



DUAL MANUAL KEYBOARD

D-DECK

DDK-7

取扱説明書

安全上のご注意

ご使用の前に、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、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。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いたします。

お読みになったあとは、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。

■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

 	「ご注意ください」という注意喚起を示します。
   	～しないでくださいという「禁止」を示します。
  	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

■ 「警告」と「注意」について

以下、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、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。



警告

この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。

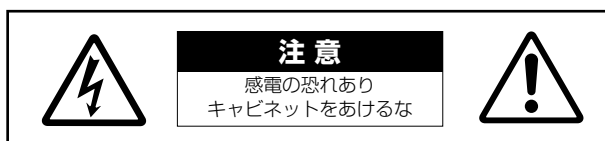


注意

この表示の欄は、「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る」内容です。

■ 本体に表示されている注意マークについて

本体には、次の注意マークが付いています。



これは、以下の内容の注意を喚起するものです。

「感電防止のため、パネルやキャビネットを外さないでください。この製品の内部には、お客様が修理/交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターにご依頼ください。」

警告

電源 / 電源コード



必ず実行

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。



必ず実行

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。



必ず実行

電源コード/プラグは、必ず付属のものを使用する。
他の電源コード/プラグを使用すると、発熱や感電の原因になります。



禁止

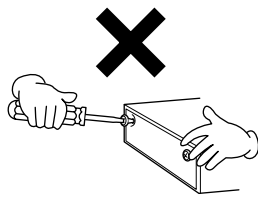
電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。
電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。

分解禁止



禁止

この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。
感電や火災、けが、または故障の原因になります。



水に注意



禁止

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。
また、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。

内部に水などの液体が入ると、感電や火災、または故障の原因になります。入った場合は、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いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。



禁止

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。

火に注意



禁止

本体の上ろうそくなど火気のあるものを置かない。
ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になります。

異常に気づいたら



必ず実行

電源コード/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煙が出たりした場合は、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。
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修理ご相談センターに点検をご依頼ください。

注意

電源 / 電源コード



必ず実行

電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。
電源コードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。



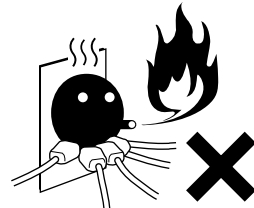
必ず実行

長期間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。
感電や火災、故障の原因になることがあります。



禁止

たこ足配線をしない。
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して火災の原因になることがあります。



設置



禁止

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ところ、逆に温度が極端に低いところ、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。



禁止

テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しない。楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



禁止

不安定な場所に置かない。本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々がけがをしったりする原因になります。



必ず実行

本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。



必ず実行

この機器を電源コンセントの近くに設置する。電源プラグに容易に手の届く位置に設置し、異常を感じた場合に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いてください。また、電源スイッチを切った状態でも微電流が流れています。この製品を長時間使用しないときは、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。



禁止

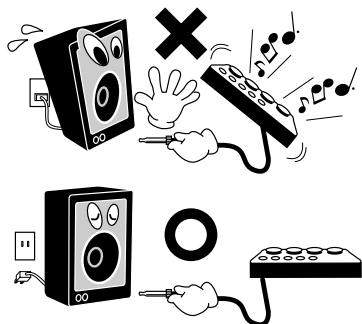
本体を壁につけない。換気が十分でないと、本体内部に熱がこもり、故障や火災の原因になることがあります。壁から3cm以上離してください。

接続



必ず実行

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なう。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にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。感電または機器の損傷の原因になることがあります。



手入れ



禁止

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使用しない。本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入れには、乾いた柔らかい布をご使用ください。

使用時の注意



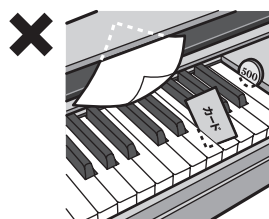
禁止

本体のすき間に手や指を入れない。お客様がけがをするおそれがあります。



禁止

パネル、鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。感電、ショート、火災、故障や動作不良の原因になることがあります。



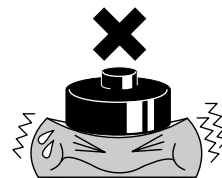
禁止

本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かない。本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。



禁止

本体の上のの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、お客様や他の方々がけがをしったりする原因になります。



禁止

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。



データの保存



必ず実行

保存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、USB記憶装置/コンピューターなどの外部機器に保存してください。



必ず実行

保存したUSB記憶装置の万一の事故に備えて、大切なデータは予備のUSB記憶装置にバックアップとして保存されることをおすすめします。

- データが破損したり失われたりした場合の補償はいたしかねますので、ご了承ください。
- 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。

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

* この製品は、JIS C 61000-3-2 に適合しています。

音楽を楽しむエチケット



楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、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、快適な生活環境を守りましょう。

はじめに

このたびは、ヤマハデュアルマニユアルキーボード(DDK-7)をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。

DDK-7は、長年にわたって培ってきたノウハウと最新の電子テクノロジーの粋を集めて完成された楽器です。ほとんどの機能は、直感的に操作できるタッチパネルで設定できます。

DDK-7のバラエティあふれる機能のすべてを使って演奏をお楽しみいただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただきますようお願い申し上げます。

また、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、大切に保管いただきますようお願いいたします。

付属品（お確かめください）

- 取扱説明書(本書)
- 保証書
- ユーザー登録のご案内
- 電源コード

DDK-7の特長

豊富なレジストレーションメニュー

23ページ

すぐにイメージに合うレジストレーションを引き出せるように、ハイクオリティーで使い勝手の良い288種類のレジストレーションが用意されています。それぞれのレジストレーションはジャンル別に分類されており、ライブ演奏に適したものもあります。初心者の方には選んだだけですぐに弾けるように、中～上級者の方には、レジストレーションメニューを出発点として、思いどおりに加工し、効率の良いレジストレーションづくりができるようになっていきます。

4レイヤー AWM音源を使った多彩なボイスとハイクオリティーなデジタルエフェクト

27ページ、56ページ

クオリティーの高いAWM音源による415種類のボイスを搭載。本格的なオルガンフルート音色も搭載しています。鍵盤の持つ高い表現力とあわせて、表情豊かな音色を奏でることができます。また、15カテゴリー、183タイプのエフェクトを、ボイスセクションごとに2種類ずつ設定できるので、高度なボイスエディットを使わなくても、簡単にいろいろなボイスをつくりだせます。

最先端のリズムとアカンパニメント

63ページ

さまざまなジャンルの演奏に対応した274種類のリズムパターンを搭載。それぞれのパターンで、メイン、イントロ、エンディング、フィルインなど15種類のセクションを切り替えることで、感情やその場の雰囲気に合わせて演奏が可能になります。また、5パートに分かれたアカンパニメントを効果的に使って、思いどおりの演出ができます。

ライブ演奏に最適な入出力端子

237ページ

MAINとSUBの2種類のAUX OUT端子から、演奏音をパート別に出力できます。別売の外部ミキサーや外部エフェクターを使用することで、出力された一部のパートにだけエフェクトをかけたり、異なるパートの音量バランスを別々に調節するなどして、ステージや演目に合った音響システムをつくれます。

ダイレクトに操作できるタッチパネル、どこからも見やすい6.5インチTFTカラー液晶

15ページ

正面からだけでなく、斜めからも高い視認性を実現し、アクティブな演奏スタイルにも対応。タッチパネルの直感的な操作と、データコントロールダイアルのスピーディでこまやかな操作で、効率の良い編集作業が可能です。

DDK-7は、下記のフォーマットや機能に対応しています。



「GM (General MIDI)」とは、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。
「GM2」とは、「GM」に対し同時発音数、音色数、音色パラメーター、エフェクトなどの機能を拡張して規定することにより、曲データの更なる互換性を向上させることが可能な一定の基準です。「GM2」に準拠した音源やソングデータには、このGM2マークがついています。



「XG」とは、音色の配列に関する「GM」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」を大幅に拡張しました。

XGマークのついた市販ソングデータを、XGマークのついた音源で再生することによって、無数の拡張ボイスやエフェクト機能までも含めた壮大な演奏を手軽に楽しむことができます。



「GS」とは、ローランド株式会社の音源フォーマットです。ヤマハのXGフォーマットと同様、GMの仕様に加え、音色セットやドラムセットの拡張、音色の修正、エフェクトなどの拡張機能を規定しています。



「スタイルファイルフォーマット」とは、ヤマハの自動伴奏機能のノウハウを集大成した伴奏スタイルに関するフォーマットです。



- ・本製品は、インターネット機能として株式会社ACCESSのNetFrontを搭載しています。NetFrontは、日本および他の国々で登録された株式会社ACCESSの登録商標または商標です。
- ・NetFrontは米国Unisys社が取得した「LZW特許」を利用しています。
- ・本製品からNetFrontを分離し、また、分離した状態で販売、譲渡、貸与を行なわないでください。
- ・NetFrontのリバースエンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブルや複製を行なわないでください。
- ・本製品のソフトウェアの一部に、Independent JPEG Groupが開発したモジュールが含まれています。

- ・本製品には株式会社リコーのBitmap Fontが使われています。
- ・日本語変換はオムロンソフトウェア(株)のモバイルWnnを使用しています。
"Mobile Wnn" © OMRON SOFTWARE Co., Ltd. 1999 All Rights Reserved.
- ・この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、伴奏スタイルデータ、MIDI データ、WAVEデータ、音声記録データ、楽譜や楽譜データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を越えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法等に基づき、許されていません。
- ・ヤマハ(株)および第三者から販売もしくは提供されている音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- ・「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- ・その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。
- ・この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- ・DDK-7の画面に写真が表示されるPan Flute、Sitarは、浜松市楽器博物館の所蔵楽器です。
- ・この製品には、XGフォーマット以外の音楽/サウンドデータを扱う機能があります。その際、元のデータをこの楽器に最適化して動作させるため、オリジナルデータ(音楽/サウンドデータ)制作者の意図どおりには再生されない場合があります。ご了承のうえ、ご使用ください。

目次

CONTENTS

はじめに	6
付属品（お確かめください）	6
DDK-7の特長	7
各部の名称	10
操作パネル	10
LCDディスプレイ/ディスプレイセレクト	12
全体図	12
1 基本操作	13
演奏までの準備	13
画面の操作方法	15
画面に関する基本設定	18
ボイスディスプレイ	20
レジストレーションメニュー	23
バージョンを確認する	26
楽器の初期化	26
2 ボイス(楽器音色)	27
各鍵盤で選べるボイス	27
ボイスボタンでボイスを選ぶ	29
ボイスリスト	35
3 オルガンフルート	40
4 コントロールとエフェクト	44
ボイスコンディション画面で設定するもの	45
パネル上のボタンで設定するもの	50
エフェクトリスト	56
5 リズム/キーボードパーカッション	63
リズムボタンでリズムを選ぶ	63
リズムリスト	71
自動伴奏をつける：アカンパニメント	73
ベースパターンをつける： オートベースコード(A.B.C.)	74
メロディーにハーモニーをつける： メロディーオンコード(M.O.C.)	76
鍵盤で打楽器を演奏する： キーボードパーカッション	77
6 レジストレーションメモリー	92
レジストレーションをナンバーボタンに記録する	92
レジストレーションを呼び出す	94
記録したレジストレーションを 外部メディアに保存する	96
レジストレーションメモリーの初期化	97
演奏中にレジストレーションを切り替える： レジストレーションシフト	97
パラメーターの一括変更	103
レジストレーションをコピーする	106
7 ミュージックデータレコーダー (MDR)	108
MDR機能に入る	108
MDR画面の操作	109
メディアを初期化(フォーマット)する	114
ソングを選ぶ	115
演奏を録音する	119
ソングに名前をつける	122
レジストレーションを保存する	125
レジストレーションなどのデータを読み込む	130
ソングを再生する	133
譜面を表示する	138
その他の機能(ツール)を使う	140

8 ボイスエディット	147
ボイスの構成	147
ボイスをエディットする	148
エディットしたボイスを保存する	155
ボイスエディットを終了する	156
保存したボイスを呼び出す	156
9 リズムプログラム	157
リズムプログラムの概要	157
リズムパターンをつくる： リズムパターンプログラム	158
リズムを自動で切り替える： リズムシーケンスプログラム	194
リズムパターンやリズムシーケンスを 外部メディアに保存する	203
10 外部コントローラーを使う	204
フットスイッチ	204
フットペダル	207
エクスペッションペダル	215
11 トランスポーズ/ピッチ	218
12 インターネットダイレクト接続機能	220
楽器をインターネットに接続する	220
専用サイトを見る	221
環境設定画面について	230
インターネット機能を終了する	234
インターネット設定の初期化	234
インターネット用語辞典	235
13 外部機器との接続	237
付属端子の名称と機能	237
ヘッドフォン、外部スピーカーとの接続	239
ペダル鍵盤との接続	243
フットペダルとの接続	243
コンピューターとの接続	244
その他の外部機器との接続	245
MIDIに関する基礎知識	249
MIDIコントロール	252
14 付録	254
XGボイス&ドラムリスト	254
XGドラムマップ	259
MIDIデータフォーマット	262
困ったときは	278
仕様	282
用語辞典	284
索引	287
保証とアフターサービス	291

おすすめ

● **ちょっとひと休み(43、219ページ)**
読み物のコーナーです。この楽器とクラシックオルガンの比較、この楽器とほかの楽器でアンサンブル演奏をするときのヒントが紹介されています。

● **用語辞典(284ページ)**
音楽用語やこの楽器の機能名の説明です。
取扱説明書の中で知らない言葉が出てきたら、
ここで調べてみましょう。

1 基本操作

2 ボイス(楽器音色)

3 オルガンフルート

4 コントロールとエフェクト

5 リズム/キーボードパーカッション

6 レジストレーションメモリー

7 ミュージックデータレコーダー(MDR)

8 ボイスエディット

9 リズムプログラム

10 外部コントローラーを使う

11 トランスポーズ/ピッチ

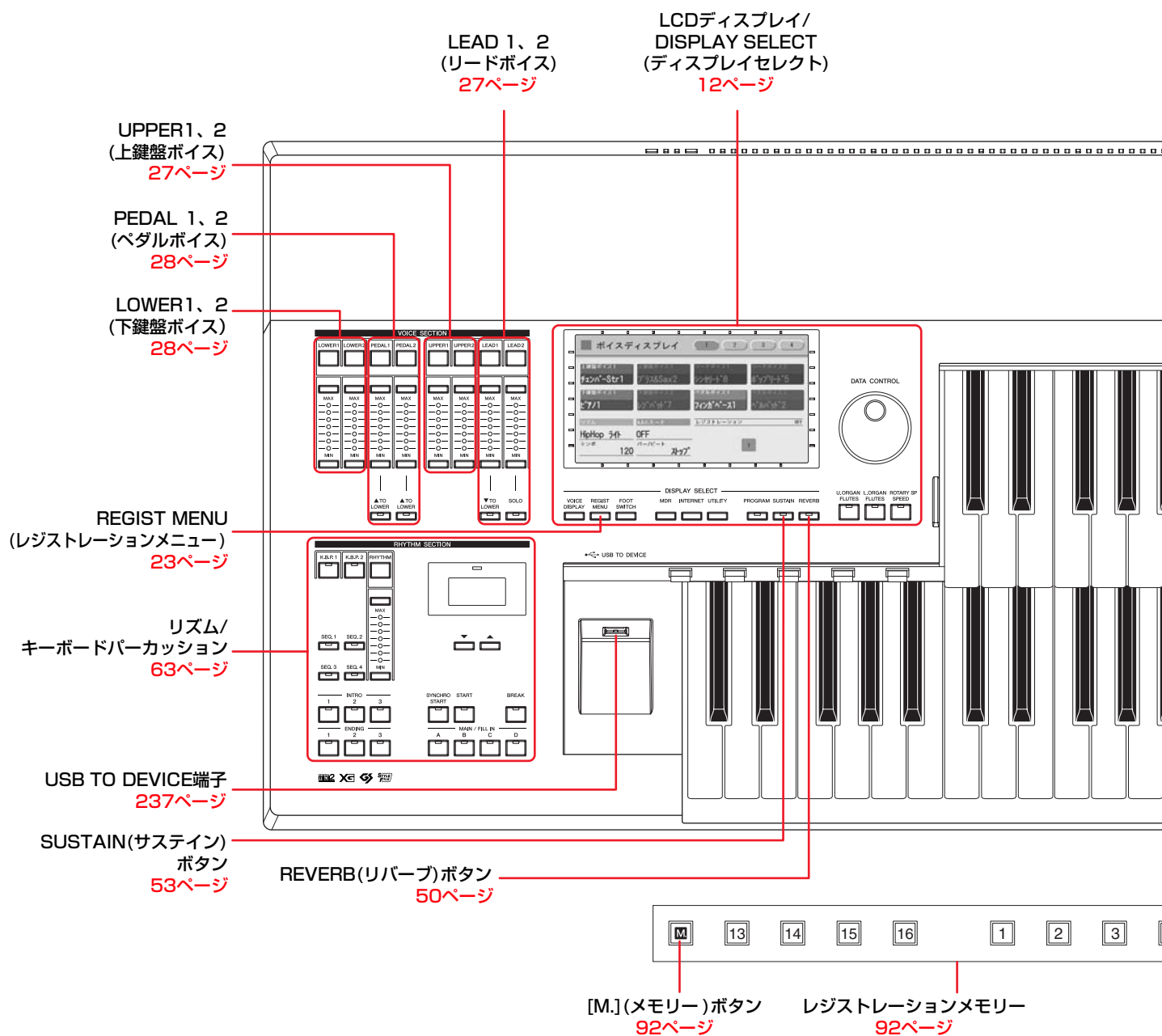
12 インターネットダイレクト接続機能

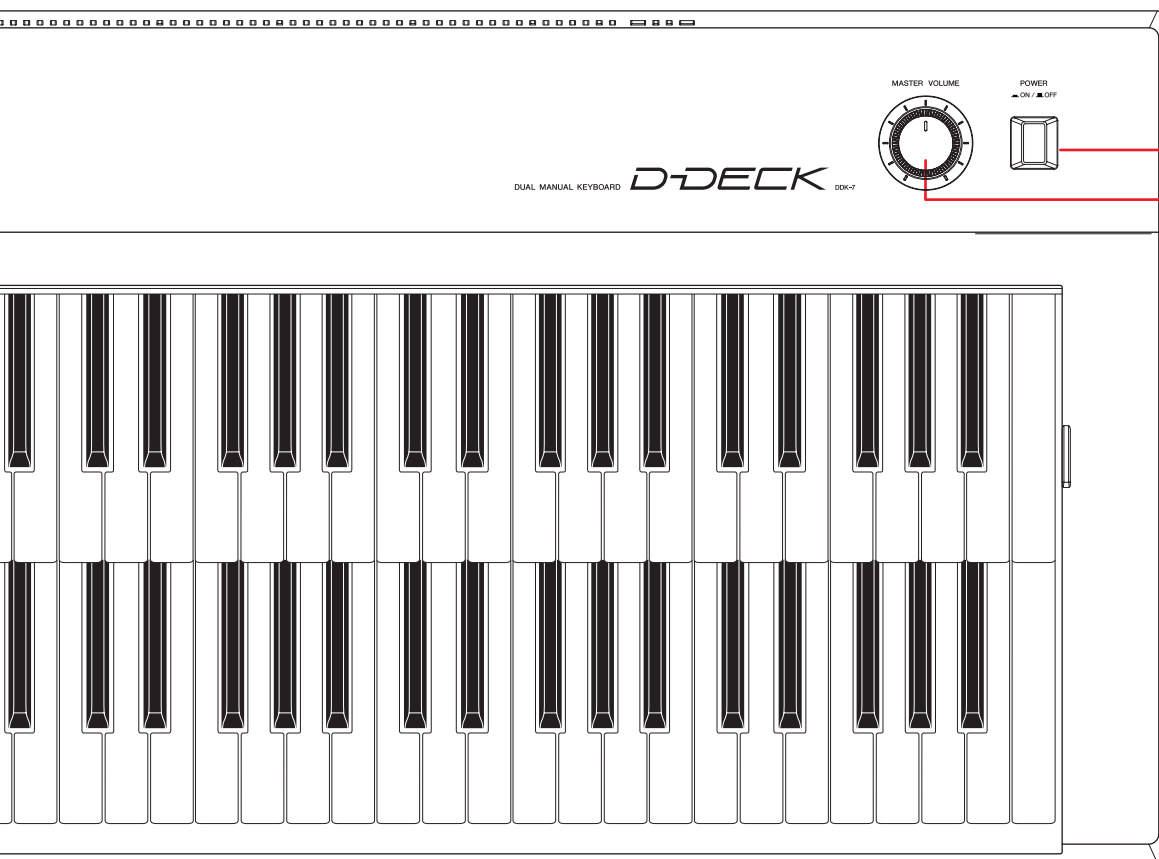
13 外部機器との接続

14 付録

各部の名称

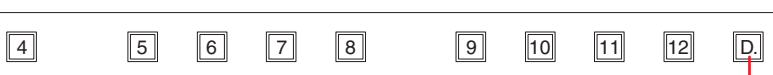
操作パネル





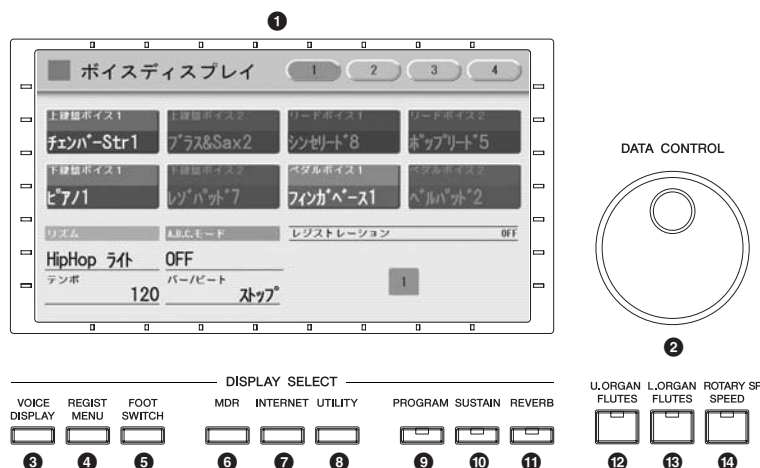
POWER(電源)
スイッチ
14ページ

MASTER VOLUME
(マスターボリューム)
ダイヤル
14ページ



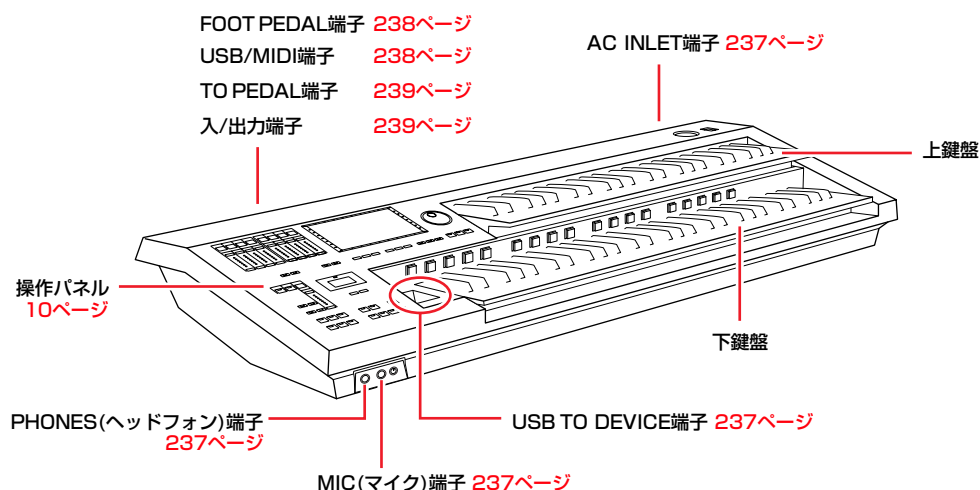
[D.](ディスエーブル)ボタン
94ページ

LCDディスプレイ/ディスプレイセレクト



- ① LCDディスプレイ(タッチパネル) 15ページ
- ② DATA CONTROL (データコントロール)ダイヤル 17ページ
- ③ [VOICE DISPLAY](ボイスディスプレイ)ボタン 20ページ
- ④ [REGIST MENU](レジストレーションメニュー)ボタン 92ページ
- ⑤ [FOOT SWITCH](フットスイッチ)ボタン 98、204ページ
- ⑥ [MDR]ボタン 108ページ
- ⑦ [INTERNET](インターネット)ボタン 221ページ
- ⑧ [UTILITY](ユーティリティ-)ボタン 17、215、218、252ページ
- ⑨ [PROGRAM](プログラム)ボタン 148ページ
- ⑩ [SUSTAIN](サステイン)ボタン 53ページ
- ⑪ [REVERB](リバーブ)ボタン 50ページ
- ⑫ [U. ORGAN FLUTES](上鍵盤のオルガンフルート)ボタン 40ページ
- ⑬ [L. ORGAN FLUTES](下鍵盤のオルガンフルート)ボタン 40ページ
- ⑭ [ROTARY SP SPEED](ロータリースピーカースピード)ボタン 54ページ

全体図



ここでは、電源の入れ方や、画面の見方、DDK-7の基本設定など、DDK-7を使う上で必要となる基本事項について説明します。

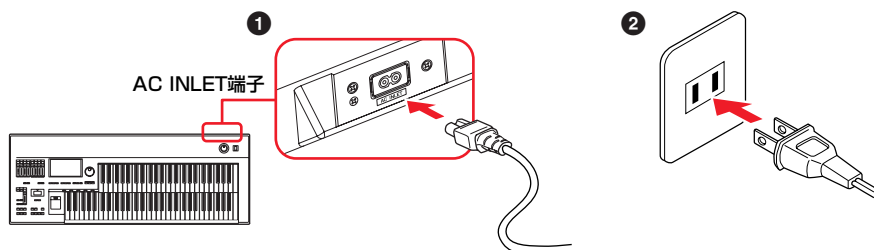
この章の内容

1 演奏までの準備.....	13	4 ボイスディスプレイ	20
2 画面の操作方法.....	15	5 レジストレーションメニュー.....	23
• 画面のページを切り替える	15	• レジストレーションを選ぶ	23
• ボタンを操作する	15	• レジストレーションメニューリスト	25
• スライダーを調節する	16	6 バージョンを確認する.....	26
3 画面に関する基本設定.....	17	7 楽器の初期化.....	26
• 画面に表示させる言語を選ぶ.....	17		
• タッチパネルを操作するときの操作音を消す.....	19		
• 画面の明るさを変える.....	19		

1 演奏までの準備

1 電源コードを接続します。

最初に本体側のプラグを差し込み、次にコンセント側(AC100V)のプラグを差し込みます。

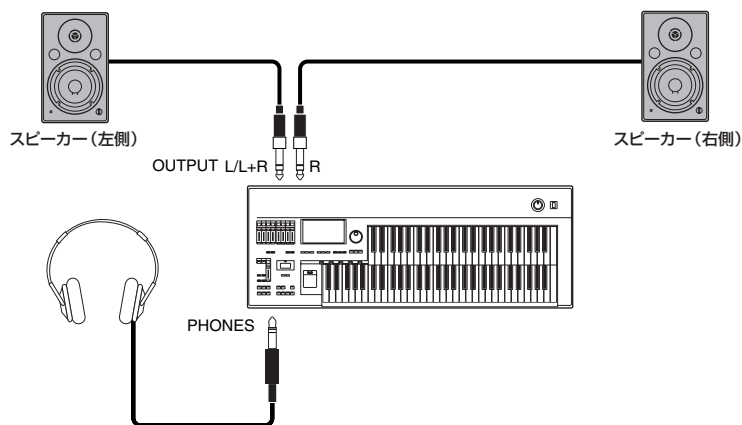


警告

誤ってエアコン用などの200Vのコンセントに接続しないようご注意ください。

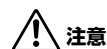
2 スピーカーやヘッドフォンをつなぎます。

DDK-7にはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、アンプ内蔵の外部スピーカーまたはヘッドフォンを接続してください。



関連ページ

ヘッドフォンで音を聞く (239ページ)
楽器の音を外部スピーカーから出力する (240ページ)
ミキサーを使ったライブ演奏 (240ページ)



注意

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。



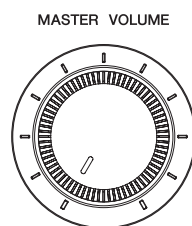
関連ページ

電源を入れる順番(241ページ)

3

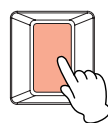
電源を入れます。

接続が完了したら、DDK-7と外部機器のボリュームが0になっていることを確認します。



DDK-7のPOWER(電源)スイッチをオンにしてから、次に外部機器の電源を入れます。

POWER
ON / OFF



電源を切る場合は、外部機器の電源を切るかボリュームを下げてから、DDK-7のPOWERスイッチをオフにします。

4

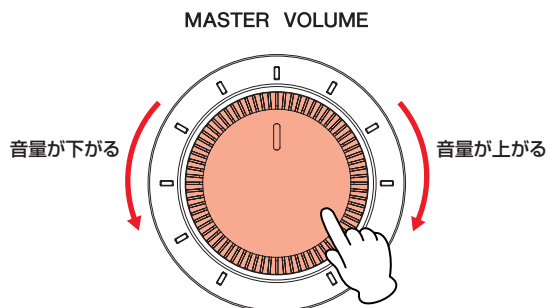
マスターボリュームを調節します。

MASTER VOLUME (マスターボリューム)ダイヤルでは、DDK-7全体の音量を調節します。



NOTE

AUX OUT端子に接続した場合は、MASTER VOLUMEダイヤルで音量を調節することはできません。



これで、音を出す準備ができました。

2 画面の操作方法



NOTE

タッチパネルが汚れたら、柔らかい布で乾拭きしてください。



注意

先のとがったものや、爪などの硬いもので、画面を操作しないでください。画面を傷つけるおそれがあります。

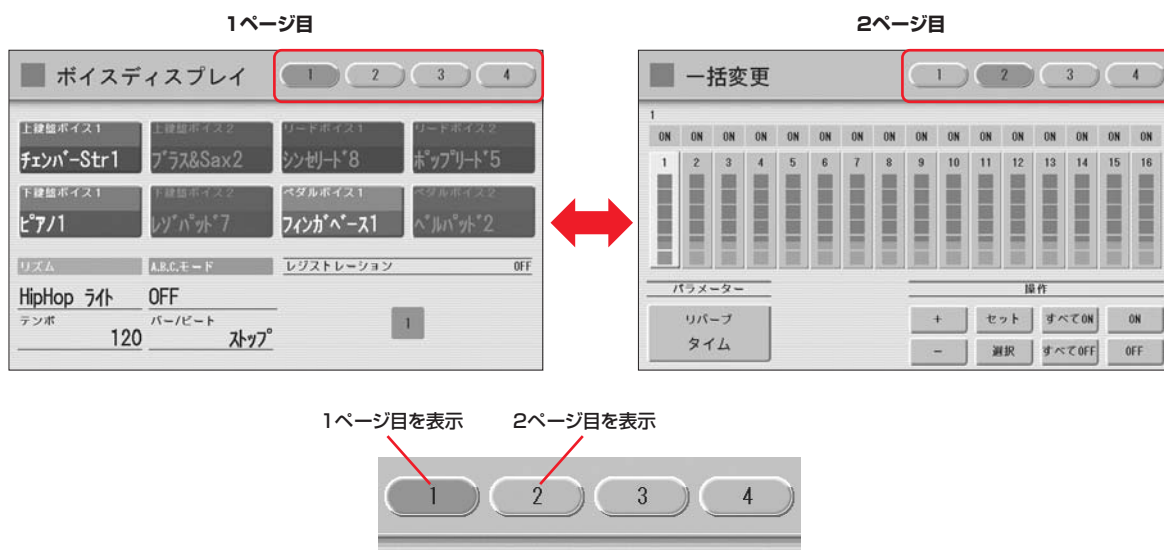
このDDK-7の画面は、タッチパネルを搭載しています。画面上の設定/選択したい項目に、直接触って操作できます。ただし、2か所以上の点を同時に操作することはできません。

また、ボリュームやリバーブなどの量を変更したい場合には、画面の右にあるデータコントロールダイヤルを使います。

ここでは、画面上での操作について、主なものを紹介します。

画面のページを切り替える

多くの画面では、画面の右上に数字などの書いてある楕円のボタンが表示されています。このボタン表示を押すことで、ページを切り替えることができます。選択されたページボタンはオレンジ色に変わります。



ボタンを操作する

画面に表示されるボタンを直接押すと、押したボタンが選択できます。そのほかに、オン/オフを切り替えるタイプのボタン、リストを表示させるためのボタンがあります。

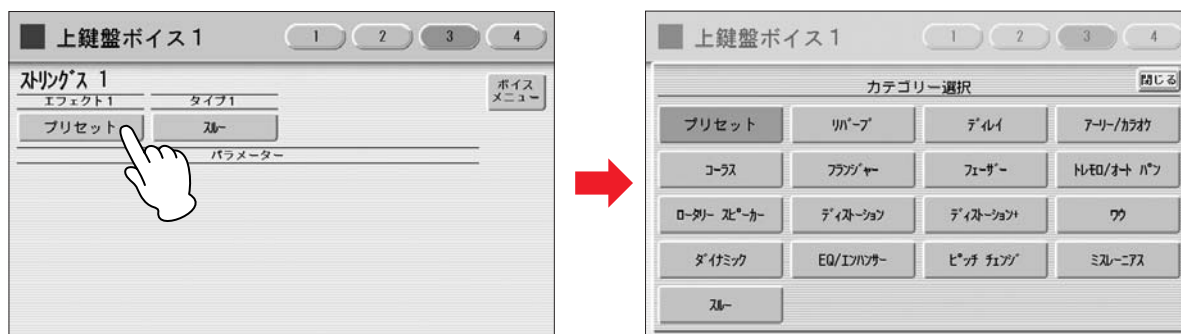
オン/オフを切り替えるボタン：

オフ(ミュート: 消音) ボタンの色がグレーになります。



ボイスディスプレイの1ページ目で各ボイスセクションのミュートを設定したり、リズムの画面でアカンパニメントの各パートをオン/オフしたり、ボイスエディットの画面で各エレメントのミュートを設定したりする操作です。

リストを表示させるボタン：



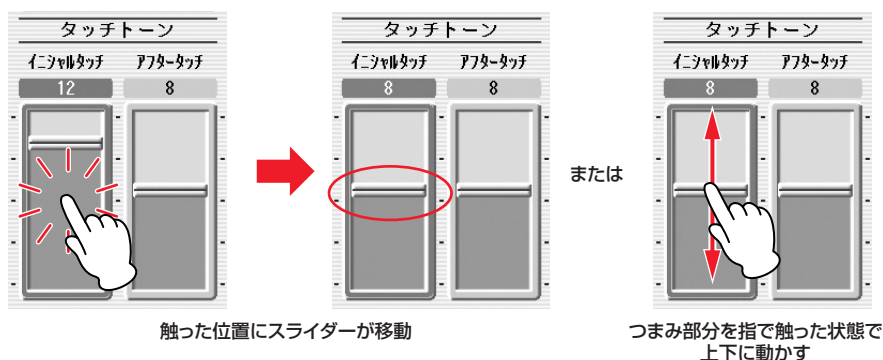
リストの中から目的のものを選ぶことができます。リスト右上の[閉じる]ボタンを押すと、リストが閉じます。エフェクトタイプなどを選ぶときの操作です。

スライダーを調節する

ボリュームやリバーブなどの量は、画面上にスライダーで表示されます。画面に表示されたスライダーを直接触って値を変更するやり方と、データコントロールダイヤルで値を変更するやり方の2通りの操作方法があります。大まかに値を変更したい場合には画面を触って変更し、細かく変更する場合にはデータコントロールダイヤルを使うと便利です。

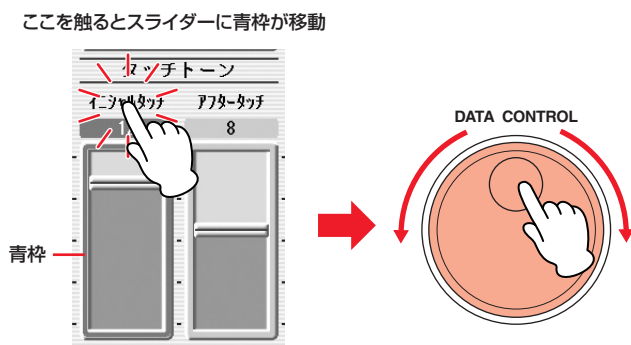
スライダーを直接触る方法：

値を変更したい枠内を触ると、触った位置にスライダーが動き、値が変更できます。また、スライダーのつまみ部分を指で触った状態で上下に動かすと、値が変更できます。

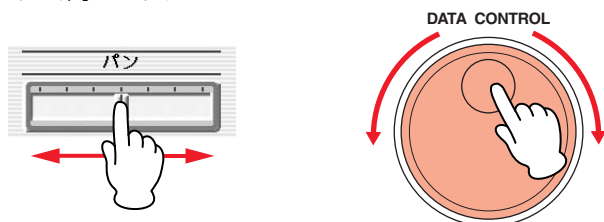


データコントロールダイヤルを使う方法：

値を変更したいスライダーの上部(パラメーターの名前が書いてある部分)に触ると、そのスライダーに青枠が移動します。この状態でデータコントロールダイヤルを回すと、値をひとつずつ増減できます。



パンに関しては、横に動かすタイプのスライダーが表示されますが、操作方法は縦に動かすスライダーとまったく同じです。



3 画面に関する基本設定

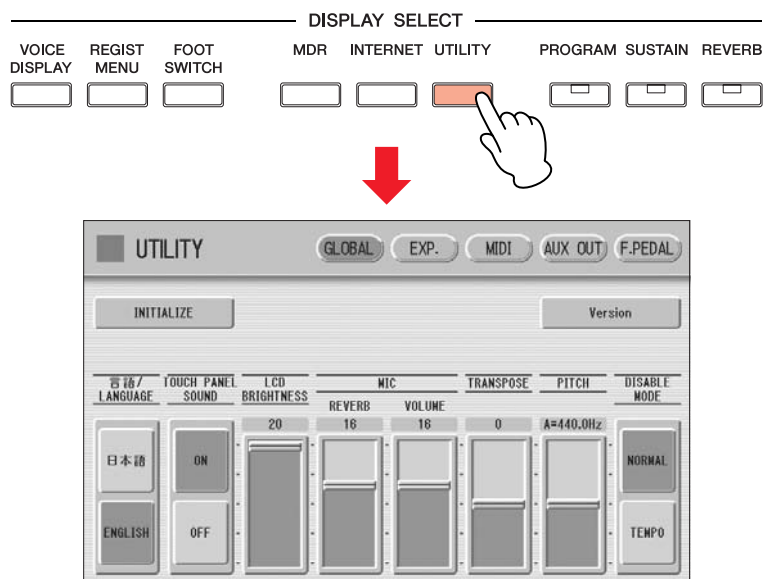
ここでは、DDK-7を使う前に設定する以下の項目について説明します。

- 画面に表示させる言語を選ぶ(日本語/英語)
- タッチパネルを操作するときの操作音を消す
- 画面の明るさを変える

画面に表示させる言語を選ぶ

DDK-7の画面の表示言語は、初期状態で電源を入れたときには英語に設定されています。表示言語は日本語に切り替えることができます。なお、この取扱説明書では、表示言語は日本語で説明していますので、必要に応じて日本語表示に切り替えてください。

- 1** [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティ画面の設定ページが表示されます。



- 2** [GLOBAL]ボタンを押して、設定ページを表示させます。



NOTE

ユーティリティ画面の設定は、別の画面に移動したときに自動的に保存されます。

- 3** 画面左側の「言語/LANGUAGE」で[日本語]ボタンを押すと、表示言語が日本語に設定されます。



これ以降、画面の言語は日本語で表示されます。英語に戻したいときは、手順2で [ENGLISH] (英語) ボタンを選んでください。

タッチパネルを操作するときの操作音を消す

初期状態で電源を入れたときには、タッチパネルを操作するたびに「ピッ」という音が鳴るように設定されています。ステージで演奏するときなどは、この操作音を消すことができます。

- 1 [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティ画面の設定ページが表示されます。
- 2 「タッチパネル操作音」の[OFF]ボタンを押すと、タッチパネルの操作音はオフになります。



これ以降、タッチパネルを操作しても「ピッ」という音は鳴らなくなります。再び操作音を鳴らしたいときは、手順2で[ON]を選んでください。

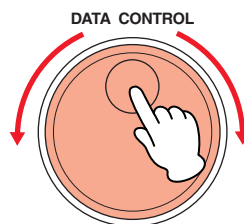
画面の明るさを変える

画面が明るすぎたり暗すぎたりして文字が見づらい場合には、画面の明るさを変えることができます。部屋の明るさに応じて、画面の文字がよく見えるように設定してください。

- 1 [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティ画面の設定ページが表示されます。
- 2 [LCD Brightness]スライダーを動かして、画面の明るさを調節します。
スライダーを上げると明るくなり、下げると暗くなります。画面に直接触ってスライダーを動かすか、データコントロールダイヤルを使って調節します。



LCD ブライトネス



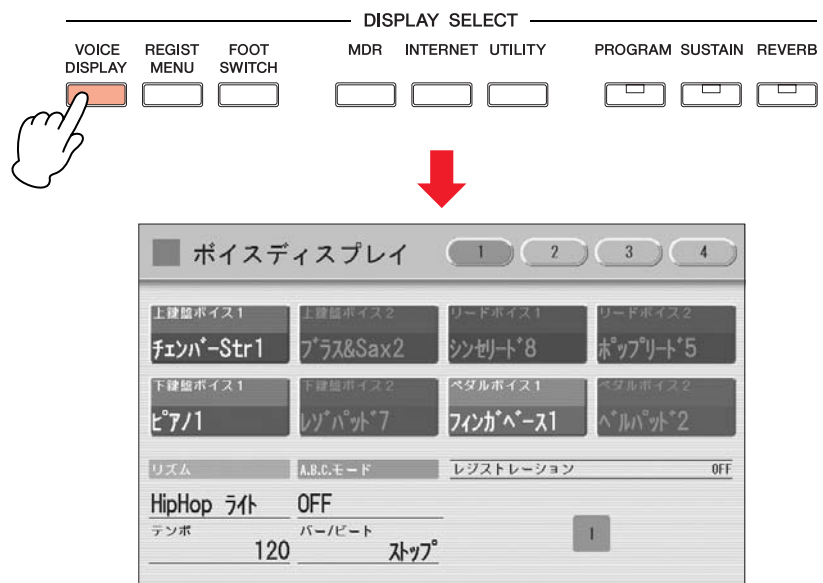
4 ボイスディスプレイ

電源を入れたときに表示される画面がボイスディスプレイです。ボイスディスプレイでは、各鍵盤に設定されているボイスや、リズム、右フットスイッチ(レジストレーションシフト)などのあらゆるデータを確認したり、各ボイスセクションのミュート設定をしたりできる、DDK-7の最も基本的な画面といえます。

ここでは、ボイスディスプレイの見方を説明します。操作方法については、 関連ページをご覧ください。

ボイスディスプレイを表示させるには：

電源を入れたときには必ずボイスディスプレイが表示されます。ほかの画面からボイスディスプレイに移動する場合は、[VOICE DISPLAY]ボタンを押します。



ボイスディスプレイには、4つのページがあります。画面右上の[1]～[4]ボタンでページを切り替えます。

ボイスディスプレイ 【ページ1】



① ボイス名表示

各ボイスセクションに現在選ばれているボイス名が表示されます。また、それぞれのボイス名を押すことで、特定のボイスセクションだけをミュート(消音)することもできます。ボイス名を押すたびに、音が出る状態とミュートとが切り替わります。



関連ページ

ボイスを選ぶ(29ページ)

② リズム名表示

現在選ばれているリズム名が表示されます。



関連ページ

リズムを選ぶ(63ページ)

③ A.B.C.モード表示

A.B.C. (オートベースコード)のモードが表示されます。



関連ページ

オートベースコード(74ページ)

④ テンポ表示

現在のリズムのテンポが表示されます。



関連ページ

リズムのテンポを変える
(69ページ)

⑤ バー / ビート表示

リズムの状態(停止中、待機中、または再生中の小節/拍)を表示します。

⑥ レジストレーションシフト表示

レジストレーションシフトの状態を表示します。



関連ページ

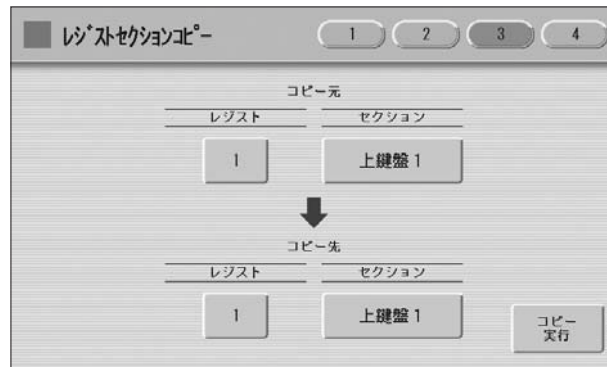
レジストレーションシフト
(97ページ)

ボイスディスプレイ 【ページ2】



あるパラメーター(リバーブ、ボリューム、パンなど)の、各レジストレーションメモリーでの値を確認できる画面です。また、複数のレジストレーションメモリーの同一パラメーターを、同時に変更することもできます。詳しくは103ページをご覧ください。

ボイスディスプレイ 【ページ3】

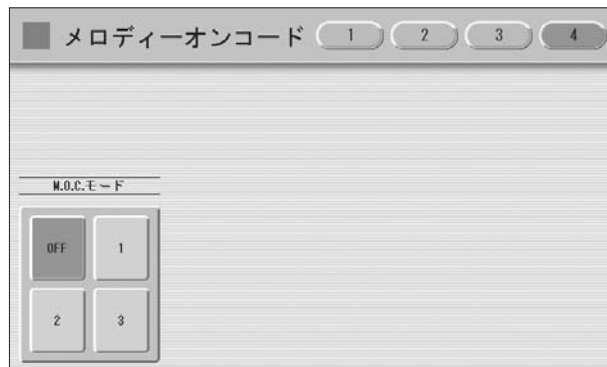


関連ページ

レジストレーションメモリー
(92ページ)

レジストレーションメモリーのナンバーに記録されているレジストレーションをセクション単位で別のレジストレーションナンバーにコピーすることができます。詳しくは106ページをご覧ください。

ボイスディスプレイ 【ページ4】



メロディーオンコードのモードを選ぶ画面です。詳しくは76ページをご覧ください。

5 レジストレーションメニュー

DDK-7では、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のボイスやリズムなどの組み合わせのことを「レジストレーション」といいます。[REGIST MENU] ボタンには、288種類ものレジストレーションがあらかじめ用意されており、いろいろなジャンルの曲をすぐに演奏できます。

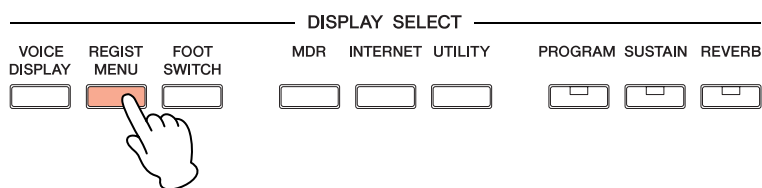


NOTE

レジストレーションメモリー 1～16にも、基本的なレジストレーションがプリセットされています(92ページ)。

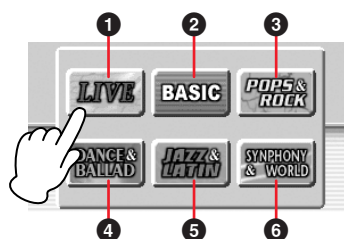
レジストレーションを選ぶ

- 1 [REGIST MENU]ボタンを押します。
レジストレーションメニュー画面が表示されます。



- 2 画面の上に表示されるレジストレーションのカテゴリーから、使用したいレジストレーションが入っているカテゴリーを選択します。

各カテゴリーには、それぞれ異なったジャンルのレジストレーションが含まれています。演奏したい曲のジャンルに合わせて、それぞれのカテゴリーを使い分けてください。各カテゴリーにどんなレジストレーションが含まれているかは、25ページのレジストレーションリストをご覧ください。



①	ライブパフォーマンス(ライブ演奏に適しています)
②	ベーシック (マーチやワルツなど基本的な演奏に適しています)
③	ポップス&ロック
④	ダンス&バラード
⑤	ジャズ&ラテン
⑥	シンフォニー&ワールド

3 表示されているレジストレーションメニューから、使用したいレジストレーションを選びます。

1画面には12種類のレジストレーションメニューが表示されています。画面に表示されている数字のボタンで表示を切り替えて、全部で48種類の中から好きなものを選ぶことができます。



関連ページ

オートベースコード(74ページ)

選んだレジストレーションのボタンはオレンジ色に変わります。また、画面の下にはオートベースコードの状態が表示されます。

4 選んだレジストレーションで、好きな曲を弾いてみましょう。

レジストレーションメニューリスト

画面 番号	ライブパフォーマンス	ベーシック	ポップス&ロック	ダンス&バラード	ジャズ&ラテン	シンフォニー & ワールド
1	ベルポップピアノ	シンプル8ビート1	ダイナミック8ビート	オルガンバラード	ブローオンサックス	ファンファーレ
	AORピアノ	シンプル8ビート2	NYバラード	ドラマチックバラード	サックスアンサンブル	ストリングオーケストラ
	バラードスタック	ライトステップ	プリティッシュポップ	ラブバラード	ムーンライト	ロマンチックバイオリン
	ロックン・オンピアノ	サニーポップ	8ビートモダン	スムースリード	ビッグバンド*	パロック
	バラードピアノ	キッズマーチ1	ロックバンド	ポップバラード	クラリネットスイング	フルート&ハーブ
	LAフュージョン	キッズマーチ2	デトロイトポップ	ギターバラード	ジャズコンボ	セレナーデ
	70'sポップス	キッズマーチ3	テクノポップ	アコースティックバラード	ミディアムジャズ	ファストマーチ
	ポップエレビ	シンセロック	シェリフレグエ	ヒーリングギター	オルガンセッション	ワイルドウエスト
	プリズムエレビ	シンフォニックマーチ1	ロックンロール	チルアウト	ギターコンボ	ウィンナーワルツ
	クールエレビ	シンフォニックマーチ2	パワーロック	スイートハート1	テンダーバラード	ボルカ
	スペースエレビ	ブルーグラス	60'sギターロック	スイートハート2	ジャズワルツ	シャンソンクラブ
	スムースエレビ	シーカーニバル	アンブラグド	スロー & イージー	ファイブフォー	シアターオルガン
	60'sソウル	ベーシックワルツ	モーターシティ	ユーロトランス	ビッグバンドサンバ	フラメンコ
2	クラシックジャズオルガン	プラスアンサンブル	ラブリッシュフル	6/8トランス	マンボラス	ポップフラメンコ
	オルガンバンド	ビュアワルツ	ゴスベルジャッフル	クールヒップホップ	マンボテナー	メキシカンダンス
	パンプオルガン	ロココアンサンブル	ジョイフルゴスベル	ラテンハウス	モントゥーノ	マリアッチ
	クールディストーションOrg	ポップチャチャ	フランクリーソウル	ダンスビート	ボサノバ	ケルティックダンス
	ロックディストーションOrg	コミカルルンバ	ソウル	ユーロダンスポップ	ポップボサ	フォークステップ
	オルガンファンク	コミカルサンバ	ゴスベル	UKポップ	スイートルンバ	イタリアーノ
	プログレッシブロック	トイオーケストラ	6/8ソウル	ジャイブ	ビギン	ミュゼット
	ラウンジオルガン	チャールストン	ヒットポップ	ディスコクイーン	チャチャチャ	カントリー
	60'sチーフオルガン	ウィンターズイング	ニューカントリー	ディスコソウル	メローグルーヴ	ハワイアン
	サンセットレグエ	スノーワルツ1	エターナルポップ	ポップディスコ	モダンR&B	チャイニーズノクターン
	ハードロックオルガン	スノーワルツ2	グランドビート	ヒットディスコ	デキシーランドジャズ	ジャパニーズサウンド
	70'sクロスオーバー	アルペンボルカ*A	バウンスポップ*A	イビサ*A	ジャングルドラム*A	オーケストラマーチ*A
	イーストコーストプラス	アルペンボルカ*B	バウンスポップ*B	イビサ*B	ジャングルドラム*B	オーケストラマーチ*B
3	ファットアナログシンセ	アルペンボルカ*C	バウンスポップ*C	イビサ*C	ジャングルドラム*C	オーケストラマーチ*C
	クラブジャズ	アルペンボルカ*D	バウンスポップ*D	イビサ*D	ジャングルドラム*D	オーケストラマーチ*D
	ディストーションギター	ドリームバラード*A	ブルースジャム*A	パワーハウス*A	ジャズクラブ*A	パソドブレ*A
	トリッキーギター	ドリームバラード*B	ブルースジャム*B	パワーハウス*B	ジャズクラブ*B	パソドブレ*B
	ウウギター	ドリームバラード*C	ブルースジャム*C	パワーハウス*C	ジャズクラブ*C	パソドブレ*C
	フレンジクラビ	ドリームバラード*D	ブルースジャム*D	パワーハウス*D	ジャズクラブ*D	パソドブレ*D
	ポップフュージョンリード	ポップスオーケストラ*A	エバーグリーンワルツ*A	ダンスラティノー*A	アフロセッション*A	タンゴ*A
	AORリード	ポップスオーケストラ*B	エバーグリーンワルツ*B	ダンスラティノー*B	アフロセッション*B	タンゴ*B
	スイートフュージョン	ポップスオーケストラ*C	エバーグリーンワルツ*C	ダンスラティノー*C	アフロセッション*C	タンゴ*C
	レトロポップ	ポップスオーケストラ*D	エバーグリーンワルツ*D	ダンスラティノー*D	アフロセッション*D	タンゴ*D
	スリーパッド	キッズオンステージ*A	16ビートポップ*A	トワイライトディスコ*A	チャチャグランディー*A	ショータイム*A
	ポップバラード	キッズオンステージ*B	16ビートポップ*B	トワイライトディスコ*B	チャチャグランディー*B	ショータイム*B
	ファットパッド	キッズオンステージ*C	16ビートポップ*C	トワイライトディスコ*C	チャチャグランディー*C	ショータイム*C
4	ディーパッド	キッズオンステージ*D	16ビートポップ*D	トワイライトディスコ*D	チャチャグランディー*D	ショータイム*D
	オリエンタルパッド	ギャラクシーマーチ*A	トップギアロック*A	ラブソング*A	3/4ファストジャズ*A	マジスティックサウンド*A
	スペースジャズピアノ	ギャラクシーマーチ*B	トップギアロック*B	ラブソング*B	3/4ファストジャズ*B	マジスティックサウンド*B
	70'sフルートパッド	ギャラクシーマーチ*C	トップギアロック*C	ラブソング*C	3/4ファストジャズ*C	マジスティックサウンド*C
	スクリーンバラード	ギャラクシーマーチ*D	トップギアロック*D	ラブソング*D	3/4ファストジャズ*D	マジスティックサウンド*D
	プラスパッド	SE*A	サザンポップ*A	ムービーバラード*A	トワイライトサックス*A	オーケストラスイング*A
	ポップロックプラス	SE*B	サザンポップ*B	ムービーバラード*B	トワイライトサックス*B	オーケストラスイング*B
	ダンスプラス	SE*C	サザンポップ*C	ムービーバラード*C	トワイライトサックス*C	オーケストラスイング*C
	ワールドストリングス	SE*D	サザンポップ*D	ムービーバラード*D	トワイライトサックス*D	オーケストラスイング*D

6 バージョンを確認する

次の手順でDDK-7のバージョンを確認できます。

- 1 [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティ画面の設定ページが表示されます。
- 2 [バージョン]ボタンを押します。
画面に、バージョンを示すダイアログが表示されます。[OK]を押すと、ダイアログが閉じます。

7 楽器の初期化



関連ページ

レジストレーションを保存する
(125ページ)



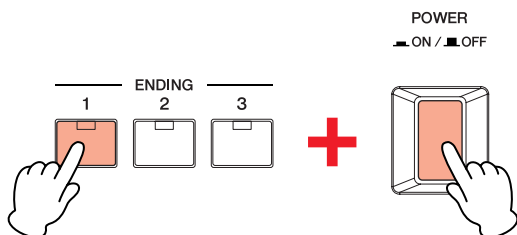
関連ページ

インターネット設定の初期化
(234ページ)

すべてのデータをリセットして、楽器を初期状態に戻すことができます。画面の言語設定やタッチパネル操作音のオン/オフも含めたすべての情報をリセットします。すべてのデータが消えてしまいますので、大切なデータはあらかじめUSBフラッシュメモリーなどに保存しておきましょう。

インターネットダイレクト接続に関する設定だけは、この操作ではリセットされません。234ページの方法で初期化をする必要があります。

- 1 いったん、DDK-7の電源を切ります。
- 2 パネルの左下にあるENDING [1]ボタンを押しながら電源を入れます。



- 3 ボイスディスプレイが表示されたら、ENDING [1]ボタンから指をはなします。

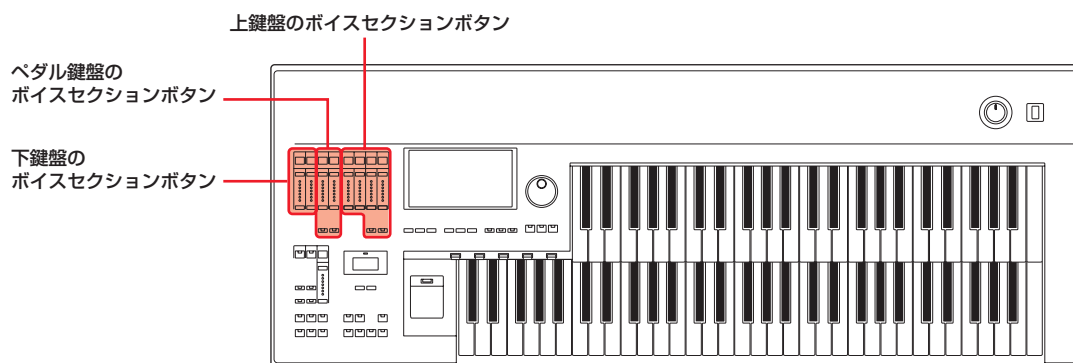


関連ページ

レジストレーションメモリーの
初期化(97ページ)

画面の設定は初期化せずに、ボイスやリズムなどの設定だけを初期化する方法もあります。97ページをご覧ください。

この楽器には、415種類以上の多彩でリアルな楽器音色が内蔵されており、上鍵盤、下鍵盤のどの鍵盤にも呼び出して演奏できます。別売のペダル鍵盤を接続すると、ペダル鍵盤にも呼び出すことができます。これらの楽器音色のことを、「ボイス」といいます。上鍵盤では4つ、下鍵盤では2つ、ペダル鍵盤では2つのボイスを重ねて鳴らすことができます。



この章の内容

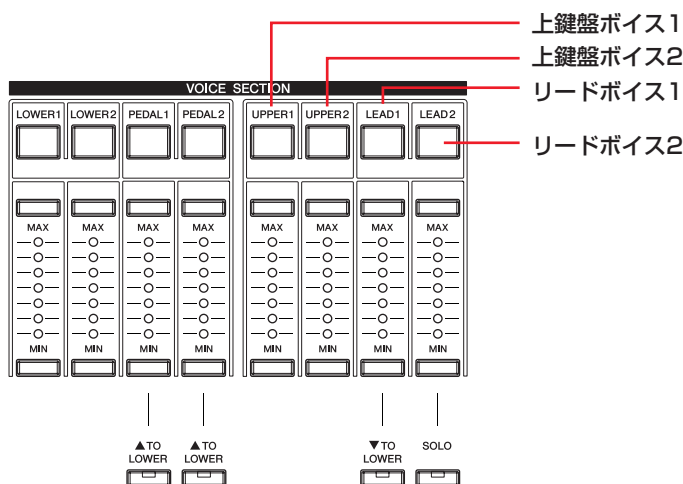
1 各鍵盤で選べるボイス.....	27	3 ボイスリスト	35
2 ボイスボタンでボイスを選ぶ.....	29		
• ボイスを選ぶ	29		
• 音量を変える	30		

1 各鍵盤で選べるボイス

パネル面のボイスセクションのボタンを押して画面にボイスメニューを呼び出すことにより、415種類のさまざまなボイスを選択できます。

上鍵盤ボイス

上鍵盤ボイス1、上鍵盤ボイス2、リードボイス1、リードボイス2の4つのボイスセクションがあり、それぞれのボイスセクションで選んだボイスを重ねて鳴らすことができます。各ボイスセクションのボイスは、パネル上のUPPER1、UPPER2、LEAD1、LEAD2のボタンで選びます。

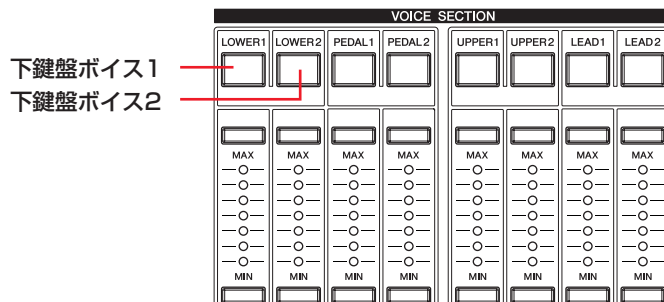


4つのボイスセクションのうち、リードボイス1とリードボイス2では、和音を弾いても最高音(または最後に押さえた音)1音だけしか鳴りません。リードボイスは、トランペットや

サクスのような、和音を鳴らすことができない楽器を演奏するのに適したボイスセクションといえます。

下鍵盤ボイス

下鍵盤ボイス1、下鍵盤ボイス2の2つのボイスセクションがあり、それぞれパネル上の LOWER1、LOWER2のボタンでボイスを選びます。

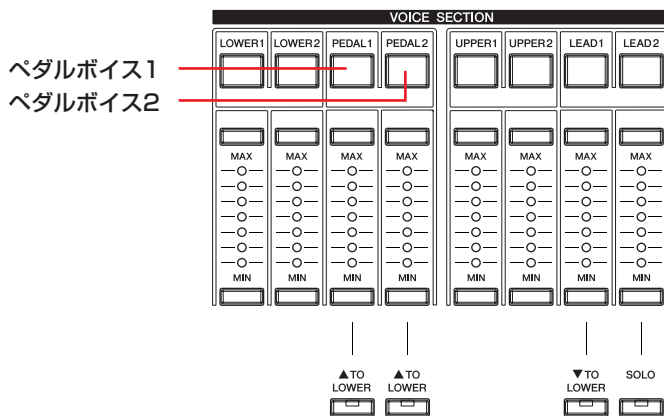


関連ページ

ポリ(46ページ)

ペダルボイス

ペダルボイス1、ペダルボイス2の2つのボイスセクションがあり、それぞれパネル上の PEDAL1、PEDAL2のボタンでボイスを選びます。ペダルボイスは、初期状態では単音で発音します。

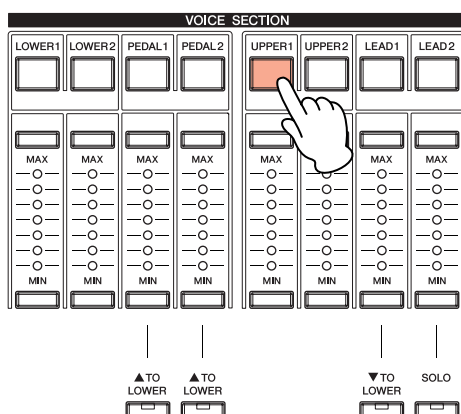


2 ボイスボタンでボイスを選ぶ

ボイスの選び方は、どの鍵盤でも、どのボイスセクションでも共通です。ここでは上鍵盤ボイス1を例にとって説明します。

ボイスを選ぶ

1 パネル上の[UPPER1]ボタンを押します。



画面には、そのとき選ばれている楽器のカテゴリーのボイスメニューが表示されます。



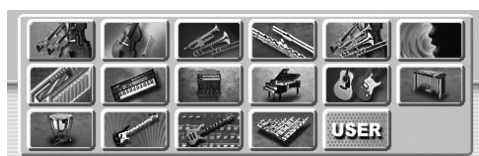
2 画面の上に表示される楽器のカテゴリーから、使用したいボイスが入っているカテゴリーを選択します。

ここで「USER」(ユーザー)のカテゴリーを選ぶと、ボイスエディットしてつくったユーザーボイスを選ぶこともできます。



関連ページ

ボイスエディット(147ページ)



ここではピアノの 카테고리からピアノ1を選んでみましょう。画面上に表示されている楽器の 카테고리から「ピアノ」を選びます。



ここで選んだ 카테고리 (ピアノ)が、画面の左上に小さく表示されます。この時点では、まだ実際にボイスが選択されていませんので、左上の 카테고리名と、その下に大きく表示されているボイス名は一致しません。

3 表示されているボイスメニューの中から、使用したいボイス名(ここではピアノ1)を押します。

ピアノにはたくさんの音が含まれているので、画面のボイス一覧の上に1、2、3という数字が表示されています。この数字を押すことで、現在表示されている以外のピアノボイスを表示させて、選択できます。

ボイスを選択すると、選択されたボイス名はオレンジ色に変わります。これで上鍵盤ボイス1には、ピアノ1が設定されました。



関連ページ

ボイスリスト(35ページ)

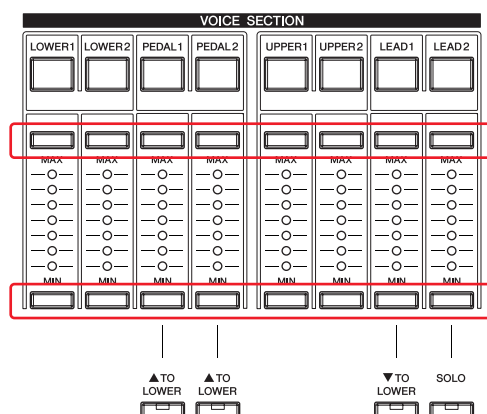


音量を変える

音量を設定するには、ボイスセクションのボリュームボタンを使う方法と、画面上で設定する方法があります。画面上のボリュームスライダーで設定する方が、音量を細かく設定できます。

ボリュームボタンでの設定：

それぞれのボイスセクションの下にあるVOLUMEボタンを使用します。7段階の設定が可能です。MIN (一番下)にすると、音は鳴りません。

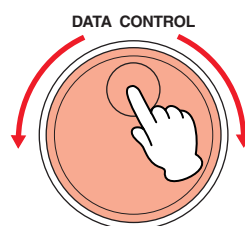


画面上での設定：

画面上でボイスが選ばれている状態で、パネル上のボイスボタンをもう一度押すことで、(または、画面上のボイスメニューで現在選ばれているボイスをもう一度押すことで)イラストにあるようなボイスコンディション画面が表示されます。

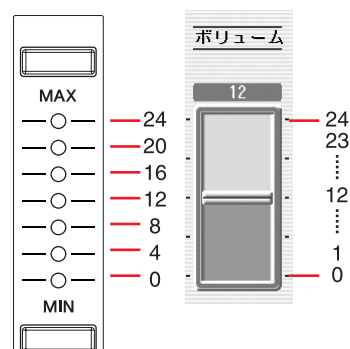


ボリュームスライダー



画面のボリュームスライダーで、直接スライダーに触ったり、データコントロールダイヤルを使ったりして、音量が調節できます。0～24の細かな設定が可能です。

パネル上のVOLUMEボタンとボイスコンディション画面のボリュームスライダーの値は以下のように対応しています。



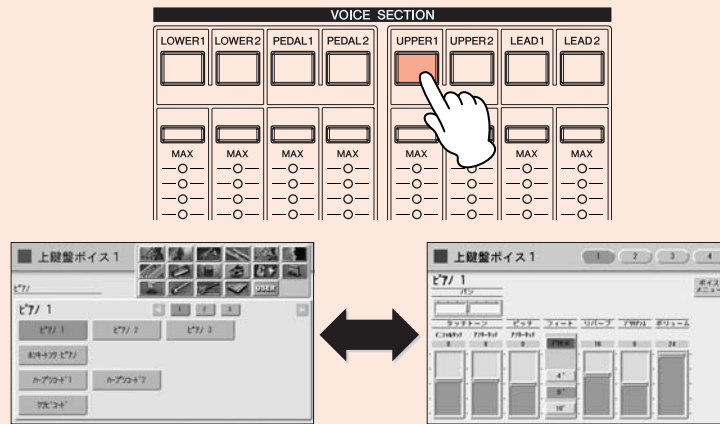
NOTE

ボリュームの値によっては、パネル上のVOLUMEランプは2つ点灯します。



DDK-7の電源を切ると、パネル上や画面上で設定していたデータはすべて消去されます。データを消去したくない場合は、電源を切る前に必ずレジストレーションをUSBフラッシュメモリなどの外部メディアに保存してください(96ページ)。

パネル上のボイスボタンを一度押すと、そのとき選ばれているボイスメニューが画面上に表示されます。もう一度押すと(または、画面上のボイスメニューで現在選ばれているボイスをもう一度押すことで)、ボイスコンディション画面が表示されます。ボタンを繰り返し押すと、ボイスメニューとボイスコンディション画面が交互に繰り返し表示されます。



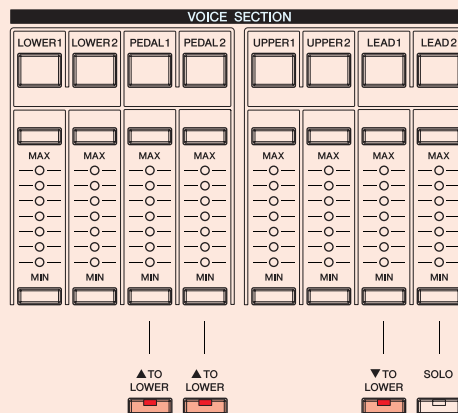
ボイスコンディション画面にある[ボイスメニュー]ボタンを押すことでも、ボイスメニューの表示に戻ります。

ボイスコンディション画面は、パンやエフェクト、ボリュームなど、ボイスに関する設定を行なう画面です。ボイスコンディション画面については、45ページをご覧ください。

TO LOWER (トゥーロワー)機能

リードボイス1やペダルボイス1、2のボイスセクションで選んだボイスは、それぞれのボイスセクション内の[TO LOWER]ボタンを押すと、下鍵盤で演奏できます。[TO LOWER]ボタンがオンになっていると、上鍵盤/ペダル鍵盤を弾いても、リードボイス/ペダルボイスは発音しません。

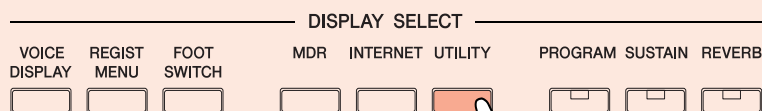
トゥーロー機能は、リードボイス2にはありません。



SOLO(ソロ)機能

ほかのボイスセクションと異なり、リードボイス2には、ソロ機能があります。別売のフットペダルを接続し、フットペダルにソロ機能をアサインすることで、ソロ機能が使えるようになります。ソロ機能を使うことによって、演奏中でも瞬時に上鍵盤をリードボイス2のみのソロ演奏に切り替えることができます。

- 1** ソロ演奏したいボイスをリードボイス2のボイスセクションで設定します。
この状態では、上鍵盤ボイス1、2、リードボイス1、2すべてのボイスセクションボイスが上鍵盤で鳴ります。
- 2** リードボイス2の[Solo]ボタンを押します。これで、ソロ機能が待機状態になりました。
- 3** ユーティリティー画面のフットペダルページを表示させます。
[UTILITY]ボタンを押してユーティリティー画面を表示させます。



画面右上の[フットペダル]ボタンを押して、フットペダルページを表示させます。





関連ページ

フットペダル(207ページ)

4 [ソロ]ボタンを押します。

FOOT PEDAL端子(1 VOLUME)に接続した場合は画面左、FOOT PEDAL端子(2 SUSTAIN)に接続した場合は画面右で選びます。



フットペダルにソロ機能がアサインされ、自動的に極性が選択されます。
この状態では、リードボイス2を除いたボイスセクションのボイスが上鍵盤で演奏可能です。

5 演奏しながら、フットペダルを踏み込みます。

上鍵盤はリードボイス2で設定したボイスに切り替わり、リードボイス2だけが上鍵盤で鳴るようになります。

フットペダルを踏み込んでいる間は、リードボイス2の音のみが鳴り、フットペダルを押すのをやめると、リードボイス2以外のボイスセクションの音が鳴ります。

ソロ機能を使う上で気をつけること

- 鍵盤を弾いている最中にフットペダルを踏み込むと、そのときに弾いていた音はソロにならず、次に弾いた鍵盤からソロ演奏されます。逆の場合も同様です。
- リードボイスは、通常は高音優先(2つ以上の鍵盤を弾くと高い音のみが鳴る)ですが、リードボイス2のソロ演奏時は、後着優先(2つ以上の鍵盤を弾くとあとから押さえた鍵盤のみが鳴る)となります。
- DDK-7のレジストレーションメニューの一部を選ぶと、ソロ機能の極性がプラスに設定されることがあります。この場合、フットペダルを踏み込んだときのオン/オフが逆になり、フットペダルを踏み込んでいる間はソロにならず、踏み込むのをやめるとソロになります。踏み込んでいる間ソロ演奏したい場合は、画面上の[－]ボタンを押して、極性をマイナスに設定してください。

3 ボイスリスト

内蔵されているボイスの一覧です。リストの左の数字は、画面上の数字と対応しています。

カテゴリー/音色名	プリセット フィート	プリセット インサージョン エフェクト1	プリセット インサージョン エフェクト2
STRINGS/VIOLIN (ストリングス/バイオリン)			
1 ストリングス1	8'	THRU	THRU
ストリングス2	8'	THRU	THRU
ストリングス3	8'	AMBIENCE	THRU
ストリングス4	8'	THRU	THRU
ストリングス5	8'	THRU	THRU
ストリングス6	8'	THRU	THRU
ストリングス7	8'	DELAY LR	THRU
ストリングス8	8'	THRU	THRU
ストリングス9	8'	HM ENHANCER	THRU
チェンバーストリングス1	8'	AMBIENCE	THRU
チェンバーストリングス2	8'	THRU	THRU
チェンバーストリングス3	8'	THRU	THRU
チェンバーストリングス4	8'	HM ENHANCER	THRU
2 ピチカートストリングス1	8'	THRU	ROOM S
ピチカートストリングス2	8'	AMBIENCE	ROOM S
ピチカートストリングス3	8'	AMBIENCE	ROOM S
ピチカートストリングス4	8'	BASEMENT	ROOM S
トレモロストリングス	8'	AMBIENCE	THRU
3 ストリングス1&7	8'	THRU	THRU
ストリングス2&ピオラ	8'	THRU	THRU
ストリングス3&4	8'	AMBIENCE	THRU
ストリングス7&バイオリン5	8'	THRU	THRU
バイオリン5&チェロ	8'	HM ENHANCER	THRU
オクターブストリングス1	8'	THRU	THRU
オクターブストリングス2	8'	THRU	THRU
4 バイオリン1	8'	THRU	THRU
バイオリン2	8'	AMBIENCE	THRU
バイオリン3	8'	THRU	THRU
バイオリン4	8'	THRU	THRU
バイオリン5	8'	AMBIENCE	THRU
バイオリン6	8'	AMBIENCE	THRU
ピオラ	8'	AMBIENCE	THRU
チェロ1	8'	RESONATOR	THRU
チェロ2	8'	THRU	THRU
ピチカートバイオリン	8'	AMBIENCE	ROOM S
CONTRABASS (コントラバス)			
1 コントラバス1	8'	THRU	THRU
コントラバス2	8'	THRU	THRU
コントラバス3	16'/8'	THRU	THRU
コントラバス4	8'	THRU	THRU
コントラバス5	8'	AMBIENCE	THRU
アコースティックベース1	8'	AMBIENCE	THRU
アコースティックベース2	8'	HM ENHANCER	THRU
ピチカートベース1	8'	THRU	THRU
ピチカートベース2	8'	THRU	THRU

カテゴリー/音色名	プリセット フィート	プリセット インサージョン エフェクト1	プリセット インサージョン エフェクト2
BRASS/TRUMPET (ブラス/トランペット)			
1 ブラスセクション1	8'	THRU	THRU
ブラスセクション2	8'	THRU	THRU
ブラスセクション3	8'	THRU	THRU
ブラスセクション4	8'	HM ENHANCER	THRU
ブラスセクション5	8'	HM ENHANCER	THRU
ブラスセクション6	8'	THRU	THRU
トロンボーンセクション1	16'/8'	HM ENHANCER	THRU
トロンボーンセクション2	16'/8'	THRU	THRU
トロンボーンセクション3	16'/8'	THRU	THRU
トロンボーンセクション4	16'/8'	AMBIENCE	THRU
トロンボーンセクション5	16'/8'	THRU	HALL 1
2 ブラス1&トランペット6	8'	THRU	THRU
ブラス2&トランペット6	8'	ST 2BAND EQ	THRU
ホルン1&4	8'	ST 2BAND EQ	HALL 1
オクターブブラス1	8'	AMBIENCE	THRU
オクターブブラス2	8'	DELAY LR	THRU
オクターブブラス3	8'	THRU	THRU
オクターブブラス4	8'	THRU	THRU
オクターブブラス5	8'	THRU	THRU
オクターブブラス6	8'	THRU	THRU
オクターブブラス7	8'	ECHO	THRU
3 トランペット1	8'	THRU	THRU
トランペット2	8'	THRU	THRU
トランペット3	8'	THRU	THRU
トランペット4	8'	THRU	THRU
トランペット5	8'	HM ENHANCER	THRU
トランペット6	8'	THRU	THRU
トランペット7	8'	AMBIENCE	THRU
ミュートトランペット1	8'	THRU	THRU
ミュートトランペット2	8'	THRU	THRU
ミュートトランペット3	8'	PHASER 1	THRU
フリューゲルホルン1	8'	THRU	THRU
フリューゲルホルン2	8'	THRU	THRU
4 トロンボーン1	16'/8'	ST 2BAND EQ	THRU
トロンボーン2	16'/8'	THRU	THRU
トロンボーン3	16'/8'	THRU	THRU
トロンボーン4	16'/8'	THRU	THRU
ミュートトロンボーン1	16'/8'	THRU	THRU
ミュートトロンボーン2	16'/8'	ST 3BAND EQ	PHASER 1

カテゴリー/音色名	プリセット フィート	プリセット インサージョン エフェクト1	プリセット インサージョン エフェクト2
5 ホルン1	8'	THRU	THRU
ホルン2	8'	THRU	THRU
ホルン3	8'	THRU	THRU
ホルン4	8'	THRU	THRU
ホルン5	8'	THRU	THRU
ホルン6	8'	THRU	THRU
ミュートホルン	8'	THRU	THRU
6 チューバ1	16'	ST 2BAND EQ	THRU
チューバ2	16'/8'	THRU	THRU
ユーフォニウム	16'/8'	THRU	THRU
プラスベース1	16'	THRU	THRU
プラスベース2	8'	THRU	THRU
プラスベース3	8'	THRU	THRU
WOODWIND/FLUTE (ウッドウィンド/フルート)			
1 フルート1	8'	THRU	THRU
フルート2	8'	THRU	THRU
フルート3	8'	THRU	THRU
フルート4	8'	THRU	THRU
ピッコロ	4'	THRU	THRU
リコーダー 1	4'	THRU	THRU
リコーダー 2	4'	THRU	THRU
オカリナ	4'	THRU	THRU
ホイッスル	4'	ST 2BAND EQ	AMBIENCE
2 クラリネット1	8'	THRU	THRU
クラリネット2	8'	THRU	THRU
クラリネット3	8'	THRU	THRU
クラリネット4	8'	THRU	THRU
バスクラリネット	16'/8'	THRU	THRU
3 オーボエ1	8'	THRU	THRU
オーボエ2	8'	THRU	THRU
オーボエ3	8'	THRU	THRU
オーボエ4	8'	THRU	THRU
オーボエ5	8'	HM ENHANCER	THRU
イングリッシュホルン1	8'	THRU	THRU
イングリッシュホルン2	8'	THRU	THRU
バスーン1	16'/8'	THRU	THRU
バスーン2	16'/8'	THRU	THRU
バスーン3	16'/8'	THRU	THRU
4 アルトサックス1	16'/8'	HM ENHANCER	THRU
アルトサックス2	16'/8'	THRU	THRU
テナーサックス1	16'/8'	THRU	THRU
テナーサックス2	16'/8'	THRU	THRU
テナーサックス3	16'/8'	THRU	THRU
ソプラノサックス1	8'	THRU	THRU
ソプラノサックス2	8'	THRU	THRU
バリトンサックス	16'/8'	THRU	THRU

カテゴリー /音色名	プリセット フィート	プリセット インサージョン エフェクト1	プリセット インサージョン エフェクト2
5 サックスアンサンブル1	16'/8'	THRU	THRU
サックスアンサンブル2	16'/8'	THRU	THRU
サックスアンサンブル3	16'/8'	THRU	THRU
ウッドウィンド1	8'	THRU	THRU
ウッドウィンド2	8'	THRU	THRU
ウッドウィンド3	8'	THRU	THRU
ウッドウィンド4	8'	THRU	THRU
TUTTI (トゥッティ)			
1 スtrings&ウィンズ	8'	THRU	THRU
Strings&プラス1	8'	THRU	THRU
Strings&プラス2	8'	XG HM ENHNCE	THRU
Strings&ホルン	8'	THRU	THRU
プラス&サックス1	8'	THRU	THRU
プラス&サックス2	8'	THRU	THRU
プラス&サックス3	8'	THRU	THRU
プラス&ウィンズ	8'	THRU	THRU
2 オーケストラヒット	8'	THRU	THRU
CHOIR (クワイア)			
1 クワイア1	8'	THRU	THRU
クワイア2	8'	THRU	THRU
クワイア3	8'	THRU	THRU
クワイア4	8'	THRU	THRU
クワイア5	8'	THRU	THRU
クワイア6	8'	THRU	THRU
クワイア7	8'	THRU	THRU
クワイア8	8'	THRU	THRU
クワイア9	8'	THRU	THRU
2 ボーカル	8'	XG HM ENHNCE	THRU
PAD (パッド)			
1 スムースパッド1	8'	THRU	THRU
スムースパッド2	4'	THRU	THRU
スムースパッド3	8'	THRU	THRU
スムースパッド4	8'	DELAY LR	THRU
スムースパッド5	8'	DELAY LR	THRU
スムースパッド6	8'	THRU	THRU
スムースパッド7	4'	XG CHORUS 1	CROSS DELAY
スムースパッド8	8'	XG CHORUS 1	XG HM ENHNCE
2 レゾナンスパッド1	8'	ENS DETUNE	TEMPO CROSS
レゾナンスパッド2	8'	XG FLANGER 3	CROSS DELAY
レゾナンスパッド3	8'	ENS DETUNE	CROSS DELAY
レゾナンスパッド4	4'	CELESTE 2	DELAY LR
レゾナンスパッド5	8'	SYMPHONIC	DELAY LR
レゾナンスパッド6	8'	XG PCH CHG 1	CROSS DELAY
レゾナンスパッド7	8'	DELAY LR	PHASER 1
レゾナンスパッド8	8'	DELAY LR	TEMPO CROSS
レゾナンスパッド9	8'	V_FLANGER	ECHO
レゾナンスパッド10	8'	DELAY LR	XG CHORUS 1
レゾナンスパッド11	8'	COMPRESSOR	DELAY LR

カテゴリー/音色名	プリセット フィート	プリセット インサージョン エフェクト1	プリセット インサージョン エフェクト2
3 ベルパッド1	8'	CELESTE 1	DELAY LR
ベルパッド2	8'	XG CHORUS 3	CROSS DELAY
ベルパッド3	8'	XG CHORUS 3	DELAY LR
ベルパッド4	8'	XG CHORUS 4	DELAY LR
ベルパッド5	8'	CHORUS 1	XG DLY LCR
ベルパッド6	8'	XG CHORUS 2	DELAY LR
ベルパッド7	8'	XG CHORUS 2	DELAY LR
ベルパッド8	8'	XG AT PAN 1	DELAY LR
ベルパッド9	4'	XG 3BAND EQ	DELAY LR
4 スペースパッド1	8'	ENS DETUNE	DELAY LR
スペースパッド2	8'	XG FLANGER 1	DELAY LR
スペースパッド3	8'	DELAY LR	XG FLANGER 1
スペースパッド4	16'	PITCH CHANGE	DELAY LR
スペースパッド5	8'	XG CHORUS 1	DELAY LR
スペースパッド6	8'	V_FLANGER	TALKING MOD
5 ノイズパッド1	8'	ENS DETUNE	DELAY LR
ノイズパッド2	8'	ENS DETUNE	TALKING MOD
ノイズパッド3	8'	XG FLANGER 2	DELAY LR
ノイズパッド4	8'	ECHO	XG FLANGER 2
ノイズパッド5	8'	EQ DISCO	CANYON
SYNTH (シンセ)			
1 シンセリード1	8'	CELESTE 1	TEMPO DELAY
シンセリード2	8'	ODRV+DELAY	PHASER 1
シンセリード3	8'	ER 1	DELAY LR
シンセリード4	8'	XG CHORUS 4	THRU
シンセリード5	8'	XG CHORUS 3	TEMPO CROSS
シンセリード6	8'	XG CHORUS 4	XG DLY LCR
シンセリード7	8'	GM CHORUS 3	DELAY LR
シンセリード8	8'	V_DIST SOFT	DELAY LR
2 ポップリード1	8'	ST 2BAND EQ	TEMPO DELAY
ポップリード2	8'	XG HM ENHNCE	TEMPO CROSS
ポップリード3	8'	CMP+OD+TDLY	ENS DETUNE
ポップリード4	8'	PITCH CHANGE	TEMPO DELAY
ポップリード5	8'	DELAY LR	THRU
ポップリード6	8'	XG HM ENHNCE	ECHO
ポップリード7	16'/8'	DELAY LCR	THRU
3 シンセクラリネット1	8'	ST 2BAND EQ	TEMPO DELAY
シンセクラリネット2	8'	ENS DETUNE	DELAY LR
シンセクラリネット3	8'	XG 3BAND EQ	DELAY LR
シンセクラリネット4	8'	DELAY LR	ENS DETUNE
シンセクラリネット5	8'	ENS DETUNE	XG DLY LCR
シンセクラリネット6	8'	XG FLANGER 3	DELAY LR
シンセサクソ	8'	ST 2BAND EQ	DELAY LR
シンセトランペット	8'	ST 2BAND EQ	DELAY LR
シンセバイオリン	8'	ST 2BAND EQ	DELAY LCR

