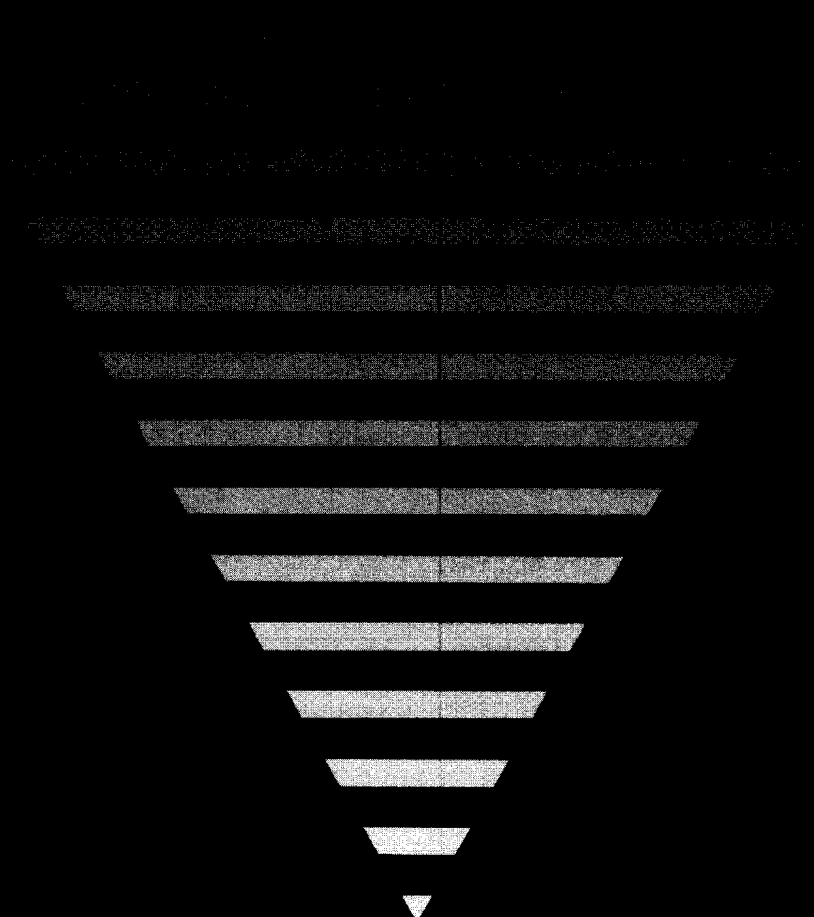


YAMAHA PORTATONE

PSR-SQ16



取扱説明書

YAMAHA PORTATONE PSR-SQ16

取扱説明書

この度はヤマハポータ Tone PSR-SQ16をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。
PSR-SQ16の様々な機能を最大限に活用するために、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、読み終わった後も、保証書とともに大切に保管して、分からないことや不都合が生じた場合に繰り返しご覧ください。

PSR-SQ16の特長

微妙なタッチニュアンスを表現するタッチレスポンス付61鍵キーボード
最大同時発音数56の強力な音源部は、16チャンネルマルチ音源として MIDI IN でも使用可能
キーボードと音源部、さらにマルチトラックシーケンサーを融合させるマルチトラックキーボードシステム
様々なタイプのMIDIデータやDISKデータに応じて、音源部の設定を変更できるコンフィギュレーション機能 (GMシステムレベル1に対応) *
高音質を誇るAWM177音色+23打楽器セット (180種の打楽器音を含む)
豊富な269スタイルの自動伴奏機能
オリジナルの自動伴奏が作れるカスタムスタイル機能
1機能1スイッチで操作性に優れた16トラックシーケンサー
演奏データ、カスタムスタイルデータなどが保管できるフロッピーディスクドライブ内蔵
(他のシーケンスソフトと互換性の高いスタンダードMIDIファイルフォーマット使用)
様々な効果を与えるDSP (Digital Signal Processor)機能
音楽表現の可能性を無限に広げるMIDI機能

* PSR-SQ16はプログラムナンバー120~127 (主にサウンドエフェクト機能)以外の機能でGMに対応しています。

■ PSR-SQ16取扱説明書 (本書)の使い方

PSR-SQ16の取扱説明書は、PSR-SQ16の基本的な演奏をするための操作を説明する[基本的な操作方法]と、PSR-SQ16の構造・機能を中心として、より高度な操作方法を詳細に説明する[機能編]で構成されています。また、本機に関する様々なリスト・データ類は別冊の「リストブック」に掲載されています。必要なときに随時参照してください。

目次

ご使用になる前に	2
各部の名称	
・フロントパネル	4
・リアパネル	6

基本的な操作方法

ボイスの選択	8
・2つ以上のボイスのセッティング	10
・キーボードスプリット (鍵盤の右側と左側で違ったボイスを鳴らす方法)	13
オートアカンパニメント (自動伴奏機能)	14
・オートアカンパニメントとは	14
・フルアカンパニメントの概要	14
・オートアカンパニメントの演奏	16
デモ曲の再生	22
・内蔵デモ曲の再生	22
・ディスクデモ曲の再生	23

機能編

■ PSR-SQ16システム構成図	26
1 キーボードチャンネル(KEYBOARD CHANNEL)	28
2 チャンネルステータス(CHANNEL STATUS)	29
・ボイスの選択	31
・ボリュームの調整	31
・パンの調整	31
・DSP (Digital Signal Processor)の調整	31
・ピブラートデプスの調整	31
・チューニングの調整	32
■ その他のチャンネルステータスデータ	32
・サステイン ON/OFF	32
・エクスプレッション	32
・ピッチベンド	32
・ピッチベンドセンシティブティ (受信時)の調整	33
3 キーボード(KEYBOARD)	34
・ペロシティーフィックスの調整	34
・トランスポーズの調整	34
・スプリットポイントの変更	35
・ノートプロセッサの選択	35
・ピッチベンドレンジ (送信時)の調整	36
4 オートアカンパニメント (AUTO ACCOMP.)	37
・スタイルの選択	37
・オートアカンパニメントの ON/OFF	37
・フィンガリング	38
・アカンパニメントセクション	38
5 シーケンサー(SEQUENCER)	40
・シーケンサーとは	40
・録音	42

・再生	44
・再生同時録音	45
・特定ポイントからの録音	45
・マルチ録音	45
・録音モード (録音の種類)	46
・オートアカンパニメントの録音	48
・リピート録音・リピート再生について	48
・ストップモード	49
・エディット (EDIT) 操作について	51
■ カスタムスタイル	59
6 ペダルアサイン (PEDAL ASSIGN)	62
7 テンポ (TEMPO)	63
8 ディスク (DISK)	64
・フロッピーディスクのフォーマット (初期化)	67
・セーブ (保存)	68
・ロード (呼び出し)	69
・デリート (削除)	71
・エラーメッセージ一覧	72
9 サウンドモジュール(SOUND MODULE)	74
・マスターチューニングの調整	74
・トランスポーズの調整	74
・DSPタイプの選択	75
・コンフィギュレーションテーブルの選択	75
・カスタムテーブルの作り方	78
・各パラメータの設定方法	78
10 MIDI	82
・MIDI の接続	82
・MIDI インプット・アウトプットフィルター	83

故障と誤りやすい現象	84
オプション (別売)商品のご紹介	85
PSR-SQ16仕様	85
インデックス	86
保証とアフターサービスについて	89

[別冊]リストブック

ボイスリスト
ドラムキット/パーカッションリスト
ボイス/ポリフォニーリスト
・ポリフォニーについて
スタイルリスト
コンフィギュレーションテーブルリスト
初期化の方法と初期設定リスト
MIDIデータフォーマット
MIDIインプリメンテーションチャート

ご使用になる前に

PSR-SQ16は精密機器です。本製品を末永くご使用いただくために、以下の注意を守り大切に扱ってください。

●設置場所について

次のような場所でご使用になりますと故障・変形・変色などの原因になりますのでご注意ください。

- ・窓際など直射日光の当たる場所
- ・暖房器具のそば、戸外、日中の車内など、極端に温度の高い場所。
- ・極端に湿度の高い場所
- ・ホコリの多い場所
- ・振動の多い場所

●電源について

(電源コードのセットアップについてはP.6を参照してください)

- ・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。
- ・ご使用にならない場合は必ず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場合、また落雷などの危険がある場合は、電源コードをコンセントから抜いておいてください。ただし各データは消え、初期化されてしまいますので、フロッピーディスクにセーブを行ってからにしてください。(P. 68参照)
- ・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。

●接続について

- ・再生するスピーカーやアンプの損傷を防ぐために、接続作業は本機と接続する機器、双方の電源を切った状態で行なってください。

●取り扱い・移動について

- ・スイッチや入出力端子類に無理な力を加えないでください。
- ・コード類をはずす時は、必ずプラグ部分を持って抜いてください。
- ・移動するときは接続コードをはずしてから行なってください。
- ・落としたり、物をぶつかけたり、上に座ったりしないでください。傷がついたり、故障の原因となることがあります。

●外装のお手入れについて

- ・パネルをお手入れの際は、柔らかい布で乾拭きしてください。
- ・汚れがひどい場合は、少し水で湿らせた布で拭いてください。
- ・アルコール・シンナー類は絶対に使用しないでください。
- ・ビニール製品を上に乗らないでください。貼り付いてしまうことがあります。

●他の電気機器への影響について

- ・本機はデジタル回路を多く使っているため、近くのテレビやラジオに雑音などが生じることがあります。この場合は十分に距離を離してお使いください。

●データの保存について

- ・シーケンサーなどにメモリーされたデータは、電源コードをコンセントに接続した状態では、電源スイッチを切ってもバックアップされていますが、電源コードをコンセントから抜くと、データは失われてしまいます。データを保存する場合は、必ずフロッピーディスクにセーブしてください。
- ・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も考えられます。大切なデータはフロッピーディスクに必ずバックアップ(スペア)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ため、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を曲げたり圧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、高温の場所に保管しないでください。
- ・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。
- ・磁気を帯びた物のそばに置かないでください。ディスクのデータが消去されたり、破壊される恐れがあります。
- ・フロッピーディスクを取り出す場合は、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てから取り出してください。中途半端な状態で止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もう一度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、本体の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。
- ・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となります。

●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。

●保証書の手続きについて

- ・お買い求めの際、購入店で必ず保証書をお受け取りください。この際、販売店印がありませんと、保証期間中でもサービスが有償になることがあります。

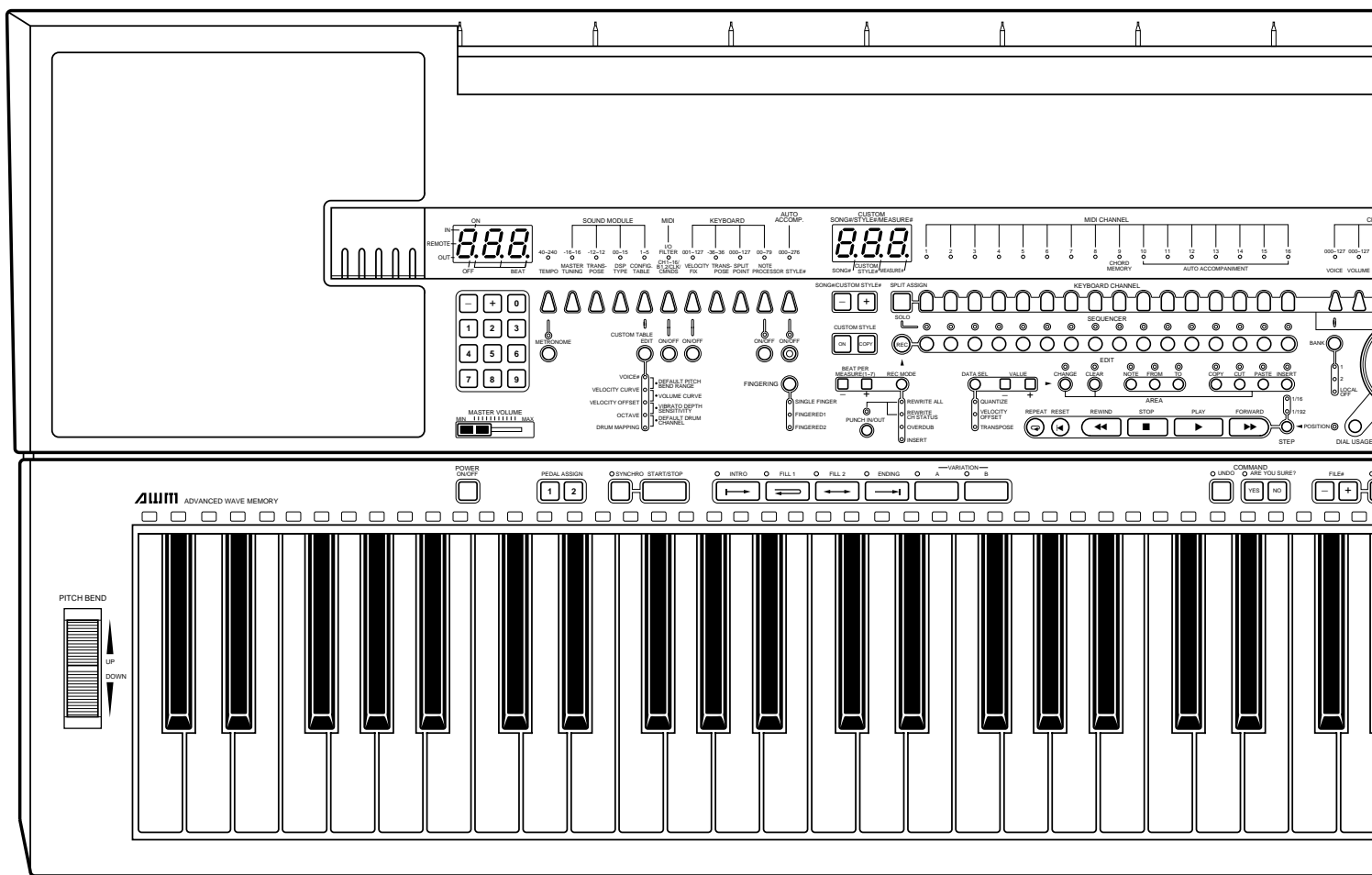
音楽を楽しむエチケット

これは電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのシンボルマークです。

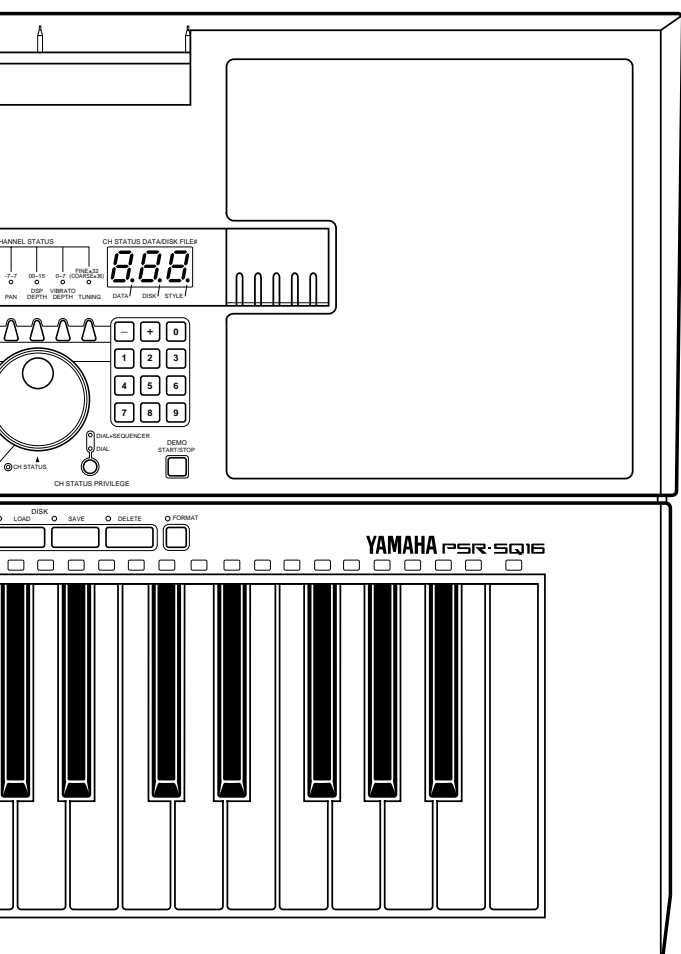
楽しい音楽も時と場所によってはたいへん気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。適度な音量を心がけ、窓を開めたりヘッドホンをご使用になるのも一つの方法です。音楽はみんなで楽しむもの、お互いに心を配り快適な生活環境を守りましょう。

- ・ヘッドホ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。

各部の名称 (フロントパネル)



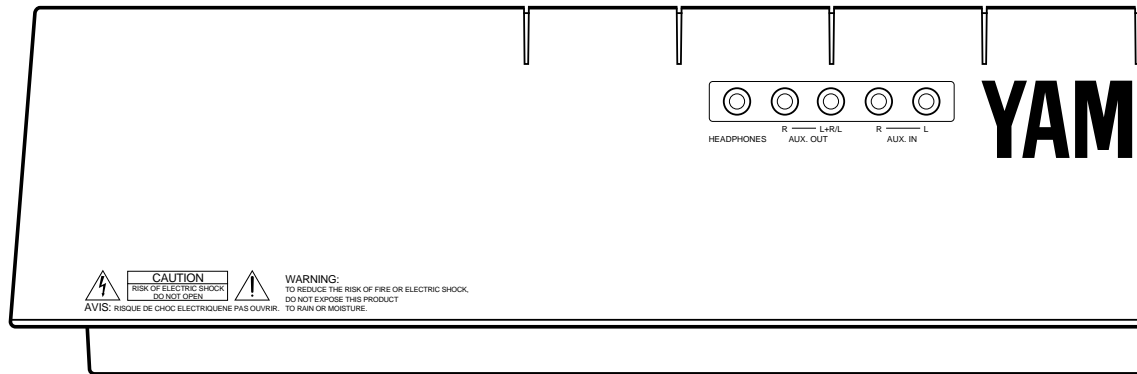
- ① POWER ON/OFF (パワースイッチ P.8)
- ② MASTER VOLUME (マスターボリューム P.8)
- ③ Left Display (レフトディスプレイ P.16, 34, 83)
- ④ Ten Key (テンキー [左] -, +, 0~9 P.16, 34, 83)
- ⑤ TEMPO (テンポボタン P.16, 63)
- ⑥ METRONOME (メトロノームボタン P.63)
- ⑦ SOUND MODULE (サウンドモジュール部)
 - ・ MASTER TUNING (マスターチューニングボタン P.74)
 - ・ TRANSPOSE (トランスポーズボタン P.74)
 - ・ DSP TYPE (DSPタイプボタン P.75)
 - ・ CONFIG. TABLE (コンフィギュレーションテーブルボタン P.75)
 - ・ CUSTOM TABLE EDIT (カスタムテーブルエディットボタン P.78)
- ⑧ MIDI (ミディ部)
 - ・ I/O FILTER ... CH1~16/BANK 1, 2/CLK/CMNDS (インプット/アウトプットフィルター... チャンネル1~16/バンク1, 2/クロック/コマンドボタン P.83)
 - ・ I/O FILTER ON/OFF (インプット/アウトプットフィルター オン/オフボタン P.83)
- ⑨ KEYBOARD (キーボード部)
 - ・ VELOCITY FIX (ベロシティーフィックスボタン P.34)
 - ・ VELOCITY FIX ON/OFF (ベロシティーフィックスオン/オフボタン P.34)
 - ・ TRANSPOSE (トランスポーズボタン P.34)
 - ・ SPLIT POINT (スプリットポイントボタン P.35)
 - ・ NOTE PROCESSOR (ノートプロセッサボタン P.35)
 - ・ NOTE PROCESSOR ON/OFF (ノートプロセッサオン/オフボタン P.35)
- ⑩ AUTO ACCOMP. (オートアカンパニメント部)
 - ・ STYLE# (スタイルナンバーボタン P.16, 37)
 - ・ ON/OFF (オン/オフボタン P.17, 37)
 - ・ FINGERING (フィンガリングボタン P.17, 38)
- ⑪ Accompaniment Control (アカンパニメントコントロール部)
 - ・ SYNCHRO (シンクロボタン P.20)
 - ・ START / STOP (スタート/ストップボタン P.20)
 - ・ INTRO→ (イントロボタン P.14, 20)
 - ・ FILL 1↷ (フィル1ボタン P.14, 21)
 - ・ FILL 2↷ (フィル2ボタン P.14, 21)
 - ・ ENDING→ (エンディングボタン P.14, 21)
 - ・ VARIATION A/B (バリエーションA/Bボタン P.14, 20)



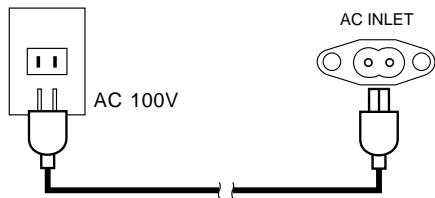
- ⑫ PEDAL ASSIGN 1, 2 (ペダルアサイン1, 2ボタン P.62)
- ⑬ Center Display (センターディスプレイ P.24, 42, 59)
- ⑭ SONG #/CUSTOM STYLE# (ソングナンバー・カスタムスタイルナンバー -, +ボタン P.24, 42, 59)
- ⑮ SPLIT ASSIGN/SOLO (スプリットアサイン/ソロボタン P.13, 25, 44)
- ⑯ KEYBOARD CHANNEL 1 ~ 16 (キーボードチャンネル1~16ボタン P.10, 28)
- ⑰ SEQUENCER 1 ~ 16 (トラックボタン1~16 P.24, 42)
- ⑱ CUSTOM STYLE ON/COPY (カスタムスタイル オン/コピー P.59, 60)
- ⑲ REC (レコーディングボタン P.42)
- ⑳ REC MODE (レコーディングモードボタン P.46)
- ㉑ BEAT PER MEASURE (1~7) (ビートパーメジャーボタン P.43)
- ㉒ PUNCH IN/OUT (パンチイン/アウトボタン P.47)
- ㉓ EDIT (エディット部)
 - DATA SEL (データセレクトボタン P.53, 54, 55)
 - VALUE -, + (バリュー -, +ボタン P.53, 54, 55)
 - CHANGE (チェンジボタン P.53, 54, 55)

- CLEAR (クリアボタン P.56)
- NOTE (ノートボタン P.52)
- FROM (フロムボタン P.52)
- TO (トゥーボタン P.52)
- COPY (コピーボタン P.56)
- CUT (カットボタン P.57)
- PASTE (ペーストボタン P.57, 58)
- INSERT (インサートボタン P.57, 58)
- ㉔ Sequencer Control (シーケンサーコントロール部)
 - REPEAT ⇄ (リピートボタン P.48, 61)
 - RESET ◀ (リセットボタン P.44)
 - REWIND ◀◀ (巻戻しボタン P.44, 49)
 - STOP (ストップボタン P.25, 43)
 - PLAY ▶ (再生ボタン P.25, 43, 44)
 - FORWARD ▶▶ (早送りボタン P.44, 49)
 - STEP SIZE (ステップサイズボタン P.49)
- ㉕ CHANNEL STATUS (チャンネルステータス部)
 - VOICE (ボイスボタン P.8, 31)
 - BANK (バンクボタン P.8, 31)
 - VOLUME (ボリュームボタン P.31)
 - PAN (パンボタン P.31)
 - DSP DEPTH (DSP デプスボタン P.31)
 - VIBRATO DEPTH (ビブラートデプスボタン P.31)
 - TUNING (チューニングボタン P.32)
- ㉖ DIAL (ダイヤル部)
 - DIAL USAGE (ダイヤルユーザーボタン P.9, 30, 44)
 - CHANNEL STATUS PRIVILEGE (チャンネルステータスプリビレッジボタン P.33)
- ㉗ Right Display (ライトディスプレイ P.9, 23, 29, 68, 69)
- ㉘ Ten Key (テンキー [右] -, +, 0~9 P.9, 29)
- ㉙ DEMO START/STOP (デモ スタート/ストップボタン P.22)
- ㉚ COMMAND (コマンド部)
 - UNDO (アンドゥーボタン P.53)
 - ARE YOU SURE? YES/NO (アーユーシュア? YES/NOボタン P.24, 42, 53, 67)
- ㉛ DISK (ディスクコントロール部)
 - FILE # (ファイルナンバー -, +ボタン P.23, 68, 69, 71)
 - LOAD (ロードボタン P.24, 70)
 - SAVE (セーブボタン P.68)
 - DELETE (デリートボタン P.71)
 - FORMAT (フォーマットボタン P.67)
- ㉜ PITCH BEND (ピッチベンドホイール P.12, 32, 33, 36)
- ㉝ Disk Drive (ディスクドライブ部)
 - ディスク挿入口 P.23, 67
 - ユーズランプ P.24, 67
 - イジェクトボタン P.25, 67

各部の名称 (リアパネル)

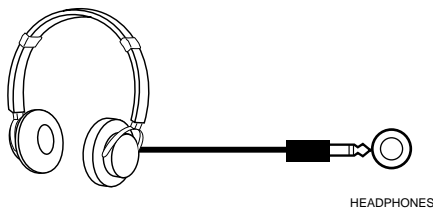


① 電源コード接続ジャック



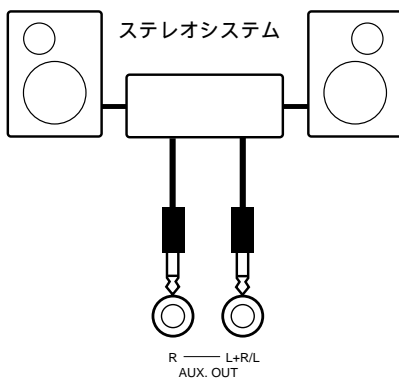
付属のコードを接続します。接続時はプラグ部分を持って、しっかりと差し込んでください。

② HEADPHONESジャック



ヘッドホンはこのジャックに接続してください。接続されるとPSR-SQ16のステレオスピーカーシステムは自動的にシャットアウトされます。

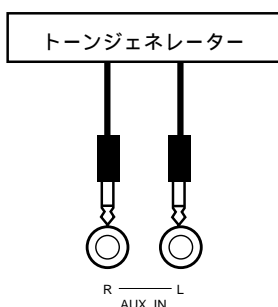
③ AUX. OUT (R, L+R/L)ジャック



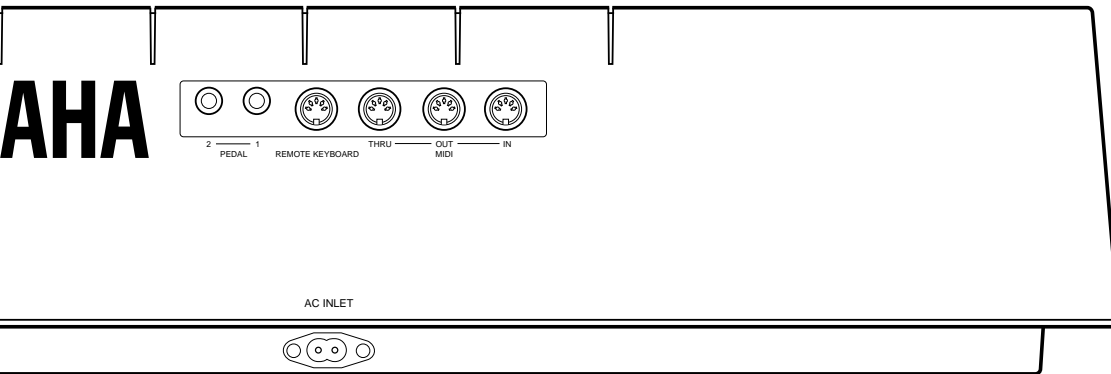
PSR-SQ16の音声信号を出力する端子です。キーボードアンプ、ステレオ、ミキシングコンソール、テープレコーダーなどの入力端子と接続すれば、本機の演奏を外部機器で鳴らすことができます。また、PSR-SQ16をモノラルサウンドシステムに接続する場合は、L+R/Lジャックだけに接続してください。左右のチャンネルが混ぜ合わされ、モノラル信号で送られます。(Phoneプラグを使用してください)

(注) AUX. OUT (R, L+R/L)ジャック から送る信号を、直接または外部装置を経由してAUX.INジャックに戻すことは絶対にしないでください。発振を起こし、内部機器損傷の原因になります。

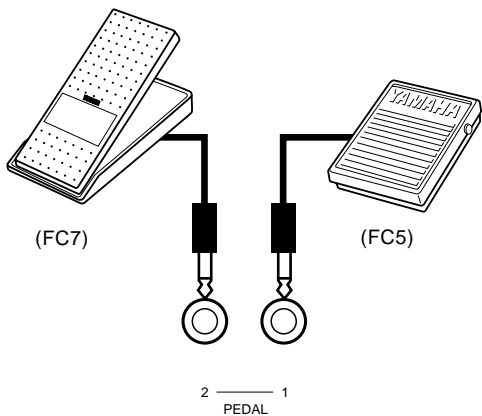
④ AUX. IN (R, L)ジャック



外部機器からの音声信号を入力する端子です。トーンジェネレーター(外部音源)、ドラムマシンなどの出力端子と接続すれば、外部機器からの信号をPSR-SQ16の内蔵アンプとスピーカーシステムが再生します。(Phoneプラグを使用してください) なお、この時PSR-SQ16のマスターボリュームは効きません。

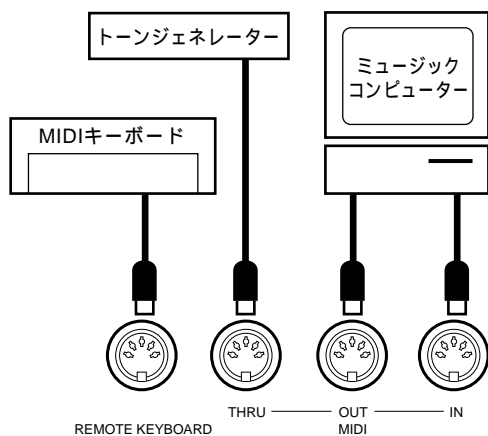


⑤ PEDAL 1, 2ジャック



このジャックにフットコントローラー (またはフットスイッチ; 別売) を接続すれば、パネル上の様々な操作をフットペダルで行なうことができます。詳細はP.62の「ペダルアサイン」の項を参照してください。

⑥ MIDI (IN, OUT, THRU, REMOTE KEYBOARD)コネクター

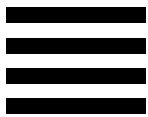


MIDI IN, REMOTE KEYBOARDコネクターは、外部のMIDI機器からのMIDI信号を受信します。MIDI THRUコネクターはMIDI INから受信したデータをそのまま再送するので、いくつかのMIDI楽器または、MIDI機器をつなげることができます。MIDI OUTコネクターは、PSR-SQ16からMIDI信号(PSR-SQ16で演奏した音符やキーを叩いた強さなど)を他の機器に送ります。

- (注) MIDIケーブルはMIDI規格のものをご使用ください。
- (注) MIDIケーブルは15mが限度とされています。これ以上長いケーブルをご使用になりますと、誤動作などトラブルの原因になりますのでご注意ください。

譜面立ての取り付け方

楽譜を見ながら演奏するときは、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-SQ16のパネル上のスロットに差し込んでください。

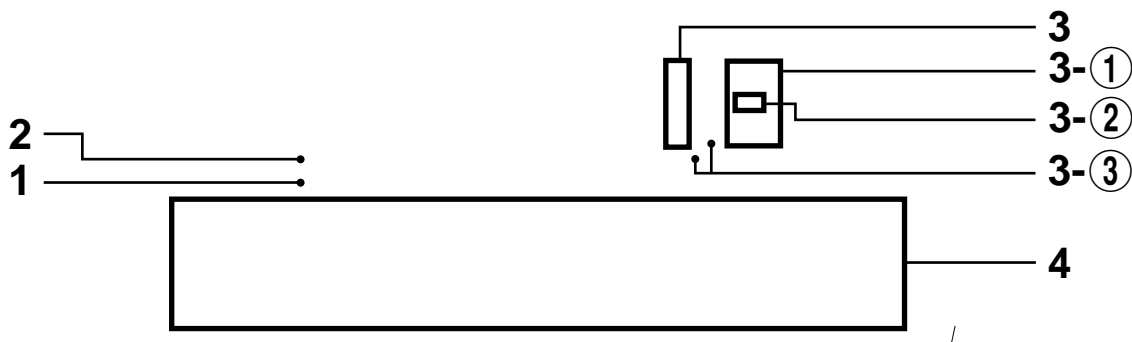


ボイスの選択

PSR-SQ16には先進のAWM音源を利用した、ハイクオリティな200音色のボイスがプリセットされています。ボイスはBANK1, 2に分けられています。まず自分の好みのボイスを選んで演奏してみましょう。

ボイスリストは別冊の「リストブック」を参照してください。

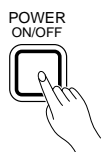
このイラストはPDF上では表示されません。



基本的な操作方法

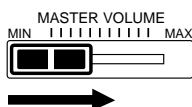
1. 電源を入れます。

電源コードを家庭用コンセント(AC100V)に接続し、POWERスイッチを押してオンにしてください。



2. ボリュームレベルをセットします。

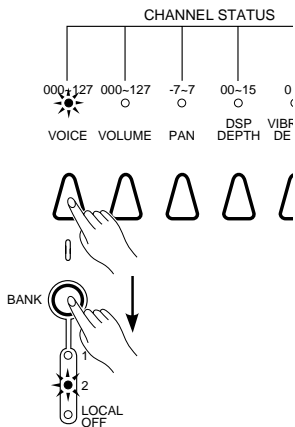
本機全体のボリューム調整は、MASTER VOLUMEで行ないます。MASTER VOLUMEを半分ぐらいまで動かしてください。



3. ボイスを選択します。

ここではBANK 2の[008 ELECTRONIC ORGAN2]を選択してみましょう。

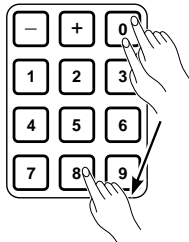
まず、VOICEボタンを押してインジケータを点灯させます。次にBANKボタンを押して、「2」のインジケータを点灯させてください。(BANKボタンは押す度にBANK 1→BANK 2→LOCAL OFF→BANK1...と変わります。)



(注) BANKボタン下のLOCAL OFFインジケータに関しては、P.31を参照してください。

この状態から、以下の3通りの方法によってボイスが選択できます。

- ① テンキー (0~9)を使用します。



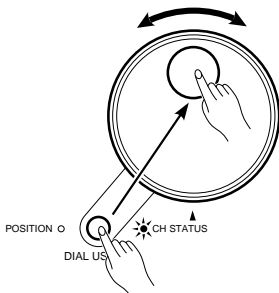
ライトディスプレイ下のテンキーを0, 0, 8の順に押してください。ライトディスプレイに[008]が表示されます。

- ② +, - ボタンを使用します。



ライトディスプレイ下の+, -ボタンを押すとライトディスプレイに表示されている数値が、1だけ増減、押し続けると連続で増減します。

- ③ ダイヤルを使用します。



DIAL USAGEボタンを押して、ボタン右のCH STATUSインジケータを点灯させてください。ダイヤルを回すとライトディスプレイに表示されている数値が、連続で増減します。P.30「ダイヤルの使い方」の項を参照してください。

(注) バンク1のボイスナンバー104~127、バンク2の96~127には、ボイスがプリセットされていません。また、BANKがLOCAL OFF (ローカルオフ)に設定されている時は音がでません。

(注) 音色は、ボイスナンバー変更後の次の押鍵から切り替わります。

4. 演奏してみましょう。

例にしたがって、自分の好みのボイスを選択したら、演奏してみましょう。

(注) ボイスリスト通りの音色が鳴らない場合は、コンフィギュレーションテーブルが初期設定と異なっています。P.76を参照して、コンフィギュレーションテーブルを初期設定 (デフォルト)に戻してください。

