

# CTK-6200 WK-6600

## 取扱説明書 (保証書別添)

お読みになったあとも保証書とともに  
大切に保管してください。

### 「安全上のご注意」

本機をお使いになる前に、必ず別紙の  
「安全上のご注意」をお読みください。

## 本書の内容について

- 本書の一部または全部を無断で複写することは禁止されています。また個人としてご利用になるほかは、著作権法上、当社に無断では使用できませんのでご注意ください。
- 本書および本機の使用により生じた損失、逸失利益または第三者からのいかなる請求についても当社では一切その責任を負えませんので、あらかじめご了承ください。
- 本書の内容に関しては、将来予告なく変更することがあります。
- 本書のイラストは、実際の製品とは異なる場合があります。
- 本書に記載されている社名および商品名は、それぞれ各社の登録商標および商標です。

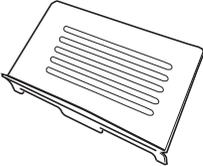
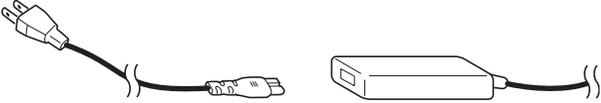
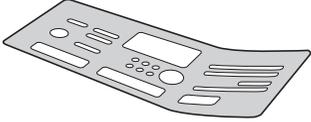
### ■JIS C 61000-3-2適合品

本装置は、高調波電流規格「JIS C 61000-3-2」に適合しています。



このマークはEU諸国におけるリサイクル規制のマークです。

## 付属品一覧

 <p>譜面立て</p>	 <p>ACアダプター: AD-A12150LW</p>	
 <p>和文操作シート (CTK-6200のみ)</p>	<p>リーフ類</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• カシオ電子楽器保証書</li> <li>• 安全上のご注意</li> <li>• お客様ご相談窓口</li> <li>• Appendix</li> <li>• その他</li> </ul>	

- 欠品、破損、紛失等の場合は、ご購入された販売店にお問い合わせください。
- 付属品のデザインと内容は、予告なく変更されることがあります。

## 別売品のご案内

商品名	品番	商品名	品番
ヘッドホン	CP-16	スタンド	CS-4B (CTK-6200のみ)
サステインペダル	SP-3		CS-7W
	SP-20	イス	CB-7
ソフトケース	SC-550B (CTK-6200のみ)		CB-30

- カシオ電子楽器取扱店で購入可能。
- 店頭のカシオ電子キーボードカタログでより詳しい情報がご覧になれます。  
<http://casio.jp/emi/catalogue>

# 目次

## 全体ガイド..... 4

液晶画面の見かた.....	6
モードについて.....	7
メニューについて.....	7
▲“Please Wait”表示中のご注意.....	8
設定内容の保存について.....	8
工場出荷時の状態に戻すには.....	8
ご使用上の注意.....	8

## 演奏の準備..... 9

譜面立て、和文操作シートの準備.....	9
電源の準備.....	9

## 接続について..... 10

ヘッドホンを接続するには.....	10
ペダルを接続するには.....	10
マイクと接続するには(WK-6600のみ)....	10
オーディオ機器やアンプと接続するには....	11
付属品・別売品について.....	11

## 音色を選んで演奏する..... 12

電源を入れる.....	12
デモ曲を聴く.....	13
音色(トーン)を選ぶ.....	13
2つ以上の音色を同時に鳴らす (レイヤー、スプリット).....	14
鍵盤と音の対応を半音単位で調節する (トランスポーズ).....	16
オクターブ単位で音域を変える (オクターブシフト).....	17
メトロノームを鳴らす.....	17
ピッチベンドホイールで 音の高さを変える.....	18
音律選択とスケールの微調整.....	19
アルペジオのフレーズを自動的に鳴らす (アルペジエーター).....	21

## 自動伴奏を鳴らす・

## 編集する..... 22

自動伴奏を鳴らして演奏する.....	22
お勧めの音色やテンポにする (ワンタッチプリセット).....	25
メロディーの音に和音をつける (オートハーモナイズ).....	25
リズムエディターを使う.....	26

## 音にエフェクトをかける..... 29

エフェクトの構成について.....	29
音にかけるエフェクトを選ぶ.....	31
ユーザーDSPを作る.....	33

## ミキサー機能を使う..... 35

ミキサー機能の概要.....	35
ミキサーの操作.....	36
ミキサーパラメーター詳細.....	38

## トーンエディターを使う..... 40

音作りの概要.....	40
ユーザー音色を作る.....	41
音色パラメーター詳細.....	43

## ミュージックプリセット..... 45

ミュージックプリセットを使う.....	45
ユーザープリセットを作る.....	49
コード進行を編集する.....	53

## 設定を登録する

## (レジストレーション)..... 57

登録する.....	58
登録したデータを呼び出す.....	58

**ソングシーケンサーを使う .... 59**

ワンタッチで演奏の記録を開始する (イーザーレック) .....	59
ソングシーケンサーでできること .....	61
曲のパートごとに記録する (トラック単位で記録する) .....	63
ソングのヘッダー設定を書き換える (パネルレコード) .....	67
記録したソングを再生する .....	68
ソングエディットを行う .....	70
トラックエディットを行う .....	74
イベントエディットを行う .....	76
音符を1つずつ入力する (ステップ入力) .....	90

**ファンクションの設定 ..... 92**

ファンクションの操作 .....	92
ファンクション項目詳細 .....	93

**メモリーカードを使用する .... 97**

カードを本機に入れる・取り出す .....	98
カードモードに入る .....	98
カードをフォーマットする .....	98
本機のデータをカードに保存する .....	99
カードから本機へデータを読み込む .....	101
ファイルを削除する .....	102
ファイル名を変更する .....	102
カード上の楽曲ファイルを再生する .....	103

**パソコンとの  
接続について ..... 106**

パソコンと接続する .....	106
本機のデータをパソコンに保存する/ 本機の自動伴奏を増やす .....	107
他機種のリズムデータ (自動伴奏データ)のご利用について .....	107
本機への各種データ読み込み 操作について .....	108

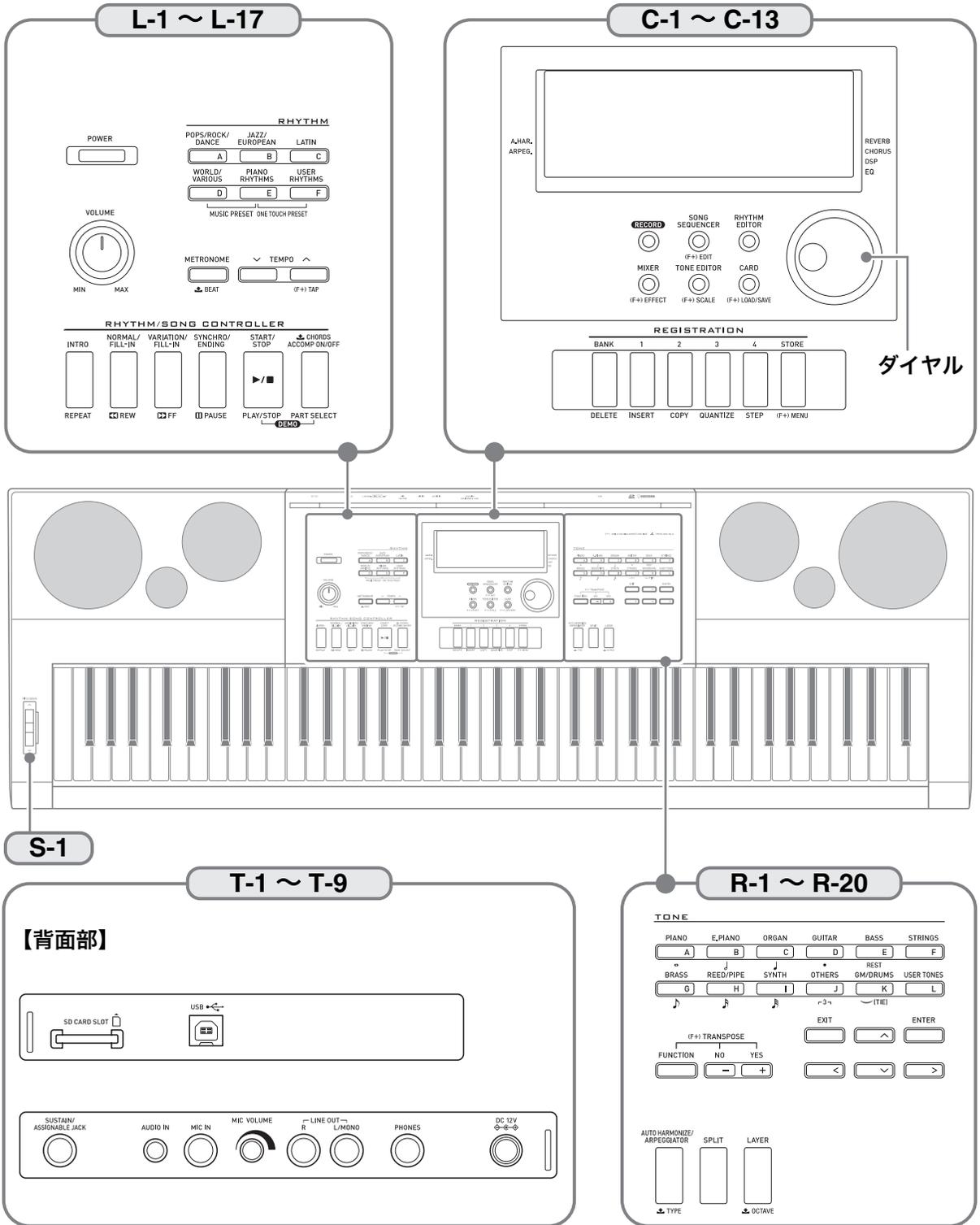
**資料 ..... 109**

エラーメッセージ一覧 .....	109
困ったときは .....	110
製品仕様 .....	112
保証・アフターサービスについて .....	114
DSP エフェクトリスト .....	115
指定できるコード種一覧 .....	119
入力可能文字一覧 .....	119
各パートの MIDI チャンネル割り当て .....	120
設定項目一覧 .....	121
コード例一覧 .....	122

**MIDI インプリメンテーション・  
チャート**

# 全体ガイド

- 本書に記載されているイラストは、WK-6600です。
- 本書の巻末にある資料に、各部の番号を掲載しています。切り離してご活用ください。



- 本書では、ボタンやつまみの操作を、これらの番号と名前で説明します。
- 製品本体、および下記のボタンの名称と一緒に記載されている(F+),  というマークは、次の意味です。  
(F+) : ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、そのボタンを押したときに、有効になる機能です。  
 : そのボタンをしばらく押したままにしたときに、有効になる機能です。

• 参考マークの数字は参照ページです。

L-1 <sup>電源</sup> POWERボタン ..... 参考5, 12

L-2 <sup>音量</sup> VOLUMEつまみ ..... 参考12

**RHYTHMボタン**

L-3 [A] <sup>ポップス/ロック/ダンス</sup> POPS/ROCK/DANCEボタン ..... 参考12, 22

L-4 [B] <sup>ジャズ/ヨーロッパ</sup> JAZZ/EUROPEANボタン ..... 参考22

L-5 [C] <sup>ラテン</sup> LATINボタン ..... 参考22

L-6 [D] <sup>ワールド/その他</sup> WORLD/VARIOUS,  
<sup>ミュージック プリセット</sup> MUSIC PRESETボタン ..... 参考22, 45

L-7 [E] <sup>ピアノリズム</sup> PIANO RHYTHMS,  
<sup>ワンタッチ プリセット</sup> ONE TOUCH PRESETボタン ..... 参考22, 25, 45

L-8 [F] <sup>ユーザーリズム</sup> USER RHYTHMSボタン ..... 参考22, 25

L-9 <sup>メトロノーム</sup> METRONOME, <sup>拍子</sup>  BEATボタン ..... 参考17

L-10 <sup>テンポ</sup> TEMPO  ボタン ..... 参考18

L-11 <sup>テンポ</sup> TEMPO  (F+)TAPボタン ..... 参考18

**RHYTHM/SONG CONTROLLERボタン**

L-12 <sup>イントロ</sup> INTRO, <sup>リピート</sup> REPEATボタン ..... 参考24, 69, 105

L-13 <sup>ノーマル/フィルイン</sup> NORMAL/FILL-IN, <sup>早戻し</sup>  REWボタン ..... 参考13, 24, 68, 103

L-14 <sup>バリエーション/フィルイン</sup> VARIATION/FILL-IN, <sup>早送り</sup>  FFボタン ..... 参考13, 24, 68, 103

L-15 <sup>シンクロ/エンディング</sup> SYNCHRO/ENDING,  
<sup>一時停止</sup> PAUSEボタン ..... 参考22, 24, 68, 103

L-16 <sup>スタート/ストップ</sup> START/STOP, <sup>演奏/停止</sup> PLAY/STOP,  
<sup>デモ</sup> DEMOボタン ..... 参考13, 22, 68, 103

L-17 <sup>伴奏 入/切</sup> ACCOMP ON/OFF, <sup>コード</sup>  CHORDS,  
<sup>パート</sup> PART SELECT, <sup>デモ</sup> DEMOボタン ..... 参考13, 22, 23, 104

C-1 液晶画面 ..... 参考6

C-2 <sup>録音</sup> RECORDボタン ..... 参考59, 63, 64

C-3 <sup>ソング シークンサー</sup> SONG SEQUENCER, <sup>機能+</sup> (F+)EDITボタン ..... 参考7, 63, 70

C-4 <sup>リズム エディター</sup> RHYTHM EDITORボタン ..... 参考26

C-5 <sup>ミキサー</sup> MIXER, <sup>機能+</sup> (F+)EFFECTボタン ..... 参考31, 36

C-6 <sup>トーン エディター</sup> TONE EDITOR, <sup>機能+</sup> (F+)SCALEボタン ..... 参考19, 41

C-7 <sup>カード</sup> CARD, <sup>機能+</sup> (F+)LOAD/SAVEボタン ..... 参考7, 98, 99, 101  
ダイヤル ..... 参考6, 13, 22

**REGISTRATIONボタン**

C-8 <sup>バンク</sup> BANK, <sup>デリート</sup> DELETEボタン ..... 参考54, 57, 82, 89

C-9 <sup>インサート</sup> 1, INSERTボタン ..... 参考54, 57, 83, 90

C-10 <sup>コピー</sup> 2, COPYボタン ..... 参考57, 84

C-11 <sup>クォンタイズ</sup> 3, QUANTIZEボタン ..... 参考57, 85

C-12 <sup>ステップ</sup> 4, STEPボタン ..... 参考55, 57, 90

C-13 <sup>ストア</sup> STORE, <sup>機能+</sup> (F+)MENUボタン ..... 参考7, 57

**TONEボタン**

R-1 [A] <sup>ピアノ</sup> PIANO, <sup>全音符</sup>  ボタン ..... 参考13, 54, 83

R-2 [B] <sup>エレキトリックピアノ</sup> E. PIANO, <sup>2分音符</sup>  ボタン ..... 参考13, 54, 83

R-3 [C] <sup>オルガン</sup> ORGAN, <sup>4分音符</sup>  ボタン ..... 参考13, 54, 83, 85

R-4 [D] <sup>ギター</sup> GUITAR, <sup>付点</sup>  ボタン ..... 参考13, 54, 83

R-5 [E] <sup>ベース</sup> BASS, <sup>休止</sup> RESTボタン ..... 参考13, 90

R-6 [F] <sup>ストリングス</sup> STRINGSボタン ..... 参考13

R-7 [G] <sup>ブラス</sup> BRASS, <sup>8分音符</sup>  ボタン ..... 参考13, 54, 83, 85

R-8 [H] <sup>リード/パイプ</sup> REED/PIPE, <sup>16分音符</sup>  ボタン ..... 参考13, 54, 83, 85

R-9 [I] <sup>シンセ</sup> SYNTH, <sup>32分音符</sup>  ボタン ..... 参考13, 83, 85

R-10 [J] <sup>その他</sup> OTHERS, <sup>3連符</sup>  ボタン ..... 参考13, 54, 83, 85

R-11 [K] <sup>GM/ドラム</sup> GM/DRUMS, <sup>タイ</sup> (TIE)ボタン ..... 参考13, 90

R-12 [L] <sup>ユーザートーン</sup> USER TONESボタン ..... 参考13, 41

R-13 <sup>機能</sup> FUNCTIONボタン ..... 参考92

R-14 <sup>いいえ</sup> NO/-, <sup>はい</sup> YES/+,  
<sup>機能+</sup> (F+)TRANSPOSEボタン ..... 参考6, 13, 16, 22

R-15 <sup>戻る</sup> EXITボタン

R-16 <sup>エンター</sup> ENTERボタン

R-17 <sup>左</sup> <, <sup>右</sup> >, <sup>V</sup> V, <sup>右</sup> > ボタン ..... 参考7

R-18 <sup>オートハーモナイズ</sup> AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR,  
<sup>タイプ</sup>  TYPEボタン ..... 参考21, 25

R-19 <sup>スプリット</sup> SPLITボタン ..... 参考14

R-20 <sup>レイヤー</sup> LAYER, <sup>オクターブ</sup>  OCTAVEボタン ..... 参考14

S-1 <sup>ピッチベンド</sup> PITCH BENDホイール ..... 参考18

T-1 <sup>SD カードスロット</sup> SD CARD SLOT ..... 参考97

T-2 USB端子 ..... 参考106

T-3 <sup>サステイン/アサインナブル</sup> SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK端子 ..... 参考10

T-4 <sup>オーディオイン</sup> AUDIO IN端子 ..... 参考11

T-5 <sup>マイクイン</sup> MIC IN端子 (WK-6600のみ) ..... 参考10

T-6 <sup>マイク音量</sup> MIC VOLUMEつまみ (WK-6600のみ) ..... 参考10

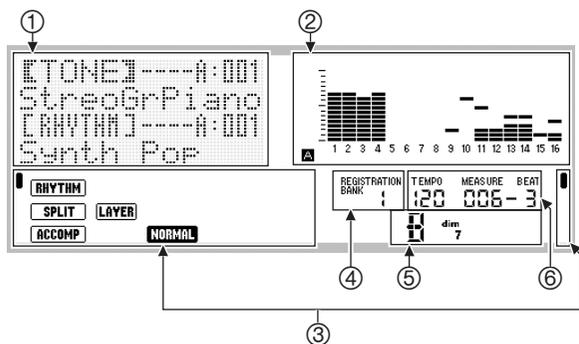
T-7 <sup>ラインアウト</sup> LINE OUT R, L/MONO端子 ..... 参考11

T-8 <sup>ホンズ</sup> PHONES端子 ..... 参考10

T-9 電源端子 (DC 12V) ..... 参考9

## 液晶画面の見かた

本機の液晶画面は、次のような構成になっています。



### ① 詳細情報表示部

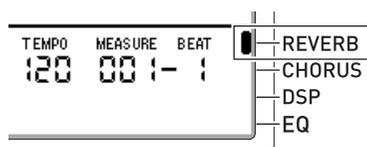
使用中の機能に応じたさまざまな情報が表示されます。数値の変更、メニューからの項目選択などを行うときは、主にこの部分で確認します。

### ② レベルメーター表示部

本機の鍵盤で演奏したり、自動伴奏を鳴らしたりすると、音が鳴っているパートのレベル(音量)が表示されます。パートはA、Bの2つのグループに各16ずつあり、グループAの表示中はレベルメーターの左下に「A」インジケーター、グループBの表示中は「B」インジケーターが点灯します。パートについては、35ページ「パート構成」をご参照ください。

### ③ インジケーター表示部

本機の現在のモード(7ページ「モードについて」を参照)や、設定状態、自動伴奏の演奏状態などが、インジケーターで表示されます。  
インジケーターには[RHYTHM]など文字で表示されるタイプと、■で表示されるタイプがあります。■で表示されるタイプは、液晶画面の外側の文字と対応します。例えばインジケーター表示部右上の■は、REVERBインジケーターです。



### ④ レジストレーションバンク表示部

現在選択されているレジストレーション(58ページ)のバンク番号が表示されます。

### ⑤ コード表示部

自動伴奏(22ページ)やミュージックプリセット(45ページ)を使って再生中のコードが、この部分に表示されます。表示されるのは、コードのルート(C、Gなど)とタイプ(m、7など)で、分数コード表示にも対応しています。

### ⑥ テンポ/小節/拍表示部

テンポ(TEMPO)は、現在の設定値(1分間あたりの拍数)が、常にここに表示されます。自動伴奏やメトロノーム(17ページ)の再生などが、ここに表示されているテンポで行われます。小節(MEASURE)、拍(BEAT)は、自動伴奏やメトロノームなどの再生を開始すると、カウントアップします。

## 画面上で選択されている項目の表示について

画面上で現在選択されている項目は、【 】で囲まれた状態、または●付きで表示されます。こうした項目が、ボタンR-14(−、+)やダイヤルで操作する対象となります。



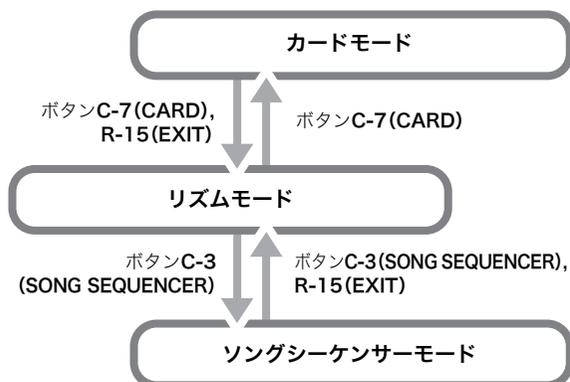
この画面では、【 】で囲まれている“RHYTHM”が選択されています。リズムの種類が変更できる状態であることを表しています。



この画面では、●が付いている“Touch”が選択されています。“Touch”の右側の数値は【 】で囲まれており、値を変更できる状態であることを表しています。

## モードについて

本機には、「リズムモード」、「カードモード」、「ソングシーケンサーモード」という3つのモードがあります。現在のモードは、液晶画面上のインジケータで知ることができます。



- リズムモード (RHYTHM)インジケータが点灯)**  
 電源を入れるたびに、本機は「リズムモード」に入ります(初期設定時)。リズムモードは本機の基本状態で、鍵盤や自動伴奏を使った通常演奏はこのモードで行います。
- カードモード (CARD)インジケータが点灯)**  
 メモリーカードを使った操作を行うときに、このモードに入ります。詳しくは、97ページ「メモリーカードを使用する」をご参照ください。
  - リズムモードでボタンC-7(CARD)を押すと、カードモードに入ります。
  - カードモードでボタンC-7(CARD)またはボタンR-15(EXIT)を押すと、リズムモードに戻ります。
- ソングシーケンサーモード (SEQUENCER)インジケータが点灯)**  
 本機の鍵盤や自動伴奏を使った演奏を記録したり、記録したソングデータを再生するときに、このモードに入ります。詳しくは、59ページ「ソングシーケンサーを使う」をご参照ください。
  - リズムモードでボタンC-3(SONG SEQUENCER)を押すと、ソングシーケンサーモードに入ります。
  - ソングシーケンサーモードでボタンC-3(SONG SEQUENCER)またはボタンR-15(EXIT)を押すと、リズムモードに戻ります。

### 重要

- リズムモード以外のモードに入った後で、そのモードでの操作が済んだら、必ずリズムモードに戻ってください。
- 特にことわりがない場合は、本書中の操作はリズムモードで行ってください。

## メニューについて

現在のモードや、使用中の機能に応じたメニューを、共通の操作で呼び出すことができます。メニューを表示するには、ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。例えばリズムモードの基底状態では、次のような“Performance”メニューが表示されます。演奏に関連した設定を、すばやく行うことができます。

```

-Performance- 1/4
# Touch [ 13 ]
* TchOffVel [100]
* Ped. Settings >Ent
  
```

- メニューの表示中は、ボタンR-17(▲、▼)を使って、前後の項目を操作対象として選択することができます。操作対象として選択されている項目の先頭には、●が表示されます。また、ボタンR-17(<、>)を使って、メニューのページ間で移動することができます。
- 表示中のメニューは、ボタンR-15(EXIT)を1回(または数回)押しと閉じます。
- 現在のモードや、使用中の機能に応じたメニュー項目と操作については、それぞれの機能ごとに説明します。

## ▲“Please Wait”表示中のご注意

液晶画面に“Please Wait”と表示されているときは、本機の操作や、メモリーカードの抜き差しなどを、一切行わないでお待ちください。

- “Please Wait”表示中は、本機内部でデータの保存処理を行っています。このとき本機の電源が落ちたりカードが抜かれたりすると、本機に記録しているデータが破損・消失したり、ボタンL-1 (POWER)を押しても電源が入らなくなる恐れがあります。
- 万一本機の電源が入らなくなったときは、110ページ「困ったときは」をご参照ください。

## 設定内容の保存について

本機は演奏を記録するソングシーケンサー機能など、自分で作ったデータを記憶する機能を備えています。こうしたデータは、電源を切った後も保持されます\*。

ただし、本機の操作パネル上で行った音色選択など各種の設定は、電源を切るたびに初期状態に戻ります(ご購入直後の設定状態の場合)。

ボタンL-1 (POWER)を押して電源を入れたときに、前回ボタンL-1 (POWER)を押して電源を切ったときの状態に復帰するようにしたり、決まった状態を呼び出すように、設定を変更することができます。詳しくは、95ページ「AutoResume (自動復元)」および95ページ「Default (デフォルト設定)」をご参照ください。

※電源を切っても、次の各種データおよび設定は保持されます。

- レジストレーション(57ページ)
- ソングシーケンサー(59ページ)
- ユーザーリズム(26ページ)
- ユーザープリセット(49ページ)
- ユーザー音色(40ページ)
- ユーザーDSP(33ページ)
- LCDコントラスト(95ページ)の設定状態
- 自動復元(95ページ)の設定状態

## 工場出荷時の状態に戻すには

本機に記録した各種データや設定のすべてをクリアして、工場出荷時の状態に戻すことができます。詳しくは、96ページ「本機のすべてのデータと設定(または各種パラメーター設定のみ)を初期化するには」をご参照ください。

## ご使用上の注意

別紙「安全上のご注意」と併せてお読みください。

### ■ 設置上のご注意

本機を次のような場所に設置しないでください。

- 直射日光のあたる場所、温度の高い場所。
- 極端に温度の低い場所。
- ラジオや、テレビ、ビデオ、チューナーに近い場所(これらを近くに置いた場合、本機には特に障害はありませんが、近くに置いたラジオやテレビの側に雑音や映像の乱れが起こることがあります)。

### ■ 本機のお手入れについて

- お手入れにベンジン、アルコール、シンナーなどの化学薬品は使わないでください。
- 鍵盤などのお手入れは柔らかな布を薄い中性洗剤液に浸し、固く絞ってお拭きください。

### ■ 付属品・別売品

付属品や別売品は、本機指定のものをご使用ください。指定以外のものを使用すると、火災・感電・けがの原因となることがあります。

### ■ 付属のACアダプターについて

- 本ACアダプターは、使用機器の近くのコンセントに差込んで使用するようし、不具合時にはコンセントからすぐに取り外せるようにしてご使用ください。
- 本ACアダプターは屋内使用専用です。水滴のかかる場所に置かないでください。また、水の入った花瓶などを本ACアダプターの上にのせないでください。
- 本ACアダプターは、湿気のないところで保管してください。
- 本ACアダプターを新聞紙やテーブルクロス、カーテンなどで覆わないようにしてください。
- 本ACアダプターを長い間お使いにならないときには、コンセントから取り外しておくようにしてください。
- 本ACアダプターは、修理することができません。
- 本ACアダプターの使用環境: 温度0~40°C  
湿度10%~90%RH

- 出力形式: 

### ■ ウェルドライン

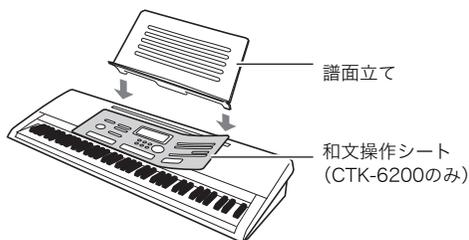
外観にスジのように見える箇所がありますが、これは、樹脂成形上の“ウェルドライン”と呼ばれるものであり、ヒビやキズではありません。ご使用にはまったく支障ありません。

### ■ 音のエチケット

楽しい音楽も時と場合によっては気になるものです。特に静かな夜間には小さな音でも通りやすいものです。周囲に迷惑のかからない音量でお楽しみください。窓を閉めたり、ヘッドホンを使用するのもひとつの方法です。お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。

# 演奏の準備

## 譜面立て、和文操作シートの準備



## 電源の準備

家庭用100V電源、または乾電池をご使用できます。

### 重要

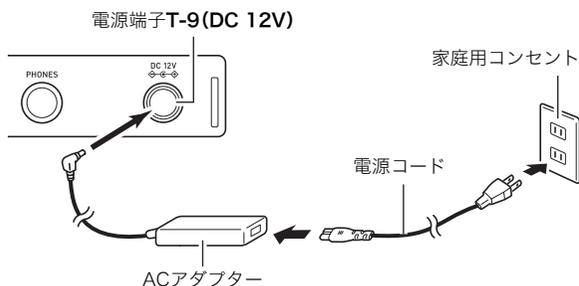
- 必ず別紙「安全上のご注意」をお読みのうえ正しくお使いください。誤った使い方をすると感電や火災の危険があります。
- ACアダプターの抜き差しや乾電池の出し入れを行う前に、必ず本機の電源をお切りください。

### 家庭用100V電源を使うには

本機指定のACアダプター(JEITA規格・極性統一形プラグ付き)を使用してください。他のACアダプターを使用すると故障の原因になることがあります。

#### ACアダプターの型式: AD-A12150LW

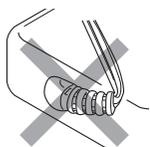
- ACアダプターの接続には、下図のように付属の電源コードをご使用ください。



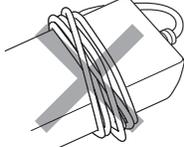
### 重要

- 長時間ご使用になりますとACアダプターが若干熱をもちますが、故障ではありません。
- 断線防止のため、コードになるべく負荷がかからないようご注意ください。

折り曲げない



巻きつけない



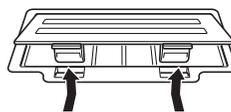
- 付属のACアダプターや電源コードを、本製品以外の電気製品には使用しないでください。故障の原因になります。
- 本機の電源端子(DC 12V)に、金属片や鉛筆などを入れないようご注意ください。これらが端子に入ると、事故の原因になります。

## 乾電池を使うには

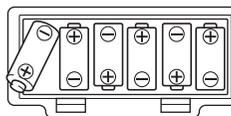
### 単1形乾電池、6本をご使用ください。

- アルカリ乾電池またはマンガン乾電池をお使いください。オキシライド乾電池などのニッケル系一次電池は、絶対に使用しないでください。

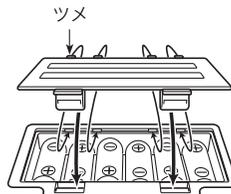
#### 1. 本機の裏側にある電池ブタをはずします。



- #### 2. 市販の単1形乾電池、6本を電池ケースに入れます。
- イラストに合わせて⊕⊖の向きを間違えないように入れてください。



- #### 3. 電池ケースの穴にツメを差し込み、電池ケースのフタを閉じます。



### ■ 乾電池交換時期のお知らせ表示

乾電池の持続時間は下記のとおりです。

約4時間※(アルカリ乾電池使用時)

※大き目の音量や、極端な低温で使用すると、これより短くなる場合があります。

乾電池が消耗してくると以下の表示が点滅しますので、すみやかに新しい乾電池と交換してください。

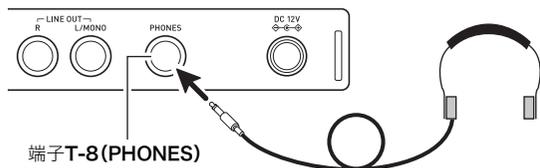


# 接続について

## ヘッドホンを接続するには

ヘッドホンを使用すると内蔵スピーカーから音が出なくなり、夜間でも周囲に気兼ねなく演奏が楽しめます。

- 本機つまみL-2(VOLUME)を絞ってから、ヘッドホンを接続してください。



端子T-8 (PHONES)

### メモ

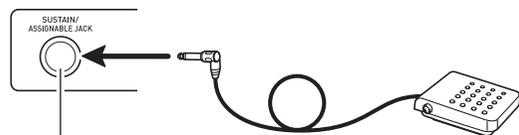
- ヘッドホンは本製品と同梱されておりません。
- 別売または市販のヘッドホンがご使用になれます。

### 重要

- 大きな音量で長時間ヘッドホンを使用しないでください。聴覚障害になる恐れがあります。
- ヘッドホンのコードを本機から抜くときは、変換プラグだけを本機に残さないようにご注意ください。

## ペダルを接続するには

別売品のペダルを接続すると、ペダルを踏んだときに演奏にさまざまな効果を加えることができます。ペダルを踏んだときにかかる効果については、93ページ「Ped.Setting (ペダルセッティング)」をご参照ください。

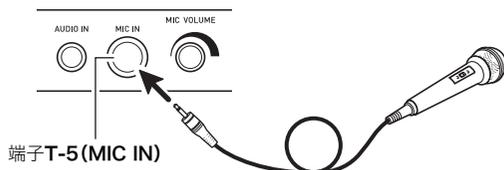


端子T-3 (SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK)

## マイクと接続するには (WK-6600のみ)

別売品または市販のマイク※を接続すると、マイクから入力した音声を、本機のスピーカーから鳴らすことができます。

※ダイナミックマイクをご使用ください。



端子T-5 (MIC IN)

- マイクからの入力音声の音量は、つまみT-6 (MIC VOLUME)を使って、キーボード全体の音量とは独立して調節することができます。
- マイクからの入力音声には、本機の内蔵エフェクト(リバーブ、コーラス、DSP)がかかります。また、ミキサー機能を使って、エフェクトのかかり具合やスピーカーから出力するときのステレオ定位などが設定できます。詳しくは、29ページ「音にエフェクトをかける」および35ページ「ミキサー機能を使う」をご参照ください。

### 重要

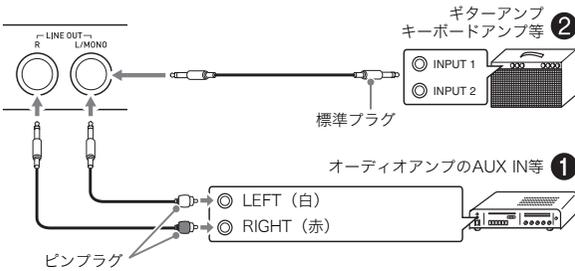
- 接続する前に、本機とマイクの電源を切ってください。
- 接続する前に、つまみL-2 (VOLUME)とつまみT-6 (MIC VOLUME)の両方を絞っておき、接続後、適切な音量に調節してください。

## オーディオ機器やアンプと接続するには

オーディオ機器や楽器用アンプと接続すれば、それらの機器のスピーカーの能力に応じた、より迫力のある音量や音質で、演奏を楽しめます。

### 重要

- 接続の際は、本機のみつまみL-2(VOLUME)を(接続する機器側にも音量調節があればそちらも)絞っておき、接続後、適切な音量に調節してください。
- 接続に際しては、接続機器の取扱説明書も併せてお読みください。



## オーディオ機器と接続するには(図①)

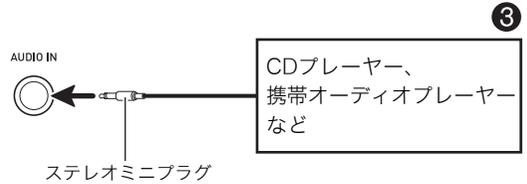
端子T-7のLINE OUT R (Right)が右チャンネル、LINE OUT L/MONO (Left)が左チャンネルの音です。市販の接続コードで図①のように、両方とも接続してください。通常はオーディオ機器のインプットセレクターを、接続した端子(AUX IN等)に切り替えます。音量は本機のみつまみL-2(VOLUME)でも調節できます。

## 楽器用アンプと接続するには(図②)

端子T-7のLINE OUT R (Right)が右チャンネル、LINE OUT L/MONO (Left)が左チャンネルの音です。LINE OUT L/MONOだけに接続すれば、両方のチャンネルの混ざった音になります。市販の接続コードで図②のように接続してください。音量は本機のみつまみL-2(VOLUME)でも調節できます。

## 外部機器の音を本機から鳴らすには(図③)

市販の接続コードで、端子T-4(AUDIO IN)に図③のように接続します。接続コードは、片方がステレオミニプラグ、もう片方が接続する外部機器に応じたプラグを備えたものをご用意ください。音量は本機のみつまみL-2(VOLUME)でも調節できます。



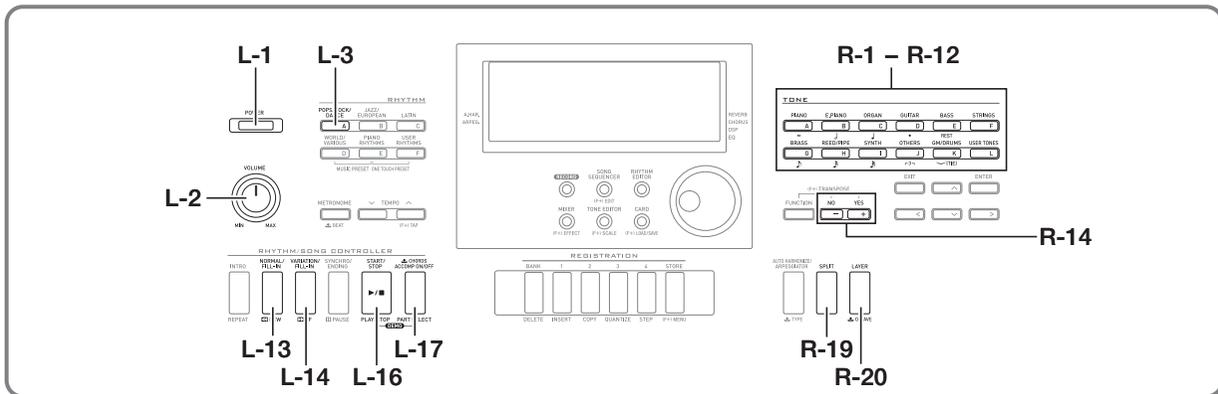
## 付属品・別売品について

付属品や別売品は、必ず本機指定のものをご使用ください。指定以外のもを使用すると、火災・感電・けがの原因となることがあります。

- 付属品の一覧と、別売品のご案内については1ページをご参照ください。
- 別売品については、店頭の商品カタログでより詳しい情報をご覧いただけます。

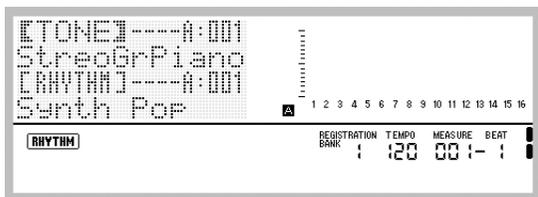
<http://casio.jp/emi/catalogue/>

# 音色を選んで演奏する



## 電源を入れる

1. 電源を入れる前につまみL-2 (VOLUME)をMIN方向に回し、音量を絞っておきます。
2. 10ページ「接続について」を参照し、本機にヘッドホンやアンプなどを接続します。
3. ボタンL-1 (POWER)を押して、電源を入れます。
  - 液晶画面に次のような表示が現れ、ピアノの音で演奏できます (初期設定時)。



- 電源を切るには、もう1度ボタンL-1 (POWER)を押します。

## 重要

- L-1 (POWER)を軽く押すと、液晶画面が一瞬点灯し、電源が入らない場合がありますが故障ではありません。その場合はL-1 (POWER)をしっかりと押し直してください。
- ご購入直後の本機は、電源を切るたびに、各種の設定が初期状態に戻るよう設定されています。電源を入れたときに、前回電源を切ったときの状態に復帰するようにしたり、決まった状態を呼び出すように、設定を変更することができます。詳しくは、95ページ「AutoResume (自動復元)」および95ページ「Default (デフォルト設定)」をご参照ください。
- データの保存処理中は、液晶画面に“Please Wait”と表示されますので、本機の操作を一切行わないでお待ちください。この表示中に本機の電源が落ちたりカードが抜かれたりすると、データが破損・消失したり、ボタンL-1 (POWER)を押しても電源が入らなくなる恐れがあります。万一本機の電源が入らなくなったときは、110ページ「困ったときは」をご参照ください。

## オートパワーオフ機能

本機を何も操作せずに一定時間放置すると、無駄な電力消費を防ぐため自動的に電源が切れます。電源が切れるまでの時間は、乾電池使用時で6分、ACアダプター使用時で4時間です。

- オートパワーオフ機能は、95ページ「AutoPower (オートパワーオフ)」が“on”に設定されているときに有効な機能です (初期設定は“on”)。常にオートパワーオフ機能を無効にしたい場合は、この設定を“oFF”に切り替えます。
- 「AutoPower (オートパワーオフ)」が“on”に設定されているときでも、下記の操作で一時的にオートパワーオフ機能をキャンセルすることができます。

### ■ オートパワーオフ機能をキャンセルするには

1. 本機の電源が入っている場合は、ボタンL-1 (POWER)を押して、いったん電源を切ります。
2. ボタンL-3 ([A] POPS/ROCK/DANCE)を押しながら、ボタンL-1 (POWER)を押します。



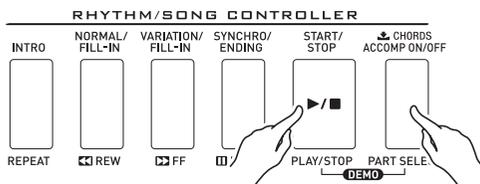
- オートパワーオフ機能がキャンセルされた状態で、電源が入ります。

## メモ

- 上記の操作の後で電源を切り、ボタンL-1 (POWER)だけを押して電源を入れ直すと、オートパワーオフ機能は再び有効になります。

## デモ曲を聴く

1. ボタンL-17(ACCOMP ON/OFF)を押しながら、ボタンL-16(PLAY/STOP)を押します。



- デモ曲が演奏されます。
- デモ曲は全部で5曲あります。ボタンR-14(-, +)を押すか、ダイヤルを回すことで、曲を切り替えることができます。
- ボタンL-14(▶▶FF)を押すとデモ曲の演奏を早送り、ボタンL-13(◀◀REW)を押すと早戻しすることができます。ボタンL-13(◀◀REW)を押したままにして再生中の曲の先頭まで戻ると、演奏はそこで止まり、離すと再生が再開されます。ボタンL-14(▶▶FF)を押したままにすると、曲をまたいで早送りが継続されます。
- デモ曲の演奏に合わせて本機の鍵盤演奏を行うことができます。ただし、音色選択などのボタン操作はできません(上記のボタン操作のみ可能です)。

2. デモ曲の演奏を中止するには、ボタンL-16(PLAY/STOP)を押します。

## 音色(トーン)を選ぶ

本機の音色は、12個のTONEボタンに対応した[A]から[L]までのグループに分かれています。音色は、グループと番号で指定します。

ここでは、全鍵域を使って1種類の音色を鳴らす場合の操作を説明します。

### 音色を選ぶには

1. 別紙「Appendix」を参照し、鳴らしたい音色のグループと番号を確認します。
2. 液晶画面に[SPLIT]、[LAYER]インジケーターが点灯していないことを確認します。
  - 点灯している場合は、ボタンR-19(SPLIT)、ボタンR-20(LAYER)を押して、両方とも消灯させます。
3. ボタンR-1([A] PIANO)～R-12([L] USER TONES)を押して、音色のグループを選びます。

