

YAMAHA
PORTATONE
PSR-730
PSR-630

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-730/630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-730/630のいろいろな機能を十分に活用するために、この取扱説明書をよくお読みになってからご使用ください。

なお、ご一読いただいたあとも、不明な点が生じた場合に備えて、保証書とともに大切に保管いただきますようお願いいたします。

安全上のご注意

ご使用前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

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

記号表示について

△記号は、危険、警告または注意を示します。

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

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

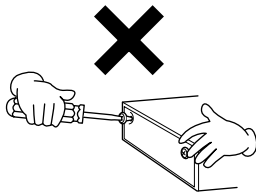
* お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

警告

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

⊘ この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

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



⊘ 浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。

感電や火災、または故障の原因になります。

⊘ 電源アダプターコード/プラグがいたんだ場合、または使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。(乾電池を使用している場合は、乾電池を本体から抜く。)

感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

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

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

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

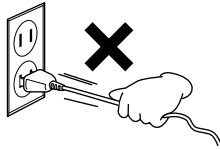
! 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。感電やショートのおそれがあります。

⚠️ 注意

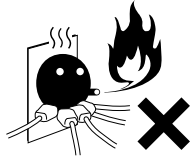
この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。

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

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



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



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

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

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

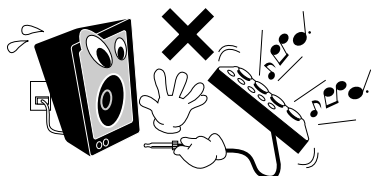
❌ 乾電池を分解したり、火の中に入れてたりしない。
乾電池の中のものが入ると危険です。また、火の中に入れると破裂するおそれがあります。

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

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

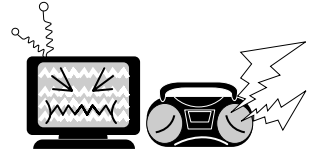
❌ 乾電池は子供の手の届くところに置かない。
お子様が誤って飲み込むおそれがあります。また、電池の液漏れなどにより炎症を起こすおそれがあります。

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



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

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



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

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

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

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

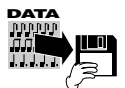
❌ 指定のスタンド以外は使用しない。また、取り付けには必ず付属のネジを使用する。
本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

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



作成したデータの保存について

❗ 作成したデータはこまめにフロッピーディスクに保存する。
作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、必ずフロッピーディスクに保存することをおすすめします。



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

使用後は、必ず電源を切りましょう。

また、使用済みの乾電池は、各自治体で決められたルールに従って廃棄しましょう。

特長



微妙なニュアンスを表現できるタッチレス
スポンズ付61鍵キーボード(52ページ参照)



高音質、バラエティ豊かなXG拡張パ
ネルボイス(PSR-730 : 215ボイス/PSR-
630 : 200ボイス+12ドラムキット)+XGボ
イス(480ボイス) 最大同時発音数 PSR-
730 : 64音、PSR-630 : 32音]



パネルボイスを選んだ時に、各ボイスに
最適なデュアルボイスなどが自動的にセットさ
れるボイスセット機能(60ページ参照)



いろいろな音楽ジャンルの演奏が楽しめ
る100スタイルのオートアカンパニメント(自
動伴奏機能) (24ページ参照)



各スタイルに斬新なコード進行を付け
て、よりメロディックに洗練されたアカンパ
ニメントが楽しめるバーチャルアレンジャー機能
(30ページ参照)



各スタイルに最適なパネル設定(ボイス
など)をボタンひとつで呼び出せるワンタッチ
セッティング機能(37ページ参照)



PSR-730

各スタイルを个性的にアレンジするグ
ループ&ダイナミクス機能(32ページ参照)



パネルの設定状況を一目で確認できる大
型ディスプレイ



ディスプレイ下のトラックボタンなど、
機能的なボタン配置による簡単操作



パネル設定(ボイス・スタイルなどの設
定)を記憶させ、演奏中もワンタッチで呼び出
せるレジストレーションメモリー機能(メモ
リーされたボイスデータだけを呼びだせるフ
リーズ機能付) (68ページ参照)



カラオケのようにパート練習できるマイ
ナスワン再生、反復練習に最適なりピート再生
など、豊富なソング再生機能(89ページ参照)



演奏に効果的なデジタルエフェクト(リ
バース/コーラス/DSP/ハーモニー)機能
(38ページ参照)



PSR-730

2つのデジタルエフェクトを効果的に組
み合わせることができるマルチエフェクト機能
(44ページ参照)

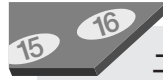


PSR-730

演奏全体を好みの音色に仕上げる5バン
ド・デジタルイコライザー機能(46ページ参
照)



ユーザーソングを簡単に録音/再生でき
るクイック録音機能(アカンパニメント1トラ
ック+メロディ4トラック、合計5トラック) (97
ページ参照)



ユーザーソングをマルチトラックで録音
できるマルチ録音機能(鍵盤演奏、ハーモニー
音、アカンパニメント演奏、合計16トラック)
(101ページ参照)



オリジナルのアカンパニメントスタイル
を作成できるユーザースタイル機能(コード
チェンジによる音程変換ルールもオリジナル設
定可能) (109, 151ページ参照)



プリセットされたアドリブやソロ演奏や、自分で録音したオリジナルフレーズを、ワンタッチで録音/再生できるマルチパッド(コードに応じて音程が変化するコードマッチ機能付) (72, 118ページ参照)



音楽表現の可能性を広げるMIDI機能(XG規格対応) パーソナルコンピュータと簡単に接続できるTO HOST端子(125ページ参照)



XGディスクを再生したり、ユーザーソング/ユーザースタイル/ユーザーパッド/レジストレーションを簡単に管理できるフロッピーディスクドライブ付(74ページ参照)



MIDIセッティングを簡単にするMIDIテンプレート(133ページ参照)



GMシステムレベル1

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

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

PSR-730/630はGMシステムレベル1に対応しています。



XG

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

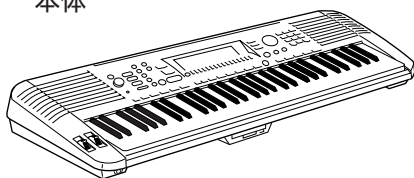
PSR-730/630はXGに対応しています。

この取扱説明書に掲載されている画面は、PSR-730のもので、また、掲載画面はすべて操作説明のためのもので、実際の画面と異なる場合があります。

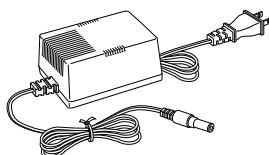
同梱品について

PSR-730/630の同梱品を確認してください。

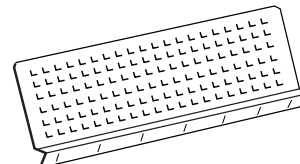
本体



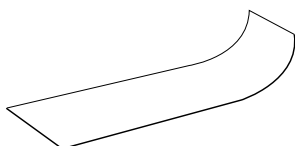
電源アダプターPA-6



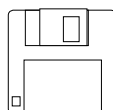
譜面立て(15ページ参照)



和文シート(15ページ参照)



サンプルディスク



取扱説明書
保証書

目次

| | | | |
|--|----|---|----|
| 演奏をはじめる前に | 6 | コーラス効果をかける | 40 |
| 電源の準備をする | 6 | コーラスの種類を選ぶ | 40 |
| 演奏の準備をする | 7 | コーラスリターンレベル | 40 |
| 各部の名称 | 8 | DSP効果をかける | 41 |
| デモソングを鳴らしましょう | 10 | DSPの種類を選ぶ | 41 |
| 電源を入れる | 10 | DSPリターンレベル | 42 |
| 音量を調整する | 10 | ハーモニー効果をかける | 42 |
| デモソングをスタートする | 10 | ハーモニーの種類を選ぶ | 43 |
| デモソングをストップする | 11 | ハーモニーの音量を変更する(ハーモニーボリューム)..... | 43 |
| ディスプレイの基本的な操作方法を覚えましょう | 12 | マルチエフェクトを活用する(PSR-730)..... | 44 |
| ディスプレイの表示(アイコン)について | 12 | マルチエフェクトのしくみ | 44 |
| メニューの操作 | 14 | マルチエフェクトをかける(PSR-730)..... | 44 |
| 譜面立て | 15 | エフェクト1, 2のパートを設定する | 45 |
| 和文シート | 15 | エフェクト1, 2の種類を選ぶ | 45 |
| ボイス(音色)を選んで演奏しましょう | 19 | エフェクト1, 2のドライ/ウェットを設定する | 46 |
| R1ボイス/R2ボイス/Lボイスって何? | 19 | デジタルイコライザーを活用する(PSR-730)..... | 46 |
| R1ボイスを選ぶ | 20 | デジタルイコライザーをかける(PSR-730)..... | 47 |
| 2つのボイスを同時に鳴らす(デュアルボイスモード)..... | 22 | デジタルイコライザーの種類を選ぶ | 47 |
| 右手と左手で別々のボイスを鳴らす(スプリットボイスモード)..... | 22 | ゲインを設定する(ユーザー設定)..... | 48 |
| 鍵盤で打楽器音を鳴らす(キーボードパーカッション)..... | 23 | 全体のコントロールをしましょう | 49 |
| 自動伴奏を鳴らしながら演奏しましょう(オートアカンパニメント) | 24 | 鍵盤の音程を変更する(トランスポーズ)..... | 49 |
| オートアカンパニメントって(自動伴奏)何? | 24 | 演奏中に音程を変更する(ピッチベンド)..... | 50 |
| オートアカンパニメント(自動伴奏)を鳴らす | 25 | ピッチベンドの変化幅を変更する(ピッチベンドレンジ).... | 50 |
| テンポの変更 | 27 | モジュレーション効果をかける(PSR-730)..... | 51 |
| ビートランプについて | 28 | モジュレーションホイールの機能を変更する | 51 |
| アカンパニメントセクションについて | 28 | 鍵盤タッチの感度を変更する(タッチセンス)..... | 52 |
| アカンパニメントトラックの構成 | 29 | 楽器全体の音程を微調整する(チューニング)..... | 52 |
| シンクロストップ機能 | 30 | 鍵盤ごとの音程を調整する(スケールチューニング)..... | 53 |
| バーチャルアレンジャーを活用する | 30 | ソングトランスポーズ | 54 |
| アカンパニメントの音量を変更する(アカンパニメントボリューム)..... | 31 | メトロノームを鳴らす(メトロノーム)..... | 54 |
| グループ&ダイナミクスを活用しましょう(PSR-730) | 32 | LボイスとRボイスの鍵域を変更する(スプリットボイスモードのスプリットポイント)..... | 55 |
| グループ&ダイナミクスをかける | 32 | アカンパニメント鍵域を変更する(オートアカンパニメントのスプリットポイント)..... | 55 |
| グループ&ダイナミクス効果をアレンジする(ユーザー設定)..... | 33 | 2つのスプリットポイントについて | 56 |
| スタイルに合ったパネル設定をワンタッチで呼び出しましょう(ワンタッチセッティング) | 37 | コード検出方法を変更する(フィンガリングモード)..... | 56 |
| ワンタッチセッティングを呼び出す | 37 | シングルフィンガー(Single) | 57 |
| 演奏に効果をかけましょう(デジタルエフェクト) | 38 | フィンガード1(Fingered 1) | 57 |
| リバーブ効果をかける | 39 | フィンガード2(Fingered 2) | 59 |
| リバーブの種類を選ぶ | 39 | フルキーボード(Full Key) | 59 |
| リバープリターンレベル | 39 | マルチフィンガー(Multi)..... | 59 |
| コーラス効果をかける | 40 | ボイスセットを活用する(ボイスセット)..... | 60 |
| コーラスの種類を選ぶ | 40 | ペダル1/2の機能を変更する | 60 |
| コーラスリターンレベル | 40 | ペダルで何をコントロールするかを選ぶ | 60 |
| DSP効果をかける | 41 | 極性の変更(ノーマルリバース)..... | 62 |
| DSPの種類を選ぶ | 41 | ボイスデータを変更しましょう(リボイス) | 63 |
| DSPリターンレベル | 42 | リボイスって何? | 63 |
| ハーモニー効果をかける | 42 | ボイスのリボイス(R1/R2/Lボイスのボイスパラメーターの変更)..... | 64 |
| ハーモニーの種類を選ぶ | 43 | スタイルのリボイス(各アカンパニメントトラックのボイスパラメーターの変更)..... | 66 |
| ハーモニーの音量を変更する(ハーモニーボリューム)..... | 43 | パネルの設定を記憶させましょう(レジストレーションメモリー) | 68 |
| マルチエフェクトを活用する(PSR-730)..... | 44 | レジストレーションを記憶する | 68 |
| マルチエフェクトのしくみ | 44 | レジストレーションバンクに名前をつける(ネーミング)... | 70 |
| マルチエフェクトをかける(PSR-730)..... | 44 | | |
| エフェクト1, 2のパートを設定する | 45 | | |
| エフェクト1, 2の種類を選ぶ | 45 | | |
| エフェクト1, 2のドライ/ウェットを設定する | 46 | | |
| デジタルイコライザーを活用する(PSR-730)..... | 46 | | |
| デジタルイコライザーをかける(PSR-730)..... | 47 | | |
| デジタルイコライザーの種類を選ぶ | 47 | | |
| ゲインを設定する(ユーザー設定)..... | 48 | | |

| | | | |
|----------------------------------|-----------|--------------------------------------|------------|
| レジストレーションを呼び出す | 71 | ユーザースタイルの録音方法 | 110 |
| ボイスデータだけを呼び出す(フリーズ機能)..... | 71 | リハーサルモードについて | 112 |
| パッドを鳴らしましょう(マルチパッド) | 72 | CM7で録音するには..... | 113 |
| マルチパッドを鳴らす | 72 | 特定の音程を消去するには...(ドラムキャンセル)..... | 114 |
| コード変更に合わせて | | 発音タイミングの | |
| パッド演奏を移調する(コードマッチ)..... | 73 | ばらつきを整えるには...(クオンタイズ)..... | 115 |
| ディスクを活用しましょう | 74 | スタイルに名前をつける(ネーミング)..... | 116 |
| フロッピーディスク、および | | スタイルデータのクリア | 116 |
| ディスクドライブ取扱上の注意 | 74 | パッド演奏を録音する(ユーザーパッド)..... | 118 |
| ユーザーソングデータ | 75 | リハーサルモードについて | 119 |
| ユーザースタイル/ユーザーパッド/ | | パッドに名前をつける(ネーミング) | 120 |
| レジストレーションメモリーデータ | 75 | パッドデータのクリア | 121 |
| PSR-730/630でセーブ/ロード可能なデータ | 75 | MIDI機器を接続して演奏しましょう | 122 |
| 別売のミュージックソフトの活用 | 76 | MIDIって何? | 122 |
| サンプルディスクのソングを鳴らす | 76 | MIDI端子/TO HOST端子について | 123 |
| フォーマット(フロッピーディスクの初期化)..... | 77 | MIDIでできること | 124 |
| セーブ | 78 | パーソナルコンピューターと接続する | |
| ロード | 80 | (TO HOST端子/HOST SELECTスイッチについて)..... | 125 |
| ディスクコピー | 82 | PSR-730/630のMIDI端子を使った接続 | 125 |
| ソングコピー | 83 | PSR-730/630のTO HOST端子を使った接続 | 126 |
| デリートファイル | 85 | 外部機器にMIDIデータを送信する(MIDI送信設定)..... | 128 |
| ソングを鳴らしましょう(ソング) | 86 | 外部機器からMIDIデータを受信する(MIDI受信設定)..... | 129 |
| ソングを鳴らす | 86 | その他のMIDI設定について | 131 |
| ソングの音量を変更する(ソングボリューム)..... | 88 | ローカルオン/オフ設定 | 131 |
| 曲の途中から再生する(ソングメジャー)..... | 88 | クロックの設定 | 132 |
| カラオケのように練習する(マイナスイオン再生)..... | 89 | PSR-730/630のパネル設定を | |
| 一部分を繰り返し演奏する(リピート再生)..... | 90 | 送信する(イニシャルセンド)..... | 132 |
| 一曲を繰り返し再生する(ソングリピート)..... | 92 | MIDIテンプレート | 133 |
| 次に再生する曲を指定する(ネクストソング)..... | 93 | 資料 | |
| 録音しましょう | 94 | ボイスリスト | 134 |
| 録音モードでできること | 94 | ドラムキットリスト | 142 |
| ソングを録音する(ユーザーソングをつくる)..... | 95 | スタイルリスト | 144 |
| デジタルエフェクト関連の録音データについて | 96 | マルチパッドセットリスト | 145 |
| クイック録音 | 97 | デジタルエフェクト(リバーブ/コーラス/DSP)のしくみ .. | 146 |
| リハーサルモードについて | 99 | ハーモニータイプリスト | 150 |
| マルチ録音 | 101 | ユーザースタイルの高度な活用方法 | 151 |
| 部分的に録音をやり直すには... | | ソースコードタイプによる録音方法について | 153 |
| (パンチイン/パンチアウト)..... | 103 | 故障かな?と思ったら | 154 |
| 発音タイミングのばらつきを整えるには... | | バックアップ/初期化(イニシャライズ)の方法 | 155 |
| (クオンタイズ)..... | 104 | オプション商品のご紹介 | 155 |
| ソングに名前をつける(ネーミング)..... | 105 | MIDIデータフォーマット | 156 |
| ソングデータのクリア | 105 | MIDIインプリメンテーションチャート | 173 |
| ソングのボイスデータを書き替える | | インデックス | 176 |
| (ソングエディット)..... | 107 | PSR-730/630仕様 | 178 |
| スタイルを録音する(ユーザースタイルをつくる)..... | 109 | 保証とアフターサービス | 179 |

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(おもしろい)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。

演奏をはじめる前に

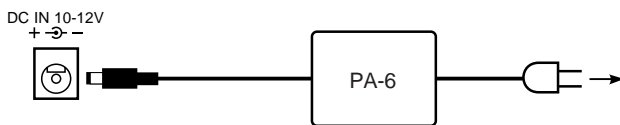
電源の準備をする

PSR-730/630は電源として電源アダプターか乾電池をご使用になれますが、基本的には付属の電源アダプターをご使用になることをおすすめします。

家庭用コンセントから電源をとるときは

付属の電源アダプターPA-6をご使用ください。

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

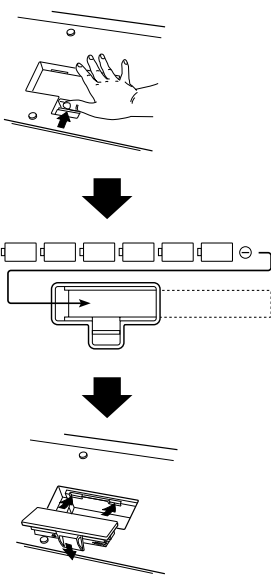


アダプターを抜くときは、必ず逆の手順 DCプラグを先に抜くで行ってください。

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

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

乾電池を使うときは



- 1 PSR-730/630を柔らかい布などの上で裏返し、電池プタをはずします。
- 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 電池プタを閉めます。

メモ

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

乾電池が入っている状態で、電源アダプターをさし込んだり抜いたりすると、PSR-730/630は電源を入れ直した状態になります。

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

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

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

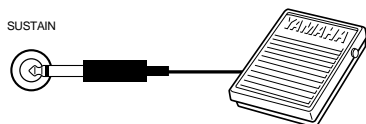
❗ 長時間使用しない場合は、乾電池を本体から抜いてください。乾電池が消耗し、乾電池から液漏れが発生し、本体を損傷するおそれがあります。

乾電池についてのご注意

- ・ PSR-730/630は電力消費が大きいため、乾電池よりも電源アダプターをご使用になることをおすすめします。乾電池はデータのバックアップなど補助的なものとしてご使用ください。
- ・ フロッピー ディスク ドライブは特に電力消費が大きいため、ソングの録音/再生やデータのセーブなどを行う場合は、必ず電源アダプターをご使用ください。電源アダプターを使用しない場合、乾電池が消耗すると、ディスクに録音/セーブしようとしたデータだけでなく、内蔵メモリーに録音されていたユーザースタイル、ユーザーパッド、レジストレーションメモリーなどのデータも失われますので、ご注意ください。
- ・ 上記の点をご考慮いただき、データを作成したり演奏会などで演奏したりするような重要な機会には、必ず電源アダプターをご使用ください。
- ・ 乾電池をご使用の場合、ディスプレイに最初に「Lo Battery!!」と表示されると音量が少し下がりますが、しばらくはそのままご使用になれます。「Lo Battery!!」の表示が数秒毎に出るようになったら、すぐに乾電池を交換してください。

演奏の準備をする

サステインペダル端子 (SUSTAIN端子)



サステインとは、押鍵音に余韻を付け加える機能です。

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

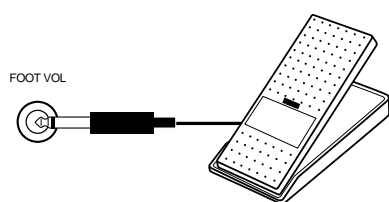
また、この端子に接続したフットスイッチ(ペダル)に、アカンパニメントのスタート/ストップなど、パネルのボタン機能を持たせることができます。(60ページ参照)

メモ

フットスイッチの抜き差しは電源を切った状態で行ないましょう。

ペダルにサステイン、またはソステヌート機能を持たせている場合(60ページ参照)、ペダルを踏んでいる間に鍵盤から手を離すと、音色によって音が減衰して消えるものと、音が持続して消えないものがあります。

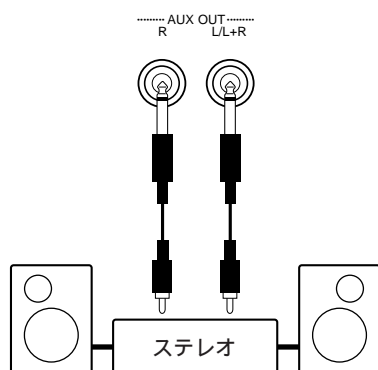
フットボリューム端子 (FOOT VOL端子)



FOOT VOL端子にフットコントローラー(FC7：別売)を接続すると、コントローラー(足)でPSR-730/630の鍵盤演奏のボリュームをコントロールすることができます(エクスプレッション機能)。

また、この端子に接続したフットコントローラー(ペダル)に、アカンパニメントボリュームやソングボリュームなど、主にボリュームコントロールの機能を持たせることができます。(60ページ参照)

外部出力端子 (AUX OUT R, L/L+R端子)

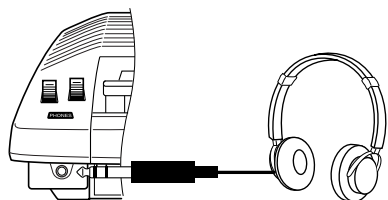


PSR-730/630の音声信号を出力する端子です。キーボードアンプ、ステレオ、ミキシングコンソール、テープレコーダーなどの入力端子と接続すれば、PSR-730/630の演奏を外部機器で鳴らすことができます。また、PSR-730/630をモノラルサウンドシステムに接続する場合は、L/L+R端子だけに接続します。左右のチャンネル信号が混ぜ合わされモノラル信号で送られます。(Phoneプラグを使用してください)



PSR-730/630を外部機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で接続してください。また、再生するスピーカーなどの損傷を防ぐため、外部機器の音量を最小にしてから接続してください。感電、または機器損傷のおそれがあります。

ヘッドフォン端子 (PHONES端子)



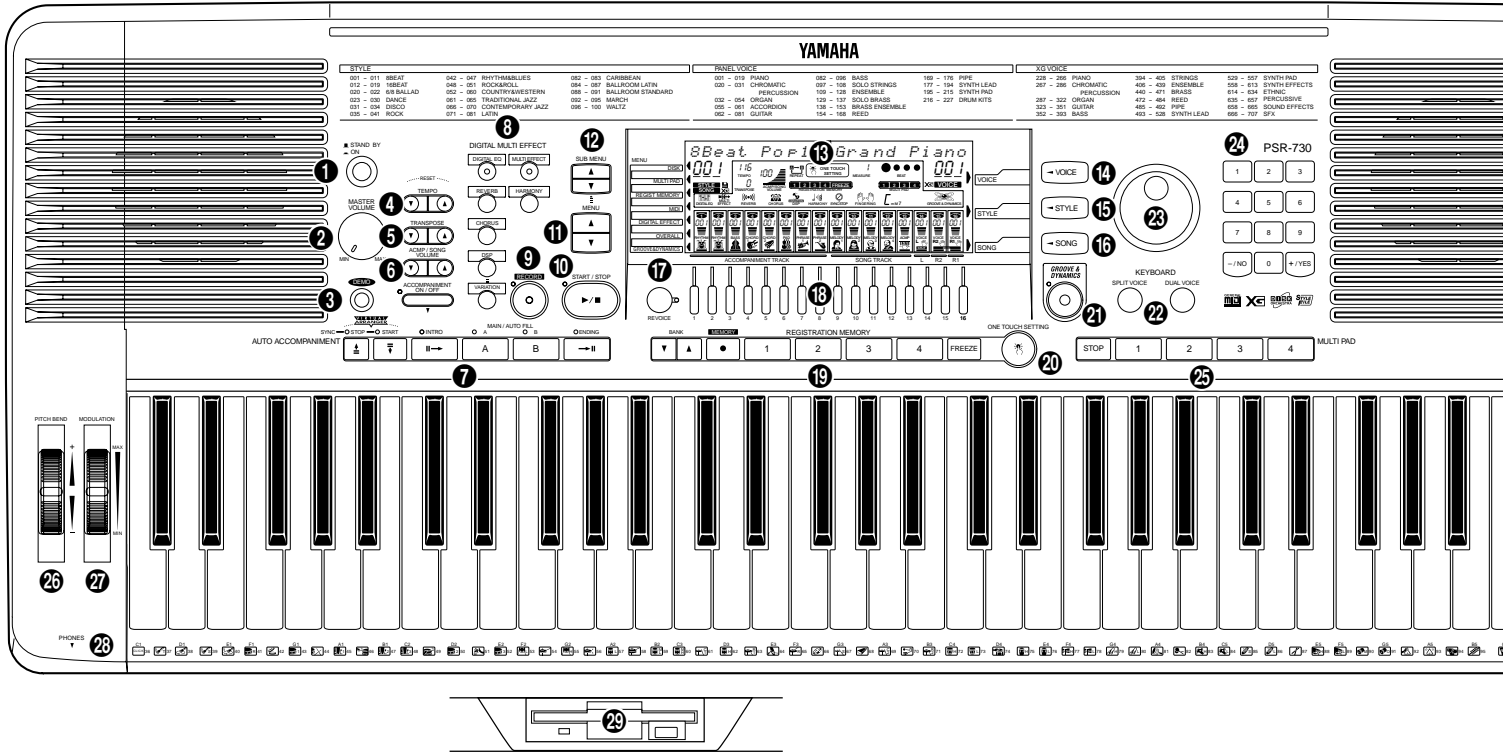
ヘッドフォンを使用する場合は、この端子に接続します。接続すると同時に、PSR-730/630のスピーカーからは音が出なくなります。



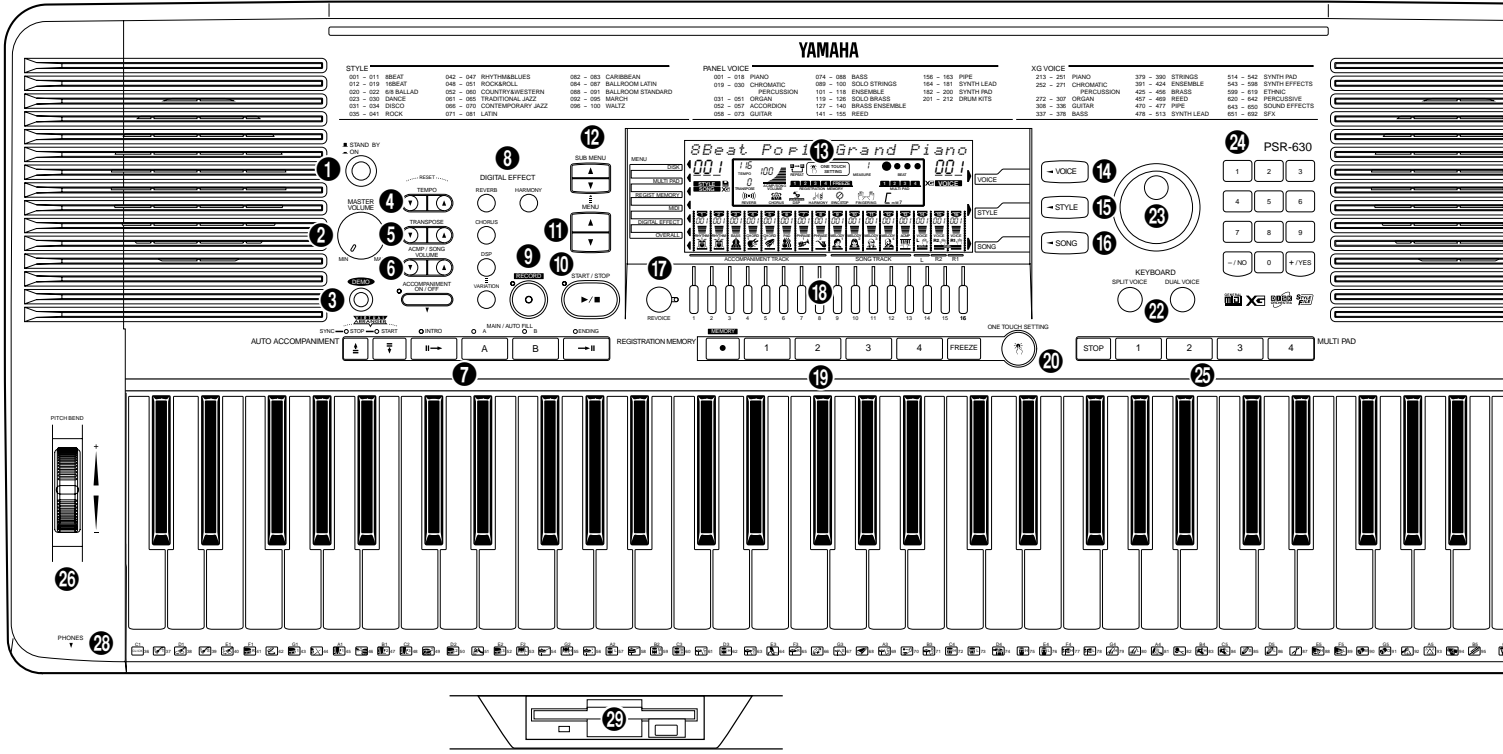
大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しないでください。聴覚障害の原因になります。

各部の名称

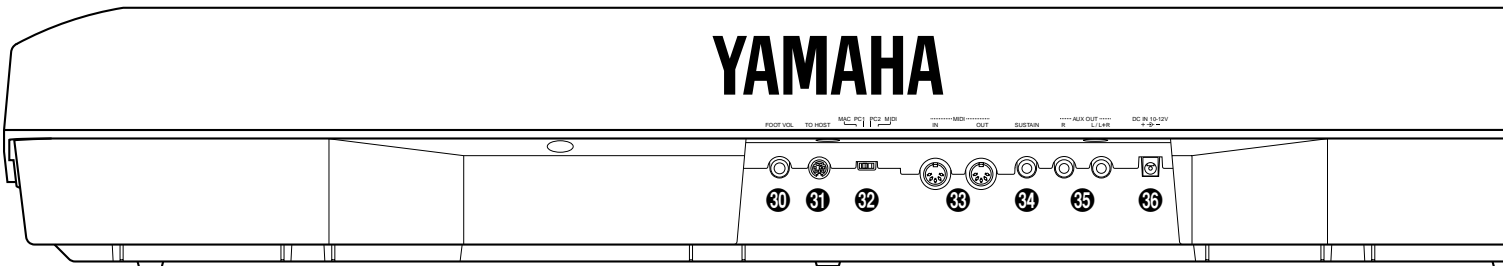
PSR-730



PSR-630



PSR-730/630



フロントパネル

- | | |
|---|--|
| ① STAND BY/ON(スタンバイ/オン)スイッチ 10 | ⑭ VOICE(ボイス)ボタン 14 |
| ② MASTER VOLUME (マスターボリューム)コントロール 10 | ⑮ STYLE(スタイル)ボタン 14 |
| ③ DEMO(デモ)ボタン 10 | ⑯ SONG(ソング)ボタン 14 |
| ④ TEMPO (テンポ)ボタン 27 | ⑰ REVOICE(リボイス)ボタン 64 |
| ⑤ TRANSPOSE (トランスポーズ)ボタン 49 | ⑱ TRACK (トラック)1~16ボタン 22, 29, 64, 98, 102 |
| ⑥ ACMP/SONG VOLUME (アカンパニメント/ソングボリューム)ボタン ... 31, 88 | ⑲ REGISTRATION MEMORY (レジストレーションメモリー)部 BANK(バンク) ボタン【PSR-730】..... 69 MEMORY(メモリー)ボタン 69 1~4ボタン 69, 71 FREEZE(フリーズ)ボタン 71 |
| ⑦ AUTO ACCOMPANIMENT (オートアカンパニメント)部 AUTO ACCOMPANIMENT ON/OFF (オートアカンパニメントオン/オフ)ボタン 25 SYNC STOP(シンクロストップ)ボタン 30 SYNC START(シンクロスタート)ボタン 26 INTRO(イントロ)ボタン 26 MAIN/AUTO FILL A, B (メイン/オートフィルA, B)ボタン 27 ENDING(エンディング)ボタン 27 | ⑳ ONE TOUCH SETTING (ワンタッチセッティング)ボタン 37 |
| ⑧ DIGITAL MULTI EFFECT (デジタルマルチエフェクト)部【PSR-730】 DIGITAL EFFECT (デジタルエフェクト)部【PSR-630】 DIGITAL EQ (デジタルイコライザー)ボタン【PSR-730】..... 47 REVERB(リバーブ)ボタン 39 CHORUS(コーラス)ボタン 40 DSPボタン 41 VARIATION(DSPバリエーション)ボタン 42 MULTI EFFECT (マルチエフェクト)ボタン【PSR-730】..... 44 HARMONY(ハーモニー)ボタン 42 | ㉑ GROOVE & DYNAMICS (グループ&ダイナミクス)ボタン【PSR-730】..... 32 |
| ⑨ RECORD(録音)ボタン 97, 110, 118 | ㉒ KEYBOARD(キーボード)部 DUAL VOICE(デュアルボイス)ボタン 22 SPLIT VOICE(スプリットボイス)ボタン 22 |
| ⑩ START/STOP (スタート/ストップ)ボタン 11, 26, 27 | ㉓ ダイアル 14 |
| ⑪ MENU (メニュー)ボタン 14 | ㉔ ナンバーボタン[1]~[0] [+][YES][-][NO]ボタン 14 |
| ⑫ SUB MENU (サブメニュー)ボタン 14 | ㉕ MULTI PAD(マルチパッド)部 STOP(ストップ)ボタン 73 1~4ボタン 73, 119 |
| ⑬ ディスプレイ 12 | ㉖ PITCH BEND(ピッチベンド)ホイール 50 |
| | ㉗ MODULATION (モジュレーションホイール)【PSR-730】..... 51 |
| | ㉘ PHONES(ヘッドフォン)端子 7 |
| | ㉙ ディスクドライブ 74 |

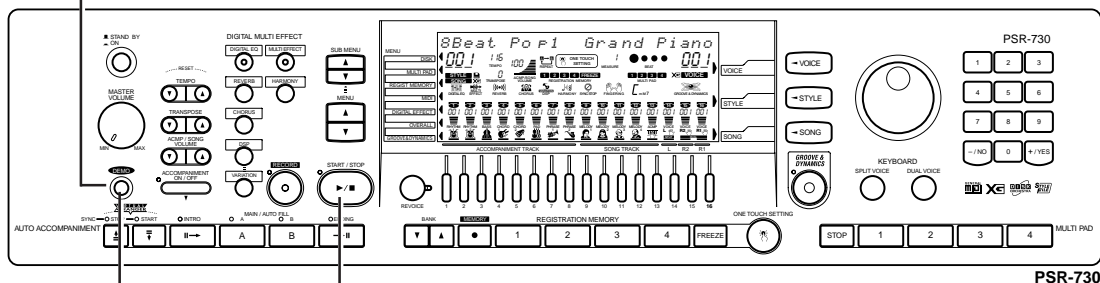
リアパネル

- | | |
|--|--------------------------------------|
| ③① FOOT VOL(フットボリューム)端子 7 | ③④ SUSTAIN(サステイン)端子 7 |
| ③② TO HOST(トゥーホスト)端子 123 | ③⑤ AUX OUT R, L/L+R(外部出力)端子 7 |
| ③③ HOST SELECT (ホストセレクト)スイッチ 125, 127 | ③⑥ DC IN 10-12V(電源アダプター接続)端子 6 |
| ③④ MIDI IN/OUT端子 123 | |

デモソングを鳴らしましょう

PSR-730/630には15曲のデモソングがプリセットされています。最初にデモソングを鳴らしてみましょう。

デモソングをスタートする



デモソングをストップする

電源を入れる

■ STAND BY
■ ON

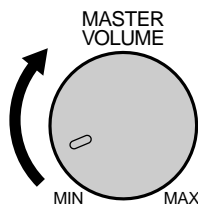


STAND BY/ON(スタンバイ/オン)スイッチを押して電源を入れます。もう一度押すと電源が切れます。



スイッチが「STAND BY」の状態でも微電流が流れています。PSR-730/630を長時間使用しないときは必ず電源アダプターを抜いてください。また、乾電池を使用している場合は、乾電池を本体から抜いてください。

音量を調整する



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



マスターボリュームを「MAX」にすると、電池の消耗が早くなります。

デモソングをスタートする

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



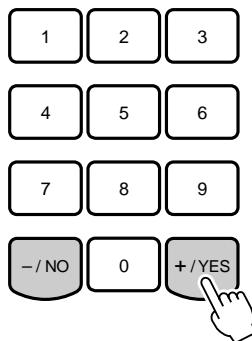
Trumpet



デモソングは全曲続けて鳴らすことも、1曲だけ鳴らすこともできます。(87ページ参照)

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

R & B



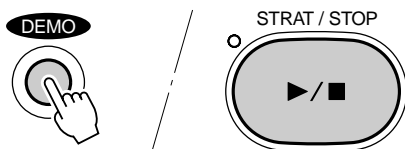
メモ

スタイルモード(15ページ参照)の時にDEMOボタンを押すと、自動的にソングモード(15ページ参照)に切り替わります。

デモソングをストップする

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

デモソングはストップするまで、順番に何度も繰り返し演奏されます。



メモ

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

ディスプレイの基本的な操作方法を覚えましょう

PSR-730/630は、各機能の設定状況や、メニューやサブメニューの設定状況を、フロントパネル中央のディスプレイに表示します。

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

ディスプレイの表示(アイコン)について

スタイル/ソングナンバー

001

スタイル/ソングモード(15ページ参照)にしたがって、スタイルナンバー、またはソングナンバーを表示します。

ディスク



フロッピーディスクのソングが選ばれた時に表示されます。(76ページ参照)

XG



ディスクのソングに、XGボイスが使用されている場合に、表示されます。

ボイスナンバー(R1ボイス)

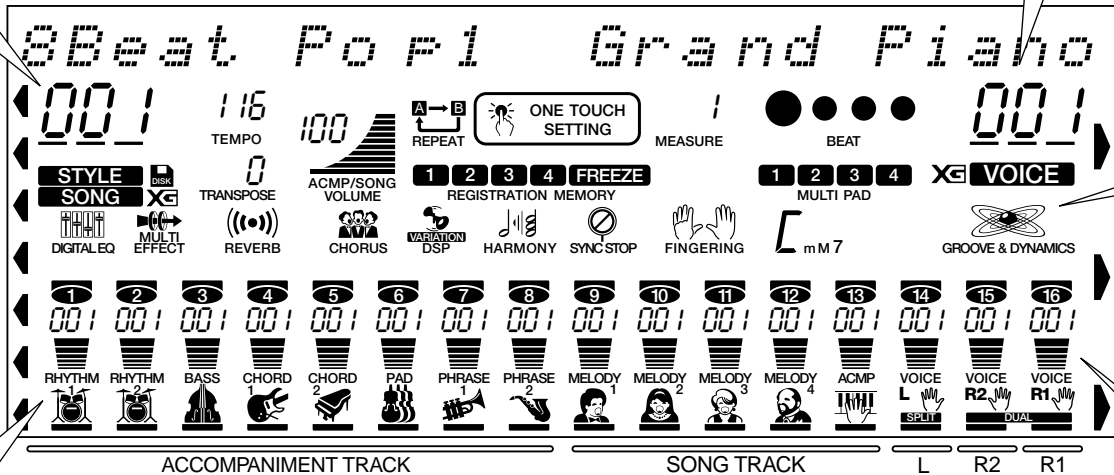
001

R1ボイス(20ページ参照)に選ばれているボイスナンバーを表示します。

XG



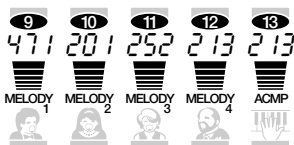
R1ボイスにXGボイスを選ぶと表示されます。(19ページ参照)



アカンパニメントトラック
(ACCOMPANIMENT TRACK)

8つのアカンパニメントトラックそれぞれのトラックオン/オフ、ボリューム/ペロシティ設定を表示します。また、リボイスモードではリボイストラックを表示します。(29, 64ページ参照)

ソングのマルチ録音/再生時には、1~8トラックのオン/オフ、ボリューム設定を表示します。(102ページ参照)



メロディ1~4トラック、アカンパニメントトラック
(MELODY1~4, ACMP)

ソングのクイック録音時に録音トラックを表示します。(98ページ参照)

マルチ録音/再生時には、9~13トラックのオン/オフ、ボリューム、ボイス設定を表示します。(102ページ参照)

テンポ(TEMPO)



スタイル/ソングモード(15ページ参照) にしたがって、アカンパニメントのテンポ、またはソングのテンポを表示します。(27ページ参照)

トランスポーズ(TRANPOSE)



鍵盤演奏、オートアカンパニメント、ソングの音程を表示します。(49ページ参照)

アカンパニメント/ソングボリューム (ACMP/SONG VOLUME)



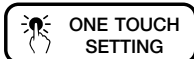
スタイル/ソングモード(15ページ参照) にしたがって、アカンパニメントのボリューム、またはソングのボリュームを表示します。(31, 88ページ参照)

リピート再生(REPEAT)



リピート再生の設定状態 A, Bポイント を表示します。(90参照)

ワンタッチセッティング(ONE TOUCH SETTING)



ワンタッチセッティングのオン/オフを表示します。(37ページ参照)

レジストレーション1~4(REGISTRATION 1~4)



現在選ばれているレジストレーションナンバー(または、ワンタッチセッティングナンバー)を表示します。(68ページ参照)

フリーズ(FREEZE)



レジストレーションのフリーズオン/オフを表示します。(71ページ参照)

メジャー[小節](MEASURE)



ソングの小節番号を表示します。(88ページ参照)

ビート(BEAT)



ソングやオートアカンパニメントを鳴らすと、テンポにしたがって点滅し、ビート(拍数)を表示します。(28ページ参照)

マルチパッド1~4(MULTI PAD 1~4)



現在演奏中のマルチパッド番号を表示します。(72ページ参照)

デジタルイコライザー(DIGITAL EQ【PSR-730】)



デジタルイコライザーのオン/オフを表示します。(47ページ参照)

マルチエフェクト(MULTI EFFECT【PSR-730】)



マルチエフェクトのオン/オフを表示します。(44ページ参照)

リバーブ(REVERB)



リバーブのオン/オフを表示します。(39ページ参照)

コーラス(CHORUS)



コーラスのオン/オフを表示します。(40ページ参照)

DSP



DSPのオン/オフを表示します。(41ページ参照)

DSPバリエーション(VARIATION)



DSPバリエーションのオン/オフを表示します。(42ページ参照)

ハーモニー(HARMONY)



ハーモニーのオン/オフを表示します。(42ページ参照)

シンクロストップ(SYNC STOP)



シンクロストップのオン/オフを表示します。(30ページ参照)

フィンガリング(FINGERING)



選ばれているフィンガリングモードを表示します。(56ページ参照)

コード

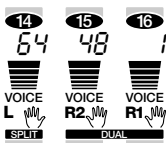


アカンパニメント演奏や、ソングの再生時に、コードを表示します。(26ページ参照)

グループ&ダイナミクス (GROOVE & DYNAMICS【PSR-730】)



グループ&ダイナミクスのオン/オフを表示します。(32ページ参照)



鍵盤設定(VOICE R1/VOICE R2/VOICE L)

R1ボイス、R2ボイス、Lボイスのオン/オフ(デュアルボイス、スプリットボイス) ボリューム設定を表示します(22ページ)。また、リボイスモードでは、リボイスする(設定を変更する)ボイスを表示します。(65ページ参照)

ソングのマルチ録音/再生時には、14~16トラックのオン/オフ、ボリューム、ボイス設定を表示します。(102ページ参照)

メニューの操作

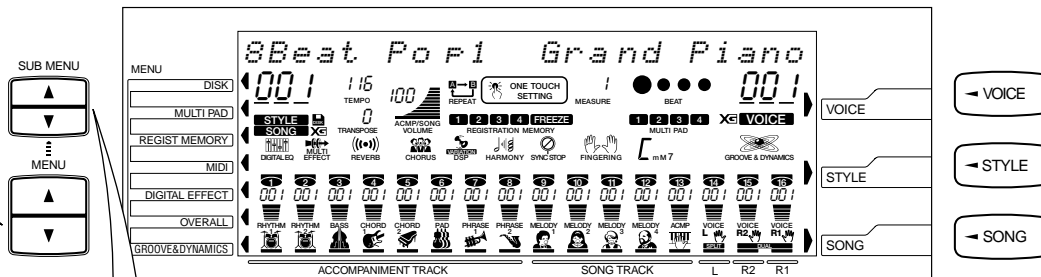
メニュー

代表的なメニューの選択(VOICE/STYLE/SONGボタン)

ディスプレイ右のVOICE/STYLE/SONGボタンを押すと、メニューアイコンが点灯し、代表的な3種類のメニュー「VOICE」「STYLE」「SONG」を選ぶことができます。

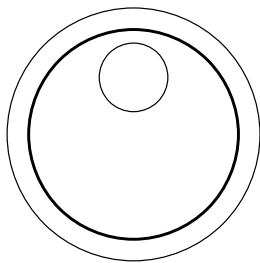
その他のメニューの選択(MENU ボタン)

ディスプレイ左下のMENU ボタンを押すと、メニューアイコンが点灯し、ディスプレイの左側に表示されている7種類のメニュー「DISK」「MULTI PAD」「REGIST MEMORY」「MIDI」「DIGITAL EFFECT」「OVERALL」「GROOVE & DYNAMICS」を選ぶことができます。



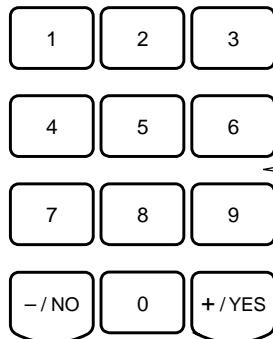
サブメニューの選択(SUB MENU ボタン)

ディスプレイ左上のSUB MENU ボタンを押すと、メニューの中のサブメニューを選ぶことができます。ディスプレイの最上段の左側には選ばれたメニュー/サブメニューが、右側にはそのメニュー/サブメニューの現在の設定値などが表示されます。



ダイヤル

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



ナンバーボタン[1]-[0] [+] [YES] [-] (NO) ボタン

設定値の変更はナンバーボタン[1]-[0] [+] [-] ボタンを使用します。[+] を押すとディスプレイに表示された値が1つ増加、[-] を押すと1つ減少、長く押すと連続で増減します。

また、[+] [YES] [-] [NO] を押してオン/オフ設定を切り替えたり、YES/NOを入力することができます。初期設定値を持つものは[+] [-] ボタンを同時に押すと、初期設定値に戻ります。

メモ

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

PSR-730/630は、スタイルモードとソングモードの2つのモードがあり、常にどちらかのモードが選ばれています。STYLEボタンを押すと **STYLE** アイコンが点灯し、SONGボタンを押すと **SONG** アイコンが点灯して、現在のモードを表します。

STYLE スタイルモード * START/STOPボタンを押すとアカンパニメントが再生されます。

現在選ばれているスタイル名とスタイルナンバー

スタイルモード表示

アカンパニメントトラック1~8の情報

アカンパニメントボリューム

SONG ソングモード * START/STOPボタンを押すとソングが再生されます。

現在選ばれているソング名とソングナンバー

ソングモード表示

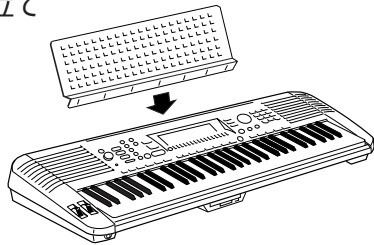
ソングトラック1~16の情報

ソングボリューム

メモ

ソングモード時、AUTO ACCOMPANIMENT ON/OFF、SYNC START、SYN STOPなど、アカンパニメント関連のボタンは操作できません。

譜面立て



楽譜を見ながら演奏する場合は、付属の譜面立てを利用すると便利です。譜面立ての下の部分をPSR-730/630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-730/630のパネルは英語で表記されています。この取扱説明書の操作説明は英語表記を使用しますが、付属の和文シートをパネルにのせてご利用になることもできます。和文シートは粘着式になっていますので、パネル面に貼り付けることもできます。


ディスプレイの基本的な操作方法を覚えましょう

[メニュー/サブメニューリスト]


| メニュー | サブメニュー | 内容 | 参照ページ |
|-----------|-------------------|-----------------------|-------|
| VOICE | 例) Grand Piano | R1ボイスの選択 | 20 |
| | (ディスプレイ右) | | |
| STYLE | 例) 8Beat Pop1 | アカンパニメントスタイルの選択 | 25 |
| | U. Arranger | パーチャルアレンジャーオン/オフの設定 | 30 |
| STYLE REC | 例) UserStyl1 | ユーザースタイルの選択 | 111 |
| | S. ChordRoot | ソースコードルートの設定 | 151 |
| | S. ChordType | ソースコードタイプの設定 | 151 |
| | NTR | ノートトランスポジションルールの設定 | 151 |
| | NTT | ノートトランスポジションテーブルの設定 | 152 |
| | HighestKey | 音程変換の折り返し点の設定 | 152 |
| | LowLimit | 発音音域 (ローリミット) の設定 | 152 |
| | HighLimit | 発音音域 (ハイリミット) の設定 | 152 |
| | RTR | リトリガールールの設定 | 152 |
| | Quantize? | クオンタイズ | 115 |
| | UserStyle | ユーザースタイルネームの設定 | 116 |
| | All Clear? | ユーザースタイルのクリア | 116 |
| | Track Clear? | ユーザースタイルのトラッククリア | 116 |
| | Drum Cancel | ドラムキャンセル | 114 |
| SONG | 例) Trumpet | ソングの選択 | 87 |
| | Play Mode | プレイモードの選択 | 87 |
| | Measure | 再生開始小節の設定 | 88 |
| | A-B Repeat | リピート再生の設定 | 90 |
| | SongRepeat | ソングリピートの設定 | 92 |
| | NextSong | ネクストソングの設定 | 93 |
| SONG REC | 例) SONG_001 | ユーザーソングの選択 | 98 |
| | QuickRecord | クイックレコード/マルチレコードの設定 | 101 |
| | Part Select | パートセレクト | 101 |
| | Punch In | パンチイン小節の設定 | 104 |
| | Punch Out | パンチアウト小節の設定 | 104 |
| | Quantize? | クオンタイズ | 104 |
| | SongName | ユーザーソングネームの設定 | 105 |
| | Song Clear? | ユーザーソングのクリア | 107 |
| | Track Clear? | ユーザーソングのトラッククリア | 105 |
| | Measure | 録音開始小節の設定 | 88 |
| | Song Edit? | ソングエディットモード切り替え | 107 |
| | Voice | ボイスの設定 (ソングエディット) | 108 |
| | Volume | ボリュームの設定 (ソングエディット) | 108 |
| | Pan | パンの設定 (ソングエディット) | 108 |
| | ReverbDepth | リバーブデプスの設定 (ソングエディット) | 108 |
| | ChorusDepth | コーラスデプスの設定 (ソングエディット) | 108 |
| | DSPDepth | DSPデプスの設定 (ソングエディット) | 108 |
| | Octave | オクターブの設定 (ソングエディット) | 108 |
| DISK | Load From Disk? | ディスクのロード | 80 |
| | Save To Disk? | ディスクへのセーブ | 78 |
| | Format Disk? | ディスクのフォーマット | 77 |
| | Disk Copy? | ディスクのコピー | 82 |
| | Song Copy? | ソングのコピー | 83 |
| | Delete File? | ファイルのデリート | 85 |

| メニュー | サブメニュー | 内 容 | 参照ページ |
|----------------------------|----------------------------|--------------------------|-------|
| REGISTRATION | 例) Bank 01 | レジストレーションバンクの選択 | 69 |
| | → REGISTRATION MEMORYボタン | | |
| | Reg Naming | レジストレーションバンクネームの設定 | 70 |
| MULTI PAD | 例) Bank 01 | マルチパッドセットの選択 | 72 |
| | → MULTI PAD STOPボタン | | |
| | P1ChdMatch | コードマッチの設定(パッド1) | 73 |
| | P2ChdMatch | コードマッチの設定(パッド2) | 73 |
| | P3ChdMatch | コードマッチの設定(パッド3) | 73 |
| MULTI PAD REC | P4ChdMatch | コードマッチの設定(パッド4) | 73 |
| | 例) Bank 37 | ユーザーパッドセットの選択 | 119 |
| | P1ChdMatch | コードマッチの設定(パッド1) | 119 |
| | P2ChdMatch | コードマッチの設定(パッド2) | 119 |
| | P3ChdMatch | コードマッチの設定(パッド3) | 119 |
| | P4ChdMatch | コードマッチの設定(パッド4) | 119 |
| | Bank Clear? | バンククリア | 121 |
| Pad Clear? | パッドクリア | 121 | |
| MIDI | Pad Naming | ユーザーパッドセットネームの設定 | 120 |
| | TransmitCh | 送信チャンネルの設定 | 128 |
| | TransmitTr | 送信トラックの設定 | 129 |
| | Receive Ch | 受信チャンネルの設定 | 130 |
| | ReceiveMode | 受信モードの設定 | 130 |
| | Local | ローカルオン/オフの設定 | 131 |
| | Ext.Clock | クロックの設定 | 132 |
| | Init.Send | パネル設定送信(イニシャルSEND) | 132 |
| | Template | MIDIテンプレートの選択 | 133 |
| DIGITAL EFFECT | Reverb: 1 Hall 1 | リバートタイプの選択 | 39 |
| | → REVERBボタン | | |
| | Rev.Return | リバートリターンレベルの設定 | 39 |
| | Chorus: 1 Chorus1 | コーラスタイプの選択 | 40 |
| | → CHORUSボタン | | |
| | Cho.Return | コーラスリターンレベルの設定 | 40 |
| | DSP: 1 Hall 1 | DSPタイプの選択 | 41 |
| | → DSPボタン | | |
| | DSP Return | DSPリターンレベルの設定 | 42 |
| | Harmony: 1 Duet | ハーモニータイプの選択 | 43 |
| | → HARMONYボタン | | |
| | Harm.Vol | ハーモニーボリュームの設定 | 43 |
| | Effect1 In(PSR-730) | エフェクト1のパートの設定 | 45 |
| | → MULTI EFFECTボタン | | |
| | Effect2 In(PSR-730) | エフェクト2のパートの設定 | 45 |
| | Effect1(PSR-730) | エフェクト1のタイプの設定 | 45 |
| | Effect2(PSR-730) | エフェクト2のタイプの設定 | 45 |
| | Eff1Dry/Wet(PSR-730) | エフェクト1のドライ/ウェットの設定 | 46 |
| | Eff2Dry/Wet(PSR-730) | エフェクト2のドライ/ウェットの設定 | 46 |
| | EQ Type(PSR-730) | イコライザータイプの選択 | 47 |
| → DIGITAL EQボタン | | | |
| LowGain(PSR-730) | ローゲインの設定 | 48 | |
| LowMidGain(PSR-730) | ローミッドゲインの設定 | 48 | |
| MidGain(PSR-730) | ミッドゲインの設定 | 48 | |
| HighMidGain(PSR-730) | ハイミッドゲインの設定 | 48 | |
| HighGain(PSR-730) | ハイゲインの設定 | 48 | |

| メニュー | サブメニュー | 内容 | 参照ページ | |
|----------------------------------|---|--------------------------------|-------|--|
| OVERALL | TouchSense | タッチセンスの設定 | 52 | |
| | PB Range | ピッチベンドレンジの設定 | 50 | |
| | Tuning | チューニングの設定 | 52 | |
| | S. TuneNote | スケールチューニング(ノート)の設定 | 53 | |
| | S. TuneValue | スケールチューニング(バリュー)の設定 | 53 | |
| | SongTrans. | ソングトランスポーズの設定 | 54 | |
| | Metronome | メトロノームの設定 | 54 | |
| | SplitPoint | スプリットモードのスプリットポイントの設定 | 55 | |
| | AcmeSplit | オートアカンパニメントのスプリットポイントの設定 .. | 55 | |
| | FingerMode | フィンガリングモードの設定 | 56 | |
| |  ACCOMPANIMENT ON/OFFボタン | | | |
| | VoiceSet | ボイスセットの設定 | 60 | |
| | Pedal1 | ペダル1(サステインペダル端子)の設定 | 60 | |
| | Pedal2 | ペダル2(フットボリューム端子)の設定 | 60 | |
| | P1 Polarity | ペダル1(サステインペダル端子)の極性の設定 | 62 | |
| | P2 Polarity | ペダル2(フットボリューム端子)の極性の設定 | 62 | |
| | ModWheel (PSR-730) | モジュレーションホイールの設定 | 51 | |
| GROOVE & DYNAMICS (PSR-730) | BeatGroove | ビートグループテンプレートの設定 | 33 | |
| |  GROOVE & DYNAMICSボタン | | | |
| | MeasGroove | メジャーグループテンプレートの設定 | 34 | |
| | Dynamics | ダイナミクステンプレートの設定 | 35 | |
| | DynamicsRate | ダイナミクスレートの設定 | 35 | |
| | ExpandRate | エクスパンドレートの設定 | 36 | |
| BoostRate | ブーストレートの設定 | 36 | | |

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


メモ

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

ボイス(音色)を選んで演奏しましょう

PSR-730/630のボイス(音色)は、「パネルボイス(ドラムキット含む)」と「XGボイス」の2種類があり、全部でPSR-730：707種類/PSR-630：692種類がプリセットされています。

PSR-730のボイスナンバー1～227、PSR-630のボイスナンバー1～212はパネルボイスです。パネルボイスは、XGボイスをベースに音質を向上した「XG拡張ボイス」です。

PSR-730のボイスナンバー228～707、PSR-630のボイスナンバー213～692はXGの音色配列に対応したXGボイスです。XGボイスを選ぶと、ディスプレイ最上段のボイスナンバーの下にXGアイコンが表示されます。

| | | | |
|--------|---------|-----------------|-----------------|
| パネルボイス | ボイスナンバー | PSR-730：1～215 | PSR-630：1～200 |
| ドラムキット | ボイスナンバー | PSR-730：216～227 | PSR-630：201～212 |
| XGボイス | ボイスナンバー | PSR-730：228～707 | PSR-630：213～692 |

好きなボイスを選んで、演奏してみましょう。

メモ

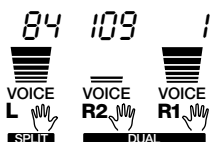
ボイスを選ぶ時は、パネルボイスリスト、XGボイスリスト(134ページ)を参照してください。
XGについては3ページを参照してください。

R1ボイス/R2ボイス/Lボイスって何?

PSR-730/630の鍵盤で演奏できるボイスには、R1ボイス、R2ボイス、Lボイスの3種類があります。R1ボイスは、PSR-730/630で鍵盤演奏する時の基本的なボイスです。アコースティックピアノを弾くように、PSR-730/630の鍵盤全体を使って1つのボイスで演奏する場合は、R1ボイスに好きなボイスを選んで鳴らします。

PSR-730/630では、2つのボイス(R1ボイスとR2ボイス)を重ねて鳴らしたり、右手と左手で別々のボイス(R1ボイスとLボイス)を鳴らすこともできます。(22ページ参照)

ディスプレイ右下には、R1ボイス、R2ボイス、Lボイスのボイスナンバーが表示されています。(ディスプレイ右上には、R1ボイスのボイスナンバーが常に表示されています。)



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

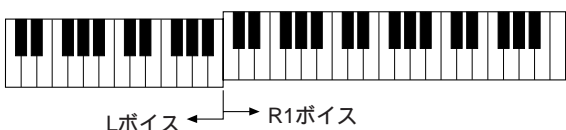
1つのボイスを鳴らす



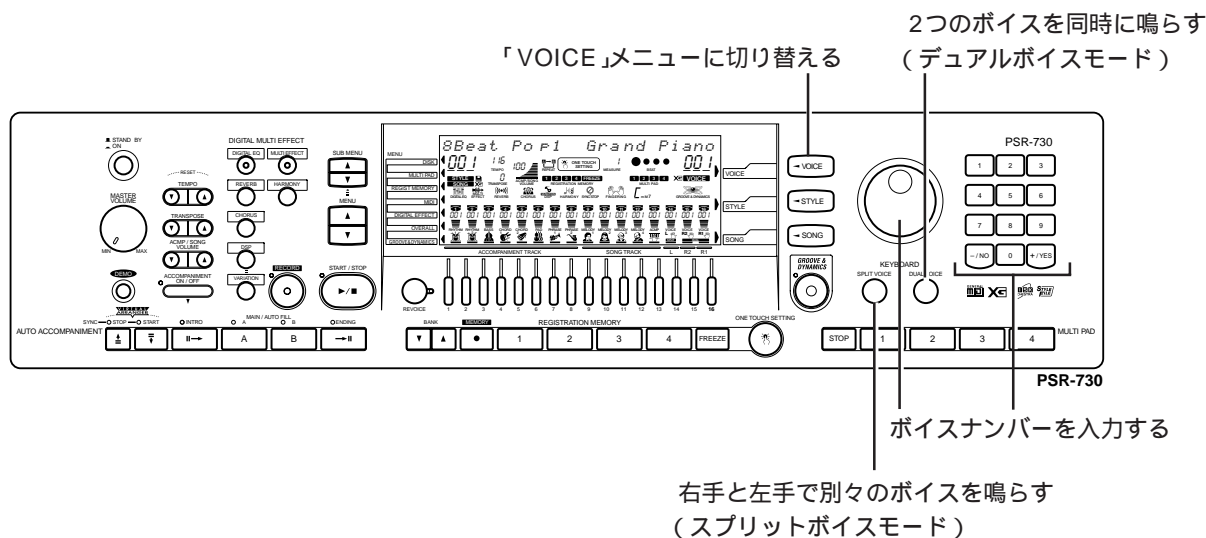
2つのボイスを鳴らす(デュアルボイスモード 22ページ参照)



右手と左手で別々のボイスを鳴らす(スプリットボイスモード 22ページ参照)



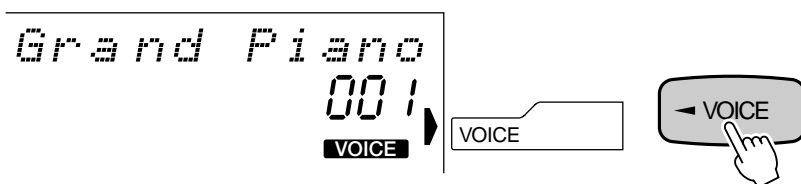
(スプリットボイスモード+デュアルボイスモード)



R1ボイスを選ぶ

1 メニューを「VOICE」に切り替えます。

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



2 ボイスナンバーを入力します。

ナンバーボタン[1]~[0]を押して、ボイスナンバーを1~3桁入力します。ディスプレイ右上に、ボイス名と入力したボイスナンバーが表示されます。
また、ボイスナンバーはディスプレイ右下の「VOICE R1」の上にも表示されます。

1桁、2桁のボイスナンバーを選ぶ場合

例)ボイスナンバー12「ニュータインズ」を選ぶ場合
 ナンバーボタンを[1][2]の順番に続けて押します。
 ナンバーの下のバーが点滅します。



メモ

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

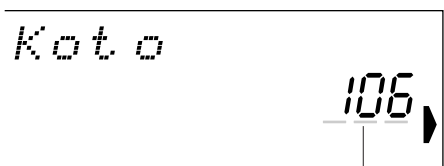
しばらくすると、「012」が表示され、ナンバーの下のバーが消灯します。
 バーの消灯は、入力したナンバーが確定したことを表します。



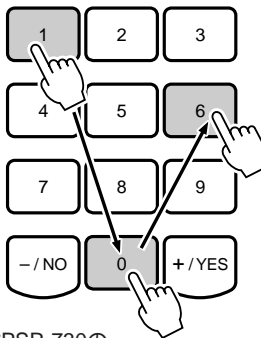
* 画面はPSR-730のものです。

3桁のボイスナンバーを選ぶ場合

例)ボイスナンバー106「琴」を選ぶ場合
 ナンバーボタンを[1][0][6]の順番に続けて押します。

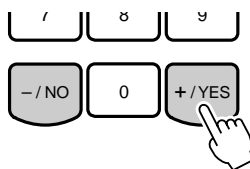
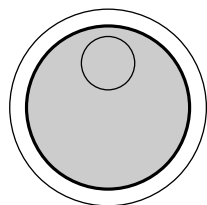


ナンバーの下のバーは、3桁目を入力するとすぐに消灯します(ナンバー確定)。



* 画面はPSR-730のものです。

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



3 演奏しましょう。

選んだボイスで鍵盤演奏できます。いろいろなボイスを選んで演奏しましょう。



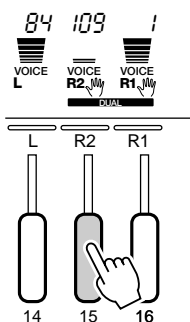
2つのボイスを同時に鳴らす(デュアルボイスモード)

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

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



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



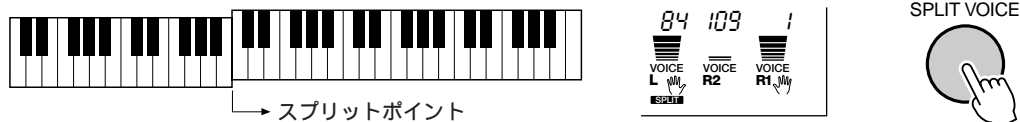
メモ

R1/R2ボイスの設定(ボイスパラメーター)を変更する(リボイスする)ことができます。(64ページ参照)

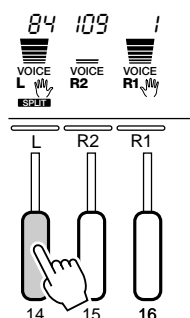
右手と左手で別々のボイスを鳴らす(スプリットボイスモード)

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

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



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



メモ

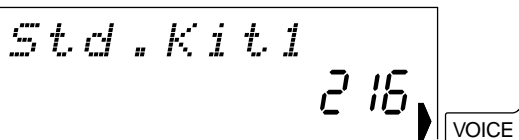
Lボイスの設定(ボイスパラメーター)を変更する(リボイスする)ことができます。(64ページ参照)

スプリットポイントの設定については55ページを参照してください。

アカンパニメント鍵域(55ページ参照)との関係については56ページを参照してください。

鍵盤で打楽器音を鳴らす(キーボードパーカッション)

ドラムキット(ボイスナンバー PSR-730 : 216 ~ 227 / PSR-630 : 201 ~ 212) を選ぶと、鍵盤を押してさまざまなパーカッションボイス(打楽器音色)を鳴らすことができます。



* 画面はPSR-730のものです。

[ドラムキットリスト]

| PSR-730 | PSR-630 | キットネーム |
|---------|---------|-------------------------------|
| 216 | 201 | スタンダードキット1(Standard Kit1) |
| 217 | 202 | スタンダードキット2(Standard Kit2) |
| 218 | 203 | ルームキット(Room Kit) |
| 219 | 204 | ロックキット(Rock Kit) |
| 220 | 205 | エレクトロニックキット(Electronic Kit) |
| 221 | 206 | アナログキット(Analog Kit) |
| 222 | 207 | ダンスキット(Dance Kit) |
| 223 | 208 | ジャズキット(Jazz Kit) |
| 224 | 209 | ブラッシュキット(Brush Kit) |
| 225 | 210 | クラシックキット(Classic Kit) |
| 226 | 211 | SFXキット1(SFX Kit1) |
| 227 | 212 | SFXキット2(SFX Kit2) |

メモ

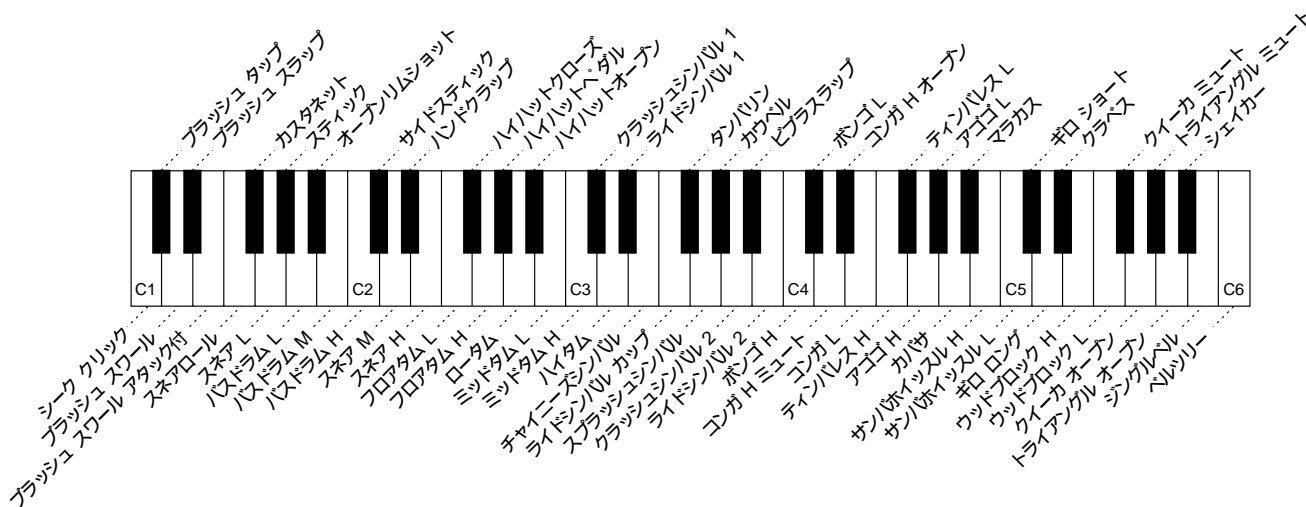
PSR-730/630の鍵盤下部には、スタンダードキット1 (Std.Kit1) を選んだときに、各鍵盤に設定される打楽器音色を示すイラストが付いています。

各キットの具体的な内容は142ページの「ドラムキットリスト」を参照してください。

R1ボイスにドラムキットを選ぶとハーモニー(42ページ参照)をオンにできません。また、ハーモニーがオンの時に、R1ボイスにドラムキットを選ぶとハーモニーは自動的にオフになります。

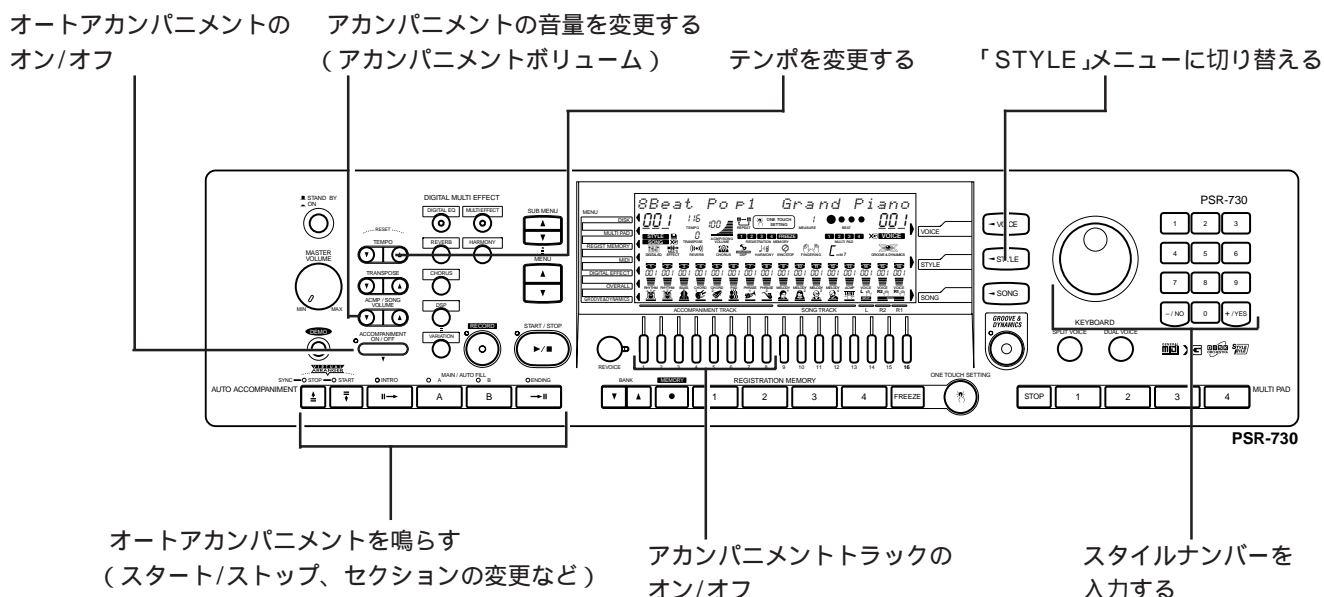
ドラムキットを選んだ時、トランスポーズ(49ページ参照)はかかりません。

例) 216 Std.Kit1(スタンダードキット1)



自動伴奏を鳴らしながら演奏しましょう(オートアカンパニメント)

PSR-730/630にはいろいろなジャンルの100スタイル(スタイルナンバー1~100)がプリセットされています。いろいろなスタイルを選んで、オートアカンパニメント(自動伴奏)を鳴らしながら演奏してみましょう。



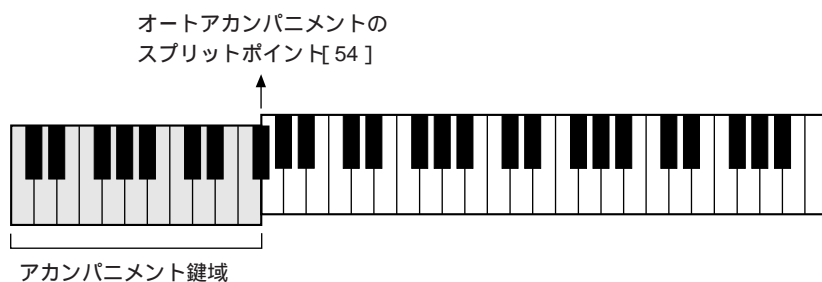
オートアカンパニメントって(自動伴奏)何?