●パーカッションボイス

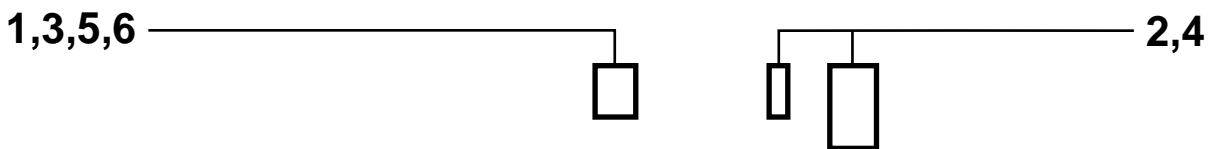
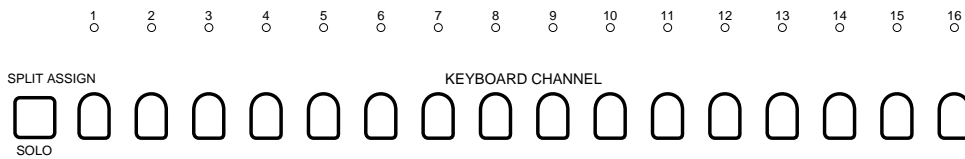
BANK 2のボイスナンバー065~087には、音程を持たない打楽器音がプリセットされ、各鍵盤に別々の打楽器が割り当てられています。PSR-SQ16の鍵盤上部には、ボイスナンバー065 STANDARD KIT (074 STANDARD KIT W/GATEも同じ内容)の鍵盤に割り当てられている打楽器を示すイラストがプリントされています。ボイスナンバー066~087に関しては別冊の「リストブック」を参考にしてください。

パーカッションボイスを利用してオリジナルのリズムスタイルを作ることができます。詳細はP.59「カスタムスタイル」の項を参照してください。065 STANDARD KIT~073 ACOUSTIC KITは、ワンショットタイプ (離鍵により音がカットされないもの)、074 STANDARD KIT~082 ACOUSTIC KITには、065~073のそれぞれのゲートタイプ (離鍵により音がカットされるもの)がセットされています。

2つ以上のボイスのセッティング

●キーボードチャンネルについて

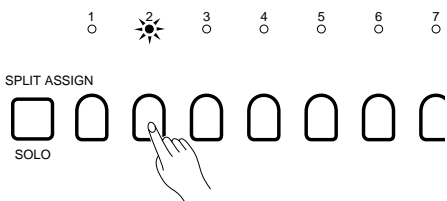
PSR-SQ16は全部で16個のチャンネルを持っています。それぞれのチャンネルには、テレビのチャンネル設定と同じように、別々の音色をセットして用いることができます。したがって、あらかじめ16種類までの音色(およびその各種設定・・・チャンネルステータス)をセットしておけば、ワンタッチで音色を切り替えることが可能です。ここではいくつかのチャンネルに異なった音色をセットしてみましょう。



このイラストはPDF上では表示されません。

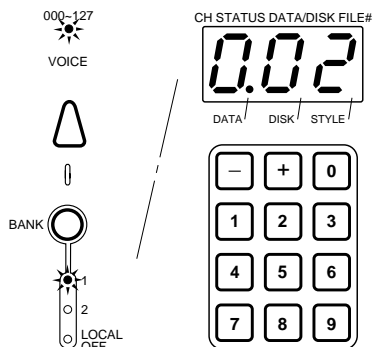
1. キーボードチャンネルを選択します。

ここではまず、KEYBOARD CHANNEL2ボタンを押してインジケータを点灯させてください。

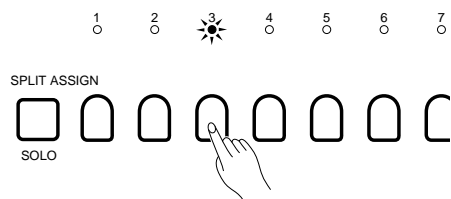


2. ボイスを選択します。

VOICEボタンを押してインジケータを点灯させます。ここではP.8の方法にしたがって、BANK 1の[002 PIANO 3]を選択してみましょう。

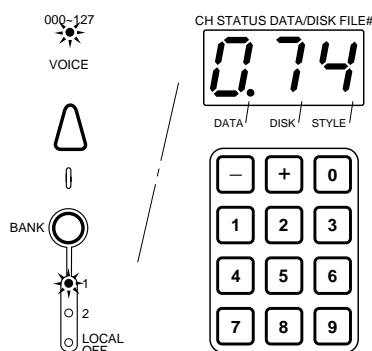


3. 別のキーボードチャンネルを選択します。



今度はKEYBOARD CHANNEL3ボタンを押してインジケータを点灯させてください。

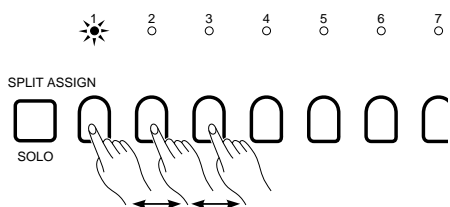
4. 再びボイスを選択します。



KEYBOARD CHANNEL3には、BANK 1の[074 ELECTRIC BASS 1]を選択してみましょう。

これでP.8の設定とあわせて、KEYBOARD CHANNEL1~3に、BANK 2 [008 ELECTRONIC ORGAN2]、BANK 1 [002 PIANO 3]、BANK 1 [074 ELECTRIC BASS 1]がそれぞれ設定されました。

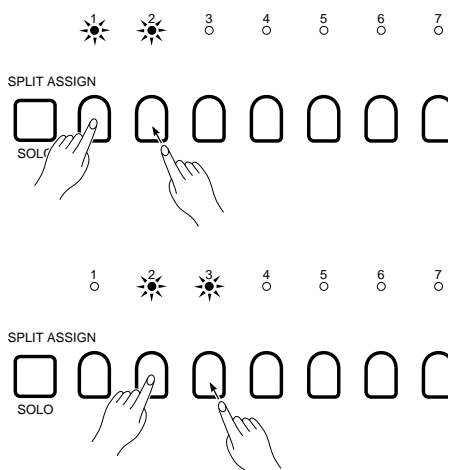
5. ボイスを切り替えて演奏してみましょう。



KEYBOARD CHANNELボタンを、1、2、3と切り替えると、それぞれにセットされたボイスがワンタッチで呼び出されます。キーボードを弾いて、試してください。

(注) 音色は、キーボードチャンネル変更後の次の押鍵から切り替わります。

6. 2つのチャンネルを同時に鳴らしてみよう。



P.10「キーボードチャンネルについて」でテレビチャンネルの例を挙げましたが、それとPSR-SQ16のチャンネルが大きく異なるのは、複数のチャンネルを同時に鳴らすことができる点です。

KEYBOARD CHANNEL1ボタンを押しながらKEYBOARD CHANNEL2ボタンを押してください。両方のインジケータが点灯し、鍵盤を演奏すると、[ELECTRONIC ORGAN2]と[PIANO 3]の音が重なって鳴ります。

次にKEYBOARD CHANNEL2ボタンを押しながらKEYBOARD CHANNEL3ボタンを押してください。両方のインジケータが点灯し、鍵盤を演奏すると、今度は[PIANO 3]と[ELECTRIC BASS 1]の音が重なって鳴ります。

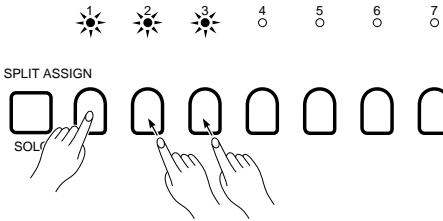
ボイスの選択

7,8



このイラストはPDF上では表示されません。

7. 3つ以上のチャンネルを同時に鳴らしてみよう。

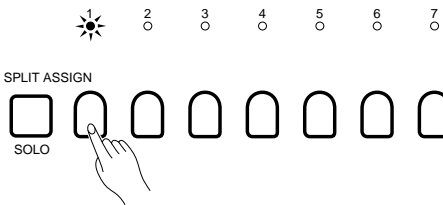


KEYBOARD CHANNEL1ボタンを押しながらKEYBOARD CHANNEL2ボタンを押します。そのまま、KEYBOARD CHANNEL1ボタンを押した状態で、今度はKEYBOARD CHANNEL3ボタンを押します。3つのインジケータが点灯し、鍵盤を演奏すると、[ELECTRONIC ORGAN 2] と[PIANO 3]と[ELECTRIC BASS 2]の3つの音が重なって鳴ります。

同様に、最初に押したKEYBOARD CHANNELボタンを押しながら、次々と他のKEYBOARD CHANNELボタンを押してセットすれば、最大16チャンネルすべてのボイスを同時に鳴らすことが可能です。

(注) チャンネル数は最大16ですが、同時に発音させることができる音数 (ポリフォニー)は各バンク28音までです。その制限により、先に弾いたボイスの音が消される場合があります。詳細は、別冊の「ボイス/ポリフォニーリスト」の項を参照してください。

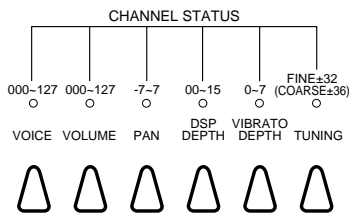
8. チャンネルを1つにしてみよう。



KEYBOARD CHANNEL 1ボタンを押すと、KEYBOARD CHANNEL 2, 3のインジケータが消灯し、[ELECTRONIC ORGAN 2]の音のみが鳴ります。

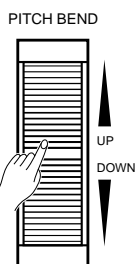
複数のチャンネルがONの時、いずれか1つのキーボードチャンネルボタンを押すと、そのチャンネルのみがON、その他のチャンネルはOFFになります。

ワンポイントアドバイス



チャンネルステータスの変更

P.31, 32で説明されるチャンネルステータスのデータ (ボリューム・パン・DSP デプスなど)を各々のチャンネルで変更すれば、各チャンネルのボリュームを変更したり、パン (音の定位)をずらしたり、いっそうきめ細かな設定ができます。



ピッチベンド

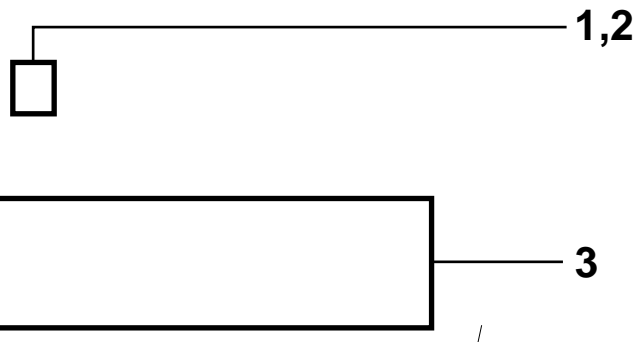
鍵盤左のピッチベンドホイール (PITCH BEND)を上下させることにより、ギターのチョーキングのように音程を上下させることができます。ピッチベンドの調整に関してはP.36を参照してください。

キーボードスプリット

キーボードスプリットとは、スプリットポイント(工場出荷時はB2(MIDIノートナンバー59。鍵盤上部に表示)に設定されています。P.35参照)を境に、あるチャンネルをキーボードの左側で、そして異なるチャンネルをキーボードの右側で演奏することです。

この項での説明は、前項 (P.8～P.10)でセットされたKEYBOARD CHANNEL1～2を利用して行います。

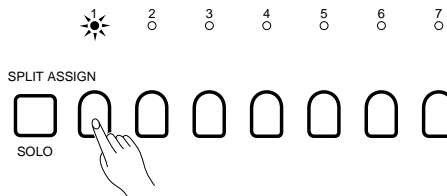
このイラストはPDF上では表示されません。



それでは、右側鍵域にKEYBOARD CHANNEL1の[ELECTRONIC ORGAN2]を、左側鍵域にKEYBOARD CHANNEL2の[PIANO 3]をセットしてみましょう。

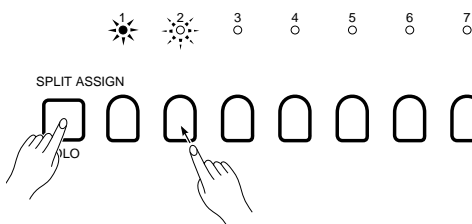
1. 1つめのチャンネル (右側鍵域用チャンネル)を選択します。

まず、KEYBOARD CHANNEL1ボタンを押して、インジケータを点灯させてください。



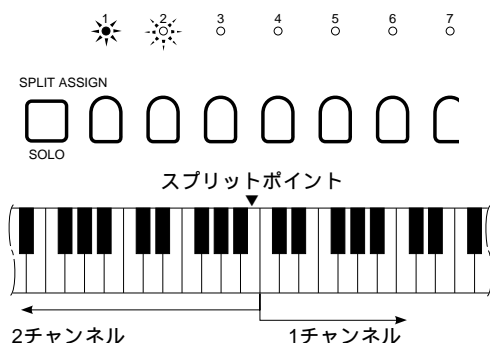
2. 2つめのチャンネル (左側鍵域用チャンネル)を選択します。

次にSPLIT ASSIGNボタンを押しながら、KEYBOARD CHANNEL 2のボタンを押してください。インジケータが点滅します。



3. 演奏してみましょう。

ボタンから手を離すと、右側チャンネルが点灯、左側チャンネルが点滅します。これでキーボードスプリットがセットされました。この状態で演奏すれば、鍵盤の右側はKEYBOARD CHANNEL 1に接続され[ELECTRONIC ORGAN 2]が、鍵盤の左側はKEYBOARD CHANNEL 2に接続され[PIANO 3]が鳴ります。



スプリットポイントは自分の好きな位置に移動することができます。変更方法については、P.35の「スプリットポイントの変更」の項を参照してください。

スプリットを解除する場合は、再びSPLIT ASSIGNボタンを押しながらKEYBOARD CHANNEL 2のボタンを押してください。

オートアカンパニメント(自動伴奏機能)

オートアカンパニメントとは?

オートアカンパニメントとは、左手鍵域(スプリットポイントより左側の鍵盤→P.35参照)で演奏されたコードに応じて、リズムに乗った伴奏を自動的に演奏する機能です。

この自動伴奏機能は、さまざまな種類の音楽スタイルやビートに対応できるように、全部で269種類のプリセットスタイルを持っています。また、スタイルを自分で作成すること(カスタムスタイル)も可能です。

269種類のアカンパニメントスタイルの内訳は以下のとおりです。

フルアカンパニメント (100種類; 000~099)

イントロ、メイン、フィル1、フィル2、エンディングにそれぞれ2バリエーション(AとB)があり、合計10種類のセクションを持ったアカンパニメントスタイルです。

パートアカンパニメント (100種類; 100~199)

メインセクションのみでバリエーションやフィル、イントロなどを持たないシンプルなアカンパニメントスタイルです。

リズムスタイル (69種類; 200~268)

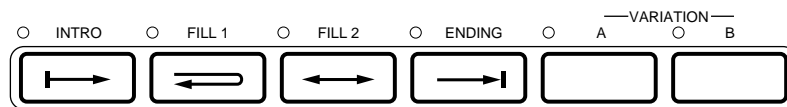
パーカッションやドラムキットのみによるリズム演奏で、イントロ、フィルインやバリエーションなどは持っていません。

カスタムスタイルはスタイルナンバー269~276へ8種類までセットできます。詳細はP.59「カスタムスタイル」の項を参照してください。

スタイルリストは別冊の「リストブック」を参照してください。

フルアカンパニメントの概要

- **フルアカンパニメントのセクション** フルアカンパニメントでは、曲の構成に応じてオートアカンパニメントの編曲を様々に変化させるために、イントロ、メイン、フィル1、フィル2、エンディング(それぞれにA/B2種類ずつ)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、必要なタイミングに、必要な編曲に切り替えることが可能です。



[セクション].....曲の部分を表す言葉で、PSR-SQ16では以下の4種類があります。

- ・INTROセクション.....曲の始まり(1~8小節程度)
- ・メインセクション.....曲の本体部分の伴奏。INTRO~ENDINGのLEDが消えている状態で演奏されます。
- ・FILL INセクション(FILL1およびFILL2)....曲の途中の区切りに盛り上がりをつける部分(1小節)
- ・ENDING.....曲の終わり(2~8小節程度)

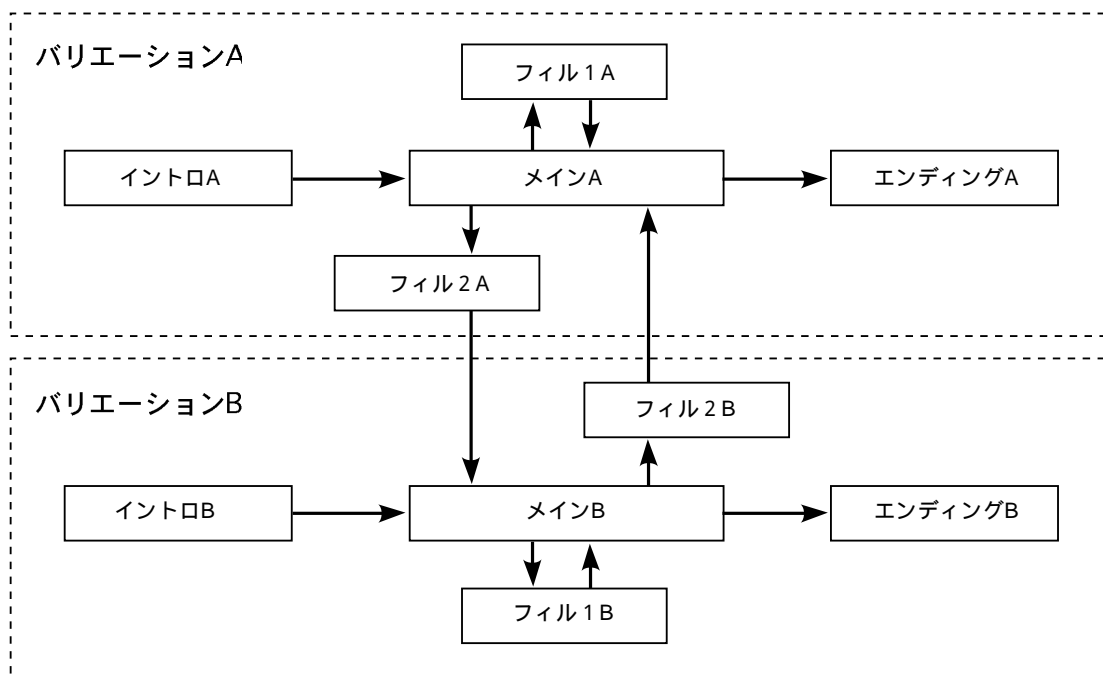
[バリエーション]..イントロ~エンディングまですべてのセクションは2つずつのバリエーション(A/B)を持っています。

- ・バリエーションA.....落ち着いたイメージの伴奏
- ・バリエーションB.....華やかなイメージの伴奏

■ 各セクションのつながり

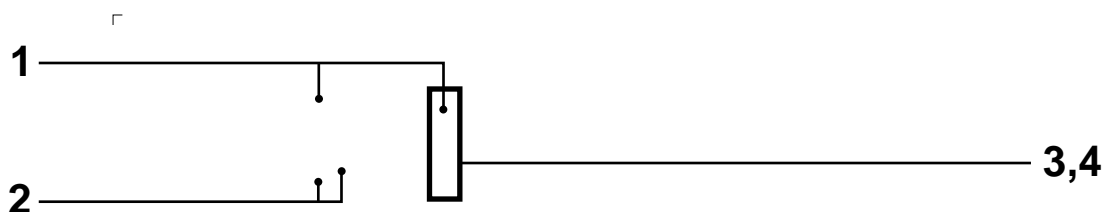
- ・イントロセクションが終了すると自動的にメインセクションに移行します。(バリエーションは同じままです。)
- ・メインセクションは同じパターンを繰り返し演奏します。
- ・フィル1を演奏した後は、バリエーションを変更せずにメインへ戻ります。
- ・フィル2を演奏した後は、バリエーションを変更して(A→BまたはB→A)メインへ戻ります。
- ・エンディングを演奏した後は、自動的に伴奏が停止します。

これらの関係を分かりやすく示したものが次の図です。



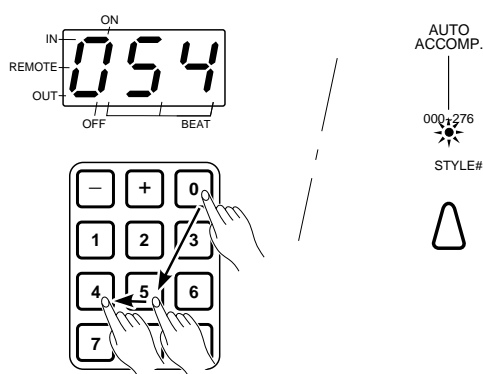
オートアカンパニメント(自動伴奏機能)

オートアカンパニメントの演奏



このイラストはPDF上では表示されません。

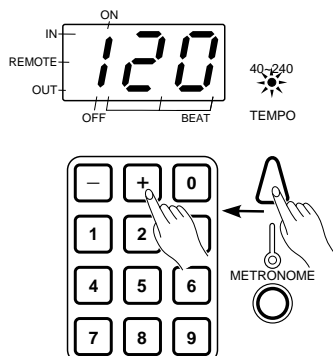
1. アカンパニメントスタイルを選択します。



ここでは[054 JAZZ BALLAD]を選択してみましょう。

STYLE#ボタンを押し、STYLE#インジケータを点灯させると、レフトディスプレイにスタイルナンバーが表示されています。この状態でレフトディスプレイ下のテンキーを0, 5, 4の順に押してください。レフトディスプレイに[054]が表示されます。また、+, -ボタンを押すと1だけ増減、押し続けると連続で増減します。

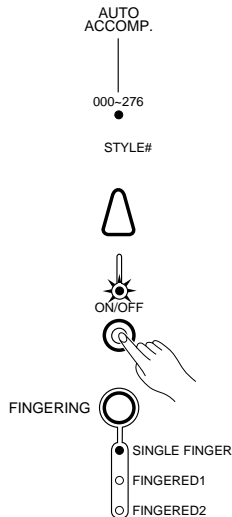
2. テンポの設定。



TEMPOボタンを押すと、インジケータが点灯します。レフトディスプレイには、そのスタイルに適した "テンポ♩= (1分間の4分音符の数)" が表示されます。演奏前、演奏中にかかわらず、レフトディスプレイ下のテンキー (0~9) を使ってテンポを40~240の間で変更できます。また、+, -ボタンを押すと1だけ増減、押し続けると連続で増減し、同時に押すと標準テンポに戻ります。

リズムがストップしている時にスタイルを変更すると、そのスタイルに適したテンポが自動的にセットされます。ただし、リズムが演奏されている時にスタイルを変更した場合は、テンポは変更されません。

3. オートアカンパニメントON/OFFの設定。



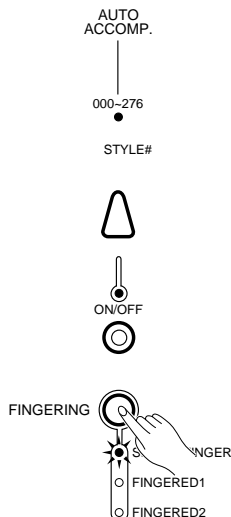
STYLE#ボタン下のオートアカンパニメントON/OFFボタンを押してインジケータを点灯させ、ONの状態にしてください。

ON/OFFに関する詳細はP.37を参照してください。

(注) オートアカンパニメントON/OFFボタンを押して、インジケータが消灯するとOFFになります。この状態では、アカンパニメントはリズムのみを演奏します。

(注) オートアカンパニメントをONにすると自動的にシンクロ待機状態 (P.20参照) になります。

4. オートアカンパニメントのフィンガリング(FINGERING)を設定します。




FINGERINGボタンを押して、フィンガリング(シングルフィンガー、フィンガード1、フィンガード2)を選択します。

各モードにおけるコードの押さえ方はP.18~19を参照してください。

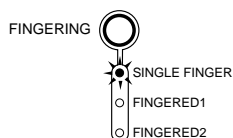
(注) PSR-SQ16の同時発音数は最大56音ですが、これはオートアカンパニメントを含めたすべての発音数の合計が56音ということです。したがって、オートアカンパニメントで発音している分だけ、鍵盤演奏の発音数は減少します。詳細は別冊の「ボイス/ポリフォニーリスト」の項を参照してください。

オートアカンパニメント(自動伴奏機能)

4 

このイラストはPDF上では表示されません。

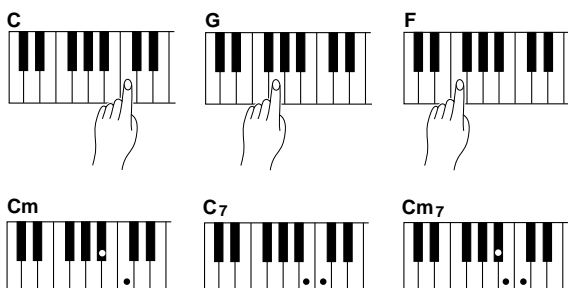
● シングルフィンガーモード…SINGLE FINGER



このモードでは、スプリットポイントより左側の鍵盤で、3本以内の指でメジャー、マイナー、セブンス、マイナーセブンスのコードをつくることができ、そのコードと選ばれたスタイルに従ってアカンパニメントが演奏されます。

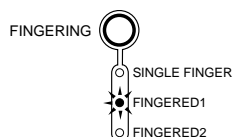
シングルフィンガーモードにおけるスプリットポイントは、工場出荷時には49(C#2)に設定されています。スプリットポイントの変更方法はP.35を参照してください。

シングルフィンガーモードで認識されるコードの押さえ方



- 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。

● フィンガード1モード…FINGERED 1

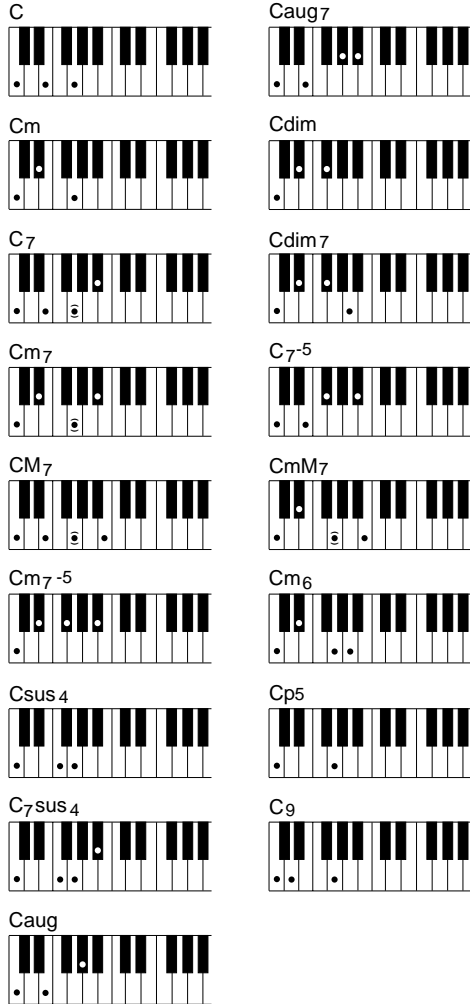


このモードでは、スプリットポイントより左側の鍵盤でコードが押さえられると、そのコードと選ばれたスタイルに従ってアカンパニメントが演奏されます。

フィンガード1モードにおけるスプリットポイントは、工場出荷時には54(F#2)に設定されています。スプリットポイントの変更方法はP.35を参照してください。

フィンガード1モードで認識されるコード

[Cの押鍵例]



メジャー [M]	1 - 3 - 5
マイナー [m]	1 - b3 - 5
セブンス [7]	1 - 3 - (5) - b7
マイナーセブンス [m7]	1 - b3 - (5) - b7
メジャーセブンス [M7]	1 - 3 - (5) - 7
マイナーセブンスフラットティッドフィフス [m7-5]	1 - b3 - b5 - b7
サスペンディッドフォース [sus4]	1 - 4 - 5
セブンスサスペンディッドフォース [7sus4]	1 - 4 - 5 - b7
オーギュメンティッド [aug]	1 - 3 - #5
オーギュメンティッドセブンス [aug7]	1 - 3 - #5 - b7
ディミニッシュト [dim]	1 - b3 - b5
ディミニッシュトセブンス [dim7]	1 - b3 - b5 - 6
セブンスフラットティッドフィフス [7-5]	1 - 3 - b5 - b7
マイナーメジャーセブンス [mM7]	1 - b3 - (5) - 7
マイナーシックス [m6]	1 - b3 - 5 - 6
パーフェクトフィフス [p5]	1 - 5
ナイン [9]	1 - 2 - 5

パーフェクトフィフス (完全5度)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。

オクターブの押鍵(完全8度)ではルート音のみによるアカンパニメントが演奏されます。

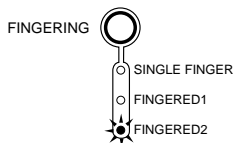
黒鍵を含めて隣接する3音を押鍵すると、コード演奏がキャンセルされ、リズム楽器のみの演奏になります。

(注) コード押鍵はすべ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。

- ・オーギュメンティッド、ディミニッシュトセブンスは押鍵の最低音を根音とみなします。
- ・セブンスフラットティッドフィフスは押鍵の最低音を根音またはフラット7とみなします。
- ・マイナーシックスとナインは基本形のみを受け付けます。

(注) カッコ()内の音譜は省略しても構いません。

●フィンガード2モード...FINGERED 2



このモードでは、フィンガード1で認識するコードに加え、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。

フィンガード2モードにおけるスプリットポイントは、工場出荷時には54 (F#2)に設定されています。スプリットポイントの変更方法はP.35を参照してください。

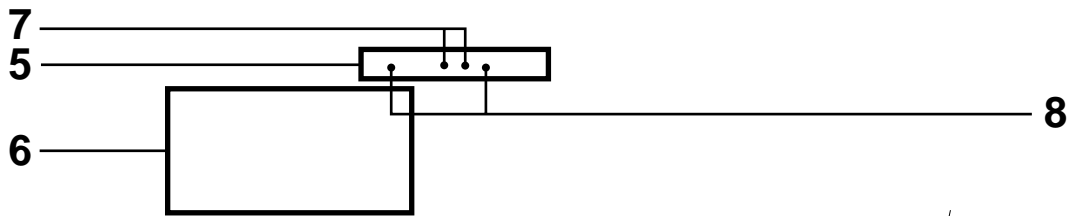
フィンガード2モードで分数コードを認識させるには、各コードの転回形を使用します。

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-SQ16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るのです。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。



アカンパニメント(自動伴奏機能)

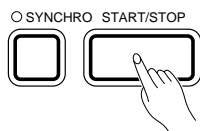
このイラストはPDF上では表示されません。



5. アカンパニメントをスタートさせます。

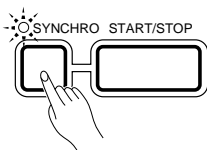
アカンパニメントのスタート方法には以下の3種類があります。

●スタート



START/STOPボタンを押すと同時にリズムがスタートします。キーボードの左手鍵域でコードが認識されるまで、リズムのみの演奏を繰り返します。また、オートアカンパニメントON/OFFの設定がOFFになっている時もリズムのみの演奏を繰り返します。

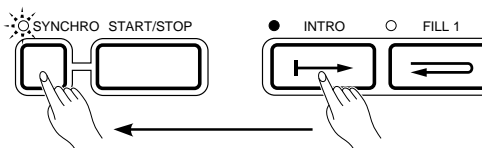
●シンクロスタート



SYNCHROボタンを押すとボタンの上のインジケータが点滅します。キーボードの左手鍵域でコードが認識されると、アカンパニメントがスタートします。シンクロ待機状態の時、SYNCHROボタンをもう一度押すとシンクロ待機状態がキャンセルされます。

(注) アカンパニメントの演奏中にSYNCHROボタンを押すと、演奏がストップし、シンクロ待機状態になります。

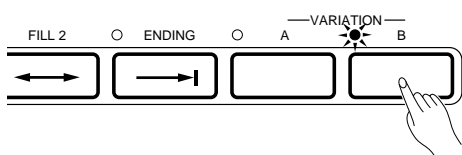
●イントロシンクロスタート



INTROボタンを押し、SYNCHROボタンを押した後、左手鍵域でコードを演奏してください。イントロが演奏されてから、メインセクションの演奏に移ります。イントロシンクロスタートをキャンセルする場合は、INTROボタンをもう一度押してください。シンクロ待機状態になります。

(注) INTROボタンを押してから、START/STOPボタンを押してもイントロスタートになりますが、左手鍵域でコードが押鍵されるまでは、リズムのみの演奏となります。

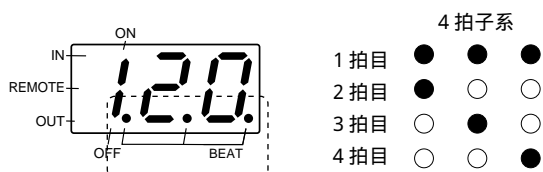
■フルアカンパニメントのバリエーションについて



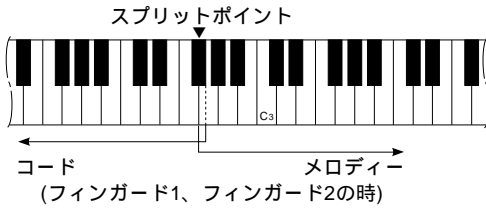
フルアカンパニメント(#000~099)にはA, Bのバリエーションがあります。VARIATION A, VARIATION Bボタンを押して好みのパターンを選択してください。(パートアカンパニメント(#100~199)とリズムスタイル(#200~268)にはバリエーションは効きません)

■ビートディスプレイについて

ビートディスプレイの3つのLEDドット(レフトディスプレイ下部)は、左図のようにビート(拍数)を表示します。



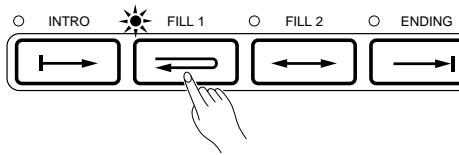
6. 演奏してみましょう。



左手鍵域で、設定したフィンガリング (シングルフィンガー、フィンガード1、フィンガード2)でコードを演奏してください。コードに適したアカンパニメントが演奏されます。右手鍵域ではメロディーを演奏してください。

7. フィルインを使用します。

● FILL 1

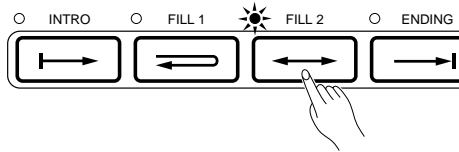


フルアカンパニメントではフィルインが使用できます。フィルインは2種類あります。FILL 1, FILL 2ボタンを押すと、すぐにフィルインセクションに移り、その小節の最後までフィルインセクションが演奏されます。

フィルイン1セクションはバリエーションがAかBによって、演奏パターンが異なる演奏内容となります。いずれの場合も、フィルイン1は終了後と同じバリエーションのメインセクションに戻ります。

MAIN A FILL 1 A MAIN A
MAIN B FILL 1 B MAIN B

● FILL 2



フィルイン2セクションはバリエーションがAかBによって、演奏パターンが異なる演奏内容となります。いずれの場合も、フィルイン2は終了後に異なるバリエーションのメインセクションに移行します。

MAIN A FILL 2 A MAIN B
MAIN B FILL 2 B MAIN A

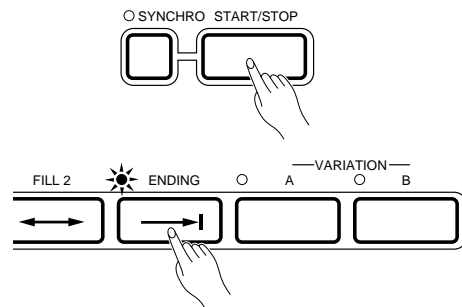
小節内の最後の1拍目を過ぎてからフィルインボタンを押すと、フィルインセクションの演奏は次の小節の頭から始まります。

イントロ演奏中にフィルインボタンを押すと、フィルインセクションを演奏した後、メインセクションへ戻ります。

エンディング再生中にフィルインボタンを押すと、フィルインセクションを演奏した後、メインセクションへ戻ります。またこの時リズムはストップしません。

フィルインと他のセクションとの関係は、P.15の図を参照してください。

8. アカンパニメントをストップさせます。



アカンパニメントはSTART/STOPを押すとストップします。また、エンディングセクションを演奏してからストップさせたい場合はENDINGボタンを押してください。次の小節の頭からエンディングセクションの演奏が始まり、終了と同時にリズムがストップします。

イントロ、メイン、フィルイン1、フィルイン2、エンディングのどのセクション(それぞれのバリエーションA/B)からでもリズムをスタートさせることができます。スタート前にボタンを押して選択してください。

メインセクションを選択するには、INTRO ~ ENDINGまでのすべてのボタンをオフにして、インジケータを消灯させてください。

リズムの演奏中でも、イントロセクションへ移行することができます。イントロボタンを押せば次の小節の頭からイントロセクションが始まり、終了後メインセクションへ移行します。

