

YAMAHA PORTATONE

PSR-510



取扱説明書

はじめに

このたびはヤマハポータートーンPSR-510をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。PSR-510のいろいろな機能を十分に活用するために、この取扱説明書をよくお読みになってからご使用ください。なお、ご一読いただいたあとも、不明な点が生じた場合に備えて、保証書とともに大切に保管いただきますようお願いいたします。

PSR-510の特長

微妙なニュアンスを表現できるタッチレスポンス付61鍵キーボード

高音質、バラエティ豊かな128音色（最大同時発音数28音）

いろいろな音楽ジャンルの演奏が楽しめる103スタイル（各8トラック）のオートアカンパニメント（自動伴奏機能）

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

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

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

マルチトラックで録音/再生が可能なソングメモリー

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

オリジナルのアカンパニメントスタイルを作成できるカスタムアカンパニメント

演奏に8種類のリバーブ（残響）効果を与えるDSP（デジタルシグナルプロセッサー）機能

録音データを含むパネルの設定を4つメモリーでき、いつでも呼び出せるページメモリー機能

音楽表現の可能性を広げるMIDI機能（GMシステム・レベル1対応）

取り扱い上の注意

取り扱い

- ・ご使用にならないときは、電源スイッチを切ってください。
- ・長時間ご使用にならないときは、電源アダプターを家庭用コンセントから抜いてください。また、乾電池をご使用の場合は、乾電池を取り出してください。
- ・物をぶつけたり、上に乗るなど、乱暴に扱わないでください。傷がついたり、故障の原因となることがあります。
- ・ボタンやスイッチ類に無理な力を加えないでください。
- ・コード類を外すときは、プラグを持って外してください。コードを引っ張ると、断線やショートの原因になります。

設置場所

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

- ・窓際や車内など直射日光の当たる場所や、暖房器具のそばなど極端に暑い場所。

- ・温度の特に低い場所。
- ・湿気やほこりの多い場所。
- ・振動の多い場所。

外装のお手入れ

- ・汚れは柔らかい布でカラぶきしてください。また、汚れのひどいときは少し湿らせた布で拭いてください。（アルコールやシンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。）
- ・ビニール製品を上に乗らないでください。貼りついてしまうことがあります。

他の電気機器への影響

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

不適切な使用による故障につきましては、保証しかねる場合がございます。

音楽を楽しむエチケット



これは、日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

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

表記上の約束ごと

本書のページ右端には操作ガイドがついています。以下のマークを目安にお読みください。

- !! 注意** 操作上の禁止事項、各種データが損なわれてしまう操作などを解説します。必ず目を通してください。
- メモ** 各機能を十分に理解するうえでのポイントや、本文中で解説する機能の補足的な機能を解説します。
- ヒント** 演奏上のヒントとなることを解説します。演奏にお役立てください。

目次

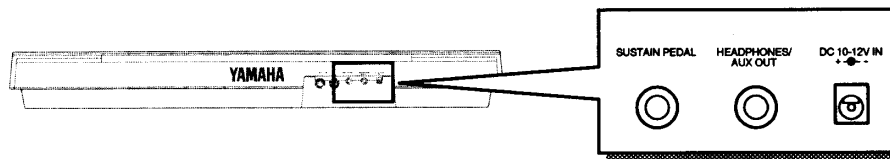
演奏をはじめる前に	2
PSR-510各部の名称	4
デモ曲を鳴らしましょう (DEMO)	6
電源オン	6
マスターボリュームの調整	6
デモ曲の再生	7
基本的な操作方法を覚えましょう	8
ボイスを選んで演奏しましょう (VOICE)	9
ボイスの選択	9
キーボードパーカッション	10
オーケストレーションについて	11
オーケストレーションパートのエディット	12
ボイスの設定 (VOICE)	13
ボリューム	13
オクターブ	13
DSPデプス	13
パン	14
ハーモニー	14
エフェクト	15
サステイン	15
全体のコントロール設定をしましょう (OVERALL CONTROL)	16
テンポ	16
メトロノーム	16
スプリットポイント	17
トランスポーズ	18
チューニング	18
DSPタイプ	18
タッチレスポンス	19
タッチセンス	19
ピッチベンド	19
オートアカンパニメント (自動伴奏) を使って演奏しましょう (AUTO ACCOMPANIMENT)	20
オートアカンパニメントとは?	20
アカンパニメントスタイルの選択	21
オートアカンパニメントのオン/オフ設定	21
オートアカンパニメントトラックの構成	22
フィンガリングの選択	23
アカンパニメントコントロール	25
アカンパニメントのスタート	25
テンポの調整	25
ビートディスプレイについて	25
アカンパニメントのセクションについて	26
アカンパニメントのボリューム (伴奏音量) の調節	27
フェードイン/フェードアウト	27
アカンパニメントのストップ	27
リボイス (REVOICE)	28
ワンタッチセッティングを活用しましょう	29
レジストレーションを記憶させましょう (REGISTRATION MEMORY)	30
レジストレーションの記憶	30
レジストレーションの呼び出し	31
フリーズ機能	31

録音機能を活用しましょう (RECORDING)	32
リアルタイム録音	32
リアルタイム録音の基本操作を覚えましょう	32
ソングメモリーのリアルタイム録音	33
アカンパニメントの録音	33
メロディトラックの録音	34
再生	35
特定の小節からの録音	36
カスタムアカンパニメントのリアルタイム録音	37
録音	37
再生	39
マルチパッドのリアルタイム録音	40
録音	40
再生	41
ステップ録音	42
ステップ録音サンプル	44
録音データのエディット (修正)	45
リライトセッティング	45
クリア	45
クオンタイズ	46
ページメモリーにパネルの状態を記憶させましょう (PAGE MEMORY)	47
PSR-510メモリーのしくみ	47
ページメモリーの記憶と呼び出し	48
ページコピーの方法	49
MIDI機能を活用して演奏の幅を広げましょう (MIDI)	50
MIDIとは?	50
PSR-510のMIDI端子について	50
MIDI受信	50
受信チャンネル/モードの設定	50
クロックの設定	52
スタート/ストップコマンドの設定	52
MIDI送信	52
送信チャンネルの設定	53
MIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフ設定	53
MIDIバルクダンプ (MIDI BULK DUMP) について	54
MIDIバルクダンプ送信	54
MIDIバルクダンプ受信	54

資料

最大同時発音数リスト	55
スタイルリスト	57
パーカッションキットリスト	60
初期化の方法/PSR-510ページメモリー初期設定一覧	62
MIDIインプリメンテーションチャート	64
故障かなと思ったら...	66
インデックス	67
PSR-510仕様	68
オプション商品のご紹介	68
サービスと保証	69
ヤマハ電気音響製品サービス拠点	69
各支店営業課リスト	69

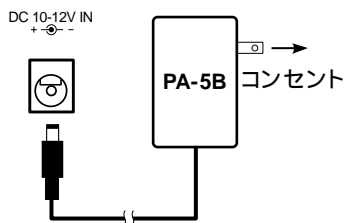
演奏をはじめる前に



電源の準備

PSR-510は電源として、家庭用コンセントと乾電池の両方を使うことができます。

家庭用コンセントから電源をとるときは



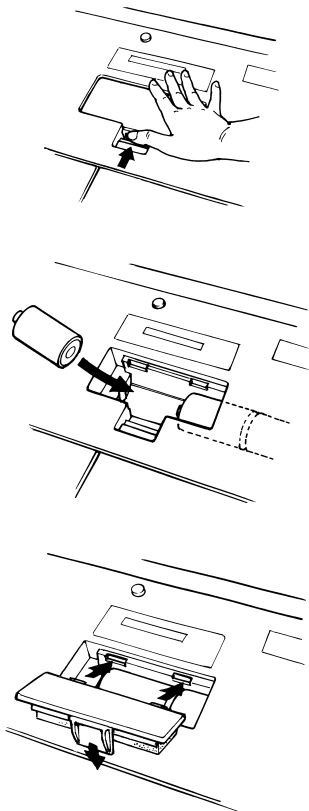
付属の電源アダプターPA-5Bをご使用ください。

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

!! 注意

電源アダプターをご使用になる場合は、必ず付属の専用アダプターPA-5Bをご使用ください。他の電源アダプターの使用は故障につながります。このような場合の故障は、保証期間内でも保証いたしかねる場合がございますので、充分にご注意ください。

乾電池を使うときは



- 1 PSR-510を柔らかい布などの上で裏返し、電池ブタをはずします。
- 2 市販の乾電池 (単1乾電池) を6本入れます。イラストに合わせて、向きを間違えないように入れてください。
- 3 電池ブタを閉めます。

!! 注意

乾電池はお早めにお取りかえいただくことをおすすめします。電池が少なくなると、音が歪んだり演奏やリズムなどがストップする場合があります。このようなときは6本とも新しいものと交換してください。乾電池をお買い求めの際は『単1乾電池6本』とご指定ください。古い電池と新しい電池を混ぜて使用しないでください。また、危険ですので異なる種類やメーカーの電池を混ぜて使用しないでください (たとえば、アルカリとマンガンなど)。

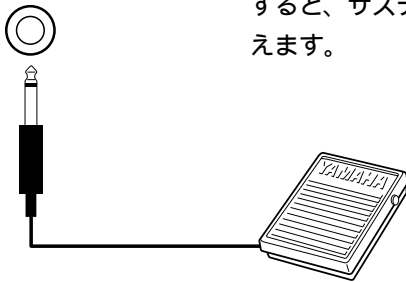
メモ

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

演奏の準備

サステインペダル端子

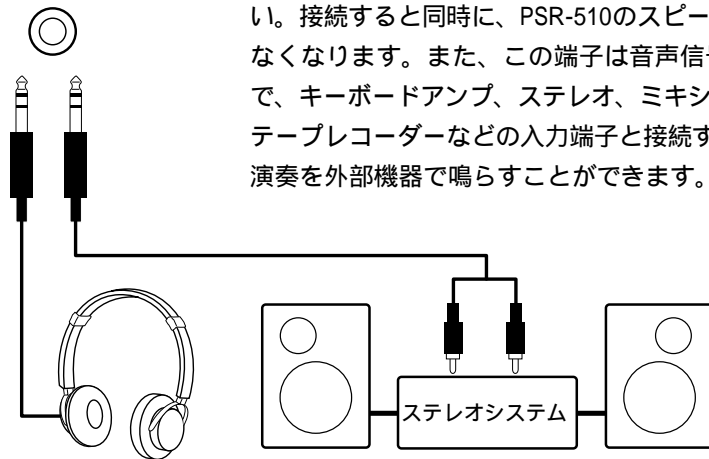
SUSTAIN PEDAL



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

ヘッドフォン/AUX出力端子

HEADPHONES/
AUX OUT



ヘッドフォンを使用する場合は、この端子に接続してください。接続すると同時に、PSR-510のスピーカーからは音が出なくなります。また、この端子は音声信号を出力しますので、キーボードアンプ、ステレオ、ミキシングコンソール、テープレコーダーなどの入力端子と接続すれば、PSR-510の演奏を外部機器で鳴らすことができます。

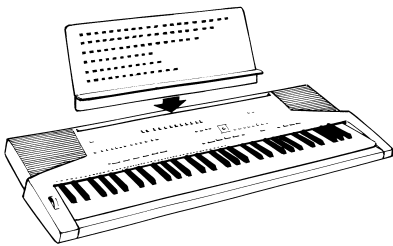
メモ

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

!! 注意

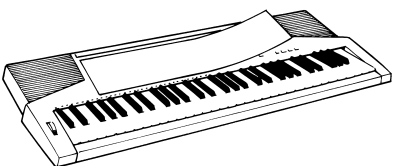
PSR-510を外部機器と接続する場合は、再生するスピーカーなどの損傷を防ぐため、外部機器の音量を最小にしてから接続してください。

譜面立て



楽譜を見ながら演奏する場合は、譜面立てを利用すると便利です。譜面立ての下の部分をPSR-510のパネル上のスロットに差し込んでください。

和文シート

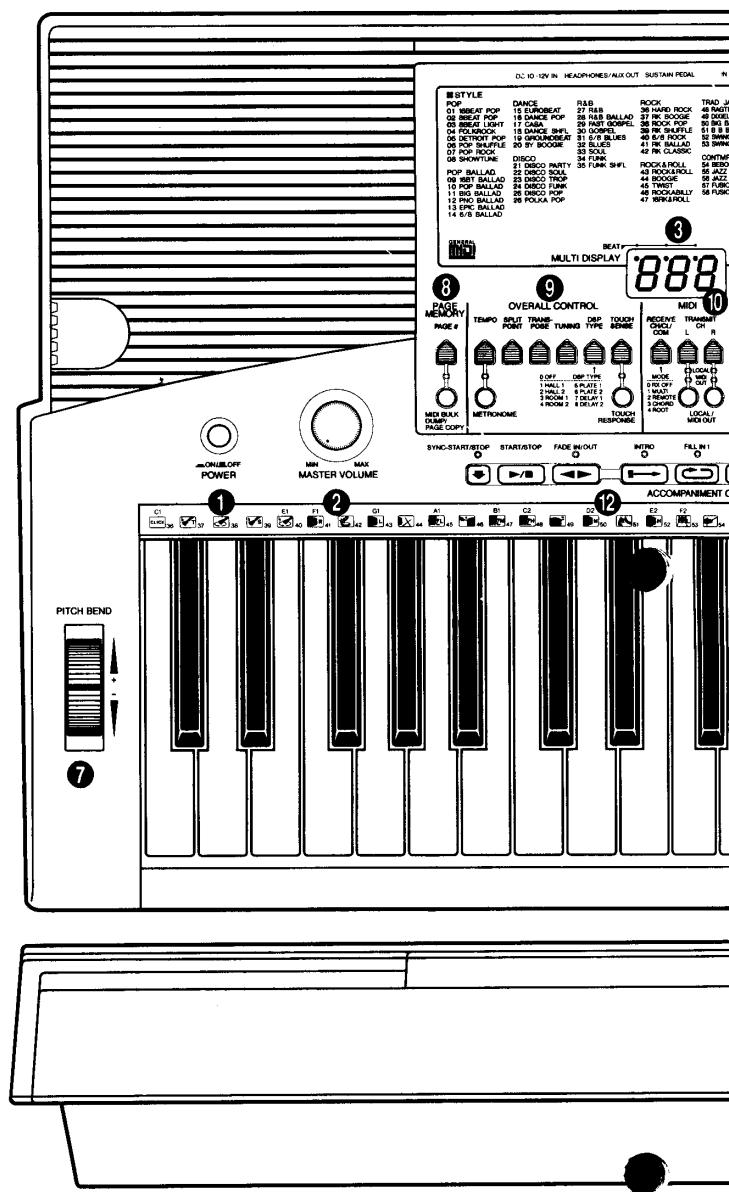


PSR-510のパネルは英語で表記されています。本書では操作説明上のパネルのボタン名は英語表記を使用いたしますが、付属の和文シートをパネル上にものせてご利用になることもできます。和文シートは粘着テープ式になっていますので、パネル面に貼り付けることもできます。

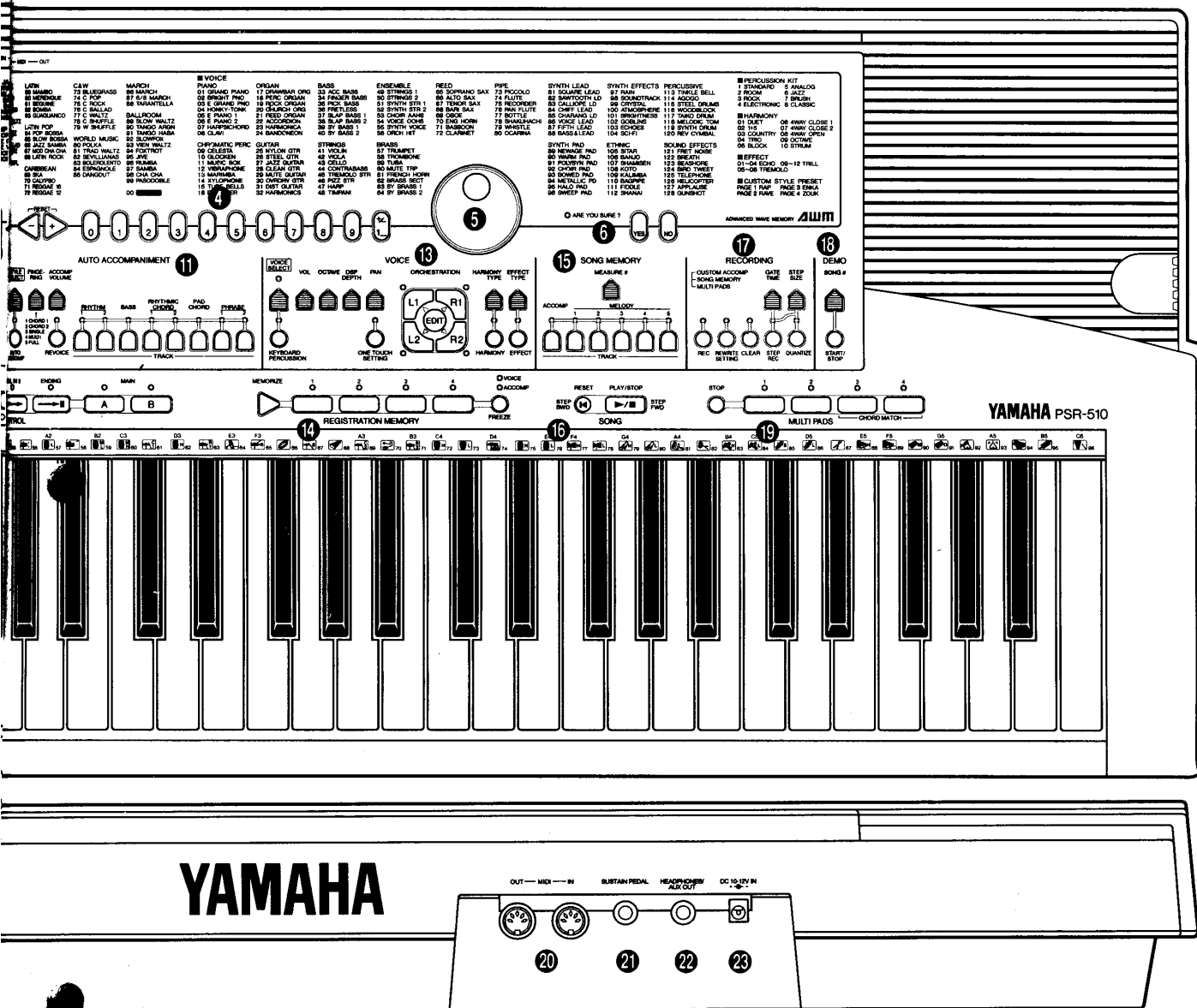
PSR-510各部の名称

フロントパネル

- ① POWER ON/OFF (電源オン/オフスイッチ) P.6
- ② MASTER VOLUME (マスターボリュームコントロール) P.6
- ③ MULTI DISPLAY (マルチディスプレイ) P.8
- ④ ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9], [+/-] P.8
- ⑤ ダイアル P.8
- ⑥ ARE YOU SURE? [YES] [NO] (アークーシュア? (確認) ランプ & [YES] [NO] ボタン) P.38, 45, 46, 49, 54
- ⑦ PITCH BEND (ピッチベンドコントロール) P.19
- ⑧ PAGE MEMORY部 (ページメモリー) P.47
 - ・ PAGE# (ページナンバー選択ボタン) P.48, 49, 54
 - ・ MIDI BLUK DUMP/ PAGE COPY (MIDIバルクダンプ/ページコピー ボタン) P.49, 54
- ⑨ OVERALL CONTROL部 (全体のコントロール) P.16
 - ・ TEMPO (テンポ ボタン) P.25
 - ・ METRONOME (メトロノーム ボタン) P.16
 - ・ SPLIT POINT (スプリットポイント(位置) ボタン) P.17
 - ・ TRANSPOSE (トランスポーズ(移調) ボタン) ... P.18
 - ・ TUNING (チューニング ボタン) P.18
 - ・ DSP TYPE (DSPタイプ ボタン) P.18
 - ・ TOUCH SENSE (タッチセンス ボタン) P.19
 - ・ TOUCH RESPONSE (タッチレスポンス ボタン) .. P.19
- ⑩ MIDI部 P.50
 - ・ RECEIVE CH/CL/COM (受信チャンネル/クロック/コマンド ボタン) .. P.50, 52
 - ・ TRANSMIT CH [L] (送信チャンネル(左手鍵域) ボタン) P.53
 - ・ LOCAL/MIDI OUT (ローカル/MIDI OUT ボタン) ..P.53
 - ・ TRANSMIT CH [R] (送信チャンネル(右手鍵域) ボタン) P.53
 - ・ LOCAL/MIDI OUT (ローカル/MIDI OUT ボタン) ..P.53
- ⑪ AUTO ACCOMPANIMENT部 (オートアカンパニメント(自動伴奏)) P.20
 - ・ STYLE SELECT (スタイル選択 ボタン) P.21
 - ・ AUTO ACCOMP (オートア कंप ボタン) P.21
 - ・ FINGERING (フィンガリング ボタン) P.23
 - ・ ACCOMP VOLUME (ア कंपボリューム ボタン) ..P.27
 - ・ REVOICE (リボイス ボタン) P.28
 - ・ TRACK: RHYTHM1, 2, BASS, RHYTHMIC CHORD 1, 2, PAD CHORD, PHRASE1, 2 (トラック ボタン: リズム1・2、ベース、リズムコード1・2、パッドコード、フレーズ1・2) ..P.22, 28, 38
- ⑫ ACCOMPANIMENT CONTROL部 (ア कंपニメントコントロール) P.25
 - ・ SYNC-START/STOP (シンクロスタート/ストップ ボタン) P.25
 - ・ START/STOP (スタート/ストップ ボタン) P.25
 - ・ FADE IN/OUT (フェードイン/アウト ボタン) P.27
 - ・ INTRO (イントロ ボタン) P.25, 26
 - ・ FILL IN 1 (フィルイン1 ボタン) P.26
 - ・ FILL IN 2 (フィルイン2 ボタン) P.26
 - ・ ENDING (エンディング ボタン) P.26, 27
 - ・ MAIN A/B (メインA/B ボタン) P.26
- ⑬ VOICE部 (ボイス(音色)) P.9, 13
 - ・ VOICE SELECT (ボイス選択 ボタン) P.9
 - ・ KEYBOARD PERCUSSION (キーボードパーカッション ボタン) P.10



- ・ VOL (ボリューム ボタン) P.13
 - ・ OCTAVE (オクターブ ボタン) P.13
 - ・ DSP DEPTH (DSPデプス ボタン) P.13
 - ・ PAN (パン ボタン) P.14
 - ・ ONE TOUCH SETTING (ワンタッチセッティング ボタン) P.29
 - ・ ORCHESTRATION R1, R2, L1, L2, EDIT (オーケストレーションR1,R2,L1,L2,エディット ボタン) P.11
 - ・ HARMONY TYPE (ハーモニータイプ ボタン) P.14
 - ・ HARMONY (ハーモニー ボタン) P.14
 - ・ EFFECT TYPE (エフェクトタイプ ボタン) P.15
 - ・ EFFECT (エフェクト ボタン) P.15
- ⑭ REGISTRATION MEMORY部 (レジストレーションメモリー) P.30
 - ・ MEMORIZE (メモライズ ボタン) P.30
 - ・ 1~4 (レジストレーション1~4 ボタン) P.30
 - ・ FREEZE (フリーズ ボタン) P.31



- 15 SONG MEMORY部 (ソングメモリー) P.33
 - ・ MEASURE# (メジャー (小節) ナンバーボタン)P. 36
 - ・ TRACK: ACCOMP, MELODY1-5 (トラックボタン: アカンプ、メロディー1-5).....P.33,34
- 16 SONG部 (ソング)P. 35
 - ・ RESET・STEP RWD (リセット/ステップバックワードボタン)P.35,44
 - ・ PLAY/STOP・STEP BWD (プレイ/ストップ/ステップフォワードボタン) P. 35, 44
- 17 RECORDING部 (レコーディング)P. 32
 - ・ REC (録音ボタン)P.32
 - ・ REWRITE SETTING (リライトセッティングボタン) ...P. 45
 - ・ CLEAR (クリア (消去) ボタン)P.39,45
 - ・ GATE TIME (ゲートタイムボタン)P.43
 - ・ STEP REC (ステップ録音ボタン)P.42
 - ・ STEP SIZE (ステップサイズボタン)P.43,46
 - ・ QUANTIZE (クオンタイズボタン)P.46

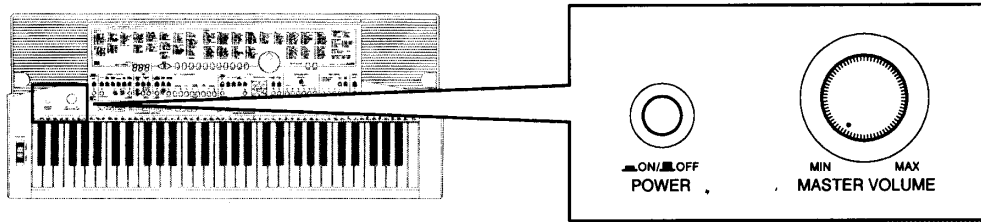
- 18 DEMO部 (デモ)P.7*
 - ・ SONG# (ソングナンバー選択ボタン)P.7
 - ・ START/STOP (スタート/ストップボタン)P.7
- 19 MULTI PADS部 (マルチパッド)P.40
 - ・ STOP (ストップボタン)P.41
 - ・ PAD1-4 (パッド1-4)P.40

