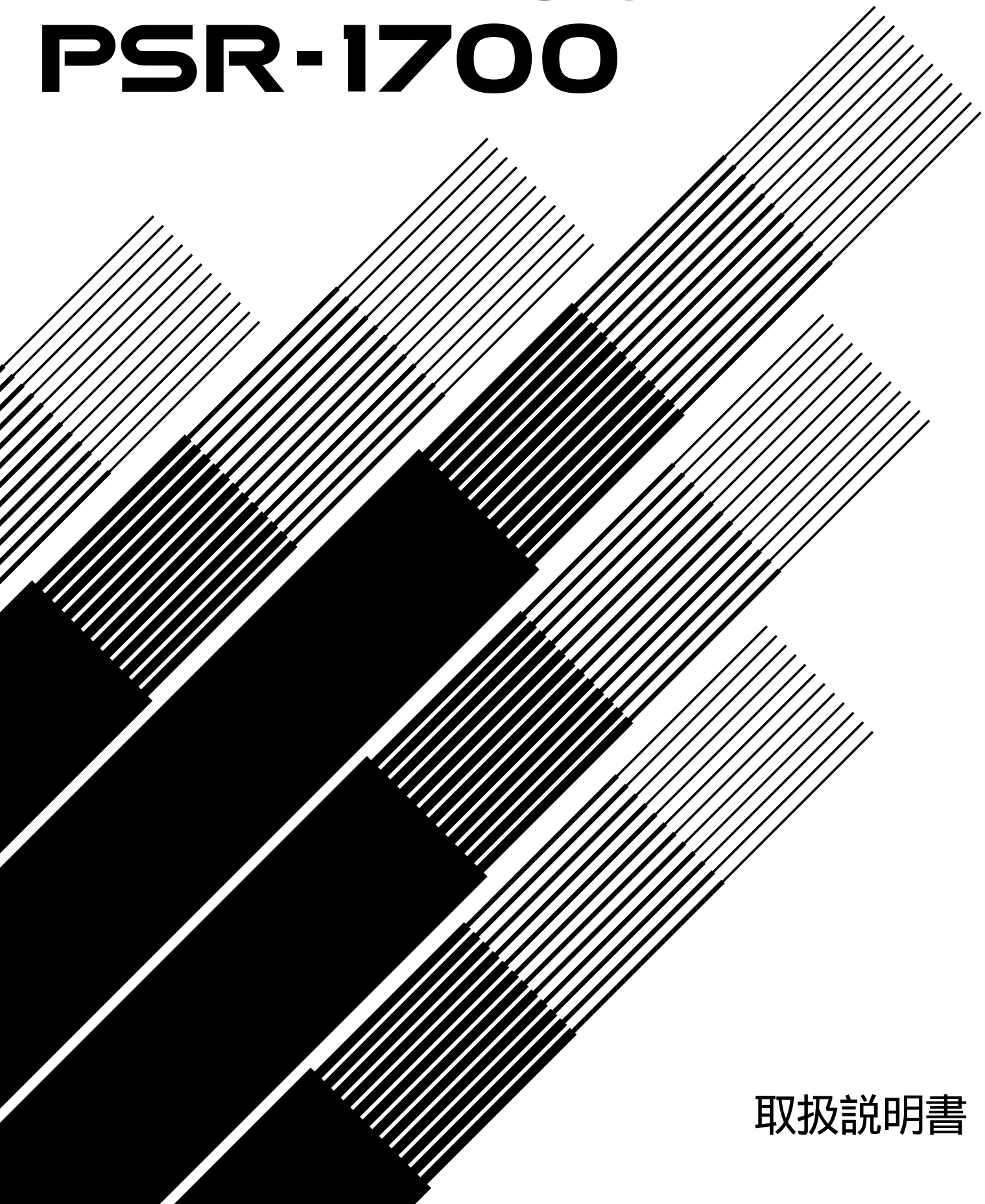


YAMAHA PORTATONE

PSR-2700

PSR-1700



取扱説明書

はじめに

このたびはヤマハポータートーンPSR-2700/1700をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。PSR-2700/1700の様々な機能を十分に活用するために、この取扱説明書をよくお読みになってからご使用ください。なお、ご一読いただいたあとも、不明な点が生じた場合に備えて、保証書とともに大切に保管いただきますようお願いいたします。

PSR-2700/1700の特長

微妙なニュアンスを表現できるタッチレスポンス付61鍵キーボード

見やすく、操作性に優れたバックライト付LCDディスプレイ

高音質、バラエティ豊かな128音色（最大同時発音数28音；GMシステム・レベル1対応）

いろいろな音楽ジャンルの演奏が楽しめる100スタイル（各8トラック）のオートアカンパニメント（自動伴奏機能）

アカンパニメントスタイルのトラック音色などを自由に設定、変更できるリボイス機能

アカンパニメントスタイルに最適な設定をボタンひとつで呼び出せるワンタッチセッティング機能

ボイス・スタイル設定を記憶させ、演奏中もワンタッチで呼び出せるレジストレーションメモリー機能（ボイス/ア कंपデータパネル設定のまま固定し、その他のメモリーデータだけを呼び出せるフリーズ機能付）

マルチトラックで録音/再生が可能なソングメモリー

アドリブやソロ演奏を録音し、ワンタッチで再生できるマルチパッド（コードに応じて音程が移調するコードマッチ機能付）

オリジナルのアカンパニメントスタイルを作成できるカスタムアカンパニメント

演奏に8種類のリバーブ（残響）効果を与えるDSP（Digital Signal Processor）機能

ソングメモリー、カスタムア कंपなどのデータの保存/呼び出し、DOC（YAMAHA Disk Orchestra Collection）、ピアノプレーヤソフトなどのクイックプレイやマイナスイオン演奏ができるフロッピーディスクドライブ内蔵

外部（マイク/ライン）からの音声を録音し、演奏に活用できるデジタルサンプリング機能 しかもサンプリングした音をフロッピーディスクに保存することもOK（PSR-2700）

音楽表現の可能性を広げるMIDI機能

取り扱い上の注意

取り扱い

本機は日本国内仕様です。電源は必ずAC100V（50Hzまたは60Hz）を使用してください。AC100V以外の電源は絶対に使用しないでください。（電源プラグのセットアップについてはP.2を参照してください）

ご使用にならないときは、電源スイッチを切ってください。

長時間ご使用にならないときは、電源プラグを家庭用コンセントから抜いてください。

落雷などの危険のある場合は、電源プラグをコンセントから抜いておいてください。

消費電力の大きな機器と同じコンセントを使用したり、タコ足配線をする、音質が劣化するばかりでなく、故障などの原因となりますのでご注意ください。

物をぶつけたり、上に乗るなど、乱暴に扱わないでください。傷がついたり、故障の原因となることがあります。

ボタンやスイッチ類に無理な力を加えないでください。

コード類を外すときは、プラグを持って外してください。コードを引っ張ると、断線やショートの原因になります。

設置場所

次のような場所で使用しますと、変形、変色、故障の原因となりますのでご注意ください。

- ・窓際や車内など直射日光の当たる場所や、暖房器具のそばなど極端に暑い場所。
- ・温度の特に低い場所。
- ・湿気やほこりの多い場所。
- ・振動の多い場所。

外装のお手入れ

汚れは柔らかい布でカラダぎしてください。また、汚れのひどいときは少し湿らせた布で拭いてください。（アルコールやシンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。）

ビニール製品の上に置かないでください。貼りついてしまうことがあります。

データの保存について

ソングメモリーなどに録音されたデータは、電源プラグをコンセントに接続した状態であれば電源を切ってもバックアップされます。また、コンセントに接続していない状態でも、バックアップ用の電池（P.2参照）が入っていれば、電池が消耗するまでバックアップされています。

メモリーされたデータは、誤操作などのために壊れてしまうことがあります。大切なデータはフロッピーディスクにセーブしてバックアップ（スベア）を取っておいてください。また、フロッピーディスク自体も磁気などの影響でデータが壊れてしまうことがあります。重要なデータを安全に保存するには、お手数でも二重にバックアップを取ることをおすすめします。フロッピーディスクの取り扱いに関する注意事項はP.60を参照してください。

改造について

本機を改造したり、内部を開けたりすることは故障や事故につながりますので、絶対にしないでください。改造された後の保証はいたしかねます。

他の電気機器への影響

ラジオやテレビ側で雑音が発生することがあります。十分に離してお使いください。

不適切な使用による故障につきましては、保証しかねる場合がございます。

音楽を楽しむエチケット



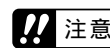
これは、日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

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

表記上の約束ごと

本書のページ右端には操作ガイドがついています。

以下のマークを目安にお読みください。



注意 操作上の禁止事項、各種データが損なわれてしまう操作などを解説します。必ず目を通してください。



メモ 各機能を十分に理解するうえでのポイントや、本文で解説する機能の補足的な機能を解説します。



ヒント 演奏上のヒントとなることを解説します。演奏にお役立てください。

目次

演奏をはじめる前に	2
PSR-2700/1700各部の名称	4
デモ曲を鳴らしましょう (DEMO)	6
電源オン	6
マスターボリュームの調整	6
内蔵デモ曲の再生	7
付属ディスクのデモ曲の再生	8
基本的な操作方法を覚えましょう	9
ボイスを選んで演奏しましょう (VOICE)	10
ボイスの選択	10
キーボードパーカッション	11
オーケストレーションについて	12
シングルボイス	12
デュアルボイス	12
スプリットボイス	13
スプリット&デュアルボイス	13
オーケストレーションパートのエディット	13
ボイスの設定 (VOICE)	14
ボリューム	14
オクターブ	14
DSPデプス	14
パン	15
ハーモニー	15
ハーモニータイプ	15
エフェクト	16
エフェクトタイプ	16
全体のコントロール設定をしましょう (OVERALL CONTROL)	17
テンポ	17
メトロノーム	17
スプリットポイント	17
トランスポーズ	18
チューニング	18
DSPタイプ	19
タッチレスポンス	19
タッチセンス	19
ピッチベンド	20
モジュレーション	20
オートアカンパニメント (自動伴奏) を使って演奏しましょう (AUTO ACCOMPANIMENT)	21
オートアカンパニメントとは?	21
アカンパニメントスタイルの選択	22
オートアカンパニメントのオン/オフ設定	22
オートアカンパニメントトラックの構成	23
フィンガリングの選択	24
アカンパニメントコントロール	26
アカンパニメントのスタート	26
テンポの調整	26
ビートインディケータについて	26
アカンパニメントのセクションについて	27
アカンパニメントのボリューム (伴奏音量) の調節	28
フェードイン/フェードアウト	28
アカンパニメントのストップ	28
リボイス (REVOICE)	29
ワンタッチセッティングを活用しましょう	30
レジストレーションを記憶させましょう (REGISTRATION MEMORY)	31
レジストレーションの記憶	31
レジストレーションの呼び出し	32
フリーズ機能	32
録音機能を活用しましょう (RECORDING)	33
リアルタイム録音	33
リアルタイム録音の基本操作を覚えましょう	33
ソングメモリーのリアルタイム録音	34
アカンパニメントトラックの録音	34
メロディトラックの録音	36
再生	37
特定の小節からの録音	38

カスタムアカンパニメントのリアルタイム録音	39
録音	39
再生	41
マルチパッドのリアルタイム録音	42
録音	42
再生	43
ステップ録音	44
ステップ録音サンプル	46
録音データのエディット (修正)	47
リライトセッティング	47
クリア	48
クオンタイズ	49

ペダルを使っているいろいろな機能をコントロールしましょう (PEDAL ASSIGN)	50
---	----

デジタルサンプリング機能を活用しましょう : PSR-2700 (DIGITAL SAMPLING & SAMPLE PADS & SAMPLED VOICE)	51
--	----

自分の声をサンプリングして、再生してみましょう	51
サンプリングの手順	52
PSR-2700サンプル音の記憶と再生	52
サンプルパッドにサンプリングして、再生しましょう	53
サンプリングの準備	53
マイクや外部機器との接続	53
インプットレベルの設定 (レベルチェックモード)	53
トリガーレベルの設定	54
サンプリング周波数の設定	54
サンプリング	55
ボイスネームの設定	56
サンプル音の再生	56
サンプル音のエディット (修正)	57
サンプル音の音程調整 (PITCH)	57
サンプル音のボイス設定	57
サンプル音のクリア (CLEAR)	58
サンプルボイスで鍵盤演奏しましょう	59
サンプルボイス (SAMPLED VOICE)	59
マッピング (MAPPING)	59

ディスクを活用しましょう (DISK)	60
PSR-2700/1700のデータの保存について	61
フロッピーディスクのフォーマット (初期化)	62
セーブ (保存)	63
ロード (呼び出し)	65
デリート (削除)	66
クイックプレイ	67
マイナスイオン演奏	67
付属ディスクを活用しましょう (Demonstration Disk)	68

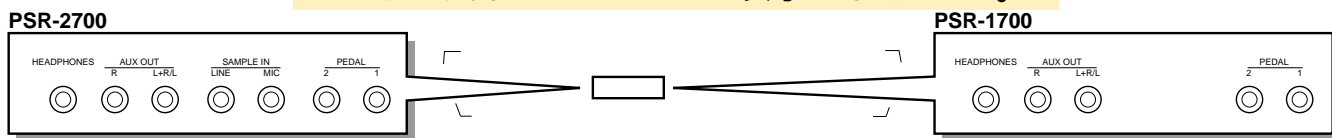
MIDI機能を活用して演奏の幅を広げましょう (MIDI)	69
PSR-2700/1700のMIDI端子について	69
MIDI受信	69
受信チャンネル/モードの設定	69
クロックの設定	71
スタート/ストップコマンドの設定	71
MIDI送信	72
送信チャンネルの設定	72
MIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフの設定	73

資料

ボイスリスト	74
パーカッションキットリスト	76
スタイルリスト	78
故障かなと思ったら	81
初期化の方法	81
エラーメッセージ一覧	82
MIDIインプリメンテーションチャート	84
GMシステムレベル1について	85
PSR-2700/1700仕様	86
オプション商品のご紹介	86
インデックス	87
サービスと保証	88
ヤマハ電気音響製品サービス拠点	88
各支店営業課リスト	88

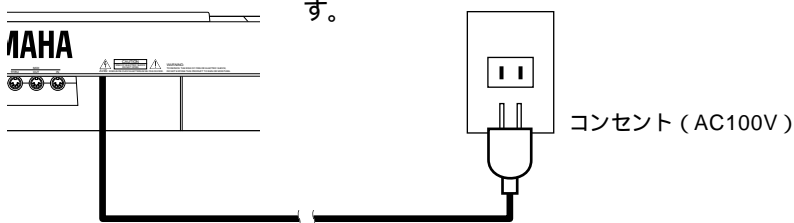
演奏をはじめる前に

このイラストはPDF上では表示されません。



電源の準備

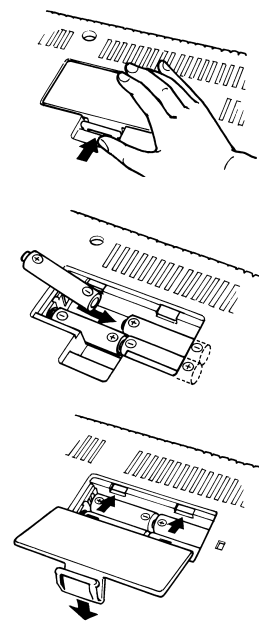
PSR-2700/1700は電源として家庭用コンセントを使用します。リアパネルのACプラグを家庭用（AC100V）コンセントにさし込みます。



バックアップ用乾電池について
PSR-2700/1700のパネル設定、ソングメモリーなどの録音データは、バックアップ用の乾電池が入っていれば、電源プラグ（ACプラグ）をコンセントから抜いても記憶されています。

バックアップ用乾電池の入れ方

- 1 PSR-2700/1700を柔らかい布などの上で裏返し、電池ブタをはずします。
- 2 市販の乾電池（単3乾電池）を4本入れます。イラストに合わせて、向きを間違えないように入れてください。
- 3 電池ブタを閉めます。



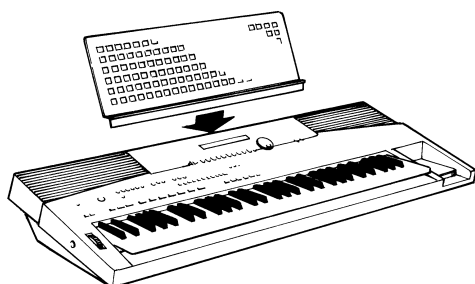
!! 注意

乾電池はお早めにお取りかえいただくことをおすすめします。電池が少なくなると、電源を入れたときに「BackupBatteryLow」がLCDディスプレイに表示されます。このような場合は、乾電池を4本とも新しいものと交換してください。乾電池をお買い求めの際は『単3乾電池4本』とご指定ください。古い乾電池と新しい乾電池を混ぜて使用しないでください。また、危険ですので異なる種類やメーカーの電池を混ぜて使用しないでください（たとえば、アルカリとマンガンなど）。電池を交換すると、バックアップされていたデータは消去されますので、大切なデータは電池を交換する前にフロッピーディスクにセーブ（保存）することをおすすめします。（P.63参照）

メモ

電池が入っていない場合も、電源を入れた時に「Backup Battery Low」がLCDディスプレイに表示されます。

譜面立ての使い方

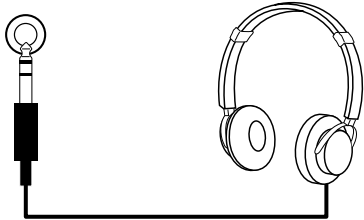


楽譜を見ながら演奏する場合は、譜面立てを利用すると便利です。譜面立ての下の部分をPSR-2700/1700のパネル上のスロットに差し込んでください。

他の機器との接続

HEADPHONES (ヘッドフォン) 端子

HEADPHONES

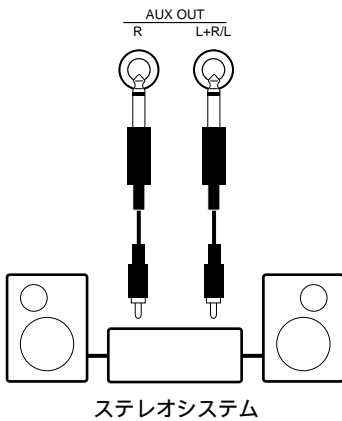


ヘッドフォンを使用する場合は、この端子に接続します。接続すると同時に、PSR-2700/1700のスピーカーからは音が出なくなります。

メモ

ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽しみください。

AUX OUT (R, L+R/L) 端子



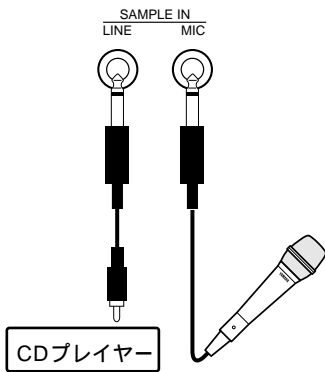
ステレオシステム

PSR-2700/1700の音声信号を出力する端子です。キーボードアンプ、ステレオ、ミキシングコンソール、テープレコーダーなどの入力端子と接続すれば、PSR-2700/1700の演奏を外部機器で鳴らすことができます。また、PSR-2700/1700をモノラルサウンドシステムに接続する場合は、L+R/L端子だけに接続します。左右のチャンネル信号が混ぜ合わされモノラル信号で送られます。(Phoneプラグを使用してください)

!! 注意

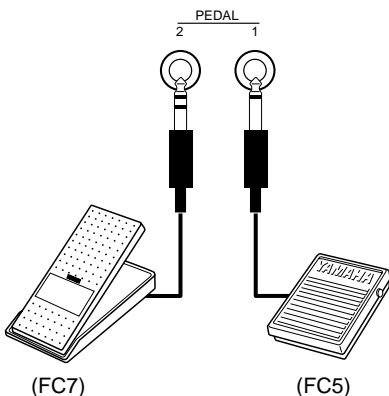
PSR-2700/1700を外部機器と接続する場合は、再生するスピーカーなどの損傷を防ぐため、外部機器の音量を最小にしてから接続してください。

SAMPLE IN [MIC/LINE] (サンプルイン) 端子 (PSR-2700)



MIC端子にマイクを接続すれば、デジタルサンプリング機能を使って、サンプルパッドに人の声などを録音することができます。また、LINE端子と外部機器を接続すれば、シンセサイザーやCDプレイヤーなど外部機器の演奏を録音することもできます (P.53参照)。

PEDAL 1/2 (ペダル1/2) 端子



PEDAL 1/2端子にフットスイッチ (FC4またはFC5 : 別売) やフットコントローラー (FC7 : 別売) を接続すると、サステインのオン/オフ操作やエクスプレッション (ボリューム) のコントロール、またパネル上のさまざまな操作をフットスイッチやフットコントローラーで行うことができます。詳細はP.50「ペダルを使っているいろいろな機能をコントロールしましょう」の項を参照してください。

PSR-2700/1700各部の名称

PSR-2700

このイラストはPDF上では表示されません。

フロントパネル

①	POWER ON/OFF (電源オン/オフ スイッチ)	P.6
②	MASTER VOLUME (マスターボリューム コントロール)	P.6
③	LCDディスプレイ	P.9
④	BEAT (ビート インディケーター)	P.26
⑤	ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9], [+/-]	P.9
⑥	ダイヤル	P.9
⑦	ARE YOU SURE? [YES] [NO] (アーユアシュア? (確認) インディケーター & [YES] [NO] ボタン)	P.9
⑧	MODULATION (モジュレーション ボタン)	P.20
⑨	PITCH BEND (ピッチベンド コントロール)	P.20
⑩	PEDAL ASSIGN部 (ペダルアサイン)	P.50
	・ PEDAL 1/2 (ペダル1/2 ボタン)	P.50
⑪	OVERALL CONTROL部 (全体のコントロール)	P.17
	・ TEMPO (テンポ ボタン)	P.17, 26
	・ METRONOME (メトロノーム ボタン)	P.17
	・ SPLIT POINT (スプリットポイント (位置) ボタン)	P.17
	・ TRANSPOSE (トランスポーズ (移調) ボタン)	P.18
	・ TUNING (チューニング ボタン)	P.18
	・ DSP TYPE (DSPタイプ ボタン)	P.19
	・ TOUCH SENSE (タッチセンス ボタン)	P.19
	・ TOUCH RESPONSE (タッチレスポンス ボタン)	P.19
⑫	MIDI部	P.69
	・ RECEIVE CH/CL/COM (受信チャンネル/クロック/コマンド ボタン)	P.69, 71
	・ TRANSMIT CH [L] (送信チャンネル (左手鍵域) ボタン)	P.72
	・ LOCAL/MIDI OUT (ローカル/MIDI OUT ボタン)	P.73
	・ TRANSMIT CH [R] (送信チャンネル (右手鍵域) ボタン)	P.72
	・ LOCAL/MIDI OUT (ローカル/MIDI OUT ボタン)	P.73

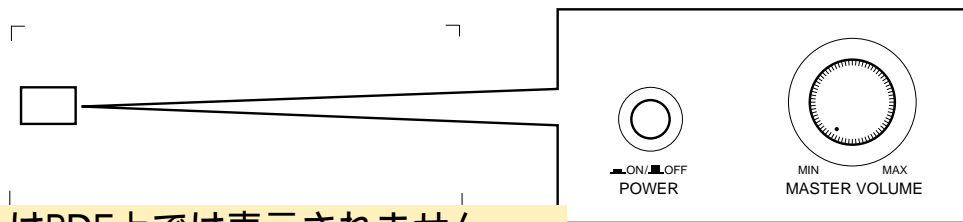
⑬	AUTO ACCOMPANIMENT部 (オートアカンパニメント (自動伴奏))	P.21
	・ STYLE SELECT (スタイル選択 ボタン)	P.22
	・ AUTO ACCOMP (オートア कंप ボタン)	P.22
	・ FINGERING (フィンガリング ボタン)	P.24
	・ ACCOMP VOLUME (ア कंप ボリューム ボタン)	P.28
	・ REVOICE (リボイス ボタン)	P.29
	・ TRACK: RHYTHM1, 2, BASS, RHYTHMIC CHORD 1, 2, PAD CHORD, PHRASE1, 2 (トラック ボタン: リズム1・2、ベース、リズムコード1・2、パッドコード、フレーズ1・2)	P.23, 29, 39
⑭	ACCOMPANIMENT CONTROL部 (ア कंप ニメント コントロール)	P.26
	・ SYNC-START/STOP (シンクロナ スタート/ストップ ボタン)	P.26
	・ START/STOP (スタート/ストップ ボタン)	P.26, 28
	・ FADE IN/OUT (フェードイン/アウト ボタン)	P.28
	・ INTRO (イントロ ボタン)	P.26, 27
	・ FILL IN 1 (フィルイン1 ボタン)	P.27
	・ FILL IN 2 (フィルイン2 ボタン)	P.27
	・ BREAK (ブレイク ボタン)	P.27
	・ ENDING (エンディング ボタン)	P.27, 28
	・ VARIATION A/B (バリエーションA/B ボタン)	P.27
⑮	VOICE部 (ボイス (音色))	P.10
	・ VOICE SELECT (ボイス選択 ボタン)	P.10
	・ KEYBOARD PERCUSSION (キーボードパーカッション ボタン)	P.11
	・ SAMPLED VOICE (サンプルボイス ボタン: PSR-2700)	P.59
	・ VOL (ボリューム ボタン)	P.14
	・ OCTAVE (オクターブ ボタン)	P.14
	・ DSP DEPTH (DSPデプス ボタン)	P.14
	・ PAN (パン ボタン)	P.15
	・ ONE TOUCH SETTING (ワンタッチセッティング ボタン)	P.30
	・ ORCHESTRATION R1, R2, L1, L2, EDIT (オーケストレーション R1, R2, L1, L2, エディット ボタン)	P.12, 13

このイラストはPDF上では表示されません。

- HARMONY TYPE (ハーモニータイプ ボタン) P.15
 - HARMONY (ハーモニー ボタン) P.15
 - EFFECT TYPE (エフェクトタイプ ボタン) P.16
 - EFFECT (エフェクト ボタン) P.16
 - 16 REGISTRATION MEMORY部 (レジストレーションメモリー) P.31
 - MEMORIZE (メモライズ ボタン) P.31
 - 1~8 (レジストレーション1~8 ボタン) P.31
 - FREEZE (フリーズ ボタン) P.32
 - 17 SONG MEMORY部 (ソングメモリー) P.34
 - MEASURE# (メジャー (小節) ナンバー ボタン) P.38
 - TRACK: ACCOMP, MELODY1~6
(トラック ボタン : アCOMP、メロディ1~6) P.34, 36
 - 18 SONG部 (ソング) P.35, 36, 37, 46
 - RESET・STEP BWD
(リセット/ステップバックワード ボタン) P.37, 46
 - PLAY/STOP・STEP FWD
(プレイ/ストップ/ステップフォワード ボタン) P.35, 36, 37, 46
 - 19 RECORDING部 (レコーディング) P.33
 - REC (録音 ボタン) P.33
 - REWRITE SETTING (リライトセッティング ボタン) P.47
 - CLEAR (クリア (消去) ボタン) P.48
 - GATE TIME (ゲートタイム ボタン) P.45
 - STEP REC (ステップ録音 ボタン) P.44
 - STEP SIZE (ステップサイズ ボタン) P.45, 49
 - QUANTIZE (クオンタイズ ボタン) P.49
 - 20 DEMO部 (デモ) P.7
 - SONG# (ソングナンバー選択 ボタン) P.7
 - START/STOP (スタート/ストップ ボタン) P.7
 - 21 MULTI PADS部 (マルチパッド) P.42
 - STOP (ストップ ボタン) P.43
 - PAD1~4 (パッド1~4) P.42
 - 22 DIGITAL SAMPLING部 (デジタルサンプリング : PSR-2700) P.51
 - VOICE # (ボイスナンバー ボタン) P.55
 - FREQ (サンプリング周波数ボタン) P.54
 - TRIGGER LEVEL (トリガーレベル ボタン) P.54
 - PITCH (ピッチ ボタン) P.57
 - MAPPING (マッピング ボタン) P.59
 - VOICE NAME (ボイスネーム ボタン) P.56
 - REC (録音ボタン) P.55
 - CLEAR (クリア ボタン) P.58
 - INPUT LEVEL (インプットレベル コントロール) P.53
 - 23 SAMPLE PADS部 (サンプルパッド : PSR-2700) P.51
 - PAD1~4 (パッド1~4) P.55, 56
 - 24 DISK部 (ディスク) P.60
 - FILE # (ファイルナンバー ボタン) P.63, 65, 66, 67
 - SAVE PART (セーブパート ボタン) P.63
 - MINUS ONE SELECT (マイナスワンセレクト ボタン) ... P.67
 - LOAD (ロード ボタン) P.65
 - SAVE (セーブ ボタン) P.63
 - DELETE (デリート ボタン) P.66
 - FORMAT (フォーマット ボタン) P.62
 - 25 QUICK PLAY部 (クイックプレイ) P.67
 - START/STOP (スタート/ストップ ボタン) P.67
 - MINUS ONE (マイナスワン ボタン) P.67
 - 26 ディスクドライブ P.60, 62
- ## リアパネル
- 27 HEADPHONES (ヘッドフォン端子) P.3
 - 28 AUX OUT [R, L+R/L] (AUX出力 [R, L+R/L] 端子) P.3
 - 29 SAMPLE IN [MIC/LINE]
(サンプルイン [マイク / ライン] 端子 : PSR-2700) P.3, 53
 - 30 PEDAL 1/2 (ペダル1/2 端子) P.3, 50
 - 31 MIDI IN/OUT/THRU (MIDI IN/OUT/THRU端子) P.69

デモ曲を鳴らしましょう (DEMO)

PSR-2700/1700には8曲のデモンストレーション演奏（デモ曲）が内蔵されています。
また、PSR-2700/1700共通の付属ディスクには4曲、PSR-2700専用付属ディスクには2曲のデモ曲（ソングデータ）が入っています。それぞれのデモ曲を聴いてみましょう。



このイラストはPDF上では表示されません。

電源オン

POWER ON/OFFスイッチを押して電源を入れます。



PSR-2700

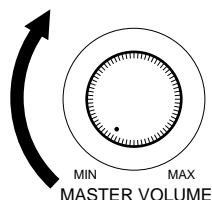
```
00: Showtu@01: GrandPro  
AccOff#0E=001: GrandPro
```

PSR-1700

```
UCE=001: GrandPro
```

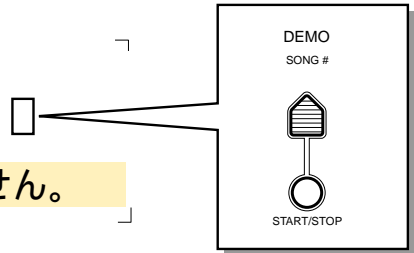
マスターボリュームの調整

全体の音量は、MASTER VOLUMEでコントロールします。
鍵盤を弾きながらMASTER VOLUMEを回して、適度な音量になるように調整します。



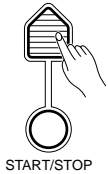
内蔵デモ曲の再生

このイラストはPDF上では表示されません。



1 LCDディスプレイをソングナンバーの表示に切り替えます。

DEMO
SONG #



SONG#ボタンを押すと、現在選択されているソングナンバーとソングネームがLCDディスプレイに表示されます。

PSR-2700

```
00: Showtune 001: GrandPro
AccOf#Demo=0: ChainPlay
```

PSR-1700

```
Demo=0: ChainPlay
```

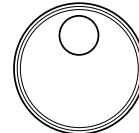
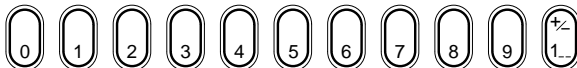
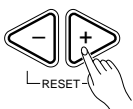
メモ

電源を入れたときの設定は0：ソングナンバー1～8のチェインプレイです。

LCDディスプレイのソングナンバー表示は、数秒間何の操作もしないと、自動的にボイスナンバー表示に戻ります。

2 ソングナンバーを選択します。

ナンバー選択ボタン [+], [-], [0]～[8]、またはダイヤルを使用して、演奏するデモ曲のソングナンバーを0～8の中から選びます。(P.9参照)



PSR-2700

```
00: Showtune 001: GrandPro
AccOf#Demo=1: Showtune
```

PSR-1700

```
Demo=1: Guitarro
```

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、ソングナンバーは0（チェインプレイ）に戻ります。

SONG#ボタンを押してソングナンバーを選択することもできます。

0を選択するとナンバー1～8の8曲のチェインプレイ（連続演奏）、ナンバー1～8を選択するとそれぞれのデモ曲の演奏になります。

3 デモ曲をスタート/ストップします。

DEMO
SONG #



START/STOPボタンを押すとデモ曲の演奏が始まります。演奏は、もう一度START/STOPボタンを押すまで何度も繰り返されます。

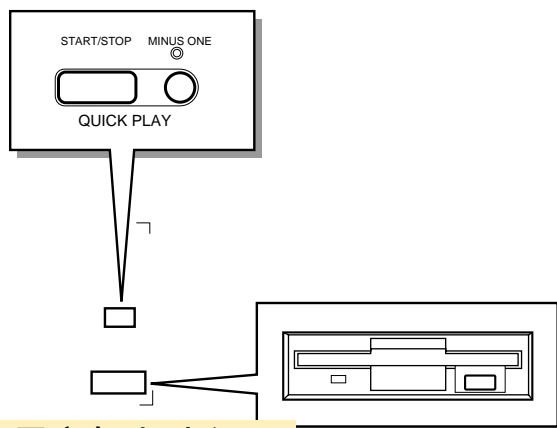
メモ

デモ曲を聴きながら鍵盤で演奏することができます。

デモ曲の再生中にソングナンバーを変更すると、すぐに新しいデモ曲の再生がスタートします。

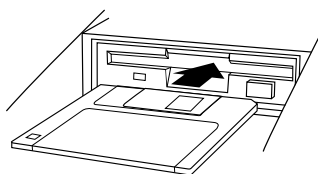
付属ディスクのデモ曲の再生

付属ディスクに入っているデモ曲のデータ (ソングデータ) を再生します。



このイラストはPDF上では表示されません。

1 付属ディスクをディスク挿入口に挿入します。



PSR-2700/1700共通付属ディスクをディスク挿入口に挿入します。この時、左図のようにディスクのラベルを上に向けて挿入してください。

PSR-2700専用付属ディスクのデモ曲は、サンプルボイス (P.68参照) を使ったデモ曲です。

初めてPSR-2700専用付属ディスクを挿入すると、PSR-2700はディスクに記録されているサンプルボイスデータを自動的にロードします (読み込みます)。ロード中は、デモ曲をスタートすることができません。

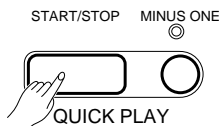
メモ

付属ディスクについての詳細は、P.68「付属ディスクを活用しましょう」の項を参照してください。

PSR-2700専用付属ディスクのデモ曲を再生する場合、サンプルボイスデータを本体のサンプルボイスナンバー128にロードしてからデモ曲を再生します。本体のサンプルボイスナンバー128にすでにデータがある場合や、Wave RAMの容量がいっぱいの場合、サンプルボイスデータは自動的にロードされません。詳細はP.68を参照してください。

サンプルボイスデータのロードには約2分かかります。

2 再生をスタート/ストップします。



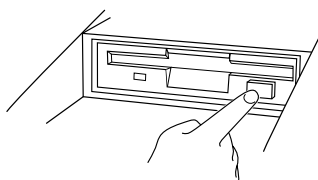
QUICK PLAY部のSTART/STOPボタンを押すと、デモ曲の再生がスタートします。PSR-2700/1700共通付属ディスクの場合はFILE# 01~04を、PSR-2700専用付属ディスクの場合はFILE# 01~02をチェインプレイ (連続演奏) します。

START/STOPボタンをもう一度押すと、デモ曲がストップします。

メモ

FILE #ボタンを使って再生するファイルナンバー (デモ曲) を選択することができます。詳細はP.67の「クイックプレイ」を参照してください。

3 付属ディスクを取り出します。



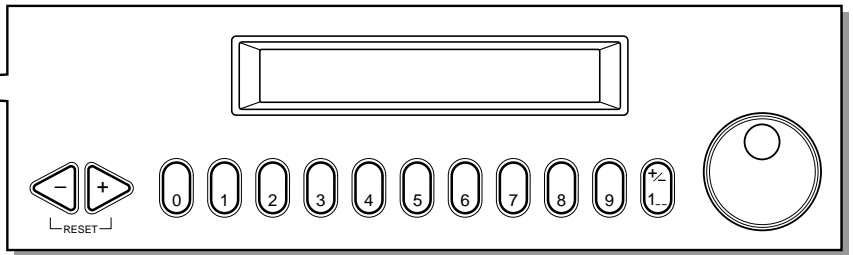
ディスク挿入口右下のイジェクトボタンを押して、ディスクを取り出します。

!! 注意

ディスクデモ曲の演奏中は、ディスクドライブが作動していますので、絶対にディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。本体および、ディスクデータ破損の原因になります。

基本的な操作方法を覚えましょう

PSR-2700/1700の各機能の設定値をセットする方法は、基本的に同じです。ここでは、その基本的な操作方法を覚えましょう。



このイラストはPDF上では表示されません。

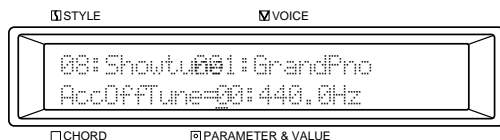
1 機能ボタンを押します。

TUNING

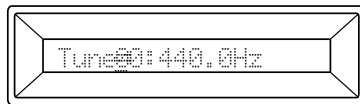


各機能ボタン（パネルの▲型ボタン）を押すと、その機能の設定値がLCDディスプレイに表示されます。LCDディスプレイは、PSR-2700が24桁×2行（上の行にはスタイルとボイス、下の行にはコードと機能名および設定値を表示します。）PSR-1700が16桁×1行です。

PSR-2700



PSR-1700



メモ

変更不可能な設定モードに入ろうとしてボタンを押さえると、LCDディスプレイに「Illegal Operation」が表示され、変更できないことを知らせます。

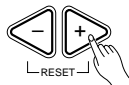
データ処理中、およびデータ処理準備中、LCDディスプレイに「Now Processing」が表示される場合があります。

LCDディスプレイに表示される各機能の設定値は、数秒間何の操作もしないと、自動的にボイスナンバー表示に戻ります。

LCDディスプレイに表示される数値には、ボイスナンバー（P.10参照）のように、[+] または [-] ボタンを押し続けると ...127 → 128 → 01 → 02 ...、...02 → 01 → 128 → 127 ... というように最大値と最小値の間で循環するものと、ボリューム（P.14参照）のように、[+] または [-] ボタンを押し続けると、最大値または最小値でストップするものがあります。

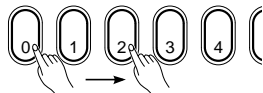
2 設定値をセットします。

設定値は、以下の4つの方法でセットすることができます。



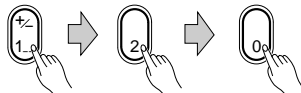
① [+] ボタンを押すと、ディスプレイに表示された値が一つ増加、[-] ボタンを押すと一つ減少、押し続けると連続で増減します。

