



PORTATONE

PSR-3000 *PSR-1500*

取扱説明書

安全上のご注意




ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願いいたします。お読みになったあとは、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。


■ 記号表示について


この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

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

■ 「警告」と「注意」について

以下、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。

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

 注意	この表示の欄は、「傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される」内容です。
---	--

この製品の内部には、お客様が修理 / 交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。

警告

電源 / 電源アダプター



必ず実行

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



必ず実行

電源アダプターは、必ず指定のもの(PA-300)を使用する。
(異なった電源アダプターを使用すると)故障、発熱、
火災などの原因になります。



必ず実行

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



禁止

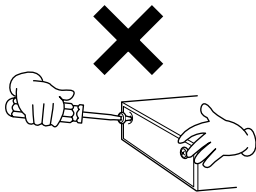
電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。
電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。

分解禁止



禁止

この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。
感電や火災、けが、または故障の原因になります。異常を感じた場合など、点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。



水に注意



禁止

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

感電や火災、または故障の原因になります。



禁止

濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。
感電のおそれがあります。

火に注意



禁止

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

異常に気づいたら



必ず実行

電源アダプターコード / プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出たりした場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。

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

⚠ 注意

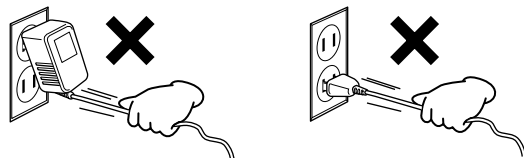
電源 / 電源アダプター



必ず実行

電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。

電源アダプターコードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。



必ず実行

長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。

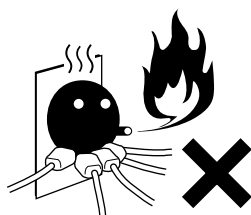
感電や火災、故障の原因になることがあります。



禁止

たこ足配線をしない。

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



設置



禁止

直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところ、また、ほこりや振動の多いところで使用しない。

本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したりする原因になります。



禁止

テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しない。

楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



禁止

不安定な場所に置かない。

本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。



必ず実行

本体を移動するときは、必ず電源アダプターコードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。

コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。



必ず実行

指定のスタンドを使用する。また、付属のネジがある場合は必ずそれを使用する。

本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

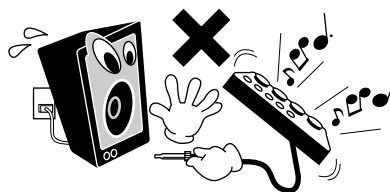
接続



必ず実行

他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行なう。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。

感電または機器の損傷の原因になることがあります。



手入れ



禁止

本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは使用しない。

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

使用時の注意



禁止

本体のすき間に手や指を入れない。

お客様がけがをするおそれがあります。



禁止

パネル、鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。

感電、ショート、火災や故障の原因になることがあります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。



禁止

本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かない。

本体のパネルや鍵盤が変色 / 変質する原因になります。



本体の上ののったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。

禁止

本体が破損したり、お客様や他の方々がけがをしたたりする原因になります。



大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。聴覚障害の原因になります。

禁止



データの保存

作成したデータの保存とバックアップ



必ず実行

編集集中 / 録音中のソング、スタイル、マルチパッドや編集集中のボイス、レジストレーションメモリーバンク、MIDI設定は、電源を切ると消えてしまいます。保存しておきたいデータはスマートメディア / ユーザードライブ / 外部USB記憶装置(27、195ページ)に保存してください。また、ユーザードライブに保存したデータは故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、スマートメディア / 外部USB記憶装置に保存してください。

システムセットアップ (System Setup) のデータ (別冊データリスト「パラメーター一覧」参照) は、設定を行なった画面またはページから抜けたときに保存されます。設定を行なった画面またはページから抜けずに電源を切ると、設定した内容は失われます。

データを保存 / 貼り付け / 消去するときの注意

保存 (67 ページ)、貼り付け (68 ページ)、消去 (69 ページ)、新フォルダーの作成 (71 ページ) など、ユーザードライブやスマートメディアドライブにアクセス中のときや、システムリセット (73 ページ) を実行中のとき (実行中のメッセージが画面上に表示されているとき) は、電源を切らないようにご注意ください。これらの実行中に電源を切ると、各ドライブ上でのデータが壊れるかもしれません。特にユーザードライブ上で実行している場合は、ご注意ください。ユーザードライブにアクセス中のときに電源を切ると、次に電源を入れたときに、ユーザードライブ上の全データが失われている可能性があります。たとえば、ソングの保存 / 貼り付け / 消去中に電源を切ると、次に電源を入れたときに、ソングのデータだけでなく、ボイス、スタイル、マルチパッド、レジストレーションメモリーなどを含む、ユーザードライブ上のすべてのデータが消えている可能性があります。

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

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

電源スイッチを切った状態 (電源スイッチが「STANDBY」の状態) でも微電流が流れています。スタンバイ時の消費電力は、最小限の値で設計されています。この製品を長時間使用しないときは必ず電源アダプターのプラグをコンセントから抜いてください。



音楽を楽しむエチケット

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を充分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。

はじめに

このたびは、ヤマハPSR-3000/1500をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。
PSR-3000/1500の優れた機能を十分に生かして演奏をお楽しみいただくため、本書をお読みください。また、お読みになったあとも、いつでもご覧になれるところに大切に保管してください。

取扱説明書について

この取扱説明書は、以下のように構成されています。

本書

準備(12ページ).....最初にお読みください。
クイックガイド(24ページ).....PSR-3000/1500の基本的な機能の使い方と操作を説明します。
基本操作(60ページ).....画面の操作など、PSR-3000/1500の操作の基本を説明します。
リファレンス(76ページ).....PSR-3000/1500を便利に使いこなすための操作を説明します。
付録(206ページ).....「困ったときは」「仕様」などが掲載されています。

データリスト(別冊)

ボイス名、スタイル名などのリストや、MIDIに関する資料が掲載されています。

付属品(お確かめください)

- 保証書
- アクセサリーCD-ROM
- 取扱説明書(本書)
- 取扱説明書別冊「データリスト」
- 取扱説明書別冊「インストールガイド」
- ACアダプター PA-300
- 譜面立て
- スマートメディア

- ・この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。画面表示のイラストはPSR-3000のものを使用しています。
- ・市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。

この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、スタイルデータ、MIDIデータ、WAVEデータ、音声記録データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を越えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法等に基づき、許されていません。

- PSR-3000の画面に表示されるHarpsichord、Bandoneon、Hackbrett、Music Box、Dulcimer、Cimbalomの写真は、国立音楽大学 楽器学資料館からご提供いただいたものです。
- PSR-3000の画面に写真が表示されるBalafon、Gender、Kalimba、Kanoon、Santur、Gamelan Gong、Harp、Hand Bell、Bagpipe、Banjo、Carillon、Mandolin、Oud、Pan Flute、Pungi、Rabab、Shanai、Sitar、Steel Drum、Tamburaは、浜松市楽器博物館の所蔵楽器です。
- 本製品はIVL Technologies Ltd.社より、アメリカ特許5231671、5301259、5428708、5567901号のライセンスを受けて製造しています。
- 本製品には、株式会社リコーのBitmap Fontが使われています。
- 日本語変換はオムロンソフトウェア(株)のモバイルWnnを使用しています。
"Mobile Wnn" © OMRON SOFTWARE Co., Ltd. 1999 All Rights Reserved.
- 本製品は、インターネット機能として株式会社ACCESSのNetFrontを搭載しています。
NetFrontは、日本および他の国々で登録された株式会社ACCESSの登録商標または商標です。 **ACCESS NetFront**
NetFrontは米国Unisys社が取得した「LZW特許」を利用しています。
本製品からNetFrontを分離し、また、分離した状態で販売、譲渡、貸与を行なわないでください。
NetFrontのリバースエンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブルや複製を行なわないでください。
- 本製品のソフトウェアの一部に、Independent JPEG Groupが開発したモジュールが含まれています。
- スマートメディアは株式会社東芝の商標です。
- 「いろおんぶ」は、全国いろおんぶ協和会・田中すみさんの登録商標です。(PSR-3000)
- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
- 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- その他、本書に記載されている会社名および商品名などは、各社の登録商標または商標です。

準備

PSR-3000/1500の世界へようこそ！	12
各部の名称	14
音を出してみましょう	16
電源の準備	16
電源オン	17
準備	18
譜面立てを使う	18
ヘッドフォンを使う	18
画面に表示される言語を切り替える	19
画面を調整/設定する	20
スマートメディア™* (メモリーカード)の取り扱いについて	23

クイックガイド

デモを聞いてみましょう	24
主な画面の操作について	26
メイン画面の操作	26
選択画面の操作	26
ファンクション画面の操作	27
いろいろな楽器音 (ボイス) を使って演奏してみましょう	29
内蔵のボイスを選んで弾く	29
ソングに合わせて練習してみましょう	35
練習の前にソングを聞いてみましょう	35
譜面を見ながら片手練習してみましょう	39
繰り返し再生を使って練習してみましょう	41
演奏を録音してみましょう	42
パフォーマンスアシスタント機能を使ってバックイングを弾いてみましょう	43
伴奏を自動で鳴らしてみましょう (スタイル再生) ...	45
スタイルを使って「メリーさんのひつじ」を演奏してみましょう	45
マルチパッドを鳴らしてみましょう	51
マルチパッドボタンを押してみよう	51
コードに合わせてマルチパッドを鳴らしてみよう	52
弾きたい曲に合ったパネル設定を呼び出してみましょう (ミュージックファインダー) ...	52
カラオケや弾き語りをしてみましょう	54
マイクを楽器本体に接続しましょう (PSR-3000) ...	54
歌詞を表示させて歌いましょう	55
カラオケをするのに便利な設定	56
弾き語りをするのに便利な設定	58

基本操作

基本的な機能を試す (ヘルプ)	60
画面に表示されるメッセージについて	60
目的の画面をすばやく表示させる (ダイレクトアクセス) ...	61
基本的な画面 (メイン画面、選択画面) について	62
メイン画面の表示	62
選択画面の構成と基本操作	63
選択画面のファイル/フォルダーに関する操作	66
内部の設定を工場出荷時の状態に戻す	73
システムを工場出荷時の状態に戻す	73
設定別に工場出荷時の状態に戻す	73
設定をひとつのファイルとして保存/呼び出しする	74
データのバックアップ	75
バックアップの操作	75

リファレンス

ボイスの設定/編集をする	76
ボイス名の上の表示について	76
いくつかのボイスを同時に鳴らす	77
鍵盤パート (RIGHT ライト1、RIGHT ライト2、LEFT レフト) について	77
2つのボイスを重ねて鳴らす	78
鍵域を左右に分けて別々のボイスで弾く	80
音の高さに関する設定	81
移調 (トランスポーズ) する	81
鍵盤全体のピッチを微調整する	81
音律 (調律法) を選ぶ	81
ボイスにエフェクト (効果) をかける	83
音量バランスや音色などを調節する (ミキサー)	86
基本操作	86
オリジナルのボイスを作る (ボイス編集)	95
基本操作	95
オルガン音色を作る	99
スタイルの設定/制作をする	102
スタイル名の上の表示	102
コードの押さえ方 (フィンガリング) を選ぶ	102
リズムだけを鳴らす	103
スタイル再生に関する設定	105
スタイルの音量バランスや音色などを調節する (ミキサー) ...	107
ミュージックファインダーの便利な使い方	107
レコードを検索する	107
お気に入りのレコードを簡単に呼び出す	108
レコードを編集する	109
レコードを保存する	110
スタイルを制作する (スタイルクリエイター)	112
スタイルの構成	112
スタイル制作の方法	112
制作したスタイルを編集する	118
マルチパッド	126
マルチパッドを制作する (マルチパッドクリエイター) ...	126
リアルタイム録音 (RECORDレコード)	126
ステップ録音 (EDITエディット)	127
作ったマルチパッドを編集する	128
パネル設定を登録する (レジストレーションメモリー) ...	129
パネル設定を登録/保存する	129
登録したパネル設定を呼び出す	130
登録したパネル設定を個別に削除する/名前を付ける	131
登録した設定のうち呼び出したい項目を指定する (フリーズ)	132
レジストレーションメモリーを呼び出す順番を決める (レジストレーションシーケンス)	132
ソングを再生/録音する	134
ソングの種類	134
ソング再生に関する操作	135
ソングの音量バランスや音色などを調節する (ミキサー) ...	138
練習機能 (ガイド) を使う	139
練習機能の種類を選ぶ	139
演奏を録音する	141
録音の方法	141
録音したソングを編集する	156

PSR-3000/1500を直接インターネットに接続する	165
楽器をインターネットに接続する	165
専用サイトを表示させる	166
専用サイトの操作方法	166
リンクをたどる	166
画面をスクロールする	167
文字を入力する	167
直前に表示されていたウェブページに移動する	169
ホームページに移動する	169
ウェブページを更新/読み込みキャンセルする	169
ウェブページをブックマーク(お気に入り)に保存する	170
ブックマークに登録したウェブページを表示させる	171
ホームページを変更する	173
環境設定画面について	174
インターネット設定を初期化する	178
インターネット用語集	179
マイクを使う(PSR-3000)	180
ボーカルハーモニータイプを編集する	180
マイクやボーカルハーモニーの音質を調整する	183
トーク機能オンのかきのマイク設定を調節する	187
他の機器と接続して演奏する	189
外部オーディオビジュアル機器と接続する	189
楽器本体の音を外部オーディオ機器から出したり、 外部機器で録音したりする	189
楽器本体のスピーカーから外部機器の音を出す	190
楽器本体の画面をテレビに映し出す	190
マイクやギターをつないで使う(PSR-3000)	190
フットスイッチやフットコントローラーを使う	191
フットペダル(フットスイッチやフット コントローラー)に機能を割り当てる	191
外部 MIDI 機器と接続する	194
コンピューターや USB 機器と接続する	194
コンピューターと接続する	194
USBタイプの LAN アダプターや USB 記憶装置と接続する	195
MIDI って何?	197
MIDI でできること	200
MIDI に関する設定	201
基本操作	201
内蔵 MIDI テンプレートの説明	202
MIDI システムメッセージに関する設定	203
MIDI 送信(トランスミット)に関する設定	203
MIDI 受信(レシーブ)に関する設定	204
MIDI 受信によるスタイル再生用ベース音の指定	204
MIDI 受信によるスタイル再生用コードタイプの指定	205
付録	
困ったときは	206
仕様	210
索引	212

準備

クイックガイド

基本操作

リファレンス

ボイスの設定/編集をする

スタイルの設定/制作をする

マルチパッド

パネル設定を登録する
(レジストレーションメモリー)

ソングを再生/録音する

PSR-3000/1500を直接
インターネットに接続する

マイクを使う(PSR-3000)

他の機器と接続して演奏する

付録

目的別目次

電源を入れる前の準備をする

● 譜面立てを準備する	18ページ
● ヘッドフォンを準備する	18ページ
● 電源を入れる	17ページ

聞く(鳴らす)

● デモを聞く	24ページ
● ソングを聞く	35ページ
・内蔵のソングを聞く	35ページ
・特定のパートを消音する	140ページ
・パート間の音量バランスをとる	138ページ
● スタイルを聞く	45ページ
・内蔵のスタイルを聞く	45ページ
・スタイルの各パート(チャンネル)をオン/オフする	104ページ
・スタイル再生と鍵盤演奏の音量バランスをとる	107ページ
● マルチパッドを聞く	51ページ

鍵盤を弾く

● ボイス(楽器音色)を選んで鍵盤を弾く	77ページ
● 複数のボイス(楽器音色)を重ねて鳴らす	78ページ
● 右手と左手で違うボイス(楽器音色)を鳴らす	80ページ
● 鍵盤演奏で打楽器(ドラム、パーカッション)を鳴らす	76ページ
● メガボイスについて(PSR-3000)	76ページ
● 鍵盤のタッチ感を変える	32ページ
● 鍵盤パート(RIGHT1、RIGHT2、LEFT)ごとにイニシャルタッチのオン/オフを設定する	83ページ
● 鍵盤パート(RIGHT1、RIGHT2、LEFT)ごとにモジュレーションホイールの効く/効かないを設定する	33ページ

鍵盤を弾く練習をする

● メトロノームを使う	33ページ
● ソングを鳴らしながら画面に譜面を表示させ、それを見ながら弾く	38ページ

選ぶ

● ボイス(楽器音色)を選ぶ	76ページ
● スタイルを(自動伴奏機能を使うため)選ぶ	102ページ
● マルチパッドのバンクを選ぶ	126ページ
● ソング(曲)を選ぶ	134ページ
● ミュージックファインダーのレコードを選ぶ	52ページ
● レジストレーションメモリーバンクを選ぶ	130ページ
● レジストレーションメモリーを選ぶ	130ページ
● ワンタッチセッティングを選ぶ	50ページ
● ハーモニー/エコータイプを選ぶ	83ページ
● MIDIテンプレートを選ぶ	202ページ
● エフェクトタイプを選ぶ	90ページ
● ボーカルハーモニータイプを選ぶ(PSR-3000)	180ページ
● マスターEQを選ぶ	93ページ

画面を見る

● メイン画面の見かたを覚える	26ページ
● ソングの歌詞を見る	55ページ
● ソングの譜面を見る	38ページ
● LCDの画面をテレビに映す(PSR-3000)	190ページ

右手でメロディを弾き、左手でコードを押す

● スタイル用コード鍵域(左手)で扱えるコード(和音)の種類を覚える	コードチューター	49ページ
● スタイル用コード鍵域(左手)でのコードの押さえ方を覚える	コードフィンガリング	49ページ
● 左手のコード押鍵に合わせて右手の演奏にハーモニーを付ける	ハーモニー/エコー	83ページ
● 左手のコード押鍵に合わせてマルチパッドを鳴らす	コードマッチ	52ページ

演奏したい曲に合ったパネル設定をワンタッチで呼び出す

- 演奏したい音楽に合ったパネル設定を呼び出す ミュージックファインダー 52ページ
- 選んだ伴奏スタイルに合わせたパネル設定を呼び出す ワンタッチセッティング 50ページ
- 自分で作ったオリジナルのパネル設定を記憶させ、呼び出す レジストレーションメモリー 129ページ

作る

- ボイスを作る サウンドクリエーター 95ページ
- オルガンサウンドを作る サウンドクリエーター 99ページ
- スタイルを作る スタイルクリエーター 112ページ
- ソングを作る 141ページ
 - ・演奏を録音してオリジナルソングを作る 42ページ
 - ・音符を1つずつ入力しながら作る ソングクリエーター 146ページ
 - ・歌詞を作ってソングデータに入れる ソングクリエーター 164ページ
- マルチパッドを作る マルチパッドクリエーター 126ページ
- レジストレーションメモリーバンクを作る 129ページ
- ミュージックファインダーのレコードを作る 109ページ
- ボーカルハーモニータイプを作る (PSR-3000) 180ページ
- エフェクトタイプを作る 90ページ
- イコライザー (EQ) タイプを作る 93ページ

ピッチの調節 (チューニング/トランスポーズ)

- サウンド全体をチューニングする マスターチューニング 81ページ
- 鍵盤のキーごとにチューニングをする スケールチューニング 81ページ
- 鍵盤のオクターブを設定する 88ページ
- 鍵盤の各キーで鳴らす音の高さをシフトする 58ページ
- [TRANPOSE]ボタンの効く対象を変える 88ページ
- PITCH BENDホイールを使う 32ページ
- MODULATIONホイールを使う 33ページ

マイクで歌う (PSR-3000)

- マイクをMIC端子に接続する 190ページ
- 鍵盤でコードを指定して、あなたの歌にハーモニーを付ける ボーカルハーモニー 56ページ
- ソングを鳴らしながら画面に歌詞を表示させ、それを見ながら歌う 55ページ
- ソングを鳴らしながら歌詞をテレビ画面に表示させ、それを見ながら歌う 55ページ
- ソングを鳴らしながらガイド機能を使い、正しいピッチで歌えるようにトレーニングする 139ページ
- トークセッティング機能を使って、弾き語りをする 187ページ
- マイクで歌う人のキーに、ソングのトランスポーズを合わせる 58ページ
- マイクで歌う人のキーに、鍵盤のトランスポーズを合わせる 81ページ

ライブ演奏のためのテクニック

- フットスイッチにパネルボタンの機能を割り当て、足でパネル設定を変更できるようにする 191ページ
- レジストレーションメモリーの切り替えを、好きな順番に並べる レジストレーションシーケンス 132ページ
- 好きな順番に並べたレジストレーションメモリーの切り替えを、フットスイッチで操作する 191ページ
- フェードイン/アウト機能を使う 47, 48ページ

アンサンブル演奏のためのテクニック

- ソングと鍵盤を個別にトランスポーズ設定し、ボーカリストが歌うキーに合わせる 81ページ
- 他のMIDI機器とチューニングを合わせる 201ページ
- 他のMIDI機器とクロックを合わせる 203ページ

こんなこともできる

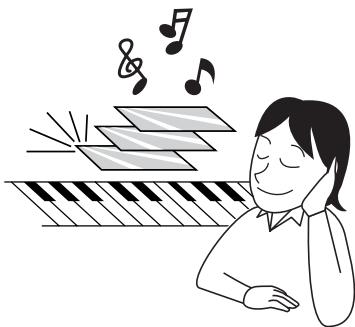
- PSR-3000/1500があなたの所有物であることを登録する 22ページ
- ボイス、スタイル、ソングなどのファイルのアイコンを好きなものに変更する 70ページ
- ボイス選択画面にバンクセレクト/プログラムナンバーを表示させる 205ページ

PSR-3000/1500の世界へようこそ！

デモ

デモを見ましょう(24ページ)

PSR-3000/1500の代表的な機能のご紹介を画面に表示させたり、デモ演奏を聞いたりすることができます。



ボーカルハーモニー (PSR-3000)

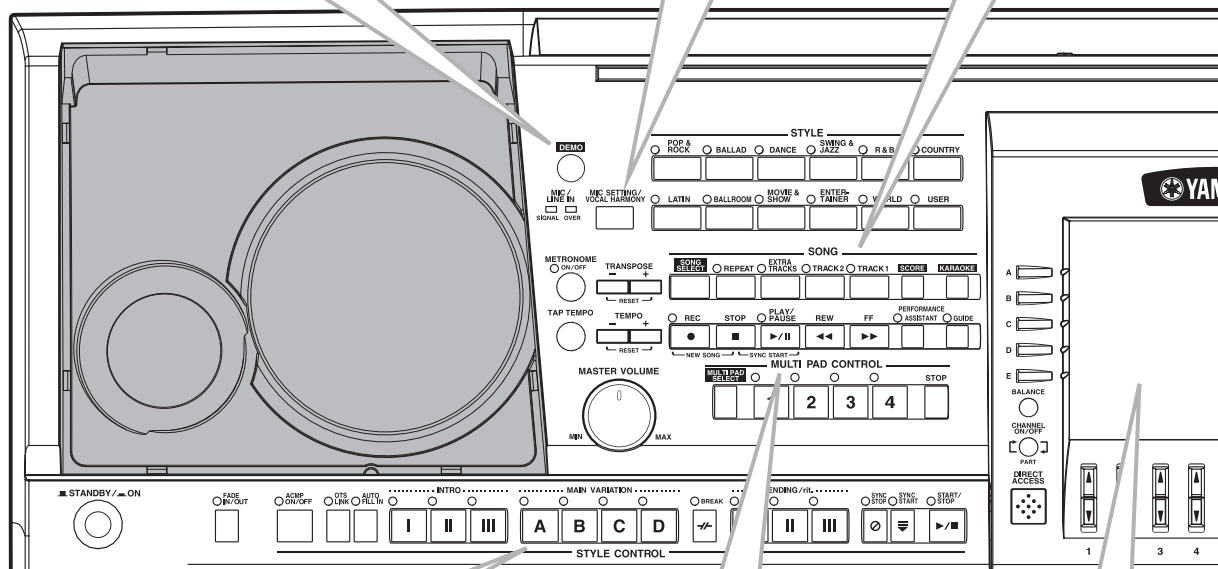
マイクを接続して歌いましょう (180ページ)

PSR-3000では、マイクを接続して鍵盤演奏や伴奏スタイル/ソングをバックに歌うことができます。その際、ボーカルハーモニー機能を使えば、歌声にハーモニーやエコーなどのいろいろな効果を加えることができます。

ソング

曲を再生しましょう (35、54、134ページ)

本体に保存されている曲や市販のミュージックデータをお楽しみください。



スタイル

自動伴奏機能を使いましょう(45、102ページ)

鍵盤でコードを押さえるだけで、PSR-3000/1500が伴奏パートを自動演奏してくれます。ポップス、ジャズ、ラテンなどからお好みの伴奏スタイルを選んで演奏してみましょう。



マルチパッド

マルチパッドを鳴らして演奏に 味付けをしましょう (51、126ページ)

マルチパッドを押すと短いフレーズやリズムを鳴らすことができます。鍵盤での演奏を録音して、オリジナルのマルチパッドをつくることもできます。

液晶画面

大型液晶画面で操作がわかりやすくなっています。



ボイス

いろいろな音色を楽しみましょう
(29、76ページ)

ピアノをはじめ、弦楽器、管楽器などのリアルで豊かな響きの音色をお楽しみください。本格的なオルガン演奏が楽しめる音色を作ることができます。



デジタル

レコーディング

ご自分の演奏を録音しましょう
(42、141ページ)

ご自分の演奏を録音して本体やスマートメディアに保存しましょう。



オルガンフルート

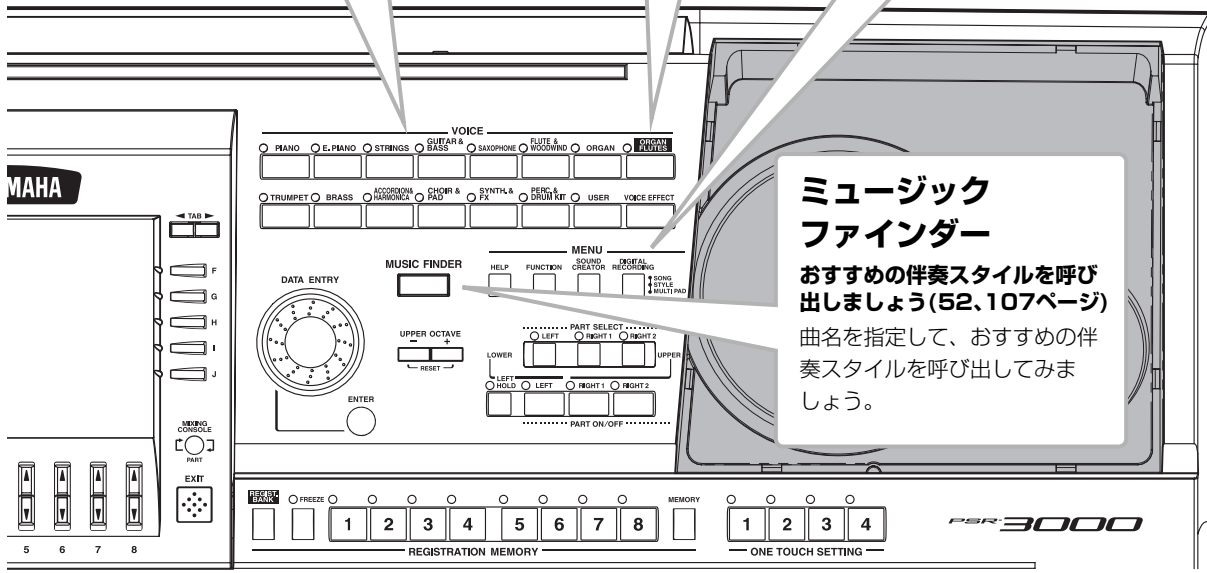
オルガンサウンドをつくってみましょう(99ページ)

伝統的なオルガンの音作りをシミュレートして、オリジナルのオルガン音色を作ることができます。

ミュージック ファインダー

おすすめの伴奏スタイルを呼び出しましょう(52、107ページ)

曲名を指定して、おすすめの伴奏スタイルを呼び出してみましょう。



USB TO DEVICE 端子

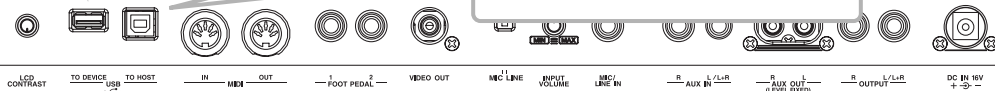
インターネットに接続(165ページ)したり、USB対応の記憶装置を接続(195ページ)しましょう

USBタイプのLANアダプターを接続すれば、専用のウェブサイトアクセスしていろいろなコンテンツを楽しめます。また、USB対応の記憶装置(フロッピーディスクやハードディスクドライブなど)を接続して、本体に作ったさまざまなデータを保存できます。

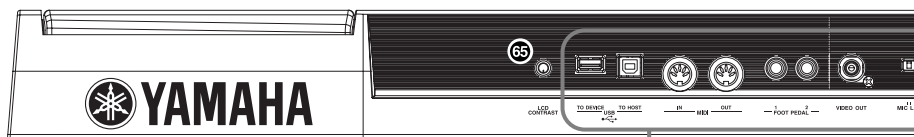
USB TO HOST 端子

パソコンと接続しましょう
(194ページ)

