

Privia

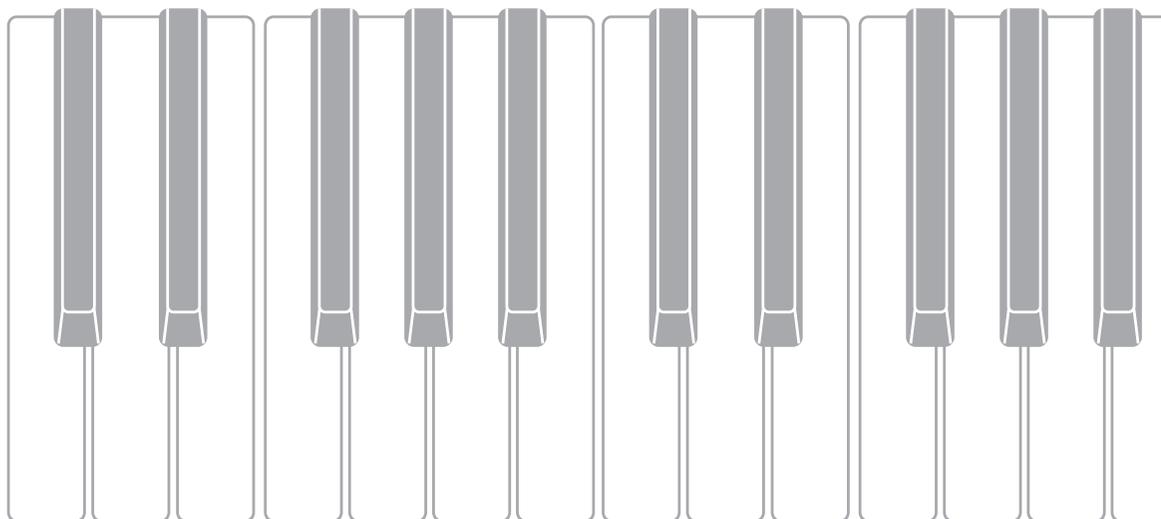
PX-560M

取扱説明書（保証書別添）

この取扱説明書は、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」

ご使用前に、添付別紙「安全上のご注意」を
お読みの上、正しくお使いください。



本書の内容について

- 本書の内容については万全を期して作成いたしました。万が一不明な点や誤りなど、お気づきの点がございましたらご連絡ください。
- 本書の一部または全部を無断で複製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。

■ 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。

CEマーキングは、ヨーロッパ地域の基準適合マークです。



Manufacturer:
CASIO COMPUTER CO., LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome, Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan
Responsible within the European Union:
Casio Europe GmbH
Casio-Platz 1, 22848 Norderstedt, Germany
www.casio-europe.com

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。

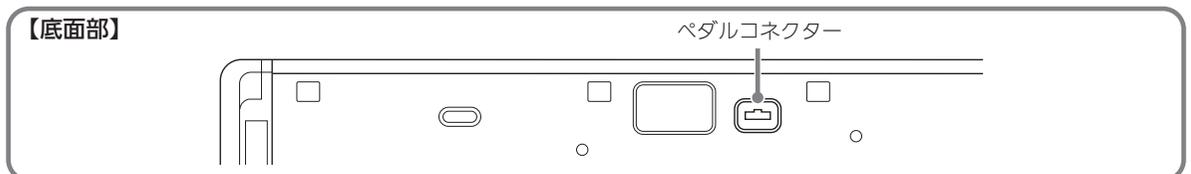
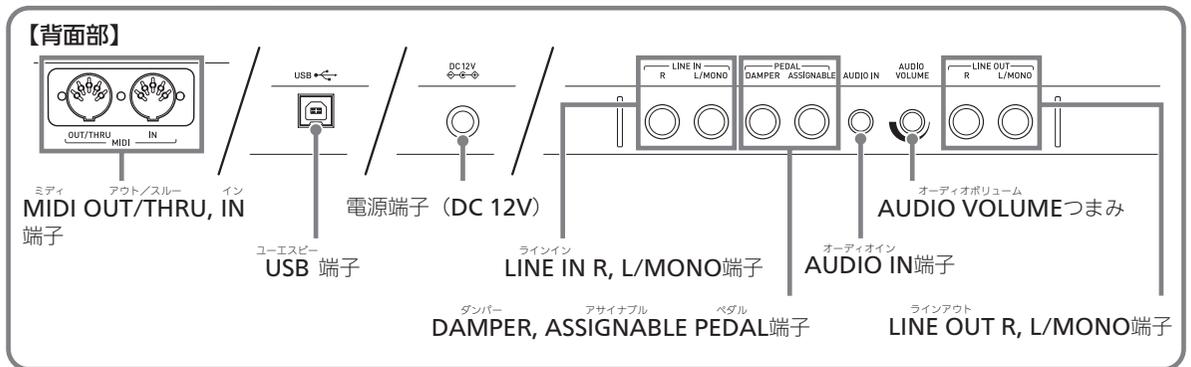
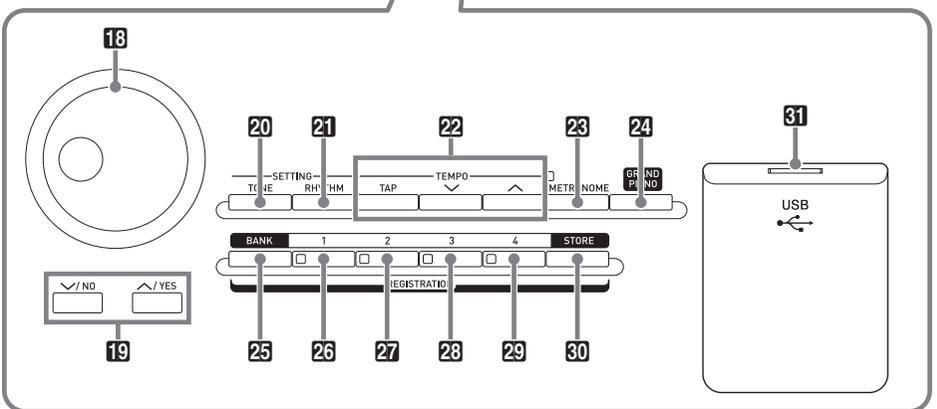
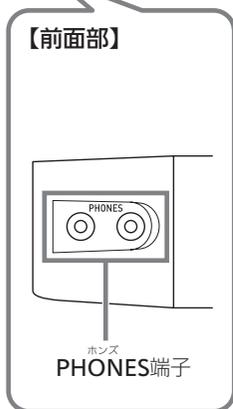
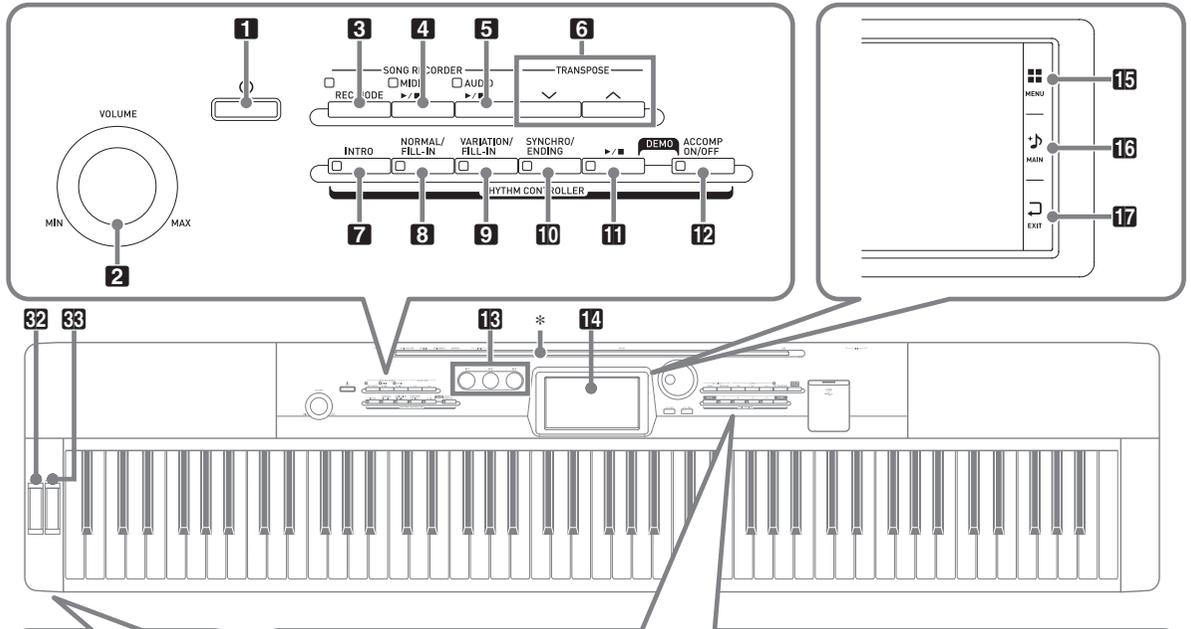
目次

各部の名称 4	自動伴奏を鳴らす・編集する 32
譜面立ての立て方.....5	自動伴奏を鳴らして演奏する.....32
全体ガイド 6	お勧めの音色やテンポにする (ワンタッチプリセット).....35
設定内容の保存と、操作のロックについて.....6	メロディーの音に和音をつける (オートハーモナイズ).....35
工場出荷時の状態に戻すには.....6	リズムを編集する(リズムエディット).....36
ご使用上の注意.....6	ユーザーリズムを消去する.....37
電源について 7	デモ演奏 38
ACアダプターの使い方.....7	デモ曲を聴く.....38
電源の入れ方、切り方.....8	ミュージックプリセット 39
接続について 9	プリセットのデータを呼び出す.....39
ヘッドホンを接続するには.....9	オリジナルのプリセットを作ろう (ユーザープリセット).....40
ペダルを接続するには.....9	ユーザープリセットを消去する.....44
オーディオ機器やアンプと接続するには.....10	音やリズムの設定を登録する (レジストレーション) 45
付属品・別売品について.....10	演奏を録音／再生する(録音機能) 47
共通の操作 11	MIDIレコーダー (内蔵メモリーへ録音する).....49
液晶画面について.....11	オーディオレコーダー (USBメモリーへ録音する).....57
操作する.....12	各種設定を変更する 60
いろいろな音色で弾いてみる 14	設定を変える.....60
音色を選んで弾いてみる.....14	USBメモリーを使用する 71
2つの音色を左右に分ける(スプリット).....14	USBメモリーを本機に装着する・取り外す...71
2つの音色を重ねる(レイヤー).....16	USBメモリーをフォーマットする.....72
鍵盤を左右に分けて2人で弾く (デュエット).....16	一般の曲データをUSBメモリーに保存する...72
鍵盤の音量バランスを調整する.....17	本機のデータをUSBメモリーに保存する...73
メトロノームを鳴らす.....18	USBメモリーから本機へデータを読み込む...73
テンポ(速さ)を変えるには.....18	USBメモリーのデータを消去する.....74
ピッチベンドホイールで音の高さを変える...19	パソコンとの接続について 75
モジュレーションホイール、ノブで 音に変化を付ける.....19	パソコンと接続する.....75
鍵盤と音の対応を半音単位で調節する (トランスポーズ).....19	MIDI機能を使ってみる.....75
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).....20	
音色を編集する 21	
音色を加工する.....21	
音色名を変更する.....21	
音色を消去する.....21	

資料	76
エラーメッセージ一覧	76
困ったときは	77
製品仕様	78
保証・アフターサービスについて	80
指定できるコード種一覧	82
コード例一覧	84
パート、MIDI チャンネルの割り当てと イメージ図	86
ブロックダイアグラム	87
MIDI インプリメンテーション・チャート	

各部の名称

• 本書の巻末にある資料に、各部の番号を掲載しています。切り離してご活用ください。



- 本書では、ボタンやつまみの操作を、これらの番号と名前で説明します。
- ㊦マークの数字は参照ページです。

- 1** ㊦ (電源) ボタン ㊦8
- 2** 音量 VOLUMEつまみ ㊦8
- 3** 録音モード REC MODEボタン
- 4** ミディ演奏/停止 MIDI ▶/■ ボタン
- 5** オーディオ演奏/停止 AUDIO ▶/■ ボタン
- 6** トランスポーズ TRANSPOSE ▼、▲ ボタン
- 7** イントロ INTRO ボタン ㊦32, 34, 36
- 8** ノーマル/フィルイン NORMAL/FILL-IN ボタン ㊦33~36
- 9** バリエーション/フィルイン VARIATION/FILL-IN ボタン ㊦33~36
- 10** シンクロ/エンディング SYNCHRO/ENDING ボタン ㊦32~36, 49
- 11** 演奏/停止 ▶/■ ボタン ㊦33, 36, 38, 39, 40
- 12** アンプオン/オフ ACCOMP ON/OFF ボタン ㊦32, 36, 38, 39
- 13** K1~K3 ノブ
- 14** 液晶画面
- 15** メニュー MENU ㊦11
- 16** メイン MAIN ㊦11
- 17** エグジット EXIT ㊦11
- 18** ダイヤル
- 19** いいえ ▼/NO, はい ▲/YES ボタン ㊦13, 15, 17, 18, 36, 39, 41, 42, 45, 60
- 20** トーン TONE ボタン ㊦61
- 21** リズム RHYTHM ボタン ㊦35
- 22** テンポ TEMPO ボタン ㊦18, 32

- 23** メトロノーム METRONOME ボタン ㊦18
- 24** グランドピアノ GRAND PIANO ボタン ㊦14
- 25** バンク BANK ボタン ㊦45
- 26** レジストレーション1 REGISTRATION 1 ボタン ㊦45
- 27** レジストレーション2 REGISTRATION 2 ボタン ㊦45
- 28** レジストレーション3 REGISTRATION 3 ボタン ㊦45
- 29** レジストレーション4 REGISTRATION 4 ボタン ㊦45
- 30** ストア STORE ボタン ㊦45
- 31** ユーエスピー USB メモリ端子 ㊦72
- 32** ピッチベンド PITCH BEND ホイール ㊦19
- 33** モジュレーション MODULATION ホイール ㊦19

- ミディ MIDI OUT/THRU, アウト/スルー IN 端子 ㊦69
- ユーエスピー USB 端子 ㊦75

電源端子 (DC 12V) ㊦7

ラインイン LINE IN R, L/MONO 端子 ㊦10

ダンパー DAMPER, アサインابل ASSIGNABLE ペダル PEDAL 端子 ㊦9

オーディオイン AUDIO IN 端子 ㊦10

オーディオボリューム AUDIO VOLUME つまみ ㊦10

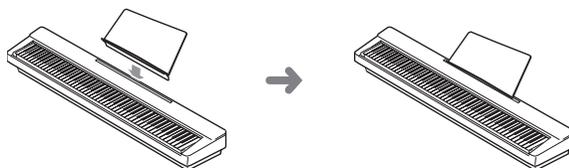
ラインアウト LINE OUT R, L/MONO 端子 ㊦10

ペダルコネクター ㊦10

ホンズ PHONES 端子 ㊦9

* 譜面立ての立て方

譜面立ての脚を、本体の上部にあるみぞに差し込んでお使いください。



全体ガイド

液晶パネルについて

本機に使用されている液晶パネルは、非常に高度な技術で作られており、99.99%以上の有効画素がありますが、0.01%以下の画素欠けや常時点灯するものがあります。これらは、故障ではありませんので、あらかじめご了承ください。また、製品ごとに色みズレ、色味ムラなどが発生する場合がありますが、製品の性能であり、不具合ではありません。

設定内容の保存と、操作のロックについて

本機では、各種設定の内容を電源を切った後も保存したり、ボタンをロックして誤操作を防いだりすることができます。詳しくは65ページ「SYSTEM SETTING画面」の、「Auto Resume」と「Operation Lock」をご参照ください。

工場出荷時の状態に戻すには

本機のデータや設定などシステムの内容をすべて初期化して、工場から出荷したときの状態に戻すことができます。

1. 本機の電源を切ります。
2. **TEMPO** **∨**、**へ**ボタンの両方を押しながら、**1** **U** ボタンを押します。
 - 本機の電源が入り、システムの初期化をしばらく行った後に、演奏できる状態になります。

メモ

- 電源のオンオフ操作については、8ページ「電源の入れ方、切り方」をご参照ください。

ご使用上の注意

「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。

■ ウエルドライン

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“ウエルドライン”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、快適な生活環境を守りましょう。

電源について

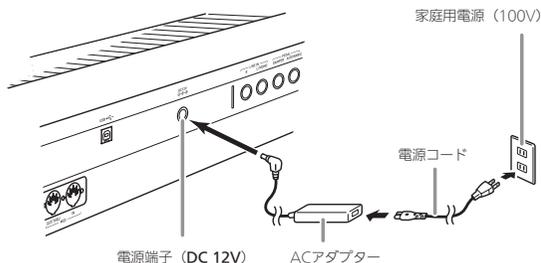
本機は、電源として家庭用電源を使用します。
ご使用後は、必ず電源を切ってください。

ACアダプターの使い方

本機付属の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。付属以外の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。

本機指定ACアダプターの型式：AD-A12150LW

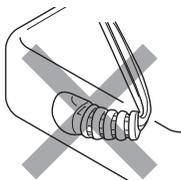
- ACアダプターの接続には、下図のように付属の電源コードをご使用ください。



コード部の断線防止のため、次の点にご注意ください。

<使用時>

- コードを強く引っ張らない
- コードを繰り返し引っ張らない
- コードの根元部分を折り曲げない

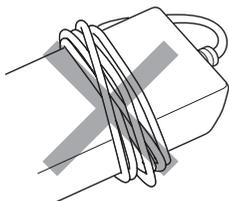


<移動時>

- 本体を移動させる場合は、必ずACアダプター本体をコンセントから外す

<保管時>

- コードは図のようにACアダプター本体に巻き付けず、束ねてまとめる



重要

- 本機付属のACアダプター（JEITA規格・極性統一形プラグ付き）は、本機にのみご使用ください。他の機器への接続は絶対に行わないでください。故障の原因となります。
- ACアダプター本体を抜き差しするときは、必ず電源を切ってから行ってください。
- ACアダプターは長時間ご使用になりますと、若干熱をもちますが、故障ではありません。
- 付属の電源コードは、本製品以外の電気機器には使用しないでください。
- ACアダプターは、ラベル貼り付け面が下向きになるように床に置いてご使用ください。逆向きに置くと電磁波が発生しやすくなる場合があります。

■ 付属のACアダプターについて

- 本ACアダプターは、使用する機器の近くにあるコンセントに差し込んで使用してください。不具合が生じた時には、コンセントから直に取り外せるようにしてください。
- 本ACアダプターは、屋内専用です。水滴のかかる場所には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アダプターは、広々とした換気のよいところでお使いください。
- 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。
- 使用する機器を長い間使用しない時には、本ACアダプターをコンセントから外してください。
- 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℃
湿度10%～90%RH
- 出力形式：◇—G—◇

電源の入れ方、切り方

1. 付属のACコードで、ご家庭の100V電源とACアダプター本体を接続します。
2. **1**のボタンを押して、本機の電源を入れます。
 - 起動画面が表示中は、鍵盤、ペダル、ボタンに触らないでください。誤動作の原因になります。

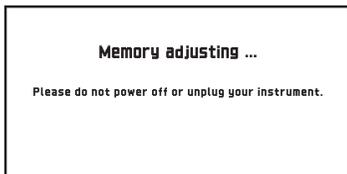


- **2**VOLUMEつまみを使って、音量を調節します。

3. 本機の電源を切るには、**1**のボタンを液晶画面が消灯するまで押し続けます。

重要

- 本機メモリーにデータを保存する際、もしくは電源を入れた直後に、下記の画面が表示されることがあります。



この画面が表示されている間は、絶対にデジタルピアノの電源を切らないでください。

メモ

- **1**のボタンで電源を切ったあとも、本機は微電流が流れているスタンバイ状態になっています。本機を長時間使用しないとき、あるいは落雷のおそれがあるときは、必ずACアダプターをコンセントから外してください。

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、約4時間です。

メモ

- オートパワーオフ機能をオフにすることができます。詳しくは、65ページ「SYSTEM SETTING画面」の「Auto Power Off」をご参照ください。

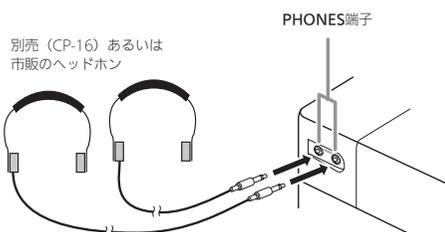
接続について

ヘッドホンを接続するには

重要

- 接続の際は、本機の**2** VOLUMEつまみを絞っておき、接続後、適切な音量に調節してください。
 - 本機では、スピーカーから音が出ていないとき※は、ヘッドホンやLINE OUTで聴くのに適した音質に、スピーカーから音が出ているときは、スピーカーで聴くのに適した音質に、自動的に切り替わります。
- ※ PHONES端子にプラグを差し込むか、65ページ「SYSTEM SETTING画面」のSpeaker設定をオフにしたとき。

【前面部】



別売 (CP-16) あるいは市販のヘッドホン**PHONES**端子に接続します。本機のスピーカーからは音が出なくなり、夜間なども周囲に気がねなく演奏が楽しめます。なお、耳の保護のために音量を上げすぎないようにご注意ください。

メモ

- ヘッドホンのプラグは**PHONES**端子に根元までしっかり差し込んでください。プラグが根元まで挿入されていないと、ヘッドホンの片側からしか音が出ない場合があります。
- ヘッドホンのプラグの形状が端子にあわない場合は、市販の変換プラグをご使用ください。
- 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。プラグが残っていると演奏しても音が出ません。

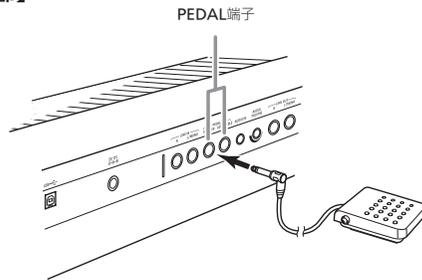
ペダルを接続するには

本機には、ダンパーペダル用とソフト/ソステヌートペダル用の2つのペダル端子があります。

PEDAL端子について

ペダルを目的に応じて、**PEDAL**端子の**DAMPER**または**ASSIGNABLE**に接続します。

【背面部】



【各ペダルの働き】

● ダンパーペダル

演奏中にこのペダルを踏むと、鍵盤を離してもその音の余韻が残ります。

- ピアノ音色を選んでいる場合は、実際のグランドピアノでダンパーペダルを使っているときのような共鳴効果（ダンパーレゾナンス）もかけられます。

● ソフトペダル

演奏中にこのペダルを踏むと、ペダルを踏んでから鍵盤で弾いた音が弱まるだけでなく、音色が柔らかく聴こえる効果が得られます。

● ソステヌートペダル

このペダルを踏んだ時点で押さえている鍵盤の音だけ、鍵盤を離してもペダルを離すまでその音の余韻が残ります。

● エクスプレッションペダル

ペダルの踏み込み量で、音量やエフェクトを調整できます。エクスプレッションペダルは、**ASSIGNABLE PEDAL**端子に接続してください。また、CONTROLLER画面の“Pedal Edit”で、**ASSIGNABLE PEDAL**端子の割り当てをエクスプレッションペダルに設定してください。

重要

- エクスプレッションペダル（市販品）を接続する場合は、以下の仕様のもの※をお使いください。メーカーによって端子の極性が異なりますので、ご注意ください。
- ※ 動作確認品：Roland EV-5 ミニマム・ボリュームを0に設定してお使いください。

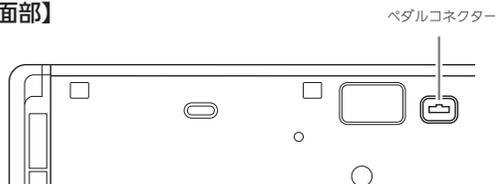
KURZWEIL CC-1
FATAR VP-25、VP-26



ペダルコネクターについて

ペダルコネクターには、別売のペダルユニット（SP-33）をご利用ください。よりグランドピアノに近い、表現力豊かなペダル演奏が楽しめます。

【底面部】



メモ

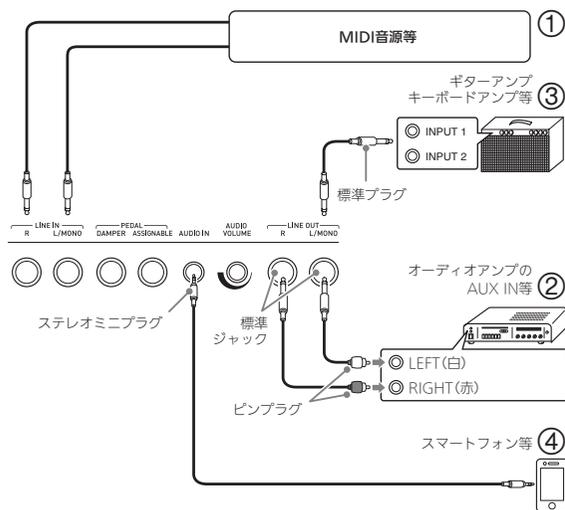
- SP-33を使用するときは、別売品の専用スタンドCS-67Pが必要です。

オーディオ機器やアンプと接続するには

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

重要

- 本機では、スピーカーから音が出ていないとき※は、ヘッドホンやLINE OUTで聴くのに適した音質に、スピーカーから音が出ているときは、スピーカーで聴くのに適した音質に、自動的に切り替わります。
※ PHONES端子にプラグを差し込むか、65ページ「SYSTEM SETTING画面」のSpeaker設定をオフにしたとき。
- 接続の際は、本機のVOLUMEつまみを（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合わせてお読みください。



外部機器の音を本機から鳴らすには（図①④）

LINE IN R (Right) に接続すれば右スピーカーから、LINE IN L/MONO (Left) に接続すれば左スピーカーから音が出ます。相手の機器の出力端子に応じた、市販の接続コードをご利用ください。LINE IN L/MONOだけに接続すれば、両方のスピーカーから音が出ます。

また、AUDIO IN端子には、スマートフォンなどの音楽プレーヤーを接続できます。スマートフォンからの音量は、AUDIO VOLUMEつまみを使います。VOLUMEつまみでは調節できません。

メモ

- LINE IN端子からの入力音には、本機内蔵のエフェクト（リバーブ、コーラス、DSP）がかかります。また、オーディオレコーダーでの録音ができます。
- AUDIO IN端子からの入力音には、本機内蔵のエフェクト（リバーブ、コーラス、DSP）はかかりません。また、オーディオレコーダーでの録音できません。

オーディオ機器と接続するには（図②）

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②のように、両方とも接続してください。通常はオーディオ機器のインプットセレクターを、接続した端子（AUX IN等）に切り替えます。音量は本機のVOLUMEつまみでも調節できます。

楽器用アンプと接続するには（図③）

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③のように接続してください。音量は本機のVOLUMEつまみでも調節できます。

重要

- LINE OUT端子を使う場合は、プラグを差し込むか、65ページ「SYSTEM SETTING画面」のSpeaker設定をオフにしてください。ラインアウトに適した音質に切り替わります。

付属品・別売品について

付属品や別売品は、必ず本機指定のものをご使用ください。指定以外のものを使用すると、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79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/>

共通の操作

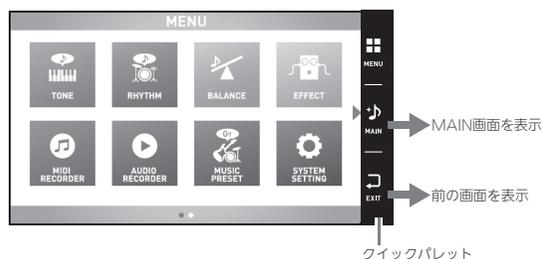
液晶画面について

画面構成

本機には、電源を入ると表示されるMENU画面（メニュー画面）と、現在の設定状態がわかるMAIN画面（メイン画面）があります。これらの画面を使ってさまざまな機能を設定できます。画面の切り替えは、画面右にあるクイックパレットをタッチします。