例) 「02」



② [0] ~ [9] ボタンを使用する場合は、直接設定する値を押してください。2桁のナンバーを設定する場合は、続けて2つのボタンを押してください。3桁のナンバーを設定する場合（ボイス設定）は、[+/-] ボタンを押して100の位「1--」を設定してから、残りの2桁を設定してください。

例) 「120」



また、[+/-] ボタンを押すと、数値の前のプラスマイナスが入れ替わります。（プラス、マイナス両方の設定値を持つ機能（トランスポーズ、オクターブ、パンなど）だけ使用できます。）



③ ダイヤルを使用する場合は、右に回す（時計回り）と値が増加し、左に回す（反時計回り）と値が減少します。

TUNING

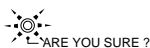


④ 各機能ボタンを押すと、各設定値が一つ増加、押し続けると連続で増加します。（SPLIT POINTボタン、PITCHボタン（PSR-2700）、MAPPINGボタン（PSR-2700）は例外です。）

ARE YOU SURE?の確認

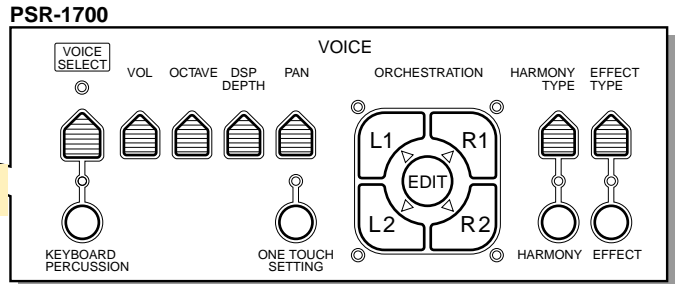
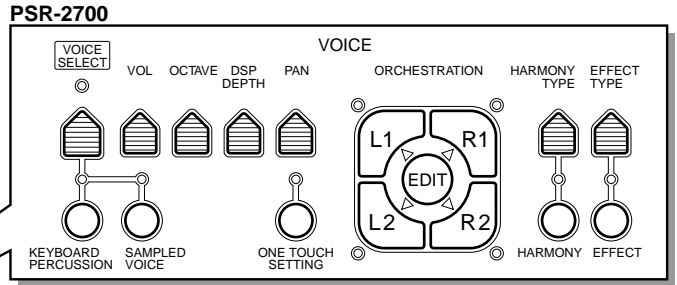
PSR-2700/1700は、重要な設定の確定や、データのクリア（消去）などの操作の場合、「ARE YOU SURE?（アークユーシュア?）」を発音して、操作を実行してもよいか確認を求めます。操作を実行する場合はYESボタンを、操作をキャンセルする場合はNOボタンを押してください。

「ARE YOU SURE?」の確認の音声を発音させたくない場合は、NOボタンを押しながら電源を入れてください。再び「ARE YOU SURE?」を発音させる場合は、YESボタンを押しながら電源を入れてください。電源プラグがコンセントに差し込まれているか、バックアップ用の乾電池がセットされている場合は、電源を切ってもこの設定は記憶されています。



ボイスを選んで演奏しましょう (VOICE)

128種類のボイスの中から、ボイスを選んで演奏しましょう。また、オーケストレーション ボタンを使用して、さまざまな組み合わせで演奏したり、オクターブ、パンなど、ボイスに関するさまざまな設定を変更しましょう。



このイラストはPDF上では表示されません。

ボイスの選択

128種類のボイスの中から、ボイスを選んで演奏しましょう。

- 1 LCDディスプレイをボイスナンバーの表示に切り替えます。



VOICE SELECTボタンを押してインディケータを点灯させます。LCDディスプレイには、現在選択されているボイスナンバーが表示されます。

PSR-2700

```
00: Showtu001: GrandPno
AccOfACE=001: GrandPno
```

PSR-1700

```
UCE=001: GrandPno
```

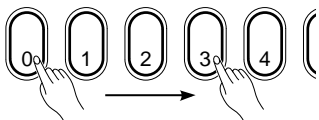
メモ

初期設定ボイスは01: ACOUSTIC GRAND PIANO (グランドピアノ) です。

- 2 ボイスを選択します。

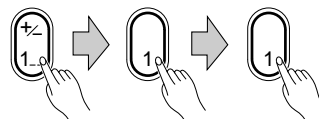
パネルのリスト (カテゴリー)、およびボイスリスト (P.74参照) を参考に、ボイスを選択してください。

2桁のボイスナンバーを選択する場合は、ナンバー選択ボタン [0] ~ [9] を10の位、1の位の順に2つ押します。



たとえば、03: ELECTRIC GRAND PIANO (エレクトリックグランドピアノ) を選択する場合は、[0]、[3] を続けて押します。

3桁のボイスナンバーを選択する場合は、[+/-] ボタンを押して100の位「1--」を設定してから、ナンバー選択ボタン [0] ~ [9] を10の位、1の位の順に2つ押します。たとえば、ボイスナンバーが3桁の111: FIDDLE (フィドル) を選択する場合は、[+/-]、[1]、[1] を続けて押します。



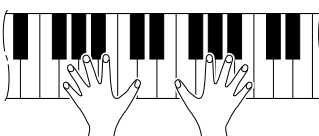
[+] [-] ボタン、ダイヤル、または、VOICE SELECTボタンを使ってナンバーを選択することもできます。

メモ

[+/-] ボタンはボイスを選択する場合、100の位の設定に使用します。ナンバー選択ボタンの [1] は100の位の設定には使用できません。

ボイスを選択するとそれぞれのボイスに最適な音域 (オクターブ) が自動的にセットされます。

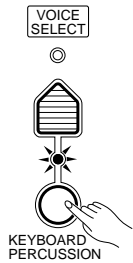
- 3 演奏しましょう。



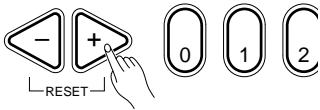
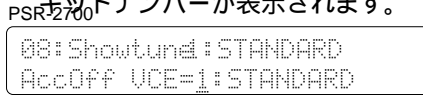
ボイスを選んだら、演奏しましょう。

キーボードパーカッション

キーボードパーカッションは、鍵盤を押してさまざまな打楽器（パーカッション）音色を鳴らすことができる機能です。



- 1 KEYBOARD PERCUSSIONボタンを押すとインディケータが点灯し、各鍵盤に打楽器（パーカッション）音色がセットされます。
この時LCDディスプレイには現在選択されているパーカッションキットナンバーが表示されます。



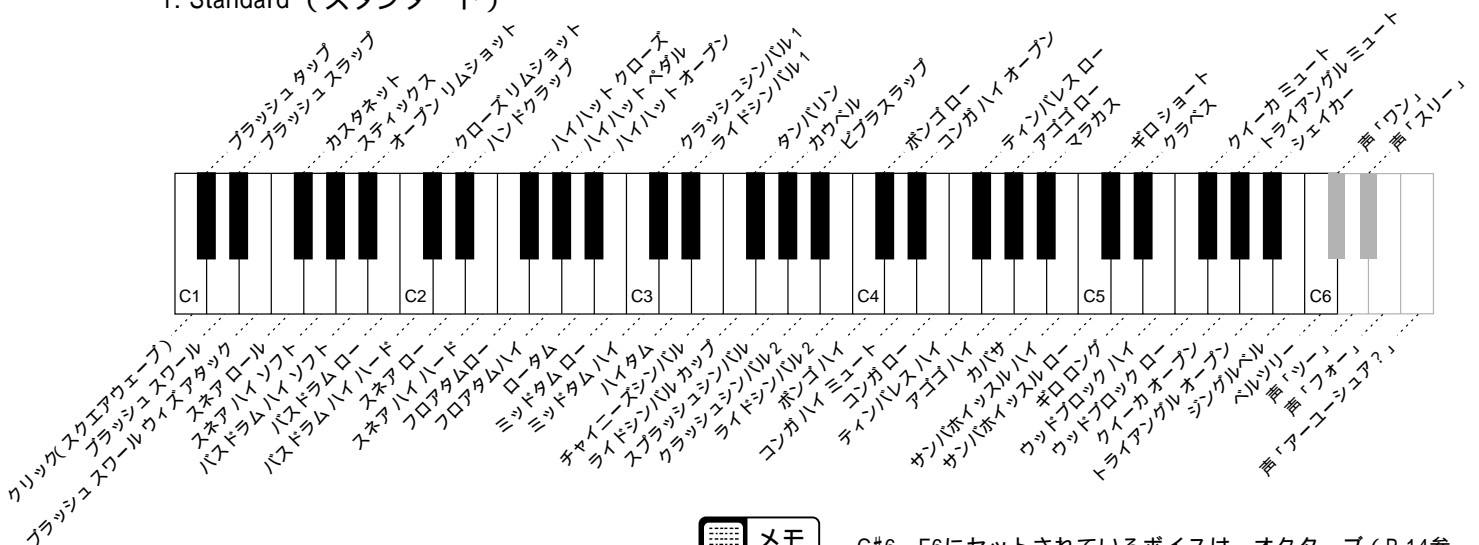
- 2 パネルのリストを参考に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [1] ~ [8]、ダイヤル、またはVOICE SELECTボタンを使って、パーカッションキットを選択してください。

- 3 キットのナンバーを変更していろいろなパーカッションサウンドを演奏しましょう。

[パーカッションキットリスト]

1	Standard (スタンダード)
2	Room (ルーム)
3	Rock (ロック)
4	Electronic (エレクトロニック)
5	Analog (アナログ)
6	Jazz (ジャズ)
7	Brush (ブラッシュ)
8	Classic (クラシック)

1: Standard (スタンダード)



メモ

C#6 ~ F6にセットされているボイスは、オクターブ (P.14参照)、またはMIDI機能 (P.69参照) を使用して鳴らしてください。

メモ

PSR-2700/1700の鍵盤上部には、キットナンバー1を選んだときに、各鍵盤に設定される打楽器音色を示すイラストがついています。

各キットの具体的な内容はP.76の「パーカッションキットリスト」を参照してください。

キーボードパーカッションにはハーモニー (P.15参照)、エフェクト (P.16参照)、トランスポーズ (P.18参照) は効きません。

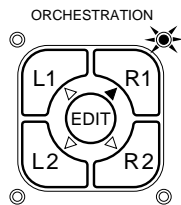
キーボードパーカッションがオンになると、ハーモニーとエフェクトはオフになります。

リボイスやカスタムアカンパニメントでリズムトラックを選んだとき (P.29, 40参照) は、自動的にキーボードパーカッションがオンになります。

キーボードパーカッションがオンになると、オーケストレーションのEDIT機能 (P.13参照) はキャンセルされません。

オーケストレーションについて

オーケストレーション (ORCHESTRATION) では、演奏するボイスの構成 (R1、R2、L1、L2 パートの組み合わせ) を決めることができます。



R1、R2パート 鍵盤全体、または右手鍵域で演奏するボイスを設定します。

L1、L2パート 鍵盤の左手鍵域で演奏するボイスを設定します。

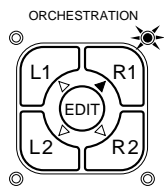
メモ

オーケストレーションの設定は、必ず「R1」または「R2」が点灯している状態になります。

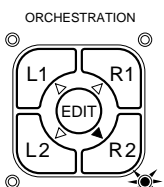
シングルボイス

キーボード全体を使って、選択した1つのボイスで演奏します。

- ▶ R1またはR2、どちらか1つのボタンを押してインディケータを点灯させます。



全鍵域R1のシングルボイス



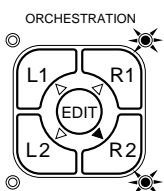
全鍵域R2のシングルボイス



デュアルボイス

キーボード全体を使って、選択した2つのボイスを同時に演奏します。

- ▶ R1ボタンを押しながらR2ボタンを押して両方のインディケータを点灯させます。



全鍵域R1+R2のデュアルボイス



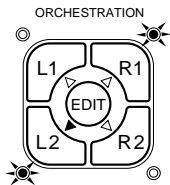
メモ

PSR-2700/1700の最大同時発音数は28音ですが、デュアルボイスモードでは演奏に対して2つのボイスが同時に発音されるため、最大同時発音数は減少します。最大同時発音数を越えると、後着優先で発音します。詳細はP.74「ボイスリスト」の項を参照してください。

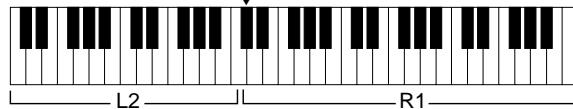
スプリットボイス

スプリットポイントを境にキーボードの右側と左側で、異なる2つのボイスを同時に演奏します。

- ▶ R1とL1、R1とL2、R2とL1、R2とL2、いずれかの組み合わせでボタンを押して、インディケーターを点灯させます。



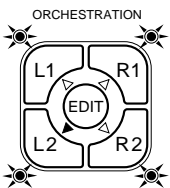
右手鍵域R1、左手鍵域L2のスプリットボイス
スプリットポイント



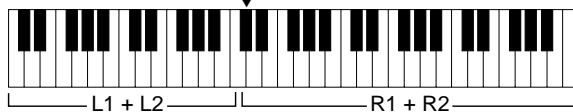
スプリット&デュアルボイス

スプリットポイントを境にキーボードの右側と左側で、それぞれ異なる2つのボイスで演奏します。

- ▶ R1ボタンを押しながらR2ボタンを押し、L1ボタンを押しながらL2ボタンを押して、すべてのインディケーターを点灯させます。

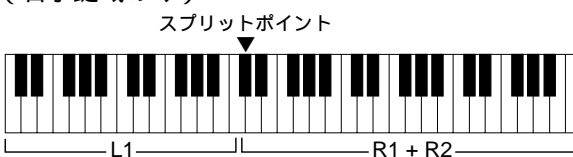
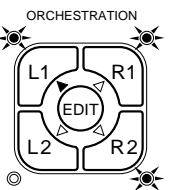


右手鍵域R1+R2、左手鍵域L1+L2のスプリット&デュアルボイス
スプリットポイント



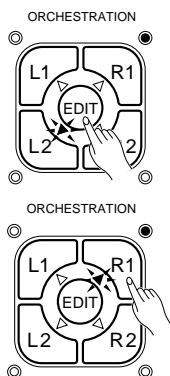
また、右側、左側、どちらかをシングルボイスにすることもできます。R1、R2、L1、L2ボタンを押してインディケーターを点灯させ、いろいろな組み合わせで演奏しましょう。

右手鍵域R1+R2、左手鍵域L1のスプリット&デュアルボイス
(右手鍵域のみ)



オーケストレーションパートのエディット

オーケストレーションのパート (R1、R2、L1、L2) ごとに、それぞれのボイスの設定 (P.14) をエディット (変更) しましょう。



- 1 エディットするオーケストレーションのパートを指定します。

EDITボタンを押してEDITインディケーターが点灯すると、そのオーケストレーションパートがエディット状態になり、LCDディスプレイはそのパートのボイスデータを表示します。EDITボタンを押すたびに、エディットするパートが時計回りに変更されます。

また、R1、R2、L1、L2それぞれのボタンを押して、エディットするパートを選ぶこともできます。

- 2 ボイスの選択 (P.10参照) の項を参照して、それぞれのオーケストレーションパートのボイス設定を変更しましょう。

メモ

スプリットポイントに関してはP.17「スプリットポイント」の項を参照してください。

メモ

オーケストレーションのパート設定 (R1、R2、L1、L2のオン/オフ) にかかわらず、EDITインディケーターを点灯させることで、エディット状態に入ることができます。

リボイス (P.29参照) インディケーターの点滅中は、エディットできません。

ボイスの設定 (VOICE)

オーケストレーションのそれぞれのパート (R1、R2、L1、L2) について、ボイスナンバー同様、ボリューム、オクターブなどの設定を変更することができます。

ボリューム
オーケストレーションで現在エディット中 (EDITインディケーターが点灯) のパートのボイスボリュームを00~24の範囲で調整できます。

VOL



- ▶ VOLボタンを押すと、LCDディスプレイに現在のボリューム値が表示されます。

PSR-2700

00: Showtub@1: GrandPro
AccOff Volume=21

PSR-1700

Volume=21

ボリューム値表示中に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイヤル、またはVOLボタンを使ってボリューム値を設定してください。

オクターブ
オーケストレーションで現在エディット中 (EDITインディケーターが点灯) のパートについて、ボイスのオクターブを-2~+2 (±2オクターブ) の範囲で設定します。

OCTAVE



- ▶ OCTAVEボタンを押すと、LCDディスプレイに現在のオクターブ値が表示されます。

PSR-2700

00: Showtub@1: GrandPro
AccOff Octave=0

PSR-1700

Octave=0

オクターブ表示中に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [2], [+/-]、ダイヤル、またはOCTAVEボタンを使ってオクターブ値を設定してください。

DSPデプス
DSP (Digital Signal Processor : P.19参照) のデプス (深さ、かかり具合) を設定します。パートごとにDSPデプスを設定すれば、より細やかにエフェクト効果がかかった多彩な演奏が可能になります。

オーケストレーションで現在エディット中 (EDITインディケーターが点灯) のパートについて、ボイスのDSPのデプスを00~15の範囲で設定できます (00はOFF (オフ) の設定になり、DSPがかかりません。15は最もDSPがかかります)。

DSP DEPTH



- ▶ DSP DEPTHボタンを押すと、LCDディスプレイに現在のDSPデプス値が表示されます。

PSR-2700

00: Showtub@1: GrandPro
AccOff DSPDepth=06

PSR-1700

DSPDepth=06

DSPデプス値表示中にナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイヤル、またはDSP DEPTHボタンを使ってDSPデプスの値を設定してください。

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 21 に戻ります。

メモ

オクターブはボイスごとにそれぞれ初期設定値を持ち、ボイス変更時にその値に設定されます。

[+] [-] ボタンを同時に押すと、それぞれのボイスの初期設定のオクターブ値に戻ります。

MIDI出力する場合は、鍵盤のノートナンバーにオクターブ値が加算されて出力されます。

[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 06 に戻ります。

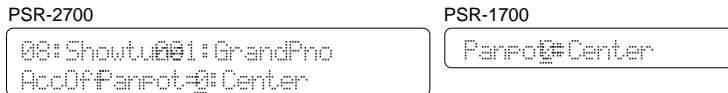
パン

ボイスのパン（音の定位）を設定します。パートごとに左右に振り分けて定位を設定すれば、より臨場感あふれるステレオ演奏が可能になります。

オーケストレーションで現在エディット中（EDITインディケーターが点灯）のパートについて、ボイスのパンを-7～+7（-7で最も左、+7で最も右）の範囲で調整できます。



- ▶ PANボタンを押すと、LCDディスプレイに現在のパンが表示されます。



パン表示中に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [7], [+ / -], ダイアル、またはPANボタンを使って設定してください。

メモ

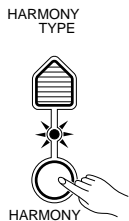
[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 0 に戻ります。

パンはDSPにはかかりません。

パンの値を変更すると、次の押鍵から新しく設定したパンの値で発音します。

ハーモニー

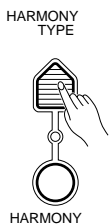
ハーモニーは、オートアカンパニメント（P.21参照）を使用している時に、右手鍵域（スプリットポイントより右側）での押鍵に対していろいろなハーモニー（ハーモニータイプで選択）が自動的にかけられる機能です。ハーモニーは、左手鍵域で検出されたコードに従ってかけられます。



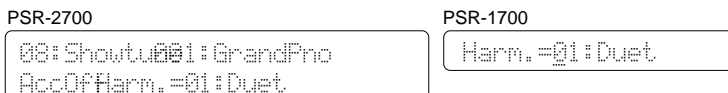
- ▶ HARMONYボタンを押してインディケーターが点灯するとハーモニーがオンになります。

ハーモニータイプ

ハーモニーがオンの時、オーケストレーションのR1とR2のボイスにかかるハーモニータイプを10種類の中から選択します。



- ▶ HARMONY TYPEボタンを押すと、現在選ばれているハーモ



ニータイプのナンバーとネームがLCDディスプレイに表示されます。

ハーモニータイプ表示中に、パネル、および次頁のリストを参考に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイアル、またはHARMONY TYPEボタンを使って01～10の中から選択してください。

メモ

オートアカンパニメントを使用していない時、または、コードキャンセル（P.24参照）押鍵時はハーモニーはかかりません。

フィンガリングモードが「フル」の時は、ハーモニーをオンにできません。

ハーモニーをオンにすると、次の押鍵からハーモニーがかかります。

ハーモニーをオンにすると、複数の鍵盤を押さえても最高音のみが発音します。

アカンパニメント音にハーモニーはかかりません。

ハーモニーがかかっている状態で、右手鍵域で鍵盤を押さえたまま、左手鍵域でコードを変えると、新しいコードと右手の押鍵に適したハーモニー音にピッチ変更されます。

ソングメモリー（P.37参照）の再生中は、再生のコード進行に合わせてハーモニーが発音されます。

ハーモニーのオン/オフにかかわらず、ハーモニータイプを変更することができます。

キーボードパーカッションがオンの時は、ハーモニーをオンにできません。

ボイスを選んで演奏しましょう (VOICE)

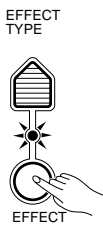
ナンバーごとのハーモニータイプは以下のとおりです。

[ハーモニータイプリスト]

01	DUET (デュエット)	メロディに音が重なり、二声になります。デュアルモード (R1/R2オン) 時は、実際に演奏した音がメインメロディとしてR1のボイスで発音します。それに対して、ハーモニーの付加音はR2のボイスで発音します。R1とR2のボイス設定をいろいろ変更してみましょう。
02	1+5 (1+5)	メロディに5度上の音が重なります。デュエットのようにデュアルモードで二つのボイスをそれぞれ設定することができます。
03	COUNTRY (カントリー)	デュエットのようにメロディに音が重なりますが、この付加音はメロディ音よりも上の音程になります。デュアルモードの場合、付加音はR2のボイスで発音します。
04	TRIO (トリオ)	メロディに、メロディより下の二つの付加音が重なり三声になります。デュアルモードの場合、二つの付加音はR2のボイスで発音します。
05	BLOCK (ブロック)	メロディより下の三音または四音がメロディに付加され、四声、または五声のコード音になります。デュアルモードの場合、最高音と最低音 (常にオクターブ離れている) はR1のボイスで発音し、その間の音はR2のボイスで発音します。
06	4-WAY CLOSE 1 (4ウェイクローズ1)	メロディ音に近い音域の三つのハーモニー音加わることで、四声のコード音になります。三つの付加音は、メロディよりも下の音程です。デュアルモードの場合、第一音と第三音がR1のボイスで発音し、第二音と第四音はR2のボイスで発音します。
07	4-WAY CLOSE 2 (4ウェイクローズ2)	4ウェイクローズ1と同様に、メロディ音に近い音域のハーモニー音加わることで、四声のコード音になります。三つの付加音は、メロディよりも下の音程です。演奏するコードタイプによって、このハーモニータイプはメロディに華やかでテンションのきいた音を加えます。デュアルボイスモードの場合は、高い方の二音はR1のボイスで発音し、低い方の二音はR2のボイスで発音します。
08	4-WAY OPEN (4ウェイオープン)	メロディ音から離れた音域のハーモニー音加わることで、四声のコード音になります。実際に演奏する音より最高二オクターブ低い音がハーモニー音として付加されますので、メロディをあまり低い音域で弾かないように注意してください。オクターブ設定による調整が有効なボイスもあります。デュアルボイスモードの場合、メロディ (最高音) だけがR1のボイスで発音し、メロディより下の三つのハーモニー音はR2のボイスで発音します。
09	OCTAVE (オクターブ)	メロディに1オクターブ下の音が付加されます。
10	STRUM (ストラム)	ブロックと同様のボイス構成ですが、このタイプはアルペジオで発音します。

エフェクト

エフェクトは、右手鍵域 (スプリットポイントより右側) の押鍵音に対してエコー、トレモロ、トリルなどの効果 (エフェクトタイプで選択) をかける機能です。

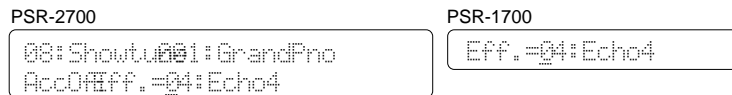


- ▶ EFFECTボタンを押してインディケーターが点灯するとエフェクトがオンになります。

エフェクトタイプ

エフェクトがオンの時、オーケストレーションのR1とR2のボイスにかかるエフェクトタイプを12種類の中から選択します。

- ▶ EFFECT TYPEボタンを押すと、現在選ばれているエフェクトタイプのナンバーとネームがLCDディスプレイに表示されます。



エフェクトタイプ表示中に、パネル、および下記のリストを参考に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイヤル、またはEFFECT TYPEボタンを使って01 ~ 12の中から選択してください。

ナンバーごとのエフェクトタイプは以下のとおりです。

[エフェクトタイプリスト]

01	ECHO1 (エコー-1)	05	TREMOLO1 (トレモロ1)	09	TRILL1 (トリル1)
02	ECHO2 (エコー-2)	06	TREMOLO2 (トレモロ2)	10	TRILL2 (トリル2)
03	ECHO3 (エコー-3)	07	TREMOLO3 (トレモロ3)	11	TRILL3 (トリル3)
04	ECHO4 (エコー-4)	08	TREMOLO4 (トレモロ4)	12	TRILL4 (トリル4)

メモ

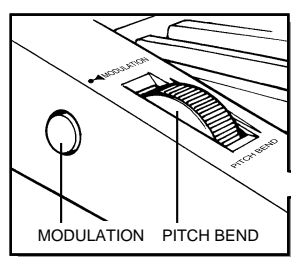
エフェクトをオンにすると、次の押鍵からエフェクトがかけられます。

エフェクトのオン/オフにかかわらず、エフェクトタイプを変更することができます。

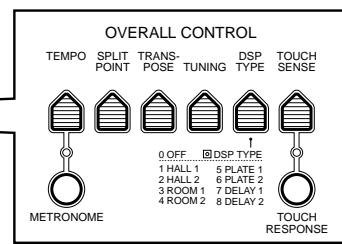
キーボードパーカッションがオンの時は、エフェクトをオンにできません。

全体のコントロール設定をしましょう (OVERALL CONTROL)

OVERALL CONTROL部では、PSR-2700/1700全体に関する様々な設定を行います。演奏時に必要に応じて、それぞれの設定を変更します。



このイラストはPDF上では表示されません。

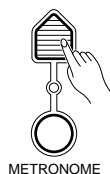


テンポ

リズム / アカンパニメント (P.21参照) やソングメモリー (P.34参照) のテンポを調節することができます。

TEMPO

▶ P.26を参照してテンポを調整してください。



PSR-2700

03: Showtu001: GrandPro
AccOff Tempo J=128

PSR-1700

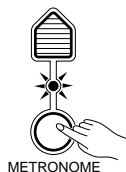
Tempo J=128

メトロノーム

オートアカンパニメント演奏中 (P.26参照) や、シンクロスタート待機中、ソングメモリー、カスタムアカンパニメント、マルチパッドなどのリアルタイム録音時に、設定されたテンポに従ってメトロノーム音を鳴らすことができます。

TEMPO

▶ METRONOMEボタンを押してインディケーターを点灯させます。



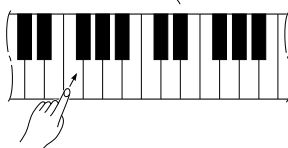
メモ

クイックプレイ (P.67参照) やステップ録音 (P.44参照) 時は、メトロノームを使用できません。

スプリットポイント

スプリットボイスのスプリットポイント (右手鍵域と左手鍵域の境界点) とオートアカンパニメントのスプリットポイント (メロディ鍵域とオートアカンパニメント鍵域の境界点) の2つのスプリットポイントの設定を変更することができます。

SPLIT POINT



スプリットボイスのスプリットポイント設定

▶ SPLIT POINTボタンを押すと、現在設定されているスプリットポイントが、MIDIノートナンバー (鍵盤上部参照) でLCDディスプレイに表示されます。(オートア कंपをオフにしてから操作を行ってください。)

SPLIT POINTボタンを押しながら鍵盤を押さえると、スプリットポイントを変更することができます。この時押さえた鍵盤が右手鍵域の最低音となり、その鍵盤のナンバーがLCDディスプレイに表示されます。

PSR-2700

03: Showtu001: GrandPro
AccOff SplitPt=065:F3

PSR-1700

SplitPt=065:F3

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 69に戻ります。

スプリットポイント表示中にナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、またはダイヤルを使って、スプリットポイントを設定することもできます。ナンバー選択ボタンを使用する場合は [0] [6] [6] のように3桁で設定してください。

全体のコントロール設定をしましょう (OVERALL CONTROL)

オートアカンパニメントのスプリットポイント設定

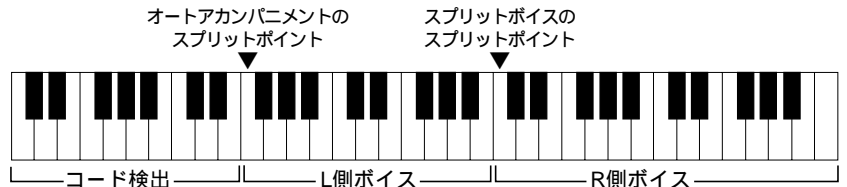
オートアカンパニメント使用時 (P.21参照) のスプリットポイントも同様に設定変更でき、記憶させることができます。オートアカンパニメントをオンにしてから同様の操作を行ってください。

メモ

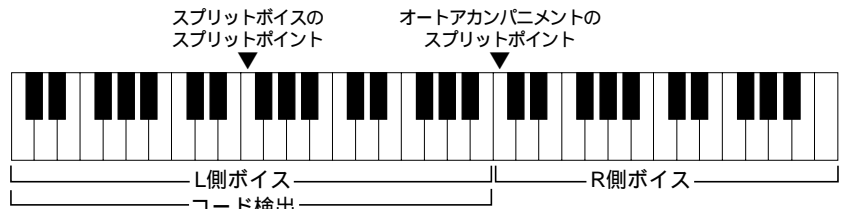
オートアカンパニメントがオンの時に [+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 55 に戻ります。

オートアカンパニメントのスプリットポイントとスプリットボイスのスプリットポイントとの関係は以下のようになります。

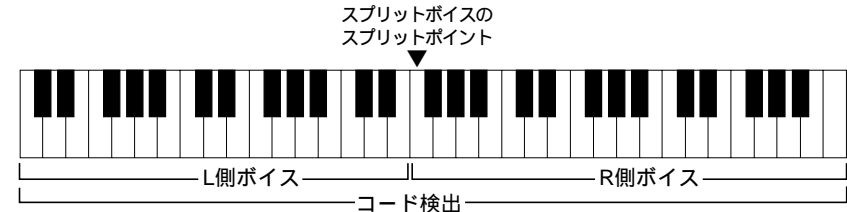
オートアカンパニメントのスプリットポイントが、スプリットボイスのスプリットポイントより左側に設定されている場合



オートアカンパニメントのスプリットポイントが、スプリットボイスのスプリットポイントより右側に設定されている場合
フィンガリングのシングルモードの場合、オートアカンパニメント鍵域は発音しません。



オートアカンパニメントでフルモードが選択されている場合



トランスポーズ

音程を -12 ~ +12 半音 (±1 オクターブ) の範囲で調整することができます。

TRANSPOSE



- ▶ TRANSPOSE ボタンを押すと、現在設定されているトランスポーズ値が LCD ディスプレイに表示されます。

PSR-2700

00: Show tu 001: Grand Pro
Acc Off Transpose = 00

PSR-1700

Transpose 00

トランスポーズ値の表示中に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9], [+/-], ダイアル、または TRANSPOSE ボタンを使って -12 ~ +12 半音 (±1 オクターブ) の範囲でトランスポーズ値を調節してください。

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 00 に戻ります。発音中でもトランスポーズ値の変更は可能ですが、変更後次の押鍵から新しく設定したトランスポーズで発音します。

ヒント

この機能を使用すれば、難しい調の曲でも簡単に演奏することができます。

チューニング

音程を -16 ~ +16 (±50 セント : 1/2 半音) の範囲で微調整することができます。

TUNING



- ▶ TUNING ボタンを押すと、現在設定されているチューニング値 (Hz) が LCD ディスプレイに表示されます。

PSR-2700

00: Show tu 001: Grand Pro
Acc Off Tune = 00: 440.0Hz

PSR-1700

Tune 00: 440.0Hz

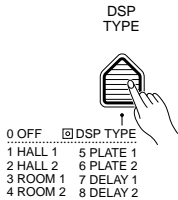
チューニング値の表示中に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9], [+/-], ダイアル、または TUNING ボタンを使って -16 ~ +16 の範囲でチューニングを微調整してください。

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 00 に戻ります。電源プラグがコンセントに差し込まれているか、バックアップ用の乾電池がセットされている場合は、電源を切っても設定したチューニング値は記憶されています。

DSPタイプ

鍵盤での演奏にかけるDSP (Digital Signal Processor)のタイプを0～8の中から選択します。(タイプ0はDSPオフになります。)



- ▶ DSP TYPEボタンを押すと、現在選択されているDSPタイプのナンバーとネームがLCDディスプレイに表示されます。

PSR-2700

03: Showtu@01: GrandPro
AccOfDspType=1: Hall1

PSR-1700

DspType=1: Hall1

DSPタイプのナンバー表示中に、パネルのリストを参考に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [8]、ダイヤル、または DSP TYPE ボタンを使って0～8の中から選択してください。

[DSPタイプリスト]

0	OFF (オフ)	リバーブはかかりません。
1	HALL 1 (ホール1)	広いホールで弾いた時のようなりバーブ(残響)がかかります。
2	HALL 2 (ホール2)	
3	ROOM 1 (ルーム1)	狭いホールで弾いた時のようなりバーブ(残響)がかかります。
4	ROOM 2 (ルーム2)	
5	PLATE 1 (プレート1)	鉄板の持つ響きが得られるリバーブです。
6	PLATE 2 (プレート2)	
7	DELAY 1 (ディレイ1)	やまびこのように演奏音からしばらくしてエフェクト音が聞こえます。
8	DELAY 2 (ディレイ2)	

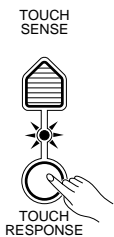
メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 1に戻ります。

電源プラグがコンセントに差し込まれているか、バックアップ用の乾電池がセットされている場合は、電源を切っても設定したDSPタイプは記憶されています。

タッチレスポンス

タッチレスポンスのオン/オフを切り替えます。タッチレスポンスがオンになると、タッチセンスで設定した感度で微妙なタッチニュアンスを表現することができます。タッチレスポンスをオフにすると、鍵盤を押さえる強弱に関わらず一定音量で演奏できます。



- ▶ TOUCH RESPONSEボタンを押してインディケーターが点灯すると、タッチレスポンスがオンになります。

タッチセンス

鍵盤を押さえる強さによって音量が変化するタッチレスポンスの感度を、1～5 (Low～High) の範囲で調節します。タッチセンスの値が大きくなるほど、タッチレスポンスの感度が高まります。

- ▶ TOUCH SENSEボタンを押すと、現在設定されているタッチセンスの値がLCDディスプレイに表示されます。

PSR-2700

03: Showtu@01: GrandPro
AccOfTouch=4: Mid-High

PSR-1700

Touch=4: Mid-High

タッチセンス表示中に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [1] ~ [5]、ダイヤル、または TOUCH SENSE ボタンを使ってナンバーを設定してください。

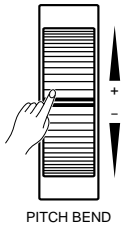
メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 4に戻ります。

全体のコントロール設定をしましょう (OVERALL CONTROL)

ピッチベンド

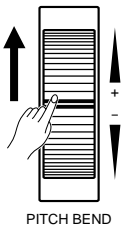
ピッチベンドは、演奏した音色の音程を滑らかにアップまたはダウンさせる（ベンドする）機能です。



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

ピッチベンドレンジ（変化幅）の調整

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



- 1 PITCH BENDホイールを+、または-方向にいっぱいまで回すとLCDディスプレイに現在のピッチベンドレンジが表示されます。

PSR-2700

00: Show tu 001: GrandPro
Acc Off P. B. Range = +02

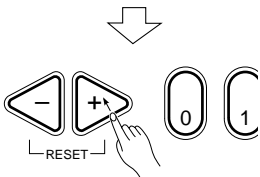
PSR-1700

P. B. Range = +02

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 02 (±1音) に戻ります。

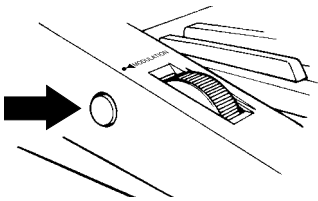
PITCH BENDホイールを+方向にいっぱいまで回した状態でマイナスの値を設定した場合は、PITCH BENDホイールのアップ/ダウンの効果が反対になります。(+)側に回すと音程が下がり、-側に回すと音程が上がります。)



- 2 PITCH BENDホイールを+、または-方向にいっぱいまで回した状態で、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9], [+/-]、またはダイヤルを使って-12~12（単位：半音）の範囲で設定してください。

モジュレーション

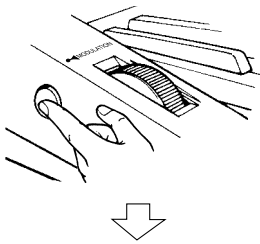
モジュレーションは、演奏した音色を変調（ビブラート）する機能です。



- ▶ 押鍵中にMODULATIONボタンを押すことで、音色を変調することができます。

モジュレーションデプス（変調効果の深さ）の調整

モジュレーションで変調する効果の深さを1~3の範囲で調整します。



- 1 MODULATIONボタンを押すと、LCDディスプレイに現在のモジュレーションデプスが表示されます。

PSR-2700

00: Show tu 001: GrandPro
Acc Off Mod. Depth = 2

PSR-1700

Mod. Depth = 2

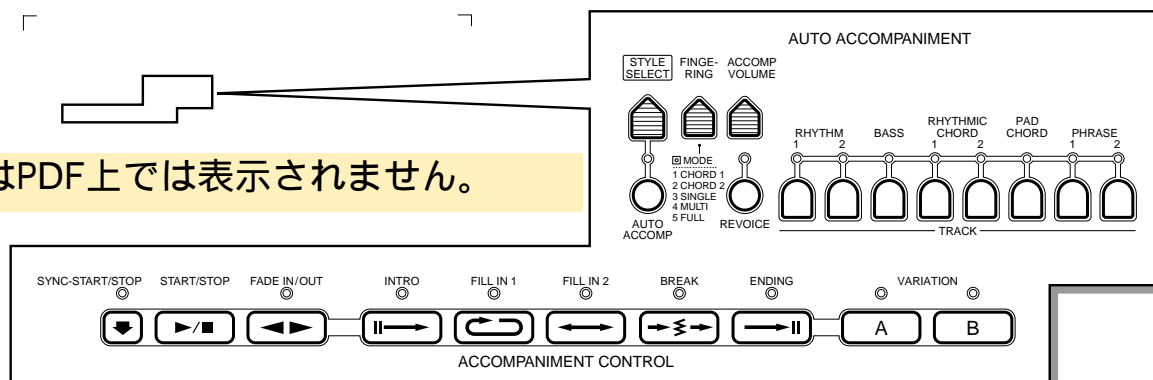
メモ

音色によりモジュレーションデプスの設定の効果が異なります。

- 2 MODULATIONボタンを押した状態で、ナンバー選択ボタン [+], [-], [1] ~ [3]、またはダイヤルを使って1~3の範囲でモジュレーションデプスを設定します。

オートアカンパニメントを使って演奏しましょう (AUTO ACCOMPANIMENT)

このイラストはPDF上では表示されません。



オートアカンパニメントとは？

アカンパニメントスタイルの選択 ⇨ P.22

オートアカンパニメントのオン/オフ設定 ⇨ P.22

フィンガリングの選択 ⇨ P.24
(コード1 / コード2 / シングル / マルチ / フル)

アカンパニメントコントロール ⇨ P.26

- アカンパニメントのスタート
 - ・セクションの変更
 - ・テンポの調整
 - ・アカンパニメントボリューム (伴奏音量) の調節
 - ・フェードイン / フェードアウト
- アカンパニメントのストップ

ワンタッチセッティングの活用 ⇨ P.30

オートアカンパニメントとは、選択されたリズムスタイルに合わせて、左手鍵域 (スプリットポイントより左側の鍵盤 → P.17参照) で検出されたコードに従って、伴奏を自動的に演奏する機能です。

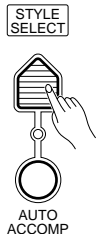
また、自分で作成したリズムスタイル (カスタムアカンパニメント → P.39参照) で演奏することもできます。

オートアカンパニメントを使って演奏する手順は左のようになります。

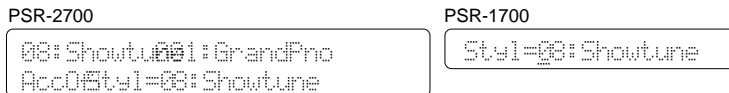
リボイス ⇨ P.29

アカンパニメントスタイルの選択

1 LCDディスプレイをアカンパニメントスタイルの表示に切り替えます。...

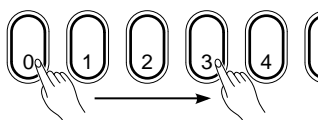


STYLE SELECTボタンを押すと、LCDディスプレイに現在選択されているスタイルのナンバーとネームが表示されます。

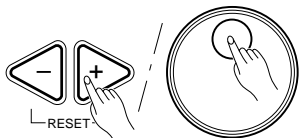


2 アカンパニメントスタイルを選択します。.....