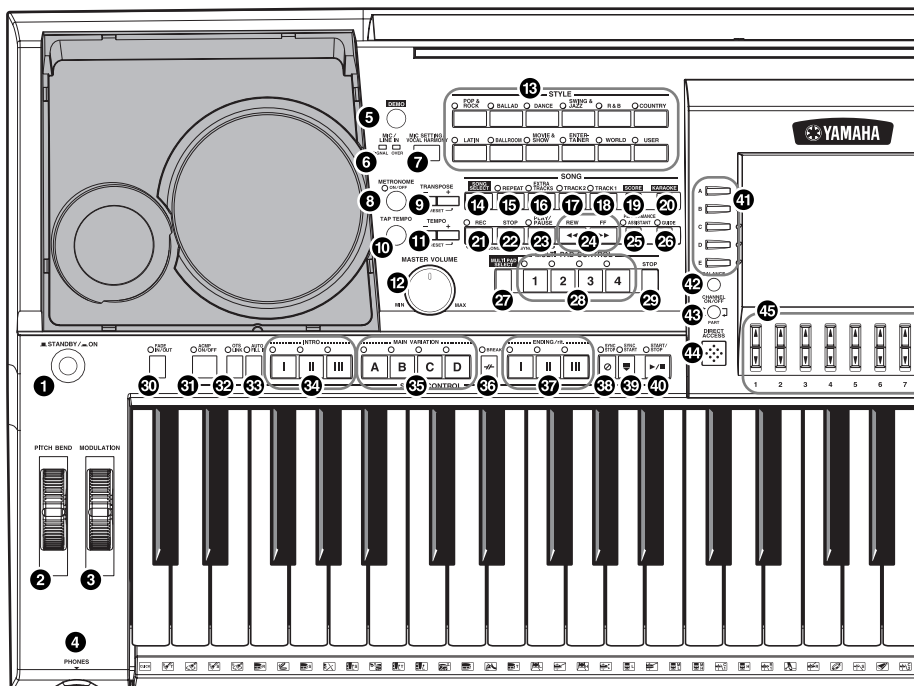
PSR-3000/1500を音源に使用してパソコン用音楽ソフトを楽しみましょう。



各部の名称



リアパネルのこれらの端子については、189ページをご参照ください。



準備

① [STANDBY/ON] (スタンバイ/オン)17ページ

ホイール

② PITCH BEND (ピッチベンド)32ページ
 ③ MODULATION (モジュレーション)33ページ

ヘッドフォン

④ [PHONES]18ページ

⑤ [DEMO] (デモ)24ページ

マイク

⑥ MIC/LINE IN (PSR-3000のみ)190ページ
 ⑦ MIC SETTING/VOCAL HARMONY (PSR-3000のみ)56ページ

METRONOME (メトロノーム)

⑧ [METRONOME]33ページ

TRANSPOSE (トランスポーズ=移調)

⑨ [-] [+]56ページ

TEMPO (テンポ)

⑩ [TAP TEMPO] (タップテンポ)47ページ
 ⑪ [-] [+]34ページ

MASTER VOLUME (マスターボリューム)

⑫ [MASTER VOLUME]17ページ

STYLE (スタイル)

⑬ STYLE46ページ

SONG (ソング)

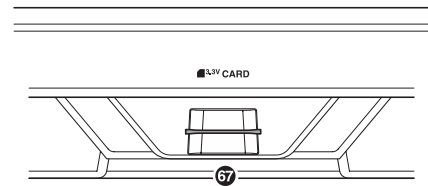
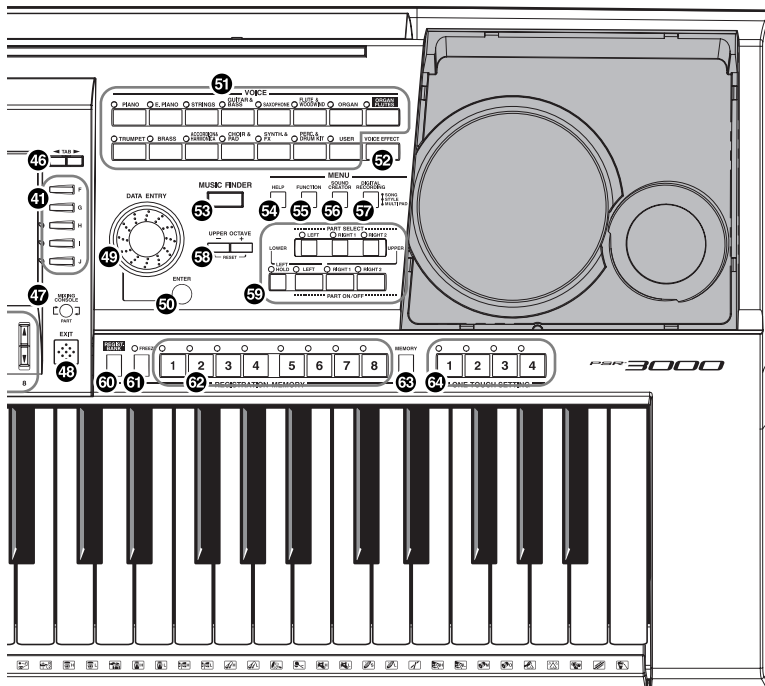
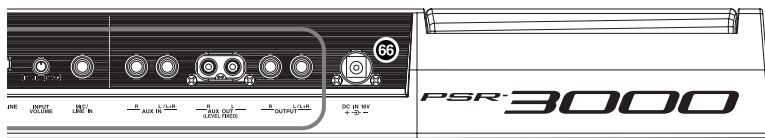
⑭ [SONG SELECT] (ソングセレクト)35ページ
 ⑮ [REPEAT] (リピート=繰り返し)41ページ
 ⑯ [EXTRA TRACKS] (その他トラック)141ページ
 ⑰ [TRACK 2] (トラック2)41ページ
 ⑱ [TRACK 1] (トラック1)39ページ
 ⑲ [SCORE] (スコア)38ページ
 ⑳ [KARAOKE] (カラオケ)55ページ
 ㉑ [REC] (録音)42ページ
 ㉒ [STOP] (ストップ)36ページ
 ㉓ [PLAY/PAUSE] (再生/一時停止)36ページ
 ㉔ [REW]/[FF] (巻き戻し/早送り)136ページ
 ㉕ [PERFORMANCE ASSISTANT] (パフォーマンスアシスタント)44ページ
 ㉖ [GUIDE] (ガイド)39ページ

MULTI PAD CONTROL (マルチパッドコントロール)

⑳ [MULTI PAD SELECT] (マルチパッドセレクト)128ページ
 ㉑ [1]~[4]128ページ
 ㉒ [STOP] (ストップ)126ページ
 ㉓ [FADE IN/ OUT] (フェードイン/アウト)47ページ

STYLE CONTROL (スタイルコントロール)

㉔ [ACMP ON/OFF] (自動伴奏)46ページ
 ㉕ [OTS LINK] (OTSリンク)50ページ
 ㉖ [AUTO FILL IN] (オートフィルイン)48ページ
 ㉗ INTRO [I]/[II]/[III] (イントロ[I]/[II]/[III])47ページ
 ㉘ MAIN VARIATION [A]/[B]/[C]/[D] (メインバリエーション[A]/[B]/[C]/[D])48ページ



準備

36 [BREAK] (ブレイク).....	48ページ
37 ENDING/rit. [I]/[II]/[III](エンディング/rit. [I]/[II]/[III]).....	48ページ
38 [SYNC STOP] (シンクロストップ).....	48ページ
39 [SYNC START] (シンクロスタート).....	47ページ
40 [START/STOP] (スタート/ストップ).....	48ページ

41 [A] ~ [J].....	26ページ
42 [BALANCE] (バランス).....	40ページ
43 [CHANNEL ON/OFF] (チャンネルオン/オフ).....	104, 140ページ
44 [DIRECT ACCESS] (ダイレクトアクセス).....	61ページ
45 [1▲▼]~[8▲▼].....	26ページ
46 TAB [◀][▶] (タブ切替 [◀][▶]).....	27ページ
47 [MIXING CONSOLE] (ミキシングコンソール).....	86ページ
48 [EXIT] (エグジット).....	27ページ
49 [DATA ENTRY] (データエントリー).....	65ページ
50 [ENTER] (エンター).....	65ページ

VOICE (ボイス)

51 ボイスボタン.....	29ページ
52 VOICE EFFECT (ボイスエフェクト).....	83ページ

MUSIC FINDER (ミュージックファインダー)

53 [MUSIC FINDER].....	52ページ
------------------------	-------

MENU (メニュー)

54 [HELP] (ヘルプ).....	60ページ
55 [FUNCTION] (ファンクション).....	27ページ
56 [SOUND CREATOR] (サウンドクリエイター).....	95ページ
57 [DIGITAL RECORDING] (デジタルレコーディング).....	118, 146ページ

UPPER OCTAVE (アッパーオクターブ)

58 [UPPER OCTAVE].....	62ページ
------------------------	-------

鍵盤パート

59 鍵盤パートボタン.....	77ページ
------------------	-------

REGISTRATION MEMORY (レジストレーションメモリー)

60 [REGIST. BANK] (レジストバンク).....	130ページ
61 [FREEZE] (フリーズ).....	132ページ
62 [1] ~ [8].....	129ページ
63 [MEMORY] (メモリー).....	129ページ

ONE TOUCH SETTING (ワンタッチセッティング)

64 [1] ~ [4].....	50ページ
-------------------	-------

リアパネル

65 [LCD CONTRAST] (LCDコントラスト).....	20ページ
66 DC IN (電源アダプター接続).....	16ページ
67 スマートメディアスロット.....	23ページ

音を出してみましょう

準備



電源アダプターは、必ず付属のものをお使いください。他の電源アダプターを使用した場合、故障などの原因となり、大変危険です。



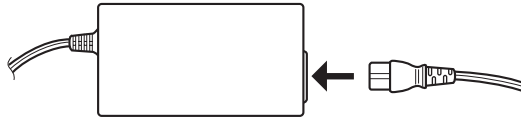
電源は必ずAC100V を使用してください。



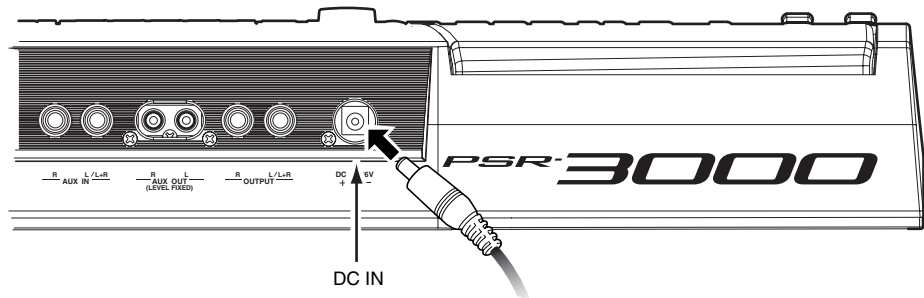
スイッチが「STANDBY」の状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源アダプターを抜いてください。

電源の準備

- 1 PSR-3000/1500の電源(STANDBY/ONスイッチ)をオフにします。
- 2 付属のACケーブルの一方の端を、図のように付属の電源アダプター PA-300と接続します。



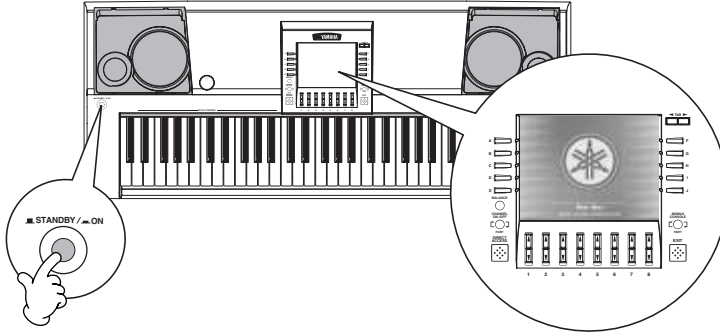
- 3 PA-300のプラグを、PSR-3000/1500リアパネルのDC IN 端子に接続します。



- 4 ACケーブルのもう一方の端(通常のACプラグ)を、電源コンセント(AC100V)に接続します。

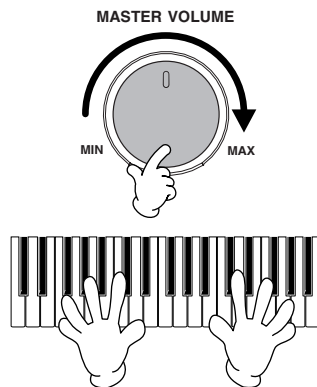
電源オン

- 1 [STANDBY/ON](スタンバイ/オン)ボタンを押して電源を入れます。
本体パネル中央の画面に表示が現れます。



電源を切るときは、もう一度[STANDBY/ON]ボタンを押します。

- 2 本体パネル左の[MASTER VOLUME](マスターボリューム)ダイヤルで、音量を調節します。実際に鍵盤を弾いて音を出しながら調節してください。

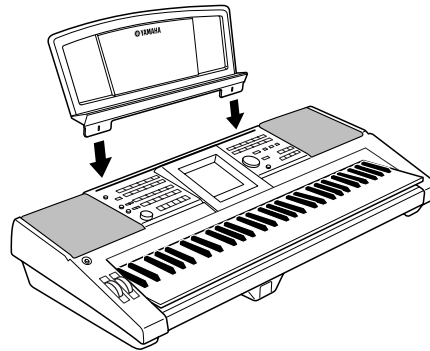


電源をオン/オフするときは、スピーカー保護のため、必ずPSR-3000/1500のボリュームと接続先の外部オーディオ装置のボリュームを下げてください。

準備

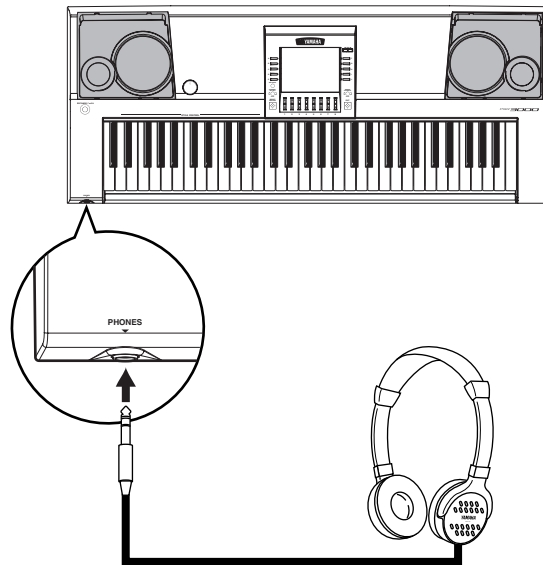
譜面立てを使う

楽譜を見ながら演奏する場合は、付属の譜面立てを利用すると便利です。譜面立ての下の部分をPSR-3000/1500のパネル上のスロットに差し込んでください。



ヘッドフォンを使う

ヘッドフォンを使う場合は、楽器手前の左側にあるPHONES端子に接続します。ヘッドフォンを接続すると、スピーカーから音が出なくなります。

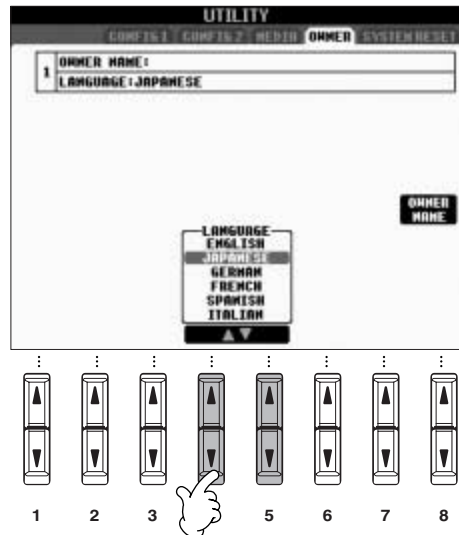


大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しないでください。聴覚障害の原因になります。

画面に表示される言語を切り替える

画面に表示されるメッセージ、ファイル名などの言語を指定します。

- 1 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[] UTILITY→TAB[◀] [▶] OWNER
- 2 [4▲▼]/[5▲▼]ボタンを押して、言語を選びます。



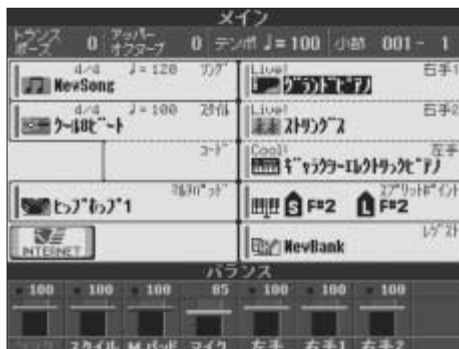
画面を調整 / 設定する

画面のコントラスト(明暗比)を調整する

LCDコントラスト
リアパネルにある[LCD CONTRAST]つまみを回して、画面のコントラストを調整します。



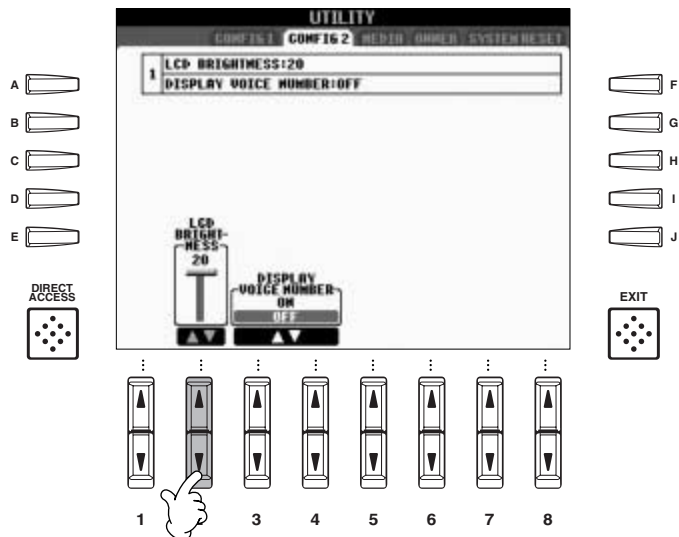
LCD
CONTRAST



画面の明るさを調整する

画面のバックライトの明るさを調整します。

- 1 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[] UTILITY→TAB[◀] [▶] CONFIG2
- 2 [2▲▼]ボタンを押して、バックライトの明るさを調整します。

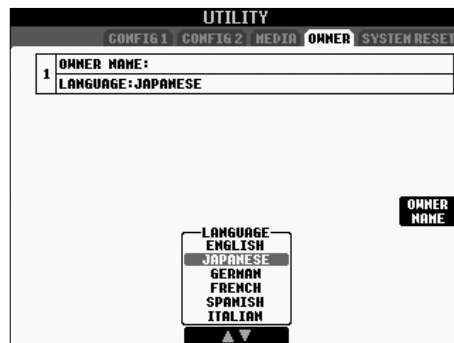


オープニング画面にオーナーネーム(OWNER NAME)を入力する

オープニング画面(電源を入れたときに最初に表示される画面)に、あなたの名前を表示できます。



- 1 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[UTILITY]→TAB[◀][▶]OWNER
- 2 [OWNER NAME] ボタンを押して、名前入力用の画面を表示させます。
文字の入力方法は、71ページを参照してください。



楽器本体のバージョンを確認する

この楽器のバージョンを確認するには、上記手順2の画面で[OWNER NAME] ボタンを押し続けてバージョンを表示させます。

スマートメディア™*(メモリーカード)の取り扱いについて

* スマートメディアは株式会社東芝の商標です。

この楽器にはスマートメディア用のカードスロット(挿入口)が装備されています。

カードスロットにスマートメディアを挿入すると、本体で作ったデータをスマートメディアに保存したり、スマートメディア内のデータを本体に読み込んだりできます。

スマートメディアをご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

■ 使用できるスマートメディアの種類

- 電源電圧が3.3V(3V)のスマートメディアが使用できます。5Vのスマートメディアは使用できません。
- メモリー容量が2MB/4MB/8MB/16MB/32MB/64MB/128MBのスマートメディアがご使用になれます。32MBを超えるスマートメディアについては、SSFDCフォーラムの規格に準拠したものであれば、ご使用いただけます。

NOTE

SSFDCとはSolid State Floppy Disk Card (スマートメディアの別称)の略です。またSSFDCフォーラムとはスマートメディアの使用を促進することを目的として作られた任意団体です。

■ スマートメディアのフォーマット

- 新しいスマートメディアや他の機器で使っていたスマートメディアは、そのままでは使えない場合があります。この機器のカードスロットに入れてもスマートメディアが読めない場合は、フォーマット(初期化)をする必要があります。フォーマットの方法は66ページをご覧ください。なお、フォーマットを行なうとスマートメディア内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。

NOTE

この機器でフォーマットしたスマートメディアは、そのままでは他の機器で使えない場合があります。

■ スマートメディアの挿入 / 取り出し

● スマートメディアの挿入

- スマートメディアの端子部(金色)を下向きにして、カードスロットにしっかりとていねいに奥まで差し込みます。
- スマートメディアの向き(上下、前後)を間違えないようご注意ください。
- カードスロットにゴミや異物が入らないようご注意ください。誤動作や故障の原因となります。

● スマートメディアの取り出し

- あらかじめ楽器本体がスマートメディアにアクセス中*でないことを確認した上で、カードを取り出して(引き抜いて)ください。アクセス中は、アクセス中であることを示すメッセージが楽器本体のLCDに表示されます。

* アクセス中

セーブやロード、フォーマット、デリート、メイクディレクトリーなどの作業中を指します。また、電源が入っている状態でスマートメディアを挿入したときも、楽器本体がメディアの種類を確認するために自動的にアクセス中になります。



アクセス中にスマートメディアを取り出したり、楽器本体の電源を切ったりしないでください。スマートメディアがこわれたり、楽器本体/スマートメディアのデータがこわれたりするおそれがあります。

■ スマートメディアについてのご注意

● スマートメディアの取り扱いと保管

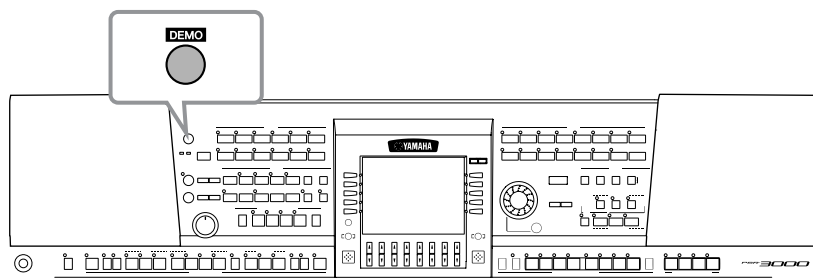
- 静電気によってスマートメディアのデータが失われる場合があります。スマートメディアに触れるときは、あらかじめ身近な金属(アルミサッシや金属のドアノブなど)に触れて静電気を取り除いてください。
- 長時間使用しないときは、スマートメディアを挿入口から取り出して、湿気やほこりの少ないところに保管してください。
- 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低いところに置かないでください。
- 落としたり、物をのせたり、折り曲げたりしないでください。
- スマートメディアの端子部(金色)に直接触れたり金属を当てたりしないでください。
- 磁気を帯びたもの(テレビやスピーカーなど)には近づけないでください。
- スマートメディアにはラベル以外のもの(メモなど)を貼らないでください。ラベルは所定の位置にはがれないようにしっかりと貼ってください。

● 誤消去防止

- スマートメディアには、誤ってデータを消してしまわないように銀色のライトプロテクトシールが付属しています。大切なデータが入っているスマートメディアは、スマートメディアのパッケージに入っているライトプロテクトシールを指定の場所(○マークの中)に貼って、書き込みができないようにしてください。逆に、セーブする場合などは、ご使用前にスマートメディアのライトプロテクトシールがはがされていることをご確認ください。
- 1度はがしたシールは、再使用しないでください。

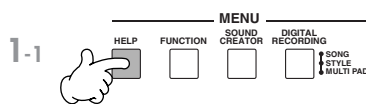
デモを聞いてみましょう

デモでは、ソングを再生するだけでなく、PSR-3000/1500の持つさまざまな機能や魅力を画面で説明します。PSR-3000/1500でどんなことができるのか見てみましょう。



1 言語指定を確かめます。

- 1 [HELP] (ヘルプ) ボタンを押して、言語を切り替える画面を表示させます。



- 2 [6▲▼]/[7▲▼] ボタンで「JAPANESE」を選びます。



2 ^{デモ} [DEMO] ボタンを押して、デモをスタートさせます。

デモは、ストップするまで繰り返し再生されます。



3 ^{エグジット} [EXIT] ボタンを押して、デモをストップさせます。

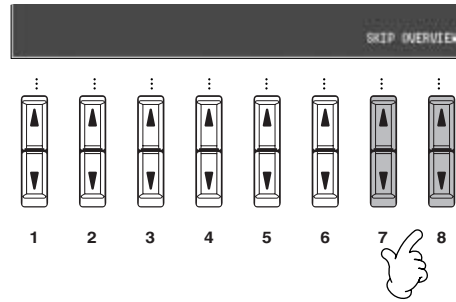
デモのストップと同時にメイン画面に戻ります。



※NOTE メイン画面とは
メイン画面とは、電源を入れたあとに表示される画面です。
メイン画面には、PSR-3000/1500の現在の設定が表示されます。

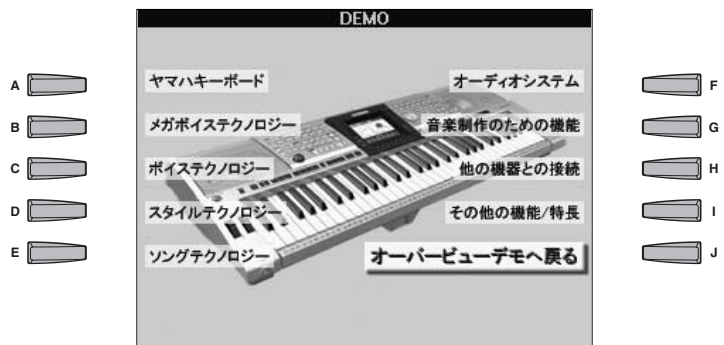
PSR-3000/1500の詳細を紹介するデモを見る場合

1 デモ画面で[7▲▼]/[8▲▼]ボタンを押して、デモの項目を表示させます。



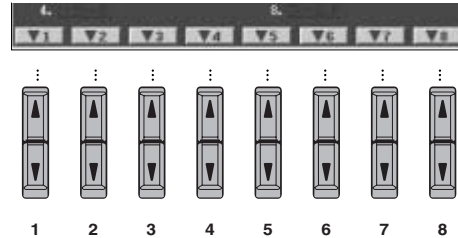
2 [A]～[I]ボタンを押して、説明を見たい画面を表示させます。

元の画面に戻るには、[J]ボタンを押します。



番号が付いている項目がある場合

該当する番号の[▲▼]ボタンを押します。



3 ^{エグジット} [EXIT]ボタンを押して、元の画面に戻ります。



主な画面の操作について

このクイックガイドに出てくる主な画面の操作を、簡単にご説明します。主な画面は、3種類あります。

- メイン画面▶ 下記参照
- 選択画面▶ 下記参照
- ファンクション画面▶ 27ページ

メイン画面の操作

メイン画面とは、電源を入れたあとで表示される画面です。メイン画面には、PSR-3000/1500を演奏する上で重要な情報が表示されます。また、メイン画面から、表示されている機能に関連する画面を開くこともできます。

NOTE メイン画面の表示について
62ページを参照してください。

① [A]～[J]ボタン

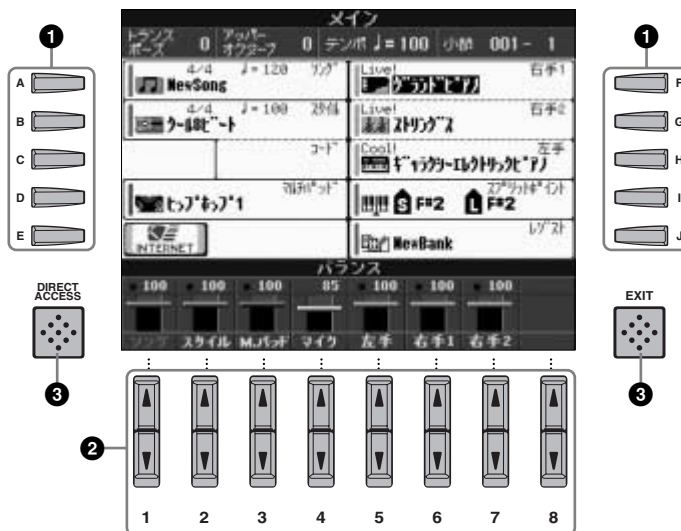
[A]～[J]ボタンは、ボタンの横に表示されている項目に対応します。
たとえば[F]ボタンを押すと、ボイス(右手1)選択画面が表示されます。