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

オートアカンパニメントをオンにすると...

鍵盤の左手側(低音鍵域)がアカンパニメント鍵域になります。

アカンパニメント鍵域でコードを押さえると、選ばれたスタイルに合わせて、伴奏を自動的に演奏します。(コード検出方法については56ページを参照してください。)



メモ

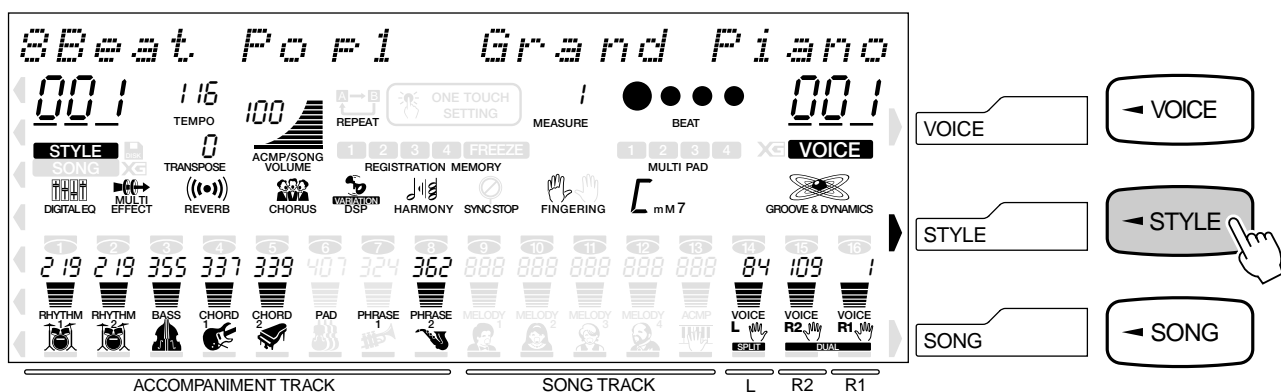
オートアカンパニメントスプリットポイントの初期設定は[54]です(アカンパニメント鍵域は[54]より左側です)。オートアカンパニメントスプリットポイントの変更は、55ページを参照してください。

オートアカンパニメント(自動伴奏)を鳴らす

1 スタイルナンバーを入力します。

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

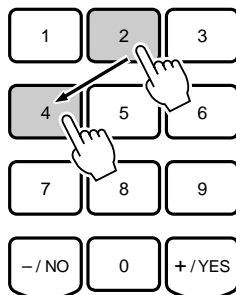
現在選ばれているスタイルがディスプレイの最上段の左側に表示され、スタイルモード(**STYLE** アイコン点灯)になります。



巻末のスタイルリストを参考に、ナンバーボタン[1]-[0]を押して、スタイルナンバーを1~3桁入力します。

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

Dance Pop 2
024



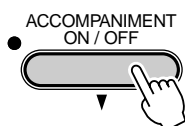
[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、スタイルナンバーを変更することもできます。
またSTYLEボタンを押すとスタイルナンバーが増加し、長く押すと連続して増加します。

メモ

ボイスナンバー同様、1桁、2桁のスタイルナンバーを選ぶ場合、ナンバーの頭に「0」をつけて3桁で入力すると、ナンバーはすぐに確定します。たとえば、スタイルナンバー「95」ポルカ」を選ぶ場合は、ナンバーボタンを[0]-[9]-[5]の順番に続けて押します。

2 オートアカンパニメントをオンにします。

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



メモ

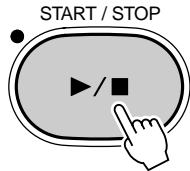
オートアカンパニメントをオフ(ランプ消灯)にすると、アカンパニメントはリズムだけを演奏します。
アカンパニメントトラックについては29ページを参照してください。

3 アカンパニメントをスタートします。

アカンパニメントのスタート方法には以下の3種類があります。

スタート

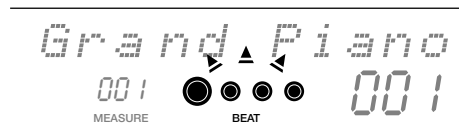
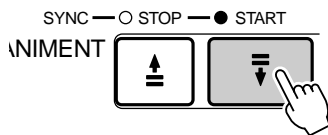
START/STOPボタンを押すと同時に、リズムがスタートします。アカンパニメント鍵域でコードを押さえるまで、リズムだけを演奏します。



シンクロスタート

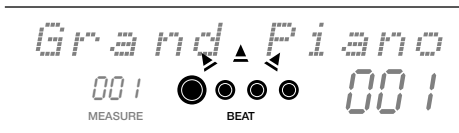
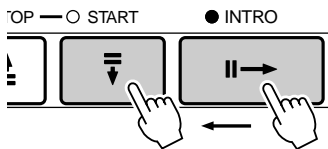
SYNC STARTボタンを押すと、ディスプレイのビートルンプ(4つすべて)が点滅して、シンクロスタートの待機状態になります。アカンパニメント鍵域でコードを押さえるとオートアカンパニメントがスタートします。

コードの押さえ方(56ページ「コード検出方法を変更する」参照)



イントロシンクロスタート

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



メモ

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

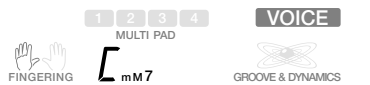
メモ

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

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

4 オートアカンパニメントに合わせてメロディ演奏します。

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



コードは、フィンガリングモードのコード押鍵ルールに従って検出されます。

コードの押さえ方(56ページ「コード検出方法を変更する」参照)

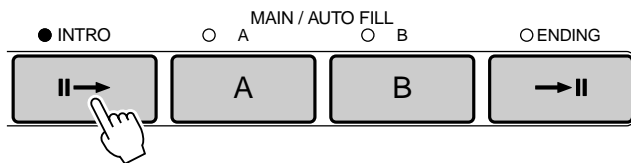
オートアカンパニメントは鍵盤から左手を離しても続きます。いろいろなコードを押さえ、オートアカンパニメントに合わせてメロディ演奏しましょう。

メモ

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

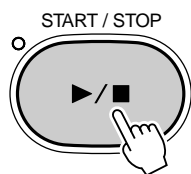
5 セクションを変更します。

INTRO, MAIN/AUTO FILL(A/B) ENDINGボタンを押すと、セクション(28ページ参照)が切り替わり、曲に変化をつけることができます。自由にセクションボタンを押してみましょう。

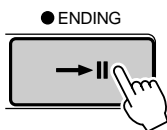


6 アカンパニメントをストップします。

START/STOPボタンを押すとアカンパニメントがストップします。



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



メモ

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

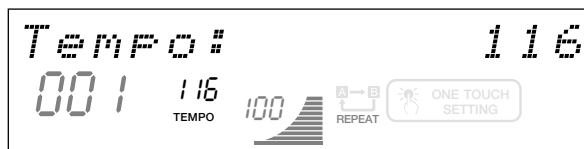
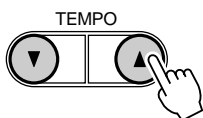
エンディングの演奏中にMAIN/AUTO FILL(A, B)ボタンを押すと、すぐにフィルインが演奏され、メインセクションの演奏が継続されます。

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

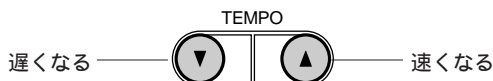
テンポの変更

アカンパニメントやソングなどのテンポを変更することができます。

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



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



メモ

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

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

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。

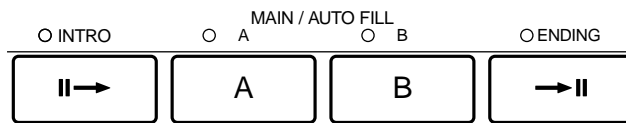
ビートランプについて

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



アカンパニメントセクションについて

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



イントロ(INTRO)セクション

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

メイン(MAIN)セクション

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

フィルインセクション

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

エンディング(ENDING)セクション

エンディング(曲の終わりの部分)です。

エンディングセクションの演奏が終わると、アカンパニメントはストップします。

メモ

電源を入れた時は、必ずMAIN Aのランプが点灯します。

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

曲中でINTROボタンを押すと、イントロ演奏を曲中でも使うことができます。

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

メモ

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

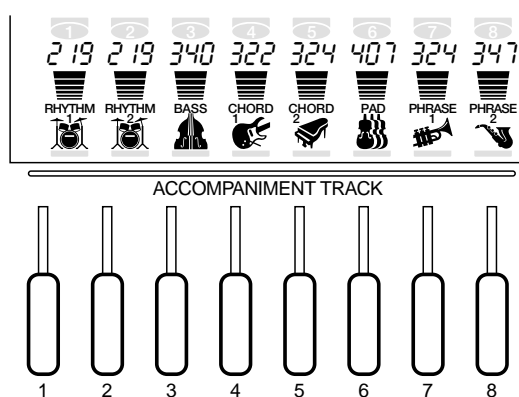
アカンパニメントトラックの構成

それぞれのアカンパニメントスタイルは、最大8つのトラック(RHYTHM 1/2, BASS, CHORD 1/2, PAD, PHRASE 1/2)で構成されています。スタイルを選んだときに、いずれかのセクション(28ページ参照)でそのトラックにデータがある場合は、それぞれのトラックのアイコンが点灯します。

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

メモ

各アカンパニメントトラックのボイスパラメーターの設定を変更(リボイス)することができます。(66ページ参照)



それぞれのトラックデータは以下のような特長を持っています。

RHYTHM 1, RHYTHM 2(リズム1/2)

リズムトラック。ドラム、パーカッションを演奏します。

BASS(ベース)

ベーストラック。ベースラインを演奏します。

CHORD 1, CHORD 2(コード1/2)

コードトラック。コード伴奏のさまざまなパターンを演奏します。

PAD(パッド)

パッドトラック。ストリングスやオルガンなどのパッド系のコードを演奏します。

PHRASE 1, PHRASE 2(フレーズ1/2)

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

シンクロストップ機能

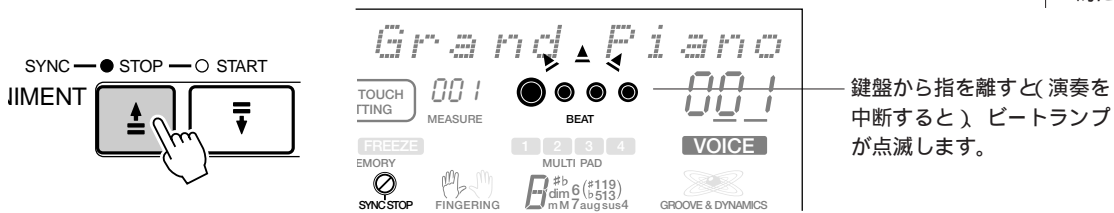
シンクロストップは、アカンパニメント演奏中にアカンパニメント鍵域からすべての指を離すと、演奏を中断する機能です。

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

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

メモ

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

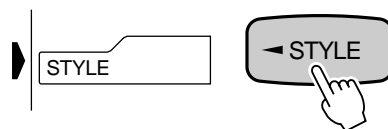


もう一度押すとアイコンが消灯して、シンクロストップ機能がオフになります。

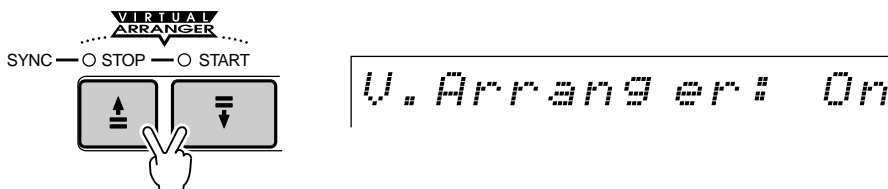
バーチャルアレンジャーを活用する

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

STYLEボタンを押すと、ディスプレイのSTYLEメニューアイコン▶が点灯し、「STYLE」メニューに切り替わります。また、スタイルモード(■STYLE アイコン点灯)になります。



SYNC STOPボタンとSYNC STARTボタンを同時に押すと、バーチャルアレンジャーのオン/オフ設定が切り替わります。ディスプレイの最上段には現在のオン/オフ設定が表示されます。(オン/オフ表示はしばらくするともとの表示に戻ります。)



また、「STYLE」メニューで、スタイルモード(**STYLE** アイコン点灯)の場合は、サブメニューで設定変更することもできます。

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

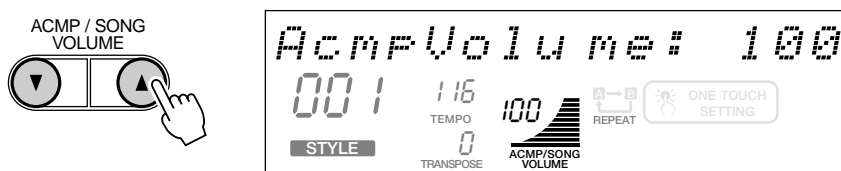


[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、On/Offを変更します。

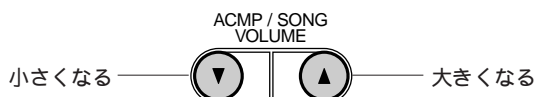
アカンパニメントの音量を変更する(アカンパニメントボリューム)

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

スタイルモード(**STYLE** アイコン点灯)時に、ACMP/SONG VOLUME ボタンを押すと、ディスプレイの最上段に現在のアカンパニメントボリュームが表示されます。(ディスプレイ最上段のアカンパニメントボリューム表示はしばらくするともとの表示に戻ります。)



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



メモ

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

グループ&ダイナミクスを活用しましょう(PSR-730)

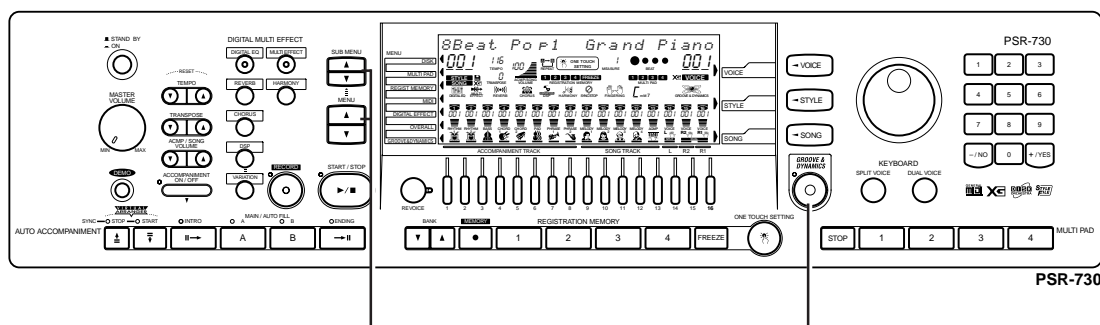
PSR-730のグループ&ダイナミクス機能は、プリセットされているアкомпニメントスタイル(スタイルナンバー1~100)の演奏に対して、発音タイミングやベロシティ、ゲートタイムなどを再生時に(一時的に)変更する機能です。

グループ アкомпニメントのタイミング(クロック)を微妙にずらして、音楽のノリやグループ感を演出します。

ダイナミクス... タイミングによってベロシティを増減させ、アкомпニメントの印象を変化させます。

グループ&ダイナミクスを構成する下記の6項目は、アкомпニメントスタイルを選ぶと、それぞれ最も適したテンプレートやレート値が自動的に設定されます。

- ・ビートグループテンプレート(49種類から自動選択)
- ・メジャーグループテンプレート(25種類から自動選択)
- ・ダイナミクステンプレート(17種類から自動選択)
- ・ダイナミクスレート(0~100%の範囲で自動設定)
- ・エクスパンドレート(0~400%の範囲で自動設定)
- ・ブーストレート(0~400%の範囲で自動設定)

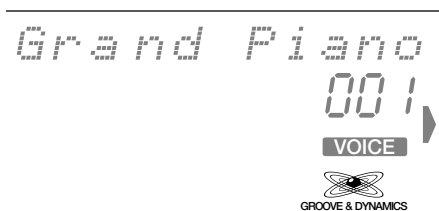


グループ&ダイナミクス効果をアレンジする

グループ&ダイナミクスをかける

グループ&ダイナミクスをかける

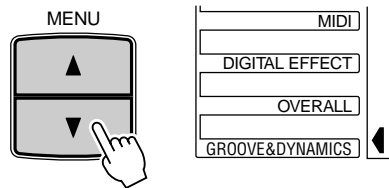
GROOVE & DYNAMICSボタンを押して、GROOVE & DYNAMICSアイコンを点灯させると、アкомпニメント演奏にグループ&ダイナミクス効果がかけられます。



グループ&ダイナミクス効果をアレンジする(ユーザー設定)

スタイルごとにプリセットされているグループ&ダイナミクス設定(ビートグループテンプレート/メジャーグループテンプレート/ダイナミクステンプレート/ダイナミクスレート/エクスパンドレート/ブーストレート)をアレンジして、自由に効果をかけることができます。

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



ビートグループテンプレートを選ぶ

ビートグループテンプレートは、アカンパニメント演奏のずらすタイミングを、スタイルパターンの各ビート(拍)とする設定を集めたテンプレートです。ビートのタイミングを微妙にずらしたり、スイングのないリズムにスイングをかけることができます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「BeatGroove」を選びます。現在選ばれているビートグループテンプレートの名前が、ディスプレイ最上段の右側に表示されます。



下記「ビートグループテンプレートリスト」を参考に、[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、ビートグループテンプレートを49種類の中から選択します。

[ビートグループテンプレートリスト]

Targeted Beat : タイミングをずらすビート(拍)

- 8 8分音符
- 12 3連16分音符
- 16 16分音符
- 24 3連32分音符

Converted Beat : ずらした後のビート

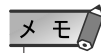
たとえば「16 to 8」は16分音符のタイミングの音を8分音符のタイミングにずらす設定です。

Swing : ずらした後のビート(Converted Beat)をスイングさせる程度

Aが最も効果が弱く、Eが最も効果が強くなります。「off」は効果がかかりません。



ショートカット
GROOVE & DYNAMICSボタンを押し続けると、ダイレクトにメニュー「GROOVE & DYNAMICS」のサブメニュー「BeatGroove」(ビートグループテンプレート選択画面)を呼び出すことができます。



メモ
No.1 Thru(Through)は効果がかかりません。

| No. | Name | Targeted Beat | Converted Beat | Swing |
|-----|----------------|---------------|----------------|-------|
| 1 | Thru | 8 | off | off |
| 2 | 8_off_A | 8 | off | A |
| 3 | 8_off_B | 8 | off | B |
| 4 | 8_off_C | 8 | off | C |
| 5 | 8_off_D | 8 | off | D |
| 6 | 8_off_E | 8 | off | E |
| 7 | 16_off_A | 16 | off | A |
| 8 | 16_off_B | 16 | off | B |
| 9 | 16_off_C | 16 | off | C |
| 10 | 16_off_D | 16 | off | D |
| 11 | 16_off_E | 16 | off | E |
| 12 | 16_16to8_off | 16 | 8 | off |
| 13 | 16_16to8_A | 16 | 8 | A |
| 14 | 16_16to8_B | 16 | 8 | B |
| 15 | 16_16to8_C | 16 | 8 | C |
| 16 | 16_16to8_D | 16 | 8 | D |
| 17 | 16_16to8_E | 16 | 8 | E |
| 18 | 16_16to12_off | 16 | 12 | off |
| 19 | 12_12to8_off | 12 | 8 | off |
| 20 | 12_12to8_A | 12 | 8 | A |
| 21 | 12_12to8_B | 12 | 8 | B |
| 22 | 12_12to8_C | 12 | 8 | C |
| 23 | 12_12to8_D | 12 | 8 | D |
| 24 | 12_12to8_E | 12 | 8 | E |
| 25 | 12_12to16A_off | 12 | 16A | off |

| No. | Name | Targeted Beat | Converted Beat | Swing |
|-----|----------------|---------------|----------------|-------|
| 26 | 12_12to16A_A | 12 | 16A | A |
| 27 | 12_12to16A_B | 12 | 16A | B |
| 28 | 12_12to16A_C | 12 | 16A | C |
| 29 | 12_12to16A_D | 12 | 16A | D |
| 30 | 12_12to16A_E | 12 | 16A | E |
| 31 | 12_12to16B_off | 12 | 16B | off |
| 32 | 12_12to16B_A | 12 | 16B | A |
| 33 | 12_12to16B_B | 12 | 16B | B |
| 34 | 12_12to16B_C | 12 | 16B | C |
| 35 | 12_12to16B_D | 12 | 16B | D |
| 36 | 12_12to16B_E | 12 | 16B | E |
| 37 | 24_24to8_off | 24 | 8 | off |
| 38 | 24_24to8_A | 24 | 8 | A |
| 39 | 24_24to8_B | 24 | 8 | B |
| 40 | 24_24to8_C | 24 | 8 | C |
| 41 | 24_24to8_D | 24 | 8 | D |
| 42 | 24_24to8_E | 24 | 8 | E |
| 43 | 24_24to16_off | 24 | 16 | off |
| 44 | 24_24to16_A | 24 | 16 | A |
| 45 | 24_24to16_B | 24 | 16 | B |
| 46 | 24_24to16_C | 24 | 16 | C |
| 47 | 24_24to16_D | 24 | 16 | D |
| 48 | 24_24to16_E | 24 | 16 | E |
| 49 | 24_24to12_off | 24 | 12 | off |

メジャーグループテンプレートを選ぶ

メジャーグループテンプレートは、アカンパニメント演奏のずらすタイミングを、スタイルパターンの各小節1拍めとする設定を集めたテンプレートです。各小節の1拍めのタイミングを早めにするか、遅めにするかを設定することができます。



No.1 Thru(Through)は効果がありません。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「MeasGroove」を選びます。現在選ばれているメジャーグループテンプレートの名前が、ディスプレイ最上段の右側に表示されます。

MeasGroove: Thru

下記「メジャーグループテンプレートリスト」を参考に、[+][-] ボタン、またはダイヤルを使って、メジャーグループテンプレートを25種類の中から選択します。

[メジャーグループテンプレートリスト]

- ・テンプレートの名前の中で、Pushは早めのタイミング、Heavyは遅めのタイミングになる、という意味です。A~Cはタイミングをずらす幅のことで、Aが最も小さく、Cが最も大きくなります。
- ・各スタイルの拍子(Time Signature)に合わせてテンプレートを選択してください。

| No. | Name | Time Signature |
|-----|----------|----------------|
| 1 | Thru | - |
| 2 | 2_PushA | 2 |
| 3 | 2_PushB | 2 |
| 4 | 2_PushC | 2 |
| 5 | 2_HeavyA | 2 |
| 6 | 2_HeavyB | 2 |
| 7 | 2_HeavyC | 2 |
| 8 | 3_PushA | 3 |
| 9 | 3_PushB | 3 |

| No. | Name | Time Signature |
|-----|----------|----------------|
| 10 | 3_PushC | 3 |
| 11 | 3_HeavyA | 3 |
| 12 | 3_HeavyB | 3 |
| 13 | 3_HeavyC | 3 |
| 14 | 4_PushA | 4 |
| 15 | 4_PushB | 4 |
| 16 | 4_PushC | 4 |
| 17 | 4_HeavyA | 4 |

| No. | Name | Time Signature |
|-----|----------|----------------|
| 18 | 4_HeavyB | 4 |
| 19 | 4_HeavyC | 4 |
| 20 | 5_PushA | 5 |
| 21 | 5_PushB | 5 |
| 22 | 5_PushC | 5 |
| 23 | 5_HeavyA | 5 |
| 24 | 5_HeavyB | 5 |
| 25 | 5_HeavyC | 5 |

ダイナミクスプレートを選ぶ

ダイナミクスプレートは、ある特定のタイミングの音を強める/弱めることにより、アクセントの効いた演奏効果を出す設定を集めたプレートです。強弱の度合はダイナミクスプレートの値によって調整することができます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Dynamics」を選びます。現在選ばれているダイナミクスプレートの名前が、ディスプレイ最上段の右側に表示されます。

Dynamics : Thru

下記「ダイナミクスプレートリスト」を参考に、[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、ダイナミクスプレートを17種類の中から選択します。

[ダイナミクスプレートリスト]

| No. | Name |
|-----|--------------|
| 1 | Thru |
| 2 | 8beat_on |
| 3 | 8beat_off |
| 4 | 16beat_on |
| 5 | 16beat_off |
| 6 | 2nd Beat_Off |
| 7 | Dance |
| 8 | Disco |
| 9 | Techno |
| 10 | Fusion |
| 11 | Reggae |
| 12 | BossaNova |
| 13 | Tango |
| 14 | Rhumba Bass |
| 15 | Rhumba Chord |
| 16 | Latin |
| 17 | Samba |

ダイナミクスレートを設定する

ダイナミクスプレートの効果を「%」で設定します。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「DynamicsRate」を選びます。現在設定されているダイナミクスレートの値が、ディスプレイ最上段の右側に表示されます。

DynamicsRate : 100%

ナンバーボタン[1]-[0] [+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、ダイナミクスレートの値を0~100%の範囲で設定します。



No.1「Thru(Through)」は効果がありません。
No.7~は、スタイルパターンごとに、ある特定のタイミングを強調する設定となっています。

エクスパンドレートを設定する

アカンパニメント演奏のダイナミックレンジの幅を広くしたり狭くする程度を「%」で設定します。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「ExpandRate」を選びます。現在設定されているエクスパンドレートの値が、ディスプレイ最上段の右側に表示されます。

ExpandRate: 100%

ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、エクスパンドレートの値を0~100~400%の範囲で設定します。

ブーストレートを設定する

スタイルデータのベロシティにオフセットをかけ、アカンパニメント演奏を一律に強くしたり弱くしたりする程度を「%」で設定します。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「BoostRate」を選びます。現在設定されているブーストレートの値が、ディスプレイ最上段の右側に表示されます。

BoostRate: 100%

ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、ブーストレートの値を0~100~400%の範囲で設定します。



エクスパンドレートは1%単位で設定できますが、実際の効果は10%単位で得られます。レジストレーションメモリー(68ページ参照)には、設定値(%)の1の位が切り捨てられた値が記憶されます。

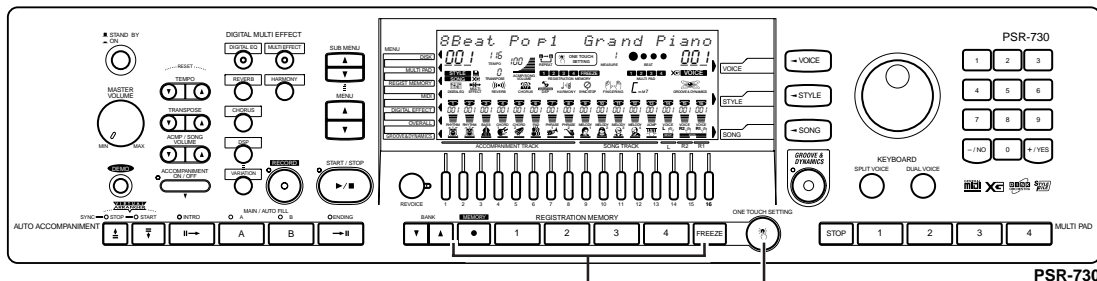


ユーザー設定は、アカンパニメントスタイルを選ぶと失われます。オリジナルのセッティングは、レジストレーションメモリー(68ページ参照)に記憶すれば、いつでも呼び出すことができます。

ブーストレートは1%単位で設定できますが、実際の効果は10%単位で得られます。レジストレーションメモリー(68ページ参照)には、設定値(%)の1の位が切り捨てられた値が記憶されます。

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

PSR-730/630には100種類のアカンパニメントスタイルそれぞれに、最も適したパネル設定(ボイス、デジタルエフェクトなどの組み合わせ)が4種類ずつプリセットされています。ワンタッチセッティングを活用すれば、その設定をワンタッチで呼び出すことができるため、ボイスやデジタルエフェクトなどをひとつひとつ設定しなくても、アカンパニメントにぴったりのサウンドですぐに演奏を始めることができ、たいへん便利です。



ワンタッチセッティングを呼び出す

ワンタッチセッティングを呼び出す

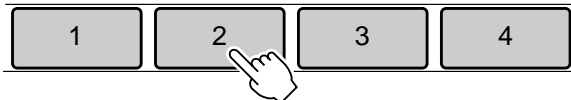
- 1 スタイルを選びます。(25ページ参照)
- 2 ONE TOUCH SETTINGボタンを押すと、ディスプレイのONE TOUCH SETTINGアイコンが点灯し、ワンタッチセッティングタイプ1の設定がパネルに呼び出されます。ディスプレイには、ワンタッチセッティングタイプナンバー「1」が表示されます。また、オートアカンパニメントが自動的にオンになり、シンクロスタート待機状態になります。タイプ1の設定で演奏しましょう。

ONE TOUCH SETTING



- 3 REGISTRATION MEMORY 2~4ボタンを押して、別のワンタッチセッティングタイプ(パネル設定)に切り替えます。REGISTRATION MEMORY 1~4ボタンのいずれかを押すとそのタイプのパネル設定が呼び出され、ディスプレイには、パネルにセットされたタイプのナンバー「1」~「4」のいずれかが表示されます。

REGISTRATION MEMORY



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

メモ

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

ワンタッチセッティングで呼び出したパネルの設定を変更して、オリジナルのセッティングを作ってみましょう。オリジナルのセッティングは、レジストレーションメモリ(68ページ参照)に記憶すれば、いつでも呼び出すことができます。

ユーザースタイルを選んだ状態で、ONE TOUCH SETTING1~4ボタンを押すと、ボイスに関するデータは変更されず、スタイルに関するデータはユーザースタイルの設定(値)になります。

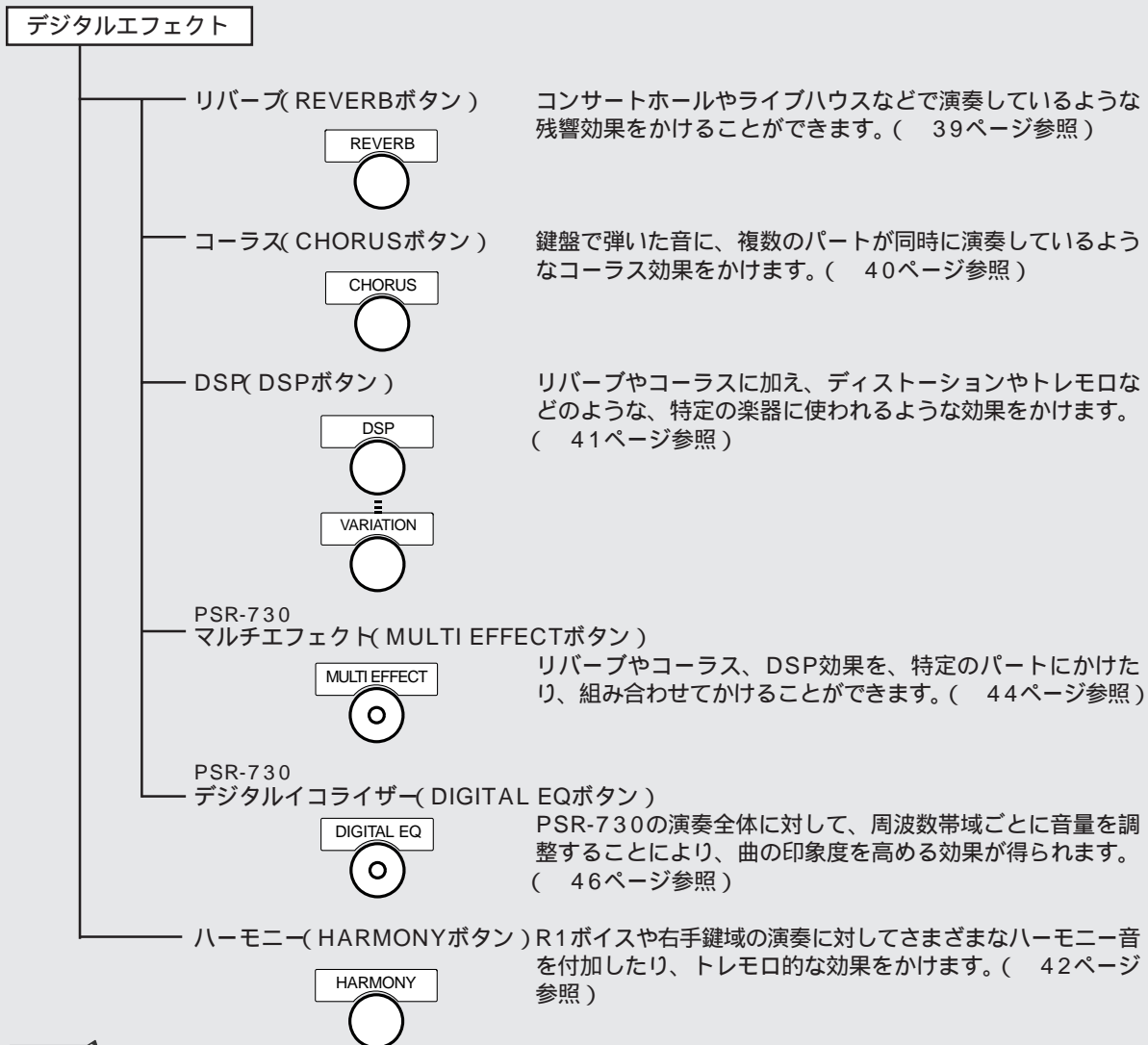
ワンタッチセッティング設定内容

- ・ R1ボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブデプス、コーラスデプス、DSPデプス)
- ・ デュアルボイスオン/オフ
- ・ R2ボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブデプス、コーラスデプス、DSPデプス)
- ・ スプリットボイスオン/オフ
- ・ Lボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブデプス、コーラスデプス、DSPデプス)
- ・ スプリットボイスのスプリットポイント = 54(PSR-730)、59(PSR-630)
- ・ オートアカンパニメントスプリットポイント = 54
- ・ オートアカンパニメント = オン
- ・ アカンパニメントセクション(メインA、B)
- ・ アカンパニメントトラック(トラックオン)
- ・ シンクロスタート = オン
- ・ ハーモニーオン/オフ、タイプ、およびハーモニーボリューム
- ・ リバーブオン/オフ
- ・ コーラスオン/オフ
- ・ DSPオン/オフ、タイプ、およびバリエーションオン/オフ
- ・ マルチパッドセットナンバー
- ・ コードマッチオン/オフ (マルチパッド1~4) = 初期設定

演奏に効果をかけましょう(デジタルエフェクト)

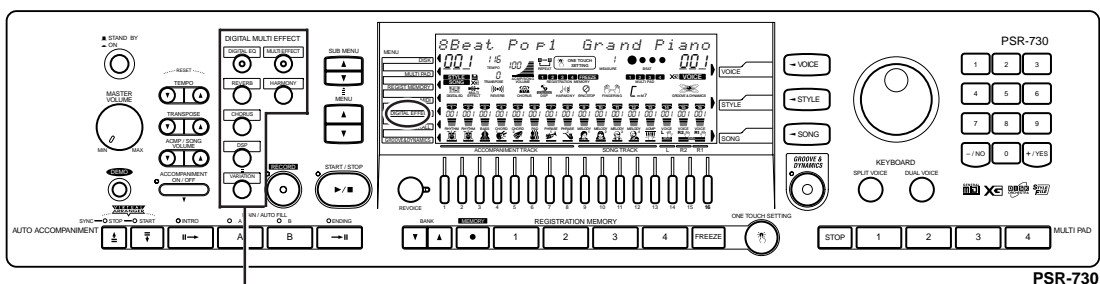
PSR-730/630には、鍵盤で弾いた音にコンサートホールで弾いているような残響効果をかけたり、ハーモニー音をつけるなど、さまざまな効果かけることができます。

PSR-730ではさらに、エフェクトをより効果的に活用できるマルチエフェクトや、周波数帯域ごとに音量を調整できるデジタルイコライザー機能も搭載しています。



メモ

デジタルエフェクト(リバーブ/コーラス/DSP/マルチエフェクト、デジタルイコライザー)のしくみについては146ページを参照してください。



デジタルエフェクトをかける

リバーブ効果をかける

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



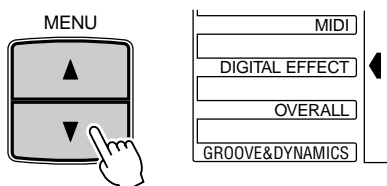
メモ

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

リバーブの種類を選ぶ

リバーブタイプを13種類の中から選びます。

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

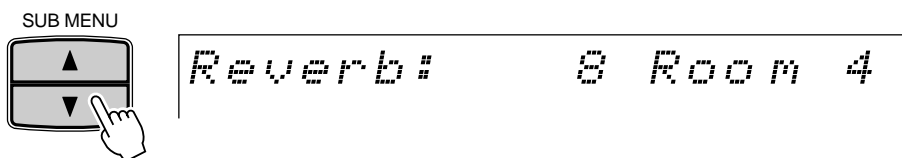


ショートカット

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

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

リバーブタイプリスト(148ページ)を参考に、ナンバーボタン[1]~[0][+][−]ボタン、またはダイヤルを使って、1~13の中からリバーブのタイプを選びます。



メモ

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

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

リバーブエフェクトをスタイルやソングにかけたくない場合は、リバーブタイプ「13:OFF」を選択するか、リバーブリターンレベルを「0」に設定します。どちらも楽器全体にリバーブエフェクトがかからなくなります。また、リボイス機能を使えば、スタイルの各トラックのリバーブデプスを個別に設定することもできます。(63ページ参照)

リバーブリターンレベル

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

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

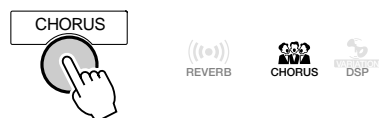
SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Rev.Return」を選びます。現在設定されているリターンレベルが、ディスプレイの最上段右側に表示されます。

Rev. Return: 64

ナンバーボタン[1]~[0][+][−]ボタン、またはダイヤルを使って、リターンレベルを00~127の範囲で設定します。

コーラス効果をかける

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



メモ

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

コーラスの種類を選ぶ

コーラスタイプを10種類の中から選びます。

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

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

コーラスタイプリスト(148ページ)を参考に、ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、1~10の中からコーラスのタイプを選びます。

ショートカット

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

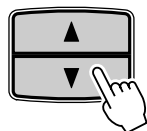
メモ

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

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

コーラスエフェクトをスタイルやソングにかけたくない場合は、コーラスタイプ「10:OFF」を選択するか、コーラスリターンレベルを「0」に設定します。どちらも楽器全体にコーラスエフェクトがかからなくなります。また、リボイス機能を使えば、スタイルの各トラックのコーラスデプスを個別に設定することもできます。(63ページ参照)

SUB MENU



Chorus# 1 Chorus 1

コーラスリターンレベル

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

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

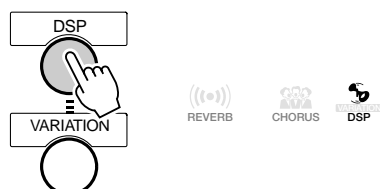
SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Cho.Return」を選びます。現在設定されているリターンレベルが、ディスプレイの最上段右側に表示されます。

Cho.Return# 64

ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、リターンレベルを00~127の範囲で設定します。

DSP効果かける

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



メモ

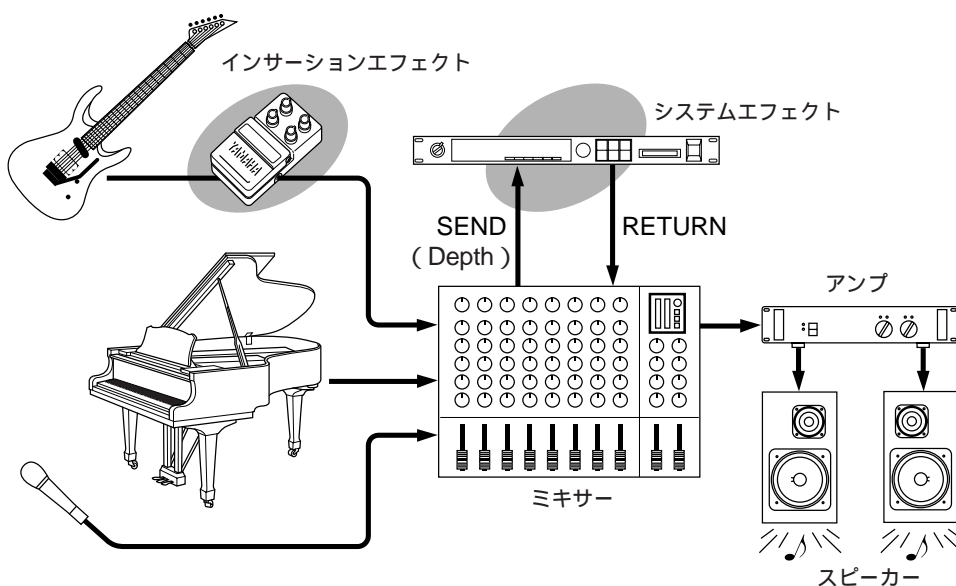
R1ボイスにパネルボイスを選ぶと、DSPのオン/オフ、タイプ、およびVARIATIONオン/オフが自動的に変更されます。

DSPの種類を選ぶ

DSPタイプを46種類の中から選びます。DSPのタイプは、システムエフェクトとインサージョンエフェクトの2種類があります。ミキサーを中心にとらえた下のイラストを参考に、まずDSPエフェクトのイメージをつかみましょう。

ショートカット

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



システムエフェクト

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


インサージョンエフェクト

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

メモ

DSPタイプのインサージョンエフェクトの中にはDSPデプスを設定できないものもあります。その場合はディスプレイに「---」が表示されます。

(146ページ「デジタルエフェクトのしくみ」および「DSPタイプリスト」参照)

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

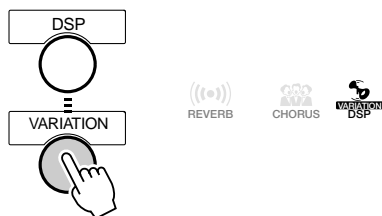
SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「DSP」を選びます。現在選ばれているDSPタイプがディスプレイの最上段の右側に表示されます。

DSPタイプリスト(148ページ)を参考に、ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、1~46の中からDSPのタイプを選びます。




DSPの各タイプには、バリエーションがあります。

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



DSPリターンレベル

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

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

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

DSP Return: 64

ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、リターンレベルを00~127の範囲で設定します。

メモ

DSPタイプにインサージョンエフェクト(148ページ参照)が選ばれていると、DSPリターンレベルを設定できません。その場合はディスプレイに「- - -」が表示されます。

ボイスセット(60ページ参照)がオンの場合、R1ボイスにパネルボイスを選ぶと、DSPリターンレベルの値が「64(固定)」に自動的に変更されます。

メモ

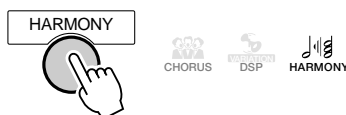
R1ボイスにドラムキットが選ばれている場合は、ハーモニーをオンにできません。

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

オートアカンパニメントがオンで、フィンガリングモード(56ページ参照)が「フルキーボード」の時は、ハーモニーをオンにできません。また、オートアカンパニメントがオンの時に、フィンガリングモードに「フルキーボード」を選ぶと、ハーモニーは自動的にオフになります。

ハーモニー効果をかける

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

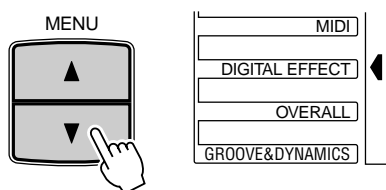


ハーモニーはアカンパニメント鍵域(24ページ参照)で検出されたコードに従って、R1ボイスに対してかけられます。(ハーモニータイプ6、7、9を除く)

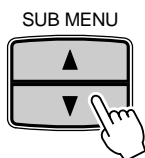
ハーモニーの種類を選ぶ

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

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



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



Harmony# 1 Duet

「ハーモニータイプリスト(150ページ)を参考に、ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、1~16の中からハーモニータイプを選びます。

ハーモニーの音量を変更する(ハーモニーボリューム)

ハーモニー音(付加音)の音量を調節します。

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

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

Harm. Vol : 127

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



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



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



ボイスセットがオンの場合、R1ボイスにパネルボイスを選ぶと、ハーモニーボリュームの値が自動的に変更されます。

ハーモニータイプが1~6の場合、R1ボイスによってはハーモニーボリュームを変更しても音量があまり変わらないものもあります。(例:オルガン系のボイス)

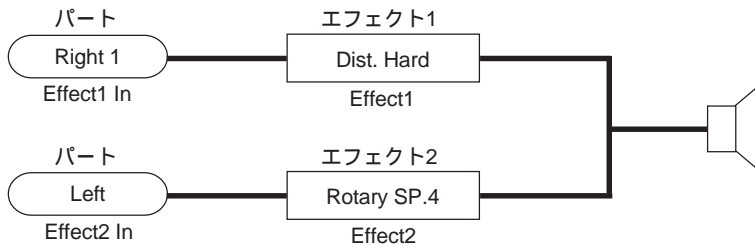
マルチエフェクトを活用する(PSR-730)

マルチエフェクトは、3種類のデジタルエフェクト(リバーブ/コーラス/DSP)を、さらに積極的に、より効果的に活用するためのエフェクトです。

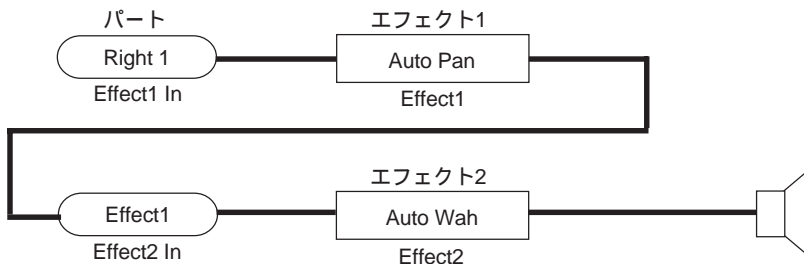
マルチエフェクトのしくみ

マルチエフェクトでは、鍵盤演奏(R1/R2/Lパート)に対して、2つのエフェクト(エフェクト1/2)を組み合わせてかけることができます。組み合わせ方には、直列と並列の2通りがあります。

例1)エフェクト1と2を別々のパートにかける場合【並列】



例2)エフェクト1と2を1つのパートにかける場合【直列】



メモ

リバーブ/コーラス/DSPにマルチエフェクトを加えることにより、PSR-730は5系統のエフェクトを活用できます。
マルチエフェクトは、リバーブ/コーラス/DSPよりも、音源の近くに位置し、インサージョンエフェクトとして機能します。(146ページ「デジタルエフェクトのしくみ」参照)

マルチエフェクトをかける(PSR-730)

MULTI EFFECTボタンを押してディスプレイのMULTI EFFECTアイコンを点灯させると、エフェクト1/2のパート設定とタイプ設定にしたがってマルチエフェクトがかかります。



メモ

R1ボイスにパネルボイスを選ぶと、マルチエフェクトのオン/オフが自動的に変更されます。
ソングデータにマルチエフェクトが使われている場合があります。そのソングを再生させると、パネルのマルチエフェクトは自動的にオフになります。

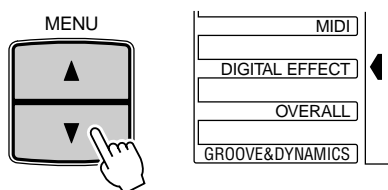
エフェクト1, 2のパートを設定する

エフェクト1とエフェクト2の効果をそれぞれかけるパートを選びます。

エフェクト1 Right 1(R1パート) Right 2(R2パート) Left(Lパート)から選びます。

エフェクト2 Right 1(R1パート) Right 2(R2パート) Left(Lパート) Effect1(エフェクト1直列)から選びます。

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



SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Effect1 In」または「Effect2 In」を選びます。現在選ばれているパートがディスプレイの最上段の右側に表示されます。

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、効果にかけるパートを選びます。

Effect 1 In: Right 1

Effect 2 In: Left

ショートカット

MULTI EFFECTボタンを押し続けると、ダイレクトにメニュー「DIGITAL EFFECT」のサブメニュー「Effect1 IN」(エフェクト1のパート選択画面)を呼び出すことができます。

メモ

R1ボイスにパネルボイスを選ぶと、エフェクト1/2のパートが自動的に変更されます。

マルチエフェクトを使ったソングを再生させると、ディスプレイに「- - -」が表示されます。

エフェクト1, 2の種類を選ぶ

エフェクト1とエフェクト2のタイプを42種類の中から選びます。

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

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Effect1」または「Effect2」を選びます。

現在選ばれているタイプがディスプレイの最上段の右側に表示されます。

マルチエフェクトリスト(149ページ)を参考に、ナンバーボタン[1]-[0] [+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、エフェクトタイプを選びます。

Effect 1: 01 Hall 1

Effect 2: 18 Flanger 1

メモ

R1ボイスにパネルボイスを選ぶと、エフェクト1/2のタイプが自動的に変更されます。

マルチエフェクトを使ったソングを再生させると、ディスプレイに「** XG Ins Eff」が表示されます。

エフェクト1, 2のドライ/ウェットを設定する

エフェクト1とエフェクト2のドライ/ウェットを設定します。

ドライはエフェクトがかかっていない元の音を、ウェットはエフェクトがかかった音のことを表します。ドライ/ウェットの設定値でエフェクトのかかり具合を調節します。

ドライ/ウェット「0」..... ドライ音だけが出力されます。

ドライ/ウェット「64」..... ドライ音とウェット音が同じ比率で合成されて出力されます。

ドライ/ウェット「127」..... ウェット音だけが出力されます。

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

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Eff1 Dry/Wet」または「Eff2 Dry/Wet」を選びます。現在設定されているドライ/ウェット値がディスプレイの最上段の右側に表示されます。

ナンバーボタン[1]~[0] [+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、ドライ/ウェット値を0~127の範囲で設定します。

Eff1 Dry/Wet : 64

Eff2 Dry/Wet : 48

メモ

エフェクト1/2のタイプの中にはドライ/ウェットの設定ができないものがあります。その場合はディスプレイに「---」が表示されます。

R1ボイスにパネルボイスを選ぶと、エフェクト1/2のドライ/ウェットが自動的に変更されます。

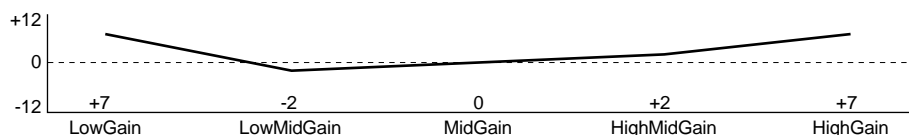
デジタルイコライザーを活用する(PSR-730)

一般的にイコライザーは、アンプやスピーカー、部屋の特性に合わせ音場環境を補正するために使用します。その設定は、音をいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域ごとにレベルを上げ下げすることで、サウンドを補正します。

演奏する曲のジャンルに合わせてサウンドを補正することで「クラシックはより繊細に、ポップスはより明確に、ロックはよりダイナミックに」というように、曲の特長を引き出し、音楽をより楽しめる環境を作ります。

PSR-730は、高品位な5バンド・デジタルイコライザー機能を持っています。PSR-730の音の出口で、イコライジングすることにより、最終的なエフェクト(トーンコントロール)を加えることができます。

例)04 ブライト(Bright)



周波数帯域(5バンド)

| | | |
|-------------|---------------|--------|
| LowGain | ローゲイン(低域) | 80Hz |
| LowMidGain | ローミッドゲイン(低中域) | 500Hz |
| MidGain | ミッドゲイン(中域) | 1.0kHz |
| HighMidGain | ハイミッドゲイン(高中域) | 4.0kHz |
| HighGain | ハイゲイン(高域) | 8.0kHz |

メモ

周波数帯域は、外部MIDI機器からエクスクルーシブデータで変更することができます。(162ページ参照)

デジタルイコライザーは、5バンドの周波数帯域ごとにゲイン(振幅の変化)を $-12 \sim 0 \sim +12$ (単位: デシベル[dB])の範囲で調節します。まず、プリセットされている5種類を聴き比べてみましょう。

デジタルイコライザーをかける(PSR-730)

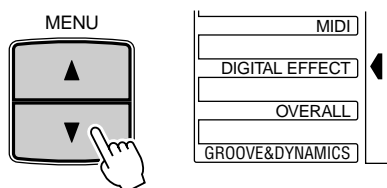
DIGITAL EQボタンを押してディスプレイのDIGITAL EQアイコンを点灯させると、デジタルイコライザーがオンになり、イコライザータイプの設定にしたがってPSR-730の演奏全体にイコライザー効果がかかります。



デジタルイコライザーの種類を選ぶ

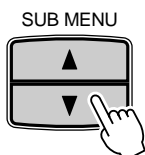
デジタルイコライザーを5種類の中から選びます。

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



SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「EQ TYPE」を選びます。現在選ばれているイコライザータイプが、ディスプレイ最上段の右側に表示されます。

下記「イコライザータイプリスト」を参考に、ナンバーボタン[1]~[5][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、イコライザーのタイプを選びます。

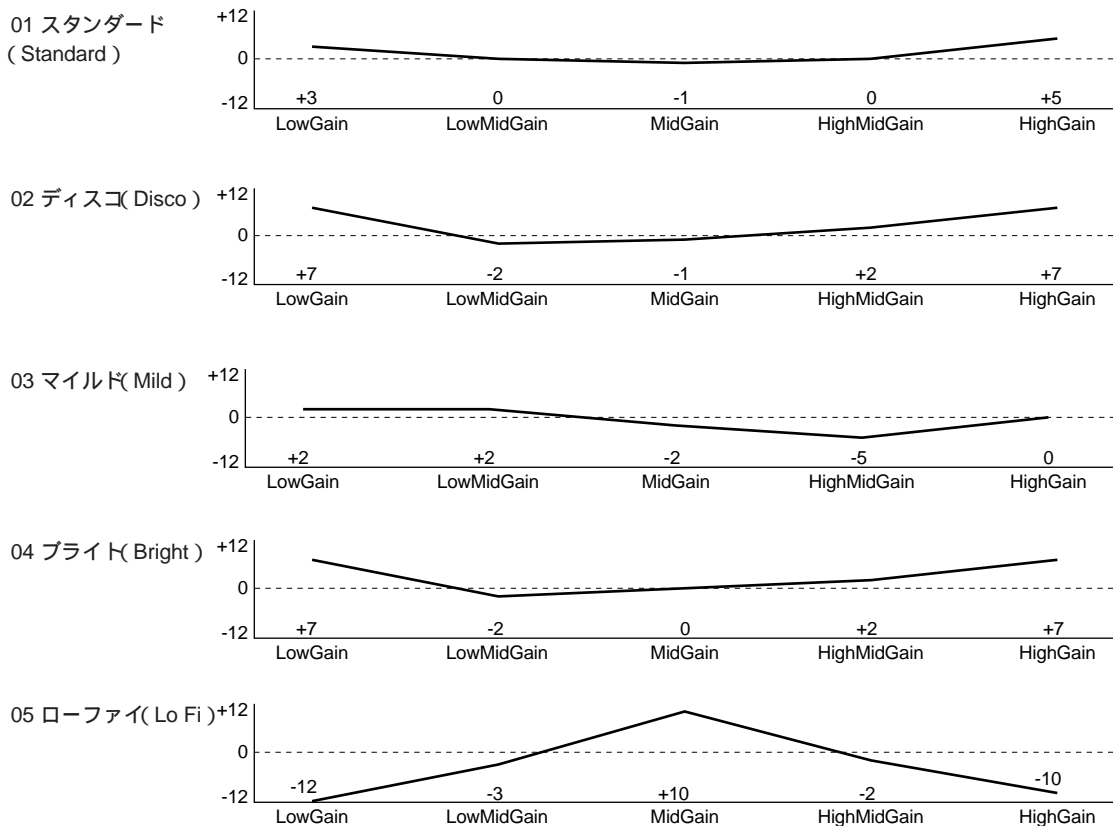


EQ Type: 04 Bright

ショートカット

DIGITAL EQボタンを押し続けると、ダイレクトにメニュー「DIGITAL EFFECT」のサブメニュー「EQ TYPE」(イコライザータイプ選択画面)を呼び出すことができます。

イコライザータイプリスト



ゲインを設定する(ユーザー設定)

プリセットされている5タイプをアレンジして、自由にイコライジングすることができます。

もとなるイコライザータイプを選び、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「LowGain」を選びます。選んだタイプで現在設定されているローゲインの値が、ディスプレイ最上段の右側に表示されます。

LowGain# + 4

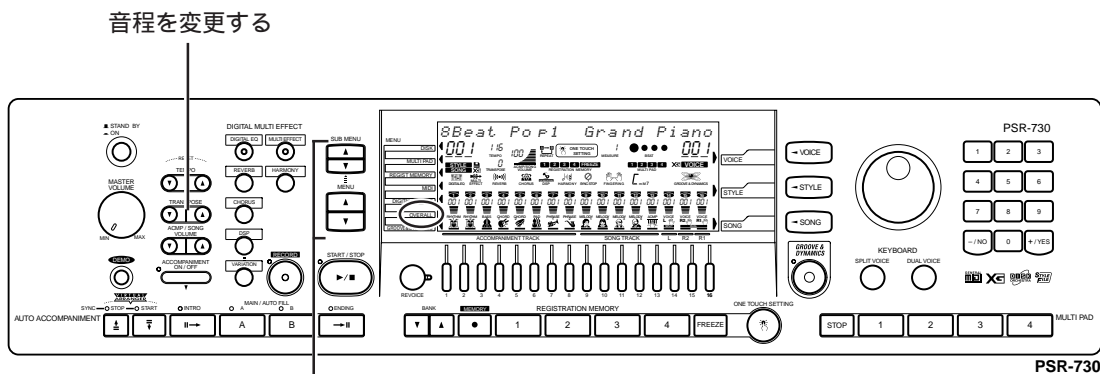
ナンバーボタン[1]-[0]-[+]-[-]ボタン、またはダイヤルを使って、ローゲインの振幅の変化を -12 ~ 0 ~ +12(単位: デシベル[dB])の範囲で設定します。

「LowGain」同様に、サブメニューを「LowMidGain」「MidGain」「HighMidGain」「HighGain」に切り替えて5バンドすべてを設定します。

ゲイン設定後、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「EQ Type」を選ぶと、ディスプレイ最上段の右側に「** User」が表示されます。

EQ Type# ** User

全体のコントロールをしましょう



「OVERALL」メニュー

ピッチベンドの変化幅を変更する
モジュレーションホイールの機能を変更する
鍵盤タッチの感度を変更する
楽器全体の音程を微調整する

鍵盤ごとの音程を調整する
ソングトランスポーズ
メトロノームを鳴らす
LボイスとRボイスの鍵盤を変更する

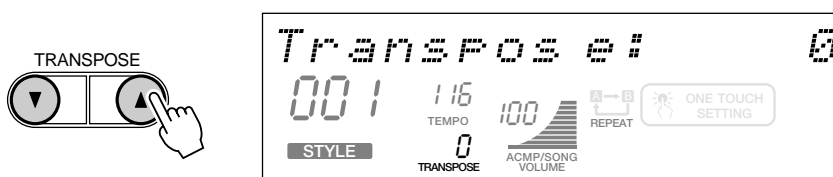
アカンパニメント鍵盤を変更する
コード検出方法を変更する
ボイスセットを活用する
ペダル1/2の機能を変更する

鍵盤の音程を変更する(トランスポーズ)

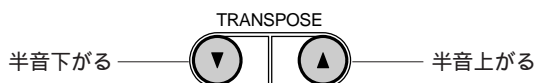
鍵盤演奏、オートアカンパニメント、ソングの音程(トランスポーズ)を変更します。

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

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



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



メモ

ドラムキット(142ページ参照)を選んだボイスに、トランスポーズはかかりません。

メモ

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

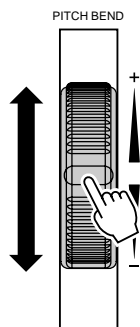
トランスポーズ変更後、次の押鍵から新しく設定したトランスポーズで発音します。

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

演奏中に音程を変更する(ピッチベンド)


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

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



ピッチベンドの変化幅を変更する(ピッチベンドレンジ)

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

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

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

PB Range : 2

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

メモ

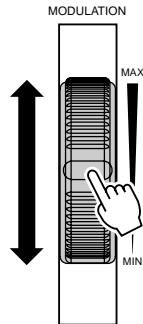
ボイスセット(60ページ参照)がオンの場合、R1ボイスにパネルボイスを選ぶとピッチベンドレンジの値が自動的に変更されます。

[+]ボタンと[-]ボタンを同時に押すと、初期設定値に戻ります。

モジュレーション効果をかける(PSR-730)

モジュレーションは、鍵盤演奏(R1ボイス、R2ボイス、Lボイス)にピブラート(変調効果)をかける機能です。

MODULATIONホイールを、一番手前まで回すとデプス(効果の深さ)が最小になり、奥に回すほどデプスが大きくなります。



メモ

演奏に意図せずにピブラートをかけないように、モジュレーションを使用しない場合は、デプスを最小にしておきましょう。

MODULATIONホイールに他の機能を持たせることができます。(下記参照)


モジュレーションホイールの機能を変更する

MODULATIONホイールを、回した時にかかる効果を変更することができます。モジュレーション、ブライツネス、レゾナンスの3種類から効果を選びます。

モジュレーション(MODULATION)..... 鍵盤演奏(R1ボイス、R2ボイス、Lボイス)にピブラート(変調効果)をかけます。

ブライツネス(BRIGHTNESS)..... 鍵盤演奏(R1ボイス)の音色の明るさを調整します。デプスを大きくすると明るく、小さくすると柔らかくなります。

レゾナンス(RESONANCE)..... 鍵盤演奏(R1ボイス)の音色にくせをつけます。

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

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「ModWheel」を選びます。現在モジュレーションホイールに設定されている効果が、ディスプレイ最上段の右側に表示されます。

ModWheel : *Modulation*

上記を参考に、[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、3種類の中から効果を選びます。

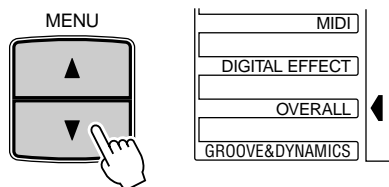
メモ

[+] ボタンと [-] ボタンを同時に押すと、効果が「モジュレーション」に戻ります。

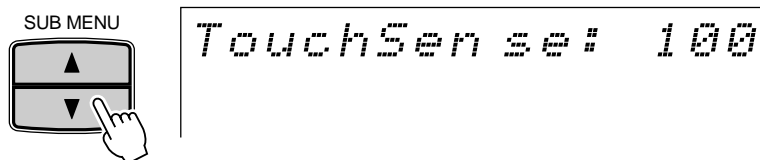
鍵盤タッチの感度を変更する(タッチセンス)

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

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



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



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

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

楽器全体の音程を微調整する(チューニング)

楽器全体のチューニング(音程 ピッチ)の微調整)をします。

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

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

Tuning: 0

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


メモ

チューニングの単位:
1セント=1/100半音

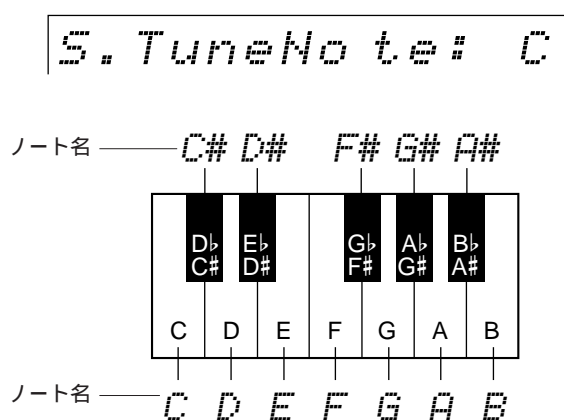
[+]ボタンと[-]ボタン
を同時に押すと、初期設
定=00に戻ります。

鍵盤ごとの音程を調整する(スケールチューニング)

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

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

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



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

S. TuneValue: -50

3 1~2を繰り返し、各ノートのチューニング値を変更します。



メモ
チューニングの単位:
1セント=1/100半音




メモ
ノートごとのチューニング値は全オクターブ共通になります。

スケールチューニングを行うと、鍵盤演奏だけでなく、オートアカンパニメントやソング、マルチパッドの演奏など、PSR-730/630全体がチューニングされます。

ソングトランスポーズ

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

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

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

SongTrans. # 0

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




トランスポーズ(49ページ参照)の設定は全体にかかるため、その設定値を変更すると、ソングトランスポーズの設定値も同じ変化量だけ同時に変更されます。

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

メトロノームを鳴らす(メトロノーム)

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

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

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

Metronome # Off


[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、On/Offを変更します。



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

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

スプリットボイスモード(22ページ参照)のスプリットポイント(LボイスとR1/2ボイスの境界点)の設定を変更することができます。

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

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

SplitPoint# 59 [B2]

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

メモ


スプリットボイスモードのスプリットポイントの初期設定は「PSR-730 : 54、PSR-630 : 59」です。

メモ

スプリットポイントの設定変更時は、鍵盤を押さえても音は鳴りません。

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

オートアカンパニメント演奏時(24ページ参照)のスプリットポイント(メロディ鍵域とアカンパニメント鍵域の境界点)の設定を変更することができます。

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

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

AcmpSplit# 54 [F#2]

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

メモ

設定したスプリットポイントは、フィンガリングモード(56ページ参照)の設定に関らず有効です。(フルキーボードを除く) オートアカンパニメントのスプリットポイントの初期設定は「54」です。

メモ

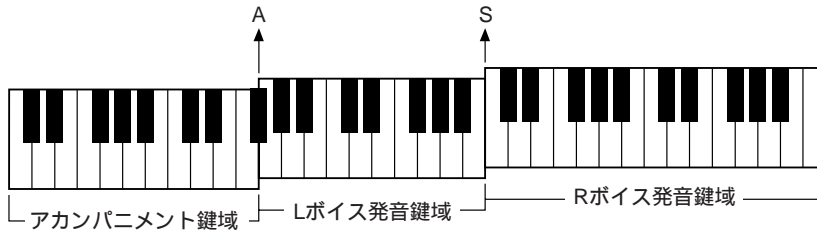
スプリットポイントの設定変更時は、鍵盤を押さえても音は鳴りません。

2つのスプリットポイントについて

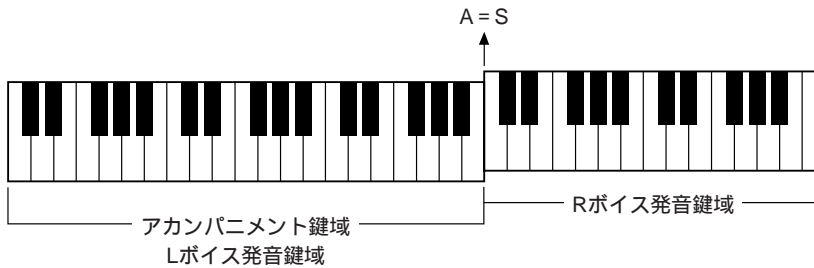
PSR-730/630には、「スプリットボイスモード」と「オートアカンパニメント」の2種類のスプリットポイントがあります。

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

オートアカンパニメントS.P(A) < スプリットボイスモードS.P(S)



オートアカンパニメントS.P(A) = スプリットボイスモードS.P(S)




メモ

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

コード検出方法を変更する(フィンガリングモード)

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

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

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

Finger Mode: Multi

フィンガリングモードは、下記の5種類があります。

- シングルフィンガー(Single)
- フィンガード1(Fingered 1)
- フィンガード2(Fingered 2)
- フルキーボード(Full Key)
- マルチフィンガー(Multi)

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

ショートカット

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

メモ

フィンガリングモードの初期設定は「マルチフィンガー(Multi)」です。

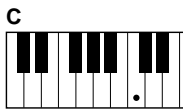
シングルフィンガー(Single)



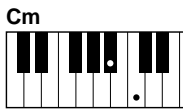
Finger Mode: Single

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

シングルフィンガーモードで認識されるコードの押さえ方



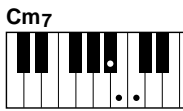
C
メジャー(M)コード
ルートキーを押さえてください。



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



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

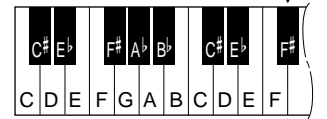


Cm7
マイナーセブンス(m7)コード
ルートキーと、ルートキーより左側の黒鍵と白鍵を同時に押さえてください。



メモ
ルートキー一覧

オートアカンパニメントの
スプリットポイント[54]



アカンパニメント鍵域

ルートキーとは、コード(和音)の基礎となる音のことです。

フィンガード1(Fingered 1)

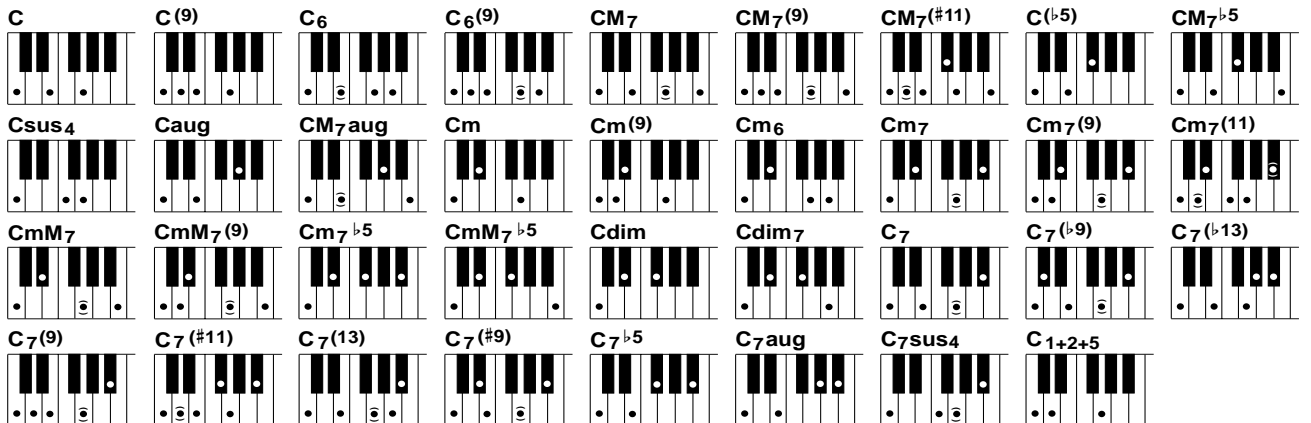


Finger Mode: Fingered 1

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

フィンガード1モードで認識されるコードの押さえ方(基本形)

[Cの押鍵例]



[フィンガード1モードで認識されるコード]

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

メモ

カッコ()内の音符は省略しても構いません。

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

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

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

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

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

7sus4は、省略した場合のみ転回形は受け付けません。

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

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

フィンガード2(Fingered 2)



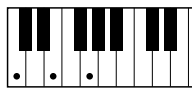
FingerMode: Fingered 2

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

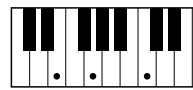
オンベースコードを認識させるには、各コードの転回形を使用します。

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

C

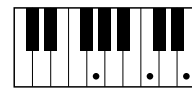


C on E



≡(E)∨(G)D(C)の順に押鍵

C on G



∨(G)D(C)≡(E)の順に押鍵

フルキーボード(Full Key)



FingerMode: Full Key

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

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



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

フルキーボードでは、オートアカンパニメントのスプリットポイント(55ページ参照)の設定は無効になります。

マルチフィンガー(Multi)



FingerMode: Multi

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




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

ボイスセットを活用する(ボイスセット)

PSR-730/630には、R1のパネルボイス(19ページ参照)それぞれに最適な他のボイス設定や、エフェクトなどの設定がプリセットされています。

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

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

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

VoiceSet # On

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、On/Offを変更します。

ボイスセット「オン」でセットされるデータ

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

以下のデータはボイスセットオン/オフに関らず、設定されます。

- ・R1ボイス(オクターブ、リバーブデプス、コーラスデプス、DSPデプス)
- ・リバーブオン/オフ
- ・コーラスオン/オフ
- ・DSPオン/オフ、バリエーションオン/オフ、およびDSPタイプ
- ・マルチエフェクトオン/オフ(PSR-730)
- ・マルチエフェクト(エフェクト1/2)のパート(PSR-730)
- ・マルチエフェクト(エフェクト1/2)のタイプ、およびドライ/ウェット(PSR-730)

メモ


電源を入れると、ボイスセットは「On」に設定されます。

ペダル1/2の機能を変更する

リアパネルのSUSTAIN端子に接続したフットスイッチ(ペダル1)にどんな機能を持たせるか、またFOOT VOL端子に接続したフットコントローラー(ペダル2)が、どのボリュームをコントロールするかなどを設定します。

ペダルで何をコントロールするかを選ぶ

ペダル1でコントロールする機能を16種類の中から、ペダル2でコントロールする機能を24種類の中から選びます。

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

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Pedal1」または「Pedal2」を選びます。現在そのペダルに設定されている機能が、ディスプレイ最上段の右側に表示されます。

下記「ペダル機能リスト」を参考に、[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、機能を選びます。

Pedal 1: Sustain

Pedal 2: Expression

[ペダル機能リスト]

ペダル1/2の機能

| | |
|-----------------------------|---|
| SUSTAIN | フットスイッチを踏み込んでいる間、鍵盤演奏にサステインがかかります。 |
| SOSTENUTO | フットスイッチを踏み込んでいる間、鍵盤演奏にソステヌート効果がかかります。 |
| SOFT | フットスイッチを踏み込んでいる間、鍵盤演奏にソフト効果がかかります。 |
| REGIST. + | フットスイッチを踏むと、ナンバーが1つ大きいレジストレーションを呼び出します。たとえば、バンク1 - 3が呼び出されているときにフットスイッチを踏むと、1 - 4が、さらにもう一度踏むと1 - 1が呼び出されます。 |
| REGIST. - | フットスイッチを踏むと、ナンバーが1つ小さいレジストレーションを呼び出します。たとえば、バンク3 - 2が呼び出されているときにフットスイッチを踏むと、3 - 1が、さらにもう一度踏むと3 - 4が呼び出されます。 |
| TAP TEMPO | アカンパニメントが止まっている状態(シンクロ待機状態含む)でフットスイッチを拍子の数だけ踏むと、実際にスイッチを踏んだ速さがテンポ値として設定され、アカンパニメントがスタートします。3拍子のアカンパニメントなら3回、4拍子なら4回スイッチを踏んでください。テンポは32 ~ 280の範囲で設定されます。 |
| START/STOP | フットスイッチを踏むと、パネルのSTART/STOPボタンと同様に機能します。 |
| BREAK | フットスイッチを踏むと、演奏中のアカンパニメントがストップ(ブレイク)します。フットスイッチから足を離すと次の小節から再スタートします。 |
| BASS HOLD | フィンガリングモードにフルキーボード以外が選択されている場合、フットスイッチを踏み込んでいる間、ベースの根音がホールドされます。 |
| INTRO | フットスイッチを踏むと、パネルのINTROボタンと同様に機能します。 |
| MAIN A/AUTO FILL | フットスイッチを踏むと、パネルのMAIN A/AUTO FILLボタンと同様に機能します。 |
| MAIN B/AUTO FILL | フットスイッチを踏むと、パネルのMAIN B/AUTO FILLボタンと同様に機能します。 |
| ENDING | フットスイッチを踏むと、パネルのENDINGボタンと同様に機能します。 |
| DSP VARIATION | フットスイッチを踏むと、パネルのDSP VARIATIONボタンと同様に機能します。 |
| HARMONY | フットスイッチを踏むと、パネルのHARMONYボタンと同様に機能します。 |
| GROOVE & DYNAMICS (PSR-730) | フットスイッチを踏むと、パネルのGROOVE & DYNAMICSボタンと同様に機能します。 |

ペダル2だけの機能

| | |
|------------------|---|
| EXPRESSION | 鍵盤演奏(R1、R2、L)の音量を同時にコントロールします。 |
| R1 VOLUME | R1ボイスの音量をコントロールします。 |
| R2 VOLUME | R2ボイスの音量をコントロールします。 |
| L VOLUME | Lボイスの音量をコントロールします。 |
| ACMP/SONG VOLUME | パネルのACMP/SONG VOLUME ボタンと同様に、アカンパニメント/ソングの音量をコントロールします。 |
| HARMONY VOLUME | ハーモニー音(付加音)の音量をコントロールします。 |
| BRIGHTNESS | R1ボイスのブライトネスをコントロールします。 |
| RESONANCE | R1ボイスのレゾナンスをコントロールします。 |

極性の変更(ノーマル/リバース)

ペダル1/2(フットスイッチ/フットコントローラー)の極性を変更することができます。

フットコントローラーでボリュームをコントロールする場合など、踏み込んだ時にボリュームを大きくするか、小さくするかを設定できます。

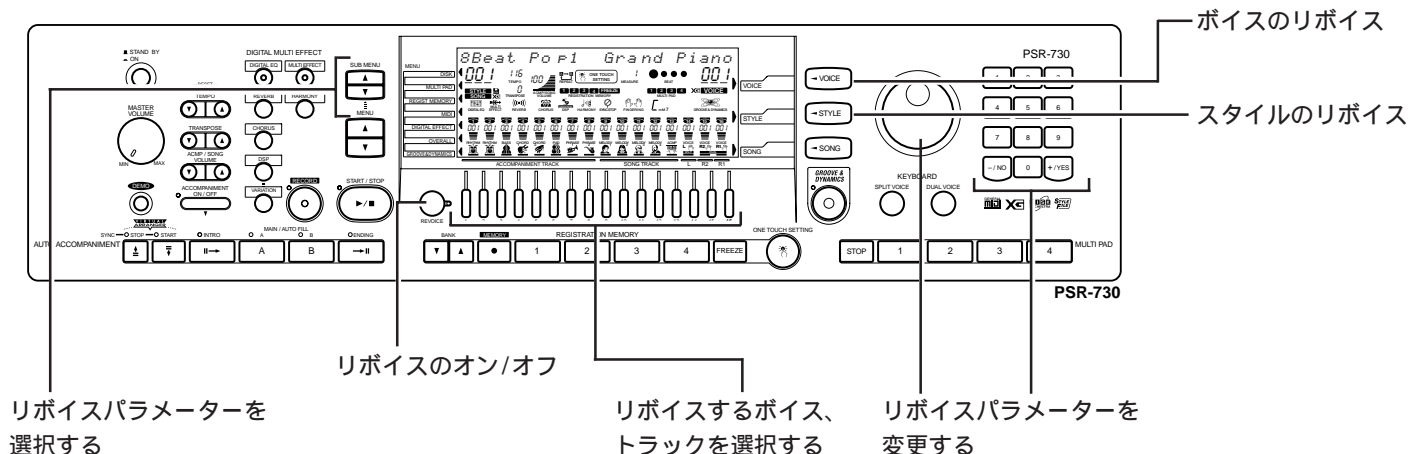
SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「P1 Polarity」または「P2 Polarity」を選びます。現在そのペダルの極性の設定が、ディスプレイ最上段の右側に表示されます。

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、極性「ノーマル(NORMAL)」または「リバース(反転 : REVERSE)」を設定します。

```
P1 Polarity: Normal
```

```
P2 Polarity: Revers
```

ボイスデータを変更しましょう(リボイス)



リボイスって何?