スタイルナンバー表示中に、パネルのリスト (カテゴリー)、およびスタイルリスト (P.78参照) を参考に、ナンバー選択ボタン [0] ~ [9] を10の位、1の位の順に2つ押してアカンパニメントスタイルを選択してください。



たとえば03 : 8 BEAT LIGHT (8ビートライト) を選択する場合は [0]、[3] を続けて押します。



また、[-] [+] ボタン、ダイヤル、STYLE SELECTボタンを使ってナンバーを選択することもできます。

メモ

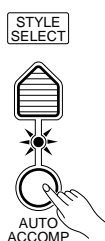
PSR-2700/1700共通付属ディスクには、8スタイルのデータが入っています。P.65「ロード」の項を参照して呼び出せば、内蔵スタイル同様にスタイルナンバー00として使用することができます。

ヒント

パネルのスタイルリストは、各スタイルをジャンルごとにまとめて表しています。各ジャンルの詳細、各スタイルの特徴については、P.78のスタイルリストを参照してください。

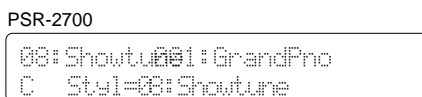
演奏がスタートしてからアカンパニメントスタイルのナンバーを変更することができます。新しいアカンパニメントスタイルの演奏は次の小節から始まります。ただし、イントロ演奏中は、イントロを最後まで演奏した後、新しいスタイルの演奏が始まります。

オートアカンパニメントのオン / オフ設定



▶ AUTO ACCOMPボタンを押してインディケーターを点灯させると、オートアカンパニメントがオンになります。

PSR-2700は、オートアカンパニメントがオンになると、LCDディスプレイ下段の左端に「現在認識されているコードタイプ」を表示します。オフの時は「AccOff」を表示します。

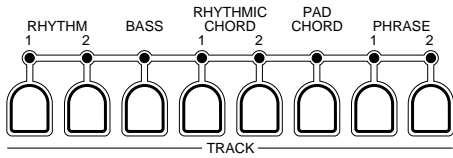


メモ

AUTO ACCOMPボタンを押してインディケーターを消灯すると、オートアカンパニメントがオフになります。この状態ではアカンパニメントはリズムだけを演奏します。

オートアカンパニメントがオンでフィンガリングの設定がフルモード以外の時、リズムをスタートさせずに、フィンガリングのルールに従って左手鍵域でコードを押さえると、すべてのアカンパニメントスタイルに共通のベースとコードのボイスが発音します。

オートアカンパニメントトラックの構成



それぞれのアカンパニメントスタイルは、最大8つのトラック（RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, RHYTHMIC CHORD 1, RHYTHMIC CHORD 2, PAD CHORD, PHRASE 1, PHRASE 2）で構成されています。スタイルを選択したときに、いずれかのセクション（P.27参照）でそのトラックにデータがある場合は、TRACKインディケーターが点灯します。

演奏中でもTRACKボタンを押してインディケーターを消灯させると、そのトラックの演奏はオフになり、ミュート（消音）されます。

それぞれのトラックデータは以下のような特長を持っています。

- RHYTHM 1 メインとなるリズムトラックです。ほとんどのスタイルでドラム（リズム1）を演奏します。
- RHYTHM 2 付加的なリズムトラックです。RHYTHM 1に対してRHYTHM 2では基本的にドラム以外のパーカッションを演奏します。RHYTHM 1をオフにすればドラム無しの軽いイメージのリズムトラックになります。
- BASS ベーストラック。ベースラインを演奏します。BASSトラックの音色は、アップライトベースからシンセベースまで多彩な音色が楽しめます。
- RHYTHMIC CHORD 1/2 コードトラック。コード伴奏のさまざまなパターンを演奏します。（リズムックコード1/2）
- PAD CHORD パッドトラック。ストリングスやオルガンなどのパッド系のコードを演奏します。（パッドコード）
- PHRASE 1/2 フレーズコードトラック。パンチのきいたプラスフレーズやアルペジオコードなどのフレーズを演奏します。オートアカンパニメントの中でひととき華やかなパートです。（フレーズ1/2）

🎵 ヒント

TRACKのオン/オフ操作で、いろいろなトラックの組み合わせを試してください。ソングによっては、すべてのトラックをオンにした大編成の方が効果的であったり、いくつかのトラックをオフにした小編成の方が魅力的であったりします。

あなたのイメージに合った、オリジナルのアカンパニメントづくりに挑戦してください。最初は小編成のアカンパニメント（RHYTHM 1, BASS, RHYTHMIC CHORD 1だけ、など）でスタートし、それらをベースにいろいろなトラックを重ねましょう。

一つの伴奏スタイルでも、さまざまな使い方が可能です。トラックのオン/オフ次第で（RHYTHM 1, BASS, PAD CHORDだけ、など）、まったく新しいアレンジの趣きを作りだすことができます。

フィンガリングの選択

1 LCDディスプレイをフィンガリングの表示に切り替えます。.....



FINGERINGボタンを押すと、現在選択されているフィンガリングのナンバーがLCDディスプレイに表示されます。

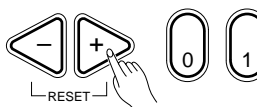
PSR-2700

08: Showtu001: GrandPro
C Fingrn9=1:Chord1

PSR-1700

Fingrn9=1:Chord1

2 フィンガリングの種類を選択します。.....



フィンガリングのナンバーと種類の表示中に、パネルのリストを参考に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [1] ~ [5]、ダイヤル、または FINGERING ボタンを使って「1」コード1、「2」コード2、「3」シングル、「4」マルチ、「5」フルの中から好みのフィンガリングを選択してください。

CHORD 1 (コード1) このモードでは、スプリットポイントより左側の鍵盤でコードを押さえると、そのコードと選ばれたアカンパニメントスタイルに従って自動伴奏が演奏されます。

PSR-2700

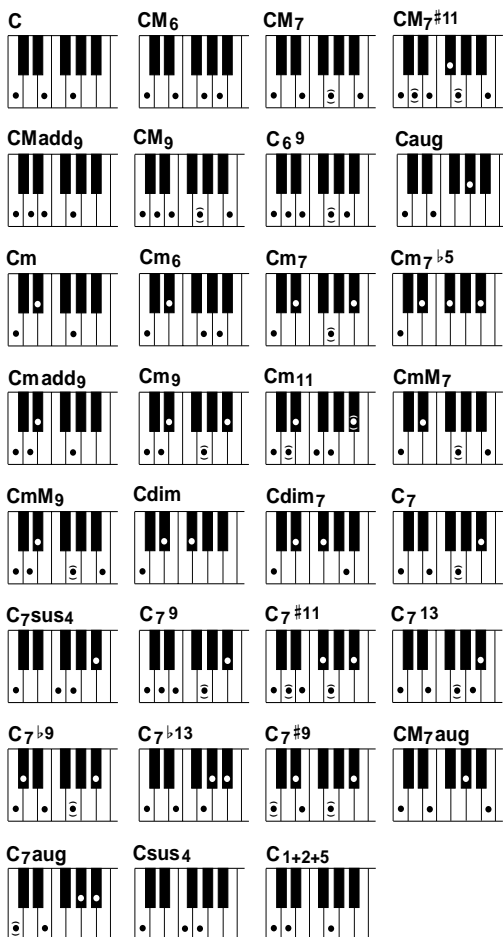
08: Showtu001: GrandPro
C Fingrn9=1:Chord1

PSR-1700

Fingrn9=1:Chord1

コード1モードで認識されるコードの押さえ方 (基本形)

[Cの押鍵例]



メジャー [M]	1-3-5
メジャーシックス [M6]	1-3-5-6
メジャーセブンス [M7]	1-3-(5)-7
メジャーセブンスシャープイレブンス [M7#11]	1-(2)-3-#4-(5)-7
メジャーアッドナインス [Madd9]	1-2-3-5
メジャーナインス [M9]	1-2-3-(5)-7
メジャーシックスアッドナインス [69]	1-2-3-(5)-6
オーギュメント [aug]	1-3-#5
マイナー [m]	1-b3-5
マイナーシックス [m6]	1-b3-5-6
マイナーセブンス [m7]	1-b3-(5)-b7
マイナーセブンスフラットファイブ [m7b5]	1-b3-b5-b7
マイナーアッドナインス [madd9]	1-2-b3-5
マイナーナインス [m9]	1-2-b3-(5)-b7
マイナーイレブンス [m11]	1-(2)-b3-4-5-(b7)
マイナーメジャーセブンス [mM7]	1-b3-(5)-7
マイナーメジャーナインス [mM9]	1-2-b3-(5)-7
ディミニッシュ [dim]	1-b3-b5
ディミニッシュセブンス [dim7]	1-b3-b5-6
セブンス [7]	1-3-(5)-b7
セブンスサスフォー [7sus4]	1-4-5-b7
セブンスナインス [79]	1-2-3-(5)-b7
セブンスシャープイレブンス [7#11]	1-(2)-3-#4-(5)-b7
セブンスサーティーン [713]	1-3-(5)-6-b7
	または 2-3-5-6-b7
セブンスフラットナインス [7b9]	1-b2-3-(5)-b7
セブンスフラットサーティーン [7b13]	1-3-5-b6-b7
セブンスシャープナインス [7#9]	(1)-#2-3-(5)-b7
メジャーセブンスオーギュメント [M7aug]	1-3-#5-7
セブンスオーギュメント [7aug]	(1)-3-#5-b7
サスフォー [sus4]	1-4-5
ワンプラスツープラスファイブ [1+2+5]	1-2-5

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、フィンガリングナンバーは初期設定 = 1 になります。

メモ

オートアカンパニメントがオンの時 (フィンガリングモード1~4共通) のスプリットポイントの初期設定は55です。スプリットポイントの変更方法はP.17の「スプリットポイント」の項を参照してください。

ヒント

カッコ () 内の音符は省略しても構いません。

パーフェクトフィフス (1+5) の押鍵ではルート音と5度の音によるアカンパニメントが演奏され、メジャー、マイナーの多くのコードに利用できます。オクターブ (1+8) の押鍵では、ルート音のみによるアカンパニメントが演奏されます。

[D2の時、黒鍵を含めて隣接する3音を押鍵すると、コード演奏がキャンセルされ、リズム楽器のみの伴奏になります。(コードキャンセル)

メモ

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

M6は基本型のみ検出し、転回形はすべてm7とみなします。

69は基本型のみ検出し、転回形はすべてm11とみなします。

m6は基本型のみ検出し、転回形はすべてm7b5とみなします。

1+2+5は基本型のみ検出し、転回形はすべてsus4とみなします。

aug、dim7は押鍵の最低音を根音とみなします。

7#11は押鍵の最低音を根音またはb7とみなします。

CHORD 2 (コード2)

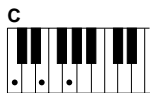
このモードでは、コード1で認識するコードに加え、分数コード (=on コード : 押さえたコード音の中で一番低い音がベース音になります) も認識しますので、より高度なコード進行を利用した演奏が可能になります。

PSR-2700

08: Showtu001: GrandPno
C Finame=2:Chord2

PSR-1700

Finame=2:Chord2



コード2モードで分数コードを認識させるには、各コードの転回形を使用します。



例えば、Cのコードはド(C)ミ(E)ソ(G)で構成され、基本形ではド(C)を最低音として押鍵されます。PSR-2700/1700ではこのコードを転回させて押鍵することにより、分数コードを認識させます。具体的には、鍵盤の低音域からミ(E)ソ(G)ド(C)の順に押鍵すればC/E (C on E)、ソ(G)ド(C)ミ(E)の順に押鍵すればC/G (C on G) と認識されます。



SINGLE (シングル)

このモードではスプリットポイントより左側の鍵盤で、1~3本の指でメジャー、マイナー、セブンス、マイナーセブンスのコードを作ることができます。そして、そのコードと選ばれたアカンパニメントスタイルに従って自動伴奏が演奏されます。

PSR-2700

08: Showtu001: GrandPno
C Finame=3:Single

PSR-1700

Finame=3:Single



シングルモードで認識されるコードの押さえ方

メジャー (M) コード
ルートキーを押さえてください。



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



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



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

MULTI (マルチ)

このモードでは、コードをコード1で押さえてもシングルで押さえても自動的にコードを識別します。

PSR-2700

08: Showtu001: GrandPno
C Finame=4:Multi

PSR-1700

Finame=4:Multi

FULL (フル)

このモードは全鍵域でコードを検出し (押さえ方はコード1と同じ方式) ます。また、同時に通常の鍵盤演奏もできます。

PSR-2700

08: Showtu001: GrandPno
C Finame=5:Full

PSR-1700

Finame=5:Full

メモ

ルートキーと押さえる鍵盤

スプリットポイント初期設定 (55)



C D E F G A B C D E F
コードネーム (ルートキー)

押さえる鍵盤

メモ

2鍵以上押さえた鍵盤のうち、最高音以外の鍵盤が全て黒鍵で、コード1モードでコードが検出されない場合は、最高音が根音のマイナーコードになります。

3鍵以上押さえた鍵盤のうち、最高音以外の鍵盤に黒鍵と白鍵があり、コード1モードでコードが検出されない場合は、最高音が根音のマイナーセブンスコードになります。

2鍵以上押さえた鍵盤のうち、最高音以外の鍵盤が全て白鍵で、コード1モードでコードが検出されない場合は、最高音が根音のセブンスコードになります。

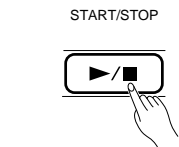
メモ

コード押鍵の最低音より1オクターブ以下の単音はベース音の指定、11度以上の音はすべてメロディ音となります。

アカンパニメントコントロール

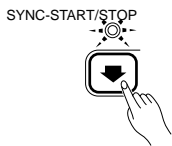
アカンパニメントのスタート

アカンパニメントのスタート方法には以下の3種類があります。



スタート

- ▶ START/STOPボタンを押すと同時に、リズムがスタートします。コードを押さえるまで、リズムだけの演奏を繰り返します。



シンクロスタート

- ▶ SYNC-START/STOPボタンを押すと、ビートインディケーターの4つのLEDドットが同時に点滅して、シンクロスタートの待機状態になります。コードを押さえると自動伴奏がスタートします。



イントロスタート

- ▶ INTROボタンを押してからSTART/STOPボタンを押すと、イントロパターンからリズムがスタートします。コードを押さえるまでリズムだけの演奏を繰り返します。シンクロ待機状態でINTROボタンを押すとシンクロイントロスタートになり、コード押鍵と同時にイントロパターンを演奏します。

スタート後、鍵盤の左手鍵域でコードを押さえると、設定したフィンガリングのコード押鍵ルールに従って、コードに合った伴奏が自動的に演奏されます。自動伴奏は鍵盤から左手を離しても継続します。

メモ

AUTO ACCOMPをオフに設定している(インディケーター消灯)場合は、リズムだけの演奏を繰り返します。

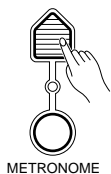
シンクロ待機状態でもう一度SYNC-START/STOPボタンを押すと、シンクロ待機状態はキャンセルされます。

アカンパニメントはどのセクション(P.27参照)からもスタートすることができます。シンクロ待機状態でセクションボタンを押し、コードを押鍵すると、選択したセクションのアカンパニメントがスタートします。

テンポの調整 (TEMPO)

リズム/アカンパニメントやソングメモリーなどのテンポを調節することができます。

TEMPO



- 1 TEMPOボタンを押すと、現在設定されているテンポ(♩=1分間の4分音符の数)がLCDディスプレイに表示されます。

PSR-2700

03: Showtuba01: GrandPro
C Tempo ♩=128

PSR-1700

Tempo ♩=128

- 2 テンポの表示中にナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、またはダイヤルを使ってテンポを設定します。

メモ

TEMPOボタンを押してテンポ値を設定することもできます。

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

リズムがストップしているときにアカンパニメントスタイルを変更すると、自動的にそのスタイルの初期設定テンポがセットされますが、リズム演奏中にアカンパニメントスタイルを変更してもテンポは変わりません(ワンタッチセッティングがオンの場合を除く)。

ビートインディケーターについて

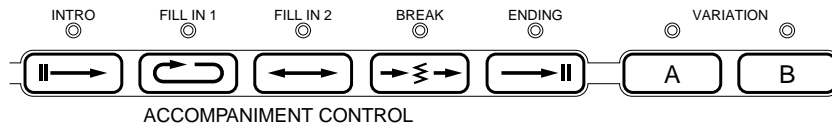
	6拍子系	4拍子系	3拍子系
1拍目	● ○ ○ ○	● ○ ○ ○	● ○ ○ ○
2拍目	○ ● ○ ○	○ ● ○ ○	○ ● ○ ○
3拍目	○ ○ ● ○	○ ○ ● ○	○ ○ ● ○
4拍目	○ ○ ○ ●	○ ○ ○ ●	○ ○ ○ ●
5拍目	○ ○ ○ ●	○ ○ ○ ●	○ ○ ○ ●
6拍目	○ ○ ○ ●	○ ○ ○ ●	○ ○ ○ ●

BEAT

オートアカンパニメントがスタートすると、AUTO ACCOMPANIMENT部上の4つのビートインディケーターが設定されたテンポに従って図のように点滅し、ビート(拍数)を表示します。

アカンパニメントのセクションについて

オートアカンパニメントは、曲の構成に応じてアカンパニメントの編曲をいろいろと変化させるために、イントロ、メイン、フィルイン1、フィルイン2、ブレイク、エンディング（それぞれにA/B2種類ずつ）、合計12種類のセクションを持っています。これらを演奏中に切り替えることによって、自由に1つの曲を作ることができます。



イントロ (INTRO) セクション

イントロダクション（曲の始まりの部分）の演奏で、A/B2つのバリエーションがあります。イントロAは、コード進行の無いイントロです。コードを自分で演奏すれば、オリジナルのイントロを作ることができます。イントロBはコード進行がプリセットされています。曲の頭でコードを押さえると、そのコードに基づいてコード変更（シーケンス）が自動的に演奏されます。イントロセクションの演奏が終了するとメインセクションに移行します。

メイン (MAIN) セクション

曲のメイン部分の演奏で、A/B2つのバリエーションがあります。演奏したコードに基づいたアカンパニメントが自動的に演奏されます。バリエーションA/Bは、VARIATION A/Bボタンを押すと切り替わります。

フィルイン (FILL IN 1/2) セクション

曲の流れに区切りをつけて、演奏を盛り上げる1小節のセクションです。FILL IN 1/2ボタンを押せば、フィルインが演奏され、アカンパニメントにアクセントをつけることができます。フィルイン1/2、それぞれA/B2つのバリエーションがあります。

- FILL IN 1 FILL IN 1 Aは、メインAからメインAへつなげるフィルインです。
FILL IN 1 Bは、メインBからメインBへつなげるフィルインです。
- FILL IN 2 FILL IN 2 Aは、メインAからメインBへつなげるフィルインです。
FILL IN 2 Bは、メインBからメインAへつなげるフィルインです。

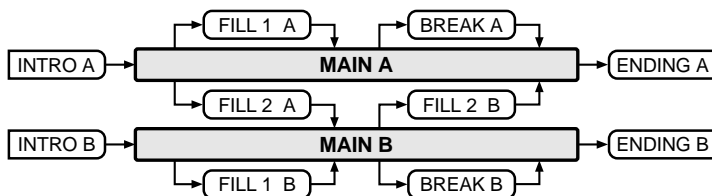
ブレイク (BREAK) セクション

アカンパニメントを一時的にストップし、曲全体にアクセントを付けるブレイク演奏で、A/B2つのバリエーションがあります。1小節目は軽いフィルイン、2小節目はパーカッションだけのフレーズなどが入ります。ブレイクの演奏が終了すると、同じバリエーションのメインセクションに戻ります。

エンディング (ENDING) セクション

エンディング（曲の終わりの部分）の演奏で、A/B2つのバリエーションがあります。エンディングAは、コード進行の無いエンディングです。エンディングBはコード進行がプリセットされています。エンディングセクションの演奏が終わると、アカンパニメントは自動的にストップします。

これらの関係を分かりやすく示したものが次の図です。



セクションの演奏中に、他のセクション ボタンやVARIATION A/Bボタンを押すことで、次の演奏セクションの指定（インディケータ点滅）をすることができます。

メモ

電源を入れた時は、必ず VARIATION Aのインディケータが点灯します。
イントロA/B、エンディングA/Bの形式はスタイルによって異なる場合があります。

メモ

小節内の最後の1拍目以降に FILL IN 1, FILL IN 2ボタンを押すと、次の小節の頭からフィルインが始まります。
フィルインの演奏中は、VARIATION AまたはBのインディケータが点滅してフィルイン後の行き先のセクションを知らせます。点滅中に VARIATION A/Bボタンを押せば、行き先を変更することも可能です。

メモ

ブレイクボタンを押し続けるとブレイクセクションの2小節目の演奏を何度も繰り返します。
小節内の最後の1拍目以降に BREAKボタンを押すと、次の小節の頭からブレイクが始まります。

ヒント

曲中でINTROボタンを押すと、イントロ演奏をフィルインのように使うことができます。また、イントロ演奏中にINTROボタンを押せば、イントロが繰り返されて長いイントロになります。
FILL IN/BREAK/ENDINGボタンを押して演奏をスタートすれば、フィルイン/ブレイク/エンディングをそれぞれイントロとして使うことができます。

メモ

エンディング演奏中にFILL INボタンを押すと、すぐにフィルインが演奏され、引き続きメインセクションの演奏に移行します。（アカンパニメントはストップしませんが。）

オートアкомпニメントを使って演奏しましょう (AUTO ACCOMPANIMENT)

ア कंपボリューム (伴奏音量) の調節

ACCOMP VOLUMEボタンを使って、ア कंपニメントの音量を00~24の範囲で調節することができます。

ACCOMP
VOLUME



- ▶ ACCOMP VOLUMEボタンを押すと、現在設定されているア कंपボリュームがLCDディスプレイに表示されます。

PSR-2700

00: Showt@01: GrandPro
AccOf#Accomp. Volume=21

PSR-1700

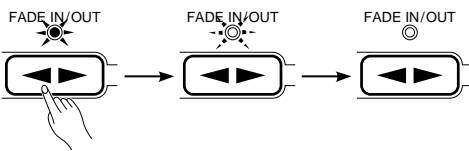
Accomp. Volume=21

ア कंपボリュームの表示中にナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイヤル、またはACCOMP VOLUMEボタンを使って設定してください。

メモ

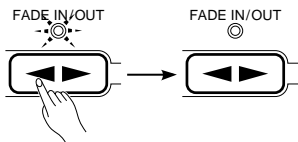
[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 21 に戻ります。

フェードイン/フェードアウト



フェードイン

- ▶ スタート (P.26参照) 前にFADE IN/OUTボタンを押すとインディケーターが点灯します。ア कंपニメントをスタートすると、インディケーターは点滅に変わり、ア कंपニメントとメロディのボリュームが次第に大きくなります。設定されているボリューム値になるとフェードインは終了し、インディケーターが消灯します。

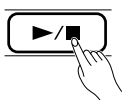


フェードアウト

- ▶ ア कंपニメント演奏中にFADE IN/OUTボタンを押すと、FADE IN/OUTインディケーターが点滅し、ア कंपニメントとメロディのボリュームが次第に小さくなります。ボリューム0になると、フェードアウトは終了し、ア कंपニメントがストップします。

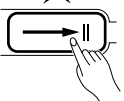
ア कंपニメントのストップ

START/STOP



- ▶ START/STOPボタンを押すとア कंपニメントがストップします。

ENDING



- ▶ エンディングを演奏してからストップしたい場合は、ENDINGボタンを押してください。次の小節からエンディングを演奏し、終了後ストップします。

メモ

エンディングの演奏中に、VARIATION A/B、INTROボタンを押すと、エンディングを演奏した後、指定したセクション (メインA/B、イントロ) の演奏が継続されます。FILL IN1/2、BREAKボタンを押した場合は、すぐにフィルイン1/2、ブレイクを演奏します。

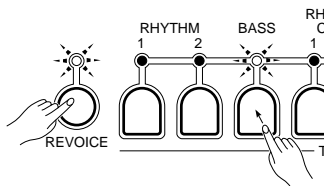
リボイス

リボイスは、アカンパニメントスタイルを構成するトラック（RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, RHYTHMIC CHORD 1, RHYTHMIC CHORD 2, PAD CHORD, PHRASE 1, PHRASE 2）ごとに、音色などのボイスの設定を変更する機能です。このリボイス機能を活用することで、アカンパニメントの可能性が無限に広がります。

リボイスでは、以下の設定が変更できます。

ボイスナンバー（パーカッションキットナンバー、サンプルボイスナンバー PSR-2700） ボリューム オクターブ DSPデプス

1 リボイスするトラックを選択します。



アカンパニメントスタイルを選択した後、REVOICEボタンを押しなが
ら、設定を変更するTRACKボタンを押します。

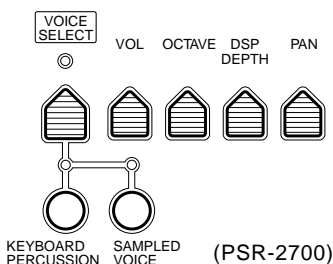
REVOICEインディケータと指定したTRACKインディケータが点滅し、LCDディスプレイにそのトラックに使用されているボイス
ナンバーが表示されます。この時、鍵盤を演奏すると表示中のボイ
スナンバーで発音します。

メモ

REVOICEボタンを押しなが
ら、TRACKボタンのRHYTHM1ま
たは、2を押すと、キーボード
パーカッションが自動的にオン
になります。

リボイスインディケータ点滅
中はオーケストレーションパー
トのエディットはできません。

2 各種ボイス設定を変更します。



ボイスナンバー（パーカッションキットナンバー、サンプルボイス
ナンバー）、ボリューム、オクターブ、DSPデプス、パンの設定を
必要に応じて変更します。（P.10, 14, 15参照）

この時鍵盤を演奏すれば、それぞれの設定を確認することができ
ます（オクターブ以外）。また、アカンパニメントをスタートすれ
ば、他のトラックとのバランスも確認できます。

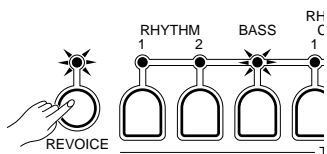
メモ

リボイスがオンの時にアカンパ
ニメントスタイルを変更する
と、リボイス（変更）したト
ラックデータは、そのまま新し
いスタイルのトラックデータに
なります。ただし、リボイス
していないトラックデータは、
新しいスタイルのトラックデー
タに変更されます。

カスタムア坎ブは、アカンパ
ニメント演奏中のリボイスがで
きない場合があります。（パ
ターンの繰返しの時に、押鍵し
たままの状態に録音したカスタ
ムア坎ブは、リボイス指示の
key on が発生しないため、アカ
ンパニメント演奏中はリボイス
できません。）このような時
は、アカンパニメントをストッ
プした状態でリボイスしてくだ
さい。

3 1, 2 を繰り返して、変更したいトラックをリボイスします。 4 リボイスしたデータを確定します。

トラックごとのリボイスを終了したら、REVOICEボタンを押します。REVOICEインディケータと



リボイス中のTRACKインディケータが点灯に変わり、リボイスし
たデータが確定されます。

メモ

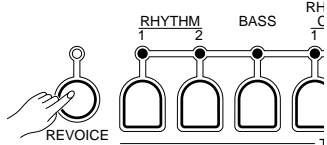
リボイスをオフにしても、アカ
ンパニメントスタイルを変更し
ない限り、リボイスデータは記
憶されますので、REVOICEボ
タンを押してオンにするたび
に、何度でも呼び出すことが
できます。

5 リボイスしたデータを使ってアカンパニメントを演奏します。

リボイスしたデータを使ってオートアカンパニメントを演奏しま
しょう。

6 リボイスをオフにします。

REVOICEボタンを押すと、REVOICEインディケータが消灯し、
リボイスがオフになります。リボイスの設定はキャンセルされて現
在選択されているスタイルのプリセット設定に戻ります。

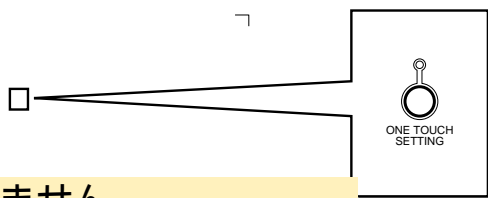


!! 注意

リボイスをオフにした後、アカ
ンパニメントスタイルを変更す
ると、各トラックの設定は初期
設定に戻り、リボイスで変更し
たデータは失われてしまいま
す。リボイスデータを保存する
場合は、アカンパニメントスタ
イルを変更する前に、レジス
トレーションメモリー（P.31参
照）に記憶させてください。

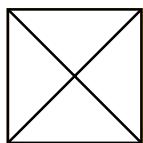
ワンタッチセッティングを活用しましょう

PSR-2700/1700には、本体にプリセットされている99種類（スタイルナンバー01～99）のアカンパニメントスタイルそれぞれに、最も適したボイス設定（ボイス、エフェクトなどの組み合わせ）がプリセットされています。ONE TOUCH SETTINGボタンを押せば、その設定をワンタッチで呼び出すことができるため、ボイスやエフェクトなどをひとつひとつ設定しなくても、アカンパニメントにぴったりのサウンドですぐに演奏を始めることができ、たいへん便利です。



このイラストはPDF上では表示されません。

ワンタッチセッティングの呼び出し



- 1 スタイルを選択します。
- 2 ONE TOUCH SETTINGボタンを押します。 現在選ばれているアカンパニメントスタイルに適したボイス設定が、すぐにパネルに呼び出されます。
- 3 演奏しましょう。

[ワンタッチセッティング設定内容]

オーケストレーション
オーケストレーション各パートのボイスナンバー、ボリューム、DSPデプス、パン、オクターブ、ハーモニーオン/オフ&タイプ、エフェクトオン/オフ&タイプ
ア कंपボリューム (21)
選択されているアカンパニメントスタイルの初期設定テンポ
アカンパニメントトラックの設定 (オン/オフ)
オートア कंप (オン)
リボイス (オフ)
キーボードパーカッション (オフ)
オートア कंपニメントのスプリットポイント (55)
オーケストレーション (右手鍵域・左手鍵域) のスプリットポイント (69)

メモ

アカンパニメントストップ中に、ONE TOUCH SETTINGボタンを押すと、自動的にシンクロスタート待機状態になります。

スタイルナンバー00（カスタムアカンパニメント）を選択した場合、ワンタッチセッティングは使用できません。

ONE TOUCH SETTINGインディケータ点灯中に、スタイルを変更すると新しく選ばれたスタイルに適したボイス設定がすぐに呼び出されます。

ヒント

ワンタッチセッティングで呼び出したパネルの設定を変更して、オリジナルのセッティングを作ってみましょう。オリジナルのセッティングは、レジストレーションメモリー（P.31参照）に記憶すれば、いつでも呼び出すことができます。

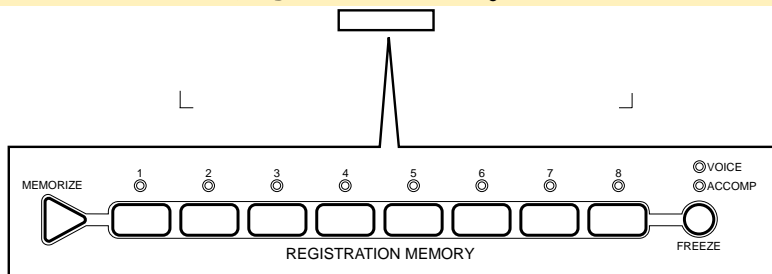
レジストレーションを記憶させましょう (REGISTRATION MEMORY)

レジストレーションメモリーとは、レジストレーション（ボイス、アカンパニメント、オーバーオールコントロール）を8種類（1～8）まで記憶（メモリー）させ、演奏中でもワンタッチで呼び出すことができる機能です。

♪ ヒント

PSR-2700/1700のレジストレーションメモリーには、あらかじめ初期設定でデータがプリセットされています。プリセットデータを呼び出して演奏してみましょう。（P.81参照）

このイラストはPDF上では表示されません。



レジストレーションの記憶

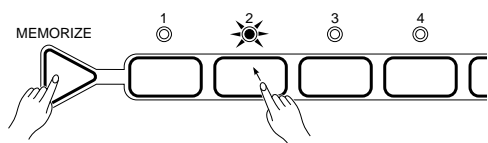
1 レジストレーションをセットします。.....

レジストレーション（ボイス・オートアカンパニメント・オーバーオールコントロールなど）を記憶させたい状態にセットします。

レジストレーションメモリーで記憶できるデータ

ボイスデータ	アカンパニメントデータ
<ul style="list-style-type: none"> ・ボイスナンバー（R1/R2/L1/L2） ・キーボードパーカッションオン/オフおよびキットナンバー ・ボリューム（R1/R2/L1/L2/キーボードパーカッション） ・パン（R1/R2/L1/L2/キーボードパーカッション） ・DSPデプス（R1/R2/L1/L2/キーボードパーカッション） ・オクターブ（R1/R2/L1/L2/キーボードパーカッション） ・ハーモニーオン/オフおよびハーモニータイプ ・エフェクトオン/オフおよびエフェクトタイプ ・オーケストレーション、エディットパート ・スプリットポイント（スプリットボイスモード） ・タッチレスポンスオン/オフおよびタッチセンス 	<ul style="list-style-type: none"> ・ピッチベンドレンジ ・モジュレーションデプス ・ローカルオン/オフ（L/R） ・MIDI OUTオン/オフ（L/R） ・ペダルアサイン1/2 ・サンプルボイスオン/オフ（R1/R2/L1/L2）（PSR-2700） ・DIGITAL SAMPLING部のサンプルボイスナンバー（PSR-2700） ・DIGITAL SAMPLING部のボリューム（PSR-2700） ・DIGITAL SAMPLING部のDSPデプス（PSR-2700） ・DIGITAL SAMPLING部のパン（PSR-2700）
	<ul style="list-style-type: none"> ・スタイルナンバー ・アカンパニメントボリューム ・トラックオン/オフ ・リボイスオン/オフ、およびオンの時のリボイスデータ ・テンポ ・スプリットポイント（オートアカンパニメントモード） ・トランスポーズ ・アカンパニメントオン/オフ ・フィンガリング

2 レジストレーションを記憶します。.....