■ リアパネル

- 20 MIDI IN/OUT (MIDI IN/OUT端子)P. 50
- 21 SUSTAIN PEDAL (サステインペダル端子).....P.3,15
- 22 HEADPHONES/AUX OUT (ヘッドフォン/AUX (外部) 出力端子)P.3
- 23 DC 10-12V IN (電源アダプター接続用端子)P.2

デモ曲を鳴らしましょう (DEMO)

PSR-510には6曲のデモンストレーション演奏 (デモ曲) が内蔵されています。
まず、デモ曲を聴いてみましょう。

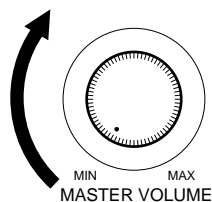


電源オン



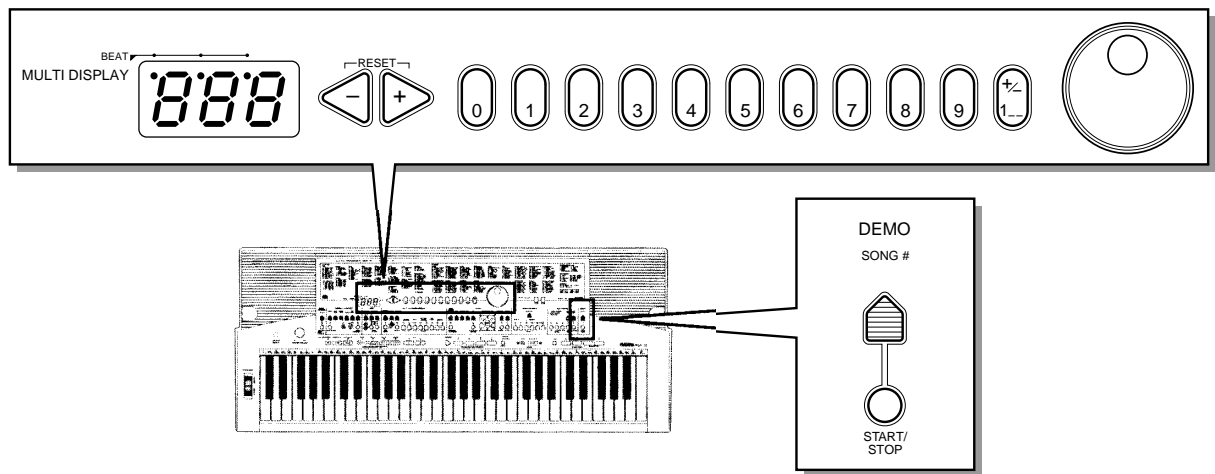
POWER ON/OFFスイッチを押して電源を入れます。
もう一度押すと電源が切れます。

マスターボリュームの調整

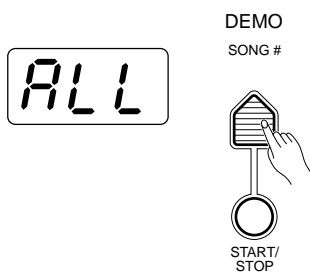


全体の音量は、MASTER VOLUMEでコントロールします。
鍵盤を弾きながらMASTER VOLUMEを回して、適度な音量
になるように調整します。

デモ曲の再生



1 マルチディスプレイをソングナンバーの表示に切り替えます。



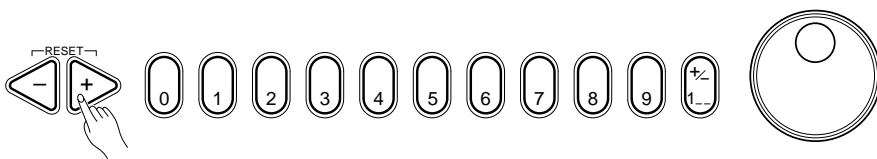
SONG#ボタンを押すと、現在選択されているソングナンバーがマルチディスプレイに表示されます。

メモ

電源を入れたときの設定はALL：ソングナンバー1～6のチェインプレイです。

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

2 ソングナンバーを選択します。



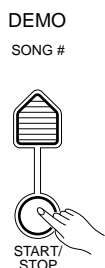
ナンバー選択ボタン [+], [-], [0]～[6]、またはダイヤルを使用して、演奏するデモ曲のソングナンバーをALL, 1～6の中から選びます。(P.8参照)

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、ソングナンバーはALLに戻ります。

SONG#ボタンを押してソングナンバーを選択することもできます。

3 デモ曲をスタート/ストップします。



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

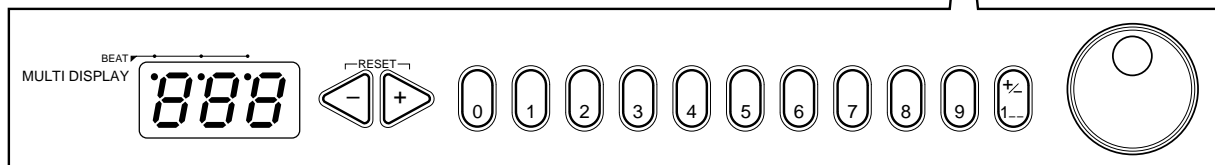
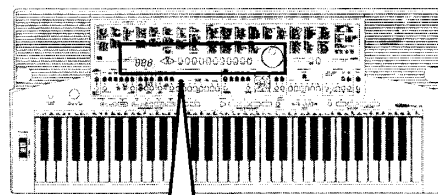
メモ

デモ曲を聴きながら鍵盤で演奏することができます。

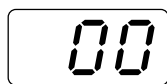
デモ曲の再生中にソングナンバーを変更すると、すぐに新しいデモ曲の再生がスタートします。

基本的な操作方法を覚えましょう

PSR-510の各機能の設定値をセットする方法は、基本的に同じです。
ここでは、その基本的な操作方法を覚えましょう。



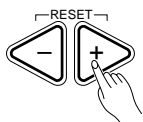
1 機能ボタンを押します。



各機能ボタン（パネルの 屋型 ボタン）を押すと、その機能の設定値がマルチディスプレイに表示されます。

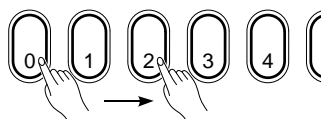
2 設定値をセットします。

設定値は、以下の4つの方法でセットすることができます。



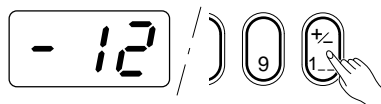
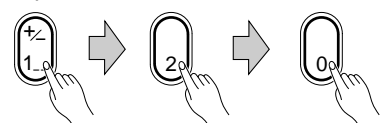
① [+] ボタンを押すと、ディスプレイに表示された値が一つ増加、[-] ボタンを押すと一つ減少、押し続けると連続で増減します。

例) 「02」



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

例) 「120」



ください。

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



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

TUNING



④ 各機能ボタンを押すと、各設定値が一つ増加、押し続けると連続で増加します。（SPLIT POINTボタンは例外です。スプリットポイントの設定についてはP.17を参照ください。）

メモ

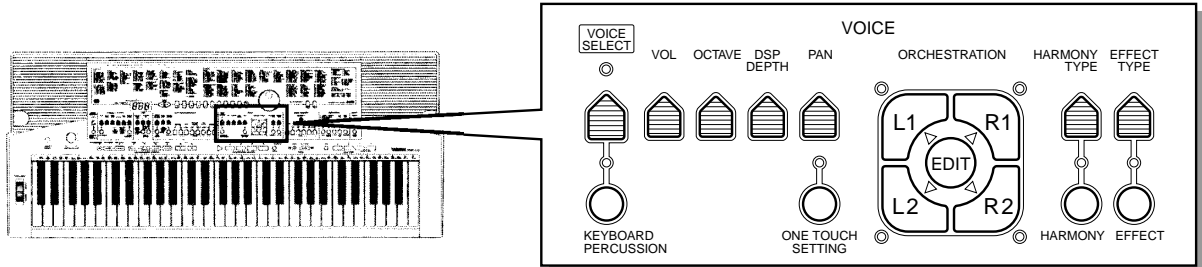
変更不可能な設定モードに入ろうとしてボタンを押さえると、マルチディスプレイに「---」が表示され、変更できないことを知らせます。

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

マルチディスプレイに表示される数値には、ボイスナンバー（P.9参照）のように、[+]または[-] ボタンを押し続けると ...127 → 128 → 01 → 02 ...、... 02 → 01 → 128 → 127 ... というように最大値と最小値の間で循環するものと、ボリューム（P.13参照）のように、[+]または[-] ボタンを押し続けると、最大値または最小値でストップするものがあります。

ボイスを選んで演奏しましょう (VOICE)

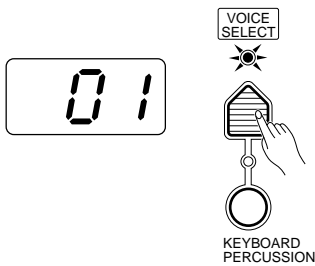
128種類のボイスの中から、ボイスを選んで演奏しましょう。また、オーケストレーションボタンを使用して、さまざまな組み合わせで演奏したり、オクターブ、パンなど、ボイスに関するさまざまな設定を変更しましょう。



ボイスの選択

ボイスリストから、ボイスを選んで演奏しましょう。

1 マルチディスプレイをボイスナンバーの表示に切り替えます。.....

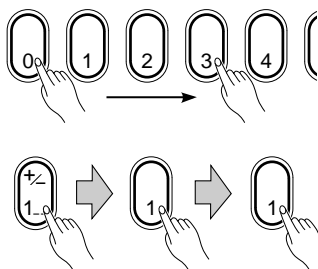


VOICE SELECTボタンを押してランプを点灯させます。マルチディスプレイには、現在選択されているボイスナンバーが表示されます。

メモ

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

2 ボイスを選択します。.....



パネルのリストを参考に、ボイスを選択してください。
2桁のボイスナンバーを選択する場合は、ナンバー選択ボタン[0]～[9]を10の位、1の位の順に2つ押します。

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

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

[+/-]、[1]、[1]を続けて押します。

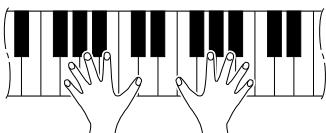
[+] [-] ボタン、ダイヤル、または、VOICE SELECTボタンを使ってナンバーを選択することもできます。

メモ

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

ボイスによって最適な音域が鍵盤にセットされています。

3 演奏しましょう。

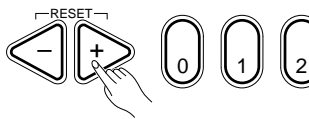
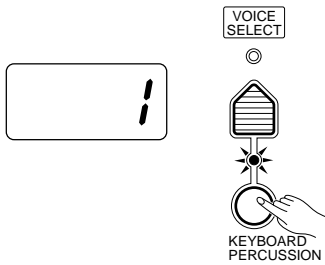


ボイスを選んだら、演奏しましょう。

ボイスを選んで演奏しましょう (VOICE)

キーボードパーカッション

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



- 1** KEYBOARD PERCUSSIONボタンを押すとランプが点灯し、各鍵盤に打楽器（パーカッション）音色がセットされます。
この時マルチディスプレイには現在選択されているパーカッションキットナンバーが表示されます。

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

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

[パーカッションキットリスト]

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

1: Standard (スタンダード)

この鍵盤には、以下のサウンドが割り当てられています：

- ブラショタツプ
- ブラショスラップ
- カクタネット
- スティックス
- オープンリムショット
- クローズリムショット
- ハンドクラップ
- ハイハットクローズ
- ハイハットペダル
- ハイハットオープン
- クラッシュシンバル1
- ライドシンバル1
- タンバリン
- カウベル
- ヒップスラップ
- ボンゴロー
- コンガハイオープン
- ティンパレスロー
- アゴゴロー
- マラカス
- ギロシヨート
- クラベス
- クイーンカニョート
- トライアングルミュート
- シェイカー
- 声「ワウ」
- 声「スリー」

メモ

PSR-510の鍵盤上部には、キットナンバー1を選んだときに、各鍵盤に設定される打楽器音色を示すイラストがついています。

各キットの具体的な内容はP.60の「パーカッションキットリスト」を参照してください。

キーボードパーカッションにはハーモニー (P.14参照)、エフェクト (P.15参照)、トランスポーズ (P.18参照) は効きません。

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

リボイスやカスタムアコンパニメントでリズムトラックを選んだとき (P.28, 38参照) は、自動的にキーボードパーカッションがオンになります。

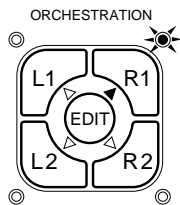
キーボードパーカッションがオンになると、オーケストレーションのEDIT機能 (P.12参照) はキャンセルされます。

メモ

C#6 ~ F6にセットされているボイスは、オクターブ (P.13参照)、またはMIDI機能 (P.50参照) を使用して鳴らしてください。

オーケストレーションについて

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



R1、R2パート 鍵盤全体、または右手鍵域で演奏するボイスを設定します。

L1、L2パート 鍵盤の左手鍵域で演奏するボイスを設定します。

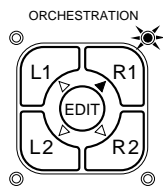
メモ

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

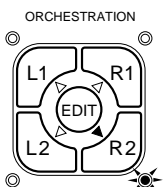
シングルボイス

キーボード全体を使って、選択した1つのボイスで演奏します。

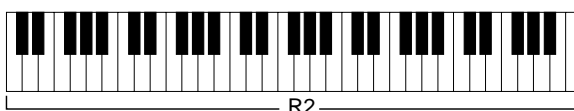
▶ R1またはR2、どちらか1つのボタンを押してランプを点灯させます。



全鍵域R1のシングルボイス



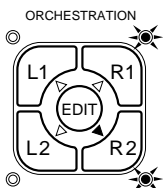
全鍵域R2のシングルボイス



デュアルボイス

キーボード全体を使って、選択した2つのボイスを同時に演奏します。

▶ R1ボタンを押しながらR2ボタンを押して両方のランプを点灯させます。



全鍵域R1+R2のデュアルボイス



メモ

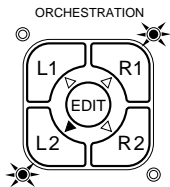
PSR-510の最大同時発音数は28音です。デュアルボイスモードでは演奏に対して2つのボイスが同時に発音されるため、最大同時発音数が減少します。詳細はP.55「最大同時発音数リスト」の項を参照してください。

ボイスを選んで演奏しましょう (VOICE)

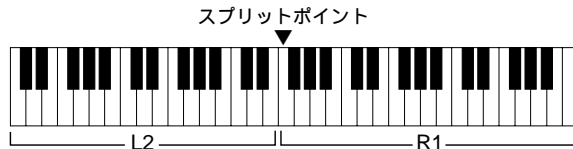
スプリットボイス

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

- ▶ R1とL1、R1とL2、R2とL1、R2とL2、いずれかの組み合わせでボタンを押して、ランプを点灯させます。



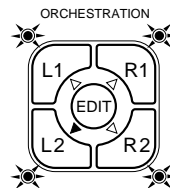
右手鍵域R1、左手鍵域L2のスプリットボイス



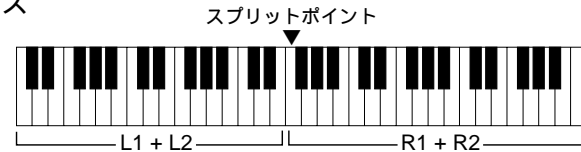
スプリット&デュアルボイス

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

- ▶ R1ボタンを押しながらR2ボタンを押し、L1ボタンを押しながらL2ボタンを押して、すべてのランプを点灯させます。

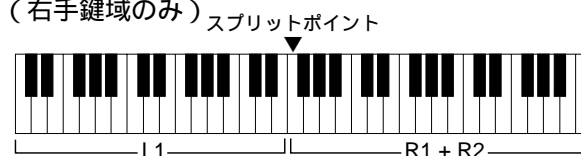
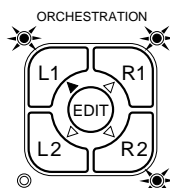


右手鍵域R1+R2、左手鍵域L1+L2のスプリット&デュアルボイス



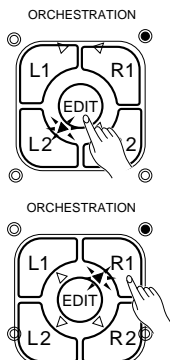
また、右側、左側、どちらかをシングルボイスにすることもできます。R1、R2、L1、L2ボタンを押してランプを点灯させ、いろいろな組み合わせで演奏しましょう。

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



オーケストレーションパートのエディット

オーケストレーションのパート (R1、R2、L1、L2) ごとに、それぞれのボイスの設定 (P.13) をエディット (変更) しましょう。



- 1 エディットするオーケストレーションのパートを指定します。

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

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

- 2 ボイスの選択 (P.9参照) の項を参照して、それぞれのオーケストレーションパートのボイス設定を変更しましょう。

メモ

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

メモ

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

リボイス (P.28参照) ランプが点滅中はエディットできません。

ボイスの設定 (VOICE)

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

ボリューム

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



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

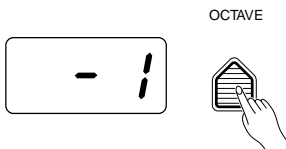
ボリューム値表示中に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイヤル、またはVOLボタンを使ってボリューム値を設定してください。



[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 21に戻ります。

オクターブ

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



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

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



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

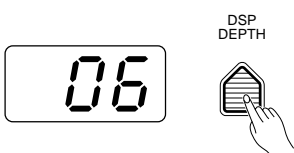
[+] [-] ボタンを同時に押すと、それぞれのボイスの初期設定のオクターブ値に戻ります。

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

DSPデプス

DSP (Digital Signal Processor : P.18参照) のデプス (深さ、かかり具合) を設定します。パートごとにDSPデプスを設定すれば、より細やかにエフェクト効果がかかった多彩な演奏が可能になります。

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



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

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



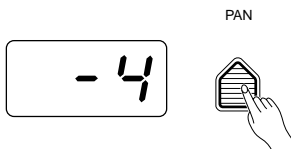
[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 06に戻ります。

ボイスを選んで演奏しましょう (VOICE)

パン

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

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



▶ PANボタンを押すと、マルチディスプレイに現在のパンが表示されます。

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

メモ

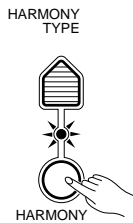
[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 0に戻ります。

パンはDSPにはかかりません。

パンの値を変更すると、次の押鍵から新しく設定したパンの値で発音します。

ハーモニー

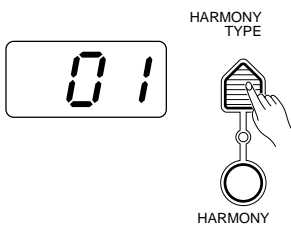
ハーモニーは、オートアカンパニメント（P.20参照）を使用している時に、右手鍵域（スプリットポイントより右側）での押鍵に対していろいろなハーモニー（ハーモニータイプで選択）が自動的にかけられる機能です。ハーモニーは、左手鍵域で検出されたコードに従ってかけられます。



▶ HARMONYボタンを押してランプが点灯するとハーモニーがオンになります。

ハーモニータイプ

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



▶ HARMONY TYPEボタンを押すと、現在選ばれているハーモニータイプのナンバーがマルチディスプレイに表示されます。

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

ナンバーごとのハーモニータイプは以下のとおりです。

[ハーモニータイプリスト]

01	DUET (デュエット)	06	4-WAY CLOSE 1 (4ウェイクローズ1)
02	1+5 (1+5)	07	4-WAY CLOSE 2 (4ウェイクローズ2)
03	COUNTRY (カントリー)	08	4-WAY OPEN (4ウェイオープン)
04	TRIO (トリオ)	09	OCTAVE (オクターブ)
05	BLOCK (ブロック)	10	STRUM (ストラム)

メモ

オートアカンパニメントを使用していない時、または、コードキャンセル（P.23参照）押鍵時はハーモニーはかかりません。

フィンガリングモードが「フル」の時は、ハーモニーをオンにできません。

ハーモニーをオンにすると、次の押鍵からハーモニーがかかりません。

ハーモニーをオンにすると、複数の鍵盤を押さえても最高音のみが発音します。

アカンパニメント音にハーモニーはかかりません。

デュアルボイスモード（P.11参照）の時、押鍵音は常にR1のボイスで鳴ります。また、付加音は、R1のボイスで発音するものと、R2のボイスで発音するものがあり、その組み合わせはハーモニータイプによってあらかじめ設定されています。

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

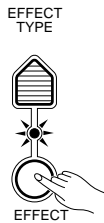
ソングメモリー（P.35参照）の再生中は、再生のコード進行に合わせてハーモニーが発音されます。

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

キーボードパーカッションがオンの時は、ハーモニーをオンにできません。

エフェクト

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



- ▶ EFFECTボタンを押してランプが点灯するとエフェクトがオンになります。

エフェクトタイプ

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



- ▶ EFFECT TYPEボタンを押すと、現在選ばれているエフェクトタイプナンバーがマルチディスプレイに表示されます。

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

ナンバーごとのエフェクトタイプは以下のとおりです。

[エフェクトタイプリスト]

01	ECHO (エコー)	05	TREMOLO (トレモロ)	09	TRILL (トリル)
02	ECHO (エコー)	06	TREMOLO (トレモロ)	10	TRILL (トリル)
03	ECHO (エコー)	07	TREMOLO (トレモロ)	11	TRILL (トリル)
04	ECHO (エコー)	08	TREMOLO (トレモロ)	12	TRILL (トリル)

メモ

エフェクトをオンにすると、次の押鍵からエフェクトがかかります。

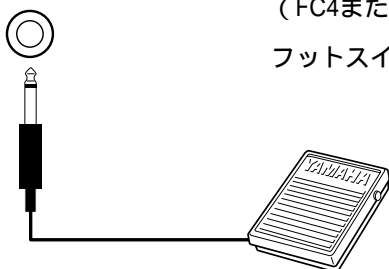
エフェクトのオン/オフにかかわらず、エフェクトタイプを変更することができます。

キーボードパーカッションがオンの時は、エフェクトをオンにできません。

サステイン（フットスイッチを使用します）

フットスイッチを使って、オーケストレーションで現在選択されているパート（外側ランプ点灯）の押鍵音にサステイン（余韻）をかけることができます。

SUSTAIN PEDAL



- ▶ リアパネルのサステインペダル端子にフットスイッチ（FC4またはFC5：別売）を接続します。
フットスイッチを踏むと、サステインがかかります。

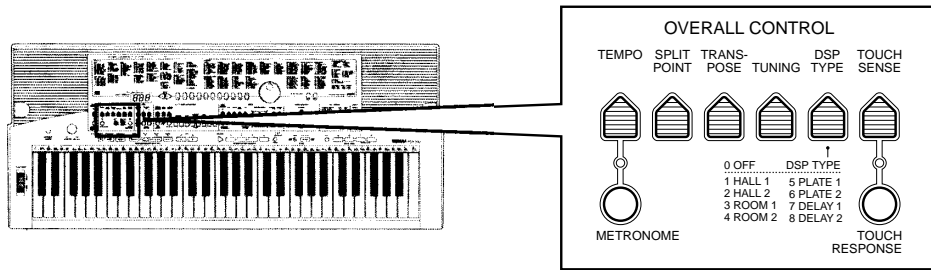
メモ

アカンパニメント（P.20参照）にはサステインはかかりません。

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

全体のコントロール設定をしましょう (OVERALL CONTROL)

OVERALL CONTROL部では、PSR-510全体に関するいろいろな設定を行います。
演奏時に必要に応じて、それぞれの設定を変更してください。

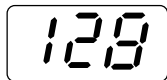
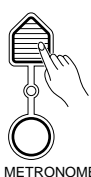


テンポ

リズム / アカンパニメント (P.20参照) やソングメモリー (P.33参照) などのテンポを調節することができます。

▶ P.25を参照してテンポを調整してください。

TEMPO



METRONOME

メトロノーム

オートアカンパニメント演奏中 (P.25参照) や、シンクロスタート待機中、ソングメモリー、カスタムアカンパニメント、マルチパッドなどの録音時に、設定されたテンポに従ってメトロノーム音を鳴らすことができます。

TEMPO

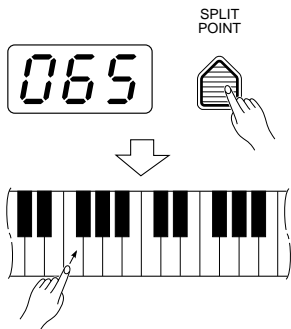
▶ METRONOMEボタンを押してランプを点灯させます。



METRONOME

スプリットポイント

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



スプリットボイスのスプリットポイント設定

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

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

オートアカンパニメントのスプリットポイント設定

オートアカンパニメント使用時（P.20参照）のスプリットポイントも同様に設定変更でき、記憶させることができます。オートアカンパをオンにしてから同様の操作を行ってください。

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 69にに戻ります。

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

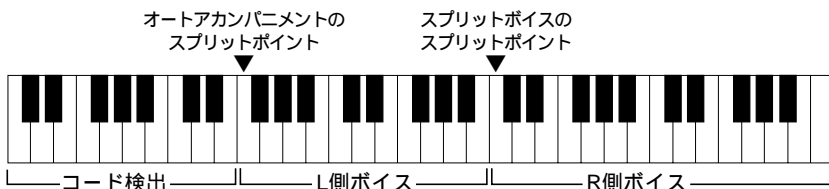
メモ

フィンガリングのシングルモードの場合、オートアカンパニメント鍵域は発音しません。

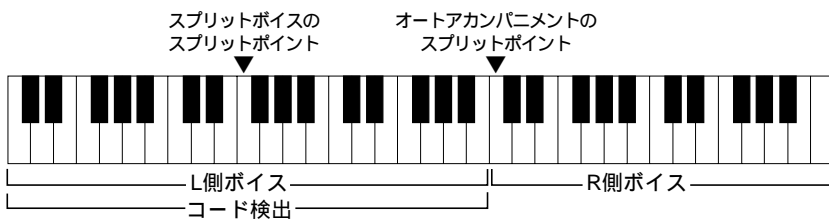
オートアカンパがオンの時 [+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 55にに戻ります。