カテゴリー / 音色名	プリセット フィート	プリセット インサージョン エフェクト1	プリセット インサージョン エフェクト2
4 シンセプラス1	8'	PITCH CHANGE	THRU
シンセプラス2	8'	THRU	THRU
シンセプラス3	8'	THRU	THRU
シンセプラス4	8'	ST 3BAND EQ	THRU
シンセプラス5	8'	XG 3BAND EQ	THRU
シンセプラス6	8'	XG 3BAND EQ	XG CHORUS 4
シンセプラス7	8'	COMPRESSOR	THRU
シンセプラス8	8'	ST 2BAND EQ	DELAY LR
シンセプラス9	8'	CROSS DELAY	THRU
シンセプラス10	8'	ENS DETUNE	CROSS DELAY
シンセプラス11	8'	REVERS GATE	DELAY LR
シンセプラス12	8'	ST 3BAND EQ	TEMPO CROSS
シンセプラス13	8'	ST 2BAND EQ	ENS DETUNE
5 シンセストリングス1	8'	ST 2BAND EQ	XG CHORUS 1
シンセストリングス2	8'	ST 3BAND EQ	XG CHORUS 1
シンセストリングス3	8'	XG CHORUS 1	CROSS DELAY
シンセストリングス4	8'	XG 3BAND EQ	XG CHORUS 1
シンセストリングス5	8'	XG CHORUS 1	CROSS DELAY
シンセストリングス6	8'	PHASER 1	ER 1
シンセストリングス7	8'	XG CHORUS 1	CROSS DELAY
6 シンセベル1	8'	XG CHORUS 1	TEMPO DELAY
シンセベル2	8'	XG PCH CHG 1	THRU
シンセベル3	8'	ST 3BAND EQ	TEMPO DELAY
シンセベル4	8'	XG HM ENHNCE	XG SYMPHONIC
シンセベル5	8'	CROSS DELAY	TUNNEL
シンセベル6	8'	XG HM ENHNCE	XG SYMPHONIC
シンセベル7	8'	CROSS DELAY	TUNNEL
シンセディケイ1	8'	ST 2BAND EQ	TEMPO CROSS
シンセディケイ2	8'	ST 2BAND EQ	ENS DETUNE
シンセディケイ3	8'	AMBIENCE	REVERS GATE
シンセディケイ4	8'	HM ENHANCER	AMP SIM
ORGAN (オルガン)			
1 パイプオルガン1	8'	AMBIENCE	THRU
パイプオルガン2	8'	THRU	THRU
パイプオルガン3	8'	THRU	THRU
パイプオルガン4	8'	THRU	THRU
パイプオルガン5	8'	THRU	THRU
ハーモニカ1	8'	THRU	THRU
ハーモニカ2	8'	ST 3BAND EQ	THRU
ハーモニカ3	8'	DELAY LR	THRU

カテゴリー/音色名	プリセット フィート	プリセット インサージョン エフェクト1	プリセット インサージョン エフェクト2
2 シアターオルガン1	8'	TREMOLO 2	HM ENHANCER
シアターオルガン2	8'	HM ENHANCER	THRU
シアターオルガン3	8'	GT TREMOLO 1	HM ENHANCER
シアターオルガン4	8'	TREMOLO 2	HM ENHANCER
シアターオルガン5	8'	TREMOLO 2	XG HM ENHNCE
シアターオルガン6	8'	THRU	THRU
シアターオルガン7	8'	TREMOLO 2	THRU
シアターオルガン8	8'	THRU	XG HM ENHNCE
アコーディオン1	8'	ST 3BAND EQ	THRU
アコーディオン2	8'	THRU	THRU
アコーディオン3	8'	THRU	THRU
アコーディオン4	8'	ST 3BAND EQ	THRU
バンドネオン	8'	THRU	THRU
リードオルガン	8'	THRU	THRU
3 ジャズオルガン1	16'	2WAY ROT SP	THRU
ジャズオルガン2	16'	ROTARY SP 1	THRU
ジャズオルガン3	16'	TREMOLO 1	XG ROTARY SP
ジャズオルガン4	16'	TREMOLO 1	ROTARY SP 1
ジャズオルガン5	16'	ST 3BAND EQ	BASEMENT
ジャズオルガン6	16'	ST 3BAND EQ	XG ROTARY SP
ジャズオルガン7	16'	ST 2BAND EQ	ROTARY SP 1
ジャズオルガン8	16'	ST 2BAND EQ	XG ROTARY SP
ジャズオルガン9	16'	ST 3BAND EQ	DUAL ROTSP 2
4 ポップオルガン1	8'	ST 2BAND EQ	TREMOLO 1
ポップオルガン2	8'	ST 3BAND EQ	DUAL ROTSP 1
ポップオルガン3	8'	XG 3BAND EQ	DUAL ROTSP 1
ポップオルガン4	8'	ST 2BAND EQ	DIST+2ROT SP
ポップオルガン5	8'	XG PCH CHG 1	DIST+2ROT SP
ロックオルガン1	8'	ST 2BAND EQ	ODRV+ROT SP
ロックオルガン2	8'	V_DIST SOFT	DUAL ROTSP 2
ロックオルガン3	8'	COMP+DIST	ROTARY SP 1
5 オルガンベース1	8'	THRU	THRU
オルガンベース2	16'	THRU	THRU
オルガンベース3	16'	THRU	THRU
オルガンベース4	16'	THRU	THRU
PIANO (ピアノ)			
1 ピアノ1	8'	THRU	THRU
ピアノ2	8'	XG HM ENHNCE	THRU
ピアノ3	8'	AMBIENCE	THRU
ホンキートンクピアノ	8'	LO-FI	ST 3BAND EQ
ハーブシコード1	8'	THRU	THRU
ハーブシコード2	8'	THRU	THRU
クラブコード	8'	AMBIENCE	THRU

カテゴリー/音色名	プリセット フィート	プリセット インサージョン エフェクト1	プリセット インサージョン エフェクト2
2 DXエレビ1	8'	CHORUS 2	THRU
DXエレビ2	8'	ENS DETUNE	THRU
DXエレビ3	8'	ST 2BAND EQ	CELESTE 4
DXエレビ4	8'	ST 2BAND EQ	TEMPO CROSS
ステージエレビ1	8'	THRU	THRU
ステージエレビ2	8'	ST 3BAND EQ	CHORUS 1
ステージエレビ3	8'	ST 2BAND EQ	EP AUTO PAN
ステージエレビ4	8'	ST 2BAND EQ	PITCH CHANGE
ステージエレビ5	8'	XG TREMOLO	XG CMP+DIST
ステージエレビ6	8'	ST 2BAND EQ	EP PHASER 3
3 スタックエレビ1	8'	ST 2BAND EQ	XG SYMPHONIC
スタックエレビ2	8'	HM ENHANCER	ENS DETUNE
クラブ1	16'	THRU	THRU
クラブ2	16'	ST 2BAND EQ	TOUCH WAH 2
GUITAR (ギター)			
1 ナイロンギター1	16'/8'	THRU	THRU
ナイロンギター2	16'/8'	ST 3BAND EQ	THRU
スチールギター1	16'/8'	ST 2BAND EQ	HM ENHANCER
スチールギター2	16'/8'	THRU	THRU
12弦(ゲン)ギター	16'/8'	ST 2BAND EQ	XG HM ENHNCE
ジャズギター1	16'/8'	THRU	THRU
ジャズギター2	16'/8'	THRU	THRU
ハーブ1	8'	THRU	THRU
ハーブ2	8'	THRU	THRU
ハーブ3	8'	ER 1	THRU
2 エレクトリックギター1	16'/8'	ST 2BAND EQ	SYMPHONIC
エレクトリックギター2	16'/8'	ST 2BAND EQ	V_DIST SOFT
エレクトリックギター3	16'/8'	ST 2BAND EQ	ST OVERDRIVE
エレクトリックギター4	16'/8'	ODRV+T DLY	THRU
エレクトリックギター5	16'/8'	ST 2BAND EQ	V_DIST SOFT
ミュートギター	16'/8'	ST 2BAND EQ	TEMPO DELAY
ディストーションギター1	16'/8'	ST 2BAND EQ	WAH+OD+T DLY
ディストーションギター2	16'/8'	ST 3BAND EQ	V_DST H+TDLY
ディストーションギター3	16'/8'	ST 3BAND EQ	DIST+T DLY
3 バンジョー	8'	THRU	THRU
マンドリン	8'	THRU	THRU
ペダルスチールギター	8'	THRU	THRU
PERCUSSION(パーカッション)			
1 ビブラフォン1	8'	THRU	THRU
ビブラフォン2	8'	HM ENHANCER	AUTO PAN
マリンバ1	8'	THRU	THRU
マリンバ2	8'	THRU	THRU
シロフォン	4'	THRU	THRU
グロッケン1	4'	THRU	THRU
グロッケン2	4'	THRU	THRU

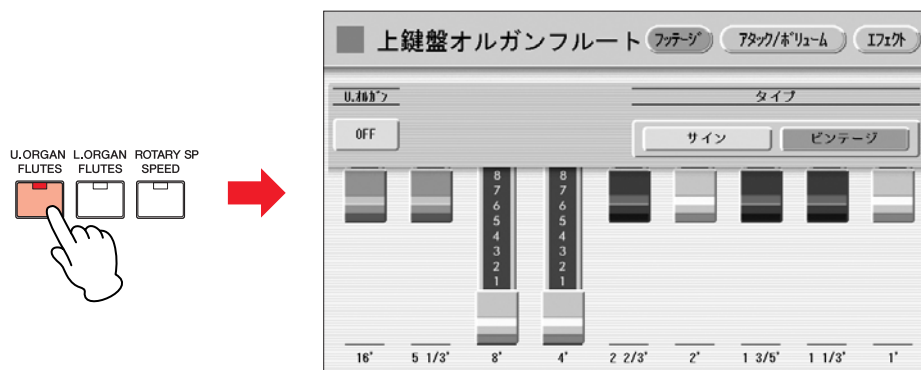
カテゴリー/音色名	プリセット フィート	プリセット インサージョン エフェクト1	プリセット インサージョン エフェクト2
2 チェレスタ1	4'	HM ENHANCER	THRU
チェレスタ2	4'	HM ENHANCER	THRU
ミュージックボックス1	4'	THRU	THRU
ミュージックボックス2	4'	HM ENHANCER	STAGE 2
チャイム1	4'	AMBIENCE	THRU
チャイム2	8'	AMBIENCE	HALL L
チャイム3	8'	ST 2BAND EQ	PLATE 2
TIMPANI (ティンパニ)			
1 ティンパニ1	8'	ST 2BAND EQ	ER 1
ティンパニ2	8'	ST 2BAND EQ	ER 2
ティンパニロール1	8'	ST 2BAND EQ	ER 1
ティンパニロール2	8'	ST 2BAND EQ	ER 2
ティンパニロール3	8'	ST 2BAND EQ	ER 1
ELECTRIC BASS (エレクトリックベース)			
1 フィンガーベース1	16'	THRU	THRU
フィンガーベース2	8'	THRU	THRU
フィンガーベース3	16'	THRU	THRU
フィンガーベース4	16'	THRU	THRU
フィンガーベース5	16'	THRU	THRU
スラップベース1	16'	THRU	THRU
スラップベース2	16'	THRU	THRU
スラップベース3	16'	ST 2BAND EQ	XG PCH CHG 1
スラップベース4	16'	M BAND COMP	THRU
2 ピックベース1	16'	THRU	THRU
ピックベース2	16'	ST 2BAND EQ	PITCH CHANGE
ピックベース3	16'	THRU	THRU
ピックベース4	16'	THRU	THRU
フレットレスベース1	16'	THRU	THRU
フレットレスベース2	16'	ST 2BAND EQ	PITCH CHANGE
SYNTH BASS (シンセベース)			
1 ファンクベース1	16'	THRU	THRU
ファンクベース2	16'	THRU	THRU
ファンクベース3	16'	THRU	THRU
ファンクベース4	16'	ENS DETUNE	THRU
ファンクベース5	16'	ST 2BAND EQ	XG FLANGER 1
ファンクベース6	16'	ST 2BAND EQ	ENS DETUNE
ファンクベース7	16'	ST 2BAND EQ	XG HM ENHNCE
ファンクベース8	16'	THRU	THRU
ファンクベース9	16'	ST 2BAND EQ	ENS DETUNE
ファンクベース10	16'	ST 2BAND EQ	PITCH CHANGE
2 ダンスベース1	16'	THRU	THRU
ダンスベース2	16'	THRU	THRU
ダンスベース3	16'	THRU	THRU
ダンスベース4	16'	ST 2BAND EQ	HM ENHANCER
ダンスベース5	16'	ST 2BAND EQ	ENS DETUNE
ダンスベース6	16'	ST 2BAND EQ	ENS DETUNE
ダンスベース7	16'	THRU	THRU
ダンスベース8	16'	HM ENHANCER	FLANGER 1

カテゴリー /音色名	プリセット フィート	プリセット インサージョン エフェクト1	プリセット インサージョン エフェクト2
3 スムースベース1	16'	ST 2BAND EQ	PITCH CHANGE
スムースベース2	16'	THRU	THRU
スムースベース3	16'	ST 2BAND EQ	FLANGER 1
スムースベース4	16'	ST 2BAND EQ	PITCH CHANGE
スムースベース5	16'	ST 2BAND EQ	ENS DETUNE
スムースベース6	16'	THRU	THRU
スムースベース7	16'	ST 2BAND EQ	PITCH CHANGE
WORLD (ワールド)			
1 パンフルート1	8'	THRU	THRU
パンフルート2	8'	THRU	THRU
バグパイプ	8'	THRU	THRU
ダルシマー	8'	THRU	THRU
尺八(シャクハチ)	8'	THRU	THRU
横笛(ヨコブエ)	4'	THRU	THRU
三味線(シャミセン)	8'	THRU	THRU
箏(コト)	8'	THRU	THRU
大正琴(タイショウコト)	4'	THRU	THRU
2 二胡(ニコ)1	8'	HM ENHANCER	THRU
二胡(ニコ)2	8'	THRU	THRU
中国笙(ショウ)	8'	THRU	THRU
中国箏(コト)	8'	THRU	THRU
中国琵琶(ピフ)	8'	THRU	THRU
ネイ	8'	THRU	THRU
スルネイ	8'	THRU	THRU
ウード	8'	THRU	THRU
シタール	8'	THRU	THRU
ケメンチェ	8'	THRU	THRU
3 スチールドラム	8'	THRU	THRU
ログドラム	8'	THRU	THRU
カリンバ	8'	THRU	THRU

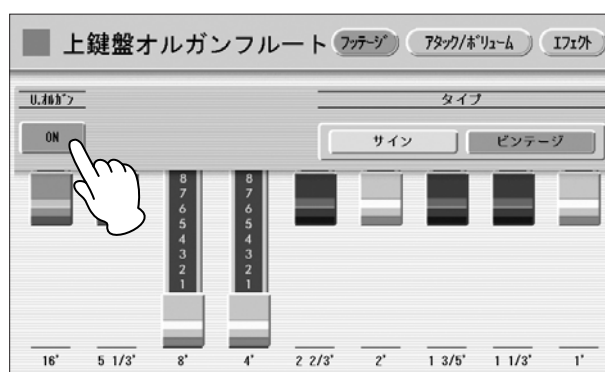
オルガンフルート機能を使って、多彩なスタイルのオリジナルオルガンサウンドをつくることができます。伝統的なオルガンと同じように、フッターレバーで各フッターのレベルを上げ下げしたり、パーカッシブサウンドを加えたりして、ゴージャスなフルオルガンサウンドが思いどおりにつくれます。9種類のフルートフッターと3種類のアタックフッターを組み合わせ、さまざまなオルガンサウンドをつくってみましょう。

- 1 [U. ORGAN FLUTES]ボタン(上鍵盤のオルガンフルート)、または [L. ORGAN FLUTES]ボタン(下鍵盤のオルガンフルート)を押します。
フルートフッターの画面が表示されます。

フッターページ



- 2 画面上のON/OFFボタンを押して、ONを表示させます。
これで、上鍵盤のオルガン/フルート機能がオンになりました。オフにしたいときは、もう一度同じボタンを押して、OFFを表示させてください。
オンのときパネル上の[U. ORGAN FLUTES]ボタンまたは[L. ORGAN FLUTES]ボタンは点灯し、オフのとき消灯します。



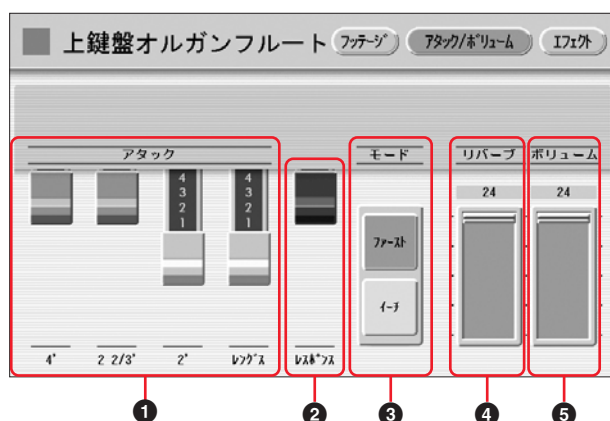
- 3 オルガンフルートの波形を設定します。
タイプボタンでオルガンフルートの波形を選択します。[サイン]ボタンを選ぶと、サイン波(正弦波)のクリアな音質が、[ピンチージ]ボタンを選ぶと、やや歪んだ、特徴ある音質が得られます。

4 フッテージレバーを動かして、各フッテージのレベルを0～8の9段階に調整します。

フッテージレバーは指で直接触って操作します。データコントロールダイヤルでは操作できません。ミックスされた音色の変化を確かめながら、各フッテージのバランスを調整しましょう。

5 右上の[アタック/ボリューム]ボタンを押してアタック/ボリュームページを表示させ、全体の音量やアタックなどを設定します。

アタック/ボリュームページ



① アタック

パーカッション音の設定をします。4'、2 2/3'、2'のレバーでは、それぞれのアタックフッテージを設定します。

ロングスのレバーでアタック音の長さを設定します。

② レスポンス

鍵盤を弾いたときのレスポンス(応答)の速さを設定します。レスポンスのレバーを下に引くほど、発音は遅くなり、パイプオルガンのような効果が得られます。

③ モード

弾いた鍵盤のどの音にアタックをつけるかを決定します。この設定は上鍵盤/下鍵盤で共通です。

ファースト：最初に弾いた鍵盤の音にだけアタックがつきます。最初に弾いた鍵盤を押さえている間は、アタックはほかの音にはつきません。

イーチ：全部の音にアタックがつきます。

④ リバーブ

オルガンサウンドにかかるリバーブの量を設定します。ここでリバーブを最大にしても、リバーブ画面1ページ目のリバーブ量を上げないと、リバーブ効果は得られません。



関連ページ

リバーブ(50ページ)

⑤ ボリューム

オルガンフルートの全体の音量を決定します。各フッテージのバランスを保ったままで音量を変更できます。ここが0になっていると、オルガンフルートの音は出ません。

- 6** 右上の[エフェクト]ボタンを押してエフェクトページを表示させ、ロータリースピーカーに関する詳細を設定します。



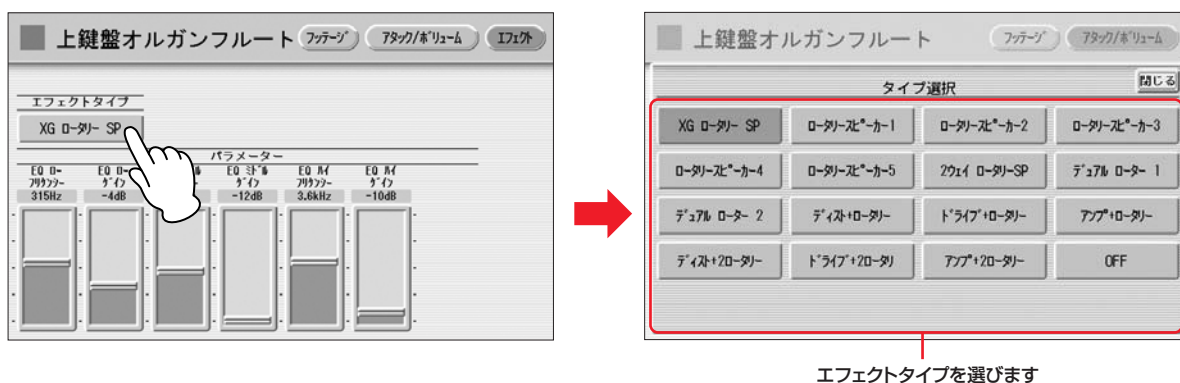
関連ページ

エフェクトリスト(56ページ)
ロータリースピーカー
(54ページ)

① エフェクトタイプ

オルガンサウンドに固有の、ロータリースピーカー (トレモロ効果)の設定をします。エフェクトタイプのボタンを押すと、ロータリースピーカーのエフェクトタイプ一覧が画面に表示されます。一覧の中から使用したいエフェクトタイプを選びます。

[閉じる]ボタンを押すと、エフェクトタイプを選択せずに一覧表示を閉じます。



② エフェクトパラメーター

選択しているエフェクトタイプに応じたパラメーターが設定されます。

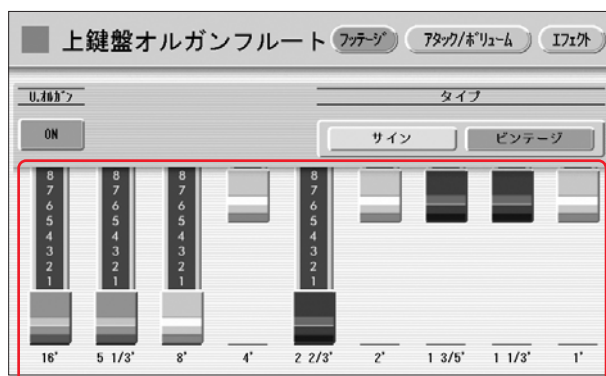
- 7** フッターページページのON/OFFボタンをもう一度押してOFFを表示させると、オルガンフルート機能は終了します。

オルガンフルート機能とパイプオルガン

オルガンフルート機能は、伝統的なオルガンの構造をシミュレートしています。ここでは簡単に、パイプオルガンと電気オルガンの仕組みについてご紹介します。

パイプオルガンは、鍵盤を弾くとその鍵盤につながれたパイプに空気が送られて、リードのついたパイプから、正弦波に近い、「ポー」という縦笛のような音が出ます。素材や形状の違うパイプがいくつもあり、その一本一本が、音色を構成する倍音を担当するという構造になっています。これらのパイプにどれだけの空気を送るかを決める、「音栓(ストップ)」と呼ばれるレバーがあり、この音栓の組み合わせで、クラリネットやオーボエ、フルートのような音など、さまざまな音色を合成できるのです。このように合成された音は、教会やホールの全体に反響し、重厚な音の広がりを持って演奏されます。

やがて技術が発達すると、パイプオルガンを電氣的に実現した電気オルガンが登場し、小さな教会やレストランなどでもパイプオルガンそっくりの演奏が聴けるようになりました。1930年頃に作られた、最も普及したタイプのものは、今でも世界中で愛されています。それは、1つの鍵盤が9つの正弦波発信器につながっていて、それぞれの正弦波の信号量、すなわち音量を、レバーでコントロールするものでした。正弦波発信器が長さの違うパイプの役割を、レバーが各パイプに割り当てられる音栓の役割をして、パイプオルガンの機構を再現しました。オルガンフルート機能は、この電気オルガンと同じ仕組みになっています。



フッテージレバー

各フッテージレバーに表示されている16'や8'などの数字は、パイプオルガンのパイプの長さ(=フッテージ)、つまり音の高さを表しています。8'というのは8フィート、4'は4フィートで、8フィートよりも1オクターブ高い音、16'は16フィートで、8フィートよりも1オクターブ低い音が出ます。3度や5度の音が出るものもあり、分数で表されます。また、電気オルガンは、ロータリースピーカーと呼ばれる回転式のスピーカーを搭載して、部屋中に音を反射させることで、パイプオルガンの持つ音場の広がり表現しましたが、DDK-7にもロータリースピーカーがエフェクトとして設定できるようになっています。

ボイスコンディション画面やパネル上のボタンを使用して、選択したボイスに色々なコントロールやエフェクトを加えて、多彩に変化させることができます。

また、ボイスによっては、あらかじめエフェクトが設定されているものもありますが、すべてお好みに応じて変更できます。搭載したエフェクトは、すべてデジタルエフェクトです。

下図は個々のボイスセクションに設定可能なコントロールやエフェクトのリストです。コントロール/エフェクトは種類によってかかり方が異なり、ボイスセクションごと、鍵盤ごと、そして楽器全体にかかるものがあります。

コントロール/エフェクト		設定方法	コントロール/エフェクトを設定できるボイスセクション					
			上鍵盤		リードボイス	下鍵盤		ペダル鍵盤
			上鍵盤ボイス1 上鍵盤ボイス2	オルガンフルート	リードボイス1 リードボイス2	下鍵盤ボイス1 下鍵盤ボイス2	オルガンフルート	ペダルボイス1 ペダルボイス2
ボイスコンディション画面で設定	パン	45ページ	○	—	○	○	—	○
	タッチトーン	45ページ	○	—	○	○	—	○
	ピッチ	46ページ	○	—	○	○	—	○
	フィート	46ページ	○	—	○	○	—	○
	リバーブ (リバーブセンド)	46ページ	○	○	○	○	○	○
	ブリリアンス	46ページ	○	—	○	○	—	○
	ボリューム	46ページ	○	○	○	○	○	○
	ブライオリティ	46ページ	—	—	○*	—	—	—
	ポリ	46ページ	—	—	—	—	—	○
	ビブラート	47ページ	○	—	○	○	—	○
	タッチビブラート	48ページ	○	—	○	○	—	○
	スライド	48ページ	—	—	○	—	—	—
	トランスポーズ	48ページ	○	—	○	○	—	○
	チューン	48ページ	○	—	○	○	—	○
	エフェクト(1/2)	49ページ	○	○ (ロータリー スピーカーのみ)	○	○	○ (ロータリー スピーカーのみ)	○
ボタンで設定	リバーブ	50ページ	○					
	サステイン	53ページ	○	○	○	○	○	○
	ロータリースピーカー	54ページ	○					

※ブライオリティはリードボイス2のみ設定

この章の内容

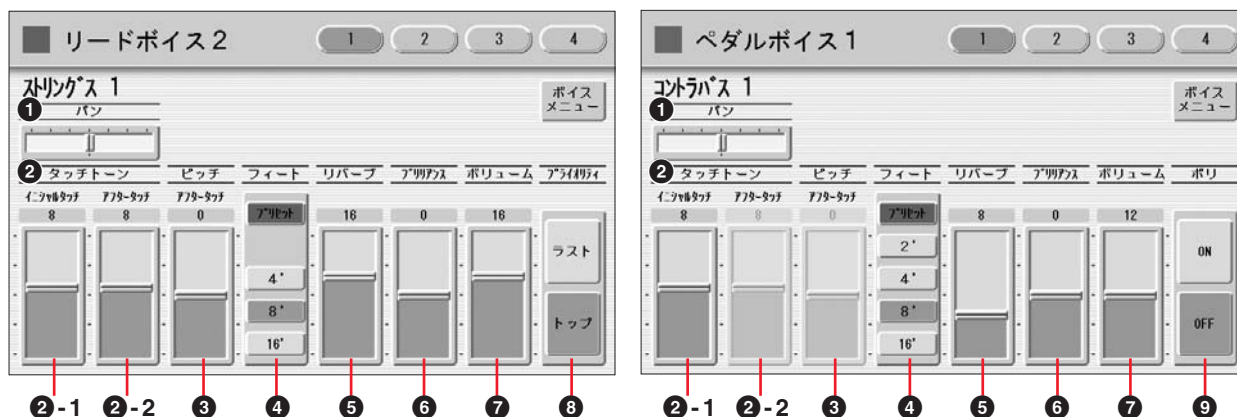
- 1 ボイスコンディション画面で設定するもの 45
- 2 パネル上のボタンで設定するもの 50
- 3 エフェクトリスト 56

1 ボイスコンディション画面で設定するもの

パネル上のボイスボタンを二度続けて押すと(画面上に使用したいボイスがすでに表示されている場合は一度だけ押すと)、画面上にボイスコンディション画面が現れます。

各ボイスにはそれぞれ4ページのボイスコンディション画面があり、画面右上の[1]～[4]ボタンでページを切り替えます。

ボイスコンディション画面【ページ1】



ボイスコンディション画面の1ページ目では、パンやタッチトーン、ボリュームなどの、ボイスの基本的な設定を行ないます。ボイスセクションによって画面に表示される内容が異なります。

① パン

ステレオ出力による楽器音の左右の位置を決定します。ボイスセクションごとに、7か所の位置で設定できます。

② タッチトーン

タッチトーンは、弾き方によって音量や音質を変化させる機能です。より豊かに、またはより繊細に表現する力を発揮するもので、個々の楽器特有の微妙な表現が可能となります。タッチトーンには、イニシャルタッチとアフタータッチの2種類があり、ボイスセクションごとに設定できます。

②-1 イニシャルタッチ

鍵盤を押すスピードによって、音量と音質をコントロールします。一般的に、鍵盤をより強く弾けばそれだけ音量は大きくなり、音質は明るくなります。

レベルを0にするとイニシャルタッチはかからなくなり、レベルを上げると、タッチによる変化が大きくなります。

設定範囲：0～14

②-2 アフタータッチ

鍵盤を押さえた後の強さによって、立ち上がったあとの音量と音質をコントロールします。

一般的に、鍵盤をより強く押さえることによって音量は大きくなり、音質は明るくなります。レベルを0にするとアフタータッチはかからなくなり、レベルを上げると、タッチによる変化が大きくなります。

設定範囲：0～14



NOTE

オルガンの一部のボイスでは、イニシャルタッチはかかりません。



NOTE

減衰系の音(ピアノやビブラフォンなど)やパーカッションサウンド、オルガンの一部のボイスには、アフタータッチはかかりません。

③ ピッチ

アフタータッチを使って、音程(音の高さ)を変えることのできる機能です。

アフタータッチ

鍵盤を押さえつける強さ(アフタータッチ)によって、音程をコントロールします。

レベルを0にするとアフタータッチはかからなくなります。プラスの値にすると、鍵盤を押す強さに応じて音程が高くなり、マイナスの値にすると、鍵盤を押す強さに応じて音程が低くなります。+14または-14にレベルを近づけるほど、アフタータッチによる変化幅が大きくなります。ペダル鍵盤にはアフタータッチ機能はありません。

設定範囲：-14～+14

④ フィート

ボイスセクションごとに異なったオクターブに設定でき、1つのボイスを幅広い音域で使うことができます。4'、8'、16'の3種類の設定が選べます。ペダルボイスセクションの場合はさらに2'の設定が追加されます。プリセットを選ぶと、そのボイスにあらかじめ設定された、最適なフィートになります。

⑤ リバース

ボイスセクションごとにかかるリバースの量を設定します。このリバースを最大にしても、リバース画面のリバース量を上げないと、リバース効果は得られません。詳しくは50ページをご覧ください。

⑥ ブリリアンス

ボイスセクションごとに音質を変化させ、音色を明るくしたり暗くしたりします。-3から3までの設定が可能です。レベルを上げるほど明るく、レベルを下げるほど暗くなります。

⑦ ボリューム

音量の細かな設定を行ないます。30ページをご覧ください。

⑧ プライオリティー (リードボイス2のみ)

リードボイス2の発音モードを切り替えます。ラスト、トップの2種類の設定があります。

ラスト：後着優先(2つ以上の鍵盤を弾くとあとから押さえた鍵盤のみが鳴る)にします。

トップ：高音優先(2つ以上の鍵盤を弾くと高い音のみが鳴る)にします。ソロ機能をオンにしているときには、ここでの設定に関係なく、後着優先となります。

⑨ ポリ(ペダルボイスのみ)

ペダルポリモードのオン/オフを切り替えます。ペダルポリモードをオン(ON)にすると、ペダル鍵盤を単音発音の状態から複音発音の状態に変更できます。ペダル鍵盤でレガートに演奏したり、重奏を行なう場合などに便利です。

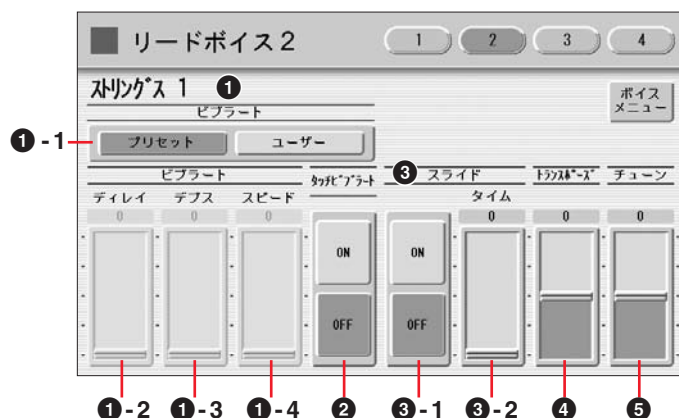
ペダルポリモードをオンにした場合、上鍵盤/下鍵盤/ペダルボイスセクションの合計で14音発音します。



関連ページ

ソロ機能(33ページ)

ボイスコンディション画面【ページ2】



リードボイスセクションとそれ以外のボイスセクションによって内容が異なります。スライド(③)は、リードボイス1、2のみの設定です。

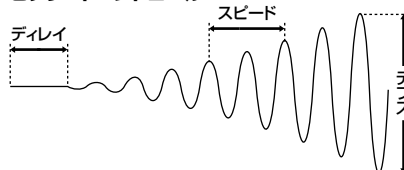
① ビブラート

ビブラートは、音色をふるわせてマイルドなイメージにします。ボイスセクションごとに設定できます。ただし、まったくビブラートのかからないボイスや、設定したとおりにビブラートの効果が得られないボイスもあります。

①-1 プリセット/ユーザー

プリセットを選択すると、そのボイスにあらかじめ設定された、最適なビブラートになります。この場合、画面上のディレイ、デプス、スピードの各パラメーターは設定できません。ユーザーを選択すると、画面上のパラメーター(ディレイ、デプス、スピード)を変更して、自分のイメージにあったビブラートを設定できるようになります。

ビブラートコントロール



①-2 ディレイ

鍵盤を押してからビブラートがかかるまでの時間の長さを決定します。レベルを上げるとビブラートがかかるまでの時間が長くなります。

設定範囲：0～14

①-3 デプス

ビブラートの深さを設定します。レベルを上げるとより深い効果が得られます。デプスを0にすると、ビブラートはかかりません。

設定範囲：0～14

①-4 スピード

ビブラートの速さを設定します。レベルを上げるとビブラートのスピードが速くなります。

設定範囲：0～14



NOTE

ペダルボイスにはタッチビブラートはありません。



関連ページ

リードスライドをコントロールする: フットペダル(210ページ)



関連ページ

トランスポーズ: 楽器全体(218ページ)



関連ページ

ピッチ: 楽器全体(218ページ)

② タッチビブラート

タッチビブラートのオン/オフを切り替えます。タッチビブラートをオンにすると、演奏中に鍵盤を強く押さえること(アフタータッチ)によって、ビブラートをかけることができます。鍵盤をさらに強く押さえると、ビブラートはより深くなります。タッチビブラートをオフにすると、鍵盤を押さえる強さを変えてもビブラートの深さは変わりません。

③ スライド(リードボイスのみ)

スライドは、レガートで演奏したときに、ポルタメント効果(続けて弾いた2つの音をなめらかにつなげる効果)を加えます。リードボイスに、1オクターブの範囲内でかけることができます。1オクターブ以上離れた音を弾いた場合には、スライドの効果はかかりません。別売のフットペダルを接続すると、フットペダルでスライドをコントロールできます。

③ - 1 ON/OFF

スライドのオン/オフを選択できます。

③ - 2 タイム

スライド(ポルタメント)の速さを設定します。レベルを上げると、スライド効果のスピードは遅くなります。

設定範囲: 0~14

④ トランスポーズ

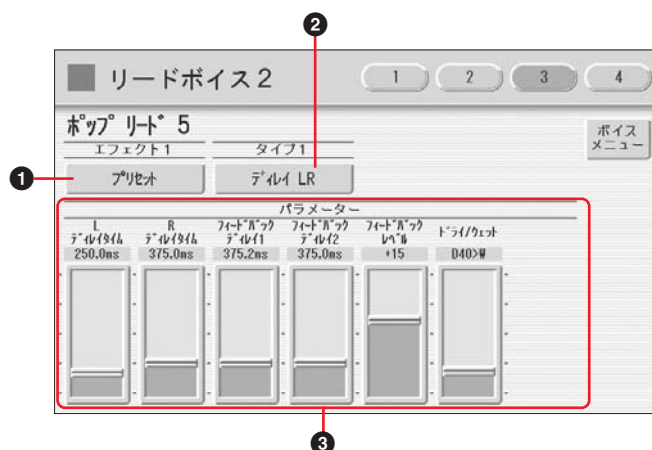
ボイスセクションごとに、音程を変える(移調する)ことができます。-6~+6の範囲で、半音ずつ移調できます。

⑤ チューン

より豊かな楽器表現力を得るために、ボイスセクションごとにピッチを少し上げ下げすることで音の厚みを増します。1セント単位でピッチを変更できます。

設定範囲: -64~+63

ボイスコンディショニング画面【ページ3、4】



ボイスコンディショニング画面の3ページ目と4ページ目は、エフェクトに関する詳細設定をする画面で、この2つのページはまったく同じ構成になっています。各ボイスセクションにはそれぞれ2つのエフェクトを設定できるので、それぞれについて、ボイスコンディショニング画面の3ページと4ページで設定します。

① エフェクト1 (ページ3)/エフェクト2 (ページ4)

エフェクトカテゴリーを選択します。エフェクト1/エフェクト2のボタンを押すと、エフェクトカテゴリーの一覧が表示されます。その中から使用したいエフェクトカテゴリーを選びます。



関連ページ

エフェクトリスト(56ページ)



プリセットを選択すると、現在選ばれているボイスに最適なエフェクトが自動的に選ばれます。また、スルーを選択すると、エフェクトはかかりません。

② タイプ1 (ページ3)/タイプ2 (ページ4)

エフェクトのタイプ(種類)を選択します。タイプ1/タイプ2のボタンを押すと、選択しているエフェクトカテゴリーに応じたエフェクトタイプ一覧が表示されます。その中から使用したいエフェクトタイプを選びます。

エフェクトタイプを変更すると、下のエフェクトパラメーターも、選択されたエフェクトタイプに応じて、自動的に変更されます。

③ エフェクトパラメーター

選択しているエフェクトタイプに応じたパラメーターが表示されます。

2 パネル上のボタンで設定するもの

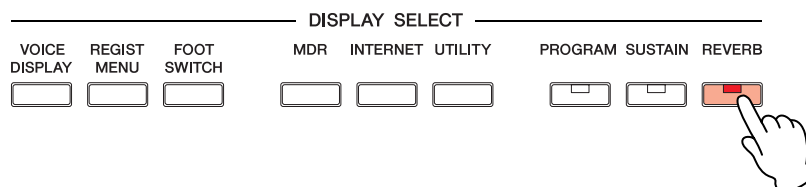
リバーブやサステイン、そしてロータリースピーカーは、パネル上のボタンを使って、それぞれのページを画面上に呼び出して、設定します。

リバーブ

リバーブによって、広い部屋やコンサートホールで演奏しているような、音が響きわたる効果を得ることができます。ボイスセクションごとにリバーブをかける量を設定したり、リズムとアカンパニメントそれぞれにリバーブ量を設定したりできます。

リバーブを設定するには：

パネル上のREVERB (リバーブ) ボタンを押します。画面上にリバーブ画面が現れます。
[REVERB] ボタンを押して、リバーブのオン/オフを切り替えます。



リバーブ画面は4ページで構成されています。

リバーブ画面【ページ1】



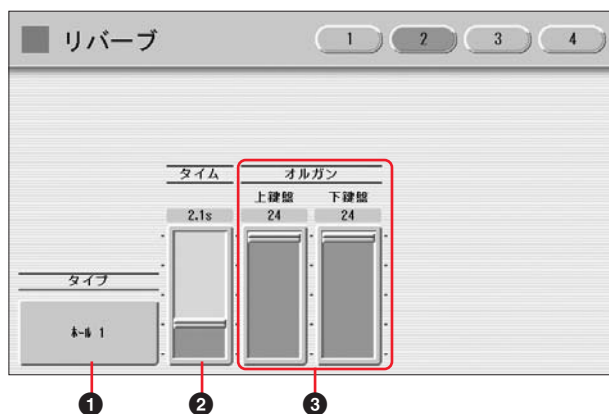
デプス：

楽器全体にかかるリバーブの深さを調節します。

デプスの設定が0もしくはそれに近い状態の場合は、以下に述べるボイスセクション/種類ごとの設定でリバーブのかかる量を設定してもリバーブ効果は得られません。

設定範囲：0～24

リバーブ画面【ページ2】



① タイプ

各ボイスセクションのボイスとオルガンフルート音色にかかるリバーブのタイプ(種類)を選択します。ホール、ルーム、ステージなどさまざまなタイプのリバーブが選択できます。タイプボタンを押すことで、選択できるリバーブタイプの一覧が画面に表示されます。



関連ページ

エフェクトリスト(56ページ)



画面上の[1]、[2]ボタンを押すことで画面を切り替えて、現在表示されていないエフェクトタイプを表示させることもできます。一覧の中から使用したいリバーブタイプを選びます。リバーブタイプを変更すると、タイムは自動的に最適な値に変更されます。

② タイム

各ボイスセクションのボイスとオルガンフルート音色のリバーブの長さを設定します。レベルを上げると、より長い設定となります。

設定範囲：0.3s～30.0s

③ オルガン

オルガンフルート音色にかかるリバーブの深さを設定します。オルガンフルートのアタック/ボリュームページのリバーブスライダーと同じものです。

設定範囲：0～24



関連ページ

オルガンフルート(40ページ)

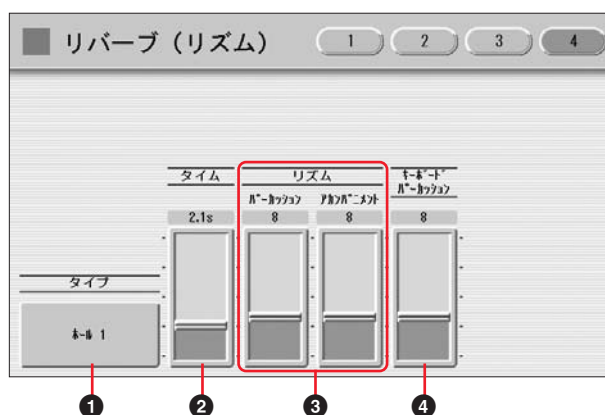
リバーブ画面【ページ3】



このページでは、ボイスセクションごとにリバーブのかかる深さを設定します。
それぞれのボイスセクションのボイスコンディション画面1ページ目にある、リバーブスライダーと同じものです。

設定範囲：0～24

リバーブ画面【ページ4】



関連ページ

マイクをつないで使う
(246ページ)

① タイプ

リズムやアカンパニメント、キーボードパーカッション、マイク入力にかかるリバーブの種類を選択します。

② タイム

リズムやアカンパニメント、キーボードパーカッション、マイク入力にかかるリバーブの長さを設定します。

設定範囲：0.3s～30.0s

③ リズム

パーカッション(リズム)、アカンパニメントにかかるリバーブの深さを設定します。リズムのコンディション画面にあるリバーブスライダーと同じものです。

設定範囲：0～24



関連ページ

リズムのリバーブを設定する
(70ページ)

キーボードパーカッション
(77ページ)

④ キーボードパーカッション

キーボードパーカッションにかかるリバーブの深さを設定します。

設定範囲：0～24

サステイン

サステインは、鍵盤から指をはなしたあとに音に余韻を与える効果です。ボイスセクションごとに、オン/オフしたりサステインの長さを調節したりできます。

また、別売のフットペダルを取り付けてあらかじめモードを選んでおくことで、フットペダルを使ってペダルボイス1、2以外のサステインのオン/オフを切り替えることもできます。

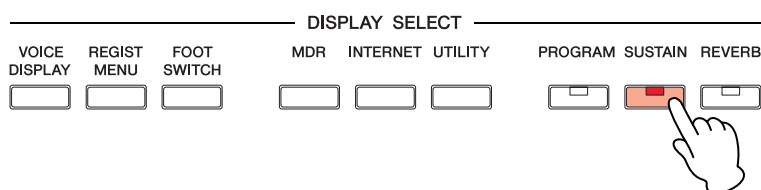


関連ページ

フットペダル(207ページ)

サステインを設定するには：

パネル上のSUSTAIN (サステイン)ボタンを押すと、画面上にサステイン画面が現れます。



サステイン画面は2ページで構成されています。

サステイン画面

ここでオン/オフを切り替えます。



ここでサステインの長さを設定します。

サステインをかけたいボイスセクション名の上にあるボタンを押して、ONを表示させます。サステインをかけたくないときは、もう一度同じボタンを押して、OFFを表示させます。

各ボイスセクションにかけるサステインの長さは、スライダーで調節します。レベルを一番上(ホールド)まで上げると、オルガンやシンセなど一部のボイスは、鍵盤から指を離しても、ずっと音は鳴り続けます。

画面上でいずれかのボイスセクションのサステインが1つでもオンになっていると、サステインボタンの真上のランプは点灯します。すべてのボイスセクションのサステインをオフにすると、ランプは消灯します。

演奏前には、サステインをかけたいボイスセクションがオンの状態になっているか、必ず確認しましょう。

設定範囲：0～12、ホールド



NOTE

ホールドの状態では鍵盤から指を離している間に音色を変えると、次に弾いた鍵盤から新しい音色になります。



NOTE

ホールドにして演奏すると、前に弾いた音が消える場合があります。



NOTE

サステインのレベルを0にすると、サステインの長さは0になります。サステインをOFFにすると、ボイスごとにあらかじめ設定されているサステインの長さになります。

ロータリースピーカー

ロータリースピーカーは、スピーカーを回転させて得られるような、豊かで広がりのある効果(トレモロ効果)をつくり出すエフェクトです。パネル上の[ROTARY SP SPEED]ボタンを使って、演奏中もリアルタイムで回転スピードをコントロールできます。ロータリースピーカーは、パネル面の[ROTARY SP SPEED]ボタンをオンにするだけでは、効果は得られません。以下の手順で設定する必要があります。

1 トレモロ効果をかけたいボイスセクション、またはオルガンフルート音色で、エフェクトにロータリースピーカーを選択します。

各ボイスセクションのボイスにロータリースピーカーを設定する場合は、ボイスコンディション画面の3ページ目にあるエフェクト1ボタン、または4ページ目にあるエフェクト2ボタンで設定します。詳しくは49ページをご覧ください。



オルガンフルート音色の場合は、エフェクトページのエフェクトタイプボタンで設定します。詳しくは42ページをご覧ください。

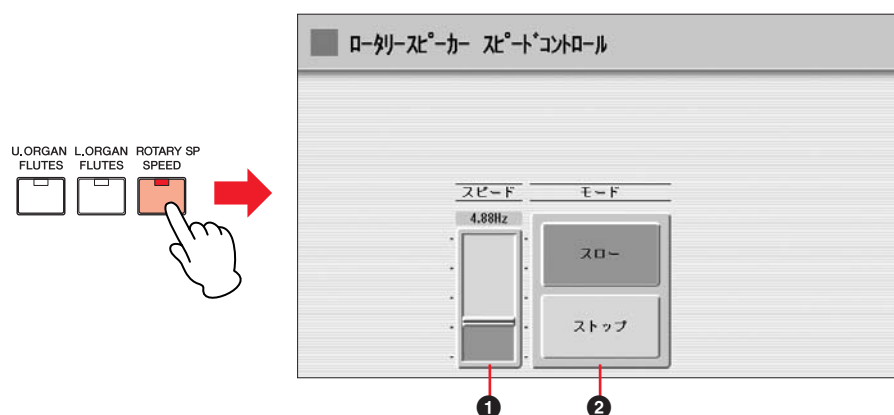


2 ロータリースピーカーの回転のスピードやモードを設定します。

パネル上の[ROTARY SP SPEED]ボタンを押します。

画面上にロータリースピーカー画面が表示されます。ここでの設定は、全ボイスセクションに共通です。

ロータリースピーカー画面



① スピード

ロータリースピーカーの回転するスピードを調節します。

設定範囲：2.69Hz～39.7Hz

② モード

パネル上の[ROTARY SP SPEED]ボタンがオフのときのロータリースピーカーの状態を設定します。スローを選択すると、ロータリースピーカーの回転が遅く(0.6Hz)なり、コーラスのような効果がかかります。ストップを選択すると、スピーカーの回転が止まったような効果が得られます。

これで、ロータリースピーカーをあらかじめ設定し、演奏しながら簡単にロータリースピーカーの切り替えする準備が整いました。

3 [ROTARY SP SPEED]ボタンで、トレモロ効果をコントロールします。

[ROTARY SP SPEED]ボタンをオン/オフして、トレモロ効果をコントロールしてください。(ロータリースピーカーは、あらかじめ設定しておけば、別売のフットペダルや、別売のペダルユニットに付属のフットスイッチでもコントロールできます。)



関連ページ

フットスイッチ(204ページ)
フットペダル(207ページ)

3 エフェクトリスト

リバーブ

音に残響感を与え、空間の奥行きを演出するエフェクトです。

No.	タイプ	No.	タイプ
01	ホール1	16	プレート2
02	ホール2	17	ホワイトルーム
03	ホール3	18	トンネル
04	ホールM	19	キャニオン
05	ホールL	20	ベースメント
06	ルーム1	21	XGホール1
07	ルーム2	22	XGホール2
08	ルーム3	23	XGルーム1
09	ルーム4	24	XGルーム2
10	ルームS	25	XGルーム3
11	ルームM	26	XGステージ1
12	ルームL	27	XGステージ2
13	ステージ1	28	XGプレート
14	ステージ2	29	GMプレート
15	プレート1		

パラメーター	設定	説明
タイム	0.3～30.0 s	リバーブの減衰する時間の設定です。
ドライ/ウェット	D63>W～D<W63	原音(ドライ音)とエフェクト音(ウェット音)のバランスを設定します。

ディレイ

音を時間的に遅らせて発音させる、やまびこのような効果を与えるエフェクトです。

No.	タイプ
01	ディレイLCR
02	XGディレイLCR
03	ディレイLR
04	エコー
05	クロスディレイ
06	テンポディレイ
07	テンポエコー
08	テンポクロス

パラメーター	設定	説明
Lディレイタイム	0.1～1486.0 msec エコー: 0.1～371.5 msec	左チャンネルにおいて原音の発音からディレイ音が発音されるまでの時間を設定します。
Rディレイタイム	0.1～1486.0 msec エコー: 0.1～371.5 msec	右チャンネルにおいて原音の発音からディレイ音が発音されるまでの時間を設定します。
Cディレイタイム	0.1～1486.0 msec	センターチャンネルにおいて原音の発音からディレイ音が発音されるまでの時間を設定します。
L→Rディレイタイム	0.1～743.0 msec 32nd～4th	クロスディレイの際、音が左から右へ移動する時間を設定します。テンポクロスでは、時間をテンポに合わせた音符の長さで設定します。
R→Lディレイタイム	0.1～743.0 msec 32nd～4th	クロスディレイの際、音が右から左へ移動する時間を設定します。テンポクロスでは、時間をテンポに合わせた音符の長さで設定します。
ディレイタイム	16th～2nd エコー: 32nd～4th	テンポディレイの際、原音の発音からディレイ音が発音するまでの時間をテンポに合わせた音符の長さで設定することができます。
インプットセレクト	L、R、L&R	入力を選択の設定です。
フィードバックディレイタイム	0.1～1486.0 msec	ディレイのフィードバックの時間設定です。大きくするほど、最初のディレイ音が出てから、次のディレイ音が出るまでの時間が長くなります。(ディレイLRでは2つのフィードバックディレイが調整できます。)
フィードバックディレイ1	0.1～1486.0 msec	*ディレイLRの1本目のフィードバックディレイ時間です。
フィードバックディレイ2	0.1～1486.0 msec	*ディレイLRの2本目のフィードバックディレイ時間です。
フィードバックレベル	-63～+63	ディレイ音が繰り返される量を設定します。0%にすると2回目以降のディレイ音は出なくなります。(エコーではL、Rそれぞれの調整ができます。)
Lフィードバック	-63～+63	左(Left)チャンネルに対してのフィードバックレベルです。
Rフィードバック	-63～+63	右(Right)チャンネルに対してのフィードバックレベルです。
ドライ/ウェット	D63>W～D<W63	原音とエフェクト音のバランスの設定です。

アーリー /カラオケ

カラオケのようなエコーを与えるエフェクトです。

No.	タイプ
01	アーリー 1
02	アーリー 2
03	ゲートリバーブ
04	リバーズゲート
05	カラオケ1
06	カラオケ2
07	カラオケ3

パラメーター	設定	説明
タイプ	S-H, L-H, Rdm, Rvs, Plt, Spr	初期反射音のパターンを選択します。タイプによって反射音の特性が異なります。
ルーム サイズ	0.1～7.0	空間の広さの設定です。値を大きくするほどERが長くなります。
タイプ	Type A, Type B	"リバーズゲート"のタイプを選択します。
ディレイタイム	0.1～400 msec	原音の発音からディレイ音が発音されるまでの時間を設定します。
フィードバック レベル	-63～+63	ディレイ音が繰り返される量を設定します。0%にすると2回目以降のディレイ音は出なくなります。
ドライ/ウェット	D63>W～D<W63	原音とエフェクト音のバランスの設定です。

コーラス

1つの音が複数鳴っているように聞こえる効果が得られ、多重感や厚みを与えることができるエフェクトです。

No.	タイプ	No.	タイプ
01	コーラス1	10	GMコーラス4
02	コーラス2	11	FBコーラス
03	XGコーラス1	12	セレステ1
04	XGコーラス2	13	セレステ2
05	XGコーラス3	14	セレステ3
06	XGコーラス4	15	セレステ4
07	GMコーラス1	16	シンフォニック
08	GMコーラス2	17	XGシンフォニック
09	GMコーラス3	18	Ensデチューン

パラメーター	設定	説明
LFOフリケンシー	0.00～39.7 Hz	うねりのスピードの設定です。
LFOデプス	0～127	うねりの深さの設定です。
インプットモード	Mono/Stereo	入力を選択の設定です。
デチューン	-50～+50 cent	音程をずらす度合いの設定です。
Lディレイタイム	0.0～50.0 msec	左チャンネルにおいて原音の発音からディレイ音が発音されるまでの時間を設定します。
Rディレイタイム	0.0～50.0 msec	右チャンネルにおいて原音の発音からディレイ音が発音されるまでの時間を設定します。
ドライ/ウェット	D63>W～D<W63	原音とエフェクト音のバランスの設定です。

フランジャー

音にうねりを与え、コーラスよりも派手な揺れを付けることができるエフェクトです。

No.	タイプ
01	フランジャー 1
02	フランジャー 2
03	XGフランジャー 1
04	XGフランジャー 2
05	XGフランジャー 3
06	GMフランジャー
07	Vフランジャー
08	テンポフランジャー
09	ダイナフランジャー

パラメーター	設定	説明
LFOフリケンシー	0.00～39.7 Hz 16th～4th*8	うねりのスピードの設定です。テンポフランジャーでは、スピードをテンポに合わせた音符の長さで設定します。
LFOデプス	0～127	うねりの深さの設定です。
フィードバック レベル	-63～+63 -100%～+100%	出力を入力に戻す値の量を設定します。大きくすると、より複雑なうねりの効果が得られます。
LFOウェーブ	Triangle, Sine, Random	Triangle (三角波) / Sine (サイン波) / Random (ランダム) から波形を選択します。
センシティビティ	0～127	感度の設定です。値を大きくする程度変化が大きく、小さくすると変化は少しルーズになります。
スレッシュホールド	0～127	効果が効き始める入力レベルを設定します。
ドライ/ウェット	D63>W～D<W63	原音とエフェクト音のバランスの設定です。

フェーザー

音に自然な揺れを付けることができるエフェクトです。フランジャーとは異なる種類のうねりを与える効果があります。

No.	タイプ
01	フェーザー 1
02	フェーザー 2
03	エレピフェーザー 1
04	エレピフェーザー 2
05	エレピフェーザー 3
06	テンポフェーザー
07	ダイナフェーザー

パラメーター	設定	説明
LFOフリケンシー	0.00～39.7 Hz 16th～4th*8	うねりのスピードの設定です。テンポフェーザーでは、スピードをテンポに合わせた音符の長さで設定します。
LFOデプス	0～127	うねりの深さの設定です。
フェーズシフト	0～127	うねりの効果を変える設定です。
フィードバック レベル	-63～+63	出力を入力に戻す値の量を設定します。大きくすると、より複雑なうねりの効果が得られます。
センシティビティ	0～127	感度の設定です。値を大きくする程度変化が大きく、小さくすると変化は少しルーズになります。
スレッシュホールド	0～127	効果が効き始める入力レベルを設定します。
ドライ/ウェット	D63>W～D<W63	原音とエフェクト音のバランスの設定です。

トレモロ/オートパン

音を前後、左右に移動させたり、音量を周期的に変化させたりするエフェクトです。

No.	タイプ	No.	タイプ
01	トレモロ1	07	オルガントレモロ
02	トレモロ2	08	オートパン1
03	XGトレモロ	09	XGオートパン1
04	エレピトレモロ	10	XGオートパン2
05	ギタートレモロ1	11	エレピオートパン
06	ギタートレモロ2		

パラメーター	設定	説明
LFOフリケンシー	0.00~39.7 Hz	トレモロのスピードを設定します。
LFOデプス	0~127	トレモロの深さを設定します。
AMデプス	0~127	音量変化の大きさの設定です。
PMデプス	0~127	音程変化の大きさの設定です。
インプットモード	Mono/Stereo	入力のモノ/ステレオ切り替えの設定です。
L/Rデプス	0~127	左右のパンの深さを設定します。
F/Rデプス	0~127	前後のパンの深さを設定します。音量とピッチを同時にコントロールします。(フロント/リア)
パンディレクション	L<->R, L->R, L<-R, Lturn, Rturn, L/R	"オートパン"のタイプ設定です。"L<->R"は左右にパンが滑らかに動くタイプ。"L/R"はLとRにパンが交互に切り替わるように聞こえます。
ドライ/ウェット	D63>W~D<W63	原音とエフェクト音のバランスを調整します。

ロータリースピーカー

スピーカーが回転しているような、音に広がり感を出す効果のあるエフェクトです。

No.	タイプ	No.	タイプ
01	XGロータリー SP	09	デュアルローター 2
02	ロータリースピーカー 1	10	ディスト+ロータリー
03	ロータリースピーカー 2	11	ドライブ+ロータリー
04	ロータリースピーカー 3	12	アンプ+ロータリー
05	ロータリースピーカー 4	13	ディスト+2ロータリー
06	ロータリースピーカー 5	14	ドライブ+2ロータリー
07	2ウェイロータリー SP	15	アンプ+2ロータリー
08	デュアルローター 1		

パラメーター	設定	説明
EQローフリケンシー	32~2.0k Hz	低域で増幅/減衰させる周波数のポイントを設定します。
EQローゲイン	-12~+12 dB	EQローフリケンシーの周波数ポイントをどのくらい増幅/減衰するか設定します。
EQミドルフリケンシー	100~10k Hz	中音域で増幅/減衰させる周波数のポイントを設定します。
EQミドルゲイン	-12~+12 dB	EQ ミドルフリケンシーの周波数ポイントをどのくらい増幅/減衰するか設定します。
EQハイフリケンシー	500~16k Hz	高域で増幅/減衰させる周波数のポイントを設定します。
EQハイゲイン	-12~+12 dB	EQ/ハイフリケンシーの周波数ポイントをどのくらい増幅/減衰するか設定します。
ロー / ハイ バランス	L63>H~L<H63	高音側スピーカーと低音側スピーカーの音量バランスです。
マイク L-Rアングル	0~180deg	出力を取り出すマイクのL/Rの角度です。
ディストーションドライブ	0~127	ディストーションのかかり具合です。値を大きくする程、歪みが強くなります。
アンプタイプ	Off, Stack, Combo, Tube	シミュレートするアンプタイプを選択します。
ドライブ	0~127	音の歪みの大きさの設定です。

ディストーション

音に歪みを加えるエフェクトです。

No.	タイプ	No.	タイプ
01	ディストハード1	11	Vディストハード
02	ディストハード2	12	Vディストソフト
03	ディストソフト1	13	コンプ+ディスト
04	ディストソフト2	14	XGコンプ+ディス
05	ステレオディストH	15	アンプシミュレーター
06	ステレオディストS	16	XGアンプシミュレタ
07	オーバードライブ	17	ステレオアンプ1
08	ステレオオーバー DR	18	ステレオアンプ2
09	XGディストーション	19	XGステレオアンプ
10	XG STディスト		

パラメーター	設定	説明
ドライブ	0～127	音の歪みの大きさの設定です。
アンプタイプ	Off, Stack, Combo, Tube	シミュレートするアンプタイプを選択します。
LPFカットオフ	1.0～18k Hz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数を指定します。指定した周波数より上をカットします。
アウトプットレベル	0～127	エフェクトのかかった音をどのくらい出力するかを設定します。
EQローゲイン	-12～+12 dB	イコライザーでどのくらい低域を増幅/減衰させるか設定します。
EQミッドゲイン	-12～+12 dB	イコライザーでどのくらい中域を増幅/減衰させるか設定します。
オーバードライブ	0～100 %	オーバードライブのかかり具合です。値を大きくする程、歪みが強くなります。
デバイス	Transistor, Vintage, Dist1, Dist2, Fuzz	Transistor (トランジスタ)、VintageTube (ビンテージチューブ：真空管)、Distortion (ディストーション)、Fuzz (ファズ：最も歪効果を出すエフェクトの一種) など、歪み方を変化させる装置を選びます。
スピーカー	Flat, Stack, Combo, Twin, Radio, Megaphone	Flat (フラット)、Stack (スタック：アンプとスピーカーのセパレート型)、Combo (コンボ：アンプとスピーカーの一体型)、Twin (ツイン：2系統のスピーカー)、Radio (ラジオ)、Megaphon (メガフォン) など、シミュレートするスピーカーを選びます。
プレゼンス	0～20	高音域をコントロールして存在感を出します。
コンプスレッシュヨルド	-48～-6db	圧縮効果が効き始める入力レベルを設定します。
ドライ/ウェット	D63>W～D<W63	原音とエフェクト音のバランスの設定です。

ディストーション+

ディストーションとディレイを組み合わせたエフェクトです。

No.	タイプ	No.	タイプ
01	ディスト+ディレイ	09	VディストH+DLY
02	ドライブ+ディレイ	10	VディストS+DLY
03	XGディスト+DLY	11	ディスト+Tディレイ
04	XG ODRV+DLY	12	ドライブ+Tディレ
05	CMP+DIST+DLY	13	CMP+DST+TDLY
06	CMP+ODRV+DLY	14	CMP+OD+TDLY
07	XG CMP+DT+DL	15	VディストH+TDLY
08	XG CMP+OD+DL	16	VディストS+TDLY

パラメーター	設定	説明
ディストーションドライブ	0～127	ディストーションの掛かり具合です。値を大きくする程、歪みが強くなります。
ディストーションアウトレベル	0～127	ディストーションの掛かった音をどのくらい出力するかを設定します。
Lディレイタイム	0.1～1486.0 msec	左(Left)チャンネルにおいて原音の発音からディレイ音が発音されるまでの時間を設定します。
Rディレイタイム	0.1～1486.0 msec	右(Right)チャンネルにおいて原音の発音からディレイ音が発音されるまでの時間を設定します。
ディレイフィードバック	-63～+63	ディレイ音の繰り返しの量を設定します。
コンプスレッシュヨルド	-48～-6db	圧縮効果が効き始める入力レベルを設定します。
ディレイタイム	0.1～1486.0 msec 16th～2nd	原音の発音からディレイ音が発音されるまでの時間を設定します。ディスト+Tディレイなどのテンポディレイ系は、時間をテンポに合わせた音符の長さで設定します。
オーバードライブ	0～100 %	オーバードライブのかかり具合です。値を大きくする程、歪みが強くなります。
デバイス	Transistor, Vintage, Dist1, Dist2, Fuzz	Transistor (トランジスタ)、VintageTube (ビンテージチューブ：真空管)、Distortion (ディストーション)、Fuzz (ファズ：最も歪効果を出すエフェクトの一種) など、歪み方を変化させる装置を選びます。
スピーカー	Flat, Stack, Combo, Twin, Radio, Megaphone	Flat (フラット)、Stack (スタック：アンプとスピーカーのセパレート型)、Combo (コンボ：アンプとスピーカーの一体型)、Twin (ツイン：2系統のスピーカー)、Radio (ラジオ)、Megaphon (メガフォン) など、シミュレートするスピーカーを選びます。
プレゼンス	0～20	高音域をコントロールして存在感を出します。
ドライ/ウェット	D63>W～D<W63	原音とエフェクト音のバランスを調整します。

ワウ

音色を周期的に変化させるワウフィルターを搭載したエフェクトです。

No.	タイプ	No.	タイプ
01	オートワウ	11	タッチワウ+OD
02	XGオートワウ	12	XGタッチワウ+OD
03	タッチワウ1	13	クラビタッチワウ
04	タッチワウ2	14	エレピタッチワウ
05	オートワウ+ディスト	15	ワウ+DST+Tディレイ
06	XGオートワウ+DST	16	ワウ+OD+Tディレイ
07	オートワウ+ODRV	17	ワウ+DST+ディレイ
08	XGオートワウ+OD	18	XGワウ+DST+DL
09	タッチワウ+ディスト	19	ワウ+OD+ディレイ
10	XGタッチワウ+DST	20	XGワウ+OD+DLY

パラメーター	設定	説明
LF0フリケンシー	0.00～39.7 Hz	ワウのスピードの設定です。
LF0デプス	0～127	ワウの深さの設定です。
カットオフオフセット	0～127	ワウフィルターを制御する周波数ポイントを設定します。
レゾナンス	1.0～12.0	ワウフィルターを制御する周波数の幅を設定します。中心となる周波数はカットオフセットで決めた周波数ポイントです。
ディストーションドライブ	0～127	ディストーションのかかり具合です。値を大きくする程、歪みが強くなります。
ドライブ	0～127	ディストーションのかかり具合です。値を大きくする程、歪みが強くなります。
センシティビティ	0～127	タッチでどのくらいワウフィルターをかけるかを設定します。
ディレイタイム	0.1～1486.0 msec 16th～2nd	原音の発音からディレイ音が発音されるまでの時間を設定します。テンポディレイ系は、時間をテンポに合わせた音符の長さで設定します。
ディレイフィードバック	-63～+63	ディレイ音の繰り返しを設定します。
ディストーションアウトレベル	0～127	ディストーションのかかった音をどのくらい出力するかを設定します。
アウトプットレベル	0～127	エフェクトのかかった音の出力レベルを設定します。
ドライ/ウェット	D63>W～D<W63	原音とエフェクト音のバランスの設定です。

ダイナミック

音圧を調整するエフェクトです。

No.	タイプ
01	マルチバンドコンプ
02	コンプレッサー
03	ノイズゲート

パラメーター	設定	説明
タイプ	Normal, Low, Mid, High, Low/High, Low/Mid, Mid/High, FullBit, Wild, Attacky, LowEnd, Hard, Basic	圧縮効果(コンプレッサー)のタイプを選択します。
スレッシュホールド	マルチバンドコンプ: -32～+32 コンプレッサー: -48～-6 dB ノイズゲート: -72～-30 dB	コンプが動作する音量の設定です。ここで設定した音量以上の音が入ると効果が表れます。
EQローゲイン	-63～+63	低音域をどのくらい増幅/減衰するか設定します。
EQミドルゲイン	-63～+63	中音域をどのくらい増幅/減衰するか設定します。
EQハイゲイン	-63～+63	高音域をどのくらい増幅/減衰するか設定します。
アタック	1～40 msec	原音がスレッシュホールドを超えてから、コンプがかかるまでの時間の設定です。
リリース	10～680 msec	原音がスレッシュホールド以下の音量になってから、コンプのかかった音がなくなるまでの時間の設定です。
レシオ	1.0～20.0	スレッシュホールドを越えた音に対して、どれだけ音を圧縮(小さく)するかの設定です。数字が大きいかほど圧縮率が大きくなります。
アウトプットレベル	0～127	エフェクトのかかった音の出す量を設定します。

EQ/エンハンサー

特定の周波数帯域ごとの音量を上げ下げし、音質を調整するエフェクトです。

No.	タイプ
01	ST 2/バンドEQ
02	ST 3/バンドEQ
03	XG 3/バンドEQ
04	EQディスコ
05	EQテレフォン
06	ハーモニックエンハンサー
07	XGハーモニエンハンサ

パラメーター	設定	説明
EQローフリケンシー	50~2.0k Hz ST2/バンドEQ: 32~2.0k Hz	低域で増幅/減衰させる周波数のポイントを設定します。
EQローゲイン	-12~+12 dB	EQローフリケンシーの周波数ポイントをどのくらい増幅/減衰するか設定します。
EQミドルフリケンシー	100~16k Hz	中域で増幅/減衰させる周波数のポイントを設定します。
EQミドルゲイン	-12~+12 dB	EQミドルフリケンシーの周波数ポイントをどのくらい増幅/減衰するか設定します。
EQミドルウィズ	0.1~12.0	中域で増幅/減衰させる周波数域の範囲の幅を設定します。
EQハイフリケンシー	500Hz~16k Hz	高域で増幅/減衰させる周波数のポイントを設定します。
EQハイゲイン	-12~+12 dB	EQハイフリケンシーの周波数ポイントをどのくらい増幅/減衰するか設定します。
HPFカットオフ	500Hz~16k Hz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数を指定します。指定した周波数より下をカットします。
ドライブ	0~127	エンハンサーをかける度合いの設定です。
ミックスレベル	0~127	エンハンサーをかけた音を原音にどのくらいミックスするか設定します。

ピッチチェンジ

ピッチに変化を与えるエフェクトです。

No.	タイプ
01	ピッチチェンジ
02	XGピッチCHG1
03	XGピッチCHG2

パラメーター	設定	説明
ピッチ	-24~+24	ピッチの変化量です。半音単位のピッチの設定が可能です。
ピッチファイン1	-50~+50	原音に対するチューニングのずれを設定し、コーラスのような効果を得ます。
ピッチファイン2	-50~+50	原音に対するチューニングのずれを設定し、コーラスのような効果を得ます。
イニシャルディレイ	0.1~400 msec	ディレイ音の時間を設定します。
フィードバックレベル	-63~+63	ディレイ音が繰り返される量を設定します。0%にすると2回目以降のディレイ音は出なくなります。
ドライ/ウェット	D63>W~D<W63	原音とエフェクト音のバランスを調整します。

ミスレーニアス

特殊な効果を持つエフェクト群です。

No.	タイプ
01	アンビエンス
02	インパルスEXP
03	レゾネーター
04	ボイスクャンセル
05	トーキングMOD
06	ローファイ
07	ダイナフィルタ
08	ダイナリングMOD
09	リングモジュレーター
10	アインソレーター

アンビエンス

パラメーター	設定	説明
ディレイタイム	0.0~50.0 msec	ディレイの長さを設定します。
アウトプットフェーズ	Normal, Invers	エフェクト音の位相を設定します。
ドライ/ウェット	D63>W~D<W63	原音とエフェクト音のバランスを調整します。

インパルスEXP

パラメーター	設定	説明
デンシティ	0.159~22.61 msec	音の密度を設定します。
ディスパージョン	4.028 msec ~ 4.000 sec	共鳴の時間を設定します。
ウェットレベル	0~127	エフェクト音のレベルを設定します。

レゾネーター

パラメーター	設定	説明
タイプ	Type 1~6	タイプを選択します。
ディケイタイム	4.028 msec ~ 4.000 sec	残響の長さを設定します。
LPFカットオフ	28.5Hz~ 21.6k Hz (Thru)	ローパスフィルターのカットオフ周波数を指定します。指定した周波数より上をカットします。
ディスパージョン	0~16	共鳴の時間を設定します。
ウェットレベル	0~127	エフェクト音のレベルを設定します。

ボイスクャンセル

パラメーター	設定	説明
ローアジャスト	0~26	減衰させる中音域の下側の周波数を調整します。
ハイアジャスト	0~26	減衰させる中音域の上側の周波数を調整します。

トーキングMOD

パラメーター	設定	説明
バウエル	a, i, u, e, o	母音を選択します。
ドライブ	0~127	効果のかかり具合を設定します。
アウトプットレベル	0~127	エフェクトのかかった音の出す量を設定します。

ローファイ

パラメーター	設定	説明
サンプリングコントロール	44.1kHz~345.0Hz	サンプリング周波数を設定します。
ワードレングス	1~127	音の荒さを設定します。
フィルタタイプ	Thru, PwrBass, Radio, Tel, Clean, Low	フィルターのタイプを選択します。
ドライ/ウェット	D63>W~D<W63	原音とエフェクト音のバランスを調整します。

ダイナ フィルター

パラメーター	設定	説明
センシティビティ	0~127	感度です。値を大きくする程変化が大きく、小さくすると変化は少しルーズになります。
レベルオフセット	0~127	フィルターの周波数のオフセット値です。コントロール信号を受けていない時のフィルターの周波数に影響します。
フィルタータイプ	LPF (12dB), LPF (18dB), LPF (24dB), HPF, BPF, BEF	フィルターのタイプを選択します。
レゾナンス	-16~+111	値を大きくする程、フィルターの周波数曲線が鋭くなります。
ドライ/ウェット	D63>W~D<W63	原音とエフェクト音のバランスを調整します。

ダイナリングMOD

パラメーター	設定	説明
センシティビティ	0~127	入力の変化に対する変調の感度を設定します。
スレッシュホールド	0~127	効果が効き始める入力レベルを設定します。
ドライ/ウェット	D63>W~D<W63	原音とエフェクト音のバランスを調整します。

リングモジュレーター

パラメーター	設定	説明
フリクエンシー	0.7~5002.6Hz	AM変調のための周波数を設定します。
フリクエンシー ファイン	0~127	AM変調のための周波数を細かく設定します。
LFOウェーブ	Triangle, Sine	変調波形として、Triangle (三角波)、Sine (サイン波)を選択します。
LFOデプス	0~127	変調の深さを設定します。値を大きくする程、効果が深くなります。
ドライ/ウェット	D63>W~D<W63	原音とエフェクト音のバランスを調整します。

アイソレーター

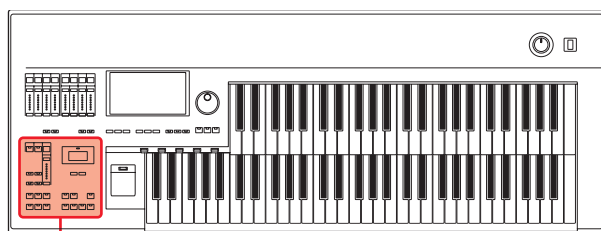
パラメーター	設定	説明
オン/オフ	Off, On	エフェクトのオン、オフを決めます。
ローミュート	Off, On	低音域のミュートスイッチです。
ミドルミュート	Off, On	中音域のミュートスイッチです。
ハイミュート	Off, On	高音域のミュートスイッチです。
ローレベル	0~127	低音域のレベルを設定します。
ミドルレベル	0~127	中音域のレベルを設定します。
ハイレベル	0~127	高音域のレベルを設定します。

スルー

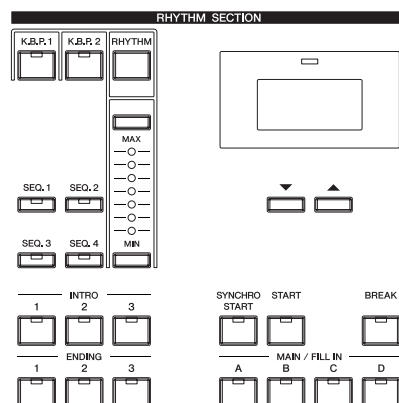
エフェクトが掛からないようにします。

No.	タイプ
01	スルー

この楽器には、実際のドラムやパーカッションサウンドをサンプリングして作成された274種類のリアルなリズムパターンが内蔵されています。そのリズムパターンにアルペジオやコードバックなどの伴奏パターン(アカンパニメント)を付加して、さまざまなリズム伴奏を楽しむことができます。また、鍵盤のひとつひとつのキーに打楽器音を割り当てておき、リアルタイムで打楽器の演奏ができるキーボードパーカッションの機能もあります。



リズム/キーボードパーカッション



この章の内容

- | | |
|--|---|
| <p>1 リズムボタンでリズムを選ぶ..... 63</p> <ul style="list-style-type: none"> • リズムを選ぶ..... 63 • リズムを操作する..... 66 • リズムの音量を変える..... 68 • リズムのテンポを変える..... 69 • リズムのリバープを設定する..... 70 <p>2 リズムリスト..... 71</p> <p>3 自動伴奏をつける：アカンパニメント..... 73</p> <p>4 ベースパターンをつける：オートベースコード(A.B.C.) 74</p> | <p>5 メロディーにハーモニーをつける：メロディーオンコード(M.O.C.)..... 76</p> <p>6 鍵盤で打楽器を演奏する：キーボードパーカッション 77</p> <ul style="list-style-type: none"> • プリセットキーボードパーカッションを使う..... 77 • プリセットキーボードパーカッションリスト..... 79 • ユーザーキーボードパーカッションを設定する..... 82 • キーボードパーカッションをコピーする..... 84 • 各打楽器の細かい設定をする..... 86 • キットアサインリスト..... 88 |
|--|---|

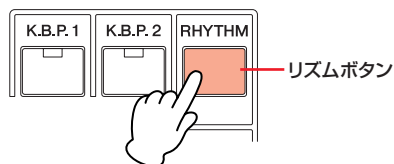
1 リズムボタンでリズムを選ぶ

パネル面のリズムボタンを押して画面にリズムメニューを呼び出すことにより、274種類のさまざまなリズムパターンを選択できます。

リズムを選ぶ

ここではポップスの16ビート1を選ぶ手順を例に説明します。

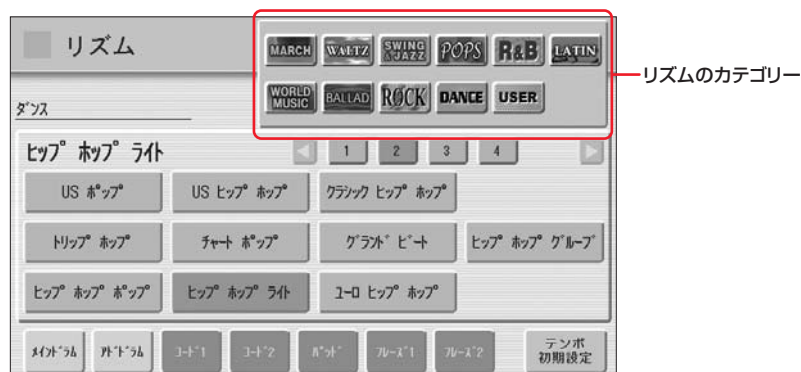
- 1** パネル上のRHYTHM(リズムボタン)を押します。



画面上には、現在選ばれているカテゴリーのリズムメニューが表示されます。

2 画面の上に表示されるリズムのカテゴリーから、使用したいリズムが入っているカテゴリーを選択します。

ここで「USER」(ユーザー)のカテゴリーを選ぶと、リズムパターンプログラムでつくったユーザーリズムを選ぶこともできます。



ここではポップスのカテゴリーを選びます。



ここで選んだカテゴリー (ポップス) が、画面の左上に小さく表示されます。この時点では、まだ実際にリズムが選択されていないので、左上のカテゴリー名と、その下に大きく表示されているリズム名は一致しません。

3 表示されているリズムメニューの中から、使用したいリズム(ここでは16ビート1)を押します。

ポップスにはたくさんのリズムが含まれているので、画面のリズム一覧の上に1、2、3、4という数字が表示されています。この数字を押すことで、現在表示されている以外のポップスのリズムを表示させて、選択できます。



関連ページ

リズムパターンプログラム
(158ページ)



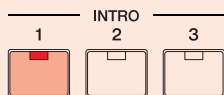
リズムを選択すると、選択されたリズム名はオレンジ色に変わります。

リズムの構成

演奏を盛り上げるために、ひとつのリズムの中にも「セクション」と呼ばれるリズムパターンのバリエーションが用意されています。セクションはリズムの再生中に自由に切り替えることができます。

イントロ

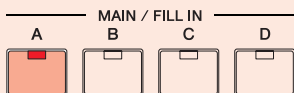
曲の始まりに適したセクションです。3つのイントロセクションがあり、INTRO [1]～[3]ボタンで選びます。小節数はリズムによって違い、イントロの演奏が終了すると自動的にメインに移ります。



選ばれているイントロセクションが点灯

メイン

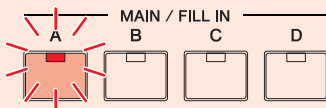
曲のメイン部分の演奏で使う、基本のリズムパターンです。4つのメインセクションがあり、MAIN/FILL IN (メイン/フィルイン) [A]～[D]ボタンで選びます。数小節のリズムパターンをくり返し演奏します。



選ばれているメインセクションが点灯

フィルイン

曲の流れに区切りをつけて演奏を盛り上げる、1小節のリズムパターンです。4つのフィルインセクションがあり、点灯しているMAIN/FILL IN [A]～[D]ボタンをもう一度押すと、フィルインが再生します。1小節のフィルインパターンを再生したあとは、自動的にメインに移ります。



再生中のフィルインセクションが点滅

ブレイク

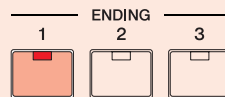
リズムに一時的な空白部分を入れることでメリハリをつける効果を持つ、1小節のリズムパターンです。[BREAK]ボタンを押すと、ブレイクが再生します。1小節再生したあとは、自動的にメインに移ります。



ブレイクが選ばれているときに点灯

エンディング

曲の終わりに適したセクションです。小節数はリズムによって違い、エンディングの演奏が終了すると自動的にリズムはストップします。3つのエンディングセクションがあり、ENDING [1]～[3]ボタンで選びます。



選ばれているエンディングセクションが点灯

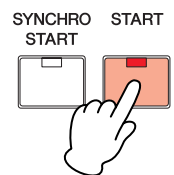
リズムを操作する

パネル上のボタンを使って、リズムをスタート/ストップさせたり、各セクションを切り替えたりします。再生中にフィルインやブレイクを入れてリズムにアクセントをつけるなど、変化に富んだ演奏が可能です。

リズムをスタート/ストップさせるには：

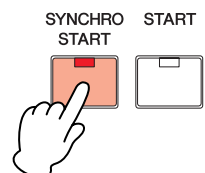
スタート

[START] (スタート)ボタンを押すと、リズムがスタートします。もう一度押すと、リズムはストップします。



シンクロスタート

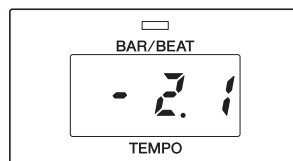
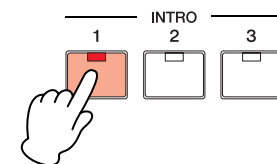
[SYNCHRO START] (シンクロスタート)ボタンを押すと、リズムは待機状態になります。下鍵盤かペダル鍵盤で演奏を始めると同時に、リズムがスタートします。シンクロスタートでリズムを再生した場合は、もう一度[SYNCHRO START]ボタンを押すことで、リズムがストップします。



イントロ

自動的に数小節イントロを入れてからリズムをスタートさせます。INTRO [1]～[3]ボタンのいずれかを押したあと、[START]または[SYNCHRO START]ボタンを押してリズムをスタートさせます。

イントロが演奏されている間、BAR/BEAT (バー / ビート) 表示は、マイナス表示で逆にカウントします。



NOTE

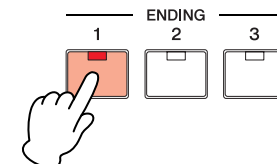
イントロ、エンディングの再生中は、下鍵盤を弾いても音は鳴りません。

エンディング

リズムをストップするときに、自動的に数小節エンディングパターンを入れます。

リズムを再生しているときにENDING [1]～[3]ボタンのいずれかを押すと、エンディングパターンが入ったあとで、リズムは自動的に終了します。

エンディングが演奏されている間に、再度同じENDINGボタンを押すと、テンポが徐々にゆっくりになります。

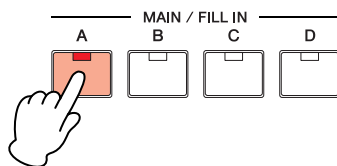


NOTE

メインセクション再生中にENDING [1]ボタンを押すと、エンディング1が鳴る前に自動的に1小節フィルインが入ります。

セクションを切り替えるには：

MAIN/FILL IN (メイン/フィルイン) [A]～[D]ボタンで、4種類のバリエーション(メインA～メインD)を切り替えます。現在選ばれているメインセクションのボタンが点灯します。



フィルインを入れるには：

リズムを使用して演奏しながら、フィルインを入れたいところで、現在選ばれているメイン/フィルイン[A]～[D]ボタンをもう一度押すと、1小節のフィルインが入ります。フィルインが鳴っている間は、ボタンのランプは点滅します。

オートフィルイン機能を使って、自動的にフィルインを入れることもできます。オートフィルイン機能は、リズムコンディション画面で設定します。

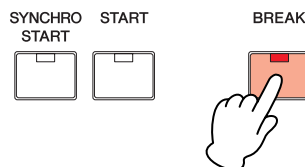
パネル上の[RHYTHM]ボタンをもう一度押すことで、(または、画面上で現在選ばれているリズムをもう一度押すことで)リズムコンディション画面が表示されます。



画面左端のオートフィルをONにすると、MAIN/FILL IN [A]～[D]ボタンでセクションを切り替えるたびに、フィルインが自動的に入ります。

ブレイクを入れるには：

リズムを使用して演奏しながら、ブレイクを入れたいところで[BREAK]ボタンを押します。



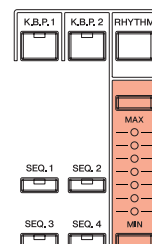
別売のフットペダルやペダル鍵盤を取り付けることで、フットペダルやフットスイッチを使ってリズムをスタート/ストップしたり、セクションを切り替えたりすることもできます。詳しくは、205ページをご覧ください。

リズムの音量を変える

音量を設定するには、リズムのボリュームボタンを使う方法と、画面上で設定する方法があります。画面上で設定する方が、音量を細かく設定できます。

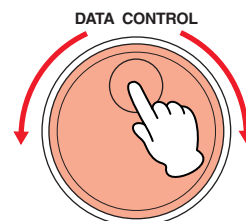
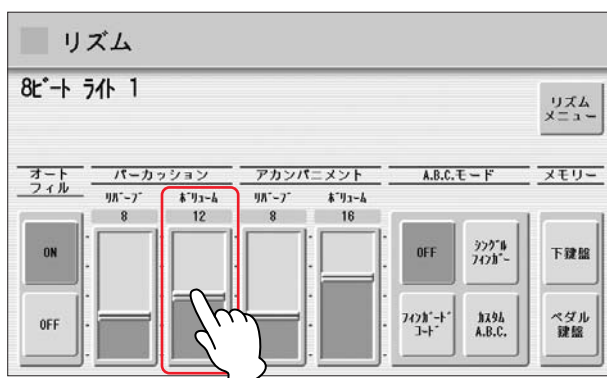
ボリュームボタンでの設定：

RHYTHMボタンの下にあるVOLUMEボタンを使用します。
7段階の設定が可能です。MIN (一番下)にすると、音は鳴りません。



画面上での設定：

画面にリズムが選ばれている状態で、パネル上のRHYTHMボタンを押すことで、(または、画面上で現在選ばれているリズムをもう一度押すことで)イラストにあるようなリズムコンディション画面が表示されます。



NOTE

ボリュームの値によっては、パネル上のVOLUMEランプは2つ点灯します。

パーカッションのボリュームスライダーで、画面に直接触ったり、データコントロールダイヤルを使ったりして、音量が調節できます。0～24の細かな設定が可能です。

リズムのテンポを変える

TEMPO (テンポ)ボタンを押して、リズムの速さを変更できます。右のボタンを押すと速くなり、左のボタンを押すと遅くなります。それぞれのリズムには、あらかじめリズムごとに設定されたテンポ(プリセットテンポ)があります。プリセットテンポに戻したい場合は、右と左のテンポボタンを同時に押します。

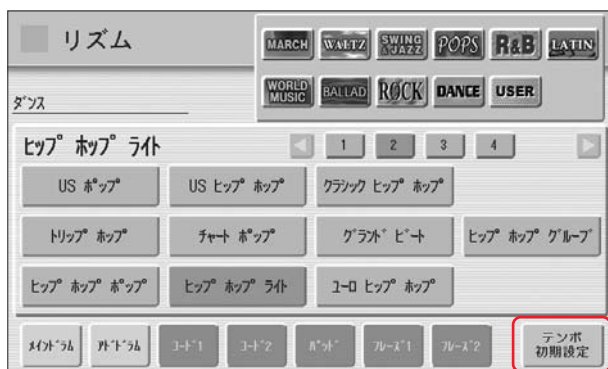
テンポ表示の場合



設定されているリズムの速さ(テンポ)は、テンポボタンの上の画面に、数字で表示されます。表示される数字は、1分間の拍数を表します。

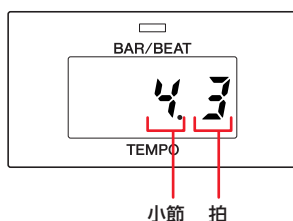
設定範囲：40～240

リズムメニュー画面の右下にある[テンポ初期設定]ボタンを押しても、プリセットテンポに戻すことができます。



リズムの再生中には、テンポ表示は自動的にバー / ビート表示に切り替わります。

バー/ビート表示の場合



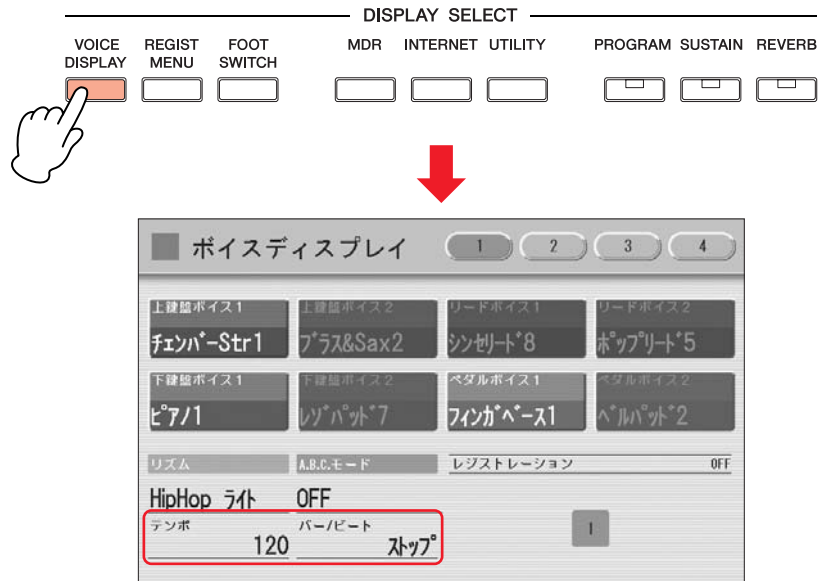
バー / ビート表示のときには、画面内の左の数字は現在の小節を表し、右の数字は小節内の拍数を表します。

テンポやバー / ビートは、ボイスディスプレイでも確認できます。ボイスディスプレイは、テンポとバー / ビート表示を同時に確認できるので便利です。



関連ページ

ボイスディスプレイ(20ページ)



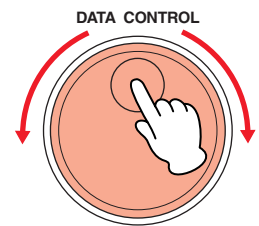
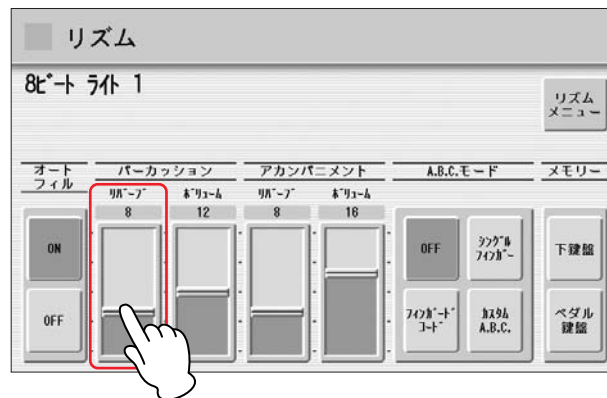
リズムのリバーブを設定する

リズムコンディション画面で、リズムや打楽器音にかかるリバーブ(パーカッションリバーブ)の量を調節できます。



関連ページ

リバーブ(50ページ)



ここでリバーブを最大にしても、リバーブ画面1ページ目のリバーブ量を上げないと、リバーブ効果は得られません。

設定範囲：0～24

2	ホーダウン
	カントリー 2/4
	カントリーシャッフル
	カントリーバンド
	ハワイアン
	メキシカンダンス
BALLAD (バラード)	
1	パワーバラード
	ドラマチックバラード
	ムービーバラード1
	ムービーバラード2
	シークレットサービス
	カーペンターズポップ
	ロマンチックバラード
	ラブソング
	16ビートバラード1
	16ビートバラード2
2	16ビートバラード3
	イージーバラード
	ギターバラード1
	ギターバラード2
	ギターバラード3
	オルガンバラード
	チャートバラード
	アナログバラード
	ポップバラード
	8ビートモダン
3	チルアウト
	スロー&イージー
	6/8スローロック1
	6/8スローロック2
	6/8オーケストラ1
	6/8オーケストラ2
	6/8バラード
1	アコースティックバラード
	パワーロック
	サザンロック
	60's ロック1
	60's ロック2
	ハードロック1
	ハードロック2
	ロックシャッフル1
	ロックシャッフル2
	ティアーズロック1
2	ティアーズロック2
	ソフトロック
	ブリティッシュロック
	カントリーロック1
	カントリーロック2
	ニューカントリー
	カウボーイロック
	ロックンロール1
	ロックンロール2
	スキッフル

2	ロックンロール2
	スキッフル
	カリビアンロック
	ロックンロールシャッフル
	ジャイブ
	ブギーウギー
DANCE (ダンス)	
1	イビサ1
	イビサ2
	ユーロトランス
	ディスコティーンズ
	テクノパーティー
	クラブダンス
	ドリームダンス
	クラブハウス
	UKポップ
	USディスコ
2	スイングハウス
	USポップ
	USヒップホップ
	クラシックヒップホップ
	トリップホップ
	チャートポップ
	グランドビート
	ヒップホップグループ
	ヒップホップポップ
	ヒップホップライト
3	ユーロヒップホップ
	ラテンDJ's
	クラブラテン
	ラテンディスコ1
	ラテンディスコ2
	ガラージ
	6/8トランス
	80's ダンス
	ポップビート1
	ポップビート2
4	ファンキーダンス
	ディスコフィリー1
	ディスコフィリー2
	70's ディスコ1
	70's ディスコ2
	ディスコファンク
	ディスコチョコレート
	ダンスポップ
	ディスコフィリー1
	ディスコフィリー2

リズムの中には、ドラムなしで静かに演奏する音楽や、曲のはじめにはベースパートがなく、途中からベースを加えて盛り上げるような音楽を表現するためにつくられたものがあります。

- 以下のリズム/セクションは、打楽器パート(メインドラム、アドドラム)がなくアカンパニメントだけになっています。アカンパニメントをオンにした状態で使用してください。

カテゴリー	リズム名	セクション
MARCH	6/8オルガンマーチ	メインA、メインB
	パロック	イントロ1以外のすべて
WALTZ	シンプルフルツ	エンディング1
	ギターセレナーデ	イントロ1以外のすべて
WORLD MUSIC	パンダポルカ	メインA、フィルインA
	ホーダウン	エンディング1
	メキシカンダンス	メインA、フィルインA
BALLAD	ドラマチックバラード	メインA
ROCK	ロックンロールシャッフル	エンディング1

- 下の5つのリズムには、オートベースパートが入っていないセクションがあります。オートベースパートのないセクションでは、A.B.C.をオンにしてもベース音は鳴りません。
 - ・ WALTZのギターセレナーデ
 - ・ POPSのフォークロック1
 - ・ POPSのアンブラグド1
 - ・ WORLD MUSICのポップフラメンコ
 - ・ ROCKのニューカントリー

3 自動伴奏をつける：アカンパニメント

アカンパニメントは、リズムと連動して、多彩な装飾音を施した伴奏パターンが得られる機能です。アカンパニメントは、リズムメニューとリズムコンディション画面で設定します。

1 RHYTHMボタンを押して、画面上で使用したいリズムを選びます。



アカンパニメント

画面下部に、リズムを構成する各パートのボタンがあります。ドラム以外のパートをまとめて「アカンパニメント」といいます。

2 鳴らしたいアカンパニメントのパートをオンにします。

アカンパニメントは、コード1、コード2、パッド、フレーズ1、フレーズ2の5つのパートで構成されており、それぞれのパートをオン/オフさせることができます。すべてのパートをオフにすると、アカンパニメントは鳴りません。

コード1/コード2：

コード伴奏を担当する、ピアノやギターなどの演奏を再生するパートです。

パッド：

ストリングスやオルガンなどの演奏を再生するパートです。

フレーズ1/フレーズ2：

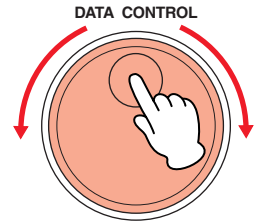
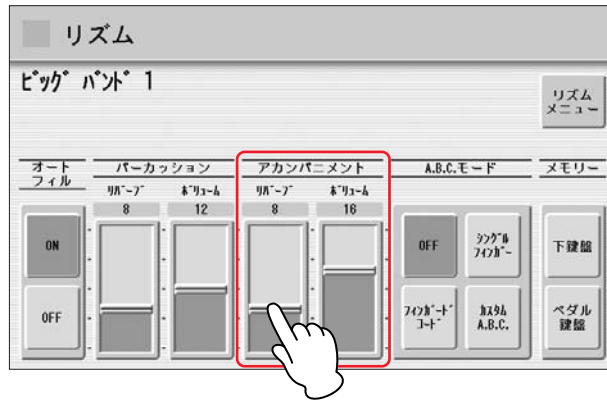
アルペジオや、パンチの効いたブラスフレーズなどを再生するパートです。アカンパニメントの中でひととき華やかなパートです。

すべてのパートにデータが入っているわけではありません。リズムによって、データの入っているパートは異なります。

メインドラム、アドドラムのパートには、アカンパニメントではなく打楽器音が入っています。メインドラムとアドドラムの両方をオフにすると、打楽器音は鳴らなくなります。一般に、メインドラムに主な打楽器音が入っており、アドドラムにはタンバリンやトライアングルなどの付加的な打楽器音が入っています。

3 アカンパニメントのボリュームやリバーブを調節します。

選んだリズムボタンをもう一度押して、リズムコンディション画面を表示させます。右側2つのスライダーで、画面に直接触ったりデータコントロールダイヤルを使ったりして、アカンパニメントの音量とリバーブを設定します。



4 ベースパターンをつける： オートベースコード (A.B.C.)