リボイスは、ボイスデータの設定を変更する機能です。

リボイスモードでは、以下の7種類のボイスパラメーター(ボイス、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブデプス、コーラスデプス、DSPデプス)を変更することができます。リボイスモードに入ると、ボイスパラメーター名とその設定値が、ディスプレイ最上段に表示されます。

[ボイスパラメーターリスト]

| ディスプレイ | パラメーター | 設定範囲 | 解説 |
|----------|---------|--|---|
| Voice | ボイス名 | PSR-730 : 1 ~ 707 PSR-630 : 1 ~ 692 | ボイスナンバーを変更します。 |
| Volume | ボリューム | 0 ~ 127 | ボリューム(音量)を変更します。各ボイス/各トラックのボリュームを変更すると、ディスプレイのボリューム表示(グラフィック)が変更されます。 |
| Octave | オクターブ | -2 ~ 2 | オクターブ(音程)の設定を変更します。 |
| Pan | パン | -7 ~ 7 | パン(音の定位)を変更します。「-7」で最も左、「7」で最も右に定位します。パンをバランスよく設定すると、臨場感のある演奏ができます。 |
| RevDepth | リバーブデプス | 0 ~ 127 | リバーブのかかり具合を変更します。 |
| ChoDepth | コーラスデプス | 0 ~ 127 | コーラスのかかり具合を変更します。 |
| DspDepth | DSPデプス | 0 ~ 127 | DSPのかかり具合を変更します。 |

リボイスには「ボイスのリボイス」、「スタイルのリボイス」の2種類があります。

ボイスのリボイス

R1ボイス、R2ボイス、Lボイスごとにリボイス(各ボイスパラメーターの設定を変更)します。R1ボイス、R2ボイス、Lボイスをリボイスすれば、デュアルボイスモード(22ページ参照) スプリットボイスモード(22ページ参照)での演奏バリエーションが増加します。

スタイルのリボイス

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

メモ

スタイルのリボイスでは、オクターブ、DSPデプスを変更できません。

スタイルのリボイスで、RHYTHM1トラックには、ドラムキット(23ページ参照)以外のボイスは選べません。

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

ボイスのリボイス(R1/R2/Lボイスのボイスパラメーターの変更)

1 リボイスモードに入ります。

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



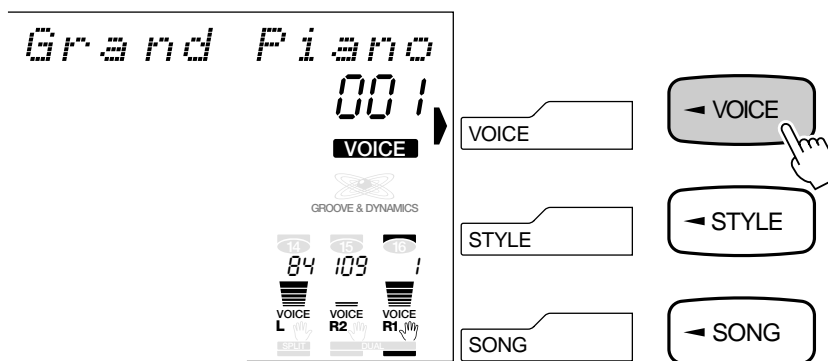
メモ

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

2 必要に応じてボイスのリボイスモードに切り替えます。

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

ボイスのリボイスモードを選ぶと、ディスプレイ下段のR1のバーが点灯します。(これはR1ボイスがリボイスできる状態であることを表します。)



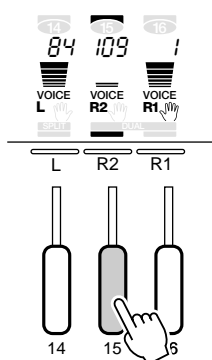
メモ

ボイスのリボイスモードに入ってから、STYLEボタンを押すとスタイルのリボイスモード(66ページ参照)になります。また、MENUボタンを押してディスプレイ左側に表記されているメニューを選ぶと、リボイスは自動的にオフ(REVOICEランプ消灯)になります。

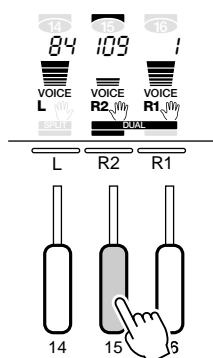
録音モード時は、リボイスモードに入れません。

3 リボイスするボイス(R1/R2/L)を選びます。

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



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



4 リボイスします。

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

R1Voice: 001 Grand Piano

R1Volume: 100

R1Octave: 0

R1Pan: 0

R1RevDepth: 28

R1ChordDepth: 70

R1DspDepth: 26

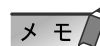
ナンバーボタン[1]~[0][+][−]ボタン、またはダイヤルを使って、設定を変更します。

各パラメーターに関しては63ページを参照してください。



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

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



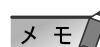
オクターブとパンを設定する場合、[−]を押しながらナンバーボタンを押すと、マイナスの値を設定することができます。

DSPタイプにインサージョンエフェクトが選ばれている場合、R2、LボイスのDSPデプスは変更できません。

5 リボイスを終了します。

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

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



電源を切ったり、R1ボイスにバネルボイスを選んだり、レジストレーションを呼び出したたりすると、リボイスした設定は失われます。リボイスデータは、レジストレーションメモリー(68ページ参照)に記憶しておきましょう。

スタイルのリボイス(各アカンパニメントトラックのボイスパラメーターの変更)

1 リボイスモードに入ります。

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



メモ

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

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

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

録音モード時は、リボイスモードに入れません。

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

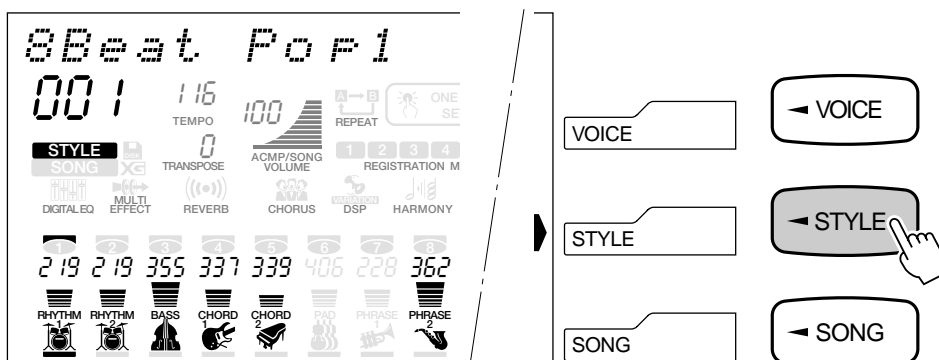
スタイルのリボイスモードに入ってから、VOICEボタンを押すとボイスのリボイスモード(64ページ参照)になります。また、MENUボタンを押してディスプレイ左側に表記されているメニューを選べると、リボイスは自動的にオフ(REVOICEランプ消灯)になります。

スタイルのリボイスモードに入ると、レジストレーションメモリー(71ページ参照)のフレーズが自動的にオンになります。

2 必要に応じてスタイルのリボイスモードに切り替えます。

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

スタイルのリボイスモードを選ぶと、ディスプレイのRHYTHM1のバーが点灯します。(これはRHYTHM1トラックがリボイスできる状態であることを表します。)



3 リボイスするセクションを選びます。

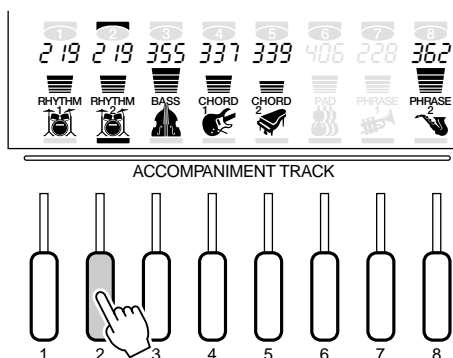
INTRO, MAIN A/B, ENDINGボタンを押して、イントロ、メインA/B、エンディングセクションの中から、リボイスするセクションを選びます。

メモ

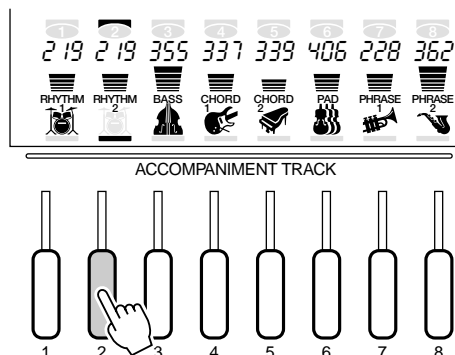
スタイルのリボイスは、すべてのセクションに共通の変更になります。

4 リボイスするアカンパニメントトラックを選びます。

ディスプレイの下のTRACKボタンを押してRHYTHM 1/2, BASS, CHORD 1/2, PAD, PHRASE 1/2トラックからリボイスするアカンパニメントトラックを選びます(29ページ参照「アカンパニメントトラックの構成」参照)。選んだトラックはバーが点灯します。



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



5 リボイスします。

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

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

各パラメーターに関しては63ページを参照してください。

メモ

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

RHYTHM1トラックには、ドラムキット(23ページ参照)以外のボイスは選べません。

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

スタイルのリボイスでは、オクターブとDSPデプスを変更できません。

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

6 リボイスを終了します。

必要に応じて3~5を繰り返し、リボイスした状態でオートアカンパニメントを演奏して、各ボイスパラメーターの設定を確認しましょう。

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



メモ

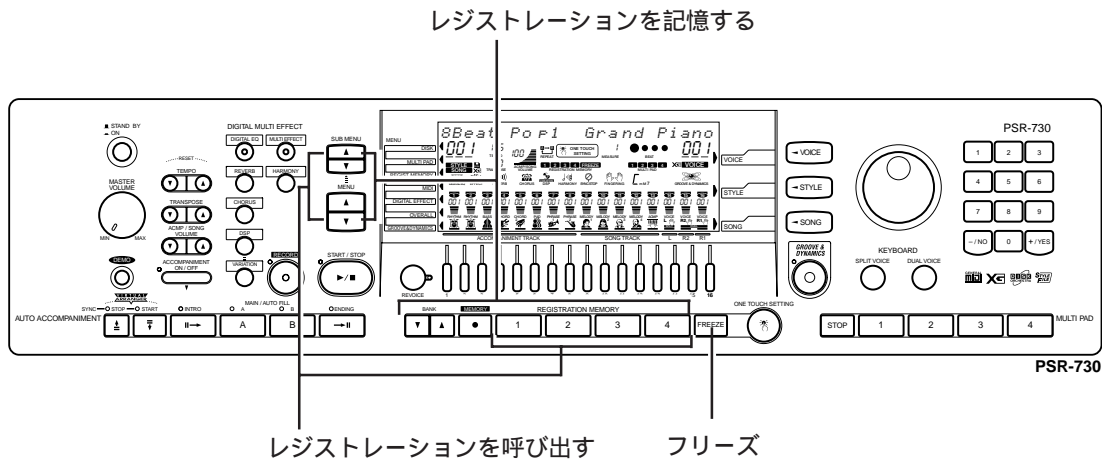
電源を切ったり、リボイスモードを抜けてから新しいアカンパニメントスタイルを選んだり、レジストレーションを呼び出したりすると、リボイスした設定は失われます。リボイスデータは、レジストレーションメモリー(68ページ参照)に記憶しておきましょう。また、リボイスした状態をユーザースタイルとして録音することも可能です。(109ページ参照)

パネルの設定を記憶させましょう(レジストレーションメモリー)

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

メモ

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



レジストレーションを記憶する

1 レジストレーションをセットします。

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

レジストレーションメモリーで記憶されるデータ

ボイスデータ

- ・R1ボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブデプス、コーラスデプス、DSPデプス)
- ・デュアルボイスオン/オフ
- ・R2ボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブデプス、コーラスデプス、DSPデプス)
- ・スプリットボイスオン/オフ
- ・Lボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブデプス、コーラスデプス、DSPデプス)
- ・スプリットポイント(スプリットボイス)
- ・タッチセンス
- ・リバーブオン/オフ
- ・コーラスオン/オフ
- ・DSPオン/オフ、パリエーションオン/オフ、およびDSPタイプ
- ・マルチエフェクトオン/オフ、および各設定(PSR-730)
- ・ハーモニーオン/オフ、タイプ、およびハーモニーボリューム
- ・ピッチベンドレンジ
- ・スケールチューニング
- ・ペダル1の設定(極性を除く)
- ・ペダル2の設定(極性を除く)
- ・モジュレーションホイールの設定(PSR-730)

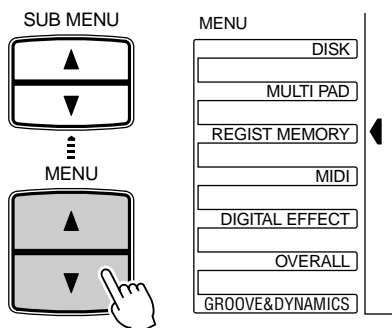
アカンパニメントデータ

- ・グループ&ダイナミクスオン/オフ、テンプレート、および各レート設定(PSR-730)
- ・オートアカンパニメントオン/オフ
- ・スタイルナンバー*
- ・フィンガリングモード
- ・テンポ
- ・スプリットポイント(オートアカンパニメント)
- ・アカンパニメントボリューム
- ・トラック変更データ(トラックオン/オフ、ボイス、ボリューム、パン、リバーブデプス、コーラスデプス)
- ・アカンパニメントセクション(メインA、B)
- ・マルチパッドセットナンバー
- ・コードマッチオン/オフ(マルチパッド1~4)
- ・トランスポーズ
- ・リバーブタイプ
- ・コーラスタイプ

* ユーザースタイルを使用している場合、スタイル名(116ページ参照)を記憶されます。

2 レジストレーションを記憶するバンクを選びます。

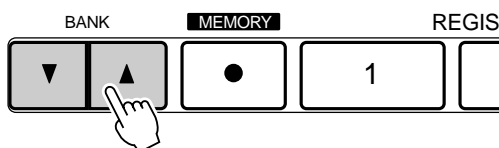
MENU ボタンを押してREGIST MEMORYメニューアイコンを点灯させて、「REGIST MEMORY」メニューを選びます。



現在選ばれているバンクナンバーとバンク名がディスプレイ最上段に表示されます。ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、バンク01~32のいずれかを選びます。

Bank 01: Regist 1

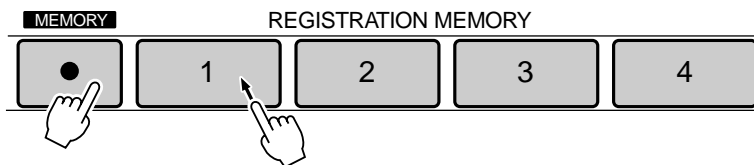
PSR-730は、パネルにBANK ボタンがあります。BANK ボタンを押すと、ダイレクトにメニュー「REGIST MEMORY」のサブメニュー「レジストレーションバンク(例: Bank 01)」を呼び出し、ナンバーを変更することができます。



MEMORYボタンを長く押すと、ダイレクトにメニュー「REGIST MEMORY」のサブメニュー「レジストレーションバンク(例: Bank 01)」を呼び出すことができます。

3 レジストレーションを記憶します。

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



Bank 01: Regist 1



レジストレーションを記憶すると、そのREGISTRATION MEMORYナンバーに記憶されていたデータは消去され、新しいデータに書き換えられます。電源を切っても、レジストレーションメモリーの内容をバックアップ(保持)することができます。詳しくは155ページをご参照ください。

レジストレーションバンクに名前をつける(ネーミング)

記憶させたレジストレーションに、自分で作った名前(8文字以内)をつけることができます。

名前をつけたいレジストレーションが呼び出されている状態で、MENU ボタンを押して REGISTRATIONメニューアイコン()を点灯させて、「REGISTRATION」メニューを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Reg Naming」を選びます。現在の名前がディスプレイ最上段の右側に表示されます。

```
Reg Naming: Regist1
```

下記を参考に、ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って名前をつけます。

[+]..... 文字選択 (カーソルを右に移動)

[-]..... 文字選択 (カーソルを左に移動)

ダイヤル..... キャラクター変更

[1]~[0]... ジャンプ入力

[キャラクターリスト]

ダイヤル入力時

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

- _

ナンバーボタン[1]~[0]を使ったジャンプ入力時

[1].....1 A B C

[2].....2 D E F

[3].....3 G H I

[4].....4 J K L

[5].....5 M N O

[6].....6 P Q R

[7].....7 S T U

[8].....8 U W X

[9].....9 Y Z @

[0].....0 - _


メモ

ネーミング機能でアルファベットの小文字は入力できません。

```
Reg Naming: LIVE 01
```

ユーザーソング(105ページ参照)、ユーザーパッド(120ページ参照)、ユーザースタイル(116ページ参照)も同じ方法で、自分で作った名前をつけることができます。

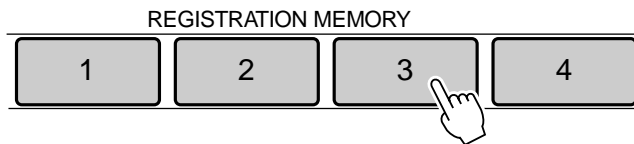
レジストレーションを呼び出す

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

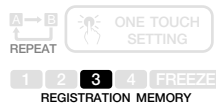
現在選ばれているバンクネームとバンクナンバーがディスプレイ最上段に表示されます。ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、バンク1~32のいずれかを選びます。

Bank 03: Regist 3

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



Bank 03: Regist 3



メモ

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

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

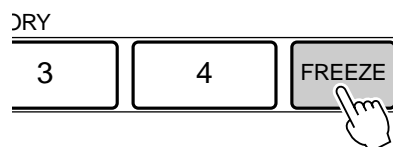
ボイスデータだけを呼び出す(フリーズ機能)

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

アカンパニメント演奏中にスタイルナンバーを変更せずにレジストレーションを切り替えたい場合に便利です。

FREEZEボタンを押して、フリーズ機能のオン/オフを切り替えます。

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



メモ

アカンパニメントデータに関しては68ページの「レジストレーションメモリーで記憶されるデータ」を参照してください。

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

ソングモード、録音モード、スタイルのリボイスモードでは、フリーズは自動的にオンになります。

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

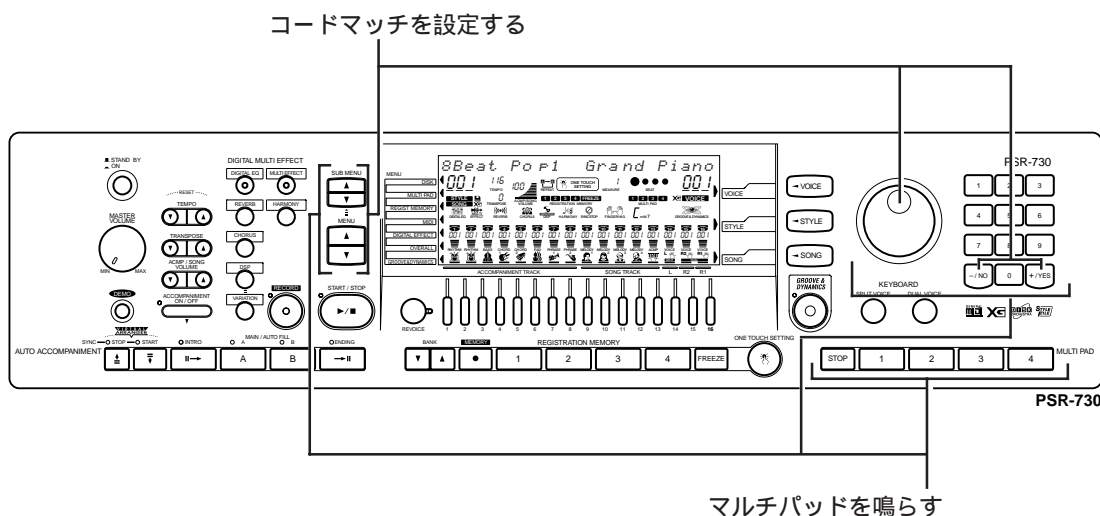
FREEZEボタンを押して、ディスプレイのFREEZEのアイコンを消灯させると、フリーズがオフになります。

パッドを鳴らしましょう(マルチパッド)

PSR-730/630のマルチパッドには、144種類のフレーズやドラムサウンドなどがプリセットされています(36セット×4)。演奏中にパッドを押すだけで、それらのフレーズやサウンドを鳴らすことができます。

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

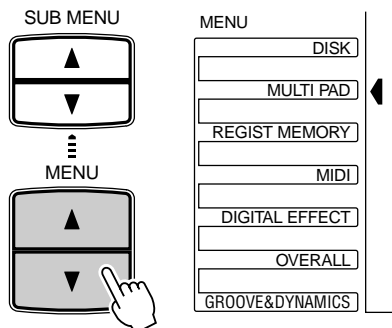
コードマッチタイプは、コードマッチの設定(73ページ参照)をオンにすれば、オートアカンパニメントのコードタイプとルート音に応じて、演奏内容の音程をトランスポーズ(移調)して鳴らします。オートアカンパニメントと一緒に使用すれば、演奏したコードに合ったフレーズを鳴らすことができます。



マルチパッドを鳴らす

1 マルチパッドセットを選びます。

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



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

ショートカット

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

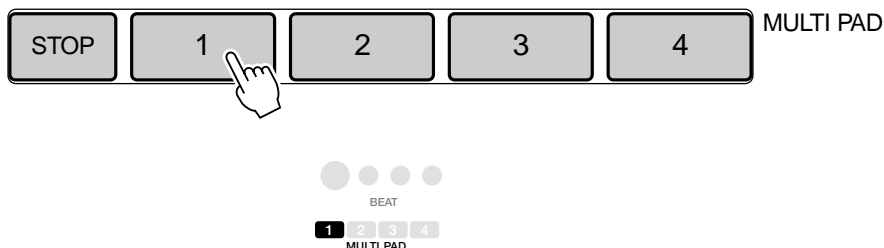
メモ

マルチパッドセットのセット名に関しては145ページの「マルチパッドセットリスト」を参照してください。

Bank 01: Fanfare1

2 マルチパッドを押します。

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



パッドは、その時設定されているテンポで演奏されます。

複数のパッドを同時に演奏することができます。

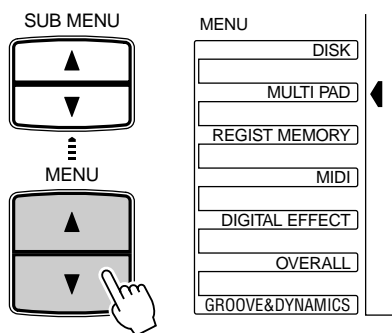
演奏中のパッドを押すと、演奏をストップして最初から再スタートします。

コード変更に合わせてパッド演奏を移調する(コードマッチ)

コードマッチの設定をオンにすると、パッドの演奏内容はアカンパニメント鍵域で検出されたコードに合わせて移調されます。コードマッチオン/オフは、パッドごとに設定できます。

例)パッド1のコードマッチ設定

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



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

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「P1ChdMatch」を選びます。現在のパッド1のコードマッチオン/オフ設定がディスプレイ最上段の右側に表示されます。

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、オン/オフを切り替えます。

P1ChdMat ch# On

同様に、マルチパッド2～4のコードマッチもサブメニュー「P2ChdMatch:」などを選び設定します。



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

プリセットされているマルチパッドセット(No.01～36)を選んでコードマッチの設定を変更しても、その変更は記憶されません。他のマルチパッドセットを選ぶと失われます。また、ユーザパッド(120ページ参照)のコードマッチの設定を変更すると、その変更はユーザパッドの録音データとして記憶されます。

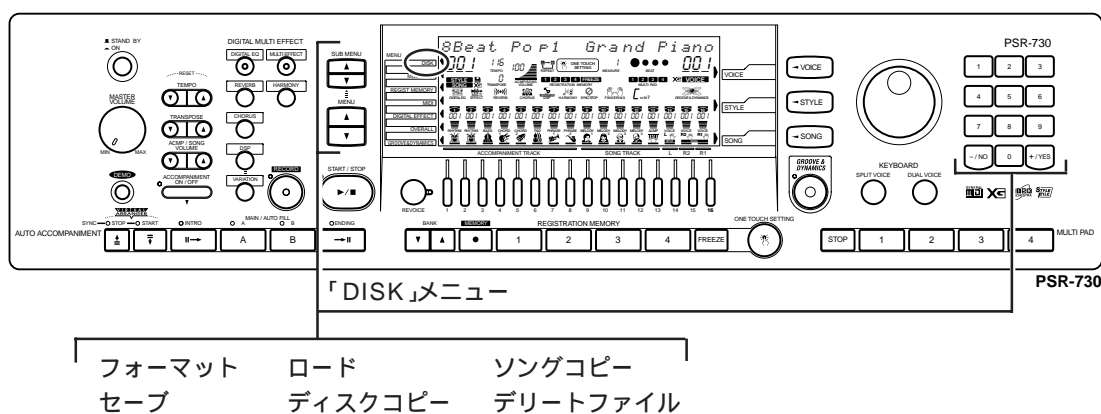
ディスクを活用しましょう

PSR-730/630は、本体にディスクドライブを装備しています。ディスクドライブにフロッピーディスクを挿入すれば、ユーザーソングを録音/再生したり、ユーザースタイル（110ページ参照）、ユーザーパッド（118ページ参照）、レジストレーションメモリー（68ページ参照）のデータをセーブ（保存）ロード（呼び出し）することができます。

いくつものユーザースタイルやレジストレーションを記録したり、ソングライブラリーを作ったり、あなたのアイデアでディスクを活用すれば、より効率よくPSR-730/630を演奏できます。

PSR-730/630には、サンプルディスクが付属しています。（76ページ参照）

サンプルディスクにはXGソング20曲とスタイル8ファイルが入っています。ソングの再生方法は86ページを、スタイルのロードの方法は80ページを参照してください。



フロッピーディスク、およびディスクドライブ取扱上の注意

フロッピーディスクは、3.5インチ2HDタイプまたは2DDタイプをご指定の上、お買い求めください。

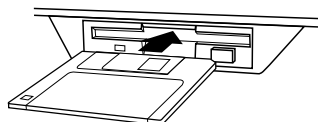
フロッピーディスクを曲げたり、力をかけないでください。また、シャッターを開けて内部に手を触れないようご注意ください。

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

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

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

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

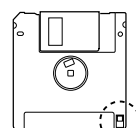


メモ

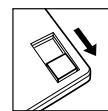
PSR-730/630の電源を入れると、ディスク挿入口左下のランプは常に点灯して、ディスクドライブが使用可能であることを表します。

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

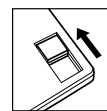
ライトプロテクトタブがONになっていると、ディスプレイに「Disk Write Protected!!」が表示され、そのフロッピーディスクに、ユーザーソングの録音や、セーブ、フォーマット、コピー、デリートの操作はできません。



ライトプロテクトタブ

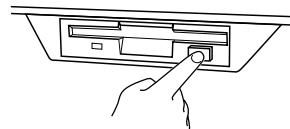


ライトプロテクトON
(書き込み不可)



ライトプロテクトOFF
(書き込み可)

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



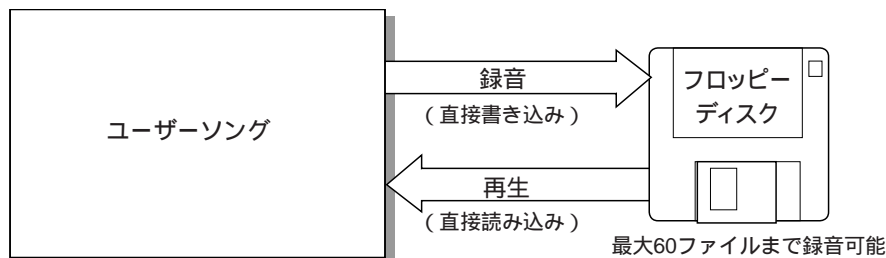
録音モード時（94ページ参照）ディスクソング再生中、および、フォーマット、ロード、セーブ、コピー、デリート中は、ディスクドライブが作動していますので、絶対にディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。ディスクおよび、データ破損の原因になります。

ユーザーソングデータ

ユーザーソングは本体に記録されず、ディスクに直接書き込まれます。



録音する曲の長さによっては60ファイルまで録音できない場合もあります。



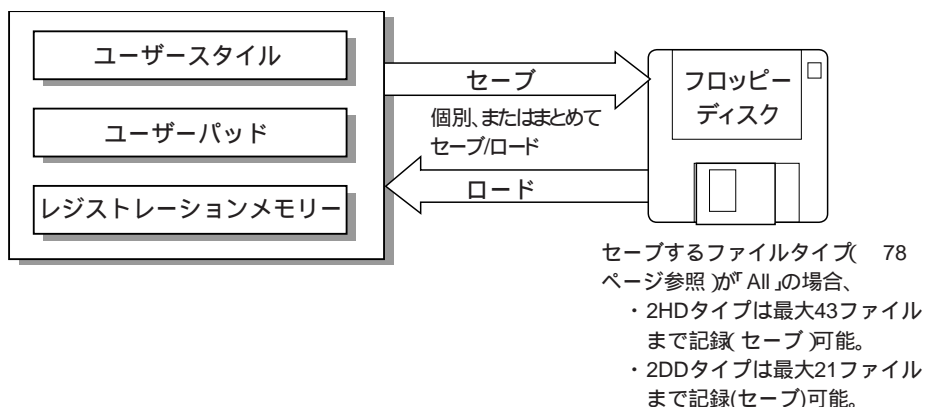
ユーザースタイル/ユーザーパッド/レジストレーションメモリーデータ

ユーザースタイル、ユーザーパッド、レジストレーションメモリーのメモリー機能を本体に装備しています。本体に記録されたデータは、フロッピーディスクにファイルとして個別にセーブしたり、まとめてセーブすることができます。

また、ディスクにセーブしたデータ(ファイル)を、本体に個別にロードしたり、まとめてロードすることができます。



セーブするデータの容量やファイルタイプ(78ページ参照)によっては最大ファイル数は違ってきます。



PSR-730/630でセーブ/ロード可能なデータ

| データの種類 | 拡張子 | セーブ | ロード |
|---------------------------------------|------|-----|-----|
| ユーザースタイル(101~104) [スタイルファイルフォーマット] | .USR | | |
| ユーザーパッド(バンク37~40) | .USR | | |
| レジストレーションメモリー(バンク01~32) | .USR | | |
| ユーザースタイル+レジストレーションメモリー | .USR | | |
| ユーザーパッド+レジストレーションメモリー | .USR | | |
| ユーザースタイル+ユーザーパッド | .USR | | |
| ユーザーソング | .MID | | |



データの保存には、PSR-730/630でフォーマットしたフロッピーディスクをお使いください。

ファイルネームの後(ピリオドの次)に付ける3文字を拡張子と呼びます。拡張子はファイルの種類を表しています。

ユーザーソングは録音時に直接ディスクに書き込み、再生時には直接読み出すため、セーブ/ロードの操作は行えません。ディスクコピー/ソングコピー/データファイルの操作は行えません。

別売のミュージックソフトの活用

PSR-730/630は、別売のXG/GMソフトやYAMAHA DOQ(ディスクオーケストラコレクション)ソフトなどを再生したり、別売のYAMAHAスタイルファイルディスクに収録されているスタイルをロードして活用することができます。

市販されているミュージックソフト(フロッピーディスク)で、以下のロゴマークがついているものが扱えます。



GM規格に準拠した音色配列を利用して、収録されているソングを再生することができます。



GMを大幅に拡張したヤマハXG規格をもとに、収録されているソングを高品位な音質で再生することができます。



ヤマハDOQ規格に準拠した音色配列を利用して、収録されているソングを再生することができます。

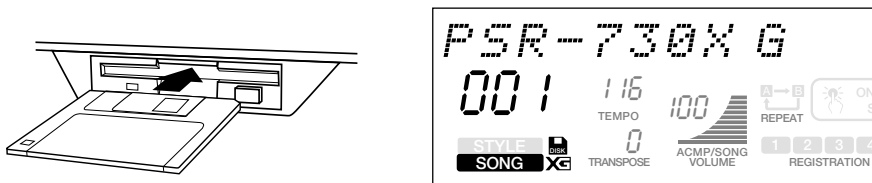


収録されているスタイルをロードして鳴らすことができます。

サンプルディスクのソングを鳴らす

付属のサンプルディスクを鳴らしてみましょう。

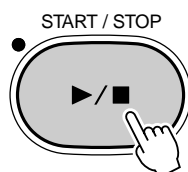
1 サンプルディスクをディスク挿入口に挿入します。



挿入すると自動的に、ディスプレイのSONGメニューアイコン▶が点灯し、「SONG」メニューに切り替わり、現在選ばれているソング名とソングナンバーがディスプレイ左上に表示されます。また、ソングモード(SONGアイコン点灯)に切り替わり、DISK(フロッピーディスクのアイコン)とXG(XGのアイコン)が点灯します。

2 ソングをスタート/ストップします。

START/STOPボタンを押すと、サンプルディスクのソング再生がスタートします。



詳細は「ソングを鳴らしましょう」(86ページ)を参照してください。

フォーマット(フロッピーディスクの初期化)

市販のフロッピーディスク(3.5インチ、2HD/2DDタイプ)をPSR-730/630で使用できる状態にするをフォーマット(初期化)と呼びます。

以下の手順でフォーマットを行ってください。

1 フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

市販の3.5インチフロッピーディスク(未フォーマットのもの)をディスク挿入口に挿入します。この時、ディスクのシャッターをディスク挿入口の方向に、また、フロッピーディスクのラベル側を上に向けて挿入します。

「DISK」メニューが自動的に選ばれ、ディスプレイ最上段にサブメニュー「Format Disk? YES」が表示されます。

```
Format Disk?          NO/YES
```

2 [+] (YES) ボタンを押します。

[+] (YES) ボタンを押すと、ディスプレイ最上段に「Execute? NO/YES」が表示されます。

```
Execute?              NO/YES
```

3 フォーマットを開始します。

[+] (YES) ボタンを押すと、ディスクのフォーマットがスタートします。スタートすると、フォーマットは中止できません。フォーマット中はディスプレイ最上段に「Now Formatting... xx%」が表示されます。

```
Now Formatting...    20%
```

フォーマットが終了すると、ディスクを挿入する前のディスプレイ表示に戻ります。

フォーマットしない場合は、手順1または2で、[+] (YES) ボタンを押さず[-] (NO) ボタンを押すか、イジェクトボタンを押してディスクを取り出すと、ディスクを挿入する前のディスプレイ表示に戻ります。

メモ

フォーマット実行直後、2HDタイプは1Mbyte、2DDタイプは720Kbyteのディスク容量があります。

メモ

プロテクトがかかった未フォーマットディスクを挿入すると、ディスプレイに「Format Disk? NO/YES」が表示されます。フォーマットしようとするディスプレイに「Disk Write Protected!!」が表示されます。ディスクを取り出しライトプロテクトをOFFにしてから、もう一度挿入してください。

フォーマット済みのディスクを挿入した場合は、自動的にDISKメニューにはなりません。フォーマット済みのディスクを改めてフォーマットする場合は、ディスク挿入後に、MENU ボタン、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Format Disk? YES」を選んでください。



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

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

メモ

PSR-730/630で読み込みできないフォーマットのディスクを挿入すると、新しいフロッピーディスクが挿入された時と同じ状態になります。大切なデータをフォーマットで消さないように注意してください。

挿入しているディスクがフォーマット済みの場合、「Execute? NO/YES」の画面で、[-] (NO) ボタンを押すか、イジェクトボタンを押してディスクを取り出すと、「Format Disk?」の表示に戻ります。

セーブ

PSR-730/630のユーザースタイル(101~104)、ユーザーパッド(バンク37~40)、レジストレーションメモリー(バンク01~32)のデータをフロッピーディスクにセーブ(保存)します。

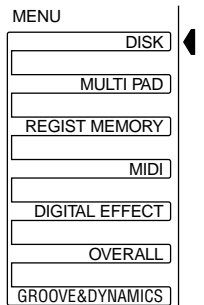
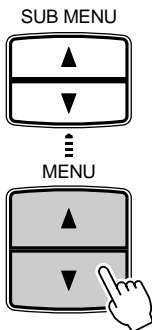
メモ

フォーマット実行直後、2HDタイプは1Mbyte、2DDタイプは720Kbyteのディスク容量があります。

1 フォーマット済みのフロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

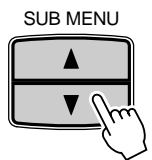
フロッピーディスクが挿入されていない場合は、フォーマット済みのフロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

2 サブメニュー「Save To Disk? YES」を選びます。



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

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Save To Disk? YES」を選びます。



Save To Disk? YES

3 ファイルタイプを選びます。

[+] [YES] ボタンを押すと、ディスプレイはファイルタイプ選択画面「File Type: All」に切り替わります。

File Type: All

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、セーブするデータに応じてファイルタイプを選びます。ファイルタイプは下記を参照してください。

| | |
|--------------|--|
| All | ユーザースタイル(101~104)、ユーザーパッド(バンク37~40)、レジストレーションメモリー(バンク01~32)のデータすべてを1ファイルとしてセーブします。 |
| Style | ユーザースタイル(101~104)のデータをまとめて1ファイルとしてセーブします。 |
| Pad | ユーザーパッド(バンク37~40)のデータをまとめて1ファイルとしてセーブします。 |
| Regist | レジストレーションメモリー(バンク01~32)のデータをまとめて1ファイルとしてセーブします。 |
| Style + Reg. | ユーザースタイル(101~104)とレジストレーションメモリー(バンク01~32)のデータをまとめて1ファイルとしてセーブします。 |
| Pad + Regist | ユーザーパッド(バンク37~40)とレジストレーションメモリー(バンク01~32)のデータをまとめて1ファイルとしてセーブします。 |
| Style + Pad | ユーザースタイル(101~104)とユーザーパッド(バンク37~40)のデータをまとめて1ファイルとしてセーブします。 |

メモ

フロッピーディスクが挿入されていない状態で、「DISK」メニューを選ぶと、ディスプレイ最上段の右側に「- - -」が表示され、ディスク関連操作は行えません。

スタイル(ユーザースタイル101~104)、ユーザーパッド(バンク37~40)、レジストレーションメモリー(バンク01~32)のデータは、まとめて1ファイルとしてセーブされますが、ロードする場合は個別に呼び出すことができます。(81ページ参照)

4 セーブファイルを確認します。

SUB MENU ボタンを押すと、サブメニュー「Save File:」が表示され、この新規ファイルにセーブすることを表します。

```
Save File: UF_00001.USR
```

すでにセーブされているファイルを書き替えたい場合は、[+][-] ボタン、またはダイアルを使って、書き替えるファイルを選びます。

5 必要に応じて、ファイルネームを変更します。

SUB MENU ボタンを押すと、サブメニュー「Rename:」が表示され、ファイルネーム(拡張子の前の8文字)を変更することができます。

```
Rename: LIVE-001.USR
```



ファイルを書き替えるために、「Save File」としてすでにセーブされているデータを選んで、セーブするファイルネームを変更すると、別のファイルとしてセーブし、ファイルの書き替えは行われません。

6 セーブを実行します。

SUB MENU ボタンを押すと、サブメニュー「Execute? NO/YES」が表示されます。

```
Execute? NO/YES
```

[+][YES] ボタンを押すと、セーブがスタートします。

セーブ中はディスプレイ最上段に「Now Saving...」が表示されます。

```
Now Saving...
```

セーブが終了すると、サブメニュー「Save To Disk? YES」に戻ります。



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



SUB MENU ボタンを押すと、サブメニュー「Save To Disk? YES」に戻ります。

フロッピーディスクの空き容量が足りないと、ディスプレイに「Disk Full」が表示され、セーブできません。そのフロッピーディスクにセーブされている不要なファイルをデリートする(85ページ参照)か、新しいフロッピーディスクと交換して、もう一度セーブしてください。

セーブ中に書き込みエラーが起こった場合、ディスプレイに「Disk Error」が表示されます。もう一度操作をやり直しても、繰り返しエラーが起こった場合は、フロッピーディスクに問題がある可能性があります。フロッピーディスクを交換してもう一度操作をやり直してください。

ロード

フロッピーディスクにセーブしたユーザースタイル(101~104)、ユーザーパッド(バンク37~40)、レジストレーションメモリ(バンク01~32)のデータを、PSR-730/630本体にロードします(呼び出します)。

付属のサンプルディスクやYAMAHAスタイルファイルディスク(別売)に記録されているスタイルもロードできます。

1 フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

ロードしたいデータの入ったフロッピーディスクを、ディスク挿入口に挿入します

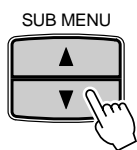


フロッピーディスクが挿入されていない状態で、「DISK」メニューを選ぶと、ディスプレイ最上段の右側に「- - -」が表示され、ディスク関連操作は行えません。

2 サブメニュー「Load From Disk? YES」を選びます。

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

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Load From Disk? YES」を選びます。



Load From Disk? YES



フロッピーディスクにファイルが記録されていない場合は「File Not Found!!」が表示され、ロードできません。

3 ロードするファイルを選びます。

[+] [YES] ボタンを押すと、ディスプレイはファイル選択画面「Load File:.....」に切り替わります。

Load File: UF_00001.USR

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、ロードするファイルを選びます。

4 ロードするファイルタイプ(データの種類)を選びます。

SUB MENU ボタンを押すと、サブメニュー「File Type:」(ロードするファイルタイプの選択画面)が表示されます。

File Type: All

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、ロードするファイルタイプ(データの種類)を選びます。

ここで選択してロードできるファイルタイプは、そのファイルをセーブした時のファイルタイプによって異なります。

| セーブ時のファイルタイプ | ロードできるファイルタイプ |
|--------------|--|
| All | All, Style, Pad, Regist, Style + Reg., Pad + Regist, Style + Pad |
| Style | Style |
| Pad | Pad |
| Regist | Regist |
| Style + Reg. | Style, Regist, Style + Reg. |
| Pad + Regist | Pad, Regist, Pad + Regist |
| Style + Pad | Style, Pad, Style + Pad |

5 必要に応じて、ロードするデータを選びます。

手順 4 でファイルタイプに「Style」「Pad」「Regist」を選んだ場合、SUB MENU ボタンを押すと、サブメニュー「Source:」(ロードするデータの選択画面)が表示されます。



ファイルタイプに「All」「Style + Reg.」「Pad + Regist」「Style + Pad」を選んだ場合は、手順 5 は必要ありません。手順 6 に進みます。

Source: All

「ソース」「デスティネーション」を設定することにより、データを個別にロードすることができます。(まとめてロードすることもできます。)

Style 4つまとめてセーブされているファイルから、1つを取り出して、PSR-730/630のユーザースタイル101～104の1つにロードすることができます。

Pad 4バンクまとめてセーブされているファイルから、1バンクを取り出して、PSR-730/630のユーザーパッド37～40バンクの1つにロードすることができます。

Regist 32バンクまとめてセーブされているファイルから、1バンクを取り出して、PSR-730/630のレジストレーションバンク1～32の1つにロードすることができます。

| ファイルタイプ | ソース(Source) | デスティネーション(Destination) |
|---------|--------------------|-------------------------------------|
| Style | Style1～4, All | Style1～4(ユーザースタイル101～104) |
| Pad | Pad Bank1～4, All | Pad Bank1～4(ユーザーパッド37～40) |
| Regist | Reg. Bank1～32, All | Reg. Bank1～32 (レジストレーションバンク1～32) |

ソースの選択

[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、ロードするソース(元データ：フロッピーディスク側)を選びます。

「All」を選択するとすべてがロードされます。

Source: Style 2

デスティネーションの選択

SUB MENU ボタンを押すと、サブメニュー「Destination:」(ロード先の選択画面)が表示されます。

Destination: Style 4

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、デスティネーション(ロード先: PSR-730/630側)を選びます。

SUB MENU ボタンを押すと、サブメニュー「Execute NO/YES」(ロードの実行画面)が表示されます。

6 ロードを実行します。

Execute? NO/YES

[+] [YES] ボタンを押すと、ロードがスタートします。スタートすると、ロードは中止できません。

ロード中はディスプレイ最上段に「Now Loading...」が表示されます。

Now Loading...

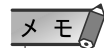
ロードが終了すると、サブメニュー「Load From Disk? YES」に戻ります。

ロードしない場合は、[+] [YES] ボタンを押さずに [-] [NO] ボタンを押すか、ディスクをイジェクトすると、サブメニュー「Load From Disk? YES」に戻ります。



フロッピーディスクのデータをPSR-730/630本体にロードすることによって、本体に記録されていたデータはフロッピーディスクのデータに書き替えられます。大切なデータはロードする前にフロッピーディスクにセーブしておきましょう。

ロードの実行中(「Now Loading」表示中)は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。



ロード時にPSR-730/630本体(RAM)の容量を越えた場合や、フロッピーディスクに問題がある場合、また、データが壊れていてロードできない場合などは「NotEnoughMemory!!」が表示されます。

ディスクコピー

フロッピーディスクにセーブされたデータを、フロッピーディスク単位で別のフロッピーディスクにコピーします。

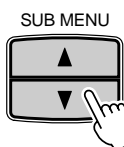
大切なデータは、ディスクコピーを利用してバックアップをとっておきましょう。

1 コピーするディスク(元ディスク)をディスク挿入口に挿入します。

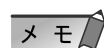
2 サブメニュー「Disk Copy? YES」を選びます。

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

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Disk Copy? YES」を選びます。



Disk Copy? YES



フロッピーディスクが挿入されていない状態で、「DISK」メニューを選ぶと、ディスプレイ最上段の右側に「- - -」が表示され、ディスク関連操作は行えません。

コピーするディスク(元ディスク)がディスク挿入口に挿入されていることを確認し、[+] (YES) ボタンを押すと、ディスプレイには「Now Reading...」が表示されます。

Now Reading...

ディスクの内容を本体にコピーし、読み込みが終了すると、ディスプレイには「Insert Copy Disk」が表示されます。

Insert Copy Disk



ディスクコピーの実行中(「Now Copying」表示中)は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

3 コピー先のディスクをディスク挿入口に挿入します。

コピー先のディスクをディスク挿入口に挿入すると、ディスプレイには「Now Copying...」が表示されます。

Now Copying...

本体からディスクにコピーし、すべてのデータの読み込みが終了すると、ディスプレイはサブメニュー「Disk Copy? YES」に戻ります。

データ量に応じて、データを分割してコピーすることがあります。この場合、ディスプレイには「Insert Source Disk」が表示されます。

Insert Source Disk

ディスクを再度入れ替えて、ディスプレイ表示にしたがって、操作を繰り返します。データの量が多ければ、ディスクの入れ替え回数が多くなります。

すべてのデータの読み込みが終了すると、ディスプレイはサブメニュー「Disk Copy? YES」に戻ります。



コピー先のディスクはコピー元のディスクと同じタイプ(2DD、2HD)の空のものを使用してください。異なったタイプのディスクを挿入すると「Disk Media Type Error!!」とディスプレイに表示されます。

ディスクコピーの手順の中で、関係のないディスクを挿入すると「Disk Type Error!!」とディスプレイに表示されます。

ディスクコピーを中止する場合は、「Insert Copy Disk」「Insert Source Disk」が表示されている時に、[-] NO ボタンを押します。ディスプレイはサブメニュー「Disk Copy? YES」に戻ります。

ソングコピー

フロッピーディスクに録音されたソングを、ファイル単位で同じフロッピーディスクにコピーします。

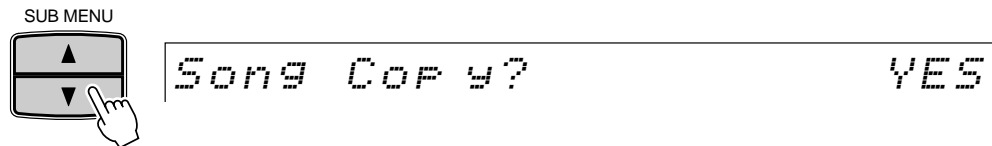
1 フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

コピーしたいソングが録音されているフロッピーディスクを、ディスク挿入口に挿入します。

2 サブメニュー「Song Copy? YES」を選びます。

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

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Song Copy? YES」を選びます。



メモ

フロッピーディスクが挿入されていない状態で、「DISK」メニューを選ぶと、ディスプレイ最上段の右側に「- - -」が表示され、ディスク関連操作は行えません。

3 コピーするソング(ファイル)を選びます。

[+] [YES] ボタンを押すと、ディスプレイには「File Name:.....」が表示されます。

File Name: SONG_001

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、コピーするソング(ファイル)を選びます。

メモ

フロッピーディスクのライトプロテクト(74ページ参照)がONになっている場合、またはソングファイルにライトプロテクトがかかっている場合は「Disk Write Protected!!」が表示され、ソングコピーはできません。

4 コピーするソング(新しいファイル)の名前を確認します。

SUB MENU ボタンを押すと、サブメニュー「Copy File:.....」が表示され、このファイルネームで新しいソングファイルが作られることを表します。

Copy File: SONG_002

すでに録音されているソングを、書き替えたい場合は、[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、書き替えるソングファイルを選びます。

SUB MENU ボタンを押すと、サブメニュー「Rename:.....」が表示され、ファイルネーム(拡張子の前の8文字)を変更することができます。

Rename: COPY_002

5 コピーを実行します。

ファイルネームの変更が終了したら、または、ファイルネームを変更しない場合は、SUB MENU ボタンを押します。

サブメニュー「Execute? NO/YES」が表示されます。

Execute? NO/YES

[+] [YES] ボタンを押すと、コピーがスタートします。

コピー中はディスプレイ最上段に「Now Copying...」が表示されます。

コピーが終了すると、サブメニュー「Song Copy? YES」に戻ります。



ソングコピーの実行中(「Now Copying」表示中)は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。


デリートファイル

フロッピーディスクにセーブされたデータ(ユーザーソング、ユーザースタイル、ユーザーパッド、レジストレーションメモリー)をファイル単位でデリート(削除)します。

1 フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

デリートしたいファイルが記録されているフロッピーディスクを、ディスク挿入口に挿入します。

2 サブメニュー「Delete File? YES」を選びます。

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

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Delete File? YES」を選びます。



フロッピーディスクが挿入されていない状態で、「DISK」メニューを選ぶと、ディスプレイ最上段の右側に「- - -」が表示され、ディスク関連操作は行えません。

3 デリートするファイルを選びます。

[+] [YES] ボタンを押すと、ディスプレイには「File Name:.....」が表示されます。

File Name: UF_00001.USR

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、デリートするファイルを選びます。



フロッピーディスクのライトプロテクト(74ページ参照)がONになっている場合、またはソングファイルにライトプロテクトがかかっている場合は「Disk Write Protected!!」が表示され、デリートはできません。

4 デリートを実行します。

SUB MENU ボタンを押すと、サブメニュー「Execute? NO/YES」が表示されます。

Execute? NO/YES

[+] [YES] ボタンを押すと、デリートがスタートします。

デリート中はディスプレイ最上段に「Now Deleting...」が表示されます。

Now Deleting...

デリートが終了すると、サブメニュー「Delete File? YES」に戻ります。



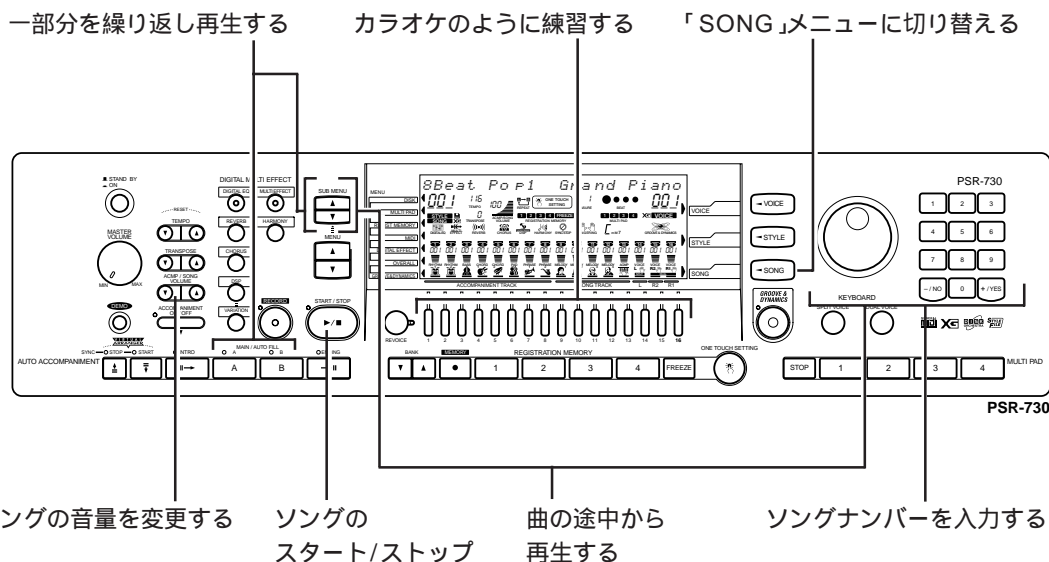
デリートファイルの実行中(「Now Deleting」表示中)は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

ソングを鳴らしましょう(ソング)

PSR-730/630のソングを選んで、鳴らします。

PSR-730/630ではプリセットされているデモソングをはじめ、付属のサンプルディスクに入っているデモソング、フロッピーディスクに録音したユーザーソング、市販のXG/GMソング集などを再生できます。

デモソング以外は、フロッピーディスクを挿入しないと再生できません。

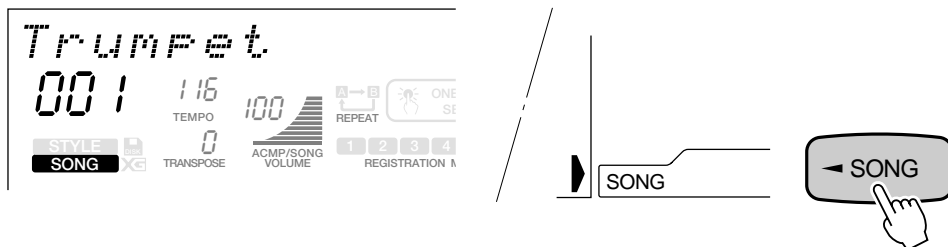


ソングを鳴らす

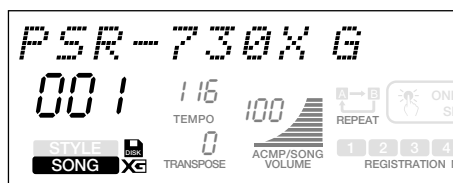
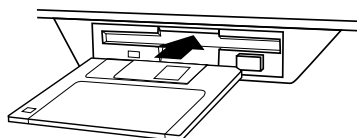
1 メニューを「SONG」に切り替えます。

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

現在選ばれているソング名とソングナンバーがディスプレイ左上に表示され、ソングモードに切り替わります。(**SONG** アイコン点灯)



フロッピーディスクに録音されているソングを鳴らす場合は、フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。



メモ

ソングモードに切り替わると、自動的に下記の設定になり、変更することができなくなります。

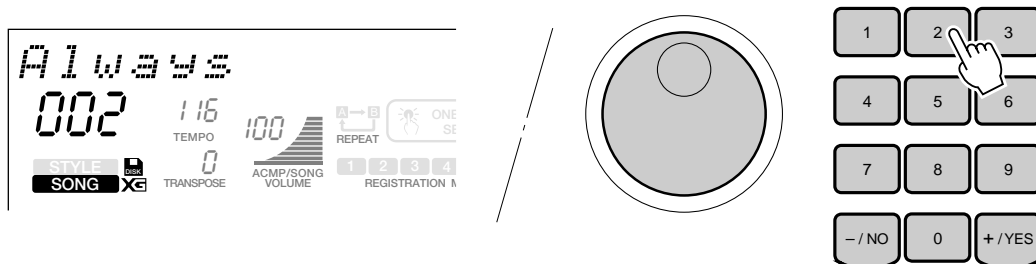
- ・レジストレーションメモリーフリーズ「オン」
- ・オートアカンパニメント「オフ」
- ・シンクロススタート「オフ」
- ・シンクロスストップ「オフ」

フロッピーディスクにソングが録音されていない場合は、自動的に「SONG」メニューに切り替わりません。

挿入すると自動的に、「SONG」メニューに切り替わり、現在選ばれているソング名とソングナンバーがディスプレイ左上に表示されます。また、ソングモードに切り替わり(**SONG** アイコン点灯) **DISK**(フロッピーディスクのアイコン)が表示されます。

2 ソングナンバーを入力します。

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



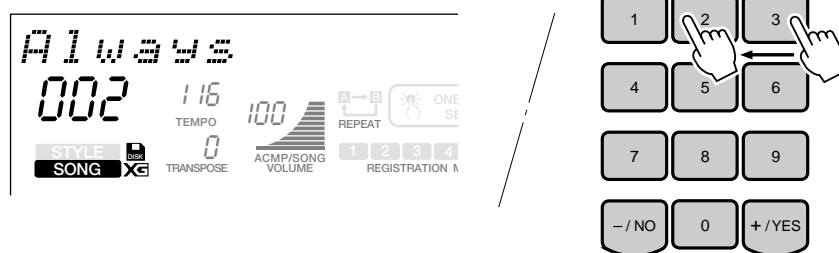
ソングは、デモソング(001~) ディスクのソング(001~) デモソング(001~)..の順番で表示されます。

ディスクのソングを素早く選ぶには...