② [1▲▼]～[8▲▼]ボタン

[1▲▼]～[8▲▼]ボタンは、ボタンの上に表示されている項目に対応します。
たとえば[1▲]を押すと、ソング(35ページ)の音量が上がります。

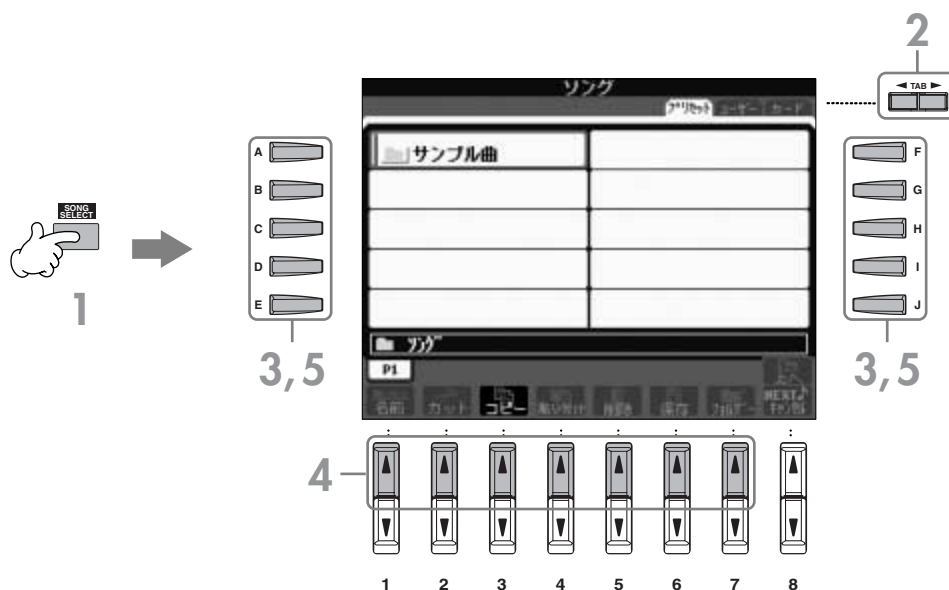
③ [DIRECT ACCESS](ダイレクトアクセス)ボタンと[EXIT](エグジット)ボタン

ほかの画面を表示させたあとでメイン画面に戻すには、[DIRECT ACCESS]ボタンを押してから[EXIT]ボタンを押します。



選択画面の操作

選択画面では、ボイス(29ページ)/ソング(35ページ)/スタイル(45ページ)などを選びます。
ここでは、例として、ソング選択画面を操作してみましょう。



1 ^{ソングセレクト} [SONG SELECT]ボタンを押して、ソング選択画面を表示させます。

2 ^{タブ} TAB[◀][▶]ボタンを押して、ソングの保存場所(プリセット/ユーザー/カード)を選びます。

プリセット/ユーザー/カードについて
 プリセット.....楽器本体にあらかじめ準備されているデータが入った、内蔵メモリー (記憶装置)を指します。
 ユーザー.....あなたが自由に読み書きできる内蔵メモリーを指します。
 カード.....楽器本体のカードスロットに入れたスマートメディアを指します。

NOTE フロッピーディスクドライブなどの外部記憶装置をUSB [TO DEVICE]端子に接続すると、保存場所として「USB1」が追加されます。

3 (必要に応じて)フォルダーを選びます。

ソングは、いくつかまとめてフォルダーに入っていることがあります。その場合、画面にフォルダー (右イラスト参照)が表示されます。フォルダーを選ぶには、[A]~[J]ボタンを押します。



4 (画面が何ページかに分かれている場合)ページを選びます。

選んだ保存場所にソングが10を超える場合は、画面が何ページかに分かれます。ページは、画面の下部に表示されます。ページを選ぶには、[1▲]~[6▲]ボタンを押します。

5 [A]~[J]ボタンを押して、ソングを選びます。

[DATA ENTRY](データエントリー)ダイヤルで選んで[ENTER](エンター)ボタンを押して確定することもできます。

6 ^{エグジット} [EXIT]ボタンを押して元の画面に戻ります。

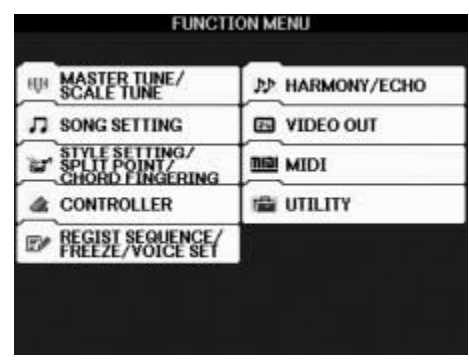
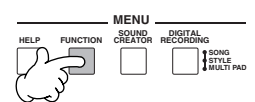
フォルダーを閉じてひとつ上の階層を表示させるには、[8▲](上へ)ボタンを押します。

ファンクション画面の操作

ファンクション画面では、詳細な設定ができます。ここでは、例として、鍵盤のタッチ感を変える画面を操作してみましょう。

1 ^{ファンクション} [FUNCTION]ボタンを押します。

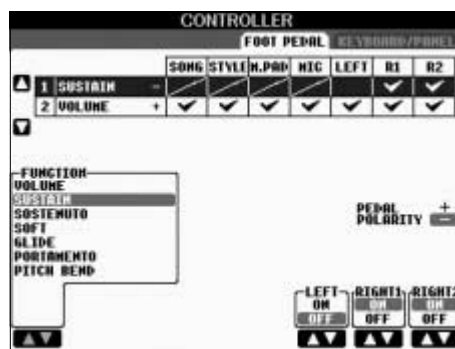
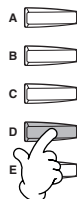
詳細設定がカテゴリー別に分けられて表示されます。



* VIDEO OUTはPSR-3000のみ

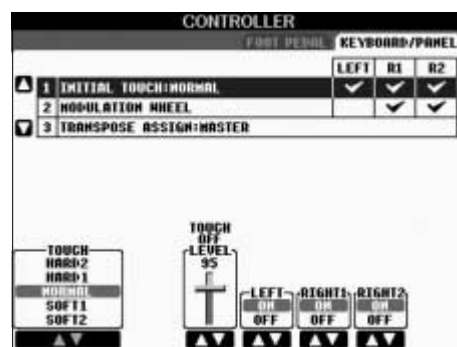
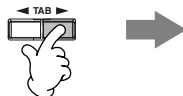
2 [D]ボタンを押して、カテゴリ「CONTROLLER」を選びます。

選んだカテゴリの中にさらにカテゴリがある場合は、画面の上部にタブが表示されます。

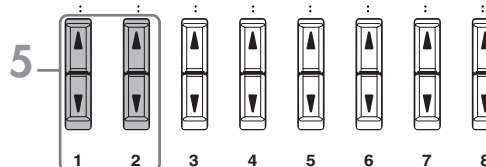
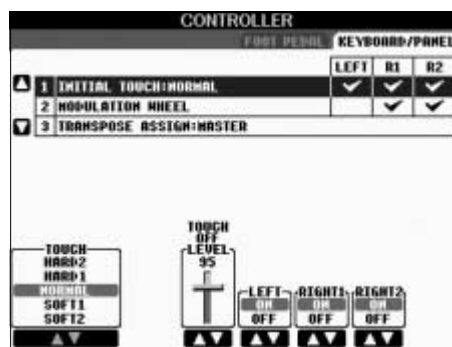
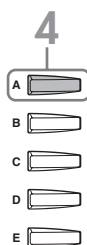


3 TAB[▶]ボタンを押して、「KEYBOARD/PANEL」タブを選びます。

タブを選んで表示させた画面の中にさらに項目がいくつかある場合は、画面にリストが表示されます。



4 [A]ボタンを押して、「1 INITIAL TOUCH」を選びます。



5 [1▲▼]/[2▲▼]ボタンを押して、鍵盤のタッチ感を選びます。

設定画面の表示方法は、以降の操作説明では「→」を使って表記します。

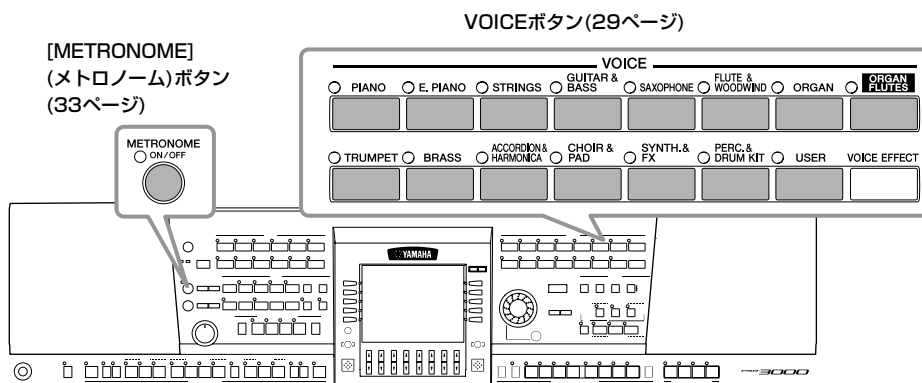
たとえば、上記の操作は、

[FUNCTION]→[D]CONTROLLER→TAB[▶]KEYBOARD/PANEL→[A]1 INITIAL TOUCH

のように表記します。

いろいろな楽器音(ボイス)を使って演奏してみましょう

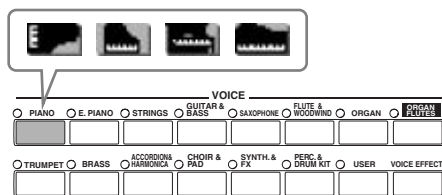
PSR-3000/1500では、ピアノをはじめ、さまざまな楽器のボイス(楽器音)を選んで弾くことができます。



クイックガイド

内蔵のボイスを選んで弾く

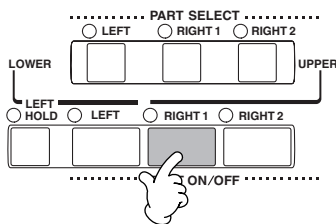
内蔵のボイスは、カテゴリー別に分けられています。パネルのボイスボタンは、内蔵ボイスのカテゴリーを表します。たとえば、[PIANO](ピアノ)ボタンを押すと、画面にたくさんのピアノボイスが表示されます。



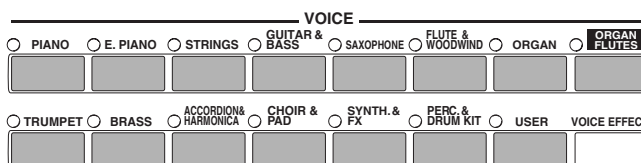
NOTE ボイスの種類を見る
別冊の「データリスト(ボイス一覧)」を参照してください。

1 PART ON/OFF [RIGHT 1] ボタンを押して、右手パートをオンにします。

ここでは右手1パートのボイスを選ぶことになります。パートについては、77ページを参照してください。

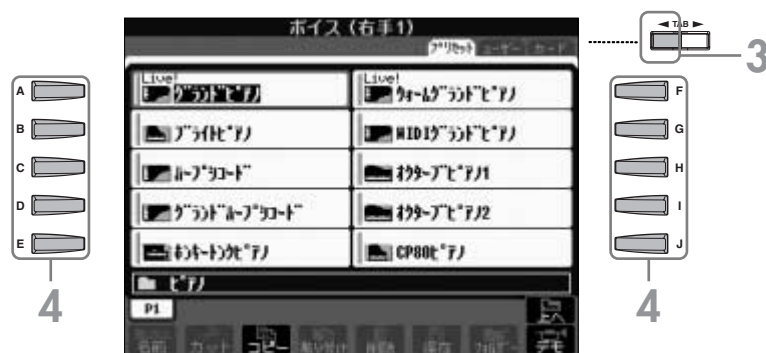


2 VOICE ボタン群の1つを押してボイスカテゴリーを選びます。



3 ^{タブ}TAB[◀]ボタンを押して、「プリセット」タブを選びます。

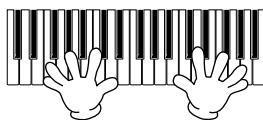
NOTE ボイス名の上には、「Natural!」などボイスの特長が表示されることがあります。ボイスの特長については、76ページを参照してください。



4 [A]～[J]ボタンを押して、ボイスを選びます。

NOTE [A]～[J]ボタンをダブルクリックする(すばやく2回続けて押す)と、ボイスを選んで元の画面に戻ります。

5 鍵盤を弾いてみましょう。



お気に入りのボイスを簡単に呼び出す

PSR-3000/1500にはたくさんのボイスが内蔵されていますので、使いたいボイスをすぐに呼び出せず不便に感じてもかもしれません。よく使うお気に入りのボイスを簡単に呼び出すには、下記の2つの方法があります。

・ボイス選択画面の「ユーザー」画面に保存して、VOICE [USER](ユーザー)ボタンで呼び出す。

- 1 お気に入りのボイスを、ボイス選択画面「プリセット」画面から「ユーザー」画面へコピーします。
コピーの方法は、68ページを参照してください。
- 2 VOICE [USER](ユーザー)ボタンを押してボイス選択画面を表示させ、お気に入りのボイスを選びます。
ボイスを選ぶには、[A]～[J]ボタンを押してください。

・レジストレーションメモリーに保存して、REGISTRATION MEMORY [1]～[8]ボタンで呼び出す。

レジストレーションメモリーの使い方は、129ページを参照してください。

ボイスの特徴がわかる演奏を聞く

選んだボイスを使ってどんな演奏ができるのか、聞いてみましょう。

1 ボイス選択画面(29ページ手順2)で[8▼](デモ)ボタンを押して、演奏をスタートします。

2 演奏をストップするときは、もう一度[8▼](デモ)ボタンを押します。

打楽器音を選ぶ

[PERC.&DRUM KIT](パーカッション&ドラムキット)ボタンで選べるボイスのうち「***キット」という名前のボイスは、打楽器音色が各鍵盤に割り当てられています。別冊データリストのドラムキットリストを参考にして、音を鳴らしてみましょう。鍵盤の手前には、スタンダードキット1を選んだときに、各鍵盤に割り当てられる打楽器のイラストが印刷されています。

効果音を選ぶ

鍵盤で、効果音を鳴らせます。効果音には、鳥のさえずりや波の音などがあります。効果音は、「GM&XG」/「GM2」というカテゴリーに入っています。

- 1 PART SELECT [RIGHT 1]ボタンを押して、ボイス選択画面を表示させます。
- 2 [8▲](上へ)ボタンを押して、ボイスのカテゴリーを表示させます。
- 3 [2▲]ボタンを押して、2ページめを表示させます。
- 4 [E]/[F]ボタンを押して、「GM&XG」/「GM2」を選びます。
- 5 [2▲]ボタンを押して、2ページめを表示させます。
- 6 [F]ボタンを押して、「効果音」を選びます。
- 7 [A]～[J]ボタンを押して、効果音を選びます。
- 8 鍵盤を弾いてみましょう。

GM/XG/GM2 ボイスを選ぶ

GM/XG/GM2 ボイスをパネル操作で選択できます。上記「効果音を選ぶ」の手順1～4を行なったあと、好きなカテゴリーの中にあるボイスを選んでみましょう。

いくつかのボイスを同時に鳴らす

PSR-3000/1500では、いくつかのボイスを同時に鳴らせます(77ページ)。

・2つのボイスを重ねて鳴らす

ソロやサビなどで厚みがある音が欲しいときに効果的です。

・鍵域を左右に分けて別々の2つのボイスを鳴らす

右手と左手を違う音で弾くことができます。たとえば、左手でベース音色を、右手でピアノ音色を演奏できます。

鍵盤のタッチ感を変える

鍵盤を弾く強さによる音の強弱の付き方(タッチ感)を選びます。選んだ設定は、すべてのボイスに共通で有効となります。

1 設定画面を表示させます:

[FUNCTION]→[D]CONTROLLER→TAB[▶]KEYBOARD/
PANEL→[A]1 INITIAL TOUCH

2 [1▲▼]/[2▲▼]ボタンを押して、鍵盤のタッチ感を選びます。

HARD 2 重いタッチです。強く弾かないと大きな音が出ません。

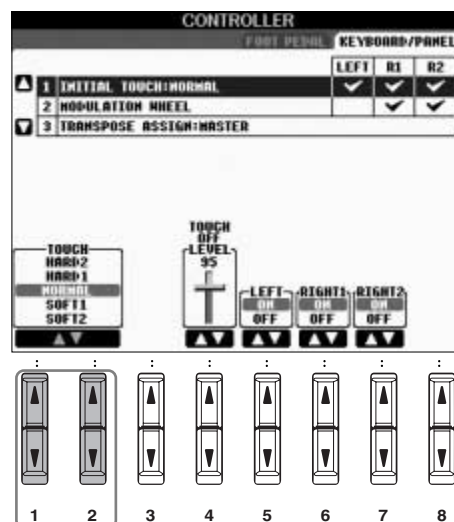
HARD 1 HARD 2とNORMALの中間のタッチです。

NORMAL 標準的なタッチです。

SOFT 1 SOFT 2とNORMALの中間のタッチです。

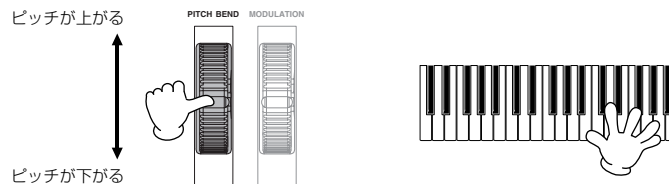
SOFT 2 軽いタッチです。弱く弾いても大きな音が出ます。

- NOTE**
- ・ タッチを変えても、鍵盤の重さは変わりません。
 - ・ タッチを付けたくないときは、[5▼]~[7▼]ボタンを押して、鍵盤パートごとにタッチをオフにします。タッチをオフにしたときの音量は、[4▲▼]ボタンを押して調節します。



ピッチベンドを使う

ピッチベンドは、鍵盤演奏(ボイスRIGHT1、RIGHT2、LEFT)のピッチを滑らかに変化(アップ、またはダウン)させる機能です。押鍵中にPITCH BEND(ピッチベンド)ホイールを上下に動かすことで、ピッチを上げたり下げたりすることができます。ピッチベンドから手を離すと、自動的にまん中の位置に戻り、本来のピッチに戻ります。鍵盤を弾きながら、ピッチベンドを上下に動かしてみましょう。



NOTE MIDIメッセージなどでピッチベンドレンジを1200セント(1オクターブ)以上に設定した場合、ボイスによってはピッチ変更に完全に対応しきれない(上がりきらない/下がりきらない)場合があります。

NOTE [ACMP]ボタンがオン、PART ON/OFF [LEFT]ボタンがオンの状態で、フィンガリングのタイプが「FULL KEYBOARD」、[AI FULL KEYBOARD] 以外に設定されている場合、ピッチベンド操作による効果はLEFT (レフト)パートにかかりません。

初期設定でのピッチベンドの変化幅(ピッチベンドレンジ)を、下記方法で自由に設定することができます。

1 設定画面を表示させます。

[MIXING CONSOLE] → TAB [▶] TUNE → [H] PITCH BEND RANGE

2 [5▲▼]/[6▲▼]/[7▲▼] ボタンを押して、各鍵盤パートのピッチベンドレンジを設定します。

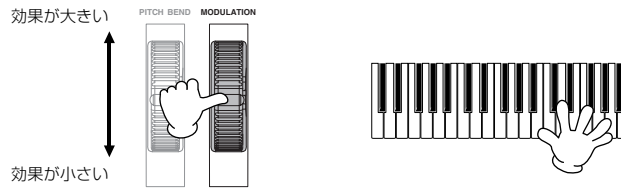
[5▲▼] ボタン...LEFT (レフト) パートでのピッチベンドレンジを設定します。

[6▲▼] ボタン...RIGHT1 (ライト1) パートでのピッチベンドレンジを設定します。

[7▲▼] ボタン...RIGHT2 (ライト2) パートでのピッチベンドレンジを設定します。

モジュレーションホイールを使う

モジュレーションは、鍵盤演奏(ボイスRIGHT1、RIGHT2、LEFT)にビブラート(変調効果)をかける機能です。MODULATION(モジュレーション)ホイールを一番手前まで回すと効果の深さが最少になり、奥に回すと効果が大きくなります。鍵盤を弾きながら、モジュレーションホイールを上下に動かしてみましょう。



NOTE 演奏に意図せずビブラートをかけないように、モジュレーションホイールを使わない時はMIN(最小)に戻しておきましょう。

NOTE [ACMP]ボタンがオン、PART ON/OFF [LEFT]ボタンがオンの状態で、フィンガリングのタイプが「FULL KEYBOARD」、[AI FULL KEYBOARD] 以外に設定されている場合、モジュレーションホイール操作による効果はLEFT (レフト)パートにかかりません。

鍵盤パート別に、モジュレーションホイールによる効果をつける/かけないを設定できます。

- 1 設定画面を表示させます。
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL → [A]/[B] 2 MODULATION WHEEL
- 2 [5▲▼]/[6▲▼]/[7▲▼]ボタンを押して、各鍵盤パート別にモジュレーションホイールによる効果をつける/かけないを設定します。
[5▲▼] ボタン...LEFT (レフト) パートに、モジュレーションホイールによる効果をつけるかどうか設定します。
[6▲▼] ボタン...RIGHT1 (ライト1) パートに、モジュレーションホイールによる効果をつけるかどうか設定します。
[7▲▼] ボタン...RIGHT2 (ライト2) パートに、モジュレーションホイールによる効果をつけるかどうか設定します。

メトロノームを使う

正確なテンポで練習したいとき、また、実際のテンポを音で確かめたいとき、メトロノームをお使いください。

- 1 ^{メトロノーム} ^{オン/オフ} METRONOME [ON/OFF]ボタンを押して、メトロノームをスタートさせます。

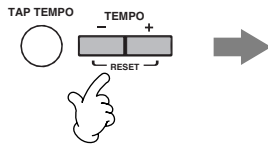
- 2 ^{メトロノーム} ^{オン/オフ} メトロノームをストップするには、もう一度METRONOME [ON/OFF]ボタンを押します。



メトロノームのテンポや拍子などを設定する

■メトロノームのテンポを調節する

- 1 TEMPO(テンポ)[-][+]ボタンを押して、画面中央にテンポ値を表示させます。



- 2 TEMPO(テンポ)[-][+]ボタンを押して、テンポを調節します。
ボタンを押し続けることによって値が連続的に変わります。
テンポは、[DATA ENTRY](データエントリー)ダイヤルでも調節できます。
テンポを初期値に戻すには、TEMPO[-][+]ボタンを同時に押します。

NOTE テンポ画面の表示について

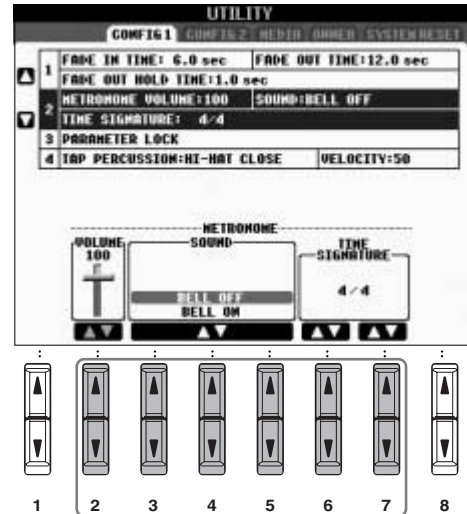
画面の数値は、1分間に刻まれる4分音符の回数です。設定範囲は5~500です。テンポは、表示の数値が大きくなるほど速くなります。

- 3 [EXIT](エグジット)ボタンを押して、テンポ画面を閉じます。

■メトロノームの拍子などを設定する

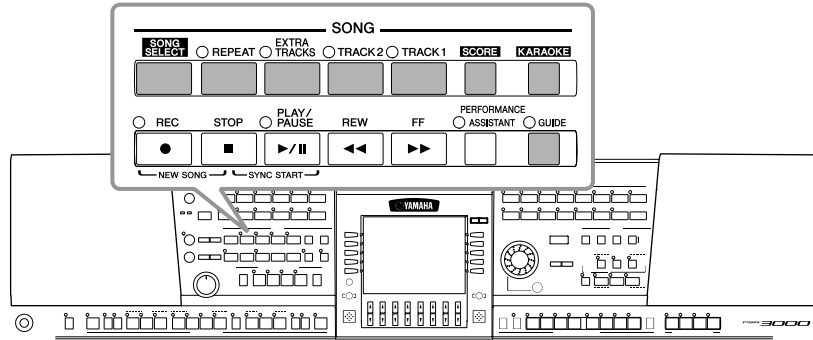
- 1 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[UTILITY]→TAB[◀] CONFIG 1→[B]2 METRONOME
- 2 [2▲▼]~[7▲▼]ボタンを押して、メトロノームの設定をします。

VOLUME(ボリューム)	メトロノームの音量を調節します。
SOUND(サウンド)	メトロノームの音を決めます。 BELL OFF.....メトロノーム音 (ベルなし) BELL ON.....メトロノーム音 (ベルあり)
TIME SIGNATURE (タイムシグネチャー)	メトロノームの拍子を決めます。



ソングに合わせて練習してみましょう

ガイド(39ページ)、
ソング再生(下記参照)



NOTE ソングとは
PSR-3000/1500では、演奏データ(曲データ)を総称して「ソング」と呼んでいます。

練習の前にソングを聞いてみましょう

PSR-3000/1500には、デモ曲のほかにもソングデータが入っています。ここでは、内蔵ソングやスマートメディアに入っているソングを再生してみましょう。また、選んだソングの譜面を画面に表示させてみましょう。

内蔵のソングを聞く

- 1 ソングセレクト [SONG SELECT]ボタンを押して、ソング選択画面を表示させます。



- 2 タブ TAB[◀]ボタンを押して、「プリセット」タブを選びます。



- 3 [A]ボタンを押して、「サンプル曲」カテゴリーを選びます。

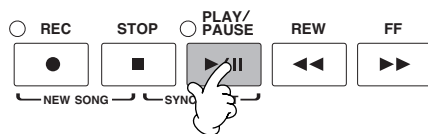
ソングは、カテゴリー別のフォルダーに入っています。

- 4 [A]～[E]ボタンを押して、ソングを選びます。

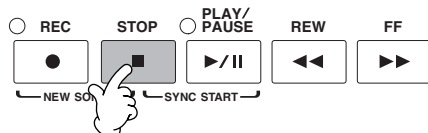
ソングは、[DATA ENTRY] (データエントリー)ダイヤルで選んで[ENTER] (エンター)ボタンを押して確定することもできます。

NOTE [A]～[J]ボタンをダブルクリックする(すばやく2回続けて押す)と、ソングを選んでメイン画面に戻ります。

5 ソング プレイ/ポーズ SONG [PLAY/PAUSE]ボタンを押して、ソングをスタートします。



6 ソング ストップ SONG [STOP]ボタンを押して、ソングをストップします。



スマートメディアに入っているソングを聞く

① スマートメディアおよびカードスロットの扱い方について、必ず23ページをお読みください。

- 1 スマートメディアの端子部(金色)を下向きにして、カードスロット(挿入口)に差し込みます。
- 2 [SONG SELECT](ソングセレクト)ボタンを押して、ソング選択画面を表示させます。
- 3 TAB[◀][▶]ボタンを押して、「カード」を選びます。



- 4 [A]~[J]ボタンを押して、ソングを選びます。

ソングを順番に連続再生する

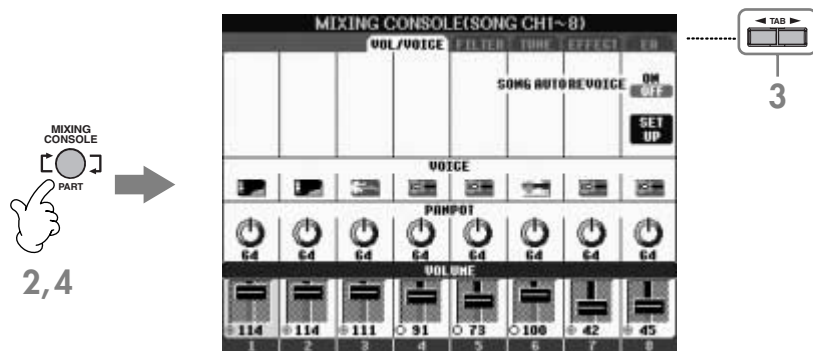
内蔵/スマートメディアのソングを、ひとつのフォルダーの中で、順番にストップするまで連続再生できます。

- 1 連続再生したいフォルダーの中でソングを選びます。
- 2 設定画面を表示させます:
[FUNCTION]→[B]SONG SETTING
- 3 [H](REPEAT MODE)ボタンを押して、「ALL」を選びます。
- 4 SONG [PLAY/PAUSE]ボタンを押して、ソングをスタートします。
同じフォルダーに入っているソングが、順番に、ストップするまで連続再生されます。
- 5 連続再生機能をオフにするには、手順2の画面でもう一度[H]ボタンを押して、「OFF」を選びます。

練習するパートだけ音量を上げて聞く

ソングは16チャンネルのMIDIデータで構成されています。練習したいチャンネルを指定し、音量を上げて聞いてみましょう。

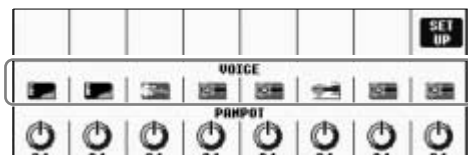
- 1 ソングを選びます。ソングの選び方は、「内蔵のソングを聞く(35ページ)」「スマートメディアに入っているソングを聞く(36ページ)」と同じです。
- 2 [MIXING CONSOLE](ミキシングコンソール)ボタンを押して、ミキサー画面を表示させます。



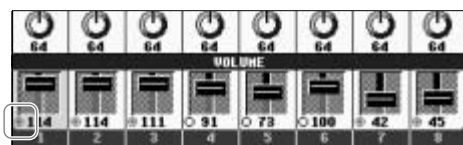
- 3 TAB[◀][▶]ボタンを押して、「VOL/VOICE」タブを選びます。
- 4 画面上部に「MIXING CONSOLE (SONG CH1~8)」が表示されるまで、[MIXING CONSOLE]ボタンを繰り返し押し続けます。
- 5 [E]/[J]ボタンを押して、「VOLUME」を選びます。
- 6 [1▲▼]~[8▲▼]ボタンの中で、音量を上げたいチャンネルに対応するボタンを押します。
「MIXING CONSOLE (SONG CH1~8)」に音量を上げたいチャンネルがない場合は、[MIXING CONSOLE]ボタンを押して、「MIXING CONSOLE (SONG CH9~16)」を表示させます。

音量を上げたいチャンネルがどのチャンネルかわからない場合は...