オートベースコード(A.B.C.)は、リズムと連動し、演奏に合わせて自動的にベースの伴奏が得られる機能です。選ばれているリズムに合わせて、ベースのパターンが自動的に選択されます。オートベースコードには、3種類のモードがあります。

オートベースコードを使用するためには、ペダルポリモードをオフにしておいてください。ペダルポリモードがオンの状態では、オートベースコードのベース伴奏は鳴りません。



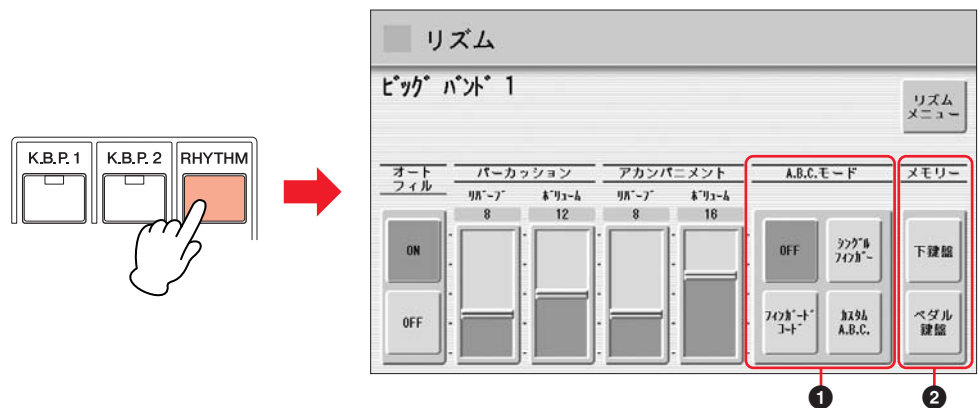
関連ページ

ポリ(46ページ)

オートベースコードを設定するには：

使用したいリズムを選んだあと、パネル上のRHYTHMボタンを押します。

リズムコンディション画面



画面右側にあるA.B.C.モードから、使用したいモードを選びます。

① A.B.C.(オートベースコード)モード

OFF :

オートベースコード機能をキャンセルします。

シングルフィンガー :

下鍵盤を1〜3音押さえるだけで、自動的に和音とベースの伴奏が得られます。コードを構成するすべての鍵盤を弾かなくても、メジャー、マイナー、セブンス、マイナーセブンスのコードが演奏できます。どの音域の鍵盤を押さえても、一定のオクターブでのみ音がでます。

コードCの場合

C



メジャーコード

コードの根音(コード名と同じキー)を押します。

Cm



マイナーコード

コードの根音と、それより左のいずれかの黒鍵を同時に押します。

C7



セブンスコード

コードの根音と、それより左のいずれかの白鍵を同時に押します。

Cm7



マイナーセブンスコード

コードの根音と、それより左の白鍵と黒鍵を同時に押します。

リズムを止めた状態で使うと、和音の持続音を得られます。

フィンガードコード :

下鍵盤でコードを押さえるだけで、自動的にベースの伴奏が得られます。フィンガードコードのベース伴奏では、メジャーやマイナーなどのコード以外にも、さまざまなコードが検出できるので、下鍵盤で弾いたコードにふさわしいベース伴奏が得られます。鍵盤を2音以下しか押さえなかった場合は、直前に弾いたコードをもとに適切なコードが推定されて鳴ります。フィンガードコードで検出できる代表的なコードは、以下のとおりです。

コードCの場合

C



Cm



C7



Cm7



Cmaj7



Cm maj7



Caug



Cdim



Cdim7



Csus4



C7sus4



Cm7-5



C6



Cm6



Cadd9



NOTE

aug、dim7、sus4、6、m6のコードは、根音が最低音となるように押さえる必要があります。

リズムを止めた状態で使うと、和音の持続音を得られます。

カスタムA.B.C. :

下鍵盤で弾くコードとは別に、ペダル鍵盤を1音押さえるだけでベース伴奏が得られます。この機能を使うことで、演奏に幅を持たせることができます。

② メモリー

下鍵盤：

オンにすると、リズムが鳴っている間は、下鍵盤から指をはなしても下鍵盤の音が鳴り続けます。

ペダル鍵盤：

オンにすると、リズムが鳴っている間は、ペダル鍵盤から足をはなしても、ペダル鍵盤の音が鳴り続けます。

シングルフィンガーやフィンガードコードの場合は、オンにしてリズムをスタートすると、下鍵盤から指をはなしたあともペダル鍵盤の音が鳴り続けます。

オートベースコードを使って、リズムをシンクロスタートで始める場合は、下鍵盤/ペダル鍵盤のメモリーをオンにしてください。メモリーをオンにしないで使用した場合は、演奏中に下鍵盤から指をはなすと、リズムもストップします。

5

5

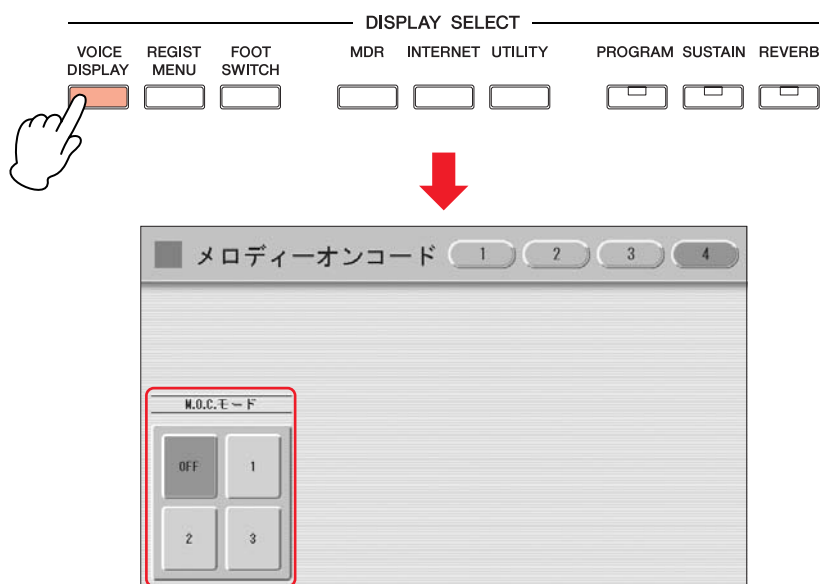
メロディーにハーモニーをつける： メロディーオンコード (M.O.C.)

下鍵盤で弾いたコードによって、上鍵盤で弾くメロディーラインに自動的にハーモニーをつける機能です。メロディーオンコードには、3つのモードがあります。また、別売のフットペダルを取り付けてあらかじめ機能を割り当てておくことで、フットペダルでメロディーオンコードをオン/オフすることもできます。

メロディーオンコードを設定するには：

[VOICE DISPLAY]ボタンを押してから、ページボタンを使ってページ4を表示させます。

ボイスディスプレイ 【ページ4】



メロディーオンコード画面が表示されます。

M.O.C. (メロディーオンコード)モード

OFF :

メロディーオンコード機能をキャンセルします。

モード1 :

メロディーに近い音域で最高2音までの付加音がハーモニーとなって得られます。

モード2 :

メロディーに近い音域で最高3音までの付加音がハーモニーとなって得られます。

モード3 :

メロディーから比較的離れた音域で最高4音までの付加音がハーモニーとなって得られます。

上鍵盤のボイスセクションで、音量が0の場合はメロディーオンコードの効果は得られません。また、リードボイスに対してはメロディーオンコードの効果はかかりません。



関連ページ

メロディーオンコードをコントロールする(211ページ)

6

鍵盤で打楽器を演奏する： キーボードパーカッション

ドラム系やラテンパーカッション系、そして和太鼓などのバラエティあふれる打楽器音を鍵盤に呼びだして、リアルタイムでパーカッション演奏が楽しめます。

このキーボードパーカッションには、各鍵盤にあらかじめ打楽器音を割り当ててあり、すぐにパーカッション演奏ができるプリセットキーボードパーカッションと、すべての打楽器音をどの鍵盤に割り当てるかを自分で決めることができるユーザーキーボードパーカッションがあります。

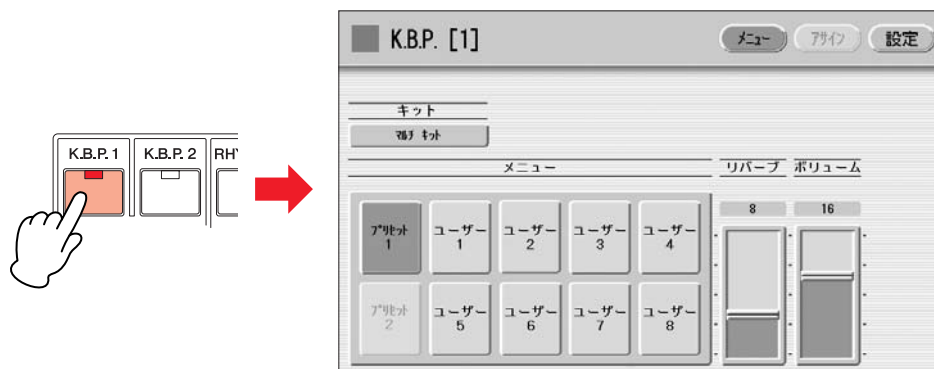
プリセットキーボードパーカッションを使う

1

上鍵盤/下鍵盤/ペダル鍵盤のボイスセクションの音量を0にします。

2

パネル左端の[K.B.P.1]か[K.B.P.2]のボタンを押します。
キーボードパーカッション画面が表示されます。



[K.B.P.1]ボタンを押すとプリセット1が、[K.B.P.2]ボタンを押すとプリセット2が鍵盤に呼び出されます。プリセット1は上鍵盤/下鍵盤で打楽器演奏ができるセット、プリセット2は、ペダル鍵盤で打楽器演奏ができるセットです。



NOTE

ボイスディスプレイで各ボイスセクションをミュートできます(20ページ)。



NOTE

キーボードパーカッションボタンの[K.B.P.1]と[K.B.P.2]が両方ともオンの場合、[K.B.P.1]と[K.B.P.2]両方を同時に使用できます。

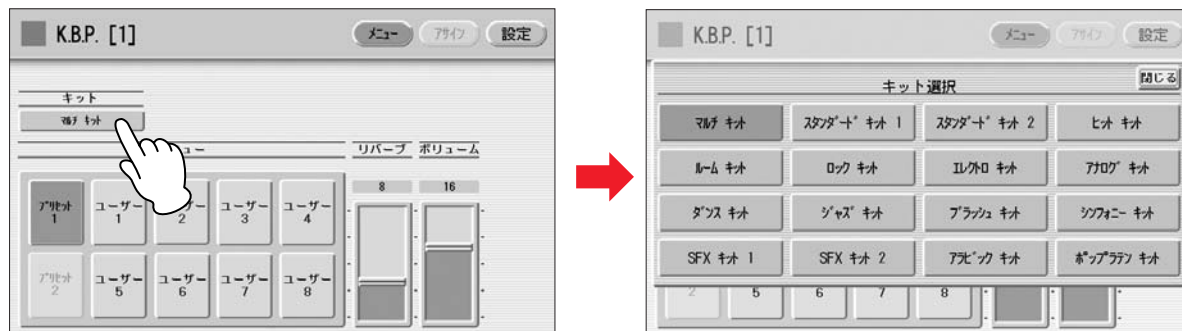


関連ページ

ペダル鍵盤との接続(243ページ)

3 パーカッションのキットを選択します。

初期設定ではマルチキットが選ばれていますが、そのほかに全部で16種類のキットが選択できます。キットボタンを押すと、パーカッションキットの一覧が画面上に表示されます。この中から使用したいキットを選びます。キットを選択すると、自動的に一覧表示が閉じます。

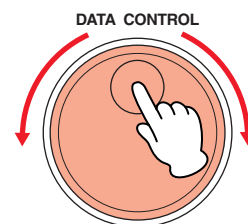
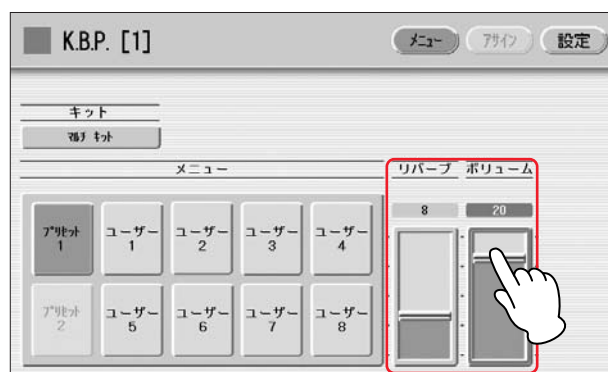


各キットにどんな打楽器が割り当てられているかは、79ページのプリセットキーボードパーカッションリストをご覧ください。

キットを変更するときに、「アサインとセットアップを消去しますか?」というメッセージが表示されることがあります。[消去]を選ぶと、アサインページと設定ページの内容がすべて初期化され、選択したキットを初期状態でパネル上に呼び出します。[キャンセル]を選ぶと、アサインとセットアップを消去せずに選択したキットをパネル上に呼び出します。

4 リバーブや音量を設定します。

キーボードパーカッション画面のリバーブスライダーとボリュームスライダーで、リバーブと音量を調節します。



ここでの設定は、キーボードパーカッション全体のリバーブ/ボリューム設定です。個々の打楽器について設定したい場合は、86ページをご覧ください。

5 上鍵盤/下鍵盤やペダル鍵盤をたたいて、キーボードパーカッションを試してみよう。

5

		マルチキット			スタンダードキット1*			
		プリセット2(ペダル鍵盤)	プリセット1(下鍵盤)	プリセット1(上鍵盤)	プリセット2(ペダル鍵盤)	プリセット1(下鍵盤)	プリセット1(上鍵盤)	
C1	C#1	バスドラムヘビー	-		キック	-		
D1		スネアブラッシュロール	-		サイドスティック	スルドミュート		
	D#1	スネアドラムヘビー	-		スネア	スルドオープン		
E1		スネアブラッシュショット1	クラベス		ハンドクラップ	ハイQ		
F1	F#1	スネアドラムリバーブ1	-		スネアタイト	ホイップスラップ		
G1		スネアドラムライト	-		フロアタムL	スクラッチH		
	G#1	タム3	シンセタム3		ハイハットクローズ	スクラッチL		
A1		スネアドラムリム1	コンサートバスドラム		フロアタムH	フィンガースナッフ		
B1	A#1	タム2	シンセタム2		ハイハットペダル	クリックノイズ		
C2		ハイハットクローズ	バスドラムヘビー		ロータム	メトロノームクリック		
D2	C#2	タム1	シンセタム1		ハイハットオープン	メトロノームベル		
E2		ハイハットオープン	バスドラムライト		ミドルタムL	SeqクリックL		
F2	F#2	ライドシンバル1	スネアドラムヘビー	-	ミドルタムH	SeqクリックH	-	
G2		シンセタム3	スネアブラッシュロール	-	クラッシュシンバル1	ブラッシュタップ	-	
A2	A#2	クラッシュシンバル1	スネアドラムヘビー	-	ハイタム	ブラッシュスワール	-	
B2		シンセタム2	スネアブラッシュショット1	-	ライドシンバル1	ブラッシュスラップ	-	
C3	C#3	オーケストラシンバル	スネアドラムリバーブ1	-	チャイニーズシンバル	ブラッシュタップスワール	-	
D3		-	スネアドラムライト	-	ライドシンバルカップ	スネアロール	-	
E3	D#3	シンセタム1	タム3	-	タンバリン	カスタネット	-	
F3		-	スネアドラムリム1	-	スプラッシュシンバル	スネアソフト	-	
G3	G#3	タム2	-		スティック	-		
A3		ハイハットクローズ	-		キックソフト	-		
B3	A#3	タム1	-		オープンリムショット	-		
C4		ハイハットオープン	-		キックタイト	-		
D4	C#4	ライドシンバル1	-		キック	ボンゴH		
E4		オーケstrasneアドラム	-		サイドスティック	ボンゴL		
F4	F#4	クラッシュシンバル1	-		スネア	コンガHミュート		
G4		スネアドラムロール	-		ハンドクラップ	コンガHオープン		
A4	A#4	オーケストラシンバル	-		スネアタイト	コンガL		
B4		オーケストラシンバルロール	-		フロアタムL	ティンバルH		
C5	C#5	トライアングルミュート	-		ハイハットクローズ	ティンバルL		
D5		タンバリン	-		フロアタムH	アゴゴH		
E5	D#5	トライアングルオープン	-		ハイハットペダル	アゴゴL		
F5		カスタネット	-		ロータム	カバサ		
G5	G#5	カウベル1	-		ハイハットオープン	マラカス		
A5		ティンバル1ロー	-		ミドルタムL	サンバホイッスルH		
B5	A#5	ティンバル1ハイ	-		ミドルタムH	サンバホイッスルL		
C6		ウッドブロックロー	-		クラッシュシンバル1	ギロショート		
D6	C#6	コンガロー	-		ハイタム	ギロロング		
E6		ウッドブロックハイ	-		ライドシンバル1	クラベス		
F6	F#6	コンガハイ	-		チャイニーズシンバル	ウッドブロックH		
G6		ボンゴロー	-		ライドシンバルカップ	ウッドブロックL		
A6	A#6	アゴゴロー	-		タンバリン	クイーカミュート		
B6		ボンゴハイ	-		スプラッシュシンバル	クイーカオープン		
C7	C#7	アゴゴハイ	-		カウベル	トライアングルミュート		
D7		クイーカロー	-		クラッシュシンバル2	トライアングルオープン		
E7	D#7	ハンドクラップ	-		ビブラスラップ	シェーカー		
F7		クイーカハイ	-		ライドシンバル2	ジングルベル		
G7	G#7	シェーカー	-		-	ベルツリー		
A7			-					
B7	A#7		-					
C8			-					
D8	C#8		-					
E8			-					
F8	F#8		-					
G8			-					
A8	A#8		-					
B8			-					
C9	C#9		-					
D9			-					
E9	D#9		-					
F9			-					
G9	G#9		-					
A9			-					
B9	A#9		-					
C0			-					

*スタンダードキット2～シンフォニーキットは、スタンダードキット1と同等の配列を持つキットです。

		SFXキット1			SFXキット2		
		プリセット2(ペダル鍵盤)	プリセット1(下鍵盤)	プリセット1(上鍵盤)	プリセット2(ペダル鍵盤)	プリセット1(下鍵盤)	プリセット1(上鍵盤)
C1	C#1	カッティングノイズ1	-		フォーンコール	-	
		カッティングノイズ2	-		ドアのきしみ	-	
D1	D#1	-	-		ドアを閉める	-	
E1		ストリングスラップ	-		スクラッチカット	-	
F1	F#1	-	-		スクラッチH3	-	
		-	-		ウィンドチャイム	-	
G1	G#1	-	-		電話	-	
A1		-	-		-	-	
B1	A#1	-	-		-	-	
C2		-	-		-	-	
D2	D#2	-	-	-	-	-	-
E2		-	-	-	-	-	-
F2	F#2	フルートキークリック	-	-	イグニッション	-	-
G2		-	-	-	タイヤ	-	-
A2	A#2	-	-	-	レーシングカー	-	-
B2		-	-	-	衝突	-	-
C3	C#3	-	-	-	-	-	-
D3		-	-	-	-	-	-
E3	D#3	-	-	-	-	-	-
F3		-	-	-	-	-	-
G3	G#3	-	-	-	-	-	-
A3		-	-	雨	-	-	笑い声
B3	A#3	-	-	雷	-	-	悲鳴
C4		-	-	風	-	-	パンチ
D4	D#4	-	-	せせらぎ	-	-	心音
E4		-	-	泡	-	-	足音
F4	F#4	-	-	フィールド	-	-	-
G4		-	-	-	-	-	-
A4	A#4	-	-	-	-	-	-
B4		-	-	-	-	-	-
C5	C#5	-	-	-	-	-	-
D5		-	-	犬	-	-	マシンガン
E5	D#5	-	-	馬	-	-	レーザーガン
F5		-	-	鳥のさえずり	-	-	爆発
G5	G#5	-	-	-	-	-	花火
A5		-	-	-	-	-	-
B5	A#5	-	-	ゴースト	-	-	-
C6		-	-	マオウ	-	-	-

		アラビックキット			ポップラテンキット		
		プリセット2(ペダル鍵盤)	プリセット1(下鍵盤)	プリセット1(上鍵盤)	プリセット2(ペダル鍵盤)	プリセット1(下鍵盤)	プリセット1(上鍵盤)
C1	C#1	キックソフト	-		ボンゴH Op.1f	-	
D1	D#1	サイドスティック	-		ボンゴH Op.3f	-	
E1		スネアソフト	-		ボンゴHリム	-	
F1	F#1	アラビックハンドクラブ	-		ボンゴHチップ	-	
G1	G#1	スネアドラム	-		ボンゴHヒール	-	
A1	A#1	フロアタムL	-		ボンゴHスラップ	-	
B1		ハイハットクローズ	-		ボンゴL Op.1f	ハンドクラブ	
C2	C#2	フロアタムH	-		ボンゴL Op.3f	-	
D2	D#2	ハイハットペダル	-		ボンゴLリム	-	
E2		ロータム	-		ボンゴLチップ	-	
F2	F#2	ハイハットオープン	-		ボンゴLヒール	コンガHチップ	
G2	G#2	ミドルタムL	-		ボンゴLスラップ	コンガHヒール	
A2	A#2	ミドルタムH	ナカラザンドム	-	ティンバレルオープン	コンガHオープン	-
B2		クラッシュシンバル1	カバサ	-	-	コンガHミュート	-
C3	C#3	ハイタム	ナカラザンエッジ	-	-	コンガHスラップOp.	-
D3	D#3	ライドシンバル1	ハゲールドム	-	-	コンガHスラップ	-
E3		クラッシュシンバル2	ハゲールエッジ	-	-	コンガHスラップMt.	-
F3	F#3	ドゥフーラドム	ボンゴH	-	バイラル	コンガLチップ	-
G3	G#3	タンバリン	ボンゴL	-	ティンバレルHオープン	コンガLヒール	-
A3	A#3	ドゥフーラタク	コンガHミュート	-	-	コンガLオープン	-
B3			コンガHオープン	-		コンガLミュート	-
C4	C#4		コンガL	-		コンガLスラップOp.	-
D4	D#4		ザグロウダH	-		コンガLスラップ	-
E4			ザグロウダL	-		コンガLスライド	-
F4	F#4		キックソフト	カテムドム		ボンゴH Op.1f	カウベルトップ
G4	G#4		サイドスティック	カテムタク		ボンゴH Op.3f	-
A4	A#4		スネアソフト	カテムサク		ボンゴHリム	-
B4			アラビックハンドクラブ	カテムタク		ボンゴHチップ	-
C5	C#5		スネアドラム	ドゥフタク		ボンゴHヒール	ギロショート
D5	D#5		フロアタムL	タブラドム		ボンゴHスラップ	ギロロング
E5			ハイハットクローズ	タブラタク1		ボンゴL Op.1f	-
F5	F#5		フロアタムH	タブラティク		ボンゴL Op.3f	-
G5	G#5		ハイハットペダル	タブラタク2		ボンゴLリム	タンバリン
A5	A#5		ロータム	タブラサク		ボンゴLチップ	-
B5			ハイハットオープン	タブラロールエッジ		ボンゴLヒール	-
C6			ミドルタムL	タブラフラム		ボンゴLスラップ	-
D6			ミドルタムH	サガト1		ティンバレルオープン	マラカス
E6			クラッシュシンバル1	ダブルドム		-	シェーカー
F6			ハイタム	サガト3		-	カバサ
G6			ライドシンバル1	ダブルタク		-	クイーカミュート
A6			クラッシュシンバル2	サガト2		-	クイーカオープン
B6			ドゥフーラドム	リクドム		バイラル	-
C7			タンバリン	リクタク2		ティンバレルHオープン	-
D7			ドゥフーラタク	リクフィンガー 1		-	-
E7			カウベル	リクタク1		-	-
F7			ドゥフーラサク	リクフィンガー 2		-	トライアングルミュート
G7			クラベス	リクプラストレモロ		-	トライアングルオープン
A7			ドゥフドム	リクサク		バイラルH	-
B7			-	リクティク		-	ウィンドチャイム
C8			-	-		-	-
D8			-	-		-	-
E8			-	-		-	-
F8			-	-		-	-
G8			-	-		-	-
A8			-	-		-	-
B8			-	-		-	-
C9			-	-		-	-
D9			-	-		-	-
E9			-	-		-	-
F9			-	-		-	-
G9			-	-		-	-
A9			-	-		-	-
B9			-	-		-	-
C10			-	-		-	-

ユーザーキーボードパーカッションを設定する

上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のどのキー（鍵）にでも、好きな打楽器を割り当てられます。打楽器を割り当てたセットは、ユーザー 1～ユーザー 8に保存でき、パネル上の[K.B.P.1]または[K.B.P.2]ボタンで呼び出します。

ここでは、ユーザー 1に打楽器を割り当て、パネル上の[K.B.P.1]ボタンで呼び出す手順を例として使用します。

1 パネル左端の[K.B.P.1]ボタンを押します。

画面上にキーボードパーカッションのメニューページが表示されます。

2 画面で[ユーザー 1]を選択します。

これで、次にキーボードパーカッションの[K.B.P.1]ボタンを押したときには鍵盤にユーザー 1が呼び出せるようになりました。

3 パーカッションのキットを選択します。

キットの選択方法については、78ページの手順3をご覧ください。各キットの内容については、88ページのキットアサインリストをご覧ください。

4 画面右上の[アサイン]ボタンを押して、アサインページを表示させます。

このアサインページで、いろいろな打楽器を鍵盤に割り当てます。



5 鍵盤に割り当てたい打楽器を選択します。

画面上部のカテゴリーから、使用したい打楽器が含まれるカテゴリーを選びます。

選んだカテゴリーに含まれる打楽器メニューが表示されます。



NOTE

「アサイン(assign)」には「割り当てる」という意味があります。



関連ページ

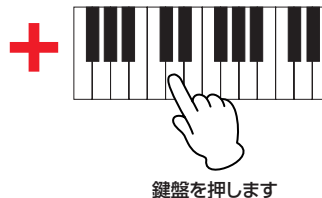
キットアサインリスト
(88ページ)



6 打楽器を任意の鍵盤に割り当てます。

打楽器メニューの中で使用したい打楽器名を押しながら、その打楽器音を割り当てたい鍵盤を押します。

打楽器を割り当てる鍵盤名 打楽器名



NOTE

ユーザーキーボードパーカッションは、ユーザー 1～8に(合計で8セット)設定できます。ただし、レジストレーションごとには設定できません。レジストレーションに設定できるのは、キーボードパーカッションのオン/オフとメニュー (プリセット 1～2/ユーザー 1～8)情報のみです。

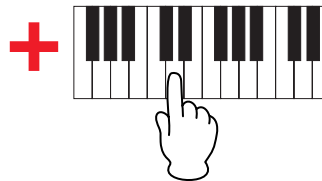
画面上部に、鍵盤名と割り当てた打楽器名が表示され、打楽器音が鍵盤に割り当てられました。割り当てた打楽器は、82ページの手順2で選んだユーザー (ここではユーザー 1)に保存されます。

7 手順5～6の操作を繰り返して、必要な打楽器を鍵盤に割り当てます。

入力を間違えたときは：

アサインページの[消去]ボタンを使って、入力した打楽器音を消去できます。

[消去]ボタンを押しながら、消去したい打楽器が割り当てられている鍵盤を押します。



⚠ 注意

キーボードパーカッションの設定は、別の画面に移動したときに自動的に保存されます。保存中は、画面の左上が数秒間、水色に点灯します。別の画面に移動せずに電源を切ったり、保存中のマークが点灯している間に電源を切ったりすると、設定内容が失われてしまいますので、ご注意ください。

はじめからやり直したいときは：

アサインページの[消去]ボタンを使って、入力した打楽器音をすべて消去できます。

- 1 [消去]ボタンを押して、すぐに画面から指をはなします。以下の画面が表示され、全音消去するかどうか確認を求めています。



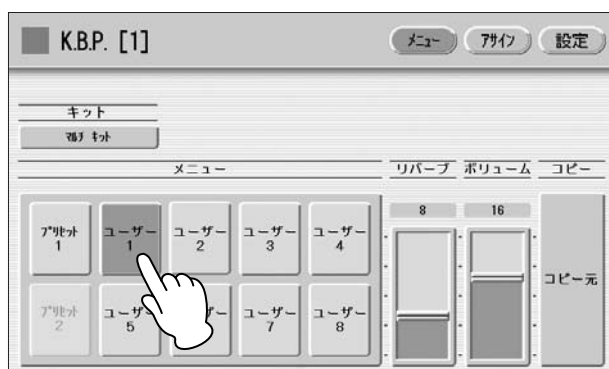
- 2 [消去]ボタンを選択すると、全音消去を実行し、画面上に「すべてのアサインを消去しました!!」という操作完了のメッセージが一時的に表示されます。
[キャンセル]ボタンを選択すると、操作をキャンセルし、前の画面に戻ります。

キーボードパーカッションをコピーする

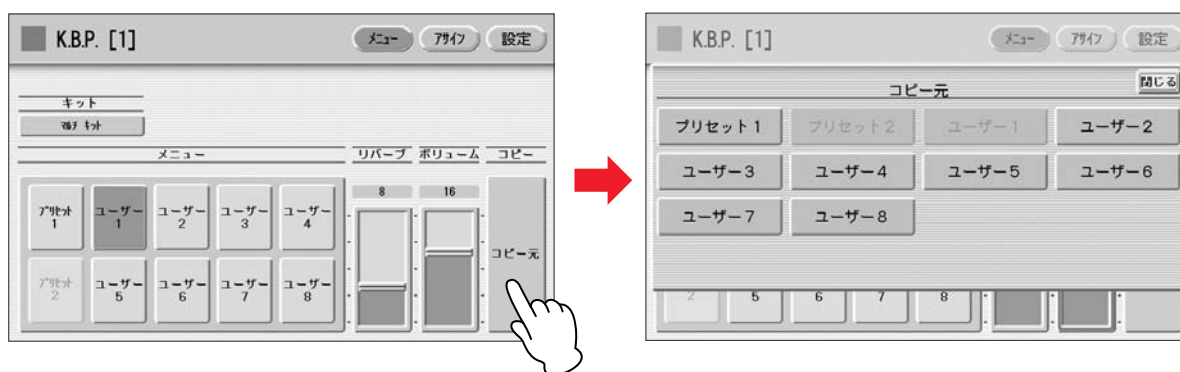
プリセットキーボードパーカッションや、すでに作成してあるユーザーキーボードパーカッションを、別のユーザーにコピーして、それをもとに新しいユーザーキーボードパーカッションをつくることができます。ここでは、プリセット1をユーザー 1にコピーする場合を例に説明します。

- 1 パネル左端の[K.B.P.1]ボタンを押します。
プリセット1をコピーする場合には、必ず[K.B.P.1]ボタンを使います。同様に、プリセット2をコピーする場合には、[K.B.P.2]ボタンを使います。ユーザーをコピーする場合は、[K.B.P.1]ボタンと[K.B.P.2]ボタンのどちらでも構いません。
- 2 画面右上の[メニュー]ボタンを押して、メニューページを表示させます。

3 コピー先にしたいユーザー (ここではユーザー 1)を選択します。



4 [コピー元]ボタンを押します。コピー元を選択する画面が表示されます。



5 コピーしたいキーボードパーカッション(ここではプリセット1)を選びます。 プリセット1をコピーするかどうか確認を求める画面が表示されます。

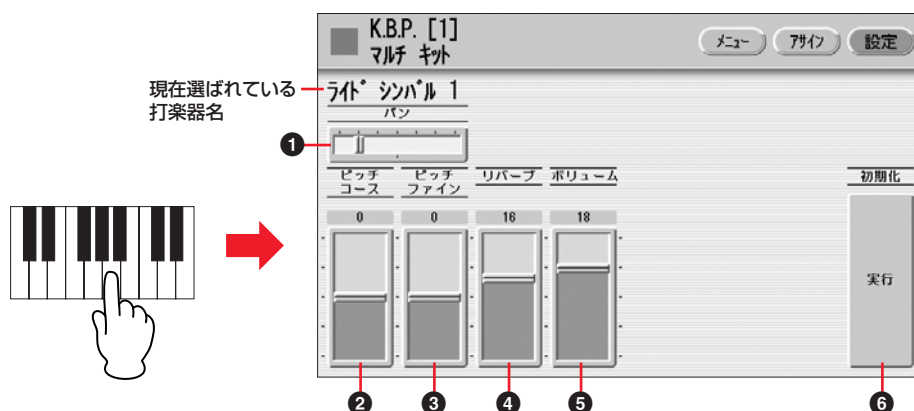
6 [コピー]ボタンを選択すると、プリセット1のコピーを実行し、画面上に 「プリセット1をコピーしました!」という操作完了のメッセージが一時的に表示 されます。

[キャンセル]ボタンを選択すると、操作をキャンセルし、前の画面に戻ります。

各打楽器の細かい設定をする

各打楽器について、パンやボリューム、リバーブなどを設定したり、ドラムのチューニングを変更したりして、自分の好みの打楽器音をつくることができます。ここでの設定は、楽器全体で1つなので、レジストレーションごとに設定を変えることはできません。

- 1** 設定したい打楽器音が割り当てられている鍵盤の、ボイスセクションのボリュームを0にしておきます。
- 2** キーボードパーカッション画面で画面右上の[設定]ボタンを押します。
キーボードパーカッションの設定ページが表示されます。
- 3** 設定を変えたい打楽器が割り当てられている鍵盤を押します。
画面に打楽器名が表示され、その打楽器について細かい設定を行ないます。



① パン

現在選ばれている打楽器のステレオ出力による位置を設定します。7か所の位置で、打楽器ごとに設定できます。

② ピッチコース

現在選ばれている打楽器のピッチを、100セント単位で設定します。

設定範囲：-64～+63

③ ピッチファイン

現在選ばれている打楽器のピッチを、1セント単位で設定します。ピッチコース(②)よりも細かく設定できます。

設定範囲：-64～+63

④ リバーブ

現在選ばれている打楽器のリバーブの量を設定します。

設定範囲：0～24

⑤ ボリューム

現在選ばれている打楽器のボリュームを設定します。

設定範囲：0～24

⑥ 初期化

すべての打楽器の、パンやピッチ、リバーブなどの設定を、初期設定に戻します。

[実行]ボタンを押すと、以下の画面が表示され確認を求めてきます。



[実行]ボタンを選択すると、初期設定に戻ります。この場合、画面上に「初期化しました!!」が一時的に表示され、操作が完了したことを示します。

[キャンセル]ボタンを選択すると、操作を中止し、前の画面に戻ります。

キットアサインリスト

マルチキット	
シンバル	
クラッシュシンバル1	
クラッシュシンバル2	
クラッシュシンバルミュート	
ライドシンバル1	
ライドシンバル2	
ライドシンバルカップ	
オーケストラシンバル	
オーケストラシンバルロー	
オーケストラシンバルミュート	
シンバルマーチ	
シンバルブラッシュショット	
タムタム	
ハイハット	
ハイハットオープン	
ハイハットクローズ	
ハイハットペダル1	
ハイハットペダル2	
アナログハイハットオープン	
アナログハイハットクローズ	
スネアドラム	
スネアドラムライト	
スネアドラムヘビー	
スネアドラムリム1	
スネアドラムリム2	
スネアドラムアクセント1	
スネアドラムアクセント2	
スネアドラムリバーブ1	
スネアドラムリバーブ2	
シンセスネアドラム	
オーケストラスネアドラム	
スネアドラムロー	
アナログスネアドラム	
スネアブラシ	
スネアブラッシュショット1	
スネアブラッシュショット2	
スネアブラッシュロー	
タム	
タム1	
タム2	
タム3	
タム4	
タムブラッシュショット1	
タムブラッシュショット2	
タムブラッシュショット3	
タムブラッシュショット4	
シンセタム1	
シンセタム2	
シンセタム3	
バスドラム	
バスドラムライト	
バスドラムヘビー	
バスドラムアタック	
シンセバスドラム	
バスドラムマーチ	
コンサートバスドラム	
アナログバスドラムショート	
アナログバスドラムロング	
コンガ/ボンゴ	
コンガハイ	
コンガロー	
コンガスラップ	
コンガモフ	
コンガスライド	
ボンゴハイ	
ボンゴロー	
ボンゴスラップ	
ボンゴミュート	
キーカ/スルド	
キーカハイ	
キーカミドル	
キーカロー	
タンボリンオープン	
タンボリンミュート	

スルドオープン	
スルドミュート	
スルドリム	
スルドモフ	
ティンバレス/カウベル	
ティンバル1ハイ	
ティンバル1ロー	
ティンバル2ハイ	
ティンバル2ロー	
ティンバル3ハイ	
ティンバル3ロー	
ティンバル4ハイ	
ティンバル4ロー	
カウベル1	
カウベル2	
カウベル3	
カウベル4	
パーカッション1	
カバサ	
シェーカー	
マラカスハイ	
マラカスロー	
ギロショート	
ギロロング	
ウッドブロックハイ	
ウッドブロックミドル	
ウッドブロックロー	
クラベス	
カスターネット	
ビブラスラップ	
パーカッション2	
アゴゴハイ	
アゴゴロー	
トライアングルオープン	
トライアングルミュート	
ウィンドベルダウン	
ウィンドベルアップ	
タンバリン	
バンディロ	
ベル	
ハンドクラップ	
フィンガースナップ	
スクラッチ	
ノイズパーカッション	
パーカッション3	
小鼓(コツツミ) 1	
小鼓(コツツミ) 2	
小鼓(コツツミ) 3	
小鼓(コツツミ) 4	
大鼓(オオツツミ) 1	
大鼓(オオツツミ) 2	
太鼓(タイコ) 1	
太鼓(タイコ) 2	
大太鼓(オオタイコ) 1	
大太鼓(オオタイコ) 2	
かけ声1	
かけ声2	
かけ声3	
スタンダードキット1	
シンバル	
クラッシュシンバル1	
クラッシュシンバル2	
スブラッシュシンバル	
チャイニーズシンバル	
ライドシンバル1	
ライドシンバル2	
ライドシンバルカップ	
ハイハットオープン	
ハイハットクローズ	
ハイハットペダル	
スネアドラム	
スネア	
スネアタイト	
スネアソフト	

スネアロー	
サイドスティック	
オープンリムショット	
ブラッシュタップ	
ブラッシュスラップ	
ブラッシュスワール	
ブラッシュタップスワール	
タム	
フロアタムL	
フロアタムH	
ロータム	
ミドルタムL	
ミドルタムH	
ハイタム	
バスドラム	
キック	
キックタイト	
キックソフト	
パーカッション1	
コンガHオープン	
コンガL	
コンガHミュート	
ボンゴH	
ボンゴL	
ティンバルH	
ティンバルL	
カウベル	
クラベス	
ギロロング	
ギロショート	
マラカス	
ビブラスラップ	
パーカッション2	
スルドミュート	
スルドオープン	
クイーカミュート	
クイーカオープン	
カバサ	
シェーカー	
アゴゴH	
アゴゴL	
サンバホイッスルH	
サンバホイッスルL	
パーカッション3	
タンバリン	
カスターネット	
ジングルベル	
ベルツリー	
トライアングルオープン	
トライアングルミュート	
ウッドブロックH	
ウッドブロックL	
スティック	
ホイップスラップ	
フィンガースナップ	
ハンドクラップ	
パーカッション4	
ハイQ	
クリックノイズ	
スクラッチH	
スクラッチL	
SeqクリックL	
SeqクリックH	
メトロノームクリック	
メトロノームベル	
スタンダードキット2	
シンバル	
クラッシュシンバル1	
クラッシュシンバル2	
スブラッシュシンバル	
チャイニーズシンバル	
ライドシンバル1	
ライドシンバル2	
ライドシンバルカップ	

ハイハットオープン	
ハイハットクローズ	
ハイハットペダル	
スネアドラム	
スネアショート	
スネアタイトH	
スネアソフト2	
スネアロー	
サイドスティックライト	
オープンリムショットH	
ブラッシュタップ	
ブラッシュスラップ	
ブラッシュスワール	
ブラッシュタップスワール	
タム	
フロアタムL	
フロアタムH	
ロータム	
ミドルタムL	
ミドルタムH	
ハイタム	
バスドラム	
キックショート	
キックタイト	
キックソフト	
パーカッション1	
コンガHオープン	
コンガL	
コンガHミュート	
ボンゴH	
ボンゴL	
ティンバルH	
ティンバルL	
カウベル	
クラベス	
ギロロング	
ギロショート	
マラカス	
ビブラスラップ	
パーカッション2	
スルドミュート	
スルドオープン	
クイーカミュート	
クイーカオープン	
カバサ	
シェーカー	
アゴゴH	
アゴゴL	
サンバホイッスルH	
サンバホイッスルL	
パーカッション3	
タンバリン	
カスターネット	
ジングルベル	
ベルツリー	
トライアングルオープン	
トライアングルミュート	
ウッドブロックH	
ウッドブロックL	
スティック	
ホイップスラップ	
フィンガースナップ	
ハンドクラップ	
パーカッション4	
ハイQ	
クリックノイズ	
スクラッチH	
スクラッチL	
SeqクリックL	
SeqクリックH	
メトロノームクリック	
メトロノームベル	

ヒットキット
シンバル
クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン2
ハイハットクローズ2
ハイハットベダル2
スネアドラム
スネアアンビエント
スネアタイト2
スネアエレクトロ
スネアロール
スティックアンビエント
スネアピッチ
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
ブラッシュタップスワール
タム
ハイブリッドタム1
ハイブリッドタム2
ハイブリッドタム3
ハイブリッドタム4
ハイブリッドタム5
ハイブリッドタム6
バスドラム
キックタイトH
キックウェット
キックタイトL
パーカッション1
コンガH オープン
コンガL
コンガH ミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
クイーカミュート
クイーカオープン
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリンライト
カスタネット
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH
スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH

メトロノームクリック
メトロノームベル
ルームキット
シンバル
クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットベダル
スネアドラム
スネアスナッピー
スネアタイトスナップ
スネアソフト2
スネアロール
サイドスティック
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
ブラッシュタップスワール
タム
タムルーム1
タムルーム2
タムルーム3
タムルーム4
タムルーム5
タムルーム6
バスドラム
キック
キックタイト
キックソフト
パーカッション1
コンガHオープン
コンガL
コンガHミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
クイーカミュート
クイーカオープン
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリン
カスタネット
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH

スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH
メトロノームクリック
メトロノームベル
ロックキット
シンバル
クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットベダル
スネアドラム
スネアロック
スネアロックタイト
スネアノイジー
スネアロール
サイドスティック
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
ブラッシュタップスワール
タム
タムロック1
タムロック2
タムロック3
タムロック4
タムロック5
タムロック6
バスドラム
キックゲート
キック2
キックソフト
パーカッション1
コンガHオープン
コンガL
コンガHミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
クイーカミュート
クイーカオープン
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリン
カスタネット
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ

パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH
スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH
メトロノームクリック
メトロノームベル
エレクトロキット
シンバル
クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットベダル
スネアドラム
スネアノイジー 2
スネアノイジー 3
スネアスナップエレクトロ
スネアロール
サイドスティック
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
リバースシンバル
タム
タムエレクトロ1
タムエレクトロ2
タムエレクトロ3
タムエレクトロ4
タムエレクトロ5
タムエレクトロ6
バスドラム
キックゲートヘビー
キックゲート
キック3
パーカッション1
コンガH オープン
コンガL
コンガH ミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
スクラッチH 2
スクラッチL 2
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリン
ハイQ 2
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック

ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH
スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH
メトロノームクリック
メトロノームベル

アナログキット
シンバル
クラッシュアナログ
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハットオープンアナログ
ハットクローズアナログ
ハットクローズアナログ2
スネアドラム
スネアアナログ
スネアアナログ2
スネアノイズ 4
スネアロール
サイドスティックアナログ
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
リバースシンバル
タム
タムアナログ1
タムアナログ2
タムアナログ3
タムアナログ4
タムアナログ5
タムアナログ6
バスドラム
キックアナログ
キックアナログショート
キック3
パーカッション1
コンガアナログM
コンガアナログL
コンガアナログH
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベルアナログ
クラベス2
ギロロング
ギロショート
マラカス2
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
スクラッチH 2
スクラッチL 2
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリン
ハイQ 2
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート

ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH
スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH
メトロノームクリック
メトロノームベル

ダンスキット
シンバル
クラッシュアナログ
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドアナログ
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン3
ハイハットクローズ3
ハットクローズアナログ3
スネアドラム
スネアクラップ
スネアドライ
スネアテクノ
リバースダンス2
サイドスティックアナログ
リムゲート
スネアアナログ3
スネアアナログ4
ビニルノイズ
リバースシンバル
タム
タムダンス1
タムダンス2
タムダンス3
タムダンス4
タムダンス5
タムダンス6
バスドラム
キックテクノ
キックテクノL
キックテクノQ
パーカッション1
コンガアナログM
コンガアナログL
コンガアナログH
ボンゴアナログH
ボンゴアナログL
ティンバールH
ティンバールL
カウベルダンス
クラベス2
ギロロング
ギロショート
マラカス2
ビブラスラップアナログ
パーカッション2
キックダンス1
キックダンス2
ダンスプレス1
ダンスプレス2
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリンアナログ
ハイQ 2
ジングルベル

ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ダンスパーカッション3
ダンスパーカッション4
スネアダンス1
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ダンスクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチダンス1
スクラッチダンス2
ダンスパーカッション2
ハイQダンス1
ダンスパーカッション1
リバースダンス1

ジャズキット
シンバル
クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットペダル
スネアドラム
スネアジャズL
スネアジャズM
スネアジャズH
スネアロール
サイドスティックライト
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
ブラッシュタップスワール
タム
フロアタムL
フロアタムH
ロータム
ミドルタムL
ミドルタムH
ハイタム
バスドラム
キックジャズ
キックタイト
キックソフト
パーカッション1
コンガHオープン
コンガL
コンガHミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
クイーカミュート
クイーカオープン
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL

パーカッション3
タンバリン
カスターネット
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH
スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH
メトロノームクリック
メトロノームベル

ブラッシュキット
シンバル
クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットペダル
スネアドラム
ブラッシュスラップ3
ブラッシュタップ2
ブラッシュスラップ2
スネアロール
サイドスティックライト
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
ブラッシュタップスワール
タム
タムブラッシュ 1
タムブラッシュ 2
タムブラッシュ 3
タムブラッシュ 4
タムブラッシュ 5
タムブラッシュ 6
バスドラム
キックジャズ
キックタイト
キックソフト
パーカッション1
コンガH オープン
コンガL
コンガH ミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
クイーカミュート
クイーカオープン
カバサ
シェーカー
アゴゴH

アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリン
カスタネット
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH
スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH
メトロノームクリック
メトロノームベル

シンフォニーキット
シンバル
ハンドシンバル
ハンドシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ハンドシンバルS
ハンドシンバル2 S
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットペダル
スネアドラム
バンドスネア
バンドスネア2
スネアソフト
スネアロール
サイドスティック
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
ブラッシュタップスワール
タム
フロアタムL
フロアタムH
ロータム
ミドルタムL
ミドルタムH
ハイタム
バスドラム
グランカッサミュート
グランカッサ
キックソフト2
パーカッション1
コンガHオープン
コンガL
コンガHミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
クイーカミュート
クイーカオープン

カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリン
カスタネット
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH
スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH
メトロノームクリック
メトロノームベル

SFXキット1
SFX
カッティングノイズ1
カッティングノイズ2
ストリングスラップ
フルートキークリック
雨
雷
風
せせらぎ
泡
フィード
ゴースト
マオウ
犬
馬
鳥のさえずり

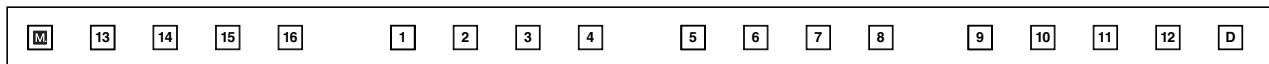
SFXキット2
SFX1
フォンコール
電話
ウィンドチャイム
ドアのきしみ
ドアを開める
スクラッチカット
スクラッチH3
笑い声
悲鳴
パンチ
心音
足音
SFX2
イグニッション
タイヤ
レーシングカー
衝突
サイレン
列車
ジェット機
スターシップ
バースト
ローラーコースター
サブマリン
マシンガン
レーザーガン
爆発
花火

アラビックキット
アラビック1
ナカラザンドム
ナカラザンエッジ
ハゲールドム
ハゲールエッジ
ザグロウダH
ザグロウダL
アラビックハンドクラップ
ドゥフーラドム
ドゥフーラタク
ドゥフーラサク
ドゥフドム
ドゥフタク
アラビック2
カテムドム
カテムタク
カテムサク
タブラドム
タブラタク1
タブラタク2
タブラサク
タブラティク
タブラロールエッジ
タブラフラム
タブルドム
タブルタク
アラビック3
サガト1
サガト2
サガト3
リクドム
リクタク1
リクタク2
リクサク
リクティク
リクフィンガー 1
リクフィンガー 2
リクプラストレモロ
シンバル/スネアドラム
クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
ライドシンバル1
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットペダル
スネアドラム
スネアソフト
サイドスティック
タム/バスドラム
フロアタムL
フロアタムH
ロータム
ミドルタムL
ミドルタムH
ハイタム
キックソフト
パーカッション
コンガH オープン
コンガL
コンガH ミュート
ボンゴH
ボンゴL
カウベル
クラベス
カバサ
タンバリン

ポップラテンキット
コンガ
コンガH チップ
コンガH ヒール
コンガH オープン
コンガH ミュート
コンガH スラップOp.
コンガH スラップ
コンガH スラップMt.
コンガL チップ
コンガL ヒール

コンガL オープン
コンガL ミュート
コンガL スラップOp.
コンガL スラップ
コンガL スライド
ボンゴ
ボンゴH Op. 1f
ボンゴH Op. 3f
ボンゴHリム
ボンゴHチップ
ボンゴHヒール
ボンゴHスラップ
ボンゴL Op. 1f
ボンゴL Op. 3f
ボンゴLリム
ボンゴLチップ
ボンゴLヒール
ボンゴLスラップ
パーカッション1
ティンバールHオープン
ティンバールLオープン
バイラH
バイラL
カウベルトップ
タンバリン
ギロロング
ギロショート
マラカス
クイーカオープン
クイーカミュート
カバサ
シェーカー
パーカッション2
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウィンドチャイム
ハンドクラップ

この楽器のパネル上、または画面上で設定したボイスやリズムなどのセッティング(=レジストレーション)は、上鍵盤と下鍵盤の間にある1～16までのナンバーボタンに記録できます。記録したレジストレーションは簡単に呼び出すことができます。この機能を「レジストレーションメモリー」と呼びます。記録したレジストレーションは、演奏中にナンバーボタンを押して呼び出すだけでなく、あらかじめプログラムしておいてフットスイッチを使って呼び出すことも可能です。レジストレーションメモリーに記録したレジストレーションは、USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存することもできます。



1～16のナンバーボタンには、あらかじめ用意された基本的なレジストレーションがセットされています。自分で設定したレジストレーションをナンバーボタンに記録すると、そのナンバーボタンに入っていたレジストレーションは上書きされて消えてしまいます。レジストレーションメモリーの初期化(97ページ)を実行すると、プリセットされていたレジストレーションが再び呼び出されます。

この章の内容

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1 レジストレーションをナンバーボタンに記録する 92 | 5 演奏中にレジストレーションを切り替える：レジストレーションシフト 97 |
| 2 レジストレーションを呼び出す 94 | • レジストシフト画面で設定する 98 |
| 3 記録したレジストレーションを外部メディアに保存する.. 96 | • ボイスディスプレイで確認する 101 |
| 4 レジストレーションメモリーの初期化 97 | 6 パラメーターの一括変更 103 |
| | 7 レジストレーションをコピーする 106 |

1

レジストレーションをナンバーボタンに記録する

新しくつくったレジストレーションを、レジストレーションメモリーのナンバーボタンに記録します。レジストレーションメモリーに記録されたレジストレーションは、USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存することもできます。



関連ページ

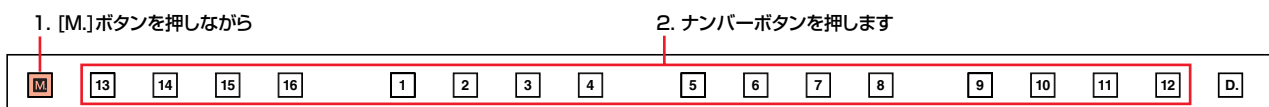
ボイスを選ぶ(29ページ)
リズムを選ぶ(63ページ)
コントロールとエフェクト
(44ページ)

1

記録したいレジストレーションをつくります。

2

レジストレーションメモリーボタンの左端にある[M.] (メモリー) ボタンを押しながら、記録したいナンバーボタンを押します。



レジストレーションが記録されると、ナンバーボタンが一時的に点滅します。点滅が終わると、レジストレーションがナンバーボタンに記録されました。



注意

レジストレーションを記録すると、画面の左上が数秒間、水色に点灯し、記録中であることを示します。点灯中は電源を切らないでください。

メモリーできない機能

以下の設定は、楽器全体に関する設定なので、レジストレーションメモリーに記録しておくことはできません。また、USBフラッシュメモリーなどに保存することもできません。

- ・ピッチ(218ページ)
- ・MIDIコントロール(252ページ)
- ・マイクボリューム(247ページ)
- ・AUX OUT画面の設定(242ページ)
- ・マイクリバーブ(247ページ)
- ・画面に関する設定(17ページ)
- ・インターネット環境設定(230ページ)
- ・ページめくり以外の譜面に関する設定(139ページ)

以下の設定は、レジストレーションナンバーごとに違う設定にすることはできません。ソングのレジストレーションデータとして、USBフラッシュメモリーなどに保存できます。

- ・トランスポーズ(218ページ)
- ・オルガンフルート音色のアタックのモード(41ページ)
- ・レジストレーションシフト(97ページ)
- ・オートフィル(67ページ)
- ・リバーブタイプ(51ページ)
- ・ユーザーボイス(155ページ)
- ・ユーザーリズム(182ページ)
- ・ユーザーキーボードパーカッション(82ページ)
- ・リズムシーケンス(194ページ)
- ・ディスエーブル(94ページ)
- ・ディスエーブルモード(95ページ)
- ・譜面設定のネクストページ(139ページ)



関連ページ

レジストレーションを保存する
(125ページ)

2 レジストレーションを呼び出す

呼び出したいナンバーボタンを押すだけで、記録したレジストレーションをパネル上に呼び出せます。



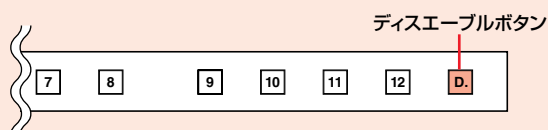
関連ページ

レジストレーションシフトをコントロールする(214ページ)

- 手でボタンを押すのではなく、フットスイッチまたはフットペダルを使ってレジストレーションを呼び出す方法(レジストレーションシフト)もあります。レジストレーションシフトについては97ページをご覧ください。
- リズムシーケンスの一部として、あらかじめレジストレーションの変更をプログラムしておく機能(レジストレーションシーケンス)もあります。レジストレーションシーケンスについては199ページをご覧ください。

ディスエーブルボタンについて：

ナンバーボタンを押してレジストレーションを切り替えると、リズムも同時に変わります。しかし、レジストレーションメモリー右端の[D.] (ディスエーブル) ボタンをオンにすることで、リズムの種類やテンポなどは変えずに、レジストレーションメモリー機能でボイスを切り替えながら演奏することができます。一定のテンポで演奏を練習したいときなどに便利です。



[D.](ディスエーブル) ボタンをオンにしたときの動作は、ディスエーブルモードによって異なります。ディスエーブルモードについては95ページの「ディスエーブルモードを選ぶには」をご覧ください。

ディスエーブルモードを選ぶには：

ディスエーブルモードで、[D.](ディスエーブル)ボタンをオンにしたときの対象となる機能を選べます。ディスエーブルモードには、ノーマル(リズムの種類やテンポなどが対象)とテンポ(テンポのみが対象)の2種類があります。

- 1 [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティー画面の設定ページが表示されます。
- 2 [設定]ボタンを押して、設定ページを表示させます。
- 3 「ディスエーブルモード」の[ノーマル]ボタンまたは[テンポ]ボタンを押します。



ノーマル

このモードのときに、[D.](ディスエーブル)ボタンをオンにすると、レジストレーションメモリーを切り替えても以下の機能は変わりません。

- ・リズムの種類、セクション、テンポ、ボリューム、リバーブ
- ・リズムのリバーブタイム
- ・アカンパニメントのボリューム、リバーブ、パートのオン/オフ
- ・オートベースコードのモード、メモリー
- ・メロディーオンコードのモード
- ・セカンドエクスプレッションのテンポコントロールのオン/オフ

テンポ

このモードのときに、[D.](ディスエーブル)ボタンをオンにすると、レジストレーションメモリーを切り替えてもリズムのテンポが変わりません。

記録したレジストレーションを外部メディアに保存する



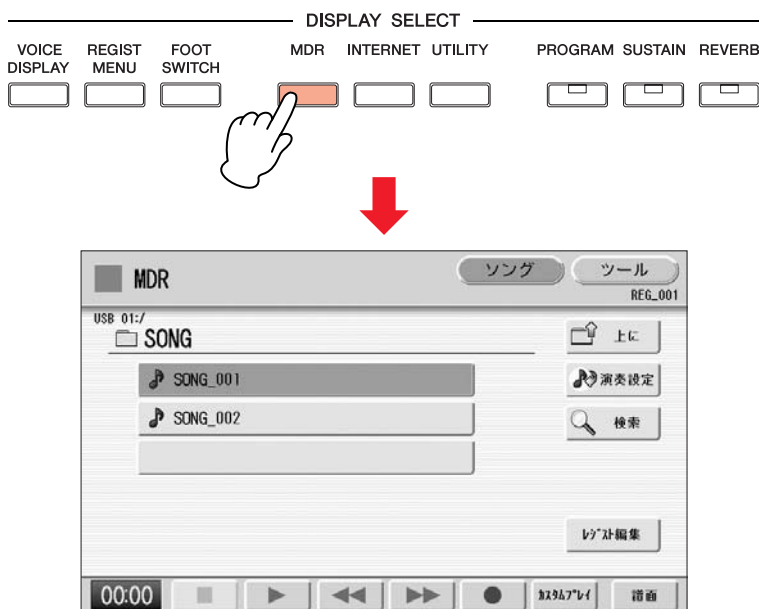
関連ページ

レジストレーションを保存する
(125ページ)

USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに、レジストレーションを保存できます。レジストレーションメモリーに記録してある16レジストレーションをまとめて、ソングに保存します。

MDR機能(外部メディアへのデータ保存や外部メディアのデータ読み込み)については、第7章で詳しく説明しています。ここでは、USBフラッシュメモリーにレジストレーションを保存する手順を、簡単に説明します。

- 1 USB TO DEVICE端子に、USBフラッシュメモリーを差し込みます。
- 2 [MDR]ボタンを押します。
MDR画面が表示されます。



- 3 レジストレーションを保存するソングを選択します(115ページ)。
- 4 画面の[レジスト編集]ボタンを押します。
レジスト編集画面が表示されます。

- 5 [保存]ボタンを押します。
画面に、保存中であることを示すメッセージが表示されます。保存が終了すると、メッセージが消えます。

これで、現在レジストレーションメモリーボタンに記録されている16のレジストレーションが、USBフラッシュメモリーに保存されました。



関連ページ

レジストレーションなどの
データを読み込む(130ページ)



関連ページ

ソングに名前をつける
(122ページ)

4 レジストレーションメモリーの初期化

レジストレーションメモリーに記録されたレジストレーションを消去し、レジストレーションメモリーを初期状態に戻すことができます。この場合、すべてのレジストレーションデータ(レジストレーションメモリーの設定やレジストレーションシフトだけでなく、ユーザーリズムや、リズムシーケンスデータ、そしてユーザーボイスも含む)が消去されてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存しておきましょう。



関連ページ

この楽器の初期化(26ページ)

1 [UTILITY] ボタンを押して、ユーティリティー画面の設定ページを表示させます。



2 画面左上の、[初期化] ボタンを押します。

「レジストレーションデータを初期化しますか?」という表示が現れます。[初期化] ボタンを押すと、初期化が実行されます。初期化が終了すると、いったん画面が暗くなったあと、電源を入れたときの画面が自動的に表示されます(再起動)。
[キャンセル] ボタンを押すと、初期化せずに手順1の画面に戻ります。

5 演奏中にレジストレーションを切り替える： レジストレーションシフト

レジストレーションシフトは、フットスイッチやフットペダルなど、足元の操作でレジストレーションを切り替える機能です。演奏中に手を使わずにレジストレーションの変更ができ、演奏に専念できます。ある特定のレジストレーションを選択したり、ナンバー順に、または自分で設定した順序で、レジストレーションを選択したりできます。レジストレーションシフトには、シフト、ジャンプ、ユーザーの3つのモードがあり、レジストシフト画面で設定します。また、ボイスディスプレイで内容を確認できます。

6

レジストレーションメモリー

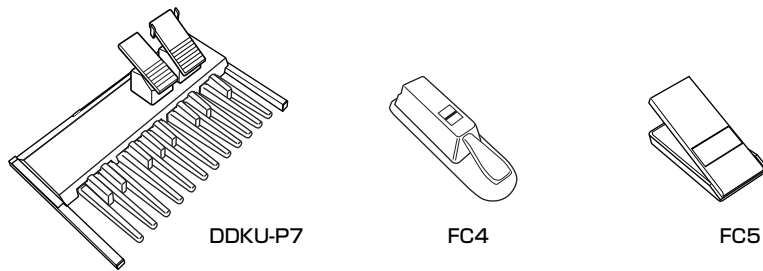
準備をする



関連ページ

フットスイッチ (204ページ)
フットペダル (207ページ)

別売のペダル鍵盤ユニット(DDKU-P7)またはフットペダル(FC4/FC5)を取り付けておきます。



フットペダルを使用したい場合は、以下の「レジストシフト画面で設定する」で設定したあと、フットペダルにレジストレーションシフト機能を割り当ててください。詳しくは214ページ「レジストレーションシフトをコントロールする」をご覧ください。

レジストシフト画面で設定する

- 1 [FOOT SWITCH]ボタンを押します。
- 2 画面右上の[ライト]ボタンを押して、ライトページ(レジストシフト画面)を表示させます。

レジストシフト画面



① OFF

レジストレーションシフトの機能をキャンセルします。右フットスイッチまたはフットペダルを使ってレジストレーションを切り替えることはできません。

② シフト

右のフットスイッチまたはフットペダルを押すたびにレジストレーションナンバーがひとつずつ進み、1から16までのナンバー順にレジストレーションが選択されていきます。16の次は1に戻ります。選択されたナンバーボタンは点灯します。

③ ジャンプ

右のフットスイッチまたはフットペダルを押すと、指定したナンバーのレジストレーションヘジャンプ(移動)します。

データコントロールダイヤルを回すか、画面の ▲ ▼ ボタンを押して、ジャンプ先のレジストレーションナンバーを指定します。



ジャンプ先のレジストレーションナンバー

④ ユーザー

レジストレーションメモリーを切り替える順番をあらかじめ設定しておき、右のフットスイッチまたはフットペダルを押すたびに、設定した順にレジストレーションを呼び出します。

レジストレーションメモリーの順番を設定するには：

- 1 レジストレーションメモリーのナンバーボタンを押します。
- 2 画面の[セット]ボタンを押します。
レジストレーションが入力され、画面上にナンバーが表示されます。
- 3 上記の1～2をくり返して、レジストレーションメモリーの順番を設定します。



① ポジション

編集画面にあるカーソル(オレンジ色表示)を移動するボタンです。カーソルは、自分で設定したレジストレーションシフトのナンバーの間で移動させることができ、レジストレーションシフトを自在に編集できます。最高80レジストレーションまで設定できます。

- ◀ カーソルを最初の位置(TOP)に戻します。
- ◀ カーソルを1つだけ左に移動します。
- ▶ カーソルを1つだけ右に移動します。
- ▶▶ カーソルを5つ右に移動します。



NOTE

・ の位置にカーソルがあるときは、フットスイッチやフットペダルを押しても効きません。

**関連ページ**

1つのソングに複数のレジストレーションを保存する
(126ページ)

**NOTE**

ネクストレジストを使用した曲をMDRで再生するためには、[カスタム]ボタンではなく[▶] (再生)ボタンを押してMDRをスタートさせてください。

**NOTE**

ネクストレジストを使用すると、ユーザーボイスを読み込むときに、発音しない時間が生じることがあります。

② データ

ユーザーレジストレーションシフトの設定、編集作業をします。

セット: 初めてユーザーレジストレーションシフトを設定する場合や、カーソルの位置にあるレジストレーションナンバーを別のレジストレーションナンバーに置き替える場合に、このボタンを使って入力します。

入力したいレジストレーションメモリーのナンバーボタンを押したあと、[セット]ボタンを押すと、入力されたレジストレーションナンバーが、画面中央の列に表示されます。入力後、カーソルは右に移動します。

挿入: カーソル位置の前に、別のレジストレーションを挿入する場合に使います。

カーソルを、挿入したいところの次のレジストレーションの位置に合わせます。挿入したいレジストレーションをナンバーボタンで選択したあと、[挿入]ボタンを押します。カーソルの位置に、挿入するナンバーが表示され、カーソルの位置以降のレジストレーションが、1つずつ右にずれます。

ユーザーレジストレーションシフトの限度である80レジストレーションを超えて、入力することはできません。挿入操作によって80を超えてしまう場合には、画面に「データがいっぱいです!!」と表示され、挿入は実行できません。

削除: カーソルの位置のレジストレーションを削除する場合に使います。削除したいレジストレーションにカーソルをあわせて、[削除]ボタンを押します。

全消去: ユーザーレジストレーションシフトをすべて消去する場合に使います。

[全消去]ボタンを押すと、消去してもよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。

[消去]ボタンを押すと、すべてのデータは消去され、消去が実行されたことを示す「すべてのデータを消しました!!」が一時的に画面上に表示されます。

[キャンセル]ボタンを押すと、消去せずにもとの画面に戻ります。

③ シフトエンド

レジストレーションシフトが最後まで進んだときの動作を設定します。

ストップ: 最後のレジストレーションを選択して、レジストレーションシフトは終了します(右フットスイッチまたはフットペダルを押してもレジストレーションは移動しません)。

トップ: 最後のレジストレーションを選択したあと、最初のレジストレーション(TOP)に戻って繰り返しシフトします。

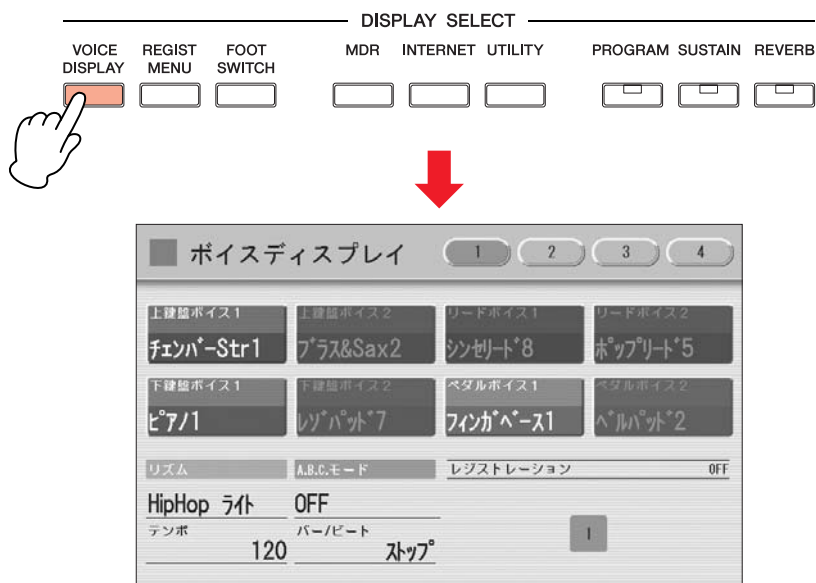
ネクストレジスト: 最後のレジストレーションを選択したあと、MDRのソングに入っている次のレジストレーションデータを自動的に読み込みます。ひとつのソング内に複数のレジストレーションデータを保存した場合に有効な設定です。1曲で16種類以上のレジストレーションを使用する場合に便利です。

トップまたはネクストレジストを選ぶと、編集画面で最後のレジストレーションのあとに、選択したシフトエンドのマーク( )が表示されます。

ボイスディスプレイで確認する

ボイスディスプレイの1ページ目で、レジストレーションシフトの確認ができます。

パネル上の[VOICE DISPLAY]ボタンを押して、ボイスディスプレイの1ページ目を表示させます。



画面右下にレジストレーションシフトの状態が表示されます。現在選ばれているレジストレーションシフトのモードによって、以下のように表示や操作が異なります。

レジストレーションシフトがオフに設定されている場合



現在のレジストレーションを表示します。

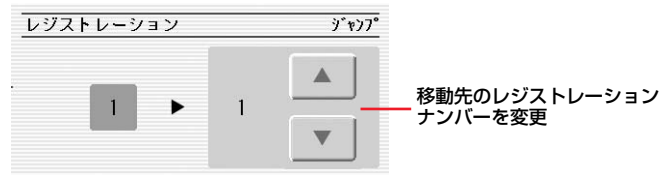
シフトモード時



現在のレジストレーション 次のレジストレーション

現在のレジストレーションと次のレジストレーションを表示します。

ジャンプモード時



現在のレジストレーションとジャンプ先のレジストレーションを表示します。また、データコントロールダイヤルや ▲ ▼ ボタンを使って、ジャンプ先のレジストレーションのナンバーを変更できます。

ユーザーモード時



設定されているユーザーレジストレーションシフトを順番に表示します。現在のレジストレーションはカーソル(オレンジ色)で表示されます。データコントロールダイヤルや画面上のボタンでカーソルを動かすことによって、好きなレジストレーションの位置に移動できます。間違えて右フットスイッチまたはフットペダルを2度押してしまったら、この画面で正しい位置に戻せます。

- ◀ カーソルを最初の位置(TOP)に戻します。レジストレーションは変わりません。
- ◀◀ カーソルを1つだけ左に移動し、レジストレーションを変更します。
- ▶ カーソルを1つだけ右に移動し、レジストレーションを変更します。
- ▶▶ カーソルを5つ右に移動し、レジストレーションを変更します。

6 パラメーターの一括変更

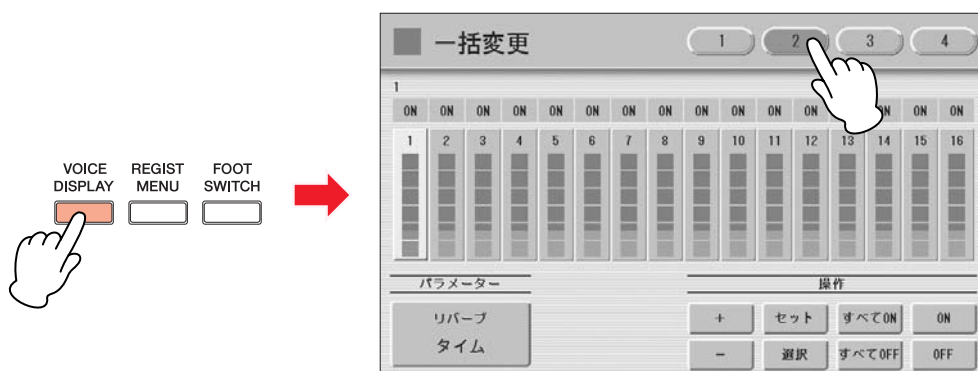
ボイスディスプレイの2ページ目には、複数のレジストレーションの同一パラメーターを同時に変更する機能があります。上鍵盤の音を全レジストレーションについて明るめに設定したい、といった場合にこの機能を使うと便利です。

一括変更できるパラメーター

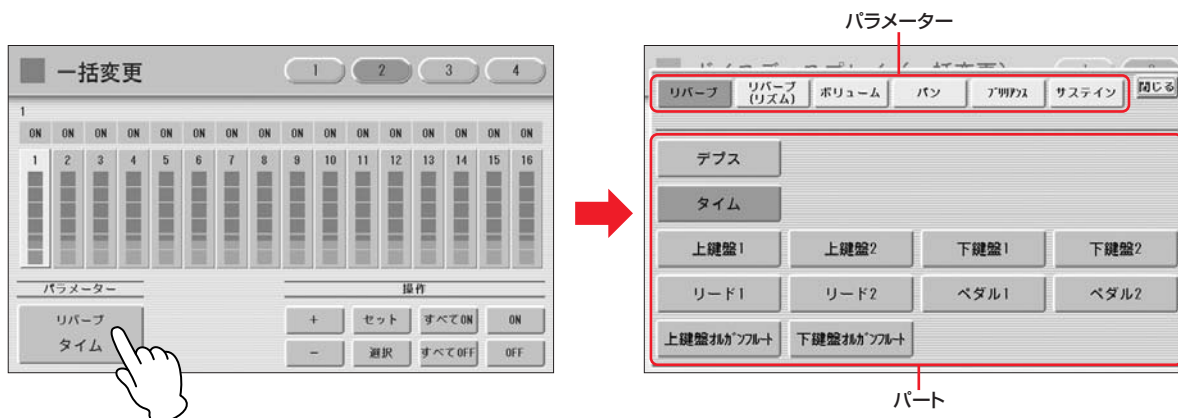
- リバーブ
- リズムのリバーブ
- ボリューム
- パン
- ブリリアンス
- サステイン

1 パネル上の[VOICE DISPLAY]ボタンを押して、ボイスディスプレイを表示させます。

2 画面右上の[2]ボタンを押して2ページ目を表示させます。



3 パラメーターボタンを押して、一括変更をしたいパラメーターを選びます。
パラメーターボタンには、現在選ばれているパラメーターが表示されています。
ここを押すと、パラメーター選択画面が開き、一括変更の対象となるパラメーターを選ぶことができます。



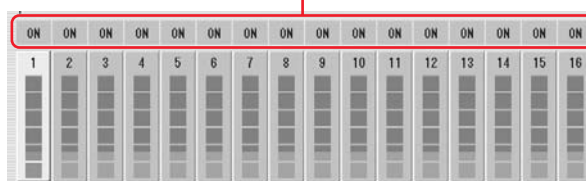
選択画面で、一括変更したいパラメーターと、パート(ボイスセクションや鍵盤)を選びます。

パラメーターとパートを選ぶと、自動的に選択画面が閉じます。選んだパラメーターのレジストレーションごとの値が画面上に表示されます。

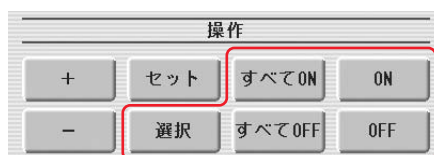


4 画面右下の操作ボタンを使って、一括変更の対象となるレジストレーションナンバーをすべて選びます。

ONになっているレジストレーションが一括変更の対象となります。



画面でオン/オフしたいレジストレーションのナンバーを選び、画面右下の5つの操作ボタンでON/OFFを切り替えます。



[すべてON]: すべてのレジストレーションをON (一括変更の対象)にします。

[すべてOFF]: すべてのレジストレーションの選択を解除します。

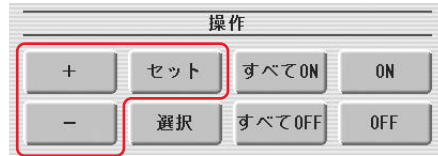
[ON]: 現在カーソルが置かれているレジストレーションをONにします。

[OFF]: 現在カーソルが置かれているレジストレーションをOFFにします。

[選択]: 数字に下線のついたレジストレーションをすべてONにします。下線は、パラメーターのパートとしてボイスセクション(上鍵盤1、リード1など)が選ばれているときに、選択中のレジストレーションと同じボイスを使用しているレジストレーションに表示されます。

5 一括変更を行ないます。

現在ONになっているすべてのレジストレーションのパラメーターを一括変更します。すべての値を同じにそろえる方法と、すべての値を現在の値より1ずつ増減させる方法があります。一括変更すると、レジストレーションの内容が変更され、もとは戻せませんので、ご注意ください。画面右下の3つの操作ボタンや、データコントロールダイヤルで一括変更を行ないます。



