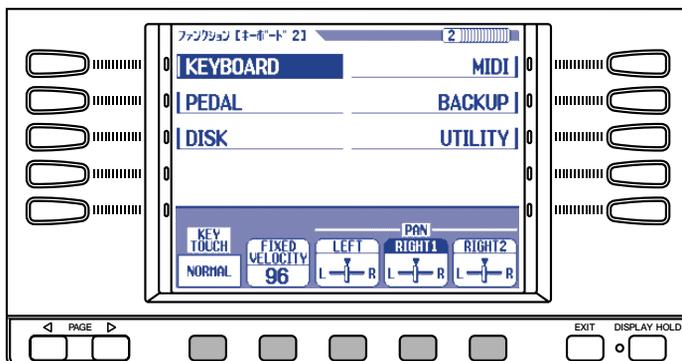
- 1 **ファンクション**
【FUNCTION(諸設定)】を押します。
→ランプが点灯し、ファンクションモードの画面が現れます。



- 2 左右のLCDボタンでグループを選び、さらに^{ページ}PAGE(画面送り)【◀】【▶】で使いたい機能の画面を開きます。
ファンクションモードには全部で17ページあります。
または...PAGE(画面送り)【◀】【▶】で全画面の中から選ぶこともできます。



- 3 LCDボタンを押して表示を反転させたあと【ダイヤル】や【-/+]を使って値を設定したり、直接LCDボタンで選んでさまざまな機能を実行します。



【ダイヤル】や【-/+]は、一度LCDボタンを押して表示が反転した、角の丸い四角で囲まれた項目で使えます。

4 ファンクション 設定が完了したら【FUNCTION(諸設定)】を押して終了 します。

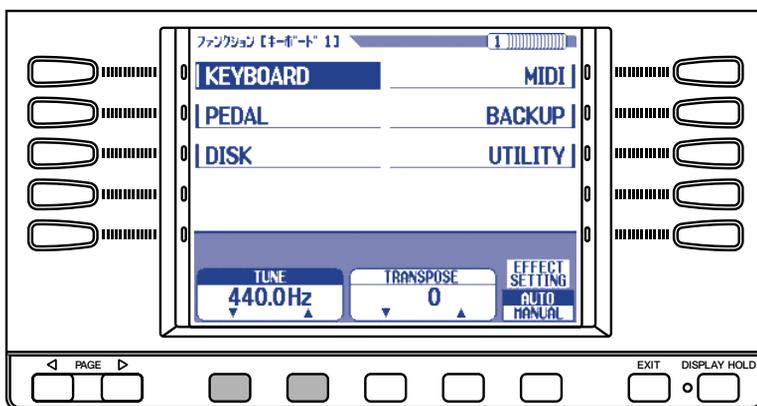
→【FUNCTION(諸設定)】のランプが消えます。
または...【EXIT(戻る)】を押しても終了します。

キーボード

キーボード1 (KEYBOARD 1) 1 ページ目の画面

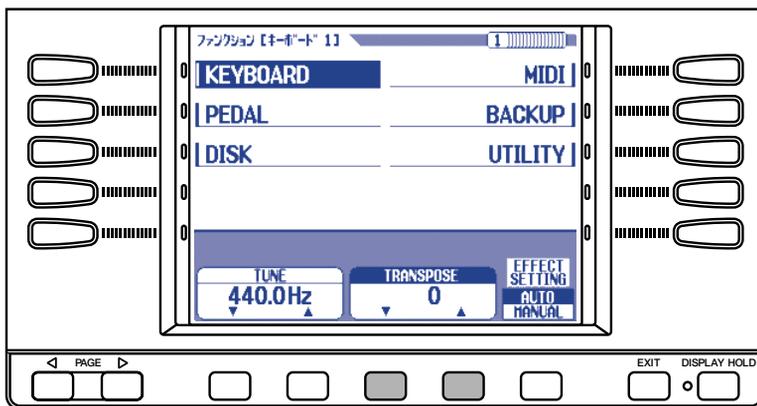
チューン[TUNE]

音程(ピッチ)を微調整することができます。合奏のときなどに、他の楽器と音程を正確に合わせることができます。[TUNE]にラの音(A3)の周波数(Hz)が表示されます。±約26ヘルツ(±約100セント)の範囲を約0.2Hzきざみで設定できます。



トランスポーズ[TRANSPOSE]

弾く鍵盤を変えずに、他の楽器や歌う人の声の高さにキーを合わせたり、演奏している曲を移調することができます。半音単位でトランスポーズ量を設定できます。たとえば、トランスポーズ量を"+5半音"に設定すると、ドを弾いたときにファの音が出ることになり、言い替えれば八長調の弾き方でへ長調の演奏ができることとなります。



チューン...

設定範囲：414.8Hz(-102.1セント)～
466.6Hz(+101.62セント)
基本設定：440Hz
バックアップの基本設定：OFF

基本設定に戻すには...

[TUNE] が【-/+]を同時に押します。
ヘルツ
Hz...

音の高さを示す単位です。1秒間に音波が何回振動するかという数値の単位です。

セント...

半音を100等分した音程の単位です。
100セント=半音

ドラムキット音色には、チューンは効きません。

エクスプレッソ マスター チューン
XG Master Tuneのデータが入った曲の再生中は、XG Master Tuneの設定が有効になります。キーボード1(FUNCTION KEYBOARD 1)画面にその数値が表示されます。

チューン設定は発音中の音にも有効です。

トランスポーズ...

設定範囲：-24半音(-2オクターブ)～
+24半音(+2オクターブ)
基本設定：0
バックアップの基本設定：OFF

基本設定に戻すには...

[TRANSPOSE] が【-/+]を同時に押します。

トランスポーズをかけた場合の発音域について...

トランスポーズによって、元の88鍵の最高音(C7)より高くなる音は1または2オクターブ下の音で、元の88鍵の最低音(A-1)より低くなる音は1または2オクターブ上の音で発音します。

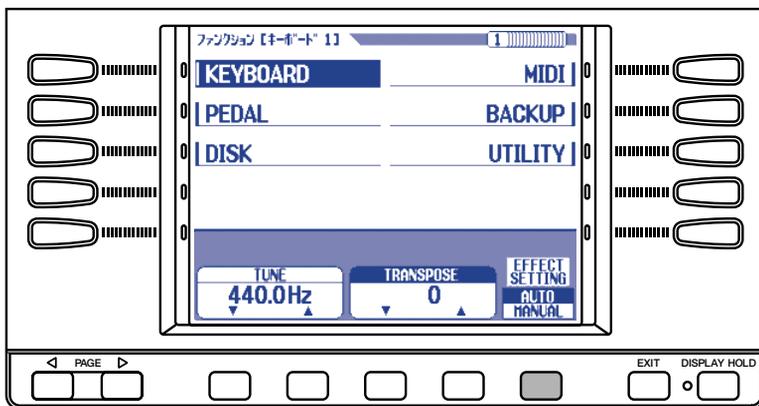
各種のドラムキット音色にはトランスポーズはかかりません。

エクスプレッソ トランスポーズ
XG Transposeのデータが入った曲の再生中は、曲の再生音にだけそのトランスポーズデータが有効になります。手弾き音には、パネルで設定した値が有効です。

ここでの設定は、MIDI送信される演奏データに対しても有効になります。

エフェクトセッティング[EFFECT SETTING]

音色を選んだときに、音色ごとに用意されているエフェクト設定(P.45)も、自動的に選ばれるようにするか、選ばれないようにするかを設定できます。[EFFECT SETTING]を押して、表示を[AUTO]にすると、自動的に選ばれるようになり、[MANUAL]にすると自動的に選ばれないようになります。



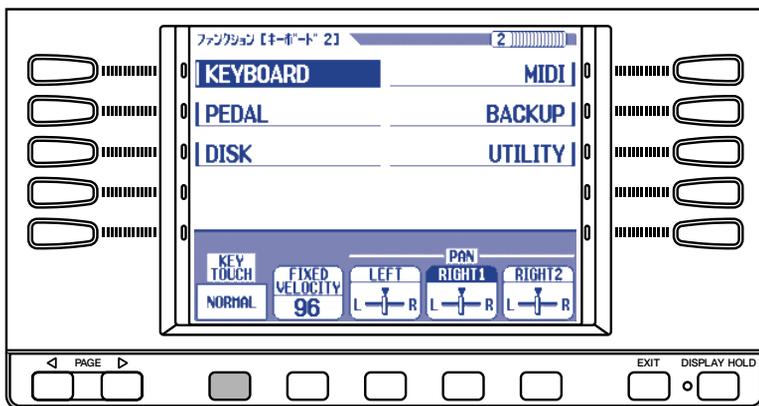
エフェクトセッティング...
設定範囲: ^{オート}AUTO/^{マニュアル}MANUAL
基本設定: ^{オート}AUTO
バックアップの基本設定: OFF

エフェクト設定...
各音色には、エフェクトタイプ(EFFECT TYPE)、エフェクトデプス(EFFECT DEPTH)、エフェクトON/OFFが設定されています。

キーボード2 (KEYBOARD 2) 2ページめの画面

キータッチ[KEY TOUCH]

弾く強さに対する音の強弱の付きかた(タッチ感)を、4種類の中から選ぶことができます。使う音色や演奏する曲、好みによって使い分けてください。[KEY TOUCH]を押して選びます。【ダイヤル】や【-/+]は使えません。



設定できる値:

- [^{ハード}HARD]: 強いタッチで弾かないと大きな音が出しにくい設定です。ピアノシモからフォルティシモまで表情豊かな演奏ができます。
- [^{ノーマル}NORMAL]: 標準的なタッチです。(=基本設定)
- [^{ソフト}SOFT]: 軽いタッチで大きな音を出すことができます。比較的音のつづがそらいやすいタッチです。
- [^{フィックス}FIXED]: タッチによる音の強弱は付かず、一定の音量が出ます。その音量は、^{フィックス}[FIXED VELOCITY]を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]で任意に設定できます(設定範囲: 1~127、基本設定: 76)。

鍵盤自体の重さは変わりません。

キータッチ...
基本設定: ^{ノーマル}NORMAL
バックアップの基本設定: OFF

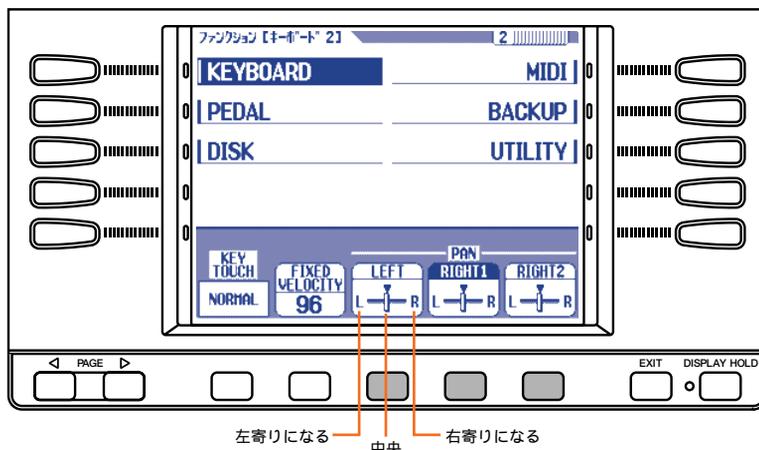
パン[PAN]

演奏音が左右のどのあたりから聞こえるようにするか、パン(音像定位)を設定することができます。次の3種類の音に対して、それぞれ個別に設定することができます。

[LEFT]^{レフト}: スプリットモード時の左領域音色

[RIGHT 1]^{ライト}: スプリットモード時の右領域音色 / デュアルモード時の第1音色 / 通常演奏時の音色

[RIGHT 2]^{ライト}: デュアルモード時の第2音色



いくつかの音色では、初期設定がキースケールパン(低い音ほど左寄りから、高い音ほど右寄りから聞こえる設定)になっています。

各種のドラムキット音色は、楽器音ごとに特定のパンが設定されています。この機能でのパンの設定は音色ごとの初期設定の位置からの相対的な左右への移動になります。

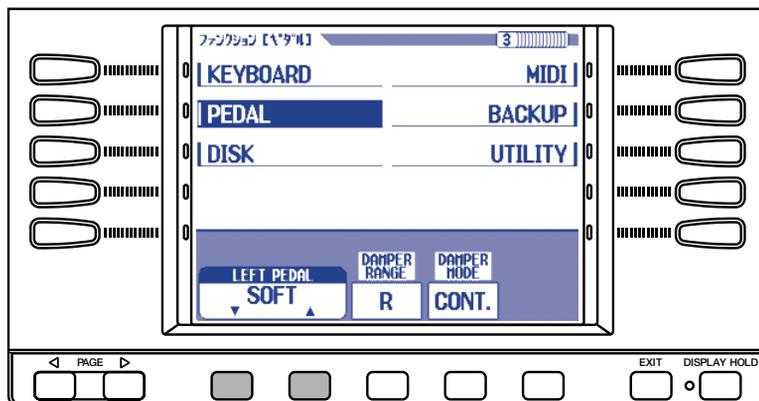
ペダル

ペダル(PEDAL)

3ページめの画面

レフトペダル機能[LEFT PEDAL]

左のペダルに、いろいろな機能を割り当てることができます。



(これはCVP-96の画面です。)

パン...

設定範囲: [L(左端)] ~ 中央 ~ [R(右端)](21段階)

基本設定: 音色ごとの設定値(中央、キースケールパン、ドラムキット用パン)*ただし、どの音色の場合でも画面上では基本設定が中央の位置で表示されます。

バックアップの基本設定: OFF

基本設定に戻すには...

[-/+]を同時に押します。

この機能でのパンの設定は、すべての音色に共通して影響します。

パンの設定は、鍵盤の手弾き音にだけ有効です。

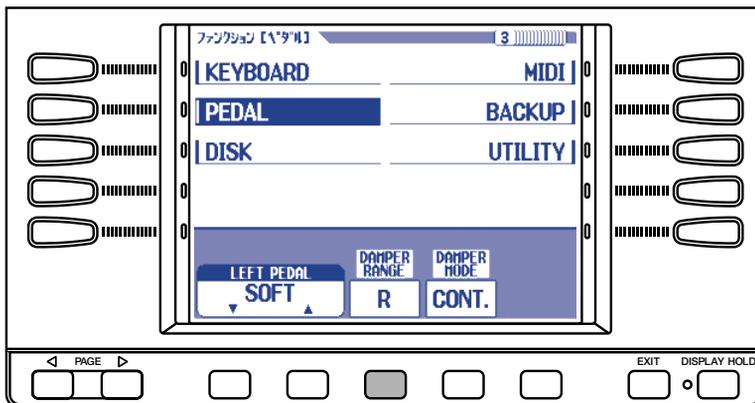
通常の演奏時(1音色での演奏時)には、[RIGHT 1(右領域 / 第1音色)]のパン設定が有効です。

設定できる機能と内容

- ソフト** : ソフトペダルになります(基本設定)。 (P.41)
- START/STOP** : 【START/STOP(スタート/ストップ)】と同じ機能になります。 (P.27, 50, 114, 116)
- HARMONY** : ハーモニー機能が^{オン}ONのとき、左ペダルを踏んでいる間だけ、ハーモニーをつけることができます。 (P.65)
- REGISTRATION** : ^{レジストレーション}左ペダルを踏むごとに、次のレジストレーションナンバーに登録されているパネル状態を呼び出すことができます。 (P.90)
- MAIN A** : 【MAIN A(メインA)】と同じ機能になります。 (P.50, 62)
- MAIN B** : 【MAIN B(メインB)】と同じ機能になります。 (P.50, 62)
- ENDING/RIT.** : ^{エンディング}【ENDING(後奏)】と同じ機能になります。2回続けて左ペダルを踏むとリタルダンドして終わります。 (P.54, 62)
- BREAK** : ^{ブレイク}スタイル再生中に左ペダルを踏むと、踏んでいる間だけブレイクを入れることができます。ペダルから足を離すと、次の小節からもとの再生に戻ります。1小節以内にもう一度左ペダルを踏むと、すぐにもとの再生に戻すことができます。
- FADE IN/OUT** : ^{フェードイン/アウト}【FADE IN/OUT(フェードイン/アウト)】と同じ機能になります。 (P.52, 54)

ダンパーレンジ[DAMPER RANGE]

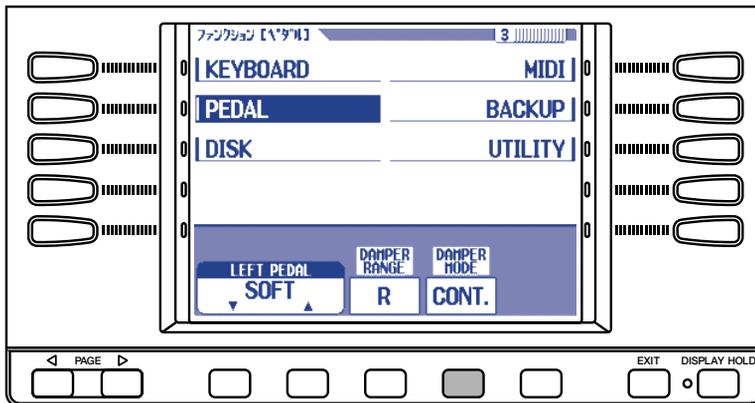
スプリットモード時のダンパーペダルが効く範囲を、右領域、左領域、右/左の両領域、の中から選ぶことができます。[DAMPER RANGE]を押して設定します。【ダイアル】や【-/+]は使えません。



(これはCVP-96の画面です。)

ダンパーモード[DAMPER MODE]

ダンパーペダルを、踏み込むほど余韻が長くなる連続可変式(8段階)で使うか、^{オン オフ}ON/OFFスイッチ式で使うかを選ぶことができます。[DAMPER MODE]を押して設定します。【ダイアル】や【-/+]は使えません。



(これはCVP-96の画面です。)

レフトペダル...

基本設定: ^{ソフト}SOFT

バックアップの基本設定: OFF

左ペダルを^{レジストレーション}REGISTRATIONに設定している場合、レジストレーションに設定されているレフトペダル機能は呼び出されません。

ダンパーレンジ...

設定できる値: R(右領域だけに効く設定)、L(左領域だけに効く設定)、R&L(右/左の両領域に効く設定)

基本設定: R(右領域だけに効く設定)

バックアップの基本設定: OFF

ダンパーモード...

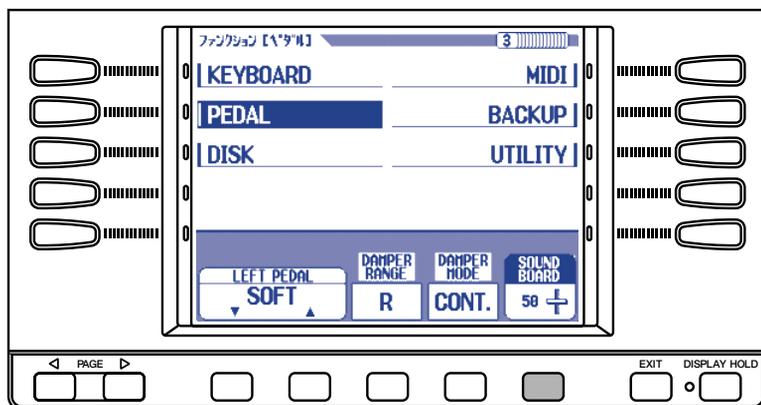
設定できる値: CONT.(連続可変式)/SW(^{オン オフ}ON/OFFスイッチ式)

基本設定: CONT.

バックアップの基本設定: OFF

サウンドボードデプス[SOUND BOARD](CVP-98のみ)

「グランドピアノ(Grand Piano)」「ブライトピアノ(Bright Piano)」「メローピアノ(Mellow Piano)」「モノピアノ(Mono Piano)」の音色には、響板の響きをシミュレートした共鳴効果がかかっています。また、ダンパーペダルを踏んだときには、共鳴弦の効果も加わります。これらの効果のかかり具合を調節することができます。



サウンドボードデプス...
設定できる値：0～100
基本設定：50
バックアップの基本設定：OFF

ディスク

以下の操作は、【^{ファンクション}FUNCTION(諸設定)】を^{オン}にして該当ページを開いてからフロッピーディスクを差し込む手順になっています。先にフロッピーディスクが差し込まれていて【^{オン}SONG(ソング)】が^{オン}になっている場合は、【^{ファンクション}FUNCTION(諸設定)】を^{オン}にしてもディスクに関するファンクション機能は使えません。【^{オン}SONG(ソング)】を押してランプを消してから操作してください。

フォーマット(FORMAT)

4ページめの画面

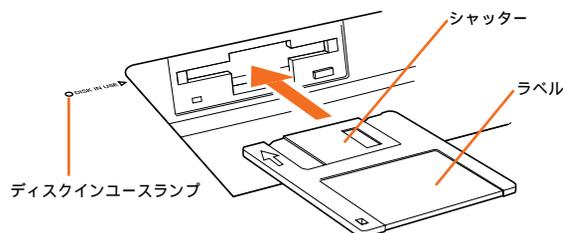
フロッピーディスクをCVP-98/96用にフォーマットします。何もデータの入っていない新しいディスクや、異なるフォーマットのディスクのフォーマットについては、(P.110)をご覧ください。

ここでの操作は、すでにCVP-98/96で使用中のディスクを、すべてのデータを消去するためにフォーマットする場合の操作です。

操作手順

1 フォーマットするディスクを入れる

ライトプロテクトタブが「録音可」の位置になっていることを確認して、フロッピーディスクを正しい向きと方向で、ディスク挿入口にカチッと音がするまでいねいに差し込みます。



使用中のディスクをフォーマットすると、それまでディスクに記録されていたデータは全部消えてしまいます。ご注意ください。

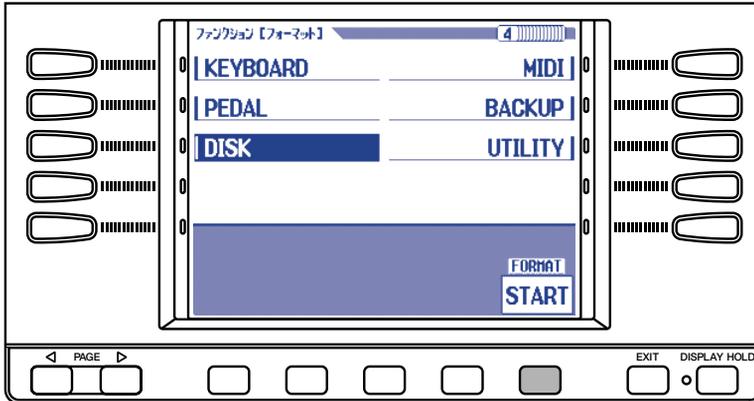
フォーマットの種類...

2DDのディスクは720KB、2HDのディスクは1.44MBにフォーマットされます。

2 フォーマットを実行する

スタート
[START]を押します。

➡「よいですか?(Are you sure?)」と確認を求めるメッセージが現われますので、フォーマットを実行する場合は[はい(YES)]を、中止する場合は[いいえ(NO)]を押します。



フォーマット中はLCD画面にバーグラフが表示され、フォーマットの経過を示します。フォーマットが完了すると、そのディスクにソングを録音したり、コピーしたり、その他のデータをセーブ(保存)することができるようになります。

ソングコピー (SONG COPY)

5ページめの画面

この画面では、CVP-98/96で録音したソングデータ(ディスク上のデータファイル)を、同じディスクの中で別のソングナンバーにコピーしたり、別のディスクにコピーすることができます。

操作手順

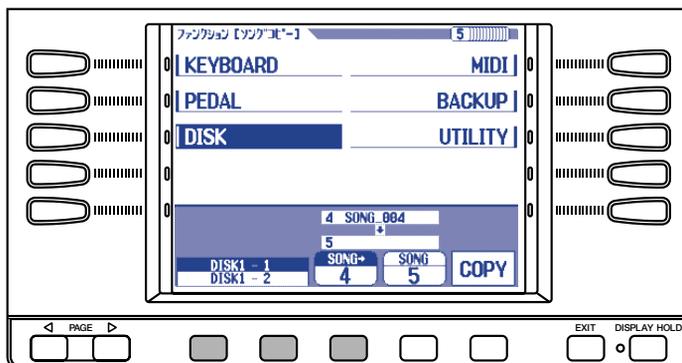
1 コピーの準備をする

コピー元のソングが入ったディスクをディスクドライブに差し込みます。

左から1番目か2番目のLCDボタンを押して、コピーの方法を選びます。次の2種類の方法が用意されています。

ディスク
DISK 1-1 : ソングを同じディスク内の別のソングナンバーにコピーする方法です。

ディスク
DISK 1-2 : ソングを別のディスクへコピーする方法です。



2 コピー元のソングを選ぶ

ソング
[SONG]を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使ってコピー元となるソングを選びます。

➡選んだソングネームがLCD画面の中段に表示されます。

3 コピー先のソングナンバーを選ぶ(DISK 1-1のとき)

この操作はコピーの方法として[DISK 1-1]^{ディスク}を選んでいるときに必要な手順です。コピーの方法として[DISK 1-2]^{ディスク}を選んでいるときは手順4に進んでください。

[SONG]^{ソング}を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使ってコピー先となるソングナンバーを選びます。

➡ 選んだソングナンバーにすでにソングが入っている場合、ソングネームがLCD画面の中段に表示されます。また、この場合コピーを実行すると、コピー元のソングが上書きされコピー先のソングは消えます。

4 コピーを実行する

[COPY]^{コピー}を押します。

➡ コピーが始まります。同じディスクにコピーを行う場合に、「よいですか？(Are you sure?)」のメッセージが表示されます。[はい(YES)]を押すと、コピーが続きます。中止したい場合は[いいえ(NO)]を押します。

別のディスクにコピーを行う場合、「**回ディスクを交換します。(Number of disk exchange (**))」が表示され、コピーを完了するまでに、何回コピー元とコピー先のディスクを入れ替える必要があるかが示されます。[はい(OK)]を押すとコピーが続きます。中止したい場合は[キャンセル(CANCEL)]を押します。



別のディスクへのコピーを続けた場合、次のようなLCD画面の指示に従ってコピー元とコピー先のディスクを入れ替えながら、コピー作業を進めます。



最初にコピー先のディスクを入れたときは、次のLCD画面が表示されますので、【ダイヤル】や【-/+]を使ってコピー先のソングナンバーを選びます。

選んだソングナンバーにすでにソングが入っている場合、ソングネームがLCD画面に表示されます。また、この場合コピーを実行すると、コピー元のソングが上書きされコピー先のソングは消えます。[はい(OK)]を押すと、コピーが続きます。キャンセルしたい場合は[キャンセル(CANCEL)]を押します。

ディスクを使わずに内蔵RAMへ録音したデータがある場合は、コピー元のソングが自動的に[CVP]になります。この方法で、内蔵RAMのデータをディスクにコピーすることができます(P.129)。この場合、[DISK 1-1]、[DISK 1-2]^{ディスク}の方法は選ばれませんので、[DISK 1-1]、[DISK 1-2]^{ディスク}の方法を使いたい場合は、まず内蔵RAMのデータを(必要であれば)ディスクにコピーし、ソングデリート機能(P.140)を使って削除したあと、改めて[DISK 1-1]、[DISK 1-2]^{ディスク}を選んでください。

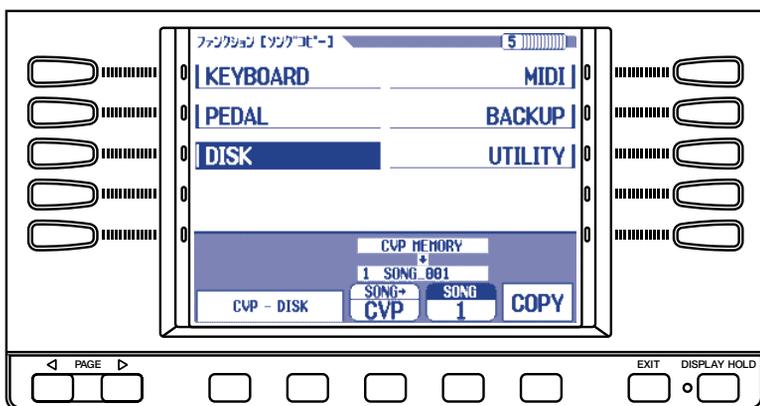
同じディスク内でコピーを行う場合に、コピー元を選んだあと、同じソングナンバーをコピー先として選んでも、コピーは実行されません。このような操作をした場合、「違う番号を選んでください！(Select a different number!)」が表示されます。



ディスクを使わずに録音したソングデータのコピー

ディスクを入れずにソングを録音した場合、CVP-98/96本体の内蔵RAMにソングデータが入っています。このデータをディスクへコピーする場合、まずソングコピー画面を開き、フォーマットされたディスクを差し込みます。

コピー先のソングナンバーを選んで、通常のコピー操作を行います。シーブイビーディスク [CVP-DISK]の方法が自動的に選ばれます。これにより、内蔵RAMのデータがコピー元となり、ディスクにコピーすることができます。



ソングデリート (SONG DELETE)

6ページめの画面

この画面では、ディスクから不要なソングデータをデリート(削除)することができます。デリート(削除)したあとは、元に戻すことはできませんので、大切なデータを誤ってデリート(削除)してしまわないよう、ご注意ください。

操作手順

1 ソングデリートの準備をする

デリートしたいソングデータが入ったディスクをディスクドライブに差し込みます。

市販ソフトのコピー時の注意

市販のディスクソフトは著作権で保護されていますので、コピー機能は個人で楽しむ範囲でご利用ください。

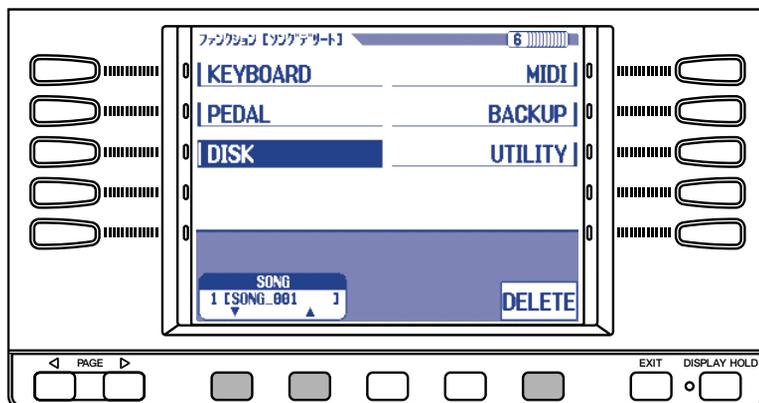
CVP-98/96/94/92以外で作られたデータを、1度コピーしたディスクからさらに別のディスクにコピーすることはできません。また、コピーしたDOCファイルの右手/左手パート以外には追加録音できません。

CVP-94/92/79/69/59のソングデータもCVP-98/96でコピーすることができます。

内蔵RAMにデータがある場合、[DISK 1-1]、[DISK 1-2]の方法は選べません。

2 デリートをsongを選ぶ

【ダイヤル】や【-/+]を使ってデリートしたいsongを選びます。また、CVP-98/96の内蔵RAMにあるsongデータ^{シ-ブイビ-メモリー}をデリートすることもできます。この場合songナンバーの代わりに[CVP MEMORY]を選びます(内蔵RAMにsongデータがあるときにだけ[CVP MEMORY]が表示されます)。

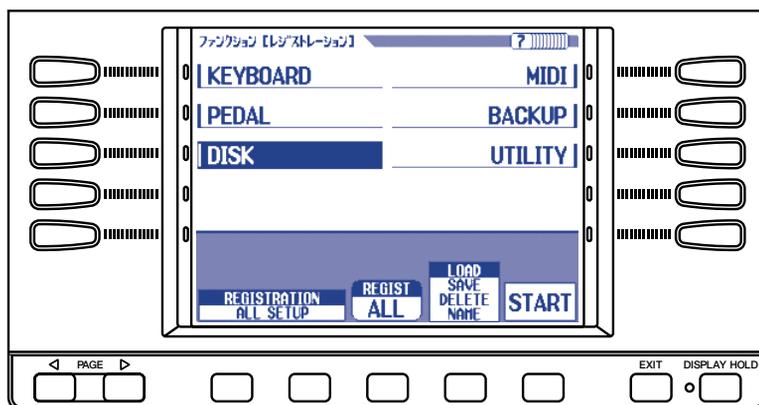


3 デリートを実行する

^{デリート}
[DELETE]を押します。

→「よいですか?(Are you sure?)」のメッセージが表示されます。[はい(YES)]を押すと、選んだsongが削除されます。中止したい場合は[いいえ(NO)]を押します。

レジストレーション(REGISTRATION) 7ページめの画面



この画面では、レジストレーション機能で登録した各パネルの状態をフロッピーディスクにセーブ(保存)したり、ディスクに保存してあるレジストレーションデータをロード(読み込み)したり、ディスクからデリート(削除)したり、ネーム(名前付け)したりすることができます。これらのファイル操作を行う前に、正しいディスク(レジストレーションデータが入っているもの、またはセーブするためのディスク)がディスクドライブにセットしてあるかどうか確認してください。