デモソングが選ばれている時に、[3] を押し続けてアイコン **DISK** を点灯させると、ナンバーボタン[1]~[0] を押して、ディスクのソングナンバーを選ぶことができます。

例)ディスクのソングナンバー2を選ぶ場合

[3] を押し続けてアイコン **DISK** を点灯させてから、[2] を押します。



メモ

市販のディスクのソングデータの中にはPSR-730/630にないボイスを使っている場合があります。その場合は、そのトラックのボイス表示欄が空欄になります。

3 プレイモードを選びます。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Play Mode」を選びます。ディスプレイ最上段の右側に、現在のプレイモードが表示されます。[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、再生するプレイモードを選びます。

Play Mode: Single

Single(シングル)..... 選択された1曲だけを再生してストップします。

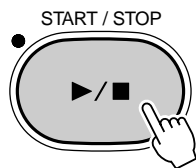
All(オール)..... フロッピーディスク内のすべてのソングを連続再生します。フロッピーディスクが挿入されていない場合は、この設定は無視されます。

メモ

プレイモードを「All」に設定すると、ネクストソング(93ページ参照)の設定はキャンセルされます。

4 ソングをスタート/ストップします。

START/STOPボタンを押すと、ソング再生がスタートします。



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

ソングの音量を変更する(ソングボリューム)

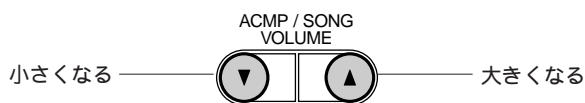
ソング全体のボリュームを変更して、鍵盤演奏とのバランスをとることができます。

ソングモード(**SONG** アイコン点灯)時に、ACMP/SONG VOLUME ボタンを押すと、ディスプレイの最上段に現在のソングボリュームが表示されます。(ディスプレイ最上段のソングボリューム表示はしばらくするともとの表示に戻ります。)

また、ソングモード(**SONG** アイコン点灯)時、ソングボリュームはディスプレイにも常に表示されています。



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



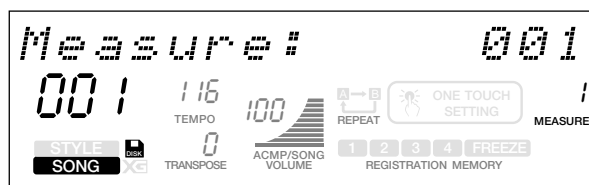
メモ

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

曲の途中から再生する(ソングメジャー)

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

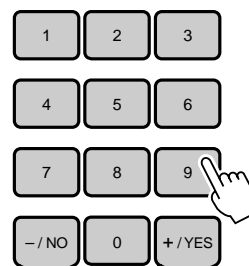
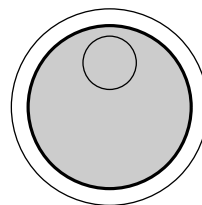
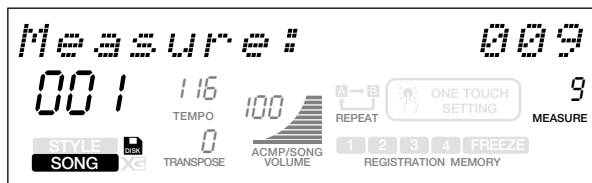
SUB MENU ボタンを押して、サブメニュー「Measure」を選びます。ディスプレイ最上段に現在の小節ナンバーが表示されます。また、小節ナンバーはディスプレイにも常に表示されています。



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



ソングの再生中に小節を指定することもできます。



カラオケのように練習する(マイナスイオン再生)

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

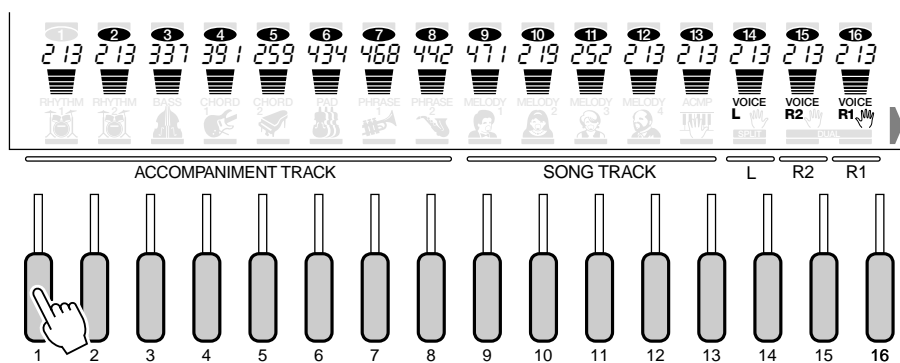
デモソングやサンプルディスクのソングを選び、ディスプレイ下のTRACKボタン1~16を押して、練習したい演奏パートをミュートして、自分で演奏してみましょう。

1 マイナスイオン再生するソングを選びます。

ソングの選びかた(86ページ参照)

2 マイナスイオンするトラックを選びます。

ディスプレイ下のTRACKボタンを押して、1~16トラックの数字(1~16)を消灯させると、選んだトラックはオフになり、そのパートはミュートされます。



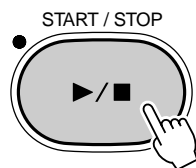
3 R1ボイスを選びます。

ミュートしたパート演奏の代わりに自分で演奏する場合は、ミュートしたパートに選ばれているボイス(❶ ~ ❶❷ の下にボイスナンバー表示)を、R1ボイスに選んでおきましょう。

ボイスの選びかた(20ページ参照)

4 マイナスワン再生をスタート/ストップします。

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



演奏中にTRACKボタンを押して、1~16トラックの数字(❶ ~ ❶❷)を点灯させると、そのトラックがオンになりミュートされていたパート演奏が鳴り始めます。

一部分を繰り返し演奏する(リピート再生)

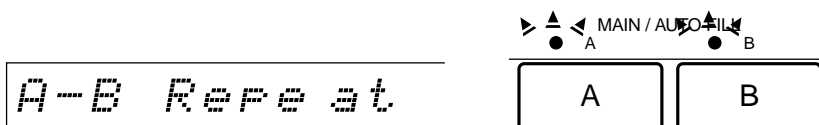
デモソングやサンプルディスクのソングの自分が練習したいポイントに「A(リピートの始まり)」「B(リピートの終り)」のマークを付けて、その間の演奏を繰り返し再生します。

1 リピート再生するソングを選びます。

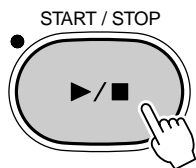
ソングの選びかた(86ページ参照)

2 サブメニュー「A-B Repeat」を選び、ソングをスタートします。

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

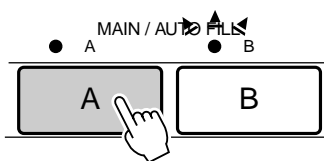


この状態でSTART/STOPボタンを押して、ソングをスタートします。



3 リピート再生の開始位置(A)をマークします。

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



メモ

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

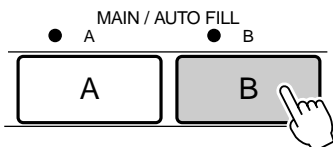
リピート再生中に、もう一度MAIN/AUTO FILL Bボタンを押すと、終了位置(B)がキャンセルされ、終了位置(B)をもう一度設定することができます。

リピート再生中にメニューを変更しても、リピート再生は継続されます。

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

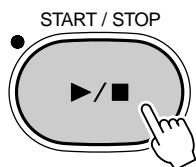
4 リピート再生の終了位置(B)をマークします。

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



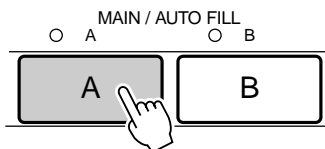
5 リピート再生をストップします。

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



リピート再生のキャンセル

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



メモ

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

一曲を繰り返し再生する(ソングリピート)

あるソング1曲を繰り返し再生したい場合、ソングリピート機能が便利です。

1 繰り返し再生するソングを選びます。

ソングの選びかた(86ページ参照)

2 サブメニュー「SongRepeat」をオンにします。

「SONG」メニューが選ばれていることを確認し、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「SongRepeat」を選ぶと、ディスプレイ最上段に現在のソングリピート設定が表示されます。

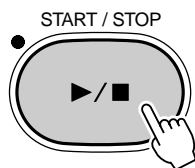
SongRepeat: Off

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、ソングリピートのオン/オフ設定を行います。

SongRepeat: On

3 ソングをスタートします。

START/STOPボタンを押して再生をスタートします。もう一度START/STOPボタンを押すまで、選んだソングが繰り返し再生されます。



メモ

ソングリピートがオンの場合、プレイモード(シングル/オール)に関らず、選んだソングが繰り返し再生されます。

下記の操作をすると、ソングリピートは自動的に「オフ」になります。

- ・ソングナンバーを変更した時
- ・ネクストソングを指定した時(93ページ参照)
- ・プレイモードを「All」に設定した時(87ページ参照)

次に再生する曲を指定する(ネクストソング)

ソングナンバーが連続していない2曲を続けて再生したい場合、ネクストソング機能が便利です。

1 1曲目に再生するソングを選びます。

ソングの選びかた(86ページ参照)

2 ネクストソング(次の曲)を選びます。

「SONG」メニューが選ばれていることを確認し、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「NextSong」を選ぶと、ディスプレイ最上段に現在設定されているネクストソングが表示されます。

Next Song : 01 Trumpet

ナンバーボタン[1]-[0]+[+]-[-]ボタン、またはダイヤルを使って、ネクストソングを選びます。

Next Song : 04 E. Piano

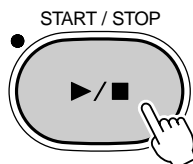
メモ

プレイモードが「All」の時にネクストソングを設定すると、プレイモードは自動的に「Single」に変更されます。

3 ソングをスタートします。

START/STOPボタンを押して再生をスタートします。1曲目の再生が終了すると、続けてネクストソングが再生されます。

もう一度START/STOPボタンを押すか、ネクストソングの再生が終了すると、自動的にストップします。



メモ

プレイモード(シングル/オール)に関らず、1曲目の次にネクストソングが再生されます。

ネクストソングの再生中に、同様の操作で、さらに次に再生する曲を選ぶことができます。

1曲目とネクストソングが同じソングの場合、ネクストソング機能ははたらきません。

下記の操作をすると、ネクストソングは自動的にキャンセルされます。

- ・ソングナンバーを変更した時
- ・ソングリピートを「On」に設定した時(92ページ参照)
- ・プレイモードを「All」に設定した時(87ページ参照)

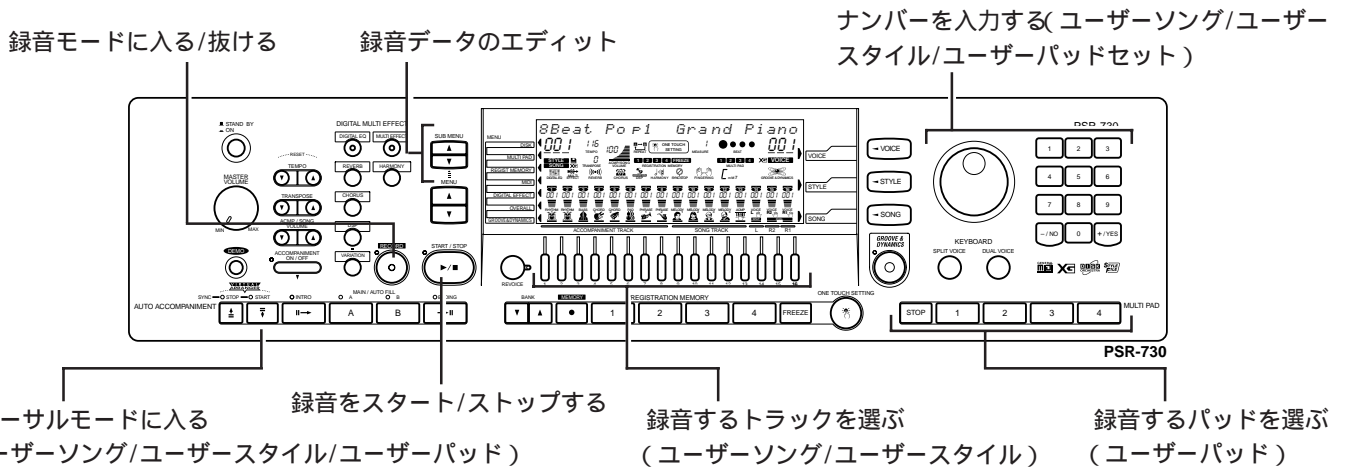
録音しましょう

PSR-730/630は、ソング、スタイル、マルチパッドを自分で制作する(録音する)ことができます。ユーザーソングに自分の演奏を録音して聴いてみたり、自分だけのユーザースタイルを作ってみたり、マルチパッドにソロ演奏などの短いフレーズを録音すれば音楽制作の楽しみが広がります。

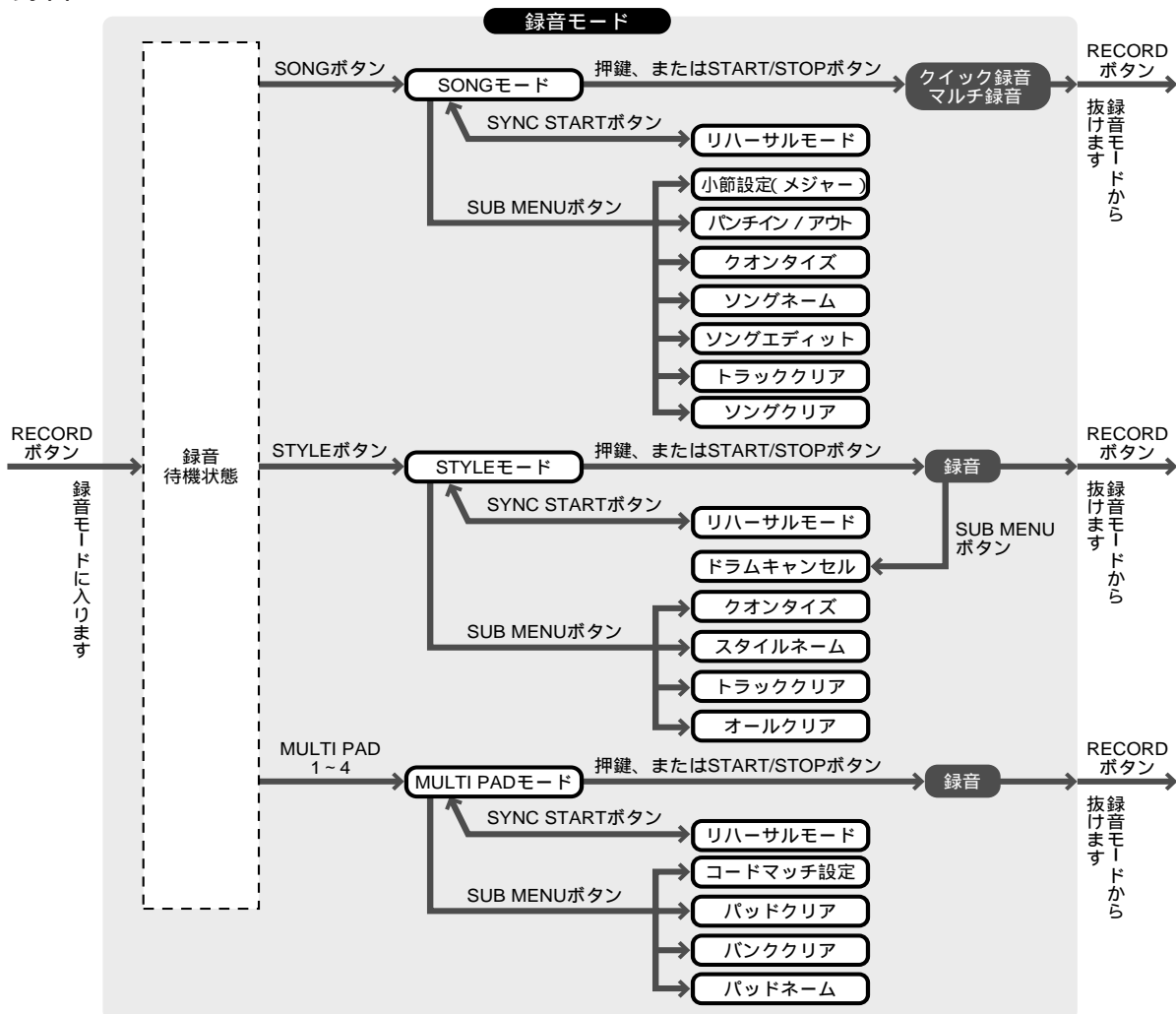
録音した演奏内容は、プリセットされているソング/スタイル/マルチパッドと同じように鳴らすことができます。



ユーザーソングは、フロッピーディスクに録音します。フロッピーディスクが挿入されていない場合は録音できません。
録音モードではショートカット機能は使えません。



録音モードでできること



ソングを録音する(ユーザーソングをつくる)

ユーザーソングとして、フロッピーディスクに自分の演奏を録音することができます。

PSR-730/630の録音方法には、「クイック録音」と「マルチ録音」の2種類があります。

クイック録音

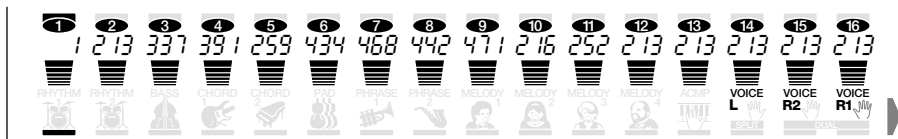
PSR-730/630の鍵盤演奏(4トラック)と、オートアカンパニメントの演奏(1トラック)を簡単に録音する方法です。



クイック録音は、録音方法はマルチ録音と異なりますが、録音データはマルチ録音同様、1~16トラックに記録されます。

マルチ録音

PSR-730/630の鍵盤演奏(1~5トラック)と、ハーモニーの付加音(6~8トラック)、オートアカンパニメント(RHYTHM1~PHRASE2:9~16トラック)の演奏を1~16トラックに振り分けて録音する方法です。トラックごとに録音パートを設定したり、トラックごとのデータをリボイスしたり、きめ細かな録音/エディットが可能です。



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

クイック録音/マルチ録音で、ユーザーソングに録音できるデータは以下のとおりです。

アカンパニメント演奏に伴って録音されるデータ

- ・アカンパニメントスタイルナンバー*
- ・アカンパニメント8トラックの各トラック変更データ* (トラックオン/オフ、ボイスナンバー、ボリューム、パン、リバーブデプス、コーラスデプス)
- ・セクションの変更、およびそのタイミング
- ・コードの変更、およびそのタイミング
- ・アカンパニメントボリューム
- ・リバーブタイプ
- ・コーラスタイプ
- ・テンポ/拍子*

鍵盤演奏(R1/R2/L)に伴って録音されるデータ

- ・ノートオン/オフ(押鍵/離鍵)
- ・ベロシティ(押鍵の強弱)
- ・R1/R2/Lボイス(ボイスナンバー、ボリューム、オクターブ*、パン、リバーブデプス、コーラスデプス、DSPデプス)
- ・リバーブオン/オフ、およびタイプ
- ・コーラスオン/オフ、およびタイプ
- ・DSR(バリエーション含む)オン/オフ、およびタイプ
- ・マルチエフェクトオン/オフ、およびタイプ、設定(PSR-730)
- ・ハーモニーオン/オフ、およびタイプ
- ・ペダルサステインオン/オフ
- ・ピッチベンド、およびピッチベンドレンジ
- ・テンポ



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

ノートオンは「鍵盤を押す」、ノートオフは「鍵盤を離す」、ベロシティは「鍵盤を押す強弱」というMIDIデータ(演奏情報)です。(122ページ参照)

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

ソングメモリーの容量は、2DDディスク=約65,000音、2HDディスク=約130,000音です。

*は録音開始時のデータのみ、記録します。録音途中の変更はできません。

デジタルエフェクト関連の録音データについて

デジタルエフェクト(リバーブ、コーラス、DSP、マルチエフェクト[PSR-730])は楽器全体として、それぞれ1タイプだけ設定できます。したがって、複数のトラックに録音されたデジタルエフェクトデータは、以下のように扱われます。

【1】

リバーブタイプ、コーラスタイプは、16トラックそれぞれに自由に録音できます。ただし、再生時にリバーブ、コーラス各系統で、タイプが後着優先で順次切り替わります。

例)リバーブがオンの場合

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

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

【2】

DSPオン/オフ、タイプは、システムエフェクトの場合はR1/R2/Lパートの録音トラックに、インサージョンエフェクトの場合はR1パートの録音トラックに記録されます。(アカンパニメントパート、ハーモニーパートの録音トラックには記録されません。)ただし、再生時にDSPがかかるトラックは後着優先で順次切り替わります。

例)

- 1 トラック1をDSPオン、タイプ「Distortion(42 Dist.Hard)」で10小節録音する。
- 2 トラック2をDSPオフで録音開始して、5小節目でDSPオン、タイプ「Rotary Speaker(28 Rotary SP.1)」に切り替えて録音する。

このソングを再生させると、4小節目まではトラック1だけに「Distortion」がかかり、5小節目以降はトラック1にディストーションがかからず、トラック2だけに「Rotary Speaker」がかかって再生されます。

【3】PSR-730

マルチエフェクトオン/オフ、タイプは、R1/R2/Lパートの録音トラックに記録されます。(アカンパニメントパート、ハーモニーパートの録音トラックには記録されません。)ただし、再生時にエフェクトがかかるトラックは後着優先で順次切り替わります。

例)マルチエフェクトがR1に2系統直列設定の場合

- 1 トラック1にマルチエフェクトオンでR1演奏を10小節録音する。
- 2 トラック2にマルチエフェクトオフでR1演奏を録音開始し、5小節目でマルチエフェクトオンに切り替えて録音する。

このソングを再生させると、4小節目まではトラック1だけにマルチエフェクトがかかり、5小節目以降はトラック1にマルチエフェクトがかからず、トラック2だけにマルチエフェクトがかかって再生されます。

クイック録音

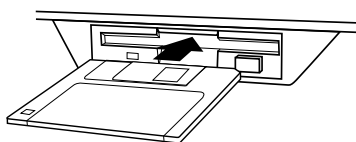
クイック録音では、1曲ごとに5つのトラックを使って録音することができます。

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

MELODY1~4トラック 鍵盤のメロディ演奏を録音します。

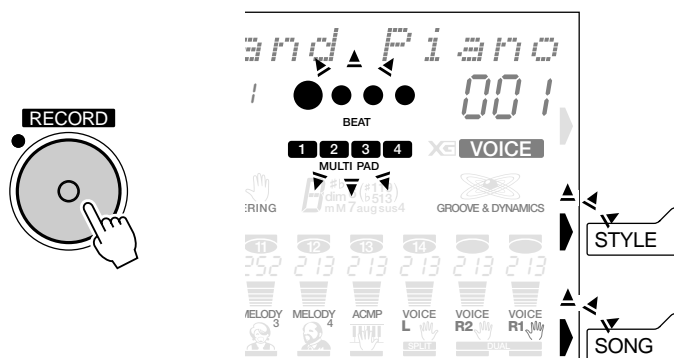
1 フロッピーディスクを挿入し、録音モードに入ります。

ユーザーソングを録音するフロッピーディスクをディスクドライブ挿入口に挿入します。

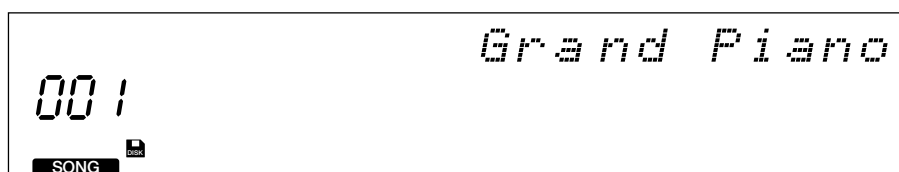


RECORDボタンを押すと、RECORDランプが点灯し、録音モードに入ります。(ビートランプ点滅)

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



また、ディスプレイは **SONG** アイコンが点灯してソングモードに切り替わり、ディスプレイ左上にはユーザーソングナンバーが表示されます。

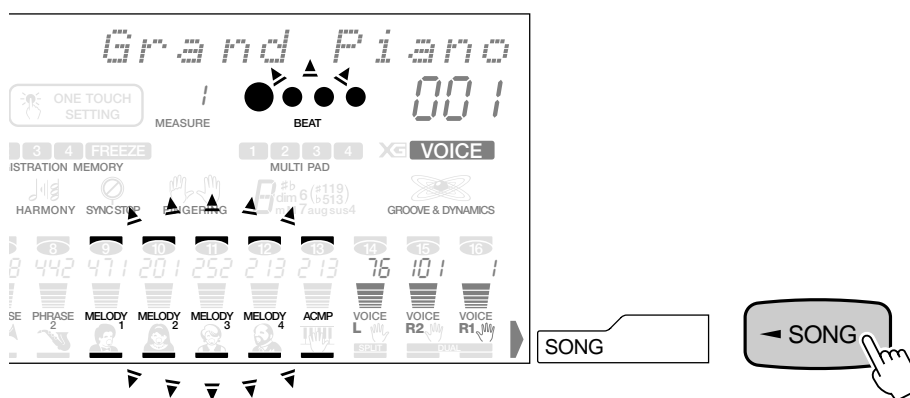


2 ソングの録音モードに入ります。

SONGボタンを押すと、ディスプレイのSONGメニューアイコン▶が点灯し、ソングの録音モードに入ります。

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

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



メモ

録音待機状態では、すでに録音データが記録されているトラックの数字(9~16)が点灯します。

録音モードに入ると、何も録音されていないユーザーソングナンバーが自動的に選ばれて、ディスプレイに表示されます。

録音待機状態になると、パネルは以下のように変更されます。

Measureは「1」にリセットされます。

メトロノームの設定(54ページ参照)がオンになっていれば、設定されているテンポでメトロノーム音が鳴ります。

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

シンクロストップはオフになります。

3 必要に応じてユーザーソングナンバーを選びます。

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

メモ

フロッピーディスクにユーザーソングが録音されていない場合は、ユーザーソングナンバーを変更できません。

録音方法を選択せずに録音を開始すると、自動的にクイック録音になります。マルチ録音の場合は、録音方法を選択する必要があります。(101ページ参照)

別売のディスクソフトでライトプロテクトのかかっていないソングファイルを選んで、録音(エディット)することもできます。ソングファイルを選んで録音を開始しようとする、「Convert NO/YES」とディスプレイに表示され、録音は開始されません。この時YESボタンを押すと「Don't remove the disk」と表示され、選ばれて入るソングファイルをPSR-730/630ユーザーソング用のフォーマットに変換する作業が始まります。データ変換終了後、録音待機状態になり、録音できるようになります。

複数のMELODYトラックを同時に録音することはできません。

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

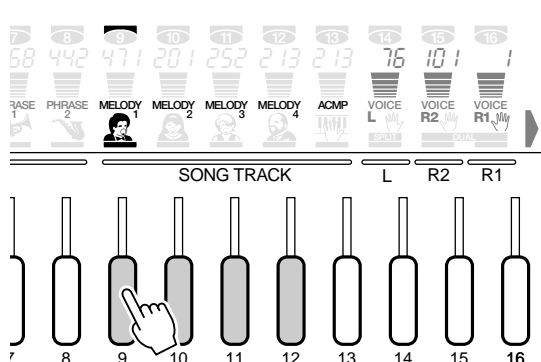
パネルのAUTO ACCOMPANIMENTがオンの時に、録音するトラックを選ばずに録音をスタートすると、MELODY1トラックとACMPトラックの録音になります。

4 録音するトラックを選びます。

MELODYトラックを録音する場合

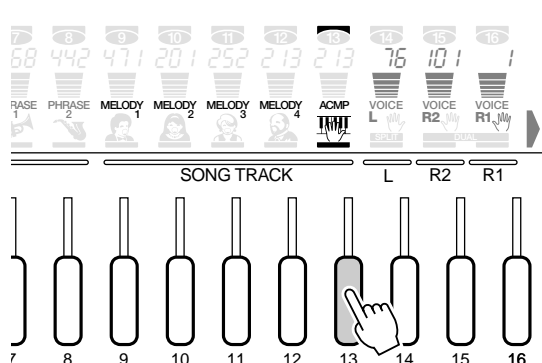
TRACKボタンを押して、MELODY1~4から録音トラックを1つ選びます。

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



ACMPトラックを録音する場合

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



メモ

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

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

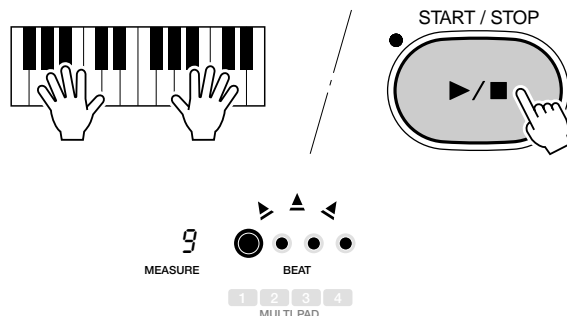
オートアカンパニメントをオンにすると、録音トラックとしてACMPトラックが自動的に選ばれます。

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

5 録音をスタートします。

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

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



メモ

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

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

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

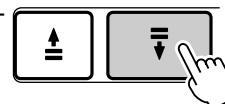
録音途中にメモリー容量がいっぱいになると「Disk Full!!」がディスプレイに表示され、録音は自動的にストップし、リハーサルモードになります。

リハーサルモードについて

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

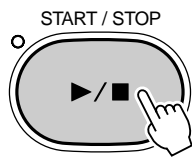
もう一度SYNC STARTボタンを押すと、録音待機状態に戻ります。

SYNC — O STOP — O START
MENT

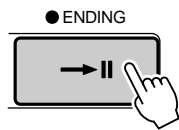


6 録音をストップします。

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



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



録音を終了すると、小節ナンバーは「1」に戻ります。

メモ

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

7 必要に応じて、他のトラックを録音します。

必要に応じて、4~6を繰り返し、他のトラックを録音しましょう。

曲の途中から録音するには...

録音済みのトラックがある場合に限り、曲の途中から録音することができます。録音データの途中から録音をやり直したり、曲の途中から他のトラックに録音したい場合などは、Measureを録音を開始したい位置にセットして、録音をスタートします。(88ページ参照)

ただし、パネルのアカンパニメントがオンで、録音方法がクイック録音の場合は、曲の途中から録音できません。

メモ

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

録音済みのトラックのデータを、部分的に再録音(パンチイン/パンチアウト)することができます。(103ページ参照)

8 録音モードを抜けます。

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



メモ

ユーザーソングに録音したデータを書き替える(エディットする)ことができます。(107ページ参照)

録音したアカンパニメントの演奏データは、アカンパニメントトラックごとに録音されているので、エディットが可能です。(107ページ参照)

マルチ録音

マルチ録音では、1曲ごとに16トラックを使って録音することができます。

たとえば、デフォルト(初期設定)は以下のように設定されています。

- 1トラック 鍵盤演奏(R1パート)を録音します。
- 2トラック 鍵盤演奏(R2パート)を録音します。
- 3トラック 鍵盤演奏(Lパート)を録音します。
- 4, 5トラック 鍵盤演奏(R1パート)を録音します。
- 6~8トラック ハーモニータイプ7~16のハーモニーの付加音を録音します。
- 9~16トラック オートアカンパニメントのトラック演奏(RHYTHM1 ~ PHRASE2)を録音します。

メモ

デフォルトでは1(4, 5)トラックにR1パートが設定されていますが、R1パートの演奏を同時に複数のトラックに録音することはできません。R1パートの録音トラックは後着優先で指定されます。

1 ソングの録音モードに入り、ユーザーソングナンバーを選びます。

クイック録音の手順1~3同様に(97, 98ページ参照) ソングの録音モードに入り、ユーザーソングナンバーを選びます。

メモ

別売のディスクソフトでライトプロテクトのかかっていないソングファイルを選んで、録音(エディット)することもできます。ソングファイルを選んで録音を開始しようとする、「Convert NO/YES」とディスプレイに表示され、録音は開始されません。この時YESボタンを押すと「Don't remove the disk」と表示され、選ばれて入るソングファイルをPSR-730/630ユーザーソング用のフォーマットに変換する作業が始まります。データ変換終了後、録音待機状態になり、録音できるようになります。

2 録音方法を選びます。

SUB MENU ボタンを押して、「Quick Record」または「Multi Record (録音方法の選択画面)」を選びます。

Multi Record

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、録音方法にマルチ録音(Multi Record)を選択します。

録音方法を選択せずに録音を開始すると、自動的にクイック録音になります。

3 録音するトラックと録音パートを選びます。

録音するトラックと、そのトラックに録音するパートを選びます。初期設定で録音パートが設定されていますが、必要に応じてパートを変更しましょう。

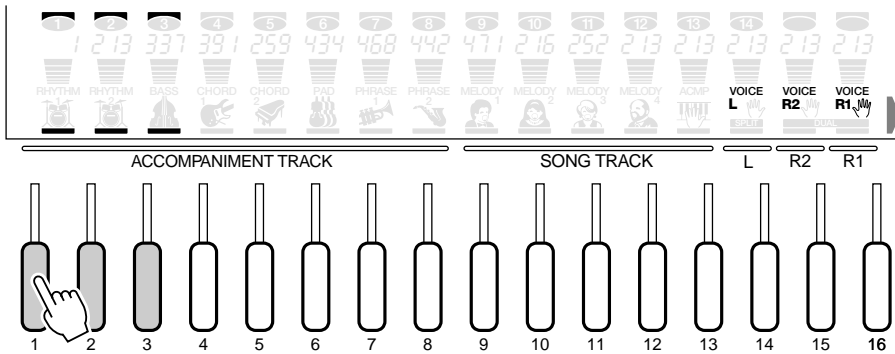
SUB MENU ボタンを押して、「Part Select (録音パートの選択画面)」を選びます。

Part Select: Voice R1

TRACKボタンを押して、1～16トラックから録音するトラックを選びます。

たとえば、トラック1の下のTRACKボタンを押すと、トラック1のバーが点灯します。これは、録音トラックとしてトラック1が選ばれたことを表しています。

もう一度同じTRACKボタンを押すと、トラックのバーが消灯します。(そのトラックは録音されません。)



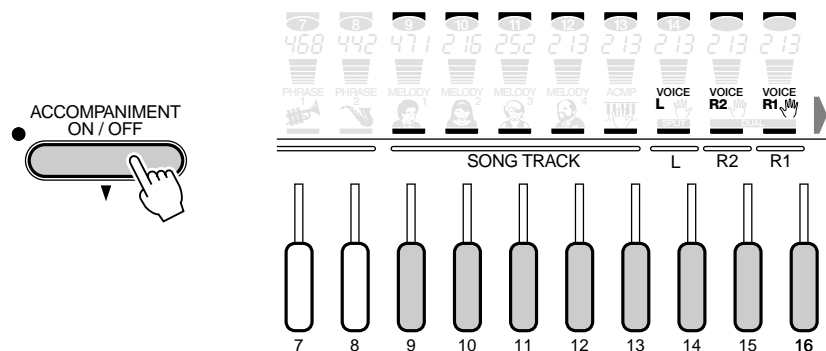
この時ディスプレイ最上段には、そのトラックに録音されるパートが表示されます。

必要に応じて、[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、録音パートを変更します。

| トラック | 初期設定パート | 設定変更できるパート |
|------|-----------------------------------|------------|
| 1 | R1(R1ボイス) | R2, L |
| 2 | R2(R2ボイス) | R1, L |
| 3 | L(Lボイス) | R1, R2 |
| 4 | R1(R1ボイス) | R2, L |
| 5 | R1(R1ボイス) | R2, L |
| 6 | Harmony 1(ハーモニータイプ7～16のハーモニー付加音1) | R1, R2, L |
| 7 | Harmony 2(ハーモニータイプ7～16のハーモニー付加音2) | R1, R2, L |
| 8 | Harmony 3(ハーモニータイプ7～16のハーモニー付加音3) | R1, R2, L |
| 9 | ACMP 1ch(アカンパニメント1ch: RHYTHM2) | R1, R2, L |
| 10 | ACMP 2ch(アカンパニメント2ch: RHYTHM1) | |
| 11 | ACMP 3ch(アカンパニメント3ch: BASS) | R1, R2, L |
| 12 | ACMP 4ch(アカンパニメント4ch: CHORD1) | R1, R2, L |
| 13 | ACMP 5ch(アカンパニメント5ch: CHORD2) | R1, R2, L |
| 14 | ACMP 6ch(アカンパニメント6ch: PAD) | R1, R2, L |
| 15 | ACMP 7ch(アカンパニメント7ch: PHRASE1) | R1, R2, L |
| 16 | ACMP 8ch(アカンパニメント8ch: PHRASE2) | R1, R2, L |

アカンパニメント用(9~16)トラックに録音する場合は、オートアカンパニメントをオンにし、録音トラックとして9~16トラックを選びます。

各トラックの下のTRACKボタンを押して任意のトラック(RHYTHM1トラックとBASSトラックだけ、など)を録音トラックとして選びます。

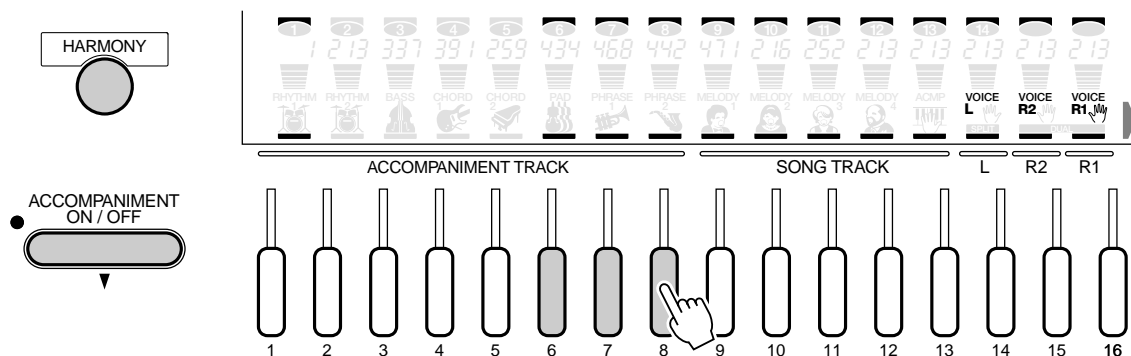


メモ

録音パートとして同じパートを選んだトラック同士は、同時に録音トラックとして設定できません。(後着優先で1トラックだけ選ばれます。)

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

ハーモニータイプ7~16のハーモニーの付加音は6~8トラックに録音します。この場合、ハーモニーをオンにし、録音トラックとして6~8トラックを選びます。



4 録音をスタート/ストップします。

クイック録音の手順5~7同様に(99, 100ページ参照) ソングを録音します。

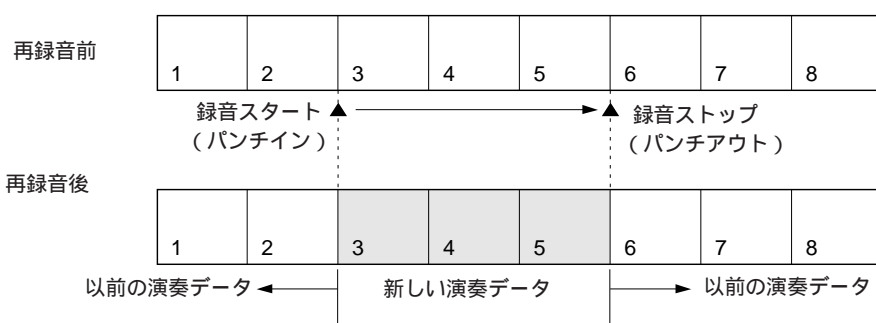
録音したアカンパニメントの演奏データは、アカンパニメントトラックごとに録音されているので、ソングエディットが可能です。(107ページ参照)

メモ

マルチ録音時も、リハーサルモードで録音前に演奏できます。

部分的に録音をやり直すには..(パンチイン/パンチアウト)

鍵盤演奏(R1/R2/Lパート)を録音したトラックのデータを、部分的に再録音(パンチイン/パンチアウト)します。



メモ

パンチイン/パンチアウトはマルチ録音の待機時だけ設定できます。クイック録音の待機時は、ディスプレイに「Punch In: --」「Punch Out: ---」が表示され、パンチイン/パンチアウトは設定できません。

- 1 録音をやり直したいトラックの録音待機状態 (101ページ参照) またはリハーサルモード時に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Punch In: Off」を選びます。

Punch In # 3

ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、パンチインする小節ナンバーを入力します。

- 2 SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Punch Out: Off」を選びます。

Punch Out # 5

ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、パンチアウトする小節ナンバーを入力します。

- 3 録音をスタート/ストップします。

通常の録音同様に、録音をスタートします。最初から演奏しても、パンチインとパンチアウトの間の範囲の演奏データだけが再録音されます。

メモ

ハーモニー付加音やアカンパニメントトラックを録音トラックとして選択すると、ディスプレイに「Punch In: ---」「Punch Out: ---」が表示され、パンチイン/パンチアウトは設定できません。

複数のトラックを同時にパンチイン/パンチアウトすることができます。

何もデータが録音されていないソングは、パンチイン/パンチアウトできません。ディスプレイに「Punch In: ---」が表示されます。

パンチアウトの小節ナンバーは、パンチインの小節ナンバーより小さく設定できません。

発音タイミングのばらつきを整えるには..(クオンタイズ)

クオンタイズは、ディスクに録音したソングデータの、発音タイミングのばらつきを整えます。

- 1 クオンタイズしたいトラックの録音待機状態 (101ページ参照) またはリハーサルモード時に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Quantize? YES」を選びます。

Quantize ? YES

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

Quantize # 32

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

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

メモ

クオンタイズの機能はマルチ録音の待機時だけ設定できます。クイック録音の待機時は、ディスプレイに「Quantize: ---」が表示され、クオンタイズは設定できません。

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

クオンタイズする前の音符の状態



クオンタイズ値「8」でクオンタイズした後の音符の状態



- 3** 2の状態からSUB MENU ボタンを押すとディスプレイに「Execute? NO/YES」が表示されます。

```
Execute?                               NO/YES
```

YES[+]ボタンを押すと、クオンタイズが実行されます。

NO[-]ボタンを押すと、クオンタイズは実行されません。(サブメニュー「Quantize?」に戻ります。)

- 4** クオンタイズが終了すると、サブメニュー「Quantize? YES」に戻ります。

ソングに名前をつける(ネーミング)

ユーザーソングに、自分で作った名前(8文字以内)をつけることができます。

名前をつけたいユーザーソングの録音待機状態(98ページ参照) またはリハーサルモード時に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「SongName...」を選びます。現在の名前がディスプレイ最上段の右側に表示されます。

```
SongName                               SONG_001
```

キャラクターの設定方法は、レジストレーションのネーミング機能と同様です。(70ページ参照)

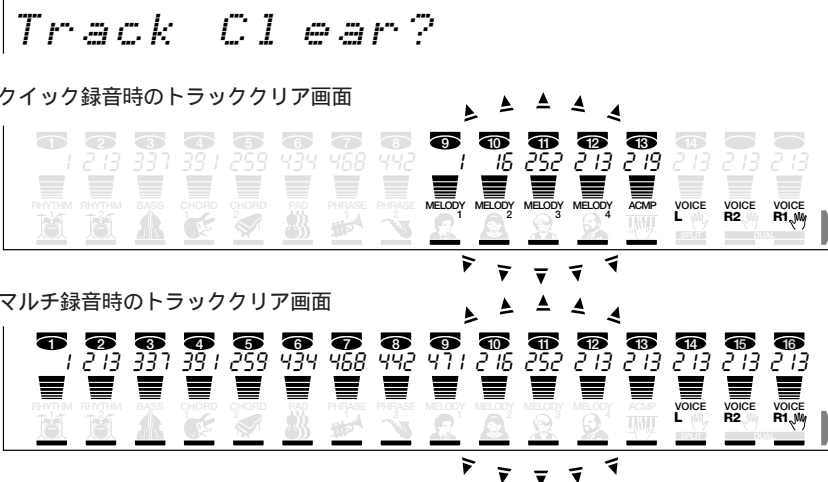
```
SongName                               LESSON01
```

ソングデータのクリア

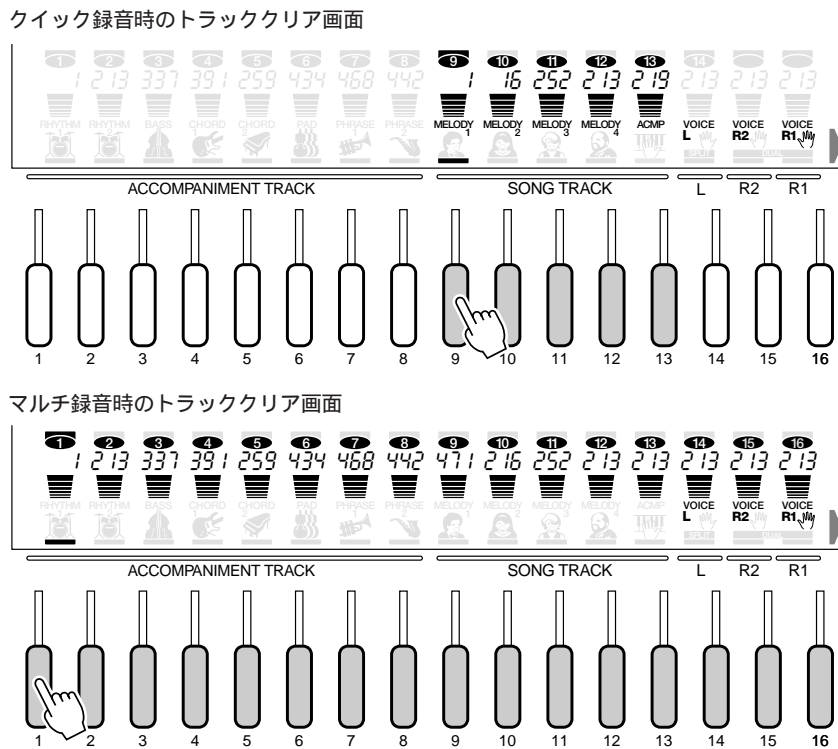
不要になった録音データをクリア(消去)します。ソングデータのクリアには「トラックごとのクリア」と「ソング全体のクリア」の2種類があります。クリア操作は、クイック録音/マルチ録音のどちらの場合も、録音待機状態、またはリハーサルモード時に行います。

トラックごとのクリア

ソングの録音待機状態(98ページ参照) またはリハーサルモード時(99ページ参照)に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Track Clear?」を選びます。(クリアするソングを録音した方法 クイック録音、または マルチ録音 を選んで、この操作を行います)データが記録されているトラックのバーが点滅して、クリアするトラックとして選べることを表します。



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



ディスプレイに「Are You Sure? NO/YES」が表示され、トラッククリアの実行を確認します。

Are You Sure? NO/YES

YES[+]ボタンを押すと、トラッククリアが実行されます。

クリア中はディスプレイ最上段に「Now Deleting...」が表示されます。

トラッククリアが終了すると、サブメニュー「Track Clear?」に戻ります。

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

メモ

クイック録音時のトラッククリアでは、次のようにデータがクリアされます。

- ・ACMPTトラックをクリアするとマルチ録音の9～16トラックに該当する内容が同時にクリアされます。
- ・デュアルボイスを録音したMELODYトラックをクリアすると、マルチ録音のR1/R2パート録音トラックが同時にクリアされます。

クイック録音したソングトラックを、マルチ録音のトラッククリアでクリアすることもできます。また、同様にマルチ録音したソングトラックを、クイック録音のトラッククリアでクリアすることもできます。

デモソングのトラックはクリアできません。



トラッククリアの実行中(「Now Deleting」表示中)は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。

ソング全体のクリア

ソング選択のサブメニュー(98ページ参照)で、クリアしたいユーザーソングが選ばれていることを確認します。

ソングの録音待機状態(98ページ参照) またはリハーサルモード時(99ページ参照)に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Song Clear? YES」を選びます。

Song Clear? YES

YES[+]ボタンを押すと、ディスプレイに「Are You Sure? NO/YES」が表示され、ソングクリアの実行を確認します。もう一度YES[+]ボタンを押すと、ソングクリアが実行されます。

Are You Sure? NO/YES

クリア中はディスプレイ最上段に「Now Deleting...」が表示されます。

ソングクリアが終了すると、サブメニュー「Song Clear? ---」が表示されます。

NO[-]ボタンを押すと、ソングクリアは実行されません。(サブメニュー「Song Clear? YES」に戻ります。)



ソングクリアの実行中(「Now Deleting」表示中)は、絶対にフロッピーディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。



デモソングはクリアできません。

ソングのボイスデータを書き替える(ソングエディット)

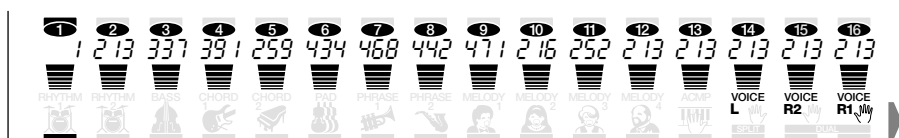
ボイス/スタイルのリボイス(63ページ参照)のように、ユーザーソングデータをエディットすることができます。ユーザーソングのエディットは、ユーザーソングデータの書き替えになります。

- 1 ソングの録音待機状態(98ページ参照) またはリハーサルモード時(99ページ参照)に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Song Edit? YES」を選びます。

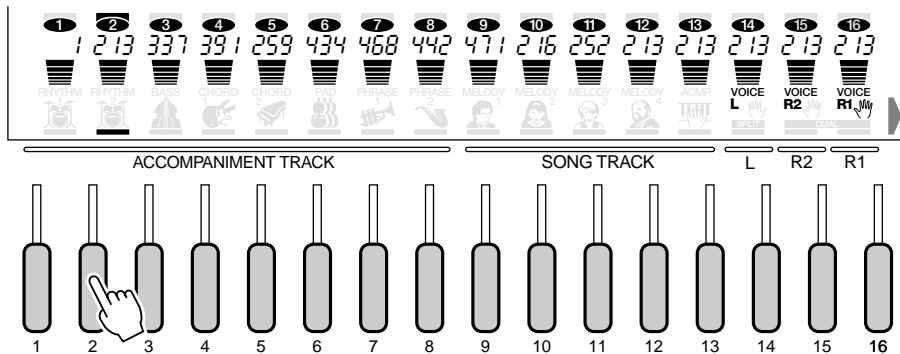
Song Edit? YES

- 2 YES[+]ボタンを押すと、データが記録されているトラックの中から、いちばん番号の小さなトラックのバーが点滅します。これは、このトラックがエディットするトラックとして選ばれたことを表します。ディスプレイ最上段には、そのトラックの「ボイス」パラメーターと設定値が表示されます。

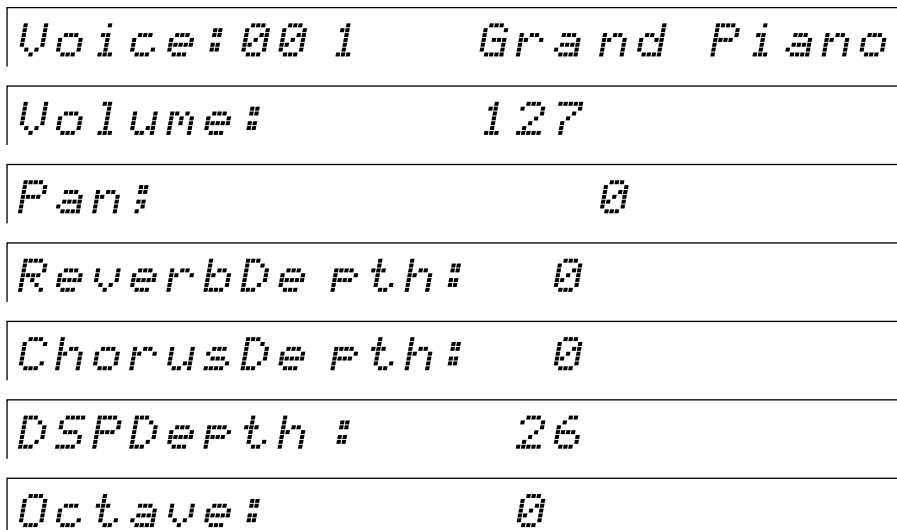
Voice#001 Grand Piano



- 3** TRACKボタンを押してエディットするトラックを選びます。選んだトラックのバーが点灯します。



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



リボイスと同様に(65ページ参照)、ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、設定を変更します。

各パラメーターに関しては63ページを参照してください。

- 5** 必要に応じて**3**~**4**を繰り返します。

- 6** エディットが終了したら、SUB MENU ボタンを押します。ディスプレイに「Disk Save? YES」が表示されます。YES[+]ボタンを押すと、ソングデータが書き替えられます。



- 7** 録音モードを抜けて、ソングを再生してみましょう。

メモ

クイック録音で、R1/R2ボイスを1つのトラックに録音した場合、R1ボイスだけをエディットすることができます。

クイック録音では、ACMPトラックのエディットはできません。

データのないトラックを選ぶと、ディスプレイの最上段の右側に「- - -」が表示され、エディットできません。

ソングエディットでトラックごとに変更したボイスパラメーターの設定は、パラメーターごとに1つだけ記録できます。(曲途中の変更データは失われます。)

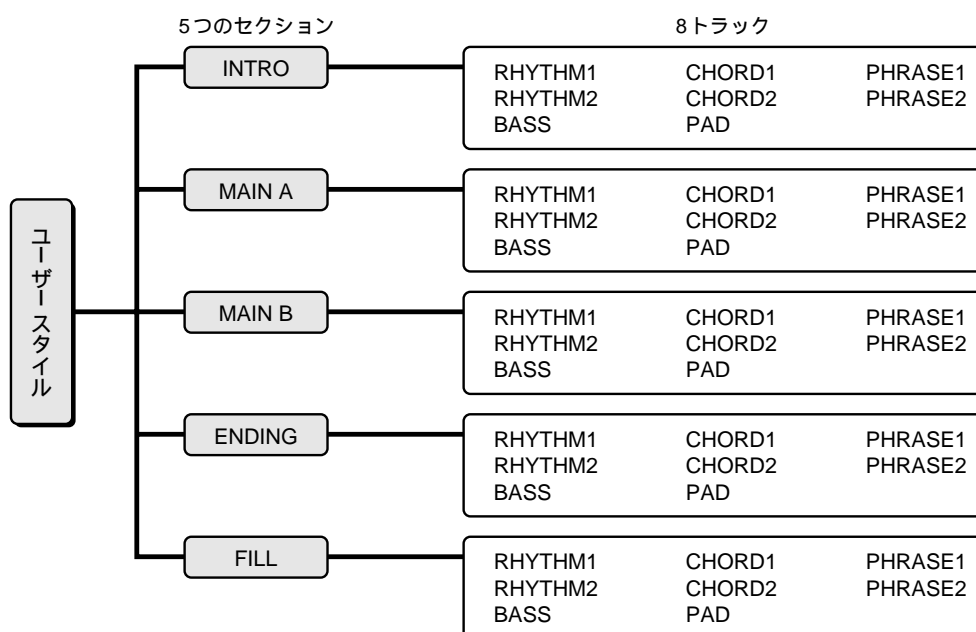
スタイルを録音する(ユーザースタイルをつくる)

ユーザースタイルとして4スタイル(スタイルナンバー101~104) 自分のスタイルを録音することができます。録音したユーザースタイルはプリセットされているスタイルと同じように鳴らすことができます。

また、ユーザースタイルは、フロッピーディスクにセーブ/ロードして管理することができます。(75ページ参照)

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

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



ユーザースタイルに録音できるデータは以下のとおりです。

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

ユーザースタイルのメモリー容量は、1セクションにつき約1980音、全体で約5940音です。

* は各セクションの各トラックに1つだけ記録することができます。

メモ

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

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

ユーザースタイルの録音方法

1 ユーザスタイルの基本にするスタイルを選びましょう。

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

ここで選んだスタイルをもとに、ユーザースタイルを作ります。

例1) 4拍子で8ビートのリズムのユーザースタイルを作りたい場合は、スタイルナンバー001「8Beat Pop1」を選びます。

8Beat Pop1
001

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

Vien. Waltz
099

メモ

作りたいスタイルのイメージに近いものが、プリセットスタイルにない場合は、拍子や小節数だけをプリセットスタイルから流用することができます。この場合は、録音モードに入ってからすぐにオールクリア(117ページ参照)してから、録音してください。

何も録音されていないユーザースタイル(101~104)を選んでから、録音モードに入ると、4拍子/2小節(フィルインのみ1小節)のユーザースタイルを作ることになります。

2 録音モードに入ります。

RECORDボタンを押すと、RECORDランプが点灯し、録音モードに入ります。

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

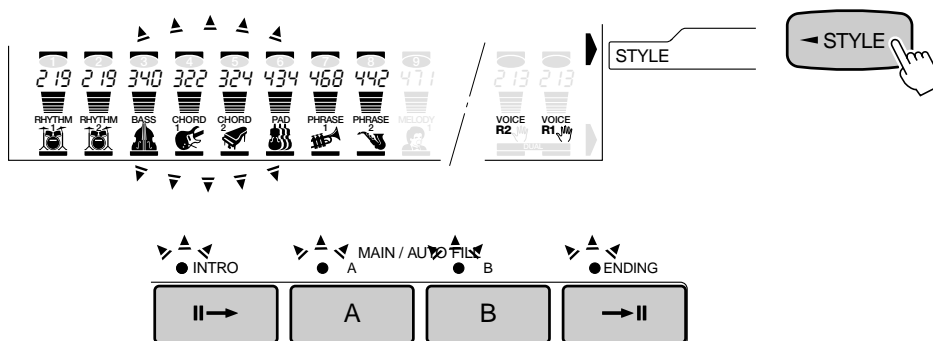


3 スタイルの録音モードに入ります。

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

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

ディスプレイ下段のINTRO, MAIN A/B, ENDINGセクションのランプが点滅します。(録音セクション選択待機状態)



メモ

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

プリセットスタイルが選ばれている時に録音モードに入ると、何も録音されていないユーザースタイルナンバーが自動的に選ばれて、ディスプレイに表示されます。ただし、ユーザースタイル4個がすでに録音されている場合は、スタイルナンバー「101」(ユーザースタイルナンバー1)が選ばれます。

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

録音待機状態になると、パネルは以下のように変更されます。

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

外ロノームの設定(54ページ参照)がオンになっていれば、設定されているテンポで外ロノーム音が鳴ります。

シンクロストップはオフになります。

4 必要に応じてユーザースタイルナンバーを選びます。

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

5 録音するセクションを選びます。

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

INTROセクションを選ぶには——INTROボタンを押します。

MAIN Aセクションを選ぶには——MAIN Aボタンを押します。

MAIN Bセクションを選ぶには——MAIN Bボタンを押します。

ENDINGセクションを選ぶには——ENDINGボタンを押します。

FILLセクションを選ぶには——MAIN Aボタンを2回押します。

——MAIN Bボタンを2回押します。

INTROランプ点灯

MAIN Aランプ点灯

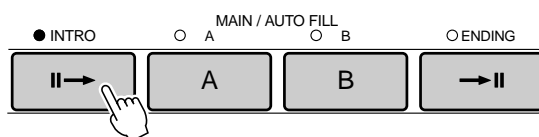
MAIN Bランプ点灯

ENDINGランプ点灯

MAIN Aランプ点滅

MAIN Bランプ点滅

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



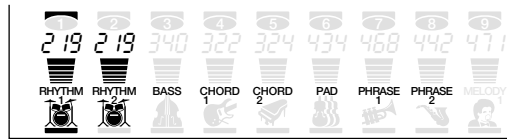
メモ

複数のセクションを同時に録音することはできません。

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

プリセットスタイルのフィルインセクションには4つのバリエーションがありますが(28ページ参照)、ユーザースタイルのフィルインセクションは1つだけです。プリセットスタイルを基本に録音する場合は、基本スタイルのフィルイン(AA)をもとに録音することになります。

ディスプレイ下段のRHYTHM1トラックのバーが点灯します。これは、録音トラックとしてRHYTHM1トラックが選ばれたことを表しています。

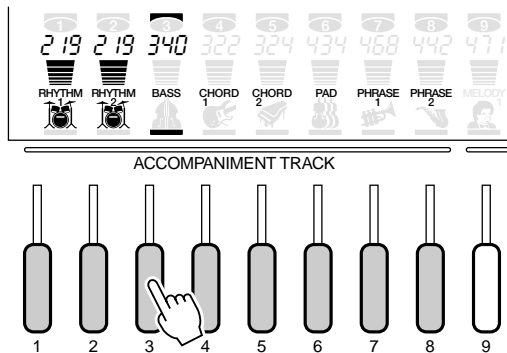


6 録音するトラックを選びます。

プリセットスタイルを基本にしてユーザースタイルを作る場合、BASS, CHORD1/2, PAD, PHRASE1/2トラックは、一度トラックをクリア(116ページ参照)してから録音します。クリアしないと録音トラックとして選択できません。

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

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



メモ

複数のトラックを同時に録音することはできません。

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

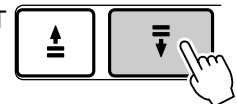
リハーサルモードについて

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

もう一度SYNC STARTボタンを押すと、録音待機状態に戻ります。

SYNC — ○ STOP — ○ START

MENT



7 必要に応じてボイスを選びます。

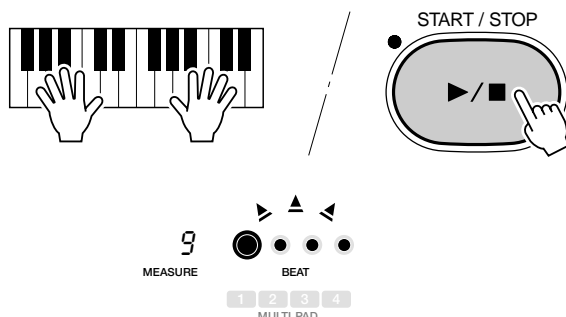
録音をスタートする前に、必要に応じてVOICEボタンを押してVOICEメニューに切り替え、ボイスを選びます。

メモ

レジストレーションメモリーでのボイス切り替えはできません。

8 録音をスタートします。

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



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



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

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

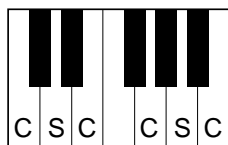


RHYTHM1/2トラックは、鍵盤下部のイラストを参考にして録音してください。(23ページ参照)

CM7で録音するには...

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

CM7で録音する場合



C = コードノート
C, S = スケールノート

CM7でMAIN, FILLセクションを録音する場合、下記のルールを守って録音しましょう。

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

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

[使用できる鍵盤...C, D, E, G, A, B]

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

[使用できる鍵盤...C, E, G, B]

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

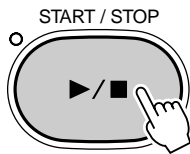
アカンパニメント演奏の基本になるコードをソースコードと呼びます。ソースコードは初期設定で「CM7」に設定されていますが、自分が演奏しやすいコードに変更することもできます。詳細は「ユーザースタイルの高度な活用方法」(151ページ)を参照してください。



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

9 録音をストップします。

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



録音を終了すると、小節ナンバーは「1」に戻ります。

メモ

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

電源を切っても、ユーザースタイルの内容をバックアップ(保持)することができます。詳しくは155ページをご参照ください。

10 必要に応じて、他のセクション、トラックを録音します。

必要に応じて、5~9を繰り返し、他のトラックを録音しましょう。

11 録音モードを抜けます。

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



メモ

録音したトラックのボイスデータだけを変更したい場合は、プリセットスタイル同様、ユーザースタイルをリボイスすることができます。(66ページ参照)ただし、リボイスでは、ユーザースタイルのデータは書き替わりません。データを書き替えたい場合は、リボイス後、すぐにスタイルの録音モードに入り、(何の操作もせずに)録音モード抜ければ、データを書き替えることができます。

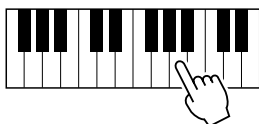
特定の音程を消去するには..(ドラムキャンセル)

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

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

Drum Cancel

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



メモ

ドラムキャンセルはユーザースタイルの録音中だけ実行することができます。

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

発音タイミングのばらつきを整えるには..(クオンタイズ)

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

- 1** クオンタイズしたいトラックの録音待機状態(112ページ参照) またはリハーサルモード時に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Quantize? YES」を選びます。

Quantize? YES

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

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

Quantize: 32

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

クオンタイズする前の音符の状態



クオンタイズ値「8」でクオンタイズした後の音符の状態



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

- 3** 2の状態からSUB MENU ボタンを押すとディスプレイに「Execute? NO/YES」が表示されます。

YES[+]ボタンを押すと、クオンタイズが実行されます。

NO[-]ボタンを押すと、クオンタイズは実行されません。(サブメニュー「Quantize? YES」に戻ります。)

- 4** クオンタイズが終了すると、ディスプレイの最上段に「Undo(アンドゥー)」が表示されます。アンドゥーは、実行したクオンタイズを取り消す機能です。

Undo? YES

START/STOPボタンを押して、クオンタイズしたスタイルを再生(確認)します。

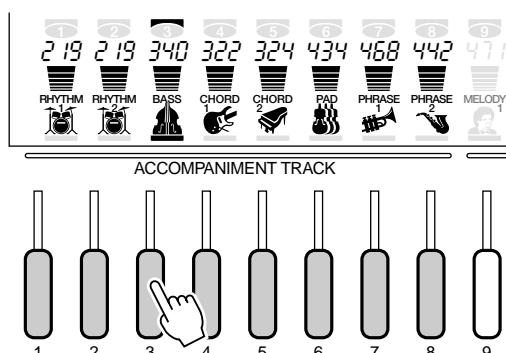
YES[+]ボタンを押すと、クオンタイズがアンドゥーされます(取り消されます)。

NO[-]ボタンを押すと、クオンタイズはアンドゥーされません。(サブメニュー「Quantize? YES」に戻ります。)



「Undo」画面を抜けると、クオンタイズはアンドゥーできなくなります。

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



ディスプレイに「Are You Sure? NO/YES」が表示され、トラッククリアの実行を確認します。YES[+]ボタンを押すと、トラッククリアが実行されます。

Are You Sure? NO/YES

トラッククリアが終了すると、サブメニュー「Track Clear?」に戻ります。

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

オールクリア(スタイル全体のクリア)

スタイル選択のサブメニュー(110ページ参照)で、クリアしたいユーザースタイルが選ばれていることを確認します。

スタイルの録音待機状態(111ページ参照) またはリハーサルモード時(112ページ参照)に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「All Clear? YES」を選びます。

All Clear? YES

YES[+]ボタンを押すと、ディスプレイに「Are You Sure? NO/YES」が表示され、オールクリアの実行を確認します。もう一度YES[+]ボタンを押すと、オールクリアが実行されます。

Are You Sure? NO/YES

オールクリアが終了すると、サブメニュー「All Clear? - - -」が表示されます。

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

パッド演奏を録音する(ユーザーパッド)

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

ユーザーパッドに録音できるデータは以下のとおりです。

- ・ ノートオン/オフ(押鍵/離鍵)
- ・ ベロシティ
- ・ R1ボイス(ボイスナンバー、ボリューム、パン、リバーブデプス、コーラスデプス)
- ・ コードマッチオン/オフ
- ・ ピッチベンド、ピッチベンドレンジ
- ・ モジュレーション(PSR-730)
- ・ サステインオン/オフ
- ・ エクスプレッション/ブライツネス/レゾナンス(ペダル2使用)

メモ

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

ユーザーパッドのメモリー容量は、1パッドにつき約100音です。

1 録音モードに入ります。

RECORDボタンを押すと、RECORDランプが点灯し、録音モードに入ります。

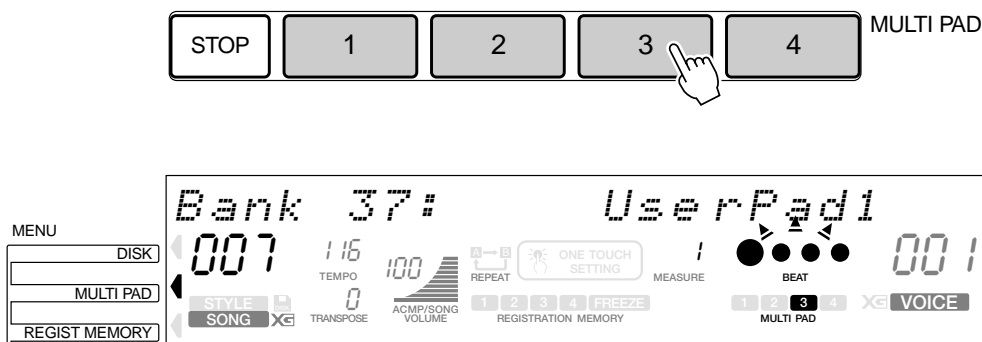
STYLEメニューアイコン、SONGメニューアイコン、MULTI PAD1~4が点滅し、スタイル/ソング/マルチパッド1~4の中から、何の録音モードに入るかという選択を促します。



2 パッドの録音モードに入ります。

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

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



3 必要に応じてユーザーパッドセットを選びます。

ナンバーボタン[1]~[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、ユーザーパッドセット1~4(バンク37~40)の中から、録音するパッドセットを選びます。



プリセットのマルチパッドセット01~36には録音できません。



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。(54ページ参照)

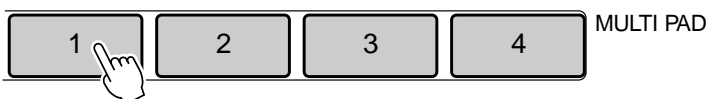
録音待機中にもう一度RECORDボタンを押すと、録音待機状態は解除されます。

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

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

4 必要に応じて録音するパッドを選びます。

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



5 コードマッチを設定します。

選んだパッドに、ドラムキット以外のボイスを選択して録音した場合、コードマッチタイプ(73ページ参照)として録音/再生することができます。

録音待機状態(またはリハーサルモード)で、サブメニューを切り替えて、[+][-]ボタン、またはダイヤルを使ってコードマッチを設定してから録音しましょう。

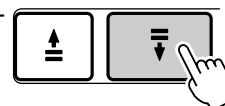
P1ChdMat ch# On

リハーサルモードについて

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

もう一度SYNC STARTボタンを押すと、録音待機状態に戻ります。

SYNC — ○ STOP — ○ START
MENT

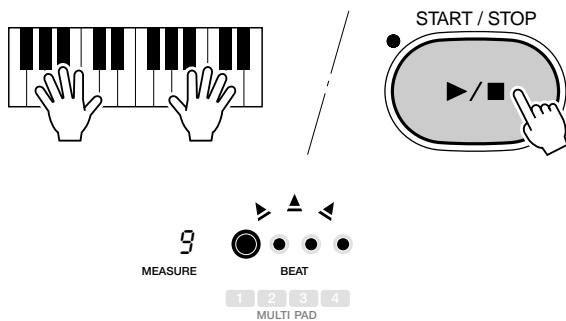


6 録音をスタートします。

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

録音中、ビートインディケーターがテンポに合わせて点滅します。

コードマッチタイプとして再生する場合は、演奏をCM7で録音してください。再生時にCM7コードをもとに自動的に他のコードに変更されます。(113ページ「CM7で録音するには...」参照)



メモ

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

7 録音をストップします。

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

メモ

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

電源を切っても、ユーザーパッドの内容をバックアップ(保持)することができます。詳しくは155ページをご参照ください。

8 必要に応じて、他のパッドを録音します。

必要に応じて、4~7を繰り返し、他のトラックを録音しましょう。

メモ

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

9 録音モードを抜けます。

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

パッドに名前をつける(ネーミング)

ユーザーパッドセットに、自分で作った名前(8文字以内)をつけることができます。

名前をつけたいユーザーパッドセット(パッド1~4のいずれか)の録音待機状態(119ページ参照) またはリハーサルモード時に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Pad Naming...」を選びます。現在の名前がディスプレイ最上段の右側に表示されます。

Pad Naming: UserPad1

キャラクターの設定方法は、レジストレーションのネーミング機能と同様です。(70ページ参照)

Pad Naming: LIVEPAD1

パッドデータのクリア

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

パッドごとのクリア

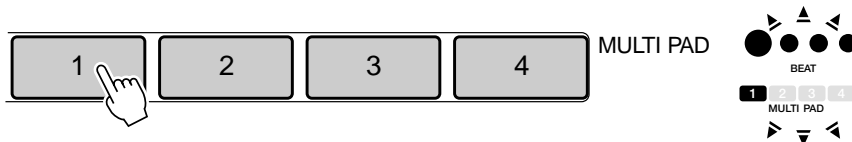
パッドの録音待機状態(119ページ参照)またはリハーサルモード時(119ページ参照)に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Pad Clear?」を選びます。

4つのパッドのランプが点滅して、クリアするトラックとして選べることを表します。

パッドを押してクリアするパッドを選びます。

Pad Clear?

パッドを押してクリアするパッドを選ぶと、ディスプレイに「Are You Sure? NO/YES」が表示され、パッドのクリアの実行を確認します。選んだパッドのランプが点滅し、他のパッドのランプは消灯します。



メモ

選んだパッドがすでにクリアされている場合、「Pad Clear? ---」が表示されます。

Are You Sure? NO/YES

YES[+]ボタンを押すと、パッドクリアが実行されます。クリアが終了するとディスプレイに「End」を表示した後、サブメニュー「Pad Clear?」に戻ります。

NO[-]ボタンを押すと、パッドクリアは実行されません。(サブメニュー「Pad Clear?」に戻ります。)

セットごとのクリア(バンククリア)

パッド選択のサブメニュー(119ページ参照)で、クリアしたいユーザーパッドセット(バンク)が選ばれていることを確認します。

パッドの録音待機状態(119ページ参照)またはリハーサルモード時(119ページ参照)に、SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Bank Clear? YES」を選びます。

Bank Clear? YES

YES[+]ボタンを押すと、ディスプレイに「Are You Sure? NO/YES」が表示され、バンククリアの実行を確認します。

もう一度YES[+]ボタンを押すと、バンククリアが実行されます。クリアが終了するとディスプレイに「End」を表示した後、サブメニュー「Bank Clear? ---」が表示されます。

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

メモ

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

プリセットのマルチパッドはクリアできません。

メモ

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

選んだパッドセットがすでにクリアされている場合、「Bank Clear? ---」が表示されます。

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

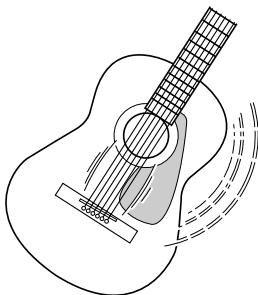
MIDI機器を接続して演奏しましょう

PSR-730/630はリアパネルにMIDI端子(MIDI IN、MIDI OUT)、TO HOST端子、HOST SELECTスイッチがついています。MIDI機能の活用により、音楽の可能性を広げることができます。ここではMIDIとは何か、MIDIでできること、PSR-730/630のMIDI関連の操作方法などについて説明します。

MIDIって何?