すべての値を同じにそろえるには：

[セット]を押します。

現在ONになっているレジストレーションナンバーのパラメーター値を、一括して現在カーソルが置かれているレジストレーションのパラメーター値にそろえます。[セット]を押すと、次のようなメッセージ画面が表示されます。

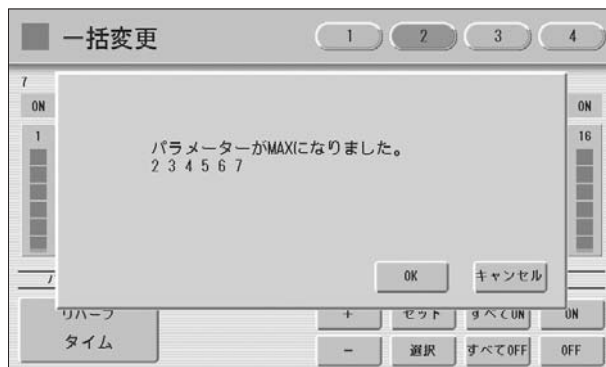


[そろえる]ボタンを選択すると、一括変更が行なわれます。作業を中止したい場合は[キャンセル]ボタンを選択します。

すべての値を1ずつ増減させるには：

画面の[+]ボタンや[-]ボタンを押すか、データコントロールダイヤルを操作すると、一括変更の対象となっているレジストレーションナンバーのパラメーター値が1ずつ変化します。パラメーターとしてパンを選んでいる場合には、[+]/[-]ボタンの代わりに[◀][▶]ボタンが表示されます。

値を変更している際、いずれかのレジストレーションでパラメーターが最大値/最小値に達した場合、次のような警告メッセージが表示されます。



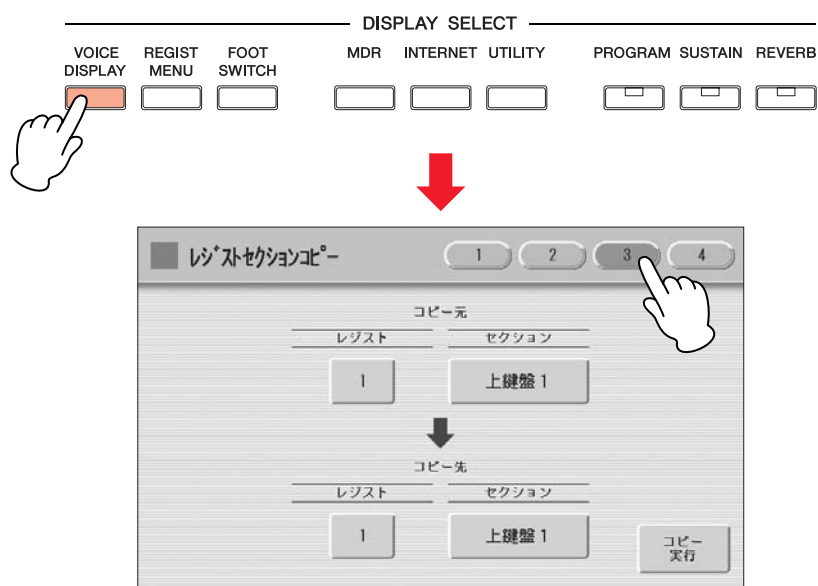
[OK]ボタンを選択すると、最大値/最小値に達したレジストレーションナンバー以外のパラメーターを変更します。[キャンセル]ボタンを選択すると変化しません。

7 レジストレーションをコピーする

ボイスディスプレイの3ページ目には、レジストレーションメモリのナンバーに記録されているレジストレーションを、レジストセクション(ボイスセクションやリズム、キーボードパーカッション)単位で別のレジストレーションナンバーにコピーする機能があります(レジストセクションコピー)。レジストレーションナンバー2の上鍵盤2をレジストレーションナンバー1の上鍵盤1と同じにしたい、といった場合にこの機能を使うと便利です。

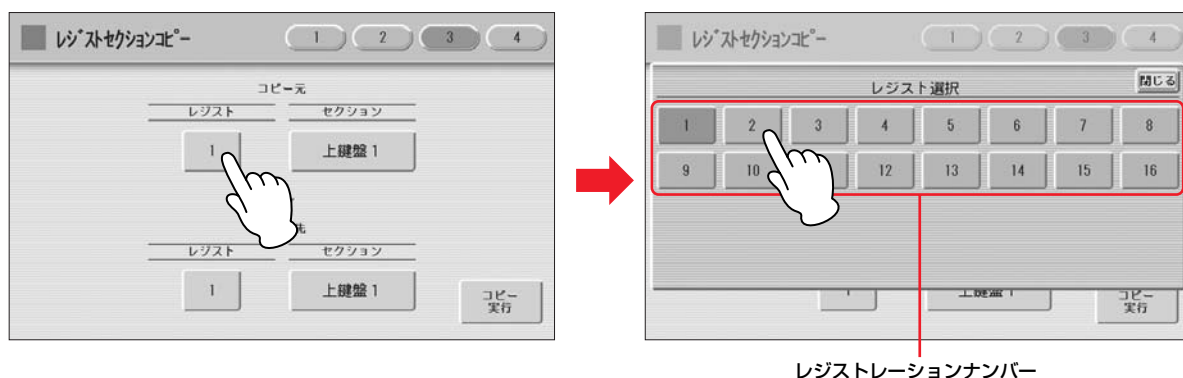
1 パネル上の[VOICE DISPLAY]ボタンを押して、ボイスディスプレイを表示させます。

2 画面右上の[3]ボタンを押して3ページ目を表示させます。



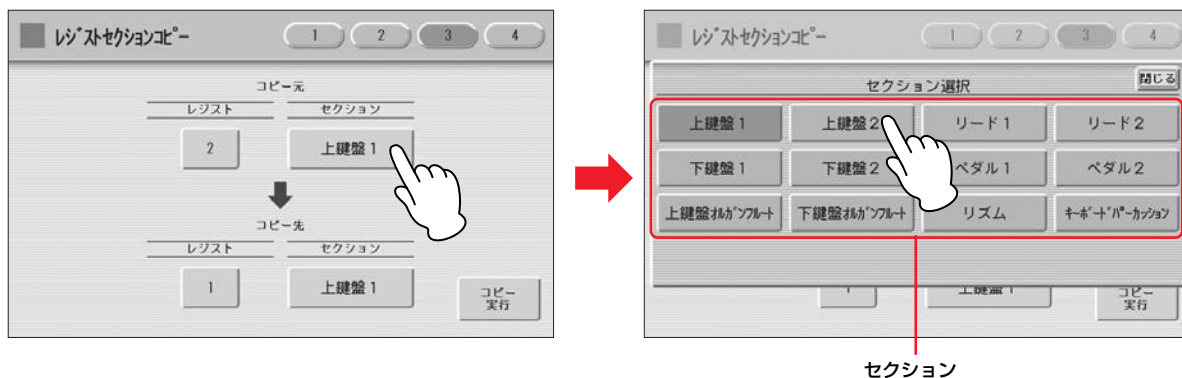
3 画面のコピー元レジストナンバーボタンを押してデータのコピー元となるレジストレーションナンバーを選びます。

[閉じる]ボタンを選択すると、操作をキャンセルして、前の画面に戻ります。



4 画面のコピー元セクションボタンを押してコピーするレジストセクションを選びます。

[閉じる]ボタンを選択すると、操作をキャンセルして、前の画面に戻ります。



5 同様にコピー先のレジストレーションナンバーとレジストセクションを選びます。

コピー先で選べるレジストセクションは、コピー元で選んだレジストセクションによって変わります。

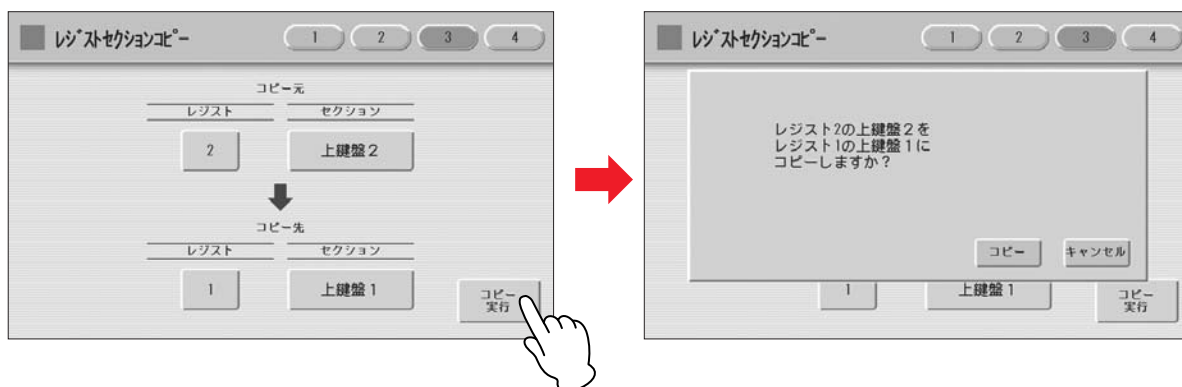


NOTE

レジストセクションについては、コピー先を変更したあとでコピー元を変更すると、コピー先が自動的にコピー元と同じに変わることがあります。

6 画面右下の[コピー実行]ボタンを押します。

以下の画面が表示され、コピーを実行するかどうか確認を求めてきます。



7 [コピー]ボタンを選択すると、レジストレーションのコピーを実行し、「コピーしました!!」という操作完了のメッセージが一時的に表示されます。

[キャンセル]ボタンを選択すると、コピーせずに元の画面に戻ります。

MDR (ミュージックデータレコーダー)は、USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに、レジストレーションや演奏データを録音したり、録音したデータを再生したりする機能です。別売のフロッピーディスクドライブ(UDFD01など)を取り付けると、フロッピーディスクを使用することもできます。この章では、外部メディアとしてUSBフラッシュメモリーを使用する場合を例に、操作を説明します。

使用できる外部メディアについては、インターネット上のホームページ<<http://electone.jp/>>でご確認ください。

また、ご使用前に113ページの注意事項をお読みください。

この章の内容

1 MDR機能に入る	108	8 レジストレーションなどのデータを読み込む	130
2 MDR画面の操作	109	9 ソングを再生する	133
• アイコン一覧	111	• 特定のパートだけを再生する	134
• USB TO DEVICE端子ご使用上の注意	113	• 早送り/巻戻し/一時停止	135
• USB記憶装置の取り扱いについて	113	• 再生テンポを変更する	135
3 メディアを初期化(フォーマット)する	114	• リピート再生する	136
4 ソングを選ぶ	115	10 譜面を表示する	138
• ソング検索	116	• 譜面の表示内容や設定を変更する	139
5 演奏を録音する	119	11 その他の機能(ツール)を使う	140
• 演奏を録音する	119	• ソングコピー	140
• 演奏をやり直す	120	• ソングの削除	142
• パートごとに録音する	120	• XG変換機能	143
• パンチン録音	122	• TO EL変換機能	144
6 ソングに名前をつける	122	• FROM EL変換機能	145
7 レジストレーションを保存する	125	• ソング容量/メディアの残量/メディアIDの確認	146
• 1つのソングに複数のレジストレーションを保存する	126		
• レジストレーションだけを入れ替える	127		
• ネクストレジスト機能の設定	127		

1 MDR機能に入る



NOTE

画面に表示される項目や表示順は、接続してある外部メディア(USB記憶装置)によって異なります。

MDR機能を使って演奏やレジストレーションを録音したり、再生したりする場合は、すべてMDR画面で行ないます。[MDR]ボタンを押すと、MDR画面が表示されます。



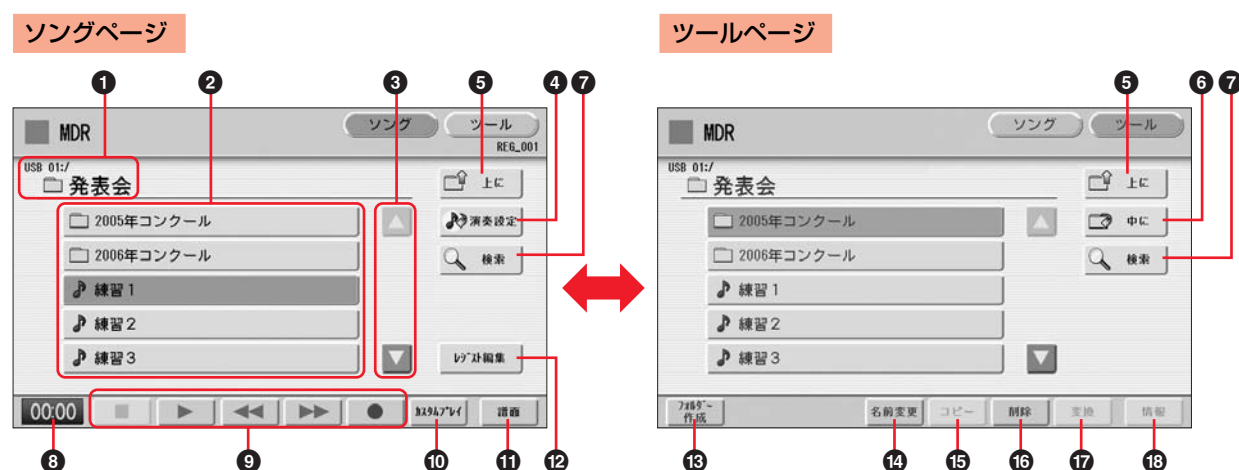
MDR操作中(ソングの再生中など)でも、パネル上の別のボタンを押すと、MDR画面を抜けてしまいます。その場合は、もう一度[MDR]ボタンを押すと、もとのMDR画面に戻ります。

この章では、MDR画面が表示されているものとして、各操作の手順を説明します。

2 MDR画面の操作

MDR画面には、ソングページとツールページがあります。ソングページはソングを選んで、再生/録音などの操作を行なうためのページです。ツールページはソングのコピーや削除などの編集を行なうためのページです。

ソングページとツールページは画面右上の[ソング]ボタンや[ツール]ボタンを押して切り替えます。



① 現在の位置

現在選択されているメディア/フォルダーが表示されます。[:/] の前にはメディアの種類が、[:/] の後ろにはフォルダー名が表示されます。

たとえば、「USB 01:/Folder1/」と表示されている場合は、「USBフラッシュメモリー内の」 「Folder1という名前のフォルダー」であることを示します。

② メディア/フォルダー /ソングリスト

選択できるメディア/フォルダー /ソングが表示されます。選択できるフォルダーは最大120個です(画面上には5個表示されます)。

③ スクロールボタン

選択可能なメディア/フォルダー /ソングが多い場合、画面外に隠れていることがあります。その場合は、このボタンを使って、隠れているメディア/フォルダー /ソングを表示させます。

④ 演奏設定

選択されているソングの演奏に関する設定を表示/変更できます。



関連ページ

ソングの演奏設定(116ページ)

**関連ページ**

ソング検索(116ページ)

**関連ページ**

演奏を録音する(119ページ)
ソングを再生する(133ページ)

**関連ページ**

譜面を表示する(138ページ)

**関連ページ**

レジストレーションを保存する
(125ページ)
レジストレーションなどのデータを読み込む(130ページ)

**関連ページ**

ソングに名前をつける(122ページ)

**関連ページ**

ソングコピー (140ページ)

**関連ページ**

ソングの削除(142ページ)

**関連ページ**

XG変換機能(143ページ)
TO EL変換機能(144ページ)
FROM EL変換機能(145ページ)

⑤ 上に

ひとつ上の階層のフォルダーまたはメディアへ移動します。たとえば、現在の位置が「USB 01:/Folder1/」(USBフラッシュメモリ内のFolder1というフォルダー)の場合は、このボタンを押すことで「USB 01:/」(USBフラッシュメモリ)に移動します。

⑥ 中に

選択されているフォルダーまたはメディアの中へ移動します。たとえば、現在の位置が「USB 01:/Folder1/」(USBフラッシュメモリ内のFolder1というフォルダー)で、選択されているフォルダーが「SONG」の場合は、このボタンを押すことで「USB 01:/Folder1/SONG/」(USBフラッシュメモリ内のFolder1内のSONGフォルダー)に移動します。

⑦ 検索

メディア内のソング/フォルダーをソング/フォルダー名から検索します。

⑧ 状態表示

ソングの録音中、再生中に経過時間を表示します(59分59秒まで表示可能)。

⑨ ソングコントロール

ソングの録音、再生などをコントロールします。

⑩ カスタムプレイ

選択されているソングの演奏データだけを録音/再生します。このボタンを使うと、レジストレーションデータは読み込まれません。

⑪ 譜面

選択されているソングの譜面を表示します。

⑫ レジスト編集

選択されているソングのレジストレーションデータを編集する画面を表示します。

⑬ フォルダー作成

現在表示されているメディア/フォルダー /ソングリストに、新しいフォルダーを作成します。120までのフォルダーを作成できます。このボタンを押すと、フォルダー名を設定する画面が表示されます。フォルダー名をつけて[OK]ボタンを押すと、新しいフォルダーを作成できます。フォルダー名のつけ方は、ソングの名前のつけ方と同じです。122ページをご覧ください。

⑭ 名前変更

選択されているフォルダー /ソングの名前を変更します。

⑮ コピー

選択されているメディア/フォルダー /ソングをコピーします。

⑯ 削除

選択されているフォルダー /ソングを削除します。

⑰ 変換

選択されているソングをエレクトーンEL-900などのELシリーズや機器で再生できるように変換したり、ELシリーズで録音されたソングをDDK-7用のソングに変換したりします。XG変換、TO EL変換、FROM EL変換が選べます。

⑬ 情報

メディアが選択されているときは空き容量(残量)とメディアIDの有無を、ソングが選択されているときは容量や曲名、作曲者名などを表示します。表示される内容は、ソングによって異なります。



関連ページ

ソング容量/メディアの残量/メディアIDの確認(146ページ)
プロテクトソングの詳細表示(132ページ)

メディアが見つからないときは：

- 1 グレー表示になって押せなくなるまで、 **上に** ボタンを数回押します。
メディアがリスト表示されます。表示されているメディアが多い場合、画面外に隠れていることがあります。その場合は、スクロールボタン(109ページ③)を使って、隠れているメディアを表示させます。

ソングが見つからないときは：

- 1 現在の位置(109ページ①)を確認します。
- 2 目的のソングが、現在表示されているフォルダー内にある場合は、スクロールボタン(109ページ③)を使って隠れているソングを表示させます。
目的のソングが別のフォルダー内にある場合は、 **上に** ボタンや  **中に** ボタンを使って、目的のソングが入っているフォルダーに移動します。
目的のソングがどこにあるかわからない場合は検索機能(110ページ)を使ってソングを探します。



NOTE

フォルダーを選択したときに、レジストレーションの初期化を促すメッセージが表示された場合は、[OK]ボタンを押してください(メディアは初期化されません)。このメッセージはプロテクトソングを呼び出しているときに表示されます。

アイコン一覧

ソングを選ぶときに表示される画面で使われているアイコンです。それぞれのアイコンの意味は次のようになっています。



USBフラッシュメモリーやフロッピーディスクといったメディアであることを示します。メディア/フォルダー/ソングリストで表示されます。



フォルダーであることを示します。



メディアにライトプロテクトまたはコピープロテクトがかかっていることを示します。



演奏データが入っていることを示します。



XGソングであることを示します。



プロテクトソング(オリジナル)であることを示します。詳しくは131ページをご覧ください。

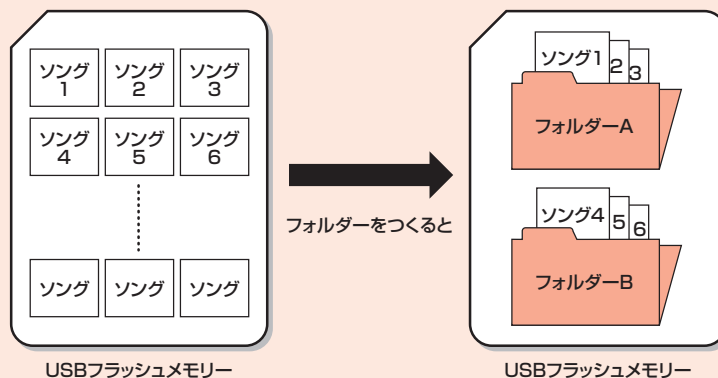


プロテクトソング(編集)であることを示します。詳しくは131ページをご覧ください。

メディア内の構成：フォルダー / ソング / ファイル

フォルダーとは

フォルダーとは、メディア内のソングを整理するための保管場所です。容量の大きいUSBフラッシュメモリーには、数百ものソングを保存することができるので、多くのソングを保存した場合には、呼び出したいソングを探すのが大変になります。そこで、フォルダーをつかってソングを管理することで、メディア内のソングを管理しやすくします。



ソングとは

ソングとは、本来は「曲」という意味ですが、DDK-7では、外部メディアに保存する1曲分のデータのことをソングと呼びます。1つのソングには、レジストレーションデータや演奏を録音したデータなどがファイルとして保存されています。

ファイルとは

DDK-7では、ソングを構成するデータのひとつひとつを「ファイル」と呼びます。つまり、ひとつのソングにはレジストレーション情報のファイル、演奏情報のファイルといった複数のファイルが入っているのです。MDR機能を使って保存されたソング内には、以下のファイルがあります。(拡張子とは、Windowsなどのコンピューターがファイル形式を識別するための識別子です。拡張子は、DDK-7の画面上には表示されません。)

ソングに保存されるファイルの種類

保存されるファイル	ファイルの内容	拡張子
演奏データ	DDK-7で録音した演奏が入っているファイルです。	.mid
レジストレーションなどのデータ	レジストレーションだけでなく、ユーザーボイスやユーザーリズム、リズムシーケンス、レジストレーションシフトなどのデータが含まれているファイルです。	.b00
XG変換後のデータ	演奏を録音したデータを、XG機器で再生できる形式に変換したファイルです。	.mid

このほかに、メディアにどんなファイルが入っているか、また、各フォルダーにどんなデータが入っているかを管理するための管理ファイル(拡張子：.nam)があります。管理ファイルは、各フォルダーに1つ、自動的に作成されます。(管理ファイルは、DDK-7の画面上には表示されません。)

USB TO DEVICE端子で使用上の注意

本機にはUSB TO DEVICE端子があります。USB TO DEVICE端子にUSB機器を接続する場合は、以下のことをお守りください。



NOTE

USB機器の取り扱いについては、お使いのUSB機器の取扱説明書もご参照ください。

■ 使用できるUSB機器

- USB対応の記憶装置(フラッシュメモリー、フロッピーディスクドライブ、ハードディスクドライブなど)
- USBハブ
- USB-LANアダプター

動作確認済みUSB機器については、インターネット上のホームページで最新情報をご確認のうえ、ご購入ください。

<http://electone.jp/>



NOTE

上記以外のUSB機器(マウス、コンピューターのキーボードなど)は、接続しても使えません。

■ USB機器の接続

- USB TO DEVICE端子の形状に合うプラグを上下の向きに注意してしっかりと差し込んでください。
- USBケーブルで接続する場合、3メートル以下のケーブルをご使用ください。
- 1つのUSB TO DEVICE端子に2台以上のUSB機器を同時に接続したい場合は、USBハブを使います。電源付き(セルフパワー)のUSBハブを、電源を入れてご使用ください。USBハブは1台のみ使用可能です。USBハブの使用中にエラーメッセージが出た場合は、本機からUSBハブを抜き、本機の電源を入れ直した上で、再度USBハブを接続してください。
- 本機はUSB1.1に対応していますが、USB2.0の機器でも使用できます。ただし転送スピードはUSB1.1相当になりますので、ご了承ください。

USB記憶装置の取り扱いについて

本機にUSB記憶装置(USB対応の外部メディア)を接続すると、楽器本体で制作したデータをUSB記憶装置に保存したり、USB記憶装置のデータを楽器本体で再生したりできます。

■ 接続できるUSB記憶装置の数

同時に使用できるUSB記憶装置は、2台までです。(USBハブを使用した場合でも、同時に使用できる記憶装置は2台までです。)

■ USB記憶装置のフォーマット

USB記憶装置の中には、本機で使用する前にフォーマットが必要なものがあります。USB TO DEVICE端子にUSB記憶装置を接続したとき(またはUSB記憶装置にフロッピーディスクなどのメディアを挿入したとき)に、フォーマットを促すメッセージが表示された場合は、フォーマットを実行してください(114ページ)。



注意

フォーマットを実行すると、そのメディアの中身は消去されます。必要なデータが入っていないのを確認してからフォーマットしてください。特に複数のUSB記憶装置を接続しているときは、ご注意ください。

■ 誤消去防止

USB記憶装置には、誤ってデータを消してしまわないようライトプロテクト機能のついたものがあります。大切なデータが入っている場合は、ライトプロテクトで書き込みができないようにしましょう。逆にデータを保存する場合などは、ご使用前にお使いのUSB記憶装置のライトプロテクトが解除されていることをご確認ください。

■ USB記憶装置の抜き差し

USB記憶装置を外すときは、保存/コピー/削除などデータのアクセス中でないことをあらかじめ確認したうえで外してください。



注意

USB記憶装置の頻繁な電源のオン/オフや抜き差しをしないでください。楽器本体の機能が停止するおそれがあります。保存/コピー/削除/フォーマットなどデータのアクセス中やUSB記憶装置のマウント中は、USBケーブルを抜いたり、USB記憶装置からメディアを取り出したり(USBフラッシュメモリーを抜いたり)、双方の電源を切ったりしないでください。メディアが壊れたり、楽器本体/メディアのデータが壊れたりするおそれがあります。

3 メディアを初期化(フォーマット)する



NOTE

USBフラッシュメモリーを使用する場合は、動作確認済みのものをお使いください。動作確認済みのUSBフラッシュメモリーについては、インターネット上のホームページ<<http://electone.jp/>>でご確認ください。

新しいメディア(USBフラッシュメモリーなど)は、そのままでは使えない場合があります。この場合、メディアをフォーマット(初期化)する必要があります。

フォーマットとは、メディアをDDK-7で使用する形式にする作業です。

フォーマットを実行すると、メディアの中のすべてのデータは消去され、新たにデータが記録できる状態になります。消去されたデータは永久に失われてしまいます。フォーマットを実行する前に、重要なデータが入っていないかどうかよくご確認ください。

1 メディアを、向きを間違えないようにして、挿入口にしっかりと挿入します。

2 画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。

3 グレー表示になって押せなくなるまで、 上に ボタンを数回押します。

4 フォーマットしたいメディアを選びます。

USBフラッシュメモリーをフォーマットする場合は[USB XX] (XXには数字が入ります)を、フロッピーディスクをフォーマットする場合は[USB-FD01]を選びます。



NOTE

接続しているメディアの数によってUSB 01、USB 02などと表示されます。



NOTE

フロッピーディスクドライブを接続しないと、画面に[USB-FD01]ボタンは表示されません。



5 [フォーマット]ボタンを押します。

画面に「フォーマットしますか?」というメッセージが表示されます。

[フォーマット]を選ぶとフォーマットが開始されます。フォーマットが終了すると画面が手順4の表示に戻ります。[キャンセル]を押すとフォーマットせずに手順4の画面に戻ります。



注意

フォーマット中は、メディアを抜かないでください。

4 ソングを選ぶ

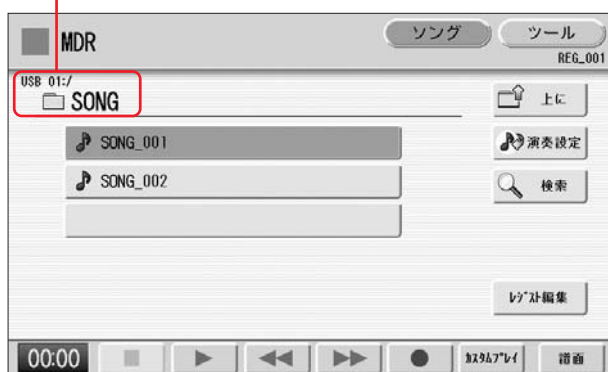
演奏データやレジストレーションデータを保存するときには、何も記録されていないソングを選びます。ソングを再生したり、ソングに名前を付けたりするときには、データが保存されているソングを選びます。

MDR画面には、現在選ばれているメディア/フォルダー内のソングが表示されています。表示されているソングの中から、目的のソングを選びます。

1 メディアを確認します。

画面左上に目的のメディアが表示されていることを確認します

現在選ばれているメディア/フォルダー



注意

アクセス中はメディアを抜かないでください。(ランプ付きのUSBフラッシュメモリーの場合、アクセス中はランプが点滅します。)

目的のメディアが表示されていない場合は、111ページの「メディアが見つからないときは」で目的のメディアを選んでください。

2 選択したいソングのボタンを押します。

これからデータを録音したい場合は、何も書いてない(データの入っていない)ソングのボタンを押します。ソングのボタンがオレンジ色に変わり、選択できたことを示します。

すでにデータの入っているソングを選んで再生したい場合は、ソング名やアイコンを参考にして、目的のソングのボタンを押します。

データの入っているソング



データの入っていないソング



関連ページ

ソングに名前をつける(122ページ)
アイコン一覧(111ページ)



関連ページ

特定のパートだけを再生する
(134ページ)

再生テンポを変更する(135
ページ)

ソングの演奏設定

ソングページで、ソングを選択した状態で **演奏設定** ボタンを押すと、そのソングを再生したときにどのパートがどんなテンポで再生されるかを確認できます。



[▶] (再生)ボタンを押したときには、この画面で「PLAY」になっているパートだけが、表示されているテンポ(録音されたときの50%~200%の範囲)で再生されます。演奏データの入っていないソングの場合は、すべてのパートが「OFF」になっています。[パート保存]ボタンを押すと、各パートの再生状態を保存できます。(テンポの値は保存されません。)

ソング検索

検索機能を使って目的のソングやフォルダーを探します。

- 1 検索したいソングやフォルダーが入っているメディアを楽器に挿入します。
- 2 検索したいソングやフォルダーが入っているメディアを選びます。



NOTE

ソングやフォルダーが選ばれている状態で検索すると、そのメディア内のすべてから検索します。



3 画面の[検索]ボタンを押します。



NOTE

前回検索した結果が表示されます。ただし一度電源を入れ直したり、一度メディアを抜いて差し直したり、メディアに書き込んだりした場合は表示されません。

4 画面の[キーワード]ボタンを押します。



前回検索したキーワード



5 検索したいソング名/フォルダー名を入力します。

必要に応じ、前回検索したキーワードを[削除]ボタンで削除します。そのあとで、今回検索したいソング名/フォルダー名を入力します。
文字入力については122ページをご覧ください。



NOTE

検索では、大文字と小文字、全角と半角、カタカナとひらがなは同じ文字として扱われます。

6 [OK]ボタンを押します。

検索が実行され、実行中の結果が表示されます。



NOTE

XGソングを検索する場合は「.mid」の拡張子を除いたファイル名だけを入力します。



実行を中断する場合は[中断]ボタンを押します。

7 検索結果を確認します。

画面に検索結果が表示されます。

検索結果リスト 検索結果数 表示しているデータの番号



8 検索結果から目的のソング/フォルダーのボタンを押します。

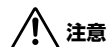
自動的に検索画面が閉じ、ソング/フォルダーが選ばれます。

目的のソング/フォルダーが選ばれなかった場合は手順4に戻り、別のソング名/フォルダー名で検索してみてください。

5 演奏を録音する

演奏を録音する

演奏を録音する前に、あらかじめ、レジストレーションメモリーの設定など、録音したい曲の演奏の準備をしておきましょう。



注意
録音中は、絶対に電源を切ったり、メディアを抜いたりしないでください。

1 メディアを挿入口に挿入します。

2 演奏を録音するソングを選択します。

データの入っていないソングを選びます。ソングの選択については、115ページをご覧ください。

データの入っているソングに上書きしたい場合は、142ページ「ソングの削除」で、あらかじめ上書きしたいソングを削除しておいてください。

3 右上の[ソング]ボタンを押してソングページを表示させ、画面の[●](録音)ボタンを押します。

下の画面が表示され、録音待機状態になります。



NOTE

録音開始前に「メディアの空き容量が不足しているため、録音ができない可能性があります。録音しますか?」というメッセージが表示された場合は、[キャンセル]ボタンを押したあと、不要なソングを削除するか、新しいメディアを挿入してください。



4 画面の[▶](再生)ボタンを押します。

画面左下に砂時計が表示され、レジストレーションデータの読み込み中であることを示します。

5 砂時計の表示が消えたことを確認してから、演奏を開始します。

6 演奏が終わったら、画面の[■](停止)ボタンを押します。

録音を終了し、演奏データをメディアに書き込むと、MDR画面に戻ります。録音したソングには、「SONG_XXX (XXXには数字が入ります)」と表示され、そのソングにデータが録音されたことを示します。録音したソングには、名前をつける(変更する)ことができます。ソング名の変更については、122ページをご覧ください。



注意
砂時計や書き込み中のメッセージが表示されている間は、メディアを抜かないでください。

演奏をやり直す

演奏をミスした場合には、はじめからやり直すことができます。

- 1 録音中に、画面の[●](録音)ボタンを押します。
録音が中止され、曲の頭に戻ります。



NOTE

[■](停止)ボタンを押すと、録音のやり直しをやめて、直前の演奏が録音されます。

- 2 [▶](再生)ボタンまたは[カスタムプレイ]ボタンを押します。
ふたたび録音が始まります。前もって録音されたデータは、すべて新しいデータに置き換わります。

パートごとに録音する

上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤の、それぞれのパートの演奏や、レジストレーションの変更やエクスプレッションペダルの操作といったコントロールデータを、個別に記録することができます。また、リードボイス1とキーボードパーカッションは、上鍵盤/下鍵盤の演奏と独立して録音することもできます。ここでは、はじめに下鍵盤とペダル鍵盤の演奏を録音し、次に上鍵盤の演奏を録音する手順を例に説明します。

- 1 119ページ「演奏を録音する」の手順1～3の操作を行ないます。

- 2 録音したいパートを選択します。
各パートボタンを押すたびに、そのパートのPLAY/OFF/RECが切り替わります。録音したいパートを「REC」にし、録音したくないパートを「OFF」または「PLAY」にします。

- **PLAY** : すでに録音してあるパートを再生します。
- **OFF** : 録音や再生を行ないません。
- **REC** : 録音します。



NOTE

キーボードパーカッションを録音する場合は、パネル上の[K.B.P.1]または[K.B.P.2]ボタンがオンになっていることを確認してください。

上鍵盤をRECにすると、上鍵盤のボイスセクション(リードボイス1も含む)の演奏が録音されますが、リードをRECにすると、リードボイス1の演奏だけを録音することもできます(リード分離)。上鍵盤とリードを同時にRECにすることはできません。下鍵盤とキーボードパーカッションも同様です。

下のように設定すると、下鍵盤とペダル鍵盤の演奏だけをパート録音できます。



NOTE

演奏中のレジストレーションの変更やエクスプレッションペダルの操作も一緒に録音するために、コントロールも「REC」に設定しておくことをおすすめします。

3 画面の[▶](再生)ボタンを押し、砂時計の表示が消えたら演奏を開始します。

4 (下鍵盤とペダル鍵盤)の演奏が終了したら、画面の[■](停止)ボタンを押します。

これで(下鍵盤とペダル鍵盤の)パート録音ができました。

次に、録音しなかった(上鍵盤)パートの録音を行ないます。

5 画面の[●](録音)ボタンを押します。

上書きするかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。[上書き]を選ぶと、録音待機中の画面が表示されます。

6 録音したいパートを選択します。

新たに録音したいパート(ここでは上鍵盤)を「REC」にします。また、手順2で録音したパート(ここでは下鍵盤とペダル鍵盤)を「PLAY」にすると、さきほど録音したデータが再生され、再生音を聞きながらほかのパートを録音できます。

7 選択されているパートの再生テンポを変更します。

再生テンポは50%~200%の範囲で設定できます。ソングに入っているもとのテンポが100%で表示され、それよりも大きい数値にすると速く、小さい数値にすると遅くなります。



NOTE

一度変更したテンポをもとの状態(100%)に戻すには、テンポ表示の下にある[リセット]ボタンを押します。

8 新しいパートを録音するために、画面の[カスタムプレイ]ボタンを押します。

すでに録音したパート(下鍵盤とペダル鍵盤)の再生が始まりますので、それにあわせて新規のパート(上鍵盤)の演奏を始めます。

[カスタムプレイ]ボタンは、レジストレーションデータ以外のデータを録音/再生する場合に使います。レジストレーションデータは手順3ですでに記録されているので、すぐに録音できる状態になります。

前回録音したソングの最後まで行くと、MDRは自動的にストップします。重ねて録音するパートの長さは、その前に録音したパートの長さ以上にはなりません。

パンチイン録音

録音したソングの一部だけを録音し直すことができます。パートを選択することによって、特定のパートだけをパンチイン録音することもできます。



NOTE

休符と休符ではさまれたフレーズごとに、パンチイン録音すると便利です。

- 1** パンチイン録音したいソングを選びます。
ソングの選択については、115ページをご覧ください。
- 2** [▶](再生) ボタンを押して、ソングを再生します。
- 3** 録音し直したい位置で、[■](一時停止) ボタンを押します。
ソングが一時停止状態になります。
- 4** [●](録音) ボタンを押します。
録音画面が表示され、録音待機状態になったことを示します。
- 5** 録音をやり直したいパートを「REC」に設定し、それ以外のパートは「PLAY」に設定します。
- 6** [▶](再生) ボタンを押して録音を開始します。変更したい部分だけを演奏します。
- 7** 録音し直したい部分の演奏が終わったら、速やかに[■](停止) ボタンを押して録音を終了します。

6 ソングに名前をつける



NOTE

XGソングのソング名をつける場合、拡張子(.mid)は変更できません。

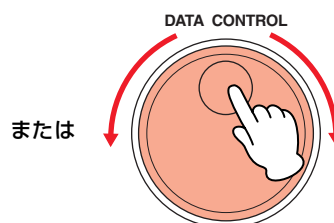
演奏やレジストレーションを録音したソングに名前をつけることができます。曲名や、録音した日付などをソング名にしておくと便利です。ただし、エレクトーンEL-900などのELシリーズで作成したソングの名前を変更することはできません。

- 1** 名前を変更したいソングを選びます。
ソングの選択については、115ページをご覧ください。
- 2** 画面右上の[ツール] ボタンを押して、ツールページを表示させます。

- 3** 画面の[名前変更]ボタンを押します。
以下の文字入力画面が表示されます。



- 4** [◀][▶]ボタンまたはデータコントロールダイヤルを使って、文字を入力したい位置にカーソルを移動します。



- 5** 文字種選択のボタンで、入力したい文字種を選びます。



NOTE

言語設定(17ページ)を「ENGLISH」(英語)にしている場合、ひらがなやカタカナは入力できません。

- 6** 入力したい文字を押します。
最大で25文字(半角文字の場合は50文字)まで入力することができます。文字種を「かな漢」にしているときは、漢字変換もできます。漢字変換については次のページをご覧ください。



NOTE

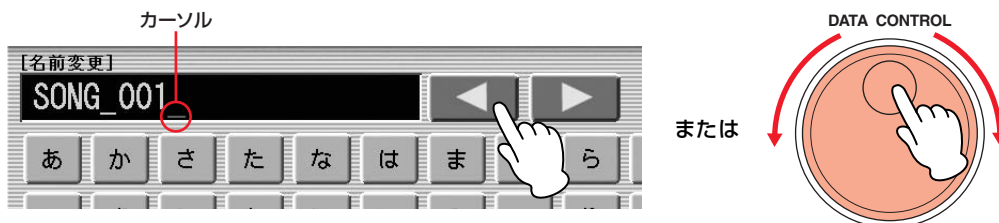
XGソングのソング名は最大で全角23文字です。

- 7** 名前を決めたら[OK]ボタンを押して名前を確定します。
文字入力画面が閉じ、ツールページの表示に戻ります。



入力した文字を削除するには：

- 1 削除したい文字にカーソルを移動します。



- 2 画面右下の[削除]ボタンを押します。
カーソルの位置にある文字が一文字だけ削除されます。



漢字変換をするには：

- 1 入力した文字列が反転表示されているときに[漢字変換]ボタンを押します。
反転表示の範囲が漢字に変換されます。候補の漢字が出てこない場合は、[漢字変換]ボタンを何度か押すと、次の候補が表示されます。
・ 文節(反転表示の範囲)を変えたいときは、[◀][▶]ボタンまたはデータコントロールダイヤルを使います。
・ 反転表示の文字をすべて一度に消したいときは、[キャンセル]ボタンを押します。
- 2 [OK]ボタンを押すか、次の文字を入力すると、漢字が確定します。漢字に変換された文字列をひらがなに戻したいときは、[削除]ボタンを押します。



NOTE

ソングの表示順序は、記号→数字→アルファベット→カナ/かな→漢字/その他の記号の順に並びます。
ただし、先頭1文字目の半角* (アスタリスク)はその対象になりません。

ソング名やフォルダー名をつけて[OK]ボタンを押すと、「入力されたファイル名は使用できません」というメッセージが表示されることがあります。その場合は、別の名前を入力し直してください。

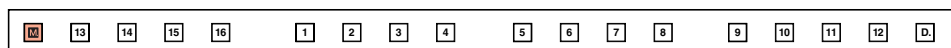
また、コンピューターでファイル名を編集するときには、以下のファイル名やフォルダー名は使用しないでください。DDK-7の動作が不安定になったり、ファイルやフォルダーが自動的に削除されたりします(xxには数字が入ります)。

MDR_xx.EVT	ELS_SONG.NAM	MDR_xxx.TMP	TMP
MDR_xx.MID	MDR_xxx.MID	REG_xxx.TMP	TMP.E02
MDR_xx.Bxx	REG_xxx.B00	ELS_SONG.TMP	
MDR_xx.Vxx	SONG_xxx	SONG_xxx.CO2	
SONG.NAM			

7 レジストレーションを保存する

演奏データを録音せずに、レジストレーションなどのデータだけを記録することもできます。ここで記録されるデータは、レジストレーションメモリーの設定やレジストレーションシフトだけでなく、ユーザーリズムや、リズムシーケンスデータ、そしてユーザーボイスも含まれます。

レジストレーションのナンバー
ボタンに記録された16個分の
レジストレーションが1セット



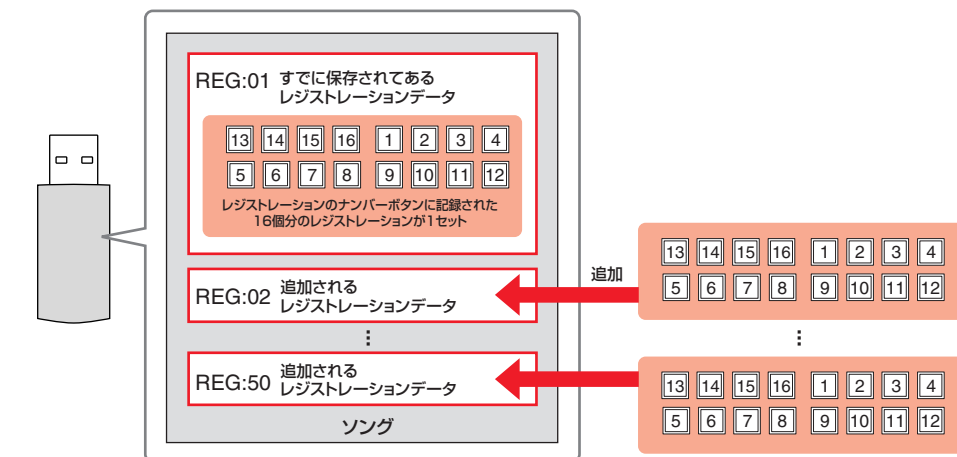
- 1** 記録したいデータを設定し、記録させたいソングを選択します。
何も記録されていないソングを選びます。ソングの選択については、115ページをご覧ください。
- 2** ソングページの[レジスト編集]ボタンを押します。
レジスト編集画面が表示されます。
- 3** [保存]ボタンを押します。
レジストレーションデータの保存中であることを示すメッセージが、画面上に表示されます。メッセージが消えたあと、[閉じる]ボタンを押すと、レジストレーションが保存されたソングに、「SONG_XXX」というソング名が表示されます(XXXには数字が入ります)。

1つのソングに複数のレジストレーションを保存する



関連ページ

ネクストレジスト(100ページ)
レジストレーションシーケンス
(199ページ)



1 記録したいレジストレーションなどのデータを設定し、記録先となるソングを選択します。

すでにレジストレーションが保存されているソングを選択します。ソングの選択については、115ページをご覧ください。

2 ソングページの[レジスト編集]ボタンを押します。

レジスト編集画面が表示されます。画面内にはあらかじめ記録されているレジストレーション(REG_001など)が表示されています。

3 表示されているレジストレーションの一番下にある、空白のボタンを押します。



4 [保存]ボタンを押します。

あらかじめ保存されていたレジストレーションの下に、新しくレジストレーションが追加されます。

ソングを再生したときには、ここで一番上に表示されているレジストレーションが読み込まれることになります。順番を入れ替えたい場合は、127ページ「ネクストレジスト機能の設定」をご覧ください。

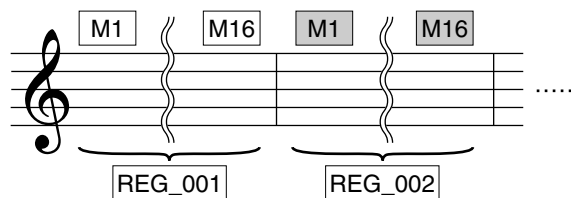
レジストレーションだけを入れ替える

演奏データを変えずに、録音されている曲のレジストレーションだけを変えることもできます。

- 1** 演奏データの入っているソングを選択します。
ソングの選択については、115ページをご覧ください。
- 2** ソングページの[レジスト編集]ボタンを押します。
レジスト編集画面が表示されます。画面内にはソングに保存されているレジストレーションが表示されます。
- 3** 上書きしたいレジストレーションのボタンを押します。
- 4** [保存]ボタンを押します。
「上書きしますか？」と確認を求めるメッセージが表示されます。[上書き]を選ぶと、レジストレーションデータが上書きされます。

ネクストレジスト機能の設定

16以上のレジストレーションを使用する曲を演奏する場合は、1つのソング内に複数のレジストレーションデータを保存しておき、それらをつぎつぎに呼び出して再生できます。これをネクストレジスト機能といいます。



ネクストレジスト機能を使うには、以下のどちらかの設定をしておく必要があります。

- レジストレーションシフトの設定をユーザーモードにして、シフトエンドにネクストレジストを選びます。詳しくは97ページをご覧ください。
- レジストレーションシーケンスにネクストレジストを入力します。詳しくは199ページをご覧ください。



NOTE

ネクストレジストを使用すると、ユーザーボイスを読み込むときに、発音しない時間が生じることがあります。

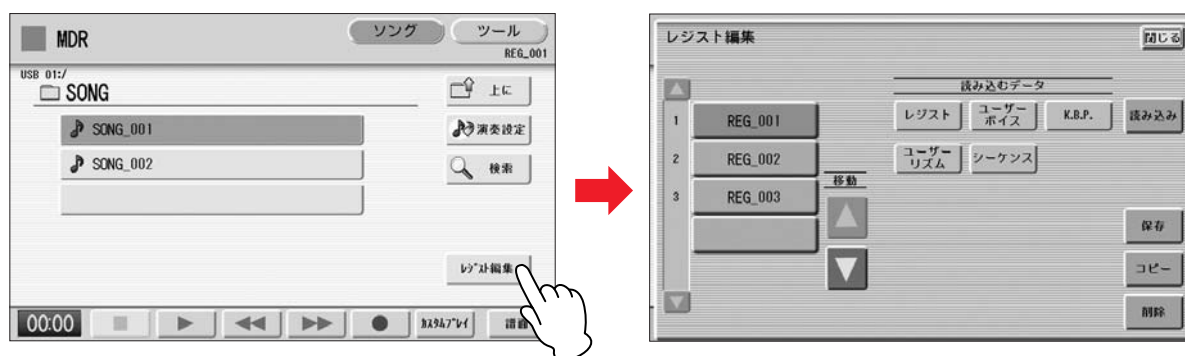


NOTE

リズム再生中にネクストレジストを使用すると、シーケンスデータやユーザーリズムは切り替わりません。

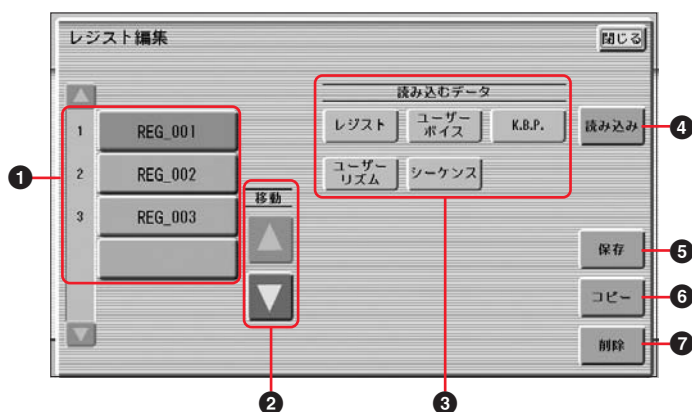
- 1** 1曲で使用したい複数のレジストレーションを、1つのソングに保存します。
レジストレーションの保存については、126ページの「1つのソングに複数のレジストレーションを保存する」をご覧ください。
- 2** ソングページで、ネクストレジストを設定したいソングを選びます。
ソングの選択については115ページをご覧ください。

3 [レジスト編集]ボタンを押して、レジスト編集画面を表示させます。



4 レジストレーションを、呼び出したい順番に並べます。

画面上でレジストレーションを選択したあと、移動 ▲ ▼ ボタンや、[コピー]、[削除]のボタンを使って、レジストレーションの順番を編集します。選択されたレジストレーションが移動/コピー/削除されます。



① レジストレーションリスト

編集したいレジストレーションを選びます。選ばれたレジストレーションはオレンジ色になります。5つ以上のレジストレーションが保存されている場合は、上下のスクロールボタン ▲ ▼ で表示をスクロールできます。

② 移動

選ばれているレジストレーションを、1つつ上または下に移動します。

③ 読み込むデータ

選ばれているレジストレーションをパネル上に呼び出すときに、呼び出したいデータだけをオンにします。130ページをご覧ください。

④ 読み込み

選ばれているレジストレーションをパネル上に呼び出します。呼び出したあとで鍵盤を弾くことで、レジストレーションの内容を確認できます。

⑤ 保存

現在パネル上に呼び出されているレジストレーションを保存します。現在レジストレーションリスト(❶)で選択されているレジストレーションに保存されます。

⑥ コピー

画面上で選ばれているレジストレーションをコピーします。コピーされたレジストレーションは、表示されているレジストレーションリストの一番下に追加されます。

⑦ 削除

画面上で選ばれているレジストレーションを削除します。

5 画面右上の[閉じる]ボタンを押して、ネクストレジスト機能の編集を終了します。

8 レジストレーションなどのデータを読み込む

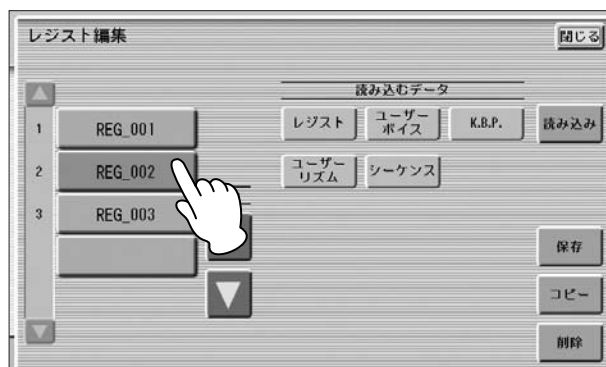
ソングに記録されたレジストレーションなどのデータは、簡単にDDK-7に読み込むことができます。また、レジストレーションに含まれている以下の5つの情報を、個別に読み込むこともできます。

- **レジスト**：レジストレーション(レジストレーションメモリーに保存されている情報)
- **ユーザーボイス**：ユーザーボイス
- **K.B.P.**：キーボードパーカッション
- **ユーザーリズム**：ユーザーリズム
- **シーケンス**：リズムシーケンス

1 メディアを挿入し、読み込みたいデータが入っているソングを選択します。
ソングの選択については、115ページをご覧ください。

2 ソングページの[レジスト編集]ボタンを押します。
レジスト編集画面が表示されます。

3 読み込みたいレジストレーションを選択します。



4 読み込むデータの5つのボタンで、読み込みたいデータをオンにし、読み込みたくないデータをオフにします。
通常は、すべてオンにしておきます。



NOTE

ネクストレジスト機能を使ってレジストレーションデータを読み込む場合は、ここでの設定に関係なくすべてのデータが読み込まれます。



5

[読み込み]ボタンを押します。

「読み込みますか?」というメッセージが表示されます。[読み込み]ボタンを押すと、手順4で選んだデータが読み込まれます。

[キャンセル]ボタンを押すと、データを読み込まずに手順4の画面に戻ります。



NOTE

リズムの再生中にレジストレーションを読み込むと、シーケンスデータやユーザーリズムは読み込まれません。

6

画面右上の[閉じる]ボタンを押して、レジスト編集画面を閉じます。

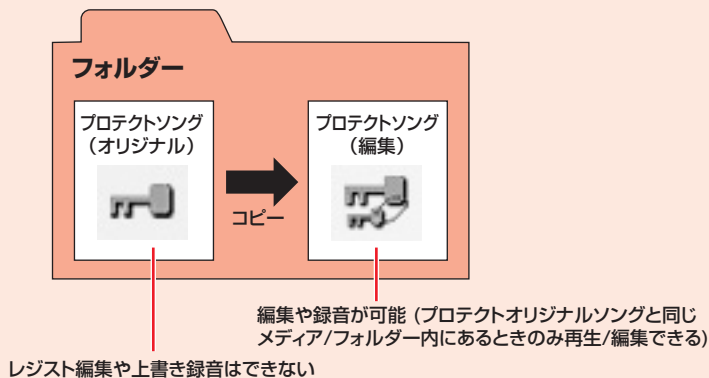
プロテクトソングの選択中は、読み込むデータのボタンが使用できない場合があります(ボタンがグレースアウトされて、選べなくなります)。これは、プロテクトソングの著作権を保護するためです。たとえば、プロテクトソングの一部分だけを別のソングに読み込んで別のソングとして保存することはできません。

プロテクトソングについて

市販のソングデータの中には、誤消去防止、または著作権保護のため、上書きやコピーができないようにプロテクトがかけられているものがあります。このようなソングデータのことを「プロテクトソング」といいます。プロテクトソングは、動作確認済みのID付きUSBフラッシュメモリーに保存できます。

プロテクトソングも、自分で作成したソングと同じように再生することができますが、XG変換やTO EL変換はできません。また、プロテクトソングのレジストレーションを編集したり、上書き録音したりすることもできません。

プロテクトソングのレジストレーションを自分で変更したり、プロテクトソングのレジストレーションを使って演奏を録音したりするには、プロテクトソングを同じメディア/フォルダー内にコピーして、コピーしたソングを編集します(別のメディアや別のフォルダーにはコピーできません)。こうしてプロテクトソングをコピーした場合、もとのプロテクトソング(プロテクトオリジナルソング)を削除すると、コピーしたプロテクトソング(プロテクト編集ソング)も使用できなくなりますので、プロテクトオリジナルソングを削除してしまわないようご注意ください。



注意

プロテクトソングをコンピューター上で直接コピー/移動すると再生できなくなります。コンピューター上でプロテクトソングを移動する場合は、必ずミュージックソフトダウンローダーをお使いください。ミュージックソフトダウンローダーについては、インターネットホームページ<<http://www.yamaha.co.jp/download/msd/>>をご覧ください。

7

ミュージックデータレコーダー(MDR)



注意

プロテクトソングを編集する場合、レジストレーションを初期化してから、編集したいソングを選んでください。この操作を行なわないと、編集後のソングが保存できない場合があります。



関連ページ

画面に表示させる言語を選ぶ
(17ページ)



NOTE

エレクトーンEL-900などの市
販データをFROM EL変換した
ソングについては、情報は表示
されません。

プロテクトソングの詳細表示

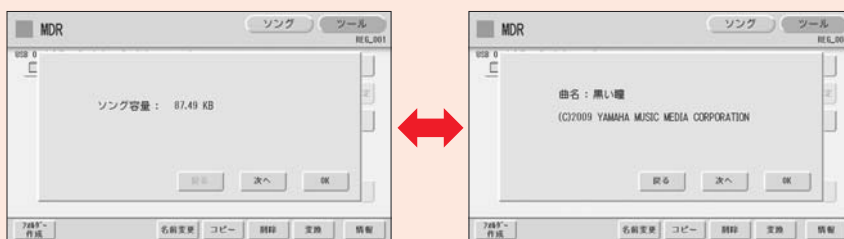
DDK-7用の市販データについて、作曲者や編曲者などの情報を、DDK-7の画面上で確認できます。この機能を使うときは、言語設定を[日本語]にしておいてください。

1 MDR画面で、情報を確認したいプロテクトソングを選びます。

プロテクトオリジナルソングを選んでください。プロテクト編集ソングを選んだ場合は、情報は表示されません。ソングの選択については115ページをご覧ください。

2 ツールページの[情報]ボタンを押します。

画面上に曲名や作曲者名などの情報が表示されます。表示される内容は、ソングによって異なります。[次へ]ボタンを押すと、さらに情報を見ることができます。



3 [OK]ボタンを押して、情報表示を閉じます。

9 ソングを再生する

MDRでは、DDK-7で録音したソングだけでなく、市販のXGソングデータや、コンピューターを使って作ったMIDIデータも再生することができます。

1 再生させたいソングを選択します。

ソングの選択については115ページをご覧ください。

2 画面の[▶](再生)ボタンを押してレジストレーションのデータを読み込みます。

画面上に砂時計が表示され、そのソングのレジストレーションデータを読み込んでいることを示します。

1つのソングに複数のレジストレーションを保存した場合は、レジスト編集画面で一番上に設定されたレジストレーションが読み込まれます。

演奏データの入っていないソングの場合、レジストレーションの読み込みが終了すると、ソング選択画面に戻ります。

3 レジストレーションデータの読み込みが終了すると、再生が自動的に始まりま

す。画面上には、時間の経過を表す数字が表示されます。

通常は、ソングに録音してあるすべてのパートが再生されますが、特定のパートだけを再生したり、ミュートしたりすることもできます。詳しくは134ページをご覧ください。

曲の最後まで再生されると自動的にストップします。曲の途中で[■](停止)ボタンを押して、再生を中止することもできます。



NOTE

エレクトーンのデータを再生した際には、お使いのスピーカーなどによってバランスが変わる可能性があります。



NOTE

エレクトーンでニーレバーを使った機能は、フットペダルに再設定してお使いください。



関連ページ

ネクストレジスト機能の設定
(127ページ)



関連ページ

ソングの演奏設定(116ページ)

カスタムプレイ

レジストレーションやほかのデータを読み込まないで、演奏データだけを再生したい場合は、[▶](再生)ボタンの代わりに[カスタムプレイ]ボタンを押します。すぐに再生がスタートします。



ネクストレジスト機能を使った曲を再生する場合には、[カスタムプレイ]ではなく[▶](再生)ボタンで再生をスタートさせてください。

特定のパートだけを再生する

MDRでは、演奏データの特定のパートだけを再生することもできます。特定のパートの練習をする場合などに便利です。



関連ページ

ソングの演奏設定(116ページ)

特定のパートだけを再生するには：

ソングの再生中に、画面の各パートボタンを押して、再生したいパートは「PLAY」、再生したくないパートは「OFF」に設定します。各パートボタンを押すたびに、そのパートのPLAY/OFFが切り替わります。[パート保存]ボタンを押すと、各パートの再生状態を保存できます。

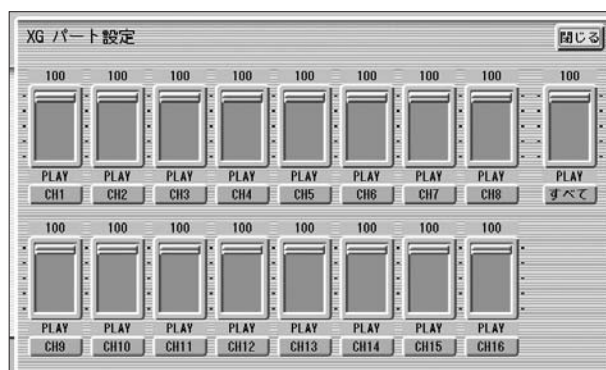


関連ページ

XG変換機能(143ページ)

XGソングデータで特定のパートだけを再生するには：

XGソングデータの再生中に、パート[XG]ボタンを押します。下のXGパート設定画面が表示されます。



チャンネルボタン([CH1]など)を押して、各チャンネルの再生/ミュートを切り替えます。ボタンを押すたびに、PLAY/OFFが切り替わります。再生したいパートを「PLAY」に、再生したくないパートを「OFF」に設定します。
[すべて]ボタンを押すと、すべてのチャンネルのPLAY/OFFを一括して切り替えます。

スライダーを使って、各チャンネルの音量バランスを設定できます。チャンネルごとのボリュームを0～100の範囲で調節します。
[すべて]のスライダーでは、ソング全体のボリュームを調節します。

早送り/巻戻し/一時停止

再生中に、早送りや巻戻し、一時停止などができます。

早送り/巻戻しをするには：

画面上の[▶▶](早送り)または[◀◀](巻戻し)ボタンを押したままにします。再生は中断され、画面の時間表示も、早送り/巻戻しに従って変化します。

ボタンを押さえるのをやめても、再生は中断されたままです。早送り/巻き戻しをしたところから再生をスタートするには、[▶](再生)ボタンまたは[カスタムプレイ]ボタンを押してください。

一時停止するには：

再生中に、画面上の[■](一時停止)ボタンを押すと、ソングを一時停止します。

[■](一時停止)ボタンをもう一度押すか、[▶](再生)または[カスタムプレイ]ボタンを押すと、一時停止したところから再生がスタートします。

再生テンポを変更する

メディアに録音されているデータを再生する場合には、パネル上のテンポボタンではテンポ変更できません。ソングの再生テンポは、MDR画面で変更します。ソングの再生中でも停止中でも、テンポを変更できます。

テンポを変更するには：

画面のテンポ ▲ ▼ ボタンやデータコントロールダイヤルで、再生テンポを変更できます。50%～200%の範囲で設定できます。ソングに入っているもとのテンポが100%で表示され、それよりも大きい数値にすると速く、小さい数値にすると遅くなります。



変更したテンポをもとに戻すには：

一度変更したテンポをもとの状態(100%)に戻すには、テンポ表示の下にあるテンポ [リセット]ボタンを押します。



リピート再生する

特定の曲だけを繰り返し再生したり、同じフォルダーに録音されている全部の曲を繰り返し再生することができます。

- 1** リピート再生したいソングを選択します。
フォルダー内の全曲をリピート再生したい場合は、1曲目に再生したい曲を選択します。ソングの選択については115ページをご覧ください。
- 2** 画面右上の[ソング]ボタンを押して、ソングページを表示させます。
- 3** 画面上の  演奏設定 ボタンを押します。
演奏設定画面が表示されます。



- 4** リピートボタンを押して、リピート再生の方法を選択します。
ボタンを押すたびにリピート再生の方法が変わります



(シングル)

現在選ばれている曲を繰り返し再生します。

(すべて)

現在選ばれているフォルダー内のすべての曲を、順番に繰り返し再生します。

(ランダム)

現在選ばれているフォルダー内のすべての曲を、任意の順番で繰り返し再生します。

(OFF) (停止)

リピート再生しません。

- 5** 画面右上の ボタンを押して、画面を閉じます。

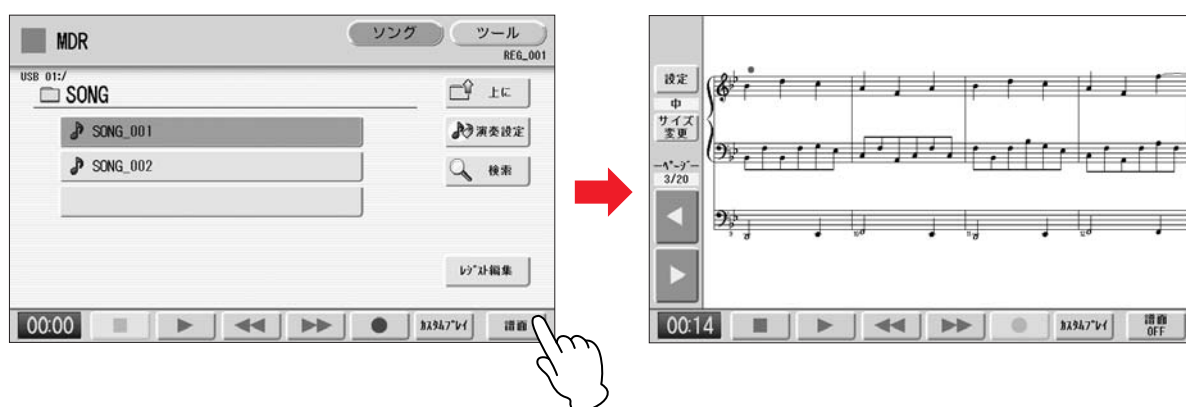
- 6** [▶] (再生) ボタンを押すと、上で選んだ方法でリピート再生がスタートします。

10 譜面を表示する

メディアに録音されている演奏データの譜面を表示することができます。また、表示する譜面サイズや内容を変更することもできます。ソングを再生すると、演奏箇所に合わせてカーソルが移動し、自動的に譜めくりされます。

1 演奏データの入っているソングを選択します。
ソングの選択については、115ページをご覧ください。

2 画面の[譜面]ボタンを押します。
現在選択されているソングの譜面が表示されます。



NOTE

一部の譜面表示の許諾があるものを除き、プロテクトソングでは譜面が表示されません。



NOTE

変更した譜面サイズはレジストレーションメモリーに記録しておくことはできません。

3 画面の[▶](再生)ボタンを押してソングを再生します。
演奏箇所に合わせてカーソルが移動し、自動的に譜めくりされます。

画面の[●](録音)ボタンを押して譜面を表示したまま録音することもできます。

画面の[サイズ変更]ボタンを押して譜面サイズを変更することもできます。[サイズ変更]ボタンを押すたびに中→大→特大→小と変化し、さらに押すと中に戻ります。ただし、録音中は譜面サイズを変更できません。

4 譜面を手でめくるには、ソングの再生を停止または一時停止し、画面のページ[▶]または[◀]ボタンを押します。
前のページまたは次のページを表示することができます。また、ページ[▶]ボタンは左フットスイッチに割り当てることができます(139ページ)。

5 譜面を閉じるには、画面の[譜面OFF]ボタンを押します。

譜面の表示内容や設定を変更する

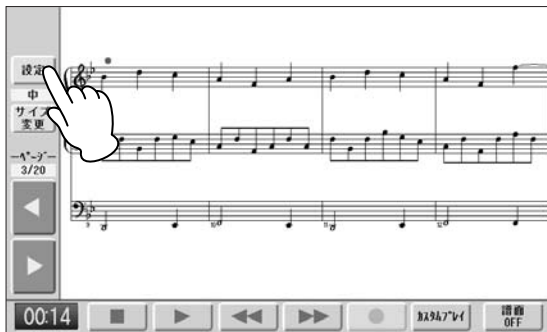
譜面に表示する内容を選んだり、表示/非表示を切り替えたりできます。また、左フットスイッチに譜めくりの機能を割り当てることができます。

- 1 譜面を表示します。
- 2 画面の[設定]ボタンを押します。
譜面設定画面が表示されます。



NOTE

ソングの録音中は譜面設定を変更することができません。[設定]ボタンは押せなくなります。



- 3 譜面に表示する内容を変更します。
[ON]または[OFF]ボタンで各パートの表示/非表示を選べます。ただし、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のうち、少なくともひとつが自動的に[ON]になります。
音名は、[OFF]、[A, B, C]、[固定ド]、[移動ド]から選べます。
CH設定は、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤に割り当てるチャンネルを[▲]または[▼]ボタンを使って選べます。また、[▲]または[▼]ボタンを押したあと、データコントロールダイヤルを回して選ぶこともできます。[AUTO]を選ぶと、曲に応じて自動的にチャンネルが割り当てられます。
クオンタイズは、[▲]または[▼]ボタンを使って選べます。また、[▲]または[▼]ボタンを押したあと、データコントロールダイヤルを回して選ぶこともできます。細かい音符を選ぶほど、譜面表示が正確になります。
ネクストページレフトフットSWを[ON]にすると、左フットスイッチで次のページへ譜めくりできます。譜面表示中に画面のページ[F]ボタンを押すのと同じです。左フットスイッチにリズム、グライド、ロータリースピーカーの機能を割り当てている場合は、この設定がオンのときに左フットスイッチを押すと、割り当てられている機能と譜めくりの両方が機能します。



NOTE

譜面表示についての設定はレジストレーションメモリーに記録しておくことはできません。ただし、ページめくり(左フットスイッチ)のオン/オフはすべてのレジストレーションナンバー共通のレジストレーションデータとして、USBフラッシュメモリーなどに保存できます。



NOTE

音名を[移動ド]にすると、各調の主音がドとして表示されます。



関連ページ

クオンタイズについて(171ページ)

- 4 変更が終わったら、画面の[閉じる]ボタンを押して譜面設定画面を閉じます。

11 その他の機能(ツール)を使う

ソングをコピーしたり削除したり、あるいはソングの容量を確認したりなどさまざまな機能があります。MDR画面のツールページで設定します。



NOTE

コピー先に120曲のXGソングが存在している場合、XGソングはコピーできません。またコピー先にフォルダーが120個存在している場合、フォルダーはコピーできません。



NOTE

コピー先がルートの場合は、ソング名やパス名が長いと、フォルダー/XGソング数が制限に達していても保存できない場合があります。



NOTE

コピーするフォルダーの中に、DDK-7が扱えない形式のファイルが入っていた場合、そのファイルはコピーされません。

ソングコピー

1つのソングをコピーしたり、ソングが入ったフォルダーごとコピーしたりする機能です。同じメディア内でも、異なったメディア間でもコピーできます(エレクトーンEL-900などのELシリーズのソングは1曲ごとにはコピーできません)。メディアの容量が足りない場合はコピーできませんのであらかじめご確認ください。

プロテクトソングの移動

プロテクトソングは、同一フォルダー内ではコピーできますが、別のメディアや別のフォルダーにはコピーできません。コピー先として別のメディアやフォルダーを指定すると「移動します。」というメッセージが表示され、[移動]ボタンを押すと、プロテクトオリジナルソングとプロテクト編集ソングがいっしょに移動されます(元のフォルダーからはなくなります)。この場合、コピーではなく移動となります。

また、プロテクトのかかっているソングと、プロテクトのかかっていないソングの両方が混在しているフォルダーをコピーすると、プロテクトのかかっていないソングはコピーされますが、プロテクトのかかっているソングはコピーされず移動になります。

ソングコピーの一般的な操作：

同じメディア内でも、異なるメディア間でもソングコピーやフォルダーコピーができます。コピーしたいソングが入っているメディアと、コピー先となるメディアをあらかじめ挿入しておいてください。

<例>

1つのメディア内でコピーする場合

ソングの入ったメディアを挿入します。

USBフラッシュメモリーから別のUSBフラッシュメモリーにコピーする場合

コピーしたいソングが入っているUSBフラッシュメモリーと、コピー先となるUSBフラッシュメモリーの両方をUSB TO DEVICE端子に挿入します。USB TO DEVICE端子が足りない場合は、セルフパワーのUSBハブをお使いください。



NOTE

使用できるUSBハブについては、インターネットのホームページ<<http://electone.jp/>>でご確認ください。



注意

メディアはしっかりと奥まで差し込んで使用してください。しっかりと差し込んでいないと、データが失われるおそれがあります。

1 コピーしたいソング、フォルダーまたはメディアを選択します。
ソングの選択については115ページをご覧ください。

2 画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。

3 画面の[コピー]ボタンを押します。

コピー先選択画面が表示されます。



4 (必要に応じて)コピー先を変更します。

コピー先の変更については115ページをご覧ください。

5 [実行]ボタンを押してコピーを実行します。[キャンセル]または[閉じる]ボタンを押すと、コピーせずにもとの画面に戻ります。

コピー先のフォルダー / ソング名は、もとのフォルダー / ソング名と同じになります。コピー先に、もとのフォルダー / ソングと同名のフォルダー / ソングがある場合、たとえば元のソング名が「コピー元フォルダー / ソング名_XXX」の場合、「コピー元フォルダー / ソング名_YYY (YYYには数字が入ります)」というフォルダー / ソング名になります。フォルダー / ソング名を変更したい場合は、122ページをご覧ください。

XGソングデータの場合は、コピー先にある同名のXGソングを上書きするかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。[上書き]を選ぶと、コピー先のXGソングデータが上書きされます。

フォルダーコピーの中断方法

フォルダーコピーの実行中にやむを得ず、中断したい場合は[中断]ボタンを押してください。コピーが実際に中断されるのは、現在実行中のフォルダーをコピーしたあとになりますので、中断されるまでに時間がかかる場合があります。中断後は、フォルダーやソングがどこまでコピーされたかを確認してください。

⚠ 注意

コピー中(またはプロテクトソングの移動中)は、絶対に電源を切ったり、メディアを抜いたりしないでください。データが失われるおそれがあります。



NOTE

フォルダーをコピーする場合、コピー時間の目安が表示されます。実際のコピー時間は長くなる場合がありますのでご注意ください。



NOTE

メディアごとコピーする場合、コピー先のフォルダー名は「#MEDIA」になります。



NOTE

「階層が深すぎます」「パス名が長すぎます」などのメッセージが表示されたら、コピー元フォルダーの階層を下げる、コピー先フォルダーの階層を上げる、フォルダー名やファイル名を短くするなどしてください。



NOTE

フォルダー内に正常に読み書きできないデータがある場合、コピーの途中で終了します。

ソングの削除

ソング内のデータを削除します。レジストレーションデータだけ、演奏データだけを削除したり、ソング自体を削除したりできます。ここで説明する方法は、DDK-7で作成したレジストレーションデータや演奏データ、XGソングの削除です(エレクトーンEL-900などのELシリーズのソングは、削除できません)。

- 1** 削除したいデータの入っているソングを選択します。
ソングの選択については115ページをご覧ください。
- 2** 画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。
- 3** 画面の[削除]ボタンを押します。
「削除しますか?」というメッセージが表示されます。
削除したいソングのソング名が画面に表示されていることを確認します。削除するソングを変更したい場合は、[キャンセル]ボタンを押して、ソングを選び直します。
- 4** 削除したいデータ(レジストレーション、ソング)のボタンを押すと、選択したデータが削除されます。



- **全体削除**：ソング全体を削除します。
- **レジストのみ削除**：ソング内のレジストレーションデータだけを削除します。
- **演奏のみ削除**：ソング内の演奏データだけを削除します。

[キャンセル]を押すと削除せずにもとの画面に戻ります。

削除したいデータがフォルダー、レジストレーションだけのソング、演奏データだけのソング、プロテクトソング、XGソングの場合：



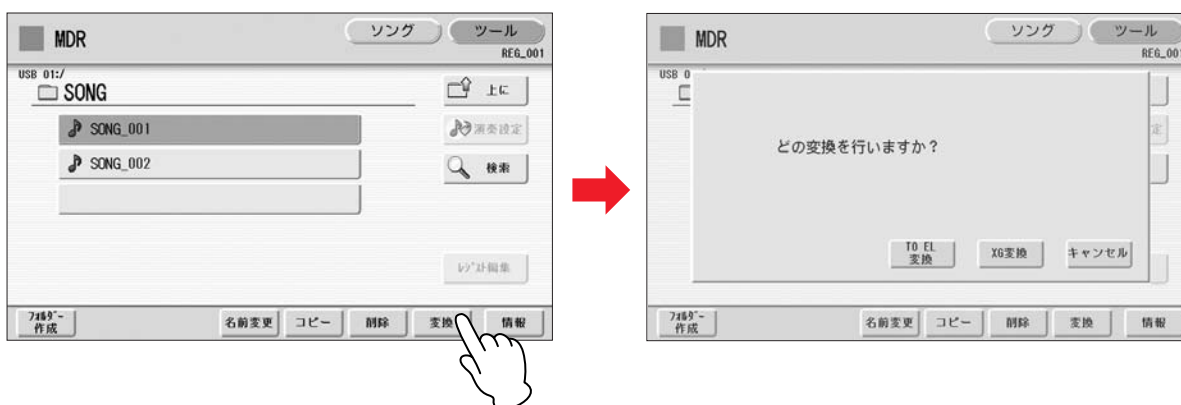
[削除]を選ぶと削除が実行されます。[キャンセル]を選ぶと、削除せずにもとの画面に戻ります。

XG変換機能

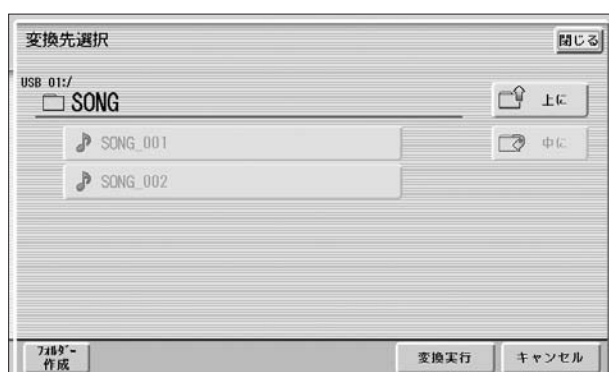
XG変換機能は、DDK-7で演奏したデータ(録音したソング)を、XG機器などで再生できるように変換する機能です。ただし、XGソングに変換した場合、音がもとのデータと異なって聞こえることがあります。

変換する場合は、メディアの空き容量が十分あることをあらかじめご確認ください。プロテクトソングはXG変換できません。

- 1 XG変換したいソングを選択します。
ソングの選択については115ページをご覧ください。
- 2 画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。
- 3 [変換]ボタンを押します。
「どの変換を行いますか?」というメッセージが表示されます。



- 4 [XG変換]ボタンを押します。
下の変換先選択画面が表示されます。



- 5 (必要に応じて)XG変換後のソングの保存先を変更します
保存先の変更については115ページをご覧ください。

- 6 [変換実行]ボタンを押します。
画面に「変換後のデータを確認しています・・・」というメッセージが表示され、ソングの再生が始まります(DDK-7のXG音源で再生します)。最後まで再生すると、元の画面に戻ります。



NOTE

変換後のデータ確認中に鍵盤を弾いたり、パネルスイッチを押したりすると、それらの操作が変換後のXGソング内に記録されます。

TO EL変換機能



関連ページ

プロテクトソングについて
(131ページ)



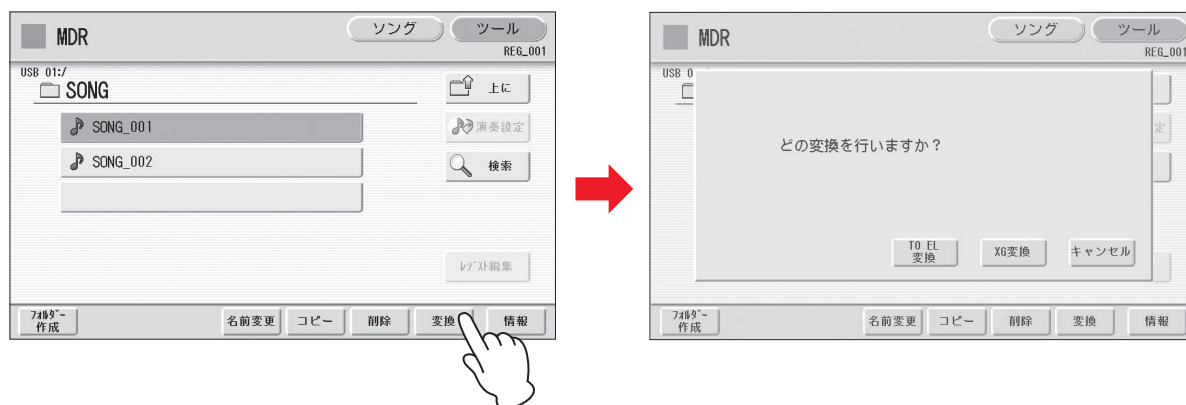
NOTE

ユーザーボイス、ユーザーリズム、およびキーボードパーカッションのアサインとセットアップは、TO EL変換できません。

DDK-7用のソングを、EL-900などのELシリーズのエレクトーンで使用できるデータに変換して、フロッピーディスクなどのメディアに保存します。ただし、市販のデータやインターネットから購入したソングデータなどのプロテクトソングは、TO EL変換はできません。

フロッピーディスクに保存する場合は、あらかじめ別売のフロッピーディスクドライブ(UD-FD01など)を取り付けておく必要があります。

- 1 ELシリーズの形式に変換したいソングを選びます。**
ソングの選択については115ページをご覧ください。
- 2 ツールページで[変換]ボタンを押します。**
「どの変換を行いますか?」というメッセージが表示されます。



NOTE

ソング名に、ELシリーズで使用できない文字(全角文字など)が入っている場合、ELシリーズで使用できない文字は「??」に置き換えられます。

- 3 画面の[TO EL変換]ボタンを押します。**
複数のレジストレーションデータが入っているソングを変換する場合は、レジストレーションデータの数と同じだけの空きソングが必要です。
- 4 フロッピーディスクなどのメディアを挿入口に差し込み、画面上の[変換実行]ボタンを押します。**
TO EL変換が実行されます。メディアの容量が足りない場合は、TO EL変換はできません(画面にエラーメッセージが表示され、処理が中断されます)。

FROM EL変換機能

フロッピーディスクに入っているエレクトーンEL-900などのELシリーズ用のソングを、DDK-7で使用できるデータに変換して、USBフラッシュメモリーに保存します。あらかじめ、別売のフロッピーディスクドライブ(UD-FD01など)を取り付けておく必要があります。市販の楽譜に付属しているELシリーズ用のデータを、DDK-7用に変換することもできます。ただし、音やテンポなどがもとのデータと異なったり、ネクストソングがうまく変換されない場合があります。

市販のデータは、1つのソングにつき1度だけFROM EL変換できます。変換したあとも、フロッピーディスクはそのまま使用できます。



NOTE

市販のデータをFROM EL変換する場合は、フロッピーディスクのライトプロテクトタブをオフ(記録可能な状態)にしてください。



NOTE

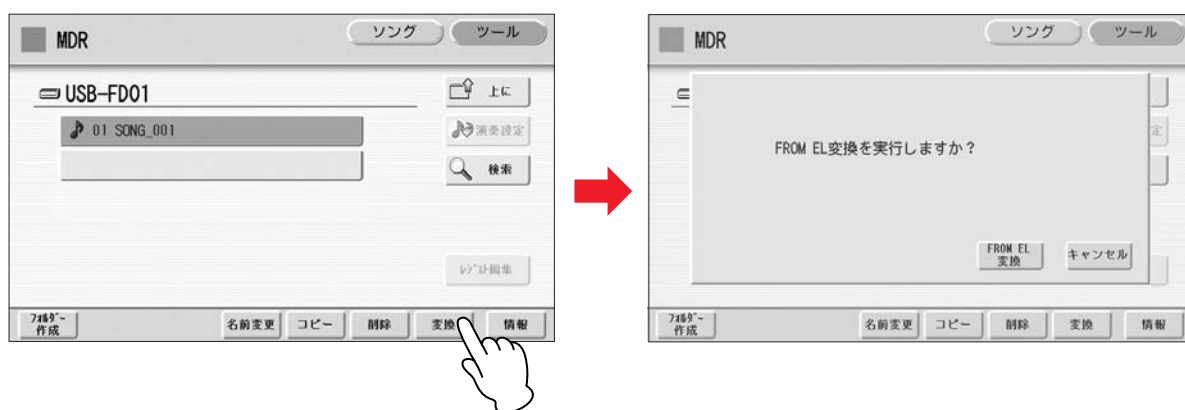
市販のデータをFROM EL変換する場合は、動作確認済みのID付きUSBフラッシュメモリーが必要です。

1 フロッピーディスクを挿入口に差し込み、FROM EL変換をしたいソングを選びます。

ソングの選択については115ページをご覧ください。

2 ツールページで[変換]ボタンを押します。

「FROM EL変換を実行しますか？」というメッセージが表示されます。



3 画面の[FROM EL変換]ボタンを押して表示される画面で、変換後のソングの保存先を指定します。

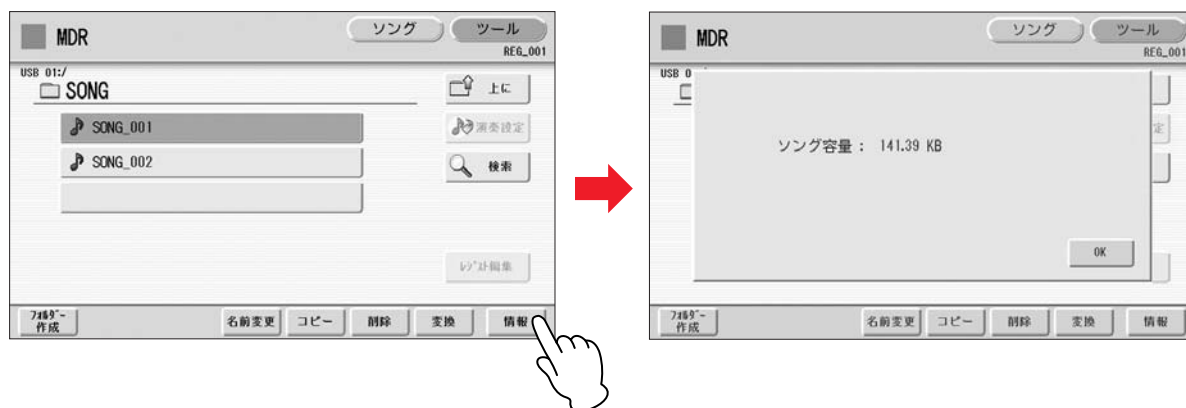
変換後のデータをDDK-7で使用するためには、変換先をUSBフラッシュメモリーにしておく必要があります。

4 画面上の[変換実行]ボタンを押します。

FROM EL変換が実行されます。ただし変換先メディアの容量が足りない場合は、処理が中断されます。

ソング容量/メディアの残量/メディアIDの確認

ツールページで[情報]ボタンを押すと、メディアが選択されているときは空き容量(残量)とメディアIDの有無を、ソングが選択されているときは容量や曲名、作曲者名などを表示します。表示される内容は、ソングによって異なります。



この楽器に内蔵されているボイスの音色や音量を変更して、オリジナルのボイスをつくることができます。この機能をボイスエディット機能といいます。

まずは「ボイスの構成」を読んで、この楽器に入っているさまざまな楽器音がどのようにつくられているかを理解しましょう。ボイスの構成が理解できたら、次に「ボイスをエディットする」を読みながら実際のエディット作業に進みましょう。

この章の内容

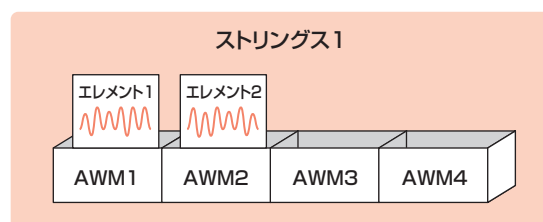
1 ボイスの構成	147	3 エディットしたボイスを保存する	155
• AWM音色の構成	147	4 ボイスエディットを終了する	156
2 ボイスをエディットする	148	5 保存したボイスを呼び出す	156
• エディットしたいボイスを選ぶ	148		
• AWM音色のエディット	150		