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

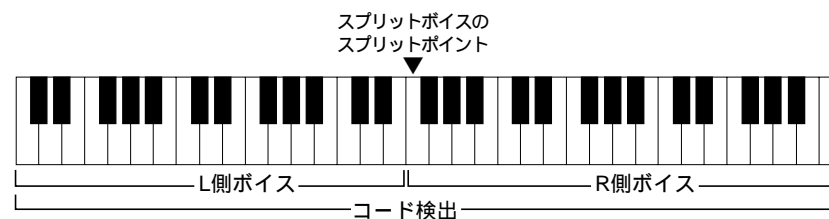
オートアカンパニメントのスプリットポイントが、スプリットボイスのスプリットポイントより左側に設定されている場合



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



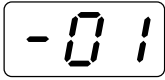
オートアカンパニメントでフルモードが選択されている場合



全体のコントロール設定をしましょう (OVERALL CONTROL)

トランスポーズ

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



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

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

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 00に戻ります。

発音中もトランスポーズ値の変更は可能ですが、変更後次の押鍵から新しく設定したトランスポーズで発音します。

ヒント

この機能を使用すれば、難しい調の曲でも簡単に演奏することができます。

チューニング

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

TUNING



▶ TUNINGボタンを押すと、現在設定されているチューニング値がマルチディスプレイに表示されます。

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

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 00に戻ります。

電源アダプターがコンセントに差し込まれているか、乾電池がセットされている場合は、電源を切っても設定したチューニング値は記憶されています。

DSPタイプ

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

DSP TYPE



▶ DSP TYPEボタンを押すと、現在選択されているDSPタイプのナンバーがマルチディスプレイに表示されます。

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

- 0 OFF DSP TYPE
- 1 HALL 1 5 PLATE 1
- 2 HALL 2 6 PLATE 2
- 3 ROOM 1 7 DELAY 1
- 4 ROOM 2 8 DELAY 2

[DSPタイプリスト]

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

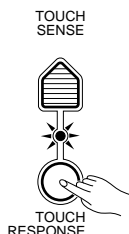
メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 1に戻ります。

電源アダプターがコンセントに差し込まれているか、乾電池がセットされている場合は、電源を切っても設定したDSPタイプは記憶されています。

タッチレスポンス

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



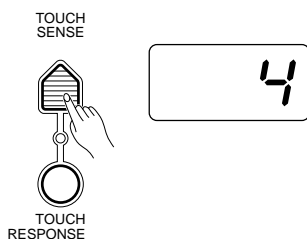
- ▶ TOUCH RESPONSEボタンを押してランプが点灯すると、タッチレスポンスがオンになります。

タッチセンス

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



[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 4に戻ります。

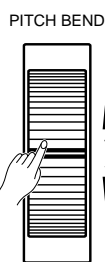


- ▶ TOUCH SENSEボタンを押すと、現在設定されているタッチセンスの値がマルチディスプレイに表示されます。

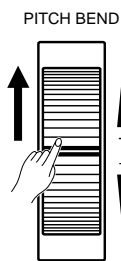
タッチセンス表示中に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [1] ~ [5]、ダイヤル、またはTOUCH SENSEボタンを使ってナンバーを設定してください。

ピッチバンド

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



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



ピッチバンドレンジ（変化幅）の調整

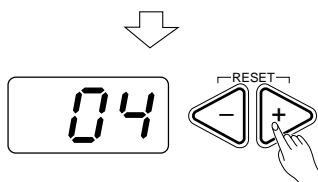
ピッチバンドで変化させる音程の幅を-12~12半音（±1オクターブ）の範囲で調整します。



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

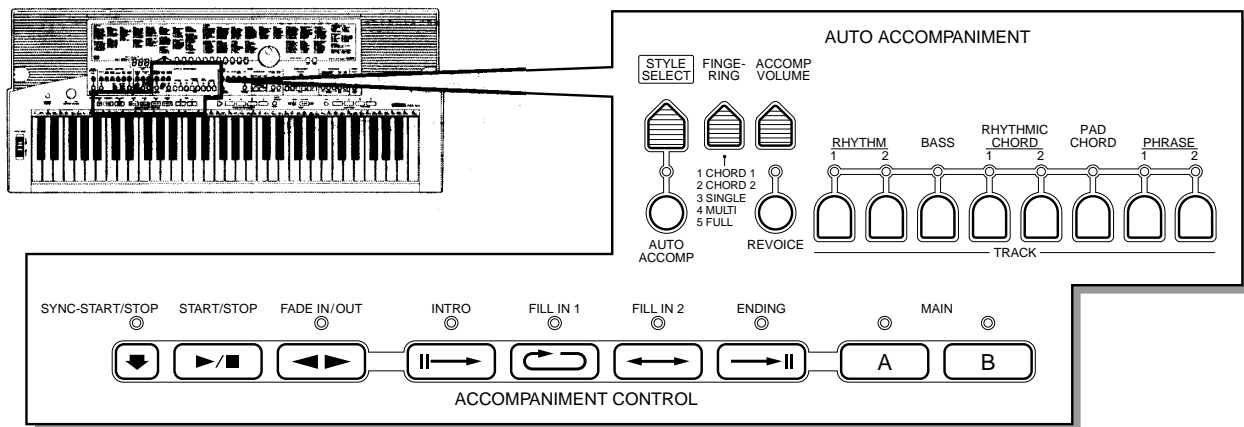
- 1 PITCH BENDホイールを+、または-方向にいっぱいまで回すとマルチディスプレイに現在のピッチバンドレンジが表示されます。

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

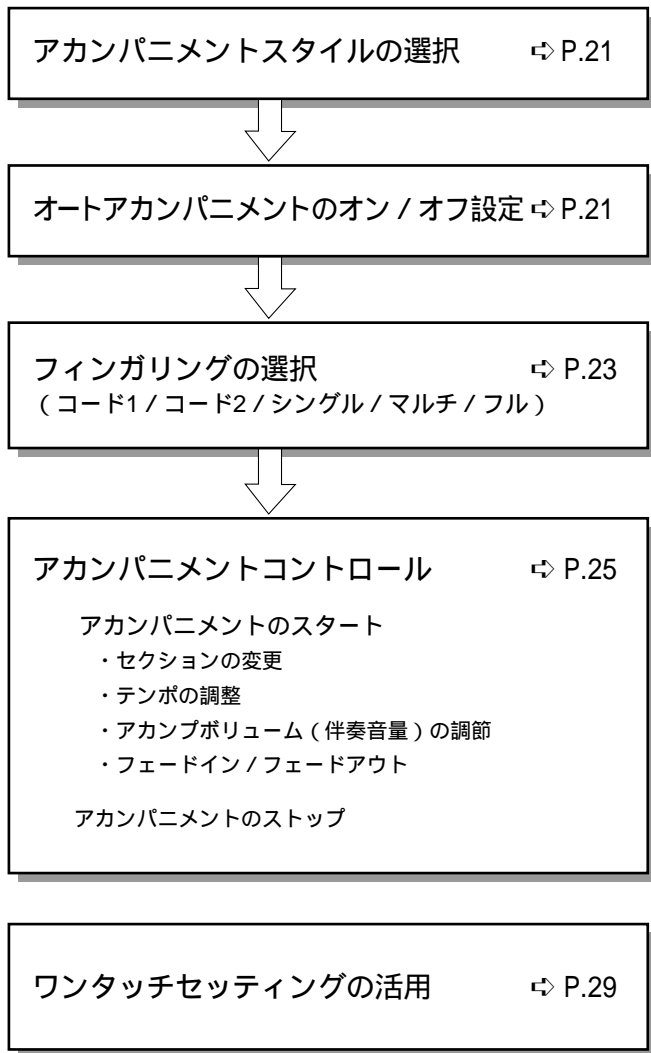


- 2 PITCH BENDホイールを+、または-方向にいっぱいまで回した状態で、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9], [+/-]、またはダイヤルを使って-12~12（単位：半音）の範囲で設定してください。

オートアカンパニメントを使って演奏しましょう (AUT)



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.17参照）で検出されたコードと103種類の中から選択されたリズムスタイルに合わせて、伴奏を自動的に演奏する機能です。
また、自分で作成したリズムスタイル（カスタムアカンパニメントP.37参照）で演奏することもできます。

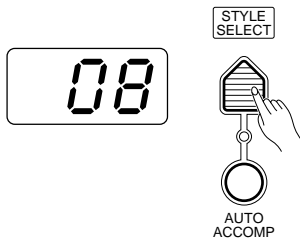
オートアカンパニメントを使って演奏する手順は左のようになります。

リボイス ⇨ P.28

ACCOMPANIMENT)

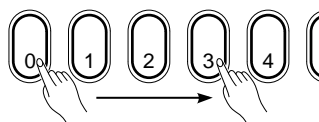
アカンパニメントスタイルの選択

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

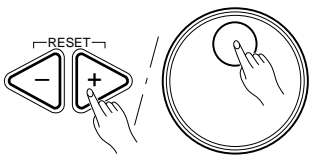


STYLE SELECTボタンを押すと、マルチディスプレイに現在選択されているスタイルナンバーが表示されます。

- 2** アカンパニメントスタイルを選択します。



スタイルナンバー表示中に、パネルのリストを参考に、ナンバー選択ボタン [0] ~ [9] を10の位、1の位の順に2つ押してアカンパニメントスタイルを選択してください。
たとえば03 : 8 BEAT LIGHT (8ビートライト) を選択する場合は [0]、[3] を続けて押します。



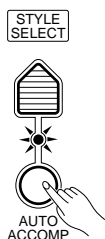
また、[+] [-] ボタン、ダイヤル、STYLE SELECTボタンを使ってナンバーを選択することもできます。

ヒント

各スタイルの特徴については、P.57のスタイルリストを参照してください。

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

オートアカンパニメントのオン / オフ設定



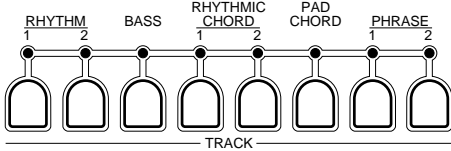
- ▶ AUTO ACCOMPボタンを押してランプを点灯させると、オートアカンパニメントがオンになります。

メモ

AUTO ACCOMPボタンを押してランプを消灯すると、オートアカンパニメントがオフになります。この状態ではアカンパニメントはリズムだけを演奏します。

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

オートアカンパニメントトラックの構成



それぞれのアカンパニメントスタイルは、最大8つのトラック (RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, RHYTHMIC CHORD 1, RHYTHMIC CHORD 2, PAD CHORD, PHRASE 1, PHRASE 2) で構成されています。スタイルを選択したときに、いずれかのセクション (P.26参照) でそのトラックにデータがある場合は、TRACKランプが点灯します。

演奏中でもTRACKボタンを押してランプを消灯させると、そのトラックの演奏はオフになり、ミュート (消音) されます。

それぞれのトラックデータは以下のような特長を持っています。

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

🎵 ヒント

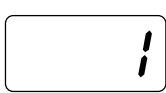
TRACKのオン/オフ操作で、いろいろなトラックの組み合わせを試してください。ソングによっては、すべてのトラックをオンにした大編成の方が効果的であったり、いくつかのトラックをオフにした小編成の方が魅力的であったりします。

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

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

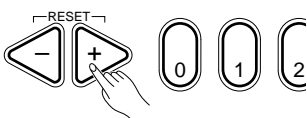
フィンガリングの選択

1 マルチディスプレイをフィンガリングの表示に切り替えます。



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

2 フィンガリングの種類を選択します。



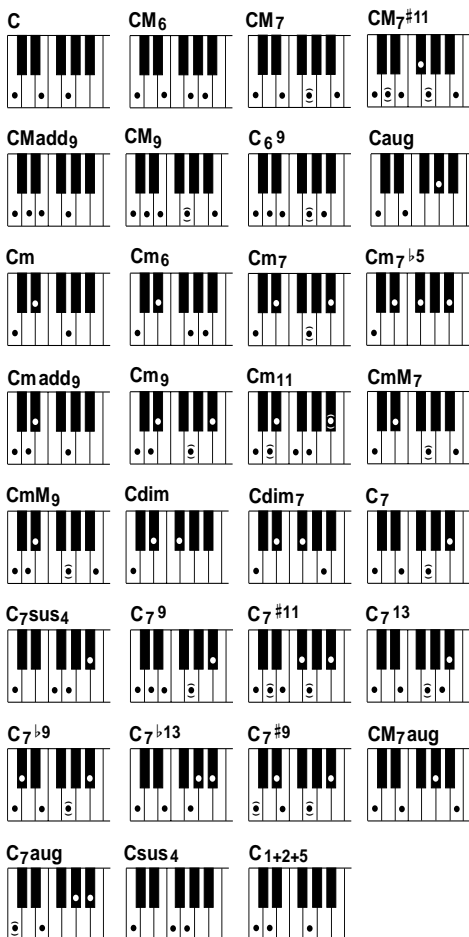
フィンガリングナンバー表示中に、パネルのリストを参考に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [1] ~ [5]、ダイヤル、またはFINGERINGボタンを使って「1」コード1、「2」コード2、「3」シングル、「4」マルチ、「5」フルの中から好みのフィンガリングを選択してください。

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



コード1モードで認識されるコードの押さえ方 (基本形)

[C の押鍵例]



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

メモ

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

メモ

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

ヒント

カッコ () 内の音符は省略しても構いません。

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

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

フィンガリングが、コード1 / コード2の時、黒鍵を含めて隣接する3音を押鍵すると、コード演奏がキャンセルされ、リズム楽器のみの伴奏になります。(コードキャンセル)

メモ

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

M6は基本型のみ検出し、転回形はすべてm7とみなします。

6 9は基本型のみ検出し、転回形はすべてm11とみなします。

m6は基本型のみ検出し、転回形はすべてm7b5とみなします。

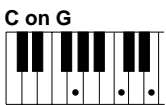
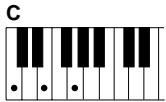
1+2+5は基本型のみ検出し、転回形はすべてsus4とみなします。

aug, dim7は押鍵の最低音を根音とみなします。

7#11は押鍵の最低音を根音またはb7とみなします。

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

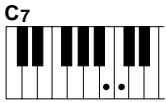
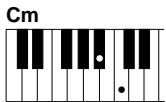
CHORD 2 (コード2) このモードでは、コード1で認識するコードに加え、分数コード (=on コード: 押さえたコード音の中で一番低い音がベース音になります) も認識しますので、より高度なコード進行を利用した演奏が可能になります。



コード2モードで分数コードを認識させるには、各コードの転回形を使用します。

例えば、Cのコードはド(C)ミ(E)ソ(G)で構成され、基本形ではド(C)を最低音として押鍵されます。PSR-510ではこのコードを転回させて押鍵することにより、分数コードを認識させます。具体的には、鍵盤の低音域からミ(E)ソ(G)ド(C)の順に押鍵すればC/E (C on E)、ソ(G)ド(C)ミ(E)の順に押鍵すればC/G (C on G) と認識されます。

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



シングルモードで認識されるコードの押さえ方

メジャー (M) コード

ルートキーを押さえてください。

マイナー (m) コード

ルートキーと、ルートキーより左側の黒鍵を同時に押さえてください。

セブンス (7) コード

ルートキーと、ルートキーより左側の白鍵を同時に押さえてください。

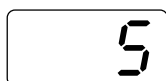
マイナーセブンス (m7) コード

ルートキーと、ルートキーより左側の黒鍵と白鍵を同時に押さえてください。

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

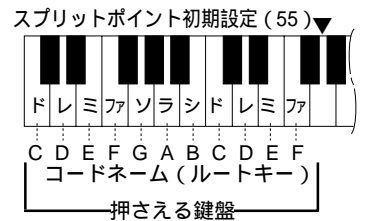


FULL (フル) このモードは全鍵域でコードを検出し (押さえ方はコード1と同じ方式) ます。また、同時に通常の鍵盤演奏もできます。



メモ

ルートキーと押さえる鍵盤



メモ

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

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

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

メモ

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

アカンパニメントコントロール

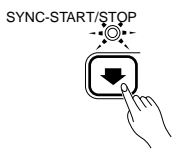
アカンパニメントのスタート

アカンパニメントのスタート方法には以下の3種類があります。



スタート

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



シンクロスタート

- ▶ SYNC-START/STOPボタンを押すと、マルチディスプレイ上部の3つのLEDドットが同時に点滅して、シンクロスタートの待機状態になります。
コードを押さえると自動伴奏がスタートします。



イントロスタート

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

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

メモ

AUTO ACCOMPをオフに設定している(ランプ消灯)場合は、リズムだけの演奏を繰り返します。

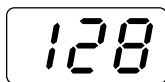
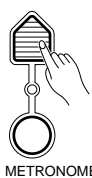
シンクロ待機状態でもう一度SYNC-START/STOPボタンを押すと、シンクロ待機状態はキャンセルされます。

アカンパニメントはどのセクション(P.26 参照)からもスタートすることができます。シンクロ待機状態でセクションボタンを押し、コードを押鍵すると、選択したセクションのアカンパニメントがスタートします。

テンポの調整 (TEMPO)

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

TEMPO



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

- 2 テンポの表示中にナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、またはダイヤルを使って040 ~ 240の範囲でテンポを設定します。

ビートディスプレイについて

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

オートアカンパニメントがスタートすると、マルチディスプレイ上部の3つのLEDドットが設定されたテンポに従って図のように点滅し、ビート(拍数)を表示します。

メモ

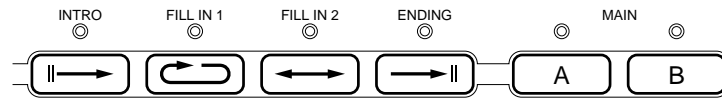
TEMPOボタンを押してテンポ値を設定することもできます。

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

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

アカンパニメントのセクションについて

オートアカンパニメントは、曲の構成に応じてアカンパニメントの編曲をいろいろと変化させるために、イントロ、メイン、フィルイン1、フィルイン2、エンディング（メイン、フィルイン1、フィルイン2はそれぞれにA/B2種類ずつ）、合計8種類のセクションを持っています。これらを演奏中に切り替えることによって、自由に1つの曲を作ることができます。



イントロ (INTRO) セクション

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

メイン (MAIN) セクション

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

フィルイン (FILL IN 1/2) セクション

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

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

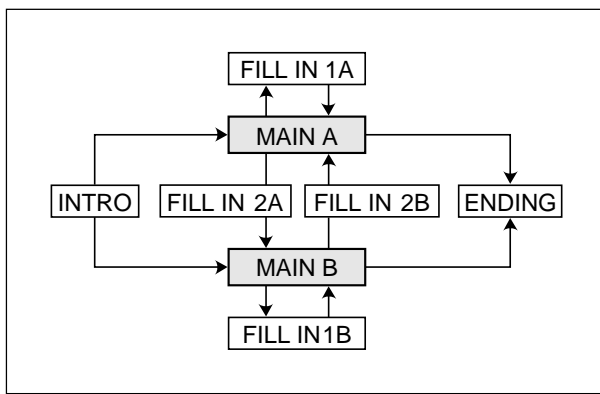
FILL IN 2 FILL IN 2 Aは、メインAからメインBへつなげるフィルインです。FILL IN 2 Bは、メインBからメインAへつなげるフィルインです。

エンディング (ENDING) セクション

エンディング（曲の終わりの部分）です。

エンディングセクションの演奏が終わると、アカンパニメントはストップします。

これらの関係を分かりやすく示したものが次の図です。



セクションの演奏中に、他のセクションボタンを押すことで、次の演奏セクションの指定（ランプ点滅）をすることができます。

メモ

電源を入れた時は、必ずメインAのランプが点灯します。

メモ

小節内の最後の1拍目以降にFILL IN 1, FILL IN 2ボタンを押すと、次の小節の頭からフィルインが始まります。

フィルインの演奏中は、メインAまたはBのランプが点滅してフィルイン後の行き先のセクションを知らせます。点滅中にMAIN A/Bボタンを押せば、行き先を変更することも可能です。

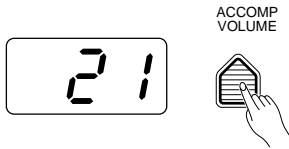
ヒント

曲中でINTROボタンを押すと、イントロ演奏をフィルインのように使うことができます。たとえば、ドラム音だけのイントロを曲中で挿入すれば、演奏にドラムソロが加えられます。また、イントロ演奏中にINTROボタンを押せば、イントロが繰り返されて長いイントロになります。

フィルイン、エンディングから演奏をスタートし、イントロとして使うことができます。

ア कंपボリューム（伴奏音量）の調節

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



ができます。

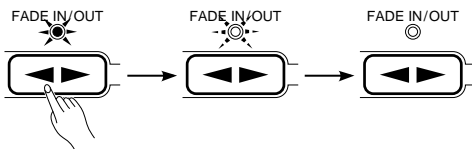
- ▶ ACCOMP VOLUMEボタンを押すと、現在設定されているア कंपボリュームがマルチディスプレイに表示されます。

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

メモ

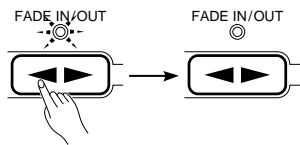
[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定 = 21に戻ります。

フェードイン/フェードアウト



フェードイン

- ▶ スタート（P.25参照）前にFADE IN/OUTボタンを押すとランプが点灯します。ア कंपニメントをスタートすると、ランプは点滅に変わり、ア कंपニメントとメロディのボリュームが次第に大きくなります。設定されているボリューム値になるとフェードインは終了し、ランプが消灯します。

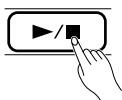


フェードアウト

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

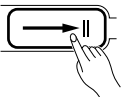
ア कंपニメントのストップ

START/STOP



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

ENDING



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

メモ

エンディングの演奏中にメインA/B、またはイントロセクションのボタンを押すと、エンディングを演奏した後、指定したセクションの演奏が継続されます。

エンディングの演奏中にFILL IN 1/2ボタンを押すと、すぐにフィルインが演奏され、次の小節からメインセクションの演奏が継続されます。

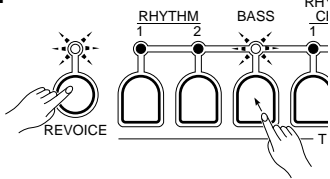
リボイス

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

リボイスでは、以下の設定が変更できます。

ボイスナンバー (パーカッションキットナンバー) ボリューム オクターブ DSPデプス パン

1 リボイスするトラックを選択します。.....

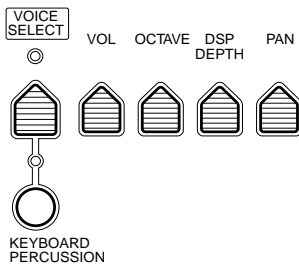


アカンパニメントスタイルを選択した後、REVOICEボタンを押しながら、設定を変更するTRACKボタンを押します。REVOICEランプと指定したTRACKランプが点滅し、マルチディスプレイにそのトラックに使用されているボイスナンバーが表示されます。この時、鍵盤を演奏すると表示中のボ

メモ

イスナンバーで発音します。REVOICEボタンを押しながら、TRACKボタンのRHYTHM1または、2を押すと、キーボードパーカッションが自動的にオンになります。リボイスランプ点滅中はオーケストレーションパートのエディットはできません。

2 各種ボイス設定を変更します。.....



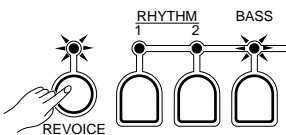
ボイスナンバー (パーカッションキットナンバー)、ボリューム、オクターブ、DSPデプス、パンの設定を必要に応じて変更します。(P.9, 13, 14参照) この時鍵盤を演奏すれば、それぞれの設定を確認することができます (オクターブ以外)。また、アカンパニメントをスタートすれば、他のトラックとのバランスも確認できます。

メモ

リボイスがオンの時にアカンパニメントスタイルを変更すると、リボイス (変更) したトラックデータは、そのまま新しいスタイルのトラックデータになります。ただし、リボイスしていないトラックデータは、新しいスタイルのトラックデータに変更されません。カスタムアカンパは、アカンパニメント演奏中のリボイスができない場合があります。(パターンの繰り返し時に、押鍵したままの状態に録音したカスタムアカンパは、リボイス指示のキーオンが発生しないため、アカンパニメント演奏中はリボイスできません。) このような時は、アカンパニメントをストップした状態でリボイスしてください。

3 1, 2 を繰り返して、変更したいトラックをリボイスします。.....