INTRO、FILL 1、FILL 2、VARIATION A、VARIATION B、ENDING、SYNCHRO、START/STOPボタンはペダルにアサインできます。詳細はP.62「ペダルアサイン」の項を参照してください。

≡ ≡ ≡ デモ曲の再生

PSR-SQ16には、本体内に1曲の"内蔵デモ曲"と、付属のデモディスク内に9曲の"ディスクデモ曲"があります。(ディスクデモ曲の中の1曲は内蔵デモ曲と同じ内容です。)以下の操作方法にしたがって、デモ曲を聞いてみましょう。

内蔵デモ曲の再生

「

————— 1

このイラストはPDF上では表示されません。

」

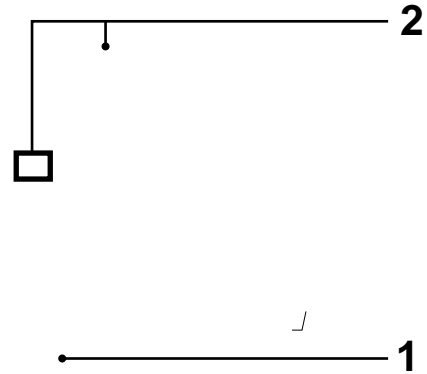
1. デモ曲のスタート/ストップ。

DEMO START/STOPボタンを押してください。もう一度このボタンが押されるまで、内蔵デモ曲を繰り返し演奏します。

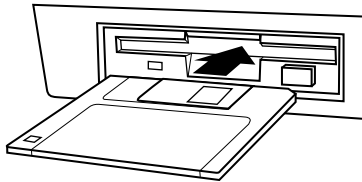


ディスクデモ曲の再生

このイラストはPDF上では表示されません。

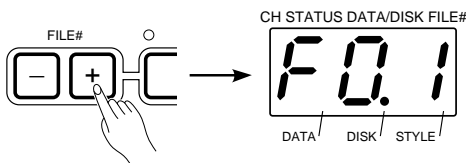


1. デモディスクのセット。



デモディスクをPSR-SQ16のディスク挿入口に挿入してください。この時、左図のようにディスクのラベル側を上に向けて挿入してください。

2. ディスクからデモ曲 (ファイル) を選択します。

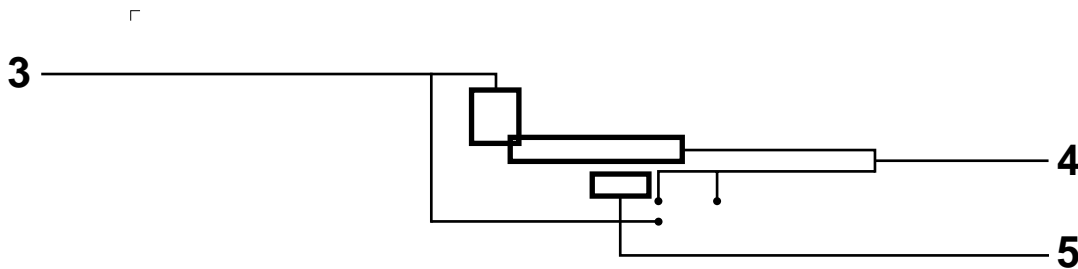


FILE - または + ボタンを一度押すと、ライトディスプレイがファイルナンバーの表示に切り替わります。FILE -, + ボタンを使ってロードするファイルナンバー(1~9)を選択してください。この時、データを持ったファイルナンバー (「F 01」などファイルナンバーの前に " F "が表示されます) を選択してください。

ファイルナンバー1は、内蔵デモ曲と同じ演奏です。

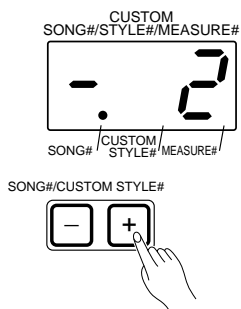
(注) データが無いファイルを選択すると、ライトディスプレイには「-12」などファイルナンバーの前に "-"が表示されます。このようなファイルを指定してロードを実行するとディスクエラーの状態になり、ディスプレイにエラーメッセージ「dE2」が表示されます。エラーメッセージが表示された場合はP.72の「エラーメッセージ一覧」を参照してください。

デモ曲の再生



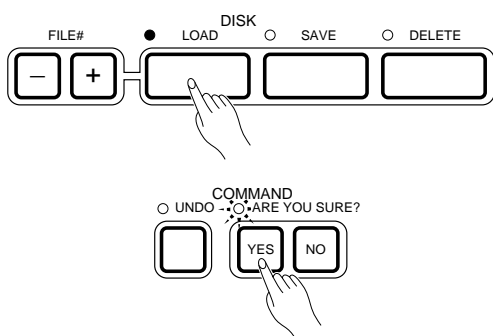
このイラストはPDF上では表示されません。

3. デモ曲 (ファイル)の読み込み先を選択します。



SONG#/CUSTOM STYLE# -, +ボタンを押して、1~8から空いているソングファイルナンバー (読み込み先)を選択してください。データを持ったファイルを選択するとディスプレイの一桁目に「F」が、データを持っていないファイルを選択すると「-」が表示されます。選択後点滅しているARE YOU SURE?のYESボタンを押すことにより、ソングファイルナンバーが決定されます。シーケンサーのデータ(P.40参照)などが入っていない場合は、どれを選択しても構いません。

4. ディスクからデータを読み出します(ロード)。



LOADボタンを押すと、ARE YOU SURE? インジケータ、センターディスプレイのファイルナンバー、そしてライトディスプレイのディスク上のファイルナンバーが同時に点滅します。各ナンバーを確認したうえでYESボタンを押してください。ロードが実行されます。

ロードが終了すると、SEQUENCERの1~16トラックのうち、そのデモ曲に使用されているトラックのみインジケータが点灯します。

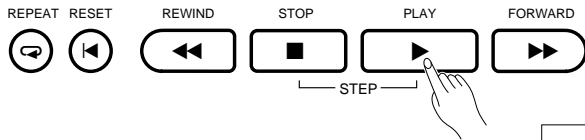


(注) ロードの実行中はLOADインジケータが点灯し、ユーズランプは点滅します。この状態では絶対にディスクを取り出さないでください。データ破損の原因になります。また、この時、楽器の機能も停止しますので、演奏はできません。

(注) すでにデータが入っているソングナンバーに対してロードを実行すると、シーケンサー内のデータはディスクからロードしたデモ曲のデータに書き換えられてしまいます。シーケンサー内のデータを保存しておきたい場合は、ディスクにセーブしておいてください (P.68参照)。

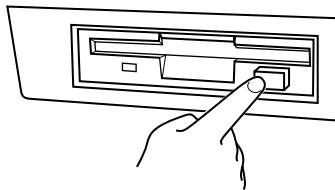
5. デモ曲のスタート/ストップ。

シーケンサーのPLAY▶ボタンを押すとデモ曲の演奏がスタートします。また、STOP ボタンを押すと演奏がストップします。以降の操作は、シーケンサーの操作と同じになります。P.44を参照してください。



(注) 別の曲をロードしたい場合は、読み込み先のソングナンバーを変更してからロードしてください。最初に呼び出したデモ曲のデータを書き換えずに、新しいデモ曲を呼び出すことができます。また、ディスクデモ曲をロードする場合、一度にロードできる曲数は3~5曲です。

●ディスクの取り出し

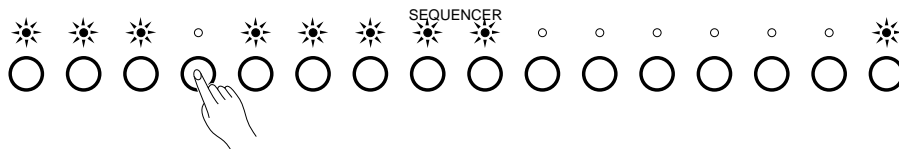


ディスクを取り出す場合は、ディスク挿入口下のイジェクトボタンをゆっくりと正確に押し込み、フロッピーが完全にでてから取り出してください。

ワンポイントアドバイス

デモ曲をトラック別に再生してみましょう。

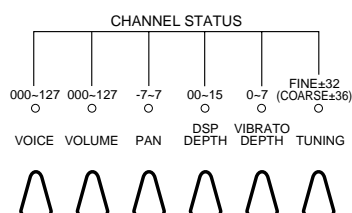
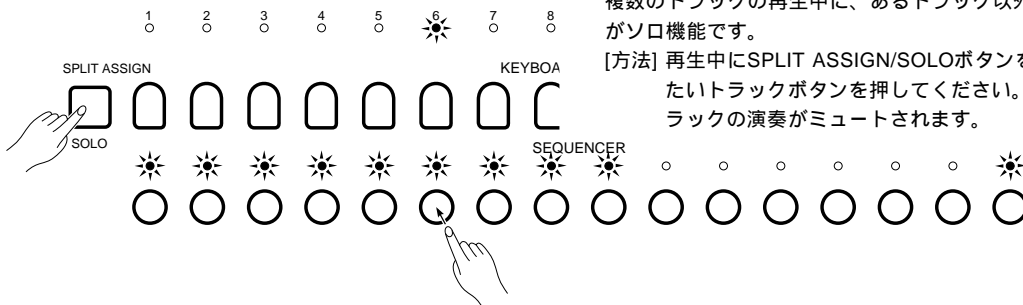
ディスクデモ曲の再生時には、演奏データの入っているトラックのみSEQUENCERインジケータが点灯します。インジケータ下の各トラックボタンを押すと、トラックごとに再生がON/OFF (インジケータが点灯・消灯)できます。特定トラックのみを再生して、デモ曲のトラック構成を調べてみましょう。



ソロ (SOLO) 機能

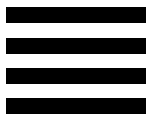
複数のトラックの再生中に、あるトラック以外の演奏をミュート (消音)する機能がソロ機能です。

[方法] 再生中にSPLIT ASSIGN/SOLOボタンを押しながら、ミュートせずに聴きたいトラックボタンを押してください。ボタンを押している間のみ他のトラックの演奏がミュートされます。



このようにトラックの構成を調べると、デモ曲のどのチャンネルに、どんなボイスが、どんなセッティング (ボリューム・パン・エフェクトデプスなど)で録音されているかが分かります。。自分で演奏・録音する時の参考にしてください。

(注) すべてのトラックをOFFに設定すると再生はできません。



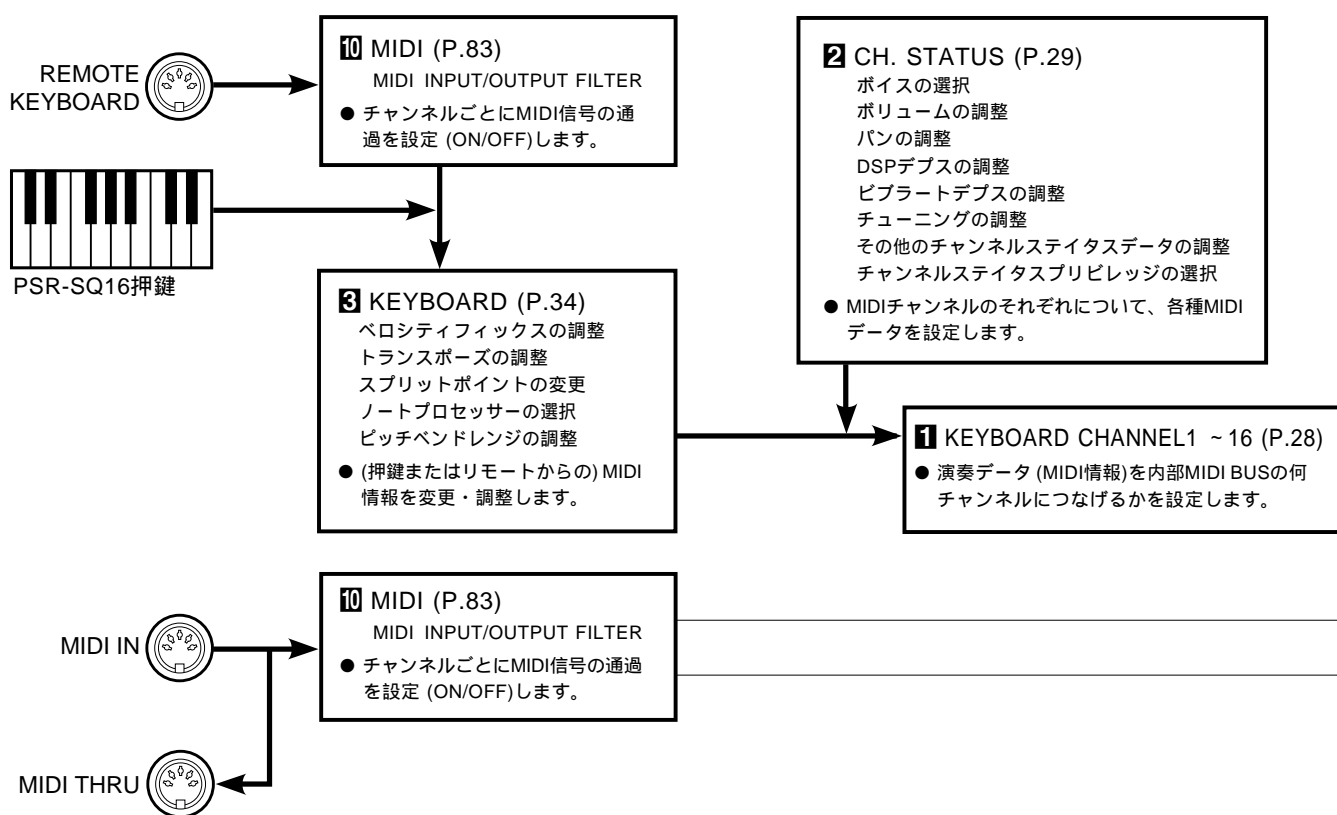
PSR-SQ16システム構成図

PSR-SQ16は従来のマスターキーボード、シーケンサー、音源ユニット、自動伴奏機能を一つにまとめたオールインワンキーボードです。これら一つ一つの部分が本体の内部でモジュール化されており、PSR-SQ16の各モジュール間はMIDIライン (MIDI BUS)で接続されています。このMIDI情報の流れとパネルの関係を表したものが下のシステム構成図です。この構成図をよくご覧になり、PSR-SQ16の全体の構成をご理解いただいたうえで、「機能編」の各部の詳細な機能説明をお読みください。

❶ ~ ❿ の操作はコントロールパネル図の ❶ ~ ❿ の部分で行います。具体的な設定はこれ以降の機能編で詳しく説明されます。

図中の矢印はMIDI情報の流れを示しています。

(注) MIDI INから受信した演奏データを、そのままMIDI OUTから送信することはできません。その場合は、MIDI THRUを使用してください。ただし、一旦シーケンサーに録音した演奏データはMIDI OUTから送信することができます。



Ex.1~6の演奏スタイル別に以下のモジュールが関係しています。

Ex.1 PSR-SQ16のリアルタイムプレイ

- ❶ KEYBOARD CHANNEL (P.28)
- ❷ CH. STATUS モジュール (P.29)
- ❸ KEYBOARD モジュール (P.34)
- ❹ AUTO ACCOMPANIMENT モジュール (P.37)
- ❾ SOUND MODULE (P.74)

Ex.2 外部キーボードを使ってPSR-SQ16を演奏

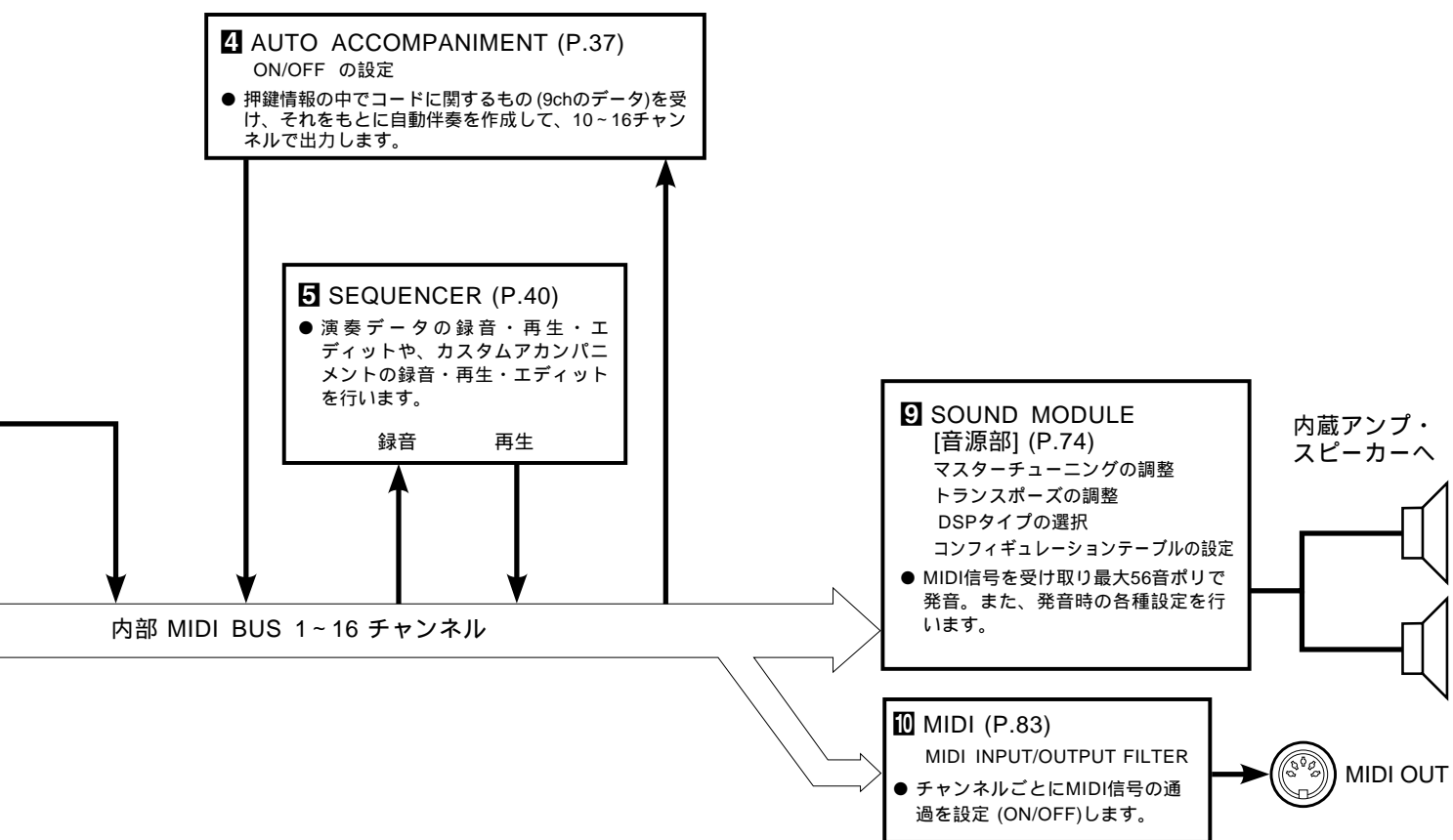
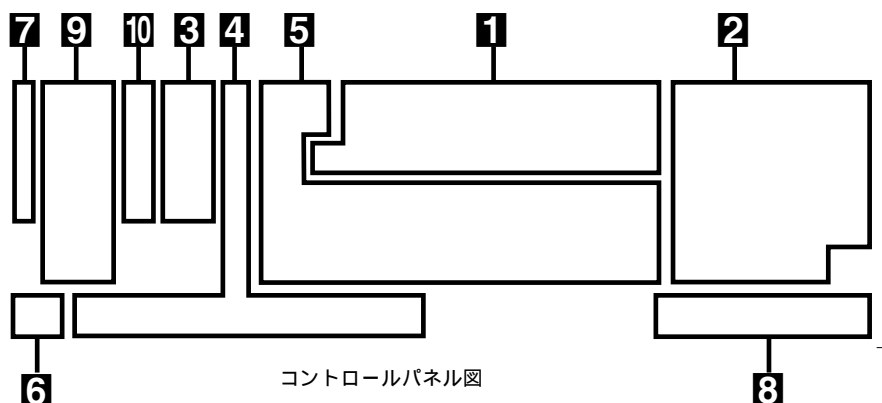
- ❿ MIDI INPUT/OUTPUTフィルター (P.83)
- ❶ KEYBOARD CHANNEL (P.28)
- ❷ CH. STATUS モジュール (P.29)
- ❸ KEYBOARD モジュール (P.34)
- ❹ AUTO ACCOMPANIMENT モジュール (P.37)
- ❾ SOUND MODULE (P.74)

Ex.3 PSR-SQ16の演奏をシーケンサーで録音・再生・エディット

- ❶ KEYBOARD CHANNEL (P.28)
- ❷ CH. STATUS モジュール (P.29)
- ❸ KEYBOARD モジュール (P.34)
- ❹ AUTO ACCOMPANIMENT モジュール (P.37)
- ❺ SEQUENCER モジュール (P.40)
- ❾ SOUND MODULE (P.74)

PSR- SQ16構成モジュール

- 1** KEYBOARD CHANNEL
- 2** CH. STATUS
- 3** KEYBOARD
- 4** AUTO ACCOMPANIMENT
- 5** SEQUENCER
- 6** PEDAL ASSIGN
- 7** TEMPO
- 8** DISK
- 9** SOUND MODULE
- 10** MIDI INPUT/OUTPUT FILTER



必要に応じて各モジュールの設定を行ってください。

Ex.4 MIDI INから演奏情報を受け、PSR- SQ16のシーケンサーで録音、再生

- 10** MIDI INPUT/OUTPUTフィルター (P.83)
- 5** SEQUENCER モジュール (P.40)
- 9** SOUND MODULE (P.74)

Ex.5 PSR- SQ16のリアルタイムプレイで外部MIDI機器をコントロール

- 1** KEYBOARD CHANNEL (P.28)
- 2** CH. STATUS モジュール (P.29)
- 3** KEYBOARD モジュール (P.34)
- 10** MIDI INPUT/OUTPUTフィルター (P.83)

Ex.6 MIDI INからシーケンサーなどの情報を受信し、PSR- SQ16を音源BOXとして使用

- 10** MIDI INPUT/OUTPUTフィルター (P.83)
- 9** SOUND MODULE (P.74)

1 キーボードチャンネル

KEYBOARD CHANNEL 1 ~ 16

鍵盤による演奏情報、およびチャンネルステータスの各種設定を内部MIDIバス (MIDI情報の信号路)の何チャンネルにつなげるかを設定します。つなげたいチャンネルナンバーのKEYBOARD CHANNELボタンを押してインジケータを点灯させてください。(P.10参照)

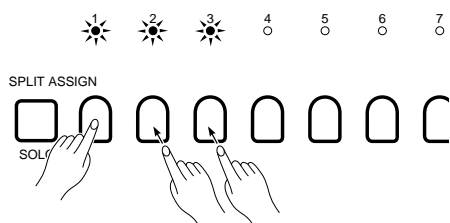
この操作を基本として、以下のような設定も可能です。

「



このイラストはPDF上では表示されません。

」

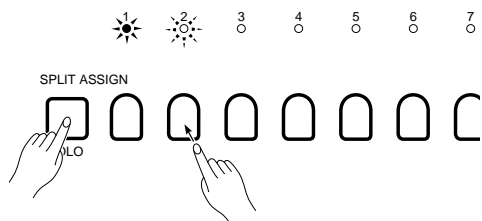


● 鍵盤による演奏情報を同時に複数のチャンネルにつなげることも可能です。この場合、設定したすべてのチャンネルに同じ演奏情報が流れます。

⇨ 最初にONしたKEYBOARD CHANNELのボタンを押しながら、次のKEYBOARD CHANNELボタンをONしてください。さらに追加する場合は、最初にONしたKEYBOARD CHANNELのボタンを押しながら、続けて次々とONしてください。(P.11, 12参照)

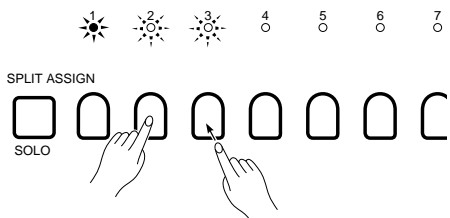
(注) 複数のキーボードチャンネルがONされている時に、キーボードチャンネルボタンのいずれかを押し、そのチャンネルのみがONの状態になり、その他のチャンネルはOFFの状態になります。

(注) 複数のキーボードチャンネルが同一音色、同一ピッチにセットされている場合、これらを重ねて再生すると位相干渉により音色が変化することがあります。



● 鍵盤を右手鍵域・左手鍵域の二つに分け、それぞれの鍵域に個別にKEYBOARD CHANNELをセットできます(スプリット)。

⇨ 右手鍵域は上記の方法で、左手鍵域の設定は、SPLIT ASSIGNボタンを押しながら、KEYBOARD CHANNELボタンのどれか一つをONして、インジケータを点滅させてください。(P.13参照)



● スプリット側 (左手鍵域) に複数のKEYBOARD CHANNELを設定することができます。

⇨ すでにスプリットに指定されているKEYBOARD CHANNELのボタンを押しながら、次のKEYBOARD CHANNELボタンを押してください。さらに追加したければ、スプリット側にアサインされているKEYBOARD CHANNELのいずれかのボタンを押しながら、次々とKEYBOARD CHANNELボタンを押してください。

(注) スプリットを解除するときは、SPLIT ASSIGNボタンを押しながら、スプリット側に設定されているKEYBOARD CHANNELボタンを押し、インジケータを消灯させてください。ただし、スプリット側に複数のチャンネルが設定されている場合は、SPLIT ASSIGNボタンを押さずその中の一つのKEYBOARD CHANNELボタンを押してスプリット側のチャンネルの一つにしてから、再びこの操作を行ってください。

(注) すでに右手鍵域に設定されているキーボードチャンネルは、スプリット側 (左手鍵域) に設定することはできません。また、すでにスプリット側に設定されているキーボードチャンネルは、右手鍵域に設定することはできません。

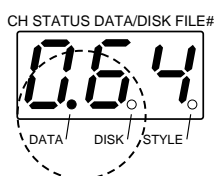
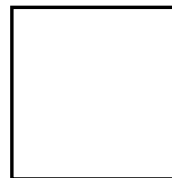
(注) オートアカンパニメントをONに設定すると10~16チャンネルは、自動的にアカンパニメント用のセッティングになります。詳細はP.37を参照してください。

(注) MIDIチャンネルのインジケータは、そのチャンネルの鍵盤演奏、シーケンサーやアカンパニメントの再生、外部からのMIDI INなどのデータがあると点滅して、そのチャンネルが使用されていることを知らせます。

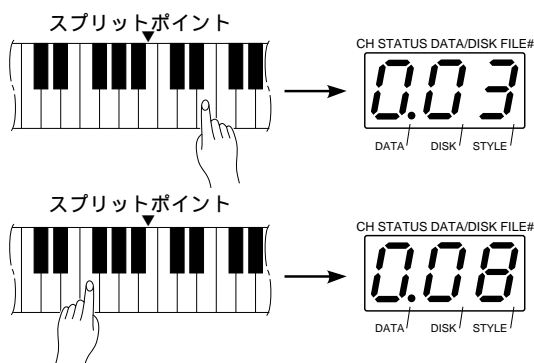
CHANNEL STATUS

チャンネルステータスは、**■** で設定したキーボードチャンネルに関する様々な設定 (MIDIプログラムチェンジとコントロールチェンジ)を行いません。チャンネルステータスで設定するパラメータは、チャンネルごとにメモリーされ、キーボードチャンネルを他に切り替えてもそのままそのチャンネルに保持されます。従って、再びそのKEYBOARD CHANNELボタンが押されると、メモリーされているチャンネルの状態がパネルに再現されます。

このイラストはPDF上では表示されません。



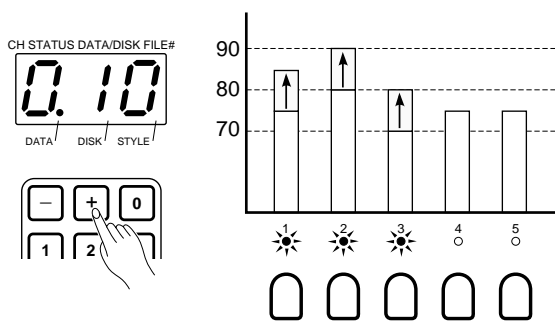
チャンネルステータスのデータは常にライトディスプレイに表示されます。ライトディスプレイではこの他、ディスクファイルナンバーも表示します。双方のデータは、ディスプレイ下部のドットで見分けられます。DATAドットが点灯している時は、チャンネルステータスデータを、DISKドットが点灯している時はディスクファイルナンバーなどを表示しています。チャンネルステータスのうち、サステイン、エクスプレッションはペダルで、ピッチベンドはホイールでのみ操作可能です。ピッチベンドセンシティビティーはホイールをいっぱいまで回した時に調整できます。また、サステイン、エクスプレッション、ピッチベンドについては、ディスプレイに値を表示しません。



●鍵盤がスプリットされている場合

右手鍵域の鍵盤を弾いた直後は右手鍵域側のチャンネルステータスの変更が可能です。また、左手鍵域の鍵盤を弾いた直後は左手鍵域側のチャンネルステータスの変更となります。ただし、ピッチベンド、サステインオン/オフ、エクスプレッションについては、左手・右手鍵域に同時に有効となります。

2. チャンネルステイタス



● グループ操作

複数のチャンネルを設定すると、チャンネルステイタスの設定値をグループで調節することができます。この時ディスプレイはまず000となり、ダイヤルまたはテンキーで入力するとその値（変化量）を表示します。各チャンネルのステイタスは、ここに表示された値だけ、プラスマイナスされます。つまり、ディスプレイに表示されるのは、各チャンネルステイタスの変化量ということになります。

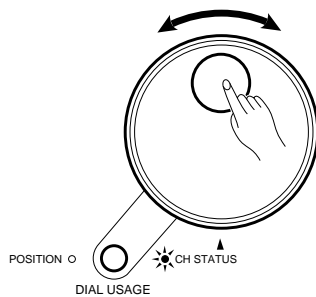
また、その変化量はチャンネルステイタスごとに以下の範囲で設定することが可能です。MAX↔MIN間の変化を可能にするため、グループ操作での設定値は、通常のチャンネルステイタスの設定値の倍の数値を持っています。

VOICE -127 ~ 127, VOLUME -127 ~ 127, PAN -14 ~ 14, DSP DEPTH -16 ~ 16, VIBRATO DEPTH -7 ~ 7, TUNING -64 ~ 64 (-72 ~ 72), SUSTAIN -127 ~ 127, PITCH BEND SENSITIVITY -12 ~ 12, EXPRESSION -127 ~ 127

(注) グループ操作時において実際に発音されるMAX値、MIN値は、通常のチャンネルステイタスのものと同じです。つまり、MAX、MINの限界を越えた変化は受け付けられず、MAX値、MIN値として発音されるのです。

(注) いくつかのチャンネルでMAX (MIN)値を越える変化が起きた場合でも、グループ操作値を000に戻すことにより、全てのチャンネル値は元へ戻り、その相対関係がくずれることはありません。

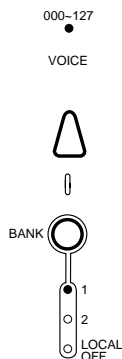
(注) グループ操作時において、シーケンサーの再生またはMIDI INからのデータにより、いずれか一つのチャンネルステイタスの変更があった場合は、その時点で設定値は000に戻り新たに相対関係がセットされます。



ダイヤルの使い方....DIAL USAGE

チャンネルステイタスのデータは、全てダイヤルを使用して設定することも可能です。DIAL USAGEボタンを押して、ボタン右の" CH. STATUSインジケータ"を点灯させてから使用してください。ダイヤルは右回り(時計回り)でデータ値が増加、左回りで減少します。

●ボイスの選択 VOICE (BANK 1/2, LOCAL OFF)



別冊のリストブックを参照して、使用するボイスを選択します (P.8参照)。ボイスのバンクナンバー (BANK1/2/LOCAL OFF)をBANKボタンで選択してから、ライトディスプレイ下のテンキー、またはダイヤルを使用してボイスナンバーを選択してください。ナンバーは、・・・126 → 127 → 000 → 001・・・、・・・001 → 000 → 127 → 126・・・というように000と127の間で循環します。デフォルト (工場出荷時の初期設定値)はBANK1の000 PIANO 1です。

BANK1, 2/LOCAL OFF・・・BANK1, 2は内部音源の1と2 (それぞれ28音ポリ)を選択します。2つのBANKはそれぞれ別の音色リストを持っていますので、必要に応じて切り替えて選択してください。LOCAL OFFでは、MIDI OUT端子に接続された外部音源を選択し、PSR-SQ16の音源は発音しません。また、LOCAL OFFを選択されたチャンネルは常にMIDI出力されますが、BANK1とBANK 2を選択した時は、MIDI OUTするかどうかはI/O FILTER (P.83)で選択できます。

(注) 音色の変更は、変更後の次の押鍵から切り替わります。

●ボリュームの調整....VOLUME



現在選ばれているキーボードチャンネルのボリュームを調整します。ボタンを押してインジケータが点灯したら、ライトディスプレイ下のテンキー、またはダイヤルを使用して000～127の間で設定してください。000が最小、127が最大です。(データ数値000～127はそのままMIDIのデータ値になります。)デフォルトは100です。

現在選ばれているキーボードチャンネルのパン(音の定位)を調整します。ボタンを押してインジケータが点灯したら、ライトディスプレイ下のテンキー、またはダイヤルを使用して-7～+7の間で設定してください。+7が最も右、-7が最も左、0がセンターに定位します。デフォルトは0です。

(注) パンの変更は、変更後の次の押鍵から切り替わります。

●DSPデプスの調整....DSP DEPTH



SOUND MODULE「DSPタイプの選択」(P.75参照)で選択されるDSPの深さを、現在選ばれているキーボードチャンネルごとに調整します。ボタンを押してインジケータが点灯したら、ライトディスプレイ下のテンキー、またはダイヤルを使用して00～15の間で設定してください。00が最小、15が最大です。デフォルトは04です。

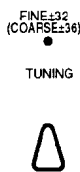
(注) DSPデプスの変更は、変更後の次の押鍵から切り替わります。

現在選ばれているキーボードチャンネルのビブラートの深さを調整します。ボタンを押してインジケータが点灯したら、ライトディスプレイ下のテンキー、またはダイヤルを使用して0～7の間で設定してください。0が最小、7が最大です。デフォルトは4です。

(注) 全てのボイスは、デフォルト値4の時、それぞれ固有の最適なビブラート値 (ノンビブラートを含む)で発音するように設定されています。異なったビブラートデプスを設定することは、この初期設定値に変化量を与えることになります。

2. チャンネルステイタス

●チューニングの調整TUNING



現在選ばれているキーボードチャンネルのピッチを調整します。

- **ファインチューニング (FINE：微調整)...**TUNINGボタンを一度押してインジケータが点灯したら、ライトディスプレイ下の+/-キー、テンキー、またはダイヤルを使用して-32~32 (±半音)の間で設定してください。単位は約3セント(100セント=半音)です。デフォルトは00 (A3=440Hz)です。
- **コースチューニング (COARSE：半音調整)...**TUNINGボタンを素早く二度押す (ダブルクリック)と半音単位の調整が可能になります。ライトディスプレイ下のテンキー、またはダイヤルを使用して-36~36 (±3オクターブ)の間で設定してください。単位は100セント(半音)です。デフォルトは00 (A3=440Hz)です。

※ VOICE、VOLUME、PAN、DSP DEPTH、VIBRATO DEPTH、TUNINGはペダルにアサインできます。詳細はP.62「ペダルアサイン」の項を参照してください。

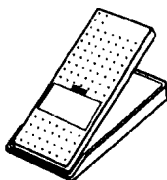
■ その他の手チャンネルステイタスデータ

●サステインON/OFFSUSTAIN



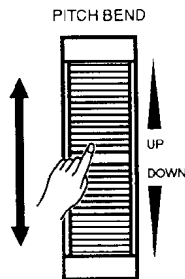
現在選ばれているキーボードチャンネルのサステインのON/OFFはフットスイッチで行ないます。ディスプレイに値は表示されませんが、内部的に0~127の間でデータを扱っています。詳細はP.62「ペダルアサイン」、P.46「リライトチャンネルステイタス」の項を参照してください。デフォルトは0 (オフ)です。