1 ボイスの構成

ボイスエディットを始める前に、この楽器に内蔵されている個々のボイス(楽器音色)がどのようにつくられているか、詳しく見てみましょう。

AWM音色の構成

AWM音色は、生楽器の音をサンプリングしてつくられた素材(AWM音源)でつくられています。しかし、ひとつのボイスがひとつのサンプリング素材だけで構成されるわけではなく、各ボイスは、最大4つのサンプリング素材を重ね合わせて作られています。複数の素材を重ね合わせてひとつのボイスをつくることで、広がりや深みを生み出しているのです。ボイスを構成するひとつひとつのサンプリング素材を「エレメント」(構成要素)といいます。エレメントは、AWM1～AWM4の4つの箱に入っています。たとえば2つのエレメントから構成されるストリングス1は、下の図のようになっています。



からの箱 (AWM3、AWM4)に、別のボイスのエレメントを入れることもできます。たとえば、AWM3に、プラス系のエレメントを入れて、自分の好みのトゥッティを作るなど、複数のボイスのエレメントを組み合わせることで音作りが可能です。

2 ボイスをエディットする

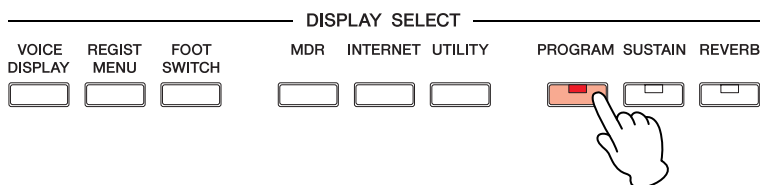
エディットしたいボイスを選ぶ

- 1 エディットしたいボイスを鍵盤に呼び出します。
たとえば、アコーディオン1の音をエディットしたい場合は、いずれかのボイスセクションでアコーディオン1を選んでおきます。

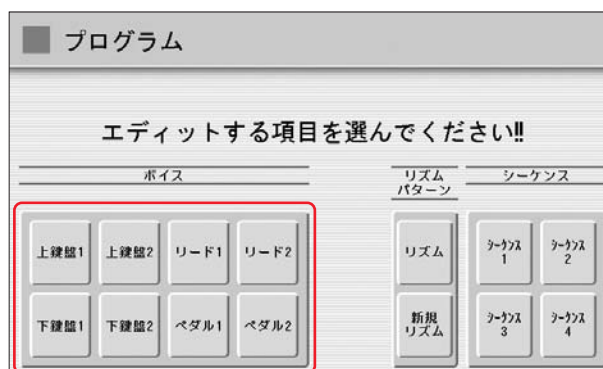


エディットしたいボイス以外のボイスセクションは、音量を下げておきます。

- 2 [PROGRAM] (プログラム) ボタンを押します。
プログラム画面が表示されます。



- 3 画面左側で、エディットしたいボイスを選んでください。



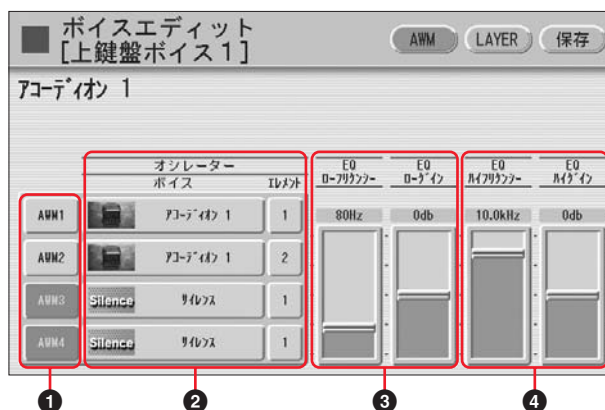
ボイスセクションを選択すると、ボイスエディット画面の最初のページであるAWMページが表示されます。



AWM音色のエディット

AWM音色のエディットは、ボイスエディット画面のAWMページとLAYER (レイヤー) ページで行ないます。AWMページは、ボイス全体の音質を調整するためのページで、LAYERページは、ボイスを構成する各エレメントを細かくエディットするためのページです。

AWMページ



① エレメントオン/オフ

AWM音源の4つのエレメントを表しています。押すたびに、オンとオフ(消音)が切り替わります(オフにしたエレメントはグレー表示になります)。

② ボイス/エレメント

エディット中のエレメントが表示されます。上のイラストでは、AWM1にアコーディオン1のエレメント1が、AWM2にアコーディオン1のエレメント2が入っていて、AWM3とAWM4にはボイスが割り当てられていません。

別のボイスで使われているエレメントを呼び出して、現在エディットしているエレメントと差し替えることもできます。ボイス、エレメントのそれぞれのボタンを押すと、ボイスメニュー、エレメントメニューが表示されるので、その中から使用したいものを選びます。ボイスを変更すると、対応するエレメントは変更後のボイスが持っている先頭のエレメント(通常はエレメント1)に自動的に変更されます。

③ EQローフリクエンス /EQローゲイン

低い周波数の音量を変化させます。フリクエンススライダーでは、音量変化させたい周波数を32Hz～2.0kHzの範囲で設定します。ゲインスライダーでは、フリクエンススライダーで設定した周波数付近の信号量を、-12dB～+12dBの範囲で調節します(+6dBでもとの音量の倍、-6dBでもとの音量の半分になります)。

④ EQハイフリクエンス /EQハイゲイン

高い周波数の音量を変化させます。フリクエンススライダーでは、音量変化させたい周波数を500Hz～16.0kHzの範囲で設定します。ゲインスライダーでは、フリクエンススライダーで設定した周波数付近の信号量を、-12dB～+12dBの範囲で調節します(+6dBでもとの音量の倍、-6dBでもとの音量の半分になります)。

EQ (イコライザー)

EQ (イコライザー)は、音をいくつかの周波数帯域に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ下げすることで、音質を補正します。もともとは、アンプやスピーカー、部屋の特性に合わせて、音場環境を補正する(たとえば、低音が響きすぎる部屋では低い周波数の音を小さくする)ためのものでしたが、イコライザーを使って積極的な音作りを行なうこともできます。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、曲の特長を引き出すのに欠かせないエフェクトです。この楽器のイコライザーは、ロー(低周波数)、ハイ(高周波数)の2つの帯域の設定ができます。

LAYERページ



① エLEMENT選択

エディットしたいELEMENTを選択します。

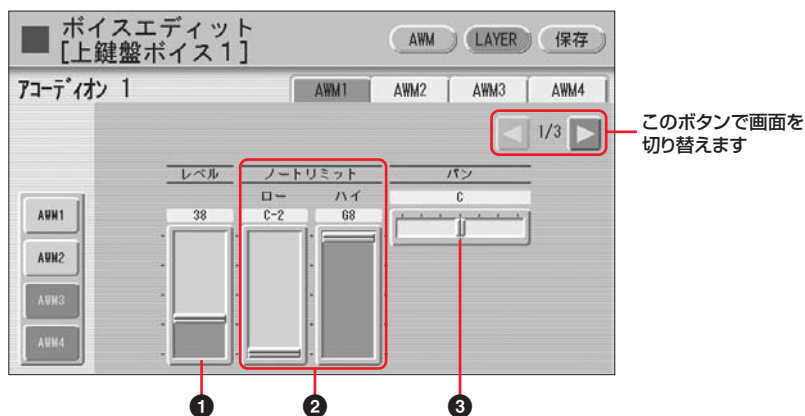
② ELEMENTオン/オフ

AWM音源の4つのELEMENTを表しています。押すたびに、オンとオフ(消音)が切り替わります(オフにしたELEMENTはグレー表示になります)。エディット中のELEMENTだけをオンにしておくと、エディット内容が確認しやすくなります。ただし、いくつかのELEMENTをオフにすると、鍵域や弾く強さによっては音が出ないこともあります。

③ 画面切り替え

LAYERページは、3つの画面で構成されています。◀▶ ボタンで画面を切り替えられます。それぞれの画面の内容は、以下のとおりです。

LAYERページ [1]



① レベル

エレメントの出力レベルを設定します。

設定範囲：0～127

② ノートリミット

エディット中のエレメントを発音させる音域を設定します。ここで設定した最低音(ロー)と最高音(ハイ)の間でのみ発音します。最高音(ハイ)を最低音(ロー)より低く設定することはできません。エレメントによっては、設定したとおりにノートリミットの効果がかけられないものもあります。

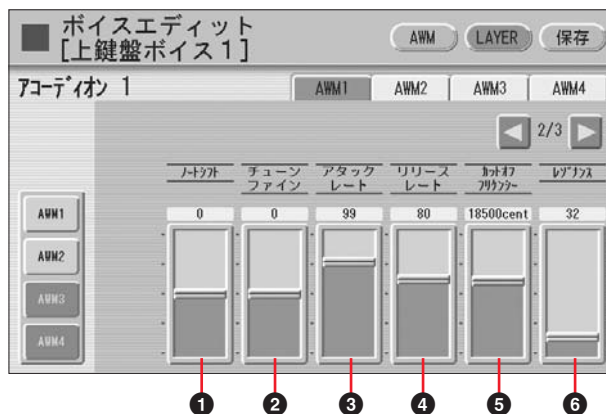
設定範囲：C-2～G8

③ パン

ステレオ出力によるエレメントの左右の位置を設定します。

設定範囲：L64～R63

LAYERページ [2]



① ノートシフト

現在選択しているエレメントのピッチを、半音単位で移調します。

設定範囲：-64～+63

② チューンファイン

現在選択しているエレメントのピッチを、微調整します。

設定範囲：-64～+63

③ アタックレート

鍵盤を押さえたとき、0から最大出力レベルに達するまでの速さを設定します。値が大きいほど、音の立ち上がりが速くなります。

設定範囲：0～127

④ リリースレート

鍵盤から指をはなしたあと、出力レベルが0になるまでの速さを設定します。値が大きいほど、音が消えるまでの時間が短くなります。

設定範囲：1～127

⑤ カットオフフリケンシー

フィルターのカットオフ周波数(フリケンシー)を設定します。

設定範囲：9600～24000セント

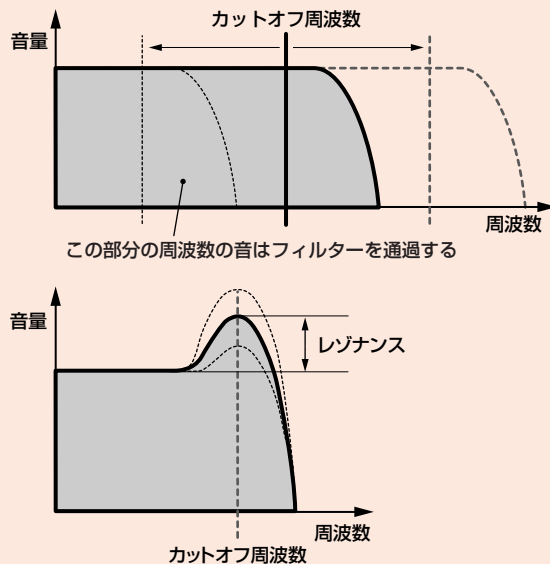
⑥ レゾナンス

カットオフ周波数付近の倍音(高調波)を強めて、クセのある音色にします。値を大きくするほど、倍音が強調されます。エレメントによっては、効果のかかりにくいものがあります。

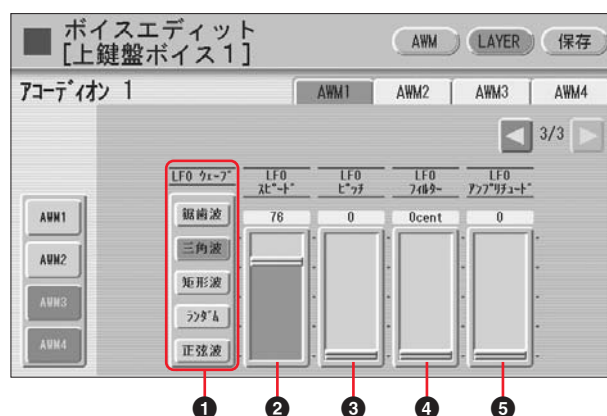
設定範囲：16～140

フィルター (カットオフ周波数とレゾナンス)

フィルターとは、ある特定の周波数帯だけを通過させて、ほかの周波数の信号を出力させない機構です。この楽器では、低い周波数だけを通過させ、高い周波数は出力させないタイプのフィルター(ローパスフィルター)を採用しています。



どの周波数までを通過させるかを決めるのがカットオフ周波数です。カットオフ周波数以下の信号は通過させ、それ以外の高周波はカットします。一般的には、カットオフ周波数を下げるほど、高音がたくさんカットされるので音色は暗くなります。また、カットオフ周波数付近の信号レベルを強める働きをレゾナンスといい、音にクセをつける効果があります。



① LFOウェーブ

LFOから発振される出力波形(ウェーブ)を選択します。155ページをご覧ください。

② LFOスピード

LFOから発振される信号の速さを設定します。値が大きいほど、スピードが上がります。

設定範囲：2～93

③ LFOピッチ

LFOでピッチを周期的に変化させます。値が大きいほど、ピッチの変化幅が大きくなります。値を0にすると、ピッチは変化しません。

設定範囲：0～400

④ LFOフィルター

LFOでフィルターのカットオフ周波数(フリクエンシー)を周期的に変化させます。値が大きいほど、変化幅が大きくなります。値を0にすると、周波数は変化しません。

設定範囲：0～4800セント

⑤ LFOアンプリチュード

LFOで音量を周期的に変化させます。値が大きいほど、音量の変化幅が大きくなります。値を0にすると、音量は変化しません。

設定範囲：0～128



関連ページ

ビブラート (47ページ)

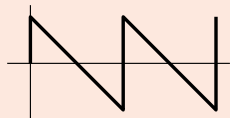
上記①～⑤のパラメーターをエディットしてつくったユーザーボイスは、ビブラートをプリセットに設定して使用することをおすすめします。ビブラートをユーザーに設定すると、ビブラートのデプスやスピードの影響で、LFOの効果がわかりにくくなる場合があります。

LFO (ローフリクエンシーオシレーター)

LFOは、低い周波数の信号を発生する発振器です。LFOから発振された低周波で、ピッチをふるわせてビブラート効果をかけたり、音質をふるわせてワウワウ効果をかけたり、音量を揺らしてトレモロ効果をかけたり、といった使い方ができます。

発振する信号の波形としては以下の5種類が用意されています。いろいろな波形でどんな効果が得られるか、試してみてください。

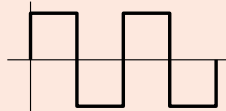
鋸歯波 (saw)



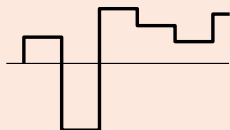
三角波 (tri)



矩形波 (squ)



ランダム (rnd)



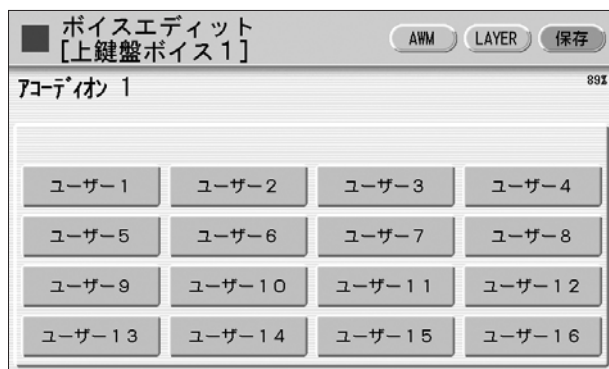
正弦波 (sine)



3 エディットしたボイスを保存する

ボイスエディットでつくったAWM音色は、ユーザーボイスとして16個まで保存できます。

- 1 画面右上の[保存]ボタンを押して、保存ページを表示させます。



- 2 画面上で、保存したいユーザーボイスナンバーを押します。
画面上に、保存してよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。(前もって保存しておいたデータを間違えて消したりしないようにするためです。)
- 3 (必要に応じて)[名前変更]ボタンを押して、保存するボイスに名前をつけます。
名前のつけ方は、ソング(MDR)の名前のつけ方と同じです(ただし、ボイスネームは最大で半角16文字までです)。122ページをご覧ください。

- 4** [保存]ボタンを押すと、「保存しました」というメッセージが一時的に表示されて、ユーザーボイスが保存されます。[キャンセル]ボタンを押すと、保存しないで前の画面に戻ります。



注意

ユーザーボイスを保存すると、そのユーザーボイスナンバーに入っていたボイスは、上書きされて消えてしまいます。大切なデータを消去してしまわないよう、よくご確認ください。大切なデータは、あらかじめMDR機能を使って、USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存されることをおすすめします。

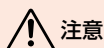
ボイスを保存したあとは、必ず156ページの方法でボイスエディットを終了してください。ボイスエディットを終了せずに電源を切ると、エディットした内容が失われてしまいます。

4 ボイスエディットを終了する

ボイスを保存したあとや、エディットを中止したいときなど、どのページからでも簡単に終了できます。

- 1** パネル上の[PROGRAM]ボタンを押します。
エディットしたボイスがすでに保存されている場合は、そのままボイスエディットを終了します。エディットしたボイスがまだ保存されていない場合には、保存せずに終了してよいか確認を求めるメッセージが現れます。

- 2** [終了]ボタンを押すと、エディットしたボイスを保存せずにボイスエディットを終了します。[キャンセル]ボタンを押すと、ボイスエディット画面に戻ります。

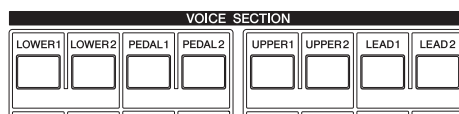


注意

ボイスエディットを終了すると、画面の左上が数秒間、水色に点灯し、ボイスエディットの内容を保存していることを示します。点灯中は電源を切らないでください。

5 保存したボイスを呼び出す

保存したユーザーボイスは、ボイスメニュー画面のユーザーカテゴリーを使って呼び出します。ボイス(楽器音色)章の、「ボイスボタンでボイスを選ぶ」(29ページ)をご覧ください。



リズムプログラムには、高品位でバラエティ豊かな打楽器音色を駆使して、ユーザーリズムパターンをつくり出せるリズムパターンプログラムと、内蔵されているリズムやユーザーリズムを1小節ずつ自由に並べ替えて、自分自身のリズムシーケンスが楽しめるリズムシーケンスプログラムがあります。リズムシーケンスプログラムでは、レジストレーションシーケンスの情報も組み込んで、自動的にレジストレーションとリズムを切り替えながら演奏することもできます。

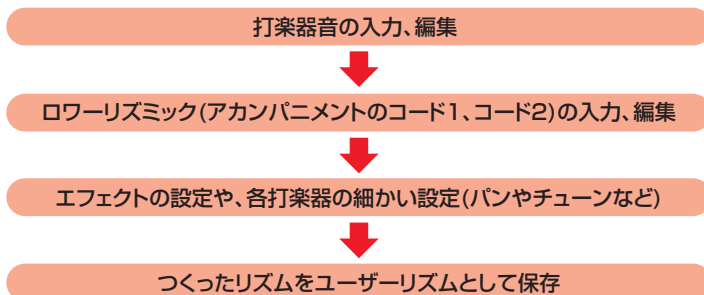
この章の内容

1 リズムプログラムの概要.....	157	3 リズムを自動で切り替える：リズムシーケンスプログラム.....	194
2 リズムパターンをつくる：リズムパターンプログラム..	158	• リズムシーケンスプログラムを始める	194
• リズムパターンプログラムを始める	158	• リズムシーケンスをプログラムする	196
• 入力するリズムの基本設定をする	161	• リズムシーケンスを試聴する	197
• 打楽器(リズム)を入力する一ステップ入力.....	165	• 入力したリズムシーケンスを編集する	197
• 入力した音符を編集/消去する.....	167	• レジストレーションシーケンスをつくる.....	199
• 打楽器(リズム)を入力するリアルタイム入力	172	• 入力したレジストレーションシーケンスを編集する ..	200
• アカンパニメントを選ぶ/つくる(ロワーリズムミック機能)	173	• リズムシーケンスプログラムを終了する.....	201
• コード1、コード2以外のアカンパニメントを変更する..	176	• リズムシーケンスを再生する	201
• ボリューム/パンを設定する	177	• 複数のシーケンスを順番に再生する	202
• エフェクトをかける	178	• シーケンスをコピーする.....	203
• 各打楽器の細かい設定をする.....	181	4 リズムパターンやリズムシーケンスを外部メディアに保存する	203
• リズムパターンを保存する	182		
• リズムパターンプログラムを終了する	184		
• 保存したユーザーリズムを呼び出す	184		
• 外部メディアからパターンを読み込む	185		
• キットリスト	186		
• リズムプログラムボイスリスト.....	189		

1 リズムプログラムの概要

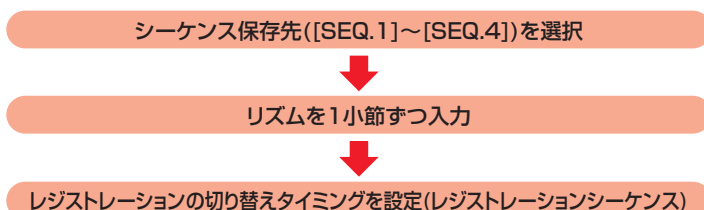
リズムパターンプログラム(158ページ～183ページ)

内蔵リズムの中に演奏したい曲に合ったものがない場合、自分で打楽器を入力したり、内蔵されているリズムを編集したりして、オリジナルのリズムをつくれます。



リズムシーケンスプログラム(194ページ～203ページ)

1小節単位でリズムを組み合わせ(シーケンス)、何小節目にどのリズムが鳴るかをプログラムします。また、プログラムしたリズムに合わせて、レジストも自動的に切り替わるよう設定できます。



2

リズムパターンをつくる： リズムパターンプログラム

リズムパターンプログラムでは、下鍵盤と上鍵盤の各キーに割り当てられた打楽器音を使って、オリジナルのリズムをつくることができます。つくったリズムパターンは、48パターンまでユーザーリズムとして保存できます。

リズムパターンプログラムを始める

リズムパターンプログラムでは、この楽器に内蔵されているリズムや、すでにつくってあるユーザーリズムをもとに、一部だけ変更して新しいリズムをつくる方法と、何も入力されていない状態からひとつひとつの打楽器を入力して、オリジナルのリズムをつくり上げていく方法とがあります。

1

(既存のリズムをもとにしたリズムをつくる場合)もとになるリズムをパネルに呼び出します。

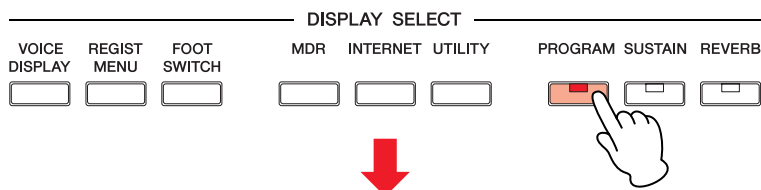


NOTE

リズムを鳴らしているときに
[PROGRAM]ボタンを押すと、
リズムは自動的に止まります。

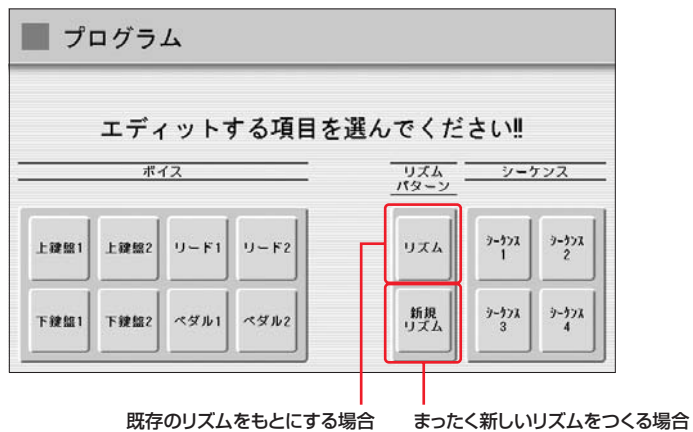
2

[PROGRAM]ボタンを押します。
プログラム画面が表示されます。



9

- 3** 既存のリズムをもとにする場合は[リズム]ボタンを、まったく新しいリズムをつくる場合は[新規リズム]ボタンを押します。



既存のリズムをもとにしたリズムをつくる場合：

内蔵リズムやすでに作成してあるユーザーリズムの中に、これからつくりたいリズムパターンと似たものがある場合は、既存のリズムパターンをもとにしてプログラムを始めると便利です。

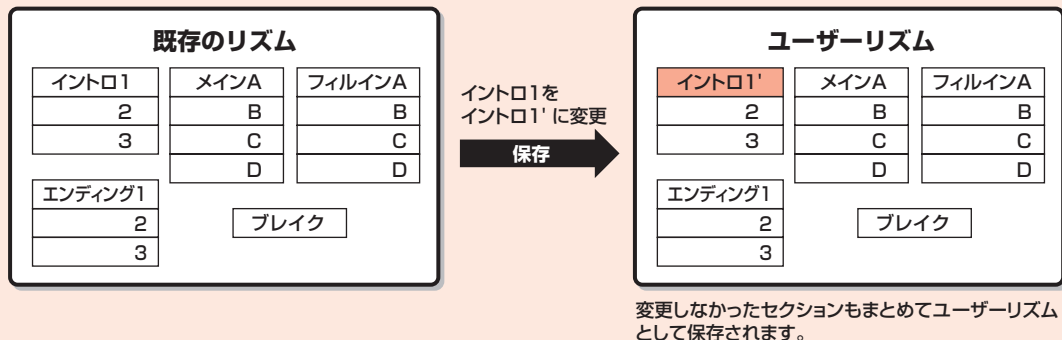
既存のリズムをもとにせず、最初からプログラムを始める場合：

この場合は、何も入力されていない状態からオリジナルのリズムパターンをつくることになります。

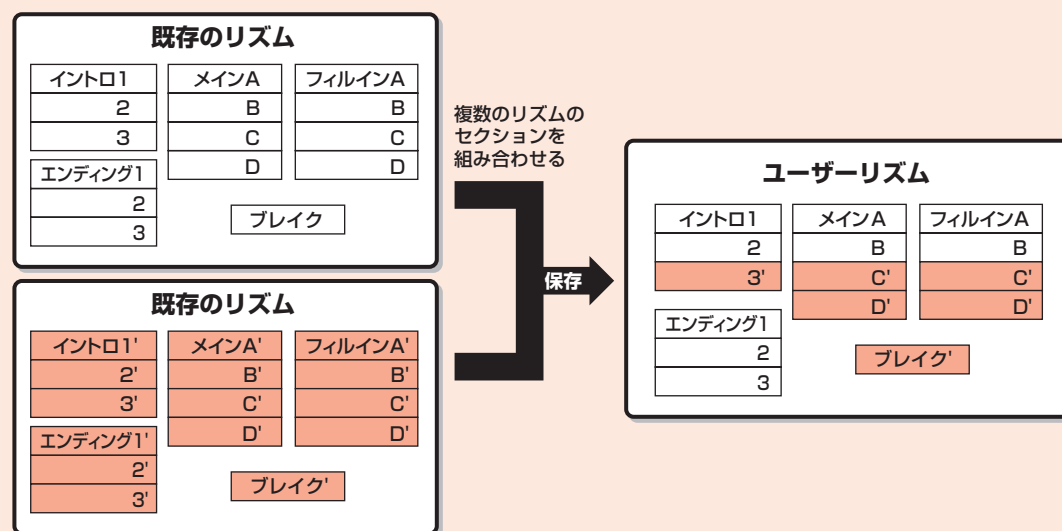
ひとつのリズムは、リズムパターンのバリエーションとして15種類のセクション(イントロ1～3、メインA～D、フィルインA～D、ブレイク、エンディング1～3)から構成されています。

リズムパターンプログラムでは、これらのセクション1つ1つについて、打楽器を入力したり消去したり、あるいは、ほかのリズムで使っているセクションをコピーして集めてきたり(アセンブリー)して、新しいユーザーリズムをつくれます。

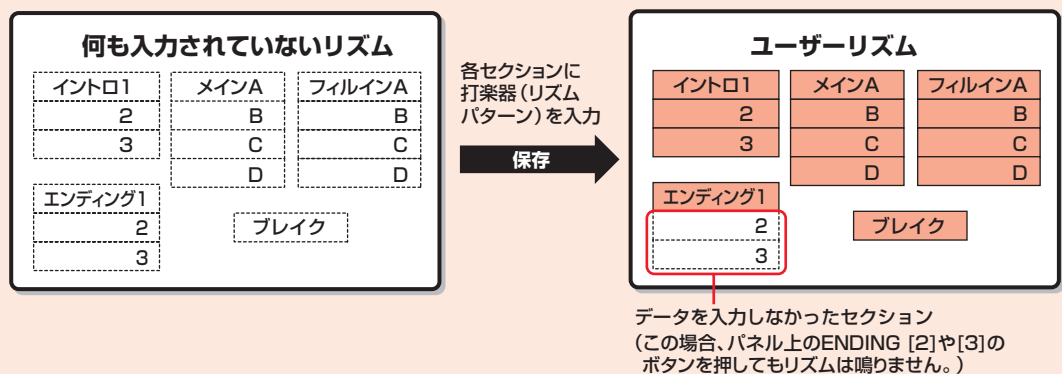
ケース1：既存のリズムから一部を変更して、ユーザーリズムをつくる



ケース2：既存の複数のリズムからセクションを組み合わせて、ユーザーリズムをつくる



ケース3：まったく新しいユーザーリズムをつくる



入力するリズムの基本設定をする

設定ページで、拍子や小節数などの設定を行ないます。また、別のリズムで使っているセクションをコピーしたり、ドラムやアカンパニメントの各パートを削除したりもできます。

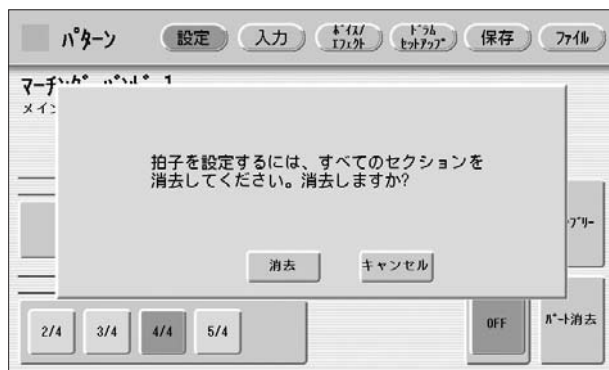
1 画面上の[設定]ボタンを押して、設定ページを表示させます。



2 リズムの拍子を設定します。 表示されているボタンの中から拍子を選びます。



既存のリズムをもとにしてプログラムを始める場合、現在入力されているリズムの拍子とは異なる拍子を選ばれると、次のようなメッセージが現れます。



すべてのセクションのデータを消去する場合は[消去]ボタンを選びます。メッセージ画面が閉じ、すべてのデータが消去されて拍子が変更されます。
[キャンセル]ボタンを選ばると、拍子を変更せずに、もとの画面に戻ります。

3 リズムパターンを入力するセクションを選びます。

画面上でセクションのボタンを押すと、セクション選択画面が表示されます。選択画面でセクションを選ばと、自動的に選択画面が閉じます。



セクションを変更して、パネル上の[START]ボタンでリズムをスタートすると、選んだリズムを確認できます。リズムを鳴らしながらセクションを変更することもできます。アカンパニメントをオフにしたい場合は、177ページをご覧ください。

4 入力する小節数を選びます。

画面上で小節数のボタンを押して、表示される一覧の中から、リズムパターンの長さ(小節数)を選びます。ただし、セクションにフィルインやブレイクを選んでいる場合は、自動的に1小節に設定され、変更することはできません。

5 必要に応じて、メトロノームやアセンブリーなどの設定をします。



関連ページ

ステップ入力とリアルタイム入力
(164ページ)

打楽器(リズム)を入力するーリアル
タイム入力(172ページ)

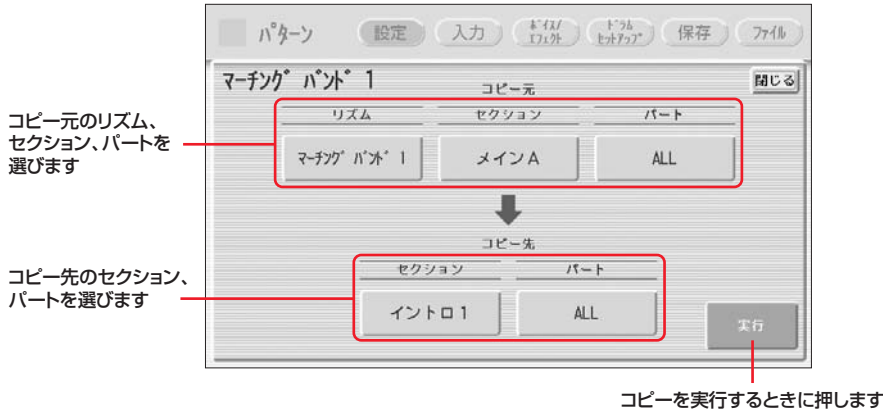
① メトロノーム

メトロノームのオン/オフを設定します。メトロノームをオンにしてリズムをスタートさせると、拍にあわせてメトロノームが鳴ります。リアルタイム入力のときにオンにしておく
と便利です。

② アセンブリー

ほかのリズムから現在プログラム中のリズムに、パートをコピーします。複数のリズムからセクションを組み合わせてユーザーリズムを作成する場合に便利です。

[アセンブリー] ボタンを押すと、以下の画面が表示されます。

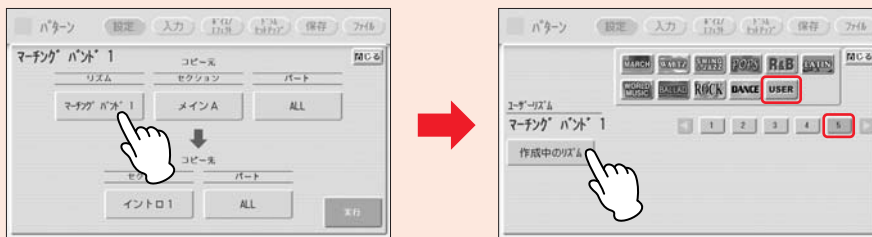


どのリズム/セクションのどのパートをコピーするかを選択します。打楽器パートやアカンパニメントのうちの1パートだけをコピーしたり、すべてのパートをコピーしたりできます。コピー元のリズム、セクション、パートを選択したあと、コピー先のセクションとパートを選択してください。

コピー元とコピー先の設定ができたなら、[実行]ボタンを押します。コピーが実行され、元の画面に戻ります。

コピー元のリズムに現在作成中のリズムパターンを選択することもできます。たとえばメインAをもとにしてメインBのリズムパターンをつくるときは、メインAのリズムパターンを入力したあと、メインBにコピーしてから編集すると便利です。

作成中のリズムパターンをコピー元として選ぶには、「USER」カテゴリーの5ページ目で「作成中のリズム」を選択します。



③ パート消去

現在入力されているリズムやアカンパニメントのパートを消去します。[パート消去]ボタンを押すと、以下の画面が表示されます。



関連ページ

アカンパニメント(73ページ)



NOTE

ベースを消去すると、A.B.C.をONにしてもベースパートが鳴らなくなります。

表示されたパートの中から、消去したいパートを選びます。データの入っていないパートは選択できません。[ALL]ボタンを選ぶとリズムとアカンパニメントのすべてが消去されます。

消去したいパートを選ぶと、「消去しますか？」というメッセージが表示されます。[消去]ボタンを押すと消去し、[キャンセル]ボタンを押すと消去せずにもとの画面に戻ります。

ステップ入力とリアルタイム入力

リズムパターンプログラムでリズムパターンを入力するには、ステップ入力とリアルタイム入力の2つの方法があります。

ステップ入力は、「何小節目の何拍目に」「どの打楽器が」「どのくらいの音量で鳴る」という情報を、ひとつひとつの打楽器音について入力していくことで、リズムパターンをつくる方法です。バスドラムのように1小節の中で決まった位置と音量で使用する打楽器音をプログラムしたり、また、正確さが要求される場合に適しています。

リアルタイム入力は、鍵盤で弾いた打楽器音がそのままデータとして入力され、前に入力した音を聞きながら、新しいパートを次々と重ねていくことで、リズムパターンをつくる方法です。実際にパーカッションを演奏することがプログラムすることになるので、フィーリングをそのまま表現できます。

つくりたいリズムの種類や好みによって、どちらの方法で入力するか選べます。もちろん、2つの方法をミックスして、パートごとに使い分けながら、ひとつのリズムをつくることもできます。ステップ入力の基本ビートをプログラムし、リアルタイム入力でアクセントや装飾音をつけるとよいでしょう。

ステップ入力またはリアルタイム入力のどちらを選択するかは、リズムを再生しているかどうかで決めることができます。リズムの停止中は、ステップ入力が自動的に選択されます。リズムの再生中は、リアルタイム入力を選択されます。ステップ入力の手順については下記を、リアルタイム入力の手順については172ページをご覧ください。

打楽器(リズム)を入力する一ステップ入力

入力ページで打楽器音を入力します。各ボイスセクションのボイスのボリュームを下げて、鍵盤を弾いたときにリズムだけが鳴る状態にしておきましょう。



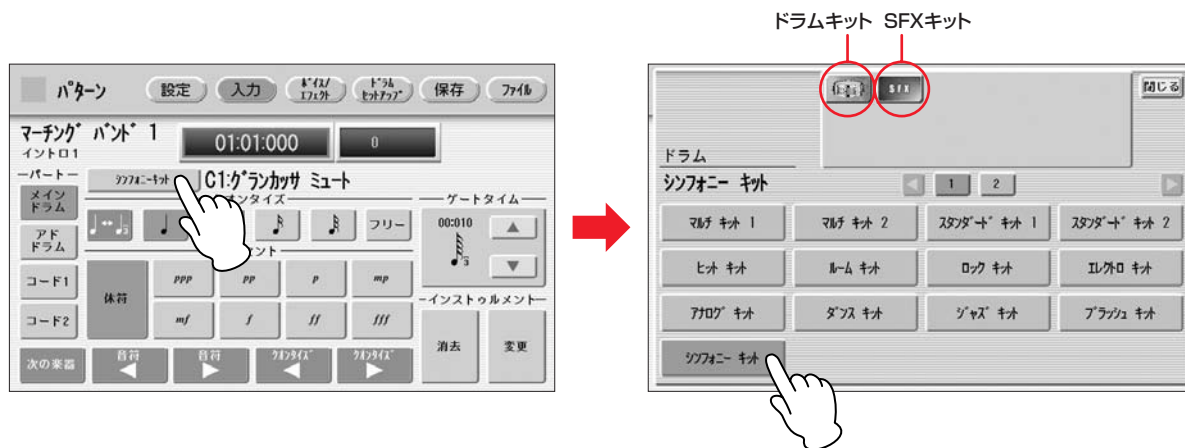
NOTE

リズムパターンプログラム中のリズムやアカンパニメントのボリュームは、パネル上のリズムのVOLUMEボタンで調節できます。リズムパターンプログラムを終了すると、VOLUMEボタンは、あらかじめ設定されていたリズムのボリューム値に戻ります。

- 1 画面上の[入力]ボタンを押して、入力ページを表示させます。
- 2 パートのボタンで、打楽器を入力するパート(メインドラムまたはアドドラム)を選びます。
打楽器は、メインドラムまたはアドドラムのパートに入力します。通常は、主な打楽器はメインドラムに入力し、タンバリンなどの装飾音をアドドラムに入力します。



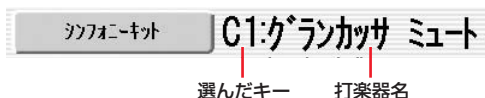
- 3 入力したい打楽器のセット(キット)を、鍵盤に呼び出します。
キット名が表示されているボタンを押すと、選択できるキットの一覧が表示されます。ドラムキットとSFXキットの2つのカテゴリーからキットを選択できます。それぞれのキットについては、186ページの「キットリスト」をご覧ください。一覧の中から呼び出したいキット名を押すと、一覧表示が閉じ、選んだキットが上鍵盤と下鍵盤に呼び出されます。



キットは、メインドラムとアドドラムのそれぞれについて1種類ずつしか選ばれません。違うキットの打楽器音を組み合わせてリズムをつくりたい場合は、メインドラムとアドドラムにそれぞれ別のキットを割り当てることで、2種類のキットの打楽器が混ざったリズムを作成できます。

4 入力したい打楽器が割り当てられているキー（鍵）を押さえて、入力する打楽器を選びます。

キーを押さえると、その打楽器名が画面に表示され、入力できる状態になります。



NOTE

クオンタイズは、入力している途中に変更することもできます。

5 入力したいリズムに適したクオンタイズを設定します。 171ページをご覧ください。



6 ホイッスルなどの持続音を入力する場合は、ゲートタイム(音符の長さ)を設定します。

ゲートタイムの設定が必要な打楽器は、186ページのキットリストでご確認ください。ゲートタイムの設定については、175ページをご覧ください。

7 アクセントボタンを押して、表示されているリズムクロックの位置に打楽器音を入力します。リズムクロックの変更は、クオンタイズ[◀][▶]ボタンで行ないます。



① リズムクロック表示ボックス

リズムパターンの現在の位置を[小節:拍:クロック]で表示します。

表示の中ではクロックが一番細かく、1拍は480のクロックで構成されています。

設定ページで決めた小節の長さ分の入力を終わると、先頭のクロック[01:01:000]に戻ります。



関連ページ

入力するリズムの基本設定をする
(161ページ)

② アクセントボタン

入力したい音量のアクセントボタンを押すたびに、打楽器音が入力されていきます。[ppp]ボタンが一番小さい音、[fff]ボタンが一番大きい音で、8段階の音量で入力できます。入力と同時に、リズムクロックの表示も、現在選択されているクオンタイズの長さ分だけ進行します。[休符]ボタンを押したときには、音は出ずにリズムクロックの表示だけが進行します。休符を入力するときに使用します。

③ クオンタイズ[◀][▶]

1ステップずつリズムクロックの表示を前または次に進めます。ステップは、選択されているクオンタイズによって変わります。

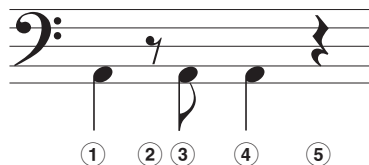
8 手順4～7の操作を繰り返して打楽器音を重ねていき、リズムを完成させます。

入力した音符を編集/消去する

入力を間違えた場合には、次の方法で入力した打楽器音の音量を変えたり、消去したりできます。

入力した音符の音量を変えるには：

1 音量を変えたい音符を選択します。



① 次の楽器

入力されている打楽器を、左にあるキーから順に検索します。このボタンを押すたびに、入力されている打楽器のうち、現在選ばれている打楽器の次(右側)にあるキーが選択され、打楽器が切り替わります。すでに入力してある打楽器を選びたいときに使用します。

② 音符[◀][▶]

同一打楽器内で、現在選ばれている音符の前または次に入力されている音符を選びます。たとえば上図では、休符である②や⑤とはばして、①、③、④を順番に選択できます。

③ クオンタイズ[◀][▶]

1ステップずつリズムクロックの表示を前または次に進めます。ステップは、選択されているクオンタイズによって変わります。

- 2** アクセント表示ボックス、またはアクセントボタンで、音量を変更します。
アクセント表示ボックスで音量を変更する方が、より細かい調整ができます。



① アクセント表示ボックス

アクセント表示ボックスを押すと、ボックスのまわりに青枠が表示されます。
この状態でデータコントロールダイヤルを回すと、0～127の範囲で、細かく音量を変更できます。0に設定すると、音は鳴りません。

② アクセントボタン

ppp (ピアニッシッシモ)～fff (フォルティッシッシモ)の8段階で、音量を変更できます。
変更したい音量のボタンを押すと、現在選択されている音符が、選択した音量に変わります。

入力した音符の位置を移動するには：

- 1** 167ページの手順1に従って、移動したい音符を選択します。
- 2** リズムクロック表示ボックスを押します。
リズムクロック表示ボックスのまわりに青枠が表示されます。



- 3** データコントロールダイヤルを回して、音符の位置をクロック単位で変更します。

入力した音符の長さを変えるには：

スネアロールやホイッスルのような持続音については、ゲートタイムを変更することで、音の鳴る長さを調節できます。176ページをご覧ください。

入力した音符を消去するには：

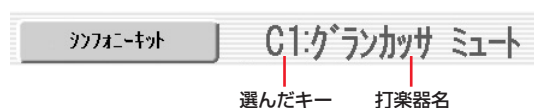
- 1 167ページの手順1に従って、消去したい音符を選択します。
- 2 消したい音を選んだ状態で、[休符]ボタンを押します。
入力されていた音が消去されて、休符に置き換わります。



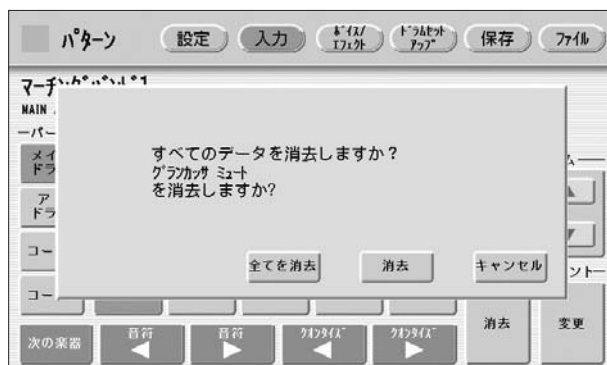
また、特定の打楽器音をすべて消去したり、すべての打楽器の音を消去したりすることもできます。

特定の打楽器音をすべて消去するには：

- 1 消去したい打楽器が割り当てられているキーを押します。
選んだキーと打楽器名が、画面に表示されます。



- 2 画面右下の[消去]ボタンを押します。
次のような表示が現れ、すべての打楽器音を消去するか、選ばれている打楽器音を消去するかの確認を求めています。



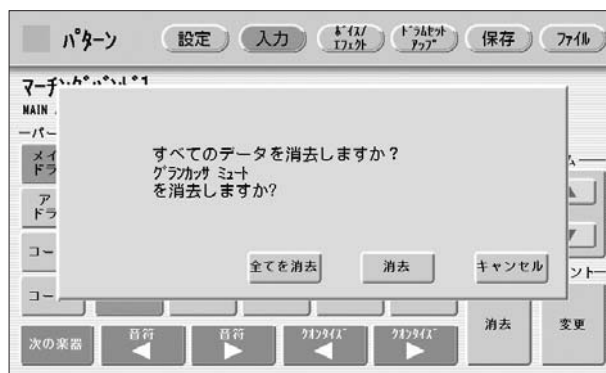
- 3** [消去]を選びます。
「ピンポン」という音がして、選択した打楽器音が消去されたことを知らせます。

このほかに、以下の方法で特定の打楽器音を消去することもできます。

[消去]ボタンを押しながら、消去したい打楽器音が割り当てられているキーを押します。
「ピンポン」という音がして、その打楽器音が消去されたことを知らせます。

すべての打楽器音を消去するには：

- 1** 画面右下の[消去]ボタンを押します。
次のような表示が現れ、選ばれている打楽器音を消去するか、すべての打楽器音を消去するかの確認を求めています。



- 2** [全てを消去]ボタンを選びます。
瞬間的にすべての打楽器音が消去されます。

また、入力する打楽器を間違えた場合などは、一度消去してから入力し直さなくても、以下の方法で、すでに入力してある打楽器音をほかの打楽器音に置き換えることもできます。

ほかの打楽器音に置き換えるには：

リズムをストップした状態で、以下の操作をします。

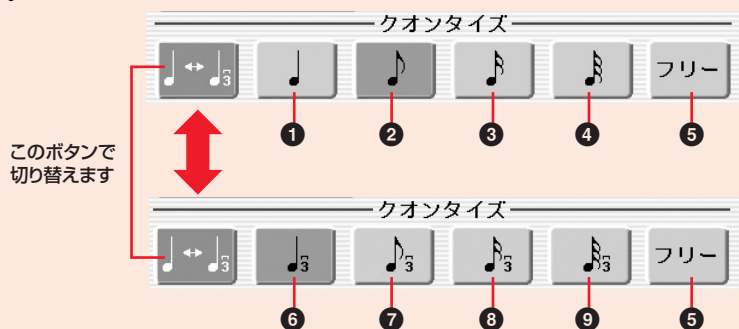
- 1** 変えたい打楽器音が割り当てられているキーを押します。
選んだキーと打楽器名が、画面に表示されます。



- 2** [変更]ボタンを押しながら、置き換えたい打楽器音が割り当てられているキーを押します。
瞬間的に打楽器音が置き換わります。

クオンタイズについて

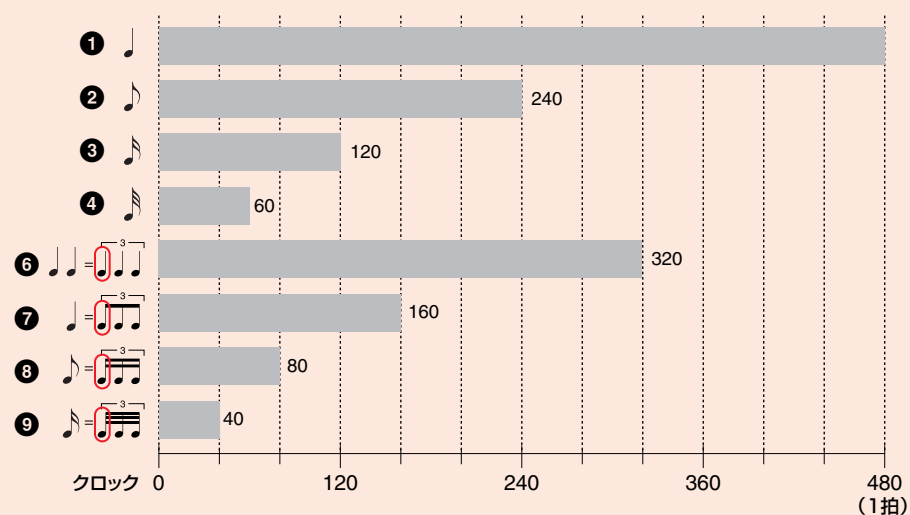
ステップ入力で楽器音を入力する際の入力タイミング、あるいはリアルタイム入力でタイミングを補正する精度を、クオンタイズで設定します。9種類のクオンタイズ値が選べます。



ステップ入力を行なう場合

選択したクオンタイズで、楽器音を入力することができます。入力ページのクロック表示ボックスでは、クオンタイズに応じた数字が表示されます。

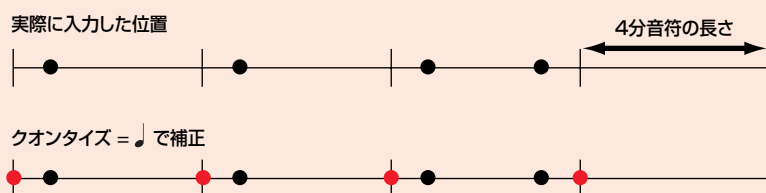
各クオンタイズで移動できるタイミング



フリー (5) に設定すると、1クロック(1/480拍)ずつタイミングが移動できます。

リアルタイム入力を行なう場合

クオンタイズを選択すると、入力の際に鍵盤を弾くタイミングが少し前後にずれても、正しい位置に補正して入力します。ただし、クオンタイズをフリーに設定した場合は、補正機能は動きません。クオンタイズの設定は、入力する音符のうち、もっとも細かい音符に合わせます。



打楽器(リズム)を入力するーリアルタイム入力

すでに入力してあるリズムを鳴らしたり、メトロノームを鳴らしたりしながら、鍵盤を弾いて打楽器音を入力します。弾いた音そのままリズムとして入力されます。

- 1 165ページの手順1～3に従って、入力するパートやキットを選びます。
- 2 入力したいリズムに適したクオンタイズを設定します。
設定されたクオンタイズによって、入力する音符のタイミングが自動的に補正されます。171ページをご覧ください。



- 3 リズムの[START]ボタンを押します。
既存のリズムをもとにプログラムする場合はもちろん、何も入力されていない状態から始める場合にも、リズムをスタートさせます。リズムをスタートさせることが、リアルタイム入力をスタートすることになり、入力ページは下のようなリアルタイム入力の画面に自動的に切り替わります。



- 4 リズム(またはメトロノーム)に合わせて、入力したい打楽器音が割り当てられたキー(鍵)を弾いて打楽器を演奏します。
既存のリズムをもとにプログラムを始めた場合は、そのリズムに合わせながら入力できます。何も入力されていない状態から始めた場合は、設定ページでメトロノームをオンにし、メトロノームの音を聞きながら入力します。設定ページで選んだ小節数だけパターンが繰り返されます。

- 5 2～4の操作を繰り返して打楽器音を重ねていき、リズムを完成させます。



関連ページ

メトロノーム(162ページ)

入力を間違えたときには、リズムが鳴っている状態のままで、特定の打楽器音をすべて消去できます。

特定の打楽器音を消去するには：

[消去]ボタンを押しながら、消去したい打楽器音が割り当てられているキーを押します。
指定された打楽器音は、瞬間的にすべて消去されます。

音量や入力位置などを修正する場合は、リズムを停止した状態で操作します。167ページの「入力した音符を編集/消去する」をご覧ください。

アカンパニメントを選ぶ/つくる(ロワーリズムミック機能)

自分でつくったリズムに、既存のリズムのアカンパニメントをあわせて一緒に使用したり、ロワーリズムミック機能を使って、下鍵盤にオリジナルのバックギングパターンをつけたりできます。

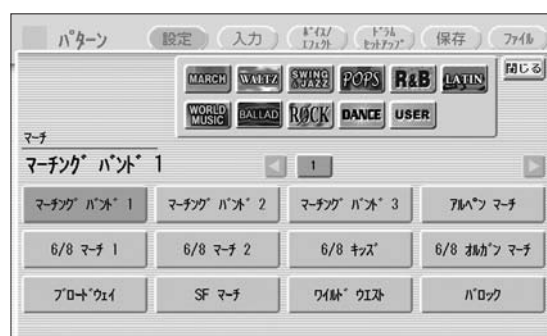
既存のリズムのアカンパニメントを選ぶには：

- 1 画面上の[設定]ボタンを押して設定ページを表示させます。
- 2 [アセンブリー]ボタンを押します。
コピー先、コピー元を選ぶ画面が現れます。
- 3 コピー元の[リズム]ボタンや[セクション]ボタンで、使用したいアカンパニメントのあるリズム、セクションを選択します。



関連ページ

リズムの基本設定をする
(161ページ)



- 4 コピー元の[パート]ボタンで、使用したいアカンパニメントのパートを選択します。
ここで選択したリズムのアカンパニメントが、そのまま自分のリズムに登録されます。
- 5 コピー先の[パート]ボタンで、ロワーリズムミックをコピーしたいパート(コード1またはコード2)を選びます。
- 6 [実行]ボタンを押します。
コピーが実行され、もとの画面(設定ページ)に戻ります。

これで、使用したいパターンが呼び出せました。

リズムミックパターンの場合も、リズムパターンと同じように、ステップ入力とリアルタイム入力のどちらかの方法で入力します。

- 1 画面上の[入力]ボタンを押して、入力ページを表示させます。
- 2 パートのボタンで、リズムックパターンを入力するパート(コード1またはコード2)を選びます。
□ワールズミックは、コード1またはコード2のパートに入力します。



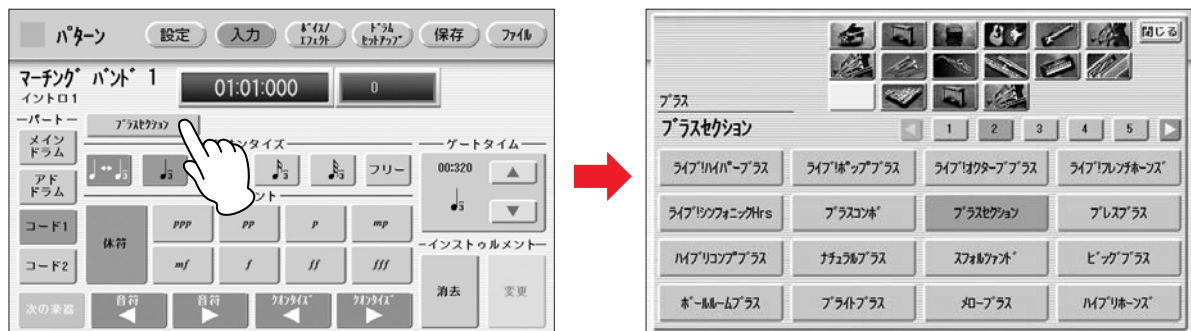
既存のリズムからコピーしたデータが入っていた場合は、「消去しますか？」というメッセージが表示されます。消去してオリジナルのリズミックパターンをつくる場合は[消去]ボタンを選びます。



NOTE

ここで選べるボイスは、各ボイスセクションで選べるボイスとは異なります。189ページのリズムプログラムボイスリストをご覧ください。

- ### 3 リズミックパターンに使用する楽器音(ボイス)を選びます。
- ボイス名が表示されているボタンを押すと、ボイスメニューが表示されます。ボイスメニューの中から使用したいボイス名を選ぶと、一覧表示が閉じ、選んだボイスが上鍵盤と下鍵盤に呼び出されます。



ボイスは、リズムパターンを入力したあとでも、この方法で変更できます。ただし、ボイスは、コード1とコード2のそれぞれについて1種類ずつしか選べません。違うボイスを組み合わせてリズムパターンをつくりたい場合は、コード1とコード2にそれぞれ別のボイスを割り当てることで、2種類のボイスが混ざったリズムパターンを作成できます。

- 4** 入力したいリズムパターンに適したクオンタイズを設定します。
171ページをご覧ください。

- 5** ゲートタイムを設定します。
ゲートタイムの ▲ ▼ ボタンで操作するか、ゲートタイムが青枠で囲まれている状態でデータコントロールダイヤルを操作することで、ゲートタイムを設定します。



ゲートタイムというのは、音符が実際に発音する長さです。たとえば、ひとくちに4分音符といっても、スタッカートで弾くこともあれば、テヌートで弾く場合もあります。そのような「実際に音符を弾く長さ」がゲートタイムです。

1拍は480クロックで構成されているので、4分音符をテヌートで入力する場合は450～470程度に、スタッカートで入力する場合は240前後に設定するとよいでしょう。

- 6** リズムパターンを入力します。
リズムパターンとまったく同じ方法で入力できます。ただし、リズムパターンの入力時は、鍵盤のどのキーを押してもCの和音(ドミソ)が鳴ります。ステップ入力の場合は166ページの手順7をご覧ください。リアルタイム入力の場合は172ページをご覧ください。

入力した音符の音量を変更したり、入力した音をすべて消去することもできます。167ページの「入力した音符を編集/消去する」をご覧ください。また、次の手順でゲートタイムを変更することもできます。

ゲートタイムを変更するには：

- 1 167ページの手順1に従って、ゲートタイムを変更する音符を選びます。
- 2 ゲートタイム表示ボックスを押します。
ゲートタイム表示ボックスのまわりに青枠が表示されます。



- 3 データコントロールダイヤルを回して、ゲートタイムを変更します。

コード1、コード2以外のアカンパニメントを変更する

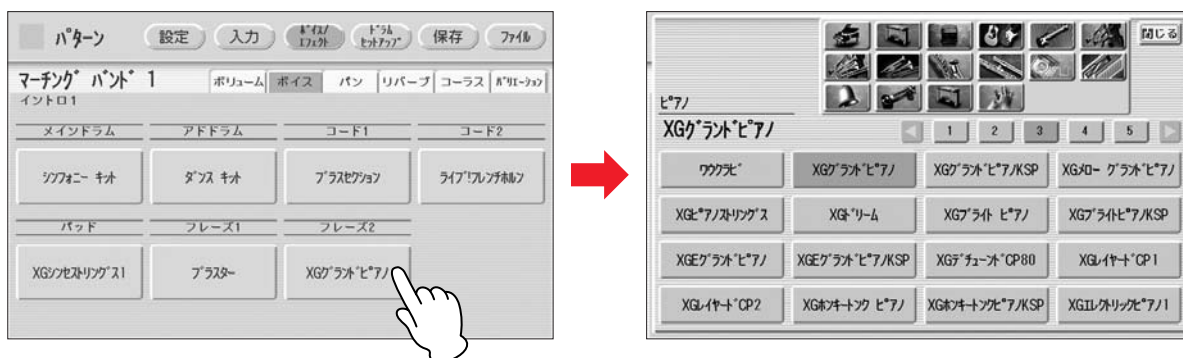
リズムパターンプログラムでは、打楽器パート(メインドラムとアドドラム)、リズムミックパート(コード1とコード2)は作成できますが、その他のアカンパニメントのパート(パッド、フレーズ1、フレーズ2)は作成できません。

しかし、パッド、フレーズ1、フレーズ2に関しても、既存のリズムで使われているものをコピーしてそのまま使うだけでなく、音色(ボイス)を変更することができます。ボイス/エフェクトページでボイスを変更できます。

- 1 [ボイス/エフェクト]ボタンを押してボイス/エフェクトページを表示させます。
- 2 [ボイス]ボタンを押します。
下の画面が表示されます。



- 3** 画面に表示されているボタンのうち、ボイスを変更したいパートのボタンを押します。
ボイスメニューが表示されます。



- 4** ボイスメニューの中から、使用したいボイスを選びます。
ボイスメニューが自動的に閉じ、もとの画面に戻ります。

上の手順で好きなボイスを選び、各パートのボリュームやパン、エフェクトを調節することで、自分のイメージに近いアカンパニメントを作成することができます。



NOTE

ここで選べるボイスは、各ボイスセクションで選べるボイスとは異なります。189ページのリズムプログラムボイスリストをご覧ください。

ボリューム/パンを設定する

ボリュームやパンは、ボイス/エフェクトページで設定します。

ボリューム画面



① オン/オフ

各パートのオン/オフを設定します。オフ(OFF)にしたパートはミュート(消音)されます。

② ボリュームスライダー

各パートのボリュームを設定します。

設定範囲：0～127

パン画面



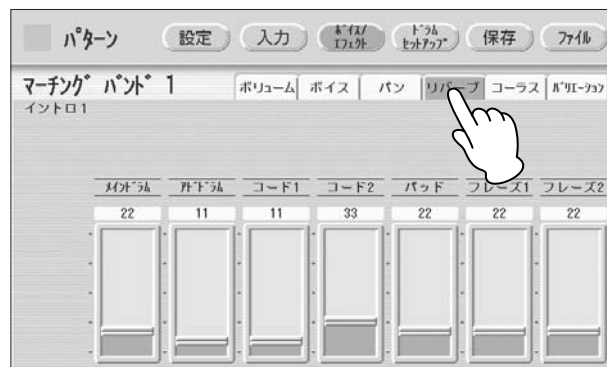
各パートのパン(ステレオ出力の左右の位置)を設定します。

設定範囲：L64～R63

エフェクトをかける

リバーブ、コーラス、バリエーションの3種類のエフェクトをかけることができます。リバーブは音が響き渡るような効果で広がりや奥行き感を与え、コーラスは複数の音が同時にになっているような効果で音に厚みを持たせます。バリエーションは、さまざまなエフェクトの中から好きなものを選んで使用できます。ボイス/エフェクトページで設定します。

リバーブ画面



各パートのリバーブ量を設定します。

設定範囲：0～127

コーラス画面



① コーラスタイプ

コーラスエフェクトの種類を選びます。コーラスタイプの表示されているボタンを押すと、コーラスタイプ一覧が表示されます。



一覧の中から使用したいコーラスエフェクトを選ぶと、一覧表示は自動的に閉じます。

② コーラススライダー

各パートにコーラスエフェクトをかける量を設定します。

設定範囲：0～127

バリエーション画面



関連ページ

エフェクトリスト(56ページ)

① バリエーションエフェクトカテゴリー

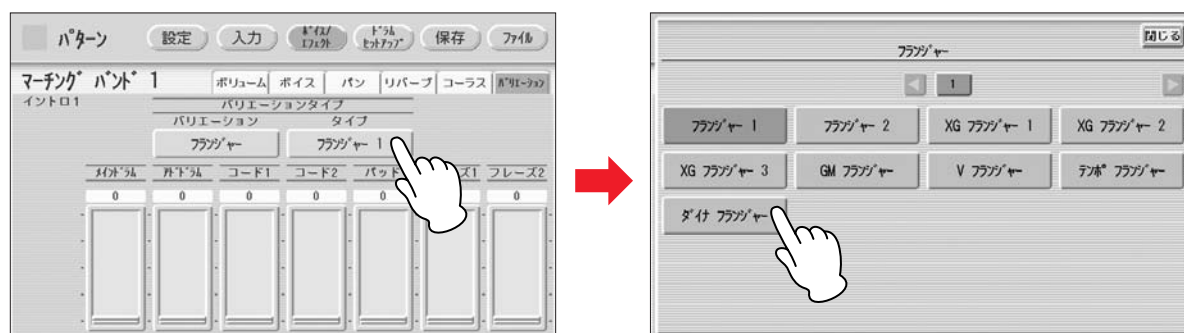
バリエーションエフェクトとして使用したいエフェクトのカテゴリーを選びます。エフェクト名の表示されているボタンを押すと、エフェクトカテゴリー一覧が表示されます。



一覧の中から使用したいバリエーションエフェクトを選ぶと、一覧表示は自動的に閉じます。ここで選んだエフェクトに応じて、バリエーションタイプ (2) は自動的に変更されます。

② バリエーションタイプ

バリエーションエフェクトのタイプを選びます。タイプ名の表示されているボタンを押すと、エフェクトタイプ一覧が表示されます。



一覧の中から使用したいエフェクトタイプを選ぶと、一覧表示は自動的に閉じます。

③ バリエーションスライダー

各パートにバリエーションエフェクトをかける量を設定します。

設定範囲：0～127

各打楽器の細かい設定をする

それぞれの打楽器音について、チューニングを変更したり、打楽器ごとのパンやボリュームを変更したりできます。

- 1 画面上の[ドラムセットアップ]ボタンを押して、ドラムセットアップページを表示させます。
- 2 設定を変更したい打楽器パート(メインドラムまたはアドドラム)を選びます。



- 3 設定を変更したい打楽器音が割り当てられているキーを押します。
画面に打楽器名が表示され、その打楽器の設定を変更できることを示します。



- 4 設定を変更します。
パン、ボリューム、リバーブ、ピッチを変更できます。





関連ページ

キットリスト(186ページ)

① キット名

選択しているパートで使用しているキット名を表示します。キット名のボタンを押して表示される一覧で、キットを変更することもできます。キットを変更した場合は、すでに入力されている打楽器音は、新しく選んだキットの音に置き換わります。

② パン

現在選ばれている打楽器の、ステレオ出力による位置を設定します。

設定範囲：L63～R63

③ ボリューム

現在選ばれている打楽器のボリュームを設定します。

設定範囲：0～127

④ リバーブ

現在選ばれている打楽器のリバーブの量を設定します。

設定範囲：0～127

⑤ ピッチコース

現在選ばれている打楽器のピッチを、100セント単位で設定します。

設定範囲：-64～+63

⑥ ピッチファイン

現在選ばれている打楽器のピッチを、1セント単位で設定します。ピッチコース(⑤)よりも細かく設定できます。

設定範囲：-64～+63

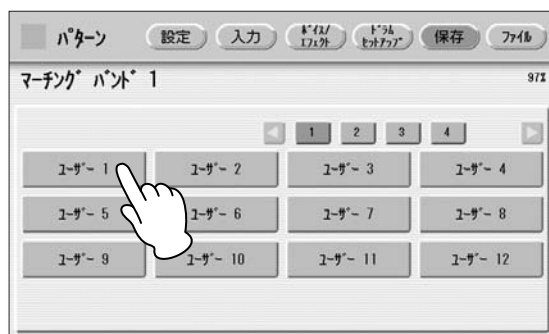
リズムパターンを保存する

作成したリズムパターンを、ユーザーリズムとして48種類まで保存できます。

- 必要に応じて、保存するデータの内容を確認します。
確認方法については、183ページをご覧ください。

- 画面右上の[保存]ボタンを押して、保存ページを表示させます。
保存ページを表示させると、リズムは自動的に止まります。

- 保存したいユーザーリズムナンバーを押します。
画面上に以下のメッセージが表示され、保存してよいかどうか確認を求めてきます。



- 4** [保存]ボタンを押すと、「保存しました!!」というメッセージが一時的に表示されて、リズムパターンが保存されます。[キャンセル]ボタンを押すと、保存しないで前の画面に戻ります。

画面の右上に、パターンを保存するメモリの残量が、パーセントで表示されています。



メモリ残量が足りず、パターンを保存できなかったときは、「データがいっぱいです!!」というメッセージが表示されます。この場合は[OK]ボタンを選択して、前の画面に戻ってください。

このようなことが起こらないように、データを入力するたびにメモリ残量をチェックすることを心がけてください。メモリ残量が足りず、パターンが保存できない場合は、必要度の低い打楽器音のデータを消去してから、もう一度試みてください。

リズムパターンを保存したあとは、必ず184ページの方法でリズムパターンプログラムを終了してください。リズムパターンプログラムを終了せずに電源を切ると、エディットした内容が失われてしまいます。

保存するリズムパターンの確認

作成したリズムパターンは、15種類のセクションをまとめて、1つのリズムとして保存します。保存の操作を行なう前に、保存したいセクションすべてに希望のデータが入っているかどうかを確認してください。

<例>メインAとメインBのリズムパターンをユーザーリズムとして保存したい場合

設定ページの[セクション]ボタンでメインAを選んで、リズムの[START]ボタンを押します。メインAのリズムが再生されるので、保存したいデータであることを確認してください。続けて、メインBについても再生して確認します。

保存したいデータが入っていなかった場合は、アセンブリー(163ページ)で呼び出してください。

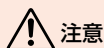
また、残りのセクション(ここではメインAとメインB以外の全セクション)も確認することをおすすめします。保存しなくてもよいセクションにデータが入っていた場合は、消去してデータ容量を減らすとよいでしょう。

設定ページの[パート消去]ボタンで、不要なセクションを消去できます(164ページ)。

リズムパターンプログラムを終了する

どのページでも、リズムパターンプログラムを終了できます。

- 1** パネル上の[PROGRAM]ボタンを押します。
リズムが鳴っているときに[PROGRAM]ボタンを押した場合、リズムは自動的に止まります。
つくったリズムパターンがすでに保存されている場合は、そのままリズムパターンプログラムを終了します。
リズムパターンがまだ保存されていない場合には、保存せずに終了してよいか確認を求めるメッセージが現れます。
- 2** [終了]ボタンを押すと、作成中のリズムパターンを保存せずにリズムパターンプログラムを終了します。[キャンセル]ボタンを押すと、終了せずに前の画面に戻ります。

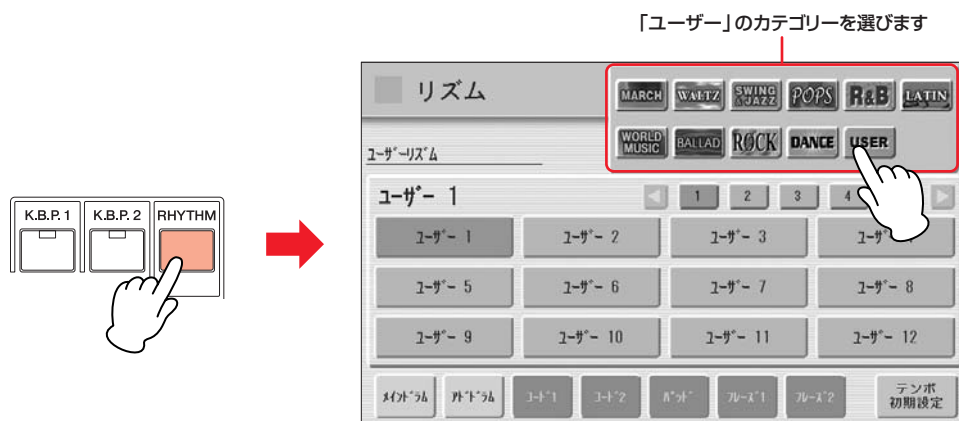


注意

リズムパターンプログラムを終了すると、画面の左上が数秒間、水色に点灯し、エディット内容を保存していることを示します。点灯中は電源を切らないでください。

保存したユーザーリズムを呼び出す

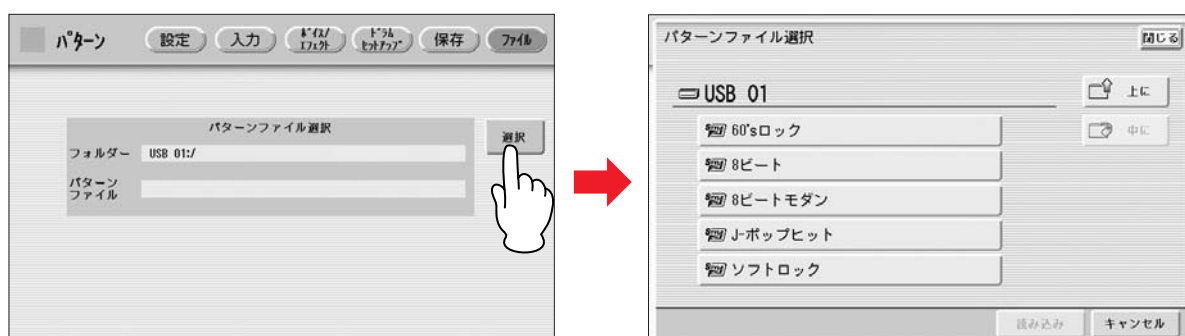
リズムパターンプログラムでつくったユーザーリズムは、リズムセクションの[RHYTHM]ボタンで呼び出すことができます。リズム/キーボードパーカッション章の「リズムボタンでリズムを選ぶ」(63ページ)をご覧ください。



外部メディアからパターンを読み込む

USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存されたパターンを読み込んで、ユーザーリズムとして保存して使用できます。エレクトーン用のデータだけでなく、ほかの楽器でつくったパターンファイルも読み込むことができます。

- 1 読み込みたいパターン(パターンファイル)が入ったメディアを、USB TO DEVICE端子に差し込みます。
- 2 パネル上の[PROGRAM]ボタンを押します。
- 3 画面上のメニュー [リズム]または[新規リズム]ボタンを押します。
- 4 画面右上の[ファイル]ボタンを押して、ファイルページを表示させます。
リズム再生中にファイルページを表示させると、リズムは自動的に止まります。
- 5 [選択]ボタンを押して、読み込みたいパターンファイルを選択します。
ファイルの選び方は、MDR機能のフォルダー選択と同じです。111ページ「メディアがみつからないときには」をご覧ください。



- 6 [読み込み]ボタンを押して、パターンを楽器に読み込みます。

これで、外部メディアのパターンが、リズムパターンプログラム画面に読み込まれました。読み込んだパターンは、入力ページで修正したり(167ページ)、保存ページでユーザーリズムとして保存したり(182ページ)できます。

この楽器で読み込めるファイルの種類について

この楽器は、スタイルファイルフォーマットに対応しています。スタイルファイルフォーマット(SFF)というのは、ヤマハの自動伴奏機能のノウハウを集大成した伴奏スタイルに関するフォーマットです。

SFFに対応した楽器で作成したスタイル(リズム)は、上記の方法で、この楽器に読み込むことができます。SFFに対応した楽器には、STYLE FILEのロゴが印刷されています。



キットリスト

		スタンダードキット1 ライブ! ファンクキット ライブ! Std.+Pキット	スタンダードキット2 ライブ! ファンクキット ライブ! ファンク+Pキット	ヒットキット	ルームキット	ロックキット	エレクトロキット
C-1	C ² -1	スルドミュート	スルドミュート	スルドミュート	スルドミュート	スルドミュート	スルドミュート
D-1	D ² -1	スルドオープン	スルドオープン	スルドオープン	スルドオープン	スルドオープン	スルドオープン
E-1		ハイQ	ハイQ	ハイQ	ハイQ	ハイQ	ハイQ
F-1	F ² -1	ホイップスラップ	ホイップスラップ	ホイップスラップ	ホイップスラップ	ホイップスラップ	ホイップスラップ
G-1	G ² -1	スクラッチH	スクラッチH	スクラッチH	スクラッチH	スクラッチH	スクラッチH
A-1	A ² -1	スクラッチL	スクラッチL	スクラッチL	スクラッチL	スクラッチL	スクラッチL
B-1		フィンガースナップ	フィンガースナップ	フィンガースナップ	フィンガースナップ	フィンガースナップ	フィンガースナップ
C0	C ⁰	クリックノイズ	クリックノイズ	クリックノイズ	クリックノイズ	クリックノイズ	クリックノイズ
D0	D ⁰	メトロノームクリック	メトロノームクリック	メトロノームクリック	メトロノームクリック	メトロノームクリック	メトロノームクリック
E0		メトロノームベル	メトロノームベル	メトロノームベル	メトロノームベル	メトロノームベル	メトロノームベル
F0	F ⁰	SeqクリックL	SeqクリックL	SeqクリックL	SeqクリックL	SeqクリックL	SeqクリックL
G0	G ⁰	SeqクリックH	SeqクリックH	SeqクリックH	SeqクリックH	SeqクリックH	SeqクリックH
A0	A ⁰	ブラッシュタップ	ブラッシュタップ	ブラッシュタップ	ブラッシュタップ	ブラッシュタップ	ブラッシュタップ
B0		ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*
C1	C ¹	ブラッシュスラップ	ブラッシュスラップ	ブラッシュスラップ	ブラッシュスラップ	ブラッシュスラップ	ブラッシュスラップ
D1	D ¹	ブラッシュタップスワール*	ブラッシュタップスワール*	ブラッシュタップスワール*	ブラッシュタップスワール*	ブラッシュタップスワール*	ブラッシュタップスワール*
E1		スネアロール*	スネアロール*	スネアロール*	スネアロール*	スネアロール*	スネアロール*
F1	F ¹	カスターネット	カスターネット	カスターネット	カスターネット	カスターネット	カスターネット
G1	G ¹	スネアソフト	スネアソフト2	スネアエレクトロ	スネアソフト2	スネアノイジー	スネアソフトエレクトロ
A1	A ¹	スティック	スティック	スティック	スティック	スティック	スティック
B1		キックソフト	キックソフト	キックソフト	キックソフト	キックソフト	キックソフト
C2	C ²	オープンリムショット	オープンリムショットH	スネアビッチ	オープンリムショット	オープンリムショット	オープンリムショット
D2	D ²	キックタイト	キックタイト	キックウェット	キックタイト	キック2	キックゲート
E2	E ²	キック	キックショート	キックタイトH	キック	キックゲート	キックゲートヘビー
F2	F ²	サイドスティック	サイドスティックライト	スティックアンビエント	サイドスティック	サイドスティック	サイドスティック
G2	G ²	スネア	スネアショート	スネアアンビエント	スネアスナッピー	スネアロック	スネアノイジー 2
A2	A ²	ハンドクラップ	ハンドクラップ	ハンドクラップ	ハンドクラップ	ハンドクラップ	ハンドクラップ
B2		スネアタイト	スネアタイトH	スネアタイト2	スネアタイトスナップ	スネアロックタイト	スネアノイジー 3
C3	C ³	フロアタムL	フロアタムL	ハイブリッドタム1	タムルーム1	タムロック1	タムエレクトロ1
D3	D ³	ハイハットクローズ	ハイハットクローズ	ハイハットクローズ2	ハイハットクローズ	ハイハットクローズ	ハイハットクローズ
E3	E ³	フロアタムH	フロアタムH	ハイブリッドタム2	タムルーム2	タムロック2	タムエレクトロ2
F3	F ³	ハイハットペダル	ハイハットペダル	ハイハットペダル2	ハイハットペダル	ハイハットペダル	ハイハットペダル
G3	G ³	ロータム	ロータム	ハイブリッドタム3	タムルーム3	タムロック3	タムエレクトロ3
A3	A ³	ハイハットオープン	ハイハットオープン	ハイブリッドタム2	ハイハットオープン	ハイハットオープン	ハイハットオープン
B3		ミドルタムL	ミドルタムL	ハイブリッドタム4	タムルーム4	タムロック4	タムエレクトロ4
C4	C ⁴	ミドルタムH	ミドルタムH	ハイブリッドタム5	タムルーム5	タムロック5	タムエレクトロ5
D4	D ⁴	クラッシュシンバル1	クラッシュシンバル1	クラッシュシンバル1	クラッシュシンバル1	クラッシュシンバル1	クラッシュシンバル1
E4	E ⁴	ハイタム	ハイタム	ハイブリッドタム6	タムルーム6	タムロック6	タムエレクトロ6
F4	F ⁴	ライドシンバル1	ライドシンバル1	ライドシンバル1	ライドシンバル1	ライドシンバル1	ライドシンバル1
G4	G ⁴	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル
A4	A ⁴	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ
B4		タンバリン	タンバリン	タンバリンライト	タンバリン	タンバリン	タンバリン
C5	C ⁵	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル
D5	D ⁵	カウベル	カウベル	カウベル	カウベル	カウベル	カウベル
E5	E ⁵	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2
F5	F ⁵	ビブラスラップ	ビブラスラップ	ビブラスラップ	ビブラスラップ	ビブラスラップ	ビブラスラップ
G5	G ⁵	ライドシンバル2	ライドシンバル2	ライドシンバル2	ライドシンバル2	ライドシンバル2	ライドシンバル2
A5	A ⁵	ボンゴH	ボンゴH	ボンゴH	ボンゴH	ボンゴH	ボンゴH
B5		ボンゴL	ボンゴL	ボンゴL	ボンゴL	ボンゴL	ボンゴL
C6	C ⁶	コンガHミュート	コンガHミュート	コンガHミュート	コンガHミュート	コンガHミュート	コンガHミュート
D6	D ⁶	コンガHオープン	コンガHオープン	コンガHオープン	コンガHオープン	コンガHオープン	コンガHオープン
E6	E ⁶	コンガL	コンガL	コンガL	コンガL	コンガL	コンガL
F6	F ⁶	ティンバールH	ティンバールH	ティンバールH	ティンバールH	ティンバールH	ティンバールH
G6	G ⁶	ティンバールL	ティンバールL	ティンバールL	ティンバールL	ティンバールL	ティンバールL
A6	A ⁶	アゴゴH	アゴゴH	アゴゴH	アゴゴH	アゴゴH	アゴゴH
B6		アゴゴL	アゴゴL	アゴゴL	アゴゴL	アゴゴL	アゴゴL
C7	C ⁷	カバサ	カバサ	カバサ	カバサ	カバサ	カバサ
D7	D ⁷	マラカス	マラカス	マラカス	マラカス	マラカス	マラカス
E7	E ⁷	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*
F7	F ⁷	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*
G7	G ⁷	ギロショット	ギロショット	ギロショット	ギロショット	ギロショット	ギロショット
A7	A ⁷	ギロロング*	ギロロング*	ギロロング*	ギロロング*	ギロロング*	ギロロング*
B7		クラベス	クラベス	クラベス	クラベス	クラベス	クラベス
C8	C ⁸	ウッドブロックH	ウッドブロックH	ウッドブロックH	ウッドブロックH	ウッドブロックH	ウッドブロックH
D8	D ⁸	ウッドブロックL	ウッドブロックL	ウッドブロックL	ウッドブロックL	ウッドブロックL	ウッドブロックL
E8	E ⁸	キーカミュート	キーカミュート	キーカミュート	キーカミュート	キーカミュート	スクラッチH 2
F8	F ⁸	キーカオープン	キーカオープン	キーカオープン	キーカオープン	キーカオープン	スクラッチL 2
G8	G ⁸	トライアングルミュート	トライアングルミュート	トライアングルミュート	トライアングルミュート	トライアングルミュート	トライアングルミュート
A8	A ⁸	トライアングルオープン	トライアングルオープン	トライアングルオープン	トライアングルオープン	トライアングルオープン	トライアングルオープン
B8		シェーカー	シェーカー	シェーカー	シェーカー	シェーカー	シェーカー
C9	C ⁹	ジングルベル	ジングルベル	ジングルベル	ジングルベル	ジングルベル	ジングルベル
D9	D ⁹	ベルツリー	ベルツリー	ベルツリー	ベルツリー	ベルツリー	ベルツリー
E9	E ⁹						
F9	F ⁹						
G9	G ⁹						