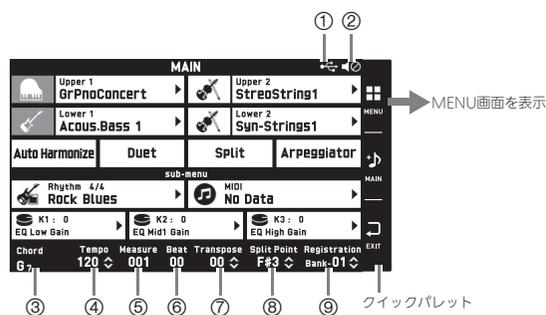
■ MENU画面

各アイコンをタッチすると、音色やリズムなどを設定する画面が開きます。



■ MAIN画面

現在の主な設定内容を確認したり、変更したりできます。画面下には、現在の設定が表示されます。



- ① USBメモリのマウント
- ② スピーカーオフ
- ③ コード
- ④ テンポ
- ⑤ 小節
- ⑥ 拍
- ⑦ トランスポーズ
- ⑧ スプリットポイント
- ⑨ レジストレーションバンク

■ クイックパレット

常に画面の右側に表示されています。クイックパレットの各アイコンをタッチして、画面を切り替えます。

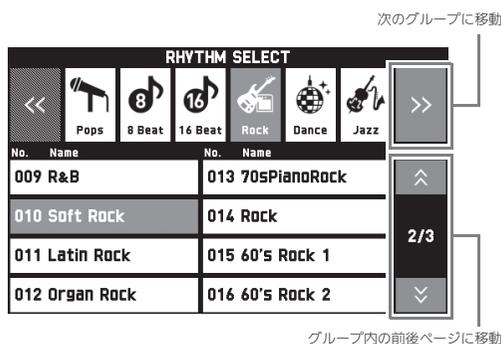


■ 画面の見方

項目が選ばれている項目や操作可能なアイコンが色で区別されています。

赤 : 現在選ばれている、またはオンになっている項目
青 : 操作可能なアイコン

例 : Rockグループの“Soft Rock”を選択中



！重要

- データを記録したり編集したあとに表示されるマークは、以下の意味を表しています。

! : 未保存のデータ

* : 保存済のデータ

未保存のデータ (!) は、編集や記録を終了して別の番号を選び直すと破棄されてしまいます。破棄したくないデータは、必ず保存してください。

操作する

タッチパネルを使う

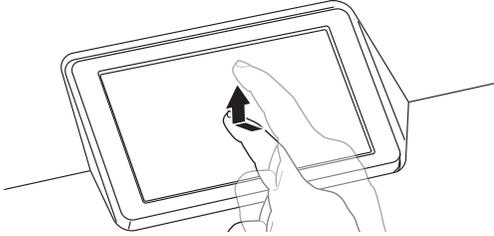
本機の画面はタッチパネルです。画面をタッチしてさまざまな機能を設定できます。

重要

- 先がとがったものや硬いもので押さないでください。液晶モニターが破損することがあります。

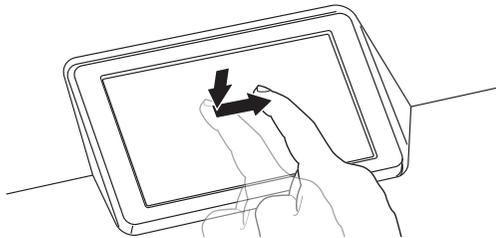
タッチ

指で画面を軽く押します。



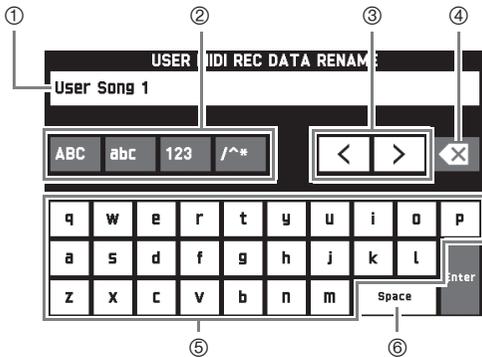
スワイプ

指で画面を左右になぞります。MENU画面で前後の項目を表示します。



文字を入力する

画面に表示されるソフトキーボードをタッチして、データのファイル名などを入力できます。本機では、アルファベットと記号を入力できます。

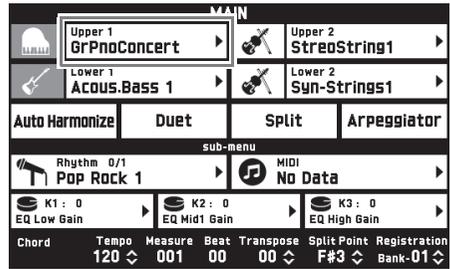


- 入力した文字が表示されます。
- 文字種を選びます。
- カーソルを前後に移動します。
- カーソルの前の文字を消します。
- カーソルの位置に文字を入力します。
- カーソルの位置に半角スペースを入力します。

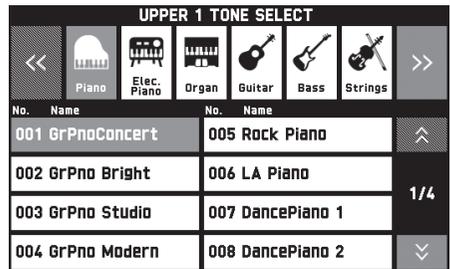
リストから選ぶ

リストから選ぶことができる項目には、“▶”が表示されています。

- 設定を変更したい項目をタッチします。



- リストの中から使いたい項目をタッチします。



設定値を変更する

設定値を変更できる項目には、“◇”が表示されています。

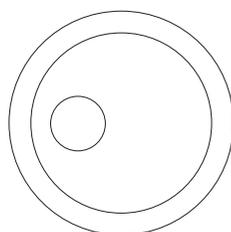
1. 変更したい項目をタッチして選びます。

SYSTEM SETTING		
Parameter	Setting	
Speaker	On	⤴
Touch Response	Normal	▶
Touch Off Velocity	100	◇
Metronome Beat	4	◇
Tuning	440.0	◇
Temperament	Equal	▶

1/3

2. 18ダイヤルまたは19▽、△ボタンで設定値を変更します。

- 19▽、△ボタンを押し続けると、早送りまたは早戻しできます。



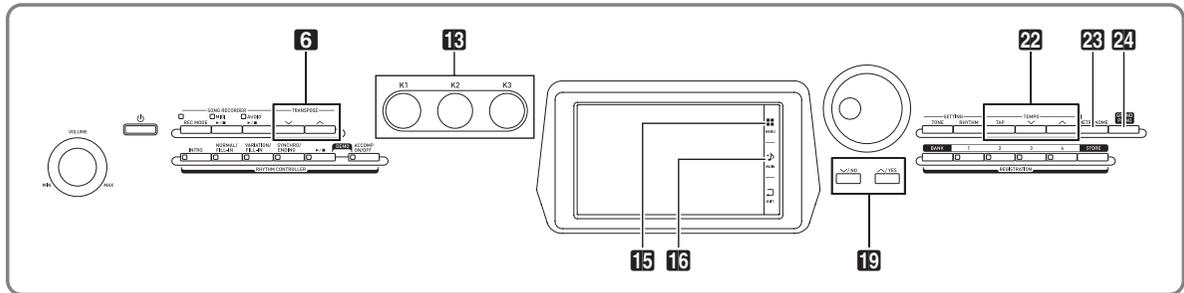
オンとオフを切り替える

項目のオンとオフを切り替える場合は、項目やアイコンをタッチします。タッチするたびに、オンとオフが切り替わります。

SYSTEM SETTING		
Parameter	Setting	
Speaker	On	⤴
Touch Response	Normal	▶
Touch Off Velocity	100	◇
Metronome Beat	4	◇
Tuning	440.0	◇
Temperament	Equal	▶

1/3

いろいろな音色で弾いてみる

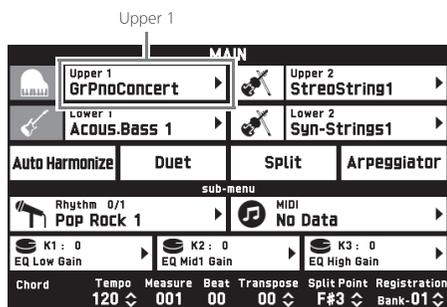


音色を選んで弾いてみる

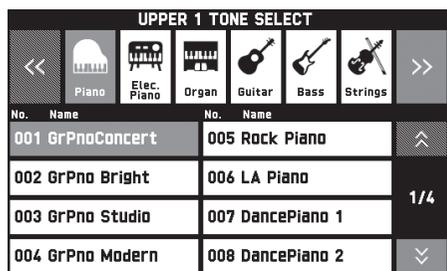
本機には650種類の音色（トーン）があります。音色は全部で13個のグループに分かれています。

- 詳細は別冊「Appendix」をご参照ください。

1. 液晶画面の**16**MAINをタッチします。
MAIN画面が表示されます。
2. “Upper 1” の音色をタッチします。
TONE SELECT画面が表示されます。



3. 鳴らしたい音色のグループをタッチします。
• “<<” または “>>” をタッチすると、前後のグループに切り替わります。



4. 鳴らしたい音色をタッチします。
• “▲” または “▼” をタッチすると、音色リストの前後のページに切り替わります。

5. 液晶画面の**16**MAINをタッチしてMAIN画面に戻ります。

メモ

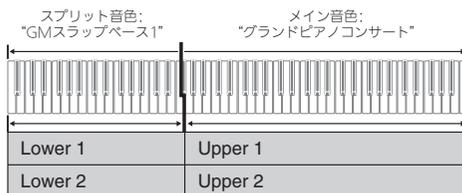
- Upper 1のアイコンをタッチしてオフにすると、鍵盤を押しても音が鳴らなくなります。
- **24**GRAND PIANOボタンを押すと、音色がグランドピアノに切り替わり、本機の設定が、グランドピアノ音色に最適な設定に切り替わります。設定内容については、別冊「Appendix」をご参照ください。

2つの音色を左右に分ける (スプリット)

左側の鍵盤（低音部）の音色を切り替えて、右側の鍵盤（高音部）とは別の音色で演奏することができます。

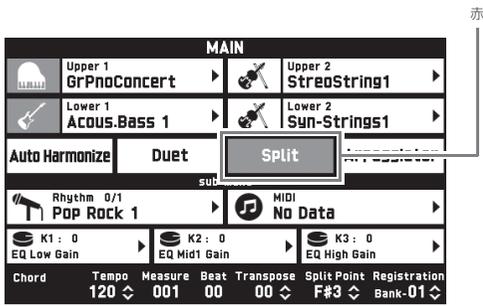
- このとき低音部を選ぶ音色を“スプリット音色”（Lower 1）と呼びます。

例：スプリット音色に“GMスラップベース1”を選んだ場合



1. 液晶画面の**16**MAINをタッチします。
MAIN画面が表示されます。
2. メイン音色を選びます。

3. MAIN画面の“Split”をタッチします。
 スプリットがオンになります。



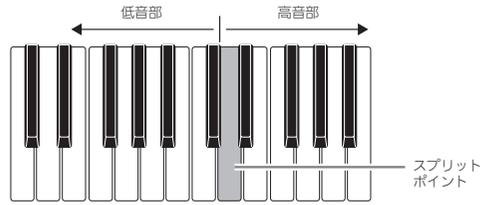
4. “Lower 1” をタッチします。
 TONE SELECT画面が表示されます。
5. 使いたいスプリット音色のグループをタッチします。
6. スプリット音色に使いたい音色をタッチします。
7. 液晶画面の**16**MAINをタッチしてMAIN画面に戻ります。
8. もとの1音色の状態に戻すには、MAIN画面の“Split”をタッチします。
 スプリットが解除します。

メモ

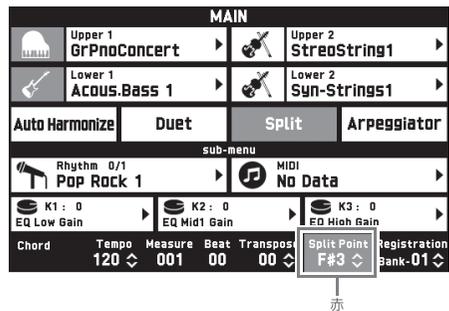
- レイヤー（16ページ）をオンにすると、メイン音色とスプリット音色の両方に音色を重ねることができます。レイヤーの設定は、スプリットをオンにしたあとでも行うことができます。
- Upper 1、2、Lower 1、2のアイコンをタッチしてオフにすると、オフにした音色が鳴らなくなります。
- DSP付き音色をメイン音色とスプリット音色の両方に設定した場合、どちらかの音色のエフェクトが取れて音質が変わります。

音色の分け目を変えるには（スプリットポイント）

スプリットでの高音部の左端の鍵盤（スプリットポイント）を切り替えて、音色の分け目を変えることができます。



1. 液晶画面の**16**MAINをタッチします。
 MAIN画面が表示されます。
2. “Split Point” をタッチします。



3. **19**∨、∧ボタンで高音部の左端（スプリットポイント）を指定します。
- スプリットポイントは、“Split Point” をタッチしながら鍵盤を押して指定することもできます。

2つの音色を重ねる(レイヤー)

2つの音色を重ねて鳴らして、1つの音色のように演奏することができます。

- Upper 1の音色を“メイン音色”、Upper 2の音色を“レイヤー音色”と呼びます。

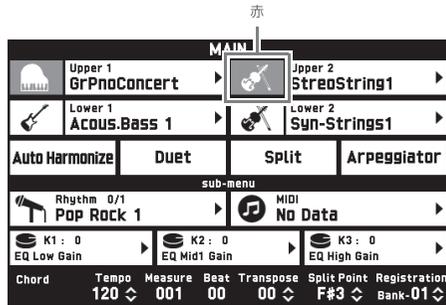
1. 液晶画面の16MAINをタッチします。

MAIN画面が表示されます。

2. メイン音色を選びます。

3. Upper 2のアイコンをタッチします。

レイヤー機能がオンになり、2つの音色が重なって鳴るようになります。



4. “Upper 2”の音色をタッチします。

TONE SELECT画面が表示されます。

5. 使いたいレイヤー音色のグループをタッチします。

6. レイヤー音色に使いたい音色をタッチします。

7. 液晶画面の16MAINをタッチしてMAIN画面に戻ります。

8. もとの1音色の状態に戻すには、MAIN画面でUpper 2のアイコンをタッチします。

レイヤーが解除します。

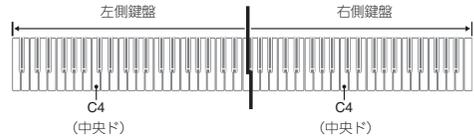
メモ

- 重ねている2つの音色の音量バランスを調節できます。17ページ「鍵盤の音量バランスを調整する」をご参照ください。
- Upper 1またはUpper 2のアイコンをタッチしてオフにすると、オフにした音色が鳴らなくなります。
- DSP付き音色をメイン音色とレイヤー音色の両方に設定した場合、どちらかの音色のエフェクトが取れて音質が変わります。

鍵盤を左右に分けて2人で弾く(デュエット)

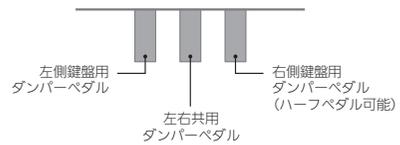
鍵盤の中央から右側と左側で同じ音域にすることができます。両端のペダルもそれぞれ左側鍵盤用と右側鍵盤用のダンパーペダルになります。

左側で先生がお手本演奏をして、右側で生徒さんが同じメロディーを弾く、といった活用もできます。



【ペダル】

● 別売のSP-33をお使いの場合



● 付属のSP-3をお使いの場合

右側鍵盤用ダンパーペダルにするには、DAMPER PEDAL端子につながります。

左側鍵盤用ダンパーペダルにするには、ASSIGNABLE PEDAL端子につながります。

1. 液晶画面の16MAINをタッチします。

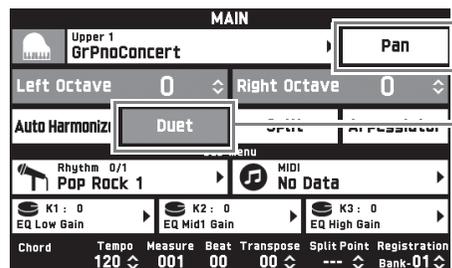
MAIN画面が表示されます。

2. “Duet”をタッチします。

デュエットがオンになります。

- “Pan”をタッチすると、Duet Panがオンになります。Duet Panをオンにした場合、左側鍵盤の音は左スピーカーから、右側鍵盤の音は右スピーカーから出ます。また、以下の効果がかかりません。

- ハンマーレスポンスを除くアコースティックシミュレーター
- リバープ
- ディレイ
- コーラス
- DSP



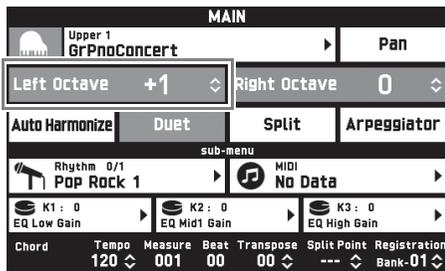
3. デュエットを終了するには、“Duet” をタッチしてオフにします。

デュエットをオンにする前の状態に設定が戻ります。

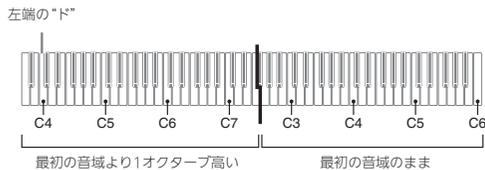
デュエットでの音域を変更するには (デュエットオクターブシフト)

左右の鍵盤それぞれの音域をオクターブ単位で変更できます。

1. 「鍵盤を左右に分けて2人で弾く（デュエット）」の手順1～2を行い、デュエットをオンにします。
2. “Left Octave” をタッチしてから $\mathbf{19}$ ▼、▲ボタンで左側鍵盤の音域を変更します。



例：レフトオクターブシフトを“+1”にすると、下図のように左側鍵盤の音域が変更されます。



3. “Right Octave” をタッチしてから $\mathbf{19}$ ▼、▲ボタンで右側鍵盤の音域を変更します。

メモ

- デュエットを解除すると、音域の変更はクリアされて最初の音域に戻ります。

鍵盤の音量バランスを調整する

メインの音色と、レイヤー音色やスプリット音色との音量のバランスを調整します。

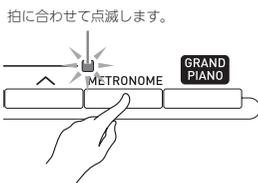
1. 液晶画面の $\mathbf{13}$ MENUをタッチします。
MENU画面が表示されます。
2. “BALANCE” をタッチします。
3. 調整したい音色をタッチして $\mathbf{19}$ ▼、▲ボタンで音量を調整します。
Upper 1：メイン音色
Upper 2：レイヤー音色
Lower 1：スプリット（メイン）音色
Lower 2：スプリット（レイヤー）音色
4. 液晶画面の $\mathbf{16}$ MAINをタッチしてMAIN画面に戻ります。

メモ

- BALANCE画面のその他の項目については、60～69ページ「各種設定を変更する」の「BALANCE画面」をご参照ください。

メトロノームを鳴らす

1. **23** METRONOME ボタンを押します。
メトロノームが鳴ります。



2. もう一度 **23** METRONOME ボタンを押します。
メトロノームが停止します。

拍子を変えるには

0~9拍子の中からメトロノームの拍子を選べます。0拍子を選ぶと、どの拍も同じ音が鳴ります。拍子にかかわらず練習するのに便利です。

1. MENU画面の“SYSTEM SETTING”をタッチします。
2. “Metronome Count”をタッチします。
3. **19** ∨、∧ボタンで拍子を選びます。
4. 液晶画面の**16** MAINをタッチします。
MAIN画面に戻ります。

鍵盤の音量とのバランスを変えるには (メトロノームボリューム)

鍵盤の音量はそのままに、メトロノームの音量のみを変えてバランスを調節することができます。

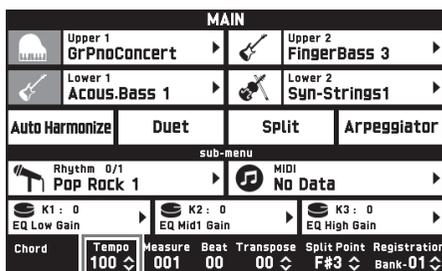
1. 液晶画面の**15** MENUをタッチします。
MENU画面が表示されます。
2. “BALANCE”をタッチします。
3. “Metronome Volume”をタッチします。
4. **19** ∨、∧ボタンでメトロノームの音量(0~127)を調節します。
5. 液晶画面の**16** MAINをタッチします。
MAIN画面に戻ります。

テンポ(速さ)を変えるには

22 TEMPO ∨、∧ボタンで調節する(だんだん速くしたり遅くしたりする)方法と、好みのテンポにあわせてボタンを連打する方法(タップ入力)の2種類があります。

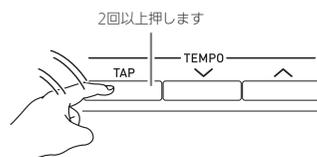
■方法1: **22** TEMPO ∨、∧ボタンでテンポを調節する

1. **22** TEMPO ∨、∧ボタンでメトロノームのテンポを調節します。
ボタンを押すごとにテンポ値(1分あたりの拍数)が1ずつ切り替わります。
 - ボタンを押し続けると、連続して素早く切り替えることができます。
 - テンポ値は20~255の間で設定できます。



■方法2: ボタンを連打してテンポを決める (タップ入力)

1. 鳴らしたいテンポにあわせて**22** TEMPO TAP ボタンを2回以上押します。
 - ボタンを押した間隔に応じたテンポになります。



- まずこの方法でだいたい好みのテンポにしておいてから、前述の「方法1」で微調整をするなど、2種類の方法を組み合わせて使うと便利です。

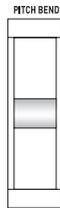
ピッチベンドホイールで音の高さを変える

演奏中に音の高さを滑らかに上下することができます。サククスやエレキギターのチョーキング奏法のような効果を出すことができます。

1. 右手で鍵盤を押しながら、左手で **32**PITCH BENDホイールを上下に動かします。

ホイールを動かした量に応じて、音の高さが変わります。

- 本機の電源を入れるときには、ホイールに触らないようにしてください。



メモ

- ホイールを上限や下限まで動かしたときの、音の高さの変化量を変えることができます。操作方法については、60～69ページ「各種設定を変更する」の「CONTROLLER画面」をご参照ください。

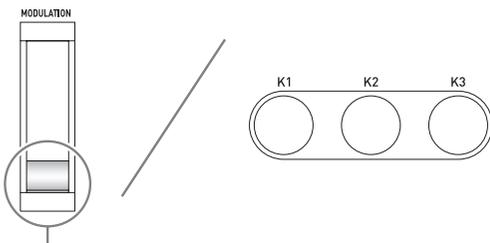
モジュレーションホイール、ノブで音に変化を付ける

演奏中に音に変化を付けることができます。音色によって適した効果がプリセットされています。

1. 右手で鍵盤を押しながら、左手で **33**MODULATIONホイール、**13**K1～K3ノブを動かします。

動かした量に応じて、効果の大きさが変わります。

- モジュレーションホイールは、一番下（手前方向）に回し切った位置が定位置となります。通常はこの位置にしてください。
- モジュレーションホイールは、上（奥）方向に回すほどモジュレーション効果のかかり具合が大きくなります。
- 本機の電源を入れるときには、ホイールおよびノブに触らないようにしてください。



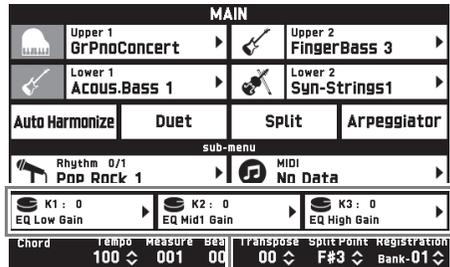
一番下に回し切った位置が定位置

メモ

- モジュレーションホイールやノブを動かしたときの効果や、割り当てる機能を変更できます。詳細は、60～69ページ「各種設定を変更する」の「CONTROLLER画面」をご参照ください。

ノブに割り当てる機能を変更する

1. 液晶画面の**16**MAINをタッチします。
メイン画面が表示されます。
2. メイン画面で、設定を変更したいノブをタッチします。



現在の設定値、割り当てられているターゲット

3. 設定を変更します。

設定内容については、60～69ページ「各種設定を変更する」の「CONTROLLER画面」をご参照ください。

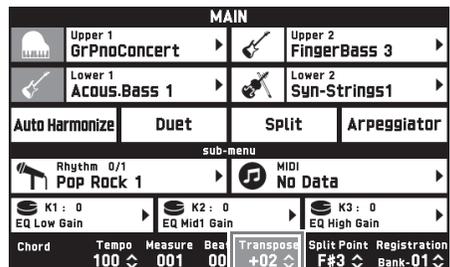
メモ

- ノブにはターゲットを2つ割り当てることができます。1つのノブにターゲットを2つ割り当てた場合は、1つ目のターゲットとその設定値が表示されます。
- コントロールチェンジ（CC）などパートごとに設定するMIDIメッセージを1つ目のターゲットに割り当てた場合、パート1の設定値が表示されます。

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。

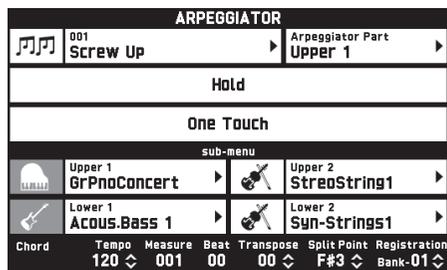
1. **6**TRANSPOSE \checkmark 、 \wedge ボタンで、値を設定します。
 - -12～00～+12半音の間で変更できます。
 - **6** \checkmark ボタンと \wedge ボタンを同時に押すと、0になります。
 - 現在の設定値は、MAIN画面で確認できます。



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. MENU画面の“ARPEGGIATOR”をタッチします。
ARPEGGIATOR画面が表示されます。
2. “”をタッチしてアルペジエーターをオンにします。
 - アルペジエーターのオン/オフは、MAIN画面“Arpeggiator”をタッチして切り替えることもできます。



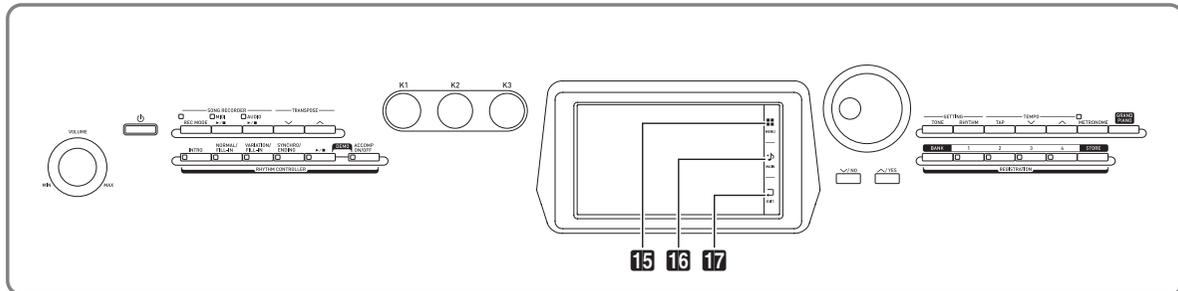
3. アルペジオ名をタッチします。
4. 使いたいアルペジエーターのタイプをタッチします。
5. 必要に応じて、アルペジエーターに関する設定を行います。