#### TONE

PIANO	E.PIANO	ORGAN	GUITAR	BASS	STRINGS
[A]	[B]	[C]	[D]	[E]	[F]
BRASS	REED/PIPE	SYNTH	OTHERS	REST GM/DRUMS	USER TONES
[G]	[H]	[I]	[J]	[K]	[L]

- R-12([L] USER TONES)は、ユーザー音色のグループです。詳しくは、40ページ「トーンエディターを使う」をご参照ください。

4. ダイヤルを使って番号を切り替え、音色を選びます。  
例：グループ[C]、番号004を選んだ場合



5. 選んだ音色で、鍵盤演奏をお楽しみください。

### メモ

- ボタンR-14(-, +)を押して、音色の番号を切り替えることもできます。片方のボタンを押したままにすると、連続的に高速で番号が切り替わります。2つのボタンを一緒に押すと、グループ内の001番に切り替わります。

## 2つ以上の音色を同時に鳴らす (レイヤー、スプリット)

2つの音色を重ねて鳴らしたり(レイヤー)、鍵盤を左右に分けてそれぞれ異なる音色で演奏したり(スプリット)することができます。レイヤーとスプリットを組み合わせると、3つの音色を同時に使うこともできます。

単一で鳴らすときに使うパートをUPPER 1パート、2音色を重ねて鳴らすときの2つ目のパートをUPPER 2パート、鍵盤を左右に分けて鳴らすときの低音部に使うパートをLOWERパートと呼びます。

### • 鍵盤全体で1つの音色を鳴らす(13ページ)

UPPER 1パートだけを使います(レイヤー オフ、スプリット オフ)。



UPPER 1

### • 鍵盤全体で2つの音色を重ねて鳴らす(15ページ)

UPPER 1パートとUPPER 2パートを同時に使います(レイヤー オン、スプリット オフ)。



UPPER 1

UPPER 2

### • 鍵盤を左右に分けて、それぞれの鍵域で異なる1音色を鳴らす(16ページ)

UPPER 1パートとLOWERパートを同時に使います(レイヤー オフ、スプリット オン)。



LOWER

UPPER 1

### • 鍵盤を左右に分けて、右側の鍵域では2つの音色を重ねて鳴らし、左側の鍵域では1音色を鳴らす(16ページ)

UPPER 1、UPPER 2、LOWERの3パートを同時に使います(レイヤー オン、スプリット オン)。



LOWER

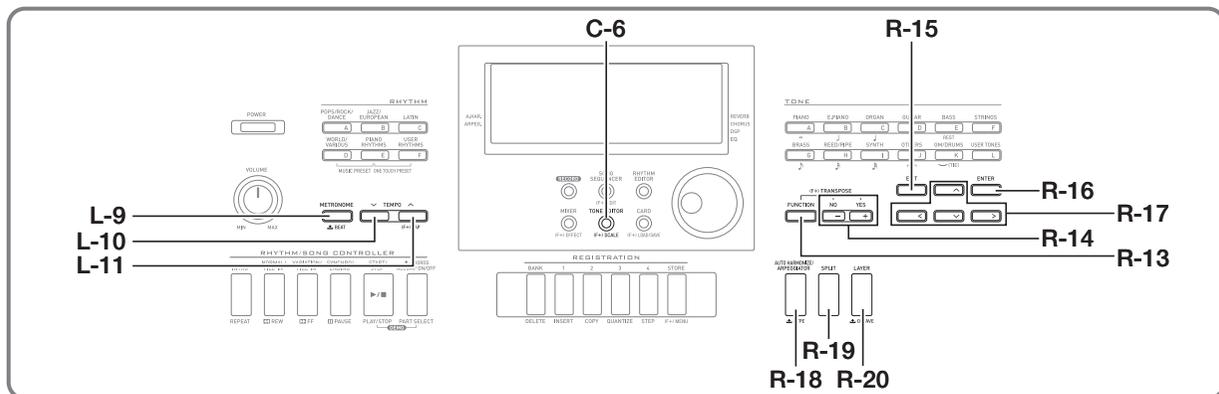
UPPER 1

UPPER 2

## メモ

- レイヤーやスプリットを使って2つ以上の音色を同時に鳴らすとき、パート単位でさまざまな調節ができます。

各パートのこの項目を調整するには:	この項目を参照:
オクターブシフト	17ページ 「オクターブ単位で音域を変える(オクターブシフト)」
音量バランス	35ページ 「ミキサー機能を使う」
ステレオ定位、エフェクト(リバーブ、コーラス)のかかり具合、その他の詳細設定	



## 2つの音色を重ねるには(レイヤー)

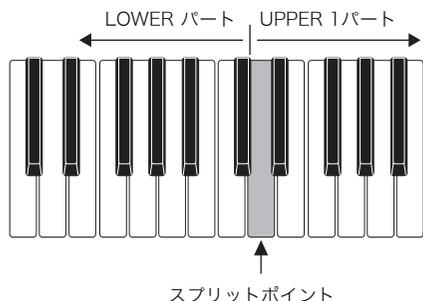
- 別紙「Appendix」を参照し、重ねて鳴らしたい2つの音色(UPPER 1パート、UPPER 2パートの音色)のグループと番号を確認します。
- 液晶画面に[SPLIT]、[LAYER]インジケータが点灯していないことを確認します。
  - 点灯している場合は、ボタンR-19(SPLIT)、ボタンR-20(LAYER)を押して、両方とも消灯させます。両方とも消灯している状態のとき、UPPER 1パートの音色を選ぶことができます。
- TONEボタンとダイヤルを使って、UPPER 1パートの音色を選びます。
- ボタンR-20(LAYER)を押します。
  - 液晶画面に[LAYER]インジケータが点灯します。この状態でUPPER 2パートの音色を選ぶことができます。
- TONEボタンとダイヤルを使って、UPPER 2パートの音色を選びます。
- 鍵盤を弾いて、音色の重なり具合を確認します。
- レイヤーを解除するには、ボタンR-20(LAYER)を押して、[LAYER]インジケータを消灯させます。

## 左右に分けた鍵域に異なる音色を割り当てるには(スプリット)

- 別紙「Appendix」を参照し、各鍵域に割り当てたい2つの音色(UPPER 1パート、LOWERパートの音色)のグループと番号を確認します。
- 液晶画面に[SPLIT]、[LAYER]インジケータが点灯していないことを確認します。
  - 点灯している場合は、ボタンR-19(SPLIT)、ボタンR-20(LAYER)を押して、両方とも消灯させます。両方とも消灯している状態のとき、UPPER 1パートの音色を選ぶことができます。
- TONEボタンとダイヤルを使って、UPPER 1パートの音色を選びます。
- ボタンR-19(SPLIT)を押します。
  - 液晶画面に[SPLIT]インジケータが点灯します。この状態でLOWERパートの音色を選ぶことができます。
- TONEボタンとダイヤルを使って、LOWERパートの音色を選びます。
- 左右の手で鍵盤を弾いて、各鍵域の音色を確認します。
  - スプリット使用時の鍵域の分け目(スプリットポイント)を指定することができます。
  - 指定の操作は、16ページ「スプリットポイントを設定するには」をご参照ください。
- スプリットを解除するには、ボタンR-19(SPLIT)を押して、[SPLIT]インジケータを消灯させます。

## スプリットポイントを設定するには

1. ボタンR-19(SPLIT)を押しながら、スプリットポイント(UPPER 1パートの左端)にしたい鍵盤1つを押します。



- 押した鍵盤に対応する鍵盤名が、液晶画面に表示されます。
  - ボタンR-14(-,+ )を使ってスプリットポイントの鍵盤名を変更することもできます。
2. 設定を終了するには、ボタンR-19(SPLIT)を離します。

### メモ

- スプリットポイントの初期設定はF#3です。
- スプリットポイントよりも左側の鍵盤は、自動伴奏(22ページ)の使用時は「コード入力鍵盤」として使われます。

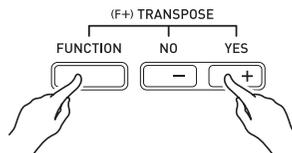
## レイヤーとスプリットを同時に使うには

1. 15ページ「2つの音色を重ねるには(レイヤー)」の手順6までの操作を行います。
2. 別紙「Appendix」を参照し、LOWERパートに割り当てたい音色のグループと番号を確認します。
3. ボタンR-19(SPLIT)を押します。
  - 液晶画面に[SPLIT]インジケータが点灯します。この状態でLOWERパートの音色を選ぶことができます。
4. TONEボタンとダイヤルを使って、LOWERパートの音色を選びます。
5. 左右の手で鍵盤を弾いて、各鍵域の音色を確認します。
  - 右側の鍵域はUPPER 1とUPPER 2の重なった音、左側の鍵域はLOWERの音で鳴ります。
6. スプリットを解除するには、ボタンR-19(SPLIT)を押して、[SPLIT]インジケータを消灯させます。
7. レイヤーを解除するには、ボタンR-20(LAYER)を押して、[LAYER]インジケータを消灯させます。

## 鍵盤と音の対応を半音単位で調節する(トランスポーズ)

音の高さを半音単位で全体的に上げたり下げたりすることができます。歌う人の声の高さに合わせて、伴奏のキーを上げ下げしたいときなどに便利です。

1. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンR-14(-,+ )を押します。



- 次のようなトランスポーズ画面が表示されます。



2. ボタンR-13(FUNCTION)を押したまま、ダイヤルまたはボタンR-14(-,+ )を使って、キーを上げ下げする値を指定します。
  - -12~00~+12半音の間で変更できます。
3. ボタンR-13(FUNCTION)を離します。
  - トランスポーズ画面が閉じます。

### メモ

- トランスポーズの設定を00以外にすると、液晶画面に[TRANSPOSE]インジケータが点灯します。
- トランスポーズは、本機の鍵盤を押したときに鳴るすべてのパートの音(UPPER 1、UPPER 2、LOWER、自動伴奏など)に対してかかります。また、本機の鍵盤を押したときにMIDIアウトされるノートナンバーも、トランスポーズの設定に応じてシフトします。

## オクターブ単位で音域を変える (オクターブシフト)

UPPER 1、UPPER 2、LOWERの各パート個別に、鍵盤の音域をオクターブ単位ですらす(シフトする)ことができます。より高音域や、より低音域で演奏したい場合をはじめ、スプリット使用時に左右の鍵域に適切な音域を割り当てたり、レイヤー使用時に同時に鳴る2つの音の高さを変えたりするなど、便利な使い方があります。

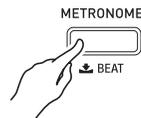
1. ボタンR-20(OCTAVE)を押したままにし、次のようなオクターブシフト画面が表示されたら離します。



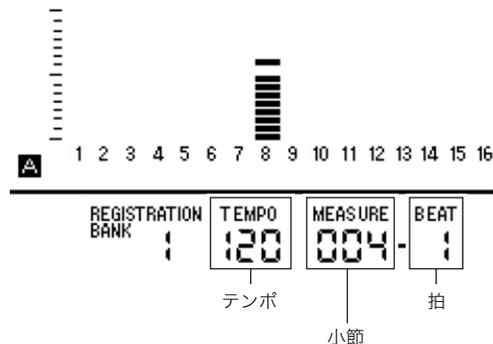
- この状態で、UPPER 1パートの音域を変更できます。
2. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、音域のシフト量を指定します。
    - -2~0~+2オクターブの間で変更できます。
  3. UPPER 2パートの音域を変更するには、ボタンR-20(OCTAVE)を押します。
    - 画面上に“UPPER2”と表示され、UPPER 2パートの音域が変更できる状態になります。手順3の要領で、音域のシフト量を指定します。
  4. LOWERパートの音域を変更するには、ボタンR-20(OCTAVE)を押します。
    - 画面上に“LOWER”と表示され、LOWERパートの音域が変更できる状態になります。手順3の要領で、音域のシフト量を指定します。
  5. ボタンR-20(OCTAVE)またはボタンR-15(EXIT)を押します。
    - オクターブシフト画面が閉じます。

## メトロノームを鳴らす

1. ボタンL-9(METRONOME)を押します。



- メトロノームが鳴り始めます。
- 液晶画面には、メトロノームのテンポ、および鳴り始めからの小節数と拍数が表示されます。



2. メトロノームを止めるには、もう一度ボタンL-9(METRONOME)を押します。

### 拍子を変えるには

1. ボタンL-9(BEAT)を押したままにし、次のようなメトロノームの拍子画面が表示されたら離します。



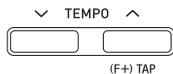
2. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、拍子を選びます。
  - 0または2~6拍子を選べます。0拍子を選ぶと、どの拍も同じ音が鳴ります。
3. ボタンL-9(BEAT)またはボタンR-15(EXIT)を押します。
  - メトロノームの拍子画面が閉じます。

## テンポ(速さ)を変えるには

テンポ値を増減させながら調節する方法(だんだん速くしたり遅くしたりする)と、4回ボタンを連打し、その速さをテンポとして設定する方法(タップ入力)の2種類があります。

### ■方法1:テンポ値を増減させながらテンポを調節する

1. ボタンL-10(TEMPO  $\nabla$ )またはボタンL-11(TEMPO  $\blacktriangle$ )を押します。



- テンポ画面が表示されます。



- しばらく何も操作をしないと、元の表示に戻ります。

2. ボタンL-10(TEMPO  $\nabla$ )またはボタンL-11(TEMPO  $\blacktriangle$ )を押すごとに、テンポ値(1分間あたりの拍数)が1ずつ切り替わります。

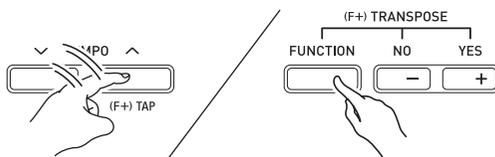
- ボタンを押したままにするかダイヤルを回すと、テンポ値が連続して素早く切り替わります。
- テンポ値は30~255の間で設定できます。

3. ボタンR-15(EXIT)を押します。

- テンポ画面が閉じます。

### ■方法2:ボタンを連打した速さでテンポを決める(タップ入力)

1. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、設定したい速さで、ボタンL-11(TAP)を4回押します。



- ボタンL-11(TAP)を1回押すと次のような画面が表示されます。

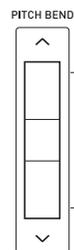


- 4回押した時点で、押した速さに応じて、テンポが設定されます。
- 4回押す前にボタンR-13(FUNCTION)を離すと、設定がキャンセルされます。

2. 必要に応じて、「方法1」の操作でテンポを微調整します。

## ピッチベンドホイールで音の高さを変える

ホイールS-1(PITCH BEND)を手前や奥に回すと、回した量に応じて音の高さを変化させることができます。奥に回すと音程が上がり、手前に回すと音程下がります。ホイールから手を離すと中央に戻り、本来の音程に戻ります。



### ⚠ 重要

- 電源を入れるときは、ホイールを動かさないようにしてください。

### メモ

- ホイールによる音程の変可範囲(ベンドレンジ)は、本機全体、およびパート個別に変更することができます。詳しくは93ページ「BendRange (ベンドレンジ)」、および39ページ「パートパラメーター」をご参照ください。

## 音律選択とスケールの微調整

スケール機能を使うと、内部音源の音律をプリセットの17種類の中から選択できます。また、CからBまでの音名ごとの音程を、1セント単位で微調整することができます(スケールファインチューン)。プリセットの音律を選んでから、その音律のチューニングを編集することが可能です。

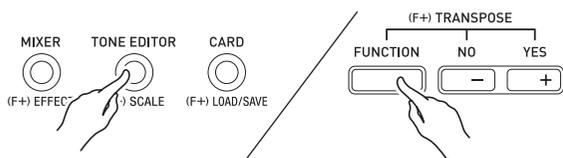
また、スケールの設定(音律の選択とチューニングの微調整)を、自動伴奏に適用するかどうか選ぶことができます(アカンブスケール)。

### メモ

- スケールの設定状態は、本機の電源を切った後も保持されます。

### プリセットの音律を選ぶには

- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-6(SCALE)を押し、スケール画面を表示します。



- "Preset"に●が表示されているので、そのままボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 次のようなプリセット音律の選択画面が表示されます。



- ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って、音律を選びます。

- 01:Equal(平均律)以外を選ぶと、液晶画面に(SCALE)インジケータが点灯します。
- 画面上の番号と表示名に対応したプリセット音律は、下表のとおりです。

番号	表示名	プリセット音律
01	Equal	平均律
02	Pure Major	純正律長調
03	Pure Minor	純正律短調
04	Pythagorean	ピタゴラス音律
05	Kirnberger 3	キルンベルガー第三法
06	Werckmeister	ヴェルクマイスター第1技法第3法
07	Mean-Tone	ミーントーン
08	Rast	ラスト
09	Bayati	バヤティ
10	Hijaz	ヒジャーズ
11	Saba	サバ
12	Dashti	ダシュティ
13	Chahargah	チャハルガー
14	Segah	セガー
15	Gurjari Todi	グジャリ・トーディ
16	Chandrakauns	チャンドラコウンス
17	Charukeshi	チャルケシ

- 音律の基音を指定するには、ここで次の操作を行います。

- ボタンR-17(>)を押します。
  - 基音の指定画面が表示されます。



- ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って、基音(C~B)を指定します。
  - 基音にしたい鍵盤を押して、指定することもできます。

- 設定を終了するにはボタンR-15(EXIT)を2回押します。

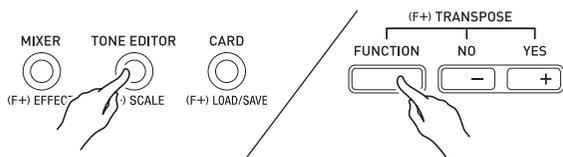
- スケール画面を表示する前の状態に戻ります。

### メモ

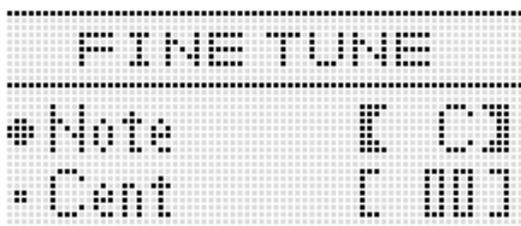
- 基音を指定した後で別のプリセット音律に切り替えても、基音の指定状態は保持されます。

## スケールを微調整するには (スケールファインチューン)

1. 必要に応じて19ページ「プリセットの音律を選ぶには」の操作を行い、プリセット音律を切り替えます。
2. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-6(SCALE)を押し、スケール画面を表示します。



3. ボタンR-17(V)を押して“Fine Tune”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 次のようなスケールファインチューンの設定画面が表示されます。



4. 音名ごとの音程を調整します。
  - (1) ボタンR-17(Λ)を押して“Note”に●を移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って音程を調整したい音名を表示します。
    - 鍵盤を押して、音名を指定することもできます。
  - (2) ボタンR-17(V)を押して“Cent”に●を移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って音程を調整します。音程は-99～+99セントの間で設定できます。
    - すべての音名の設定値を0にすると、平均律になります。設定値が0でない音名が1つでもある場合は、液晶画面に[SCALE]インジケーターが点灯します。
5. 設定を終了するにはボタンR-15(EXIT)を2回押します。
  - スケール画面を表示する前の状態に戻ります。

## 自動伴奏にスケール設定を適用するかどうか選ぶには(アンプスケール)

1. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-6(SCALE)を押し、スケール画面を表示します。
2. ボタンR-17(>)を押して“AcmpScale”に●を移動します。



3. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って設定値を切り替えます。

この設定にするには:	これに切り替える:
自動伴奏にスケール設定を適用しない	oFF
自動伴奏にもスケール設定を適用する	on

4. 設定を終了するにはボタンR-15(EXIT)を押します。
  - スケール画面を表示する前の状態に戻ります。

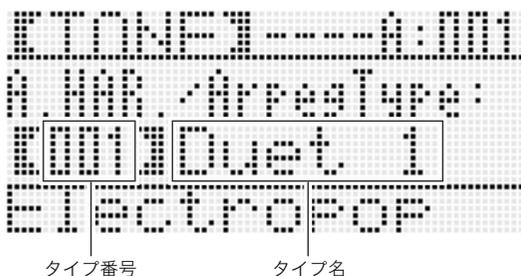
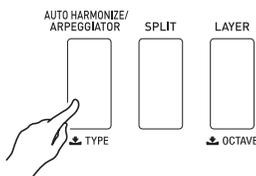
### メモ

- 上記の操作は、自動伴奏のコード1～コード5パートおよびベースパート(A11～A16パート)に対するスケール設定を、一括してオン/オフの間で切り替えます。39ページ「パートパラメーター」の中の“Part Scale Enable”(パートスケール オン/オフ)を使うと、スケール設定のオン/オフ切り替えをパートごとに行うことができます。

## アルペジオのフレーズを自動的に鳴らす(アルペジエーター)

アルペジエーターを使うと、鍵盤を押さえるだけで、アルペジオ(分散和音)や様々なフレーズが自動的に再生されます。押さえている和音からアルペジオが再生されるタイプや、様々なフレーズを自動的に再生するものなど、数多くのタイプから選べます。

1. ボタンR-18(AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR)を押したままにし、次のようなタイプ選択画面が表示されたら離します。



2. ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って、アルペジエーターのタイプを選びます。

- タイプ番号013~162の中から選んでください。選択できるタイプについては、別紙「Appendix」をご覧ください。
- アルペジエーターのタイプの選択中は、現在画面に表示されているタイプに合う「推奨音色」を、鍵盤の音色として選ぶことができます。選ぶには、ボタンR-18(AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR)を押したままにし、液晶画面のARPEG.インジケーターが数回点滅したら離します。



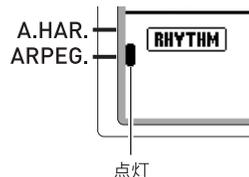
- 001~012のタイプ番号については、25ページ「メロディーの音に和音をつける(オートハーモナイズ)」をご参照ください。

3. ボタンR-15(EXIT)を押します。

- タイプ選択画面が閉じます。

4. ボタンR-18(AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR)を押します。

- 液晶画面のARPEG.インジケーターが点灯します。



5. 必要に応じて、アルペジエーターに関する設定を行います。

- 次の設定が可能です。設定の操作について詳しくは、92ページ「ファンクション項目の設定値を変更するには」をご参照ください。

この設定については:	ここを参照:
鍵盤を押さえている間だけアルペジオを再生するか、鍵盤を離れた後もアルペジオを再生し続けるかを選ぶ	93ページ「ArpegHold (アルペジエーターホールド)」
1拍内でアルペジオを再生させる回数を指定する	93ページ「ArpegSpeed (アルペジエータースピード)」
スプリット オン時に、UPPER鍵盤とLOWER鍵盤のどちらを押さえたときにアルペジエーターを再生するかを選択する	94ページ「ArpegPart (アルペジエーターパート)」

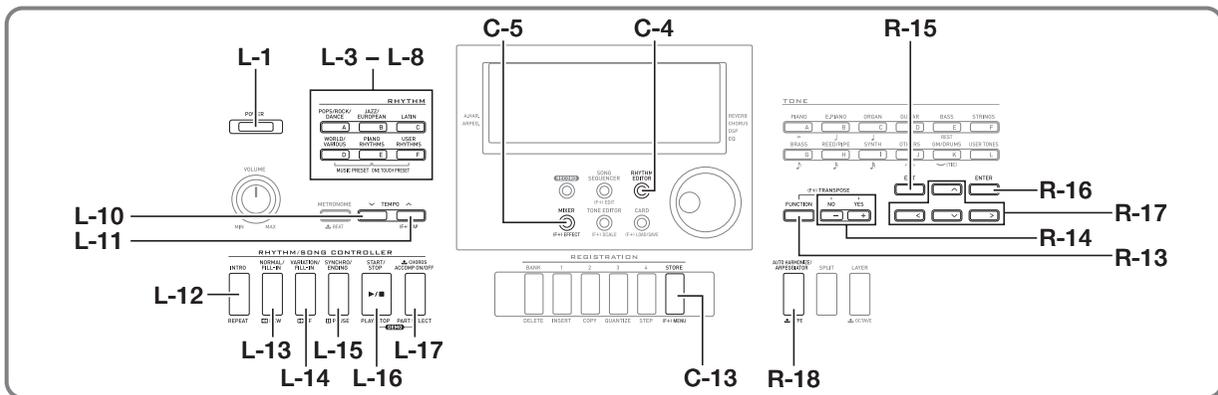
6. 鍵盤で和音、または単音を押さえます。

- 選択したアルペジエーターのタイプと、押さえた音に応じて、アルペジオが再生されます。

7. アルペジエーターをオフにするには、もう1度ボタンR-18(AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR)を押します。

- ARPEG.インジケーターが消灯します。

# 自動伴奏を鳴らす・編集する



自動伴奏とは、お好みの伴奏リズムを選び、左手でコード(和音)を押すだけで、選んだリズムにあった伴奏(ドラム、ギターなどの演奏)が自動に鳴る機能です。1人でバンド演奏のようなアンサンブルをお楽しみいただけます。

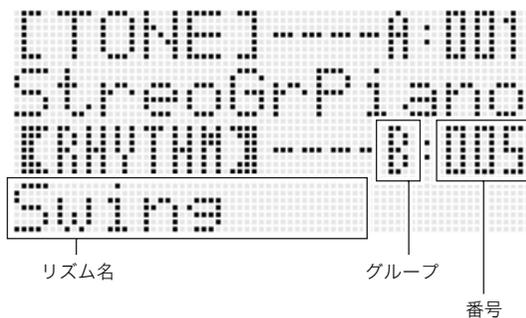
本機は210種類のリズムを内蔵しており、5つのグループに分かれています。またそれらの内蔵リズムを編集してオリジナルのリズム(ユーザーリズム)を作り、6つ目のグループに保存することもできます。詳しくは、別紙「Appendix」をご覧ください。

## 自動伴奏を鳴らして演奏する

1. 別紙「Appendix」を参照し、鳴らしたいリズムのグループと番号を確認します。
2. ボタンL-3([A] POPS/ROCK/DANCE)～L-8([F] USER RHYTHMS)を押して、リズムのグループを選びます。
  - L-8([F] USER RHYTHMS)は、ユーザーリズムのグループです。詳しくは、26ページ「リズムエディターを使う」をご参照ください。

## 3. ダイヤルを使って番号を切り替え、リズムを選びます。

例：グループ[B]、番号005を選んだ場合



- ボタンR-14(-,+)を押して、リズムの番号を切り替えることもできます。片方のボタンを押したままにすると、連続的に高速で番号が切り替わります。2つのボタンを一緒に押すと、グループ内の001番に切り替わります。

4. ボタンL-10(TEMPO ▽)とボタンL-11(TEMPO ▲)で、テンポ(速さ)を調節します。
5. ボタンL-17(ACCOMP ON/OFF)を押して、液晶画面に[ACCOMP]インジケータを点灯させます。
  - ボタンを押すたびに、[ACCOMP]インジケータが点灯(アкомпオン)と消灯(アкомпオフ)の間で切り替わります。
  - [ACCOMP]インジケータの点灯中は、自動伴奏のすべての楽器パートが鳴り、消灯中は打楽器のパート(ドラム、パーカッション)だけが鳴ります。
6. ボタンL-15(SYNCHRO/ENDING)を押します。
  - コードを押さえると同時に自動伴奏がスタートする「シンクロ待機状態」に入り、液晶画面に[NORMAL]インジケータが点滅します。この[NORMAL]インジケータの点滅は、ノーマル(標準)パターンのシンクロ待機状態であることを表します。

7. 必要に応じて次のボタンを押し、イントロ(前奏)またはバリエーション(変化形)パターンのシンクロ待機状態に入ることができます。

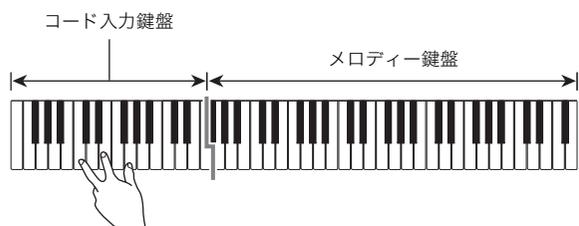
このシンクロ待機状態に入るには:	このキーを押す:	液晶画面の表示:
イントロパターン	ボタンL-12 (INTRO)	INTRO 点滅
バリエーションパターン	ボタンL-14 (VARIATION/FILL-IN)	VARIATION 点滅

イントロやバリエーションについては、24ページ「自動伴奏に変化をつけるには(伴奏パターン)」をご参照ください。

8. コード入力鍵盤(左側の鍵盤)でコードを押さえま

- コードが入力されて、自動伴奏がスタートします。
- コードを押さえずにボタンL-16(START/STOP)を押すと、打楽器のパートだけが鳴ります。

例: コードC(ド・ミ・ソ)を押さえる。



- 押さえた鍵盤に応じたコードのルートとタイプが、液晶画面のコード表示部(6ページ)に現れます。

9. 左手でいろいろなコードを押さえ、右手でメロディーを弾きましょう。

- 簡単にコードを押さえられる「カシオコード」など、コード入力方法にはいくつかの種類があります。次節の「コードの入力方法を選ぶには」をご参照ください。
- ボタンL-13(NORMAL/FILL-IN)とL-14(VARIATION/FILL-IN)で伴奏に変化をつけることもできます。24ページ「自動伴奏に変化をつけるには(伴奏パターン)」をご参照ください。

10. 自動伴奏を止めるには、ボタンL-16(START/STOP)を押します。

- ボタンL-16ではなくボタンL-15(SYNCHRO/ENDING)を押すと、エンディング(終止形)を鳴らして自動伴奏を終了します。エンディングについては24ページ「自動伴奏に変化をつけるには(伴奏パターン)」をご参照ください。

## メモ

- 鍵盤の音量はそのままに、自動伴奏の音量だけを変えてバランスを調節することができます。詳しくは93~96ページ「ファンクション項目詳細」の「AccompVol. (自動伴奏の音量)」をご参照ください。
- コード入力鍵盤の範囲を変えるには、スプリット機能のスプリットポイント(16ページ)を変更します。スプリットポイントより左側の鍵盤がコード入力鍵盤になります。

## コードの入力方法を選ぶには

自動伴奏を鳴らすときは、「コード入力鍵盤」を使って、鳴らすコードのルートやタイプを指定します。スプリットポイント(16ページ)よりも左側の鍵盤が、コード入力鍵盤となります(下図はWK-6600の初期設定時のコード入力鍵盤範囲です)。



コードの入力方法は、下記の5種類から選べます。

- フィンガード1 (1:Fingered 1)
- フィンガード2 (2:Fingered 2)
- フィンガード3 (3:Fingered 3)
- カシオコード (4:CASIO Chord)
- フルレンジコード (5:Full Range)

1. ボタンL-17(ACCOMP ON/OFF)を押したままにし、次のようなコード入力方法の選択画面が表示されたら離します。



コード入力方法

2. ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って、コード入力方法を選びます。

3. ボタンL-17(ACCOMP ON/OFF)またはボタンR-15(EXIT)を押します。

- コード入力方法の選択画面が閉じます。

### ■フィンガード1、2、3について

これらは、コード構成音のままに鍵盤を押さえて入力する方法です。一部のコードでは構成音を省略して、1~2鍵でも入力できます。

入力できるコードの種類と鍵盤の押さえかたについては、119ページ「指定できるコード種一覧」をご参照ください。

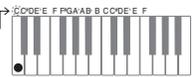
フィンガード1: コードの構成音の鍵盤を押さえます。

フィンガード2: フィンガード1とは違い、6thの入力はできません。

フィンガード3: フィンガード1とは違い、一番低い鍵盤の音をベース音として、分数コードを入力することができます。

### ■カシオコードについて

簡単な指使いで、次の4種類のコードを演奏できます。

コードの種類	例
<b>メジャーコード</b> コード名と同じ音名の鍵盤を1つ押します。 ・たとえばCメジャーを入力するには、コード入力鍵盤の、C(ド)を押します。1オクターブ違う鍵盤でもかまいません。	C(Cメジャー) 音名 
<b>マイナーコード</b> メジャーコードの押さえ方に加えて、それより右の鍵盤を1つ押します。	Cm(Cマイナー) 
<b>セブンスコード</b> メジャーコードの押さえ方に加えて、それより右の鍵盤を2つ押します。	C7(Cセブンス) 
<b>マイナーセブンスコード</b> メジャーコードの押さえ方に加えて、それより右の鍵盤を3つ押します。	Cm7(Cマイナーセブンス) 

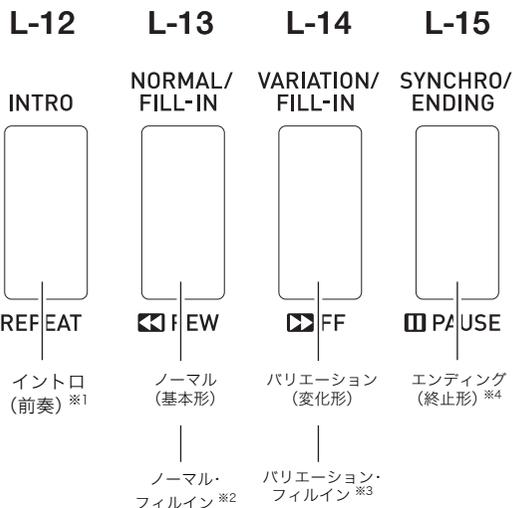
2つ目以降の鍵盤は、1つ目より右側なら白鍵か黒鍵かを問わず、どれでもかまいません。

### ■フルレンジコードについて

すべての鍵盤でコードの入力とメロディー演奏ができます。入力できるコードの種類と鍵盤の押さえかたについては、119ページ「指定できるコード種一覧」をご参照ください。

### 自動伴奏に変化をつけるには(伴奏パターン)

自動伴奏で鳴るフレーズ(パターン)には、下記の6種類があります。これらのパターンを演奏中に切り替えて、伴奏に変化をつけることができます。切り替えはボタンL-12 ~ L-15で行います。



※1 曲のはじめに鳴らします。鳴り終わると、自動でノーマルパターンに進みます。その前にボタンL-14を押すと、鳴り終わってからバリエーションパターンに進みます。

※2 ノーマルパターンに一時的に変化をつけます。鳴らすには、ノーマルパターンの途中でボタンL-13を押します。

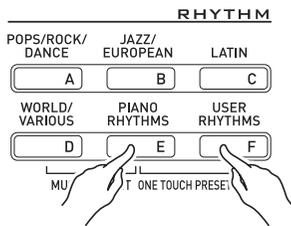
※3 バリエーションパターンに一時的に変化をつけます。鳴らすには、バリエーションパターンの途中でボタンL-14を押します。

※4 曲の最後に鳴らします。鳴り終わるとともに、自動伴奏も止まります。

## お勧めの音色やテンポにする (ワンタッチプリセット)

自動伴奏のリズムごとに、そのリズムに良く合った音色やテンポを、ワンタッチで呼び出します。

1. リズムを演奏中の場合は、ボタンL-16(START/STOP)を押してリズムを停止します。
2. 演奏に使いたいリズム(ユーザーリズムを除く)を選びます。
3. ボタンL-7([E] PIANO RHYTHMS)を押しながら、ボタンL-8([F] USER RHYTHMS)を押します。



- 次の各項目について、手順1で選んだリズムに適した設定が呼び出されます。
  - UPPER 1、UPPER 2、LOWER各パートの音色
  - UPPER 1、UPPER 2、LOWER各パートのオクターブシフト
  - レイヤー、スプリットのオン/オフ
  - アカンプのオン/オフ
  - リバーブのオン/オフとタイプ
  - コーラスのタイプ
  - オートハーモナイズまたはアルペジエーターのオン/オフとタイプ
  - テンポ
- またこのとき、液晶画面に **NORMAL** インジケーターが点滅し、ノーマル(標準)パターンのシンク口待機状態となります。

### 4. 演奏を開始します。

- 22～24ページ「自動伴奏を鳴らして演奏する」の手順7以降と同様の操作を行ってください。

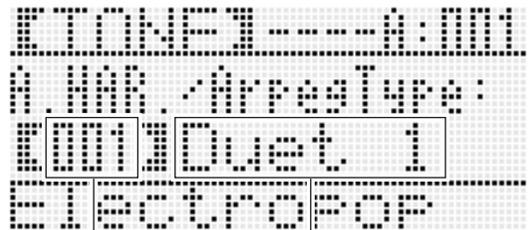
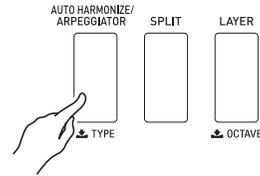
### メモ

- ユーザーリズム(“USER RHYTHMS”グループの001～010番)ではワンタッチプリセットを使用することはできません。
- リズムの演奏中に上記の手順3の操作を行っても、ワンタッチプリセットの設定を呼び出すことができます。この場合は、シンク口待機状態とはならず、リズムの演奏が継続されます。

## メロディーの音に和音をつける (オートハーモナイズ)

右手で弾くメロディーの音に和音を追加して、メロディーに厚みをつけます。和音の追加のしかたを12種類(タイプ)の中から選べます。

1. ボタンR-18(AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR)を押したままに、次のようなタイプ選択画面が表示されたら離します。



タイプ番号

タイプ名

## 2. ダイヤルまたはボタンR-14(-, +)を使って、オートハーモナイズのタイプを選びます。

- 下表のタイプ番号(001~012)の中から選んでください。

タイプ番号	タイプ名	内容
001	Duet 1	演奏したメロディーの下に、クローズな(2~4度ほど離れた)ハーモニーを1音加えます。
002	Duet 2	演奏したメロディ音の下に、オープンな(4~6度以上離れた)ハーモニーを1音加えます。
003	Country	カントリーの演奏に適したハーモニーを加えます。
004	Octave	1オクターブ下の音を加えます。
005	5th	5度上の音を加えます。
006	3WayOpen	2声(演奏したメロディーと合わせて3声)のオープンハーモニーを加えます。
007	3WayClos	2声(演奏したメロディーと合わせて3声)のクローズハーモニーを加えます。
008	Strings	ストリングス演奏に適したハーモニーを加えます。
009	4WayOpen	3声(演奏したメロディーと合わせて4声)のオープンハーモニーを加えます。
010	4WayClos	3声(演奏したメロディーと合わせて4声)のクローズハーモニーを加えます。
011	Block	ブロックコード音を加えます。
012	Big Band	ビッグバンド演奏に適したハーモニーを加えます。

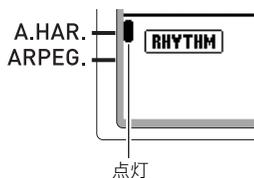
- 013以降のタイプ番号については、21ページ「アルペジオのフレーズを自動的に鳴らす(アルペジエーター)」をご参照ください。

## 3. ボタンR-15(EXIT)を押します。

- タイプ選択画面が閉じます。

## 4. ボタンR-18(AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR)を押します。

- 液晶画面のA.HAR.インジケーターが点灯します。



## 5. 鍵盤でコードを入力しながらメロディーを弾きます。

- 入力したコードに対応した和音が、メロディーの音に加わります。

## 6. オートハーモナイズをオフにするには、もう1度ボタンR-18(AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR)を押します。

- A.HAR.インジケーターが消灯します。

## リズムエディターを使う

内蔵の自動伴奏を編集して、オリジナルの自動伴奏(ユーザーリズム)を作ってみましょう。

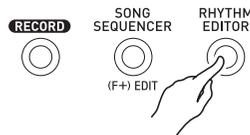
ノーマルやイントロなどの伴奏パターン(24ページ)ごとに、楽器パート(ドラム、ベースなど)を選んで、オンオフや音量などの内容を変えていきます。

### ユーザーリズムの保存先について

ユーザーリズムの保存先として、リズム番号F:001~F:010のエリアが使用できます。最大10個まで保存可能です。保存したユーザーリズムは、ボタンL-8([F] USER RHYTHMS)を押して呼び出すことができます(22ページ「自動伴奏を鳴らして演奏する」を参照)。

### ユーザーリズムを作って保存するには

1. 編集元として使用したいリズムを選びます。
2. ボタンC-4(RHYTHM EDITOR)を押します。



- リズムエディター画面が表示されます。

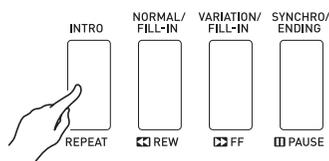
現在編集対象になっている楽器パート



現在編集対象になっている伴奏パターン

現在編集対象になっている伴奏パターンの楽器パートに対して割り当てられているリズム番号とリズム名(初期状態は手順1で選んだ番号と名前です)

3. 編集する伴奏パターンを、ボタンL-12(INTRO)～ボタンL-15(SYNCHRO/ENDING)で選びます。例えばイントロの伴奏パターンを編集したい場合は、ボタンL-12(INTRO)を押します。



- ボタンL-13(NORMAL/FILL-IN)とボタンL-14(VARIATION/FILL-IN)は、押すごとにノーマルとノーマルフィルイン、バリエーションとバリエーションフィルインが交互に切り替わります。
- 選択されている伴奏パターンに応じたインジケータが、液晶画面に点滅します。

この伴奏パターンを選んだときは:	このインジケータが点滅します:
イントロ	INTRO
ノーマル	NORMAL
ノーマルフィルイン	NORMAL FILL-IN
バリエーション	VARIATION
バリエーションフィルイン	FILL-IN VARIATION
エンディング	ENDING

4. 編集する楽器パートを、ボタンR-17(<、>)で選びます。

- 選んだ楽器パートの名前が、液晶画面に表示されます。

この楽器パートを選んだときは:	この名前が表示されます:
パーカッション	PERC
ドラム	DRUM
ベース	BASS
コード1～コード5	CHORD1～CHORD5

5. 選んだ伴奏パターンの楽器パートを編集します。

- 以下の操作中は、ボタンL-16(START/STOP)を押して、編集対象の伴奏パターンだけをリピート再生することができます。ボタンL-16(START/STOP)を押すたびに、再生が開始/停止します。

(1) リズムエディター画面の3行目に[RHYTHM]と表示されている状態で、選んだ伴奏パターンの楽器パートに割り当てるリズムを、番号で指定します。指定は、リズムを選ぶ場合と同様の操作で行います。22ページ「自動伴奏を鳴らして演奏する」の手順1～3をご参照ください。

(2) 選んだ伴奏パターンの楽器パートのミキサー設定を行います。  
ボタンC-5(MIXER)を押し、ボタンR-17(▲、▼)で下表の設定項目を選び、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って設定値を変えます。

表示:項目名	設定内容	設定値の範囲
TONE: パート音色	楽器パートの音色を切り替えます。	全音色(ユーザー音色を除く)*1
Part: パートオン/オフ*2	楽器パートを鳴らすか、鳴らさないかを切り替えます。	on: 鳴らす oFF: 鳴らさない
Volume: パートボリューム	楽器パートの音量を調節します。	000 - 127
Pan: パートパン	楽器パートが、左右どの辺から聴こえるかを調節します。	-64 - 0 - +63**3
Rev. Send: パートリバーブセンド	楽器パートにリバーブ(31ページ)がかかる強さを調節します。	000 - 127
Cho. Send: パートコーラスセンド	楽器パートにコーラス(31ページ)がかかる強さを調節します。	000 - 127

※1 ドラムパートとパーカッションパートでは、ドラムセット音色(音色番号K-129～K-145)のみ選ぶことができます。またベースとコード1～5では、ドラムセット音色を選ぶことはできません。

※2 “on”と“oFF”以外にもう1つ、“Sol”(Solo)という一時的に切り替えることが可能な設定があります。“Sol”に切り替えると、現在編集中の楽器パートの音だけを鳴らすことができます。設定を“Sol”に切り替えるには、ボタンR-14(-、+)を同時に押してください。