*: ゲートタイムの設定が必要な打楽器

下鍵盤

上
鍵
盤

*: ゲートタイムの設定が必要な打楽器

		マルチキット2	ライブ! スタジオキット	SFXキット1	SFXキット2	アラビックキット	キューバンキット	ポップラテンキット
C-1	C ⁻ 1	マラカスハイ	スルドミュート					
D-1	D ⁻ 1	スルドミュート	スルドオープン					
E-1		マラカスロー	ハイQ					
F-1	F ⁻ 1	スルドモフ	ホイップスラップ					
G-1	G ⁻ 1	スルドリム	スクラッチH					
A-1	A ⁻ 1	スルドオープン	フィンガースナップ					ハンドクラップ
B-1		クイーカミドル	クリックノイズ					
C0	C ⁰	タンボリンミュート	メトロノームクリック				コンガHチップ	コンガHチップ
D0	D ⁰	クイーカロー	メトロノームベル				コンガHヒール	コンガHヒール
E0		タンボリンオープン	SeqクリックL				コンガHオープン	コンガHオープン
F0	F ⁰	バンデロ	SeqクリックH			ナカラザンドム	コンガHオープン	コンガHオープン
G0	G ⁰	ボンゴハイ	ブラッシュタップ			カバサ	コンガHミュート	コンガHミュート
A0	A ⁰	コンガスライド	ブラッシュスワール*			ナカラザンエッジ	コンガHスラップOp.	コンガHスラップOp.
B0		ボンゴロー	ブラッシュスラップ			ハゲールドム	コンガHスラップ	コンガHスラップ
C1	C ¹	コンガスラップ	ブラッシュタップスワール*			ハゲールエッジ	コンガHスラップMt.	コンガHスラップMt.
D1	D ¹	コンガモフ	スネアロール*			ボンゴH	コンガLチップ	コンガLチップ
E1	E ¹	ボンゴミュート	カスターネット			ボンゴL	コンガLヒール	コンガLヒール
F1	F ¹	コンガハイ	スネアスタジオ2			コンガHミュート	コンガLオープン	コンガLオープン
G1	G ¹	ボンゴスラップ	スティック			コンガHオープン	コンガLミュート	コンガLミュート
A1	A ¹	コンガロー	キックアンビエンスH			コンガL	コンガLスラップOp.	コンガLスラップOp.
B1			オープンリムショット			ザグロウタH	コンガLスラップ	コンガLスラップ
C2	C ²	ティンバール1ハイ	キックアンビエンスL			ザグロウタL*	コンガLスライド*	コンガLスライド*
D2	D ²	ティンバール1ロー	キックスタジオ	カッティングノイズ1*	フーンコール*	キックソフト	ボンゴH Op.1f	ボンゴH Op.1f
E2	E ²		サイドスティック	カッティングノイズ2*	ドアのきしみ*	サイドスティック	ボンゴH Op.3f	ボンゴH Op.3f
F2	F ²	ティンバール2ハイ	スネアスタジオM		ドアを開める*	スネアソフト	ボンゴHリム	ボンゴHリム
G2	G ²	ティンバール2ロー	ハンドクラップ	ストリングスラップ*	スクラッチカット*	アラビックハンドクラップ	ボンゴHチップ	ボンゴHチップ
A2	A ²	ティンバール3ハイ	スネアスタジオL		スクラッチH3*	スネアドラム	ボンゴHヒール	ボンゴHヒール
B2	B ²	ウッドブロックハイ	フロアタムL		ウインドチャイム*	フロアタムL	ボンゴHスラップ	ボンゴHスラップ
C3	C ³	ティンバール3ロー	フロアタムH		電話*	ハイハットクローズ	ボンゴL Op.1f	ボンゴL Op.1f
D3	D ³	ウッドブロックミドル	ハイハットオープン			フロアタムH	ボンゴL Op.3f	ボンゴL Op.3f
E3	E ³	ティンバール4ハイ	ロータム			ハイハットベダル	ボンゴLリム	ボンゴLリム
F3	F ³	ティンバール4ロー	ミドルタムL			ロータム	ボンゴLチップ	ボンゴLチップ
G3	G ³	ビブラスラップ	ミドルタムH			ハイハットオープン	ボンゴLヒール	ボンゴLヒール
A3	A ³	トライアングルミュート	クラッシュシンバル1			ミドルタムL	ボンゴLスラップ	ボンゴLスラップ
B3	B ³	タンバリン	ハイタム			ミドルタムH	ティンバールオープン	ティンバールオープン
C4	C ⁴	トライアングルオープン	ライドシンバル1			ライドシンバル1		
D4	D ⁴	カスターネット	チャイニーズシンバル	フルートキークリック*	イグニッション*	クラッシュシンバル2		
E4	E ⁴	クラベス	ライドシンバルカップ		タイヤ*	ドゥフーラドム	バイラル	バイラル
F4	F ⁴	カバサ	タンバリン		レーシングカー*	タンバリン	ティンバールHオープン	ティンバールHオープン
G4	G ⁴	フィンガースナップ	スブラッシュシンバル		衝突*	ドゥフーラタク		
A4	A ⁴	クラッシュシンバル2	カウベル		サイレン*	カウベル		
B4	B ⁴	ビブラスラップ	クラッシュシンバル2		列車*	ドゥフーラサク		
C5	C ⁵	ハンドクラップ	ライドシンバル2		ジェット機*	クラベス		
D5	D ⁵	ウインドベルダウン	ボンゴH		スターシップ*	ドゥフドム	バイラルH	バイラルH
E5	E ⁵	アゴゴハイ	ボンゴL		バースト*	カテムドム	カウベルトップ	カウベルトップ
F5	F ⁵	ウインドベルアップ	コンガHミュート		ローラーコースター*	カテムタク		
G5	G ⁵	アゴゴロー	コンガHオープン		サブマリン*	カテムサク		
A5	A ⁵	カウベル3	コンガL			カテムタク		
B5	B ⁵	カウベル4	ティンバールH			ドゥフタク	ギロショート	ギロショート
C6	C ⁶	シェーカー	ティンバールL			タブラドム	ギロロング*	ギロロング*
D6	D ⁶	カウベル3	アゴゴH			タブラタク1		
E6	E ⁶	ギロショート	アゴゴL	雨*	笑い声*	タブラタク2	タンバリン	タンバリン
F6	F ⁶	カウベル2	カバサ	雷*	悲鳴*	タブラサク		
G6	G ⁶	ギロロング	マラカス	風*	パンチ*	タブラローエッジ*		
A6	A ⁶	カウベル1	サンバホイッスルH*	せせらぎ*	心音*	タブラフラム		
B6	B ⁶	太鼓(タイコ)2	サンバホイッスルL*	泡*	足音*	サガト1	マラカス	マラカス
C7	C ⁷	太鼓(タイコ)1	ギロロング*	フィード*		タブルドム	シェーカー	シェーカー
D7	D ⁷	太鼓(オオタイコ)2	クラベス			サガト3	カバサ	カバサ
E7	E ⁷	太鼓(オオタイコ)1	ウッドブロックH			タブルタク	クイーカミュート	クイーカミュート
F7	F ⁷	大鼓(オオツツミ)2	ウッドブロックL			サガト2	クイーカオープン	クイーカオープン
G7	G ⁷	大鼓(オオツツミ)1	ウッドブロックL			リクドム		
A7	A ⁷	小鼓(コツツミ)4	クイーカミュート			リクタク2		
B7	B ⁷	小鼓(コツツミ)3	クイーカオープン			リクフィンガー 1		
C8	C ⁸	小鼓(コツツミ)2	トライアングルミュート			リクタク1		
D8	D ⁸	小鼓(コツツミ)1	トライアングルオープン			リクフィンガー 2	トライアングルミュート	トライアングルミュート
E8	E ⁸	小鼓(コツツミ)1	シェーカー			リクプラストレモロ*	トライアングルオープン	トライアングルオープン
F8	F ⁸	小鼓(コツツミ)1	シングルベル			リクサク		
G8	G ⁸	小鼓(コツツミ)1	ベルツリー	犬*	マシンガン*	リクティク		ウインドチャイム
A8	A ⁸			馬*	レーザーガン*			
B8	B ⁸			鳥のさえずり*	爆発*			
C9	C ⁹				花火*			
D9	D ⁹							
E9	E ⁹							
F9	F ⁹							
G9	G ⁹			ゴースト*				
A9	A ⁹			マオウ*				

*: ゲートタイムの設定が必要な打楽器

リズムプログラムボイスリスト

PIANO (ピアノ)	
1	ライブ!グランドピアノ
	ブライトピアノ
	ハーブシコード
	グランドハーブシコード
	ホンキートンクピアノ
	ライブ!ウォームグランド
	バラッドスタックピアノ
	MIDIグランドピアノ
	オクターブピアノ1
	オクターブピアノ2
	CP80ピアノ
	クール!ギャラクシーエレビ
	ステージエレクトリックピアノ
	ボラリスエレクトリックピアノ
	ジャズコーラスエレビ
	ハイパータインズエレビ
2	クール!エレクトリックピアノ
	フェイズエレクトリックピアノ
	ニュータインズエレビ
	ファンクエレクトリックピアノ
	DXモダンエレビ
	スムースタインエレビ
	コーラスベルエレビ
	ピンテージエレビ
	ビーナスエレクトリックピアノ
	モダンエレクトリックピアノ
	トレモロエレクトリックピアノ
	スーパー DXエレビ
	スーツケースエレビ
	ステレオクラビ
	フェイズクラビ
	クラビ
3	ワウクラビ
	XGグランドピアノ
	XGグランドピアノKSP
	XGメローグランドピアノ
	XGピアノストリングス
	XGドリーム
	XGブライトピアノ
	XGブライトピアノKSP
	XGEグランドピアノ
	XGEグランドピアノKSP
	XGデチューンドCP80
	XGレイヤードCP1
	XGレイヤードCP2
	XGホンキートンクピアノ
	XGホンキートンクピアノKSP
	XGエレクトリックピアノ1

4	XGエレビ1KSP
	XGメローエレビ1
	XGコーラスエレビ1
	XGハードエレビ
	XGVクロスフェードエレビ1
	XG60'sエレビ1
	XGエレクトリックピアノ2
	XGエレビ2KSP
	XGコーラスエレビ2
	XGDXエレビハード
	XGDXレジェンド
	XGDXフェイズエレビ
	XGDX+アナログエレビ
	XGDXコトエレビ
	XGVクロスフェードエレビ2
	XGハーブシコード
5	XGハーブシコードKSP
	XGハーブシコード2
	XGハーブシコード3
	XGクラビ
	XGクラビKSP
	XGクラビワウ
	XGパルスクラビ
	XGピアスクラビ
CHROMATIC PERC. (クロマチックパーカッション)	
1	ビブラフォン
	ジャズビブラフォン
	サスペンス
	マリンバ
	シロフォン
	スチールドラム
	チェレスタ
	グロッケンシュピール
	ミュージックボックス
	チューブラーベル
	カリンバ
	ダルシマー
	ティンパニ
	XGチェレスタ
	XGグロッケンシュピール
	XGオルゴール1

2	XGオルゴール2
	XGビブラフォン
	XGビブラフォンKSP
	XGハードビブラフォン
	XGマリンバ
	XGマリンバKSP
	XGサインマリンバ
	XGバリンバ
	XGログドラム
	XGシロフォン
	XGチューブラーベル
	XGチャーチベル
	XGカリヨン
	XGダルシマー
	XGダルシマー 2
	XGツィンパロン
3	XGサントウール
ORGAN (オルガン)	
1	クール!オルガン
	クール!ジャズオルガン
	クール!ローターオルガン
	クール!フルロッカーオルガン
	スタジアムオルガン
	ロータリードライブオルガン
	パーカッシブオルガン
	ロックオルガン1
	ダンスオルガン
	ゴスペルオルガン
	ドロワーオルガン1
	ジャズオルガン1
	ロックオルガン2
	パーフルオルガン
	エレクトリックオルガン
	ドロワーオルガン2
2	ジャズオルガン2
	ロックオルガン3
	クリックオルガン
	メロドロワーオルガン
	ブライトドロワー Org.
	60'sオルガン
	ジャズオルガン3
	ティビエ16+4
	ティビエフル
	ティビエ8+4
	ティビエ8
	キヌラ8
	ボックス8
	シアター Trp.8
	シアター Trp.16+8
	ティビエ+ボックス

3	Trp.+キヌラ
	チャペルオルガン1
	チャペルオルガン2
	チャペルオルガン3
	パイプオルガン
	リードオルガン
	ミュゼットアコーディオン
	トゥッティアアコーディオン
	スモールアコーディオン
	アコーディオン
	タンゴアコーディオン
	スタイリッシュアコーディオン
	バンドネオン
	ソフトアコーディオン
	スイートハーモニカ
	モダンハーブ
4	ブルースハーブ
	XGドロワーオルガン
	XGDet.ドロワー
	XG60sドロワー Org1
	XG60sドロワー Org2
	XG70sドロワー Org1
	XGドロワーオルガン2
	XG60sドロワー Org3
	XGイーブンバー
	XG16+2'2_3オルガン
	XGオルガンベース
	XG70sドロワー Org2
	XGチャーチオルガン
	XGドロワーオルガン3
	XGパーカッシブオルガン
	XG70s/パーカッシブOrg
5	XGDet.パーカッシブ
	XGライトオルガン
	XGパーカッシブオルガン2
	XGロックオルガン
	XGロータリーオルガン
	XGスローロータリー
	XGファストロータリー
	XGチャーチオルガン
	XGチャーチオルガン3
	XGチャーチオルガン2
	XGノートルダム
	XGオルガンフルート
	XGトレモロオルガンフルート
	XGリードオルガン
	XGパフオルガン
	XGAアコーディオンF

6	XGアコーディオン1
	XGハーモニカ
	XGハーモニカ2
	XGタンゴアコーディオン
	XGタンゴアコーディオン2
GUITAR (ギター)	
1	ライブ!ナイロンギター
	クール!ジャズギター
	クール!エレクトリックギター
	ライブ!スチール弦ギター
	ライブ!ダイノスチール1
	スイート!マンドリン
	クール!ファンクギター
	クール!ストラトスフィアギター
	クール!ピンテージギター
	クール!パワーリードギター
	クール!ブルースギター
	ロックギター
	ピンテージストラム
	ライブ!12弦ギター
	ライブ!ダイノスチール2
	クール!クリーンギター
2	ブードゥーギター
	パワーコードギター
	キャンプファイヤーギター
	ソリッドギター
	ピンテージアンプギター
	アロハギター
	クランチギター
	スムースリードギター
	60'sクリーンギター
	ライブ!クラシックギター
	クール!ジャズソロギター
	ピンテージオープンギター
	フォークギター
	ソリッドコードギター
	ピンテージミュートギター
	ペダルスチールギター
3	リードギター
	コーラスギター
	ピンテージトレモロギター
	オクターブギター
	ディーブコーラスギター
	トレモロギター
	ヘビースタックギター
	ブライトクリーンギター
	ワウギター
	DXジャズギター
	ディストーション
	エレクトリック12弦ギター
	フィードバックギター
	18弦ギター
	ミュートギター
	ファンクギター

4	オーバードライブ
	メガスチール弦ギター
	メガハイストリングギター
	メガ12弦ギター
	メガクリーンギター
	メガオーバードライブ
	メガディストーション
	XGナイロン弦ギター
	XGナイロン弦ギター 2
	XGナイロン弦ギター 3
	XGペロシティハーモニクス
	XGウクレレ
	XGスチール弦ギター
	XGスチール弦ギター 2
	XG12弦ギター
5	XGナイロン&スチールギター
	XGスチール&ボディ
	XGマンドリン
	XGジャズギター
	XGメロギター
	XGジャズアンプ
	XGクリーンギター
	XGコーラスギター
	XGミュートギター
	XGファンクギター 1
	XGミュートスチール弦ギター
	XGファンクギター 2
	XGジャズマン
	XGオーバードライブ
	XGギターピンチ
6	XGディストーション
	XGフィードバックギター
	XGフィードバックギター 2
	XGギターハーモニクス
	XGギターフィードバック
	XGギターハーモニクス2
BASS (ベース)	
1	クール!フィンガーベース
	アコースティックベース
	クール!ダイノピックベース
	クール!フレットレスベース
	スラップベース
	サブベース
	ハードベース
	レゾベース
	ハウスベース
	ビッグドローンベース
	ロックベース
	スーパーフレットレスベース
	ピックベース
	フュージョンベース
	ベース&シンバル
2	アナログベース

2	DXファンクベース
	ドライシンセベース
	80'sシンセベース
	ハイQベース
	ファンクベース
	メロフィンガー
	クリックベース
	パンチベース
	TBベース
	メガアコースティックベース
	メガフィンガーベース
	メガピックベース
	メガフレットレスベース
	XGアコースティックベース
	XGジャズリズム
3	XGVXアップライトベース
	XGフィンガーベース
	XGフィンガーダーク
	XGフランチベース
	XGベース&ディストーション
	XGフィンガースラップ
	XGフィンガーベース2
	XGモジュレーションベース
	XGピックベース
	XGミュートピックベース
	XGフレットレスベース
	XGフレットレスベース2
	XGフレットレスベース3
	XGフレットレスベース4
	XGシンセフレットレス
4	XGスムースフレットレス
	XGスラップベース1
	XGレゾナントスラップ
	XG/パンチサムベース
	XGスラップベース2
	XGVEIスイッチスラップ
	XGシンセベース1
	XGシンセベース1ダーク
	XGファストレゾナント
	XGアシッドベース
	XGクラピベース
	XGテクノシンセベース
	XGオービター
	XGスクエアベース
	XGラバーベース
5	XGハンマー
	XGシンセベース2
	XGメロシンセベース

5	XGシーケンスドベース
	XGクリックシンセベース
	XGシンセベース2ダーク
	XGスムースシンセベース
	XGモジュラーシンセベース
	XGDXベース
	XGエックスワイヤーベース
STRINGS (ストリングス)	
1	スイート!バイオリン
	ピオラ
	チェロ
	コントラバス
	ハーブ
	ハックブレット
	フィドル
	バンジョー
	シタール
	琴
	三味線
	ソロバイオリン
	トレモロストリングス
	ピチカートストリングス
2	XGバイオリン
	XGスローバイオリン
	XGピオラ
	XGチェロ
	XGコントラバス
	XGトレモロストリングス
	XGスロートレモロストリングス
	XGサスペンションストリングス
	XGピチカートストリングス
	XGオーケストラハーブ
	XGヤンチン
ENSEMBLE (アンサンブル)	
1	ライブ!ストリングス
	ライブ!アレグロ
	ライブ!オーケストラ
	シンフォニックストリングス
	オーバーストリングス
	オーケストラ+ホーン
	オーケストラ+フルート
	オーケストラ+オーボエ
	トゥッティ
	ストリングス
	オーケストラストリングス
	ストリングスカルテット
	コンチェルトストリングス
	アナログストリングス
	チェンバーストリングス
2	ボウストリングス

2	スロースtringス
	マルカートStringス
	シンセStringス1
	シンセStringス2
	オーケストラヒット
	ライブ!ゴスペル
	ライブ!ハミング
	ハークワイア
	スイートヘブン
	ドリームヘブン
	ライブ!ムー
	ゴシックボックス
	サンビーム
	ベルヘブン
	パンヘブン
	プロヘブン
3	クワイア
	エアークワイア
	ボックスヒューマナ
	ボイス
	ワークワイア
	XGティンパニ
	XGStringス1
	XGステレオStringス
	XGスローアタックStringス
	XGアルコStringス
	XG60'sStringス
	XGオーケストラ
	XGオーケストラ2
	XGトレモロオーケストラ
	XGペロシティストRingス
	XGStringス2
4	XGステレオスロースtringス
	XGレガートStringス
	XGウォームStringス
	XGキングダム
	XG70'sStringス
	XGStringス3
	XGシンセStringス1
	XGレゾナントStringス
	XGシンセStringス4
	XGシンセStringス5
	XGシンセStringス2
	XGクワイアアー
	XGステレオクワイア
	XGクワイアアー2
	XGメロークワイア
	XGクワイアStringス

5	XGボイスウー
	XGシンセボイス
	XGシンセボイス2
	XGコラール
	XGアナログボイス
	XGオーケストラヒット
	XGオーケストラヒット2
	XGインパクト
BRASS (ブラス)	
1	スイート!トランペット
	スイート!トロンボーン
	スイート!ミュートトランペット
	スイート!フリューゲルホーン
	ジャズトランペット
	ソロトランペット
	トロンボーン
	ソロトロンボーン
	ソフトトロンボーン
	メロートロンボーン
2	ミュートトロンボーン
	バリトンホーン
	バリトンヒット
	アルプベース
	フリューゲルホーン
	チューバ
	ライブ!ハイパーブラス
	ライブ!ポップブラス
	ライブ!オクターブブラス
	ライブ!フレンチホルン
	ライブ!シンフォニックホーン
	ブラスコンボ
	ブラスセクション
	プレスブラス
	ハイブリッドコンブブラス
	ナチュラルブラス
	スフォルツァンド
	ビッグブラス
	ボールルームブラス
	ブライトブラス
	メローブラス
	ライブ!リホーン

3	ハイブリッド
	ソフトペロシティーブラス
	80'sブラス
	ソフトブラス
	フルホーン
	スムーストロンボーン
	ハイブラス
	オーバーブラス
	トランペットアンサンブル
	メローホーン
4	ビッグバンドブラス
	ポップブラス
	ブラスヒット
	アナログブラス
	トロンボーンセクション
	スモールブラス
	ソフトアナログ
	ファンキーアナログ
	テクノブラス
	シンセブラス
5	オーバーホーン
	ファットシンセブラス
	XGトランペット
	XGトランペット2
	XGブライトトランペット
	XGウォームトランペット
	XGトロンボーン
	XGトロンボーン2
	XGチューバ
	XGチューバ2
6	XGミュートトランペット
	XGフレンチホルン
	XGフレンチホルンソロ
	XGフレンチホルン2
	XGホルンオーケストラ
	XGブラスセクション
	XG Tp & Tb セクション
	XGブラスセクション2
	XGハイブラス
	XGメローブラス
	XGシンセブラス1
	XGクァックブラス
	XGレゾナントシンセブラス
	XGポリブラス
	XGシンセブラス3
	XGジャンプブラス
	XGアナログV.EI.ブラス1
	XGアナログブラス1
	XGシンセブラス2
	XGソフトブラス
	XGシンセブラス4
	XGクワイアブラス
	XGアナログV.EI.ブラス2
	XGアナログブラス2

REED (リード)	
1	スイート!テナーサククス
	スイート!アルトサククス
	スイート!ソプラノサククス
	グロウルサククス
	バリトンサククス
	ライブ!サククスセクション
	サククスアピール
	ムーンライト
	バラードブラス
	サクシームード
	ソプラノサククス
	テナーサククス
	アルトサククス
	サククススタック
	ライブ!セクションソフト
	ライブ!セクションハード
2	ウッドウィンドアンサンブル
	スイート!クラリネット
	スイート!オーボエ
	イングリッシュホルン
	バスーン
	クラリネット
	オーボエ
	XGソプラノサククス
	XGアルトサククス
	XGサククスセクション
3	XGハイパーアルトサククス
	XGテナーサククス
	XGブレッシーテナーサククス
	XGソフトテナーサククス
	XGテナーサククス2
	XGバリトンサククス
	XGオーボエ
	XGイングリッシュホルン
	XGバスーン
	XGクラリネット
PIPE (パイプ)	
1	スイート!フルート
	スイート!パンフルート
	フルートアンサンブル
	フルート
	パンフルート
	クラシカルフルート
	ピッコロフルート
	エスニックフルート
	尺八
	ホイッスル
	リコーダー
	オカリナ
	XGピッコロ
	XGフルート
	XGリコーダー
	XGパンフルート

2	XGボトル
	XGRハ
	XG口笛
	XGオカリナ
SYNTH LEAD (シンセリード)	
1	オキシジェン
	マトリックス
	ワイアーリード
	ヒップリード
	ホップリード
	ダンスフックリード
	テクリード
	テクラインリード
	ソフトミニリード
	オクターブフックリード
	トランスリード
	ファイアワイヤー
	アナログン
	ブラスター
	スカイライン
	スクエアリード
2	ソーリード
	ポップリード
	ブローリード
	ブライトミニリード
	タイニーリード
	ファンキーリード
	パラグライド
	ロボリード
	ファーク
	ポータートーン
	ビッグリード
	ワーブ
	アドレナリン
	スターダスト
	エアロリード
	ミニリード
3	インパクト
	サンベル
	アンダーハイム
	ハイバイアス
	ビニリード
	パンリード
	ストリングベルズ
	クリスタルアイズ
	パッドベルズ
	メロディーメイカー
	ビッグチューン
	トランペットソーリード
	アタックソーリード
	パーカッションスクエアリード
	XGスクエアリード
	XGスクエアリード2

4	XGLMスクエア
	XGハロー
	XGシュラウド
	XGメロー
	XGソロサイン
	XGサインリード
	XGソートゥースリード
	XGソートゥースリード2
	XGシックソートゥース
	XGダイナミックソートゥース
	XGデジタルソートゥース
	XGビッグリード
	XGヘビーシンセ
	XGワスピーシンセ
	XG/パルスソートゥース
XGドクターリード	
5	XGベロシティリード
	XGシーケンスドアナログ
	XGカリオベリード
	XGピュアパッド
	XGチフリード
	XGルビー
	XGチャランリード
	XGディストーションリード
	XGワイヤーリード
	XGボイスリード
	XGシンセアーズ
	XGボックスリード
	XG5度リード
	XGビッグファイブ
	XGベース&リード
XGビッグ&ロー	
6	XGファット&パーキー
	XGソフトホワール
SYNTH PAD (シンセパッド)	
1	インソムニア
	スカイダイバー
	パプルスベース
	ハイバストリングパッド
	メローパッド
	メディテリニアンパッド
	ネオウォームパッド
	サイバーパッド
	オーバースイープ
	メッセンジャー
	ウェーブ2001
	ファークイスト
	ディスクロージャ
	ブライトオーバーパッド
	ダークパッド
ミステリ	

2	シリウス
	S&Hグループ
	ペロアシュラミ
	イブニングスターズ
	エンジェルバイパス
	アトモスフィア
	ゼノンパッド
	イクイノックス
	グラスパッド
	ファンタジア
	DXパッド
	シンピアント
	スターゲート
3	エリア51
	ダークムーン
	アイオノスフィア
	ゴールデンエイジ
	ソラリス
	タイムトラベル
	ミレニアム
	デューン
	XGニューエイジパッド
	XGファンタジー
	XGウォームパッド
	XGシックパッド
	XGソフトパッド
4	XGサインパッド
	XGホルンパッド
	XGロータリースtringス
	XGポリシンセパッド
	XGポリパッド80
	XGクリックパッド
	XGアナログパッド
	XGスクエアパッド
	XGクワイアパッド
	XGヘブン
	XGアイトピア
	XGCCパッド
	XGボウパッド
	XGグレイシャー
5	XGグラスパッド
	XGメタリックパッド
	XGタインパッド
	XGパンパッド
	XGハローパッド
	XGスイープパッド
	XGシュイマー
	XGコンバージ
	XGボーラーパッド
	XGシレスティアル

SYNTH EFFECTS (シンセエフェクト)	
1	XGレイン
	XGクラビパッド
	XGハーモレイン
	XGアフリカンウィンド
	XGカリブ
	XGサウンドトラック
	XGブローグ
	XGアンセストラル
	XGクリスタル
	XGシンセドラムコンブ
	XGポップコーン
	XGタイニーベルズ
	XGラウンドグロックン
2	XGグロックンチャイム
	XGクリアベル
	XGコーラスベル
	XGシンセマレット
	XGソフトクリスタル
	XGラウドグロックン
	XGクリスマスベル
	XGビブラフォンベル
	XGデジタルベル
	XGエアベル
	XGベルハーブ
	XGガムリンバ
3	XGアトモスフィア
	XGウォームアトモスフィア
	XGハローリリース
	XGナイロンエレピ
	XGナイロンハーブ
	XGハーブボックス
	XGアトモスフィアパッド
	XGブラネット
	XGブライトネス
	XGファンタジーベル
	XGスモーカー
	XGゴブリン
	XGゴブリンシンセ
	XGクリーパー
	XGリングパッド
	XGリチュアル
	XGトゥーヘブン
	XGナイト
	XGグリズン
	XGベルクワイア
	XGエコー
	XGエコー2
	XGエコーパン

4	XGエコーベル
	XGビッグバン
	XGシンセピアノ
	XGクリエーション
	XGスターダスト
	XGレゾナント&パンニング
	XGサイエンスフィクション
	XGスターズ
ETHNIC (エスニック)	
1	バグパイプ
	XGシタール
	XGデチューンシタール
	XGシタール2
	XGタンブラ
	XGタンブーラ
	XGバンジョー
	XGミュートバンジョー
	XGラバープ
	XGゴビチャント
	XGウード
	XG三味線
	XG琴
	XG大正琴
	XGカヌーン
	XGカリンバ
2	XGバグパイプ
	XGフィドル
	XGシャナイ
	XGシャナイ2
	XGブーンギ
	XG箏(ヒチリキ)
	XGティンクルベル
	XGボナン
	XGアルタイル
	XGガムラン
	XGステレオガムラン
	XGラマシンバル
	XGアジアンベル

PERCUSSION (パーカッション)	
1	XGアゴゴ
	XGスチールドラム
	XGグラスパーカッション
	XGタイベル
	XGウッドブロック
	XGカスタネット
	XG和太鼓
	XGグランカッサ
	XGメロディックタム
	XGメロディックタム2
	XGリアルタム
	XGロックタム
	XGシンセドラム
	XGアナログタム
	XGエレクトロパーカッション
	XGリバースシンバル
SOUND EFFECTS (サウンドエフェクト)	
1	XGギターフレットノイズ
	XGプレスノイズ
	XG海辺
	XG鳥のさえずり
	XG電話
	XGヘリコプター
	XG拍手
	XG銃声
	XGカッティングノイズ
	XGカッティングノイズ2
	XGストリングスラップ
	XGフルートキークリック
	XG雨
	XG雷
	XG風
	XGせせらぎ
2	XG泡
	XGフィード
	XG犬
	XG馬
	XG鳥のさえずり2
	XGゴースト
	XGマオウ
	XGフォーンコール
	XGドアのきしみ
	XGドアを閉める
	XGスクラッチカット
	XGスクラッチスプリット
	XGウィンドチャイム
	XG電話2
	XGイグニッション
	XGタイヤ

3	XGレーシングカー
	XG衝突
	XGサイレン
	XG列車
	XGジェット機
	XGスターシップ
	XGバースト
	XGローラーコースター
	XGサブマリン
	XG笑い声
	XG悲鳴
	XGパンチ
	XG心音
4	XG足音
	XGマシンガン
	XGレーザーガン
	XG爆発
	XG花火

3

リズムを自動で切り替える： リズムシーケンスプログラム

リズムシーケンスプログラムを使えば、自分で作ったユーザーリズムや、この楽器に内蔵されているリズムを1小節ずつ自由に組み合わせて、完成されたリズム譜として1曲分のデータ(リズムシーケンス)を作ることができます。

リズムシーケンスは、パネル上の4つのシーケンスボタンに、それぞれ140小節まで保存できます。複数のボタンに入ったデータを連続して再生することができるので、必要に応じてデータを分けておけば、次のような使い方ができます。

- 何曲かをメドレー形式で演奏する場合に、1曲ごとに別のシーケンスボタンにシーケンスデータを保存します。曲別に練習したいときに、目的の曲だけを再生できます。
- 1曲をいくつかの部分に分けて、イントロをシーケンス[1]ボタン、Aメロを[2]ボタン、サビを[3]ボタンなどと、それぞれ別のシーケンスボタンに保存しておきます。サビを練習したいときには[3]ボタンを再生すれば、すぐに目的の場所から演奏が始められます。

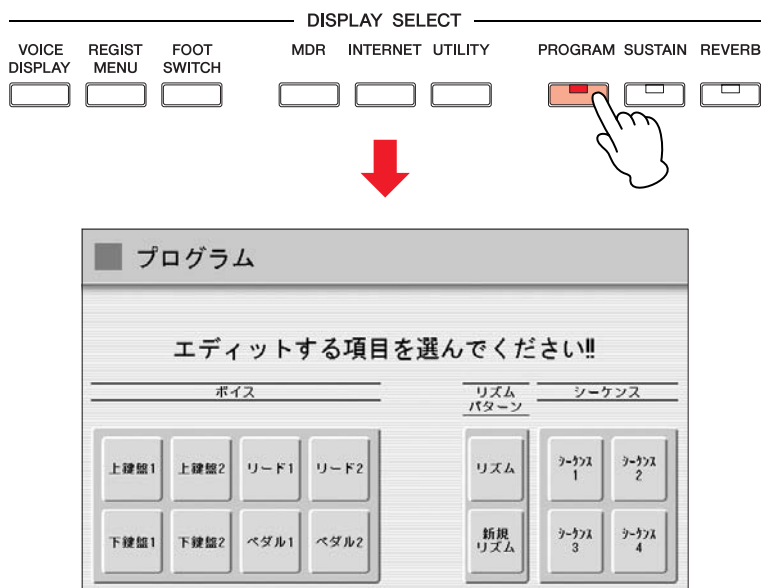
リズムシーケンスプログラムを始める

リズムシーケンスプログラムでは、すでにつくってあるシーケンスをコピーしてプログラムする方法と、何も入力されていない状態からひとつひとつリズムを並べて、シーケンスをつくり上げていく方法とがあります。

1

[PROGRAM]ボタンを押します。

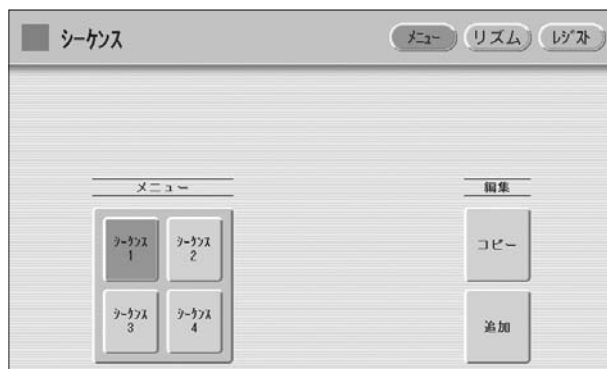
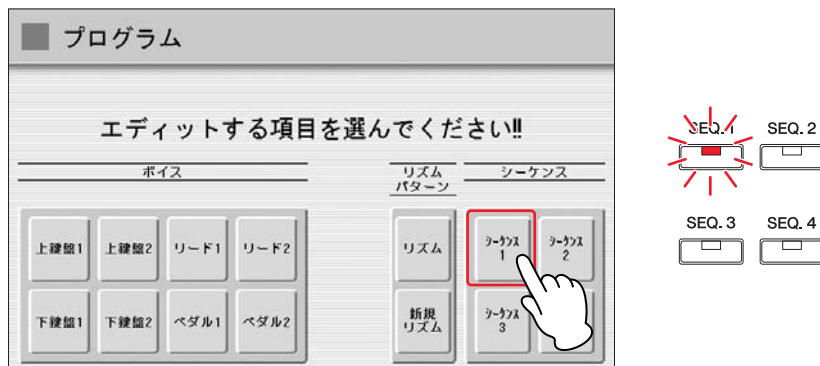
プログラム画面のメニューページが表示されます。



リズムが鳴っているときに[PROGRAM]ボタンを押した場合、リズムは自動的に止まります。

2 画面上のメニュー [シーケンス1]～[シーケンス4]ボタンを押して、シーケンスプログラムを保存したいシーケンス番号を選びます。

シーケンス番号を選ぶと、パネル上のシーケンスボタンのランプが点灯し、シーケンス画面が表示されます。



または、シーケンス画面のメニュー [シーケンス1]～[シーケンス4]ボタンや、パネル上のシーケンスボタン[SEQ.1]～[SEQ.4]を押してシーケンス番号を選ぶこともできます。

これで、シーケンスプログラムの準備が整いました。すでにつくってあるシーケンスをコピーしてシーケンスプログラムを始める場合は、次の操作が必要です。

3 編集[コピー]を押してコピー元を表示します。

4 画面上のコピー元[シーケンス1]～[シーケンス4]ボタンを押して、コピーしたいシーケンス番号を選びます。

画面上に、「コピーしますか?」というメッセージが表示されます。

5 [コピー]を押すとコピーが実行されます。

[キャンセル]を押すとコピーせずにもとの画面に戻ります。

リズムシーケンスをプログラムする

- 1 画面右上の[リズム]ボタンを押して、リズムページを表示させます。
- 2 画面上で[カテゴリー]ボタンを押して、シーケンスを組みたいリズムのカテゴリーを選びます。ユーザーリズムを選ぶ場合は、ユーザーを選びます。
選択したリズムのリズムメニューが画面に表示されます。



- 3 リズムメニューの中から、入力したいリズムを選びます。



- 4 パネル上のボタンで、入力したいセクション(メインA～D、フィルインA～D、イントロ1～3、エンディング1～3、ブレイク)を選びます。
選んだリズムは、画面上部の中央に表示されます。
- 5 画面の[セット]ボタンを押します。
選んだリズムが1小節だけ入力され、画面上にボックスで表示されます。リズムを入力すると、カーソルが自動的に1つ進み、次のリズムを入力できる状態になります。ひとつのシーケンスボタンに、140小節までのリズムが入力できます。エンディングを入力する場合は、エンディングパターンがすべて入力されます。(たとえば、2小節のエンディングパターンの場合は、[セット]を押すと2小節分入力されます。)エンディングを入力したあとの小節には、シーケンスは入力できません。
- 6 手順2～5の操作を繰り返して、リズムを入力していきます。



NOTE

イントロセクションを入力する場合、入力するセクションの小節数を画面上部で確認し、その小節数だけセットしてください。

4

5

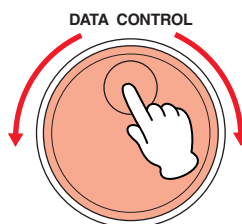
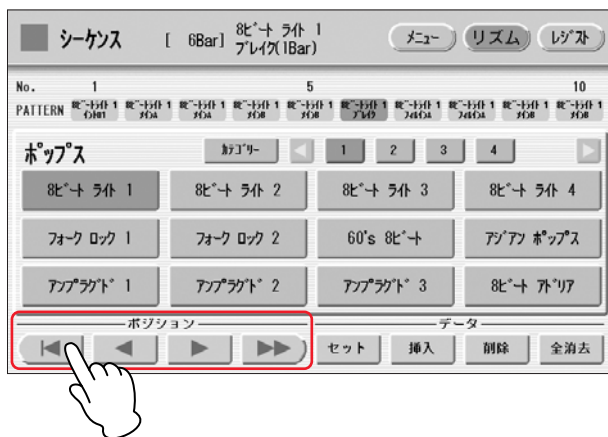
6

リズムシーケンスプログラムの途中で電源を切ると、入力したリズムシーケンスデータは失われてしまいます。電源を切る前に、必ず201ページの方法でリズムシーケンスプログラムを終了してください。

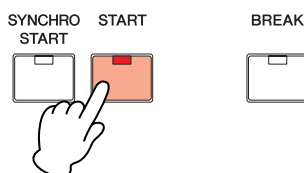
リズムシーケンスを試聴する

シーケンスプログラムの途中で、作成中のシーケンスを試聴できます。

- 1 シーケンス再生させたい位置までカーソルを移動します。
カーソルの移動は、データコントロールダイヤルまたは画面のポジションボタンで行ないます。



- 2 リズムの[START] ボタンを押します。



これで、シーケンス再生が始まります。試聴をストップするには、もう一度リズムの[START]ボタンを押します。

入力したリズムシーケンスを編集する

すでに入力したリズムの間に違うリズムを挿入したり、入力してあるリズムを削除したりできます。



① ポジション

編集画面にあるカーソル(オレンジ色表示)を移動するボタンです。カーソルは、自分で設定したリズムシーケンスの小節内で移動させることができます。

-  カーソルを最初の位置に戻します。
-  カーソルを1つだけ左に移動します。
-  カーソルを1つだけ右に移動します。
-  カーソルを5つ右に移動します。

② データ

リズムシーケンスデータの設定、編集作業をします。



注意

シーケンスの途中にエンディングパターンを挿入すると、それ以降のシーケンスは自動的に削除されます。

セット

初めてリズムを入力するときや、カーソルの位置にあるリズムを別のリズムに置き換える場合に使います。

[セット]ボタンを押すと、カーソルの位置に、現在リズムメニューで選ばれているリズムを入力します。ただし、エンディングパターンの途中にある小節を別のリズムに置き換えることはできません。

挿入

カーソル位置の前にリズムを挿入する場合に使います。カーソルを、挿入したいところの次のリズムの位置に合わせます。挿入したいリズムをリズムメニューで選択したあと、[挿入]ボタンを押します。カーソルの直前に、挿入したリズムが表示され、カーソルの位置以降のリズムが1つずつ右にずれます。ただし、エンディングパターンの途中に小節を挿入することはできません。

リズムシーケンスの限度である140小節を超えて、入力することはできません。挿入操作によって140を超えてしまう場合には、画面に「データがいっぱいです!!」と表示され、挿入は実行できません。

削除

カーソルの位置のリズムを削除する場合に使います。削除したいリズムにカーソルをあわせて、[削除]ボタンを押します。

エンディングパターンを選んで[削除]ボタンを押した場合は、エンディングパターン全体が削除されます(1小節だけ削除することはできません)。

全消去

入力されているシーケンスデータをすべて消去する場合に使います。

[全消去]ボタンを押すと、消去してもよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。

[消去]ボタンを押すと、すべてのデータは消去され、消去が実行されたことを示す「すべてのデータを消去しました!!」が一時的に画面上に表示されます。

[キャンセル]ボタンを押すと、消去せずにもとの画面に戻ります。

レジストレーションシーケンスをつくる

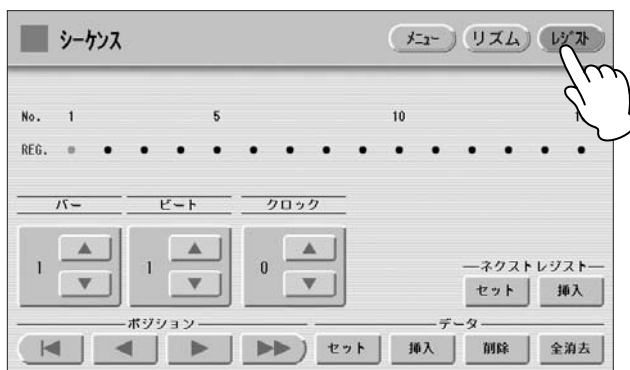
レジストレーションシーケンスは、「何小節目のどのタイミングで、レジストレーションが何番に切り替わる」という情報をプログラムする機能で、リズムシーケンスの一部として保存されます。レジストレーションシーケンスのデータをつくっておくと、リズムシーケンスを再生したときに、自動的にレジストレーションも切り替わります。フットスイッチでレジストレーションを切り替える必要がなくなり、演奏に専念できます。また、レジストレーションシーケンスの中にネクストレジストをプログラムすることもできます。

1 画面右上の[レジスト]ボタンを押して、レジストページを表示させます。



NOTE

リズムの再生中にレジストレーションを読み込むと、シーケンスデータやユーザーリズムは読み込まれません。



レジストページで、レジストレーションシーケンスをプログラムします。入力されたレジストレーションは、画面の中央に横一列に表示されます。

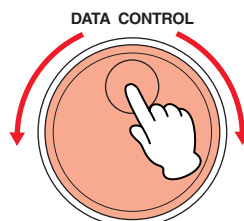
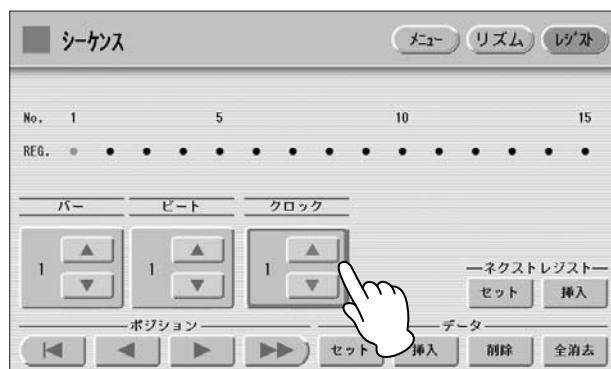
2 入力したいレジストレーションメモリーのナンバーボタンを押します。



3 レジストレーションを切り替えたいバー (小節)/ビート(拍)/クロックを設定します。

▲ ▼ ボタンやデータコントロールダイヤルを使ってバー / ビート / クロックを設定します(1拍=96クロックです)。

データコントロールダイヤルを使う場合は、まず変更したい数字を触って青枠を移動し、それからデータコントロールダイヤルで値を変更します。



4 画面のデータ[セット]ボタンを押します。

選んだレジストレーションが入力され、小節/拍/クロックの早い方から順に画面上に表示されます。レジストレーションを入力すると、カーソルが自動的に1つ進み、次のレジストレーションを入力できる状態になります。140までのレジストレーションが入力できます。

複数のレジストレーションを同じ小節/拍/クロックに入力すると、最後に入力したレジストレーションが有効になります。

5 2～4の操作を繰り返して、レジストレーションシーケンスを入力します。

ネクストレジストを入力する：

レジストレーションシーケンスにネクストレジストのデータを入力しておくと、MDRで再生しているソングに入っている次のレジストレーションを自動的に読み込みます。

1 ネクストレジストを入力したいバー (小節)/ビート(拍)/クロックを設定します。

  ボタンやデータコントロールダイヤルを使ってバー / ビート / クロックを設定します(1 拍=96クロックです)。

2 画面のネクストレジスト[挿入]ボタンを押します。

1で設定した位置にネクストレジストが入力され、小節/拍/クロックにそって画面上に表示されます。ネクストレジストは  マークで表示されます。

ネクストレジストの読み込み時間について

- ネクストレジストの読み込みには時間がかかることがあります(読み込むデータのサイズによって、読み込み時間は異なります)。
読み込み時間がかかることを考慮して、早めのタイミング(バー / ビート/クロック)にネクストレジストを入力することをおすすめします。
- フロッピーディスク内のソングを再生する場合は、USBフラッシュメモリー内のソングよりも読み込み時間が長くなります。
- レジストレーションシーケンス中にネクストレジストをプログラムしても、フットスイッチでネクストレジストを実行しても、レジストの読み込み時間は同じです。

入力したレジストレーションシーケンスを編集する

レジストレーションシーケンスに入力したレジストレーションナンバーやネクストレジストを編集します。タイミングを変更したり、削除したりできます。

タイミングを変更する：

1 ポジションボタンを使って、タイミングを変更したいレジストレーションナンバーまたはネクストレジストにカーソル(オレンジ色表示)を移動させます。

2 バー / ビート / クロックを、変更したいタイミングに設定します。

- 3** レジストレーションナンバーのタイミングを変更する場合は、画面のデータ[セット]ボタンを、ネクストレジストのタイミングを変更する場合は、画面のネクストレジスト[セット]ボタンを押します。

タイミングが変更され、画面上に表示されるレジストレーションまたはネクストレジストは、小節/拍/クロックにそって並びます。

レジストレーションまたはネクストレジストを削除する：

- 1** ポジションボタンを使って、削除したいレジストレーションナンバーまたはネクストレジストにカーソル(オレンジ色表示)を移動させます。

- 2** 画面のデータ[削除]ボタンを押します。

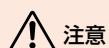
リズムシーケンスプログラムを終了する

どのページでも、リズムシーケンスプログラムを終了することができます。リズムシーケンスプログラムを終了すると、それまでに作成したシーケンスは、自動的に保存されます。

リズムシーケンスプログラムを終了するには：

パネル上の[PROGRAM]ボタンを押します。

画面表示がボイスディスプレイに変わり、リズムシーケンスを終了します。



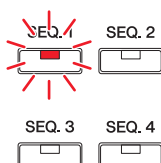
注意

リズムシーケンスプログラムを終了すると、画面の左上が数秒間、水色に点灯し、リズムシーケンスを保存していることを示します。点灯中は電源を切らないでください。

リズムシーケンスを再生する

リズムシーケンスを再生するには：

- 1** シーケンスの入っているシーケンスボタン([SEQ.1]～[SEQ.4])を押します。SEQ.ボタンのランプが点灯します。



2 リズムの[START]ボタンを押します。

シーケンスの再生が始まります。

シーケンス中は、シーケンスで組み込まれたリズムのリズムボタンが点灯し、現在再生中のリズムを示します。

レジストシーケンスも作成した場合は、リズムに合わせてレジストレーションが切り替わります。

リズムシーケンスでプログラムされた小節数だけ再生すると、リズムは自動的に停止します。途中でリズムを停止したい場合は、もう一度リズムの[START]ボタンを押します。

複数のシーケンスを順番に再生する

4つあるSEQ.(シーケンス) ボタンを同時に複数使うことで、順番に再生させることができます。ひとつのシーケンスでは足りない場合に組み合わせて使用します。

1 使用したいすべてのシーケンスボタンを押して、ランプを点灯させます。

2 リズムの[START]ボタンを押します。

SEQ.ボタンのナンバー表示の小さい方からシーケンスの再生が始まり、ナンバー表示の大きい方へと再生していきます。(SEQ.ボタンを4、2、3、1の順番で押したとしても、シーケンスは数字の順序どおりに1、2、3、4と再生していきます。)

シーケンスの再生中にいずれかのSEQ.ボタンを押すと、押されたボタンのランプが消え、そのシーケンスだけがキャンセルされます。ただし、再生中のSEQ.ボタンはキャンセルできません。また、再生が終了したシーケンスのSEQ.ボタンはランプが消えます。

左フットスイッチを使って、シーケンスをスタートさせるには：

左フットスイッチを使ってリズムシーケンスのデータを再生することもできます。そのためには、別売のペダル鍵盤を取り付けておく必要があります。

1 使用したいすべてのSEQ.ボタンを押して、ランプを点灯させます。

2 [FOOT SWITCH] ボタンを押してフットスイッチ画面を呼び出し、レフトページを表示させます。

3 モードを[リズム]にし、リズム設定で[停止]を選びます。 (フットスイッチの詳細については、204ページをご覧ください。)

4 左フットスイッチを右足で軽く押します。 これでリズムシーケンスがスタートします。リズムシーケンスの再生中に左フットスイッチを押すとリズムは停止します。



関連ページ

ペダル鍵盤との接続
(243ページ)
フットスイッチ(204ページ)

複数のシーケンスボタンを使用している場合、フットスイッチでリズムシーケンスをいったんストップさせたあと、もう一度フットスイッチでスタートさせると、次のシーケンスボタンの最初から再生されます。(たとえば[SEQ.1]、[SEQ.2]の2つをオンにした場合、[SEQ.1]の途中でフットスイッチでストップさせて、そのあとで再スタートすると、[SEQ.2]の最初から始まります。)

また、別売のフットペダルを取り付けてあらかじめ設定しておくことで、フットペダルを使って、シーケンスをスタートさせることもできます。ここで手順3まで設定したあと、フットペダルにリズムの機能を割り当て、ここでの手順4を行ないます。



関連ページ

フットペダルとの接続
(243ページ)
フットペダル(207ページ)

シーケンスをコピーする

シーケンスプログラムの保存先に別のシーケンスナンバーの内容をコピーしたり、保存先のシーケンスプログラムの最後に別のシーケンスナンバーの内容を追加したりできます。

1 シーケンス画面のメニューページで、画面上の編集[コピー]または編集[追加]ボタンを押します。

画面上に、コピー元選択画面または追加元選択画面が表示されます。

2 シーケンスプログラムの保存先にコピーまたは追加したいシーケンスナンバーを選びます。

画面上に、コピー / 追加してもよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。

3 [コピー]または[追加]を押すとコピー / 追加が実行されます。 [キャンセル]を押すとコピー / 追加せずにもとの画面に戻ります。

4 必要に応じて、コピー / 追加後のシーケンスを編集します。 197ページ「入力したリズムシーケンスを編集する」や、200ページ「入力したレジストレーションシーケンスを編集する」をご覧ください。



NOTE

コピー先の最後のセクションがエンディングのときにシーケンスの追加を選択すると、コピー先の最後のセクションは自動的にメインAIに変更され、その後にシーケンスが追加されます。

4

リズムパターンやリズムシーケンスを外部メディアに保存する

リズムパターンやリズムシーケンスのデータは、レジストレーションなどのデータの一部として、USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存できます。125ページの「レジストレーションを保存する」をご覧ください。

また、保存したリズムパターンを外部メディアから読み込む場合は、リズムの再生を停止した状態で操作してください。リズムの再生中には、読み込むことはできません。

10 外部コントローラーを使う

CONTROLLERS

フットスイッチやフットペダル、エクスプレッションペダルを使用すると、演奏中に右足を使っていろいろな機能を操作したり、エフェクトのオン/オフを切り替えたりできます。手を使ってレジストレーションやリズムなどを切り替える必要がなくなるので、演奏に専念できます。フットスイッチとエクスプレッションペダルを使用するには、別売のペダル鍵盤を取り付ける必要があります。フットペダルを使用するには、別売のフットペダルを取り付ける必要があります。

この章の内容

1 フットスイッチ.....	204
• リズムをコントロールする	205
• グライドをコントロールする.....	206
• ロータリースピーカーをコントロールする	207
2 フットペダル	207
• サステインをコントロールする	209
• リードスライドをコントロールする	210
• メロディーオンコードをコントロールする	211
• ソロ機能をコントロールする.....	212

• リズムをコントロールする	212
• グライドをコントロールする	213
• ロータリースピーカーをコントロールする	213
• レジストレーションシフトをコントロールする	214
• エクスプレッションをコントロールする.....	214
3 エクスプレッションペダル	215
• ピッチベンドをコントロールする	216
• リズムテンポをコントロールする	217

1 フットスイッチ



関連ページ

ペダル鍵盤との接続
(243ページ)

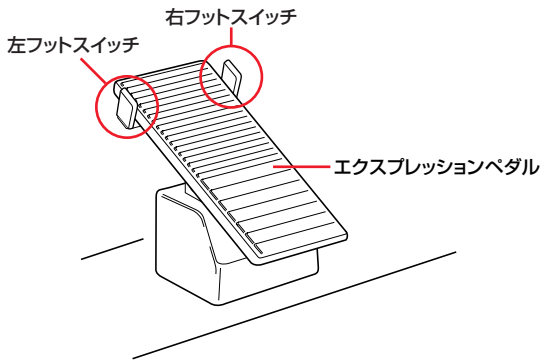
別売のペダル鍵盤ユニット(DDKU-P7)を取り付けておきます。

フットスイッチは、エクスプレッションペダルの左右にひとつずつあります。

右フットスイッチは、レジストレーションシフトをコントロールするのに使用します。

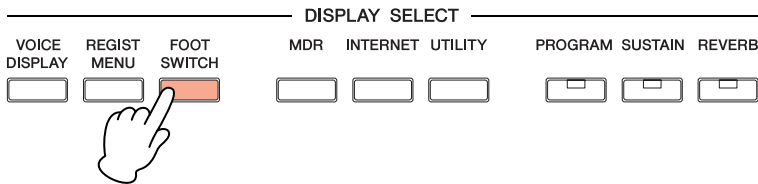
左フットスイッチは、リズム、グライド、そしてロータリースピーカーのコントロールに使用します。

右フットスイッチ設定については、97ページをご覧ください。ここでは、左フットスイッチの設定について説明します。



1

[FOOT SWITCH] ボタンを押します。



2 画面右上の[レフト]ボタンを押して、レフトページを表示させます。

フットスイッチ画面

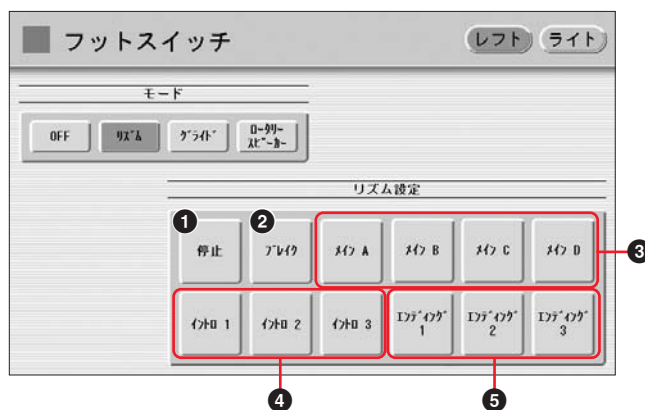


この画面で、左フットスイッチの機能を割り当てます。リズム、グライド、ロータリースピーカーのコントロールが選べます。

ここで[OFF]ボタンを選ぶと、左フットスイッチの機能をオフにし、左フットスイッチを押しても何も起こりません。

リズムをコントロールする

左フットスイッチでリズムのスタート/ストップなどをコントロールします。



① 停止

フットスイッチを押すたびに、リズムがスタート/ストップします。

② ブレイク

フットスイッチを押すと、パネル上の[BREAK]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。演奏中に、フットスイッチでリズムにブレイクを入れることができます。

③ メインA～D

フットスイッチを押すと、パネル上のMAIN/FILL IN [A]～[D]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。リズムパターン(A～D)を切り替えたり、フィルインを入れたりします。



関連ページ

リズムの構成(65ページ)

④ イントロ1～3

フットスイッチを押すと、パネル上のINTRO [1]～[3]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。

⑤ エンディング1～3

フットスイッチを押すと、パネル上のENDING [1]～[3]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。



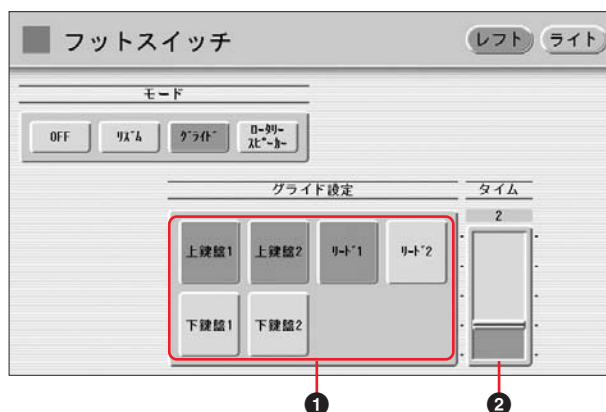
関連ページ

フットペダル(207ページ)

リズムは別売のフットペダルでもコントロールできます。ここでの設定のあと、フットペダル画面でフットペダルに機能を割り当てます。

グライドをコントロールする

左フットスイッチでグライド効果をコントロールします。



フットスイッチを押すと、上鍵盤/下鍵盤のボイスセクションごとに音色のピッチを半音下げます。フットスイッチから足をはなすと、ゆるやかに元の音程に戻ります。

① 上鍵盤1/上鍵盤2/リード1/リード2/下鍵盤1/下鍵盤2

グライドをかけたいボイスセクションを選択します。複数のボイスセクションをオンにしておくこともできます。

② タイム

フットスイッチから足をはなしたときに、音程が戻る速さを設定します。設定値を大きくすると、音程が戻る速さは遅くなります。

設定範囲：1～5



関連ページ

フットペダル(207ページ)

グライドは別売のフットペダルでもコントロールできます。ここでの設定のあと、フットペダル画面でフットペダルに機能を割り当てます。

ロータリースピーカーをコントロールする

左フットスイッチで、ロータリースピーカーのオン/オフを切り替えます。



関連ページ

ロータリースピーカー
(54ページ)

ここで[ロータリースピーカー]ボタンを選んで、フットスイッチを押すと、パネル上の[ROTARY SP SPEED]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。この機能を使うためには、あらかじめ、それぞれのボイスセクションやオルガンフルート音色で、ロータリースピーカーが正しく設定されていることが必要です。詳しくは、54ページをご覧ください。

ロータリースピーカーは別売のフットペダルでもコントロールできます。

2 フットペダル

別売のフットペダル（FC4/FC5/FC7/FC9）を接続し、サステインやエクスプレッションなどのさまざまな機能を割り当てておくことで、足元でオン/オフ操作を行ったり、効果をかけることができます。フットペダルは2つまで接続でき、それぞれ1つの効果を割り当てられます。機能の割り当てはユーティリティ画面のフットペダルページで行ないます。ただし使いたい機能によっては、あらかじめ割り当てたい機能をオンにしたり、設定をしておく必要があります。



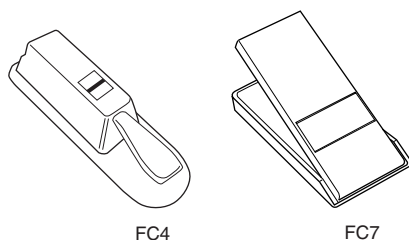
関連ページ

フットペダルとの接続
(243ページ)

フットペダルでコントロールできる機能

サステイン	リードスライド
メロディーオンコード	ソロ
リズム	グライド
ロータリースピーカー	レジストレーションシフト
エクスプレッション	

エクスプレッション(ボリューム)をコントロールしたい場合はFC7/FC9をお使いください。それ以外の機能をコントロールしたい場合はFC4/FC5をお使いください。



10

外部コントローラーを使う

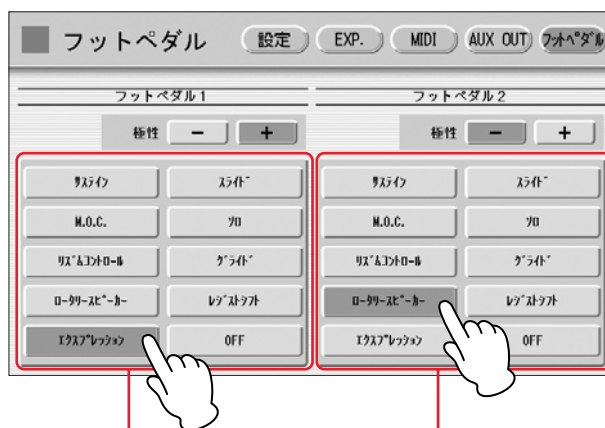
フットペダルに機能を割り当てるには：

- 1 [UTILITY] ボタンを押します。
ユーティリティ画面が表示されます。
- 2 画面右上の[フットペダル]ボタンを押して、フットペダルページを表示させます。



この画面でフットペダルに割り当てる機能を選びます。

- 3 フットペダルに割り当てる機能を選びます。
FOOT PEDAL端子の1 (VOLUME)と接続したフットペダルに機能を割り当てる場合は、画面の左側で選びます。FOOT PEDAL端子の2 (SUSTAIN)と接続したフットペダルに機能を割り当てる場合は、画面の右側で選びます。



FOOT PEDAL端子 1 (VOLUME)の場合 FOOT PEDAL端子 2 (SUSTAIN)の場合

選んだ機能に従って極性は自動的に選ばれますが、自分で極性を選ぶこともできます。

- 4 フットペダルを踏み込むと、割り当てた機能の効果がかけられます。
踏み込むのをやめると効果はかかりません。

サステインをコントロールする

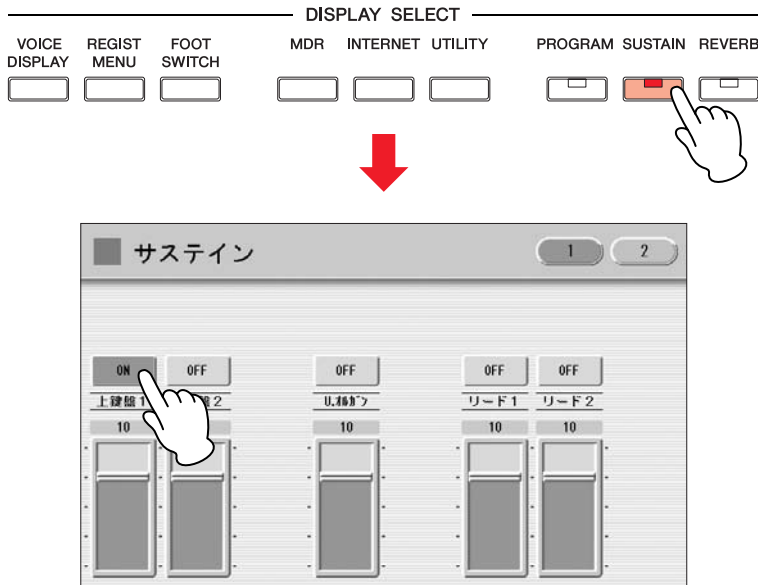
ボイスセクションごとのサステインをフットペダルでオン/オフできます。ペダルボイス1、2のサステインは、フットペダルではコントロールできません。

- 1 [SUSTAIN]ボタンを押して、画面上でサステインをかけたいボイスセクションをONにします。



関連ページ

サステイン(53ページ)



- 2 ユーティリティ画面のフットペダルページで、[サステイン]を選びます。
これで、フットペダルにサステインの機能が割り当てられました。



- 3 演奏中にサステインをかけたいところで、フットペダルを踏み込みます。
踏み込んでいる間だけ、サステインがかかります。フットペダルを踏み込むのをやめると、サステインはかからなくなります。

リードスライドをコントロールする



関連ページ

ボイスコンディショニング画面
(45ページ)

- 1 リードスライドをかけたいリードボイスの、ボイスコンディショニング画面2ページ目を表示させます。
- 2 スライドの[ON]ボタンを選択します。



- 3 ユーティリティー画面のフットペダルページで、[スライド]を選びます。
これで、フットペダルにスライドの機能が割り当てられました。



- 4 演奏中にスライドをかけたいところで、フットペダルを踏み込みます。
踏み込んでいる間だけ、リードボイスにスライドがかかります。フットペダルを踏み込むのをやめると、リードスライドはかからなくなります。

メロディーオンコードをコントロールする

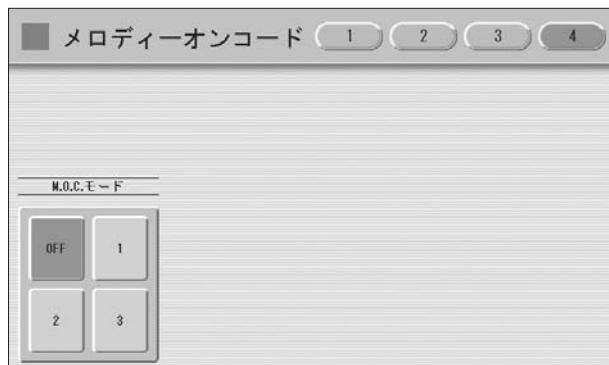
1 ボイスディスプレイ画面の4ページ目を表示させます。

ボイスディスプレイ画面【ページ4】



関連ページ

ボイスディスプレイ(20ページ)

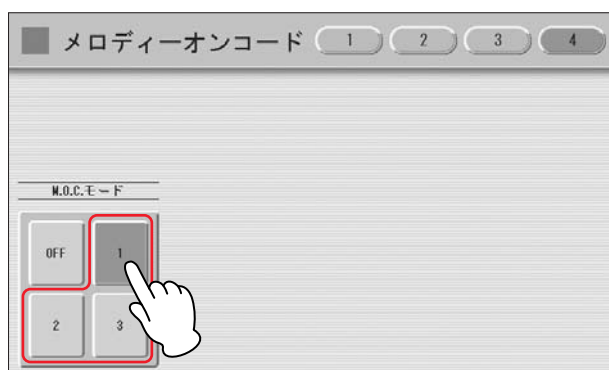


2 メロディーオンコードのモード(1~3)を選択します。



関連ページ

メロディーオンコード(76ページ)



3 ユーティリティ画面のフットペダルページで、[M.O.C.](メロディーオンコード)を選びます。

これで、フットペダルにメロディーオンコードの機能が割り当てられました。



4 演奏中にメロディーオンコードの効果をかけたいところで、フットペダルを踏み込みます。

踏み込んでいる間だけ、メロディーオンコードの効果がかけられます。フットペダルを踏み込むのをやめると、メロディーオンコードの効果はかからなくなります。

10

外部コントローラーを使う

ソロ機能をコントロールする

リードボイス2のソロ機能を、フットペダルでオン/オフできます。33ページをご覧ください。

リズムをコントロールする



関連ページ

フットスイッチ画面
(205ページ)

リズムはフットスイッチだけでなく、フットペダルでもコントロールできます。ただしリズムの設定はフットスイッチ画面のレフトページで行ないます。

- 1 フットスイッチ画面のレフトページでリズムの設定をします。
- 2 ユーティリティー画面のフットペダルページで、[リズムコントロール]を選びます。
これで、フットペダルにリズムの機能が割り当てられました。



- 3 演奏中にフットペダルを踏み込んでリズムをコントロールします。

グライドをコントロールする

グライドはフットスイッチだけでなく、フットペダルでもコントロールできます。ただしグライドの設定はフットスイッチ画面のレフトページで行ないます。



関連ページ

フットスイッチ画面
(205ページ)

- 1 フットスイッチ画面のレフトページでグライドの設定をします。
- 2 ユーティリティー画面のフットペダルページで、[グライド]を選びます。
これで、フットペダルにグライドの機能が割り当てられました。



- 3 演奏中にグライドをかけたいところで、フットペダルを踏み込みます。

ロータリースピーカーをコントロールする

ロータリースピーカーはフットスイッチだけでなく、フットペダルでもコントロールできます。

- 1 ユーティリティー画面のフットペダルページで、[ロータリースピーカー]を選びます。
これで、フットペダルにロータリースピーカーの機能が割り当てられました。



- 2 演奏中にロータリースピーカーをオン/オフしたいところでフットペダルを踏み込みます。

フットペダルを踏むと、パネル上の[ROTARY SP SPEED]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。この機能を使うためには、あらかじめ、それぞれのボイスセクションやオルガンフルト音色で、エフェクトにロータリースピーカーが選択されている必要があります。詳しくは、54ページをご覧ください。

10

外部コントローラーを使う



関連ページ

演奏中にレジストレーションを切り替える:レジストレーションシフト(97ページ)

レジストレーションシフトをコントロールする

レジストレーションシフトはフットスイッチだけでなく、フットペダルでもコントロールできます。ただしレジストレーションシフトの設定はフットスイッチ画面のライトページで行ないます。

- 1 フットスイッチ画面のライトページでレジストレーションシフトの設定をします。
- 2 ユーティリティー画面のフットペダルページで、[レジストシフト]を選びます。これで、フットペダルにレジストレーションシフトの機能が割り当てられました。



- 3 演奏中にレジストレーションシフトを行ないたいところで、フットペダルを踏み込みます。

エクスプレッションをコントロールする

エクスプレッションはエクスプレッションペダルだけでなく、フットペダルでもコントロールできます。

- 1 ユーティリティー画面のフットペダルページで、[エクスプレッション]を選びます。これで、フットペダルにエクスプレッションの機能が割り当てられました。



- 2 演奏中にフットペダルを踏み込んで音量をコントロールします。

3 エクスプレッションペダル

別売のペダル鍵盤ユニット(DDKU-P7)には、エクスプレッションペダルとセカンドエクスプレッションペダルが付属します。

エクスプレッションペダルは、演奏中に音の強弱をコントロールします。セカンドエクスプレッションペダルはピッチベンドとリズムテンポをコントロールします。ここではセカンドエクスプレッションペダルについて説明します。



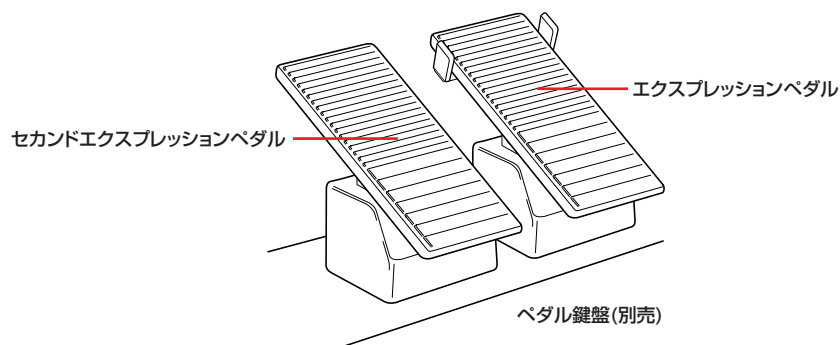
関連ページ

ペダル鍵盤との接続
(243ページ)



関連ページ

演奏までの準備(13ページ)



1 [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティ画面が表示されます。

2 画面右上の[EXP.] (エクスプレッション)を押して、エクスプレッションページを表示させます。



この画面で、セカンドエクスプレッションペダルの機能を設定します。セカンドエクスプレッションペダルではピッチベンドとリズムテンポがコントロールできます。ピッチベンドとリズムテンポの両方をオンにすると、セカンドエクスプレッションペダルを操作したときに、両方の機能が同時に働きます。通常はどちらかひとつの機能をセカンドエクスプレッションペダルに割り当てるようにします。

ピッチベンドをコントロールする



① モード

ピッチベンドの幅を設定します。値を1増やすたびに、ピッチ変化の範囲は半音ずつ増えます。

設定範囲：1～12

値が2 (NARROW:ナロー=狭い)の場合は、セカンドエクスプレッションペダルを踏み込んだときに2半音の範囲でピッチを変化させます。

値が12 (WIDE:ワイド=広い)の場合は、セカンドエクスプレッションペダルを踏み込んだときに1オクターブの範囲でピッチを変化させます。

② ピッチベンド

ピッチベンドをコントロールしたいボイスセクションをONにします。ピッチベンドは、上鍵盤ボイス1、2、リードボイス1、2、ペダルボイス1、2にかかります。

リズムテンポをコントロールする



① モード

リズムテンポの変化の幅を設定します。

設定範囲：1～12

値が2 (NARROW:ナロー=狭い)の場合は、セカンドエクスプレッションペダルを踏み込んだときに、テンポを70%～140%の範囲で変化させます。

値が12 (WIDE:ワイド=広い)の場合は、セカンドエクスプレッションペダルを踏み込んだときに、テンポを50%～200%の範囲で変化させます。

② テンポ

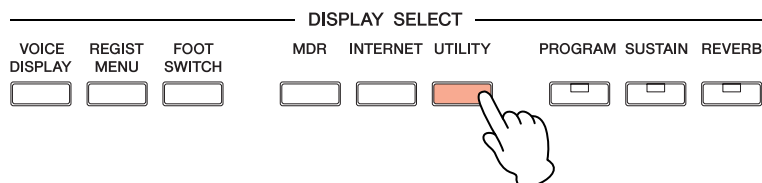
セカンドエクスプレッションペダルでリズムテンポをコントロールする場合は、ここをONにします。

11 トランスポーズ/ピッチ

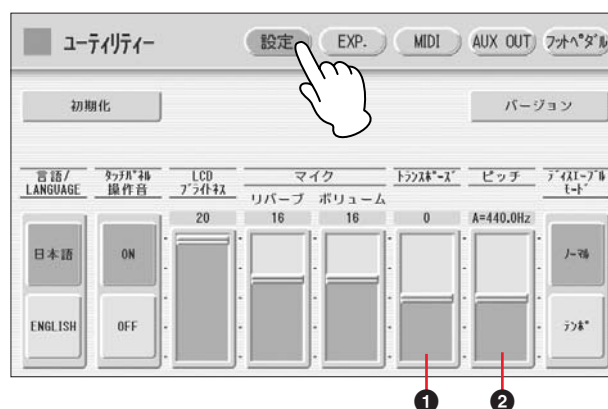
TRANSPOSE AND PITCH

この楽器の音程を変更する機能として、半音ずつ移調するトランスポーズと、音程の微調整をするピッチがあります。ユーティリティ画面で、トランスポーズやピッチに関する設定を行ないます。

- 1 [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティ画面が表示されます。



- 2 [設定]ボタンを押して、設定ページを表示させます。



トランスポーズ、ピッチを変更します。



NOTE

XGソングにはトランスポーズは効果しません。

① トランスポーズ

1オクターブの範囲で、半音ずつ移調します。

設定範囲：-6～+6

② ピッチ

ピッチを微調整できます。0.2Hzずつ変化させます。初期設定はA3 (ラの音)が440.0Hzとなっています。

設定範囲：427.2Hz～452.6Hz

ボイスセクションごとにトランスポーズやピッチを変えることもできます。この場合は、ボイスコンディション画面で設定します。詳しくは、45ページをご覧ください。

ピッチとチューニング

オーケストラのように複数の人数で楽曲を演奏するときには、かならず演奏前に「チューニング」と呼ばれる作業を行ないます。たとえば、A（ラの音）を演奏したときに435Hz（ヘルツ）の音を出す楽器、440Hzの音を出す楽器、445Hzの音を出す楽器を同時に演奏すると、不協和音になってしまいます。

こんなことがおこらないように各楽器のピッチをそろえる作業が「チューニング」です。楽器によって「調律」「調弦」などと呼ばれることもあります。



チューニングの方法は、大きく分けて2通りあります。

1つめは、奏者ひとりひとりが自分の楽器を決められたピッチに合わせる方法。音叉やチューニングメーターなどを使って正確なピッチに合わせます。ギター合奏などはこの方法で行なうことが多いでしょう。たとえばロックバンドの場合は、ギタリストとベーシストがそれぞれの楽器を「A=440Hz」に合わせしておきます。すると、いっしょに演奏したときには同じピッチの音が出せるというわけです。

この楽器をほかの楽器といっしょに演奏する場合は、218ページのピッチ設定でこの楽器を相手の楽器に合わせます。もちろん、相手の楽器をこの楽器に合わせても構いません。

もう1つは、演奏者のうち一人だけがあらかじめチューニング(現代のオーケストラでは442Hzが一般的のようです)をしておいて、他の演奏者がその楽器にあわせてチューニングをする方法。オーケストラやブラスバンドをはじめ、多くの場合はこの方法でチューニングを行ないます。ステージ上で一人の奏者が音を出し、それに合わせて奏者全員が同じ音を出す、という場面を見たことがあるでしょう。この場合、奏者ひとりひとりが自分の耳を頼りにチューニングすることになるので、必ずしも全員がまったく同じピッチ(A=442Hz)になるとは限りません。一般的に、低い音は、人の耳には実際の音よりも高く聞こえるため、低音楽器は正しいピッチよりも少し低めにしておく方が自然に聞こえ、安定感が出ます。また、ソロパートを演奏する楽器は、他の楽器に比べてわずかに高いピッチで演奏した方が、目立ちやすくなります。こういった人の耳の錯覚や、奏者の感性で、ハーモニーが美しく聞こえる高さを決めているのです。

ひとりでこの楽器を演奏する場合にも、各ボイスセクションのピッチを少しずつずらしておくことで、これと同じ効果が得られます。48ページのチューンの設定を変えて、ちょうどいい設定を探してみましょう。

インターネットダイレクト接続機能では、楽器から直接インターネット上の専用サイトにアクセスして、曲データを購入したり、ウェブページを閲覧したりできます。購入した曲データは、USBフラッシュメモリに保存できます。この章では、コンピューターや通信規格に関する用語が出てきます。わからない用語が出てきたら、235ページの「インターネット用語辞典」をご覧ください。

この章の内容

1 楽器をインターネットに接続する	220	3 環境設定画面について	230
2 専用サイトを見る	221	• ブラウザーページ	230
• 画面をスクロールする	222	• LANページ	231
• リンクをたどる	222	• 無線LANページ	232
• ページを更新/キャンセルする	224	• その他ページ	233
• 直前に表示していたウェブページへ移動する	224	4 インターネット機能を終了する	234
• 文字を入力する	224	5 インターネット設定の初期化	234
• データを試聴/購入する	225	6 インターネット用語辞典	235
• 表示されているウェブページをブックマーク(お気に入り)に登録する	226		
• ブックマークを編集する	228		
• ホームページを変更する	229		

1 楽器をインターネットに接続する

ルーターまたはルーター機能つきモデムを通して、楽器を常時接続回線(ADSL、光ファイバー、ケーブルテレビインターネット)に接続します。具体的な接続方法(使用できるUSB-LANアダプターの機種など)については、インターネット上のホームページ <<http://electone.jp/>>でご確認ください。



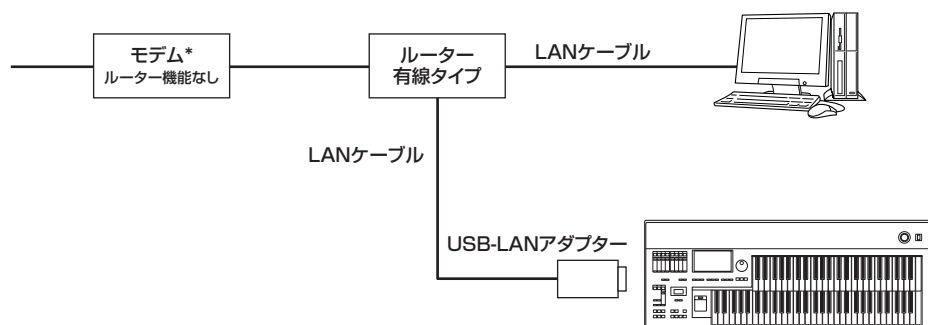
NOTE

ケーブルテレビインターネットをお使いの場合、契約内容によっては2台以上の機器(コンピューター、楽器など)に接続できない場合があります。この場合、この楽器を接続することはできません。契約内容をご確認ください。

モデムやルーターの設定は楽器上では行なえませんので、楽器を接続する前に、コンピューターをインターネットに接続してください。

インターネットで通信を行なうためには、あらかじめインターネットプロバイダーとの契約をしておく必要があります。

接続例1：有線で接続する(ルーター機能のないモデムを使用)



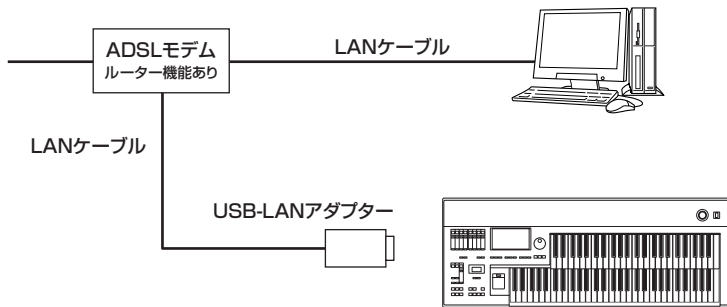
*モデム=ADSLモデム、ONU (光ネットワークユニット)、ケーブルモデム



関連ページ

USB記憶装置やUSB-LANアダプターを接続する(248ページ)

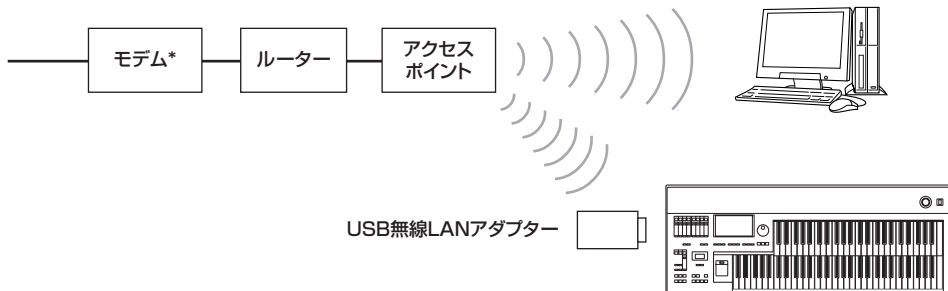
接続例2：有線で接続する(ルーター機能のついているモデムを使用)



NOTE

モデムの種類によっては、複数の機器(コンピューターと楽器など)を接続するために、別途ハブが必要な場合もあります。

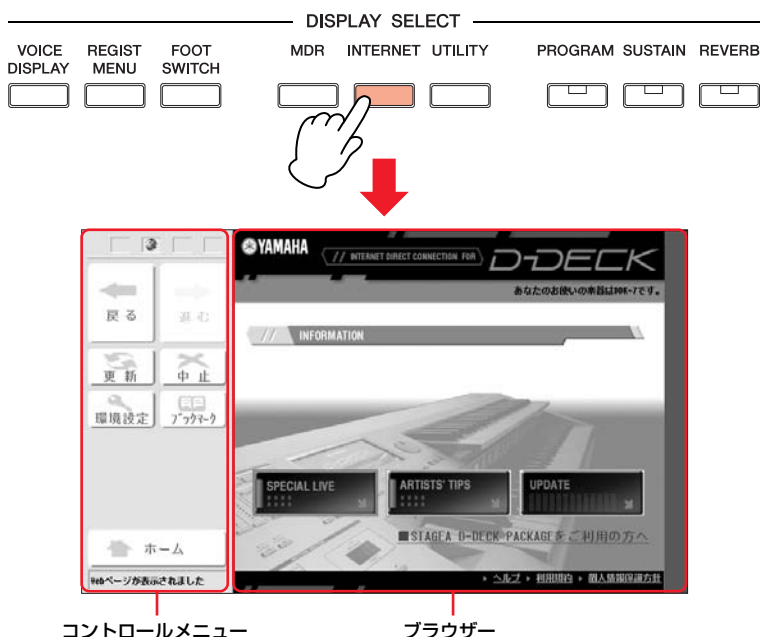
接続例3：無線で接続する



*モデム=ADSLモデム、ONU (光ネットワークユニット)、ケーブルモデム

2 専用サイトを見る

楽器がインターネットに正しく接続された状態で[INTERNET]ボタンを押すと、専用サイトのトップページが表示され、データを視聴したり購入することができます。(専用サイトをご覧いただくためには、ユーザー登録が必要です。詳しくは、サイト内の説明をお読みください。)



12

インターネットダイレクト接続機能

画面の左側のコントロールメニューでは、表示するウェブページを操作したり、インターネット機能の設定を行ったりします。画面の右側のブラウザーは、ウェブページの内容を表示する部分です。



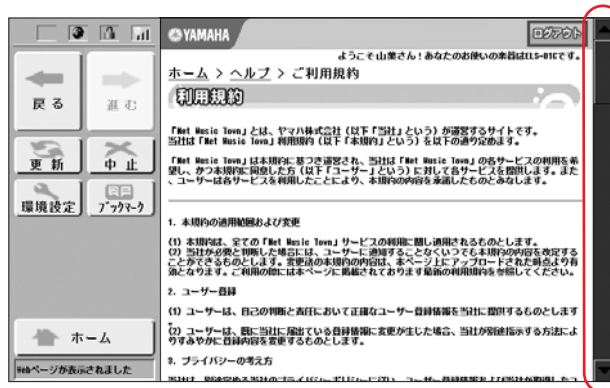
関連ページ

ホームページを変更する
(229ページ)

この楽器の電源を入れたあと、はじめてインターネット機能に入ったときにブラウザーに表示される画面を「ホームページ」といいます。ほかのウェブページからホームページに戻る場合は、コントロールメニューの[ホーム]ボタンを押します。

画面をスクロールする

ウェブページのサイズが大きくてブラウザーに収まらない場合は、ブラウザーの右端や下辺にスクロールバーが表示されます。スクロールバーに直接触って画面をスクロールさせると、隠れていた部分を表示させることができます。



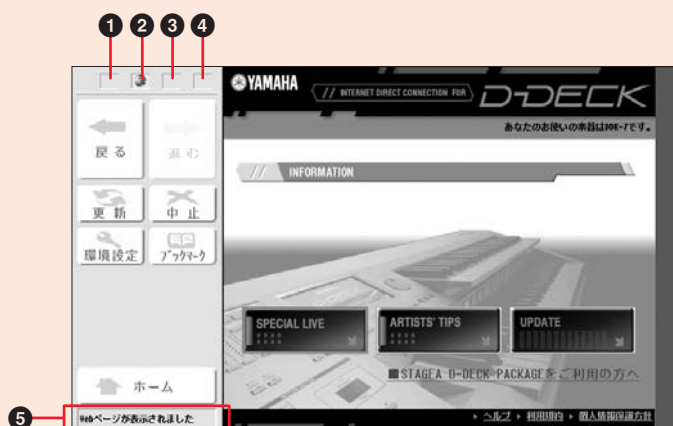
リンクをたどる

リンクをたどって別のウェブページに移動するには、ブラウザー上でリンクのある場所を直接押します。リンクのある場所は、ボタンの形になっていたり、青い文字に下線がついていたりします。

タッチパネル操作音(19ページ)の設定にかかわらず、ブラウザー内を触っても、タッチパネルの操作音は鳴りません。

通信状態について

コントロールメニューの上には、インターネット接続の状況に応じて、アイコンやメッセージが表示されます。



① オフライン表示(🌐)

楽器がインターネットに接続されていないときに表示されます。このアイコンが表示されている状態では、ウェブページを見ることができません。

② 通信中表示(🌐)

ウェブページを読み込んでいるときに点滅し、通信中であることを示します。読み込みが終わると点灯します。

③ SSL表示(🔒)

SSLを使用しているウェブページを表示しているときに点灯し、情報が暗号化されて通信されていることを示します。

④ 無線LANの電波表示

無線LANでインターネットに接続している場合に、電波の強さ(受信状態)が表示されます。電波が弱い(または届かない)ときは、この楽器をアクセスポイントの近くに移動し、電波が届く状態にしてください。

-  強
-  中
-  弱 (インターネットに接続できない場合があります)
-  圏外 (インターネットに接続できません)

⑤ ウェブページの読み込み状態表示

ウェブページの読み込み状態に応じて、以下の3つのメッセージが表示されます。

Webページを開いています…	ウェブページを読み込んでいる途中の状態であることを示します。
Webページが表示されました	ウェブページの読み込みが完了し、ウェブページが完全に表示されたことを示します。
ネットに接続されていません	インターネットに接続されていない状態(オフライン)であることを示します。

ページを更新/キャンセルする



現在表示されているウェブページを最新の情報に更新するには、コントロールメニューの[更新]ボタンを押します。



ウェブページの表示に時間がかかる場合や、ウェブページの読み込み中にそのウェブページの表示をキャンセルしたい場合には、コントロールメニューの[中止]ボタンを押します。

直前に表示していたウェブページへ移動する



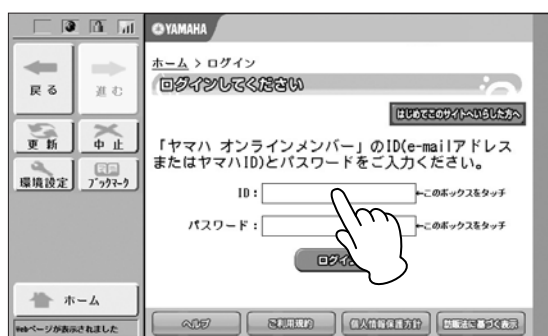
直前に表示していたウェブページに戻るには、コントロールメニューの[戻る]ボタンを押します。



[戻る]ボタンを押す前に表示していたウェブページに戻るには、コントロールメニューの[進む]ボタンを押します。

文字を入力する

ウェブページ上で、パスワードを入力したり、ダウンロードしたいデータの検索をしたりする場合に、文字を入力できます。ブラウザー上でパスワード入力ボックスや検索ボックスなどを押すと、入力画面が表示されます。文字入力の方法は、ソング(MDR)の名前のつけ方と同じです。122ページをご覧ください。



