

CTK-7200

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。

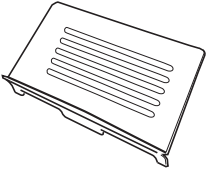

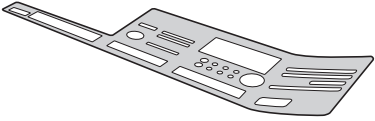
■JIS C 61000-3-2適合品

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</p>	<p>リーフ類</p> <ul style="list-style-type: none"> • カシオ電子楽器保証書 • 安全上のご注意 • お客様ご相談窓口 • Appendix • その他 	

- 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
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		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
本機の音をオーディオ機器や アンプから出力するには.....	10
外部機器やマイクからの音を 本機のスピーカーから出力するには.....	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
音にビブラートをかける.....	19
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..... 23

自動伴奏を鳴らして演奏する.....	23
お勧めの音色やテンポにする (ワンタッチプリセット).....	26
メロディーの音に和音をつける (オートハーモナイズ).....	26

音にエフェクトをかける..... 28

エフェクトの構成について.....	28
音にかけるエフェクトを選ぶ.....	30
ユーザーDSPを作る.....	32

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.....	40

トーンエディターを使う..... 43

音作りの概要.....	43
ユーザー音色を作る.....	44
音色パラメーター詳細.....	46

ドローバーオルガン

音色を使う..... 48

ドローバーオルガン音色で演奏する.....	48
ドローバーオルガン音色を編集する.....	50

ミュージックプリセット..... 52

ミュージックプリセットを使う.....	52
ユーザープリセットを作る.....	56
コード進行を編集する.....	60

設定を登録する

(レジストレーション)..... 64

登録する.....	65
登録したデータを呼び出す.....	65

ソングシーケンサーを使う 66

ワンタッチで演奏の記録を開始する (イージーレック).....	66
ソングシーケンサーでできること.....	68
曲のパートごとに記録する (トラック単位で記録する).....	70
曲の一部を記録しなおす (パンチイン記録).....	74
ソングのヘッダー設定を書き換える (パネルレコード).....	76
記録したソングを再生する.....	77
ソングエディットを行う.....	79
トラックエディットを行う.....	83
イベントエディットを行う.....	85
音符を1つずつ入力する (ステップ入力).....	98

**パターンシーケンサーを
使う..... 100**

パターンシーケンサーについて.....	100
ユーザーリズムを作成する.....	101
既存リズムの楽器パートを組み合わせ てユーザーリズムを作る (イージーエディット).....	109
イベント単位で編集する (イベントエディット).....	110
楽器パートの再生設定を行う (パートパラメーター).....	112
楽器パート単位の操作.....	114
伴奏パターン単位 / リズム単位の操作.....	116

**オーディオ録音 /
再生機能を使う..... 117**

オーディオ録音 / 再生機能でできること.....	117
オーディオ録音 / 再生機能に関するご注意.....	117
オーディオ録音を行う.....	118
オーディオ再生を行う.....	122

ファンクションの設定..... 126

ファンクションの操作.....	126
ファンクション項目詳細.....	127

**メモリーカードを
使用する..... 131**

カードを本機に入れる・取り出す.....	132
カードモードに入る.....	132
カードをフォーマットする.....	133
本機のデータをカードに保存する.....	133
カードから本機へデータを読み込む.....	135
ファイルを削除する.....	136
ファイル名を変更する.....	136
カード上の楽曲ファイルを再生する.....	137

**パソコンとの
接続について..... 140**

パソコンと接続する.....	140
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.....	141
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.....	141
本機への各種データ読み込み操作に ついて.....	142

資料..... 143

エラーメッセージ一覧.....	143
困ったときは.....	145
製品仕様.....	147
保証・アフターサービスについて.....	149
DSP エフェクトリスト.....	150
指定できるコード種一覧.....	155
入力可能文字一覧.....	155
各パートの MIDI チャンネル割り当て.....	156
設定項目一覧.....	157
コード例一覧.....	158

**MIDI インプリメンテーション・
チャート**

全体ガイド

L-1 ~ L-17

POWER

VOLUME
MIN MAX

RHYTHM

POPS/ROCK/ DANCE	JAZZ/ EUROPEAN	LATIN
A	B	C
WORLD/ VARIOUS	PIANO RHYTHMS	USER RHYTHMS
D	E	F

MUSIC PRESET ONE TOUCH PRESET

METRONOME **TEMPO**
BEAT (F+) TAP

RHYTHM / SONG CONTROLLER

INTRO	NORMAL/ FILL-IN	VARIATION/ FILL-IN	SYNCHRO/ ENDING	START/ STOP	CHORDS ACCOMP DN/OFF
REPEAT	REW	FF	PAUSE	PLAY/STOP	PART SELECT

DEMO

C-1 ~ C-17

A.HAR, ARPEG, SP.OFF

REVERB CHORUS DSP EQ

RECORD **SONG SEQUENCER** **PATTERN SEQUENCER**
(F+) EDIT (F+) EDIT

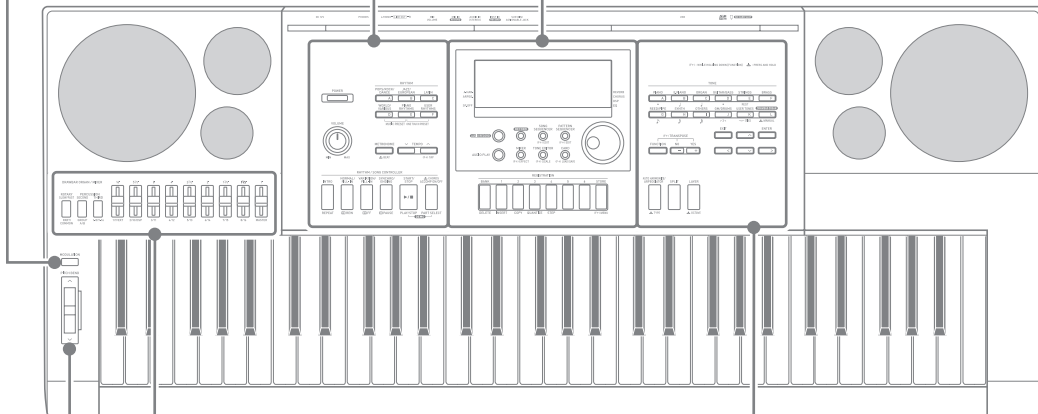
AUDIO RECORD **AUDIO PLAY** **MIXER** **TONE EDITOR** **CARD**
(F+) EFFECT (F+) SCALE (F+) LOAD/SAVE

REGISTRATION

BANK	1	2	3	4	5	6	STORE
DELETE	INSERT	COPY	QUANTIZE	STEP			(F+) MENU

ダイヤル

S-2



S-1

D-1 ~ D-12

DRAWBAR ORGAN / MIXER

16'	5 7/8'	8'	4'	2 2/3'	2'	1 3/8'	1 1/8'	1'
ROTAARY SLOW/FAST	PERCUSSION SECOND	THIRD						
PART/ COMMON	GROUP A/B	1-8/9-16	1/9/EXT	2/10/DSP	3/11	4/12	5/13	6/14
								7/15
								8/16
								MASTER

R-1 ~ R-20

TONE

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

EXIT ENTER

(F+) TRANSPOSE

FUNCTION NO YES

AUTO HARMONIZE/
ARPEGGIATOR

SPLIT LAYER

TYPE OCTAVE

T-1 ~ T-10

【背面部】

SD CARD SLOT

USB

SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK

INST IN (EFFECT)

AUDIO IN (STEREO)



MIC IN (EFFECT)


MIC VOLUME


LINE OUT (L/MONO)


PHONES

DC 12V

- 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。

•  マークの数字は参照ページです。

L-1 POWERボタン  8, 12

L-2 VOLUMEつまみ  12

リズム
RHYTHMボタン

L-3 [A] POPS/ROCK/DANCEボタン  12, 23

L-4 [B] JAZZ/EUROPEANボタン  23

L-5 [C] LATINボタン  23

L-6 [D] WORLD/VARIOUS, MUSIC PRESETボタン  23, 52

L-7 [E] PIANO RHYTHMS,
ONE TOUCH PRESETボタン  23, 26, 52

L-8 [F] USER RHYTHMSボタン  23, 26

L-9 METRONOME,  BEATボタン  17

L-10 TEMPO  ボタン  18

L-11 TEMPO , (F+)TAPボタン  18

リズム/ソング コントローラー
RHYTHM/SONG CONTROLLERボタン

L-12 INTRO, REPEATボタン  25, 78, 137


L-13 NORMAL/FILL-IN,  REWボタン  13, 25, 77, 137


L-14 VARIATION/FILL-IN,  FFボタン  13, 25, 77, 137


L-15 SYNCHRO/ENDING, PAUSEボタン ...  23, 25, 77, 137


L-16 START/STOP, PLAY/STOP,
DEMOボタン  13, 23, 77, 137


L-17 ACCOMP ON/OFF,  CHORDS,
PART SELECT, DEMOボタン  13, 23, 24, 138


C-1 液晶画面  6


C-2 AUDIO RECORDボタン  119


C-3 RECORDボタン  66, 70, 71


C-4 SONG SEQUENCER, (F+)EDITボタン  7, 70, 79


C-5 PATTERN SEQUENCER, (F+)EDITボタン  100

C-6 AUDIO PLAYボタン  122

C-7 MIXER, (F+)EFFECTボタン  30, 36

C-8 TONE EDITOR, (F+)SCALEボタン  19, 44

C-9 CARD, (F+)LOAD/SAVEボタン  7, 132, 133, 135

ダイヤル  6, 13, 23

レジストレーション
REGISTRATIONボタン

C-10 BANK, DELETEボタン  61, 64, 91, 98

C-11 1, INSERTボタン  61, 64, 92, 98

C-12 2, COPYボタン  64, 93

C-13 3, QUANTIZEボタン  64, 94



C-14 4, STEPボタン  62, 64, 98



C-15 5ボタン  64



C-16 6ボタン  64



C-17 STORE, (F+)MENUボタン  7, 64


トーン
TONEボタン


R-1 [A] PIANO,  ボタン  13, 61, 92



R-2 [B] E.PIANO,  ボタン  13, 61, 92



R-3 [C] ORGAN,  ボタン  13, 61, 92, 94



R-4 [D] GUITAR/BASS,  ボタン  13, 61, 92



R-5 [E] STRINGS, RESTボタン  13, 98



R-6 [F] BRASSボタン  13



R-7 [G] REED/PIPE,  ボタン  13, 61, 92, 94


R-8 [H] SYNTH,  ボタン  13, 61, 92, 94


R-9 [I] OTHERS,  ボタン  13, 92, 94

R-10 [J] GM/DRUMS,  ボタン  13, 92, 94

R-11 [K] USER TONES,  (T1E) ボタン  13, 44






R-12 [L] DRAWBAR ORGAN,  MANUALボタン  48



R-13 FUNCTIONボタン  126


R-14 NO/-, YES/+, (F+)TRANSPOSEボタン  6, 13, 16, 23



R-15 EXITボタン


R-16 ENTERボタン


R-17 , , ,  ボタン  7


R-18 AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR,
 TYPEボタン  21, 26


R-19 SPLITボタン  15


R-20 LAYER,  OCTAVEボタン  15


D-1 ROTARY SLOW/FAST, PART/Commonボタン  49


D-2 PERCUSSION SECOND, グループ A/Bボタン  49


D-3 PERCUSSION THIRD, 1-8/9-16ボタン  49


D-4 16', 1/9/EXTスライダー  49


D-5 5 1/3', 2/10/DSPスライダー  49


D-6 8', 3/11スライダー  49


D-7 4', 4/12スライダー  49


D-8 2 2/3', 5/13スライダー  49


D-9 2', 6/14スライダー  49


D-10 1 3/5', 7/15スライダー  49


D-11 1 1/3', 8/16スライダー  49


D-12 1', MASTERスライダー  49


S-1 PITCH BENDホイール  18


S-2 MODULATIONボタン  19


T-1 SD CARD SLOT  131


T-2 USB端子  140


T-3 SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK端子  10


T-4 INST IN端子  11


T-5 AUDIO IN端子  11

T-6 MIC IN端子  11

T-7 MIC VOLUMEつまみ  11

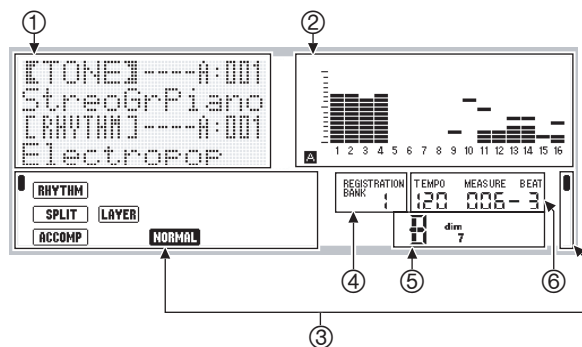
T-8 LINE OUT R, L/MONO端子  10

T-9 PHONES端子  10

T-10 電源端子 (DC 12V)  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

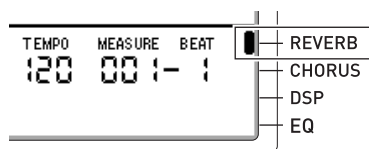
使用中の機能に応じたさまざまな情報が表示されます。数値の変更、メニューからの項目選択などを行うときは、主にこの部分で確認します。

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(65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(24ページ)やミュージックプリセット(52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。



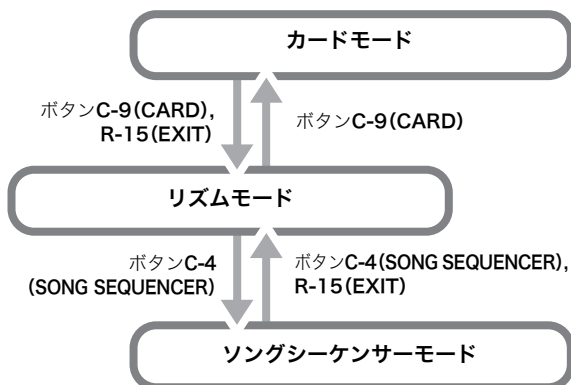
この画面では、【 】で囲まれている“RHYTHM”が選択されています。リズムの種類が変更できる状態であることを表しています。



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、131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-9(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-9(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、66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-4(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-4(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-17(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- 1/3
# 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、145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、130ページ「AutoResume (自動復元)」および130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(64ページ)
- ソングシーケンサー(66ページ)
- ユーザーリズム(101ページ)
- ユーザープリセット(56ページ)
- ユーザー音色(43ページ)
- ユーザードローパーオルガン音色(48ページ)
- ユーザーDSP(32ページ)
- LCDコントラストの設定状態(129ページ)
- 自動復元(130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、130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

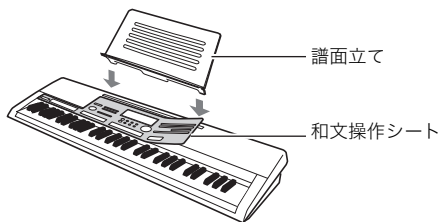
外観にスジのように見える箇所がありますが、これは、樹脂成形上の“ウェルドライン”と呼ばれるものであり、ヒビやキズではありません。ご使用にはまったく支障ありません。

■ 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

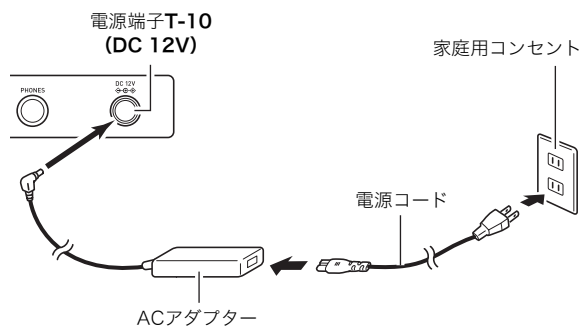
- 必ず別紙「安全上のご注意」をお読みのうえ正しくお使いください。誤った使い方をすると感電や火災の危険があります。
- ACアダプターの抜き差しや乾電池の出し入れを行う前に、必ず本機の電源をお切りください。

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

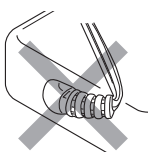
- ACアダプターの接続には、下図のように付属の電源コードをご使用ください。



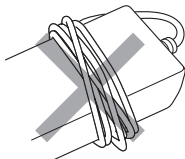
重要

- 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



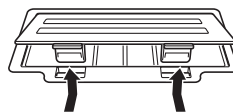
- 付属のACアダプターや電源コードを、本製品以外の電気製品には使用しないでください。故障の原因になります。
- 本機の電源端子(DC 12V)に、金属片や鉛筆などを入れないようにご注意ください。これらが端子に入ると、事故の原因になります。

乾電池を使うには

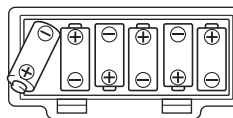
単1形乾電池、6本をご使用ください。

- 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。

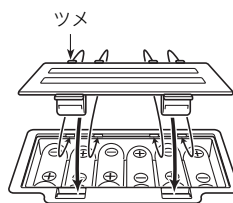
1. 本機の裏側にある電池ブタをはずします。



- #### 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。



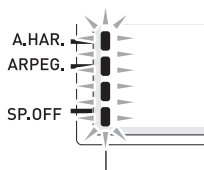
■ 乾電池交換時期のお知らせ表示

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、極端な低温下で使用すると、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。



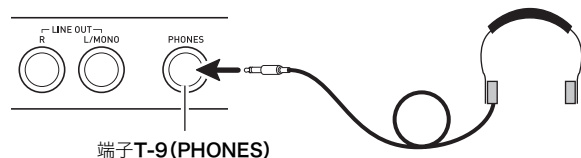
乾電池交換サイン(点滅します)

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。



メモ

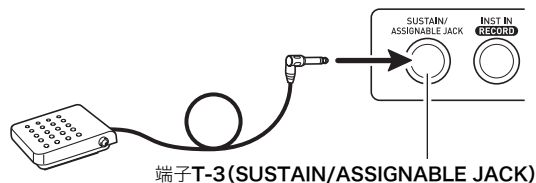
- ヘッドホンは本製品に同梱されておりません。
- 別売または市販のヘッドホンがご使用になれます。

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、127ページ「Ped.Setting (ペダルセッティング)」をご参照ください。

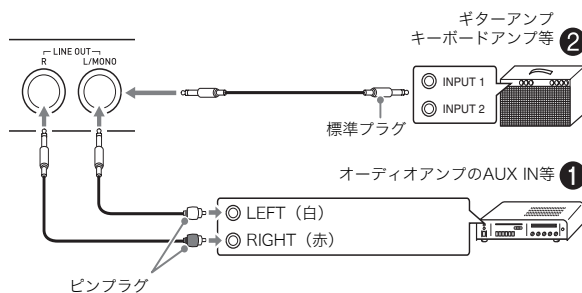


本機の音をオーディオ機器やアンプから出力するには

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-8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-8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。

音量は本機つまみL-2(VOLUME)でも調節できます。

外部機器やマイクからの音を本機のスピーカーから出力するには

CDプレーヤーや電子キーボードなどの外部機器からの音や、マイクからの音声を、本機のスピーカーから出力することができます。

重要

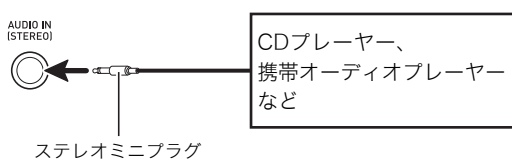
- 接続の際は、本機をつまみL-2(VOLUME)を(接続する機器側にも音量調節があればどちらも)絞っておき、接続後、適切な音量に調節してください。
- 接続に際しては、接続機器の取扱説明書も併せてお読みください。

メモ

- 端子T-5(AUDIO IN)からの入力音には、本機の内蔵エフェクト(リバーブ、コーラス、DSP)はかかりません。内蔵アンプとつまみL-2(VOLUME)だけを通して、直接出力されます。
- 端子T-4(INST IN)および端子T-6(MIC IN)からの入力音には、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、エフェクトのかけ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、28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。

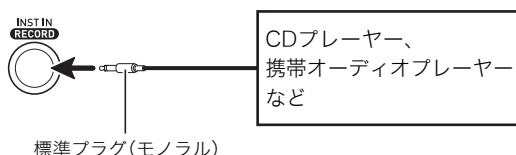
外部機器からの音を本機のエフェクトを通さずに出力するには

市販の接続コードで、端子T-5(AUDIO IN)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。音量は本機をつまみL-2(VOLUME)でも調節できます。



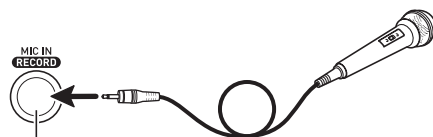
外部機器からの音を本機のエフェクトを通して出力するには

市販の接続コードで、端子T-4(INST IN)に接続します。接続コードは、片方が標準プラグ(モノラル)、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。音量は本機をつまみL-2(VOLUME)でも調節できます。



マイクからの音声を出力するには

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-6(MIC IN)

- マイクからの入力音声の音量は、つまみT-7(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。

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-7(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。

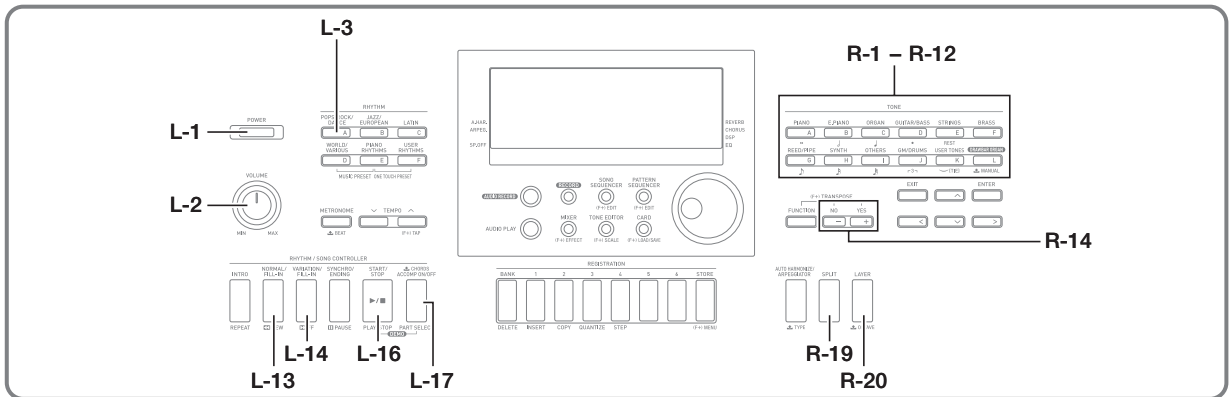
付属品・別売品について

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。

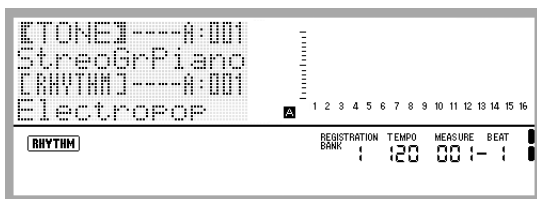
<http://casio.jp/emi/catalogue/>

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、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、130ページ「AutoResume (自動復元)」および130ページ「Default (デフォルト設定)」をご参照ください。

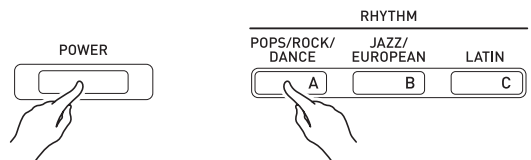
- データの保存処理中は、液晶画面に“Please Wait”と表示されますので、本機の使用を一切行わないでお待ちください。この表示中に本機の電源が落ちたりカードが抜かれたりすると、データが破損・消失したり、ボタンL-1 (POWER) を押しても電源が入らなくなる恐れがあります。万一本機の電源が入らなくなったときは、145ページ「困ったときは」をご参照ください。

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、129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。



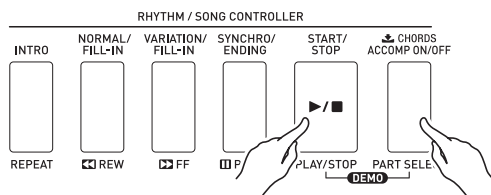
- オートパワーオフ機能がキャンセルされた状態で、電源が入ります。

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

- 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)。

- 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

- 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。
- 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。
- ボタンR-1 ([A] PIANO) ~ R-11 ([K] 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		BRASS	
A	B	C		D		E		F			
REED/PIPE		SYNTH		OTHERS		GM/DRUMS		REST		DRAWBAR ORGAN	
G	H	I		J		K		L			
♪		♪		♪		r37		(TIE)		MANUAL	

- R-11 ([K] USER TONES) は、ユーザー音色のグループです。詳しくは、43ページ「トーンエディターを使う」をご参照ください。
 - ボタンR-12 ([L] DRAWBAR ORGAN) は、ドローパーオルガン音色のグループです。詳しくは48ページ「ドローパーオルガン音色を使う」をご参照ください。
- 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



- 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

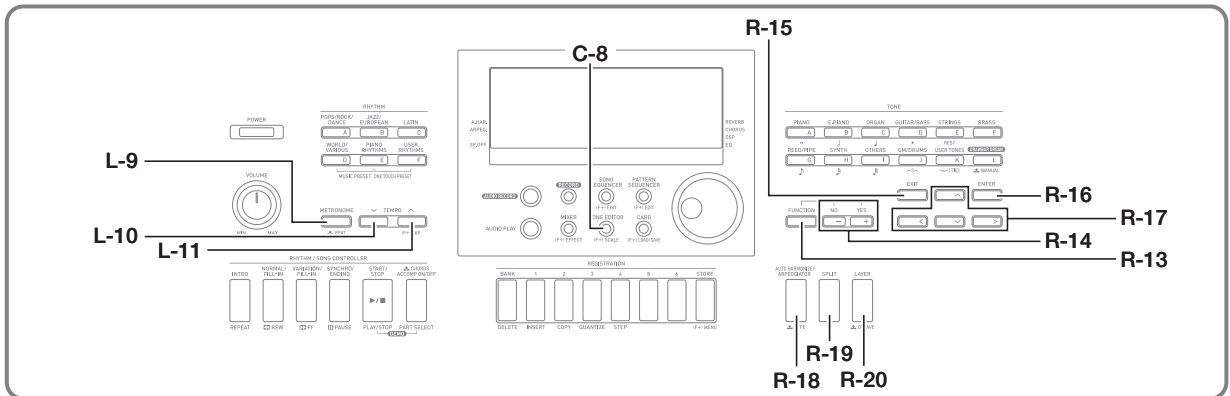
UPPER 1

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 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	35ページ 「ミキサー機能を使う」



2つの音色を重ねるには(レイヤー)

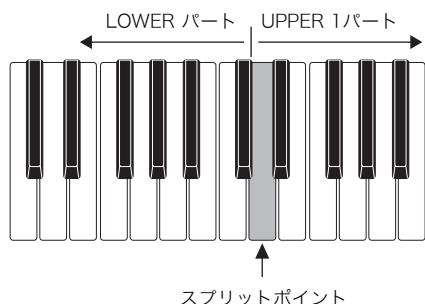
- 別紙「Appendix」を参照し、重ねて鳴らしたい2つの音色(UPPER 1パート、UPPER 2パートの音色)のグループと番号を確認します。
- 液晶画面に[SPLIT]、[LAYER]インジケータが点灯していないことを確認します。
 - 点灯している場合は、ボタンR-19(SPLIT)、ボタンR-20(LAYER)を押して、両方とも消灯させます。両方とも消灯している状態のとき、UPPER 1パートの音色を選ぶことができます。
- TONEボタンとダイヤルを使って、UPPER 1パートの音色を選びます。
- ボタンR-20(LAYER)を押します。
 - 液晶画面に[LAYER]インジケータが点灯します。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(23ページ)の使用時は「コード入力鍵盤」として使われます。

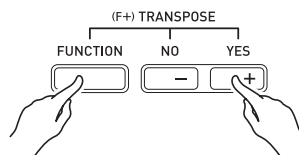
レイヤーとスプリットを同時に使うには

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。



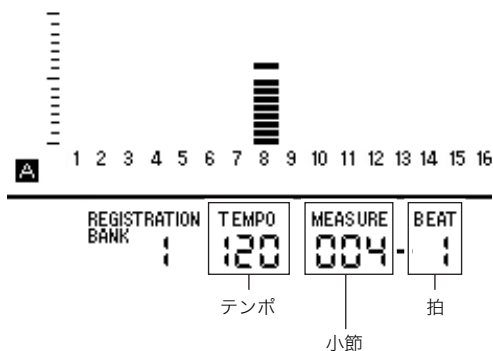
- この状態で、UPPER 1パートの音域を変更できます。
2. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、音域のシフト量を指定します。
 - -2~0~+2オクターブの間で変更できます。
 3. UPPER 2パートの音域を変更するには、ボタンR-20(OCTAVE)を押します。
 - 画面上に“UPPER2”と表示され、UPPER 2パートの音域が変更できる状態になります。手順2の要領で、音域のシフト量を指定します。
 4. LOWERパートの音域を変更するには、ボタンR-20(OCTAVE)を押します。
 - 画面上に“LOWER”と表示され、LOWERパートの音域が変更できる状態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