項目	内容	設定値
Arpeggiator Part	アルペジオを再生させる鍵盤をUpperまたはLowerから選びます。	Upper All、Upper 1、Upper 2、Lower All、Lower 1、Lower 2
Hold	オン：鍵盤を離れた後もアルペジオが再生し続けます。 オフ：鍵盤を押している間、アルペジオが再生されます。	
One Touch	“One Touch”をタッチすると、選択中のアルペジエーターのタイプに合った推奨音色が選ばれます。その音色はアルペジエーターパートで選んだパートに割り当てられます。	

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、“”をタッチします。

音色を編集する



Upper 1 (メイン音色) を好みの音色に加工したり、音色に効果を加えることができます。

音色を加工する

1. Upper 1を、編集したい音色に設定します。
2. **15**MENUをタッチします。
3. MENU画面の“TONE”をタッチします。
4. “Edit”をタッチします。
5. “Edit”をタッチします。
編集画面が表示されます。
6. 設定したい項目をタッチします。
 - 選んだ音色によって、編集の項目が異なります。
 - 編集項目についての詳細は、22ページ「メロディー音色の編集項目」から25ページ「ヘクスレイヤー音色の編集項目」までの中から、該当する音色カテゴリの表をご参照ください。
7. パラメーターの値を変更します。
8. 編集が終わったら、**17**EXITをタッチします。
9. すべての編集作業が終わったら、“Write”をタッチします。
10. “Rename”をタッチします。
11. 音色名を入力します。
12. 音色名を入力したら、“Enter”をタッチします。
13. 保存先の音色番号をタッチします。
 - すでにデータが保存されている音色番号には、“*”が表示されています。

14. “Execute”をタッチします。

選んだプリセット番号にデータが保存されていない場合は“Sure?”が、すでにデータが保存されている場合は“Replace?”が表示されます。

15. “Yes”をタッチします。

データが保存されます。

- “No”をタッチすると、保存しないで手順13の画面に戻ります。

音色名を変更する

1. MENU画面の“TONE”をタッチします。
2. “Edit”をタッチします。
3. “Rename”をタッチします。
4. 名称を変更したい音色をタッチします。
5. 名称を入力します。
6. 入力が終わったら“Enter”をタッチします。

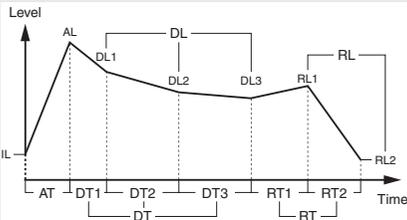
音色を消去する

1. MENU画面の“Edit”をタッチします。
2. “Edit”をタッチします。
3. “Clear”をタッチします。
4. 消去したい音色をタッチします。
5. “Execute”をタッチします。
6. “Yes”をタッチします。
 - 消去をキャンセルする場合は、“No”をタッチします。

編集項目リストについて

- 網掛けは、複数の項目からなるグループです。“Enter” をタッチすると、そのグループ内の項目が表示されます。

■メロディー音色の編集項目

表示	内容	設定範囲
Pitch	ピッチエンベロープ。ピッチ（音の高さ）にかかわる編集項目グループ。	
Octave Shift	オクターブシフト。音の高さをオクターブ単位で変更する。	-2 - 0 - +2
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> • 下の概要図はフィルターやアンプなど他のエンベロープにも適用します。ピッチエンベロープでは、音の高さが縦軸「Level」に該当します。 • ヘクスレイヤー音色のエンベロープでは、ディケイタイム（Decay Time）を3分割に、リリースタイム（Release Time）を2分割にして編集できます。 • 離鍵の発音時Decay Level3に到達するとサステインがないまま、すぐにRelease Level1へ移ります。 • 下記パラメーターの設定範囲は、メロディー音色およびドラム音色においては、相対変化（音色にすでに設定されている値に対する変化）です。また、ヘクスレイヤー音色の編集においては、絶対変化（音色にすでに設定されている値に関係なく変化）です。 <ul style="list-style-type: none"> – 各エンベロープのタイム、レベル – LFO（23ページ）のレート、デプス、ディレイ、ライズ、モジュレーションデプス  <p>IL : Initial Level RT : Release Time AT : Attack Time (RT1 : Release Time1) AL : Attack Level (RT2 : Release Time2) DT : Decay Time RL : Release Level (DT1 : Decay Time1) (RL1 : Release Level1) (DT2 : Decay Time2) (RL2 : Release Level2) (DT3 : Decay Time3) DL : Decay Level (DL1 : Decay Level1) (DL2 : Decay Level2) (DL3 : Decay Level3)</p>	
Initial Level	イニシャルレベル。発音開始時の音の高さ。	-64 - 0 - +63
Attack Time	アタックタイム。イニシャルレベルからアタックレベルに達するまでの時間。	-64 - 0 - +63
Release Time	リリースタイム。鍵盤を離してからリリースレベルに達するまでの時間。	-64 - 0 - +63
Release Level	リリースレベル。鍵盤を離した直後の変化で目標とするレベル。	-64 - 0 - +63
Stretch Tune	ストレッチチューニング。ピアノでは通常、高音はより高めに、低音はより低めに調律する。この調律をストレッチチューニングと言う。ストレッチチューニングをかけずに演奏したいときは、この設定をオフにする。	Off、Piano1、Piano2、Piano3、Piano4、Piano5、E.Piano1、E.Piano2
Filter	フィルター。フィルター（音色）にかかわる編集項目グループ。 <ul style="list-style-type: none"> • ピッチエンベロープの概要図の縦軸「Level」には、フィルターのかかり具合が該当します。 	
Cutoff	カットオフ周波数。フィルターのカットオフ周波数。	-64 - 0 - +63
Resonance	レゾナンス。カットオフ周波数付近につける音色の癖の度合い。	-64 - 0 - +63
Velocity Sense	ペロシティーセンス。鍵盤を弾くタッチに応じて、フィルターを変化させる度合い。	-64 - 0 - +63
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> • 以下項目は、前述の「ピッチエンベロープ（Pitch）」をご参照ください。Initial Level、Attack Time、Release Time、Release Level 	
Envelope Depth	エンベロープデプス。エンベロープのかかり具合。	0 - 127
Attack Level	アタックレベル。発音開始直後の変化で到達目標とするレベル。	-64 - 0 - +63
Decay Time	ディケイタイム。アタックレベルからディケイレベルに達するまでの時間。	-64 - 0 - +63

表示	内容	設定範囲
Decay Level	ディケイレベル。鍵盤やペダルで音を持続させているときのレベル。	-64 - 0 - +63
Amp	アンプ。アンプ（音量）にかかわる編集項目グループ。	
Volume	音量。アンプの音量設定。	0 - 127
Velocity Sense	ベロシティーセンス。鍵盤を弾くタッチに応じて、音量を変化させる度合い。	-64 - 0 - +63
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> ピッチエンベロープの概要図の縦軸「Level」には、音量が該当します。 以下項目は、前述の「ピッチエンベロープ（Pitch）」をご参照ください。 Initial Level、Attack Time、Release Time 以下項目は、前述の「フィルター（Filter）」をご参照ください。 Attack Level、Decay Time、Decay Level 	
Effect	エフェクト。エフェクト機能の編集項目グループ。詳細は、62ページ「EFFECT画面」をご参照ください。	
DSP	DSP編集。エフェクト機能のDSP（29ページ）の編集項目グループ。“ENTER”をタッチすると、DSP編集画面に進む。	
Reverb Send	リバーブセンド。音色へのリバーブ（62ページ）のかかり具合。	0 - 127
Chorus Send	コーラスセンド。音色へのコーラス（62ページ）のかかり具合。	0 - 127
Delay Send	ディレイセンド。音色へのディレイ（62ページ）のかかり具合。	0 - 127
LFO	LFO。ピッチ、フィルター、およびアンプにかけるLFOの編集項目グループ。	
Pitch Wave FilterAmpWave	<p>波形タイプ。LFOに用いる波形の種類を以下から選ぶ。FilterAmpWaveは、フィルターとアンプとで共有される。</p> <p>Sin (サイン波)  Puls 1 : 3 (矩形波1 : 3) </p> <p>Tri (三角波)  Puls 2 : 2 (矩形波2 : 2) </p> <p>Saw Up (鋸波アップ)  Puls 3 : 1 (矩形波3 : 1) </p> <p>Saw Down (鋸波ダウン) </p>	左記参照
Pitch Rate FilterAmpRate	レート。LFOの速さ（周波数）。FilterAmpRateは、フィルターとアンプとで共有される。	-64 - 0 - +63
Pitch Depth Filter Depth Amp Depth	デプス。LFOのかかり具合。	-64 - 0 - +63
Pitch Delay Filter Delay Amp Delay	ディレイ。LFOのかかるタイミングを遅らせる度合い。	-64 - 0 - +63
Pitch Rise Filter Rise Amp Rise	ライズ。LFOがかかり始めてから、効果の深さが上記デプスで設定されたレベルに達するまでの時間。	-64 - 0 - +63
Pitch Mod.Depth Filter Mod.Depth Amp Mod.Depth	モジュレーションデプス。LFOに対するモジュレーションのかかり具合。	-64 - 0 - +63
Portamento	ポルタメント。ポルタメントの編集項目グループ。	
Portamento On/Off	ポルタメントオンオフ。音程の変化を滑らかにする場合はOn、滑らかにしない場合はOffに設定。	Off、On
Portamento Time	タイム。音程変化にかける時間の長さを設定。	0 - 127
Pan	パン。パン（音のステレオ定位）の動作にかかわる編集項目グループ。	
Dynamic Panning	ダイナミックパンニング。パートパンニングを変更したとき発音中の音に反映させる場合はOn、反映させない場合はOffに設定。	Off、On
Pan Position	パンをかける位置。DSPの前でかける場合はPreDSP、DSPの後でかける場合はPostDSPに設定。	PreDSP、PostDSP

■ ドラム音色の編集項目

表示	内容	設定範囲
Inst Edit	<p>インストエディット。個々の鍵盤ごとに割り当てる楽器（インスト）の編集項目グループ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 鍵盤を押して、編集する鍵盤を指定します。 	C-1 - G9
Inst Select	<p>インスト番号の選択。個々の鍵盤に割り当てるドラム音色の番号を選ぶ。</p>	別冊「Appendix」の「インストリスト」を参照
Note Off Mode	<p>ノートオフモード。この設定をオンにすると、鍵盤を離すと音が消える。</p>	Off、On
Assign Group	<p>アサイングループ。今選んでいる鍵盤を1～15のうちどのグループに入れるか選ぶ。同じグループ内の鍵盤は、同時に一つしか鳴らない（排他発音）。</p>	Off、1 - 15
Pitch	<p>ピッチエンベロープ。詳細は、22ページにあるメロディー音色の「ピッチエンベロープ（Pitch）」をご参照ください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 以下の項目は、22ページにあるメロディー音色の「ピッチエンベロープ（Pitch）」をご参照ください。 Initial Level、Attack Time 	
Coarse Tune	<p>コースチューン。音の高さを半音単位で調整する。</p>	-24 - 0 - +24
Fine Tune	<p>ファインチューン。音の高さを微調整する。設定値-256で半音下がり、+255で半音上がる。</p>	-256 - 0 - +255
Filter	<p>フィルター。詳細は、22ページにあるメロディー音色の「フィルター（Filter）」をご参照ください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 以下の項目は、22ページにあるメロディー音色の「フィルター（Filter）」をご参照ください。 Cutoff、Resonance、Envelope Depth、Attack Level、Decay Time、Decay Level 以下の項目は、22ページにあるメロディー音色の「ピッチエンベロープ（Pitch）」をご参照ください。 Initial Level、Attack Time 	
Amp	<p>アンプ。詳細は、23ページにあるメロディー音色の「アンプ（Amp）」をご参照ください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 以下の項目は、23ページにあるメロディー音色の「アンプ（Amp）」をご参照ください。 Volume 以下の項目は、22ページにあるメロディー音色の「ピッチエンベロープ（Pitch）」をご参照ください。 Initial Level、Attack Time 以下の項目は、22ページにあるメロディー音色の「フィルター（Filter）」をご参照ください。 Attack Level、Decay Time、Decay Level 	
Pan	<p>パン。パートの楽器音が、左右どの辺から聴こえるかを調節する。</p>	-64～+63
Effect	<p>エフェクト。エフェクト機能の編集項目グループ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 以下の項目は、23ページにあるメロディー音色の「エフェクト（Effect）」をご参照ください。 Chorus Send、Delay Send、Reverb Send インストごとのエフェクト（Effect）で設定したセンド値と、インスト全体のエフェクト（Effect）で設定したセンド値とを互いにかけ算した値が、システムへのセンドになります。 “DSP On/Off” をオン（DSPをかける）に設定している場合、コーラス、ディレイ、リバーブは、下記“Effect”内でのみ設定できます。 	
DSP On/Off	<p>DSPオンオフ。音色にDSPをかけるか、かけないかを設定する。</p>	Off、On
Effect	<p>共通のエフェクト。エフェクト機能の編集項目グループ。詳細は、23ページにあるメロディー音色の「エフェクト（Effect）」をご参照ください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 以下の項目は、23ページにあるメロディー音色の「エフェクト（Effect）」をご参照ください。 Chorus Send、Delay Send、Reverb Send 	
Pan	<p>パン。パン（音のステレオ定位）の動作にかかわる編集項目グループ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 以下の項目は、23ページにあるメロディー音色の「パン（Pan）」をご参照ください。 Dynamic Panning、Pan Position 	

■ヘクスレイヤー音色の編集項目

表示	内容	設定範囲
Volume	音量。ヘクスレイヤー全体の音量。	0 - 127
Keyoff Velocity Mode	キーオフベロシティモード。離鍵発音に使うベロシティについて、離鍵時のベロシティを使う場合はKeyOff、押鍵時のベロシティを使う場合はKeyOnを選ぶ。または、両方（離鍵時と押鍵時）のベロシティを反映させたい場合は、Bothを選ぶ。	KeyOff、KeyOn、Both
Layer	レイヤー。レイヤーごとに設定する編集項目グループ。編集したいレイヤーをタッチしてから、各項目を変更します。 <ul style="list-style-type: none"> レイヤー番号に“ALL”（全レイヤー）を選んだ場合、編集中にパート表示の左側に“x”が表示されることがあります。これは、選択中のパラメーターは、すべてのレイヤーが同じ値ではないことを表しています。 	
Layer On/Off	レイヤーオンオフ。オフにするとそのレイヤーが無効になる。	Off、On
Wave Number	波形番号。波形の種類を選ぶ。 波形の種類は、別冊「Appendix」の「波形リスト」をご参照ください。	別冊「Appendix」の「波形リスト」を参照
Key Range Low	キーレンジロー。有効鍵域の下限を設定する。これより下の鍵盤を弾いても音は鳴らない。 <ul style="list-style-type: none"> 設定値をタッチしてから、鍵盤で設定値を入力することができます。 	C-1 - G9
Key Range High	キーレンジハイ。有効鍵域の上限を設定する。これより上の鍵盤を弾いても音は鳴らない。 <ul style="list-style-type: none"> 設定値をタッチしてから、鍵盤で設定値を入力することができます。 	C-1 - G9
Velocity Range Low	ベロシティレンジロー。有効ベロシティの最小値を設定する。これより小さなベロシティで弾いても音は鳴らない。	0 - 127
Velocity Range High	ベロシティレンジハイ。有効ベロシティの最大値を設定する。これより大きなベロシティで弾いても音は鳴らない。	0 - 127
Start Trigger	スタートトリガー。鍵盤を押した時に発音する（KeyOn）か、鍵盤を離れた時に発音する（KeyOff）かを選ぶ。	KeyOn、KeyOff
Pitch	ピッチエンベロープ。詳細は、22ページにあるメロディー音色の「ピッチエンベロープ（Pitch）」をご参照ください。 <ul style="list-style-type: none"> 以下の項目は、22ページにあるメロディー音色の「ピッチエンベロープ（Pitch）」をご参照ください。 Octave Shift 以下の項目は、24ページにあるドラム音色の「ピッチエンベロープ（Pitch）」をご参照ください。 Coarse Tune、Fine Tune 	
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> 以下の項目は、22ページにあるメロディー音色の「ピッチエンベロープ（Pitch）」をご参照ください。ただし「イニシャルレベル」、「アタックレベル」、「リリースレベル」の設定範囲は「-256 - 0 - +255」です。また、「アタックタイム」、「ディケイタイム」、「リリースタイム」の設定範囲は「0 - 127」です。 Initial Level、Attack Time、Release Time、Release Level 以下の項目は、22ページにあるメロディー音色の「フィルター（Filter）」をご参照ください。ただし「アタックレベル」と「ディケイレベル」の設定範囲は「-256 - 0 - +255」です。また、「ディケイタイム」の設定範囲は「0 - 127」です。 Attack Level、Decay Time、Decay Level 	
Key Follow	キーフォロー。隣り合う鍵盤の間のピッチ変化量。数値が高いほど変化が大きくなる。	-128 - 0 - +127
Key Follow Base	キーフォローベース。キーフォローの中心となる鍵盤。	C-1 - G9
Split Shift	スプリットシフト。押さえた鍵盤から数えてスプリットシフトで指定した値の鍵盤で選択されているレイヤー波形を使って、音程は押さえた鍵盤のままで発音させる。	-12 - 0 - +12
LFO Layer Depth	LFOレイヤーデプス。各レイヤーに対するLFOのかかり具合を調整。	0 - 127

表示	内容	設定範囲
Filter	フィルター。詳細は、22ページにあるメロディー音色の「フィルター (Filter)」をご参照ください。 <ul style="list-style-type: none"> 以下の項目は、22ページにあるメロディー音色の「フィルター (Filter)」をご参照ください。ただし設定範囲は「0 - 127」です。 Cutoff、Resonance 	
Filter Type	フィルタータイプ。フィルターでカットする音域を指定する。 LPF1: 低周波帯域成分を通す6dB/octのフィルター。レゾナンスは効きません。アコースティック楽器向き。 LPF2: 低周波帯域成分を通す12dB/octのフィルター。レゾナンスは効きません。アコースティック楽器向き。 LPF3: 低周波帯域成分を通す12dB/octのフィルター。レゾナンスが効きます。シンセ風の音色向き。 BPF: カットオフ周波数付近の帯域成分を通す6dB/octのフィルター。レゾナンスが効きます。 HPF: 高周波帯域成分を通す12dB/octのフィルター。レゾナンスが効きます。	左記参照
Velocity Sense	ベロシティセンス。鍵盤を押さえる速さに応じて、フィルターを変化させる度合い。	-64 - 0 - +63
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> 以下の項目は、22ページにあるメロディー音色の「フィルター (Filter)」をご参照ください。ただし設定範囲は「0 - 127」です。 Attack Level、Envelope Depth 以下の項目は、22ページにあるメロディー音色の「ピッチエンベロープ (Pitch)」をご参照ください。ただし設定範囲は「0 - 127」です。 Initial Level、Attack Time 	
Decay1 Time	ディケイ1タイム。アタックレベルからディケイ1レベルに達するまでの時間。	0 - 127
Decay1 Level	ディケイ1レベル。アタックレベルからディケイ1レベルに達するまでの変化で目標とするレベル。	0 - 127
Decay2 Time	ディケイ2タイム。ディケイ1レベルからディケイ2レベルに達するまでの時間。	0 - 127
Decay2 Level	ディケイ2レベル。ディケイ1レベルからディケイ2レベルに達するまでの変化で、目標とする二つ目のレベル。	0 - 127
Decay3 Time	ディケイ3タイム。ディケイ2レベルからディケイ3レベルに達するまでの時間。	0 - 127
Decay3 Level	ディケイ3レベル。ディケイ2レベルからディケイ3レベルに達するまでの変化で、目標とする三つ目のレベル。	0 - 127
Release1 Time	リリース1タイム。鍵盤を離してからリリース1レベルに達するまでの時間。	0 - 127
Release1 Level	リリース1レベル。鍵盤を離した直後の変化で目標とするレベル。	0 - 127
Release2 Time	リリース2タイム。リリース1レベルからリリース2レベルに達するまでの時間。	0 - 127
Release2 Level	リリース2レベル。鍵盤を離してからの変化で、目標とする二つ目のレベル。	0 - 127
Low Key Follow	ローキーフォロー。隣り合う鍵盤の間のフィルター変化量。数値が大きいほど変化が大きくなる。数値が+のとき低音鍵盤側のカットオフ周波数が低くなる。	-128 - 0 - +127
Low Key	ローキー。この鍵盤から低音側にローキーフォローの効果がかかる。	C-1 - G9 (Low Key ≤ High Key)
High Key Follow	ハイキーフォロー。隣り合う鍵盤の間のフィルター変化量。数値が大きいほど変化が大きくなる。数値が+のとき高音鍵盤側のカットオフ周波数が高くなる。	-128 - 0 - +127
High Key	ハイキー。この鍵盤から高音側にハイキーフォローの効果がかかる。	C-1 - G9 (Low Key ≤ High Key)
LFO Layer Depth	LFOレイヤーデプス。各レイヤーに対するLFOのかかり具合を調整。	0 - 127

表示	内容	設定範囲
Amp	<p>アンプ。詳細は、23ページにあるメロディー音色の「アンプ (Amp)」をご参照ください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 以下の項目は、23ページにあるメロディー音色の「アンプ (Amp)」をご参照ください。 Volume、Velocity Sense 以下の項目は、24ページにあるドラム音色の「アンプ (Amp)」をご参照ください。 Pan 	
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> 以下の項目は、22ページにあるメロディー音色の「ピッチエンベロープ (Pitch)」をご参照ください。ただし設定範囲は「0 - 127」です。 Initial Level、Attack Time 以下の項目は、22ページにあるメロディー音色の「フィルター (Filter)」をご参照ください。ただし設定範囲は「0 - 127」です。 Attack Level 以下の項目は、26ページにあるヘクスレイヤー音色の「フィルター (Filter)」をご参照ください。 Decay1 Time、Decay2 Time、Decay2 Level、Decay3 Time、Decay3 Level、Release1 Time、Release1 Level、Release2 Time 	
Low Key Follow	ローキーフォロー。隣り合う鍵盤の間の音量の変化量。数値が大きいほど変化が大きくなる。数値が+のとき低音鍵盤側の音量が小さくなる。	-128 - 0 - +127
Low Key	ローキー。この鍵盤から低音側にローキーフォローの効果がかかる。	C-1 - G9 (Low Key ≤ High Key)
High Key Follow	ハイキーフォロー。隣り合う鍵盤の間の音量の変化量。数値が大きいほど変化が大きくなる。数値が+のとき高音鍵盤側の音量が大きくなる。	-128 - 0 - +127
High Key	ハイキー。この鍵盤から高音側にハイキーフォローの効果がかかる。	C-1 - G9 (Low Key ≤ High Key)
LFO Layer Depth	LFOレイヤーデプス。各レイヤーに対するLFOのかかり具合を調整。	0 - 127
Effect	<p>詳細は、23ページにあるメロディー音色の「エフェクト (Effect)」をご参照ください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 以下の項目は、24ページにあるドラム音色の「エフェクト (Effect)」をご参照ください。 DSP On/Off 以下の項目は、23ページにあるメロディー音色の「エフェクト (Effect)」をご参照ください。 Chorus Send、Delay Send、Reverb Send レイヤーごとのエフェクト (Effect) で設定したセンド値と、レイヤー全体のエフェクト (Effect) で設定したセンド値をかけ算した値が、システムエフェクトに送られます。 “DSP On/Off” をオン (DSPをかける) に設定している場合、コーラス、ディレイ、リバーブは、下記 “Effect” 内でのみ設定できます。 	
Pitch	ピッチ。ピッチ (音の高さ) にかかわる編集項目グループ。	
Detune	<p>デチューン。レイヤー 1~6のチューニングを少しずつばらけさせる。設定値が大きくなるほどピッチのずれが大きくなり、最大値31ではレイヤー 1と6の間で100セント (半音) の差が生じる。</p>	0 - 31
Pitch Lock Layer 1&2 Pitch Lock Layer 3&4 Pitch Lock Layer 5&6	ピッチロック。レイヤー 1と2の設定をオンにすると、レイヤー 2のピッチをレイヤー 1と同じピッチに変更して、両者のピッチを合わせる。レイヤー 3と4、レイヤー 5と6でも同様。	Off、On
Stretch Tune	詳細は22ページにあるメロディー音色の「ストレッチチューニング (Stretch Tune)」をご参照ください。	

表示	内容	設定範囲
Effect	共通のエフェクト。エフェクト機能の編集項目グループ。詳細は、23ページにあるメロディー音色の「エフェクト (Effect)」をご参照ください。 • 以下の項目は、23ページにあるメロディー音色の「エフェクト (Effect)」をご参照ください。 Chorus Send、Delay Send、Reverb Send	
LFO	LFO。レイヤー音色のピッチにかけるLFOの編集項目グループ。詳細は、23ページにあるメロディー音色の「LFO (LFO)」をご参照ください。 • 以下の項目は、23ページにあるメロディー音色の「LFO (LFO)」をご参照ください。ただし設定範囲は「0 - 127」です。 Pitch Rate、Pitch Delay、Pitch Rise、Pitch Mod.Depth、Filter Amp Rate、Filter Delay、Filter Rise、Filter Mod.Depth、Amp Delay、Amp Rise、Amp Mod.Depth • 以下の項目は、23ページにあるメロディー音色の「LFO (LFO)」をご参照ください。ただし各「デプス」の設定範囲は「-128 - 0 - +127」です。 Pitch Wave、FilterAmpWave、Pitch Depth、Filter Depth、Amp Depth	
Portamento	ポルタメント。ポルタメントの編集項目グループ。 • 以下の項目は、23ページにあるメロディー音色の「ポルタメント (Portamento)」をご参照ください。 Portamento On/Off、Portamento Time	
Pan	パン。パン (音のステレオ定位) の動作にかかわる編集項目グループ。詳細は、23ページにあるメロディー音色の「パン (Pan)」をご参照ください。 • 以下の項目は、23ページにあるメロディー音色の「パン (Pan)」をご参照ください。 Dynamic Panning、Pan Position	

■ DSPの編集項目

- DSPをかけない（OFFにしたい）場合、“Through” を選びます。

--: Through

DSPを効かせたくない場合を選びます。設定できるパラメーターはありません。

01: Equalizer

3バンドで構成されるイコライザーです。

パラメーターと値域:

- :EQ1 Frequency(100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1.0k, 1.3k, 1.6k, 2.0k, 2.5k, 3.2k, 4.0k, 5.0k, 6.3k, 8.0k[Hz])
イコライザー1の中心周波数を調整します。
- :EQ1 Gain(-12 - 0 +12)
イコライザー1のゲインを調整します。
- :EQ2 Frequency(100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1.0k, 1.3k, 1.6k, 2.0k, 2.5k, 3.2k, 4.0k, 5.0k, 6.3k, 8.0k[Hz])
イコライザー2の中心周波数を調整します。
- :EQ2 Gain(-12 - 0 +12)
イコライザー2のゲインを調整します。
- :EQ3 Frequency(100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1.0k, 1.3k, 1.6k, 2.0k, 2.5k, 3.2k, 4.0k, 5.0k, 6.3k, 8.0k[Hz])
イコライザー3の中心周波数を調整します。
- :EQ3 Gain(-12 - 0 +12)
イコライザー3のゲインを調整します。
- :Input Level(0 - 127)
入力レベルを調整します。
- :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

注: Gain値はdB値ではありません。

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たりする効果があります。

パラメーターと値域:

- :Attack(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。
- :Release(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。
- :Depth(0 - 127)
音声信号の圧縮度を調整します。
- :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
Depthの設定と入力された音色の特性によって出力音量が変化します。
- :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

03: Limiter

入力された信号のレベルが設定値以上にならないように制限をかけます。

パラメーターと値域:

- :Limit(0 - 127)
制限をかける音量レベルを調整します。
- :Attack(0 - 127)
入力信号のアタック量を調整します。
- :Release(0 - 127)
入力信号が所定のレベル以下になってから制限動作を中止するまでの時間を調整します。
- :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。Limitの設定と入力された音色の特性によって出力音量が変化します。このパラメーターによって補正してください。
- :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音の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の輪郭を際立たせる効果を与えます。