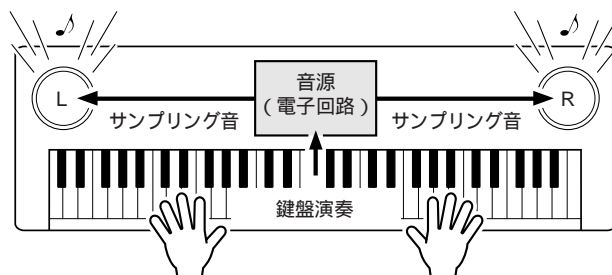
「アコースティック楽器」と「デジタル楽器」という言葉を聞いたことがあるでしょうか？今、世の中には大別してこの2種類の楽器があります。アコースティック楽器の代表的なものにはアコースティックピアノやガットギターが挙げられます。ピアノは鍵盤をたたくことにより、内部でハンマーが弦をたたいて鳴らしています。ギターは直接弦を弾いて鳴らしています。それではデジタル楽器と呼ばれるものは、どのようなしくみで音を鳴らしているのでしょうか？

アコースティック楽器の発音



弦を弾くとボディが共鳴して鳴る

デジタル楽器の発音



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

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

たとえば、PSR-730/630の鍵盤でグランドピアノの音で「ド」の音を4分音符の長さで強く弾いたとします。共鳴して音を出すアコースティック楽器と異なり、電子楽器は「どのボイスで」「どの鍵盤を」「どのくらいの強さで」「いつ押さえたか」「いつ離れたか」といった演奏情報を作り出します。そして、ひとつひとつの演奏情報は、数値に置き換えて音源部に伝えられます。音源部ではその数値をもとに、記憶されているサンプリング音が鳴るのです。

演奏情報の例

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

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

MIDIで扱うメッセージ(データ)には、大きく分けて「チャンネルメッセージ」と「システムメッセージ」の2種類があります。(「156ページ MIDIデータフォーマット」参照)

チャンネルメッセージ

PSR-730/630は16チャンネル扱える電子楽器です。これは「16種類の楽器を同時に鳴らせる」ということを表します。チャンネルメッセージには、ノートオン/オフ、ベロシティ、プログラムチェンジなど、16チャンネルそれぞれの演奏情報があります。

| メッセージ名 | PSR-730/630の操作/パネル設定 |
|------------|--|
| ノートオン/オフ | 鍵盤の演奏情報(ノートナンバーとベロシティで構成) |
| プログラムチェンジ | ボイスの設定 (コントロールチェンジのバンクセレクトMSB/LSBと合わせて設定) |
| コントロールチェンジ | リボイスの設定(ボリューム、パンポットなど)など |

システムメッセージ

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

| メッセージ名 | PSR-730/630の操作/パネル設定 |
|---------------|------------------------|
| エクスクルーシブメッセージ | リバーブ/コーラス/DSPタイプ設定など |
| リアルタイムメッセージ | クロックの設定 スタート/ストップ操作 |

MIDIインプリメンテーションチャート(「173, 174ページ参照」)にPSR-730/630で送信/受信できるメッセージが掲載されています。チャートを見ながらメッセージの内容を理解しましょう。

MIDI端子/TO HOST端子について

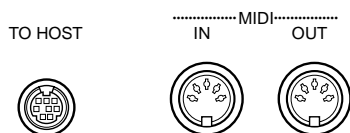
複数の機器間でMIDIデータ(演奏情報)をやりとりするために、それらの機器をケーブルで接続します。

接続方法には、PSR-730/630のMIDI端子と外部機器のMIDI端子をMIDIケーブル(「155ページ参照」)で接続する方法と、PSR-730/630のTO HOST端子とパソコン(パーソナルコンピューター)のシリアルポートを専用ケーブル(「155ページ参照」)で接続する方法があります。

PSR-730/630のTO HOST端子とパソコンを接続すれば、PSR-730/630をMIDIインターフェース機器として使用できるため、専用のMIDIインターフェース機器は不要です。

PSR-730/630のリアパネルには2種類のMIDI端子とTO HOST端子がついています。

- MIDI IN 他MIDI機器からのMIDIデータを受信します。
- MIDI OUT PSR-730/630の演奏情報をMIDIデータとして他のMIDI機器へ送信します。
- TO HOST パソコンとの間でMIDIデータを送受信します。

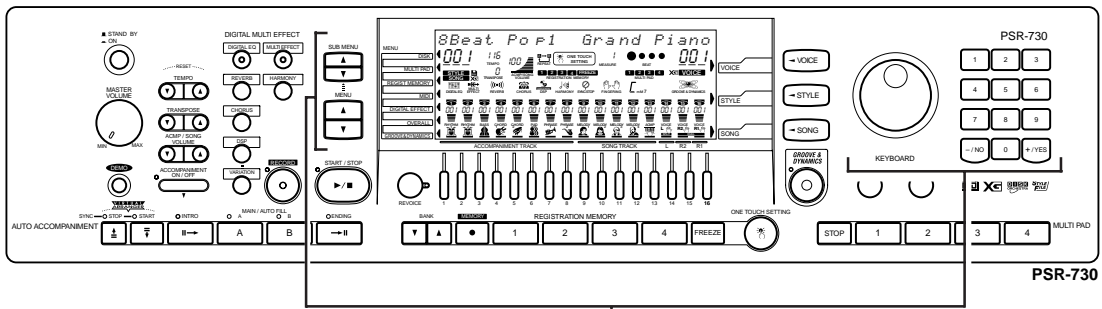


メモ

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

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

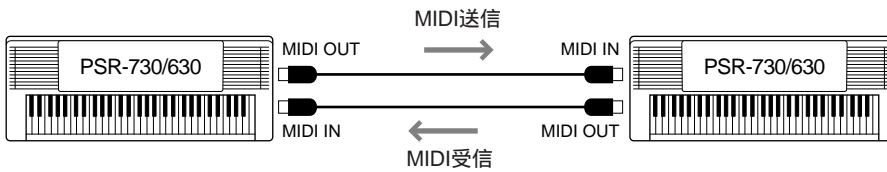
あまり長いケーブルを使用すると、エラーが生じる場合があります。ケーブルは15m以内のものをご使用ください。



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

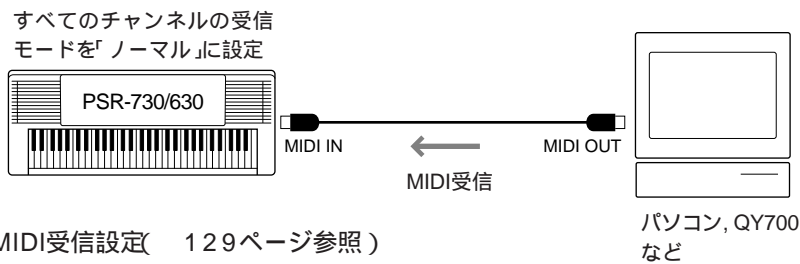
MIDIでできること

もう1台のPSR-730/630を同じ状態にする。



イニシャルセンド送信/受信 (132ページ参照)

PSR-730/630をマルチ音源として(16チャンネルの演奏を同時に)鳴らす。



MIDI受信設定 (129ページ参照)

PSR-730/630のXG音源で、MIDIキーボード(音源なし)の演奏を鳴らす。

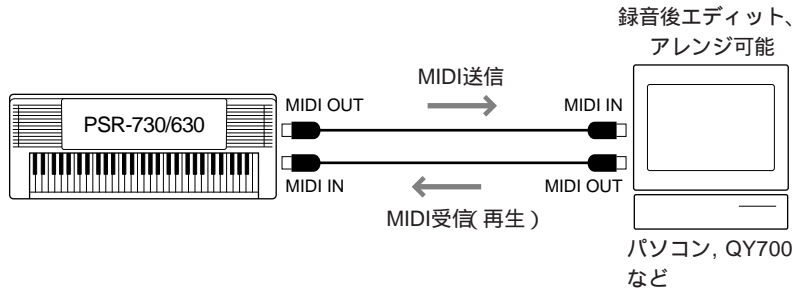


MIDI受信設定 (129ページ参照)

PSR-730/630でオートアカンパニメントやマルチパッドを使った演奏データ(1~16チャンネル)をまとめて外部シーケンサー(パソコンなど)に録音する。録音後、外部シーケンサーでエディットしPSR-730/630を鳴らす(再生)。



パソコンを使用する場合は、シーケンスソフトが必要になります。



MIDI送信設定(128ページ参照)

イニシャルセンド(132ページ参照)

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

PSR-730/630のTO HOST端子、またはMIDI端子とパソコン(パーソナルコンピューター)を接続すると、パソコン用の音楽ソフトを楽しむことができます。

接続には2つの方法があります。

PSR-730/630のMIDI端子を使った接続

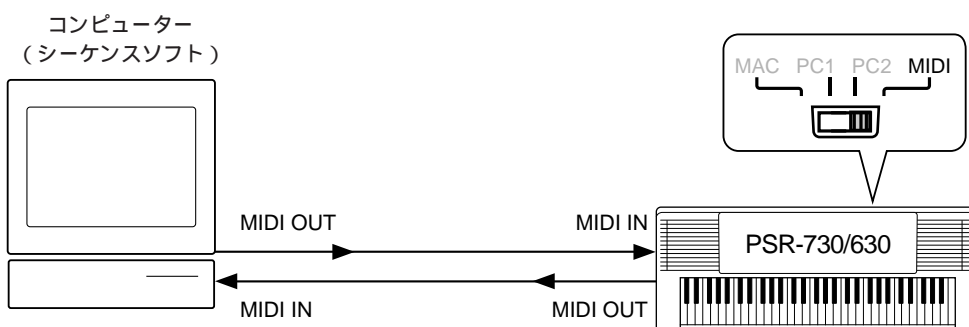
PSR-730/630のTO HOST端子を使った接続

PSR-730/630のMIDI端子を使った接続

コンピューター側に取り付けたMIDIインターフェース機器を使用して、コンピューターとPSR-730/630のMIDI端子を接続します。

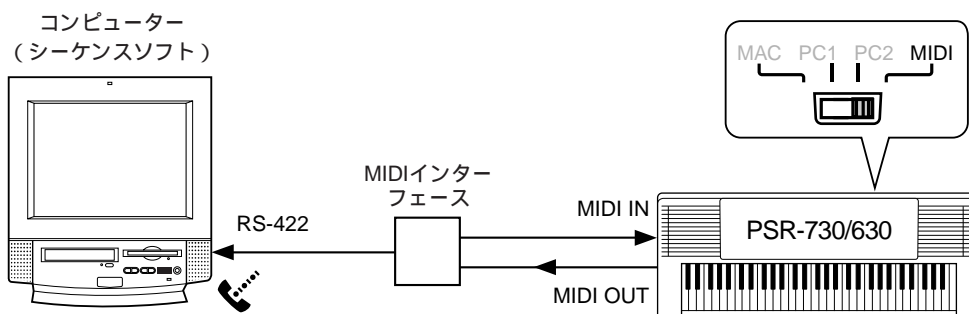
接続に使用するケーブルは、専用のMIDIケーブルをご使用ください。

MIDIインターフェース(別売)を装備したコンピューターの場合は、コンピューター側のMIDI OUT端子とPSR-730/630のMIDI IN端子とを接続します。PSR-730/630のホストセレクトスイッチは「MIDI」にセットします。



MacintoshシリーズのMIDIインターフェースを使用する場合は、コンピュータのRS-422端子(モデムまたはプリンター端子)にMIDIインターフェースを接続し、MIDIインターフェースのMIDI OUT端子とPSR-730/630のMIDI IN端子とを下図のように接続します。

PSR-730/630のHOSTセレクトスイッチは「MIDI」にセットします。



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

PSR-730/630のTO HOST端子を使った接続

コンピュータのシリアルポート(RS-232C端子やRS-422端子)とPSR-730/630のTO HOST端子を接続します。

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

メモ

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

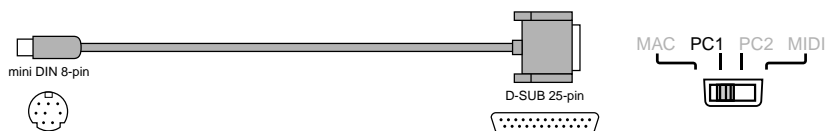
HOSTセレクトスイッチを「PC-1」「PC-2」に設定し、シリアルケーブルをTO HOST端子に接続した状態でコンピュータにケーブルが接続されていない場合、または、接続されているがコンピュータの電源が入っていない場合、ディスプレイに「Host is Offline!!」と表示されます。

PC-9801, PC-9821シリーズ

シリアルケーブルYAMAHA CCJ-PC1NF(市販品の場合は、D-SUB 25P MINI DIN 8P クロスケーブル)で、コンピューターのRS-232C端子とPSR-730/630のTO HOST端子とを接続します。

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

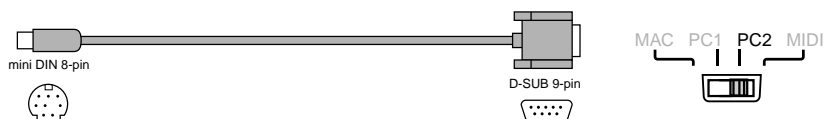
・YAMAHA CCJ-PC1



IBM-PC/ATシリーズ

シリアルケーブルYAMAHA CCJ-PC2(市販品の場合は、D-SUB 9P MINI DIN 8P クロスケーブル)で、コンピューターのRS-232C端子とPSR-730/630のTO HOST端子とを接続します。PSR-730/630のHOSTセレクトスイッチは“PC-2”にセットします。

・YAMAHA CCJ-PC2



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

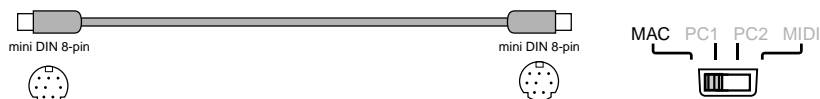


Macintoshシリーズ

シリアルケーブルYAMAHA CCJ-MAC(市販品の場合は、システムペリフェラルケーブル 8ピン)で、コンピューターのRS-422端子(モデムまたはプリンター端子)とPSR-730/630のTO HOST端子とを接続します。

PSR-730/630のHOSTセレクトスイッチは“Mac”にセットします。

・YAMAHA CCJ-MAC



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

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

* Macintoshは、アップルコンピュータ株式会社の商標です。

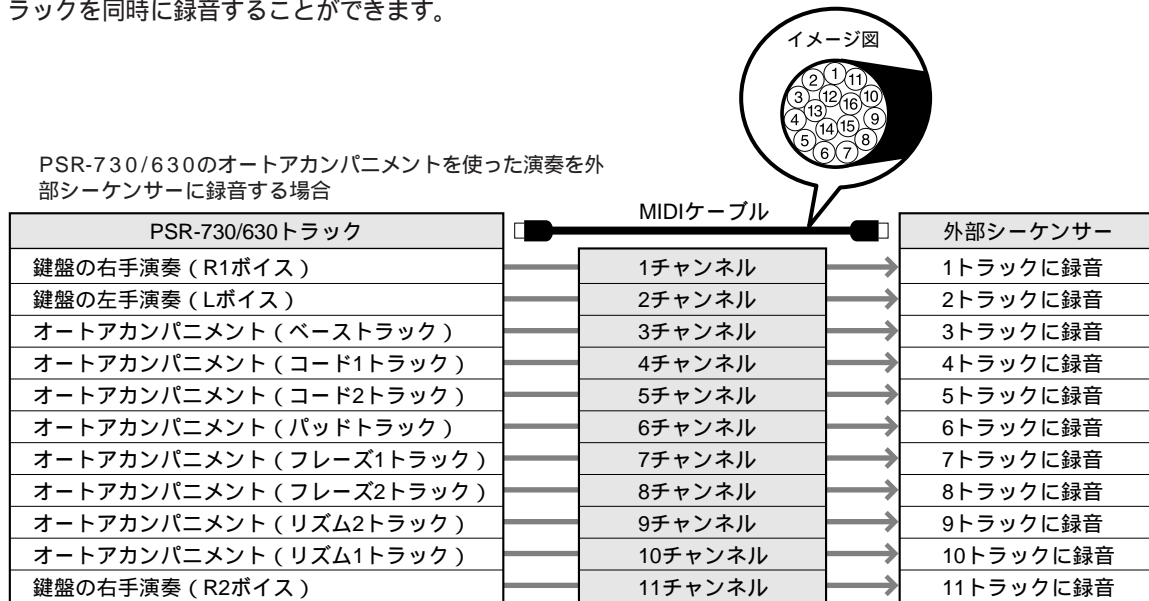
* PC-9801/9821は、日本電気株式会社の商標です。

* IBM-PC/ATは、インターナショナルビジネスマシーン株式会社の商標です。

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

外部機器にMIDIデータを送信する(MIDI送信設定)

PSR-730/630では16チャンネルまで扱えます。接続したケーブルの中を16本のパイプが通っているとイメージすればよいでしょう。PSR-730/630から外部機器にMIDIデータを送信する場合、MIDIデータは指定されたパイプ(チャンネル)を通して、外部機器に送信されます。たとえば、下のイラストのようにPSR-730/630のアカンパニメント演奏も含めて、複数のトラックを同時に録音することができます。



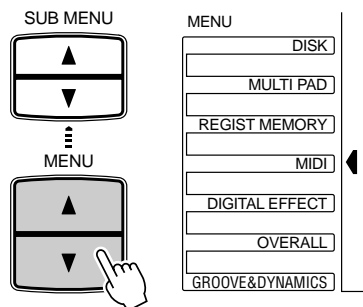
録音するトラックは任意に設定します。

PSR-730/630では、何チャンネル(送信チャンネル)で、どのトラックの演奏内容を送信するか(送信トラック)を組み合わせで設定します。

下記の1~2の操作を繰り返せば、最大16チャンネルの送信設定が可能です。

1 送信チャンネルを選びます。

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



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

Transmit Ch: 1

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

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

2 送信トラックを設定します。

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

Transmit Tr: Right1

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

| | |
|-------------|----------------------------------|
| Right1 | 鍵盤の右手演奏(R1ボイス) |
| Right2 | 鍵盤の右手演奏(R2ボイス) |
| Left | 鍵盤の左手演奏(Lボイス) |
| Harmony1 | ハーモニー付加音1 |
| Harmony2 | ハーモニー付加音2 |
| Harmony3 | ハーモニー付加音3 |
| Rhythm2/Tr2 | オートアカンパニメントのリズム2トラック演奏/トラック2の演奏 |
| Rhythm1/Tr1 | オートアカンパニメントのリズム1トラック演奏/トラック1の演奏 |
| Bass/Tr3 | オートアカンパニメントのベーストラック演奏/トラック3の演奏 |
| Chord1/Tr4 | オートアカンパニメントのコード1トラック演奏/トラック4の演奏 |
| Chord2/Tr5 | オートアカンパニメントのコード2トラック演奏/トラック5の演奏 |
| Pad/Tr6 | オートアカンパニメントのパッドトラック演奏/トラック6の演奏 |
| Phrase1/Tr7 | オートアカンパニメントのフレーズ1トラック演奏/トラック7の演奏 |
| Phrase2/Tr8 | オートアカンパニメントのフレーズ2トラック演奏/トラック8の演奏 |
| Track9 ~ 16 | トラック9 ~ 16の演奏 |
| Off | オフ(何も送信しません) |

メモ

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

初期設定は以下の通りです。
1ch = R1, 2ch = L, 3ch = Bass/Tr3, 4ch = Chord1/Tr4, 5ch = Chord2/Tr5, 6ch = Pad/Tr6, 7ch = Phrase1/Tr7, 8ch = Phrase2/Tr8, 9ch = Rhythm2/Tr2, 10ch = Rhythm1/Tr1, 11ch = R2, 12ch = Harmony1, 13ch = Harmony2, 14ch = Harmony3, 15ch = Off, 16ch = Off

MIDIループによる機器の動作不良を避けるため、PSR-730/630のローカルオン/オフの設定(131 ページ参照)と、外部機器のMIDI THRUの設定を確認してください。

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

電源を切っても、MIDI送信トラックの設定をバックアップ(保持)することができます。詳しくは155ページをご参照ください。

Rhythm1/Tr1 ~ Phrase2/Tr8を設定したチャンネルは、PSR-730/630がスタイルモードの時はアカンパニメントのトラック演奏データを、ソングモードの時はソングトラックの演奏データを送信します。

外部機器からMIDIデータを受信する(MIDI受信設定)


外部機器の送信チャンネルとPSR-730/630の受信チャンネルを合わせれば、外部機器の演奏をPSR-730/630で鳴らせます。

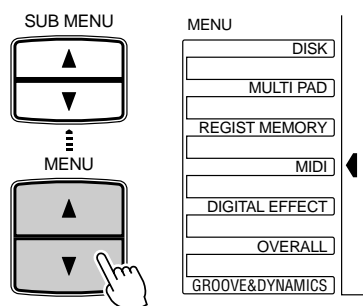
PSR-730/630では、どのチャンネル(受信チャンネル)でデータを受信して、PSR-730/630をどのように鳴らすか(受信モード)を組み合わせで設定します。次頁の1~2の操作を繰り返して、全チャンネルから演奏データを受信すれば、PSR-730/630は最大16チャンネルのマルチ音源になります。

メモ

受信チャンネルナンバーと外部機器の送信チャンネルナンバーは必ず合わせてください。

1 受信チャンネルを選びます。

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



SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Receive Ch」を選びます。現在設定されているレシーブチャンネルナンバーが、ディスプレイ最上段の右側に表示されます。

Receive Ch: 1

ナンバーボタン[1]-[0][+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、1~16の中からレシーブチャンネルのナンバーを選びます。
次に下記の方法で、選んだ受信チャンネルの受信モードを設定します。



録音モード時は、受信チャンネルは設定できません。

2 受信モードを設定します。

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「ReceiveMode」を選びます。ディスプレイ最上段の右側に現在選ばれている受信モードが表示されます。

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、1で設定した受信チャンネルの受信モード(下記参照)を選びます。

ReceiveMode: Normal

Normal(ノーマル)

受信した演奏データがPSR-730/630の音源に直接入力されます。外部機器の演奏をPSR-730/630の音源で鳴らすことができます。

全チャンネルを「Normal」に設定すれば、PSR-730/630は最大16チャンネルのマルチ音源になります。

Off(オフ)

演奏データを受信しません。

Remote(リモート)

受信した演奏データがPSR-730/630の押鍵やパネル操作と同様に扱われます。PSR-730/630のオートアカンパニメントをオンにしておけば、フィンガリングモードの設定(56ページ参照)に従い、MIDIキーボードでPSR-730/630のオートアカンパニメントを演奏できます。

Bas(ベース)

受信したノートオン/オフメッセージがアカンパニメント鍵域のベース音として認識されます。ベース音はPSR-730/630パネル上のアカンパニメントオン/オフ、フィンガリングモード、アカンパニメントのスプリットポイントの設定に関係なく検出されます。

Chord(コード)

受信したノートオン/オフメッセージがアカンパニメント鍵域の押鍵として認識されます。検出されるコードはPSR-730/630パネル上のフィンガリングモードの設定に従います。コードはPSR-730/630パネル上のアカンパニメントオン/オフ、アカンパニメントのスプリットポイントの設定に関係なく検出されます。



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

電源を切っても、MIDI受信モードの設定をバックアップ(保持)することができます。詳しくは155ページをご参照ください。

デフォルト(工場出荷時)は全チャンネル「Normal」に設定されています。

録音モード時は、受信モードの設定はできません。

その他のMIDI設定について

ローカルオン/オフ設定


ローカルコントロールのオン/オフ設定を行います。ローカルコントロールは、PSR-730/630の鍵盤演奏を、PSR-730/630の内部音源で鳴らす(オン)/鳴らさない(オフ)という設定です。

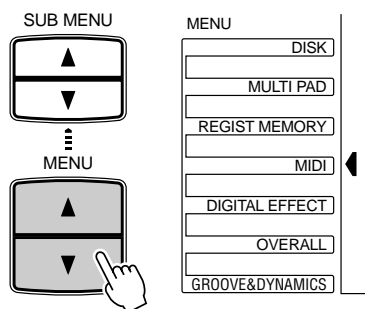
On(ローカルオン)

本体の演奏は通常どおりPSR-730/630で発音します。またMIDI INから受信した情報もPSR-730/630で発音します。

Off(ローカルオフ)

本体の演奏はPSR-730/630で発音しません。ただし、MIDI INから受信した情報(受信モードが「no(ノーマル)」に設定された受信チャンネルの情報のみ)はPSR-730/630で発音します。

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



SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Local」を選びます。現在のローカルオン/オフ設定が、ディスプレイの最上段の右側に表示されます。

Local # *On*

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、On/Off(ローカルオン/オフ)を設定します。




電源を入れた時、ローカルオン/オフの設定は「on」(ローカルオン)になります。

クロックの設定

PSR-730/630とMIDIケーブルで接続した外部機器のクロックに同期させる(オン)させない(オフ)を設定します。

Off PSR-730/630の内部クロックで作動します。

On 外部機器のクロックで作動します。

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

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Ext.Clock」を選びます。現在のクロック設定が、ディスプレイ最上段の右側に表示されます。

Ext. Clock # Off

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、クロックOn/Offを設定します。

メモ

電源を入れた時、クロックの設定は「Off」になります。

クロックが「On」の時、以下のような現象が起こります。

パネルのSTART/STOP ボタンを押しても、オートアカンパニメントはスタートしません。


シンクロ待機状態で鍵盤を押しても、アカンパニメントはスタートしません。

マルチパッドを押しても、演奏されません。

テンゴ表示が「EC」となり、パネルでテンゴ変更できなくなります。

PSR-730/630のパネル設定を送信する(イニシャルセンド)

PSR-730/630のパネル設定を外部機器に送信することができます。たとえば、PSR-730/630の演奏を外部シーケンサーに録音する場合は、演奏の前にPSR-730/630のパネル設定を外部シーケンサーに送信(イニシャルセンド)して、録音してください。

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

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Init.Send Sure?」を選びます。

Init. Send Sure? YES

YES[+]ボタンを押すと、パネル設定送信が実行されます。

送信が終了したら(「End」表示)演奏を始めてください。

NO[-]ボタンを押すと、パネル設定送信は実行されません。

メモ


直接外部シーケンサーに録音する場合、最初にパネルの設定が録音されていないと、演奏が正しく再生されません。

パネル設定データは、トラックごとに設定されている送信チャンネルから送信されます。(129ページ参照)

スタイル、ソング、マルチパッドの再生中、シンクロ待機状態、および録音モード時は「Init Send Sure? - - -」が表示され、イニシャルセンドは実行できません。

MIDIテンプレート

MIDI設定に関するテンプレート(ひな形)集です。目的に応じたテンプレートを選ぶだけで、MIDI設定を一括して行うことができます。

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

SUB MENU ボタンを押してサブメニュー「Template」を選びます。

Template : XG Module

[+] [-] ボタン、またはダイヤルを使って、下記MIDIテンプレートリストを参考に、テンプレートを選びます。

MIDIテンプレートリスト

| | |
|-----------------------------|--|
| 1. XG Module(XGモジュール) | 全受信チャンネルが「 Normal 」に設定されます。 PSR-730/630をXGマルチ音源として使用する場合の設定です。 |
| 2. Accordion(アコーディオン) | 受信チャンネルが下記の通り設定されます。 1ch = Remote、2ch = Chord、3ch = Bass、4 ~ 16ch = Off MIDI Accordionを接続して、PSR-730/630を演奏する場合の設定です。MIDI Accordionから、PSR-730/630の鍵盤のコントロールやオートアカンパニメント鍵域のコード、ベース検出を行います。 |
| 3. MIDI Peda(MIDIペダル) | 全受信チャンネルが「 Bass 」に設定されます。 外部MIDIペダルなどを接続して演奏する場合の設定です。外部MIDIペダルなどから、PSR-730/630オートアカンパニメント鍵域のベース検出をコントロールします。 |
| 4. Keyboard Out(キーボードアウト) | 送信チャンネルが下記の通り設定されます。 1ch = Right1、2ch = Right2、4ch = Left、3、5ch ~ 16ch = Off 鍵盤演奏の情報をMIDI OUTする場合の設定です。PSR-730/630の鍵盤演奏を外部音源で鳴らす場合や、外部シーケンサーに録音する場合に使用します。 |
| 5. Acmp.Out(アカンパニメントアウト) | 送信チャンネル9ch ~ 16chにACCOMPANIMENT TRACKが設定されます。 9、10ch = Rhythm、11ch = Bass、12、13ch = Chord、14ch = Pad、15、16ch = Phrase スタイルデータをMIDI OUTする場合の設定です。PSR-730/630のオートアカンパニメント演奏を外部音源で鳴らす場合や、外部シーケンサーに録音する場合に使用します。 |
| 6. Song Ou(ソングアウト) | 送信チャンネルがソングトラック1 ~ 16chに設定されます。 ソングをMIDI OUTする場合の設定です。PSR-730/630のソング演奏を外部音源で鳴らす場合や、外部シーケンサーに録音する場合に使用します。 |
| 7. Use(ユーザー) | 1 ~ 6. 以外に設定されている場合。 |



テンプレート選択後、送受信チャンネルの設定を変更すると、テンプレートは自動的に「 User 」に切り替わります。

ボイスリスト

最大同時発音数について

PSR-730の最大同時発音数は64音、PSR-630は32音です。これは、デュアルボイスやスプリットボイス、オートアカンパニメント、ソングなどを含めたすべての発音数の合計です。したがって、オートアカンパニメントやソングの再生などで発音している分だけ、鍵盤演奏の発音数は減少します。最大同時発音数を越えると、後着優先で発音します。



リストにはMIDIプログラムチェンジナンバー(ボイスナンバー)を掲載します。MIDIを使ってPSR-730/630のボイスを鳴らす場合は、このプログラムチェンジナンバーを使用してください。

ペダルにサステイン、またはソステヌート機能を持たせている場合(60ページ参照)、ペダルを踏んでいる間に鍵盤から手を離すと、音色によって音が減衰して消えるものと、音が持続して消えないものがあります。

PSR-730パネルボイスリスト

| ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログラムチェンジNo. | ボイスネーム |
|--------------------------------------|---------|---------|-------------------|-----------------------------|
| | MSB No. | LSB No. | | |
| Piano(ピアノ) | | | | |
| 1 | 0 | 112 | 0 | Grand Piano(グランドピアノ) |
| 2 | 0 | 112 | 1 | Bright Piano(ブライツピアノ) |
| 3 | 0 | 112 | 3 | Honky Tonk(ホンキートンクピアノ) |
| 4 | 0 | 112 | 2 | Midi Grand(MIDIグランドピアノ) |
| 5 | 0 | 113 | 2 | CP 80(CP 80) |
| 6 | 0 | 114 | 4 | Galaxy EP(ギャラクシーエレクトリックピアノ) |
| 7 | 0 | 117 | 5 | Super DX(スーパーDXエレクトリックピアノ) |
| 8 | 0 | 112 | 5 | DX Modern(DXモダンエレクトリックピアノ) |
| 9 | 0 | 112 | 4 | Funk EP(ファンクエレクトリックピアノ) |
| 10 | 0 | 115 | 5 | Modern EP(モダンエレクトリックピアノ) |
| 11 | 0 | 113 | 5 | Hyper Tines(ハイパータインズ) |
| 12 | 0 | 116 | 5 | New Tines(ニュータインズ) |
| 13 | 0 | 114 | 5 | Venus EP(ビーナスエレクトリックピアノ) |
| 14 | 0 | 113 | 4 | Tremolo EP(トレモロエレクトリックピアノ) |
| 15 | 0 | 114 | 2 | Rock Piano(ロックピアノ) |
| 16 | 0 | 112 | 7 | Clav(クラビ) |
| 17 | 0 | 113 | 7 | Wah Clav(ワウクラビ) |
| 18 | 0 | 112 | 6 | Harpichord(ハーブシコード) |
| 19 | 0 | 113 | 6 | Grand Harps(グランドハーブシコード) |
| Chromatic Percussion(クロマティックパーカッション) | | | | |
| 20 | 0 | 112 | 11 | Vibraphone(ビブラフォン) |
| 21 | 0 | 113 | 11 | Jazz Vibes(ジャズビブラフォン) |
| 22 | 0 | 112 | 12 | Marimba(マリンバ) |
| 23 | 0 | 112 | 13 | Xylophone(シロフォン) |
| 24 | 0 | 112 | 114 | Steel Drums(スチールドラム) |
| 25 | 0 | 112 | 8 | Celesta(チェレスタ) |
| 26 | 0 | 112 | 9 | Glocken(グロックンシュピール) |
| 27 | 0 | 112 | 10 | Music Box(ミュージックボックス) |
| 28 | 0 | 112 | 14 | Tubular Bells(チューブラーベル) |
| 29 | 0 | 112 | 108 | Kalimba(カリンバ) |
| 30 | 0 | 112 | 47 | Timpan(ティンパニ) |
| 31 | 0 | 112 | 15 | Dulcimer(ダルシマー) |
| Organ(オルガン) | | | | |
| 32 | 0 | 112 | 16 | Jazz Organ1(ジャズオルガン1) |
| 33 | 0 | 113 | 16 | Jazz Organ2(ジャズオルガン2) |
| 34 | 0 | 112 | 17 | Click Organ(クリックオルガン) |
| 35 | 0 | 113 | 17 | Dance Organ(ダンスオルガン) |
| 36 | 0 | 115 | 16 | Drawbar Org(ドローバーオルガン) |
| 37 | 0 | 115 | 17 | Mellow Draw(メロドローバーオルガン) |
| 38 | 0 | 116 | 16 | Bright Draw(ブライツドローバーオルガン) |
| 39 | 0 | 112 | 18 | Rock Organ1(ロックオルガン1) |
| 40 | 0 | 113 | 18 | Rock Organ2(ロックオルガン2) |

| ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログラムチェンジNo. | ボイスネーム |
|--------------------|---------|---------|-------------------|------------------------------|
| | MSB No. | LSB No. | | |
| 41 | 0 | 114 | 18 | Purple Org(パープルオルガン) |
| 42 | 0 | 116 | 17 | 60's Organ(60'sオルガン) |
| 43 | 0 | 117 | 17 | Blues Organ(ブルースオルガン) |
| 44 | 0 | 120 | 16 | Mellow Org(メロオルガン) |
| 45 | 0 | 120 | 17 | Perc.Organ(パーカッションオルガン) |
| 46 | 0 | 117 | 16 | 16+1 Organ('16'+1'オルガン) |
| 47 | 0 | 118 | 16 | 16+2 Organ('16'+2'オルガン) |
| 48 | 0 | 119 | 16 | 16+4 Organ('16'+4'オルガン) |
| 49 | 0 | 118 | 17 | Elec.Organ(エレクトリックオルガン) |
| 50 | 0 | 114 | 16 | TheatreOrg1(シアターオルガン1) |
| 51 | 0 | 114 | 17 | TheatreOrg2(シアターオルガン2) |
| 52 | 0 | 112 | 19 | Pipe Organ(パイプオルガン) |
| 53 | 0 | 113 | 19 | Chapel Organ(チャペルオルガン) |
| 54 | 0 | 112 | 20 | Reed Organ(リードオルガン) |
| Accordion(アコーディオン) | | | | |
| 55 | 0 | 112 | 21 | Musette(ミュゼットアコーディオン) |
| 56 | 0 | 115 | 21 | Accordion(アコーディオン) |
| 57 | 0 | 113 | 21 | Trad. Accrd(トラディショナルアコーディオン) |
| 58 | 0 | 112 | 23 | Tango Accrd(タンゴアコーディオン) |
| 59 | 0 | 113 | 23 | Bandoneon(バンドネオン) |
| 60 | 0 | 114 | 21 | Soft Accrd(ソフトアコーディオン) |
| 61 | 0 | 112 | 22 | Harmonica(ハーモニカ) |
| Guitar(ギター) | | | | |
| 62 | 0 | 112 | 24 | Classic Gtr(クラシックギター) |
| 63 | 0 | 113 | 24 | Spanish Gtr(スペインッシュギター) |
| 64 | 0 | 112 | 25 | Folk Guitar(フォークギター) |
| 65 | 0 | 113 | 25 | 12StrGuitar(12弦ギター) |
| 66 | 0 | 112 | 26 | Jazz Guitar(ジャズギター) |
| 67 | 0 | 113 | 26 | Octave Gtr(オクターブギター) |
| 68 | 0 | 114 | 26 | Hawaiian Gtr(ハワイアンギター) |
| 69 | 0 | 116 | 27 | Bright Clear(ブライツクリーンギター) |
| 70 | 0 | 118 | 27 | Solid Guitar(ソリッドギター) |
| 71 | 0 | 112 | 27 | Clean Guitar(クリーンギター) |
| 72 | 0 | 119 | 27 | Elec.12St(エレクトリック12弦ギター) |
| 73 | 0 | 113 | 27 | Tremolo Gtr(トレモロギター) |
| 74 | 0 | 114 | 27 | Slap Guitar(スラップギター) |
| 75 | 0 | 113 | 28 | Funk Guitar(ファンクギター) |
| 76 | 0 | 112 | 28 | Muted Guitar(ミュートギター) |
| 77 | 0 | 113 | 29 | Feedback Gtr(フィードバックギター) |
| 78 | 0 | 112 | 29 | Overdrive(オーバードライブギター) |
| 79 | 0 | 112 | 30 | Distortion(ディストーションギター) |
| 80 | 0 | 115 | 27 | Pedal Steel(ペダルスチールギター) |
| 81 | 0 | 114 | 25 | Mandolin(マンドリン) |

| ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログ ラムチェ ンジNo. | ボイスネーム |
|------------------------|------------|------------|------------------------------|-----------------------------|
| | MSB No. | LSB No. | | |
| Bass(ベース) | | | | |
| 82 | 0 | 112 | 32 | Aco.Bass(アコースティックベース) |
| 83 | 0 | 114 | 32 | Bass&Cymba(ベースアンドシンバル) |
| 84 | 0 | 112 | 33 | FingerBass(フィンガーベース) |
| 85 | 0 | 112 | 34 | Pick Bass(ピックベース) |
| 86 | 0 | 112 | 35 | Fretless(フレットレスベース) |
| 87 | 0 | 113 | 35 | Jaco Bass(ジャコベース) |
| 88 | 0 | 119 | 17 | Organ Bass(オルガンベース) |
| 89 | 0 | 112 | 36 | Slap Bass(スラップベース) |
| 90 | 0 | 112 | 37 | Funk Bass(ファンクベース) |
| 91 | 0 | 113 | 36 | Fusion Bass(フュージョンベース) |
| 92 | 0 | 112 | 38 | Synth Bass(シンセベース) |
| 93 | 0 | 112 | 39 | Analog Bass(アナログベース) |
| 94 | 0 | 113 | 39 | Dance Bass(ダンスベース) |
| 95 | 0 | 113 | 38 | Hi Q Bass(ハイQベース) |
| 96 | 0 | 114 | 38 | Rave Bass(レイブベース) |
| Solo Strings(ソロストリングス) | | | | |
| 97 | 0 | 112 | 40 | Solo Violin(ソロバイオリン) |
| 98 | 0 | 113 | 40 | Soft Violin(ソフトバイオリン) |
| 99 | 0 | 112 | 110 | Fiddle(フィドル) |
| 100 | 0 | 112 | 41 | Viola(ビオラ) |
| 101 | 0 | 112 | 42 | Celli(チェロ) |
| 102 | 0 | 112 | 43 | Contrabass(コントラバス) |
| 103 | 0 | 112 | 46 | Harp(ハープ) |
| 104 | 0 | 113 | 46 | Hackbret(ハッケブレット) |
| 105 | 0 | 112 | 106 | Shamiser(三味線) |
| 106 | 0 | 112 | 107 | Kota(琴) |
| 107 | 0 | 112 | 104 | Sitar(シタール) |
| 108 | 0 | 112 | 105 | Banj(バンジョー) |
| Ensemble(アンサンブル) | | | | |
| 109 | 0 | 112 | 48 | Strings(ストリングス) |
| 110 | 0 | 113 | 48 | OrchStrings(オーケストラストリングス) |
| 111 | 0 | 114 | 48 | Symphon. Str(シンフォニックストリングス) |
| 112 | 0 | 113 | 49 | SlowStrings(スローストリングス) |
| 113 | 0 | 114 | 49 | Str.Quarte(ストリングスカルテット) |
| 114 | 0 | 115 | 48 | ConcertoStr(コンチェルトストリングス) |
| 115 | 0 | 115 | 49 | MarcatoStr(マルカートストリングス) |
| 116 | 0 | 112 | 49 | ChamberStr(チェンバーストリングス) |
| 117 | 0 | 116 | 48 | Mellow Orch(メロオーケストラ) |
| 118 | 0 | 112 | 44 | TremoloStr(トレモロストリングス) |
| 119 | 0 | 112 | 45 | PizzStrings(ピチカートストリングス) |
| 120 | 0 | 112 | 50 | Syn Strings(シンセストリングス) |
| 121 | 0 | 112 | 51 | Analog Str(アナログストリングス) |
| 122 | 0 | 112 | 52 | Choir(クワイア) |
| 123 | 0 | 112 | 54 | Air Choir(エアクワイア) |
| 124 | 0 | 113 | 52 | Vocal Ensb(ボーカルアンサンブル) |
| 125 | 0 | 112 | 53 | Vox Humana(ボックスヒューマナ) |
| 126 | 0 | 113 | 53 | Gothic Vox(ゴシックボックス) |
| 127 | 0 | 113 | 54 | Voices(ボイス) |
| 128 | 0 | 112 | 55 | Orch.Hit(オーケストラヒット) |

| ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログ ラムチェ ンジNo. | ボイスネーム |
|---------------------------|------------|------------|------------------------------|---------------------------|
| | MSB No. | LSB No. | | |
| Solo Brass | | | | |
| 129 | 0 | 115 | 56 | Sweet Trp(スウィートトランペット) |
| 130 | 0 | 112 | 56 | SoloTrumpe(ソロトランペット) |
| 131 | 0 | 114 | 56 | SoftTrumpe(ソフトトランペット) |
| 132 | 0 | 113 | 56 | Flugel Horn(フリューゲルホルン) |
| 133 | 0 | 112 | 59 | Muted Trp(ミュートトランペット) |
| 134 | 0 | 112 | 57 | Trombone(トロンボーン) |
| 135 | 0 | 114 | 57 | MelTrombone(メロウトロンボーン) |
| 136 | 0 | 112 | 60 | French Horn(フレンチホルン) |
| 137 | 0 | 112 | 58 | Tuba(チューバ) |
| Brass Ensemble(ブラスアンサンブル) | | | | |
| 138 | 0 | 112 | 61 | BrasSection(ブラスセクション) |
| 139 | 0 | 113 | 61 | BigBandBr(ビッグバンドブラス) |
| 140 | 0 | 116 | 61 | MellowBras(メロウブラス) |
| 141 | 0 | 117 | 61 | Small Brass(スモールブラス) |
| 142 | 0 | 118 | 61 | Pop Brass(ポップブラス) |
| 143 | 0 | 119 | 61 | MellowHorn(メロウホーンズ) |
| 144 | 0 | 113 | 59 | BallroomBr(ボールルームブラス) |
| 145 | 0 | 114 | 61 | Full Horn(フルホーンズ) |
| 146 | 0 | 115 | 61 | High Brass(ハイブラス) |
| 147 | 0 | 120 | 61 | BrightBras(ブライトブラス) |
| 148 | 0 | 121 | 61 | Big Brass(ビッグブラス) |
| 149 | 0 | 113 | 57 | Trb.Section(トロンボーンセクション) |
| 150 | 0 | 112 | 62 | Synth Brass(シンセブラス) |
| 151 | 0 | 112 | 63 | Analog Br(アナログブラス) |
| 152 | 0 | 113 | 62 | Jump Brass(ジャンプブラス) |
| 153 | 0 | 114 | 62 | TechnoBras(テクノブラス) |
| Reed(リード) | | | | |
| 154 | 0 | 112 | 64 | Soprano Sax(ソプラノサクセス) |
| 155 | 0 | 112 | 65 | Alto Sax(アルトサクセス) |
| 156 | 0 | 113 | 65 | BreathyAlt(ブレスィーアルトサクセス) |
| 157 | 0 | 112 | 66 | Tenor Sax(テナーサクセス) |
| 158 | 0 | 114 | 66 | BreathTeno(ブレスィーテナーサクセス) |
| 159 | 0 | 112 | 67 | BaritoneSax(バリトンサクセス) |
| 160 | 0 | 116 | 66 | Sax Section(サクセスセクション) |
| 161 | 0 | 112 | 71 | Clarinet(クラリネット) |
| 162 | 0 | 113 | 71 | MelClarinet(メロウクラリネット) |
| 163 | 0 | 113 | 66 | WoodwindEn(ウッドウィンドアンサンブル) |
| 164 | 0 | 115 | 66 | Brass Combo(ブラスコンボ) |
| 165 | 0 | 112 | 68 | Oboe(オーボエ) |
| 166 | 0 | 112 | 69 | EnglishHorn(イングリッシュホルン) |
| 167 | 0 | 112 | 70 | Bassoon(バスーン) |
| 168 | 0 | 112 | 109 | Bagpipe(バグパイプ) |
| Pipe(パイプ) | | | | |
| 169 | 0 | 112 | 73 | Flute(フルート) |
| 170 | 0 | 112 | 75 | Pan Flute(パンフルート) |
| 171 | 0 | 112 | 72 | Piccolo(ピッコロ) |
| 172 | 0 | 113 | 73 | EthnicFlute(エスニックフルート) |
| 173 | 0 | 112 | 77 | Shakuhachi(尺八) |
| 174 | 0 | 112 | 78 | Whistle(ホイッスル) |
| 175 | 0 | 112 | 74 | Recorder(リコーダー) |
| 176 | 0 | 112 | 79 | Ocarina(オカリナ) |

ボイスリスト

PSR-630パネルボイスリスト

| ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログラムチェンジNo. | ボイスネーム |
|--------------------|---------|---------|-------------------|-------------------------|
| | MSB No. | LSB No. | | |
| Synth Lead(シンセリード) | | | | |
| 177 | 0 | 112 | 80 | Square Lead(矩形波リード) |
| 178 | 0 | 112 | 81 | Saw.Lead(ノコギリ波リード) |
| 179 | 0 | 113 | 81 | Big Lead(ビッグリード) |
| 180 | 0 | 112 | 98 | Stardus(スターダスト) |
| 181 | 0 | 114 | 81 | Blaster(ブラスター) |
| 182 | 0 | 115 | 81 | Analogor(アナログン) |
| 183 | 0 | 113 | 80 | Vintage Ld(ビンテージリード) |
| 184 | 0 | 113 | 98 | Sun Bel(サンベル) |
| 185 | 0 | 112 | 83 | Aero Lead(エアロリード) |
| 186 | 0 | 116 | 81 | Fire Wir(ファイアワイヤー) |
| 187 | 0 | 114 | 80 | Mini Lead(ミニリード) |
| 188 | 0 | 115 | 80 | Vinylead(ビニリード) |
| 189 | 0 | 117 | 81 | Warp(ワープ) |
| 190 | 0 | 116 | 80 | Hi Bias(ハイバイアス) |
| 191 | 0 | 117 | 80 | Meta Wood(メタウッド) |
| 192 | 0 | 118 | 80 | Tiny Lead(タイニーリード) |
| 193 | 0 | 118 | 81 | Sub Aqua(サブアクア) |
| 194 | 0 | 119 | 81 | Farg(ファージ) |
| Synth Pad(シンセパッド) | | | | |
| 195 | 0 | 113 | 94 | Insomnia(インソムニア) |
| 196 | 0 | 112 | 90 | Krypton(クリプトン) |
| 197 | 0 | 113 | 99 | Cyber Pad(サイバーパッド) |
| 198 | 0 | 112 | 95 | Wave 2001(ウェーブ2001) |
| 199 | 0 | 112 | 94 | Equino(イクイノックス) |
| 200 | 0 | 114 | 88 | Stargate(スターゲート) |
| 201 | 0 | 112 | 92 | DX Pad(DXパッド) |
| 202 | 0 | 112 | 93 | Loch Ness(ロッホネス) |
| 203 | 0 | 112 | 88 | Fantasia(ファンタジア) |
| 204 | 0 | 115 | 88 | Golden Age(ゴールデンエイジ) |
| 205 | 0 | 112 | 91 | Xenon Pad(ゼノンパッド) |
| 206 | 0 | 112 | 89 | Area 51(エリア51) |
| 207 | 0 | 112 | 99 | Atmosphere(アトモスフィア) |
| 208 | 0 | 113 | 89 | Dark Moor(ダークムーン) |
| 209 | 0 | 115 | 94 | Ionosphere(アイオノスフィア) |
| 210 | 0 | 113 | 93 | Phase IV(フェイザーIV) |
| 211 | 0 | 113 | 88 | Symbion(シンピアント) |
| 212 | 0 | 114 | 94 | Solaris(ソラリス) |
| 213 | 0 | 116 | 88 | Time Travel(タイムトラベル) |
| 214 | 0 | 117 | 88 | Millenium(ミレニアム) |
| 215 | 0 | 113 | 95 | Transform(トランスフォーム) |
| Drum Kit(ドラムキット) | | | | |
| 216 | 127 | 0 | 0 | Std.Kit1(スタンダードキット1) |
| 217 | 127 | 0 | 1 | Std.Kit2(スタンダードキット2) |
| 218 | 127 | 0 | 8 | Room Ki(ルームキット) |
| 219 | 127 | 0 | 16 | Rock Ki(ロックキット) |
| 220 | 127 | 0 | 24 | Electro Ki(エレクトロニックキット) |
| 221 | 127 | 0 | 25 | Analog Ki(アナログキット) |
| 222 | 127 | 0 | 27 | Dance Ki(ダンスキット) |
| 223 | 127 | 0 | 32 | Jazz Ki(ジャズキット) |
| 224 | 127 | 0 | 40 | Brush Ki(ブラッシュキット) |
| 225 | 127 | 0 | 48 | Classic Ki(クラシックキット) |
| 226 | 126 | 0 | 0 | SFX Kit1(SFXキット1) |
| 227 | 126 | 0 | 1 | SFX Kit2(SFXキット2) |

| ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログラムチェンジNo. | ボイスネーム |
|--------------------------------------|---------|---------|-------------------|------------------------------|
| | MSB No. | LSB No. | | |
| Piano(ピアノ) | | | | |
| 1 | 0 | 112 | 0 | Grand Pian(グランドピアノ) |
| 2 | 0 | 112 | 1 | BrightPian(ブライトピアノ) |
| 3 | 0 | 112 | 3 | Honky Tonk(ホンキートンクピアノ) |
| 4 | 0 | 112 | 2 | Midi Grand(MIDIグランドピアノ) |
| 5 | 0 | 113 | 2 | CP 80(CP 80) |
| 6 | 0 | 114 | 4 | Galaxy ER(ギャラクシーエレクトリックピアノ) |
| 7 | 0 | 112 | 5 | DX Modern(DXモダンエレクトリックピアノ) |
| 8 | 0 | 112 | 4 | Funk ER(ファンクエレクトリックピアノ) |
| 9 | 0 | 115 | 5 | Modern ER(モダンエレクトリックピアノ) |
| 10 | 0 | 113 | 5 | Hyper Tine(ハイパータインズ) |
| 11 | 0 | 116 | 5 | New Tine(ニュータインズ) |
| 12 | 0 | 114 | 5 | Venus ER(ビーナスエレクトリックピアノ) |
| 13 | 0 | 113 | 4 | Tremolo ER(トレモロエレクトリックピアノ) |
| 14 | 0 | 114 | 2 | Rock Pian(ロックピアノ) |
| 15 | 0 | 112 | 7 | Clav(クラビ) |
| 16 | 0 | 113 | 7 | Wah Clav(ワウクラビ) |
| 17 | 0 | 112 | 6 | Harpsichord(ハープシコード) |
| 18 | 0 | 113 | 6 | GrandHarps(グランドハープシコード) |
| Chromatic Percussion(クロマティックパーカッション) | | | | |
| 19 | 0 | 112 | 11 | Vibraphon(ビブラフォン) |
| 20 | 0 | 113 | 11 | Jazz Vibe(ジャズビブラフォン) |
| 21 | 0 | 112 | 12 | Marimba(マリンバ) |
| 22 | 0 | 112 | 13 | Xylophone(シロフォン) |
| 23 | 0 | 112 | 114 | Steel Drums(スチールドラム) |
| 24 | 0 | 112 | 8 | Celesta(チェレスタ) |
| 25 | 0 | 112 | 9 | Glocker(グロッケンシュピール) |
| 26 | 0 | 112 | 10 | Music Box(ミュージックボックス) |
| 27 | 0 | 112 | 14 | TubularBells(チューブラーベル) |
| 28 | 0 | 112 | 108 | Kalimba(カリンバ) |
| 29 | 0 | 112 | 47 | Timpan(ティンパニ) |
| 30 | 0 | 112 | 15 | Dulcimer(ダルシマー) |
| Organ(オルガン) | | | | |
| 31 | 0 | 112 | 16 | Jazz Organ1(ジャズオルガン1) |
| 32 | 0 | 113 | 16 | Jazz Organ2(ジャズオルガン2) |
| 33 | 0 | 112 | 17 | Click Organ(クリックオルガン) |
| 34 | 0 | 113 | 17 | Dance Organ(ダンスオルガン) |
| 35 | 0 | 115 | 16 | Drawbar Org(ドローバーオルガン) |
| 36 | 0 | 115 | 17 | Mellow Draw(メロードローバーオルガン) |
| 37 | 0 | 116 | 16 | Bright Draw(ブライトドローバーオルガン) |
| 38 | 0 | 112 | 18 | Rock Organ1(ロックオルガン1) |
| 39 | 0 | 113 | 18 | Rock Organ2(ロックオルガン2) |
| 40 | 0 | 114 | 18 | Purple Org(パープルオルガン) |
| 41 | 0 | 116 | 17 | 60's Organ(60's オルガン) |
| 42 | 0 | 117 | 17 | Blues Organ(ブルースオルガン) |
| 43 | 0 | 117 | 16 | 16+1 Organ(16'+1' オルガン) |
| 44 | 0 | 118 | 16 | 16+2 Organ(16'+2' オルガン) |
| 45 | 0 | 119 | 16 | 16+4 Organ(16'+4' オルガン) |
| 46 | 0 | 118 | 17 | Elec.Organ(エレクトリックオルガン) |
| 47 | 0 | 114 | 16 | TheatreOrg1(シアターオルガン1) |
| 48 | 0 | 114 | 17 | TheatreOrg2(シアターオルガン2) |
| 49 | 0 | 112 | 19 | Pipe Organ(パイプオルガン) |
| 50 | 0 | 113 | 19 | ChapelOrgan(チャペルオルガン) |
| 51 | 0 | 112 | 20 | Reed Organ(リードオルガン) |
| Accordion(アコーディオン) | | | | |
| 52 | 0 | 113 | 21 | Trad. Accrd(トラディショナルアコーディオン) |
| 53 | 0 | 112 | 21 | Musette(ミュゼットアコーディオン) |
| 54 | 0 | 112 | 23 | Tango Accrd(タンゴアコーディオン) |

| ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログラムチェンジNo. | ボイスネーム | ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログラムチェンジNo. | ボイスネーム |
|--------------------------|---------|---------|-------------------|-------------------------------|-----------------------------|---------|---------|-------------------|-----------------------------|
| | MSB No. | LSB No. | | | | MSB No. | LSB No. | | |
| 55 | 0 | 113 | 23 | Bandoneon(バンドネオン) | 106 | 0 | 115 | 48 | ConcertoStr(コンチェルトストリングス) |
| 56 | 0 | 114 | 21 | Soft Accrd(ソフトアコーディオン) | 107 | 0 | 115 | 49 | MarcatoStrs(マルカートストリングス) |
| 57 | 0 | 112 | 22 | Harmonica(ハーモニカ) | 108 | 0 | 112 | 49 | ChamberStrs(チェンバーストリングス) |
| Guitar(ギター) | | | | | 109 | 0 | 112 | 44 | TremoloStrs(トレモロストリングス) |
| 58 | 0 | 112 | 24 | Classic Gtr(クラシックギター) | 110 | 0 | 112 | 45 | PizzStrings(ピチカートストリングス) |
| 59 | 0 | 113 | 24 | Spanish Gtr(スペニッシュギター) | 111 | 0 | 112 | 50 | Syn Strings(シンセストリングス) |
| 60 | 0 | 112 | 25 | Folk Guitar(フォークギター) | 112 | 0 | 112 | 51 | Analog Strs(アナログストリングス) |
| 61 | 0 | 113 | 25 | 12StrGuitar(12弦ギター) | 113 | 0 | 112 | 52 | Choi(クワイア) |
| 62 | 0 | 112 | 26 | Jazz Guitar(ジャズギター) | 114 | 0 | 112 | 54 | Air Choi(エアクワイア) |
| 63 | 0 | 113 | 26 | Octave Gtr(オクターブギター) | 115 | 0 | 113 | 52 | Vocal Ensb(ボーカルアンサンブル) |
| 64 | 0 | 114 | 26 | HawaiianGtr(ハワイアンギター) | 116 | 0 | 112 | 53 | Vox Human(ボックスヒューマナ) |
| 65 | 0 | 112 | 27 | CleanGuitar(クリーンギター) | 117 | 0 | 113 | 53 | Gothic Vox(ゴシックボックス) |
| 66 | 0 | 113 | 27 | Tremolo Gtr(トレモロギター) | 118 | 0 | 112 | 55 | Orch.Hi(オーケストラヒット) |
| 67 | 0 | 114 | 27 | Slap Guitar(スラップギター) | Solo Brass(ソロブラス) | | | | |
| 68 | 0 | 113 | 28 | Funk Guitar(ファンクギター) | 119 | 0 | 112 | 56 | SoloTrumpe(ソロトランペット) |
| 69 | 0 | 112 | 28 | MutedGuitar(ミュートギター) | 120 | 0 | 114 | 56 | SoftTrumpe(ソフトトランペット) |
| 70 | 0 | 113 | 29 | FeedbackGtr(フィードバックギター) | 121 | 0 | 113 | 56 | Flugel Horn(フリュージェルホルン) |
| 71 | 0 | 112 | 29 | Overdrive(オーバードライブギター) | 122 | 0 | 112 | 59 | Muted Trp(ミュートトランペット) |
| 72 | 0 | 112 | 30 | Distortior(ディストーションギター) | 123 | 0 | 112 | 57 | Trombone(トロンボーン) |
| 73 | 0 | 115 | 27 | PedalStee(ペダルスチールギター) | 124 | 0 | 114 | 57 | MelTrombone(メロウトロンボーン) |
| Bass(ベース) | | | | | 125 | 0 | 112 | 60 | French Horn(フレンチホルン) |
| 74 | 0 | 112 | 32 | Aco.Bass(アコースティックベース) | 126 | 0 | 112 | 58 | Tuba(チューバ) |
| 75 | 0 | 114 | 32 | Bass&Cymba(ベースアンドシンバル) | Brass Ensemble(ブラスアンサンブル) | | | | |
| 76 | 0 | 112 | 33 | FingerBass(フィンガーベース) | 127 | 0 | 113 | 61 | BigBandBr(ビッグバンドブラス) |
| 77 | 0 | 112 | 34 | Pick Bass(ピックベース) | 128 | 0 | 112 | 61 | BrasSection(ブラスセクション) |
| 78 | 0 | 112 | 35 | Fretless(フレットレスベース) | 129 | 0 | 116 | 61 | MellowBras(メロウブラス) |
| 79 | 0 | 113 | 35 | Jaco Bas(ジャコベース) | 130 | 0 | 117 | 61 | Small Brass(スモールブラス) |
| 80 | 0 | 119 | 17 | Organ Bass(オルガンベース) | 131 | 0 | 118 | 61 | Pop Bras(ポップブラス) |
| 81 | 0 | 112 | 36 | Slap Bass(スラップベース) | 132 | 0 | 119 | 61 | MellowHorns(メロウホーンズ) |
| 82 | 0 | 112 | 37 | Funk Bass(ファンクベース) | 133 | 0 | 113 | 59 | BallroomBr(ボールルームブラス) |
| 83 | 0 | 113 | 36 | Fusion Bass(フェュージョンベース) | 134 | 0 | 114 | 61 | Full Horns(フルホーンズ) |
| 84 | 0 | 112 | 38 | Synth Bass(シンセベース) | 135 | 0 | 115 | 61 | High Brass(ハイブラス) |
| 85 | 0 | 112 | 39 | Analog Bass(アナログベース) | 136 | 0 | 113 | 57 | Trb.Section(トロンボーンセクション) |
| 86 | 0 | 113 | 39 | Dance Bass(ダンスベース) | 137 | 0 | 112 | 62 | Synth Brass(シンセブラス) |
| 87 | 0 | 113 | 38 | Hi Q Bass(ハイQベース) | 138 | 0 | 112 | 63 | Analog Br(アナログブラス) |
| 88 | 0 | 114 | 38 | Rave Bass(レイブベース) | 139 | 0 | 113 | 62 | Jump Brass(ジャンプブラス) |
| Solo Strings(ソロストリングス) | | | | | 140 | 0 | 114 | 62 | TechnoBras(テクノブラス) |
| 89 | 0 | 112 | 40 | Solo Violin(ソロバイオリン) | Reed(リード) | | | | |
| 90 | 0 | 113 | 40 | Soft Violin(ソフトバイオリン) | 141 | 0 | 112 | 64 | Soprano Sax(ソプラノサクソ) |
| 91 | 0 | 112 | 110 | Fiddle(フィドル) | 142 | 0 | 112 | 65 | Alto Sax(アルトサクソ) |
| 92 | 0 | 112 | 41 | Viola(ビオラ) | 143 | 0 | 113 | 65 | BreathyAlto(ブレッシューアルトサクソ) |
| 93 | 0 | 112 | 42 | Cell(チェロ) | 144 | 0 | 112 | 66 | Tenor Sax(テナーサクソ) |
| 94 | 0 | 112 | 43 | Contrabass(コントラバス) | 145 | 0 | 114 | 66 | BreathTeno(ブレッシューテナーサクソ) |
| 95 | 0 | 112 | 46 | Harp(ハープ) | 146 | 0 | 112 | 67 | BaritoneSax(バリトンサクソ) |
| 96 | 0 | 113 | 46 | Hackbret(ハッケブレット) | 147 | 0 | 116 | 66 | Sax Section(サックスセクション) |
| 97 | 0 | 112 | 106 | Shamiser(三味線) | 148 | 0 | 112 | 71 | Clarine(クラリネット) |
| 98 | 0 | 112 | 107 | Kota(琴) | 149 | 0 | 113 | 71 | MelClarine(メロウクラリネット) |
| 99 | 0 | 112 | 104 | Sitar(シター) | 150 | 0 | 113 | 66 | WoodwindEn(ウッドウィンドアンサンブル) |
| 100 | 0 | 112 | 105 | Banj(バンジョー) | 151 | 0 | 115 | 66 | Brass Comb(ブラスコンボ) |
| Ensemble(アンサンブル) | | | | | 152 | 0 | 112 | 68 | Obo(オーボエ) |
| 101 | 0 | 112 | 48 | Strings(ストリングス) | 153 | 0 | 112 | 69 | EnglishHorn(イングリッシュホルン) |
| 102 | 0 | 113 | 48 | OrchStrings(オーケストラストリングス) | 154 | 0 | 112 | 70 | Bassoon(バスーン) |
| 103 | 0 | 114 | 48 | Symphon. Str(シンフォニックストリングス) | 155 | 0 | 112 | 109 | Bagpipe(バグパイプ) |
| 104 | 0 | 113 | 49 | SlowStrings(スローストリングス) | Pipe(パイプ) | | | | |
| 105 | 0 | 114 | 49 | Str.Quarte(ストリングスカルテット) | 156 | 0 | 112 | 73 | Flute(フルート) |
| | | | | | 157 | 0 | 112 | 75 | Pan Flute(パンフルート) |
| | | | | | 158 | 0 | 112 | 72 | Piccol(ピッコロ) |
| | | | | | 159 | 0 | 113 | 73 | EthnicFlute(エスニックフルート) |

ボイスリスト

| ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログラ ムチェ ンジNo. | ボイスネーム |
|--------------------|------------|------------|------------------------------|-------------------------|
| | MSB No. | LSB No. | | |
| 160 | 0 | 112 | 77 | Shakuhachi(尺八) |
| 161 | 0 | 112 | 78 | Whistle(ホイッスル) |
| 162 | 0 | 112 | 74 | Recorder(リコーダー) |
| 163 | 0 | 112 | 79 | Ocarina(オカリナ) |
| Synth Lead(シンセリード) | | | | |
| 164 | 0 | 112 | 80 | Square Lead(矩形波リード) |
| 165 | 0 | 112 | 81 | Saw.Lead(ノコギリ波リード) |
| 166 | 0 | 113 | 81 | Big Lead(ビッグリード) |
| 167 | 0 | 112 | 98 | Stardus(スターダスト) |
| 168 | 0 | 114 | 81 | Blaste(ブラスター) |
| 169 | 0 | 115 | 81 | Analogor(アナログン) |
| 170 | 0 | 113 | 80 | Vintage Ld(ビンテージリード) |
| 171 | 0 | 113 | 98 | Sun Bel(サンベル) |
| 172 | 0 | 112 | 83 | Aero Lead(エアロリード) |
| 173 | 0 | 116 | 81 | Fire Wire(ファイアワイヤー) |
| 174 | 0 | 114 | 80 | Mini Lead(ミニリード) |
| 175 | 0 | 115 | 80 | Vinylead(ビニリード) |
| 176 | 0 | 117 | 81 | Warp(ワープ) |
| 177 | 0 | 116 | 80 | Hi Bias(ハイバイアス) |
| 178 | 0 | 117 | 80 | Meta Wood(メタウッド) |
| 179 | 0 | 118 | 80 | Tiny Lead(タイニーリード) |
| 180 | 0 | 118 | 81 | Sub Aqua(サブアクア) |
| 181 | 0 | 119 | 81 | Farg(ファージ) |
| Synth Pad(シンセパッド) | | | | |
| 182 | 0 | 113 | 94 | Insomnia(インソムニア) |
| 183 | 0 | 112 | 90 | Krypton(クリプトン) |
| 184 | 0 | 113 | 99 | Cyber Pad(サイバーパッド) |
| 185 | 0 | 112 | 95 | Wave 2001(ウェーブ2001) |
| 186 | 0 | 112 | 94 | Equino(イクイノックス) |
| 187 | 0 | 114 | 88 | Stargate(スターゲート) |
| 188 | 0 | 112 | 92 | DX Pad(DXパッド) |
| 189 | 0 | 112 | 93 | Loch Ness(ロッホネス) |
| 190 | 0 | 112 | 88 | Fantasia(ファンタジア) |
| 191 | 0 | 115 | 88 | Golden Age(ゴールデンエイジ) |
| 192 | 0 | 112 | 91 | Xenon Pad(ゼノンパッド) |
| 193 | 0 | 112 | 89 | Area 51(エリア51) |
| 194 | 0 | 112 | 99 | Atmosphere(アトモスフィア) |
| 195 | 0 | 113 | 89 | Dark Moon(ダークムーン) |
| 196 | 0 | 115 | 94 | Ionosphere(アイオノスフィア) |
| 197 | 0 | 113 | 93 | Phase IV(フェイザーIV) |
| 198 | 0 | 113 | 88 | Symbion(シンビアント) |
| 199 | 0 | 114 | 94 | Solaris(ソラリス) |
| 200 | 0 | 113 | 95 | Transform(トランスフォーム) |
| Drum Kits(ドラムキット) | | | | |
| 201 | 127 | 0 | 0 | Std.Kit1(スタンダードキット1) |
| 202 | 127 | 0 | 1 | Std.Kit2(スタンダードキット2) |
| 203 | 127 | 0 | 8 | Room Ki(ルームキット) |
| 204 | 127 | 0 | 16 | Rock Ki(ロックキット) |
| 205 | 127 | 0 | 24 | Electro Ki(エレクトロニックキット) |
| 206 | 127 | 0 | 25 | Analog Ki(アナログキット) |
| 207 | 127 | 0 | 27 | Dance Ki(ダンスキット) |
| 208 | 127 | 0 | 32 | Jazz Ki(ジャズキット) |
| 209 | 127 | 0 | 40 | Brush Ki(ブラッシュキット) |
| 210 | 127 | 0 | 48 | Classic Ki(クラシックキット) |
| 211 | 126 | 0 | 0 | SFX Kit1(SFXキット1) |
| 212 | 126 | 0 | 1 | SFX Kit2(SFXキット2) |

PSR-730/630 XGボイスリスト

| PSR-730 ボイス No. | PSR-630 ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログ ラムチェ ンジNo. | ボイスネーム |
|--|-----------------------|------------|------------|------------------------------|----------|
| | | MSB No. | LSB No. | | |
| Piano(ピアノ) | | | | | |
| 228 | 213 | 0 | 0 | 0 | GrandPno |
| 229 | 214 | 0 | 1 | 0 | GrndPnoK |
| 230 | 215 | 0 | 18 | 0 | MelloGrP |
| 231 | 216 | 0 | 40 | 0 | PianoStr |
| 232 | 217 | 0 | 41 | 0 | Dream |
| 233 | 218 | 0 | 0 | 1 | BritePno |
| 234 | 219 | 0 | 1 | 1 | BritPnoK |
| 235 | 220 | 0 | 0 | 2 | E.Grand |
| 236 | 221 | 0 | 1 | 2 | ElGrPnoK |
| 237 | 222 | 0 | 32 | 2 | Det.CP80 |
| 238 | 223 | 0 | 40 | 2 | ElGrPno1 |
| 239 | 224 | 0 | 41 | 2 | ElGrPno2 |
| 240 | 225 | 0 | 0 | 3 | HnkyTonk |
| 241 | 226 | 0 | 1 | 3 | HnkyTnkK |
| 242 | 227 | 0 | 0 | 4 | E.Piano1 |
| 243 | 228 | 0 | 1 | 4 | El.Pno1K |
| 244 | 229 | 0 | 18 | 4 | MelloEP1 |
| 245 | 230 | 0 | 32 | 4 | Chor.EP1 |
| 246 | 231 | 0 | 40 | 4 | HardEl.P |
| 247 | 232 | 0 | 45 | 4 | VX El.P1 |
| 248 | 233 | 0 | 64 | 4 | 60sEl.P |
| 249 | 234 | 0 | 0 | 5 | E.Piano2 |
| 250 | 235 | 0 | 1 | 5 | El.Pno2K |
| 251 | 236 | 0 | 32 | 5 | Chor.EP2 |
| 252 | 237 | 0 | 33 | 5 | DX Hard |
| 253 | 238 | 0 | 34 | 5 | DXLegend |
| 254 | 239 | 0 | 40 | 5 | DX Phase |
| 255 | 240 | 0 | 41 | 5 | DX+Analg |
| 256 | 241 | 0 | 42 | 5 | DXKotoEP |
| 257 | 242 | 0 | 45 | 5 | VX El.P2 |
| 258 | 243 | 0 | 0 | 6 | Harpsi. |
| 259 | 244 | 0 | 1 | 6 | Harpsi.K |
| 260 | 245 | 0 | 25 | 6 | Harpsi.2 |
| 261 | 246 | 0 | 35 | 6 | Harpsi.3 |
| 262 | 247 | 0 | 0 | 7 | Clavi. |
| 263 | 248 | 0 | 1 | 7 | Clavi. K |
| 264 | 249 | 0 | 27 | 7 | ClaviWah |
| 265 | 250 | 0 | 64 | 7 | PulseClv |
| 266 | 251 | 0 | 65 | 7 | PierceCl |
| Chromatic Percussion (クロマティックパーカッション) | | | | | |
| 267 | 252 | 0 | 0 | 8 | Celesta |
| 268 | 253 | 0 | 0 | 9 | Glocken |
| 269 | 254 | 0 | 0 | 10 | MusicBox |
| 270 | 255 | 0 | 64 | 10 | Orgel |
| 271 | 256 | 0 | 0 | 11 | Vibes |
| 272 | 257 | 0 | 1 | 11 | VibesK |
| 273 | 258 | 0 | 45 | 11 | HardVibe |
| 274 | 259 | 0 | 0 | 12 | Marimba |
| 275 | 260 | 0 | 1 | 12 | MarimbaK |
| 276 | 261 | 0 | 64 | 12 | SineMrmb |
| 277 | 262 | 0 | 97 | 12 | Balafon2 |
| 278 | 263 | 0 | 98 | 12 | Log Drum |
| 279 | 264 | 0 | 0 | 13 | Xylophon |
| 280 | 265 | 0 | 0 | 14 | TubulBel |
| 281 | 266 | 0 | 96 | 14 | ChrChBel |
| 282 | 267 | 0 | 97 | 14 | Carillon |
| 283 | 268 | 0 | 0 | 15 | Dulcimer |
| 284 | 269 | 0 | 35 | 15 | Dulcimr2 |
| 285 | 270 | 0 | 96 | 15 | Cimbalom |
| 286 | 271 | 0 | 97 | 15 | Santur |

| PSR-730 ボイス No. | PSR-630 ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログ ラムチェ ンジNo. | ボイスネーム |
|-----------------------|-----------------------|------------|------------|------------------------------|-----------|
| | | MSB No. | LSB No. | | |
| Organ(オルガン) | | | | | |
| 287 | 272 | 0 | 0 | 16 | DrawOrgn |
| 288 | 273 | 0 | 32 | 16 | DetDrwOr |
| 289 | 274 | 0 | 33 | 16 | 60sDrOr1 |
| 290 | 275 | 0 | 34 | 16 | 60sDrOr2 |
| 291 | 276 | 0 | 35 | 16 | 70sDrOr1 |
| 292 | 277 | 0 | 36 | 16 | DrawOrg2 |
| 293 | 278 | 0 | 37 | 16 | 60sDrOr3 |
| 294 | 279 | 0 | 38 | 16 | EvenBar |
| 295 | 280 | 0 | 40 | 16 | 16+2'2/3 |
| 296 | 281 | 0 | 64 | 16 | Organ Ba |
| 297 | 282 | 0 | 65 | 16 | 70sDrOr2 |
| 298 | 283 | 0 | 66 | 16 | CheezOrg |
| 299 | 284 | 0 | 67 | 16 | DrawOrg3 |
| 300 | 285 | 0 | 0 | 17 | PercOrgn |
| 301 | 286 | 0 | 24 | 17 | 70sPcOr1 |
| 302 | 287 | 0 | 32 | 17 | DetPrcOr |
| 303 | 288 | 0 | 33 | 17 | LiteOrg |
| 304 | 289 | 0 | 37 | 17 | PercOrg2 |
| 305 | 290 | 0 | 0 | 18 | RockOrgn |
| 306 | 291 | 0 | 64 | 18 | RotaryOr |
| 307 | 292 | 0 | 65 | 18 | SloRotar |
| 308 | 293 | 0 | 66 | 18 | FstRotar |
| 309 | 294 | 0 | 0 | 19 | ChrChOrg |
| 310 | 295 | 0 | 32 | 19 | ChurOrg3 |
| 311 | 296 | 0 | 35 | 19 | ChurOrg2 |
| 312 | 297 | 0 | 40 | 19 | NotreDam |
| 313 | 298 | 0 | 64 | 19 | OrgFlute |
| 314 | 299 | 0 | 65 | 19 | TrmOrgFl |
| 315 | 300 | 0 | 0 | 20 | ReedOrgn |
| 316 | 301 | 0 | 40 | 20 | Puff Org |
| 317 | 302 | 0 | 0 | 21 | Acordion |
| 318 | 303 | 0 | 32 | 21 | AccordIt |
| 319 | 304 | 0 | 0 | 22 | Harmnica |
| 320 | 305 | 0 | 32 | 22 | Harmo 2 |
| 321 | 306 | 0 | 0 | 23 | TangoAcCd |
| 322 | 307 | 0 | 64 | 23 | TngoAcCd2 |
| Guitar(ギター) | | | | | |
| 323 | 308 | 0 | 0 | 24 | NylonGtr |
| 324 | 309 | 0 | 16 | 24 | NylonGt2 |
| 325 | 310 | 0 | 25 | 24 | NylonGt3 |
| 326 | 311 | 0 | 43 | 24 | VelGtHrm |
| 327 | 312 | 0 | 96 | 24 | Ukulele |
| 328 | 313 | 0 | 0 | 25 | SteelGtr |
| 329 | 314 | 0 | 16 | 25 | SteelGt2 |
| 330 | 315 | 0 | 35 | 25 | 12StrGtr |
| 331 | 316 | 0 | 40 | 25 | Nlyn&Stl |
| 332 | 317 | 0 | 41 | 25 | Stl&Body |
| 333 | 318 | 0 | 96 | 25 | Mandolin |
| 334 | 319 | 0 | 0 | 26 | Jazz Gtr |
| 335 | 320 | 0 | 18 | 26 | MelloGtr |
| 336 | 321 | 0 | 32 | 26 | JazzAmp |
| 337 | 322 | 0 | 0 | 27 | CleanGtr |
| 338 | 323 | 0 | 32 | 27 | ChorusGt |
| 339 | 324 | 0 | 0 | 28 | Mute.Gtr |
| 340 | 325 | 0 | 40 | 28 | FunkGtr1 |
| 341 | 326 | 0 | 41 | 28 | MuteStlG |
| 342 | 327 | 0 | 43 | 28 | FunkGtr2 |
| 343 | 328 | 0 | 45 | 28 | Jazz Man |
| 344 | 329 | 0 | 0 | 29 | Ovrdrive |
| 345 | 330 | 0 | 43 | 29 | Gt.Pinch |
| 346 | 331 | 0 | 0 | 30 | Dist.Gtr |
| 347 | 332 | 0 | 40 | 30 | FeedbkGt |
| 348 | 333 | 0 | 41 | 30 | FeedbGt2 |

| PSR-730 ボイス No. | PSR-630 ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログ ラムチェ ンジNo. | ボイスネーム |
|-----------------------|-----------------------|------------|------------|------------------------------|-----------|
| | | MSB No. | LSB No. | | |
| 349 | 334 | 0 | 0 | 31 | GtrHarmo |
| 350 | 335 | 0 | 65 | 31 | GtFeedbk |
| 351 | 336 | 0 | 66 | 31 | GtrHrmo2 |
| Bass(ベース) | | | | | |
| 352 | 337 | 0 | 0 | 32 | Aco.Bass |
| 353 | 338 | 0 | 40 | 32 | JazzRthm |
| 354 | 339 | 0 | 45 | 32 | VXUprght |
| 355 | 340 | 0 | 0 | 33 | FngrBass |
| 356 | 341 | 0 | 18 | 33 | FingrDrk |
| 357 | 342 | 0 | 27 | 33 | FlangeBa |
| 358 | 343 | 0 | 40 | 33 | Ba&DstEG |
| 359 | 344 | 0 | 43 | 33 | FngrSlap |
| 360 | 345 | 0 | 45 | 33 | FngBass2 |
| 361 | 346 | 0 | 65 | 33 | ModAlem |
| 362 | 347 | 0 | 0 | 34 | PickBass |
| 363 | 348 | 0 | 28 | 34 | MutePkBa |
| 364 | 349 | 0 | 0 | 35 | Fretless |
| 365 | 350 | 0 | 32 | 35 | Fretles2 |
| 366 | 351 | 0 | 33 | 35 | Fretles3 |
| 367 | 352 | 0 | 34 | 35 | Fretles4 |
| 368 | 353 | 0 | 96 | 35 | SynFretl |
| 369 | 354 | 0 | 97 | 35 | Smooth |
| 370 | 355 | 0 | 0 | 36 | SlapBas1 |
| 371 | 356 | 0 | 27 | 36 | ResoSlap |
| 372 | 357 | 0 | 32 | 36 | PunchThm |
| 373 | 358 | 0 | 0 | 37 | SlapBas2 |
| 374 | 359 | 0 | 43 | 37 | VeloSlap |
| 375 | 360 | 0 | 0 | 38 | SynBass1 |
| 376 | 361 | 0 | 18 | 38 | SynBa1Dk |
| 377 | 362 | 0 | 20 | 38 | FastResB |
| 378 | 363 | 0 | 24 | 38 | AcidBass |
| 379 | 364 | 0 | 35 | 38 | Clv Bass |
| 380 | 365 | 0 | 40 | 38 | TeknoBa |
| 381 | 366 | 0 | 64 | 38 | Oscar |
| 382 | 367 | 0 | 65 | 38 | SqrBass |
| 383 | 368 | 0 | 66 | 38 | RubberBa |
| 384 | 369 | 0 | 96 | 38 | Hammer |
| 385 | 370 | 0 | 0 | 39 | SynBass2 |
| 386 | 371 | 0 | 6 | 39 | MelloSB1 |
| 387 | 372 | 0 | 12 | 39 | Seq Bass |
| 388 | 373 | 0 | 18 | 39 | ClkSynBa |
| 389 | 374 | 0 | 19 | 39 | SynBa2Dk |
| 390 | 375 | 0 | 32 | 39 | SmthBa 2 |
| 391 | 376 | 0 | 40 | 39 | ModulrBa |
| 392 | 377 | 0 | 41 | 39 | DX Bass |
| 393 | 378 | 0 | 64 | 39 | X WireBa |
| Strings(ストリングス) | | | | | |
| 394 | 379 | 0 | 0 | 40 | Violin |
| 395 | 380 | 0 | 8 | 40 | SlowVln |
| 396 | 381 | 0 | 0 | 41 | Viola |
| 397 | 382 | 0 | 0 | 42 | Cello |
| 398 | 383 | 0 | 0 | 43 | Contrabs |
| 399 | 384 | 0 | 0 | 44 | Trem.Str |
| 400 | 385 | 0 | 8 | 44 | SlowTrStr |
| 401 | 386 | 0 | 40 | 44 | Susp Str |
| 402 | 387 | 0 | 0 | 45 | Pizz.Str |
| 403 | 388 | 0 | 0 | 46 | Harp |
| 404 | 389 | 0 | 40 | 46 | YangChin |
| 405 | 390 | 0 | 0 | 47 | Timpani |
| Ensemble(アンサンブル) | | | | | |
| 406 | 391 | 0 | 0 | 48 | Strings1 |
| 407 | 392 | 0 | 3 | 48 | S.Strngs |
| 408 | 393 | 0 | 8 | 48 | SlowStr |
| 409 | 394 | 0 | 24 | 48 | ArcoStr |