●エクスプレッションEXPRESSION



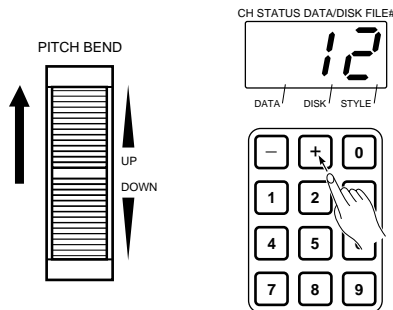
現在選ばれているキーボードチャンネルのエクスプレッションはフットコントローラーで操作します。ディスプレイに値は表示されませんが、内部的に0~127の間でデータを扱っています。詳細はP.62「ペダルアサイン」、P.46「リライトチャンネルステイタス」の項を参照してください。デフォルトは127 (MAX)です。

●ピッチベンドPITCH BEND



現在選ばれているキーボードチャンネルのピッチベンドはホイールで操作します。ディスプレイに値は表示されませんが、内部的に0~127の間でデータを扱っています。デフォルトは64 (センター)です。ピッチベンドの最大変化幅は、P.36で説明される「ピッチベンドレンジ」で設定してください。

●ピッチバンドセンシティビティー (受信時)の調整 PITCH BEND SENSITIVITY



設定値	ピッチ変化量 (00.00を受信 ~ 127.127を受信)
0	0 ~ 0
1	-1 ~ 1
2	-2 ~ 2
3	-3 ~ 3
4	-4 ~ 4
5	-5 ~ 5
6	-6 ~ 6
7	-7 ~ 7
8	-8 ~ 8
9	-9 ~ 9
10	-10 ~ 10
11	-11 ~ 11
12	-12 ~ 12

現在選ばれているチャンネルの受信時のピッチバンドセンシティビティー (最大変化幅: 絶対値設定)を調整します。ピッチバンドホイールをUPまたはDOWN方向にいっぱいまで回すと、ライトディスプレイに現在のセンシティビティーが表示されますので、+/-キー、テンキー、またはダイヤルを使用して値を変更してください。値は0~12の範囲で設定できます。デフォルトは12です。

実際のピッチバンドのかかり具合と、ピッチバンドレンジ (P.36参照)、ピッチバンドセンシティビティーとの関係は以下のようになります。

実際のピッチバンドのかかり具合 (オクターブ) =
(ピッチバンドレンジ / 12) × (ピッチバンドセンシティビティー / 12)

例 1) ピッチバンドレンジを「6」、ピッチバンドセンシティビティーを「6」に設定した場合、ピッチバンドをいっぱいまで回すと1/4オクターブ (3/12 : 3半音)変化します。

例 2) ピッチバンドレンジを「8」、ピッチバンドセンシティビティーを「9」に設定した場合と、ピッチバンドレンジを「9」、ピッチバンドセンシティビティーを「8」に設定した場合は、ピッチバンドをいっぱいまで回したときの変化はどちらも同じ1/2オクターブ (6/12 : 6半音)になります。

ここで設定するピッチバンドセンシティビティーは、MIDIのピッチバンドデータを受信したときの感度を示します。

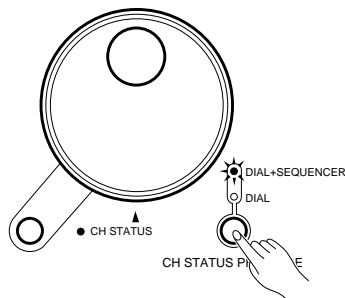
外部機器からPSR-SQ16にMIDIピッチバンドセンシティビティーデータを送信することによっても、設定を変更することができます。

(注) ライトディスプレイの表示と同時にレフトディスプレイにはピッチバンドレンジが表示されます。これはPSR-SQ16本体のピッチベンダーの出力データ幅を意味するものでKEYBOARDデータとして扱われます。詳細はP.36の「ピッチバンドレンジ(送信時)の調整」の項を参照してください。

チャンネルステータスの各設定は、ライトディスプレイ下の+/-キーを同時に押すことで、デフォルト値になります。(サステイン、エクスプレッション、ピッチバンドを除く)

各ステータスとMIDIプログラム/コントロールチェンジデータとの関係は別冊のリストブックを参照してください。

ダイヤルに関する設定



・チャンネルステータス プリビレッジの選択.....CH STATUS PRIMLEGE

キーボードチャンネルのチャンネルステータスを決定するにあたって、シーケンサーからの情報を用いるか用いないかを設定します。

ボタンを押すと"DIAL+SEQUENCER"と"DIAL"が交互に切り替わり、どちらかのインジケータが点灯します。

DIAL+SEQUENCER

キーボードチャンネルにおいて、ダイヤル (テンキー、フットスイッチ、フットコントローラーを含む)またはシーケンサーのチャンネルステータス情報を、後着優先で受け付けます。

DIAL

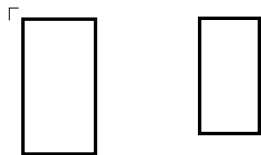
シーケンサー再生時に、キーボードチャンネルの現在選ばれているチャンネルステータス (1種類)についてのシーケンサーからの送信を止め、ダイヤル (テンキー、フットスイッチ、フットコントローラーを含む)情報のみを受け付けます。このモードは、シーケンサーを再生しながら、ボイスやボリュームなどを色々な値に変えて聴いてみたいときに便利で、リライトチャンネルステータス (P.46参照)の実行前のリハーサルに用いることもできます。なお、ダイヤルが選ばれているときは、この書き換えの対象となるチャンネルステータスを、ピッチバンド、サステイン、エクスプレッションにしたい場合、それらの操作子を操作してください。後から選んだものが有効となり、ライトディスプレイには「Pbd」「SUS」「EPS」が表示されます。

デフォルトはDIAL+SEQUENCERに設定されています。

3 キーボード

KEYBOARD

この項では、キーボードから送り出す情報に関する各種設定を行ないます。ここでの設定は、キーボードからの送信信号そのものの設定のため、**2** チャンネルステータスのようにチャンネルごとにメモリーされるのではなく、チャンネルを切り替えても常に有効です。



このイラストはPDF上では表示されません。

●ペロシティーフィックスの調整 VELOCITY FIX

001-127
VELOCITY
FIX



ON/OFF



キーボードから送信されるキーペロシティーデータ(押鍵の強弱に関するデータ)を一定の値に固定します。ボタンを押してインジケータが点灯したら、レフトディスプレイ下の +/-キーおよびテンキーを使用して001~127(MIDIデータ値)の間で設定してください。下のスイッチでON/OFFの切り替えができます。ONの状態では鍵盤をどんな強さで叩いても一定のペロシティーデータが送信されます。

REMOTE KEYBOARD端子から受信したMIDI信号に対しても作用します。

デフォルト(工場出荷時の初期設定値)は110です。 +/-キーを同時に押すと110に戻ります。

(注) スプリットボイスを使用している時は、左手鍵域の鍵盤を押鍵することで左手側のペロシティーフィックスの調整ができ、右手鍵域の鍵盤を押鍵することで右手のペロシティーフィックスの調整が可能になります。

●トランスポーズの調整 TRANSCOPE

-36~36
TRANSCOPE



PSR-SQ16の鍵盤の移調(そのキーを押した時に出るキーノートナンバーの変更)を行います。ボタンを押してインジケータが点灯したら、レフトディスプレイ下の +/-キーおよびテンキーを使用して-36~36(±36半音=±3オクターブ)の間で設定してください。 +/-キーはオクターブ(±12)単位で値を増減します。テンキー入力を行なった場合、 +/-の記号を保持したまま入力した値が設定されます。例えば-12が表示されている場合、0、1と入力すると-01が設定されます。

REMOTE KEYBOARD端子から受信したMIDI信号に対しても作用します。

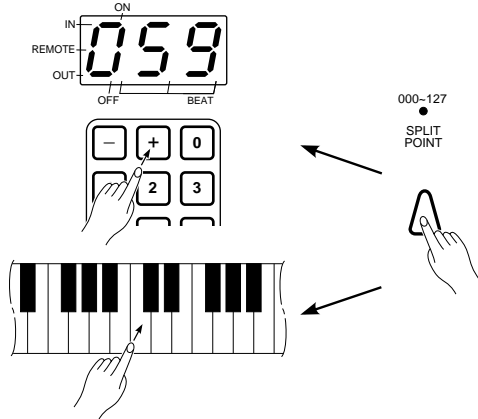
デフォルト(工場出荷時の初期設定値)は00です。 +/-キーを同時に押すと00に戻ります。

(注) スプリットボイスを使用しているときは、左手鍵域の鍵盤を押鍵することで左手側のトランスポーズ値の調整ができ、右手鍵域の鍵盤を押鍵することで右手側のトランスポーズ値の調整が可能になります。

(注) SOUND MODULE部にもTRANSCOPEがありますが、このトランスポーズは音源部全体のピッチを上げ下げしますので、全チャンネルの発音が移調されます。また、チャンネルステータスのチューニング(コースチューニング)も半音単位で移調しますが、こちらはチャンネルごとのMIDIチューニングデータの設定値の変更です。

(注) ここで説明されたKEYBOARD部のトランスポーズは鍵盤から送出される音程データのみを移調するため、シーケンサーの再生などは移調されません。また、オートアカンパニメントに関しては、鍵盤のコード演奏情報が移調されるため、アカンパニメントも移調されます。

●スプリットポイントの変更 SPLIT POINT



キーボードチャンネルのスプリットおよび、オートアカンパニメント(P.14参照)使用時の、スプリットポイントの設定を行ないます。

このボタンを押してから、レフトディスプレイ下の+/-キーまたはテンキーを使ってスプリットポイントを設定してください。この設定はMIDIノートナンバー (本体鍵盤盤上にもプリントされています)で行います。

また、ボタンを押しながら、直接鍵盤を押してスプリットポイントを設定することもできます。なお、スプリットポイントは左手鍵域の最高音になります。

スプリットポイントはレフトディスプレイにMIDIノートナンバーで表示されます。

REMOTE KEYBOARD端子に鍵盤の多い(62鍵以上)キーボードが接続された場合を考慮して、スプリットポイントの設定範囲は000~127となっています。

スプリットポイントはキーボードのスプリット以外にも、フィンガリング(シングルフィンガー、フィンガード1、フィンガード2)のそれぞれに値を設定することができます。オートアカンパニメントONの状態、FINGERINGボタンを押してそれぞれのモードを選択してからスプリットポイントを設定してください。各々のデフォルトは、キーボードスプリット→59(B2)、シングルフィンガー→49(C#2)、フィンガード1→54(F#2)、フィンガード2→54(F#2)です。

オートアカンパニメントがONの場合は、スプリットアサインにより左手鍵域が発音可能な状態でも、そのスプリットポイントはオートアカンパニメントの設定値が有効になります。

●ノートプロセッサの選択 NOTE PROCESSOR (ON/OFF)

00-79
NOTE
PROCESSOR



ノートプロセッサには20種類のハーモニーと12種類(×5通りの速度)のノートエフェクト(リズムシンクロナイズド[同期]、アシンクロナイズド[非同期] 6種類ずつ)があります。ボタンを押してインジケータが点灯したら、レフトディスプレイ下のテンキーを使用して00~79の間で選択してください。ON/OFFボタンを押してインジケータを点灯させると、ノートプロセッサが働きます。

ハーモニーとは、基本的にオートアカンパニメントやキーボードスプリットの使用時に、左手鍵域で検出されたコードにマッチするハーモニー音を右手鍵域の演奏に付加する機能です。(ただし、ハーモニーのNo.01, 02, 10, 12, 13, 14, 18については、コードには関係のない特殊な効果を狙った固定的な音程差のハーモニー音を付加します。)

ノートエフェクトは押鍵と同じ音程の音が繰り返し発音される機能です。(リズムシンクロナイズドは、リズムのテンポに同期して繰り返し発音され、アシンクロナイズドはリズムのテンポに関係なく一定の速さで繰り返し発音されます。)なお、ノートエフェクトのそれぞれの5段階の速度バリエーションはNo.が大きくなるほどスピードが速くなります。

HARMONY

00	DUET	デュエット
01	1-4	押鍵音+4度下
02	1+5	押鍵音+5度上
03	COUNTRY	カントリー
04	TRIO1	トリオ1
05	TRIO2	トリオ2
06	4 WAY CLOSE BASIC	4 ウェイクローズベーシック
07	4 WAY OPEN BASIC	4 ウェイオープンベーシック
08	4 WAY CLOSE JAZZ	4 ウェイクローズジャズ
09	4 WAY OPEN JAZZ	4 ウェイオープンジャズ
10	1+4+5+8	1+4+5+8
11	BLOCK	ブロック
12	4th INTERVAL BUILD	4度積み上げ
13	OCTAVE1	押鍵音+オクターブ下
14	OCTAVE2	押鍵音+オクターブ下+2オクターブ下
15	STRUM (TRIO)	ストラム (トリオ)
16	STRUM (4WAY BASIC)	ストラム (4ウェイベーシック)
17	STRUM (4WAY JAZZ)	ストラム (4ウェイジャズ)
18	STRUM (1+4+5+8)	ストラム (1+4+5+8)
19	STRUM (BLOCK)	ストラム (ブロック)

NOTE EFFECT

(RHYTHM SYNCHRONIZED/RHYTHM ASYNCHRONIZED)

20-24 / 50-54	PAN ECHO	パンエコー
25-29 / 55-59	PAN TREMOLO	パントレモロ
30-34 / 60-64	PAN GLISSANDO	パングリッサンド
35-39 / 65-69	PAN TRILL	パントリル
40-44 / 70-74	POLY ECHO	ポリエコー
45-49 / 75-79	POLY TREMOLO	ポリトレモロ

パングリッサンド(半音ステップの連続発音)とパントリル(2音の繰り返し発音)は2音押鍵すると効果が得られます。

ポリエコー、ポリトレモロ以外はすべて押鍵はモノ(単音)アサインとなります。

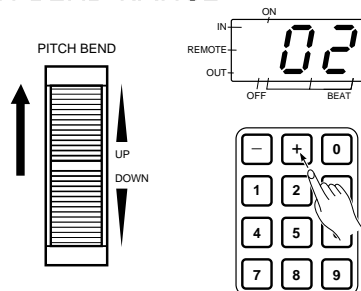
3. キーボード

- (注) キーボードスプリットを使用している場合は、右手鍵域のみに有効です。
- (注) 複数のキーボードチャンネルが設定されている場合は、最初にONされたチャンネルに対してのみ有効です。

デフォルトは00 DUETです。

NOTE PROCESSOR ON/OFFボタンはペダルにアサインできます。詳細はP.62「ペダルアサイン」の項を参照してください。

●ピッチベンドレンジ(送信時)の調整 PITCH BEND RANGE



鍵盤左のピッチベンドの最大変化幅(最大出力値)を調整します。ピッチベンドホイールをUPまたはDOWN方向にいっぱいまで回すと、レフトディスプレイに現在のレンジが表示されますので、+/-キーまたはテンキーを使用して値を変更してください。値は-12 (UP方向にホイールを回すと12音[1オクターブ]下がる) ~ +12 (UP方向にホイールを回すと12音[1オクターブ]上がる)の範囲で設定できます。デフォルトは+2です。

ここで設定するピッチベンドレンジは、PSR-SQ16のピッチベンドの出力値およびMIDI OUTから送信した時のピッチベンドレンジになります。ピッチベンドレンジの設定値とMIDIデータ値の関係は左の表を参考にしてください。

[ピッチベンドレンジの設定値と送信されるMIDIデータ値の関係]

設定値	MIDIデータ	
	DOWN方向Min.	UP方向Max.
-12	127.127	~ 00.00
-11	114.121	~ 12.5
-10	104.116	~ 22.10
-9	94.111	~ 32.15
-8	84.106	~ 44.21
-7	72.100	~ 54.26
-6	62.95	~ 64.31
-5	52.90	~ 76.37
-4	42.85	~ 86.42
-3	30.79	~ 96.47
-2	20.74	~ 108.53
-1	10.69	~ 118.58
1	118.58	~ 10.69
2	108.53	~ 20.74
3	96.47	~ 30.79
4	86.42	~ 42.85
5	76.37	~ 52.90
6	64.31	~ 62.95
7	54.26	~ 72.100
8	44.21	~ 84.106
9	32.15	~ 94.111
10	22.10	~ 104.116
11	12.5	~ 114.121
12	00.00	~ 127.127

実際のピッチベンドのかかり具合と、ピッチベンドレンジ、ピッチベンドセンシティブィティ (P.33参照)との関係は以下のようになります。

実際のピッチベンドのかかり具合 (オクターブ) =

$$(\text{ピッチベンドレンジ} / 12) \times (\text{ピッチベンドセンシティブィティ} / 12)$$

例 1) ピッチベンドレンジを「6」、ピッチベンドセンシティブィティを「6」に設定した場合、ピッチベンドをいっぱいまで回すと1/4オクターブ (3/12 : 3半音)変化します。

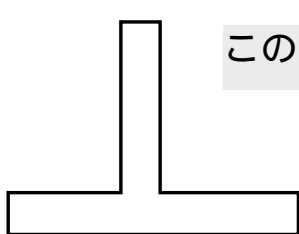
例 2) ピッチベンドレンジを「8」、ピッチベンドセンシティブィティを「9」に設定した場合と、ピッチベンドレンジを「9」、ピッチベンドセンシティブィティを「8」に設定した場合は、ピッチベンドをいっぱいまで回したときの変化は同じ1/2オクターブ (6/12 : 6半音)になります。

- (注) レフトディスプレイの表示と同時にライトディスプレイにはピッチベンドセンシティブィティが表示されます。これはピッチベンドデータを受信した時の音源の感度を意味するものでチャンネルステータスデータとして扱われます。詳細はP.33の「ピッチベンドセンシティブィティの調整」の項を参照してください。

4 オートアカンパニメント

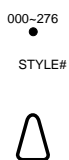
AUTO ACCOMP.

PSR-SQ16には269種類のアカンパニメントスタイルがプリセットされています。スタイルを選択したら、以下の設定・操作を行って、より有効にオートアカンパニメントを使用してください。



このイラストはPDF上では表示されません。

●スタイルの選択 (P.16参照)



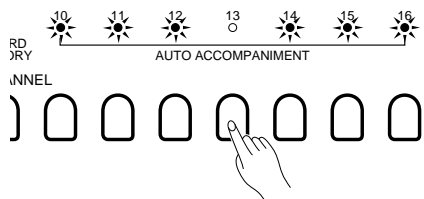
別冊リストブックのスタイルリストを参照して、フルアカンパニメント・パートアカンパニメント・リズムスタイルの中から使用するスタイルを選択します。スタイル#ボタンを押してインジケータを点灯させてから、レフトディスプレイ下のテンキーを使用してスタイルNo.を選択してください。

パネルにプリントされたスタイルリストは、各スタイルのジャンルのみを表示しています。より詳しいスタイルリストの内容は、別冊「リストブック」のスタイルリストを参照してください。

●オートアカンパニメントのON/OFF



オートアカンパニメントを使用するかしないかを選択します。



オートアカンパニメントが機能します。ONにするとキーボードチャンネルの10～16チャンネルはオートアカンパニメント用に、9チャンネルはコード押鍵専用に自動的に設定され発音しなくなります。(10～16チャンネルのチャンネルステータスはスタイルに応じて設定されます。)そして、選択されたフィンガリングモード(次ページ参照)と左手鍵域で演奏されたコードに応じて、アカンパニメントが演奏されます。

オートアカンパニメントがONになると、10から16チャンネルのインジケータはすべて点灯します。この状態で、それぞれのスイッチを押すことで各チャンネルのアカンパニメントのON/OFFができ、アカンパニメントの編成を変化させることができます。1～8チャンネルの右手、スプリット側の設定はそのまま残りますが、10～16チャンネルについては右手、スプリット側の設定は解除されます。



オートアカンパニメントは機能しません。この状態でアカンパニメントをスタートさせても、リズムのみの演奏になります。

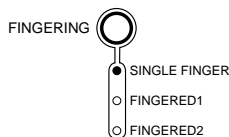
4. オートアカンパニメント

(注) オートアカンパニメントがオンの時は、ボリュームを除くすべてのチャンネルステータス(ピッチベンド、サスティン、エクスプレッションを含む)は、右手鍵域のみに有効になります。また、チャンネルステータスのボリュームはアカンパニメント全体の音量調整(10～16のキーボードチャンネルのグループ操作)になります。

アカンパニメントのON/OFFは、エクスクループメッセージとして、キーボードモジュールからMIDI BUSへ送信されます。また、スタイルナンバーやセクションもエクスクループ送信されます。これらはシーケンサーの9チャンネルに録音可能で再生するとオートアカンパニメントが演奏されます。

外部からMIDI INを通して9チャンネルには入ってくるノートデータは、オートアカンパニメントONの時は、コード押鍵情報として扱われます。

●フィンガリング (P.17～19参照)



PSR-SQ16には以下の3種類のフィンガリングモードがあります。

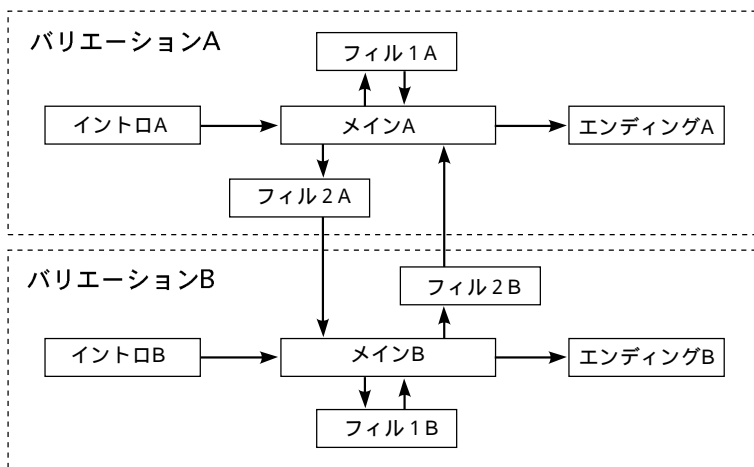
シングルフィンガー ... 3本以内の指で基本的なコードが作れます。

フィンガード1 一般的なコード演奏を認識します。

フィンガード2 フィンガード1で認識するコードに加え、分数コード(onコード)も認識します。

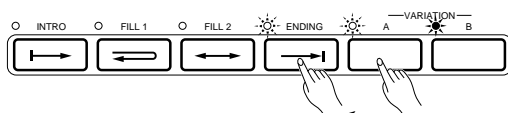
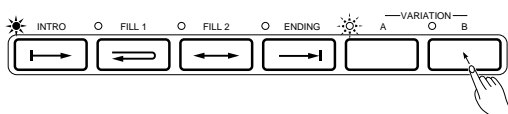
●アカンパニメントセクション (P.14～15参照)

フルアカンパニメントには10種類(イントロ・メイン・フィル1・フィル2・エンディング、およびそれぞれのA/Bバリエーション)のアカンパニメントセクションがあります。フルアカンパニメントは下の図のように、アカンパニメントコントロール部のボタンによって移り変わります。



(注) アカンパニメントセクションの切り替えは、ボタンを押された後、次の小節からセクションが変更されますが、フィルインのみ、ボタンが押されるとすぐに、フィルインセクションの演奏が始まります。ただし小節内の最後の1拍目以降に押された場合、フィルインセクションの演奏は次の小節の頭からになります。

セクション予約



PSR- SQ16ではより自由なアカンパニメントの流れを作ることができます。

イントロAの演奏中はINTROインジケータが点灯し、次の行き先のメインAを示すためにVARIATION Aのインジケータが点滅します。この状態をメインAの「予約」と呼びます。そして、イントロAの演奏が終了すると、INTROインジケータが消灯し、VARIATION Aのインジケータのみが点灯して予約されていたメインAの演奏に移行します。

このセクション進行の中で、インジケータが点滅して知らせる「予約」先を変更することができます。

例1) イントロAからメインBに移行するには (メインBの予約)

イントロAが演奏され、VARIATION Aのインジケータが点滅している時に、VARIATION Bボタンを押すと、VARIATION Aのインジケータは点灯し、VARIATION Bのインジケータが点滅します。これでメインBが予約され、イントロAの演奏が終了すると、メインBの演奏が始まります。

例2) メインBからエンディングAに移行するには (エンディングAの予約)

メインBの演奏中に、VARIATION Aボタンを押すと、VARIATION Aのインジケータが点滅します。この点滅中にすばやくENDINGボタンを押してください。すると、VARIATION Aとエンディング両方のインジケータが点滅し、エンディングAが予約されました。次の小節からエンディングAの演奏に移行します。

同様に予約することにより、イントロA、メインA、エンディングA、イントロB、メインB、エンディングBの各セクションの進行を自由に組み合わせることができます。

(注) フィルイン1/2は、ボタンが押されるとすぐに演奏が始まるため、予約はできません。ただし、フィルイン後の行き先は予約できます。

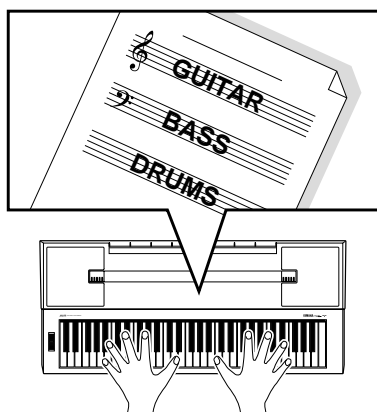
(注) エンディング演奏後は自動的にリズムが停止しますが、エンディング演奏中にフィルインボタンを押すと、ただちにフィルインが演奏されその後メインセクションの演奏に移行するため、リズムは停止しません。またエンディング後のセクションが予約されている時も、リズムを停止せずにそのセクションへ移動します。

SEQUENCER

このイラストはPDF上では表示されません。

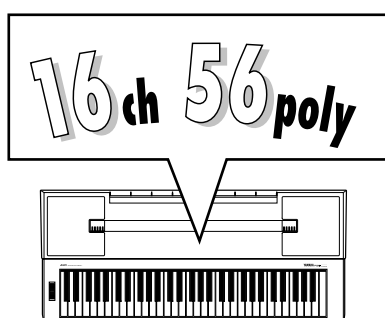
シーケンサーとは

シーケンサーとは自分で打ち込んだ演奏データを"自動演奏をする装置"のことです。PSR-SQ16は16トラックを持ったシーケンサーを搭載しているため、自分の演奏を16トラックまで個別に録音し、同時に再生(自動演奏)することができます。



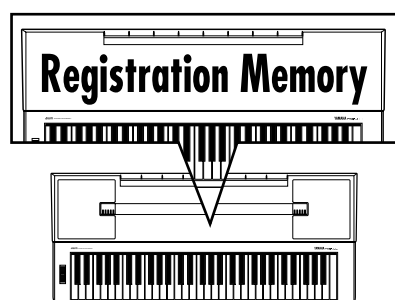
●一人でバンド演奏を楽しむ。

例えば、ドラム、ベース、ギター、キーボードの4人編成のバンドがあるとしましょう。そのバンドの曲を演奏するには、4人のメンバーが必要です。しかし、ドラマーがいなくてもPSR-SQ16にドラムパートを録音して演奏させれば、3人でその曲が演奏できるという訳です。さらに、ベース、ギターの2パートを録音して演奏させれば、あなたはキーボードパートだけを演奏すればいいのです。



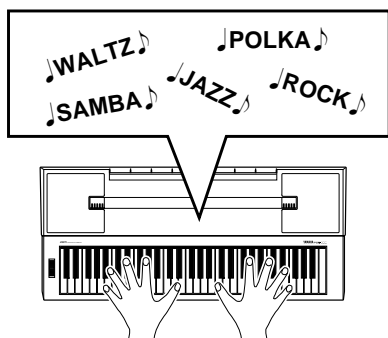
●豊富な16チャンネル。

PSR-SQ16のシーケンサーは16チャンネル(1~16トラックが1~16チャンネルに相当します)。言い換えれば、16人で編成されたオーケストラの演奏が可能なのです。また、最大発音数も各バンクに28音、合計56音と十分に確保しました。多重録音を繰り返せば、重厚なアンサンブルが楽しめます。



レジストレーションメモリーとして使用する。

PSR-SQ16のシーケンサーは、各チャンネルステータスを記録・再生することができます。また、その他のパネルの設定もソングとともに記録して呼び出すことができますのでパネル設定のメモリー(レジストレーションメモリー)として使用することができます。

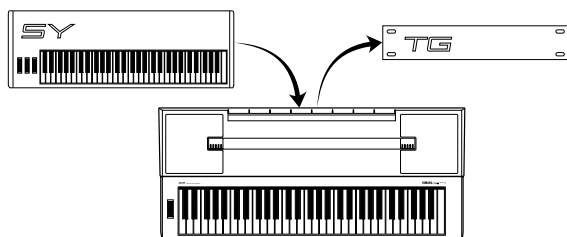


●内蔵されたアカンパニメントスタイルをフルに活用。

P.14で説明されたアカンパニメントスタイルをフルに活用すれば、より手軽にシーケンスプレイが楽しめます。

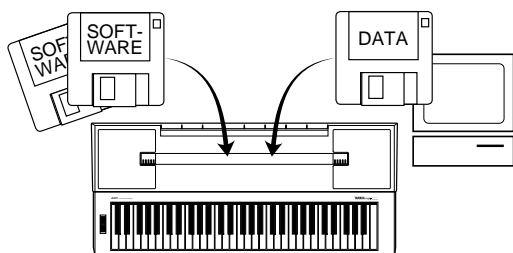
内蔵のアカンパニメントスタイルは複数の音色を複雑に組み合わせて作られているため、自分で作った曲を録音する際には、そのイメージに近いスタイルを利用すれば大変便利です。オートアカンパニメントを使って伴奏部分を録音した後に、その伴奏に合わせて自分の演奏を録音。最後に自分の好みにエディットすれば、簡単に自分だけのオリジナルソングが作れます。

この時、オートアカンパニメントを10～16チャンネルに録音した場合は部分部分を自由にエディットできますから、伴奏に変化を付けることができます。また、9チャンネルに録音した場合はコード進行のみが記録されますので、同じコード進行に対して、スタイルを色々入れ替えて試すことができます。そして、コード進行のみの録音なので、使用するデータ量を大幅に節約できます。



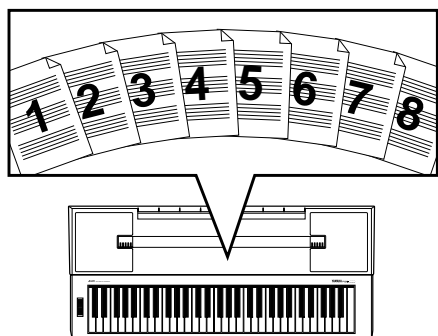
●MIDIを使って高度なシーケンスプレイに挑戦。

PSR-SQ16はMIDI対応キーボード。外部機器から演奏情報を受信して、PSR-SQ16内部のシーケンサーにマルチ録音できます。逆にPSR-SQ16のシーケンスデータをMIDI OUTから外部機器に送信して、外部の音源を鳴らすことも可能です。



●市販のシーケンスソフトや、他のシーケンサーやコンピュータで作成したシーケンスデータを楽しむ。

PSR-SQ16はスタンダードMIDIファイルを使用していますので、他の機種との互換性が高くなっています。また、コンフィギュレーションをセットする機能により、音色ナンバーや音量バランスの違いを修正できるため、すでにお手持ちのデータを再生することが可能です。



●録音したシーケンスデータは最大8曲分本体にメモリー。

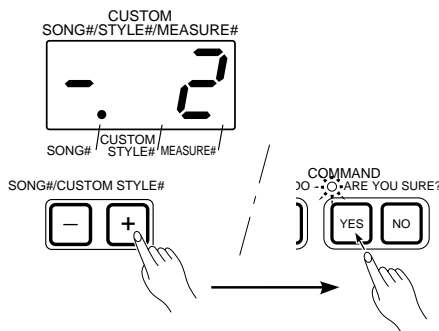
PSR-SQ16は本体内部にシーケンスデータを最大8曲分(合計音符数約1万5000まで)メモリーできます。このデータは電源コンセントを抜かないかぎり電源をOFFにしても保存され、またそれを即座に呼び出すことができます。曲データを長く保存しておきたい場合、また、大切なデータを失わないためにも、市販されている3.5インチフロッピーディスクにデータをセーブ(保存)することをお勧めします。そして、自分だけのオリジナルライブラリーを作ってみましょう。

5. シーケンサー

録音

ここではまず、あるソングナンバーのひとつのチャンネルを使って、録音手順を説明します。

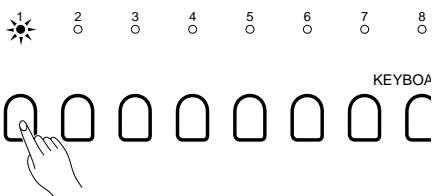
1. ソングナンバーの選択。



センターディスプレイ下のSONG#/CUSTOM STYLE#-, +ボタンを押して、1~8から空いているソングナンバーを選択してください。ディスクデモ曲のデータ (P.23参照) などが入っていないければ、どれを選択しても構いません。またこの時、センターディスプレイ下のSONG#のドットが点灯していることを確認してください。CUSTOM STYLE#ドットが点灯しているときはCUSTOM STYLE ONボタンを押して、SONG#ドットに変更してください。ソングナンバー選択後、点滅しているARE YOU SURE?のYESを押すことにより、ソングナンバーが決定されます。(NOを押すと変更前のナンバーに戻ります。)

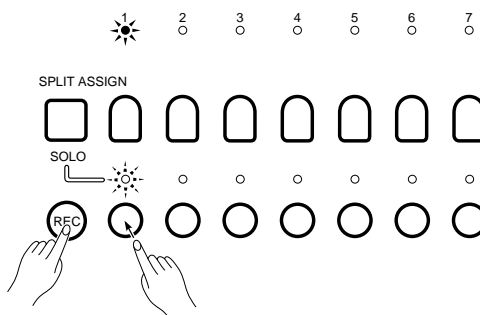
- (注) データを持ったソングナンバーを選択すると、センターディスプレイのソングナンバーの前に「F」が表示され、データを持たないソングナンバーを選択するとソングナンバーの前に「-」が表示されます。
- (注) コンディションのセットアップ (リストブックの初期設定値として記載されているすべてのデータ)は、ソングごとに記録されていますので、ソングナンバーを変更すると、新しいソングのコンディションのセットアップ が呼び出されます。(変更する前のソングのコンディションのセットアップ は自動的に記録されます。)
- (注) 現在のパネルのセットアップのままソングナンバーを変更したい 場合は、ソングナンバー変更後UNDOボタンを押しながら、ARE YOU SURE?のYESを押してください。

2. キーボードチャンネルの選択。



1 KEYBOARD CHANNEL 1~16ボタンの中から、録音するチャンネルのボタンを押してインジケータを点灯させ **2** チャンネルステータスと **3** キーボードのセッティングを行ってください。

3. 録音待機状態。

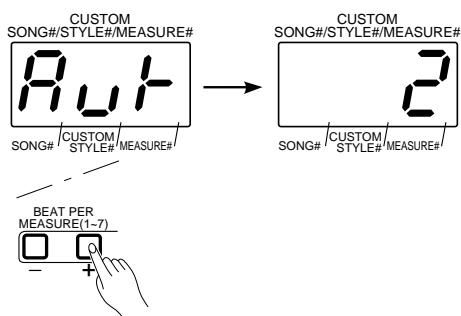


RECボタンを押しながら、録音するチャンネルのKEYBOARD CHANNELボタンの真下のSEQUENCERボタンを押してください。SEQUENCERボタン上のインジケータが点滅して、録音待機状態になります。

この時、レコーディングモード (REC MODE→P.46参照)はREWRITE ALLに設定してください。また、テンポを設定しメトロノーム音を鳴らせば (P.63参照)録音のタイミングをとることができ、とても便利です。(テンポは録音されますが、メトロノーム音は録音されません。)この時、ビートディスプレイ (P.20参照)の3つのドットがテンポに合わせて同時に点滅します。

- (注) PSR-SQ16の鍵盤の演奏以外 (MIDI INからの演奏情報など)を同時に録音する場合は、送信されてくるMIDIチャンネルと同じチャンネルのSEQUENCERボタンを押して録音待機状態にしてください。この場合は、キーボードチャンネルのインジケータを点灯させる必要はありません。
- (注) REMOTE KEYBOARD端子からの演奏情報はPSR-SQ16の鍵盤演奏情報と同様に録音されます。