レジストレーション機能によって登録されているパネル状態の内容については、(P.190)をご参照ください。

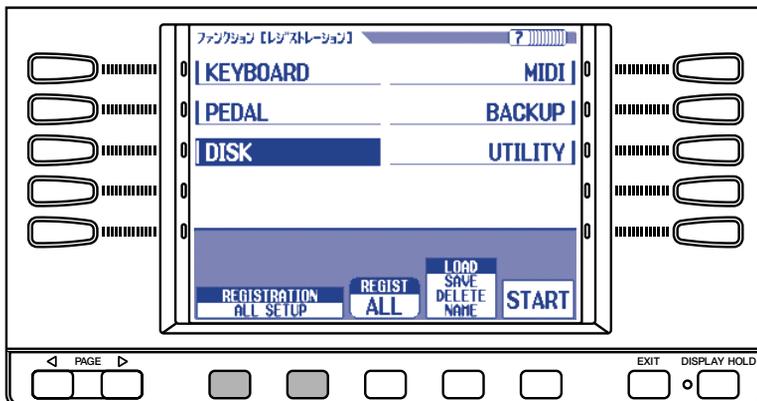
基本操作手順

1 ファイルの種類を選ぶ

左から1番目か2番目のLCDボタンを押して、ロード/セーブ/デリート/ネーム操作の対象となるファイルの種類を選びます。

レジストレーション
REGISTRATION: 20種類のレジストレーションメモリの各ファイル、またはすべてのファイルの1セット

オール セットアップ
ALL SETUP: P.190のリストに載っているパネルセッティング内容のファイル



レジストレーション
[REGISTRATION]を選び、セーブ(保存)やロード(読み込み)をする場合は、さらにレジストレーション
[REGIST.**]を押して、セーブ(保存)の場合、保存するレジストレーションファイルの番号を、ロード(読み込み)の場合、本体のロード先の番号を選びます。オール
[ALL]、[A-1~E-4]の中から選べます。

2 ファイル操作を選ぶ

右から2番目のLCDボタンで、ロード
[LOAD](読み込み)/セーブ
[SAVE](保存)/デリート
[DELETE](削除)/ネーム
[NAME](名前付け)の中から実行したいファイル操作を選びます。

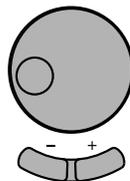
3 [START]を押します。

→ 操作が始まります。

これから先の手順は、選んだファイル操作によって異なります。以下の各ファイル操作の説明をご参照ください。

セーブ [SAVE](保存)

セーブ
[SAVE]を選ぶと、保存するファイルに名前を付ける画面が現れます。



キャラクター
[CHAR ▶]を押して下線の位置を移動し、ファイルネームの文字位置を選びます(ファイルネームは最大12文字でつけることができます)。

【ダイアル】や【-/+]を使って入力したい文字や記号を反転させます。[CHAR SET]を押すと、選んだ文字や記号がファイルネームの下線が置かれている位置に入力されます。同じ要領で別の文字位置に下線を移動して、文字や記号を入力していきます。

入力を間違ったときは、[BACK SPACE]を押します。下線の一つ前の文字が消去され、消去された位置に下線が戻ります。

また、[CANCEL]を押すと、ネームの入力作業を中断して、レジストレーション(REGISTRATION)画面に戻ります。

ファイルネームが完成したら、[SAVE]を押して保存を実行します。保存を実行したときに保存先のディスクにすでに同じ名前のファイルが存在する場合は、「同じ名前のファイルがあります。入れ替えますか?(Same name! Overwrite?)」のメッセージが表示されます。[はい(OK)]を押すと、既存のファイルに上書きでセーブが実行されます。キャンセルしたい場合は[キャンセル(CANCEL)]を押します。

ネーム [NAME](名前変更)

[NAME]を選んだ場合、ネーム画面が表示されます。



まず、名前を変更したいファイルを選びます。左から1番目か2番目のLCDボタンを押してファイルを選び、[OK]を押します。

セーブ(保存)の時と同じような名前を付ける画面が現われますので、セーブの時と同じ方法で新しいファイルネームを入力します。

[OK]を押すと新しい名前に変更されます。中止したい場合は[キャンセル]を押します。[OK]を押したとき、ディスクにすでに同じ名前のファイルが存在する場合は、「同じ名前のファイルがあります。入れ替えますか?(Same name! Overwrite?)」のメッセージが表示されます。[はい(OK)]を押すと、名前を変更したファイルが、既存のファイルに上書きされます。キャンセルしたい場合は[キャンセル(CANCEL)]を押します。

ロード [LOAD](読み込み)

[LOAD]を選んだ場合、ロード画面が表示されます。ロードすると本体のデータは上書きされて消えますので、消したくない場合は、先にディスクにセーブ(保存)(P.142)してください。



まず、読み込みたいファイルを選びます。左から1番目か2番目のLCDボタンを押してファイルを選び、[OK]を押します。

➡「よいですか？(Are you sure?)」のメッセージが表示されます。[はい(YES)]を押すと、選んだファイルが読み込まれます。中止したい場合は[いいえ(NO)]を押します。

デリート [DELETE](削除)

デリート
[DELETE]を選んだ場合、デリート画面が表示されます。



まず、削除したいファイルを選びます。左から1番目か2番目のLCDボタンを押してファイルを選び、[OK]を押します。

➡「よいですか？(Are you sure?)」のメッセージが表示されます。[はい(YES)]を押すと、選んだファイルが削除されます。中止したい場合は[いいえ(NO)]を押します。

トランスフォーム(TRANSFORM) 8ページめの画面

この画面では、CVP-98/96で録音したソングデータを、他のクラビノーバやピアノプレーヤ、サイレントアンサンブルピアノで再生できるように変換することができます。

これらのファイル操作を行う前に、正しいディスク(変換したいソングが入っている2DDのディスク)がディスクドライブにセットしてあるかどうか確認してください。

データ変換に使用できるディスクの種類...

2DDのディスクに入っているソングデータのみ変換することができます。2HDのディスクでこの操作を実行しようとする、「2HDディスクは使えません！2DDディスクにコピーしてください。(2HD disk is not valid! Please copy to 2DD disk.)」が表示されます。このような場合、まず、ソングコピー機能(P.138)を使って、変換したいソングデータを2DDのディスクにコピーし、そのディスクを使ってここでの操作を実行してください。

内蔵RAM上にあるソングデータは...

CVP-98/96で録音された、ディスクに入っているソングデータだけ変換することができます。CVP-98/96の内蔵RAM上にあるソングデータは、一度ディスクにセーブしてからでないと変換できません。

CVP-94/92/79/69/59、MDP10では...

CVP-98/96で録音したソングデータを変換しなくても、そのまま再生できます。

データ変換後も変換前のソングデータは、そのまま残ります。

操作手順

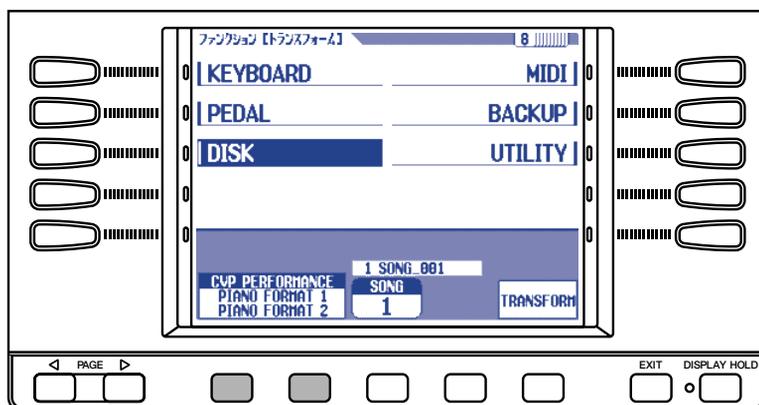
1 変換形式を選ぶ

左から1番めか2番めのLCDボタンで、どの楽器用にデータ変換をするのかを決めるために変換形式を選びます。次の3種類の変換形式が用意されています。

シーブイピー パフォーマンス
CVP PERFORMANCE: この変換形式を選ぶと、CVP-70/50/75/65/55/89/87/85/83、CLP-705、DOM-30、DOU-10で再生することができるようになります。

PIANO FORMAT 1(ピアノフォーマット1): この変換形式を選ぶと、ピアノプレーヤ SXシリーズ、RFシリーズ、HG、HQ、HQ Grand、サイレントアンサンブルピアノで再生することができるようになります。

PIANO FORMAT 2(ピアノフォーマット2): この変換形式を選ぶと、ピアノプレーヤ MXシリーズで再生することができます。



2 変換するソングを選ぶ

【ダイヤル】や【-/+]で変換したいソングを選びます。

3 変換を実行する

トランスフォーム
[TRANSFORM]を押します。

➡「よいですか?(Are you sure?)」のメッセージが表示されます。[[はい(YES)]を押すと、選んだソングのデータ変換が始まります。中止したい場合は[[いいえ(NO)]を押します。変換が終了すると、「SONG No.**に入りました。(Completed! SONG No.**)」が表示され、変換されたソングがどのソングナンバーに保存されたかを示します。変換されたソングは自動的にソングナンバーが決まります。

また、シーブイピー パフォーマンス CVP PERFORMANCEの変換形式によって変換を行った場合は、元の名前の最初に"C)"が付けられ、ピアノ フォーマット PIANO FORMAT 1/2の変換形式によって変換を行った場合は、元の名前の最初に"P)"が付けられます。

PIANO FORMAT1(ピアノフォーマット1)、PIANO FORMAT2(ピアノフォーマット2)で変換したデータは、CVPシリーズや、DOM-30、DOU-10、MDP10では1、2トラックが再生されなくなります。

変換後のソングには録音や設定変更はできません。

MIDI

MIDI 1

9ページめの画面

この9ページから11ページめの画面はMIDI(Musical Instrument Digital Interface)に関する機能です。

送信チャンネル[SEND CH]の設定

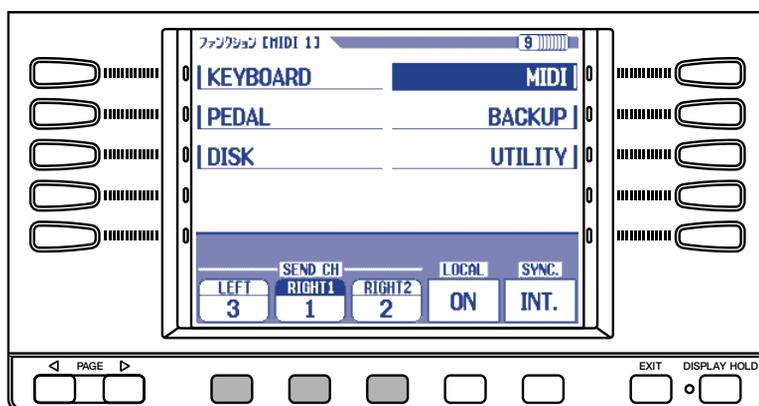
MIDI楽器どうして、演奏情報を送受信するためには送信側と受信側でMIDIチャンネル(1~16チャンネル)を合わせておく必要があります。ここではCVP-98/96からMIDIデータを送信するときのチャンネルを設定します。

次の3種類の演奏情報に対して、それぞれ個別に設定することができます。

[LEFT] : ^{レフト} スプリットモード時の左領域音色

[RIGHT1] : ^{ライト} スプリットモード時の右領域音色 / デュアルモード時の第1音色 / 通常演奏時の音色

[RIGHT2] : ^{ライト} デュアルモード時の第2音色



MIDI受信について

CVP-98/96の音源部は「マルチティンバー」と呼ばれる仕様になっており、外部MIDI機器から別々のMIDIチャンネルによって送信されるデータを、チャンネルごとに異なる音色で同時に鳴らすことができます。たとえば、コンピューターやMIDIシーケンサーを使ってCVP-98/96でアンサンブル演奏をさせることができます。

ローカルコントロールのON/OFF [LOCAL]

通常、クラビノーバは、鍵盤を弾いて内蔵されている音源をコントロールし、音を出すしくみになっています。この状態はローカルコントロールONと呼ばれます。また、ローカルコントロールをOFFにすると、「鍵盤」と「音源」が切り離され、鍵盤を弾いてもCVP-98/96からは音が出なくなります。CVP-98/96から音が出なくなっても、鍵盤を弾いた演奏情報はMIDI出力されますので、CVP-98/96では音を鳴らさずにMIDIで他の音源を鳴らしたいときなどに、ローカルコントロールをOFFにします。

[LOCAL]を押して選びます。【ダイヤル】や【-/+]は使えません。

MIDI端子を使う場合はHOST SELECTスイッチを「MIDI」に設定してください。

送信チャンネル...
[LEFT]の設定範囲 : OFF(送信しない)、
1~16チャンネル

基本設定 : 3

バックアップの基本設定 : OFF

[RIGHT1]の設定範囲 : OFF(送信しない)、
1~16チャンネル

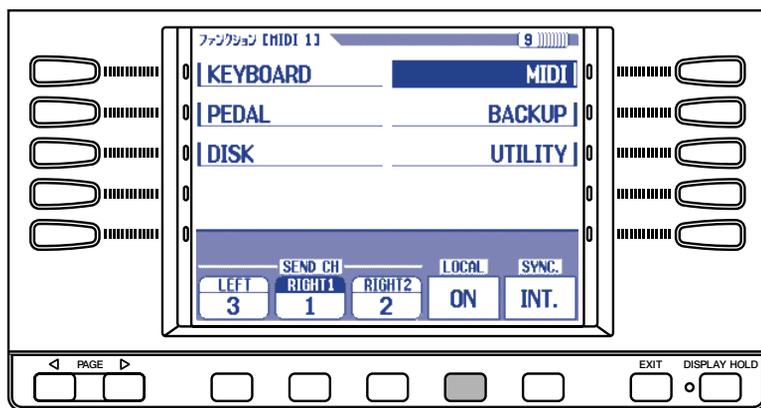
基本設定 : 1

バックアップの基本設定 : OFF

[RIGHT2]の設定範囲 : OFF(送信しない)、
1~16チャンネル

基本設定 : 2

バックアップの基本設定 : OFF

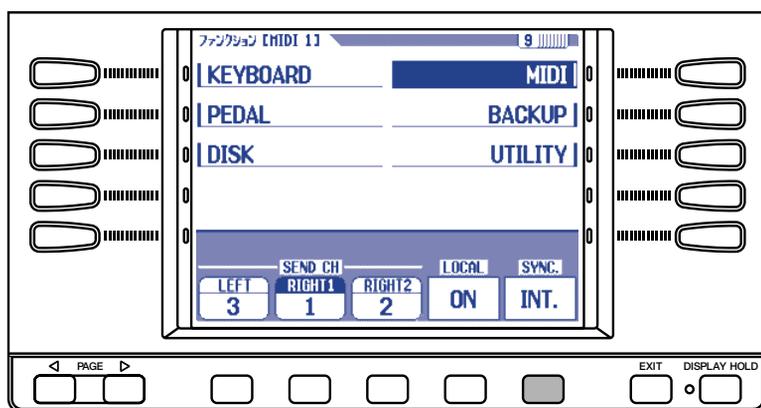


ローカルコントロール...
 設定範囲：ON/OFF
 基本設定：ON
 バックアップの基本設定：OFF

シンク[SYNC.]の選択

通常、ソング、「ピアノアンサンブル」、自動伴奏などは、CVP-98/96で指定したテンポに従い、内部クロック(INT.)によって演奏されます。このクロックを外部(EXT.)に設定することによって、CVP-98/96のテンポを外部のシーケンサーやリズムマシンからコントロールすることができます。たとえば、外部のシーケンサーのテンポに合わせてCVP-98/96の自動伴奏を演奏させることができます。

[^{シンク}SYNC.]を押して選びます。【ダイヤル】や【-/+]は使えません。



シンク...
 設定範囲：INT.(内部クロック)/EXT.(外部クロック)
 基本設定：INT.(内部クロック)
 バックアップの基本設定：OFF

シンクが、EXT.(外部クロック)に設定されていて、外部からのMIDIクロック情報を受信していないときは、自動伴奏や伴奏スタイルなどに関する操作は行えませんが、シンクが、EXT.(外部クロック)に設定されていて、外部からのMIDIクロック情報を受信しているときは、自動伴奏や伴奏スタイルなどに関する操作は行えます。

MIDI 2

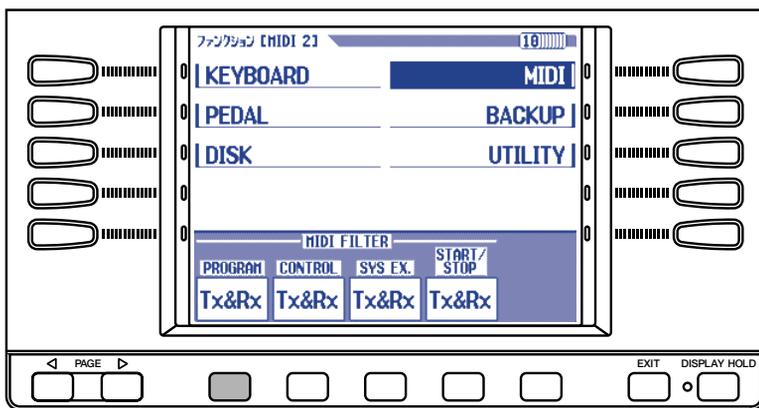
10ページ目の画面

この画面には、どのタイプのMIDIデータを送信したり、受信したりできるようにするか、を設定するMIDIフィルター(MIDI FILTER)の機能があります。

プログラムのON/OFF[PROGRAM]

MIDIでは、プログラムチェンジを使って送信側の機器から受信側の機器の音色ナンバーを切り替えることができます。たとえば、外部MIDIシーケンサーからプログラムチェンジがCVP-98/96に送信されると、CVP-98/96で受信するMIDIの演奏データの音色が切り替わります。(このとき鍵盤での手弾き音は切り替わりません)。また、CVP-98/96からプログラムチェンジを送信すると外部MIDI機器の音色を切り替えることができます。(CVP-98/96のパネル上で音色を切り替えたときにプログラムチェンジが送信されます。)

いろいろなMIDIシステムを組んでいくと、このプログラムチェンジの送/受信ができたほうが便利な場合と、できないほうが便利な場合とがあります。他の機器と音色切替を連動させたくない場合は、[PROGRAM]をOFFにしてください。[PROGRAM]をTx&Rxにすると送/受信がONになります。



CVP-98/96の各音色のプログラムナンバーは、^{エックスシー}XG音色配列に準拠しています。詳しくはP.183の音色リストを参照してください。

コントロールのON/OFF[CONTROL]

MIDIでは、コントロールチェンジを使って、ダンパーペダルの操作やエフェクトやボリュームなどの演奏表現を、送信側の機器から受信側の機器に伝えることができます。たとえば、外部MIDIシーケンサーからコントロールチェンジがCVP-98/96に送信されると、CVP-98/96で受信するMIDIの演奏データがそれに反応します。(このとき鍵盤での手弾き音には影響しません)。また、CVP-98/96から、外部へコントロールチェンジを送信すると、外部MIDI機器の演奏をコントロールすることができます。(CVP-98/96でダンパーペダルなどの操作をしたときにコントロールチェンジが送信されます。)コントロールチェンジを送/受信したくない場合は、[CONTROL]をOFFにしてください。

CVP-98/96がコントロールチェンジとして扱える情報は、(P.171)に詳しくまとめてあります。

システムエクスクルーシブのON/OFF[SYS EX.]

MIDIでは、システムエクスクルーシブメッセージを使って、MIDI機器やメーカー固有の各種のデータを送信側の機器から受信側の機器に伝えることができます。システムエクスクルーシブメッセージを送/受信したくない場合は、[SYS EX.]をOFFにしてください。[SYS EX.]をTx&Rxにすると送/受信がONになります。

CVP-98/96がシステムエクスクルーシブメッセージとして扱える情報は、P.173に詳しくまとめてあります。

スタート/ストップのON/OFF[START/STOP]

MIDIでは、スタート/ストップコマンドを使って、送信側の機器から受信側の機器のリズムや演奏をスタート/ストップすることができます。たとえば、外部MIDIシーケンサーからスタート/ストップコマンドをCVP-98/96に送信し、自動伴奏やソングなどの演奏をスタート/ストップすることができます。また、CVP-98/96で自動伴奏などのスタート/ストップ操作をしたときに、外部MIDIシーケンサーやリズムマシンの演奏をスタート/ストップすることができます。スタート/ストップを送/受信したくない場合は、[START/STOP]をOFFにしてください。[START/STOP]をTx&Rxにすると送/受信がONになります。

MIDI 3 11 ページめの画面

この画面には、トランスポーズの設定(P.133)をCVP-98/96で受信しているMIDIの演奏データに対しても有効にするかどうか、自動伴奏/リズム、ハーモニーの演奏データを外部へ送信するかどうか、また、外部から受信したMIDI情報を手弾き音にも有効にするかどうかなどを設定する機能があります。

プログラム...

設定範囲：Tx&Rx(送/受信できる状態)/OFF(送/受信できない状態)

基本設定：Tx&Rx(送/受信できる状態)

バックアップの基本設定：OFF

プログラムの設定がOFFの場合でも、^{バンク}BANK MSB、LSBの送受信は行われず。

コントロール...

設定範囲：Tx&Rx(送/受信できる状態)、OFF(送/受信できない状態)

基本設定：Tx&Rx(送/受信できる状態)

バックアップの基本設定：OFF

システムエクスクルーシブメッセージ...

設定範囲：Tx&Rx(送/受信できる状態)/OFF(送/受信できない状態)

基本設定：Tx&Rx(送/受信できる状態)

バックアップの基本設定：OFF

スタート/ストップ...

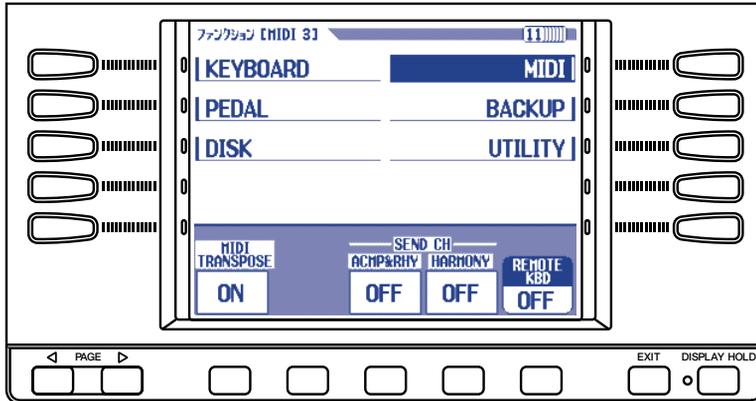
設定範囲：Tx&Rx(送/受信できる状態)、OFF(送/受信できない状態)

基本設定：Tx&Rx(送/受信できる状態)

バックアップの基本設定：OFF

MIDIトランスポーズの受信[MIDI TRANSPOSE]

ミディ トランスポーズ オン
[MIDI TRANSPOSE]をONにすると、P.133のトランスポーズの設定が、CVP-98/96で受信するMIDIの演奏データに対して有効になります。



自動伴奏/ハーモニーの再生データの送信

アカンパニメント&リズム オン
[ACMP&RHY]をONにすると、自動伴奏やリズムの再生時に、再生音がMIDIデータとしてミディ アウト MIDI【OUT】から送信されます。この場合、MIDIチャンネルの9～16を使って送信されます。
ハーモニー オン
[HARMONY]をONにすると、ハーモニー機能を使用しているときのハーモニー(付加されている装飾音など)の再生音が、ミディ アウト MIDI【OUT】から送信されます。この場合、MIDIチャンネルの6～8を使って送信されます。

これらの機能を使えば、自動伴奏やハーモニーを、コンピューターや外部シーケンサーなどで録音することができます。

リモートキーボード

リモート キーボード
[REMOTE KBD]で設定したMIDIチャンネルの情報を受けると、手弾きの音にもその情報が有効になります。また、ここで受信した情報は録音することもできます。外部からのMIDI情報が手弾き音に影響しないようにしたいときは、オフを選びます。受信できる情報は次の4種類です。

- キー オン オフ
• Key ON/OFF(押鍵情報)
- コントロール チェンジ
• Control Change(演奏表現情報)の下記項目

# 1	モジュレーション Modulation	バンク セレクト Bank Select MSB
7	ボリューム Volume	バンク セレクト Bank Select LSB
11	エクスプレッション Expression	
64	サステイン ペダル Sustain Pedal	
65	ソステヌート ペダル Sostenuto Pedal	
66	ソフト ペダル Soft Pedal	
123	オール ノート オフ All notes off	
- プログラム チェンジ
• Program Change(音色切替情報)
- Pitch Bend(ピッチベンド情報)

トランスポーズの受信...

設定値: ON(有効)/OFF(無効)

基本設定: ON(有効)

バックアップの基本設定: OFF

MIDI送信される演奏データに対するトランスポーズは、ファンクション1ページめ「キーボード 1(KEYBOARD 1)」での設定が有効になります。

自動伴奏/ハーモニーの送信

アカンパニメント&リズム
[ACMP&RHY]の設定値: OFF(送信しない)、9-16(送信する)

基本設定: OFF(送信しない)

バックアップの基本設定: OFF

ハーモニー
[HARMONY]の設定値: OFF(送信しない)、6-8(送信する)

基本設定: OFF(送信しない)

バックアップの基本設定: OFF

自動伴奏やハーモニーデータをMIDIで送信するときは、手弾きの演奏データの送信チャンネル(P.146)を設定する際、自動伴奏の送信に使われる送信チャンネル9～16や、ハーモニーの送信に使われる送信チャンネル6～8と重ならないようにしておきましょう。そうしないと、手弾き音と自動伴奏やハーモニーの音色が同じになってしまうなどの不都合が生じる場合があります。

アカンパニメント&リズム ハーモニー
[ACMP&RHY]、[HARMONY]のどちらかがONになっていれば、送信チャンネル(P.146)の[RIGHT 1]がOFFになっていても、自動伴奏やハーモニーの再生データはMIDI送信されます。

リモートキーボード...

設定範囲: OFF(無効)、1～16(指定したチャンネルで有効)

基本設定: OFF(無効)

バックアップの基本設定: OFF

リモートキーボードで受信したMIDI情報は、MIDI【OUT】からは出力されません。

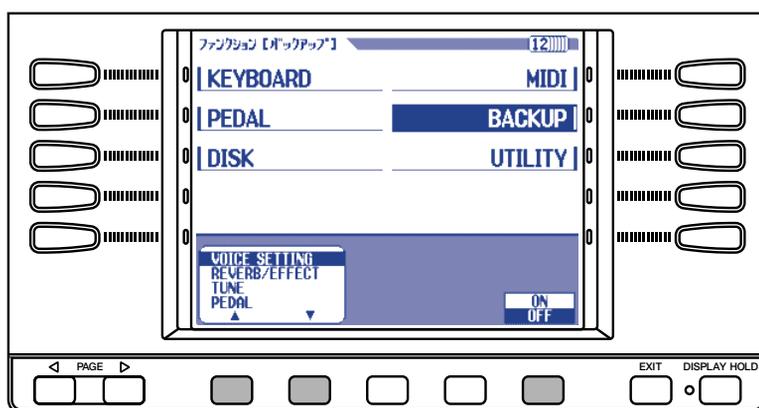
バックアップ

バックアップ(BACKUP)

12ページ目の画面

この画面では、さまざまな機能の設定内容が、電源をOFFにしたあとも基本設定に戻らないで保持されるよう、グループごとにバックアップのON/OFFを設定することができます。

[**カ**]を押すか、【ダイアル】や【-/+】を使ってバックアップさせたいグループを選び、一番右のLCDボタンで、選んだグループのバックアップON/OFFを設定します。グループ名の前にアスタリスク("*")が付いているものは、現在そのグループのバックアップの設定がONになっていることを示しています。バックアップの設定をOFFにしているグループの内容は、電源をOFFにすると基本設定に戻ります。



次のグループが用意されています。

- ・ VOICE SETTING (音色に関する設定)
ボイス セッティング
- ・ REVERB/EFFECT (リバーブ/エフェクト効果)
- ・ TUNE (マスターチューニング、マイクロチューニング、スケールチューニング)
チューン
- ・ PEDAL (ペダルの設定)
- ・ ACMP SETTING (自動伴奏に関する設定)
アカンブ セッティング
- ・ SONG SETTING (ソングに関する設定)
ソング セッティング
- ・ REGISTRATION (レジストレーション)
- ・ MIDI SETTING (MIDIに関する設定)
ミディ セッティング
- ・ UTILITY (ポップアップタイム、アラート)
ユーティリティ

各グループ内の設定項目については、P.190の一覧表をご参照ください。

バックアップの設定をONにしているも、電源をOFFにして約1週間以上過ぎると、バックアップされている内容が消え、すべての設定内容が基本設定に戻ります。したがって、バックアップされている内容を保持したい場合は、少なくとも1週間以内に数分間は電源をONにしてください。

リコール(RECALL)

13ページ目の画面

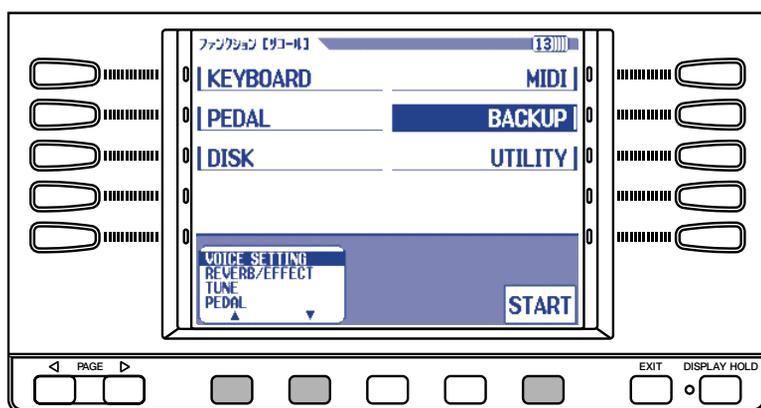
この画面では、さまざまな機能の設定内容を、グループ単位、またはすべての内容を同時に基本設定に戻すことができます。

[**カ**]を押すか、【ダイアル】や【-/+】を使って基本設定に戻したいグループを選び、[START]を押します。

▶「よいですか？(Are you sure?)」のメッセージが表示されます。[はい(YES)]を押すと、選んだグループの内容が基本設定に戻ります。中止したい場合は[いいえ(NO)]を押します。

各グループのうち、REGISTRATION(レジストレーション)、UTILITY(ユーティリティ)については、バックアップの基本設定がONになっています。その他のグループはすべてバックアップの基本設定はOFFになっています。

ヘルプやLCD画面の言語と、このバックアップON/OFFの設定自体については、常にバックアップされるようになっていきます。



次のグループが用意されています。

- ・ VOICE SETTING (ボイス ボイス セッティング (音色に関する設定))
- ・ REVERB/EFFECT (リバース/エフェクト効果)
- ・ TUNE (マスターチューニング、マイクロチューニング、スケールチューニング)
- ・ PEDAL (ペダルの設定)
- ・ ACMP SETTING (アンプ アンプ セッティング (自動伴奏に関する設定))
- ・ SONG SETTING (ソング ソング セッティング (ソングに関する設定))
- ・ REGISTRATION (レジストレーション)
- ・ MIDI SETTING (ミディ ミディ セッティング (MIDIに関する設定))
- ・ UTILITY (ユーティリティ (ポップアップタイム、アラート))
- ・ ALL (オール オール (すべての設定))

各グループ内の設定項目については、(P.190)の一覧表をご参照ください。

ヘルプやLCD画面の言語、バックアップ ON/OFFの設定については、このリコー機能を使っても基本設定に戻りません。

工場出荷時の状態に戻すには...