MEMORIZEボタンを押しながら、REGISTRATION MEMORYボタンの1～8のいずれかを押します。

指定したREGISTRATION MEMORYナンバーのインディケーターが点灯し、レジストレーションが記憶されます。

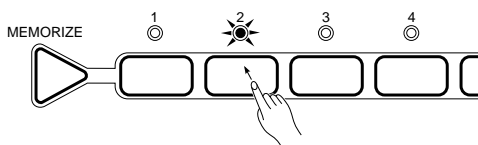
!! 注意

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

メモ

電源プラグがコンセントに差し込まれているか、バックアップ用の乾電池がセットされている場合は、電源を切っても設定したレジストレーションの内容は記憶されています。

レジストレーションの呼び出し



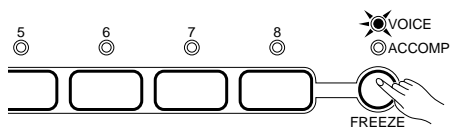
- ▶ REGISTRATION MEMORY 1～8ボタンを押すと、そのREGISTRATION MEMORYナンバーに記憶されていたレジストレーションデータがすぐに呼び出されます。呼び出されたレジストレーションデータがパネル上で変更されると、点灯していたREGISTRATION MEMORYナンバーのインディケータが点滅に変わります。

メモ

プリセットデータはP.81の「初期化」によって呼び出せます。

フリーズ機能 (FREEZE)

フリーズ機能は、レジストレーションメモリーを呼び出すときに、現在のパネル上のボイスデータ、またはアカンパニメントデータを固定 (フリーズ) して、その他のメモリーデータだけを呼び出す機能です。



- ▶ FREEZEボタンを押すたびに、「VOICEインディケータ点灯」→「ACCOMPインディケータ点灯」→「どちらも消灯」→「VOICEインディケータ点灯」...を繰り返します。

メモ

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

電源プラグがコンセントに差し込まれているか、バックアップ用の乾電池がセットされている場合は、電源を切ってもフリーズのオン/オフは記憶されています。

VOICEインディケータだけが点灯しているときにレジストレーションメモリーを呼び出すと、ボイスデータはそのまま変更されず (フリーズされ)、アカンパニメントデータが記憶されていた内容に変更されます。

ACCOMPインディケータだけが点灯しているときにレジストレーションメモリーを呼び出すと、アカンパニメントデータはそのまま変更されず (フリーズされ)、ボイスデータが記憶されていた内容に変更されます。

録音機能を活用しましょう (RECORDING)

パネルのRECORDING部では、ソングメモリー、カスタムアカンパニメント、マルチパッドへの録音操作を行います。

録音方法には以下の2種類があります。

リアルタイム録音 カセットテープレコーダーに録音するように、演奏をリアルタイムで録音します。(下記参照)

ステップ録音 音符の長さ、音程などを1ステップずつ設定しながら演奏を録音します。(P.44参照)

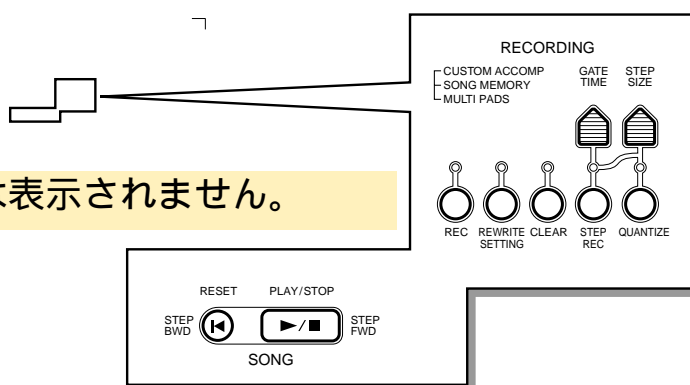
これらの録音方法は、基本的に共通ですので、録音の手順を覚えれば、手軽に録音を楽しむことができます。



注意

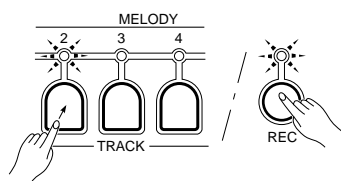
録音中、録音待機中に電源を切ると、録音データが失われてしまいますのでご注意ください。

このイラストはPDF上では表示されません。



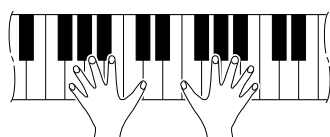
リアルタイム録音の基本操作を覚えましょう

1 録音待機状態にします。



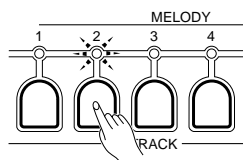
ソングメモリー (P.34, 36参照)、カスタムアカンパニメント (P.39参照)、マルチパッド (P.42参照)、それぞれの録音前の準備の後、RECボタンを押しながら録音するトラック、またはパッドを押して録音待機状態 (シンクロ待機状態) にします。

2 録音をスタートします。



鍵盤で演奏を始めると、録音がスタートします (シンクロスタート)。
録音中は、ビートインディケーターの4つのLEDドットがテンポに合わせて点滅します。

3 録音をストップします。

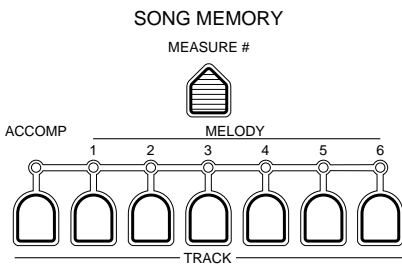


録音中のトラックボタン、またはパッドを押すと録音がストップします。

ソングメモリーのリアルタイム録音

ソングメモリーは、ACCOMPトラックにコード進行やセクションの変更データなどを、MELODY1~6トラックにメロディ演奏を録音する機能です。左手、右手の演奏を別々に録音したり、複数パートの演奏を録音できます。ソングメモリーで録音した曲をディスクにセーブ(保存)すれば、オリジナルのソングライブラリーを作ることができます。

録音できるデータは以下のとおりです。



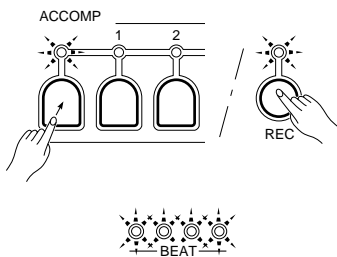
- ACCOMPトラックに録音できるデータ
- ・アカンパニメントのスタート/ストップ
 - ・フェードイン/フェードアウト
 - ・セクションボタン (INTRO, FILL IN 1, FILL IN 2, BREAK, ENDING, VARIATION A/B) のオン/オフ
 - ・アカンパニメントスタイルナンバー
 - ・アカンブボリューム
 - ・リボイスオン/オフ、およびその内容
 - ・アカンパニメントトラックオン/オフ
 - ・コード変更
 - ・テンポ

- MELODYトラックに録音できるデータ
- ・ノートオン/オフ (押鍵/離鍵)
 - ・ベロシティ (押鍵の強弱)
 - ・ボイスナンバー
 - ・キーボードパーカッションがオンの時のパーカッションキットナンバー
 - ・ボリューム
 - ・パン
 - ・DSPデプス
 - ・ハーモニーオン/オフおよび、タイプ
 - ・エフェクトオン/オフおよび、タイプ
 - ・サステイン (フットスイッチ) オン/オフ
 - ・ピッチベンド
 - ・モジュレーション
 - ・エクスプレッション (フットコントローラー)
 - ・オクターブ
 - ・サンプルボイスナンバー (PSR-2700)
- サンプルパッド (PSR-2700)、マルチパッドのデータは録音できません。

ソングメモリーのメモリー容量は「アカンブトラックのコード変更/メロディトラック1~6の音 (キーオン/オフ) を合わせて最大4800コード/音まで」です。

アカンブトラックの録音

- 1 アカンパニメントスタイル、フィンガリング、アカンブボリューム、メトロノームなどを必要に応じて設定します。
- 2 アカンブトラックを録音待機状態にします。



RECボタンを押しながら、ACCOMP TRACKボタンを押します。REC、ACCOMP TRACK、SYNC-START/STOPインディケータが点滅して録音待機状態 (シンクロ待機状態) になります。録音待機状態になると、LCDディスプレイは小節ナンバー (Mes) とビート (BT) 表示に変わり、ビートインディケータの4つのLEDドットがテンポに合わせて点滅します。メトロノームがオンになっていれば、設定されているテンポでメトロノーム音が鳴ります。AUTO ACCOMPがオフの場合は自動的にオンになります。

PSR-2700

08: Showtune01: GrandPro
Mes=001:BT=1

PSR-1700

Mes=001:BT=1

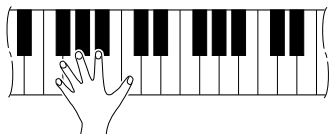
メモ

アカンブトラックの録音待機状態を解除する場合は、ACCOMP TRACKボタンを押してください。SYNC-START/STOPボタンを押しても録音待機状態は解除されません。

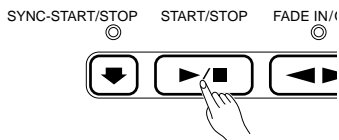
ヒント

録音済みの他のトラックの演奏を再生しながら、録音することができます。TRACKボタンを押して、他のトラックの再生をオン/オフしてください。アカンブトラックとメロディトラック (1つ) は同時に録音することができます。RECボタンを押しながらACCOMP TRACK、MELODY TRACKボタンを続けて押してください。ソングメモリートラックの録音待機中に電源を切ると、ソングメモリーデータだけをクリア (消去) することができます。

3 録音をスタートします。



左手鍵域で演奏を始めると、RECインディケーターが点灯に変わり、録音がスタートします（シンクロスタート）。



また、START/STOPを押してもスタートしますが、コードを押さえるまで、リズムのみの録音になります。



録音中、LCDディスプレイは小節ナンバーとビートを表示し、ビートインディケーターの4つのLEDドットがテンポに合わせて点滅します。

PSR-2700

```
08: Showtu001: GrandPno
C Mes=002:BT=1
```

PSR-1700

```
Mes=002:BT=1
```

メモ

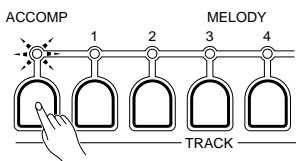
録音待機状態でMIDI INから押鍵情報を受信すると、録音をスタートさせることができます。（MIDI受信モードの設定についてはP.69を参照してください）

PLAY/STOPボタンを押しても録音はスタートしますが、コードを押さえるまで何も録音されません。

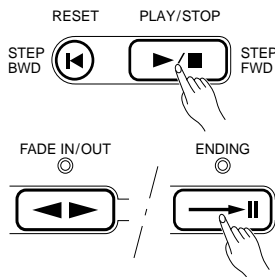
!! 注意

録音をスタートすると、そのトラックに録音されていたデータは、新しいデータに書き変わります。ソングデータを保存しておきたい場合は、P.63を参照してフロッピーディスクにセーブ（保存）してください。

4 録音をストップします。



録音中のACCOMP TRACKボタンを押すと録音がストップします。



また、PLAY/STOP、ENDING、FADE IN / OUTボタンを押しても録音がストップします。（ENDINGボタンを押すと、エンディングパターンを演奏してからストップします。FADE IN / OUTボタンを押すと、フェードアウトしてストップします。）

録音終了後、PSR-2700/1700が録音データを処理する間、LCDディスプレイに「Now Processing」が、処理が終了すると「Completed」が表示されます。録音した曲は録音を開始した小節に戻ります。

メモ

ソングメモリーの録音中、メモリー容量がいっぱいになると、LCDディスプレイに「Memory Full」を表示して、録音をストップします。不要なデータをクリアするか、データをディスクにセーブしてから、もう一度録音してください。

録音中に他の機能ボタンを押すとLCDディスプレイはその機能の設定値を表示しますが、数秒間何の操作もしないと自動的に小節ナンバーとビート表示に戻ります。

録音終了後、数秒間何の操作もしないと、LCDディスプレイは自動的にボイスナンバー表示に戻ります。

アコンパクトトラックに録音した演奏データは、電源プラグがコンセントに差し込まれているか、バックアップ用の乾電池がセットされている場合は、電源を切っても記憶されていますが、フロッピーディスクにセーブすることをおすすめします。（P.63参照）

メロディトラックの録音

1 オーケストレーションR側 (R1、R2) のボイスナンバー、ボリューム、パンなど、必要に応じて設定します。

メモ

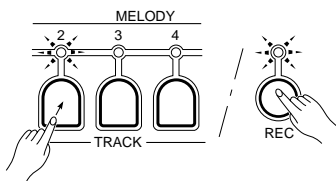
オーケストレーションのR1、R2がソングメモリーのメロディトラックに録音できます。L側パートは録音できません。

2 録音トラックを選び、録音待機状態にします。

メモ

メロディトラックは、複数のトラックを同時に録音できません。

メロディトラックが録音待機状態になると、オートアカンパニメントが自動的にオフになります。



RECボタンを押しながら、MELODY TRACKボタン (1~6のいずれか) を押します。REC、MELODY TRACK (1~6のいずれか) インディケータが点滅して録音待機状態 (シンクロ待機状態) になります。録音待機状態になると、LCDディスプレイは小節ナンバー (Mes) とビート (BT) 表示に変わり、ビートインディケータの4つのLEDドットがテンポに合わせて点滅します。メトロノームがオンの場合は、設定されているテンポでメトロノーム音が鳴ります。



PSR-2700

08: Showtu001: GrandPro
AccOffMes=001: BT=1

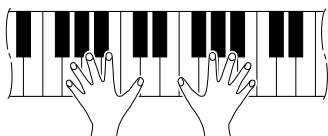
PSR-1700

Mes=001: BT=1

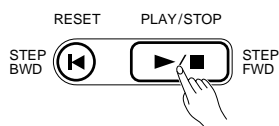
3 録音をスタートします。

ヒント

録音済みの他のトラックの演奏を再生しながら、録音することができます。TRACKボタンを押して、他のトラックの再生をオン/オフしてください。メロディトラックは、アンプトラックを再生しながら録音すると、演奏のタイミングなどが分かり、たいへん便利です。



鍵盤で演奏を始めると、録音がスタートします (シンクロスタート)。



また、PLAY/STOPボタンを押しても録音がスタートします。録音中は、LCDディスプレイは小節ナンバーとビートを表示し、ビートインディケータの4つのLEDドットがテンポに合わせて点滅します。

メモ

録音待機状態でMIDI INから押鍵情報を受信すると、録音をスタートさせることができます。(MIDI受信モードの設定についてはP.69を参照してください)

!! 注意

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

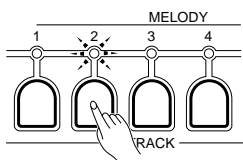
4 録音をストップします。

メモ

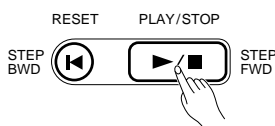
ソングメモリーの録音中、メモリー容量がいっぱいになると、LCDディスプレイに「Memory Full」を表示して、録音をストップします。不要なデータをクリアするか、データをディスクにセーブしてから、もう一度録音してください。

録音終了後、数秒間何の操作もしないと、LCDディスプレイは自動的にボイスナンバー表示に戻ります。

メロディトラックに録音した演奏データは、電源プラグがコンセントに差し込まれているか、バックアップ用の乾電池がセットされている場合は、電源を切っても記憶されていますが、フロッピーディスクにセーブすることをおすすめします。(P.63参照)



録音中のMELODY TRACKボタンを押すと録音がストップします。

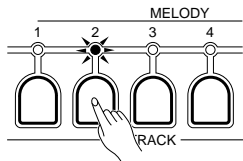


また、PLAY/STOPを押しても録音をストップすることができます。

録音終了後、PSR-2700/1700が録音データを処理する間、LCDディスプレイに「Now Processing」が、処理が終了すると「Completed」が表示されます。録音した曲は録音を開始した小節に戻ります。

再生

1 再生するトラックを選択します。

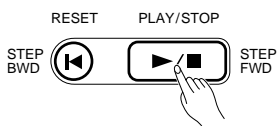


インディケーターが点灯しているトラックの録音データが再生されます。TRACKボタンを押すと、録音データが記録されているトラックはインディケーターが点灯します。再生させたくないトラックは、ボタンを押してインディケーターを消灯させてください。

メモ

ディスクのソングデータを再生する場合は、P.65を参照し、ソングデータをPSR-2700/1700にロードしてください。ロードすると、小節ナンバー（Mes）は「1」になり、録音データが記録されているトラックは、自動的にインディケーターが点灯します。

2 再生をスタート/ストップします。



PLAY/STOPボタンを押すと再生がスタートします。

再生中、LCDディスプレイは小節ナンバー（Mes）とビート（BT）を表示します。

録音データを最後まで再生すると、ソングは自動的にストップします。

再生途中でストップする場合は、PLAY/STOPボタンをもう一度押します。

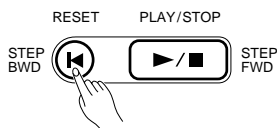
ヒント

ソングメモリーを再生させながら、演奏することもできます。

メモ

再生中に他の機能ボタンを押すと、LCDディスプレイはその機能の設定値を表示しますが、数秒間何の操作もしないと、自動的に小節ナンバーとビート表示に戻ります。

RESET（リセット）ボタン



RESETボタンを押すと、LCDディスプレイの小節ナンバー（Mes）は1小節目（曲の頭）に戻り、録音データが記憶されているトラックは自動的にインディケーターが点灯します。

PSR-2700

```
05: Showtu@01: GrandPro
AccOffMes=001: BT=1
```

PSR-1700

```
Mes=001: BT=1
```

特定の小節からの録音

特定の小節からソングメモリーに録音することができます。

たとえば6小節のデータがすでに録音してあれば、1小節目から再び録音したり、途中の小節から改めて録音したり、7小節目からその続きを録音することなどができます。

1 録音を始める小節を指定します。



MEASURE #ボタンを押すと、LCDディスプレイに現在の小節ナンバー (Mes) とビート (BT) が表示されます。小節ナンバー表示中に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイヤル、またはMEASURE #ボタンを使って録音を始める小節を指定します。

PSR-2700

08: Showtu001: GrandPro
AccOffMes=001: BT=1

PSR-1700

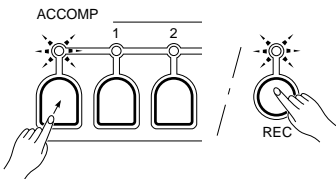
Mes=001: BT=1

メモ

指定した小節から、再生をスタートすることもできます。

たとえば6小節のデータを持っている場合は、1~7の小節ナンバーを指定することができます。8以上のナンバーは指定できません。

2 録音待機状態にします。



RECボタンを押しながら録音したいTRACKボタン (ACCOMPまたは、MELODY1~6のいずれか) を押します。REC、TRACKインディケーターが点滅して録音待機状態になります。

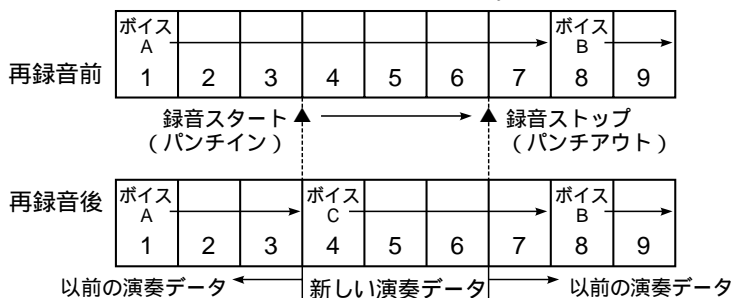
3 録音をスタート/ストップします。

P.34の「アカンプトラックの録音」、P.36の「メロディトラックの録音」を参照して、録音をスタート/ストップします。

特定の小節からの再録音 (パンチイン/パンチアウト)

録音データのある範囲内で、部分的な再録音 (パンチイン/パンチアウト) が可能です。

4小節目から6小節目までを再録音します。



メモ

録音は小節単位で行われます。小節の途中でパンチアウトすると、その小節の残りに休符が録音されてしまいますのでご注意ください。

メモ

ボイス、ボリューム、DSPデプス、パン、ピッチベンド、モジュレーション、テンポ、ハーモニーオン/オフ、エフェクトオン/オフ、リボイス、デュアルオン/オフのデータは、パンチアウト以降もパンチインしたデータに書き換えられます。ただし、パンチアウト以降にデータが録音されている場合は、そのデータの直前までが書き換えられます。

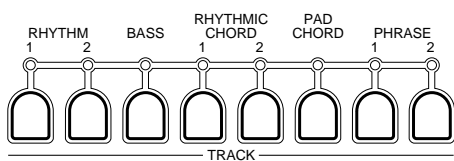
カスタムアカンパニメントのリアルタイム録音

カスタムアカンブ機能を使えばオリジナルのアカンパニメントスタイルを作ることができます。カスタムアカンブはスタイルナンバー00にメモリーされ、他のアカンパニメントスタイル同様に使用することができます。

カスタムアカンブは、各セクション（イントロ、メインA/B、フィルイン1、フィルイン2、ブレイク、エンディング）ごとにオリジナルのアカンパニメントを作ることができます。

カスタムアカンブは、プリセットされているアカンパニメントスタイルに手を加えて作成します。

なお、録音できるデータは以下のとおりです。



カスタムアカンブに録音できるデータ

- ・ノートオン/オフ（押鍵/離鍵）
- ・ベロシティ
- ・ボイスナンバー（パーカッションキットナンバー）
- ・ボリューム
- ・パン
- ・DSPデプス
- ・サステイン（フットスイッチ）オン/オフ
- ・ピッチベンド
- ・モジュレーション
- ・サンプルボイスナンバー（PSR-2700）

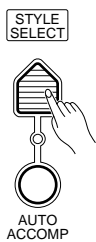
メモ

PSR-2700/1700共通付属ディスクには、スタイル1~8のデータが入っています。P.65「ロード」の項を参照して呼び出せば、内蔵スタイル同様にスタイルナンバー00として使用することができます。

カスタムアカンブには、エクスプレッション（フットコントローラーによるコントロール）は録音できません。

録音（プリセットスタイルを元に、カスタムアカンパニメントを作成します）

1 カスタムアカンパニメントの元になるアカンパニメントスタイルを選択します。



P.22の「アカンパニメントスタイルの選択」を参照して、カスタムアカンパニメントの元になるアカンパニメントスタイルを選択します。

PSR-2700

Styl=08: Showtune
Acc08: GrandFno
Acc08: Showtune

PSR-1700

Styl=08: Showtune

メモ

カスタムアカンブ（スタイルナンバー00）には、あらかじめスタイルデータがプリセットされています。カスタムアカンブを作ると、プリセットデータは消去されますが、初期化（P.81参照）の操作を行うと、再びプリセットデータ呼び出すことができます。

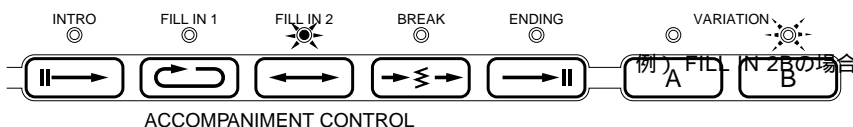
2 セクションを選択します。

セクションボタン（INTRO, VARIATION A, VARIATION B, FILL IN 1, FILL IN 2, BREAK, ENDING）を押してランプを点灯させます。

メインセクション以外を選択する場合は、それぞれのボタンと VARIATION A/Bボタンを組み合わせることで選択します。

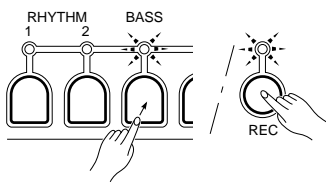
（例）FILL IN 1Aの場合 ... FILL IN 1と VARIATION Aボタンを押します。

FILL IN 2Bの場合 ... FILL IN 2と VARIATION Bボタンを押します。

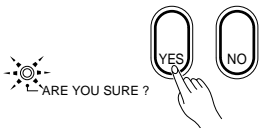


3 作成トラックを選び録音待機状態にします。

データを持っているトラックが作成トラックの対象になります。データを持っていないトラックはカスタムアカンパニメントを作成できません。トラックインディケータは、いずれかのセクションでそのトラックにデータを持っている場合に点灯しています。選択したセクションのトラックにデータを持っていない場合は、トラックインディケータが点灯していても録音待機状態に入れません。



RECボタンを押しながら、AUTO ACCOMPANIMENT部のトラックボタンを押すと、RECインディケータ、指定したトラックのインディケータが点滅します。元になるスタイルにカスタム (スタイルナンバー00) 以外を選択した場合、ARE YOU SURE? (アークユーシュア?) が発音され、現在のカスタムアカンパニメントの内容を変更するかどうか確認を求めます。



YESボタンを押すと、**2**で選択したスタイルがナンバー00にコピーされ、ビートインディケータの4つのドットとSYNC-START/STOPインディケータが点滅して録音待機状態 (シンクロ待機状態) になります。この時、選択したセクションでデータを持っていないトラックのインディケータは消灯します (カスタムアカンパニメント作成不可)。

NOボタンを押すと録音はキャンセルされます。

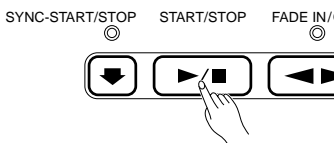
4 テンポ、ボイスなどを設定します。

P.26を参照して、録音しやすいテンポを設定してください。また、必要に応じてボイスの設定を変更してください。

5 録音をスタートします。

鍵盤を押すか、START/STOPボタンを押すと録音がスタートし、選択したセクションの演奏がCM7コードで鳴り始めます。録音がスタートすると、そのトラックに記録されていたデータはクリアされますので、録音トラックは発音しなくなります。(ただし、カスタムスタイルとして録音されたデータは、クリアされません。) セクションの演奏は元になるアカンパニメントスタイルのセクションの小節数で何度も繰り返しますので、鍵盤を押さえて録音してください。押鍵はオーバーダビング方式で重ねて録音されます。

録音はCM7コードで行ってください。再生時、CM7コードを基に自動的に他のコードに変更されます。



メモ

元になるスタイルにカスタム (ナンバー00) を選択した場合、「ARE YOU SURE?」の確認は行われず、録音待機状態になります。

録音待機状態になると、AUTO ACCOMP オンの場合はオフに、ハーモニー、エフェクトがオンの場合はオフに、オーケストレーションの設定はR1になります。

リズムデータが録音されているトラックが録音待機状態になると、キーボードパーカッションが自動的にオンになります。

カスタムアカンパニメントの録音待機中 / 録音中は、スタイルの変更はできません。

PSR-2700/1700本体のプリセットスタイルがカスタムスタイルとしてコピーされると、スタイルネームの前に「@」が表示されます。

ヒント

必要に応じて録音対象外のトラックをオン / オフできます。

カスタムアカンパニメントの録音待機中に電源を切ると、カスタムアカンパニメントデータだけを消去することができます。

注意

カスタムアカンパニメントの元になるアカンパニメントスタイルに、ナンバー00以外を選択した場合、ARE YOU SURE?に対してYESボタンを押すと、以前作成したカスタムアカンパニメントデータは消去され、コピーされたアカンパニメントデータに書き変わります。保存しておきたい場合は、P.63を参照し、カスタムアカンパニメントデータをフロッピーディスクにセーブ (保存) してください。

メモ

録音後にリライトセッティング (P.47参照) や、プリセットのアカンパニメントスタイル同様、リボイス (P.29参照) が可能です。

ヒント

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

メモ

カスタムアカンパニメントの録音中にメモリー容量がいっぱいになると、LCDディスプレイに「Memory Full」を表示して、録音をストップします。

小節数は変更できません。あらかじめその小節数のセクションをもったアカンパニメントスタイルを選択してください。

録音中にセクションを変更した時、変更したセクションの同じトラックにデータがない場合は、LCDディスプレイに「Illegal Operation」を表示して、セクションを変更できないことを表します。

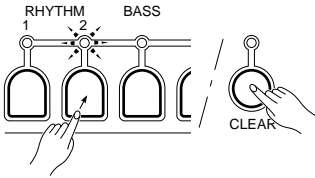
カスタムアカンパニメント録音中は、セクション演奏が繰り返されますが、1小節目に戻るときに、スタイルによって少し時間がかかる場合があります。

③～⑤を繰り返して、各トラックを録音します。
録音中もセクションを変更することができますので、録音をストップせずにカスタムアカンパニメントを完成することができます。

録音中のトラックデータのクリア (CLEAR)

録音中にトラックデータをクリア (消去) することができます。
CLEARボタンを押しながら、クリアしたいTRACKボタン (AUTO ACCOMPANIMENT部) を押し、指定トラックの全データがクリアされます。

また、録音中、特定の音程をクリアすることができます。
CLEARボタンを押しながらクリアしたい音程の鍵盤を押さえます。この機能は特定の打楽器をクリアする場合に便利です。



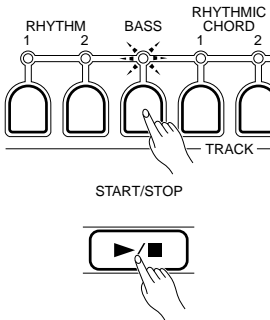
6 録音をストップします。.....

録音中のTRACKボタンを押して録音をストップします。RECインディケーターが消灯し、録音したアカンパニメントデータはスタイルナンバー00として記憶されます。

START/STOPボタンを押しても録音がストップします。

録音終了後、PSR-2700/1700が録音データを処理する間、LCDディスプレイに「Now Processing」が、処理が終了すると「Completed」が表示されます。

また、SYNC-START/STOPボタンを押せば、録音をストップして③の録音待機状態に戻すことができます。



ヒント

カスタムアカンパニメントの録音は、左記のクリア機能を活用しながら、同じ音程の音が重ならないように注意しましょう。

メモ

クリアできるのは、スタイルナンバー00のトラックデータだけです。元になるアカンパニメントをスタイルナンバー00にコピーしてからクリアしてください。(P.39, 40参照)

録音していない状態でのスタイルナンバー00 (カスタムアカンパ) のトラックデータのクリアについては、P.48の「クリア」の項を参照してください。

録音中に、あるトラックをすべてのセクションでクリアしても、録音可能なトラックのインディケーターは消灯しません。

メモ

電源プラグがコンセントに差し込まれているか、バックアップ用の乾電池がセットされている場合は、電源を切っても記憶されていますが、フロッピーディスクにセーブ (保存) することをおすすめします。(P.63参照)

再生 (カスタムアカンパニメントの使い方)



カスタムアカンパとして録音したスタイルは、自動的にアカンパニメントスタイル00として記憶されます。スタイルナンバー00を選択すれば、他のアカンパニメントスタイルと同様に使用 (再生) できます。

PSR-2700

```
00: @Showt @01: GrandPro
Styl=@0: @Showtun
```

PSR-1700

```
Styl=@0: @Showtun
```

メモ

ディスクのスタイルデータを再生する場合は、P.65を参照し、スタイルデータをPSR-2700/1700にロードしてください。

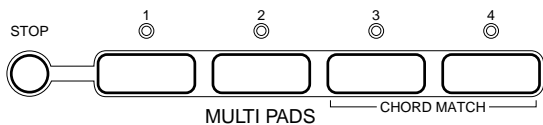
マルチパッドのリアルタイム録音

マルチパッドは、さまざまなフレーズやドラムサウンドなどを録音しておき、演奏中にワンタッチで再生できる機能です。マルチパッドには、4種類のプリセットフレーズがありますが、オリジナルのフレーズを録音し、演奏中もパッドを押すだけで、いつでも挿入できます。

マルチパッドは2種類あります。

マルチパッド1・2... 録音した演奏内容をそのまま再生するパッドです。ファンファーレやドラムなどのフレーズを録音するとよいでしょう。

マルチパッド3・4... コードマッチタイプです。オートアカンパニメントのコードタイプとルート音に応じて、音程をトランスポーズして再生するパッドです。オートアカンパニメントと一緒に使用すれば、演奏したコードに合ったフレーズを再生することができます。



マルチパッドに録音できるデータ

- ・ノートオン/オフ (押鍵/離鍵)
- ・ベロシティ
- ・ボイスナンバー
- ・キーボードパーカッションがオンの時のパーカッションキットナンバー
- ・ボリューム
- ・パン
- ・DSPデプス
- ・オクターブ
- ・ハーモニーオン/オフおよび、タイプ
- ・エフェクトオン/オフおよび、タイプ
- ・サステイン (フットスイッチ) オン/オフ
- ・ピッチベンド
- ・モジュレーション
- ・エクスプレッション (フットコントローラー)
- ・サンプルボイスナンバー (PSR-2700)

マルチパッドに録音できるメモリー容量は「約550音 (パッド1~4トータル)」です。

録音

- 1** オーケストレーションR側 (R1、R2) のボイスナンバー、ボリュームなど、必要に応じて設定します。



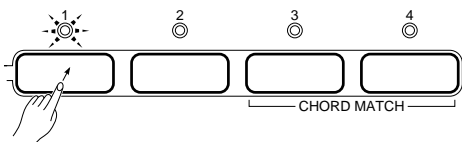
メモ

オーケストレーションのR1、R2がマルチパッドに録音できます。

- 2** 録音するマルチパッドを指定して録音待機状態にします。



RECボタンを押しながら、録音するマルチパッドを押します。REC、マルチパッドインディケーターが点滅して録音待機状態になります。



メモ

マルチパッドには、あらかじめプリセットデータが録音されています。演奏を録音すると、プリセットデータは消去されますが、初期化 (P.81参照) の操作を行うと再び呼び出すことができます。

マルチパッドが録音待機状態になると、オートアカンパニメントが自動的にオフになります。

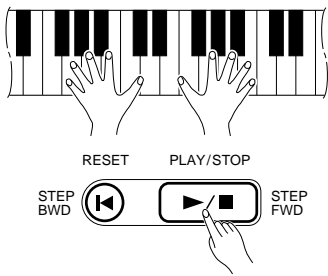


ヒント

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

マルチパッドの録音待機中に電源を切ると、マルチパッドデータだけをクリア (消去) し、プリセットデータに戻すことができます。

3 録音をスタートします。



鍵盤で演奏を始めると、録音がスタートします（シンクロスタート）。

また、PLAY/STOPボタンを押しても録音がスタートします。

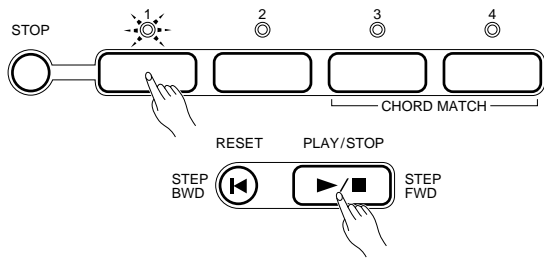
録音中は、ビートインディケーターの4つのLEDドットがテンポに合わせて点滅します。マルチパッド3、4（コードマッチタイプ）の録音はCM7のキーで行ってください。再生時に、CM7コードを基に自動的に他のコードに変更されます。

!! 注意

録音すると、そのパッドに以前録音されていた演奏データは消去され、新しく録音したデータに書き替わります。パッドに録音したデータを保存しておきたい場合は、P.63を参照してフロッピーディスクにセーブしてください。

PLAY/STOPボタンを押して録音を開始した場合、押鍵するまでは休符が録音されます。

4 録音をストップします。



録音中のパッドを押すと録音がストップします。

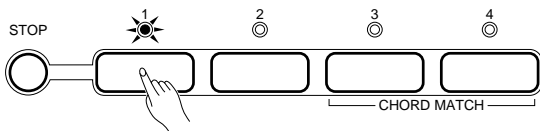
また、STOP、PLAY/STOPボタンを押しても録音がストップします。

メモ

マルチパッドの録音中、メモリー容量がいっぱいになると、LCDディスプレイに「Memory Full」を表示して、録音をストップします。不要なデータをクリアするか、データをディスクにセーブしてから、もう一度録音してください。

電源プラグがコンセントに差し込まれているか、バックアップ用の乾電池がセットされている場合は、電源を切ってもマルチパッドデータは記憶されていますが、フロッピーディスクにセーブ（保存）することをおすすめします。（P.63参照）

再生



マルチパッドを押すと、再生が始まります。

再生が終了すると、インディケーターが消灯します。再生を途中でストップしたい場合はSTOPボタンを押します。

メモ

パッドの再生は、その時設定されているテンポで再生されます。

複数のパッドを同時に再生することができます。

キーボードパーカッションをマルチパッド3、4に録音しても、再生時にトランスポーズされず、マルチパッド1、2に録音した場合と同様の再生になります。

ディスクのマルチパッドデータを再生する場合は、P.65を参照し、マルチパッドデータをPSR-2700/1700にロードしてください。

ステップ録音

ステップ録音は、音符の長さ、音程などを1ステップずつ設定しながら録音します。ソングメモリー、カスタムア कंप、マルチパッド、いずれもステップ録音可能です。ただし、ソングメモリーのアカンプトラックのステップ録音は、コード進行の録音になりますので、コード進行以外のデータは、ステップ録音終了後、リライトセッティング (P.47参照) を活用してエディットしてください。

1 録音前の準備を行います。

- ソングメモリーの場合 リアルタイム録音 (P.34, 36参照) と同様に、フィンガリング、ア कंपボリューム、ボイスナンバー、ボリューム、パンなどを必要に応じて選択します。ソングメモリーの録音に限り、ステップ録音を始める小節を指定することができます。
- カスタムア कंपの場合 リアルタイム録音 (P.39参照) と同様に、カスタムア कंपの元になるア कंपパニメントスタイル、セクションを選択します。
- マルチパッドの場合 リアルタイム録音 (P.42参照) と同様に、ボイスナンバー、ボリュームなどを選択します。

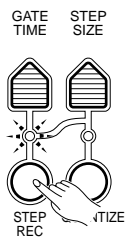
メモ

ステップ録音中はメトロノームを使用できません。

ソングメモリーのアカンプトラックをステップ録音する場合、スタイルの変更、セクションの変更、トラックのオン/オフ、フェードイン/フェードアウト、リボイスオン/オフ、およびその内容の変更、レジストレーションメモリーの変更は録音できません。

ソングメモリーのアカンプトラックをステップ録音待機状態にすると、VARIATION Aのインディケーターが自動的に点灯します。

2 録音待機状態にします。



STEP RECボタンを押しながら、録音するトラック、またはパッドを押します。STEP REC、指定したトラック、またはパッドインディケーターが点滅して、ステップ録音待機状態になります。

ステップ録音中のLCDディスプレイについて

録音中、LCDディスプレイに現在の小節ナンバー (Mes) とビート (BT: ナンバー) が表示されます。また、ビート表示の右側には1拍の中の位置がグラフで表示されます。この時、ア कंपパニメント演奏中と同様に、ビートインディケーターが現在のビートに合わせて点灯します。

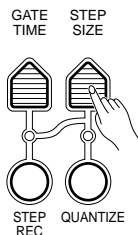
PSR-2700

```
08: Showtu001: GrandPro
AccOf#Mes=001: BT=1---1---
```

PSR-1700

```
Mes=001: BT=1---1---
```

3 ステップサイズ (譜面上の音符の長さ) を設定します。



STEP SIZEボタンを押すとLCDディスプレイに現在のステップサイズが表示されます。ステップサイズ表示中にナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [6]、ダイヤル、またはSTEP SIZEボタンを使ってステップサイズを設定します。

PSR-2700

```
08: Showtu001: GrandPro
Acc08Step=4: 1/16Note
```

PSR-1700

```
Step=4: 1/16Note
```

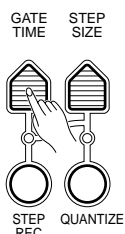
LCDディスプレイ表示 (ステップサイズ)	音符
0 : 1/4 Note	4分音符
1 : 1/6 Note	3連4分音符
2 : 1/8 Note	8分音符
3 : 1/12 Note	3連8分音符
4 : 1/16 Note	16分音符
5 : 1/24 Note	3連16分音符
6 : 1/32 Note	32分音符

メモ

電源プラグがコンセントに差し込まれているか、バックアップ用の乾電池がセットされている場合は、電源を切っても設定されたステップサイズとゲートタイムは記憶されています。

[+] [-] ボタンを同時に押すと、ステップサイズは初期設定 = 4 (1/16) になります。

4 ゲートタイム (実際に鳴る音の長さ) を設定します。



ゲートタイムとは、ステップサイズ (譜面上の音符の長さ) に対して、実際に鳴っている音の長さを意味します。

GATE TIMEボタンを押すとLCDディスプレイに現在のゲートタイムが表示されます。ゲートタイム表示中にナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイヤル、またはGATE TIMEボタンを使ってゲートタイムを設定します。ゲートタイムは11種類です。

PSR-2700

```
08: Showtu001: GrandPro
Acc08GateT.=08: 80%
```

PSR-1700

```
GateT.=08: 80%
```

LCDディスプレイ (ゲートタイム)	LCDディスプレイ (ゲートタイム)
00 : 0%	06 : 60%
01 : 10%	07 : 70% (Normal)
02 : 20%	08 : 80% (Normal)
03 : 30%	09 : 90%
04 : 40%	10 : 100%
05 : 50%	