4. 拍数 (BEAT PER MEASURE) の設定。



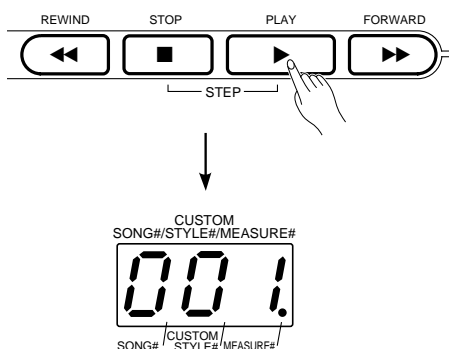
演奏する曲の拍数を設定します。センターディスプレイ下の BEAT PER MEASURE -, + ボタンを使用して「Aut (Auto)」または1~7の間で設定してください。現在選ばれているアカンパニメントスタイルと同じ拍数で演奏・録音する場合は「Aut」、異なる拍数で演奏・録音する場合は1~7の間で設定してください (3拍子の場合は「3」を、4拍子の場合は「4」を設定してください)。

(注) トラックナンバー9にオートアカンパニメントのコード進行が録音されている場合は、BEAT PER MEASUREの設定は常に「Aut (Auto)」になり、変更することはできません。ただし、拍数の異なるアカンパニメントを再録音すると、新しいアカンパニメントの拍数に自動的に変更されます。

(注) BEAT PER MEASUREの設定値は録音された部分だけに有効ですので、曲の途中で拍数を変更して録音することも可能です。ただし、同じ部分では後から録音した設定値が有効になります。

(注) 録音モードが REWRITE CH STATUS と OVERDUB の場合は、拍子は録音されません。

5. 録音のスタート。



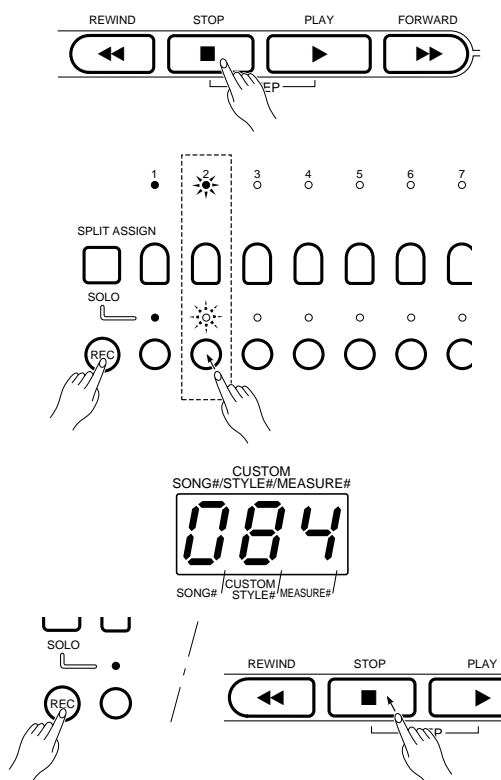
PLAY▶ ボタンを押すと録音がスタートし、ビートディスプレイの3つのドットはビート表示 (P.20参照) を開始します。録音中はセンターディスプレイに小節数のカウントが表示されます。

また、PLAY▶ ボタンを押さずに鍵盤での演奏を開始しても録音がシンクロしてスタートします。

(注) 「3. 拍数 (BEAT PER MEASURE) の設定」で5拍子以上に拍数を設定した場合、ビートディスプレイは以下のように表示されます。

- 5拍子...4拍目と5拍目は一番右のドットのみが点滅します。
- 6拍子...4拍目~6拍目は一番右のドットのみが点滅します。
- 7拍子...4拍目~7拍目は一番右のドットのみが点滅します。

6. 録音のストップ。



演奏が終了したら、STOP ボタンを押してください。センターディスプレイの小節数のカウントがストップし、小節ナンバーは自動的に録音を開始した小節に戻ります。またこの時、録音済みのトラックの SEQUENCER インジケータは点灯に変わります。

録音が終了したトラックの SEQUENCER インジケータが点灯しない場合は、キーボードチャンネルとシーケンサートラックが一致していなかったなどの理由で録音がありません。もう一度、2. キーボードチャンネルの選択からやり直してください。

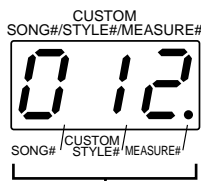
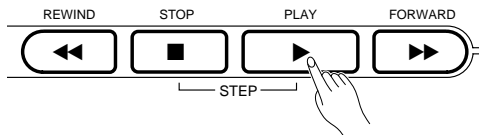
ここで再び、REC ボタンを押しながら、他の SEQUENCER ボタンを押すと、そのトラックの録音待機状態になります。ただし、この場合、キーボードチャンネルの設定をそのトラックに合わせることを忘れないでください。

REC ボタンを押しながら STOP ボタンを押すと、押している間のみセンターディスプレイにシーケンサーのメモリー残量 (単位: キロバイト) を表示します。

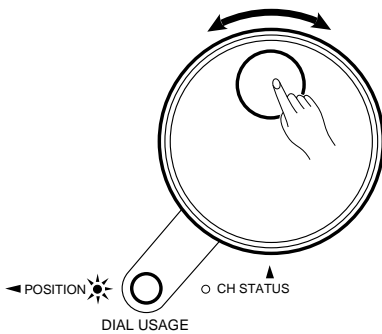
5. シーケンサー

再生

再生のスタート/ストップ。



小節数



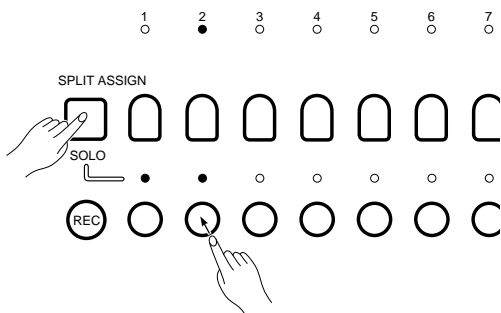
SEQUENCERボタンを押して、再生したいトラックのインジケータを点灯させます。(REC終了後、およびリセット時には録音済の全トラックのインジケータが自動的に点灯します。)PLAY▶ボタンを押すと再生が始まり、STOP ボタンを押すと停止します。

シーケンサーが再生もしくは停止している状態でFORWARD▶▶ (早送り)・REWIND◀◀ (巻戻し)ボタンを押すと演奏データの位置 (小節ナンバー)が1ずつ増減、押し続けると連続で増減、RESET◀ボタンを押すと1に戻りますので、再生のスタートポイントを自由に設定することができます。また、DIAL USAGE (P.30参照)をPOSITIONに設定すれば、データの位置をダイヤルを使って移動させることができます。

再生中にもSEQUENCERボタンをON/OFFすることによって、そのトラックの再生をON/OFFすることが可能です。

RESET、REWIND、PLAY、STOP、FORWARDボタンはペダルにアサインできます。詳細はP.62「ペダルアサイン」の項を参照してください。

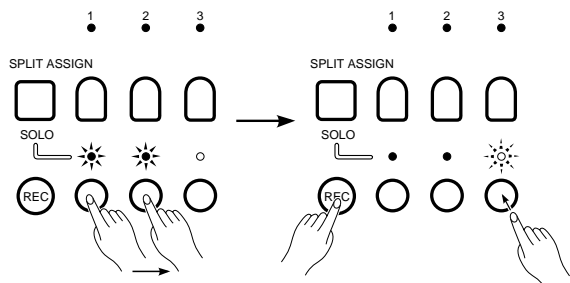
- (注) 録音済みのデータがあるにも関わらずインジケータが点灯していない場合は、PLAY▶ボタンを押すとデータを持ったトラックのインジケータが点灯します。もう一度PLAY▶ボタンを押すと再生がスタートします。
- (注) シーケンサーの再生中にオートアカンパニメントをスタートさせると、シーケンサーに同期(シンクロ)させるため、次の小節の始めからオートアカンパニメントがスタートします。
- (注) シーケンサーのチャンネルステータスの記録は、変更があった場所にその変更内容を記録するイベント方式になっています。そのため演奏データの位置をREWIND◀◀ (巻戻し)ボタン、またはダイヤルを使用して、いったん巻戻してから再生すると、必ずしもチャンネルステータスの変更が再現されない場合があります。このような時は、STOPボタンを押しながらRESETボタンを押すとデータが曲の始めから読み直され(アップデート)、現在の位置におけるチャンネルステータスが正しくセットされます。この状態で再生すればチャンネルステータスの変更も正確に再現されます。



SOLO機能

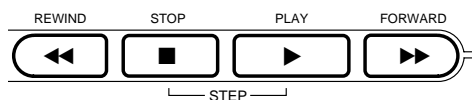
SPLIT ASSIGN/SOLOボタンを押しながらSEQUENCERボタンを押すと、押している間だけ、そのトラックのみの再生になります。この機能は、各トラックの録音内容をチェックしたい時に便利です。(P.25参照)

再生同時録音



いくつものパートを多重録音する場合は、録音済みのトラックを再生しながら、新しいパートを録音していくのが良いでしょう。再生したいパートのSEQUENCERボタンをオンすればインジケータが点灯し、再生となります。録音したいトラックはRECボタンを押しながらSEQUENCERボタンを押せばインジケータが点滅し、録音待機状態になります。この状態でPLAY▶ボタンを押すか、演奏を始めると、録音済みのパートを聴きながら新しいパートの録音ができます。

特定ポイントからの録音



シーケンサーの停止中にFORWARDまたはREWINDボタンで録音を開始したい小節を選び、そこから録音を始めることができます。

マルチ録音

一度に複数のトラックに録音することも可能です。RECボタンを押しながら次々とSEQUENCERボタンを押してください。それらのトラックがすべて録音待機状態になります。各トラックに演奏データを同時に送る方法は以下を参照してください。

- ① 一度の鍵盤演奏で複数のトラックへ録音する。
- ② スプリットした左右の演奏を同時に録音する。
- ③ オートアカンパニメントを録音する。
- ④ オートアカンパニメント(コード進行)を録音する。
- ⑤ MIDI INからのマルチ演奏情報を録音する。

まずキーボードチャンネルを複数設定し(P.10参照)、録音待機状態にしてください。この状態から録音をスタートすれば、すべてのチャンネルに同じ押鍵情報が(チャンネルステータスデータは各チャンネルの設定で)録音されます。

キーボードをスプリットアサイン(P.13参照)し、その双方のチャンネルを録音待機状態にしてから、録音を行ってください。

オートアカンパニメントの録音には10~16チャンネルを用います。必要に応じてそれらのチャンネルを録音待機状態にしてから、録音を行ってください。右手演奏も同時に録音する場合は、そのトラックも録音待機状態にしてください。(P.48参照)

オートアカンパニメントのコード録音には9チャンネルを用います。9チャンネルを録音待機状態にしてから、録音を行うことにより、コード進行が録音できます。(P.48参照)

MIDI I/O FILTERフィルターの設定(P.83参照)で、録音するチャンネルをONにします。必要なチャンネルを録音待機状態にしてから、録音を行ってください。また、MIDI INのCLOCKおよびCOMMANDSがオンになっていれば、外部からのSTART/STOPに同期して録音が可能になります。

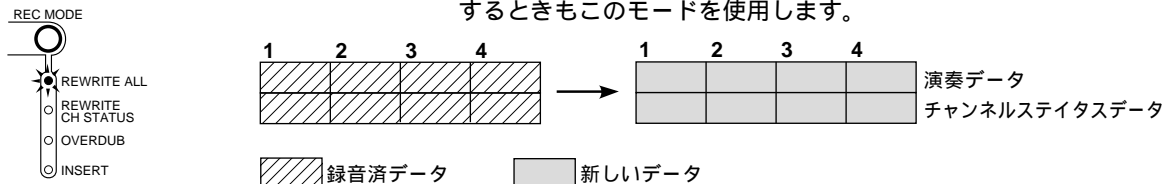
5. シーケンサー

録音モード (録音の種類)

録音方法は4種類あります。以下の4つからREC MODEスイッチで選択してください。(録音手順 → P.42参照)

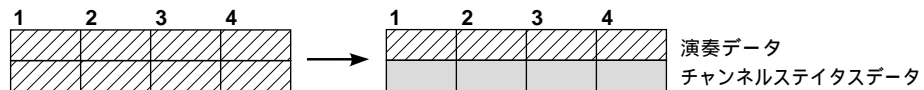
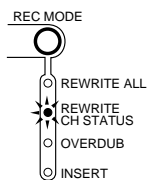
① REWRITE ALL (リライトオール)

現在の小節位置から、そのチャンネルに録音されているすべてのデータを消去し、再録音します。なお、何もデータを持たないトラックに対して最初に録音するときもこのモードを使用します。



② REWRITE CH STATUS (リライトチャンネルステータス)

録音済みのデータの中から、現在ライトディスプレイに表示されているチャンネルステータスデータのみを書き換えます。書き換えたいトラックを録音待機状態にして、キーボードチャンネルをそのトラックに合わせてから、書き換えの対象とするステータスの種類を選び(下記参照)、書き換え開始時点で入力したいステータスの値をセットしてください。この状態でPLAY▶、STOP ボタンを連続して押すと、録音を行った小節の最初の部分のチャンネルステータスデータが置き換えられます。その後、途中でチャンネルステータスの変更データが入っていなければ、最後までこの置き換えたチャンネルステータスが有効になります。また、スタート後ストップされるまでの間に行われたチャンネルステータス変更はすべて録音されます。たとえばボリュームの変更を録音すればフェードイン/フェードアウトも可能です。

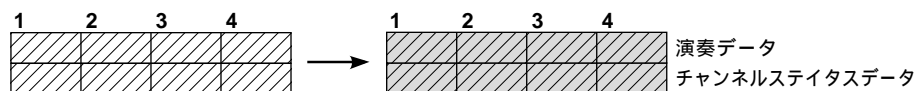
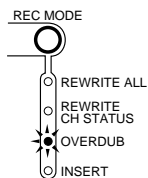


ピッチベンド、サステイン、エクスプレッションの書き換えを行なう場合は、リライトチャンネルステータスを選んだ後スタートする前に書き換えたい操作子を動作させてください。最後に動作させた操作子のステータスを対象とした書き換えとなります。ピッチベンドの時は「Pbd」、サステインの時は「SUS」、エクスプレッションの時は「EPS」がライトディスプレイに表示されます。

録音のスタート後も後着優先でステータスの変更が可能です。

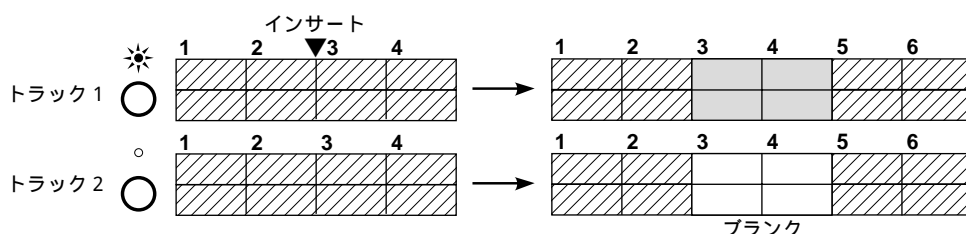
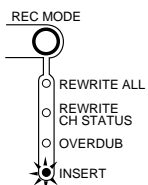
③ OVERDUB (オーバーダブ)

現在の小節から、録音されているすべてのデータに新しいデータを重ねます。

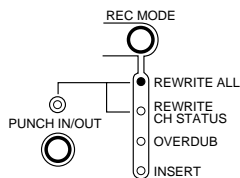


④ INSERT (インサート)

現在の小節の前に、指定されたトラックには演奏データとチャンネルステータスデータを、指定外のトラックにはブランク (データの無い小節) を挿入します。

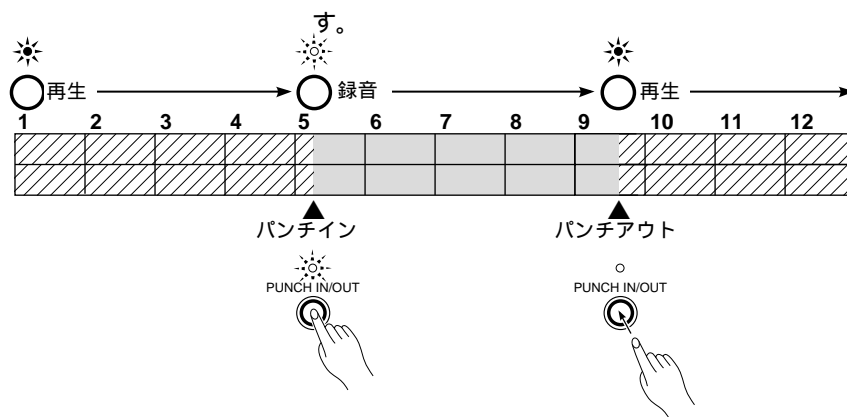


PUNCH IN/OUT (パンチイン/アウト録音)



① REWRITE ALL, ② REWRITE CH STATUSでは、パンチイン/アウトボタンのインジケータが点滅している間、または、ペダル(下記 参照)を押している間だけ、現在のキーボードチャンネルに対応するシーケンサーのトラックに新規録音、またはチャンネルステータスの書き換えを行うことができます。

パンチインしたいトラックに対応するキーボードチャンネルをONにし、再生をスタートしてください。書き換えたいポイントがやってきたら、パンチインボタンを押すか、または、ペダルを踏み込みます。すると現在のキーボードチャンネルに対応するSEQUENCERインジケータが点滅して録音状態になります。パンチイン/アウトのインジケータが点滅している間、またはペダルを踏み込んでいる間に新しい演奏を録音してください。書き換えを終了するポイントがやってきたらパンチイン/アウトボタンをもう一度押すかペダルを離します。録音は終了(パンチアウト)し、再生が続きます。再びパンチインしたい箇所になったら同様の操作を繰り返してください。録音はSTOPボタンを押すか、再生が最後まで行われると終了しま



データの5小節目の途中でパンチイン録音(REWRITE ALL)を開始し、9小節目の途中でパンチアウトします。

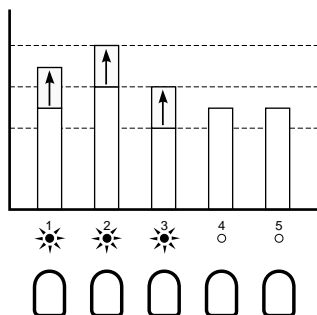
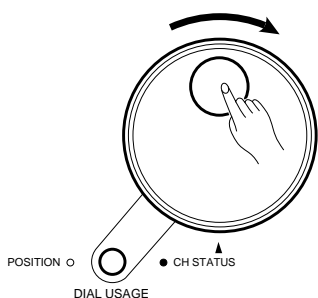
複数のキーボードチャンネルをONにしておけば、それらのトラックをすべて同時にパンチイン/アウトできます。ただし、オートアカンパニメントがONの時は、9チャンネルはパンチイン/アウトされません。

録音済みトラックでも、未録音トラックでもパンチイン/アウト可能です。また、パンチイン/アウトするトラックは再生中でもそれ以外の場合でも構いません。

PUNCH IN/OUT(パンチイン/パンチアウト)ボタンをペダルにアサインするとペダル操作が可能になります。詳細はP.62「ペダルアサイン」の項を参照してください。

RECモードをリライトオールに設定してパンチイン/アウトを実行すると、その部分に録音されていたデータはすべて新しいデータに書き換えられます。また、リライトチャンネルステータスに設定してパンチイン/アウトを実行すると、その部分に録音されていたチャンネルステータスデータが新しいデータに書き換えられます。

ワンポイントアドバイス



ダイヤルによるグループフェーダー

シーケンサーの再生時に複数のKEYBOARD CHANNELインジケータを点灯させて、ダイヤルでチャンネルステータスのボリュームを調節するように設定すれば、複数のCHANNELを一度にグループフェード(ボリューム調整)することができます。

録音した曲のボリュームを、数パートまとめてコントロールでき、曲全体のバランスを調節するときに便利です。また、リライトチャンネルステータスを設定してこの操作を行えば、まとめてデータを修正することができます。

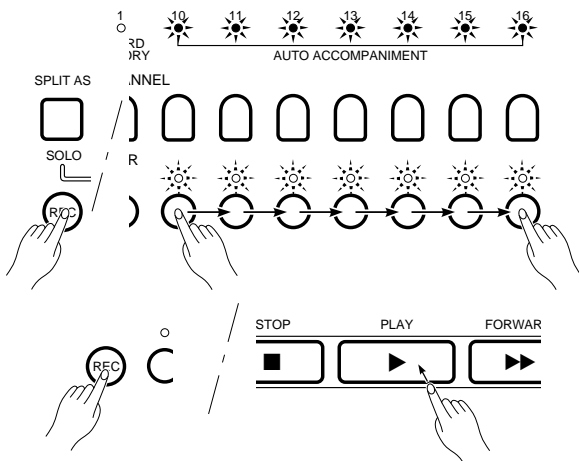
5. シーケンサー

オートアカンパニメントの録音

AUTO ACCOMP. ON/OFFボタンを押してインジケータを点灯させてください。

●オートアカンパニメントの演奏を鍵盤での演奏同様に一音一音録音する場合。

(ノート録音；10～16チャンネルを使用)



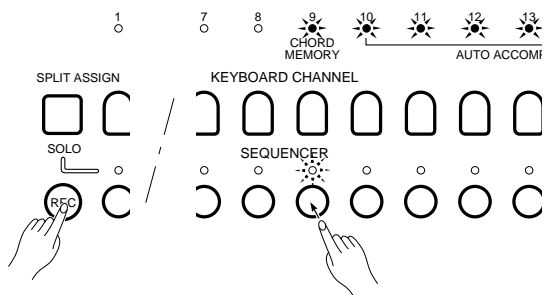
各スタイルのオートアカンパニメントはCHANNEL 10～16を同時に使って演奏されています。オートアカンパニメントを鍵盤での演奏同様に一音一音録音する場合は、RECボタンを押しながらSEQUENCERボタン10～16を押して、7つのチャンネルのうち必要なものを録音してください。各チャンネルで個別に発音している通りのキーノートとして録音されます。

10～16チャンネルを同時に使ってオートアカンパニメントを録音すると、1音1音キーノートとして録音されますので、通常の録音と同様にエディット機能を使って細かく修正することができます。ただし、録音データは後述のコード進行のみの録音と比べると大きくなります。

オートアカンパニメントの録音はワンタッチでセットできます。RECボタンを押しながらPLAY▶ボタンを押すと、瞬時に10～16チャンネルと現在のキーボードチャンネルが録音待機状態になります。複数チャンネルの設定をひとつひとつ行わずに済み、大変便利です。

●オートアカンパニメントのコード進行を録音する場合。

(コード録音；9チャンネルを使用)

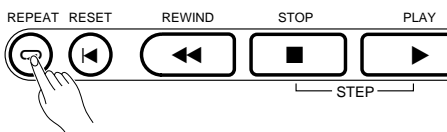


オートアカンパニメントのコード進行のみを録音する場合はシーケンサーの9チャンネルを使用してください。この場合、シーケンサーにはコード進行に加え、オートアカンパニメントのON/OFFや各パート(各トラック)のON/OFF、セクション進行、また、オートアカンパニメント全体のボリューム値などが録音されます。そして9チャンネルの再生時にはオートアカンパニメントは自動的にON/OFFし、このコード進行をもとにオートアカンパニメントが働きます。また、スタイルナンバーやセクション進行(イントロ・フィル・エンディングなど)も同時に9チャンネルに記録されているので、録音時同様の再生が可能です。

オートアカンパニメントのコード録音は、データを大幅に節約できます。また、コードやスタイルナンバー、セクション進行は変更可能です。ただし、録音された1音1音を細かくエディットすることはできません。

(注) 上記の2つの録音方法を同時に行うこと(9～16チャンネルの同時録音)はできません。

リピート録音・リピート再生について



録音中、または再生中(再生同時録音を含む)にREPEATボタンを押すと、現在の小節の最後まで進んだ後、いったんリズムが停止し、録音または再生を開始した小節に戻り、1小節のカウントをしてから再び録音、または再生が繰り返されます。この時も同じ箇所まで進むと、また先頭に戻りこれを繰り返します。

(注) リピートの対象となる部分の途中で音色などチャンネルステータスの変更があると、リピート時にアップデートされません。(P.44参照)

(注) 録音モードがINSERT(インサート)の時は、リピート録音は行えません。

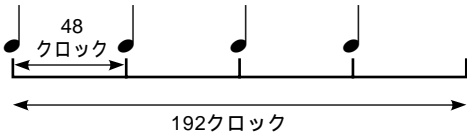
(注) 繰り返し点をまたいだ録音(タイ/スラー)はできません。

ステップモード (STEP 1/16, 1/192)

STOP ボタンを押しながらPLAY▶ボタンを押すと、PSR-SQ16はステップモードになります。

ステップモードとは？

1小節 [4/4の場合]

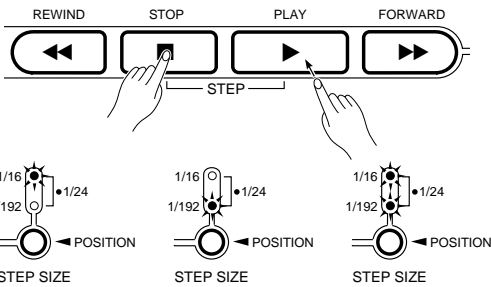


1小節は192クロックで構成されています。
1拍 (四分音符)は48クロックで構成されています。

PSR-SQ16の録音 / 再生は1小節を192等分して (4/4の場合)、その等分された目盛り (クロックと呼びます)の上に様々な演奏データを記録しています。ステップモードとはシーケンサーの進行をこのクロック単位で手動 (スイッチ)で行なうことなのです。ステップモードでは、通常のテンポでのシーケンサーの再生・録音と同じことが手動のテンポで行なえる為、データの確認やインプットが確実にこなえます。また、キーボードの演奏があまり得意でない方も入力が可能です。

(注) 始めから (何もデータのない状態から)ステップモードで録音する場合は、録音待機状態にしてからステップモードに入ってください。

1. ステップモードに入り、ステップサイズを設定します。



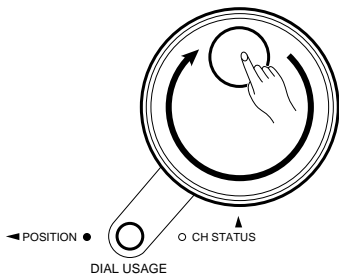
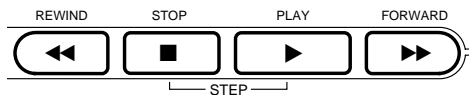
STOP ボタンを押しながらPLAY▶ボタンを押して、ステップモードに入ります。この時センターディスプレイ下のMEASURE#ドットが点滅します。

STEP SIZEボタンを押して上のインジケータのみが点灯すると1/16、下のインジケータのみが点灯すると1/192、両方のインジケータが点灯すると1/24に、ステップのサイズが設定されます。

センターディスプレイは、その小節内の「拍数 (1番左の桁;4拍子の場合1~4)とクロック (1拍を48等分したもの;00~47)」を表示します。

ステップモード中にPLAY▶ボタンを押すと、押し続けている間だけ現在の小節ナンバーを表示します。

2. ステップ移動します。



FORWARD▶▶ (早送り)・REWIND◀◀ (巻戻し)ボタンを利用すると、演奏データの位置 (クロック) が12 (1/16時)、8 (1/24時)、または1 (1/192時)ずつ増減、押し続けると連続で増減します。

DIAL USAGE (P.30参照)をPOSITIONに設定すれば、ダイヤルを使って前送り・後送りすることが可能です。

ステップモードでは小節ナンバーの変更に時間がかかりますので、まずモードに入る前に再生を開始する小節まで移動しておいてから、ステップモードに入るのがよいでしょう。

再生の場合、データの入っているポジションへステップ移動すると発音します。

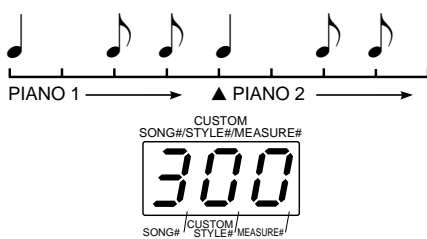
3. STOP■ボタンを押すとステップモードが解除されます。

5. シーケンサー

ステップモードでの録音。

ステップモードで録音するには、ダイヤルまたは、FORWARD、REWINDボタンを使って、発音を記録したいポイントまでディスプレイの数字を移動してください。その後パンチンボタンを押し録音待機状態に入ったら鍵盤を押さえてください。そして、ゲートタイム(音の長さ)を記録するために、鍵盤を押し続けた状態でノートオフポイントまでディスプレイ表示を進め、そこで鍵盤を離してください。以上の操作で一つのノートが録音できます。録音を終了する場合は、パンチンボタンをもう一度押してください。

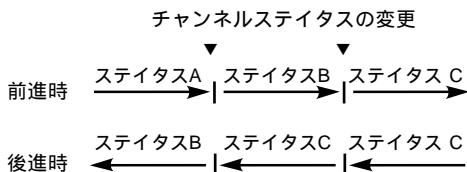
ワンポイントアドバイス



3拍目からボイスをPIANO 2 に変更します。

ステップモードでのリライトチャンネルステータス

録音モードの② REWRITE CH STATUSモードはステップモードでも有効です。つまり、録音した演奏データのチャンネルステータスの変更をステップモードで行なうことができます。例えば小節の途中からボイスを差し替えたい場合や、1音ずつパンをずらして設定したい場合に便利です。再録音の方法は、録音モード、REWRITE CH STATUSをONの状態にし、変更したいポイントをステップモードでセットしてください。そして、前述の方法と同様にチャンネルステータスの変更値をセットしたうえで、パンチン/アウト操作をしてください。



(注) 同一タイミング (FORWARD/REWINDを使用しない時)でキーオン/キーオフされたデータは録音されません。また同一タイミング内のステータスの変更は最後のものが有効となります。

(注) 再生を逆にした (REWINDボタンを押す、またはダイヤルを逆回転させた)場合は、キーオンのタイミングで発音し、キーオン以前のタイミングに戻すと音が止まります。またこの時、チャンネルステータスも変更のタイミングへ来ると変更され、その以前へ戻してもそのままです。正常再生時とは異なる動作となります。

(注) キーオンを録音してキーオフしないまま、再生を逆にした (REWINDボタンを押す、またはダイヤルを逆回転させた)場合、キーオンの録音はキャンセルされます。

(注) ステップモードではRESETボタンは効きません。

(注) 録音したデータを1/16でステップ再生すると、各クロック間にある演奏データはすべて1/16でクオンタイズ (P.53参照)されたように再生されます。ただし、実際にデータがクオンタイズされたわけではありませんので、通常の再生、または1/192でステップ再生すれば、データは本来のインターバルで再生されます。

REWIND、FORWARDボタンはペダルにアサインできます。詳細はP.62「ペダルアサイン」の項を参照してください。

(注) STEPモード時は9チャンネルに録音したコードによるオートアカンパニメントの再生はありません。(9チャンネルの押鍵音が再生されます。)

テンポの録音/再生について

曲中のテンポの変更は、曲の最初の部分のテンポに対する相対関係 (パーセンテージ)として記録されています。このため、曲の最初の部分のテンポを書き換えたり、再生時に曲の最初の部分でテンポの値を変更すると、この相対関係を保ったまますべての部分のテンポが変更されます。最初の部分のテンポだけを変更(録音)したい場合は、変更したいテンポをレフトディスプレイに表示してから、RECボタンを押しながらテンポボタンを押してください。曲中でも最初の部分のテンポが変更されます。

エディット(EDIT)操作について

エディットとは、シーケンサーに録音した演奏データ(ソングデータ・カスタムスタイルデータ)を、修正・手直しする操作を意味します。エディットはトラックと小節単位で範囲を指定して実行します。エディットの種類にはクオンタイズ、ベロシティーオフセット、トランスポーズ、クリア、コピー、カット、ペースト、インサートがあります。

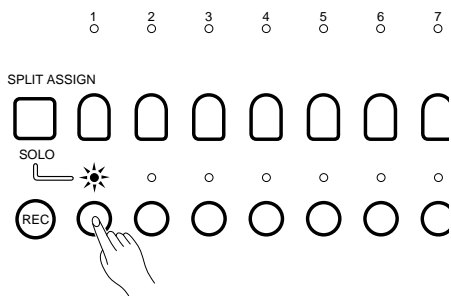
エディット操作はSTEPモードではない状態で、シーケンサーを停止させて行なってください。

■エディットの種類

- クオンタイズ 指定された範囲内の演奏データの、発音タイミングのばらつきを整えます。
- ベロシティーオフセット 指定された範囲内の演奏データの、ベロシティーの値を全体的に変更(オフセット)します。
- トランスポーズ 指定された範囲内の演奏データを移調します。
- クリア 指定された範囲内の演奏データを消去して、何も演奏情報が無い状態(ブランク小節)を作ります。
- コピー 指定された範囲内の演奏データを複写して、編集バッファ内に記憶します。
- カット 指定された範囲内の演奏データを消去(指定範囲より後ろの演奏データは前送りされます)して、編集バッファ内に記憶します。
- ペースト カットまたはコピーによって記憶された編集バッファ内のデータを、指定された位置に重ね書きします。(指定された位置にあるデータと編集バッファ内のデータをミックスします。P.46に説明されているRECモードのOVERDUBと同じ書き込みです。)
- インサート カットまたはコピーによって記憶された編集バッファ内のデータを、指定された位置に挿入します。

■各エディット共通の基本操作

●エディットトラックの設定



エディットしたいトラックのSEQUENCERボタンを押してインジケータを点灯させてください。複数のトラックを同時にエディットする場合は、他のトラックのSEQUENCERボタンも押してください。エディットしたくないトラックのインジケータは消灯させてください。

5. シーケンサー

●エディット範囲の設定

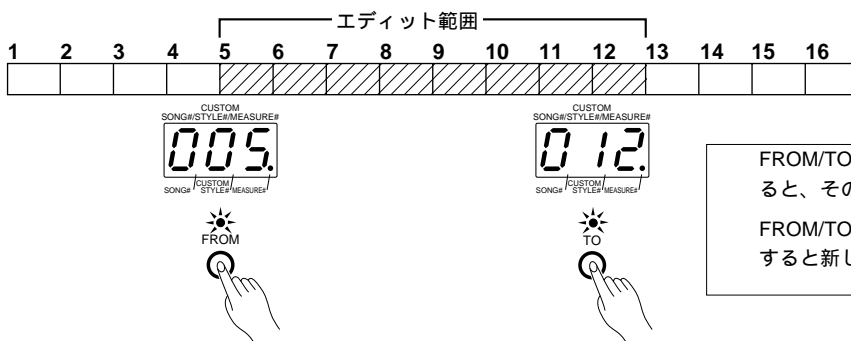
エディットのスタートポイントの設定・・・FROM

◀◀ (巻戻し) ▶▶ (早送り) ボタンを使ってエディットを始めたい小節までディスプレイのナンバーを移動してください。センターディスプレイに現在のシーケンスデータの位置が「小節数」で表示されます。◀◀、▶▶ ボタンは一度押すと1だけ増減、押し続けると連続で増減します。またDIAL USAGEをPOSITIONに設定しておけばダイヤルを使って移動することも可能です。この状態でFROMボタンを押すとボタン上のインジケータが点灯し、その小節の頭がエディットのスタートポイントとして記憶されます。

ポイントを誤って設定した場合は、もう一度FROMまたはTOボタンを押してください。インジケータが消灯し、新たに設定可能な状態になります。

エディットの終了ポイントの設定・・・TO

上記のスタートポイント同様、終了ポイントをセンターディスプレイに呼び出して、TOボタンを押してください。ボタン上のインジケータが点灯し、その小節の終わりがエディットの終了ポイントとして記憶されます。



FROM/TOボタンをもう一度押してインジケータを消灯させると、その設定は解除されます。

FROM/TOをいったん解除して、別のポイントで再度セットすると新しい設定が有効になります。

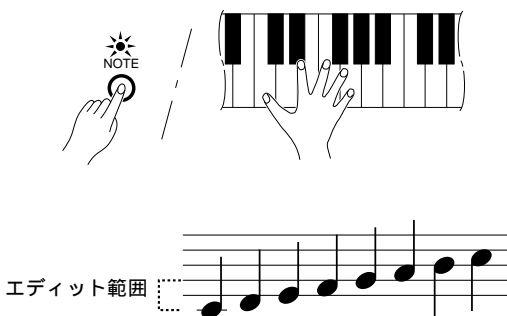
(注) エディット範囲の設定で、FROMのみ設定された場合はスタートポイント以降すべてのデータがエディット範囲とみなされます。また、TOのみ設定された場合は終了ポイントより前にあるすべてのデータがエディット範囲とみなされます。また、FROM/TOが両方とも設定されていない場合は全範囲がエディット範囲となります。