4 リボイスしたデータを確定します。

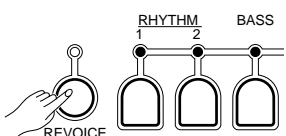


トラックごとのリボイスを終了したら、REVOICEボタンを押します。REVOICEランプとリボイス中のTRACKランプが点灯に変わり、リボイスしたデータが確定されます。

メモ

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

5 リボイスをオフにします。



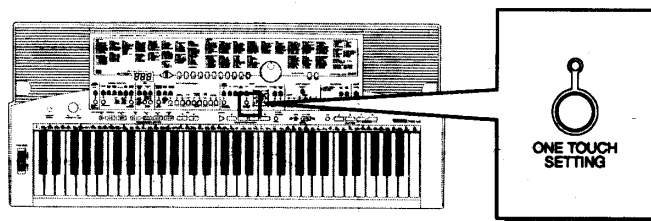
REVOICEボタンを押すと、REVOICEランプが消灯し、リボイスがオフになります。リボイスの設定はキャンセルされて現在選択されているスタイルのプリセット設定に戻ります。

注意

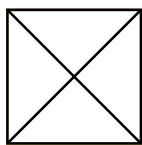
リボイスをオフにした後、アカンパニメントスタイルを変更すると、各トラックの設定は初期設定に戻り、リボイスで変更したデータは失われてしまいます。リボイスデータを保存する場合は、アカンパニメントスタイルを変更する前に、レジストレーションメモリー (P.30参照) に記憶させてください。

ワンタッチセッティングを活用しましょう

PSR-510には103種類のアカンパニメントスタイルそれぞれに、最も適したボイス設定（ボイス、エフェクトなどの組み合わせ）がプリセットされています。ONE TOUCH SETTINGボタンを押せば、その設定をワンタッチで呼び出すことができるため、ボイスやエフェクトなどをひとつひとつ設定しなくても、アカンパニメントにぴったりのサウンドですぐに演奏を始めることができ、たいへん便利です。



ワンタッチセッティングの呼び出し



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

[ワンタッチセッティング設定内容]

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

メモ

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

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

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

ヒント

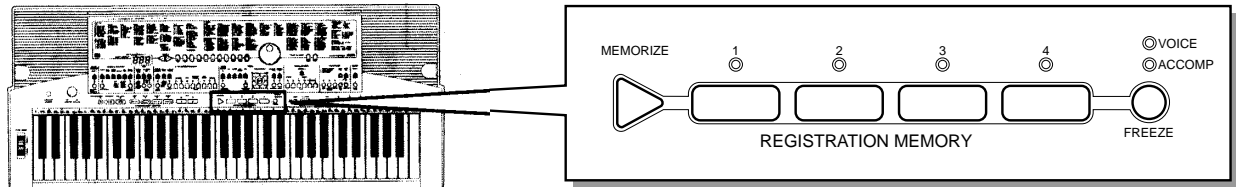
ワンタッチセッティングで呼び出したパネルの設定を変更して、オリジナルのセッティングを作ってみましょう。オリジナルのセッティングは、レジストレーションメモリー (P.30参照) に記憶すれば、いつでも呼び出すことができます。

レジストレーションを記憶させましょう (REGISTRATION)

レジストレーションメモリーとは、レジストレーション（ボイス、アカンパニメント、オーバーオールコントロール）を4種類（1～4）まで記憶（メモリー）させ、演奏中でもワンタッチで呼び出すことができる機能です。

ヒント

PSR-510のレジストレーションメモリーには、あらかじめ初期設定でデータがプリセットされています。プリセットデータ呼び出して演奏してみましょう。（プリセットデータ...P.62参照）



レジストレーションの記憶

1 レジストレーションをセットします。.....

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

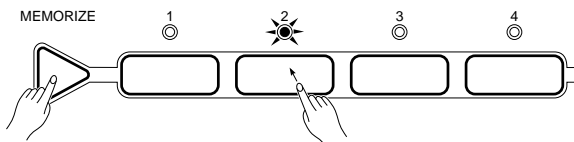
レジストレーションメモリーで記憶できるデータ

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

2 レジストレーションを記憶します。.....

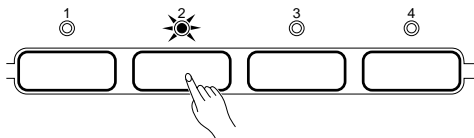
!! 注意

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



MEMORIZEボタンを押しながら、REGISTRATION MEMORYボタンの1～4のいずれかを押します。指定したREGISTRATION MEMORYナンバーのランプが点灯し、レジストレーションが記憶されます。

レジストレーションの呼び出し



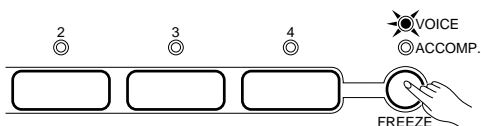
- ▶ REGISTRATION MEMORY 1～4ボタンを押すと、そのREGISTRATION MEMORYナンバーに記憶されていたレジストレーションデータがすぐに呼び出されます。呼び出されたレジストレーションデータがパネル上で変更されると、点灯していたREGISTRATION MEMORYナンバーのランプが点滅に変わります。

メモ

プリセットデータはP.62の「初期化」によって呼び出せます。

フリーズ機能 (FREEZE)

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



- ▶ FREEZEボタンを押すたびに、「VOICEランプ点灯」→「ACCOMPランプ点灯」→「どちらも消灯」→「VOICEランプ点灯」...を繰り返します。

メモ

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

電源アダプターがコンセントに差し込まれているか、乾電池がセットされている場合は、電源を切ってもフリーズのオン/オフは記憶されています。

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

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

録音機能を活用しましょう (RECORDING)

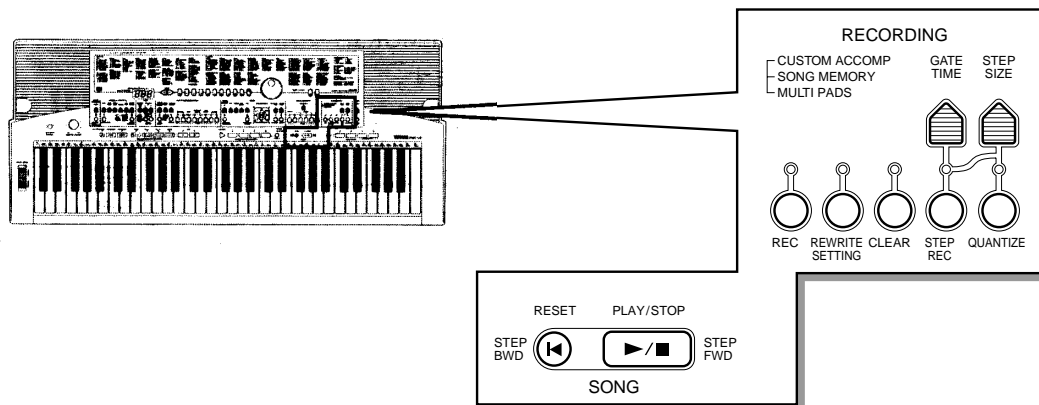
パネルのRECORDING部では、ソングメモリー、カスタムアカンパニメント、マルチパッドへの録音操作を行います。録音方法には以下の2種類があります。

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

ステップ録音 音符の長さ、音程などを1ステップずつ設定しながら演奏を録音します。(P.42参照)

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

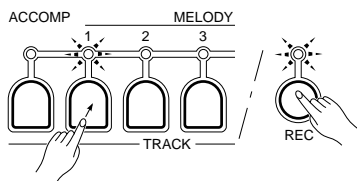
!! 注意 録音中、録音待機中に電源を切ると、録音データが失われてしまいますのでご注意ください。



リアルタイム録音

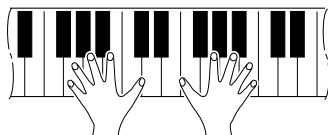
リアルタイム録音の基本操作を覚えましょう

1 録音待機状態にします。



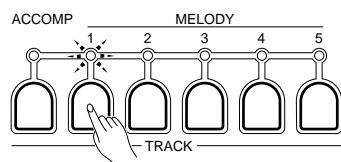
ソングメモリー (P.33参照)、カスタムアカンパニメント (P.37参照)、マルチパッド (P.40参照)、それぞれの録音前の準備の後、RECボタンを押しながら録音するトラック、またはパッドを押して録音待機状態 (シンクロ待機状態) にします。

2 録音をスタートします。



鍵盤で演奏を始めると、録音がスタートします (シンクロスタート)。
録音中は、マルチディスプレイ上部の3つのLEDドットがテンポに合わせて点滅します。

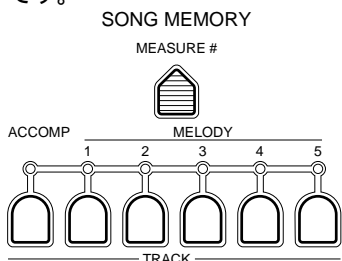
3 録音をストップします。



録音中のトラックボタン、またはパッドを押すと録音がストップします。

ソングメモリーのリアルタイム録音

ソングメモリーは、ACCOMPトラックにコード進行やセクションの変更データなどを、MELODY1~5トラックにメロディ演奏を録音する機能です。左手、右手の演奏を別々に録音したり、複数パートの演奏を録音できます。ソングメモリーは、ページメモリーの各ページに1曲ずつ、合計4曲録音できます。録音できるデータは以下のとおりです。



ACCOMPトラックに録音できるデータ

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

MELODYトラックに録音できるデータ

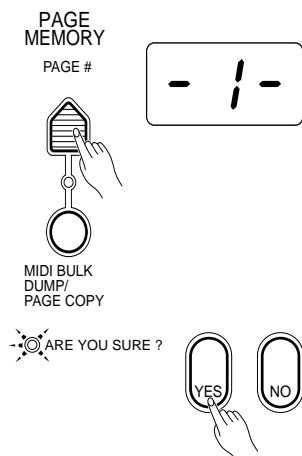
- ・ノートオン/オフ (押鍵/離鍵)
- ・ベロシティ (押鍵の強弱)
- ・ボイスナンバー
- ・キーボードパーカッションがオンの時のパーカッションキットナンバー
- ・ボリューム
- ・パン
- ・DSPデプス
- ・ハーモニーオン/オフおよび、タイプ
- ・エフェクトオン/オフおよび、タイプ
- ・サステイン (フットスイッチ) オン/オフ
- ・ピッチベンド
- ・オクターブ

マルチパッドデータは録音できません。

ソングメモリーのメモリー容量は「ア कंपトラックのコード変更/メロディトラック1~5の音 (キーオン/オフ) を合わせて、1ページあたり最大1600コード/音まで」です。

ア कंपトラックの録音

1 ページナンバーを選択します。



PAGE #ボタンを押すと、現在選択されているページナンバーがマルチディスプレイに表示されます。PAGE #ボタンを押して録音するページナンバーを選択してください。新しいページナンバーを選択すると「ARE YOU SURE? (アーユシュア)」が発音され、ARE YOU SURE? ランプが点滅します。YESボタンを押すとページ選択が確定します。(P.48参照)

メモ

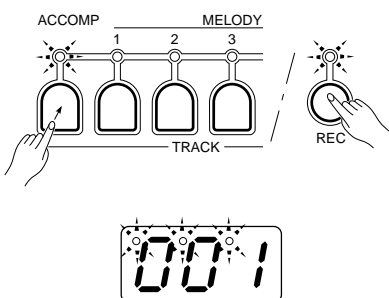
現在選択されているページのソングメモリーに録音する場合、1の操作は必要ありません。

メモ

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

2 アカンパニメントスタイル、フィンガリング、ア कंपボリューム、メトロノームなどを必要に応じて設定します。

3 ア कंपトラックを録音待機状態にします。



RECボタンを押しながら、ACCOMP TRACKボタンを押します。REC、ACCOMP TRACK、SYNC-START/STOPランプが点滅して録音待機状態 (シンク口待機状態) になります。

録音待機状態になると、マルチディスプレイは小節ナンバー表示に変わり、上部の3つのLEDドットがテンポに合わせて点滅します。AUTO ACCOMPがオフの場合は自動的にオンになり、メトロノームがオンになっていれば、設定されているテンポでメトロノーム音が鳴ります。

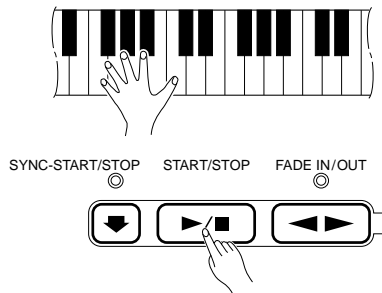
ヒント

録音済みの他のトラックの演奏を再生しながら、録音することができます。TRACKボタンを押して、他のトラックの再生をオン/オフしてください。

ア कंपトラックとメロディトラック (1つ) は同時に録音することができます。RECボタンを押しながらACCOMP TRACK、MELODY TRACKボタンを続けて押してください。

ソングメモリートラックの録音待機中に電源を切ると、現在選ばれているページのソングメモリーデータだけをクリア (消去) することができます。

4 録音をスタートします。



左手鍵域で演奏を始めると、RECランプが点灯に変わり、録音がスタートします（シンクロスタート）。

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

録音中、マルチディスプレイは小節ナンバーを表示し、上部の3つのLEDドットがテンポに合わせて点滅します。

メモ

録音待機状態でMIDI INから押鍵情報を受信すると、録音をスタートさせることができます。（MIDI受信モードの設定についてはP.50を参照してください）

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

!! 注意

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

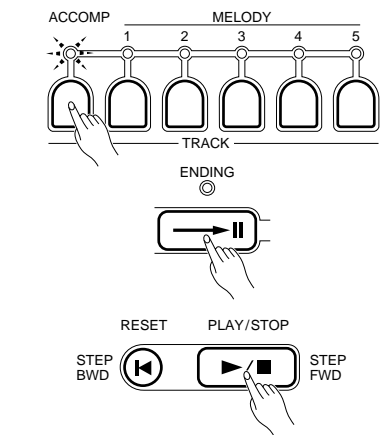
メモ

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

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

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

5 録音をストップします。



録音中のACCOMP TRACKボタンを押すと録音がストップします。

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

録音終了後、PSR-510が録音データを処理する間、マルチディスプレイに「---」が表示されます。また、録音した曲は録音を開始した小節に戻ります。

メモ

現在選択されているページのソングメモリーに録音する場合、1の操作は必要ありません。

メモ

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

メモ

メロディトラックは、複数のトラックを同時に録音できません。

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

ヒント

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

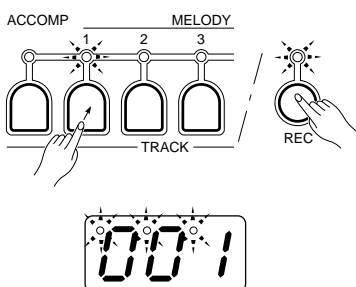
メロディトラックの録音

1 ページナンバーを選択します。.....

ア कंपトラック同様、PAGE #ボタンを押して録音するページを選択し、YESボタンを押してページを確定します。（P.48参照）

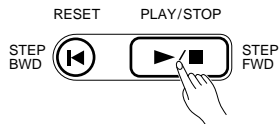
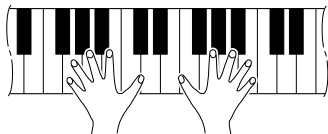
2 オーケストレーションR側（R1、R2）のボイスナンバー、ボリューム、パンなど、必要に応じて設定します。.....

3 録音トラックを選び、録音待機状態にします。.....



RECボタンを押しながら、MELODY TRACKボタン（1～5のいずれか）を押します。REC、MELODY TRACK（1～5のいずれか）ランプが点滅して録音待機状態（シンクロ待機状態）になります。録音待機状態になると、マルチディスプレイは小節ナンバー表示に変わり、上部のLEDドットがテンポに合わせて点滅します。メトロノームがオンの場合は、設定されているテンポでメトロノーム音が鳴ります。

4 録音をスタートします。

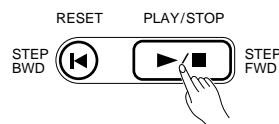
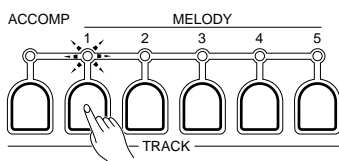


鍵盤で演奏を始めると、録音がスタートします（シンクロスタート）。

また、PLAY/STOPボタンを押しても録音がスタートします。

録音中は、マルチディスプレイは小節ナンバーを表示し、上部の3つのLEDドットがテンポに合わせて点滅します。

5 録音をストップします。



録音中のMELODY TRACKボタンを押すと録音がストップします。また、PLAY/STOPを押しても録音をストップすることができます。

録音終了後、PSR-510が録音データを処理する間、マルチディスプレイに「---」が表示されます。また、録音した曲は録音を開始した小節に戻ります。

メモ

録音待機状態でMIDI INから押鍵情報を受信すると、録音をスタートさせることができます。（MIDI受信モードの設定についてはP.50を参照してください）

!! 注意

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

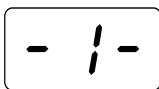
メモ

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

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

再生

1 ページナンバーを必要に応じて選択します。



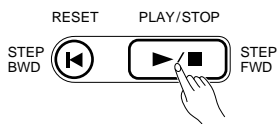
PAGE #ボタンを押して、再生したいソングの入っているページナンバーを選択し、YESボタンを押してページを確定します。（P.48参照）

この時、録音データが記録されているトラックは自動的にランプが点灯します。再生させたくないトラックは、ボタンを押してランプを消灯させてください。

メモ

現在選択されているページのソングメモリーを再生する場合、1の操作は必要ありません。

2 再生をスタート/ストップします。



PLAY/STOPボタンを押すと再生がスタートします。

再生中、マルチディスプレイは、小節ナンバーを表示します。

録音データを最後まで再生するとソングは自動的にストップします。

再生途中でストップする場合は、PLAY/STOPボタンをもう一度押してください。

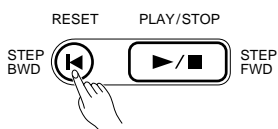
♪ ヒント

ソングメモリーを再生させながら、演奏することもできます。

メモ

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

RESET（リセット）ボタン



RESETボタンを押すとマルチディスプレイは1小節目（曲の頭）に戻り、録音データが記憶されているトラックは自動的にランプが点灯します。

特定の小節からの録音

特定の小節から、ソングメモリーに録音することができます。

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

1 録音を始める小節を指定します。



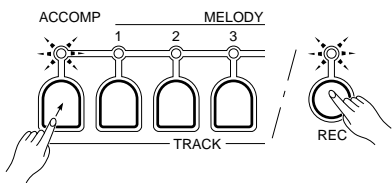
MEASURE #ボタンを押すと、マルチディスプレイに現在の小節ナンバーが表示されます。小節ナンバー表示中に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイヤル、またはMEASURE #ボタンを使って録音を始める小節を指定します。

メモ

指定した小節から、再生をスタートすることもできます。

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

2 録音待機状態にします。



RECボタンを押しながら録音したいTRACKボタン (ACCOMPまたは、MELODY1~5のいずれか) を押します。REC、TRACKランプが点滅して録音待機状態になります。

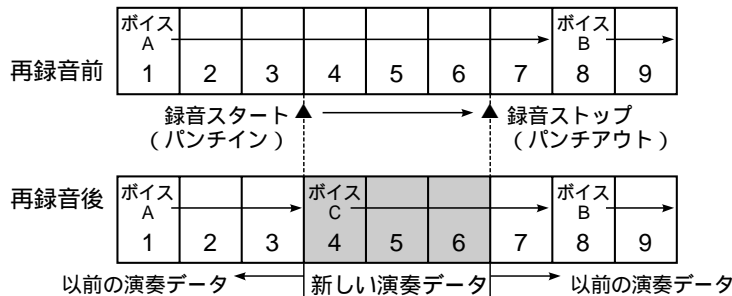
3 録音をスタート/ストップします。

P.33の「アコンプトラックの録音」、P.34の「メロディトラックの録音」を参照して、録音をスタート/ストップします。

特定の小節からの再録音 (パンチイン/パンチアウト)

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

4小節目から6小節目までを再録音します。



ボイス、ボリューム、DSPデプス、パン、ピッチベンド、テンポ、ハーモニーオン/オフ、エフェクトオン/オフ、リボイスデータ、デュアルオン/オフのデータは、パンチアウト以降もパンチアウトした時のデータに書き換えられます。ただし、パンチアウト以降にデータ変更が録音されている場合は、そのデータ変更の直前までが書き換えられます。

メモ

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

カスタムアカンパニメントのリアルタイム録音

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

(カスタムアカンパは各ページに一つずつ、合計4つで、どのページも全てスタイルナンバー00としてメモリーされません。)

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

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

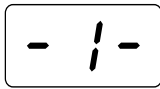
なお、録音できるデータは以下のとおりです。

カスタムアカンパに録音できるデータ

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

録音(プリセットスタイルを元に、カスタムアカンパニメントを作成します)

1 カスタムアカンパニメントを録音するページを選択します。



PAGE #ボタンを押して録音するページを選択し、YESボタンを押してページを確定します。(P.48参照)



現在選択されているページのカスタムアカンパニメントに録音する場合、1の操作は必要ありません。

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

P.21の「アカンパニメントスタイル」を参照して、カスタムアカンパニメントの元になるアカンパニメントスタイルを選択します。

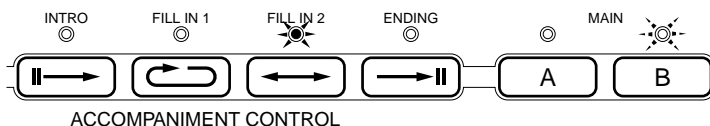


カスタムアカンパ(スタイルナンバー00)には、あらかじめスタイルデータがプリセットされています。(PAGE 1「RAP」、PAGE 2「RAVE」、PAGE 3「ENKA」、PAGE 4「ZOUK」)カスタムアカンパを作るとプリセットデータは消去されますが、初期化(P.62参照)の操作を行うと再び呼び出すことができます。

3 セクションを選択します。

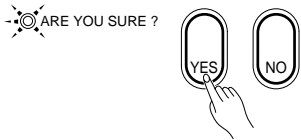
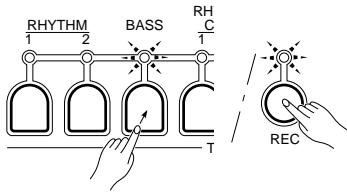
セクションボタン(INTRO, MAIN A, MAIN B, FILL IN 1, FILL IN 2, ENDING)を押してランプを点灯させます。フィルインを選択する場合は、FILL IN 1/2ボタンとMAIN A/Bボタンを組み合わせて選択します。

(例) FILL IN 1Aの場合 FILL IN 1とMAIN Aボタンを押します。
FILL IN 2Bの場合 FILL IN 2とMAIN Bボタンを押します。



例) FILL IN 2Bの場合

4 作成トラックを選び録音待機状態にします。.....



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

RECボタンを押しながら、AUTO ACCOMPANIMENT部のトラックボタンを押すと、RECランプ、指定したトラックのランプが点滅します。元になるスタイルにカスタム(スタイルナンバー00)以外を選択した場合、ARE YOU SURE?(アユーシュア?)が発音され、現在のカスタムアカンパニメントの内容を変更するかどうか確認を求めます。YESボタンを押すと、**2**で選択したスタイルがナンバー00にコピーされ、マルチディスプレイ上部の3つのLEDドットとSYNC-START/STOPランプが点滅して録音待機状態(シンクロ待機状態)になります。この時、選択したセクションでデータを持っていないトラックのランプは消灯します(カスタムアカンパニメント作成不可)。NOボタンを押すと録音はキャンセルされます。

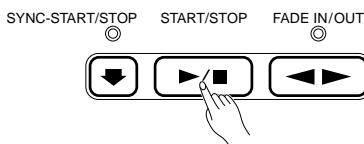
5 テンポ、ボイスなどを設定します。.....

P.25を参照して、録音しやすいテンポを設定してください。また、必要に応じてボイスの設定を変更してください。

6 録音をスタートします。.....

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

4 ~ **6** を繰り返して、各トラックを録音します。録音中もセクションを変更することができますので、録音をストップせずにカスタムアカンパニメントを完成することができます。



メモ

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

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

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

カスタムアカンパニメント録音待機中/録音中は、スタイルは変更できません。

ヒント

必要に応じて録音対象外のトラックをオン/オフできます。

カスタムアカンパニメントの録音待機中に電源を切ると、現在選ばれているページのカスタムアカンパニメントデータだけを消去することができます。

注意

カスタムアカンパニメントの元になるアカンパニメントスタイルに、ナンバー00以外を選択した場合、ARE YOU SURE?に対してYESボタンを押すと、そのページで以前作成したカスタムアカンパニメントデータは消去され、コピーされたアカンパニメントデータに書き変わります。保存しておきたい場合は、NOボタンを押して、ページを変更してください。

メモ

録音後にリライトセッティング(P.45参照)や、プリセットのアカンパニメントスタイル同様、リボイス(P.28参照)が可能です。

ヒント

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

メモ

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

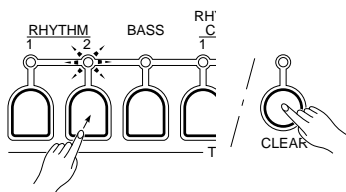
録音中にセクションを変更した時、変更したセクションの同じトラックにデータがない場合は、マルチディスプレイに「---」を表示して、セクションを変更できないことを表します。

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

ヒント

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

録音中のトラックデータのクリア (CLEAR)



録音中にトラックデータをクリア (消去) することができます。

CLEARボタンを押しながら、クリアしたいTRACKボタン (AUTO ACCOMPANIMENT部) を押し、指定トラックの全データがクリアされます。

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

メモ

クリアできるのは、スタイルナンバー00のトラックデータだけです。元になるアカンパニメントスタイルをスタイルナンバー00にコピーしてからクリアしてください (P.38参照)。

録音をしていない状態でのスタイルナンバー00 (カスタムアカンパ) トラックデータのクリアについては、P.45の「クリア」の項を参照してください。

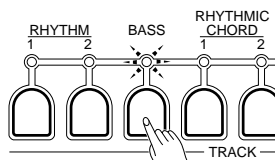
録音中にあるトラックをすべてのセクションでクリアしても、録音可能なトラックのインディケータは消灯しません。

ヒント

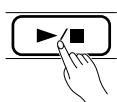
すべてのトラックをクリアしてカスタムアカンパを作る場合は、作るうとしているカスタムアカンパと同じ拍子のアカンパニメントスタイルをクリアしてください。

例えば、3拍子のカスタムアカンパを作る場合は、同じ3拍子のコントリーワルツ (スタイルナンバー77) などを選択してクリアします。

7 録音をストップします。.....