- 設定を“Sol”に切り替えた後で、ボタンR-17(<、>)を使って楽器パートを切り替えると、“Sol”から元の設定(“on”または“oFF”)に戻ります。

- “Sol”はデータの確認専用の設定で、ユーザーリズムの保存時には反映されません。

※3 値が小さいほど左から、大きいほど右から聴こえます。“0”で中央になります。

- (3) ミキサー設定を終了するには、ボタンC-5(MIXER)またはボタンR-15(EXIT)を押します。  
• (1)の[RHYTHM]が表示された画面に戻ります。

### 重要

- (1)のリズム切り替え操作を行うと、ミキサー設定もそのリズムの初期設定に切り替わります。このため、(2)のミキサー設定操作を行った後でリズムの切り替え操作を行うと、それまでに(2)の操作で編集した内容はすべてクリアされます。
- 伴奏パターンとしてイントロまたはエンディングを選んだ場合は、8つの楽器パートすべてに、常に同じリズムが割り当てられます。このため、イントロまたはエンディングの編集中に(1)のリズム切り替え操作を行うと、すべての楽器パートのリズムが一括して切り替わります。

6. 手順3~5を繰り返して、伴奏パターン、楽器パートごとの編集作業を進めます。
7. すべての編集作業が終了したら、リズムに適したテンポに調節します。
  - ここで選んだテンポが、初期テンポとして記録されます。
8. 編集後のリズムを保存するには、ボタンR-13 (FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13 (MENU)を押します。
  - リズムエディターのメニュー画面が表示されます。
9. “Store”に●が表示されているので、そのままボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 保存先のユーザーリズム番号と、保存するリズム名を指定する画面になります。



10. ダイヤルまたはボタンR-14(−、+)を使って、保存先のユーザーリズム番号を指定します。
11. ボタンR-17(<、>)を使って、リズム名の12文字の中から変更したい文字にカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(−、+)を使って文字を切り替えます。
  - 入力できる文字は、119ページ「入力可能文字一覧」をご参照ください。
  - スペースを挿入するには、ボタンR-14(−、+)を両方一緒に押します。
12. ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - データが保存されます。
  - 保存先のユーザーリズム番号に以前記録したデータが保存されている場合は、上書きしてよいかを尋ねる画面“Replace?”が表示されます。ボタンR-14の(YES)を押すと、上書きして保存します。ボタンR-14の(NO)を押すと、保存しないで手順9の画面に戻ります。

## 重要

- データの保存処理中は、液晶画面に“Please Wait”と表示されますので、本機の操作を一切行わないでお待ちください。この表示中に本機の電源が落ちたりカードが抜かれたりすると、データが破損・消失したり、ボタンL-1 (POWER)を押しても電源が入らなくなる恐れがあります。万一本機の電源が入らなくなったときは、110ページ「困ったときは」をご参照ください。

## メモ

- 手順8の操作の代わりにボタンR-15(EXIT)を押すと、次の確認画面が表示されます。この画面でボタンR-14の(YES)を押して、手順9のユーザーリズム保存画面を表示することもできます。



編集結果を保存せずに終了するには、この画面でボタンR-14の(NO)を押します。

- 伴奏パターンや楽器パートのデータサイズが大きすぎて編集できない場合は、液晶画面に“Memory Full”と表示されます。その場合は他の伴奏パターンや楽器パートを選んで編集してください。

## ユーザーリズムをクリアするには

1. ボタンC-4(RHYTHM EDITOR)を押して、リズムエディター画面を表示します。
2. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。
  - リズムエディターのメニュー画面が表示されます。
3. ボタンR-17(V)を押して“Clear”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - クリアするリズム番号を指定する画面になります。
4. ダイヤルまたはボタンR-14(−、+)を使って、クリアするユーザーリズム番号を指定します。
5. ボタンR-16(ENTER)を押します。
6. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、クリアを実行するにはボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

# 音にエフェクトをかける

本機は、音にさまざまな音響効果を追加する「エフェクト機能」を備えています。内蔵エフェクトは多岐にわたっており、一般的なあらゆるデジタルエフェクトを網羅しています。

## メモ

- WK-6600では、端子T-5(MIC IN)からの入力音にも、エフェクトをかけることができます。

## エフェクトの構成について

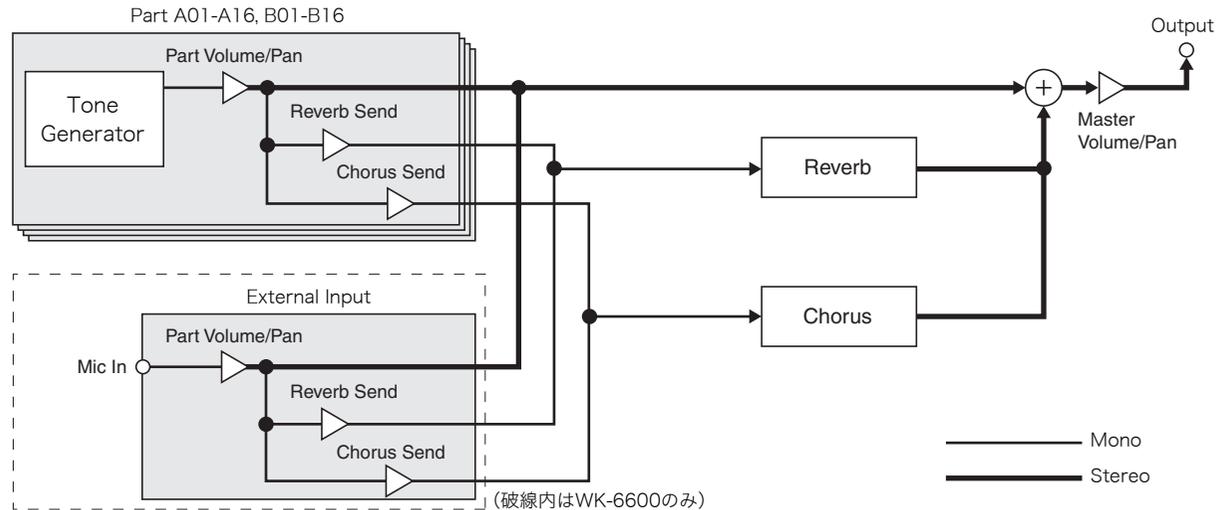
本機のエフェクトは、次のような構成になっています。

## メモ

- 構成図の中で、 で示されている“Reverb Send”などの項目は、すべてミキサー機能の設定項目です。詳しくは、35ページ「ミキサー機能を使う」をご参照ください。
- コーラスとDSPは同時には使用できません。

### ■コーラスエフェクトモード時の構成

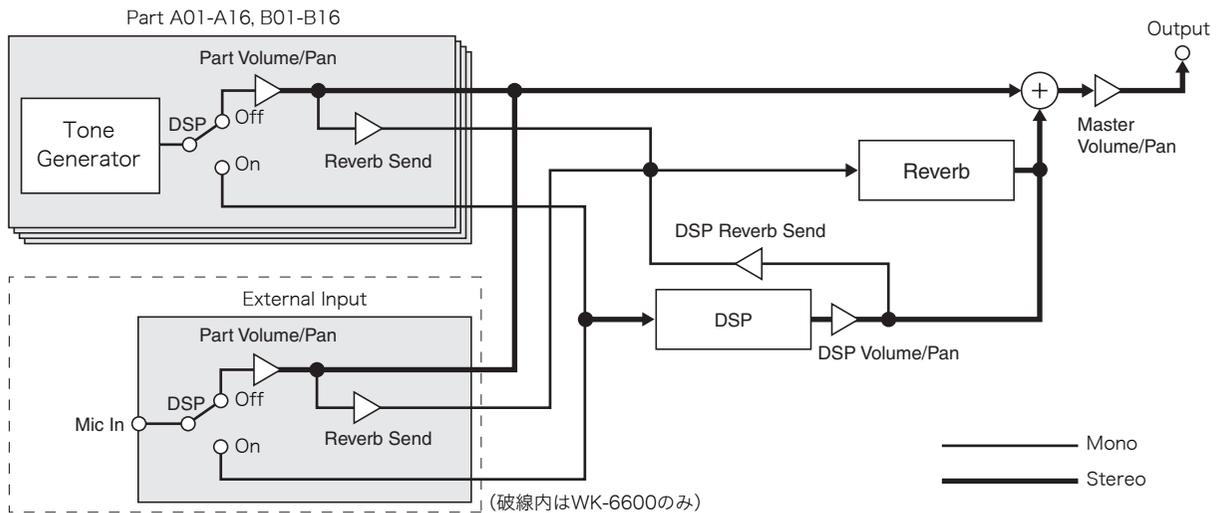
“Chorus/DSP”で“Chorus”を選択すると「コーラスエフェクトモード」になり、コーラスとリバーブが使用できます。



- “Chorus/DSP”については、31ページ「音にかけるエフェクトを選ぶ」をご参照ください。

## ■ DSPエフェクトモード時の構成

“Chorus/DSP”で“DSP”を選択すると「DSPエフェクトモード」になり、DSPとリバーブが使用できます。



- **リバーブ(Reverb)**

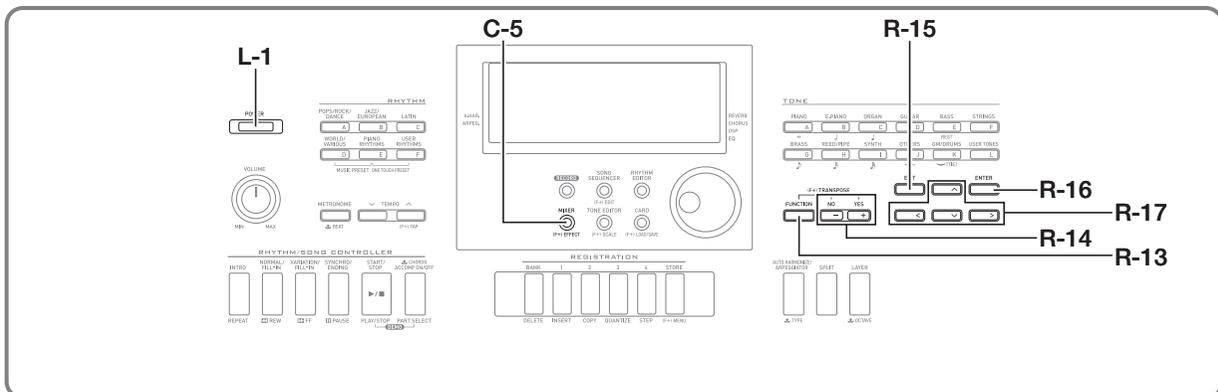
音響空間をシミュレーションするタイプのエフェクトで、室内(Room)、ホール(Hall)などを含む10種から選択することができます。

- **コーラス(Chorus)**

音の厚みを増したり、音に揺れを与えるようなタイプのエフェクト5種類から選択することができます。

- **DSP**

音源と出力の間に接続するタイプのエフェクトで、歪み系、モジュレーション系など100種類の中から選ぶことができます。またパソコンから転送したり、本機で作成したDSPデータを100種類使用することもできます。詳しくは、33ページ「ユーザーDSPを作る」および106ページ「パソコンとの接続について」をご参照ください。

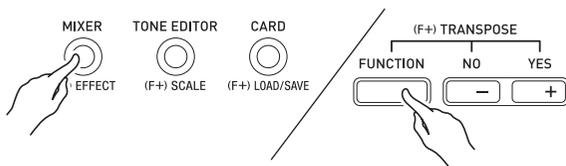


## 音にかけるエフェクトを選ぶ

リバーブ、コーラス、DSPはそれぞれ複数のタイプがあるので、どのタイプを使うかを下記の操作で選ぶことが必要です。

### 音の響きを変えるには(リバーブ)

1. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-5(EFFECT)を押します。



- 次のようなエフェクト設定画面が表示されます。



2. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って希望のリバーブタイプを選択します。

- 選択できるタイプについては、別紙「Appendix」をご覧ください。
- リバーブをオフにしたいときは、ここで“oFF”を選択してください。

3. ボタンC-5(EFFECT)またはボタンR-15(EXIT)を押します。

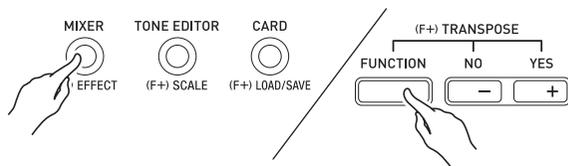
- エフェクト設定画面が閉じます。

### メモ

- リバーブタイプとして“oFF”以外を選択しているときは、液晶画面のREVERBインジケータが点灯します。“oFF”を選択しているときは、消灯します。
- 鍵盤演奏や自動伴奏の各部分の音色それぞれに対するリバーブのかけ具合は、「リバーブセンド」を使ってパートごとに調整することができます。詳しくは、35ページ「ミキサー機能を使う」をご参照ください。

### 音に厚みをつけるには(コーラス)

1. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-5(EFFECT)を押して、エフェクト設定画面を表示します。



2. 必要に応じて、ボタンR-17(▲、▼)を使って“DSP Disable”の設定値に【 】を移動し、ボタンR-14(-、+)を使って“on”に切り替えます。

- 詳しくは、下記の「ご注意」をご参照ください。
- “DSP Disable”を“on”に切り替えた場合は、下記の手順4の操作は不要です。

- ボタンR-17(Λ、V)を使って、“Chorus/DSP”の設定値に【 】を移動します。
- ボタンR-14(ー、+)を使って“Chorus”を選択します。
  - コーラスエフェクトモードになり、コーラスが使用できる状態になります。
- ボタンR-17(Λ、V)を使って、“Chorus”の設定値に【 】を移動します。



- ダイヤルまたはボタンR-14(ー、+)を使って希望のコーラスタイプを選択します。
  - 選択できるタイプについては、別紙「Appendix」をご覧ください。
- ボタンC-5(EFFECT)またはボタンR-15(EXIT)を押します。
  - エフェクト設定画面が閉じます。
- ミキサーを使って、コーラスをかけたいパートのコーラスセンドを調節します。
  - 鍵盤演奏や自動伴奏の各パートの音色それぞれに対するコーラスのかかり具合は、「コーラスセンド」を使ってパートごとに調整します。初期設定ではすべてのパートのコーラスセンド値は0なので、コーラスをかけたいパートのコーラスセンド値を0より大きい値に設定してください。詳しくは、35ページ「ミキサー機能を使う」をご参照ください。

**ご注意**

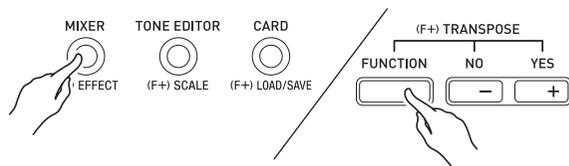
- DSP付き音色を選択すると、“Chorus/DSP”の設定が自動的に“DSP”に切り替わり(DSPエフェクトモード)、コーラスが使用できない状態になります。常にコーラスを使いたい場合は、“DSP Disable”を“on”に切り替えてください。“DSP Disable”が“on”のときは、常にコーラスエフェクトモードになります。

**メモ**

- コーラス/DSPの選択画面で“Chorus”を選択しているときは、液晶画面のCHORUSインジケーターが点灯します。
- “Chorus/DSP”を“Chorus”にすると、39ページ「パートパラメーター」の“DSP Line”は、全パートが“oFF”に切り替わります。

**DSPを使うには**

- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-5(EFFECT)を押して、エフェクト設定画面を表示します。



- “DSP Disable”が“oFF”になっていることをご確認ください。“on”になっている場合は、“oFF”に切り替えてください。
- ボタンR-17(Λ、V)を使って、“Chorus/DSP”の設定値に【 】を移動します。
  - ボタンR-14(ー、+)を使って“DSP”を選択します。
    - DSPエフェクトモードになり、DSPが使用できる状態になります。
  - ボタンR-17(Λ、V)を使って、“DSP”の設定値に【 】を移動します。
    - 【 】内には現在選択されているプリセットDSPの番号と名前が表示されます。



- ダイヤルまたはボタンR-14(ー、+)を使って希望のプリセットDSPを選択します。
  - 番号(先頭3桁)が001~100(および“ton”)のDSPは、プリセットDSPです。選択できるプリセットDSPの番号と名前の対応については、115ページ「プリセットDSPリスト」をご参照ください。
  - 番号が101~200のDSPは、ユーザー-DSPです。詳しくは、33ページ「ユーザー-DSPを作る」をご参照ください。

## 6. ボタンC-5(EFFECT)またはボタンR-15(EXIT)を押します。

- エフェクト設定画面が閉じます。

### メモ

- コーラス/DSPの選択画面で“DSP”を選択しているときは、液晶画面のDSPインジケータが点灯します。
- DSPのかかり方(DSP出力の有効/無効やDSPの出力レベル、パンニングなど)を調節することができます。詳しくは、35ページ「ミキサー機能を使う」をご参照ください。

## ユーザーDSPを作る

内蔵のプリセットDSPを編集して「ユーザーDSP」を作り、保存しておくことができます。

### ユーザーDSPの保存先について

ユーザーDSPの保存先として、DSP設定番号101～200のエリアが使用できます。最大100個まで保存可能です。保存したユーザーDSPは、プリセットDSPの場合と同様の操作で呼び出すことができます(32ページ「DSPを使うには」を参照)。

### ユーザーDSPを作って保存するには

- 116ページ「DSPタイプリスト」を参照し、編集元として使用したいDSPタイプを選びます。
- ボタンR-17(V)を押して“DSP Edit”に●を移動します。



## 3. ボタンR-16(ENTER)を押します。

- DSPエディット画面の1ページ目が表示されます。



- ボタンR-17(<,>)を使って、前後のページに移動できます。

## 4. ダイヤルまたはボタンR-14(-,+ )を使って、DSPタイプを選択します。

## 5. ボタンR-17(Λ, V)を使って、変更したいパラメーターの設定値に【 】を移動します。



## 6. ダイヤルまたはボタンR-14(-,+ )を使って、設定値を変更します。

- ボタンR-14(-,+ )を同時に押すと、パラメーターの初期値に戻ります。
- 設定できるパラメーターは、次のとおりです。

パラメーター名	設定内容
パラメーター1～8	DSPタイプによって、パラメーター数や各パラメーターの内容が異なります。DSPタイプに応じたパラメーターや設定値について詳しくは、117ページ「DSPパラメーターリスト」をご参照ください。
DSP RevSend (DSPリバーブセンド)	DSP を通った後の音をどれくらいリバーブへ送るかを設定します。(設定値:0 - 127、初期値:40)

- 本機から音が出ているときにDSPパラメーターを変更すると、ノイズが発生することがありますが、故障ではありません。

7. 手順5～6の操作を、必要なだけ繰り返します。

8. ボタンR-15(EXIT)を押します。

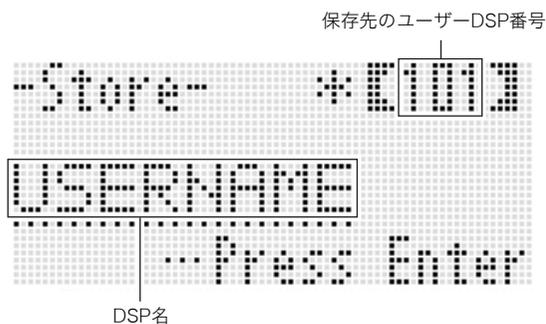
- 次の確認画面が表示されます。



編集結果を保存せずに終了するには、この画面でボタンR-14の(NO)を押します。

9. ボタンR-14の(YES)を押します。

保存先のユーザーDSP番号と、保存するDSP名を指定する画面になります。



10. ダイヤルまたはボタンR-14(–、+)を使って、保存先のユーザーDSP番号を指定します。

11. ボタンR-17(<、>)を使って、DSP名の8文字の中から変更したい文字にカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(–、+)を使って文字を切り替えます。

- 入力できる文字は、119ページ「入力可能文字一覧」をご参照ください。
- スペースを挿入するには、ボタンR-14(–、+)を両方一緒に押します。

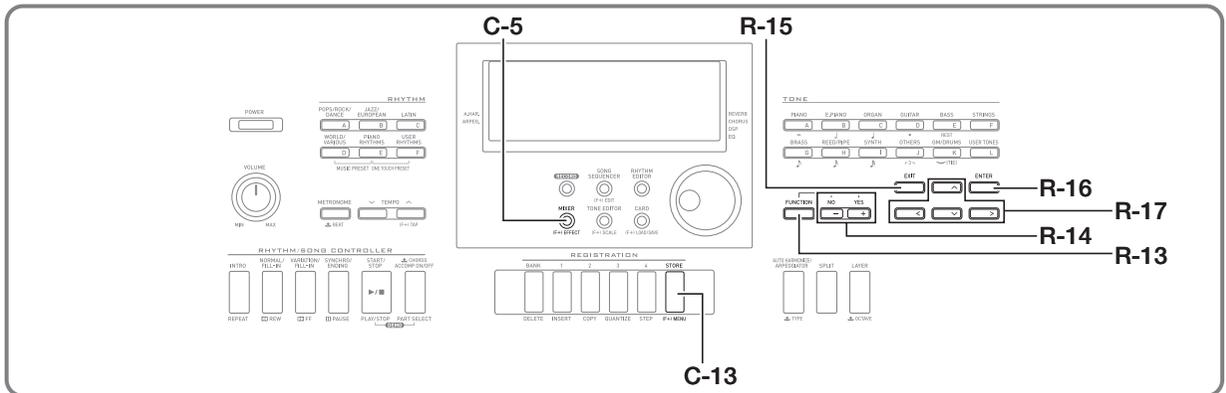
12. ボタンR-16(ENTER)を押します。

- 保存先のユーザーDSP番号のデータに、上書きしてよいかを尋ねる画面“Replace?”が表示されます。ボタンR-14の(YES)を押すと、上書きして保存します。ボタンR-14の(NO)を押すと、保存しないで手順9の画面に戻ります。

## ⚠ 重要

- データの保存処理中は、液晶画面に“Please Wait”と表示されますので、本機の操作を一切行わないでお待ちください。この表示中に本機の電源が落ちたりカードが抜かれたりすると、データが破損・消失したり、ボタンL-1 (POWER)を押しても電源が入らなくなる恐れがあります。万一本機の電源が入らなくなったときは、110ページ「困ったときは」をご参照ください。

# ミキサー機能を使う



## ミキサー機能の概要

本機の音源は、同時に鳴らすことができる32個のパートで構成されています。各パートは独立してコントロールすることが可能で、パートごとに異なる楽器の音を鳴らすことなどができます。レイヤーやスプリットを使って2つ以上の音を同時に鳴らしたり、自動伴奏で同時に複数の楽器の音を鳴らすときは、パートごとに異なる音色が割り当てられています。ミキサー機能を使うと、こうした音色割り当てなどパートごとに異なる設定や、全パートに共通するエフェクト設定など、音源からの音が出されるまでのさまざまな要素を、細かく調節できます。

## パート構成

本機のパートは、A01～A16とB01～B16の合計32個あります。各パートは、それぞれ決まった用途を持っています。ミキサー機能を使ってパートごとの設定を行うときは、どのパートがどの用途に対応するかを、下表でご確認ください。

パート	用途	各機能の参照先	
A01	手弾き用UPPER 1パート	14ページ「2つ以上の音色を同時に鳴らす（レイヤー、スプリット）」	
A02	手弾き用UPPER 2パート		
A03	手弾き用LOWERパート		
A04	オートハーモナイズ音	25ページ「メロディーの音に和音をつける（オートハーモナイズ）」	
A05	UPPER 1パート※1	59ページ「ソングシーケンサーを使う」	
A06	UPPER 2パート※2		
A07	LOWERパート※3		
A08	メトロノーム音		17ページ「メトロノームを鳴らす」
A09	自動伴奏のパーカッションパート		22ページ「自動伴奏を鳴らす・編集する」
A10	自動伴奏のドラムパート		
A11	自動伴奏のベースパート		
A12	自動伴奏のコード1パート		
A13	自動伴奏のコード2パート		
A14	自動伴奏のコード3パート		
A15	自動伴奏のコード4パート		
A16	自動伴奏のコード5パート		
B01 ┆ B16	ソングシーケンサーのトラックB01～B16、メモリーカード上のMIDIファイル再生時のトラック1～16、MIDI受信時のCH1～16	59ページ「ソングシーケンサーを使う」、103ページ「カード上の楽曲ファイルを再生する」、106ページ「パソコンとの接続について」	

※1 ソングシーケンサーのシステムトラックに記録されたUPPER 1パート

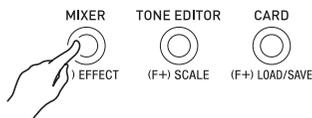
※2 ソングシーケンサーのシステムトラックに記録されたUPPER 2パート

※3 ソングシーケンサーのシステムトラックに記録されたLOWERパート

## ミキサーの操作

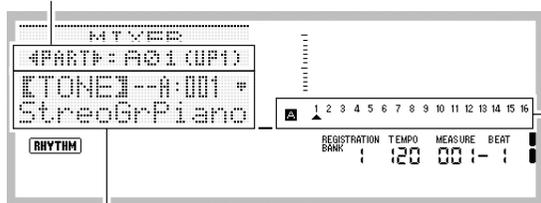
### ミキサーの各種パラメーターを変更するには

#### 1. ボタンC-5(MIXER)を押します。



- ミキサー画面が表示されます。

現在の設定対象  
(MASTER、DSP、MIC (WK-6600のみ)、  
またはA01～A16/B01～B16)



パラメーター/設定値表示部

現在の設定対象パート  
(設定対象がA01～A16/B01～B16の場合に表示)

#### 2. ボタンR-17(<、>)を使って、ミキサー設定の対象を選びます。

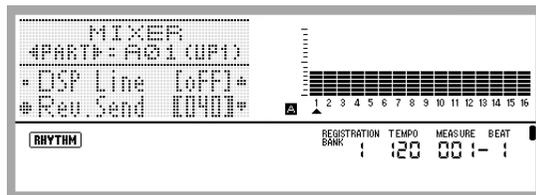
- マスター(MASTER)、エフェクト(DSP)、マイク入力(MIC) (WK-6600のみ)、またはパートの1つ(A01～A16/B01～B16)が選択できます。現在選択されている設定対象は、画面の2行目に表示されます。
- パートの1つを選択中にボタンR-17(<、>)を同時に押し、グループAとグループBの間で切り替えることができます。

#### 3. ボタンR-17(∧、∨)を使って、変更したいパラメーターの設定値に【 】を移動します。

- 設定可能なパラメーターは、現在選択されている設定対象に応じて異なります。設定対象に応じたパラメーターについて詳しくは、下記をご参照ください。

これが設定対象の場合:	このパラメーターが設定可能です:
マスター(MASTER)	マスターパラメーター (38ページ)
マイク入力(MIC) (WK-6600のみ)	MICパラメーター (38ページ)
DSP	DSPパラメーター(38ページ)
パート(A01～A16/ B01～B16)	パートパラメーター(39ページ)

- パートパラメーターの1つの設定値に【 】を移動すると、現在設定中のパートが属するグループ(AまたはB)の全パートの設定値が、レベルメーターのドットで表示されます。



#### 4. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、設定値を変更します。

- ボタンR-14(-、+)を同時に押し、パラメーターの初期値に戻ります。
- パートパラメーターの“Part ON/OFF”の設定中は、ボタンR-14(-、+)を同時に押し“Sol” (Solo)に切り替わります。詳しくは、39ページ「パートパラメーター」をご参照ください。

#### 5. 手順2～4の操作を、必要なだけ繰り返します。

#### 6. ミキサーの操作を終了するには、ボタンC-5(MIXER)またはボタンR-15(EXIT)を押します。

- ミキサー画面が閉じます。

### メモ

- マスター(MASTER)、エフェクト(DSP)、またはマイク入力(MIC) (WK-6600のみ)が設定対象のときは、通常の鍵盤演奏(レイヤー、スプリット、自動伴奏を使った演奏)が可能です。
- パートの1つ(A01～A16/B01～B16)が設定対象のときは、鍵盤を押すと、そのパートの音だけが鳴ります。その他の各種演奏操作(レイヤー、スプリット、自動伴奏を使った演奏など)は無効です。

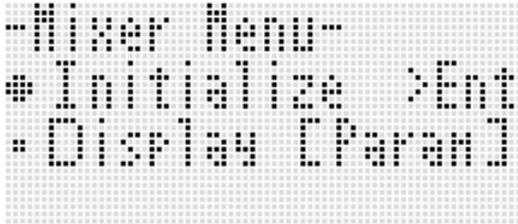
## ミキサーの全パラメーターを初期化するには

### メモ

- 下記の操作で初期化の対象となる設定項目については、121ページ「設定項目一覧」をご参照ください。

1. ミキサー画面の表示中に、ボタンR-13 (FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13 (MENU)を押します。

- ミキサーのメニュー画面が表示されます。



2. “Initialize”に●が表示されているので、そのままボタンR-16(ENTER)を押します。
3. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、ミキサーの全パラメーターを初期化して良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

## パートパラメーター設定中のレベルメーター表示を切り替えるには

1. ミキサー画面の表示中に、ボタンR-13 (FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13 (MENU)を押します。

- ミキサーのメニュー画面が表示されます。

2. ボタンR-17(V)を押して“Display”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
3. ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って、設定値を変更します。

この設定にするには:	この設定値に切り替える:
レベルメーター部にパートパラメーターの設定値を表示する。	Param
レベルメーター部に各パートのボリュームレベルを表示する。	Meter

4. 設定が済んだらボタンR-15(EXIT)を押して、メニュー画面を閉じます。

## ミキサーパラメーター詳細

ミキサー画面で変更可能なパラメーターは、下表のとおりです。  
「設定値の範囲」のアスタリスク(\*)は、各パラメーターの初期値を表します。

### マスターパラメーター

マスターパラメーターには、全パートに共通の音量や定位などを調整する設定項目が含まれます。

パラメーター名	設定内容	設定値の範囲
Volume (マスターボリューム)	本機から出力される音の最大音量を設定します。ここで設定した最大音量を上限として、つまみ <b>L-2(VOLUME)</b> を使って音量調節ができます。	0 - 127*
Pan (マスターパン)	本機から出力される音全体のステレオ定位を調節します。0が中央で、数値が小さいほど左へ、大きいほど右へステレオ定位が移動します。	-64 - 0* - +63

### DSPパラメーター

DSPパラメーターには、全パートに共通するDSP関連の設定項目が含まれます。

#### 🚫 重要

- ・エフェクト機能の“DSP Disable”(31ページ「音に厚みをつけるには(コーラス)」を参照)が“on”のときは、DSPパラメーターは変更できません。DSPパラメーターを変更したいときは、“DSP Disable”を“oFF”に切り替えてください。

パラメーター名	設定内容	設定値の範囲
Cho/DSP (コーラス/DSP)	本機の音源をコーラスとDSPのどちらに通すかを選択します※ <sup>1</sup> 。この設定項目は、エフェクト設定画面の“Chorus/DSP”※ <sup>2</sup> と連動します。このパラメーターが“Chorus”のときは、以下の項目は設定できません。	Chorus*, DSP
Part (DSP オン/オフ)	DSPを通った後の音を出力する(オン)か、しない(オフ)かを指定します。	oFF, on*
Volume (DSPレベル)	DSPを通った後の音量を調節します※ <sup>1</sup> 。	0 - 127*
Pan (DSPパン)	DSPを通った後の音のステレオ定位を調節します。0が中央で、数値が小さいほど左へ、大きいほど右へステレオ定位が移動します。	-64 - 0* - +63
Rev.Send (DSPリバーブセンド)	DSPを通った後の音へのリバーブのかかり具合を調節します。	0 - 40* - 127

※<sup>1</sup> 29ページ「エフェクトの構成について」の構成図をご参照ください。

※<sup>2</sup> 31ページ「音に厚みをつけるには(コーラス)」および32ページ「DSPを使うには」をご参照ください。

### MICパラメーター(WK-6600のみ)

MICパラメーターには、マイク入力(端子**T-5(MIC IN)**からの入力)関連の設定項目が含まれます。

パラメーター名	設定内容	設定値の範囲
Part (アナログ入力 オン/オフ)	マイクからの入力音を出力する(オン)か、しない(オフ)かを指定します。	oFF, on*
Volume (アナログ入力レベル)	マイクからの入力音の音量を調節します*。	0 - 80* - 127
Pan (アナログ入力パン)	マイクからの入力音のステレオ定位を調節します。0が中央で、数値が小さいほど左へ、大きいほど右へステレオ定位が移動します。	-64 - 0* - +63
DSP Line (アナログ入力DSP オン/オフ)	マイクからの入力音にDSPをかけるか、かけないかを指定します。	oFF*, on
Rev.Send (アナログ入力リバーブセンド)	マイクからの入力音へのリバーブのかかり具合を調節します。	0 - 40* - 127
Cho.Send (アナログ入力コーラスセンド)	マイクからの入力音へのコーラスのかかり具合を調節します。	0* - 127

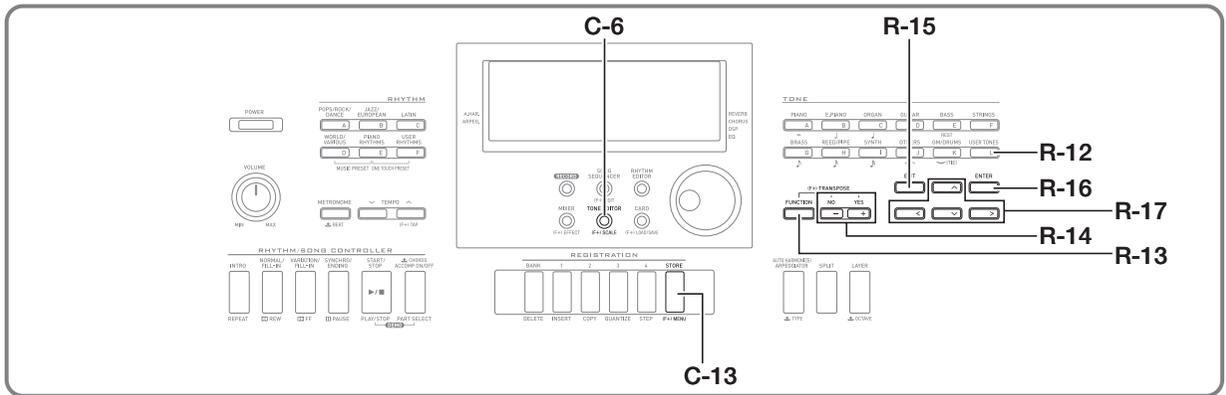
※ 29ページ「エフェクトの構成について」の構成図をご参照ください。

## パートパラメーター

パートパラメーターには、A01～A16、B01～B16のパートごとに調整可能な設定項目が含まれます。

パラメーター名	設定内容	設定値の範囲
Tone (パート音色)	パートごとの音色を指定します。指定時は、ボタン <b>R-1 ([A] PIANO)～R-12 ([L] USER TONES)</b> を使って音色グループを選ぶことが可能です。	A:001 - L:010
Part (パート オン/オフ)	パートごとに音を鳴らす(オン)か、鳴らさない(オフ)かを指定します。パートがオンのときはレベルメーター下部にパート番号が表示され、オフのときは表示が消えます。 なお、MIDIファイルやソングシーケンサーのソング再生時に、特定パートだけを再生するための設定として“Sol” (Solo)があります。設定を“Sol”に切り替えるには、ボタン <b>R-14(-, +)</b> を同時に押します。	oFF, on*
Volume (パートボリューム)	パートごとの音量を調節します。	0 - 127*
Pan (パートパン)	パートごとのステレオ定位を調節します。0が中央で、数値が小さいほど左へ、大きいほど右へステレオ定位が移動します。	-64 - 0* - +63
CoarseTune (パートコースチューン)	パートごとの音の高さを半音単位で調節します。	-24 - 0* - +24
FineTune (パートファインチューン)	パートごとの音の高さをセント単位で微調節します。	-99 - 0* - +99
BendRange (パートベンドレンジ)	パートごとのベンドレンジを調節します。	0 - 2* - 24
DSP Line (パートDSP ライン)	パートごとにDSPをかけるか、かけないかを指定します。 この設定を“oFF”から“on”に切り替えると、“Chorus/DSP” (38ページ)の設定が自動的に“DSP”に切り替わります。	oFF*, on
Rev.Send (パートリバーブセンド)	各パートへのリバーブのかかり具合を調節します。 0に設定するとエフェクトがまったくかからない状態で、127でかかり方が最大となります。	0 - 40* - 127
Cho.Send (パートコーラスセンド)	各パートへのコーラスのかかり具合を調節します。 0に設定するとエフェクトがまったくかからない状態で、127でかかり方が最大となります。	0* - 127
Scale (パートスケール オン/オフ)	スケール設定(19ページ)の設定内容をパートごとに有効にする(オン)か、無効にする(オフ)かを指定します。オフを指定したパートには、平均律が適用されます。	oFF, on*

# トーンエディターを使う

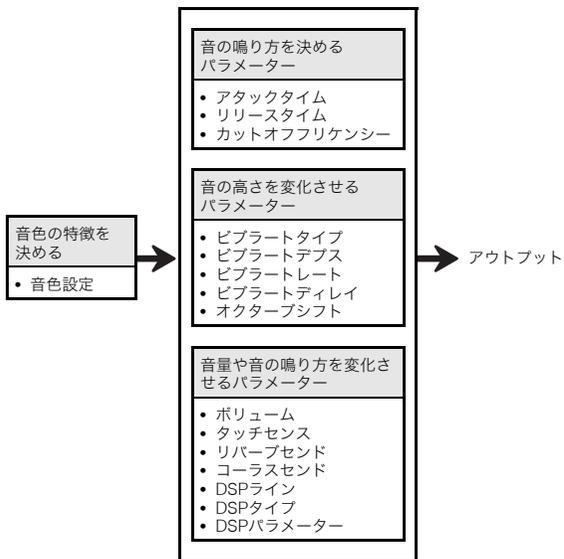


内蔵のプリセット音色を編集して「ユーザー音色」を作り、保存しておくことができます。

## 音作りの概要

本機の1つ1つの音色は、数多くの「パラメーター」(音を構成する要素)でできています。ユーザー音色を作るには、まず音作りの元にするプリセット音色(音色番号 A:001 ~ K:128)を呼び出し、次に呼び出したプリセット音色の個々のパラメーターを操作します(音作りの元にする音色として、ドラム音色(音色番号 K:129 ~ K:145)は選べませんので、ご注意ください)。

次の図は、プリセット音色を構成するパラメーターを示したものです。図からわかるようにパラメーターは、その働きに応じて4つのグループに分かれています。



### (1)音色の特徴を決める

• **音色設定**  
本機が内蔵している音色の中から、元になる音色を選択します。

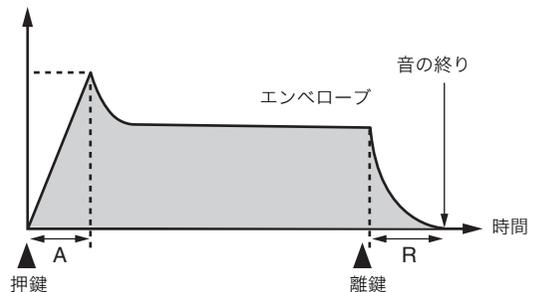
### (2)音の鳴り方を決めるパラメーター

音の鳴り方の時間的な変化(鍵盤を押して発音してから音が消えるまでの経過)を決定するパラメーターです。音量・音質の変化の仕方を調節することができます。

• **アタックタイム**  
鍵盤を押した時の音の立ち上がり方を設定するパラメーターです。押すとすぐに音がでるか、ゆっくりと音が出るか、などを調節することができます。

• **リリースタイム**  
鍵盤を離れたときの音の消え方を設定するパラメーターです。すぐに消音するか、ゆっくり消えるか、などを調節することができます。

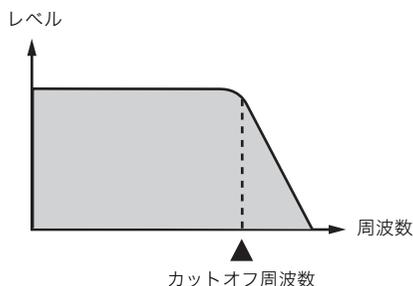
これらの各要素を自由に調節することができます。



A:アタック・タイム  
R:リリース・タイム

### ・カットオフフリクエンシー(カットオフ周波数)

「カットオフ周波数」は、音の成分のうち決められた周波数よりも高い周波数成分をカットすることで音質を調節するパラメーターです。カットオフ周波数の値を大きくするほど音質が明るく(硬い感じに)なり、小さくするほど音質が暗く(柔らかい感じに)なります。



### (3)音の高さを変化させるパラメーター

- ・ビブラートタイプ/ビブラートデプス/  
ビブラートレート/ビブラートディレイ

音程に周期的な変化を加えるビブラート効果を調節するパラメーターです。

- ・オクターブシフト

音色全体の音の高さを決めるパラメーターです。

### (4)音量や音の鳴り方を変化させるパラメーター

- ・ボリューム

音色全体の音量を決めるパラメーターです。

- ・タッチセンス

鍵盤演奏の強弱に応じて音量や音色がどれだけ変化するかを決定するパラメーターです。タッチが強いほど音量が大きくなる、逆にタッチが弱いほど音量が小さくなる、あるいはタッチの強弱にかかわらず音量が変化しないなど、さまざまな効果が作れます。

- ・リバーブセンド/コーラスセンド/DSPライン/  
DSPタイプ/DSPパラメーター

音色に対するエフェクトの設定を行います。

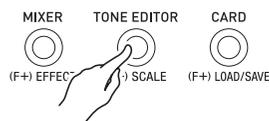
## ユーザー音色を作る

### ユーザー音色の保存先について

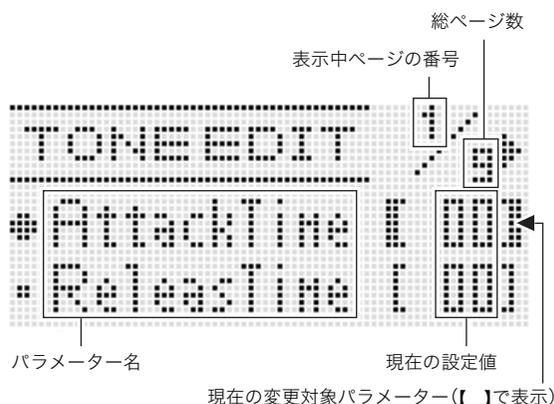
ユーザー音色の保存先として、音色番号L:001~L:010のエリアが使用できます。最大10個まで保存可能です。保存したユーザー音色は、**R-12([L] USER TONES)**を押して呼び出すことができます(13ページ「音色を選ぶには」を参照)。

### ユーザー音色を作って保存するには

1. 編集元として使用したい音色を選びます。
2. ボタンC-6(TONE EDITOR)を押します。



- ・トーンエディター画面が表示されます。



- ・ボタンR-17(<,>)を使って、前後のページに移動できます。

3. ボタンR-17(Λ、V)を使って、変更したいパラメーターの設定値に[ ]を移動します。

- ・各パラメーターの働きと設定値の範囲については、43ページ「音色パラメーター詳細」をご参照ください。

4. ダイヤルまたはボタンR-14(-,+ )を使って、設定値を変更します。

- ・ボタンR-14(-,+ )を同時に押すと、パラメーターの初期値に戻ります。

5. 手順3~4の操作を、必要なだけ繰り返します。

6. 編集後の音色を保存するには、ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。

- ・トーンエディターのメニュー画面が表示されます。

7. ボタンR-16(ENTER)を押します。

- 保存先のユーザー音色番号と、保存する音色名を指定する画面になります。



8. ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って、保存先のユーザー音色番号を指定します。

9. ボタンR-17(<,>)を使って、音色名の12文字の中から変更したい文字にカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って文字を切り替えます。