(注) FROMより前に、TOを設定しようとする、FROMの設定は解除されます。また、TOの後ろにFROMを設定しようとしても同様です。

エディットノートの設定・・・NOTE

エディットの範囲は、何小節目から何小節目まで、といった設定に加え、さらにその範囲内のある音程のみ (例: C3のみ)、またはある音程からある音程まで (例: C3からG3まで) といった設定も可能です。

ノートの設定は直接鍵盤を押しながら、NOTEボタンを押してください。鍵盤を一つだけ押すと単音の指定、鍵盤を二つ同時に押すとその間の音程全部の指定になります。ノートを指定するとインジケータが点灯します。もう一度ボタンを押すとインジケータが消え、ノートの指定が解除されます。ノートの指定が無い場合は全ノートがエディットの対象となります。



■エディットの実行方法

●クオンタイズ

指定された範囲内の演奏データの、発音タイミングのばらつきを整えます。

8 (1/8)でクオンタイズする前の8分音符の状態

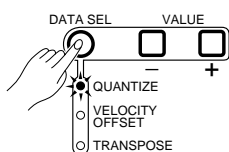


8 (1/8)でクオンタイズした後の8分音符の状態



- クオンタイズする範囲を設定し、クオンタイズモードに入ります。

P.52の[エディット範囲の設定]にしたがってクオンタイズする範囲を設定した後、DATA SELボタンを押して、QUANTIZEインジケータを点灯させてください。

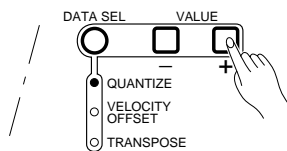


DATA SELボタンを一回押すごとにモードが入れ替わります。

- クオンタイズする値 (VALUE) を設定します。

センターディスプレイに表示されるクオンタイズの値を、VALUE[-][+]ボタンを使って4～192 (10段階：下記参照)の間で設定してください。

(注) クオンタイズのVALUE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。例えば、8分音符と16分音符が存在するデータは、16 (1/16)でクオンタイズしてください。これを8 (1/8)でクオンタイズすると16分音符は直後の8分音符上に移動されてしまいます。



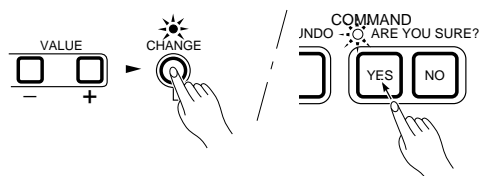
[クオンタイズのVALUE一覧]

4 (1/4) 4分	32 (1/32) 32分
8 (1/8) 8分	48 (1/48) 3連32分
12 (1/12) 3連8分	64 (1/64) 64分
16 (1/16) 16分	96 (1/96) 3連64分
24 (1/24) 3連16分	192 (1/192) 3連128分

一覧に示した値の間隔値は設定できません。

- クオンタイズの実行。

VALUEの設定後、VALUEボタン右のCHANGEボタンを押すと、COMMANDのARE YOU SURE?インジケータが点滅します。YESボタンを押すとクオンタイズが実行されます。(NOボタンまたはもう一度CHANGEボタンを押すとクオンタイズは中断されます)。実行中はCHANGEインジケータが点滅し、終了すると点灯します。(この時FROM, TO, NOTEインジケータは消灯します。)



クオンタイズで変更したデータは、次に何らかのデータの変更があるまで、アンドゥー (取消し)が可能です。データの変更後、試聴してみて元へ戻りたい場合はUNDOボタンを押してください。(取消しが可能な間、UNDOインジケータは点滅しています。)

(注) 粗い(値の小さい)クオンタイズのデータに細かい(値の大きい)クオンタイズを再び設定してもデータは元へは戻りません。

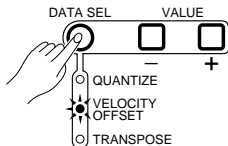
(注) キーオンもキーオフもクオンタイズする為、クオンタイズ後、キーオン、キーオフが同時タイミングになって音がつまって聞こえる場合があります。その部分についてはもう少し、キーオフを後ろへずらすなどの工夫をしてください。

5. シーケンサー

●ベロシティーオフセット

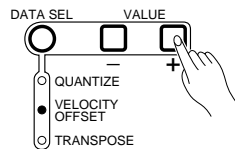
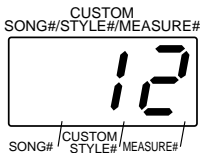
指定された範囲内の演奏データの、ベロシティーの値を全体的に変更 (オフセット) します。

1. オフセットする範囲を設定し、ベロシティーオフセットモードに入ります。



P.52の[エディット範囲の設定]にしたがってオフセットする範囲を設定した後、DATA SELボタンを押して、VELOCITY OFFSETインジケータを点灯させてください。

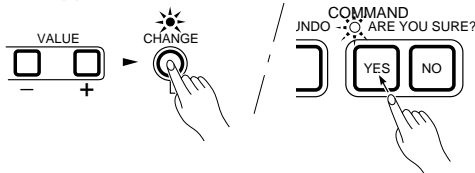
2. オフセットする値(VALUE)を設定します。



センターディスプレイに表示されるオフセット値を、VALUE[-] [+]ボタンを使って-127~127(MIDIデータ値)の間で設定してください。エディット範囲のすべてのキーオンデータに対してこの値をプラスします。

VALUE[-] [+]ボタンを同時に押すと000に戻ります。

3. ベロシティーオフセットの実行。



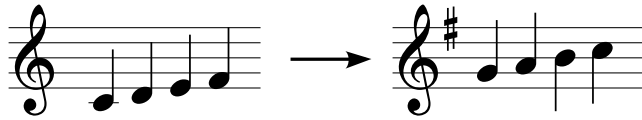
VALUEの設定後、VALUEボタン右のCHANGEボタンを押すと、COMMANDのARE YOU SURE?インジケータが点滅します。YESボタンを押すとベロシティーオフセットが実行されます。(NOボタン、またはもう一度CHANGEボタンを押すとベロシティーオフセットは中断されます)。実行中はCHANGEインジケータが点滅し、終了すると点灯します。(この時FROM, TO, NOTEインジケータは消灯します。)

ベロシティーオフセットで変更したデータは、次に何らかのデータの変更があるまで、アンドゥー(取消し)が可能です。データの変更後、試聴してみて元へ戻りたい場合はUNDOボタンを押してください。(取消しが可能な間、UNDOインジケータは点滅しています。)

(注) オフセット値(VALUE)は、MAX→MIN間の変更を可能にするため、-127~127という設定値を持っていますが、オフセット後0~127の値を越えたデータは0または127の値に変更されます。

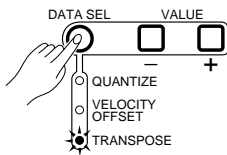
●トランスポーズ

指定された範囲内の演奏データを移調します。



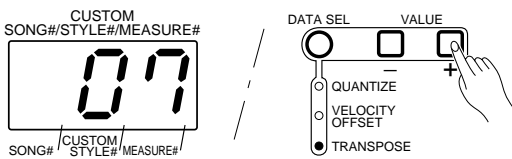
1. トランスポーズする範囲を設定し、トランスポーズモードに入ります。

P.52の[エディット範囲の設定方法]にしたがってトランスポーズする範囲を設定した後、DATA SELボタンを押して、TRANPOSEインジケータを点灯させてください。



2. トランスポーズ値 (VALUE)を設定します。

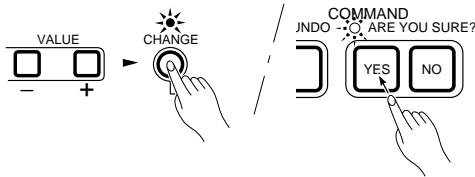
センターディスプレイに表示されるトランスポーズ値を、VALUE[-] [+]ボタンを使って-36 ~ 36 (±3オクターブ、単位：半音)の間で設定してください。



VALUE[-] [+]ボタンを同時に押すと00に戻ります。

3. トランスポーズの実行。

VALUEの設定が終了後、VALUEボタン右のCHANGEボタンを押すと、COMMANDのARE YOU SURE?インジケータが点滅します。YESボタンを押すとトランスポーズが実行されます。(NOボタンまたはもう一度CHANGEボタンを押すとトランスポーズは中断されます)。実行中はCHANGEインジケータが点滅し、終了すると点灯します。(この時FROM, TO, NOTEインジケータは消灯します。)



ここでのトランスポーズはキーノート番号やデータを書き換える為、パーカッション音に対してもかかります。打楽器の音色入れ替えなどに活用してください。

トランスポーズで変更したデータは、次に何らかのデータの変更があるまで、アンドゥー(取消し)が可能です。データの変更後、試聴してみて元へ戻したい場合はUNDOボタンを押してください。(取消しが可能な間、UNDOインジケータは点滅しています。)

5. シーケンサー

●クリア

指定された範囲内の演奏データを消去して、何も演奏情報が無い状態(ブランク小節)を作ります。

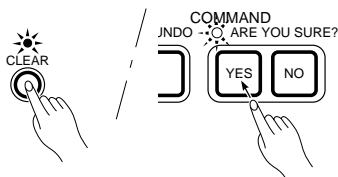


1. クリアする範囲を設定します。

P.52の[エディット範囲の設定方法]にしたがってクリアする範囲を設定してください。

- (注) 同時に複数のトラックのエディット範囲が設定されていると、そのトラックの演奏情報はすべてクリアされます。ご注意ください。
- (注) クリアする範囲が設定されていない場合は、現在選択されているトラックすべてがクリア範囲とみなされます。

2. クリアの実行。

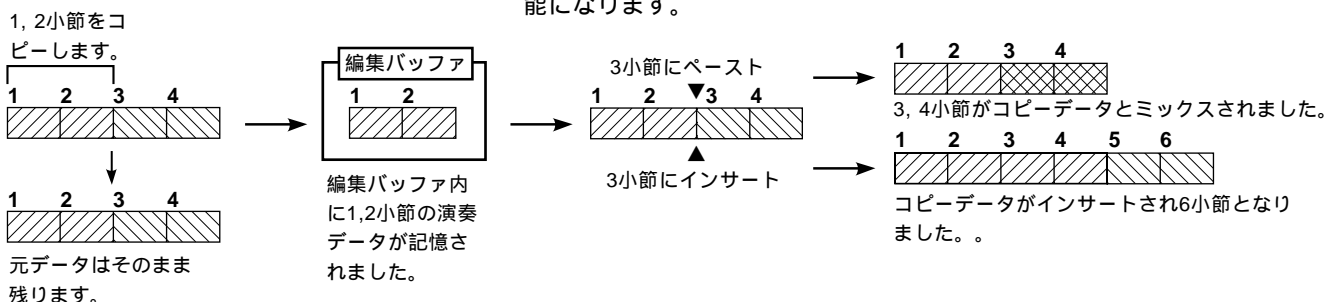


範囲設定が終了後、パネルのCLEARボタンを押すと、COMMANDのARE YOU SURE?インジケータが点滅します。YESボタンを押すとクリアが実行されます。(NOボタン、またはもう一度CLEARボタンを押すとクリアは中断されます)。実行中はCLEARインジケータが点滅し、終了すると消灯します。この時FROM, TO, NOTEインジケータも消灯します。

- CLEARボタンを押しながらSTOPボタンを押すことにより、曲全体を一度にクリアすることができます。
- CLEARボタンを押しながらトラックボタンを押すと、そのトラックはすべて消去されます。

●コピー

指定された範囲内の演奏データを複写して、編集バッファ内にコピーします。編集バッファに取り込まれたデータは、ペースト(指定された位置にあるデータと編集バッファ内のデータのミックス)、インサート(挿入)が可能になります。



1. コピー元の範囲を設定します。

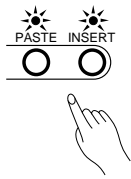
P.52の[エディット範囲の設定方法]にしたがってコピー元の範囲を設定してください。

- (注) コピー元の範囲が設定されていない場合は、現在選択されているトラックすべてがコピー元の範囲とみなされます。

2. コピー元のデータを編集バッファ内にコピーします。



3. ペースト (PASTE)、インサート (INSERT)の実行。



範囲設定が終了したら、パネルのCOPYボタンを押してください。さらに点滅しているARE YOU SURE?のYESボタンを押すことにより、コピー元のデータが複写され編集バッファ内にコピーされます。実行中はCOPYインジケータが点滅し、終了すると消灯します。この時FROM, TO, NOTEインジケータも消灯し、PASTE, INSERTインジケータが点灯します。

PASTE, INSERTインジケータが点灯している状態では、編集バッファ内のデータをペースト(指定された位置にあるデータと編集バッファ内のデータのミックス)、インサート (挿入)が可能になります。シーケンサーのPLAY, FORWARD, REWINDなどを使ってペースト、またはインサートする位置をセンターディスプレイに表示させます。この位置を先頭としてペーストまたはインサートされます。PASTE、またはINSERTボタンを押してください。さらに点滅しているARE YOU SURE?のYESボタンを押すことにより実行されます。

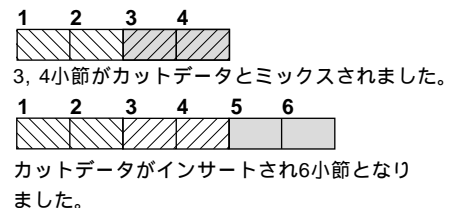
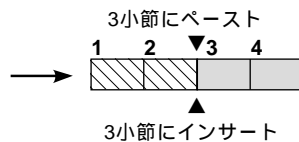
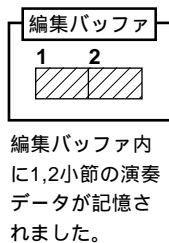
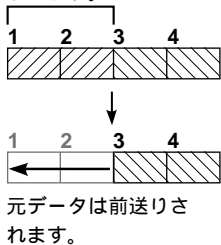
(注) 編集バッファには一つのデータしか記憶されません。このため、再度コピー(またはカット)が行なわれると、編集バッファのデータは新しいデータに置き換えられます。

(注) ペーストの場合は、ペースト先のトラック数がコピー元のトラック数と一致している必要があります。一致していない場合に実行すると、エラーメッセージ「SE0」がセンターディスプレイに表示されます。トラック数さえ一致していればトラックナンバーが変わってもペースト可能です。インサートの場合はコピー元のトラックナンバーを変えずにコピー元のトラックすべてがインサートされ、その他のトラックはブランクデータが挿入されます。

●カット

指定された範囲内の演奏データを消去(指定範囲より後ろの演奏データは全トラック前送りされます)して、編集バッファ内にコピーします。編集バッファに取り込まれたデータは、ペースト(指定された位置にあるデータと編集バッファ内のデータのミックス)、インサート (挿入)が可能になります。

1, 2小節をカットします。



1. カットする範囲を設定します。

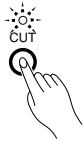
P.52の[エディット範囲の設定方法]にしたがってカットする範囲を設定してください。

(注) カットする範囲が設定されていない場合は、現在選択されているトラックすべてがカット範囲とみなされます。

(注) カットの場合はトラック指定、ノート指定に関わらず、FROM~TOの範囲のすべてのデータが削除され、編集バッファに取り込まれます。

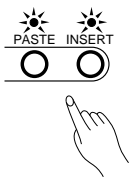
5. シーケンサー

2. カットを実行すると同時に、カットしたデータを編集バッファ内にコピーします。



範囲設定が終了したら、パネルのCUTボタンを押してください。さらに点滅しているARE YOU SURE?のYESボタンを押すことによりカットが実行され、カットされたデータが編集バッファ内にコピーされます。実行中はCUTインジケータが点滅し、終了すると点灯します。この時FROM, TO, NOTEインジケータは消灯し、PASTE, INSERTインジケータが点灯します。

3. ペースト (PASTE)、インサート (INSERT)の実行。



PASTE, INSERTインジケータが点灯している状態では、編集バッファ内のデータをペースト(指定された位置にあるデータと編集バッファ内のデータのミックス)、インサート(挿入)が可能になります。シーケンサーのPLAY, FORWARD, REWINDなどを使ってペースト、またはインサートする位置をセンターディスプレイに表示させます。この位置を先頭としてペーストまたはインサートされます。PASTE、またはINSERTボタンを押してください。さらに点滅しているARE YOU SURE?のYESボタンを押すことにより実行されます。

(注) 編集バッファには一つのデータしか記録されません。このため、再度カット(またはコピー)が行なわれると、編集バッファのデータは新しいデータに置き換えられます。



(注) カットとインサートはUNDOランプが点滅している間はアンドゥー(データを元に戻すこと)が可能です。

(注) シーケンサーの特性として、一度に大量データを処理しなくてはならない場合、発音の遅れが生じることがあります。この場合、データの位置を少しずつずらすと発音がスムーズになります。

例)

同じタイミングでボイスの変更を行うため、この場合1チャンネルの発音が遅れます。

ボイスを変更するタイミングをずらしたため、発音がスムーズになりました。

シーケンサーのエラーメッセージ



Incorrect Operation
正しくない操作がされました。



Too Much Data
同じタイミングで余りにも多くのデータがあり、再生不能です。



Copy Buffer Full
カット・コピーする際の編集バッファに対して、データが大きすぎます。



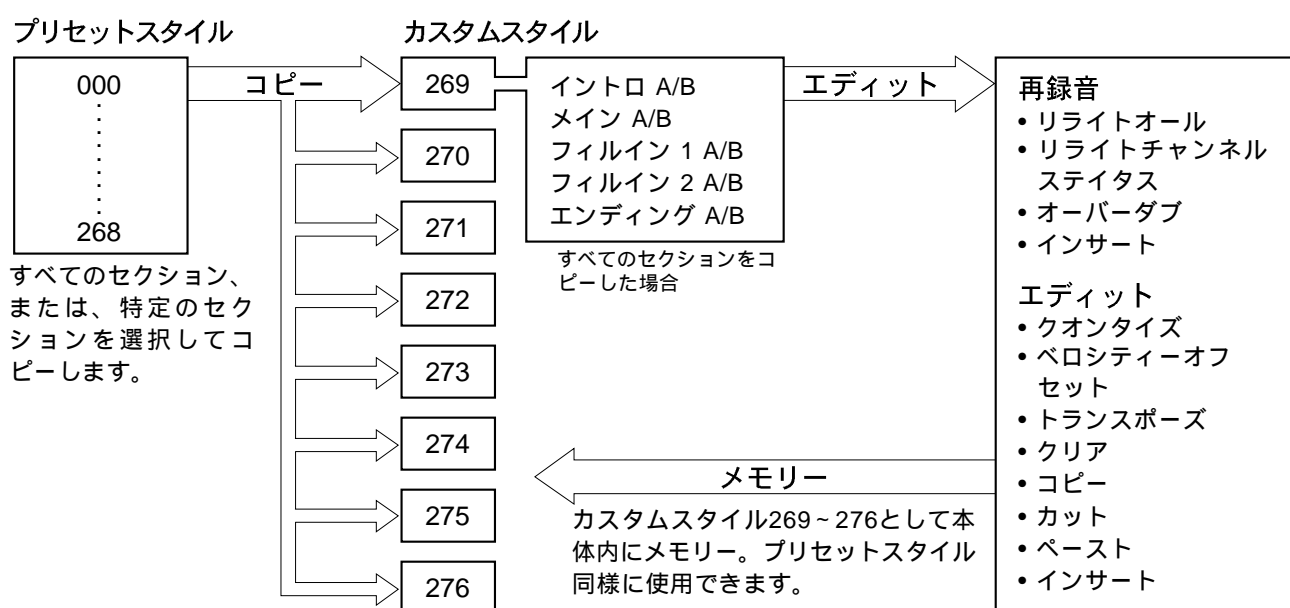
Memory Full
シーケンサー用のメモリー残量がデータよりも小さい場合に表示されます。

カスタムスタイル

CUSTOM STYLE

カスタムスタイルとは、自分でオリジナルのスタイルを作る機能です。カスタムスタイルは全く何もない状態から作ることもできますが、本体にプリセットされている豊富なライブラリー(プリセットスタイル)を元に自分なりのアイデアを加えて、エディットして(前述のシーケンサーのエディットと同じ方法)作るのがベストな方法でしょう。作ったスタイルはカスタムスタイル269~276として8つまで本体にメモリーしておくことができます。また、フロッピーディスクにそれぞれセーブすることももちろん可能です。ここではプリセットスタイルをもとにしたカスタムスタイルの作り方について説明します。

■ プリセットスタイルをもとにしたカスタムスタイルの作り方

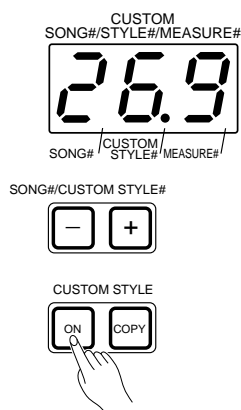


パートアカンパニメント、リズムスタイルの演奏データはメインAのみです。他のセクションについてはオリジナルのスタイルを作ってください。

それでは、スタイル033をカスタムスタイル269にコピーしてそれをもとにカスタムスタイルを作ってみましょう。

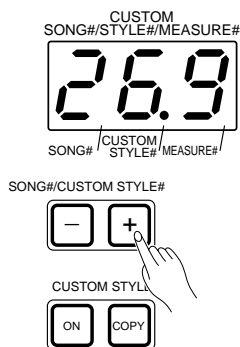
1. カスタムスタイルモードに入ります。

CUSTOM STYLE ONボタンを押してください。カスタムスタイルモードに入り、センターディスプレイの表示がカスタムスタイルナンバーに変わります。



カスタムスタイル

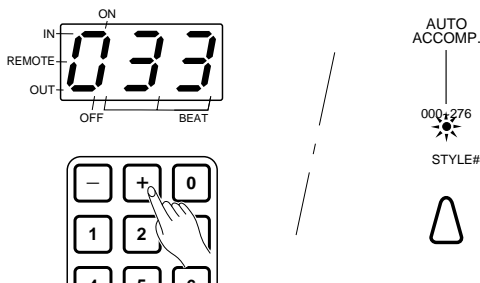
2. カスタムナンバーを選択します。



センターディスプレイ下のSONG#/CUSTOM STYLE# -, +ボタンを使って、カスタムスタイルナンバー (269~276) を選択してください。選択後、点滅しているARE YOU SURE?のYESボタンを押すことにより、カスタムスタイルナンバーが設定されます。ここでは269を選択してみましょう。

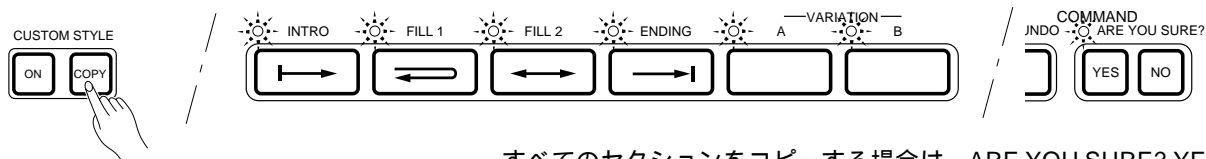
データを持ったカスタムスタイルナンバーを選択すると、センターディスプレイにカスタムスタイルナンバーと「F」が交互に点滅表示され、データを持たないものを選択するとカスタムスタイルナンバーと「- .」が交互に点滅表示されます。

3. カスタムスタイルのもとになるスタイルを選択します。



基礎編P.16の「アカンパニメントスタイルを選択します」同様に、カスタムスタイルのもとになるスタイルを選択します。ここでは033のHeavy Metalを選択してみましょう。

4. カスタムスタイルのコピーを実行します。



COPYボタンを押すとスタイルナンバーインジケータとレフトディスプレイのスタイルナンバー、そして、ARE YOU SURE? インジケータ、セクションインジケータ (INTRO, FILL 1, FILL 2, ENDING, VARIATION A/B) のすべてと、センターディスプレイのカスタムスタイルナンバー、スタイル# インジケータが点滅します。

すべてのセクションをコピーする場合は、ARE YOU SURE? YESボタンを押してください。あるセクションのみをコピーする場合は、セクションボタンを押してそのインジケータのみを点灯させてから (例: メインAのみをコピーする場合はVARIATION Aのみ、パリエーションBのエンディングのみをコピーする場合はENDINGとVARIATION Bを点灯させてください)、ARE YOU SURE? YESボタンを押してください。2. で設定したカスタムスタイルナンバーにそのデータがコピーされます。

(注) 一度にコピーできるのは、全トラックまたは1トラックのみです。それ以外の数のトラックをコピーしたい時は繰り返し操作してください。

(注) 別々のスタイルから異なったセクションをコピーすることも可能です。

(注) ここで例に挙げた033のHeavy Metalを含めたフルアカンパニメントは、全セクションのデータを持っていますが、パートアカンパニメントやリズムスタイルはメインAセクションのデータしか持っていません(基礎編P.14参照)。よって、パートアカンパニメントやリズムスタイルを選択してCOPYボタンを押すと、ARE YOU SURE? インジケータとセクションインジケータ (VARIATION Aのみ) が点滅することになります。

5. コピーしたスタイルをエディットします。

コピーしたカスタムスタイルデータはシーケンスデータ同様に、再録音(P.46参照)やエディット(P.51参照)することが可能です。エディットを繰り返して自分のイメージに近いカスタムスタイルを作ってください。

(注) カスタムスタイルのモードに入っている間は、1~9トラックの録音・再生はできません。

● 具体的エディット方法 (例：フルアカンパニメント)

① セクションの選択

フルアカンパニメントをコピーした場合は、同一のカスタムスタイルナンバー内にセクションごと(イントロ、メイン、フィルイン1/2、エンディング、それぞれのバリエーションA/B)の演奏データを持っています。セクションボタンを押して演奏データを個々にパネルに呼び出します(セクションインジケータとそのセクションを構成しているトラックのインジケータがすべて点灯します)。

② トラックの選択

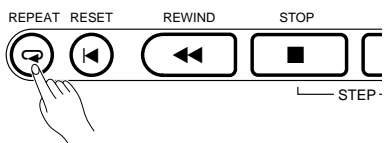
全体の再生、トラックごとの再生などを繰り返してトラック構成を確認してください。エディットはリズムトラック→ベーストラック→コードトラックの順に行なうのが良いでしょう。まず、リズムトラックのトラックインジケータとキーボードチャンネルインジケータを点灯させます。

③ エディットの実行

リズムトラックのエディットを行ないます。シーケンサーの録音・エディットを参考にして、リズム音を付け加えたり(オーバーダブ)、ボリューム、パンなどを変更したり(リライトチャンネルステイタス)、コピー/ペースト機能で全体を長くしたり、エディットを行なってください。終了後はベーストラック、コードトラックも同様にエディットします。この時後述のリピー特録音を利用すると大変便利です。

①②③の操作を繰り返して自分のイメージに近いカスタムスタイルを作ってください。

● リピー特録音



カスタムスタイルの録音を開始した後にREPEATボタンを押すと、録音を開始した小節からREPEATボタンが押された小節の最後までを繰り返して録音状態にし続けます。この機能とOVERDUBを組み合わせれば、リズム音などを確認しながら次々と加えることができます。

6. カスタムスタイルを使って演奏してみましょう。

上記の方法で作ったカスタムスタイルは、シーケンスデータ同様にカスタムスタイルとして内部に8つまでメモリーしておくことができます。そして、センターディスプレイにソングナンバーを呼び出してカスタムスタイルモードから抜けると、アカンパニメントスタイルの269~276として、プリセットスタイル同様にいつでも使用することができます。

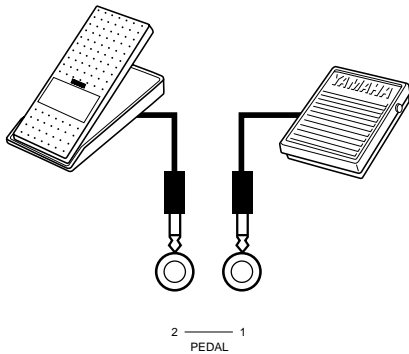
(注) 何もデータのない状態からカスタムスタイルを作るには、セクションを指定した上で、P.42のシーケンサーの「録音」同様の操作を行ってください。

(注) カスタムスタイルはCM7コードで作ってください。その他のコードはこれを基本として自動的に作成されます。

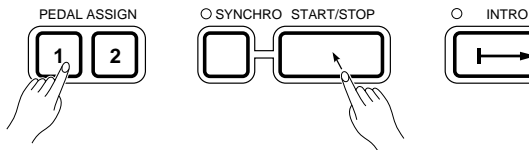
PEDAL ASSIGN

リアパネルのPEDAL 1, PEDAL 2に接続したペダルに、様々な機能を持たせることができます。

このイラストはPDF上では表示されません。



リアパネルのPEDAL 1、PEDAL 2には、フットスイッチ(YAMAHA FC4 又はFC5 ; 別売)やフットコントローラー (YAMAHA FC7 ; 別売)を接続することが可能です。フットスイッチやフットコントローラーをPEDAL 1またはPEDAL 2に接続した後、PEDAL ASSIGN 1又は2のスイッチを押しながら、パネル上のアサインしたいスイッチを押すことによって、フットスイッチやフットコントローラーは、そのスイッチ機能を代行するようになります。PEDAL ASSIGN 1のスイッチはPEDAL 1のジャックに差し込まれたフットスイッチやコントローラーに、PEDAL ASSIGN 2のスイッチはPEDAL 2のジャックに差し込まれたフットスイッチやコントローラーに、それぞれ対応します。



スタート/ストップ機能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

フットスイッチにスイッチ機能を持たせるもの (フットスイッチFC4またはFC5を接続してください)		
• VOICE	• ENDING	• STOP
• METRONOME	• START/STOP	• FORWARD
• NOTE PROCESSOR ON/OFF	• SYNCHRO	• REPEAT
• AUTO ACCOMP. ON/OFF	• RESET	• KEYBOARD CHANNEL
• INTRO	• REWIND	• FINGERED 2
• FILL 1	• PLAY	• STEP SIZE
• FILL 2	• PUNCH IN	
• VARIATION A/B		
フットコントローラーで値を変えるもの (フットコントローラーFC7を接続してください)		
• TEMPO	• PAN	• VIBRATO DEPTH
• VOLUME	• DSP DEPTH	• TUNING

スイッチ以外にサステイン、エクスプレッションがアサインできます。

ペダルアサインの操作を何もしないと、PEDAL1はサステイン、PEDAL2はエクスプレッションの機能を持ちます。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 スイッチを押しながら、フットスイッチ/フットコントローラーを押してください。

フットスイッチのON/OFFの極性を逆にしたい場合は、PEDAL ASSIGNスイッチをすばやく2回続けて押してください。また、これによってフットコントローラーのペダル踏み込み角度と効果の関係も反転します。

チャンネルステイタスの値の変更にフットスイッチを用いると、スイッチのON/OFFで値がMAX↔MINと変化します。また、スイッチをフットコントローラーで操作しても、ON/OFFの動作をします。

KEYBOARD CHANNELボタンをペダルにアサインするには、PEDAL ASSIGN1又は2のスイッチを押しながら、KEYBOARD CHANNELボタンのいずれかを押してください。PEDAL 1にアサインした場合は、ペダルを踏む度にキーボードチャンネルが左にシフトし、PEDAL 2にアサインした場合は右にシフトします。

ボイスチェンジをペダルにアサインするには、PEDAL ASSIGN1又は2のスイッチを押しながら、VOICEボタンを押してください。PEDAL 1にアサインした場合は、ペダルを踏む度にボイスナンバーが一つずつマイナスされ、PEDAL 2にアサインした場合はボイスナンバーが一つずつプラスされます。

FINGERED 2をペダルにアサインするには、PEDAL ASSIGN1又は2のスイッチを押しながらFINGERINGボタンを押してください。オートアカンパニメントのフィンガード1モードでの演奏中にペダルを踏むと、踏み込んでいる間のみフィンガード2モードに切り替わります。

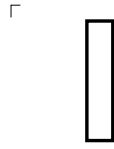
ボリュームまたはエクスプレッションをフットコントローラーにアサインした場合、音色によってはステップノイズ(音量が段階的に変化する為のノイズ)が目立つ場合があります。ボリューム分解能の限界ですのでご了承ください。

ペダルアサインのセッティングはソングごとに記録され、ソングナンバーを変更すると新しいペダルアサインのセッティングが呼び出されます。

7 テンポ

TEMPO

ここではPSR-SQ16のテンポを設定します。オートアカンパニメント、ノートプロセッサー、シーケンサーなどPSR-SQ16全体がこのテンポにしたがって動作します。



このイラストはPDF上では表示されません。

●テンポ (TEMPO)



TEMPOボタンを押し、インジケータを点灯させます。
レフトディスプレイ下のテンキーまたは+/-キーで、テンポの値を40～240の間で設定してください。

(注) オートアカンパニメントのスタイルを変えるとそのスタイルのプリセットテンポが自動的にセットされます。ただし、リズムが作動しているときにスタイルを変更しても新しいテンポはセットされません。

(注) シーケンサーのPLAYボタン・RESETボタンを押し、または、ソングナンバー/カスタムスタイルナンバーを入れ替えると、シーケンサーやカスタムスタイルに記憶されていたテンポが自動的にセットされます。

●メトロノーム (METRONOME)



メトロノームボタンを押してください。リズムが作動するとメトロノーム音が鳴ります。

(注) メトロノーム音は録音されません。また、MIDI OUTもされません。

テンポ、メトロノームオン/オフはペダルにアサインできます。詳細はP.62の「ペダルアサイン」の項を参照してください。

8 ディスク

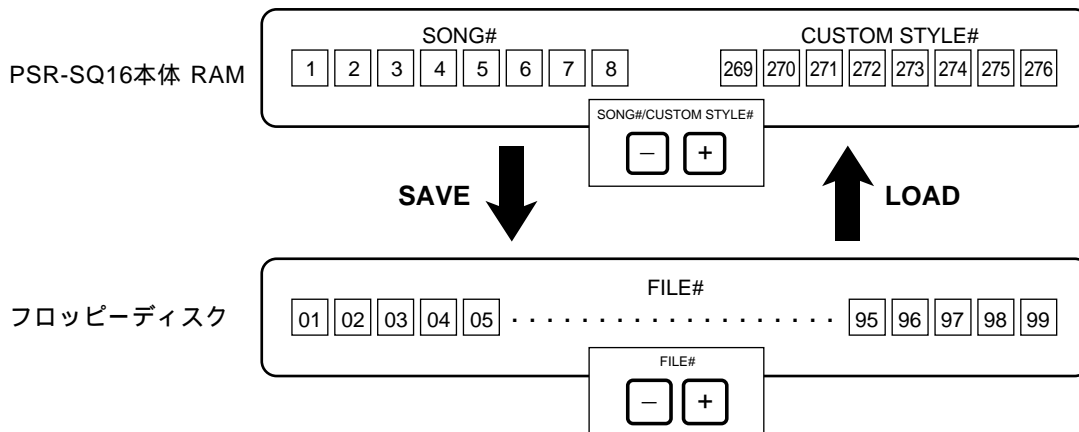
DISK

■ フロッピーディスクについて

PSR-SQ16の場合、シーケンサーやカスタムスタイルの再生は、PSR-SQ16本体内部のメモリー (RAM)に格納されたデータを用いて行われるしくみになっています。ただし、このメモリーは大きさに制限があるため、録音できる曲数、スタイル数が限られます。また、電源プラグをコンセントから外すと内部メモリーの内容はすべて失われてしまいます。そこで外部に別の記録媒体を持つことによって、メモリーの内容を保存できるようにするのがフロッピーディスクです。従って、PSR-SQ16の場合フロッピーディスクはカセットテープのように、演奏しながら記録したり、読みだしながらすぐに音を出すものではなく、いったんPSR-SQ16の内部メモリーに取り込んだデータを再生したり、PSR-SQ16の内部メモリーに録音した内容を保存したりするためのものです。

■ PSR-SQ16のファイルについて

PSR-SQ16でシーケンサーに録音された曲1曲分 (ソングナンバー一つに対応) や、カスタムスタイル (カスタムスタイルナンバー一つに対応) を1単位として、ディスク上に記録できます。この1単位をファイルと呼びます。PSR-SQ16を用いて1つのディスク上に最大99個のファイルをセーブ (記録) することができます。ただし、セーブできるファイルの数は、1つ1つのファイルの大きさの合計で決まります。3.5インチフロッピーディスクには720キロバイトのデータが入ります。PSR-SQ16のシーケンサー部のメモリーサイズは120キロバイトなので、PSR-SQ16の本体で録音できる量の約6倍が1枚のフロッピーディスクに記録できることになる訳です。また、PSR-SQ16はフロッピーディスクにファイルをセーブする時に、自動的にファイルナンバーをつけてセーブします。ロード (読みだす) 時には、このナンバーを使ってファイルを呼び出してください。