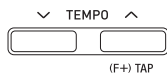
2. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、拍子を選びます。
 - 0または2~6拍子を選べます。0拍子を選ぶと、どの拍も同じ音が鳴ります。
3. ボタンL-9(BEAT)またはボタンR-15(EXIT)を押します。
 - メトロノームの拍子画面が閉じます。

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 ∇)またはボタンL-11(TEMPO \wedge)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 ∇)またはボタンL-11(TEMPO \wedge)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。

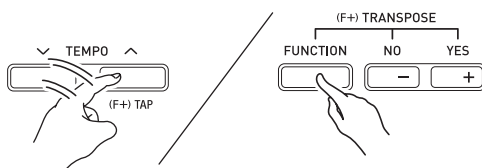
- ボタンを押したままにするかダイヤルを回すと、テンポ値が連続して素早く切り替わります。
- テンポ値は30~255の間で設定できます。

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。

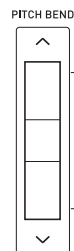


- 4回押した時点で、押した速さに応じて、テンポが設定されます。
- 4回押す前にボタンR-13(FUNCTION)を離すと、設定がキャンセルされます。

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、手前に回すと音程が下がります。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可変範囲(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127ページ「BendRange (ベンドレンジ)」、および42ページ「パートパラメーター」をご参照ください。

音にビブラートをかける

手弾きの鍵盤演奏(UPPER 1, UPPER 2, LOWERの全パートの音)に対して、ビブラートをかけることができます。ボタン**S-2(MODULATION)**を押したままにしている間は、音にビブラートがかかります。ボタンを離すと、ビブラートはかからなくなります(初期設定時)。

メモ

- ボタン**S-2(MODULATION)**には、ビブラート以外のDSPエフェクトを割り当てることもできます。詳しくは、34ページ「DSPパラメーター詳細」および46ページ「音色パラメーター詳細」の各項目に含まれる、次の各パラメーターをご参照ください。
 - Mod Button
(モジュレーションボタンアサイン)
 - Mod Button On Value
(モジュレーションボタン オン値)
 - Mod Button Off Value
(モジュレーションボタン オフ値)

音律選択とスケールの微調整

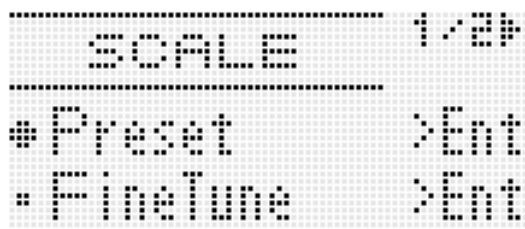
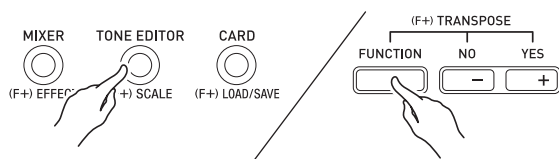
スケール機能を使うと、内部音源の音律をプリセットの17種類の中から選択できます。また、CからBまでの音名ごとの音程を、1セント単位で微調整することができます(スケールファインチューン)。プリセットの音律を選んでから、その音律のチューニングを編集することが可能です。また、スケールの設定(音律の選択とチューニングの微調整)を、自動伴奏に適用するかどうか選ぶことができます(アカンブスケール)。

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-8(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。



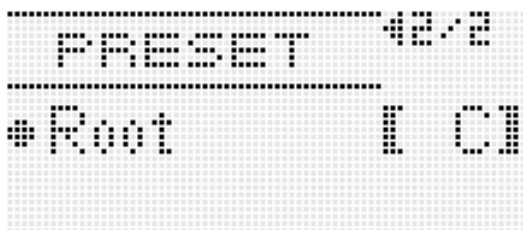
- ダイヤルまたはボタン**R-14(-, +)**を使って、音律を選びます。

- 01:Equal(平均律)以外を選ぶと、液晶画面に[SCALE]インジケーターが点灯します。
- 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

4. 音律の基音を指定するには、ここで次の操作を行います。

- (1) ボタンR-17(>)を押します。
 ・ 基音の指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、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。

5. 設定を終了するにはボタンR-15(EXIT)を2回押します。

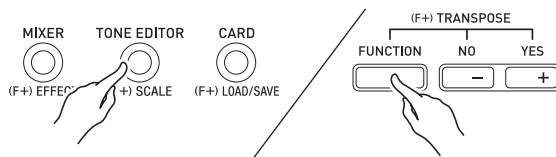
- ・ スケール画面を表示する前の状態に戻ります。

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。

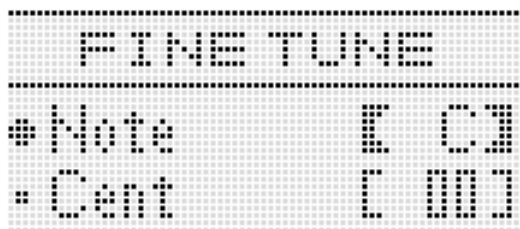
**スケールを微調整するには
(スケールファインチューン)**

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-8(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。

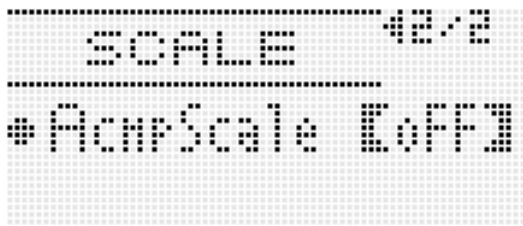
- (1) ボタンR-17(Λ)を押して“Note”に●を移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-, +)を使って音程を調整したい音名を表示します。
 ・ 鍵盤を押して、音名を指定することもできます。
- (2) ボタンR-17(V)を押して“Cent”に●を移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-, +)を使って音程を調整します。音程は-99~+99セントの間で設定できます。
 ・ すべての音名の設定値を0にすると、平均律になります。設定値が0でない音名が1つでもある場合は、液晶画面に[SCALE]インジケーターが点灯します。

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(アカンプスケール)

1. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-8(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。

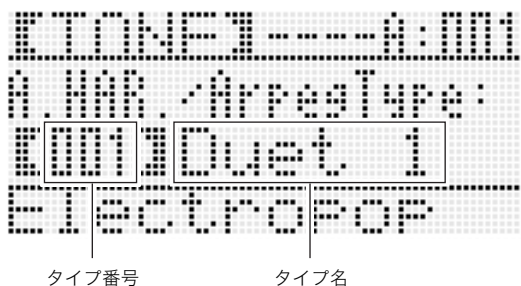
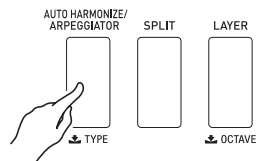
メモ

- 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。42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)

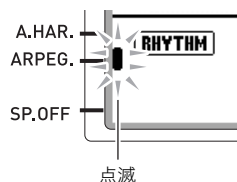
アルペジエーターを使うと、鍵盤を押さえるだけで、アルペジオ(分散和音)や様々なフレーズが自動的に再生されます。押さえている和音からアルペジオが再生されるタイプや、様々なフレーズを自動的に再生するものなど、数多くのタイプから選べます。

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。

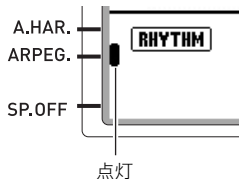


- 001～012のタイプ番号については、26ページ「メロディーの音に和音をつける(オートハーモナイズ)」をご参照ください。

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、126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、鍵盤を離した後もアルペジオを再生し続けるかを選ぶ	127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	128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	128ページ「ArpegPart (アルペジエーターパート)」

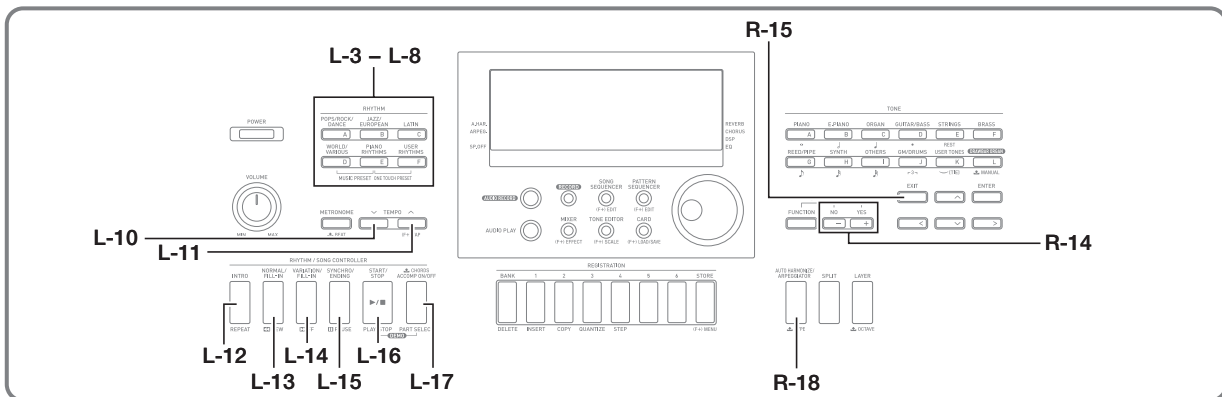
6. 鍵盤で和音、または単音を押さえます。

- 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



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。

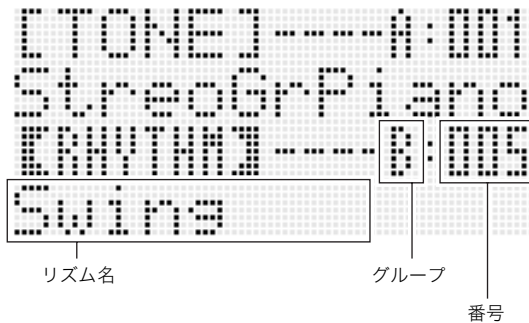
本機は260種類のリズムを内蔵しており、5つのグループに分かれています。またそれらの内蔵リズムを編集してオリジナルのリズム(ユーザーリズム)を作り、6つ目のグループに保存することもできます。詳しくは、別紙「Appendix」をご覧ください。

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、100ページ「パターンシーケンサーを使う」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。

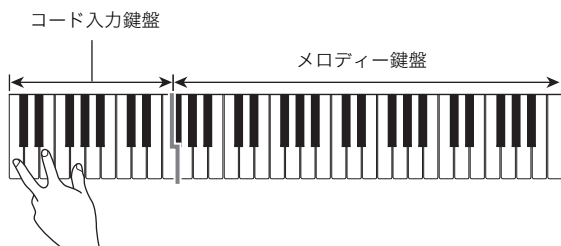
このシンクロ待機状態に入るには:	このボタンを押す:	液晶画面の表示:
イントロパターン	L-12(INTRO)	INTRO 点滅
バリエーションパターン	L-14(VARIATION/FILL-IN)	VARIATION 点滅

イントロやバリエーションについては、25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す。

- 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て、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。25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25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129ページ「AudioVol. (オーディオの音量)」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。



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、155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
メジャーコード 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 
マイナーコード 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) 
セブンスコード 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) 
マイナーセブンスコード 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) 

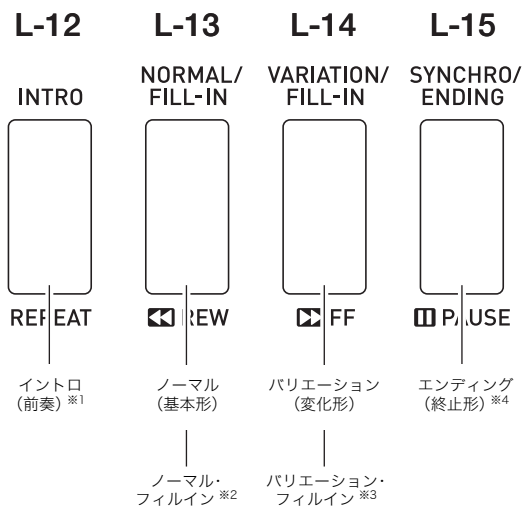
2つ目以降の鍵盤は、1つ目より右側なら白鍵か黒鍵かを問わず、どれでもかまいません。

■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、155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。

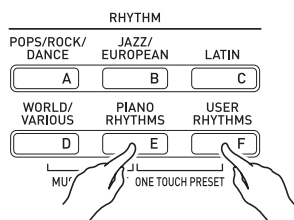
※3 バリエーションパターンに一時的に変化をつけます。鳴らすには、バリエーションパターンの途中でボタンL-14を押します。

※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2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)パターンのシンクロ待機状態となります。

4. 演奏を開始します。

- 23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。

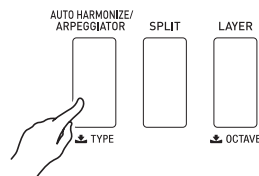
メモ

- ユーザーリズム(“USER RHYTHMS”グループの001～100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、シンクロ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)を押したままにし、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。

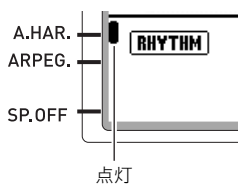
- 013以降のタイプ番号については、21ページ「アルペジオのフレーズを自動的に鳴らす(アルペジエーター)」をご参照ください。

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。

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

- 端子T-4(INST IN)および端子T-6(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

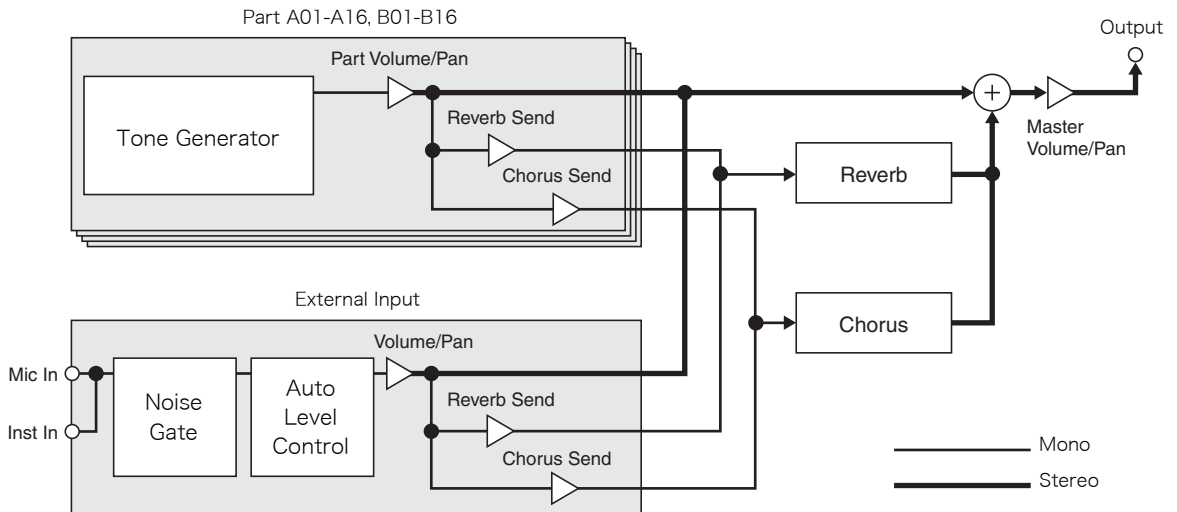
本機のエフェクトは、次のような構成になっています。

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

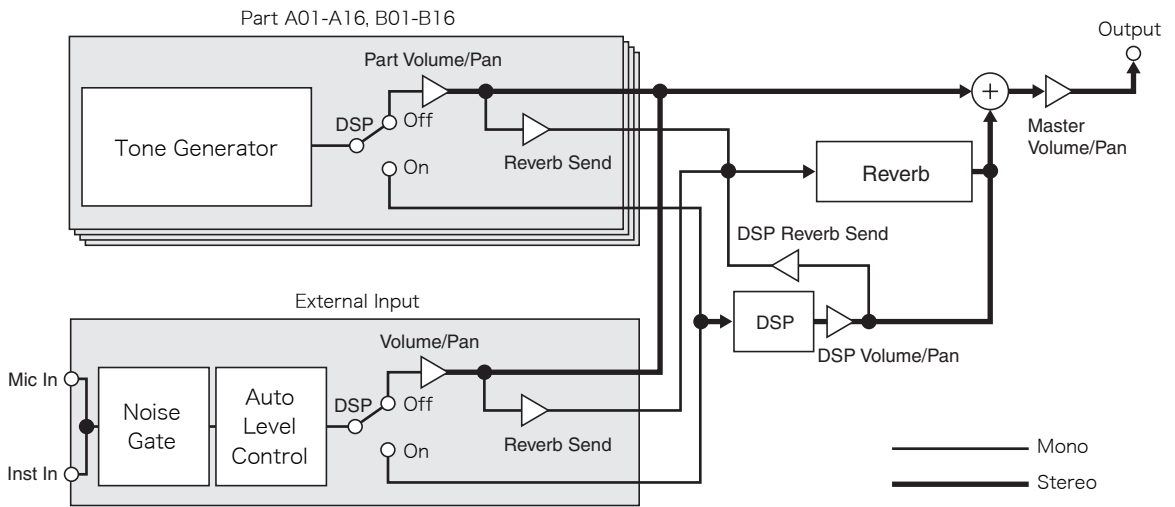
“Chorus/DSP”で“Chorus”を選択すると「コーラスエフェクトモード」になり、コーラスとリバーブが使用できます。



- “Chorus/DSP”については、30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)**

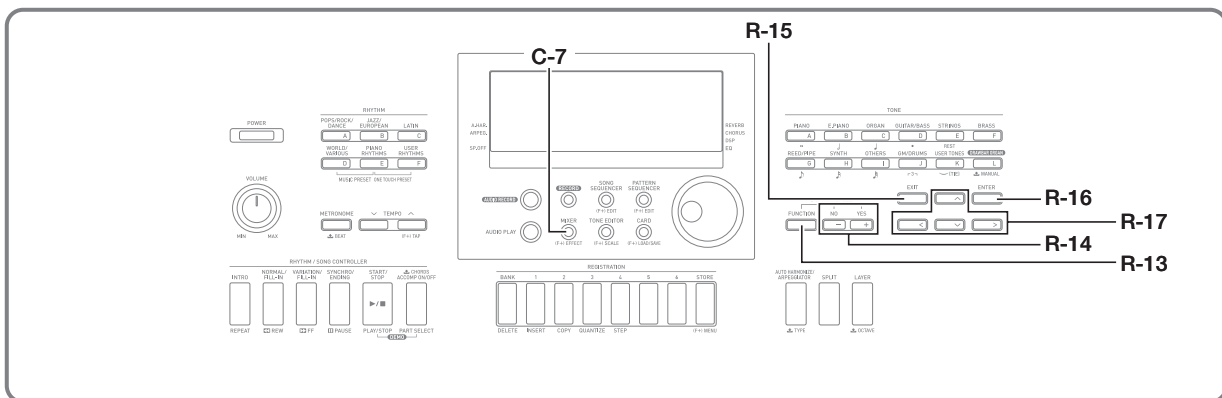
音響空間をシミュレーションするタイプのエフェクトで、室内(Room)、ホール(Hall)などを含む10種から選択することができます。

- **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、32ページ「ユーザーDSPを作る」および140ページ「パソコンとの接続について」をご参照ください。

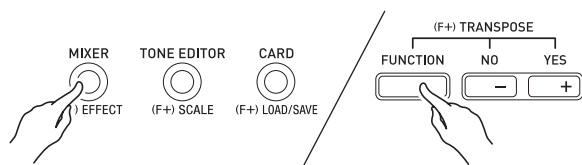


音にかけるエフェクトを選ぶ

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-7(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-7(EFFECT)またはボタンR-15(EXIT)を押します。

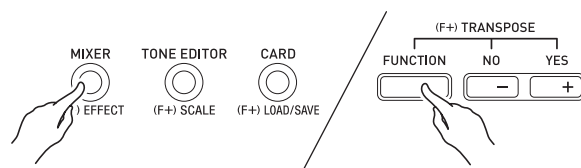
- エフェクト設定画面が閉じます。

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パート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-7(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「重要」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3と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(-、+)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(-、+)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-7(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。

重要

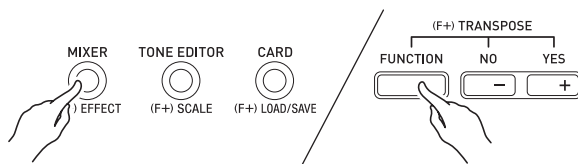
- DSP付き音色を選択すると、“Chorus/DSP”の設定が自動的に“DSP”に切り替わり(DSPエフェクトモード)、コーラスが使用できない状態になります。常にコーラスを使いたい場合は、“DSP Disable”を“on”に切り替えてください。“DSP Disable”が“on”のときは、常にコーラスエフェクトモードになります。

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インジケータが点灯します。
- “Chorus/DSP”を“Chorus”にすると、42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-7(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(-、+)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(-、+)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、150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、32ページ「ユーザーDSPを作る」をご参照ください。

6. ボタンC-7(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エフェクトモードの選択時は、最大同時発音数が最大で2音減ります。
- DSPのかけ方(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(31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

1. 151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。
2. 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(∧,∨)を使って、変更したいパラメーター項目に●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、34ページ「DSPパラメーター詳細」をご参照ください。

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。
- 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。

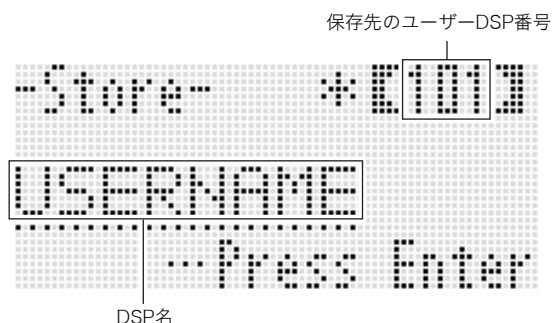
- 次の確認画面が表示されます。



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、155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。

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、145ページ「困ったときは」をご参照ください。

DSPパラメーター詳細

DSPエディット画面で変更可能なパラメーターは、次のとおりです。
「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。

パラメーター名	設定内容	設定値の範囲
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は、152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。	0 - 40* - 127
Mod Button ^{※1} (モジュレーションボタンアサイン)	音色パラメーター(46ページ)の“Mod Setting”が“DSP”のときに、ボタン S-2(MODULATION) に割り当てる機能を指定します。数値(1~8)を指定すると、対応するDSPパラメーター(1~8)が割り当てられます。“OFF”にすると、何も割り当てられません。	oFF*, 1 - 8 ^{※2}
Mod Button On Value ^{※1} (モジュレーションボタン オン値)	現在ボタン S-2(MODULATION) に割り当てられている機能が、ボタンを押したままにしている間どのように働くかを設定します。	※3
Mod Button Off Value ^{※1} (モジュレーションボタン オフ値)	現在ボタン S-2(MODULATION) に割り当てられている機能が、ボタンを離している間どのように働くかを設定します。	※3
Rot Button ^{※4} (ロータリーボタンアサイン)	ボタン D-1 (ROTARY SLOW/FAST) に割り当てる機能を指定します。数値(1~8)を指定すると、対応するDSPパラメーター(1~8)が割り当てられます。“OFF”にすると、何も割り当てられません。	oFF*, 1 - 8 ^{※2}
Rot Button On Value ^{※4} (ロータリーボタン オン値)	現在ボタン D-1 (ROTARY SLOW/FAST) に割り当てられている機能が、ボタンが点灯している間どのように働くかを設定します。	※5
Rot Button Off Value ^{※4} (ロータリーボタン オフ値)	現在ボタン D-1 (ROTARY SLOW/FAST) に割り当てられている機能が、ボタンが消灯している間どのように働くかを設定します。	※5

※1 “Mod Button”グループに含まれるパラメーターです。これらのパラメーターの設定値を変更するには、“Mod Button”に●を移動してボタン**R-16(ENTER)**を押し、ボタン**R-17(▲、▼)**で変更したいパラメーター項目に●を移動します。

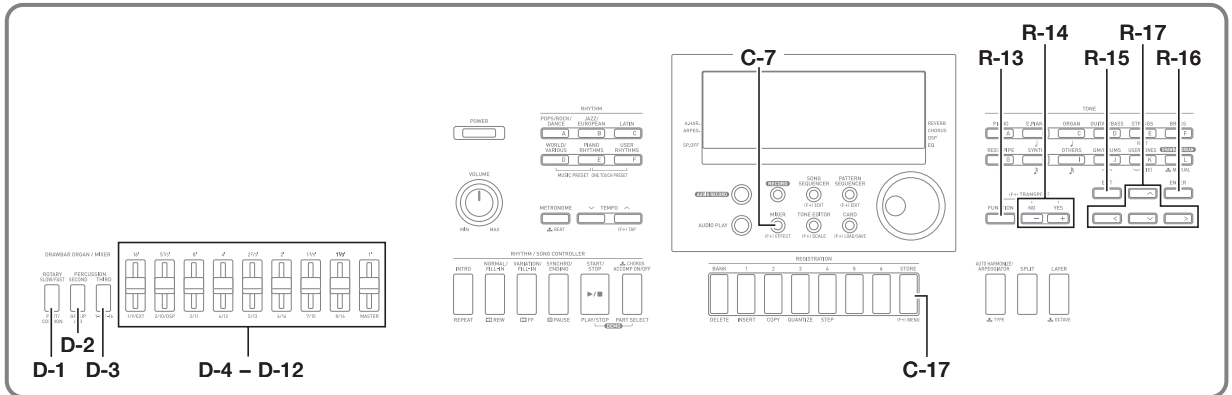
※2 選択されているDSPタイプによって、設定値の範囲は異なります。

※3 選択されているDSPタイプ、およびモジュレーションボタンアサインの設定値によって異なります。

※4 “Rot Button”グループに含まれるパラメーターです。これらのパラメーターの設定値を変更するには、“Rot Button”に●を移動してボタン**R-16(ENTER)**を押し、ボタン**R-17(▲、▼)**で変更したいパラメーター項目に●を移動します。

※5 選択されているDSPタイプ、およびロータリーボタンアサインの設定値によって異なります。

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		26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		66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	23ページ「自動伴奏を鳴らす」	
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	66ページ「ソングシーケンサーを使う」、137ページ「カード上の楽曲ファイルを再生する」、140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

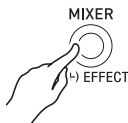
※2 ソングシーケンサーのシステムトラックに記録されたUPPER 2パート

※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

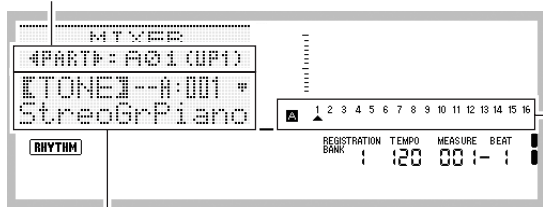
ミキサーの各種パラメーターを変更するには

1. ボタンC-7(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、EXT (M/I)、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。

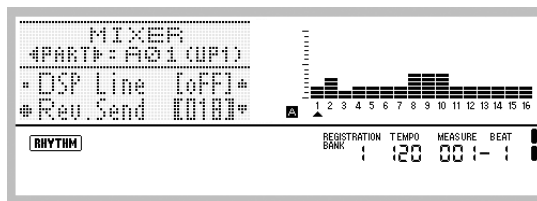
- マスター (MASTER)、エフェクト (DSP)、MIC/INST入力 (EXT (M/I))、またはパートの1つ (A01~A16/B01~B16) が選択できます。現在選択されている設定対象は、画面の2行目に表示されます。
- パートの1つを選択中にボタンR-17(<、>)を同時に押し、グループAとグループBの間で切り替えることができます。

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:
マスター (MASTER)	マスターパラメーター (40ページ)
MIC/INST入力 (EXT (M/I))	MIC/INSTパラメーター (41ページ)
DSP	DSPパラメーター (40ページ)
パート (A01~A16/ B01~B16)	パートパラメーター (42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。
- 各パラメーターの設定値の変更は、ボタンD-1 (PART/Common)、D-2 (GROUP A/B)、D-3 (1-8/9-16)、およびスライダーD-4 (1/9/EXT) ~ D-12 (MASTER) を使って行うこともできます。詳しくは、37ページ「スライダーを使ってパラメーターの設定値を変更するには」をご参照ください。
- 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、42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-7 (MIXER) またはボタンR-15 (EXIT) を押します。