- 入力できる文字は、119ページ「入力可能文字一覧」をご参照ください。
- スペースを挿入するには、ボタンR-14(-,+)を両方一緒に押します。

10. ボタンR-16(ENTER)を押します。

- 保存先のユーザー音色番号のデータに、上書きしてよいかを尋ねる画面“Replace?”が表示されます。ボタンR-14の(YES)を押すと、上書きして保存します。

**重要**

- すでにデータを保存してあるユーザー音色番号に新しいデータを保存すると、それまで保存していたデータは消去されます。
- データの保存処理中は、液晶画面に“Please Wait”と表示されますので、本機の操作を一切行わないでお待ちください。この表示中に本機の電源が落ちたりカードが抜かれたりすると、データが破損・消失したり、ボタンL-1(POWER)を押しても電源が入らなくなる恐れがあります。万一本機の電源が入らなくなったときは、110ページ「困ったときは」をご参照ください。

**メモ**

- 手順6の操作の代わりにボタンR-15(EXIT)を押すと、次の確認画面が表示されます。この画面でボタンR-14の(YES)を押して、手順9のユーザー音色保存画面を表示することもできます。



編集結果を保存せずに終了するには、この画面でボタンR-14の(NO)を押します。

## 音色パラメーター詳細

トーンエディター画面で変更可能なパラメーターは、下表のとおりです。各パラメーターについては、40ページ「音作りの概要」も併せてご参照ください。

「設定値の範囲」のアスタリスク(\*)は、各パラメーターの初期値を表します。

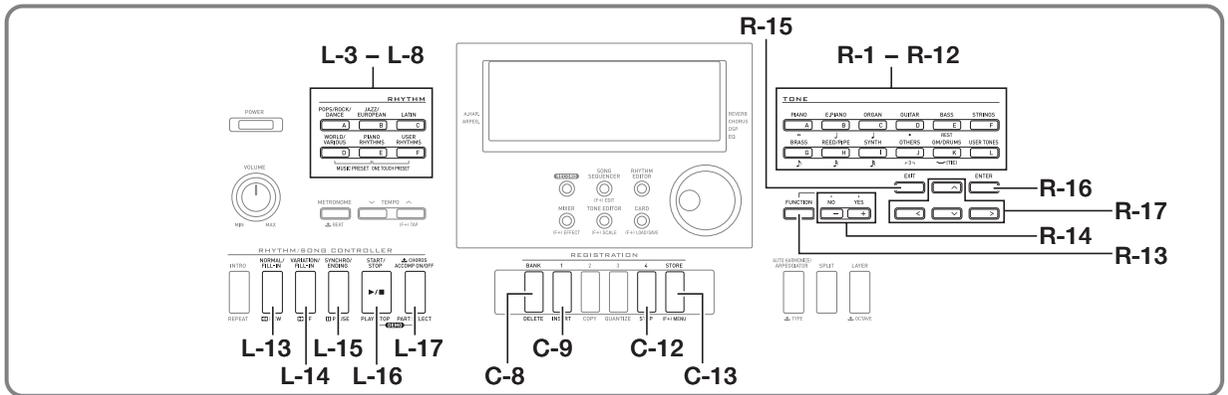
パラメーター名	設定内容	設定値の範囲															
AttackTime (アタックタイム)	鍵盤を押してから、音が鳴り始めるまでの時間を調節します。	-64 - 0* - +63															
ReleasTime (リリースタイム)	鍵盤を離してから、音が鳴り続ける時間を調節します。	-64 - 0* - +63															
CutOff (カットオフフリークエンシー)	音の成分のうち、ある周波数よりも高い成分をカットして、音質を調節します。この設定値を大きくするほど音質が明るく(硬い感じに)なり、小さくするほど音質が暗く(柔らかい感じに)なります。	-64 - 0* - +63															
Vib.Type (ビブラートタイプ)	周期的な音の揺れの種類(ビブラート波形)を選択します。 <table border="1" data-bbox="445 618 1012 923"> <thead> <tr> <th>設定値</th> <th>内容</th> <th>波形</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sin</td> <td>正弦波</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tri</td> <td>トライアングル波</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saw</td> <td>のこぎり波</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sqr</td> <td>矩形波</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	設定値	内容	波形	Sin	正弦波		Tri	トライアングル波		Saw	のこぎり波		Sqr	矩形波		Sin*, Tri, Saw, Sqr
設定値	内容	波形															
Sin	正弦波																
Tri	トライアングル波																
Saw	のこぎり波																
Sqr	矩形波																
Vib.Depth (ビブラートデプス)	音の揺れ(ビブラート)のかかり具合を調節します。	-64 - 0* - +63															
Vib.Rate (ビブラートレート)	音の揺れ(ビブラート)の速さを調節します。	-64 - 0* - +63															
Vib.Delay (ビブラートディレイ)	周期的な音の揺れ(ビブラート)が始まるまでの時間を設定します。	-64 - 0* - +63															
Oct.Shift (オクターブシフト)	音程をオクターブ単位でシフト(上下)させます。	-2 - 0* - +2															
Volume (ボリューム)	音色全体の音量を決めるパラメーターです。値が大きいほど音量が上がります。	0 - 127*															
TouchSense (タッチセンス)	鍵盤演奏の強弱に応じて音量がどれだけ変化するかを決定するパラメーターです。プラス側に大きくするとタッチが強いほど音量が大きくなり、マイナス側に大きくするとタッチが強いほど音量が小さくなります。また、値が0のときはタッチの強弱の影響を受けません。	-64 - 0 - +63*															
Rev.Send (リバーブセンド)	音色に対するリバーブのかかり具合を調節します。	0 - 40* - 127															
Cho.Send (コーラスセンド)	音色に対するコーラスのかかり具合を調節します。	0* - 127															
DSP On Off (DSP オン/オフ)	音色にDSPをかける(on)か、かけない(off)かを選択します。“on”にすると、以下の4項目が設定可能になります。	off*, on															
DSP	音色にかけるDSPを、DSP番号(001~100:プリセットDSP、101~200:ユーザーDSP)で指定します。“ton”は音色ごとの初期プリセットDSPです。	ton*, 001 - 200															

パラメーター名	設定内容	設定値の範囲
DSP Type (DSPタイプ)	上記“DSP”の設定値に対応するDSPタイプの番号が、初期値として自動設定されます※1。初期値を変更し、別のDSPタイプを選ぶこともできます。	01 - 46※1
DSPパラメーター1~8	上記“DSP Type”に応じて、最大8つのパラメーターが現れます。※2	※2
DSP RevSend (DSPリバーブセンド)	DSPを通った後の音へのリバーブのかかり具合を調節します。	0 - 40* - 127

※1 各プリセットDSPに対応したDSPタイプは、115ページ「プリセットDSPリスト」をご参照ください。

※2 DSPパラメーターの数と内容、および設定値の範囲は、DSPタイプに応じて異なります。詳しくは116ページ「DSPタイプリスト」、および117ページ「DSPパラメーターリスト」をご参照ください。

# ミュージックプリセット



## ミュージックプリセットを使う

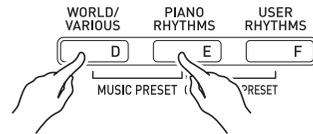
ミュージックプリセットは、プリセットのコード進行による自動伴奏と、音色やリバーブなどの設定を、ワンタッチで呼び出す機能です。さまざまなジャンルの曲が演奏できるように、305種類ものプリセットが内蔵されています。コード進行には、即興的な演奏に適した数小節の短いループから、1曲分の長いものまで含まれており、聞いてみるだけでも楽しい内容になっています。

また内蔵のプリセットとは別に、自分流にアレンジしたオリジナルのプリセット(ユーザープリセット)が作れます。999小節までコード進行を記憶させることができるので、かなり長い曲にも対応できます。

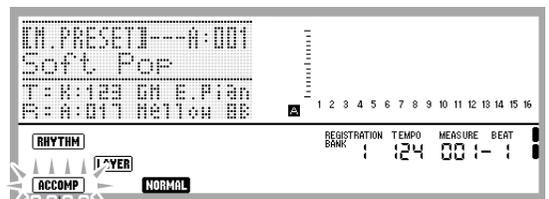
ミュージックプリセットは、6個のRHYTHMボタンに対応した[A]から[F]までのグループに分かれており、グループと番号を指定して呼び出します。グループ[A]から[E]までがプリセットのグループ、グループ[F]はユーザープリセットのグループです。

## ミュージックプリセットを使って演奏するには

1. 別紙「Appendix」を参照し、演奏にしたいミュージックプリセットのグループと番号を確認します。
2. ボタンL-6([D] WORLD/VARIOUS)を押しながら、ボタンL-7([E] PIANO RHYTHMS)を押します。



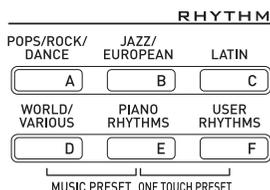
- 次のようなミュージックプリセット画面が表示されます。



点滅

- **ACCOMP** インジケーターが点滅します。これは、プリセットのコード進行による演奏が行われることを表しています。
- 選ばれているミュージックプリセットによっては、**NORMAL** や **LAYER** インジケーターなど、その他のインジケーターも同時に点滅または点灯します。

### 3. ボタンL-3([A] POPS/ROCK/DANCE)～L-8 ([F] USER RHYTHMS)を押して、ミュージックプリセットのグループを選びます。



- ボタンL-8([F] USER RHYTHMS)は、ユーザープリセットのグループです。詳しくは、49ページ「ユーザープリセットを作る」をご参照ください。

### 4. ダイヤルまたはボタンR-14(–, +)を使って番号を切り替え、ミュージックプリセットを選びます。

- 選んだミュージックプリセットに応じて、音色やリズム、その他各種の設定が呼び出されます。呼び出される設定項目について詳しくは、47ページ「ミュージックプリセットの設定項目」をご参照ください。

### 5. 演奏を開始するには、選んだミュージックプリセットに応じて、次の操作を行います。

液晶画面に**NORMAL**、**INTRO**、**VARIATION**のいずれかのインジケーターが点滅している場合：

→ 点滅中のインジケーターに応じたシンク口待機状態(23ページ)です。スプリットポイント(16ページ)よりも左側の鍵盤(コード入力鍵盤と同じ範囲の鍵盤)の1つを押してください。プリセットのコード進行による、自動伴奏の演奏が開始されます。

**NORMAL**、**INTRO**、**VARIATION**のどのインジケーターも点滅していない場合：

→ ボタンL-16(START/STOP)を押します。プリセットのコード進行による、自動伴奏の演奏が開始されます。

### 6. 自動伴奏に合わせて、メロディー演奏を行います。

- プリセットのコード進行は、同じパターンの繰り返しです。ミュージックプリセットによって小節数は異なり、短いもので2～4小節、長いもので30～40小節程度です。末尾の小節に、自動的にフィルインが入るものもあります。
- 自動伴奏の演奏中(または、手順7の操作を行って演奏を終了した後)でも、別のミュージックプリセットに変更できます。変更するには、手順3、4の操作を行います。演奏中に別のミュージックプリセットに変更すると、変更したタイミングの次の小節から切り替わります。

### 7. 演奏を終了するには、ボタンL-15(SYNCHRO/ENDING)またはボタンL-16(START/STOP)を押します。

- 演奏を終了しても、**ACCOMP**インジケーターは点滅を続けます。そのままボタンL-16(START/STOP)を押せば、自動伴奏の演奏を再開できます。

### 8. ミュージックプリセットを終了するには、ボタンR-15(EXIT)を押します。

- 自動伴奏の演奏中にボタンR-15(EXIT)を押しても構いません。この場合は、ボタンR-15(EXIT)を押すと同時に演奏が停止し、ミュージックプリセットが終了します。

### 🔍 メモ

- プリセットのコード進行を使わずに、コード入力鍵盤(23ページ)を使って自分でコード指定を行ったり、リズムだけの演奏に切り替えたりすることもできます。詳しくは、48ページ「ミュージックプリセットの自動伴奏設定を切り替えるには」をご参照ください。
- ミュージックプリセットを使った演奏中でも、音色、リズム、テンポをはじめ、ミキサーやエフェクトなど、各種の設定を変更することができます。

## ミュージックプリセットの設定項目

次の各項目について、選んだミュージックプリセットごとの設定が呼び出されます。

- コード進行を除く下記のすべての設定は、ミュージックプリセットを選んだ後で変更することができます。設定を変更したい場合は、下表の「参照先」をご覧ください。
- 変更後の設定は、別のミュージックプリセットを選ぶか、ミュージックプリセットを終了すると、クリアされます。変更した設定を保存しておきたい場合は、ユーザープリセットとして保存してください。詳しくは、49ページ「ユーザープリセットを作る」をご参照ください。

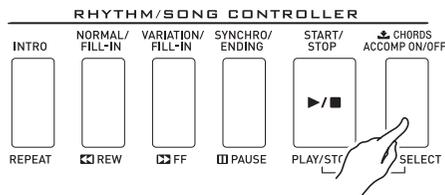
設定内容	参照先
UPPER 1、UPPER 2、LOWER各パートの音色 レイヤーのオン/オフ、スプリットのオン/オフ	14ページ「2つ以上の音色を同時に鳴らす（レイヤー、スプリット）」
UPPER 1、UPPER 2、LOWER各パートのオクターブシフト リバーブのオン/オフとタイプ	17ページ「オクターブ単位で音域を変える（オクターブシフト）」 31ページ「音の響きを変えるには（リバーブ）」
オートハーモナイズの音色 UPPER 1、UPPER 2、LOWER、オートハーモナイズ各パートのボリューム 各伴奏パートのオン/オフ	35ページ「ミキサー機能を使う」の中の39ページ「パートパラメーター」
オートハーモナイズまたはアルペジエーターのオン/オフとタイプ	25ページ「メロディーの音に和音をつける（オートハーモナイズ）」、21ページ「アルペジオのフレーズを自動的に鳴らす（アルペジエーター）」
アルペジエーターホールド、アルペジエータースピード、アルペジエーターパート	93ページ「ファンクション項目詳細」
リズム	48ページ「ミュージックプリセットの使用中にリズムを切り替えるには」
シンク口待機状態のタイプ(NORMAL/INTRO/VARIATION)	22ページ「自動伴奏を鳴らして演奏する」
テンポ	18ページ「テンポ(速さ)を変えるには」
コード進行	—

### メモ

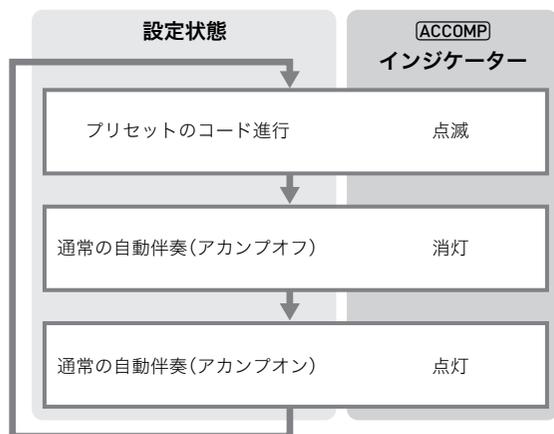
- ミュージックプリセットの演奏中に別のミュージックプリセットに変更すると、リズムとテンポは、変更したタイミングの次の小節先頭で切り替わります。
- ミュージックプリセットのコード進行を変更することはできませんが、プリセットのコード進行を編集して、ユーザープリセットとして保存することが可能です。詳しくは、49ページ「ユーザープリセットを作る」をご参照ください。

## ミュージックプリセットの自動伴奏設定を切り替えるには

ミュージックプリセット画面の表示中は、ボタンL-17 (ACCOMP ON/OFF)を使って、自動伴奏の設定を切り替えることができます。



- ボタンL-17 (ACCOMP ON/OFF)を押すたびに、設定が次のように切り替わります。



- プリセットのコード進行、またはア कंप オフを選択した場合は、鍵盤全体がメロディー演奏用に使えます。ア कंप オンを選択した場合は、鍵盤の左側がコード入力鍵盤、右側がメロディー演奏用の鍵盤となります。

## ミュージックプリセットの使用中にリズムを切り替えるには

ミュージックプリセット画面の表示中は、ボタンL-3 ([A] POPS/ROCK/DANCE)～L-8 ([F] USER RHYTHMS)はミュージックプリセットのグループを選ぶボタンとして使われます。このため、リズムを切り替えたい場合は、下記の操作を行う必要があります。

- ボタンR-17 (V)を2回押します。
  - 次のようなリズム選択画面がポップアップ表示されます。



- ボタンL-3 ([A] POPS/ROCK/DANCE)～L-8 ([F] USER RHYTHMS)を押して、リズムのグループを選びます。
- ダイヤルまたはボタンR-14 (-, +)を使って番号を切り替え、リズムを選びます。
- リズムの選択が済んだら、ボタンR-15 (EXIT)を押すか、ボタンR-17 (V)を2回押します。
  - リズム選択画面が閉じます。

### メモ

- ミュージックプリセットの使用中にボタンR-1 ([A] PIANO)～R-12 ([L] USER TONES)を押すと、音色選択画面がポップアップ表示されます。この画面の表示中にボタンR-17 (V)を1回押して、上記のリズム選択画面に切り替えることもできます。

## ユーザープリセットを作る

### ユーザープリセットの保存先について

ユーザープリセットの保存先として、ユーザープリセット番号F:001～F:050のエリアが使用できます。最大50個まで保存可能です。保存したユーザープリセットは、**L-8([F] USER RHYTHMS)**を押して呼び出すことができます(45ページ「ミュージックプリセットを使って演奏するには」を参照)。

### ユーザープリセットを作って保存するには

- 45ページ「ミュージックプリセットを使って演奏するには」の手順1～4の操作を行い、編集元として使いたいミュージックプリセットを選びます。
- 47ページ「ミュージックプリセットの設定項目」を参照し、音色などの設定を行います。
- ボタン**R-13(FUNCTION)**を押しながら、ボタン**C-13(MENU)**を押します。
  - MP(ミュージックプリセット)エディット画面が表示されます。

```

-MP Edit-      1/2#
# Chord Edit  >Ent
# Parameter   >Ent
# Store       >Ent
    
```

- ここでボタン**R-16(ENTER)**を押すと、コード進行を編集するための画面に移動できます。詳しくは、53ページ「コード進行を編集する」をご参照ください。

- ボタン**R-17(Λ、V)**を使って“Parameter”に●を移動し、ボタン**R-16(ENTER)**を押します。
  - パラメーターメニューが表示されます。

```

-Parameter-    1/2
# Synchro [   OFF ]
# IntroChd [   C ]
# EndingsChd [   C ]
    
```

- パラメーターメニュー内の各パラメーターを、必要に応じて変更します。

- ボタン**R-17(Λ、V、<、>)**を使って、変更したいパラメーターに●を移動します。
- ダイヤルまたはボタン**R-14(-、+)**を使って、設定値を変更します。
  - ボタン**R-14(-、+)**を同時に押すと、パラメーターの初期値に戻ります。
  - 画面上の各項目の意味と設定範囲は、次のとおりです。「設定値の範囲」のアスタリスク(\*)は、各項目の初期値を表します。

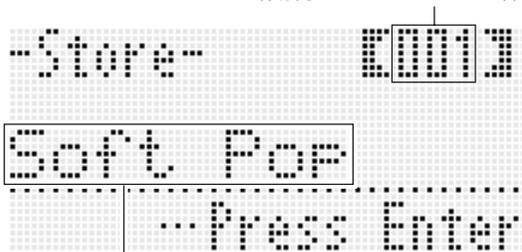
項目名	設定内容	設定値の範囲
Syncro (シンクロタイプ)	自動伴奏のシンクロ待機状態のタイプを指定します。	oFF, Normal*, Variation, Intro
IntroChd (イントロコード)	自動伴奏のイントロパターン演奏時のコードを指定します。	C* - B, Cm - Bm
EndingChd (エンディングコード)	自動伴奏のエンディングパターン演奏時のコードを指定します。	C* - B, Cm - Bm
AutoFill (オートフィルイン)	コード進行の末尾の小節にフィルインを入れ(オン)るか、入れない(オフ)かを指定します。	on*, oFF
Timing (タイミングセット)	記録されているコードの切り替えタイミングに対する、再生時のコードの切り替えタイミングを指定します。設定値に応じた再生状態については、51ページ「タイミングセットとコード進行の再生」をご参照ください。	Normal*, Half, Double, 3/4, 3/2

- 手順(1)～(2)の操作を、必要なだけ繰り返します。
- 各項目の設定値を希望する値に変更したら、ボタン**R-15(EXIT)**を押します。
  - MPエディット画面に戻ります。

6. ボタンR-17(V)を押して“Store”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。

- 保存先のユーザープリセット番号と、ユーザープリセット名を指定する画面になります。

保存先のユーザープリセット番号



ユーザープリセット名

7. ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って、保存先のユーザープリセット番号を指定します。

8. ボタンR-17(<,>)を使って、ユーザープリセット名の12文字の中から変更したい文字にカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って文字を切り替えます。

- 入力できる文字は、119ページ「入力可能文字一覧」をご参照ください。
- スペースを挿入するには、ボタンR-14(-,+)を両方一緒に押します。

9. ボタンR-16(ENTER)を押します。

- データが保存されます。
- 保存先のユーザープリセット番号に以前記録したデータが保存されている場合は、上書きしてよいかを尋ねる画面“Replace?”が表示されます。ボタンR-14の(YES)を押すと、上書きして保存します。ボタンR-14の(NO)を押すと、保存しないで手順6の画面に戻ります。

**重要**

- データの保存処理中は、液晶画面に“Please Wait”と表示されますので、本機の操作を一切行わないでお待ちください。この表示中に本機の電源が落ちたりカードが抜かれたりすると、データが破損・消失したり、ボタンL-1(POWER)を押しても電源が入らなくなる恐れがあります。万一本機の電源が入らなくなったときは、110ページ「困ったときは」をご参照ください。

**メモ**

- 手順6の操作の代わりにボタンR-15(EXIT)を押すと、次の確認画面が表示されます。この画面でボタンR-14の(YES)を押して、手順7のユーザープリセット保存画面を表示することもできます。



編集結果を保存せずに終了するには、この画面でボタンR-14の(NO)を押します。

**ユーザープリセットをクリアするには**

- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押して、MP(ミュージックプリセット)エディット画面を表示します。
- ボタンR-17(V)を押して“Clear”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - クリアするユーザープリセット番号を指定する画面になります。
- ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って、削除するユーザープリセット番号を指定します。
- ボタンR-16(ENTER)を押します。
- “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、クリアを実行するにはボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

## タイミングセットとコード進行の再生

49ページ「ユーザープリセットを作って保存するには」手順5の“Timing”（タイミングセット）の設定に応じて、コード進行は次のように再生されます。（再生に影響するだけで、コード進行データは変化しません。）

### • Normal

記録されているとおりのタイミングで再生されます。

### • Half

コードが小節ごとに、記録されている半分のタイミングで再生されます。

例：

小節	1	2	3	4
拍	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
コード進行	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

ユーザープリセットの作成元として使ったミュージックプリセットのリズムが4/4拍子だった場合、Halfの設定でユーザープリセットを再生すると、次のようになります。

### Halfで再生(このユーザープリセットに割り当てたリズムが4/4拍子の場合)

小節	1	2	3	4
拍	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
コード進行	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

### Halfで再生(このユーザープリセットに割り当てたリズムが2/4拍子の場合)

小節	1	2	3	4
拍	1 2	1 2	1 2	1 2
コード進行	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

### • Double

コードが小節ごとに、記録されている倍のタイミングで再生されます。

Halfの例と同じコード進行データは、Doubleの設定で再生すると、次のようになります。

### Doubleで再生(このユーザープリセットに割り当てたリズムが4/4拍子の場合)

小節	1	2	3	4
拍	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
コード進行	Dm	Dm	C	Am

### Doubleで再生(このユーザープリセットに割り当てたリズムが8/4拍子の場合)

小節	1	2	3
拍	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2
コード進行	Dm A7	Dm G7	C

• 3/4

コードが小節ごとに、記録されている3/4倍のタイミングで再生されます。この設定は、6/8拍子のリズムに使うのに適しています。

Halfの例と同じコード進行データは、3/4の設定で再生すると、次のようになります。

**3/4で再生(このユーザープリセットに割り当てたリズムが4/4拍子の場合)**

小節	1	2	3	4
拍	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
コード進行	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

**3/4で再生(このユーザープリセットに割り当てたリズムが6/8拍子の場合)**

小節	1	2	3	4
拍	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2
コード進行	Dm A7	Dm G7	Dm EM7	Am

• 3/2

コードが小節ごとに、記録されている3/2倍のタイミングで再生されます。この設定は、6/4拍子のリズムに使うのに適しています。

Halfの例と同じコード進行データは、3/2の設定で再生すると、次のようになります。

**3/2で再生(このユーザープリセットに割り当てたリズムが4/4拍子の場合)**

小節	1	2	3	4
拍	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
コード進行	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

**3/2で再生(このユーザープリセットに割り当てたリズムが6/4拍子の場合)**

小節	1	2	3	4
拍	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2
コード進行	Dm A7	Dm G7	Dm EM7	Am

📌 **メモ**

- Double、または3/2を選んだ場合、コードが鳴るタイミングは後ろにずれます。結果として小節内に収まらなくなったコードは、再生されません。

## コード進行を編集する

ミュージックプリセットのコード進行データを編集してユーザープリセットとして保存したり、1から新たなコード進行を作成して保存したりすることが可能です。

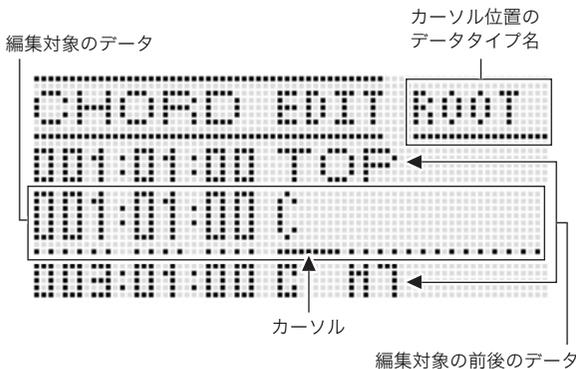
### コード進行編集操作の流れ

- 45ページ「ミュージックプリセットを使って演奏するには」の手順1~4の操作を行い、編集元として使いたいミュージックプリセットを選びます。
- 47ページ「ミュージックプリセットの設定項目」を参照し、音色などの設定を行います。
- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。
  - MP(ミュージックプリセット)エディット画面が表示されます。

```

-MP Edit-      1/2#
*Chord Edit   >Ent
-Parameter    >Ent
*Store        >Ent
    
```

- “Chord Edit”に●が表示されているので、そのままボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 次のようなコードエディット画面が表示されます。この画面を使うと、コード進行の個別のコードデータを、直接編集することができます。



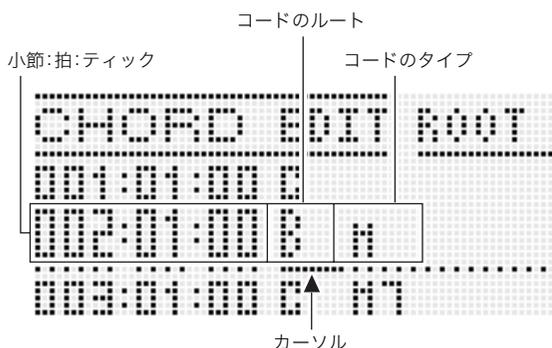
- コード進行の編集操作を行います。次のような編集操作が可能です。
  - 既存のコードを変更する(54ページ「記録されているコードのデータを変更するには」)。
  - 既存のコードを削除する(54ページ「記録されているコードを削除するには」)。
  - 新規のコードを挿入する(54ページ「新規のコードを挿入するには」)。
  - 既存のコードをすべて削除する(56ページ「メニューを使った各種操作」の“Initialize”)。
  - コードを次々と入力する(55ページ「コードのステップ入力を行うには」)。
  - 既存のコードすべてのキーをシフトする(56ページ「メニューを使った各種操作」の“Key Shift”)。
  - 現在編集中のユーザープリセットのコード進行データの後に続けて、別のミュージックプリセットのコード進行を挿入する(56ページ「メニューを使った各種操作」の“AppendChord”)。
  - 指定した小節の既存のコードを削除する(56ページ「メニューを使った各種操作」の“Delete Measure”)。
  - 指定した位置に空白の小節を挿入する(56ページ「メニューを使った各種操作」の“Insert Measure”)。

- 編集が済んだら、ボタンR-15(EXIT)を押します。
  - MPエディット画面に戻ります。

- 49ページ「ユーザープリセットを作って保存するには」の手順4~9の操作を行う。
  - 手順4、5の操作は、必要がなければ省略して構いません。

### 記録されているコードのデータを変更するには

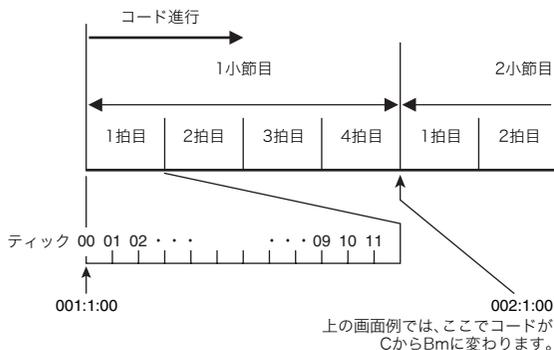
- 53ページ「コード進行編集操作の流れ」の手順1～4の操作を行います。
- ボタンR-17(Λ, V)を使って、編集したいコードにカーソルを移動します。
  - ボタンL-14(▶▶FF)、ボタンL-13(◀◀REW)を使って、小節単位でカーソルを移動することもできます。
- ボタンR-17(<, >)を使ってカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-, +)を使ってカーソル位置の値を変更します。
  - 値の変更中はカーソルが点滅します。



- 変更した値を確定するには、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - カーソルが点灯状態になります。

### メモ

- 「小節:拍:ティック」の「ティック」とは、1拍よりも短い時間を刻む単位です。ミュージックプリセットのデータは、12ティック=1拍です。このため、ティックの数値は00～11の範囲で指定できます(ティックの値=12のとき、次の拍になります)。4/4拍子のリズムの場合、♩=12ティック、♪=6ティックとなります。



### 重要

- ユーザープリセットデータ上の先頭コードのタイミング(小節:拍:ティック)は、変更できません。

### 記録されているコードを削除するには

- 53ページ「コード進行編集操作の流れ」の手順1～4の操作を行います。
- ボタンR-17(Λ, V)を使って、削除したいコードにカーソルを移動します。
- ボタンC-8(DELETE)を押します。
  - ボタンを押すと同時に、カーソル位置のコードが削除されます。

### 重要

- ユーザープリセットデータ上の先頭のコードは、削除できません。

### 新規のコードを挿入するには

- 53ページ「コード進行編集操作の流れ」の手順1～4の操作を行います。
- ボタンR-17(Λ, V)を使って、コードを挿入したい位置の直前にあるコードにカーソルを移動します。
- ボタンC-9(INSERT)を押します。
  - 次のような画面が表示されます。



- 新規のコードを、現在のカーソル位置から何拍後に挿入するか指定します。

現在のカーソル位置からこの拍数後に挿入するには:	このボタンを押す:
4拍	R-1(♩)
2拍	R-2(♪)
1拍	R-3(♩)
1/2拍	R-7(♪)
1/4拍	R-8(♩)

- 上記のいずれかのボタン(ボタンR-8(♩)を除く)を押した後でボタンR-4(♩)を押すと、拍数が1.5倍になります。
- 上記のいずれかのボタンを押した後でボタンR-10(+3)を押すと、拍数が2/3倍になります。
- ボタンR-9(♩)、ボタンR11(=ME)は使用できません。

**5. ボタンR-16(ENTER)を押します。**

- コードが挿入され、挿入されたコードデータの“ROOT”(ルート)の位置でカーソルが点灯します。このとき、ルートとしてCが初期入力されます。

```

CHORD EDIT ROOT
-----
011:01:00 C
011:02:00 C
013:01:00 C 7

```

**6. ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って、ルートを指定します。****7. ボタンR-17(>)を押してカーソルを“TYPE”(タイプ)の位置に移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使ってタイプを指定します。**

- カーソルが“ROOT”または“TYPE”の位置にあるときは、コード入力鍵盤を使ってコードのルートとタイプを指定することもできます。

**8. コードデータを確定するには、ボタンR-16(ENTER)を押します。**

- カーソルが点灯状態に変わります。

**コードのステップ入力を行うには****1. 53ページ「コード進行編集操作の流れ」の手順1～4の操作を行います。****2. ボタンC-12(STEP)を押します。**

- 次のようなステップ画面に切り替わります。

```

STEP
-----
001:01:00 TOP
001:01:00
001:01:00 C

```

**3. ボタンL-14(▶▶FF)、ボタンL-13(◀◀REW)を使って、ステップ入力を開始したい小節にカーソルを移動します。**

- カーソルの移動は、小節単位で可能です。

**4. 入力するコードの長さを指定します。**

- 指定のしかたは、83ページ「イベントを挿入するには」の手順4の表組みをご参照ください。
- ボタンR-9(♪)は使用できません。また、付点16分音符は指定できません。

**5. 入力したいコードに対応した、コード入力鍵盤のキーを押します。**

- 現在設定されているコード入力方法に応じて、キーを押してください。詳しくは、23ページ「コードの入力方法を選ぶには」をご参照ください。
- 鍵盤を押すと同時にコードが入力され、手順4で指定した長さだけ次の小節:拍:ティックの位置にカーソルが移動し、次のコードの入力ができる状態になります。

**❗重要**

- 999小節を超えて、コードを入力することはできません。
- 6. 手順4と5の操作を繰り返し行って、順次コードを入力していきます。**
- 同じ長さのコードを続けて入力する場合は、手順5の操作だけを行います。
- 7. ステップ入力を終了するには、ボタンR-15(EXIT)を押します。**

## メニューを使った各種操作

- 53ページ「コード進行編集操作の流れ」の手順1～4の操作を行います。
- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。
- 次のようなメニュー画面が表示されます。



- 希望する操作を実行します。

これをするには:	この操作を行う:
既存のコードをすべて削除する。 (Initialize) <sup>※1</sup>	ボタンR-17(Λ、V)を使って“Initialize”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押す。
既存のコードすべてのキーをシフトする。 (Key Shift)	<ol style="list-style-type: none"> <li>ボタンR-17(Λ、V)を使って“Key Shift”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押す。</li> <li>ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、キーを何度シフトするか指定する。 ●-5度(-5)から+6度(+6)の間で指定できます。</li> <li>ボタンR-16(ENTER)を押す。</li> </ol>
現在編集中のユーザープリセットのコード進行データの後に続けて、別のミュージックプリセットのコード進行を挿入する。 (AppendChord) <sup>※2</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ボタンR-17(Λ、V)を使って“AppendChord”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押す。</li> <li>ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、挿入したいミュージックプリセットのグループと番号を指定し、ボタンR-16(ENTER)を押す。</li> </ol>
指定した小節の既存のコードを削除する。 (Delete Measure) <sup>※3</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ボタンR-17(Λ、V)を使って“DeleteMeas.”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押す。</li> <li>ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、削除の開始小節を指定する。</li> <li>ボタンR-17(V)を押して“Size”の設定値に【 】を移動する。</li> <li>ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、削除する小節数を指定する。</li> <li>ボタンR-16(ENTER)を押す。</li> </ol>
指定した位置に空白の小節を挿入する。 (Insert Measure) <sup>※2</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ボタンR-17(Λ、V)を使って“InsertMeas.”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押す。</li> <li>ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、挿入の開始小節を指定する。</li> <li>ボタンR-17(V)を押して“Size”の設定値に【 】を移動する。</li> <li>ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、挿入する小節数を指定する。</li> <li>ボタンR-16(ENTER)を押す。</li> </ol>

※1 既存のコードがすべて削除され、1小節1拍目にCコードが入った4小節のデータ(ユーザープリセットの初期データ)に置き換わります。

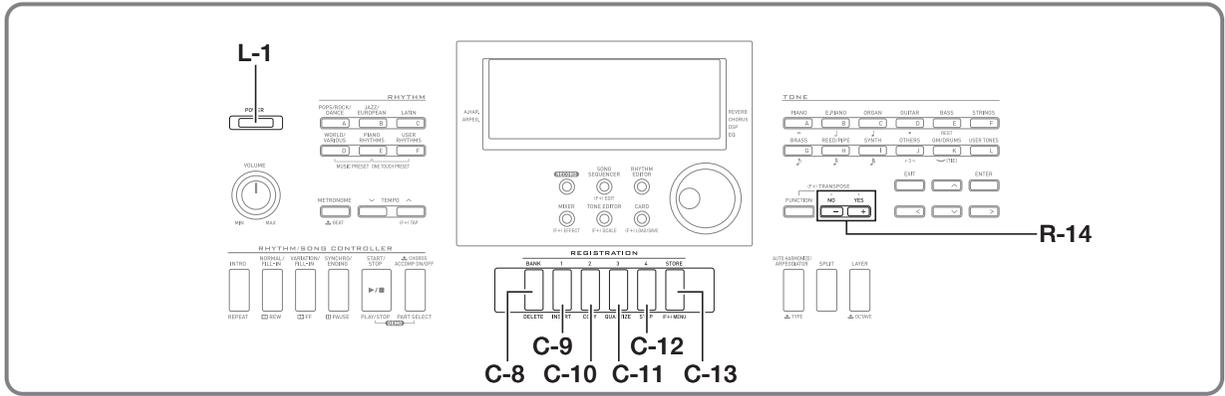
※2 小節数が999を超えるような指定をすると、実行できません。

※3 すべての小節を削除することはできません。削除範囲として全小節を指定すると、先頭の1小節は削除されずに残ります。

- “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、手順4の操作を実行するにはボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

- ボタンR-14の(YES)を押すと、処理が開始されます。処理に時間がかかる操作の場合は“Please Wait”(実行中)と表示されます。この間は、本機の操作を一切行わないでください。

# 設定を登録する(レジストレーション)

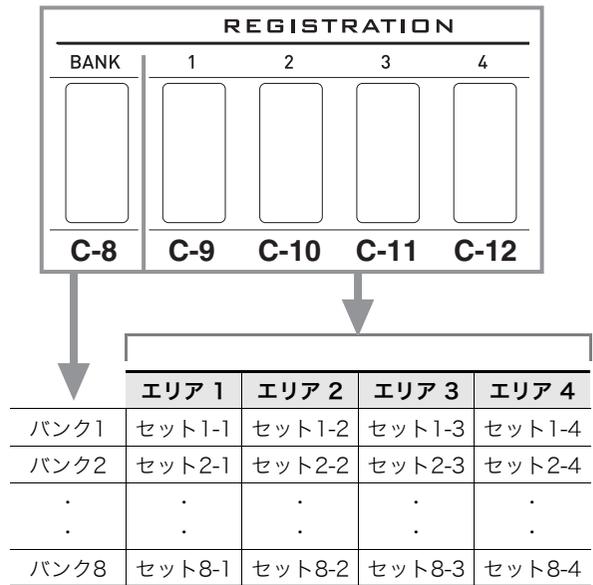


レジストレーション機能を使うと、音色やリズムなどの設定を一つのセットとして登録できます。さらにその設定はすぐに呼び出すこともできます。

## メモ

- レジストレーションに登録される設定項目については、121ページ「設定項目一覧」をご参照ください。
- 登録したレジストレーションを呼び出すときに、伴奏関連の設定項目だけを呼び出さないようにしたり、スケール関連の設定だけを呼び出さないようにしたりできます。詳しくは、94ページ「RegFitAcmp (レジストレーションフィルター:伴奏)」および「RegFitScal (レジストレーションフィルター:スケール)」をご参照ください。

設定内容は32セットまで登録できます。セットを選ぶにはボタンC-8(BANK)、ボタンC-9(1)~C-12(4)を使います。



- ボタンC-8(BANK)を押すごとに、バンク1~8の間で切り替わります。
- ボタンC-9(1)~C-12(4)のいずれかのボタンを押すと、現在選択されているバンクに対応したエリアを選択できます。

## ■登録の例

登録データは以下のようになります。

例:バンク1、セット1-1~セット1-3に登録する。

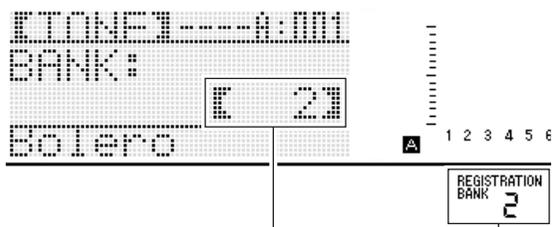
演奏する曲のうち、最初のメロディーの設定をバンク1のセット1-1に登録します。2番目のメロディーの設定をバンク1のセット1-2に、3番目のメロディーの設定をバンク1のセット1-3に登録します。

	セット 1-1	セット 1-2	セット 1-3
音色番号	E:016	H:001	A:001
リズム番号	A:015	E:013	A:044
テンポ	080	140	089

## 登録する

1. 音色やリズム番号などを、登録したい内容に設定します。
2. ボタンC-8(BANK)を押して、登録するバンクを選びます。

- ボタンC-8(BANK)を押すことに、バンク番号が切り替わります。



バンク2を選んだ場合

- ボタンC-8(BANK)を押して“BANK”画面が表示されている間は、ダイヤルまたはボタンR-14(−、+)を使ってバンクを切り替えることもできます。
- しばらく何も操作をしないと、元の表示に戻ります。

3. ボタンC-13(STORE)を押しながら登録したいエリアのボタンC-9(1)~C-12(4)を押します。

- 手順1で設定した内容がひとつのセットとして登録されます。
- 新しく登録をすると、以前にそのエリアに登録されていた内容は消去されます。



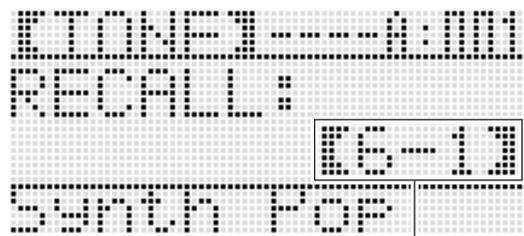
セット2-1として登録した場合

## 重要

- データの保存処理中は、液晶画面に“Please Wait”と表示されますので、本機の手動操作を一切行わないでお待ちください。この表示中に本機の電源が落ちたりカードが抜かれたりすると、データが破損・消失したり、ボタンL-1(POWER)を押しても電源が入らなくなる恐れがあります。万一本機の電源が入らなくなったときは、110ページ「困ったときは」をご参照ください。

## 登録したデータを呼び出す

1. ボタンC-8(BANK)を押して、呼び出したいバンクを選びます。
2. 呼び出したいエリアのボタンC-9(1)~C-12(4)を押します。
  - 登録されているセット内容が呼び出され、音色やテンポなどが自動的に切り替わります。