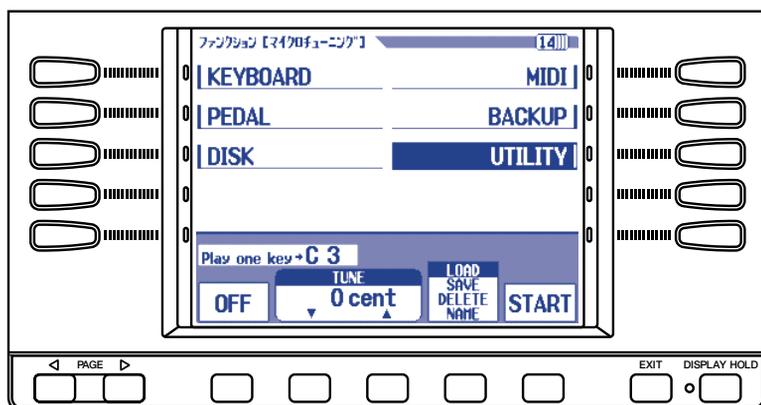
ヘルプやLCD画面の言語の設定も含めて、CVP-98/96本体を完全に工場出荷時と同じ状態に戻したい場合は、一番右側の鍵盤(C7)を押しながら【POWER】をONにします。英語のメッセージ"Back up data erased and replaced by Factory data"が表示され、バックアップされていたデータが消え、工場出荷時の状態になったことを示します。このあと基本画面が表示されます。

この操作をすると、「ミュージックソフト・コレクション」のディスクから読み込んだ、「ワンタッチセッティングのファイル」のデータも消えます。必要なときは、もう一度ディスクからの読み込みを行ってください。(P.85)

ユーティリティ

マイクロチューニング(MICRO TUNING) 14ページめの画面

この画面では、鍵盤1つずつの音程(ピッチ)を微調整できます。この機能を使って、特定の鍵盤の音程を微調整することができます。また、作った音程の設定をディスクにセーブ(保存)したり、必要なときにロードして(読み込んで)使うこともできます。設定した音程は、この画面の1番左のLCDボタンで、いつでもON/OFFできます。



操作手順

1 1番左のLCDボタンを押して^{オン}ONにします。

2 鍵盤を選ぶ

チューニングを行いたい鍵盤を押します。

➡ 押した鍵盤の音名とその鍵盤の現在のチューニング値が表示されます。

3 チューニングする

[TUNE] ^{チューン} か を押すか、【ダイヤル】や【-/+】を使って選んだ鍵盤の音程をチューニングします。チューニングしている鍵盤を弾いて音を確認しながら調節してください。[TUNE] ^{チューン} を同時に押すと、その鍵盤の基本設定である"±0"に戻すことができます。

4 上記の1と2の操作を繰り返す

上記の1と2の操作を繰り返して、他の鍵盤のチューニングを行います。

作った音程の設定は、名前を付けて1つのチューニングファイルとして、ディスクにセーブ(保存)することができます。また、必要なときにロードして(読み込んで)使ったり、不要であれば簡単にデリート(削除)することができます。

これらのファイル操作を行う前に、正しいディスク(マイクロチューニングデータが入っているもの、またはセーブするためのディスク)がディスクドライブにセットしてあるかどうか確認してください。

ファイル保存/名前変更/読み込み/削除

1 ファイル操作を選ぶ

右から2番めのLCDボタンで、実行したいファイル操作を[LOAD] ^{ロード} (読み込み)、[SAVE] ^{セーブ} (保存)、[DELETE] ^{デリート} (削除)、[NAME] ^{ネーム} (名前変更)の中から選びます。

2 [START] ^{スタート}を押す

[START] ^{スタート}を押すと選んだファイル操作を実行する画面が表示されます。

これから先の手順は、P.142 ~ P.144の操作と同じです。選んだファイル操作によってそれぞれ下記ページをご参照ください。

[SAVE] ^{セーブ} (保存)・・・ P.142

[NAME] ^{ネーム} (名前変更)・・・ P.143

[LOAD] ^{ロード} (読み込み)・・・ P.143

[DELETE] ^{デリート} (削除)・・・ P.144

スケールチューニング(SCALE TUNING)

15ページめの画面

この画面では、[PRESET] ^{プリセット} を選ぶと音律(調律法)が選べます。また、[USER] ^{ユーザー} を選ぶと、1オクターブ分の設定を作ったときに全鍵盤がオクターブ単位でその設定になる、ユーザースケールを作ることができます。作った調律をディスクにセーブ(保存)したり、必要なときにロードして(読み込んで)使うこともできます。

プリセットスケール

音律(調律法)が選べます。

現在最も一般的な調律法「平均律」が完成するまでには、時代と共に様々な音律が考えられ、またそれによる音楽が誕生しました。当時の調律法で演奏することで、その曲が誕生した時の響きを味わうことができます。

次の7種類の音律(調律法)が用意されています。

設定できる範囲：-100cent ^{セント} (-半音) ~ +100cent ^{セント} (+半音)

基本設定：すべての鍵盤が0

バックアップの基本設定：OFF

イコール [ÉQUAL]平均律

1オクターブを12の間隔で等分した音律です。現在もっともポピュラーなピアノの調律方法です。

ビュアメジャー [PURE(MAJOR)]純正律(長調)

ビュアマイナー [PURE(MINOR)]純正律(短調)

自然倍音を基準とするため、主要3和音が美しく純粋に響くのが特長です。現在でも合唱のハーモニーなどで見られます。

ミントーン [MEANTONE]中全音律

ピタゴラス音律の3度の音程のうなりをなくすために改良された音律です。十六世紀後半から十八世紀後半までにかけて広く普及し、ヘンデルも使用しました。

ピタゴリアン [PYTHAGOREAN]ピタゴラス音律

ギリシャ時代の哲学者ピタゴラスによって考えられた、5度音程だけの組み合わせからできた音律です。3度はうなりが生じますが5度と4度の音程が美しく、旋律の演奏に向いています。

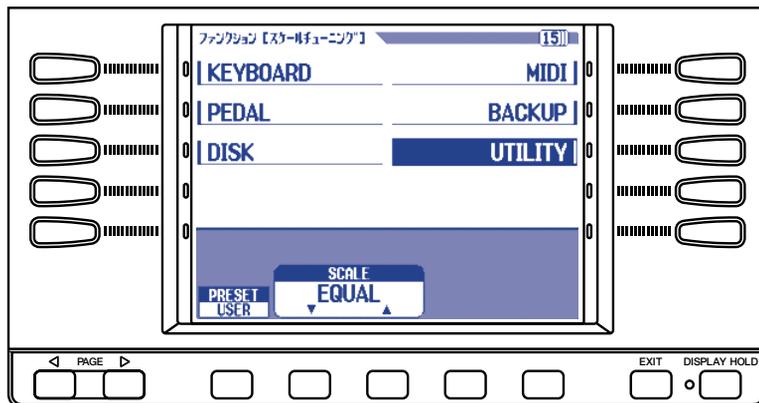
ヴェルクマイスター [WERCKMEISTER]ヴェルクマイスター音律

キルンベルガー [KIRNBERGER]キルンベルガー音律

中全音律とピタゴラス音律を組み合わせた音律で、両者は、その組み合わせ方が異なります。転調により曲想が変化するのが特長です。バッハやベートーベン時代に使用され、現在でもその時代の音楽をハープシコード(=チェンバロ)などで演奏するときに、しばしば用いられます。

操作手順

- 1 一番左のLCDボタンで^{プリセット}[PRESET]を選ぶと次の画面が現れます。



- 2 ^{スケール}[SCALE] か ^{スケール}[SCALE] や を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使って音律の種類を選びます。

[ÉQUAL]平均律以外の音律を選んだときは、基音(演奏する曲の調の主音)を設定する必要があります。設定した基音の調に対して、各音律の効果が得られます。

- 3 ^{キー}[KEY]を押して表示を反転させたあと【ダイヤル】や【-/+]を使って基音を選びます。

基音...

設定範囲：C、C[♯]、D、D[♯]、E、F、F[♯]、G、G[♯]、A、A[♯]、B

基本設定：C

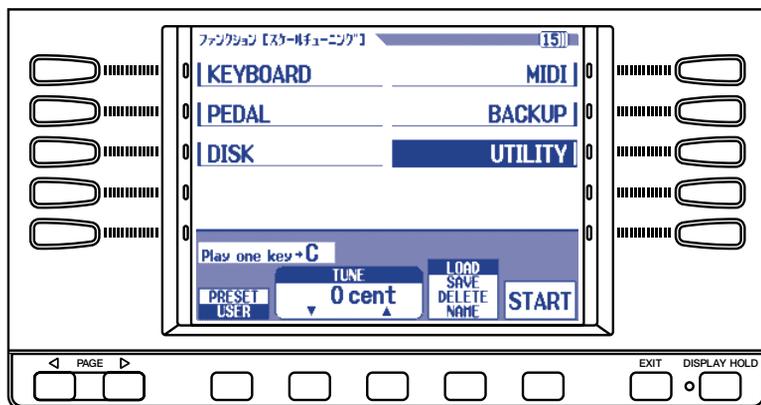
ユーザースケール

1オクターブ(12鍵)単位で鍵盤1つずつの音程(ピッチ)を微調整できます。

1オクターブ分の設定を作ると、オクターブの違う同じ音にもその設定が有効になります。

操作手順

- 1 一番左のLCDボタンで[USER]を選ぶと次の画面が現れます。



- 2 設定する鍵盤を押します。
→ 押した鍵盤の音名とその鍵盤の現在のチューニング値が表示されます。
- 3 ^{チューン}[TUNE] か を押すか、【ダイアル】や【-/+] を使って音程を設定します。
チューニングしている鍵盤を弾いて音を確認しながら調節してください。^{チューン}[TUNE] を同時に押すと、その鍵盤の基本設定である"±0"に戻すことができます。
- 4 上記の2.と3.の操作を繰り返して他の鍵盤のチューニングを行います。

作った調律は、名前を付けて1つのチューニングファイルとして、ディスクにセーブ(保存)することができます。また、必要なときにロードして(読み込んで)使ったり、不要であれば簡単にデリート(削除)することができます。

これらのファイル操作を行う前に、正しいディスク(スケールチューニングデータが入っているもの、またはセーブするためのディスク)がディスクドライブにセットしてあるかどうか確認してください。

ファイル保存/名前変更/読み込み/削除

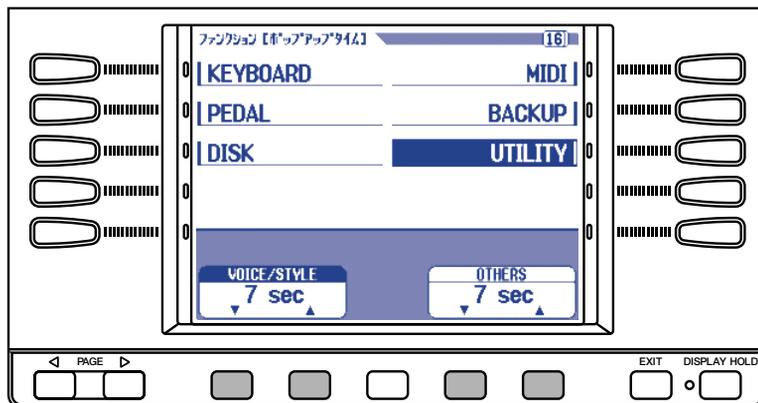
- 1 ファイル操作を選ぶ
右から2番めのLCDボタンで、実行したいファイル操作を^{ロード}[LOAD](読み込み)、^{セーブ}[SAVE](保存)、^{デリート}[DELETE](削除)、^{ネーム}[NAME](名前変更)の中から選びます。
- 2 ^{スタート}[START]を押す
^{スタート}[START]を押すと選んだファイル操作を実行する画面が表示されます。
これから先の手順は、P.142~P.144の操作と同じです。選んだファイル操作によってそれぞれ下記ページをご参照ください。
^{セーブ}[SAVE](保存)・・・P.142
^{ネーム}[NAME](名前変更)・・・P.143
^{ロード}[LOAD](読み込み)・・・P.143
^{デリート}[DELETE](削除)・・・P.144

スケールチューニング ユーザー...
設定範囲: ^{セント}-64cent ~ ^{セント}+63cent
基本設定: すべての鍵盤が0
バックアップの基本設定: OFF

ポップアップタイム(POPUP TIME) 16ページめの画面

この画面では、CVP-98/96の各種ポップアップ画面の表示時間を設定することができます。音色/伴奏スタイル選択のポップアップ画面とその他のポップアップ画面とで、異なる時間を設定することができます。

音色/伴奏スタイル選択のポップアップ画面の表示時間を設定するときは[VOICE/STYLE]^{ボイス スタイル}を押して、その他のポップアップ画面の表示時間を設定するときは[OTHERS]^{アザーズ}を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使って表示時間を設定します。各項目のを同時に押すと、それぞれの基本設定である、音色/伴奏スタイル選択のポップアップ画面は15秒、その他のポップアップ画面は8秒に戻すことができます。

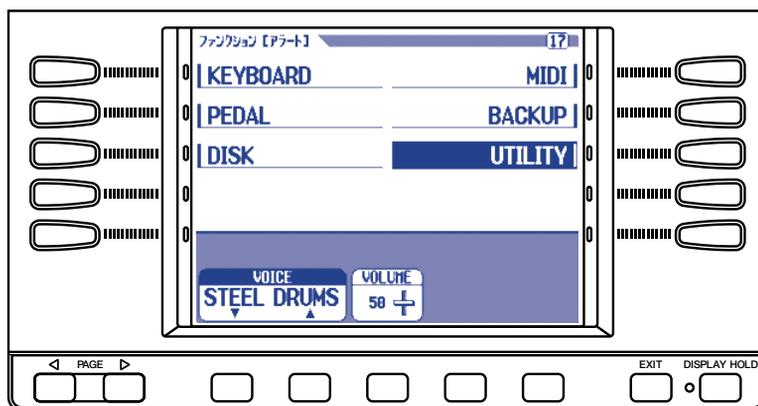


アラート(ALERT) 17ページめの画面

この画面では、エラーなどを知らせる警告音を、6種類の警告音の中から選びそのボリュームを設定することができます。

[VOICE]^{ボイス} か を押して表示を反転させたあと、【ダイヤル】や【-/+]を使って警告音を選びます。選択時に警告音が発音されるので、選びながら音を確認することができます。【-/+]を同時に押すと、基本の警告音に戻ります。

また、[VOLUME]^{ボリューム}を押して反転させ、【ダイヤル】や【-/+]を使って警告音のボリュームを設定します。【-/+]を同時に押すと、ボリュームを基本設定の"50"に戻すことができます。



ポップアップタイム...

設定範囲：0sec(0秒)～30sec(30秒)、sec(無限大)

基本設定：音色/伴奏スタイルは15秒、その他は8秒

バックアップの基本設定：ON

0sec(0秒)を選ぶと、その機能のボタンを押している間だけポップアップ画面を表示します。

sec(無限大)を選ぶと【DISPLAY HOLD(画面固定)】のランプが点滅しなくなり、ポップアップ画面は自動で閉じなくなります。【EXIT(戻る)】を押すと閉じます。

アラート...

設定できる警告音：STEEL DRUMS、AGOGO、WOOD BLOCK、TIMPANI、CELESTA 4FT、KALIMBA

基本設定：STEEL DRUMS

バックアップの基本設定：ON

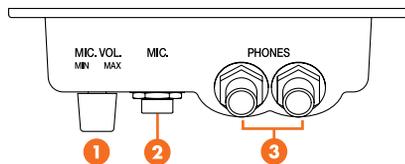
ボリュームの設定範囲：0～100

基本設定：50

バックアップの基本設定：ON

第8章 その他

他の機器と接続する端子



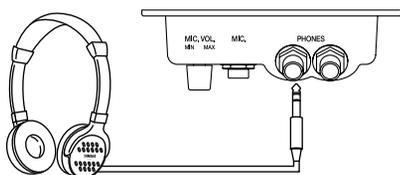
① ^{マイク ボリューム}【MIC.VOL.】つまみと ② ^{マイク}【MIC.】端子

マイクを【MIC.】端子(標準フォン端子)に接続して、弾き語りやカラオケを楽しむことができます。マイクから入力された音声は、CVP-98/96のスピーカーから鳴ります。マイクのボリュームは、【MIC.VOL.】つまみで調節します。

③ ^{フォーンズ}【PHONES】端子

ヘッドフォンを【PHONES】端子(標準フォン端子)に接続して使います。ヘッドフォンを接続すると、CVP-98/96のスピーカーからは音が出なくなります。また、【PHONES】端子は2つありますので、ヘッドフォンを2本接続して、2人で演奏を楽しむこともできます。

推奨ヘッドフォン...
YAMAHAヘッドフォン HPE-160(税別
価格:5,500円)

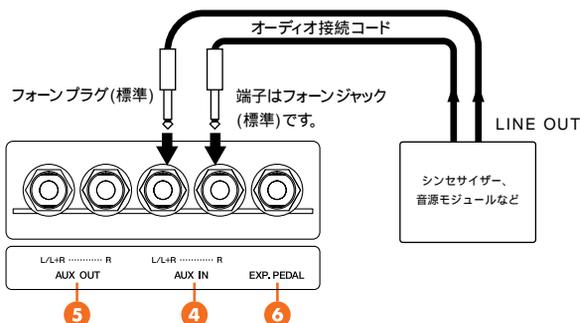


④ ^{イン}AUX IN【L/L+R】【R】端子

⑤ ^{アウト}AUX OUT【L/L+R】【R】端子

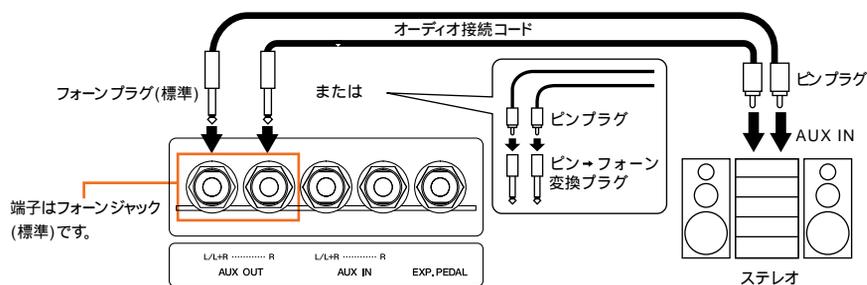
^{イン}AUX IN【L/L+R】【R】端子

オーディオ接続コードを使って図のように接続すると、他の楽器や機器の音を、CVP-98/96のスピーカーから出すことができます。



AUX OUT【L/L+R】【R】端子

オーディオ接続コードを使って図のように接続すると、CVP-98/96をステレオなどに接続して、より大きな音を出したり、演奏を録音したりできます。ステレオに接続したときは、CVP-98/96の【MASTER VOLUME(全体ボリューム)】は中程の位置にして、ステレオ側で音量を調節してください。



接続についての注意...

AUX OUT【L/L+R】【R】から出力した音を、AUX IN【L/L+R】【R】に戻さないでください。AUX OUT【L/L+R】【R】から外部オーディオ機器に接続した場合も、その機器から再びCVP-98/96のAUX IN【L/L+R】【R】に接続しないでください。

CVP-98/96のAUX IN【L/L+R】【R】から入力された音はそのまま、CVP-98/96のAUX OUT【L/L+R】【R】から出力されますので、オーディオ系の発振が起こり、正常な再生がされないばかりでなく、両機器の故障の原因になります。

オーディオ接続コード及び変換プラグは抵抗のないものをお使いください。

AUX IN【L/L+R】【R】からの入力音には、CVP-98/96本体の【MASTER VOLUME(全体ボリューム)】や【REVERB(残響)】の設定は効きません。

モノ入力、モノ出力にはAUX IN【L/L+R】、AUX OUT【L/L+R】をご使用ください。

6 【EXP.PEDAL】端子

別売のFC7フットコントローラーを接続すると、ペダルによって手弾き音のボリュームを調節することができます。

7 MIDI【IN】【OUT】端子【THRU】端子

MIDI接続専用のケーブルを使って外部MIDI機器と接続します。

MIDI端子を使う場合は下記HOST SELECTスイッチを「MIDI」に設定してください。

MIDIについての簡単な解説を「MIDI及びデータの互換性について」(P.166)に掲載していますのでご参照ください。

8 HOST SELECTスイッチと 9 【TO HOST】端子

【TO HOST】端子は、パーソナルコンピューターに直接接続する端子です。

HOST SELECTスイッチは、MIDI機器やパーソナルコンピューターを接続する場合に、機器やパーソナルコンピューターの種類に応じて切り替えるスイッチです。

詳しくは次項「パーソナルコンピューターとの接続」をご覧ください。

フットコントローラー FC7(税別価格:6,000円)

パーソナルコンピューターとの接続

パーソナルコンピューター用のソフトを、CVP-98/96の【TO HOST】(またはMIDI端子)とパーソナルコンピューターをつないで楽しむことができます。

CVP-98/96とコンピューターを接続する場合、次の2つの方法があります。

1. CVP-98/96の【TO HOST】端子を使った接続方法
2. CVP-98/96のMIDI端子を使った接続方法

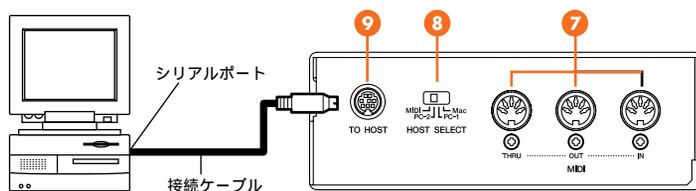
1 CVP-98/96の【TO HOST】端子を使った接続方法

コンピューターのシリアルポート(RS-232C端子やRS-422端子)とCVP-98/96の【TO HOST】端子を接続します。

この方法では、CVP-98/96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。

接続方法

コンピューターのシリアルポート(RS-232C端子やRS-422端子)とCVP-98/96の【TO HOST】端子を、専用のシリアルケーブルで接続します。



接続するシリアルケーブルの種類

接続するコンピューターの種類に合わせて、下記のシリアルケーブルを使用してください。

- マッキントッシュ
・ Macintosh互換機 : YAMAHA CCJ-Mac、または同等品
- エヌイーシー ビーシー
・ NEC PC-9801/9821互換機 : YAMAHA CCJ-PC1NF、または同等品
- アイビーエム ビーシー/エーティ
・ IBM-PC/AT互換機 : YAMAHA CCJ-PC2、または同等品
- ・ パーソナルコンピューターによっては上記にあてはまらない場合もありますので、各シリアルケーブルの内部配線図(P.159)とパーソナルコンピューターの端子形状によりご判断ください。

CVP-98/96のHOST SELECTスイッチの設定

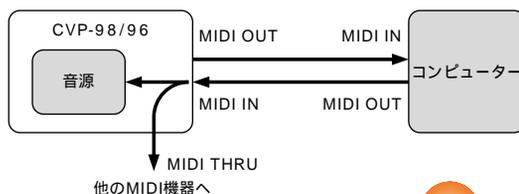
接続するパーソナルコンピューターの種類によって、CVP-98/96のHOST SELECTスイッチを切り替えます。

- マッキントッシュ
・ Macintosh互換機 : 【Mac】(ボーレート=31,250bps、1MHzのクロックを使用)
- エヌイーシー ビーシー
・ NEC PC-9801/9821互換機 : 【PC-1】(ボーレート=31,250bps)
- アイビーエム ビーシー/エーティ
・ IBM-PC/AT互換機 : 【PC-2】(ボーレート=38,400bps)

2 CVP-98/96のMIDI端子を使った接続方法

接続方法

MIDIインターフェース機器を通じてCVP-98/96のMIDI端子に接続します。専用のMIDIケーブルを使います。



CVP-98/96の【TO HOST】端子を使用する場合は、最初に、CVP-98/96とコンピューターの電源を切った状態でケーブルを接続し、その後コンピューターCVP-98/96の順番で、電源を入れてください。

CVP-98/96の【TO HOST】端子を使用しない場合は、必ず【TO HOST】端子からケーブルを抜いてください。ケーブルを接続したままだと、CVP-98/96が正常に動作しないことがあります。

使用するソフトウェアの種類によって、上記の設定では動作しないものがあります。お使いになるソフトウェアの取扱説明書をよく読んで、適合するボーレートの位置にHOST SELECTスイッチを設定してください。

HOST SELECTスイッチを【PC-2】【PC-1】【Mac】に設定しているときは、【TO HOST】端子が使えますが、MIDI端子【IN】【OUT】は使えません。MIDIデータを送受信しません。

逆に、HOST SELECTスイッチを【MIDI】に設定しているときは、MIDI端子【IN】【OUT】が使えますが、【TO HOST】端子は使えません。データを送受信しません。

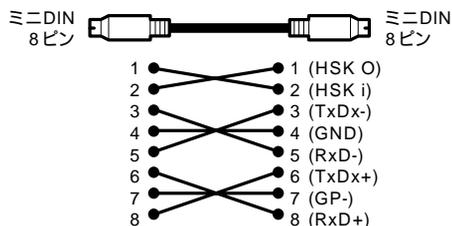
ホスト セレクト CVP-98/96のHOST SELECTスイッチの設定

CVP-98/96のHOST SELECTスイッチを【MIDI】に設定します。

シリアルケーブルの内部配線図

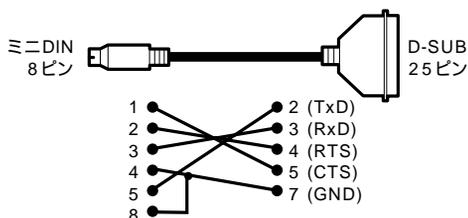
マッキントッシュ Macintosh互換機用

システムペリフェラル 8ピンケーブル(YAMAHA CCJ-MACまたは同等品)



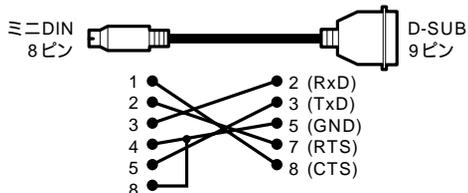
エヌイーシー NEC PC-9801/9821互換機用

8ピンミニDIN D-SUB 25ピンケーブル(YAMAHA CCJ-PC1NFまたは同等品)



アイビーエム IBM-PC/AT互換機用

8ピンミニDIN D-SUB 9ピンケーブル(YAMAHA CCJ-PC2または同等品)



プラグのピン番号

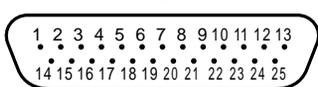
各プラグのピン番号は下記のとおりです

マッキントッシュ
Macintosh用
ミニDIN
8ピン

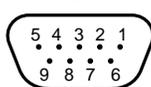


オモテから見たピン番号

エヌイーシー
NEC PC98シリーズ用
D-SUB
25ピン



アイビーエム
IBM-PC/AT互換機用
D-SUB
9ピン



パーソナルコンピュータによっては上記にあてはまらない場合もありますので上記各シリアルケーブルの内部配線図とパーソナルコンピュータの端子形状によりご判断ください。

ウィンドウズ Windows 3.1 / ウィンドウズ Windows 95 をご使用のお客様へ (MIDI ドライバーについて)

付属の「ミュージックソフト・コレクション」のディスクには、コンピューターのシリアルポートとクラビノーバの【TO トロー HOST ホスト】端子を接続してデータのやりとりをするために必要な「MIDI ドライバー」を収録しています。必要に応じて、ディスクからお持ちのパーソナルコンピューターにインストールしてお使いください。インストール方法はディスク中の下記テキストファイルをご覧ください。

ウィンドウズ Windows 95 の場合：

A:¥DRIVER¥WIN95¥README.TXT

A:¥DRIVER¥WIN95¥LICENSE.TXT

ウィンドウズ Windows 3.1 (NEC PC シリーズ) の場合：

A:¥DRIVER¥WIN31¥NECPC98¥README.TXT

A:¥DRIVER¥WIN31¥NECPC98¥CBXT3.TXT

ウィンドウズ Windows 3.1 (IBM PC シリーズ) の場合：

A:¥DRIVER¥WIN31¥IBMPC¥README.TXT

A:¥DRIVER¥WIN31¥IBMPC¥CBXT3.TXT

A: はディスクのディレクトリーです

マッキントッシュ Macintosh はアップルコンピュータ株式会社の商標です。

ピーシー PC-9801/9821 は日本電気株式会社の商標です。

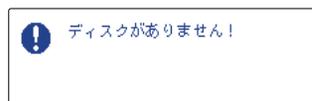
アイビーエム ビンイーティ IBM-PC/AT は、インターナショナルビジネスマシーン株式会社の商標です。

ウィンドウズ Windows は、マイクロソフト コーポレーション 米国 Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標です。

その他、本書に記載されている会社名及び商品名等は、各社の登録商標及び商標です。

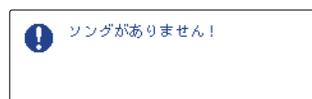
メッセージ一覧

共通メッセージ



No disk!

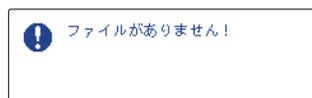
ディスクを必要とする場面で、ディスクが挿入されていない場合にポップアップ表示されます。
必要なディスクをディスクドライブに差し込んでから操作をしてください。



No song!

ソングの名前付けやデータ変換などをしようとしたときに、元になるソングデータがない場合にポップアップ表示されます。

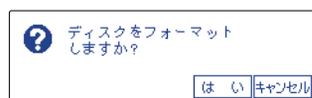
データのあるソングを選ぶか、必要なソングデータの入ったディスクをディスクドライブに差し込んでから操作をしてください。



No file!

レジストレーションやマイクロチューニングなどのファイルに関する操作をしようとしたときに、それに該当するファイルがない場合にポップアップ表示されます。

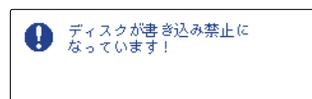
ファイルを作成するか、必要なファイルの入ったディスクをディスクドライブに差し込んでから操作をしてください。



Start disk format?

フォーマットされていないディスクか、クラビノーバのフォーマット以外のディスクが挿入されている場合に表示されます。(P.110)

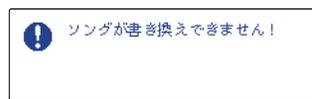
フォーマットする場合は[はい]を押してください。フォーマットしない場合は[キャンセル]を押してください。



Protected disk!

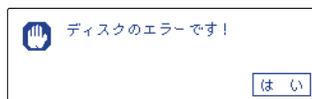
ライトプロテクトタブの位置が録音不可の位置になっているディスクに、録音や各種のファイル操作を実行しようとした場合にポップアップ表示されます。

ライトプロテクトタブの位置を録音可の位置にして(P.9, 11)操作をしてください。それでも操作ができないディスクは、内部的にプロテクトがかかっているディスクですので、そのディスクに録音や各種のファイル操作などはできません。



Protected song!

追加録音や各種のファイル操作を、それらができないファイルに対して実行しようとした場合にポップアップ表示されます。CVP-94/92では、ファイルの種類によって、追加録音やコピー、デリート操作ができないことがあります。



Disk read/write error!

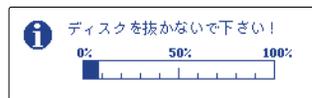
ディスクへの録音やファイル保存/読み込みの最中に、データ上のエラーが発生した場合に表示されます。

[はい]を押してからもう一度操作し直してください。それでもエラーが起こる場合は、ディスクが壊れているかディスクドライブユニットの故障が考えられます。ディスクドライブの故障と考えられる場合は、お買い上げの楽器店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点(P.197)に修理をご依頼ください。



Completed!

フォーマット、ソングコピーなどの時間のかかる作業が終わったときに数秒間表示されます。



Don't remove the disk!

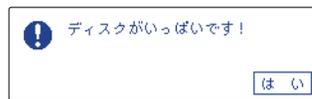
クラビノーバ本体とディスクとの間でデータの処理が行われているときに表示されます。
作業が終了すると自動的に消えます。



Are you sure?

ソングデリートやフォーマットなどのいろいろな操作の中で、処理実行の確認のために表示されます。

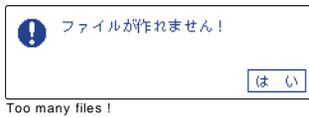
[はい]を選ぶと処理が実行されます。[いいえ]を選ぶと未処理のまま元の画面に戻ります。



Disk full!

差し込まれているディスクにこれ以上データを書き込むことができない場合に表示されます。

[はい]を押したあと、ディスクの中の不要なデータを削除する(P.140)か、空き容量のある別のディスクを用意してもう一度操作してください。ソングの録音中に表示された場合は、録音が自動的にストップし、その時点までの録音データは自動的に保存されます。



Too many files !

1枚のディスクに作ることができる最大ファイル数は、ソングファイルで、2DD、2HDディスク共60個、各種ファイルの合計で、2DDディスクの場合約110個、2HDディスクの場合約220個です。それを越えるファイルを1枚のディスクに作るうとした場合に表示されます。

[はい]を押したあと、ディスクの中の不要なデータファイルを削除する(P.140, 141)か、空き容量のある別のディスクを用意して、もう一度操作してください。



Same name ! Overwrite ?

ファイル保存をするときに、入力したファイル名と同じ名前のファイルがすでに存在する場合に表示されます。

[はい]を選ぶと上書きされます。上書きしたくないときは、[キャンセル]を押してください。



This button can't be used during recording or playback !

録音データ変換など、ソングの録音/再生中にはできない操作を実行しようとした場合にポップアップ表示されます。

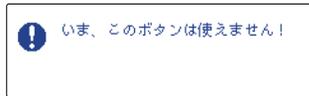
ソングの録音/再生を停止してから、または、録音/再生モードを終了してから操作してください。



This button can't be used during playback !

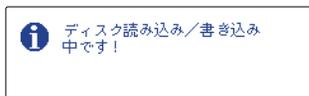
ガイドのリピート回数変更など、ソングの再生中にはできない操作を実行しようとした場合にポップアップ表示されます。

ソングの再生を停止してから、または、再生モードを終了してから操作してください。



Button not valid !

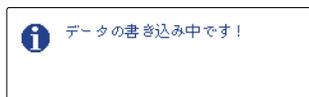
機能が使えない状態のときにそのボタンが押された場合に表示されます。



Disk read/write operation in process !