START/STOP



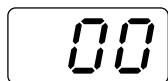
録音中のTRACKボタンを押して録音をストップします。RECランプが消灯し、録音したアカンパニメントデータは選ばれているページのスタイルナンバー00として記憶されます。

START/STOPボタンを押しても録音がストップします。

録音終了後、PSR-510が録音データを処理する間、マルチディスプレイに「---」が表示されます。

また、SYNC-START/STOPボタンを押せば、録音をストップして4の録音待機状態に戻すことができます。

再生 (カスタムアカンパニメントの使い方)



STYLE SELECT



AUTO ACCOMP

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

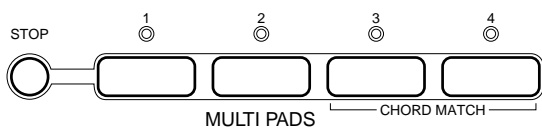
マルチパッドのリアルタイム録音

マルチパッドは、さまざまなフレーズやドラムサウンドなどを録音しておき、演奏中にワンタッチで再生できる機能です。マルチパッドには、16種類の多彩なプリセットフレーズがありますが、オリジナルのフレーズを録音し、演奏中もパッドを押すだけで、いつでも挿入できます。

マルチパッドは2種類あります。

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

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



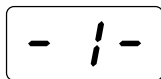
マルチパッドに録音できるデータ

- ・ノートオン/オフ (押鍵/離鍵)
- ・DSPデプス
- ・ペロシティ
- ・オクターブ
- ・ボイスナンバー
- ・ハーモニーオン/オフおよび、タイプ
- ・キーボードパーカッションがオンの時のパーカッションキットナンバー
- ・エフェクトオン/オフおよび、タイプ
- ・ボリューム
- ・サステイン (フットスイッチ) オン/オフ
- ・パン
- ・ピッチベンド

マルチパッドに録音できるメモリー容量は「1ページあたり、約450音 (パッド1~4トータル)」です。

録音

1 ページ番号を選択します。



PAGE #ボタンを押して録音するページを選択し、YESボタンを押してページを確定します。(P.48参照)

メモ

現在選択されているページのマルチパッドに録音する場合、1の操作は必要ありません。

2 オーケストレーションR側のボイスナンバー、ボリュームなど、必要に応じて設定します。

メモ

オーケストレーションのR1、R2がマルチパッドに録音できます。

3 録音するマルチパッドを指定して録音待機状態にします。



RECボタンを押しながら、録音するマルチパッドを押します。REC、マルチパッドランプが点滅して録音待機状態になります。

メモ

マルチパッドには、あらかじめプリセットデータが録音されています。演奏を録音すると、プリセットデータは消去されますが、初期化 (P.62参照) の操作を行うと再び呼び出すことができます。

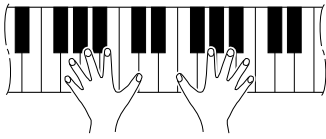
マルチパッドが録音待機状態になると、オートアカンパニメントが自動的にオフになります。

ヒント

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

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

4 録音をスタートします。



鍵盤で演奏を始めると、録音がスタートします（シンクロスタート）。

また、PLAY/STOPボタンを押しても録音がスタートします。

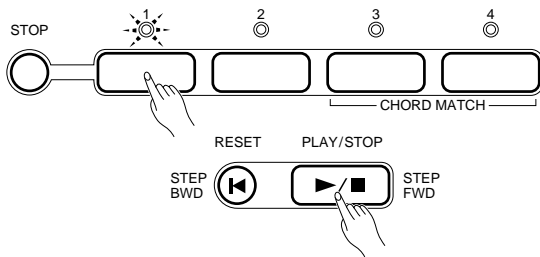
録音中は、マルチディスプレイ上部の3つのLEDドットがテンポに合わせて点滅します。マルチパッド3、4（コードマッチタイプ）の録音はCM7のキーで行ってください。再生時に、CM7コードを基に自動的に他のコードに変更されます。

!! 注意

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

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

5 録音をストップします。



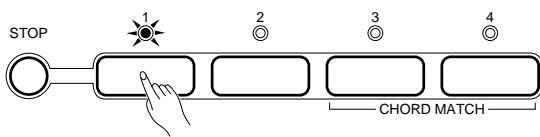
録音中のパッドを押すと録音がストップします。

また、STOP、PLAY/STOPボタンを押しても録音がストップします。

メモ

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

再生



▶ マルチパッドを押すと、再生が始まります。

▶ 再生が終了すると、ランプが消灯します。再生を途中でストップしたい場合はSTOPボタンを押します。

メモ

パッドの再生は、その時設定されているテンポで再生されます。複数のパッドを同時に再生することができます。キーボードパーカッションをマルチパッド3、4に録音しても、再生時にトランスポートされず、マルチパッド1、2に録音した場合と同様の再生になります。

ステップ録音

ステップ録音は、音符の長さ、音程などを1ステップずつ設定しながら録音します。ソングメモリー、カスタムア कंप、マルチパッド、いずれもステップ録音可能です。ただし、ソングメモリーのア कंपトラックのステップ録音は、コード進行だけの録音になりますので、ステップ録音終了後、リライトセッティング (P.45参照) を活用してエディットしてください。

1 録音前の準備を行います。

ソングメモリーの場合 リアルタイム録音 (P.33参照) と同様に、録音するページナンバー、フィンガリング、ア कंपボリューム、ボイスナンバー、ボリューム、パンなどを必要に応じて選択します。ソングメモリーの録音に限り、ステップ録音を始める小節を指定することができます。(P.36参照)

カスタムア कंपの場合 リアルタイム録音 (P.37参照) と同様に、カスタムア कंपの元になるア कंपパニメントスタイル、セクションを選択します。

マルチパッドの場合 リアルタイム録音 (P.40参照) と同様に、録音するページナンバー、ボイスナンバー (R側)、ボリュームなどを選択します。

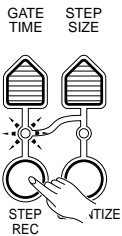
メモ

ソングメモリーのア कंपトラックがステップ録音待機状態になると MAIN A のランプが点灯します。

ステップ録音中は、メトロノームを使用できません。

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

2 録音待機状態にします。

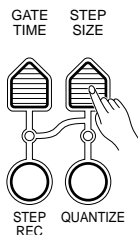


STEP REC ボタンを押しながら、録音するトラック、またはパッドを押します。STEP REC、指定したトラック、またはパッドランプが点滅して、ステップ録音待機状態になります。



ステップ録音中のマルチディスプレイについて
録音中、マルチディスプレイは「ビートとクロック」を表示します。一番左の桁はビート (拍: 4拍子の場合1~4) を表し、右の2桁はクロック (1拍を96等分したもの: 00~95) を表します。この時、現在の位置 (ビート) に合わせて、マルチディスプレイ上部の3つのLEDドットがア कंप同様に点灯します。

3 ステップサイズ（譜面上の音符の長さ）を設定します。



ステップサイズとは譜面上の音符の長さを意味します。STEP SIZEボタンを押すとマルチディスプレイに現在のステップサイズが表示されます。ステップサイズ表示中にナンバー選択ボタン [+], [-]、ダイヤル、またはSTEP SIZEボタンを使ってステップサイズを設定します。

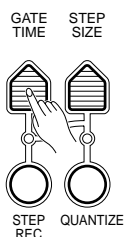
マルチディスプレイ	ステップサイズ	音符
4	1/4	4分音符
6	1/6	3連4分音符
8	1/8	8分音符
12	1/12	3連8分音符
16	1/16	16分音符
24	1/24	3連16分音符
32	1/32	32分音符

メモ

電源アダプターがコンセントに差し込まれているか、乾電池がセットされている場合は、電源を切っても設定されたステップサイズとゲートタイムは記憶されています。

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

4 ゲートタイム（実際に鳴る音の長さ）を設定します。



ゲートタイムとは、ステップサイズ（譜面上の音符の長さ）に対して、実際に鳴っている音の長さを意味します。GATE TIMEボタンを押すとマルチディスプレイに現在のゲートタイムが表示されます。ゲートタイム表示中にナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイヤル、またはGATE TIMEボタンを使ってゲートタイムを設定します。ゲートタイムは11種類です。

マルチディスプレイ	ゲートタイム
00	Minimum
01	10%
02	20%
03	30%
04	40%
05	50%
06	60%
07	70% (Normal)
08	80% (Normal)
09	90%
10	Maximum

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

メモ

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

5 鍵盤を押えます。

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

ステップ録音の取消し (STEP BWD)

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



メモ

複数の鍵盤を同時に押さえた場合、最後の一音が離れたときに、すべての音が同一のタイミングで録音されますので、アカンパニメントトラックのコード進行が簡単に録音できます。

ステップ録音中、他のトラックは再生されません。

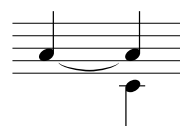
ソングメモリーは、特定の小節からのステップ再録音 (パンチイン/パンチアウト) ができます。録音をスタートする小節を指定した後、ステップ録音してください。録音は小節単位で行われます。小節の途中でパンチアウトすると、その小節の残りに休符が録音されてしまいますのでご注意ください。

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

マルチディスプレイ (ビート/クロック)	100	248	300	348	400	—	300	100	
マルチディスプレイ (ステップサイズ)	8	16	8	8	4	—	4	4	
マルチディスプレイ (ゲートタイム)	08	08	08	08	08	—	04	08	
音名	 押鍵したまま	 押鍵して離す 押鍵して離す	 押鍵して離す	—	 押鍵したまま	—	 押鍵して離す 押鍵して離す	 押鍵したまま	
PLAY/STOP ボタン	 2回押してから離鍵する	—	—	 1回押す	 2回押してから離鍵する	—	—	 3回押してから離鍵する	

6 上記3～5の操作を繰り返して、1ステップずつ録音します。

メモ



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

ソングメモリー、カスタムアカンパニメントのステップ録音の場合、録音終了後、PSR-510が録音データを処理する間マルチディスプレイに「---」が表示されます。

7 録音中のトラックボタン、またはパッドを押してステップ録音を終了します。

録音データの編集（修正）

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

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

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

リライトセッティング（REWRITE SETTING）

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

- 1** リライトを始める小節を指定します。（ソングメモリーの場合のみ）.....

MEASURE #



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

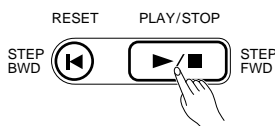
- 2** リライトするトラック、またはパッドを選択します。.....



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

- 3** リライトします。.....

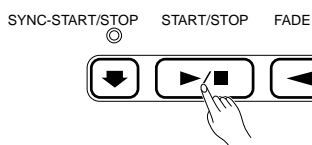
ソングメモリー / マルチパッド



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

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

カスタムアカンブ



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

リライトできるデータは、以下のとおりです。

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

（「ノートオン/オフ、オクターブ、サステイン、ピッチベンドとコード変更」以外の録音可能な、すべてのデータが変更できます。）

- 4** リライトセッティングを終了します。.....

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

メモ

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

ヒント

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

クリア（CLEAR）

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

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

MEASURE #



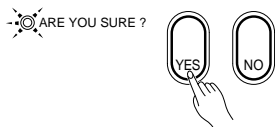
MEASURE #ボタン、ナンバー選択ボタン[+]、[-]、[0]～[9]を使って、クリアしたい録音データの先頭の小節ナンバーをマルチディスプレイに表示させます。

2 クリアするトラック、またはパッドを指定します。



CLEARボタンを押しながら、クリアしたいTRACKボタン、またはパッドを押すと、「ARE YOU SURE? (アーユーシュア)」が発音され、ARE YOU SURE?、CLEAR、指定したTRACK、またはパッドのランプが点滅します。

3 クリアを実行します。



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

クリアの実行中は、マルチディスプレイに「---」が表示されます。

!! 注意

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

メモ

カスタムアカンパニメントのトラックランプは、いずれかのセクションでそのトラックにデータがある場合に点灯します。このため、カスタムアカンパニメントのトラックをクリアしても、指定以外のセクションでそのトラックにデータがある場合、トラックランプは消灯しません。ソングメモリー、カスタムアカンパニメントの複数のトラックを同時にクリアすることができます。CLEARボタンを押しながらクリアしたいトラックボタンを続けて押してください。

クオンタイズ (QUANTIZE)

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

クオンタイズする前の音符の状態

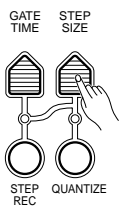


クオンタイズのサイズは、その範囲内で使用されている最小の音符に合わせて設定してください。たとえば4分音符と8分音符が録音されているデータは「1/8」でクオンタイズしてください。これを「1/4」でクオンタイズすると8分音符は4分音符上に移動してしまいます。

サイズ「1/8」でクオンタイズした後の音符の状態



1 クオンタイズのサイズを設定します。



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

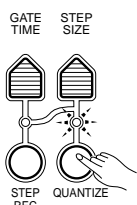
ナンバー選択ボタン [+], [-], ダイアル、またはSTEP SIZEボタンを使ってサイズを設定します。(P.43参照)

メモ

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

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

2 クオンタイズするトラック、またはパッドを指定します。

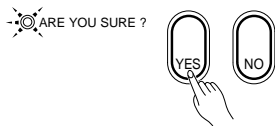


QUANTIZEボタンを押しながら、クオンタイズしたいTRACKボタン、またはパッドを押すと、「ARE YOU SURE? (アーユーシュア)」が発音され、ARE YOU SURE?、QUANTIZE、指定したTRACK、またはパッドランプが点滅します。

!! 注意

ソングメモリー (P.33参照) とカスタムアカンパニメント (P.37参照) のクオンタイズは、トラック内のすべてのデータをクオンタイズします。また、マルチパッド (P.40参照) のクオンタイズは、パッド内のすべてのデータをクオンタイズします。

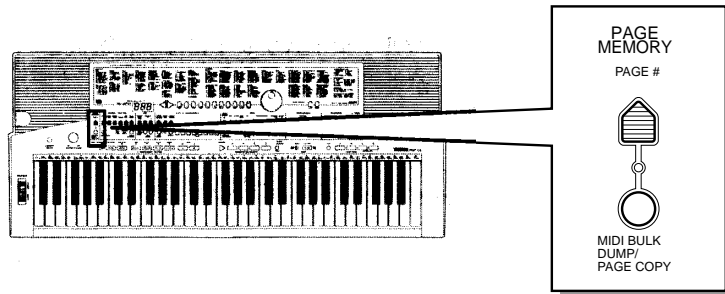
3 クオンタイズします。



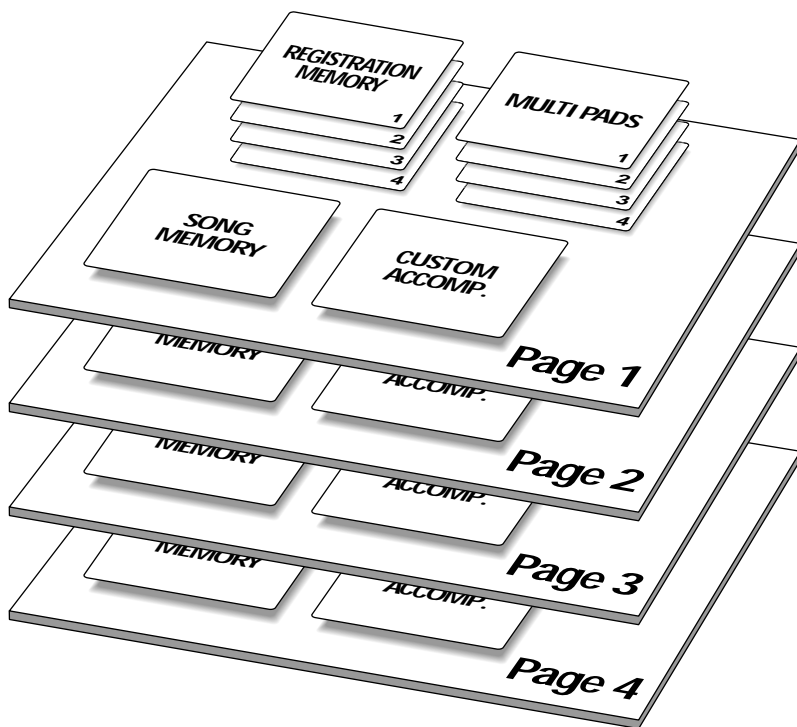
YESボタンを押すと、設定されていたSTEP SIZEでクオンタイズされ、NOボタンを押すと、クオンタイズは中止されません。

ページメモリーにパネルの状態を記憶させましょう (PAGE MEMORY)

ページメモリーはパネル全体のセッティング (ソングメモリー、マルチパッド、レジストレーションメモリーなどの設定内容) をまとめて1ページ内に記憶させる機能です。PSR-510は1~4の4ページ (PSR-510のパネル4セット分) 記憶することができます。



PSR-510メモリーのしくみ

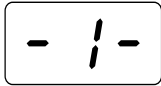


PSR-510はレジストレーションメモリー、ソングメモリー、カスタムアカンピメント、マルチパッドといったメモリー機能をパネル上に装備しています。そして、それらを総括するのがページメモリーです。ページメモリーは、パネル上の設定内容 (P.48参照) を1ページと考え、4ページまで記憶・呼び出しすることができる機能です。

左の「メモリーのしくみ」を理解した上でページメモリーを活用すれば、レジストレーションは16通り (4×4)、ソングメモリーは4曲 (1×4)、カスタムアカンピは4スタイル (1×4)、マルチパッドは16パターン (4×4) 記憶できることになります。たくさんのレジストレーションをメモリーしたり、ソングライブラリーを作ることはもちろん、ライブ演奏時のようにスピーディなセッティング変更が必要な場合など、あなたのアイデアでページメモリーを活用すれば、より効率よくPSR-510を演奏できるでしょう。

ページメモリーの記憶と呼び出し

1 マルチディスプレイをページナンバーの表示に切り替えます。

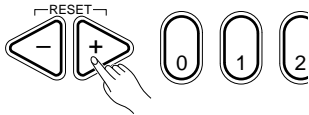


PAGE #ボタンを押すと、マルチディスプレイには現在選択されているページナンバーが表示されます。

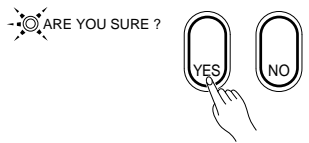


電源を入れた時のページナンバーは1です。

2 ページナンバーを選択します (呼び出します)。



新しいページナンバーを選択すると「ARE YOU SURE? (アークユーシュア)」が発音され、ARE YOU SURE?ランプが点滅します。YESボタンを押すとページ選択が確定します。ページナンバーの変更を中止する場合は、NOボタンを押してください。マルチディスプレイはボイスナンバー表示に戻ります。



新しいページナンバーを選択し、ページ選択モードに入ると、YES/NOボタンを押すか、他の機能ボタンを押すまで、マルチディスプレイはページナンバーを表示しています。



オートアカンパニメントの演奏中/録音中や、デモソングなどの再生中は、ページの呼び出しはできません。

パネルはYESボタンを押して、ページ選択を確定するまで現在の設定のままです。

新しいページナンバーを選択し、ページ選択モードに入ると、YES/NOボタンを押すか、他の機能ボタンを押すまで、マルチディスプレイはページナンバーを表示しています。

ARE YOU SURE? の確認の音声について

「ARE YOU SURE?」の確認の音声を発音させたくない場合は、NOボタンを押しながら電源を入れてください。再び「ARE YOU SURE?」を発音させる場合は、YESボタンを押しながら電源を入れてください。この設定は、電源アダプターがコンセントに差し込まれているか、乾電池がセットされている場合は、電源を切っても記憶されています。

3 パネル内容を変更し、記憶させます。

各種セッティングを変更してレジストレーションメモリーに記憶させたり、ソングメモリー、マルチパッド、カスタムアカンパニメントに録音 (録音内容の変更を含む) します。ページを呼び出した後のこれらの変更は、そのページの設定内容として自動的にメモリーされます。

ページメモリーで記憶できるデータ

- レジストレーションメモリー
 - ・レジストレーションメモリーデータ (P.30参照)
- ソングメモリー
 - ・ソングメモリーデータ (ページを変更すると録音済みのトラックが点灯し、MEASURE# 1にセットされます。)
- カスタムア कंपデータ
- マルチパッドデータ



既存のページをアレンジして新しいページを作る場合は、ページコピーを行ってから設定を変更すると便利です (P.49参照)。



チューニング、DSPタイプ、MIDI受信チャンネル/クロック/コマンド、送信チャンネル、フリーズ設定、ステップサイズ、ゲートタイム、アカンパニメントコントロールはページメモリーに記憶されません。(PSR-510で1つの設定)

ページを変更すると常に、レジストレーションナンバー1が選択されます。

4 呼び出して演奏しましょう。

1、2 同様に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [1] ~ [4]、またはPAGE #ボタンを使ってページナンバーを選択し、YESボタンを押してページを確定します。記憶させた設定が呼び出されますので、演奏してみましょう。



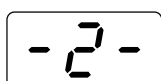
電源アダプターをはずしたり、乾電池が消耗して電源が供給されなくなると、すべてのページの内容が初期化 (工場出荷時の設定に戻る) されます。

ページコピーの方法

あるページの記憶内容を別のページにコピーすることをページコピーといいます。あるページ設定をアレンジして新しいページを作る時や、元のページを保存しておきたい場合に便利な機能です。

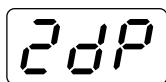
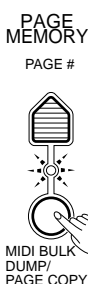
ここではページ「2」の記憶内容をページ「3」にコピーしてみましょう。

1 パネルにコピーするページ（元）を呼び出します。



PAGE #ボタンを押してマルチディスプレイにページナンバーを表示させます。ナンバー選択ボタン [+], [-], [1] ~ [4]、ダイヤル、またはPAGE #ボタンを使って、コピー元のページナンバーを選択し、YESボタンを押してページを確定します。（P.48参照）
ここではページ「2」を選びます。

2 MIDI BULK DUMP/PAGE COPYボタンを押します。



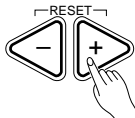
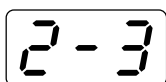
MIDI BULK DUMP/PAGE COPYボタンを押すと、「ARE YOU SURE? (アーユーシュア?)」が発音され、ARE YOU SURE?ランプとMIDI BULK DUMP/PAGE COPYランプが点滅します。マルチディスプレイには「2dp」が表示されます。



メモ

「2dp」は2ページのBULK DUMPを表します。詳細はP.54の「MIDIバルクダンプについて」の項を参照してください。

3 コピー先のページを設定します。



ナンバー選択ボタン [+], [-]、またはダイヤルを使って、コピー先のページナンバーを選択してください。マルチディスプレイには「2-3」のように、左端にコピー元のページナンバー、右端にコピー先のページナンバーが表示されます。ここではコピー先にページ「3」を選びます。



メモ

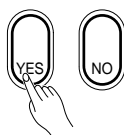
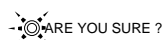
マルチディスプレイは「2dp」→「2-1」→「2-3」→「2-4」→「2cL」→「2dp」...と切り替わります。コピー元ページは、コピー先ページに指定できません。



注意

コピー先のページナンバーに「cL」を選択してコピーを実行すると、そのページの内容は初期化（P.62参照）され、記憶されていたパネル内容は失われます。

4 コピーを実行します。



ARE YOU SURE? YESボタンを押すとコピーが実行されます。コピー終了後のパネルは、コピー元のページ（ページ「2」）になります。

ARE YOU SURE? NOボタンを押すと、コピーは実行されずマルチディスプレイは、ボイスナンバー表示に戻ります。



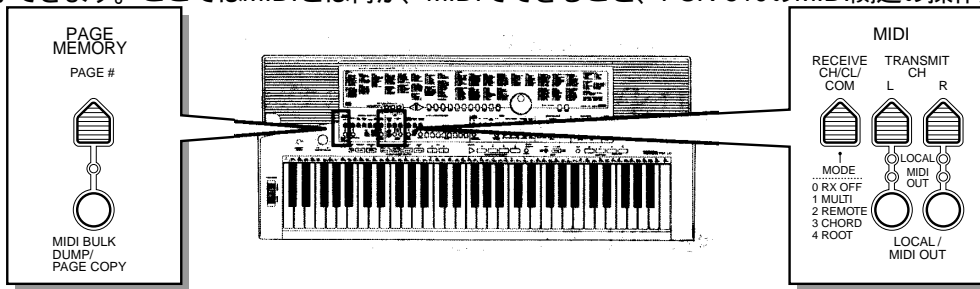
注意

コピーを実行すると、コピー先のページナンバーに記憶されていたデータは消去され、コピー元のページナンバーのデータに書き変わりますのでご注意ください。

MIDI機能を活用して演奏の幅を広げましょう(MIDI)

オンタイズの実行中は、マルチディスプレイに「---」が表示されます。

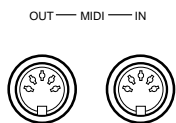
PSR-510はリアパネルにMIDI端子(MIDI IN、MIDI OUT)がついています。MIDI機能の活用により、音楽の可能性を広げることができます。ここではMIDIとは何か、MIDIでできること、PSR-510のMIDI関連の操作方法などについて説明します。