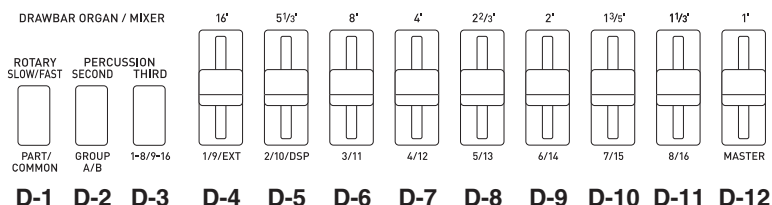
- ミキサー画面が閉じます。

メモ

- マスター (MASTER)、エフェクト (DSP)、またはMIC/INST入力 (EXT (M/I)) 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。

スライダーを使ってパラメーターの設定値を変更するには

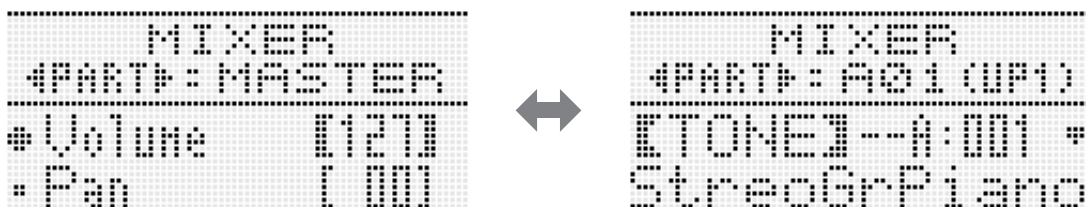
ミキサー画面の表示中は、スライダーD-4(1/9/EXT)～D-12(MASTER)を使って、パラメーターの設定値を変更することができます。ボタンD-1(PART/COMMON)、D-2(GROUP A/B)、D-3(1-8/9-16)は、スライダーD-4(1/9/EXT)～D-11(8/16)に割り当てたパートの指定に使用します。



ミキサー画面でのこれらのボタン、スライダーの働きは、次のとおりです。

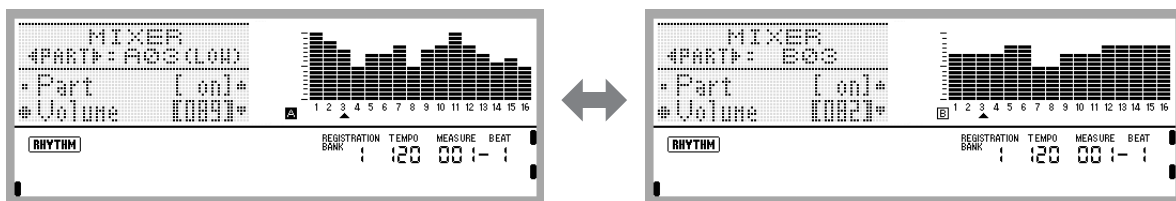
● ボタンD-1(PART/COMMON):

押すたびに、ミキサー画面の表示がマスターパラメーターの設定画面(MASTER)とパートパラメーターの設定画面(A01～A16、B01～B16のいずれか)の間で切り替わります。



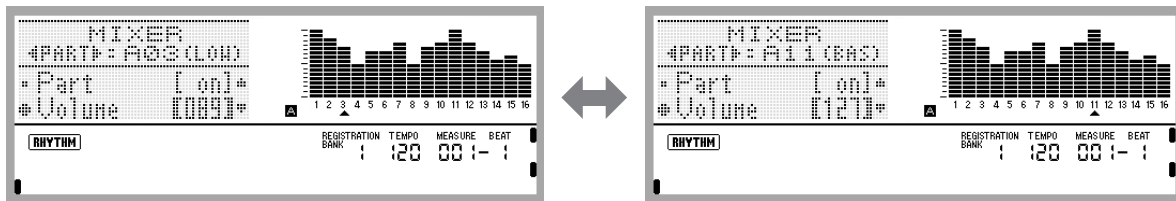
● ボタンD-2(GROUP A/B):

押すたびに、パートパラメーター設定画面のグループ **A** 表示(A01～A16のいずれか)とグループ **B** 表示(B01～B16のいずれか)の間で切り替わります。



● ボタンD-3(1-8/9-16):

押すたびに、スライダーD-4(1/9/EXT)～D-11(8/16)によるパラメーターの操作対象パートを、A01～A08(またはB01～B08)とA09～A16(またはB09～B16)の間で切り替えることができます。



- スライダーD-4(1/9/EXT)～D-11(8/16):
現在ミキサー画面にどの設定画面が表示されているかに応じて、次のパラメーターの設定値を変更することができます。

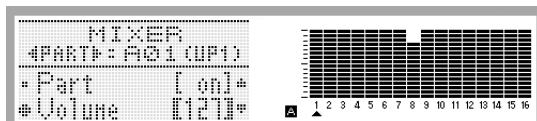
この設定画面が表示されている場合は:	このパラメーターの設定値を変更可能:
マスターパラメーター (40ページ)、 MIC/INSTパラメーター (41ページ)、 DSPパラメーター (40ページ)	スライダーD-4(1/9/EXT): MIC/INSTパラメーター* スライダーD-5(2/10/DSP): DSPパラメーター* スライダーD-6(3/11)～D-11(8/16):各スライダーに対応するパートのパートパラメーター*
パートパラメーター (42ページ)	スライダーD-4(1/9/EXT)～D-11(8/16):各スライダーに対応するパートのパートパラメーター

※表示されている設定画面と操作するスライダーの設定対象が一致していない場合は、スライダーを動かすと同時に、そのスライダーの設定対象の画面に切り替わります。例えばマスターパラメーターの設定画面が表示されているときにスライダーD-4(1/9/EXT)を動かすと、MIC/INSTパラメーターの設定画面が表示されます。

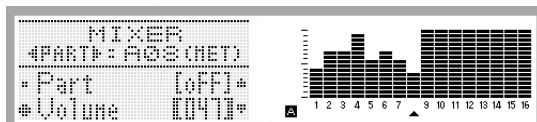
- スライダーD-12(MASTER):
マスターパラメーターの設定値を変更できます。マスターパラメーターの設定画面以外が表示されているときに操作すると、マスターパラメーターの設定画面に切り替わります。

■ 設定の操作例:パートA01～A16のパートボリュームを調整するには

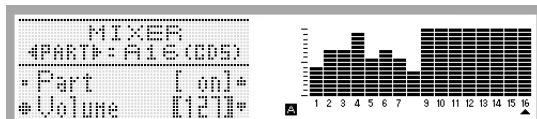
1. ミキサー設定画面の表示中に、ボタンR-17(<、>)を使ってパートA01～A08のいずれか1つを選びます。
2. ボタンR-17(∧、∨)を使って、“Volume”に●を移動します。
 - パートボリュームの設定値が変更可能な状態になります。



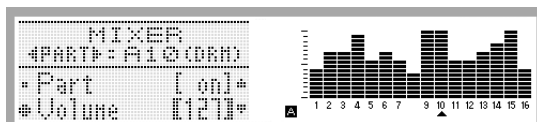
3. スライダーD-4(1/9/EXT)～D-11(8/16)を使って、パートA01～A08それぞれのパートボリュームを調整します。
 - 動かしたスライダーに対応するパートボリュームの設定値が変更され、【 】内に表示される値と、レベルメーターの表示に反映されます。



4. 続いてパートA09～A16のパートボリュームを調整するために、ボタンD-3(1-8/9-16)を押します。



5. スライダーD-4(1/9/EXT)～D-11(8/16)を使って、パートA09～A16それぞれのパートボリュームを調整します。



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、157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-17 (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-17 (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 L-2(VOLUME) 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”(30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※1。この設定項目は、エフェクト設定画面の“Chorus/DSP”※2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※1。	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 SEND)	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 28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。

※2 30ページ「音に厚みをつけるには(コーラス)」および31ページ「DSPを使うには」をご参照ください。

MIC/INSTパラメーター (External MIC IN/INST IN <EXT (M/I)>)

MIC/INSTパラメーターには、端子T-4(INST IN)および端子T-6(MIC IN)からの入力に関連した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)	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)※	入力音の音量を調節します。	0 - 80* - 127
Pan (アナログ入力パン)	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)	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 SEND)	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 SEND)	入力音へのコーラスのかかり具合を調節します。	0* - 127
N.Thresh (アナログ入力ノイズゲートのしきい値)※	音量の小さい入力音をカットすることで、ノイズを低減します。入力音の信号レベルが、ここで指定したしきい値よりも低いときはゲートを閉じ(入力音を出力せず)、しきい値以上のときはゲートを開き(入力音を出力)します。	0 - 20* - 127
N.Release (アナログ入力ノイズゲートのリリースタイム)※	入力音の信号レベルが“N.Thresh”で設定したしきい値を下回った時点から、ゲートが閉じるまでの時間を指定します。0ではしきい値を下回ると同時にゲートが閉じ、数値を大きくするほどゲートが閉じるまでの時間が長くなります。	0 - 64* - 127
Auto Level (アナログ入力オートレベルコントロール)※	入力信号レベルを自動的に整える効果があります。“oFF”ではこの効果はなく、数値が大きいほど効果が大きくなります。	oFF*, 1 - 3

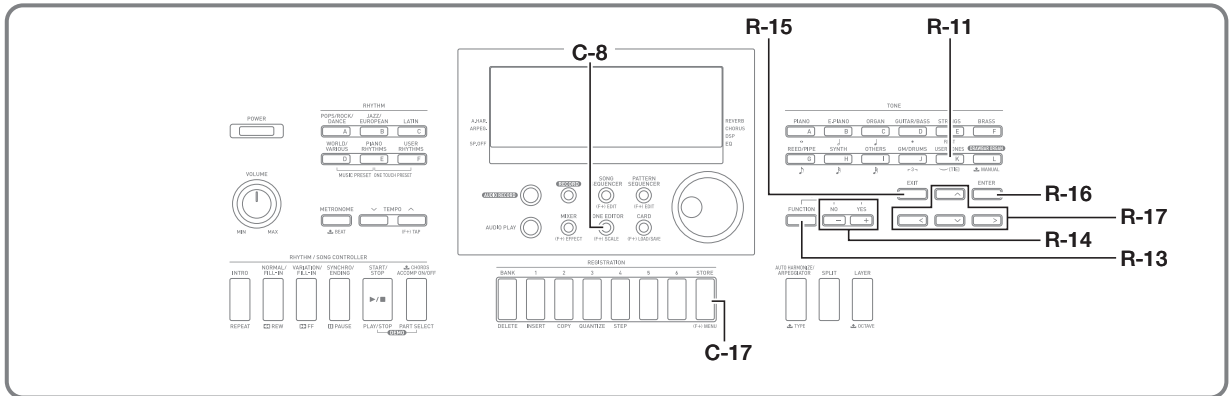
※28ページ「エフェクトの構成について」の構成図をご参照ください。

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 R-1 ([A] PIANO)～R-12 ([L] DRAWBAR ORGAN) を使って音色グループを選ぶことが可能です。	A:001 - L:100
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 R-14 (-, +) 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” (40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



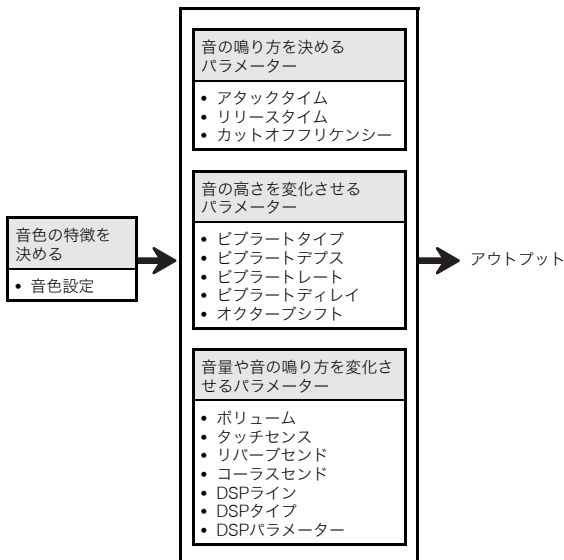
内蔵のプリセット音色を編集して「ユーザー音色」を作り、保存しておくことができます。

メモ

- ここではグループA～Jのプリセット音色を編集する操作について説明します。
- グループL(ドローパーオルガン)の音色編集について詳しくは、50ページ「ドローパーオルガン音色を編集する」をご参照ください。

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 ~ J: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 J:129 ~ J:146)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・音質の変化のしかたを調節することができます。

• アタックタイム

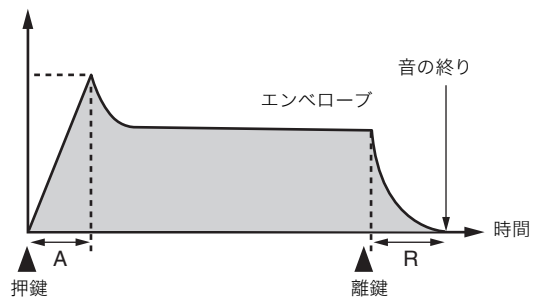
鍵盤を押した時の音の立ち上がり方を設定するパラメーターです。

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。

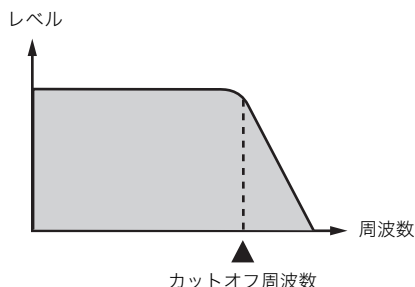
これらの各要素を自由に調節することができます。



A:アタック・タイム
R:リリース・タイム

・ **カットオフリケンシー(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。

- ・ **リバースェンド/コーラスェンド/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

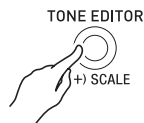
ユーザー音色の保存先として、音色番号K:001~K:100のエリアが使用できます。最大100個まで保存可能です。保存したユーザー音色は、**R-11 ([K] USER TONES)**を押して呼び出すことができます(13ページ「音色を選ぶには」を参照)。

ユーザー音色を作って保存するには

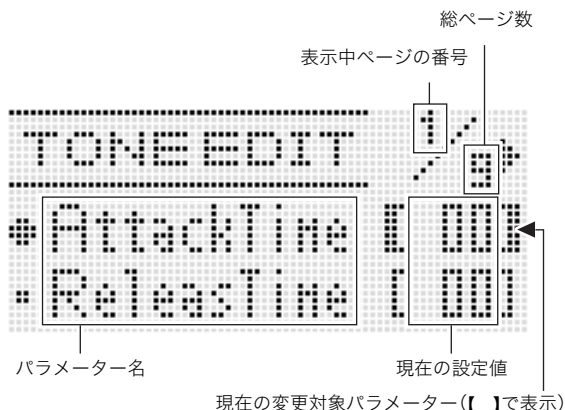
1. 編集元として使用したい音色を選びます。

- ・ 編集元の音色は、グループA~J(プリセット音色)またはグループK(ユーザー音色)の中から選んでください。
- ・ グループL(ドローパーオルガン音色)は、グループA~Kの音色とは編集できるパラメーターが異なります。詳しくは、50ページ「ドローパーオルガン音色を編集する」をご参照ください。

2. ボタンC-8(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項目に●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、46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。

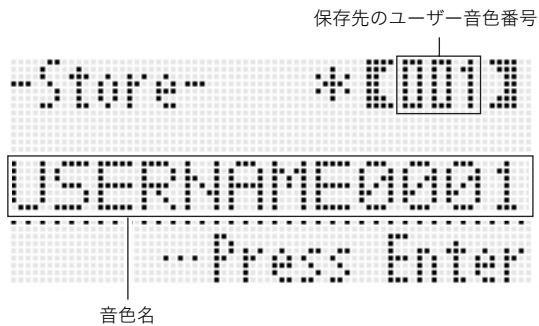
5. 手順3~4の操作を、必要なだけ繰り返します。

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-17 (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、155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、145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、43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="451 614 1019 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 SEND)	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
Mod Setting (モジュレーション設定)	ボタン S-2(MODULATION) にビブラートとDSPのどちらを割り当てるか指定します。	Vib*, DSP
Mod Depth (モジュレーションデプス)	ボタン S-2(MODULATION) にビブラートが割り当てられているとき、ボタンを押している間に音色にかかるビブラートの深さを指定します。	0 - 127 (初期値は音色による)
Mod Button* ³ (モジュレーションボタンアサイン)	“Mod Setting”が“DSP”のときに、ボタン S-2(MODULATION) に割り当てる機能を指定します。数値(1~8)を指定すると、対応するDSPパラメーター(1~8)が割り当てられます。“oFF”にすると、何も割り当てられません。	oFF*, 1 - 8* ⁴
Mod Button On Value* ³ (モジュレーションボタンオン値)	現在ボタン S-2(MODULATION) に割り当てられている機能が、ボタンを押したままにしている間どのように働くかを設定します。	* ⁵
Mod Button Off Value* ³ (モジュレーションボタンオフ値)	現在ボタン S-2(MODULATION) に割り当てられている機能が、ボタンを離している間どのように働くかを設定します。	* ⁵
Rot Button* ⁶ (ロータリーボタンアサイン)	ボタン D-1(ROTARY SLOW/FAST) に割り当てる機能を指定します。数値(1~8)を指定すると、対応するDSPパラメーター(1~8)が割り当てられます。“oFF”にすると、何も割り当てられません。	oFF*, 1 - 8* ⁴
Rot Button On Value* ⁶ (ロータリーボタン オン値)	現在ボタン D-1(ROTARY SLOW/FAST) に割り当てられている機能が、ボタンが点灯している間どのように働くかを設定します。	* ⁷
Rot Button Off Value* ⁶ (ロータリーボタン オフ値)	現在ボタン D-1(ROTARY SLOW/FAST) に割り当てられている機能が、ボタンが消灯している間どのように働くかを設定します。	* ⁷

*¹ 各プリセットDSPに対応したDSPタイプは、150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151ページ「DSPタイプリスト」、および152ページ「DSPパラメーターリスト」をご参照ください。

*³ “Mod Button”グループに含まれるパラメーターです。これらのパラメーターの設定値を変更するには、“Mod Button”に●を移動してボタン**R-16(ENTER)**を押し、ボタン**R-17(▲、▼)**で変更したいパラメーター項目に●を移動します。

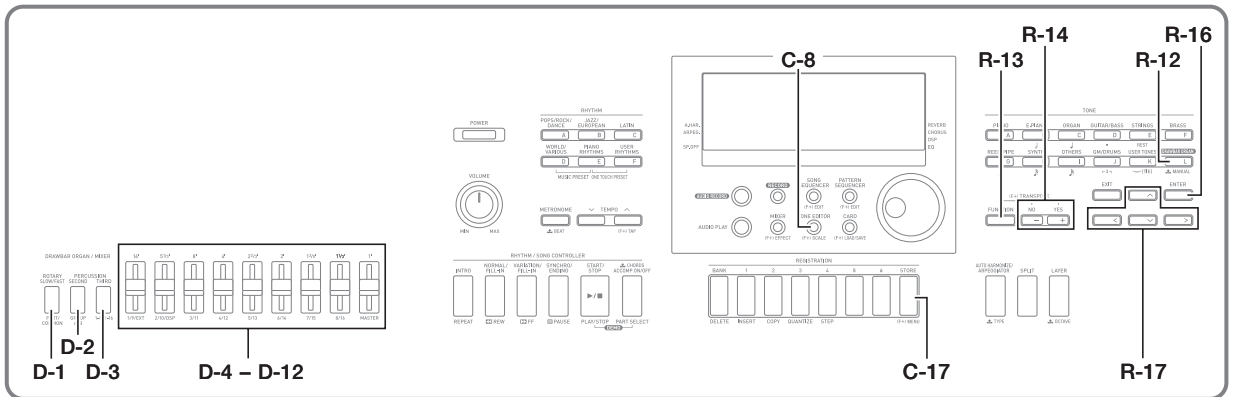
*⁴ 選択されているDSPタイプによって、設定値の範囲は異なります。

*⁵ 選択されているDSPタイプ、およびモジュレーションボタンアサインの設定値によって異なります。

*⁶ “Rot Button”グループに含まれるパラメーターです。これらのパラメーターの設定値を変更するには、“Rot Button”に●を移動してボタン**R-16(ENTER)**を押し、ボタン**R-17(▲、▼)**で変更したいパラメーター項目に●を移動します。

*⁷ 選択されているDSPタイプ、およびロータリーボタンアサインの設定値によって異なります。

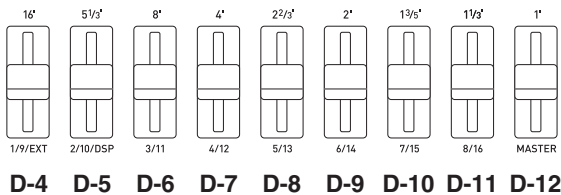
ドローバーオルガン音色を使う



本機には、ドローバー方式のオルガン同様に音色を合成できる「ドローバーオルガン音色」が内蔵されています。ドローバーに相当する9つのスライダを使った倍音成分のレベル設定と、パーカッションやクリック音の付加による音作りが、演奏中にリアルタイムで楽しめます。ロータリーエフェクトのファースト/スロー切り替えも、ボタン1つで操作できます。また、ドローバーオルガン音色特有のパラメーターを編集して、ユーザードローバーオルガン音色として保存することができます。

■本機の「ドローバー」について

ドローバーオルガンにおける「ドローバー」の役割をするのが、本機の9つのスライダD-4(16')~D-12(1')です。各スライダには、16'~1'の倍音成分が割り当てられています*。



*16'などの「'」は、フィートを表します。

ドローバーオルガン音色で演奏する

ドローバーオルガン音色を選んで演奏するには

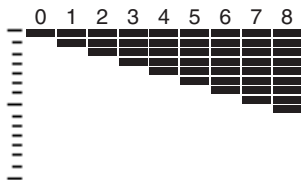
- 別紙「Appendix」を参照し、鳴らしたいドローバーオルガン音色の番号を確認します。
 - ボタンR-12([L] DRAWBAR ORGAN)を押して、ドローバーオルガン音色のグループを選びます。
 - ドローバーオルガン音色の1つが選択されます。このときレベルメーター部には、選択されたドローバーオルガン音色にプリセットされている、フィート(16'~1')ごとの倍音レベルが表示されます。
- フィート(16'~1')ごとの倍音レベル表示
-
- ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って番号を切り替え、音色を選びます。
 - 音色番号と音色名の表示が切り替わり、同時に倍音レベルの表示が選んだ音色のものに切り替わります。
 - 音色番号L:051~L:100は、ユーザードローバーオルガン音色です。詳しくは、50ページ「ドローバーオルガン音色を編集する」をご参照ください。
 - 選んだ音色で、鍵盤演奏をお楽しみください。
 - 演奏しながら、必要に応じてドローバーオルガン音色の各倍音レベルなどを調節できます。詳しくは、49ページ「ドローバーオルガン音色をリアルタイムで調節するには」をご参照ください。

ドローバーオルガン音色をリアルタイムで調節するには

スライダーやボタンを使って、ドローバーオルガン音色の調節をリアルタイムで実行できます。

これをするには:	この操作を行う:
音色の各倍音レベルを調節する。	<p>スライダーD-4(16')～D-12(1')を上下にスライドさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> スライダーの1つを上下させると、対応するフィートの倍音レベルを、現在のレベル(音色にプリセットされているレベル)から変更できます※1。 各スライダーの現在位置を、対応する各フィートの倍音レベルと一致させることもできます。詳しくは49ページ「各スライダーの位置と対応する倍音レベルを一致させるには」をご参照ください。
音色に2倍音、3倍音のピッチを持つパーカッションサウンドを加える/加えるのをやめる。	<p>ボタンD-2(PERCUSSION SECOND)、ボタンD-3(PERCUSSION THIRD)を押す。</p> <ul style="list-style-type: none"> 押すたびに、ボタンが点灯/消灯の間で切り替わります。 ボタンが点灯しているときは該当する倍音のパーカッション音加わり、消灯しているときは加わりません。
ロータリーエフェクトのスピード(ロータリーの回転速度)を切り替える※2。	<p>ボタンD-1(ROTARY SLOW/FAST)を押す。</p> <ul style="list-style-type: none"> 押すたびに、ボタンが点灯/消灯の間で切り替わります。 ボタンが点灯しているときは速め、消灯しているときは遅めの回転速度になります。

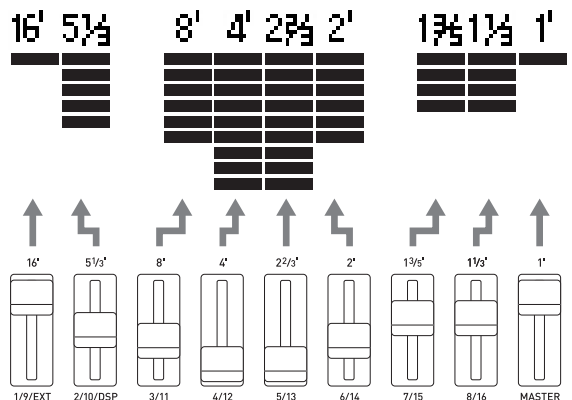
※1 レベルの調節は、0～8の9段階で可能です。各段階で、レベルメーター部に次のように表示されます。



※2 この操作は、エフェクトとしてDSPを使っており、そのDSPタイプが“Rotary”の場合のみ可能です。エフェクトについて詳しくは、28ページ「音にエフェクトをかける」をご参照ください。また、DSPタイプについて詳しくは、150ページ「DSPエフェクトリスト」をご参照ください。

各スライダーの位置と対応する倍音レベルを一致させるには

- 48ページ「ドローバーオルガン音色を選んで演奏するには」の手順1～3の操作を行います。
 - レベルメーター部には、選択したドローバーオルガン音色にプリセットされている、フィート(16'～1')ごとの倍音レベルが表示されます。
 - この操作を行わずに、手順2の操作から開始してもかまいません。
- ボタン**R-12(MANUAL)**を押したままにし、レベルメーター上部の16'～1'の文字が2回点滅したら離します。
 - スライダー**D-4(16')**～**D-12(1')**の現在の位置が、音色のフィートごとの倍音レベルにそのまま反映されます。また、レベルメーター部の倍音レベル表示が、スライダーの位置どおりになります。



- スライダー**D-4(16')**～**D-12(1')**を上下にスライドさせます。
 - スライダーの位置と連動して、倍音レベルが変化します。
- レベルを調節した音色で、鍵盤演奏をお楽しみください。

ドローパーオルガン音色を編集する

ユーザードローパーオルガン音色の保存先について

ユーザードローパーオルガン音色の保存先として、音色番号 L:051~L:100のエリアを使用できます。最大50個まで保存可能です。

保存したユーザードローパーオルガン音色は、**R-12([L] DRAWBAR ORGAN)**を押した後、ダイヤルまたはボタン **R-14(-,+)**を使って番号を指定することで、呼び出すことができます。呼び出し後に可能な操作は、プリセットのドローパーオルガン音色を選んだ場合と同様です(48ページ「ドローパーオルガン音色を選んで演奏するには」を参照)。

ドローパーオルガン音色を編集して保存するには

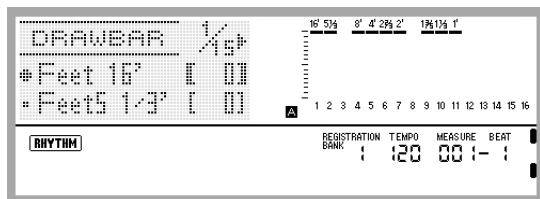
1. 編集元として使用したいドローパーオルガン音色を選びます。

- 48ページ「ドローパーオルガン音色を選んで演奏するには」の操作を行います。
- スライダー**D-4(16')**~**D-12(1')**やボタン**D-2(PERCUSSION SECOND)**、ボタン**D-3(PERCUSSION THIRD)**の操作を行うと、操作結果を音色に反映した状態で、音色編集を開始できます。これらのスライダーやボタンの操作については、49ページ「ドローパーオルガン音色をリアルタイムで調節するには」および49ページ「各スライダーの位置と対応する倍音レベルを一致させるには」をご参照ください。

2. ボタンC-8(TONE EDITOR)を押します。



- ドローパーエディット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、51ページ「ドローパーオルガン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-17(MENU)**を押します。

- ドローパーエディット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。

- 保存先のユーザードローパーオルガン音色番号と、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、保存先のユーザードローパーオルガン音色番号を指定します。

9. ボタン**R-17(<,>)**を使って、音色名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、155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。