データを試聴/購入する

専用サイトからは、レジストレーションデータや参考演奏データなど、この楽器で使用できるデータを購入できます。また、データによっては、購入前に参考演奏を試聴したり、レジストレーションを試弾することもできます。データの試聴や購入について詳しくは、専用サイト内の説明をお読みください。

試聴中の操作：

参考演奏の試聴中には、次のような画面が表示され、特定のパートをミュートしたり、テンポを変更したりできます。詳しくは134ページをご覧ください。



[■] (一時停止) ボタンや[■] (停止) ボタンを押すと、再生が中断/停止されます。再生を停止した状態で鍵盤を弾くと、各鍵盤のボイスを確認することができます。[▶] (再生) ボタンを押すと、再び参考演奏の再生が始まります。何度でも試聴できます。試聴を終了しても元の専用サイトに戻るには、[試聴終了] ボタンを押します。

購入後の操作：

購入したデータは、動作確認済みのID付きUSBフラッシュメモリーに保存できます。購入したデータをウェブサイトからDDK-7にダウンロード(転送)するときに、データの保存先を選択する画面が表示されます。保存先フォルダーを選んで、[保存] ボタンを押すと、ダウンロードが実行されます。



保存先フォルダーの選び方については、111ページ「メディアが見つからないときは」をご覧ください。

ダウンロードが完了すると、購入したソングのあるフォルダーを開くかどうか、確認を求めるメッセージが表示され、[はい] を選ぶと購入したソングを選択できます。[いいえ] を選ぶと、インターネット画面に戻ります。



NOTE

動作確認済みのID付きUSBフラッシュメモリーが必要です。



NOTE

保存ボタンを押す前に[閉じる] ボタンを押して画面を閉じると、データがダウンロードされずに、もとの画面(ウェブページ)に戻ります。もう一度ウェブページ上でダウンロードの操作をすると、保存先を選択する画面が表示されます。



注意

ダウンロード中は、他の操作を行わないでください。

表示されているウェブページをブックマーク(お気に入り)に登録する

ブラウザーに表示されているウェブページを、お気に入りとしてブックマークに登録することができます。ブックマークに登録したウェブページは、すぐに呼び出すことができます。

- 1** ブックマークに登録したいウェブページが表示されている状態で、コントロールメニューの[ブックマーク]ボタンを押します。
ブックマーク画面が表示され、現在登録されているブックマークが一覧表示されます。一覧表示の下には、ブックマークに登録するウェブページのタイトルが表示されます。

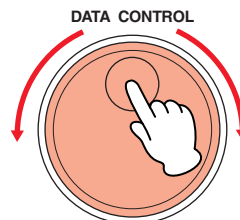


- 2** コントロールメニューの[追加]ボタンを押します。
コントロールメニューの表示が変わり、新たにブックマークを登録できる状態になります。



ウェブページのタイトル

- 3** ブックマークリストで、ブックマークを登録する場所を選択します。
- ブックマークリストに直接触るか、データコントロールダイヤルまたは[カーソル上移動]、[カーソル下移動]ボタンを使って、ブックマークを登録する場所を選びます。ここで選んだ位置に、ブックマークが登録されます。右側のスクロールボタンで、表示をスクロールさせることもできます。



- 4** コントロールメニューの[実行]ボタンを押します。
- 表示していたウェブページがブックマークに登録され、手順1のブックマーク画面に戻ります。
- [中止]ボタンを押すと、ブックマークに登録せずにブックマーク画面に戻ります。
- 5** コントロールメニューの[閉じる]ボタンを押して、ブラウザー画面に戻ります。

ブックマークに登録したウェブページを表示するには：

- 1** ブックマーク画面で、表示させたいブックマークを選びます。
- 2** コントロールメニューの[ジャンプ]ボタンを押します。
- 自動的にブックマーク画面が閉じ、ブックマーク画面で選択したウェブページがブラウザーに表示されます。

ブックマークを編集する

ブックマーク画面では、ブックマークのタイトルを変更したり、登録を削除したり、順番を入れ替えたりできます。



① カーソル上移動/カーソル下移動

ブックマークリスト内の選択位置を移動します。

② ジャンプ

ブックマークリストで現在選ばれているウェブページをブラウザーに表示します。

③ 追加

ブックマークに登録するときに使用します。226ページをご覧ください。

④ タイトル変更

現在選ばれているブックマークのタイトルを変更します。このボタンを押すと、文字入力画面が表示されます。文字入力について詳しくは、122ページをご覧ください。

⑤ 削除

現在選ばれているブックマークを、ブックマークリストから削除します。このボタンを押すと、ブックマークを削除してよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。
[はい]を選ぶとブックマークが削除されます。

⑥ 移動

ブックマークの順番を入れ替えます。

1 位置を移動したいブックマークを選んだあと、[移動]ボタンを押します。

コントロールメニューの表示が変わり、選択したブックマークを移動できる状態になります。

2 ブックマークリストで、ブックマークを移動する場所を選択します。

ブックマークリストに直接触るか、データコントロールダイアルまたは[カーソル上移動]、[カーソル下移動]ボタンでブックマークを移動する場所を選びます。

3 コントロールメニューの[実行]ボタンを押します。

選択したブックマークが移動し、ブックマーク画面に戻ります。

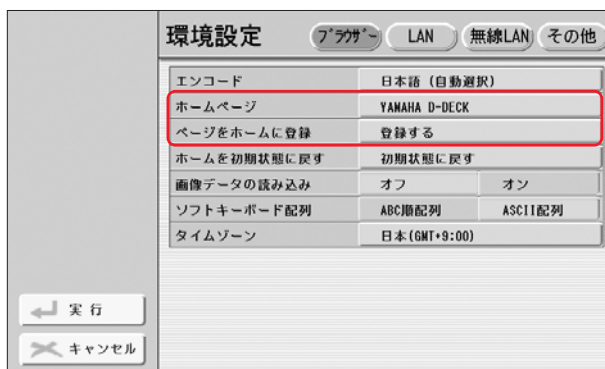
⑦ 閉じる

ブックマーク画面を閉じ、ブラウザー画面に戻ります。

ホームページを変更する

初期状態では、専用サイトがホームページとして登録されていますが、現在表示されているウェブページをホームページとして登録することで、よく使うページをホームページに指定することもできます。

- 1 コントロールメニューの[環境設定]ボタンを押します。
環境設定画面が表示されます。
- 2 画面右上の[ブラウザー]ボタンを押して、ブラウザーページを表示させます。

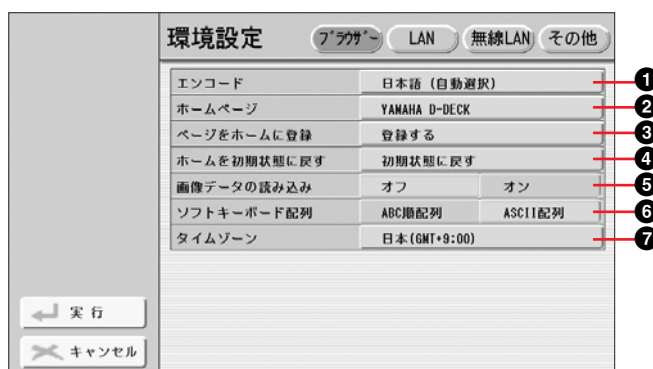


- 3 「ページをホームに登録」の[登録する]ボタンを押すと、環境設定画面に入る直前に表示されていたウェブページが、ホームページとして登録されます。
- 4 コントロールメニューの[実行]ボタンを押すと、設定内容を保存するかどうか、確認を求めるメッセージが表示されます。[はい]を選ぶと、環境設定画面からブラウザーに戻ります。

3 環境設定画面について

環境設定画面では、インターネット接続に関する設定や、ブラウザーや文字入力画面の表示方法などの、さまざまな設定を行ないます。環境設定画面は、ブラウザー、LAN、無線LAN、その他の4つのページで構成されています。

ブラウザーページ



① エンコード

ブラウザーに表示される文字コードを設定します。

② ホームページ

ホームページとして登録されているウェブページのタイトルを表示/編集します。

③ ページをホームに登録

229ページ「ホームページを変更する」をご覧ください。

④ ホームを初期状態に戻す

[初期状態に戻す]ボタンを押すと、ホームページの設定が工場出荷時の状態に戻ります。

⑤ 画像データの読み込み

[オン]にすると、ウェブページ内の画像データをブラウザー上に表示します。[オフ]にすると、画像データは表示されません。

⑥ ソフトキーボード配列

[ABC順配列]を選ぶと、アルファベットを入力するときの文字入力画面が、ABC順に表示されます。[ASCII配列]を選ぶと、文字入力画面は、コンピューターのキーボードと同じ配列になります。

⑦ タイムゾーン

時間を設定します。日本国内で使用している場合は、[日本(GMT+9:00)]を選びます。

LANページ

設定をメモしておきましょう。

DHCPの使用	
DNSサーバー 1	
DNSサーバー 2	
IPアドレス	
サブネットマスク	
ゲートウェイ	

LAN(ラン)の環境設定を行なうページです。有線で接続する場合だけでなく、無線で接続する場合にもここでの設定が必要です。詳しくは、接続機器(ルーターなど)の設定をご確認いただくか、インターネットプロバイダーにご確認ください。

① DHCPの使用

DHCPを使用するかどうか設定します。使用しているルーターがDHCPに対応している場合は、[使用する(DNSを自動設定)]を選びます。

② DNSサーバー 1/DNSサーバー 2

プライマリー DNSサーバー /セカンダリー DNSサーバーのアドレスを設定します。
DHCPの使用(①)で[使用する(DNSを手動設定)]または[使用しない]を選んだ場合、ここでの設定が必要です。設定内容については、ルーターの取扱説明書などをご確認ください。

③ IPアドレス/サブネットマスク/ゲートウェイ

IPアドレス、サブネットマスク、ゲートウェイサーバーアドレスを設定します。DHCPの使用(①)で[使用しない]を選んだ場合、ここでの設定が必要です。設定内容については、ルーターの取扱説明書などをご確認ください。

無線LANページ



設定をメモしておきましょう。

SSID	
チャンネル	Ch
セキュリティ	☐ なし ☐ WEP ☐ WPA-PSK (TKIP) ☐ WPA-PSK (AES) ☐ WPA2-PSK (TKIP) ☐ WPA2-PSK (AES)
キー	



NOTE

WPSはPINコード方式には対応していません。



NOTE

WPAおよびWPSは、一部のUSB無線LANアダプターには対応していません。使用できるUSB無線LANアダプターについては、インターネット上のホームページ<<http://electone.jp/>>のUSBデバイス動作確認済みリストでご確認ください。



NOTE

アクセスポイントから電波が届かない場合は、表示されません。

無線LANの環境設定を行なうページです。アクセスポイント側で設定している内容と同じに設定してください。設定方法は、WPS (プッシュボタン) (❶) を使う方法と、アクセスポイント検索 (❷) を使う方法の2種類があります。アクセスポイントの設定の確認/変更については、アクセスポイントの取扱説明書をご覧ください。

❶ WPS (プッシュボタン)

[開始する] ボタンを押すと、WPS設定を開始するかどうか確認する画面が表示されます。[はい] を押したあと、2分以内にお使いのアクセスポイントのWPSボタンを押すと、SSID (❸)、チャンネル (❹)、セキュリティ (❺)、キー (❻) の設定が自動的に入力されます。

❷ アクセスポイント検索

[開始する] ボタンを押すと、DDK-7の近くにあるアクセスポイントの一覧が表示されます。一覧の中から所有するアクセスポイントを選んで[OK]を押すと、アクセスポイントの設定をDDK-7に反映させるかどうか確認する画面が表示されます。[はい]を押すと、SSID (❸)、チャンネル (❹)、セキュリティ (❺) の設定が自動的に入力されます。

❸ SSID

SSIDの値を設定します。

❹ チャンネル

チャンネルをアクセスポイントと同じに設定します。

❺ セキュリティ

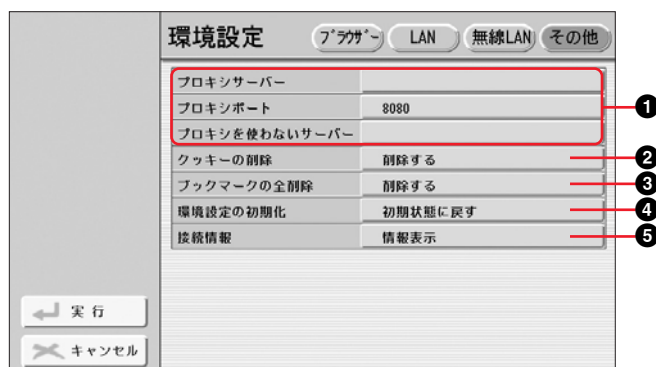
セキュリティ方式を設定します。

❻ キー

セキュリティ (❺) で[なし]以外を選んだ場合に、キーを入力します。

設定が終わったら、必ず環境設定画面左下の[実行]ボタンを押してください。入力された内容が保存されます。

その他ページ



① プロキシサーバー / プロキシポート / プロキシを使わないサーバー

プロキシサーバーの名前、ポート番号、プロキシを使用しないサーバー名を設定します。プロキシを使用する場合のみ、ここでの設定が必要です。



NOTE

プロキシを使わないサーバーを複数設定する場合は、コンマ(,)で区切って入力してください。

② クッキーの削除

[削除する]ボタンを押すと、保存されているクッキーの設定がすべて削除されます。

③ ブックマークの全削除

[削除する]ボタンを押すと、登録されているブックマークがすべて削除されます。

④ 環境設定の初期化

環境設定画面で行なったすべての設定項目を、工場出荷時の状態に戻します。234ページ「インターネット設定の初期化」をご覧ください。

⑤ 接続情報

[接続情報]ボタンを押すと、現在の接続情報の詳細が確認できます。

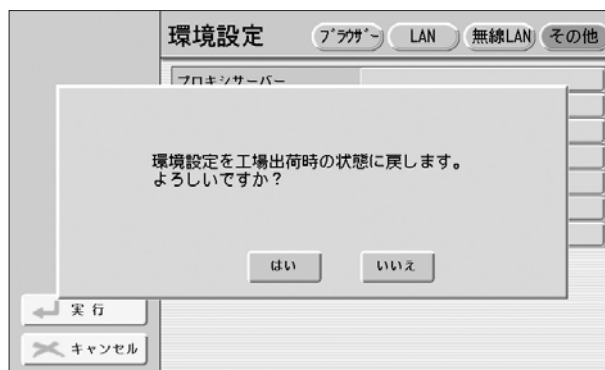
4 インターネット機能を終了する

パネル上のボイスボタンやリズムボタンなどを押すと、インターネットダイレクト接続機能は終了し、インターネットへの接続は自動的に切断されます。もういちど[INTERNET]ボタンを押すと、自動的にインターネットに接続され、前回開いていたウェブページが表示されます。

5 インターネット設定の初期化

インターネットダイレクト接続機能の設定は、初期化(26ページ)では初期化されません。ここで説明する方法で初期化する必要があります。インターネット設定の初期化を実行すると、環境設定画面で行なったすべての設定が工場出荷時の状態に戻ります。

- 1 コントロールメニューの[環境設定]ボタンを押します。
環境設定画面が表示されます。
- 2 画面右上の[その他]ボタンを押して、その他ページを表示させます。
- 3 [初期状態に戻す]ボタンを押します。
初期化してよいかどうか確認を求める画面が表示されます。



- 4 [はい]を選択すると、設定を初期化します。[いいえ]を選択すると、初期化せずにもとの画面に戻ります。

6 インターネット用語辞典

インターネット	コンピュータ間の通信規格にもとづいて、世界中のコンピュータや携帯電話などを接続した、巨大なネットワークのこと。
ウェブページ	サイトを構成する各ページのこと。
クッキー (Cookie)	ユーザーがウェブページとの間でやりとりした内容を記憶するしくみ。以前訪れたウェブページで、そのときに入力した内容があらかじめ表示されるのはこのしくみによるもの。
ゲートウェイ	ネットワーク上で、通信規格の異なるデータを相互に変換してやりとりするためのシステム。
サイト	正式には「ウェブサイト」という。ひとまとまりに公開されているウェブページ群。たとえば、"http://www.yamaha.co.jp/"で始まるウェブページを「ヤマハのサイト」と呼ぶ。
サーバー	ある特定のサービスを提供するシステムやコンピュータのこと。
サブネットマスク	大規模なネットワークを、いくつかの小さなネットワークに分割するための設定。
ダウンロード	ネットワークを通じて、サーバーに保存されているデータをお使いのコンピュータや携帯電話などに転送すること。この楽器では、ウェブサイトからソングなどのデータを楽器に送ることを指す。
ブラウザ	ウェブページを閲覧するためのソフトウェア。この楽器では、ウェブページの内容を表示する画面のこと。
プロキシ	LAN(内部のネットワーク)とインターネット(外部のネットワーク)の境にあって、直接インターネットに接続できない内部ネットワークのコンピュータに代わって、「代理」としてインターネットとの接続を行なうコンピュータのこと。内部ネットワークを外部からの不正アクセスから守ったりするのに使われる。
ブロードバンド	大容量のデータを高速に通信できるインターネット接続サービスのこと。ADSL、光ファイバーなどがある。
プロバイダー	インターネット接続サービスを提供する通信事業者。インターネットに接続するには、プロバイダーと契約する必要がある。
ホームページ	ブラウザ起動時(インターネット機能に入ったとき)に最初に表示されるウェブページのこと。または、ウェブサイトのトップページのことを指すこともある。
無線LAN	ケーブルを使わず、無線通信でデータの送受信をするLANのこと。
モデム	一般の電話回線とコンピュータをつなぐための装置。コンピュータから送られてくるデジタル信号を、電話回線に流す音声信号に変換したり、電話回線を通じて聞こえてくる音声信号をデジタルデータに変換したりする。
リンク	あるウェブページ上のボタンや文字列をクリックして、別のウェブページを開くこと。
ルーター	異なるネットワーク同士を相互接続するための機器。たとえば家庭などで複数のコンピュータを同時にインターネットに接続して、それぞれに異なるはたらきをさせたい場合に必要となる。一般的にはモデムとコンピュータの間に接続するが、モデム自体にルーター機能が内蔵されているものもある。
DHCP	インターネットに接続するたびに、コンピュータにIPアドレスなどの必要な情報を自動的に割り当てるための規格。
DNS	ネットワークに接続されている各コンピュータの名前とIPアドレスを対応させるシステム。
IPアドレス	ネットワークに接続されたコンピュータ 1台1台に割り振られた、ネットワーク上の所在を示す識別番号。
LAN	同じ建物の中にあるコンピュータ同士を専用のケーブルで接続し、データをやり取りするネットワーク。Local Area Networkの略。
NTP	コンピュータの内部時計を、ネットワークを介して正しく調整するための規格。この楽器では、コンピュータの内部時計は、クッキーとSSLの有効期限を指定するのに使われる。
SSID	無線LANで特定のネットワークを指定するための識別名のこと。SSIDが一致した端末間でのみ通信できる。
SSL	インターネット上で情報を暗号化して送受信する通信規格。プライバシーに関わる情報がもれるのを防ぐ。
URL	インターネット上に存在するウェブページの場所を指し示す文字列。通常は、「http://」で始まる。
WPA/WPA2	無線LANのセキュリティ方式の規格です。従来から採用されているWEP方式よりも強固なセキュリティ方式です。
WPS	アクセスポイントと無線LAN機器のWPSボタンを押すだけで、簡単に無線LAN設定できるしくみです。

BSDライセンスソフトウェアの利用に関するお知らせ

本製品はソフトウェアの一部にBSDライセンスに従ったソフトウェアを利用しています。BSDライセンスとは、無保証の旨の明記、著作権表示、ライセンス条文一覧の表示を条件としてプログラムの再頒布が許諾されるソフトウェアのライセンス形式です。

下記の内容は、上記ライセンス条件にもとづき表示されるものであり、お客様の使用制限等を規定するものではありません。

記

WPA Supplicant

Copyright © 2003-2009, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors
All Rights Reserved.

This program is dual-licensed under both the GPL version 2 and BSD license. Either license may be used at your option.

License

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name(s) of the above-listed copyright holder(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

XySSL

Copyright © 2006-2008, Christophe Devine.
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- * Neither the name of XySSL nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

この楽器には、鍵盤の背面と前面左側にいろいろな端子があります。入出力端子を使うと、CDの再生音やマイクからの音声を入力したり、楽器の音をヘッドフォンや外部のスピーカーやステレオ機器から出力したりできます。USB端子やMIDI端子を使うと、楽器とコンピューターをつないでデータをやり取りしたり、この楽器でほかの楽器をコントロールしたりできます。また、別売のペダル鍵盤やフットペダルを接続するための端子もあります。

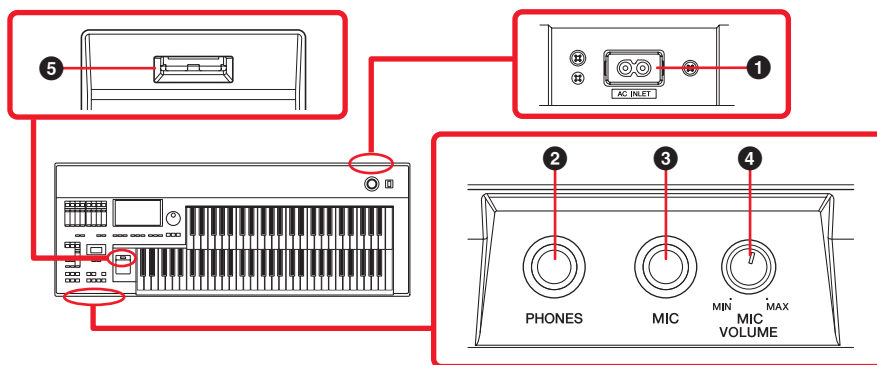
この章の内容

1 付属端子の名称と機能	237
2 ヘッドフォン、外部スピーカーとの接続	239
• ヘッドフォンで音を聞く	239
• 楽器の音を外部スピーカーから出力する	240
• ミキサーを使ったライブ演奏	240
• この楽器の音の出力先をパート別に設定する	242
3 ペダル鍵盤との接続	243
4 フットペダルとの接続	243
5 コンピューターとの接続	244
• USB端子を使った接続	244
• MIDI端子を使った接続	245

6 その他の外部機器との接続	
• 楽器の音をMDレコーダーなどに録音する	245
• CDやMDの音を楽器をとおして外部のスピーカーから流す	246
• マイクをつないで使う	246
• 楽器から外部MIDI音源を鳴らす	247
• 外部MIDI機器から楽器をコントロールする	248
• USB記憶装置やUSB-LANアダプターを接続する	248
7 MIDIに関する基礎知識	249
• MIDIとは	249
• この楽器で扱えるMIDIメッセージ	250
• MIDIチャンネル	251
8 MIDIコントロール	252

1 付属端子の名称と機能

この楽器に付属している各端子についてご説明します。さまざまな機器の具体的な接続方法については、239ページをご覧ください。



① AC INLET端子

電源コードを接続します。

② PHONES(ヘッドフォン)端子

ヘッドフォン専用の接続端子です。ステレオ標準ジャックです。

③ MIC端子

マイクなどの信号をモノラル入力する端子です。入力された信号は、楽器の音と一緒に楽器のOUTPUT端子やAUX OUT端子に接続したパワードスピーカーから出力されます。リバーブをかけることができます。

④ MIC VOLUMEつまみ

MIC端子から入力された信号の音量を調節します。MINで最小、MAXで最大になります。

⑤ USB TO DEVICE端子

USB対応の記憶装置(USBフラッシュメモリーなど)を接続するための端子です。



関連ページ

ヘッドフォンで音を聞く
(239ページ)



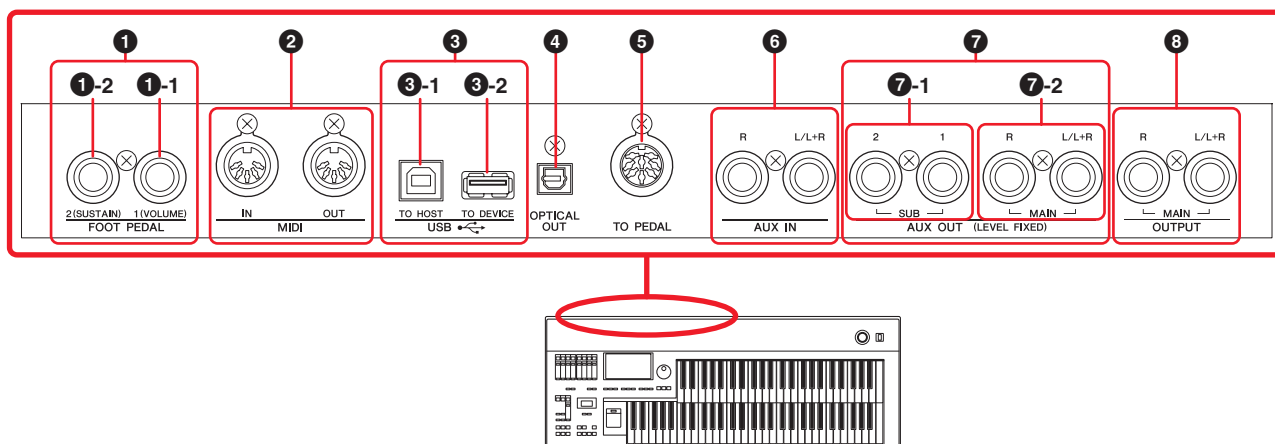
関連ページ

マイクをつないで使う
(246ページ)



関連ページ

USB記憶装置やUSB-LANアダプターを接続する(248ページ)



関連ページ

フットペダル(207ページ)

① FOOT PEDAL (フットペダル)端子

別売のフットペダルFC4/FC5/FC7/FC9を接続するための端子です。

①-1 1 (VOLUME)端子

別売のフットペダルを接続するための端子です。ボリュームなどをコントロールします。

①-2 2 (SUSTAIN)端子

別売のフットペダルを接続するための端子です。サステインなどをコントロールします。



関連ページ

楽器から外部MIDI音源を鳴らす
(247ページ)
外部MIDI機器から楽器をコントロールする(248ページ)
コンピューターとの接続
(244ページ)
MIDIに関する基礎知識
(249ページ)

② MIDI IN/OUT端子

ほかのMIDI (Musical Instrument Digital Interface)規格の楽器と接続するための端子です。DDK-7とほかの楽器との間でデータのやり取りをしたり、DDK-7でその楽器をコントロールする場合に使用します。MIDIインターフェースを使用すると、コンピューターと接続することもできます。

③ USB端子

③-1 USB TO HOST端子

コンピューターのUSB端子と接続するための端子です。USBケーブルを使って直接接続できます(接続にはUSB-MIDIドライバーが必要です)。

③-2 USB TO DEVICE端子

USB対応の記憶装置(USBフラッシュメモリーなど)を接続するための端子です。また、インターネットダイレクト接続機能を使用する場合には、この端子を使ってインターネットに接続します。



関連ページ

インターネットダイレクト接続機能(220ページ)
USB記憶装置やUSB-LANアダプターを接続する(248ページ)
コンピューターとの接続
(244ページ)

USBとは

USBとは、Universal Serial Bus (ユニバーサルシリアルバス)の略で、コンピューターと周辺機器を接続するためのシリアルインターフェースです。



関連ページ

この楽器の音をMDレコーダーなどに録音する(245ページ)

④ OPTICAL OUT (オプティカルアウトプット)端子

オプティカルケーブル(光ケーブル)タイプのデジタル出力端子です。デジタル信号(周波数44.1kHz、量子化ビット数16bit)で出力されます。

⑤ TO PEDAL端子

別売のペダル鍵盤DDKU-P7を接続するための端子です。



関連ページ

ペダル鍵盤との接続
(243ページ)

⑥ AUX INフォーン端子 L/L+R、R

外部機器からの音声信号をステレオ入力する端子です。入力された信号は、この楽器の音と一緒に楽器に接続した外部スピーカーから出力されます。



関連ページ

CDやMDの音を楽器をととして
外部のスピーカーから流す(246
ページ)

⑦ AUX OUTフォーン端子(LEVEL FIXED)

⑦-1 SUB端子 1、2

楽器の音声信号をパート別に出力する端子です。MASTER VOLUMEダイヤルで音量を調節することはできません。

⑦-2 MAIN端子 L/L+R、R

楽器の音声信号をステレオ出力する端子です。MASTER VOLUMEダイヤルで音量を調節することはできません。



関連ページ

楽器の音を外部スピーカーから出
力する(240ページ)

楽器の音をMDレコーダーなどに
録音する(245ページ)

⑧ OUTPUT端子L/L+R、R

楽器の音声信号をステレオ出力する端子です。MASTER VOLUMEダイヤルで音量を調節できます。

2

ヘッドフォン、外部スピーカーとの接続

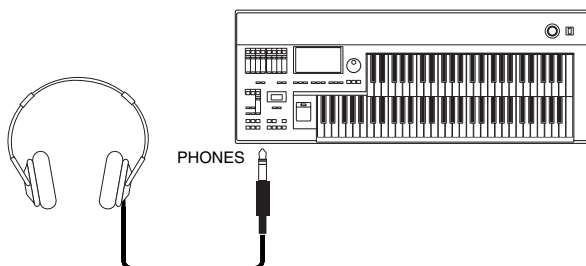


注意

外部機器と接続するときは、すべての機器の電源を切った上で行なってください。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)にしてください。感電または機器の損傷のおそれがあります。

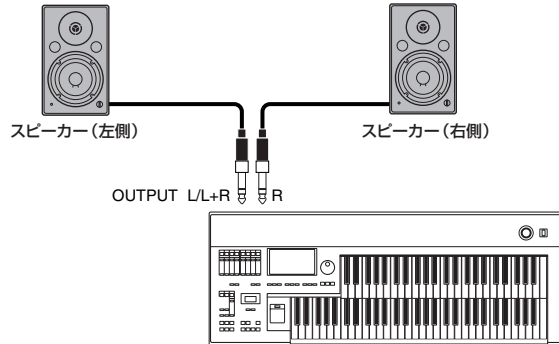
ヘッドフォンで音を聞く

ヘッドフォンをPHONES端子(標準ステレオフォーン端子)に接続して使います。



楽器の音を外部スピーカーから出力する

楽器の音を、ミキサーを通さず直接パワードスピーカーから鳴らす場合は、OUTPUT端子を使用します。パワードスピーカーを接続すると、モニターとして使えます。スピーカーを1台だけ使う場合は、OUTPUTのL/L+R端子を使用します。



ミキサーを使ったライブ演奏

この楽器をコンサートなどで使用する場合、楽器を直接パワードスピーカーに接続するのではなく、楽器とミキサーを接続し、ミキサーをパワードスピーカーに接続するのが一般的です。

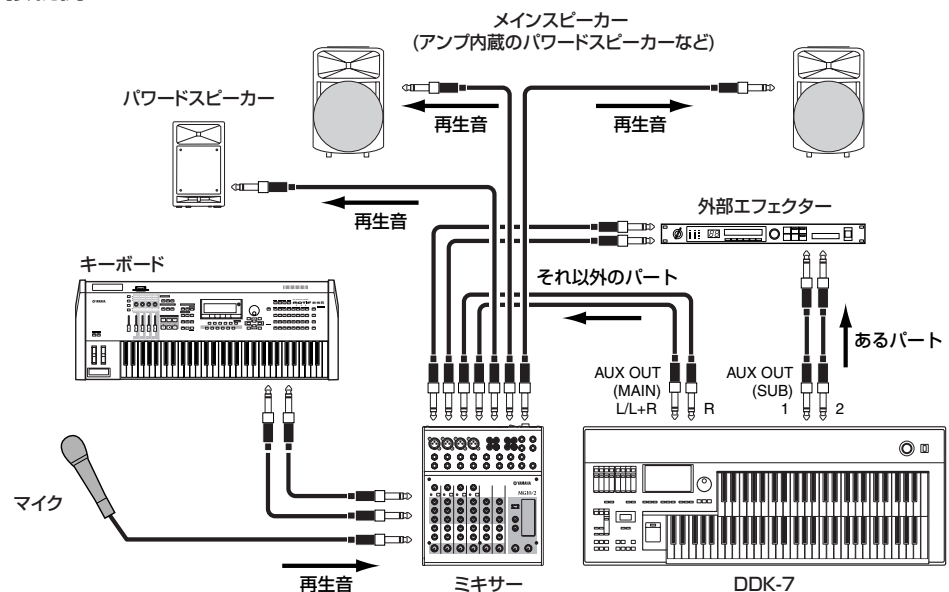
ミキサーを通すことで、他の楽器との間で音量/音質バランス調整が容易に行なえるようになります。調整することでまとまりのある演奏になります。

ミキサーとの接続には、楽器のAUX OUT端子を使用します。

楽器のAUX OUTには、MAINとSUBがありますので、一部のパートだけをSUBから出力して外部エフェクトをかけ、それ以外のパートはMAINから出力してミキサー上で調節するなど、パート別に出力することなども可能です。パート別の出力先の設定については、「この楽器の音の出力先をパート別に設定する」(242ページ)をご覧ください。

この楽器のAUX OUTは、一定のレベルで出力するLEVEL FIXEDの端子です。

接続例



ミキサーとの接続にはOUTPUT端子も使えます。OUTPUT端子はMASTER VOLUMEダイヤルで出力を調整できます。

端子名称	出力タイプ	位置
AUX OUT端子 MAIN L/L+R, R	アンバランス方式* LEVEL FIXED	キーボードユニット背面
AUX OUT端子 SUB 1, 2	アンバランス方式* LEVEL FIXED	キーボードユニット背面
OUTPUT端子 L/L+R, R	アンバランス方式* MASTER VOLUMEダイヤルで 出力レベル調整可能	キーボードユニット背面

*バランス方式は外部からのノイズに強いので、小さな信号の受け渡しをする場合や、ケーブルが長くなる場合に適しています。アンバランス方式は、主にラインレベルの信号の受け渡しに使われます。

電源を入れる順番

電源オン/オフ時のノイズからスピーカーを保護するため、電源を入れる順番に気を配りましょう。

電源を入れる前に、すべての機器のボリュームが絞られている(0になっている)ことを確認し、以下の順序で電源を入れます。

(1) 楽器やキーボードなどの外部音源

(2) ミキサー

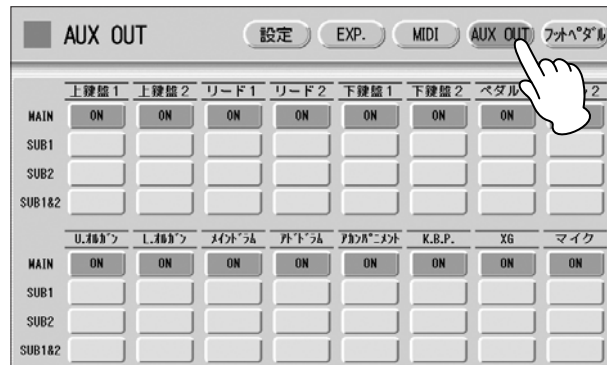
(3) パワースピーカー

電源を切る場合は、すべての機器のボリュームを下げたあと、逆の順番(3→2→1)で切ってください。

この楽器の音の出力先をパート別に設定する

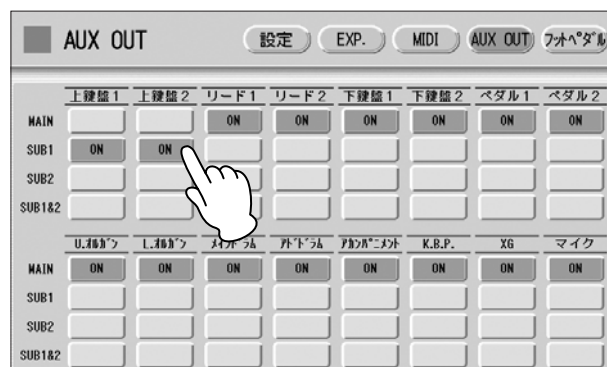
この楽器の音をAUX OUT端子のMAINやSUBに出力するとき、各ボイスセクションやリズムのドラムなど、パート別に出力先を設定できます。

- 1 [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティ画面が表示されます。
- 2 画面右上の[AUX OUT]ボタンを押して、AUX OUTページを表示させます。



この画面で、各ボイスセクションやオルガンフルート音色、リズムのメインドラム、アドドラム、アカンパニメント、キーボードパーカッション、XG、マイクの各パートの出力先をそれぞれ設定できます。

- 3 出力したいパートの出力先をオンにします。
出力先は、AUX OUT端子のMAIN、SUB1、SUB2、SUB1&SUB2のいずれか1つです。



NOTE

SUB1、SUB2、SUB1&SUB2に出力するとリバーブ、リズムのコーラスとバリエーションエフェクトはかかりません。



NOTE

AUX OUTページの設定は、別の画面に移動したときに自動的に保存されます。

出力先にSUB1、SUB2、SUB1&SUB2のいずれかを選ぶと、そのパートはPHONES端子、OUTPUT端子、およびOPTICAL OUT端子には出力されませんので、ヘッドフォンやモニタースピーカー、MDレコーダーなどを接続しても音は聞こえません。

AUX OUT端子のMAINまたはSUB1&SUB2に設定されたパートの音は、ステレオ出力(SUB1: L、SUB2: R)されます。SUB1またはSUB2に設定されたパートの音は、それぞれモノラル出力されます。

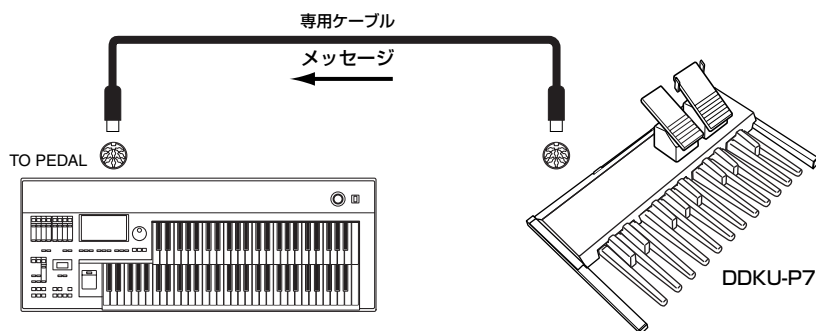
3 ペダル鍵盤との接続

別売のペダル鍵盤ユニット(DDKU-P7)を取り付けることで、ペダル鍵盤、左右のフットスイッチ、エクスプレッションペダル、セカンドエクスプレッションペダルが使用できます。フットスイッチやエクスプレッションペダルなどを使うと、ロータリースピーカーやボリュームなど、さまざまな効果のオン/オフを足元の操作でコントロールできます。この操作のためには、あらかじめ使いたい機能を割り当てておく必要があります。ペダル鍵盤ユニットのケーブルを挿抜する場合は、必ず楽器の電源をオフにしてから行なってください。電源を入れたまま挿抜すると正常に動作しません。



関連ページ

各鍵盤で選べるボイス
(27ページ)
フットスイッチ
(204ページ)
エクスプレッションペダル
(215ページ)



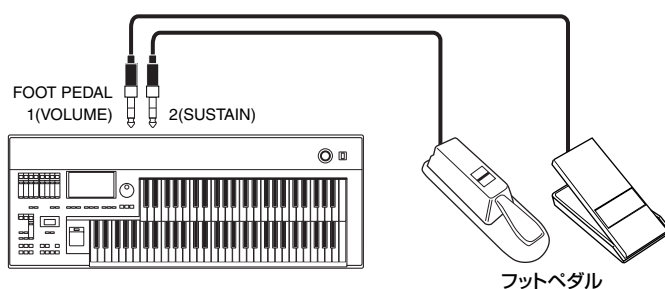
4 フットペダルとの接続

別売のフットペダル(FC4/FC5/FC7/FC9)を取り付けることで、サステインやボリュームなど、さまざまな効果のオン/オフなどをフットペダルでコントロールできます。この操作のためには、あらかじめ使いたい機能をフットペダルに割り当てておく必要があります。



関連ページ

フットペダル(207ページ)
サステインをコントロールする
(209ページ)
メロディーオンコードをコントロールする(211ページ)
リードスライドをコントロールする(210ページ)
ソロ機能をコントロールする
(212ページ)
リズムをコントロールする
(205、212ページ)
ロータリースピーカーをコントロールする(207、213ページ)
エクスプレッションをコントロールする(214ページ)
レジストレーションシフトをコントロールする(214ページ)
グライドをコントロールする
(206、213ページ)



5 コンピューターとの接続

USB端子、またはMIDI端子を使って、楽器とコンピューターを接続できます。
この楽器とコンピューター間で直接MIDI信号を送受信できます (MIDIについては、249ページをご覧ください)。実際にMIDI信号をやり取りするためには、お使いのコンピューターに合ったMIDIドライバーが必要になります。

コンピューターと接続する前に、コンピューターにMIDIドライバーをインストールしておいてください。最新のMIDIドライバーは、インターネット上のヤマハホームページ<http://www.yamaha.co.jp/download/usb_midi/>でダウンロードできます。



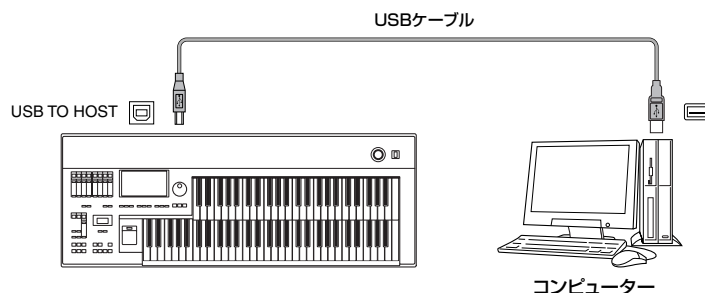
NOTE

MDR使用時は、コンピューターとの間でMIDI信号を送受信することはできません。

この楽器とコンピューターを接続すると、自分の演奏をコンピューターに保存して、楽譜を作ったり、ホームページで公開したりできます。(楽譜作成ソフトやシーケンスソフトなどが必要です。) また、コンピューターのシーケンスソフトで再生したMIDIデータを楽器を使って鳴らすこともできます。

USB端子を使った接続

USBケーブルを使って、楽器のUSB TO HOST端子とコンピューターのUSB端子を接続します。



USB TO HOST端子を使用している場合は、MIDI端子は使用できません。

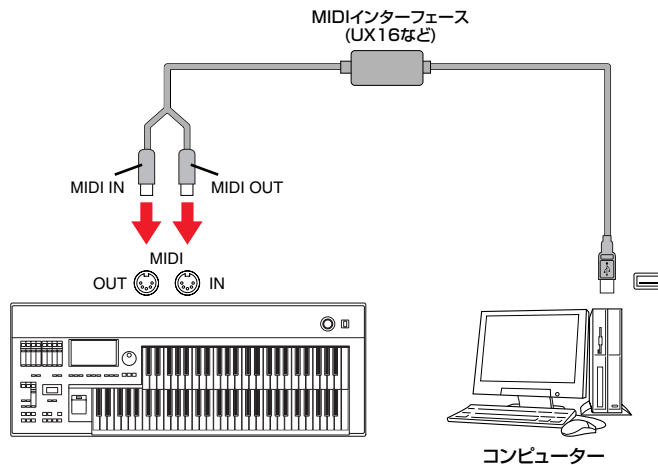
USB TO HOST端子ご使用時の注意

USB TO HOST端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを行なってください。以下のことを行なわないと、コンピューターや本体が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。
コンピューターや本体が停止したときは、アプリケーションやコンピューターを再起動したり、本体の電源を入れなおしてください。

- USBケーブルは、ABタイプのもので使用してください。また、3メートル以下のケーブルをご使用ください。
- USB TO HOST端子でコンピューターと接続する前に、コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタンバイ/休止)モードを解除してください。
- 本体の電源を入れる前に、USB TO HOST端子とコンピューターを接続してください。
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行なってください。
 - すべてのアプリケーションを終了させてください。
 - 本体からデータが送信されていないか確認してください。(鍵盤を演奏したりソングを再生させたりしても、本体からデータが送信されます。)
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行ってください。

MIDI端子を使った接続

楽器のMIDI端子を使って、コンピューターと接続できます。この場合は、MIDIケーブルのほかに、MIDIインターフェースが必要です。MIDIインターフェースのMIDI OUT端子と楽器のMIDI IN端子を接続します。また、MIDIインターフェースのMIDI IN端子と楽器のMIDI OUT端子を接続します。



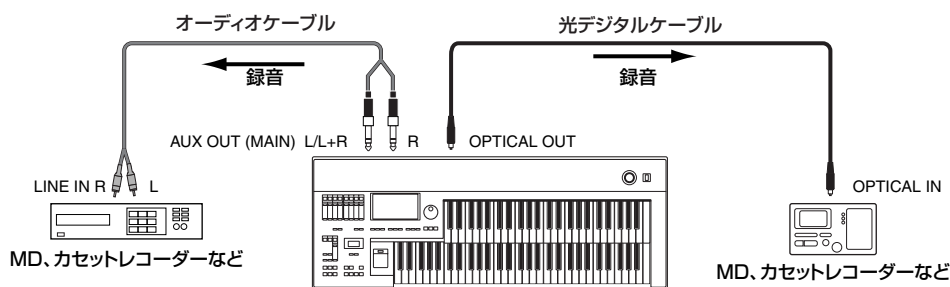
NOTE

お使いのMIDIインターフェースによっては、コンピューターのシリアル端子と接続することもできます。

6 その他の外部機器との接続

楽器の音をMDレコーダーなどに録音する

楽器の音をカセットテープやMDなどに録音できます。OPTICAL OUT端子を使う方法と、AUX OUT端子(MAIN)を使う方法があります。OPTICAL OUT端子からは、楽器の演奏がデジタル信号で出力され、音質劣化のない状態で録音できます。お使いのMDレコーダーなどの機器がOPTICAL INに対応している場合は、光デジタルケーブルを使ってOPTICAL OUT端子と接続してください。

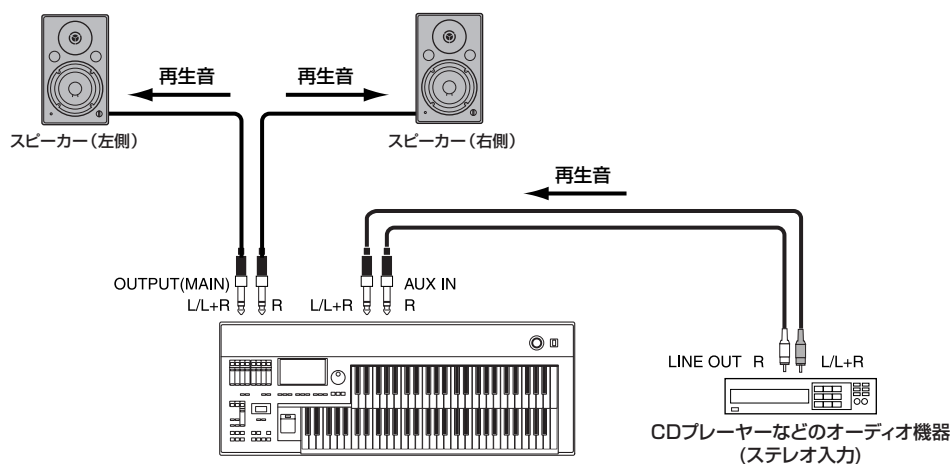


NOTE

AUX IN端子からの入力音も一緒に録音する場合は、鍵盤の背面にあるAUX OUT(MAIN)端子を使用してください。

CDやMDの音を楽器をととして外部のスピーカーから流す

CDプレーヤーのLINE OUTと楽器のAUX IN端子を接続します。楽器のOUTPUT端子と外部スピーカーを接続します。CDプレーヤーの再生音は外部スピーカーから鳴ります。電源を入れるときには、CDプレーヤーの電源を入れてから楽器の電源を入れてください。電源を切るときは、楽器の電源を切ってからCDプレーヤーの電源を切ってください。

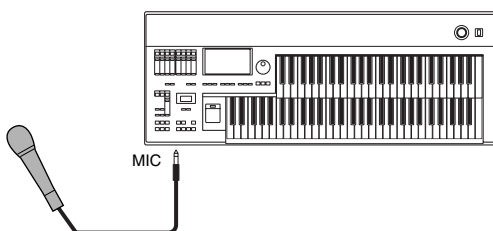


モノラル入力(ケーブル1本で接続する場合は)、AUX INのL/L+R端子を使用します。

マイクをつないで使う

マイクを接続して弾き語りやカラオケを楽しむことができます。MIC端子にマイクを接続して、楽器のOUTPUT端子やAUX OUT端子に接続したパワードスピーカーから音を出します。

- 1 マイクをMIC端子に接続します。
マイクを使用する場合はダイナミックマイクをご使用ください。



- 2 マイクのボリュームをMIC VOLUMEつまみで調節します。



ボリューム/リバーブを変更するには：

- 1 パネル上の[UTILITY]ボタンを押して、ユーティリティ画面を表示させます。
- 2 設定ページのマイクボリューム、マイクリバーブのスライダーで、ボリュームとリバーブの量を変更します。



関連ページ

リバーブ(52ページ)



ボリュームスライダーの値を最大にしても、MIC VOLUMEつまみが最小になっていると、マイクの入音声は聞こえません。また、リバーブスライダーの値を最大にしても、リバーブ画面1ページ目のリバーブ量が最小になっていると、リバーブはかかりません。

楽器から外部MIDI音源を鳴らす

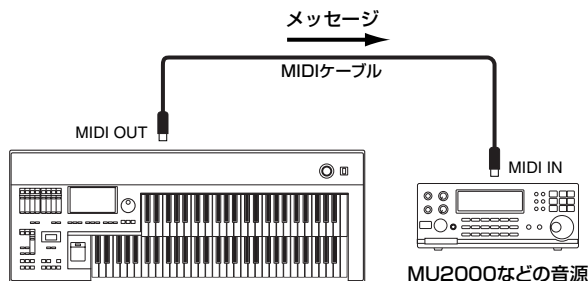
楽器を演奏すると、接続先の機器もその機器の音色で同時に鳴らすことができます。音に厚みを出すときなど便利です。(ただし、外部MIDI機器の受信チャンネルが楽器の送信チャンネルと一致している必要があります。)

この他にもいろいろな演奏の動作や状態を「メッセージ」と呼ばれるデジタルデータ(数値に置き換えたデータ)として送信することができます。接続先がメッセージを受けてどう対応するかは、接続先のMIDI機能によって決まります。



関連ページ

MIDIとは(249ページ)



NOTE

MDR使用時は、外部機器にMIDI信号を送信することはできません。

USB TO HOST端子を使用している場合は、MIDI端子は使用できません。

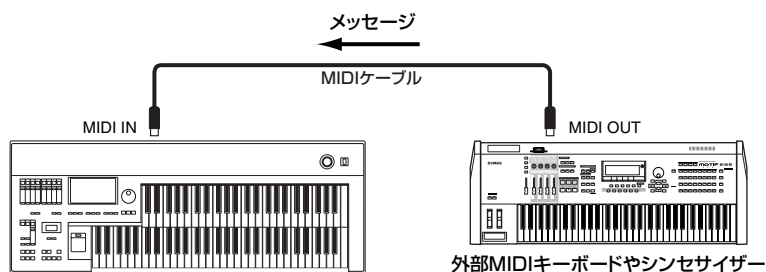
外部MIDI機器から楽器をコントロールする



NOTE

MDR使用時は、外部機器からのMIDI信号は受信できません。

外部のMIDIキーボードを演奏して楽器を同時に鳴らしたり、シーケンサーから楽器にMIDI信号を送って楽器の音源を鳴らしたり、レジストレーションを切り替えたりできます。(ただし、外部MIDI機器の送信チャンネルが楽器の受信チャンネルと一致している必要があります。)



USB TO HOST端子を使用している場合は、MIDI端子は使用できません。

USB記憶装置やUSB-LANアダプターを接続する



関連ページ

インターネットダイレクト接続機能(220ページ)

メディアをフォーマットする(114ページ)

USB記憶装置(USBフラッシュメモリーなど)を接続してUSBフラッシュメモリーに楽器のデータを保存したり、USB-LANアダプターを接続して楽器をインターネットに接続したりできます。USB記憶装置やUSB-LANアダプターは、USB TO DEVICE端子に接続します。

USB TO DEVICE端子にUSB機器を接続する際は、113ページ「USB TO DEVICE端子ご使用上の注意」をご覧ください。

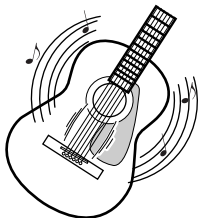
7 MIDIに関する基礎知識

ここでは、楽器が音を出す仕組みや、楽器がコンピューターやほかの楽器とどのようにデータをやり取りしているかについて説明します。

MIDIとは

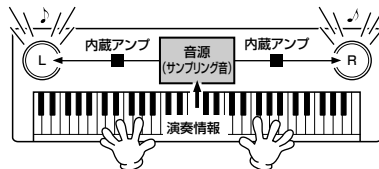
「アコースティック楽器」と「電子楽器(デジタル楽器)」という言葉聞いたことがあるでしょうか？ 今、世の中には大別してこの2種類の楽器があります。アコースティック楽器の代表的なものにはグランドピアノやガットギターが挙げられます。ピアノは鍵盤をたたくことにより、内部でハンマーが弦をたたいて鳴らしています。ギターは直接弦を弾いて鳴らしています。それではデジタル楽器と呼ばれるものは、どのようなしくみで音を鳴らしているのでしょうか？

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

電子楽器(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

前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、楽器の鍵盤で、グランドピアノの音色で「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」「いつはなしたか」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)	1 (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(いつはなしたか)	タイミングを数値化(4分音符)
ベロシティー (どのくらいの強さで)	120 (強く)

このように電子楽器では、鍵盤演奏やボイス変更などのパネル操作のひとつひとつがMIDIデータとして処理されています。またリズムも同様にMIDIデータで構成されています。

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な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、機器間でさまざま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。

この楽器で扱えるMIDIメッセージ

MIDI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。チャンネルメッセージは、おもに鍵盤で弾いたノート(音符)や演奏表現(エクスプレッションペダルやボリュームなど)に関するデータで、特定のMIDIチャンネルごとにそれらの情報を送受信できます。また、システムメッセージは、複数の楽器をリンクさせて1つのMIDIシステムとして機能させるために使われるデータです。

チャンネルメッセージ

● キー情報 (ノートオン/ノートオフ/ベロシティ)

演奏に関わる最も重要な情報で、楽器の鍵盤を弾いたときにこれらのメッセージが送信されます。また、ほかのキーボードやシーケンサーなどからこれらの情報を送信して楽器を演奏させることができます。

ノートオン： このキーを押した、ということを示す情報です。弾いた音の高さを表すために半音ごとに割り当てられた0～127のノートナンバーが内部的には用いられています。演奏時にノートナンバーを意識する必要はありませんが、楽器のC3の鍵盤を弾いたときにノートナンバー 60が送信されるようになります。

ノートオフ： 鍵盤から指をはなした、ということを示す情報です。

ベロシティ： 鍵盤を弾いたときのタッチの強弱を示す情報です。

楽器のキー情報や上鍵盤、下鍵盤に対応するノートナンバーについてはMIDIインプリメンテーションチャート(276ページ)やMIDIデータフォーマット(262ページ)をご覧ください。

● プログラムチェンジ

音色を切り替えるための情報です。コンピューターやシーケンサーなどからこれらのメッセージを送信して、楽器のレジストレーションを切り替えることができます。楽器のレジストレーションとプログラムチェンジナンバーの対応についてはMIDIインプリメンテーションチャート(276ページ)やMIDIデータフォーマット(262ページ)をご覧ください。

● コントロールチェンジ

エクスプレッションペダルなどの操作を伝えたり、エフェクトやボリュームなど、演奏表現を高めるために使われる情報です。各機能はコントロールナンバーによって区別され、それぞれのコントロール値を一般的に0～127の可変範囲で送信できます。

楽器で扱えるコントロールチェンジについてはMIDIインプリメンテーションチャート(276ページ)やMIDIデータフォーマット(262ページ)をご覧ください。

システムメッセージ

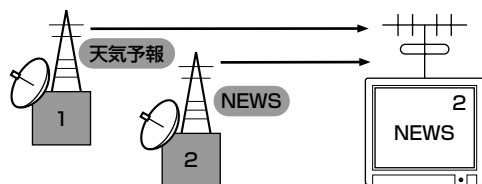
● システムエクスクルーシブメッセージ

エクスクルーシブメッセージとは、おもに機器固有のシステムや音色関係のデータをやり取りするために使われる情報です。

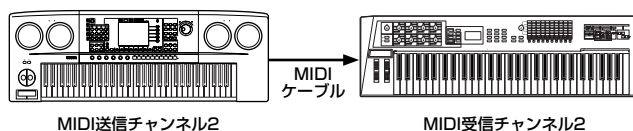
MIDIチャンネル

MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1～16の番号が割り当てられています。このMIDIチャンネルを使って、1本のMIDIケーブルで同時に16パート用の情報を送るしくみになっています。

MIDIチャンネルは、テレビのチャンネルと同じようなものだと考えることができます。テレビの放送局は、あらかじめ割り当てられたチャンネルで情報を送信します。各家庭では複数の放送局から送られてきた情報を同時に受信した上で、特定のチャンネルを選択することで目的の放送局の情報(番組)をみることができるわけです。



MIDIチャンネルもこれと同じしくみです。MIDIメッセージは、送信側の楽器で設定されたMIDIチャンネル(MIDI送信チャンネル)によってMIDIケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定されるMIDIチャンネル(MIDI受信チャンネル)が、送信側のMIDIチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。



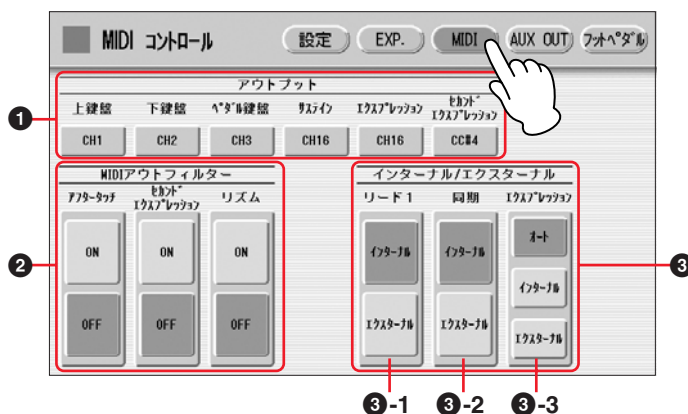
楽器の受信チャンネルは、上鍵盤が1チャンネル、下鍵盤が2チャンネル、ペダル鍵盤が3チャンネルで固定になっています。したがって、ほかのMIDI機器を演奏して楽器を鳴らすときは、接続するMIDI機器の送信チャンネルを楽器の受信チャンネルに合わせる必要があります。なお、楽器の送信チャンネルは、鍵盤ごとにチャンネル1～16の中から設定することができます。252ページをご覧ください。

8 MIDIコントロール

楽器をほかのMIDI機器やコンピューターと接続したときに、外部機器からどのように楽器をコントロールするか、または楽器からどのように外部機器をコントロールするかを設定します。送信チャンネルを選択したり、外部機器との同期設定をしたりします。

1 [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティ画面が表示されます。

2 画面右上の[MIDI]ボタンを押して、MIDIページを表示させます。



① アウトプット

MIDIの送信チャンネルを変えることができます。上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤、サステイン、エクスプレッションペダル、セカンドエクスプレッションペダルのそれぞれについて、チャンネル1～16のいずれかを設定できます。ここで設定した送信チャンネルで各鍵盤やフットコントローラーの演奏情報を送信することができます。MIDIメッセージを送信したい機器(コンピューターやMIDI音源など)の受信チャンネルに合わせて、送信チャンネルを設定してください。

送信チャンネルボタンを押すと、チャンネル(CH)1～16のリストが表示されます。その中から設定したいチャンネルナンバーを選ぶと、自動的にリストが閉じ、選んだ送信チャンネルが設定されます。

サステイン、エクスプレッションペダル、セカンドエクスプレッションペダルについては、出力しない設定(OFF)を選ぶこともできます。セカンドエクスプレッションペダルについては、セカンドエクスプレッションとして出力するCC#4も選べます。



NOTE

MIDIアウトフィルターでセカンドエクスプレッションをONにすると、アウトプット①でのセカンドエクスプレッションの設定は無効になります。

② MIDIアウトフィルター

楽器の演奏によって出力されるMIDIデータのうち、特定のMIDIデータをカットし、出力されないようにします。カットできるMIDIデータは、アフタータッチ、セカンドエクスプレッション、リズムスタート/ストップ情報の3種類です。

それぞれのON/OFFボタンを使って、個別に設定します。ONに設定したMIDIデータはカットされ、外部機器には出力されません。

③ インターナル/エクスターナル

表示された各項目のコントロールを楽器で行なう(インターナル)か、外部機器で行なう(エクスターナル)かを切り替えます。

③-1 リード1

リードボイス1の発音方法を設定します。

インターナル：リードボイス1は、上鍵盤(トゥーローワー機能をオンにした場合は下鍵盤)で発音します。

エクスターナル：リードボイス1は、MIDIチャンネル4で外部から送信された演奏情報を受けて、発音します。

③-2 同期

リズムを同期させるためのタイミング決定を、DDK-7が持つ内部クロックで行なうか、DDK-7と接続した他のMIDI 機器のクロック(外部クロック)で行なうかを設定します。通常はインターナルにします。

インターナル：内部クロックで動作します。

エクスターナル：MIDI IN端子から入ってくる外部クロックで動作します。DDK-7は外部機器のクロックに従います。

③-3 エクスプレッション

エクスプレッションペダルの機能をコントロールします。通常はオートにします。

オート：インターナル/エクスターナルが自動的に切り替わります。

インターナル：エクスプレッションペダルやフットペダルを使って楽器の音量を調整できます。

エクスターナル：外部からMIDI信号を受信しているときやMDRでソングを再生している間は、受信したMIDI信号やMDRに記録されたデータによって楽器の音量がコントロールされ、エクスプレッションペダルやフットペダルでの音量調節はできません。

XGボイス&ドラムリスト

XGソング再生用です。

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー
MSB	LSB	PRG		
0	0	1	XGグランドピアノ	PIANO
0	1	1	XGグランドピアノKSP	
0	18	1	XGメローグランドピアノ	
0	40	1	XGピアノストリングス	
0	41	1	XGドリーム	
0	0	2	XGブライトピアノ	
0	1	2	XGブライトピアノKSP	
0	0	3	XGEグランドピアノ	
0	1	3	XGEグランドピアノKSP	
0	32	3	XGデチューンドCP80	
0	40	3	XGレイヤードCP1	
0	41	3	XGレイヤードCP2	
0	0	4	XGホンキートンクピアノ	
0	1	4	XGホンキートンクピアノKSP	
0	0	5	XGエレクトリックピアノ1	
0	1	5	XGエレビ1KSP	
0	18	5	XGメローエレビ1	
0	32	5	XGコーラスエレビ1	
0	40	5	XGハードエレビ	
0	45	5	XGVクロスフェードエレビ1	
0	64	5	XG60'sエレビ1	
0	0	6	XGエレクトリックピアノ2	
0	1	6	XGエレビ2KSP	
0	32	6	XGコーラスエレビ2	
0	33	6	XGDXエレビハード	
0	34	6	XGDXレジェンド	
0	40	6	XGDXフェイスエレビ	
0	41	6	XGDX+アナログエレビ	
0	42	6	XGDXコトエレビ	
0	45	6	XGVクロスフェードエレビ2	
0	0	7	XGハーブシコード	CHROMATIC PERC.
0	1	7	XGハーブシコードKSP	
0	25	7	XGハーブシコード2	
0	35	7	XGハーブシコード3	
0	0	8	XGクラビ	
0	1	8	XGクラビKSP	
0	27	8	XGクラビワウ	
0	64	8	XGバリスクラビ	
0	65	8	XGピアスクラビ	
0	0	9	XGチェスタ	
0	0	10	XGグロックンシュピール	
0	0	11	XGオルゴール1	
0	64	11	XGオルゴール2	
0	0	12	XGビブラフォン	
0	1	12	XGビブラフォンKSP	
0	45	12	XGハードビブラフォン	
0	0	13	XGマリンバ	
0	1	13	XGマリンバKSP	
0	64	13	XGサインマリンバ	
0	97	13	XGバリンバ	

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー
MSB	LSB	PRG		
0	98	13	XGログドラム	CHROMATIC PERC.
0	0	14	XGシロフォン	
0	0	15	XGチューブラーベル	
0	96	15	XGチャーチベル	
0	97	15	XGカリヨン	
0	0	16	XGダルシマー	
0	35	16	XGダルシマー 2	
0	96	16	XGツィンパロン	
0	97	16	XGサントウル	
0	0	17	XGドローパーオルガン	ORGAN
0	32	17	XGDet.ドローパー	
0	33	17	XG60sドローパー Org1	
0	34	17	XG60sドローパー Org2	
0	35	17	XG70sドローパー Org1	
0	36	17	XGドローパーオルガン2	
0	37	17	XG60sドローパー Org3	
0	38	17	XGイーブンバー	
0	40	17	XG16+2'2_3オルガン	
0	64	17	XGオルガンベース	
0	65	17	XG70sドローパー Org2	
0	66	17	XGチージョオルガン	
0	67	17	XGドローパーオルガン3	
0	0	18	XG/パーカッシブオルガン	
0	24	18	XG70s/パーカッシブOrg	
0	32	18	XGDet./パーカッシブ	
0	33	18	XGライトオルガン	
0	37	18	XG/パーカッシブオルガン2	
0	0	19	XGロックオルガン	
0	64	19	XGロータリーオルガン	GUITAR
0	65	19	XGスローロータリー	
0	66	19	XGファストロータリー	
0	0	20	XGチャーチオルガン	
0	32	20	XGチャーチオルガン3	
0	35	20	XGチャーチオルガン2	
0	40	20	XGノートルダム	
0	64	20	XGオルガンフルート	
0	65	20	XGトレモロオルガンフルート	
0	0	21	XGリードオルガン	
0	40	21	XG/バフオルガン	
0	0	22	XGアコーディオンF	
0	32	22	XGアコーディオンI	
0	0	23	XG/ハーモニカ	
0	32	23	XG/ハーモニカ2	
0	0	24	XGタンゴアコーディオン	
0	64	24	XGタンゴアコーディオン2	
0	0	25	XGナイロン弦ギター	
0	16	25	XGナイロン弦ギター 2	
0	25	25	XGナイロン弦ギター 3	
0	43	25	XGベロシティハーモニクス	
0	96	25	XGウクレレ	

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー
MSB	LSB	PRG		
0	0	26	XGスチール弦ギター	GUITAR
0	16	26	XGスチール弦ギター 2	
0	35	26	XG12弦ギター	
0	40	26	XGナイロン&スチールギター	
0	41	26	XGスチール&ボディ	
0	96	26	XGマンドリン	
0	0	27	XGジャズギター	
0	18	27	XGメローギター	
0	32	27	XGジャズアンプ	
0	0	28	XGクリーンギター	
0	32	28	XGコーラスギター	
0	0	29	XGミュートギター	
0	40	29	XGファンクギター 1	
0	41	29	XGミュートスチール弦ギター	
0	43	29	XGファンクギター 2	
0	45	29	XGジャズマン	
0	0	30	XGオーバードライブ	
0	43	30	XGギターピンチ	
0	0	31	XGディストーション	
0	40	31	XGフィードバックギター	
0	41	31	XGフィードバックギター 2	
0	0	32	XGギターハーモニクス	
0	65	32	XGギターフィードバック	
0	66	32	XGギターハーモニクス2	
0	0	33	XGアコースティックベース	BASS
0	40	33	XGジャズリズム	
0	45	33	XGVXアップライトベース	
0	0	34	XGフィンガーベース	
0	18	34	XGフィンガーダーク	
0	27	34	XGフランジベース	
0	40	34	XGベース&ディストーション	
0	43	34	XGフィンガースラップ	
0	45	34	XGフィンガーベース2	
0	65	34	XGモジュレーションベース	
0	0	35	XGピックベース	
0	28	35	XGミュートピックベース	
0	0	36	XGフレットレスベース	
0	32	36	XGフレットレスベース2	
0	33	36	XGフレットレスベース3	
0	34	36	XGフレットレスベース 4	
0	96	36	XGシンセフレットレス	
0	97	36	XGスムーズフレットレス	
0	0	37	XGスラップベース1	
0	27	37	XGレゾナントスラップ	
0	32	37	XGパンチサムベース	
0	0	38	XGスラップベース2	
0	43	38	XGVel.スイッチスラップ	
0	0	39	XGシンセベース1	
0	18	39	XGシンセベース1ダーク	
0	20	39	XGファストレゾナント	
0	24	39	XGアシッドベース	
0	35	39	XGクラビベース	
0	40	39	XGテクノシンセベース	
0	64	39	XGオービター	
0	65	39	XGスクエアベース	
0	66	39	XGラバーベース	
0	96	39	XGハマー	

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー
MSB	LSB	PRG		
0	0	40	XGシンセベース2	BASS
0	6	40	XGメローシンセベース	
0	12	40	XGシーケンスドベース	
0	18	40	XGクリックシンセベース	
0	19	40	XGシンセベース2ダーク	
0	32	40	XGスムーズシンセベース	
0	40	40	XGモジュラーシンセベース	
0	41	40	XGDXベース	
0	64	40	XGエックスワイヤーベース	
0	0	41	XGバイオリン	STRINGS
0	8	41	XGスローバイオリン	
0	0	42	XGビオラ	
0	0	43	XGチェロ	
0	0	44	XGコントラバス	
0	0	45	XGトレモロストリングス	
0	8	45	XGスロートレモロストリングス	
0	40	45	XGサスペンスストリングス	
0	0	46	XGピチカートストリングス	
0	0	47	XGオーケストラハーブ	
0	40	47	XGヤンチン	ENSEMBLE
0	0	48	XGティンパニ	
0	0	49	XGストリングス1	
0	3	49	XGステレオストリングス	
0	8	49	XGスローアタックストリングス	
0	24	49	XGアルコストリングス	
0	35	49	XG60'sストリングス	
0	40	49	XGオーケストラ	
0	41	49	XGオーケストラ2	
0	42	49	XGトレモロオーケストラ	
0	45	49	XGペロシティストリングス	
0	0	50	XGストリングス2	
0	3	50	XGステレオスローストリングス	
0	8	50	XGレガートストリングス	
0	40	50	XGウォームストリングス	
0	41	50	XGキングダム	
0	64	50	XG70'sストリングス	
0	65	50	XGストリングス3	
0	0	51	XGシンセストリングス1	
0	27	51	XGレゾナントストリングス	
0	64	51	XGシンセストリングス 4	
0	65	51	XGシンセストリングス 5	
0	0	52	XGシンセストリングス2	
0	0	53	XGクワイア アー	
0	3	53	XGステレオクワイア	
0	16	53	XGクワイア アー2	
0	32	53	XGメロークワイア	
0	40	53	XGクワイアストリングス	
0	0	54	XGボイス ウー	BRASS
0	0	55	XGシンセボイス	
0	40	55	XGシンセボイス2	
0	41	55	XGコーラル	
0	64	55	XGアナログボイス	
0	0	56	XGオーケストラヒット	
0	35	56	XGオーケストラヒット2	
0	64	56	XGインパクト	
0	0	57	XGトランペット	
0	16	57	XGトランペット2	

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー
MSB	LSB	PRG		
0	17	57	XGブライトトランペット	BRASS
0	32	57	XGウォームトランペット	
0	0	58	XGトロンボーン	
0	18	58	XGトロンボーン2	
0	0	59	XGチューバ	
0	16	59	XGチューバ2	
0	0	60	XGミュートトランペット	
0	0	61	XGフレンチホルン	
0	6	61	XGフレンチホルンソロ	
0	32	61	XGフレンチホルン2	
0	37	61	XGホルンオーケストラ	
0	0	62	XGプラスセクション	
0	35	62	XGTp&Tbセクション	
0	40	62	XGプラスセクション2	
0	41	62	XGハイプラス	
0	42	62	XGメロープラス	
0	0	63	XGシンセプラス1	
0	12	63	XGクァックプラス	
0	20	63	XGレゾナントシンセプラス	
0	24	63	XGポリプラス	
0	27	63	XGシンセプラス3	
0	32	63	XGジャンププラス	
0	45	63	XGアナログVell. プラス1	
0	64	63	XGアナログプラス1	
0	0	64	XGシンセプラス2	
0	18	64	XGソフトプラス	
0	40	64	XGシンセプラス4	
0	41	64	XGクワイアプラス	
0	45	64	XGアナログVell. プラス2	
0	64	64	XGアナログプラス2	
0	0	65	XGソプラノサククス	REED
0	0	66	XGアルトサククス	
0	40	66	XGサククスセクション	
0	43	66	XGハイパーアルトサククス	
0	0	67	XGテナーサククス	
0	40	67	XGブレッシーテナーサククス	
0	41	67	XGソフトテナーサククス	
0	64	67	XGテナーサククス2	
0	0	68	XGバリトンサククス	
0	0	69	XGオーボエ	
0	0	70	XGイングリッシュホルン	
0	0	71	XGバスーン	
0	0	72	XGクラリネット	PIPE
0	0	73	XGピッコロ	
0	0	74	XGフルート	
0	0	75	XGリコーダー	
0	0	76	XGパンフルート	
0	0	77	XGボトル	
0	0	78	XGRハ	
0	0	79	XG口笛	
0	0	80	XGオカリナ	SYNTH LEAD
0	0	81	XGスクエアリード	
0	6	81	XGスクエアリード2	
0	8	81	XGLMSクエア	
0	18	81	XGハロー	
0	19	81	XGシュラウド	
0	64	81	XGメロー	

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー
MSB	LSB	PRG		
0	65	81	XGソロサイン	SYNTH LEAD
0	66	81	XGサインリード	
0	0	82	XGソートゥースリード	
0	6	82	XGソートゥースリード2	
0	8	82	XGシックソートゥース	
0	18	82	XGダイナミックソートゥース	
0	19	82	XGデジタルソートゥース	
0	20	82	XGビッグリード	
0	24	82	XGヘビーシンセ	
0	25	82	XGワスピーシンセ	
0	40	82	XGパルスソートゥース	
0	41	82	XGドクターリード	
0	45	82	XGペロシティリード	
0	96	82	XGシーケンスアナログ	
0	0	83	XGカリオパリード	
0	65	83	XGピュアパッド	
0	0	84	XGチフリード	
0	64	84	XGルビー	
0	0	85	XGチャランリード	
0	64	85	XGディストーションリード	
0	65	85	XGワイヤーリード	
0	0	86	XGボイスリード	
0	24	86	XGシンセアーズ	
0	64	86	XGボックスリード	
0	0	87	XG5度リード	
0	35	87	XGビッグファイブ	
0	0	88	XGベース&リード	
0	16	88	XGビッグ&ロー	
0	64	88	XGファット&パーキー	
0	65	88	XGソフトホワール	
0	0	89	XGニューエイジパッド	SYNTH PAD
0	64	89	XGファンタジー	
0	0	90	XGウォームパッド	
0	16	90	XGシックパッド	
0	17	90	XGソフトパッド	
0	18	90	XGサインパッド	
0	64	90	XGホルンパッド	
0	65	90	XGロータリースtringス	
0	0	91	XGポリシンセパッド	
0	64	91	XGポリパッド80	
0	65	91	XGクリックパッド	
0	66	91	XGアナログパッド	
0	67	91	XGスクエアパッド	
0	0	92	XGクワイアパッド	
0	64	92	XGヘブン	
0	66	92	XGアイトピア	
0	67	92	XGCCパッド	
0	0	93	XGボウパッド	
0	64	93	XGグレイシャー	
0	65	93	XGグラスパッド	
0	0	94	XGメタリックパッド	
0	64	94	XGタインパッド	
0	65	94	XGパンパッド	
0	0	95	XGハローパッド	
0	0	96	XGスイープパッド	
0	20	96	XGシュイマー	
0	27	96	XGコンバージ	

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー
MSB	LSB	PRG		
0	64	96	XGボーラーパッド	SYNTH PAD
0	66	96	XGシレスティアル	
0	0	97	XGレイン	SYNTH EFFECTS
0	45	97	XGクラビパッド	
0	64	97	XGハーモレイン	
0	65	97	XGアフリカンウィンド	
0	66	97	XGカリブ	
0	0	98	XGサウンドトラック	
0	27	98	XGプロローグ	
0	64	98	XGアンセストラル	
0	0	99	XGクリスタル	
0	12	99	XGシンセドラムコンブ	
0	14	99	XGポップコーン	
0	18	99	XGタイニーベルズ	
0	35	99	XGラウンドグロッケン	
0	40	99	XGグロッケンチャイム	
0	41	99	XGクリアベル	
0	42	99	XGコーラスベル	
0	64	99	XGシンセマレット	
0	65	99	XGソフトクリスタル	
0	66	99	XGラウドグロッケン	
0	67	99	XGクリスマスベル	
0	68	99	XGビブラフォンベル	
0	69	99	XGデジタルベル	
0	70	99	XGエアベル	
0	71	99	XGベルハーブ	
0	72	99	XGガムリンバ	
0	0	100	XGアトモスフィア	
0	18	100	XGウォームアトモスフィア	
0	19	100	XGハローリリース	
0	40	100	XGナイロンエレピ	
0	64	100	XGナイロンハーブ	
0	65	100	XGハーブボックス	
0	66	100	XGアトモスフィアパッド	
0	67	100	XGブラネット	
0	0	101	XGブライトネス	
0	64	101	XGファンタジーベル	
0	96	101	XGスモーキー	
0	0	102	XGゴブリン	
0	64	102	XGゴブリンシンセ	
0	65	102	XGクリーパー	
0	66	102	XGリングパッド	
0	67	102	XGリチュアル	
0	68	102	XGトゥーヘブン	
0	70	102	XGナイト	
0	71	102	XGグリスン	
0	96	102	XGベルクワイア	
0	0	103	XGエコー	
0	8	103	XGエコー 2	
0	14	103	XGエコーパン	
0	64	103	XGエコーベル	
0	65	103	XGビッグバン	
0	66	103	XGシンセピアノ	
0	67	103	XGクリエイション	
0	68	103	XGスターダスト	
0	69	103	XGレゾナント&パンニング	
0	0	104	XGサイエンスフィクション	

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー
MSB	LSB	PRG		
0	64	104	XGスターズ	SYNTH EFFECTS
0	0	105	XGシタール	ETHNIC
0	32	105	XGデチューンシタール	
0	35	105	XGシタール2	
0	96	105	XGタンブラ	
0	97	105	XGタンブーラ	
0	0	106	XGバンジョー	
0	28	106	XGミュートバンジョー	
0	96	106	XGラパーブ	
0	97	106	XGゴビチャント	
0	98	106	XGウッド	
0	0	107	XG三味線	
0	0	108	XG琴	
0	96	108	XG大正琴	
0	97	108	XGカヌーン	
0	0	109	XGカリンバ	
0	0	110	XGバグパイプ	
0	0	111	XGフィドル	
0	0	112	XGシャナイ	
0	64	112	XGシャナイ2	
0	96	112	XGブーンギ	
0	97	112	XG箏 (ヒチリキ)	
0	0	113	XGティンクルベル	
0	96	113	XGボナン	
0	97	113	XGアルタイル	
0	98	113	XGガムラン	
0	99	113	XGステレオガムラン	
0	100	113	XGラマシンバル	
0	101	113	XGアジアンベル	
0	0	114	XGアゴゴ	PERCUSSION
0	0	115	XGスチールドラム	
0	97	115	XGグラスパーカッション	
0	98	115	XGタイベル	
0	0	116	XGウッドブロック	
0	96	116	XGカスタネット	
0	0	117	XG和太鼓	
0	96	117	XGグランカッサ	
0	0	118	XGメロディックタム	
0	64	118	XGメロディックタム2	
0	65	118	XGリアルタム	
0	66	118	XGロックタム	
0	0	119	XGシンセドラム	
0	64	119	XGアナログタム	
0	65	119	XGエレクトロパーカッション	
0	0	120	XGリバーシンバル	
0	0	121	XGギターフレットノイズ	SOUND EFFECT
0	0	122	XGブレス ノイズ	
0	0	123	XG海辺	
0	0	124	XG鳥のさえずり	
0	0	125	XG電話	
0	0	126	XGヘリコプター	
0	0	127	XG拍手	
0	0	128	XG銃声	
64	0	1	XGカッティングノイズ	
64	0	2	XGカッティングノイズ2	
64	0	4	XGストリングスラップ	

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー
MSB	LSB	PRG		
64	0	17	XGフルートキークリック	SOUND EFFECT
64	0	33	XG雨	
64	0	34	XG雷	
64	0	35	XG風	
64	0	36	XGせせらぎ	
64	0	37	XG泡	
64	0	38	XGフィード	
64	0	49	XG犬	
64	0	50	XG馬	
64	0	51	XG鳥のさえずり2	
64	0	55	XGゴースト	
64	0	56	XGマオウ	
64	0	65	XGフォーンコール	
64	0	66	XGドアのきしみ	
64	0	67	XGドアを閉める	
64	0	68	XGスクラッチカット	
64	0	69	XGスクラッチスプリット	
64	0	70	XGウィンドチャイム	
64	0	71	XG電話2	
64	0	81	XGイグニッション	
64	0	82	XGタイヤ	
64	0	83	XGレーシングカー	
64	0	84	XG衝突	
64	0	85	XGサイレン	
64	0	86	XG列車	
64	0	87	XGジェット機	
64	0	88	XGスターシップ	
64	0	89	XGバースト	
64	0	90	XGローラーコースター	
64	0	91	XGサブマリン	
64	0	97	XG笑い声	
64	0	98	XG悲鳴	
64	0	99	XGパンチ	
64	0	100	XG心音	
64	0	101	XG足音	
64	0	113	XGマシンガン	
64	0	114	XGレーザーガン	
64	0	115	XG爆発	
64	0	116	XG花火	
127	0	1	スタンダード キット 1	DRUM ※Drum Kit Map参照
127	0	2	スタンダード キット 2	
127	0	5	ヒット キット	
127	0	9	ルーム キット	
127	0	17	ロック キット	
127	0	25	エレクトロ キット	
127	0	26	アナログ キット	
127	0	28	ダンス キット	
127	0	33	ジャズ キット	
127	0	41	ブラッシュ キット	
127	0	49	シンフォニー キット	
126	0	1	SFX キット 1	
126	0	2	SFX キット 2	

XGドラムマップ

	MSB/LSB/PC Note	Standard Kit 1 (127/0/1)	Key Off	Standard Kit 2 (127/0/2)	Key Off	Hit Kit (127/0/5)	Key Off	Room Kit (127/0/9)	Key Off	Rock Kit (127/0/17)	Key Off
C-1		12									
	C#-1	13	Surdo Mute	Surdo Mute		Surdo Mute		Surdo Mute		Surdo Mute	
D-1		14	Surdo Open	Surdo Open		Surdo Open		Surdo Open		Surdo Open	
	D#-1	15	Hi Q	Hi Q		Hi Q		Hi Q		Hi Q	
E-1		16	Whip Slap	Whip Slap		Whip Slap		Whip Slap		Whip Slap	
	F-1	17	Scratch H	Scratch H		Scratch H		Scratch H		Scratch H	
F-1		18	Scratch L	Scratch L		Scratch L		Scratch L		Scratch L	
	F#-1	19	Finger Snap	Finger Snap		Finger Snap		Finger Snap		Finger Snap	
G-1		20	Click Noise	Click Noise		Click Noise		Click Noise		Click Noise	
	G#-1	21	Metronome Click	Metronome Click		Metronome Click		Metronome Click		Metronome Click	
A-1		22	Metronome Bell	Metronome Bell		Metronome Bell		Metronome Bell		Metronome Bell	
	A#-1	23	Seq Click L	Seq Click L		Seq Click L		Seq Click L		Seq Click L	
B-1		24	Seq Click H	Seq Click H		Seq Click H		Seq Click H		Seq Click H	
	C#0	25	Brush Tap	Brush Tap		Brush Tap		Brush Tap		Brush Tap	
C0		26	Brush Swirl	○ Brush Swirl	○ Brush Swirl	○ Brush Swirl	○ Brush Swirl	○ Brush Swirl	○ Brush Swirl	○ Brush Swirl	○
	D#0	27	Brush Slap	Brush Slap		Brush Slap		Brush Slap		Brush Slap	
D0		28	Brush Tap Swirl	○ Brush Tap Swirl	○ Brush Tap Swirl	○ Brush Tap Swirl	○ Brush Tap Swirl	○ Brush Tap Swirl	○ Brush Tap Swirl	○ Brush Tap Swirl	○
	F#0	29	Snare Roll	○ Snare Roll	○ Snare Roll	○ Snare Roll	○ Snare Roll	○ Snare Roll	○ Snare Roll	○ Snare Roll	○
F0		30	Castanet	Castanet		Castanet		Castanet		Castanet	
	G#0	31	Snare Soft	Snare Soft 2		Snare Electro		Snare Soft		Snare Noisy	
G0		32	Sticks	Sticks		Sticks		Sticks		Sticks	
	A#0	33	Kick Soft	Kick Soft		Kick Tight L		Kick Soft		Kick Soft	
A0		34	Open Rim Shot	Open Rim Shot H		Snare Pitched		Open Rim Shot		Open Rim Shot	
	C#1	35	Kick Tight	Kick Tight		Kick Wet		Kick Tight		Kick 2	
C1		36	Kick	Kick Short		Kick Tight H		Kick		Kick Gate	
	D#1	37	Side Stick	Side Stick Light		Stick Ambient		Side Stick		Side Stick	
D1		38	Snare	Snare Short		Snare Ambient		Snare Snappy		Snare Rock	
	F#1	39	Hand Clap	Hand Clap		Hand Clap		Hand Clap		Hand Clap	
F1		40	Snare Tight	Snare Tight H		Snare Tight 2		Snare Tight Snap		Snare Rock Tight	
	G#1	41	Floor Tom L	Floor Tom L		Hybrid Tom 1		Tom Room 1		Tom Rock 1	
G1		42	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed		Hi-Hat Closed 2		Hi-Hat Closed		Hi-Hat Closed	
	A#1	43	Floor Tom H	Floor Tom H		Hybrid Tom 2		Tom Room 2		Tom Rock 2	
A1		44	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal		Hi-Hat Pedal 2		Hi-Hat Pedal		Hi-Hat Pedal	
	C#2	45	Low Tom	Low Tom		Hybrid Tom 3		Tom Room 3		Tom Rock 3	
C2		46	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open		Hi-Hat Open 2		Hi-Hat Open		Hi-Hat Open	
	D#2	47	Mid Tom L	Mid Tom L		Hybrid Tom 4		Tom Room 4		Tom Rock 4	
D2		48	Mid Tom H	Mid Tom H		Hybrid Tom 5		Tom Room 5		Tom Rock 5	
	F#2	49	Crash Cymbal 1	Crash Cymbal 1		Crash Cymbal 1		Crash Cymbal 1		Crash Cymbal 1	
F2		50	High Tom	High Tom		Hybrid Tom 6		Tom Room 6		Tom Rock 6	
	G#2	51	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1		Ride Cymbal 1		Ride Cymbal 1		Ride Cymbal 1	
G2		52	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal		Chinese Cymbal		Chinese Cymbal		Chinese Cymbal	
	A#2	53	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup		Ride Cymbal Cup		Ride Cymbal Cup		Ride Cymbal Cup	
A2		54	Tambourine	Tambourine		Tambourine Light		Tambourine		Tambourine	
	C#3	55	Splash Cymbal	Splash Cymbal		Splash Cymbal		Splash Cymbal		Splash Cymbal	
C3		56	Cowbell	Cowbell		Cowbell		Cowbell		Cowbell	
	D#3	57	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2		Crash Cymbal 2		Crash Cymbal 2		Crash Cymbal 2	
D3		58	Vibraslap	Vibraslap		Vibraslap		Vibraslap		Vibraslap	
	F#3	59	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2		Ride Cymbal 2		Ride Cymbal 2		Ride Cymbal 2	
F3		60	Bongo H	Bongo H		Bongo H		Bongo H		Bongo H	
	G#3	61	Bongo L	Bongo L		Bongo L		Bongo L		Bongo L	
G3		62	Conga H Mute	Conga H Mute		Conga H Mute		Conga H Mute		Conga H Mute	
	A#3	63	Conga H Open	Conga H Open		Conga H Open		Conga H Open		Conga H Open	
A3		64	Conga L	Conga L		Conga L		Conga L		Conga L	
	C#4	65	Timbale H	Timbale H		Timbale H		Timbale H		Timbale H	
C4		66	Timbale L	Timbale L		Timbale L		Timbale L		Timbale L	
	D#4	67	Agogo H	Agogo H		Agogo H		Agogo H		Agogo H	
D4		68	Agogo L	Agogo L		Agogo L		Agogo L		Agogo L	
	F#4	69	Cabasa	Cabasa		Cabasa		Cabasa		Cabasa	
F4		70	Maracas	Maracas		Maracas		Maracas		Maracas	
	G#4	71	Samba Whistle H	○ Samba Whistle H	○ Samba Whistle H	○ Samba Whistle H	○ Samba Whistle H	○ Samba Whistle H	○ Samba Whistle H	○ Samba Whistle H	○
G4		72	Samba Whistle L	○ Samba Whistle L	○ Samba Whistle L	○ Samba Whistle L	○ Samba Whistle L	○ Samba Whistle L	○ Samba Whistle L	○ Samba Whistle L	○
	A#4	73	Guiro Short	Guiro Short		Guiro Short		Guiro Short		Guiro Short	
A4		74	Guiro Long	○ Guiro Long	○ Guiro Long	○ Guiro Long	○ Guiro Long	○ Guiro Long	○ Guiro Long	○ Guiro Long	○
	C#5	75	Claves	Claves		Claves		Claves		Claves	
C5		76	Wood Block H	Wood Block H		Wood Block H		Wood Block H		Wood Block H	
	D#5	77	Wood Block L	Wood Block L		Wood Block L		Wood Block L		Wood Block L	
D5		78	Cuica Mute	Cuica Mute		Cuica Mute		Cuica Mute		Cuica Mute	
	F#5	79	Cuica Open	Cuica Open		Cuica Open		Cuica Open		Cuica Open	
E5		80	Triangle Mute	Triangle Mute		Triangle Mute		Triangle Mute		Triangle Mute	
	G#5	81	Triangle Open	Triangle Open		Triangle Open		Triangle Open		Triangle Open	
F5		82	Shaker	Shaker		Shaker		Shaker		Shaker	
	A#5	83	Jingle Bells	Jingle Bells		Jingle Bells		Jingle Bells		Jingle Bells	
G5		84	Bell Tree	Bell Tree		Bell Tree		Bell Tree		Bell Tree	
		85	No Sound								
		86									
		87									
		88									
		89									
		90									
		91									