MIDIとは？

MIDI (ミディ)とは、「Musical Instrument Digital Interface」の略で、「電子楽器間のデジタル通信」という意味です。MIDIは電子楽器どうし(またはコンピューターなどと)で演奏情報のやりとりを行うために生まれた世界共通の規格です。たとえば、複数のMIDI楽器(機器)をケーブルで接続すれば、機器間で様々な演奏情報が送受信でき、より高度な演奏が可能になります。なお、PSR-510の音色配列は「GMシステムレベル1」(P.65参照)に準拠しています。

PSR-510のMIDI端子について



PSR-510のリアパネルには2種類のMIDI端子がついています。

MIDI IN.....他のMIDI機器からのMIDI信号を受信します。

MIDI OUT...PSR-510の演奏情報をMIDI信号として他のMIDI機器へ送信します。

メモ

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

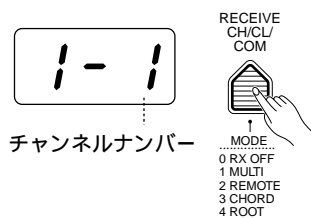
!! 注意

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

MIDI受信

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

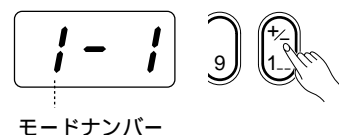
受信チャンネル/モードの設定



チャンネルナンバー

1 RECEIVE CH/CL/COMボタンを押すと、マルチディスプレイの右2桁に現在選択されているチャンネルナンバーが、一番左の桁に現在選択されているモードナンバーが表示されます。

2 チャンネルナンバー表示中に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、ダイヤル、またはRECEIVE CH/CL/COMボタンを使って、受信チャンネルのナンバーを1~16の中から選択してください。



モードナンバー

3 ナンバー選択ボタン [+/-] を押すたびに、マルチディスプレイの一番左の桁に表示されているモードナンバーが「0」→「1」→「2」→「3」→「4」→「0」...と、切り替わります。次頁を参照して5種類の中から使用するモードを選択します。

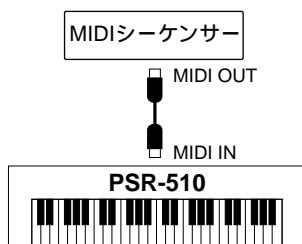
メモ

クロック(マルチディスプレイの右2桁に「cL」を表示)、コマンド(右2桁に「cd」を表示)に関しては、P.52を参照ください。

電源アダプターがコンセントに差し込まれているか、乾電池がセットされている場合は、電源を切っても設定された受信モードは記憶されています。

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

モードナンバー：1 MULTI（マルチ）
受信データがPSR-510の音源に直接入力されますので、外部機器の演奏がPSR-510の音源で鳴ります。

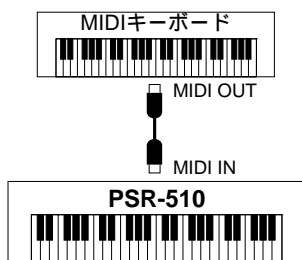


モードナンバー1を選択し、PSR-510のMIDI IN端子と、MIDIキーボードやMIDIシーケンサーのMIDI OUT端子を接続した場合

→ MIDIシーケンサーやMIDIキーボードから複数チャンネルの演奏情報を受信し、PSR-510で複数の音色を同時に鳴らすことができます。

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

モードナンバー：2 REMOTE（リモート）
受信データがPSR-510の押鍵と同様に扱われますので、PSR-510をリモート演奏することができます。



モードナンバー2を選択し、PSR-510のMIDI IN端子と、MIDIキーボードやMIDIシーケンサーのMIDI OUT端子を接続した場合

→ MIDIキーボードでPSR-510を演奏できます。（PSR-510のオートア坎ブをオンにセットしておけば、MIDIキーボードでPSR-510の自動伴奏を演奏できます。）

モードナンバー：3 CHORD（コード）
受信データが、PSR-510のオートア坎パニメントのコード押鍵と同様に扱われます。

モードナンバー3を選択し、PSR-510のMIDI IN端子と、MIDIキーボードやMIDIシーケンサーのMIDI OUT端子を接続した場合

→ MIDIキーボードでコード押鍵すると、フィンガリングの設定（P.23参照）にしたがって、PSR-510でオートア坎パニメント（自動伴奏）が演奏されます。

モードナンバー：4 ROOT（ルート）
受信データが、PSR-510のオートア坎パニメントのコード押鍵のベース音を指定します。このモードでは、分数コードの指定ができます。

モードナンバー4を選択し、PSR-510のMIDI IN端子と、MIDIキーボードやMIDIシーケンサーのMIDI OUT端子を接続した場合

→ MIDIキーボードの押鍵が、コードのルート音として認識され、PSR-510でオートア坎パニメント（自動伴奏）が演奏されます。

メモ

モードナンバー1（MULTI）/モードナンバー2（REMOTE）の場合、MIDIキーボードで音色を変更すると、PSR-510も同時に音色が変更されます。（送信側の機器に「GMシステムレベル1」規格製品を接続すれば、ほぼ同一音色を設定することができます。）

PSR-510の最大同時発音数は28音です。最大同時発音数に関する詳細はP.55の「最大同時発音数リスト」の項を参照ください。

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

メモ

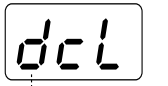
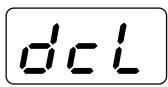
PSR-510のオートア坎ブをオンにする必要はありません。

メモ

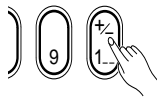
PSR-510のオートア坎ブをオンにする必要はありません。

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

クロックの設定



クロックモード



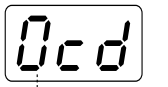
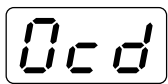
1 P.50 受信チャンネル/モードの設定 **1 2** を参照してマルチディスプレイのチャンネルナンバー表示にクロック「cL」を表示させます。

2 ナンバー選択ボタン [+/−] を押すたびに、マルチディスプレイの一番左の桁の表示が「d」→「E」→「d」...と、クロック設定が切り替わります。下記を参照して、使用するクロックを選択します。

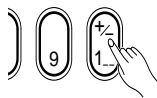
「d」(disableのd)を設定すると、PSR-510の内部クロックで作動します。

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

スタート/ストップコマンドの設定



モードナンバー



1 P.50 受信チャンネル/モードの設定 **1 2** を参照してマルチディスプレイのチャンネルナンバー表示にコマンド「cd」を表示させます。

2 ナンバー選択ボタン [+/−] を押すたびに、マルチディスプレイの一番左の桁の表示が「0」→「1」→「2」→「0」...と、スタート/ストップコマンドのモードナンバーが切り替わります。下記を参照して3種類の中から使用するモードナンバーを選択します。

モードナンバー：0

スタート/ストップコマンドを受け付けません。

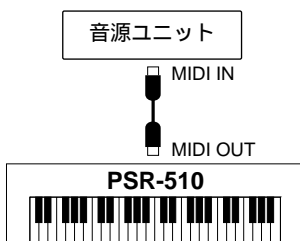
モードナンバー：1

オートアカンパニメントがスタート/ストップします。

モードナンバー：2

ソングメモリーがスタート/ストップします。

MIDI送信



PSR-510のMIDI OUT端子とMIDIキーボードや音源ユニット、シーケンサーのMIDI IN端子を接続した場合

→ PSR-510の演奏をMIDIシーケンサーに録音できます。コンピュータやシーケンサーのデータ入力にも使用できます。

→ PSR-510で演奏するとMIDIキーボードまたは音源ユニットも同時に鳴り、厚みのある演奏ができます。

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

鍵盤演奏は1 (変更可能) / 2チャンネル (変更可能)、オートアカンパニメントは10~16チャンネル、ソングメモリーのメロディは3~7チャンネルで送信されます。

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

メモ

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

メモ

外部クロックを選択した場合に、PSR-510でテンポを変更しようとするとマルチディスプレイに「EC」(External ClockのEC)を表示し、テンポの変更ができないことを表します。

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

メモ

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

メモ

PSR-510で音色を変更するとMIDIキーボードまたは音源ユニットも同時に音色が変更されます。(受信側の機器に「GMシステムレベル1」規格製品を接続すれば、ほぼ同一音色で切り替わります。)

ソングメモリーに録音された演奏を外部シーケンサーに録音する場合は、録音する機器を録音開始し、次にPSR-510のソングメモリーのRESETボタン、PLAY/STOPボタンの順に押してください。初期設定を送信します。

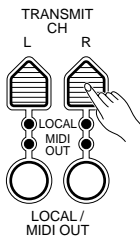
オートアカンパニメントの演奏を外部シーケンサーに録音する場合は、録音する機器を録音開始し、次にPSR-510のSTYLE SELECTボタンを押してから演奏を始めてください。初期設定を送信します。

ヒント

MIDI送受信データに関する詳細は、P.64「MIDIインプリメンテーションチャート」を参照して、より高度な演奏にチャレンジしてください。

送信チャンネルの設定

右手鍵域 (R) の送信チャンネルの設定



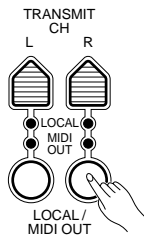
- 1 TRANSMIT CH Rボタンを押すと、マルチディスプレイの右2桁に現在選択されている送信チャンネルナンバーが表示されます。
- 2 送信チャンネルナンバー表示中に、ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9]、またはダイヤルを使って送信チャンネルナンバーを01 ~ 16の中から選択してください。

左手鍵域 (L) の送信チャンネルの設定

- ▶ 左手鍵域 (L) の送信チャンネルの設定は、TRANSMIT CH Lボタンを押した後、右手鍵域 (R) と同様の操作で行えます。

MIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフの設定

右手鍵域 (R) のMIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフ設定



- ▶ LOCAL/MIDI OUTボタンを押すたびに、ボタン上の「LOCAL」「MIDI OUT」ランプが、「LOCALオン(点灯)+MIDI OUTオン(点灯)」→「LOCALオン(点灯)+MIDI OUTオフ(消灯)」→「LOCALオフ(消灯)+MIDI OUTオン(点灯)」・・・の動作を繰り返します。下記を参照して、設定してください。

「LOCALオン(ローカルオン)+MIDI OUTオン」
鍵盤演奏は通常どおり発音され、同時に押鍵情報がMIDI OUTから外部機器に送信されます。

「LOCALオン(ローカルオン)+MIDI OUTオフ」
鍵盤演奏は通常どおり発音されますが、押鍵情報はMIDI OUTから外部機器に送信されません。

「LOCALオフ(ローカルオフ)+MIDI OUTオン」
鍵盤演奏は本体から発音されませんが、押鍵情報がMIDI OUTから外部機器に送信されます。

左手鍵域 (L) のMIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフ設定

- ▶ 左手鍵域 (L) のMIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフ設定も、右手鍵域 (R) と同様の操作で行えます。

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、右手鍵域 (R) の送信チャンネルは初期設定 = 1になります。

電源アダプターがコンセントに差し込まれているか、乾電池がセットされている場合は、電源を切っても設定された右手鍵域 (R) の送信チャンネルと、左手鍵域 (L) の送信チャンネルは記憶されています。

メモ

[+] [-] ボタンを同時に押すと、左手鍵域 (L) の送信チャンネルは初期設定 = 2になります。

メモ

右手鍵域 (R) のMIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフの初期設定は、「LOCALオン(ローカルオン)+MIDI OUTオン」です。

MIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフは、押鍵情報(キーオン/オフ)のみをコントロールします。その他の情報は常に、MIDI OUTオン、LOCALオンで送信されます。

ヒント

PSR-510のMIDI OUTと外部音源(特にGM音源)を接続して使用する場合は、MIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフの設定を活用すると、PSR-510の音源、外部音源、PSR-510の音源+外部音源をワンタッチで切り替えることができます。また、この設定はレジストレーションメモリーにも記憶されますので、レジストレーションナンバーの変更で使用する音源を簡単に切り替えることができます。

メモ

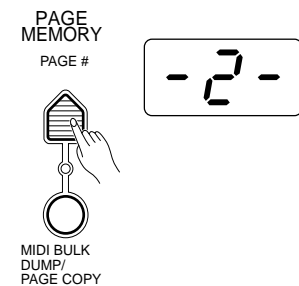
左手鍵域 (L) のMIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフの初期設定は、「LOCALオン(ローカルオン)+MIDI OUTオン」です。

左手鍵域 (L) のMIDI OUTをオフにすると、オートアカンパニメントの押鍵情報が送信されなくなります。また、LOCALをオフにすると、オートアカンパニメントが本体で発音されなくなります。

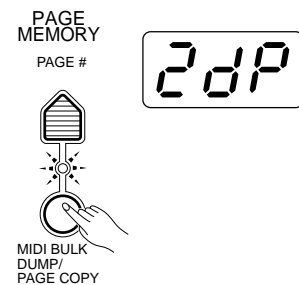
MIDIバルクダンプ (MIDI BULK DUMP) について

MIDIバルクダンプ送信

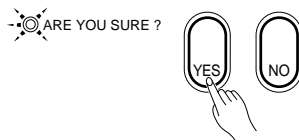
MIDIバルクダンプとは、PSR-510のパネルの設定（カスタムアカンパニメント、マルチパッド、ソングメモリー、レジストレーションメモリー）をページメモリーのページ単位でMIDI OUTから送信する機能です。MIDIバルクダンプを使ってデータをシーケンサーやデータファイラーに記録しておけば、それらのデータを受信すると自動的にパネルがセットアップされます。



- 1** PAGE #ボタンを押して、マルチディスプレイにページナンバーを表示させます。ナンバー選択ボタン[+], [-] [1] ~ [4]、またはダイヤル、またはPAGE #ボタンを使って、バルクダンプ送信するページナンバーを選択し、YESボタンを押してページを確定します。ここではページ「2」を選びます。

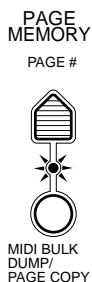


- 2** MIDI BULK DUMP/PAGE COPYボタンを押すと、「ARE YOU SURE ? (アーユーシュア?)」が発音され、ARE YOU SURE ?ランプとMIDI BULK DUMP/PAGE COPYランプが点滅します。このときマルチディスプレイには「2dp」（BULK DUMPのdp）が表示されます。



- 3** ARE YOU SURE ? YESボタンを押すと、MIDI BULK DUMP/PAGEランプが点灯に変わり、バルクダンプが実行されます。バルクダンプの実行中、マルチディスプレイは「-A-」→「-S-」→「-n-」→「-r-」と表示されます。バルクダンプが終了すると、MIDI BULK DUMP/PAGE COPYランプが消灯し、パネルはページ「2」の状態に戻ります。ARE YOU SURE ? NOボタンを押すと、バルクダンプは実行されず、マルチディスプレイはボイスナンバー表示に戻ります。

MIDIバルクダンプ受信



- ▶ もう1台のPSR-510や、データファイラーなどの外部機器からバルクダンプ（エクスクルーシブメッセージ）を受信すると、MIDI BULK DUMP/PAGEランプが点灯し、マルチディスプレイは「-A-」→「-S-」→「-n-」→「-r-」を表示します。受信が終了すると、MIDI BULK DUMP/PAGE COPYランプが消灯し、パネル設定は受信したデータに変更されます。（バルクダンプ受信終了後も、データ処理の間は、マルチディスプレイに「-A-」、「-S-」、「-n-」、または「-r-」が表示されています。）

メモ

バルクダンプを途中で中止する場合は、バルクダンプ中にもう一度MIDI BULK DUMP/PAGE COPYボタンを押してください。

バルクダンプ送信中は、パネルの操作はできません。

バルクダンプ実行中のマルチディスプレイ表示は、以下のデータが送られていることを表します。

- 「-A-」= カスタムアカンパニメントデータ
- 「-S-」= ソングメモリーデータ
- 「-n-」= マルチパッドデータ
- 「-r-」= レジストレーションメモリーデータ

メモ

受信中はパネルの操作はできません。

!! 注意

バルクダンプを受信すると、現在選ばれているページのデータはすべて受信したデータに変更されます。現在のパネル設定を記憶させておきたい場合は、バルクダンプ受信の前に別のページに記憶させてください。

受信中にエラーが起こると、マルチディスプレイに「Err」が表示され、その時受信中のデータ（カスタムアカンパニメント、ソングメモリー、マルチパッド、レジストレーションメモリーのいずれか）のパネル設定が初期化されます。

録音中、オートアカンパニメント演奏中は、バルクダンプ受信は受け付けません。

最大同時発音数リスト

PSR-510の最大同時発音数は28音ですが、デュアルボイスやスプリットボイス、オートアカンパニメント、ソングメモリーなどを含めたすべての発音数の合計が28音ということです。したがって、オートアカンパニメントや録音・再生などで発音している分だけ、鍵盤演奏の発音数は減少します。28音以上になると、後着優先で発音します。

なお、PSR-510のボイスの中には、2音を使って作られているものがあります。これらは1音の発音が2音の発音に相当します。

各ボイスごとの使用発音数は、次のリストを参照してください。(リスト内の発音数は、そのボイスの使用する最大の同時発音数を示していますが、音程によってはこれ以下の同時発音数となっているものもあります。)

メモ

リストにはMIDIプログラムナンバー(ボイスナンバー)を掲載しません。MIDIを使ってPSR-510のボイスを鳴らす場合は、このプログラムナンバーを使用してください。

ボイス No.	MIDIプログラムNo.	ボイスネーム	使用発音数
Piano (ピアノ)			
01	0	Acoustic Grand Piano (グランドピアノ)	1
02	1	Bright Acoustic Piano (ブライトピアノ)	1
03	2	Electric Grand Piano (エレクトリックグランドピアノ)	2
04	3	Honky-tonk Piano (ホンキートンクピアノ)	2
05	4	Electric Piano 1 (エレクトリックピアノ1)	2
06	5	Electric Piano 2 (エレクトリックピアノ2)	2
07	6	Harpsichord (ハープシコード)	1
08	7	Clavi (クラビ)	1
Chromatic Percussion (クロマチックパーカッション)			
09	8	Celesta (チェレスタ)	1
10	9	Glockenspiel (グロッケンシュピール)	1
11	10	Music Box (ミュージックボックス)	2
12	11	Vibraphone (ビブラフォン)	1
13	12	Marimba (マリンバ)	1
14	13	Xylophone (シロフォン)	1
15	14	Tubular Bells (チューブラーベル)	1
16	15	Dulcimer (ダルシマー)	2
Organ (オルガン)			
17	16	Drawbar Organ (ドローパーオルガン)	2
18	17	Percussive Organ (パーカッシブオルガン)	2
19	18	Rock Organ (ロックオルガン)	2
20	19	Church Organ (チャーチオルガン)	2
21	20	Reed Organ (リードオルガン)	1
22	21	Accordion (アコーディオン)	2
23	22	Harmonica (ハーモニカ)	1
24	23	Tango Accordion (バンドネオン)	2
Guitar (ギター)			
25	24	Acoustic Guitar (nylon) (ガットギター)	1
26	25	Acoustic Guitar (steel) (フォークギター)	1
27	26	Electric Guitar (jazz) (ジャズギター)	1

ボイス No.	MIDIプログラムNo.	ボイスネーム	使用発音数
28	27	Electric Guitar (clean) (エレクトリックギター)	2
29	28	Electric Guitar (muted) (ミュートギター)	1
30	29	Overdriven Guitar (オーバードライブギター)	1
31	30	Distortion Guitar (ディストーションギター)	1
32	31	Guitar Harmonics (ギターハーモニクス)	1
Bass (ベース)			
33	32	Acoustic Bass (アコースティックベース)	1
34	33	Electric Bass (finger) (エレクトリックベース)	1
35	34	Electric Bass (pick) (ピックベース)	1
36	35	Fretless Bass (フレットレスベース)	1
37	36	Slap Bass 1 (スラップベース1)	1
38	37	Slap Bass 2 (スラップベース2)	1
39	38	Synth Bass 1 (シンセベース1)	1
40	39	Synth Bass 2 (シンセベース2)	1
Strings (ストリングス)			
41	40	Violin (バイオリン)	1
42	41	Viola (ビオラ)	1
43	42	Cello (チェロ)	1
44	43	Contrabass (コントラバス)	1
45	44	Tremolo Strings (トレモロストリングス)	2
46	45	Pizzicato Strings (ピチカートストリングス)	2
47	46	Orchestral Harp (ハープ)	1
48	47	Timpani (ティンパニ)	1
Ensemble (アンサンブル)			
49	48	Strings Ensemble 1 (ストリングスアンサンブル1)	1
50	49	Strings Ensemble 2 (ストリングスアンサンブル2)	1
51	50	Synth Strings 1 (シンセストリングス1)	2
52	51	Synth Strings 2 (シンセストリングス2)	2
53	52	Choir Aahs (クワイア アー)	2
54	53	Voice Oohs (ボイス ウー)	1
55	54	Synth Voice (シンセボイス)	1
56	55	Orchestra Hit (オーケストラヒット)	1

ボイスナンバー46 : Pizzicato StringsのC#2以下、F5以上、110 : Bagpipe2のA#2以上の鍵域での使用発音数は、1音になります。

最大同時発音数リスト

ボイス No.	MIDIプログラムNo.	ボイスネーム	使用発音数
Brass (ブラス)			
57	056	Trumpet (トランペット)	1
58	057	Trombone (トロンボーン)	1
59	058	Tuba (チューバ)	1
60	059	Muted Trumpet (ミュートトランペット)	1
61	060	French Horn (フレンチホルン)	1
62	061	Brass Section (ブラスセクション)	1
63	062	Synth Brass 1 (シンセブラス1)	2
64	063	Synth Brass 2 (シンセブラス2)	2
Reed (リード)			
65	064	Soprano Sax (ソプラノサクソ)	1
66	065	Alto Sax (アルトサクソ)	1
67	066	Tenor Sax (テナーサクソ)	1
68	067	Baritone Sax (バリトンサクソ)	1
69	068	Oboe (オーボエ)	1
70	069	English Horn (イングリッシュホルン)	1
71	070	Bassoon (バスーン)	1
72	071	Clarinet (クラリネット)	1
Pipe (パイプ)			
73	072	Piccolo (ピッコロ)	1
74	073	Flute (フルート)	1
75	074	Recorder (リコーダー)	1
76	075	Pan Flute (パンフルート)	1
77	076	Blown Bottle (ボトル)	2
78	077	Shakuhachi (尺八)	1
79	078	Whistle (ホイッスル)	1
80	079	Ocarina (オカリナ)	1
Synth Lead (シンセリード)			
81	080	Lead 1 (square) (矩形波リード)	2
82	081	Lead 2 (sawtooth) (ノコギリ波リード)	2
83	082	Lead 3 (calliope) (カリオペリード)	2
84	083	Lead 4 (chiff) (チフリード)	2
85	084	Lead 5 (charang) (チャランリード)	2
86	085	Lead 6 (voice) (ボイスリード)	2
87	086	Lead 7 (fifth) (5度リード)	2
88	087	Lead 8 (bass+Lead) (ベース&リード)	2
Synth Pad (シンセパッド)			
89	088	Pad 1 (new age) (ニューエイジパッド)	2
90	089	Pad 2 (warm) (ウォームパッド)	2
91	090	Pad 3 (polysynth) (ポリシンセパッド)	2
92	091	Pad 4 (choir) (クワイアパッド)	2

ボイス No.	MIDIプログラムNo.	ボイスネーム	使用発音数
93	092	Pad 5 (bowed) (ボウパッド)	2
94	093	Pad 6 (metallic) (メタリックパッド)	2
95	094	Pad 7 (halo) (ヘイロパッド)	2
96	095	Pad 8 (sweep) (スイープパッド)	2
Synth Effects (シンセエフェクト)			
97	096	FX 1 (rain) (雨)	2
98	097	FX 2 (soundtrack) (サウンドトラック)	2
99	098	FX 3 (crystal) (クリスタル)	2
100	099	FX 4 (atmosphere) (アトモスフィア)	2
101	100	FX 5 (brightness) (ブライトネス)	2
102	101	FX 6 (goblins) (ゴブリン)	2
103	102	FX 7 (echoes) (エコー)	2
104	103	FX 8 (sci-fi) (SF)	2
Ethnic (エスニック)			
105	104	Sitar (シタール)	1
106	105	Banjo (バンジョー)	1
107	106	Shamisen (三味線)	1
108	107	Koto (琴)	1
109	108	Kalimba (カリンバ)	1
110	109	Bagpipe (バグパイプ)	2
111	110	Fiddle (フィドル)	1
112	111	Shanai (シャナイ)	1
Percussive (パーカッシブ)			
113	112	Tinkle Bell (ティンクルベル)	2
114	113	Agogo (アゴゴ)	1
115	114	Steel Drums (スチールドラム)	2
116	115	Woodblock (ウッドブロック)	1
117	116	Taiko Drum (和太鼓)	1
118	117	Melodic Tom (メロディックタム)	1
119	118	Synth Drum (シンセドラム)	1
120	119	Reverse Cymbal (リバースシンバル)	1
Sound Effects (サウンドエフェクト)			
121	120	Guitar Fret Noise (フレットノイズ)	1
122	121	Breath Noise (ブレスノイズ)	1
123	122	Seashore (海辺)	2
124	123	Bird Tweet (鳥のさえずり)	2
125	124	Telephone Ring (電話のベル)	1
126	125	Helicopter (ヘリコプター)	2
127	126	Applause (拍手)	2
128	127	Gunshot (銃声)	1