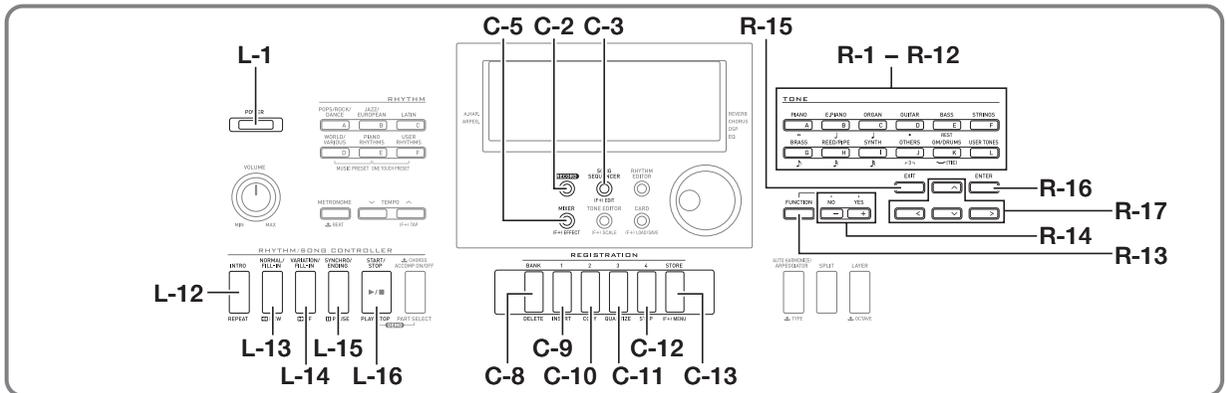


セット6-1を呼び出した場合

## メモ

- オクターブシフト(17ページ)の設定を変えているデータを呼び出した場合、弾いている鍵盤の音が消えることがあります(ペダルで延ばしている音は鳴り続けます)。

# ソングシーケンサーを使う



ソングシーケンサーを使うと、自動伴奏を含む鍵盤演奏を演奏したままに記録したり、多重録音の要領で楽器パートを1つずつ重ねて記録していくことができます。記録したデータは後から1音(1イベント)ずつ修正することも可能です。演奏は5曲まで記録可能です(記録可能な容量は、5曲合計で約12,000音符です)。

## 重要

- データの保存処理中は、液晶画面に“Please Wait”と表示されますので、本機を操作は一切行わないでお待ちください。この表示中に本機の電源が落ちたりカードが抜かれたりすると、データが破損・消失したり、ボタンL-1 (POWER)を押しても電源が入らなくなる恐れがあります。万一本機の電源が入らなくなったときは、110ページ「困ったときは」をご参照ください。

## ワンタッチで演奏の記録を開始する (イージーレック)

ボタン1つを押すだけで、演奏の記録を開始することができます。

## メモ

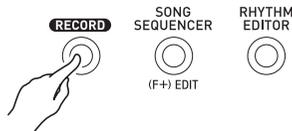
- イージーレックは、ソングシーケンサーの機能のごく一部です。ソングシーケンサーの機能を使ってできることについて詳しくは、61ページ「ソングシーケンサーでできること」をご参照ください。
- イージーレックは、ミュージックプリセット(45ページ)を使った演奏をそのまま記録することができます。詳しくは、61ページ「ミュージックプリセットを使った演奏をイージーレックで記録するには」をご参照ください。

## イージーレックで演奏を記録するには

### 1. 演奏の記録を始める前に、演奏に使う音色やリズムなどを選びます。

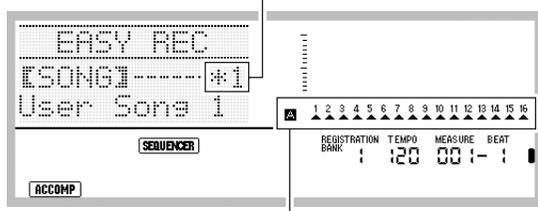
- 音色やリズムの選択をはじめ、テンポの設定、レイヤーやスプリットの設定、自動伴奏を利用する場合のシンクロ待機状態の設定、ミキサー設定などを行います。可能な設定について知りたい場合は、62ページ「システムトラックとトラック01~16で共通の記録内容」および「システムトラックに記録される内容」の「記録開始時」をご参照ください。
- 次の手順2の操作を行うと、鍵盤を押すと同時に記録が開始される「記録待機状態」に入ります。誤って鍵盤を押さないよう、ご注意ください。

## 2. ボタンC-2(RECORD)を押します。



- ボタンが点滅を開始し、次のようなイーザーレック画面が表示されます。

ソングエリア番号



グループAの全パートに▲が表示されます。これは、システムトラック(61ページ参照)への記録の待機中であることを表します。

- ソングエリア番号に“\*”が付いている場合は、すでにそのエリアに記録済みのデータがあることを表します。記録済みのデータがあるソングエリアを選んで記録を開始すると、以前のデータのうちシステムトラックに記録されていたデータは、消去されます。

## 3. メニューを使って、拍子やその他の設定を行います。

- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。  
“Beat” (拍子)に●が付いた状態で、次のようなメニュー画面が表示されます。



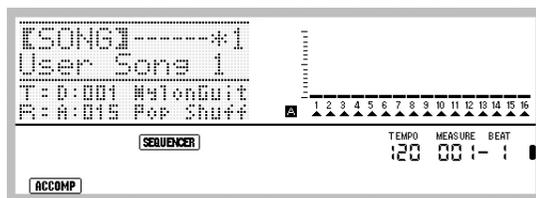
- ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って拍子を設定します。  
拍子は2/4~8/4, 2/8~16/8の間で設定できます。
- ボタンR-17(V)を押して“Metronome”に●を移動し、ボタンR-14(-,+)を使ってメトロノームのオン/オフを設定します。  
メトロノームをオンにすると、記録中にメトロノーム音が鳴ります(再生時には鳴りません)。
- ボタンR-17(V)を押して“Precount”に●を移動し、ボタンR-14(-,+)を使ってプレカウントのオン/オフを設定します。  
プレカウントをオンにすると、手順4でボタンL-16(START/STOP)を押して記録を開始した場合に、1小節分のプレカウントが入ります。
- ボタンR-15(EXIT)を押して、メニューを閉じます。

## 4. 鍵盤演奏を開始します。

- 次のいずれかの操作を行うと同時に、記録が開始されます。
  - 鍵盤を押す。
  - ボタンL-12(INTRO)、ボタンL-13(NORMAL/FILL-IN)、ボタンL-14(VARIATION/FILL-IN)のいずれかを押す。
  - ボタンL-16(START/STOP)を押す。演奏開始前に休符を入れたい場合は、ボタンL-16(START/STOP)を押して記録を開始し、必要な休符が入った後で鍵盤演奏を開始する。
- 記録が開始されると、ボタンC-2(RECORD)が点滅から点灯に変わります。記録中は、液晶画面に現在の小節数(MEASURE)と拍数(BEAT)が表示されます。
- ホイールS-1(PITCH BEND)やペダルの操作も記録されます。
- 記録中に、記録可能な残り音符数が100を切ると、液晶画面の小節数(MEASURE)と拍数(BEAT)表示が点滅します。

## 5. 記録を終了するには、ボタンL-16(START/STOP)を押します。

- 記録が終了すると、ソングシーケンサーモードの初期画面に移行します。

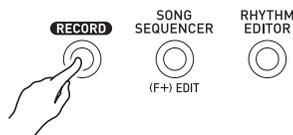


- このままボタンL-16(START/STOP)を押すと、今記録した演奏を再生することができます。記録内容の再生について詳しくは、68ページ「記録したソングを再生する」をご参照ください。

## 6. ソングシーケンサーモードを終了するには、ボタンC-3(SONG SEQUENCER)またはボタンR-15(EXIT)を押します。

## ミュージックプリセットを使った演奏を イーザーレックで記録するには

- 45ページ「ミュージックプリセットを使って演奏するには」の手順1～4の操作を行います。
- ボタンC-2(RECORD)を押します。



- ボタンが点滅を開始し、イーザーレック画面が表示されます。

- ミュージックプリセットを使った演奏を開始します。

- プリセットのコード進行による自動伴奏の演奏が始まると同時に、記録が開始されます。
- 記録が開始されると、ボタンC-2(RECORD)が点滅から点灯に変わります。記録中は、液晶画面に現在の小節数(MEASURE)と拍数(BEAT)が表示されます。

- 記録を終了するには、ボタンL-16(START/STOP)を押します。

- 記録が終了すると、ソングシーケンサーモードの初期画面に移行します。
- このままボタンL-16(START/STOP)を押すと、今記録した演奏を再生することができます。記録内容の再生について詳しくは、68ページ「記録したソングを再生する」をご参照ください。

- ソングシーケンサーモードを終了するには、ボタンC-3(SONG SEQUENCER)またはボタンR-15(EXIT)を押します。

## ソングシーケンサーでできること

ソングシーケンサーのもっともシンプルな用途は、演奏したままを記録する録音機としての使い方です。59ページ「イーザーレックで演奏を記録するには」をご参照ください。本機を使ってできる演奏は、ほぼすべて記録可能です。

ソングシーケンサーの機能を最大限に利用するなら、17トラック分の多重録音が可能なマルチトラックレコーダーとして使うことができます。例えば、最初にピアノのパート、次にベースのパート、その次にギターのパート…と、異なるパートの演奏を順番に、別々のトラックに記録していき、1曲を仕上げるすることができます。

### ソング、トラック、パートについて

1つの曲(ソングシーケンサー機能では「ソング」と呼びます)は、最大17トラックを使って作成することができます。17トラックの内訳は、次のとおりです。

	トラック	パート番号	パート内容
ソング (1曲分)	システム トラック	A04	自動伴奏 (オートハーモナイズ音)
		A05	鍵盤演奏 (UPPER 1パート)
		A06	鍵盤演奏 (UPPER 2パート)
		A07	鍵盤演奏(LOWERパート)
		A09	自動伴奏 (パーカッションパート)
		A10	自動伴奏(ドラムパート)
		A11	自動伴奏(ベースパート)
		A12	自動伴奏(コード1パート)
		A13	自動伴奏(コード2パート)
		A14	自動伴奏(コード3パート)
		A15	自動伴奏(コード4パート)
		A16	自動伴奏(コード5パート)
	トラック01 }	B01 }	鍵盤演奏(B01パート)
	トラック16 }	B16 }	鍵盤演奏(B16パート)

- 本機は自動伴奏や、鍵盤演奏のレイヤー音色、スプリット音色を一度に鳴らすために、複数のパートを同時に使っています。「システムトラック」は、これらのパートの音をまとめて記録するためのトラックです。
- トラック01～16は、1トラックが楽器の1パートに相当します。各トラックは、個別のパートの音を記録するのに使われます。
- 上記の各パートは、ミキサー機能の各パートと対応しています。詳しくは、35ページ「ミキサー機能を使う」をご参照ください。
- パートB10は、ドラム音色専用パートです。

## システムトラックとトラック01~16で共通の記録内容

### ■ 記録開始時

- 拍子設定
- リズムの選択
- テンポの設定
- スケールの設定
- 下記のミキサー設定
  - A04~A07, B01~B16のすべてのパートパラメーター (ただしパート オン/オフを除く)
  - A09~A16のパート オン/オフ、コースチューン、フィンチューン、スケール オン/オフ、DSPライン オン/オフ
  - DSPパートのボリューム、パン、リバーブセンド
- エフェクトの設定
- アカンプボリュームム

### ■ 記録中

- 鍵盤演奏
- ピッチベンダー操作
- ペダル操作

## システムトラックに記録される内容

### ■ 記録開始時

- UPPER 1、UPPER 2、LOWER各パートの音色
- レイヤー、スプリットのオン/オフ
- スプリットポイントの設定
- UPPER 1、UPPER 2、LOWER各パートのオクターブシフト
- 次の各ファンクション項目(93ページ)の設定
  - アルベジエーターホールド、アルベジエータースピード、アルベジエーターパート
- オートハーモナイズまたはアルベジエーターのオン/オフとタイプ
- シンク口待機状態(ノーマルパターン、バリエーションパターン、イントロパターン)
- ミュージックプリセット(イージーレック時のみ)

### ■ 記録中

- リズムの選択
- テンポの設定
- ファンクション項目の設定とスプリットポイントの設定を除く、上記「記録開始時」の全項目
- 伴奏鍵盤を使ったコード指定
- 次のリズムコントローラーの操作  
ボタンL-12(INTRO)  
ボタンL-13(NORMAL/FILL-IN)、  
ボタンL-14(VARIATION/FILL-IN)、  
ボタンL-15(SYNCHRO/ENDING)
- レジストレーションで呼び出された設定
- ワンタッチプリセットで呼び出された設定

### メモ

- レジストレーションで呼び出された設定は、ソングのパート構成上、下記のようにレジストレーションに登録したときとは異なる番号のパートに適用されます。

レジストレーションへの登録時のパート	ソングの記録時に呼び出した設定が適用されるパート
UPPER 1パート (A01)	UPPER 1パート (A05)
UPPER 2パート (A02)	UPPER 2パート (A06)
LOWERパート (A03)	LOWERパート (A07)
オートハーモナイズ音のパート (A04)	オートハーモナイズ音のパート (A04)

ソングのパート構成については、61ページ「ソング、トラック、パートについて」をご参照ください。

- 記録中にレジストレーションやワンタッチプリセットを呼び出した時点で、レジストレーションやワンタッチプリセットに登録されている個々の設定情報が、システムトラックに記録されます。レジストレーションやワンタッチプリセットの呼び出し操作そのものは、記録されません。

## トラック01~16に記録される内容

### ■ 記録開始時

- トラックに対応したパート音色の選択

### ■ 記録中

- トラックに対応したパート音色の選択
- 下記のミキサー設定
  - 記録中トラックのすべてのパートパラメーター (ただしパート オン/オフを除く)

## パネル設定とヘッダー設定について

ソングシーケンサーを使って演奏の記録を開始する前に、演奏の開始時に使う音色やリズムの選択、テンポの設定、ミキサーの設定などをあらかじめ行います。こうしたパネル設定(本機の操作パネル上で行った各種の設定)は、演奏の記録を開始するときに、ソングの冒頭に記録されます。この、ソングの冒頭に記録された設定状態一式を「ヘッダー設定」と呼びます。

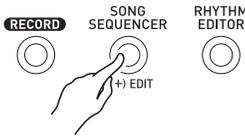
- 62ページ「システムトラックとトラック01～16で共通の記録内容」、62ページ「システムトラックに記録される内容」、および62ページ「トラック01～16に記録される内容」それぞれの「記録開始時」に含まれる項目が、ヘッダー設定として記録されます。
- ヘッダー設定だけを、ソングの記録を完了した後から書き換えることができます。詳しくは、67ページ「ソングのヘッダー設定を書き換える(パネルレコード)」をご参照ください。

## 曲のパートごとに記録する (トラック単位で記録する)

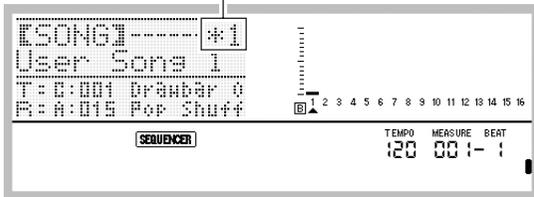
ここではシステムトラックへの演奏の記録操作、トラック01～16への演奏の記録操作について説明します。各トラックの構成や、各トラックに記録される内容などについて詳しくは、61ページ「ソングシーケンサーでできること」をご参照ください。

## システムトラックに演奏を記録するには

- ボタンC-3(SONG SEQUENCER)を押して、ソングシーケンサーモードに入ります。



ソングエリア番号

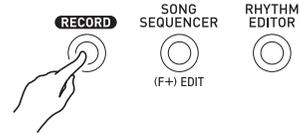


- ソングエリア番号に「\*」が付いている場合は、すでにそのエリアに記録済みのデータがあることを表します。
- レベルメーター部の **A** は現在システムトラックが選択されていることを表し、**B** はトラック01～16のいずれかが選択されていることを表します(どのトラックが選択されているかは、▲の位置で表示されます)。
- レベルメーター部の各トラック番号の上に ■ が付いている場合は、そのトラックに記録済みのデータがあることを表します。

- ダイヤルまたはボタンR-14(−、+)を使ってソングエリア番号を選択します。

- 記録済みのデータのあるソングエリアを選ぶと、その時点で、そのソングのヘッダー設定(63ページ)が呼び出されます。

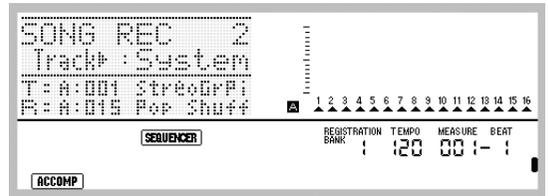
- ボタンC-2(RECORD)を押します。



- ボタンが点滅を開始し、鍵盤を押すと同時に記録が開始される記録待機状態に入ります。手順7までは、誤って鍵盤を押さないよう、ご注意ください。

- ボタンR-17(<、>)を使って、システムトラックを選びます。

- システムトラックに記録済みのデータがある場合、手順7で記録を開始すると、以前のシステムトラックのデータは消去されます。



- 演奏の記録を開始する前の、各種のパネル設定を行います。

- 記録の開始時に利用する音色やリズムの選択、テンポの設定、レイヤーやスプリットの設定、自動伴奏を利用する場合のシンクロ待機状態の設定、ミキサー設定などを行います。可能な設定については62ページ「システムトラックとトラック01～16で共通の記録内容」および「システムトラックに記録される内容」の「記録開始時」をご参照ください。またミキサー設定については、67ページ「ソングシーケンサーモードでのミキサー設定について」をご参照ください。

## 6. メニューを使って、拍子その他の設定を行います。

- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。  
“Beat” (拍子)に●が付いた状態で、次のようなメニュー画面が表示されます。



- ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って拍子を設定します。  
拍子は2/4~8/4、2/8~16/8の間で設定できます。
- ボタンR-17(V)を押して“Metronome”に●を移動し、ボタンR-14(-,+)を使って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すると、記録中にメトロノーム音が鳴ります(再生時には鳴りません)。
- ボタンR-17(V)を押して“Precount”に●を移動し、ボタンR-14(-,+)を使ってプレカウントのオン/オフを設定します。  
プレカウントをオンにすると、手順7でボタンL-16 (START/STOP)を押して記録を開始した場合に、1小節分のプレカウントが入ります。
- ボタンR-15(EXIT)を押して、メニューを閉じます。

### メモ

- メニュー画面の2ページ目に“RecType”という設定項目がありますが、この項目はシステムトラックに演奏を記録する際は使用できません

## 7. 鍵盤演奏を開始します。

- 次のいずれかの操作を行うと同時に、記録が開始されます。
  - 鍵盤を押す。
  - ボタンL-12(INTRO)、ボタンL-13(NORMAL/FILL-IN)、ボタンL-14(VARIATION/FILL-IN)のいずれかを押す。
  - ボタンL-16(START/STOP)を押す。演奏開始前に休符を入れたい場合は、ボタンL-16(START/STOP)を押して記録を開始し、必要な休符が入った後で鍵盤演奏を開始する。
- 記録が開始されると、ボタンC-2(RECORD)が点滅から点灯に変わります。記録中は、液晶画面に現在の小節数(MEASURE)と拍数(BEAT)が表示されます。
- ホイールS-1(PITCH BEND)やペダルの操作も記録されます。
- 記録中に、記録可能な残り音符数が100を切ると、液晶画面の小節数(MEASURE)と拍数(BEAT)表示が点滅します。

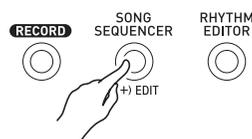
## 8. 記録を終了するには、ボタンL-16(START/STOP)を押します。

- このままボタンL-16(START/STOP)を押すと、今記録した演奏を再生することができます。記録内容の再生について詳しくは、68ページ「記録したソングを再生する」をご参照ください。

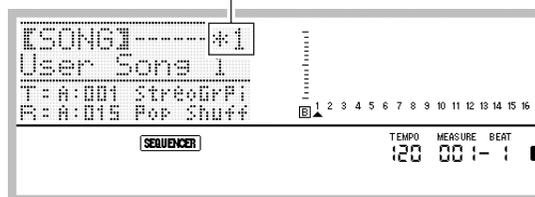
## 9. ソングシーケンサーモードを終了するには、ボタンC-3(SONG SEQUENCER)またはボタンR-15(EXIT)を押します。

### トラック01~16に演奏を記録するには

## 1. ボタンC-3(SONG SEQUENCER)を押して、ソングシーケンサーモードに入ります。



ソングエリア番号

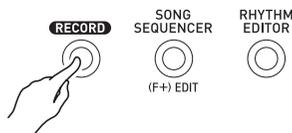


- ソングエリア番号に“\*”が付いている場合は、すでにそのエリアに記録済みのデータがあることを表します。
- レベルメーター部の **A** は現在システムトラックが選択されていることを表し、**B** はトラック01~16のいずれかが選択されていることを表します(どのトラックが選択されているかは、▲の位置で表示されます)。
- レベルメーター部の各トラック番号の上に■が付いている場合は、そのトラックに記録済みのデータがあることを表します。

## 2. ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使ってソングエリア番号を選択します。

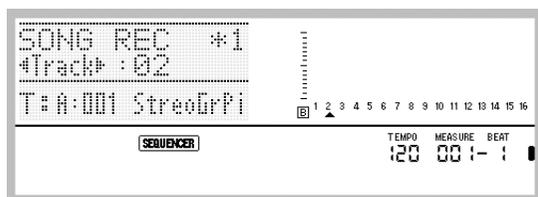
- 記録済みのデータのあるソングエリアを選ぶと、その時点で、そのソングのヘッダー設定(63ページ)が呼び出されます。

### 3. ボタンC-2(RECORD)を押します。



- ボタンが点滅を開始し、鍵盤を押すと同時に記録が開始される記録待機状態に入ります。手順7までは、誤って鍵盤を押さないよう、ご注意ください。

### 4. ボタンR-17(<,>)を使って、トラック01~16の中の1つを選びます。



### 5. 演奏の記録を開始する前の、各種のパネル設定を行います。

- 記録の開始時に利用する音色の選択、テンポの設定、ミキサー設定などを行います。可能な設定については62ページ「システムトラックとトラック01~16で共通の記録内容」および「トラック01~16に記録される内容」の「記録開始時」をご参照ください。またミキサー設定については、67ページ「ソングシーケンサーモードでのミキサー設定について」をご参照ください。

### 6. メニューを使って、拍子その他の設定を行います。

- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。  
"Beat" (拍子)に●が付いた状態で、次のようなメニュー画面が表示されます。



- ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って拍子を設定します。  
拍子は2/4~8/4, 2/8~16/8の間で設定できます。
- ボタンR-17(V)を押して"Metronome"に●を移動し、ボタンR-14(-,+)を使って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すると、記録中にメトロノーム音が鳴ります(再生時には鳴りません)。
- ボタンR-17(V)を押して"Precount"に●を移動し、ボタンR-14(-,+)を使ってプレカウントのオン/オフを設定します。  
プレカウントをオンにすると、手順7でボタンL-16 (START/STOP)を押して記録を開始した場合に、1小節分のプレカウントが入ります。
- ボタンR-17(V)を押して"RecType"に●を移動し、ボタンR-14(-,+)を使って"REPL"または"OVDB"のいずれかを選びます。

このタイプの記録を実行したい場合は:	これを選択:
記録対象のトラックにデータがあるとき、そのデータを消去して新規に記録を開始する。	REPL(Replace)
記録対象のトラックにデータがあるとき、そのデータはそのまま残し、新しい演奏を重ねて記録する。	OVDB(Overdub)

- ボタンR-15(EXIT)を押して、メニューを閉じます。

### 7. 鍵盤演奏を開始します。

- 鍵盤を押すと同時に記録が開始され、ボタンC-2 (RECORD)が点滅から点灯に変わります。記録中は、液晶画面に現在の小節数(MEASURE)と拍数(BEAT)が表示されます。
- 演奏開始前に休符を入れたい場合は、ボタンL-16 (START/STOP)を押して記録を開始し、必要な休符が入った後で鍵盤演奏を開始してください。
- ホイールS-1 (PITCH BEND)やペダルの操作も記録されます。
- 記録中に、記録可能な残り音符数が100を切ると、液晶画面の小節数(MEASURE)と拍数(BEAT)表示が点滅します。

**8. 記録を終了するには、ボタンL-16(START/STOP)を押します。**

- このままボタンL-16(START/STOP)を押すと、今記録した演奏を再生することができます。記録内容の再生について詳しくは、68ページ「記録したソングを再生する」をご参照ください。

**9. ソングシーケンサーモードを終了するには、ボタンC-3(SONG SEQUENCER)またはボタンR-15(EXIT)を押します。**

**記録直後にトラック1つをクリアするには**

**1. 記録終了後のソングシーケンサーモード画面(ソングシーケンサーモードの初期画面)で、ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。**

- ソングシーケンサーメニュー画面が表示されます。



**2. “ClearTrack”に●が表示されているので、そのままボタンR-16(ENTER)を押します。**

- “Clear Track”画面が表示されます。このとき、今記録したトラックが、クリアの対象として表示されます。

**3. ボタンR-16(ENTER)を押します。**

- “Sure?”という確認メッセージが表示されます。

**4. クリアして良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。**

**メモ**

- 任意のトラックを指定してクリアする操作については、74ページ「トラック1つをクリアするには」をご参照ください。

**記録直後にソング1曲をクリアするには**

**1. 記録終了後のソングシーケンサーモード画面(ソングシーケンサーモードの初期画面)で、ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。**

- ソングシーケンサーメニュー画面が表示されます。

**2. ボタンR-17(∧、∨)を使って“ClearSong”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。**

- “Clear Song”画面が表示されます。このとき、今記録したソングが、クリア対象として表示されます。

**3. ボタンR-16(ENTER)を押します。**

- “Sure?”という確認メッセージが表示されます。

**4. クリアして良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。**

**メモ**

- 任意のソング、またはすべてのソングをクリアする操作については、71ページ「ソングをクリアするには」をご参照ください。

## ソングシーケンサーモードでのミキサー設定について

再生待機中、再生中、記録待機中(ボタンC-2(RECORD)点滅中)、および記録中(ボタンC-2(RECORD)点灯中)に、ミキサー機能呼び出すことができます。ボタンC-5(MIXER)を押すとミキサー画面が表示され、もう1度ボタンC-5(MIXER)を押すかボタンR-15(EXIT)を押すと、ソングシーケンサーモードの画面に戻ります。

ミキサーのパートとソングシーケンサーのトラックの対応は、次のとおりです。

ミキサー	ソングシーケンサー
パートA04~A07, A09~A16	システムトラック
パートB01~B16	トラック01~16

### 再生待機中や再生中に可能なミキサー操作

再生待機中および再生中は、すべてのミキサー設定の変更が可能です。ただし、次の点にご注意ください。

- 再生待機中にミキサー設定を変更したい場合は、再生するソングを選んだ後で変更してください。ミキサー設定を変更してからソングを切り替えると、切り替え後のソングのヘッダー設定が呼び出されるため、ミキサー設定もそのソングのものに切り替わります。
- 再生待機中に変更できるミキサー設定は、ソングのヘッダー設定に含まれているミキサー設定だけです。ソングの途中にミキサー設定が記録されている場合は、そのミキサー設定が優先されます。

### 記録待機中に可能なミキサー操作

記録対象のトラックに応じて、次のパートのミキサー設定(パートのオン/オフ設定を除く)が可能です。設定した内容は、記録を開始すると同時に、ヘッダー設定(63ページ)として記録されます。

システムトラック	トラック01~16
A05(UPPER 1)、A06(UPPER 2)、A07(LOWER)、A04(オートハーモナイズ)の各パート	各トラックに対応したパート(B01~B16)

### 記録中に可能なミキサー操作

システムトラックへの記録中は、ミキサー設定はできません。トラック01~16のいずれかへの記録中は、各トラックに対応したパート(B01~B16)のミキサー設定(パートのオン/オフ設定を除く)が可能です。ミキサー画面上で、ミキサーの設定値を変更した時点で、記録されます。

ミキサー機能や操作について詳しくは、35ページ「ミキサー機能を使う」をご参照ください。

## ソングのヘッダー設定を書き換える(パネルレコード)

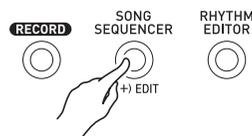
ソングの冒頭には、演奏を開始する時点でのさまざまな設定が、ヘッダー設定として記録されています。「パネルレコード」を使うと、このヘッダー設定だけを一括して書き換えることができます。

パネルレコードの操作で書き換えが可能なヘッダー設定は、次の各項目です。

- リズムの選択
- テンポの設定
- スケールの設定
- 下記のミキサー設定
  - A04~A07, B01~B16 のすべてのパートパラメーター(ただしパート オン/オフを除く)
  - A09~A16のパート オン/オフ、コースチューン、ファインチューン、スケール オン/オフ、DSPライン オン/オフ
  - DSPパートのボリューム、パン、リバーブセンド
- エフェクトの設定
- アンプボリューム
- UPPER 1パートの音色、UPPER 2パートの音色、LOWERパートの音色の選択

### パネルレコードを実行するには

- ボタンC-3(SONG SEQUENCER)を押して、ソングシーケンサーモードに入ります。



- ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使ってソングエリア番号を選択します。

- ヘッダー設定を書き換えるための、各種のパネル設定を行います。

- ミキサー設定やテンポ設定、システムトラックのリズム選択、トラックごとの音色選択などを行います。
- システムトラックのUPPER 1、UPPER 2、LOWER各パートの音色やミキサー設定を変更したい場合は、ミキサー機能を使ってパートA05(UPPER 1)、A06(UPPER 2)、A07(LOWER)の設定を変更してください。

- すべてのパネル設定が完了したら、ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。

- ソングシーケンサーメニュー画面が表示されます。

5. ボタンR-17(V)を押して“PanelRecord”に●を移動します。

```

-5. SEQ Menu-
* ClearTrack >Ent
* ClearSong >Ent
# PanelRecord >Ent
    
```

6. パネルレコードを実行するには、ボタンR-16(ENTER)を押します。

7. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、ヘッダー設定を書き換えるにはボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

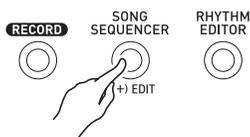
## 記録したソングを再生する

ここでは、ソングシーケンサーモードで記録したソングに対して可能な、次の操作について説明します。

- ソングを再生する。
- ソングの再生を早送り、早戻し、一時停止、再開する。
- ソングの中の特定の1パートだけを選んで再生する。
- ソングの特定区間を指定してリピート再生する。
- ソングに名前を付ける。
- ソングをクリアする。

## 記録したソングを再生するには

1. ボタンC-3(SONG SEQUENCER)を押して、ソングシーケンサーモードに入ります。



2. ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使ってソングエリア番号を選択します。
3. 必要に応じて、再生開始時のミキサー設定やテンポ設定など、各種のパネル設定を行います。
- システムトラックのUPPER 1、UPPER 2、LOWER各パートの再生開始時の音色やミキサー設定を変更したい場合は、ミキサー機能を使ってパートA05(UPPER 1)、A06(UPPER 2)、A07(LOWER)の設定を変更してください。
  - 記録したままの状態での再生したい場合は、この操作は不要です。

4. ボタンL-16(START/STOP)を押します。

- 再生が開始されます。再生中は、次の操作が可能です。

これをするには:	この操作を行う:
早送り	ボタンL-14(▶▶FF)を押したままにする。
早戻し	ボタンL-13(◀◀REW)を押したままにする。
一時停止	ボタンL-15(PAUSE)を押す。
一時停止中の再生を再開	ボタンL-15(PAUSE)を押す。
リピート再生	105ページ「曲の一部を繰り返し再生するには」の手順4~6。

- 再生の一時停止中も、ボタンL-14(▶▶FF)を押している間は早送り、ボタンL-13(◀◀REW)を押している間は早戻しされます。ボタンを離すと、そこで一時停止します。
- 再生中(および再生待機中)は、ボタンR-17(<, >)を使ってトラックを選択することができます。鍵盤を弾くと、現在選ばれているトラックに対応するパート(システムトラックの場合は、A04~A07)の音が鳴ります。
- 曲の最後まで到達すると、再生は自動的に停止します。途中で再生を停止したい場合は、再生中にボタンL-16(START/STOP)を押します。

### 特定の1パートだけを再生するには

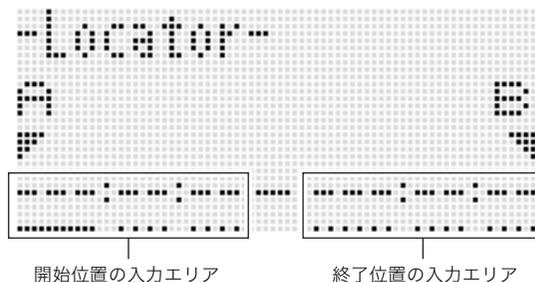
1. ボタンC-3(SONG SEQUENCER)を押して、ソングシーケンサーモードに入ります。
2. ダイアルまたはボタンR-14(-、+)を使ってソングエリア番号を選択します。
3. ボタンC-5(MIXER)を押して、ミキサー画面を表示します。
4. ボタンR-17(<、>)を使って、単独で再生したい1パート(A04~A16、B01~B16のいずれか)を選びます。
  - 例えばシステムトラックに記録した、UPPER 1パートを使ったメロディー演奏だけを再生したい場合は、A05パートを選びます。各パートの内容について詳しくは、35ページ「パート構成」をご参照ください。
5. ボタンR-17(∧、∨)を使って、“Part”の設定値に【 】を移動します。



6. ボタンR-14(-、+)を同時に押します。
  - 設定値が“Sol” (Solo) に切り替わります。
7. ボタンL-16(START/STOP)を押します。
  - 手順4で選択したパート単独の再生が開始されます。
  - 曲の最後まで到達すると、再生は自動的に停止します。途中で再生を停止したい場合は、再生中にボタンL-16(START/STOP)を押します。

### 特定の区間を指定してリピート再生するには

1. ボタンL-12(REPEAT)を押したままにし、次のようなロケータ画面が表示されたら離します。



2. 区間リピート再生したい範囲の開始位置の小節を指定します。
  - (1) ボタンR-14(+)を押します。開始位置の入力エリア(A)に“001:01:00”が入力され、カーソルが点滅を開始します。
  - (2) ダイアルまたはボタンR-14(-、+)を使って、開始位置の小節番号を指定します。
3. 区間リピート再生したい範囲の終了位置の小節を指定します。
  - (1) ボタンR-17(>)を3回押して、終了位置の小節番号の下にカーソルを移動します。ボタンR-14(+)を押します。終了位置の入力エリア(B)に、開始位置として指定した値+1小節が初期入力されます。
  - (2) ダイアルまたはボタンR-14(-、+)を使って、終了位置の小節番号を指定します。
4. ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 点滅していたカーソルが、点灯状態に戻ります。
5. ボタンR-15(EXIT)を押して、ロケータ画面を閉じます。
6. 区間リピート再生を開始するには、次の操作を行います。
  - (1) ボタンL-12(REPEAT)を押します。液晶画面に[REPEAT]インジケータが点灯します。
  - (2) ボタンL-16(START/STOP)を押します。指定した区間が繰り返し再生されます。
7. 再生を停止するには、ボタンL-16(START/STOP)を押します。

## メモ

- 上記の手順4でボタンR-16(ENTER)を押さずにボタンR-15(EXIT)を押すと、範囲指定がキャンセルされ、ロケータ画面が閉じます。
  - 上記の操作によってロケータ画面で指定した開始位置と終了位置の値は、次のイベント編集操作を行う画面を呼び出したときの初期値として表示されます。
    - 83ページ「トラック内の指定範囲のイベントを削除するには」
    - 84ページ「指定範囲のイベントを任意の位置にコピーするには」
    - 86ページ「トラック内の指定範囲のノートイベントをクオンタイズするには」
    - 87ページ「トラック内の指定範囲のピッチベンダーイベントを削除するには」
- 編集範囲をリピート再生して確認し、そのまま上記の編集操作を行うと便利です。

## ソングエディットを行う

ソングの1つを対象として、次の編集操作が可能です。

- 任意のソング、またはすべてのソングをクリアする
- ソングをあるエリアから別のエリアにコピーする
- ソング内の指定した小節を削除する
- ソング内の指定位置に空白小節を挿入する
- システムトラックへの記録内容をトラック04~07、09~16に展開する
- ソングの名前を変更する

### ソングエディットを開始するには

1. ボタンC-3(SONG SEQUENCER)を押して、ソングシーケンサーモードに入ります。
2. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-3(EDIT)を押して、エディットメニューを表示します。

```
-EDIT-
# EventEdit    >Ent
# TrackEdit    >Ent
# SongEdit     >Ent
```

3. ボタンR-17(V)を押して“SongEdit”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 次のようなソングエディットメニューが表示されます。

```
-Song EDIT-    1/2
# Clear        >Ent
# Copy         >Ent
# Delete/leas >Ent
```

## ソングをクリアするには

- 70ページ「ソングエディットを開始するには」の操作を行い、ソングエディットメニューを表示します。
- “Clear”に●が表示されているので、そのままボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “Clear Song”画面が表示されます。
- ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って、クリアするソングエリア番号を指定します。
  - 記録済みのデータを含むソングエリア番号を指定すると、番号の左側に“\*”が表示されます。

```

-Clear Song-
Song * [ 1 ]
          1% Use
...Press Enter
    
```

- ここで“All”を指定すると、すべてのソングが一括してクリアされます。

- ボタンR-16(ENTER)を押します。
- “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、クリアして良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

## ソングをあるエリアから別のエリアにコピーするには

- 70ページ「ソングエディットを開始するには」の操作を行い、ソングエディットメニューを表示します。
- ボタンR-17(Λ, V)を使って“Copy”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “Copy Song”画面が表示されます。このとき、“Copy”の設定値に【 】が表示されます。
- ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って、コピー元のソングエリア番号を指定します。
- ボタンR-17(V)を押して、“To”の設定値に【 】を移動します。

```

-Copy Song-
Copy          * [ 2 ]
To            [ 3 ]
...Press Enter
    
```

- 記録済みのデータを含むソングエリア番号を指定すると、その番号の左側に“\*”が表示されます。

- ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って、コピー先のソングエリア番号を指定します。
- ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - コピー先のソングエリアが空の場合は即座にコピーが実行されます。
  - コピー先のソングエリアに記録済みのデータがある場合は、上書きして良いかを確認する次の画面が表示されます。

```

-Copy Song-
No.3 exists.
Overwrite?
...Press No/Yes
    
```

- 上書きして良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

### ソング内の指定した小節を削除するには

1. 70ページ「ソングエディットを開始するには」の操作を行い、ソングエディットメニューを表示します。
2. ボタンR-17(Λ、V)を使って“DeleteMeas.”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “Delete Measure”画面が表示されます。このとき、“Measure”の設定値に【 】が表示されます。
3. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、削除を開始する小節番号を指定します。
4. ボタンR-17(V)を押して、“Size”の設定値に【 】を移動します。



5. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、削除する小節数を指定します。
6. ボタンR-16(ENTER)を押します。
7. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、削除して良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

### ソング内の指定位置に空白小節を挿入するには

1. 70ページ「ソングエディットを開始するには」の操作を行い、ソングエディットメニューを表示します。
2. ボタンR-17(Λ、V)を使って“InsertMeas.”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “Insert Measure”画面が表示されます。このとき、“Measure”の設定値に【 】が表示されます。
3. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、小節の挿入を開始する小節番号を指定します。
4. ボタンR-17(V)を押して、“Size”の設定値に【 】を移動します。
5. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、挿入する小節数を指定します。
  - 例えば“Measure”として002、“Size”として003を指定すると、2小節目の手前に、3小節分の空白(休符)が挿入されます。
6. ボタンR-16(ENTER)を押します。
7. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、挿入を実行して良い場合はボタンR-14の(YES)を、挿入をやめるにはボタンR-14の(NO)を押します。

## システムトラックへの記録内容をトラック 04~07、09~16に展開するには

61ページ「ソング、トラック、パートについて」で説明したように、システムトラックは単一のトラックながら、鍵盤演奏と自動伴奏のデータが複数のパート(A04~A07、A09~A16)に別々に記録されています。これら各パートのデータを、トラック04~07、09~16に展開し、1パートにつき1トラックのデータとして独立させることができます。例えば各伴奏パートを個別に編集したい場合などに便利です。



### 重要

- この操作を行うと、現在システムトラックに記録されているデータのうち、テンポデータを除くすべてのデータは消去されます。
- この操作を行うと、現在トラック04~07、および09~16に記録されているデータはすべて消去され、システムトラックのデータで上書きされます。

1. 70ページ「ソングエディットを開始するには」の操作を行い、ソングエディットメニューを表示します。
2. ボタンR-17(Λ、V)を使って“Extract”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 次のような“Extract”画面が表示されます。



3. ボタンR-16(ENTER)を押します。
4. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、展開を実行して良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

## ソングの名前を変更するには

1. 70ページ「ソングエディットを開始するには」の操作を行い、ソングエディットメニューを表示します。
2. ボタンR-17(V)を押して“Rename”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “Rename”画面が表示されます。



3. ボタンR-17(<、>)を使って、ソング名の12文字の中から変更したい文字にカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って文字を切り替えます。
  - 入力できる文字は、119ページ「入力可能文字一覧」をご参照ください。
  - スペースを挿入するには、ボタンR-14(-、+)を両方一緒に押します。
4. ボタンR-16(ENTER)を押します。
5. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、名前を変更して良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

## トラックエディットを行う

ソングに含まれるトラック(システムトラック、トラック01~16)の1つを対象として、次の編集操作が可能です。

- トラック1つをクリアする。
- あるトラックから別のトラックにコピーする(トラック01~16のみ)。
- 2つのトラックを1つのトラックにまとめる(トラック01~16のみ)。

### トラックエディットを開始するには

1. ボタンC-3(SONG SEQUENCER)を押して、ソングシーケンサーモードに入ります。
2. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-3(EDIT)を押して、エディットメニューを表示します。
3. ボタンR-17(Λ、V)を使って“TrackEdit”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 次のようなトラックエディットメニューが表示されます。

```

-Track EDIT-
# Clear      >Ent
# Copy       >Ent
# Merge      >Ent
    
```

### トラック1つをクリアするには

1. 74ページ「トラックエディットを開始するには」の操作を行い、トラックエディットメニューを表示します。
2. “Clear”に●が表示されているので、そのままボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “Clear Track”画面が表示されます。

```

-Clear Track-
 4Track#
 * 01
 ...Press Enter
    
```

3. ダイヤルまたはボタンR-17(<、>)を使って、クリアするトラックを指定します。
  - レベルメーター部の各トラック番号の上に■が付いている場合は、そのトラックに記録済みのデータがあることを表します。
  - ボタンR-14(-、+)を押して、トラックを指定することもできます。
4. ボタンR-16(ENTER)を押します。
5. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、クリアして良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

## あるトラックから別のトラックにコピーするには (トラック01~16のみ)

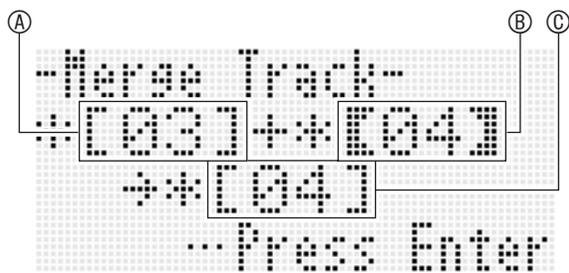
- 74ページ「トラックエディットを開始するには」の操作を行い、トラックエディットメニューを表示します。
- ボタンR-17(Λ、V)を使って“Copy”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “Copy Track”画面が表示されます。このとき、“Copy”の設定値に【 】が表示されます。
- ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、コピー元のトラック番号を指定します。
- ボタンR-17(V)を押して、“To”の設定値に【 】を移動します。
  - 記録済みのデータを含むトラック番号を指定すると、その番号の左側に“\*”が表示されます。
- ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、コピー先のトラック番号を指定します。
- ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - コピー先のトラックが空の場合は即座にコピーが実行されます。
  - コピー先のトラックに記録済みのデータがある場合は、上書きして良いかを確認する次のような画面が表示されます。