ゲートタイムは70 ~ 80%が標準タイムです。標準タイムよりも小さな数字に設定すると、スタッカート表現ができ、標準タイムよりも大きな数字に設定すると、テヌート表現ができます。スラーは「10 (100%)」を設定してください。

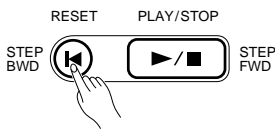
メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、ゲートタイムは初期設定 = 08(80%)になります。

5 鍵盤を押えます。

- ▶ 譜面上の音符を、実際に鍵盤で押鍵します。離鍵（鍵盤から指を離す）と同時に録音され、LCDディスプレイは1ステップ進みます。
- ▶ 複数の鍵盤を同時に押さえると、和音として録音されます。
- ▶ 鍵盤を押さえたままSTEP FWDボタンを押すと、同じ音符が継続して録音されます。（たとえば、ステップサイズ1/8♪を設定した場合、STEP FWDボタンを1回押すと♪になり、3回押すと♪になります。）
- ▶ 鍵盤を押さえずにSTEP FWDボタンを押すと、ステップサイズの長さの休符が録音されます。

ステップ録音の取消し ステップ録音中にSTEP BWDボタンを押すと、ステップサイズ単位（STEP BWD）で録音済みのデータを消去することができます。STEP BWDボタンを押すと直前のデータを消しながら、LCDディスプレイは1ステップずつ戻りますので、ミスタッチなどを修正し、そのまま録音を続けることができます。



メモ

複数の鍵盤を同時に押さえた場合、最後の音が離されたときに、すべての音が同一のタイミングで録音されますので、アカンパニメントトラックのコード進行が簡単に録音できます。

ステップ録音中、他のトラックは再生されません。

ソングメモリーは、特定の小節からのステップ再録音（パンチイン/パンチアウト）ができます。録音をスタートする小節を指定した後、ステップ録音してください。録音は小節単位で行われます。小節の途中でパンチアウトすると、その小節の残りに休符が録音されてしまいますのでご注意ください。

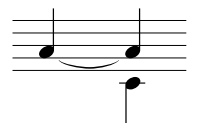
ステップ録音サンプル たとえば、下記の楽譜を録音する場合は、表のような設定でステップ録音します。

LCDディスプレイ (小節)	Mes=001	Mes=001	Mes=001	Mes=001	Mes=001	—	Mes=002	Mes=003	
LCDディスプレイ (ビート/クロック)	BT=1 ----	BT=2 --	BT=3 ----	BT=3 --	BT=4 ----	—	BT=3 ----	BT=1 ----	
LCDディスプレイ (ステップサイズ)	1/8Note	1/16Note	1/8Note	1/8Note	1/4Note	—	1/4Note	1/4Note	
LCDディスプレイ (ゲートタイム)	80%	80%	80%	80%	80%	—	40%	80%	
音名	押鍵したまま	押鍵して離す 押鍵して離す	押鍵して離す	—	押鍵したまま	—	押鍵して離す 押鍵して離す	押鍵したまま	
PLAY/STOP ボタン	2回押してから離鍵する	—	—	1回押す	2回押してから離鍵する	—	—	3回押してから離鍵する	

6 上記3 ~ 5 の操作を繰り返して、1ステップずつ録音します。

7 録音中のトラックボタン、またはパッドを押してステップ録音を終了します。

メモ



このような場合は、♪を押鍵したままSTEP FWDボタンを押し、そのまま続けて↑を押鍵することで録音できます。

ソングメモリー、カスタムアカンパニメントのステップ録音の場合、録音終了後、PSR-2700/1700が録音データを処理する間、LCDディスプレイに「Now Processing」が、処理が終了すると「Completed」が表示されます。

録音データの編集（修正）

ソングメモリー、カスタムアカンブトラック、またはマルチパッドの録音データを編集します。

編集方法には、リライトセッティング（REWRITE SETTING）、クリア（CLEAR）、クオンタイズ（QUANTIZE）の3種類があります。

カスタムアカンブの録音データを編集する場合、カスタムスタイル00を選んでから編集してください。

リライトセッティング（REWRITE SETTING）

ソングメモリー、カスタムアカンブトラック、またはマルチパッドの録音データの各種セッティングをリライト（変更）します。

1 リライトを始める小節を指定します。（ソングメモリーの場合のみ）



MEASURE #ボタン、ナンバー選択ボタン[+]、[-]、[0]～[9]、ダイヤルを使って、リライトを始める小節ナンバーをLCDディスプレイに表示させます。

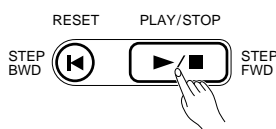
2 リライトするトラック、またはパッドを選択します。



REWRITE SETTINGボタンを押しながら、リライトしたいTRACKボタン、またはパッドを押します。REWRITE SETTINGインディケーターとTRACKまたはパッドインディケーターが点滅し、リライト待機状態になります。（カスタムアカンパニメントは先にリライトしたいセクションを選択してください。）

3 リライトします。

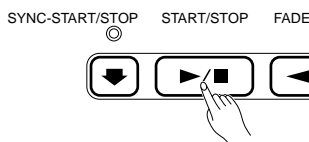
ソングメモリー/マルチパッド



ソングメモリー、マルチパッドはPLAY/STOPボタンを押して、再生をスタートします。リライトしたいポイントで、各セッティングをリライト（変更）してください。

リライト待機状態で各セッティングを変更した後、PLAY/STOPボタン、またはSTART/STOPボタンを押して、リライトをスタートすると、トラックまたはパッドのデータを最初から（ソングメモリーの場合は、指定した小節の最初から）リライトすることができます。

カスタムアカンブ



カスタムアカンパニメントは、ACCOMPANIMENT CONTROL部のSTART/STOPボタン、または鍵盤を押して再生をスタートし、各セッティングをリライトしてください。カスタムアカンパニメントのパターンの途中のリライトは、指定したセクションの指定したトラック全体のリライトになります。

リライトできるデータは、以下のとおりです。

- ・ソングメモリーのアカンブトラック
- ・カスタムアカンパニメント
- ・ソングメモリーのメロディトラック
- ・マルチパッド

（「ノートオン/オフ、オクターブ、サステイン、ピッチベンド、モジュレーション、エクスプレッション、コード変更」以外の録音可能なデータがリライトできます。）

4 リライトセッティングを終了します。

リライトセッティング中のトラック、または、パッドを押して、リライトセッティングを終了します。

メモ

カスタムアカンパニメントでは、プリセットデータのままのトラックはリライトセッティングできません。自分で録音したデータのみリライトセッティングすることができます。

ヒント

ソングメモリーのアカンブトラックは、コード進行録音後、セクション変更や、トラックのオン/オフをリライトすることができます。

クリア (CLEAR)

ソングメモリー、カスタムアカンパニメント、またはマルチパッドの録音データをクリア (消去) します。ソングメモリーのクリアは、指定した小節以降の録音データをクリアします。

1 クリアする範囲の最初の小節を指定します。(ソングメモリーの場合のみ) ...

MEASURE #



MEASURE #ボタン、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、またはダイヤルを使って、クリアしたい録音データの先頭の小節ナンバーをLCDディスプレイに表示させます。

PSR-2700

08: Show tune 01: GrandPro
AccOffMes=009:BT=1

PSR-1700

Mes=009:BT=1

2 クリアするトラック、またはパッドを指定します。

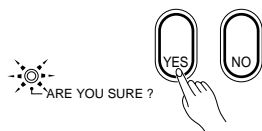


CLEARボタンを押しながら、クリアしたいTRACKボタン、またはパッドを押すと、「ARE YOU SURE? (アーユーシュア)」が発音され、ARE YOU SURE?、CLEAR、指定したTRACK、またはパッドのインディケーターが点滅します。

!! 注意

クリア待機中に電源を切ると、録音データが失われてしまうのでご注意ください。

3 クリアを実行します。



そのまま実行する場合はYESボタンを押し、クリアを中止する場合はNOボタンを押します。

クリアの実行中は「Now Clearing」が、クリアが終了すると「Completed」が、LCDディスプレイに表示されます。

メモ

カスタムアカンパニメントのトラックインディケーターは、いずれかのセクションでそのトラックにデータがある場合に点灯します。このため、カスタムアカンパニメントのトラックをクリアしても、指定以外のセクションでそのトラックにデータがある場合、トラックインディケーターは消灯しません。

ソングメモリー、カスタムアカンパニメントの複数のトラックを同時にクリアすることができます。CLEARボタンを押しながら、クリアしたいトラックボタンを続けて押してください。

クオンタイズ (QUANTIZE)

ソングメモリー、カスタムアカンプトラック、またはマルチパッドの録音データの発音タイミングのばらつきを整えます。

クオンタイズする前の音符の状態

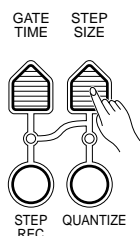


サイズ「1/8」でクオンタイズした後の音符の状態



クオンタイズのサイズは、その範囲内で使用されている最小の音符に合わせて設定してください。たとえば4分音符と8分音符が録音されているデータは「1/8」でクオンタイズしてください。これを「1/4」でクオンタイズすると8分音符は4分音符上に移動してしまいます。

1 クオンタイズのサイズを設定します。.....



クオンタイズのサイズ=STEP SIZEです。STEP SIZEボタンを押すと、LCDディスプレイにクオンタイズのサイズが表示されます。

ナンバー選択ボタン[+], [-],ダイヤル、またはSTEP SIZEボタンを使ってサイズを設定します。(P.45参照)

PSR-2700

00: Showtu@01: GrandPro
Acc0 Step=4: 1/16Note

PSR-1700

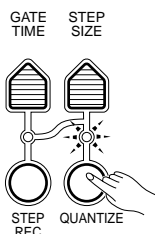
Step=4: 1/16Note

メモ

カスタムアカンパニメントでは、プリセットデータのままのトラックはクオンタイズできません。自分で録音したデータのみクオンタイズすることができます。

ソングメモリー、カスタムアカンパニメントの複数のトラックを同時にクオンタイズすることができます。QUANTIZEボタンを押しながら、クオンタイズしたいトラックボタンを続けて押してください。

2 クオンタイズするトラック、またはパッドを指定します。.....



QUANTIZEボタンを押しながら、クオンタイズしたいTRACKボタン、またはパッドを押すと、「ARE YOU SURE? (アユーシュア)」が発音され、ARE YOU SURE?、QUANTIZE、指定したTRACK、またはパッドインディケーターが点滅します。

3 クオンタイズします。.....



YESボタンを押すと、設定されていたSTEP SIZEでクオンタイズされ、NOボタンを押すと、クオンタイズは実行されません。クオンタイズの実行中は「Now Quantizing」が、クオンタイズが終了すると「Completed」が、LCDディスプレイに表示されます。

!! 注意

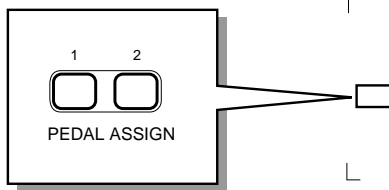
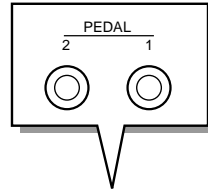
ソングメモリー (P.34, 36参照) とカスタムアカンプ (P.39参照) のクオンタイズは、トラック内のすべてのデータをクオンタイズします。また、マルチパッド (P.42参照) のクオンタイズは、パッド内のすべてのデータをクオンタイズします。

ペダルを使っていろいろな機能をコントロールしましょう

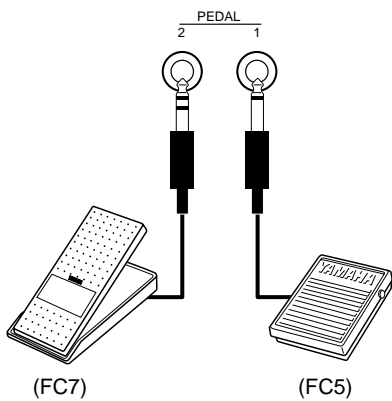
(PEDAL ASSIGN)

リアパネルのPEDAL 1/2に接続したペダル（フットスイッチ、またはフットコントローラー）に、サステインや、アカンパニメントのスタート/ストップ、ボリュームの変更など、様々な機能を持たせる（アサインする）ことができます。

リアパネルのPEDAL 1/2には、フットスイッチ（YAMAHA FC4、またはFC5：別売）や、フットコントローラー（YAMAHA FC7：別売）を接続することができます。



このイラストはPDF上では表示されません。



- 1 ペダルをリアパネルのPEDAL 1/2に接続します。
（PEDAL 1/2は、フットスイッチでも、フットコントローラーでも接続することができます。）

メモ

パネル上のスイッチを一度アサインしてからサステイン、またはエクスプレッションに戻すには、PEDAL ASSIGN 1、または2ボタンを押しながらペダルを押します。

サステイン設定時は、ペダルを踏むとサステインがかかります。

アカンパニメント（P.21参照）にはサステインはかかりません。

フットスイッチのオン/オフの極性を逆にしたい場合は、ペダルを踏まずにPEDAL ASSIGN 1、または2ボタンをすばやく2回続けて押します。同じ操作によってフットコントローラーのペダルを踏み込む角度と効果の関係も反転します。フットスイッチとフットコントローラーでは、極性が逆ですので、この機能を使って使いやすい極性に調整してください。

CHORD 2をペダルにアサインするには、PEDAL ASSIGN 1、または2ボタンを押しながら、FINGERINGボタンを押します。CHORD 2をペダルにアサインすると、設定されているフィンガリングモードにかかわらず、オートアカンパニメント演奏中にペダルを踏むと、踏んでいる間だけコード2モードになります。

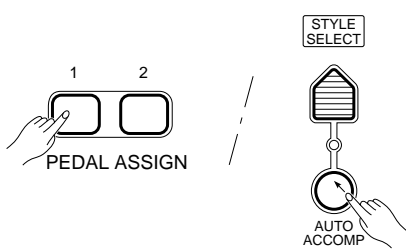
ステップサイズ、またはゲートタイムをPEDAL 1にアサインしてペダルを踏むと、ステップサイズ/ゲートタイムがひとつずつ減少、PEDAL 2にアサインしてペダルを踏むと、ひとつずつ増加します。

ペダルアサインはレジストレーションメモリーに記憶できます。

- 2 PEDAL ASSIGN 1、または2ボタンを押しながらパネル上のアサインしたいボタンを押します。

以上の操作で、ペダルを踏むことにより、パネルのボタン操作を代行できるようになります。

PEDAL ASSIGN 1ボタンはPEDAL 1端子に差し込まれたペダルに、PEDAL ASSIGN 2ボタンはPEDAL 2端子に差し込まれたペダルに、それぞれ対応します。



例) AUTO ACCOMP ON/OFFをペダルにアサインする場合

ペダルにアサインできるスイッチ一覧

フットスイッチにアサインする機能 (フットスイッチFC4またはFC5を接続します)	フットコントローラーにアサインする機能 (フットコントローラーFC7を接続します)
AUTO ACCOMP ON/OFF	VOLUME (24ステップ)
FADE IN/OUT	PAN (14ステップ)
INTRO	DSP DEPTH (15ステップ)
VARIATION A/B	ACCOMP. VOLUME (24ステップ)
FILL IN 1	
FILL IN 2	
BREAK	
ENDING	
START/STOP	
SYNC-START ON/OFF	
CHORD 2 (FINGERING)	
EFFECT ON/OFF	
HARMONY ON/OFF	
SONG RESET	
SONG PLAY/STOP	
STEP SIZE	
GATE TIME	

初期設定では、PEDAL 1はサステイン（余韻）、PEDAL 2はエクスプレッションの機能を持ちます。

デジタルサンプリング機能を活用しましょう : PSR-2700

(DIGITAL SAMPLING, SAMPLE PADS, SAMPLED VOICE)

PSR-2700にはデジタルサンプリング機能があります。リアパネルのMIC端子にマイクを接続して、サンプルパッドに人の声や自然音などをサンプリング（録音）することができます。

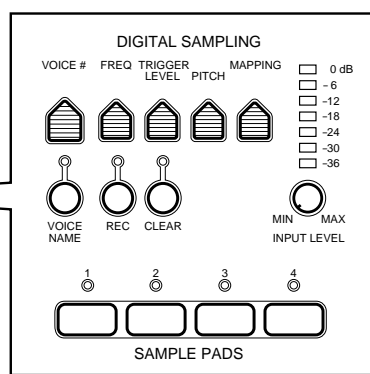
また、リアパネルのLINE端子と外部機器を接続すれば、シンセサイザーやCDプレイヤーなどの演奏をサンプリングすることができます。1パッドあたり最大6秒（サンプリング周波数LOWの場合）、PSR-2700本体でトータルして最大約60秒のサンプリングが可能です。サンプリングした音や演奏フレーズは、4つのパッドをひとつにまとめて001～128のボイスナンバーにアサインでき、PSR-2700の演奏中にサンプルパッドを押して再生したり、プリセットボイスと同様に鍵盤演奏に使用したりできます。



注意

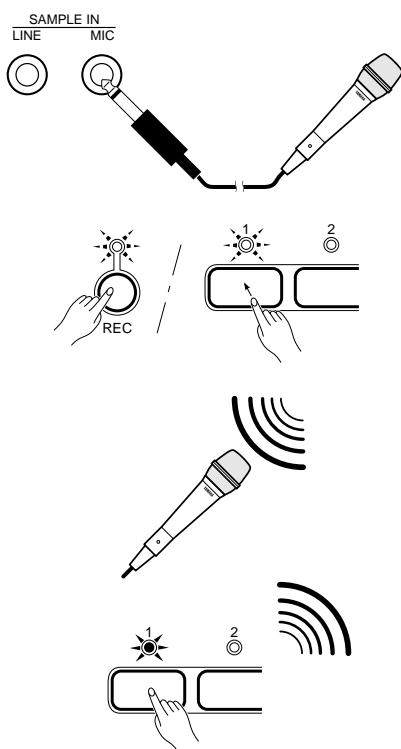
サンプリング中、クリア中、サンプリングデータの処理中（LCDディスプレイに「Squeezing」を表示）、ディスクのサンプルボイスデータのロード中に電源を切ると、PSR-2700のWave RAMに記憶されているサンプルボイスデータがすべて失われてしまいますのでご注意ください。

このイラストはPDF上では表示されません。



自分の声をサンプリングして、再生してみましょう

サンプリングについての詳細は「サンプリングの手順」に従って説明しますが、まず、自分の声をサンプリングして再生してみましょう。



1 リアパネルのMIC端子にマイクを接続します。

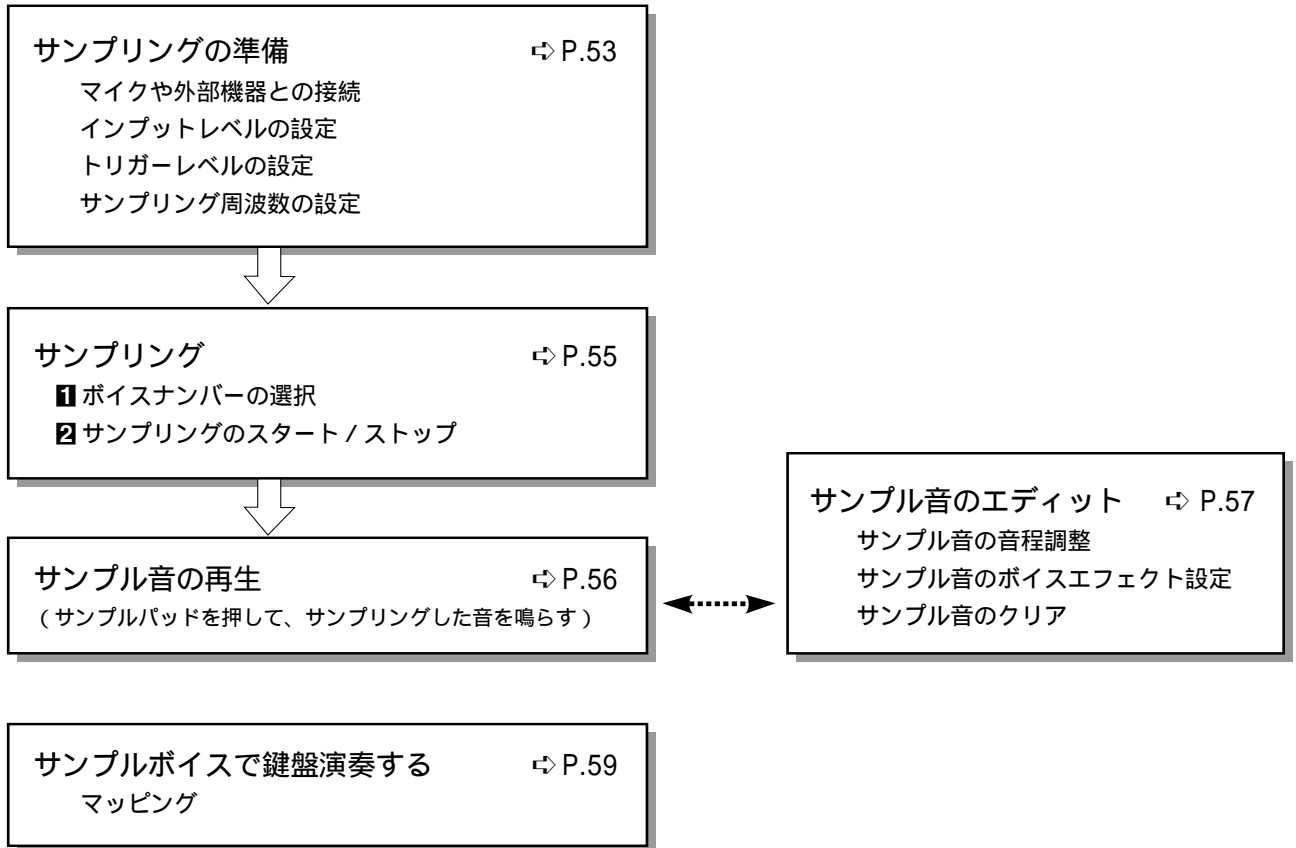
2 RECボタンを押しながら、PAD1を押します。

3 マイクに声を入力します。LCDディスプレイに「Sampling End」が表示されるまで、自分の声をサンプリングすることができます。

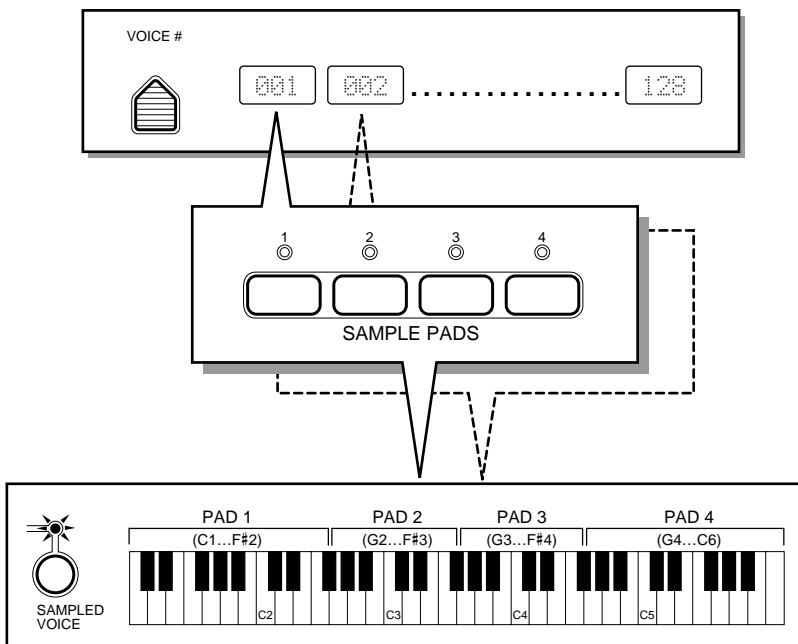
4 PAD1を押してみましょう。自分の声がサンプリングした通りに再生されます。

サンプリングの手順

サンプリングの手順は以下のとおりです。



PSR-2700 サンプル音の記憶と再生



サンプリングはサンプルパッドごとに行いますが、サンプルパッド1~4のデータがひとつにまとめられてサンプルボイスナンバー（001~128）に記憶されます。

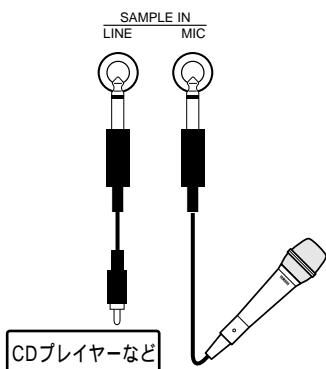
サンプル音を鳴らす場合は、鳴らしたいサンプル音をサンプリングしたボイスナンバーを選択してから、サンプルパッド1~4を押します。

また、SAMPLED VOICEボタンを押してインディケータを点灯させると、鍵盤を押さえてサンプル音を鳴らすことができます。

サンプルパッドにサンプリングして、再生しましょう

サンプリングの準備

マイクや外部機器との接続



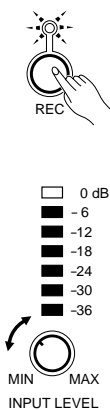
マイクを利用して声などをサンプリングする場合
人の声や物音などを録音する場合は、MIC端子にマイクを接続します。

外部機器の演奏などをサンプリングする場合
シンセサイザーやCDプレイヤーなど外部機器の演奏を録音する場合は、LINE端子と外部機器を接続します。

メモ

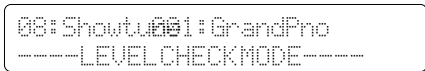
著作権の設定された著作物の利用については、使用者の責任で実施してください。

インプットレベルの設定 (レベルチェックモード)



RECボタンを押します。LCDディスプレイに「LEVEL CHECK MODE」が表示され、RECインディケータが点滅します。INPUT LEVELインディケータは現在のインプットレベルを表示します。実際にサンプリングする音をマイクに入れて (ライン入力して) INPUT LEVELインディケータを確認しながら、つまみを回してレベルを調整します。

レベル調整は、上から2番目のLEDが点灯するように調節します。レベルがオーバーしている場合は、サンプリング音が歪むことがあります。



もう一度RECボタンを押すと、レベルチェックモードから抜けられます。

メモ

レベルチェックモード中は押鍵しても発音しません。また、パネル設定も変更できません。

トリガーレベルの設定

サンプリングは、リアパネルのMIC/LINEに接続したマイク/外部機器からの入力信号が設定したトリガーレベルを越えると、スタートします。

TRIGGER
LEVEL



TRIGGER LEVELボタンを押すとLCDディスプレイに現在設定されているトリガーレベルが表示されます。ナンバー選択ボタン [0] ~ [5], [+], [-]、ダイヤル、TRIGGER LEVELボタンを使って0~5の間で設定します。

```
03: Show tu.001: GrandPro
AccOffTri9.Level=3
```

0 : OFFに設定した場合は、RECボタンを押しながらサンプルパッドを押すと同時に、RECインディケータが点灯に変わり、サンプリングが始まります。

メモ

「トリガー」は「サンプリングスタートのきっかけ」と解釈すると分かりやすいでしょう。小さな音でサンプリングをスタートする場合は0, 1に、大きな音でスタートする場合は4, 5に設定します。

電源を入れた時は、トリガーレベルは3に設定されています。

[+] [-] ボタンを同時に押すと、トリガーレベルは初期設定 = 3になります。

サンプリング周波数の設定

FREQ



FREQボタンを押すとLCDディスプレイに現在設定されているサンプリング周波数が表示されます。ナンバー選択ボタン [1] ~ [2], [+], [-]、ダイヤル、FREQボタンを使って1 : LOW (10kHz) または、2 : HIGH (20kHz) のどちらかを設定します。サンプリング時間はLOWで約6秒、HIGHで約3秒です。

```
03: Show tu.001: GrandPro
AccOffFrequency=1:LOW
```

メモ

サンプリングは、音を一定の間隔でデジタルデータとして記憶します。この間隔を決めるのがサンプリング周波数です。たとえば、サンプリング周波数を10kHzに設定すると、1秒に10000回の割合でサンプリングして記憶します。サンプリング周波数が高いほど音質は良くなりますが、より多くのデータを記憶するためメモリーを消費し、サンプリング時間が短くなります。

電源を入れた時は、サンプリング周波数は1 : LOWに設定されています。

[+] [-] ボタンを同時に押すと、サンプリング周波数は初期設定 = 1 : LOWになります。

サンプリング

1 ボイスナンバーの選択

VOICE #



サンプリングするボイスナンバーを選択します。

VOICE #ボタンを押すと、LCDディスプレイに現在選択されているボイスナンバーが表示されます。ボイスナンバー表示中に、ナンバー選択ボタン [0] ~ [9] を押してボイスナンバーを選択してください。[+] [-] ボタン、ダイヤル、VOICE #ボタンを使ってナンバーを選択することもできます。

```
00: Show tu @01: GrandPno
Acc Off EUC = @01: *****
```

メモ

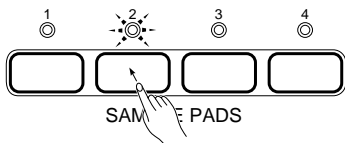
何もデータを持たないボイスナンバーを選択すると、ボイスネームには「*****」が表示されます。

ナンバー選択ボタンで3桁のサンプルボイスナンバーを選択する場合は、「+/-」ボタンを押して100の位「1--」を設定してから、10の位、1の位の順に押してください。

2 サンプリングのスタート/ストップ



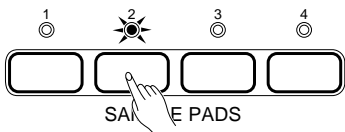
RECボタンを押しながらSAMPLE PADS 1~4のいずれかを押すと、RECボタンおよび、パッドのインディケータが点滅し、サンプリング待機状態になります。この時、LCDディスプレイは「Sampling Ready」を表示します。



```
SUC=@01 Frq=LOW Trg=3
<<<<SamplingReady>>>>
```

サンプリング待機状態で、MICあるいはLINEからトリガーレベル (P.54参照) より大きな音を入れるとサンプリングが始まります。トリガーレベルを0: OFFに設定した場合は、RECボタンを押しながらサンプルパッドを押すと同時にサンプリングがスタートします。

サンプリング中は、RECインディケータが点灯し、LCDディスプレイは「Sampling !!!!!」を表示します。サンプリング時間が経過すると、LCDディスプレイは「Sampling End」を表示し、サンプリングが終了します。



また、サンプリング中にサンプルパッドを押しても、サンプリングをストップすることができます。

サンプリング終了後、データ処理のためLCDディスプレイに「Squeezing.xxx%」が表示される場合があります。(xxx%はデータ処理の時間の経過をパーセンテージで表示) また、その後「xxxKByte Free」を表示してPSR-2700のWave RAMの残り容量を表示します。(xxxはWave RAMの残り容量)

同様に他のサンプルパッドにサンプリングしてください。

メモ

サンプリング中は押鍵しても発音しません。また、パネル設定も受け付けません。

1パッドのデータをバンクと呼びます。バンク数が255バンクを越えると、LCDディスプレイに「No Bank」を表示して、これ以上サンプリングが行えないことを表します。不要なパッド、またはボイスデータをクリアしてからサンプリングしてください。

サンプリング (Wave) データ RAM容量の限界 (1020キロバイト) を越えた場合、LCDディスプレイに「Wave Ram Full」を表示して、これ以上サンプリングが行えないことを表します。不要なパッド、またはボイスデータをクリアしてからサンプリングしてください。

Wave RAMの残り容量のチェック方法



```
00: Show tu @01: GrandPno
Acc Off 925KByteFree
```

サンプリングデータはPSR-2700本体Wave RAMに1020キロバイトまでサンプリング可能です。CLEARボタンを押すと、本体Wave RAMの残り容量をLCDディスプレイで確認することができます。(約5秒間表示)

PADS,

ボイスネームの設定



PSR-2700はサンプルボイスそれぞれに自動的にボイスネームを付けますが、自分でボイスネームを付けることもできます。VOICE NAMEボタンを押すと、ボタン上のインディケーターが点灯し、カーソルがボイスネームの下に移動します。鍵盤下にプリントされているアルファベットや記号を参照して、鍵盤を使ってボイスネーム(8文字以内)を入力してください。

```
08: Showtu001: GrandPro
AccOf5UC=001: Hello!
```

「←」「→」の鍵盤はカーソルの移動に使用します。「←」を押すとカーソルが左に移動し、「→」を押すとカーソルが右に移動します。

[SHIFT]の鍵盤を押しながら、アルファベットの鍵盤を押さえると、アルファベットの大文字を入力できます。

「DELETE」の鍵盤を押すと、カーソル上の文字が削除されます。

ネームの入力が終わったら[ENTER]の鍵盤を押します。ネームが記憶され、LCDディスプレイはボイスナンバー表示に戻ります。

メモ

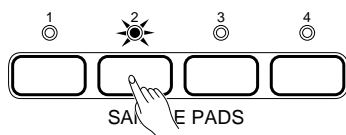
ボイスネームの入力操作を何もしなかった場合は、自動的に「Samplxxx」などのネームが付けられます。(xxxは選択されているボイスナンバーです。)

何もデータを持たないボイスのボイスネームは「*****」と表示され、ボイスネームは設定できません。

[ENTER]を押さずにボイスネームの入力モードから抜けると、ボイスネームは記憶されず、以前のネームのままになります。

ボイスネーム入力中は押鍵しても発音しません。

サンプル音の再生



SAMPLE PADS 1~4を押すと、インディケーターが点灯してサンプル音が再生されます。

他のボイスナンバーにサンプリングしたサンプル音は、サンプルボイスナンバーを選択した後に(P.55参照)パッドを押して鳴らすことができます。

メモ

何もデータのないパッドを押してもインディケーターは点灯しません。

複数のパッドを同時に再生することができます。

電源プラグがコンセントに差し込まれているか、バックアップ用の乾電池がセットされている場合は、電源を切ってもサンプルボイスデータは記憶されていますが、フロッピーディスクにセーブすることをおすすめします。(P.63参照)

ディスクのサンプルボイスデータを再生する場合は、P.65を参照し、サンプルボイスデータをPSR-2700にロードしてください。

サンプル音のエディット (修正)

パッドにサンプリングしたサンプル音 (サンプリングデータ) をエディットします。エディット方法には、音程調整 (PITCH)、ボイス設定、クリア (CLEAR) の3種類があります。

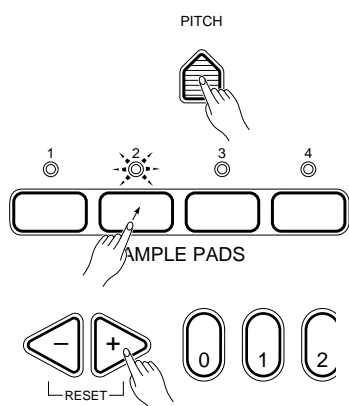
メモ

サンプル音のエディットができない場合は、LCDディスプレイにエラーメッセージが表示されます。

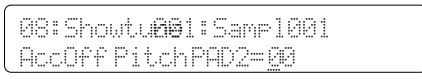
- ・パッドにデータがない場合
「No Wave Data」
- ・PSR-2700でエディットできないボイスデータ (市販されているボイスデータなど) の場合
「Protected Voice」

サンプル音の音程調整 (PITCH)

パッドにサンプリングした音声などの音程を ±50セント (±1/2半音) の範囲で調整します。



- 1 PITCHボタンを押しながら音程を変更するサンプルパッドを押すと、LCDディスプレイに現在の音程が表示されます。(PITCHボタンだけを押すと、PAD1の音程調整モードになります。)



- 2 音程表示中に、ナンバー選択ボタン [0] ~ [9], [+], [-], [+/-]、ダイヤルを使って-10 ~ +10 (単位: 5セント) の間で設定します。パッドを押して、音程を確認しながら変更できます。PITCHボタン、またはその他のボタンを押すと音程の調整は終了します。

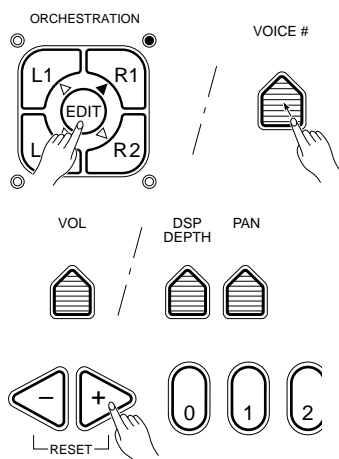
メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、サンプリングした時の音程 (00) に戻ります。

サンプル音のボイス設定

サンプルボイスは、通常のボイス同様に、ボイス設定を変更することができます。変更できるボイス設定は、ボリューム、DSPデプス、パンの3種類で、4つのパッドのサンプル音に共通の設定になります。また、ボリュームだけはパッドごとに設定することができます。

サンプルボイスのボイス設定

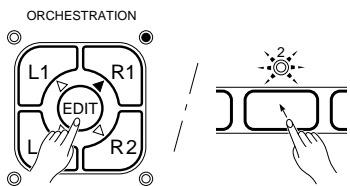


- 1 ORCHESTRATIONのEDITボタンを押しながら、DIGITAL SAMPLING部のVOICE #ボタンを押します。PAD 1~4のインディケータがすべて点滅して、ボイス設定モードに入ります。LCDディスプレイは、サンプルボイスの現在のボリューム値を表示します。
- 2 DSPデプス、パンを設定する場合は、VOICE部のDSP DEPTH、PANボタンを押して現在の設定値をLCDディスプレイに表示させます。
- 3 それぞれの設定値表示中に、ナンバー選択ボタン [0] ~ [9], [+], [-], [+/-]、ダイヤル、VOL、DSP DEPTH、PANボタンを使って、ボイス設定をそれぞれ変更します。(P.14, 15参照)
- 4 他の機能ボタンを押すと、ボイス設定モードから抜けられます。

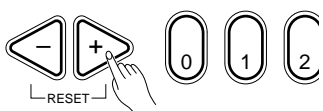
メモ

ボイス設定は、すべてのサンプルボイスナンバーに共通の設定になります。

サンプルパッドごと (サンプル音ごと) のボリューム設定



1 ORCHESTRATIONのEDITボタンを押しながらかPAD 1~4のいずれかを押します。押したPADのインディケータが点滅して、ボリューム設定モードに入ります。LCDディスプレイは、指定したパッドのサンプル音の現在のボリューム値を表示します。



2 ボリューム値表示中に、ナンバー選択ボタン [0] ~ [9], [+], [-]、ダイヤルを使ってパッドごとのサンプル音のボリュームを設定します。(P.9参照)

3 他の機能ボタンを押すと、ボリューム設定モードから抜けられます。

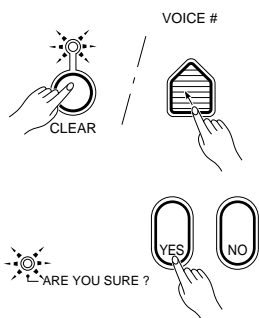
メモ

サンプルパッドごとのボリューム設定は、鍵盤でサンプル音を鳴らすときにも有効です。(P.59参照)