- ・「VOICE」の下に表示されている楽器イラストを手がかりにします。



- ・ソングを再生したときに、鳴っているチャンネルはランプの表示が点灯します。この表示を手がかりにします。



譜面を表示させる

選んだソングの譜面を表示させます。練習を始める前に、画面に表示される譜面を見てみましょう。

- NOTE**
- ・ 譜面は、ご自分で録音したソングや市販のソングでも表示させることができます。
 - ・ 表示される譜面はソングデータ(演奏データ)を基に作成されます。そのため、細かい音符が多い曲や複雑な曲を表示するときは、市販の楽譜とは異なる場合があります。
 - ・ 音符を入力してソングデータを作ることはできません。ソングデータの作り方については141ページを参照してください。

1 ソングを選びます(35ページ)。

2 ^{スコア}[SCORE]ボタンを押して、譜面を表示させます。

- NOTE** ソングを再生する前に譜面を最後まで見る
TAB[◀][▶]ボタンを押して、譜面のページをめくります。

3 ^{ソング}SONG [^{プレイ/ポーズ}PLAY/PAUSE]ボタンを押して、ソングをスタートします。

ソングの再生に合わせて、譜面上のボールが再生位置を移動します。

4 ^{ソング}SONG [^{ストップ}STOP]ボタンを押して、ソングをストップします。

譜面の表示を変える

目的に合わせて、譜面の表示を変えることができます。

1 [SCORE](スコア)ボタンを押して、譜面を表示させます。

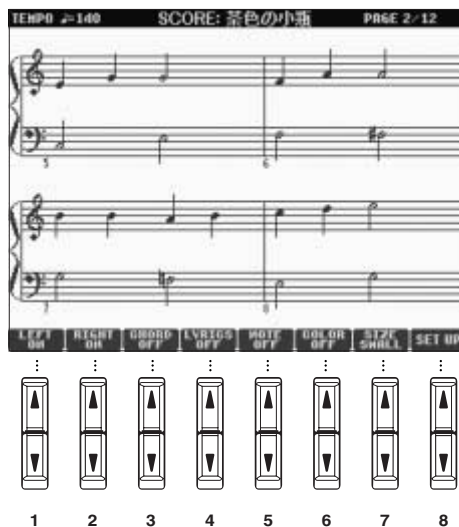
2 目的に合わせて、下記の操作をします。

- 譜面をもっと大きく表示させたい
[7▲▼]ボタンを押して、譜面の大きさを変えます。
- 右手パート/左手パートの譜面だけ表示させたい
[1▲▼]/[2▲▼]ボタンを押して、左手パート/右手パートの譜面表示をオフにします。
- 音符が読めないので補助の表示が欲しい
 - ・ 音符に音名(ドレミ...)を振る
 - 1 [5▲▼](NOTE)ボタンを押して、音名を表示させます。
 - 2 [8▲▼](SET UP)ボタンを押して、詳細設定画面を表示させます。
 - 3 [6▼](NOTE NAME)ボタンを押して、「Fixed Do」を選びます。
 - 4 [8▲](OK)ボタンを押して、確定します。
 - ・ 音符に色を付ける(PSR-3000)
[6▲▼]ボタンを押して、「COLOR」をオンにします。

- NOTE** 音符の色について
音符ごとに決まった色が付きます。
C...赤、D...黄、E...緑、F...オレンジ、G...青、A...紫、B...グレー

● 1画面に表示される譜面の段数を増やしたい

表示させる項目を少なくすれば、画面に一度に表示できる小節数は多くなります。
[1▲▼]~[4▲▼]ボタンを押して、不要な表示をオフにします



必要に応じて、さらに詳細な譜面の表示方法を設定できます。

- 1 譜面画面で[8▲▼](SET UP)ボタンを押して、詳細設定画面を表示させます。
- 2 [1▲▼]~[6▲▼]ボタンを押して、譜面の表示方法(下記参照)を設定します。
- 3 [8▲](OK)ボタンを押して、確定します。

NOTE 譜面の表示設定を記憶させる(セットアップ)

譜面表示の設定は、ソングデータの一部として記憶させることができます(160ページ)。

LEFT CH(レフトチャンネル)/ RIGHT CH(ライトチャンネル)	<p>左手で弾くべき譜面/右手で弾くべき譜面の、ソングデータ上のチャンネルを設定します。下記設定に関係なく、ソングを変更するとチャンネルは「AUTO」に戻ります。</p> <p>AUTO(オート) 左手で弾くべき譜面/右手で弾くべき譜面の、ソングデータ上のチャンネルを自動で設定します。ファンクションのソング設定画面で指定されているチャンネルと同じチャンネルに設定されます。</p> <p>1~16 左手で弾くべき譜面/右手で弾くべき譜面の、ソングデータ上のチャンネルを1~16チャンネルの中から設定します。</p> <p>OFF(オフ)(LEFT CHのみ) 左手で弾くべき譜面のみ譜面表示をオフにできます。</p>
KEY SIGNATURE (キーシグネチャー)	<p>譜面表示上調性(ハ長調、ホ短調など)のことです。ここでは、ソング再生を停止しているときの位置での譜面表示上の調性を変更します。選んだソングデータにキーシグネチャーが正しく設定されていない場合などに、これを使うと有効です。</p>
QUANTIZE(クオンタイズ)	<p>表示される譜面はソングデータ(演奏データ)を基に作成されるため、譜面として正確に表示されない可能性があります。その場合、クオンタイズ設定で選んだソングの最も細かい音符を選ぶことによって、正しく見やすい譜面表示に変更することができます。</p>
NOTE NAME(ノートネーム)	<p>上記「音符に音名(ドレミ)を振る」の手順1でNOTE(ノート)がオンの場合の、ノートネーム表示形式を決めます。</p> <p>A, B, C(エービーシー) C D E F G A Bが表示されます。</p> <p>FIXED DO(フィックスド) 言語によって、下記のように表示が切り替わります。 言語はヘルプ画面の「LANGUAGE(60ページ)」で設定します。</p> <p>英語 Do Re Mi Fa Sol La Ti 日本語 ド レ ミ ファ ソ ラ シ ドイツ語 Do Re Mi Fa Sol La Si フランス語 Ut Re Mi Fa Sol La Si スペイン語 Do Re Mi Fa Sol La Si イタリア語 Do Re Mi Fa Sol La Si</p> <p>MOVABLE DO(ムーバブルド) 各調の主音がドとして表示されます。たとえば、ト長調(主音がソ)のときは、ソがドとして表示されます。「FIXED DO」と同じように、言語によって表示が切り替わります。</p>

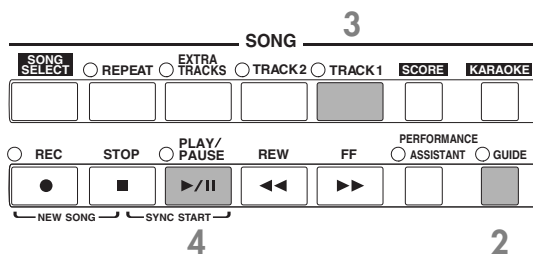
譜面を見ながら片手練習してみましょ

[SCORE](スコア)ボタンで呼び出されるスコア画面は、鍵盤を弾くタイミングや押さえる鍵盤位置などを教えてくれます。正しい鍵盤を弾くまで伴奏が待ってくれるので、自分のペースで練習できます。ここでは右手/左手パートを消音して、譜面に合わせて消音したパートを弾いてみましょう。

譜面を見ながら右手パート(トラック1)を弾く

- 1 ^{スコア}ソングを選び(35ページ)、[SCORE]ボタンを押して画面に譜面を表示させます。

- 2 ^{ガイド}[GUIDE]ボタンを押して、ガイド機能をオンにします。



3 ^{トラック} [TRACK1] ボタンを押して、右手パートを消音します。

パートを消音すると、ランプが消えます。ランプが消えているパートが練習パートです。

4 ^{ソング} ^{プレイ/ポーズ} SONG [PLAY/PAUSE] ボタンを押して、ソングをスタートさせます。

画面上の譜面を見ながら、消音したパートを練習しましょう。

NOTE テンポを調節する

1. TEMPO[-][+]ボタンを押して、テンポ設定画面を表示させます。
2. TEMPO[-][+]ボタンを押して、テンポを調節します。ボタンを押し続けることによって値が連続的に変わります。テンポは、[DATA ENTRY]でも調節できます。

演奏中にすばやくテンポを変える(タップ機能)

ソング再生中に好きなテンポで[TAP TEMPO]ボタンを2回たたいて、テンポを変更できます。

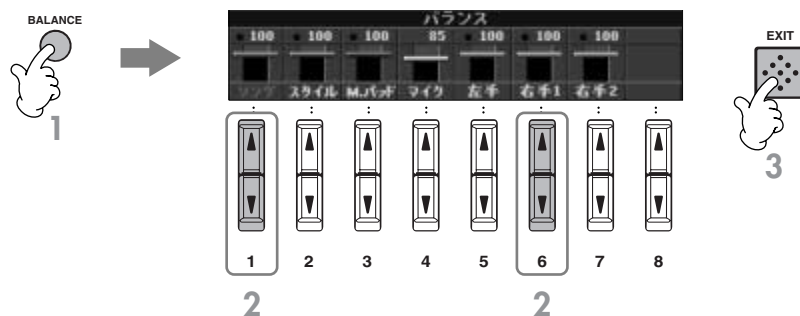
5 ^{ソング} ^{ストップ} SONG [STOP] ボタンを押して、ソングをストップします。

6 ^{ガイド} [GUIDE] ボタンを押して、ガイド機能をオフにします。

ソングの再生音と手弾き音の音量バランスを調節する

ソングの再生音と鍵盤演奏音の音量バランスを調節できます。

- 1 [BALANCE](バランス)ボタンを押して、音量バランスを調節する画面を表示させます。
- 2 ソングの音量を調節するには、[1▲▼]ボタンを押します。鍵盤演奏音(右手1)の音量を調節するには、[6▲▼]ボタンを押します。
- 3 [EXIT](エグジット)ボタンを押して、音量バランスを調節する画面を閉じます。



NOTE 鍵盤演奏音のパート(右手1、右手2、左手)について
77ページを参照してください。

その他のガイド機能

「譜面を見ながら片手練習してみよう」では、初期設定の「Follow Lights (フォローライツ)」というガイド機能を使いました。ガイドには、ほかにも下記の機能があります。

□鍵盤練習用

• Any Key (エニキー)

鍵盤を弾くタイミングを練習します。

□カラオケ用

• Karao-Key(カラオキー)

歌うタイミングに合わせて、ソング再生のタイミングをコントロールします。弾き語りをするときに便利です。

• Vocal CueTIME (ボーカルキュータイム) (PSR-3000)

歌声のピッチで、伴奏タイミングをコントロールします。正しいピッチで歌う練習ができます。

NOTE カラオケについて

54ページを参照してください。

譜面を見ながら左手パート (トラック 2) を弾く

1, 2 「譜面を見ながら右手パートを弾く(39 ページ)」と同じ操作です。

3 ^{トラック} [TRACK2] ボタンを押して、左手パートを消音します。

パートを消音すると、ランプが消えます。ランプが消えているパートが、練習パートです。

4 ^{ソング} ^{プレイ/ポーズ} SONG [PLAY/PAUSE] ボタンを押してソングをスタートさせ、消音したパートを練習しましょう。

5 ^{ソング} ^{ストップ} SONG [STOP] ボタンを押して、ソングをストップします。

6 ^{ガイド} [GUIDE] ボタンを押して、ガイド機能をオフにします。

繰り返し再生を使って練習してみましょう

繰り返し再生を使って、1つのソングやソング内のある範囲を繰り返し再生できます。難しいフレーズを繰り返し練習するときなどに便利です。

1 曲を繰り返し再生する

- 1 ソングを選びます(35ページ)。
- 2 ^{リピート} [REPEAT] ボタンを押して、繰り返し再生をオンにします。
- 3 ^{ソング} ^{プレイ/ポーズ} SONG [PLAY/PAUSE] ボタンを押して、ソングをスタートします。
ソングは、SONG [STOP] を押すまで繰り返し再生されます。
- 4 ^{リピート} [REPEAT] ボタンを押して、繰り返し再生をオフにします。

指定の範囲を繰り返し再生する (AB リピート)

- 1 ソングを選びます(35ページ)。
- 2 ^{ソング} ^{プレイ/ポーズ} SONG [PLAY/PAUSE] ボタンを押して、ソングをスタートします。
- 3 繰り返し位置を指定します。
繰り返し再生の開始位置(A点)にしたい所で[REPEAT]ボタンを押します。繰り返し再生の終了位置(B点)にしたい所で、もう一度[REPEAT]ボタンを押します。ソングは、曲に合わせたカウントが入ったあと、A点からB点までが繰り返し再生されます。
NOTE ワンタッチでA点に戻す
ソングの再生中、停止中にかかわらず、[STOP]ボタンを押します。
- 4 ^{ソング} ^{ストップ} SONG [STOP] ボタンを押して、ソングをストップします。
- 5 ^{リピート} [REPEAT] ボタンを押して、繰り返し再生をオフにします。

その他の繰り返し範囲指定方法

- ソングの停止中にA点とB点を決めたい

- 1 [FF]ボタンを押して、A点にしたい所までソングを進めます。
- 2 A点にしたい所で[REPEAT]ボタンを押します。
- 3 [FF]ボタンを押して、B点にしたい所までソングを進めます。
- 4 B点にしたい所で、もう一度[REPEAT]ボタンを押します。

- A点からソングの最後まで繰り返し再生したい

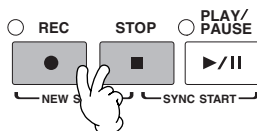
A点だけを指定します。A点だけを指定するとソングの終了位置が自動的にB点になり、A点からソングの最後までが繰り返し再生されます。

演奏を録音してみましょう

クイック録音の機能を使って、ご自分の演奏を録音してみましょう。練習している曲を録音して聞けば、練習ポイントをつかむことができます。また、連弾曲や数台のピアノのための曲などを弾く場合、相手パートを録音しておけば、1人でも練習できます。

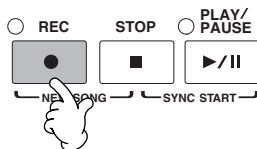
- 1 [REC]ボタンと[STOP]ボタンを同時に押します。

録音のための空のソングが用意されます。



- 2 ボイスを選びます(29ページ)。選んだボイスで、録音されます。

- 3 [REC]ボタンを押します。

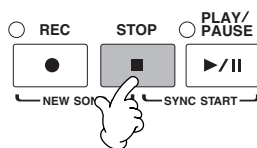


- 4 演奏しましょう。

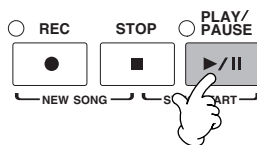
演奏を始めると自動的に録音が始まります。

- 5 [STOP]ボタンを押して、録音を終わります。

録音が終わると保存を促すメッセージが表示されます。メッセージを閉じるには、[EXIT](エグジット)ボタンを押します。



- 6 録音した演奏を試聴します。SONG [PLAY/PAUSE] ボタンを押して、録音した演奏を再生します。



- 7 録音した演奏を保存します。

- 1 [SONG SELECT] ボタンを押して、ソング選択画面を表示させます。
- 2 TAB[◀][▶] ボタンを押して、ソングを保存する場所を選びます。楽器本体に保存する場合は「ユーザー」、スマートメディアに保存する場合は「カード」を選びます。
- 3 [6▼](保存) ボタンを押して、ファイル名を付ける画面を表示させます。
- 4 ファイル名を入力します(71ページ)。
- 5 [8▲](OK) ボタンを押して、ファイルを保存します。
保存を中止するときには、[8▼](CANCEL) ボタンを押します。

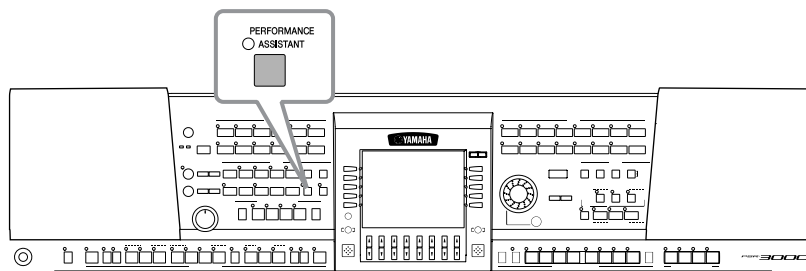
❗ 録音したソングを保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

メッセージ「"Song"が変更されています。保存しますか？」が表示されたら

録音した演奏は保存前の状態です。録音した演奏を保存したい場合は、[G](YES) ボタンを押してからソング選択画面で保存(上記参照)します。保存したくない場合は、[H](NO) ボタンを押します。

パフォーマンスアシスタント機能を使ってバックイングを弾いてみましょう

パフォーマンスアシスタント機能を使えば、ソングを再生しながら簡単にバックイングを演奏できます。

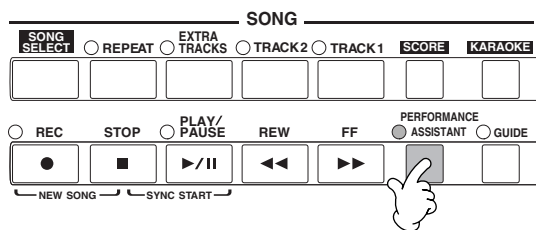


NOTE パフォーマンスアシスタント機能を使う条件
パフォーマンスアシスタント機能を使うソングには、コードデータが必要です。ソングにコードデータが入っている場合は、ソングを再生したときにメイン画面にコードが表示されます。

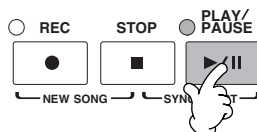
- 1 ソングを選びます(35ページ)。

「サンプル曲」フォルダーに入っているソングを例にして説明します。

2 パフォーマンスアシスタント [PERFORMANCE ASSISTANT]ボタンを押して、パフォーマンスアシスタント機能をオンにします。



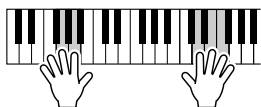
3 ソング プレイ/ポーズ [PLAY/PAUSE]ボタンを押して、ソングをスタートします。



4 鍵盤を弾きます。

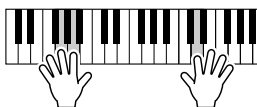
どの鍵盤を弾いてもソングに合ったバックিংを演奏できます。また、弾き方によってバックングの鳴り方を変えることもできます。次の3とおりの弾き方を試してみましょう。

●左手と右手を同じタイミングで弾く(1)



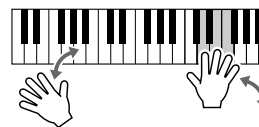
右手は一度に3音
まとめて弾く

●左手と右手を同じタイミングで弾く(2)



右手は「人さし指→中指→薬指」
のように1音ずつ弾く

●左手と右手を交互に弾く



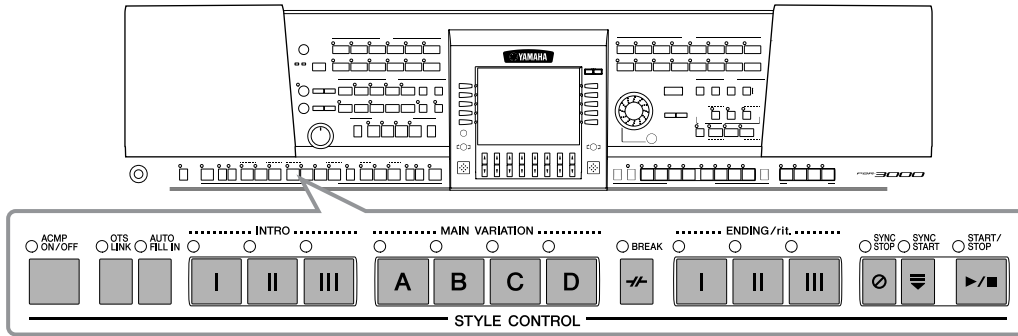
右手は一度に3音
まとめて弾く

5 ソング ストップ [STOP]ボタンを押して、ソングをストップします。

6 パフォーマンスアシスタント [PERFORMANCE ASSISTANT]ボタンを押して、パフォーマンスアシスタント機能をオフにします。

伴奏を自動で鳴らしてみましよう (スタイル再生)

「スタイル」というリズムパターンを使えば、左手でコードを押さえるだけでコードに合った伴奏を自動で鳴らすことができます。スタイルを使えば、一人で演奏しても、バンドやオーケストラの伴奏付きの演奏を楽しめます。スタイルには、ポップス、ジャズなどいろいろな種類があります。



スタイルを使って「メリーさんのひつじ」を演奏してみましよう

メリーさんのひつじ

Traditional

スタイル：カントリーポップ

Musical notation for the first system of "Mary Had a Little Lamb".

Chords: C (3), C (3), G (2), C (3, 5)

Handwritten fingerings: 2 1 2, 3, 2

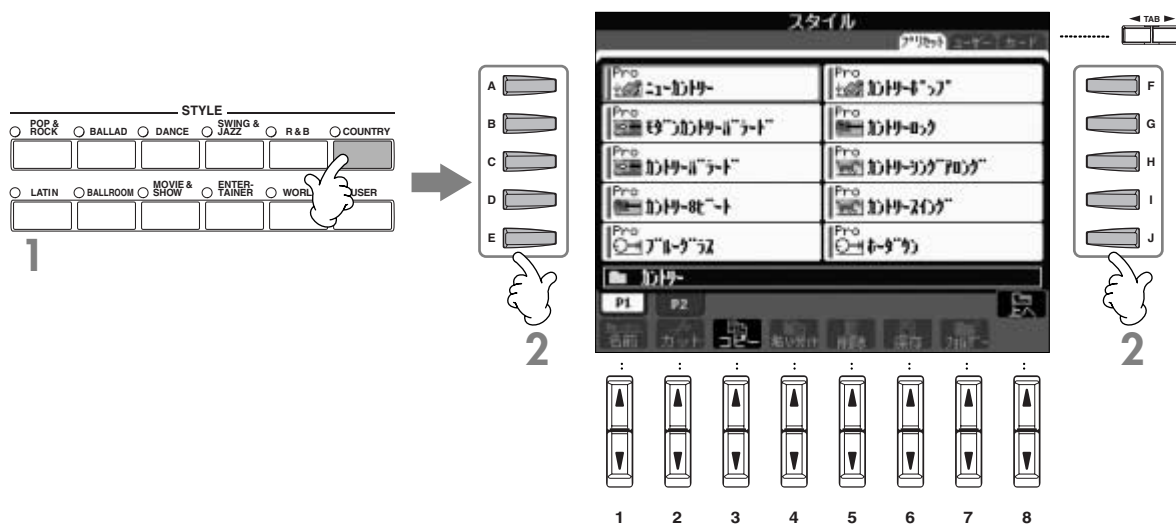
Musical notation for the second system of "Mary Had a Little Lamb", including the ending.

Chords: C (3), C (3), G (2), C (1)

Handwritten fingerings: 2 1 2, 3 2 1

Ending: エンディング

- 1 **スタイル** **カントリー**
STYLEボタン群の1つ[COUNTRY]を押してスタイルカテゴリーを選ぶと、スタイル選択画面が表示されます。



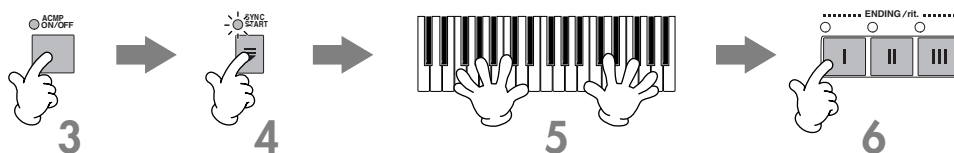
NOTE スタイル名の上には、「Session」などスタイルの特長が表示されることがあります。スタイルの特長については、102ページを参照してください。

- 2 [A]～[J]のいずれかを押して、スタイル「カントリーポップ」を選びます。

NOTE [A]～[J]ボタンをダブルクリックする(すばやく2回続けて押す)と、スタイルを選んで元の画面に戻ります。

- 3 [ACMP ON/OFF]ボタンを押して、スタイルをオンにします。

鍵盤の左手側(低音鍵域)が、スタイル再生用のコードを押さえるための鍵域(コード鍵域)になります。



- 4 **シンクロスタート**
[SYNC START]ボタンを押して、シンクロスタートをオンにします。

NOTE シンクロスタートとは、鍵盤を弾くと同時にスタイルの再生をスタートする機能です。

- 5 左手でコードを押さえると、スタイルがスタートします。

左手でコードを押さえながら、右手でメロディを弾きます。

NOTE コードの指定方法
コードには、7種類の指定方法(フィンガリング)があります(102ページ)。

- 6 楽譜上の「エンディング」の位置で**エンディング**
[ENDING/rit.]ボタンを押して、エンディング(後奏)を鳴らします。

エンディングが終わると、スタイルが自動的にストップします。

NOTE

- ・スタイルの種類を見る
別冊の「データリスト(スタイル一覧)」を参照してください。
- ・演奏中にすばやくスタイルのテンポを変える(タップ機能)
スタイル再生中に好きなテンポで[TAP TEMPO]ボタンを2回たたいて、テンポを変更できます。
- ・自動伴奏用の鍵域と右手鍵域の境め(スプリットポイント)を変える
105ページを参照してください。
- ・自動伴奏の音量にタッチレスポンスを付ける(スタイルタッチ)
106ページを参照してください。

スタイルの再生音と手弾き音の音量バランスを調節する

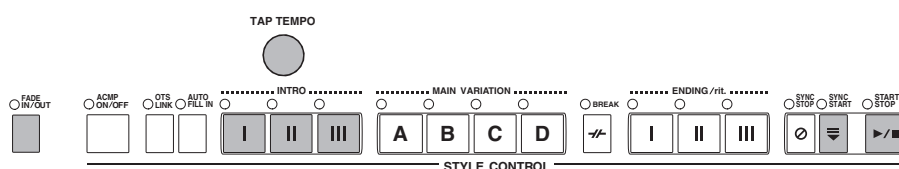
スタイルの再生音と鍵盤演奏音の音量バランスを調節できます。

- 1 [BALANCE](バランス)ボタンを押して、音量バランスを調節する画面を表示させます。
- 2 スタイルの音量を調節するには、[2▲▼]ボタンを押します。鍵盤演奏音(右手1)の音量を調節するには、[6▲▼]ボタンを押します。
- 3 [EXIT](エグジット)ボタンを押して、音量バランスを調節する画面を閉じます。

スタイル再生に変化を付ける

演奏を盛り上げるために、イントロやエンディングを付けたり、同じスタイルの中でリズムパターンを切り替えたりできます。スタイル再生の方法は、「演奏を始めるとき」「演奏中」「演奏が終わるとき」それぞれに数種類あります。これらを自由に組み合わせ合わせて演奏してみましょう。

演奏を始めるとき



●[STYLE CONTROL [START/STOP]](スタイルコントロール[スタート/ストップ])

STYLE CONTROL [START/STOP]ボタンを押して、スタイルをスタートします。

●[INTRO [I]~[III]](イントロ[I]~[III])

演奏にイントロを付けることができます。各内蔵スタイルに、3つのイントロがあります。イントロの演奏が終わるとメイン(下記「演奏中」の「メイン」参照)に移ります。スタイル再生をスタートする前にINTRO[I]~[III]ボタンのいずれか押し、STYLE CONTROL [START/STOP]ボタンを押して、スタイルをスタートします。

●[SYNC START](シンクロスタート)

鍵盤を弾くと同時にスタイル再生をスタートできます。

スタイル再生停止中に[SYNC START]ボタンを押し、コード鍵域を押さえてスタイルをスタートします。

●[FADE IN/OUT](フェードイン/アウト)

フェードイン(鳴り始めは小さく、だんだん音が大きくなる効果)をかけることができます。

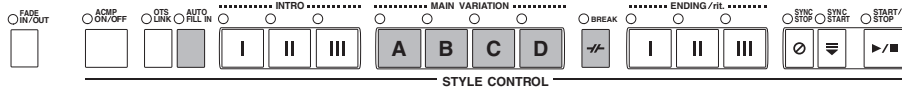
スタイル再生停止中に[FADE IN/OUT]ボタンを押し、STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール[スタート/ストップ])ボタンを押して、スタイルをスタートします。