フロッピーディスク上のファイル名称はディスク上では"PSR_XXYY.MID"として登録されます。(Xはファイルタイプで、X=Sの時ソングファイルを、X=Aの時カスタムスタイルファイル (アカンパニメント) を表します。また、YYはファイルナンバーで01-99の値になります。)

●PSR-SQ16のディスクで取り扱うデータ

- ・シーケンサーに録音した演奏内容と、その録音を行ったときのコンフィギュレーションテーブルをまとめて、一つのファイルとして保存・再生する。(ソングファイル)
- ・シーケンサーに録音したカスタムスタイルの内容を1スタイルごとに一つのファイルとして保存・再生する。(カスタムスタイルファイル)

■ フロッピーディスクの互換性について

PSR-SQ16で使用しているフロッピーディスクと他のコンピュータ機器などとの互換性を考えるときには、以下の2つの要素を考慮する必要があります。

1. ディスクフォーマット

ディスクフォーマットが同じ機器どうしでは、ファイルの交換が可能です。

PSR-SQ16で使用しているディスクフォーマットはMS-DOSです。また、以下の機器などで作られたデータと互換性を持つことができます。(ディスクは3.5インチ2DDタイプのみ使用可能。)

IBM-PC、NEC-PC9801シリーズ、Apple-Macintosh、Atari 1040STF、Atari 1040STEなど

(注) Apple社製Macintoshの場合は、スーパードライブ付きの機種でApple File Exchangeなどのユーティリティソフトウェアを使ってディスクフォーマットをIBM-PCタイプに変換することにより互換性が得られます。

(注) Atari社製の場合、1040STFはTOS version1.4以上、1040STEはTOS version1.6以上の機種のみ互換性があります。この時、ディスクは必ずPSR-SQ16でフォーマットされたものを使用してください。

2. ファイルフォーマット

PSR-SQ16では以下のファイルフォーマットが扱えます。

		保存(SAVE)	呼び出し(LOAD)
*STANDARD MIDI FILE (ver 1.0)	FORMAT 0		
	FORMAT 1	X	
ESEQ FILE FORMAT		X	

(注) PSR-SQ16の*STANDARD MIDI FILEのファイル名は拡張子が ".MID" でなければなりません。それ以外の拡張子の場合はコンピュータなどを使って拡張子を変更してください。

(注) PSR-SQ16で作成したデータをApple社製Macintoshでご使用になる場合は、同社製ユーティリティソフト "ResEdit" などを用いて、タイプおよびクリエイターをご使用のアプリケーションソフトに合わせる必要があります。

(注) PSR-SQ16は、ESEQ FILE FORMATはファイル名称に関係なく読み込めますが、セーブする時はSTANDARD MIDI FILE FORMAT 0となり、PSR_ _XYX.MIDの形式でセーブされます。

MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

IBM-PCは、米国インターナショナルビジネスマシーン社の登録商標です。

NEC-PC9801シリーズは、日本電気株式会社の登録商標です。

Apple-MacintoshはApple社の登録商標です。

Macintosh Apple File ExchangeはApple社の登録商標です。

Macintosh ResEditはApple社の登録商標です。

Atariはアタリ社の登録商標です。

●スタンダードMIDIファイルについて

異なったシーケンサーの間でもデータのやりとりを可能にするために考えられたのがスタンダードMIDIファイルの規格です。スタンダードMIDIファイルという共通のファイル形式を用いることによって、あるシーケンサーで作ったデータを別のシーケンサーで使用することができます。

現在多くのソフトウェアメーカー、ハードウェアメーカーからこのスタンダードMIDIファイルを扱える製品が供給されています。

スタンダードMIDIファイルには3種類のファイル形式がありますが、本機で扱えるのはその中のformat 0 と 1です。

format 0・・・トラック数は一つでその中に16のMIDIチャンネルを持っている形。

format 1・・・トラック数は無制限で、その各トラックにそれぞれ16ずつのMIDIチャンネルを持っている形。

8. ディスク

●スタンダード MIDIファイル format 1 の読み込みについて

format 0ではもとのデータは失われず、そのまま読み込まれますが、format 1では16チャンネル×複数トラックが許容されているため、そのままの形ではPSR-SQ16へロードできません。PSR-SQ16では各トラックデータの同じチャンネルナンバーのものは、まとめて一つのチャンネルとしてformat 1をformat 0に変換して読み込みます。

●ESEQファイルフォーマットについて

ESEQファイルフォーマットはヤマハ独自のシーケンサー用ファイルフォーマットで、数々のヤマハ製品とファイルの互換性があります。

- ・ESEQファイルフォーマットを使用しているヤマハ製品例
 - QX3
 - DOCソフトウェア対応のクラビノーバ製品
 - ピアノプレーヤシステム

ご注意

ここで述べているファイルの互換性とはあくまでもデータとしてのキーオン、キーオフ、ベロシティ、プログラムナンバーなどの読み書きの互換性を示すもので、そこに盛り込まれた音楽の100%の再現を意味するものではありません。音楽としてパーフェクトに再現するには、ファイル互換に加えてさらに、MIDI規格で規定されていない様々な音源の設定 (PSR-SQ16ではコンフィギュレーションテーブルと呼んでいます→P.75参照)を合わせる必要があります。また、音色の微妙な違いなどによっても再現される音楽は微妙に変化します。ご自分の耳で聴いて最適な設定をしてください。

●ディレクトリー、ファイル名称について

- ・PSR-SQ16ではMS-DOS上でのルートディレクトリーにあるファイルのみ取扱可能です。
- ・ファイル名称がPSR-SQ16のフォーマット (PSR_XYY.MID)でないデータもすべて (スタンダードMIDIファイルは拡張子が ".MID" のみ)読み込めますが、PSR-SQ16上でのファイルナンバーは、MS-DOS上でのエントリー順に小さなナンバーから割り当てられます。

●コンフィギュレーションテーブル、コンディションセットアップのファイルについて

1(デフォルト)以外のコンフィギュレーションテーブルで作成したソングファイルデータを正しく再生するためには、コンフィギュレーションテーブルのファイルが必要です。また、録音したときと同じパネル設定で再生しながら演奏したい場合は、コンディションセットアップ(リストブックの初期設定値として記載されているすべてのデータ)のファイルが必要です。

PSR-SQ16で作成したソングデータをセーブすると、自動的にコンフィギュレーションテーブル (P.75参照)やコンディションセットアップのファイルが作成され、スタンダードMIDIファイルのデータの最後にエクスクルーシブデータとして保持されます。このソングデータをロードすると、自動的にこれらのデータも一緒に呼び出されます。

外部シーケンサーやコンピュータなどでデータを作成する場合は、あらかじめデータのないソングなどをPSR-SQ16でセーブしてコンフィギュレーション、およびコンディションセットアップを持ったファイルを作成しておいてから、それを用いてデータを作成してください。また、他の機器で作成したデータをPSR-SQ16上にいったんロードして、コンフィギュレーションやその他のパネルのセッティングを合わせた後にセーブすれば、コンフィギュレーション、およびコンディションセットアップを持ったファイルが作成されます。

(注) コンフィギュレーションのファイルを持っていないソングファイルをロードした場合、ロード先のソングコンフィギュレーションを保持します。

(注) コンディションセットアップのファイルを持っていないソングファイルをロードした場合、ロード先のソングのコンディションセットアップが保持されます。

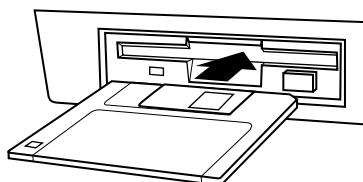
(注) コンフィギュレーションテーブルとコンディションセットアップのファイルは、ディスクからロードされた時のみ機能します。外部のデータファイラーやシーケンサーからこのデータを送信してもPSR-SQ16は受信しません。

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のフォーマット (初期化)

フォーマットとは、市販されているフロッピーディスクをPSR-SQ16で使用できる状態にすることです。以下の手順でフォーマットを行ってください。

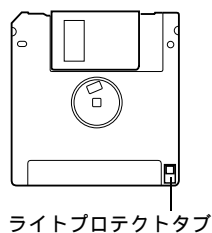
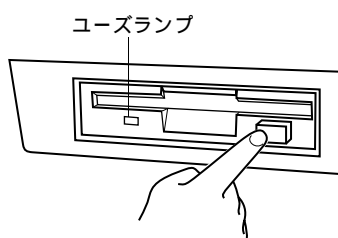
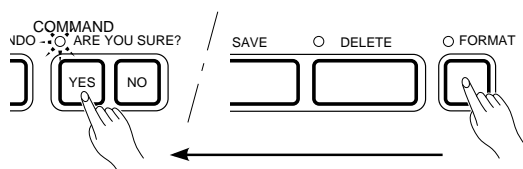
1. フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。



市販されている3.5インチ2DDのフロッピーディスクを、ディスク挿入口に挿入してください。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てください。

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て、FILE# +/-を押すとライトディスプレイにエラーメッセージ"dE1"が表示されますので、フォーマットされているかどうかを確認できます。

2. フォーマットを実行します。



FORMATボタンを押すと、COMMANDのARE YOU SURE?インジケータが点滅します。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。

フォーマット中は、FORMATボタン上のインジケータが点灯し、ディスク挿入口下のユーズランプが点滅します。また、ライトディスプレイには「dF8」～「dF0」が随時表示(カウントダウン)され、フォーマットの進行状況を知らせます。

フォーマットが終了すると、インジケータとユーズランプが消灯し、ライトディスプレイはチャンネルステータスの表示に戻ります。

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エジェクトボタンをゆっくりと確実に押し込み、フロッピーディスクが完全に出てから取り出してください。

(注) ユーズランプの点滅中は、絶対にフロッピーディスクを取り出したりしないでください。

(注) データ保護のため、フォーマット、ロード、セーブ中は、電源スイッチはOFFにできないようになっています。

(注) フロッピーディスクのライトプロテクトがONの状態では、フォーマットが行えません。ライトプロテクトを外して、フォーマットしてください。

(注) エラーメッセージについて詳しくはP.72の「エラーメッセージ一覧」を参照してください。

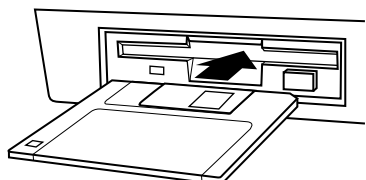
(注) すでに録音済みのフロッピーディスクをフォーマットすると、録音データはすべて消去されてしまいます。

8. ディスク

セーブ (保存)

PSR-SQ16の演奏データをフロッピーディスクに保存します。

1. フォーマット済のフロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。



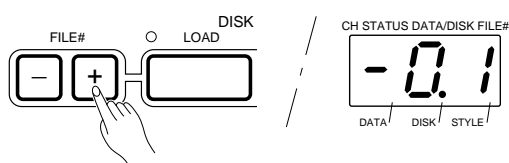
2. セーブするファイル (ソングナンバー / カスタムスタイルナンバー) を選択します。



SONG#/CUSTOM STYLE# +/-ボタンを押して、セーブするファイルのナンバーを選択します。さらに、点滅しているARE YOU SURE?のYESボタンを押すとファイルナンバーが確定します。

また、カスタムスタイルナンバーを選択する場合は、CUSTOM STYLE ONボタンを押してから、SONG#/CUSTOM STYLE# +/-ボタンを押して、スタイルナンバーを選択します。さらに、点滅しているARE YOU SURE?のYESボタンを押すとスタイルナンバーが確定します。(ソングファイル、カスタムスタイルファイルに応じてディスプレイ下部のドットが点灯します。)

3. ディスク上のファイルナンバーを選択します。

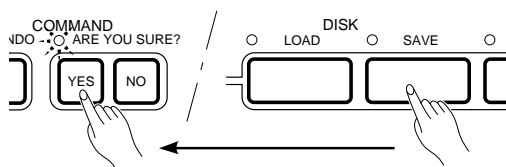


FILE - または + ボタンを一度押すと、ライトディスプレイがファイルナンバーの表示に切り替わります。FILE -, + ボタンを使ってセーブ先のファイルナンバーを選択してください。

ファイルナンバーを選択する際、ファイルナンバーがすでに使われている(データを持っている)ときは、ディスプレイの1桁目に「F」が、使われていない(データを持っていない)ときは「-」が表示されます。

この状態でチャンネルステータスボタンのひとつを押せば、ライトディスプレイはチャンネルステータス表示に戻ります。

4. セーブを実行します。



SAVEボタンを押すと、ARE YOU SURE?インジケータ、センターディスプレイのファイルナンバー、そしてライトディスプレイのフロッピーディスク上のファイルナンバーが同時に点滅します。各ナンバーを確認したうえでYES ボタンを押すとセーブが実行されます。

(注) セーブの実行中は、ユーズランプとSAVEインジケータが点滅し、ライトディスプレイはdS9 ~ dS0 (カウントダウンの数字はファイルの大きさと異なります)を表示します。点滅中は絶対にフロッピーディスクを取り出さないください。データ破損の原因になります。

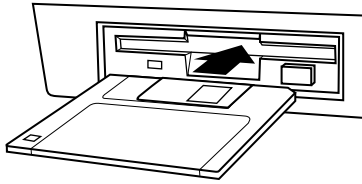
(注) フロッピーディスクのメモリー容量が残り少ない場合は、ライトディスプレイに「dE7」が表示されます。この場合はフロッピーディスク内のデータを削除する(P.71参照)が、すでに使われているファイルで不要なものと新しいファイルを入れ替えて(同じ番号でセーブして)ください。それでもセーブできない場合は、新しいフロッピーディスクを用意してください。

(注) エラーメッセージについて詳しくはP.72の「エラーメッセージ一覧」を参照してください。

ロード (呼び出し)

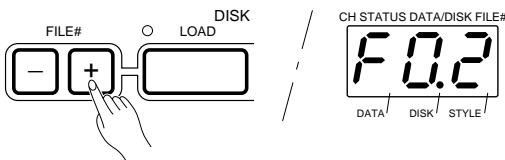
フロッピーディスク内の演奏データをパネルに呼び出します。

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が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. ディスクからファイルを選択します。



FILE - または + ボタンを一度押すと、ライトディスプレイがファイルナンバーの表示に切り替わります。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てください。

ファイルナンバーを選択する際、ファイルナンバーがすでに使われている(データを持っている)ときは、ディスプレイの1桁目に「F」が使われていない(データを持っていない)ときは「-」が表示されます。

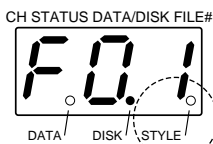
この状態でチャンネルステータスボタンのひとつを押せば、ライトディスプレイはチャンネルステータス表示に戻ります。

3. ファイルの読み込み先のソング#またはカスタムスタイル#を選びます。

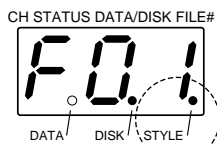


ソングナンバーの場合、SONG#/CUSTOM STYLE# -/+ボタンを押して読み込み先を選択してください。点滅しているARE YOU SURE?のYESボタンを押すとソングナンバーが確定されます。

カスタムスタイルナンバーの場合、CUSTOM STYLE ONボタンを押し、SONG#/CUSTOM STYLE# -/+ボタンを押して読み込み先を選択してください。点滅しているARE YOU SURE?のYESボタンを押すとカスタムスタイルナンバーが確定されます。



ソングファイル

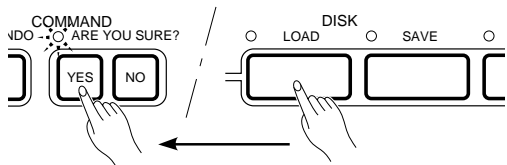


カスタムスタイルファイル

(注) フロッピーディスク内のファイルがソングファイルの場合は本体のソング#に、カスタムスタイルファイルの場合は本体のカスタムスタイル#にロードしてください。カスタムスタイルファイルを本体のソングナンバーにロードすると全セクションの連続再生などになります。また、ソングファイルを本体のカスタムスタイルナンバーにロードするとメインセクションのバリエーションAに10~16チャンネルのみロードされます。フロッピーディスク内のファイルがソングファイルであるか、カスタムスタイルファイルであるかはライトディスプレイ右下のドットで見分けてください。

8. ディスク

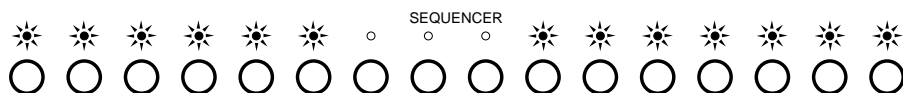
4. フロッピーディスクからデータを呼び出し(ロード)します。



LOADボタンを押すとARE YOU SURE?インジケータ、センターディスプレイのファイルナンバー、そしてライトディスプレイのディスク上のファイルナンバーが同時に点滅します。各ナンバーを確認したうえでYESボタンを押すとロードが実行されます。

ロード中はライトディスプレイに「dL9」→「dL0」のカウントダウンが表示されます。(カウントダウンの数字はファイルのサイズによって異なります。MAXは9です。)「dL0」でロードの終了を意味します。

ロードが終了すると、SEQUENCERの1~16トラックのうち、その曲に使用されているトラックのみインジケータが点灯します。



(注) データを持っていないファイルをLOADしようとする、ディスプレイにエラーメッセージ「dE2」が表示されます。

(注) ロードを実行すると、実行前に読み込み先のソングナンバーまたはカスタムスタイルナンバーに記憶されていた演奏データは消去されます。そのデータを消したくない場合は、LOAD 先の SONG#/CUSTOM STYLE# を変更するか、フロッピーディスクにセーブしておいてください。

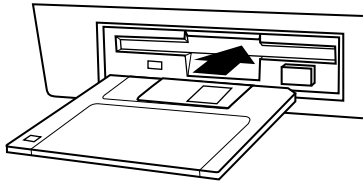
(注) ロードの実行中は、ユーズランプとLOADインジケータが点滅します。点滅中は絶対にフロッピーディスクを取り出さないでください。データ破損の原因になります。

(注) PSR-SQ16のシーケンサー分解能は $\frac{1}{4}$ =48です。フロッピーディスクから曲やカスタムスタイルをロードする場合、データはロード中にこの分解能に変換されます。そのため、曲やカスタムスタイルをロードした場合、オリジナルの分解能と異なる場合があります。

デリート (削除)

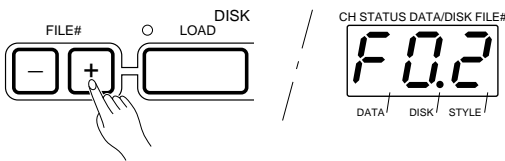
フロッピーディスク内の演奏データをファイル単位で削除します。

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が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. フロッピーディスクからファイルを選択します。

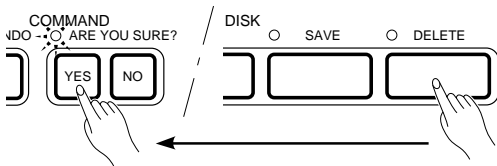


FILE - または + ボタンを一度押すと、ライトディスプレイがファイルナンバーの表示に切り替わります。FILE -, + ボタンを使ってデリートするファイルナンバーを選択してください。

ファイルナンバーを選択する際、ファイルナンバーがすでに使われている (データを持っている) ときは、ディスプレイの1桁目に「F」が、使われていない (データを持っていない) ときは「-」が表示されます。

この状態でチャンネルステータスボタンのひとつを押せば、ライトディスプレイはチャンネルステータス表示に戻ります。

3. デリートを実行します。



DELETEボタンを押すと、ARE YOU SURE?インジケータとライトディスプレイのフロッピーディスク上のファイルナンバーが同時に点滅します。ナンバーを確認したうえでYESボタンを押すとデリートが実行されます。

(注) データを持っていないファイルをDELETEするとディスプレイにエラーメッセージ「dE2」が表示されます。

(注) デリートの実行中は、ユーズランプとDELETEインジケータが点滅します。点滅中は絶対にフロッピーディスクを取り出さないでください。データ破損の原因になります。

8. ディスク

エラーメッセージ一覧

フロッピーディスク操作中にディスクエラーを起こすと、ライトディスプレイに以下のエラーメッセージが現われます。メッセージごとに次のように対処してください。

ディスクエラー0・・・フロッピーディスクがありません。



フロッピーディスクがドライブに挿入されていない状態で、LOADまたはSAVEボタンが押された場合、もしくは、LOAD・SAVE・FORMAT中にフロッピーディスクがイジェクトされた場合に表示されます。

⇒ フロッピーディスクを挿入して、もう一度操作をやり直してください。

ディスクエラー1・・・フロッピーディスクがフォーマットされていません。



ドライブにフォーマットされていないフロッピーディスクが挿入され、FILE +/-・LOAD・SAVEなどが押された場合に表示されます。

⇒ フロッピーディスクをイジェクトして、フォーマットされたフロッピーディスクと交換してください。また、そのフロッピーディスクをフォーマットする場合は、FORMATボタンを押せば、フォーマット操作 (P.67参照)に移行します。

ディスクエラー2・・・ファイルにデータがありません。



データの入っていないファイルを選択し、LOADまたはDELETEを実行しようとした場合に表示されます。

⇒ ファイルナンバーをあらためて選択してください。

ディスクエラー3・・・メモリー容量の限界を越えています。



LOADしようとしたファイルが、PSR-SQ16に残された内部メモリー容量より大きい場合に表示されます。

⇒ PSR-SQ16の内部メモリーにすでにメモリーされている不要なソングデータをデリートするか、そのデータに重ね書きしてください。すべてのソングデータやカスタムスタイルデータをデリートしてもこのエラーメッセージが表示される場合は、そのファイルは大きすぎてPSR-SQ16には読み込めません。

ディスクエラー4・・・読み込みエラーが起きました。



フロッピーディスクの損傷などにより、LOAD中に読み込みエラーを起こした場合に表示されます。読み込み途中のデータは破棄され、PSR-SQ16内部の指定されたソング#またはスタイル#のファイルはクリアされた状態になります。

⇒ もう一度操作をやり直してください。繰り返しリードエラーが起こった場合は、フロッピーディスク本体に問題があると考えられます。別のフロッピーディスクでもう一度操作をやり直してください。

フロッピーディスク内ファイルのLOAD中に、演奏データにPSR-SQ16が

ディスクエラー5・・・データエラーが起こりました。



解釈できないもの(データミスなど)が存在する場合に表示されます。読み込み途中のデータは破棄され、PSR-SQ16内部の指定されたソング#またはスタイル#のファイルはクリアされた状態になります。

⇒もう一度操作をやり直してください。繰り返しデータエラーが起こった場合は、フロッピーディスク本体に問題があると考えられます。別のディスクでもう一度操作をやり直してください。

ディスクエラー6・・・ファイルにデータがあります。



すでにデータを持ったファイルに、SAVEが実行されようとした場合に表示されます。

⇒すでにあったファイルを新しいもの書き換える場合はCOMMAND部 ARE YOU SURE?のYESを押してください。違うファイルにSAVEする場合はNOを押してください。ファイル選択のモードに戻り、ディスプレイはファイルナンバーを表示します。

ディスクエラー7・・・フロッピーディスク容量の限界を越えています。



SAVEを実行するときに、フロッピーディスクのメモリー残量がデータよりも小さい場合に表示されます。

⇒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。またはそのフロッピーディスク内の不要なファイルに重ね書きするか、そのファイルを削除してもう一度操作をやり直してください。

ディスクエラー8・・・書き込みエラーが起こりました。



SAVE中に書き込みエラーを起こし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。繰り返しこのエラーが起こった場合は、フロッピーディスク本体に問題があると考えられます。別のフロッピーディスクでもう一度操作をやり直してください。

ディスクエラー9・・・ライトプロテクトがかかっています。



SAVE, FORMAT, DELETEしようとしたフロッピーディスクのライトプロテクトがONの状態になっている場合に表示されます。

⇒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。

ディスクエラーF・・・ファイルにプロテクトがかかっています。



Read Onlyやシステムファイル(MS-DOSのファイルアトリビュートがリードオンリーに指定されているファイル)に対して、SAVE・DELETEしようとした場合に表示されます。

⇒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ますので、PSR-SQ16ではSAVE・DELETEは実行できません。

MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

ディスクエラーがライトディスプレイに表示されている場合でも、他のスイッチを押すと、エラー表示は解除され通常動作に戻ります。

9 サウンドモジュールの設定

SOUND MODULE

この項ではPSR-SQ16の音の出口であるサウンドモジュール (音源)に関する各種設定を行います。ここでの設定は常にPSR-SQ16全体の発音に対する設定となります。



このイラストはPDF上では表示されません。

●マスターチューニングの調整 MASTER TUNING



PSR-SQ16全体のピッチを調整します。レフトディスプレイ下の+, -ボタンを使って-16 ~ 16 (-50 ~ 50セント)の間で設定してください。単位は約3セント(100セント=半音)です。

●トランスポーズの調整 TRANSPOSE



PSR-SQ16全体の移調を行います。レフトディスプレイ下の+, -ボタンを使って-12 ~ 12 (-1200 ~ 1200セント)の間で設定してください。+, -ボタンを同時に押すと00に戻ります。単位は半音 (100セント)です。

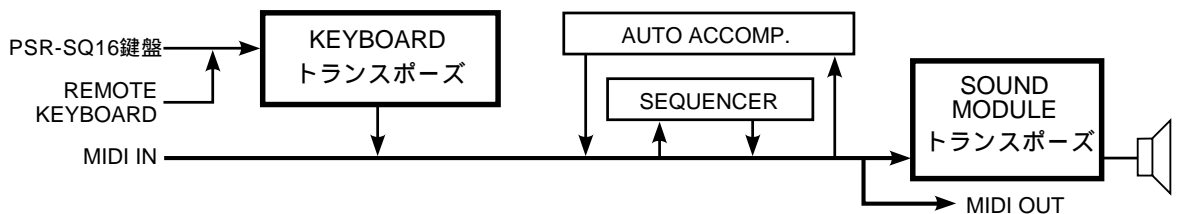
(注) ドラムキット・ドラムキットウィズゲート・パーカッション (BANK2 065 ~ 087)の音色には、トランスポーズはかかりません。

(注) トランスポーズは変更後の押鍵から有効になります。(押鍵中の音は変更されません。)

キーボードのトランスポーズとサウンドモジュールのトランスポーズの関係

キーボードのトランスポーズ・・・鍵盤演奏およびリモートキーボードの演奏に有効

サウンドモジュールのトランスポーズ・・・すべての発音に有効



(注) キーボードのトランスポーズとサウンドモジュールのトランスポーズを両方かけると、鍵盤演奏は両者を合計した分だけトランスポーズされることになります。

●DSPタイプの選択...DSP TYPE

00-15
●
DSP
TYPE



PSR-SQ16全体にかけるDSPタイプを選択します。レフトディスプレイ下の+, -ボタンを使って00~15の中から選択してください。00がOFF、01から06にはリバース、07から15にはデジタルエフェクターがセットされています。ナンバーは、...14 → 15 → 00 → 01...、...01 → 00 → 15 → 14...というように00と15の間で循環します。

DSPは音源モジュールに対して1つしか存在しませんので、チャンネルごとに個別のDSPタイプを設定することはできません。ただし、チャンネルごとに効果の深さを変えることは可能です。チャンネルステータスの「DSPデプスの調整」(P.31)を参照してください。

00 DRY (OFF) ドライ	06 METAL メタル	12 GATE REVERB ゲートリバース
01 ROOM ルーム	07 SINGLE DELAY シングルディレイ	13 REVERSE GATE リバースゲート
02 HALL ホール	08 DELAY L, R ディレイL, R	14 FEEDBACK REVERSE フィードバックリバース
03 PLATE プレート	09 STEREO ECHO ステレオエコー	15 DISTORTION ディストーション
04 CHURCH チャーチ	10 PAN REFLECTION パンリフレクション	
05 STAGE ステージ	11 EARLY REFLECTION アーリーリフレクション	

●コンフィギュレーションテーブルの選択...CONFIG.TABLE

◎コンフィギュレーションテーブルとは？

現在数多くのMIDI対応の音源モジュールやキーボードが市販されていますが、そのプログラムナンバーと音色の関係、各鍵盤に割り振った打楽器音のノートナンバー、各音色のオクターブ関係やタッチカーブなど、各種パラメータは統一されていません。そのため、別のキーボードなどで作った曲データや市販されているMIDI対応ミュージックソフトは、特定の音源専用となってしまう、他の音源ではデータを大幅に修正しないと使用できないというのが実情です。

そこで、この問題を解決し、他の音源のために作られたシーケンスソフトをPSR-SQ16によりマッチさせ、使用する手段として、コンフィギュレーションテーブルがあるのです。

コンフィギュレーションテーブルはPSR-SQ16の音源モジュールそのものの設定を変更するので、ディスクから取り込んだシーケンスデータの再生だけでなく、手弾き演奏や自動伴奏、MIDI INからの演奏情報に対しても同様に有効になります。

コンフィギュレーションテーブルはプリセット4種類とカスタム(自分で設定できる)1種類の計5種類をパネル上に持っており、いつでも切り替えて使用できます。

プリセットテーブルのナンバーまたはカスタムテーブルは、現在選ばれているシーケンサーのソングのためのテーブルとして、RAMエリアにメモリーされます。従って、ソングナンバーを切り替えると、それに応じてプリセットテーブルのナンバーまたはカスタムテーブルが、メモリーされていたものに切り替わります。よって、カスタムテーブルは最大8ソング分(8セット)内部に記憶可能ということになります。

ディスクに曲をセーブするときは、現在のコンフィギュレーションテーブルのデータが、曲データと一緒にディスクに書き込まれます。次にその曲を呼び出したときには、そのテーブルがプリセットテーブルのナンバーまたはカスタムテーブルとして自動的にセットされます。

プリセットされているオートアカンパニメントスタイル269種類はすべてデフォルトコンフィギュレーションテーブルを対象にプログラムされていますので、そのままでは他のコンフィギュレーションテーブルでは使用できません。

内蔵デモ曲および付属のデモディスク内のデモ曲は、すべてデフォルトコンフィギュレーションテーブルを対象にプログラムされているため、そのままでは他のコンフィギュレーションテーブルでは使用できません。

9. サウンドモジュール

◎PSR-SQ16で設定できるコンフィギュレーションテーブルの内容

1	ボイスナンバー	与えられたプログラムナンバーで、どのボイス (音色) を鳴らすかを設定します。
2	ベロシティーカーブ	プログラムナンバーごとに、対応する音色のタッチカーブを設定します。
3	ベロシティーオフセット	プログラムナンバーごとに、ベロシティー値に対する音量を設定します。
4	オクターブ	プログラムナンバーごとに、各音色のオクターブを設定します。
5	ドラムマッピング	ドラム音色について音色とキーノートの関係を設定します。
6	デフォルトピッチバンドセンシティブィティ	デフォルト状態でのピッチバンドセンシティブィティを設定します。
7	ボリューム / エクスプレッションカーブ	コントロールチェンジのボリューム値およびエクスプレッションに対する音量の変化カーブを設定します。
8	ビブラートデプスセンシティブィティ	コントロールチェンジのビブラートデプスの値と実際のビブラートの深さの関係を設定します。
9	デフォルトドラムチャンネル	デフォルトの状態ですらドラムチャンネルとなるチャンネルナンバーの指定を行います。

●コンフィギュレーションテーブルナンバーの選択

1-5
CONFIG.
TABLE



PSR-SQ16には以下の5つのコンフィギュレーションテーブルナンバーがあり、パネル上で選択できます。

コンフィギュレーションテーブルボタンを押してください。すると、レフトディスプレイに現在選ばれているコンフィギュレーションナンバーが表示されます。変更する場合は、新しいナンバーをテンキー又は+/-ボタンで選択してください。

コンフィギュレーションテーブルリストは別冊の「リストブック」を参照してください。

1	DEFAULT (デフォルト)	<ul style="list-style-type: none"> ・PSR-SQ16の初期状態のコンフィギュレーションテーブルです。 ・パネル上の音色ナンバーリストやドラムマッピングを示す図は、このコンフィギュレーションに基づいています。 ・内蔵のオートアカンパニメントスタイルおよびデモ曲はこのテーブル用に作成されています。
2	GENERAL MIDI (GMシステムレベル1)	<ul style="list-style-type: none"> ・他メーカーの楽器間でもMIDI情報に互換性が生まれるように作られた、一般的なコンフィギュレーションテーブルです。 (注) PSR-SQ16はSE (サウンドエフェクト)音色を持っていない為、GMシステムレベル1のうちプログラムナンバー120~127については対応しません。
3	YAMAHA PORTABLE KEYBOARD (ヤマハポータブルキーボード)	<ul style="list-style-type: none"> ・PSS-790などヤマハポータブルキーボードの標準音色モードに対応するコンフィギュレーションテーブルです。
4	YAMAHA DOC (ヤマハディスクオーケストラコレクション)	<ul style="list-style-type: none"> ・ヤマハDOM-30など、ディスクオーケストラコレクションに対応する機器が持つコンフィギュレーションテーブルです。
5	CUSTOM (カスタム)	<ul style="list-style-type: none"> ・ユーザーが自分でセットしてオリジナルのコンフィギュレーションテーブルが作れます。 ・カスタムコンフィギュレーションテーブルはソングナンバーごとに保存されます。カスタムコンフィギュレーションの設定は、現在選ばれているソングナンバーのコンフィギュレーションを設定していることとなります。一度設定されたコンフィギュレーションは、再び同じソングナンバーを呼び出すと再現されます。現在のパネル上のソングに、ディスクからデータをLOADすると、現在のコンフィギュレーションテーブルは失われますのでご注意ください。 ・カスタムコンフィギュレーションテーブルは、そのソングデータと一緒にディスクに保存され、次にディスクからロードしたときに再現されます。

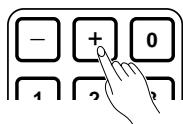
(注) メモリー内容をリセットするとカスタムコンフィギュレーションには、プリセットコンフィギュレーションの1(デフォルト)がセットされます。

9. サウンドモジュール

■ カスタムテーブルの作り方



1. コンフィギュレーションテーブルボタンを押してインジケータを点灯させます。

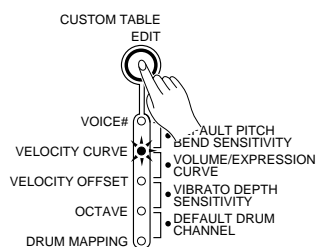


2. レフトディスプレイ下の+/-およびテンキーを使用して、カスタムテーブルを作る元になるテーブルを1~5から選択します。

CUSTOM TABLE EDIT



3. カスタムテーブルエディットボタンを押します。
元になるプリセットテーブルとして1~4を選択した場合、ARE YOU SURE?インジケータが点滅して、現在のカスタムテーブルを消去してプリセット値をセットしてよいか確認を求めます。YESボタンを押すとカスタムテーブルはエディット可能となります。カスタムテーブル5を選択した場合は、自動的にカスタムテーブルエディット可能となります。

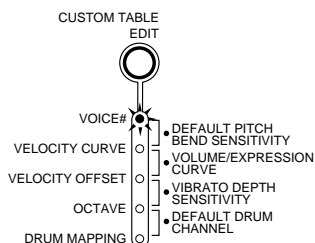


4. カスタムテーブルエディットボタンを押して設定するパラメータを選択します。
カスタムテーブルエディット可能な状態になると、まずVOICE#のインジケータが点灯します。その後カスタムテーブルエディットボタンを一回押すごとに設定できるパラメータが順次入れ替わりますので、設定したいパラメータを選んでそれぞれの設定をしてください。

5. コンフィギュレーションテーブルボタン、または、カスタムテーブルエディットに使用していない他のいずれかのスイッチを押すことにより、カスタムテーブルエディットの状態が解除されます。

■ 各パラメータの設定方法

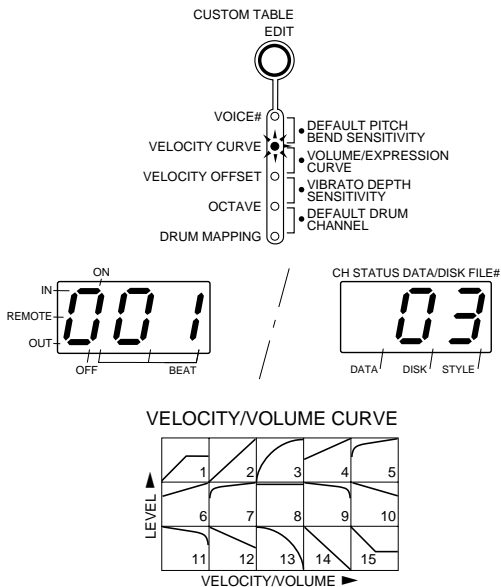
● ボイスナンバー(VOICE#)