上書きして良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

## 2つのトラックを1つのトラックにまとめるには (トラック01~16のみ)

- ソングシーケンサーモードで、1つにまとめたいトラックのうち数字の小さい側を、ボタンR-17(<、>)を使って選択します。
  - 例として、トラック03とトラック05のデータを1つにまとめ、トラック06に書き込む場合の操作で説明します。ここでは、トラック03を選択してください。
- 74ページ「トラックエディットを開始するには」の手順2~3の操作を行い、トラックエディットメニューを表示します。
- ボタンR-17(V)を押して“Merge”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 次のような“Merge Track”画面が表示されます。このとき、Ⓑの設定値に【 】が表示されます。



- Ⓐ: 1つにまとめるトラックの片方(手順1で選択したトラックが初期入力されています)
- Ⓑ: 1つにまとめるトラックのもう片方
- Ⓒ: 1つにまとめた後のトラックの書き込み先

- ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、Ⓑの値を“05”(トラック05を表します)にします。
  - Ⓑの値を変更すると、Ⓒの値も連動して変化します。
- ボタンR-17(>)または(V)を押して、Ⓒの設定値に【 】を移動します。
- ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、Ⓒの値を“06”(トラック06を表します)にします。

## 7. ボタンR-16(ENTER)を押します。

- 書き込み先のトラックが空の場合は即座に書き込みが実行されます。
- 書き込み先のトラックに記録済みのデータがある場合は、上書きして良いかを確認する次のような画面が表示されます。



上書きして良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

### メモ

- 上記の操作を行っても、まとめ元のトラックの内容はクリアされません。1つにまとめた結果としてトラックが不要となった場合は、74ページ「トラック1つをクリアするには」の操作でクリアしてください。

## イベントエディットを行う

ソングシーケンサーは、演奏時に行われた本機に対するすべての操作を、「イベント」というデータとして記録しています。イベントは、ソングを構成する最小単位です。例えば鍵盤を押す、という1操作は、音が始まる小節:拍:ティック、音の高さ、音の長さ、音の強さ、といったイベントとして記録されます。こうした個々のイベントを対象として、次の編集操作が可能です。

- イベントを削除する
- イベントを挿入する
- 指定範囲のイベントを任意の位置にコピーする
- ノートイベントをクオンタイズする※
- ピッチベンダーイベントを削除する
- ノートイベントのペロシティー値を調整する
- ノートイベントのゲートタイム値を調整する
- イベント編集時に画面上に表示するイベントの種類を選択する(ビューセレクト)
- 拍子イベントを挿入または削除する
- ノートイベントを直接入力する(ステップ入力)

※クオンタイズとは、ノートイベントのノートオンのタイミングを、基準となる音符に合わせて自動的に調整する操作です。

## イベントエディットを開始するには

1. ボタンC-3(SONG SEQUENCER)を押して、ソングシーケンサーモードに入ります。
2. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-3(EDIT)を押して、エディットメニューを表示します。
3. “EventEdit”に●が表示されているので、そのままボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 次のようなイベントエディット画面が表示されます。



- イベントエディット画面の表示の見かたについて詳しくは、77ページ「イベントのタイプと画面上の表示について」をご参照ください。

4. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-13(MENU)を押します。

- 次のようなイベントエディットメニューが表示されます。

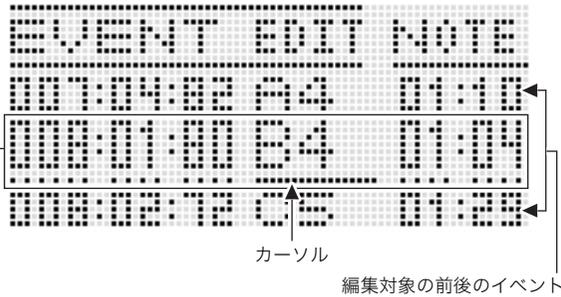


- この後は実行したい操作に応じてメニュー内の項目を選択し、実行します。個々の操作については、この後個別の操作手順の中で説明します。

## イベントのタイプと画面上の表示について

イベントエディット画面には、ソングを構成する個々のイベントが、次の画面例のように数値や文字で表示されます。

編集対象のイベント

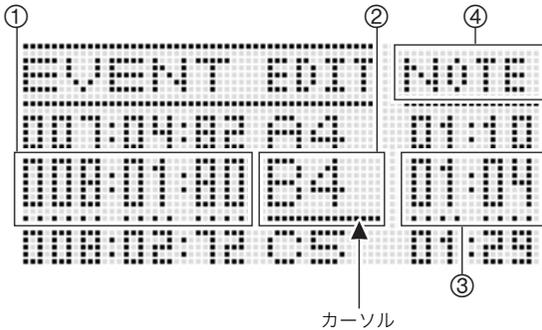


イベントエディット画面には、同時に3つのイベントデータが表示されます。中央の行のイベントが、現在の編集対象イベントです。設定値の下にカーソル(実線)が表示されているとき、その設定値を変更することができます。設定値の下の破線は、カーソルをその位置に移動可能であることを表しています。

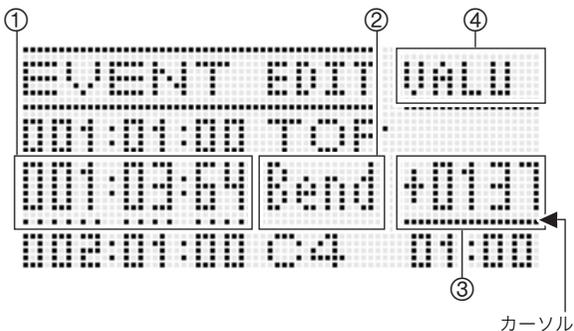
### ■ イベントデータの読み方

2種類のイベントの表示例で、イベントデータの読み方を説明します。

- 表示例 (1) 「ノート」イベントの場合



- 表示例 (2) 「ピッチベンダー」イベントの場合



①～④の位置に表示される内容は、次のとおりです。

番号	解説
①	イベントの種類に関係なく、イベントの位置(タイミング)が「小節:拍:ティック」の形式で表示されます。「ティック」とは、1拍よりも短い時間を刻む単位です。ソングシーケンサーのデータは、96ティック=1拍(2/4～8/4拍子の場合)または48ティック=1拍(2/8～16/8拍子の場合)です。
②	ほとんどのイベントでは、この位置にイベントタイプが略称で表示されます。例えば表示例(2)の「Bend」は、ピッチベンダーイベントを表します。例外として、ノートイベント(表示例(1))とコードイベントの場合は、この位置にイベントのパラメーター(ノートイベントでは音名、コードイベントではルート)の設定値が表示されます。 この位置の表示内容と、対応するイベントタイプについては、78ページ「イベントデータ一覧」をご参照ください。
③	この位置には、イベントタイプに応じたパラメーターの設定値が表示されます。複数のパラメーターを持つ一部のイベントでは、ボタンR-17(<、>)を使ってカーソルを移動し、複数のパラメーターの間で表示を切り替えることができます。カーソル位置のパラメーター名を、④の位置の表示で確認することができます。
④	イベントの小節、拍、ティックの位置にカーソルがある場合は、それぞれ「MEAS.」、「BEAT」、「TICK」と表示されます。

## ■ イベントデータ一覧

イベントの画面上での表示と、対応するイベントタイプ、およびイベントタイプごとのパラメーターと設定値の範囲は、下表のとおりです。

- 下表の「②表示」と「④表示」は、77ページ「イベントデータの読み方」の各画面の②、④の位置に対応します。
- 下表の「Insert時の②表示」は、イベント挿入の操作(83ページ「イベントを挿入するには」の手順3)を実行したときに【 】内に表示される、イベントのタイプ名です。
- 「パラメーター名」欄の「←」は、パラメーター名がイベント名と同じであることを表します。

### システムトラック、トラック01-16共通のイベント

イベントタイプ		Insert時の②表示	④表示	パラメーター名	設定値の範囲
②表示	イベント名				
TOP	(ソングの開始位置)	—	—	—	(編集不可)
※1	ノート	【Note】	NOTE	音名	C- - C0 - G9※2
			GATE	ゲートタイム	00:00 - 99:95
			VEL	ベロシティ	001 - 127
Bend	ピッチベンダー	【Bend】	VALU	←	-8192 - 0000 - +8191
Mod	モジュレーション※3	【Modulat】	VALU	←	000 - 127
END	(ソングの終了位置)	—	—	—	(編集不可)

※1 ノートイベントは、②の位置にイベント名ではなく、音名(“C4”など)が表示されます。

※2 画面表示の“C-”は、C-1(C0の1オクターブ下)を表します。

※3 83ページ「イベントを挿入するには」の操作でのみ追加可能なイベントです。音にビブラート効果を与えます。

### トラック01-16のイベント

イベントタイプ		Insert時の②表示	④表示	パラメーター名	設定値の範囲
②表示	イベント名				
TONE	パート音色	【Tone】	VALU	音色番号	A:001 - L:010
Sus	パートサステインペダル	【Sustain】	VALU	←	000 - 127
Sost	パートソステヌートペダル	【Sostenu】	VALU	←	000 - 127
Soft	パートソフトペダル	【Soft】	VALU	←	000 - 127
Vol	パートボリューム	【Volume】	VALU	←	000 - 127
Pan	パートパン	【Pan】	VALU	←	-64 - 00 - +63
CTun	パートコースチューン	【CrsTune】	VALU	←	-24 - 00 - +24
FTun	パートファインチューン	【FinTune】	VALU	←	-99 - 00 - +99
BndR	パートバンドレンジ	【BendRng】	VALU	←	00 - 24
RSnd	パートリバーブセンド	【RevSend】	VALU	←	000 - 127
CSnd	パートコーラスセンド	【ChoSend】	VALU	←	000 - 127
ScIE	パートスケール オン/オフ	【ScaleEn】	VALU	←	on, oFF
DspL	パートDSPライン オン/オフ	【DspLine】	VALU	←	on, oFF
Exp	パートエクスプレッション※4	【Express】	VALU	←	000 - 127

※4 83ページ「イベントを挿入するには」の操作でのみ追加可能なイベントです。音量に変化を与えます。

システムトラックのイベント

イベントタイプ		Insert時の②表示	④表示	パラメーター名	設定値の範囲
②表示	イベント名				
TnU1	UPPER 1音色	【Tone_U1】	VALU	音色番号	A:001 - L:010
TnU2	UPPER 2音色	【Tone_U2】	VALU	音色番号	A:001 - L:010
TnLo	LOWER音色	【Tone_Lo】	VALU	音色番号	A:001 - L:010
TnHm	オートハーモナイズ音色	【Tone_Hm】	VALU	音色番号	A:001 - L:010
※1	コード	【Chord】	ROOT	ルート	C - B
			TYPE	コードタイプ	※2
			CVEL	コードベロシティ	000 - 127
RHY	リズム番号	【Rhythm】	VALU	リズム番号	A:001 - F:010
Rctl	リズムコントローラー	【RhyCtrl】	VALU	←	※3
APrt	伴奏パート オン/オフ	【AcmpPrt】	PART	パート	PREC, DRUM, BASS, CHD1 - CHD5
			VALU	←	on, oFF
Layr	レイヤー オン/オフ	【Layer】	VALU	←	on, oFF
Shft	オクターブシフト	【OctShft】	PART	パート	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	←	-2 - 0 - +2
Splt	スプリット オン/オフ	【Split】	VALU	←	on, oFF
TMPO	テンポ	【Tempo】	VALU	←	30 - 255
SplP	スプリットポイント	【SplitPt】	VALU	←	C - C0 - G9※4
HmAp	オートハーモナイズ/アルペジエーター	【HarmArp】	VALU	←	oFF, 001 - 162
ApHd	アルペジエーターホールド	【ArpHold】	VALU	←	on, oFF
ApSp	アルペジエータースピード	【ArpSpd】	VALU	←	1, 2, 2S, 3, 4, 4S, 6, 8
ApPt	アルペジエーターパート	【ArpPart】	VALU	←	U12, U1, U2, Low
Revb	リバーブ	【Reverb】	VALU	←	oFF, 01 - 10
Chrs	コーラス	【Chorus】	VALU	←	1 - 5
DSP	DSP	【DSP】	VALU	←	ton, 001 - 200
Scal	スケール	【Scale】	NOTE	キー	C - B
			Cent	セント	-99 - 00 - +99
Sus	パートサステインペダル	【Sustain】	PART	パート	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	←	000 - 127
Sost	パートソステヌートペダル	【Sostenu】	PART	パート	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	←	000 - 127
Soft	パートソフトペダル	【Soft】	PART	パート	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	←	000 - 127
Vol	パートボリューム	【Volume】	PART	パート	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	←	000 - 127
Pan	パートパン	【Pan】	PART	パート	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	←	-64 - 00 - +63

イベントタイプ		Insert時の②表示	④表示	パラメーター名	設定値の範囲
②表示	イベント名				
CTun	パートコースチューン	【CrsTune】	PART	パート	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	←	-24 - 00 - +24
FTun	パートファインチューン	【FinTune】	PART	パート	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	←	-99 - 00 - +99
BndR	パートベンドレンジ	【BendRng】	PART	パート	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	←	00 - 24
RSnd	パートリバーブセンド	【RevSend】	PART	パート	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	←	000 - 127
CSnd	パートコーラスセンド	【ChoSend】	PART	パート	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	←	000 - 127
DspL	パートDSPライン オン/オフ	【DspLine】	PART	パート	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	←	on, oFF
AVol	アンプボリューム※5	【AcmpVol】	VALU	←	000 - 127
AScl	アンプスケール※6	【AcmpScl】	VALU	←	on, oFF

※1 コードイベントは、②の位置にイベント名ではなく、コードのルート(“C”など)が表示されます。

※2 119ページ「指定できるコード種一覧」をご参照ください。

※3 Intro:イントロパターン、norml:ノーマルパターン、Vari:バリエーションパターン、nFlOn:ノーマルフィルイン オン、nFlOff:ノーマルフィルイン オフ、vFlOn:バリエーションフィルイン オン、vFlOff:バリエーションフィルイン オフ、Endin:エンディングパターン

※4 画面表示の“C-”は、C-1(C0の1オクターブ下)を表します。

※5 ファンクション項目の“AccompVol.”に相当する設定項目です。94ページ「AccompVol. (自動伴奏の音量)」をご参照ください。

※6 20ページ「自動伴奏にスケール設定を適用するかどうか選ぶには(アンプスケール)」をご参照ください。

### 編集するトラックを選択するには

- 76ページ「イベントエディットを開始するには」の手順1～3の操作を行い、イベントエディット画面を表示します。
- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンR-17(<、>)を押して、編集するトラックを選択します。

### イベントエディット画面でソングを再生するには(クイックプレイ)

- 76ページ「イベントエディットを開始するには」の手順1～3の操作を行い、イベントエディット画面を表示します。
- ボタンL-16(START/STOP)を押します。
  - 編集中のソングの再生が、現在のカーソル位置の先頭小節から開始されます。
  - 曲の最後まで到達すると、再生は自動的に停止します。途中で再生を停止したい場合は、再生中にボタンL-16(START/STOP)を押します。

### イベントエディット画面に表示するイベントの種類を選ぶには(ビューセレクト)

- 76ページ「イベントエディットを開始するには」の操作を行います。
- ボタンR-17(>)を押して、イベントエディットメニューの3ページ目を表示します。
- “ViewSelect”に●が表示されているので、そのままボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “View Select”画面が表示されます。



- ボタンR-17(∧、∨)を使って設定項目間で●を移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って各項目を“on”(表示する)または“oFF”(表示しない)の間で切り替えます。
  - 各設定項目に対応するイベントは、次のとおりです。

設定項目	対応するイベント
Note	Noteイベント
PitchBend	Pitch Bendイベント
Pedal	サステイン、ソフト、ソステヌート
Rhythm	Rhythm関連イベント
Chord	Chordイベント
Tempo	Tempoイベント
Tone	Toneイベント
Mixer	ミキサー機能関連のイベント (Toneイベントを除く)
Others	上記以外のすべてのイベント

- 各イベントについて詳しくは、77ページ「イベントのタイプと画面上の表示について」をご参照ください。

- 設定を確定して“View Select”画面を閉じるには、ボタンR-15(EXIT)を押します。

### 既存のイベントを編集するには

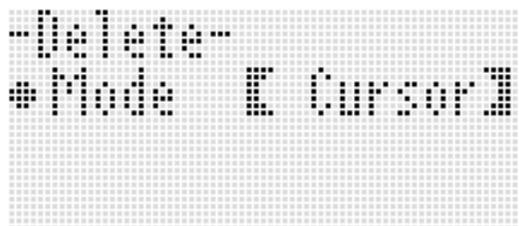
1. 編集したいイベントを含むトラックのイベントエディット画面を表示します。
  - 81ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
2. ボタンR-17(Λ、V)を使って、編集したいイベントにカーソルを移動します。
3. ボタンR-17(<、>)を使ってカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使ってカーソル位置の値を変更します。
  - 値の変更中はカーソルが点滅します。
  - ノートイベントの編集中は、鍵盤のキーを使って音の高さを変更できます。カーソルが“VEL”の位置にあるときは、音の高さと同時にベロシティ値も変更されます。
4. 変更した値を確定するには、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - カーソルが点灯状態になります。

### 単一のイベントを削除するには

1. 削除したいイベントを含むトラックのイベントエディット画面を表示します。
  - 81ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
2. ボタンR-17(Λ、V)を使って、削除したいイベントにカーソルを移動します。
3. ボタンC-8(DELETE)を押します。
  - ボタンを押すと同時に、カーソル位置のイベントが削除されます。

### トラック内のすべてのイベントを削除するには

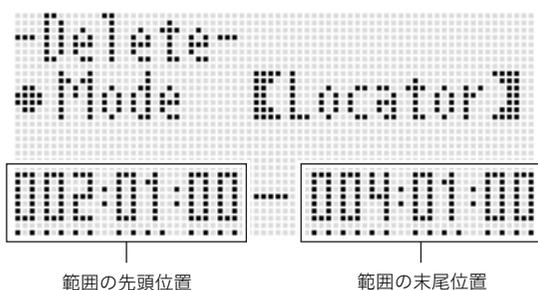
1. イベントを全削除したいトラックのイベントエディット画面を表示します。
  - 81ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
2. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-13(MENU)を押して、イベントエディットメニューを表示します。
3. ボタンR-17(Λ、V)を使って“Delete”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “Delete”画面が表示されます。



4. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って【 】内の表示を“All”に切り替え、ボタンR-16(ENTER)を押します。
5. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、削除して良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

## トラック内の指定範囲のイベントを削除するには

1. 削除したいイベントを含むトラックのイベントエディット画面を表示します。
  - 81ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
2. 必要に応じてソングの再生を行い、削除範囲を確認します。
  - 81ページ「イベントエディット画面でソングを再生するには(クイックプレイ)」をご参照ください。
3. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-13(MENU)を押して、イベントエディットメニューを表示します。
4. ボタンR-17(△、▽)を使って“Delete”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “Delete”画面が表示されます。
5. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って【 】内の表示を“Locator”に切り替えます。
  - 次のような範囲指定画面が表示されます。
  - ロケーター画面(69ページ)を使って指定した区間がある場合は、その区間が初期表示されます。



6. ボタンR-17(<、>)を使ってカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使ってカーソル位置の値を変更します。
  - 「範囲の末尾位置」で指定されているタイミングのイベントは、削除の対象とはなりません。
7. ボタンR-16(ENTER)を押します。
8. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、削除して良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

## イベントを挿入するには

1. イベントを挿入したいトラックのイベントエディット画面を表示します。
  - 81ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
2. ボタンR-17(△、▽)を使って、イベントを挿入したい位置にカーソルを移動します。
  - 新規イベントは、カーソルを移動した位置にあるイベントと同じタイミングに挿入されます。タイミングは、新規イベントの挿入後に、必要に応じて微調整してください。
3. ボタンC-9(INSERT)を押します。
  - 指定した位置にイベントが挿入され、次のような画面が表示されます。

音符の種類(Noteイベント時のみ)



イベントのタイプ名

4. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使ってイベントのタイプを指定します。
  - 指定可能なイベントのタイプについては、77ページ「イベントのタイプと画面上の表示について」をご参照ください。
  - イベントタイプとしてNoteイベントを指定したときの音符の種類(=ノートの長さ)は、ここで次のボタンを使って指定します。音の高さは、手順6の操作で指定してください。

この音符を指定するには:	このボタンを押す:
全音符	R-1(○)
2分音符	R-2(♪)
4分音符	R-3(♩)
8分音符	R-7(♫)
16分音符	R-8(♬)
32分音符	R-9(♭)
付点※	R-4(●)
3連符※	R-10(ƒ3)

※付点と3連符は、音符を選択した後で、音符に付加する形で指定します。例えば付点4分音符を指定するには、ボタンR-3(♩)、ボタンR-4(●)の順に押します。

### 5. ボタンR-16(ENTER)を押します。

- 指定したイベントが挿入されます。

EVENT	EDIT	NOTE
001:01:00	TOP	
001:03:00	C4	01:00
001:03:00	G4	01:00

### 6. イベントの各データの設定値を調節します。

- ボタンR-17(<、>)を使ってカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使ってカーソル位置の値を変更します。値の変更中はカーソルが点滅します。
- イベントごとの変更可能なデータの種類と設定値の範囲については、77ページ「イベントのタイプと画面上の表示について」をご参照ください。

### 7. イベントデータを確定するには、ボタンR-16(ENTER)を押します。

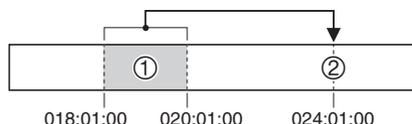
- カーソルが点灯状態に変わります。

#### メモ

- 手順3の操作は、イベントエディットメニューで“Insert”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押しても実行できます。

### 指定範囲のイベントを任意の位置にコピーするには

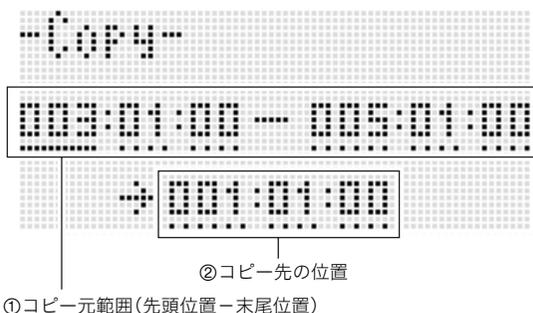
- イベントをコピーしたいトラックのイベントエディット画面を表示します。
  - 81ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
- 必要に応じてソングの再生を行い、①コピー元にする範囲と、②コピー先として指定する位置を確認します。



- 81ページ「イベントエディット画面でソングを再生するには(クイックプレイ)」をご参照ください。

### 3. ボタンC-10(COPY)を押します。

- “Copy”画面が表示されます。
- ロケーター画面(69ページ)を使って指定した区間がある場合は、その区間がコピー元範囲として初期表示されます。



- ボタンR-17(<、>)を使ってカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使ってカーソル位置の値を変更します。
- ボタンR-16(ENTER)を押します。

6. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、コピーを実行して良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

- ボタンR-14の(YES)を押すとコピーが実行されます。コピーが完了すると、“Complete”メッセージが表示され、“Copy”画面に戻ります。
- このときロケータ画面上の「②コピー先の位置」の値が、「①コピー元範囲」で指定されていた長さ分だけ、後ろに移動します。



同じコピー元範囲を続けてコピーしたい場合は、このまま手順5～6の操作を繰り返してください。

7. イベントエディット画面に戻るには、ボタンR-15(EXIT)を押します。

### 単一のノートイベントをクオンタイズするには

1. クオンタイズを実行したいイベントを含むトラックのイベントエディット画面を表示します。
  - 81ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
2. ボタンR-17(Λ、V)を使って、対象のイベントにカーソルを移動します。
3. ボタンC-11(QUANTIZE)を押します。
  - “Quantize”画面が表示されます。



4. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って【 】内の表示を“Cursor”に切り替えます。
5. クオンタイズの基準として使う音符を指定します。

この音符を指定するには:	このボタンを押す:
4分音符	R-3(♩)
8分音符	R-7(♪)
16分音符	R-8(♫)
32分音符	R-9(♬)
3連符※	R-10(♩♩♩)

※3連符は、音符を選択した後で、音符に付加する形で指定してください。例えば4分音符の3連符を指定するには、ボタンR-3(♩)、R-10(♩♩♩)の順に押します。

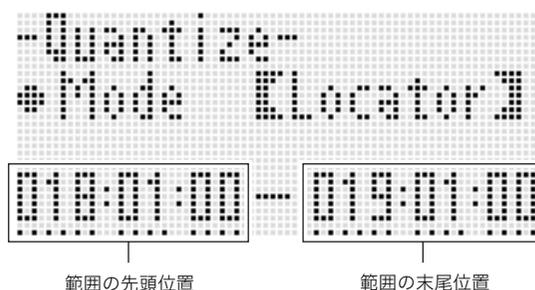
6. ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - クオンタイズが実行され、イベントエディット画面に戻ります。

## トラック内のすべてのノートイベントをクオンタイズするには

- クオンタイズを実行したいトラックのイベントエディット画面を表示します。
  - 81ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
- ボタンC-11 (QUANTIZE) を押します。
  - “Quantize”画面が表示されます。
- ダイヤルまたはボタンR-14(−、+)を使って【 】内の表示を“All”に切り替えます。
- 85ページ「単一のノートイベントをクオンタイズするには」の手順5の操作を行います。
- 必要に応じてボタンL-16 (START/STOP) を押します。
  - クオンタイズ実行後の状態で再生が行われます。ただし実際のデータは、まだ変更されません。
- ボタンR-16 (ENTER) を押します。
- “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、クオンタイズを実行して良い場合はボタンR-14の (YES) を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の (NO) を押します。

## トラック内の指定範囲のノートイベントをクオンタイズするには

- クオンタイズを実行したいイベントを含むトラックのイベントエディット画面を表示します。
  - 81ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
- 必要に応じてソングの再生を行い、クオンタイズを実行する範囲を確認します。
  - 81ページ「イベントエディット画面でソングを再生するには(クイックプレイ)」をご参照ください。
- ボタンC-11 (QUANTIZE) を押します。
  - “Quantize”画面が表示されます。
- ダイヤルまたはボタンR-14(−、+)を使って【 】内の表示を“Locator”に切り替えます。
  - 次のような範囲指定画面が表示されます。
  - ロケーター画面(69ページ)を使って指定した区間がある場合は、その区間が初期表示されます。



- ボタンR-17(<、>)を使ってカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(−、+)を使ってカーソル位置の値を変更します。
- 85ページ「単一のノートイベントをクオンタイズするには」の手順5の操作を行います。
- 必要に応じてボタンL-16 (START/STOP) を押します。
  - クオンタイズ実行後の状態で再生が行われます。ただし実際のデータは、まだ変更されません。
- ボタンR-16 (ENTER) を押します。
- “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、クオンタイズを実行して良い場合はボタンR-14の (YES) を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の (NO) を押します。

## ピッチベンダーイベントを削除するには

トラック内のピッチベンダーイベントをすべて削除するか、範囲を指定して削除することができます。

### メモ

- ピッチベンダーイベントを1つずつ削除したい場合は、82ページ「単一のイベントを削除するには」の操作を行ってください。
- トラック01～16のいずれか1つのトラック上のピッチベンダーイベントを削除した後で、そのトラックにピッチベンダー操作(ホイール**S-1**(PITCH BEND)の操作)だけを重ねて記録することができます。64ページ「トラック01～16に演奏を記録するには」の手順6-(3)で、“RecType”として“OVDB”(Overdub)を選択し、記録を行ってください。
- システムトラックへの記録時の“RecType”として“OVDB”は選択できないので、システムトラック上のピッチベンダーイベントを削除すると、後からピッチベンダー操作だけを重ねて記録することはできません。83ページ「イベントを挿入するには」の操作を使って、ピッチベンダーイベントを挿入することは可能です。

## ■トラック内のすべてのピッチベンダーイベントを削除するには

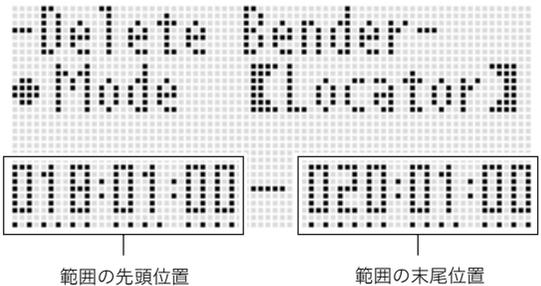
- ピッチベンダーイベントを全削除したいトラックのイベントエディット画面を表示します。
  - 81ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-13(MENU)を押して、イベントエディットメニューを表示します。
- ボタンR-17(Λ、V)を使って“DeleteBender”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “Delete Bender”画面が表示されます。



- ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って【 】内の表示を“ALL”に切り替え、ボタンR-16(ENTER)を押します。
- “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、削除して良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

## ■トラック内の指定範囲のピッチベンダーイベントを削除するには

- 削除したいピッチベンダーイベントを含むトラックのイベントエディット画面を表示します。
  - 81ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
- 必要に応じてソングの再生を行い、削除範囲を確認します。
  - 81ページ「イベントエディット画面でソングを再生するには(クイックプレイ)」をご参照ください。
- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-13(MENU)を押して、イベントエディットメニューを表示します。
- ボタンR-17(Λ、V)を使って“DeleteBender”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “Delete Bender”画面が表示されます。
- ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って【 】内の表示を“Locator”に切り替えます。
  - 次のような範囲指定画面が表示されます。
  - ロケーター画面(69ページ)を使って指定した区間がある場合は、その区間が初期表示されます。



- ボタンR-17(<、>)を使ってカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使ってカーソル位置の値を変更します。
- ボタンR-16(ENTER)を押します。
- “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、削除して良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

## ノートイベントのペロシティー値を調整するには

1. イベントエディット画面を表示し、編集対象トラックを選択します。
  - 81ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
2. 調整したい対象に応じて、次のいずれかの操作を行います。

これを調整したい場合は:	この操作を行う:
単一のノートイベント	イベントエディット画面で、調整したいノートイベントにカーソルを移動し、手順3に進む。
トラック内のすべてのノートイベント	手順3に進む。
トラック内の特定範囲のノートイベント	手順3に進む。

3. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-13(MENU)を押して、イベントエディットメニューを表示します。
4. ボタンR-17(Λ、V)を使って“VelocityMod.”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “Velocity Modify”画面が表示されます。



5. ダイアルまたはボタンR-14(-、+)を使って、【 】内の表示を切り替えます。

これを調整したい場合は:	この表示に切り替える:
単一のノートイベント	Cursor
トラック内のすべてのノートイベント	All
トラック内の特定範囲のノートイベント	Locator

- “Locator”を選択した場合は、ボタンR-17(<、>)とダイアル(またはボタンR-14(-、+))を使って、ノートイベントのペロシティー値を調整する範囲を指定してください。

6. ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 次のような設定画面に切り替わります。



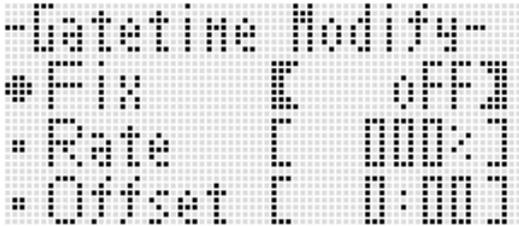
- 画面上の各項目の意味と設定範囲は、次のとおりです。「設定値の範囲」のアスタリスク(\*)は、各項目の初期値を表します。

項目名	設定内容	設定値の範囲
Fix (固定値)	ペロシティー値として固定値を設定します。現在各ノートイベントが持っているペロシティー値に基づいて調整したい場合は、“oFF”を選択してください。	oFF*, 001 - 127
Rate (ペロシティーレート)	Fixが“oFF”のときのみ有効な設定項目です。各ノートイベントのペロシティー値が、次式の値(小数点以下切り捨て)に変更されます。ただし次式で求めた値が1未満の場合は1、127を超える場合は127になります。 (現在のペロシティー値) × (Rateの設定値) ÷ (Rateの設定値)	000% - 100%* - 200%
Offset (ペロシティーオフセット)	(現在のペロシティー値) × (Rateの設定値) + (Offsetの設定値)	-126 - 000* - +126

7. 各項目の設定値を希望する値に変更し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
8. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、調整を実行するにはボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

## ノートイベントのゲートタイム値を調整するには

- 88ページ「ノートイベントのベロシティ値を調整するには」の手順1~5の操作を行います。ただし、手順4では“VelocityMod.”の代わりに“GatetimeMod.”を選んでください。
- ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 次のような設定画面に切り替わります。



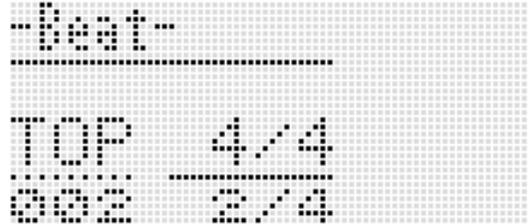
- 画面上の各項目の意味と設定範囲は、次のとおりです。「設定値の範囲」のアスタリスク(\*)は、各項目の初期値を表します。

項目名	設定内容	設定値の範囲
Fix (固定値)	ゲートタイム値として固定値を設定します。99:95は、4分音符で99拍:95ティックを表します。現在各ノートイベントが持っているゲートタイム値に基づいて調整したい場合は、“oFF”を選択してください。	oFF*, 00:00 - 99:95
Rate (ゲートタイムレート)	Fixが“oFF”のときのみ有効な設定項目です。各ノートイベントのゲートタイム値が、次式の値(小数点以下切り捨て)に変更されます。ただし次式で求めた値が00:00未満の場合は00:00、99:95を超える場合は99:95になります。	000% - 100%* - 200%
Offset (ゲートタイムオフセット)	(現在のゲートタイム値) × (Rateの設定値) + (Offsetの設定値)	-9:95 - 0:00* - +9:95

- 各項目の設定値を希望する値に変更し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
- “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、調整を実行するにはボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

## 拍子イベントを削除するには

- 76ページ「イベントエディットを開始するには」の操作を行い、イベントエディットメニューを表示します。
- ボタンR-17(V)を押して“Beat”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “Beat”画面が表示されます。



- ボタンR-17(Λ、V)を使って、削除したい拍子イベントにカーソルを移動します。
- ボタンC-8(DELETE)を押します。
  - ボタンを押すと同時に、カーソル位置の拍子イベントが削除されます。

## 拍子イベントを挿入するには

1. 89ページ「拍子イベントを削除するには」の手順1、2の操作を行います。
2. 拍子イベントを挿入したい位置の直前にある拍子イベントにカーソルを移動します。
3. ボタンC-9 (INSERT) を押します。
  - 手順2のカーソル位置よりも後で最も近くの、拍子イベントがない小節に、新規の拍子イベントが挿入されます。例えば16小節と17小節に拍子イベントが存在し、16小節の拍子イベントを選んでボタンC-9 (INSERT) を押すと、新規の拍子イベントは18小節に挿入されます。
4. 必要に応じて、拍子イベントの小節と拍子を変更します。
  - ボタンR-17 (<、>) を使ってカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14 (-、+) を使ってカーソル位置の値を変更します。値の変更中はカーソルが点滅し、ボタンR-16 (ENTER) を押して確定するとカーソルは点灯状態になります。
5. イベントエディット画面に戻るには、ボタンR-15 (EXIT) を押します。

## 音符を1つずつ入力する (ステップ入力)

ステップ入力は、イベントエディットの機能の1つです。ステップ入力を使うと、リアルタイムで演奏を行わなくても、音符 (NOTE イベント) の長さや高さを1つずつ指定して、順次入力していくことができます。システムトラックには、自動伴奏のコード (CHORD イベント) をステップ入力することも可能です。

### メモ

- ステップ入力では、入力対象のトラックにすでに記録されているデータが消えることはありません。現在記録されているデータに追加するかたちで、入力が行われます。

## ステップ入力を行うには

1. イベントエディット画面を表示し、ステップ入力を行いたいトラックを選択します。
  - 81ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
2. ボタンC-12 (STEP) を押します。
  - 次のようなステップ画面に切り替わります。ステップ入力中は、常にカーソルは点滅します。



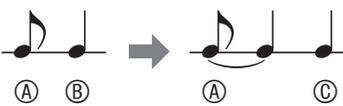
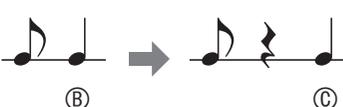
3. ステップ入力関連の設定を行います。
  - (1) ボタンR-13 (FUNCTION) を押しながら、ボタンC-13 (MENU) を押します。次のようなインプットメニュー画面が表示されます。



- (2) ボタンR-17 (▲、▼) を使って、設定したい項目に●を移動します。
  - (3) ダイヤルまたはボタンR-14 (-、+) を使って、設定値を変更します。画面上の各項目の意味と設定範囲については、91ページ「インプットメニュー設定項目詳細」をご参照ください。
  - (4) ボタンR-15 (EXIT) を押して、メニュー画面を閉じます。
4. ボタンL-14 (▶▶FF)、ボタンL-13 (◀◀REW) を使って、ステップ入力を開始したい小節にカーソルを移動します。
  - カーソルの移動は、小節単位で可能です。

## 5. ボタンR-1(。)~R-4(●)、R-7(♪)~R-10(-3ㄱ)を使って、入力する音符の長さを指定します。

- 指定のしかたは、83ページ「イベントを挿入するには」の手順4の表組みをご参照ください。
- ステップ入力中は、次の操作でタイの挿入、および休符の挿入が可能です。

これをするには:	この操作を行う:
直前のノートイベントと、現在のカーソル位置で指定中の音符を、タイでつなぐ。	<ol style="list-style-type: none"> <li>直前のノートイベントに加えたい長さの音符を指定する。</li> <li>ボタンR-11(≡(MEI))を押す。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>手順1で指定した音符の長さが、直前のノートイベントのイベント長に加算されます。このとき、加算された分だけ、カーソル位置のタイミングが後ろにずれます。</li> </ul> </li> </ol>  <p>① 直前のノートイベント ② 現在のカーソル位置 ③ 処理後のカーソル位置</p>
現在のカーソル位置の手前に、指定拍数の休符を挿入する。	<ol style="list-style-type: none"> <li>挿入したい休符と同じ長さの音符を指定する。</li> <li>ボタンR-5(REST)を押す。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>手順1で指定した音符の長さ分だけ、カーソル位置のタイミングが後ろにずれます。</li> </ul> </li> </ol>  <p>④ 現在のカーソル位置 ⑤ 処理後のカーソル位置</p>

## 6. 入力したい音符に対応した鍵盤のキーを押します。

- 鍵盤を押すと同時に音符が入力され、手順5で指定した長さだけ次の小節:拍:ティックの位置にカーソルが移動し、次の音符の入力ができる状態になります。

## 7. 手順5と6の操作を繰り返し行って、順次音符を入力していきます。

- 同じ長さの音符を続けて入力する場合は、手順6の操作だけを行います。

## 8. すべての音符を入力し終わったら、ボタンR-15(EXIT)またはボタンR-17(Λ、V)を押します。

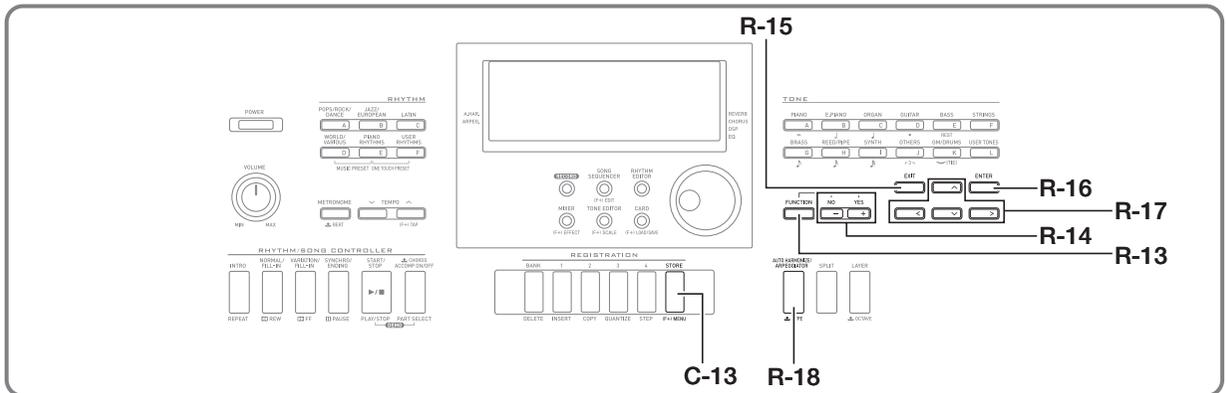
- イベントエディット画面に戻ります。

## インプットメニュー設定項目詳細

ステップ入力中にボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押すと、インプットメニュー画面が表示されます。この画面上の各項目の意味と設定範囲は、次のとおりです。「設定値の範囲」のアスタリスク(\*)は、各項目の初期値を表します。

項目名	設定内容	設定値の範囲
GateRate (ゲートレート)	ボタンR-1(。)~R-4(●)、R-7(♪)~R-10(-3ㄱ)を使って指定したNOTEイベント(またはCHORDイベント)の長さ(ゲート長)に対して、実際に入力されるゲート長を、パーセントで指定します。例えばGateRate = 080%のとき、4分音符(96ティック)を入力すると、GATE = 00:76(96×0.8 = 76.8、小数点以下切り捨てて76)になります。	001% - 080%* - 100%
Velocity (ベロシティー)	入力するNOTEイベント(またはCHORDイベント)のベロシティー値を指定します。“KeyOn”を指定すると、キーを押した強さに応じて、ベロシティー値が入力されます。	KeyOn, 001 - 100* - 127
SysTrack (システムトラック)	システムトラックへの入力時に、NOTEイベントを入力するか、CHORDイベントを入力するかを選択します。	note*, Chord

# ファンクションの設定



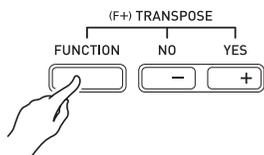
ファンクションには、機器全体のチューニング、イコライザー、タッチ調整、ローカルコントロールON/OFFなど、本機共通で比較的使用頻度の低い設定項目が含まれています。また、メモリーカードに対する一部の操作(フォーマットなど)も、ここに含まれます。

## ファンクションの操作

ここではファンクションを使った設定の操作を説明します。ファンクション内に含まれる項目について詳しくは、93ページ「ファンクション項目詳細」をご参照ください。

### ファンクション項目の設定値を変更するには

#### 1. ボタンR-13(FUNCTION)を押します。



• 次のようなファンクション画面が表示されます。



#### 2. “Tune” (チューニング)と“EQ” (イコライザー)を調節するには、ボタンR-17(▲、▼)を使って●を移動してから、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って【 】内の値を変更します。

• ボタンR-14(-、+)を同時に押すと、初期値に戻ります。

#### 3. “Performance”以下の各項目は、複数の設定項目を含むグループです。各グループに含まれる項目の設定値を変更するには、次の操作を行います。

- (1) ボタンR-17(▲、▼)を使ってグループ名に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - グループ内の設定項目が表示されます。



“Performance”選択時の画面例

- (2) ボタンR-17(▲、▼、<、>)を使って設定値を変更したい項目名に●を移動します。
- (3) ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って設定値を変更します。
  - ボタンR-14(-、+)を同時に押すと、項目ごとの初期値に戻ります。
- (4) ファンクション画面に戻るには、ボタンR-15(EXIT)を押します。

#### 4. ファンクション画面を閉じるには、ボタンR-13 (FUNCTION)またはボタンR-15(EXIT)を押します。

### 重要

- ファンクション項目の設定値を変更してから電源を切ると、すべての項目が初期値に戻ります(初期設定時)。電源を入れたときに、前回電源を切ったときの設定値に復帰するようにしたり、決まった設定値が呼び出されるように、設定を変更することができます。詳しくは、95ページ「AutoResume (自動復元)」および95ページ「Default (デフォルト設定)」をご参照ください。
- 一部の設定項目は、レジストレーションを使って保存することもできます。詳しくは、57ページ「設定を登録する(レジストレーション)」をご参照ください。