●[TAP TEMPO](タップテンポ)

テンポを指定すると同時にスタイル再生をスタートできます。スタイル再生停止中にタイミングを取りながら[TAP TEMPO]ボタンを叩くと(4/4拍子の場合は4回)、そのテンポでスタイルがスタートします。

NOTE タップでスタートするときに鳴らす音(PERCUSSION)とその音量(VELOCITY)は、下記の画面で設定できます。
[FUNCTION]→[UTILITY]→TAB[◀]CONFIG1→[B]4 TAP

演奏中



●MAIN VARIATION [A]～[D] (メインバリエーション [A]～[D])

曲のメイン部分の伴奏パターンです。数小節の伴奏パターンが繰り返し演奏されます。各内蔵スタイルに、4つのパターンがあります。

スタイル再生中に、MAIN VARIATION [A]～[D]ボタンのいずれかを押します。

●[AUTO FILL IN](オートフィルイン)

曲の流れに区切りを付けて演奏を盛り上げることができます。

スタイル再生をスタートする前かスタイル再生中に、[AUTO FILL IN]ボタンを押します。

フィルインをオンにしてメインを切り替えると、自動的にフィルインが演奏されてからメインが切り替わります。

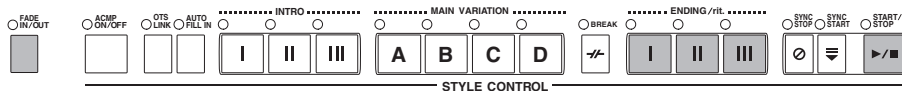
フィルインがオフの場合でも、再生中のメインのボタンを押すと、フィルインが入ります。

●BREAK (ブレイク)

曲の流れを一時中断することで区切りを付けることができます。

スタイル再生中に[BREAK]ボタンを押します。

演奏を終わるとき



●STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール[スタート/ストップ])

STYLE CONTROL[START/STOP]ボタンを押して、スタイルをストップします。

●ENDING/rit. [I]～[III] (エンディング/rit. [I]～[III])

演奏にエンディングを付けることができます。各内蔵スタイルに、3つのエンディングがあります。エンディングの演奏が終わると、スタイルは自動的にストップします。

スタイル再生中に、ENDING/rit. [I]～[III]ボタンのいずれかを押します。エンディング演奏中にもう一度同じボタンを押すと、リタルダント（徐々にテンポを遅くすること）をかけることができます。

●[FADE IN/OUT](フェードイン/アウト)

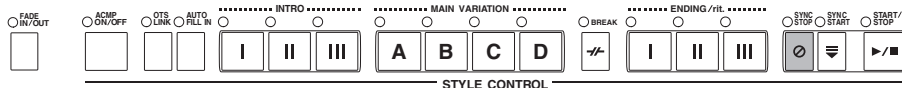
フェードアウト(だんだん音が小さくなって消える効果)をかけることができます。

スタイル再生をフェードアウトしたいところで[FADE IN/OUT]ボタンを押します。

NOTE フェードイン/アウトにかかる時間を設定する

104ページを参照してください。

その他



●[SYNC STOP] (シンクロストップ)

コード鍵域で鍵盤を押さえている間はスタイルを再生させ、鍵盤から指を離すとスタイル再生をストップできます。

スタイル再生をスタートする前に[SYNC STOP]ボタンを押します。

NOTE ・シンクロストップを一時的にオフにする(シンクロストップウィンドウ)

106ページを参照してください。

・セクションをイントロかメインに固定する(セクションセット)

どのスタイルを選んでも、最初の伴奏パターンをイントロにしておきたいときなどに便利です(106ページ)。

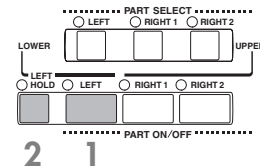
イントロ、メイン、ブレイク、エンディングボタンのランプについて

- 緑点灯.....データが入っていて、現在選ばれていません。
- 赤点灯.....データが入っていて、現在選ばれています。
- 点灯なし.....データが入っていません。

鍵盤から指を離しても左手パートのボイスを鳴らしたままにする (左手ホールド)

鍵盤から指を離しても、左手パートのボイスを鳴らしたままにすることができます。ストリングスのように減衰しないボイスを鳴り続けるようにしたり、ピアノのように減衰するボイスをより遅く減衰するように(サステインペダルを踏んだように)することができます。これにより、スタイル再生音全体を豊かなサウンドにできます。

- 1 PART ON/OFF[LEFT](パートオン/オフ[レフト])ボタンを押して、左手パートをオンにします。
- 2 [LEFT HOLD](レフトホールド)ボタンを押して、左手ホールドをオンにします。



コードの押さえ方を確かめる

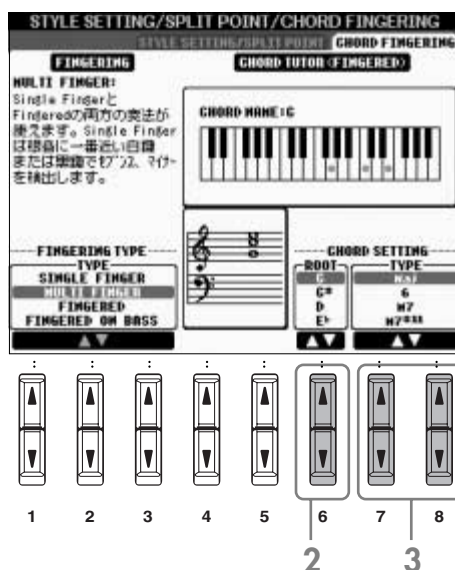
コードの押さえ方を画面に表示する

コード名がわかっていてコードの押さえ方がわからない場合は、コードの押さえ方を画面に表示できます(コードチューナー機能)。

1 設定画面を表示させます:

[FUNCTION]→[C]STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING→TAB[◀][▶]CHORD FINGERING

2 [6▲▼]ボタンを押して、コードのルート音(根音)を選びます。



3 [7▲▼][8▲▼]ボタンを押して、コードのタイプを選びます。

画面にコードの押さえ方が表示されます。

NOTE コードはどの奏法(フィンガリングタイプ 103ページ)を選んでいてもFINGEREDの押さえ方で表示されます。

選んだスタイルに最適なボイスなどを呼び出す (ワンタッチセッティング=OTS)

選んだスタイルに合ったボイスやエフェクトをワンタッチで簡単に呼び出せます。使いたいスタイルが決まっているときは、ボイス選択をワンタッチセッティングに任せてみましょう。

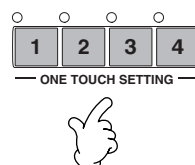
NOTE ワンタッチセッティング=OTS

OTSとは、ワンタッチセッティング(One Touch Setting)の略です。

1 スタイルを選びます(46ページ)。

2 ワンタッチセッティング ONE TOUCH SETTING [1]~[4]ボタンのいずれかを押します。

ボイスやエフェクトなど、選択中のスタイルに最適な設定が呼び出されます。また、自動伴奏とシンクロスタートは、自動的にオンになります。



3 左手でコードを押さえると同時にスタイルがスタートします。

NOTE 特定の設定を固定する(パラメーターロック)

特定の設定(エフェクトやスプリットポイントなど)を固定すれば、パネル設定が切り替わってもその設定を維持できます(131ページ)。

ワンタッチセッティングの便利な使い方

・スタイルのメイン切り替えとワンタッチセッティングの切り替えを連動させる(OTSリンク)

OTSリンク機能を使うと、スタイルのMAIN VARIATION [A]~[D]を切り替えたときに自動的にワンタッチセッティングを切り替えることができます。OTSリンク機能を使うには、[OTS LINK]をオンにします。

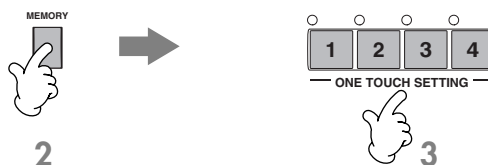
NOTE OTSを切り替えるタイミングを選ぶ(OTSリンクタイミング)

OTSリンクをオンにしてメインを切り替えたとき、OTSを切り替えるタイミングを選ぶことができます(106ページ)。

・ワンタッチセッティングにパネル設定を登録する

ワンタッチセッティングにお好みのパネル設定を登録できます。

- 1 スタイルやボイスを選ぶなど、パネルの設定状態を作ります。
- 2 [MEMORY]ボタンを押します。
- 3 ONE TOUCH SETTING [1]~[4]ボタンのどれかを押します。
パネル設定の保存を促すメッセージが表示されます。
- 4 [F](YES)ボタンを押してスタイル選択画面を表示させ、パネル設定を、スタイルファイルとして保存します(67ページ)。



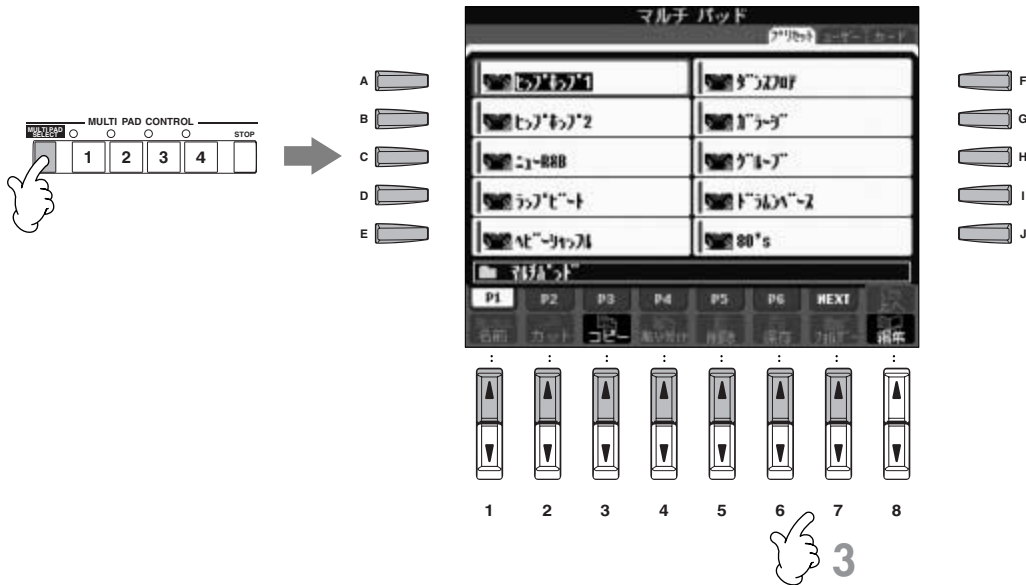
❗ パネル設定を保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、記憶させたデータは失われます。ご注意ください。

マルチパッドを鳴らしてみよう

マルチパッドには、ファンファーレや短いフレーズ、リズムパターンなどが入り、演奏中に押すことで演奏の印象を高めることができます。4つのマルチパッドを1セットにしたものをバンクと呼び、音楽シーンに合わせてさまざまなバンクが準備されています。

マルチパッドボタンを押してみよう

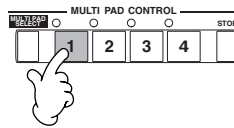
- 1 **マルチパッドセレクト**
[MULTI PAD SELECT]を押してマルチパッドバンク選択画面を表示させ、鳴らしてみたいマルチパッドバンクを選びます。



[1▲]～[6▲]ボタンを使ってページ (P1～P6) を切り替え、[A]～[J]ボタンを使ってマルチパッドバンクを選びます。

- 2 **マルチパッドコントロール**
MULTI PAD CONTROL [1] ～ [4] のいずれかを押して、マルチパッドを鳴らします。

このイラストでは1番に入っているフレーズの演奏が始まります。演奏の途中でストップする場合は [STOP] ボタンを押して、離してください。



パッドは、そのとき設定されているテンポで演奏されます。複数のパッドを同時に演奏することも可能です。また演奏中のパッドを押すと、演奏をストップして最初から再スタートします。

●マルチパッドのランプの色

緑色: データが存在していることを示します。

赤色: 現在再生中であることを示します。

●マルチパッドデータの2つの種類

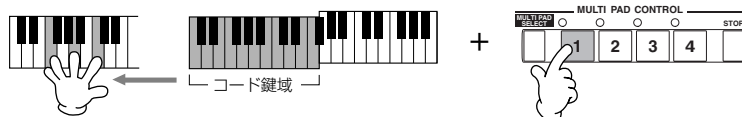
マルチパッドデータは、2つの種類に分類されます。1つは、最後まで演奏されたら自動的に再生がストップするタイプ、もう1つは、リズムパターンなど、[STOP]ボタンが押されるまで再生を繰り返すタイプです。

●鳴っているマルチパッドの止めかた

- ・ [STOP]ボタンを押して離すと、鳴っているすべてのマルチパッドの再生がストップします。
- ・ 複数のマルチパッドが鳴っている場合、[STOP]ボタンを押しながら止めたいマルチパッドを押すことで、特定のマルチパッドだけをストップできます。

コードに合わせてマルチパッドを鳴らしてみよう

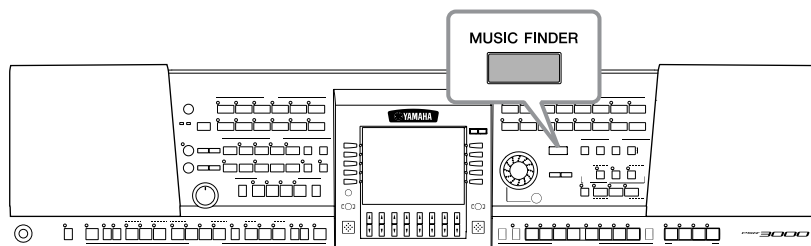
コードマッチとは、左手鍵域で弾いたコードに合わせてマルチパッド再生のピッチが、スタイル再生と同じように自動的に変化する機能です。自動伴奏(ACMP)をオンにしてスタイルを鳴らした状態で、下図のように左手でコードを指定してからマルチパッドを押します。スタイルを鳴らしていない(ストップアカンパニメント機能を使っている)場合は、左手でコードを押さながらマルチパッドを押します。なおマルチパッドの中には、コードに合わせて演奏(コードマッチ)するパッドとしないパッドがありますのでご注意ください。



弾きたい曲に合ったパネル設定を呼び出してみよう (ミュージックファインダー)

弾きたい曲に合ったボイスやスタイルなどのパネル設定がわからない場合、ミュージックファインダー機能を使うと便利です。ミュージックファインダーに登録されている、「レコード」と呼ばれるさまざまなパネル設定の中から、弾きたいソングに合ったパネル設定を呼び出すことができます。選ばれているレコードを編集して、新しいレコードを作ることができます(109ページ)。

- NOTE**
- ・ミュージックファインダーのデータ(レコード)は、パネルの設定データです。ソングではありませんので、再生させることができません。
 - ・付属のスマートメディアには、日本語の曲名が収録されています。レコードを書き替えると、ミュージックファインダーで日本語の曲名を表示させることができます。レコードの書き替え方は53ページを参照してください。



ソングに合ったパネル設定(レコード)を選ぶ

- 1 **ミュージックファインダー**
[MUSIC FINDER]ボタンを押して、ミュージックファインダー画面を表示させます。

MUSIC	STYLE	BEAT/TEMPO
50 Second Waltz	ワルツ	3/4 240
69 Summers Last	ワルツ	4/4 144
A Boy From The Country	ワルツ	2/4 150
A Brand New Day Of A W	ワルツ	4/4 120
A Bridge To Cross Trou	ワルツ	4/4 80
A Bright & Guiding Lig	ワルツ	4/4 76
A Cozy Life In Italy	ワルツ	4/4 88
A Day Out In Banfor	ワルツ	6/8 124
A Divorce In The Count	ワルツ	4/4 126
A Feeling Of Love Toni	ワルツ	4/4 78
A Feeling Of Love Toni	ワルツ	4/4 76
A Fire Lighter	ワルツ	4/4 118
A Great Way To Spend T	ワルツ	4/4 102
A Greek Called Zorba	ワルツ	4/4 50

各ページの全レコード数が表示されます。

2 ^{タブ} TAB[◀] ボタンを押して、「ALL (オール)」を選びます。

「ALL」は、内蔵のレコードが入っているページです。

3 下記4つのキーワードからミュージックファインダーのデータ(レコード)を選びます。レコードを選ぶには、[2▲▼]/[3▲▼]ボタンを押します。

- NOTE** ・レコードは、[DATA ENTRY]ダイアルで選んで[ENTER]ボタンを押して確定することもできます。
 ・レコードを検索する
 ミュージックファインダーの検索機能を使って、曲名やキーワードからレコードを探すことができます(107ページ)。

・MUSIC (ミュージック) 各レコードに登録されている、音楽ジャンルや曲のイメージタイトルです。この項目を使って、演奏したい音楽ジャンルを探します。

- NOTE** 同じ文字で始まるタイトルをスキップする
 曲名順にレコードを表示させているときに[1▲▼]ボタンを押すと、同じ文字で始まる曲をスキップします。たとえば、Aで始まる曲名のレコードが選ばれているときに[1▼]を押すと、Bで始まる曲名のレコードに移動します。

・STYLE (スタイル) 各レコードに登録されている、PSR-3000/1500内蔵のスタイルです。

- NOTE** スタイル名順にスキップする
 スタイル名順にレコードを表示させているときに[4▲▼]/[5▲▼]ボタンを押すと、次のスタイルに移動します。

・BEAT (ビート) 各レコードに登録されている拍子です。

・TEMPO (テンポ) 各レコードに登録されているテンポです。

4 コード鍵域でコードを押さえながら演奏してみましょう。

- NOTE** ・テンポを固定する (テンポロック)
 テンポロックとは、スタイルを使って演奏しているときにレコードを変えても、テンポが変わらないようにする機能です。テンポロックをオンにするには、ミュージックファインダー画面で[6▲▼]/[7▲▼](TEMPO LOCK)ボタンを押します。
- ・特定の設定を固定する(パラメーターロック)
 パラメーターロックとは、パネル設定を切り替えても、特定の設定(エフェクトやスプリットポイントなど)が変わらないようにする機能です。設定方法は、131ページを参照してください。

レコードを表示する順番を切り替える

[F](SORT BY)ボタンを押して、レコードの表示順を切り替えます。

- ・MUSIC 曲名順
- ・STYLE スタイル名順
- ・BEAT 拍子の分母/分子の昇降順
- ・TEMPO テンポの値の昇降順

レコード表示の昇順と降順を切り替える

[G](SORT ORDER)ボタンを押して、レコード表示の昇順(ASCENDING)と降順(DSCENDING)を切り替えます。

ミュージックファインダー レコードの書き替え方

付属のスマートメディアには、ミュージックファインダーのレコードが約2000収録されています。レコードを書き替えると、ミュージックファインダーで日本語の曲名を表示させることができます。ミュージックファインダーのレコードは、次の手順で書き替えます。

- !** ・スマートメディアおよびカードスロットの扱い方については、必ず23ページをお読みください。
 ・以下の操作を行なうと、内蔵の全レコード(「Music Finder」画面で表示されるすべてのレコード)が上書きされます。失いたくないデータがある場合は、ユーザー画面または別のスマートメディアに保存し(67ページ)、必要に応じて呼び出してください。

NOTE レコードを書き替えたあとでも、手順5で表示させた画面で「プリセット」画面から「MusicFinderPreset」を選ぶと、工場出荷時の状態に戻すことができます。

- 1 付属のスマートメディアをカードスロットに差し込みます。
- 2 [FUNCTION]ボタンを押して「FUNCTION MENU」画面を表示させます。
- 3 [I] (UTILITY)ボタンを押して「UTILITY」画面を表示させます。
- 4 TAB[◀][▶]ボタンを押して「SYSTEM RESET」ページを表示させます。
- 5 [I] (MUSIC FINDER FILES)ボタンを押して「MUSIC FINDER」画面を表示させます。

- 6 TAB[▶]ボタンを押して「カード」ページを表示させます。
- 7 [A]-[F]ボタンのうち、お買い求めのモデル名(PSR-3000の場合: PSR3000 MF)に該当するボタンを押すと、レコードの書き替え/追加を選ぶメッセージが表示されます。
- 8 [G] (REPLACE)ボタンを押して、内蔵の全レコードをスマートメディア内のレコードに書き替えます。

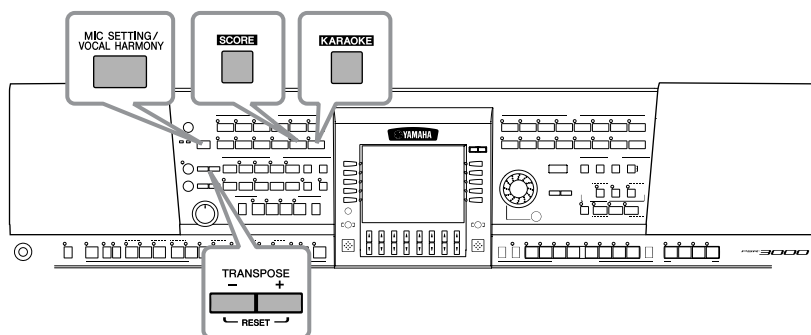
NOTE APPENDを選ぶと、レコードを追加できます。追加できるレコード数には上限があります。

- 9 [MUSIC FINDER]ボタンを押して「MUSIC FINDER」画面を表示させ、レコードが書き替わっていることを確認します。
- 10 スマートメディアを抜いて大切に保管してください。

NOTE スマートメディアに入っているレコードと同じものが、付属のCD-ROMにも入っています。スマートメディアのレコードを消去した場合は、付属のCD-ROMに入っているレコードをお使いください。

カラオケや弾き語りをしてみましょう

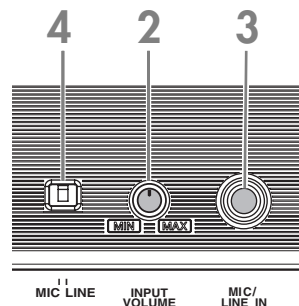
PSR-3000/1500では、歌詞データの入っているソングデータを再生させると、画面に歌詞を表示させることができます。歌詞を見ながら歌を歌ってみましょう。PSR-3000ではMIC/LINE IN端子にマイクを接続できるので、マイクを使ったカラオケ演奏ができます。



マイクを楽器本体に接続しましょう (PSR-3000)

- 1 別売りのダイナミックマイクを用意します。
- 2 リアパネルのインプットボリューム[INPUT VOLUME]を最小にします。
- 3 リアパネルのマイク/ラインインMIC/LINE IN端子にマイクを接続します。

NOTE MIC/LINE IN端子に何も接続していない場合は、INPUT VOLUMEを常にMIN(最小)にしてください。MIC/LINE IN端子は感度が高いため、何も接続していない場合でもなんらかのノイズを拾ってしまう可能性があります。



- 4 リアパネルのマイクライン[MIC LINE]切り替えスイッチをMIC側に切り替えます。

5 (電源付きのマイクの場合は電源を入れてから)マイクに向かって声を出しながら、**[INPUT VOLUME]** を調整します。

インプットボリューム

[SIGNAL]ランプ、[OVER]ランプを見ながら調節してください。[SIGNAL]ランプは、音声が入力されたときに点灯します。このランプが点灯するように調整してください。[OVER]ランプは、入力音声が大きすぎる場合に点灯します。このランプが点灯しないように調整してください。



マイクを外す

- 1 リアパネルの**[INPUT VOLUME]**を最小にします。
- 2 リアパネルの**[MIC/LINE IN]**端子から、マイクを外します。

NOTE 楽器本体の電源をオフにする前にも**[INPUT VOLUME]**を最小にしてください。

歌詞を表示させて歌いましょう

歌詞データが入ったソングを鳴らしながら歌ってみましょう。

1 ソングを選びます(35ページ)。

2 **[KARAOKE]**ボタンを押して、歌詞画面を表示させます。

3 **SONG [PLAY/PAUSE]**ボタンを押して、ソングをスタートします。

画面の歌詞を見ながら歌いましょう。ソングの再生に合わせて、歌詞の色が変わります。

4 **SONG [STOP]**ボタンを押して、ソングをストップします。

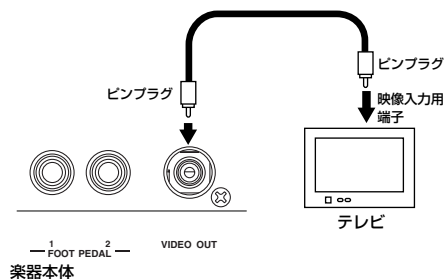
歌詞をテレビ画面に映す(PSR-3000)

画面に表示される歌詞を、PSR-3000に接続したテレビ画面に表示させることができます。

- 1 リアパネルの**[VIDEO OUT]**端子とテレビの映像入力端子を、映像用接続コードで接続します。

- 2 必要に応じて、テレビの信号方式を選びます。

1. 設定画面を表示させます:
[FUNCTION]→[G]VIDEO OUT
2. [1▲▼]ボタンを押してテレビの信号方式を選びます。
日本国内では、通常NTSCです。



- NOTE**
- ・歌詞が文字化けしたら
ソング設定画面([FUNCTION]→[B]SONG SETTING)で、「LYRICS LANGUAGE」を「JAPANESE」か「INTERNATIONAL」に切り替えます。切り替えた設定は、ソングデータの一部として記憶させることができます(セットアップ)(160ページ)。
 - ・歌詞の背景を変える(PSR-3000)
歌詞の背景は、変えることができます。歌詞画面で[7▲▼]/[8▲▼](BACKGROUND)ボタンを押して背景選択画面を表示させ、お好きな背景に切り替えてください。[EXIT]ボタンを押して、元の歌詞画面に戻ります。
 - ・歌詞を書き替える
歌詞は、書き替えられます。164ページを参照してください。

カラオケをするのに便利な設定

テンポを調節する	▶	34ページ	PSR-3000/1500
移調(トランスポーズ)する	▶	下記参照	
歌声にエフェクトをかける	▶	下記参照	PSR-3000
歌声にハーモニーを付ける	▶	下記参照	
正しいピッチで歌う練習をする(Vocal CueTIME)	▶	140ページ	

クイックガイド

移調 (トランスポーズ) する

ソングのキーが高い/低いときに、キーの高さを調節できます。

- ・ソングのキーを上げたい.....TRANSPOSE [+]ボタンを押します。
- ・ソングのキーを下げたい.....TRANSPOSE [-]ボタンを押します。
- ・元のキーに戻したい.....TRANSPOSE [+] [-]ボタンを同時に押します。

トランスポーズ画面を閉じるときは、[EXIT](エグジット)ボタンを押します。



歌声にエフェクトをかける (PSR-3000)

マイクで歌った歌声に、いろいろなエフェクト(エコーなどの効果)をかけることができます。

- 1 **マイクセッティング** **ボーカルハーモニー**
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY]ボタンを押して、設定画面を表示させます。



- 2 [4▲]/[5▲]ボタンを押して、エフェクトをオンにします。

NOTE エフェクトを選ぶ
ミキサー画面で、エフェクトの種類を選べます(90ページ)。

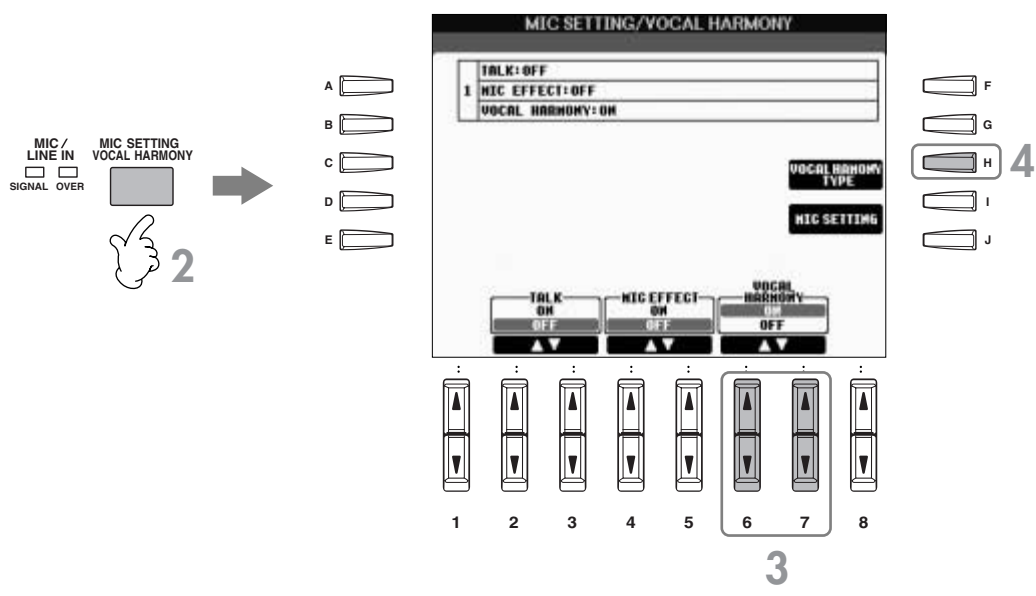
歌声にハーモニーを付ける (ボーカルハーモニー) (PSR-3000)