サンプル音のクリア (CLEAR)

サンプル音を、サンプルボイスナンバーまたはサンプルパッドごと (サンプル音ごと) にクリア (消去) します。

サンプルボイスナンバーごとのクリア

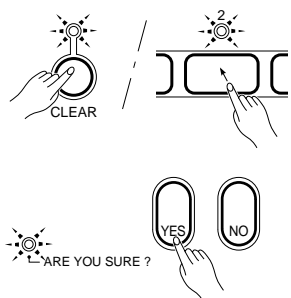


1 CLEARボタンを押しながらか、VOICE #ボタンを押すと、「ARE YOU SURE? (アーユーシュア)」が発音され、ARE YOU SURE?、CLEARのインディケータが点滅します。

2 YESボタンを押すと、現在選ばれているサンプルボイスナンバー全体のサンプルデータのクリアが実行され、NOボタンを押すとクリアは実行されません。

クリア終了後、データ処理のためLCDディスプレイに「Squeezing.xxx%」が表示される場合があります。(xxx%はデータ処理の時間の経過をパーセンテージで表示) また、その後「xxxxKByteFree」を表示してPSR-2700のWave RAMの残り容量を表示します。(xxxxはWave RAMの残り容量)

サンプルパッドごと (サンプル音ごと) のクリア



1 CLEARボタンを押しながらか、クリアしたいパッドを押すと、「ARE YOU SURE? (アーユーシュア)」が発音され、ARE YOU SURE?、CLEAR、指定したパッドのインディケータが点滅します。

2 YESボタンを押すとクリアが実行され、NOボタンを押すとクリアは実行されません。

クリア終了後、データ処理のためLCDディスプレイに「Squeezing.xxx%」が表示される場合があります。(xxx%はデータ処理の時間の経過をパーセンテージで表示) また、その後「xxxxKByteFree」を表示してPSR-2700のWave RAMの残り容量を表示します。(xxxxはWave RAMの残り容量)

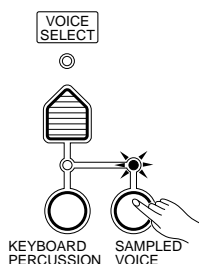
メモ

クリアを実行した場合、そのパッドのマッピングもクリアされ、初期設定に戻ります。

サンプルボイスで鍵盤演奏しましょう

サンプルボイス (SAMPLED VOICE)

サンプルパッドを押したときと同様に、押鍵によってサンプル音を再生することができます。この場合はサンプルパッドと異なり、押さえる鍵盤によって音階が付きます。



1 VOICE部のSAMPLED VOICEボタンを押すと、インディケーターが点灯し、鍵盤にサンプル音がセットされます。この時、LCDディスプレイには、現在選択されているサンプルボイスナンバーが表示されます。

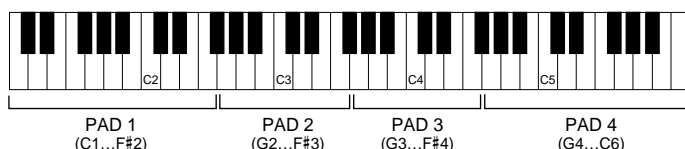
2 ナンバー選択ボタン [0] ~ [9], [+], [-], ダイアル、VOICE SELECTボタンを押して、サンプルボイスナンバーを選択します。

3 鍵盤を押してサンプルボイスで演奏しましょう。

初期設定では (サンプルパッド1~4にサンプリングした場合)、サンプルパッド1のサンプル音はC2に、パッド2のサンプル音はC3に、パッド3のサンプル音はC4に、パッド4のサンプル音はC5に、それぞれ自動的にマッピング (割り当て: 下記参照) されます。

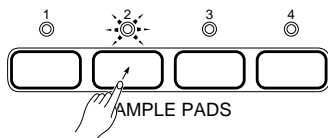
マッピングされた鍵盤を押鍵すると、それぞれのサンプルパッドを押した時と同じサンプル音が発音されます。それ以外の鍵盤の押鍵によって発音されるサンプル音の音階は、C2、C3、C4、C5を中心に、半音ずつずれて (音階付きで) 発音されます。

サンプルパッドごとの発音鍵域 (プリセット)



マッピング (MAPPING)

MAPPING



自分の好きな鍵域にサンプル音をマッピングする (割り当てる) ことができます。

1 MAPPINGボタンを押しながら、鍵盤にマッピングするサンプルパッドを押します。現在のマッピングがLCDディスプレイにノートナンバーで表示されます。(MAPPINGボタンだけを押しした場合、PAD1のマッピングモードになります。)

08: Show tu 001: Samp 1001
Acc Off Mapping PAD2=060

2 ナンバー選択ボタン [0] ~ [9], [+], [-], ダイアルを使って000~127の間で設定します。また、ノートナンバー36~96にマッピングする場合は、直接鍵盤を押して設定することができます。

MAPPINGボタン、またはその他の機能ボタンを押すとマッピングが終了します。

メモ

オーケストレーションの各パートにサンプルボイスを選択できます。各パートのEDITインディケーターを点灯させてから、サンプルボイスナンバーを選択してください。

すでにサンプリング・マッピング済みのパッドに改めてサンプリングした場合、以前のマッピングが新しいボイスに適用されます。

初期設定の場合、たとえば、C2~C3の間の鍵盤を押すと、中央を境に発音する音 (サンプルパッド1のサンプル音とパッド2のサンプル音) が変わります。中央に位置する鍵盤では、下の音域にマッピングされたサンプル音が鳴ります。

初期設定の場合、たとえば、サンプルパッド1とパッド3にサンプリングされていて、パッド2にサンプリングされていない場合は、中央のC3を境に発音する音 (サンプルパッド1のサンプル音とパッド3のサンプル音) が変わります。

鍵盤にサンプルパッドと異なったサンプルボイスナンバーを選択すれば、サンプルパッドと鍵盤で異なるサンプル音を同時に鳴らすことができます。

サンプル音の再生は、通常の演奏音とは別に最大26音同時発音可能です。

メモ

直接鍵盤を押して設定する場合、複数の鍵盤を同時に押さえると、最後に押した鍵盤がマッピングの設定になります。

たとえば、PAD1がすでにマッピングされている鍵盤に、PAD2をマッピングした場合は、LCDディスプレイに「Same Note」が表示され、PAD2のマッピングは無効になります。この場合、先にPAD1のマッピングを他の鍵盤に変更してから、改めてPAD2をその鍵盤にマッピングしてください。

複数のパッドをマッピングした場合は、それぞれのマッピングの中央を境に発音する音が変わります。中央に位置する鍵盤がある場合、その鍵盤では下の音域にマッピングされたサンプル音が鳴ります。

マッピングはサンプルパッドの番号、およびデフォルト設定にかかわらず自由に設定することができます。たとえば、鍵盤の左からPAD 4, 3, 2, 1の順に設定することもできます。

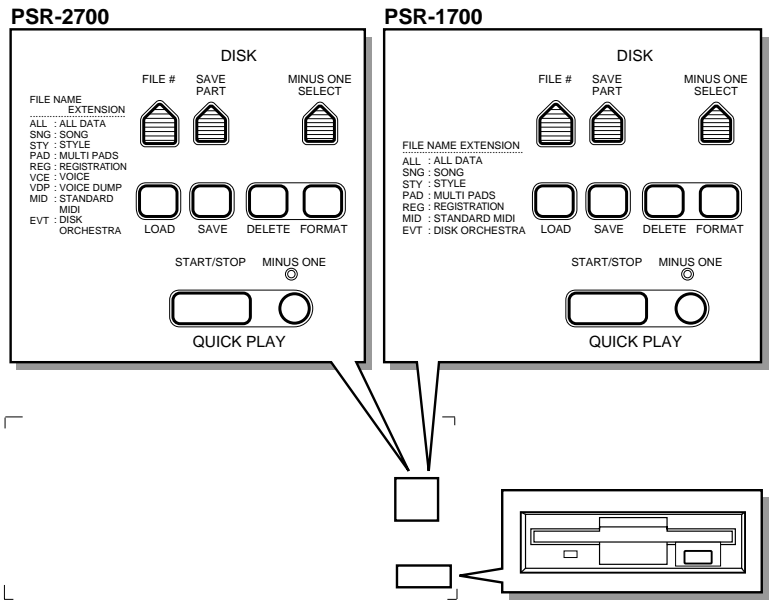
サンプル音のデータを持たないパッドをマッピングしようとする、LCDディスプレイに「No Wave Data」を表示して、マッピングが行えないことを表します。

ディスクを活用しましょう (DISK)

PSR-2700/1700は本体にディスクドライブを内蔵しています。ディスクドライブにフロッピーディスクを挿入すれば、ソングメモリー、カスタムアカンパニメント、マルチパッド、レジストレーションメモリー、サンプルボイス (PSR-2700) などのデータを1枚のディスクに最大99ファイル (ファイルナンバー01~99) まで、セーブ (保存) / ロード (呼び出し) することができます。

付属ディスク (PSR-2700 : 2枚、PSR-1700 : 1枚) には、ソングデータ、スタイルデータ、マルチパッドデータ、サウンドエフェクト (サンプルボイス) データ (PSR-2700) が、あらかじめ記録されています。P.68を参照して活用してください。

また、市販のDOC (YAMAHA ディスクオーケストラコレクション) ソフトやピアノプレーヤソフト、SMF (スタンダードMIDIファイル: ファイルフォーマット0) ソフトを再生することも可能です。(P.67「クイックプレイ」参照)



このイラストはPDF上では表示されません。

フロッピーディスクおよび、ディスクドライブ取扱上の注意

フロッピーディスクは必ず“3.5インチ2DDタイプ”をご指定の上、お買い求めください。

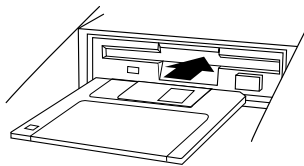
フロッピーディスクを曲げたり、力をかけないでください。また、シャッターを開けて内部に手を触れないようご注意ください。

直射日光の当たる場所や、高温の場所にフロッピーディスクを置かないでください。

磁気を帯びた物のそばにフロッピーディスクを置かないでください。フロッピーディスクのデータが消去されたり、壊れてしまう恐れがあります。

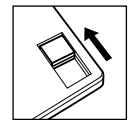
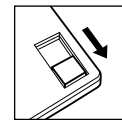
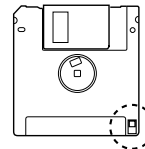
本体のディスクドライブにフロッピーディスク以外の物を入れないようご注意ください。ディスクドライブおよび、フロッピーディスク破損の原因になります。

ディスクはシャッターをディスク挿入口の方向に、また、ラベルを上に向けて挿入してください。



本体のディスクドライブには、データを読み取るための磁気ヘッドがあります。この磁気ヘッドが汚れると、データの読み取りができなくなったり、フロッピーディスクが破損したりします。市販のクリーニングディスクを使って、定期的に磁気ヘッドのクリーニングを行うよう心がけてください。

ライトプロテクトタブがONになっていると、そのフロッピーディスクにはセーブ、デリート、フォーマットの操作ができません。

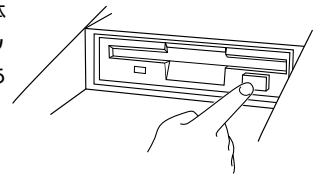


ライトプロテクトON
(書き込み不可)

ライトプロテクトOFF
(書き込み可)

ライトプロテクトタブ

フロッピーディスクを取り出す場合は、ディスク挿入口横のイジェクトボタンをゆっくりと正確に押し込み、フロッピーが完全に出るまで取り出してください。中途半端な状態で止まってしまった場合は、もう一度イジェクトボタンを押すか、再度フロッピーディスクを押し込み、改めてイジェクトボタンを押してください。中途半端な状態で無理に引き出すと、本体ディスクドライブおよび、フロッピーディスクを破損する恐れがあります。



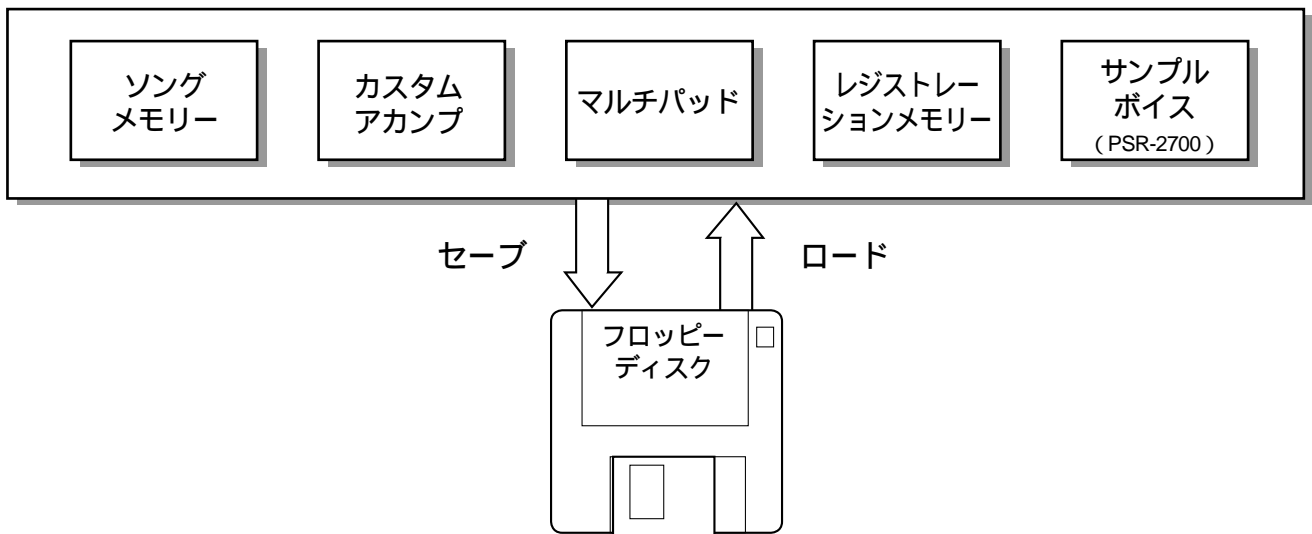
フォーマット・ロード・セーブ・デリート・クイックプレイ中は、ディスクドライブが作動していますので、絶対にディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。ディスクおよびデータ破損の原因になります。

PSR-2700/1700のデータの保存について

PSR-2700/1700はソングメモリー、カスタムアカンパニメント、マルチパッド、レジストレーションメモリー、サンプルパッド（PSR-2700）といったメモリー機能をパネル上に装備しています。ディスクには、それらのデータをまとめて、あるいは個別に、セーブ/ロードすることができます。

たとえば、1枚のフロッピーディスクにソングメモリーデータをセーブした場合、最大99曲分（ファイルナンバー01～99）記憶できます。

何パターンものレジストレーションをメモリーしたり、ソングライブラリーを作ったり、あなたのアイデアでディスクを活用すれば、より効率よくPSR-2700/1700を演奏できるでしょう。



PSR-2700/1700で扱うことが可能なファイル一覧

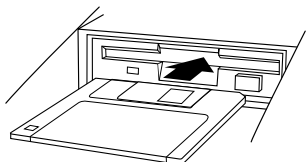
ファイルの種類	拡張子	セーブ	ロード	クイックプレイ
ボイス以外のすべてのデータ	*****.ALL			-
ソングメモリー	*****.SNG			-
カスタムアカンパ	*****.STY			-
マルチパッド	*****.PAD			-
レジストレーションメモリー	*****.REG			-
サンプルボイス（PSR-2700） （シングルボイス：1つ）	*****.VCE			-
サンプルボイス（PSR-2700） （ボイスダンプ：全て）	*****.VDP			-
DOC（ディスク・オーケストラ・コレクション）	*****.EVT	×	×	
スタンダードMIDIファイル（フォーマット0）	*****.MID	×	×	
	*****.Xxx			
ESEQファイル	*****.EVT	×	×	
	*****.Pxx			
ピアノプレーヤ用ソフト	*****.（スペース）	×	×	

ファイルネームの後、ピリオドの次につける3文字を拡張子と言います。拡張子はファイルの種類を表しています。

フロッピーディスクのフォーマット (初期化)

市販のフロッピーディスクをPSR-2700/1700で使用できる状態にすることをフォーマット (初期化) と呼びます。以下の手順でフォーマットを行ってください。

1 フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。



市販の3.5インチ2DDフロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。この時、ディスクのシャッターをディスク挿入口の方向に、また、フロッピーディスクのラベル側を上に向けて挿入します。LCDディスプレイに「Format?」が表示され、「ARE YOU SURE? (アユーシュア)」が発音されます (インディケータ点滅)。

PSR-2700

```
@@: Show tu @@1: Grand Pro
Acc Off Format?
```

PSR-1700

```
Format?
```

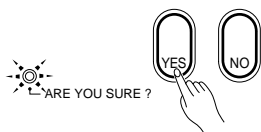
!! 注意

付属ディスクを含め、すでにデータが記憶されているフロッピーディスクをフォーマットしないように注意してください。フォーマットを実行するとフロッピーディスクの内容はすべて消えてしまいます。

メモ

PSR-2700/1700で読み込めないフォーマットのディスクを挿入すると、自動的に新しいフロッピーディスクが挿入された時と同じ状態になります。大切なデータをフォーマットしないように注意してください。

2 フォーマットします。



YESボタンを押すとディスクのフォーマットがスタートします。

NOボタンを押すとフォーマットは実行されません。

フォーマット中は以下のように、フォーマット開始から終了までの経過をLCDディスプレイにパーセンテージ (0%から100%) で表示します。

PSR-2700

```
@@: Show tu @@1: Grand Pro
Acc Off Formatting: 35%
```

PSR-1700

```
Formatting 35%
```

フォーマットが終了するとLCDディスプレイは、ボイスナンバー表示に戻ります。

メモ

PSR-2700/1700用にフォーマット済みのフロッピーディスクを、改めてフォーマットする場合は、ディスクを挿入してからFORMATボタンを押してください。「ARE YOU SURE? (アユーシュア)」が発音され、ARE YOU SURE?インディケータが点滅します。LCDディスプレイには「Format?」が表示されます。YESボタンを押すとフォーマットが実行され、NOボタンを押すと実行されません。

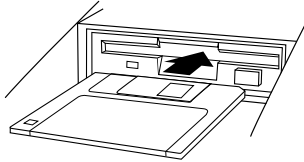
!! 注意

フォーマットの実行中 (LCDディスプレイに「Formatting」を表示) は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

セーブ (保存)

ソングメモリー、カスタムアカンパニメント、マルチパッド、レジストレーションメモリー、サンプルボイス (PSR-2700) のデータをフロッピーディスクにセーブ (保存) します。

1 フォーマット済みのフロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。



もしフロッピーディスクが挿入されていない場合は、フォーマット済みのフロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

メモ

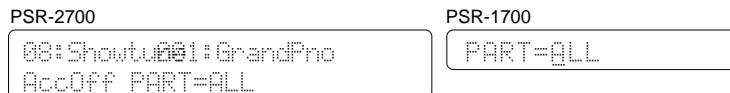
フォーマット済みのフロッピーディスクを挿入すると、LCDディスプレイにそのフロッピーディスクの残りのメモリー容量 (キロバイト) がしばらくの間表示されます。

2 セーブパート (保存するデータの種類) を選択します。



SAVE PARTボタンを押すと、LCDディスプレイに現在選択されているセーブパートが表示されます。

ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [4] (PSR-1700), [0] ~ [6] (PSR-2700)、ダイヤル、またはSAVE PARTボタンを使ってセーブするパートを選択します。



メモ

2 セーブパートと 3 ファイルナンバーはどちらから選択しても構いません。

メモ

全データ (ALL) を選択してセーブすると、ソングメモリーデータ、カスタムアカンパニメントデータ、マルチパッドデータ、レジストレーションメモリーデータがひとつのファイルにまとめてセーブされます。

Single Voice (.VCE) の場合は、デジタルサンプリング部で現在選ばれているサンプルボイスナンバーのサンプルボイスデータと一緒に、そのサンプルボイスナンバーもセーブされ、ロードする時は自動的にそのボイスナンバーへロードするようにセットされます。(ロード先のボイスナンバーは変更可能です。)

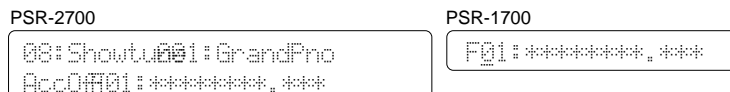
セーブパート一覧

セーブパート	LCDディスプレイ (パート: 拡張子)
全データ (サンプルボイスデータを除く)	ALL (.ALL)
ソングメモリーデータ	Song (.SNG)
カスタムアカンパニメントデータ	CustomStyle (.STY)
マルチパッドデータ	Multi Pad (.PAD)
レジストレーションメモリーデータ	Regist.Mem. (.REG)
サンプルボイスデータ (サンプルボイス# 1つ)	SingleVoice (.VCE: PSR-2700のみ)
サンプルボイスデータ (サンプルボイス# 001 ~ 128 全て)	Sample Dump (.VDP: PSR-2700のみ)

3 データをセーブ (保存) するディスク内のファイルナンバーを選択します。



FILE#ボタンを押すと、LCDディスプレイに現在選択されているファイルナンバーが表示されます。ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイヤル、またはFILE#ボタンを使ってファイルナンバーを選択します。データの入っていないファイルナンバーはナンバーの右に「*****.***」が表示されます。



4 セーブボタンを押します。



SAVEボタンを押すと、「ARE YOU SURE? (アーユーシュア)」が発音されます (インディケーター点滅)。



YESボタンを押すと、セーブが実行されます。ファイルネームは「PSR-__-01」などが自動的に付けられます。

NOボタンを押すとセーブ待機状態が解除されます。

メモ

セーブ待機中 (ARE YOU SURE?インディケーター点滅中)、LCDディスプレイはファイルナンバーの前に「S」を表示して、セーブの操作中であることを表します。

セーブの実行中は、「(拡張子) Saving」がLCDディスプレイに表示されます。

PSR-2700

```
00: Showtu001: GrandPro
AccOff-ALLSaving-
```

PSR-1700

```
-ALLSaving-
```

LCDディスプレイに「Save Completed」が表示されるとセーブが終了します。

ファイルネームの設定

ファイルネームは、PSR-2700/1700本体で自動的に付けられますが、自分で好きな名前を付けることもできます。

セーブを実行する前に鍵盤を押さえると、ファイルネームが入力できるようになります。鍵盤下にプリントされているアルファベットや記号を参照して、鍵盤を使ってファイルネーム(8文字以内)を入力します。

[←] [→] の鍵盤はカーソルの移動に使用します。[←] を押すとカーソルが左に移動し、[→] を押すとカーソルが右に移動します。[DELETE] の鍵盤を押すと、カーソル上の文字が削除されます。

ネームの設定が終わり、[ENTER] の鍵盤、またはYESボタンを押すと、セーブが始まります。

PSR-2700

```
00: Showtu001: GrandPro
AccOf$01: 2700-001.ALL
```

PSR-1700

```
001:1700-001.ALL
```

!! 注意

セーブの実行中(LCDディスプレイに「Saving」を表示)は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

メモ

[SHIFT] の鍵盤を押しながら、アルファベットの鍵盤を押さえると、アルファベットの大文字を入力できます。

セーブする時に、同じファイルネームがフロッピーディスク内に既にある場合は、LCDディスプレイに「Same Name」が表示されます。もう一度セーブ操作を始めからやり直し、別のネームを入力してください。

メモ

セーブする時に、指定したファイルナンバーが既にデータを持っている場合は、LCDディスプレイに「Overwrite(上書き)OK?」が表示され、「ARE YOU SURE?(アーユーシュア)」が発音されます(インディケーター点滅)。YESボタンを押すと、以前そのファイルナンバーにセーブしたデータを削除し、新しいデータをセーブします。

フロッピーディスクの空き容量が足りないと、LCDディスプレイに「Disk Full」が表示され、セーブができなかったり、途中でセーブを終了することがあります。セーブが途中で終了した場合、そのファイルはクリアされます。

セーブ/ロード中にNOボタンを押し続けると、セーブ/ロードを途中でキャンセルすることができます。

サンプルボイスを使ったソングメモリー・カスタムア कंप・マルチパッドデータのセーブ/ロードについて

サンプルボイスを使ったソングメモリー・カスタムア कंप・マルチパッドデータをセーブする場合は、それぞれのデータとは別にサンプルボイスデータもセーブしてください。

また、サンプルボイスを使ったソングメモリー・カスタムア कंप・マルチパッドデータをロードする場合は、それぞれのデータとサンプルボイスデータもロードしてください。この時、サンプルボイスデータのロード先のボイスナンバーには、それぞれのデータを録音した時のボイスナンバーが自動的にセットされますので、そのままロードしてください。録音内容が正確に再生されます。

サンプルボイスデータのセーブについて

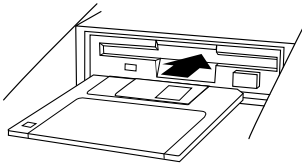
サンプルボイスデータをセーブする時(PSR-2700)に、ディスクの空き容量が不足する場合は、データを複数のフロッピーに分割してセーブすることができます。たとえば、セーブ途中で空き容量が不足した場合はLCDディスプレイに「Insert Disk No.xx」(xxは何枚目のフロッピーディスクかを表示)が表示されますので、フロッピーディスクを別のものに交換してください。交換したディスクにも同じファイルネームで、継続してセーブされます。この時、フォーマットされていないフロッピーディスクを挿入した場合は、セーブを一時中断し、フォーマット操作(P.62参照)の後にセーブを再開します。このように複数のフロッピーディスクにセーブしたデータをロードする場合は、セーブした順にフロッピーを交換してロードします。

サンプルボイスデータのセーブ(PSR-2700)は、大きなデータを扱いますので、新しいフロッピーディスク、またはあまりデータが記録されていないフロッピーディスクを使用することをおすすめします。

ロード（呼び出し）

フロッピーディスクにセーブされた各種データをPSR-2700/1700のパネルにロードします（呼び出します）。

1 フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。



ロードしたいデータの入ったフロッピーディスクを、ディスク挿入口に挿入します。

2 ロードするファイルを選択します。



FILE#ボタンを押すと、LCDディスプレイに現在選択されているファイルナンバーが表示されます。ナンバー選択ボタン[+]、[-]、[0]～[9]、ダイヤル、またはFILE #ボタンを使ってロードするファイルナンバーを選択します。

ファイルの種類は、LCDディスプレイに表示されるファイルネームとパート名（拡張子）で確認してください。

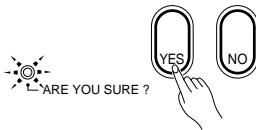
3 ロードボタンを押します。



LOADボタンを押すと、「ARE YOU SURE?（アーユーシュア）」が発音されます（インディケータ点滅）。

YESボタンを押すと、ロードがスタートします。

NOボタンを押すとロード待機状態は解除されます。



ロードの実行中は、「NowLoading」がLCDディスプレイに表示されます。

PSR-2700

```
00: Showtu@01: GrandPro  
AccOf: NowLoading
```

PSR-1700

```
---NowLoading---
```

LCDディスプレイに「Load Completed」が表示されるとロードが終了します。

Single Voice（VCE）データをロードする場合（PSR-2700）ボイスダンプデータ（VDP）をロードすると、PSR-2700のすべてのサンプルボイスデータが書き替えられ、シングルボイスデータ（VCE）の場合は選択したサンプルボイスナンバーのデータだけが書き替えられます。Single Voiceのファイルを選んでLOADボタンを押し、「ARE YOU SURE?（アーユーシュア）」に対してYESボタンを押すと、LCDディスプレイに「Load SVC to xxx」が表示され、もう一度「ARE YOU SURE?（アーユーシュア）」が発音されます（インディケータ点滅）。xxxは、そのシングルボイスデータがロードされるサンプルボイスナンバーで、そのボイスをセーブした時のサンプルボイスナンバーになります。変更する場合は、ナンバー選択ボタン[+]、[-]、[0]～[9]、またはダイヤルを使ってロード先のサンプルボイスナンバーを選択してください。（変更せずにロードを実行すると、そのボイスをセーブした時のボイスナンバーにロードされます。）

YESボタンを押すと、シングルボイスデータが、選択したサンプルボイスナンバーへロードされます。

メモ

パート単位でセーブされたデータをロードする場合は、そのパートだけが新しいデータに書き替えられます。

!! 注意

フロッピーディスクのデータをPSR-2700/1700本体に呼び出すことによって、本体にセットされていたデータは書き替えられます。大切なデータはロードする前に、フロッピーディスクにセーブしておきましょう。

メモ

ロード待機中（ARE YOU SURE?インディケータ点滅中）LCDディスプレイはファイルナンバーの前に「L」を表示して、ロードの操作中であることを表します。

ロードできないファイルやデータを持たないファイルを選択してロードしようとする時、「Can't Load」「File Not Found!」などのエラーメッセージがLCDディスプレイに表示されます。（P.82エラーメッセージ一覧参照）

ディスクのスタイルデータをロードすると、本体のスタイルナンバー00（カスタム）にロードされ、プリセットスタイル同様、スタイルナンバー00として使用できるようになります。スタイルナンバーは00が自動的に選択されます。

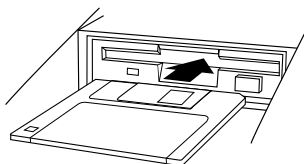
!! 注意

ロードの実行中（LCDディスプレイに「NowLoading」を表示）は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。サンプルボイスデータ（.VCE/.VDP）のロード中に電源を切るとPSR-2700のWave RAMのデータがすべて失われてしまいます。

デリート (削除)

フロッピーディスクにセーブされた各種データをファイル単位でデリート (削除) します。

1 フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。



デリートしたいデータのあったフロッピーディスクを、ディスク挿入口に挿入します。

2 デリートするファイルを選択します。

FILE #



FILE #ボタンを押すと、LCDディスプレイに現在選択されているファイルナンバーが表示されます。ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイヤル、またはFILE #ボタンを使ってデリートするファイルナンバーを選択します。

ファイルの名前 / 種類は、LCDディスプレイに表示されるファイルネームとパート名 (拡張子) で確認してください。

PSR-2700

```
08: Showtu@01: GrandPro  
AccOff@01: 2700-001.ALL
```

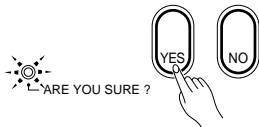
PSR-1700

```
F01: 1700-001.ALL
```

3 デリートボタンを押します。



DELETEボタンを押すと、「ARE YOU SURE? (アーユーシュア)」が発音されます (インディケータ点滅)。



YESボタンを押すと、デリートがスタートします。

NOボタンを押すとデリート待機状態は解除されます。

LCDディスプレイに「Delete Completed」が表示されると、デリートが終了します。

PSR-2700

```
08: Showtu@01: GrandPro  
AccOff@DeleteCompleted
```

PSR-1700

```
DeleteCompleted
```

メモ

デリート待機中、LCDディスプレイはファイルナンバーの前に「D」を表示して、デリートの操作中であることを表します。

データを持たないファイルを選択してデリートしようとする時、「File Not Found!」がLCDディスプレイに表示されます。

クイックプレイ

付属ディスクに記録されたソングデータ（デモ曲）を、クイックプレイ（PSR-2700/1700本体にロードせず（呼び出さず）、直接ディスクから読み込んで再生）します。

さらに市販のDOC（YAMAHAディスクオーケストラコレクション）ソフト、ピアノプレーヤソフト、SMF（スタンダードMIDIファイル：Format 0のシーケンス）ソフトもクイックプレイすることができます。

また、クイックプレイをする際に、マイナスワン演奏することができます。マイナスワン演奏とは、メロディの右手パート、左手パート、または双方のパートをキャンセルして、パート別の個人練習ができる機能です。

1 フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

付属ディスク、DOCソフト、ピアノプレーヤソフト、またはSMFソフトをディスク挿入口に挿入します。

メモ

DOCディスクを挿入すると、タッチセンスは自動的に「2」にセットされます。

2 ソングファイルを選択します。

FILE #



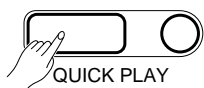
FILE #ボタンを押すと、LCDディスプレイに現在選択されているファイルナンバーが表示されます。ナンバー選択ボタン[+]、[-]、[0]～[9]、ダイヤル、またはFILE #ボタンを使ってクイックプレイするソングファイルを選択します。

メモ

LCDディスプレイはファイルナンバーの前に「Q」を表示して、クイックプレイ中であることを表します。

3 再生をスタート/ストップします。

START/STOP MINUS ONE



QUICK PLAY部のSTART/STOPボタンを押すと、クイックプレイがスタートします。

START/STOPボタンをもう一度押すと、クイックプレイがストップします。

ソングファイルを選択せずに、QUICK PLAY部のSTART/STOPボタンを押すと、クイックプレイ可能なファイルを自動的に選び、順に再生します。

スタンダードMIDIファイル（フォーマット0）、ESEQファイルがGM音色配列で録音されていない場合、PSR-2700/1700でクイックプレイしても、曲が正確に再生されません。

クイックプレイはフロッピーディスクにメモリーされたテンポでスタートしますが、パネルのTEMPOボタンを押して変更することができます。（P.26参照）

マイナスワン演奏

マイナスワン演奏をする場合は、MINUS ONE SELECTボタンを押して、キャンセルするパートを選択します。

MINUS ONE SELECT



PSR-2700

08: Showtune 01: GrandPro
AccOff/MinusOne=0:L+R

PSR-1700

MinusOne=0:L+R

MinusOne = 0: L+R .. 伴奏のみが演奏され、右手・左手両方のパートがキャンセルされます。両手のパート練習に適しています。

1: R 伴奏と左手パートが演奏され、右手パートがキャンセルされます。右手のパート練習に適しています。

2: L 伴奏と右手パートが演奏され、左手パートがキャンセルされます。左手のパート練習に適しています。

クイックプレイ中に他の機能ボタンを押すと、LCDディスプレイはその設定値を表示しますが、数秒間何の操作もしないと、自動的にソングファイルの表示に戻ります。

クイックプレイできるファイルがひとつもないディスクを挿入して、START/STOPボタンを押すと、LCDディスプレイにエラーメッセージ「Can't Play」が表示されます。（P.82エラーメッセージ一覧参照）

マイナスワンのパート（右手/左手）は、DOC/ピアノプレーヤソフトの場合は自動的にセットされますが、その他のファイルではMIDI送信チャンネルR/Lの設定によってセットされます。

クイックプレイ中は、メトロノームを使用できません。

再生パートの選択が終わったら、QUICK PLAY部のMINUS ONEボタンを押します。インディケータが点灯するとマイナスワン演奏になります。QUICK PLAY部のSTART/STOPボタンを押して、再生に合わせて鍵盤で演奏しましょう。

START/STOP MINUS ONE



START/STOPボタンをもう一度押すと、マイナスワン演奏がストップします。

付属ディスクを活用しましょう (Demonstration Disk)

PSR-2700には2枚、PSR-1700には1枚の付属ディスクが同梱されています。

PSR-2700/1700共通付属ディスク

ソングデータ (ファイルナンバー01~04)、スタイルデータ (レジストレーション付: ファイルナンバー05~12)、マルチパッドデータ (ファイルナンバー13~20)、サウンドエフェクト (サンプルボイス) データ (ファイルナンバー21~24: PSR-2700のみ使用可) が記録されています。

PSR-2700専用付属ディスク

サンプルボイスデータを使ったソングデータ (ファイルナンバー01~02)、ソングに使用されているサンプルボイスデータ (ファイルナンバー03) が記録されています。

PSR-2700/1700共通付属ディスク

ソングデータ (ファイルナンバー01~04)

ソングデータは、クイックプレイを行うことができます。P.67を参照して、ファイルナンバー01~04をクイックプレイしてください。

スタイルデータ (レジストレーション付: ファイルナンバー05~12)

ファイルナンバー05~12のいずれかをロードすると、スタイルナンバー00 (カスタム) にスタイルデータがロードされます。同時にレジストレーションメモリー1~8に、そのスタイルに適したボイスなどのレジストレーションが8種類セットアップされます。好みのスタイルデータをロードし、レジストレーションを呼び出して、プリセットスタイル同様、演奏/録音などに活用してください。

マルチパッドデータ (ファイルナンバー13~20)

ファイルナンバー13~20のいずれかを選択してロードすると、マルチパッド1~4の内容がセットで書き替えられます。

サウンドエフェクトデータ (ファイルナンバー21~24: PSR-2700)

ファイルナンバー21~24のいずれかを選択し、ロード先のサンプルボイスナンバーを指定してロードすると、指定したナンバーのサンプルボイスの内容 (サンプルパッド1~4のセット内容) が書き替えられます。(P.65参照)

PSR-2700専用付属ディスク

ソング (ファイルナンバー01~02) に使われているサンプルボイスデータを、PSR-2700本体にロードしてから、クイックプレイを行います。

フロッピーディスクをPSR-2700のディスクドライブに挿入すると、サンプルボイスデータをPSR-2700本体のサンプルボイスナンバー128に自動的にロードします。ただし、すでにサンプルボイスナンバー128にデータがある場合はLCDディスプレイに「Replace OK?」が表示され、「ARE YOU SURE? (アーユシュア)」が発音されます。YESボタンを押すとPSR-2700のサンプルボイスナンバー128にロードされます。(NOボタンを押すとロード待機状態は解除されます。) ロード終了後、QUICK PLAY部のSTART/STOPボタンを押すとデモ曲が再生されます。(P.67「クイックプレイ」参照)

!! 注意

付属ディスクのライトプロテクトタブをオフにして、セーブやデリートを実行するとデータが失われてしまいます。ライトプロテクトタブをオフにしないよう、ご注意ください。

メモ

付属ディスクのソングデータはSMF (スタンダードMIDIファイル) です。付属ディスクからロードしたスタイルデータに、ワンタッチセッティングは利用できません。

呼び出したスタイルデータをアレンジして、カスタムアカンパニメントを作成することもできます。作成したデータは、付属ディスクを別のフロッピーディスクと入れ替えてからセーブしてください。

!! 注意

付属ディスクのスタイルデータをロードすると、スタイルナンバー00: カスタムに録音されていたデータと、レジストレーションメモリー1~8に記憶されていたデータは書き替えられます。大切なデータはロードする前に、フロッピーディスクにセーブしておきましょう。

付属ディスクのマルチパッドデータ、サウンドエフェクトデータをロードすると、マルチパッド、指定したサンプルボイスナンバーに録音されていたデータは書き替えられます。大切なデータはロードする前に、フロッピーディスクにセーブしておきましょう。

メモ

付属ディスクのサウンドエフェクトデータ (ファイルナンバー21~24) をPSR-2700にロードしようとする、ロード先のサンプルボイスナンバーとして124~127がLCDディスプレイに自動的に表示されます。ロード先のサンプルボイスナンバーを指定してください。

!! 注意

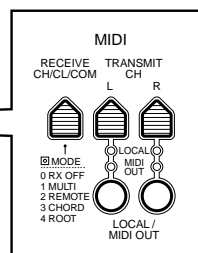
デモ曲用のサンプルボイスデータをロードすると、サンプルボイスナンバー128に記憶されていたデータは書き替えられてしまいます。大切なデータはロードする前にフロッピーディスクにセーブしておきましょう。