## ファンクション項目詳細

ここでは各ファンクション項目の意味内容、設定値の範囲、初期値を示します。

- 各項目でアスタリスク(\*)付きの設定値は、初期値を表します。

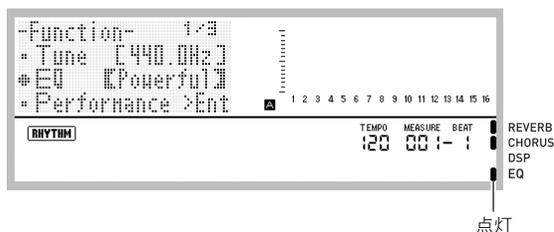
### Tune(チューニング)

鍵盤全体の音程を、0.1Hz単位で微調整します。  
A4=415.5 ~ 440.0\* ~ 465.9Hz

### EQ(イコライザー)

音の全体的な周波数特性を、次の5種類から選択します。

- oFF\* : オフ
- Soft : 高音を抑えた柔らかい音
- Bright : 高音を強調した明るい音
- B.Boost : 低音を強調した音
- Powerful: 音の全域を強調



## Performance(演奏/伴奏)グループ

### メモ

- 本機の電源を入れたときに表示される画面では、ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-13(MENU)を押すことで、このグループの画面を直接呼び出すことができます。



### Touch (タッチレスポンス)

鍵盤を弾く強さと音量の関係を、次の中から選択します。

- oFF: 鍵盤を弾く強さと無関係に一定の音量が出る
- 1\* : 標準
- 2 : 弱めに弾いても大きな音が出る

### TchOffVel (タッチオフベロシティ)

Touch(タッチ)の設定を“oFF”にしたときのベロシティ値を設定します。

000 - 100\* - 127

## Ped.Setting (ペダルセッティング)

### ■ Ped.Assign (ペダルアサイン)

端子T-3(SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK)につないだペダルの用途を選択します。

- SUS\*: サステインペダルとして使う
- SSt : ソステヌートペダルとして使う
- SFt : ソフトペダルとして使う
- rHy : リズムのスタート/ストップスイッチとして使う

### ■ Upper1, Upper2, Lower, A.HAR.

ペダルアサインで選択したペダルの用途を、UPPER 1、UPPER 2、LOWER、オートハーモナイズの各パートに対して、効果を効かせる(on\*)か、または効かせない(oFF)かを指定します。

Upper1 : UPPER 1

Upper2 : UPPER 2

Lower : LOWER

A.HAR. : オートハーモナイズ

- ペダルアサインで“rHy”を選択している場合は、各パートともオンやオフの指定は無効となり、リズムのスタート/ストップスイッチとして動作します。

### BendRange (ベンドレンジ)

ホイールS-1(PITCH BEND)による音程の可変範囲を設定します。

00 - 02\* - 24半音

### ArpegHold (アルペジエーターホールド)

アルペジエーター(21ページ)使用時の、押鍵に応じたアルペジオの再生のしかたを選択します。

- oFF\*: 鍵盤で和音を押さえている間だけアルペジオを再生する
- on : 鍵盤を離れた後もアルペジオを再生し続ける

### メモ

- 本設定をonにしてアルペジオを再生し始めた後で、アルペジオの再生を止めたいときは、ボタンR-18(AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR)を押してアルペジエーターの使用を中止するか、本設定を“oFF”に切り替えてください。

### ArpegSpeed (アルペジエータースピード)

アルペジエーター(21ページ)で再生されるアルペジオなどのフレーズが、1拍内で何回の音(ノート)や和音(コード)を鳴らすかを指定します。

1, 2, 2S, 3, 4\*, 4S, 6, 8

設定値の数字が、1拍内に鳴る回数を表します。数字のみの設定値を選ぶと、1拍内でその回数の音が等間隔で(例えば“4”なら♪♪♪♪のように)鳴ります。

また、設定値の“S”は、シャッフルです。2Sでは♪♪♪♪、4Sでは♪♪♪♪のように鳴ります。

### メモ

- 本項目の設定が可能かどうかは、アルペジエーターのタイプによります。詳しくは、別紙「Appendix」をご覧ください。

### ArpegPart (アルペジエーターパート)

スプリットオンやレイヤーオン(14ページ)の状態ではアルペジエーター(21ページ)を使用したときに、UPPERパートの鍵盤と、LOWERパートの鍵盤のどちらを使って、どのパートの音色でアルペジオを再生させるかを選択します。

**U12\***: UPPERパートの鍵盤を使い、Upper1とUpper2の音色で再生

**U1** : UPPERパートの鍵盤を使い、Upper1の音色で再生

**U2** : UPPERパートの鍵盤を使い、Upper2の音色で再生

**Low** : LOWERパートの鍵盤を使い、Lowerの音色で再生

- “U2”が選択されている場合、レイヤー(15ページ)がオンのときにアルペジオを再生します。
- “Low”が選択されている場合、スプリット(15ページ)がオンのときにアルペジオを再生します。

### RegFitAcmp (レジストレーションフィルター:伴奏)

レジストレーション(57ページ)の呼び出し時に、伴奏関連の設定を呼び出したい場合は“oFF\*”、呼び出たくない場合は“on”にします。

### RegFitScal (レジストレーションフィルター:スケール)

レジストレーション(57ページ)の呼び出し時に、スケール関連の設定を呼び出したい場合は“oFF”、呼び出たくない場合は“on\*”にします。

### Play/CardUtl(曲再生/カードユーティリティ)グループ

#### メモ

- カードモード(98ページ)でボタン**R-13(FUNCTION)**を押しながら、ボタン**C-13(MENU)**を押すと、このグループの画面を直接呼び出すことができます。

```

-PlayCardUtl- 1/28
#Precount [oFF]
*SongRepeat [oFF]
*AllData >Ent
    
```

### PreCount (曲頭のカウント音)

カードモード(98ページ)で楽曲ファイルの再生を開始したときに、曲のはじめにカウント音を鳴らしたい場合は“on”、鳴らしたくない場合は“oFF\*”にします。

### SongRepeat (曲のリピート演奏)

カードモード(98ページ)で楽曲ファイルを再生するときに、1曲を繰り返し再生したい場合は“on”、繰り返したくない場合は“oFF\*”にします。

### AllData (オールデータ)

本機のすべてのユーザーデータを一括してメモリーカードに保存したり、逆にメモリーカードから全ユーザーデータを一括して読み込んだりできます。

100ページ「本機的全データを一括してカードに保存するには」、101ページ「カードから本機へ全データを一括して読み込むには」をご参照ください。

### CardFormat (カードフォーマット)

98ページ「カードをフォーマットする」をご参照ください。

### FileDelete (ファイル削除)

102ページ「ファイルを削除する」をご参照ください。

### FileRename (ファイル名変更)

102ページ「ファイル名を変更する」をご参照ください。

### Volume(ボリューム)グループ

```

-Volume-
#AccompVol [000]
*SongVol [127]
*MetroVol [100]
    
```

#### メモ

- 以下の説明中の「パート」については、35ページ「パート構成」をご参照ください。

### AccompVol. (自動伴奏の音量)

自動伴奏の音量(パートA09~A16の全体音量)を調整します。鍵盤演奏(パートA01~A03)の音量には影響しません。

000 - 115\* - 127

### SongVol. (曲の音量)

カードモード(98ページ)での楽曲ファイル再生時の全体音量を調整します。鍵盤演奏(パートA01~A03)や自動伴奏(パートA09~A16)の音量には影響しません。

000 - 127\*

### MetroVol. (メトロノームの音量)

メトロノームの音量を調整します。ミキサー機能(35ページ)で調整可能なA08パートの音量(パートボリューム)と連動します。

000 - 100\* - 127

## MIDIグループ

```
-MIDI-
# KeyboardCh [ 013 ]
# LocalCtrl [ on ]
# AccompOut [ off ]
```

### KeyboardCh (キーボードチャンネル)

本機の鍵盤演奏のMIDIデータを外部へ送信するときのチャンネル(キーボードチャンネル)を選びます。

01\* - 16

### LocalCtrl (ローカルコントロール)

鍵盤を押したときに内部音源の音を鳴らしたい場合は“on\*”、鍵盤と内部音源の接続を切りたい場合は“off”にします。

### AccompOut (アCOMP MIDIアウト)

自動伴奏のMIDIデータを外部へ送信したい場合は“on”、送信したくない場合は“off\*”にします。

## General(その他)グループ

```
-General- 1/2
# Contrast [ 09 ]
# AutoPower [ on ]
# AutoResume [ off ]
```

### Contrast (LCDコントラスト)

液晶画面のコントラストを調節します。

01 - 09\* - 17

### AutoPower (オートパワーオフ)

オートパワーオフ機能(12ページ)を有効にしたい場合はon\*、無効にしたい場合は“off”にします。本設定が“on”の場合でも、ボタンL-3([A] POPS/ROCK/DANCE)を押しながら、ボタンL-1 (POWER)を押して本機の電源を入れたら、オートパワーオフ機能が無効になります。

### AutoResume (自動復元)

電源を入れたときに、前回電源を切ったときの設定状態に復帰するか、デフォルト設定の状態に復帰するかを選択します。

off\*: デフォルト設定の状態に復帰する

on : 前回電源を切ったときの設定状態に復帰する

### メモ

- 本設定をonにしたときに復帰する設定項目については、121ページ「設定項目一覧」をご参照ください。
- デフォルト設定の初期状態は、本機の工場出荷時の状態です。デフォルト設定は、次項目の“Default”の操作によって、書き換えることができます。

### Default (デフォルト設定)

本項目を使うと、次のことができます。

- デフォルト設定を現在の本機の設定状態によって書き換える(デフォルト設定の登録)
- デフォルト設定を工場出荷時の状態に戻す(デフォルト設定のクリア)

#### ■ デフォルト設定の登録またはクリアを実行するには

1. ボタンR-13(FUNCTION)を押して、ファンクション画面を表示します。
2. ボタンR-17(>、V)を使って“General”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
3. ボタンR-17(Λ、V)を使って“Default”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 次のような“Default”画面が表示されます。

```
-Default-
# Clear >Ent
# Store >Ent
```

4. ボタンR-17(Λ、V)を使って、希望する操作を選択します。

これをするには:	ここに●を移動する:
デフォルト設定を工場出荷時状態に戻す。	Clear
デフォルト設定を現在の設定状態によって書き換える。	Store

- デフォルト設定として記憶される設定項目については、121ページ「設定項目一覧」をご参照ください。

5. ボタンR-16(ENTER)を押します。

- “Complete”メッセージが表示され、手順3でボタンR-16(ENTER)を押す前の画面に戻ります。

## 6. ファンクション画面を閉じるには、ボタンR-13 (FUNCTION)を押します。

### メモ

- 電源を入れるたびに、本機を「デフォルト設定」に復帰させたい場合は、95ページ「AutoResume (自動復元)」を“oFF”にします。

## Initialize (イニシャライズ)

本項目を使うと、本機のすべてのデータと設定、または各種パラメーター設定を初期化できます。

### メモ

- 下記の手順4で“Parameter” (各種パラメーター設定)を選んだときにイニシャライズの対象となる設定項目については、121ページ「設定項目一覧」をご参照ください。

### ■本機のすべてのデータと設定(または各種パラメーター設定のみ)を初期化するには

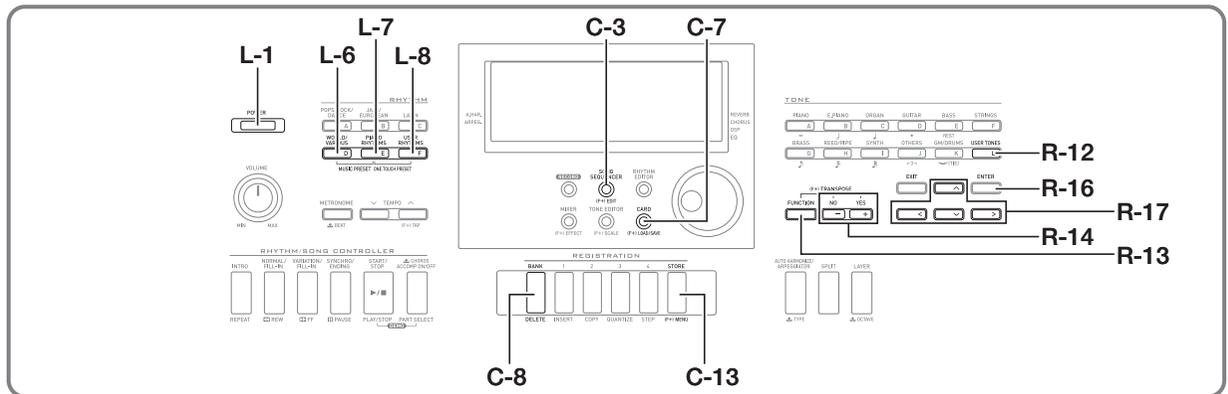
- ボタンR-13 (FUNCTION)を押して、ファンクション画面を表示します。
- ボタンR-17 (>、V)を使って“General”に●を移動し、ボタンR-16 (ENTER)を押します。
- ボタンR-17 (>、V)を使って“Initialize”に●を移動し、ボタンR-16 (ENTER)を押します。
  - 次のような“Initialize”画面が表示されます。

```

-Initialize-
#Parameter  >Ent
#All        >Ent
    
```

- ボタンR-17 (Λ、V)を使って、初期化の対象として“All” (すべての設定) または“Parameter” (各種パラメーター設定) を選択します。
- 初期化を実行するには、ボタンR-16 (ENTER) を押します。

# メモリーカードを使用する



SDメモリーカードやSDHCメモリーカード(以下「カード」と表記)を使うと、本機のユーザーエリアとカードの間でデータを転送(ユーザーエリアからカードへの保存、カードからユーザーエリアへの読み込み)したり、カード上の楽曲ファイル(MIDIファイル)を本機で再生したりすることができます。

## メモ

- 容量32GB以下のSDメモリーカードまたはSDHCメモリーカードをご使用ください。この容量を超えるメモリーカードや、他の規格のメモリーカードは、ご使用になれません。
- SDHCロゴはSD-3C, LLCの商標です。



## 利用可能なデータの種類と内容

### ■ カードへの保存とカードからの読み込みが可能なデータ

データの種類	内容(拡張子)
ユーザーリズム (26ページ)	本機で編集した自動伴奏のデータ (AC7)
ユーザー音色 (40ページ)	本機で編集した音色のデータ (TN7)
ユーザーDSP (33ページ)	本機で編集したDSPのデータ (DS7)
ユーザープリセット (49ページ)	本機で編集したミュージックプリセットのデータ(MPS)
ソングシーケンサー (59ページ)	本機で記録したソングデータ (CMS, MID(保存のみ))
レジストレーション (57ページ)	本機のパネル設定を登録したデータ (RM7)
全データ	上記すべてのデータ(AL7)

- 個別データの保存/読み込みについては、99ページ「本機のデータをカードに保存する」および101ページ「カードから本機へデータを読み込む」をご参照ください。
- 全データの保存/読み込みについては、100ページ「本機的全データを一括してカードに保存するには」、および101ページ「カードから本機へ全データを一括して読み込むには」をご参照ください。

### ■ カードから直接再生できるデータ

データの種類	内容(拡張子)
楽曲ファイル (103ページ)	SMFフォーマット0, 1のMIDIファイル(MID)

## カードとカードスロットの取扱い上のご注意

### 重要

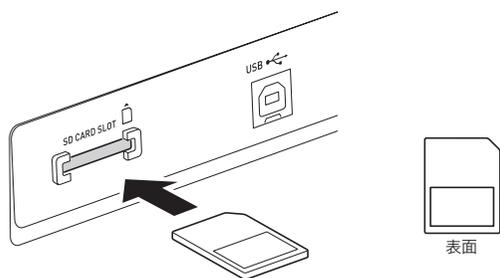
- カードに付属している取扱説明書の注意事項をお守りください。
- カードには、書き込み禁止スイッチがあります。誤ってデータを消さないようにしたいときに使用してください。
- 以下のような場所での保管や使用は避けてください。カード上のデータが壊れる場合があります。
  - 高温多湿、または腐食性のある場所
  - 強い静電気や電氣的ノイズの発生しやすい場所
- カードを抜き差しするときに、カードの接触面に直接触れないでください。
- データの保存処理中は、液晶画面に“Please Wait”と表示されますので、本機の操作を一切行わないでお待ちください。この表示中に本機の電源が落ちたりカードが抜かれたりすると、データが破損・消失したり、ボタンL-1(POWER)を押しても電源が入らなくなる恐れがあります。万一本機の電源が入らなくなったときは、110ページ「困ったときは」をご参照ください。
- カードスロットには、指定のカード以外は決して入れないでください。故障の原因となります。
- 手の指やカードから静電気がカードスロット部に伝わると、本機が誤作動する場合があります。このような場合は一度本機の電源を切ってから、再び電源を入れ直してください。
- 長時間使用すると取り出したカードが温かくなっている場合がありますが、故障ではありません。

## カードを本機に入れる・取り出す

### 重要

- カードには表裏と前後の方向があります。無理に入れようとすると破損する恐れがあります。

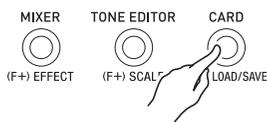
1. カードの表面を上にして、カードスロットT-1 (SD CARD SLOT)へカチッと音がして止まるまで押し込みます。



2. 取り出すときは、カードをさらに押し込みます。ロックが外れて、カードが少し押し出されます。出てきた部分をつまんで引き抜きます。

## カードモードに入る

- カードを使った操作を行うには、「カードモード」に入ります。
- カードモードに入るには、リズムモード (7ページ) でボタン **C-7 (CARD)** を押します。



[RHYTHM] インジケーターが消灯し、代わりに [CARD] インジケーターが点灯します。



“No Card” の表示は、カードスロットにカードが挿入されていないときに現れます。カードが挿入されているときの表示については、103ページ「カード上の楽曲ファイルを再生する」をご参照ください。

- カードモードから出るには、もう1度ボタン **C-7 (CARD)** を押します。

[CARD] インジケーターが消灯し、リズムモードに戻ります ([RHYTHM] インジケーターが点灯します)。

## カードをフォーマットする

### 重要

- 最初に、必ず本機でカードをフォーマットしてください。
- フォーマットする前に、カードに大切なデータが保存されていないことをご確認ください。
- 本機でのフォーマットは、クイックフォーマットを実行します。データを完全に消去するにはパソコンなどで通常のフォーマットを行ってください。

1. フォーマットするカードを、本機のカードスロットに装着します。  
カードの書き込み禁止スイッチを解除して、書き込みができるようにしておいてください。
2. ボタン **C-7 (CARD)** を押して、カードモードに入ります。
3. ボタン **R-13 (FUNCTION)** を押しながら、ボタン **C-13 (MENU)** を押します。
  - ファンクションの “Play/CardUtil” 画面が表示されます。
4. ボタン **R-17 (∧, ∨)** を使って “CardFormat” に●を移動します。



5. ボタン **R-16 (ENTER)** を押します。
  - “Sure?” という確認メッセージが表示されます。
6. フォーマットを実行して良い場合はボタン **R-14 (YES)** を、操作をキャンセルする場合はボタン **R-14 (NO)** を押します。
  - 画面に “Please Wait” (実行中) と表示されます。この間は、本機の操作を一切行わないでください。フォーマットが終了すると、画面に “Complete” (完了) と表示されます。
  - フォーマットには数分かかる場合があります。

## 本機のデータをカードに保存する

### 本機のデータをタイプ別にカードに保存するには

1. カードを本機のカードスロットに装着します。
2. カードモードに入っている場合は、ボタンC-7 (CARD)を押してカードモードから出ます。
3. カードに保存したい本機のデータの種類に応じて、次の操作を行います。
  - レジストレーションについては全バンクの一括保存、その他のデータについては個別のエリア単位での保存となります。

このデータを保存するには:	この操作を行う:
ユーザーリズムの1つ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ボタンL-8([F] USER RHYTHMS)を押す。</li> <li>2. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、ユーザーリズムの番号を指定する。</li> </ol>
ユーザー音色の1つ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ボタンR-12([L] USER TONES)を押す。</li> <li>2. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、ユーザー音色の番号を指定する。</li> </ol>
ユーザーDSPの1つ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 32ページ「DSPを使うには」の手順1～4の操作を行う。</li> <li>2. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、ユーザーDSPの番号(101～200)を指定する。</li> </ol>
ユーザープリセットの1つ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ボタンL-6([D] WORLD/VARIOUS)を押しながら、ボタンL-7([E] PIANO RHYTHMS)を押して、ミュージックプリセット画面を表示する。</li> <li>2. ボタンL-8([F] USER RHYTHMS)を押す。</li> <li>3. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、ユーザープリセットの番号を指定する。</li> </ol>
ソングシーケンサーのソングの1つ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ボタンC-3(SONG SEQUENCER)を押して、ソングシーケンサーモードに入る。</li> <li>2. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、ソングの番号を指定する。</li> </ol>
レジストレーションの全バンク	ボタンC-8(BANK)を押して、レジストレーションバンクの選択画面を表示する。

4. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-7(LOAD/SAVE)を押します。

- 次のような“Xxxx Load”<sup>※1</sup>画面が表示されます(以下はリズム画面から表示した場合の例です)。

```

-Rhythm Load-
[001]
USRRHY01.AC7
...Press Enter

```

5. ボタンR-17(V)を押して、“Xxxx Save”<sup>※1</sup>画面に切り替えます。

```

-Rhythm Save-
FILENAME.AC7
...Press Enter

```

- ソングシーケンサーのソングを保存する場合で、SMF形式で保存したい場合は、ここで一度ボタンR-17(V)を押して“Seq SmfSave”画面を表示してください。ボタンR-17(Λ、V)を押すたびに、“Xxxx Load”、“Seq Save”、“Seq SmfSave”の間で画面を切り替えることができます。

6. 保存するファイルの名前を入力します。

初期表示されているファイル名“USERNAME.xxx”<sup>※2</sup>を、次の要領で変更してください。

- (1) ボタンR-17(<、>)を使って、変更したい文字にカーソルを移動します。
- (2) ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、文字を切り替えます。

- ファイル名の文字は下記の中から選べます。

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	\$	&	_	'
(	)	-	^	{	}	@	~	`	

7. ボタンR-16(ENTER)を押します。

8. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、保存する場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

※1 “Xxxx”の部分は、保存するデータの種類に応じて異なります。

※2 “xxx”の部分は、保存するデータの種類に応じた拡張子です。

### メモ

- 上記の操作でソングシーケンサーのソングをSMF形式に書きだすと、SMF Format 0(16チャンネル)のデータとして保存されます。システムトラックA01～A16のデータはそれぞれSMFの01CH～16CHに、トラック01～16のデータはそれぞれSMFの01CH～16CHに保存されます。ただしトラック01～16側のデータが優先されます(パート オン/オフがオンに設定されているトラック01～16にデータがあった場合、システムトラックA01～A16で番号が同じトラックのデータは、保存されません)。また、ミキサー設定によってパートがオフになっているトラックのノートイベントは、保存されません。

### 本機的全データを一括してカードに保存するには

- ボタンC-7(CARD)を押して、カードモードに入ります。
- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。
  - ファンクションの“Play/CardUtil”画面が表示されず。
- ボタンR-17(∧、∨)を使って“AllData”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
- “All Load”画面が表示されるので、ボタンR-17(∨)を押して、“All Save”画面に切り替えます。



- この後の操作は、99ページ「本機のデータをタイプ別にカードに保存するには」の手順6以降と同じです。

### ■ カード内のデータ(ファイル)の保存場所について

以上の操作により本機のデータが、カード内の“MUSICDAT”フォルダの中にファイルとして保存されます。

- “MUSICDAT”フォルダは、本機でカードをフォーマットしたとき(98ページ)に自動的に作られます。
- “MUSICDAT”フォルダ以外の場所に保存されているファイルは、本機での読み込みや消去、ファイル名の変更ができなくなります。また“MUSICDAT”の中にさらにフォルダを作って、そこにファイルを入れた場合にも、読み込みや消去ができなくなりますのでご注意ください。

## カードから本機へデータを読み込む

### 重要

- 読み込むデータ(ファイル)は、必ずカードの“MUSICDAT”フォルダの中に保存してください。

### カードから本機へタイプ別にデータを読み込むには

- カードを本機のカードスロットに装着します。
- カードモードに入っている場合は、ボタンC-7 (CARD)を押してカードモードから出ます。
- 99ページ「本機のデータをタイプ別にカードに保存するには」の手順3の表組みを参照し、カードから本機へ読み込みたいデータの種類に応じた操作を行います。
  - レジストレーションについては全バンクの一括読み込み、その他のデータについては個別のエリア単位での読み込みとなります。
- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-7(LOAD/SAVE)を押します。
  - 次のような“Xxxx Load”※画面が表示されます(以下はリズム画面から表示した場合の例です)。

```

-Rhythm Load-
[001]          7.5
USRRHY01.AC7
...Press Enter
  
```

- ダイヤルまたはボタンR-14(-,+ )を使って、本機へ読み込みたいファイルを表示します。
- ボタンR-16(ENTER)を押します。
- “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、読み込みを実行する場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

※“Xxxx”の部分は、保存するデータの種類に応じて異なります。

### カードから本機へ全データを一括して読み込むには

- ボタンC-7(CARD)を押して、カードモードに入ります。
- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。
  - ファンクションの“Play/CardUtil”画面が表示されず。
- ボタンR-17(∧、∨)を使って“AllData”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - “All Load”画面が表示されます。
  - この後の操作は、101ページ「カードから本機へタイプ別にデータを読み込むには」の手順5以降と同じです。

## ファイルを削除する

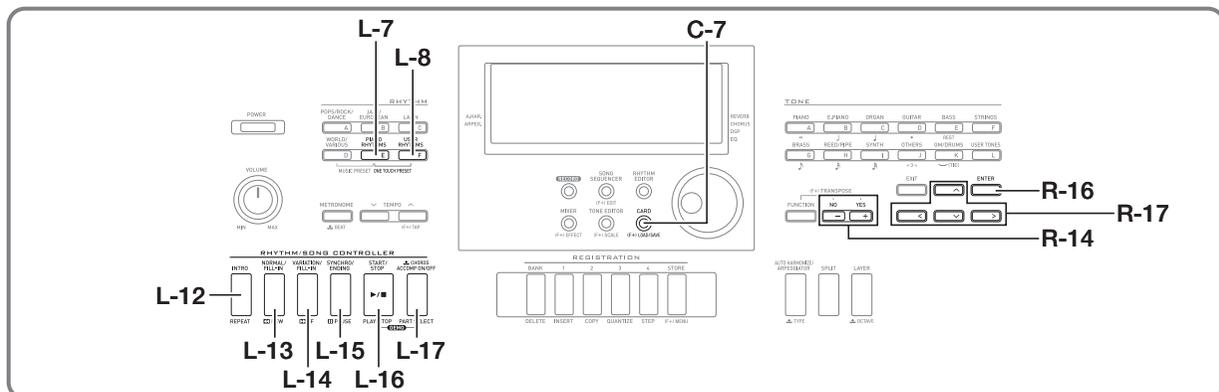
1. カードを本機のカードスロットに装着します。
2. ボタンC-7(CARD)を押して、カードモードに入ります。
3. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。
  - ファンクションの“Play/CardUtl”画面が表示されます。
4. ボタンR-17(△、▽)を使って“FileDelete”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 削除するファイルを指定する画面が表示されます。



5. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、削除するファイルを表示します。
6. ボタンR-16(ENTER)を押します。
7. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、削除して良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。
  - ボタンR-14の(YES)を押すと、“Please Wait” (実行中)と表示されます。この間は、本機の操作を一切行わないでください。削除が終了すると、“Complete” (完了)と表示されます。

## ファイル名を変更する

1. カードを本機のカードスロットに装着します。
2. ボタンC-7(CARD)を押して、カードモードに入ります。
3. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-13(MENU)を押します。
  - ファンクションの“Play/CardUtl”画面が表示されます。
4. ボタンR-17(>、▽)を使って“FileRename”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 名前を変更するファイルを指定する画面が表示されます。
5. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、名前を変更するファイルを表示します。
6. ボタンR-17(<、>)を使って、ファイル名の8文字の中から変更したい文字にカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って文字を切り替えます。
7. 変更が済んだら、ボタンR-16(ENTER)を押します。
8. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、ファイル名を変更して良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。
  - ボタンR-14の(YES)を押すと、“Please Wait” (実行中)と表示されます。この間は、本機の操作を一切行わないでください。削除が終了すると、“Complete” (完了)と表示されます。



## カード上の楽曲ファイルを再生する

パソコンを使ってカードに保存した楽曲ファイルを、本機で再生することができます。

### 重要

- 再生可能な楽曲ファイルは、SMFフォーマット0、1のMIDIファイル(MID)です。
- オーディオファイル(WAV、MP3など)の再生には対応していません。

### メモ

- 下記の操作でカードモードに入ると同時に、トランスポーズ(16ページ)は本機の初期設定に戻ります。また、楽曲ファイルの再生を開始すると同時に、チューニング(93ページ)とローカルコントロール(95ページ)は本機の初期設定に戻ります。

## カード上の楽曲ファイルを再生するには

- 本機でカードをフォーマットします(98ページ)。
  - カードのルート階層に“MUSICDAT”というフォルダが作成されます。
- パソコンを使って、手順1のカードの“MUSICDAT”フォルダ内に、再生したい楽曲ファイルをコピーします。
  - 再生可能なファイルの種類については、上記の「重要」をご参照ください。
- カードを本機のカードスロットに装着します。
- ボタンC-7(CARD)を押して、カードモードに入ります。

- ダイヤルまたはボタンR-14(−、+)を使って、再生する楽曲ファイルを選びます。



- 再生を開始するには、ボタンL-16(PLAY/STOP)を押します。
  - 早送りするには、ボタンL-14(▶▶FF)を押したままにします。ボタンを押している間は、液晶画面右下部の小節表示が早送りされます。ボタンを離すと、その時点から通常の再生が再開されます。
  - 早戻しするには、ボタンL-13(◀◀REW)を押したままにします。ボタンを押している間、再生は消音され、液晶画面右下部の小節表示が早戻しされます。ボタンを離すと、その時点で表示されていた小節先頭から、再生が再開されます。
  - ボタンL-15(PAUSE)を押すと再生を一時停止します。もう一度同じボタンを押すと、再生を再開します。
- 再生を停止するには、ボタンL-16(PLAY/STOP)を押します。

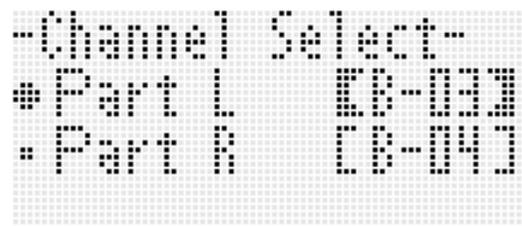
## 曲の片手練習をするには(パートオフ)

ピアノ曲の左手パートと右手パートが別々のMIDIチャンネルに記録されている楽曲ファイルを再生する際は、右手パートをオフして左手パートだけを再生したり、左手パートをオフして右手パートだけを再生したりできます。

1. カードモードに入り、再生する楽曲ファイルを選びます。
2. ボタンL-17(PART SELECT)を押します。
  - “Part Select”画面が表示されます。このとき“Part L”に●が表示されています。



3. ボタンR-17(Λ、V)を使って“Part L”(左手パート)または“Part R”(右手パート)に●を移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って選択したパートのオン(on)/オフ(off)を切り替えます。
4. ボタンR-17(Λ、V)を使って“SelectCh”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
  - 次のような画面が表示されます。



5. ボタンR-17(Λ、V)を使って“Part L”(左手パート)または“Part R”(右手パート)に●を移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って選択したパートのMIDIチャンネルを指定します。
6. ボタンL-17(PART SELECT)を押して、パートのオン/オフ画面を閉じます。
7. 再生を開始するには、ボタンL-16(PLAY/STOP)を押します。
  - 手順3でオンにしたパートだけが再生されます。

8. 再生を停止するには、ボタンL-16(PLAY/STOP)を押します。

## メモ

- 各パートのオン/オフ設定は、別の楽曲ファイルを選択した時点で初期設定(左右ともにオン)に戻ります。

## カード上の楽曲ファイルの再生に合わせて手弾き演奏するには

カード上の楽曲ファイルの再生中に、再生に合わせて鍵盤で演奏することができます。次の操作が可能です。

- UPPER 1、UPPER 2、LOWER各パートの音色の選択
- レイヤー、スプリットのオン/オフ、スプリットポイントの設定

これらの操作は、リズムモード時と同様です。操作について詳しくは、「14ページ「2つ以上の音色を同時に鳴らす(レイヤー、スプリット)」をご参照ください。

また次の操作で、楽曲ファイルの右手パート(または左手パート)と同じ音色を、手弾き用の鍵盤音色(UPPER 1パートの音色)に簡単に割り当てることができます。

## ■ 楽曲ファイルの右手パート(または左手パート)の音色を手弾き用の鍵盤音色に割り当てるには

1. 104ページ「曲の片手練習をするには(パートオフ)」の操作を行い、楽曲ファイルの再生に合わせて鍵盤で演奏したい側のパートをオフにします。
  - 左右両方のパートを再生しながら鍵盤演奏を行いたい場合は、この操作は不要です。
2. ボタンL-7([E] PIANO RHYTHMS)を押しながら、ボタンL-8([F] USER RHYTHMS)を押します。
  - オフにした側のパートの音色が、UPPER 1パートの音色に割り当てられます。
  - 左右両方のパートがオン、またはオフの場合は、右手パートの音色が、UPPER 1パートの音色に割り当てられます。
3. 楽曲ファイルの再生を開始し、鍵盤を使って演奏します。

## 曲の一部を繰り返し再生するには

1. カードモードに入り、再生する楽曲ファイルを選びます。
2. ボタンL-16(PLAY/STOP)を押して、再生を開始します。
3. 繰り返し再生の開始点にしたい小節で、ボタンL-12(REPEAT)を押します。
  - [REPEAT]インジケーターが点滅します。
4. 繰り返し再生の終了点にしたい小節で、ボタンL-12(REPEAT)を押します。
  - [REPEAT]インジケーターが点灯状態に変わり、手順3と4で指定した範囲の繰り返し再生が開始されます。
  - 手順3でボタンを押したタイミングの小節の先頭から、手順4でボタンを押したタイミングの小節の末尾までが、繰り返し再生の範囲となります。
  - 終了点を指定せずに曲の最後まで再生された場合は、曲の最後が繰り返し再生の終了点として自動的に指定され、繰り返し再生が開始されます。
5. 再生を停止するには、ボタンL-16(PLAY/STOP)を押します。
  - ここでもう1度ボタンL-16(PLAY/STOP)を押すと、上記手順で指定した範囲のリピート再生が再開されます。
  - 別の楽曲ファイルを選択すると、リピート範囲の指定はクリアされます。

## 再生のテンポを変えるには

18ページ「テンポ(速さ)を変えるには」をご参照ください。

## 鍵盤演奏の音量に対する再生の音量を調節するには

94ページ「SongVol. (曲の音量)」をご参照ください。設定の変更のしかたについては、92ページ「ファンクション項目の設定値を変更するには」をご参照ください。

## 再生の開始時にカウント音を鳴らすには

94ページ「PreCount (曲頭のカウント音)」をご参照ください。設定の変更のしかたについては、92ページ「ファンクション項目の設定値を変更するには」をご参照ください。

# パソコンとの接続について

## パソコンと接続する

この楽器とパソコンを接続して演奏情報(MIDIデータ)の送受信ができます。楽器演奏をパソコンの音楽ソフトへ送って記録したり、パソコンからこの楽器へデータを送って音を鳴らすことができます。

## パソコンの動作環境

MIDIデータを送受信するために必要なパソコン環境は下記のとおりです。お手持ちのパソコン環境を必ず事前にご確認ください。

### • 対応OS

Windows® XP(SP2以降) ※1

Windows Vista® ※2

Windows® 7 ※3

Mac OS® X(10.3.9、10.4.11、10.5.X、10.6.X、10.7.X)

※1: Windows XP Home Edition

Windows XP Professional(32bit版)

※2: Windows Vista(32bit版)

※3: Windows 7(32bit版、64bit版)

### • USB端子

## 重要

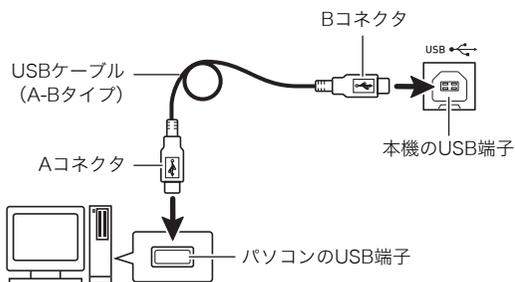
- 上記の対応OS以外のパソコンを接続すると、パソコンが故障する場合があります。絶対に接続しないでください。

## 接続方法

## 重要

- 正しい手順で接続しないとデータの送受信ができなくなる場合があります。必ず下記の手順に従って接続してください。

1. 本機の電源を切り、パソコンを起動させておきます。
  - パソコンの音楽ソフトは起動させないでください。
2. 市販のUSBケーブルで、パソコンと本機を接続します。



3. 本機の電源を入れます。

- 初めての接続では、データを送受信するために必要なドライバが自動でパソコンにインストールされます。

4. パソコンの音楽ソフトを起動させます。

5. パソコンの音楽ソフトの設定で、MIDIデバイスとして下記のいずれかを選びます。

CASIO USB-MIDI: (Windows 7、Windows Vista、Mac OS Xの場合)

USBオーディオデバイス: (Windows XPの場合)

- MIDIデバイスの選択方法については、お使いの音楽ソフトのマニュアルをご覧ください。

## 重要

- パソコンの音楽ソフトを起動させる前に、必ず本機の電源を入れておいてください。

## メモ

- 1回接続に成功した後は、USBケーブルをつないだままでパソコンや本機の電源を入れなおすことができます。
- 本機からのMIDIデータ送信でのチャンネル切り替えなど、MIDI関係の設定を変えることができます。詳しくは、93～96ページ「ファンクション項目詳細」の「MIDIグループ」をご参照ください。
- 本機の各パート(35ページ)と、MIDI IN、MIDI OUTチャンネルの対応については、120ページ「各パートのMIDIチャンネル割り当て」をご参照ください。
- 本機はGM(General MIDI Level 1)に準拠しています。
- 本機のMIDIデータ送受信の詳しい仕様や、接続についての最新のサポート情報は、下記のホームページをご覧ください。  
<http://casio.jp/support/emi/>

## 本機のデータをパソコンに保存する/ 本機の自動伴奏を増やす

ソングシーケンサーで記録したソングデータや、ユーザーリズムなどのデータをパソコンに転送して保存したり、そのデータをいつでも本機に転送してもどすことができます。また、カシオのホームページからダウンロードした自動伴奏のデータを本機に転送すれば、自動伴奏を増やすこともできます。データの転送には、専用のアプリケーションソフト(データマネージャー)が必要です。

### 転送できるデータの種類について

転送できるデータの種類は、メモリーカードで保存、読み込みできるデータの種類と同じです(97ページ)。

### データマネージャーをダウンロードする

1. 以下のホームページから、データマネージャーと操作マニュアルをダウンロードして、お手持ちのパソコンに保存します。

<http://casio.jp/support/emi/>

- 本機の製品紹介のページにデータマネージャーのページへのリンクが貼られています。製品紹介のページが見つからない場合は、上記ホームページの検索フォームに本機の製品名を入力して検索してください。
- ダウンロードする前に、データマネージャーを使用するために必要なパソコン環境などについて、必ずご確認ください。
- ホームページの内容は、予告なく変更される場合があります。

2. 手順1でダウンロードした操作マニュアルに従って、データマネージャーをインストールしてから、データ転送を行ってください。

## 他機種のリズムデータ(自動伴奏データ)のご利用について

他機種のリズムデータを本機に読み込んで、使用することができます。

### リズムデータの機種互換性について

#### メモ

- 他機種のリズムデータは、本機用に作成されたデータではないため、あらかじめ本機に内蔵されている自動伴奏とは異なる鳴り方をする場合があります。
- 以下に記載されている機種の中には、一部国内未発売のものが含まれます。

#### ① 本機との間でリズムデータをそのまま相互利用できる相手機種

下記機種のリズムデータ(拡張子: ac7)は、本機でそのまま読み込んで使用できます。

また本機で保存したリズムデータを、これらの機種で読み込んで使用することもできます。

AP-6/620  
AT-3/5  
CDP-200R/220R  
CTK-4000/4200/5000/5000SK/5300/6000/  
6200/6300/7000/7200/7300  
PX-330  
WK-200/210/220/225/330/500/6500/6600/  
7500/7600

#### ② リズムデータをそのまま本機で利用できる相手機種

下記機種のリズムデータ(拡張子: z00, ckf)は、本機でそのまま読み込んで使用できます。これらの機種用のリズムデータは、CASIO Music Siteから無料でダウンロードすることができます\*。

CTK-671/691/900  
PX-410R/575R  
WK-3000/3200/3300/3500/3700/3800/8000

本機で保存したリズムデータを、上記機種で使用することはできません。

#### ③ 変換後のリズムデータを本機で利用できる相手機種

下記機種のリズムデータ(拡張子: cpt, ept)は、“Rhythm Converter”(CASIO Music Siteから無料でダウンロード可能\*)を使って②形式のデータに変換することにより、本機で読み込んで使用できるようになります。

CTK-731/738/811  
WK-1800

本機で保存したリズムデータを、上記機種で使用することはできません。

\*CASIO Music Site(<http://music.casio.co.jp/>)の以下のサービスをご利用ください。

**Internet Data Expansion System**  
(インターネット・データ・エクспанション・システム)

## 他機種のリズムデータの読み込み/転送について

他機種のリズムデータは、メモリーカードを経由して本機に読み込んだり、データマネージャーを使ってパソコンから本機のメモリーに転送することで、利用できます。こうした操作について詳しくは、108ページ「本機への各種データ読み込み操作について」をご参照ください。

### メモ

- 一部機種のリズムデータについては、変換しないと本機への読み込み/転送ができません。詳しくは107ページ「リズムデータの機種互換性について」をご参照ください。

## 本機への各種データ読み込み操作について

ここでは、本機に読み込みたいデータの現在の保存場所(パソコンのローカルディスクやメモリーカード)に応じた、本機へのデータの読み込み(またはデータ転送)の手順を説明します。

- データマネージャーについて詳しくは、107ページ「本機のデータをパソコンに保存する/本機の自動伴奏を増やす」をご参照ください。
- 本機で利用可能なメモリーカードについて詳しくは、97ページ「メモリーカードを使用する」をご参照ください。

## 各種のデータを本機に読み込むには

各種のデータがどこに保存されているかに応じて、次の操作を行います。

データがここにある場合は:	この操作を行う:
パソコンのローカルディスク	<ol style="list-style-type: none"> <li>107ページ「データマネージャーをダウンロードする」の操作を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>パソコンから本機にデータを転送する操作について詳しくは、データマネージャーに添付されている説明書をご覧ください。</li> </ul> </li> </ol> <p>または</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>本機でフォーマットした容量32GB以下のメモリーカード上の“MUSICDAT”フォルダに、パソコンのローカルディスク上のデータをコピーする。</li> <li>101ページ「カードから本機へタイプ別にデータを読み込むには」の操作を行う。</li> </ol>