マイクで歌った歌声に、ハーモニーを付けることができます。

- 1 **コードデータが入ったソングを選びます(35ページ)。**

ソングにコードデータが入っている場合は、ソングを再生したときにメイン画面にコードが表示されます。

- 2 **マイクセッティング / ボーカルハーモニー**
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY]ボタンを押して、設定画面を表示させます。



3 [6▲]/[7▲]ボタンを押して、ボーカルハーモニーをオンにします。

4 [H]ボタンを押して、ボーカルハーモニー選択画面を表示させます。

5 [A]～[J]ボタンを押して、ボーカルハーモニーのタイプを選びます。

ボーカルハーモニーのタイプについては、別冊データリストを参照してください。



6 ^{自動伴奏} [ACMP ON/OFF]ボタンを押してオンにします。

7 ^{ソング} ^{プレイ/ポーズ} SONG [PLAY/PAUSE]ボタンを押してソングをスタートし、マイクに向かって歌ってみましょう。

コードに合わせてハーモニーが付きます。

マイクの音量とソングの再生音の音量バランスを調節する(PSR-3000)

マイクの音量とソングの再生音の音量バランスを調節できます。

- 1 [BALANCE](バランス)ボタンを押して、音量バランスを調節する画面を表示させます
- 2 マイクの音量を調節するには、[4▲▼]ボタンを押します。
ソングの音量を調節するには、[1▲▼]ボタンを押します。
- 3 [EXIT](エグジット)ボタンを押して、音量バランスを調節する画面を閉じます。

弾き語りをするのに便利な設定

弾き語りしやすいキーに変える(移調=トランスポーズ)	▶ 下記参照	PSR-3000/1500
歌詞をテレビに映しているときに楽器で譜面を表示させる	▶ 下記参照	PSR-3000
歌と歌の合間におしゃべり(トーク)を入れる	▶ 59ページ	
歌うタイミングに合わせてソング再生のタイミングをコントロールする(Karao-Key)	▶ 140ページ	PSR-3000/1500

弾き語りしやすいキーに変える

ソング再生と鍵盤演奏の両方をそれぞれ特定のキーに移調(トランスポーズ)できます。たとえば、ソングデータはFのキーだけ、歌うのはDのキーが歌いやすく、鍵盤パートの演奏はCのキーに慣れているといった場合に移調します。キーを合わせるために、マスタートランスポーズは「0」に、キーボードトランスポーズは「2」に、ソングトランスポーズは「-3」に設定します。これで、鍵盤パートはキーが上がり、ソングデータは歌いやすいキーに下がります。

1 設定画面を表示させます：

[FUNCTION]→[D]CONTROLLER→TAB[▶]KEYBOARD/PANEL→[B]TRANSPOSE ASSIGN

2 [4▲▼]/[5▲▼]ボタンを押して、トランスポーズの種類を選びます。

下記3種類の設定があるので、目的に合わせて移調します。

●KEYBOARD (キーボード)

鍵盤演奏音、および鍵盤演奏によって発音するスタイル再生音が移調します。

●SONG (ソング)

ソング再生音が移調します。

●MASTER (マスター)

PSR-3000/1500が発音するすべてのサウンド(鍵盤の音やソング、スタイルなど)が移調します。

3 トランスポーズ TRANSPOSE [-]/[+]ボタンを押して、トランスポーズします。

移調は、半音単位で行なわれます。

元のキーに戻したいときは、TRANSPOSE [-]/[+]ボタンを同時に押します。

4 エグジット [EXIT]ボタンを押して、トランスポーズ画面を閉じます。

歌詞をテレビに映しているときに楽器で譜面を表示させる (PSR-3000)

歌詞をテレビに映しているとき(55ページ)、楽器の画面で譜面など(歌詞以外の画面)を表示できます。

1 設定画面を表示させます：

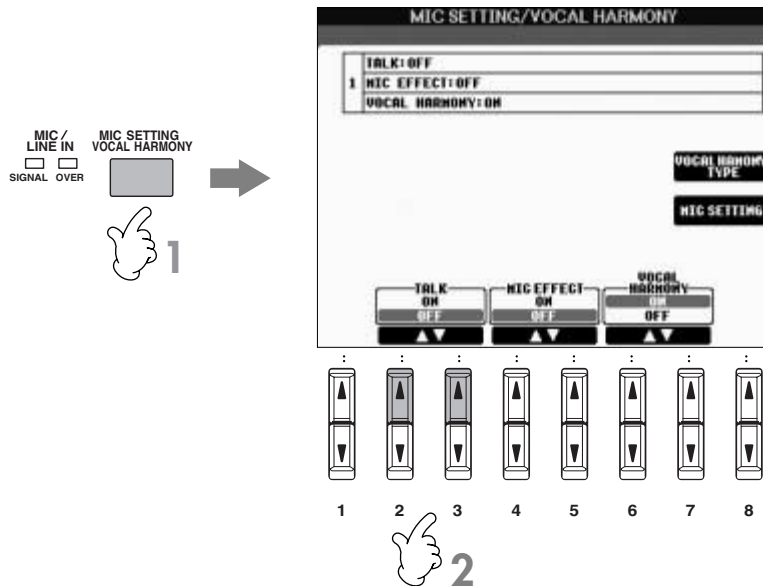
[FUNCTION]→[G]VIDEO OUT

2 [3▲]/[4▲]ボタンを押して、LYRICS(リリックス=歌詞)を選びます。

歌と歌の合間におしゃべり（トーク）を入れる（PSR-3000）

ライブやコンサートなどで、ボーカリストが歌と歌の合間にトークを入れたい場合、歌うときに使っているエフェクトは、トークの邪魔になってしまいます。そんなときトーク機能をオンにすれば、一時的にエフェクトをキャンセルできます。

- 1 弾き語りをする前に、**[MIC SETTING/VOCAL HARMONY]**ボタンを押して、マイク設定画面を表示させておきます。



- 2 おしゃべりを入れたいときに、**[2▲]/[3▲]**ボタンを押して、トーク機能をオンにします。

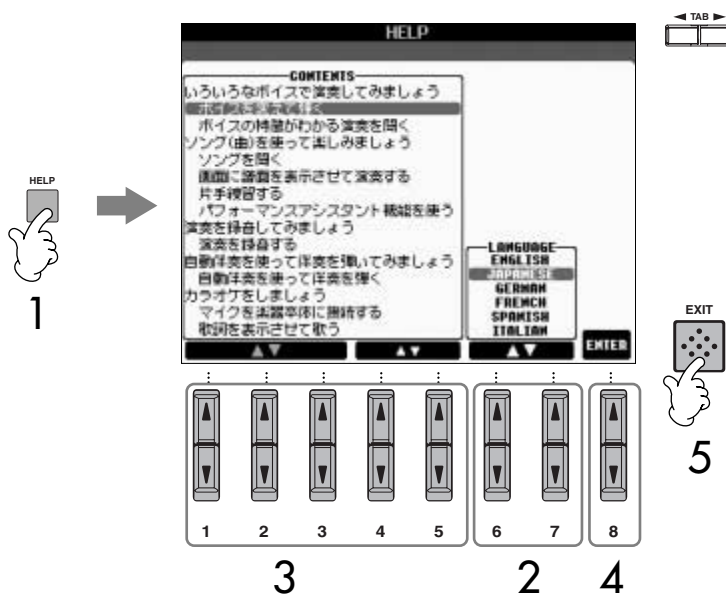
NOTE トーク機能をオンにしたときのマイクの音量やエフェクトなどは、調節できます(187ページ)。

画面に表示されるメッセージなども、ここで選んだ言語で表示されます。

基本的な機能を試す（ヘルプ）

PSR-3000/1500の基本的な機能が、画面上で紹介されます。画面に表示されている操作方法に従って、好きな機能を試してみましょう。

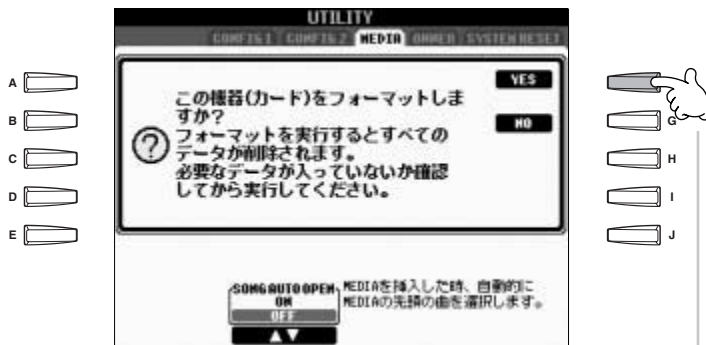
- 1 ^{ヘルプ} [HELP]ボタンを押して、ヘルプ画面を表示させます。
- 2 必要に応じて、[6▲▼]/[7▲▼]ボタンを押して言語を切り替えます。
- 3 [1▲▼]～[5▲▼]ボタンを押して、試したい機能を選びます。
- 4 [8▲▼]ボタンを押して、確定します。
確定すると、説明画面が表示されます。
表示された画面が何ページかに分かれている場合(画面上部に「P1、P2・・・」が表示されている場合)は、TAB[◀][▶]ボタンを押して、ページをめくります。
- 5 ^{エグジット} [EXIT]ボタンを押して、元の画面に戻します。



画面に表示されるメッセージについて

操作中、操作をスムーズに導くために、画面にメッセージが表示されることがあります。メッセージが表示されたら対応するボタンを押してください。

メッセージの言語を変える
メッセージの言語は、ヘルプ画面で切り替えることができます(上記参照)。



このメッセージの場合は、
[F] (YES) ボタンを押すとスマートメディアをフォーマットできます。

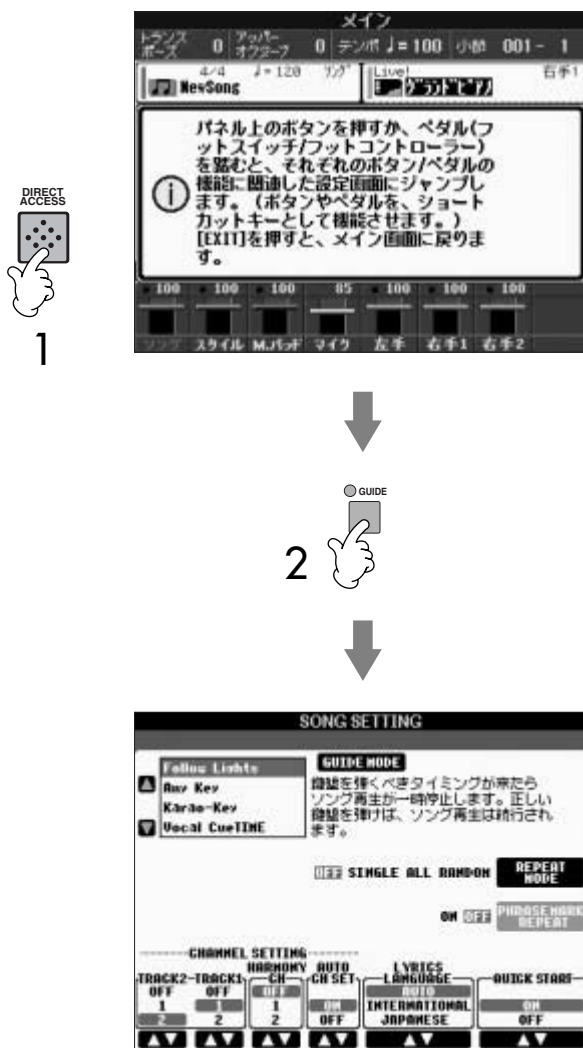
目的の画面をすばやく表示させる (ダイレクトアクセス)

ダイレクトアクセス機能を使って、目的の画面をすばやく表示させることができます。

- 1 ダイレクトアクセス [DIRECT ACCESS] ボタンを押します。
画面に、目的のボタンを押すように促すメッセージが表示されます。
- 2 表示させたい設定画面に対応したボタンを押します。
ダイレクトアクセスできる機能については、別冊データリスト「ダイレクトアクセス一覧表」を参照してください。

例: ガイド機能の設定画面を表示させる

[DIRECT ACCESS] ボタンを押してから、[GUIDE] (ガイド) ボタンを押します。



ダイレクトアクセスでメイン画面に戻る

現在どの画面を表示させていても、[DIRECT ACCESS] ボタンを押してから [EXIT] ボタンを押すとメイン画面に戻れます。

基本的な画面(メイン画面、選択画面)について

PSR-3000/1500では、よく使う画面としてメイン画面と選択画面があります。各画面の表示の意味や、操作方法などをご説明します。

メイン画面の表示

メイン画面を見れば、今どのボイスを選んでいるか、どのスタイルを選んでいるかなど、パネルの設定状態がひとめでわかります。演奏中に表示させておくと便利です。



① ソング名など

選ばれているソングの名前、拍子、テンポが表示されます。
ソングにコードデータが入っている場合は、下記③の「コード」欄にコード名が表示されます。
[A]ボタンを押すと、ソング選択画面(35ページ)を表示できます。

② スタイル名など

選ばれているスタイルの名前、拍子、テンポが表示されます。[B]ボタンを押すと、スタイル選択画面(46ページ)を表示できます。

③ コード

スタイルがオンの場合(46ページ)は、スタイル鍵域で指定されたコードが表示されます。

④ マルチパッド

選ばれているマルチパッドバンク名が表示されます(126ページ)。[D]ボタンを押すと、バンク選択画面(128ページ)を表示できます。

⑤ インターネットダイレクト接続機能

[E]ボタンを押すと、インターネット機能(165ページ)に切り替わります。

⑥ トランスポーズ

半音単位のトランスポーズ量が表示されます(56ページ)。

⑦ アッパーオクターブ

[UPPER OCTAVE](アッパーオクターブ)ボタンで音の高さを1オクターブ単位で上げ下げできます。
ここでは上げ下げしているオクターブ量が表示されます。

⑧ テンポ

ソングやスタイルのテンポが表示されます。

⑨ 小節(ソング/スタイルの再生位置)

ソング再生位置またはスタイル再生開始からの再生小節数と拍数が表示されます。

⑩ レジストレーションシーケンス

レジストレーションシーケンス(132ページ)がオンの場合、レジストレーションメモリーの順番が表示されます。

⑪ ボイス名

(右端の表示が「右手1」)RIGHT1(ライト1)パートで選ばれているボイスが表示されます(77ページ)。
(右端の表示が「右手2」)RIGHT2(ライト2)パートで選ばれているボイスが表示されます(77ページ)。
(右端の表示が「左手」)LEFT(レフト)パートで選ばれているボイスが表示されます(77ページ)。
[F]～[H]ボタンを押すと、各パートのボイス選択画面(29ページ)を表示できます。

ダイレクトアクセスでメイン画面に戻る

現在どの画面を表示させていても、[DIRECT ACCESS]ボタンを押してから[EXIT]ボタンを押すとメイン画面に戻れます。

12 スプリットポイント(105ページ)

スプリットポイントとは鍵盤の機能を左右で分割するポイントのことで、鍵盤位置(ノートネーム)で指定します。ボイス演奏用の鍵域とスタイル再生機能用のコード鍵域と分けるスプリットポイント(S)、右手用ボイス(右手1、2)の鍵域と左手用ボイスの鍵域とを分けるスプリットポイント(L)の2種類があります。

13 レジストレーションメモリーのバンク名

選ばれているレジストレーションメモリーのバンク名が表示されます。[J]ボタンを押すと、バンク選択画面(130ページ)を表示できます。

14 音量バランス

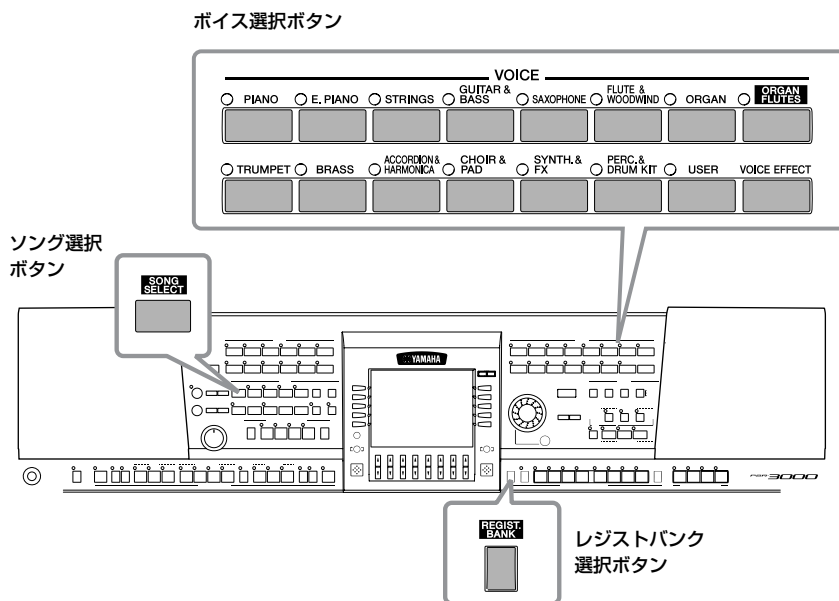
各パートの音量バランスが表示されます。[1▲▼]~[8▲▼]ボタンを押して、各パートの音量バランスを調節します。

スプリットポイントを設定する
 メイン画面を表示させた状態で[I]ボタンを押すと、スプリットポイント設定用の画面が表示されます。
 [F](S+L)ボタンを押してから[DATA ENTRY]ダイヤルを回すことにより、スプリットポイント(S)とスプリットポイント(L)を同じ位置に設定できます。
 [H](S)ボタンまたは[G](L)ボタンを押してから[DATA ENTRY]ダイヤルを回すことにより、スプリットポイント(S)、スプリットポイント(L)を個別に設定できます。

基本操作

選択画面の構成と基本操作

選択画面とは、下記のボタンを押したときに表示される画面です。選択画面では、ボイスやスタイルなどを選べます。



選択画面の構成

データの保存場所

プリセット

内蔵のデータがある場所



ユーザー

録音や編集をして保存したデータがある場所



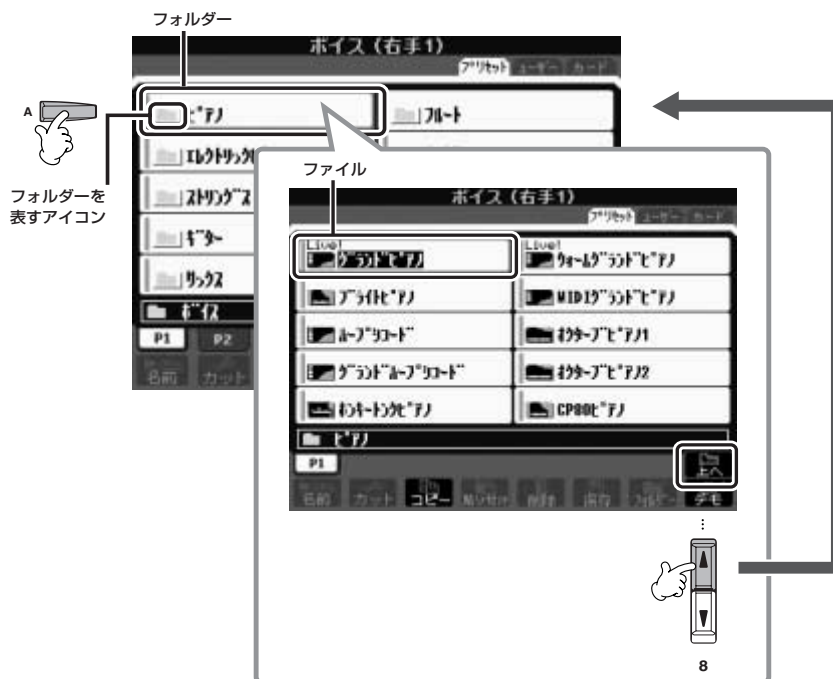
カード

スマートメディアに入っているデータがある場所



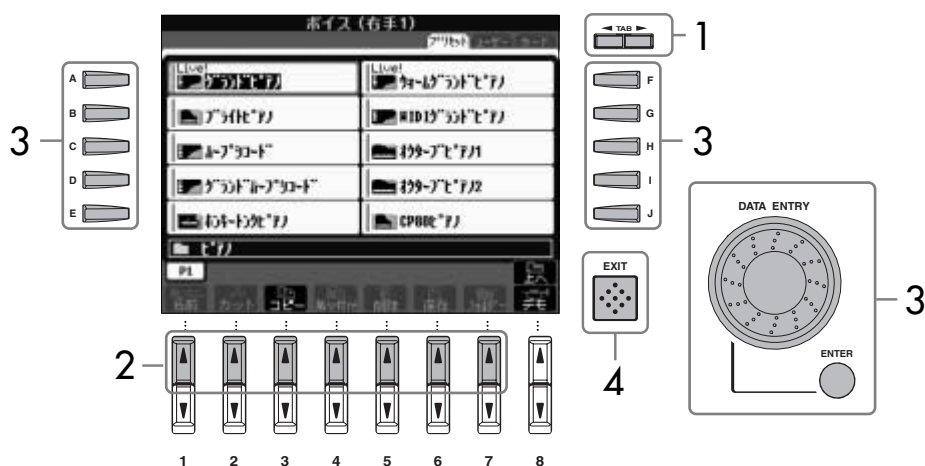
データの形式

データはファイルとして保存されています。ファイルはいくつかまとめてフォルダーに入れられます。



基本操作

選択画面の基本操作



- 1 ^{タブ} TAB[◀][▶]ボタンを押して、ファイルが保存されている場所を選びます。
- 2 [1▲]～[7▲]ボタン(ボイス/ソング選択画面では[1▲]～[6▲]ボタン)を押して、ページをめくります。
- 3 ファイルを選びます。ファイルを選ぶには、ふたとおりの方法があります。
 - ・ [A]～[J]ボタンを押します。
 - ・ [DATA ENTRY](データエントリー)ダイヤルでファイルを選んで[ENTER](エンター)ボタンを押して確定します。
- 4 ^{エグジット} [EXIT]ボタンを押して、元の画面に戻します。

フォルダーを閉じてひとつ上の階層を表示させる

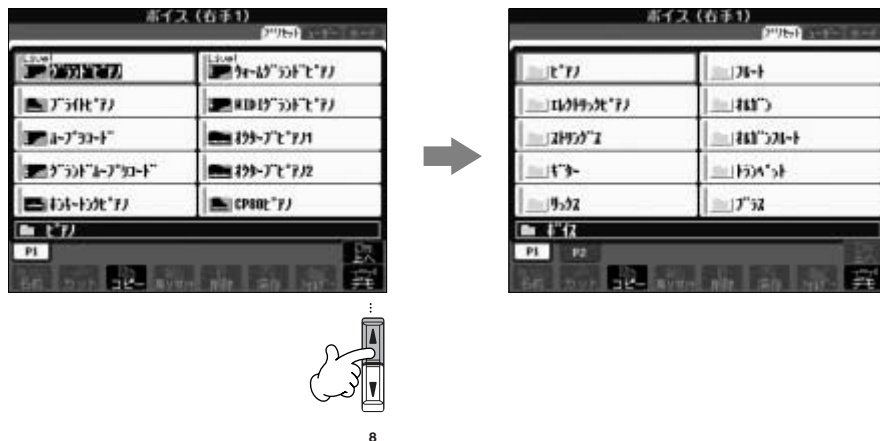
現在表示されている(開かれている)フォルダーを閉じてひとつ上の階層を表示させるには、[8▲](上へ)ボタンを押します。

プリセットボイス選択画面の例

プリセットボイスは、カテゴリー別のフォルダーに収められています。

この画面は、フォルダーの中を表示させている状態です。

[8▲](上へ)ボタンを押すと、ひとつ上の階層が表示されます。この画面に表示されているフォルダーには、ボイスがカテゴリー別に納められています。



選択画面のファイル/フォルダーに関する操作

- ・データを保存する 67ページ
- ・ファイル/フォルダーをコピーする 68ページ
- ・ファイルを移動する 69ページ
- ・ファイル/フォルダーを削除する 69ページ
- ・ファイル/フォルダーの名前を変える 70ページ
- ・ファイル名の左に表示されるアイコンを変える 70ページ
- ・フォルダーを作る 71ページ
- ・文字を入力する 71ページ

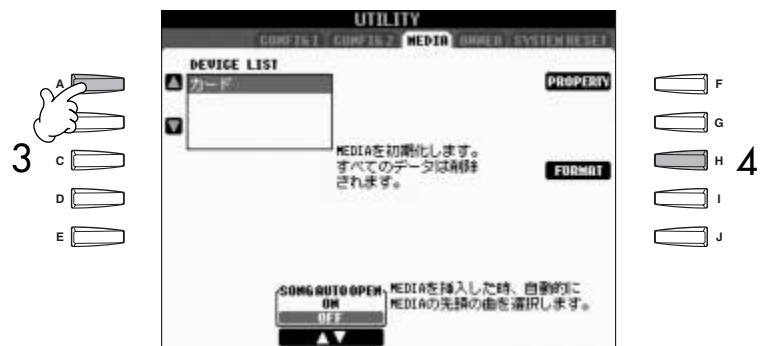
スマートメディアのフォーマット

新しいスマートメディアや他の機器で使っていたスマートメディアは、そのままでは使えない場合があります。この機器のカードスロットに入れてもスマートメディアが読めない場合は、フォーマット(初期化)をする必要があります。



- ・ スマートメディアをフォーマットすると、すべてのデータが削除されます。必要なデータが入っていないかどうか確認してからフォーマットしましょう。
- ・ スマートメディアおよびカードスロットの扱い方については、必ず23ページをお読みください。
- ・ この機器でフォーマットしたスマートメディアは、他の機器で使用できなくなる場合があります。

- 1 フォーマットするスマートメディアを本体中央手前のカードスロットに差し込みます。
- 2 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[]UTILITY→TAB[◀] [▶]MEDIA
- 3 [A]ボタンを押して、「カード」を選びます。
- 4 [H]ボタンを押して、フォーマットします。

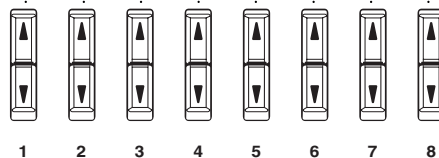
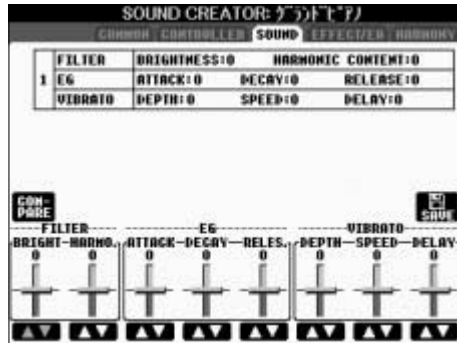


データを保存する

あなたが作ったデータ(録音したソング、編集したボイスなど)をファイルとして保存します。

- 1 ソングクリエイターやボイス編集など、データ制作の画面にある[SAVE](セーブ=保存)ボタンを押します。

該当するデータの選択画面が表示されます。保存は、選択画面で行ないます。



- 2 ^{タブ}TAB[◀][▶]ボタンを押して、データを保存したい場所(ユーザー/カードなど)を選びます。

- 3 [6▼](保存)ボタンを押して、ファイル名を付ける画面を表示させます。



- 4 ファイル名を入力します(71ページ)。

- 5 [8▲](OK)ボタンを押して、ファイルを保存します。

保存を中止するときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。保存されたファイルは、アルファベット/50音順に並べ替えられて表示されます。

楽器本体に保存できる容量

楽器本体に保存できる容量は、何も保存されないときでPSR-3000: 1.5MB/PSR-1500: 650KBです。この空き容量を、ボイス、スタイル、ソング、レジストなどで共通に使用します。

プロテクトがかかったソングの制限

市販のミュージックデータ(ソング)の中には、コピー防止や誤消去防止のためにプロテクトがかかっているものがあります。プロテクトがかかったソングは、ソング名の左上に下記のような表示が出ます。

Prot. 1	内蔵のソングを「ユーザー」画面に保存したものや、DOC（ディスクオーケストラコレクション）、ピアノプレーヤ用のミュージックデータです。スマートメディア、フロッピーディスクなどの外部メディアにコピー/移動/保存できません。
Prot. 2 Orig	ヤマハのプロテクトフォーマットが掛かったソングです。コピーができません。「ユーザー」画面とID付きのスマートメディアに移動/保存できます。
Prot. 2 Edit	上記「Prot. 2 Orig」を編集し、保存したソングです。編集元のファイルと同じフォルダーに保存します。コピーができません。「ユーザー」画面とID付きのスマートメディアに移動/保存できます。

Prot. 2 OrigとProt. 2 Editの扱い

Prot. 2 OrigとProt. 2 Editのソングは、同じフォルダーに保存してください。Prot. 2 Editのソングは、同じフォルダーにProt. 2 Origのソングがないと再生できません。Prot. 2 Editのソングを移動するときは、必ずProt. 2 Origのソングと一緒に移動してください。

ファイル/フォルダーをコピーする

ファイル/フォルダーのコピーでは、ファイル/フォルダーをコピーして移動先に貼り付ける、という作業をします。

市販のミュージックデータは著作権で保護されていますので、コピー機能は個人で楽しむ範囲でご利用ください。市販のミュージックデータの中にはコピーできないものもあります。

- 1 コピーしたいファイル/フォルダーがある画面を表示させます。
- 2 [3▼](コピー)ボタンを押して、ファイル/フォルダーをコピーします。画面下部に、コピーに関する画面が表示されます。