PSR-2700専用付属ディスクをディスクドライブに挿入した時に、WAVE RAMメモリーがいっぱいの場合は、サンプルボイスデータをロードできません (LCDディスプレイに「Wave Ram Full」を表示)。不要なサンプルボイスデータをクリアしてから、PSR-2700専用付属ディスクを挿入してください。

MIDI機能を活用して演奏の幅を広げましょう(MIDI)

PSR-2700/1700はリアパネルにMIDI端子 (MIDI IN、MIDI OUT、MIDI THRU) が付いています。MIDI機能の活用により、音楽の可能性を広げることができます。ここではMIDIとは何か、MIDIでできること、PSR-2700/1700のMIDI関連の操作方法などについて説明します。

このイラストはPDF上では表示されません。

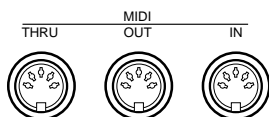


MIDIとは？

MIDI (ミディ) とは、「Musical Instrument Digital Interface」の略で、「電子楽器間のデジタル通信」という意味です。MIDIは電子楽器どうし (またはコンピューターなどと) で演奏情報のやりとりを行うために生まれた世界共通の規格です。たとえば、複数のMIDI楽器 (機器) をケーブルで接続すれば、機器間で様々な演奏情報が送受信でき、より高度な演奏が可能になります。なお、PSR-2700/1700の音色配列は「GMシステムレベル1」 (P.85参照) に準拠しています。

PSR-2700/1700のMIDI端子について

PSR-2700/1700のリアパネルには3種類のMIDI端子が付いています。



MIDI IN 他のMIDI機器からのMIDI信号を受信します。

MIDI OUT .. PSR-2700/1700の演奏情報をMIDI信号として他のMIDI機器へ送信します。

MIDI THRU PSR-2700/1700がMIDI INから受信した演奏情報を、そのまま他のMIDI機器へ送信します。

メモ

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

!! 注意

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

MIDI受信

チャンネルごとの受信モードと、全体のクロック (外部機器に同期させるか、させないか)、スタート/ストップコマンド (スタート/ストップメッセージ受信時に、何をスタート/ストップさせるか) を設定します。

受信チャンネル/モードの設定

RECEIVE CH/CL/COM



MODE
0 RX OFF
1 MULTI
2 REMOTE
3 CHORD
4 ROOT

- 1 RECEIVE CH/CL/COMボタンを押すと、LCDディスプレイに現在選択されているチャンネルナンバーと現在選択されているモードナンバーが表示されます。

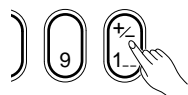
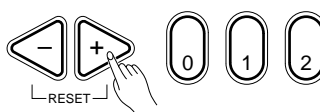
PSR-2700

```
00: Showt@01: GrandPro  
AccOffRxCh01=1:Multi
```

PSR-1700

```
RxCh01=1:Multi
```

- 2 チャンネルナンバー表示中に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイヤル、またはRECEIVE CH/CL/COMボタンを使って、受信チャンネルのナンバーを1~16の中から選択します。
- 3 ナンバー選択ボタン [+/-] を押すたびに、LCDディスプレイに表示されているモードナンバーが「0: Off」→「1: Multi」→「2: Remote」→「3: Chord」→「4: Root」→「0: Off」...と、切り替わります。次ページを参考に5種類の中から使用するモードを選択します。



メモ

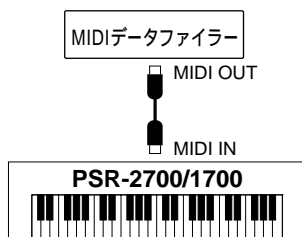
クロック (LCDディスプレイに「Clock Rx」を表示)、スタート/ストップコマンド (LCDディスプレイに「Cmnd Rx」を表示) に関しては、P.71を参照ください。

電源プラグがコンセントに差し込まれているか、バックアップ用の乾電池がセットされている場合は、電源を切っても設定された受信モードは記憶されています。

モードナンバー：0 RX-OFF（受信 オフ）
MIDI信号を受信しません。

モードナンバー：1 MULTI（マルチ）

受信データがPSR-2700/1700の音源に直接入力されますので、外部機器の演奏がPSR-2700/1700の音源で鳴ります。



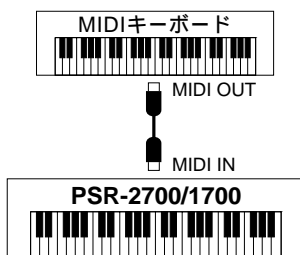
モードナンバー1を選択し、PSR-2700/1700のMIDI IN端子と、MIDIキーボードやMIDIデータファイラーのMIDI OUT端子を接続した場合

→ MIDIデータファイラーやMIDIキーボードから複数チャンネルの演奏情報を受信し、PSR-2700/1700で複数の音色を同時に鳴らすことができます。

→ 全チャンネルをマルチモードにセットすれば最大16チャンネルのマルチ音源になります。

モードナンバー：2 REMOTE（リモート）

受信データがPSR-2700/1700の押鍵と同様に扱われますので、PSR-2700/1700をリモート演奏することができます。



モードナンバー2を選択し、PSR-2700/1700のMIDI IN端子と、MIDIキーボードやMIDIデータファイラーのMIDI OUT端子を接続した場合

→ MIDIキーボードでPSR-2700/1700を演奏できます。（PSR-2700/1700のオートアンプをオンにセットしておけば、MIDIキーボードでPSR-2700/1700の自動伴奏を演奏できます。）

モードナンバー：3 CHORD（コード）

受信データが、PSR-2700/1700のオートアカンパニメントのコード押鍵と同様に扱われます。

モードナンバー3を選択し、PSR-2700/1700のMIDI IN端子と、MIDIキーボードやMIDIデータファイラーのMIDI OUT端子を接続した場合

→ MIDIキーボードでコード押鍵すると、フィンガリングの設定（P.24参照）にしたがって、PSR-2700/1700でオートアカンパニメント（自動伴奏）が演奏されます。

モードナンバー：4 ROOT（ルート）

受信データが、PSR-2700/1700のオートアカンパニメントのコード押鍵のベース音を指定します。このモードでは、分数コードの指定ができます。

モードナンバー4を選択し、PSR-2700/1700のMIDI IN端子と、MIDIキーボードやMIDIデータファイラーのMIDI OUT端子を接続した場合

→ MIDIキーボードのコード押鍵が、コードのルート音として認識され、PSR-2700/1700でオートアカンパニメント（自動伴奏）が演奏されます。

メモ

モードナンバー1（MULTI）/モードナンバー2（REMOTE）の場合、MIDIキーボードで音色を変更すると、PSR-2700/1700も同時に音色が変更されます。（送信側の機器に「GMシステムレベル1」規格製品を接続すれば、ほぼ同一音色を設定することができます。）

PSR-2700/1700の最大同時発音数は28音です。最大同時発音数に関する詳細はP.74の「ボイスリスト」の項を参照ください。

モード2~4にセットしたチャンネルと送信側のチャンネルは必ず合わせてください。

メモ

PSR-2700/1700のオートアンプをオンにする必要はありません。

メモ

PSR-2700/1700のオートアンプをオンにする必要はありません。

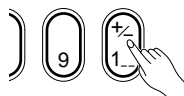
モードナンバー4（ROOT）の場合、複数の押鍵データを受信すると、後着優先でコードのベース音として認識されます。

クロックの設定

RECEIVE
CH/CL/COM



MODE
0 RX OFF
1 MULTI
2 REMOTE
3 CHORD
4 ROOT



- 1** P.69 受信チャンネル/モードの設定 **1** **2** を参照してLCDディスプレイに「Clock Rx」を表示させます。

PSR-2700

```
@8: Showtu @1: GrandPro
AccOff ClockRx=@: Off
```

PSR-1700

```
ClockRx=@: Off
```

- 2** ナンバー選択ボタン [+/-] を押すたびに、LCDディスプレイの表示が「0: Off」→「1: On」→「0: Off」・・・と、クロック設定が切り替わります。下記を参照して、使用するクロックを選択します。

「0: Off」を設定すると、PSR-2700/1700の内部クロックで作動します。

「1: On」を設定すると、MIDIケーブルで接続した外部機器のクロックで作動します。

メモ

ナンバー選択ボタン [0] ~ [9] を使って「17」 ([1], [7]) を押すとクロックが選ばれます。

メモ

外部クロックを選択した場合に、PSR-2700/1700でテンポを変更しようとするとLCDディスプレイに「Tempo」=External」を表示し、テンポの変更ができないことを表します。

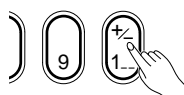
外部クロックが選択されていても400msec以上外部クロックが入力されない場合、自動的に内部クロックで発音します。

スタート/ストップコマンドの設定

RECEIVE
CH/CL/COM



MODE
0 RX OFF
1 MULTI
2 REMOTE
3 CHORD
4 ROOT



- 1** P.69 受信チャンネル/モードの設定 **1** **2** を参照してLCDディスプレイにスタート/ストップコマンド「Cmnd Rx」を表示させます。

PSR-2700

```
@8: Showtu @1: GrandPro
AccOff CmndRx=@: Off
```

PSR-1700

```
CmndRx=@: Off
```

- 2** ナンバー選択ボタン [+/-] を押すたびに、LCDディスプレイの表示が「0: Off」→「1: Accomp」→「2: Song」→「0: Off」・・・と、スタート/ストップコマンドのモードナンバーが切り替わります。下記のリストを参考に3種類の中から使用するモードナンバーを選択します。

モードナンバー 0 : Off
スタート/ストップコマンドを受け付けません。

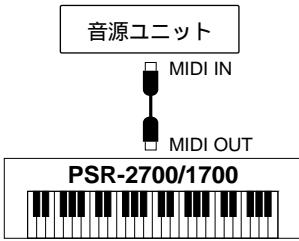
モードナンバー 1 : Accomp
オートアカンパニメントがスタート/ストップします。

モードナンバー 2 : Song
ソングメモリーがスタート/ストップします。

メモ

ナンバー選択ボタン [0] ~ [9] を使って「18」 ([1], [8]) を押すとコマンドが選ばれます。

MIDI送信



PSR-2700/1700のMIDI OUT端子とMIDIキーボードや音源ユニット、MIDIデータファイラーのMIDI IN端子を接続した場合

- PSR-2700/1700の演奏をMIDIデータファイラーに録音できます。コンピューターやMIDIデータファイラーのデータ入力にも使用できます。
- PSR-2700/1700で演奏するとMIDIキーボードまたは音源ユニットも同時に鳴り、厚みのある演奏ができます。

鍵盤の右手鍵域(R)、左手鍵域(L)ごとに、送信チャンネル、MIDI OUTのオン/オフ、LOCALオン/オフを設定します。

鍵盤演奏は1(変更可能)/2チャンネル(変更可能)、オートアカンパニメントは10~16チャンネル、ソングメモリーのメロディは3~8チャンネルで送信されます。

オートアカンパニメントのリズム1、リズム2は、両方とも10チャンネルで送信されます。リズム1、リズム2をそれぞれ別のチャンネルで送信する場合はC1の鍵盤を押しながら電源を入れてください。リズム1は9チャンネル、リズム2は10チャンネルで送信されます。このようにしてデータファイラーに記録すれば、より正確な再生が可能になります。

メモ

PSR-2700/1700で音色を変更するとMIDIキーボードまたは音源ユニットも同時に音色が変更されます。(受信側の機器に「GMシステムレベル1」規格製品を接続すれば、ほぼ同一音色で切り替わります。)

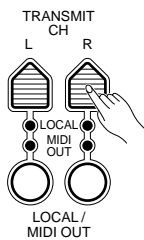
ソングメモリーに録音された演奏を外部MIDIデータファイラーに録音する場合は、録音する機器を録音開始し、次にPSR-2700/1700のソングメモリーのRESETボタン、PLAY/STOPボタンの順に押してください。初期設定を送信します。オートアカンパニメントの演奏を外部MIDIデータファイラーに録音する場合は、録音する機器を録音開始し、次にPSR-2700/1700のSTYLE SELECTボタンを押してから演奏を始めてください。初期設定を送信します。

ヒント

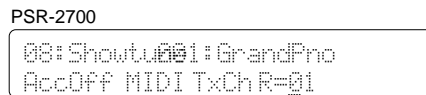
MIDI送受信データに関する詳細は、P.84「MIDIインプリメンテーションチャート」を参照して、より高度な演奏にチャレンジしてください。

送信チャンネルの設定

右手鍵域(R)の送信チャンネルの設定



- 1 TRANSMIT CH Rボタンを押すと、LCDディスプレイに現在選択されている送信チャンネルナンバーが表示されます。



- 2 送信チャンネルナンバー表示中に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイヤル、またはTRANSMIT CH Rボタンを使って送信チャンネルナンバーを1~16の中から選択してください。

左手鍵域(L)の送信チャンネルの設定

- ▶ 左手鍵域(L)の送信チャンネルの設定は、TRANSMIT CH Lボタンを押した後、右手鍵域(R)と同様の操作で行えます。

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、右手鍵域(R)の送信チャンネルは初期設定=1になります。

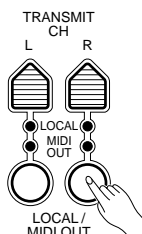
電源プラグがコンセントに差し込まれているか、バックアップ用の乾電池がセットされている場合は、電源を切っても設定された右手鍵域(R)の送信チャンネルと、左手鍵域(L)の送信チャンネルは記憶されています。

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、左手鍵域(L)の送信チャンネルは初期設定=2になります。

MIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフの設定

右手鍵域 (R) のMIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフ設定



- ▶ LOCAL/MIDI OUTボタンを押すたびに、ボタン上の「LOCAL」「MIDI OUT」インディケータが、「LOCALオン(点灯)+MIDI OUTオン(点灯)」→「LOCALオン(点灯)+MIDI OUTオフ(消灯)」→「LOCALオフ(消灯)+MIDI OUTオン(点灯)」・・・の動作を繰り返します。下記を参照して、設定してください。

「LOCALオン(ローカルオン)+MIDI OUTオン」
鍵盤演奏は通常どおり発音され、同時に押鍵情報がMIDI OUTから外部機器に送信されます。

「LOCALオン(ローカルオン)+MIDI OUTオフ」
鍵盤演奏は通常どおり発音されますが、押鍵情報はMIDI OUTから外部機器に送信されません。

「LOCALオフ(ローカルオフ)+MIDI OUTオン」
鍵盤演奏は本体から発音されませんが、押鍵情報がMIDI OUTから外部機器に送信されます。

左手鍵域 (L) のMIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフ設定

- ▶ 左手鍵域 (L) のMIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフ設定も、右手鍵域 (R) と同様の操作で行えます。

左手鍵域 (L) のMIDI OUTをオフにすると、オートアカンパニメントの押鍵情報が送信されなくなります。また、LOCALをオフにすると、オートアカンパニメントが本体で発音されなくなります。

メモ

右手鍵域 (R) のMIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフの初期設定は、「LOCALオン(ローカルオン)+MIDI OUTオン」です。

MIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフは、押鍵情報(キーオン/オフ)のみをコントロールします。その他の情報は常に、MIDI OUTオン、LOCALオンで送信されます。

ヒント

PSR-2700/1700のMIDI OUTと外部音源(特にGM音源)を接続して使用する場合は、MIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフの設定を活用するとPSR-2700/1700の音源、外部音源、PSR-2700/1700の音源+外部音源をワンタッチで切り替えることができます。また、この設定はレジストレーションメモリーにも記憶されますので、レジストレーションナンバーの変更で使用する音源を簡単に切り替えることができます。

メモ

左手鍵域 (L) のMIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフの初期設定は、「LOCALオン(ローカルオン)+MIDI OUTオン」です。

ボイスリスト

最大同時発音数について

PSR-2700/1700の最大同時発音数は28音ですが、デュアルボイスやスプリットボイス、オートアカンパニメント、ソングメモリーなどを含めたすべての発音数の合計が28音ということです。したがって、オートアカンパニメントや録音・再生などで発音している分だけ、鍵盤演奏の発音数は減少します。28音すべて使用すると、後着優先で発音します。PSR-2700のサンプルボイスの最大同時発音数は、この28音とは別に、26音です。

なお、PSR-2700/1700のボイスの中には、2音を使って作られているものがあります。これらは1音の発音が2音の発音に相当します。

各ボイスごとの発音数は、次のリストを参照してください。



リストにはMIDIプログラムナンバー(ボイスナンバー)を掲載します。MIDIを使ってPSR-2700/1700のボイスを鳴らす場合は、このプログラムナンバーを使用してください。

ボイスリスト (VOICE# 01 ~ 128)

ボイス No.	MIDIプログラムNo.	ボイスネーム	発音数
Piano (ピアノ)			
01	0	Acoustic Grand Piano (グランドピアノ)	1
02	1	Bright Acoustic Piano (ブライトピアノ)	1
03	2	Electric Grand Piano (エレクトリックグランドピアノ)	2
04	3	Honky-tonk Piano (ホンキートンクピアノ)	2
05	4	Electric Piano 1 (エレクトリックピアノ1)	2
06	5	Electric Piano 2 (エレクトリックピアノ2)	2
07	6	Harpsichord (ハーブシコード)	1
08	7	Clavi (クラビ)	1
Chromatic Percussion (クロマチックパーカッション)			
09	8	Celesta (チェレスタ)	1
10	9	Glockenspiel (グロッケンシュピール)	1
11	10	Music Box (ミュージックボックス)	2
12	11	Vibraphone (ビブラフォン)	1
13	12	Marimba (マリンバ)	1
14	13	Xylophone (シロフォン)	1
15	14	Tubular Bells (チューブラーベル)	1
16	15	Dulcimer (ダルシマー)	2
Organ (オルガン)			
17	16	Drawbar Organ (ドローパーオルガン)	2
18	17	Percussive Organ (パーカッシブオルガン)	2
19	18	Rock Organ (ロックオルガン)	2
20	19	Church Organ (チャーチオルガン)	2
21	20	Reed Organ (リードオルガン)	1
22	21	Accordion (アコーディオン)	2
23	22	Harmonica (ハーモニカ)	1
24	23	Tango Accordion (バンドネオン)	2
Guitar (ギター)			
25	24	Acoustic Guitar (nylon) (ガットギター)	1
26	25	Acoustic Guitar (steel) (フォークギター)	1
27	26	Electric Guitar (jazz) (ジャズギター)	1

ボイス No.	MIDIプログラムNo.	ボイスネーム	発音数
28	27	Electric Guitar (clean) (エレクトリックギター)	2
29	28	Electric Guitar (muted) (ミュートギター)	1
30	29	Overdriven Guitar (オーバードライブギター)	1
31	30	Distortion Guitar (ディストーションギター)	1
32	31	Guitar Harmonics (ギターハーモニクス)	1
Bass (ベース)			
33	32	Acoustic Bass (アコースティックベース)	1
34	33	Electric Bass (finger) (エレクトリックベース)	1
35	34	Electric Bass (pick) (ピックベース)	1
36	35	Fretless Bass (フレットレスベース)	1
37	36	Slap Bass 1 (スラップベース1)	1
38	37	Slap Bass 2 (スラップベース2)	1
39	38	Synth Bass 1 (シンセベース1)	1
40	39	Synth Bass 2 (シンセベース2)	1
Strings (ストリングス)			
41	40	Violin (バイオリン)	1
42	41	Viola (ビオラ)	1
43	42	Cello (チェロ)	1
44	43	Contrabass (コントラバス)	1
45	44	Tremolo Strings (トレモロストリングス)	2
46	45	Pizzicato Strings (ピチカートストリングス)	2
47	46	Orchestral Harp (ハーブ)	1
48	47	Timpani (ティンパニ)	1
Ensemble (アンサンブル)			
49	48	Strings Ensemble 1 (ストリングスアンサンブル1)	1
50	49	Strings Ensemble 2 (ストリングスアンサンブル2)	1
51	50	Synth Strings 1 (シンセストリングス1)	2
52	51	Synth Strings 2 (シンセストリングス2)	2
53	52	Choir Aahs (クワイア アー)	2
54	53	Voice Oohs (ボイス ウー)	1
55	54	Synth Voice (シンセボイス)	1
56	55	Orchestra Hit (オーケストラヒット)	1

ボイスナンバー46 : Pizzicato StringsのC#2以下、F5以上、110 : Bagpipe2のA#2以上の鍵域での使用発音数は、1音になります。

ボイス No.	MIDIプログラムNo.	ボイスネーム	発音数
Brass (ブラス)			
57	056	Trumpet (トランペット)	1
58	057	Trombone (トロンボーン)	1
59	058	Tuba (チューバ)	1
60	059	Muted Trumpet (ミュートトランペット)	1
61	060	French Horn (フレンチホルン)	1
62	061	Brass Section (ブラスセクション)	1
63	062	Synth Brass 1 (シンセブラス1)	2
64	063	Synth Brass 2 (シンセブラス2)	2
Reed (リード)			
65	064	Soprano Sax (ソプラノサクソ)	1
66	065	Alto Sax (アルトサクソ)	1
67	066	Tenor Sax (テナーサクソ)	1
68	067	Baritone Sax (バリトンサクソ)	1
69	068	Oboe (オーボエ)	1
70	069	English Horn (イングリッシュホルン)	1
71	070	Bassoon (バスーン)	1
72	071	Clarinet (クラリネット)	1
Pipe (パイプ)			
73	072	Piccolo (ピッコロ)	1
74	073	Flute (フルート)	1
75	074	Recorder (リコーダー)	1
76	075	Pan Flute (パンフルート)	1
77	076	Blown Bottle (ボトル)	2
78	077	Shakuhachi (尺八)	1
79	078	Whistle (ホイッスル)	1
80	079	Ocarina (オカリナ)	1
Synth Lead (シンセリード)			
81	080	Lead 1 (square) (矩形波リード)	2
82	081	Lead 2 (sawtooth) (ノコギリ波リード)	2
83	082	Lead 3 (calliope) (カリオペリード)	2
84	083	Lead 4 (chiff) (チフリード)	2
85	084	Lead 5 (charang) (チャランリード)	2
86	085	Lead 6 (voice) (ボイスリード)	2
87	086	Lead 7 (fifth) (5度リード)	2
88	087	Lead 8 (bass+Lead) (ベース&リード)	2
Synth Pad (シンセパッド)			
89	088	Pad 1 (new age) (ニューエイジパッド)	2
90	089	Pad 2 (warm) (ウォームパッド)	2
91	090	Pad 3 (polysynth) (ポリシンセパッド)	2
92	091	Pad 4 (choir) (クワイアパッド)	2

ボイス No.	MIDIプログラムNo.	ボイスネーム	発音数
93	092	Pad 5 (bowed) (ボウドパッド)	2
94	093	Pad 6 (metallic) (メタリックパッド)	2
95	094	Pad 7 (halo) (ヘイロパッド)	2
96	095	Pad 8 (sweep) (スイープパッド)	2
Synth Effects (シンセエフェクト)			
97	096	FX 1 (rain) (雨)	2
98	097	FX 2 (soundtrack) (サウンドトラック)	2
99	098	FX 3 (crystal) (クリスタル)	2
100	099	FX 4 (atmosphere) (アトモスフィア)	2
101	100	FX 5 (brightness) (ブライトネス)	2
102	101	FX 6 (goblins) (ゴブリン)	2
103	102	FX 7 (echoes) (エコー)	2
104	103	FX 8 (sci-fi) (SF)	2
Ethnic (エスニック)			
105	104	Sitar (シタール)	1
106	105	Banjo (バンジョー)	1
107	106	Shamisen (三味線)	1
108	107	Koto (琴)	1
109	108	Kalimba (カリンバ)	1
110	109	Bagpipe (バグパイプ)	2
111	110	Fiddle (フィドル)	1
112	111	Shanai (シャナイ)	1
Percussive (パーカッシブ)			
113	112	Tinkle Bell (ティンクルベル)	2
114	113	Agogo (アゴゴ)	1
115	114	Steel Drums (スチールドラム)	2
116	115	Woodblock (ウッドブロック)	1
117	116	Taiko Drum (和太鼓)	1
118	117	Melodic Tom (メロディックタム)	1
119	118	Synth Drum (シンセドラム)	1
120	119	Reverse Cymbal (リバースシンバル)	1
Sound Effects (サウンドエフェクト)			
121	120	Guitar Fret Noise (フレットノイズ)	1
122	121	Breath Noise (ブレスノイズ)	1
123	122	Seashore (海辺)	2
124	123	Bird Tweet (鳥のさえずり)	2
125	124	Telephone Ring (電話のベル)	1
126	125	Helicopter (ヘリコプター)	2
127	126	Applause (拍手)	2
128	127	Gunshot (銃声)	1

パーカッションキットリスト (キーボードパーカッション)

<— は「1:スタンダードキット」と同じ内容であることを表します。
 パーカッションキットの同時発音数は1です。
 パーカッションキット () はMIDIプログラムナンバーです。

MIDIのNote#とNoteは、この表記よりも1オクターブ下になります。たとえば、
 Percussion Kit number 1: Standardの「クリック (スクエアウェーブ)」(Note#
 36/Note C1) は、(MIDI Note# 24/Note C0) に対応します。

Note#	Note	1: Standard (0)	2: Room (8)	3: Rock (16)	4: Electronic (24)
36	C1	クリック (スクエアウェーブ)	<—	<—	<—
37	C#1	ブラッシュ タップ	<—	<—	<—
38	D1	ブラッシュ スワール	<—	<—	<—
39	D#1	ブラッシュ スラップ	<—	<—	<—
40	E1	ブラッシュスワールウィズアタック	<—	<—	リバース シンバル
41	F1	スネア ロー	<—	<—	<—
42	F#1	カスタネット	<—	<—	ハイキュー
43	G1	スネア ハイ ソフト	スネア ルーム ロー	スネア ロック ロー	スネア ゲート ロー
44	G#1	スティックス	<—	<—	<—
45	A1	バスドラム ハイ ソフト	バスドラム ルーム ロー	バスドラム ロック ロー	バスドラム ゲート ロー
46	A#1	オープン リムショット	<—	<—	<—
47	B1	バスドラム ロー	バスドラム ルーム ミッド	バスドラム ロック ミッド	バスドラム ゲート ミッド
48	C2	バスドラム ハイ ハード	バスドラム ルーム ハイ	バスドラム ロック ハイ	バスドラム ゲート ハイ
49	C#2	クローズ リムショット	<—	<—	<—
50	D2	スネア ロー	スネア ルーム ミッド	スネア ロック ミッド	スネア ゲート ミッド
51	D#2	ハンドクラップ	<—	<—	<—
52	E2	スネア ハイ ハード	スネア ルーム ハイ	スネア ロック ハイ	スネア ゲート ハイ
53	F2	フロアタム ロー	ルーム タム1	ロック タム1	エレクトロニック タム1
54	F#2	ハイハット クローズ	<—	<—	<—
55	G2	フロアタム ハイ	ルーム タム2	ロック タム2	エレクトロニック タム2
56	G#2	ハイハットベダル	<—	<—	<—
57	A2	ロータム	ルーム タム3	ロック タム3	エレクトロニック タム3
58	A#2	ハイハット オープン	<—	<—	<—
59	B2	ミッド タム ロー	ルーム タム4	ロック タム4	エレクトロニック タム4
60	C3	ミッド タム ハイ	ルーム タム5	ロック タム5	エレクトロニック タム5
61	C#3	クラッシュシンバル1	<—	<—	<—
62	D3	ハイタム	ルーム タム6	ロック タム6	エレクトロニック タム6
63	D#3	ライドシンバル1	<—	<—	<—
64	E3	チャイニーズシンバル	<—	<—	<—
65	F3	ライドシンバル カップ	<—	<—	<—
66	F#3	タンバリン	<—	<—	<—
67	G3	スブラッシュ シンバル	<—	<—	<—
68	G#3	カウベル	<—	<—	<—
69	A3	クラッシュ シンバル2	<—	<—	<—
70	A#3	ビブラスラップ	<—	<—	<—
71	B3	ライドシンバル2	<—	<—	<—
72	C4	ボンゴ ハイ	<—	<—	<—
73	C#4	ボンゴ ロー	<—	<—	<—
74	D4	コンガ ハイ ミュート	<—	<—	<—
75	D#4	コンガ ハイ オープン	<—	<—	<—
76	E4	コンガ ロー	<—	<—	<—
77	F4	ティンパレス ハイ	<—	<—	<—
78	F#4	ティンパレス ロー	<—	<—	<—
79	G4	アゴゴ ハイ	<—	<—	<—
80	G#4	アゴゴ ロー	<—	<—	<—
81	A4	カバサ	<—	<—	<—
82	A#4	マラカス	<—	<—	<—
83	B4	サンバホイッスル ハイ	<—	<—	<—
84	C5	サンバホイッスル ロー	<—	<—	<—
85	C#5	ギロ ショート	<—	<—	<—
86	D5	ギロ ロング	<—	<—	<—
87	D#5	クラベス	<—	<—	<—
88	E5	ウッドブロック ハイ	<—	<—	<—
89	F5	ウッドブロック ロー	<—	<—	<—
90	F#5	クイーカ ミュート	<—	<—	スクラッチ ハイ
91	G5	クイーカ オープン	<—	<—	スクラッチ ロー
92	G#5	トライアングル ミュート	<—	<—	<—
93	A5	トライアングル オープン	<—	<—	<—
94	A#5	シェイカー	<—	<—	<—
95	B5	ジングルベル	<—	<—	<—
96	C6	ベルツリー	<—	<—	<—
97	C#6	声「ワン」	<—	<—	<—
98	D6	声「ツー」	<—	<—	<—
99	D#6	声「スリー」	<—	<—	<—
100	E6	声「フォー」	<—	<—	<—
101	F6	声「アーユーシュア？」	<—	<—	<—

Note#	Note	5: Analog (25)	6: Jazz (32)	7: Brush (40)	8: Classic (48)
36	C1	<---	<---	<---	<---
37	C#1	<---	<---	<---	<---
38	D1	<---	<---	<---	<---
39	D#1	<---	<---	<---	<---
40	E1	リバース シンバル	<---	<---	<---
41	F1	<---	<---	<---	<---
42	F#1	ハイキュー	<---	<---	<---
43	G1	スネア アナログ ロー	<---	ブラッシュ スラップ ロー	スネア クラシック ロー
44	G#1	<---	<---	<---	<---
45	A1	バスドラム アナログ ロー	<---	<---	グランカーサ ロー
46	A#1	<---	<---	<---	<---
47	B1	バスドラム アナログ ミッド	<---	<---	グランカーサ ミッド
48	C2	バスドラム アナログ ハイ	<---	<---	グランカーサ ハイ
49	C#2	クローズリムショットアナログ	<---	<---	<---
50	D2	スネア アナログ ミッド	<---	ブラッシュ スラップ ハイ	スネア クラシック ミッド
51	D#2	<---	<---	<---	<---
52	E2	スネア アナログ ハイ	<---	ブラッシュ タップ	スネア クラシック ハイ
53	F2	アナログ タム1	ナチュラル タム1	ブラッシュ タム1	ナチュラル タム1
54	F#2	アナログ ハイハットクローズ1	ダーク ハイハットクローズ	ダーク ハイハットクローズ	ダーク ハイハットクローズ
55	G2	アナログ タム2	ナチュラル タム2	ブラッシュ タム2	ナチュラル タム2
56	G#2	アナログ ハイハットクローズ2	ダーク ハイハットペダル	ダーク ハイハットペダル	ダーク ハイハットペダル
57	A2	アナログ タム3	ナチュラル タム3	ブラッシュ タム3	ナチュラル タム3
58	A#2	アナログ ハイハットオープン	ダーク ハイハットオープン	ダーク ハイハットオープン	ダーク ハイハットオープン
59	B2	アナログ タム4	ナチュラル タム4	ブラッシュ タム4	ナチュラル タム4
60	C3	アナログ タム5	ナチュラル タム5	ブラッシュ タム5	ナチュラル タム5
61	C#3	<---	<---	<---	ハンドシンバル ロング ロー
62	D3	アナログ タム6	ナチュラル タム6	ブラッシュ タム6	ナチュラル タム6
63	D#3	<---	<---	<---	ハンドシンバル ショート ロー
64	E3	<---	<---	<---	<---
65	F3	<---	<---	<---	<---
66	F#3	<---	<---	<---	<---
67	G3	<---	<---	<---	<---
68	G#3	<---	<---	<---	<---
69	A3	<---	<---	<---	ハンドシンバル ロング ハイ
70	A#3	<---	<---	<---	<---
71	B3	<---	<---	<---	ハンドシンバル ショート ハイ
72	C4	<---	<---	<---	<---
73	C#4	<---	<---	<---	<---
74	D4	<---	<---	<---	<---
75	D#4	<---	<---	<---	<---
76	E4	<---	<---	<---	<---
77	F4	<---	<---	<---	<---
78	F#4	<---	<---	<---	<---
79	G4	<---	<---	<---	<---
80	G#4	<---	<---	<---	<---
81	A4	<---	<---	<---	<---
82	A#4	<---	<---	<---	<---
83	B4	<---	<---	<---	<---
84	C5	<---	<---	<---	<---
85	C#5	<---	<---	<---	<---
86	D5	<---	<---	<---	<---
87	D#5	<---	<---	<---	<---
88	E5	<---	<---	<---	<---
89	F5	<---	<---	<---	<---
90	F#5	スクラッチ ハイ	<---	<---	<---
91	G5	スクラッチ ロー	<---	<---	<---
92	G#5	<---	<---	<---	<---
93	A5	<---	<---	<---	<---
94	A#5	<---	<---	<---	<---
95	B5	<---	<---	<---	<---
96	C6	<---	<---	<---	<---
97	C#6	<---	<---	<---	<---
98	D6	<---	<---	<---	<---
99	D#6	<---	<---	<---	<---
100	E6	<---	<---	<---	<---
101	F6	<---	<---	<---	<---

スタイルリスト

No.	ネーム	リズム	コメント
Pop (ポップ)			
01	16-Beat Pop (16ビートポップ)	16ビート	オーソドックスな16ビート。ポップな曲にぴったりです。
02	8-Beat Pop (8ビートポップ)	8ビート	ギターやピアノのバックिंगが元気な70年代ポップス。
03	8-Beat Light (8ビートライト)	8ビート	ピアノのアルペジオをフィーチャーした8ビート。ピアノのイージーリスニング曲にどうぞ。
04	FolkRock (フォークロック)	16ビート	フォークギターを使ったライト感覚のフォークロック。
05	Detroit Pop (デトロイトポップ)	12ビート	モータウンの懐かしいヒット曲が楽しめます。80～90年代のポップロックにもどうぞ。
06	Pop Shuffle (ポップシャッフル)	12ビート	70年代ヨーロッパ / アメリカンポップシャッフル。
07	Pop Rock (ポップロック)	12ビート	カントリー風のポップロック。アップテンポの曲にお薦めです。イントロB / エンディングBでも自分でコード進行をつけてみましょう。リードギターがコードに応じて多彩なフレーズを演奏します。
08	Showtune (ショーチューン)	8ビート	40～50年代のミュージカル風サウンド。オーケストラの楽器が次々にでてくる賑やかな2ビート。
Pop Ballad (ポップバラード)			
09	16-Beat Ballad (16ビートバラード)	16ビート	ロマンチックな16ビートバラード。ソフトな曲なら、ロックでも歌謡曲でもOKです。
10	Pop Ballad (ポップバラード)	8ビート	スケールの大きなボーカルもののバラードにお薦めです。
11	Big Ballad (ビッグバラード)	8ビート	アコースティックギターのアルペジオが美しいバラード。
12	Piano Ballad (ピアノバラード)	8ビート	ピアノのアルペジオや8ビートのバックिंगを使ったオーソドックスなバラード。
13	Epic Ballad (エピックバラード)	8ビート	大編成のオーケストラは、60～70年代のエンターテイナーシンガーの曲や、映画音楽にぴったり。
14	6/8 Ballad (6/8バラード)	6/8	スローロックバラード。3連系のバラードにはもちろん、演歌にもお薦めです。
Dance (ダンス)			
15	Eurobeat (ユーロビート)	16ビート	正統派ユーロビート。80年代ディスコから、ハウスミュージックまで使えます。
16	Dance Pop (ダンスポップ)	16ビート	懐かしさあふれる80年代のディスコサウンド。
17	Casa (カーサ)	16ビート	イタリアンハウスミュージック。
18	Dance Shuffle (ダンスシャッフル)	24ビート	ラップやディスコなどの1コードソング。Rhythmic Chord1/2をオフにして試してみましょう。イントロB / エンディングBには、メジャー / マイナーの2タイプがあります。
19	Groundbeat (グランドビート)	24ビート	ソウル系のバラード。スローテンポのダンスミュージックにぴったりです。
20	Synth Boogie (シンセブギ)	6/8	コンピューターミュージックの先駆 70年代のヨーロッパ系プログレ風のサウンドです。
Disco (ディスコ)			
21	Disco Party (ディスコパーティー)	16ビート	ヨーロッパで人気のある、派手めのプラスが印象的なビッグバンド風ディスコ。
22	Disco Soul (ディスコソウル)	16ビート	ソウルベースの、70年代フィラデルフィアサウンド風ディスコ。
23	Disco Tropical (ディスコトロピカル)	16ビート	80年代アメリカンTVシーンが次々に浮かんでくる、ラテンパーカッションでいっぱいディスコ。
24	Disco Funk (ディスコファンク)	16ビート	70年代後半のニューヨークディスコ。ミドルテンポの曲にどうぞ。
25	Disco Pop (ディスコポップ)	16ビート	70年代に一世を風靡したライトなスウェディッシュディスコ。
26	Polka Pop (ポルカポップ)	8ビート	ポルカ調のモダンなポップ。Rhythm2のラテンパーカッションが楽しさを一層引き立てます。
Rhythm & Blues (リズム&ブルース)			
27	R&B (リズム&ブルース)	8ビート	60年代の典型的なリズム&ブルース。
28	R&B Ballad (リズム&ブルースバラード)	16ビート	ブラックミュージックのバラード全般にお薦めのソウルバラード。
29	Fast Gospel (ファーストゴスペル)	8ビート	60年代のシカゴリズム&ブルース。
30	Gospel (ゴスペル)	6/8	スローテンポのゴスペル風バラード。
31	6/8 Blues (6/8ブルース)	6/8	50年代のニューオリンズリズム&ブルース。6/8のリズムはオールディーズにもぴったりです。
32	Blues Shuffle (ブルースシャッフル)	12ビート	シカゴ風のシャッフル系ブルース。
33	Soul (ソウル)	8ビート	メンフィスリズム&ブルース。ミドルテンポの曲にどうぞ。
34	Funk (ファンク)	16ビート	イーストベイファンク。パンチのきいたプラスを使ったグルーブ感のあるファンクです。
35	Funk Shuffle (ファンクシャッフル)	24ビート	ギターのリフがかっこいいシャッフル系のファンク。
Rock (ロック)			
36	Hard Rock (ハードロック)	8ビート	70年代の典型的アメリカンハードロック。コードチェンジ毎にクラッシュシンバルが爆発します。
37	Rock Boogie (ロックブギ)	12ビート	ディストーションギターがかっこいい、ハードなブギをベースにした70年代ロックです。
38	Rock Pop (ロックポップ)	8ビート	ギターがメインの、懐かしい160～70年代ミドルテンポロック。
39	Rock Shuffle (ロックシャッフル)	12ビート	シャッフル系ポップロック。トラックごとにオン / オフし、いろんなアレンジを試してください。
40	6/8 Rock (6/8ロック)	6/8	「朝日のある家」風のアルペジオが印象的なロック。60年代アメリカンフォークにどうぞ。
41	Rock Ballad (ロックバラード)	8ビート	イントロ / エンディングに泣かせるギターの入った、典型的なロックバラード。
42	Rock Classical (ロッククラシカル)	16ビート	ポップなリズムにハーブシコードのPhrase。クラシック曲をロックアレンジでお楽しみください。