スタイルリスト

No.	ネーム	リズム	コメント
Pop (ポップ)			
01	16BEAT POP (16ビートポップ)	16ビート	オーソドックスな16ビート。ポップな曲にぴったりです。
02	8BEAT POP (8ビートポップ)	8ビート	ギターやピアノのバックिंगが元気な70年代ポップス。
03	8BEAT LIGHT (8ビートライト)	8ビート	ピアノのアルペジオをフィーチャーした8ビート。ピアノのイージーリスニング曲にどうぞ。
04	FOLKROCK (フォークロック)	16ビート	フォークギターを使ったライト感覚のフォークロック。
05	DETROIT POP (デトロイトポップ)	12ビート	モータウンの懐かしいヒット曲が楽しめます。80~90年代のポップロックにもどうぞ。
06	POP SHUFFLE (ポップシャッフル)	12ビート	70年代ヨーロピアン / アメリカンポップシャッフル。
07	POP ROCK (ポップロック)	12ビート	カントリー風のポップロック。アップテンポの曲にお薦めです。
08	SHOWTUNE (ショーチューン)	8ビート	40~50年代のミュージカル風サウンド。オーケストラの楽器が次々にでてくる賑やかな2ビート。
Pop Ballad (ポップバラード)			
09	16BT BALLAD (16ビートバラード)	16ビート	ロマンチックな16ビートバラード。ソフトな曲なら、ロックでも歌謡曲でもOKです。
10	POP BALLAD (ポップバラード)	8ビート	スケールの大きなボーカルもののバラードにお薦めです。
11	BIG BALLAD (ビッグバラード)	8ビート	アコースティックギターのアルペジオが美しいバラード。
12	PNO BALLAD (ピアノバラード)	8ビート	ピアノのアルペジオや8ビートのバックングを使ったオーソドックスなバラード。
13	EPIC BALLAD (エピックバラード)	8ビート	大編成のオーケストラは、60~70年代のエンターテイナーシンガーの曲や、映画音楽にぴったり。
14	6/8 BALLAD (6/8バラード)	6/8	スローロックバラード。3連系のバラードにはもちろん、演歌にもお薦めです。
Dance (ダンス)			
15	EUROBEAT (ユーロビート)	16ビート	正統派ユーロビート。80年代ディスコから、ハウスミュージックまで使えます。
16	DANCE POP (ダンスポップ)	16ビート	懐かしさあふれる80年代のディスコサウンド。
17	CASA (カーサ)	16ビート	イタリアンハウスミュージック。
18	DANCE SHFL (ダンスシャッフル)	24ビート	ラップやディスコなどの1コードソング。Rhythmic Chord1/2をオフにして試してみましょう。
19	GROUND BEAT (グランドビート)	24ビート	ソウル系のバラード。スローテンポのダンスミュージックにぴったりです。
20	SY BOOGIE (シンセブギ)	6/8	コンピューターミュージックの先駆 70年代のヨーロッパ系プログレ風のサウンドです。
Disco (ディスコ)			
21	DISCO PARTY (ディスコパーティー)	16ビート	ヨーロッパで人気のある、派手めのプラスが印象的なビッグバンド風ディスコ。
22	DISCO SOUL (ディスコソウル)	16ビート	ソウルベースの、70年代フィラデルフィアサウンド風ディスコ。
23	DISCO TROP (ディスコトロピカル)	16ビート	80年代アメリカンTVシーンが徐々に浮かんでくる、ラテンパーカッションでいっぱいのディスコ。
24	DISCO FUNK (ディスコファンク)	16ビート	70年代後半のニューヨークディスコ。ミドルテンポの曲にどうぞ。
25	DISCO POP (ディスコポップ)	16ビート	70年代に一世を風靡したライトなスウェディッシュディスコ。
26	POLKA POP (ポルカポップ)	8ビート	ポルカ調のモダンなポップ。Rhythm2のラテンパーカッションが楽しさを一層引き立てます。
Rhythm & Blues (リズム&ブルース)			
27	R&B (リズム&ブルース)	8ビート	60年代の典型的なリズム&ブルース。
28	R&B BALLAD (リズム&ブルースバラード)	16ビート	ブラックミュージックのバラード全般にお薦めのソウルバラード。
29	FAST GOSPEL (ファーストゴスペル)	8ビート	60年代のシカゴリズム&ブルース。
30	GOSPEL (ゴスペル)	6/8	スローテンポのゴスペル風バラード。
31	6/8 BLUES (6/8ブルース)	6/8	50年代のニューオリンズリズム&ブルース。6/8のリズムはオールディーズにもぴったりです。
32	BLUES (ブルースシャッフル)	12ビート	シカゴ風のシャッフル系ブルース。
33	SOUL (ソウル)	8ビート	メンフィスリズム&ブルース。ミドルテンポの曲にどうぞ。
34	FUNK (ファンク)	16ビート	イーストベイファンク。パンチのきいたプラスを使ったグルーブ感のあるファンクです。
35	FUNK SHFL (ファンクシャッフル)	24ビート	ギターのリフがかっこいいシャッフル系のファンク。
Rock (ロック)			
36	HARD ROCK (ハードロック)	8ビート	70年代の典型的アメリカンハードロック。コードチェンジ毎にクラッシュシンバルが爆発します。
37	RK BOOGIE (ロックブギ)	12ビート	ディストーションギターがかっこいい、ハードなブギをベースにした70年代ロックです。
38	ROCK POP (ロックポップ)	8ビート	ギターがメインの、懐かしい160~70年代ミドルテンポロック。
39	RK SHUFFLE (ロックシャッフル)	12ビート	シャッフル系ポップロック。トラックごとにオン/オフし、いろんなアレンジを試してください。
40	6/8 ROCK (6/8ロック)	6/8	「朝日のあたる家」風のアルペジオが印象的なロック。60年代アメリカンフォークにどうぞ。
41	RK BALLAD (ロックバラード)	8ビート	イントロ/エンディングに泣かせるギターの入った、典型的なロックバラード。
42	RK CLASSIC (ロッククラシカル)	16ビート	ポップなリズムにハーブシコードのPhrase。クラシック曲をロックアレンジでお楽しみください。

スタイルリスト

No.	ネーム	リズム	コメント
Rock & Roll (ロックンロール)			
43	ROCK&ROLL (ロックンロール)	12ビート	60年代のロックンロール。これぞ元祖ロックンロールサウンドです。
44	BOOGIE (ブギウギ)	12ビート	50年代を代表するブギウギ。Phraseでブラス、Padでファンキーなピアノを演奏します。
45	TWIST (ツイスト)	8ビート	雰囲気のあるハンドクラップやドラムのパターンが印象的なツイストです。
46	ROCKABILLY (ロカビリー)	12ビート	ハイチューニングのスネアドラムが特徴的な、これぞメンフィスロカビリー。
47	16RK&ROLL (16ビートロックンロール)	16ビート	ニューオリンズのリズム&ブルースをベースにしたロックンロール。
Traditional Jazz (トラディショナルジャズ)			
48	RAGTIME (ラグタイム)	8ビート	40~50年代のラグタイムピアノ。無声映画時代の古き良きアメリカが蘇ってきます。
49	DIXIELAND (デキシーランド)	12ビート	ニューオリンズのベーシックなデキシーランド。「聖者の行進」など、ぴったりはまります。
50	BIG BAND (ビッグバンド)	12ビート	大編成のビッグバンド。各トラックにジャズインストルメントが入っています。
51	B B BALLAD (ビッグバンドバラード)	12ビート	ムーディなビッグバンドのバラード。
52	SWING (スイング)	12ビート	ヨーロッパビッグバンド。ミドルテンポのスイングにぴったりです。
53	SWING WALTZ (スイングワルツ)	9/8	オーケストラ風のスイングしたワルツ。ジャズ以外の曲にも使えます。
Contemporary Jazz (コンテンポラリージャズ)			
54	BEBOP (ビバップ)	12ビート	40年代のニューヨークビバップ。ジャズピアノトリオのアップテンポな曲にお薦めです。
55	JAZZ BALLAD (ジャズバラード)	12ビート	コンボスタイルのジャズバラード。ピアノを演奏する時は、Phrase1/2をオフにしてください。
56	JAZZ WALTZ (ジャズワルツ)	9/8	アップテンポのジャズワルツ。Phrase1のパイプがジャージーな雰囲気を出しています。
57	FUSION (フュージョン)	16ビート	ラテンの味付けをしたライト感覚のフュージョン。
58	FUSION SHFL (フュージョンシャッフル)	24ビート	A.O.R.風のソフトなボーカルに合うシャッフル。味のあるチョッパーベースが魅力的です。
Latin (ラテン)			
59	MAMBO (マンボ)	8ビート	ピアノやブラスが中心の元気の出るマンボ。メロディをピアノで弾くときは、Chord2をオフに。
60	MERENGUE (メレンゲ)	8ビート	中南米の異国情緒たっぷりの、郷愁を誘うメレンゲ。
61	BEGUINE (ベギン)	8ビート	映画のヒットによって有名になったルンバのバリエーションの1つ。
62	BOMBA (ボンバ)	16ビート	さわやかなカリブの潮風が感じられるプエルトリコのダンスミュージック。
63	GUAGUANCO (グアグアンコ)	16ビート	エネルギッシュなドラムスやラテパカのダンスミュージック。Phrase1/2もラテパカのパートです。
Latin Pop (ラテンポップ)			
64	POP BOSSA (ポップボサ)	8ビート	ポップでライトな感覚のボサノバ。
65	SLOW BOSSA (ボサノバスロー)	8ビート	ミッド~スローテンポの曲にぴったりのオーソドックスなボサノバ。
66	JAZZ SAMBA (ジャズサンバ)	16ビート	ドラムス加わったトラディショナルなブラジルのサンバ。
67	MOD CHA CHA (モダンチャチャ)	16ビート	ピアノとフルートのパッキングやギロなどで雰囲気のあるモダンなアフロキューバンチャチャ。
68	LATIN ROCK (ラテンロック)	16ビート	エレクトリックベースとドラムスを加え、コンテンポラリーに味付けをしたチャチャ。
Caribbean (カリビアン)			
69	SKA (スカ)	8ビート	60年代にジャマイカで生まれたスタイル。近年、世界各国でリバイバル。
70	CALYPSO (カリプソ)	16ビート	60年代の伝統的カリプソ。
71	REGGAE 16 (レゲエ16)	16ビート	「ラバーズロック」と呼ばれるバラード的なレゲエのスタイルです。
72	REGGAE 12 (レゲエ12)	12ビート	レゲエのオーソドックスなスタイル。シャッフルしたノリがポイントです。
Country & Western (カントリー&ウェスタン)			
73	BLUEGRASS (ブルーグラス)	16ビート	バンジョーがさまになるブルーグラス。最初は、Rhythm1とChord1だけで始めてみましょう。
74	C POP (カントリーポップ)	8ビート	コンテンポラリーっぽいカントリー。
75	C ROCK (カントリーロック)	8ビート	カントリーテイストを取り入れた、70年代のウェストコーストロックにぴったりです。
76	C BALLAD (カントリーバラード)	8ビート	スチールギターが効果的なスローテンポのカントリー。
77	C WALTZ (カントリーワルツ)	9/8	アコースティックギターが魅力的な、オーセンティックカントリー。
78	C SHUFFLE (カントリーシャッフル)	12ビート	アコースティックギターの典型的カントリー。カントリーならなんでも来いという万能スタイル。
79	W SHUFFLE (ウェスタンシャッフル)	12ビート	モダンで軽妙なタッチのカントリー。

No.	ネーム	リズム	コメント
World Music (ワールドミュージック)			
80	POLKA (ポルカ)	8ビート	アルプスのホルンの響きが聴こえてきそうな伝統的ポルカ。
81	TRAD WALTZ (トラディショナルワルツ)	3/4	オーソドックスなヨーロッパワルツ。Chord1 / 2とPhrase1だけで試してみるのも一興です。
82	SEVILLIANAS (セビリャーナ)	3/4	フラメンコにも使えるテンポの速いワルツ。
83	BOLEROLENTO (ボレロレント)	8ビート	ギター中心のロマンティックなスタイル。ルンバのスローバージョンとしても使えます。
84	ESPAGNOLE (ルンバエスパニョール)	16ビート	賑やかでつい踊りだしたくなってしまう、スパニッシュギターベースのルンバ。
85	DANGDUT (ダンダット)	8ビート	エスニックな響きのインドネシアンポップスタイル。
March (マーチ)			
86	MARCH (マーチ)	8ビート	伝統的なブラスバンド。各トラックにバンドで馴染深い楽器が入っています。
87	6/8 MARCH (6/8マーチ)	6/8	勇壮なマーチングバンド。イントロの間にコード変更すると、ブラスの味付けが加わります。
88	TARANTELLA (タランテラ)	6/8	南イタリアのダンスのスタイル。「フニクリ・フニクラ」が聞こえてきそうです。
Ballroom Standard (ボールルーム)			
89	SLOW WALTZ (スローワルツ)	3/4	小編成のイングリッシュワルツスタイル。スローテンポなのでバラード系のワルツにも合います。
90	TANGO ARGN (タンゴアルゼンチーナ)	8ビート	コンサーパティブなダンスの世界にぴったりのタンゴ。
91	TANGO HABA (タンゴハバネラ)	8ビート	ハバネラはタンゴの基になったスタイル。同じタンゴでもクラシックな曲にどうぞ。
92	SLOWFOX (スローフォックス)	12ビート	典型的なダンス音楽。バラードやスローなジャズにどうぞ。
93	VIEN WALTZ (ウイナワルツ)	3/4	ダンス向きのワルツ。Chord2のアコーディオンやPhrase2のクラリネットを消すとシンプルに。
94	FOXTROT (フォックストロット)	12ビート	社交ダンスのフォックストロットスタイル。
95	JIVE (ジャイブ)	12ビート	ジャイブ(ブギ)はロックンロール系のダンスミュージック。
Ballroom Latin (ボールルームラテン)			
96	RUMBA (ルンバ)	8ビート	ダンス用のルンバ。ピギンやボレロレントの親戚にもあたります。
97	SAMBA (サンバ)	16ビート	ダンス系のサンバですが、ラテン系の曲ならいろいろと使えるスグレモノ。
98	CHA CHA (チャチャ)	8ビート	ダンス用のチャチャ。最初は、Rhythm2、Bass、Chordだけでスタートしてみましょう。
99	PASODOBLE (パソドブレ)	8ビート	フラメンコ風の情熱的なスタイル。Rhythm1 / 2を交互に入れて、雰囲気を変えてみましょう。
Custom Accomp (カスタムアカンプ)			
00 (Page 1)	RAP (ラップ)	16ビート	スクラッチやいろいろな効果音の入った、流行のラップ。
00 (Page 2)	RAVE (レイブ)	16ビート	最新のテクノハウスミュージック。
00 (Page 3)	ENKA (演歌)	8ビート	浪花節調の正統派演歌。
00 (Page 4)	ZOUK (ズーク)	16ビート	アップテンポのアフロカリビアンビート。カリブの紺碧の海が目前に広がってきそうです。

パーカッションキットリスト (キーボードパーカッション)

<— は「1:スタンダードキット」と同じ内容であることを表します。
 キーボードパーカッションがオンの時の同時発音数は1です。
 パーカッションキット () はMIDIプログラムナンバーです。

MIDIのNote#とNoteは、この表記よりも1オクターブ下になります。たとえば、
 Percussion Kit number 1: Standardの「クリック (スクエアウェーブ)」(Note#
 36/Note C1) は、(MIDI Note# 24/Note C0) に対応します。

Note#	Note	1: Standard (0)	2: Room (8)	3: Rock (16)	4: Electronic (24)
36	C1	クリック (スクエアウェーブ)	<—	<—	<—
37	C#1	ブラッシュ タップ	<—	<—	<—
38	D1	ブラッシュ スワール	<—	<—	<—
39	D#1	ブラッシュ スラップ	<—	<—	<—
40	E1	ブラッシュスワールウィズアタック	<—	<—	リバース シンバル
41	F1	スネア ロール	<—	<—	<—
42	F#1	カスタネット	<—	<—	ハイキュー
43	G1	スネア ハイソフト	スネア ルーム ロー	スネア ロック ロー	スネア ゲート ロー
44	G#1	スティックス	<—	<—	<—
45	A1	バスドラム ハイ ソフト	バスドラム ルーム ロー	バスドラム ロック ロー	バスドラム ゲート ロー
46	A#1	オープン リムショット	<—	<—	<—
47	B1	バスドラム ロー	バスドラム ルーム ミッド	バスドラム ロック ミッド	バスドラム ゲート ミッド
48	C2	バスドラム ハイ ハード	バスドラム ルーム ハイ	バスドラム ロック ハイ	バスドラム ゲート ハイ
49	C#2	クローズ リムショット	<—	<—	<—
50	D2	スネア ロー	スネア ルーム ミッド	スネア ロック ミッド	スネア ゲート ミッド
51	D#2	ハンドクラップ	<—	<—	<—
52	E2	スネア ハイ ハード	スネア ルーム ハイ	スネア ロック ハイ	スネア ゲート ハイ
53	F2	フロアタム ロー	ルーム タム1	ロック タム1	エレクトロニック タム1
54	F#2	ハイハット クローズ	<—	<—	<—
55	G2	フロアタム ハイ	ルーム タム2	ロック タム2	エレクトロニック タム2
56	G#2	ハイハットベダル	<—	<—	<—
57	A2	ロータム	ルーム タム3	ロック タム3	エレクトロニック タム3
58	A#2	ハイハット オープン	<—	<—	<—
59	B2	ミッド タム ロー	ルーム タム4	ロック タム4	エレクトロニック タム4
60	C3	ミッド タム ハイ	ルーム タム5	ロック タム5	エレクトロニック タム5
61	C#3	クラッシュシンバル1	<—	<—	<—
62	D3	ハイタム	ルーム タム6	ロック タム6	エレクトロニック タム6
63	D#3	ライドシンバル1	<—	<—	<—
64	E3	チャイニーズシンバル	<—	<—	<—
65	F3	ライドシンバル カップ	<—	<—	<—
66	F#3	タンバリン	<—	<—	<—
67	G3	スブラッシュ シンバル	<—	<—	<—
68	G#3	カウベル	<—	<—	<—
69	A3	クラッシュ シンバル2	<—	<—	<—
70	A#3	ビブラスラップ	<—	<—	<—
71	B3	ライドシンバル2	<—	<—	<—
72	C4	ボンゴ ハイ	<—	<—	<—
73	C#4	ボンゴ ロー	<—	<—	<—
74	D4	コンガ ハイ ミュート	<—	<—	<—
75	D#4	コンガ ハイ オープン	<—	<—	<—
76	E4	コンガ ロー	<—	<—	<—
77	F4	ティンパレス ハイ	<—	<—	<—
78	F#4	ティンパレス ロー	<—	<—	<—
79	G4	アゴゴ ハイ	<—	<—	<—
80	G#4	アゴゴ ロー	<—	<—	<—
81	A4	カバサ	<—	<—	<—
82	A#4	マラカス	<—	<—	<—
83	B4	サンバホイッスル ハイ	<—	<—	<—
84	C5	サンバホイッスル ロー	<—	<—	<—
85	C#5	ギロ ショート	<—	<—	<—
86	D5	ギロ ロング	<—	<—	<—
87	D#5	クラベス	<—	<—	<—
88	E5	ウッドブロック ハイ	<—	<—	<—
89	F5	ウッドブロック ロー	<—	<—	<—
90	F#5	クイーカ ミュート	<—	<—	スクラッチ ハイ
91	G5	クイーカ オープン	<—	<—	スクラッチ ロー
92	G#5	トライアングル ミュート	<—	<—	<—
93	A5	トライアングル オープン	<—	<—	<—
94	A#5	シェイカー	<—	<—	<—
95	B5	ジングルベル	<—	<—	<—
96	C6	ベルツリー	<—	<—	<—
97	C#6	声「ワン」	<—	<—	<—
98	D6	声「ツー」	<—	<—	<—
99	D#6	声「スリー」	<—	<—	<—
100	E6	声「フォー」	<—	<—	<—
101	F6	声「アーユーシュア？」	<—	<—	<—

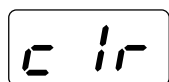
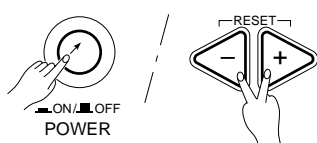
Note#	Note	5: Analog (25)	6: Jazz (32)	7: Brush (40)	8: Classic (48)
36	C1	<—	<—	<—	<—
37	C#1	<—	<—	<—	<—
38	D1	<—	<—	<—	<—
39	D#1	<—	<—	<—	<—
40	E1	リバース シンバル	<—	<—	<—
41	F1	<—	<—	<—	<—
42	F#1	ハイキュー	<—	<—	<—
43	G1	スネア アナログ ロー	<—	ブラッシュ スラップ ロー	スネア クラシック ロー
44	G#1	<—	<—	<—	<—
45	A1	バスドラム アナログ ロー	<—	<—	グランカーサ ロー
46	A#1	<—	<—	<—	<—
47	B1	バスドラム アナログ ミッド	<—	<—	グランカーサ ミッド
48	C2	バスドラム アナログ ハイ	<—	<—	グランカーサ ハイ
49	C#2	クローズリムショットアナログ	<—	<—	<—
50	D2	スネア アナログ ミッド	<—	ブラッシュ スラップ ハイ	スネア クラシック ミッド
51	D#2	<—	<—	<—	<—
52	E2	スネア アナログ ハイ	<—	ブラッシュ タップ	スネア クラシック ハイ
53	F2	アナログ タム1	ナチュラル タム1	ブラッシュ タム1	ナチュラル タム1
54	F#2	アナログ ハイハットクローズ1	ダーク ハイハットクローズ	ダーク ハイハットクローズ	ダーク ハイハットクローズ
55	G2	アナログ タム2	ナチュラル タム2	ブラッシュ タム2	ナチュラル タム2
56	G#2	アナログ ハイハットクローズ2	ダーク ハイハットペダル	ダーク ハイハットペダル	ダーク ハイハットペダル
57	A2	アナログ タム3	ナチュラル タム3	ブラッシュ タム3	ナチュラル タム3
58	A#2	アナログ ハイハットオープン	ダーク ハイハットオープン	ダーク ハイハットオープン	ダーク ハイハットオープン
59	B2	アナログ タム4	ナチュラル タム4	ブラッシュ タム4	ナチュラル タム4
60	C3	アナログ タム5	ナチュラル タム5	ブラッシュ タム5	ナチュラル タム5
61	C#3	<—	<—	<—	ハンドシンバル ロング ロー
62	D3	アナログ タム6	ナチュラル タム6	ブラッシュ タム6	ナチュラル タム6
63	D#3	<—	<—	<—	ハンドシンバル ショート ロー
64	E3	<—	<—	<—	<—
65	F3	<—	<—	<—	<—
66	F#3	<—	<—	<—	<—
67	G3	<—	<—	<—	<—
68	G#3	<—	<—	<—	<—
69	A3	<—	<—	<—	ハンドシンバル ロング ハイ
70	A#3	<—	<—	<—	<—
71	B3	<—	<—	<—	ハンドシンバル ショート ハイ
72	C4	<—	<—	<—	<—
73	C#4	<—	<—	<—	<—
74	D4	<—	<—	<—	<—
75	D#4	<—	<—	<—	<—
76	E4	<—	<—	<—	<—
77	F4	<—	<—	<—	<—
78	F#4	<—	<—	<—	<—
79	G4	<—	<—	<—	<—
80	G#4	<—	<—	<—	<—
81	A4	<—	<—	<—	<—
82	A#4	<—	<—	<—	<—
83	B4	<—	<—	<—	<—
84	C5	<—	<—	<—	<—
85	C#5	<—	<—	<—	<—
86	D5	<—	<—	<—	<—
87	D#5	<—	<—	<—	<—
88	E5	<—	<—	<—	<—
89	F5	<—	<—	<—	<—
90	F#5	スクラッチ ハイ	<—	<—	<—
91	G5	スクラッチ ロー	<—	<—	<—
92	G#5	<—	<—	<—	<—
93	A5	<—	<—	<—	<—
94	A#5	<—	<—	<—	<—
95	B5	<—	<—	<—	<—
96	C6	<—	<—	<—	<—
97	C#6	<—	<—	<—	<—
98	D6	<—	<—	<—	<—
99	D#6	<—	<—	<—	<—
100	E6	<—	<—	<—	<—
101	F6	<—	<—	<—	<—

初期化の方法 / PSR-510ページメモリー初期設定一覧

PSR-510のパネル上の設定（各ページメモリーの内容等）はPOWER ON/OFFスイッチをオフにしても、電源アダプターが接続されているか、乾電池がセットされていればバックアップされています。

PSR-510を初期設定（工場出荷時の状態）に戻すことを「初期化」と呼びます。初期化は以下の方法で行ってください。

ページメモリーの全ページ、及びその他すべてのパネルデータの初期化（システムリセット）

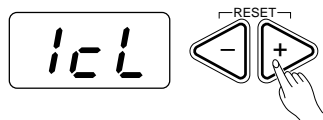


- 1 POWER ON/OFFスイッチを押して電源を切ります。
- 2 ナンバー選択ボタン [+] [-] を同時に押しながら、POWER ON/OFFスイッチを押して電源を入れます。マルチディスプレイに「clr」が表示され、初期化が実行されます。

!! 注意

初期化を実行するとPSR-510のすべてのデータが初期設定の状態に書き換えられ、元のデータは失われます。

ページメモリーのページ単位の初期化



- ▶ P.49のページコピーの操作でコピー先のページナンバーに「cL」を選択してYESボタンを押すと、そのページの内容は初期化されます。

なお、この時このページに記憶されていたパネル内容は失われます。

[PSR-510ページメモリー初期設定一覧]