- 3 [A]～[J]ボタンを押して、コピーしたいファイル/フォルダーを選びます。ファイル/フォルダーの選択を解除するときは、もう一度同じ[A]～[J]ボタンを押します。
 - 表示されているファイル/フォルダーをすべて選ぶ

[6▼](ALL)ボタンを押すと、画面に表示されているすべてのファイル/フォルダー（画面に現れていない別ページも含む）を選べます。ファイル/フォルダーの選択を解除するときは、もう一度[6▼](ALL OFF)ボタンを押します。
- 4 [7▼](OK)ボタンを押して、ファイル/フォルダーの選択を確定します。コピーを中止するときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。
- 5 ^{タブ}TAB[◀][▶]ボタンを押して、ファイル/フォルダーをコピーしたい場所（ユーザー/カードなど）を選びます。
- 6 [4▼](貼り付け)ボタンを押して、コピーしたファイル/フォルダーを貼り付けます。コピーされたファイル/フォルダーは、アルファベット/50音順に並べ替えられて表示されます。

ファイルを移動する

ファイルの移動では、ファイルを切り取って移動先に貼り付ける、という作業をします。

- 1 移動したいファイルがある画面を表示させます。
 - 2 [6▼](カット)ボタンを押して、ファイルを切り取ります。
画面下部に、カットに関する画面が表示されます。
-
- 3 [A]~[J]ボタンを押して、カットしたいファイルを選びます。
ファイルの選択を解除するときは、もう一度同じ[A]~[J]ボタンを押します。
 ■表示されているファイルをすべて選ぶ
 [6▼](ALL)ボタンを押すと、画面に表示されているすべてのファイル(画面に現れていない別ページも含む)を選べます。
 ファイルの選択を解除するときは、もう一度[6▼](ALL OFF)ボタンを押します。
 - 4 [7▼](OK)ボタンを押して、ファイルの選択を確定します。
カットを中止するときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。
 - 5 ^{タブ}TAB[◀][▶]ボタンを押して、ファイルを貼り付けたい場所(ユーザー/カードなど)を選びます。
 - 6 [4▼](貼り付け)ボタンを押して、切り取ったファイルを貼り付けます。
貼り付けられたファイルは、アルファベット/50音順に並べ替えられて表示されます。

ファイル/フォルダーを削除する

ファイル/フォルダーを削除します。

- 1 削除したいファイル/フォルダーがある画面を表示させます。
 - 2 [5▼](削除)ボタンを押します。
画面下部に、削除に関する画面が表示されます。
-
- 3 [A]~[J]ボタンを押して、削除したいファイル/フォルダーを選びます。
ファイル/フォルダーの選択を解除するときは、もう一度同じ[A]~[J]ボタンを押します。
 ■表示されているファイル/フォルダーをすべて選ぶ
 [6▼](ALL)ボタンを押すと、画面に表示されているすべてのファイル/フォルダー(画面に現れていない別ページも含む)を選べます。
 ファイル/フォルダーの選択を解除するときは、もう一度[6▼](ALL OFF)ボタンを押します。

スマートメディアのデータを一度に削除する
スマートメディアをフォーマットすれば、スマートメディアに入っているすべてのデータを一度に削除できます(66ページ)。

4 [7▼](OK)ボタンを押して、ファイル/フォルダーの選択を確定します。
削除を中止するときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。

5 画面メッセージに従って、操作を進めます。
YES..... 選んだファイル/フォルダーを削除します。
YES ALL..... 選んだファイル/フォルダーすべてを一度に削除します。
NO 選んだファイル/フォルダーを削除せず、残します。
CANCEL 削除を中止します。

ファイル/フォルダーの名前を変える

ファイル/フォルダーの名前を書き替えます。

1 名前を変えたいファイル/フォルダーがある画面を表示させます。

2 [1▼](名前)ボタンを押します。
画面下部に、名前に関する画面が表示されます。



3 [A]～[J]ボタンを押して、名前を変えたいファイル/フォルダーを選びます。

4 [7▼](OK)ボタンを押して、ファイル/フォルダーの選択を確定します。
名前変更を中止するときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。

5 ファイル/フォルダーの名前(文字)を入力します(71ページ)。
名前を変えたファイル/フォルダーは、アルファベット/50音順に並べ替えられて表示されます。

ファイル名の左に表示されるアイコンを変える

ファイル名の左に表示されるアイコンを変えます。

1～4 上記「ファイル/フォルダーの名前を変える」と同様の操作です。

5 [1▼](ICON)ボタンを押して、アイコン画面を表示させます。

6 [A]～[J]または[3▲▼]～[5▲▼]ボタンを押して、アイコンを選びます。
アイコン画面は何ページかに分かれています。ページをめくるときは、TAB[▶]ボタンを押します。
アイコン選択を中止するときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。

7 [8▲](OK)ボタンを押して、選んだアイコンを確定します。

フォルダーを作る

新しいフォルダーを作ります。フォルダーには、ファイルを種類別に分けて入れることができます。ファイル整理に活用しましょう。

- 1 フォルダーを作りたい画面を表示させます。
- 2 [F▼](フォルダー)ボタンを押して、新しいフォルダーの名前を入力する画面を表示させます。



- 3 フォルダーの名前を入力します(下記参照)。

文字を入力する

ファイル/フォルダーに名前を付けたり、ミュージックファインダーのキーワードを入力したりするときの、文字の入力方法をご説明します。携帯電話の文字入力のような操作です。文字入力は、下記のような入力画面で行ないます。



- 1 [1▲]ボタンを押して、文字種を切り替えます。
 - 言語で「JAPANESE」を選んでいる場合(60ページ)は、下記の文字種を選べます。
 - かな漢.....ひらがな(漢字変換)、全角記号
 - カナ.....全角カタカナ、全角記号
 - か.....半角カタカナ、半角記号
 - A B C.....全角アルファベット(大文字、小文字)、全角数字、全角記号
 - A B C.....半角アルファベット(大文字、小文字)、半角数字、半角記号
 - 言語で「JAPANESE」以外を選んでいる場合(60ページ)は、下記の文字種を選べます。
 - CASE.....半角アルファベット(大文字)、半角数字、半角記号
 - case.....半角アルファベット(小文字)、半角数字、半角記号
- 2 データエントリー [DATA ENTRY]ダイアルで、文字を入力したい位置にカーソルを移動させます。

「プリセット」画面にはフォルダーを作れません。

「ユーザー」画面のフォルダーについて
「ユーザー」画面のフォルダー階層は4階層までです。保存できるファイルとフォルダーの総数は、ファイル名の長さにもよりますが、最多でPSR-3000: 740、PSR-1500: 370です。1つのフォルダーに保存できるファイルとフォルダーの総数は、最多で250です。

3 [2▲▼]～[6▲▼]、[7▲]ボタンを押して、文字や記号を入力します。



ひとつのボタンにはいくつかの文字が割り当てられています。ボタンを繰り返し押して、文字を切り替えます。

・文字を消す

[DATA ENTRY](データエントリー)ダイアルで消したい文字にカーソルを移動させ、[7] (DELETE)ボタンを押します。入力した文字列を一度に消したいときは、[7▼](DELETE)ボタンを押し続けます。

・文字を確定する

カーソルを移動させるか、別の文字入力ボタンを押します。

・文字入力を中止する

[8▼](CANCEL)ボタンを押します。

・ウムラウト(¨)/アクセント(´)/濁点(゜)/半濁点(゜)を入力する

ウムラウトや濁点などを付けたい文字を入力し、文字を確定する前に[6▼]ボタンを押します。

・記号を入力する

- 1 文字を確定したあとで[6▼]ボタンを押して、記号一覧を表示させます。
- 2 [DATA ENTRY]ダイアルで入力したい記号にカーソルを移動させ、[8▲](OK)ボタンを押します。

・数字を入力する

文字種のうち「A B C」(全角アルファベット)、「ABC」「CASE」(半角アルファベット大文字)「case」(半角アルファベット小文字)のどれかを選び、[2▲▼]～[5▲▼]、[6▲]、[7▲]ボタンのうち、入力したい数字に対応したボタンを押し続けます(または数字が表示されるまで繰り返し押します)。

・漢字に変換する(文字種: かな漢)

入力した文字列が反転表示されているときに[ENTER](エンター)ボタンを押すと、反転表示の範囲が漢字に変換されます。入力した漢字を確定するときは、[8▲](OK)ボタンを押すか、次の文字を入力します。

文字列が反転表示されているときは、下記の操作ができます。

・漢字を再変換する

[ENTER]ボタンを押します。

・文節(反転表示の範囲)を変える

[DATA ENTRY]ダイアルを使います。

・漢字に変換された文字列をひらがなに戻す

[7▼](DELETE)ボタンを押します。

・反転表示の文字をすべて一度に消す

[8▼](CANCEL)ボタンを押します。

・漢字変換せずにひらがなのまま入力を確定させる

[8▲](OK)ボタンを押します。

4 [8▲](OK)ボタンを押して、入力した文字列を確定します。

次の半角記号はファイル名/フォルダ名として入力できません。
¥\/:*?"<>|

文字種が「かな漢」「か(半角)」以外で濁点や半濁点が付かない文字の場合は、文字入力確定前に[6▼]ボタンを押しても記号一覧が表示されません。

内部の設定を工場出荷時の状態に戻す

システムを工場出荷時の状態に戻す

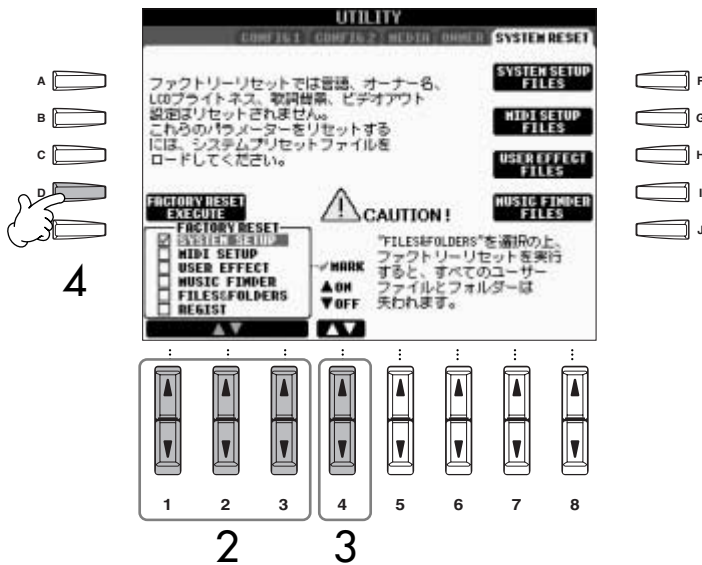
いちばん右の鍵盤(C6)を押しながら電源をオンにします。

下記「設定別に工場出荷時の状態に戻す」の手順2で「SYSTEM SETUP(システムセットアップ)」を選んで工場出荷時の状態に戻すのと同じです。

設定別に工場出荷時の状態に戻す

- 1 設定画面を表示させます:
[FUNCTION]→[]UTILITY→TAB[▶]SYSTEM RESET
- 2 [1▲▼]～[3▲▼]ボタンを押して、工場出荷時の状態に戻したい項目を選びます。

SYSTEM SETUP (システムセットアップ)	システムセットアップとして扱う設定項目を工場出荷時の状態に戻します。どの設定項目がシステムセットアップに該当するかの詳細は、別冊データリストをご参照ください。
MIDI SETUP (MIDIセットアップ)	「ユーザー」画面に保存したMIDIテンプレートファイル群を含む、さまざまなMIDI設定を、工場出荷時の状態に戻します。
USER EFFECT (ユーザーエフェクト)	ミキシングコンソール機能で制作可能な、ユーザーエフェクトタイプ、ユーザーマスターEQタイプや、ユーザーボーカルハーモニータイプ(PSR-3000)を、まとめて工場出荷時の状態に戻します。
MUSIC FINDER (ミュージックファインダー)	ミュージックファインダー機能のレコードを、工場出荷時の状態に戻します(53ページ)。
FILES&FOLDERS (ファイル&フォルダー)	「ユーザー」画面にあるすべてのファイル/フォルダーを消去することで、工場出荷時の状態に戻します。
REGIST (レジスト)	選ばれているレジストレーションメモリーバンクのパネル設定を消去します。バンクを消去するわけではないので、バンクを選び直せば消去したパネル設定を元に戻すことができます。いちばん右の鍵盤(B5)を押しながら電源オンにしても実行できます。



- 3 [4▲▼]ボタンを押して、チェックマークを入れます。
- 4 [D]ボタンを押して、選んだ項目を工場出荷時の状態に戻します。

内部の設定を工場出荷時の状態に戻しても、インターネット機能の環境設定(174ページ)は工場出荷時の状態に戻りません。インターネット機能の環境設定を工場出荷時の状態に戻すには、178ページを参照してください。



MIDI セットアップ、ユーザーエフェクト、ミュージックファインダー、ファイル&フォルダーでは、編集によって作り上げたデータはすべて消去されますのでご注意ください。

設定をひとつのファイルとして保存 / 呼び出しする

下記の項目については、「ユーザー」 / 「カード」などの画面に、設定をひとつのファイルとして保存できます。必要に応じて、保存した設定を呼び出せます。

- 1 楽器の設定を、保存したい状態にします。
- 2 設定画面を表示させます:
[FUNCTION]→[UTILITY]→TAB[▶]SYSTEM RESET
- 3 [F]～[I]ボタンを押して、設定を保存する画面を表示させます。

SYSTEM SETUP (システムセットアップ)	[FUNCTION]→UTILITY画面やマイク設定画面など、さまざまな画面での設定を1つのシステムセットアップファイルとして扱います。どの設定項目がシステムセットアップに該当するか、詳細は別冊データリストをご参照ください。
MIDI SETUP (MIDIセットアップ)	「ユーザー」画面上に保存したMIDIテンプレートファイル群を含む、さまざまなMIDI設定を、1つのMIDIセットアップファイルとして扱います。
USER EFFECT (ユーザーエフェクト)	ミキサー機能で制作可能な、ユーザーエフェクトタイプ、ユーザーマスターEQタイプや、ユーザーボーカルハーモニータイプ(PSR-3000)をまとめて1つのユーザーエフェクトファイルとして扱います。
MUSIC FINDER (ミュージックファインダー)	ミュージックファインダー機能の内蔵レコード、およびあなたが制作したレコードすべてを、まとめて1つのミュージックファインダーファイルとして扱います。

- 4 ^{タブ}TAB[◀][▶]ボタンを押して、「プリセット」以外のタブを選びます。
「プリセット」画面にあるファイルは、工場出荷時の設定です。「プリセット」画面にあるファイルを選ぶと、それぞれの項目を工場出荷時の状態に戻せます。(73ページ「設定別に工場出荷時の状態に戻す」と同様。)
- 5 設定を保存します(67ページ)。
- 6 設定を呼び出すときは、手順4の画面で[A]～[J]ボタンを押して、ファイルを選びます。

データのバックアップ

本体に保存したデータの万一の事故に備えて、大切なデータは外部のメディア(スマートメディアやUSB記憶装置)にバックアップとして保存することをおすすめします。

バックアップ対象のデータ

- 1 ソング*、スタイル、マルチパッド、レジストレーションメモリーバンク、ボイス
- 2 ミュージックファインダーのレコード、エフェクト**、MIDIテンプレート、システムファイル

* プロテクトがかかったソング(ソング名左上に「Prot. 1/Prot. 2」と表示されるソング)は、バックアップができません。ただし、ソング名左上に「Prot. 2」と表示されるソングは、ID付きのスマートメディアに移動(切りとり→貼り付け)できます(69ページ)。ソング名左上に「Prot. 1」と表示されるソングは、外部のメディアに移動できません。

** エフェクトに含まれるのは、下記のデータです。
 ・ミキサーの「EFFECT/EQ」画面で編集、保存したデータ
 ・(PSR-3000)ボーカルハーモニータイプを編集、保存したデータ

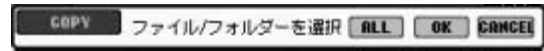
上記1と2では、バックアップの操作方法が異なります。

バックアップの操作

ソング、スタイル、マルチパッド、レジストレーションメモリーバンク、ボイスの場合

- 1 バックアップ先のメディア(スマートメディアやUSB記憶装置)を、楽器本体に挿入/接続します。
- 2 バックアップをとるファイルがある画面を開きます。
 ソングの場合：
 [SONG SELECT]ボタンを押します。
 スタイルの場合：
 STYLEボタンのひとつを押します。
 マルチパッドの場合：
 [MULTI PAD SELECT]ボタンを押します。
 レジストレーションメモリーバンクの場合：
 [REGIST. BANK]ボタンを押します。
 ボイスの場合：
 VOICEボタンのひとつを押します。
- 3 ^{タブ}TAB[◀][▶]ボタンを押して、「ユーザー」タブを選びます。

- 4 [3▼](コピー)ボタンを押して、ファイル/フォルダーをコピーします。
 画面下部に、コピーに関する画面が表示されます。



- 5 [6▼](ALL)ボタンを押して、画面に表示されているすべてのファイル/フォルダー(画面に現れていない別ページも含む)を選びます。
 ファイル/フォルダーの選択を解除するときは、もう一度[6▼](ALL OFF)ボタンを押します。
- 6 [7▼](OK)ボタンを押して、ファイル/フォルダーの選択を確定します。
 コピーを中止するときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。
- 7 ^{タブ}TAB[◀][▶]ボタンを押して、ファイル/フォルダーをコピーしたい場所(カード/USB)を選びます。
- 8 [4▼](貼り付け)ボタンを押して、コピーしたファイル/フォルダーを貼り付けます。

貼り付けできないというメッセージが表示されたら

コピーしたファイルの中に、プロテクトがかかったソング(ソング名左上に「Prot. 1/Prot. 2」と表示)が含まれています。プロテクトがかかったソングはコピーができません。ただし、「Prot. 2」と表示されるソングは、ID付きのスマートメディアに移動(切りとり→貼り付け)できます(68ページ)。

ミュージックファインダーのレコード、エフェクト、MIDIテンプレート、システムファイルの場合

- 1 バックアップ先のメディア(スマートメディアやUSB記憶装置)を、楽器本体に挿入/接続します。
- 2 設定画面を表示させます：
 [FUNCTION] → [] UTILITY →
 [◀][▶] SYSTEM RESET
- 3 [F]~[]ボタンを押して、設定を保存する画面を表示させます。
- 4 ^{タブ}TAB[◀][▶]ボタンを押して、設定を保存したい場所(カード/USB)を選びます。
- 5 バックアップ先のメディアに、設定を保存します(67ページ)。

クイックガイドの目次

いろいろな楽器音(ボイス)を使って演奏してみましょう	29ページ
ボイス(楽器音)を変えて弾いてみましょう	29ページ

ボイス名の上の表示について

内蔵のボイス名の上には、ボイスの特長が表示されます。

Live! (ライブ)	アコースティック楽器をステレオサンプリングで録音した、臨場感豊かなボイスです。
Cool! (クール)	エレクトリック楽器の特徴をとらえて録音し、大きなメモリーを使用したボイスです。
Sweet! (スイート)	アコースティック楽器の演奏テクニックを最大限に引き出した音を録音した、感情豊かなボイスです。
Drums (ドラムス)	いろいろな打楽器の音色が鍵盤に割り振られています。鍵盤でドラム演奏ができます。
SFX (エスエフエックス)	いろいろな効果音が鍵盤に割り振られています。鍵盤で効果音を鳴らすことができます。
Organ Flutes! (オルガンフルート)	ボイス編集で倍音の混ぜ具合をコントロールして、本格的なオルガン演奏が楽しめるボイスです。詳しくは99ページを参照してください。
Mega Voice (メガボイス) (PSR-3000)	<p>鍵盤演奏ではなくMIDIシーケンスデータ(スタイルなど)制作で使用されることを前提に作られたボイスです。PSR-3000では、ギターやベースの一部のボイスがメガボイスとして作られており、ボイス選択画面上でもアイコンで見分けがつくように表示されます。</p> <p>通常のボイスでは、鍵盤を弾いた強さ(ペロシティ)に適した音量/音質が、サウンドとして聞こえます。それに対してメガボイスでは、ペロシティ(鍵盤を弾く強さ)によって音量/音質が変わるだけでなく、選ばれているボイスの違う奏法のサウンドが呼び出されて鳴ります。</p> <p>たとえば、ギターのさまざまな奏法(オープンソフト、デッドノート、スライドなど)のサウンドを鳴らすために、従来の電子楽器では奏法ごとに違うボイスを呼び出すなどしていましたが、メガボイスではノート/ペロシティを指定することで、それらを呼び出せるわけです。</p> <p>このようなしくみのボイスですから、予期せぬサウンドを鳴らしてしまう可能性があり、鍵盤演奏には適していません。スタイルデータなど、頻繁にボイス変更をすることでデータが重くなることを避けたいMIDIシーケンスデータをステップ入力で作成する場合に使うと、たいへん有用です。</p>

メガボイスの互換性(PSR-3000)
メガボイスは、他のモデルとの互換性がありません。したがって、メガボイスを使ったスタイル/ソングデータを他のモデルで再生した場合は、PSR-3000で鳴っていたサウンドを再現できません。

いくつかのボイスを同時に鳴らす

PSR-3000/1500の鍵盤では、複数のボイスを重ねて鳴らしたり、左手鍵域と右手鍵域に分けて違うボイスを鳴らすといった、アコースティックの鍵盤楽器にはない、特殊な使い方ができます。

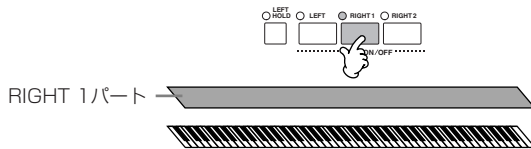
鍵盤パート(RIGHT 1、RIGHT 2、LEFT)について

ボイスには、RIGHT 1、RIGHT 2、LEFTの3つの鍵盤パートがあります。[PART ON/OFF](パートオン/オフ)ボタンでこの3つのパートを組み合わせて同時に鳴らすことにより、厚みのある演奏ができます。

鍵盤パートの組み合わせ

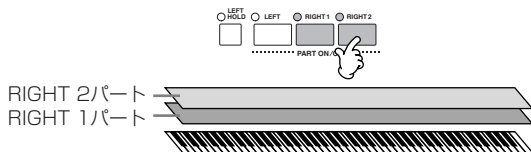
■ 1つのボイスを鳴らす(RIGHT 1パート)

全鍵域で同じボイスを鳴らします。通常のピアノ演奏などで使います。



■ 2つのボイスを重ねて鳴らす(RIGHT 1パート+RIGHT 2パート)

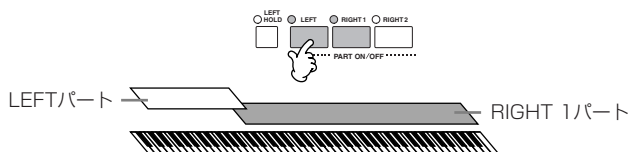
2つのボイスを重ねると、2つの音色でメロディをデュエットさせたり、同系統の音色を混ぜて厚みのある音を作り出したりすることができます。



RIGHT 2パートのボイスの選び方は、78ページを参照してください。

■ 鍵域を左右に分けて別々のボイスで弾く(RIGHT 1パート+LEFTパート)

右手と左手を違うボイスで弾くことができます。たとえば、左手でベース音色を、右手でピアノ音色を演奏できます。



LEFTパートのボイスの選び方は、80ページを参照してください。

各パートの音量バランスを調節する
音量バランスを調節する画面(40
ページ)で、各パートの音量バラン
スを調節します。

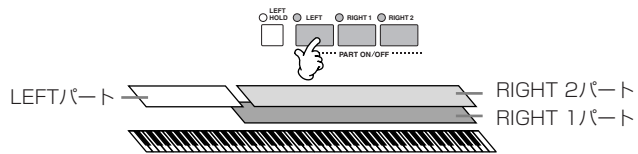
パート表示:

RIGHT 1(ライト1)..... 右手1
RIGHT 2(ライト2)..... 右手2
LEFT(レフト)..... 左手

左右の鍵域の境めを変える
105ページを参照してください。

■ 鍵域を左右に分けて別々のボイスで弾く+右の鍵域で2つのボイスを重ねて鳴らす
(RIGHT 1パート+RIGHT 2パート+LEFTパート)

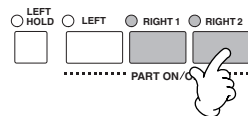
上記3つのパートを同時に鳴らすことにより、厚みのある演奏ができます。



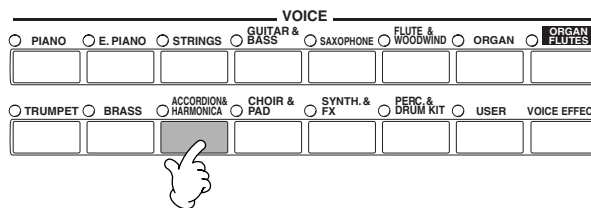
2つのボイスを重ねて鳴らす

2つのボイスを重ねるときは、RIGHT 1(ライト1)パートにRIGHT 2(ライト2)パートを重ねます。

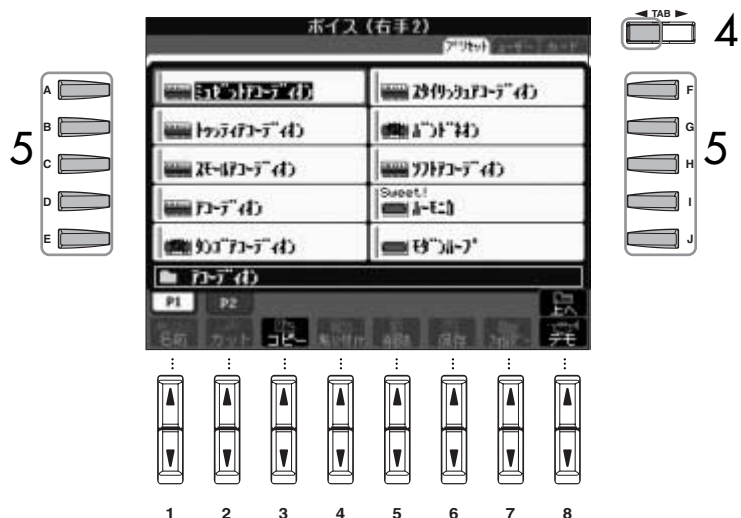
- 1 PART ON/OFF [RIGHT 1] ボタンがオンになっていることを確認します。
- 2 PART ON/OFF [RIGHT 2] ボタンを押して、RIGHT 2パートをオンにします。



- 3 ボイスボタンの1つを押してボイスカテゴリーを選ぶと、RIGHT 2パートのボイス選択画面が表示されます。



- 4 TAB [◀] ボタンを押して、「プリセット」タブを選びます。



- 5 [A]~[J] ボタンを押して、ボイスを選びます。

ボイスの設定／編集をする

選ばれたパートは、メイン画面のボイス表示が反転されます。

ボイスボタンだけでRIGHT 1、RIGHT 2パートのボイスを選ぶパネルのボイスボタンを使って、RIGHT 1パートとRIGHT 2パートのボイスをすばやく設定できます。ボイスボタンの1つを押しながら、別のボイスボタンを押すと、最初に押したボタンに対応したボイスがRIGHT 1パートに、あとに押したボタンに対応したボイスがRIGHT 2パートに設定されます。

6 鍵盤を弾いてみましょう。

7 ^{ライト}RIGHT 2パートをオフにするときは、もう一度^{パートオン/オフ}PART ON/OFF [^{ライト}RIGHT 2]ボタンを押します。

RIGHT 2パートをペダルでオン/オフする

RIGHT 2パートオン/オフの機能をペダルに割り当てれば、RIGHT 2パートをペダルでオン/オフできます(191ページ)。

両手で演奏中にRIGHT 2パートをオン/オフしたいときに便利です。

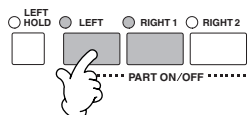
鍵域を左右に分けて別々のボイスで弾く

鍵域を左右に分けて別々の音色で弾くときは、RIGHT1(ライト)パートとLEFT(レフト)パートを同時に鳴らします。

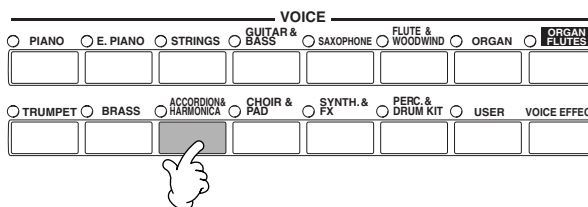
選ばれたパートは、メイン画面のボイス表示が反転されます。

1 パートオン/オフ ライト PART ON/OFF [RIGHT 1] ボタンがオンになっていることを確認します。

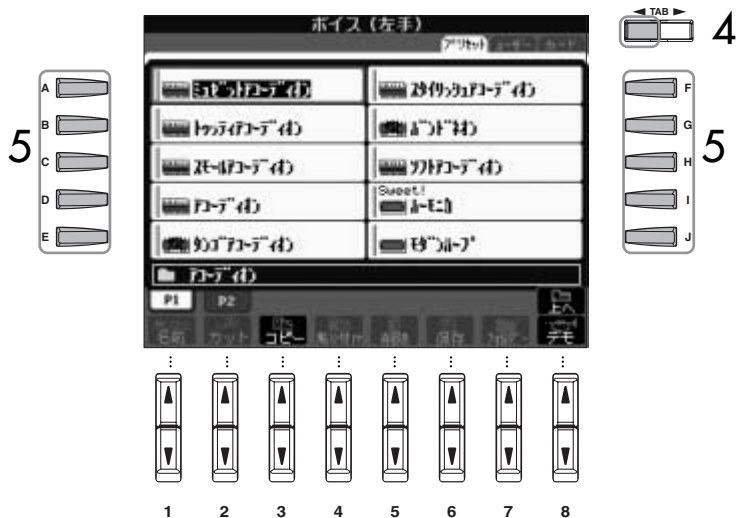
2 パートオン/オフ レフト PART ON/OFF [LEFT] ボタンを押して、レフト LEFTパートをオンにします。