ディスクからのデータ読み込みやデータ保存中に他の操作を実行しようとした場合にポップアップ表示されます。

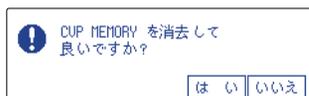
ディスクからのデータ読み込みやデータ保存が終了してから操作をしてください。



Memory write operation in process !

クラビノーバ本体のRAMに録音した曲のエディットしたデータを書き込み中に、他の操作を実行しようとした場合にポップアップ表示されます。

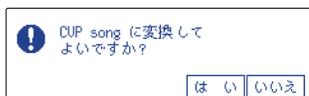
データの書き込みが終了してから操作をしてください。



Delete CVP MEMORY ?

ディスクソフトの再生など、クラビノーバ本体のRAMに録音したデータが消えてしまう操作を実行する場合に表示されます。

[はい]を選ぶと、クラビノーバ本体のRAMに録音したデータが消え次の操作を実行することができます。データを消したくない場合は[キャンセル]を選んでください。



Convert to CVP song ?

市販ソフトや、CVP-98/96/94/92以外のクラビノーバで録音したデータへ録音やエディットなどを実行しようとした場合に表示されます。

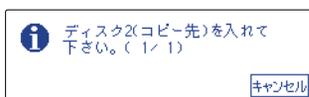
[はい]を選ぶとCVP-98/96/94/92用ソングに書き替えられ、さらに録音やエディットができます。データを書き替えたくないときは[キャンセル]を押してください。

ソングコピー関連メッセージ



Number of disk exchange (**)

別のディスクへのコピーが始まる前に、何回ディスクを交換する必要があるかを知らせます。(P.139)



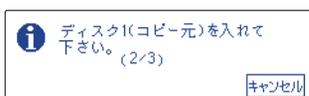
Insert disk 2.

別のディスクへのコピーで、コピー先のディスクの挿入を促すときに表示されます。(P.139)



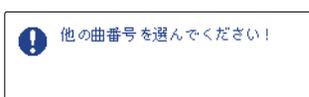
Please select destination song number

別のディスクへのコピーが始まって、最初にコピー先のディスクを挿入したときに表示され、コピー先の曲番号を選ぶように促します。(P.140)



Insert disk 1.

別のディスクへのコピーで、コピー元のディスクの挿入を促すときに表示されます。(P.139)

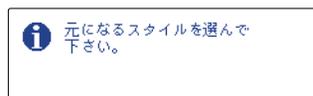


Select a different number !

ソングコピーのときに、コピー元とコピー先に同じ曲番号を選んだ場合にポップアップ表示されず。

コピー先の曲番号を変更してください。

カスタムスタイル関連メッセージ



Please select a source style.

カスタムスタイル機能を^{オン}にすると数秒間表示されます。(P.72)



Clear style ?

カスタムスタイルモードで拍子を変更しようとする则表示されます。(P.73)



Clear section ?

カスタムスタイルモードで小節数を変更しようとする则表示されます。(P.73)



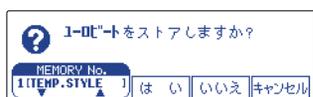
Clear part ?

カスタムスタイルモードで、元になるスタイルのパートを消去してからでない録音できない操作を実行しようとした場合に表示されます。(P.75)



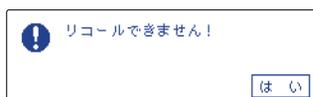
Store ***** ?

カスタムスタイルモードでストアを実行しようとしたときに確認のために表示されます。また、ストアする前にスタイルを変更しようとしたときも表示されます。(P.78)



Store ***** ?

カスタムスタイルモードでストアを実行する前に終了しようとした場合に表示されます。
[はい]を選ぶとストアが実行されます。[いいえ]を選ぶとストアせずに基本画面に戻ります。[キャンセル]を選ぶと元の画面に戻ります。(P.84)



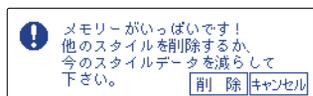
Can't recall !

カスタムスタイルモードでリコールセクションを実行しようとしたときに、拍子が変わっていてリコールできない場合に表示されます。(P.79)



Please store to memory before saving to disk.

カスタムスタイルモードで、本体のメモリーにストアする前にディスクに保存しようとしたときに表示されます。(P.81)



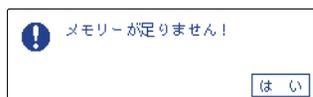
Not enough memory ! Please delete an unneeded style or simplify the current style.

カスタムスタイルモードでストアを実行しようとしたときに、本体のメモリーが足りなくなった場合に表示されます。(P.83)



Delete style ?

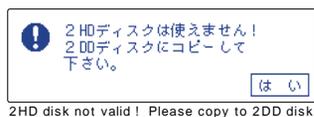
上の画面で[削除]を選ぶ则表示されます。
削除するスタイルを選んで[はい]を押すとスタイル削除が実行されます。削除したくないときは[キャンセル]を押してください。



Not enough memory !

カスタムスタイルモードで、録音中にメモリーがいっぱいになった場合に表示されます。(P.83)
また、クラブノーパ本体のRAMにソングを録音中に、メモリーがいっぱいになった場合にも表示されます。表示された場合は、録音が自動的にストップし、その時点までの録音データは自動的に保存されます。

録音データ変換関連メッセージ



2HD disk not valid ! Please copy to 2DD disk.



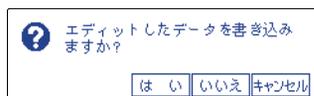
Completed ! Song number **

録音データ変換を実行するときに2HDディスクを使用している場合に表示されます。

[はい]を押して、変換したいソングデータを2DDディスクへコピーしてから、そのディスクを使用して録音データ変換を実行してください。

録音データ変換が終了したときに数秒間表示されます。変換したデータの入った曲番号が示されます。

初期データの変更関連メッセージ

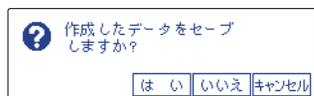


Write edited data ?

イニシャルエディット機能で設定変更した結果を書き込みせずに終了しようとした場合に表示されます。

[はい]を選ぶと変更結果を書き込みます。[いいえ]を選ぶと書き込みせずに終了します。[キャンセル]を選ぶと書き込みせずにイニシャルエディット画面に戻ります。

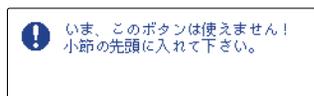
コードシーケンス関連メッセージ



Save recorded data ?

コードシーケンスで録音中に終了しようとした場合に表示されます。

[はい]を選ぶと作成したデータを保存します。[いいえ]を選ぶと保存せずに終了します。[キャンセル]を選ぶと保存せずにコードシーケンス画面に戻ります。

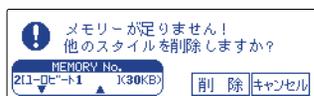


Button not valid ! Enter at the top of measure.

コードシーケンスで録音中に、各小節の先頭の位置以外で伴奏スタイルやセクションの切り替えを録音しようとした場合にポップアップ表示されます。

伴奏スタイルやセクションの切り替えは小節の先頭に録音してください。(P.121)

スタイルファイルロード関連メッセージ



Not enough memory ! Delete an unneeded style ?

スタイルファイルディスクからスタイルを読み込み中、本体メモリーが足りなくなった場合に表示されます。(P.87)



Too much data for LISTEN function! Please load data.

スタイルファイルディスクからスタイルを読み込み中、ファイルサイズが大きすぎるためリスン[LISTEN]が使えない場合にポップアップ表示されます。(P.86)

その他のメッセージ

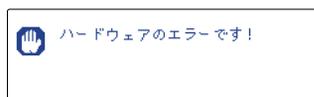


HOST is offline !

コンピューターの電源が切れているか、ケーブルが正しく接続されていない、またはコンピューター側のドライバやMIDIアプリケーションが正しく機能していません。この場合は、いったんクラビノーバとコンピューターの電源を切り、ケーブルの接続を確認してください。その後、コンピューター クラビノーバの順番で、電源を入れ直し、コンピューター側のドライバやMIDIアプリケーションが正しく機能しているか確認してください。



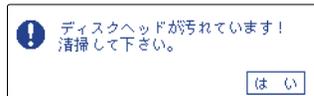
1週間以上電源を^{オン}にしなかったため、バックアップしていたデータが消えてしまった状態で電源を^{オン}した場合に数秒間表示されます。また、工場出荷時の設定に戻した場合(P.151)にも表示されます。



Hardware error !

電源を^{オン}にしたときに、ハードウェアシステム上でエラーが起きた場合に表示されます。

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までご連絡ください。



Clean the disk head !

ディスクヘッドが汚れている場合に表示されます。市販の「乾式ヘッドクリーニングディスク」を使用してディスクヘッドを清掃してください。

故障かな？と思ったら

現象	原因	解決法
CVP-98/96の電源が入らない。	電源プラグが差し込まれていない(本体側と家庭用コンセント側)。	電源プラグを、本体と家庭用コンセント(AC100V)に確実に差し込んでください。(P.11)
電源スイッチをONまたはOFFにしたとき、「カチッ」と音がする。	電気が流れたため。	ご心配いりません。
LCD画面が明るすぎて(暗すぎて)画面の文字が見えない。	周囲の温度によって明るさが変化するため。	【CONTRAST(コントラスト)】のつまみを回して調節してください。(P.14)
ポップアップ画面が開かない。	【 ^{ディスプレイ ホールド} DISPLAY HOLD(画面固定)】のランプが点灯している。	【 ^{ディスプレイ ホールド} DISPLAY HOLD(画面固定)】を押してランプを消してください。(P.17)
鍵盤で弾く音が、自動伴奏やディスクの再生音に比べて小さい。	手弾き音のボリュームが下がっている。	ミキサー画面で手弾き音のボリュームを上げてください。(P.19, 63, 100)
自動伴奏やディスクの再生音が、鍵盤で弾く音に比べて小さい。	【 ^{アカンパニメント/ソング ボリューム} ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソングボリューム)】が下がっている。	【 ^{アカンパニメント/ソング ボリューム} ACMP/SONG VOLUME(自動伴奏/ソングボリューム)】を上げてください。
全体的に音が小さい。まったく音が出ない。	【 ^{マスター ボリューム} MASTER VOLUME(全体ボリューム)】が下がっている。 ヘッドフォンを接続している。 ローカルコントロール ^{オフ} OFFになっている。	【 ^{マスター ボリューム} MASTER VOLUME(全体ボリューム)】を上げてください。 ヘッドフォンのプラグを抜いてください。 ローカルコントロールを ^{オン} ONにしてください。(P.146)
ダンパーペダルが効かない。または、ダンパーペダルを踏んでいないのに音が長く響いてしまう。	ペダルコードのプラグが本体に差し込まれていない。	ペダルコードのプラグを本体に確実に差し込んでください。(P.192)
自動伴奏、ディスクの再生がスタートしない。	MIDIシンクが外部(EXT.)になっている。	MIDIシンクを内部(INT.)にしてください。(P.147)
押さえた鍵盤の数だけ音が出ない。	最大同時発音数を越えている。	前の音を消して、後の音を優先的に鳴らすしくみになっています。最大同時発音数については、「仕様」(P.197)をご参照ください。
自動伴奏が再生されない。	自動伴奏機能の状態になっていない。	【 ^{アカンパニメント オン} ACMP ON(自動伴奏オン)】を押して自動伴奏の状態にしてください。
自動伴奏で思ったとおりの和音が出ない。	正確に押さえていない。	「楽譜付き入門編」の「Cコードの押さえ方一覧表」(P.36)を参考にしてください。
	自動伴奏の種類に合った押さえ方をしていない。	自動伴奏の種類を確認し、選んだ種類に合った押さえ方をしてください。(P.57)
60ソングまで録音できない。	1曲の演奏時間が長かったり、たくさんの機能を使ったため、記憶容量がいっぱいになった。	不要な曲を削除する(P.140)か、新しいディスクに録音してください。
ソングデータの再生時、再生されないトラックがある。	そのトラックが再生 ^{オフ} OFFになっている。	^{オフ} OFFになっているトラックを再生 ^{オン} ONにしてください。(P.97)
特定の音域で、ピアノ音色の音程、音質がおかしい。	ピアノ音色では、ピアノ本来の音色をできる限り忠実に再現しようとしております。その結果、音域により倍音が強調されて聞こえるなど、音程や音質が異質に感じる場合があります。	異常ではありません。

電源を^{オン}ONしたときに、「ハードウェアのエラーです！(Hardware Error!）」がLCD画面に表示された場合は、内部に異常がありますので、お買い上げの楽器店か、巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点までご連絡ください。

第9章 資料

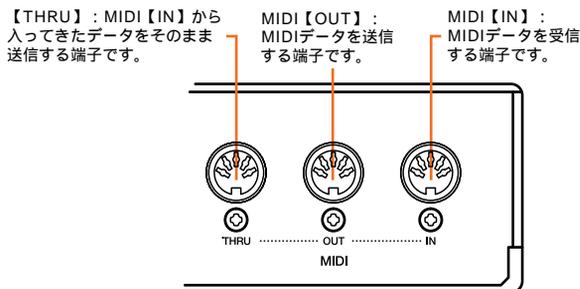
MIDI及びデータの互換性について

MIDIについて

MIDI(Musical Instrument Digital Interface)とは、MIDI端子を備えたMIDI機器間で演奏データや命令を送受信しあうための、各種送受信データ様式についての統一規格です。MIDI機器間でMIDIデータを送受信することにより、外部のMIDI機器の演奏をコントロールしたり、外部のMIDI機器から自機がコントロールされたりすることができます。

・ただしMIDI機器でも、機種ごとに送受信できるMIDIデータの内容が同じではないため、接続しているMIDI機器間で共通に扱えるデータや命令だけが送受信できることとなります。共通に扱えるデータや命令は、各種種の「MIDIインプリメンテーションチャート」を照合して調べることができます。CVP-98/96のMIDIインプリメンテーションチャートはP.182に掲載されています。

MIDI端子



MIDIケーブルについて...

専用のMIDIケーブルをご用意ください。

- ・ファンクション MIDI1 ~ 3(P.146)で各種のMIDI設定が行えます。
- ・MIDIについての詳しい知識は、各種の音楽雑誌や書籍で得ることができます。

データの互換性について

ここでは、CVP-98/96で録音したデータを他のMIDI機器で再生できるかどうか、あるいはその逆の、市販のいろいろな種類のディスクソフトや、電子楽器などで録音したソングデータ、パーソナルコンピューターなどで作成したソングデータをCVP-98/96で再生できるか、といった各種演奏データの互換性について考える上での、一般的な基礎知識の一端をご紹介します。

実際は、再生できる場合でも、そのまま再生できる場合、再生するためにいくつかの特殊な作業が必要となる場合など、再生するMIDI機器やデータの特性により異なってきますので、事例ごとに、下記を参考にしてお考えください。

基本的な確認項目

下記項目について、演奏データと、再生するMIDI機器が対応しているタイプが一致していないと再生できません。

- ディスクのフォーマット
- シーケンスフォーマット
- 音色配列フォーマット

ディスクのフォーマット

フロッピーディスクは、パーソナルコンピューターなどのいろいろな機器で、いろいろなデータの収納場所として使われます。その際、フロッピーディスクのデータの収納方式にはいくつかの種類があるため、その機器で対応している収納方式をフロッピーディスクに最初に指定する必要があります。(たとえば、白い紙に縦書きの線を入れるか横書きの線を入れるかというようなことです。)これが「フォーマット(初期化)する」ということです。

- ・フロッピーディスクにはMF2DD(両面倍密度タイプ)とMF2HD(両面高密度タイプ)というタイプがあり、それぞれのタイプによってもフォーマット形式が異なってきます。
- ・CVP-98/96では両タイプのフロッピーディスクを使って録音も再生もすることができます。
- ・CVP-98/96でフロッピーディスクをフォーマットすると、2DDディスクは720KB(キロバイト)、2HDディスクは1.44MB(メガバイト)にフォーマットされます。(「720KB」「1.44MB」はデータの記憶可能容量を示す言葉ですが、フォーマットの種類を表すときに、このように言います。)
- ・再生したいディスクのフォーマットと、再生したいMIDI機器が対応しているディスクのフォーマットが一致していないと、再生できません。

シーケンスフォーマット

演奏データを記録する書式のことをシーケンスフォーマットと言います。

- ・再生したい演奏データのシーケンスフォーマットと、再生したいMIDI機器が対応しているシーケンスフォーマットが一致していないと、再生できません。

主なシーケンスフォーマットを紹介します。

SMF(スタンダードMIDIファイル)

代表的なシーケンスフォーマットの1つです。

- ・一般的なSMFには「フォーマット0(ゼロ)」と「フォーマット1」があります。
- ・多くのMIDI機器が「SMFフォーマット0(ゼロ)」に対応しています。また、市販のディスクソフトの多くが「SMFフォーマット0(ゼロ)」で作られています。
- ・CVP-98/96は「SMFフォーマット0(ゼロ)と1」に対応しています。(SMFフォーマット1の場合、17チャンクまでのものに対応しています。)
- ・CVP-98/96で録音した演奏データは「SMFフォーマット0(ゼロ)」になります。

イーシーク
ESEQ

ヤマハの多くの機器やディスクソフトで採用されている代表的なシーケンスフォーマットの1つです。

- ・ CVP-98/96は「ESEQ」に対応しています。

音色配列フォーマット

MIDIでは音色を番号で指定します。(プログラムナンバーと言います。)その番号の付け方(音色を並べる順番)の規格を「音色配列フォーマット」と言います。

- ・ 再生したい演奏データの音色配列フォーマットと、再生したいMIDI機器が対応している音色配列フォーマットが一致していないと、音色が正しく再生されません。

主な音色配列フォーマットを紹介します。

ジーエム GMシステムレベル1

代表的な音色配列フォーマットの1つです。

- ・ 多くのMIDI機器が「GMシステムレベル1」に対応しています。また、市販のディスクソフトの多くが「GMシステムレベル1」で作られています。
- ・ CVP-98/96は「GMシステムレベル1」に対応しています。

エックスジー XG

「GMシステムレベル1」をさらに拡張し、豊かな表現力とデータの継続性を可能にしたヤマハの音源フォーマットの音色配列です。

- ・ CVP-98/96は「XG」に対応しています。
- ・ CVP-98/96で録音した演奏データの音色配列は「XG」になります。

ディスク オーケストラ コレクション DOC(Disk Orchestra Collection)

クラピノーバをはじめとするヤマハの多くのMIDI機器で対応している音色配列です。ヤマハの別売ディスクソフト「ピアノ アンサンブル」のDOCファイルなどで使われています。

- ・ CVP-98/96は「DOC」に対応しています。

これらの条件を満たしていても、機器の仕様や、演奏データの特殊な作り方により、完全な互換性が実現できない場合もあります。

「各種の演奏データの再生について」(P.105)もご参照ください。次項で「CVP-98/96で再生できる別売ディスクソフトのご紹介」を掲載しています。

CVP-98/96で再生できる別売ディスクソフトのご紹介

パッケージソフト

「ピアノ アンサンブル」

ファイルフォーマット：^{エックスジー}XG/SMF、^{イーシーク}DOC/ÉSEQ、^{エックスジー/イーシーク}XG/ÉSEQ

- ピアノ演奏データとバックオーケストラデータを収めたフロッピーディスク付きの楽譜集。
クラシック、ポピュラー、ジャズ、ファミリーの4ジャンル



■ CVP-98/96に付属の「ミュージックソフト・コレクション」のディスクに入っている「ピアノ アンサンブル」は、^{エックスジー}XG/SMFファイルのみを収録しています。

■ 「ピアノ アンサンブル」の^{エックスジー}XG/ÉSEQファイルは、フリーテンボ(P.93)のファイルです。

「ピアノアソシエ」ディスク

ファイルフォーマット：^{イーシーク}DOC/ÉSEQ、^{エックスジー/イーシーク}XG/ÉSEQ

- ピアノレッスンメソッド「ピアノアソシエ」専用ディスク
「ピアノアソシエ」は、ディスクソフトを活用した、ヤマハオリジナルピアノレッスンメソッドです。ディスクには、DOC/ÉSEQ、XG/ÉSEQの2種類のファイルが収録されています。CVP-98/96では、両方のファイルを再生することができます。(P.166)楽譜は別売の「ピアノアソシエVol.1～Vol.3」を別途お買い求めください。
- 「ピアノアソシエ」のXG/ÉSEQファイルは、フリーテンボ(P.93)のファイルです。



「XGソングデータライブラリー」

ファイルフォーマット：^{エックスジー}XG/SMF

- 幅広いラインナップと高い表現力のXG音源対応ソフト
多彩なジャンルのソングデータが豊富に取り揃えられています。
コレクションシリーズ：TV&ムービー、ジャズ、クラシック、J-POP、Rock&Pops、World Music
アンサンブルシリーズ



ミュージマ Mumaソフト

ミュージマ Mumaについて

Mumaとは、ヤマハ独自の音楽データ店頭販売システムです。店頭には設置されているMuma専用コンピューターで、音楽データを、アルバム単位または自由選曲方式でお選びいただき、専用フロッピーディスクに収録してご購入いただけます。豊富な音楽データが取り揃えられています。



■「ピアノ アンサンブル」「ピアノソシエ」はMumaではお買い求めいただけません。

月刊「PIANO」掲載楽譜対応データ

ファイルフォーマット：^{エックスジー}XG/^{イーシーク}SMF、DOC/^{イーシーク}ESEQ、^{エックスジー/イーシーク}XG/ESEQ

- 今弾きたい曲がすぐ弾ける月刊「PIANO」のマンスリーベスト5を収録したデータ
XG/SMF、DOC/ESEQ、XG/ESEQの3種類のフォーマットが用意されていますが、CVP-98/96でお使いになる場合は、XG/SMFのデータをお買い求めください。楽譜は、別売の月刊「PIANO」掲載楽譜が対応しています。



「ピアノソフト」

ファイルフォーマット：^{イーシーク}ESEQ(音色はピアノに固定)

- ピアノ演奏のリスニングソフト
内外の一流ピアニストの演奏が収録されています。クラシック、ジャズ、ポピュラー、などの多彩なジャンル、豊富な曲数の中から選べます。(一部ご利用いただけないタイトルもあります。)

■「ピアノソフト」はフリーテンポ(P.93)のソフトです。

「ピアノソフトプラス」

ファイルフォーマット：^{エックスジー/イーシーク}XG/ESEQ

- バック伴奏付き「ピアノソフト」
ピアノにバックバンド/バックオーケストラの伴奏が付いたアンサンブルソフトです。幅広いジャンルからラインナップされています。

■「ピアノソフトプラス」はフリーテンポ(P.93)のソフトです。

「PCカラオケシリーズ「歌楽」

ファイルフォーマット：^{エックスジー/エックスエフ}XG/XF

- 「XGソングデータライブラリー」の中の、歌詞データの入ったソフト
■「XFフォーマット」とは、「スタンダードMIDIファイル」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対応させ、カラオケ表示などを可能にしたヤマハが提案するMIDIのファイルフォーマットです。

上記およびその他のディスクソフトについて詳しくは、ソフトカタログをご覧ください。

■ヤマハのディスクソフトのほかにも、「データの互換性について」(P.166)で説明したフォーマットに該当する、市販の多くのソフトがご利用いただけます。

■ 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	16進	2進	10進	16進	2進
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

追加ノート

- 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)/0aaaaaa(2進数) はデータのアドレスを示します。アドレスは、High、MidとLowがあります。
- bbH/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

IDI<-----	KEY 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
	----	----
	----PROGRAM CHANGE	CnH
	-----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
	<CLAVINOVA MIDI COMPLIANCE>	
	<SPETIAL OPERATORS>	
	-----SYSTEM REALTIME MESSAGE	-----
	MIDI CLOCK	F8H
	START	FAH
	STOP	FCH
	ACTIVE SENSING	FEH

(2) 受信

MIDI>-----	KEY OFF	8nH
IN		
	----KEY 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	*1
	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,11H
| | 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,00H
| | OMNI OFF BnH,7CH,00H
| | OMNI ON BnH,7DH,00H
| | 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
| | <CLAVINOVA MIDI COMPLIANCE>
| | <SPETIAL 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) KEY OFF(受信のみ)

```

STATUS 1000nmnn(8nH) n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER 0kkkkkkkk k = 0 (C-2) - 127 (G8)
VELOCITY 0vvvvvvvv vは無視

```

(3-1-2) KEY ON/OFF

```

STATUS 1001nmnn(9nH) n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER 0kkkkkkkk k = 0 (C-2) - 127 (G8)
VELOCITY 0vvvvvvvv (v≠0) NOTE ON
00000000 (v=0) NOTE OFF

```

(3-1-3) PROGRAM CHANGE

```

STATUS 1100nmnn(CnH) n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
PROGRAM NUMBER 0pppppppp 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 Electric 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 = 1 SFX1 Kit
P = 2 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 1101nmnn(DnH) n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
VALUE 0vvvvvvvv v = 0 - 127 AFTER TOUCH VALUE

```

(3-1-5) PITCH BEND CHANGE

```

STATUS 1110nmnn(EnH) n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
LSB 0vvvvvvvv PITCH BEND CHANGE LSB
MSB 0vvvvvvvv PITCH BEND CHANGE MSB

```

(3-1-6) CONTROL CHANGE

```

STATUS 1011nmnn(BnH) n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER 0ccccccc
CONTROL VALUE 0vvvvvvvv

```

* 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 (Connection=1[System]の時のみ)

```

* 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 PORTAMENTO 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 (Connection=1[System]の時のみ)
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 はビ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。
- PORTAMENTO 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い音になる。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          1011nnnn(BnH)      n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER  0ccccccc           c = CONTROL NUMBER
CONTROL VALUE   0vvvvvvv          v = DATA VALUE
```

(3-2-1) ALL SOUND OFF (受信のみ) (CONTROL NUMBER = 78H , DATA VALUE = 0)

該当チャンネルの発音中の音をすべて消音する。

ノート・オンやホールド・オンなどのチャンネルメッセージの状態も消去する。

(3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS (受信のみ) (CONTROL NUMBER = 79H , DATA VALUE = 0)

以下のコントローラーの設定値をリセットする。

```
PITCH BEND CHANGE      0 (中点)
AFTER TOUCH           0 (最小)
MODULATION             0 (最小)
EXPRESSION             127 (最大)
SUSTAIN                0 (オフ)
SOSTENUTO              0 (オフ)
SOFT PEDAL             0 (オフ)
NRPN                  番号未設定状態、内部データは変化しない
RPN                   番号未設定状態、内部データは変化しない
PORTAMENT CONTROL     リセット
PORTAMENTO             0 (オフ)
```

(3-2-3) ALL NOTES OFF (受信のみ) (CONTROL NUMBER = 7BH , DATA VALUE = 0)

該当チャンネルのオンしているノートをすべてオフする。ただし、サステインまたはソステノートがオンの場合は、それらがオフになるまで発音は終了しない。

(3-2-4) OMNI OFF (受信のみ) (CONTROL NUMBER = 7CH , DATA VALUE = 0)

ALL NOTES OFF を受信したときと同じ処理を行う。

(3-2-5) OMNI ON (受信のみ) (CONTROL NUMBER = 7DH , DATA VALUE = 0)

ALL NOTES OFF を受信したときと同じ処理を行う。

OMNI ONにはならない。

(3-2-6) MONO (受信のみ) (CONTROL NUMBER = 7EH , DATA VALUE = 0)

ALL SOUND OFFを受信したときと同じ処理を行なう。

3rd byte(モノ数)が 0 - 16 の範囲内であれば該当チャンネルを Mode4(m = 1) にする。

(3-2-7) POLY (受信のみ) (CONTROL NUMBER = 7FH , DATA VALUE = 0)

ALL SOUND OFFを受信したときと同じ処理を行ない、該当チャンネルをMode3 にする。

(3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER(RPN)

```
STATUS          1011nnnn(BnH)      n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
RPN LSB         01100100(64H)
RPN LSB NUMBER  0pppppppp          p = RPN LSB(下表参照)
RPN MSB         01100101(65H)
RPN MSB        0qqqqqqqq          q = RPN MSB(下表参照)
DATA ENTRY MSB 00000110(06H)
DATA VALUE      0mmmmmmmm        m = Data Value
DATA ENTRY LSB 00100110(26H)
DATA VALUE      01111111         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 LSB MSB	MSB LSB	PARAMETER NAME	DATA RANGE
00H 00H	mmH ---	PITCH BEND SENSITIVITY	00H - 18H (0 - 24 半音)
01H 00H	mmH 11H	FINE TUNE	{mmH,11H} = {00H,00H} - {40H,00H} - {7FH,7FH}
			(-8192*100/8192) - 0 -
			(+8192*100/8192)
02H 00H	mmH ---	COARSE TUNE	28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 半音)
7FH 7FH	--- ---	NULL	RPN番号が指定されていない状態になる。内部の設定値には影響しない。

(3-4) NON-REGISTERED PARAMETER NUMBER(NRPN) (受信のみ)

```
STATUS          1011nnnn(BnH)      n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
NRPN LSB        01100010(62H)
NRPN LSB NUMBER 0pppppppp          p = NRPN LSB(下表参照)
NRPN MSB        01100011(63H)
NRPN MSB NUMBER 0qqqqqqqq          q = NRPN MSB(下表参照)
DATA ENTRY MSB 00000110(06H)
DATA VALUE      0mmmmmmmm        m = Data Value
```

まず NRPN MSB/LSBでパラメーターを指定し、その後データエントリー-MSB/LSBでそのパラメーターの値を設定する。

NRPN MSB 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)はそのチャンネルにドラムボイスがアサインされている場合のみ有効。

rrH : drum instrument note number

(3-5) SYSTEM REALTIME MESSAGES

(3-5-1) MIDI CLOCK

```
STATUS          11111000          (F8H)
```

送信：1拍 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1拍 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 を使用するまたは MIDI IN から入る Timing Clock を使用するかの選択が行える。

(3-5-2) START

```
STATUS          11111010          (FAH)
```

送信：楽器本体の Rhythm 、 Song 再生が Start したときに出力される。

受信：楽器本体の状態によるが、Rhythm 、 Song 再生、 Song 録音が Start する。

(3-5-3) STOP