	MSB/LSB/ PCNote	Electro Kit (127/0/25)	Key Off	Analog Kit (127/0/26)	Key Off	Dance Kit (127/0/28)	Key Off	Jazz Kit (127/0/33)	Key Off	Brush Kit (127/0/41)	Key Off
C-1		12									
D-1	C ⁻¹	13	Surdo Mute	Surdo Mute		Kick Dance 1		Surdo Mute		Surdo Mute	
E-1	D ⁻¹	14	Surdo Open	Surdo Open		Kick Dance 2		Surdo Open		Surdo Open	
F-1	E ⁻¹	15	Hi Q	Hi Q		Hi Q		Hi Q		Hi Q	
G-1	F ⁻¹	16	Whip Slap	Whip Slap		Whip Slap	○	Whip Slap		Whip Slap	
A-1	G ⁻¹	17	Scratch H	Scratch H		Scratch Dance 1	○	Scratch H		Scratch H	
B-1	A ⁻¹	18	Scratch L	Scratch L		Scratch Dance 2	○	Scratch L		Scratch L	
C0		19	Finger Snap	Finger Snap		Finger Snap		Finger Snap		Finger Snap	
D0	C ⁰	20	Click Noise	Click Noise		Click Noise		Click Noise		Click Noise	
E0	D ⁰	21	Metronome Click	Metronome Click		Dance Perc 1		Metronome Click		Metronome Click	
F0	E ⁰	22	Metronome Bell	Metronome Bell		Reverse Dance 1		Metronome Bell		Metronome Bell	
G0	F ⁰	23	Seq Click L	Seq Click L		Dance Perc 2		Seq Click L		Seq Click L	
A0	G ⁰	24	Seq Click H	Seq Click H		Hi Q Dance 1		Seq Click H		Seq Click H	
B0	A ⁰	25	Brush Tap	Brush Tap		Snare Analog 3		Brush Tap		Brush Tap	
C1		26	Brush Swirl	○ Brush Swirl	○ Vinyl Noise		○ Brush Swirl	○ Brush Swirl	○		
D1	C ¹	27	Brush Slap	Brush Slap	Snare Analog 4		Brush Slap		Brush Slap		
E1	D ¹	28	Reverse Cymbal	○ Reverse Cymbal	○ Reverse Cymbal	○	Brush Tap Swirl	○ Brush Tap Swirl	○	Brush Tap Swirl	○
F1	E ¹	29	Snare Roll	○ Snare Roll	○ Reverse Dance 2	○	Snare Roll	○ Snare Roll	○	Snare Roll	○
G1	F ¹	30	Hi Q 2	Hi Q 2	Hi Q 2		Castanet		Castanet		
A1	G ¹	31	Snare Snap Elec	Snare Noisy 4	Snare Techno		Snare Jazz H		Brush Slap 2		
B1	A ¹	32	Sticks	Sticks	Snare Dance 1		Sticks		Sticks		
C2		33	Kick 3	Kick 3	Kick Techno Q		Kick Soft		Kick Soft		
D2	C ²	34	Open Rim Shot	Open Rim Shot	Rim Gate		Open Rim Shot		Open Rim Shot		
E2	D ²	35	Kick Gate	Kick Anlg Short	Kick Techno L		Kick Tight		Kick Tight		
F2	E ²	36	Kick Gate Heavy	Kick Analog	Kick Techno		Kick Jazz		Kick Jazz		
G2	F ²	37	Side Stick	Side Stick Anlg	Side Stick Anlg		Side Stick Light		Side Stick Light		
A2	G ²	38	Snare Noisy 2	Snare Analog	Snare Clap		Snare Jazz L		Brush Slap 3		
B2	A ²	39	Hand Clap	Hand Clap	Dance Clap		Hand Clap		Hand Clap		
C3		40	Snare Noisy 3	Snare Analog 2	Snare Dry		Snare Jazz M		Brush Tap 2		
D3	C ³	41	Tom Electro 1	Tom Analog 1	Tom Dance 1		Floor Tom L		Tom Brush 1		
E3	D ³	42	Hi-Hat Closed	Hat Close Analog	Hi-Hat Closed 3		Hi-Hat Closed		Hi-Hat Closed		
F3	E ³	43	Tom Electro 2	Tom Analog 2	Tom Dance 2		Floor Tom H		Tom Brush 2		
G3	F ³	44	Hi-Hat Pedal	Hat Close Anlg 2	Hat Close Anlg 3		Hi-Hat Pedal		Hi-Hat Pedal		
A3	G ³	45	Tom Electro 3	Tom Analog 3	Tom Dance 3		Low Tom		Tom Brush 3		
B3	A ³	46	Hi-Hat Open	Hat Open Analog	Hi-Hat Open 3		Hi-Hat Open		Hi-Hat Open		
C4		47	Tom Electro 4	Tom Analog 4	Tom Dance 4		Mid Tom L		Tom Brush 4		
D4	C ⁴	48	Tom Electro 5	Tom Analog 5	Tom Dance 5		Mid Tom H		Tom Brush 5		
E4	D ⁴	49	Crash Cymbal 1	Crash Analog	Crash Analog		Crash Cymbal 1		Crash Cymbal 1		
F4	E ⁴	50	Tom Electro 6	Tom Analog 6	Tom Dance 6		High Tom		Tom Brush 6		
G4	F ⁴	51	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1		Ride Cymbal 1		Ride Cymbal 1		
A4	G ⁴	52	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal		Chinese Cymbal		Chinese Cymbal		
B4	A ⁴	53	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup		Ride Cymbal Cup		Ride Cymbal Cup		
C5		54	Tambourine	Tambourine	Tambourine Anlg		Tambourine		Tambourine		
D5	C ⁵	55	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal		Splash Cymbal		Splash Cymbal		
E5	D ⁵	56	Cowbell	Cowbell Analog	Cowbell Dance		Cowbell		Cowbell		
F5	E ⁵	57	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2		Crash Cymbal 2		Crash Cymbal 2		
G5	F ⁵	58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap Analog		Vibraslap		Vibraslap		
A5	G ⁵	59	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Analog		Ride Cymbal 2		Ride Cymbal 2		
B5	A ⁵	60	Bongo H	Bongo H	Bongo Analog H		Bongo H		Bongo H		
C6		61	Bongo L	Bongo L	Bongo Analog L		Bongo L		Bongo L		
D6	C ⁶	62	Conga H Mute	Conga Analog H	Conga Analog H		Conga H Mute		Conga H Mute		
E6	D ⁶	63	Conga H Open	Conga Analog M	Conga Analog M		Conga H Open		Conga H Open		
F6	E ⁶	64	Conga L	Conga Analog L	Conga Analog L		Conga L		Conga L		
G6	F ⁶	65	Timbale H	Timbale H	Timbale H		Timbale H		Timbale H		
A6	G ⁶	66	Timbale L	Timbale L	Timbale L		Timbale L		Timbale L		
B6	A ⁶	67	Agogo H	Agogo H	Agogo H		Agogo H		Agogo H		
C7		68	Agogo L	Agogo L	Agogo L		Agogo L		Agogo L		
D7	C ⁷	69	Cabasa	Cabasa	Cabasa		Cabasa		Cabasa		
E7	D ⁷	70	Maracas	Maracas 2	Maracas 2		Maracas		Maracas		
F7	E ⁷	71	Samba Whistle H	○ Samba Whistle H	○ Samba Whistle H	○	Samba Whistle H	○ Samba Whistle H	○	Samba Whistle H	○
G7	F ⁷	72	Samba Whistle L	○ Samba Whistle L	○ Samba Whistle L	○	Samba Whistle L	○ Samba Whistle L	○	Samba Whistle L	○
A7	G ⁷	73	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short		Guiro Short		Guiro Short		
B7	A ⁷	74	Guiro Long	○ Guiro Long	○ Guiro Long	○	Guiro Long	○ Guiro Long	○	Guiro Long	○
C8		75	Claves	Claves 2	Claves 2		Claves		Claves		
D8	C ⁸	76	Wood Block H	Wood Block H	Dance Perc 3		Wood Block H		Wood Block H		
E8	D ⁸	77	Wood Block L	Wood Block L	Dance Perc 4	○	Wood Block L		Wood Block L		
F8	E ⁸	78	Scratch H 2	Scratch H 2	Dance Breath 1		Cuica Mute		Cuica Mute		
G8	F ⁸	79	Scratch L 2	Scratch L 2	Dance Breath 2	○	Cuica Open		Cuica Open		
A8	G ⁸	80	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute		Triangle Mute		Triangle Mute		
B8	A ⁸	81	Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open		Triangle Open		Triangle Open		
C9		82	Shaker	Shaker	Shaker		Shaker		Shaker		
D9	C ⁹	83	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells		Jingle Bells		Jingle Bells		
E9	D ⁹	84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree		Bell Tree		Bell Tree		
F9	E ⁹	85									
G9	F ⁹	86									
A9	G ⁹	87									
B9	A ⁹	88									
C10		89									
D10	C ¹⁰	90									
E10	D ¹⁰	91									

		MSB/LSB/ PCNote	Symphony Kit (127/0/49)	Key Off	SFX Kit 1 (126/0/1)	Key Off	SFX Kit 2 (126/0/2)	Key Off
C-1		12						
	C [♯] -1	13	Surdo Mute					
D-1		14	Surdo Open					
	D [♯] -1	15	Hi Q					
E-1		16	Whip Slap					
F-1		17	Scratch H					
	F [♯] -1	18	Scratch L					
G-1		19	Finger Snap					
	G [♯] -1	20	Click Noise					
A-1		21	Metronome Click					
	A [♯] -1	22	Metronome Bell					
B-1		23	Seq Click L					
		24	Seq Click H					
C0		25	Brush Tap					
	C [♯] 0	26	Brush Swirl	○				
D0		27	Brush Slap					
	D [♯] 0	28	Brush Tap Swirl	○				
E0		29	Snare Roll	○				
F0		30	Castanet					
	F [♯] 0	31	Snare Soft					
G0		32	Sticks					
	G [♯] 0	33	Kick Soft 2					
A0		34	Open Rim Shot					
	A [♯] 0	35	Gran Cassa					
B0		36	Gran Cassa Mute					
	C [♯] 1	37	Side Stick		Cutting Noise 1	○	Phone Call	○
D1		38	Band Snare		Cutting Noise 2	○	Door Squeak	○
	D [♯] 1	39	Band Snare				Door Slam	○
E1		40	Hand Clap		String Slap	○	Scratch Cut	○
	F [♯] 1	41	Band Snare 2				Scratch H 3	○
F1		42	Floor Tom L				Wind Chime	○
	F [♯] 1	43	Hi-Hat Closed				Telephone Ring	○
G1		44	Floor Tom H					
	G [♯] 1	45	Hi-Hat Pedal					
A1		46	Low Tom					
	A [♯] 1	47	Hi-Hat Open					
B1		48	Mid Tom L					
	C [♯] 2	49	Mid Tom H					
C2		50	Hand Cymbal					
	D [♯] 2	51	High Tom					
D2		52	Hand Cymbal S					
	F [♯] 2	53	Chinese Cymbal		Flute Key Click	○	CarEngnIgnition	○
E2		54	Ride Cymbal Cup				Car Tires Squeal	○
F2		55	Tambourine				Car Passing	○
	F [♯] 2	56	Splash Cymbal				Car Crash	○
G2		57	Cowbell				Siren	○
	G [♯] 2	58	Hand Cymbal 2				Train	○
A2		59	Vibraslap				Jet Plane	○
	A [♯] 2	60	Hand Cymbal 2 S				Starship	○
B2		61	Bongo H				Burst	○
	C [♯] 3	62	Bongo L				Roller Coaster	○
C3		63	Conga H Mute				Submarine	○
	D [♯] 3	64	Conga H Open					
D3		65	Conga L					
	F [♯] 3	66	Timbale H					
E3		67	Timbale L					
F3		68	Agogo H					
	G [♯] 3	69	Agogo L					
A3		70	Cabasa		Shower	○	Laugh	○
	A [♯] 3	71	Maracas		Thunder	○	Scream	○
B3		72	Samba Whistle H	○	Wind	○	Punch	○
	C [♯] 4	73	Samba Whistle L	○	Stream	○	Heart Beat	○
C4		74	Samba Whistle L	○	Bubble	○	Foot Steps	○
	D [♯] 4	75	Guiro Short		Feed	○		
D4		76	Guiro Long	○				
	F [♯] 4	77	Claves					
E4		78	Wood Block H					
	G [♯] 4	79	Wood Block L					
F4		80	Cuica Mute					
	A [♯] 4	81	Cuica Open					
A4		82	Triangle Mute					
	F [♯] 5	83	Triangle Open					
B4		84	Shaker					
	C [♯] 5	85	Jingle Bells					
C5		86	Bell Tree		Dog	○	Machine Gun	○
	D [♯] 5	87			Horse	○	Laser Gun	○
D5		88			Bird Tweet	○	Explosion	○
	F [♯] 5	89					Firework	○
E5		90						
F5		91			Ghost	○		
	G [♯] 5				Maou	○		

MIDIデータフォーマット

1. チャンネルメッセージ

1.1 DDKモード

コード	ファンクション	受信	送信	備考
8n, nn, 00-7F	ノートオフ	1ch 2ch 3ch (4ch)* 5-14ch 15ch	× × × × × ×	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リード1 XG キーボードパーカッション
9n, nn, 00 9n, nn, 01-7F	ノートオフ ノートオン	1ch 2ch 3ch (4ch)* 5-14ch 15ch	(1ch)* (2ch)* (3ch)* × × ×	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リード1 XG キーボードパーカッション
An, nn, 00-7F	ポリフォニックアフタータッチ	5-14ch	×	XG
Bn, 00, 00-7F Bn, 20, 00-7F	バンクセレクト	5-14ch	×	XG
Bn, 01, 00-7F	モジュレーション	5-14ch	×	XG
Bn, 04, 00-7F	セカンドエクスプレッション	16ch (4ch)*	16ch (4ch)**	コントロール リード1
Bn, 05, 00-7F	ポルタメントタイム	5-14ch	×	XG
Bn, 06, 00-7F Bn, 26, 00-7F	データエントリー	5-14ch	×	XG
Bn, 07, 00-7F	ボリューム	5-14ch	×	XG
Bn, 0A, 00-7F	パン	5-14ch	×	XG
Bn, 0B, 00-7F	エクスプレッション	16ch 5-14ch	(16ch)*	コントロール XG
Bn, 40, 00-7F	サステイン ホールド	× 5-14ch	(16ch)* ×	コントロール XG
Bn, 41, 00-7F	ポルタメント	5-14ch	×	XG
Bn, 42, 00-7F	ソステヌート	5-14ch	×	XG
Bn, 43, 00-7F	ソフトペダル	5-14ch	×	XG
Bn, 47, 00-7F	レゾナンス	5-14ch	×	XG
Bn, 48, 00-7F	リリースタイム	5-14ch	×	XG
Bn, 49, 00-7F	アタックタイム	5-14ch	×	XG
Bn, 4A, 00-7F	ブライトネス	5-14ch	×	XG
Bn, 4B, 00-7F	ディケイタイム	5-14ch	×	XG
Bn, 4C, 00-7F	ビブラートレート	5-14ch	×	XG
Bn, 4D, 00-7F	ビブラートデプス	5-14ch	×	XG
Bn, 4E, 00-7F	ビブラートディレイ	5-14ch	×	XG
Bn, 54, 00-7F	ポルタメントコントロール	5-14ch	×	XG
Bn, 5B, 00-7F	リバーブセンドレベル	5-14ch	×	XG
Bn, 5D, 00-7F	コーラスセンドレベル	5-14ch	×	XG
Bn, 5E, 00-7F	バリエーションエフェクトセンドレベル	5-14ch	×	XG
Bn, 60, 00-7F Bn, 61, 00-7F	データインクリメント データデクリメント	5-14ch	×	XG
Bn, 62, 00-7F Bn, 63, 00-7F	NRPN LSB NRPN MSB	5-14ch	×	XG
Bn, 64, 00-7F Bn, 65, 00-7F	RPN LSB RPN MSB	5-14ch	×	XG

コード	ファンクション	受信	送信	備考
Bn, 78, 00 Bn, 79, 00 Bn, 7B, 00 Bn, 7C, 00 Bn, 7D, 00 Bn, 7E, 00 Bn, 7F, 00	オールサウンドオフ リセットオールコントローラ オールノートオフ オムニオフ オムニオン モノ ポリ	5-14ch	×	XG
Cn, nn	プログラムチェンジ	5-14ch 16ch	×	XG コントロール
Dn, 00-7F	アフタータッチ	1ch 2ch 3ch (4ch)* 5-14ch	(1ch)* (2ch)* ×	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リード1 XG
En, 00-7F, 00-7F	ピッチベンド	1ch 2ch (4ch)*	×	上鍵盤 下鍵盤 リード1
			(1-16ch)* ×	XG

*MIDIコントロール(252ページ)で変更。

* *4chに設定したときのみ出力される。

1.2 XGモード

コード	ファンクション	受信	送信	備考
8n, nn, 00-7F	ノートオフ	1-16ch	×	
9n, nn, 00 9n, nn, 01-7F	ノートオン ノートオフ		(1ch)* (2ch)* (3ch)*	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤
		1-16ch		
An, nn, 00-7F	ポリフォニックアフタータッチ	1-16ch	×	
Bn, 00, 00-7F Bn, 20, 00-7F	バンクセレクト	1-16ch	×	
Bn, 01, 00-7F	モジュレーション	1-16ch	×	
Bn, 04, 00-7F	セカンドエクスプレッション	×	16ch (4ch)* *	コントロール リード1
Bn, 05, 00-7F	ポルタメントタイム	1-16ch	×	
Bn, 06, 00-7F Bn, 26, 00-7F	データエントリー	1-16ch	×	
Bn, 07, 00-7F	ボリューム	1-16ch	×	
Bn, 0A, 00-7F	パン	1-16ch	×	
Bn, 0B, 00-7F	エクスプレッション	1-16ch	(16ch)*	コントロール
Bn, 40, 00-7F	サステイン ホールド	1-16ch	(16ch)* ×	コントロール
Bn, 41, 00-7F	ポルタメント	1-16ch	×	
Bn, 42, 00-7F	ソステヌート	1-16ch	×	
Bn, 43, 00-7F	ソフトペダル	1-16ch	×	
Bn, 47, 00-7F	レゾナンス	1-16ch	×	
Bn, 48, 00-7F	リリースタイム	1-16ch	×	
Bn, 49, 00-7F	アタックタイム	1-16ch	×	
Bn, 4A, 00-7F	ブライトネス	1-16ch	×	
Bn, 4B, 00-7F	ディケイタイム	1-16ch	×	
Bn, 4C, 00-7F	ビブラートレート	1-16ch	×	
Bn, 4D, 00-7F	ビブラートデプス	1-16ch	×	
Bn, 4E, 00-7F	ビブラートディレイ	1-16ch	×	
Bn, 54, 00-7F	ポルタメントコントロール	1-16ch	×	
Bn, 5B, 00-7F	リバーブセンドレベル	1-16ch	×	
Bn, 5D, 00-7F	コーラスセンドレベル	1-16ch	×	
Bn, 5E, 00-7F	バリエーションエフェクトセンドレベル	1-16ch	×	

コード	ファンクション	受信	送信	備考
Bn, 60, 00-7F Bn, 61, 00-7F	データインクリメント データデクリメント	1-16ch	×	
Bn, 62, 00-7F Bn, 63, 00-7F	NRPN LSB NRPN MSB	1-16ch	×	
Bn, 64, 00-7F Bn, 65, 00-7F	RPN LSB RPN MSB	1-16ch	×	
Bn, 78, 00 Bn, 79, 00 Bn, 7B, 00 Bn, 7C, 00 Bn, 7D, 00 Bn, 7E, 00 Bn, 7F, 00	オールサウンドオフ リセットオールコントローラ オールノートオフ オムニオフ オムニオン モノ ポリ	1-16ch	×	
Cn, 00-7F	プログラムチェンジ	1-16ch	16ch	コントロール
Dn, 00-7F	アフタータッチ	1-16ch	(1ch)* (2ch)* ×	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤
En, 00-7F, 00-7F	ピッチベンド	1-16ch	×	上鍵盤 下鍵盤
			×	
			×	
			(1-16ch)*	
			×	

*MIDIコントロール(252ページ)で変更。

* *4chに設定したときのみ出力される。

2. リアルタイムメッセージ

コード	ファンクション	受信	送信	備考
F8	クロック	○*	○	
FA	スタート	○	○	
FC	ストップ	○	○	
FE	アクティブセンス	○	○	
FF	リセット	×	×	

*外部同期モードのみ。

3. エクスクルーシブメッセージ

3.1 フォーマット

ユニバーサルリアルタイムメッセージ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 7F, 7F, 04, 01, SS, TT, F7 XN	GM2マスターボリューム	○	×
FO, 7F, 7F, 04, 03, SS, TT, F7 XN	GM2マスターファインチューニング	○	×
FO, 7F, 7F, 04, 04, 00, TT, F7 XN	GM2マスターコースチューニング	○	×
FO, 7F, 7F, 04, 05, 01, 01, 01, 01, PP, VV, ..., F7 XN	GM2リバーブパラメーター	○	×
FO, 7F, 7F, 04, 05, 01, 01, 01, 01, 02, PP, VV, ..., F7 XN	GM2コーラスパラメーター	○	×
FO, 7F, 7F, 09, 01, 0n, PP, VV, ..., F7 XN	GM2アフタータッチパラメーター	○	×
FO, 7F, 7F, 09, 03, 0n, CC, PP, VV, ..., F7 XN	GM2コントロールチェンジパラメーター	○	×

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 7F, 7F, 0A, 01, 0n, KK, CC, PP, VV, ..., F7 XN	GM2キーベースドコントローラー	○	×

ユニバーサルノンリアルタイムメッセージ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 7E, 7F, 09, 01, F7 XN	GM ON	○	×
FO, 7E, 7F, 09, 03, F7 XN	GM2 ON	○	×
FO, 7E, 7F, 09, 02, F7 XN	GM OFF	○	×
FO, 7E, 7F, 08, 08, JJ, GG, MM, ..data..., F7 XN	GM2スケール/オクターブチューニング	○	×

XGネイティブ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 43, 1N, 4C, AH, AM, AL, ..data..., F7	XGパラメーターチェンジ	○	×
FO, 43, 0N, 4C, BH, BL, AH, AM, AL, ..data..., cc, F7	XGパルクダンプ	○	×
FO, 43, 1N, 27, 30, 00, 00, MM, LL, cc, F7	XGマスターチューニング	○	×

クラビノーバエクスクルーシブ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 43, 73, 01, 02, F7 03	内部同期モード要求	○	×
	外部同期モード要求	○	×

メッセージエクスクルーシブ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 43, 60, 7A, F7	リズムスタート	○	×
FO, 43, 60, 7D, F7	リズムストップ	○	×

エレクトーンエクスクルーシブ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 43, 70, ID, 00, F7	モデルIDデータ	×	○
FO, 43, 70, 70, 30, F7	モデルID送信要求	○	×
FO, 43, 70, 70, 40, nn(*1), 7F, F7 00	スイッチON	○	○
	スイッチOFF	○	○
FO, 43, 70, 70, 40, 50, TL, TH, F7	テンポ	○	○
FO, 43, 70, 78, 41, cc, dd, F7(*2)	パネルスイッチイベント	○	○
FO, 43, 70, 78, 42, 3C, ...データ..., F7	カレントレジストデータ	○	○
FO, 43, 70, 78, 44, ...データ...(*3), F7	MIDIパラメーター	○	○
FO, 43, 70, 70, 70, nn(*4), F7	MDR	○	×
FO, 43, 70, 70, 73, F7	EL ON	○	×
FO, 43, 70, 70, 78, 00, 00, F7	バーシグナル	×	○

X: don't care N: Device Number (DDK-7では"0"のみ) ID: モデルID (DDK-7=52H)

*1. スイッチ

nn	スイッチ	受信	送信
45H	レフトフットスイッチ	○	○

*2. パネルスイッチイベント
セクター

MIDIエクスクルーシブフォーマット
F0, 43, 70, 78, 41, cc, dd, F7

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
0F	レジストレーションメモリー [1-16]	○	[00-0F]	×	-	

ボリューム

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
12	上鍵盤ボイス1ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
13	下鍵盤ボイス1ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
14	上鍵盤ボイス2ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
15	下鍵盤ボイス2ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
16	リードボイス1ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
17	ペダルボイス1ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
18	ペダルボイス2ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
19	リードボイス2ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
1A	パーカッションボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
1B	リバーブデプス	○	[00-7F]	○	[00-7F]	デプスデータ 00:MAX, 7F:MIN

オルガンフルート音色

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
30	上鍵盤オルガンフルート [U. ORGAN FLUTES]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
31	下鍵盤オルガンフルート [L. ORGAN FLUTES]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

トゥーローワー

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
36	リードボイス1トゥーローワー [TO LOWER ▼]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
37	ペダルボイス1トゥーローワー [TO LOWER ▲]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
38	ペダルボイス2トゥーローワー [TO LOWER ▲]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

ソロモード

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
39	リードボイス2ソロ (ニー) [SOLO (FOOT PEDAL)]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

ブリリアンス

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
42	上鍵盤ボイス1ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
43	下鍵盤ボイス1ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
44	上鍵盤ボイス2ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
45	下鍵盤ボイス2ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
46	リードボイス1ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
47	ペダルボイス1ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
48	ペダルボイス2ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
49	リードボイス2ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW

サステイン

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
50	アッパーサステイン [UPPER (KNEE)]	○	[00-01]	×	-	00:OFF, 01:ON
51	ローサステイン [LOWER (KNEE)]	○	[00-01]	×	-	00:OFF, 01:ON
52	ペダルサステイン [PEDAL]	○	[00-01]	×	-	00:OFF, 01:ON

ソロバー

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
59	ソロバー	○	[00-01]	○	-	00:OFF, 01:ON

キーボードパーカッション

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
5B	キーボードパーカッション [1]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
5C	キーボードパーカッション [2]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

ディスエーブル

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
5F	ディスエーブル [D.]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

ロータリースピーカー

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
60	ロータリースピーカースピード [ROTARY SP SPEED]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

リズムシーケンス

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
61	シーケンス1 [SEQ.1]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
62	シーケンス2 [SEQ.2]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
63	シーケンス3 [SEQ.3]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
64	シーケンス4 [SEQ.4]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

*3. MIDIパラメーター

ボイスセクションパラメーター

オーケストラボイスセクションパラメーター

(Address mm: 0~7 = 上鍵盤1、上鍵盤2、下鍵盤1、下鍵盤2、リード1、リード2、ペダル1、ペダル2)

MIDIエクスクルーシブフォーマット

F0, 43, 70, 78, 44, hh, mm, ll, ..., F7

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
10	00-07	00-0D	5	00-7F 00-7F 00-02 00 00	音色アサインナンバー	00-7F 00-7F 00-02 00 00	○	00-7F 00-7F 00-02 00 00	○	00-7F 00-7F 00 00 00
10	00-07	10	1	00-0D	音色セレクトナンバー	00-0D	○	00-0D	○	00-0D
10	00-07	11	1	00-7F	ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	×	-
10	00-07	12	1	00-7F	リバーブ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
10	00-07	13	1	00-7F	ブリリアンス	00:BRILLIANT 40:CENTER 7F:MELLOW	○	00-7F	×	-
10	00-07	14	1	00-04	フィート	00:プリセット 01:16' 02:8' 03:4' 04:2'	○	00-7F	○	00-04
10	00-07	15	1	00-7F	パン	00:レフト 40:センター 7F:ライト	○	00-7F	○	08-78
10	00-07	16	1	00-7F	タッチトーン イニシャルタッチ	00:浅い 7F:深い	○	00-7F	○	00-7F
10	00-07	17	1	00-7F	タッチトーン アフタータッチ	00:浅い 7F:深い	○	00-7F	○	00-7F
10	00-07	18	1	00-7F	ピッチ アフタータッチ	00:狭い 7F:広い	○	00-7F	○	32-4E
10	00-07	19	1	00-7F	ユーザービブラート	00:プリセット 01:ユーザー	○	00-7F	○	00-01
10	00-07	1A	1	00-7F	ビブラート ディレイ	00:短い 7F:長い	○	00-7F	○	02-1A
10	00-07	1B	1	00-7F	ビブラート デプス	00:浅い 7F:深い	○	00-7F	○	00-54
10	00-07	1C	1	00-7F	ビブラート スピード	00:遅い 7F:速い	○	00-7F	○	3C-6C
10	00-05	1D	1	00-7F	ピッチ ホリゾンタルタッチ	00:狭い 7F:広い	○	00-7F	○	00-7F
10	00-07	1E	1	00-7F	タッチビブラート (オン/オフ)	00:OFF 7F:ON	○	00-7F	○	00-7F
10	04-07	1F	1	00-7F	TO LOWER▲/▼/SOLO (KNEE)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
10	04-05	20	1	00-02	スライド (オン/フットペダル/オフ)	00:OFF 01:ON 02:フットペダル	○	00-02	○	00-02
10	04-05	21	1	00-7F	スライド タイム	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	02-7F
10	00-07	22	1	00-7F	チューン/デチューン	00:低い 40:センター 7F:高い	○	00-7F	○	00-7F
10	00-01/ 04-07	23	1	00-7F	セカンドエクスプレッション ピッチベンド	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
10	00-05	24	1	00-7F	フットスイッチ グライドコントロール	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
10	00-07	25	1	3A-46	ボイスセクショントランスポーズ	3A:低い 40:ノーマル 46:高い	○	3A-46	○	3A-46
10	06-07	28	1	00-7F	ポリ (オン/オフ)	00:モノ 01:ポリ	○	00-7F	○	00-01
10	05	29	1	00-7F	ブライオリティ (ラスト/トップ)	00:トップ 01:ラスト	○	00-7F	○	00-01
10	00-07	2A	1	00-7F	ボリュームミュート	00:ミュートOFF 01:ミュートON	○	00-7F	○	00-01
10	00-07	40	3	00 00-7F 00-7F	エフェクト1タイプMSB/LSB	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
10	00-07	41	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 1 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	42	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 2 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	43	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 3 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	44	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 4 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	45	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 5 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	46	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 6 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	47	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 7 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	48	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 8 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	49	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 9 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	4A	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 10 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	4B	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 11	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	4C	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 12	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	4D	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 13	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	4E	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 14	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	4F	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 15	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	50	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 16	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	51	3	00 00-7F 00-7F	エフェクト2タイプ MSB/LSB	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F
10	00-07	52	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 1 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	53	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 2 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	54	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 3 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	55	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 4 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	56	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 5 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	57	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 6 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	58	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 7 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	59	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 8 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	5A	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 9 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	5B	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 10 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	5C	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 11	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	5D	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 12	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	5E	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 13	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	5F	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 14	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	60	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 15	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	61	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 16	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	62	1		サステイン(オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-7F

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
10	00-07	63	1		サステインレングス	7F:Hold 7E:Long 00:Short	○	00-7F	○	00-7F

オルガンフルート音色パラメーター (Address mm: 0~1 = 上鍵盤、下鍵盤)

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
11	00-01	00	1	00-7F	フッテージ 16フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	01	1	00-7F	フッテージ 8フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	02	1	00-7F	フッテージ 5-1/3フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	03	1	00-7F	フッテージ 4フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	04	1	00-7F	フッテージ 2-2/3フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	05	1	00-7F	フッテージ 2フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	06	1	00-7F	フッテージ 1-3/5フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	07	1	00-7F	フッテージ 1-1/3フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	08	1	00-7F	フッテージ 1フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	09	1	00-7F	レスポンス	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	0A	1	00-7F	アタック 4フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	0B	1	00-7F	アタック 2-2/3フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	0C	1	00-7F	アタック 2フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	0D	1	00-7F	アタック レングス	00:短い 7F:長い	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	10	1	00-7F	オルガンフルート (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
11	00-01	11	1	00-7F	ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	12	1	00-7F	リバーブ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	13	1	00-7F	タイプ (サイン/ピンテージ)	00:サイン 01:ピンテージ	○	00-7F	○	00-01
11	00-01	40	3	00 00-7F 00-7F	エフェクトタイプ MSB/LSB	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F
11	00-01	41	2	0000- 7F7F	1st:ParameterMSB 2nd:ParameterLSB エフェクト1パラメーター 1 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	42	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 2 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	43	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 3 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	44	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 4 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	45	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 5 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	46	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 6 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	47	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 7 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	48	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 8 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	49	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 9 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	4A	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 10 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
11	00-01	4B	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 11		○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
11	00-01	4C	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 12		○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
11	00-01	4D	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 13		○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
11	00-01	4E	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 14		○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
11	00-01	4F	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 15		○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
11	00-01	50	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 16		○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
11	00-01	62	1	00-7F	サステイン(オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
11	00-01	63	1	00-7F	レンジス	7F:Hold 7E:Long 00:Short	○	00-7F	○	15-3D,7F

鍵盤パラメーター

サステインパラメーター (Address mm: 0~2 = 上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤)

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
12	00-02	00	1	00-7F	サステイン (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
12	00-02	01	1	00-7F	レンジス	00:短い 7F:長い	○	00-7F	×	

キーボードパーカッションパラメーター (Address mm: 1~2 = K.B.P. [1], K.B.P. [2])

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
12	01-02	10	1	00-7F	キーボードパーカッション (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
12	01-02	11	1	00-08	キーボードパーカッションメニュー	00:プリセット 01:ユーザー 1 02:ユーザー 2 03:ユーザー 3 04:ユーザー 4 05:ユーザー 5 06:ユーザー 6 07:ユーザー 7 08:ユーザー 8	○	00-08	○	00-08

リズム

リズムパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	00	00-0B	2	0000-7F7F	リズムアサインナンバー	0000-7F7F	○	00-7F 00-7F	○	00-7F 00-7F
13	00	10	1	00-0B	リズムセレクトナンバー	00-0B	○	00-0B	○	00-0B
13	00	11	1	00-7F	パーカッション ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	×	-
13	00	12	1	00-7F	パーカッション リバーブ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
13	00	13	1	00-7F	セカンドエクスプレッション テンポコントロール (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	14	1	00-7F	フットスイッチ リズムコントロール	00:イントロ1 01:イントロ2 02:イントロ3 08:メインA 09:メインB 0A:メインC 0B:メインD 18:ブレイク 20:エンディング1 21:エンディング2 22:エンディング3 7E:ストップ 7F:OFF (イントロ1～ ストップ共通)	○	00-7F	○	00-7F
13	00	15	1	00-7F	アドドラム (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	16	1	00-7F	メインドラム (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	17	1	00-7F	コード1 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	18	1	00-7F	コード2 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	19	1	00-7F	パッド (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	1A	1	00-7F	フレーズ1 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	1B	1	00-7F	フレーズ2 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	1C	1	00-7F	オートフィル (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01

リズムシーケンス

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	01	00-03	1	00-7F	シーケンス [SEQ.1]～[SEQ.4]	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-

アカンパニメントパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	02	11	1	00-7F	アカンパニメント ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
13	02	12	1	00-7F	アカンパニメント リバーブ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F

A.B.C.設定パラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	03	00	1	00-7F	オートベースコードモード	00:OFF 01:シングルフィンガー 02:フィンガード 03:カスタムA.B.C.	○	00-7F	○	00-03
13	03	01	1	00-7F	メモリー 下鍵盤 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	03	02	1	00-7F	メモリー ペダル鍵盤 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01

M.O.C.設定パラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	04	00	1	00-7F	メロディーオンコードモード	00:OFF 01:1 02:2 03:3	○	00-7F	○	00-03
13	04	01	1	00-7F	メロディーオンコード フットペダル (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01

セクションパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	05	00	1	00-7F	イントロ 1 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	01	1	00-7F	イントロ 2 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	02	1	00-7F	イントロ 3 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	08	1	00-7F	メイン A (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	09	1	00-7F	メイン B (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	0A	1	00-7F	メイン C (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	0B	1	00-7F	メイン D (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	18	1	00-7F	ブレイク (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	20	1	00-7F	エンディング 1 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	21	1	00-7F	エンディング 2 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	22	1	00-7F	エンディング 3 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01

キーボードパーカッションパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	10	11	1	00-7F	ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
13	10	12	1	00-7F	リバーブ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F

全体

全体パラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	00	00	1	00-7F	ディスエーブル (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
14	00	01	1	00-7F	オルガンフルート アタックモード	00:イーチ 01:ファースト	○	00-7F	○	00-01
14	00	02	1	3A-46	ピッチコントロール トランスポーズ	3A:低い 40:ノーマル 46:高い	○	3A-46	○	3A-46
14	00	03	1	01-0C	セカンドエクスプレッション 変化幅	01:100セント 0C:1200セント	○	01-0C	○	01-0C
14	00	04	1	00-7F	フットスイッチ モード	00:OFF 01:リズム 02:グライド 03:ロータリース ピーカー	○	00-7F	○	00-03
14	00	05	1	00-7F	ピッチコントロール ピッチ	00:低い 40:ノーマル 7F:高い	○	00-7F	○	00-7F
14	00	06	1	00-7F	フットスイッチ グライドタイム	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	04-1C

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	00	08	1	00-7F	MIDIコントロール エクスプレッション (インターナル/エクスターナル)	00:インターナル 01:エクスターナル	○	00-7F	×	-
14	00	09	1	00-7F	MIDIコントロール リード1 (インターナル/エクスターナル)	00:インターナル 01:エクスターナル	○	00-7F	×	-
14	00	0A	3	00-04, 06 00-03 00-0B	レジストレーションメニュー	00-04, 06 00-03 00-0B	○	00-04, 06 00-03 00-0B	○	00-04, 06 00-03 00-0B
14	00	0B	1	00-01	ディスエーブルモード	00: ノーマル 01: テンポ	○	00-01	○	00-01

全体エフェクトパラメーター：リバーブ

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	01	00	1	00-7F	リバーブ デプス	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	×	-
14	01	01	1	00-7F	リバーブ タイム (パネル用)	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	00-45
14	01	02	3	00 00-7F 00-7F	リバーブ タイプ (パネル用)	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F

全体エフェクトパラメーター：リバーブリズム

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	02	01	1	00-7F	リバーブ タイム (リズム用)	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	00-45
14	02	02	3	00 00-7F 00-7F	リバーブ タイプ (リズム用)	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F

全体エフェクトパラメーター：ロータリースピーカー

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	03	00	1	00-7F	ロータリースピーカースピード (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
14	03	01	1	00-7F	ロータリースピーカースピードコントロール モード	00:ストップ 01:スロー	○	00-7F	○	00-01
14	03	02	2	0000- 007F	ロータリースピーカースピードコントロール スピード	0000:遅い 007F:速い	○	0000- 007F	○	0040- 007F

AUX OUT

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	04	00-13	1	00-03	AUX OUT設定 Address ll: 00~07 = 上鍵盤1、上鍵盤 2、下鍵盤1、下鍵盤2、リード1、リード 2、ペダル1、ペダル2、08 = Upper Organ Flutes、09 = Lower Organ Flutes、0A = Main Drum、0B = Add Drum、0C = Accompaniment、11 = KBP、12 = MIC、13 = XG	00:MAIN 01:SUB1 02:SUB2 03:SUB1&2	○	00,04-7F 01 02 03	○	00 01 02 03

フットペダル

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	05	00	1	00-09	フットペダル1のアサイン	00:OFF 01:エクスプレッション 02:サステイン 03:スライド 04:MOC 05:ソロ 06:リズムコントロール 07:グライド 08:ロータリースピーカー 09:レジストシフト	○	00,0A-7F 01	○	00 01
14	05	01	1	00-01	フットペダル1の極性	00:- 01:+	○	00 01	○	00 01
14	05	02	1	00-7F	フットペダル1のデータ(ON/OFF)		○	00-7F	○	00-7F
14	05	10	1	00-09	フットペダル2のアサイン	00:OFF 01:エクスプレッション 02:サステイン 03:スライド 04:MOC 05:ソロ 06:リズムコントロール 07:グライド 08:ロータリースピーカー 09:レジストシフト	○	00,0A-7F 01	○	00 01
14	05	11	1	00-01	フットペダル2の極性	00:- 01:+	○	00 01	○	00 01
14	05	12	1	00-7F	フットペダル2のデータ(ON/OFF)		○	00-7F	○	00-7F

*4. MDR

nn	コマンド	受信	送信
01H	再生スタート	○	×
02H	再生ストップ	○	×
03H	録音スタート	○	×
04H	録音ストップ	○	×
05H	早送りスタート	○	×
06H	早送りストップ	○	×
09H	リズムポインターリセット	○	×

MIDIインプリメンテーションチャート

YAMAHA [DDK] / Model: DDK-7

Date: 6-Apr-2006

Version: 1.00

ファンクション		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1, 2, 3, 16 (*1) 1-16	1-3, 5-16 (*2) 4	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード3 × *****	モード3 × ×	
ノートナンバー	音域	36-96 (*3) *****	0-127 (*4)	
ベロシティ	ノートオン ノートオフ	○ 9nH, v=1-127 × 9nH, v=0	○ 9nH, v=1-127 × 9nH, v=0 or 8nH	
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	× ○	○ (*6) ○	
ピッチベンド		○ (*5)	○	
コントロールチェンジ	0, 32 1, 5, 7, 10 4 6, 38 11 16 64 65-67 71-78 84, 91, 93, 94 96, 97 98-99, 100-101	× × ○ (*7) × ○ (*7) × ○ (*7) × × × × × × × ×	○ (*6) ○ (*6) ○ (*7) ○ (*6) ○ (*6, 7) × ○ (*6, 7) ○ (*6) ○ (*6) ○ (*6) ○ (*6) ○ (*6) ○ (*6) ○ (*6)	バンクセレクト セカンドエクスプレッションペダル データエントリー エクスプレッションペダル VAアフタータッチ サステイン サウンドコントローラー データエントリーSW NRPN, RPN
プログラムチェンジ	設定可能	○ (*10) *****	○ (*11)	
システムエクスクルーシブ		○	○	
コモン	ソングポジション ソングセレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	クロック コマンド	○ ○	○ (*9) ○	(FAH, FCH)
その他	オールサウンドオフ リセットオールコントロールズ ローカルオン/オフ オールノートオフ アクティブセンシング リセット	× × × × ○ ×	○ (120) (*6) ○ (121) (*6) × ○ (123-127) (*6) ○ ×	
備考	*1 1ch:上鍵盤, 2ch:下鍵盤, 3ch:ペダル鍵盤, 16ch:コントロール *2 1ch:上鍵盤, 2ch:下鍵盤, 3ch:ペダル鍵盤, 4ch:リードボイス1, 5-14ch:XG, 15ch:キーボードバーカッション, 16ch:コントロール *3 上鍵盤:48-96, 下鍵盤:36-96, ペダル鍵盤:36-60 *4 上鍵盤, 下鍵盤, ペダル鍵盤, リードボイス1:36-96, XG:0-127, バーカッション:3-127 *5 上鍵盤:上鍵盤ホリゾンタルタッチ, 下鍵盤:下鍵盤ホリゾンタルタッチ *6 XG *7 コントロール *8 上鍵盤のみ *9 エクスターナルモードのみ *10 コントロール:0-15 *11 上鍵盤, 下鍵盤, ペダル鍵盤, コントロール:0-15, XG:0-127			

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

ファンクション		送信(*1)	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1, 2, 3, 16 1-16	1-16 1-16	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード3 × *****	モード3 × ×	
ノートナンバー	音域	36-96 *****	0-127	
ベロシティ	ノートオン ノートオフ	○ 9nH, v=1-127 × 9nH, v=0	○ 9nH, v=1-127 × 9nH, v=0 or 8nH	
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	× ○	○ ○	
ピッチベンド		○	○	
コントロールチェンジ	0, 32 1, 5, 7, 10 4 6, 38 11 16 64 65-67 71-78 84, 91, 93, 94 96, 97 98-99, 100-101	× × ○ × ○ × ○ × ○ × × × × ×	○ ○ × ○ ○ × ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	バンクセレクト セカンドエクスプレッションペダル データエントリー エクスプレッションペダル VAアフタータッチ サステイン サウンドコントローラー データエントリーSW NRPN, RPN
プログラムチェンジ	設定可能	○ 0-15 *****	○	
システムエクスクルーシブ		○	○	
コモン	ソングポジション ソングセレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	クロック コマンド	○ ○	× ×	
その他	オールサウンドオフ リセットオールコントロールズ ローカルオン/オフ オールノートオフ アクティブセンシング リセット	× × × × ○ ×	○ (120) ○ (121) × ○ (123-127) ○ ×	
備考	*1 ELモードと同じ			

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

困ったときは

現象	原因と対処
楽器全般	
電源を入れて10秒程度待たないと音が出ない。	システムの起動に時間がかかるためです。故障ではありません。
時々ガリッとかポツンという雑音が入る。	近くで電気器具の電源をオン/オフしたり、電気ドリルなどを使用している場合は、雑音が入ることがあります。原因と思われる機器から、なるべく離れたコンセントを使ってください。また、原因不明の場合は、サービスセンターまでご相談ください。
携帯電話や、ラジオ、テレビ、無線などの電波が入る。	近くで携帯電話を使用していたり、近くに放送局やアマチュア無線局があるためです。どうしても気になる場合は、サービスセンターまでご相談ください。
ラジオやテレビなどに雑音が入ることがある。	この楽器のすぐ近くにラジオやテレビを置くと、雑音が入ることがあります。できるかぎり離してご使用ください。
音が周囲のものを共鳴させてびりつく。	この楽器の音は持続音が多いため、周囲の戸棚やガラスなどの家具類を共鳴させることがあります。気になる場合は、家具類の配置を工夫するか、この楽器の音量を小さくしてください。
LCDディスプレイ内に、点灯しない点や点灯したままの点がある。	TFTカラー液晶の特性です。故障ではありません。
ボリュームを最大にセットしても、音が小さすぎる。	● マスターボリュームが最小近くになっています。時計回りに回してください(14ページ)。 ● エクスプレッションペダルまたはフットペダルが踏み込まれていません。ペダルを踏み込んでください。
フットペダルが反応しない。	フットペダルに割り当てる機能がオフになっています。機能を割り当ててください。(207ページ)
コントロールパネル等が正常に働かない。または、メモリーしていた情報が変わってしまう。	非常にまれなことです。落雷などにより異常電圧が流れ、この楽器が正常に機能しなくなったり、メモリーしていた情報が変わったりすることがあります。このような場合は、いったん電源スイッチを切り、ENDING [1]ボタンを押しながら、電源スイッチをもう一度入れてください(初期化)。それでも正常に働かない場合は、サービスセンターまでご相談ください。
別売のペダル鍵盤が反応しない。	ペダル鍵盤ユニットのケーブルが外れています。電源を切ってから正しく接続してください。上鍵盤と下鍵盤は正常に反応するが、別売のペダル鍵盤だけが反応しない場合は、ペダル鍵盤ユニットの故障やケーブル断線の可能性がありますので、サービスセンターまでご相談ください。
ヘッドフォンや、OUTPUT端子に接続したモニタースピーカーで聞くと、音が鳴らないパートがある。	ユーティリティ画面のAUX OUTページで、出力先がSUB端子になっています。ヘッドフォンで全パートを聞きたい場合は、出力先をMAIN端子に変えてください(242ページ)。モニタースピーカーで全パートを聞きたい場合は、ミキサーからの出力を使用してください。
青や黒の画面に"Unexpected Error! Turn the power off and on again"というメッセージが表示され、メッセージ内容に従って電源を入れ直しても、同じメッセージが何度も表示されてしまう。	いったん電源スイッチを切り、もう一度電源スイッチを入れてください。それでも同じメッセージが表示される場合は故障の可能性がありますので、サービスセンターまでご相談ください。

現象	原因と対処
ボイス/リズム	
選んだボイスによって、鍵盤位置による音量のばらつきがある。	一般に電子楽器は、音色を変えるという本質的な要素を持つため、音色による各鍵盤の音量ばらつきをなくすことは非常に困難です。この楽器はどのボイスでも演奏上問題のないように設計、調整されていますが、設置場所や聞く位置によって音量や音色が異なることがあります。どうしても気になる場合は、サービスセンターまでご相談ください。
ペダル鍵盤ではピッチが高く、上/下鍵盤の高音部ではピッチが低く感じられる。	特にピアノと比較した場合に感じることです。ピアノでは倍音構成が複雑なため、高音と低音の調律は実音での調律ができず、倍音を聞いて調律しています。この楽器の場合は逆に実音で調律していますから、ピアノとこの楽器では、高音と低音の調律自体が本質的に違うわけです。
割れるような感じや、ノイズが入るような感じのするボイスがある。	おもに管楽器の音色で感じることです。これは実際の楽器音の特長を再現するため、意図的に組み込まれた音色効果です。ブラスの振動やプレスノイズなど、よりリアルな特徴をそなえた音色が得られます。
複数の鍵盤を押さえたとき、鳴らない音がある。	上鍵盤または下鍵盤では、上/下鍵盤合わせて最大14音まで同時に発音するようになっています。ペダルポリモードをオンにした場合は、上/下/ペダル鍵盤合わせて最大14音まで同時発音します。この同時発音数を超過して鍵盤を押さえた場合は、鳴らない音があります。
ペダル鍵盤またはリードボイスを同時に2音以上押さえても、1音しか発音しない。	通常、ペダル鍵盤では同時に1音しか発音しないようになっています。同時に2音以上押さえた場合は、高音が優先されます。なお、ポリモードをオンにすることによって、複音発音の状態に変更することができます(46ページ)。また、リードボイスは、常に1音しか発音しないようになっています。
ボリュームをセットしても、ペダル鍵盤のボイスが発音しない。	● オートベースコードのシングルフィンガーまたはフィンガードコードがセットされています。リズムコンディション画面でA.B.C.モードをオフにしてください(68ページ)。 ● ペダルボイスセクションのTO LOWER (トゥーロー) ボタンが2つともオンになっています。ボタンをオフにしてください(32ページ)。
ボイス/リズムメニューを選んでいるときに、画面上段のボイス/リズム名とその下のボイス/リズムメニューのカテゴリーが異なる。	画面上段には現在選択されているボイス/リズム名が表示されます。ほかのボイス/リズムを選択しなすまで表示は変わりません。
アカンパニメントを選んでリズムをスタートさせたが、アカンパニメントが鳴らない。	● アカンパニメントのボリュームが0に設定されています。リズムコンディション画面でアカンパニメントのボリュームを上げてください(74ページ)。 ● アカンパニメントのパートがすべてOFFになっています。ONに設定してください(73ページ)。
鍵盤を押さえるとリズム楽器の音と一緒に発音する。	キーボードパーカッションがオンになっています。キーボードパーカッションを使用しないときはオフにしてください(77ページ)。
ユーザーカテゴリーのユーザーリズムをスタートしたが、リズムが発音されない。	ユーザーリズムは、リズムパターンプログラムでつくったリズムを呼び出すセクションなので、最初はなにも入っていません。
エフェクト	
タッチコントロールがきかない。	ボイスコンディション画面でのタッチトーンのレベル設定がゼロになっています。ボイスコンディション画面を表示させ、タッチトーンのレベルを上げてください(45ページ)。
リバーブ画面1ページでリバーブボリュームを上げたが、かけたいボイスセクションにリバーブがかからない。	かけたいボイスセクションのリバーブが0に設定されています。まず、リバーブ画面2～4ページでかけたいボイスセクションのリバーブボリュームを上げてください(51ページ)。
[ROTARY SP SPEED]ボタンを押したが、ロータリースピーカーの効果がかけられない。	ロータリースピーカーの効果を得るためには、まず、ボイスコンディション画面の3～4ページ、または、オルガンフルートのエフェクトページで、エフェクトにロータリースピーカーを選択することが必要です(54ページ)。

現象	原因と対処
A.B.C./アカンパニメント/M.O.C.	
A.B.C.のシングルフィンガーで下鍵盤の高い方を押さえても、音程が変わらない。	シングルフィンガーでは定められた1オクターブの中の音が出るようになっています。同じコードまたは同じ音色であれば、下鍵盤のどの位置を押さえても同じ音程で和音が得られます。
イントロ/エンディングパターンが鳴っているとき、下鍵盤を弾いても発音しない。	イントロ/エンディングパターンの演奏中はアカンパニメントコードが自動的に選択演奏されるので、その他の音は発音しないようになっています。
アカンパニメントを選んでリズムをスタートさせたが、アカンパニメントが鳴らない。	● アカンパニメントのボリュームが0に設定されています。リズムコンディション画面でアカンパニメントのボリュームを上げてください(74ページ)。 ● アカンパニメントのパートがすべてOFFになっています。ONに設定してください(73ページ)。
メロディーオンコード(M.O.C.)によるハーモニーの音が発音しない。	上鍵盤でリードボイスだけが発音するようになっています。上鍵盤ボイスまたは、オルガンフルート音色をセットしてください。
ベースパターンが発音しない。	ベースがポリモードになっています。ボイスコンディション画面でポリをOFFにしてください(46ページ)。
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に記録されない機能がある。	レジストレーションメモリーにはすべての設定が記録できるわけではありません。記録できない機能については93ページをご覧ください。
ボイスエディット	
ボイスエディットを行なっているとき、鍵盤を押さえても指定した音色が発音しない。	● エLEMENTがオフになっているか、ELEMENTの出力レベルがゼロになっています。ELEMENTをオンにするか、出力レベルを上げてください。 ● ノートリミットで設定した音域以外の鍵盤を押しています。ノートリミットで設定した音域内の鍵盤を弾いてください。
エディットしたボイスに名前をつけるときに、途中でエラーメッセージが表示される。	ユーザーボイス名は最大16文字(スペースも含む)です。不要な文字やスペースを削除してみてください。
リズムプログラム	
リズムパターンプログラムを設定しているときに、新しく打楽器音を入力しようとしても発音しない。	メモリーがいっぱいになってしまうと、次に新しく入力しようとした打楽器音は発音されません。必要であれば、重要度の低い打楽器音を消去して入力してください(169ページ)。

現象	原因と対処
MDR	
録音/再生ができない。	● パート選択ボタンがOFFになっていると、そのパートは録音/再生されません。画面上で録音/再生したいパートのボタンを押してRECまたはPLAYにしてください。 ● 演奏データの容量が大きすぎます。録音/再生できる演奏データの容量は1MBまでです。 ● メディアにライトプロテクトがかかっています。ライトプロテクトのかかったメディアには録音できません。ライトプロテクトを外してください(113ページ)。
演奏が終わる前に録音がストップしてしまった。	● メディアの空き容量が不足しています。別のメディアを使用してください。 ● 既に録音してあるソングナンバーに録音する場合、録音する曲の長さは前に録音した曲の長さになります。前に録音したソングを削除してから、録音しなおしてください(142ページ)。 ● 演奏データの容量が大きすぎます。容量が1MBを超える演奏は録音できません。1MBを超えて録音したい場合は、曲の途中でソングを分けるなどしてください。
ソング名やフォルダー名をつけるときに、途中でエラーメッセージが表示される。	● ソング名/ファイル名が長すぎます。半角で50文字(全角で25文字)以下にしてください。 ● ソング名/フォルダー名に使用できない名前があります。124ページをご覧ください。 ● パス名(USB 01:/Folder1/Folder2/SONG1など)が長すぎます。階層を減らしたり、フォルダー/ソング名を短くしたりして、パス名が半角で234文字以下になるようにしてください(122ページ)。
録音開始時にリズムがスタートしなかったり、スタートさせたリズムがストップしてしまう。	録音開始時にリズムがスタートした場合、リズムをストップさせる仕様になっています。リズムを使用する場合は、画面の時間表示が00:00に切り替わったあとでスタートさせてください(119ページ)。
フロッピーディスクをフォーマットしようとしても、「メディアを挿入してください」と表示され、フォーマットできない。	フォーマットされていないフロッピーディスクの認識には時間がかかります。30秒程度待ってから、もういちど実行してください。
再生されていたこの楽器の音が鳴りっぱなしになった。	再生中にメディアを取り出したためです。[■](停止)ボタンを押して再生をストップしてから、メディアを取り出してください。
プロテクト編集ソングのデータを編集しようとすると、エラーメッセージが出る。	楽器上に、別のプロテクトソングのレジストレーションが残っています。レジストレーションメモリーの初期化(97ページ)を実行したあとで、編集したいプロテクトソングを選んでください。
自分で作ったソングにプロテクトがかかってしまう。	楽器上に、プロテクトソングのレジストレーションが残っています。レジストレーションメモリーの初期化(97ページ)を実行したあとで、レジストレーションの作成/保存や、演奏の録音をしてください。

仕様

鍵盤	鍵盤種		上鍵盤: 49鍵スタンダード鍵盤(FS鍵盤) C〜C 下鍵盤: 61鍵スタンダード鍵盤(FS鍵盤) C〜C
	タッチトーン		上鍵盤: イニシャルタッチ/アフタータッチ 下鍵盤: イニシャルタッチ/アフタータッチ
音源部	音源方式		AWM2
	最大同時発音数		ボイスセクション: 128音、オルガン/リズムセクション、XG: 128音
	マルチティンバー数		16
	波形メモリー		ボイスセクション: 177MB相当(16bitリニア換算) オルガン/リズムセクション、XG: 166MB相当(16bitリニア換算)
	レジストレーション	メモリー	1〜16、ディスエーブル
		初期レジストレーション	1〜16、カレントレジストレーション
		レジストレーションメニュー	288レジストレーション
	ボイス	ボイス数	プリセット: 415音色 + 25ドラムキット、 XG (再生のみ): 480音色 + 11ドラムキット、ユーザーボイス: 16
		ボイスセクション	UPPER: 2、LEAD: 2、LOWER: 2、PEDAL: 2
		ボイスボタン	SECTION SELECT、VOLUME UP/DOWN、 TO LOWER (LEAD1、PEDAL1、2)、SOLO (LEAD2)
	エフェクト		リバーブ: 29タイプ × 2系統(ボイス/リズム)、プリリアンス、サステイン、 インサーション(1、2) × 183タイプ × 8系統
	オルガンフルート	オルガンセクション	UPPER、LOWER
		タイプ	SINE、VINTAGE
		フッテージ	16'、5 1/3'、8'、4'、2 2/3'、2'、1 3/5'、1 1/3'、1'、アタック: 4'、2 2/3'、 2'、LENGTH、RESPONSE
		モード	FIRST、EACH
		オルガンエフェクト	15タイプ
		コントロール	U.ORGAN FLUTES、L.ORGAN FLUTES、ROTARY SP SPEED
	リズム	リズム数	プリセット: 274パターン×7パート×15セクション、 ユーザーリズム: 48パターン×7パート×15セクション
		リズムボタン	SECTION SELECT、VOLUME UP/DOWN
		パート	メインドラム、アドドラム、コード1、2、パッド、フレーズ1、2
		リズムコントロール	INTRO: 1/2/3、ENDING: 1/2/3、MAIN: A/B/C/D、FILL IN: A/B/C/D、 BREAK
		テンポ	40〜240
		キーボードパーカッション	プリセット: 2、ユーザー: 8
		演奏補助	オートベースコード
メロディーオンコード	3タイプ		
プログラム部	ボイスエディット	レイヤー	AWM 4レイヤー
		パラメーター	エレメントオン/オフ、EQローフリクエンシー、EQローゲイン、EQハイフリクエンシー、 EQハイゲイン、レベル、ノートリミット、パン、ノートシフト、チューンファイン、 アタックレート、リリースレート、カットオフフリクエンシー、レゾナンス、 LFOウェーブ、LFOスピード、LFOピッチ、LFOフィルター、LFOアンプリチュード
	リズムパターンプログラム	セクション	INTRO 1/2/3、ENDING 1/2/3、MAIN A/B/C/D、FILL IN A/B/C/D、BREAK
		音符分解能	四分音符/480
		拍子	2/4、3/4、4/4、5/4
		最大小節数	32小節
		キット	20ドラムキット+ 5SFXキット
		ロワーリズムミック	コード1、2
		ボイス	480音色
		エフェクト	リバーブ: 29タイプ、コーラス: 15タイプ、バリエーション: 183タイプ
	ドラムセットアップ	パン、ボリューム、リバーブ、ピッチコース/ファイン	

プログラム部	リズムシーケンスプログラム	シーケンス数	140小節 × 4シーケンス
	レジストシーケンスプログラム	シーケンス数	140レジストレーション × 4シーケンス、ネクストレジスト
		セット分解能	四分音符/96
	キーボードパーカッションアサイン	キット	16ドラムキット
		ドラムセットアップ	パン、ボリューム、リバーブ、ピッチコース/ファイン
	レジストシフト	ステップ数	80ステップ
		シフトエンド	ストップ、トップ、ネクストレジスト
	パラメーター一括変更	パラメーター	リバーブ(ボイス/リズム)、ボリューム、パン、プリリアンス、サステイン
MDR部		フォルダ	1メディアにつき最大100フォルダ
		ソング	1フォルダにつき最大100ソング
		レジストレーション	1ソングにつき最大50レジストレーション
	録音		UPPER、LOWER、PEDAL、CONTROL、LEAD、K.B.P.
	再生		UPPER、LOWER、PEDAL、CONTROL、LEAD、K.B.P.、XG
	シーケンスフォーマット		SMFフォーマット0/1(フォーマット1はロードのみ)、DDKオリジナルフォーマット(コピープロテクト)
	フォーマット変換		TO EL変換、FROM EL変換、XG変換
コントロール	ディスプレイコントロール		VOICE DISPLAY、REGIST MENU、FOOT SWITCH、MDR、INTERNET、UTILITY、PROGRAM、SUSTAIN、REVERB
	フットペダル	セクション	1 (エクスプレッション)、2 (サステイン)
		セレクト	エクスプレッション、サステイン、リズム、グライド、ロータリースピーカー、スライド、M.O.C.
	フットスイッチ(DDKU-P7使用時)	レフト	リズム、グライド、ロータリースピーカー
		ライト	シフト、ジャンプ、ユーザー
機器仕様	ディスプレイ	画面サイズ	6.5型ワイド 144(W) × 78.24(H)mm
		液晶	TFT (WVGA) + タッチパネル
		駆動方式	アクティブマトリクス
		ドット数	800 × RGB × 480ドット
	端子		PHONES (フォン)、MIC (フォン)、MIC VOLUME、OUTPUT L/L+R、R (フォン)、AUX OUT (LEVEL FIXED) MAIN L/L+R、R、SUB 1、2 (フォン)、AUX IN L/L+R、R (フォン)、TO PEDAL、OPTICAL OUT、USB TO DEVICE×2、USB TO HOST、MIDI IN/OUT、FOOT PEDAL 1(VOLUME)、2(SUSTAIN)、AC INLET
	消費電力		41W
	サイズ・質量		1,150(W) × 424(D) × 173(H)mm、18kg
	付属品		取扱説明書、保証書、ACコード、ユーザー登録のご案内

別売品: キーボードスタンド(DDKU-L7)、ペダルユニット(DDKU-P7)、椅子(DDKU-B7)、譜面板(DDKU-R7)

*仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

用語辞典

ここでは、この楽器に特有の機能や、パネル上または画面上に出てくる難しい用語について掲載します。
電子楽器全般に関する基本的な用語、ボイスエディットやエフェクトに関する各パラメーターの意味などは、インターネット上の下記ページにも掲載してありますので、参考にしてください。

■ ヤマハ電子楽器用語集 <<http://www.yamaha.co.jp/manual/japan/glossary.php>>

(URLやページタイトルは、予告なく変更される場合があります。)

	用語	解説	ページ
ア	アカンパニメント	リズムと連動して、多彩な装飾音を施した自動伴奏が得られる機能。コード1、コード2、パッド、フレーズ1、フレーズ2のパートで構成される。	73
	アサイン	キーボードパーカッションで打楽器音を鍵盤に割り当てること。(アサイン=割り当て)	82
	アセンブリー	リズムパターンプログラムでユーザーリズムをつくる際に、既存のリズムの中から好きなセクションやパートを組み合わせてオリジナルのパターンをつくる方法。	163
	アフタータッチ	鍵盤を押さえたあとでさらに押さえつける演奏法。音量や音色、ピッチを変化させることができる。	45、46
イ	イニシャルタッチ	鍵盤を弾くときの強さ。このタッチの強弱で、音量を変化させることができる。	45
	イントロ	曲の前奏部分。また、前奏に適したリズムパターン。	65
ウ	上鍵盤ボイス	上鍵盤で発音させることのできる楽器音色。	27
エ	エクスプレッションペダル	演奏中に楽器の音量をコントロールするためのペダル。	215
	エフェクト	音色を変化させる効果。	44
	エレメント	AWM音色を構成するデジタル波形。各ボイスは、最大4つのエレメントで構成される。	147
	演奏データ	USBフラッシュメモリーなどに記録した演奏のこと。	119
	エンディング	曲の終止部分。また、終止に適したリズムパターン。	66
オ	オートフィル	リズムのセクションが切り替わるたびに、自動的にフィルインを入れる機能。	67
	オートベースコード(A.B.C.)	下鍵盤の演奏からベースの伴奏が自動的に得られる機能。	74
	オルガンフルート	9種類のフルートフッテージと3種類のアタックフッテージを組み合わせるとオルガンサウンドをつくる機能。	40
カ	カスタム(プレイ)	USBフラッシュメモリー内のソングを再生するときに、レジストレーションデータを読み込まずに演奏データだけを再生するためのボタン。	133
	カスタムA.B.C.	オートベースコードのモードの1つ。下鍵盤で押さえた和音とペダル鍵盤で押さえた音を検出し、自動的に伴奏をつける。	75
キ	キーボードパーカッション	各キーに打楽器音を割り当てておき、鍵盤を弾くことで打楽器演奏ができる機能。	77
ク	グライド	ボイスの音程を一時的に半音下げ、徐々にもとの音程に戻す効果。フットペダルなどで操作する。	206
コ	コントロールデータ	USBフラッシュメモリーに保存するデータのうち、パネル操作やフットスイッチの操作など、鍵盤演奏以外の情報のこと。	120
サ	サステイン	鍵盤から手や足をはずしたあと、音に余韻を与える効果。	53
シ	シーケンス	リズムパターンやレジストレーションの順番をあらかじめプログラムしておく機能。 →リズムシーケンス、レジストレーションシーケンス	194、199
	下鍵盤ボイス	下鍵盤で発音させることのできる楽器音色。	28
	シングルフィンガー	オートベースコードのモードの1つ。下鍵盤で1～3つのキーを押さえただけで、和音を検出し、自動的に伴奏をつける。	75
	シンクロスタート	下鍵盤またはペダル鍵盤の演奏と同時にリズムをスタートさせるリズム再生の方法。	66
ス	スライド	リードスライドともいう。リードボイスの音程をなめらかに移動させる効果を持つ。	48、210
セ	セカンドエクスプレッション	ピッチベンドやテンポをコントロールするためのペダル。	215
	セクション	リズムパターンのバリエーションのこと。イントロ、エンディング、メイン、フィルイン、ブレイクなどに分かれている。	65
ソ	ソロ機能	リードボイス2の音だけを上鍵盤で演奏することのできる機能。フットペダルで操作する。	33
	ソング	MDRに保存する1曲分のデータ。	112
タ	タッチトーン	鍵盤を押す力や押さえ続ける力によって、音量や音色を変化させる機能。	45
	タッチビブラート	鍵盤を押さえる強さによってビブラートをコントロールする機能。	48
チ	チューン	ボイスセクションごとに、ボイスのピッチを変更する機能。各ボイスセクションのチューンをずらしておくことで、演奏に厚みを持たせることができる。	48
テ	ディスプレイセレクト	LCDディスプレイの下にある12個のボタン群。	12
	データコントロールダイヤル	画面に表示される数値やスライダーなどを操作するためのダイヤル。	17
ト	トゥーローワー	リードボイスやペダルボイスを、下鍵盤で演奏できる機能。	32
	トランスポーズ	移調の設定。ボイスセクションごとでも楽器全体でも変更できる。	48、218

	用語	解説	ページ
ネ	ネクストレジスト	1つのソング内に複数のレジストレーションデータを保存した場合に、レジストレーションシーケンスまたはフットスイッチ操作でそれらを次々に読み込む機能。	100、200
ハ	パート再生/録音	MDR機能で演奏データを録音する場合に、鍵盤ごとに録音や再生を行なうこと。リードボイスだけ、キーボードパーカッションだけを別に録音することもできる。	120、134
	バー/ビート	小節数/拍のこと。	69
	パンチイン録音	MDR機能で録音した演奏の一部分だけを再録音する録音方法。	122
ヒ	ピッチ	音の高さのこと。アフタータッチを利用して、演奏中にリアルタイムで変更することもできる。	46、48、218
	ピッチベンド	音の高さを連続的に変化させる効果。セカンドエクスプレッションペダルでコントロールする。	216
	ビブラート	音をふるわせ、音色にうるおいを持たせる効果。	47
フ	フィート	ボイスのオクターブを表す単位。パイプオルガンのパイプの長さによって由来している。数字が大きくなるほど音程は低くなる。	46
	フィルイン	リズムのバリエーションとして、リズムにアクセントをつけたパターン。	65
	フィンガードコード	オートベースコードのモードの1つ。下鍵盤で押さえた和音をもとに、自動的にベース音と伴奏をつける。	75
	フッテージレバー	オルガンフルート音色で、どの高さの音をどれくらいのレベルで出すかを決めるレバー。	43
	フットスイッチ（レフト: 左）	エクスプレッションペダルの左についているスイッチのこと。リズム、グライド、ロータリースピーカーをコントロールする。	204
	フットスイッチ（ライト: 右）	エクスプレッションペダルの右についているスイッチのこと。レジストレーションシフトをコントロールする。	97
	フットペダル	足で操作するペダル。サステインやメロディーオンコードなどをコントロールする。	207
	プライオリティ	リードボイス2で上鍵盤を2音以上押さえたとき、先に弾いた音だけを鳴らすか、高い方の音だけを鳴らすか設定する機能。	46
	ブリリアンス	音色を明るくしたり暗くしたりする効果。ボイスコンディション画面で調節する。	46
	ブレイク	リズムのバリエーションとして、一瞬の空白を入れることで、リズムに変化を持たせるパターン。	66
	プロテクトソング	市販データの著作権を保護する(=プロテクト)ため、コピーや編集などの操作に制限がかかっているソング。	131
ヘ	ペダルボイス	ペダル鍵盤で発音させることのできる楽器音色。	28
ホ	ボイス	各鍵盤で鳴らすことのできる楽器音色。	27
	ボイスエディット	ボイスを編集すること。音量や音色を変更して、ユーザーボイスをつくることができる。	147
	ボイスコンディション	ボイスの発音状態(=コンディション)を設定する画面の名称。ボイスボタンを2回押すと表示される。	32
	ボイスセクション	ボイスを選ぶときに使用するひとつかたまりのボタン群。	27
	ボイスディスプレイ	現在選ばれているボイスやリズムなどの状態を表示する画面。	20
	ボイスメニュー	ボイスボタンを押したときに表示される画面。	32
	ポリ	複音のこと。ペダル鍵盤で和音が弾けるモード。	46
ミ	ミュージックデータレコーダー(MDR)	USBフラッシュメモリーなどに演奏やレジストレーションなどのデータを録音できる機能。	108
メ	メイン	基本のリズムパターンのセクション。	65
	メロディーオンコード(M.O.C.)	上鍵盤で演奏している音に、下鍵盤の演奏情報にもとづいて自動的にハーモニーをつける機能。	76
ユ	ユーザービブラート	ビブラートの速さや深さなどの設定を変更できる機能。	47
	ユーザーボイス	ボイスエディットで作成したオリジナルのボイス。	155
	ユーザーリズム	リズムパターンプログラムで作成したオリジナルのリズムパターン。	182
リ	リズムコンディション	リズムの発音状態(=コンディション)を設定する画面の名称。リズムボタンを2度押すと表示される。	68
	リズムシーケンスプログラム	リズムパターンを1小節ずつ並べて、1曲分のリズムデータをプログラムする機能。	194
	リズムパターンプログラム	打楽器音を入力することで、リズムパターンを作成する機能。内蔵されているリズムを編集してオリジナルのパターンをつくることもできる。	158
	リズムメニュー	リズムボタンを押したときに表示される画面。	63
	リードボイス	上鍵盤で演奏できるリードパート用のボイスセクション。単音で発音する。	27
	リバーブ	音に残響をつけ、広いホールなどで演奏しているような響きを与えるエフェクト。	50

	用語	解説	ページ
レ	レジストレーション	上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のボイスや、エフェクト、リズム、アカンパニメントなどの設定情報のこと。	92
	レジストレーションシーケンス	リズムと同期して自動的にレジストレーションを切り替える機能。どのタイミングでレジストレーションを切り替えるかは、あらかじめ設定しておく。	199
	レジストレーションシフト	フットスイッチ(ライト)を使って、記録してあるレジストレーションを順番に呼び出す機能。呼び出す順番はあらかじめ設定しておくことができる。	97
	レジストレーションデータ	USBフラッシュメモリーに保存したレジストレーションのこと。	125
	レジストレーションメニュー	この楽器に内蔵されているレジストレーションのセット。ジャンルごとに分類されていて、[REGIST MENU]ボタンで呼び出す。	23
	レジストレーションメモリー	レジストレーションを記録しておく機能。また、記録したレジストレーションを呼び出すボタン。	92
ロ	ロータリースピーカー	音に回転感(トレモロ効果)を持たせるエフェクト。	54
	ローリズムミック	リズムパターンプログラムで作成できるバックギングパターン。	173

索引

A

A.B.C.	75
AC INLET	237
AUX IN	238, 239
AUX OUT (LEVEL FIXED)	239, 242
AWM (ボイスエディット)	150

B

BAR/BEAT	69
BREAK	66

D

[D.](デイスエーブル)	94
DATA CONTROL	17
DISPLAY SELECT	12

E

ENDING	66
EQ (イコライザー)	151
EQ/エンハンサー (エフェクト)	61

F

FOOT PEDAL	238
FOOT SWITCH	98, 204
FROM EL変換	145

I

INTERNET	221
INTRO	65

K

K.B.P.	77
--------	----

L

L. ORGAN FLUTES	40
LAN	231
LAYER (ボイスエディット)	151
LCDディスプレイ	12
LCDブライトネス	19
LEAD	27
LFO (ローフリクエンシーオシレーター)	155
LOWER	28

M

[M.](メモリー)	92
M.O.C.	76
MAIN/FILL IN	65
MASTER VOLUME	14
MDR	108
MIC	237
MIC VOLUME	237

MIDI	249
MIDI IN/OUT	238
MIDIアウトフィルター	252
MIDIコントロール	252

O

OPTICAL OUT	238
-------------	-----

P

PEDAL	28
PHONES	237
PROGRAM	148, 158

R

REGISTRATION MENU	23
REVERB	50
RHYTHM	63
RHYTHM PROGRAM	157
ROTARY SP SPEED	54

S

SEQ.	195
SOLO	33
START	66
SUSTAIN	53
SYNCHRO START	66

T

TEMPO	69
TO EL変換	144
TO LOWER	32
TO PEDAL	239

U

U. ORGAN FLUTES	40
UPPER	27
USB TO DEVICE	237, 238
USB TO HOST	238, 244
UTILITY	18

V

VOICE DISPLAY	20
VOICE EDIT	148
VOLUME (ボイス)	31
VOLUME (リズム)	68

X

XG	8
XG変換	143

ア

アーリー /カラオケ	57
アカンパニメント	73
アクセント	167
アサイン(キーボードパーカッション)	82
アセンブリー	163
アタック(オルガンフルート)	41
アタックレート(ボイスエディット)	153
アドドラム	73
アフタータッチ(タッチトーン)	45
アフタータッチ(ピッチ)	46

イ

イーチ(オルガンフルート)	41
一時停止	135
移調	218
イニシャルタッチ	45
インターナル	253
インターネットダイレクト接続	220
インターネット用語辞典	235
イントロ	65

ウ

上鍵盤ボイス	27
--------------	----

エ

エクスターナル	253
エフェクト	49
エフェクトカテゴリー (ボイス)	49
エフェクトタイプ(オルガンフルート)	42
エフェクトタイプ(ボイス)	49
エフェクトパラメーター	49
エレメント	147
エンディング	66

オ

オートフィル	67
オートベースコード	74
オルガンフルート	40

カ

カスタムA.B.C.	75
カットオフフリケンシー	153

キ

キーボードパーカッション	77
--------------------	----

ク

クオンタイズ	171
グライド	206

ケ

ゲートタイム	175
言語/LANGUAGE	18

コ

コード1	73
コード2	73
コーラス(エフェクト)	57
コーラス(リズムパターンプログラム)	179
コントロールチェンジ	250
コントロールメニュー	222

サ

再生	133
サステイン	53

シ

システムエクスクルーシブメッセージ	250
システムメッセージ	250
下鍵盤ボイス	28
自動伴奏(アカンパニメント)	73
自動伴奏(オートベースコード)	74
シフト(レジストレーションシフト)	97
シフトエンド	100
ジャンプ	99
仕様	282
初期化	26
初期化(MDR)	114
初期化(インターネット)	234
初期化(レジストレーションメモリー)	97
シングルフィンガー	75
シンクロスタート	66

ス

スタート	66
スタイルファイルフォーマット	185
ステップ入力	164
ストップ(シフトエンド)	100
ストップ(ロータリースピーカー)	55
スピード(ビブラート)	47
スピード(ロータリースピーカー)	55
スライド	48
スルー (エフェクト)	62
スロー (ロータリースピーカー)	55

セ

セカンドエクスプレッションペダル	215
セクション	65

ソ

送信チャンネル(MIDI)	252
ソロ	33
ソング	112, 115
ソングコピー	140
ソング名変更	122
ソング削除	142

タ

ダイナミック	60
--------------	----

タイム(スライド)	48
打楽器(キーボードパーカッション)	77
タッチトーン	45
タッチパネル操作音	19
タッチビブラート	48

チ

チャンネルメッセージ	250
チューンファイン(ボイスエディット)	153
チューン(ボイスセクション)	48

テ

ディスエーブルボタン	94
ディストーション/ディストーション+	59
ディスプレイセレクト	12
ディレイ(エフェクト)	56
ディレイ(ビブラート)	47
データコントロールダイアル	17
デブス(ビブラート)	47
デブス(リバーブ)	50
テンポ(MDR)	135
テンポ(リズム)	69
テンポ初期設定	69

ト

トゥーローワー	32
トップ(シフトエンド)	100
トップ(リードボイス)	46
トランスポーズ	218
トランスポーズ(ボイスセクション)	48
トレモロ(ロータリースピーカー)	54
トレモロ/オートパン	58

ナ

ナンバーボタン(レジストレーションメモリー)	92
------------------------------	----

ネ

ネクストレジスト	100, 127
----------------	----------

ノ

ノートシフト	152
ノートリミット	152

ハ

バー/ビート	69
バージョン	26
パート(リズム)	73
パート設定(AUX OUT)	242
パート録音	120
ハーモニー(メロディーオンコード)	76
パッド	73
早送り	135
パラメーターの一括変更	103
バリエーション(リズムパターンプログラム)	180
パン(ボイス)	45

パン(ボイスエディット)	152
パンチイン録音	122

ヒ

ピッチ	218
ピッチ(ボイス)	46
ピッチチェンジ	61
ピッチベンド	216
ビブラート	47

フ

ファースト(オルガンフルート)	41
ファイル	112
フィート	46
フィルイン	65
フィルター	153
フィンガードコード	75
フェーザー	57
フォーマット(MDR)	114
フォルダー	112
付属端子	237
ブックマーク	226
フッテージ	40
フットスイッチ	204
フットペダル	207
プライオリティ	46
ブラウザー	222, 230
フランジャー	57
プリセット(ビブラート)	47
プリセットキーボードパーカッション	77
ブリリアンス	46
ブレイク	66
フレーズ1	73
フレーズ2	73
プログラムチェンジ	250
プロテクトソング	131

ヘ

ペダルボイス	28
ペダルポリモード	46
ヘッドフォン	239

ホ

ボイス	27
ボイスエディット	147
ボイスコンディション	31, 45
ボイスセクション	27
ボイスディスプレイ	20
ボイスボタン	29
ホームページ	229
ポリ	46
ポリリューム(アカンパニメント)	74
ポリリューム(オルガンフルート)	41
ポリリューム(キーボードパーカッション)	78
ポリリューム(ボイス)	31

ボリューム(マイク)	247
ボリューム(リズム)	68
ボリューム(リズムパターンプログラム)	177

マ

巻戻し	135
-----------	-----

ミ

ミスレーニアス	61
ミュージックデータレコーダー	108

ム

無線LAN	232
-------------	-----

メ

メイン	65
メインドラム	73
メトロノーム	162
メモリー (A.B.C.)	76
メロディーオンコード	76

モ

モード(オルガンフルート)	41
モード(ロータリースピーカー)	55

ユ

ユーザー (ビブラート)	47
ユーザー (レジストレーションシフト)	99
ユーザーキーボードパーカッション	82
ユーザーボイス	155
ユーザーリズム	182
ユーティリティ	18

ラ

ラスト(リードボイス)	46
-------------------	----

リ

リアルタイム入力	164, 172
リードスライド	48
リード分離	120
リードボイス	27
リズム	63
リズムクロック(リズムパターンプログラム)	166
リズムコンディション	67
リズムシーケンスプログラム	194
リズムパターンプログラム	158
リズムボタン	63
リズムメニュー	64
リバーブ	50
リバーブ(マイク)	247
リバーブ(リズムパターンプログラム)	178
リピート	136
リリースレート(ボイスエディット)	153

レ

レジスト編集(MDR)	125
レジストレーションシーケンス	199
レジストレーションシフト	97
レジストレーションメニュー	23
レジストレーションメモリー	92
レスポンス(オルガンフルート)	41
レゾナンス	153
レベル(ボイスエディット)	152

ロ

ロータリースピーカー	54, 58
録音	119
ローリズムミック	173

ワ

ワウ	60
----------	----

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、またはヤマハ修理ご相談センターにご連絡ください。

● 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

保証書をご覧ください。

● 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。

有寿命部品については、使用時間や使用環境など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修理ご相談センターへご相談ください。

有寿命部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点など

● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

● 修理のご依頼

まず本書の「困ったときは」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、またはヤマハ修理ご相談センターへ修理をお申し付けください。

● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

◆ 修理に関するお問い合わせ

ヤマハ修理ご相談センター



ナビダイヤル(全国共通番号)

0570-012-808

※固定電話は、全国市内通話料金でご利用いただけます。
通話料金は音声案内で確認できます。

上記番号でつながらない場合は TEL 053-460-4830へおかけください。

受付 月曜日～金曜日 10:00～17:00
(土曜、日曜、祝日およびセンター指定の休日を除く)

FAX 東日本(北海道/東北/関東/甲信越/東海)
03-5762-2125
西日本(北陸/近畿/中国/四国/九州/沖縄)
06-6465-0367

◆ 修理品お持込み窓口

受付 月曜日～金曜日 10:00～17:00
(土曜、日曜、祝日およびセンター指定の休日を除く)

* お電話は、ヤマハ修理ご相談センターでお受けします。

東日本サービスセンター

〒143-0006
東京都大田区平和島2丁目1-1
京浜トラックターミナル内14号棟A-5F
FAX 03-5762-2125

西日本サービスセンター

〒554-0024
大阪市此花区島屋6丁目2-82
ユニバーサル・シティ和幸ビル9F
FAX 06-6465-0374

*名称、住所、電話番号、営業時間などは変更になる場合があります。

D-DECKの機能や取り扱いについては、ご購入の特約店または下記
ヤマハお客様コミュニケーションセンターへお問い合わせください。

お客様コミュニケーションセンター エレクトーン・D-DECKご相談窓口



ナビダイヤル(全国共通番号)

0570-005-808

※固定電話は、全国市内通話料金でご利用いただけます。
通話料金は音声案内で確認できます。

上記番号でつながらない場合は TEL **053-460-4836**へおかけください。

営業時間: 月曜日～金曜日 10:00～17:00
(土曜、日曜、祝日およびセンター指定の休日を除く)

<http://jp.yamaha.com/support/>

インターネットホームページ

ヤマハ株式会社ホームページ

<http://jp.yamaha.com/>

ヤマハD-DECK総合情報サイト

<http://www.yamaha.co.jp/d-deck/>

ヤマハ ダウンロード

<http://download.yamaha.com/jp/>

ヤマハ株式会社

〒430-8650 静岡県浜松市中区中沢町10-1

*都合により、住所、電話番号、名称、営業時間などが変更になる場合がございますので、あらかじめご了承ください。