- 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

- 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、145ページ「困ったときは」をご参照ください。

ドローバーオルガン音色パラメーター詳細

ドローバーエディット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。

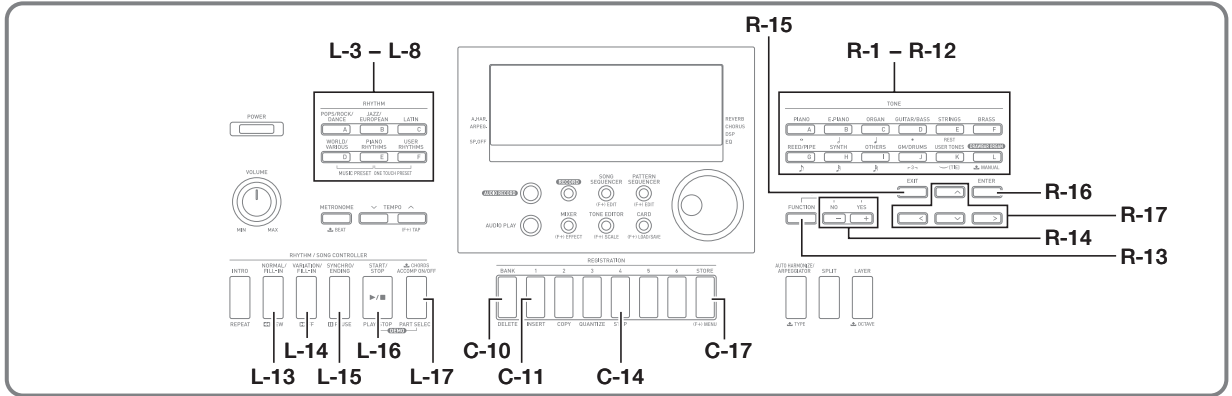
パラメーター名	設定内容	設定値の範囲
Ft16' ~ Ft1' (ドローバー16' ~ ドローバー1')	音色のフィート(16'~1')ごとの倍音レベルを調節します。	0* - 8
Perc. 2nd (2倍音パーカッション)	"on"にすると、音色に対して2倍音(2nd)または3倍音(3rd)のピッチを持つパーカッション音※が加わります。	oFF*, on
Perc. 3rd (3倍音パーカッション)		oFF*, on
Perc.Decay (パーカッションディケイタイム)	パーカッション音の減衰時間を設定します。数値を大きくするほど、減衰時間が長くなります。	000* - 127
On Click (キーオンクリック)	"on"にすると、音の鳴り始め(鍵盤を押したとき)にクリック音が加わります。	oFF*, on
Off Click (キーオフクリック)	"on"にすると、鍵盤を離れたときにクリック音が加わります。	oFF*, on
Type (波形タイプ)	"Sin" (Sine)はノイズを含まない波形、"Vin" (Vintage)は電気オルガンの特徴であるノイズを含む波形です。	Sin*, Vin
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。	000 - 64* - 127
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。	000* - 127
DSP On Off } Rot Button Off Value	これらのパラメーターについては、46~47ページ「音色パラメーター詳細」に含まれる「DSP On Off (DSPオン/オフ)」以降の各項目をご参照ください。	

※持続音にメリハリをつける効果があります。パーカッション音は、鍵盤を押した直後に最も強い音で鳴り、その後"Perc.Decay"で設定した時間をかけて、徐々に消音していきます(鍵盤を押している間、オルガン音は持続しますが、パーカッション音だけが徐々に消えていきます)。

メモ

- ドローバーエディット画面の表示中は、ドローバー16' ~ ドローバー1'の各パラメーターを、スライダーD-4(16')~D-12(1')を使って変更することができます。

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

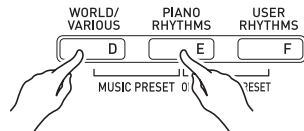
ミュージックプリセットは、プリセットのコード進行による自動伴奏と、音色やリバーブなどの設定を、ワンタッチで呼び出す機能です。さまざまなジャンルの曲が演奏できるように、305種類ものプリセットが内蔵されています。コード進行には、即興的な演奏に適した数小節の短いループから、1曲分の長いものまで含まれており、聞いてみるだけでも楽しい内容になっています。

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。

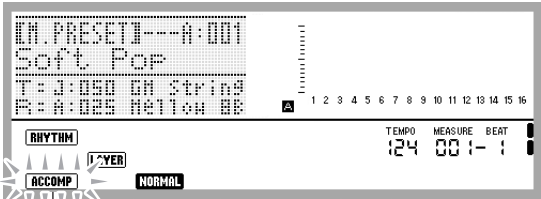
ミュージックプリセットは、6個のRHYTHMボタンに対応した[A]から[F]までのグループに分かれており、グループと番号を指定して呼び出します。グループ[A]から[E]までがプリセットのグループ、グループ[F]はユーザープリセットのグループです。

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。



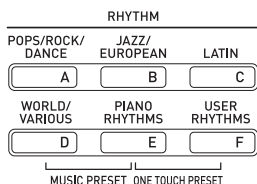
- 次のようなミュージックプリセット画面が表示されます。



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、56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、54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(24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)を押してもかまいません。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(24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、55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、56ページ「ユーザープリセットを作る」をご参照ください。

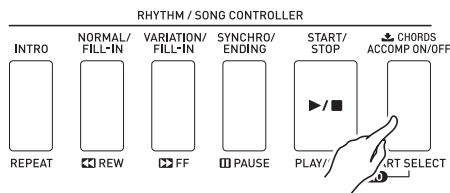
設定内容	参照先
UPPER 1、UPPER 2、LOWER各パートの音色 レイヤーのオン/オフ、スプリットのオン/オフ	14ページ「2つ以上の音色を同時に鳴らす(レイヤー、スプリット)」
UPPER 1、UPPER 2、LOWER各パートのオクターブシフト リバーブのオン/オフとタイプ	17ページ「オクターブ単位で音域を変える(オクターブシフト)」 30ページ「音の響きを変えるには(リバーブ)」
オートハーモナイズの音色 UPPER 1、UPPER 2、LOWER、オートハーモナイズ各パートのボリューム 各伴奏パートのオン/オフ	35ページ「ミキサー機能を使う」の中の42ページ「パートパラメーター」
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	26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	127ページ「ファンクション項目詳細」
リズム	55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)	23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

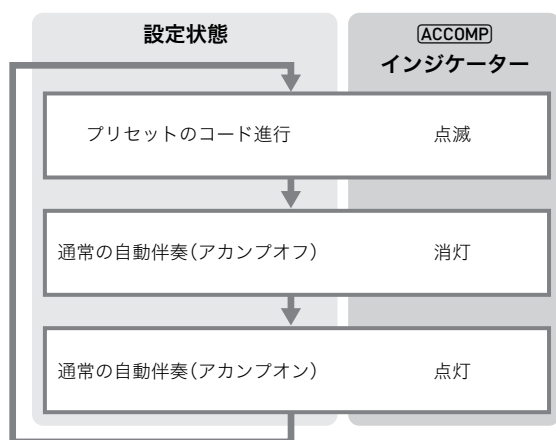
- ミュージックプリセットの演奏中に別のミュージックプリセットに変更すると、リズムとテンポは、変更したタイミングの次の小節先頭で切り替わります。
- ミュージックプリセットのコード進行を変更することはできませんが、プリセットのコード進行を編集して、ユーザープリセットとして保存することが可能です。詳しくは、56ページ「ユーザープリセットを作る」をご参照ください。

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] DRAWBAR ORGAN) 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:100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(52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)。

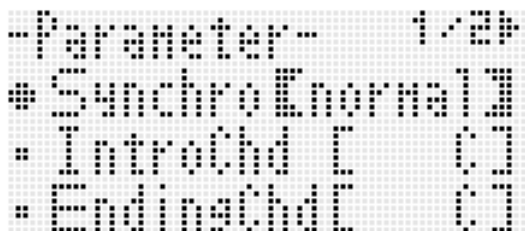
ユーザープリセットを作って保存するには

- 52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。
- 54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-17(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。



- 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、60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미터メニューが表示されます。



- パラ미터メニュー内の各パラ미터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미터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미터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
Synchro (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、58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. ダイアルまたはボタン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中から変更したい文字にカーソルを移動し、ダイアルまたはボタンR-14(-,+)を使って文字を切り替えます。

- 入力できる文字は、155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。

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、145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6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-17(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。
- ダイアルまたはボタン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

56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	C 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	C 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

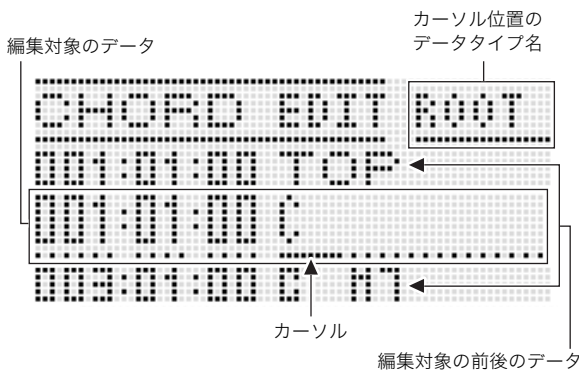
ミュージックプリセットのコード進行データを編集してユーザープリセットとして保存したり、1から新たなコード進行を作成して保存したりすることが可能です。

コード進行編集操作の流れ

- 52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。
- 54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-17(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。



- “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。

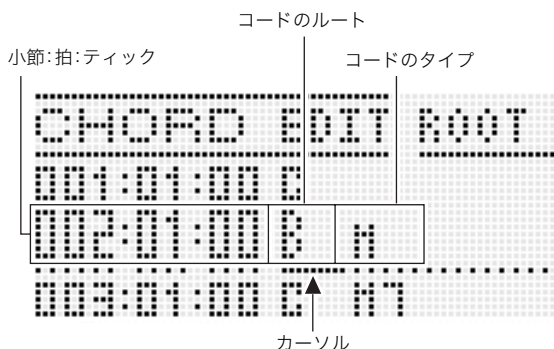
- 既存のコードを変更する(61ページ「記録されているコードのデータを変更するには」)。
- 既存のコードを削除する(61ページ「記録されているコードを削除するには」)。
- 新規のコードを挿入する(61ページ「新規のコードを挿入するには」)。
- 既存のコードをすべて削除する(63ページ「メニューを使った各種操作」の“Initialize”)。
- コードを次々と入力する(62ページ「コードのステップ入力を行うには」)。
- 既存のコードすべてのキーをシフトする(63ページ「メニューを使った各種操作」の“Key Shift”)。
- 現在編集中のユーザープリセットのコード進行データの後に続けて、別のミュージックプリセットのコード進行を挿入する(63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(63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(63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。

- 56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かまいません。

記録されているコードのデータを変更するには

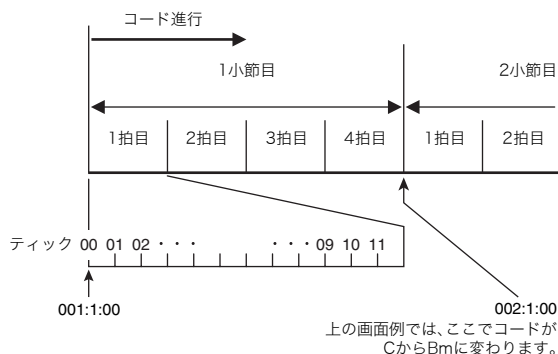
- 60ページ「コード進行編集操作の流れ」の手順1～4の操作を行います。
- ボタンR-17(Λ, V)を使って、編集したいコードにカーソルを移動します。
 - ボタンL-14(▶▶FF)、ボタンL-13(◀◀REW)を使って、小節単位でカーソルを移動することもできます。
- ボタンR-17(<, >)を使ってカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-, +)を使ってカーソル位置の値を変更します。
 - 値の変更中はカーソルが点滅します。



- 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

- 60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-10(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

- 60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-11(INSERT)を押します。
 - 次のような画面が表示されます。



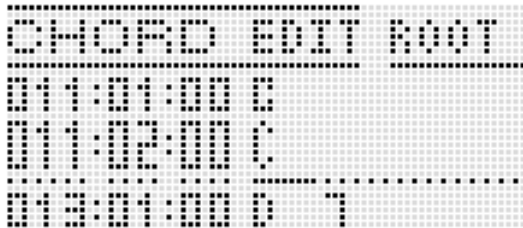
- 新規のコードを、現在のカーソル位置から何拍後に挿入するか指定します。

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R-11(≡)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。



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. 60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-14(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。



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、92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、24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

- 60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-17(MENU)を押します。
- 次のようなメニュー画面が表示されます。

```

-Edit Menu-      1/2
# Initialize    >Ent
- Key Shift     >Ent
- AppendChord  >Ent
    
```

- 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) ^{※1}	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"> 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。 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。 <ul style="list-style-type: none"> -5度(-5)から+6度(+6)の間で指定できます。 ボタンR-16(ENTER)を押す。
現在編集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) ^{※2}	<ol style="list-style-type: none"> 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。 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。
指定した小節の既存のコードを削除する。 (Delete Measure) ^{※3}	<ol style="list-style-type: none"> 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。 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。 ボタンR-17(V)を押して“Size”の設定値に【 】を移動する。 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。 ボタンR-16(ENTER)を押す。
指定した位置に空白の小節を挿入する。 (Insert Measure) ^{※2}	<ol style="list-style-type: none"> 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。 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。 ボタンR-17(V)を押して“Size”の設定値に【 】を移動する。 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。 ボタンR-16(ENTER)を押す。

※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。

■登録の例

登録データは以下ようになります。

例:バンク1、セット1-1～セット1-3に登録する。

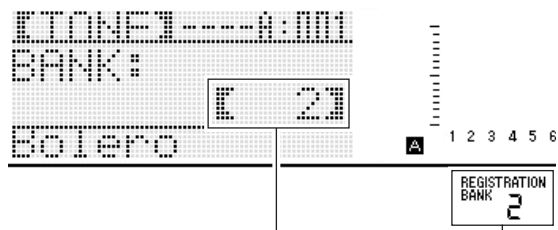
演奏する曲のうち、最初のメロディーの設定をバンク1のセット1-1に登録します。2番目のメロディーの設定をバンク1のセット1-2に、3番目のメロディーの設定をバンク1のセット1-3に登録します。

	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-10(BANK)を押して、登録するバンクを選びます。

- ボタンC-10(BANK)を押すことに、バンク番号が切り替わります。

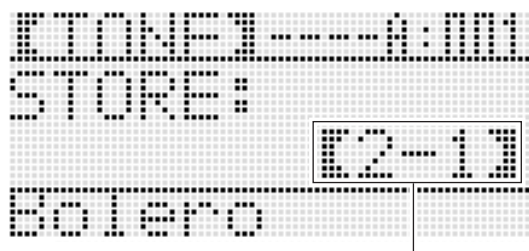


バンク2を選んだ場合

- ボタンC-10(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。
- 数秒間何も操作をしないと、元の表示に戻ります。

3. ボタンC-17(STORE)を押しながら登録したいエリアのボタンC-11(1)～C-16(6)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、145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-10(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-11(1)～C-16(6)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。

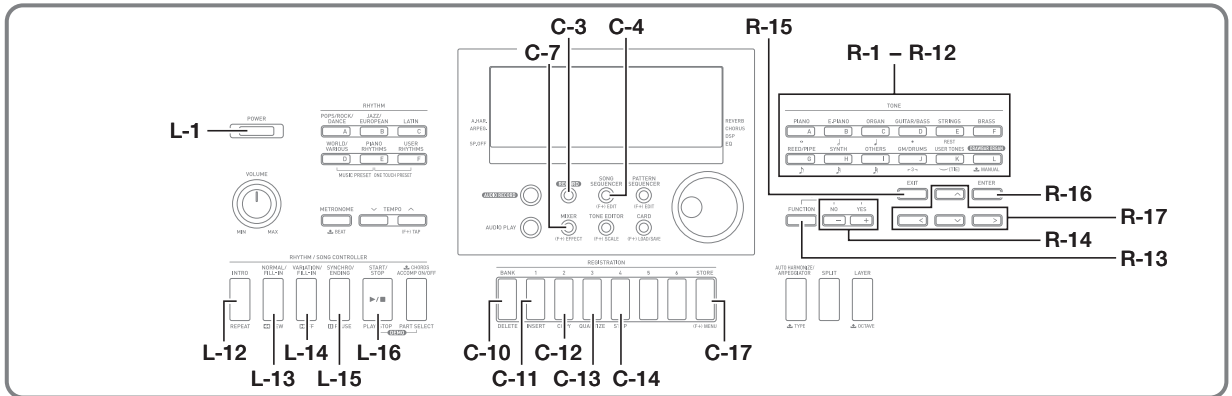


セット6-1を呼び出した場合

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30,000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、145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(イーザーレック)

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

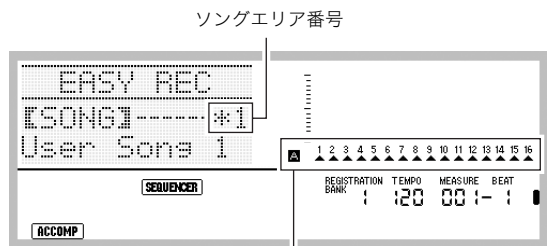
- イーザーレックは、ソングシーケンサーの機能のごく一部です。ソングシーケンサーの機能を使ってできることについて詳しくは、68ページ「ソングシーケンサーでできること」をご参照ください。
- イーザーレックは、ミュージックプリセット(52ページ)を使った演奏をそのまま記録することができます。詳しくは、68ページ「ミュージックプリセットを使った演奏をイーザーレックで記録するには」をご参照ください。

イーザーレックで演奏を記録するには

- 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、69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。
- ボタンC-3(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。



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(68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。

- (1) ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-17(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。



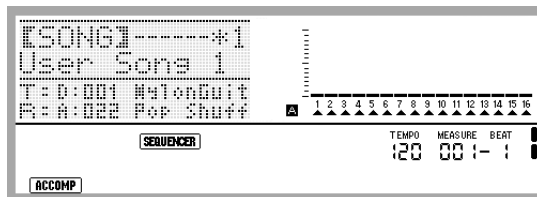
- (2) ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って拍子を設定します。
 拍子は2/4~8/4、2/8~16/8の間で設定できます。
- (3) ボタンR-17(V)を押して“Metronome”に●を移動し、ボタンR-14(-,+)を使ってメトロノームのオン/オフを設定します。
 メトロノームをオンにすると、記録中にメトロノーム音が鳴ります(再生時には鳴りません)。
- (4) ボタンR-17(V)を押して“Precount”に●を移動し、ボタンR-14(-,+)を使ってプレカウントのオン/オフを設定します。
 プレカウントをオンにすると、手順4でボタンL-16 (START/STOP)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。
- (5) 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-3(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、77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-4(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

- 52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-3(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-3(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、77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-4(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。66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

■ 記録中

- 鍵盤演奏
- ピッチベンダー操作
- ペダル操作
- 次のボタン操作
 - ボタンS-2(MODULATION)
 - ボタンD-1(ROTARY SLOW/FAST)
 - ボタンD-2(PERCUSSION SECOND)
 - ボタンD-3(PERCUSSION THIRD)
- スライダーD-4(16')～D-12(1')の操作

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(127ページ)の設定
 - 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
- 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
- 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、68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。

- 69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」、69ページ「システムトラックに記録される内容」、および69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、76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)

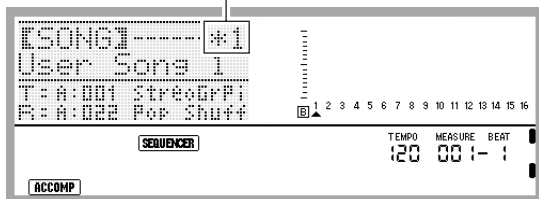
ここではシステムトラックへの演奏の記録操作、トラック01~16への演奏の記録操作について説明します。各トラックの構成や、各トラックに記録される内容などについて詳しくは、68ページ「ソングシーケンサーでできること」をご参照ください。

システムトラックに演奏を記録するには

- ボタンC-4(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(70ページ)が呼び出されます。

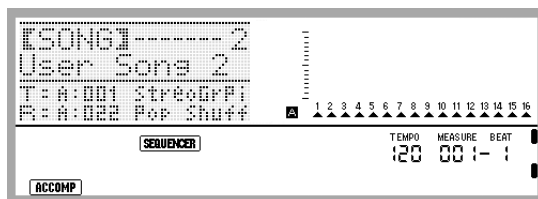
- ボタンC-3(RECORD)を押します。



- 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69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、74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-17(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-3(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、77ページ「記録したソングを再生する」をご参照ください。

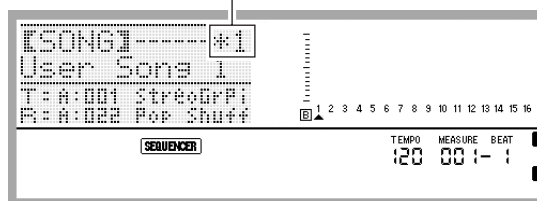
9. ソングシーケンサーモードを終了するには、ボタンC-4(SONG SEQUENCER)またはボタンR-15(EXIT)を押します。

トラック01~16に演奏を記録するには

1. ボタンC-4(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。

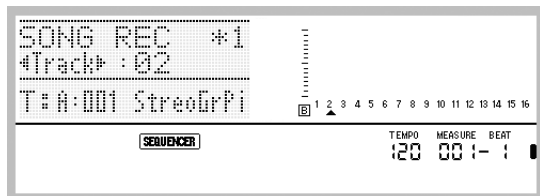
- 記録済みのデータのあるソングエリアを選ぶと、その時点で、そのソングのヘッダー設定(70ページ)が呼び出されます。

3. ボタンC-3(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69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」(リズムの選択とアンプボリュームを除く)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、74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-17(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-3 (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、77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-4(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-17(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、83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-17(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(Λ、V)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、80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-3(RECORD)点滅中)、および記録中(ボタンC-3(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-7(MIXER)を押すとミキサー画面が表示され、もう1度ボタンC-7(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。ソングの途中で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(70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)

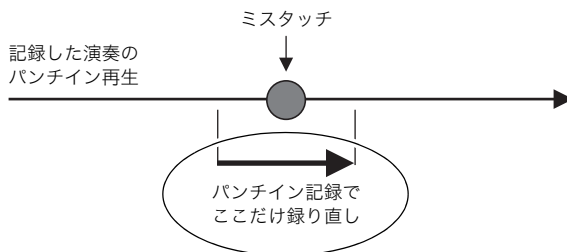
記録中に可能なミキサー操作

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。

曲の一部を記録しなおす (パンチイン記録)

演奏の記録時にミスタッチした箇所など、修正したい一部分だけを、後から記録し直すことができます。記録した演奏を、記録待機状態のまま再生(パンチイン再生)し、記録し直したい位置で演奏を行います。



再生中に演奏を開始した位置から記録し直すには (マニュアルパンチイン)

- ボタンC-4(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。
- ボタンC-3(RECORD)を押して、記録待機状態に入ります。
 - ボタンが点滅を開始します。
- ボタンR-17(<、>)を使って、一部分を記録し直したいトラックを選びます。
- ボタンC-3(RECORD)を押したままにし、次のようなパンチイン/アウト画面が表示されたら離します。



6. ボタンL-16(START/STOP)を押します。

- パンチイン再生が開始されます。
- パンチイン再生中は、次の操作が可能です。記録し直したい箇所をすばやく頭出しするのに便利です。

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。

7. 記録し直したい位置まで来たら、タイミングを合わせて演奏を開始します。

- 鍵盤演奏の開始と同時に、パンチイン記録が開始されます。
- 以下の操作を行っても、記録が開始されます。
 - ペダルやピッチベンドホイールの操作
 - 音色を変える、リズムを変える*、テンポを変える*
※システムトラックのみ
- 演奏や設定変更を一切行わずにパンチイン記録を開始したい場合は、ボタンC-3(RECORD)を押します。
- パンチイン記録が開始されると、ボタンC-3(RECORD)が点灯します。

メモ

- パンチイン記録終了から先の演奏データを消去したい場合は、手順8の操作を行う代わりに、ボタンC-3(RECORD)を押します。
- パンチイン記録を途中でキャンセルして前の演奏データを残すには、ボタンC-3(RECORD)をボタンが消灯するまで押したままにします。

8. 記録のし直しを終了するには、ボタンL-16(START/STOP)を押します。

- パンチイン記録が終了し、ボタンC-3(RECORD)が消灯します。
- パンチイン記録を終了した位置以降の演奏データは、そのまま残ります。

記録し直す範囲をあらかじめ指定するには (オートパンチイン)

1. 記録し直したいソングを再生し、どのトラックのどの範囲を記録し直すか決めます。

- 再生の操作について詳しくは、77ページ「記録したソングを再生するには」をご参照ください。
- 記録し直す範囲は、小節:拍:ティック*の単位で開始位置と終了位置を指定します。通常は、開始位置、終了位置ともに、小節の先頭や拍の先頭を指定すると良いでしょう。ティック単位まで細かく指定したい場合は、必要に応じて記録し直したいトラックのイベントエディット画面を表示し、位置を決めてください。イベントエディットについて詳しくは、85ページ「イベントエディットを行う」をご参照ください。
※「ティック」について詳しくは、86ページ「イベントデータの読み方」をご参照ください。

2. ボタンC-3(RECORD)を押して、記録待機状態に入ります。

- ボタンが点滅を開始します。

3. ボタンR-17(<、>)を使って、一部分を記録し直したいトラックを選びます。

4. ボタンC-3(RECORD)を押したままにし、パンチイン/アウト画面が表示されたら離します。

5. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って“Mode”を“Auto”にします。

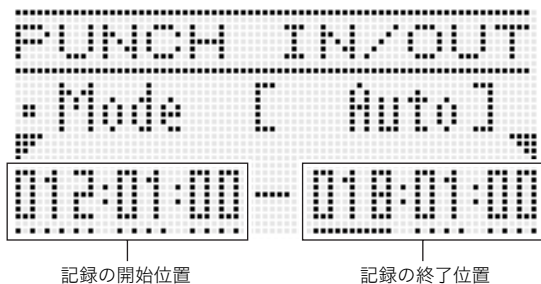
- 次のような範囲指定画面が表示されます。

```

PUNCH IN/OUT
# Mode [ Auto ]
BOT: : - OFF: :
    
```

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て、ボタンR-16(ENTER)を押します。

- ロケーター画面(78ページ)を使って指定した区間がある場合は、ボタンL-12(REPEAT)を押したままにすることで、その区間を本画面にコピーできます。



7. 記録の開始位置と終了位置を指定したら、ボタンL-16(START/STOP)を押します。

- パンチイン再生が開始されます。パンチイン再生中は、74ページ「再生中に演奏を開始した位置から記録し直すには(マニュアルパンチイン)」の手順6と同様の操作で、早送りや早戻しなどができます。
- ボタンL-12(REPEAT)を押して[REPEAT]を点灯させると、記録の開始位置の1小節手前からパンチイン再生を開始させることができます。

8. 指定した記録開始位置まで来たら、タイミングを合わせて演奏を開始します。

- パンチイン記録は、指定した記録の開始位置で自動的に始まります。記録が開始されると、ボタンC-3(RECORD)が点灯します。
- 指定した記録の終了位置まで到達すると、記録が自動的に終了すると同時に、パンチイン再生も停止します。このとき、ボタンC-3(RECORD)は消灯します。
- 指定した記録の終了位置よりも手前でパンチイン記録を終了したい場合は、ボタンL-16(START/STOP)を押します。この操作を行うと、終了位置以降の演奏データは、そのまま残ります。
- 記録の開始位置が“EOT”(End of Track)の場合、トラックの終了位置がパンチイン記録の開始位置となります。
- 記録の終了位置が“OFF”の場合、終了位置が未設定の状態なので、パンチイン記録は自動的に終了しません。記録を終了するには、ボタンL-16(START/STOP)を押します。

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

1. ボタンC-4(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. 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。
4. 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-17(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。



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-4(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	139ページ「曲の一部を繰り返し再生するには」の手順3~5。

- 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

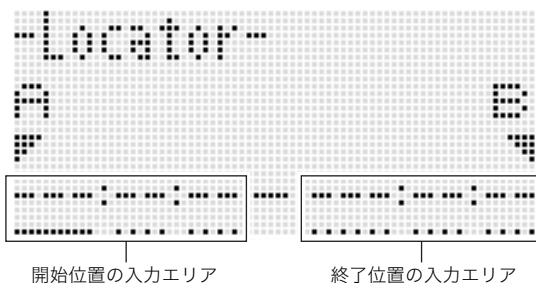
1. ボタンC-4(SONG SEQUENCER)を押して、ソングシーケンサーモードに入ります。
2. ダイアルまたはボタンR-14(-,+)を使ってソングエリア番号を選択します。
3. ボタンC-7(MIXER)を押して、ミキサー画面を表示します。
4. ボタンR-17(<,>)を使って、単独で再生したい1パート(A04~A16、B01~B16のいずれか)を選びます。
 - 例えばシステムトラックに記録した、UPPER 1パートを使ったメロディー演奏だけを再生したい場合は、A05パートを選びます。各パートの内容について詳しくは、35ページ「パート構成」をご参照ください。
5. ボタンR-17(∧,∨)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。
 - 91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」
 - 93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」
 - 95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」
 - 96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-4(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-4(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
# DeleteAs . >Ent
```

ソングをクリアするには

1. 79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. “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。
3. 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。

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。

ソングをあるエリアから別のエリアにコピーするには

1. 79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(∧,∨)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。
3. 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。
4. ボタンR-17(∨)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。

5. 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。
6. 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. 79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. ダイアルまたはボタン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。