```
STATUS          11111100          (FCH)
```

(送信：楽器本体の Rhythm 、 Song 再生が Stop したときに出力される。

受信：楽器本体の状態によるが、Rhythm 、 Song 再生、 Song 録音が Stop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	
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
0ddddd	DD	Switch On/Off: 00H(Off), 7FH(On)
11110111	F7	End of Exclusive

ONコードを受信すると指定したセクションに変化する。

(3-6-1-3) 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
0xxxxmnn	XN	When N is received N=0-F, whichever is received.
		When N is transmitted N always=0.
		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
0xxxxmnn	XN	When N is received N=0-F, whichever is received.
		When N is transmitted N always=0.
		X = don't care
00001001	09	Sub-ID #1=General MIDI Message
00000001	01	Sub-ID #2=General MIDI On
11110111	F7	End of Exclusive

On を受信することにより、SYSTEM MODE がXG に変更される。MIDI マスターチューニングを除く全てのControlデータ設定値をDefaultに戻す。

このメッセージの実行には、約50ms がかかるため、次のメッセージとの間隔を注意すること。

(3-6-3) XG STANDARD

(3-6-3-1) XG PARAMETER CHANGE

(3-6-3-1-1) XG SYSTEM ON

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1N	Device Number
01001100	4C	Model ID
00000000	00	Address High
00000000	00	Address Mid
01111110	7E	Address Low
00000000	00	Data
11110111	F7	End of Exclusive

On を受信することにより、SYSTEM MODE がXG に変更される。ControllerがResetされ、付表のMultiPart,Effectのすべてのデータと、All Systemのうち(XG)と記されているデータすべての設定値が、Default値になる。

このメッセージの実行には、約50ms がかかるため、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
0ddddd	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(P. 175 ~ 181)を参照すること。

以下の4種類を送受信する。(送信はParameter Change Requestを受信した時のみ)

- XG System Data
- Multi Effect Data
- Multi EQ Data
- Multi Part Data
- Drums Setup Data

(3-6-3-2) XG BULK DUMP

2進	16進	
1110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0000nmmn	0N	Device Number
01001100	4C	Model ID
0bbbbbbbb	BB	ByteCount
0bbbbbbbb	BB	ByteCount
0aaaaaaaa	AA	Address High
0aaaaaaaa	AA	Address Mid
0aaaaaaaa	AA	Address Low
00000000	00	Data
0ccccccc	CC	Check sum
11110111	F7	End of Exclusive

Address および Byte Count は、付表(P. 175 ~ 181)を参照すること。

Check sum は「Byte Count、Start Address、Data、Check sum 自身を加算した値の下位7bit」がゼロになる値である。

XG バルクダンプ、バルクリクエストでは Address にブロックの先頭を指定したのみ受信する。

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Bulk Dump Request Requestを受信した時のみ)

- System Data
- Multi Effect Data(各エフェクト単位)
- Multi EQ Data
- 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
0011mnmn	3n	Device Number
01001100	4C	Model ID
0aaaaaaaa	AA	Address High
0aaaaaaaa	AA	Address Mid
0aaaaaaaa	AA	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

Address および Byte Count は、付表(P. 175 ~ 181)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
0010nmmn	2n	Device Number
01001100	4C	Model ID
0aaaaaaaa	AA	Address High
0aaaaaaaa	AA	Address Mid
0aaaaaaaa	AA	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

Address および Byte Count は、付表(P. 175 ~ 181)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 EQ Data
- Multi Part Data(各パート単位)
- Drums Setup Data(各ノート単位)
- System Information

(3-6-4) CLAVINOVA MIDI COMPLIANCE

(3-6-4-1) INTERNAL CLOCK / EXTERNAL CLOCK(受信のみ)

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Clavinova ID
00000001	01	Clavinova common ID
0000001n	0N	N: 2(Internal Clock),3(External Clock)
11110111	F7	End of Exclusive

(3-6-4-2) DOC MULTI TIMBRE ON / OFF(受信のみ)

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Clavinova ID
00000001	01	Clavinova common ID
00000110	1N	N: 3(DOC Multi Timbre Off),4(DOC Multi Timbre On)
11110111	F7	End of Exclusive

(3-6-4-3) PANEL LED ON / OFF(受信のみ)

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Clavinova ID
01000101	45	CVP-98/96/94/92
00011010	1A	PANEL LED On/Off
0mmmmmmmm	MM	MM: 00H(LED Off),01H(LED On),02H(LED 点滅)
00000000	00	
0nnnnnnnn	NN	LED No.
11110111	F7	End of Exclusive

パネルのLEDをリモートでOn/Offする。

(3-6-4-4) STYLE NUMBER

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Clavinova ID
01000101	45	CVP-98/96/94/92
00011101	1D	Style No.
00000000	00	
0ccccccc	CC	Style No. MSB
0ddddd	DD	Style No. LSB
11110111	F7	End of Exclusive

(3-6-4-5) MIDI FA CANCEL(受信のみ)

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Clavinova ID
01000101	01	Clavinova common ID
01100001	61	MIDI FA Cancel
11110111	F7	End of Exclusive

このメッセージを受信すると[FAH]を受けてもリズムがスタートしないようになる。

(3-6-5) SPECIAL OPERATORS

(3-6-5-1) SPLIT POINT

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Clavinova ID
01000101	01	Clavinova common ID
00010001	11	Sub ID
00000000	00	
00010100	14	Split Point
0ddddd	DD	Split Key No.
11110111	F7	End of Exclusive

(3-6-5-2) FINGERING

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Clavinova ID
01000101	01	Clavinova common ID
00010001	11	Sub ID
00000000	00	
01000000	40	Fingering
0000dddd	0D	0D: 00H(Off),01H(Single Finger),02H(Fingered),04H(Full Keyboard),07H(Multi Finger)
11110111	F7	End of Exclusive

(3-6-5-3) ACCOMP VOLUME

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Clavinova ID
01000101	01	Clavinova common ID
00010001	11	Sub ID
0000mnmn	0N	Part: 00H(All Part),05H(Rhythm),0AH(Bass), 06H(Chord),0DH(Pad),07H(Phrase)
01000000	42	Accomp Volume
0ddddd	DD	Volume Data: 00H-7FH
11110111	F7	End of Exclusive

(3-6-5-4) CHANNEL DETUNE

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Clavinova ID
01000101	45	CVP-98/96/94/92 ID
00010001	11	Sub ID
0000mnmn	0N	N = MIDI Channel
01000011	43	Dual Detune
0vvvvvvv	VV	Value VV: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
11110111	F7	End of Exclusive

チャンネルディチューンは特定の (N=MIDI Channelで指定された) チャンネルにのみ有効

(3-6-5-5) VOLUME ,EXPRESSION AND PAN REALTIME CONTROL OFF

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Clavinova ID
01000101	45	CVP-98/96/94/92 ID
00010001	11	Sub ID
0000mnmn	0N	N = MIDI Channel
01001001	45	Volume and Expression Realtime Control Off
0vvvvvvv	VV	Value VV: Off=7FH, on=00H
11110111	F7	End of Exclusive

このExclusiveのOnを受信するとその後のVolume,Expression,PANの変更はキーオン時にのみ有効になる。Offを受信すると通常に戻る。

(3-6-5-6) MIDI KEY LED MODE ON / OFF(受信のみ)

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Clavinova ID
01000101	01	
00010001	11	Sub ID
0000mnmn	0N	N = MIDI Channel
01000111	47	MIDI Key LED Mode On / Off
0ddddd	DD	DD: 00H(Key LED Mode Off),01H(Key LED Mode On + 発音無), 02H(Key LED Mode On + 発音有)
11110111	F7	End of Exclusive

(3-6-6) Others

(3-6-6-1) MIDI MASTER TUNING(受信のみ)

2進	16進	
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0001mnmn	1N	When N is received N=0-F, whichever is received. When N is transmitted N always=0.
00100111	27	Model ID
00110000	30	Sub ID
00000000	00	
00000000	00	
0mmmmmm	MM	Master Tune MSB
0lllllll	LL	Master Tune LSB
0ccccccc	CC	don't care
11110111	F7	End of Exclusive

全チャンネルの TUNING を一括で変更する。
MM,LL の値をMIDI マスターチューニング値として用いる。(N及びCCの値は無視)

$$T = M-128$$

T : 実際のチューニング値(-99cent - +99cent)

M : MM の 0 - 3 ビットを MSB、LL の 0 - 3 ビットを LSB とする 1 バイトの値(28- 228)

この設定はGMシステムオン、XGシステムオンでリセットされない。

< 付表 1-1 >

Parameter Basic Address

Address	Parameter Change			Description
	(H)	(M)	(L)	
SYSTEM	00	00	00	System
	00	00	7D	Drum Setup Reset
	00	00	7E	XG System On
	00	00	7F	All Parameter Reset
INFORMATION	01	00	00	System Information
EFFECT 1	02	01	00	Effect1(Reverb,Chorus,Variation)
MULTI EQ	02	40	00	Multi EQ
EFFECT 2	03	00	00	Effect2
MULTI PART	08	00	00	Multi Part 1
				:
	08	0F	00	Multi Part 16
				:
	08	10	00	Reserved
	:	:	:	:
DRUM	30	0D	00	Drum Setup 1 -----> Address
	31	0D	00	Drum Setup 2
				:
				3n 0D 00 note number 13
	32	0D	00	Reserved
				3n 0E 00 note number 14
	:	:	:	:
	3F	nn	nn	Reserved
				3n 54 00 note number 84

< 付表 1-2 >

MIDI Parameter Change table (SYSTEM)

Address (H)	Size	Data (H)	Parameter Name (H)	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	
				4th bit3-0 -> bit3-0	
	04	1	00..7F	Master Volume	0..127
	05	1		Not Used	
	06	1	28..58	Transpose	-24..+24[semitones]
	7D	n	Drum Setup Reset	n=Drum Setup Number	
	7E	00	XG System On	00=XG Sytem on	
	7F	00	All Parameter Reset	00=on (receive only)	
TOTAL SIZE 6					

< 付表 1-3 >

MIDI Parameter table (System information)

Address (H)	Size	Data (H)	Parameter Name (H)	Description
01 00 00	D	20..7F	Model Name	32..127(ASCII)
				:
	0D			
	0E	1	00	
	0F	1	00	
TOTAL SIZE 10				

(Dump Requestにより送信される。受信は行わない。Bulk Dump Only)

< 付表 1-4 >

MIDI Parameter Change table (EFFECT 1)

Address (H)	Size	Data (H)	Parameter Name (H)	Description	Default Value(H)
02 01 00	2	00..7F 00..7F	Reverb Type MSB Reverb Type LSB	Ef. Type List 参照 00 : basic type	01(=HALL1) 00
02	1	00..7F	Reverb Parameter 1	Ef. Parameter List 参照	Depend on Reverb type
03	1	00..7F	Reverb Parameter 2	"	"
04	1	00..7F	Reverb Parameter 3	"	"
05	1	00..7F	Reverb Parameter 4	"	"
06	1	00..7F	Reverb Parameter 5	"	"
07	1	00..7F	Reverb Parameter 6	"	"
08	1	00..7F	Reverb Parameter 7	"	"
09	1	00..7F	Reverb Parameter 8	"	"
0A	1	00..7F	Reverb Parameter 9	"	"
0B	1	00..7F	Reverb Parameter 10	"	"
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	"	"
12	1	00..7F	Reverb Parameter 13	"	"
13	1	00..7F	Reverb Parameter 14	"	"
14	1	00..7F	Reverb Parameter 15	"	"
15	1	00..7F	Reverb Parameter 16	"	"
TOTAL SIZE 6					
02 01 20	2	00..7F 00..7F	Chorus Type MSB Chorus Type LSB	Effect Type List 参照 00 : basic type	41(=Chorus1) 00
22	1	00..7F	Chorus Parameter 1	Ef. Parameter List 参照	Depend on Chorus Type
23	1	00..7F	Chorus Parameter 2	"	"
24	1	00..7F	Chorus Parameter 3	"	"
25	1	00..7F	Chorus Parameter 4	"	"
26	1	00..7F	Chorus Parameter 5	"	"
27	1	00..7F	Chorus Parameter 6	"	"
28	1	00..7F	Chorus Parameter 7	"	"
29	1	00..7F	Chorus Parameter 8	"	"
2A	1	00..7F	Chorus Parameter 9	"	"
2B	1	00..7F	Chorus Parameter 10	"	"
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	"	"
32	1	00..7F	Chorus Parameter 13	"	"
33	1	00..7F	Chorus Parameter 14	"	"
34	1	00..7F	Chorus Parameter 15	"	"
35	1	00..7F	Chorus Parameter 16	"	"
TOTAL SIZE 6					
02 01 40	2	00..7F 00..7F	Variation Type MSB Variation Type LSB	Ef. Type List 参照 00 : basic type	"05(=DELAY L,C,R)" 00
42	2	00..7F 00..7F	Vari. Param. 1 MSB Vari. Param. 1 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type "
44	2	00..7F 00..7F	Vari. Param. 2 MSB Vari. Param. 2 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type "
46	2	00..7F 00..7F	Vari. Param. 3 MSB Vari. Param. 3 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type "
48	2	00..7F 00..7F	Vari. Param. 4 MSB Vari. Param. 4 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type "
4A	2	00..7F 00..7F	Vari. Param. 5 MSB Vari. Param. 5 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type "
4C	2	00..7F 00..7F	Vari. Param. 6 MSB Vari. Param. 6 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type "
4E	2	00..7F 00..7F	Vari. Param. 7 MSB Vari. Param. 7 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type "
50	2	00..7F 00..7F	Vari. Param. 8 MSB Vari. Param. 8 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type "
52	2	00..7F 00..7F	Vari. Param. 9 MSB Vari. Param. 9 LSB	Ef. Parameter List 参照	Depend on Vari. Type "
54	2	00..7F 00..7F	Vari. Param. 10 MSB 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),off(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	"	"
72	1	00..7F	Variation Parameter 13	"	"
73	1	00..7F	Variation Parameter 14	"	"
74	1	00..7F	Variation Parameter 15	"	"
75	1	00..7F	Variation Parameter 16	"	"
TOTAL SIZE 6					

< 付表 1-5 >

MIDI Parameter Change table (MULTI EQ)

Address (H)	Size	Data (H)	Parameter Name (H)	Description	Default Value(H)
02 40 00	1	34..4C	EQ Type	0:FLAT 1:JAZZ 2:POPS 3:ROCK 4:CLASSIC	0
01	1	34..4C	EQ Gain1	-12..+12[dB]	40
02	1	04..28	EQ Frequency1	32..2000[Hz]	0C
03	1	01..78	EQ Q1	0.1..12.0	07
04	1	00..01	EQ Shape1	00:Shelving,01:Peaking	00
05	1	34..4C	EQ Gain2	-12..+12[dB]	40
06	1	0E..36	EQ Frequency2	0.1..10[KHz]	1C
07	1	01..78	EQ Q2	0.1..12.0	07
08	1		Not Used		
09	1	34..4C	EQ Gain3	-12..+12[dB]	40
0A	1	0E..36	EQ Frequency3	0.1..10[KHz]	22
0B	1	01..78	EQ Q3	0.1..12.0	07
0C	1		Not Used		
0D	1	34..4C	EQ Gain4	-12..+12[dB]	40
0E	1	0E..36	EQ Frequency4	0.1..10[KHz]	2E
0F	1	01..78	EQ Q4	0.1..12.0	07
10	1		Not Used		
11	1	34..4C	EQ Gain5	-12..+12[dB]	40
12	1	1C..3A	EQ Frequency5	0.5..16.0[KHz]	3C
13	1	01..78	EQ Q5	0.1..12.0	07
14	1	00..01	EQ Shape5	00:Shelving,01:Peaking	00

TOTAL SIZE 15

< 付表 1-6 > MIDI Parameter change table (Effect2)

Address (H)	Size	Data (H)	Parameter Name (H)	Description	Default Value(H)
03 00 00	2	00..7F 00..7F	Insertion Type MSB Insertion Type LSB	Ef. Type List参照 00 : basic type	"49(=DISTORTION)" 00
02	1	00..7F	Insertion Parameter1	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
03	1	00..7F	Insertion Parameter2	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
04	1	00..7F	Insertion Parameter3	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
05	1	00..7F	Insertion Parameter4	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
06	1	00..7F	Insertion Parameter5	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
07	1	00..7F	Insertion Parameter6	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
08	1	00..7F	Insertion Parameter7	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
09	1	00..7F	Insertion Parameter8	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
0A	1	00..7F	Insertion Parameter9	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
0B	1	00..7F	Insertion Parameter10	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
0C	1	00..7F	Insertion Part	Part1..16,OFF	7F
0D	1	00..7F	MW INS CTRL DPT		
0E	1	00..7F	BEND INS CTRL DPT		
0F	1	00..7F	CAT INS CTRL DPT		
10	1	00..7F	Not Used		
11	1	00..7F	Not Used		
TOTAL SIZE 12					
03 00 20	1	00..7F	Insertion Parameter11	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
21	1	00..7F	Insertion Parameter12	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
22	1	00..7F	Insertion Parameter13	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
23	1	00..7F	Insertion Parameter14	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
24	1	00..7F	Insertion Parameter15	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
25	1	00..7F	Insertion Parameter16	Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type
TOTAL SIZE 06					
03 00 30	2	00..7F 00..7F	Ins. Param.1 MSB Ins. Param.1 LSB	Ef. Parameter List参照 Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type Depend on Ins. Type
03 00 32	2	00..7F 00..7F	Ins. Param.2 MSB Ins. Param.2 LSB	Ef. Parameter List参照 Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type Depend on Ins. Type
03 00 34	2	00..7F 00..7F	Ins. Param.3 MSB Ins. Param.3 LSB	Ef. Parameter List参照 Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type Depend on Ins. Type
03 00 36	2	00..7F 00..7F	Ins. Param.4 MSB Ins. Param.4 LSB	Ef. Parameter List参照 Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type Depend on Ins. Type
03 00 38	2	00..7F 00..7F	Ins. Param.5 MSB Ins. Param.5 LSB	Ef. Parameter List参照 Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type Depend on Ins. Type
03 00 3A	2	00..7F 00..7F	Ins. Param.6 MSB Ins. Param.6 LSB	Ef. Parameter List参照 Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type Depend on Ins. Type
03 00 3C	2	00..7F 00..7F	Ins. Param.7 MSB Ins. Param.7 LSB	Ef. Parameter List参照 Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type Depend on Ins. Type
03 00 3E	2	00..7F 00..7F	Ins. Param.8 MSB Ins. Param.8 LSB	Ef. Parameter List参照 Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type Depend on Ins. Type
03 00 40	2	00..7F 00..7F	Ins. Param.9 MSB Ins. Param.9 LSB	Ef. Parameter List参照 Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type Depend on Ins. Type
03 00 42	2	00..7F 00..7F	Ins. Param.10 MSB Ins. Param.10 LSB	Ef. Parameter List参照 Ef. Parameter List参照	Depend on Ins. Type Depend on Ins. Type
TOTAL SIZE 14					

MSBが不要なEFFECT TYPE使用時は、Address02～0BのParameterを受信し、Address30～42は受信しない。
 MSBが不要なEFFECT TYPE使用時は、Address30～42のParameterを受信し、Address02～0Bは受信しない。
 EFFECT TYPEの情報を含むバルクの送信は、Address02～0BのParameterが必ず送信されるが、
 MSBが不要なEFFECT TYPEの場合は、バルク受信においてもAddress02～0BのParameterは受信しない。

< 付表 1-7 >

MIDI Parameter Change table (MULTI PART)

Address (H)	Size	Data (H)	Parameter Name (H)	Description	Default Value(H)
08 nn 00	1	00..20	Element Reserve	0..32	0(Part10),2(Others)
nn 01	1	00..7F	Bank Select MSB	0..127	7F(Part10),00(Others)
nn 02	1	00..7F	Bank Select LSB	0..127	00
nn 03	1	00..7F	Program Number	1..128	00
nn 04	1	00..0F, 7F	Rcv Channel	0..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 Key On Assign	0:single 1:multi 2:inst (for DRUM)	00
nn 07	1	00..02	Part Mode	0:normal 1..3:drum thru,drum1..2	00 (Part10a~a0) 01 (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 2nd bit3..0 -> bit3..0	(80)
nn 0B	1	00..7F	Volume	0..127	64
nn 0C	1	00..7F	Velocity Sense Depth	0..127	40
nn 0D	1	00..7F	Velocity Sense Offset	0..127	40
nn 0E	1	00..7F	Pan	0:random L63..C..R63(1..64..127)	40
nn 0F	1	00..7F	Note Limit Low	C-2..G8	00
nn 10	1	00..7F	Note Limit High	C-2..G8	7F
nn 11	1	00..7F	Dry Level	0..127	7F
nn 12	1	00..7F	Chorus Send	0..127	00
nn 13	1	00..7F	Reverb Send	0..127	28
nn 14	1	00..7F	Variation Send	0..127	00
nn 15	1	00..7F	Vibrato Rate	-64..+63	40
nn 16	1	00..7F	Vibrato Depth	-64..+63	40
nn 17	1	00..7F	Vibrato Delay	-64..+63	40
nn 18	1	00..7F	Filter Cutoff Freq.	-64..+63	40
nn 19	1	00..7F	Filter Resonance	-64..+63	40
nn 1A	1	00..7F	EG Attack Time	-64..+63	40
nn 1B	1	00..7F	EG Decay Time	-64..+63	40
nn 1C	1	00..7F	EG Release Time	-64..+63	40
nn 1D	1	28..58	MW Pitch Control	-24..+24[semitones]	40
nn 1E	1	00..7F	MW Filter Control	-9600..+9450[cent]	40
nn 1F	1	00..7F	MW Amp. Control	-100..+100[%]	40
nn 20	1	00..7F	MW LFO PMod Depth	0..127	0A
nn 21	1	00..7F	MW LFO FMod Depth	0..127	00
nn 22	1	00..7F	MW LFO AMod Depth	0..127	00
nn 23	1	28..58	Bend Pitch Control	-24..+24[semitones]	42
nn 24	1	00..7F	Bend Filter Control	-9600..+9450[cent]	40
nn 25	1	00..7F	Bend Amp. Control	-100..+100[%]	40
nn 26	1	00..7F	Bend LFO PMod Depth	0..127	00
nn 27	1	00..7F	Bend LFO FMod Depth	0..127	00
nn 28	1	00..7F	Bend LFO AMod Depth	0..127	00
TOTAL SIZE 29					
nn 30			Not Used		
:			:		
nn 40			Not Used		
nn 41	1	00..7F	Scale Tuning C	-64..+63[cent]	40
nn 42	1	00..7F	Scale Tuning C#	-64..+63[cent]	40
nn 43	1	00..7F	Scale Tuning D	-64..+63[cent]	40
nn 44	1	00..7F	Scale Tuning D#	-64..+63[cent]	40
nn 45	1	00..7F	Scale Tuning E	-64..+63[cent]	40
nn 46	1	00..7F	Scale Tuning F	-64..+63[cent]	40
nn 47	1	00..7F	Scale Tuning F#	-64..+63[cent]	40
nn 48	1	00..7F	Scale Tuning G	-64..+63[cent]	40
nn 49	1	00..7F	Scale Tuning G#	-64..+63[cent]	40
nn 4A	1	00..7F	Scale Tuning A	-64..+63[cent]	40
nn 4B	1	00..7F	Scale Tuning A#	-64..+63[cent]	40
nn 4C	1	00..7F	Scale Tuning B	-64..+63[cent]	40
nn 4D	1	28..58	CAT Pitch Control	-24..+24[semitones]	40
nn 4E	1	00..7F	CAT Filter Control	-9600..+9450[cent]	40
nn 4F	1	00..7F	CAT Amplitude Control	-100..+100[%]	40
nn 50	1	00..7F	CAT LFO PMod Depth	0..127	00
nn 51	1	00..7F	CAT LFO FMod Depth	0..127	00
nn 52	1	00..7F	CAT LFO AMod Depth	0..127	00
nn 53			Not Used		
:			:		
66			Not Used		
nn 67	1	00..01	Portamento Switch	off/on	00
nn 68	1	00..7F	Portamento Time	0..127	00