パラメーターと値域:

- :Low Frequency(0 - 127)
低域音エンハンサーの周波数を調整します。
- :Low Gain(0 - 127)
低域音エンハンサーのゲインを調整します。
- :High Frequency(0 - 127)
高域音エンハンサーの周波数を調整します。
- :High Gain(0 - 127)
高域音エンハンサーのゲインを調整します。
- :Input Level(0 - 127)
入力レベルを調整します。
- :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

05: Early 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:

- :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- :Feedback(0 - 127)
反射音の繰り返しを調整します。
- :Tone(0 - 127)
反射音の音質を調整します。
- :Input Level(0 - 127)
入力レベルを調整します。
- :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

06: 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、音に独特なうなりや広がりを与えます。

パラメーターと値域:

- :Resonance(0 - 127)
音の癖の強さを調整します。
- :Manual(-64 - 0 +63)
基準となるフェイザーのシフト量を調整します。
- :LFO Rate(0 - 127)
LFOの速度を調整します。
- :LFO Depth(0 - 127)
LFOの深さを調整します。
- :LFO Waveform(Sin, Tri, Random)
LFO波形を選択します。
- :Input Level(0 - 127)
入力レベルを調整します。
- :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

07: Chorus

音に厚みと広がりを与えます。

パラメーターと値域:

- :LFO Rate(0 - 127)
LFOの速度を調整します。
- :LFO Depth(0 - 127)
LFOの深さを調整します。
- :LFO Waveform(Sin, Tri)
LFO波形を選択します。
- :Feedback(-64 - 0 +63)
音の癖の強さを調整します。
- :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- :Polarity(-, +)
片側チャンネルのLFOを反転し、音の広がり具合を切り替えます。
- :Input Level(0 - 127)
入力レベルを調整します。
- :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

08: Flanger

音に激しいな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(0 - 127)
LFOの速度を調整します。
- 2 :LFO Depth(0 - 127)
LFOの深さを調整します。
- 3 :LFO Waveform(Sin, Tri, Random)
LFO波形を選択します。
- 4 :Feedback(-64 - 0 - +63)
音の癖の強さを調整します。
- 5 :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- 6 :Input Level(0 - 127)
入力レベルを調整します。
- 7 :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

09: 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(0 - 127)
LFOの速度を調整します。
- 2 :LFO Depth(0 - 127)
LFOの深さを調整します。
- 3 :LFO Waveform(Sin, Tri, Tra)
LFO波形を選択します。
- 4 :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- 5 :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

10: 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(0 - 127)
LFOの速度を調整します。
- 2 :LFO Depth(0 - 127)
LFOの深さを調整します。
- 3 :LFO Waveform(Sin, Tri, Tra)
LFO波形を選択します。
- 4 :Manual(-64 - 0 - +63)
定位の中心位置を調整します。-64で左、0で中央、+63で右となります。
- 5 :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- 6 :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

11: Rotary

ロータリースピーカーのシミュレーターです。

パラメーターと値域:

- 1 :Speed(Slow, Fast)
Fast/Slowの速度モードを選択します。
- 2 :Brake(Rotate, Stop)
スピーカーの回転を止める動きがあります。
- 3 :Fall Accel(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。
- 4 :Rise Accel(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。
- 5 :Slow Rate(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。
- 6 :Fast Rate(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。
- 7 :Vibrato/Chorus(Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3)
ビブラート(V)、コーラス(C)のタイプを選択します。
- 8 :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- 9 :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

12: Drive Rotary

オーバードライブさせることができるロータリースピーカーのシミュレーターです。

パラメーターと値域:

- 1 :Overdrive Gain(0 - 127)
オーバードライブのゲインを調整します。
- 2 :Overdrive Level(0 - 127)
オーバードライブの出力レベルを調整します。
- 3 :Speed(Slow, Fast)
Fast/Slowの速度モードを選択します。
- 4 :Brake(Rotate, Stop)
スピーカーの回転を止める動きがあります。
- 5 :Fall Accel(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 Accel(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(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(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。
- 9 :Vibrato/Chorus(Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3)
ビブラート(V)、コーラス(C)のタイプを選択します。
- 10 :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- 11 :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

13: LFO 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 :Input Level(0 - 127)
入力レベルを調整します。入力している音のレベルや和音数、あるいはResonanceの値を大きくしているときに入力信号が歪むことがありますので、このパラメーターによって歪まないように調整してください。
- 2 :Resonance(0 - 127)
音の癖の強さを調整します。
- 3 :Manual(0 - 127)
ワウフィルターの基準となる周波数を設定します。
- 4 :LFO Rate(0 - 127)
LFOの速度を調整します。
- 5 :LFO Depth(0 - 127)
LFOの深さを調整します。
- 6 :LFO Waveform(Sin, Tri, Random)
LFO波形を選択します。
- 7 :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- 8 :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

14: Auto Wah

入力された信号のレベルに応じ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 :Input Level(0 - 127)
入力レベルを調整します。入力している音のレベルや和音数、あるいはResonanceの値を大きくしているときに入力信号が歪むことがありますので、このパラメーターを調整してください。
- 2 :Resonance(0 - 127)
音の癖の強さを調整します。
- 3 :Manual(0 - 127)
ワウフィルターの基準となる周波数を設定します。
- 4 :Depth(-64 - 0 - +63)
入力信号のレベルに対するワウ動作の幅を調整します。プラス方向に設定すると、入力信号が大きいほどワウフィルターが開き、明るい音質になります。マイナス方向に設定した場合は、入力信号が大きいほどワウフィルターが閉じて暗い音質になります。
- 5 :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- 6 :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

15: Distortion

Distortion + Wah + Amp Simulatorです。

パラメーターと値域:

- 1 :Dist Gain(0 - 127)
ディストーションの入力信号のゲインを調整します。
- 2 :Dist Level(0 - 127)
ディストーションの出力レベルを調整します。
- 3 :Dist Low(0 - 127)
ディストーションの低域のゲインを調整します。
- 4 :Dist High(0 - 127)
ディストーションの高域のゲインを調整します。
- 5 :Wah Depth(-64 - 0 - +63)
入力信号のレベルに対するワウ動作の幅を調整します。
- 6 :Wah Manual(0 - 127)
ワウフィルターの基準となる周波数を設定します。
- 7 :Routing(Dist, Wah, Wah-Dist, Dist-Wah)
ディストーションとワウの接続を設定します。
- 8 :Amp(Bypass, TCombo, FCombo, ACombo, BCombo, JCombo, MStack, RStack, BassC, BassS)
アンプシミュレーションのタイプを設定します。
- 9 :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- 10 :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

16: Pitch Shifter

入力信号のピッチを変換するエフェクトです。

パラメーターと値域:

- 1 :Pitch(-24 - 0 - +24)
四分音単位でのピッチシフト量を調整します。
- 2 :High Damp(0 - 127)
高域のダンピングを調整します。値が小さいほど減衰が大きくなります。
- 3 :Feedback(0 - 127)
フィードバック量を調整します。
- 4 :Input Level(0 - 127)
入力レベルを調整します。
- 5 :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- 6 :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。
- 7 :Fine(-50 - 0 - +50)
ピッチシフト量を微調整します。-50で四分音下がり、+50で四分音上がります。

17: Multi Chorus

6つの異なるLFO位相を持ったコーラスです。

パラメーターと値域:

- 1 :LFO Rate(0 - 127)
LFOの速度を調整します。
- 2 :LFO Depth(0 - 127)
LFOの深さを調整します。
- 3 :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- 4 :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

18: Ring Modulator

入力信号と内蔵オシレータをかけ算して、金属的な音色をつくります。

パラメーターと値域:

- 1 :OSC Frequency(0 - 127)
内蔵オシレータの基準周波数を設定します。
- 2 :LFO Rate(0 - 127)
LFOの速度を調整します。
- 3 :LFO Depth(0 - 127)
LFOの深さを調整します。
- 4 :Tone(0 - 127)
リング・モジュレーターの入力音の音質を調整します。
- 5 :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- 6 :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

19: 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を生じさせます。

パラメーターと値域:

- 1 :Delay Time(0 - 127)
トータル・ディレイ・タイムを調整します。
- 2 :Delay Ratio L(0 - 127)
トータル・ディレイ・タイムに対する左チャンネルの比率を調整します。
- 3 :Delay Ratio R(0 - 127)
トータル・ディレイ・タイムに対する右チャンネルの比率を調整します。
- 4 :Delay Level L(0 - 127)
左チャンネルのレベルを調整します。
- 5 :Delay Level R(0 - 127)
右チャンネルのレベルを調整します。
- 6 :Feedback Type(Stereo, Cross)
フィードバックのタイプを選択します。
Stereo ステレオ・フィードバック
Cross クロス・フィードバック
- 7 :Feedback(0 - 127)
フィードバック量を調整します。
- 8 :High Damp(0 - 127)
高域のダンピングを調整します。値が小さいほど減衰が大きくなります。
- 9 :Delay Tempo Sync(Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1)
実際のトータル・ディレイ・タイムをどのようにテンポに同期させるかを設定します。
・ Offのとき: Delay Timeの値に設定されます。
・ 1/4 - 1のとき: 拍数に応じた値に設定されます。
- 10 :Input Level(0 - 127)
入力レベルを調整します。
- 11 :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。
- 12 :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。

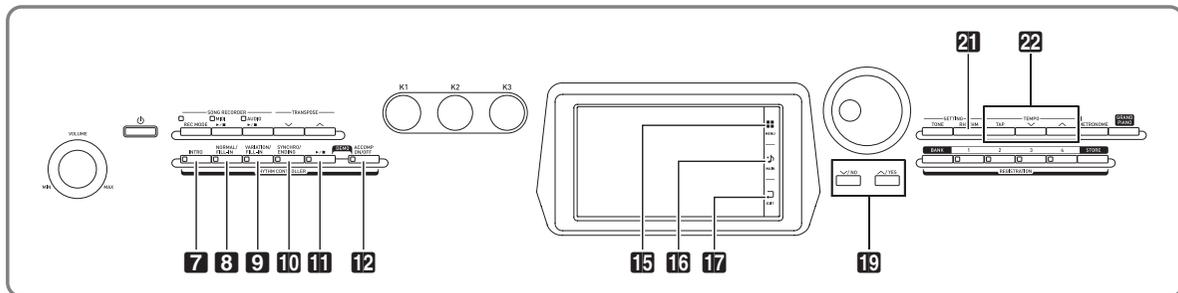
20: Piano Effect

アコースティック・ピアノに適した効果を生じるエフェクトです。

パラメーターと値域:

- 1 :Lid Type(Closed, Semi Opened, Full Opened)
天板の開き具合による音の鳴り方の違いを調整します。
- 2 :Reflection Level(0 - 127)
初期反射のレベルを調整します。
- 3 :Input Level(0 - 127)
入力レベルを調整します。
- 4 :Wet Level(0 - 127)
エフェクト音のレベルを調整します。
- 5 :Dry Level(0 - 127)
ダイレクト音のレベルを調整します。

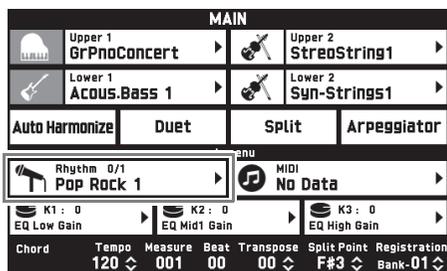
自動伴奏を鳴らす・編集する



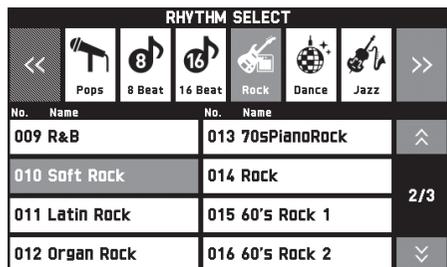
自動伴奏とは、お好みの伴奏リズムを選び、左手でコード（和音）を押すだけで、選んだリズムにあった伴奏（ドラム、ギターなどの演奏）が自動的に鳴る機能です。1人でバンド演奏のようなアンサンブルをお楽しみいただけます。

自動伴奏を鳴らして演奏する

1. 液晶画面の**16**MAINをタッチします。
MAIN画面が表示されます。
2. “Rhythm” のリズム名をタッチします。



3. 鳴らしたいリズムのグループをタッチします。
• “<<” または “>>” をタッチすると、前後のグループに切り替わります。



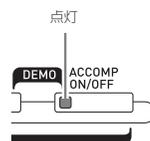
4. 鳴らしたいリズムをタッチします。
• “▲” または “▼” をタッチすると、リズムリストの前後のページに切り替わります。

5. **22**TEMPO ∇ 、 \blacktriangle ボタンで、テンポ（速さ）を調節します。

- テンポの調節方法は18ページ「テンポ（速さ）を変えるには」をご参照ください。
- **22**TEMPO ∇ 、 \blacktriangle ボタンを両方一緒に押すと、選んでいるリズムのお勧めのテンポになります。

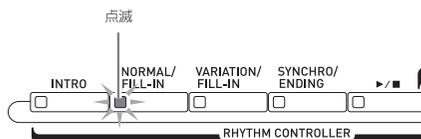
6. **12**ACCOMP ON/OFFボタンを押して、ボタンのランプを点灯させます。

- アカンプオン（すべての楽器パートが鳴る状態）になります。
- ランプを消灯させてアカンプオフにすると、打楽器のパート（ドラム、パーカッション）だけが鳴ります。
- ボタンを押すたびにオンとオフが交互に切り替わります。



7. **10**SYNCHRO/ENDINGボタンを押します。

- コードを押さえると自動伴奏がスタートする状態（シンクロ待機オン）になります。
- 続いて**7**INTROボタンまたは**9**VARIATIONボタンを押すと、イントロ（前奏）またはバリエーション（変形）の待機状態になります。イントロやバリエーションについては、34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。

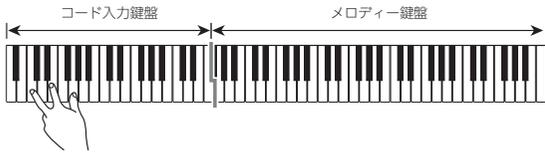


8. コード入力鍵盤（左側の鍵盤）でコードを押さえます。

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 **11**▶/■ ボタンを押すと、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。



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。次章「コードの入力方法を選ぶには」をご参照ください。
- **8** NORMAL ボタンと **9** VARIATION ボタンで伴奏に変化をつけることもできます。34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、**11**▶/■ ボタンを押します。

- **11** ボタンではなく **10** SYNCHRO/ENDING ボタンを押すと、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34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60～69ページ「各種設定を変更する」の「BALANCE画面」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（15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

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

1. MENU画面の“RHYTHM”をタッチします。
2. “Chord Input Type”をタッチします。
3. 使いたいコード入力方法をタッチします。
選んだコード入力方法に変更されます。

■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、82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。

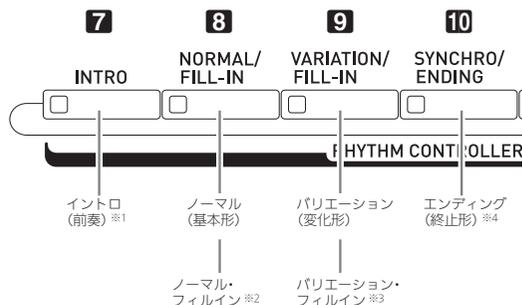
■フルレンジコードについて

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、82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**7**~**10**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**9**ボタンを押すと、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に**8**ボタンを押します。
- ※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に**9**ボタンを押します。
- ※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. MENU画面の“RHYTHM”をタッチします。

RHYTHM画面が表示されます。

- **21**RHYTHMボタンを押してRHYTHM画面を表示することもできます。

2. “One Touch”をタッチします。

今選んでいるリズムで演奏するのに適した音色、テンポなどが呼び出されます。

またコードを入力して伴奏をスタートできる状態（シンクロ待機オン）になります。

3. 鍵盤でコードを押さえて演奏します。

自動伴奏もスタートします。



- ユーザリズム（“User”グループの001～030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。

メロディーの音に和音をつける (オートハーモナイズ)

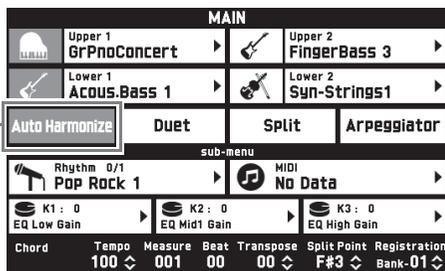
右手で弾くメロディーの音に和音を追加して、メロディーに厚みをつけます。和音の追加のしかたを12種類（タイプ）の中から選べます。

1. 液晶画面の**16**MAINをタッチします。

MAIN画面が表示されます。

2. “Auto Harmonize”をタッチしてオンにします。

赤



3. **15**MENUをタッチします。

4. MENU画面の“RHYTHM”をタッチします。

5. “Auto Harmonize Type”をタッチします。

6. 使いたいオートハーモナイズのタイプをタッチします。

タイプ名	内容
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。
Duet 2	演奏したメロディー音の下に、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。
Country	カントリーの演奏に適したハーモニーを加えます。
Octave	1オクターブ下の音を加えます。
5th	5度上の音を加えます。
3-Way Open	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。
3-Way Close	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。
Strings	ストリングス演奏に適したハーモニーを加えます。
4-Way Open	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。
4-Way Close	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。
Block	ブロックコード音を加えます。
Big Band	ビッグバンド演奏に適したハーモニーを加えます。

7. 鍵盤でコードを入力しながらメロディーを弾きます。

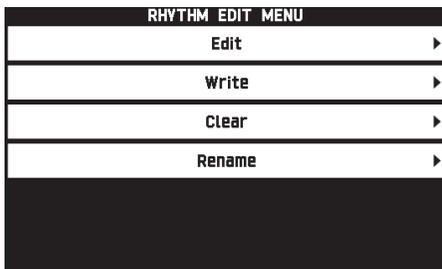
入力したコードに対応した和音が、メロディーの音に加わります。

リズムを編集する (リズムエディット)

内蔵の自動伴奏を編集して、ユーザーリズムとして保存してみましょう。

ノーマルやイントロなどの伴奏パターン (34ページ) ごとに、楽器パート (ドラム、ベースなど) を選んで、オンオフや音量などの内容を変えていきます。

- 32ページ「自動伴奏を鳴らして演奏する」の手順1~4を行って、編集したいリズムを選びます。
- MENU画面の“RHYTHM”をタッチします。
- “Edit”をタッチします。
- “Edit”をタッチします。

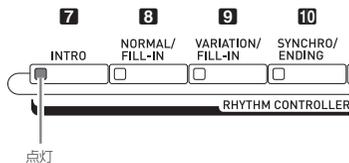


- 編集する伴奏パターンを、ボタン7~10で選びます。

押したボタンのランプが点灯して、どの伴奏パターンの編集中心を示します。

- ボタン8と9は、押すごとにノーマルとフィルイン、パリエーションとフィルインが交互に切り替わります。フィルインを選んでいるときはランプが点滅します。

例：イントロを選んだ場合



- 編集したい楽器パートの項目をタッチして、設定を変更します。

リズム、音色：項目をタッチして表示されるリストから選びます。

上記以外の項目：19▼、▲ボタンで設定値を変えます。

- 楽器パートには以下の8種類があります。
ドラム、パーカッション、ベース、コード1、コード2、コード3、コード4、コード5
- 編集の途中に11▶■ボタンを押すと、そのときの編集内容で伴奏パターンを鳴らすことができます。さらに“Solo”をタッチすると、編集している楽器パートだけを鳴らすことができます。
- 編集することができる内容は次の表のとおりです。

項目	内容	設定値
Rhythm: リズム	他のリズム番号を指定して、パートの伴奏データをそのリズム番号のものに差し替えます。※1	リズム番号 ※2
パート	パートごとに鳴らすか鳴らさないかを選びます。	白: 鳴らさない 赤: 鳴らす
Tone: 音色	パート演奏の音色(楽器)を、変更します。	音色名 ※3
Volume: 音量	パートごとに音量を調節します。	000~127
Pan: パンニング (定位)	パートの楽器音が、左右どの辺から聴こえるかを調節します。	-64~0~63※4
Reverb Send: リバーブ	各パートへのリバーブ効果(62ページ)のかけ具合を調節します。	000~127
Chorus Send: コーラス	各パートへのコーラス効果(62ページ)のかけ具合を調節します。	000~127
Delay Send: ディレイ	各パートへのディレイ効果のかけ具合(62ページ)を調節します。	000~127

- ※1 差し替えを実行すると、それまで編集した内容はすべてクリアされます。
- ※2 イントロでは8つの楽器パートですべて共通のリズム番号になります。たとえばコード1にリズム003番を割り当てると、他の7つの楽器パートも自動的にリズム003番になります。その後コード2を編集するときリズムを004番に変えると、先ほど設定したコード1のリズムも004番に変わってしまいます。またイントロと同様にエンディングも、8つの楽器パートが共通のリズム番号になります。
- ※3 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。
- ※4 値が小さいほど左から、大きいほど右から聴こえます。“0”で中央になります。

- すべての編集作業が終了したら、リズムに適したテンポに調節します。

- ここで選んだテンポが、初期テンポとして記録されます。

8. 液晶画面の**17**EXITをタッチします。

9. “Write” をタッチします。

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。

- 保存しないで編集機能を終了するには、液晶画面の**17**EXITをタッチします。

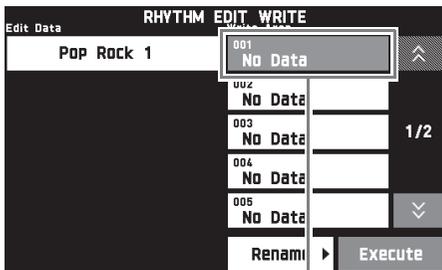
10. “Rename” をタッチします。

11. リズム名を入力します。

12. リズム名を入力したら、“Enter” をタッチします。

13. 保存先のユーザーリズム番号をタッチします。

- すでにデータが保存されているリズム番号には、“*”が表示されています。



保存先のユーザーリズム番号

14. “Execute” をタッチします。

選んだリズム番号にデータが保存されていない場合は“Sure?”が、すでにデータが保存されている場合は“Replace?”が表示されます。

15. “Yes” をタッチします。

データが保存されます。

- “No” をタッチすると、保存しないで手順4の画面に戻ります。

重要

- すでにデータを保存してあるユーザーリズム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。

メモ

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

ユーザーリズムを消去する

1. MENU画面の“RHYTHM” をタッチします。

2. “Edit” をタッチします。

3. “Clear” をタッチします。

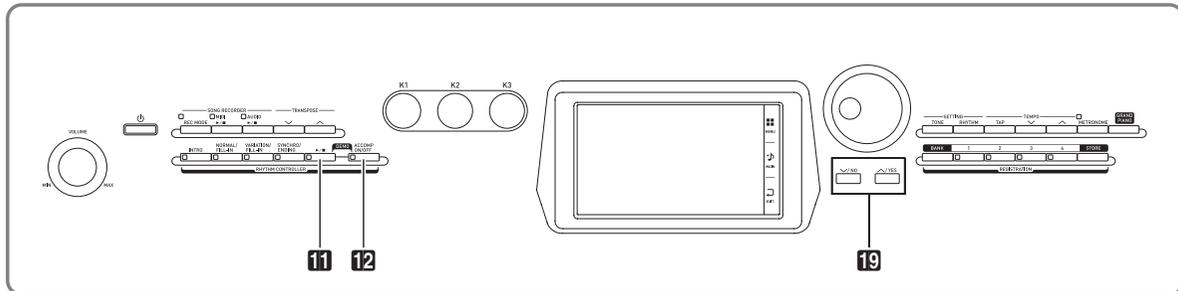
4. 消去したいユーザーリズムをタッチしてから、“Execute” をタッチします。

5. “Yes” をタッチします。

選んだユーザーリズムが消去されます。

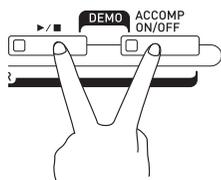
- 消去をキャンセルする場合は、“No” をタッチします。

デモ演奏



デモ曲を聴く

1. **12** ACCOMP ON/OFF ボタンを押しながら、**11** ▶/■ ボタンを押します。
デモ曲の1曲目から順番に演奏していきます。
 - **19** ▼、▲ ボタンで、前後の曲に変更できます。

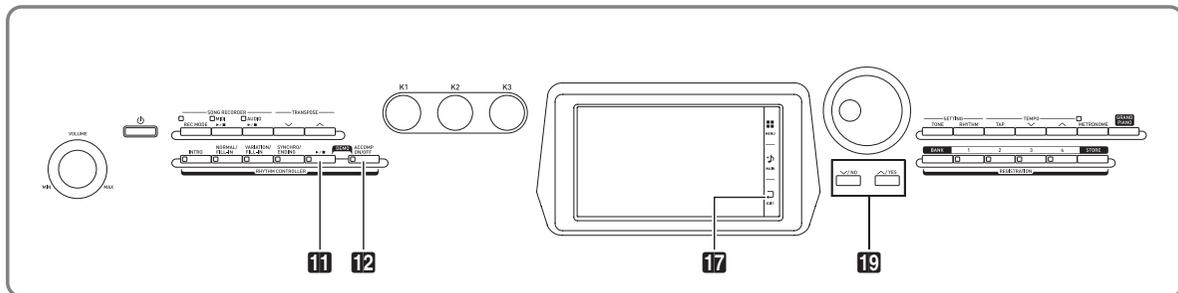


2. **11** ▶/■ ボタンを押します。
曲が停止します。
11 ▶/■ ボタンを押すまでは、全曲を繰り返して演奏し続けます。

メモ

- デモ演奏中は、上記以外の操作はできません。

ミュージックプリセット



さまざまなジャンルや曲の演奏に適した音色番号やリズム番号、コード進行などをワンタッチで設定します。内蔵のプリセットでお気に入りの曲を弾く以外に、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）を作って楽しむこともできます。

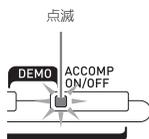
本機は、305種類の内蔵プリセットを搭載しており、これらは9つのグループに分かれています。10個目のグループは、ユーザープリセット専用のグループです。

- 詳細は別冊「Appendix」を参照ください。

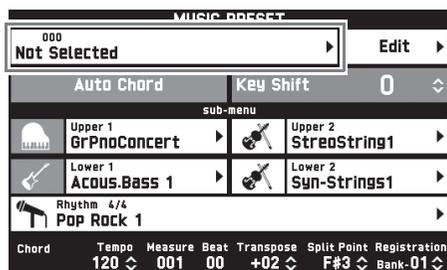
プリセットのデータを呼び出す

1. MENU画面の“MUSIC PRESET”をタッチします。

MUSIC PRESET画面が表示され、Auto Chordがオンになります。



2. プリセット名をタッチします。



3. 呼び出したいプリセットのグループをタッチしてから、プリセット名をタッチします。

選んだプリセットの設定（音色番号やリズム番号など）が呼び出されます。

4. **11**▶/■ボタンを押すと、プリセットのコード進行で自動伴奏が流れます。鍵盤でメロディーを弾いて演奏してみましょう。

- もう一度**11**▶/■ボタンを押すまで、プリセットのコード進行を繰り返します。
- “Auto Chord”をタッチしてオフにすると、プリセットのコード進行がオフになり、通常の自動伴奏と同じように演奏できます。
- プリセットのコード進行のキーを変えたい場合は、“Key Shift”をタッチしてから**19**▼、▲ボタンを押します。

メモ

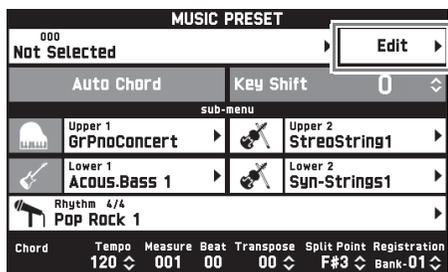
- **12**ACCOMP ON/OFFボタンを押すと、Auto Chordがオフになります。
- 呼び出されるプリセットの設定の詳細については、別冊「Appendix」をご参照ください。