```

-Delete Measure-
Measure [004]
Size [001]
...Press Enter
    
```

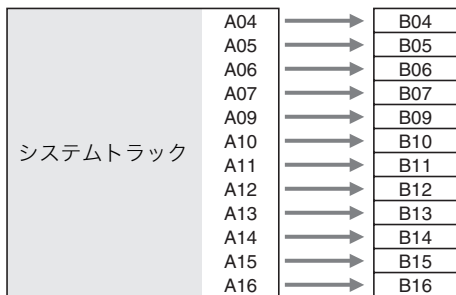
5. ダイアルまたはボタンR-14(-、+)を使って、削除する小節数を指定します。
6. ボタンR-16(ENTER)を押します。
7. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、削除して良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

ソング内の指定位置に空白小節を挿入するには

1. 79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. ダイアルまたはボタン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. ダイアルまたはボタン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

68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、ロータリーエフェクトのスピード切り替えのON/OFFデータおよび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。

- 79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“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。

```

-Extract-
System Track
  to Track 04-16
  ...Press Enter
    
```

- 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、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

- 79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(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。

```

-Rename-
User Song 1
  ...Press Enter
    
```

- ボタンR-17(<, >)を使って、ソング名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、155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。
- 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、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-4(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-4(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. 83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-
  #Track#
  * 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)

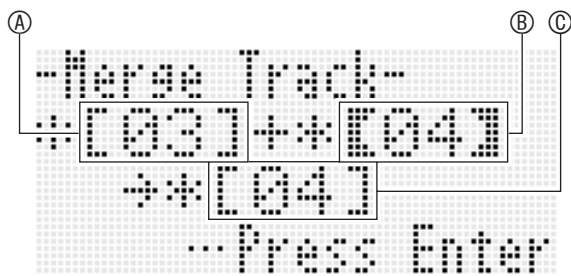
- 83ページ「トラックエディットを開始するには」の操作を行い、トラックエディットメニューを表示します。
- ボタンR-17(Λ、V)を使って“Copy”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
 - “Copy Track”画面が表示されます。このとき、“Copy”の設定値に【 】が表示されます。
- ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、コピー元のトラック番号を指定します。
- ボタンR-17(V)を押して、“To”の設定値に【 】を移動します。
 - 記録済みのデータを含むトラック番号を指定すると、その番号の左側に“*”が表示されます。
- ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)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つにまとめたいた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。
- 83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、83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
- ノートイベントのベ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-4(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-4(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、86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-17(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。

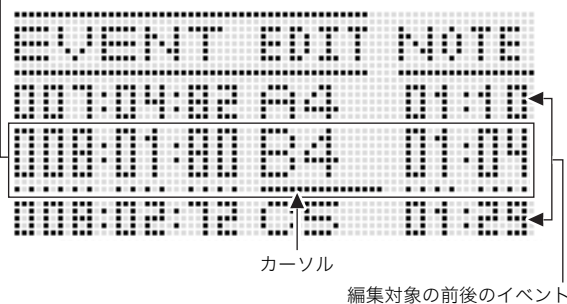


- この後は実行したい操作に応じてメニュー内の項目を選択し、実行します。個々の操作については、この後個別の操作手順の中で説明します。

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

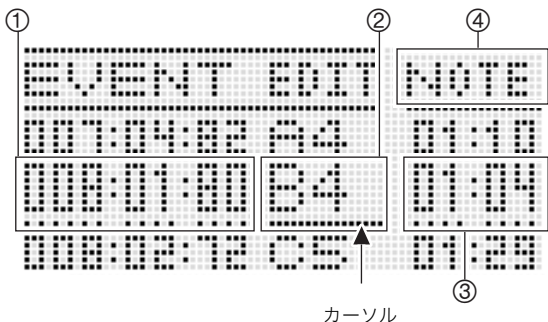


イベントエディット画面には、同時に3つのイベントデータが表示されます。中央の行のイベントが、現在の編集対象イベントです。設定値の下にカーソル(実線)が表示されているとき、その設定値を変更することができます。設定値の下の破線は、カーソルをその位置に移動可能であることを表しています。

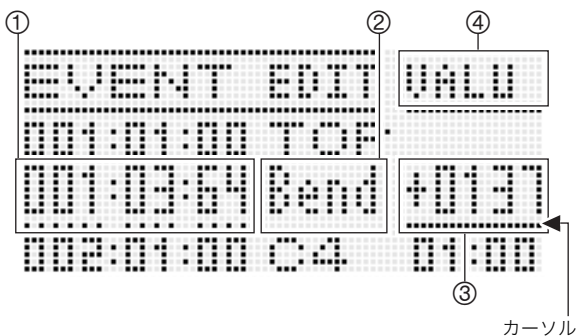
■ イベントデータの読み方

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、87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、86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(92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
ModB	モジュレーションボタン	【ModBttn】	VALU	ボタン オン/オフ	on, oFF
RotB	ロータリー スロー/ファーストボタン	【RotBttn】	VALU	ボタン オン/オフ	on, oFF
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 92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:100
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
OrgB	ドローパーオルガン ドローパー	【OrgnBar】	Ft	フィート	16, 5 1/3, 8, 4, 2 2/3, 2, 1 3/5, 1 1/3, 1
			VALU	レベル	0 - 8
OrgP	ドローパーオルガン パーカッション	【OrgnPre】	TYP	タイプ	2nd, 3rd
			VALU	オン/オフ	on, oFF

※4 92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:100
TnU2	UPPER 2音色	【Tone_U2】	VALU	音色番号	A:001 - L:100
TnLo	LOWER音色	【Tone_Lo】	VALU	音色番号	A:001 - L:100
TnHm	オートハーモナイズ音色	【Tone_Hm】	VALU	音色番号	A:001 - L:100
※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:100
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	PERC, 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
OrgB	ドローバーオルガン ドローバー	【OrgnBar】	PART	パート	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			Ft	フィート	16, 5 1/3, 8, 4, 2 2/3, 2, 1 3/5, 1 1/3, 1
			VALU	レベル	0 - 8
OrgP	ドローバーオルガン パークッション	【OrgnProc】	PART	パート	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			TYP	タイプ	2nd, 3rd
			VALU	オン/オフ	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。

※2 155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、nFIOn: ノーマルフィルイン オン、nFloF: ノーマルフィルイン オフ、vFIOn: バリエーションフィルイン オン、vFloF: 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。129ページ「AccompVol. (自動伴奏の音量)」をご参照ください。

※6 21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

1. 85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。
2. 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)

1. 85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。
2. 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)

1. 85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。
2. 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。
3. “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。



4. 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、86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。

5. 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

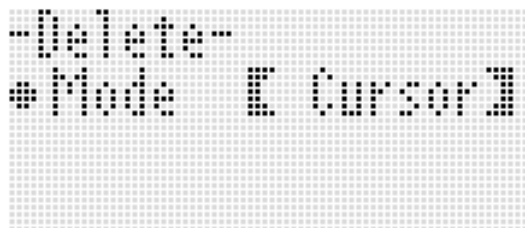
1. 編集したいイベントを含むトラックのイベントエディット画面を表示します。
 - 90ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
2. ボタンR-17(∧、∨)を使って、編集したいイベントにカーソルを移動します。
 - ボタンL-14(▶▶FF)、ボタンL-13(◀◀REW)を使って、小節単位でカーソルを移動することもできます。
3. ボタンR-17(<、>)を使ってカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使ってカーソル位置の値を変更します。
 - 値の変更中はカーソルが点滅します。
 - ノートイベントの編集中は、鍵盤のキーを使って音の高さを変更できます。カーソルが“VEL”の位置にあるときは、音の高さと同時にペロシティー値も変更されます。
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。
 - 90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-10(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

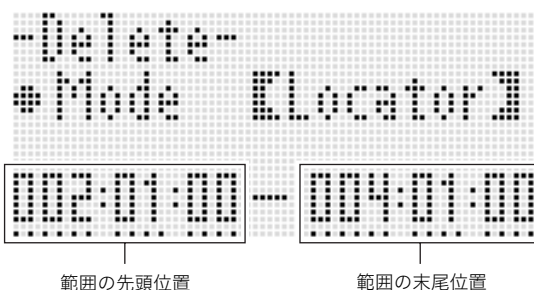
1. イベントを全削除したいトラックのイベントエディット画面を表示します。
 - 90ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
2. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-17(MENU)を押して、イベントエディットメニューを表示します。
3. ボタンR-17(Λ、V)を使って“Delete”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
 - “Delete”画面が表示されます。



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。
 - 90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。
 - 90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-17(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“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(78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。

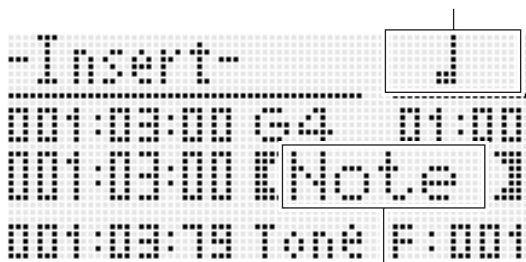


6. ボタンR-17(<、>)を使ってカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使ってカーソル位置の値を変更します。
 - 「範囲の末尾位置」で指定されているタイミングのイベントは、削除の対象とはなりません。
7. ボタンR-16(ENTER)を押します。
8. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、削除して良い場合はボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルする場合はボタンR-14の(NO)を押します。

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。
 - 90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、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-11 (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. ダイアルまたはボタン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、86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(♩)

※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。



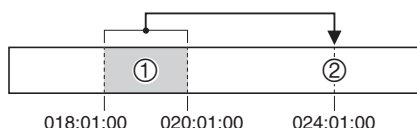
6. イベントの各データの設定値を調節します。
 - ボタンR-17(<、>)を使ってカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使ってカーソル位置の値を変更します。値の変更中はカーソルが点滅します。
 - イベントごとの変更可能なデータの種類と設定値の範囲については、86ページ「イベントのタイプと画面上の表示について」をご参照ください。
7. イベントデータを確定するには、ボタンR-16 (ENTER)を押します。
 - カーソルが点灯状態に変わります。

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。

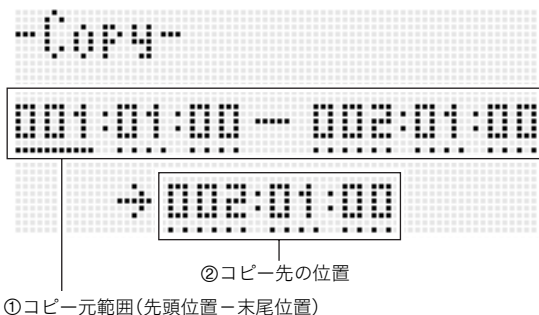
指定範囲のイベントを任意の位置にコピーするには

1. 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。
 - 90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、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。



- 90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。

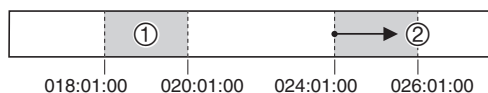
3. ボタンC-12(COPY)を押します。
 - “Copy”画面が表示されます。
 - ロケータ画面(78ページ)を使って指定した区間がある場合は、その区間がコピー元範囲として初期表示されます。



4. 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。
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、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

- 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。
 - 90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-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。
- ボタンC-13(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“Cursor”に切り替えます。
- 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 (r3~)

※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(r3~)の順に押します。

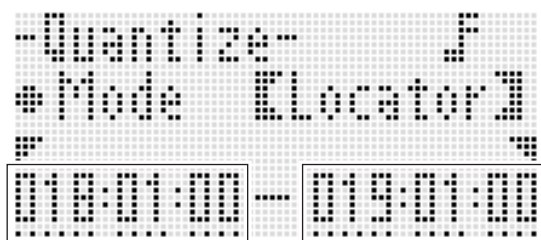
- ボタンR-16(ENTER)を押します。
 - クオンタイズが実行され、イベントエディット画面に戻ります。

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。
 - 90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-13(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。
- 94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。
 - 90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。
 - 90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-13(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(78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。



範囲の先頭位置

範囲の末尾位置

- 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。
- 94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、91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。71ページ「トラック01~16に演奏を記録するには」の手順6-(5)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。92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

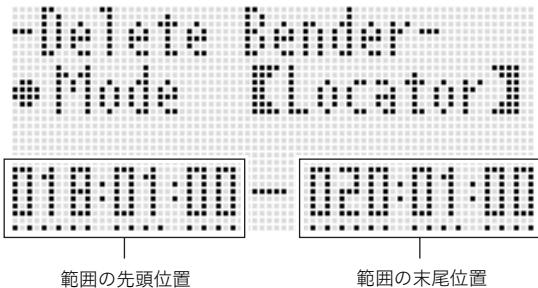
- ピッチベンダーイベントを全削除したいトラックのイベントエディット画面を表示します。
 - 90ページ「編集するトラックを選択するには」をご参照ください。
- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-17(MENU)を押して、イベントエディットメニューを表示します。
- ボタンR-17(Λ、V)を使って“Delete Bender”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
 - “Delete Bender”画面が表示されます。



- 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

1. 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。
 - 90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。
 - 90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-17(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“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。
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(78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。
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。

ノートイベントのベロシティ値を調整するには

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。
 - 90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-17(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. ダイヤルまたはボタン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(<, >)とダイヤル(またはボタンR-14(-, +))を使って、ノートイベントのベロシティ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)	ベロシティ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ベロシティ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 (ベロシティレート)	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ベロシティ値が、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。	000% - 100%* - 200%
Offset (ベロシティオフセット)	(現在のベロシティ値) × (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

- 96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

1. 85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。
2. 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。



3. 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。
4. ボタンC-10(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. 98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-11(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-11(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)

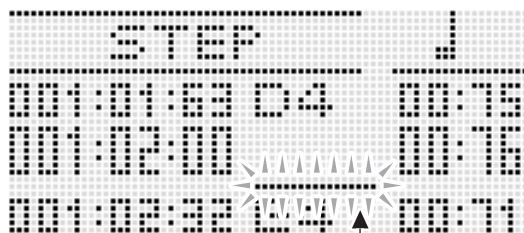
ステップ入力は、イベントエディットの機能の1つです。ステップ入力を使うと、リアルタイムで演奏を行わなくても、音符(NOTEイベント)の長さ高さをも1つずつ指定して、順次入力していくことができます。システムトラックには、自動伴奏のコード(CHORDイベント)をステップ入力することも可能です。

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。
 - 90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-14(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。



カーソル(点滅)

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-17(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。(システムトラックを選んだ場合)



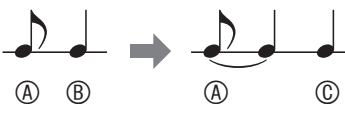
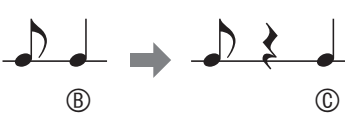
- (2) ボタンR-17(Λ, V)を使って、設定したい項目に●を移動します。
- (3) ダイヤルまたはボタンR-14(-, +)を使って、設定値を変更します。画面上の各項目の意味と設定範囲については、99ページ「インプットメニュー設定項目詳細」をご参照ください。
- (4) ボタンR-15(EXIT)を押して、メニュー画面を閉じます。

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(♩)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、92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。	1. 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。 2. ボタンR-11(〜MEI)を押す。 • 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移動します。
	 <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。	1. 挿入したい休符と同じ長さの音符を指定する。 2. ボタンR-5(REST)を押す。 • 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移動します。
	 <p>① 現在のカーソル位置 ② 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-17(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(♩)を使って指定したNOTE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

パターンシーケンサーを使う

パターンシーケンサーについて

パターンシーケンサーを使うと、本機の自動伴奏機能で鳴らすことができる伴奏パターンを作成し、ユーザーリズムとして保存することができます。

リズム、伴奏パターン、楽器パートについて

本機の各リズムは、6つの異なる伴奏パターン(イントロ、ノーマル、ノーマルフィルイン、バリエーション、バリエーションフィルイン、エンディング)を備えています。また、各伴奏パターンは、8つの楽器パート(ドラム、パーカッション、ベース、コード1~コード5)でできています。

1つのリズムは、全体として次のような構成になっています。

リズム

イントロ	ノーマル	ノーマルフィルイン
ドラム	ドラム	ドラム
パーカッション	パーカッション	パーカッション
ベース	ベース	ベース
コード1~コード5	コード1~コード5	コード1~コード5

バリエーション	バリエーションフィルイン	エンディング
ドラム	ドラム	ドラム
パーカッション	パーカッション	パーカッション
ベース	ベース	ベース
コード1~コード5	コード1~コード5	コード1~コード5

パターンシーケンサーは、1つのリズム内の各伴奏パターンをパート単位で編集/作成する機能です。すべての伴奏パターンの各パートを1から記録して、まったく新しいリズムを作成することもできます。既存のリズムを元にして部分的に(例えばある伴奏パターンの1つのパートだけを)編集したり、ミキサー設定だけを変更することもできます。

記録できる内容

各楽器パートには、鍵盤演奏(ノートデータ)、ホイールS-1 (PITCH BEND)の操作、およびボタンS-2 (MODULATION)の操作が記録できます。

楽器パートの編集とレックエリアについて

パターンシーケンサーでの編集操作は、基本的には楽器パート単位で行います。パターンシーケンサーは、リズムの編集を行うための専用のメモリーエリア(レックエリア)を1つの楽器パートにつき1つずつ持っており、鍵盤演奏を記録する際はこのエリアを使用します。

ただし、既存のリズムに含まれる楽器パートのデータをそのまま残す場合は、レックエリアは使いません。このような楽器パートを“Fix Data”と呼びます。

ボタンC-5(PATTERN SEQUENCER)を押して、パターンシーケンサー画面を表示してください。このとき、その時点で選択されていたリズム(プリセットリズムまたは保存済みのユーザーリズム)が、編集元リズムとして呼び出されます。最初に呼び出されるのは、「ノーマル」伴奏パターンの「ドラム」パートです。画面の左下には“Fix Data”と表示されます。これは、この楽器パートの現在の状態を表しています。

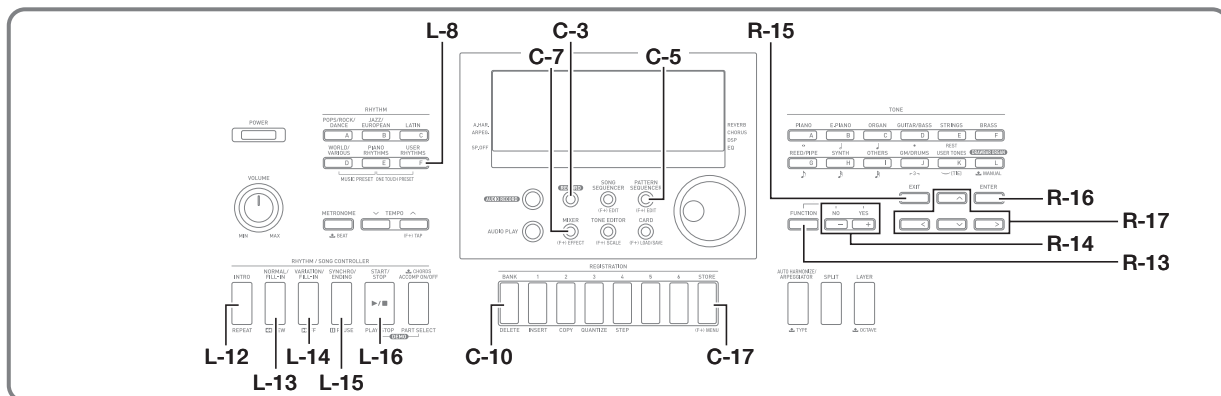


表示に応じた楽器パートの状態は、次のとおりです。

表示	楽器パートの状態
Fix Data (固定データ)	この楽器パートのデータが、プリセットリズムまたはユーザーリズムから呼び出されたデータであることを表します。この状態の楽器パートに対して可能な編集操作は、ミキサー設定だけです。鍵盤演奏のリアルタイム記録や、イベントエディットはできません。
Recorded Data (記録済みデータ)	この楽器パートはレックエリアを使った編集で、記録済みのデータがあることを表します。ミキサー設定、鍵盤演奏のリアルタイム記録、イベントエディットが可能です。
Empty (空データ)	この楽器パートはレックエリアを使った編集で、記録済みのデータがない(レックエリアが空である)ことを表します。ミキサー設定、鍵盤演奏のリアルタイム記録、イベントエディットが可能です。

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:100のエリアが使用できます。最大100個まで保存可能です。保存したユーザーリズムは、L-8([F] USER RHYTHMS)を押して呼び出すことができます(23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成する

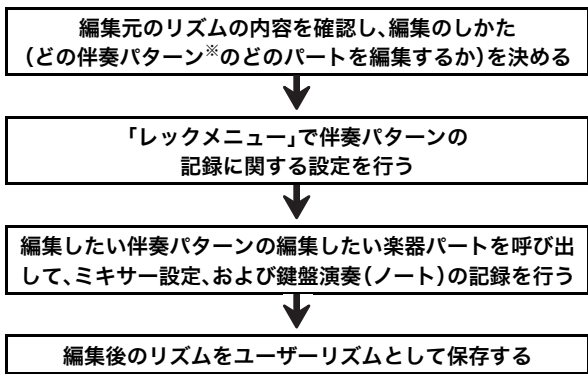
ユーザーリズムの作り方には、次の方法があります。

■ 既存のリズムをパート単位で編集する

プリセットリズムまたは保存済みのユーザーリズムを、編集元として使います。

伴奏パターン内で変更したいパートだけを選んで、編集(または新規記録)を行います。

大まかな操作の流れは、次のとおりです。



※伴奏パターンのイントロとエンディングは、既存のリズムからは編集できません。

具体的な操作手順は、102ページ「既存のリズムを編集する前のリハーサルを行うには」および104ページ「既存のリズムを編集するには」をご参照ください。

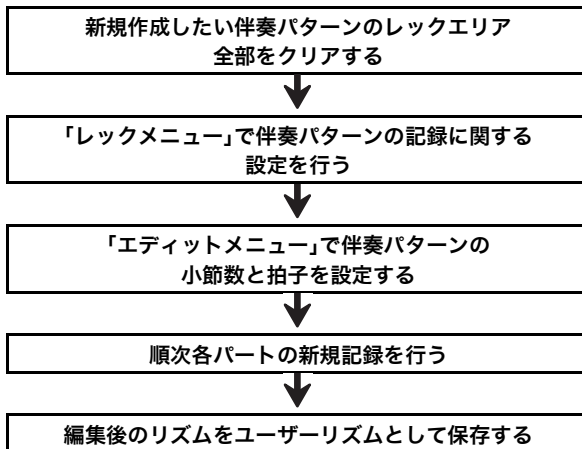
■ 既存のリズムの一部の伴奏パターンを新規作成する

プリセットリズムまたは保存済みのユーザーリズムを、編集元として使います。

ある伴奏パターンに含まれるレックエリア全部をいったんクリアして、伴奏パターン内の各パートを新規に記録していきます。

既存のリズムの中のイントロだけを新規作成する場合は、この方法を使います。

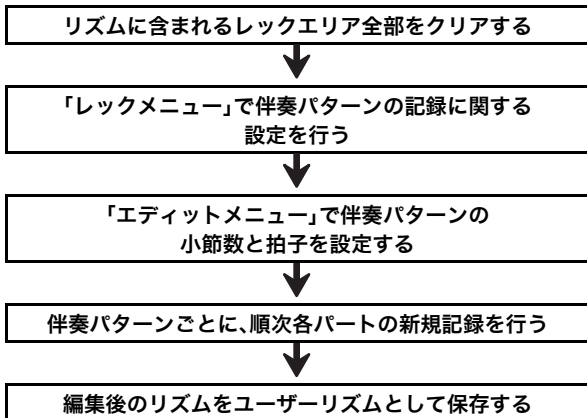
大まかな操作の流れは、次のとおりです。



具体的な操作手順は、106ページ「伴奏パターンを新規作成するには」をご参照ください。

■ リズム内のすべての伴奏パターンを新規作成する

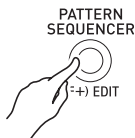
既存のリズムを使わずに、全部を1から作成する方法です。大まかな操作の流れは、次のとおりです。



具体的な操作手順は、107ページ「リズム全体を新規作成するには」をご参照ください。

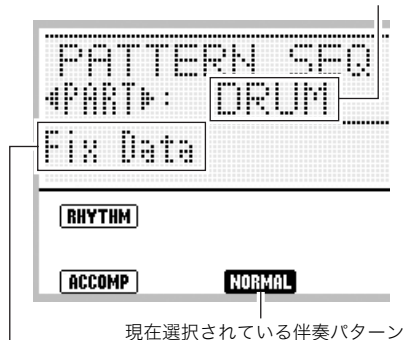
既存のリズムを編集する前のリハーサルを行うには

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-5(PATTERN SEQUENCER)を押します。



- パターンシーケンサー画面が表示されます。

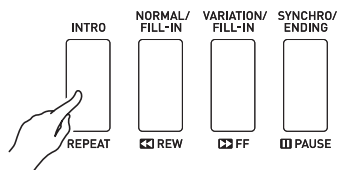
現在選択されている楽器パート



現在選択されている伴奏パターン

現在選択されている楽器パートの状態
(100ページ「楽器パートの編集とレックエリアについて」を参照)

3. 再生したい伴奏パターンを、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再生したい場合は、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:
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. ボタンL-16(START/STOP)を押します。
 - 選択されている伴奏パターンが、繰り返し再生されます。ベースとコードの音を鳴らすには、コード入力鍵盤でコードを押さえます。
 - 以下の操作中はボタンL-16(START/STOP)を押すたびに、再生を停止/再開できます。
5. 特定の楽器パートの音を単独で聴きたい場合は、次の操作を行います。

(1) 単独で聴きたい楽器パートを、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る:
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

(2) ボタンC-7(MIXER)を押し、ボタンR-17(V)を押して“Part”に●を移動します。

- (3) ボタンR-14(−, +)を同時に押します。
- 設定値が“Sol”に切り替わり、選択されている楽器パートの音だけが鳴ります。



- 各パートの鳴り方を元の状態に戻すには、ボタンR-14(−, +)を同時に押すか、ボタンR-17(<, >)のいずれか片方を押します。

6. 手順3~5の操作を必要なだけ繰り返し、どの伴奏パターンを編集し、どのパートを記録し直すかを検討します。

- この後引き続き編集を開始するには、104ページ「既存のリズムを編集するには」の操作を行います。このとき、伴奏パターンは再生したままでも、ボタンL-16 (START/STOP)を押していったん停止してもかまいません。

7. いったん作業を終了するには、ボタンC-5 (PATTERN SEQUENCER)を押します。

- 伴奏パターンが再生中の場合は再生が停止し、パターンシーケンサー画面が閉じて、手順1で表示していた画面に戻ります。

伴奏パターンの記録設定を行うには (レックメニュー)

1. パターンシーケンサー画面の表示中に、ボタンC-3 (RECORD)を押します。

- ボタンが点滅を開始し、記録の待機状態に入ります。

2. ボタンR-13 (FUNCTION)を押しながら、ボタンC-17 (MENU)を押します。

- 次のようなレックメニュー画面が表示されます。



3. ボタンR-17(Λ, V)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。

- 「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。

表示:項目名	設定内容	設定値の範囲
Quantize: クオンタイズ	鍵盤を押したおりのタイミングで音符を記録する(oFF)か、基準となる音符に合わせて音符のタイミングを自動的に補正するか(oFF以外)を指定します。oFF以外の設定値は、それぞれ音符の長さを表します("4"は4分音符、Tは3連符)。	oFF*, 4, 8, 8T, 16, 16T
Precount: プレカウント	記録待機状態でボタンL-16 (START/STOP)を押したとき、記録が開始される前のプレカウントを鳴らすかどうかを指定します。"1"、"2"にすると、それぞれ1小節、2小節分のプレカウントが鳴ります。"oFF"にするとプレカウントは鳴らずに、ボタンL-16 (START/STOP)または鍵盤を押すと同時に記録が開始されます。	oFF, 1*, 2
PlayChord: 再生コード	伴奏パターンの記録を開始すると、記録対象パートを除く各パートの繰り返し再生が開始されます。この再生音のうち、記録対象パートを除くベース/コードパートでの再生に使われるコードの種類を、"C" (Cメジャー)、"C7" (Cセブンス)、"Cm" (Cマイナー)から選びます。"oFF"を選択すると、記録対象パート以外のベース/コードパートの音は鳴りません。	oFF, C*, C7, Cm
Metronome: メトロノーム	記録時にメトロノームを鳴らす(on)か、鳴らさない(oFF)かを指定します。	oFF*, on

4. レックメニューを閉じるには、ボタンR-15 (EXIT)を押します。

- パターンシーケンサー画面に戻ります。

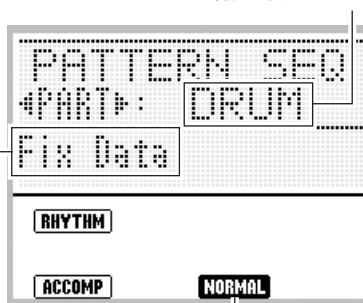
5. ボタンC-3 (RECORD)を押します。

- 記録の待機状態が解除され、ボタンが消灯します。

既存のリズムを編集するには

1. 102ページ「既存のリズムを編集する前のリハーサルを行うには」の手順1～6の操作を行います。
2. 103ページ「伴奏パターンの記録設定を行うには(レックメニュー)」の操作を行います。
 - 初期設定のまま操作する場合や、前回の設定をそのまま使う場合は、この操作は不要です。
3. 編集したい伴奏パターンを、ボタンL-13(NORMAL/FILL-IN)またはボタンL-14(VARIATION/FILL-IN)で選びます。
 - 伴奏パターンのイントロまたはエンディングは、既存のリズムを編集することはできません。これらの伴奏パターンを作成したい場合は、106ページ「伴奏パターンを新規作成するには」、または107ページ「リズム全体を新規作成するには」をご参照ください。
4. 編集したい楽器パートを、ボタンR-17(<、>)で選びます。

現在選択されている楽器パート



現在選択されている伴奏パターン

現在選択されている楽器パートの状態
(100ページ「楽器パートの編集とレックエリアについて」を参照)

5. 選択されている楽器パートのミキサー設定を行います(必要なければ、そのまま次の手順に進んでください)。

- ここでボタンL-16(START/STOP)を押して伴奏パターンの再生を開始すると、再生音で確認しながらミキサー設定を行うことができます。

(1) ボタンC-7(MIXER)を押して、ミキサー画面を表示します。



(2) ボタンR-17(Λ、V)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。	※1
Part: パート オン/オフ	楽器パートを鳴らす(on)か、鳴らさない(off)かを切り替えます※2。	oFF, on
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 - 00 - +63※3
Rev.Send: パートリバーブ SEND	楽器パートにリバーブ(30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 SEND	楽器パートにコーラス(30ページ)がかかる強さを調節します。	000 - 127

- ※1 ドローバーオルガン音色およびユーザー音色を除くプリセット音色から選択できます。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J-129～J-146)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 一時的に単独パートの音だけを鳴らすこともできます。詳しくは、102ページ「既存のリズムを編集する前のリハーサルを行うには」の手順5をご参照ください。
- ※3 値が小さいほど左から、大きいほど右から聴こえます。“00”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-7(MIXER)またはボタンR-15(EXIT)を押します。

- パターンシーケンサー画面に戻ります。

6. 選択されている楽器パートにリアルタイムで鍵盤演奏(ノート)を記録するには、次の操作を行います(必要なければ、そのまま次の手順に進んでください)。

- ここで動作は、現在選択されている楽器パートの状態(100ページ参照)に応じて、次のようになります。

この状態の場合:	このように動作する:
Fix Data	下記の手順(2)の操作を行った時点で楽器パートがレックエリアに置き換わり、新たにノートの記録が開始できる状態になります。
Recorded Data	下記の手順(2)の操作を行うと、楽器パートに記録済みのノートデータはそのまま残り、さらに重ねてノートを記録できる状態になります。
Empty	レックエリアが空の状態なので、新たにノートの記録が開始できます。

- (1) ボタン**C-3(RECORD)**を押します。
- ボタンが点滅を開始し、記録の待機状態に入ります。



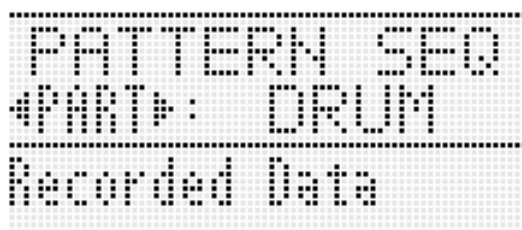
- ここでもう1度ボタン**C-3(RECORD)**を押すと、記録の待機状態を解除できます(ボタンが消灯します)。
- (2) 記録を開始するには、ボタン**C-3(RECORD)**の点滅中にボタン**L-16(START/STOP)**を押します。
- ボタンが点滅から点灯に変わります。



- 伴奏パターンの停止中だった場合は、選択されている伴奏パターンの繰り返し再生(この時点では記録対象の楽器パートを除く)が開始されます。再生に合わせて、液晶画面右下の「小節:拍」表示がカウントアップし、伴奏パターンの最後まで再生されると001:1からカウントが再開されます。

- (3) 別パートの再生音と小節:拍の表示でタイミングを確認しながら、鍵盤演奏(およびホイール**S-1(PITCH BEND)**、ボタン**S-2(MODULATION)**)の操作を行います。

- 演奏したとおりに記録されます。記録された内容は、小節:拍の表示が記録したところに戻ると、再生されます。
 - 記録済みの特定のノートを消去したい場合は、ボタン**C-10(DELETE)**を押したままの状態、消去したいノートが再生されるタイミングで、そのノートと同じ鍵盤を押します。ボタン**C-10(DELETE)**と鍵盤(いくつ押してもかまいません)を同時に押したままにすると、その間に再生された、押している鍵盤と同じノートは、すべて消去されます。
 - 手順(4)の操作を行うまでは、何度でも演奏を重ねて記録したり、記録済みのノートを消去できます。
- (4) 記録を終了するには、ボタン**C-3(RECORD)**を押します。
- 伴奏パターンの再生が停止し、ボタンが消灯します。楽器パートの状態表示は「Recorded Data」になります。



7. 必要に応じて、ここで「イベントエディット」の操作を行います。

- 鍵盤を弾いて記録したノートを細かく修正したり、新たにノートを追加したりできます。詳しくは110ページ「イベント単位で編集する(イベントエディット)」をご参照ください。

8. 編集したいすべてのパートについて、手順4~7の操作を繰り返します。

- 伴奏パターン1つ分の編集が済むたびに、ユーザーリズムとして保存しておくことをお勧めします。保存の操作については、108ページ「編集/作成したリズムを保存するには」をご参照ください。

9. 編集したいすべての伴奏パターンについて、手順3~8の操作を繰り返します。

10. すべての作業が終了したら、リズムに適したテンポに調節します。

- ここで指定したテンポが、初期テンポとして記録されます。

11. 編集後のリズムをユーザーリズムとして保存するには、108ページ「編集/作成したリズムを保存するには」の操作を行います。

伴奏パターンを新規作成するには

1. ボタンC-5(PATTERN SEQUENCER)を押します。
 - パターンシーケンサー画面が表示されます。画面の表示内容については、102ページ「既存のリズムを編集する前のリハーサルを行うには」の手順2をご参照ください。
2. 116ページ「伴奏パターンに含まれる全楽器パートのレックエリアをクリアするには」の操作を行います。
 - 新規作成したい伴奏パターンを選んで、クリアを実行してください。
3. 103ページ「伴奏パターンの記録設定を行うには(レックメニュー)」の操作を行います。
 - 初期設定のまま操作する場合や、前回の設定をそのまま使う場合は、この操作は不要です。
4. 伴奏パターンの小節数と拍子を設定します。
 - (1) ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-5(EDIT)を押して、エディットメニューを表示します。



- (2) ボタンR-17(▲, ▼)を使って“ElementEdit”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
 - “ElementEdit”画面が表示されます。
- (3) 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	設定値の範囲
Measure:小節数	イントロ、エンディング:01 - 16 ノーマル、バリエーション:01 - 16 ノーマルフィルイン、 バリエーションフィルイン:01 - 02
Beat:拍子	2/4 - 4/4 - 8/4, 2/8 - 16/8

- (4) ボタンR-15(EXIT)を2回押して、エディットメニューを閉じます。

5. 新規に記録を行いたい楽器パートを、ボタンR-17(<, >)で選びます。



現在選択されている楽器パートの状態
(100ページ「楽器パートの編集とレックエリアについて」を参照)

6. 選択されている楽器パートのミキサー設定を行います(必要なければ、そのまま次の手順に進んでください)。
 - ミキサー設定の操作については、104ページ「既存のリズムを編集するには」の手順5をご参照ください。
7. 選択されている楽器パートのパートパラメーターを設定します(必要なければ、そのまま次の手順に進んでください)。
 - パートパラメーターの設定は、記録後でも可能です。記録時にホイールS-1(PITCH BEND)を操作したい場合は、あらかじめベンドレンジの設定のみ行っておくと良いでしょう。
 - 詳しくは、112ページ「楽器パートの再生設定を行う(パートパラメーター)」をご参照ください。
8. 選択されている楽器パートにリアルタイムで鍵盤演奏(ノート)を記録するには、次の操作を行います。

- (1) ボタンC-3(RECORD)を押します。
 - ボタンが点滅を開始し、記録の待機状態に入ります。



- ここでもう1度ボタンC-3(RECORD)を押すと、記録の待機状態を解除できます(ボタンが消灯します)。

- (2) 記録を開始するには、ボタン**C-3(RECORD)**の点滅中にボタン**L-16(START/STOP)**を押します。
- ボタンが点滅から点灯に変わり、液晶画面右下の「小節:拍」表示がカウントアップします。手順4で設定した小節数の最後の拍まで到達すると、001:1からカウントが再開されます。



- (3) 小節:拍の表示でタイミングを確認しながら、鍵盤演奏(およびホイール**S-1(PITCH BEND)**、ボタン**S-2(MODULATION)**の操作)を行います。
- 演奏したとおりに記録されます。記録された内容は、小節:拍の表示が記録したところに戻ると、再生されます。
 - 記録済みの特定のノートを消去したい場合は、ボタン**C-10(DELETE)**を押したままの状態、消去したいノートが再生されるタイミングで、そのノートと同じ鍵盤を押します。ボタン**C-10(DELETE)**と鍵盤(いくつ押してもかまいません)を同時に押したままにすると、その間に再生された、押している鍵盤と同じノートは、すべて消去されます。
 - 手順(4)の操作を行うまでは、何度でも演奏を重ねて記録したり、記録済みのノートを消去できます。
- (4) 記録を終了するには、ボタン**C-3(RECORD)**を押します。
- 伴奏パターンの再生が停止し、ボタンが消灯します。楽器パートの状態表示は“Recorded Data”になります。



- 9.** 必要に応じて、ここで「イベントエディット」の操作を行います。
- 鍵盤を弾いて記録したノートを細かく修正したり、新たにノートを追加したりできます。詳しくは110ページ「イベント単位で編集する(イベントエディット)」をご参照ください。
- 10.** 記録したいすべてのパートについて、手順5~9の操作を繰り返します。

- 11.** すべての作業が終了したら、リズムに適したテンポに調節します。
- ここで指定したテンポが、初期テンポとして記録されます。
- 12.** 作成後のリズムをユーザーリズムとして保存するには、108ページ「編集/作成したリズムを保存するには」の操作を行います。

リズム全体を新規作成するには

- 1.** ボタン**C-5(PATTERN SEQUENCER)**を押します。
- パターンシーケンサー画面が表示されます。画面の表示内容については、102ページ「既存のリズムを編集する前のリハーサルを行うには」の手順2をご参照ください。
- 2.** 116ページ「リズムに含まれるすべてのレックエリアをクリアするには」の操作を行います。
- 3.** 103ページ「伴奏パターンの記録設定を行うには(レックメニュー)」の操作を行います。
- 初期設定のまま操作する場合や、前回の設定をそのまま使う場合は、この操作は不要です。
- 4.** 新規作成したい伴奏パターンを、ボタン**L-12(INTRO)**~ボタン**L-15(SYNCHRO/ENDING)**で選びます。
- 5.** 106ページ「伴奏パターンを新規作成するには」の手順4~10の操作を行います。
- 6.** 作成したいすべての伴奏パターンについて、手順4~5の操作を繰り返します。
- 7.** すべての作業が終了したら、リズムに適したテンポに調節します。
- ここで指定したテンポが、初期テンポとして記録されます。
- 8.** 作成後のリズムをユーザーリズムとして保存するには、次の「編集/作成したリズムを保存するには」の操作を行います。

編集/作成したリズムを保存するには

1. パターンシーケンサー画面でリズムの編集や作成の操作を行った後で、ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-17(MENU)を押します。
 - パターンシーケンサーのメニュー画面が表示されます。
2. “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。

保存先のユーザーリズム番号



リズム名

3. 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。
4. ボタンR-17(<、>)を使って、リズム名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、155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。
5. 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。

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、145ページ「困ったときは」をご参照ください。

メモ

- 手順1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2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。

ユーザーリズムをクリアするには

1. ボタンC-5(PATTERN SEQUENCER)を押して、パターンシーケンサ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-17(MENU)を押します。
 - パターンシーケンサ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。

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、145ページ「困ったときは」をご参照ください。

既存リズムの楽器パートを組み合わせてユーザーリズムを作る (イージーエディット)

異なるリズム(プリセットリズムまたはユーザーリズム)に含まれる楽器パートを組み合わせて、新しいユーザーリズムを作ることができます。各楽器パートのミキサー設定によって、音色の変更や音量の調節もできます。

イージーエディットでユーザーリズムを編集するには

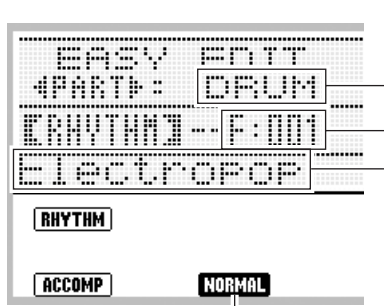
1. 編集元として使用したいリズムを選びます。
2. ボタンC-5(PATTERN SEQUENCER)を押して、パターンシーケンサー画面を表示します。
3. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-5(EDIT)を押して、エディットメニューを表示します。



4. “EasyEdit”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。

- 次のようなイージーエディット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)

6. 編集する楽器パートを、ボタンR-17(<、>)で選びます。

7. 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) イージーエディット画面に【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。23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。

このとき、リズム番号F:101を指定することで、現在パターンシーケンサーで編集中のリズムのデータを割り当てることもできます。

(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。

- ミキサー設定の操作については、104ページ「既存のリズムを編集するには」の手順5をご参照ください。

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。

8. 手順5～7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。

9. 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。

10. 編集後のリズムをユーザーリズムとして保存するには、108ページ「編集/作成したリズムを保存するには」の操作を行います。

5. 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。

イベント単位で編集する (イベントエディット)

パターンシーケンサーは、各楽器パートに記録した鍵盤演奏、ピッチベンダー操作、モジュレーション操作を、「イベント」というデータとして記録しています。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)
- 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。

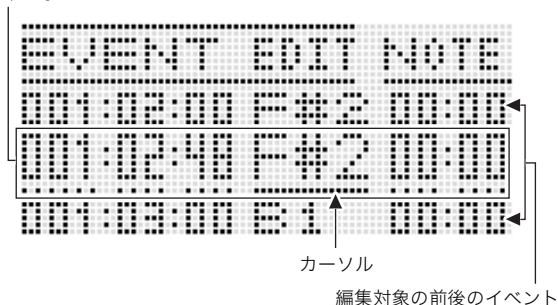
重要

- イベントエディットの操作は、楽器パートの状態(100ページ)が“Recorded Data”または“Empty”の場合に実行できます。“Fix Data”の場合は、実行できません。
- “Fix Data”の楽器パートそのものはイベントエディットで編集できませんが、その楽器パートをレックエリアにコピーすれば、コピーデータを編集できます。コピーの操作について詳しくは、115ページ「プリセットまたはユーザーリズムの楽器パートデータをレックエリアにコピーするには」をご参照ください。

イベントエディット画面の見かた

イベントエディット画面には、楽器パートに記録されてい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

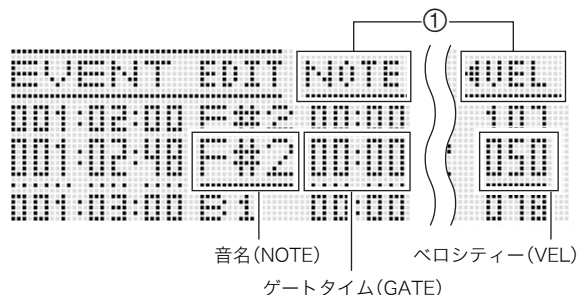


- イベントエディット画面には、同時に3つのイベントデータが表示されます。中央の行のイベントが、現在の編集対象イベントです。設定値の下にカーソル(実線)が表示されているとき、その設定値を変更することができます。設定値の下の破線は、カーソルをその位置に移動可能であることを表しています。
- イベント先頭の“001:01:00”という形式の数字は「小節:拍:ティック」を表し、イベントが記録されている位置(タイミング)のデータです。「ティック」とは、1拍よりも短い時間を刻む単位です。パターンシーケンサーのデータは、96ティック=1拍(2/4~8/4拍子の場合)または48ティック=1拍(2/8~16/8拍子の場合)です。

パターンシーケンサーでは、ノート(鍵盤演奏)、ピッチベンダー、モジュレーションの3種類のイベントが記録されます。これらのイベントは、画面上でそれぞれ次のように表示されます。

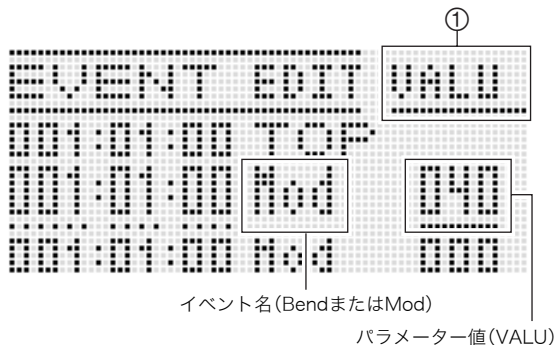
● ノート

イベントの位置データに続いて、音名、ゲートタイム(ノートの長さ)、ペロシティー(ノートの強さ)の各パラメーター値が表示されます。カーソル位置に応じて、①にパラメーター名が略称で表示されます。



● ピッチベンダー、モジュレーション

イベントの位置データに続いて“Bend” (ピッチベンダーイベントの場合)または“Mod” (モジュレーションイベントの場合)と表示され、その右にパラメーター値が表示されます。カーソルがパラメーター値にあるときは、①に“VALU”と表示されます。



■ 設定値一覧

イベント	パラメーター	設定値の範囲
ノート	音名	C - C0 - G9*
	ゲートタイム	00:00 - 99:95
	ペロシティー	001 - 127
ピッチベンダー	ピッチベンダー	-8192 - 0000 - +8191
モジュレーション	モジュレーション	000 - 127

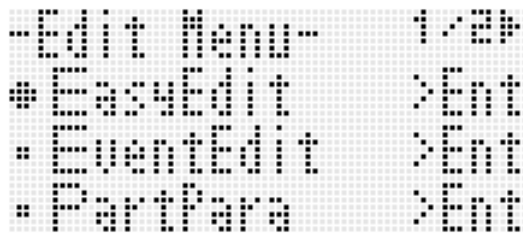
*画面表示の“C-”は、C-1 (C0の1オクターブ下)を表します。

パターンシーケンサーのイベントエディットを行うには

1. パターンシーケンサー画面で、イベントエディットを行う対象となる楽器パート (“Recorded Data” または “Empty” の状態のパート) を選びます。

- 次の操作中、または操作を行った後の楽器パートに対して、イベントエディットが可能です。
 - 104ページ「既存のリズムを編集するには」の操作中の“Recorded Data”または“Empty”状態のパート
 - 107ページ「リズム全体を新規作成するには」の操作中の“Recorded Data”または“Empty”状態のパート
 - 116ページ「リズムに含まれるすべてのレックエリアをクリアするには」、116ページ「伴奏パターンに含まれる全楽器パートのレックエリアをクリアするには」、114ページ「楽器パートのレックエリアをクリアするには」の操作を行った後の、“Empty”状態のパート
 - 115ページ「プリセットまたはユーザーリズムの楽器パートデータをレックエリアにコピーするには」の操作を行った後の、“Recorded Data”状態のパート

2. ボタンR-13 (FUNCTION) を押しながらボタン C-5 (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 “EventEdit” に●を移動し、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。画面の表示内容について詳しくは、110ページ「イベントエディット画面の見かた」をご参照ください。



4. 次の操作を行います。

これをするには:	この操作を行う (すべて手順2から操作を開始してください):
記録済みのイベントデータの設定値を変更する	90ページ「既存のイベントを編集するには」
単一のイベントを削除する	91ページ「単一のイベントを削除するには」
編集対象パート内のすべてのイベントを削除する	91ページ「トラック内のすべてのイベントを削除するには」
編集対象パート内の指定範囲のイベントを削除する	95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」
イベントを挿入する	92ページ「イベントを挿入するには」
指定範囲のイベントを任意の位置にコピーする	93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」
単一のノートイベントをクオンタイズする	94ページ「単一のノートイベントをクオンタイズするには」
編集対象パート内のすべてのノートイベントをクオンタイズする	94ページ「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」
編集対象パート内の指定範囲のノートイベントをクオンタイズする	95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」

これをするには:	この操作を行う(すべて手順2から操作を開始してください):
ピッチベンダーイベントを削除する	95ページ「ピッチベンダーイベントを削除するには」
ノートイベントをステップ入力する	98ページ「ステップ入力を行うには」※1
編集対象パート内に含まれるノートイベントのペロシティー(強さ)を一括して調整する	96ページ「ノートイベントのペロシティー値を調整するには」
編集対象パート内に含まれるノートイベントのゲートタイム(長さ)を一括して調整する	97ページ「ノートイベントのゲートタイム値を調整するには」
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	90ページ「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)」※2

※1 インプットメニュー項目の“SysTrack”は、パターンシーケンサーのイベントエディットにはありません。

※2 ビューセレクトの設定項目は、“Note”、“PitchBend”、“Modulation”の3つです。

楽器パートの再生設定を行う (パートパラメーター)

現在編集または作成中の楽器パートが、再生時(ユーザーリズムとして保存した後で自動伴奏として鳴らしたとき)にどのように鳴るかを設定します。設定は、エディットメニューの“PartPara”(パートパラメーター)を使って行います。

重要

- パートパラメーターの設定は、楽器パートの状態(100ページ)が“Recorded Data”または“Empty”の場合に実行できます。“Fix Data”の場合は、実行できません。

パターンシーケンサーのパートパラメーターを設定するには

- パターンシーケンサー画面で、パートパラメーターを設定したい楽器パート(“Recorded Data”または“Empty”の状態のパート)を選びます。
- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-5(EDIT)を押して、エディットメニューを表示します。

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

- “Part Para”画面が表示されます。



- 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。

- 各設定項目について詳しくは、113ページ「パターンシーケンサーのパートパラメーター詳細」をご参照ください。
- ドラム、パーカッションの各パートについては、バンドレンジのみ設定できます。

表示:項目名	設定値の範囲
Table:コード変換テーブル	01 - 19
BreakPoint:ブレイクポイント	C - B
Invert:インバージョン	oFF, on, 7th
Retrigger:リトリガー	oFF, on
BendRange:バンドレンジ	00 - 12

- 設定が済んだら、ボタンR-15(EXIT)を2回押しします。

- パターンシーケンサー画面に戻ります。

パターンシーケンサーのパートパラメーター詳細

■ Table(コード変換テーブル)

各伴奏パターンの記録は、通常Cメジャー(ルートがC、タイプがメジャーのコード)で行います*。一方、自動伴奏の演奏時は、Cメジャー以外のルートやタイプのコードが再生できます。これは本機が、Cメジャーで記録されているデータを、異なるルートやタイプのコードに変換しているためです。変換時には、どんなルートやタイプのコードを指定してもなるべく音楽的に自然に演奏されるように、楽器パートや音楽のジャンルに応じた補正も行われます。この補正に使われるのが「コード変換テーブル」です。

※レックメニューの“PlayChord”の設定によります。詳しくは、103ページ「伴奏パターンの記録設定を行うには(レックメニュー)」をご参照ください。

コード変換テーブルは、下記の19種類から選ぶことができます。

番号	テーブル名	伴奏パターン	楽器パート	内容
01	Bass Basic	※1	ベース	ベースパートに通常使用。
02	Bass f-root	※1	ベース	01番のバリエーション。コードを切り替えた時に最初のノートを強制的にルート音にする。
03	Bass 7th	※1	ベース	7thコードで記録したベースパートに使用。
04	Bass 7th f-root	※1	ベース	03番のバリエーション。コードを切り替えた時に最初のノートを強制的にルート音にする。
05	Chord Basic	※1	コード	コードパートに通常使用。
06	Chord Var2	※1	コード	テンションコードがあるコードパートに使用。
07	Chord Var3	※1	コード	演奏時に7thコードを指定すると5度の音が7度の音に変換される。例えばC7の場合、G音がBb音になる。
08	Chord Var4	※1	コード	05番のバリエーション。
09	Chord 7th	※1	コード	7thコードで記録したコードパートに使用。
10	Chord Minor	※1	コード	マイナーコードで記録したコードパートに使用。
11	Phrase	※1	コード	メジャースケール等のフレーズで記録したコードパートに使用。
12	Chord Minor	※1	ベース	マイナーコードで記録したベースパートに使用。
13	Chord Minor f-root	※1	ベース	12番のバリエーション。コードを切り替えた時に最初のノートを強制的にルート音にする。
14	Penta Phrase	※1	コード	ペンタトニックスケールフレーズで記録したコードパートに使用。
15	Intro n-minor	※2	ベース/コード	演奏時にマイナーコードを指定するとナチュラルマイナーに変換される。
16	Intro m-minor	※2	ベース/コード	演奏時にマイナーコードを指定するとメロディックマイナー(上行系)に変換される。
17	Intro h-minor	※2	ベース/コード	演奏時にマイナーコードを指定するとハーモニックマイナーに変換される。
18	Intro no Change	※2	ベース/コード	演奏時のコード指定に応じたマイナー/メジャー変換をせず、記録されたオリジナルのまま。
19	Intro dorian	※2	ベース/コード	演奏時にマイナーコードを指定するとドリアンスケールに変換される。

※1 ノーマル/ノーマルフィルイン/バリエーション/バリエーションフィルイン用

※2 イントロ/エンディング用

■ BreakPoint(ブレイクポイント)

CからBまでのどのキーを境に、自動伴奏のベースとコードの演奏音を1オクターブ下げるか指定します。

例えばFを指定すると、Cメジャーによる記録音がC3E3G3(ドミソ)のとき、コード入力鍵盤でのコード指定がDのときD3F#3A3(1音ずつ上のレファ#ラ)、EのときE3G#3B3(1音ずつ上のミソ#シ)、FのときF2A2C3(1オクターブ下のファラド)になります。

■ Invert(インバージョン)

自動伴奏の演奏時に、コードを転回形(「ドミソ」という和音に対する「ミソド」や「ソドミ」)で鳴らすかどうかを指定します。例えばCメジャーで記録した元のコードが「ドミソ」の場合、再生時にコード入力鍵盤でFを指定すると、この設定が“oFF”ならば平行移動で「ファラド」、「on”(または“7th”)ならば「ドミソ」に近い転回形に変換されて「ドファラ」が鳴ります。“on”(または“7th”)にすると、再生されるコードの音の移動が小さくなるので、伴奏がより自然な感じになります。

なお“7th”は、記録をC7コードで行い(“PlayChord”設定※: “C7”)、コード変換テーブルとして“09”を選択した場合に限り、“on”の代わりに選んでください。

※“PlayChord”はレックメニューに含まれる設定項目です。詳しくは、103ページ「伴奏パターン」の記録設定を行うには(レックメニュー)」をご参照ください。

メモ

- この設定を“on”(または“7th”)にした場合は、“BreakPoint”(ブレイクポイント)の値を“C”にしてください。

■ Retrigger(リトリガー)

自動伴奏の演奏時にコードを変更したとき、その時点で鳴っていた変更前のコード指定による伴奏音を、変更後のコードでも、変更したタイミングで再発音するかどうかを指定します。

“on”にすると再発音し、“oFF”にすると再発音しません。

■ BendRange(ベンドレンジ)

ピッチベンダー操作時のベンドレンジを半音単位で設定します。

楽器パート単位の操作

楽器パートのレックエリアをクリアするには