```

nn 69          Not Used
:
6E           Not Used
TOTAL SIZE 3F

```

nn = PartNumber

Partにドラムボイスがアサインされている場合、以下のパラメーターは効果がかからない。

- ・ Bank Select LSB
- ・ Pitch EG
- ・ Portamento
- ・ Soft Pedal
- ・ Mono/Poly
- ・ Scale Tuning

< 付表 1-8 >

MIDI Parameter Change table (DRUM SETUP)

Address (H)	Size	Data (H)	Parameter Name (H)	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ます。

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。
 パネルのエフェクトは「番号」エフェクト名を元に設定されています。

TYPE MSB	TYPE LSB	01	02	03..07	08	09..15	16	17	18	19	20	21..
000	NO EFFECT											
001	[1]HALL1	[2]HALL2					[3]HALL3	[4]HALL4	[5]HALL5			
002	[6]ROOM1	ROOM2	[8]ROOM2				[7]ROOM3	ROOM	ROOM	[9]ROOM4		
003	[10]STAGE1	[11]STAGE2					STAGE	[12]STAGE3				
004	[13]PLATE						PLATE	PLATE				
005..015	NO EFFECT											
016	[14]WHITE ROOM											
017	[15]TUNNEL											
018	CANYON											
019	[16]BASEMENT											
020..127	NO EFFECT											

TYPE MSB	TYPE LSB	01	02	03..07	08	09..15	16	17	18	19	20	21..
000	NO EFFECT											
001..064	NO EFFECT											
065	CHORUS1	CHORUS2	CHORUS3		CHORUS4							
066	CELESTE1	CELESTE2	CELESTE3		CELESTE4		CELESTE	CELESTE				
067	FLANGER 1	FLANGER2			FLANGER3		FLANGER	FLANGER				
068	SYMPHONIC											
069..071	NO EFFECT											
072	PHASER 1											
073..086	NO EFFECT											
087	ENSEMBLE DETUNE											
088..127	NO EFFECT											

TYPE MSB	TYPE LSB	01	02	03..07	08	09..15	16	17	18	19	20	21..
000	NO EFFECT											
001	[1]HALL1	[2]HALL2					[3]HALL3	HALL	HALL			
002	[4]ROOM1	ROOM2	[5]ROOM2				[6]ROOM3	ROOM	ROOM	ROOM		
003	[7]STAGE1	[8]STAGE2					STAGE	[9]STAGE3				
004	PLATE						PLATE	PLATE				
005	DELAY L.C.R						[17]DELAY LCR					
006	[18]DELAY L.R											
007	[19]ECHO											
008	[20]CROSS DELAY											
009	ER1	ER2										
010	GATE REVERB											
011	REVERB GATE											
012..015	NO EFFECT											
016	WHITE ROOM											
017	TUNNEL											
018	CANYON											
019	BASEMENT											
020	KARAOKE 1	KARAOKE 2	KARAOKE 3									
021..063	NO EFFECT											
064	THRU											
065	CHORUS1	CHORUS2	CHORUS		CHORUS		CHORUS	[10]CHORUS1	[22][23]ROTARY			
066	[13]CELESTE	[12]CHORUS3	CELESTE3		[11]CHORUS2		FLANGER	FLANGER				
067	FLANGER 1	FLANGER			FLANGER		[14]FLANGER					
068	SYMPHONIC						[15]SYMPHONIC					
069	ROTARY SP.						Rotary Sp					
070	TREMOLO						[21]TREMOLO	Rotary Sp				
071	AUTO PAN						[16]AUTO PAN	Rotary Sp	Rotary Sp	Tremolo	Gtr Tremolo	
072	[24]PHASER				PHASER							
073	DISTORTION	COMP+DISTORTION										
074	OVER DRIVE											
075	AMP SIM.						DIST.HARD	DIST.SOFT				
076	3BAND EQ						EQ DISCO	EQ TEL				
077	2BAND EQ											
078	AUTO WAH	AUTO WAH+DIST	AUTO WAH+OVERDRIVE				[25]WAH					
079	THRU											
080	PITCH CHANGE	PITCH CHANGE2										
081	THRU											
082	TOUCH WAH 1	TOUCH WAH+DIST	TOUCH WAH+OVERDRIVE		TOUCH WAH 2							
083	COMPRESSOR											
084	NOISE GATE											
085	VOICE CANCEL											
086	2WAY ROTARY SP											
087	ENSEMBLE DETUNE											
088	AMBIENCE											
089..127	THRU											

TYPE MSB	TYPE LSB	01	02	03..07	08	09..15	16	17	18	19	20	21..
000	THRU											
001	HALL 1	HALL 2					HALL	HALL	HALL			
002	ROOM 1	ROOM 2	ROOM 3				ROOM	ROOM	ROOM	ROOM		
003	STAGE 1	STAGE 2					STAGE	STAGE				
004	PLATE						PLATE	PLATE				
005	DELAY L.C.R						Delay LCR					
006	DELAY L.R											
007	ECHO											
008	CROSS DELAY											
009..019	THRU											
020	KARAOKE 1	KARAOKE 2	KARAOKE 3									
021..064	THRU											
065	CHORUS 1	CHORUS 2	CHORUS 3		CHORUS 4		CHORUS	CHORUS	Rotary Sp			
066	CELESTE 1	CELESTE 2	CELESTE 3		CELESTE 4		FLANGER	FLANGER				
067	FLANGER 1	FLANGER 2			FLANGER 3		FLANGER					
068	SYMPHONIC						Symphonic					
069	ROTARY SPEAKER 1						Rotary Sp					
070	TREMOLO						Tremolo					
071	AUTO PAN						AutoPan	Rotary Sp	Rotary Sp	Tremolo	Gtr Tremolo	
072	PHASER 1											
073	DISTORTION											
074	OVER DRIVE											
075	AMP SIMULATOR						DIST.HARD	DIST.SOFT				
076	3BAND EQ						EQ DISCO	EQ TEL				
077	2-BAND EQ											
078	AUTO WAH(LFO)						Auto Wah					
079..081	THRU											
082	TOUCH WAH 1				TOUCH WAH 2							
083	COMPRESSOR											
084	NOISE GATE											
085..086	THRU											
087	ENSEMBLE DETUNE											
088..127	THRU											

MIDIインプリメンテーションチャート

YAMAHA [Clavinova]
Model CVP-98/96 MIDI Implementation Chart

Date: 18-FEB-1997
Version: 1.0

Function		Transmit	Receive	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode	Default Messages Altered	3 × *****	3 *1 × ×	Poly Mode Only
Note Number	: True voice	21 - 108 *****	0 - 127 21 - 108	
Velocity	Note ON Note OFF	○ 9nH, v = 1 - 127 ×	○ 9nH, v = 1 - 127 ×	
After Touch	Key's Ch's	× ×	○ ○	
Pitch Bender		×	○ 0 - 24 semi	
Control Change	0, 32 1, 5, 7, 10, 11 6, 38 64-67 71-74 84 91, 93, 94 96-97 98-99 100-101 120 121	○ × *2 ○ ○ × *2 × *2 ○ (#93 × *2) × × *2 ○ × ×	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Bank Select Data Entry Sound Controller Portamento Cntrl Effect Depth RPN Inc, Dec NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB All Sound Off Reset All Cntrls
Prog Change	: True #	○ 0 -127 *****	○ 0 - 127	
System Exclusive		○	○	
System Common	: Song Pos. : Song Sel. : Tune	× × ×	× ○ ×	
System Real Time	: Clock : Commands	○ ○	○ ○	
Aux Messages	: Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset	× ○ ○ ×	× ○ (123 - 127) ○ ×	

Notes : *1 ; Receive Mode is always multi timbre and Poly mode.
*2 ; Transmitted when "ACMP&RHY" or "HARMONY" MIDI send sw is on.

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

○ : Yes
× : No

■ 音色(ボイス)一覧

グループ	音色名	バンク		プログラム チェンジナンバー	
		MSB#	LSB#		
Piano	Grand Piano (グランドピアノ)	0	112	0	
	Bright Piano (ブライツピアノ)	0	112	1	
	Mellow Piano (ミロウピアノ)	0	114	0	
	Rock Piano (ロックピアノ)	0	113	1	
	Mono Piano (モノピアノ)	0	113	0	
	Piano EP (ピアノEP)	0	115	2	
	Honky Tonk (ホンキトック)	0	112	3	
	Harpichord1 (ハーピコード1)	0	112	6	
	Harpichord2 (ハーピコード2)	0	113	6	
	Grand Harpsi (グランドハーピ)	0	115	6	
E.Piano	Elec. Piano (エレクトロピアノ)	0	113	4	
	DX EP (DX EP)	0	112	5	
	CP80 (CP80)	0	116	2	
	Jazz EP 1 (ジャズEP 1)	0	116	4	
	DX EP Modern (DX EP モダン)	0	115	5	
	Stage EP (ステージEP)	0	117	4	
	Galaxy EP (ギャラクシーEP)	0	113	5	
	Funky EP (ファンキーEP)	0	114	4	
	Hyper EP (ハイパーEP)	0	115	4	
	Dream EP (ドリームEP)	0	114	5	
	Jazz EP 2 (ジャズEP 2)	0	112	4	
	Wire EP (ワイヤーEP)	0	113	5	
	Tremolo EP (トレモロEP)	0	118	4	
	Clavi. (クラヴィ)	0	112	7	
	Vibes	Vibes (ビブス)	0	112	11
		Jazz Vibes (ジャズビブス)	0	113	11
		Celesta (セレスタ)	0	112	8
		Marimba (マリムバ)	0	112	12
Glockenspiel (グロッケン)		0	112	9	
Xylophone (キシロフォン)		0	112	13	
TubularBells (チューブラーベル)		0	112	14	
Music Box (ミュージックボックス)		0	112	10	
Steel Drums (スチールドラム)		0	112	114	
Guitar		Gut Guitar (グットギター)	0	112	24
		Folk Guitar (フォークギター)	0	112	25
		Jazz Guitar1 (ジャズギター1)	0	112	26
	Banjo (バンジョー)	0	112	105	
	Harp (ハープ)	0	112	46	
	Nylon Guitar (ナイロンギター)	0	113	24	
	Steel Guitar (スチールギター)	0	113	25	
	Jazz Guitar2 (ジャズギター2)	0	113	26	
	Clean Guitar (クリーンギター)	0	112	27	
	Dist. Guitar (ディストーションGt)	0	112	30	
	12Str.Guitar (12弦ギター)	0	115	25	
	Mute Guitar (ミュートギター)	0	112	28	
	HawaiianGtr. (ハワイアンギター)	0	114	26	
	OctaveGuitar (オクターブギター)	0	115	26	
	Clavi. Tone / Synth	Clavinova T. (クラヴィノヴァ トーン)	0	112	88
		NewAge Pad1 (ニューエイジ Pd1)	0	113	88
		NewAge Pad2 (ニューエイジ Pd2)	0	115	88
		Square Lead (スクエアリード)	0	112	80
Saw. Lead (ソーリード)		0	112	81	
Synth Pf (シンセ Pf)		0	114	88	
Strings Pad (ストリングスパッド)		0	112	51	
Atmosphere (アトモスフィア)		0	112	99	
Brass Bells (ブラスベル)		0	112	93	
SynthCrystal (シンセクリスタル)		0	112	96	
Synth Bell (シンセベル)		0	116	88	
Brass Pad (ブラスパッド)		0	112	90	
Choir Pad (コーラスパッド)		0	112	91	
Cosmic Pad (コスミックパッド)		0	112	101	
Quack Lead (クワックリード)		0	112	87	
Organ		Pipe Organ (パイプオルガン)	0	112	19
		Class. Organ (クラシックオルガン)	0	113	19
		Chapel Organ (チャペルオルガン)	0	115	19
	Jazz Organ (ジャズオルガン)	0	112	16	
	Accordion (アコーディオン)	0	115	21	
	Perc. Organ (パーカッション Org)	0	112	17	
	Trem. Organ (トレモロオルガン)	0	112	18	
	Rock Organ (ロックオルガン)	0	113	18	
	Theatre Org. (シアターオルガン)	0	114	16	
	Organ Combi. (オルガンコンビ)	0	116	16	
	Elec. Organ (エレクトロオルガン)	0	113	16	
	French Accrd (フランスアコーディオン)	0	112	21	
	Tango Accrd. (タンゴアコーディオン)	0	112	23	
	Strings / Choir	Orch.Strings (オーケストラストリング)	0	115	48
		Strings (ストリングス)	0	112	48
		Violin (ヴァイオリン)	0	112	40
		Pizzicato (ピチカート)	0	112	45
		Choir (コーラス)	0	115	52
Class. Strs. (クラシックストリングス)		0	114	48	
PopularStrs. (ポップストリング)		0	116	48	
StringsSlow1 (ストリングススロー1)		0	112	49	
StringsSlow2 (ストリングススロー2)		0	112	49	
Choir Oohs (コーラスオオ)		0	112	53	
ChamberStrs. (チェンバーストリング)		0	113	48	
Cello (チェロ)		0	112	42	
Syn. Strings (シンセストリング)		0	112	50	
Synth Choir (シンセコーラス)		0	112	52	
OrchestraHit (オーケストラヒット)		0	112	55	

グループ	音色名	バンク		プログラム チェンジナンバー	
		MSB#	LSB#		
Brass	BigBnd Brass (ビッグバンドBr)	0	115	61	
	Small Brass (スモールブラス)	0	113	61	
	Trumpet (トランペット)	0	112	56	
	Trombone (トロンボーン)	0	112	57	
	French Horn (フレンチホルン)	0	112	60	
	BrassSection (ブラスセクション)	0	112	61	
	Octave Brass (オクターブブラス)	0	114	61	
	MuteTrumpet1 (ミュートトランペット1)	0	113	59	
	MuteTrumpet2 (ミュートトランペット2)	0	112	59	
	Tuba (チューバ)	0	112	58	
	Synth Brass1 (シンセブラス1)	0	112	62	
	Synth Brass2 (シンセブラス2)	0	112	63	
	Soft Trumpet (ソフトトランペット)	0	112	56	
	Flugel Horn (フリューゲルホルン)	0	113	56	
	Brass&Sax (ブラス&サク)	0	116	61	
	Sax / Flute	Tenor Sax (テナーサク)	0	112	66
		Alto Sax (アルトサク)	0	112	65
		Flute (フルート)	0	112	73
		Oboe (オーボエ)	0	112	68
		Clarinet (クラリネット)	0	112	71
		Soprano Sax (ソプラノサク)	0	112	64
Baritone Sax (バリトンサク)		0	112	67	
Pan Flute (パンフルート)		0	112	75	
Bassoon (バスーン)		0	112	70	
Harmonica (ハーモニカ)		0	112	22	
Piccolo (ピッコロ)		0	112	72	
Recorder (リコーダー)		0	112	74	
Sax&Clarinet (サク&クラリネット)		0	113	65	
Sax Section (サクセクション)		0	114	65	
WindEnsemble (ウィンドアンサンブル)		0	113	73	
Bass	Acous.Bass 1 (アコースティックベース1)	0	112	32	
	Acous.Bass 2 (アコースティックベース2)	0	113	32	
	E. Bass Slap (エレキベーススラップ)	0	112	33	
	Finger Bass (フィンガーベース)	0	114	33	
	Timpani (ティムパニ)	0	112	47	
	Elec. Bass (エレキベース)	0	113	33	
	FretlessBass (フレットレスベース)	0	112	35	
	Slap Bass (スラップベース)	0	112	36	
	Synth Bass 1 (シンセベース1)	0	112	38	
	Synth Bass 2 (シンセベース2)	0	112	39	
	Pick Bass (ピックアップベース)	0	112	34	
	Organ Bass (オルガンベース)	0	117	16	
Bass&Cymbal (ベース&シンバル)	0	114	32		
Drums	Standard Kit (スタンダードキット)	127	0	0	
	Standard2Kit (スタンダード2キット)	127	0	1	
	Room Kit (ルームキット)	127	0	8	
	Rock Kit (ロックキット)	127	0	16	
	Electro Kit (エレクトロキット)	127	0	24	
	Analog Kit (アナログキット)	127	0	25	
	Dance Kit (ダンスキット)	127	0	27	
	Jazz Kit (ジャズキット)	127	0	32	
	Brush Kit (ブッシュキット)	127	0	40	
	Classic Kit (クラシックキット)	127	0	48	
	SFX1 Kit (SFX1 キット)	126	0	0	
	SFX2 Kit (SFX2 キット)	126	0	1	
XG	GrandPno	0	0	0	
	GrndPnoK	0	1	0	
	MelloGrp	0	18	0	
	PianoStr	0	40	0	
	Dream	0	41	0	
	BritePno	0	0	1	
	BritPnoK	0	1	1	
	El.Grand	0	0	2	
	ElGrPnoK	0	1	2	
	Det.CP80	0	32	2	
	LayerCP1	0	40	2	
	LayerCP2	0	41	2	
	HnkyTonk	0	0	3	
	HnkyTnkK	0	1	3	
	E.Piano1	0	0	4	
	El.Pno1K	0	1	4	
	MelloEP1	0	18	4	
	Chor.EP1	0	32	4	
	HardEl.P	0	40	4	
	VX El.P1	0	45	4	
	60sEl.P1	0	64	4	
	E.Piano2	0	0	5	
	El.Pno2K	0	1	5	
	Chor.EP2	0	32	5	
	DX Hard	0	33	5	
	DXLegend	0	34	5	
	DX Phase	0	40	5	
DX+Analg	0	41	5		
DXKotoEP	0	42	5		
VX El.P2	0	45	5		
Harpsi.	0	0	6		
Harpsi.K	0	1	6		
Harpsi.2	0	25	6		
Harpsi.3	0	35	6		
Clavi	0	0	7		

グループ	音色名	バンク		プログラム チェンジナンバー
		MSB#	LSB#	
XG	Clavi K	0	1	7
	ClaviWah	0	27	7
	PulseClv	0	64	7
	PierceCl	0	65	7
	Celesta	0	0	8
	Glocken	0	0	9
	MusicBox	0	0	10
	Orgel	0	64	10
	Vibes	0	0	11
	Vibes K	0	1	11
	HardVibe	0	45	11
	Marimba	0	0	12
	MarimbaK	0	1	12
	SineMrmb	0	64	12
	Balimba	0	97	12
	Log Drum	0	98	12
	Xylophon	0	0	13
	TubulBel	0	0	14
	ChrchBel	0	96	14
	Carillon	0	97	14
	Dulcimer	0	0	15
	Dulcimr2	0	35	15
	Cimbalom	0	96	15
	Santur	0	97	15
	DrawOrgn	0	0	16
	DetDrwOr	0	32	16
	60sDrOr1	0	33	16
	60sDrOr2	0	34	16
	70sDrOr1	0	35	16
	DrawOrg2	0	36	16
	60sDrOr3	0	37	16
	EvenBar	0	38	16
	16+2'2/3	0	40	16
	Organ Ba	0	64	16
	70sDrOr2	0	65	16
	CheezOrg	0	66	16
	DrawOrg3	0	67	16
	PercOrgn	0	0	17
	70sPcOr1	0	24	17
	DetPrcOr	0	32	17
	Lite Org	0	33	17
	PercOrg2	0	37	17
	RockOrgn	0	0	18
	RotaryOr	0	64	18
	SloRotar	0	65	18
	FstRotar	0	66	18
	ChrchOrg	0	0	19
	ChurOrg3	0	32	19
	ChurOrg2	0	35	19
	NotreDam	0	40	19
	OrgFlute	0	64	19
	TrmOrgFl	0	65	19
	ReedOrgn	0	0	20
	Puff Org	0	40	20
	Acordion	0	0	21
	AccordIt	0	32	21
	Harmnica	0	0	22
	Harmo. 2	0	32	22
	TangoAcid	0	0	23
	TngoAcid2	0	64	23
	NylonGtr	0	0	24
	NylonGt2	0	16	24
	NylonGt3	0	25	24
	VelGtHrm	0	43	24
	Ukulele	0	96	24
	SteelGtr	0	0	25
	SteelGt2	0	16	25
	12StrGtr	0	35	25
	Nyln&Stl	0	40	25
	Stl&Body	0	41	25
	Mandolin	0	96	25
	Jazz Gtr	0	0	26
	MelloGtr	0	18	26
	Jazz Amp	0	32	26
	CleanGtr	0	0	27
	ChorusGt	0	32	27
	Mute Gtr	0	0	28
	FunkGtr1	0	40	28
	MuteStlG	0	41	28
	FunkGtr2	0	43	28
	Jazz Man	0	45	28
	Ovrdrive	0	0	29
	Gt.Pinch	0	43	29
	Dist.Gtr	0	0	30
	FeedbkGt	0	40	30
	FeedbGt2	0	41	30
	GtrHarmo	0	0	31
	GtFeedbk	0	65	31
	GtrHrmo2	0	66	31
	Aco.Bass	0	0	32

グループ	音色名	バンク		プログラム チェンジナンバー
		MSB#	LSB#	
XG	JazzRthm	0	40	32
	VXUprght	0	45	32
	FngrBass	0	0	33
	FngrDrk	0	18	33
	FlangeBa	0	27	33
	Ba&DstEG	0	40	33
	FngrSlap	0	43	33
	FngBass2	0	45	33
	Mod.Bass	0	65	33
	PickBass	0	0	34
	MutePKBa	0	28	34
	Fretless	0	0	35
	Fretles2	0	32	35
	Fretles3	0	33	35
	Fretles4	0	34	35
	SynFret1	0	96	35
	SmthFrt1	0	97	35
	SlapBas1	0	0	36
	ResoSlap	0	27	36
	PunchThm	0	32	36
	SlapBas2	0	0	37
	VeloSlap	0	43	37
	SynBass1	0	0	38
	SynBa1 Dk	0	18	38
	FastResB	0	20	38
	AcidBass	0	24	38
	Civ Bass	0	35	38
	TechnoBa	0	40	38
	Orbiter	0	64	38
	Sqr.Bass	0	65	38
	RubberBa	0	66	38
	Hammer	0	96	38
	SynBass2	0	0	39
	MelloSBa	0	6	39
	Seq Bass	0	12	39
	ClkSynBa	0	18	39
	SynBa2 Dk	0	19	39
	SmthSynB	0	32	39
	ModulrBa	0	40	39
	DX Bass	0	41	39
	X WireBa	0	64	39
	Violin	0	0	40
	Slow Vln	0	8	40
	Viola	0	0	41
	Cello	0	0	42
	Contrabs	0	0	43
	Trem.Str	0	0	44
	SlwTrStr	0	8	44
	Susp. Str	0	40	44
	Pizz.Str	0	0	45
	Harp	0	0	46
	YangChin	0	40	46
	Timpani	0	0	47
	Strings1	0	0	48
	S.Strngs	0	3	48
	Slow Str	0	8	48
	Arco Str	0	24	48
	60sStrng	0	35	48
	Orchestr	0	40	48
	Orchstr2	0	41	48
	TremOrch	0	42	48
	Velo.Str	0	45	48
	Strings2	0	0	49
	S.SlwStr	0	3	49
	LegatoSt	0	8	49
	Warm Str	0	40	49
	Kingdom	0	41	49
	70s Str	0	64	49
	Strings3	0	65	49
	Syn Str1	0	0	50
	Reso Str	0	27	50
	Syn Str4	0	64	50
	Syn Str5	0	65	50
	Syn Str2	0	0	51
	ChoirAah	0	0	52
	S.Choir	0	3	52
	Ch.Aahs2	0	16	52
	MelChoir	0	32	52
	ChoirStr	0	40	52
	VoiceOoh	0	0	53
	SynVoice	0	0	54
	SyVoice2	0	40	54
	Choral	0	41	54
	AnaVoice	0	64	54
	Orch.Hit	0	0	55
	OrchHit2	0	35	55
	Impact	0	64	55
	Trumpet	0	0	56
	Trumpet2	0	16	56
	Brite Trp	0	17	56

グループ	音色名	バンク		プログラム チェンジナンバー
		MSB#	LSB#	
XG	Warm Trp	0	32	56
	Trombone	0	0	57
	Trmbone2	0	18	57
	Tuba	0	0	58
	Tuba 2	0	16	58
	Mute Trp	0	0	59
	Fr.Horn	0	0	60
	FrHrSolo	0	6	60
	FrHorn 2	0	32	60
	HornOrch	0	37	60
	BrssSect	0	0	61
	Tp&TbSec	0	35	61
	BrssSec2	0	40	61
	HiBrass	0	41	61
	MelloBrss	0	42	61
	SynBrss1	0	0	62
	Quack Br	0	12	62
	RezSynBr	0	20	62
	PolyBrss	0	24	62
	SynBrss3	0	27	62
	JumpBrss	0	32	62
	AnVelBr1	0	45	62
	AnVelBr2	0	64	62
	SynBrss2	0	0	63
	Soft Brs	0	18	63
	SynBrss4	0	40	63
	ChoirBrss	0	41	63
	VelBrss2	0	45	63
	AnaBrss2	0	64	63
	SprnoSax	0	0	64
	Alto Sax	0	0	65
	Sax Sect	0	40	65
	HyprAlto	0	43	65
	TenorSax	0	0	66
	BrthTnSx	0	40	66
	SoftTenr	0	41	66
	TnrSax 2	0	64	66
	Bari.Sax	0	0	67
	Oboe	0	0	68
	Eng.Horn	0	0	69
	Bassoon	0	0	70
	Clarinet	0	0	71
	Piccolo	0	0	72
	Flute	0	0	73
	Recorder	0	0	74
	PanFlute	0	0	75
	Bottle	0	0	76
	Shakhchi	0	0	77
	Whistle	0	0	78
	Ocarina	0	0	79
	SquareLd	0	0	80
	SquarLd2	0	6	80
	LMSquare	0	8	80
	Hollow	0	18	80
	Shroud	0	19	80
	Mellow	0	64	80
	SoloSine	0	65	80
	SineLead	0	66	80
	Saw Lead	0	0	81
	Saw Ld 2	0	6	81
	ThickSaw	0	8	81
	Dyna Saw	0	18	81
	Digi Saw	0	19	81
	Big Lead	0	20	81
	HeavySyn	0	24	81
	WaspySyn	0	25	81
	PulseSaw	0	40	81
	Dr. Lead	0	41	81
	VeloLead	0	45	81
	Seq Ana.	0	96	81
	CaliopLd	0	0	82
	PureLead	0	65	82
	Chiff Ld	0	0	83
	Rubby	0	64	83
	CharanLd	0	0	84
	DistLead	0	64	84
	WireLead	0	65	84
	Voice Ld	0	0	85
	SynthAah	0	24	85
	Vox Lead	0	64	85
	Fifth Ld	0	0	86
	Big Five	0	35	86
	Bass&Ld	0	0	87
	Big&Low	0	16	87
	Fat&Prky	0	64	87
	Soft Wrl	0	65	87
	NewAgePd	0	0	88
	Fantasy	0	64	88
	Warm Pad	0	0	89
	ThickPad	0	16	89

グループ	音色名	バンク		プログラム チェンジナンバー
		MSB#	LSB#	
XG	Soft Pad	0	17	89
	Sine Pad	0	18	89
	Horn Pad	0	64	89
	RotarStr	0	65	89
	PolySyPd	0	0	90
	PolyPd80	0	64	90
	ClickPad	0	65	90
	Ana. Pad	0	66	90
	SquarPad	0	67	90
	ChoirPad	0	0	91
	Heaven	0	64	91
	Itopia	0	66	91
	CC Pad	0	67	91
	BowedPad	0	0	92
	Glacier	0	64	92
	GlassPad	0	65	92
	MetalPad	0	0	93
	Tine Pad	0	64	93
	Pan Pad	0	65	93
	Halo Pad	0	0	94
	SweepPad	0	0	95
	Shwimmer	0	20	95
	Converge	0	27	95
	PolarPad	0	64	95
	Celstial	0	66	95
	Rain	0	0	96
	ClaviPad	0	45	96
	HrmoRain	0	64	96
	AfrcnWnd	0	65	96
	Carib	0	66	96
	SoundTrk	0	0	97
	Prologue	0	27	97
	Ancestrl	0	64	97
	Crystal	0	0	98
	SynDrCmp	0	12	98
	Popcorn	0	14	98
	TinyBell	0	18	98
	RndGlock	0	35	98
	GlockChi	0	40	98
	ClearBel	0	41	98
	ChorBell	0	42	98
	SynMalet	0	64	98
	SftCryst	0	65	98
	LoudGlok	0	66	98
	ChrstBel	0	67	98
	VibeBell	0	68	98
	DigiBell	0	69	98
	AirBells	0	70	98
	BellHarp	0	71	98
	Camelmba	0	72	98
	Atmosphr	0	0	99
	WarmAtms	0	18	99
	HollwRls	0	19	99
	Nylon EP	0	40	99
	NylnHarp	0	64	99
	Harp Vox	0	65	99
	AtmosPad	0	66	99
	Planet	0	67	99
	Bright	0	0	100
	FantaBel	0	64	100
	Smokey	0	96	100
	Goblins	0	0	101
	GobSynth	0	64	101
	Creeper	0	65	101
	Ring Pad	0	66	101
	Ritual	0	67	101
	ToHeaven	0	68	101
	Night	0	70	101
	Glisten	0	71	101
	BelChoir	0	96	101
	Echoes	0	0	102
	Echoes 2	0	8	102
	Echo Pan	0	14	102
	EchoBell	0	64	102
	Big Pan	0	65	102
	SynPiano	0	66	102
	Creation	0	67	102
	StarDust	0	68	102
	Reso&Pan	0	69	102
	Sci-Fi	0	0	103
	Starz	0	64	103
	Sitar	0	0	104
	DetSitar	0	32	104
	Sitar 2	0	35	104
	Tambra	0	96	104
	Tamboura	0	97	104
	Banjo	0	0	105
	MuteBnjo	0	28	105
	Rabab	0	96	105
	Gopichnt	0	97	105

グループ	音色名	バンク		プログラム チェンジナンバー
		MSB#	LSB#	
XG	Oud	0	98	105
	Shamisen	0	0	106
	Koto	0	0	107
	Taisho-k	0	96	107
	Kanoon	0	97	107
	Kalimba	0	0	108
	Bagpipe	0	0	109
	Fiddle	0	0	110
	Shanai	0	0	111
	Shanai 2	0	64	111
	Pungi	0	96	111
	Hichriki	0	97	111
	TnklBell	0	0	112
	Bonang	0	96	112
	Altair	0	97	112
	Gamelan	0	98	112
	S.Gamelan	0	99	112
	Rama Cym	0	100	112
	AsianBel	0	101	112
	Agogo	0	0	113
	SteelDrum	0	0	114
	GlasPerc	0	97	114
	ThaiBell	0	98	114
	WoodBlok	0	0	115
	Castanet	0	96	115
	TaikoDrum	0	0	116
	Gr.Cassa	0	96	116
	MelodTom	0	0	117
	Mel Tom2	0	64	117
	Real Tom	0	65	117
	Rock Tom	0	66	117
	Syn Drum	0	0	118
	Ana Tom	0	64	118
	ElecPerc	0	65	118
	RevCymbal	0	0	119
	FretNoiz	0	0	120
	BrthNoiz	0	0	121
	Seashore	0	0	122
	Tweet	0	0	123
	Telephone	0	0	124
	Helicptr	0	0	125
	Applause	0	0	126
	Gunshot	0	0	127
	CuttngNz	64	0	0
	CttngNz2	64	0	1
	Str Slap	64	0	3
	FLKClk	64	0	16
	Shower	64	0	32
	Thunder	64	0	33
	Wind	64	0	34
	Stream	64	0	35
	Bubble	64	0	36
	Feed	64	0	37
	Dog	64	0	48
	Horse	64	0	49
	Tweet 2	64	0	50
	Ghost	64	0	54
	Maou	64	0	55
	Tel.Dial	64	0	64
	DoorSqek	64	0	65
	DoorSlam	64	0	66
	ScratchC	64	0	67
	ScratchS	64	0	68
	WindChim	64	0	69
	Telphon2	64	0	70
	CarElgnt	64	0	80
	CarTSqel	64	0	81
	Car Pass	64	0	82
	CarCrash	64	0	83
	Siren	64	0	84
	Train	64	0	85
	JetPlane	64	0	86
	Starship	64	0	87
	Burst	64	0	88
	Coaster	64	0	89
	Submarin	64	0	90
	Laugh	64	0	96
	Scream	64	0	97
	Punch	64	0	98
	Heart	64	0	99
	Footstep	64	0	100
	MchinGun	64	0	112
	LaserGun	64	0	113
	Xplosion	64	0	114
	Firework	64	0	115

■ ドラムキット一覧

Bank Select MSB		127		127		127		127		127	
Bank Select LSB		0		0		0		0		0	
Pgm# (1-128)		1		2		9		17		25	
Keyboard Note	MIDI		Key off	Alternate assign	Standard Kit	Standard Kit 2	Room Kit	Rock Kit	Electronic Kit	Analog Kit	
	Note#	Note									
C#1	13	C#-1		3	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	
D1	14	D-1		3	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	
D#1	15	D#-1			Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q	
E1	16	E-1			Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	
F1	17	F-1		4	Scratch H	Scratch H	Scratch H	Scratch H	Scratch H	Scratch H	
F#1	18	F#-1		4	Scratch L	Scratch L	Scratch L	Scratch L	Scratch L	Scratch L	
G1	19	G-1			Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	
G#1	20	G#-1			Click Noise	Click Noise	Click Noise	Click Noise	Click Noise	Click Noise	
A1	21	A-1			Mtrnm Click	Mtrnm Click	Mtrnm Click	Mtrnm Click	Mtrnm Click	Mtrnm Click	
A#1	22	A#-1			Mtrnm Bell	Mtrnm Bell	Mtrnm Bell	Mtrnm Bell	Mtrnm Bell	Mtrnm Bell	
B1	23	B-1			Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L	
C2	24	C0			Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H	
C#2	25	C#0			Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap	
D2	26	D0	○		Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	
D#2	27	D#0			Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	
E2	28	E0	○		BrushTapSwrl	BrushTapSwrl	BrushTapSwrl	BrushTapSwrl	ReversCymbal	ReversCymbal	
F2	29	F0	○		Snare Roll	Snare Roll 2	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	
F#2	30	F#0			Castanet	Castanet	Castanet	Castanet	Hi Q 2	Hi Q 2	
G2	31	G0			Snare Soft	Snare Soft 2	Snare Soft	Snare Noisy	SnrSnpyElctr	SnareNoisy 4	
G#2	32	G#0			Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	
A2	33	A0			Kick Soft	Kick Soft	Kick Soft	Kick Tight 2	Kick 3	Kick Tight 2	
A#2	34	A#0			OpenRimShot	RimShotHSht	OpenRimShot	OpenRimShot	OpenRimShot	OpenRimShot	
B2	35	B0			Kick Tight	KickTghtShrt	Kick Tight	Kick 2	Kick Gate	KickAnlgShrt	
C3	36	C1			Kick	Kick Short	Kick	Kick Gate	KckGateHeavy	Kick Analog	
C#3	37	C#1			Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	SideStickAn	
D3	38	D1			Snare	Snare Short	Snare Snappy	Snare Rock	SnareNoisy 2	SnareAnalog	
D#3	39	D#1			Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	
E3	40	E1			Snare Tight	SnareTight H	SnrTightSnpy	SnareRockRim	SnareNoisy 3	SnareAnalog2	
F3	41	F1			Floor Tom L	Floor Tom L	Tom Room 1	Tom Rock 1	TomElectro 1	Tom Analog 1	
F#3	42	F#1		1	Hi-HatClosed	Hi-HatClosed	Hi-HatClosed	Hi-HatClosed	Hi-HatClosed	HatCloseAnlg	
G3	43	G1			Floor Tom H	Floor Tom H	Tom Room 2	Tom Rock 2	TomElectro 2	Tom Analog 2	
G#3	44	G#1		1	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal	HatCloseAn 2	
A3	45	A1			Low Tom	Low Tom	Tom Room 3	Tom Rock 3	TomElectro 3	Tom Analog 3	
A#3	46	A#1		1	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	HatOpen Anlg	
B3	47	B1			Mid Tom L	Mid Tom L	Tom Room 4	Tom Rock 4	TomElectro 4	Tom Analog 4	
C4	48	C2			Mid Tom H	Mid Tom H	Tom Room 5	Tom Rock 5	TomElectro 5	Tom Analog 5	
C#4	49	C#2			CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	Crash Analog	
D4	50	D2			High Tom	High Tom	Tom Room 6	Tom Rock 6	TomElectro 6	Tom Analog 6	
D#4	51	D#2			RideCymbal 1	RideCymbal 1	RideCymbal 1	RideCymbal 1	RideCymbal 1	RideCymbal 1	
E4	52	E2			Chinese Cym	Chinese Cym	Chinese Cym	Chinese Cym	Chinese Cym	Chinese Cym	
F4	53	F2			Ride Cym Cup	Ride Cym Cup	Ride Cym Cup	Ride Cym Cup	Ride Cym Cup	Ride Cym Cup	
F#4	54	F#2			Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	
G4	55	G2			SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	
G#4	56	G#2			Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell Anlg	
A4	57	A2			CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	
A#4	58	A#2			Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	
B4	59	B2			RideCymbal 2	RideCymbal 2	RideCymbal 2	RideCymbal 2	RideCymbal 2	RideCymbal 2	
C5	60	C3			Bongo H	Bongo H	Bongo H	Bongo H	Bongo H	Bongo H	
C#5	61	C#3			Bongo L	Bongo L	Bongo L	Bongo L	Bongo L	Bongo L	
D5	62	D3			Conga H Mute	Conga H Mute	Conga H Mute	Conga H Mute	Conga H Mute	Conga Anlg H	
D#5	63	D#3			Conga H Open	Conga H Open	Conga H Open	Conga H Open	Conga H Open	Conga Anlg M	
E5	64	E3			Conga L	Conga L	Conga L	Conga L	Conga L	Conga Anlg L	
F5	65	F3			Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H	
F#5	66	F#3			Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L	
G5	67	G3			Agogo H	Agogo H	Agogo H	Agogo H	Agogo H	Agogo H	
G#5	68	G#3			Agogo L	Agogo L	Agogo L	Agogo L	Agogo L	Agogo L	
A5	69	A3			Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	