ボイスリスト

| PSR-730 ボイス No. | PSR-630 ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログ ラムチェ ンジNo. | ボイスネーム |
|-----------------------|-----------------------|------------|------------|------------------------------|----------|
| | | MSB No. | LSB No. | | |
| 410 | 395 | 0 | 35 | 48 | 60sStrng |
| 411 | 396 | 0 | 40 | 48 | Orchestr |
| 412 | 397 | 0 | 41 | 48 | Orchstr2 |
| 413 | 398 | 0 | 42 | 48 | TremOrch |
| 414 | 399 | 0 | 45 | 48 | VeloStr |
| 415 | 400 | 0 | 0 | 49 | Strings2 |
| 416 | 401 | 0 | 3 | 49 | S.SlwStr |
| 417 | 402 | 0 | 8 | 49 | LegatoSt |
| 418 | 403 | 0 | 40 | 49 | Warm Str |
| 419 | 404 | 0 | 41 | 49 | Kingdom |
| 420 | 405 | 0 | 64 | 49 | 70s Str |
| 421 | 406 | 0 | 65 | 49 | Str Ens3 |
| 422 | 407 | 0 | 0 | 50 | Syn.Str1 |
| 423 | 408 | 0 | 27 | 50 | ResoStr |
| 424 | 409 | 0 | 64 | 50 | Syn Str4 |
| 425 | 410 | 0 | 65 | 50 | SS Str |
| 426 | 411 | 0 | 0 | 51 | Syn.Str2 |
| 427 | 412 | 0 | 0 | 52 | ChoirAah |
| 428 | 413 | 0 | 3 | 52 | S.Choir |
| 429 | 414 | 0 | 16 | 52 | Ch.Aahs2 |
| 430 | 415 | 0 | 32 | 52 | MelChoir |
| 431 | 416 | 0 | 40 | 52 | ChoirStr |
| 432 | 417 | 0 | 0 | 53 | VoiceOoh |
| 433 | 418 | 0 | 0 | 54 | SynVoice |
| 434 | 419 | 0 | 40 | 54 | SynVox2 |
| 435 | 420 | 0 | 41 | 54 | Choral |
| 436 | 421 | 0 | 64 | 54 | AnaVoice |
| 437 | 422 | 0 | 0 | 55 | Orch.Hit |
| 438 | 423 | 0 | 35 | 55 | OrchHit2 |
| 439 | 424 | 0 | 64 | 55 | Impact |
| Brass(ブラス) | | | | | |
| 440 | 425 | 0 | 0 | 56 | Trumpet |
| 441 | 426 | 0 | 16 | 56 | Trumpet2 |
| 442 | 427 | 0 | 17 | 56 | BriteTrp |
| 443 | 428 | 0 | 32 | 56 | WarmTrp |
| 444 | 429 | 0 | 0 | 57 | Trombone |
| 445 | 430 | 0 | 18 | 57 | Trmbone2 |
| 446 | 431 | 0 | 0 | 58 | Tuba |
| 447 | 432 | 0 | 16 | 58 | Tuba 2 |
| 448 | 433 | 0 | 0 | 59 | Mute.Trp |
| 449 | 434 | 0 | 0 | 60 | Fr.Horn |
| 450 | 435 | 0 | 6 | 60 | FrHrSolo |
| 451 | 436 | 0 | 32 | 60 | FrHorn2 |
| 452 | 437 | 0 | 37 | 60 | HornOrch |
| 453 | 438 | 0 | 0 | 61 | BrasSect |
| 454 | 439 | 0 | 35 | 61 | Tp&TbSec |
| 455 | 440 | 0 | 40 | 61 | BrssSec2 |
| 456 | 441 | 0 | 41 | 61 | HiBrass |
| 457 | 442 | 0 | 42 | 61 | MelloBrs |
| 458 | 443 | 0 | 0 | 62 | SynBras1 |
| 459 | 444 | 0 | 12 | 62 | QuackBr |
| 460 | 445 | 0 | 20 | 62 | RezSynBr |
| 461 | 446 | 0 | 24 | 62 | PolyBrss |
| 462 | 447 | 0 | 27 | 62 | SynBras3 |
| 463 | 448 | 0 | 32 | 62 | JumpBrss |
| 464 | 449 | 0 | 45 | 62 | AnaVelBr |
| 465 | 450 | 0 | 64 | 62 | AnaBrss1 |
| 466 | 451 | 0 | 0 | 63 | SynBras2 |
| 467 | 452 | 0 | 18 | 63 | Soft Brs |
| 468 | 453 | 0 | 40 | 63 | SynBrss4 |
| 469 | 454 | 0 | 41 | 63 | ChoirBrs |
| 470 | 455 | 0 | 45 | 63 | VelBrss2 |
| 471 | 456 | 0 | 64 | 63 | AnaBrss2 |

| PSR-730 ボイス No. | PSR-630 ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログ ラムチェ ンジNo. | ボイスネーム |
|-----------------------|-----------------------|------------|------------|------------------------------|----------|
| | | MSB No. | LSB No. | | |
| Reed(リード) | | | | | |
| 472 | 457 | 0 | 0 | 64 | SprnoSax |
| 473 | 458 | 0 | 0 | 65 | Alto Sax |
| 474 | 459 | 0 | 40 | 65 | Sax Sect |
| 475 | 460 | 0 | 43 | 65 | HyprAlto |
| 476 | 461 | 0 | 0 | 66 | TenorSax |
| 477 | 462 | 0 | 40 | 66 | BrthTnSx |
| 478 | 463 | 0 | 41 | 66 | SoftTenr |
| 479 | 464 | 0 | 64 | 66 | TnrSax 2 |
| 480 | 465 | 0 | 0 | 67 | Bari.Sax |
| 481 | 466 | 0 | 0 | 68 | Oboe |
| 482 | 467 | 0 | 0 | 69 | Eng.Horn |
| 483 | 468 | 0 | 0 | 70 | Bassoon |
| 484 | 469 | 0 | 0 | 71 | Clarinet |
| Pipe(パイプ) | | | | | |
| 485 | 470 | 0 | 0 | 72 | Piccolo |
| 486 | 471 | 0 | 0 | 73 | Flute |
| 487 | 472 | 0 | 0 | 74 | Recorder |
| 488 | 473 | 0 | 0 | 75 | PanFlute |
| 489 | 474 | 0 | 0 | 76 | Bottle |
| 490 | 475 | 0 | 0 | 77 | Shakhchi |
| 491 | 476 | 0 | 0 | 78 | Whistle |
| 492 | 477 | 0 | 0 | 79 | Ocarina |
| Synth Lead(シンセリード) | | | | | |
| 493 | 478 | 0 | 0 | 80 | SquareLd |
| 494 | 479 | 0 | 6 | 80 | Square 2 |
| 495 | 480 | 0 | 8 | 80 | LMSquare |
| 496 | 481 | 0 | 18 | 80 | Hollow |
| 497 | 482 | 0 | 19 | 80 | Shmoog |
| 498 | 483 | 0 | 64 | 80 | Mellow |
| 499 | 484 | 0 | 65 | 80 | SoloSine |
| 500 | 485 | 0 | 66 | 80 | SineLead |
| 501 | 486 | 0 | 0 | 81 | Saw.Lead |
| 502 | 487 | 0 | 6 | 81 | Saw 2 |
| 503 | 488 | 0 | 8 | 81 | ThickSaw |
| 504 | 489 | 0 | 18 | 81 | DynaSaw |
| 505 | 490 | 0 | 19 | 81 | DigiSaw |
| 506 | 491 | 0 | 20 | 81 | Big Lead |
| 507 | 492 | 0 | 24 | 81 | HeavySyn |
| 508 | 493 | 0 | 25 | 81 | WaspySyn |
| 509 | 494 | 0 | 40 | 81 | PulseSaw |
| 510 | 495 | 0 | 41 | 81 | Dr. Lead |
| 511 | 496 | 0 | 45 | 81 | VeloLead |
| 512 | 497 | 0 | 96 | 81 | Seq Ana |
| 513 | 498 | 0 | 0 | 82 | CaliopLd |
| 514 | 499 | 0 | 65 | 82 | Pure Pad |
| 515 | 500 | 0 | 0 | 83 | Chiff Ld |
| 516 | 501 | 0 | 64 | 83 | Rubby |
| 517 | 502 | 0 | 0 | 84 | CharanLd |
| 518 | 503 | 0 | 64 | 84 | DistLead |
| 519 | 504 | 0 | 65 | 84 | WireLead |
| 520 | 505 | 0 | 0 | 85 | Voice Ld |
| 521 | 506 | 0 | 24 | 85 | SynthAah |
| 522 | 507 | 0 | 64 | 85 | VoxLead |
| 523 | 508 | 0 | 0 | 86 | Fifth Ld |
| 524 | 509 | 0 | 35 | 86 | Big Five |
| 525 | 510 | 0 | 0 | 87 | Bass &Ld |
| 526 | 511 | 0 | 16 | 87 | Big&Low |
| 527 | 512 | 0 | 64 | 87 | Fat&Prky |
| 528 | 513 | 0 | 65 | 87 | SoftWurl |
| Synth Pad(シンセパッド) | | | | | |
| 529 | 514 | 0 | 0 | 88 | NewAgePd |
| 530 | 515 | 0 | 64 | 88 | Fantasy2 |
| 531 | 516 | 0 | 0 | 89 | Warm Pad |

| PSR-730 ボイス No. | PSR-630 ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログ ラムチェ ンジNo. | ボイスネーム |
|---------------------------|-----------------------|------------|------------|------------------------------|-----------|
| | | MSB No. | LSB No. | | |
| 532 | 517 | 0 | 16 | 89 | ThickPad |
| 533 | 518 | 0 | 17 | 89 | Soft Pad |
| 534 | 519 | 0 | 18 | 89 | SinePad |
| 535 | 520 | 0 | 64 | 89 | Horn Pad |
| 536 | 521 | 0 | 65 | 89 | RotarStr |
| 537 | 522 | 0 | 0 | 90 | PolySyPd |
| 538 | 523 | 0 | 64 | 90 | PolyPd80 |
| 539 | 524 | 0 | 65 | 90 | ClickPad |
| 540 | 525 | 0 | 66 | 90 | Ana Pad |
| 541 | 526 | 0 | 67 | 90 | SquarPad |
| 542 | 527 | 0 | 0 | 91 | ChoirPad |
| 543 | 528 | 0 | 64 | 91 | Heaven2 |
| 544 | 529 | 0 | 66 | 91 | Itopia |
| 545 | 530 | 0 | 67 | 91 | CC Pad |
| 546 | 531 | 0 | 0 | 92 | BowedPad |
| 547 | 532 | 0 | 64 | 92 | Glacier |
| 548 | 533 | 0 | 65 | 92 | GlassPad |
| 549 | 534 | 0 | 0 | 93 | MetalPad |
| 550 | 535 | 0 | 64 | 93 | Tine Pad |
| 551 | 536 | 0 | 65 | 93 | Pan Pad |
| 552 | 537 | 0 | 0 | 94 | Halo Pad |
| 553 | 538 | 0 | 0 | 95 | SweepPad |
| 554 | 539 | 0 | 20 | 95 | Shwimmer |
| 555 | 540 | 0 | 27 | 95 | Converge |
| 556 | 541 | 0 | 64 | 95 | PolarPad |
| 557 | 542 | 0 | 66 | 95 | Celstial |
| Synth Effects(シンセエフェクト) | | | | | |
| 558 | 543 | 0 | 0 | 96 | Rain |
| 559 | 544 | 0 | 45 | 96 | ClaviPad |
| 560 | 545 | 0 | 64 | 96 | HrmoRain |
| 561 | 546 | 0 | 65 | 96 | AfrcnWnd |
| 562 | 547 | 0 | 66 | 96 | Caribbean |
| 563 | 548 | 0 | 0 | 97 | SoundTrk |
| 564 | 549 | 0 | 27 | 97 | Prologue |
| 565 | 550 | 0 | 64 | 97 | Ancestrl |
| 566 | 551 | 0 | 0 | 98 | Crystal |
| 567 | 552 | 0 | 12 | 98 | SynDrCmp |
| 568 | 553 | 0 | 14 | 98 | Popcorn |
| 569 | 554 | 0 | 18 | 98 | TinyBell |
| 570 | 555 | 0 | 35 | 98 | RndGlock |
| 571 | 556 | 0 | 40 | 98 | GlockChi |
| 572 | 557 | 0 | 41 | 98 | ClearBel |
| 573 | 558 | 0 | 42 | 98 | ChorBell |
| 574 | 559 | 0 | 64 | 98 | SynMallet |
| 575 | 560 | 0 | 65 | 98 | SttCryst |
| 576 | 561 | 0 | 66 | 98 | LoudGlok |
| 577 | 562 | 0 | 67 | 98 | XmasBell |
| 578 | 563 | 0 | 68 | 98 | VibeBell |
| 579 | 564 | 0 | 69 | 98 | DigiBell |
| 580 | 565 | 0 | 70 | 98 | AirBells |
| 581 | 566 | 0 | 71 | 98 | BellHarp |
| 582 | 567 | 0 | 72 | 98 | Gamelmba |
| 583 | 568 | 0 | 0 | 99 | Atmosphr |
| 584 | 569 | 0 | 18 | 99 | WarmAtms |
| 585 | 570 | 0 | 19 | 99 | HollwRls |
| 586 | 571 | 0 | 40 | 99 | NylonEP |
| 587 | 572 | 0 | 64 | 99 | NlynHarp |
| 588 | 573 | 0 | 65 | 99 | Harp Vox |
| 589 | 574 | 0 | 66 | 99 | AtmosPad |
| 590 | 575 | 0 | 67 | 99 | Planet |
| 591 | 576 | 0 | 0 | 100 | Bright |
| 592 | 577 | 0 | 64 | 100 | FantaBel |
| 593 | 578 | 0 | 96 | 100 | Smokey |
| 594 | 579 | 0 | 0 | 101 | Goblins |

| PSR-730 ボイス No. | PSR-630 ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログ ラムチ ェン ジNo. | ボイスネーム |
|-----------------------|-----------------------|------------|------------|----------------------------------|----------|
| | | MSB No. | LSB No. | | |
| 595 | 580 | 0 | 64 | 101 | GobSyn |
| 596 | 581 | 0 | 65 | 101 | 50sSciFi |
| 597 | 582 | 0 | 66 | 101 | Ring Pad |
| 598 | 583 | 0 | 67 | 101 | Ritual |
| 599 | 584 | 0 | 68 | 101 | ToHeaven |
| 600 | 585 | 0 | 70 | 101 | Night |
| 601 | 586 | 0 | 71 | 101 | Glisten |
| 602 | 587 | 0 | 96 | 101 | BelChoir |
| 603 | 588 | 0 | 0 | 102 | Echoes |
| 604 | 589 | 0 | 8 | 102 | EchoPad2 |
| 605 | 590 | 0 | 14 | 102 | Echo Pan |
| 606 | 591 | 0 | 64 | 102 | EchoBell |
| 607 | 592 | 0 | 65 | 102 | Big Pan |
| 608 | 593 | 0 | 66 | 102 | SynPiano |
| 609 | 594 | 0 | 67 | 102 | Creation |
| 610 | 595 | 0 | 68 | 102 | Stardust |
| 611 | 596 | 0 | 69 | 102 | Reso Pan |
| 612 | 597 | 0 | 0 | 103 | Sci-Fi |
| 613 | 598 | 0 | 64 | 103 | Starz |
| Ethni(エスニック) | | | | | |
| 614 | 599 | 0 | 0 | 104 | Sitar |
| 615 | 600 | 0 | 32 | 104 | DetSitar |
| 616 | 601 | 0 | 35 | 104 | Sitar 2 |
| 617 | 602 | 0 | 96 | 104 | Tambra |
| 618 | 603 | 0 | 97 | 104 | Tamboura |
| 619 | 604 | 0 | 0 | 105 | Banjo |
| 620 | 605 | 0 | 28 | 105 | MuteBnjo |
| 621 | 606 | 0 | 96 | 105 | Rabab |
| 622 | 607 | 0 | 97 | 105 | Gopichnt |
| 623 | 608 | 0 | 98 | 105 | Oud |
| 624 | 609 | 0 | 0 | 106 | Shamisen |
| 625 | 610 | 0 | 0 | 107 | Koto |
| 626 | 611 | 0 | 96 | 107 | T. Koto |
| 627 | 612 | 0 | 97 | 107 | Kanoon |
| 628 | 613 | 0 | 0 | 108 | Kalimba |
| 629 | 614 | 0 | 0 | 109 | Bagpipe |
| 630 | 615 | 0 | 0 | 110 | Fiddle |
| 631 | 616 | 0 | 0 | 111 | Shanai |
| 632 | 617 | 0 | 64 | 111 | Shanai2 |
| 633 | 618 | 0 | 96 | 111 | Pungi |
| 634 | 619 | 0 | 97 | 111 | Hichriki |
| Percussive(パーカッシブ) | | | | | |
| 635 | 620 | 0 | 0 | 112 | TnklBell |
| 636 | 621 | 0 | 96 | 112 | Bonang |
| 637 | 622 | 0 | 97 | 112 | Gender |
| 638 | 623 | 0 | 98 | 112 | Gamelan |
| 639 | 624 | 0 | 99 | 112 | S.Gamlan |
| 640 | 625 | 0 | 100 | 112 | Rama Cym |
| 641 | 626 | 0 | 101 | 112 | AsianBel |
| 642 | 627 | 0 | 0 | 113 | Agogo |
| 643 | 628 | 0 | 0 | 114 | SteelDrm |
| 644 | 629 | 0 | 97 | 114 | GlasPerc |
| 645 | 630 | 0 | 98 | 114 | ThaiBell |
| 646 | 631 | 0 | 0 | 115 | WoodBlok |
| 647 | 632 | 0 | 96 | 115 | Castanet |
| 648 | 633 | 0 | 0 | 116 | TaikoDrm |
| 649 | 634 | 0 | 96 | 116 | Gr.Cassa |
| 650 | 635 | 0 | 0 | 117 | MelodTom |
| 651 | 636 | 0 | 64 | 117 | Mel Tom2 |
| 652 | 637 | 0 | 65 | 117 | Real Tom |
| 653 | 638 | 0 | 66 | 117 | Rock Tom |
| 654 | 639 | 0 | 0 | 118 | Syn.Drum |
| 655 | 640 | 0 | 64 | 118 | Ana Tom |
| 656 | 641 | 0 | 65 | 118 | ElecPerc |

| PSR-730 ボイス No. | PSR-630 ボイス No. | バンクセレクト | | MIDI プログ ラムチ ェン ジNo. | ボイスネーム |
|----------------------------|-----------------------|------------|------------|----------------------------------|-----------|
| | | MSB No. | LSB No. | | |
| 657 | 642 | 0 | 0 | 119 | RevCymb1 |
| Sound Effects(サウンドエフェクト) | | | | | |
| 658 | 643 | 0 | 0 | 120 | FretNoiz |
| 659 | 644 | 0 | 0 | 121 | BrthNoiz |
| 660 | 645 | 0 | 0 | 122 | Seashore |
| 661 | 646 | 0 | 0 | 123 | Tweet |
| 662 | 647 | 0 | 0 | 124 | Telephone |
| 663 | 648 | 0 | 0 | 125 | Helicptr |
| 664 | 649 | 0 | 0 | 126 | Applause |
| 665 | 650 | 0 | 0 | 127 | Gunshot |
| SFX(SFX) | | | | | |
| 666 | 651 | 64 | 0 | 0 | CuttngNz |
| 667 | 652 | 64 | 0 | 1 | CttngNz2 |
| 668 | 653 | 64 | 0 | 3 | Str Slap |
| 669 | 654 | 64 | 0 | 16 | Fl.KClik |
| 670 | 655 | 64 | 0 | 32 | Rain |
| 671 | 656 | 64 | 0 | 33 | Thunder |
| 672 | 657 | 64 | 0 | 34 | Wind |
| 673 | 658 | 64 | 0 | 35 | Stream |
| 674 | 659 | 64 | 0 | 36 | Bubble |
| 675 | 660 | 64 | 0 | 37 | Feed |
| 676 | 661 | 64 | 0 | 48 | Dog |
| 677 | 662 | 64 | 0 | 49 | Horse |
| 678 | 663 | 64 | 0 | 50 | Bird 2 |
| 679 | 664 | 64 | 0 | 54 | Ghost |
| 680 | 665 | 64 | 0 | 55 | Maou |
| 681 | 666 | 64 | 0 | 64 | Tel.Dial |
| 682 | 667 | 64 | 0 | 65 | DoorSqek |
| 683 | 668 | 64 | 0 | 66 | Door Slam |
| 684 | 669 | 64 | 0 | 67 | Scratch |
| 685 | 670 | 64 | 0 | 68 | Scratch 2 |
| 686 | 671 | 64 | 0 | 69 | WindChm |
| 687 | 672 | 64 | 0 | 70 | Telphon2 |
| 688 | 673 | 64 | 0 | 80 | CarEngin |
| 689 | 674 | 64 | 0 | 81 | Car Stop |
| 690 | 675 | 64 | 0 | 82 | Car Pass |
| 691 | 676 | 64 | 0 | 83 | CarCrash |
| 692 | 677 | 64 | 0 | 84 | Siren |
| 693 | 678 | 64 | 0 | 85 | Train |
| 694 | 679 | 64 | 0 | 86 | Jetplane |
| 695 | 680 | 64 | 0 | 87 | Starship |
| 696 | 681 | 64 | 0 | 88 | Burst |
| 697 | 682 | 64 | 0 | 89 | Coaster |
| 698 | 683 | 64 | 0 | 90 | SbMarine |
| 699 | 684 | 64 | 0 | 96 | Laughing |
| 700 | 685 | 64 | 0 | 97 | Scream |
| 701 | 686 | 64 | 0 | 98 | Punch |
| 702 | 687 | 64 | 0 | 99 | Heart |
| 703 | 688 | 64 | 0 | 100 | FootStep |
| 704 | 689 | 64 | 0 | 112 | MchinGun |
| 705 | 690 | 64 | 0 | 113 | LaserGun |
| 706 | 691 | 64 | 0 | 114 | Xplosion |
| 707 | 692 | 64 | 0 | 115 | FireWork |

ドラムキットリスト

← は「スタンダードキット1」と同じ内容であることを表します。

各パーカッション音の使用発音数は1です。

PSR-730/630の鍵盤のNote#とNoteはこの表よりも1オクターブ上になります。たとえば、スタンダードキット1のNote#24/Note C0 シーククリックHを鍵盤で鳴らす場合は、Note#36/Note C1の鍵盤を押さえます。

オルタネートナンバー*1~4が同じものは、同時にならすことはできません。

| PSR-730 Voice # | 216 | 217 | 218 | 219 | 220 | 221 | |
|-----------------|---------|-------------|-------------|-----------|------------|-------------|------------------|
| PSR-630 Voice # | 201 | 202 | 203 | 204 | 205 | 206 | |
| Bank MSB# | 127 | 127 | 127 | 127 | 127 | 127 | |
| Bank LSB# | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| Program Change# | 0 | 1 | 8 | 16 | 24 | 25 | |
| MIDI | | | | | | | |
| Note# | Note | スタンダードキット1 | スタンダードキット2 | ルームキット | ロックキット | エレクトロニックキット | アナログキット |
| 13 | C#-1 *3 | スルドミュート | ← | ← | ← | ← | ← |
| 14 | D-1 *3 | スルドオープン | ← | ← | ← | ← | ← |
| 15 | D#-1 | ハイキュー | ← | ← | ← | ← | ← |
| 16 | E-1 | ウィップスラップ | ← | ← | ← | ← | ← |
| 17 | F-1 *4 | スクラッチブッシュ | ← | ← | ← | ← | ← |
| 18 | F#-1 *4 | スクラッチブル | ← | ← | ← | ← | ← |
| 19 | G-1 | フィンガースナップ | ← | ← | ← | ← | ← |
| 20 | G#-1 | クリックノイズ | ← | ← | ← | ← | ← |
| 21 | A-1 | メトロノームクリック | ← | ← | ← | ← | ← |
| 22 | A#-1 | メトロノームベル | ← | ← | ← | ← | ← |
| 23 | B-1 | シーククリックL | ← | ← | ← | ← | ← |
| 24 | C0 | シーククリックH | ← | ← | ← | ← | ← |
| 25 | C#0 | ブラッシュタップ | ← | ← | ← | ← | ← |
| 26 | D0 | ブラッシュスワールL | ← | ← | ← | ← | ← |
| 27 | D#0 | ブラッシュスラップ | ← | ← | ← | ← | ← |
| 28 | E0 | ブラッシュスワールH | ← | ← | ← | リバースシンバル | リバースシンバル |
| 29 | F0 | スネアロール | スネアロール2 | ← | ← | ← | ← |
| 30 | F#0 | カスタネット | ← | ← | ← | ハイキュー | ハイキュー |
| 31 | G0 | スネアL | スネアL2 | ← | スネア ロックM | スネア M | スネア ロックH |
| 32 | G#0 | スティックス | ← | ← | ← | ← | ← |
| 33 | A0 | バスドラムL | ← | ← | バスドラムM | バスドラムH4 | バスドラムM |
| 34 | A#0 | オープンリムショット | オープンリムショット2 | ← | ← | ← | ← |
| 35 | B0 | バスドラムM | バスドラムM2 | ← | バスドラムH3 | バスドラム ロック | バスドラム アナログL |
| 36 | C1 | バスドラムH | バスドラムH2 | バスドラム ルーム | バスドラム ロック | バスドラム ゲート | バスドラム アナログH |
| 37 | C#1 | サイドスティック | ← | ← | ← | ← | アナログ サイドスティック |
| 38 | D1 | スネアM | スネアM2 | スネア ルームL | スネア ロック | スネア ロックL | アナログ スネアL |
| 39 | D#1 | ハンドクラップ | ← | ← | ← | ← | ← |
| 40 | E1 | スネアH | スネアH2 | スネア ルームH | スネア ロック リム | スネア ロックH | アナログ スネアH |
| 41 | F1 | フロアタムL | ← | ルーム タム1 | ロック タム1 | エレクトリック タム1 | アナログ タム1 |
| 42 | F#1 *1 | ハイハットクローズ | ← | ← | ← | ← | アナログ ハイハットクローズ1 |
| 43 | G1 | フロアタムH | ← | ルーム タム2 | ロック タム2 | エレクトリック タム2 | アナログ タム2 |
| 44 | G#1 *1 | ハイハットペダル | ← | ← | ← | ← | アナログ ハイハットクローズ2 |
| 45 | A1 | ロータム | ← | ルーム タム3 | ロック タム3 | エレクトリック タム3 | アナログ タム3 |
| 46 | A#1 *1 | ハイハットオープン | ← | ← | ← | ← | アナログ ハイハット オープン1 |
| 47 | B1 | ミッドタムL | ← | ルーム タム4 | ロック タム4 | エレクトリック タム4 | アナログ タム4 |
| 48 | C2 | ミッドタムH | ← | ルーム タム5 | ロック タム5 | エレクトリック タム5 | アナログ タム5 |
| 49 | C#2 | クラッシュシンバル1 | ← | ← | ← | ← | アナログ シンバル |
| 50 | D2 | ハイタム | ← | ルーム タム6 | ロック タム6 | エレクトリック タム6 | アナログ タム6 |
| 51 | D#2 | ライドシンバル1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| 52 | E2 | チャイニーズシンバル | ← | ← | ← | ← | ← |
| 53 | F2 | ライドシンバル カップ | ← | ← | ← | ← | ← |
| 54 | F#2 | タンバリン | ← | ← | ← | ← | ← |
| 55 | G2 | スブラッシュシンバル | ← | ← | ← | ← | ← |
| 56 | G#2 | カウベル | ← | ← | ← | ← | アナログ カウベル |
| 57 | A2 | クラッシュシンバル2 | ← | ← | ← | ← | ← |
| 58 | A#2 | ビブラスラップ | ← | ← | ← | ← | ← |
| 59 | B2 | ライドシンバル2 | ← | ← | ← | ← | ← |
| 60 | C3 | ボンゴH | ← | ← | ← | ← | ← |
| 61 | C#3 | ボンゴL | ← | ← | ← | ← | ← |
| 62 | D3 | コンガHミュート | ← | ← | ← | ← | アナログ コンガH |
| 63 | D#3 | コンガHオープン | ← | ← | ← | ← | アナログ コンガM |
| 64 | E3 | コンガL | ← | ← | ← | ← | アナログ コンガL |
| 65 | F3 | ティンバレスH | ← | ← | ← | ← | ← |
| 66 | F#3 | ティンバレスL | ← | ← | ← | ← | ← |
| 67 | G3 | アゴゴH | ← | ← | ← | ← | ← |
| 68 | G#3 | アゴゴL | ← | ← | ← | ← | ← |
| 69 | A3 | カバサ | ← | ← | ← | ← | ← |
| 70 | A#3 | マラカス | ← | ← | ← | ← | アナログ マラカス |
| 71 | B3 | サンバホイッスルH | ← | ← | ← | ← | ← |
| 72 | C4 | サンバホイッスルL | ← | ← | ← | ← | ← |
| 73 | C#4 | ギロショット | ← | ← | ← | ← | ← |
| 74 | D4 | ギロロング | ← | ← | ← | ← | ← |
| 75 | D#4 | クラベス | ← | ← | ← | ← | アナログ クラベス |
| 76 | E4 | ウッドブロックH | ← | ← | ← | ← | ← |
| 77 | F4 | ウッドブロックL | ← | ← | ← | ← | ← |
| 78 | F#4 | クイーカミュート | ← | ← | ← | ← | ← |
| 79 | G4 | クイーカオープン | ← | ← | ← | スクラッチブッシュ | スクラッチブッシュ |
| 80 | G#4 *2 | トライアングルミュート | ← | ← | ← | スクラッチブル | スクラッチブル |
| 81 | A4 *2 | トライアングルオープン | ← | ← | ← | ← | ← |
| 82 | A#4 | シェイカー | ← | ← | ← | ← | ← |
| 83 | B4 | ジングルベル | ← | ← | ← | ← | ← |
| 84 | C5 | ベルツリー | ← | ← | ← | ← | ← |
| 85 | C#5 | | | | | | |
| 86 | D5 | | | | | | |
| 87 | D#5 | | | | | | |
| 88 | E5 | | | | | | |
| 89 | F5 | | | | | | |
| 90 | F#5 | | | | | | |
| 91 | G5 | | | | | | |

ドラムキットリスト

| PSR-730 Voice # | 222 | 223 | 224 | 225 | 226 | 227 |
|-----------------|---------|------------------------|-----------|------------|---------------|-----------------|
| PSR-630 Voice # | 207 | 208 | 209 | 210 | 211 | 212 |
| Bank MSB# | 127 | 127 | 127 | 127 | 126 | 126 |
| Bank LSB# | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Program Change# | 27 | 32 | 40 | 48 | 0 | 1 |
| MIDI | ダンスキット | ジャズキット | ブラッシュキット | クラシックキット | SFX 1 | SFX 2 |
| Note# | Note | | | | | |
| 13 | C#-1 *3 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 14 | D-1 *3 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 15 | D#-1 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 16 | E-1 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 17 | F-1 *4 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 18 | F#-1 *4 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 19 | G-1 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 20 | G#-1 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 21 | A-1 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 22 | A#-1 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 23 | B-1 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 24 | C0 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 25 | C#0 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 26 | D0 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 27 | D#0 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 28 | E0 | リバースシンバル | <--- | <--- | <--- | |
| 29 | F0 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 30 | F#0 | ハイキュー | <--- | <--- | <--- | |
| 31 | G0 | アナログ スネア スナッピー | <--- | ブラッシュスラップL | <--- | |
| 32 | G#0 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 33 | A0 | アナログ バスドラム ダンス1 | <--- | <--- | バスドラムL2 | |
| 34 | A#0 | アナログ スネア オープンリム | <--- | <--- | <--- | |
| 35 | B0 | アナログ バスドラム ダンス2 | <--- | <--- | グランカーサ | |
| 36 | C1 | アナログ バスドラム ダンス3 | バスドラム ジャズ | バスドラム ソフト | グランカーサミュート | ギター カットティングノイズ |
| 37 | C#1 | アナログ サイドスティック | <--- | <--- | <--- | ギター カットティングノイズ2 |
| 38 | D1 | アナログ スネア キュー | スネア ジャズL | ブラッシュスラップ | マーチング スネアM | ドアスラム |
| 39 | D#1 | <--- | <--- | <--- | <--- | スクラッチ |
| 40 | E1 | アナログ スネア アナログ+アコースティック | スネア ジャズH | ブラッシュタップ | マーチング スネアH | スクラッチ2 |
| 41 | F1 | アナログ タム1 | ジャズ タム1 | ブラッシュタム1 | ジャズ タム1 | ウィンドチャイム |
| 42 | F#1 *1 | アナログ ハイハットクローズ3 | <--- | <--- | <--- | テレホンリング2 |
| 43 | G1 | アナログ タム2 | ジャズ タム2 | ブラッシュタム2 | ジャズ タム2 | |
| 44 | G#1 *1 | アナログ ハイハットクローズ2 | <--- | <--- | <--- | |
| 45 | A1 | アナログ タム3 | ジャズ タム3 | ブラッシュタム3 | ジャズ タム3 | |
| 46 | A#1 *1 | アナログ ハイハット オープン2 | <--- | <--- | <--- | |
| 47 | B1 | アナログ タム4 | ジャズ タム4 | ブラッシュタム4 | ジャズ タム4 | |
| 48 | C2 | アナログ タム5 | ジャズ タム5 | ブラッシュタム5 | ジャズ タム5 | |
| 49 | C#2 | アナログ シンバル | <--- | <--- | ハンドシンバル オープンL | |
| 50 | D2 | アナログ タム6 | ジャズ タム6 | ブラッシュタム6 | ジャズ タム6 | |
| 51 | D#2 | <--- | <--- | <--- | ハンドシンバル クローズL | |
| 52 | E2 | <--- | <--- | <--- | <--- | FL キークリック |
| 53 | F2 | <--- | <--- | <--- | <--- | エンジンスタート |
| 54 | F#2 | <--- | <--- | <--- | <--- | タイヤスクリーチ |
| 55 | G2 | <--- | <--- | <--- | <--- | カー パッシング |
| 56 | G#2 | アナログ カウベル | <--- | <--- | <--- | クラッシュ |
| 57 | A2 | <--- | <--- | <--- | <--- | サイレン |
| 58 | A#2 | <--- | <--- | <--- | ハンドシンバル オープンH | トレイン |
| 59 | B2 | <--- | <--- | <--- | <--- | ジェットプレーン |
| 60 | C3 | <--- | <--- | <--- | ハンドシンバル クローズH | スターシップ |
| 61 | C#3 | <--- | <--- | <--- | <--- | バーストノイズ |
| 62 | D3 | アナログ コンガH | <--- | <--- | <--- | コースター |
| 63 | D#3 | アナログ コンガM | <--- | <--- | <--- | サブマリン |
| 64 | E3 | アナログ コンガL | <--- | <--- | <--- | |
| 65 | F3 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 66 | F#3 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 67 | G3 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 68 | G#3 | <--- | <--- | <--- | <--- | 雨 |
| 69 | A3 | <--- | <--- | <--- | <--- | 雷 |
| 70 | A#3 | アナログ マラカス | <--- | <--- | <--- | 風 |
| 71 | B3 | <--- | <--- | <--- | <--- | スクリーム |
| 72 | C4 | <--- | <--- | <--- | <--- | 泡 |
| 73 | C#4 | <--- | <--- | <--- | <--- | フィード |
| 74 | D4 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 75 | D#4 | アナログ クラベス | <--- | <--- | <--- | |
| 76 | E4 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 77 | F4 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 78 | F#4 | スクラッチブッシュ | <--- | <--- | <--- | |
| 79 | G4 | スクラッチブル | <--- | <--- | <--- | |
| 80 | G#4 *2 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 81 | A4 *2 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 82 | A#4 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 83 | B4 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 84 | C5 | <--- | <--- | <--- | <--- | 犬 |
| 85 | C#5 | <--- | <--- | <--- | <--- | 馬のかける音 |
| 86 | D5 | <--- | <--- | <--- | <--- | 鳥2 |
| 87 | D#5 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 88 | E5 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 89 | F5 | <--- | <--- | <--- | <--- | |
| 90 | F#5 | <--- | <--- | <--- | <--- | ゴースト |
| 91 | G5 | <--- | <--- | <--- | <--- | マオウ |

スタイルリスト

| No | Name |
|--------------|------------------------------------|
| 8BEAT | |
| 1 | 8Beat Pop 1(8ビートポップ 1) |
| 2 | 8Beat Pop 2(8ビートポップ 2) |
| 3 | 8Beat Uptemp(8ビートアップテンポ) |
| 4 | 8Beat Standard(8ビートスタンダード) |
| 5 | Folkrock(フォークロック) |
| 6 | Pop Rock 1(ポップロック 1) |
| 7 | Pop Rock 2(ポップロック 2) |
| 8 | 8Beat Medium(8ビートミディアム) |
| 9 | 8Beat Ballad(8ビートバラード) |
| 10 | Epic Ballad(エピックバラード) |
| 11 | Piano Ballad(ピアノバラード) |
| 16BEAT | |
| 12 | 16Beat Pop(16ビートポップ) |
| 13 | 16Beat Shuffle 1(16ビートシャッフル 1) |
| 14 | 16Beat Shuffle 2(16ビートシャッフル 2) |
| 15 | 16Beat Ballad 1(16ビートバラード 1) |
| 16 | 16Beat Ballad 2(16ビートバラード 2) |
| 17 | 16Beat Ballad 3(16ビートバラード 3) |
| 18 | Funk 1(ファンク 1) |
| 19 | Soul Ballad(ソウルバラード) |
| 6/8 BALLAD | |
| 20 | Slow Rock 1(スローロック 1) |
| 21 | Slow Rock 2(スローロック 2) |
| 22 | 6/8 Ballad(6/8バラード) |
| DANCE | |
| 23 | Dance Pop 1(ダンスポップ 1) |
| 24 | Dance Pop 2(ダンスポップ 2) |
| 25 | Techno(テクノ) |
| 26 | Eurobeat(ユーロビート) |
| 27 | Euro House(ユーロハウス) |
| 28 | Hip Hop(ヒップホップ) |
| 29 | Trip Hop(トリップホップ) |
| 30 | Synth Boogie(シンセブギ) |
| DISCO | |
| 31 | 70s Disco(70Sディスコ) |
| 32 | Disco Tropical(ディスコトロピカル) |
| 33 | Party Pop(パーティーポップ) |
| 34 | Polka Pop(ポルカポップ) |
| ROCK | |
| 35 | 8Beat Rock Ballad(8ビートロックバラード) |
| 36 | 16Beat Rock Ballad(16ビートロックバラード) |
| 37 | Hard Rock(ハードロック) |
| 38 | Rock Shuffle(ロックシャッフル) |
| 39 | 6/8 Heavy Rock(6/8ヘビーロック) |
| 40 | US Rock(USロック) |
| 41 | 16Beat Rock(16ビートロック) |
| RHYTHM&BLUES | |
| 42 | R&B(リズム & ブルース) |
| 43 | Funk 2(ファンク 2) |
| 44 | Soul(ソウル) |
| 45 | Gospel Shuffle(ゴスペルシャッフル) |
| 46 | 6/8 Gospel(6/8ゴスペル) |
| 47 | 4/4 Blues(4/4ブルース) |
| ROCK & ROLL | |
| 48 | Rock & Roll 1(ロックンロール1) |
| 49 | Rock & Roll 2(ロックンロール2) |
| 50 | Boogie(ブギ) |
| 51 | Twist(ツイスト) |

| No | Name |
|-------------------|--------------------------------------|
| COUNTRY&WESTERN | |
| 52 | Bluegrass 1(ブルーグラス 1) |
| 53 | Bluegrass 2(ブルーグラス 2) |
| 54 | Country 2/4(カントリー2/4) |
| 55 | 8Beat Country(8ビートカントリー) |
| 56 | Country Rock(カントリーロック) |
| 57 | Cowboy Boogie(カウボーイブギ) |
| 58 | Country Ballad(カントリーバラード) |
| 59 | Country Shuffle(カントリーシャッフル) |
| 60 | Country Waltz(カントリーワルツ) |
| TRADITIONAL JAZZ | |
| 61 | Swing(スイング) |
| 62 | Big Band Swing(ビッグバンドスイング) |
| 63 | Big Band Ballad(ビッグバンドバラード) |
| 64 | Jazz Quartet(ジャズカルテット) |
| 65 | Dixieland(デキシーランド) |
| CONTEMPORARY JAZZ | |
| 66 | Cool Jazz(クールジャズ) |
| 67 | Jazz Ballad(ジャズバラード) |
| 68 | Jazz Waltz(ジャズワルツ) |
| 69 | Fusion(フェュージョン) |
| 70 | Funky Fusion(ファンキーフェュージョン) |
| LATIN | |
| 71 | Bossa Nova 1(ボサノバ 1) |
| 72 | Bossa Nova 2(ボサノバ 2) |
| 73 | Bossa Nova 3(ボサノバ 3) |
| 74 | Salsa(サルサ) |
| 75 | Samba(サンバ) |
| 76 | Mambo(マンボ) |
| 77 | Beguine(ビギン) |
| 78 | Merengue(メレンゲ) |
| 79 | Bolero Lento(ボレロレント) |
| 80 | Espagnole(エスパニョール) |
| 81 | Cajun(ケイジャン) |
| CARIBBEAN | |
| 82 | Reggae 1(レゲエ) |
| 83 | Pop Reggae(ポップレゲエ) |
| BALLROOM LATIN | |
| 84 | Cha Cha(チャチャ) |
| 85 | Rumba(ルンバ) |
| 86 | Pasodoble(パソドブレ) |
| 87 | Tango Continental(タンゴ) |
| BALLROOM STANDARD | |
| 88 | Foxtrot(フォックストロット) |
| 89 | Jive(ジャイブ) |
| 90 | Hully Gully(ハーリーガーリー) |
| 91 | Big Band Quickstep(ビッグバンドクイックステップ) |
| MARCH | |
| 92 | March 1(マーチ 1) |
| 93 | March 2(マーチ 2) |
| 94 | 6/8 March(6/8マーチ) |
| 95 | Polka(ポルカ) |
| WALTZ | |
| 96 | Standard Waltz(スタンダードワルツ) |
| 97 | Pop Waltz(ポップワルツ) |
| 98 | German Waltz(ジャーマンワルツ) |
| 99 | Viennese Waltz(ウィンナワルツ) |
| 100 | Musette Waltz(ミュゼットワルツ) |

マルチパッドセットリスト

| セットNo. : セットネーム | コードマッチ | | | |
|---------------------------------------|--------|------|------|------|
| | パッド1 | パッド2 | パッド3 | パッド4 |
| 1 : Fanfare1(ファンファーレ1) | | | | × |
| 2 : Fanfare2(ファンファーレ2) | | | | × |
| 3 : Brassy1(ブラッシー1) | | | | |
| 4 : Brassy2(ブラッシー2) | | | | |
| 5 : Synth Brass(シンセブラス) | | | | |
| 6 : Guitar Play1(ギタープレイ1) | | | | |
| 7 : Guitar Play2(ギタープレイ2) | | | | |
| 8 : Guitar Play3(ギタープレイ3) | | | | |
| 9 : Guitar Play4(ギタープレイ4) | | | | |
| 10 : Techno Synth1(テクノシンセ1) | | | | |
| 11 : Techno Synth2(テクノシンセ2) | | | | |
| 12 : Arpeggio(アルペジオ) | | | | |
| 13 : Crystal(クリスタル) | | | | |
| 14 : Twinkle(トウィンクル) | | | | |
| 15 : Magica(マジカル) | | | | |
| 16 : Piano Sequence(ピアノシーケンス) | | | | |
| 17 : Banjo Sequence(バンジョーシーケンス) | | | | |
| 18 : Gothic(ゴシック) | | | | |
| 19 : Classic(クラシック) | | | | |
| 20 : Jingle(ジングル) | | | | |
| 21 : Horror SE(ホラーSE) | × | × | × | × |
| 22 : Racing SE(レーシングSE) | × | × | × | × |
| 23 : Stormy SE(ストームSE) | × | × | × | × |
| 24 : Water SE(ウォーターSE) | × | × | × | × |
| 25 : Animal SE(アニマルSE) | × | × | × | × |
| 26 : Haha SE(ハハハSE) | × | × | × | × |
| 27 : Rock Kit(ロックキット) | × | × | × | × |
| 28 : Techno Kit(テクノキット) | × | × | × | × |
| 29 : Analog Kit(アナログキット) | × | × | × | × |
| 30 : Tom Flam(トムフラム) | × | × | × | × |
| 31 : Latin Percussion1(ラテンパーカッション1) | × | × | × | × |
| 32 : Latin Percussion2(ラテンパーカッション2) | × | × | × | × |
| 33 : Timbales(ティンパレス) | × | × | × | × |
| 34 : Analog Sequence(アナログシーケンス) | × | × | × | × |
| 35 : Conga Sequence(コンガシーケンス) | × | × | × | × |
| 36 : Techno Sequence(テクノシーケンス) | × | × | × | × |

デジタルエフェクト(リバーブ/コーラス/DSP)のしくみ

PSR-630は、デジタルエフェクトとして、リバーブエフェクト(システムエフェクト)とコーラスエフェクト(システムエフェクト)そしてDSPエフェクト(システムとインサクションのどちらも設定可能)合計3系統のエフェクトを内蔵しています。

PSR-730は、PSR-630の3系統にマルチエフェクト(エフェクト1/2:インサクション)を加え、合計5系統のエフェクトを内蔵しています。

デジタルエフェクトのしくみは、DSPエフェクトのタイプにシステムエフェクトが選ばれている場合と、インサクションエフェクトが選ばれている場合で大きく異なります。2つの場合に分けて、それぞれを解説します。

エフェクトに関する設定の中には、PSR-730/630のパネルでは行えないものもあります。MIDI IN演奏情報にエフェクト設定データがあれば、個別に設定することができます。

メモ

MIDIを利用して演奏する場合、デジタルエフェクトの内容に関する各設定は「システムエクスクルーシブ」データで行います。

DSPタイプにシステムエフェクトが選ばれている場合

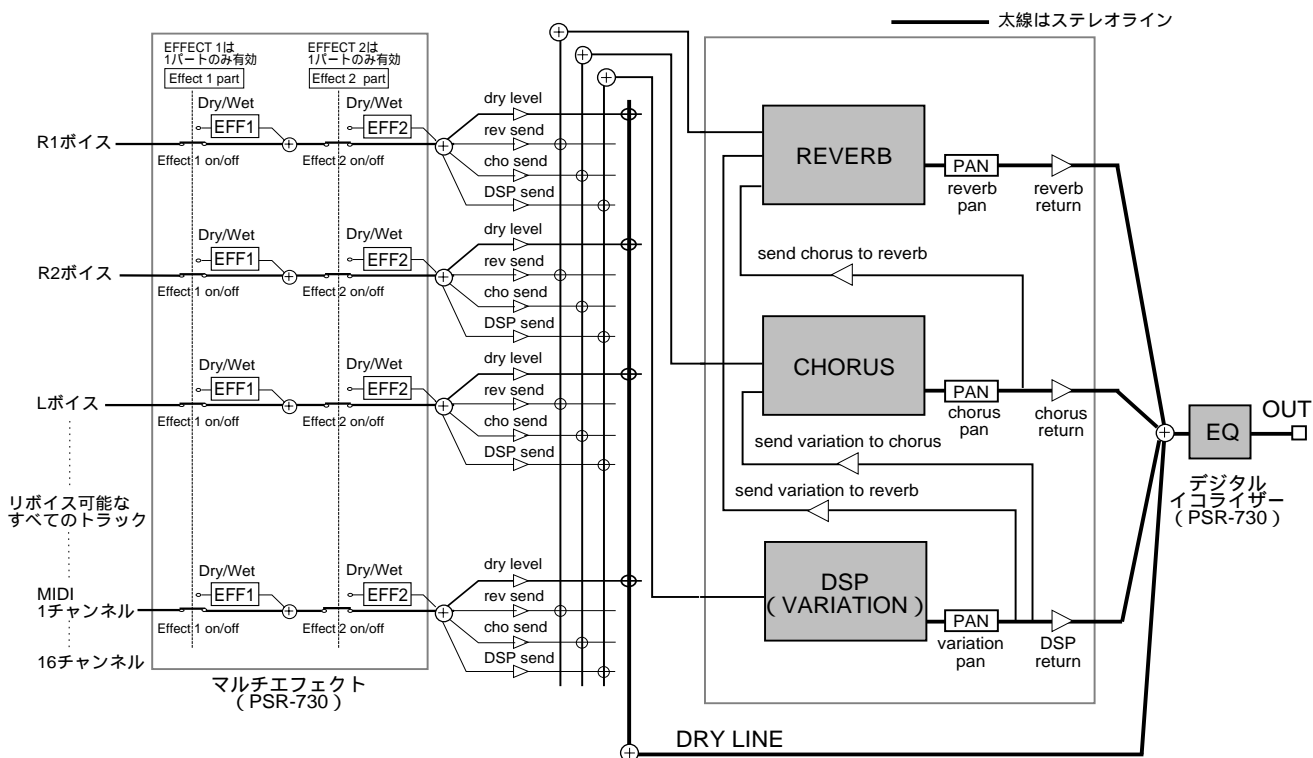
PSR-630の3系統のエフェクト、およびPSR-730の5系統のエフェクトは下のイラストのように接続されます。

PSR-730のマルチエフェクト(エフェクト1/2)はインサクションエフェクトなので、それぞれR1/R2/Lパートの内の1パートだけにかかります。

リバーブ/コーラス/DSPは、それぞれセンドレベル(デプス)を設定することで信号が入り、リターンレベルを設定するとエフェクトのかかった信号が出力されます。リバーブ/コーラス/DSPセンドレベル(デプス)は、リボイスモードでパート(トラック)ごとに設定します。リバーブ/コーラス/DSPリターンレベルはすべてのパートに対して共通の値を設定します。

リバーブ、コーラス、DSPの信号の出口には、それぞれパンがあります。MIDIを使用して、エフェクト音の定位を設定できます。(161ページ参照)

外部のMIDI機器から「Send Chorus to Reverb」信号(161ページ参照)をPSR-730/630に送信すれば、コーラスからリバーブに信号を送る(直列につなぐ)ことができます。また、「Send Variation (DSP) to Reverb」信号(162ページ参照)を送信すればDSPからリバーブに、同様に「Send Variation (DSP) to Chorus」信号(162ページ参照)を送信すればDSPからコーラスに信号を送ることができます。これらの信号を使用すれば、3つのエフェクトを直列につないだり、分割して使用したり、アイデア次第でいろいろなエフェクト効果が生まれます。



DSPタイプにインサクションエフェクトが選ばれている場合

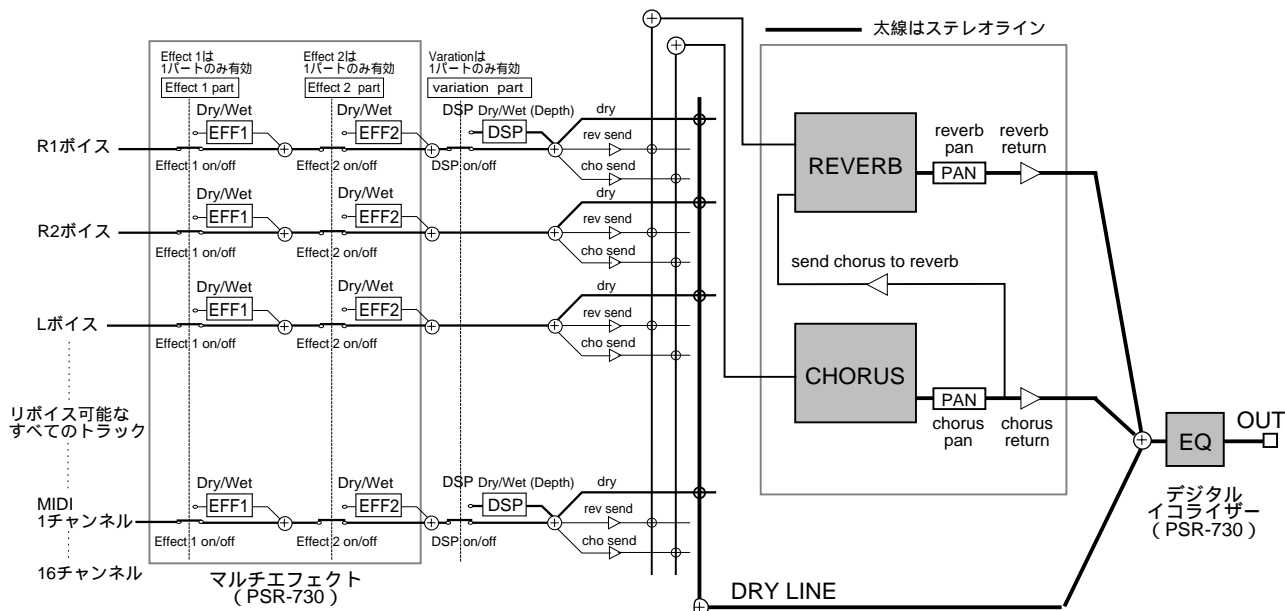
PSR-630の3系統のエフェクト、およびPSR-730の5系統のエフェクトは下のイラストのように接続されます。PSR-730のマルチエフェクト(エフェクト1/2)はインサクションエフェクトなので、それぞれR1/R2/Lパートの内の1パートだけにかかります。

リバーブ/コーラスは、それぞれセンドレベル(デプス)を設定することで信号が入り、リターンレベルを設定するとエフェクトのかかった信号が出力されます。リバーブ/コーラスセンドレベル(デプス)は、リボイスモードでパート(トラック)ごとに設定します。リバーブ/コーラスリターンレベルはすべてのパートに対して共通の値を設定します。

リバーブとコーラスの信号の出口には、それぞれパンがあります。MIDIを使用して、エフェクト音の定位を設定できます。

外部のMIDI機器から「Send Chorus to Reverb」信号をPSR-730/630に送信すれば、コーラスからリバーブに信号を送る(直列につなぐ)ことができます。

DSPは、DSPドライ/ウェット(DSPデプス)を設定することで信号が入り、エフェクトのかかった信号が出力されます。DSPドライ/ウェット(DSPデプス)は、リボイスモードではR1ボイスだけに設定します。DSPリターンレベルは設定できません。



デジタルエフェクト(リバーブ/コーラス/DSP)のしくみ

[リバーブ/コーラス/DSPタイプリスト]

| No. | タイプ | システム/ インサージョン | コメント |
|--------|--|------------------|---|
| リバーブ | | | |
| 01~04 | Hall 1~4(ホール1~4) | システム | ホールで弾いた時のようなリバーブ(残響)がかかります。 |
| 05~08 | Room 1~4(ルーム1~4) | システム | 部屋で弾いた時のようなリバーブ(残響)がかかります。 |
| 09, 10 | Stage 1, 2(ステージ1, 2) | システム | ソロ楽器に適したリバーブです。 |
| 11, 12 | Plate 1, 2(プレート1, 2) | システム | 鉄板の持つ響きが得られるリバーブです。 |
| 13 | OFF(オフ) | - | リバーブエフェクトはかかりません。 |
| コーラス | | | |
| 01~05 | Chorus 1~5(コーラス1~5) | システム | 音が自然に広がるコーラス効果がかかります。 |
| 06~09 | Flanger 1~4(フランジャー1~4) | システム | ジェットサウンドを作り出す効果です。 |
| 10 | OFF(オフ) | - | コーラスエフェクトはかかりません。 |
| DSP | | | |
| 01~04 | Hall 1~4(ホール1~4) | システム | ホールで弾いた時のようなリバーブ(残響)がかかります。 |
| 05~08 | Room 1~4(ルーム1~4) | システム | 部屋で弾いた時のようなリバーブ(残響)がかかります。 |
| 09, 10 | Stage 1, 2(ステージ1, 2) | システム | ソロ楽器に適したリバーブです。 |
| 11, 12 | Plate 1, 2(プレート1, 2) | システム | 鉄板の持つ響きが得られるリバーブです。 |
| 13, 14 | Early Reflection 1, 2(アーリーリフレクション1, 2) | システム | リバーブの初期反射音のみ取り出したエフェクトです。 |
| 15 | Gate Reverb(ゲートリバーブ) | システム | ゲートリバーブをシミュレートしたものです。 |
| 16 | Reverse Gate(リバースゲート) | システム | ゲートリバーブの逆再生をシミュレートしたものです。 |
| 17~21 | Chorus 1~5(コーラス1~5) | システム | 音が自然に広がるコーラス効果がかかります。 |
| 22~25 | Flanger 1~4(フランジャー1~4) | システム | ジェットサウンドを作り出す効果です。 |
| 26 | Symphonic(シンフォニック) | システム | 音にうねりと広がりを与える効果です。 |
| 27 | Phase(フェイザー) | システム | 位相(フェイズ)を周期的に変化させ、音にうねりを持たせます。 |
| 28~32 | Rotary Speaker 1~5(ロータリースピーカー1~5) | インサージョン | 回転スピーカーをシミュレートした効果です。 |
| 33, 34 | Tremolo 1, 2(トレモロ1, 2) | インサージョン | 音量を周期的に変化させて音の揺れを作り出す効果です。 |
| 35 | Guitar Tremolo(ギタートレモロ) | インサージョン | エレクトリックギターのトレモロをシミュレートしたものです。 |
| 36 | Auto Pan(オートパン) | インサージョン | 音の定位を左右、前後に周期的に移動させるプログラムです。 |
| 37 | Auto Wah(オートワウ) | インサージョン | ワウフィルターの中心周波数を周期的に変化させます。 |
| 38 | Delay L, C, R(ディレイL, C, R) | システム | Left, Center, Rightの3本のディレイ音を発生するプログラムです。 |
| 39 | Delay L, R(ディレイL, R) | システム | Left, Rightの2本のディレイ音を発生するプログラムです。2本のフィードバックディレイを持っています。 |
| 40 | Echo(エコー) | システム | Left, Rightの2本のディレイと、Left, Right独立のフィードバックディレイを持っています。 |
| 41 | Cross Delay(クロスディレイ) | システム | 2本のディレイのフィードバックディレイをクロスさせたプログラムです。 |
| 42 | Distortion Hard(ディストーションハード) | インサージョン | 音にエッジの効いた歪みを与えます。(ハード) |
| 43 | Distortion Soft(ディストーションソフト) | インサージョン | 音にエッジの効いた歪みを与えます。(ソフト) |
| 44 | EQ Disc(イコライザーディスク) | インサージョン | オーディオ信号の周波数の上下を強調したディスク風のエフェクト効果が得られます。 |
| 45 | EQ Telephone(イコライザーテレフォン) | インサージョン | オーディオ信号の周波数の上下をカットした電話のようなエフェクト効果が得られます。 |
| 46 | OFF(オフ) | - | DSPエフェクトはかかりません。 |

[マルチエフェクトリスト]

| No. | タイプ | コメント |
|--------|-----------------------------------|---|
| 01~04 | Hall 1~4(ホール1~4) | ホールで弾いた時のようなリバーブ(残響)がかかります。 |
| 05~08 | Room 1~4(ルーム1~4) | 部屋で弾いた時のようなリバーブ(残響)がかかります。 |
| 09, 10 | Stage 1, 2(ステージ1, 2) | ソロ楽器に適したリバーブです。 |
| 11, 12 | Plate 1, 2(プレート1, 2) | 鉄板の持つ響きが得られるリバーブです。 |
| 13~17 | Chorus 1~5(コーラス1~5) | 音が自然に広がるコーラス効果がかかります。 |
| 18~21 | Flanger 1~4(フランジャー1~4) | ジェットサウンドを作り出す効果です。 |
| 22 | Symphonic(シンフォニック) | 音にうねりと広がりを与える効果です。 |
| 23 | Phase(フェイザー) | 位相(フェイズ)を周期的に変化させ、音にうねりを持たせます。 |
| 24~28 | Rotary Speaker 1~5(ロータリースピーカー1~5) | 回転スピーカーをシミュレートした効果です。 |
| 29, 30 | Tremolo 1, 2(トレモロ1, 2) | 音量を周期的に変化させて音の揺れを作り出す効果です。 |
| 31 | Guitar Tremolo(ギタートレモロ) | エレキギター用のトレモロをシミュレートしたものです。 |
| 32 | Auto Pan(オートパン) | 音の定位を左右、前後に周期的に移動させるプログラムです。 |
| 33 | Auto Wah(オートワウ) | ワウフィルターの中心周波数を周期的に変化させます。 |
| 34 | Delay L, C, R(ディレイL, C, R) | Left, Center, Rightの3本のディレイ音を発生するプログラムです。 |
| 35 | Delay L, R(ディレイL, R) | Left, Rightの2本のディレイ音を発生するプログラムです。2本のフィードバックディレイを持っています。 |
| 36 | Echo(エコー) | Left, Rightの2本のディレイと、Left, Right独立のフィードバックディレイを持っています。 |
| 37 | Cross Delay(クロスディレイ) | 2本のディレイのフィードバックディレイをクロスさせたプログラムです。 |
| 38 | Distortion Hard(ディストーションハード) | 音にエッジの効いた歪みを与えます。(ハード) |
| 39 | Distortion Soft(ディストーションソフト) | 音にエッジの効いた歪みを与えます。(ソフト) |
| 40 | EQ Disco(イコライザーディスコ) | オーディオ信号の周波数の上下を強調したディスコ風のエフェクト効果が得られます。 |
| 41 | EQ Telephone(イコライザーテレフォン) | オーディオ信号の周波数の上下をカットした電話のようなエフェクト効果が得られます。 |
| 42 | Off(オフ) | マルチエフェクトはかかりません。 |

* のタイプを選択した場合は、ドライ/ウェット表示が「---」になり、ドライ/ウェットを変更できません。

ハーモニータイプリスト

[ハーモニータイプリスト]

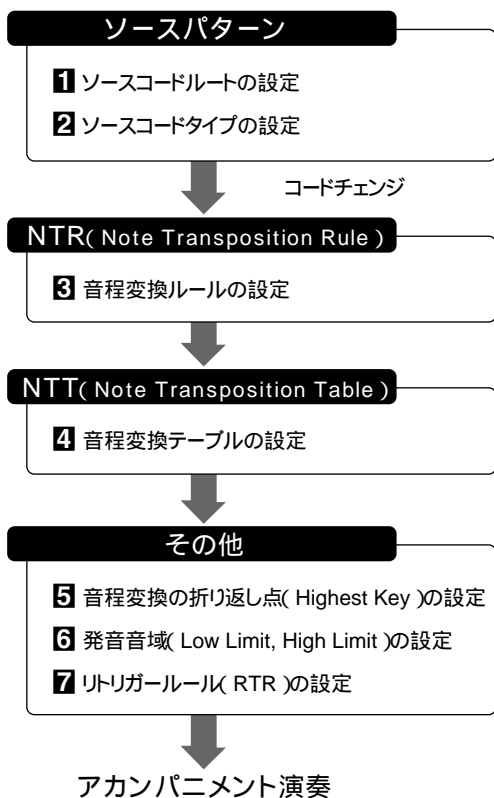
| ナンバー | タイプ | 解説 |
|------|---|---|
| 1 | Due(デュエット) | メロディに音が重なり、二声になります。 |
| 2 | Trio(トリオ) | メロディに、メロディより下の二つの付加音が重なり三声になります。 |
| 3 | 4 Part(4パート) | メロディ音に近い音域の三つのハーモニー音が加わることで、四声のコード音になります。三つの付加音はメロディよりも下の音程です。 |
| 4 | 4 Part Jazz(4パートジャズ) | 4Partと同様に、メロディ音に近い音域のハーモニー音が加わることで、四声のコード音になります。三つの付加音は、メロディよりも下の音程です。このハーモニータイプではメロディに華やかでテンションのきいた音を加えます。 |
| 5 | Country(カントリー) | デュエットのように、メロディに音が重なりますが、この付加音はメロディ音よりも上の音程になります。 |
| 6 | Octave(オクターブ) | メロディに1オクターブ下の音が付加されます。 |
| 7 | Tremolo(トレモロ) | 押鍵音が、設定されたスピードで繰り返し発音します。 |
| 8 | Tremolo Duet (トレモロデュエット) | メロディに音が重なって二声になり、メロディ音と付加音が交互に繰り返し発音します。 |
| 9 | Tremolo Octave (トレモロオクターブ) | メロディに1オクターブ下の音が重なって二声になり、メロディ音と付加音が交互に繰り返し発音します。 |
| 10 | Strumming(ストラミング) | アルペジオで付加音を発音します。 |
| 11 | Trio Delay(トリオディレイ) | メロディに、メロディより下の二つの付加音が重なり三声になります。付加音は少し遅れたタイミングで発音します。 |
| 12 | Vibraphone & Jazz Guitar (ビブラフォン&ジャズギター) | メロディに、二つの付加音(ビブラフォンとジャズギター)が重なり三声になります。 |
| 13 | Add Trumpet & Sax (トランペット&サクソ) | メロディに、二つの付加音(トランペットとサクソ)が重なり三声になります。 |
| 14 | Back Voca(バックボーカル) | メロディに『ボーカル』が重なって二声になり、バックボーカル付のような演奏になります。 |
| 15 | Add Strings(ストリングス) | メロディに『ストリングス』が重なって二声になり、オーケストラ付のような演奏になります。 |
| 16 | Fores(フォレスト) | メロディに『鳥のさえずり』が重なって二声になり、野外で演奏しているようになります。 |

メモ

タイプ6, 7, 9以外のハーモニーは、アカンパニメント鍵域で検出されたコードに従ってR1ボイスに対してかけられます。

ユーザースタイルの高度な活用方法

Style File Format(オートアカンパニメント)のしくみ



スタイルファイルフォーマット(SFF : Style File Format)とは、ヤマハのオートアカンパニメント(自動伴奏機能)のノウハウを集大成した「統一フォーマット」です。

SFF対応のPSR-730/630では、SFFで作成されたプリセット100スタイルに加えて、内蔵のディスクドライブにフロッピーディスクを挿入すれば、SFFで作成されたディスクスタイルもロードして演奏することができます。

また、ユーザースタイル機能では、SFFのしくみを最大限に活かして、より自由度の高いユーザースタイル作成が可能です。

オートアカンパニメントは、アカンパニメント演奏のもとになるソースパターンに対し、コードチェンジ(トランスポーズ)を行います。その際に、トラックごとに設定された「音程変換ルール」と「音程変換テーブル」を使用します。また、トランスポーズ後に、正しく発音できるかどうか音域チェックを行ってから、実際にアカンパニメントを発音します。

SFFに関する設定は、各トラックの録音終了後に行ってください。録音前は設定できません。

メモ RHYTHM1/2トラックにはSFFに関する設定は行えません。設定は録音待機状態、およびリハーサルモード時に行えます。

ソースパターンの設定

- 1 ソースコードルートの設定
- 2 ソースコードタイプの設定

ユーザースタイルを作る時に、ソースパターンを何のキーで演奏するかを設定します。初期設定はCM7(ソースコードルート「C」、ソースコードタイプ「M7」)です。

ユーザースタイルの録音待機状態、またはリハーサルモード時に、録音済みのトラックを選んだ状態で、サブメニュー「S.ChordRoot」を選び、[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、コードルートを選びます。

```
S.ChordRoot:#A
```

ソースコードルートを設定したら、続けてサブメニュー「S.ChordType」を選び、[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、コードタイプを選びます。

```
S.ChordType:#m
```

設定できるコードタイプ、および各コードタイプのコードノート、スケールノートについては153ページを参照してください。

NTR(Note Transposition Rule)の設定

- 3 音程変換ルール(NTR)の設定

音程変換時に、音程変換テーブル(下記4参照)を使うルールを設定します。ルールは2種類あります。

ルート移調(Root Transposition Rule)

ソースパターンの各ノートの音程の相互関係を維持したまま変換するルールです。メロディアスなフレーズを持つトラックに設定してください。

ルート固定(Root Fixed Rule)

ソースパターンの各ノートの音程をできるだけ維持するように変換するルールです。ピアノ系やギター系のコードバックトラックに設定してください。

ユーザースタイルの録音待機状態、またはリハーサルモード時に、録音済みのトラックを選んだ状態で、サブメニュー「NTR」を選び、[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、ルールを選びます。

```
NTR: Fixed
```


NTT(Note Transposition Table)の設定

4 音程変換テーブル(NTT)の設定

ソースパターンを、コードチェンジ(音程変換)するためのテーブル(一覧表)を設定します。テーブルは下記のように、6種類あります。

Bypass(バイパス)
音程変換しません。

Melody(メロディ)
メロディラインの音程変換に適したテーブルです。PHRASE1/2トラックなど、メロディックなトラックに設定してください。

Bass(ベース)
ベースラインの音程変換に適したテーブルです。テーブル内容は「Melody」と同じですが、フィンガードなどのオンベースコードを認識します。BASSトラックなど、低音楽器のトラックに設定してください。

Chord(コード)
コードの音程変換に適したテーブルです。CHORD1/2トラックなど、ピアノ系やギター系のコードバックトラックに設定してください。

M-m Only(M)
メジャー系コードをマイナー系コードに変換する時に、長3度を半音下げ、マイナー系コードをメジャー系コードに変換する時に、短3度を半音上げ、その他のノートを一切変換しないテーブルです。

M-m Only(H)
メジャー系コードをマイナー系コードに変換する時に、長3度と長6度を半音下げ、マイナー系コードをメジャー系コードに変換する時に、短3度と短6度を半音上げ、その他のノートを一切変換しないテーブルです。

ユーザースタイルの録音待機状態、またはリハーサルモード時に、録音済みのトラックを選んだ状態で、サブメニュー「NTT」を選び、[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、音程変換テーブルを選びます。

NTT: Bypass

その他

5 音程変換の折り返し点(Highest Key)の設定

1で設定したソースコードルートに対して、音程変換時のオクターブ折り返し点を設定します。3音程変換ルール(NTR)の設定が「ルート移調(Root Transposition Rule)」の時だけ、有効です。

たとえば、CM押鍵時に「C3-E3-G3」と発音するトラックは、ルートを上げると発音ノートも上がりますが、折り返し点を境に、1オクターブ下がります(折り返します)。

例 折り返し点「F」の場合

ルート変化 CM C#M DM ... FM F#M
発音ノート C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 D3-F#3-A3 ... F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3

ユーザースタイルの録音待機状態、またはリハーサルモード時に、録音済みのトラックを選んだ状態で、サブメニュー「NTT」を選び、[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、折り返し点を選びます。

HighestKey: D#

6 発音音域(Low Limit, High Limit)の設定

ユーザースタイルのトラックに録音したボイスに対して、発音鍵域(ローリミット[下限]、ハイリミット[上限])を設定します。発音鍵域を設定することにより、現実的でない音(ベースの高音や、ピッコロの低音など)を発音させずに、発音鍵域内のノートにオクターブをシフトします。

例)ローリミット「C3」、ハイリミット「D4」の場合

ルート変化 CM C#M ... FM
発音ノート E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 ... F3-A3-C4

ユーザースタイルの録音待機状態、またはリハーサルモード時に、録音済みのトラックを選んだ状態で、サブメニュー「LowLimit」「HighLimit」を選び、[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、発音音域を選びます。

LowLimit: 28

HighLimit: 127

7 リトリガールール(RTR)の設定

コードチェンジ(音程変換)時に、発音中のノートの処理方法を設定します。ルールは下記のように、5種類あります。

Stop(ストップ)
発音中のノートを消音して、次のノートから発音します。

PitchShift(ピッチシフト)
発音中のノートを新しいコードタイプに合った音程に差し替えます。

PShftToRoot(ピッチシフトトゥールート)
発音中のノートを新しいコードのルート音に差し替えます。差し替えによって、発音ノートのオクターブは変わりません。

Retrigger(リトリガー)
発音中のノートを消音し、新しいコードタイプに合った音程に発音させます。

Ret.ToRoot(リトリガートゥールート)
発音中のノートを消音し、新しいコードのルート音を発音させます。

ユーザースタイルの録音待機状態、またはリハーサルモード時に、録音済みのトラックを選んだ状態で、サブメニュー「RTR」を選び、[+][-]ボタン、またはダイヤルを使って、リトリガールールを選びます。

RTR: Stop



ソースコードの設定により、コードノートとスケールノート、ノンスケールノートは変わります。詳細は「ソースコードタイプによる録音方法について」(153ページ)を参照してください。

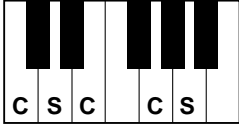
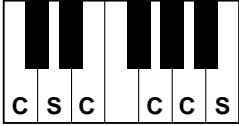
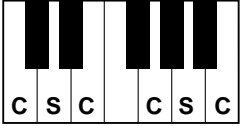
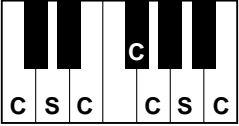
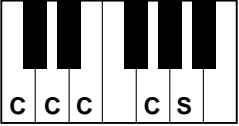
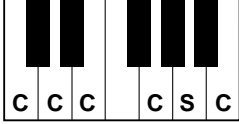
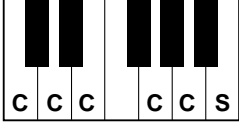
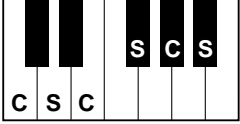
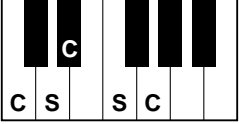
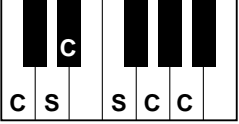
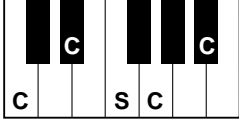
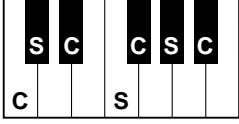
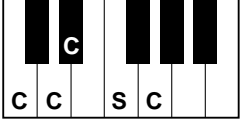
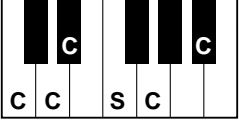
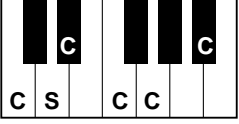
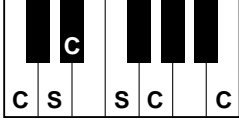
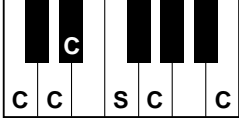
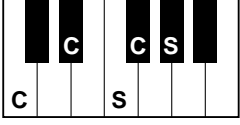
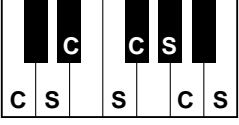
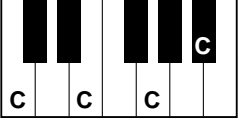
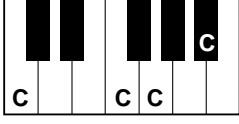
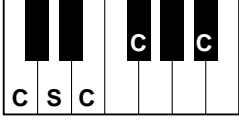
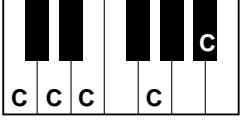
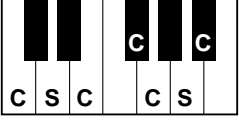
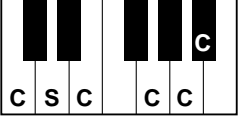
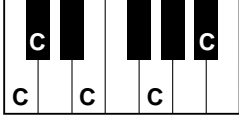
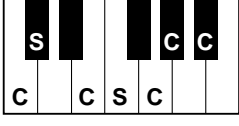
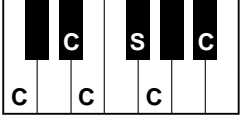
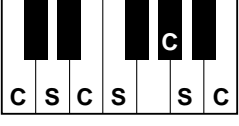
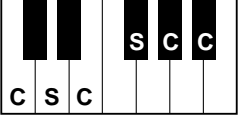
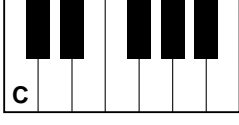
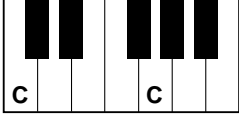
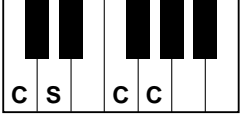
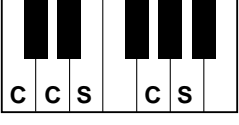
ソースコードタイプによる録音方法について