オリジナルのプリセットを作ろう (ユーザープリセット)

内蔵のプリセットだけでは飽き足りなくなったあなたのために、オリジナルのプリセット（ユーザープリセット）を作るための機能をご用意しました。ユーザープリセットはユーザーグループに100個まで保存できます。

1. 39ページ「プリセットのデータ呼び出す」の手順1～3を行って、編集の元にするプリセットを選びます。

2. “Edit” をタッチします。



3. プリセットの内容を編集します。

3-1. コード進行を編集するには
“Chord Edit” をタッチすると、コード進行を編集する画面になります。
40ページ「コード進行を編集する」を参照して編集作業をします。作業が終わったら液晶画面の **EXIT** をタッチして上記の画面に戻ります。

3-2. 自動伴奏の鳴らし方を編集するには
“Parameter Edit” をタッチすると、自動伴奏の鳴らし方を編集する画面になります。
42ページ「自動伴奏の鳴らし方を編集する」を参照して編集作業をします。作業が終わったら液晶画面の **EXIT** をタッチして上記の画面に戻ります。

4. すべての編集作業が終わったら、“Write” をタッチします。

5. “Rename” をタッチします。

6. プリセット名を入力します。

7. プリセット名を入力したら、“Enter” をタッチします。

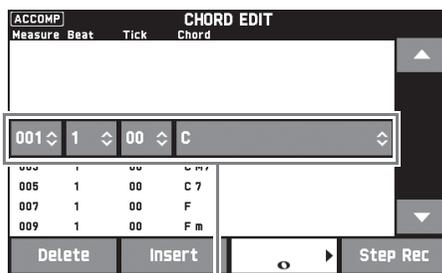
8. 保存先のプリセット番号をタッチします。
• すでにデータが保存されているプリセット番号には、“*” が表示されています。

9. “Execute” をタッチします。
選んだプリセット番号にデータが保存されていない場合は“Sure?”が、すでにデータが保存されている場合は“Replace?”が表示されます。

10. “Yes” をタッチします。
データが保存されます。
• “No” をタッチすると、保存しないで手順8の画面に戻ります。

コード進行を編集する

1. 編集の種類を選ぶ画面（40ページ）で“Chord Edit” をタッチするとコード進行の編集画面（下記）になります。



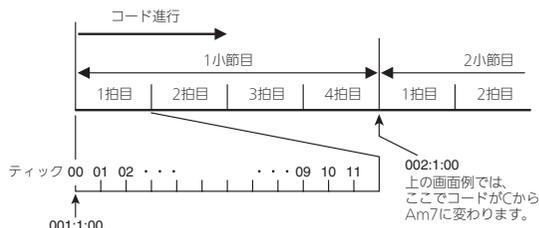
ステップ（タイミングとコード）

ステップ（タイミングとコード）

コード進行でのタイミングを「小節※1：拍：ティック※2」で示し、そのタイミングに現在入力されているコードを右端に表示します。この1行のまとまりを「ステップ」と呼びます。

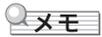
※1 最大999小節まで

※2 「ティック」とは下図のように1拍を12分割した単位です。



2. ステップを編集します。
• **11**▶/■ ボタンで、現在の編集内容を再生して聴くことができます。再生中はコード進行を編集できません。

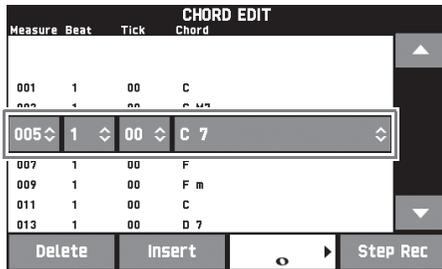
3. 編集作業が終わったら、液晶画面の**EXIT**をタッチして、編集の種類を選ぶ画面（40ページ）に戻ります。



- 一つのプリセットで作れるコードの数は、最大で約999小節です。それを超えると液晶画面に“Measure Limit”と表示されて、編集ができなくなります。

■データを編集するには

- 画面の“▲”、“▼”アイコンをタッチして、編集したいステップを選びます。
- タイミングまたはコードを入力します。
 - タイミングを変更する場合は、“Measure”、“Beat”または“Tick”の数字をタッチしてから**19**▼、▲ボタンでタイミングを変更します。
 - コードを変更する場合は、コードをタッチしてから、鍵盤でコードを入力します。



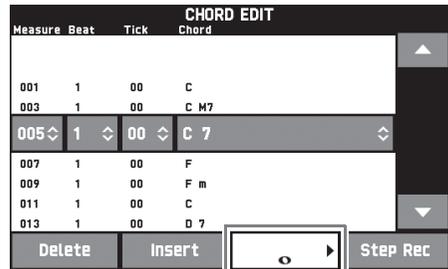
- 最初のステップ（001:1:00）は、タイミングを変えることができません。また最終ステップ（終点）は分解能にかかわらず1小節刻みで変わります。

■新規のステップを挿入するには

- 画面の“▲”、“▼”アイコンをタッチして、ステップを挿入したい位置の直前のステップを選びます。
- “Insert”をタッチしてから、鍵盤でコードを入力します。

■ステップを次々と入力するには

- 画面の“▲”、“▼”アイコンをタッチして、ステップを挿入したい位置の直前のステップを選びます。
- “Step Rec”をタッチします。
- 音符のアイコンをタッチします。



- 使用したい音符をタッチします。

- 鍵盤でコードを入力します。

手順4で選んだ長さのステップが入力され、次のステップを入力できる状態になります。

- コードを入力せずに“Tie”をタッチすると、タイを設定できます。
- コードを入力せずに“Rest”をタッチすると、そのステップはコードが鳴りません。

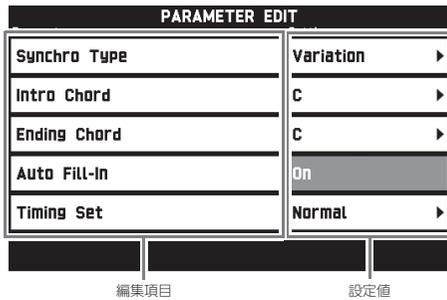
- ステップの入力が終わったら、再度“Step Rec”をタッチして、データの編集を終了します。

■ステップを削除するには

- 画面の“▲”、“▼”アイコンをタッチして、削除したいステップを選びます。
- “Delete”をタッチします。
 - ただし最初のステップと最終ステップは削除できません。

自動伴奏の鳴らし方を編集する

1. 編集の種類を選ぶ画面（40ページ）で“Parameter Edit” をタッチすると、自動伴奏の鳴らし方の編集画面（下記）が表示されます。



2. 編集したい項目をタッチして、**19** 、 ボタンで設定値を切り替えます。

編集項目	内容	設定値
Synchro Type : シンクロタイプ	プリセットを呼び出したときのシンクロ待機の状態・種類を選びます。	Off : オフ (待機にしない) Normal : ノーマルパターンへの待機 Variation : パリエーションパターンへの待機 Intro : イントロへの待機
Intro Chord : イントロのコード	イントロを鳴らすコードをメジャー (×12鍵)、マイナー (×12鍵) から選びます。	C~B : メジャー (C~B) Cm~Bm : マイナー (Cm~Bm)
Ending Chord : エンディングのコード	エンディングを鳴らすコードをメジャー (×12鍵)、マイナー (×12鍵) から選びます。	C~B : メジャー (C~B) Cm~Bm : マイナー (Cm~Bm)
Auto Fill-In : オートフィルインのオンオフ	コード進行の最終小節でフィルインを入れるか入れないかを選びます。	Off : 入れない On : 入れる
Timing Set : コード進行のパリエーション	編集したコード進行のタイミングにさまざまなパリエーションをつけて鳴らします。コード進行を、選んだリズムの拍子にあわせたい場合などに使用します。設定値に応じた再生状態については、43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

3. 編集作業が終わったら、液晶画面の**17**EXITをタッチして、編集の種類を選ぶ画面（40ページ）に戻ります。

■ タイミングセットとコード進行の再生

42ページ「自動伴奏の鳴らし方を編集する」手順2の“Timing Set”（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 Em	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 Em	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 Em	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 Em	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 Em	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 Em	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 Em	Am



- 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。

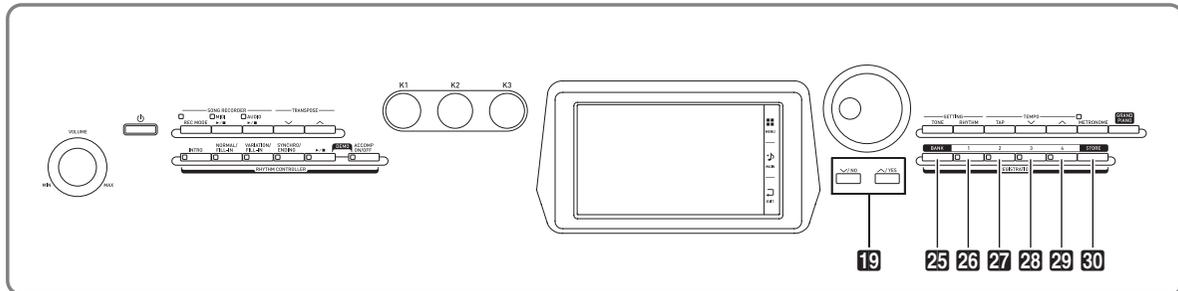
ユーザープリセットを消去する

1. MENU画面の“MUSIC PRESET” をタッチします。
2. “Edit” をタッチします。
3. “Clear” をタッチします。
4. 消去したいユーザープリセットをタッチしてから、“Execute” をタッチします。
5. “Yes” をタッチします。

選んだユーザープリセットが消去されます。

- 消去をキャンセルする場合は、“No” をタッチします。

音やリズムの設定を登録する(レジストレーション)



レジストレーション機能を使うと、音色やリズムなどの設定を一つのセットとして登録できます。さらにその設定はすぐに呼び出すこともできます。演奏中に次々と音色やリズムを切り替えていくような曲にもチャレンジしてみましょう。

設定内容は96セットまで登録できます。セットを選ぶには **25** BANK ボタン、および **23** REGISTRATION 1～**29** REGISTRATION 4 ボタンを使います。

BANK	1	2	3	4
REGISTRATION				
25	26	27	28	29

	エリア 1	エリア 2	エリア 3	エリア 4
バンク1	セット1-1	セット1-2	セット1-3	セット1-4
バンク2	セット2-1	セット2-2	セット2-3	セット2-4
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
バンク24	セット24-1	セット24-2	セット24-3	セット24-4

- **25** BANK ボタンを押してから **19** ∨、∧ ボタンでバンク番号を変更します。
- **26**～**29** ボタンのいずれかのボタンを押すと、現在選択されているバンクに対応したエリアを選択できます。

メモ

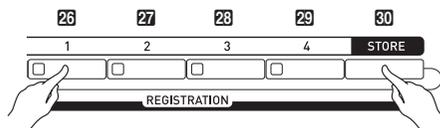
- 設定内容の詳細については、別冊「Appendix」をご参照ください。

データを登録するには

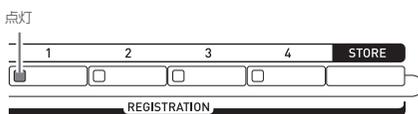
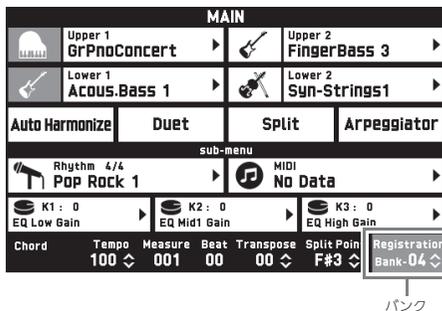
1. 本機の音色やリズム番号などの設定を、登録したい内容にします。

2. **30** STORE ボタンを押したままで、以下の操作を行います。

19 ∨、∧ ボタンでデータを登録するバンクを選び、**26**～**29** ボタンでエリアを指定します。指定した「バンクーエリア」に、データが登録されます。



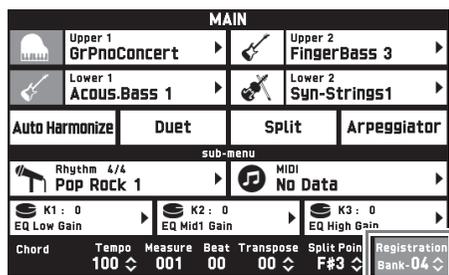
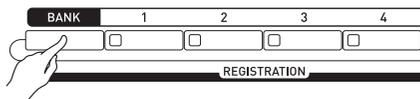
例：「バンク4ーエリア1」に登録した場合



登録したデータ呼び出すには

1. **25**BANKボタンを押して、呼び出したいバンクを選びます。

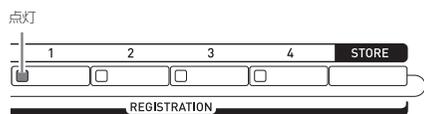
- 現在の選んでいるバンクとエリアは、MAIN画面とボタンのランプで確認できます。



2. 呼び出したいエリアのボタン (**26**~**29**) 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。

例：「バンク4ーエリア1」のデータ呼び出した場合



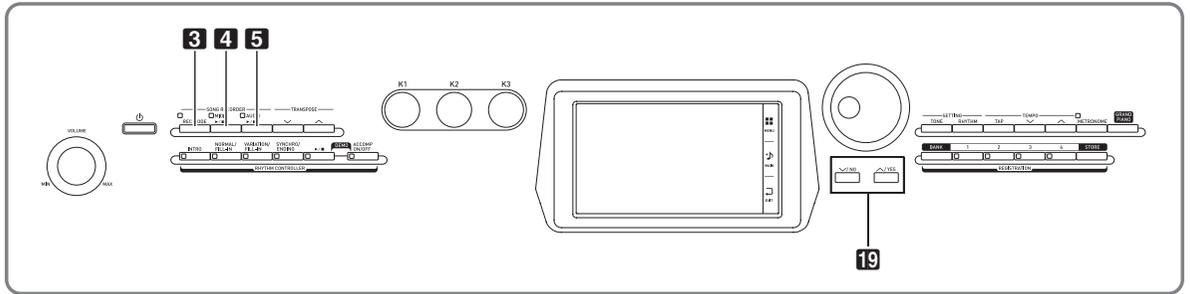
メモ

- レジストレーション機能を使って設定を変更したときに、特定の項目が変更されないように設定することができます。詳しくは60~69ページ「各種設定を変更する」の「REGISTRATION画面」をご参照ください。

■ 登録したデータを外部機器に保存するには

「パソコンとの接続について」(75ページ)をご参照ください。

演奏を録音／再生する(録音機能)

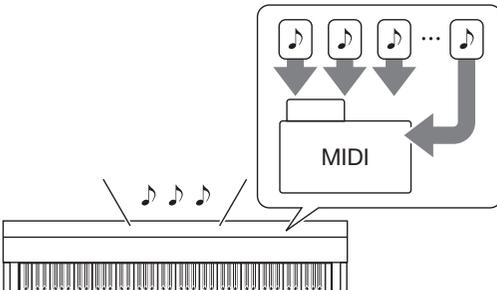
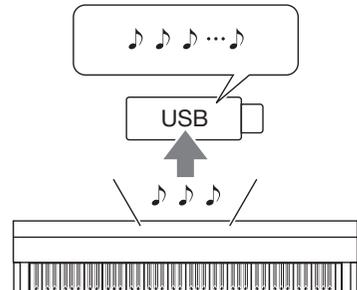


鍵盤演奏を本機で録音し、再生できます。録音方法は「MIDIレコーダー」と「オーディオレコーダー」の2種類があり、それぞれの特長に合わせて選ぶことができます。

重要

- 本機の故障、修理などによる録音内容の消去により生じた損害、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。

録音の特徴

MIDIレコーダー	オーディオレコーダー
<p>MIDIデータ(※)として、内蔵メモリーにあるシステムトラックと16個のトラック(演奏が記録されるデータ領域)へ録音します。</p>  <ul style="list-style-type: none"> 鍵盤の演奏情報(鍵盤の押鍵や離鍵、タッチの強さなど)をMIDIデータとして記録します。 MIDIデータは、オーディオデータと比較すると極めてデータサイズが小さく、コンピュータなどで後から編集することができるという利点があります。 録音可能数: 最大約50,000音符(全トラックの合計)を100曲 <p>こんなこともできます ⇒ トラックを再生しながら、もう片方のトラックに録音</p>  <p>システムトラック: 鍵盤演奏 → 再生しながら</p> <p>トラック1: 鍵盤演奏</p>	<p>オーディオデータとして、<u>USBメモリー</u>へ録音します。</p>  <ul style="list-style-type: none"> 携帯音楽プレーヤーやテープレコーダーで録音するのと同様に、音そのものをオーディオデータとして記録します。 オーディオデータのファイルは、MIDIデータと比較するとサイズが極めて大きいです。しかし、パソコンや携帯音楽プレーヤーなどで簡単に聴けるという利点があります。 録音可能数: 最大100ファイル、1ファイル最長約74分 <p>こんなこともできます ⇒ MIDIレコーダーに録音した曲を再生しながら、演奏を録音</p>  <p>MIDIレコーダー曲を再生 + 鍵盤演奏 → 録音</p> <p>⇒ LINE IN端子に接続した外部機器からの入力音を、本機の演奏音や再生音とともに録音</p> <p>メモ</p> <ul style="list-style-type: none"> AUDIO IN端子からの入力音は、録音されません。

■ 再生の特徴

MIDIレコーダー	オーディオレコーダー
<p>システムトラックと1～16トラックを再生します。</p> <ul style="list-style-type: none"> MIDIレコーダーは、MIDIデータとして記録されている演奏情報に従って、本機の内蔵音源を自動演奏することで再生しています。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>こんなこともできます ⇒ トラックの再生に合わせて、鍵盤演奏</p> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: right;">システムトラック→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">再生しながら</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 20px; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: right;">トラック1→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">再生しながら</div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; display: inline-block;">鍵盤演奏</div>  </div> </div>	<p>USBメモリーに入っているオーディオデータを再生します。</p> <ul style="list-style-type: none"> オーディオレコーダーは、オーディオデータとして記録されている音の波形そのものを再生しています。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>こんなこともできます ⇒ オーディオデータを再生しながら、鍵盤演奏</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; gap: 10px; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">USBメモリー内の曲を再生</div> <div style="font-size: 24px;">+</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">鍵盤演奏</div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div> </div>

※ MIDIとは
MIDI（ミディ）とは、Musical Instrument Digital Interfaceの略で、メーカーを問わず、電子楽器同士あるいは電子楽器とコンピューター機器との間で演奏情報（鍵盤の押鍵や離鍵、タッチの強さなど）をやり取りできるように定めた統一規格のことです。やり取りする演奏情報をMIDIデータと呼びます。

MIDIレコーダー （内蔵メモリーへ録音する）

まずは基本的な録音方法で、1曲録音してみましょう。

1. 音色やリズムの番号などを選びます。

- ここで設定しておいた内容が録音したデータに記録されます。
- 記録できる内容については、50ページ「曲の演奏パートごとに録音するには（トラック録音）」の「システムトラック」をご参照ください。

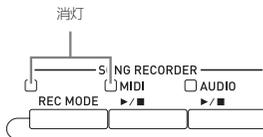
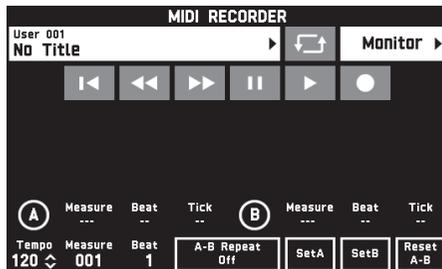
2. MENU画面の“MIDI RECORDER”をタッチします。

3. “●”をタッチします。

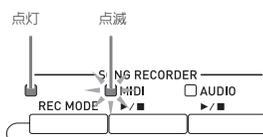
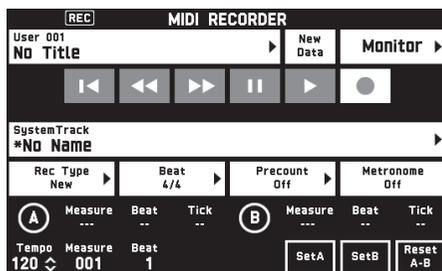
演奏を録音できる状態（録音モード）になります。

- “●”をタッチするごとに、本機の状態が下記のように切り替わります。

再生モード



録音モード



4. “New Data”をタッチします。

新規データのシステムトラックに録音される状態になります。

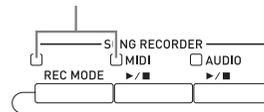
5. 演奏をはじめます。

- 鍵盤を弾きはじめると、同時に録音が始まります。
- “▶”をタッチして録音を開始することもできます。
- 自動伴奏を開始すると、自動伴奏の演奏も録音できます。
- 録音中は、**4** MIDI ▶/■ボタンが点灯します。

6. 録音を終了するには、“■”をタッチします。

3 REC MODEボタンと**4** MIDI ▶/■ボタンのランプが消灯して、再生モードになります。

消灯：再生モード



メモ

- 3** REC MODEボタンを押してから、“MIDI RECORDER”をタッチして、録音モードにすることもできます。この方法で録音モードにした場合は、常に新しいデータとして録音されます。
- 録音できる音符数は、1曲につき約50,000音符です。録音できる残り音符数が、100以下になると**4** MIDI ▶/■ボタンのランプが速く点滅し、なくなると録音を停止します。

重要

- 本機のメモリーに、100曲まで録音できます。
- 録音中に本機の電源が切れると、それまで録音したデータが消去される場合があります。誤って電源を切らないようにご注意ください。

曲の演奏パートごとに録音するには（トラック録音）

バンドの楽器ごと、あるいはピアノの右手と左手など、曲の演奏パートごとに録音して、1曲を完成させることができます。

■トラックについて

各演奏パートを録音するための記録部分をトラックといいます。本機のMIDIレコーダー機能のトラックには下記の2種類があり、合計17トラックを搭載しています。

- システムトラック（×1）
レイヤーオンやスプリットオンでの演奏を記録できるのみでなく、演奏のテンポや自動伴奏、リバーブタイプなどのさまざまな内容もあわせて記録する基本トラックです。これまでに紹介した録音方法は、このトラックへの録音を前提としています。
- トラック01～16
システムトラックに録音した演奏を重ねて、他の演奏パートをこれらのトラックに録音していきます。鍵盤演奏とペダルやピッチベンドホイールの操作を記録し、テンポやリバーブ効果などはシステムトラックの記録内容に従います。

■記録できる内容

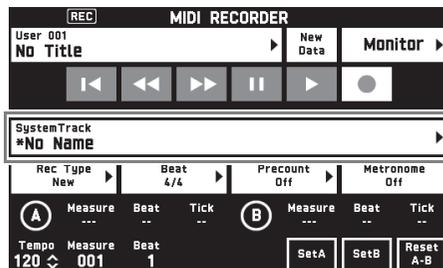
<システムトラック、トラック01～16とも記録できる内容>
鍵盤演奏※1、鍵盤の音色※1、ペダルとピッチベンドホイールの操作、ミキサー設定（ただし、パートのオン/オフは除く）、パートに対するコントローラー操作

<システムトラックにのみ記録できる内容>
リズム、バランス設定、エフェクト設定（リバーブ、コーラス、ディレイ）、テンポ、自動伴奏の演奏/設定、ワンタッチプリセット、ミュージックプリセットの演奏※2、レジストレーション※2※3、システムに対するコントローラー操作※4

- ※1 トラック1～16は、アッパー 1のみ
- ※2 呼び出しのみ。
- ※3 呼び出した設定内容のうち、自動伴奏の音量とトランスポーズは記録できません。
- ※4 ただし、Master CompやMaster EQなどの機能の設定は記録しません。

1. システムトラックに最初の演奏パートを録音します。
 - これまでに説明した録音方法（トラックを指定しない）で録音すると、システムトラックに録音できます。
2. 次に録音したい演奏パートの音色を選びます。
3. MENU画面の“MIDI RECORDER”をタッチします。
4. “●”をタッチして録音モードにします。

5. トラック名をタッチします。



6. 録音したいトラック（Solo Track1～Solo Track16）をタッチします。

7. 演奏を開始します。

先に録音したシステムトラックの再生と録音が始まりますので、再生にあわせて演奏します。

8. 演奏が終わったら、“■”をタッチします。

再生モードになります。“▶”をタッチすると、これまで録音したトラックの再生をします。再生を止めるには、“■”をタッチします。

- 下記の操作で、トラックごとにオン（再生させる）とオフ（再生させない）を選ぶことができます。

- (1) “Monitor”をタッチします。
液晶画面にMIDIレコーダーの再生設定画面が表示されます。
- (2) トラックごとに“Mute”または“Solo”を選びます。
Mute：トラックは再生されません。
Solo：選んだトラックのみが再生されます。

次のトラックの録音で鳴らしたくないトラックがある場合は、そのトラックをミュートにしておいてから、次のトラックの録音に進みます。

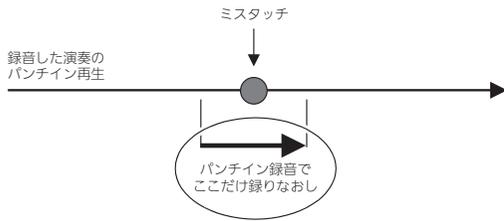
9. 以上の手順2～8を繰り返して、他の演奏パートも録音して、曲を完成させます。

メモ

- 選択中のトラックの設定はそのまま、録音し直すことができます。録音モードのときに表示される“Rec Type”をタッチして、“Re-Recording”を選んでください。

録音した演奏の一部を録りなおすには （パンチイン録音）

録音した演奏で、一部分だけ上手く弾けなかったり、あるいはミスタッチが入ってしまった場合など、後からその箇所のみ録りなおし（パンチイン録音）をすることができます。



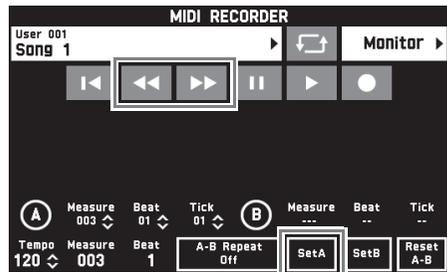
- MIDIレコーダーを録音モードにして、パンチイン録音をしたいトラックを選びます。
 - トラックの選び方は50ページ「曲の演奏パートごと」に録音するには（トラック録音）の手順4、5をご参照ください。
- “Rec Type” をタッチします。
- “Punch In Sync” をタッチします。
 - パンチイン録音終了から先の演奏データを消去したい場合は、“Punch Out Erase” をタッチしてオンにしてください。
- “▶” をタッチします。
前に録音した演奏の再生（パンチイン再生）がスタートします。
- パンチイン再生が録りなおしたい箇所まできたら、演奏をはじめます。
パンチイン録音がはじまりますので、そのまま演奏します。
 - 鍵盤を弾く以外に、ペダルやピッチベンドホイールの操作でも、パンチイン録音を開始することができます。
 - 演奏ではなく下記の操作でパンチイン録音を開始することもできます。
“Punch In” をタッチする※1、音色を変える、リズムを変える※2、テンポを変える※2
※1 演奏や設定変更をしないでパンチイン録音をはじめたい場合に使用します。
※2 システムトラックのみ
 - パンチイン再生中に“◀◀”や“▶▶”をタッチして早戻しや早送りできます。録りなおしたい箇所にするばやく移動するのに便利です。また、“■”をタッチして一時停止することもできます。
- 録りなおしの演奏が終わったら、“■” をタッチします。
パンチイン録音が終了して、そこから先は前に録音した演奏がそのまま残ります。
 - パンチイン録音を途中でキャンセルして前の演奏データを残すには、“Cancel Punch” をタッチしてください。