A#5	70	A#3			Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas 2	
B5	71	B3	○		SambaWhistlH	SambaWhistlH	SambaWhistlH	SambaWhistlH	SambaWhistlH	SambaWhistlH	
C6	72	C4	○		SambaWhistlL	SambaWhistlL	SambaWhistlL	SambaWhistlL	SambaWhistlL	SambaWhistlL	
C#6	73	C#4			Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	
D6	74	D4	○		Guiro Long	Guiro Long	Guiro Long	Guiro Long	Guiro Long	Guiro Long	
D#6	75	D#4			Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves 2	
E6	76	E4			Wood Block H	Wood Block H	Wood Block H	Wood Block H	Wood Block H	Wood Block H	
F6	77	F4			Wood Block L	Wood Block L	Wood Block L	Wood Block L	Wood Block L	Wood Block L	
F#6	78	F#4			Cuica Mute	Cuica Mute	Cuica Mute	Cuica Mute	Scratch H 2	Scratch H 2	
G6	79	G4			Cuica Open	Cuica Open	Cuica Open	Cuica Open	Scratch L 2	Scratch L 3	
G#6	80	G#4		2	TriangleMute	TriangleMute	TriangleMute	TriangleMute	TriangleMute	TriangleMute	
A6	81	A4		2	TriangleOpen	TriangleOpen	TriangleOpen	TriangleOpen	TriangleOpen	TriangleOpen	
A#6	82	A#4			Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	
B6	83	B4			Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells	
C7	84	C5			Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	
-	85	C#5									
-	86	D5									
-	87	D#5									
-	88	E5									
-	89	F5									
-	90	F#5									
-	91	G5									

○ : No Sound

Key Off に「 」がついているものは鍵盤を離したときに発音が止まります。

Alternate Assign の番号はグループを表し、同じグループ番号の中で、1つの楽器を発音させると同じグループの中の他の楽器の発音が止まります。

Bank Select MSB				127	127	127	127	126	126	
Bank Select LSB				0	0	0	0	0	0	
Pgm# (1-128)				28	33	41	49	1	2	
Keyboard Note	MIDI		Key off	Alternate assign	Dance Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit	SFX Kit 1	SFX Kit 2
	Note#	Note								
C#1	13	C#-1		3	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute		
D1	14	D-1		3	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open		
D#1	15	D#-1			Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q		
E1	16	E-1			Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap		
F1	17	F-1		4	Scratch H	Scratch H	Scratch H	Scratch H		
F#1	18	F#-1		4	Scratch L	Scratch L	Scratch L	Scratch L		
G1	19	G-1			Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap		
G#1	20	G#-1			Click Noise	Click Noise	Click Noise	Click Noise		
A1	21	A-1			Mtrnm Click	Mtrnm Click	Mtrnm Click	Mtrnm Click		
A#1	22	A#-1			Mtrnm Bell	Mtrnm Bell	Mtrnm Bell	Mtrnm Bell		
B1	23	B-1			Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L		
C2	24	C0			Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H		
C#2	25	C#0			Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap		
D2	26	D0	○		Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl		
D#2	27	D#0			Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap		
E2	28	E0	○		ReversCymbal	BrushTapSwrl	BrushTapSwrl	BrushTapSwrl		
F2	29	F0	○		Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll		
F#2	30	F#0			Hi Q 2	Castanet	Castanet	Castanet		
G2	31	G0			SnareTechno3	Snare Soft	Brush Slap 2	Brush Slap 2		
G#2	32	G#0			Sticks	Sticks	Sticks	Sticks		
A2	33	A0			KickTechno Q	Kick Soft	Kick Soft	Kick Soft 2		
A#2	34	A#0			Rim Gate	OpenRimShot	OpenRimShot	OpenRimShot		
B2	35	B0			KickTechno L	Kick Tight	Kick Tight	Gran Cassa		
C3	36	C1			KickTechno 2	Kick Jazz	Kick Small	GranCassa Mu	CuttingNoiz	Phone Call
C#3	37	C#1			SideStickAn	Side Stick	Side Stick	CuttingNoiz2	CuttingNoiz2	Door Squeak
D3	38	D1			Snare Clap	Snare	Brush Slap 3	Band Snare	DstCuttingNz	Door Slam
D#3	39	D#1			Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	String Slap	Scratch Cut
E3	40	E1			Snare Dry 2	Snare Tight	Brush Tap 2	Band Snare 2	Bass Slide	Scratch H 3
F3	41	F1			Tom Analog 1	Tom Jazz 1	Tom Brush 1	Tom Jazz 1	Pick Scrape	Wind Chime
F#3	42	F#1		1	HiHatClose 3	Hi-HatClosed	Hi-HatClosed	Hi-HatClosed		Telephone 2
G3	43	G1			Tom Analog 2	Tom Jazz 2	Tom Brush 2	Tom Jazz 2		
G#3	44	G#1		1	HatCloseAn 2	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal		
A3	45	A1			Tom Analog 3	Tom Jazz 3	Tom Brush 3	Tom Jazz 3		
A#3	46	A#1		1	HiHat Open 3	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open		
B3	47	B1			Tom Analog 4	Tom Jazz 4	Tom Brush 4	Tom Jazz 4		
C4	48	C2			Tom Analog 5	Tom Jazz 5	Tom Brush 5	Tom Jazz 5		
C#4	49	C#2			Crash Analog	CrashCymbal1	CrashCymbal1	Hand Cymbal		
D4	50	D2			Tom Analog 6	Tom Jazz 6	Tom Brush 6	Tom Jazz 6		
D#4	51	D#2			RideCymbal 1	RideCymbal 1	RideCymbal 1	HandCymShort		
E4	52	E2			Chinese Cym	Chinese Cym	Chinese Cym	Chinese Cym	Fl.Key Click	Ignition
F4	53	F2			Ride Cym Cup	Ride Cym Cup	Ride Cym Cup	Ride Cym Cup		Squeal
F#4	54	F#2			Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine		Exhaust
G4	55	G2			SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal		Crash
G#4	56	G#2			Cowbell Anlg	Cowbell	Cowbell	Cowbell		Siren
A4	57	A2			CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	HandCymbal 2		Train
A#4	58	A#2			Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap		Jet Plane
B4	59	B2			RideCymbal 2	RideCymbal 2	RideCymbal 2	HandCym2Shrt		Starship
C5	60	C3			Bongo H	Bongo H	Bongo H	Bongo H		Burst
C#5	61	C#3			Bongo L	Bongo L	Bongo L	Bongo L		Coaster
D5	62	D3			Conga Anlg H	Conga H Mute	Conga H Mute	Conga H Mute		Submarine
D#5	63	D#3			Conga Anlg M	Conga H Open	Conga H Open	Conga H Open		
E5	64	E3			Conga Anlg L	Conga L	Conga L	Conga L		
F5	65	F3			Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H		
F#5	66	F#3			Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L		
G5	67	G3			Agogo H	Agogo H	Agogo H	Agogo H		
G#5	68	G#3			Agogo L	Agogo L	Agogo L	Agogo L	Shower	Laugh
A5	69	A3			Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Thunder	Scream
A#5	70	A#3			Maracas 2	Maracas	Maracas	Maracas	Wind	Punch
B5	71	B3	○		SambaWhistlH	SambaWhistlH	SambaWhistlH	SambaWhistlH	Stream	Heartbeat
C6	72	C4	○		SambaWhistlL	SambaWhistlL	SambaWhistlL	SambaWhistlL	Bubble	Footsteps
C#6	73	C#4			Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Feed	Applause 2
D6	74	D4	○		Guiro Long	Guiro Long	Guiro Long	Guiro Long		
D#6	75	D#4			Claves 2	Claves	Claves	Claves		
E6	76	E4			Wood Block H	Wood Block H	Wood Block H	Wood Block H		
F6	77	F4			Wood Block L	Wood Block L	Wood Block L	Wood Block L		
F#6	78	F#4			Scratch H 2	Cuica Mute	Cuica Mute	Cuica Mute		
G6	79	G4			Scratch L 3	Cuica Open	Cuica Open	Cuica Open		
G#6	80	G#4		2	TriangleMute	TriangleMute	TriangleMute	TriangleMute		
A6	81	A4		2	TriangleOpen	TriangleOpen	TriangleOpen	TriangleOpen		
A#6	82	A#4			Shaker	Shaker	Shaker	Shaker		
B6	83	B4			Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells		
C7	84	C5			Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Dog	Machine Gun
-	85	C#5							Horse	Laser Gun
-	86	D5							Bird Tweet 2	Explosion
-	87	D#5							Kitty	Firework
-	88	E5							Growl	
-	89	F5							Haunted	
-	90	F#5							Ghost	
-	91	G5							Maou	

: No Sound

Key Off に「 」がついているものは鍵盤を離したときに発音が止まります。

Alternate Assign の番号はグループを表し、同じグループ番号の中で、1つの楽器を発音させると同じグループの中の他の楽器の発音が止まります。

■ 伴奏スタイル一覧

グループ	伴奏スタイル名
POP	8Beat Pop 1 (8ビートポップ1)
	8Beat Pop 2 (8ビートポップ2)
	8Beat Standard (8スタンダード)
	8Beat Medium (8ビートミディアム)
	8Beat Ballad (8ビートバラード)
	Piano Ballad (ピアノバラード)
	Pop Ballad 1 (ポップバラード1)
	Pop Ballad 2 (ポップバラード2)
	Organ Ballad (オルガンバラード)
	New Age (ニューエイジ)
16BEAT	16Beat Pop (16ビートポップ)
	16Beat Shuffle 1 (16ビートシャッフル1)
	16Beat Shuffle 2 (16ビートシャッフル2)
	16Beat Ballad 1 (16ビートバラード1)
	16Beat Ballad 2 (16ビートバラード2)
	16Beat Ballad 3 (16ビートバラード3)
	Fusion (フュージョン)
	Fusion Ballad (フュージョンバラード)
	Funk 1 (ファンク1)
	Funk 2 (ファンク2)
DANCE POP	Dance Pop 1 (ダンスポップ1)
	Dance Pop 2 (ダンスポップ2)
	Techno (テクノ)
	Eurobeat (ユーロビート)
	Synth Boogie (シンセボーギー)
	70s Disco (70s ディスコ)
	Tropical (トロピカル)
	Party Pop (パーティポップ)
	Jungle (ジャングル)
ROCK	US Rock (US ロック)
	16Beat Rock (16ビートロック)
	8Beat Uptempo (8ビートアップテンポ)
	Rock Shuffle (ロックシャッフル)
	Pop Shuffle (ポップシャッフル)
	Rhythm & Blues (リズム & ブルース)
	Soul (ソウル)
	Gospel Shuffle (ゴスペルシャッフル)
	Rock & Roll (ロックンロール)
	Twist (ツイスト)

グループ	伴奏スタイル名
BALLAD	Slow Rock 1 (スロウロック1)
	Slow Rock 2 (スロウロック2)
	6/8 Ballad (6/8 バラード)
	Jazz Ballad (ジャズバラード)
	Orchestral Jazz Ballad (オーケストラバラード)
	Rock Ballad (ロックバラード)
	Soul Ballad (ソウルバラード)
	6/8 Gospel (6/8 ゴスペル)
	Blues (ブルース)
	Enka (エンカ)
JAZZ	Swing (スイング)
	Big Band Swing (BigBandスイング)
	Big Band Ballad (BigBandバラード)
	Jazz Quartet (ジャズ 四重奏)
	Cool Jazz (クールジャズ)
	Dixieland (ディキシーランド)
	Boogie (ブギー)
	Bebop (ビートップ)
	Jazz Rock (ジャズ ロック)
BALLROOM	Foxtrot (フォックストロット)
	Jive (ジイブ)
	Big Band Quickstep (BigBandクイックステップ)
	Cha Cha (チャチャ)
	Rhumba (ルンバ)
	Tango Continental (タンゴ コンチネンタル)
	Mambo (マンボ)
	Beguine (ベギン)
LATIN POP	Bossa Nova 1 (ボッサノヴァ1)
	Bossa Nova 2 (ボッサノヴァ2)
	Bossa Nova 3 (ボッサノヴァ3)
	Salsa (サルサ)
	Samba (サンバ)
	Jazz Samba (ジャズ サンバ)
	Reggae (レゲエ)
Pop Reggae (ポップ レゲエ)	

グループ	伴奏スタイル名
TRADITIONAL	March 1 (マーチ1)
	March 2 (マーチ2)
	6/8 March (6/8 マーチ)
	Polka (ポルカ)
	Ragtime (ラグタイム)
	Showtune (ショウチューン)
	Showtime (ショウタイム)
COUNTRY	Bluegrass 1 (ブルーグラス1)
	Bluegrass 2 (ブルーグラス2)
	Country Rock (カントリーロック)
	Country Shuffle (カントリーシャッフル)
	8Beat Country (8ビートカントリー)
	Light Pop (ライトポップ)
	Folkrock (フォークロック)
Country Ballad (カントリーバラード)	
Cowboy Boogie (カントリーボーギー)	
Country 2Step (カントリー2ステップ)	
WALTZ	Standard Waltz (スタンダードワルツ)
	Traditional Waltz (トラディショナルワルツ)
	Pop Waltz (ポップワルツ)
	Jazz Waltz (ジャズワルツ)
	Big Band Waltz (BigBandワルツ)
	Viennese Waltz (ウィーンワルツ)
	Musette Waltz (ミューゼットワルツ)
Country T. Waltz (カントリーT.ワルツ)	
Country Waltz (カントリーワルツ)	

■ ピアニストスタイル一覧

グループ	伴奏スタイル名
PIANIST	Piano Ballad (ピアノバラード)
	Swing1 (スイング1)
	March (マーチ)
	Arpeggio1 (アルペジオ1)
	Samba (サンバ)
	Rock & Roll (ロックンロール)
	80's Pop (80's ポップ)
	6/8 March (6/8 マーチ)
	Pop Ballad (ポップバラード)
	Petit Waltz (プチワルツ)
	Jazz Ballad (ジャズバラード)
	Swing2 (スイング2)
	Ragtime1 (ラグタイム1)
	Arpeggio2 (アルペジオ2)
	Bossa Nova (ボッサノヴァ)
	Honky Tonk (ホンキートンク)
	Tight Rock (タイトロック)
	Ragtime2 (ラグタイム2)
	Rock Piano (ロックピアノ)
	Jazz Waltz (ジャズワルツ)

グループ	伴奏スタイル名
PIANIST	16beatBallad (16ビートバラード)
	2beat (2ビート)
	Musical (ミュージカル)
	Arpeggio3 (アルペジオ3)
	Rhumba (ルンバ)
	BoogieWoogie (ブギーウーギー)
	Dance Pop (ダンスポップ)
	Fanfare (ファンファレ)
	Arpeggio4 (アルペジオ4)
	Minuet (ミニエット)
	Rocca Ballad (ロッカバラード)
	Old Jazz (オールドジャズ)
	Galop (ギャロップ)
	Like Harp (ライクハープ)
	Beguine (ベギン)
	16beat Rock (16ビートロック)
	8beat (8ビート)
	Cha Cha (チャチャ)
	Like Swan (ライクスワン)
	Birthday (バースデー)

設定値一覧

グループ	内容	基本設定	ワンタッチセッティング の設定項目	レジストレーション 登録内容とフリーズ項目(注1)	ALLSETUP(注2)	バックアップグループ (注3)	リコールグループ (注3)
音色(VOICE)	第1音色名(注4)	グランドピアノ	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	第1音色のオクターブシフト	0	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	各ページの中で選ばれている音色	先頭の音色	-	-	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
デュアル(DUAL)	デュアル ON/OFF	OFF	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	第2音色名	Str スロー1	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	第2音色のオクターブシフト	0	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	デチューンの深さ	5	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
スプリット(SPLIT)	デュアル音量バランス	同音量	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	スプリット ON/OFF	OFF	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	左領域音色名	アコ.ベース1	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	左領域音色のオクターブシフト	0	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
オルガンコンビネーション (ORGANCOMBINATION)	スプリット音量バランス	同音量	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	スプリットポイント	F#2	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	6種類のオルガン設定	初期データ	-	-	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
リバーブ(REVERB)	リバーブ ON/OFF	音色ごとの設定	-	REVERB/EFFECT	-	REVERB/EFFECT	REVERB/EFFECT
	リバーブタイプ	スタイルごとの設定	-	REVERB/EFFECT	-	REVERB/EFFECT	REVERB/EFFECT
	リバーブオートレベル	50	-	REVERB/EFFECT	-	REVERB/EFFECT	REVERB/EFFECT
	リバーブパートデプス (BASS, CHORD, RHYTHM, KBD, MIC)	50	-	REVERB/EFFECT	-	REVERB/EFFECT	REVERB/EFFECT
エフェクト(EFFECT)	エフェクト ON/OFF	音色ごとの設定	-	REVERB/EFFECT	-	REVERB/EFFECT	REVERB/EFFECT
	エフェクトタイプ	音色ごとの設定	-	REVERB/EFFECT	-	REVERB/EFFECT	REVERB/EFFECT
	エフェクトデプス(R1, R2, L)	音色ごとの設定	-	REVERB/EFFECT	-	REVERB/EFFECT	REVERB/EFFECT
	エフェクトデプス(MIC)	0	-	REVERB/EFFECT	-	REVERB/EFFECT	REVERB/EFFECT
マスタイコライザー (MASTEREQUALIZER)	イコライザータイプ	FLAT	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
パワーベース (POWER BASS)(89のみ)	パワーベース ON/OFF	OFF	-	-	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	パワーベースボリューム	6	-	-	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
レジストレーション (REGISTRATION)	レジストフリーズ ON/OFF	OFF	-	-	-	REGISTRATION	REGISTRATION
	フリーズ項目 ON/OFF(VOICE SETTING, REVERB/EFFECT, TUNE, PEDAL)	OFF	-	-	-	REGISTRATION	REGISTRATION
	フリーズ項目 ON/OFF(ACMP SETTING)	ON	-	-	-	REGISTRATION	REGISTRATION
	レジストレーション20個すべての登録内容一式	初期データ	-	-	-	REGISTRATION	REGISTRATION
ミキサー(MIXER)	レジストレーションネーム	REGISTA-1 - E4	-	-	-	REGISTRATION	REGISTRATION
	フリーズ項目 ON/OFF (VOICE SETTING, REVERB/EFFECT, TUNE, PEDAL)	90	-	ACMP SETTING	-	ACMP SETTING	ACMP SETTING
	ミキサーパートボリューム(HARMONY)	90	-	ACMP SETTING	-	ACMP SETTING	ACMP SETTING
伴奏スタイル(STYLE)	ミキサーパートボリューム(KBD)	100	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	スタイル名	8ビートポップ1	-	ACMP SETTING	-	ACMP SETTING	ACMP SETTING
	各ページの中で選ばれている スタイル	先頭のスタイル	-	-	-	ACMP SETTING	ACMP SETTING
	メインA/Bの状態	MAIN A	-	ACMP SETTING	-	ACMP SETTING	-
	自動伴奏 ON/OFF	OFF	-	ACMP SETTING	-	ACMP SETTING	ACMP SETTING
	自動伴奏の種類	MULTI FINGER	-	ACMP SETTING	-	ACMP SETTING	ACMP SETTING
	スモールアンプ ON/OFF	OFF	-	ACMP SETTING	-	ACMP SETTING	ACMP SETTING
	パーチャールアンジェラー ON/OFF	ON	-	ACMP SETTING	-	ACMP SETTING	ACMP SETTING
	ハーモニー ON/OFF	OFF	-	ACMP SETTING	-	ACMP SETTING	ACMP SETTING
メトロノーム(METRONOME)	ハーモニータイプ	Trio	-	ACMP SETTING	-	ACMP SETTING	ACMP SETTING
	メトロノームタイプ	NORMAL	-	-	-	ACMP SETTING	ACMP SETTING
ソング(SONG)	メトロノーム音量	50	-	-	-	ACMP SETTING	ACMP SETTING
	ガイドモード	NORMAL	-	-	-	SONG SETTING	SONG SETTING
	ガイドリビート回数	3	-	-	-	SONG SETTING	SONG SETTING
	ピアノロール表示	AUTO	-	-	-	SONG SETTING	SONG SETTING
ヘルプ(HELP)	歌詞表示 ON/OFF	ON	-	-	-	SONG SETTING	SONG SETTING
	画面表示の言語	ENGLISH	-	-	-	常にバックアップ	-
ファンクション(FUNCTION)	チューン	440.0Hz	-	-	-	TUNE	TUNE
	トランスポーズ	0	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	エフェクトセッティング	AUTO	-	-	-	REVERB/EFFECT	REVERB/EFFECT
	キータッチ	NORMAL	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	[FIXED]選択時の音量	76	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	パン(LEFT, RIGHT1, RIGHT2)の設定	中央	-	VOICE SETTING	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	レフトペダルの設定	SOFT	-	PEDAL	-	PEDAL	PEDAL
	ダンパーレンジ	R	-	PEDAL	-	PEDAL	PEDAL
	ダンパーモード	CONT.	-	PEDAL	-	PEDAL	PEDAL
	サウンドボードデプス(89のみ)	50	-	-	-	VOICE SETTING	VOICE SETTING
	左領域音色の送信チャンネル	3	-	-	-	MIDI SETTING	MIDI SETTING
	第一音色の送信チャンネル	1	-	-	-	MIDI SETTING	MIDI SETTING
	第二音色の送信チャンネル	2	-	-	-	MIDI SETTING	MIDI SETTING
	ローカルコントロール ON/OFF	ON	-	-	-	MIDI SETTING	MIDI SETTING
	シンクの選択	INT.	-	-	-	MIDI SETTING	MIDI SETTING
	プログラム送受信 ON/OFF	Tx&Rx	-	-	-	MIDI SETTING	MIDI SETTING
	コントロール送受信 ON/OFF	Tx&Rx	-	-	-	MIDI SETTING	MIDI SETTING
	システムエクスケループ送受信 ON/OFF	Tx&Rx	-	-	-	MIDI SETTING	MIDI SETTING
	スタート/ストップ送受信 ON/OFF	Tx&Rx	-	-	-	MIDI SETTING	MIDI SETTING
	MIDIトランスポーズ受信 ON/OFF	ON	-	-	-	MIDI SETTING	MIDI SETTING
	自動伴奏&リズム送信 ON/OFF	OFF	-	-	-	MIDI SETTING	MIDI SETTING
	ハーモニー送信 ON/OFF	OFF	-	-	-	MIDI SETTING	MIDI SETTING
	リモートキーボード	OFF	-	-	-	MIDI SETTING	MIDI SETTING
	マイクロチューニング ON/OFF	OFF	-	-	-	TUNE	TUNE
	マイクロチューニング設定内容	0	-	-	-	TUNE	TUNE
	スケールチューニングの選択	PRESET	-	TUNE	-	TUNE	TUNE
	プリセットスケールの選択	EQUAL	-	TUNE	-	TUNE	TUNE
	プリセットスケールの基音	C	-	TUNE	-	TUNE	TUNE
	チューナースケール設定内容	0	-	TUNE	-	TUNE	TUNE
	バックアップ項目のON/OFF状態	項目ごとの設定(注5)	/	/	/	常にバックアップ	/
ポップアップタイム(VOICE/STYLE)	15	-	-	-	UTILITY	UTILITY	
ポップアップタイム(OTHERS)	8	-	-	-	UTILITY	UTILITY	
アラートボイス	STEEL DRUMS	-	-	-	UTILITY	UTILITY	
アラートボリューム	50	-	-	-	UTILITY	UTILITY	

- (注1)VOICE SETTING、REVERB/EFFECTなどは、それぞれが含まれるフリーズ項目を示します。
(注2)ファンクションの「レジストレーション」の[ALL SETUP]の内容です。
(注3)VOICE SETTING、REVERB/EFFECTなどは、それぞれが含まれるグループ項目を示します。
(注4)オルガンコンビネーション音色が選ばれた場合、そのエディット状態も含みます。
(注5)REGISTRATION、UTILITYはON、その他はOFF。

■ エフェクトパラメーターリスト

HALL1_HALL2
ROOM1,ROOM2,ROOM3
STAGE1,STAGE2
PLATE (reverb, variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Reverb Time	0.3-30.0s	0-63	table#4
2	Diffusion	0-10	0-10	
3	Initial Delay	0-63	table#5	
4	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3
5	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3
6				
7				
8				
9				
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D-W63	1-127	
11	Rev Delay	0-63	0-63	table#5
12	Density	0-4 (reverb, variation block) 0-2 (insertion block)	0-4 0-2	
13	Er/Rev Balance	E63>R - E=R - E<R63	1-127	
14	High Damp	0.1-1.0	1-10	
15	Feedback Level	-63+63	1-127	
16				

WHITE ROOM
TUNNEL
CANYON
BASEMENT (reverb, variation block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Reverb Time	0.3-30.0s	0-63	table#4
2	Diffusion	0-10	0-10	
3	Initial Delay	0-63	table#5	
4	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3
5	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3
6	Width	0.5-10.2m	0-37	table#11
7	Height	0.5-20.2m	0-73	table#11
8	Depth	0.5-30.2m	0-104	table#11
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	table#5
12	Density	0-4	0-4	
13	Er/Rev Balance	E63>R - E=R - E<R63	1-127	
14	High Damp	0.1-1.0	1-10	
15	Feedback Level	-63+63	1-127	
16				

DELAY L,C,R (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Lch Delay	0.1-1486.0ms (variation block)	1-14860	
2	Rch Delay	0.1-1486.0ms (variation block)	1-14860	
3	Cch Delay	0.1-1486.0ms (variation block)	1-14860	
4	Feedback Delay	0.1-1486.0ms (insertion block)	1-14860	
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	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
14	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76	table#3
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
16	EQ High Gain	-12+12dB	52-76	table#3

DELAY L,R (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Lch Delay	0.1-1486.0ms (variation block)	1-14860	
2	Rch Delay	0.1-1486.0ms (variation block)	1-14860	
3	Feedback Delay 1	0.1-1486.0ms (insertion block)	1-14860	
4	Feedback Delay 2	0.1-1486.0ms (insertion block)	1-14860	
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	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
14	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76	table#3
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
16	EQ High Gain	-12+12dB	52-76	table#3

ECHO (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Lch Delay1	0.1-743.0ms (variation block)	1-7430	
2	Lch Feedback Level	0.1-371.4ms (insertion block)	1-3714	
3	Rch Delay1	0.1-743.0ms (variation block)	1-7430	
4	Rch Feedback Level	0.1-371.4ms (insertion block)	1-3714	
5	High Damp	0.1-1.0	1-10	
6	Lch Delay2	0.1-743.0ms (variation block)	1-7430	
7	Rch Delay2	0.1-743.0ms (variation block)	1-7430	
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	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
14	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76	table#3
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
16	EQ High Gain	-12+12dB	52-76	table#3

CROSS DELAY (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	L->R Delay	0.1-743.0ms (variation block)	1-7430	
2	R->L Delay	0.1-743.0ms (variation block)	1-7430	
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	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
14	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76	table#3
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
16	EQ High Gain	-12+12dB	52-76	table#3

EARLY REF1,EARLY REF2(variation block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Type	S-H, L-H, Rdm, Rvs, PIt, Spr	0-5	
2	Room Size	0.1-7.0	0-44	table#6
3	Diffusion	0-10	0-10	
4	Initial Delay	0-63	0-63	table#5
5	Feedback Level	-63+63	1-127	
6	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3
7	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3
8				
9				
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D-W63	1-127	
11	Liveness	0-10	0-10	
12	Density	0-3	0-3	
13	High Damp	0.1-1.0	1-10	
14				
15				
16				

GATE REVERB

REVERSE GATE (variation block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Type	TypeA,TypeB	0-1	
2	Room Size	0.1-20.0	0-127	table#6
3	Diffusion	0-10	0-10	
4	Initial Delay	0-127	0-127	table#5
5	Feedback Level	-63+63	1-127	
6	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3
7	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3
8				
9				
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D-W63	1-127	
11	Liveness	0-10	0-10	
12	Density	0-3	0-3	
13	High Damp	0.1-1.0	1-10	
14				
15				
16				

KARAOKE1,2,3 (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0-127	0-127	table#7
2	Feedback Level	-63+63	1-127	
3	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3
4	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3
5				
6				
7				
8				
9				
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D-W63	1-127	
11				
12				
13				
14				
15				
16				

CHORUS1,2,3,4

CELESTE1,2,3,4 (chorus, variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1
2	LFO Depth	0-127	0-127	table#1
3	Feedback Level	-63+63	1-127	
4	Delay Offset	0-127	0-127	table#2
5				
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
7	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76	table#3
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
9	EQ High Gain	-12+12dB	52-76	table#3
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D-W63	1-127	
11	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz (variation block)	14-54	table#3
12	EQ Mid Gain	-12+12dB (variation block)	52-76	table#3
13	EQ Mid Width	1.0-12.0 (variation block)	10-120	table#3
14				
15	Input Mode	mono/stereo	0-1	
16				

FLANGER1,2,3 (chorus, variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1
2	LFO Depth	0-127	0-127	table#1
3	Feedback Level	-63+63	1-127	
4	Delay Offset	0-127	0-127	table#2
5				
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
7	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76	table#3
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
9	EQ High Gain	-12+12dB	52-76	table#3
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D-W63	1-127	
11	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz (variation block)	14-54	table#3
12	EQ Mid Gain	-12+12dB (variation block)	52-76	table#3
13	EQ Mid Width	1.0-12.0 (variation block)	10-120	table#3
14	LFO Phase Difference	-180+180deg(resolution=3deg.)	4-124	
15				
16				

SYMPHONIC (chorus, variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1
2	LFO Depth	0-127	0-127	table#1
3	Delay Offset	0-127	0-127	table#2
4				
5				
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
7	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76	table#3
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
9	EQ High Gain	-12+12dB	52-76	table#3
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D-W63	1-127	
11	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz (variation block)	14-54	table#3
12	EQ Mid Gain	-12+12dB (variation block)	52-76	table#3
13	EQ Mid Width	1.0-12.0 (variation block)	10-120	table#3
14				
15				
16				

EARLY REF1,EARLY REF2(variation block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Type	S-H, L-H, Rdm, Rvs, PIt, Spr	0-5	
2	Room Size	0.1-7.0	0-44	table#6
3	Diffusion	0-10	0-10	
4	Initial Delay	0-63	0-63	table#5
5	Feedback Level	-63+63	1-127	
6	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3
7	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3
8				
9				
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D-W63	1-127	
11	Liveness	0-10	0-10	
12	Density	0-3	0-3	
13	High Damp	0.1-1.0	1-10	
14				
15				
16				

GATE REVERB

REVERSE GATE (variation block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Type	TypeA,TypeB	0-1	
2	Room Size	0.1-20.0	0-127	table#6
3	Diffusion	0-10	0-10	
4	Initial Delay	0-127	0-127	table#5
5	Feedback Level	-63+63	1-127	
6	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3
7	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3
8				
9				