データがここにある場合は:	この操作を行う:
容量32GB以下のメモリーカード	<ol style="list-style-type: none"> <li>メモリーカード上のどの場所にデータがあるかに応じて、次の操作を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>メモリーカード上の“MUSICDAT”フォルダ内にデータが保存されている場合は、手順2の操作を行う。</li> <li>メモリーカード上の“MUSICDAT”フォルダ以外の場所にデータが保存されている場合は、データを“MUSICDAT”フォルダ内に移動する。“MUSICDAT”フォルダがない場合は、メモリーカードのルートディレクトリに“MUSICDAT”という名前のフォルダを作成し、そのフォルダの中にデータを移動する。</li> </ul> </li> <li>101ページ「カードから本機へタイプ別にデータを読み込むには」の操作を行う。</li> </ol>
本機が対応していないメモリーカード(容量32GBを超えるSDメモリーカードなど)	<ol style="list-style-type: none"> <li>メモリーカード上のデータを、パソコンのローカルディスクにコピーする。</li> <li>手順1でパソコンのローカルディスクにコピーしたデータを、本機でフォーマットした容量32GB以下のメモリーカード上の“MUSICDAT”フォルダにコピーする。</li> <li>101ページ「カードから本機へタイプ別にデータを読み込むには」の操作を行う。</li> </ol> <p>または</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>メモリーカード上のデータを、パソコンのローカルディスクにコピーする。</li> <li>107ページ「データマネージャーをダウンロードする」の操作を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>パソコンから本機にデータを転送する操作について詳しくは、データマネージャーに添付されている説明書をご覧ください。</li> </ul> </li> </ol>

## エラーメッセージ一覧

データの転送に失敗したときなどには、以下のメッセージが液晶画面に表示されます。

表示	原因	解決方法
<b>Format</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. カードのフォーマットが本機に適合していない。</li> <li>2. 容量が32GBより大きいカードを使っている。</li> <li>3. SDXCカードを使用している。</li> <li>4. カードが壊れている。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本機でカードをフォーマットする(98ページ)。</li> <li>2. 32GB以下の容量のカードを使用する。</li> <li>3. 本機はSDXCカードには対応していません。別のカードを使ってください。</li> <li>4. 別のカードを使う。</li> </ol>
<b>Card Full</b>	カードの空き領域が足りない。	カードに保存しているファイルを消去して、空き領域を増やす(102ページ)。または別のカードを使う。
<b>Card R/W</b>	カードが壊れている。	別のカードを使う。
<b>No Card</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本機のカードスロットに、カードが正しくセットされていない。</li> <li>2. 操作の途中でカードが抜き差しされた。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. カードスロットにカードを正しくセットする。</li> <li>2. 本機の操作中にはカードを動かさない。</li> </ol>
<b>No Data</b>	データが入っていない本機ของผู้ザーエリア(ユーザーリズム番号、ユーザーソング番号など)を選んで、カードに保存しようとした。	データを記録してあるユーザーエリアを選ぶ。
<b>No File</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. カードの中に、“MUSICDAT”フォルダ(100ページ)がない。</li> <li>2. “MUSICDAT”フォルダの中に読み込みや再生ができるファイルがない。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. パソコンでカード内に“MUSICDAT”フォルダを作る。または本機でカードをフォーマットする(98ページ)。</li> <li>2. 読み込みや再生したいファイルを、“MUSICDAT”フォルダの中へ移動する。</li> </ol>
<b>Not SMF0/1</b>	SMFフォーマット2のファイルを再生しようとした。	本機で再生できるSMFのフォーマットは、“0”または“1”です。
<b>Protect</b>	カードが書き込み禁止になっている。	カードのプロテクトスイッチを切り替えて、書き込みできるようにする。
<b>Read Only</b>	カードに入っている読み込み専用ファイルと同じ名前で、別のデータを保存しようとしている。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 別の名前に変えて保存する。</li> <li>• カードのファイルから読み込み専用属性を外して、上書き保存する。</li> <li>• 別のカードを使う。</li> </ul>
<b>Size Over</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. カードの楽曲ファイルのサイズが大きすぎて、本機で再生できない。</li> <li>2. 本機へ読み込もうとしているデータのサイズが大きすぎて、読み込めない。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本機では最大で320キロバイトの楽曲ファイルまで再生できます。</li> <li>2. 本機で読み込みできるデータの最大サイズ(1データあたり)は下記のとおりです。 ユーザーリズム：約32キロバイト ソングシーケンサーのソング：約61キロバイト ユーザープリセット：約8キロバイト なお、読み込みが可能なユーザープリセットの総容量(50データ全体の容量)は、約64キロバイトです。</li> </ol>
<b>Wrong Data</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. カードのデータが壊れている。</li> <li>2. カードのデータが本機で操作できない内容になっている。</li> </ol>	別のカードを使う。
<b>Meas. Limit</b>	ソングシーケンサーやミュージックプリセットのエディットで、999小節を超える操作をしようとした。	999小節以内でエディットを行う。
<b>Memory Full</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. リズムエディターの操作に必要なメモリー容量が不足している。</li> <li>2. ミュージックプリセットのエディット中に、メモリー容量の不足が発生した。</li> <li>3. ソングシーケンサーの操作に必要なメモリー容量が不足している。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 他のリズムを選択する。</li> <li>2. 50ページ「ユーザープリセットをクリアするには」を参照し、不要なユーザープリセットを削除して、メモリーの空き容量を増やす。</li> <li>3. 他のトラックやソングを削除してメモリーの空き容量を増やす。</li> </ol>

表示	原因	解決方法
File Name	カード上のファイルの名前の変更時に、既存ファイルの名前を指定した。	既存ファイルで使われていない名前に変更する。
Write Error!	本機に内蔵されている保存メモリーへの書き込みが失敗した。	保存の操作をやり直してみてください。

## 困ったときは

症状	対策
<b>付属品</b>	
梱包箱のなかに付属品が見つからない。	緩衝材の中も探してみる。
<b>電源</b>	
電源が入らない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>アダプターの接続状態や、電池の装着方向が正しいか確認する(9ページ)。</li> <li>新しい電池に交換する。またはACアダプターを使用する(9ページ)。</li> <li>“Please Wait”表示中(データ保存処理中)に本機を操作した場合は、内部データに異常が発生して電源が入らなくなっている可能性があります。</li> </ul> <p>その場合は、下記の操作で電源を入れてください(この操作を行うと、本機に記録されているデータや設定はすべて初期化されますので、あらかじめご了承ください)。</p> <p>ボタン<b>R-2([B] E. PIANO)</b>と<b>R-5([E] BASS)</b>を一緒に押しながら、ボタン<b>L-1(POWER)</b>を押す。</p>
ボタン <b>L-1(POWER)</b> を押すと、液晶画面が一瞬点灯し、電源が入らない。	ボタン <b>L-1(POWER)</b> をしっかりと押し直してください。
大きな音を出すと、突然電源が切れる。	新しい電池に交換する。またはACアダプターを使用する(9ページ)。
数分ほど弾かないでいると、突然電源が切れる。	オートパワーオフ機能を解除する(12ページ)。
<b>表示</b>	
液晶画面の表示が暗くなったり、ちらつくようになった。	新しい電池に交換する。またはACアダプターを使用する(9ページ)。
液晶画面の表示が一定の方向からしか見えない。	本機の製造上の制約等によるもので、故障ではありません。
<b>音</b>	
鍵盤を弾いても音が出ない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>音量の設定(12ページ)を変えてみる。</li> <li>本機背面の端子<b>T-8(PHONES)</b>にプラグが挿さっていないか確認する。</li> <li>本機の電源を入れなおしてみる(12ページ)(各種設定は初期化されます)。</li> </ul>
左側の鍵盤だけ音が出ない(あるいは通常と違う音が鳴る)。	ボタン <b>L-17(ACCOMP ON/OFF)</b> を押して、自動伴奏のコード入力ができる状態を解除する(22ページ)。
自動伴奏をスタートしても音が出ない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>リズム番号のE:029~E:038は、コードを入力しないと音が鳴らないリズムパターンです。コードを入力してみてください(23ページ)。</li> <li>自動伴奏の音量の設定(94ページ)を確認して調整する。</li> <li>リズム番号のF:001~F:010は、編集したリズムが保存されていない場合にはボタン<b>L-16(START/STOP)</b>を押しても自動伴奏がスタートしません(22ページ)。</li> <li>本機の電源を入れなおしてみる(12ページ)(各種設定は初期化されます)。</li> </ul>
メトロノームの音が鳴らない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>メトロノームの音量の設定(94ページ)を確認して調整する。</li> <li>本機の電源を入れなおしてみる(12ページ)(各種設定は初期化されます)。</li> </ul>
音が鳴りっぱなしで止まらなくなった。	<ul style="list-style-type: none"> <li>本機の電源を入れなおしてみる(12ページ)(各種設定は初期化されます)。</li> <li>新しい電池に交換する。またはACアダプターを使用する(9ページ)。</li> </ul>
鳴らしている音が途切れてしまう。	同時に鳴っている音の数が48(音色によっては24)を超えると発生します。故障ではありません(別紙「Appendix」をご覧ください)。

症状	対策
音量や音質が変わってしまった。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 音量の設定(12ページ)を変えてみる。</li> <li>• 本機の電源を入れなおしてみる(12ページ)(各種設定は初期化されます)。</li> <li>• 新しい電池に交換する。またはACアダプターを使用する(9ページ)。</li> </ul>
鍵盤を弾くタッチを変えても、出る音の音量が変わらない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• タッチレスポンスの設定(93ページ)を変えてみる。</li> <li>• 本機の電源を入れなおしてみる(12ページ)(各種設定は初期化されます)。</li> </ul>
特定の鍵盤の音量や音質が、他の鍵域の鍵盤と若干違って聴こえる。	本機のシステムの制約等によるもので、故障ではありません。
端の方の鍵盤を弾いていると、同じオクターブの音が繰り返されるように聴こえる音色がある。	本機のシステムの制約等によるもので、故障ではありません。
音の高さが他の楽器とあわない(あるいは不自然に聴こえる)。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>[TRANSPOSE]</b>インジケーターが点灯している場合は、トランスポーズ(16ページ)の設定を00に戻す。</li> <li>• <b>[SCALE]</b>インジケーターが点灯している場合は、19ページ「プリセットの音律を選ぶには」を参照して、音律を平均律に戻す。</li> <li>• 本機の電源を入れなおしてみる(12ページ)(各種設定は初期化されます)。</li> </ul>
音の響きが急に変わったように感じる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• リバープの設定(31ページ)を確認して調整する。</li> <li>• 本機の電源を入れなおしてみる(12ページ)(各種設定は初期化されます)。</li> </ul>
<b>操作</b>	
電源を入れ直すと、音色、リズムなどの設定が変わってしまう。	電源を入れるたびに、「デフォルト設定」(工場出荷時の状態、または後から登録した設定状態)に復帰するように設定されていることが考えられます。電源を入れるたびに、最後に電源を切ったときの状態に復帰させたい場合は、自動復元(95ページ)を“on”に切り替えてください。
<b>パソコンとの接続</b>	
MIDIデータの送受信ができない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 本機とパソコンがUSBケーブルで正しく接続されているか、あるいはパソコンの音楽ソフトの設定でデバイスが正しく選ばれているか確認する(106ページ)。</li> <li>• 本機の電源を切ってパソコンの音楽ソフトを終了させてから、本機の電源を入れてパソコンの音楽ソフトを再起動させてみる。</li> </ul>

## 製品仕様

<b>型式</b>	CTK-6200/WK-6600
<b>鍵盤</b>	CTK-6200:61鍵盤 WK-6600:76鍵盤
タッチレスポンス機能	2種類、オフ
<b>同時発音数</b>	最大48音(一部音色では最大24音)
<b>音色機能</b>	
プリセット音色	700音色
ユーザー音色	最大10音色(トーンエディター)
その他	レイヤー、スプリット
<b>リバーブ機能</b>	10種類、オフ
<b>コーラス機能</b>	5種類
<b>DSP機能</b>	
プリセットDSP	100種類
ユーザーDSP	最大100種類
<b>メトロノーム機能</b>	
拍子	0、2～6拍子
テンポ	30～255
<b>自動伴奏機能</b>	
プリセットリズム	210種類
ユーザーリズム	最大10種類(リズムエディター)
<b>デモ</b>	5曲
<b>レジストレーション機能</b>	最大32セット(4セット×8バンク)
<b>ソングシーケンサー機能</b>	
リアルタイム録音、再生	
鍵盤演奏記録	5曲、17トラック
メモリー容量	約12,000音符(5曲合計)
<b>ミキサー機能</b>	32パート(A01～A16/B01～B16) マスターパラメーター、DSPパラメーター、パートパラメーター(CTK-6200/WK-6600) MICパラメーター(WK-6600のみ)
<b>その他の機能</b>	
トランスポーズ	±1オクターブ(-12～0～+12半音)
オクターブシフト	UPPER 1、UPPER 2、LOWER、±2オクターブ
チューニング	A4=415.5～440.0～465.9Hz
スケール	スケールファインチューン、プリセットスケール
ミュージックプリセット	プリセット:305種類 ユーザー:50種類
ワンタッチプリセット	210種類
オートハーモナイズ	12種類
アルペジエーター	150種類
イコライザー	5種類
<b>MIDI機能</b>	16chマルチティンバー受信、GMレベル1準拠
<b>ピッチベンドホイール</b>	
ピッチベンドレンジ	0～24半音
<b>メモリーカード</b>	
使用できるメモリーカード機能	32GB以下のSDメモリーカード、またはSDHCメモリーカード SMF再生、ファイルの保存/読み込み/消去、カードフォーマット

<b>端子</b>	
USB端子	タイプB
サステイン/アサイナブル端子	標準ジャック(サステイン、ソステヌート、ソフト、スタート/ストップ)
ヘッドホン端子	ステレオ標準ジャック
ライン出力端子(R, L/MONO)	標準ジャック×2 出力インピーダンス:2.3kΩ、出力電圧:1.5V(RMS)MAX
オーディオ入力端子	ステレオミニジャック 入力インピーダンス:9kΩ、入力感度:200mV
マイク入力端子(WK-6600のみ)	標準ジャック(ダイナミックマイクを接続) 入力インピーダンス:3kΩ、入力感度:10mV
<b>電源端子</b>	DC12V
<b>電源</b>	2電源方式
電池	単1形マンガン乾電池または単1形アルカリ乾電池6本使用
電池持続時間	約4時間(アルカリ乾電池使用時)
ACアダプター	AD-A12150LW
オートパワーオフ機能	約6分後(乾電池使用時)、約4時間(ACアダプター使用時)、キャンセル可能
<b>スピーカー</b>	12cm×2+3cm×2(出力:6.0W+6.0W)
<b>消費電力</b>	12V=18W
<b>サイズ幅</b>	CTK-6200:幅94.8×奥行38.4×高さ12.2cm WK-6600:幅116.1×奥行38.5×高さ14.7cm
<b>質量</b>	CTK-6200:約5.7kg(乾電池含まず) WK-6600:約7.2kg(乾電池含まず)

- 改良のため、仕様およびデザインの一部を予告なく変更することがあります。

## 保証・アフターサービスについて

### 保証書はよくお読みください

保証書は必ず「お買い上げ日・販売店名」などの記入をお確かめのうえ、販売店から受け取っていただき、内容をよくお読みの後、大切に保管してください。

### 保証期間は保証書に記載されています

#### 修理を依頼されるときは

まず、もう一度、取扱説明書に従って正しく操作していただき、直らないときには次の処置をしてください。

#### ● 保証期間中は

保証書の規定に従ってお買い上げの販売店または取扱説明書等に記載の「修理サービス窓口」が修理をさせていただきます。

- 保証書に「持込修理」と記載されているものは、製品に保証書を添えてご持参またはご送付ください。
- 保証書に「出張修理」と記載されているものは、お買い上げの販売店または取扱説明書等に記載の「修理に関するお問い合わせ窓口」までご連絡ください。

#### ● 保証期間が過ぎているときは

お買い上げの販売店または取扱説明書等に記載の「修理に関するお問い合わせ窓口」までご連絡ください。修理すれば使用できる製品については、ご希望により有料で修理いたします。

### あらかじめご了承ください

- 「修理のとき一部代替部品を使わせていただくこと」や「修理が困難な場合には、修理せず同等品と交換させていただくこと」があります。また、特別注文された製品の修理では、ケースなどをカシオ純正部品と交換させていただくことがあります。
- 修理のとき、交換した部品を再生、再利用する場合があります。修理受付時に特段のお申し出がない限り、交換した部品は弊社にて引き取らせていただきます。
- 録音機能などのデータ記憶機能付きのモデルでは、修理のとき、故障原因の解析のため、データを確認させていただくことがあります。
- 日本国内向けの製品は海外での修理受付ができません。修理品は日本まで移動の上、日本国内の「修理サービス窓口」にご依頼ください。

### アフターサービスなどについておわかりにならないときは

お買い上げの販売店または取扱説明書等に記載の「修理に関するお問い合わせ窓口」にお問い合わせください。

# DSPエフェクトリスト

## プリセットDSPリスト

下表は32ページ「DSPを使うには」で選択可能なプリセットDSPの一覧です。

- 「番号」と「表示名」は、プリセットDSPの番号と、画面上に表示される名前です。
- 本機のプリセットDSPには46種類の「タイプ」があり、各プリセットDSPは46タイプのバリエーションです。「タイプ番号」は、各プリセットDSPがどのタイプに属するかを表します。タイプ番号と、各タイプ番号に対応するDSPタイプは、116ページ「DSPタイプリスト」をご参照ください。

番号	表示名	タイプ番号
001	Comp 1	2
002	Comp 2	2
003	Enhance1	4
004	Enhance2	4
005	Phaser 1	7
006	Phaser 2	7
007	Phaser 3	7
008	Chorus 1	9
009	Chorus 2	9
010	Chorus 3	9
011	Chorus 4	9
012	Chorus 5	9
013	CmpCho 1	24
014	CmpCho 2	24
015	RefCho	41
016	Flanger1	8
017	Flanger2	8
018	Flanger3	8
019	Flanger4	8
020	CmpFln	25
021	Delay1	10
022	Delay2	10
023	Delay3	10
024	Delay4	10
025	Delay5	10
026	Reflect1	11
027	Reflect2	11
028	Reflect3	11
029	CmpRef	26
030	ChoRef 1	36
031	ChoRef 2	36
032	ChoRef 3	36
033	FlnRef 1	38
034	FlnRef 2	38
035	FlnRef 3	38
036	Tremolo	6
037	CmpTrm	27
038	TrmRef	46
039	TrmCho 1	44
040	TrmCho 2	44
041	TrmFln 1	45
042	TrmFln 2	45
043	TrmDst 1	43
044	TrmDst 2	43
045	AutoPan	5
046	CmpPan	28
047	ChoPan 1	37
048	ChoPan 2	37
049	FlnPan 1	39
050	FlnPan 2	39

番号	表示名	タイプ番号
051	RefPan 1	42
052	RefPan 2	42
053	Rotary 1	12
054	Rotary 2	12
055	Rotary 3	12
056	Rotary 4	12
057	Rotary 5	12
058	Wah 1	1
059	Wah 2	1
060	Wah 3	1
061	Wah 4	1
062	CmpWah	22
063	WahCho 1	17
064	WahCho 2	17
065	WahFln 1	18
066	WahFln 2	18
067	WahDst 1	16
068	WahDst 2	16
069	WahTrm 1	20
070	WahTrm 2	20
071	WahPan 1	21
072	WahPan 2	21
073	WahRef 1	19
074	WahRef 2	19
075	WahCmp 1	15
076	WahCmp 2	15
077	Dist 1	3
078	Dist 2	3
079	Dist 3	3
080	DstCmp	30
081	CmpDst	23
082	DstTrm 1	34
083	DstTrm 2	34
084	DstPan 1	35
085	DstPan 2	35
086	DstCho 1	31
087	DstCho 2	31
088	DstFln 1	32
089	DstFln 2	32
090	DstFln 3	32
091	DstWah 1	29
092	DstWah 2	29
093	DstWah 3	29
094	DstWah 4	29
095	DstRef	33
096	RefDst	40
097	Lo-Fi	14
098	RingMod1	13
099	RingMod2	13
100	RingMod3	13

## DSPタイプリスト

本機のすべてのプリセットDSPは、下表のDSPタイプのいずれか1つに属しています。ユーザーDSP(33ページ)を作ったり、トーンエディター(40ページ)を使って音色に適用するDSPを編集したりするときは、下表のDSPタイプの中から1つを選びます。

- タイプ番号01~14は「シングルタイプ」、15~46は「デュアルタイプ」のDSPです。シングルタイプは単一構成のDSP、デュアルタイプはシングルタイプ2つを組み合わせたものです。
- デュアルタイプのDSPは、「DSPタイプ名」そのものが、構成元のシングルDSPを表します。  
例えばタイプ番号15の“Wah-Compressor”は、シングルDSPの“Wah”と“Compressor”を、この順番で直列に接続したDSPです。

タイプ番号	DSPタイプ名	表示名
01	Wah	Wah
02	Compressor	Comp
03	Distortion	Dist
04	Enhancer	Enhance
05	AutoPan	AutoPan
06	Tremolo	Tremolo
07	Phaser	Phaser
08	Flanger	Flanger
09	Chorus	Chorus
10	Delay	Delay
11	Reflection	Reflect
12	Rotary	Rotary
13	RingModulator	RingMod
14	Lo-Fi	Lo-Fi
15	Wah-Compressor	WahCmp
16	Wah-Distortion	WahDst
17	Wah-Chorus	WahCho
18	Wah-Flanger	WahFln
19	Wah-Reflection	WahRef
20	Wah-Tremolo	WahTrm
21	Wah-AutoPan	WahPan
22	Compressor-Wah	CmpWah
23	Compressor-Distortion	CmpDst

タイプ番号	DSPタイプ名	表示名
24	Compressor-Chorus	CmpCho
25	Compressor-Flanger	CmpFln
26	Compressor-Reflection	CmpRef
27	Compressor-Tremolo	CmpTrm
28	Compressor-AutoPan	CmpPan
29	Distortion-Wah	DstWah
30	Distortion-Compressor	DstCmp
31	Distortion-Chorus	DstCho
32	Distortion-Flanger	DstFln
33	Distortion-Reflection	DstRef
34	Distortion-Tremolo	DstTrm
35	Distortion-AutoPan	DstPan
36	Chorus-Reflection	ChoRef
37	Chorus-AutoPan	ChoPan
38	Flanger-Reflection	FlnRef
39	Flanger-AutoPan	FlnPan
40	Reflection-Distortion	RefDst
41	Reflection-Chorus	RefCho
42	Reflection-AutoPan	RefPan
43	Tremolo-Distortion	TrmDst
44	Tremolo-Chorus	TrmCho
45	Tremolo-Flanger	TrmFln
46	Tremolo-Reflection	TrmRef

- 各DSPタイプで設定可能なパラメーターについては、下記をご参照ください。

このDSPタイプについては:	ここを参照:
シングルタイプ(タイプ番号01~14)	117ページ「シングルタイプDSPのパラメーター」
デュアルタイプ(タイプ番号15~46)	118ページ「デュアルタイプDSPのパラメーター」

## DSPパラメーターリスト

### ■ シングルタイプDSPのパラメーター

#### 01: Wah

LFOによって自動的に周波数を動かすことができるワウです。

##### パラメーターと値域

- 1 : Resonance (値域: 0~127)  
音の癖の強さを調整します。
- 2 : Manual (値域: 0~127)  
ワウフィルターの基準となる周波数を設定します。
- 3 : LFO Rate (値域: 0~127)  
LFOの速度を調整します。
- 4 : LFO Depth (値域: 0~127)  
LFOの深さを調整します。
- 5 : LFO Waveform (値域: off, sin, tri, random)  
LFO波形を選択します。

#### 02: Compressor

入力された信号を圧縮し、レベルのばらつきを抑えたり、減衰音のサステインを長くします。

##### パラメーターと値域

- 1 : Attack (値域: 0~127)  
入力信号のアタック量を調整します。値が小さくなるほど、コンプレッサーの動作が機敏になり、入力信号のアタックを抑えることができます。値が大きくなるほど、コンプレッサーの動作が遅れて入力信号のアタックをそのまま出力するように動作します。
- 2 : Release (値域: 0~127)  
入力信号が所定のレベル以下になってから圧縮動作を中止するまでの時間を調整します。  
アタック感を出したい(音の立ち上がりで圧縮動作をさせたくない)ときはなるべく小さい値に設定してください。また、常に圧縮動作させておきたいときは大きな値に設定してください。
- 3 : Level (値域: 0~127)  
出力レベルを調整します。
- 4 : Threshold (値域: 0~127)  
圧縮動作を始める音量レベルを調整します。

#### 03: Distortion

入力信号を歪ませて倍音を加えたデジタルディストーションです。

##### パラメーターと値域

- 1 : Gain (値域: 0~127)  
入力信号のゲインを調整します。
- 2 : Level (値域: 0~127)  
出力レベルを調整します。

#### 04: Enhancer

入力された信号の低域音と高域音を位相シフトし、信号の輪郭を際立たせます。

##### パラメーターと値域

- 1 : Low Frequency (値域: 0~127)  
低域音エンハンサーの周波数を調整します。
- 2 : Low Phase (値域: 0~127)  
低域音エンハンサーの位相シフト量を調整します。
- 3 : High Frequency (値域: 0~127)  
高域音エンハンサーの周波数を調整します。
- 4 : High Phase (値域: 0~127)  
高域音エンハンサーの位相シフト量を調整します。

#### 05: Auto Pan

入力信号の定位をLFOによって動かします。

##### パラメーターと値域

- 1 : LFO Rate (値域: 0~127)  
パンニングの速度を調整します。
- 2 : LFO Depth (値域: 0~127)  
パンニングの深さを調整します。
- 3 : LFO Waveform (値域: sin, tri)  
LFO波形を選択します。

#### 06: Tremolo

入力信号の音量をLFOによって動かします。

##### パラメーターと値域

- 1 : LFO Rate (値域: 0~127)  
トレモロの速度を調整します。
- 2 : LFO Depth (値域: 0~127)  
トレモロの深さを調整します。
- 3 : LFO Waveform (値域: sin, tri)  
LFO波形を選択します。

#### 07: Phaser

入力信号の位相をLFOによって動かし、入力信号に加えることにより、音に独特なうねりや広がりを与えます。

##### パラメーターと値域

- 1 : Resonance (値域: 0~127)  
音の癖の強さを調整します。
- 2 : LFO Rate (値域: 0~127)  
LFOの速度を調整します。
- 3 : LFO Depth (値域: 0~127)  
LFOの深さを調整します。
- 4 : LFO Waveform (値域: sin, tri, random)  
LFO波形を選択します。

#### 08: Flanger

音に激しいうねりや金属的な響きを与えます。  
LFO波形を選択できません。

##### パラメーターと値域

- 1 : LFO Rate (値域: 0~127)  
LFOの速度を調整します。
- 2 : LFO Depth (値域: 0~127)  
LFOの深さを調整します。
- 3 : LFO Waveform (値域: sin, tri, random)  
LFO波形を選択します。
- 4 : Feedback (値域: 0~127)  
音の癖の強さを調整します。

#### 09: Chorus

音に厚みと広がりを与えます。コーラスのタイプを選択できます。

##### パラメーターと値域

- 1 : LFO Rate (値域: 0~127)  
LFOの速度を調整します。
- 2 : LFO Depth (値域: 0~127)  
LFOの深さを調整します。
- 3 : LFO Waveform (値域: sin, tri)  
LFO波形を選択します。
- 4 : Feedback (値域: 0~127)  
音の癖の強さを調整します。
- 5 : Type (値域: mono, stereo, tri)  
コーラスのタイプを選択します。

#### 10: Delay

入力信号を遅延しフィードバックさせることにより繰り返し効果や音に広がりを与えます。

##### パラメーターと値域

- 1 : Delay Time (値域: 0~127)  
ディレイタイムを調整します。
- 2 : Feedback (値域: 0~127)  
ディレイの繰り返しを調整します。
- 3 : Ratio Lch (値域: 0~127)  
左チャンネルのディレイタイムを調整します。Delay Timeで設定した値に対する比率です。
- 4 : Ratio Rch (値域: 0~127)  
右チャンネルのディレイタイムを調整します。Delay Timeで設定した値に対する比率です。
- 5 : Wet Level (値域: 0, 1, 2, 3, 4, 5)  
ディレイ音のレベルを調整します。
- 6 : Type (値域: 1, 2)  
ディレイの種類を選択します。  
1 : ディレイの繰り返しはDelay Timeによって決まります。  
2 : ディレイの繰り返しはDelay TimeとRatio L/Rによって決まります。

ご注意: ディレイタイム、タップを調整する際に設定によっては切り替え音がディレイに残る場合があります。

## 11: Reflection

残響音から初期反射音を取り出したエフェクターです。音に臨場感や存在感を与えます。

### パラメーターと値域

- 1 : Type(値域:1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)  
反射のパターンを8種類の中から選択します。
- 2 : Feedback(値域:0~127)  
反射音の繰り返しを調整します。

## 12: Rotary

Rotary Speaker Simulatorです。

### パラメーターと値域

- 1 : Overdrive Gain(値域:0, 1, 2, 3)  
オーバードライブのゲインを調整します。
- 2 : Overdrive Level(値域:0~127)  
オーバードライブの出力レベルを調整します。
- 3 : Speed(値域:Slow, Fast)  
Fast/Slowの速度モードを選択します。
- 4 : Brake(値域:Rotate, Stop)  
スピーカーの回転を止める働きがあります。
- 5 : Fall Acceleration(値域:0~127)  
速度モードをFastからSlowに切り替えたときの加速度を調整します。
- 6 : Rise Acceleration(値域:0~127)  
速度モードをSlowからFastに切り替えたときの加速度を調整します。
- 7 : Slow Rate(値域:0~127)  
SpeedがSlowモードのときのスピーカーの回転速度を調整します。
- 8 : Fast Rate(値域:0~127)  
SpeedがFastモードのときのスピーカーの回転速度を調整します。

## 13: Ring Modulator

入力信号と内蔵オシレータを乗算して、金属的な音色をつくります。

### パラメーターと値域

- 1 : OSC Frequency(値域:0~127)  
内蔵オシレータの基準周波数を設定します。
- 2 : LFO Rate(値域:0~127)  
LFOの速度を調整します。
- 3 : LFO Depth(値域:0~127)  
LFOの深さを調整します。
- 4 : Type(値域:1, 2, 3)
  - 1 : リングモジュレーションされた信号だけを出します。
  - 2 : リングモジュレーションされた信号と入力信号を出します。
  - 3 : 2にコーラス効果がかかった信号を出します。

## 14: Lo-Fi

入力信号に色々なノイズを加え、レトロなLo-Fiサウンドを再現します。

テープやレコードなどの回転ムラであるワウフラッター(WF)やFMラジオなどのような連続的なノイズを発生するノイズジェネレーター1とレコードプレーヤーのようなスクラッチノイズを発生するノイズジェネレーター2を備えています。

### パラメーターと値域

- 1 : Wow and Flutter Rate(値域:0~127)  
ワウフラッターの速度を調整します。
- 2 : Wow and Flutter Depth(値域:0~127)  
ワウフラッターの深さを調整します。
- 3 : Noise1 Level(値域:0, 1, 2, 3, 4, 5)  
ノイズジェネレーター1のレベルを調整します。
- 4 : Noise2 Level(値域:0, 1, 2, 3, 4, 5)  
ノイズジェネレーター2のレベルを調整します。
- 5 : Noise2 Density(値域:0, 1, 2, 3, 4, 5)  
ノイズジェネレーター2の発生頻度を調整します。
- 6 : Bit(値域:0, 1, 2, 3)  
音質を粗くします。値が大きいかほど音質が粗くなります。

ご注意: 発音していない場合においてノイズのレベルを上げると入力信号が無い場合でもノイズ音が鳴ります。

## ■デュアルタイプDSPのパラメーター

デュアルタイプDSPは、2つの異なるシングルDSPの組み合わせで構成されます。各デュアルタイプDSPで変更できるパラメーターと、その働きや値域は、次の要領で確認できます。

例: タイプ番号29の“Distortion-Wah”の場合

1. DSPタイプ名を前半と後半に分けます  
“Distortion-Wah”→“Distortion”と“Wah”
2. 名前の前半部分と同じ「タイプ名」を下表から探し、「変更できるパラメーター」を確認します。

タイプ名	変更できるパラメーター
Wah	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth
Distortion	Gain Level
Chorus	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth
Flanger	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth
Reflection	Feedback
Compressor	Threshold Level
Auto Pan	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth
Tremolo	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth

3. 117ページ~118ページの「シングルタイプDSPのパラメーター」で同じタイプ名を探し、上記の「変更できるパラメーター」と同じ項目の働きと値域を確認します。
  - “Distortion-Wah”では前半部分は“Distortion”なので、上の表から“Gain”と“Level”という2つのパラメーターが変更可能です。117ページ「03: Distortion」を参照すると、“Gain”と“Level”の働きと値域が確認できます。
4. 名前の後半部分についても、手順2~3と同様に確認します。
  - パラメーター設定画面に表示されるパラメーター番号は、前半部分と後半部分の通し番号となります。例えば“Distortion-Wah”の場合は、次のようになります。
    - 1 : Gain
    - 2 : Level
    - 3 : LFO Waveform
    - 4 : LFO Rate
    - 5 : LFO Depth



## 各パートのMIDIチャンネル割り当て

本機の各パートと、MIDI IN、MIDI OUTチャンネルの対応は、次のとおりです。

パート	MIDIチャンネル		パート名
	IN	OUT	
A01	--	01*	Upper1
A02	--	02	Upper2
A03	--	03	Lower
A04	--	04	Harmo.
A05	--	05	System Upper1
A06	--	06	System Upper2
A07	--	07	System Lower
A08	--	--	Metronome
A09	--	09	Perc.
A10	--	10	Drum
A11	--	11	Bass
A12	--	12	Chord1
A13	--	13	Chord2
A14	--	14	Chord3
A15	--	15	Chord4
A16	--	16	Chord5

パート	MIDIチャンネル		パート名
	IN	OUT	
B01	01	01	SEQUENCER TRACK/MIDI 01
B02	02	02	SEQUENCER TRACK/MIDI 02
B03	03	03	SEQUENCER TRACK/MIDI 03
B04	04	04	SEQUENCER TRACK/MIDI 04
B05	05	05	SEQUENCER TRACK/MIDI 05
B06	06	06	SEQUENCER TRACK/MIDI 06
B07	07	07	SEQUENCER TRACK/MIDI 07
B08	08	08	SEQUENCER TRACK/MIDI 08
B09	09	09	SEQUENCER TRACK/MIDI 09
B10	10	10	SEQUENCER TRACK/MIDI 10
B11	11	11	SEQUENCER TRACK/MIDI 11
B12	12	12	SEQUENCER TRACK/MIDI 12
B13	13	13	SEQUENCER TRACK/MIDI 13
B14	14	14	SEQUENCER TRACK/MIDI 14
B15	15	15	SEQUENCER TRACK/MIDI 15
B16	16	16	SEQUENCER TRACK/MIDI 16

※パートA01のMIDI OUTチャンネルは、キーボードチャンネルの設定によります。詳しくは、95ページ「KeyboardCh (キーボードチャンネル)」をご参照ください。

### メモ

- パートについて詳しくは、35ページ「パート構成」をご参照ください。

## 設定項目一覧

この設定項目を確認するには:	下表のこの列を見る:
本機の電源を切っても、常に保持される設定項目	①
レジストレーション(57ページ)に記憶される設定項目	②
95ページ「AutoResume (自動復元)」の設定が“on”の場合に、前回電源を切ったときの状態に復帰する設定項目	③
95ページ「Default (デフォルト設定)」として記憶される設定項目	④
37ページ「ミキサーの全パラメーターを初期化するには」の操作によって初期化される設定項目	④
96ページ「Initialize (イニシャライズ)」で“Parameter” (各種パラメーター設定)を選んだときに初期化の対象となる設定項目	⑤

設定項目	①	②	③	④	⑤
<b>各種ユーザーメモリー項目</b>					
ユーザーリズム/ユーザー音色/ユーザーDSP/ユーザープリセット	○				
レジストレーション	○				
<b>ファンクション項目</b>					
チューニング			○		○
イコライザー			○		○
タッチレスポンス		○	○		○
タッチオフペロシティー		○	○		○
ペダルアサイン		○	○		○
バンドレンジ <sup>※1</sup>				○	○
アルペジエーターホールド		○	○		○
アルペジエータースピード		○	○		○
アルペジエーターパート		○	○		○
レジストレーションフィルター (伴奏/スケール)					○
曲頭のカウント音			○		○
曲のリピート演奏			○		○
自動伴奏の音量		○ <sup>※2</sup>	○		○
曲の音量			○		○
メトロノームの音量			○	○	○
キーボードチャンネル			○		○
ローカルコントロール					○
ア कंप MIDIアウト					○
LCDコントラスト	○				
オートパワーオフ			○		○
自動復元	○				
<b>その他項目</b>					
音色番号 <sup>※1</sup>		○	○	○	○
リズム番号		○ <sup>※2</sup>	○		○
ミュージックプリセット番号					○
トランスポーズ		○	○		○
スプリット オン/オフ		○	○		○
スプリットポイント		○	○		○
レイヤー オン/オフ		○	○		○
オクターブシフト <sup>※3</sup>		○	○		○
ア कंप オン/オフ		○ <sup>※2</sup>	○		○
コード入力方法		○ <sup>※2</sup>	○		○

設定項目	①	②	③	④	⑤
オートハーモナイズ オン/オフ/タイプ		○	○		○
メトロノーム拍子			○		○
Chorus/DSP					○
DSP Disable					○
リバープ オン/オフ/タイプ		○	○		○
コーラスタイプ		○	○		○
DSP タイプ		○	○		○
テンポ		○ <sup>※2</sup>	○		○
シンクロ待機状態		○ <sup>※2</sup>			
スケールプリセット番号			○		○
スケールルート			○		○
スケールファインチューン		○ <sup>※4</sup>	○		○
伴奏スケール		○ <sup>※4</sup>	○	○	○
伴奏の各パート オン/オフ		○ <sup>※2</sup>		○	
モード (リズム/カード) の選択状態			○		
カード曲番号			○		
左手パート選択					○
右手パート選択					○
レジストレーションのバンク番号			○		○
リズムカテゴリ番号			○		○
音色カテゴリ番号			○		○
ミュージックプリセットカテゴリ番号					○
<b>パートA01～A04に対するミキサー設定</b>					
パート オン/オフ <sup>※1</sup>			○	○	○
パートボリューム <sup>※1</sup>		○	○	○	○
パートパン <sup>※1</sup>		○	○	○	○
パートコースチューン <sup>※1</sup>		○	○	○	○
パートファインチューン <sup>※1</sup>		○	○	○	○
パートバンドレンジ <sup>※1</sup>		○	○	○	○
パートDSPライン オン/オフ <sup>※1</sup>		○	○	○	○
パートリバープセンド <sup>※1</sup>		○	○	○	○
パートコーラスセンド <sup>※1</sup>		○	○	○	○
パートスケール オン/オフ <sup>※1</sup>			○	○	○
マスター、DSP、MIC、およびパートA05～A16、B01～B16に対するミキサー設定				○	

※1 パートA01～A04(UPPER 1、UPPER 2、LOWER、オートハーモナイズ)の各パートに対する設定項目です。

※2 “RegFltAcmp” (94ページ)が“on”のとき呼び出されない設定項目です。

※3 パートA01～A03(UPPER 1、UPPER 2、LOWER)の各パートに対する設定です。

※4 “RegFltScal” (94ページ)が“on”のとき呼び出されない設定項目です。

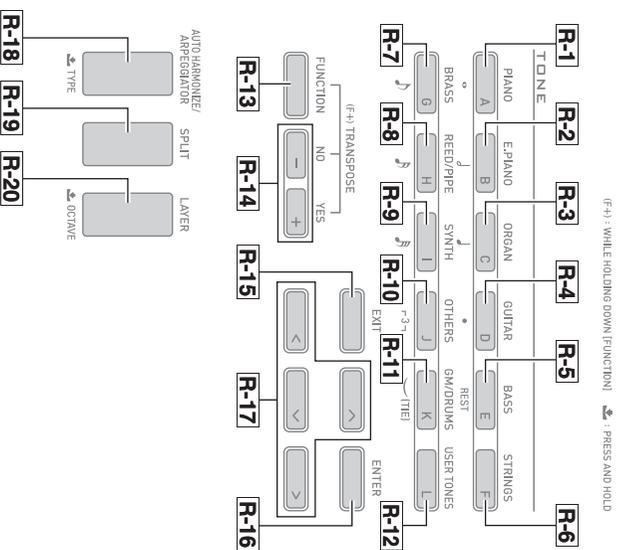
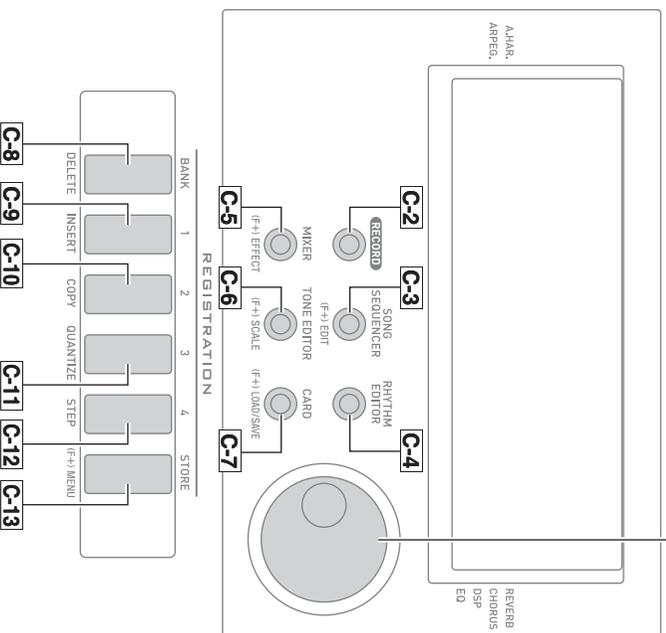
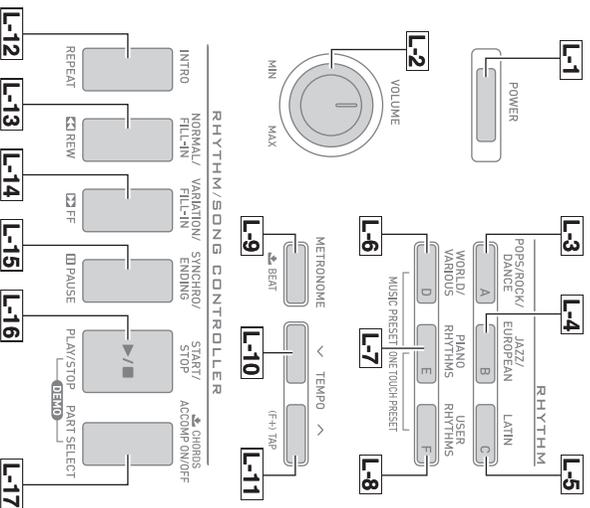
コードの種類	C	C#(D♭)	D	(D♯)/E♭	E	F	F#(G♯)	G	(G#)/A♭	A	(A#)/B♭	B
M												
m												
dim												
aug												
sus4												
sus2												
7												
m7												
M7												
m7#5												
7#5												
7sus4												
add9												
madd9												
mM7												
dim7												
69												
6												
m6												

• コード入力鍵盤の範囲などの制約により、一部のコードでは上記のとおり指定できない場合があります。



# WK-6600

☆ ☆ ☆ ☆ ☆







**CASIO®**

**カシオ計算機株式会社**

〒151-8543 東京都渋谷区本町1-6-2

**K** MA1201-A Printed in China  
CTK6200/WK6600JA1A

© 2012 CASIO COMPUTER CO., LTD.