1. パターンシーケンサー画面で、ボタンL-12(INTRO)～ボタンL-15(SYNCHRO/ENDING)を使って伴奏パターンを選びます。
 - ここで選択した伴奏パターンに含まれる楽器パートのレックエリアが、クリアの対象となります。
 - イントロまたはエンディングを選択した場合、全パートがレックエリア(パートの状態が“Recorded Data”または“Empty”)のときに限り、以下の操作が可能です。
2. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-5(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“PartEdit”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
 - “Part Edit”画面が表示されます。
4. “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 Part”画面が表示されます。



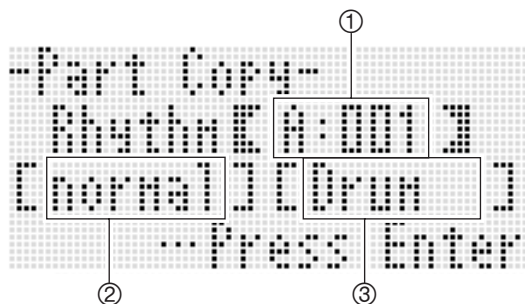
5. ボタンR-17(<、>)を使ってレックエリアをクリアする楽器パートを指定し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
6. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、クリアするにはボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルするにはボタンR-14の(NO)を押します。
 - ボタンR-14の(YES)を押すと、手順5で指定した楽器パートは“Empty”になります。

プリセットまたはユーザーリズムの楽器パートデータをレックエリアにコピーするには

重要

- コピーされるデータは、ノートイベントだけです。
- 伴奏パターンとしてイントロまたはエンディングを選ぶと、この操作はできません。
- コピー先の楽器パートとしてパーカッションまたはドラムを指定した場合は、コピー元としてパーカッションまたはドラムが指定できます。また、コピー先としてベースまたはコード1～コード5を指定した場合は、コピー元としてベースまたはコード1～コード5が指定できます。これ以外の組み合わせでは、コピーできません。

1. パターンシーケンサー画面で、ボタンL-13 (NORMAL/FILL-IN) またはボタンL-14 (VARIATION/FILL-IN) を使って伴奏パターンを、ボタンR-17 (<、>) を使って楽器パートを、それぞれ選びます。
 - ここで選んだ伴奏パターン/楽器パートのレックエリアが、データのコピー先となります。
2. ボタンR-13 (FUNCTION) を押しながらボタンC-5 (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“PartEdit”に●を移動し、ボタンR-16 (ENTER) を押します。
 - “Part Edit”画面が表示されます。
4. ボタンR-17 (V) を使って“Copy”に●を移動し、ボタンR-16 (ENTER) を押します。
 - “Part Copy”画面が表示されます。



5. コピー元として指定したいリズムの番号、伴奏パターン、および楽器パートを指定します。

- ボタンR-17 (Λ、V、<、>) 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	設定値の範囲
①コピー元リズム番号	A:001 - F:100
②コピー元伴奏パターン	normal(ノーマル)、 nrmFil(ノーマルフィルイン)、 Variat(バリエーション)、 VarFil(バリエーションフィルイン)
③コピー元パート	Percus(パーカッション)、 Drum(ドラム)、Bass(ベース)、 Chord1 ~ Chord5 (コード1～コード5)

6. 指定が済んだら、ボタンR-16 (ENTER) を押しします。
7. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、コピーを実行するにはボタンR-14の (YES) を、操作をキャンセルするにはボタンR-14の (NO) を押しします。
 - コピー後の楽器パートの状態は“Recorded Data”になります。

伴奏パターン単位/リズム単位の操作

伴奏パターンに含まれる全楽器パートのレックエリアをクリアするには

1. パターンシーケンサー画面でボタンR-13 (FUNCTION)を押しながらボタンC-5(EDIT)を押して、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“ElementEdit”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
 - “ElementEdit”画面が表示されます。
3. “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 Element”画面が表示されます。



4. ボタンR-17(<、>)を使ってクリアする伴奏パターンを指定し、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、クリアするにはボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルするにはボタンR-14の(NO)を押します。
 - ボタンR-14の(YES)を押すと、手順4で指定した伴奏パターンの全楽器パートが“Empty”になります。

伴奏パターンの小節数と拍子を設定するには

重要

• 次の操作は、伴奏パターンの楽器パートすべてが“Empty”の場合のみ可能です。

1. パターンシーケンサー画面でボタンR-13 (FUNCTION)を押しながらボタンC-5(EDIT)を押して、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“ElementEdit”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
 - “ElementEdit”画面が表示されます。
3. ボタンR-17(Λ、V)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	設定値の範囲
Measure:小節数	イントロ、エンディング:01 - 16 ノーマル、バリエーション:01 - 16 ノーマルフィルイン、バリエーション フィルイン:01 - 02
Beat:拍子	2/4 - 4/4 - 8/4, 2/8 - 16/8

4. 設定後、パターンシーケンサー画面に戻るには、ボタンR-15(EXIT)を2回押します。

リズムに含まれるすべてのレックエリアをクリアするには

1. パターンシーケンサー画面でボタンR-13 (FUNCTION)を押しながらボタンC-5(EDIT)を押して、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“AllEdit”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
 - “All Edit”画面が表示されます。
3. “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。
4. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、クリアするにはボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルするにはボタンR-14の(NO)を押します。
 - ボタンR-14の(YES)を押すと、全伴奏パターンの全楽器パートが“Empty”になります。

オーディオ録音／再生機能を使う

本機から出力されるすべての音をそのまま、メモリーカード上のオーディオファイルに録音することができます。オーディオファイル1つあたりの録音時間は、最長で約13分です。1枚のメモリーカードにつき、最大20(カード容量によって異なる)のオーディオファイルへの録音が可能です。

重要

- ここで説明する機能を使うには、容量2GB～32GBの、SDHCメモリーカードまたはSDメモリーカード(市販品)が必要です(131ページ)。
- オーディオ録音時はメモリーカードに対して消去動作と書き込み動作を同時に行っているため、メモリーカードの個体差によって正しく録音されない場合があります。正しく録音されない場合は録音ファイル番号を変更するか、別のメモリーカードをご使用ください。

オーディオ録音／再生機能でできること

オーディオ録音

オーディオ録音機能では、本機からの出力音を、デジタルサンプリングデータとして記録します。記録結果は、メモリーカード上のオーディオファイルとして保存されます。

■ 鍵盤演奏やソングの再生を録音

次のような演奏を、そのまま録音できます。

- リズムモードでの鍵盤演奏
レイヤーやスプリットを使った演奏、自動伴奏やミュージックプリセットを使った演奏が録音できます。録音中のレジストレーション呼び出しや、エフェクト操作、ミキサー操作も可能です。
- ソングシーケンサーモードでのソングの再生
ソングシーケンサーで記録したソングの再生をそのまま録音することができます。ソングの再生中に可能な操作は、録音中でもほぼ可能です。

■ 外部機器からの入力音声を録音

端子T-6(MIC IN)と端子T-4(INST IN)に接続した外部機器からの入力音が、本機の演奏音や再生音とともに録音されません。

本機の内蔵音源からの音や外部機器からの音が、それぞれどのような経路で出力されるかについて詳しくは、28ページ「エフェクトの構成について」のブロック図をご参照ください。

メモ

- 端子T-5(AUDIO IN)からの入力音は、録音されません。

オーディオ再生

本機で録音したオーディオファイルや、パソコンを使って変換したオーディオファイル*を再生することができます。再生に合わせて、鍵盤演奏を行うことも可能です。

*変換には、専用のアプリケーションソフト(データマネージャー)を使います。詳しくは、141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。

オーディオファイルのパソコンへの保存

専用のアプリケーションソフト(データマネージャー)を使うことで、パソコンからもメモリーカード上のオーディオファイルにアクセスできます。オーディオファイルをパソコンのローカルディスクに保存したり、パソコン上で再生可能な形式に変換することができます。詳しくは、141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。

オーディオ録音／再生機能に関するご注意

録音中/再生中の制約について

オーディオの録音中および再生中は、次の操作はできません。

- ユーザーリズムの編集(101ページ)
- ユーザー音色の編集(44ページ)
- ドローバーオルガン音色の編集(50ページ)
- ユーザーDSPの編集(32ページ)
- ユーザープリセットの編集(56ページ)
- ソングシーケンサー(66ページ)を使った記録操作と編集操作
- レジストレーションへの登録操作(64ページ)
- カードモード(132ページ)の操作

また上記以外にも、一部実行できない操作があります。

メモリーカードに関するご注意

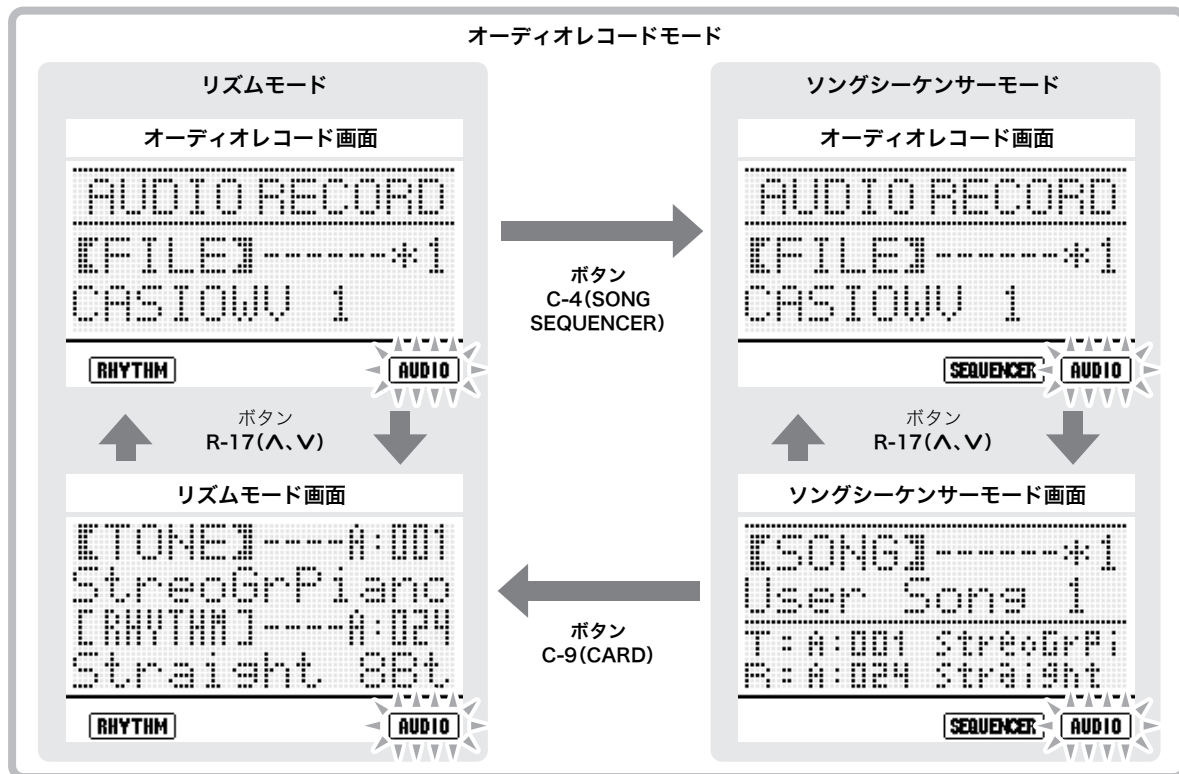
- 録音中や再生中は、本機に装着されたメモリーカードに触れないでください。静電気による誤動作、カード上のデータの破損や、カードそのものが使用できなくなる恐れがあります。メモリーカードに触れる際は、録音や再生が停止していることをご確認ください。
- 本機でメモリーカードをフォーマットすると、オーディオ録音時に使用する容量をあらかじめ確保するため、カードの容量が減ります。減る容量は、フォーマット時に指定するオーディオ録音の数によって異なります(131ページ)。本機でフォーマットしたメモリーカードをパソコンなどで開くと、ファイルがないのに容量が減ったように見えますが、メモリーカードの不具合ではありません。

オーディオ録音を行う

オーディオ録音時のモードについて

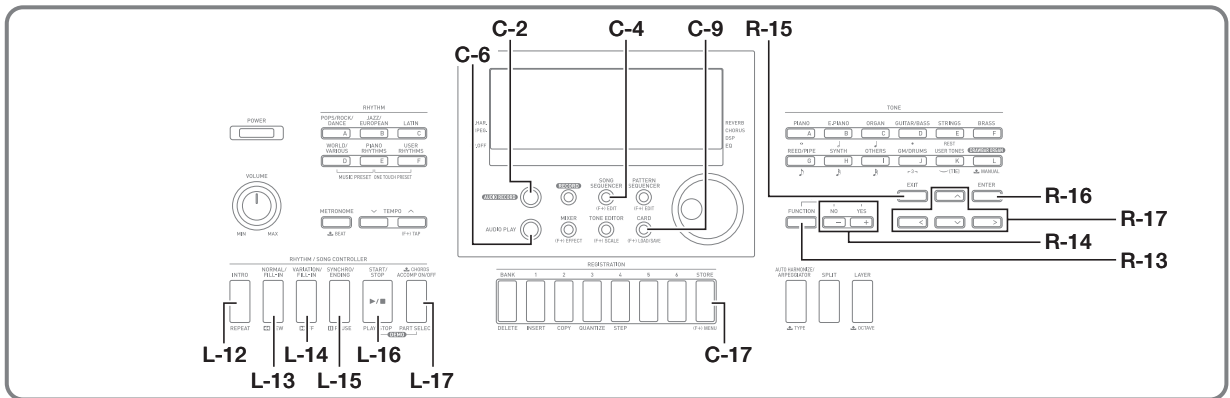
リズムモード、またはソングシーケンサーモードでの演奏を録音できます。

- オーディオ録音は「オーディオレコードモード」で行いますが、下図のように、オーディオレコードモード内でリズムモードとソングシーケンサーモードの間で移動することができます。現在どちらのモードにいるかは、**(RHYTHM)**と**(SEQUENCER)**のどちらのインジケーターが点灯しているかで確認します。



- オーディオレコードモードでは、通常「オーディオレコード画面」が表示されていますが、リズムモードやソングシーケンサーモードの操作を行うために、一時的にこれらのモードの画面に切り替えることができます。画面の切り替えは、ボタン**R-17(▲、▼)**を使って行います。
- オーディオレコードモードでリズムモードとソングシーケンサーモードの間で移動するには、ボタン**C-9(CARD)**とボタン**C-4(SONG SEQUENCER)**を使います。

モード間の移動や画面の切り替えの操作について詳しくは、121ページ「録音の待機中や録音中のモード間移動と画面切り替えについて」をご参照ください。



オーディオ録音前の準備

- 117ページ「オーディオ録音」を参照し、どのような演奏を録音するか決めます。
- 録音時にマイクやCDプレーヤーなどの外部機器を音源として使いたい場合は、本機と外部機器の電源を切った状態で、それらの機器を本機に接続します。
 - 詳しくは11ページ「外部機器やマイクからの音を本機のスピーカーから出力するには」をご参照ください。
- 本機の電源を入れます。
- メモリーカードを本機でフォーマットします。
 - 詳しくは、133ページ「カードをフォーマットする」をご参照ください。
- ボタンR-15(EXIT)を押して、カードモードからリズムモードに戻ります。
 - すでに本機でフォーマット済みのメモリーカードがある場合は、手順4～5の操作を行う代わりに、そのカードをカードスロット(T-1)に挿入してください。詳しくは、132ページ「カードを本機に入れる・取り出す」をご参照ください。

以上で録音の準備は完了です。引き続き、次の「リズムモードの演奏を録音するには」または121ページ「ソングシーケンサーモードの演奏を録音するには」の操作を行ってください。

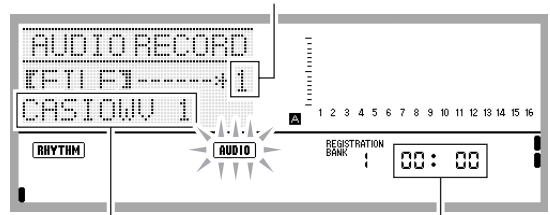
リズムモードの演奏を録音するには

- 119ページ「オーディオ録音前の準備」を行います。
 - この時点で、本機はリズムモードです。
- 音色やリズムの選択など、録音する曲のための設定を行います。
- ボタンC-2(AUDIO RECORD)を押します。



- AUDIOインジケーターが点滅を開始します。これは、オーディオレコードモードに入ったことを表します。
- ボタンC-2(AUDIO RECORD)は、点滅を開始します。これは、オーディオ録音の待機中を表します。
- 次のようなオーディオレコード画面が表示されます。

オーディオファイル番号



オーディオファイル名

タイムカウンター表示(分:秒)

- タイムカウンター表示は、録音開始からの経過時間を「分:秒」の形式で表示します。必要に応じて、この表示を「テンポ、小節、拍」の表示に切り替えることができます。
- オーディオファイル番号に「*」が付いている場合は、そのファイルが録音済みデータを含んでいることを表します。録音済みのデータがあるオーディオファイルを選んで録音を開始すると、以前のデータは新しいデータで上書きされます。

4. 必要に応じて、タイムカウンター表示を「テンポ、小節、拍」表示に切り替えます(タイムカウンター表示のままで良い場合は、手順5に進んでください)。

(1) ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタン

C-17(MENU)を押します。

次のような画面が表示されます。



(2) ボタンR-17(V)を使って“Measure Beat”に【**▲**】を移動し、ボタンR-15(EXIT)を押します。

タイムカウンター表示が「テンポ、小節、拍」表示に切り替わります。

タイムカウンター表示に戻したい場合は、(2)でボタンR-17(▲)を使って“Recording Time”に【**▲**】を移動し、ボタンR-15(EXIT)を押します。

5. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使ってオーディオファイル番号を選択します。

6. 録音を開始するには、ボタンC-2(AUDIO RECORD)を押します。

- 手順5で“*”が付いていないファイル番号を選択した場合は、ボタンが点滅から点灯に変わり、録音が始まります。演奏を始めてください。



- 手順5で“*”が付いているファイル番号を選択した場合は、ファイルを書き換えて良いかを確認する次のような画面が表示されます。



ファイルを書き換えたくない場合は、ボタンR-14の(NO)を押します。手順5の状態に戻るため、別のオーディオファイル番号を選び直すことができます。

ファイルを書き換えて良い場合は、ボタンR-14の(YES)を押します。録音が始まり、ボタンC-2(AUDIO RECORD)が点滅から点灯に変わります。演奏を始めてください。

7. 録音を終了するには、もう1度ボタンC-2(AUDIO RECORD)を押します。

- ボタンが点灯から消灯に変わり、録音が終了します。
- (AUDIO)インジケータは点滅から点灯に変わります。これは、オーディオプレイモードに入ったことを表します。
- ここでボタンL-16(PLAY/STOP)を押すと、今録音を終了したオーディオファイルの再生が開始されます。オーディオファイルの再生について詳しくは、122ページ「オーディオ再生を行う」をご参照ください。
- オーディオプレイモードから出るには、ボタンC-6(AUDIO PLAY)を押します。

メモ

- オーディオ録音の待機中はボタンR-15(EXIT)を押して、オーディオレコードモードから出ることができます。
- 手順4でタイムカウンター表示を「テンポ、小節、拍」に変更した場合は、ソング(ソングシーケンサーモード時)またはリズム(リズムモード時)の再生が開始された時点で、カウントアップが開始されます。
- 録音可能時間が残り30秒を切ると、タイムカウンター表示(または「テンポ、小節、拍」表示)が点滅を開始します。そのまま録音を続けると、録音可能時間に到達すると同時に自動的に録音が終了します。

ミュージックプリセットを使った演奏を録音するには

- 119ページ「オーディオ録音前の準備」を行います。
 - この時点で、本機はリズムモードです。
- 52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4までの操作を行います。
 - ミュージックプリセットの演奏の待機状態になります。
- 119ページ「リズムモードの演奏を録音するには」の手順3～6の操作を行い、録音を開始します。
- 52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5～7の操作を行います。
- 録音を終了するには、ボタンC-2(AUDIO RECORD)を押します。

ソングシーケンサーモードの演奏を録音するには

- 119ページ「オーディオ録音前の準備」を行います。
 - この時点で、本機はリズムモードです。
- 77ページ「記録したソングを再生するには」の手順3までの操作を行い、ソングの再生ができる状態にします。
 - この時点で、本機はソングシーケンサーモードです。
- 119ページ「リズムモードの演奏を録音するには」の手順3～6の操作を行い、録音を開始します。
- ボタンL-16(START/STOP)を押して、ソングの再生を開始します。
- 録音を終了するには、ボタンC-2(AUDIO RECORD)を押します。

録音の待機中や録音中のモード間移動と画面切り替えについて

次の操作で、モード間での移動や画面の切り替えができます。

■リズムモード時((RHYTHM)インジケータの点灯中)の操作

リズムモード内での操作

- ボタンR-17(Λ, V)を使って、オーディオレコード画面とリズムモードの画面の間で切り替えることができます。
- オーディオレコード画面でボタンC-9(CARD)を押すと、リズムモードの画面に切り替わります。

リズムモードからソングシーケンサーモードに移る操作

- オーディオレコード画面(またはリズムモードの画面)でボタンC-4(SONG SEQUENCER)を押すと、ソングシーケンサーモードの画面に切り替わります((RHYTHM)インジケータが消灯し、(SEQUENCER)インジケータが点灯)。

■ソングシーケンサーモード時((SEQUENCER)インジケータの点灯中)の操作

ソングシーケンサーモード内での操作

- ボタンR-17(Λ, V)を使って、オーディオレコード画面とソングシーケンサーモードの画面の間で切り替えることができます。
- ソングシーケンサーモードの画面でボタンC-4(SONG SEQUENCER)を押すと、オーディオレコード画面に切り替わります。

ソングシーケンサーモードからリズムモードに移る操作

- オーディオレコード画面(またはソングシーケンサーモードの画面)でボタンC-9(CARD)を押すと、リズムモードの画面に切り替わります((SEQUENCER)インジケータが消灯し、(RHYTHM)インジケータが点灯)。
- オーディオレコード画面でボタンC-4(SONG SEQUENCER)を押すと、リズムモードに移動します((SEQUENCER)インジケータが消灯し、(RHYTHM)インジケータが点灯)。このとき、画面は変化しません。

オーディオ再生を行う

メモ

- オーディオ再生の操作は、リズムモードまたはソングシーケンサーモードから開始できます。カードモードからは開始できません。
- オーディオ再生に合わせて通常の鍵盤演奏、レイヤーやスプリットを使った演奏が可能です。UPPER 1、UPPER 2、LOWER各パートの音色を選択する操作は、リズムモードでの操作と同じです。詳しくは、13ページ「音色(トーン)を選ぶ」および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。
- オーディオ再生中の本機の最大同時発音数は、最大で2音減ります。
- オーディオ再生の待機中、およびオーディオ再生中は、リズムの演奏やソングシーケンサーのソングの再生はできません。
- オーディオ再生時のタイムカウンター表示は、録音時の表示とはずれが生じます。

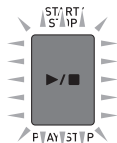
再生可能なオーディオファイル

本機で録音したオーディオファイルや、パソコンを使って変換したオーディオファイル*を再生することができます。
*変換には、専用のアプリケーションソフト(データマネージャー)を使います。詳しくは、141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。

録音したオーディオファイルを再生するには

1. ボタンC-6(AUDIO PLAY)を押します。

- AUDIO**インジケーターが点灯し、その他のモードを表すインジケーター(**RHYTHM**)または(**SEQUENCER**)は消灯します。これは、オーディオプレイモードに入ったことを表します。
- ボタンL-16(PLAY/STOP)が点滅します。これは、オーディオ再生の待機中を表します。



- 次のようなオーディオプレイ画面が表示されます。



- オーディオファイル番号に「*」が付いている場合は、そのファイルが録音済みデータを含んでいることを表します。

2. ダイヤルまたはボタンR-14(-,+)を使って、「*」が付いているオーディオファイル番号を選択します。

3. 必要に応じて、次の操作を行います。

これをするには:	この操作を行う:
任意の位置(分:秒)から再生を開始する	ボタンL-14(▶▶FF)およびボタンL-13(◀◀REW)を使って、タイムカウンター表示を、再生を開始したい分:秒に合わせる。
センター定位のキャンセル*	ボタンL-17(PART SELECT)を押す。

*詳しくは、123ページ「センター定位のキャンセルについて」をご参照ください。

4. ボタンL-16(PLAY/STOP)を押します。

- オーディオファイルの再生が開始され、ボタンが点滅から点灯に変わります。また、タイムカウンター表示がカウントアップを開始します。
- 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:
早送りする	ボタンL-14(▶▶FF)を押したままにする。 または、ダイヤルを右に回す*。
早戻しする	ボタンL-13(◀◀REW)を押したままにする。 または、ダイヤルを左に回す*。
一時停止する	ボタンL-15(PAUSE)を押す。
一時停止中の再生を再開する	ボタンL-15(PAUSE)を押す。
再生音の音量を下げる	ボタンR-14(-)を押す(ボタンR-14(-, +)を押すと現れる音量設定画面が表示されている間は、ダイヤルを左に回す操作も可能)。
再生音の音量を上げる	ボタンR-14(+)を押す(ボタンR-14(-, +)を押すと現れる音量設定画面が表示されている間は、ダイヤルを右に回す操作も可能)。
センター定位をキャンセルする*	ボタンL-17(PART SELECT)を押す。

※ダイヤルの操作は、オーディオプレイ画面の表示中のみ可能です。

- 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(PLAY/STOP)を押します。

5. オーディオプレイモードから出るには、ボタンC-6(AUDIO PLAY)を押します。

- 手順1の操作を行う前のモード(リズムモードまたはソングシーケンサーモード)に戻ります。









メモ

- オーディオ再生の待機中はボタンR-15(EXIT)を押して、オーディオプレイモードから出ることができます。
- 上記の操作中はボタンC-6(AUDIO PLAY)を押して、オーディオプレイモードから出ることができます。

■ センター定位のキャンセルについて

センター定位をキャンセルすると、パソコンを使ってメモリーカードに保存した、一般的なボーカル入り楽曲のオーディオファイルを再生するときに、ボーカル音だけをカットする効果があります。カラオケとしてご利用いただけますが、効果の度合いは再生するオーディオファイルによって異なります。

ボタンL-17(PART SELECT)を押すたびに、センター定位キャンセル状態と、通常の状態(キャンセルしていない状態)の間で切り替わります。現在の状態は、レベルメーター部のグラフィックで確認できます。

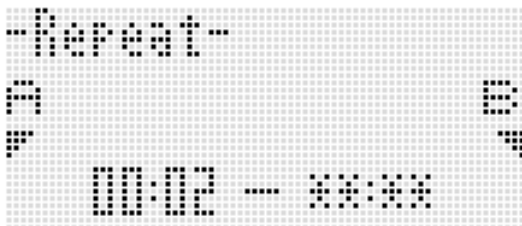
状態	再生待機中	再生中
通常の状態		  
センター定位キャンセル中		  

メモ

- 41ページ「MIC/INSTパラメーター (External MIC IN/INST IN <EXT(M/I)>)」の“Pan”の設定が0(初期値)の場合、端子T-6(MIC IN)、端子T-4(INST IN)に接続した外部機器から録音した音全体に対して、センター定位のキャンセルが働きます。

特定の区間を指定して繰り返し再生するには

- 122ページ「録音したオーディオファイルを再生するには」の手順4までの操作を行い、再生を開始します。
- 繰り返し再生の開始点にしたい位置で、ボタンL-12(REPEAT)を押します。
 - 次のような画面に設定された開始点(分:秒)が表示され、(REPEAT)インジケータが点滅します。



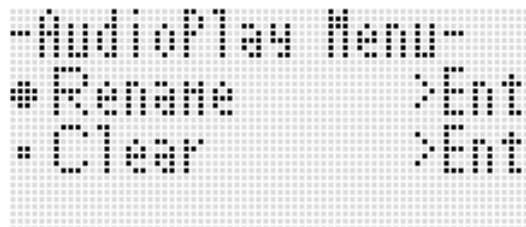
- 繰り返し再生の終了点にしたい位置で、ボタンL-12(REPEAT)を押します。
 - ボタンを押すと同時に手順2で指定した開始点に戻り、繰り返し再生が開始されます。このとき、次のような画面に設定された終了点(分:秒)が表示され、数秒後に元のオーディオプレイ画面に戻ります。



- 繰り返し再生中は、(REPEAT)インジケータが点灯します。
 - 繰り返し再生中に可能な操作は、通常の再生時と同じです。詳しくは、122ページ「録音したオーディオファイルを再生するには」の手順4をご参照ください。
- 繰り返し再生をキャンセルするには、ボタンL-16(PLAY/STOP)を押していったん再生を停止してから、ボタンL-12(REPEAT)を押します。
 - (REPEAT)インジケータが消灯します。

オーディオファイルの名前を変更するには

- ボタンC-6(AUDIO PLAY)を押して、オーディオプレイモードに入ります。
- ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、名前を変更したいオーディオファイル番号を選択します。
- ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-17(MENU)を押して、オーディオプレイメニューを表示します。

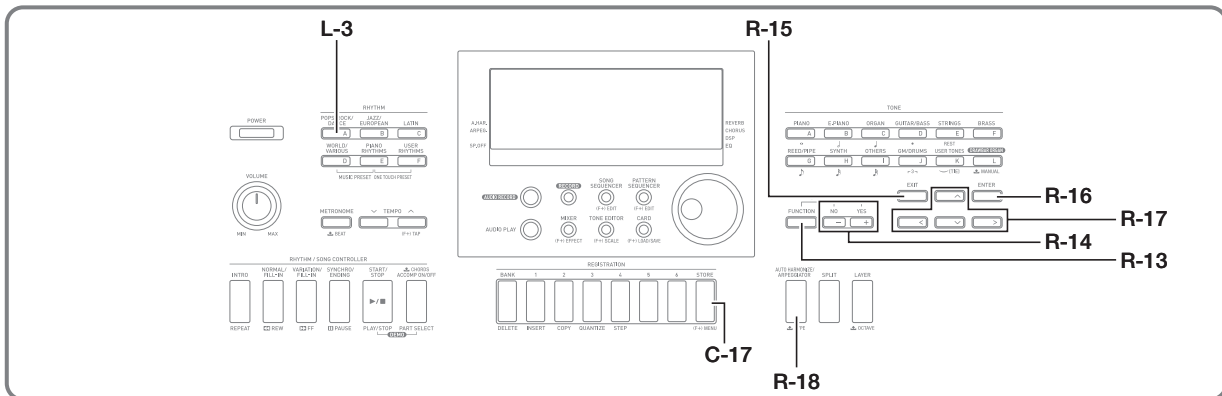


- "Rename"に●が表示されているので、そのままボタンR-16(ENTER)を押します。
 - "Rename"画面が表示されます。
- ボタンR-17(<、>)を使って、ファイル名の中から変更したい文字にカーソルを移動し、ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って文字を切り替えます。
 - 入力できる文字は、155ページ「入力可能文字一覧」をご参照ください。
 - スペースを挿入するには、ボタンR-14(-、+)を両方一緒に押します。
- ボタンR-16(ENTER)を押します。
- "Sure?"という確認メッセージが表示されるので、名前を変更するにはボタンR-14の(YES)を、操作をキャンセルしてオーディオプレイ画面に戻るにはボタンR-14の(NO)を押します。
 - ここでボタンR-14を押さずにボタンR-15(EXIT)を押すと、手順5の画面に戻ることができます。

オーディオファイルのデータをクリア(またはオーディオファイルを削除)するには

1. ボタンC-6(AUDIO PLAY)を押して、オーディオプレイモードに入ります。
2. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、クリアまたは削除したいオーディオファイル番号を選択します。
 - ファイル内のオーディオデータをクリアする場合は、001から、メモリーカードのフォーマット時に指定したオーディオファイル数と同じ番号まで選択することができます(ファイル自体は削除されません)。
 - ファイルを削除する場合は、上記以降のオーディオファイル(パソコン上のデータマネージャー※を使ってメモリーカードに保存したオーディオファイル)を選択することができます。
※詳しくは141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。
3. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながらボタンC-17(MENU)を押して、オーディオプレイメニューを表示します。
4. ボタンR-17(V)を使って“Clear”(または“Delete”)に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
5. 確認画面が表示されるので、処理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にはボタンR-14の(NO)を押します。

ファンクションの設定



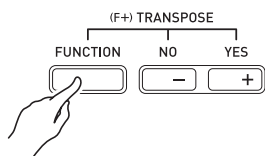
ファンクションには、機器全体のチューニング、イコライザー、タッチ調整、ローカルコントロールON/OFFなど、本機共通で比較的使用頻度の低い設定項目が含まれています。また、メモリーカードに対する一部の操作(フォーマットなど)も、ここに含まれます。

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、127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。
- チューニングの値を変更しても、オーディオ再生(122ページ)には影響しません。

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、130ページ「AutoResume (自動復元)」および130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、64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

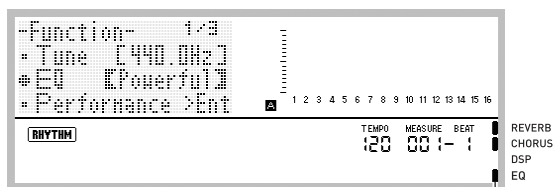
メモ

- チューニングの値を変更しても、オーディオ再生(122ページ)には影響しません。

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



点灯

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-17(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 : ソステナ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、オートハーモニ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. : オートハーモニズ

- 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 : 鍵盤を離し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)

レイヤーオンやスプリットオン(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(64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*”、呼び出したい場合は“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(64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”、呼び出したい場合は“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(132ページ)でボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-17(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(132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(132ページ)で楽曲ファイルを再生するとき、1曲を繰り返し再生したい場合は“on”、繰り返ししたくない場合は“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。

135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」、136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)

133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)

136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)

136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-           1/28#
*AccompVol. [115#]
*SongVol. [127]
*MetroVol. [100]
    
```