ソースパターンをデフォルトの「CM7」から変更した場合、コードノート、スケールノートは、ソースパターンに応じて変更されます。

C=コードノート
C, S=スケールノート

コードノート(C)とスケールノート(S)の活用方法については、113ページを参照してください。

[ソースコードルート「C」の場合]

| | | | | |
|--|---|--|---|--|
| CM [Maj]  | CM₆ [Maj ₆]  | CM₇ [Maj ₇]  | CM₇(#11) [Maj ₇ (#11)]  | CM add9 [Maj(9)]  |
| C₇(9) [Maj ₇ (9)]  | C₆(9) [Maj ₆ (9)]  | Caug [aug]  | Cm [min]  | Cm₆ [min ₆]  |
| Cm₇ [min ₇]  | Cm₇^{b5} [min ₇ ^{b5}]  | Cm(9) [min(9)]  | Cm₇(9) [min ₇ (9)]  | Cm₇(11) [min ₇ (11)]  |
| CmM₇ [minMaj ₇]  | CmM₇(9) [minMaj ₇ (9)]  | Cdim [dim]  | Cdim₇ [dim ₇]  | C₇[7]  |
| C₇SUS4 [7sus4]  | C₇^{b5} [7 ^{b5}]  | C₇(9) [7(9)]  | C₇(#11) [7(#11)]  | C₇(13) [7(13)]  |
| C₇(b9) [7(b9)]  | C₇(b13) [7(b13)]  | C₇(#9) [7(#9)]  | CM₇aug [Maj ₇ aug]  | C₇aug [7aug]  |
| C₁₊₈ [1+8]  | C₁₊₅ [1+5]  | Csus4 [sus4]  | C₁₊₂₊₅ [1+2+5]  | |

故障かな?と思ったら

| 現象 | 原因 | 解決方法 |
|--|---|---|
| STAND BY/ONボタンを押して、電源を入れたときに、ポツンという音がする。 | 本体に電流が流れるためです。 | 故障ではありません。 |
| <ul style="list-style-type: none"> 音量が小さくなった。 音質が劣化した。 レジストレーションメモリーが正しくはたらかない。 ソングなどの録音内容が正しく演奏(再生)されない。 突然ディスプレイの表示が消え、パネル設定がリセットされた。 | 電池が消耗しています。 | 6本とも新しい電池と交換するか、または、付属の電源アダプターを使用してください。 |
| 鍵盤を押さえても、音が鳴らない。 | R1/R2/Lボイスのボリュームの設定が下がっています。 | 10, 64ページを参照して、それぞれのボリュームを確認してください。 |
| | ローカルオン/オフの設定がオフに設定されています。 | 131ページの「ローカルオン/オフ設定」の項を参照して、ローカルオンに設定してください。 |
| <ul style="list-style-type: none"> 同時に押さえた鍵盤の音で鳴らない音があった。 鍵盤演奏すると、アカンパニメントやソングの演奏音が途切れる。 | PSR-730/630の最大同時発音数を越えています。 | 最大同時発音数はPSR-730が64、PSR-630が32です。オートアカンパニメントやソングなども含めて最大同時発音数の範囲で鳴らすことができます。 |
| アカンパニメントがスタートしない。 | クロックの設定が、オンに設定されています。 | 132ページの「クロックの設定」の項を参照して、クロックをオフに設定してください。 |
| オートアカンパニメントが正しく演奏されない。 | アカンパニメントトラックのいずれかがオフになっています。または、アカンパニメントボリュームの設定が下がっています。 | 29, 31ページを参照して、それぞれの設定を確認してください。 |
| | コード押鍵に対し、オートアカンパニメントのスプリットポイントの設定が不適切です。 | 55ページの「アカンパニメント鍵域を変更する」の項を参照して、オートアカンパニメントのスプリットポイントを適切な位置に設定してください。 |
| オートアカンパニメントの演奏中、押鍵コードを変えても正しく伴奏が変わらない。 | 設定したフィンガリングモードに合ったコードの押さえ方をしていません。 | フィンガリングモードによって、それぞれコードの押鍵方法が異なります。コードを確認して正しく押さえてください。(56ページ参照) |
| ハーモニーがオンにできない。 | フィンガリングモードに「フルキーボード」が選択されています。 | フィンガリングモードに「フルキーボード」以外を選択してください。 |
| | R1ボイスにドラムキット(23ページ参照)が選択されています。 | R1ボイスに他のボイスを選択してください。 |
| 鍵盤演奏やソング、アカンパニメント、マルチパッドの演奏で、特定の音程が正しく鳴らない。 | スケールチューニングが設定(変更)されています。 | 53ページの「鍵盤ごとの音程を調整する」の項を参照して、チューニング値を(初期設定値)に設定してください。 |

バックアップ/初期化(イニシャライズ)の方法

バックアップの方法

PSR-730/630のパネル上の設定は、電源を切るとそれぞれの初期設定に戻りますが、

- ・レジストレーションメモリーデータ
- ・ユーザースタイルデータ
- ・ユーザーパッドデータ
- ・MIDI送信設定
- ・MIDI受信設定

については、乾電池がセットされた状態で以下の操作方法に従えば、その内容をバックアップ(保持)することができます。

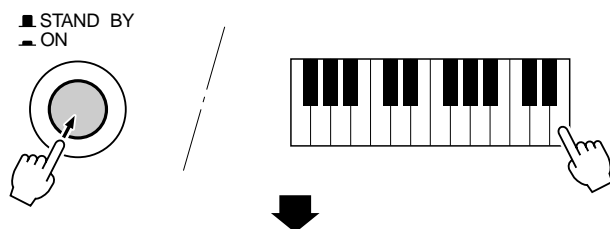
- 1 STAND BY/ONスイッチを押して、電源を切ります。
- 2 アダプターのDCプラグを、リアパネルのDC IN 10-12V端子から抜きます。
- 3 アダプターのACプラグを、コンセントから抜きます。

電源を入れるときは、逆の手順 アダプターのACプラグをコンセントにさす アダプターのDCプラグを本体の端子にさす STAND BY/ONスイッチを押して電源を入れる で行ってください。

初期化(イニシャライズ)の方法

上記のデータも含め、PSR-730/630のすべての設定を初期設定(工場出荷時の状態)に戻すことを「初期化」と呼びます。初期化は以下の方法で行ってください。

- 1 STAND BY/ONスイッチを押して電源を切ります。
- 2 鍵盤の最高音(白鍵)を同時に押しながら、STAND BY/ONスイッチを押して電源を入れると、初期化が実行されます。初期化が完了するとディスプレイに「Backup RAM Clear」が表示されます。



Backup RAM Clear

メモ

初期化を実行すると、バックアップされていた設定は、初期設定値に戻りますのでご注意ください。

PSR-730/630が、何らかの原因で操作不能になったり、誤動作した場合は、一旦電源を切り、初期化の操作を行ってください。

オプション商品のご紹介

| | |
|---------------|---------|
| ヘッドフォン | |
| HPE-150 | ¥4,000 |
| フットスイッチ | |
| FC4 | ¥3,000 |
| FC5 | ¥1,500 |
| フットボリューム | |
| FC-7 | ¥6,000 |
| キーボードスタンド | |
| L-6 | ¥8,000 |
| L-7 | ¥20,000 |

| | |
|---------------------------|---------|
| MIDIケーブル | |
| YAMAHA MIDI-15(15m) | ¥3,000 |
| MIDI-03(3m) | ¥1,100 |
| シリアルケーブル | |
| YAMAHA CCJ-PC1NF | ¥3,000 |
| CCJ-MAC | ¥2,000 |
| CCJ-PC2 | ¥3,000 |
| ソフトケース | |
| SCC-35 | ¥10,000 |

商品の金額には、消費税は含まれておりません。

MIDIデータフォーマット

「MIDIデータフォーマット」は、データ/値を10進数や2進数、16進数で表現しています。16進数の場合は数値の後(または列の頭)にH(Hexadecimal)が付いています。また、「n」は任意の整数を表します。データ/値を入力する場合は、以下のテーブルをご参照ください。

| 10進数 | 16進数 | 2進数 | 10進数 | 16進数 | 2進数 |
|------|------|-----------|------|------|-----------|
| 0 | 00 | 0000 0000 | 64 | 40 | 0100 0000 |
| 1 | 01 | 0000 0001 | 65 | 41 | 0100 0001 |
| 2 | 02 | 0000 0010 | 66 | 42 | 0100 0010 |
| 3 | 03 | 0000 0011 | 67 | 43 | 0100 0011 |
| 4 | 04 | 0000 0100 | 68 | 44 | 0100 0100 |
| 5 | 05 | 0000 0101 | 69 | 45 | 0100 0101 |
| 6 | 06 | 0000 0110 | 70 | 46 | 0100 0110 |
| 7 | 07 | 0000 0111 | 71 | 47 | 0100 0111 |
| 8 | 08 | 0000 1000 | 72 | 48 | 0100 1000 |
| 9 | 09 | 0000 1001 | 73 | 49 | 0100 1001 |
| 10 | 0A | 0000 1010 | 74 | 4A | 0100 1010 |
| 11 | 0B | 0000 1011 | 75 | 4B | 0100 1011 |
| 12 | 0C | 0000 1100 | 76 | 4C | 0100 1100 |
| 13 | 0D | 0000 1101 | 77 | 4D | 0100 1101 |
| 14 | 0E | 0000 1110 | 78 | 4E | 0100 1110 |
| 15 | 0F | 0000 1111 | 79 | 4F | 0100 1111 |
| 16 | 10 | 0001 0000 | 80 | 50 | 0101 0000 |
| 17 | 11 | 0001 0001 | 81 | 51 | 0101 0001 |
| 18 | 12 | 0001 0010 | 82 | 52 | 0101 0010 |
| 19 | 13 | 0001 0011 | 83 | 53 | 0101 0011 |
| 20 | 14 | 0001 0100 | 84 | 54 | 0101 0100 |
| 21 | 15 | 0001 0101 | 85 | 55 | 0101 0101 |
| 22 | 16 | 0001 0110 | 86 | 56 | 0101 0110 |
| 23 | 17 | 0001 0111 | 87 | 57 | 0101 0111 |
| 24 | 18 | 0001 1000 | 88 | 58 | 0101 1000 |
| 25 | 19 | 0001 1001 | 89 | 59 | 0101 1001 |
| 26 | 1A | 0001 1010 | 90 | 5A | 0101 1010 |
| 27 | 1B | 0001 1011 | 91 | 5B | 0101 1011 |
| 28 | 1C | 0001 1100 | 92 | 5C | 0101 1100 |
| 29 | 1D | 0001 1101 | 93 | 5D | 0101 1101 |
| 30 | 1E | 0001 1110 | 94 | 5E | 0101 1110 |
| 31 | 1F | 0001 1111 | 95 | 5F | 0101 1111 |
| 32 | 20 | 0010 0000 | 96 | 60 | 0110 0000 |
| 33 | 21 | 0010 0001 | 97 | 61 | 0110 0001 |
| 34 | 22 | 0010 0010 | 98 | 62 | 0110 0010 |
| 35 | 23 | 0010 0011 | 99 | 63 | 0110 0011 |
| 36 | 24 | 0010 0100 | 100 | 64 | 0110 0100 |
| 37 | 25 | 0010 0101 | 101 | 65 | 0110 0101 |
| 38 | 26 | 0010 0110 | 102 | 66 | 0110 0110 |
| 39 | 27 | 0010 0111 | 103 | 67 | 0110 0111 |
| 40 | 28 | 0010 1000 | 104 | 68 | 0110 1000 |
| 41 | 29 | 0010 1001 | 105 | 69 | 0110 1001 |
| 42 | 2A | 0010 1010 | 106 | 6A | 0110 1010 |
| 43 | 2B | 0010 1011 | 107 | 6B | 0110 1011 |
| 44 | 2C | 0010 1100 | 108 | 6C | 0110 1100 |
| 45 | 2D | 0010 1101 | 109 | 6D | 0110 1101 |
| 46 | 2E | 0010 1110 | 110 | 6E | 0110 1110 |
| 47 | 2F | 0010 1111 | 111 | 6F | 0110 1111 |
| 48 | 30 | 0011 0000 | 112 | 70 | 0111 0000 |
| 49 | 31 | 0011 0001 | 113 | 71 | 0111 0001 |
| 50 | 32 | 0011 0010 | 114 | 72 | 0111 0010 |
| 51 | 33 | 0011 0011 | 115 | 73 | 0111 0011 |
| 52 | 34 | 0011 0100 | 116 | 74 | 0111 0100 |
| 53 | 35 | 0011 0101 | 117 | 75 | 0111 0101 |
| 54 | 36 | 0011 0110 | 118 | 76 | 0111 0110 |
| 55 | 37 | 0011 0111 | 119 | 77 | 0111 0111 |
| 56 | 38 | 0011 1000 | 120 | 78 | 0111 1000 |
| 57 | 39 | 0011 1001 | 121 | 79 | 0111 1001 |
| 58 | 3A | 0011 1010 | 122 | 7A | 0111 1010 |
| 59 | 3B | 0011 1011 | 123 | 7B | 0111 1011 |
| 60 | 3C | 0011 1100 | 124 | 7C | 0111 1100 |
| 61 | 3D | 0011 1101 | 125 | 7D | 0111 1101 |
| 62 | 3E | 0011 1110 | 126 | 7E | 0111 1110 |
| 63 | 3F | 0011 1111 | 127 | 7F | 0111 1111 |

・上記のテーブル以外でも、たとえば、144~159(10進数)/9nH/1001 0000~1001 1111(2進数)は、それぞれ(1~16)チャンネルごとのノートオンメッセージを示します。176~191/BnH/1011 0000~1011 1111は、それぞれ(1~16)チャンネルごとのコントロールチェンジメッセージを示します。192~207/CnH/1100 0000~1100 1111は、それぞれ(1~16)チャンネルごとのプログラムチェンジメッセージを示します。240/F0H/1111 0000はシステムエクスクルーシブメッセージの始まりを示します。247/F7H/1111 0111はシステムエクスクルーシブメッセージの終わりを示します。

- ・aaH(16進数)/0aaaaaa(2進数)はデータのアドレスを示します。アドレスは、High、MidとLowがあります。
- ・bbH/0bbbbbbbはバイトカウントを示します。
- ・ccH/0cccccccclはチェックサムを示します。
- ・ddH/0dddddddはデータ/値を示します。

(1) 送信

| | | |
|--------|--------------------------|--|
| MIDI ← | NOTE ON/OFF | 9nH |
| OUT | | |
| | CONTROL CHANGE | BnH |
| | BANK SELECT MSB | BnH,00H |
| | BANK SELECT LSB | BnH,20H |
| | DATA ENTRY MSB | BnH,06H |
| | DATA ENTRY LSB | BnH,26H |
| | MUDULATION | BnH,01H(PSR-730 ONLY) |
| | MAIN VOLUME | BnH,07H |
| | PANPOT | BnH,0AH |
| | EXPRESSION | BnH,0BH |
| | SUSTAIN | BnH,40H |
| | SOSTENUTE | BnH,42H |
| | SOFT PEDAL | BnH,43H |
| | HARMONIC CONTENT | BnH,47H |
| | BRIGHTNESS | BnH,4AH |
| | REVERB SEND LEVEL | BnH,5BH |
| | CHORUS SEND LEVEL | BnH,5DH |
| | VARIATION SEND LEVEL | BnH,5EH |
| | RPN MSB | BnH,64H |
| | RPN LSB | BnH,65H |
| | PITCH BEND SENS. | BnH,65H,00H,64H,00H,06H,mmH |
| | PROGRAM CHANGE | CnH |
| | PITCH BEND CHANGE | EnH |
| | SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE | |
| | <YAMAHA MIDI FORMAT> | |
| | <UNIVERSAL> | |
| | UNIVERSAL REALTIME | F0H 7FH.....F7H |
| | UNIVERSAL NON-REALTIME | F0H 7EH.....F7H |
| | <XG STANDARD> | |
| | XG PARAMETER CHANGE | F0H 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H |
| | XG BULK DUMP | F0H 43H 0nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH ddH.....ddH ccH F7H |
| | SPECIAL OPERATORS | |
| | SYSTEM REALTIME MESSAGE | |
| | MIDI CLOCK | F8H |
| | START | FAH |
| | STOP | FCH |
| | ACTIVE SENSING | FEH |

(2) 受信

| | | |
|--------|----------------------|-----------------------------|
| MIDI → | NOTE OFF | 8nH |
| IN | | |
| | NOTE ON/OFF | 9nH |
| | CONTROL CHANGE | |
| | BANK SELECT MSB | BnH,00H |
| | BANK SELECT LSB | BnH,20H |
| | MODULATION | BnH,01H |
| | PORTAMENTO TIME | BnH,05H |
| | DATA ENTRY MSB | BnH,06H |
| | DATA ENTRY LSB | BnH,26H |
| | MAIN VOLUME | BnH,07H |
| | PANPOT | BnH,0AH |
| | EXPRESSION | BnH,0BH |
| | SUSTAIN | BnH,40H |
| | PORTAMENTO | BnH,41H |
| | SOSTENUTO | BnH,42H |
| | SOFT PEDAL | BnH,43H |
| | HARMONIC CONTENT | BnH,47H |
| | RELEASE TIME | BnH,48H |
| | ATTACK TIME | BnH,49H |
| | BRIGHTNESS | BnH,4AH |
| | PORTAMENTO CONTROL | BnH,54H |
| | REVERB SEND LEVEL | BnH,5BH |
| | CHORUS SEND LEVEL | BnH,5DH |
| | VARIATION SEND LEVEL | BnH,5EH |
| | DATA INCREMENT | BnH,60H |
| | DATA DECREMENT | BnH,61H |
| | NRPN LSB | BnH,62H |
| | NRPN MSB | BnH,63H |
| | VIBRATO RATE | BnH,63H,01H,62H,08H,06H,mmH |
| | VIBRATO DEPTH | BnH,63H,01H,62H,09H,06H,mmH |
| | VIBRATO DELAY | BnH,63H,01H,62H,0AH,06H,mmH |
| | FILTER CUTOFF FREQ. | BnH,63H,01H,62H,20H,06H,mmH |
| | FILTER RESONANCE | BnH,63H,01H,62H,21H,06H,mmH |
| | AEG ATTACK TIME | BnH,63H,01H,62H,63H,06H,mmH |
| | AEG DECAY TIME | BnH,63H,01H,62H,64H,06H,mmH |
| | AEG RELEASE | BnH,63H,01H,62H,66H,06H,mmH |

| | |
|--------------------------|--|
| DRUM INST | |
| CUTOFF FREQ. | BnH,63H,14H,62H,rrH,06H,mmH |
| FILTER RESONANCE | BnH,63H,15H,62H,rrH,06H,mmH |
| AEG ATTACK RATE | BnH,63H,16H,62H,rrH,06H,mmH |
| AEG DECAY RATE | BnH,63H,17H,62H,rrH,06H,mmH |
| PITCH COARSE | BnH,63H,18H,62H,rrH,06H,mmH |
| PITCH FINE | BnH,63H,19H,62H,rrH,06H,mmH |
| LEVEL | BnH,63H,1AH,62H,rrH,06H,mmH |
| PANPOT | BnH,63H,1CH,62H,rrH,06H,mmH |
| REVERB SEND | BnH,63H,1DH,62H,rrH,06H,mmH |
| CHORUS SEND | BnH,63H,1EH,62H,rrH,06H,mmH |
| VARIATION SEND | BnH,63H,1FH,62H,rrH,06H,mmH |
| RPN LSB | BnH,64H |
| RPN MSB | BnH,65H |
| PITCH BEND SENS. | BnH,65H,00H,64H,00H,06H,mmH |
| FINE TUNING | BnH,65H,00H,64H,01H,06H,mmH,26H,IIH |
| COARSE TUNING | BnH,65H,00H,64H,02H,06H,mmH |
| NULL | BnH,65H,7FH,64H,7FH |
| ALL SOUND OFF | BnH,78H,00H |
| RESET ALL CONTROLLERS | BnH,79H,00H |
| ALL NOTES OFF | BnH,7BH,00H |
| OMNI OFF | BnH,7CH,00H |
| OMNI ON | BnH,7DH,00H |
| MONO | BnH,7EH |
| POLY | BnH,7FH |
| PROGRAM CHANGE | CnH |
| CHANNEL AFTER TOUCH | DnH |
| PITCH BEND CHANGE | EnH |
| SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE | |
| <YAMAHA MIDI FORMAT> | |
| <UNIVERSAL> | |
| UNIVERSAL REALTIME | F0H 7FH.....F7H |
| UNIVERSAL NON-REALTIME | F0H 7EH.....F7H |
| <XG STANDARD> | |
| XG PARAMETER CHANGE | F0H 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H |
| XG BULK DUMP | F0H 43H 0nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH ddH.....ddH ccH cH F7H |
| PARAMETER REQUEST | F0H 43H 3nH 4CH aaH aaH aaH F7H |
| DUMP REQUEST | F0H 43H 2nH 4CH aaH aaH aaH F7H |
| SPECIAL OPERATORS | |
| Others | |
| SYSTEM REALTIME MESSAGE | |
| MIDI CLOCK | F8H |
| START | FAH |
| STOP | FCH |
| ACTIVE SENSING | FEH |

* XG SFX KIT番号とPROGRAM NUMBERとの対応
P = 1 SFX1 Kit
P = 2 SFX2 Kit

ドラムボイスが選ばれているときに異なるドラムボイスのプログラムチェンジを受信すると、その時ドラムボイスで使用していたドラムセットアップデータは、新しいドラムボイスのデータにリセットされる。

(3-1-4) CHANNEL AFTER TOUCH (受信のみ)

| | | |
|--------|---------------|---------------------------------|
| STATUS | 1101nnnn(DnH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| VALUE | 0vvvvvv | v = 0 - 127 AFTER TOUCH VALUE |

(3-1-5) PITCH BEND CHANGE

| | | |
|--------|---------------|---------------------------------|
| STATUS | 1110nnnn(EnH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| LSB | 0vvvvvv | PITCH BEND CHANGE LSB |
| MSB | 0vvvvvv | PITCH BEND CHANGE MSB |

(3-1-6) CONTROL CHANGE

| | | |
|----------------|---------------|---------------------------------|
| STATUS | 1011nnnn(BnH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| CONTROL NUMBER | 0ccccccc | |
| CONTROL VALUE | 0vvvvvvv | |

* 送信する CONTROL NUMBER

| | | | |
|--------|----------------------|---|------------------|
| c = 0 | BANK SELECT MSB | ; v = 0:XG NORMAL, 64:SFX NORMAL, 126:XG SFX KIT, 127:XG DRUM | |
| c = 32 | BANK SELECT LSB | ; v = 0 - 127 | *3 |
| c = 1 | MODULATION | ; v = 0 - 127 | *2(PSR-730 ONLY) |
| c = 6 | DATA ENTRY MSB | ; v = 0 - 127 | *1 |
| c = 38 | DATA ENTRY LSB | ; v = 0 - 127 | *1 |
| c = 7 | MAIN VOLUME | ; v = 0 - 127 | |
| c = 10 | PANPOT | ; v = 0 - 127 | |
| c = 11 | EXPRESSION | ; v = 0 - 127 | |
| c = 64 | SUSTAIN | ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON | *2 |
| c = 66 | SOSTENUTO | ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON | *2 |
| c = 67 | SOFT PEDAL | ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON | *2 |
| c = 71 | HARMONIC CONTENT | ; v = 0-64 - 64:0 - 127:+63 | *2 |
| c = 74 | BRIGHTNESS | ; v = 0-64 - 64:0 - 127:+63 | *2 |
| c = 91 | REVERB SEND LEVEL | ; v = 0 - 127 | |
| c = 93 | CHORUS SEND LEVEL | ; v = 0 - 127 | |
| c = 94 | VARIATION SEND LEVEL | ; v = 0 - 127 (Connection=1[System]の時のみ) | |

* 受信する CONTROL NUMBER

| | | | |
|--------|----------------------|---|----|
| c = 0 | BANK SELECT MSB | ; v = 0:XG NORMAL, 64:SFX NORMAL, 126:XG SFX KIT, 127:XG DRUM | |
| c = 32 | BANK SELECT LSB | ; v = 0 - 127 | *3 |
| c = 1 | MODULATION | ; v = 0 - 127 | *2 |
| c = 5 | PORTAMENTO TIME | ; v = 0 - 127 | *2 |
| c = 6 | DATA ENTRY MSB | ; v = 0 - 127 | *1 |
| c = 38 | DATA ENTRY LSB | ; v = 0 - 127 | *1 |
| c = 7 | MAIN VOLUME | ; v = 0 - 127 | |
| c = 10 | PANPOT | ; v = 0 - 127 | |
| c = 11 | EXPRESSION | ; v = 0 - 127 | |
| c = 64 | SUSTAIN | ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON | *2 |
| c = 65 | PORTAMENTO | ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON | *2 |
| c = 66 | SOSTENUTO | ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON | *2 |
| c = 67 | SOFT PEDAL | ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON | *2 |
| c = 71 | HARMONIC CONTENT | ; v = 0-64 - 64:0 - 127:+63 | *2 |
| c = 72 | RELEASE TIME | ; v = 0-64 - 64:0 - 127:+63 | *2 |
| c = 73 | ATTACK TIME | ; v = 0-64 - 64:0 - 127:+63 | *2 |
| c = 74 | BRIGHTNESS | ; v = 0-64 - 64:0 - 127:+63 | *2 |
| c = 84 | PORTAMENTO CONTROL | ; v = 0 - 127 | *2 |
| c = 91 | REVERB SEND LEVEL | ; v = 0 - 127 | |
| c = 93 | CHORUS SEND LEVEL | ; v = 0 - 127 | |
| c = 94 | VARIATION SEND LEVEL | ; v = 0 - 127 (Connection=1[System]の時のみ) | |
| c = 96 | DATA INCREMENT | ; v = 127 | *1 |
| c = 97 | DATA DECREMENT | ; v = 127 | *1 |

*1 RPN, NRPNで指定パラメーターを設定する時のみ用いる。

*2 リズム音色に対しては無効。

*3 MSB = 0, 63以外のときは、0。

(3) 送信 / 受信

(3-1) CHANNEL VOICE MESSAGES

(3-1-1) NOTE OFF (受信のみ)

| | | |
|-------------|---------------|---------------------------------|
| STATUS | 1000nnnn(8nH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| NOTE NUMBER | 0kkkkkkk | k = 0 (C-2) - 127 (G8) |
| VELOCITY | 0vvvvvvv | vは無視 |

(3-1-2) NOTE ON/OFF

| | | |
|-------------|---------------|-------------------------------------|
| STATUS | 1001nnnn(9nH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| NOTE NUMBER | 0kkkkkkk | k = 0 (C-2) - 127 (G8) |
| VELOCITY | 0vvvvvvv | (v = 0) NOTE ON (v = 0) NOTE OFF |

(3-1-3) PROGRAM CHANGE

| | | |
|----------------|---------------|---------------------------------|
| STATUS | 1100nnnn(CnH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| PROGRAM NUMBER | 0ppppppp | p = 0 - 127 |

* XG DRUM VOICE番号とPROGRAM NUMBERとの対応

| | |
|--------|---------------|
| P = 1 | Standard Kit |
| P = 2 | Standard2 Kit |
| P = 9 | Room Kit |
| P = 17 | Rock Kit |
| P = 25 | Elctrnrc Kit |
| P = 26 | Analog Kit |
| P = 28 | Dance Kit |
| P = 33 | Jazz Kit |
| P = 41 | Brush Kit |
| P = 49 | Classic Kit |

・ PROGRAM CHANGEを受信するまで、BANK SELECTの処理は保留される。ボイスバンクを含めて、ボイスを変更する場合、BANK SELECTとプログラムチェンジメッセージをセットにして、BANK SELECT MSB,LSB,PROGRAM CHANGEの順で送信すること。

・ MODULATION はピブラートの深さをコントロールする。

・ PORTAMENTO TIMEはPortamento Switch = ON の時のピッチ変化速度を調節する。0でポルタメント最短時間、127でポルタメント最長時間となる。

・ PANPOT はメロディ音色、リズム音色とも音色のプリセット値に対し相対的に変化する。

・ PORTAMENTO CONTROL において、ポルタメントタイムは常に0に固定。

- ・ HARMONIC CONTENTは、音色で設定されているレゾナンスを調節する。相対変化のパラメーターであるため、64 を基準として増減の指定をする。値が大きくなるほどクセのある音になる。音色により、効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。
- ・ RELEASE TIMEは、音色で設定されているエンベロープリリース タイムを調節する。相対変化のパラメーターであるため、64 を基準として増減の指定をする。
- ・ ATTACK TIMEは、音色で設定されているエンベロープアタック タイムを調節する。相対変化のパラメーターであるため、64 を基準として増減の指定をする。
- ・ BRIGHTNESSは、音色で設定されているカットオフ周波数を調節する。相対変化のパラメーターであるため、64 を基準として増減の指定をする。値が小さくなるほど柔らかい音になる。音色により、効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。

(3-2) CHANNEL MODE MESSAGES

| | | |
|----------------|---------------|---------------------------------|
| STATUS | 1011nnnn(BnH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| CONTROL NUMBER | 0ccccccc | c = CONTROL NUMBER |
| CONTROL VALUE | 0vvvvvvv | v = DATA VALUE |

(3-2-1) ALL SOUND OFF(受信のみ)

(CONTROL NUMBER = 78H, DATA VALUE = 0)

該当チャンネルの発音中の音をすべて消音する。
ノート・オンやホールド・オンなどのチャンネルメッセージの状態も消去する。

(3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS(受信のみ)

(CONTROL NUMBER = 79H, DATA VALUE = 0)

以下のコントローラーの設定値をリセットする。

| | |
|-------------------|---------------------|
| PITCH BEND CHANGE | 0 (中点) |
| AFTER TOUCH | 0 (最小) |
| MODULATION | 0 (最小) |
| EXPRESSION | 127 (最大) |
| SUSTAIN | 0 (オフ) |
| SOSTENUTO | 0 (オフ) |
| SOFT PEDAL | 0 (オフ) |
| NRPN | 番号未設定状態、内部データは変化しない |
| RPN | 番号未設定状態、内部データは変化しない |
| PORTAMENT CONTROL | リセット |
| PORTAMENTO | 0 (オフ) |

(3-2-3) ALL NOTES OFF(受信のみ)

(CONTROL NUMBER = 7BH, DATA VALUE = 0)

該当チャンネルのオンしている ノートをすべてオフする。ただし、サステインまたはノーステノートがオンの場合は、それらがオフになるまで発音は終了しない。

(3-2-4) OMNI OFF(受信のみ) CONTROL NUMBER = 7CH, DATA VALUE = 0)

ALL NOTES OFF を受信したときと同じ処理を行う。

(3-2-5) OMNI ON(受信のみ) CONTROL NUMBER = 7DH, DATA VALUE = 0)

ALL NOTES OFF を受信したときと同じ処理を行う。
OMNI ONにはならない。

(3-2-6) MONO(受信のみ)

(CONTROL NUMBER = 7EH, DATA VALUE = 0)

ALL SOUND OFFを受信したときと同じ処理を行なう。
3rd byte(モノ数)が 0 - 16 の範囲内にあれば該当チャンネルを Mode4(m = 1)にする。

(3-2-7) POLY(受信のみ) CONTROL NUMBER = 7FH, DATA VALUE = 0)

ALL SOUND OFFを受信したときと同じ処理を行ない、該当チャンネルをMode3にする。

(3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER(RPN)

| | | |
|----------------|---------------|---------------------------------|
| STATUS | 1011nnnn(BnH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| RPN LSB | 01100100(64H) | |
| RPN LSB NUMBER | 0ppppppp | p = RPN LSB(下表参照) |
| RPN MSB | 01100101(65H) | |
| RPN MSB | 0qqqqqqq | q = RPN MSB(下表参照) |
| DATA ENTRY MSB | 00000110(06H) | |
| DATA VALUE | 0mmmmmmm | m = Data Value |
| DATA ENTRY LSB | 00100110(26H) | |
| DATA VALUE | 0lllllll | l = Data Value |

まず RPN MSB/LSBでパラメーターを指定し、その後データエントリーMSB/LSBでそのパラメーターの値を設定する。

| RPN | D.ENTRY | MSB LSB | MSB LSB | PARAMETER NAME | DATA RANGE |
|---------|----------|---------|---------|------------------------|--|
| 00H 00H | mmH | | | PITCH BEND SENSITIVITY | 00H - 18H (0 - 24 半音) |
| 01H 00H | mmH lllH | | | FINE TUNE | {mmH, lllH} = {00H, 00H} - {40H, 00H} - {7FH, 7FH} |
| | | | | | (-8192*100/8192) - 0 - (+8192*100/8192) |
| 02H 00H | mmH | | | COARSE TUNE | 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 半音) |
| 7FH 7FH | | | | NULL | RPN番号が指定されていない状態になる。 |

内部の設定値には影響しない。

(3-4) NON-REGISTERED PARAMETER NUMBER(NRPN) (受信のみ)

| | | |
|-----------------|---------------|---------------------------------|
| STATUS | 1011nnnn(BnH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| NRPN LSB | 01100010(62H) | |
| NRPN LSB NUMBER | 0ppppppp | p = NRPN LSB(下表参照) |
| NRPN MSB | 01100011(63H) | |
| NRPN MSB NUMBER | 0qqqqqqq | q = NRPN MSB(下表参照) |
| DATA ENTRY MSB | 00000110(06H) | |
| DATA VALUE | 0mmmmmmm | m = Data Value |

まず NRPN MSB/LSBでパラメーターを指定し、その後データエントリーMSB/LSBでそのパラメーターの値を設定する。

| NRPN | D.ENTRY | MSB LSB | MSB LSB | PARAMETER NAME | DATA RANGE |
|---------|---------|---------|---------|---------------------------|--|
| 01H 08H | mmH | | | VIBRATO RATE | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |
| 01H 09H | mmH | | | VIBRATO DEPTH | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |
| 01H 0AH | mmH | | | VIBRATO DELAY | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |
| 01H 20H | mmH | | | FILTER CUTOFF FREQUENCY | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |
| 01H 21H | mmH | | | FILTER RESONANCE | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |
| 01H 63H | mmH | | | EG ATTACK TIME | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |
| 01H 64H | mmH | | | EG DECAY TIME | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |
| 01H 66H | mmH | | | EG RELEASE | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |
| 14H rrH | mmH | | | DRUM FILTER CUTOFF FREQ. | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |
| 15H rrH | mmH | | | DRUM FILTER RESONANCE | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |
| 16H rrH | mmH | | | DRUM AEG ATTACK RATE | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |
| 17H rrH | mmH | | | DRUM AEG DECAY RATE | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |
| 18H rrH | mmH | | | DRUM PITCH COARSE | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |
| 19H rrH | mmH | | | DRUM PITCH FINE | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |
| 1AH rrH | mmH | | | DRUM LEVEL | 00H - 7FH (0 - 最大) |
| 1CH rrH | mmH | | | DRUM PANPOT | 00H ,01H - 40H - 7FH (random, left - center - right) |
| 1DH rrH | mmH | | | DRUM REVERB SEND LEVEL | 00H - 7FH (0 - 最大) |
| 1EH rrH | mmH | | | DRUM CHORUS SEND LEVEL | 00H - 7FH (0 - 最大) |
| 1FH rrH | mmH | | | DRUM VARIATION SEND LEVEL | 00H - 7FH (0 - 最大) |

MSB 14H-1FH(ドラム用)はそのチャンネルにドラムボイスがアサインされている場合のみ有効。

rrH : drum instrument note number

(3-5) SYSTEM REALTIME MESSAGES

(3-5-1) MIDI CLOCK

| | |
|--------|----------------|
| STATUS | 11111000 (F8H) |
|--------|----------------|

送信 : 1 拍 Timing で送信する。

受信 : 楽器本体の Clock が External に変更された場合、外部接続機器からの FAH 受信後に 1 拍 Timing として外部からの Clock を受信し、同期するようになる。

Tempo用Timing Clock として内部 Clock を使用するかまたは MIDI IN から入る Timing Clock を使用するかの選択が行える。

(3-5-2) START

| | |
|--------|----------------|
| STATUS | 11111010 (FAH) |
|--------|----------------|

送信 : 楽器本体のオートアカンパニメント、ソング再生がスタートしたときに出力される。
受信 : 楽器本体の状態によるが、オートアカンパニメント、ソング再生、ソング録音がスタートする。
クロックモードが内部(Ext. ClockがOff)の場合は、FAHは受信しない。

(3-5-3) STOP

| | |
|--------|----------------|
| STATUS | 11111100 (FCH) |
|--------|----------------|

送信 : 楽器本体のオートアカンパニメント、ソング再生がストップしたときに出力される。
受信 : 楽器本体の状態によるが、オートアカンパニメント、ソング再生、ソング録音がストップする。

(3-5-4) ACTIVE SENSING

| | |
|--------|----------------|
| STATUS | 11111110 (FEH) |
|--------|----------------|

約 200 msec 毎に送信する。

この Code を一度受信すると、Sensing を開始する。約 400 msec 以上の間、Status も Data も来ない時は、MIDI 受信 Buffer を Clear し、発音している音と Sustain を強制的に OFF にする。また、各 Control 情報の値は初期設定値にリセットする。

(3-6) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

(3-6-1) YAMAHA MIDI FORMAT

(3-6-1-1) SECTION CONTROL

| 2進 | 16進 | |
|----------|-----|-------------------|
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01000011 | 43 | YAMAHA ID |
| 01111110 | 7E | Style |
| 00000000 | 00 | |
| 0sssssss | SS | Switch No. |
| | | 00H : INTRO A |
| | | 01H 07H : INTRO B |

| | | |
|----------|---------|---------------------------------|
| | 08H | : MAIN A |
| | 09H 0FH | : MAIN B |
| | 10H | : FILL IN AA |
| | 11H 17H | : FILL IN BB |
| | 18H | : FILL IN AB |
| | 19H 1FH | : FILL IN BA |
| | 20H | : ENDING A |
| | 21H 27H | : ENDING B |
| 0ddddd | DD | Switch On/Off: 00H(Off),7FH(On) |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

ONコードを受信すると指定したセクションに変化する。

(3-6-1-2) TEMPO CONTROL

| | | |
|----------|-----|------------------|
| 2進 | 16進 | |
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01000011 | 43 | YAMAHA ID |
| 01111110 | 7E | Style |
| 00000000 | 01 | |
| 0tttttt | TT | Tempo4 |
| 0tttttt | TT | Tempo3 |
| 0tttttt | TT | Tempo2 |
| 0tttttt | TT | Tempo1 |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

内部クロックを受信したテンポ値に変更する。
Tempo4からTempo1はSMFのテンポイベント値24ビットを下位から7ビット毎に分割し、Tempo1から格納する。

(3-6-2) UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE

(3-6-2-1) UNIVERSAL REALTIME MESSAGE

(3-6-2-1-1) MIDI MASTER VOLUME(受信のみ)

| | | |
|----------|-----|---|
| 2進 | 16進 | |
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01111110 | 7F | Universal Realtime |
| 01111111 | 7F | ID of target Device |
| 00001001 | 04 | Sub-ID #1=Device Control Message |
| 00000001 | 01 | Sub-ID #2=Master Volume |
| 0sssssss | SS | Volume LSB |
| 0tttttt | TT | Volume MSB |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |
| または | | |
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01111110 | 7F | Universal Realtime |
| 0xxxxnnn | XN | When N is received N=0-F, whichever is received. When N is transmitted N always=0. X = don't care |
| 00001001 | 04 | Sub-ID #1=Device Control Message |
| 00000001 | 01 | Sub-ID #2=Master Volume |
| 0sssssss | SS | Volume LSB |
| 0tttttt | TT | Volume MSB |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

全チャンネルの VOLUME を一括で変更する。
TT の値をMIDI マスターボリューム値として用いる。(SS の値は無視)

(3-6-2-2) UNIVERSAL NON REALTIME MESSAGE

(3-6-2-2-1) GENERAL MIDI SYSTEM ON

| | | |
|----------|-----|---|
| 2進 | 16進 | |
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01111110 | 7E | Universal Non-Realtime |
| 01111111 | 7F | ID of target Device |
| 00001001 | 09 | Sub-ID #1=General MIDI Message |
| 00000001 | 01 | Sub-ID #2=General MIDI On |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |
| または | | |
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01111110 | 7E | Universal Non-Realtime |
| 0xxxxnnn | XN | When N is received N=0-F, whichever is received. When N is transmitted N always=0. X = don't care |
| 00001001 | 09 | Sub-ID #1=General MIDI Message |
| 00000001 | 01 | Sub-ID #2=General MIDI On |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

On を受信することにより、SYSTEM MODE がXG に変更される。MIDI マスターチューニングを除く全てのControlデータ設定値をDefaultに戻す。
このメッセージの実行には、約50ms かかるため、次のメッセージとの間隔を注意すること。

GM ON受信後は、以下のMessageに制限がかかる。

10ChでのBank Select MSB/LSBは、無視され、Drum音色固定となる。

10Ch以外でのBank Select MSB/LSBは、127/0以外は、無視する。

NRPNは受信しない。

XG ONを受信すると、これらの制限は解除される。

(3-6-3) XG STANDARD

(3-6-3-1) XG PARAMETER CHANGE

(3-6-3-1-1) XG SYSTEM ON

| | | |
|----------|----|------------------|
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01000011 | 43 | YAMAHA ID |
| 0001nnnn | 1N | Device Number |
| 01001100 | 4C | Model ID |
| 00000000 | 00 | Address High |
| 00000000 | 00 | Address Mid |
| 01111110 | 7E | Address Low |
| 00000000 | 00 | Data |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

On を受信することにより、SYSTEM MODE がXG に変更される。ControllerがResetされ、付表のMultiPart,Effectのすべてのデータと、All Systemのうち(XG)と記されているデータすべての設定値が、Default値になる。

このメッセージの実行には、約50ms かかるため、次のメッセージとの間隔を注意すること。

(3-6-3-1-2) XG PARAMETER CHANGE

| | | |
|----------|-----|------------------|
| 2進 | 16進 | |
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01000011 | 43 | YAMAHA ID |
| 0001nnnn | 1N | Device Number |
| 01001100 | 4C | Model ID |
| 0aaaaaaa | AA | Address High |
| 0aaaaaaa | AA | Address Mid |
| 0aaaaaaa | AA | Address Low |
| 0ddddd | DD | Data |
| | | |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

Data Sizeが2または4のパラメーターは、そのSize分のデータを送信する。

AddressおよびParameterについては、付表1-2~1-8 P. 161~164を参照すること。

以下の4種類を送受信する。(送信はParameter Change Requestを受信した時のみ)

XG System Data
Multi Effect Data
Multi EQ Data
Multi Part Data
Drums Setup Data

(3-6-3-2) XG BULK DUMP

| | | |
|----------|-----|------------------|
| 2進 | 16進 | |
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01000011 | 43 | YAMAHA ID |
| 0000nnnn | 0N | Device Number |
| 01001100 | 4C | Model ID |
| 0bbbbbbb | BB | ByteCount |
| 0bbbbbbb | BB | ByteCount |
| 0aaaaaaa | AA | Address High |
| 0aaaaaaa | AA | Address Mid |
| 0aaaaaaa | AA | Address Low |
| 00000000 | 00 | Data |
| | | |
| 0ccccccc | CC | Check sum |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

AddressおよびByte Countは、付表1-2~1-8 P. 161~164を参照すること。

Check sumはByte Count、Start Address、Data、Check sum自身を加算した値の下位7bitがゼロになる値である。

XG バルクダンプ、バルクリクエストではAddressにブロックの先頭を指定した場合のみ受信する。

ブロックとは付表中 Total Size として括られるデータ列の単位を示す。

以下の5種類を送受信する。(送信はBulk Dump Requestを受信した時のみ)

System Data
Multi Effect Data(各エフェクト単位)
Multi EQ Data(PSR-730 ONLY)
Multi Part Data(各パート単位)
Drums Setup Data(各ノート単位)
System Information (送信のみ)

(3-6-3-3) XG PARAMETER REQUEST(受信のみ)

| | | |
|----------|-----|------------------|
| 2進 | 16進 | |
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01000011 | 43 | YAMAHA ID |
| 0011nnnn | 3n | Device Number |
| 01001100 | 4C | Model ID |
| 0aaaaaaa | AA | Address High |
| 0aaaaaaa | AA | Address Mid |
| 0aaaaaaa | AA | Address Low |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

AddressおよびByte Countは、付表1-2~1-8 P. 161~164を参照すること。

以下の4種類を受信する。

System Data
Multi Effect Data
Multi Part Data
Drums Setup Data

(3-6-3-4) XG DUMP REQUEST(受信のみ)

| 2進 | 16進 | |
|----------|-----|------------------|
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01000011 | 43 | YAMAHA ID |
| 0010nnnn | 2n | Device Number |
| 01001100 | 4C | Model ID |
| 0aaaaaaa | AA | Address High |
| 0aaaaaaa | AA | Address Mid |
| 0aaaaaaa | AA | Address Low |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

Address および Byte Count は、付表1-2 ~ 1-8(P. 161 ~ 164)を参照すること。

以下の5種類を受信する。

- System Data
- Multi Effect Data(各モジュール単位)
- Multi EQ Data(PSR-730 ONLY)
- Multi Part Data(各パート単位)
- Drums Setup Data(各ノート単位)
- System Information

(3-6-4) CLAVINOVA MIDI COMPLIANCE

(3-6-4-1) INTERNAL CLOCK / EXTERNAL CLOCK(受信のみ)

| 2進 | 16進 | |
|----------|-----|--|
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01000011 | 43 | YAMAHA ID |
| 01110011 | 73 | Clavinova ID |
| 00000001 | 01 | Clavinova common ID |
| 0000001n | 0N | N: 2(Internal Clock),3(External Clock) |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

(3-6-4-2) DOC MULTI TIMBRE ON / OFF(受信のみ)

| 2進 | 16進 | |
|----------|-----|---|
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01000011 | 43 | YAMAHA ID |
| 01110011 | 73 | Clavinova ID |
| 00000001 | 01 | Clavinova common ID |
| 00000110 | 1N | N: 3(DOC Multi Timbre Off),4(DOC Multi Timbre On) |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

(3-6-4-3) MIDI FA CANCEL(受信のみ)

| 2進 | 16進 | |
|----------|-----|---------------------|
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01000011 | 43 | YAMAHA ID |
| 01110011 | 73 | Clavinova ID |
| 01000101 | 01 | Clavinova common ID |
| 01100001 | 61 | MIDI FA Cancel |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

このメッセージを受信すると[FAH]を受けてもリズムがスタートしないようになる。

(3-6-5) SPECIAL OPERATORS

(3-6-5-1) VOLUME ,EXPRESSION AND PAN REALTIME CONTROL OFF

| 2進 | 16進 | |
|----------|-----|--|
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01000011 | 43 | YAMAHA ID |
| 01110011 | 73 | Clavinova ID |
| 01000101 | 45 | CVP-98/96/94/92 ID |
| 00010001 | 11 | Sub ID |
| 0000nnnn | 0N | N = MIDI Channel |
| 01001001 | 45 | Volume and Expression Realtime Control Off |
| 0vvvvvvv | VV | Value VV: Off=7FH, on=00H |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

このExclusiveのOnを受信するとその後のVolume,Expression,PANの変更はキーオン時
にのみ有効になる。Offを受信すると通常に戻る。

(3-6-6) Others

(3-6-6-1) MIDI MASTER TUNING(受信のみ)

| 2進 | 16進 | |
|----------|-----|---|
| 11110000 | F0 | Exclusive status |
| 01000011 | 43 | YAMAHA ID |
| 0001nnnn | 1N | When N is received N=0-F, whichever is received. When N is transmitted N always=0. |
| 00100111 | 27 | Model ID |
| 00110000 | 30 | Sub ID |
| 00000000 | 00 | |
| 00000000 | 00 | |
| 0mmmmmmm | MM | Master Tune MSB |
| 0lllllll | LL | Master Tune LSB |
| 0ccccccc | CC | don't care |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

全チャンネルの TUNING を一括で変更する。

MM,LL の値をMIDI マスターチューニング値として用いる。(N及びCCの値は無視)

T = M-128

T : 実際のチューニング値(-99cent - +99cent)

M : MM の0 - 3ビットを MSB、LL の0 - 3ビットを LSB とする 1 バイトの値(28- 228)

この設定はGMシステムオン、XGシステムオンでリセットされない。

<付表 1-1> Parmeter Basic Address

| | Parameter Change Address (H)(X)(M)(L) | | | Description |
|-------------|---------------------------------------|----|----|----------------------------------|
| SYSTEM | 00 | 00 | 00 | System |
| | 00 | 00 | 7D | Drum Setup Reset |
| | 00 | 00 | 7D | Drum Setup Reset |
| | 00 | 00 | 7E | XG System On |
| | 00 | 00 | 7F | All Parameter Reset |
| INFORMATION | 01 | 00 | 00 | System Information |
| EFFECT 1 | 02 | 01 | 00 | Effect1(Reverb,Chorus,Variation) |
| MULTI EQ | 02 | 40 | 00 | Multi EQ(PSR-730 ONLY) |
| EFFECT 2 | 03 | 00 | 00 | Effect2(PSR-730 ONLY) |
| MULTI PART | 08 | 00 | 00 | Multi Part 1 |
| | 08 | 0F | 00 | Multi Part 16 |
| DRUM | 30 | 0B | 00 | Drum Setup 1 |
| | 31 | 0B | 00 | Drum Setup 2 |
| | | | | Address |
| | | | | Parameter |
| | | | | note number |
| | 3n | 0B | 00 | note number 13 |
| | 3n | 0C | 00 | note number 14 |
| | | | | : |
| | 3n | 5B | 00 | note number 91 |

< 付表 1-2 > MIDI Parameter Change table (SYSTEM)

| Address (H) | Size (H) | Data (H) | Parameter Name | Description | Default Value (H) |
|--------------|----------|----------|---------------------|------------------------|----------------------|
| 00 00 00 | 4 | 0000 | Master Tune | -102.4..+102.3[cent] | 00 04 00 00 |
| 01 | | ..07FF | | 1st bit3-0 -> bit15-12 | (0400) |
| 02 | | | | 2nd bit3-0 -> bit11-8 | (XG GM onでResetされない) |
| 03 | | | | 3rd bit3-0 -> bit7-4 | |
| 04 | 1 | 00..7F | Master Volume | 0..127 | 7F |
| 05 | 1 | | Not Used | | |
| 06 | 1 | 28..58 | Transpose | -24..+24[semitones] | 40 |
| 7D | n | | Drum Setup Reset | n=Drum Setup Number | |
| 7E | 00 | | XG System On | 00=XG System on | |
| 7F | 00 | | All Parameter Reset | 00=on (receive only) | |
| TOTAL SIZE 6 | | | | | |

< 付表 1-3 > MIDI Parameter table (System information)

| Address (H) | Size (H) | Data (H) | Parameter Name | Description |
|---------------|----------|----------|----------------|----------------|
| 01 00 00 | D | 20..7F | Model Name | 32..127(ASCII) |
| : | | | | |
| 0D | | | | |
| 0E | 1 | 00 | | |
| 0F | 1 | 00 | | |
| TOTAL SIZE 10 | | | | |

(Dump Requestにより送信される。受信は行なわない。Bulk Dump Only)

< 付表 1-4 > MIDI Parameter Change table (EFFECT 1)

| Address (H) | Size (H) | Data (H) | Parameter Name | Description | Default Value (H) |
|---------------|----------|----------|-----------------------|-------------------------|-----------------------|
| 02 01 00 | 2 | 00..7F | Reverb Type MSB | Ef. Type List 参照 | 01(=HALL1) |
| | | 00..7F | Reverb Type LSB | 00 : basic type | 00 |
| 02 | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 1 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 03 | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 2 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 04 | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 3 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 05 | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 4 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 06 | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 5 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 07 | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 6 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 08 | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 7 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 09 | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 8 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 0A | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 9 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 0B | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 10 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 0C | 1 | 00..7F | Reverb Return | - ..0..+6dB(0..96..127) | 60 |
| 0D | 1 | 01..7F | Reverb Pan | L63..C..R63(1..64..127) | 40 |
| TOTAL SIZE 0E | | | | | |
| 02 01 10 | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 11 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 11 | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 12 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 12 | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 13 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 13 | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 14 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 14 | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 15 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| 15 | 1 | 00..7F | Reverb Parameter 16 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Reverb type |
| TOTAL SIZE 6 | | | | | |
| 02 01 20 | 2 | 00..7F | Chorus Type MSB | Effect Type List 参照 | 41(=Chorus1) |
| | | 00..7F | Chorus Type LSB | 00 : basic type | 00 |
| 22 | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 1 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 23 | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 2 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 24 | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 3 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 25 | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 4 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 26 | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 5 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 27 | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 6 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 28 | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 7 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 29 | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 8 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 2A | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 9 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 2B | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 10 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 2C | 1 | 00..7F | Chorus Return | - ..0..+6dB(0..96..127) | 60 |
| 2D | 1 | 01..7F | Chorus Pan | L63..C..R63(1..64..127) | 40 |
| 2E | 1 | 00..7F | Send Chorus To Reverb | - ..0..+6dB(0..96..127) | 00 |
| TOTAL SIZE 0F | | | | | |
| 02 01 30 | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 11 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 31 | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 12 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 32 | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 13 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 33 | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 14 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 34 | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 15 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| 35 | 1 | 00..7F | Chorus Parameter 16 | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Chorus Type |
| TOTAL SIZE 6 | | | | | |

MIDIデータフォーマット

| Address (H) | Size (H) | Data (H) | Parameter Name | Description | Default Value (H) | | |
|---------------|----------|----------|----------------|-------------|------------------------|---------------------------|--------------------------|
| 02 | 01 | 40 | 2 | 00..7F | Variation Type MSB | Ef. Type List 参照 | "05(=DELAY L,C,R)" |
| | | | | 00..7F | Variation Type LSB | 00 : basic type | 00 |
| | | 42 | 2 | 00..7F | Vari. Param. 1 MSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | | | 00..7F | Vari. Param. 1 LSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | 44 | 2 | 00..7F | Vari. Param. 2 MSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | | | 00..7F | Vari. Param. 2 LSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | 46 | 2 | 00..7F | Vari. Param. 3 MSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | | | 00..7F | Vari. Param. 3 LSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | 48 | 2 | 00..7F | Vari. Param. 4 MSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | | | 00..7F | Vari. Param. 4 LSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | 4A | 2 | 00..7F | Vari. Param. 5 MSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | | | 00..7F | Vari. Param. 5 LSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | 4C | 2 | 00..7F | Vari. Param. 6 MSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | | | 00..7F | Vari. Param. 6 LSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | 4E | 2 | 00..7F | Vari. Param. 7 MSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | | | 00..7F | Vari. Param. 7 LSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | 50 | 2 | 00..7F | Vari. Param. 8 MSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | | | 00..7F | Vari. Param. 8 LSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | 52 | 2 | 00..7F | Vari. Param. 9 MSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | | | 00..7F | Vari. Param. 9 LSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | 54 | 2 | 00..7F | Vari. Param. 10 MSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | | | 00..7F | Vari. Param. 10 LSB | Ef. Parameter List 参照 | Depend on Vari. Type |
| | | 56 | 1 | 00..7F | Variation Return | - ..0..+6dB(0..96..127) | 60 |
| | | 57 | 1 | 01..7F | Variation Pan | L63..C..R63(1..64..127) | 40 |
| | | 58 | 1 | 00..7F | Send Vari. To Reverb | - ..0..+6dB(0..96..127) | 00 |
| | | 59 | 1 | 00..7F | Send Vari. To Chorus | - ..0..+6dB(0..96..127) | 00 |
| | | 5A | 1 | 00..01 | Variation Connection | 0:insertion,1:system | 00 |
| | | 5B | 1 | 00..1F | Variation Part | part1..32(0..31),off(127) | 7F |
| | | 5C | 1 | 01..7F | MW Vari. Ctrl Depth | -63..+63 | 40 |
| | | 5D | 1 | 01..7F | PB Vari. Ctrl Depth | -63..+63 | 40 |
| | | 5E | 1 | 01..7F | CAT Vari. Ctrl Depth | -63..+63 | 40 |
| | | 5F | 1 | 01..7F | Not Used | | |
| | | 60 | 1 | 01..7F | Not Used | | |
| TOTAL SIZE 21 | | | | | | | |
| 02 | 01 | 70 | 1 | 00..7F | Variation Parameter 11 | option Parameter | Depend on Variation Type |
| | | 71 | 1 | 00..7F | Variation Parameter 12 | option Parameter | Depend on Variation Type |
| | | 72 | 1 | 00..7F | Variation Parameter 13 | option Parameter | Depend on Variation Type |
| | | 73 | 1 | 00..7F | Variation Parameter 14 | option Parameter | Depend on Variation Type |
| | | 74 | 1 | 00..7F | Variation Parameter 15 | option Parameter | Depend on Variation Type |
| | | 75 | 1 | 00..7F | Variation Parameter 16 | option Parameter | Depend on Variation Type |
| TOTAL SIZE 6 | | | | | | | |

<付表 1-5> MIDI Parameter Change table (MULTI EQ)(PSR-730 ONLY)

| Address (H) | Size (H) | Data (H) | Parameter Name | Description | Default Value (H) | | |
|---------------|----------|----------|----------------|-------------|-------------------|---|----|
| 02 | 40 | 00 | 1 | 34..4C | EQ Type | 0:FLAT 1:JAZZ 2:POPS 3:ROCK 4:CLASSIC | 0 |
| | | 01 | 1 | 34..4C | EQ Gain1 | -12..+12[dB] | 40 |
| | | 02 | 1 | 04..28 | EQ Frequency1 | 32..2000[Hz] | 0C |
| | | 03 | 1 | 01..78 | EQ Q1 | 0.1..12.0 | 07 |
| | | 04 | 1 | 00..01 | EQ Shape1 | 00:Shelving,01:Peaking | 00 |
| | | 05 | 1 | 34..4C | EQ Gain2 | -12..+12[dB] | 40 |
| | | 06 | 1 | 0E..36 | EQ Frequency2 | 0.1..10[KHz] | 1C |
| | | 07 | 1 | 01..78 | EQ Q2 | 0.1..12.0 | 07 |
| | | 08 | 1 | | Not Used | | |
| | | 09 | 1 | 34..4C | EQ Gain3 | -12..+12[dB] | 40 |
| | | 0A | 1 | 0E..36 | EQ Frequency3 | 0.1..10[KHz] | 22 |
| | | 0B | 1 | 01..78 | EQ Q3 | 0.1..12.0 | 07 |
| | | 0C | 1 | | Not Used | | |
| | | 0D | 1 | 34..4C | EQ Gain4 | -12..+12[dB] | 40 |
| | | 0E | 1 | 0E..36 | EQ Frequency4 | 0.1..10[KHz] | 2E |
| | | 0F | 1 | 01..78 | EQ Q4 | 0.1..12.0 | 07 |
| | | 10 | 1 | | Not Used | | |
| | | 11 | 1 | 34..4C | EQ Gain5 | -12..+12[dB] | 40 |
| | | 12 | 1 | 1C..3A | EQ Frequency5 | 0.5..16.0[KHz] | 3C |
| | | 13 | 1 | 01..78 | EQ Q5 | 0.1..12.0 | 07 |
| | | 14 | 1 | 00..01 | EQ Shape5 | 00:Shelving,01:Peaking | 00 |
| TOTAL SIZE 15 | | | | | | | |

< 付表 1-6 > MIDI Parameter change table (Effect2))(PSR-730 ONLY)

| Address (H) | Size (H) | Data (H) | Parameter Name | Description | Default Value (H) | | |
|----------------|-------------|-------------|----------------|-------------|-----------------------|---------------------------------|----|
| 03 | 0n | 00 | 2 | 00..7F | Insertion Type MSB | Ef.Type List参照*49(=DISTORTION)* | |
| | | 02 | 1 | 00..7F | Insertion Type LSB | 00 : basic type | 00 |
| | | 03 | 1 | 00..7F | Insertion Parameter1 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 04 | 1 | 00..7F | Insertion Parameter2 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 05 | 1 | 00..7F | Insertion Parameter3 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 06 | 1 | 00..7F | Insertion Parameter4 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 07 | 1 | 00..7F | Insertion Parameter5 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 08 | 1 | 00..7F | Insertion Parameter6 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 09 | 1 | 00..7F | Insertion Parameter7 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 0A | 1 | 00..7F | Insertion Parameter8 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 0B | 1 | 00..7F | Insertion Parameter9 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 0C | 1 | 00..7F | Insertion Parameter10 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 0D | 1 | 00..7F | Insertion Part | Part1..16,OFF | 7F |
| | | 0E | 1 | 00..7F | MW INS CTRL DPT | | |
| | | 0F | 1 | 00..7F | BEND INS CTRL DPT | | |
| | | 10 | 1 | 00..7F | CAT INS CTRL DPT | | |
| | | 11 | 1 | 00..7F | Not Used | | |
| TOTAL SIZE 12 | | | | | | | |
| 03 | 0n | 20 | 1 | 00..7F | Insertion Parameter11 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 21 | 1 | 00..7F | Insertion Parameter12 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 22 | 1 | 00..7F | Insertion Parameter13 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 23 | 1 | 00..7F | Insertion Parameter14 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 24 | 1 | 00..7F | Insertion Parameter15 | Ef. Parameter List参照 | |
| | | 25 | 1 | 00..7F | Insertion Parameter16 | Ef. Parameter List参照 | |
| TOTAL SIZE 06 | | | | | | | |
| 03 | 0n | 30 | 2 | 00..7F | Ins. Param.1 MSB | Ef. Parameter List参照 | |
| | | | | 00..7F | Ins. Param.1 LSB | Ef. Parameter List参照 | |
| 03 | 0n | 32 | 2 | 00..7F | Ins. Param.2 MSB | Ef. Parameter List参照 | |
| | | | | 00..7F | Ins. Param.2 LSB | Ef. Parameter List参照 | |
| 03 | 0n | 34 | 2 | 00..7F | Ins. Param.3 MSB | Ef. Parameter List参照 | |
| | | | | 00..7F | Ins. Param.3 LSB | Ef. Parameter List参照 | |
| 03 | 0n | 36 | 2 | 00..7F | Ins. Param.4 MSB | Ef. Parameter List参照 | |
| | | | | 00..7F | Ins. Param.4 LSB | Ef. Parameter List参照 | |
| 03 | 0n | 38 | 2 | 00..7F | Ins. Param.5 MSB | Ef. Parameter List参照 | |
| | | | | 00..7F | Ins. Param.5 LSB | Ef. Parameter List参照 | |
| 03 | 0n | 3A | 2 | 00..7F | Ins. Param.6 MSB | Ef. Parameter List参照 | |
| | | | | 00..7F | Ins. Param.6 LSB | Ef. Parameter List参照 | |
| 03 | 0n | 3C | 2 | 00..7F | Ins. Param.7 MSB | Ef. Parameter List参照 | |
| | | | | 00..7F | Ins. Param.7 LSB | Ef. Parameter List参照 | |
| 03 | 0n | 3E | 2 | 00..7F | Ins. Param.8 MSB | Ef. Parameter List参照 | |
| | | | | 00..7F | Ins. Param.8 LSB | Ef. Parameter List参照 | |
| 03 | 0n | 40 | 2 | 00..7F | Ins. Param.9 MSB | Ef. Parameter List参照 | |
| | | | | 00..7F | Ins. Param.9 LSB | Ef. Parameter List参照 | |
| 03 | 0n | 42 | 2 | 00..7F | Ins. Param.10 MSB | Ef. Parameter List参照 | |
| | | | | 00..7F | Ins. Param.10 LSB | Ef. Parameter List参照 | |
| TOTAL SIZE 14 | | | | | | | |

MSBが不要なEFFECT TYPE使用時は、Address02～0BのParameterを受信し、Address30～42は受信しない。
MSBが不要なEFFECT TYPE使用時は、Address30～42のParameterを受信し、Address02～0Bは受信しない。
EFFECT TYPEの情報を含むバルクの送信は、Address02～0BのParameterが必ず送信されるが、
MSBが不要なEFFECT TYPEの場合は、バルク受信においてもAddress02～0BのParameterは受信しない。
n=Insertion Effect No.(0-1)

< 付表 1-7 > MIDI Parameter Change table (MULTI PART)

| Address (H) | Size (H) | Data (H) | Parameter Name | Description | Default Value (H) | |
|----------------|-------------|-------------|----------------|---------------|-----------------------------------|--|
| 08 | nn | 00 | 1 | 00..20 | Element Reserve | 0(Part10),2(Others) |
| | nn | 01 | 1 | 00..7F | Bank Select MSB | 7F(Part10),00(Others) |
| | nn | 02 | 1 | 00..7F | Bank Select LSB | 00 |
| | nn | 03 | 1 | 00..7F | Program Number | 00 |
| | nn | 04 | 1 | 00..0F, 7F | Rcv Channel | Part No. |
| | nn | 05 | 1 | 00..01 | Mono/Poly Mode | 0:mono,1:poly |
| | nn | 06 | 1 | 00..02 | Same Note Number Key On Assign | 0:single 1:multi 2:inst (for DRUM) |
| | nn | 07 | 1 | 00..02 | Part Mode | 0:normal 1..3:drum thru,drum1..2 01 (Part10) |
| | nn | 08 | 1 | 28..58 | Note Shift | -24..+24[semitones] |
| | nn | 09 | 2 | 00..FF | Detune | -12.8..+12.7[Hz] |
| | nn | 0A | | | | 1st bit3..0 -> bit7..4 (80) |
| | nn | 0B | 1 | 00..7F | Volume | 2nd bit3..0 -> bit3..0 |
| | nn | 0C | 1 | 00..7F | Velocity Sense Depth | 0..127 |
| | nn | 0D | 1 | 00..7F | Velocity Sense Offset | 0..127 |
| | nn | 0E | 1 | 00..7F | Pan | 0:random L63..C..R63(1..64..127) |

MIDIデータフォーマット

| Address (H) | Size (H) | Data (H) | Parameter Name | Description | Default Value (H) |
|----------------|-------------|-------------|-----------------------|---------------------|----------------------|
| nn 0F | 1 | 00..7F | Note Limit Low | C-2..G8 | 00 |
| nn 10 | 1 | 00..7F | Note Limit High | C-2..G8 | 7F |
| nn 11 | 1 | 00..7F | Dry Level | 0..127 | 7F |
| nn 12 | 1 | 00..7F | Chorus Send | 0..127 | 00 |
| nn 13 | 1 | 00..7F | Reverb Send | 0..127 | 28 |
| nn 14 | 1 | 00..7F | Variation Send | 0..127 | 00 |
| nn 15 | 1 | 00..7F | Vibrato Rate | -64..+63 | 40 |
| nn 16 | 1 | 00..7F | Vibrato Depth | -64..+63 | 40 |
| nn 17 | 1 | 00..7F | Vibrato Delay | -64..+63 | 40 |
| nn 18 | 1 | 00..7F | Filter Cutoff Freq. | -64..+63 | 40 |
| nn 19 | 1 | 00..7F | Filter Resonance | -64..+63 | 40 |
| nn 1A | 1 | 00..7F | EG Attack Time | -64..+63 | 40 |
| nn 1B | 1 | 00..7F | EG Decay Time | -64..+63 | 40 |
| nn 1C | 1 | 00..7F | EG Release Time | -64..+63 | 40 |
| nn 1D | 1 | 28..58 | MW Pitch Control | -24..+24[semitones] | 40 |
| nn 1E | 1 | 00..7F | MW Filter Control | -9600..+9450[cent] | 40 |
| nn 1F | 1 | 00..7F | MW Amp. Control | -100..+100[%] | 40 |
| nn 20 | 1 | 00..7F | MW LFO PMod Depth | 0..127 | 0A |
| nn 21 | 1 | 00..7F | MW LFO FMod Depth | 0..127 | 00 |
| nn 22 | 1 | 00..7F | MW LFO AMod Depth | 0..127 | 00 |
| nn 23 | 1 | 28..58 | Bend Pitch Control | -24..+24[semitones] | 42 |
| nn 24 | 1 | 00..7F | Bend Filter Control | -9600..+9450[cent] | 40 |
| nn 25 | 1 | 00..7F | Bend Amp. Control | -100..+100[%] | 40 |
| nn 26 | 1 | 00..7F | Bend LFO PMod Depth | 0..127 | 00 |
| nn 27 | 1 | 00..7F | Bend LFO FMod Depth | 0..127 | 00 |
| nn 28 | 1 | 00..7F | Bend LFO AMod Depth | 0..127 | 00 |
| TOTAL SIZE 29 | | | | | |
| nn 30 | | | Not Used | | |
| : | | | : | | |
| nn 40 | | | Not Used | | |
| nn 41 | 1 | 00..7F | Scale Tuning C | -64..+63[cent] | 40 |
| nn 42 | 1 | 00..7F | Scale Tuning C# | -64..+63[cent] | 40 |
| nn 43 | 1 | 00..7F | Scale Tuning D | -64..+63[cent] | 40 |
| nn 44 | 1 | 00..7F | Scale Tuning D# | -64..+63[cent] | 40 |
| nn 45 | 1 | 00..7F | Scale Tuning E | -64..+63[cent] | 40 |
| nn 46 | 1 | 00..7F | Scale Tuning F | -64..+63[cent] | 40 |
| nn 47 | 1 | 00..7F | Scale Tuning F# | -64..+63[cent] | 40 |
| nn 48 | 1 | 00..7F | Scale Tuning G | -64..+63[cent] | 40 |
| nn 49 | 1 | 00..7F | Scale Tuning G# | -64..+63[cent] | 40 |
| nn 4A | 1 | 00..7F | Scale Tuning A | -64..+63[cent] | 40 |
| nn 4B | 1 | 00..7F | Scale Tuning A# | -64..+63[cent] | 40 |
| nn 4C | 1 | 00..7F | Scale Tuning B | -64..+63[cent] | 40 |
| nn 4D | 1 | 28..58 | CAT Pitch Control | -24..+24[semitones] | 40 |
| nn 4E | 1 | 00..7F | CAT Filter Control | -9600..+9450[cent] | 40 |
| nn 4F | 1 | 00..7F | CAT Amplitude Control | -100..+100[%] | 40 |
| nn 50 | 1 | 00..7F | CAT LFO PMod Depth | 0..127 | 00 |
| nn 51 | 1 | 00..7F | CAT LFO FMod Depth | 0..127 | 00 |
| nn 52 | 1 | 00..7F | CAT LFO AMod Depth | 0..127 | 00 |
| nn 53 | | | Not Used | | |
| : | | | : | | |
| 66 | | | Not Used | | |
| nn 67 | 1 | 00..01 | Portamento Switch | off/on | 00 |
| nn 68 | 1 | 00..7F | Portamento Time | 0..127 | 00 |
| nn 69 | | | Not Used | | |
| : | | | : | | |
| 6E | | | Not Used | | |
| TOTAL SIZE 3F | | | | | |

nn = PartNumber

Partにドラムボイスがアサインされている場合、以下のパラメーターは効果がからない。

- ・ Bank Select LSB
- ・ Pitch EG
- ・ Portamento
- ・ Soft Pedal
- ・ Mono/Poly
- ・ Scale Tuning

<付表 1-8> MIDI Parameter Change table (DRUM SETUP)

| Address (H) | Size (H) | Data (H) | Parameter Name | Description | Default Value (H) | | |
|---------------|----------|----------|----------------|-------------|----------------------|-------------------------------------|--------------------|
| 3n | rr | 00 | 1 | 00..7F | Pitch Coarse | -64..+63 | 40 |
| 3n | rr | 01 | 1 | 00..7F | Pitch Fine | -64..+63[cent] | 40 |
| 3n | rr | 02 | 1 | 00..7F | Level | 0..127 | Depend on the Note |
| 3n | rr | 03 | 1 | 00..7F | Alternate Group | 0:off,1..127 | Depend on the Note |
| 3n | rr | 04 | 1 | 00..7F | Pan | 0:random L63..C..R63(1..64..127) | Depend on the Note |
| 3n | rr | 05 | 1 | 00..7F | Reverb Send Level | 0..127 | Depend on the Note |
| 3n | rr | 06 | 1 | 00..7F | Chorus Send Level | 0..127 | Depend on the Note |
| 3n | rr | 07 | 1 | 00..7F | Variation Send Level | 0..127 | 7F |
| 3n | rr | 08 | 1 | 00..01 | Key Assign | 0:single,1:multi | 00 |
| 3n | rr | 09 | 1 | 00..01 | Rcv Note Off | off/on | Depend on the Note |
| 3n | rr | 0A | 1 | 00..01 | Rcv Note On | off/on | 01 |
| 3n | rr | 0B | 1 | 00..7F | Filter Cutoff Freq. | -64..63 | 40 |
| 3n | rr | 0C | 1 | 00..7F | Filter Resonance | -64..63 | 40 |
| 3n | rr | 0D | 1 | 00..7F | EG Attack Rate | -64..63 | 40 |
| 3n | rr | 0E | 1 | 00..7F | EG Decay1 Rate | -64..63 | 40 |
| 3n | rr | 0F | 1 | 00..7F | EG Decay2 Rate | -64..63 | 40 |
| TOTAL SIZE 10 | | | | | | | |

n:Drum Setup Number(0 - 1)

rr:note number(0DH - 5BH)