パンチイン録音する箇所をあらかじめ指定するには （オートパンチイン録音）

パンチイン録音の範囲を、あらかじめ指定することができます。



- 録り直したい曲を選びます。
- “◀◀” または “▶▶” ではじめの小節を表示してから“Set A” をタッチします。



- “◀◀” または “▶▶” で終わりの小節を表示してから“Set B” をタッチします。
- “■” をタッチして曲のはじめに戻る、または“◀◀”や“▶▶”で再生を開始したい位置を調整します。
- “●” をタッチします。
録音待機状態になります。
- “Rec Type” をタッチします。
- “Punch In A-B” をタッチします。
- “▶” をタッチします。
 - はじめの小節から終わりの小節までの間をパンチイン録音します。

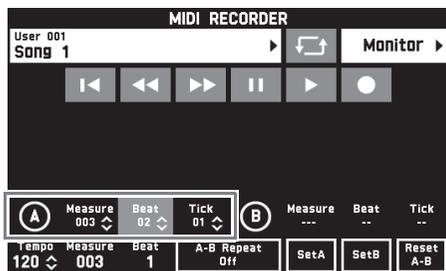
■ 録り直す範囲を細かく指定するには

パンチイン録音で録り直しの範囲を、小節の途中のどこでも好きな箇所指定することができます。

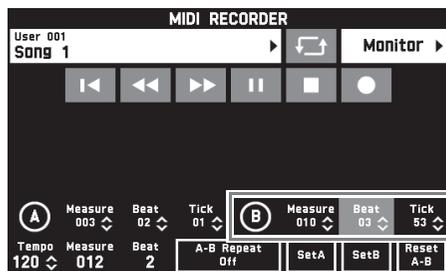
例：2小節目の3拍目から、4小節目の1拍目まで



1. MIDIレコーダーで録り直したい曲の再生をスタートさせます。
2. パンチイン録音の開始点にしたい箇所まできたら、“Set A” をタッチします。
 - A点の“Measure”、“Beat”、“Tick”のいずれかをタッチして、**19** 、 ボタンを押すと、開始点を微調整できます。



3. パンチイン録音の終点にしたい箇所まできたら、“Set B” をタッチします。
 - B点の“Measure”、“Beat”、“Tick”のいずれかをタッチして、**19** 、 ボタンを押すと、終点を微調整できます。



4. “■” をタッチして、再生を停止させます。
5. “◀◀” をタッチして曲のはじめに戻る、または“◀◀” や “▶▶” で再生を開始したい位置を調整します。
6. “●” をタッチして録音モードにして、パンチイン録音したいトラックを選びます。
 - トラックの選び方は50ページ「曲の演奏パートごと録音するには（トラック録音）」の手順4、5をご参照ください。
7. “Rec Type” をタッチします。
8. “Punch In A-B” をタッチします。
9. “▶” をタッチします。
 - 再生が開始点まで進むとパンチイン録音が始まり、手順3で指定した箇所（終点）まで進むとパンチイン録音が終了します。

MIDIデータのヘッダー情報※を書き換える

※ MIDIデータの冒頭には、演奏を開始する時点でのさまざまなミキサー設定が、ヘッダー情報として記録されています。

書き換え対象

パート：システムトラック（ポートBのパート1-5）、
トラック 01-16（ポートCのパート1-16）
パラメーター：Tone / Volume / Pan / Coarse Tune /
Fine Tune / Bend Range / Reverb Send /
Chorus Send / Delay Send

1. MENU画面の“MIDI RECORDER” をタッチします。
MIDI RECORDER画面が表示されます。
2. ヘッダー情報を書き換えたいMIDIデータのファイル名をタッチします。
3. MENU画面の“MIXER” をタッチします。
MIXER画面が表示されます。
4. パートを選び、パラメーターを変更します。
 - 必要なだけ、繰り返します。
5. 変更後、**30** STOREボタンを押したまま、**4** MIDI ▶/■ ボタンを押します。
“Complete!” が表示され、MIDIデータのヘッダー情報が上書きされます。

MIDIデータを聴く

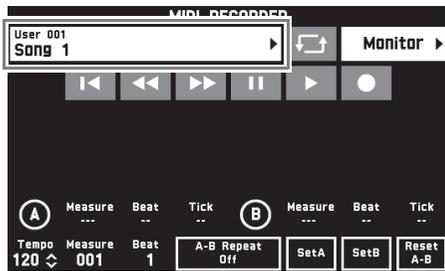
本機やUSBメモリーに保存されているMIDIデータ（MIDIレコーディングデータまたはSMFファイル）を自動演奏したり、それにあわせて練習したりすることができます。

- USBメモリーを本機に装着する方法やMIDIデータを本機に読み込む方法は、73ページ「USBメモリーから本機へデータを読み込む」をご参照ください。

1. MENU画面の“MIDI RECORDER”をタッチします。

MIDI RECORDER画面が表示されます。

2. ファイル名をタッチします。



3. 本機に保存されているMIDIデータを再生する場合は、“User”タブを、USBメモリーの場合は“Media”タブをタッチします。

4. 再生したいMIDIデータをタッチします。

5. “▶”をタッチします。

曲の演奏を開始します。

- **4** MIDI▶■ボタンを押して曲を再生することもできます。
- MIDIデータを再生中や再生待機中、または一時停止中も、以下の操作ができます。

操作アイコン	説明
↺	繰り返し再生します。
⏪	曲の始めに戻ります。
⏮	早戻しします。短くタッチすると1小節単位で、タッチし続けると連続して早戻しします。
⏭	早送りします。短くタッチすると1小節単位で、タッチし続けると連続して早送りします。
⏸	再生中のMIDIデータを一時停止、再生します。一時停止中は、アイコンが点滅します。
▶■	MIDIデータを再生、または再生を終了します。
●	録音モードと再生モードを切り替えます。

6. 再生を終了するには、“■”をタッチします。

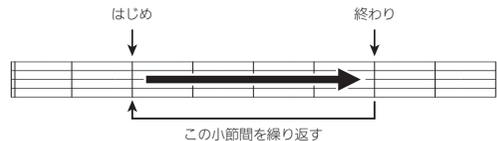
- **4** MIDI▶■ボタンを押して再生を終了することもできます。

鍵盤の音量とのバランスを変えるには（MIDI Volume）

鍵盤の音量はそのままに、MIDIデータの自動演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60～69ページ「各種設定を変更する」の「BALANCE画面」をご参照ください。

曲の1部分を繰り返すには（リピート）

たとえば「5小節目から8小節目まで」といった曲の1部分だけを、繰り返し（リピート）練習したい場合などに便利です。



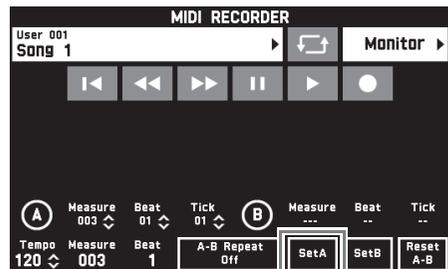
1. “▶”をタッチします。

曲の自動演奏を開始します。

2. 演奏が、繰り返したい部分のはじめまできたら、“Set A”をタッチします。

“Set A”をタッチしたとき演奏していた小節が、「はじめの小節」として指定されます。

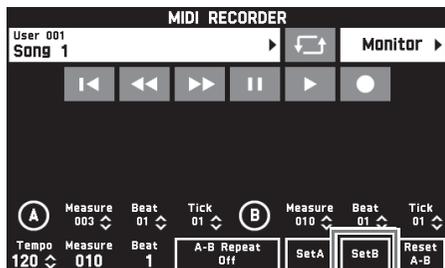
- はじめの小節を微調整できます。A点の“Measure”、“Beat”、“Tick”のいずれかをタッチして、**19**▼、▲ボタンで調整します。



3. 演奏が、繰り返したい部分の終わりまできたら、“Set B” をタッチします。

“Set B” をタッチしたとき演奏していた小節が、「終わりの小節」として指定されます。

- 終わりの小節を微調整できます。B点の“Measure”、“Beat”、“Tick”のいずれかをタッチして、**19**▼、▲ボタンで調整します。



4. “A-B Repeat” をタッチして、リピート再生をオンにします。

指定した箇所の繰り返し演奏をスタートします。

5. もう一度 “A-B Repeat” をタッチしてリピート再生をオフにすると、通常の演奏に戻ります。



- はじめの小節と終わりの小節をリセットするには、“Reset A-B” をタッチします。

録音したMIDIデータの名称を変更するには

1. MENU画面の“MIDI RECORDER” をタッチします。
2. データ名をタッチします。
3. “User Data Edit” をタッチします。
4. “Rename” をタッチします。
5. 名称を変更したいデータをタッチします。
6. 名称を入力します。
7. 入力が終わったら“Enter” をタッチします。
8. “Yes” をタッチします。
 - 変更をキャンセルする場合は、“No” をタッチします。

録音したMIDIデータをコピーするには

1. MENU画面の“MIDI RECORDER” をタッチします。
2. データ名をタッチします。
3. “User Data Edit” をタッチします。
4. “Copy” をタッチします。
5. コピーしたいデータをタッチします。
6. “Execute” をタッチします。
7. “Yes” をタッチします。
 - コピーをキャンセルする場合は、“No” をタッチします。

録音したデータを削除するには

1. MENU画面の“MIDI RECORDER”をタッチします。
2. データ名をタッチします。
3. “User Data Edit”をタッチします。
4. “Delete”をタッチします。
5. 削除したいデータをタッチします。
6. “Execute”をタッチします。
7. “Yes”をタッチします。
選んだMIDIデータが削除されます。
 - 削除をキャンセルする場合は、“No”をタッチします。

トラックの名称を変更するには

1. MENU画面の“MIDI RECORDER”をタッチします。
2. “Monitor”をタッチします。
3. “Edit”をタッチします。
4. “Rename”をタッチします。
5. 名称を変更したいトラックをタッチします。
6. 名称を入力します。
7. 入力が終わったら“Enter”をタッチします。
8. “Yes”をタッチします。
 - 変更をキャンセルする場合は、“No”をタッチします。

トラックをコピーするには

1. MENU画面の“MIDI RECORDER”をタッチします。
2. “Monitor”をタッチします。
3. “Edit”をタッチします。
4. “Copy”をタッチします。
5. コピーしたいトラックを“Source”リストから選んでタッチします。
6. コピー先のトラックを“Destination”リストから選んでタッチします。
7. “Execute”をタッチします。
8. “Yes”をタッチします。
 - コピーをキャンセルする場合は、“No”をタッチします。

トラックを消去するには

1. MENU画面の“MIDI RECORDER”をタッチします。
2. “Monitor”をタッチします。
3. “Edit”をタッチします。
4. “Clear”をタッチします。
5. 消去したいトラックをタッチします。
6. “Execute”をタッチします。
7. “Yes”をタッチします。
 - 消去をキャンセルする場合は、“No”をタッチします。

特定のトラックの指定位置に空白小節を挿入するには

1. MENU画面の“MIDI RECORDER”をタッチします。
2. “Monitor”をタッチします。
3. “Edit”をタッチします。
4. “Insert Measure”をタッチします。
5. 空白小節を挿入したいトラックをタッチします。
6. 設定したい項目をタッチして、**19**▼、**△**ボタンで値を変更します。
Measure：挿入を開始する小節番号を指定します。
Size：挿入する小節数を指定します。
7. 設定が終わったら、“Execute”をタッチします。
8. “Yes”をタッチします。
 - 挿入をキャンセルする場合は、“No”をタッチします。

メモ

- この操作の前に、53ページ「曲の1部分を繰り返すには（リピート）」でA点とB点を設定している場合は、MeasureとSizeがその位置に自動で設定されます。

特定のトラックの指定した小節を削除するには

1. MENU画面の“MIDI RECORDER”をタッチします。
2. “Monitor”をタッチします。
3. “Edit”をタッチします。
4. “Delete Measure”をタッチします。
5. 小節を削除したいトラックをタッチします。
6. 設定したい項目をタッチして、**19**▼、**△**ボタンで値を変更します。
Measure：削除を開始する小節番号を指定します。
Size：削除する小節数を指定します。
7. 設定が終わったら、“Execute”をタッチします。
8. “Yes”をタッチします。
 - 削除をキャンセルする場合は、“No”をタッチします。

メモ

- この操作の前に、53ページ「曲の1部分を繰り返すには（リピート）」でA点とB点を設定している場合は、MeasureとSizeがその位置に自動で設定されます。

指定したステップをクオンタイズ※するには

※クオンタイズとは、ステップごと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。

1. MENU画面の“MIDI RECORDER”をタッチします。
2. “Monitor”をタッチします。
3. “Edit”をタッチします。
4. “Quantize”をタッチします。
5. クオンタイズするトラックをタッチします。
6. 音符のアイコンをタッチします。
7. クオンタイズの基準として使う音符をタッチします。
8. 設定したい項目をタッチして、**19**▼、**△**ボタンで値を変更します。
Measure：クオンタイズを開始する小節番号を指定します。
Size：クオンタイズする小節数を指定します。
9. “Execute”をタッチします。
10. “Yes”をタッチします。
 - クオンタイズをキャンセルする場合は、“No”をタッチします。

メモ

- この操作の前に、53ページ「曲の1部分を繰り返すには（リピート）」でA点とB点を設定している場合は、MeasureとSizeがその位置に自動で設定されます。

特定のトラックの指定した小節のキーをシフトするには

1. MENU画面の“MIDI RECORDER”をタッチします。
2. “Monitor”をタッチします。
3. “Edit”をタッチします。
4. “Key Shift”をタッチします。
5. キーシフトするトラックをタッチします。
6. 設定したい項目をタッチして、**19**▼、**へ**ボタンで値を変更します。
Shift：キーを何度シフトするか指定します。値は、-24～+24の間で設定できます。
Measure：キーシフトを開始する小節番号を指定します。
Size：キーシフトする小節数を指定します。
7. 設定が終わったら、“Execute”をタッチします。
8. “Yes”をタッチします。
 - キーシフトをキャンセルする場合は、“No”をタッチします。

メモ

- この操作の前に、53ページ「曲の1部分を繰り返すには（リピート）」でA点とB点を設定している場合は、MeasureとSizeがその位置に自動で設定されます。

オーディオレコーダー （USBメモリーへ録音する）

本機で演奏した内容が、すべてオーディオデータ（WAVファイル※）としてUSBメモリーへ録音されます。また、内蔵メモリーに録音されているデータを再生しながら鍵盤演奏をすると、その内容も一緒にUSBメモリーに録音されます。
※ リニアPCM、16bit、44.1kHz、ステレオ

- USBメモリーに録音されるオーディオデータは、録音毎に上書きはされず、自動的にファイル名を変更して保存されます。
- オーディオレコーダーの録音中あるいは再生中は、USBメモリーを取り外さないでください。USBメモリーのデータが壊れたり、USBメモリー端子が故障したりする場合があります。

鍵盤演奏をUSBメモリーに録音するには

準備

- 使用するUSBメモリーを事前に本機でフォーマットしておきます。詳しくは、71ページの「USBメモリーを使用する」を参照してください。

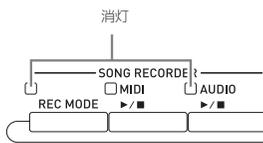
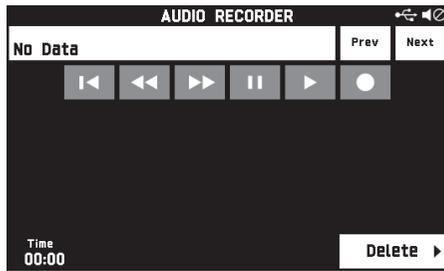
1. USBメモリーを本機のUSBメモリー端子に装着します。
 - USBメモリーを本機に装着して最初にUSBメモリーを操作するとき、あるいは電源投入後に最初にUSBメモリーを操作するとき、本機のシステムがUSBメモリーとデータをやり取りする準備（マウント）を行うため、一時的に本機の操作ができなくなる場合があります。マウント中は、液晶画面に“Media Mounting”と表示されます。本機がマウントを完了し、操作が可能になるまで数十秒間かかることがあります。マウント中は、本機を操作しないでください。マウントは、本機にUSBメモリーを装着するたびに実行されます。
2. MENU画面の“AUDIO RECORDER”をタッチします。

3. “●” をタッチします。

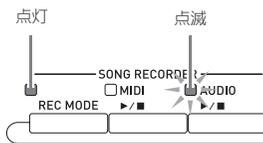
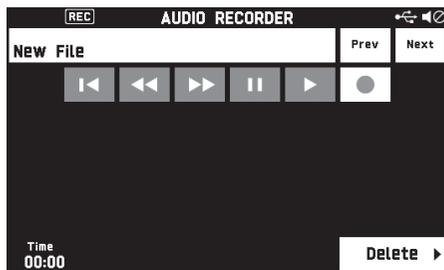
演奏を録音できる状態（録音モード）になります。

- “●” をタッチするごとに、本機の状態が下記のように切り替わります。

再生モード



録音モード



4. 演奏をはじめます。

鍵盤を弾きはじめると、同時にUSBメモリーへの録音が始まります。

- “▶” をタッチして録音を開始することもできます。
- 録音中は、**5** AUDIO ▶/■ ボタンが点灯します。

メモ

- **5** AUDIO ▶/■ ボタンのランプが点灯または点滅しているときは、USBメモリーをUSBメモリー端子から抜かないでください。録音が中断され、データが破損したりする場合があります。

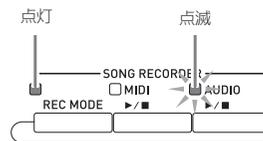
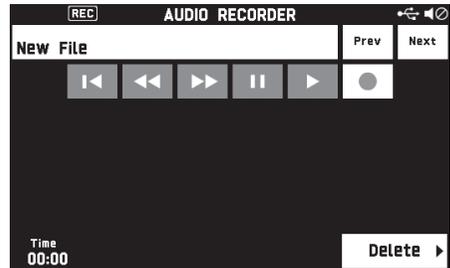
5. 録音を止めるには、“■” をタッチします。

メモ

- **3** REC MODE ボタンを押してから、“AUDIO RECORDER” をタッチして、録音モードにすることもできます。

本機のメモリーに録音したデータを再生しながら、鍵盤演奏を録音してみる

1. MENU画面の“AUDIO RECORDER” をタッチします。
2. “●” をタッチして録音モードにします。



3. “▶” をタッチします。

4. **4** MIDI ▶/■ ボタンを押します。

- 本機のメモリーに録音されている内容が再生されるので、それに合わせて演奏します。

5. 録音を止めるには、“■” をタッチします。

USBメモリーに録音した演奏を再生するには

1. MENU画面の“AUDIO RECORDER”をタッチします。
 - オーディオ録音後、すぐに再生する（AUDIO RECORDER画面が表示されている）場合は、この手順は不要です。
2. ファイル名をタッチします。
オーディオファイルを選択する画面に切り替わります。



3. 再生したい曲をタッチします。
4. “▶”をタッチします。
選んだ曲の再生が始まります。
 - **5**AUDIO ▶/■ボタンを押して曲を再生することもできます。
 - オーディオデータを再生中は、**5**AUDIO ▶/■ボタンが点滅します。
 - オーディオデータを再生中や再生待機中、または一時停止中は、以下の操作ができます。ただし、早戻し（◀◀）と早送り（▶▶）は、再生中または一時停止中にだけ使用できます。

操作アイコン	説明
Prev	1つ前のオーディオデータを再生します。
Next	次のオーディオデータを再生します。
◀◀	曲の始めに戻ります。
◀◀	早戻しします。短くタッチすると1秒単位で、タッチし続けると連続して早戻しします。
▶▶	早送りします。短くタッチすると1秒単位で、タッチし続けると連続して早送りします。
	再生中のオーディオデータを一時停止、再生します。一時停止中は、アイコンが点滅します。
▶/■	オーディオデータを最初から再生、または再生を終了します。
●	録音モードと再生モードを切り替えます。

5. 曲を止めるには、“■”をタッチします。
 - **5**AUDIO ▶/■ボタンを押して再生を終了することもできます。

USBメモリーに録音したオーディオファイルを消去するには

録音した内容をファイル単位で消去します。

重要

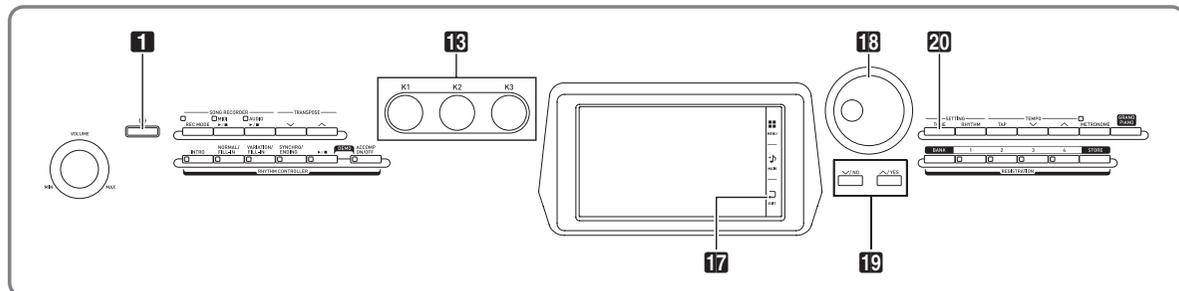
- 以下の操作を完了すると同時に、録音した内容が消去され、元に戻すことはできません。消去しようとしている内容を一度再生して、消去してもよいことをご確認の上、以下の操作を行うことをお勧めします。

1. MENU画面の“AUDIO RECORDER”をタッチします。
2. ファイル名をタッチします。
3. “Delete”をタッチします。
4. 消去したいファイルをタッチします。
5. “Execute”をタッチします。
6. “Yes”をタッチします。

選んだオーディオデータが消去されます。

- 消去をキャンセルする場合は、“No”をタッチします。

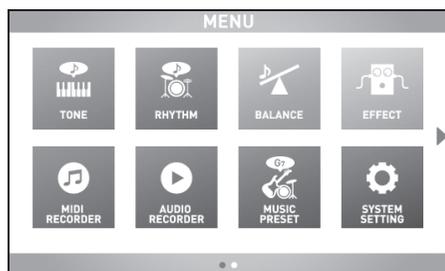
各種設定を変更する



MENU画面では、音色やリズムの変更だけでなく、鍵盤の調やタッチの変更、ペダルやMIDIの設定など、本機を使いこなすためのさまざまな設定内容を切り替えたり調整することができます。

設定を変える

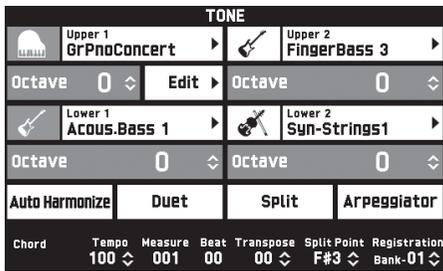
1. MENU画面で、設定したいメニューをタッチします。



2. 設定したい項目をタッチします。
3. **18**ダイヤルまたは**19**▼、▲ボタンを押して設定を変更します。

■ TONE画面

音色など鍵盤の設定を行います。



- **TONE**ボタンを押して、TONE画面を表示することもできます。

項目	内容	設定値
Upper 1、Upper 2、Lower 1、Lower 2	各パートのオン/オフ、音色を設定します。	オフ、オン
Edit	21ページ参照	—
Octave	各パートの音域をオクターブ単位で変えます。	-2~0~2
Auto Harmonize	35ページ参照	オフ、オン
Duet	16ページ参照	オフ、オン
Split	14ページ参照	オフ、オン
Arpeggiator	アルペジエーターのオン/オフを設定します。	オフ、オン

■ RHYTHM画面

自動伴奏を設定します。詳細は32ページ「自動伴奏を鳴らす・編集する」をご参照ください。

■ BALANCE画面

音量を調整して、鍵盤や自動伴奏などの音量のバランスを調整します。

BALANCE			
Parameter	Setting	Parameter	Setting
Upper 1 Volume	127◇	Upper 2 Volume	127◇
Lower 1 Volume	127◇	Lower 2 Volume	127◇
Keyboard Volume	127◇	Accomp Volume	127◇
MIDI Volume	127◇	Metronome Volume	100◇
Audio Volume	127◇		
Line In Volume	127◇		

項目	内容	設定値
Upper 1 Volume	17ページ参照	0~127
Upper 2 Volume	17ページ参照	0~127
Lower 1 Volume	17ページ参照	0~127
Lower 2 Volume	17ページ参照	0~127
Keyboard Volume	鍵盤で動作するパートの音量を一括して調整します。	0~127
Accomp Volume	鍵盤の音量はそのままに、自動伴奏の音量を変えて、両者のバランスを調整します。	0~127
MIDI Volume	鍵盤の音量はそのままに、MIDIデータの音量を変えて、両者のバランスを調整します。	0~127
Audio Volume	USBメモリーに保存されているオーディオデータの再生音量を調整します。	0~127
Line In Volume	LINE IN端子からの入力音の音量を調整します。	0~127
Metronome Volume	18ページ参照	0~127

■ EFFECT画面

音にさまざまな音響効果をかけます。

本機には3種類のエフェクトタイプがあり、各タイプには以下のエフェクトが入っています。

A) デジタルシグナルプロセッサ (DSP)

音色を引き立てるための多彩なエフェクトです。たとえばエレキギターの音に歪み効果を加えて、よりパワフルな音にします。20種類のDSPタイプがあり、選んだ音色にふさわしいものが自動でセットされます。

B) システムエフェクト (SYSTEM)

機器全体のパートで共有されるエフェクトです。パートからは各システムエフェクトへのセンドレベルを設定することで効果の深さを調整します。

- ・コーラス (Chorus) : 同じ音を複数重ねて、より厚みのある音にします。
- ・ディレイ (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。
- ・リバース (Reverb) : 室内やホールで演奏しているような残響を加えます。
- ・アコースティックシミュレーター (Acoustic Simulator) : アコースティックピアノの弦の共振をシミュレートします。ストリングレゾナンス (String Reso) は、押さえている鍵盤の弦の共振音を発生します。ダンパーレゾナンス (Damper Reso) は、ダンパー・ペダルを使用しているときの弦の共振音を発生します。ストリングレゾナンスおよびダンパーレゾナンスは、特定の音色でのみ使用できます。

C) マスターエフェクト (MASTER)

機器全体の出力信号を処理するためのエフェクトです。

- ・イコライザー (Master Equalizer (EQ)) : 全体音の周波数特性の調整。低域、中域1、中域2、高域、の4バンド (帯域) それぞれの周波数とゲイン (音量の増幅率) を調整することができます。
- ・コンプレッサー (Master Compressor) : 楽器全体の出力信号を圧縮し、レベルのばらつきを抑えたり、入力された信号のレベルが設定値以上にならないように制限をかけることができます。

EFFECT	
Parameter	Setting
Reverb Edit	Enter ▶ ⌵
Chorus Edit	Enter ▶
Delay Edit	Enter ▶
Master Comp Edit	Enter ▶
Master EQ Edit	Enter ▶
Acoustic Simulator	Enter ▶ ⌴