No.	ネーム	リズム	コメント
Rock & Roll (ロックンロール)			
43	Rock & Roll (ロックンロール)	12ビート	60年代のロックンロール。これぞ元祖ロックンロールサウンドです。
44	Boogie Woogie (ブギウギ)	12ビート	50年代を代表するブギウギ。Phraseでブラス、Padでファンキーなピアノを演奏します。
45	Twist (ツイスト)	8ビート	雰囲気のあるハンドクラップやドラムのパターンが印象的なツイストです。
46	Rockabilly (ロカビリー)	12ビート	ハイチューニングのスネアドラムが特徴的な、これぞメンフィスロカビリー。
47	16-beat Rock & Roll (16ビートロックンロール)	16ビート	ニューオーリンズのリズム&ブルースをベースにしたロックンロール。
Traditional Jazz (トラディショナルジャズ)			
48	Ragtime (ラグタイム)	8ビート	40~50年代のラグタイムピアノ。無声映画時代の古き良きアメリカが蘇ってきます。
49	Dixieland (デキシランド)	12ビート	ニューオーリンズのベーシックなデキシランド。「聖者の行進」など、ぴったりはまります。
50	Big Band (ビッグバンド)	12ビート	大編成のビッグバンド。各トラックにジャズインストルメントが入っています。
51	Big Band Ballad (ビッグバンドバラード)	12ビート	ムーディなビッグバンドのバラード。
52	Swing (スイング)	12ビート	ヨーロッパ系ビッグバンド。ミドルテンポのスイングにぴったりです。
53	Swing Waltz (スイングワルツ)	9/8	オーケストラ風のスイングしたワルツ。ジャズ以外の曲にも使えます。
Contemporary Jazz (コンテンポラリージャズ)			
54	BeBop (ビバップ)	12ビート	40年代のニューヨークビバップ。ジャズピアノトリオのアップテンポな曲にお薦めです。
55	Jazz Ballad (ジャズバラード)	12ビート	コンボスタイルのジャズバラード。ピアノを演奏する時は、Phrase1/2をオフにしてください。
56	Jazz Waltz (ジャズワルツ)	9/8	アップテンポのジャズワルツ。Phrase1のバンプがジャージーな雰囲気を出しています。
57	Fusion (フュージョン)	16ビート	ラテンの味付けをしたライト感覚のフュージョン。
58	Fusion Shuffle (フュージョンシャッフル)	24ビート	A.O.R.風のソフトなボーカルに合うシャッフル。味のあるチョッパーベースが魅力的です。
Latin (ラテン)			
59	Mambo (マンボ)	8ビート	ピアノやブラスが中心の元気の出るマンボ。メロディをピアノで弾くときは、Chord2をオフに。
60	Merengue (メレンゲ)	8ビート	中南米の異国情緒たっぷりの、郷愁を誘うメレンゲ。
61	Beguine (ビギン)	8ビート	映画のヒットによって有名になったルンバのバリエーションの1つ。
62	Bomba (ボンバ)	16ビート	さわやかなカリブの潮風が感じられるプエルトリコのダンスミュージック。
63	Guaguanco (グアグアンコ)	16ビート	エネルギッシュなドラムスやラテパカのダンスミュージック。Phrase1/2もラテパカのパートです。
Latin Pop (ラテンポップ)			
64	Pop Bossa (ポップボサ)	8ビート	ポップでライトな感覚のボサノバ。
65	Bossa Nova Slow (ボサノバスロー)	8ビート	ミッド~スローテンポの曲にぴったりのオーソドックスなボサノバ。イントロB/エンディングBには、メジャー/マイナーの2タイプがあります。
66	Jazz Samba (ジャズサンバ)	16ビート	ドラムスが入ったトラディショナルなブラジルのサンバ。
67	Modern Cha Cha (モダンチャチャ)	16ビート	ピアノとフルートのバックিংやギロなどで雰囲気のあるモダンなアフロキューバンチャチャ。
68	Latin Rock (ラテンロック)	16ビート	エレクトリックベースとドラムスを加え、コンテンポラリーに味付けをしたチャチャ。
Caribbean (カリビアン)			
69	Ska (スカ)	8ビート	60年代にジャマイカで生まれたスタイル。近年、世界各国でリバイバル。
70	Calypso (カリプソ)	16ビート	60年代の伝統的カリプソ。
71	Reggae 16 (レゲエ16)	16ビート	「ラバズロック」と呼ばれるバラード的なレゲエのスタイルです。
72	Reggae 12 (レゲエ12)	12ビート	レゲエのオーソドックスなスタイル。シャッフルしたノリがポイントです。
Country & Western (カントリー&ウェスタン)			
73	Bluegrass (ブルーグラス)	16ビート	バンジョーがさまになるブルーグラス。最初は、Rhythm1とChord1だけで始めてみましょう。
74	Country Pop (カントリーポップ)	8ビート	コンテンポラリーっぽいカントリー。
75	Country Rock (カントリーロック)	8ビート	カントリーテイストを取り入れた、70年代のウェストコーストロックにぴったりです。
76	Country Ballad (カントリーバラード)	8ビート	スチールギターが効果的なスローテンポのカントリー。
77	Country Waltz (カントリーワルツ)	9/8	アコースティックギターが魅力的な、オーセンティックカントリー。
78	Country Shuffle (カントリーシャッフル)	12ビート	アコースティックギターの典型的カントリー。カントリーならなんでも来いという万能スタイル。
79	Western Shuffle (ウェスタンシャッフル)	12ビート	モダンで軽妙なタッチのカントリー。

スタイルリスト

No.	ネーム	リズム	コメント
World Music (ワールドミュージック)			
80	Polka (ポルカ)	8ビート	アルプスのホルンの響きが聴こえてきそうな伝統的ポルカ。
81	Traditional Waltz (トラディショナルワルツ)	3/4	オーソドックスなヨーロッパピアノワルツ。Chord1 / 2とPhrase1だけで試してみるのも一興です。
82	Sevillianas (セビリャーナ)	3/4	フラメンコにも使えるテンポの速いワルツ。
83	Bolero Lento (ボレロレント)	8ビート	ギター中心のロマンティックなスタイル。ルンバのスローバージョンとしても使えます。
84	Rumba Espagnole (ルンバエスパニョール)	16ビート	賑やかでつい踊りだしたくなってしまふ、スパニッシュギターベースのルンバ。
85	Dangdut (ダンダット)	8ビート	エスニックな響きのインドネシアンポップスタイル。
March (マーチ)			
86	Military March (マーチ)	8ビート	伝統的なブラスバンド。各トラックにバンドで馴染深い楽器が入っています。
87	6/8 March (6/8マーチ)	6/8	勇壮なマーチングバンド。イントロBでコード演奏すると、ドラムサウンドにブラスの味付けが加わります。ブレイクA/Bで、違うタイプのドラムソロをお楽しみください。
88	Tarantella (タランテラ)	6/8	南イタリアのダンスのスタイル。「フニクリ・フニクラ」が聞こえてきそうです。
Ballroom Standard (ボールルーム)			
89	Slow Waltz (スローワルツ)	3/4	小編成のイングリッシュワルツスタイル。スローテンポなのでバラード系のワルツにも合います。
90	Tango Argentina (タンゴアルゼンチーナ)	8ビート	コンサーパティブなダンスの世界にぴったりのタンゴ。
91	Tango Habanera (タンゴハバネラ)	8ビート	ハバネラはタンゴの基になったスタイル。同じタンゴでもクラシックな曲にどうぞ。
92	Slowfox (スローフォックス)	12ビート	典型的なダンス音楽。バラードやスローなジャズにどうぞ。
93	Viennese Waltz (ウイナワルツ)	3/4	ダンス向けのワルツ。Chord2のアコーディオンやPhrase2のクラリネットを消すとシンプルに。
94	Foxtrot (フォックストロット)	12ビート	社交ダンスのフォックストロットスタイル。
95	Jive (ジャイブ)	12ビート	ジャイブ(ブギ)はロックンロール系のダンスミュージック。
Ballroom Latin (ボールルームラテン)			
96	Rumba (ルンバ)	8ビート	ダンス用のルンバ。ビギンやボレロレントの親戚にもあたります。
97	Samba (サンバ)	16ビート	ダンス系のサンバですが、ラテン系の曲ならいろいろと使えるスグレモノ。
98	Cha Cha (チャチャ)	8ビート	ダンス用のチャチャ。最初は、Rhythm2、Bass、Chordだけでスタートしてみましょう。
99	Pasodoble (パソドブレ)	8ビート	フラメンコ風の情熱的なスタイル。Rhythm1 / 2を交互に入れて、雰囲気を変えてみましょう。
Custom (カスタムア कंप : プリセット)			
00	Enka (演歌)	8ビート	浪花節調の正統派演歌。
Disk Style (ディスクスタイル)			
FILE # 05	Rap (ラップ)	16ビート	スクラッチやいろいろな効果音の入った、流行のラップ。
FILE # 06	Rave (レイブ)	16ビート	最新のテクノハウスミュージック。
FILE # 07	Enka (演歌)	8ビート	浪花節調の正統派演歌。
FILE # 08	Zouk (ズーク)	16ビート	アップテンポのアフロカリビアンビート。カリブの紺碧の海が目前に広がってきそうです。
FILE # 09	Charleston (チャールストン)	12ビート	20年代に流行したダンスミュージック。レトロっぽさにご注目。
FILE # 10	Modern Jazz (モダンジャズ)	12ビート	ピアノトリオ(Chord1)やギタートリオ(Chord2)が楽しめるジャズ。
FILE # 11	Batucada (パチユカーダ)	16ビート	難しそうなスタイル名だけど、通称はカーニバルまたはストリートサンバ。思わず体が動きだしそう。
FILE # 12	Rock Cha Cha (ロックチャチャ)	8ビート	ラテンのリズムやラテパカでいっぱい、ノリのいいロック。

Disk Style (ディスクスタイル : FILE 05 ~ 12) は、1700/2700共通付属ディスクのスタイルです。

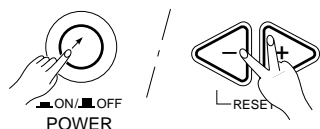
故障かなと思ったら...

現象	原因	解決方法
POWER ON/OFFボタンを押して、電源を入れたときに、ポツンという音がする。	本体に電流が流れるためです。	故障ではありません。
同時に押さえた鍵盤の音が全部鳴らない。	同時に鍵盤を押さえ過ぎです。	PSR-2700/1700の最大同時発音数は28です。オートアカンパニメントやソングメモリーなども含めて最大28音の範囲で鳴らすことができます。
オートアカンパニメントの演奏中、押鍵コードを変えても演奏される伴奏が変わらない。	フィンガリングのモードに合ったコードの押さえ方をしていません。	フィンガリングモードによって、それぞれコードの押鍵方法が異なります。コードを確認して正しく押さえてください。
鍵盤を押さえても、設定した音色が鳴らない。	オーケストレーションのパートがオンになっていません。	P.12の「オーケストレーション」の項を参照して、必要なオーケストレーションのパートをオンにしてください。
	オーケストレーションパートのボイスボリュームが下がっています。	P.14の「ボリューム」の項を参照して、ボイスボリュームを上げてください。
ボイスボリュームやオクターブが、指定したパートに設定できない。	指定したパートのオーケストレーションがエディット状態になっていません。	ボイスボリュームやオクターブなどは、オーケストレーションでエディット中 (EDITインディケーターが点灯) のボイスに対して設定できます。
リズムをスタートしても音が鳴らない。	スタイルのセクションによっては、リズムトラック以外で構成されているものがあります。	オートアカンパニメントをオンにし、フィンガリングモードに従ってコードを押さえてください。オートアカンパニメントが演奏されます。
サステインペダル (フットスイッチ) のオン / オフが逆になった。	フットスイッチを踏みながら電源を入れたり、PEDAL 1/2端子にプラグを接続したりしたからです。	電源を切り、フットスイッチを踏まずに、もう一度電源を入れ直してください。
ソングメモリーデータをクリアしても、クリアしたトラックのランプが消えない。	曲の途中からクリアしたため、そのトラックにデータが残っています。	小節ナンバーを001にセットし、もう一度クリアしてください。
鍵盤を押さえても音が鳴らない。	右手鍵域、または左手鍵域がLOCALオフ (ローカルオフ) に設定されています。	P.73の「MIDI OUTオン / オフ、LOCALオン / オフの設定」の項を参照して、LOCALオン (ローカルオン) に設定してください。

初期化の方法

PSR-2700/1700のパネル上の設定は、電源プラグがコンセントに差し込まれているか、バックアップ用の乾電池がセットされている場合は、バックアップされていますが、以下の方法で初期設定 (工場出荷時の設定) に戻すことができます。PSR-2700/1700を初期設定 (工場出荷時の設定) に戻すことを「初期化」と呼びます。

初期化 (システムリセット)



- 1 POWER ON/OFFスイッチを押して電源を切ります。
- 2 ナンバー選択ボタン [+] [-] を同時に押しながら、POWER ON/OFFスイッチを押して電源を入れます。LCDディスプレイに「Backup Ram Clear」が表示され、初期化が実行されます。

!! 注意

初期化を実行するとPSR-2700/1700のすべてのデータが初期設定の状態に書き換えられ、元のデータは失われます。

エラーメッセージ一覧

PSR-2700/1700のLCDディスプレイ（PSR-2700はディスプレイ下段）に表示されるエラーメッセージは、それぞれ以下のような意味を持っています。

ディスク関連エラーメッセージ

Can't Load	ロードできません。	ロードできないファイルを選択して、ロードを実行しようとする则表示されます。ファイルナンバーを確認し、別のファイルナンバーを選択して、もう一度操作をやり直してください。
Can't Play	クイックプレイできません。	クイックプレイできるファイルがないフロッピーディスクが挿入されているときに、QUICK PLAYボタンを押すと表示されます。DOC、SMF format0、ESEQ、ピアノプレーヤソフトのソングファイルがクイックプレイ可能です。ディスクを交換して、もう一度操作をやり直してください。
DisFull	ディスクのメモリー容量の限界を越えています。	セーブしようとしたファイルがディスクに残されたメモリー容量よりも大きい場合に表示されます。フロッピーディスクに既にセーブされている不要なデータをデリートするか、そのデータを書き替えるか、新しいフロッピーディスクと交換して、もう一度操作をやり直してください。
DiskNotReady!	ディスクドライブにフロッピーディスクが挿入されていません。	ディスクドライブにフロッピーディスクが挿入されていない状態、または挿入された直後にDISK部のボタンを押すと表示されます。フロッピーディスクを挿入し、しばらくしてからもう一度操作をやり直してください。
DiskProtected	ディスクにプロテクトがかかっています。	ライトプロテクトONに設定されているフロッピーディスクに対して、セーブ/デリート/フォーマットしようとする则表示されます。フロッピーディスクのライトプロテクトを確認して、もう一度操作をやり直してください。
FileNot Found!	デリート/ロードの対象となるファイルが見つかりません。	ファイルがない（データを持たない）ファイルナンバーが選ばれている状態で、デリート/ロードしようとする则表示されます。ファイルがあるファイルナンバーを選択して、もう一度操作をやり直してください。
FileProtected	ファイルにプロテクトがかかっています。	Read Only（読み込み専用）ファイルに対して、セーブ/デリートしようとする则表示されます。これらのファイルは何らかの理由で変更/削除からプロテクトされているため、PSR-2700/1700ではセーブ/デリートできません。
ReadError	読み込みエラーが起きました。	ロード中に読み込みエラーが起こった場合に表示されます。もう一度操作をやり直してください。繰り返しエラーが起こった場合は、フロッピーディスクに問題があるか、データが壊れている可能性があります。ディスクを交換して、もう一度操作をやり直してください。
Same Name	すでに同じ名前のファイルがあります。	ファイル名を入力して、ENTERキー、またはSAVE YESボタンを押したときに、すでに同じ名前のファイルがフロッピーディスクにある则表示されません。ファイル名を入力し直して、ENTERキー、またはYESボタンを押してください。セーブが実行されます。
Unformatted Disk	ディスクがフォーマットされていません。	「Format?」に対してNOを押した後、DISK部のボタンを押すと表示されます。フォーマット済みのディスクに交換するか、FORMATボタンを押してフォーマットしてください。
WriteError	書き込みエラーが起きました。	セーブ中に書き込みエラーが起こった場合に表示されます。もう一度操作をやり直してください。繰り返しエラーが起こった場合は、フロッピーディスクに問題がある可能性があります。もう一度フォーマットするか、フロッピーディスクを交換して、もう一度操作をやり直してください。
WrongFileName	ファイルの名前の付け方が間違っています。	ファイルネームの8文字がすべてスペース「」（空白）の場合に表示されます。「」以外の名前をもう一度設定してください。

サンプルボイス関連エラーメッセージ (PSR-2700)

No Bank	バンク数が255バンクを越えました。	パッドのデータが255バンク (1パッド=1バンク) を越えたときに表示されます。不要なデータをクリアしない限り、これ以上はサンプリングできません。
No Wave Data	ボイスデータがありません。	ボイスデータを持たないサンプルパッドに対してエディット (P.57参照) を実行しようとする则表示されます。エディットはできません。
Protect ed Voice	PSR-2700ではエディットできないボイスデータです。	PSR-2700でエディットできないボイスデータ (市販されているボイスデータなど) に対してエディット (P.57参照) を実行しようとする则表示されます。エディットはできません。
Same Note	同じ鍵盤にマッピングされました。	すでに他のサンプルパッドがマッピングされている鍵盤に、マッピングしようとする则表示されます。先に設定されているマッピングを変更してから、もう一度操作をやり直してください。
Wave Ram Full	WAVE RAMのメモリー容量がいっぱいになりました。	サンプリングデータがWAVE RAMのメモリー容量を越えると表示されます。不要なボイスデータをクリアしない限り、これ以上はサンプリングできません。
Wrong Disk!	挿入したフロッピーディスクの順番が正しくない、またはデータが入っていないフロッピーディスクを挿入しました。	ひとつのファイルが複数のディスクに分かれてセーブされている場合、それらのデータをロードしようとした時に、ロードするフロッピーディスクの順番を間違えた、またはデータが入っていないフロッピーディスクを挿入した場合に表示されます。ディスクの順番を確認して、正しい順序でもう一度操作をやり直してください。

その他のエラーメッセージ

Illegal Operation	不適切な操作です。	設定不可能な機能ボタンを押すと表示されます。現在の状態に該当するページの説明をもう一度お読みになり、設定可能な機能ボタンを押してください。
Memory Full	メモリー容量がいっぱいになりました。	ソングメモリー / カスタムアンプ / マルチパッドの録音中に、メモリー容量がいっぱいになると表示されます。不要なデータをデリート / クリアしない限り、これ以上は録音できません。

MIDIインプリメンテーションチャート

[ポータブルキーボード]
Model PSR-2700/1700

MIDI インプリメンテーションチャート

Date: 1993.11.1
Version: 1.00

ファンクション	送信	受信	備考
ベーシック チャンネル 電源ON時 設定可能	1~16 CH 1~16 CH	1~16 CH (1) 1~16 CH (1)	
モード 電源ON時 メッセージ 代用	モード 3 × *****	(1) × ×	
ノート ナンバー 音域	0~127 *****	0~127 0~127	
ベロシティ ノート・オン ノート・オフ	9nH, v=1~127 × 9nH, v=0	9nH, v=1~127 × 9nH, v=0 or 8nH	
アフター キー別 タッチ チャンネル別	× ×	× (2)	
ピッチベンダー			
コントロール 0, 32 1 6, 38 7 10 11 64 66 84 90 91 96 97 100, 101 120 121	(3) × × × × × ×	(4) (5) (7) (8)	バンク・セレクト MSB, LSB モジュレーション・デプス データ・エントリー MSB, LSB ボリューム パン エクスプレッション サステイン ソステヌート ポルタメント・コントロール リバーブセンドレベル RPN・データ・インクリメント RPN・データ・デクリメント RPN LSB, MSB オールサウンド・オフ リセット・オール・コントローラー
プログラム チェンジ 設定可能範囲	0~127 *****	0~127 0~127 (9)	
エクスクルーシブ	(10)	(10)	
コモン ソング・ポジション ソング・セレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアル クロック コマンド	(12)	(11) (12)	
その他 ローカルON/OFF オール・ノート・オフ アクティブ・センシング リセット	× ×	× ×	

モード 1: オムニ・オン、ポリ
モード 3: オムニ・オフ、ポリ

モード 2: オムニ・オン、モノ
モード 4: オムニ・オフ、モノ

:あり
×:なし

1. チャンネル毎にパネル設定により以下のモード指定が可能です。
 モード 00 :受信しない。
 モード 01 :音源に直接入力されます。
 モード 02 :鍵盤をオン / オフした場合と同様に扱われます。
 モード 03 :オートアカンパニメントのコード指定押鍵と同様に扱われます。
 モード 04 :オートアカンパニメント分数コードの最低音 (ベース) 指定押鍵と同様に扱われます。
2. チャンネルプレッシャーはビブラートとして扱います。
3. バンクセレクトの送信では、MSBのみが変化し、LSBは常に00Hで固定で出力されます。
4. バンクセレクト受信
 バンクセレクトMSBはメロディ音色、リズム音色の切り替えに用いられます。
 バンクセレクトLSBは無視されます。
 MSB 00H: GMメロディ音色
 MSB 01H: サンプリング音色 (PSR-2700)
 MSB 7FH: GMリズム音色
 10チャンネル以外のチャンネルの初期設定は00Hです。10チャンネルは通常リズム音色で、バンクセレクトは無効です。ただし、C1の鍵盤を押しながら電源を入れた場合は、他のチャンネル同様バンクセレクトが有効となります。バンクセレクトMSBが01H~7EHの時は、以後そのチャンネルではキーオンが来ても無発音となります。バンクセレクトを受信しただけでは、音色変更は起こりません。プログラムチェンジを受信した際にその最新の値が適用されます。
5. ポルタメントコントロールは、受信モードがマルチに設定されているチャンネルのみで有効です。
6. パネル上のピッチベンドレンジ設定に応じて、ピッチベンドセンシティビティを送信します。
 ピッチベンドセンシティビティ: BnH, 64H, 00H, 65H, 00H
7. RPNは下記のデータを受信します。
 ピッチベンド・センシティビティ: BnH, 64H, 00H, 65H, 00H
 初期設定値は02H, 00H
 ファイン・チューニング: BnH, 64H, 01H, 65H, 00H
 初期設定値は40H, 00H
 コース・チューニング: BnH, 64H, 02H, 65H, 00H
 初期設定値は40H, 00H
 ヌル: BnH, 64H, 7FH, 65H, 7FH
8. リセットオールコントローラー
 ピッチベンド、チャンネルプレッシャー、モジュレーション、エクスプレッション、サステイン、ソステヌートの各データを初期設定値に戻します。RPNの設定をヌルにします。ポルタメントコントロールの設定をリセットします。
9. GMメロディ音色の場合
 ・・・・0~127がパネルの音色1~128になります。
 サンプリング音色の場合 (PSR-2700)
 ・・・・0~127がパネルのサンプルボイスの音色1~128になります。
 リズム音色の場合
 ・・・・0, 8, 16, 24, 25, 32, 40, 48、がパネルの音色1~8になります。

10. エクスクルーシブ

<GM1システムオン> F0H, 7EH, 7FH, 09H, 01H, F7H
 MIDIマスターチューニングを除く全てのデータの設定値を初期設定値に戻します。

<MIDIマスターボリューム> F0H, 7FH, 7FH, 04H, 01H, II, mm, F7H
 全チャンネルの音量を一度に変えられるメッセージ (ユニバーサルシステムエクスクルーシブ) です。
 mmの値をMIDIマスターボリューム値として用います (IIの値は無視されます)。mmの初期設定値は 7FHです。本メッセージは受信のみで送信はしません。

<MIDIマスターチューニング>
 F0H, 43H, 1nH, 27H, 30H, 00H, 00H, mm, II, cc, F7H
 全チャンネルの音程を一度に変えられるメッセージです。(パネルのチューニング)
 ・mmIIの値をMIDIマスターチューニング値として用い、実際のチューニング値は次式で表わされます。

$$T=M \times 200/256 - 100$$

ここで T: 実際のチューニング値 (セント)

M: mmの0~3ビットをMSB、IIの0~3ビットをLSBとする1バイトの値の10進値

mmIIの初期設定値は 07H, 0FHです。また nおよびccの値は任意です。この値はGM1システムオンでもリセットオールコントローラーでも初期化されません。本メッセージは送信、受信します。

<DOCオン> F0H, 43H, 73H, 01H, 14H, F7H
 受信のみ

MIDI INのチャンネル1~16がディスクオーケストラに対応します。パネルの音色配列は影響されません。

<パネルコントロール>

デュアルデータチェンジ F0H, 43H, 76H, 17H, 04H, <DATA>, F7H

デュアルオン/オフ F0H, 43H, 76H, 17H, 05H, <DATA>, F7H

ハーモニー/エフェクト F0H, 43H, 76H, 17H, 0EH, <DATA>, F7H

DSPタイプ F0H, 43H, 76H, 17H, 0EH, 00H, 01H,

<DATA>, F7H

コード/ベース F0H, 43H, 76H, 17H, 0BH, <DATA>, F7H

11. 内部クロック / 外部クロック指定可能。

12. スタート / ストップコマンドを受信した場合の動作は、パネル設定 (受信チャンネル / クロック / コマンド) のコマンドにより決定されます。

0. スタート / ストップコマンドを無視します。

1. オートアカンパニメントがスタート / ストップします。

2. ソングメモリーがスタート / ストップします。

コンティニューは送信も受信もしません。

GM システムレベル1 について

現在さまざまな楽器に普及しているMIDIは、メーカーや機種が違って演奏やその他の各種情報を伝達できる規格です。これにより、例えばA社の音源用に作成したデータを使ってB社の音源を演奏できます。ただし、メーカーや機種によって音色配列やコントローラーの使い方が異なるため、データに互換性はありません。そこでシンセサイザーやトーンジェネレーターは音色配列やコントローラーの使い方に一定の基準を設け、メーカーや機種が異なってもほぼ同じ音色で演奏できるようにしたものが、GMシステムレベル1という規格です。PSR-2700/1700の音色配列は「GMシステムレベル1」に準拠しています。

PSR-2700/1700仕様

鍵盤：
レギュラーサイズ61鍵
(C1～C6：タッチレスボンス付)

ボイス：
AWM128音色（最大同時発音数28）：
01～128
キーボードパーカッション：1～8
ボリューム：00～24
オクターブ：-2～2
DSPデプス：00～15
パン：-7～7
ワンタッチセッティング
オーケストレーション：R1/R2/L1/L2
ハーモニー：タイプ01～10、オン/オフ
エフェクト：タイプ01～12、オン/オフ

セットアップ：
パワースイッチ：オン/オフ
マスターボリューム：MIN～MAX

ペダルアサイン：
1, 2

全体のコントロール：
テンポ
メトロノーム：オン/オフ
スプリットポイント
トランスポーズ：-12～12
チューニング：-16～16
DSPタイプ：1～8
タッチ：センス1～5、
タッチレスボンスオン/オフ
ピッチベンド：-12～12
モジュレーション：1～3

オートアカンパニメント：
100スタイル（自動伴奏機能）：00～99
(00：カスタムアカンパニメント)
オートアカンブ：オン/オフ
フィンガリング：1～5
アカンブボリューム：00～24
リボイス
トラック：リズム1/2、ベース、リズム
ミックコード1/2、パッドコード、フ
レーズ1/2

アカンパニメントコントロール：シンク
ロスタート/ストップ、スタート/ス
トップ、フェードイン/アウト、イント
ロ、フィルイン1、フィルイン2、ブレ
イク、エンディング、パリエーションA/B

レジストレーションメモリー：
メモライズ
1～8
フリーズ

マルチパッド：
ストップ
1～4（コードマッチタイプ2つ含む）

デモ：
ソング#：チェインプレイ、1～8（8
曲）
スタート/ストップ

ソングメモリー：
メジャー#
トラック：アカンブ、メロディ1～6

ソング：
リセット（ステップバックワード）、ブ
レイ/ストップ（ステップフォワード）

レコーディング：
録音、リライトセッティング、クリア、
ステップ録音、クオンタイズ、ゲートタ
イム、ステップサイズ

デジタルサンプリング（PSR-2700）：
ボイス#01～128（最大同時発音数
26）、ボイスネーム、サンプリング周
波数、トリガーレベル、ピッチ、マッピ
ング、録音、クリア、インプットレベル

サンプルパッド（PSR-2700）：
1～4

ディスク：
ファイル#、セーブパート、マイナスイ
ンセレクト、ロード、セーブ、デリ
ート、フォーマット

クイックプレイ：
スタート/ストップ、マイナスイ

ARE YOU SURE?：
YES, NO

LCDディスプレイ：
ナンバー選択ボタン：[+]，[-]，
[0]～[9]，[+/-]ボタン
ダイヤル

MIDI：
受信チャンネル/クロック/コマンド、
送信チャンネルL/R（ローカル/MIDI
OUT）

付属端子：
MIDI IN/OUT/THRU、ペダル1/2、サ
ンプルイン（マイク/ライン：PSR-
2700）、AUX出力（L+R/L, R）、ヘッ
ドフォン

アンプ最大出力：
8W×2
AUX出力：出力インピーダンス680

スピーカー：
12cm×2

バックアップ用電池：
単3乾電池(1.5V)×4

消費電力：
PSR-2700 45W
PSR-1700 40W

寸法（幅×奥×高mm）：
1045×412×164

重量（kg）：
12（乾電池含まず）

付属品：
・PSR-2700/1700共通付属ディスク
デモ曲（4曲）：01～04
スタイル（8スタイル、レジストレー
ション付）：05～12
マルチパッド（8セット）：13～20
サウンドエフェクト（4セット）：21
～24
・PSR-2700専用付属ディスク（PSR-
2700）
デモ曲（2曲、サンプルボイス使
用）：01～02
・譜面立て
・取扱説明書
・保証書

仕様および外観は、改良のため、予告なく変更する場合があります。

オプション商品のご紹介

ヘッドフォン

HPE-3 ¥3,000
HPE-150 ¥4,000

キーボードスタンド
L-2C ¥6,000

フットスイッチ

FC4 ¥3,000
FC5 ¥1,500

フットコントローラー
FC7 ¥6,000

MIDIケーブル

YAMAHA MIDI-15 15m ¥3,000
MIDI-03 3m ¥1,100

フロッピーディスク
YFD-2DD ¥980

商品の金額には、消費税は含まれておりません。

インデックス

ア

アカンパニメントコントロール	26
アカンパニメントスタイル	22
アカンブトラック (ソングメモリー)	34
アカンボリューム	28
ARE YOU SURE? (アーユーシュア?)	9

イ

イントロ	26, 27
インブットレベル (PSR-2700)	53

ウ

Wave RAM (サンプリング: PSR-2700)	55
-----------------------------	----

エ

ACプラグ	2
エディット (オーケストレーション)	13
エディット (サンプリング: PSR-2700)	57
エディット (ソングメモリー/カスタム アカンパニメント/マルチパッド)	47
エフェクト	16
エフェクトタイプ	16
エラーメッセージ一覧	82
LCDディスプレイ	9
エンディング	27, 28

オ

AUX OUT (R, L+R/L)端子	3
オーケストレーション	12
オートアカンパニメント	21
オートアカンパニメントトラック	23
オクターブ	14
オプション商品	86
音程調整 (サンプリング: PSR-2700)	57

カ

拡張子	61
カスタムアカンパニメント (カスタムアカンブ) 39	

キ

機能ボタン	9
キーボードパーカッション	11

ク

クイックプレイ	67
クオンタイズ	49
クリア (サンプリング: PSR-2700)	58
クリア (ソングメモリー/カスタム アカンパニメント/マルチパッド)	48
クロック	71

ケ

ゲートタイム	45
--------	----

コ

故障かなと思ったら...	81
コード1 (フィンガリング)	24
コード2 (フィンガリング)	25

サ

再生 (カスタムアカンパニメント)	41
再生 (サンプルボイス: PSR-2700)	56
再生 (ソングメモリー)	37
再生 (マルチパッド)	43
最大同時発音数	74
サステイン	50
サンプリング (PSR-2700)	51
サンプリング周波数 (PSR-2700)	54
サンプルイン端子 (PSR-2700)	3
サンプルボイス (PSR-2700)	59

シ

GMシステムレベル1	85
受信チャンネル/モード	69
仕様	86
初期化	81
シングル (フィンガリング)	25
シングルボイス	12
シンクロスタート	26

ス

スタート (アカンパニメント)	26
スタート/ストップコマンド	71
スタイル	22
スタイルリスト	78
ステップサイズ	45
ステップフォワード	46
ステップバックワード	46
ステップ録音	44
ステップ録音サンプル	46
ストップ (アカンパニメント)	28
スプリットボイス	13
スプリット&デュアルボイス	13
スプリットポイント	17

セ

セクション (アカンパニメント)	27
セーブ (保存)	63
セーブパート	63
全体のコントロール	17

ソ

送信チャンネル	72
ソングメモリー	34

タ

ダイヤル	9
タッチセンス	19
タッチレスボンス	19

チ

チューニング	18
--------	----

テ

DSPタイプ	19
DSPデプス	14
ディスク	60
デジタルサンプリング (PSR-2700)	51
デモ曲 (内蔵/ディスク)	7, 8
デュアルボイス	12
デリート (削除)	66
電源	6
テンポ	17, 26

ト

トラック (アカンパニメント)	23
トランスポーズ	18
トリガーレベル (PSR-2700)	54

ナ

ナンバー選択ボタン[+], [-], [0]~[9], [+/-]	9
-----------------------------------	---

ハ

パーカッションキットリスト	76
バックアップ用乾電池	2
パッドコード (アカンパニメントトラック)	23
ハーモニー	15
ハーモニータイプ	15
パン	15
パンチイン/パンチアウト (リアルタイム録音) 38	
パンチイン/パンチアウト (ステップ録音)	46

ヒ

ピッチバンド	20
ピッチバンドレンジ	20

ビートインディケータ	26
------------	----

フ

ファイルネーム	64
フィルイン1・2	27
フィンガリング	24
フェードイン/フェードアウト	28
フォーマット (初期化)	62
付属ディスク	68
譜面立て	2
フリーズ	32
フル (フィンガリング)	25
フレーズ1/2 (アカンパニメントトラック)	23

ヘ

ベース (アカンパニメントトラック)	23
ペダル	50
ペダル1/2端子	3
ヘッドフォン端子	3

ホ

ボイス	10
ボイスナンバー (サンプリング: PSR-2700)	55
ボイスネーム (PSR-2700)	56
ボイスリスト	74
ボリューム	14

マ

マイナスイン演奏	67
マスターボリューム	6
マッピング (PSR-2700)	59
マルチ (フィンガリング)	25
マルチパッド	42

ミ

MIDI	69
MIDI OUT	73
MIDI IN/OUT/THRU端子	69
MIDIインプリメンテーションチャート	84
MIDI受信	69
MIDI送信	72

メ

メインA/B	27
メジャー#	38
メトロノーム	17
メモライズ	31
メロディ1-6トラック	36

モ

モジュレーション	20
モジュレーションデプス	20

リ

リアルタイム録音	33
リズムミックコード1/2 (アカンパニメントトラック) 23	
リズムム1/2 (アカンパニメントトラック)	23
リセット	37
リボイス	29
リライトセッティング	47

レ

レジストレーションメモリー	31
レベルチェックモード (PSR-2700)	53

ロ

LOCAL (MIDI)	73
録音	33~46
ロード (呼び出し)	65

ワ

ワンタッチセッティング	30
-------------	----

サービスと保証

本機の保証期間は、保証書により、ご購入から満1カ年です。（国内のみ有効）

保証期間の1カ年を過ぎましても、有償にて責任をもってサービスを実施いたします。なお、補修性能部品の保有期間は製造打ち切り後最低8年となっております。また、保証期間中の修理などアフターサービスについてご不明の点は、お買い上げ店、または、下記のサービス拠点までお問い合わせください。

お買い上げ店による修理調整

故障の場合は、直接お買い上げ店にご持参ください。責任をもって修理調整いたします。

サービスのご依頼

ご使用中に「故障ではないか」と思われましたら、まず本書の「故障かなと思ったら…」の項をお読みいただき、ご確認ください。（ご依頼をお受けして点検いたしますと、故障でない場合でも点検代を申し受けることもございます。）なお、サービスをご依頼される時は、お名前、ご住所、電話番号などを正確にお知らせください。また、お勤めなどでご不在がちな方は、お勤め先の電話番号、もしくは連絡先をお知らせください。（楽器の具合をもう少し詳しくおたずねしたい時や、万一やむをえない事情によってお約束を変更しなければならないように、お客様にご迷惑をおかけしないですみます。）

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ち込み窓口）

北海道サービスセンター	〒064 札幌市中央区南10条西1-1-50 ヤマハセンター内 TEL. 011-513-5036
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 （*お持ち込み修理のみお取り扱い） TEL. 03-5488-6625
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（株）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 内	〒435 浜松市上西町911 ヤマハ（株）宮竹工場内 TEL. 053-465-1158

各支店営業課リスト

北海道支店 第二営業課	〒064 札幌市中央区南10条西1-1-50 ヤマハセンター内 TEL. 011-512-6113
仙台支店 第二営業課	〒980 仙台市青葉区大町2-2-10 住友生命仙台青葉通ビル TEL. 022-222-6147
東京支店 第二営業課	〒108 東京都港区高輪2-17-11 TEL. 03-5488-5476
関東支店 第二営業課	〒108 東京都港区高輪2-17-11 TEL. 03-5488-1688
名古屋支店 第二営業課	〒460 名古屋市中区錦1-18-28 TEL. 052-201-5199
大阪支店 第二営業二課	〒542 大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館 TEL. 06-252-7491
広島支店 第二営業課	〒730 広島市中区紙屋町1-1-18 TEL. 082-244-3749
九州支店 第二営業課	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL. 092-472-2130
電子楽器営業部	〒108 東京都港区高輪2-17-11
ポータブル楽器営業課	TEL. 03-5488-6641

住所および電話番号は変更になる場合があります。