		ORCHESTRATION		VOICE										AUTO ACCOMPANIMENT		OVERALL CONTROL						MULTI PADS	CUSTOM ACCOMP
		On/Off	VOICE No.	VOL	PAN	OCTAVE	DSP DEPTH	HARMONY		EFFECT		STYLE No.	VOL	TEMPO	SPLIT POINT		P.B. Range	TOUCH		1/2/3/4	style00		
								On/Off	TYPE	On/Off	TYPE				Split mode	Accomp.		On/Off	SENSE				
PAGE1	REGIST1	R1	○	01	21	0	0	6	Off	01	Off	04	08	21	128	61	55	2	On	4	preset x4	Rap	
		R2	×	52	21	0	0	6															
		L1	×	33	21	0	-1	6															
		L2	×	06	21	0	0	6															
	PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																
	REGIST2	R1	○	06	21	0	0	8	Off	01	Off	04	19	21	94	63	55	2	On	4			
		R2	○	53	21	0	-1	8															
		L1	○	37	21	0	-1	6															
		L2	×	35	21	0	-1	6															
	PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																
	REGIST3	R1	○	19	21	0	0	6	Off	01	Off	01	22	21	120	61	55	2	On	4			
		R2	○	18	21	0	-1	6															
		L1	○	35	21	0	-1	6															
		L2	×	33	21	0	-1	6															
	PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																
	REGIST4	R1	○	57	21	2	0	12	Off	04	Off	04	87	21	126	61	55	2	On	4			
R2		○	89	21	-2	-1	8																
L1		○	51	21	2	0	8																
L2		○	48	21	-2	-1	8																
PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																	
PAGE2	REGIST1	R1	○	63	21	3	-1	10	Off	01	Off	04	17	21	120	61	55	2	On	4	preset x4	Rave	
		R2	○	96	21	-3	-1	12															
		L1	○	88	21	0	-1	6															
		L2	○	64	21	0	0	6															
	PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																
	REGIST2	R1	○	30	21	0	0	10	Off	01	Off	04	36	21	180	61	55	2	On	4			
		R2	○	85	21	0	0	12															
		L1	×	86	21	0	1	12															
		L2	○	102	21	0	0	12															
	PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																
	REGIST3	R1	○	83	21	0	0	15	Off	01	Off	04	13	21	78	61	55	2	On	4			
		R2	○	123	21	0	0	12															
		L1	○	26	21	0	0	12															
		L2	○	89	21	0	0	12															
	PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																
	REGIST4	R1	○	13	21	-3	-1	10	Off	01	On	12	97	21	108	61	55	2	On	4			
R2		○	115	21	3	0	10																
L1		×	12	21	0	1	12																
L2		○	33	21	0	-1	6																
PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																	
PAGE3	REGIST1	R1	○	23	21	0	0	10	Off	01	Off	04	75	21	130	61	55	2	On	4	preset x4	Enka	
		R2	×	106	21	0	-1	8															
		L1	○	26	21	0	0	8															
		L2	×	04	21	0	0	6															
	PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																
	REGIST2	R1	○	62	21	3	-1	10	Off	01	Off	04	50	21	155	61	55	2	On	4			
		R2	○	67	21	-3	-1	10															
		L1	○	33	21	0	-1	8															
		L2	×	01	21	0	0	6															
	PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																
	REGIST3	R1	○	25	21	2	-1	10	Off	01	Off	04	83	21	102	61	55	2	On	4			
		R2	○	53	10	-2	-1	15															
		L1	○	25	21	-2	-1	8															
		L2	○	52	14	2	-1	15															
	PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																
	REGIST4	R1	○	06	21	3	0	9	Off	01	Off	04	18	21	112	69	55	2	On	4			
R2		○	05	21	2	0	9																
L1		○	06	21	-3	0	7																
L2		○	51	13	0	0	6																
PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																	
PAGE4	REGIST1	R1	○	20	21	4	0	15	Off	01	Off	01	42	21	114	69	55	2	On	4	preset x4	Zouk	
		R2	○	53	21	-4	-1	15															
		L1	×	21	21	0	0	15															
		L2	×	54	21	0	1	15															
	PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																
	REGIST2	R1	○	04	21	1	0	6	Off	01	Off	01	49	21	180	69	55	2	On	4			
		R2	×	01	21	1	0	6															
		L1	×	02	21	0	0	7															
		L2	×	03	21	0	0	6															
	PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																
	REGIST3	R1	○	62	21	3	0	10	Off	02	Off	03	81	21	180	61	55	2	On	4			
		R2	○	57	21	-2	0	12															
		L1	○	48	21	-2	-1	10															
		L2	○	59	21	2	-1	12															
	PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																
	REGIST4	R1	○	54	21	4	0	12	Off	02	Off	03	29	21	128	61	55	2	On	4			
R2		○	92	10	1	-1	10																
L1		○	53	21	-4	0	12																
L2		○	92	10	0	-1	10																
PERCUSS.	Off	1	21	0	-1	6																	

ソングメモリーは初期設定でデータを持っていませんので、リセットの操作で、ソングメモリー内のデータは削除されます。
MIDIローカルオン / オフの初期設定はR=オン、L=オンです。

MIDI OUTの初期設定はR=オン、L=オンです。
オーケストレーションのEDITランプは、初期設定でR1が点灯します。

MIDIインプリメンテーションチャート

[ポータブルキーボード]

Date: 1993. 6.15

Model PSR-510

MIDI インプリメンテーションチャート

Version: 1.00

ファンクション		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1 ~ 16 CH 1 ~ 16 CH	1 ~ 16 CH (1) 1 ~ 16 CH (1)	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード 3 × *****	(1) × ×	
ノート ナンバー	音域	0 ~ 127 *****	0 ~ 127 0 ~ 127	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	9nH, v=1 ~ 127 × 9nH, v=0	9nH, v=1 ~ 127 × 9nH, v=0 or 8nH	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× (2)	
ピッチベンダー				
コントロール	0, 32 1 6, 38 7 10 11 64 66 84 90 91 96 97 100, 101 120 121	(3) × × × (6) ×	(4) (5) (7) (8)	バンク・セレクト MSB, LSB モジュレーション・デプス データ・エントリー MSB, LSB ボリューム パン エクスプレッション サステイン ソステヌート ポルタメント・コントロール リバーブセンドレベル RPN・データ・インクリメント RPN・データ・デクリメント RPN LSB, MSB オールサウンド・オフ リセット・オール・コントローラー
プログラム チェンジ	設定可能範囲	0 ~ 127 *****	0 ~ 127 0 ~ 127 (9)	
エクスクルーシブ				
コモン	ソング・ポジション ソング・セレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアル	クロック コマンド	(12)	(11) (12)	
その他	ローカルON/OFF オール・ノート・オフ アクティブ・センシング リセット	× ×	× ×	

モード 1: オムニ・オン、ポリ
モード 3: オムニ・オフ、ポリ

モード 2: オムニ・オン、モノ
モード 4: オムニ・オフ、モノ

:あり
×:なし

1. チャンネル毎にパネル設定により以下のモード指定が可能です。
 モード 00 : 受信しない。
 モード 01 : 音源に直接入力されます。
 モード 02 : 鍵盤をオン / オフした場合と同様に扱われます。
 モード 03 : オートアカンパニメントのコード指定押鍵と同様に扱われます。
 モード 04 : オートアカンパニメント分数コードの最低音 (ベース) 指定押鍵と同様に扱われます。
2. チャンネルプレッシャーはピブラートとして扱います。
3. バンクセレクトの送信では、MSBのみが変化し、LSBは常に 00H で固定で出力されます。
4. バンクセレクト受信
 バンクセレクトMSBはメロディ音色、リズム音色の切り替えに用いられます。
 バンクセレクトLSBは無視されます。
 MSB 00H: GMメロディ音色
 MSB 7FH: GMリズム音色
 10チャンネル以外のチャンネルの初期設定は00Hです。10チャンネルは通常リズム音色で、バンクセレクトは無効です。ただし、C1の鍵盤を押しながら電源を入れた場合は、他のチャンネル同様バンクセレクトが有効となります。バンクセレクトMSBが01H~7EHの時は、以後そのチャンネルではキーオンが来ても無発音となります。バンクセレクトを受信しただけでは、音色変更は起こりません。プログラムチェンジを受信した際にその最新の値が適用されます。
5. ポルタメントコントロールは、受信モードがマルチに設定されているチャンネルのみで有効です。
6. パネル上のピッチバンドレンジ設定に応じて、ピッチバンドセンシティビティを送信します。
 ピッチバンドセンシティビティ: BnH, 64H, 00H, 65H, 00H
7. RPNは下記のデータを受信します。
 ピッチバンド・センシティビティ: BnH, 64H, 00H, 65H, 00H
 初期設定値は02H, 00H
 ファイン・チューニング: BnH, 64H, 01H, 65H, 00H
 初期設定値は40H, 00H
 コース・チューニング: BnH, 64H, 02H, 65H, 00H
 初期設定値は40H, 00H
 ヌル: BnH, 64H, 7FH, 65H, 7FH
8. リセットオールコントローラー
 ピッチバンド、チャンネルプレッシャー、モジュレーション、エクスプレッション、サステイン、ソステヌートの各データを初期設定値に戻します。RPNの設定をヌルにします。ポルタメントコントロールの設定をリセットします。
9. GMメロディ音色の場合
 ・・・・0~127がパネルの音色1~128になります。
 リズム音色の場合
 ・・・・0, 8, 16, 24, 25, 32, 40, 48, がパネルの音色1~8になります。

10. エクスクルーシブ
 <GM1システムオン> F0H, 7EH, 7FH, 09H, 01H, F7H
 MIDIマスターチューニングを除く全てのデータの設定値を初期設定値に戻します。
 <MIDIマスターボリューム> F0H, 7FH, 7FH, 04H, 01H, II, mm, F7H
 全チャンネルの音量を一度に変えられるメッセージ (ユニバーサルシステムエクスクルーシブ) です。
 mmの値をMIDIマスターボリューム値として用います (IIの値は無視されます)。mmの初期設定値は7FHです。本メッセージは受信のみで送信はしません。
 <MIDIマスターチューニング>
 F0H, 43H, 1nH, 27H, 30H, 00H, 00H, mm, II, cc, F7H
 全チャンネルの音程を一度に変えられるメッセージです。(パネルのチューニング)
 ・mmIIの値をMIDIマスターチューニング値として用い、実際のチューニング値は次式で表わされます。

$$T = M \times 200 / 256 - 100$$
 ここで T: 実際のチューニング値 (セント)
 M: mmの0~3ビットをMSB、IIの0~3ビットをLSBとする1バイトの値の10進値
 mmIIの初期設定値は07H, 0FHです。またnおよびccの値は任意です。この値はGM1システムオンでもリセットオールコントローラーでも初期化されません。本メッセージは送信、受信します。
 <バルクダンプ>
 bl, bhは<DATA>の総バイト数で、bl+bh*128となります。
 cs: チェックサム
 カスタムアカンパニメント F0H, 43H, 76H, 11H, bl, bh, <DATA>, cs, F7H
 マルチパッド F0H, 43H, 76H, 12H, bl, bh, <DATA>, cs, F7H
 ソングメモリー F0H, 43H, 76H, 13H, bl, bh, <DATA>, cs, F7H
 レジストレーションメモリー F0H, 43H, 76H, 14H, bl, bh, <DATA>, cs, F7H
 <パネルコントロール>
 デュアルデータチェンジ F0H, 43H, 76H, 17H, 04H, <DATA>, F7H
 デュアルオン / オフ F0H, 43H, 76H, 17H, 05H, <DATA>, F7H
 ハーモニー / エフェクト F0H, 43H, 76H, 17H, 0EH, <DATA>, F7H
 DSPタイプ F0H, 43H, 76H, 17H, 0EH, 00H, 01H, <DATA>, F7H
 コード / ベース F0H, 43H, 76H, 17H, 0BH, <DATA>, F7H
11. 内部クロック / 外部クロック指定可能。
12. スタート / ストップコマンドを受信した場合の動作は、パネル設定 (受信チャンネル / クロック / コマンド) のコマンドにより決定されます。
 0. スタート / ストップコマンドを無視します。
 1. オートアカンパニメントがスタート / ストップします。
 2. ソングメモリーがスタート / ストップします。
 コンティニューは送信も受信もしません。

GM システムレベル1 について

現在さまざまな楽器に普及しているMIDIは、メーカーや機種が違って演奏やその他の各種情報を伝達できる規格です。これにより、例えばA社の音源用に作成したデータを使ってB社の音源を演奏できます。ただし、メーカーや機種によって音色配列やコントローラーの使い方が異なるため、データに互換性はありません。そこでシンセサイザーやトーンジェネレーターは音色配列やコントローラーの使い方に一定の基準を設け、メーカーや機種が異なってもほぼ同じ音色で演奏できるようにしたものが、GMシステムレベル1という規格です。PSR-510の音色配列は「GMシステムレベル1」に準拠しています。

故障かなと思ったら...

現象	原因	解決方法
POWER ON/OFFボタンを押して、電源を入れたときに、ポツンという音がする。	本体に電流が流れるためです。	故障ではありません。
<ul style="list-style-type: none"> 音量が小さくなった。 音質が劣化した。 突然マルチディスプレイの表示が消え、パネル設定がリセットされた。 デモ曲や、ソングメモリーなどの録音内容が正しく演奏（再生）されない。 	電池が消耗しています。	6本とも新しい電池と交換するか、または、付属の電源アダプターを使用してください。
鍵盤を押さえても、音が鳴らない。	右手鍵域または左手鍵域がLOCALオフ（ローカルオフ）に設定されています。	P.53の「MIDI OUTオン/オフ、LOCALオン/オフの設定」の項を参照して、LOCALオン（ローカルオン）に設定してください。
同時に押さえた鍵盤の音が全部鳴らない。	同時に鍵盤を押さえ過ぎです。	PSR-510の最大同時発音数は28です。オートアカンパニメントやソングメモリーなども含めて最大28音の範囲で鳴らすことができます。
オートアカンパニメントの演奏中、押鍵コードを変えても演奏される伴奏が変わらない。	フィンガリングのモードに合ったコードの押さえ方をしていません。	フィンガリングモードによって、それぞれコードの押鍵方法が異なります。コードを確認して正しく押さえてください。
鍵盤を押さえても、設定した音色が鳴らない。	オーケストレーションのパートがオンになっていません。	P.11の「オーケストレーション」の項を参照して、必要なオーケストレーションのパートをオンにしてください。
	オーケストレーションパートのボイスボリュームが下がっています。	P.13の「ボリューム」の項を参照して、ボイスボリュームを上げてください。
ボイスボリュームやオクターブが、指定したパートに設定できない。	指定したパートのオーケストレーションがエディット状態になっていません。	ボイスボリュームやオクターブなどは、オーケストレーションでエディット中（EDITランプが点灯）のボイスに対して設定できます。
リズムをスタートしても音が鳴らない。	スタイルのセクションによっては、リズムトラック以外で構成されているものがあります。	オートアカンパニメントをオンにし、フィンガリングモードに従ってコードを押さえてください。オートアカンパニメントが演奏されます。
サステインペダル（フットスイッチ）のオン/オフが逆になった。	フットスイッチを踏みながら電源を入れたり、サステインペダル端子にプラグを接続したりしたからです。	電源を切り、フットスイッチを踏まずに、もう一度電源を入れ直してください。
ソングメモリーデータをクリアしても、クリアしたトラックのランプが消えない。	曲の途中からクリアしたため、そのトラックにデータが残っています。	小節ナンバーを001にセットし、もう一度クリアしてください。
外部シーケンサーなどから、ソングメモリー、カスタムアカンパニメント、マルチパッド、レジストレーションメモリーのデータをひとつひとつPSR-510へバルクダンプ送信しても、PSR-510でうまく受信できない。	データの送信間隔を調整する必要があります。	ソングメモリー、カスタムアカンパニメント、マルチパッド、レジストレーションメモリーのひとつひとつのデータを、継続して（2秒未満の間隔）送信するか、完全にひとつひとつのデータの間の間隔をあけて（PSR-510でバルクダンプ受信が終了し、マルチディスプレイがボイスナンバーの表示に戻ってから）送信してください。

インデックス

ア

アカンパニメントコントロール	25
アカンパニメントトラック (ソングメモリー)	33
アカンパニメントボリューム	27
ARE YOU SURE?	
(アユーシュア?)	38, 45, 46, 48, 49, 54

イ

イントロ	25, 26
------	--------

エ

エディット (オーケストレーション)	12
エディット (録音)	45
エフェクト	15
エフェクトタイプ	15
エンディング	26, 27

オ

オーケストレーション	11
オートアカンパニメント	20
オートアカンパニメントトラック	22
オクターブ	13
オプション商品	68

カ

カスタムアカンパニメント (カスタムアカンパ)	37
-------------------------	----

キ

機能ボタン	8
キーボードパーカッション	10

ク

クオンタイズ	46
クリア	45
クロック	52

ケ

ゲートタイム	43
--------	----

コ

故障かなと思ったら	66
コード1 (フィンガリング)	23
コード2 (フィンガリング)	24

サ

再生 (カスタムアカンパニメント)	39
再生 (ソングメモリー)	35
再生 (マルチパッド)	41
最大同時発音数	55
サステイン	15

シ

初期化	62
初期設定	62
シンクロススタート	25
シングル (フィンガリング)	24

シングルボイス	11
---------	----

ス

スタート (アカンパニメント)	25
スタート/ストップコマンド	52
スタイル	21
スタイルリスト	57
ステップサイズ	43
ステップフォワード	44
ステップバックワード	44
ステップ録音	42
ステップ録音サンプル	44
ストップ (アカンパニメント)	27
スプリットボイス	12
スプリットボイス&デュアルボイス	12
スプリットポイント	17

セ

セクション	26
全体のコントロール	16

ソ

ソングメモリー	33
---------	----

タ

ダイヤル	8
タッチセンス	19
タッチレスポンス	19

チ

チューニング	18
--------	----

テ

DSPタイプ	18
DSPデプス	13
デモ曲	7
デュアルボイス	11
電源	6
電源アダプター	2
テンポ	25

ト

トラック (アカンパニメント)	22
トランスポーズ	18

ナ

ナンバー選択ボタン [+], [-], [0] ~ [9], [+/-]	8
--------------------------------------	---

ハ

パーカッションキットリスト	10, 60
パッドコード (アカンパニメントトラック)	22
ハーモニー	14
ハーモニータイプ	14
パン	14

ヒ

ビートディスプレイ	25
ピッチベンド	19
ピッチベンドレンジ	19

フ

フィルイン1・2	26
フィンガリング	23
フェードイン/フェードアウト	27
譜面立て	3
フリーズ	31
フル (フィンガリング)	24
フレーズ1/2	22

ヘ

ページコピー	49
ページ#	48, 49, 54
ページメモリー	47
ベース (アカンパニメントトラック)	22
ヘッドフォン/AUX出力端子	3

ホ

ボイス	9, 13
ボリューム	13

マ

マスターボリューム	6
マルチディスプレイ	8
マルチ (フィンガリング)	24
マルチパッド	40

ミ

MIDI	50
MIDI OUT	53
MIDI OUT/INジャック	50
MIDIインプリメンテーションチャート	64
MIDI受信	50
MIDI送信	52
MIDIバルクダンプ	54

メ

メインA/B	26
メジャー#	36
メトロノーム	16
メモライズ	30
メモリーのしくみ	47
メロディ1~5トラック	34

リ

リアルタイム録音	32
リズムコード1/2 (アカンパニメントトラック)	22
リズム1/2 (アカンパニメントトラック)	22
リセット	35
リボイス	28
リライトセッティング	45

レ

レジストレーションメモリー	30
---------------	----

ロ

ローカル (MIDI)	53
録音	32~41

ワ

和文シート	3
ワンタッチセッティング	29

PSR-510仕様

鍵盤：

レギュラーサイズ61鍵
(C1～C6：タッチレスボンス付)

ボイス：

AWM128音色（最大同時発音数28）：
01～128
キーボードパーカッション：1～8
ボリューム：00～24
オクターブ：-2～2
DSPデプス：00～15
パン：-7～7
ワンタッチセッティング
オーケストレーション：R1/R2/L1/L2
ハーモニー：タイプ01～10、オン/オフ
エフェクト：タイプ01～12、オン/オフ

セットアップ：

パワースイッチ：オン/オフ
マスターボリューム：MIN～MAX

ページメモリー：

ページ#：1～4
MIDIバルクダンブ/ページコピー

全体のコントロール：

テンポ：040～240
メトロノーム：オン/オフ
スプリットポイント
トランスポーズ：-12～12
チューニング：-16～16
DSPタイプ：1～8
タッチ：センス1～5、
タッチレスボンスオン/オフ
ピッチベンド：-12～12

オートアカンパニメント：

103スタイル（自動伴奏機能）：
01～99, 00（1～4ページ：カスタム）
オートアカンブ：オン/オフ
フィンガリング：1～5
アカンブボリューム：00～24
リボイス
トラック：リズム1/2、ベース、リズム
ミックコード1/2、パッドコード、フ
レーズ1/2

アカンパニメントコントロール：シンク
ロスタート/ストップ、スタート/ス
トップ、フェードイン/アウト、イント
ロ、フィルイン1、フィルイン2、エン
ディング、メインA/B

レジストレーションメモリー：

メモライズ
1～4
フリーズ

マルチパッド：

ストップ
1～4（コードマッチタイプ2つ含む）

デモ：

ソング#：ALL, 1～6
スタート/ストップ

ソングメモリー：

メジャー#
トラック：アカンブ、メロディ1～5

ソング：

リセット（ステップバックワード）、フ
レイ/ストップ（ステップフォワード）

レコーディング：

録音、リライトセッティング、クリア、
ステップ録音、クオンタイズ、ゲートタ
イム、ステップサイズ

ARE YOU SURE？：

YES, NO

マルチディスプレイ：

ナンバー選択ボタン：[+]，[-]，
[0]～[9]，[+/-]ボタン
ダイヤル

MIDI：

受信チャンネル/クロック/コマンド、
送信チャンネルL/R（ローカル/MIDI
OUT）

付属端子：

DC IN、ヘッドフォン/AUX出力、サス
テインペダル、MIDI IN/OUT

アンプ最大出力：

4.5W×2（電源アダプターPA-5B使用
時）
1.5W×2（乾電池使用時）
AUX OUT/ヘッドフォン出力：出力イン
ピーダンス75

スピーカー：

12cm×2

使用電池：

単1乾電池(1.5V)×6

電池寿命：

マンガン電池で約2.5時間、アルカリ電池
で約12時間（デモ演奏連続使用：マス
ターボリューム最大）

使用電源アダプター：

PA-5B

消費電力：

（電源アダプターPA-5B）
22.0W
（乾電池） 8.0W

寸法（幅×奥×高mm）：

939×397×113

重量（kg）：

6.0（乾電池含まず）

付属品：

電源アダプターPA-5B、譜面立て、
和文シート、取扱説明書、保証書

仕様および外観は、改良のため、予告なく変
更する場合があります。

オプション商品のご紹介

ヘッドフォン

HPE-3 ¥3,000
HPE-150 ¥4,000

ソフトケース

SCC-35 ¥10,000

キーボードスタンド

L-2C ¥6,000

フットスイッチ

FC4 ¥3,000
FC5 ¥1,500

MIDIケーブル

YAMAHA MIDI-15 15m ¥3,000
MIDI-03 3m ¥1,100

商品の金額には、消費税は含まれておりません。

サービスと保証

本機の保証期間は、保証書により、ご購入から満1カ年です。（国内のみ有効）

保証期間の1カ年を過ぎましても、有償にて責任をもってサービスを実施いたします。なお、補修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、または、下記のサービス拠点までお問い合わせください。

お買い上げ店による修理調整

故障の場合は、直接お買い上げ店にご持参ください。責任をもって修理調整いたします。

サービスのご依頼

ご使用中に「故障ではないか」と思われましたら、まず本書の「故障かなと思ったら…」の項をお読みいただき、ご確認ください。（ご依頼をお受けして点検いたしますと、故障でない場合でも点検代を申し受けることもございます。）なお、サービスをご依頼される時は、お名前、ご住所、電話番号などを正確にお知らせください。また、お勤めなどでご不在がちな方は、お勤め先の電話番号、もしくは連絡先をお知らせください。（楽器の具合をもう少し詳しくおたずねしたい時や、万が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持ち込み窓口）

北海道サービスセンター	〒064 札幌市中央区南十条西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
首都圏サービスセンター	〒211 川崎市中原区木月1184	TEL. 044-434-3100
東京サービスステーション* （*修理品お持ち込み窓口）	〒108 東京都港区高輪2-17-11	TEL. 03-5488-6625
浜松サービスセンター	〒435 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 名古屋市市中川区玉川町2-1-2 （ヤマハ（株）名古屋流通センター3F）	TEL. 052-652-2230
大阪サービスセンター	〒565 吹田市新芦屋下1-16（ヤマハ（株）千里丘センター内）	TEL. 06-877-5262
四国サービスセンター	〒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6-14-14	TEL. 082-874-3787
九州サービスセンター	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL. 092-472-2134
本社カスタマーサービス部	〒435 浜松市上西町911（ヤマハ（株）宮竹工場内）	TEL. 053-465-1158

各支店営業課リスト

北海道支店 LM営業課	〒064 札幌市中央区南十条西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. 022-222-6147
東京支店 特販営業課	〒108 東京都港区高輪2-17-11	TEL. 03-5488-5475
関東支店 LM営業課	〒108 東京都港区高輪2-17-11	TEL. 03-5488-1688
名古屋支店 LM営業課	〒460 名古屋市中区錦1-18-28	TEL. 052-201-5199
大阪支店 特販営業課	〒542 大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館	TEL. 06-252-7491
広島支店 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
特販営業部	〒108 東京都港区高輪2-17-11	
ポータブル楽器営業課		TEL. 03-5488-6641

住所および電話番号は変更になる場合があります。

YAMAHA
YAMAHA CORPORATION

ヤマハ株式会社

M.D.G., EMI Division
© Yamaha Corporation 1993

VQ28360 409POCP15.2-03C0