XG SYSTEM on や GM on メッセージを受信すると、Drum Setup Parameterはすべて初期化される。

Drum Setup Reset メッセージにより、各Drum Setup Parameterを初期化することができる。

<付表 1-9> Effect Type List

| | |
|--|----------------------------|
| | XG ESSENTIAL EFFECT (XG必須) |
| | Same as LSB=0 |
| | XG OPTION EFFECT |

- ・ TYPE LSBに,EFFECT TYPEを持たない値を受信した場合、LSB=0のTYPEとなる。
- ・ [] ナンバー/名前はパネル上でのもの。
- ・ 外部機器からMIDIエクスクルーシブデータを送信すれば、PSR-730/630のパネル操作では設定できないリバーブ/コーラス/DSPタイプを設定することができます。その場合、各エフェクトタイプの設定画面では、「XG Rev.」「XG Cho.」「XG Eff.」が表示されます。

REVERB TYPE

| TYPE MSB | TYPE LSB | 00 | 01 | 02 | 03...07 | 08 | 09...15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21... |
|-----------|----------------|------------|----------|----|---------|----|---------|----------|------------|----------|----------|----|-------|
| 000 | NO EFFECT | | | | | | | | | | | | |
| 001 | [1]HALL1 | [2]HALL2 | | | | | | [3]HALL3 | [4]HALL4 | [5]HALL5 | | | |
| 002 | [6]ROOM1 | ROOM2 | [8]ROOM2 | | | | | [7]ROOM3 | ROOM | ROOM | [9]ROOM4 | | |
| 003 | [10]STAGE1 | [11]STAGE2 | | | | | | STAGE | [12]STAGE3 | | | | |
| 004 | [13]PLATE | | | | | | | PLATE | PLATE | | | | |
| 005...015 | NO EFFECT | | | | | | | | | | | | |
| 016 | [14]WHITE ROOM | | | | | | | | | | | | |
| 017 | [15]TUNNEL | | | | | | | | | | | | |
| 018 | CANYON | | | | | | | | | | | | |
| 019 | [16]BASEMENT | | | | | | | | | | | | |
| 020...127 | NO EFFECT | | | | | | | | | | | | |

CHORUS TYPE

| TYPE MSB | TYPE LSB | 00 | 01 | 02 | 03...07 | 08 | 09...15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21... |
|-----------|-----------------|----------|----------|----|---------|----------|---------|---------|---------|----|----|----|-------|
| 000 | NO EFFECT | | | | | | | | | | | | |
| 001..064 | NO EFFECT | | | | | | | | | | | | |
| 065 | CHORUS1 | CHORUS2 | CHORUS3 | | | CHORUS4 | | | | | | | |
| 066 | CELESTE1 | CELESTE2 | CELESTE3 | | | CELESTE4 | | CELESTE | CELESTE | | | | |
| 067 | FLANGER 1 | FLANGER2 | | | | FLANGER3 | | FLANGER | FLANGER | | | | |
| 068 | SYMPHONIC | | | | | | | | | | | | |
| 069...071 | NO EFFECT | | | | | | | | | | | | |
| 072 | PHASER 1 | | | | | | | | | | | | |
| 073...086 | NO EFFECT | | | | | | | | | | | | |
| 087 | ENSEMBLE DETUNE | | | | | | | | | | | | |
| 088...127 | NO EFFECT | | | | | | | | | | | | |

MIDIデータフォーマット

DSP (VARIATION) EFFECT TYPE

| TYPE MSB | TYPE LSB | | | | | | | | | | | |
|-----------|-----------------|---------------------|-------------------------|---------|-------------|---------|---------------|-------------|-----------------|-----------------|-------------|-------|
| | 00 | 01 | 02 | 03...07 | 08 | 09...15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21... |
| 000 | NO EFFECT | | | | | | | | | | | |
| 001 | [1]HALL1 | [2]HALL2 | | | | | [3]HALL3 | HALL | HALL | | | |
| 002 | [4]ROOM1 | ROOM2 | [5]ROOM2 | | | | [6]ROOM3 | ROOM | ROOM | ROOM | | |
| 003 | [7]STAGE1 | [8]STAGE2 | | | | | STAGE | [9]STAGE3 | | | | |
| 004 | PLATE | | | | | | PLATE | PLATE | | | | |
| 005 | DELAY L,C,R | | | | | | [17]DELAY LCR | | | | | |
| 006 | [18]DELAY L,R | | | | | | | | | | | |
| 007 | [19]ECHO | | | | | | | | | | | |
| 008 | [20]CROSS DELAY | | | | | | | | | | | |
| 009 | ER1 | ER2 | | | | | | | | | | |
| 010 | GATE REVERB | | | | | | | | | | | |
| 011 | REVERS GATE | | | | | | | | | | | |
| 012...015 | NO EFFECT | | | | | | | | | | | |
| 016 | WHITE ROOM | | | | | | | | | | | |
| 017 | TUNNEL | | | | | | | | | | | |
| 018 | CANYON | | | | | | | | | | | |
| 019 | BASEMENT | | | | | | | | | | | |
| 020 | KARAOKE 1 | KARAOKE 2 | KARAOKE 3 | | | | | | | | | |
| 021...063 | NO EFFECT | | | | | | | | | | | |
| 064 | THRU | | | | | | | | | | | |
| 065 | CHORUS1 | CHORUS2 | CHORUS | | CHORUS | | | | | | | |
| 066 | [13]CELESTE | [12]CHORUS3 | CELESTE3 | | [11]CHORUS2 | | CHORUS | [10]CHORUS1 | [22]ROTARY FAST | [23]ROTARY SLOW | | |
| 067 | FLANGER 1 | FLANGER | | | FLANGER | | [14]FLANGER | FLANGER | | | | |
| 068 | SYMPHONIC | | | | | | [15]SYMPHONIC | | | | | |
| 069 | ROTARY SP. | | | | | | Rotary Sp | | | | | |
| 070 | TREMOLO | | | | | | [21]TREMOLO | Rotary Sp | | | | |
| 071 | AUTO PAN | | | | | | [16]AUTO PAN | Rotary Sp | Rotary Sp | Tremolo | Gtr Tremolo | |
| 072 | [24]PHASER | | | | PHASER | | | | | | | |
| 073 | DISTORTION | COMP+ DISTORTION | | | | | | | | | | |
| 074 | OVER DRIVE | | | | | | | | | | | |
| 075 | AMP SIM. | | | | | | DIST.HARD | DIST.SOFT | | | | |
| 076 | 3BAND EQ | | | | | | EQ DISCO | EQ TEL | | | | |
| 077 | 2BAND EQ | | | | | | | | | | | |
| 078 | AUTO WAH | AUTO WAH+ DIST | AUTO WAH+ OVERDRIVE | | | | [25]WAH | | | | | |
| 079 | THRU | | | | | | | | | | | |
| 080 | PITCH CHANGE | PITCH CHANGE2 | | | | | | | | | | |
| 081 | THRU | | | | | | | | | | | |
| 082 | TOUCH WAH 1 | TOUCH WAH+ DIST | TOUCH WAH+ OVERDRIVE | | TOUCH WAH 2 | | | | | | | |
| 083 | COMPRESSOR | | | | | | | | | | | |
| 084 | NOISE GATE | | | | | | | | | | | |
| 085 | VOICE CANCEL | | | | | | | | | | | |
| 086 | 2WAY ROTARY SP | | | | | | | | | | | |
| 087 | ENSEMBLE DETUNE | | | | | | | | | | | |
| 088 | AMBIENCE | | | | | | | | | | | |
| 089...127 | THRU | | | | | | | | | | | |

MULTI EFFECT (INSERTION) TYPE

| TYPE MSB | TYPE LSB | | | | | | | | | | | |
|-----------|------------------|-----------|-----------|---------|-------------|---------|-----------|-----------|-----------|---------|-------------|-------|
| | 00 | 01 | 02 | 03...07 | 08 | 09...15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21... |
| 000 | THRU | | | | | | | | | | | |
| 001 | HALL 1 | HALL 2 | | | | | HALL | HALL | HALL | | | |
| 002 | ROOM 1 | ROOM 2 | ROOM 3 | | | | ROOM | ROOM | ROOM | ROOM | | |
| 003 | STAGE 1 | STAGE 2 | | | | | STAGE | STAGE | | | | |
| 004 | PLATE | | | | | | PLATE | PLATE | | | | |
| 005 | DELAY L,C,R | | | | | | Delay LCR | | | | | |
| 006 | DELAY L,R | | | | | | | | | | | |
| 007 | ECHO | | | | | | | | | | | |
| 008 | CROSS DELAY | | | | | | | | | | | |
| 009...019 | THRU | | | | | | | | | | | |
| 020 | KARAOKE 1 | KARAOKE 2 | KARAOKE 3 | | | | | | | | | |
| 021...064 | THRU | | | | | | | | | | | |
| 065 | CHORUS 1 | CHORUS 2 | CHORUS 3 | | CHORUS 4 | | | | | | | |
| 066 | CELESTE 1 | CELESTE 2 | CELESTE 3 | | CELESTE 4 | | CHORUS | CHORUS | Rotary Sp | | | |
| 067 | FLANGER 1 | FLANGER 2 | | | FLANGER 3 | | FLANGER | FLANGER | | | | |
| 068 | SYMPHONIC | | | | | | Symphonic | | | | | |
| 069 | ROTARY SPEAKER 1 | | | | | | Rotary Sp | | | | | |
| 070 | TREMOLO | | | | | | Tremolo | Rotary Sp | | | | |
| 071 | AUTO PAN | | | | | | AutoPan | Rotary Sp | Rotary Sp | Tremolo | Gtr Tremolo | |
| 072 | PHASER 1 | | | | | | | | | | | |
| 073 | DISTORTION | | | | | | | | | | | |
| 074 | OVER DRIVE | | | | | | | | | | | |
| 075 | AMP SIMULATOR | | | | | | DIST.HARD | DIST.SOFT | | | | |
| 076 | 3BAND EQ | | | | | | EQ DISCO | EQ TEL | | | | |
| 077 | 2-BAND EQ | | | | | | | | | | | |
| 078 | AUTO WAH(LFO) | | | | | | Auto Wah | | | | | |
| 079...081 | THRU | | | | | | | | | | | |
| 082 | TOUCH WAH 1 | | | | TOUCH WAH 2 | | | | | | | |
| 083 | COMPRESSOR | | | | | | | | | | | |
| 084 | NOISE GATE | | | | | | | | | | | |
| 085...086 | THRU | | | | | | | | | | | |
| 087 | ENSEMBLE DETUNE | | | | | | | | | | | |
| 088...127 | THRU | | | | | | | | | | | |

< 付表 1-10 > Effect Parameter List

HALL1,HALL2, ROOM1,ROOM2,ROOM3, STAGE1, STAGE2
PLATE (reverb, variation, insertion block)

| No. | Parameter | | Value | See Table | Control |
|-----|----------------|--|----------------|-----------|---------|
| 1 | Reverb Time | 0.3 ~ 30.0s | 0 ~ 69 | table#4 | |
| 2 | Diffusion | 0 ~ 10 | 0 ~ 10 | | |
| 3 | Initial Delay | 0 ~ 63 | 0 ~ 63 | table#5 | |
| 4 | HPF Cutoff | Thru ~ 8.0kHz | 0 ~ 52 | table#3 | |
| 5 | LPF Cutoff | 1.0k ~ Thru | 34 ~ 60 | table#3 | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | | ● |
| 11 | Rev Delay | 0 ~ 63 | 0 ~ 63 | table#5 | |
| 12 | Density | 0 ~ 4 (reverb, variation block) 0 ~ 2 (insertion block) | 0 ~ 4 0 ~ 2 | | |
| 13 | Er/Rev Balance | E63>R ~ E=R ~ E<R63 | 1 ~ 127 | | |
| 14 | High Damp | 0.1 ~ 1.0 | 1 ~ 10 | | |
| 15 | Feedback Level | -63 ~ +63 | 1 ~ 127 | | |
| 16 | | | | | |

WHITE ROOM, TUNNEL, CANYON, BASEMENT (reverb, variation block)

| No. | Parameter | | Value | See Table | Control |
|-----|----------------|---------------------|---------|-----------|---------|
| 1 | Reverb Time | 0.3 ~ 30.0s | 0 ~ 69 | table#4 | |
| 2 | Diffusion | 0 ~ 10 | 0 ~ 10 | | |
| 3 | Initial Delay | 0 ~ 63 | 0 ~ 63 | table#5 | |
| 4 | HPF Cutoff | Thru ~ 8.0kHz | 0 ~ 52 | table#3 | |
| 5 | LPF Cutoff | 1.0k ~ Thru | 34 ~ 60 | table#3 | |
| 6 | Width | 0.5 ~ 10.2m | 0 ~ 37 | table#11 | |
| 7 | Height | 0.5 ~ 20.2m | 0 ~ 73 | table#11 | |
| 8 | Depth | 0.5 ~ 30.2m | 0 ~ 104 | table#11 | |
| 9 | Wall Vary | 0 ~ 30 | 0 ~ 30 | | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | | ● |
| 11 | Rev Delay | 0 ~ 63 | 0 ~ 63 | table#5 | |
| 12 | Density | 0 ~ 4 | 0 ~ 4 | | |
| 13 | Er/Rev Balance | E63>R ~ E=R ~ E<R63 | 1 ~ 127 | | |
| 14 | High Damp | 0.1 ~ 1.0 | 1 ~ 10 | | |
| 15 | Feedback Level | -63 ~ +63 | 1 ~ 127 | | |
| 16 | | | | | |

MIDIデータフォーマット

DELAY L,C,R (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------|---|-----------------------|---------|
| 1 | Lch Delay | 0.1 ~ 1486.0ms (variation block) 0.1 ~ 742.9ms (insertion block) | 1 ~ 14860 1 ~ 7429 | |
| 2 | Rch Delay | 0.1 ~ 1486.0ms (variation block) 0.1 ~ 742.9ms (insertion block) | 1 ~ 14860 1 ~ 7429 | |
| 3 | Cch Delay | 0.1 ~ 1486.0ms (variation block) 0.1 ~ 742.9ms (insertion block) | 1 ~ 14860 1 ~ 7429 | |
| 4 | Feedback Delay | 0.1 ~ 1486.0ms (variation block) 0.1 ~ 742.9ms (insertion block) | 1 ~ 14860 1 ~ 7429 | |
| 5 | Feedback Level | -63 ~ +63 | 1 ~ 127 | |
| 6 | Cch Level | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 7 | High Damp | 0.1 ~ 1.0 | 1 ~ 10 | |
| 8 | | | | |
| 9 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 14 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 15 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 16 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |

DELAY L,R (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------|---|-----------------------|---------|
| 1 | Lch Delay | 0.1 ~ 1486.0ms (variation block) 0.1 ~ 742.9ms (insertion block) | 1 ~ 14860 1 ~ 7429 | |
| 2 | Rch Delay | 0.1 ~ 1486.0ms (variation block) 0.1 ~ 742.9ms (insertion block) | 1 ~ 14860 1 ~ 7429 | |
| 3 | Feedback Delay 1 | 0.1 ~ 1486.0ms (variation block) 0.1 ~ 742.9ms (insertion block) | 1 ~ 14860 1 ~ 7429 | |
| 4 | Feedback Delay 2 | 0.1 ~ 1486.0ms (variation block) 0.1 ~ 742.9ms (insertion block) | 1 ~ 14860 1 ~ 7429 | |
| 5 | Feedback Level | -63 ~ +63 | 1 ~ 127 | |
| 6 | High Damp | 0.1 ~ 1.0 | 1 ~ 10 | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 14 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 15 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 16 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |

ECHO (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|--------------------|--|----------------------|---------|
| 1 | Lch Delay1 | 0.1 ~ 743.0ms (variation block) 0.1 ~ 371.4ms (insertion block) | 1 ~ 7430 1 ~ 3714 | |
| 2 | Lch Feedback Level | -63 ~ +63 | 1 ~ 127 | |
| 3 | Rch Delay1 | 0.1 ~ 743.0ms (variation block) 0.1 ~ 371.4ms (insertion block) | 1 ~ 7430 1 ~ 3714 | |
| 4 | Rch Feedback Level | -63 ~ +63 | 1 ~ 127 | |
| 5 | High Damp | 0.1 ~ 1.0 | 1 ~ 10 | |
| 6 | Lch Delay2 | 0.1 ~ 743.0ms (variation block) 0.1 ~ 371.4ms (insertion block) | 1 ~ 7430 1 ~ 3714 | |
| 7 | Rch Delay2 | 0.1 ~ 743.0ms (variation block) 0.1 ~ 371.4ms (insertion block) | 1 ~ 7430 1 ~ 3714 | |
| 8 | Delay2 Level | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 9 | | | | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 14 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 15 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 16 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |

CROSS DELAY (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------|--|----------------------|---------|
| 1 | L->R Delay | 0.1 ~ 743.0ms (variation block) 0.1 ~ 371.4ms (insertion block) | 1 ~ 7430 1 ~ 3714 | |
| 2 | R->L Delay | 0.1 ~ 743.0ms (variation block) 0.1 ~ 371.4ms (insertion block) | 1 ~ 7430 1 ~ 3714 | |
| 3 | Feedback Level | -63 ~ +63 | 1 ~ 127 | |
| 4 | Input Select | L,R,L&R | 0 ~ 2 | |
| 5 | High Damp | 0.1 ~ 1.0 | 1 ~ 10 | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 14 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 15 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 16 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |

EARLY REF1,EARLY REF2(variation block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|----------------|------------------------------|-----------|---------|
| 1 | Type | S-H, L-H, Rdm, Rvs, Plt, Spr | 0 ~ 5 | |
| 2 | Room Size | 0.1 ~ 7.0 | 0 ~ 44 | table#6 |
| 3 | Diffusion | 0 ~ 10 | 0 ~ 10 | |
| 4 | Initial Delay | 0 ~ 63 | 0 ~ 63 | table#5 |
| 5 | Feedback Level | -63 ~ +63 | 1 ~ 127 | |
| 6 | HPF Cutoff | Thru ~ 8.0kHz | 0 ~ 52 | table#3 |
| 7 | LPF Cutoff | 1.0k ~ Thru | 34 ~ 60 | table#3 |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 11 | Liveness | 0 ~ 10 | 0 ~ 10 | |
| 12 | Density | 0 ~ 3 | 0 ~ 3 | |
| 13 | High Damp | 0.1 ~ 1.0 | 1 ~ 10 | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

GATE REVERB, REVERSE GATE (variation block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|----------------|---------------------|-----------|---------|
| 1 | Type | TypeA,TypeB | 0 ~ 1 | |
| 2 | Room Size | 0.1 ~ 20.0 | 0 ~ 127 | table#6 |
| 3 | Diffusion | 0 ~ 10 | 0 ~ 10 | |
| 4 | Initial Delay | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | table#5 |
| 5 | Feedback Level | -63 ~ +63 | 1 ~ 127 | |
| 6 | HPF Cutoff | Thru ~ 8.0kHz | 0 ~ 52 | table#3 |
| 7 | LPF Cutoff | 1.0k ~ Thru | 34 ~ 60 | table#3 |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 11 | Liveness | 0 ~ 10 | 0 ~ 10 | |
| 12 | Density | 0 ~ 3 | 0 ~ 3 | |
| 13 | High Damp | 0.1 ~ 1.0 | 1 ~ 10 | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

KARAOKE1,2,3 (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|----------------|---------------------|-----------|---------|
| 1 | Delay Time | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | table#7 |
| 2 | Feedback Level | -63 ~ +63 | 1 ~ 127 | |
| 3 | HPF Cutoff | Thru ~ 8.0kHz | 0 ~ 52 | table#3 |
| 4 | LPF Cutoff | 1.0k ~ Thru | 34 ~ 60 | table#3 |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

CHORUS1,2,3,4, CELESTE1,2,3,4 (chorus, variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------|--------------------------------------|-----------|---------|
| 1 | LFO Frequency | 0.00Hz ~ 39.7Hz | 0 ~ 127 | table#1 |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 3 | Feedback Level | -63 ~ +63 | 1 ~ 127 | |
| 4 | Delay Offset | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | table#2 |
| 5 | | | | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 9 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 11 | EQ Mid Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz (variation block) | 14 ~ 54 | table#3 |
| 12 | EQ Mid Gain | -12 ~ +12dB (variation block) | 52 ~ 76 | |
| 13 | EQ Mid Width | 1.0 ~ 12.0 (variation block) | 10 ~ 120 | |
| 14 | | | | |
| 15 | Input Mode | mono/stereo | 0 ~ 1 | |
| 16 | | | | |

FLANGER1,2,3 (chorus, variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|----------------------|-----------------------------------|-----------|---------|
| 1 | LFO Frequency | 0.00Hz ~ 39.7Hz | 0 ~ 127 | table#1 |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 3 | Feedback Level | -63 ~ +63 | 1 ~ 127 | |
| 4 | Delay Offset | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | table#2 |
| 5 | | | | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 9 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 11 | EQ Mid Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz (variation block) | 14 ~ 54 | table#3 |
| 12 | EQ Mid Gain | -12 ~ +12dB (variation block) | 52 ~ 76 | |
| 13 | EQ Mid Width | 1.0 ~ 12.0 (variation block) | 10 ~ 120 | |
| 14 | LFO Phase Difference | -180 ~ +180deg(resolution=3deg.) | 4 ~ 124 | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

ROTARY SPEAKER (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------|-----------------------------------|-----------|---------|
| 1 | LFO Frequency | 0.00Hz ~ 39.7Hz | 0 ~ 127 | table#1 |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | ● |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 9 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | |
| 11 | EQ Mid Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz (variation block) | 14 ~ 54 | table#3 |
| 12 | EQ Mid Gain | -12 ~ +12dB (variation block) | 52 ~ 76 | |
| 13 | EQ Mid Width | 1.0 ~ 12.0 (variation block) | 10 ~ 120 | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

SYMPHONIC (chorus, variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------|-----------------------------------|-----------|---------|
| 1 | LFO Frequency | 0.00Hz ~ 39.7Hz | 0 ~ 127 | table#1 |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 3 | Delay Offset | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | table#2 |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 9 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 11 | EQ Mid Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz (variation block) | 14 ~ 54 | table#3 |
| 12 | EQ Mid Gain | -12 ~ +12dB (variation block) | 52 ~ 76 | |
| 13 | EQ Mid Width | 1.0 ~ 12.0 (variation block) | 10 ~ 120 | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

2WAY ROTARY SPEAKER (variation block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|---------------------|---------------------------------|-----------|---------|
| 1 | Rotor Speed | 0.0Hz ~ 39.7Hz | 0 ~ 127 | table#1 |
| 2 | Drive Low | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | ● |
| 3 | Drive High | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 4 | Low/High | L63>H ~ L=H ~ L<H63 | 1 ~ 127 | |
| 5 | | | | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 9 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 10 | | | | |
| 11 | Crossover Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz | 14 ~ 54 | table#3 |
| 12 | Mic L-R Angle | 0deg ~ 180deg(resolution=3deg.) | 0 ~ 60 | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

ENSEMBLE DETUNE (chorus, variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------|--|-----------|---------|
| 1 | Detune | -50 ~ +50cent | 14 ~ 114 | |
| 2 | Lch Init Delay | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | table#2 |
| 3 | Rch Init Delay | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | table#2 |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 11 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz (variation, insertion block) | 4 ~ 40 | table#3 |
| 12 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB 52 ~ 76 (variation, insertion block) | | |
| 13 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz (variation, insertion block) | 28 ~ 58 | table#3 |
| 14 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB (variation, insertion block) | 52 ~ 76 | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

TREMOLLO (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|----------------------|-----------------------------------|-----------|---------|
| 1 | LFO Frequency | 0.00Hz ~ 39.7Hz | 0 ~ 127 | table#1 |
| 2 | AM Depth | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | ● |
| 3 | PM Depth | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 9 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 10 | | | | |
| 11 | EQ Mid Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz (variation block) | 14 ~ 54 | table#3 |
| 12 | EQ Mid Gain | -12 ~ +12dB (variation block) | 52 ~ 76 | |
| 13 | EQ Mid Width | 1.0 ~ 12.0 (variation block) | 10 ~ 120 | |
| 14 | LFO Phase Difference | -180 ~ +180deg(resolution=3deg.) | 4 ~ 124 | |
| 15 | Input Mode | mono/stereo | 0 ~ 1 | |
| 16 | | | | |

AMBIENCE (variation block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------|---------------------|-----------|---------|
| 1 | Delay Time | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | table#2 |
| 2 | Output Phase | normal/invers | 0 ~ 1 | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 9 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

AUTO PAN (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------|-----------------------------------|-----------|---------|
| 1 | LFO Frequency | 0.00Hz ~ 39.7Hz | 0 ~ 127 | table#1 |
| 2 | L/R Depth | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | ● |
| 3 | F/R Depth | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 4 | PAN Direction | L<>R,L>R,L<R,Lturn,Rturn,L/R | 0 ~ 5 | |
| 5 | | | | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 9 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 10 | | | | |
| 11 | EQ Mid Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz (variation block) | 14 ~ 54 | table#3 |
| 12 | EQ Mid Gain | -12 ~ +12dB (variation block) | 52 ~ 76 | |
| 13 | EQ Mid Width | 1.0 ~ 12.0 (variation block) | 10 ~ 120 | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

MIDIデータフォーマット

PHASER 1 (chorus, variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|--------------------|---------------------------------|-----------|---------|
| 1 | LFO Frequency | 0.00Hz ~ 39.7Hz | 0 ~ 127 | table#1 |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 3 | Phase Shift Offset | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 4 | Feedback Level | -63 ~ +63 | 1 ~ 127 | |
| 5 | | | | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | |
| 9 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 11 | Stage | 4,5,6 (chorus, insertion block) | 4 ~ 6 | |
| 12 | Diffusion | 4 ~ 12 (variation block) | 4 ~ 12 | |
| 13 | | mono/stereo | 0 ~ 1 | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

PHASER 2 (variation block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|----------------------|---|-----------|---------|
| 1 | LFO Frequency | 0.00Hz ~ 39.7Hz | 0 ~ 127 | table#1 |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 3 | Phase Shift Offset | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 4 | Feedback Level | -63 ~ +63 | 1 ~ 127 | |
| 5 | | | | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | |
| 9 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 11 | Stage | 3,4,5,6 | 3-6 | |
| 12 | LFO Phase Difference | -180deg ~ +180deg (resolution=3deg.) | 4 ~ 124 | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

DISTORTION, OVERDRIVE (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|------------------|---------------------|-----------|--------------|
| 1 | Drive | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | ● |
| 2 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | |
| 3 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 4 | LPF Cutoff | 1.0k ~ Thru | 34 ~ 60 | |
| 5 | Output Level | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 6 | | | | |
| 7 | EQ Mid Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz | 14 ~ 54 | table#3 |
| 8 | EQ Mid Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 9 | EQ Mid Width | 1.0 ~ 12.0 | 10 ~ 120 | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | |
| 11 | Edge(Clip Curve) | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | mild - sharp |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

COMP+DIST (variation block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|------------------|---------------------|-----------|--------------|
| 1 | Drive | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | ● |
| 2 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | |
| 3 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 4 | LPF Cutoff | 1.0k ~ Thru | 34 ~ 60 | |
| 5 | Output Level | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 6 | | | | |
| 7 | EQ Mid Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz | 14 ~ 54 | table#3 |
| 8 | EQ Mid Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 9 | EQ Mid Width | 1.0 ~ 12.0 | 10 ~ 120 | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | |
| 11 | Edge(Clip Curve) | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | mild - sharp |
| 12 | Attack | 1ms ~ 40ms | 0 ~ 19 | table#8 |
| 13 | Release | 10ms ~ 680ms | 0 ~ 15 | table#9 |
| 14 | Threshold | -48dB ~ -6dB | 79 ~ 121 | |
| 15 | Ratio | 1.0 ~ 20.0 | 0 ~ 7 | table#10 |
| 16 | | | | |

AMP SIMULATOR (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|------------------|----------------------|-----------|--------------|
| 1 | Drive | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | ● |
| 2 | AMP Type | Off,Stack,Combo,Tube | 0 ~ 3 | |
| 3 | LPF Cutoff | 1.0k ~ Thru | 34 ~ 60 | |
| 4 | Output Level | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | |
| 11 | Edge(Clip Curve) | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | mild - sharp |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

3BAND EQ(MONO) (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------|-----------------|-----------|---------|
| 1 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | table#3 |
| 2 | EQ Mid Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz | 14 ~ 54 | |
| 3 | EQ Mid Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 4 | EQ Mid Width | 1.0 ~ 12.0 | 10 ~ 120 | |
| 5 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | table#3 |
| 6 | EQ Low Frequency | 50Hz ~ 2.0kHz | 8 ~ 40 | |
| 7 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | Input Mode | mono/stereo | 0 ~ 1 | |
| 16 | | | | |

2BAND EQ(STEREO) (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------|-----------------|-----------|---------|
| 1 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 2 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 3 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | |
| 4 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

AUTO WAH (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------------|---------------------|-----------|---------|
| 1 | LFO Frequency | 0.00Hz ~ 39.7Hz | 0 ~ 127 | table#1 |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 3 | Cutoff Frequency Offset | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 4 | Resonance | 1.0 ~ 12.0 | 10 ~ 120 | |
| 5 | | | | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | |
| 9 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | |
| 11 | Drive | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

AUTO WAH+DIST, AUTO WHA+ODRV (variation block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------------|---------------------|-----------|---------|
| 1 | LFO Frequency | 0.00Hz ~ 39.7Hz | 0 ~ 127 | ● |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 3 | Cutoff Frequency Offset | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 4 | Resonance | 1.0 ~ 12.0 | 10 ~ 120 | |
| 5 | | | | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 9 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | |
| 11 | Drive | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 12 | EQ Low Gain(distortion) | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 13 | EQ Mid Gain(distortion) | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 14 | LPF Cutoff | 1.0kHz ~ thru | 34 ~ 60 | table#3 |
| 15 | Output Level | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 16 | | | | |

PITCH CHANGE 2 (variation block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|----------------|---------------------|-----------|---------|
| 1 | Pitch | -24 ~ +24 | 40 ~ 88 | table#7 |
| 2 | Initial Delay | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 3 | Fine 1 | -50 ~ +50cent | 14 ~ 114 | |
| 4 | Fine 2 | -50 ~ +50cent | 14 ~ 114 | |
| 5 | Feedback Level | -99 ~ +99% | 1 ~ 127 | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 11 | Pan 1 | L63 ~ R63 | 1 ~ 127 | |
| 12 | Output Level 1 | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 13 | Pan 2 | L63 ~ R63 | 1 ~ 127 | |
| 14 | Output Level 2 | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

TOUCH WAH 1 (variation, insertion block), TOUCH WAH+DIST (variation block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------------|---------------------|-----------|---------|
| 1 | Sensitive | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | ● |
| 2 | Cutoff Frequency Offset | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 3 | Resonance | 1.0 ~ 12.0 | 10 ~ 120 | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 9 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | |
| 11 | Drive | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

COMPRESSOR (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|--------------|------------|-----------|----------|
| 1 | Attack | 1 ~ 40ms | 0 ~ 19 | table#8 |
| 2 | Release | 10 ~ 680ms | 0 ~ 15 | |
| 3 | Threshold | -48 ~ -6dB | 79 ~ 121 | table#10 |
| 4 | Ratio | 1.0 ~ 20.0 | 0 ~ 7 | |
| 5 | Output Level | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

TOUCH WAH 2 (variation, insertion block), TOUCH WAH+ODRV (variation block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|-------------------------|---------------------|-----------|---------|
| 1 | Sensitive | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | ● |
| 2 | Cutoff Frequency Offset | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 3 | Resonance | 1.0 ~ 12.0 | 10 ~ 120 | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | 4 ~ 40 | table#3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | 28 ~ 58 | table#3 |
| 9 | EQ High Gain | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | |
| 11 | Drive | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 12 | EQ Low Gain(distortion) | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 13 | EQ Mid Gain(distortion) | -12 ~ +12dB | 52 ~ 76 | |
| 14 | LPF Cutoff | 1.0kHz ~ thru | 34 ~ 60 | table#3 |
| 15 | Output Level | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 16 | | | | |

NOISE GATE (variation, insertion block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|--------------|-------------|-----------|---------|
| 1 | Attack | 1 ~ 40ms | 0 ~ 19 | table#8 |
| 2 | Release | 10 ~ 680ms | 0 ~ 15 | |
| 3 | Threshold | -72 ~ -30dB | 55 ~ 97 | table#9 |
| 4 | Output Level | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

PITCH CHANGE 1 (variation block)

| No. | Parameter | Value | See Table | Control |
|-----|----------------|---------------------|-----------|---------|
| 1 | Pitch | -24 ~ +24 | 40 ~ 88 | table#7 |
| 2 | Initial Delay | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 3 | Fine 1 | -50Hz ~ +50Hz | 14 ~ 114 | |
| 4 | Fine 2 | -50Hz ~ +50Hz | 14 ~ 114 | |
| 5 | Feedback Level | -99 ~ +99% | 1 ~ 127 | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | Dry/Wet | D63>W ~ D=W ~ D<W63 | 1 ~ 127 | ● |
| 11 | Pan 1 | L63 ~ R63 | 1 ~ 127 | |
| 12 | Output Level 1 | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 13 | Pan 2 | L63 ~ R63 | 1 ~ 127 | |
| 14 | Output Level 2 | 0 ~ 127 | 0 ~ 127 | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

MIDIデータフォーマット

<付表 1-11> Effect Data Value Assign Table

Table#1
LFO Frequency

| Data | Value | Data | Value | Data | Value | Data | Value |
|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|
| 0 | 0.00 | 32 | 1.35 | 64 | 2.69 | 96 | 8.41 |
| 1 | 0.04 | 33 | 1.39 | 65 | 2.78 | 97 | 8.75 |
| 2 | 0.08 | 34 | 1.43 | 66 | 2.86 | 98 | 9.08 |
| 3 | 0.13 | 35 | 1.47 | 67 | 2.94 | 99 | 9.42 |
| 4 | 0.17 | 36 | 1.51 | 68 | 3.03 | 100 | 9.76 |
| 5 | 0.21 | 37 | 1.56 | 69 | 3.11 | 101 | 10.1 |
| 6 | 0.25 | 38 | 1.60 | 70 | 3.20 | 102 | 10.8 |
| 7 | 0.29 | 39 | 1.64 | 71 | 3.28 | 103 | 11.4 |
| 8 | 0.34 | 40 | 1.68 | 72 | 3.37 | 104 | 12.1 |
| 9 | 0.38 | 41 | 1.72 | 73 | 3.45 | 105 | 12.8 |
| 10 | 0.42 | 42 | 1.77 | 74 | 3.53 | 106 | 13.5 |
| 11 | 0.46 | 43 | 1.81 | 75 | 3.62 | 107 | 14.1 |
| 12 | 0.51 | 44 | 1.85 | 76 | 3.70 | 108 | 14.8 |
| 13 | 0.55 | 45 | 1.89 | 77 | 3.87 | 109 | 15.5 |
| 14 | 0.59 | 46 | 1.94 | 78 | 4.04 | 110 | 16.2 |
| 15 | 0.63 | 47 | 1.98 | 79 | 4.21 | 111 | 16.8 |
| 16 | 0.67 | 48 | 2.02 | 80 | 4.37 | 112 | 17.5 |
| 17 | 0.72 | 49 | 2.06 | 81 | 4.54 | 113 | 18.2 |
| 18 | 0.76 | 50 | 2.10 | 82 | 4.71 | 114 | 19.5 |
| 19 | 0.80 | 51 | 2.15 | 83 | 4.88 | 115 | 20.9 |
| 20 | 0.84 | 52 | 2.19 | 84 | 5.05 | 116 | 22.2 |
| 21 | 0.88 | 53 | 2.23 | 85 | 5.22 | 117 | 23.6 |
| 22 | 0.93 | 54 | 2.27 | 86 | 5.38 | 118 | 24.9 |
| 23 | 0.97 | 55 | 2.31 | 87 | 5.55 | 119 | 26.2 |
| 24 | 1.01 | 56 | 2.36 | 88 | 5.72 | 120 | 27.6 |
| 25 | 1.05 | 57 | 2.40 | 89 | 6.06 | 121 | 28.9 |
| 26 | 1.09 | 58 | 2.44 | 90 | 6.39 | 122 | 30.3 |
| 27 | 1.14 | 59 | 2.48 | 91 | 6.73 | 123 | 31.6 |
| 28 | 1.18 | 60 | 2.52 | 92 | 7.07 | 124 | 33.0 |
| 29 | 1.22 | 61 | 2.57 | 93 | 7.40 | 125 | 34.3 |
| 30 | 1.26 | 62 | 2.61 | 94 | 7.74 | 126 | 37.0 |
| 31 | 1.30 | 63 | 2.65 | 95 | 8.08 | 127 | 39.7 |

Table#4
Reverb time

| Data | Value | Data | Value | Data | Value | Data | Value |
|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|
| 0 | 0.3 | 32 | 3.5 | 64 | 17.0 | | |
| 1 | 0.4 | 33 | 3.6 | 65 | 18.0 | | |
| 2 | 0.5 | 34 | 3.7 | 66 | 19.0 | | |
| 3 | 0.6 | 35 | 3.8 | 67 | 20.0 | | |
| 4 | 0.7 | 36 | 3.9 | 68 | 25.0 | | |
| 5 | 0.8 | 37 | 4.0 | 69 | 30.0 | | |
| 6 | 0.9 | 38 | 4.1 | | | | |
| 7 | 1.0 | 39 | 4.2 | | | | |
| 8 | 1.1 | 40 | 4.3 | | | | |
| 9 | 1.2 | 41 | 4.4 | | | | |
| 10 | 1.3 | 42 | 4.5 | | | | |
| 11 | 1.4 | 43 | 4.6 | | | | |
| 12 | 1.5 | 44 | 4.7 | | | | |
| 13 | 1.6 | 45 | 4.8 | | | | |
| 14 | 1.7 | 46 | 4.9 | | | | |
| 15 | 1.8 | 47 | 5.0 | | | | |
| 16 | 1.9 | 48 | 5.5 | | | | |
| 17 | 2.0 | 49 | 6.0 | | | | |
| 18 | 2.1 | 50 | 6.5 | | | | |
| 19 | 2.2 | 51 | 7.0 | | | | |
| 20 | 2.3 | 52 | 7.5 | | | | |
| 21 | 2.4 | 53 | 8.0 | | | | |
| 22 | 2.5 | 54 | 8.5 | | | | |
| 23 | 2.6 | 55 | 9.0 | | | | |
| 24 | 2.7 | 56 | 9.5 | | | | |
| 25 | 2.8 | 57 | 10.0 | | | | |
| 26 | 2.9 | 58 | 11.0 | | | | |
| 27 | 3.0 | 59 | 12.0 | | | | |
| 28 | 3.1 | 60 | 13.0 | | | | |
| 29 | 3.2 | 61 | 14.0 | | | | |
| 30 | 3.3 | 62 | 15.0 | | | | |
| 31 | 3.4 | 63 | 16.0 | | | | |

Table#7
Delay Time(400.0ms)

| Data | Value | Data | Value | Data | Value | Data | Value |
|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|
| 0 | 0.1 | 32 | 100.9 | 64 | 201.6 | 96 | 302.4 |
| 1 | 0.2 | 33 | 104.0 | 65 | 204.8 | 97 | 305.5 |
| 2 | 0.4 | 34 | 107.2 | 66 | 207.9 | 98 | 308.7 |
| 3 | 0.5 | 35 | 110.3 | 67 | 211.1 | 99 | 311.8 |
| 4 | 0.7 | 36 | 113.5 | 68 | 214.2 | 100 | 315.0 |
| 5 | 0.8 | 37 | 116.6 | 69 | 217.4 | 101 | 318.1 |
| 6 | 0.9 | 38 | 119.8 | 70 | 220.5 | 102 | 321.3 |
| 7 | 1.1 | 39 | 122.9 | 71 | 223.7 | 103 | 324.4 |
| 8 | 1.2 | 40 | 126.1 | 72 | 226.8 | 104 | 327.6 |
| 9 | 1.4 | 41 | 129.2 | 73 | 230.0 | 105 | 330.7 |
| 10 | 1.6 | 42 | 132.4 | 74 | 233.1 | 106 | 333.9 |
| 11 | 1.7 | 43 | 135.5 | 75 | 236.3 | 107 | 337.1 |
| 12 | 1.9 | 44 | 138.6 | 76 | 239.4 | 108 | 340.2 |
| 13 | 2.1 | 45 | 141.8 | 77 | 242.6 | 109 | 343.3 |
| 14 | 2.2 | 46 | 144.9 | 78 | 245.7 | 110 | 346.5 |
| 15 | 2.3 | 47 | 148.1 | 79 | 248.9 | 111 | 349.6 |
| 16 | 2.5 | 48 | 151.2 | 80 | 252.0 | 112 | 352.8 |
| 17 | 2.6 | 49 | 154.4 | 81 | 255.2 | 113 | 355.9 |
| 18 | 2.8 | 50 | 157.5 | 82 | 258.3 | 114 | 359.1 |
| 19 | 2.9 | 51 | 160.7 | 83 | 261.5 | 115 | 362.2 |
| 20 | 3.1 | 52 | 163.8 | 84 | 264.6 | 116 | 365.4 |
| 21 | 3.2 | 53 | 167.0 | 85 | 267.7 | 117 | 368.5 |
| 22 | 3.4 | 54 | 170.1 | 86 | 270.9 | 118 | 371.7 |
| 23 | 3.5 | 55 | 173.3 | 87 | 274.0 | 119 | 374.8 |
| 24 | 3.7 | 56 | 176.4 | 88 | 277.2 | 120 | 378.0 |
| 25 | 3.8 | 57 | 179.6 | 89 | 280.3 | 121 | 381.1 |
| 26 | 4.0 | 58 | 182.7 | 90 | 283.5 | 122 | 384.3 |
| 27 | 4.1 | 59 | 185.9 | 91 | 286.6 | 123 | 387.4 |
| 28 | 4.3 | 60 | 189.0 | 92 | 289.8 | 124 | 390.6 |
| 29 | 4.4 | 61 | 192.2 | 93 | 292.9 | 125 | 393.7 |
| 30 | 4.6 | 62 | 195.3 | 94 | 296.1 | 126 | 396.9 |
| 31 | 4.7 | 63 | 198.5 | 95 | 299.2 | 127 | 400.0 |

Table#11
Reverb Width;Depth;Height

| Data | Value | Data | Value | Data | Value | Data | Value |
|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|
| 0 | 0.5 | 32 | 8.8 | 64 | 17.6 | 96 | 27.5 |
| 1 | 0.8 | 33 | 9.1 | 65 | 17.9 | 98 | 28.1 |
| 2 | 1.0 | 34 | 9.4 | 66 | 18.2 | 99 | 28.5 |
| 3 | 1.3 | 35 | 9.6 | 67 | 18.5 | 100 | 28.8 |
| 4 | 1.5 | 36 | 9.9 | 68 | 18.8 | 101 | 29.2 |
| 5 | 1.8 | 37 | 10.2 | 69 | 19.1 | 102 | 29.5 |
| 6 | 2.0 | 38 | 10.4 | 70 | 19.4 | 103 | 29.9 |
| 7 | 2.3 | 39 | 10.7 | 71 | 19.7 | 104 | 30.2 |
| 8 | 2.6 | 40 | 11.0 | 72 | 20.0 | | |
| 9 | 2.8 | 41 | 11.2 | 73 | 20.2 | | |
| 10 | 3.1 | 42 | 11.5 | 74 | 20.5 | | |
| 11 | 3.3 | 43 | 11.8 | 75 | 20.8 | | |
| 12 | 3.6 | 44 | 12.1 | 76 | 21.1 | | |
| 13 | 3.9 | 45 | 12.3 | 77 | 21.4 | | |
| 14 | 4.1 | 46 | 12.6 | 78 | 21.7 | | |
| 15 | 4.4 | 47 | 12.9 | 79 | 22.0 | | |
| 16 | 4.6 | 48 | 13.1 | 80 | 22.4 | | |
| 17 | 4.9 | 49 | 13.4 | 81 | 22.7 | | |
| 18 | 5.2 | 50 | 13.7 | 82 | 23.0 | | |
| 19 | 5.4 | 51 | 14.0 | 83 | 23.3 | | |
| 20 | 5.7 | 52 | 14.2 | 84 | 23.6 | | |
| 21 | 5.9 | 53 | 14.5 | 85 | 23.9 | | |
| 22 | 6.2 | 54 | 14.8 | 86 | 24.2 | | |
| 23 | 6.5 | 55 | 15.1 | 87 | 24.5 | | |
| 24 | 6.7 | 56 | 15.4 | 88 | 24.9 | | |
| 25 | 7.0 | 57 | 15.6 | 89 | 25.2 | | |
| 26 | 7.2 | 58 | 15.9 | 90 | 25.5 | | |
| 27 | 7.5 | 59 | 16.2 | 91 | 25.8 | | |
| 28 | 7.8 | 60 | 16.5 | 92 | 26.1 | | |
| 29 | 8.0 | 61 | 16.8 | 93 | 26.5 | | |
| 30 | 8.3 | 62 | 17.1 | 94 | 26.8 | | |
| 31 | 8.6 | 63 | 17.3 | 95 | 27.1 | | |

Table#2
Modulation Delay Offset

| Data | Value | Data | Value | Data | Value | Data | Value |
|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|
| 0 | 0.0 | 32 | 3.2 | 64 | 6.4 | 96 | 9.6 |
| 1 | 0.1 | 33 | 3.3 | 65 | 6.5 | 97 | 9.7 |
| 2 | 0.2 | 34 | 3.4 | 66 | 6.6 | 98 | 9.8 |
| 3 | 0.3 | 35 | 3.5 | 67 | 6.7 | 99 | 9.9 |
| 4 | 0.4 | 36 | 3.6 | 68 | 6.8 | 100 | 10.0 |
| 5 | 0.5 | 37 | 3.7 | 69 | 6.9 | 101 | 11.1 |
| 6 | 0.6 | 38 | 3.8 | 70 | 7.0 | 102 | 12.2 |
| 7 | 0.7 | 39 | 3.9 | 71 | 7.1 | 103 | 13.3 |
| 8 | 0.8 | 40 | 4.0 | 72 | 7.2 | 104 | 14.4 |
| 9 | 0.9 | 41 | 4.1 | 73 | 7.3 | 105 | 15.5 |
| 10 | 1.0 | 42 | 4.2 | 74 | 7.4 | 106 | 17.1 |
| 11 | 1.1 | 43 | 4.3 | 75 | 7.5 | 107 | 18.6 |
| 12 | 1.2 | 44 | 4.4 | 76 | 7.6 | 108 | 20.2 |
| 13 | 1.3 | 45 | 4.5 | 77 | 7.7 | 109 | 21.8 |
| 14 | 1.4 | 46 | 4.6 | 78 | 7.8 | 110 | 23.3 |
| 15 | 1.5 | 47 | 4.7 | 79 | 7.9 | 111 | 24.9 |
| 16 | 1.6 | 48 | 4.8 | 80 | 8.0 | 112 | 26.5 |
| 17 | 1.7 | 49 | 4.9 | 81 | 8.1 | 113 | 28.0 |
| 18 | 1.8 | 50 | 5.0 | 82 | 8.2 | 114 | 29.6 |
| 19 | 1.9 | 51 | 5.1 | 83 | 8.3 | 115 | 31.2 |
| 20 | 2.0 | 52 | 5.2 | 84 | 8.4 | 116 | 32.8 |
| 21 | 2.1 | 53 | 5.3 | 85 | 8.5 | 117 | 34.3 |
| 22 | 2.2 | 54 | 5.4 | 86 | 8.6 | 118 | 35.9 |
| 23 | 2.3 | 55 | 5.5 | 87 | 8.7 | 119 | 37.5 |
| 24 | 2.4 | 56 | 5.6 | 88 | 8.8 | 120 | 39.0 |
| 25 | 2.5 | 57 | 5.7 | 89 | 8.9 | 121 | 40.6 |
| 26 | 2.6 | 58 | 5.8 | 90 | 9.0 | 122 | 42.2 |
| 27 | 2.7 | 59 | 5.9 | 91 | 9.1 | 123 | 43.7 |
| 28 | 2.8 | 60 | 6.0 | 92 | 9.2 | 124 | 45.3 |
| 29 | 2.9 | 61 | 6.1 | 93 | 9.3 | 125 | 46.9 |
| 30 | 3.0 | 62 | 6.2 | 94 | 9.4 | 126 | 48.4 |
| 31 | 3.1 | 63 | 6.3 | 95 | 9.5 | 127 | 50.0 |

Table#5
Delay Time(200.0ms)

| Data | Value | Data | Value | Data | Value | Data | Value |
|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|
| 0 | 0.1 | 32 | 50.5 | 64 | 100.8 | 96 | 151.2 |
| 1 | 1.7 | 33 | 52.0 | 65 | 102.4 | 97 | 152.8 |
| 2 | 3.2 | 34 | 53.6 | 66 | 104.0 | 98 | 154.4 |
| 3 | 4.8 | 35 | 55.2 | 67 | 105.6 | 99 | 155.9 |
| 4 | 6.4 | 36 | 56.8 | 68 | 107.1 | 100 | 157.5 |
| 5 | 8.0 | 37 | 58.3 | 69 | 108.7 | 101 | 159.1 |
| 6 | 9.5 | 38 | 59.9 | 70 | 110.3 | 102 | 160.6 |
| 7 | 11.1 | 39 | 61.5 | 71 | 111.9 | 103 | 162.2 |
| 8 | 12.7 | 40 | 63.1 | 72 | 113.4 | 104 | 163.8 |
| 9 | 14.3 | 41 | 64.6 | 73 | 115.0 | 105 | 165.4 |
| 10 | 15.8 | 42 | 66.2 | 74 | 116.6 | 106 | 166.9 |
| 11 | 17.4 | 43 | 67.8 | 75 | 118.2 | 107 | 168.5 |
| 12 | 19.0 | 44 | 69.4 | 76 | 119.7 | 108 | 170.1 |
| 13 | 20.6 | 45 | 70.9 | 77 | 121.3 | 109 | 171.7 |
| 14 | 22.1 | 4 | | | | | |

MIDIインプリメンテーションチャート

[ポータブルキーボード]
Model PSR-730

MIDI インプリメンテーションチャート

Date: 1997. 4. 14
Version: 1.0

| ファンクション | 送信 | 受信 | 備考 | |
|----------------|--|---|--------------------------------|--|
| ベーシック チャンネル | 電源ON 設定可能 | 1~16チャンネル(*1) 1~16チャンネル(*1) | 1~16チャンネル(*2) 1~16チャンネル(*2) | |
| モード | 電源ON メッセージ 代用 | モード3 × ***** | モード3 × × | |
| ノート ナンバー | 音域 | 0~127 ***** | 0~127 0~127 | |
| 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 × | |
| アフター タッチ | キー別 チャンネル別 | × × | × | |
| ピッチベンダー | | | | |
| コントロール チェンジ | 0, 32 1 5 7, 10, 11 6, 38 64~67 71, 74 72, 73 84 91, 93, 94 96, 97 98, 99 100, 101 120 121 | × ×(*3) ×(*3) × ×(*3) × × | | バンクセレクト モジュレーション デプス ポルタメント タイム データエンタリー サウンド コントローラー サウンド コントローラー ポルタメント コントロール エフェクト デプス RPN インクリメント デクリメント NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB オールサウンド オフ リセット オール コントローラー |
| プログラム チェンジ | 設定可能範囲 | 0~127 ***** | 0~127 | |
| エクスクルーシブ | | | | |
| コモン | ソング ポジション ソング セレクト チューン | × × × | × × × | |
| リアル | クロック コマンド | | | |
| その他 | ローカル ON/OFF オール ノート オフ アクティブ センス リセット | × × × | × (123~127) × | |

モード1: オムニ オン、ポリ
モード3: オムニ オフ、ポリ

モード2: オムニ オン、モノ
モード4: オムニ オフ、モノ

: あり
×: なし

[ポータブルキーボード]
Model PSR-630

MIDI インプリメンテーションチャート

Date: 1997. 4. 14
Version: 1.0

| ファンクション | 送信 | 受信 | 備考 |
|---|--|--------------------------------|--|
| ベーシック チャンネル 電源ON 設定可能 | 1~16チャンネル(*1) 1~16チャンネル(*1) | 1~16チャンネル(*2) 1~16チャンネル(*2) | |
| モード 電源ON メッセージ 代用 | モード3 × ***** | モード3 × × | |
| ノート ナンバー 音域 | 0~127 ***** | 0~127 0~127 | |
| 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 × | |
| アフター タッチ キー別 チャンネル別 | × × | × | |
| ピッチベンダー | | | |
| コントロール チェンジ 0, 32 1 5 7, 10, 11 6, 38 64~67 71, 74 72, 73 84 91, 93, 94 96, 97 98, 99 100, 101 120 121 | ×(*3) × ×(*3) ×(*3) × ×(*3) × × | | バンクセレクト モジュレーション デプス ポルタメント タイム データエントリー サウンド コントローラー サウンド コントローラー ポルタメント コントロール エフェクト デプス RPN インクリメント デクリメント NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB オールサウンド オフ リセット オール コントローラー |
| プログラム チェンジ 設定可能範囲 | 0~127 ***** | 0~127 | |
| エクスクルーシブ | | | |
| コモン ソング ポジション ソング セレクト チューン | × × × | × × × | |
| リアル クロック コマンド | | | |
| その他 ローカル ON/OFF オール ノート オフ アクティブ センス リセット | × × × | × (123~127) × | |

モード1: オムニ オン、ポリ
モード3: オムニ オフ、ポリ

モード2: オムニ オン、モノ
モード4: オムニ オフ、モノ

: あり
×: なし

*1 R1、R2、L、ハーモニー、スタイル、ソングの各トラックはパネル設定により送信できます。(128ページ参照)

*2 初期設定(工場出荷時)でMIDI入力は16チャンネルのマルチティンバー音源として機能し、パネル音色、あるいは他のパネル設定に影響しません。

ただし、以下のMIDIメッセージはパネル音色、スタイル、マルチパッドおよびソングセッティングに影響します。

- ・ MIDI マスターチューン、XG システムマスターチューン
- ・ XG システムトランスポーズ
- ・ リバース、コーラス、DSPエフェクトおよびMULTI EFFECT設定を変更するシステムエクスクルーシブメッセージ
- ・ XG MULTI EQ PARAMETER(PSR-730)

また、以下のMIDI受信モード設定においても鍵盤演奏、パネル設定に影響します。これらのモードはパネル操作によって選択することができます。(130ページ参照)

Remote(リモート): Remoteに設定されたチャンネルで受信したノートオン/オフメッセージは、鍵盤演奏と同じ方法で扱われます。

以下のチャンネルメッセージだけがこのモードにおいて認識されます:

- ・ ノートオン/オフ
- ・ コントロールチェンジ
 - バンクセレクト(R1のみ)
 - モジュレーション
 - ボリューム
 - エクスプレッション
 - サステイン
 - ソステヌート
 - ソフトペダル
 - オールノートオフ
- ・ プログラムチェンジ(R1のみ)
- ・ ピッチベンド

Bass(ベース): Bassに設定されたチャンネルで受信したノートオン/オフメッセージは、アカンパニメント鍵域のベース音として認識されます。ベース音はPSR-730/630パネル上のアカンパニメントオン/オフ、フィンガリングモード、アカンパニメントのスプリットポイントに関係なく検出されます。

Chord(コード): Chordに設定されたチャンネルで受信したノートオン/オフメッセージは、アカンパニメント鍵域での押鍵として認識されます。検出されるコードはPSR-730/630のフィンガリングモードに依存します。コードはPSR-730/630パネル上のアカンパニメントオン/オフ、アカンパニメントのスプリットポイントに関係なく検出されます。

Off(オフ): Offに設定されたチャンネルにおいてチャンネルメッセージは一切受信しません。

*3 これらのメッセージは鍵盤、パネル操作では出力されませんが、ソング、スタイルデータとして出力される場合があります。

インデックス

| | | | | | |
|---|---------------------------------------|---|-------------------------------------|---|----------------------------------|
| ア | R1/R2/Lボイス 19 | ケ | 鍵盤ごとの音程の調整 53 | セ | セクション (オートアカンパニメント)..... 28 |
| | アカンパニメント鍵域 24 | | 鍵盤設定 13 | | セーブ 78 |
| | アカンパニメントスタイル 24 | | 鍵盤タッチの感度の変更 52 | | |
| | アカンパニメントセクション 28 | | 鍵盤で打楽器音を鳴らす 23 | | |
| | アカンパニメントトラック (オートアカンパニメント)..... 29 | コ | 故障かな?と思ったら 154 | ソ | 送信チャンネル 128 |
| | アカンパニメントトラック (ユーザーソング)..... 99 | | コード (オートアカンパニメント)..... 26 | | ソングエディット 107 |
| | アカンパニメントボリューム 31 | | コード(フィンガード1モードで 認識されるもの)..... 57 | | ソングコピー 83 |
| イ | イニシャルセンド 132 | | コード1/2 (アカンパニメントトラック).. 29 | | ソングデータのクリア 105 |
| | インサージョンエフェクト . 41, 147 | | コード検出方法 56 | | ソング全体のクリア (ユーザーソング)..... 107 |
| | イントロ(セクション)..... 28 | | コードマッチ(マルチパッド)..... 73 | | ソングの音量変更 88 |
| | イントロシンクロスタート (オートアカンパニメント)..... 26 | | コントロールチェンジ 123 | | ソングボリューム 88 |
| エ | SFF 151 | サ | 再生(ソング)..... 86 | | ソングメジャー 88 |
| | XG 3 | | 最大同時発音数 134 | | ソングモード 15 |
| | エクスパンドレート 36 | | サステインペダル端子 7 | タ | ダイアル 14 |
| | 演奏に効果をかける 38 | | サブメニュー 14 | | ダイナミクステンプレート 35 |
| | 演奏の準備 7 | | サンプルディスク 76 | | ダイナミクスレート 35 |
| | 演奏をはじめる前に 6 | シ | GENERAL MIDI 3 | | タッチセンス 52 |
| | エンディング(セクション)..... 28 | | GMシステムレベル1 3 | | タッチレスポンス 52 |
| オ | オクターブ(リボイス)..... 63 | | システムエフェクト 41, 146 | チ | チューニング 52 |
| | オートアカンパニメント 24 | | 自動伴奏 24 | テ | DOC 76 |
| | オートアカンパニメント オン/オフ 25 | | 受信チャンネル 129 | | ディスクコピー 82 |
| | オートフィル 28 | | 仕様 178 | | ディスプレイ 12 |
| | オプション商品 155 | | 初期化(イニシャライズ)..... 155 | | デジタルイコライザー 46 |
| | 音程の変更 50, 52, 53 | | ショートカット 18 | | デジタルエフェクト 38 |
| | オンベースコード 59 | | シングルフィンガー (フィンガリングモード)..... 57 | | デモソング 10 |
| | 音量の調整 10 | | シンクロスタート (オートアカンパニメント)..... 26 | | デュアルボイスモード 22 |
| カ | 外部機器からの MIDIデータの受信 129 | | シンクロストップ機能 30 | | デリートファイル 85 |
| | 外部機器へのMIDIデータの送信 128 | ス | スケールチューニング 53 | | 電源アダプター 6 |
| | 外部出力(AUX OUT) 7 | | スタイル 24 | | 電源の準備 6 |
| | 各部の名称 8 | | スタイルのリボイス 66 | | 電源を入れる 10 |
| | カラオケ 89 | | スタイルファイル 76 | | テンポ 27 |
| | 乾電池 6 | | スタイルモード 15 | ト | 同梱品 3 |
| キ | キーボードパーカッション 23 | | スタート (オートアカンパニメント)..... 26 | | トラックごとのクリア (ユーザーソング)..... 105 |
| | 極性(ペダル)..... 62 | | スタンバイ/オンスイッチ 10 | | ドラムキット 23 |
| | 曲の途中から再生する 88 | | スプリットボイスモード 22 | | ドラムキットリスト 142 |
| ク | グループ&ダイナミクス 32 | | スプリットポイント (オートアカンパニメント)..... 55 | | トランスポーズ 49 |
| | クロック 132 | | スプリットポイント (スプリットボイスモード)..... 55 | ナ | ナンバーボタン 14 |
| | | | | ノ | ノートオン/ノートオフ 122 |
| | | | | | ノーマル(MIDI受信モード)..... 130 |

| | | | | | |
|---|-----------------------------------|--|--|--|--|
| ハ | バーチャルアレンジャー 30 | | | | |
| | パッド (アカンパニメントトラック).. 29 | | | | |
| | パッド演奏の移調 73 | | | | |
| | パネル設定の記憶 68 | | | | |
| | パネル設定の送信 132 | | | | |
| | パネルボイス 19 | | | | |
| | ハーモニー 42 | | | | |
| | ハーモニータイプ 43 | | | | |
| | ハーモニータイプリスト 150 | | | | |
| | ハーモニーボリューム 43 | | | | |
| | パラメーター 63 | | | | |
| | バリエーション(DSP) 42 | | | | |
| | パン(リボイス) 63 | | | | |
| | バンク 68 | | | | |
| ヒ | ピッチベンド 50 | | | | |
| | ビートグループテンプレート 33 | | | | |
| | ビートランブ 28 | | | | |
| フ | フィルイン(セクション) 28 | | | | |
| | フィンガード1 (フィンガリングモード) 57 | | | | |
| | フィンガード2 (フィンガリングモード) 59 | | | | |
| | フィンガリングモード 56 | | | | |
| | フォーマット 77 | | | | |
| | ブーストレート 36 | | | | |
| | フットコントローラー 7 | | | | |
| | フットスイッチ 7 | | | | |
| | フットボリューム 7 | | | | |
| | 譜面立て 15 | | | | |
| | フリーズ機能 71 | | | | |
| | フルキーボード (フィンガリングモード) 59 | | | | |
| | フレーズ1/2 (アカンパニメントトラック).. 29 | | | | |
| | フロッピーディスク 74 | | | | |
| ヘ | ベース (アカンパニメントトラック).. 29 | | | | |
| | ヘッドフォン 7 | | | | |
| | ペロシティ 122 | | | | |
| ホ | ボイス(音色) 19 | | | | |
| | ボイスセット 60 | | | | |
| | ボイスデータの呼び出し 71 | | | | |
| | ボイスデータの変更 63 | | | | |
| | ボイスのリボイス 64 | | | | |
| | ボイスパラメーター 63 | | | | |
| | ボイスリスト 134 | | | | |
| | 保証とアフターサービス 179 | | | | |
| | ボリューム(リボイス) 63 | | | | |
| マ | マイナスイオン再生 89 | | | | |
| | マスターボリューム 10 | | | | |
| | マルチエフェクト 44 | | | | |
| | マルチパッド 72 | | | | |
| | マルチパッドセットリスト 145 | | | | |
| | マルチフィンガー (フィンガリングモード) 59 | | | | |
| ミ | MIDI 122 | | | | |
| | MIDIインプリメンテーション チャート 173 | | | | |
| | MIDI機器の接続 125 | | | | |
| | MIDI受信設定 129 | | | | |
| | MIDI受信チャンネル 129 | | | | |
| | MIDI受信モード 130 | | | | |
| | MIDI送信設定 128 | | | | |
| | MIDI送信チャンネル 128 | | | | |
| | MIDI端子 123 | | | | |
| | MIDIデータフォーマット 156 | | | | |
| | MIDIテンプレート 133 | | | | |
| メ | メインA/B(セクション) 28 | | | | |
| | メジャー 88 | | | | |
| | メジャーグループテンプレート .. 34 | | | | |
| | メトロノーム 54 | | | | |
| | メニュー 14 | | | | |
| | メロディ1~4トラック 97 | | | | |
| モ | モジュレーションホイール 51 | | | | |
| ユ | ユーザーソング 95 | | | | |
| リ | リズム1/2 (アカンパニメントトラック).. 29 | | | | |
| | リハーサルモード 99, 112, 119 | | | | |
| | リバーブ 39 | | | | |
| | リバーブタイプリスト 148 | | | | |
| | リバーブデプス (リボイス) 63 | | | | |
| | リピート再生 90 | | | | |
| | リボイス 63 | | | | |
| | リモート(MIDI受信モード) 130 | | | | |
| ル | ルートキー 57 | | | | |
| レ | レジストレーションの記憶 68 | | | | |
| | レジストレーションの呼び出し .. 71 | | | | |
| | レジストレーションバンク 69 | | | | |
| | レジストレーションメモリー 68 | | | | |
| ロ | ローカルオン/オフ 131 | | | | |
| | 録音 94 | | | | |
| | 録音モード 97, 110, 118 | | | | |
| | ロード 80 | | | | |
| ワ | 和文シート 15 | | | | |
| | ワンタッチセッティング 37 | | | | |

PSR-730/630仕様

鍵盤

レギュラーサイズ61鍵(C1～C6：タッチレスポンス付)

ディスプレイ

大型液晶ディスプレイ(LCD)

セットアップ

スタンバイ/オンスイッチ
マスターボリューム：MIN～MAX

コントロール&ナンバーボタン

MENU ボタン、VOICEボタン、STYLEボタン、SONGボタン、
SUB MENU ボタン、[1]-[0]ボタン、[+][YES][-][NO]ボタン

ディスクドライブ

デモソング

15曲

ボイス

PSR-730：パネルボイス215音色 + 12ドラムキット
+ XGボイス480音色(最大同時発音数64)
PSR-630：パネルボイス200音色 + 12ドラムキット
+ XGボイス480音色(最大同時発音数32)

ボイスセット機能付

R1/R2/Lボイス

リボイス：ボイス、ボリューム、オクターブ、パン、リバーブデプス、
コーラスデプス、DSPデプス

スプリットボイスモード

デュアルボイスモード

オートアカンパニメント(自動伴奏機能)

100スタイル

アカンパニメント : オン/オフ
アカンパニメントトラック : リズム1/2、ベース、コード1/2、パッド、
フレーズ1/2

アカンパニメントトラック設定 : オン/オフ

アカンパニメントコントロール : シンクロスタート、シンクロストップ、
スタート/ストップ、イントロ、メインA/B
(オートフィル) エンディング

ビートランブ

アカンパニメントボリューム

リボイス：ボイス、ボリューム、パン、リバーブデプス、コーラスデプス
パーチャルアレンジャー

グループ&ダイナミクス

ビートグループテンプレート : 49種類

メジャーグループテンプレート : 25種類

ダイナミクステンプレート : 17種類

ダイナミクスレート : 0～100%

エクスパンドレート : 0～400%

ブーストレート : 0～400%

ワンタッチセッティング

全体のコントロール

テンポ：32～280

トランスポーズ

ピッチベンドレンジ

モジュレーション

タッチセンス

チューニング

スケールチューニング

ソングトランスポーズ

メトロノーム

スプリットボイスモードのスプリットポイント

オートアカンパニメントのスプリットポイント

フィンガリングモード : シングルフィンガー/フィンガード1/フィンガード2/
フルキーボード/マルチフィンガー

ボイスセット

ベダル1/2

デジタルエフェクト

リバーブ : 13種類

コーラス : 10種類

DSP : 46種類(システム/インサーション)

マルチエフェクト(PSR-730) : 2系統、各42種類

デジタルイコライザー(PSR-730) : 5種類 + ユーザー1種類

ハーモニー : 16種類

レジストレーションメモリー：1～4

32バンク

ネーミング

アカンパニメントフリーズ

マルチパッド：1～4

36マルチパッドセット

コードマッチ

ネーミング

ディスク

ソング再生/録音、フォーマット、セーブ、ロード、ディスクコピー、
ソングコピー、デリートファイル

ソング

ソングボリューム、マイナスイオン再生、リピート再生、ソングリピート、
ネクストソング

ソング録音

クイック録音/マルチ録音

録音トラック : クイック録音 : アカンパニメント、メロディ 1～4
マルチ録音 : 1～16

パンチイン/パンチアウト

クオンタイズ

ネーミング

ソングクリア、トラッククリア

ソングエディット：ボイス、ボリューム、オクターブ、パン、
リバーブデプス、コーラスデプス、DSPデプス

スタイル録音

ユーザースタイル：4(101～104)

録音トラック : 5セクション×8トラック

ドラムキャンセル

クオンタイズ

ネーミング

トラッククリア、オールクリア

パッド録音

ユーザーパッドセット：4(37～40)

ネーミング

パッドクリア、バンククリア

MIDI

送信設定、受信設定、ローカルオン/オフ、クロック、イニシャルセンド、
MIDIテンプレート

付属端子

DC IN 10-12V、PHONES、SUSTAIN、FOOT VOL、AUX OUT R、L/L+R、
MIDI IN/OUT、TO HOST

アンプ実用最大出力

電源アダプターPA-6使用時：6 W + 6 W (EIAJ)

乾電池使用時 : 4 W + 4 W (EIAJ)

スピーカー

12cm × 2

使用電池

単1乾電池(1.5V) × 6

電池寿命

アルカリ電池 PSR-630：約4時間

PSR-730：約1時間

(デモ演奏連続使用：マスターボリューム約70%)

使用電源アダプター

PA-6

消費電力

電源アダプターPA-6使用時：33W

寸法(幅×奥×高mm)

973 × 397 × 155

重量(kg) 乾電池含まず

9.5

付属品

サンプルディスク、電源アダプターPA-6、譜面立て、和文シート、
取扱説明書、保証書

仕様および外観は、改良のため、予告なく変更する場合があります。

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

保証期間

お買い上げ日から1年間です。

保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例

ポリウムコントロール、スイッチ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点など

補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点 (修理受付および修理品お持込み窓口)

| | | |
|----------------------------------|-----------|--|
| 北海道サービスセンター | 〒064-8543 | 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内 TEL. 011-512-6108 |
| 仙台サービスセンター | 〒984-0015 | 仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F TEL. 022-236-0249 |
| 首都圏サービスセンター | 〒211-0025 | 川崎市中原区木月1184 TEL. 044-434-3100 |
| 東京サービスステーション* (*お持込み修理のみお取扱い) | 〒108-8568 | 東京都港区高輪2-17-11 TEL. 03-5488-6625 |
| 浜松サービスセンター | 〒435-0048 | 浜松市上西町911 ヤマハ(株) 宮竹工場内 TEL. 053-465-6711 |
| 名古屋サービスセンター | 〒454-0058 | 名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株) 名古屋流通センター3F TEL. 052-652-2230 |
| 大阪サービスセンター | 〒565-0803 | 吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株) 千里丘センター内 TEL. 06-877-5262 |
| 四国サービスステーション | 〒760-0029 | 高松市丸亀町8-7(株) ヤマハミュージック神戸 高松店内 TEL. 087-822-3045 |
| 広島サービスセンター | 〒731-0113 | 広島市安佐南区西原6-14-14 TEL. 082-874-3787 |
| 九州サービスセンター | 〒812-8508 | 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL. 092-472-2134 |
| [本社 カスタマーサービス部 | 〒435-0048 | 浜松市上西町911 ヤマハ(株) 宮竹工場内 TEL. 053-465-1158 |

ポータブル楽器に関するお問い合わせ窓口

ポータブル楽器インフォメーションセンター

〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1 TEL. 053-460-1696

受付日 月曜日～金曜日(祝日およびセンターの休業日を除く)

受付時間 10:00～12:00 / 13:00～17:00

| | | |
|---------------------|-----------|---|
| 電子楽器営業部 | 〒108-8568 | 東京都港区高輪2-17-11 TEL. 03-5488-6641 |
| ポータブル楽器営業グループ | | |
| 北海道支店 第二営業課 | 〒064-8543 | 札幌市中央区南10条西1-1-50 ヤマハセンター内 TEL. 011-512-6113 |
| 仙台支店 第二営業課 | 〒980-0804 | 仙台市青葉区大町2-2-10 住友生命仙台青葉通ビル TEL. 022-222-6147 |
| 東京支店 第二営業部 企画課 | 〒108-8568 | 東京都港区高輪2-17-11 TEL. 03-5488-5476 |
| 関東支店 第二営業課 | 〒108-8568 | 東京都港区高輪2-17-11 TEL. 03-5488-1688 |
| 名古屋支店 第二営業課 | 〒460-8588 | 名古屋市中区錦1-18-28 TEL. 052-201-5199 |
| 大阪支店 第二営業部 第二営業課 | 〒542-0081 | 大阪市中央区南船場3-12-9 心齋橋プラザビル東館 TEL. 06-252-7491 |
| 広島支店 第二営業課 | 〒730-8628 | 広島市中区紙屋町1-1-18 TEL. 082-244-3749 |
| 九州支店 第二営業課 | 〒812-8508 | 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL. 092-472-2130 |

住所および電話番号は変更になる場合があります。

インターネットホームページのご案内

製品等に関する情報をホームページ上でご案内しております。ご参照下さい。

ヤマハ株式会社のホームページ <http://www.yamaha.co.jp/>

XGに関するホームページ <http://www.yamaha.co.jp/xg/>



ヤマハ株式会社

M.D.G., EMI Division © 1997 Yamaha Corporation

VY78890 810POCP1.3-04D0