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D-W63	1-127	
11	Liveness	0-10	0-10	
12	Density	0-3	0-3	
13	High Damp	0.1-1.0	1-10	
14				
15				
16				

KARAOKE1,2,3 (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0-127	0-127	table#7
2	Feedback Level	-63+63	1-127	
3	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	table#3
4	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3
5				
6				
7				
8				
9				
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D-W63	1-127	
11				
12				
13				
14				
15				
16				

CHORUS1,2,3,4

CELESTE1,2,3,4 (chorus, variation, insertion block)

PHASER 1 (chorus, variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1
2	LFO Depth	0-127	0-127	
3	Phase Shift Offset	0-127	0-127	
4	Feedback Level	63-+63	1-127	
5				
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
7	EQ Low Gain	-12-+12dB	52-76	
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
9	EQ High Gain	-12-+12dB	52-76	
10	Dry/Wet	D63-W - D=W - D<W63	1-127	
11	Stage	4,5,6 (chorus, insertion block)	4-6	
12	Diffusion	4-12 (variation block)	4-12	
13		mono/stereo	0-1	
14				
15				
16				

2BAND EQ(STEREO) (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
2	EQ Low Gain	-12-+12dB	52-76	
3	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
4	EQ High Gain	-12-+12dB	52-76	
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

PITCH CHANGE 2 (variation block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Pitch	-24-+24	40-88	
2	Initial Delay	0-127	0-127	table#7
3	Fine 1	-50-+50cent	14-114	
4	Fine 2	-50-+50cent	14-114	
5	Feedback Level	-99-+99%	1-127	
6				
7				
8				
9				
10	Dry/Wet	D63-W - D=W - D<W63	1-127	
11	Pan 1	L63-R63	1-127	
12	Output Level 1	0-127	0-127	
13	Pan 2	L63-R63	1-127	
14	Output Level 2	0-127	0-127	
15				
16				

PHASER 2 (variation block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1
2	LFO Depth	0-127	0-127	
3	Phase Shift Offset	0-127	0-127	
4	Feedback Level	63-+63	1-127	
5				
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
7	EQ Low Gain	-12-+12dB	52-76	
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
9	EQ High Gain	-12-+12dB	52-76	
10	Dry/Wet	D63-W - D=W - D<W63	1-127	
11	Stage	3,4,5,6	3-6	
12	LFO Phase Difference	-180deg-+180deg/resolution=3deg, R-124		
13				
14				
15				
16				

AUTO WAH (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1
2	LFO Depth	0-127	0-127	
3	Cutoff Frequency Offset	0-127	0-127	
4	Resonance	1.0-12.0	10-120	
5				
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
7	EQ Low Gain	-12-+12dB	52-76	
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
9	EQ High Gain	-12-+12dB	52-76	
10	Dry/Wet	D63-W - D=W - D<W63	1-127	
11	Drive	0-127	0-127	
12				
13				
14				
15				
16				

COMPRESSOR (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Attack	1-40ms	0-19	table#8
2	Release	10-680ms	0-15	table#9
3	Threshold	-48--6dB	79-121	
4	Ratio	1.0-20.0	0-7	table#10
5	Output Level	0-127	0-127	
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

DISTORTION

OVERDRIVE (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Drive	0-127	0-127	
2	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
3	EQ Low Gain	-12-+12dB	52-76	
4	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3
5	Output Level	0-127	0-127	
6				
7	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz	14-54	table#3
8	EQ Mid Gain	-12-+12dB	52-76	
9	EQ Mid Width	1.0-12.0	10-120	
10	Dry/Wet	D63-W - D=W - D<W63	1-127	
11	Edge(Clip Curve)	0-127	0-127	mild-sharp
12				
13				
14				
15				
16				

AUTO WAH-DIST

AUTO WAH+ODRV (variation block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	table#1
2	LFO Depth	0-127	0-127	
3	Cutoff Frequency Offset	0-127	0-127	
4	Resonance	1.0-12.0	10-120	
5				
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
7	EQ Low Gain	-12-+12dB	52-76	
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
9	EQ High Gain	-12-+12dB	52-76	
10	Dry/Wet	D63-W - D=W - D<W63	1-127	
11	Drive	0-127	0-127	
12	EQ Low Gain(distortion)	-12-+12dB	52-76	
13	EQ Mid Gain(distortion)	-12-+12dB	52-76	
14	LPF Cutoff	1.0kHz-thru	34-60	table#3
15	Output Level	0-127	0-127	
16				

NOISE GATE (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Attack	1-40ms	0-19	table#8
2	Release	10-680ms	0-15	table#9
3	Threshold	-72--30dB	55-97	
4	Output Level	0-127	0-127	
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

COMP-DIST (variation block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Drive	0-127	0-127	
2	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
3	EQ Low Gain	-12-+12dB	52-76	
4	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3
5	Output Level	0-127	0-127	
6				
7	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz	14-54	table#3
8	EQ Mid Gain	-12-+12dB	52-76	
9	EQ Mid Width	1.0-12.0	10-120	
10	Dry/Wet	D63-W - D=W - D<W63	1-127	
11	Edge(Clip Curve)	0-127	0-127	mild-sharp
12	Attack	1ms-40ms	0-19	table#8
13	Release	10ms-680ms	0-15	table#9
14	Threshold	-48dB--6dB	79-121	
15	Ratio	1.0-20.0	0-7	table#10
16				

TOUCH WAH 1 (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Sensitive	0-127	0-127	
2	Cutoff Frequency Offset	0-127	0-127	
3	Resonance	1.0-12.0	10-120	
4				
5				
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
7	EQ Low Gain	-12-+12dB	52-76	
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
9	EQ High Gain	-12-+12dB	52-76	
10	Dry/Wet	D63-W - D=W - D<W63	1-127	
11	Drive	0-127	0-127	
12				
13				
14				
15				
16				

AMP SIMULATOR (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Drive	0-127	0-127	
2	AMP Type	Off,Stack,Combo,Tube	0-3	
3	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	table#3
4	Output Level	0-127	0-127	
5				
6				
7				
8				
9				
10	Dry/Wet	D63-W - D=W - D<W63	1-127	
11	Edge(Clip Curve)	0-127	0-127	mild-sharp
12				
13				
14				
15				
16				

TOUCH WAH 2 (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Sensitive	0-127	0-127	
2	Cutoff Frequency Offset	0-127	0-127	
3	Resonance	1.0-12.0	10-120	
4				
5				
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3
7	EQ Low Gain	-12-+12dB	52-76	
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
9	EQ High Gain	-12-+12dB	52-76	
10	Dry/Wet	D63-W - D=W - D<W63	1-127	
11	Drive	0-127	0-127	
12	EQ Low Gain(distortion)	-12-+12dB	52-76	
13	EQ Mid Gain(distortion)	-12-+12dB	52-76	
14	LPF Cutoff	1.0kHz-thru	34-60	table#3
15	Output Level	0-127	0-127	
16				

3BAND EQ(MONO) (variation, insertion block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	EQ Low Gain	-12-+12dB	52-76	
2	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz	14-54	table#3
3	EQ Mid Gain	-12-+12dB	52-76	
4	EQ Mid Width	1.0-12.0	10-120	
5	EQ High Gain	-12-+12dB	52-76	
6	EQ Low Frequency	50Hz-2.0kHz	8-40	table#3
7	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	table#3
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15	Input Mode	mono/stereo	0-1	
16				

PITCH CHANGE 1 (variation block)

No.	Parameter	Value	See Table	Control
1	Pitch	-24-+24	40-88	
2	Initial Delay	0-127	0-127	table#7
3	Fine 1	-50Hz-+50Hz	14-114	
4	Fine 2	-50Hz-+50Hz	14-114	
5	Feedback Level	-99-+99%	1-127	
6				
7				
8				
9				
10	Dry/Wet	D63-W - D=W - D<W63	1-127	
11	Pan 1	L63-R63	1-127	
12	Output Level 1	0-127	0-127	
13	Pan 2	L63-R63	1-127	
14	Output Level 2	0-127	0-127	
15				
16				

■ エフェクトデータアサインテーブル

Table#1

LFO Frequency

Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.00	32	1.35	64	2.69	96	8.41
1	0.04	33	1.39	65	2.78	97	8.75
2	0.08	34	1.43	66	2.86	98	9.08
3	0.13	35	1.47	67	2.94	99	9.42
4	0.17	36	1.51	68	3.03	100	9.76
5	0.21	37	1.56	69	3.11	101	10.1
6	0.25	38	1.60	70	3.20	102	10.8
7	0.29	39	1.64	71	3.28	103	11.4
8	0.34	40	1.68	72	3.37	104	12.1
9	0.38	41	1.72	73	3.45	105	12.8
10	0.42	42	1.77	74	3.53	106	13.5
11	0.46	43	1.81	75	3.62	107	14.1
12	0.51	44	1.85	76	3.70	108	14.8
13	0.55	45	1.89	77	3.87	109	15.5
14	0.59	46	1.94	78	4.04	110	16.2
15	0.63	47	1.98	79	4.21	111	16.8
16	0.67	48	2.02	80	4.37	112	17.5
17	0.72	49	2.06	81	4.54	113	18.2
18	0.76	50	2.10	82	4.71	114	19.5
19	0.80	51	2.15	83	4.88	115	20.9
20	0.84	52	2.19	84	5.05	116	22.2
21	0.88	53	2.23	85	5.22	117	23.6
22	0.93	54	2.27	86	5.38	118	24.9
23	0.97	55	2.31	87	5.55	119	26.2
24	1.01	56	2.36	88	5.72	120	27.6
25	1.05	57	2.40	89	6.06	121	28.9
26	1.09	58	2.44	90	6.39	122	30.3
27	1.14	59	2.48	91	6.73	123	31.6
28	1.18	60	2.52	92	7.07	124	33.0
29	1.22	61	2.57	93	7.40	125	34.3
30	1.26	62	2.61	94	7.74	126	37.0
31	1.30	63	2.65	95	8.08	127	39.7

Table#3

EQ Frequency

Data	Value	Data	Value
8	50	40	2.0k
9	56	41	2.2k
10	63	42	2.5k
11	70	43	2.8k
12	80	44	3.2k
13	90	45	3.6k
14	100	46	4.0k
15	110	47	4.5k
16	125	48	5.0k
17	140	49	5.6k
18	160	50	6.3k
19	180	51	7.0k
20	200	52	8.0k
21	225	53	9.0k
22	250	54	10.0k
23	280	55	11.0k
24	315	56	12.0k
25	355	57	14.0k
26	400	58	16.0k
27	450	59	18.0k
28	500	60	THRU(20.0k)
29	560		
30	630		
31	700		
32	800		
33	900		
34	1.0k		
35	1.1k		
36	1.2k		
37	1.4k		
38	1.6k		
39	1.8k		

Table#2

Modulation Delay Offset

Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.0	32	3.2	64	6.4	96	9.6
1	0.1	33	3.3	65	6.5	97	9.7
2	0.2	34	3.4	66	6.6	98	9.8
3	0.3	35	3.5	67	6.7	99	9.9
4	0.4	36	3.6	68	6.8	100	10.0
5	0.5	37	3.7	69	6.9	101	11.1
6	0.6	38	3.8	70	7.0	102	12.2
7	0.7	39	3.9	71	7.1	103	13.3
8	0.8	40	4.0	72	7.2	104	14.4
9	0.9	41	4.1	73	7.3	105	15.5
10	1.0	42	4.2	74	7.4	106	17.1
11	1.1	43	4.3	75	7.5	107	18.6
12	1.2	44	4.4	76	7.6	108	20.2
13	1.3	45	4.5	77	7.7	109	21.8
14	1.4	46	4.6	78	7.8	110	23.3
15	1.5	47	4.7	79	7.9	111	24.9
16	1.6	48	4.8	80	8.0	112	26.5
17	1.7	49	4.9	81	8.1	113	28.0
18	1.8	50	5.0	82	8.2	114	29.6
19	1.9	51	5.1	83	8.3	115	31.2
20	2.0	52	5.2	84	8.4	116	32.8
21	2.1	53	5.3	85	8.5	117	34.3
22	2.2	54	5.4	86	8.6	118	35.9
23	2.3	55	5.5	87	8.7	119	37.5
24	2.4	56	5.6	88	8.8	120	39.0
25	2.5	57	5.7	89	8.9	121	40.6
26	2.6	58	5.8	90	9.0	122	42.2
27	2.7	59	5.9	91	9.1	123	43.7
28	2.8	60	6.0	92	9.2	124	45.3
29	2.9	61	6.1	93	9.3	125	46.9
30	3.0	62	6.2	94	9.4	126	48.4
31	3.1	63	6.3	95	9.5	127	50.0

Table#4

Reverb time

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.3	32	3.5	64	17.0
1	0.4	33	3.6	65	18.0
2	0.5	34	3.7	66	19.0
3	0.6	35	3.8	67	20.0
4	0.7	36	3.9	68	25.0
5	0.8	37	4.0	69	30.0
6	0.9	38	4.1		
7	1.0	39	4.2		
8	1.1	40	4.3		
9	1.2	41	4.4		
10	1.3	42	4.5		
11	1.4	43	4.6		
12	1.5	44	4.7		
13	1.6	45	4.8		
14	1.7	46	4.9		
15	1.8	47	5.0		
16	1.9	48	5.5		
17	2.0	49	6.0		
18	2.1	50	6.5		
19	2.2	51	7.0		
20	2.3	52	7.5		
21	2.4	53	8.0		
22	2.5	54	8.5		
23	2.6	55	9.0		
24	2.7	56	9.5		
25	2.8	57	10.0		
26	2.9	58	11.0		
27	3.0	59	12.0		
28	3.1	60	13.0		
29	3.2	61	14.0		
30	3.3	62	15.0		
31	3.4	63	16.0		

Table#5

Delay Time(200.0ms)

Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.1	32	50.5	64	100.8	96	151.2
1	1.7	33	52.0	65	102.4	97	152.8
2	3.2	34	53.6	66	104.0	98	154.4
3	4.8	35	55.2	67	105.6	99	155.9
4	6.4	36	56.8	68	107.1	100	157.5
5	8.0	37	58.3	69	108.7	101	159.1
6	9.5	38	59.9	70	110.3	102	160.6
7	11.1	39	61.5	71	111.9	103	162.2
8	12.7	40	63.1	72	113.4	104	163.8
9	14.3	41	64.6	73	115.0	105	165.4
10	15.8	42	66.2	74	116.6	106	166.9
11	17.4	43	67.8	75	118.2	107	168.5
12	19.0	44	69.4	76	119.7	108	170.1
13	20.6	45	70.9	77	121.3	109	171.7
14	22.1	46	72.5	78	122.9	110	173.2
15	23.7	47	74.1	79	124.4	111	174.8
16	25.3	48	75.7	80	126.0	112	176.4
17	26.9	49	77.2	81	127.6	113	178.0
18	28.4	50	78.8	82	129.2	114	179.5
19	30.0	51	80.4	83	130.7	115	181.1
20	31.6	52	81.9	84	132.3	116	182.7
21	33.2	53	83.5	85	133.9	117	184.3
22	34.7	54	85.1	86	135.5	118	185.8
23	36.3	55	86.7	87	137.0	119	187.4
24	37.9	56	88.2	88	138.6	120	189.0
25	39.5	57	89.8	89	140.2	121	190.6
26	41.0	58	91.4	90	141.8	122	192.1
27	42.6	59	93.0	91	143.3	123	193.7
28	44.2	60	94.5	92	144.9	124	195.3
29	45.7	61	96.1	93	146.5	125	196.9
30	47.3	62	97.7	94	148.1	126	198.4
31	48.9	63	99.3	95	149.6	127	200.0

Table#7

Delay Time(400.0ms)

Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.1	32	100.9	64	201.6	96	302.4
1	3.2	33	104.0	65	204.8	97	305.5
2	6.4	34	107.2	66	207.9	98	308.7
3	9.5	35	110.3	67	211.1	99	311.8
4	12.7	36	113.5	68	214.2	100	315.0
5	15.8	37	116.6	69	217.4	101	318.1
6	19.0	38	119.8	70	220.5	102	321.3
7	22.1	39	122.9	71	223.7	103	324.4
8	25.3	40	126.1	72	226.8	104	327.6
9	28.4	41	129.2	73	230.0	105	330.7
10	31.6	42	132.4	74	233.1	106	333.9
11	34.7	43	135.5	75	236.3	107	337.0
12	37.9	44	138.6	76	239.4	108	340.2
13	41.0	45	141.8	77	242.6	109	343.3
14	44.2	46	144.9	78	245.7	110	346.5
15	47.3	47	148.1	79	248.9	111	349.6
16	50.5	48	151.2	80	252.0	112	352.8
17	53.6	49	154.4	81	255.2	113	355.9
18	56.8	50	157.5	82	258.3	114	359.1
19	59.9	51	160.7	83	261.5	115	362.2
20	63.1	52	163.8	84	264.6	116	365.4
21	66.2	53	167.0	85	267.7	117	368.5
22	69.4	54	170.1	86	270.9	118	371.7
23	72.5	55	173.3	87	274.0	119	374.8
24	75.7	56	176.4	88	277.2	120	378.0
25	78.8	57	179.6	89	280.3	121	381.1
26	82.0	58	182.7	90	283.5	122	384.3
27	85.1	59	185.9	91	286.6	123	387.4
28	88.3	60	189.0	92	289.8	124	390.6
29	91.4	61	192.2	93	292.9	125	393.7
30	94.6	62	195.3	94	296.1	126	396.9
31	97.7	63	198.5	95	299.2	127	400.0

Table#6

Room Size

Data	Value	Data	Value
0	0.1	32	5.1
1	0.3	33	5.3
2	0.4	34	5.4
3	0.6	35	5.6
4	0.7	36	5.7
5	0.9	37	5.9
6	1.0	38	6.1
7	1.2	39	6.2
8	1.4	40	6.4
9	1.5	41	6.5
10	1.7	42	6.7
11	1.8	43	6.8
12	2.0	44	7.0
13	2.1		
14	2.3		
15	2.5		
16	2.6		
17	2.8		
18	2.9		
19	3.1		
20	3.2		
21	3.4		
22	3.5		
23	3.7		
24	3.9		
25	4.0		
26	4.2		
27	4.3		
28	4.5		
29	4.6		
30	4.8		
31	5.0		

Table#8

Compressor Attack Time

Data	Value
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10
10	12
11	14
12	16
13	18
14	20
15	23
16	26
17	30
18	35
19	40

Table#9

Compressor Release Time

Data	Value
0	10
1	15
2	25
3	35
4	45
5	55
6	65
7	75
8	85
9	100
10	115
11	140
12	170
13	230
14	340
15	680

Table#10

Compressor Ratio

Data	Value
0	1.0
1	1.5
2	2.0
3	3.0
4	5.0
5	7.0
6	10.0
7	20.0

Table#11

Reverb Width;Depth;Height

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.5	32	8.8	64	17.6
1	0.8	33	9.1	65	17.9
2	1.0	34	9.4	66	18.2
3	1.3	35	9.6	67	18.5
4	1.5	36	9.9	68	18.8
5	1.8	37	10.2	69	19.1
6	2.0	38	10.4	70	19.4
7	2.3	39	10.7	71	19.7
8	2.6	40	11.0	72	20.0
9	2.8	41	11.2	73	20.2
10	3.1	42	11.5	74	20.5
11	3.3	43	11.8	75	20.8
12	3.6	44	12.1	76	21.1
13	3.9	45	12.3	77	21.4
14	4.1	46	12.6	78	21.7
15	4.4	47	12.9	79	22.0
16	4.6	48	13.1	80	22.4
17	4.9	49	13.4	81	22.7
18	5.2	50	13.7	82	23.0
19	5.4	51	14.0	83	23.3
20	5.7	52	14.2	84	23.6
21	5.9	53	14.5	85	23.9
22	6.2	54	14.8	86	24.2
23	6.5	55	15.1	87	24.5
24	6.7	56	15.4	88	24.9
25	7.0	57	15.6	89	25.2
26	7.2	58	15.9	90	25.5
27	7.5	59	16.2	91	25.8
28	7.8	60	16.5	92	26.1
29	8.0	61	16.8	93	26.5
30	8.3	62	17.1	94	26.8
31	8.6	63	17.3	95	27.1

■ CVP-98/96の組み立て方

ご注意

部品を間違えたり、向きを間違えないように注意して、手順どおりに組み立ててください。

組み立ては必ず2人以上で行ってください。

組み立て前に+(プラス)のドライバーをご用意ください。

ネジは付属の指定サイズ以外のは使用しないでください。サイズの違うネジを使用すると、製品の破損や故障の原因になることがあります。

ネジは各ユニット固定後、ゆるみがないよう増し締めを行って確実に固定してください。

解体するときは、組み立てと逆の手順で行ってください。

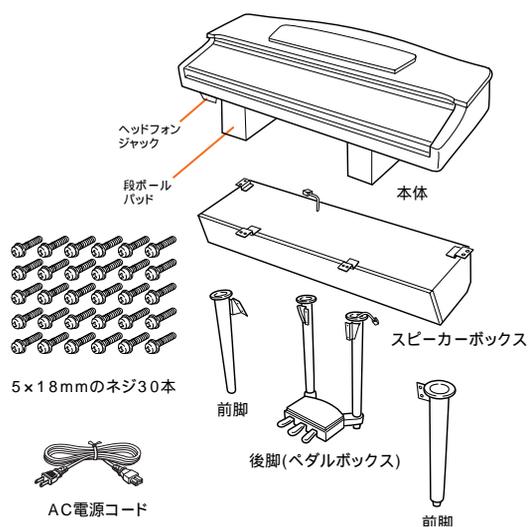
1 箱を開けて段ボールパッド2個を取り出し、その上に本体を置きます。

段ボールパッドは本体下のヘッドフォンジャック部を保護するように配置してください。

すべての部品を取り出します。部品がすべてそろっているか確かめてください。

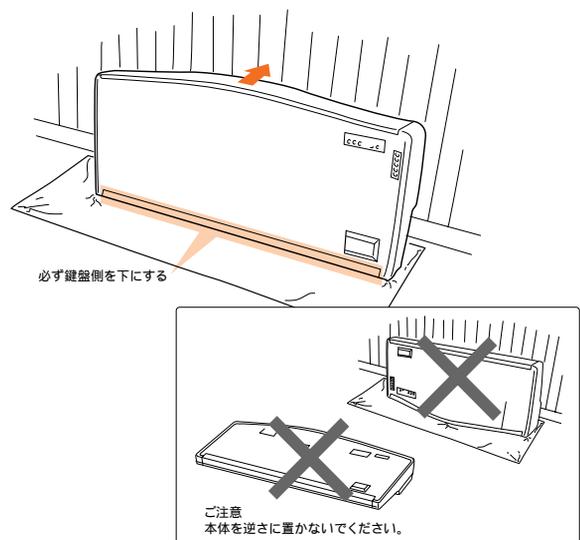
ご注意

後脚(ペダルボックス)を持つときは、必ず両脚を持つてください。

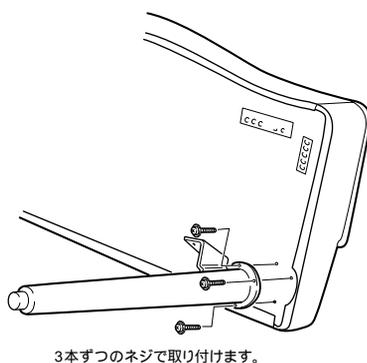


2 キーカバーを閉めたまま、鍵盤側を下にして本体を床に置きます。

毛布などの柔らかい布を床に敷いて、図のように鍵盤側を下にして、本体を床に置きます。このとき、本体が倒れないように壁に立てかけてください。

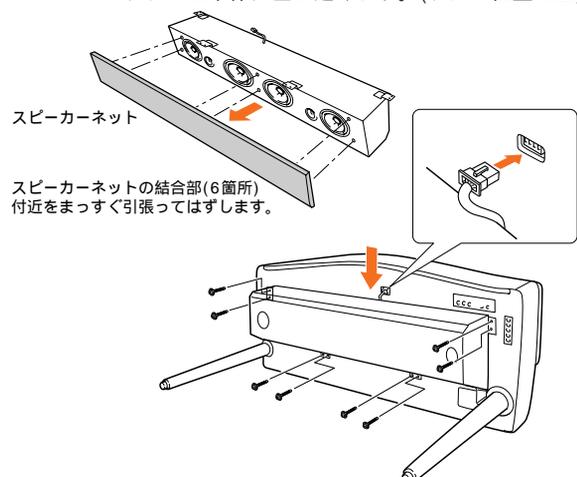


3 左右の前脚を取り付けます。 3本ずつのネジで取り付けます。



4 スピーカーボックスを取り付けます。

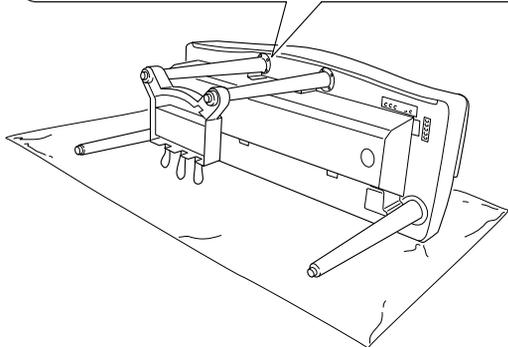
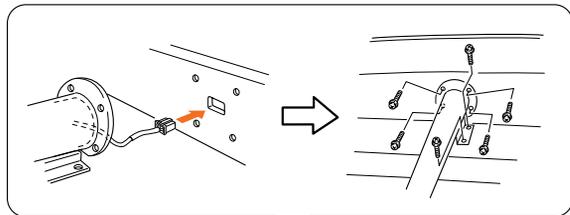
スピーカーボックスからスピーカーネットを外します。スピーカーに直接手を触れないように注意してください。スピーカーボックスを前脚の金具にそっとのせて、スピーカーコードがボックスの後ろからきちんとでていることを確かめます。8本のネジで止めます。コネクターを本体に差し込みます。(ツメの位置は上)



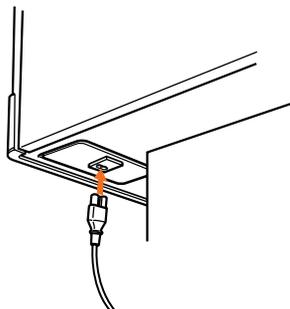
5 後脚(ペダルボックス)を取り付けます。

ネジで後脚を取り付ける前に、コネクターを本体に差し込みます。(ツメの位置は上)

余ったコードを脚の中に入れて、6本ずつのネジでいったん仮締めし、そのあとしっかり固定します。



7 電源コードを本体に差し込みます。



ご注意

組み立て後、必ず以下のチェックをしてください。

部品が余っていませんか？

▶組み立て手順を再確認してください。

部屋のドアなどがクラビノーバに当たりませんか？

▶クラビノーバを移動してください。

クラビノーバをゆすると、がたがたしませんか？

▶ネジを確実に締めてください。

ペダルを踏むとペダルボックスがガタガタしませんか？

▶アジャスターを回して床にぴったりつけてください。

ペダルコードのコネクターが確実に本体に差し込まれていますか？

▶確認してください。

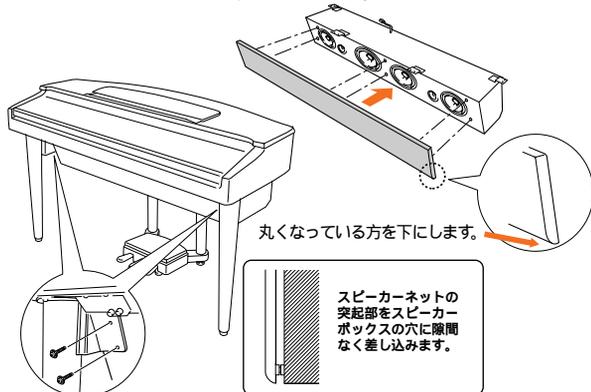
使用中に本体がきしむ、横ゆれする、ぐらつくなどの症状が出たら、組み立て図にしたがって各部のネジを締め直してください。

6 スピーカーボックスの固定をします。

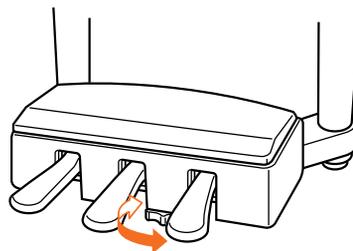
本体を起こして脚で立たせます。前脚の金具とスピーカーボックスを左右2本ずつのネジで止めます。ネジ穴の位置が合わないときは、前脚の他のネジを少しゆるめて合わせます。スピーカーボックスをしっかり固定したら、前脚の他のネジもしっかり増し締めします。スピーカーネットを、角が丸くなっている方を下にしてスピーカーボックスに取り付けます。下図のようにスピーカーネットの突起部をスピーカーボックスの穴に確実に差し込んでください。

ご注意

スピーカーネットは柔らかい素材で作られています。スピーカーボックスに差し込むとき、突起部以外の箇所を押すと、スピーカーを破損する恐れがありますので、ご注意ください。

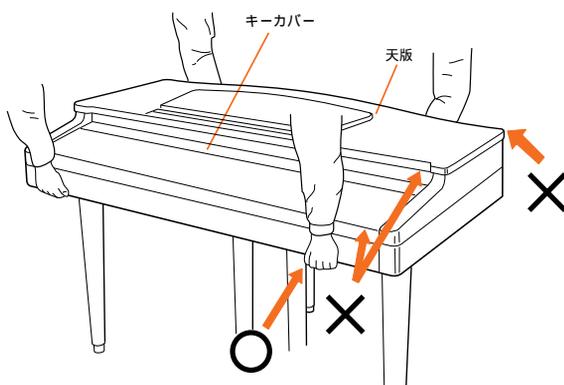


8 ペダルのアジャスターを床にあたるまでまわします。



組み立て後、本体を移動するときは、必ず本体の底面を持ってください。

- 天板やキーカバーを持たないでください。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。



仕様

	CVP-98	CVP-96
鍵盤	88鍵(A-1 ~ C7)	
音源	AWM音源	
最大同時発音数	最大128音	最大64音
音色	クラビノーバ音色133種類+XG音色480種類+ドラムキット12セット 音色グループ:ピアノ、エレキギター、バイブ、ギター、クラビノーバトーン/シンセ、オルガン、ストリングス/クワイア、ブラス、 サククス/フルート、ベース、ドラムス、XG オルガンコンビネーション、デュアル、スプリット	
効果	エフェクト(25種類)、リバーブ(16種類)	
音質調節	マスターイコライザー、パワーベース(CVP-98)	
伴奏スタイル	伴奏スタイル100種類+ピアニストスタイル40種類 スタイルグループ:ポップ、16ビート、ダンスポップ、ロック、バラード、ジャズ、ボールルーム、ラテンポップ、トラディショナル、カントリー、ワルツ ディスク/カスタム ピアニスト コントロール:スタート/ストップ、シンクロ、タップ、イントロ、メインA、メインB、オートフィル、エンディング、フェードイン/アウト メトロノーム、テンポ/+	
自動伴奏	シングルフィンガー、マルチフィンガー、フィンガード、フルキーボード ハーモニー、ピアニスト、ワンタッチセッティング、バーチャルアレンジャー、シンクロストップ、スモールアカンブ、コードアシスト、 パート別ボリュームコントロール(ミキサー)	
レジストレーション	バンクA ~ Ex4メモリー=20種類、フリーズ	
ソングプレイモード	ソング再生、リピート、パート別ボリュームコントロール(ミキサー) コントロール:ソング、プレイ/ストップ、巻き戻し、早送り、一時停止 ガイドコントロール:イージープレイ、ネクストノート、サウンドリピート 歌詞表示	
ソングレコードモード	クイック録音、トラック録音、コードシーケンス録音、ソングネーム、トラックエディット、インシヤルエディット	
LCD/コントロールスイッチ	320×240ドット液晶ディスプレイ、コントラスト、ビート、ファンクション、ミキサー、ページ ◀ ▶、ディスプレイホールド、LCDボタン、ダイヤル、 -/+, エグジット	
ボリューム	マスターボリューム、ACMP/ソングボリューム、	
デモ/ヘルプ	27デモ曲 5ヘルプ言語(英、日、独、仏、西)	
ディスクドライブ	3.5インチ マイクロ フロッピー ディスクドライブ	
ペダルコントロール	右ペダル	ダンパー
	中央ペダル	ソステヌート
	左ペダル	ソフト、スタート/ストップ、ハーモニーオン/オフ、レジストレーション+、メインA、メインB、エンディング/リット、ブレイク、フェードイン/アウト
付属端子	ヘッドフォン端子×2、AUX出力端子(L/L+R、R)、AUX入力端子(L/L+R、R)、エクスプレッションペダル端子、マイク端子、TO HOST端子、 MIDI端子(IN、OUT、THRU)	
入力/出力仕様	AUX OUT:出力インピーダンス 600Ω/AUX IN:入力インピーダンス 10kΩ、入力感度:-10dBm	
メインアンプ	240w(60w×4)	120w(60w×2)
スピーカー	(16cm×2)+(14cm×2)+(2.5cm×2)+(5cm×2)	(16cm×2)+(5cm×4)
定格電源	AC100V 50/60Hz	
消費電力	150w	80w
寸法[間口×奥行×高さ] ()内は譜面立てを立てた場合	1415mm×603mm×890mm (1415mm×603mm×1055mm)	1415mm×603mm×890mm (1415mm×603mm×1050mm)
重量	69.5Kg	66.0Kg

仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

索引

A

ACCOMPANIMENT HARMONY ... 65
ALERT 155
AUTO ACCOMPANIMENT 57

B

BACKUP 150
BREAK 53

C

CHORD ASSIST 70
CHORD SEQ. 121
CHORD SEQUENCE 121

D

DAMPER MODE 136
DAMPER RANGE 136
DEMO 25
DISK/CUSTOM STYLE 72
DUAL 34

E

EFFECT 45
EFFECT SETTING 134
EQUALIZER 21
EXP. PEDAL 20, 157

F

FINGERED 57
FORMAT 137
FREEZE 92
FULL KEYBOARD 57

H

HELP 23

I

INITIAL EDIT 127

K

KEY TOUCH 134
KEYBOARD 1 133
KEYBOARD 2 134

L

LCDボタン 15
LCD画面 15
LEFT PEDAL 135
LOCAL 146

M

METRONOME 55
MICRO TUNING 151
MIDI 1 146
MIDI 2 147
MIDI 3 148
MIDI FILTER 147
MIDIフィルター 147
MIXER 19, 63, 100
MULTI FINGER 57

O

ONE TOUCH SETTING 66
ORGAN COMBINATION[ATTACK] 32
ORGAN COMBINATION[FOOTAGE] ... 31

P

PAN 135
PEDAL 135
POPUP TIME 155
POWER BASS 22
PUNCH IN/OUT 118

Q

QUICK RECORD 112

R

RECALL 150
RECORD[EDIT] 120, 124
REGISTRATION 90, 141
REGISTRATION[NAME] 91
REVERB 42

S

SCALE TUNING 152
SEND CH 146
SINGLE FINGER.....57
SMALL ACMP 69
SONG COPY 138
SONG DELETE 140
SONG NAME 124
SONG PLAY[GUIDE MODE] ... 108
SONG PLAY[LIST] 95
SONG PLAY[MAIN] 94
SONG PLAY[PART] 99
SONG PLAY[REPEAT] 103
SONG PLAY[TRACK PLAY] 97
SOUND BOARD 137
SPLIT 37
SPLIT POINT 38
STYLE SELECT 48
STYLE SELECT[PIANO] 58
SYNC. 147
SYNCHRO STOP 69

T

TRACK EDIT 125
TRACK RECORD 115
TRANSFORM 144
TRANSPOSE 133
TUNE 133

V

VIRTUAL ARRANGER 68
VOICE SELECT 28

ア

アカンパニメントハーモニー 65
アラート 155

イ

イージープレイ 106
イコライザー 21
イニシャルエディット 127

エ

エクスプレッションペダル 42
エフェクト 45
エフェクトセッティング 134
エフェクトタイプリスト 45

オ

オルガンコンビネーション 30
オルガンコンビネーション[アタック] 32
オルガンコンビネーション[フッテージ] 31
音色 28

カ

ガイド 105
カスタムスタイル 72

キ

キーカバー 10
キータッチ 134
キーボード1 133
キーボード2 134
キーボードパーカッション 33

ク

クイックレコード 112
クイック録音 111
クオンタイズ 77

ケ

鍵盤ガイドランプ 109

コ

コードアシスト 70
コードシーケンス 120
コントラスト 14

サ

再生 93
サウンドボードデプス 137
サウンドリピート 106

シ

自動伴奏 47, 57
初期化 9
シンク 147
シングルフィンガー 57, 60
シンクロストップ 69

ス

スケールチューニング	152
スタート	50, 59, 96, 114, 116
スタイルセレクト	48
スタイルセレクト[ピアノ]	58
スタイルファイル	85
スタイルファイルディスク	85
ストア	78
ストップ	54, 62, 96, 114, 117
スプリット	37
スプリットポイント	38, 64
スモールア坎ブ	69

セ

セクション	73
-------	----

ソ

送信チャンネル	146
ソングコピー	138
ソングデリート	140
ソングナンバー	94
ソングネーム	124
ソングプレイ[ガイドモード]	108
ソングプレイ[トラックプレイ]	97
ソングプレイ[パート]	99
ソングプレイ[メイン]	94
ソングプレイ[リスト]	95
ソングプレイ[リピート]	103

タ

端子	156
ダンパーモード	136
ダンパーレンジ	136

チ

チューン	133
------	-----

テ

ディスク/カスタムスタイル	72
デモ演奏	25
デモ曲一覧表	27
デュアル	34
電源	11
テンポ	49, 96

ト

トラックオンサイズ	126
トラックデリート	126
トラックミックス	125
トラックレコード	115
トラック録音	115
トランスフォーム	144
トランスポーズ	133

ニ

日本語表示	14
-------	----

ネ

ネクストノート	106
---------	-----

ハ

パーソナルコンピューター	158
バーチャルアレンジャー	68
パート	73
パートキャンセル	97
ハーモニー	65
バックアップ	9, 18, 150
パワーベース	22
パン	135
伴奏スタイル	47
パンチイン/アウト	117

ヒ

ピアニスト	58
ピアノロール	106

フ

ファイルアイコン	95
ファンクション	131
フィンガード	57, 61
フォーマット	9, 110, 137
譜面立て	10
フリーズ	92
フリーテンポのソフト	93
フルキーボード	57, 62
ブレイク	53
フロッピーディスク	9

ヘ

ペダル	41, 135
ヘッドフォン	11, 156
ヘルプ	23

ホ

ボイスセレクト	28
ポップアップタイム	155
ボリューム	18, 27, 49, 62, 63, 99, 100

マ

マイク	156
マイクチューニング	151
マルチフィンガー	57, 62

ミ

ミキサー	19, 63, 100
ミュージックソフト・コレクション	67, 94

メ

メッセージ	161
メトロノーム	55

リ

リコール	150
リバーブ	42
リバーブタイプリスト	43
リピート	103

レ

レコードエディット	120, 124
レジストレーション	89, 141
レジストレーションネーム	91
レフトペダル	135

ロ

ローカルコントロール	146
録音	110

ワ

ワンタッチセッティング	66
-------------	----

MEMO

■ 保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

保証期間

お買い上げ日から1年間です。

保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

修理のご依頼

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修理をお申し付けください。

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	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	〒983	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	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*	〒108	東京都港区高輪2-17-11	TEL (03) 5488-6625
(* お持込み修理のみお取扱い)			
浜松サービスセンター	〒435	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	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	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	高松市丸亀町8-7 ヤマハミュージック高松店内	TEL (0878) 22-3045
広島サービスセンター	〒731-01	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	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	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053) 465-1158

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

ヤマハ株式会社

北海道支店 / 地区営業課	〒064 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL. 011-512-6114
仙台支店 / 地区営業課	〒980 仙台市青葉区大町2-2-10 住友生命青葉通りビル	TEL. 022-222-6144
東京支店 / 営業推進課	〒108 東京都港区高輪2丁目17-11	TEL. 03-5488-5464
関東支店 / 営業推進課	〒108 東京都港区高輪2丁目17-11	TEL. 03-5488-1680
名古屋支店 / 営業推進課	〒460 名古屋市中区錦1-18-28	TEL. 052-201-5145
大阪支店 / 営業推進課	〒542 大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館	TEL. 06-252-2390
広島支店 / 営業推進課	〒730 広島市中区紙屋町1-1-18	TEL. 082-244-3748
九州支店 / 営業推進課	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL. 092-472-2152
電子楽器営業部 / クラビノーバ営業課	〒430 浜松市中沢町10-1	TEL. 053-460-3275

住所および電話番号は変更になる場合があります。

クラビノーバお客様相談窓口

営業時間:月~土 10:00~12:00、13:00~17:00

フリーダイヤル  **0120-834808**

北海道支店 / 地区営業課	〒064 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL. 011-512-6114
仙台支店 / 地区営業課	〒980 仙台市青葉区大町2-2-10 住友生命青葉通りビル	TEL. 022-222-6144
東京支店 / 営業推進課	〒108 東京都港区高輪2丁目17-11	TEL. 03-5488-5464
関東支店 / 営業推進課	〒108 東京都港区高輪2丁目17-11	TEL. 03-5488-1680
名古屋支店 / 営業推進課	〒460 名古屋市中区錦1-18-28	TEL. 052-201-5145
大阪支店 / 営業推進課	〒542 大阪市中央区南船場3-12-9 心齋橋プラザビル東館	TEL. 06-252-2390
広島支店 / 営業推進課	〒730 広島市中区紙屋町1-1-18	TEL. 082-244-3748
九州支店 / 営業推進課	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL. 092-472-2152
電子楽器営業部 / クラビノーバ営業課	〒430 浜松市中沢町10-1	TEL. 053-460-3275

住所および電話番号は変更になる場合があります。

クラビノーバお客様相談窓口

営業時間:月～土 10:00～12:00、13:00～17:00

フリー
ダイヤル

0120-834808