- 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(132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

AudioVol. (オーディオの音量)

オーディオ再生機能(117ページ)でオーディオファイルを再生する際の音量を調整します。
000 - 127*

MIDIグループ

```

-MIDI-
*KeyboardCh [01#]
*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 (アンプ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-           1/28#
*Speaker [on]
*Contrast [09]
*AutoPower [on]
    
```

Speaker (スピーカーON/OFF)

本機のスピーカーから音を鳴らす場合は“on*”、鳴らさない場合は“off”にします。“off”にした場合でも、端子T-9 (PHONES)や端子T-8(LINE OUT)からは音が出力されません。
本項目が“off”のときは、液晶画面のSP.OFFインジケーターが点灯します。

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ると、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、157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、157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、130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、157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

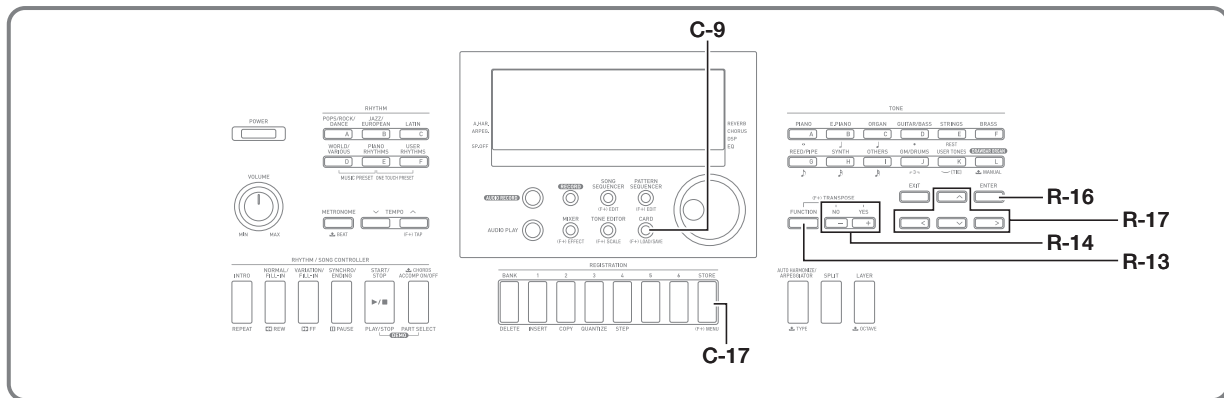
1. ボタンR-13(FUNCTION)を押して、ファンクション画面を表示します。
2. ボタンR-17(>、V)を使って“General”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
3. ボタンR-17(>、V)を使って“Initialize”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
 - 次のような“Initialize”画面が表示されます。

```

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

4. 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。
5. 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。

重要

- 以下のカードをご使用ください。
規格:SDHCメモリーカード、
またはSDメモリーカード
容量:2GB ~ 32GB
これ以外の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。



- 全データの保存/読み込みについては、135ページ「本機」の全データを一括してカードに保存するには、および136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 (137ページ)	SMFフォーマット0、1のMIDIファイル(MID)

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 (101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 (43ページ)	本機で編集した音色のデータ(TN7)
ユーザードローパー オルガン音色 (50ページ)	本機で編集したドローパーオルガン音色のデータ(DB7)
ユーザーDSP (32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 (56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 (66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 (64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、133ページ「本機」のデータをカードに保存する」および135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。

カードとカードスロットの取扱い上のご注意

❗ 重要

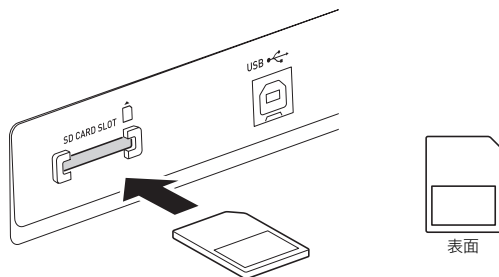
- カードに付属している取扱説明書の注意事項をお守りください。
- カードには、書き込み禁止スイッチがあります。誤ってデータを消さないようにしたいときに使用してください。
- 以下のような場所での保管や使用は避けてください。カード上のデータが壊れる場合があります。
 - 高温多湿、または腐食性のある場所
 - 強い静電気や電氣的ノイズの発生しやすい場所
- カードを抜き差しするときに、カードの接触面に直接触れないでください。
- データの保存処理中は、液晶画面に“Please Wait”と表示されますので、本機の操作を一切行わないでお待ちください。この表示中に本機の電源が落ちたりカードが抜かれたりすると、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、145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、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。



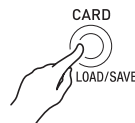
2. 取り出すときは、カードをさらに押し込みます。

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-9 (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。

```
[TONE] ---- A:001
StreoGrPiano
[CARD] -----
No Card
```

“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、137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、もう一度ボタンC-9 (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-9(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-17(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。

```

-PlayCardUtil-42/2
#CardFormat >Ent
*FileDelete >Ent
*FileRename >Ent
  
```

5. ボタンR-16(ENTER)を押します。

- オーディオ録音の最大録音数の入力画面が表示されます。

6. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、フォーマット後にカードに録音したいオーディオ録音の値を指定します。

- 2GBカードの場合最大14曲、4GB～32GBカードの場合最大20曲まで指定できます。
- 1曲につき約128MBのオーディオ録音領域がメモリーカード内に確保されます。
- カードに曲をなにも録音しない場合、最小の値の0を指定します。
- 曲数が増えるほど、カードフォーマットにかかる時間が長くなります。

7. フォーマット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。

- 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-9(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	1. ボタンL-8([F] USER RHYTHMS)を押す。 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。
ユーザー音色の1つ	1. ボタンR-11([K] USER TONES)を押す。 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。
ユーザーローバーオルガン音色の1つ	1. ボタンR-12([L] DRAWBAR ORGAN)を押す。 2. ダイヤルまたはボタンR-14(-、+)を使って、ユーザーローバーオルガン音色の番号(L:051～L:100)を指定する。
ユーザーDSPの1つ	1. 31ページ「DSPを使うには」の手順1～4の操作を行う。 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。
ユーザープリセットの1つ	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。 2. ボタンL-8([F] USER RHYTHMS)を押す。 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。

このデータを保存するには:	この操作を行う:
ソングシーケンサーのソングの1つ	1. ボタン C-4(SONG SEQUENCER) を押して、ソングシーケンサーモードに入る。 2. ダイアルまたはボタン R-14(-,+) を使って、ソングの番号を指定する。
レジストレーションの全バンク	ボタン C-10(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-9(LOAD/SAVE)**を押します。

- 次のような“Xxxx Load”^{※1}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)。



5. ボタン**R-17(V)**を押して、“Xxxx Save”^{※1}画面に切り替えます。



- 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”^{※2}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) ダイアルまたはボタン**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(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。

- ※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

1. ボタンC-9(CARD)を押して、カードモードに入ります。
2. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-17(MENU)を押します。
 - ファンクションの“Play/CardUtl”画面が表示されず。
3. 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。
4. “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、133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(133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

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-9(CARD)を押してカードモードから出ます。
3. 133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。
4. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-9(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)。



5. 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。
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、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

1. ボタンC-9(CARD)を押して、カードモードに入ります。
2. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-17(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。
3. ボタンR-17(Λ、V)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、135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

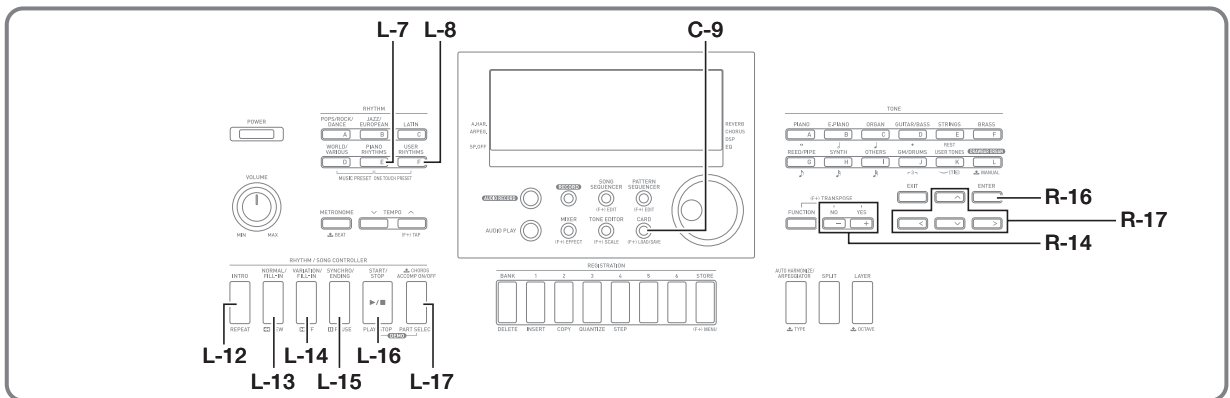
1. カードを本機のカードスロットに装着します。
2. ボタンC-9(CARD)を押して、カードモードに入ります。
3. ボタンR-13(FUNCTION)を押しながら、ボタンC-17(MENU)を押します。
 - ファンクションの“Play/CardUtil”画面が表示されます。
4. ボタンR-17(Λ、V)を使って“FileDelete”に●を移動し、ボタンR-16(ENTER)を押します。
 - 削除するファイルを指定する画面が表示されます。



5. ダイアルまたはボタン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-9(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-17(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(>、V)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. ダイアルまたはボタン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、ファイル名の中から変更したい文字にカーソルを移動し、ダイアルまたはボタン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。
- WAV形式のオーディオファイルは、パソコンのデータマネージャー(141ページ)を使ってファイルを変換すれば再生可能です。詳しくは、データマネージャーの操作マニュアルをお読みください。

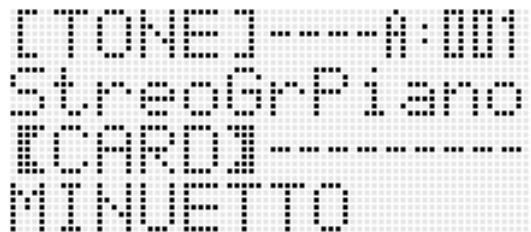
メモ

- 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(127ページ)とローカルコントロール(129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(133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-9(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(△、▽)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(△、▽)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(△、▽)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。



- 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. 138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PEAT再生が再開されます。
 - 別の楽曲ファイルを選択すると、リPEAT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

129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、126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

128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、126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
- Windows® 8 ※4
- Windows® 8.1 ※5
- Mac OS® X(10.3.9、10.4.11、10.5.X、10.6.X、10.7.X、10.8.X、10.9.X)

※1: Windows XP Home Edition

Windows XP Professional(32bit版)

※2: Windows Vista(32bit版)

※3: Windows 7(32bit版、64bit版)

※4: Windows 8(32bit版、64bit版)

※5: Windows 8.1(32bit版、64bit版)

• USB端子

重要

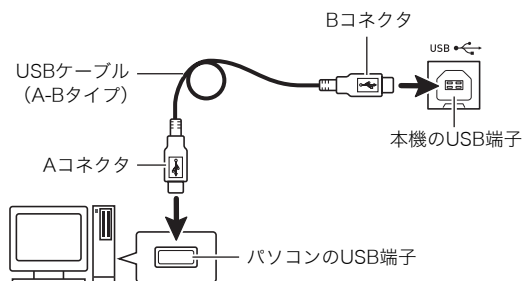
- 上記の対応OS以外のパソコンを接続すると、パソコンが故障する場合があります。絶対に接続しないでください。

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 8.1、Windows 8、
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、127～130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、156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(131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、142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141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、141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、131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"> 141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"> 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。 <p>または</p> <ol style="list-style-type: none"> 本機でフォーマットした容量2GB以上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。 135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。

データがここにある場合は:	この操作を行う:
容量2GB以上32GB以下のメモリーカード	<ol style="list-style-type: none"> 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"> 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。 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。 135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。
本機が対応していないメモリーカード(容量2GB未満のSDメモリーカードなど)	<ol style="list-style-type: none"> 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。 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2GB以上32GB以下のメモリーカード上の“MUSICDAT”フォルダにコピーする。 135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。 <p>または</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 141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"> 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。

エラーメッセージ一覧

表示	原因	解決方法
Format	<ol style="list-style-type: none"> 1. カードのフォーマットが本機に適合していない。 2. 容量が32GBより大きいカードを使っている。 3. SDXCカードを使用している。 4. カードが壊れている。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本機でカードをフォーマットする(133ページ)。 2. 32GB以下の容量のカードを使用する。 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。 4. 別のカードを使う。
Card Full	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(136ページ)。または別のカードを使う。
Card R/W	カードが壊れている。	別のカードを使う。
No Card	<ol style="list-style-type: none"> 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。 2. 操作の途中でカードが抜き差しされた。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. カードスロットにカードを正しくセットする。 2. 本機の操作中にはカードを動かさない。
No Data	<ol style="list-style-type: none"> 1. データが入っていない本機ユーザーエリア(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。 2. オーディオ再生のとき、空データのオーディオファイルを再生しようとした。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. データを記録してあるユーザーエリアを選ぶ。 2. 録音済みデータを含んでいるオーディオファイル番号(“*”が付いているファイル番号)を選ぶ。
No File	<ol style="list-style-type: none"> 1. カードの中に、“MUSICDAT”フォルダ(135ページ)がない。 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。 	<ol style="list-style-type: none"> 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(133ページ)。 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。
Not SMF0/1	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。
Protect	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。
Read Only	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"> • 別の名前に変えて保存する。 • 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。 • 別のカードを使う。
Size Over	<ol style="list-style-type: none"> 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。 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。 	<ol style="list-style-type: none"> 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。 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159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(100データ全体の容量)は、約128キロバイトです。
Wrong Data	<ol style="list-style-type: none"> 1. カードのデータが壊れている。 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。 	別のカードを使う。
Meas. Limit	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。

表示	原因	解決方法
Memory Full	<ol style="list-style-type: none"> 1. パターン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。 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。 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。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ある伴奏パターンのあるパートに新たなデータを記録したい場合は、他のパートや他の伴奏パターンをクリアする。イージーエディットを行いたい場合は、エラーメッセージが出たときとは異なるリズムを選択する。 2. 57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。 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。
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。
Card Size	カードの容量が小さすぎるため、オーディオ録音/再生機能を使うことができない。	2GB以上の容量のカードを使う。
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す。

困ったときは

症状	対策
付属品	
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。
電源	
電源が入らない。	<ul style="list-style-type: none"> 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)。 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)。 “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。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)。 ボタンR-2([B] E.PIANO)とR-5([E] STRINGS)と一緒に押しながら、ボタンL-1(POWER)を押す。
ボタンL-1(POWER)を押すと、液晶画面が一瞬点灯し、電源が入らない。	ボタンL-1(POWER)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)。
表示	
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。
音	
鍵盤を弾いても音が出ない。	<ul style="list-style-type: none"> 音量の設定(12ページ)を変えてみる。 本機背面の端子T-9(PHONES)にプラグが挿さっていないか確認する。 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)。
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L-17(ACCOMP ON/OFF)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(23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"> リズム番号のE:030~E:039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(24ページ)。 自動伴奏の音量の設定(129ページ)を確認して調整する。 リズム番号のF:001~F:100は、編集したリズムが保存されていない場合にはボタンL-16(START/STOP)を押しても自動伴奏がスタートしません(23ページ)。 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)。
メトロノームの音が鳴らない。	<ul style="list-style-type: none"> メトロノームの音量の設定(129ページ)を確認して調整する。 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)。
音が鳴りっぱなしで止まらなくなった。	<ul style="list-style-type: none"> 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)。 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)。
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64(音色によっては21~32)を超えると発生します。故障ではありません。
音量や音質が変わってしまった。	<ul style="list-style-type: none"> 音量の設定(12ページ)を変えてみる。 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)。 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)。
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"> タッチレスポンスの設定(127ページ)を変えてみる。 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)。
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。

症状	対策
<p>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。</p>	<p>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。</p>
<p>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)。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [TRANSPOSE]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。 • [SCALE]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。 • 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)。
<p>音の響きが急に変わったように感じる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • リバープの設定(30ページ)を確認して調整する。 • 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)。
<p>操作</p>	
<p>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。</p>	<p>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(130ページ)を“on”に切り替えてください。</p>
<p>パソコンとの接続</p>	
<p>MIDIデータの送受信ができない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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(140ページ)。 • 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。

製品仕様

型式	CTK-7200
鍵盤	61鍵盤
タッチレスポンス機能	2種類、オフ
同時発音数	最大64音(一部音色では最大32音、ドローパーオルガン音色は最大21音)
音色機能	
プリセット音色	820音色
ユーザー音色	最大100音色(トーンエディター)、50音色(ドローパーエディット)
その他	レイヤー、スプリット
ドローパーオルガン機能	
ドローパー	9本(16'、5 1/3'、8'、4'、2 2/3'、2'、1 3/5'、1 1/3'、1')
パーカッション	Second/Third
クリック	On/Off
ロータリー	Fast/Slow
リバーブ機能	10種類、オフ
コーラス機能	5種類
DSP機能	
プリセットDSP	100種類
ユーザーDSP	最大100種類
メトロノーム機能	
拍子	0、2~6拍子
テンポ	30~255
自動伴奏機能	
プリセットリズム	260種類
ユーザーリズム	最大100種類(パターンシーケンサー)
デモ	5曲
レジストレーション機能	最大96セット(6セット×16バンク)
ソングシーケンサー機能	
	リアルタイム録音、再生 パンチイン記録
鍵盤演奏記録	5曲、17トラック
メモリー容量	約30,000音符(5曲合計)
オーディオ録音/再生機能	
使用条件	2GB以上32GB以下のSDメモリーカード、またはSDHCメモリーカード
録音機能	鍵盤演奏、ソングシーケンサー再生、MIC IN、INST INの録音 最大20ファイル(1ファイルあたり約13分の録音が可能)
再生機能	最大999ファイル(録音用固定ファイルを含む)
ミキサー機能	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、MIC/INSTパラメーター、パートパラメーター

その他の機能	
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:100種類
ワンタッチプリセット	260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
MIDI機能	16chマルチティンバー受信、GMレベル1準拠
ピッチベンドホイール	
ピッチベンドレンジ	0~24半音
メモリーカード	
使用できるメモリーカード機能	2GB以上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
端子	
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 出カインピーダンス: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 入カインピーダンス:9kΩ、入力感度:200mV
INST入力端子	標準ジャック 入カインピーダンス:9kΩ、入力感度:200mV
マイク入力端子	標準ジャック(ダイナミックマイクを接続) 入カインピーダンス:3kΩ、入力感度:10mV
電源端子	DC12V
電源	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
スピーカー	12cm×2+3cm×2(出力:7.0W+7.0W)
消費電力	12V---18W
サイズ幅	幅94.8×奥行38.4×高さ12.2cm
質量	約6.7kg(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31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、151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(32ページ)を作ったり、トーンエディター(43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)	152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)	154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, 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る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力します。
2 : リングモジュレーションされた信号と入力信号を出力します。
3 : 2にコーラス効果がかかった信号を出力します。

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。値が大きいく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. 152ページ～153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。152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	Harmonize
A05	--	05	System Upper1
A06	--	06	System Upper2
A07	--	07	System Lower
A08	--	--	Metronome
A09	--	09	Percussion
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、129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(64ページ)に記憶される設定項目	②
130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
130ページ「Default (デフォルト設定)」として記憶される設定項目	③
39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
130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
各種ユーザーメモリー項目					
ユーザーリズム/ユーザー音色/ユーザーローパーオルガン音色/ユーザー DSP/ユーザープリセット	○				
レジストレーション	○				
ファンクション項目					
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		○	○		○
ペダルアサイン		○	○		○
バンドレンジ※1				○	○
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		○※2	○		○
曲の音量			○		○
メトロノームの音量			○	○	○
オーディオの音量			○		○
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					○
スピーカー ON/OFF			○		○
LCDコントラスト	○				
オートパワーオフ			○		○
自動復元	○				
その他項目					
音色番号※1		○	○	○	○
リズム番号		○※2	○		○
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※3		○	○		○

設定項目	①	②	③	④	⑤
ア कंप オン/オフ		○※2	○		○
コード入力方法		○※2	○		○
オートハーモナイズ オン/オフ/タイプ		○	○		○
メトロノーム拍子			○		○
DSP Disable					○
リバーブ オン/オフ/タイプ		○	○		○
コーラスタイプ		○	○		○
DSP タイプ		○	○		○
テンポ		○※2	○		○
シンク口待機状態		○※2		○	○
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		○※4	○		○
伴奏スケール		○※4	○	○	○
伴奏の各パート オン/オフ		○※2		○	
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					○
パートA01～A04に対するミキサー設定					
パート オン/オフ※1			○	○	○
パートボリューム※1		○	○	○	○
パートパン※1		○	○	○	○
パートコースチューン※1		○	○	○	○
パートファインチューン※1		○	○	○	○
パートバンドレンジ※1		○	○	○	○
パートDSPライン オン/オフ※1		○	○	○	○
パートリバーブセンド※1		○	○	○	○
パートコーラスセンド※1		○	○	○	○
パートスケール オン/オフ※1			○	○	○
マスター、DSP、MIC/INST、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” (128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” (128ページ)が“on”のとき呼び出されない設定項目です。

根音 コード の種類	C	C \sharp /(D \flat)	D	(D \sharp)/E \flat	E	F	F \sharp /(G \flat)	G	(G \sharp)/A \flat	A	(A \sharp)/B \flat	B
M												
m												
dim												
aug												
sus4												
sus2												
7												
m7												
M7												
m7 \sharp 5												
7 \flat 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には指定できない場合があります。

MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション	送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能範囲 1 ~ 16 1 ~ 16	1 ~ 16 1 ~ 16	
モード	電源ON時 メッセージ 代用 モード3 × *****	モード3 × *****	
ノート ナンバー	音域 0 ~ 127 *****	0 ~ 127 0 ~ 127*1	
ベロシティ	ノートオン ノートオフ 0 9nH v = 1 ~ 127 × 9nH v = 0	0 9nH v = 1 ~ 127 × 9nH v = 0	**は関係なし
アフター タッチ	キー別 チャンネル別 × ×	× ○	
ピッチベンド	○	○	
0, 32 1 6, 38 7 10 11 16 - 19 64	○ ○ ○*2 ○ ○ ○ × ○*2 ○*3	○ (MSBのみ) ○ ○*2 ○ ○ ○ ○ ○*2 ○	バンクセレクト モジュレーション データエントリ-LSB, MSB ポリューム パン エクスプレッション ホールド 1
コントロール チェンジ	16 - 19 64	○*2 ○*3	

66 67 70-90 91 93 98,99 100,101	○*3 ○*3 ○*2 ○ ○ ○*2 ○*2 ○*2	○ ○*2 ○ ○ ○ ○*2 ○*2	ソフトウェア ソフト リバーブセンド コーラスセンド NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB
プログラムチェンジ 設定可能範囲	○0～127 *** ** ** *	○0～127	
エクスクルーシブ	○*2	○*2	
コモン ソングポジション ソングセレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアル タイム コマンド	○ ○	× ×	
その他 オールサウンドオフ リセットオールコントロール ローカル オン/オフ オールノートオフ アクティブセンシング リセット	× ○ × ○ × ×	○ ○ × ○ ○ ×	
備考	*1: 音色による *2: 詳細は MIDI Implementation (http://casio.jp/support/emi/) 参照 *3: アサйнаナル端子の設定により異なる		

モード1: オムニ・オン、ポリ
モード3: オムニ・オフ、ポリ

モード2: オムニ・オン、モノ
モード4: オムニ・オフ、モノ

○: あり
×: なし

CASIO®

カシオ計算機株式会社
〒151-8543 東京都渋谷区本町1-6-2

☐ MA1403-B Printed in China
CTK7200-JA-1B

© 2012 CASIO COMPUTER CO., LTD.