音源モジュールが受け取るMIDIプログラムナンバーと、それに対して実際に発音させる音色を設定します。カスタムテーブルエディットボタンを押してVOICE#のインジケータが点灯すると、レフトディスプレイに受信するプログラムナンバーが、ライトディスプレイに対応させるPSR-SQ16のボイスナンバーが表示されます。それぞれディスプレイ下のテンキー(ライトディスプレイはダイヤルも使用可)を使って設定してください。受信するプログラムナンバー1つに対して、1つずつPSR-SQ16本体のボイスナンバーをセットできます。従って、プログラムナンバー複数に対して、PSR-SQ16本体側のボイスナンバー1つということも可能です。

(注) 受信するプログラムナンバーの000~127はバンクセレクト1、128~255はバンクセレクト2のプログラムチェンジ0~127に対応します。

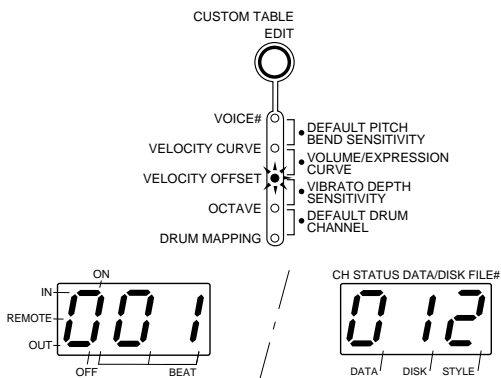
●ベロシティーカーブ (VELOCITY CURVE)



カスタムテーブルエディットボタンを押してVELOCITY CURVEのインジケータが点灯すると、レフトディスプレイに受信するプログラムナンバーが、ライトディスプレイには受信するMIDIプログラムナンバーごとに、どのベロシティーカーブを使用するかが表示されます。レフトディスプレイ下のテンキーを使ってプログラムナンバーを、ライトディスプレイ下のテンキーを使ってベロシティーカーブのナンバーを変更してください。ベロシティーカーブのナンバーは下記のリスト1~15 (パネル上にもイラストあり)から選択してください。

1	48dBリニア+フラット	9	7の逆
2	48dBカーブ2 (リニア)	10	6の逆
3	48dBカーブ3	11	5の逆
4	24dBカーブ1 (リニア)	12	4の逆
5	24dBカーブ2	13	3の逆
6	12dBカーブ1 (リニア)	14	2の逆
7	12dBカーブ2	15	1の逆
8	フラット (タッチなし)		

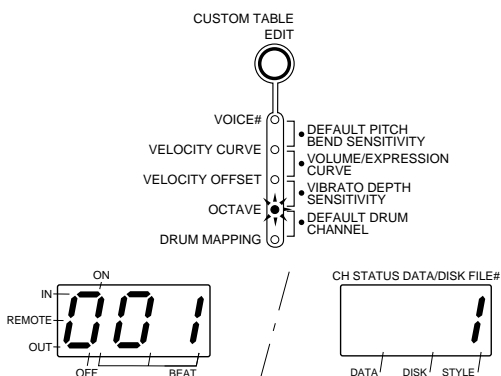
●ベロシティーオフセット (VELOCITY OFFSET)



音源モジュールが受け取るベロシティーデータのレベルと実際に発音する音量レベルを調整するために、音源モジュールが受け取るプログラムナンバーごとに、ベロシティーオフセット値 (実際に発音するベロシティー値と受け取ったベロシティー値の差)を設定できます。カスタムテーブルエディットボタンを押してVELOCITY OFFSETインジケータが点灯すると、レフトディスプレイに受信するプログラムナンバーが、ライトディスプレイには受信したMIDIプログラムナンバーに対してPSR-SQ16で鳴らすボイスのベロシティーオフセット値が表示されます。レフトディスプレイ下のテンキーを使ってプログラムナンバーを、ライトディスプレイ下のテンキーを使ってベロシティーオフセット値を-127~127の間で変更してください。

ベロシティーオフセットを用いた結果、値が128以上または0以下になったとしても、実際に発音させるベロシティー値は、MAX; 127、MIN; 1となります。

●オクターブ(OCTAVE)

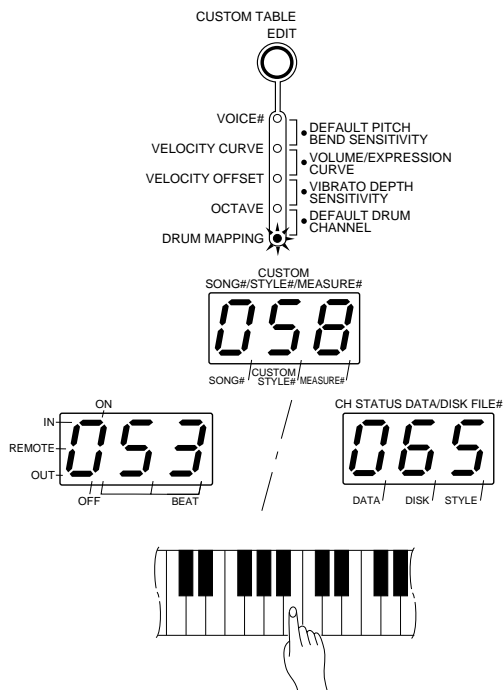


音源モジュールが受け取る演奏データのオクターブと、それに対して実際に発音させるオクターブを合わせるために、PSR-SQ16側のボイスがそれぞれ持つオクターブシフト値を変更できます。カスタムテーブルエディットボタンを押してOCTAVEのインジケータが点灯すると、レフトディスプレイに受信するプログラムナンバーが、ライトディスプレイには受信したMIDIプログラムナンバーに対してPSR-SQ16で鳴らすボイスのオクターブシフト値が表示されます。レフトディスプレイ下のテンキーを使ってプログラムナンバーを、ライトディスプレイ下のテンキーを使ってオクターブシフト値を-3~3の範囲で変更してください (デフォルト値は0です)。

選択された音色番号がバンク2の065~087の場合は、オクターブは変更できません。この時、ライトディスプレイは" - - - "の表示となります。

9. サウンドモジュール

● ドラムマッピング (DRUM MAPPING)



外部機器のパーカッション音色のノートナンバーと、PSR-SQ16のノートナンバーが異なる場合、受信するノートナンバーに対してPSR-SQ16のどのノートナンバーを鳴らすかを設定します。

カスタムテーブルエディットボタンを押してDRUM MAPPINGのインジケータが点灯すると、レフトディスプレイに外部から受信するノートナンバーが、センターディスプレイにはそれに対応するPSR-SQ16内部のパーカッション(ドラム)のノートナンバーが表示されます。レフトディスプレイ下のテンキーで受信するノートナンバーを変更しながら、鍵盤を押すか、センターディスプレイ下の+/-キーを使って、次々とそのノートナンバーで発音させる内部音色をセットしてください。(同じノートナンバーでは最後の押鍵が登録されます。)

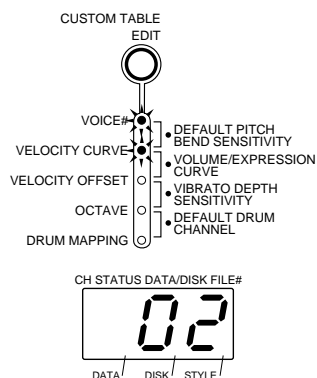
またこの時、CH. STATUSはVOICEが選択されBANK 2インジケータが点灯し、ライトディスプレイには現在の内部音色番号(マッピングの対象となるドラム音色のナンバー)が表示されます。この内部音色番号は、ディスプレイ下の+/-キー、テンキー、またはダイヤルを使ってボイスナンバーを065~087の間で変更することができます。

(注) マッピングをセットできるのはBANK2のボイス#065~087の中で、いずれか1つの音色に対してとなります。

(注) ライトディスプレイ下のテンキーを用いてボイス#を変更しても、今までセットしたドラムマップ(受信ノート#と発音するノート#の関係データ)はそのまま有効です。

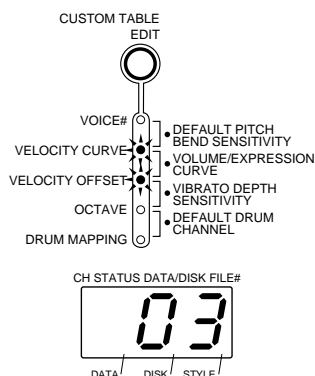
(注) ここで作成されたドラムマップは、後述のデフォルトドラムチャンネルのみで使用されます。

● デフォルトピッチベンドセンシティブィティ (DEFAULT PITCH BEND SENSITIVITY)



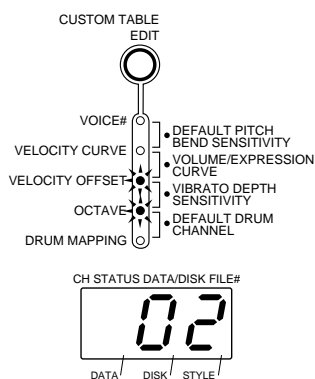
音源のデフォルト状態(一度もピッチベンドセンシティブィティを受信していない状態)でのピッチベンドセンシティブィティの値をセットします。カスタムテーブルエディットボタンを押して一番上と2番目のLEDが両方点灯すると、デフォルトピッチベンドセンシティブィティの設定モードになります。ライトディスプレイに現在の値が表示されます。ディスプレイ下の+/-、テンキーで1~12(単位;半音)の範囲で設定してください。デフォルトピッチベンドセンシティブィティは各コンフィギュレーションに対し、1つだけセットできます。

●ボリューム／エクスプレッションカーブ (VOLUME/EXPRESSION CURVE)



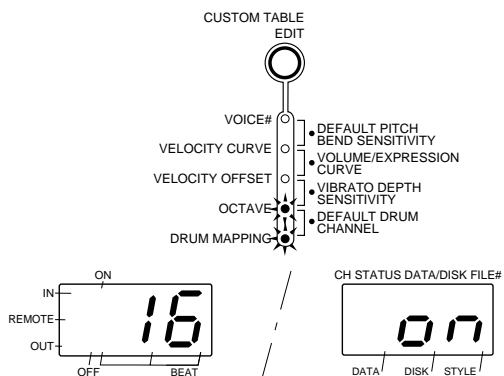
カスタムテーブルエディットボタンを押して上から2番目と3番目のLEDが両方点灯すると、ボリューム／エクスプレッション両方(共通)のカーブの設定モードになります。ボリューム(エクスプレッション)の値と実際の音量の関係をベロシティ／ボリュームカーブリスト(パネル上にイラストがプリントされています)の中から選びます。ライトディスプレイに現在の値が表示されたら、ディスプレイ下の+/-キー、テンキーを使って1~15から設定してください。ボリューム(エクスプレッション)カーブは各コンフィギュレーションに対し、1つだけセットできます。

●ビブラートデプスセンシティブィティー (VIBRATO DEPTH SENSITIVITY)



カスタムテーブルエディットボタンを押して上から3番目と4番目のLEDが両方点灯すると、ビブラートデプスセンシティブィティーの設定モードになります。このモードでは、ビブラートデプスの値と実際のビブラートの深さの関係を設定します。ライトディスプレイに現在の値が表示されたら、ディスプレイ下の+/-キー、テンキーで0(ビブラートオフ)~7(最も感度が良い)の範囲で設定してください。ビブラートデプスセンシティブィティーは各コンフィギュレーションに対し、1つだけセットできます。

●デフォルトドラムチャンネル (DEFAULT DRUM CHANNEL)



カスタムテーブルエディットボタンを押して上から4番目と5番目のLEDが両方点灯すると、デフォルトドラムチャンネルの設定モードになります。このモードでは、プログラムチェンジ情報を受信しなくても、ドラム音色となるチャンネル#を指定します。レフトディスプレイにチャンネルナンバーが表示され、ライトディスプレイにそのチャンネルをデフォルトドラムチャンネルにするかどうか(ONで「する」、OFFで「しない」)が表示されます。レフトディスプレイ下のテンキーでチャンネルナンバーを、ライトディスプレイ下の+/-キーでON/OFFを選択してください。デフォルトドラムチャンネルではプログラムチェンジは受け付けず、常に前記ドラムマッピングにて作成したドラムマップの音色が出ます。またチャンネルステータスのVOICEを押してもライトディスプレイには「---」と表示され、ボイスナンバーは表示されません。

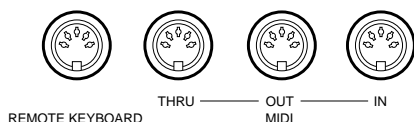
(注) デフォルトドラムチャンネルに指定されていないチャンネルに、DRUM KITやDRUM KIT W/GATEを使用した場合、マッピングは効きません。

MIDI

PSR-SQ16は他のMIDI機器との同時使用を考慮して設計されています。

MIDI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。つまり、MIDIは電子楽器どうし(またはコンピュータなどと)で演奏情報のやりとりを行なうために生まれた世界共通の規格なのです。MIDI規格は、データの書式から、ハードウェアまで細部にわたって決められているため、世界中のメーカーの製品間で演奏情報のやりとりを行なうことができます。

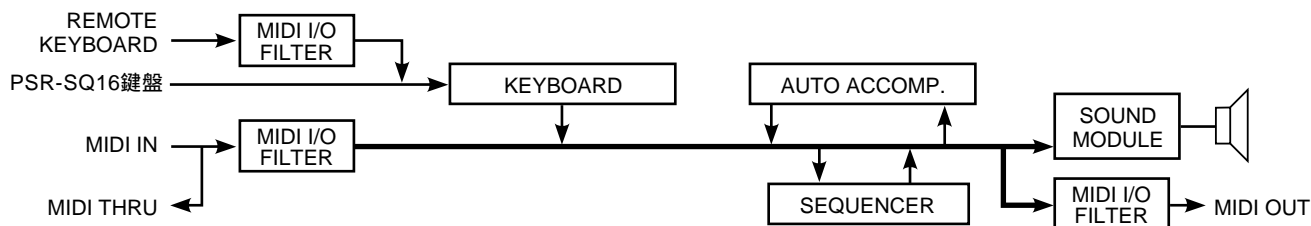
送受信可能なメッセージについては、別冊「リストブック」のインプリメンテーションチャートを参照してください。



■ MIDIの接続

1. REMOTE KEYBOARD端子とMIDI IN端子

PSR-SQ16にはREMOTE KEYBOARDとMIDI INの2つのMIDI IN端子があります。この2つの端子はどちらもMIDI信号を受信しますが、その働きが異なります。



- ・ REMOTE KEYBOARD・・・主にコントロール用の外部キーボードの接続を前提として設けられた端子です。ここから入力されたMIDI情報はMIDIチャンネルに関わらず、すべてPSR-SQ16本体の鍵盤の演奏と同様の働きをします。従ってPSR-SQ16本体の鍵盤を使って行うすべての操作や演奏をそっくり外部鍵盤で行うことが可能となります。88鍵のコントロールキーボードやピアノアクションのキーボードなどを接続してご使用になれます。また、この端子より入力されたリアルタイムコマンド(スタート/ストップ)は、オートアカンパニメントのスタート/ストップ、シーケンサーのプレイ/ストップ(シーケンサーのトラックのインジケータ点灯時)に有効です。
- ・ MIDI IN・・・この端子からの入力情報は、PSR-SQ16内部のMIDI BUSを通じてシーケンサー部および音源部に直結されます。PSR-SQ16の音源を外部シーケンサーでマルチチャンネルで鳴らす場合や、外部シーケンサーからのデータをPSR-SQ16内部のシーケンサーによってマルチチャンネルで録音する場合などに用います。また、この端子より入力されたリアルタイムコマンド(スタート/ストップ/コンティニュー)は、オートアカンパニメントのスタート/ストップ、シーケンサーのプレイ/ストップ(シーケンサーのトラックのインジケータ点灯時)に有効です。

2. MIDI OUT端子

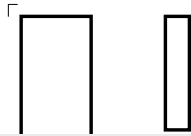
鍵盤で弾いたノートやノートプロセッサによる装飾音、シーケンサーやアカンパニメントの再生音など内部MIDIバスを通るデータはすべてMIDI OUTされます。

エコーバックについて

- ・ MIDI IN端子から入ったMIDIデータはMIDI OUT端子からは出力されません。
- ・ REMOTE KEYBOARD端子から入ったMIDIデータはPSR-SQ16自身の鍵盤を弾いたものと同様にMIDI OUTされます。

3. MIDI THRU端子

MIDI INで受けたMIDI信号をそのまま他のMIDI機器へ送る端子です。



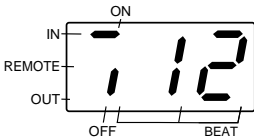
このイラストはPDF上では表示されません。

● インプット・アウトプットフィルター (I/O FILTER)

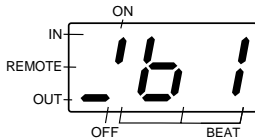


MIDI IN端子、REMOTE KEYBOARD端子より受信するデータおよびMIDI OUT端子より送出するデータのそれぞれについて、1~16チャンネルの各チャンネルメッセージを通過させるかどうか、および音色のBANK# (P.31参照)ごとにMIDI OUTするかどうか、クロック、コマンド (スタート・ストップ・コンティニュー・ソングポジション・ソングセレクト)を通過させるかどうかを設定します。

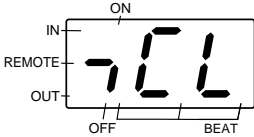
● 12チャンネルのMIDI INはOFF



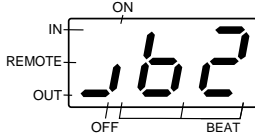
● BANK 1 ON



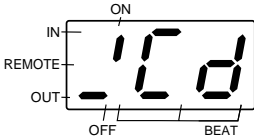
● REMOTE のクロックは OFF



● BANK 2 OFF



● MIDI OUT のコマンドは ON



1. I/O FILTERボタンを押すとインジケータが点灯します。この状態で、レフトディスプレイ下の+/-テンキーを使ってIN/REMOTE/OUTのチャンネル1~16および、クロック、コマンドを切り替えます。表示はINの1~16、INのクロック (ディスプレイ「CL」)、INのコマンド (ディスプレイ「Cd」)、REMOTEの1~16、REMOTEのクロック、REMOTEのコマンド、OUTの1~16、BANK1、2 (ディスプレイには「b1」「b2」が表示されます)、OUTのクロック、OUTのコマンドの順に切り替わります。

2. I/O FILTERボタン下のON/OFFボタンを用いてそれぞれのメッセージを通す (ON)か、通さない (OFF)かを切り替えます。

MIDI THRU端子からは、MIDI INより入ったデータがフィルターの設定に関わりなく、すべて送信されます。

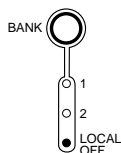
デフォルトはすべてONです。

MIDI INおよびREMOTE KEYBOARD端子が双方ともクロックを受信し、また、どちらもフィルターがONになっている場合、MIDI IN端子から入力されたクロックを優先して受信します。MIDI IN端子からの入力がない場合、REMOTE KEYBOARD端子からの入力で動作します。双方とも受信しない場合は内部クロックで動作します。

外部クロック受信中は、レフトディスプレイのテンポ表示は「EC」となり、パネル上でのテンポの変更はできません。

オートアカンパニメントがONの時、9チャンネルはコード押鍵用になるため、音源は発音しません。また、9チャンネルから入力されたノート情報はすべてオートアカンパニメント用のコード情報として受け付けられます。

ワンポイントアドバイス



バンクチェンジの録音

上記の機能を利用して、BANK1、2をともにOFFにすると、バンクスイッチをLOCAL OFFにした時のみ、そのチャンネルのデータがMIDI OUTされることとなります。バンクの切り替えはコントロールチェンジとしてシーケンサーに録音できませんので、チャンネルごとに内・外部の音源を切り替えて、内部音源と外部音源を組み合わせた曲作りが可能です。

故障と誤りやすい現象

現象	原因	解決方法
パワースイッチをオン・オフした時に、ポツンと音がする。	電気が流れるため。	ご心配いりません。
スピーカーから音が出ない。	ボリュームが下がっているため。	ボリュームを上げてください。
	ヘッドホン端子にプラグが差し込まれているため。	プラグを抜いてください。
	ボイスのバンクセレクトがLOCAL OFFに設定されているため。	ボイスをBANK1, 2から選択してください。
	ボイスナンバーに音色がセットされていない。または、コンフィギュレーション自体に音色がセットされていない。(例; デフォルトコンフィギュレーションのBANK 1の104~127)	音色のセットされているボイスナンバーを選んでください。
ライトディスプレイに「---」が表示されて、ボイスナンバーの変更ができない。	そのチャンネルがデフォルトドラムチャンネルに指定されているため。	コンフィギュレーションをあらためて設定してください。
オートアカンパニメントの演奏中、押鍵コードを変えても、演奏されるコードが変わらない。	左手鍵域で前のコードを離さないうちに、次のコードに移行しようとしている。	コードの変更は、いったん鍵盤から指を離したうえで、次のコードを押さえてください。
	シングルフィンガーモードでフィンガードコードの押さえ方をしている。あるいはその反対。	シングルフィンガーモードとフィンガードモードでは、押さえ方が異なります。コードを確認して正しく押さえてください。
オートアカンパニメントやデモ曲の音色が適切でない。	デフォルトコンフィギュレーションを使用していないため。	コンフィギュレーションを1(デフォルト)に設定してください。

オプション (別売) 商品のご紹介

ヘッドホン	HPE-5 ¥5,500 HPE-3 ¥3,000
フットスイッチ	FC5 ¥1,500 FC4 ¥3,000
フットコントローラー	FC7 ¥6,000
MIDIケーブル	MIDI03 (3m) ¥1,100 MIDI15 (15m) .. ¥3,000

フロッピーディスク	YFD-2DD ¥980
キーボードスタンド	L-5 ¥15,000
ベンチ	BC-6 ¥5,000
ソフトケース	SCC-35 ¥10,000

商品の価格には、消費税は含まれておりません。

PSR-SQ16仕様

キーボード :

61鍵 (C1-C6) [タッチレスボンス機能付き]

ボイス :

200 ボイス

ポリフォニー(最大同時発音数) : 56 (28x2)音

アカンパニメント :

269 スタイル+8カスタムスタイル

デモンストレーション :

内蔵 1曲

ディスク 9曲 (内1曲は内蔵と同じ)

その他のコントロール :

パワースイッチ (オン/オフ), マスターボリューム, テンポ,
メトロノーム

サウンドモジュール

マスターチューニング, トランスポーズ, DSPタイプ, コンフィギュレーションテーブル (カスタムテーブルエディット ; ボイスナンバー, ベロシティーカーブ, ベロシティーオフセット, オクターブ, ドラムマッピング, デフォルトピッチバンドセンシティビティー, ボリューム/エクスプレッションカーブ, ピブラートデプスセンシティビティー, デフォルトドラムチャンネル)

MIDI

インプット/アウトプットフィルター (チャンネル1~16 / バンク1, 2 / クロック / コマンド オン/オフ)

キーボード

ベロシティーフィックス オン/オフ, トランスポーズ, スプリットポイント, ノートプロセッサ オン/オフ

オートアカンパ

スタイルナンバー, オン/オフ, フィンガリング (シングルフィンガー, フィンガード1, フィンガード2), シンクロ, スタート/ストップ, イントロ, フィル1, フィル2, エンディング, バリエーション (A/B)

キーボードチャンネル

1~16, スプリットアサイン/ソロ

シーケンサー

1~16, 録音, 録音モード (リライトオール, リライトチャンネルステイタス, オーバーダビング, インサート, バンチイン/アウト), ビートパーメジャー (-, +), ソングナンバー/カスタムスタイルナンバー (-, +), カスタムスタイル (オン/コピー)

エディット ; データセレクト (クオンタイズ, ベロシティーオフセット, トランスポーズ), バリュース (-, +), チェンジ, クリア, ノート, フロム, トゥー, コピー, カット, ベースト, インサート, リピート, リセット, 巻戻し, ストップ, プレイ, 早送り, ステップサイズ (1/16, 1/24, 1/192)

チャンネルステイタス

ボイス (バンク 1, 2, ローカルオフ), ボリューム, バン, DSPデプス, ピブラートデプス, チューニング (ファイン/コース)

ダイヤルユーセージ

チャンネルステイタス/ポジション

チャンネルステイタスプリビレッジ

ダイヤル+シーケンサー/ダイヤル

デモ

スタート/ストップ

ペダルアサイン

1, 2

コマンド

アンドゥー, アーユージュア? (YES/NO)

ディスク

ファイルナンバー (-, +), ロード, セーブ, デリート, フォーマット

テンキー (2ヶ所)

-, +, 0~9

外部端子 :

ヘッドホン, AUX. OUT (R, L+R/L), AUX. IN (R, L), ペダル(1, 2), MIDI (IN, OUT, THRU, REMOTE KEYBOARD)

アンプ出力 : 8.3 W x 2

スピーカー : (12 cm + 5 cm) x 2

定格電源 : AC 100 V

寸法 (幅 x 奥 x 高) : 953 mm x 428 mm x 165 mm

重量 : 11.5 kg

付属品 :

- ・デモディスク
- ・譜面立て
- ・取扱説明書
- ・ACコード
- ・保証書

仕様および外観は改良のため、予告なく変更する場合があります。

インデックス

50音順インデックス

ア

ア-ユー-シュア-?	24, 42, 53, 60, 67
アンドゥー	53

イ

イエスボタン	24, 42, 53, 60, 67
イジェクトボタン	25, 67
ESEQ	66
インサート (録音)	46
インサート (エディット)	57, 58
イントロ	14, 20
インプット/アウトプットフィルター	83

エ

エクスプレッションカーブ	81
エディット	51
AUX. IN (R, L)ジャック	6
AUX. OUT (R, L+R/L)ジャック	6
エラーメッセージ	58, 72
エンディング	14, 21

オ

オクターブ	79
オートアカンパニメント	14, 37
オーバーダブ	46

カ

カスタムスタイル	59
カスタムスタイルナンバー	59
カスタムテーブルエディット (コンフィギュレーションテーブル)	78
カット	57

キ

キーボード	34
キーボードスプリット	13
キーボードチャンネル	10, 28

ク

クオンタイズ	53
クリア	56
グループフェーダー	47
クロック (ステップモード)	49
クロック (MIDI)	83

コ

コース (チューニング)	32
コード録音	48
コピー	56
コマンド	24, 42, 53, 67
コンフィギュレーションテーブル	75

サ

再生	44
サウンドモジュール	74

シ

ジェネラルMIDI	77
シーケンサー	40
システム構成図	26
シングルフィンガーモード	18, 38
シンクロ	20

ス

スタイルナンバーボタン	16, 37
スタート/ストップ	20
スタンダードMIDIファイル	65
ステップモード	49
ステップサイズボタン	49
スプリットアサイン	13, 28
スプリットポイント	35

セ

セクション	14, 38
セクション予約	39
セーブ	68
センターディスプレイ	24, 42, 59

ソ

ソロ機能	25, 30, 44
ソングナンバー	24, 42
ソングファイル	68, 69

タ

ダイヤル	9, 30, 44
ダイヤルユ-セージ	9, 30, 44

チ

チェンジ	53~55
チャンネルステイタス	29
チャンネルステイタスプリビレッジ	33
チューニング	32

テ

DSPタイプ	75
DSPデブス	31
ディスク挿入口	23, 67
ディスクフォーマット	65, 67
デフォルトドラムチャンネル	81
デフォルトピッチバンドセンシティビティ	80
データセレクト	53~55
デモ	22
デモディスク	23
デリート (削除)	71
テンキー [右] -, +, 0~9	9, 29, 31~32
テンキー [左] -, +, 0~9	16, 34~36, 83
電源コード接続ジャック	6
テンポ	16, 63

ト	
トゥー	52
トラック	40, 43
ドラムマッピング	80
トランスポーズ (エディット)	55
トランスポーズ (キーボード)	34
トランスポーズ (サウンドモジュール)	74

ノ	
ノート (エディット)	52
ノートエフェクト	35
ノート録音	48
ノートプロセッサ	35
ノーボタン	24, 42, 53, 60, 67

ハ	
パーカッションボイス	9
パートアカンパニメント	14
ハーモニー	35
早送り	44, 49
バリエーションA/B	14, 20
パリュウ	53~55
パワースイッチ	8
パン	31
バンク	8, 31
バンクチェンジ	83
パンチイン/アウト	47, 50

ヒ	
ビートディスプレイ	20
ビートパーメジャー	43
ピッチベンドホイール	12, 32, 33, 36
ピッチベンドレンジ	36
ピッチベンドセンシティビティ	33
ピブラートデプス	31
ピブラートデプスセンシティビティ	81

フ	
ファイルナンバー	23, 68, 69, 71
ファイルフォーマット	65
ファイン (チューニング)	32
フィルイン 1	14, 21
フィルイン 2	14, 21
フィンガード1モード	18
フィンガード2モード	19
フィンガリング	17, 38
フォーマット (初期化)	67
フットコントローラー	62
フットスイッチ	62
譜面立て	7
プリセットスタイル	14
フルアカンパニメント	14
プレイボタン	25, 43, 44
フロム	52

ヘ	
ペースト	57, 58
ペダルアサイン	62
ヘッドホンジャック	6
ペロシティーオフセット (カスタムテーブルエディット)	79
ペロシティーカーブ	79
ペロシティーフィックス	34
編集バッファ	56, 57

ホ	
ボイス	8, 31
ボイス# (カスタムテーブルエディット)	78
ポジション (ダイヤルユーセージ)	44
ボリューム	31
ボリュームカーブ	81

マ	
巻戻し	44, 49
マスターチューニング	74
マスターボリューム	8
マルチ録音	45

ミ	
MIDI	82
MIDIインプット/アウトプットフィルター	83
MIDI端子	82
MIDIチャンネル	82

メ	
メトロノーム	63

ユ	
ユーズランブ	24, 67

ラ	
ライトディスプレイ	9, 23, 29, 68, 69

リ	
リズムスタイル	14
リセット	44
リピート	48, 61
リモートキーボード	82
リライトオール	46
リライトチャンネルステータス	46

レ	
レコーディングモード	46
レフトディスプレイ	16, 34, 83

ロ	
ローカルオフ	31
ロード (呼び出し)	24, 70
録音	42

インデックス

アルファベット順インデックス (パネルにプリントされているもの)

A		G		R	
AC INLET	6	GENERAL MIDI	77	REC MODE	46
ARE YOU SURE?	24, 42, 53, 60, 67	H		REC (RECORD)	42
AUT (AUTO)	42	HEADPHONES	6	REMOTE KEYBOARD	82
AUTO ACCOMPANIMENT	14, 37	I		REPEAT	48, 61
AUX. IN (R, L)	6	I/O FILTER	83	RESET	44
AUX. OUT (R, L+R/L)	6	INSERT (EDIT)	57, 58	REWIND	44, 49
B		INSERT (REC MODE)	46	REWRITE ALL	46
BANK	8, 31	INTRO	14, 20	REWRITE CH STATUS	46
BEAT	20	K		S	
BEAT PER MEASURE	43	KEYBOARD	34	SAVE	68
C		KEYBOARD CHANNEL	10, 28	SEQUENCER	24, 40
CHANGE (EDIT)	53 ~ 55	L		SINGLE FINGER	18, 38
CHANNEL STATUS	29	LOAD	24, 70	SOLO	25, 44
CHANNEL STATUS PRIVILEGE	33	LOCAL OFF	31	SONG FILE	68, 69
CHORD MEMORY	48	M		SONG#	24, 42
CLEAR (EDIT)	56	MASTER TUNING	74	SOUND MODULE	74
CLK (CLOCK)	83	MASTER VOLUME	8	SPLIT ASSIGN	13
COMMAND	24, 42, 53, 67	MEASURE#	44	SPLIT POINT	35
CONFIGURATION TABLE	75	METRONOME	63	START/STOP	20
COPY (EDIT)	56	MIDI CHANNEL	82	STEP	49
CUSTOM STYLE#	59	MIDI IN	82	STEP SIZE	49
CUSTOM STYLE ON/COPY	59, 60	MIDI OUT	82	STYLE#	16, 37
CUSTOM TABLE EDIT	78	MIDI THRU	82	SYNCHRO	20
CUT (EDIT)	57	N		T	
D		NO	24, 42, 53, 67	TEMPO	16, 63
DATA SEL	53 ~ 55	NOTE	52	TO (EDIT)	52
DEFAULT DRUM CHANNEL	81	NOTE PROCESSOR	35	TRANPOSE (EDIT)	55
DEFAULT PITCHBEND SENSITIVITY ..	80	O		TRANPOSE (KEYBOARD)	34
DELETE	71	OCTAVE	79	TRANPOSE (SOUND MODULE)	74
DEMO START/STOP	22	OVERDUB	46	TUNING	32
DIAL USAGE	9, 30, 44	P		U	
DSP DEPTH	31	PAN	31	UNDO	53
DSP TYPE	75	PASTE (EDIT)	57, 58	V	
DRUM MAPPING	80	PEDAL ASSIGN	62	VALUE	53 ~ 55
E		PITCH BEND	12, 32, 33, 36	VARIATION A/B	14, 20
EDIT	51	PLAY	25, 43, 44	VELOCITY CURVE	79
ENDING	14, 21	POWER ON/OFF	8	VELOCITY FIX	34
EXPRESSION CURVE	81	PUNCH IN/OUT	47	VELOCITY OFFSET	79
F		Q		VIBRATO DEPTH	31
FILE#	23, 68, 69, 71	QUANTIZE	53	VIBRATO DEPTH SENSITIVITY	81
FILL 1	14, 21	Y		VOICE#	8, 31
FILL 2	14, 21	YES	24, 42, 53, 60, 67	VOLUME	31
FINGERED 1	18			VOLUME CURVE	81
FINGERED 2	19				
FINGERING	17, 38				
FORMAT	67				
FORWARD	44, 49				
FROM (EDIT)	52				

保証とアフターサービスについて

- ・ 本機の保証期間は、保証書により、ご購入から満10年です。(国内のみ有効) なお、現金・クレジットなど支払い方法による保証の区別はいたしません。
- ・ 保証期間の10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、補修用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、お買い上げ店か、下記お近く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お持ち込みください。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「故障と誤りやすい現象」の項をいま一度お読みいただき、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)
- ・ サービスのご依頼
サービスをご依頼なさる時は、お名前、ご住所、電話番号などをハッキリとお知らせください。また、お勤めで昼間ご不在の方は、お勤め先の電話番号、もしくは連絡方法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な時に、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預かり窓口)

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南十条1丁目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
新潟サービスセンター	〒950	新潟市万代1-4-8 (シルバーボールビル2F) TEL. 025-243-4321
東京サービスセンター	〒101	千代田区神田駿河台3-4 (龍名館ビル4F) TEL. 03-3255-2241
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
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
神戸サービスセンター	〒650	神戸市中央区元町通2-7-3 (ヤマハ(株)神戸店内7F) TEL. 078-321-1195
四国サービスセンター	〒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2-27-39 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	〒430	浜松市上西町911 (ヤマハ(株)宮竹工場内) TEL. 053-465-1158

ヤマハ株式会社

北海道支店 LM営業課	〒064	札幌市中央区南十条1丁目1-50 ヤマハセンター TEL. 011-512-6113
仙台支店 LM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. 022-222-6140
東京支店 特販営業課	〒104	東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル TEL. 03-3572-3130
関東支店 LM営業課	〒104	東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル TEL. 03-3572-3130
名古屋支店 LM営業課	〒460	名古屋市中区錦1-18-28 TEL. 052-201-5150
大阪支店 特販営業課	〒542	大阪市中央区南船場3-12-9 心齋橋プラザビル東館 TEL. 06-252-7491
広島支店 LM営業課	〒730	広島市中区紙屋町1-1-18 TEL. 082-244-3749
九州支店 LM営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL. 092-472-2130
国内営業統括本部 LM営業部 ポータブル楽器営業課	〒104	東京都中央区銀座 7-9-18 パールビル8F TEL. 03-5568-2937

住所および電話番号は変更になる場合があります。

YAMAHA
YAMAHA CORPORATION

ヤマハ株式会社
© 1992 Yamaha

VM49650 JCAGROP07 2CP