項目	内容	設定値
Reverb Edit		
Reverb Type	リバーブのタイプを選びます。	Room1、Room2、Room3、Hall1、Hall2、Hall3、Plate1、Plate2、Plate3、Delay、Pan Delay、Large Room1、Large Room2、Stadium1、Stadium2、Long Delay1、Long Delay2
Time	残響時間を調整します。	0~127
Early Reflection	初期反射のレベルを調整します。	0~127
High Damp	高域のダンブを調整します。値が小さいほど減衰が大きくなります。	0~127
Tone	トーンを調整します。	0~127
Return	リターンレベルを調整します。	0~127
Chorus Edit		
Chorus Type	コーラスのタイプを選びます。	Chorus1、Chorus2、Chorus3、Chorus4、FB Chorus、Flanger1、Flanger2、Flanger3、Flanger4、Short Delay1、Short Delay2、Short Delay3、Short Delay4、Soft Chorus、Bright Chorus、Deep Chorus
LFO Rate	LFOの速さを調整します。	0~127
LFO Depth	LFOの深さを調整します。	0~127
Feedback	フィードバック量を調整します。	0~127
Tone	トーンを調整します。	0~127
Delay Time	ディレイタイムを調整します。	0~127
Delay Send	システムディレイへのセンドレベルを調整します。	0~127
Reverb Send	システムリバーブへのセンドレベルを調整します。	0~127
Return	リターンレベルを調整します。	0~127
Delay Edit		
Delay Type	ディレイのタイプを選びます。	Short 1、Short 2、Echo、Short Tempo、Mid Tempo、Long Tempo
Time	トータルディレイタイムを調整します。	0~127
Feedback	中央チャンネルのフィードバック量を調整します。	0~127
High Damp	高域ダンブを調整します。値が小さいほど減衰が大きくなります。	0~127
Ratio L	トータルディレイタイムに対する左チャンネルの比率を調整します。	0~127
Ratio C	トータルディレイタイムに対する中央チャンネルの比率を調整します。	0~127
Ratio R	トータルディレイタイムに対する右チャンネルの比率を調整します。	0~127
Level L	左チャンネルのレベルを調整します。	0~127
Level C	中央チャンネルのレベルを調整します。	0~127
Level R	右チャンネルのレベルを調整します。	0~127

項目	内容	設定値
Tempo Sync	実際のトータルディレイタイムをどのようにテンポに同期させるかを設定します。 Off：Delay Timeの値に設定されます。 1/4～2：拍数に応じた値に設定されます。	Off、1/4、1/3、3/8、1/2、2/3、3/4、1、4/3、3/2、2
Reverb Send	システム・リバーブへのセンド・レベルを調整します。	0～127
Return	リターンレベルを調整します。	0～127
Master Comp Edit		
Threshold	スレッシュホールド（効果が効き始める）レベルを調整します。コンプレッサー効果を得たい場合は低めに、リミッター効果を得たい場合は高めに設定します。	0～127
Ratio	圧縮比率を調整します。コンプレッサー効果を得たい場合は小さめに、リミッター効果を得たい場合は最大値に設定します。	0～127
Level	出力レベルを調整します。	0～127
Attack	圧縮が効き始めるまでの時間を調整します。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。	0～127
Release	リリース時間を調整します。圧縮が開放されるまでの時間を調整します。	0～127
Position	コンプレッサーのEQに対する接続位置を選択します。	PreEQ、PostEQ
Master EQ Edit	70ページ参照	
Acoustic Simulator		
Hammer Response	鍵盤を押してから音が鳴るまでの時間のずれを調整します。	0～7：数値が大きくなるにつれて、タイミングが遅くなります。
Damper Resonance	ダンパーレゾナンスの送り量を調整します。	0～15：数値が大きくなるにつれて、送り量が多くなります。
String Resonance	アコースティック特有の弦の共鳴を調整します。	0～15：数値が大きくなるにつれて、共鳴が増えます。
Damper Noise Level	ダンパーペダルを踏んだときに出るノイズの音量を設定します。	0～15：数値が大きくなるにつれて、ノイズの音量が大きくなります。
SysFX Bypass	システムエフェクトの効果を一時的に無効（バイパス）にします。	Off、On
MasFX Bypass	マスターエフェクトの効果を一時的に無効（バイパス）にします。	Off、On
DSP Bypass	DSPの効果を一時的に無効（バイパス）にします。	Off、On

■ MIDI RECORDER画面

演奏を録音して本機のメモリーに録音したり、再生したりします。詳細は、49ページ「MIDIレコーダー（内蔵メモリーへ録音する）」をご参照ください。

■ AUDIO RECORDER画面

市販のUSBメモリーに演奏を録音したり、録音したオーディオデータを本機で再生したりします。詳細は、57ページ「オーディオレコーダー（USBメモリーへ録音する）」をご参照ください。

■ MUSIC PRESET画面

さまざまなジャンルや曲の演奏に適した音色番号やリズム番号、コード進行などをワンタッチで設定します。内蔵のプリセットでお気に入りの曲を弾く以外に、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）を作ってもできます。詳細は、39ページ「ミュージックプリセット」をご参照ください。

SYSTEM SETTING画面

本機全体に関する設定を変更します。

SYSTEM SETTING		
Parameter	Setting	
Speaker	On	⤴
Touch Response	Normal	▶
Touch Off Velocity	100	◇
Metronome Beat	4	◇
Tuning	440.0	◇
Temperament	Equal	▶

1/3

項目	内容	設定値
Speaker	スピーカーから音を鳴らしたい場合はオンに、鳴らしたくない場合はオフにします。	Off、On
Touch Response	鍵盤を弾くタッチ（強さ）で音量が変わります。	Off：オフ Light：弱めに弾いても大きな音が出る Normal：標準 Heavy：強めに弾いて、標準の音が出る
Touch Off Velocity	タッチレスポンスの設定を“Off”にしたときのペロシティー値を設定します。	0～127
Metronome Beat	メトロノームの拍子を設定します。	0～9
Tuning	本機全体のピッチを、A4=440Hzから0.1Hz単位で上下させることができます。	415.5Hz～440.0Hz～465.9Hz
Temperament	鍵盤や自動伴奏の音の音律を、通常の平均律以外のものに変えて、クラシックやアラビア音楽などに適した演奏ができます。	平均律 (Equal)、 純正律長調 (Pure Major)、 純正律短調 (Pure Minor)、 ピタゴラス音律 (Pythagorean)、 キルンベルガー第三法 (Kirnberger 3)、 ヴェルクマイスター第1技法第3法 (Werckmeister)、 ミーントーン (Mean-Tone)、 ラスト (Rast)、 バヤティ (Bayati)、 ヒジャーズ (Hijaz)、 サバ (Saba)、 ダシュティ (Dashti)、 チャハルガー (Chahargah)、 セガー (Segah)、 グジャリ・トーディ (Gurjari Todi)、 チャンドラコウンス (Chandrakauns)、 チャルケシ (Charukeshi)
Temperament Base Note	鍵盤を押すと、その鍵盤が音律の「基音」になります。	C～B (12種類)
Accomp Temperament	自動伴奏の音を、上記の「Temperament Base Note (音律)」で選んだ音律にかかわらず平均律で鳴らしたいときは、この設定をオフにします。	Off、On
Stretch Tuning	ピアノでは通常、高音はより高めに、低音はより低めに調律します。この調律をストレッチチューニングといいます。ストレッチチューニングをかけずに演奏したいときは、この設定をオフにします。	Off、On
Brightness	液晶画面の明るさを調整します。	1～13
N. Gate Thresh	LINE IN端子の入力音から設定したレベル以下の音を除去して、ノイズを軽減します。設定値が大きいほど、除去する音のレベルが高くなります。	1、2、3
Int By Wave	波形を選択するとき、エンベロープ等のパラメータを連動させる場合はOnを、連動させない場合はOffを選びます。	Off、On

項目	内容	設定値
Operation Lock	オンに設定すると、ボタンやパネルがロックされて操作できなくなります (🔒 ボタンとロック解除の操作を除く)。誤ってボタンやパネルに触って設定が変わったりするのを防止できます。	Off, On
Auto Resume	オンに設定すると、電源を切る前の各種設定内容が保存され、本機の電源を入れ直したときにその設定になります。オフに設定すると、電源を入れ直したとき、本機全体の設定がリセットされます。	Off, On
Auto Power Off	オートパワーオフ機能 (8ページ) を有効にしたい場合は “On”、無効にした場合は “Off” にします。	Off, On
Exp.pedal Calibration	<p>エクスプレッションペダルのキャリブレーション操作を実行します。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. “Move the expression pedal to the highest position and Press “OK”” と表示されたら、ペダルを踏み込んだ (つまさきが下がった) 状態にして、“OK” をタッチします。 2. “Move the expression pedal to the lowest position and Press “OK”” と表示されたら、ペダルを戻す (かかとを踏んだ) 状態にして、“OK” をタッチします。 “Complete” が表示されたら終了です。 <ul style="list-style-type: none"> • 17 EXIT をタッチして、キャリブレーション操作を中止することができます。 	—
Factory Reset	本機のデータや設定などシステムの内容をすべて初期化して、工場から出荷したときの状態に戻します。	—
Information	本機のバージョンを表示します。また、ファームウェアのアップデートを行います。	—

■ CONTROLLER画面

ペダルやピッチベンドホイールなどの設定を変更します。

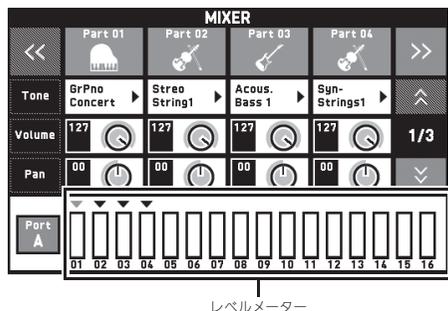
CONTROLLER		
Parameter	Setting	
Knob1 Edit	Enter ▶	⬆
Knob2 Edit	Enter ▶	1/2
Knob3 Edit	Enter ▶	
Modulation Edit	Enter ▶	
Pedal Edit	Enter ▶	
Pedal Type	Foot Switch ▶	⬇

項目	内容	設定値
Knob1-3 Edit	13 K1~K3ノブの編集項目グループ。	
Target	そのコントローラーで操作するパラメーターを選ぶ。たとえばこの設定を「CC67:Soft」にすると、ペダルのソフト効果をかけることができるようになる。 <ul style="list-style-type: none"> 1つのコントローラーに対して、ターゲットを2つ設定することができる。 No Assign : 何もターゲットを設定しない CC00 - CC97 : MIDIのコントロールチェンジ※1 NRPN、RPN : MIDIのNRPNとRPNパラメーター※1※2 Pressure : MIDIのチャンネルプレッシャー※1 Tempo : テンポ設定 (18ページ) EQ Low Gain - EQ High Gain : Master EQ >Low Gain - High Gain (70ページ) Upper 1 On/Off~Lower 2 On/Off : 各音色のオンオフ Upper 1 Volume~Metronome Volume : 鍵盤や自動伴奏などの音量バランスの調整 Layer Detune : レイヤーデチューン (27ページ) Layer 1 - Layer 6 : 各レイヤーのトーンパラメーター設定 <ul style="list-style-type: none"> オン/オフ (On/Off)、音量 (Volume)、パンニング (Pan)、オクターブシフト (OctShift)、DSPのオンオフ (DspOnOff)、LFOピッチ (LfoPitch)、LFOフィルター (LfoFiltr)、LFOアンプ (LfoAmp) をアサイン可能。各値についての内容は、21ページ「音色を編集する」の編集項目のリストをご参照ください。 DSP Bypass : DSPを、一時的にバイパスさせる Dsp Param 1-16 : DSPパラメーター SysFX Bypass : システムエフェクトの効果を一時的にバイパスさせる MasFX Bypass : マスターエフェクトの効果を一時的にバイパスさせる ※1 各値の内容は、MIDIインプリメンテーションや、MIDI関係の資料でご確認ください。 ※2 これらを選んだ場合は、以下の項目を調整してください。 MSB : NRPNではCC99、RPNではCC101に相当 (設定範囲 000 - 127) LSB : NRPNではCC98、RPNではCC100に相当 (設定範囲 000 - 127) Data Entry MSB/LSB : Data EntryのMSB (CC06) とLSB (CC38) のどちらの値をコントローラーで操作するか (設定範囲 MSB、LSB)	左記参照
Min Value	コントローラーの最小出力値を設定。	0~127
Max Value	コントローラーの最大出力値を設定。	0~127
Upper1 Enable	オンにすると、出力されるMIDIメッセージがUpper1音色にかかります。	Off、On
Upper2 Enable	オンにすると、出力されるMIDIメッセージがUpper2音色にかかります。	Off、On
Lower1 Enable	オンにすると、出力されるMIDIメッセージがLower1音色にかかります。	Off、On
Lower2 Enable	オンにすると、出力されるMIDIメッセージがLower2音色にかかります。	Off、On
Auto Resolution (Knob1-3のみ)	“On” にすると、“Target”、“Min Value” および “Max Value” の設定に応じてノブを回したときの変化量が決まります。“Off” にすると、値が1ずつ変わります。	Off、On
Modulation Edit	88 MODULATIONホイールの編集項目グループ。編集項目の内容は、上記 “Knob1 Edit” と同じ。	
Pedal Edit	ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したペダルの編集項目グループ。編集項目の内容は、上記 “Knob1 Edit” と同じ。	
Pedal Type	ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したペダルをフットスイッチとして使うか、エクスプレッションペダルとして使うかを選びます。ペダルを踏んだ状態で、この設定を変更しないでください。	Foot Switch、Exp. Pedal
Pedal Mode	ペダルを踏んだときの動作を選びます。 Momentary : ペダルを踏むとオン、ペダルを離すとオフになります。 Toggle : ペダルを踏むとオンになり、ペダルを離してもオンのままになります。再度ペダルを踏むとオフになります。	Momentary、Toggle

項目	内容	設定値
Upper1 Pedal	オンにすると、 DAMPER PEDAL 端子やペダルコネクターに接続したペダルを踏んだときにUpper1音色に効果がかかります。	Off, On
Upper2 Pedal	オンにすると、 DAMPER PEDAL 端子やペダルコネクターに接続したペダルを踏んだときにUpper2音色に効果がかかります。	Off, On
Lower1 Pedal	オンにすると、 DAMPER PEDAL 端子やペダルコネクターに接続したペダルを踏んだときにLower1音色に効果がかかります。	Off, On
Lower2 Pedal	オンにすると、 DAMPER PEDAL 端子やペダルコネクターに接続したペダルを踏んだときにLower2音色に効果がかかります。	Off, On
Bend Range	ピッチベンドホイールを上限（または下限）まで動かしたときの鍵盤演奏パート（ポートAのパート1～5）のピッチの変化量（半音単位）を、まとめて設定します。	00～24

■ MIXER画面

パートごとの音色を変更したり、音量やリバーブのかかり具合を調整したりできます。



項目	説明	設定値
パート	オンにしたパートが発音します。発音させたくないパートはオフにします。	オン、オフ
Tone	音色を変更します。	650種類
Volume	音量を調整します。各パートの音量は、画面下のレベルメーターで確認できます。	0～127
Pan	本機から出力される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
Coarse Tune	パートごとの音の高さを半音単位で調節します。	-24 - 0 - +24
Fine Tune	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
Bend Range	パートごとのベンドレンジを半音単位で調節します。	0～24
Reverb Send	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。	0～127
Chorus Send	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
Delay Send	各パートへのディレイ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
Port	ポートを切り替えます。各ポートのMIDIチャンネルの割り当てについては、86ページ「パート、MIDIチャンネルの割り当てとイメージ図」をご参照ください。	ポートA、ポートB、ポートC

📌 メモ

- 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。

■ MIDI画面

MIDIに関する設定を変更します。

各ポートのMIDIチャンネルの割り当てについては、86ページ「パート、MIDIチャンネルの割り当てとイメージ図」をご参照ください。

MIDI	
Parameter	Setting
Keyboard Channel	01  
Accomp Out	Off
Chord Judge	Off
Hi-Res Vel Out	On
Local Control	On
MIDI Out/Thru	Out  

項目	内容	設定値
Keyboard Channel	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
Accomp Out	自動伴奏のMIDIデータを外部へ送信したいときは、この設定をオンにします。	Off、On
Chord Judge	オンに設定すると、MIDI INからKeyboard Channelで設定したMIDIチャンネル（ポートはA、B、Cのどれでも良い）に入力した押鍵情報によって、自動伴奏のコード入力を行うことができます。本機の鍵盤でコード入力する場合と同様で、コード入力鍵盤の鍵域が自動伴奏のコード入力対応となります。	Off、On
Hi-Res Vel Out	ハイレゾリューションベロシティ MIDIアウトのオン/オフを設定します。	Off、On
Local Control	オフに設定すると、鍵盤と音源が切り離され、鍵盤を弾いても音が鳴らなくなります。	Off、On
MIDI Out/Thru	MIDI Out/Thru端子をどちらにするか選択します。	Out、Thru
MIDI In Port	MIDI Inから入力するときのポートを選択します。	A、B、C

■ MEDIA画面

本機に装着したUSBメモリーにデータを保存したり、USBメモリーに保存されているデータを本機に読み込んだりします。詳細は71ページ「USBメモリーを使用する」をご参照ください。

■ ARPEGGIATOR画面

アルペジエーターを設定します。詳細は、20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。

■ REGISTRATION画面

レジストレーション機能を使って各パラメーターの設定を呼び出したときに、現在の設定値のままにすることができます。

REGISTRATION			
Bank	1 ↕		
Filter	Setting	Filter	Setting
Split Point	Off	System Setting	Off
Transpose	Off	Controller	Off
Tone	Off	Mixer	Off
Rhythm	Off		
Effect	Off		

項目	内容	設定値
Split Point	オンにすると、スプリットポイントの設定が呼び出されなくなります。	Off, On
Transpose	オンにすると、トランスポーズの設定が呼び出されなくなります。	Off, On
Tone	オンにすると、TONE関連の設定が呼び出されなくなります。	Off, On
Rhythm	オンにすると、RHYTHM関連の設定が呼び出されなくなります。	Off, On
Effect	オンにすると、EFFECT関連の設定が呼び出されなくなります。	Off, On
System Setting	オンにすると、SYSTEM SETTING関連の設定が呼び出されなくなります。	Off, On
Controller	オンにすると、CONTROLLER関連の設定が呼び出されなくなります。	Off, On
Mixer	オンにすると、MIXER関連の設定が呼び出されなくなります。	Off, On

- レジストレーション記憶項目の詳細な内容については、別冊「Appendix」の設定項目一覧を参照してください。

■ EQUALIZER画面

全体音の周波数特性を調整します。

EQUALIZER				
Frequency	Low	Mid1	Mid2	High
	200Hz ▶	1.0kHz ▶	2.5kHz ▶	10kHz ▶
Gain	00 🕒	00 🕒	00 🕒	00 🕒
Input Level	074 ↕			
Output Level	127 ↕			

項目	内容	設定値
Low Frequency	低域のカットオフ周波数を選びます。	50、63、80、100、125、160、200、250、315、400、500、630、800 (Hz)
Low Gain	低域のゲインを調整します。	-12~0~+12
Mid1 Frequency	低中域の中心周波数を選びます。	100、125、160、200、250、315、400、500、630、800、1.0k、1.3k、1.6k、2.0k、2.5k、3.2k、4.0k、5.0k、6.3k、8.0k (Hz)
Mid1 Gain	低中域のゲインを調整します。	-12~0~+12
Mid2 Frequency	中高域の中心周波数を選びます。	100、125、160、200、250、315、400、500、630、800、1.0k、1.3k、1.6k、2.0k、2.5k、3.2k、4.0k、5.0k、6.3k、8.0k (Hz)
Mid2 Gain	中高域のゲインを調整します。	-12~0~+12
High Frequency	高域のカットオフ周波数を選びます。	2.0k、2.5k、3.2k、4.0k、5.0k、6.0k、8.0k、10k、13k、16k (Hz)
High Gain	高域のゲインを調整します。	-12~0~+12
Input Level	入力レベルを調整します。	0~127
Output Level	出力レベルを調整します。	0~127

USBメモリーを使用する

本機では、市販のUSBメモリーを使用して以下のことができます。

- USBメモリーをフォーマットする
- USBメモリーへデータを保存する
 - 本機のMIDIレコーダーで録音した曲データをそのまま保存したり、MIDIファイル（SMFフォーマット0）にして、USBメモリーに保存する。
 - パソコンで一般のオーディオデータ（WAVファイル）をUSBメモリーに保存し、本機で再生する。
 - 鍵盤演奏を直接、USBメモリーに録音する。
詳しくは、57ページの「オーディオレコーダー（USBメモリーへ録音する）」を参照してください。
 - 編集した自動伴奏のデータを、USBメモリーに保存する。
- USBメモリーのデータを本機へ読み込む
 - USBメモリーに保存したMIDIファイルやカシオフォーマットのファイルを、本機のメモリー（53ページ）へ読み込む。
- USBメモリーのデータを消去する
- USBメモリーの曲データを簡単に再生する

■ 保存や読み込みができるデータの種類と内容

データの種類	内容（拡張子）	本機でできること	
		USBメモリーに保存する	USBメモリーから読み込む
ユーザーリズム※ (36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	本機で編集した音色のデータ： 以下の3種類 1.メロディー音色（ZTN） 2.ヘクスレイヤー音色（ZLT） 3.ドラム音色（ZDR）	○	○
ユーザーMIDIデータ (53、47ページ)	曲データ： 以下の2種類 1.一般的なMIDIファイル（MID） SMFフォーマット0、1 2.本機で録音した演奏データ（ZMF）	○	○
ユーザーミュージックプリセット (40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（ZMP）	○	○
レジストレーション (45ページ)	本機で音色やリズムの設定を登録したデータ（ZRM）	○	○
全音色	すべてのユーザー音色データ（ZTA）	○	○
全伴奏	すべてのユーザー伴奏データ（ZAA）	○	○
全レジストレーション	すべてのレジストレーションのデータ（ZRA）	○	○

※ 本機以外で作成したリズムデータ（拡張子：ac7、z00、ckf）も読み込むことができます。

USBメモリーとUSBメモリー端子の取扱い上のご注意

⚠ 重要

- USBメモリーに付属している取扱説明書の注意事項を守りください。
- 以下のような場所での保管や使用は避けてください。
USBメモリー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
- データを保存したり読み込んでいるときには、本機を操作したりUSBメモリーを取り外したりしないでください。
USBメモリーのデータが壊れたり、USBメモリー端子が故障したりする場合があります。
- USBメモリー端子には、USBメモリー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。
- 長時間使用すると、取り外したUSBメモリー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。
- USBメモリー端子に、手やUSBメモリーから静電気が伝わると、本機が誤動作する場合があります。このような場合は、一度本機の電源を切ってから、再び電源を入れてください。

著作権について

個人で楽しむなどのほかは、音声／音楽フォーマットファイルを権利者に無断で複製することは著作権法や国際条約で固く禁じられています。また、これらのファイルを有償・無償に関わらず権利者に無断でネット上で記載したり、第三者に配布することも著作権法や国際条約で固く禁止されています。万一、本機が著作権法上の違法行為に使用された場合、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。

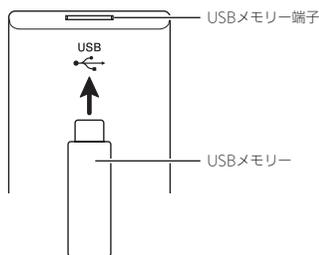
USBメモリーを本機に装着する・取り外す

重要

- USBメモリー端子には、USBメモリー以外は差し込みません。
- USBメモリーを本機に装着して最初にUSBメモリーを操作するとき、あるいは電源投入後に最初にUSBメモリーを操作するとき、本機のシステムがUSBメモリーとデータをやり取りする準備（マウント）を行うため、一時的に本機の操作ができなくなる場合があります。マウント中は、液晶画面に“Media Mounting”と表示されます。本機がマウントを完了し、操作が可能になるまで数十秒間かかることがあります。マウント中は、本機を操作しないでください。マウントは、本機にUSBメモリーを装着するたびに実行されます。

装着するとき

1. 下図のように、USBメモリーを本機のUSBメモリー端子へ差し込みます。
 - 確実に奥まで差し込んでください。また、無理な挿入はしないでください。



取り外すとき

1. データをやり取り中でないことを確認してから、USBメモリーを水平にしたまま抜きます。

USBメモリーをフォーマットする

重要

- 最初に、必ず本機でUSBメモリーをフォーマットしてください。
- フォーマットする前に、USBメモリー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。

<対応USBメモリーについて>

本機は、FAT32でフォーマットされたUSBメモリーに対応しています。FAT32以外でフォーマットされたUSBメモリーは、Windowsのフォーマット機能で一度、ファイルシステムをFAT32に指定してフォーマット（除クイックフォーマット）してください。

1. フォーマットするUSBメモリーを、本機のUSBメモリー端子に装着します。
2. MENU画面で“MEDIA”をタッチします。
3. “FORMAT”をタッチします。
フォーマットを実行してよいかを確認する画面（表示“Sure?”）になります。
4. “Yes”をタッチします。
 - 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。
 - フォーマットを中止したいときは“No”をタッチします。

一般の曲データをUSBメモリーに保存する

ファイル形式が「WAV」の一般オーディオデータおよびファイル形式が「SMF」の標準MIDIファイルも、下記の手続きによってUSBメモリーに保存して、本機で再生できます。

1. USBメモリーをパソコンにつなぎます。
2. 再生したい曲データを、USBメモリー内のMUSICDATフォルダに保存します。
 - 再生について詳しくは、59ページの「USBメモリーに録音した演奏を再生するには」を参照してください。

本機のデータをUSBメモリーに保存する

本機のメモリーに入っているデータを、USBメモリーに保存できます。

- MIDIレコーダー曲は、標準MIDIファイル（SMF形式）に変換して、USBメモリーに保存することができます。
- オーディオレコーダー曲は録音時にUSBメモリーへ直接保存されるので、以下の操作は必要ありません。

1. USBメモリーを、本機のUSBメモリー端子に装着します。
2. MENU画面で“MEDIA”をタッチします。
3. “Save”をタッチします。
4. 保存したいデータの種類をタッチします。
5. 保存したいデータをタッチします。
6. 必要に応じてファイル名を変更します。
7. ファイル名の変更が完了したら、“Enter”をタッチします。

保存を実行してよいかを確認する画面（表示“Sure?”）になります。USBメモリーに同じ名前のファイルがある場合は、上書きしてよいかを確認する画面（表示“Replace?”）になります。

8. “Yes”をタッチします。
 - 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。保存が終了すると、画面に“Complete”（完了）と表示されます。
 - 保存をキャンセルするときは“No”をタッチしてください。

USBメモリーから本機へデータを読み込む

USBメモリーに保存してあるデータを、本機に読み込みます。

重要

- 読み込むデータ（ファイル）は、“MUSICDAT”フォルダの中に保存してください。

1. USBメモリーを、本機のUSBメモリー端子に装着します。
2. MENU画面で“MEDIA”をタッチします。
3. “Load”をタッチします。
4. 読み込みたいデータの種類をタッチします。
5. “USB”リストから読み込みたいデータをタッチします。
6. “User Area”リストで読込先をタッチします。
 - MIDIデータを読み込む場合は、読込先を指定できません。
7. “Execute”をタッチします。

読み込みを実行してよいかを確認する画面（表示“Sure?”）になります。本機読込先にデータがある場合は、上書きしてよいかを確認する画面（表示“Replace?”）になります。
8. “Yes”をタッチします。
 - 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。読み込みが終了すると、画面に“Complete”（完了）と表示されます。
 - 読み込みをキャンセルするときは“No”をタッチしてください。

USBメモリーのデータを消去する

USBメモリーに保存しているデータ（ファイル）を消去します。

1. USBメモリーを、本機のUSBメモリー端子に装着します。
2. MENU画面で“MEDIA”をタッチします。
3. “Delete”をタッチします。
4. 消去したいデータの種類をタッチします。
5. 消去したいデータをタッチします。
6. “Execute”をタッチします。
消去してよいかを確認する画面（表示“Sure?”）になります。
7. “Yes”をタッチします。
 - 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。消去が終了すると、画面に“Complete”（完了）と表示されます。
 - 消去を中止したいときは“No”をタッチします。

🎵 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（市販品）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 Vista® ※1

Windows® 7 ※2

Windows® 8 ※3

Windows® 8.1 ※4

Mac OS® X (10.6.X、10.7.X、10.8.X、10.9.X、10.10.X)

※1 Windows Vista (32bit版)

※2 Windows 7 (32bit版、64bit版)

※3 Windows 8 (32bit版、64bit版)

※4 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。

📌 メモ

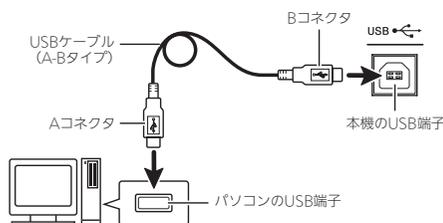
- 対応OSについての最新のサポート情報は、下記のホームページをご覧ください。
<http://casio.jp/support/emi/>

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（市販品）を起動させます。

5. パソコンの音楽ソフト（市販品）の設定で、MIDIデバイスとして「CASIO USB-MIDI」を選びます。

- 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データ送受信の詳細仕様や、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/>

MIDI 機能を使ってみる

MIDI について

電子楽器同士、あるいは電子楽器とコンピューター機器との間で情報をやり取りできるように、デジタル信号の仕様や端子の形状について定めた統一規格のことです。

本機のMIDI仕様について、詳しくは以下のホームページに公開している「MIDIインプリメンテーション」をご覧ください。

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

📌 メモ

- 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、60～69ページ「各種設定を変更する」の「MIDI画面」をご参照ください。
- 本機と他の電子楽器とを接続してMIDI演奏を行う場合は、お互いのMIDI端子同士を、別売または市販のMIDIケーブルで接続してください。
- USB端子で本機とパソコンを接続しているときは、MIDI端子は使用できません。

エラーメッセージ一覧

データの転送に失敗したときなどには、以下のメッセージが液晶画面に表示されます。

- 液晶画面の **EXIT** をタッチすると、エラー表示状態が終了し、通常状態に戻ります。

表示	原因	解決方法
No Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本機のUSBメモリー端子にUSBメモリーが正しくセットされていない。 2. 操作の途中でUSBメモリーが抜き差しされた。 3. USBメモリーがプロテクトされている。 4. USBメモリーにウイルス対策ソフトが入っている。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. USBメモリー端子にUSBメモリーを正しくセットする。 2. 本機の操作中にはUSBメモリーを動かさない。 3. USBメモリーのプロテクトを解除する。 4. ウイルス対策ソフトが入っていないUSBメモリーを使う。
No File	“MUSICDAT” フォルダの中に読み込みや再生ができるファイルが無い。	読み込みや再生したいファイルを “MUSICDAT” フォルダの正しい場所（72、73ページ）へ移動する。
No Data	データがないユーザーデータを保存しようとした。	データが存在しているユーザーデータを選ぶ。
Read Only	USBメモリー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"> • 別の名前に変えてから保存する。 • USBメモリーのファイルから読み込み専用属性をはずして、上書き保存する。 • 別のUSBメモリーを使う。
Media Full	USBメモリーの空き領域が足りない。	USBメモリーに保存しているファイルを消去して、空き領域を増やす。または別のUSBメモリーを使う。
Too Many Files	<ol style="list-style-type: none"> 1. USBメモリー内のファイル数が上限になっている。 2. “MUSICDAT” フォルダ内にTAKE99.WAVファイルが存在する。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. USBメモリーに保存しているファイルを消去してファイル数を減らす。 2. “MUSICDAT” フォルダ内のWAVファイルを消去する。
Not SMF01	SMFフォーマット2の曲データ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。
Size Over	<ol style="list-style-type: none"> 1. USBメモリーのMIDIレコーディングデータのサイズが大きすぎて本機で再生できない。 2. USBメモリーのSMFファイルのサイズが大きすぎて本機で再生できない。 3. 本機に読み込みよ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. 本機では最大で約700キロバイトのMIDIレコーディングデータまで再生できます。 2. 本機では最大で320キロバイトのSMFファイルまで再生できます。 3. 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 ユーザープリセット：約6キロバイト
Wrong Data	<ol style="list-style-type: none"> 1. USBメモリーのデータが壊れている。 2. USBメモリーのデータが本機で操作できない内容になっている。 	—
Memory Full	<ol style="list-style-type: none"> 1. MIDIレコーダーの曲をSMFに変換してUSBメモリーに保存するために必要な、本機のメモリー空き領域が不足している。 2. リズムエディットの操作に必要なメモリー容量が不足している。 3. ミュージックプリセットの編集集中に、メモリー容量が足りなくなった。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 曲のデータサイズを小さくする。 例：削除してよいトラックがあれば、そのトラックのデータを消去する。 2. ほかの伴奏パターンを選ぶ。 3. 本機では約1000コードまで入力できます。
Format Error	<ol style="list-style-type: none"> 1. USBメモリーのフォーマットが本機に適合していない。 2. USBメモリーが壊れている。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本機でUSBメモリーをフォーマットする。 2. 別のUSBメモリーを使う。
Media Error	USBメモリーが壊れている。	別のUSBメモリーを使う。
Measure Limit	1000小節以上のMIDIレコーディングデータやミュージックプリセットを入力しようとした。	本機では、999小節のまで入力できます。
Data Full	データ数の上限を超えて保存しようとした。	不要なデータを削除する。

困ったときは

現象	原因	解決方法	参照
鍵盤を押しても音が出ない。	<ol style="list-style-type: none"> VOLUMEつまみが“MIN”の位置にある。 ヘッドホンがつながっている。またはヘッドホンの変換プラグがPHONES端子に残っている。 Upper 1のアイコンがオフになっている。 SYSTEM SETTINGの「Speaker」がオフになっている。 	<ol style="list-style-type: none"> VOLUMEつまみを“MAX”の方に動かす。 ヘッドホンまたは変換プラグをPHONES端子から抜く。 Upper 1のアイコンをタッチしてオンにする。 SYSTEM SETTINGの「Speaker」をオンにする。 	<p>☞ 8ページ</p> <p>☞ 9ページ</p> <p>☞ 14ページ</p> <p>☞ 65ページ</p>
ピッチがずれて聞こえる。	<ol style="list-style-type: none"> 「鍵盤の調（トランスポーズ）」の設定が“0”以外になっている。 「鍵盤のピッチの微調整（チューニング）」の設定が“440.0Hz”以外になっている。 音律が設定されている。 オクターブシフトが設定されている。 	<ol style="list-style-type: none"> 設定を“0”にする。または電源を入れ直す。 設定を“440.0Hz”にする。または電源を入れ直す。 設定を“平均律”にする。 設定を“0”にする。 	<p>☞ 19ページ</p> <p>☞ 65ページ</p> <p>☞ 65ページ</p> <p>☞ 61ページ</p>
音の鳴り方や効果がおかしい。電源を入れ直しても変わらない。 例：弾き方（タッチ）を変えても音に強弱がつかない。	「Auto Resume」がオンになっている。	「Auto Resume」をオフにして、本機の電源を入れ直す。	☞ 66ページ
パソコンと接続したとき、データの送受信ができない。	—	<ol 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。 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。 	☞ 75ページ
コード伴奏の演奏情報をパソコンに録音できない。	「Accomp Out」がオフになっている。	本機の設定で「Accomp Out」をオンにする。	☞ 69ページ
USBメモリーにデータを保存できない。またはUSBメモリーからデータを読み込みできない。	—	「エラーメッセージ一覧」をご参照ください。	☞ 76ページ
パソコンから送信中の曲データが、再生の途中で止まってしまった。	USBケーブルや電源コードからのノイズ混入により、パソコンと本機の通信が途切れた。	<p>曲の再生を停止し、本機とUSBケーブルを一度接続し直した後、再び曲を再生させる。</p> <p>それでも動かない場合は、使用中のMIDIソフトウェアを一度終了させ、本機とUSBケーブルを一度接続し直した後、MIDIソフトウェアを再起動させて、曲を再生させる。</p>	☞ 75ページ
同じ音色で鍵盤の位置によって音質や音量が若干異なる音色がある。	デジタルサンプリングという電子処理※によって発生する音域の境目で、故障ではありません。 ※元になっている楽器音の音域ごとの音質を再現するために、低域・中域・高域など複数の音域ごとに元の楽器音を録音し、ひとつの音色に仕上げる処理。		
ボタン操作をすると、鳴っている音が一時的に途切れたり、音質が若干変わったように聞こえる。	デュエット機能、自動伴奏やレコーダー機能などで演奏しているときにボタン操作をすると、本機内部で音の効果が切り替わる際にこのような現象が発生することがあります。故障ではありません。		
高音域や低音域の鍵盤を弾くと、オクターブ単位で同じ音程が繰り返される。	音色によっては、発音できる音域を超えた場合などに、音程がオクターブ単位で変更されて鳴るものがあります。音色ごとの特性によるものであり、故障ではありません。		

製品仕様

型式	PX-560MBE
鍵盤	88鍵 <ul style="list-style-type: none"> ペロシティー解像度：最大16,256 レイヤー、スプリット デュエット：4オクターブ（-2~0~+2） トランスポーズ：2オクターブ（-12~0~+12） オクターブシフト：4オクターブ（-2~0~+2） キーオフペロシティー
音源	<ul style="list-style-type: none"> 音色数：650 メロディー音色：プリセット532/ユーザー 280 ヘクスレイヤー音色：プリセット100/ユーザー 100 ドラム音色：プリセット18/ユーザー 20 同時発音数：最大256音 タッチレスポンス機能（感度設定3種類、オフ） チューニング：415.5Hz~440.0Hz~465.9Hz（0.1Hz単位） 音律：平均律+16種類 ストレッチチューニング：オン/オフ
画面	5.3型タッチパネル（5.0型 528×320ドット TFTカラー液晶）
アコースティックシミュレーター	リニアモーフィング、ダンパーレゾナンス、ハンマーレスポンス、ストリングレゾナンス
エフェクト	リバープ（17種類）、コーラス（16種類）、ディレイ（6種類）、DSP、4バンドイコライザー 編集可能
自動伴奏	データ数：220（プリセット）、30（ユーザー）
ミュージックプリセット	データ数：305（プリセット）、100（ユーザー）
デモ曲	6曲
録音機能	<p>MIDIレコーダー</p> <ul style="list-style-type: none"> 方式：リアルタイム録音、再生 曲数：100曲 録音トラック数：17トラック 容量：1曲容量：最大約50,000音符 録音内容の保持：内蔵フラッシュメモリー 曲の音量：調節可 <p>オーディオレコーダー</p> <ul style="list-style-type: none"> USBメモリーにリアルタイム録音、再生 —リニアPCM、16bit、44.1kHz、ステレオのWAV形式 曲数：100ファイル 1ファイルあたり、最大録音時間約74分 オーディオファイルの音量：調節可
レジストレーション	登録可能数：96
メトロノーム	<ul style="list-style-type: none"> 拍子：0~9 テンポ範囲：20~255 音量：調節可
ペダル	ダンパー（ハーフペダル可能）、ソフト、ソステヌート、エクスプレッション
その他の機能	<ul style="list-style-type: none"> ピアノ音色専用ボタン モジュレーションホイール アルペジエーター コントロールノブ バランス調整 設定内容のバックアップ 操作のロック
MIDI	16chマルチティンバー受信
ピッチバンドホイール	ピッチバンドレンジ：00~24半音
USBメモリー	<ul style="list-style-type: none"> 使用可能な容量：32GB以下を推奨 SMF直接再生、録音曲の保存、曲データの読み込み、フォーマット、オーディオデータの再生/保存

入出力端子	<ul style="list-style-type: none"> • PHONES端子：ステレオミニジャック×2 • DAMPER PEDAL端子：標準ジャック×1 • ASSIGNABLE PEDAL端子：ステレオ標準ジャック×1 • 電源端子：DC12V • MIDI イン/アウト 端子 • ラインイン [R] [L/MONO] 端子：標準ジャック×2 入カインピーダンス 9.0KΩ 入力感度 200mV • ラインアウト [R] [L/MONO] 端子：標準ジャック×2 出力インピーダンス 2.3KΩ 出力電圧 1.8V (RMS) MAX • オーディオイン：ステレオミニジャック 入カインピーダンス 9.0KΩ 入力感度 200mV • USB端子：タイプB • USBメモリー端子：タイプA • ペダルコネクター（別売品SP-33専用）
スピーカー	φ12cm×2+φ5cm×2（出力8W+8W）
電源	家庭用AC100V電源使用 ACアダプター AD-A12150LW使用 <ul style="list-style-type: none"> • オートパワーオフ機能：約4時間、キャンセル可能
消費電力	12V --- 10W
サイズ	幅132.2×奥行29.3×高さ14.7cm
質量	約12kg
付属品	ACアダプター（AD-A12150LW）、譜面立て、ペダル（SP-3）、取扱説明書（本書）、保証書、安全上のご注意、Appendix

- 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。

【別売品のご案内】

別売品の内容は、予告なく変更されることがあります。詳しくは店頭のカシオ電子楽器カタログをご覧ください。

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

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。

当商品は「出張修理」「持込修理」のいずれも受け付けております。修理をお急ぎの場合には、事前に最寄りの「修理に関するお問い合わせ窓口」にご相談ください。お客様のご希望に沿った修理方法をご案内させていただきます。

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。また、お客様のデータが消える場合が有りますので、必要なデータは修理に出す前にお客様にてバックアップをお願いいたします。
- 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。

STLport

Copyright 1994 Hewlett-Packard Company

Copyright 1996,97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc.

Copyright 1997 Moscow Center for SPARC Technology.

Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Silicon Graphics makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Moscow Center for SPARC Technology makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

指定できるコード種一覧

フィンガード1、2で指定できるコード種

C (メジャー)	  	C6 (シックス) ^{※1 ※3}	
Cm (マイナー)	 	Cm6 (マイナーシックス) ^{※2 ※3}	
Cdim (ディミニッシュ)		Cadd9 (アドナインズ)	
Caug (オーギュメント) ^{※3}		Cmadd9 (マイナーアドナインズ)	
C ^{b5} (フラットフィフス)		C69 (シックスナインズ) ^{※3}	
Csus4 (サスフォー) ^{※3}		Cm69 (マイナーシックスナインズ) ^{※3}	
Csus2 (サスツー) ^{※3}		C7 (^{b9}) (セブンスフラットナインズ)	 
C7 (セブンス)	  	C7 (⁹) (セブンスナインズ)	 
Cm7 (マイナーセブンス) ^{※3}	 	C7 (^{#9}) (セブンスシャープナインズ)	 
CM7 (メジャーセブンス)	  	C7 (^{#11}) (セブンスシャープイレブンス)	
CmM7 (マイナーメジャーセブンス)	 	C7 (^{b13}) (セブンスフラットサーティーンズ)	
Cdim7 (ディミニッシュセブンス) ^{※3}	 	C7 (¹³) (セブンスサーティーンズ)	 
CdimM7 (ディミニッシュメジャーセブンス)		Cm7 (⁹) (マイナーセブンスナインズ)	 
C7 ^{b5} (セブンスフラットフィフス) ^{※3}		Cm7 (¹¹) (マイナーセブンスイレブンス) ^{※3}	
Cm7 ^{b5} (マイナーセブンスフラットフィフス) ^{※3}		CM7 (⁹) (メジャーセブンスナインズ)	 
CM7 ^{b5} (メジャーセブンスフラットフィフス)		CmM7 (⁹) (マイナーメジャーセブンスナインズ)	 
Caug7 (オーギュメントセブンス)		C5 (ルートと5度のみ) ^{※4}	
CaugM7 (オーギュメントメジャーセブンス)		C8 (ルートのみ、あるいはオクターブを加えたもの) ^{※4}	
C7sus4 (マイナーセブンスサスフォー)			

※1 フィンガード2では、Am7として判別されます。

※2 フィンガード2では、Am7^{b5}として判別されます。

※3 転回形では使えない場合があります。

※4 フルレンジコードでは使用できません。

フィンガード3、フルレンジコードで指定できるコード種

フィンガード1、2で指定できるコード種に加え、下記のコード種が判別できます。

$$\begin{array}{l} \frac{C\#}{C} \cdot \frac{D}{C} \cdot \frac{F}{C} \cdot \frac{F\#}{C} \cdot \frac{G}{C} \cdot \frac{A^b}{C} \cdot \frac{A}{C} \cdot \frac{B^b}{C} \cdot \frac{C\#m}{C} \cdot \frac{Dm}{C} \cdot \frac{Fm}{C} \\ \frac{F\#m}{C} \cdot \frac{Gm}{C} \cdot \frac{A^bm}{C} \cdot \frac{Am}{C} \cdot \frac{B^bm}{C} \cdot \frac{Bm}{C} \cdot \frac{C\#dim}{C} \cdot \frac{Ddim}{C} \\ \frac{Fdim}{C} \cdot \frac{F\#din}{C} \cdot \frac{Gdim}{C} \cdot \frac{A^bdin}{C} \cdot \frac{Adin}{C} \cdot \frac{Bdin}{C} \cdot \frac{A^b7}{C} \cdot \frac{F7}{C} \\ \frac{Fm7}{C} \cdot \frac{FM7}{C} \cdot \frac{A^bM7}{C} \cdot \frac{F\#m7^b5}{C} \cdot \frac{Gm7}{C} \cdot \frac{A^badd9}{C} \end{array}$$

メモ

- フィンガード3では、最低音がベース音として判別され、転回形は使えません。
- フルレンジコードでは、最低音とその次の音がある程度離れている場合に、分数コードとして判別されます。
- フルレンジコードではフィンガード1・2・3と異なり、鍵盤を3つ以上押したときに限りコードが指定されます。

コード例一覧

和音 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												
b \sharp												
sus4												
sus2												
7												
m7												
M7												
mM7												
dim7												
dimM7												
7 \flat \sharp												
m7 \flat \sharp												
M7 \flat \sharp												
aug7												
augM7												
7sus4												

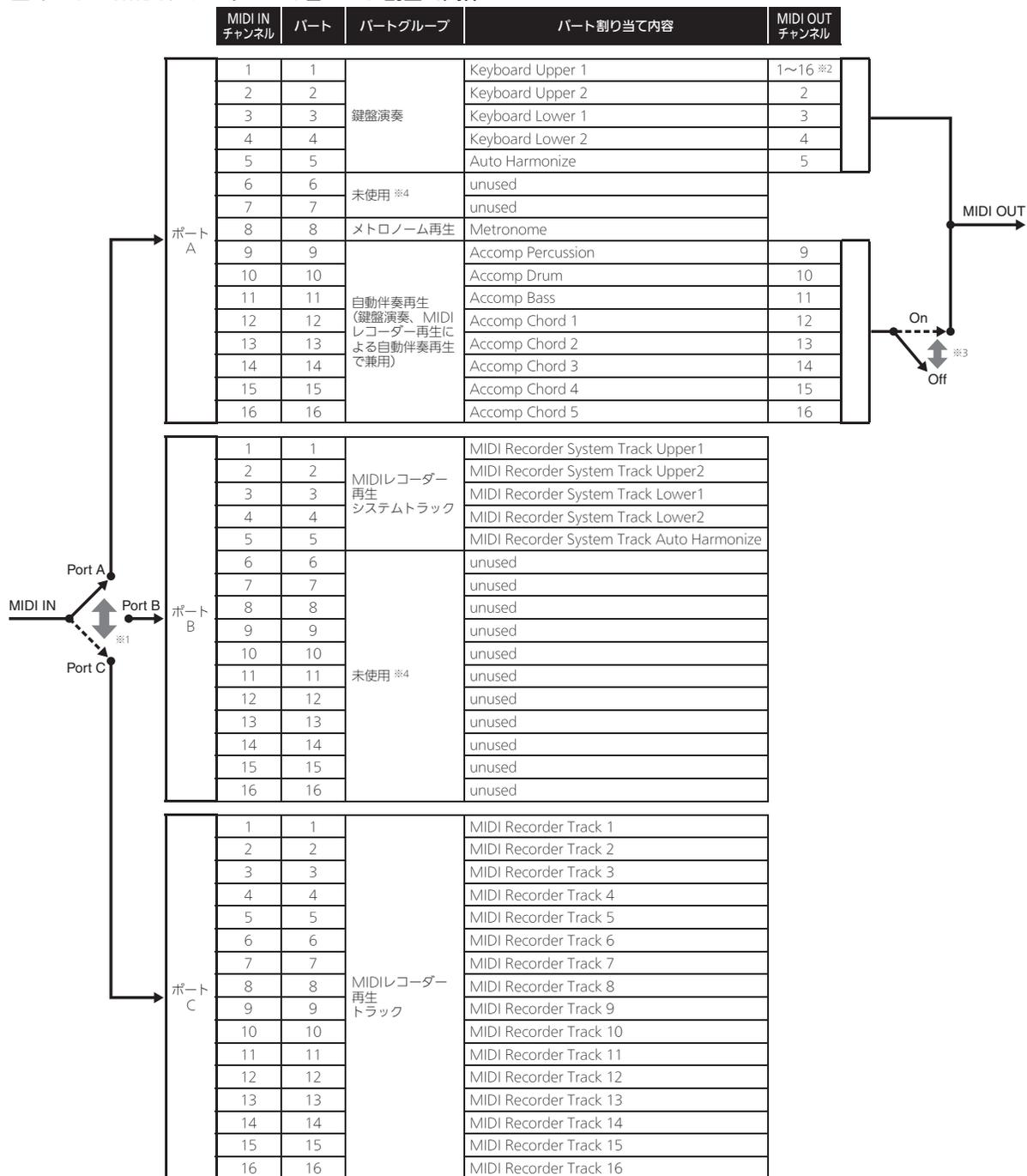
相対コードの種類 (上→下)	C	C \sharp /(D \flat)	D	(D \sharp)/E \flat	E	F	F \sharp /(G \flat)	G	(G \sharp)/A \flat	A	(A \sharp)/B \flat	B
6												
m6												
add9												
madd9												
69												
m69												
7 (9)												
7 (9#)												
7 (9#11)												
7 (9#13)												
7 (13)												
m7 (9)												
m7 (11)												
M7 (9)												
mM7 (9)												
5												
8												

• コード入力鍵盤の範囲などの制約により、一部のコードでは上記のとおり指定できない場合があります。

パート、MIDIチャンネルの割り当てとイメージ図

本機には、最大同時48パートの演奏が可能な音源が搭載されています。ただし、MIDI規格上は最大16パートまでしか情報を扱えません。そこで、本機では48パートを16パート×3ポートとすることで、16パートのMIDI音源を3台内蔵しているように振舞います。本機のMIDI INに入力したMIDIデータを3台のMIDI音源のどれに送るのかは、MIDI In Portの設定でポートA、B、Cのどれかを選択することで指定します。

■ポート・MIDIチャンネルへの各パート割り当て関係



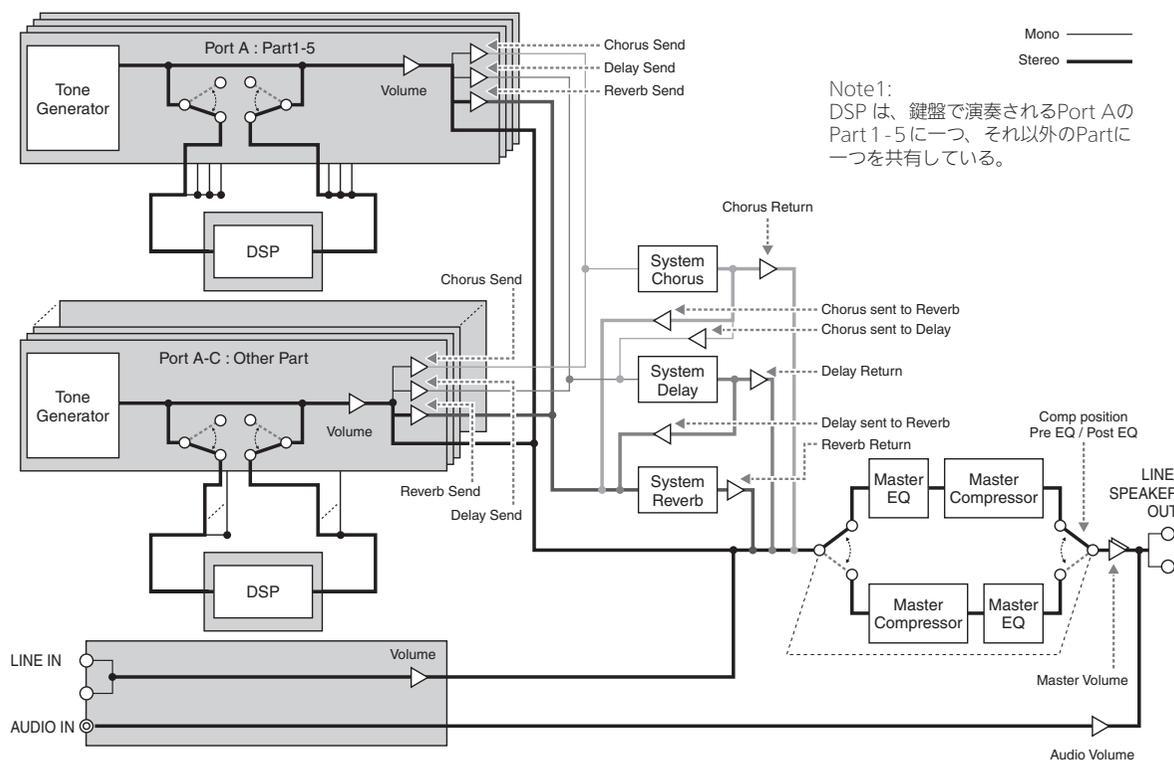
※1 MIDI Inメッセージを受け取るポートは、MIDI画面のMIDI In Portで設定します。

※2 MIDI Outチャンネル番号はMIDI画面のKeyboard Channelで設定します。

※3 自動伴奏のMIDIデータ送信は、MIDI画面のAccomp Outで設定します。

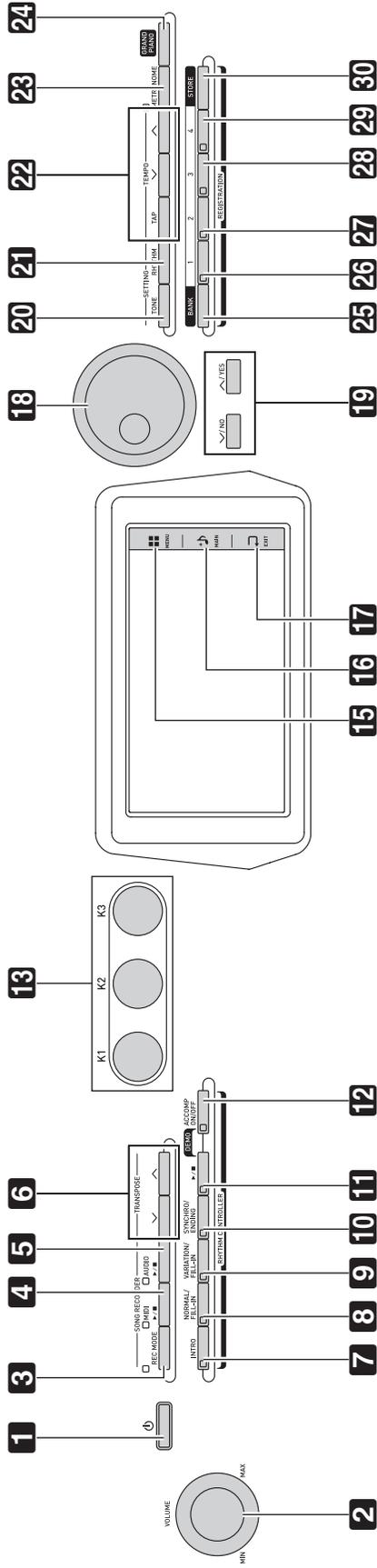
※4 外部からMIDI Inに演奏情報を入力する場合は、未使用のパートを使用してください。

ブロックダイアグラム



• 点線から切り離して、本書の操作説明を読むときにご活用ください。

PX-560M



CASIO®

カシオ計算機株式会社
〒151-8543 東京都渋谷区本町1-6-2

© MA1612-B Printed in China



PX560-JA-1B

© 2015 CASIO COMPUTER CO., LTD.