3 ボイスボタンの1つを押してボイスカテゴリーを選ぶと、レフト LEFTパートのボイス選択画面が表示されます。



4 タブ TAB [◀] ボタンを押して、「プリセット」タブを選びます。



5 [A]～[J] ボタンを押して、ボイスを選びます。

6 鍵盤を弾いてみましょう。

7 レフト LEFTパートをオフにするときは、もう一度パートオン/オフ PART ON/OFF [レフト LEFT] ボタンを押します。

LEFTパートをペダルでオン/オフする
LEFTパートオン/オフの機能をペダルに割り当てれば、LEFTパートをペダルでオン/オフできます(191ページ)。両手で演奏中に左手パートをオン/オフしたいときに便利です。

左右の鍵域の境め(スプリットポイント)を変える
105ページを参照してください。

音の高さに関する設定

移調(トランスポーズ)する

鍵盤の音やソングを、半音単位で移調できます。

- ・ **演奏中に移調する**
[TRANSCOPE](トランスポーズ)ボタンを押して移調します。
- ・ **演奏前に移調しておく**
ミキサー画面で移調します。鍵盤演奏音(KBD)、ソング再生音(SONG)、PSR-3000/1500が発音するすべてのサウンド(MASTER)それぞれについて移調できます。
 - 1 設定画面を表示させます:
[MIXING CONSOLE]→TAB[◀][▶]TUNE
 - 2 [1▲▼]~[3▲▼]ボタンを押して、移調します。

鍵盤全体のピッチを微調整する

鍵盤全体のピッチを微調整(チューニング)します。合奏のときや、CDの再生に合わせて演奏するときなど、ほかの楽器やCDの再生音などと音の高さを正確に合わせることができます。

- 1 設定画面を表示させます:
[FUNCTION]→[A]MASTER TUNE/SCALE TUNE→TAB [◀]MASTER TUNE
- 2 [4▲▼]/[5▲▼]ボタンを押して、チューニングします。
基本設定(440.0Hz)に戻すには、4か5の[▲▼]ボタンを同時に押します。

ドラム/SFXキットボイスはチューニングできません。

Hz(ヘルツ)とは
音の高さ(1秒間に音波が何回振動するか)を示す単位です。

音律(調律法)を選ぶ

音律(調律法)を選びます。その曲が作られたときの音律で演奏することによって、当時の響きを味わえます。

- 1 設定画面を表示させます:
[FUNCTION]→[A]MASTER TUNE/SCALE TUNE→TAB [▶]SCALE TUNE
- 2 [6▲▼]/[7▲▼]ボタンを押して、音律を変えたいパートを選びます。
[8▲]ボタンを押して、チェックマークを入れます。
- 3 [A]/[B]ボタンを押して、音律(82ページ)を選びます。
音律の設定状況は、画面右上の鍵盤イラストに表示されます。

セントとは
半音を100等分した音程の単位で
す。(100セント=半音)

選んだ音律をワンタッチで呼び出し
たいときは
レジストレーションメモリーに登録
します。レジストレーション登録項
目の「SCALE」にチェックマークを
付けて登録しましょう(129ページ)。

4 必要に応じて、下記の操作をします。

- ・ ノート(鍵盤)ごとにチューニングする(TUNE)
 - 1 [3▲▼]ボタンを押して、ノートを選びます。
 - 2 [4▲▼]/[5▲▼]ボタンを押して、選んだノートを1セント単位でチューニングします。
- ・ 音律の基準となる音(ベース音)を変える(BASE NOTE)

[2▲▼]ボタンを押して、ベース音を選びます。
ベース音を変えると、音律の音程を保ったまま移調します。

内蔵の音律

EQUAL TEMPERAMENT (イコールテンペラメント=平均律)	1オクターブを12の間隔で等分した音律です。現在もっともポピュラーな、ピアノの調律法です。
PURE MAJOR (ピュアメジャー=純正律長調) PURE MINOR (ピュアマイナー=純正律短調)	自然倍音を基準とするため、主要3和音が美しく純粋に響くのが特長です。現在でも合唱のハーモニーなどにみられます。
PYTHAGOREAN (ピタゴリアン=ピタゴラス音律)	ギリシャ時代の哲学者ピタゴラスによって考えられた、5度音程だけの組み合わせからできた音律です。3度はうなりが生じますが5度と4度の音程が美しく、旋律の演奏に向いています。
MEAN-TONE (ミーントーン=中全音律)	ピタゴラス音律の3度のうなりをなくすために改良された音律です。16世紀後半から18世紀後半までにかけて広く普及し、ヘンデルも使用しました。
WERCKMEISTER (ヴェルクマイスター=ヴェルクマイスター音律) KIRNBERGER (キルンベルガー=キルンベルガー音律)	中全音律とピタゴラス音律を組み合わせた音律で、それぞれその組み合わせ方が異なります。転調により曲想が変化するのが特長です。バッハやベートーベン時代に使用され、現在でもその時代の曲をバースシコード(=チェンバロ)などで演奏するときにしばしば用いられます。
ARABIC(アラビック=アラブ音律) 1、2	アラブ音楽を演奏するときに使用される音律です。

各音律のチューニング (ベース音Cの例) (単位:セント)

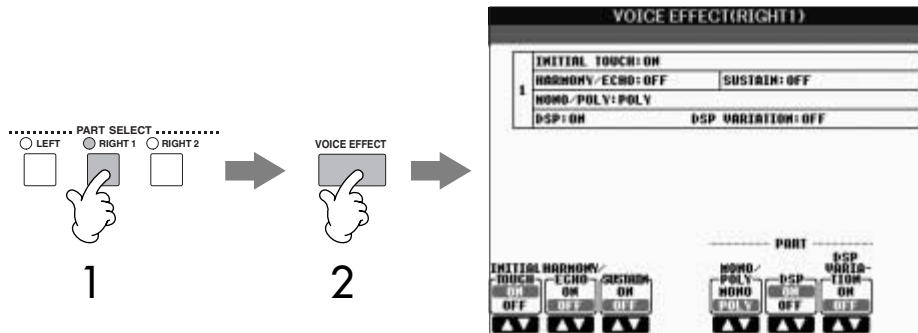
	C	C [♯]	D	E [♭]	E	F	F [♯]	G	A [♭]	A	B [♭]	B
EQUAL TEMPERAMENT (平均律)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PURE MAJOR (純正律長調)	0	-29.7	3.9	15.6	-14.1	-2.3	-9.4	2.3	-27.3	-15.6	18.0	-11.7
PURE MINOR (純正律短調)	0	33.6	3.9	15.6	-14.1	-2.3	31.3	2.3	14.1	-15.6	18.0	-11.7
PYTHAGOREAN (ピタゴラス音律)	0	14.1	3.9	-6.3	7.8	-2.3	11.7	2.3	15.6	6.3	-3.9	10.2
MEAN-TONE (中全音律)	0	-24.2	-7.0	10.2	-14.1	3.1	-20.3	-3.1	-27.3	-10.2	7.0	-17.2
WERCKMEISTER (ヴェルクマイスター音律)	0	-10.2	-7.8	-6.3	-10.2	-2.3	-11.7	-3.9	-7.8	-11.7	-3.9	-7.8
KIRNBERGER (キルンベルガー音律)	0	-10.2	-7.0	-6.3	-14.1	-2.3	-10.2	-3.1	-7.8	-10.2	-3.9	-11.7
ARABIC1 (アラブ音律1)	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50	0	0
ARABIC2 (アラブ音律2)	0	0	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50

* 画面では上記表の数値を四捨五入した値が表示されます。

ボイスにエフェクト(効果)をかける

PSR-3000/1500には、鍵盤での演奏音に深さや広がりをつけ表現の幅を広げる、いろいろな種類のエフェクトが用意されています。

- 1 ^{パートセレクト} PART SELECTボタンを押して、エフェクトをかける鍵盤パートを選びます。
- 2 ^{ボイスエフェクト} [VOICE EFFECT]ボタンを押して、設定画面を表示させます。



- 3 画面下の[▲▼]ボタンを押して、エフェクトをかけます。

エフェクトの種類

INITIAL TOUCH (イニシャルタッチ)	鍵盤のタッチレスポンスをオン/オフします。オフにすると、鍵盤を押さえる強弱にかかわらず、音量が一定になります。
HARMONY/ECHO (ハーモニー/エコー)	右手鍵域で弾いた演奏にハーモニーやエコーの効果を付けます(85ページ)。
SUSTAIN (サステイン)	鍵盤演奏(RIGHT1/2のみ)に余韻を付けます。余韻の長さは調節できます(98ページ)。
MONO/POLY (モノ/ポリ)	ボイスを、モノフォニック(単音)で発音させるかポリフォニック(複音)で発音させるか、切り替えます。MONO(モノ)に設定すると、管楽器などの単音発音楽器をよりリアルに演奏できます。 また(選んだボイスにもよりますが)、レガートに演奏したときにポルタメント効果が付きます。
DSP/DSP VARIATION (ディーエスピー/ディーエスピーバリエーション)	内蔵のデジタルエフェクトにより、音に臨場感や広がり感を付けることができます。たとえば、リバーブのようにコンサートホールで演奏しているような効果など、さまざまなエフェクトタイプが用意されています。 ・「DSP」では、現在選ばれている鍵盤パートのボイスに対してDSPをかけるかどうかを設定します。 ・「DSP VARIATION」では、DSPのバリエーションを切り替えます。バリエーションとは、たとえばロータリースピーカーエフェクトの回転スピード(速い/遅い)などのことです。

ハーモニー/エコーの種類(タイプ)を選ぶ

ハーモニー/エコーには、いろいろな種類(タイプ)があります。

- 1 上記「ボイスにエフェクトをかける」の手順2の画面で、「HARMONY/ECHO」をオンにします。
- 2 設定画面を表示させます:
[FUNCTION]→[F]HARMONY/ECHO

ハーモニー/エコーはペダルでオン/オフできます(191ページ)。

ポルタメントとは

高さの異なる複数の音をなめらかにピッチ変化させることです。ポルタメントのピッチ変化にかかる時間(ポルタメントタイム)は、ミキサー画面で調節できます(88ページ)。

DSPとは

デジタルシグナルプロセッサー(Digital Signal Processor)の略で、デジタル信号を加工してさまざまなエフェクトを作り出す専用マイクロプロセッサーのことです。

- 3 [1▲▼]～[3▲▼]ボタンを押して、ハーモニー /エコーのタイプ(85ページ)を選びます。
- 4 [4▲▼]～[8▲▼]ボタンを押して、ハーモニー /エコーの設定(86ページ)をします。
編集できる設定は、ハーモニー /エコーのタイプによって違います。

ハーモニー/エコーのタイプ

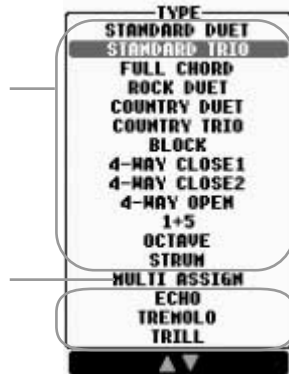
ハーモニー/エコータイプは、右手鍵域での演奏音にかかる効果の違いにより、以下のグループに分けられます。

ハーモニータイプ

コード鍵域でのコードに基づいて、右手鍵域での演奏音にハーモニーが付加されるタイプ(ただし、「1+5」「OCTAVE」はコード鍵域のコードとは関係なくハーモニーが付加される)

マルチアサイン

右手鍵域でのコード押鍵に特殊な効果を付けるタイプ

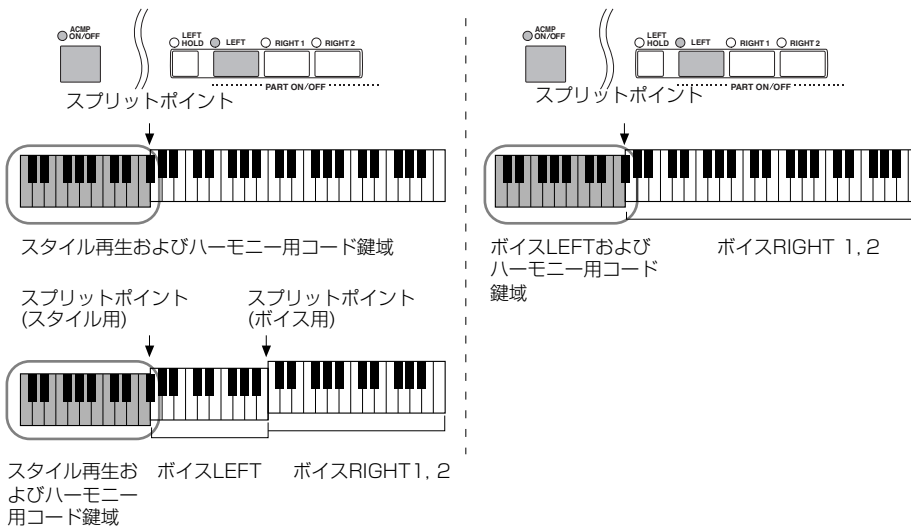


エコータイプ

設定されているテンポに従って、右手鍵域での演奏音に同じノートの連続発音が付加されるタイプ

● ハーモニータイプ

上記で選択したハーモニータイプ、および下図のハーモニー用コード検出域で押鍵されたコードに従って、右手鍵域での演奏音にハーモニーが付加されます。



ハーモニー用コード鍵域でコード音を鳴らさないようにする
[ACMP ON/OFF]をオン、[SYNC START](シンクロススタート)をオフにし、ストップアカンパニメント(106ページ)で「OFF」を選びます。

● マルチアサインタイプ

スタイルのオン/オフや左手パートのオン/オフに関係なく、右手鍵域でのコード押鍵の各音に対して個別の鍵盤パートボイスをアサインする(割り当てる)機能です。PART ON/OFFのRIGHT 1とRIGHT 2をオンにして使います。弾いた順番にボイスRIGHT 1、ボイスRIGHT 2がアサインされます。

● エコータイプ

スタイルのオン/オフや左手パートのオン/オフに関係なく、右手鍵域での演奏音にエコー/トレモロ/トリル音が付加されます。なお、トリル音は同時に複数の鍵盤を押したときだけ効果がかかり、最後に押した2つの音どうしでトリル再生をします。

ハーモニー / エコーの設定

VOLUME (ボリューム)	マルチアサイン以外のすべてのタイプに対して有効な設定です。付加されるハーモニー音や、エコー/トレモロ/トリル音の音量を決めます。
SPEED (スピード)	エコータイプに対してだけ有効な設定です。付加されるエコー/トレモロ/トリル音の再生スピードを、音符で決めます。
ASSIGN (アサイン)	マルチアサイン以外のすべてのタイプに対して有効な設定です。付加されるハーモニー音やエコー/トレモロ/トリル音を、鍵盤演奏のどのパートを使って発音させるかを決めます。
CHORD NOTE ONLY (コードノートオンリー)	ハーモニータイプに対して有効な設定です。オン(ON)に設定すると、左手鍵域で押鍵されたコードノートを右手鍵域で弾いたときだけ、右手鍵域での演奏音にハーモニーが付加されます。
TOUCH LIMIT (タッチリミット)	マルチアサイン以外のすべてのタイプに対して有効な設定です。右手鍵域での演奏音に、ハーモニーやエコー/トレモロ/トリル音を付加するために、最低限必要な音量(ペロシティ)を決める設定です。ここで設定したペロシティよりも強い音で弾いたときだけ、ハーモニーやエコー/トレモロ/トリル音が付加されます。

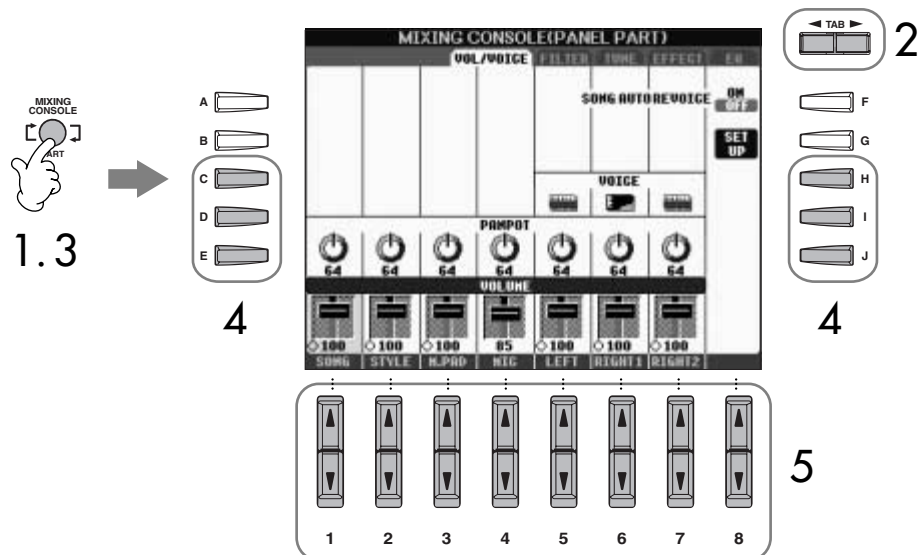
音量バランスや音色などを調節する (ミキサー)

ミキサーとは
複数の音声信号をまとめて、音声バランスやステレオ定位、エフェクトのかけ具合などを調節する装置です。

内蔵のミキサーを使って、鍵盤パート間やソング/スタイルチャンネルごとに、音量バランスを取ったり音色を調節したりできます。

基本操作

- 1 ミキシングコンソール [MIXING CONSOLE] ボタンを押して、ミキサー画面を表示させます。



- 2 タブ TAB [◀][▶] ボタンを押して、設定画面を表示させます。
設定できる内容については、「ミキサー画面で設定できる項目」(88ページ)を参照してください。

- 3 ^{ミキシングコンソール} [MIXING CONSOLE] ボタンを繰り返し押し、パートを選びます。ミキサー画面は、パート別に分かれています。パート名は、画面上部に表示されます。パートが切り替わる順番は、下記のとおりです。
全パート(PANEL PART)→スタイルパート(STYLE PART)→ソングチャンネル1~8(SONG CH 1~8)→ソングチャンネル9~16(SONG CH 9~16)
- 4 [A]~[J]ボタンを押して、設定項目を選びます。
- 5 [1▲▼]~[8▲▼]ボタンを押して、設定します。
- 6 設定を保存します。
- ・ PANEL PART(パネルパート)の設定
レジストレーションメモリーに登録します(129ページ)。
 - ・ STYLE PART(スタイルパート)の設定
スタイルデータとして保存します。
 - 1 [DIGITAL RECORDING](デジタルレコーディング)ボタンを押します。
 - 2 [B]ボタンを押して、スタイルクリエイター画面を表示させます。
 - 3 [EXIT](エグジット)ボタンを押して、「RECORD」画面を閉じます。
 - 4 [I](SAVE)ボタンを押して、保存の作業をする画面(スタイル選択画面)を表示させます。スタイル選択画面で保存します(67ページ)。
 - ・ SONG CH 1~8/9~16(ソングチャンネル1~8/9~16)の設定
ソングデータの一部として記憶(セットアップ)させてから、ソングを保存します。セットアップ画面(160ページ)を参照してください。

パートについて
下記参照してください。

すべてのパートの設定値を同じにする
(右記手順4で選んだ)項目ごとに、すべてのパートの設定値を同じ値にできます。
操作方法は、設定したい項目に対応する[A]~[J]ボタンを押しながら[1]~[8]ボタンを押します(または[DATA ENTRY](データエントリー)を回します)。

ミキサーのパートについて

PANEL PART(パネルパート)

鍵盤パートやマイク入力音(PSR-3000)、ソング、スタイル、マルチパッドの設定ができます。[BALANCE](バランス)ボタン(15ページ)を押したときに表示されるパートと同じです。

STYLE PART(スタイルパート)

スタイルパートは、8つのチャンネルで構成されています。ここでは、スタイルパートのチャンネルごとの設定ができます。8つのチャンネルは、[CHANNEL ON/OFF](チャンネルオン/オフ)ボタン(15ページ)を押して「スタイル」を表示させたときのチャンネルと同じです。

SONG CH 1~8/9~16(ソングチャンネル 1~8/9~16)

ソングは、16のチャンネルで構成されています。ここでは、ソングのチャンネルごとの設定ができます。16のチャンネルは、[CHANNEL ON/OFF](チャンネルオン/オフ)ボタン(15ページ)を押して「ソング」を表示させたときのチャンネルと同じです。

- ・スタイルのリズム1チャンネルには、オルガンフルートボイスを選ぶことができません。
- ・スタイルのリズム2チャンネルには、ドラムキットとSFXキットのボイスだけを選ぶことができます。
- ・ソングデータがGMモードのとき、ソングの10チャンネルはDrum Kit専用です。

ミキサー画面で設定できる項目

ミキサー画面(86ページ)の中で設定できる項目について説明します。

VOL/VOICE (ボリューム/ボイス)

SONG AUTO REVOICE (ソングオートリボイス)	89ページ
VOICE (ボイス)	鍵盤各パート(LEFT、RIGHT 1、2)、ソング各チャンネル(1~16)、スタイル各チャンネル(リズム1、2、ベース、コード1、2、パッド、フレーズ1、2)のボイスの変更(リボイス)ができます。スタイル各チャンネルに対しては、オルガンフルートボイス、ユーザーボイスを、ソング各チャンネルに対してはユーザーボイスを設定することができません。
PANPOT (パンポット)	各パート(チャンネル)の、音が鳴る位置(ステレオ定位)を設定します。
VOLUME (ボリューム)	各パート(チャンネル)の音量バランスを調節します。

FILTER (フィルター)

HARMONIC CONTENT (ハーモニックコンテンツ)	各パートで使われるボイスに対して、フィルターのレゾナンス効果(97ページ)を調節します。
BRIGHTNESS (ブライトネス)	各パートで使われるボイスに対して、フィルターのカットオフ周波数(97ページ)を調節して、音の明るさを決めます。

TUNE (チューン)

PORTAMENTO TIME (ポルタメントタイム)	ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤のピッチから次に弾いた鍵盤のピッチまでを、連続的に変化させる機能です。ここでは、ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなります。0の場合は効果がありません。ポルタメントタイムは、モノ(83ページ)に設定されている鍵盤パートに対して有効です。
PITCH BEND RANGE (ピッチベンドレンジ)	ペダルにピッチベンドやグライドを割り当てたときに(191ページ)ピッチがどれだけ変化するかを、半音単位で、鍵盤パートごとに設定できます。
OCTAVE (オクターブ)	鍵盤演奏でのオクターブを、鍵盤パートごとに設定できます。
TUNING (チューニング)	鍵盤演奏でのチューニングを、鍵盤演奏パートごとに変えることができます。
TRANSCOPE (トランスポーズ)	トランスポーズ設定を、PSR-3000/1500で鳴るサウンド全体(MASTER)、ソング再生音(SONG)、鍵盤演奏音(KEYBOARD)に対してそれぞれ設定できます。

EFFECT (エフェクト)

TYPE (タイプ)	エフェクトの種類(91ページ)を選びます。選んだエフェクトは、調節して保存もできます。
REVERB (リバーブ)	リバーブエフェクトの深さ(91ページ)を、パートごとに設定します。「REVERB」の表示の横には、リバーブタイプが表示されます。
CHORUS (コーラス)	コーラスエフェクトの深さ(91ページ)を、パートごとに設定します。
DSP	DSPエフェクトの深さを、パートごとに設定します。

- 7 [8▲](OK)ボタンを押して、確定します。
中止するときは、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。

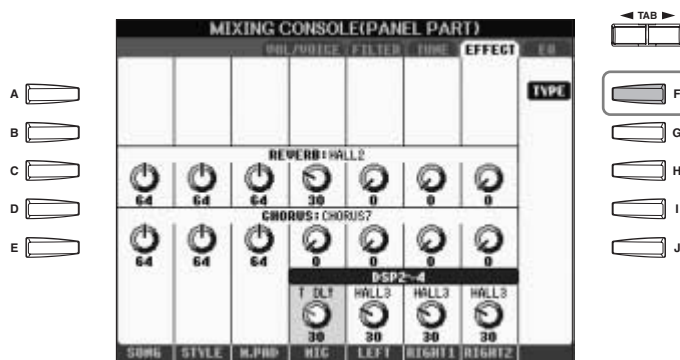
- 8 [VOL/VOICE]画面で[F]ボタンを押して、ソングオートリボイスをオンにします。

エフェクトタイプ

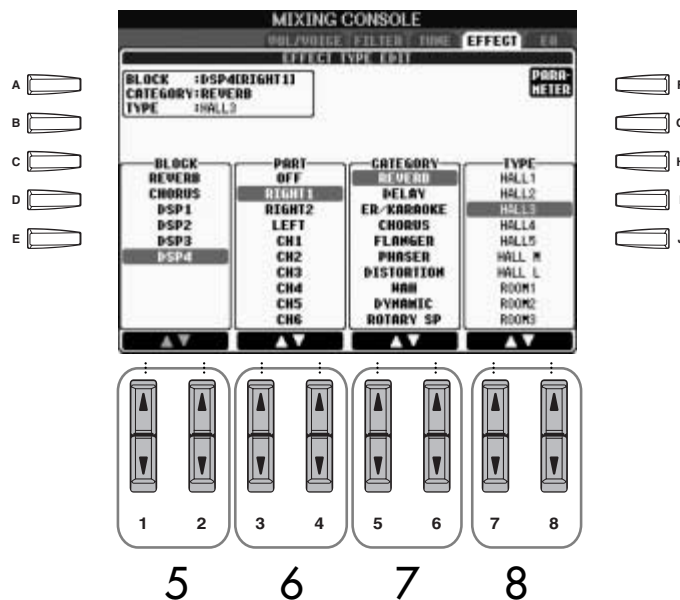
■ エフェクトタイプを選ぶ

- 1~3 86ページの基本操作と同じです。手順2では、「EFFECT」タブを選びます。

- 4 [F](TYPE)ボタンを押して、エフェクトタイプ選択画面を表示させます。



- 5 [1▲▼]/[2▲▼]ボタンを押して、エフェクトブロックを選びます。



DSPとは
デジタルシグナルプロセッサ (Digital Signal Processor)の略で、デジタル信号を加工してさまざまな効果(エフェクト)を作り出す専用マイクロプロセッサのことです。

エフェクトブロック	対象パート	エフェクトの特徴
REVERB (リバーブ)	全パート	コンサートホールやライブハウスで演奏しているような臨場感を得ることができます。
CHORUS (コーラス)	全パート	同時に複数のパートを演奏しているような厚みを得ることができます。
DSP1	スタイルパート ソングチャンネル1~16	リバーブとコーラスに加え、ディストーションのように音を歪ませる効果をはじめとするいろいろな効果をかけることができます。
DSP2 DSP3 DSP4	RIGHT 1(右手1) RIGHT 2(右手2) LEFT(左手) ソングチャンネル1~16 マイク入力音声	未使用のDSPが、後着優先で適切なパート(チャンネル)に割り当てられます。 *マイク入力音声(PSR-3000)は、DSP4ブロックでのみ有効です。

6 [3▲▼]/[4▲▼]ボタンを押して、エフェクトをかけるパートを選びます。

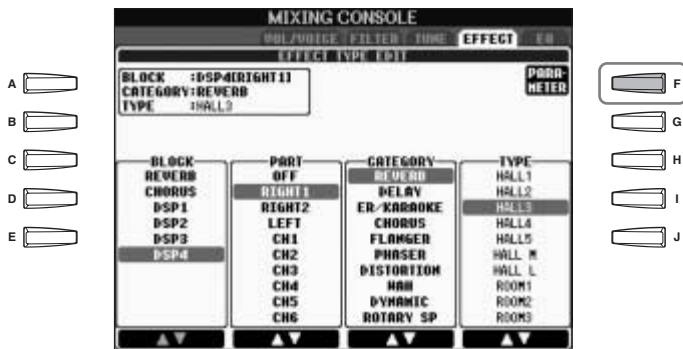
7 [5▲▼]/[6▲▼]ボタンを押して、エフェクトタイプのカテゴリを選びます。

8 [7▲▼]/[8▲▼]ボタンを押して、エフェクトタイプを選びます。

選んだエフェクトを調節する場合は、次の手順に進んでください。

■ 選んだエフェクトを調節/保存する

9 [F](PARAMETER)ボタンを押して、エフェクトタイプ調節画面を表示させます。



10 手順5で、DSP2~4を選んだ場合

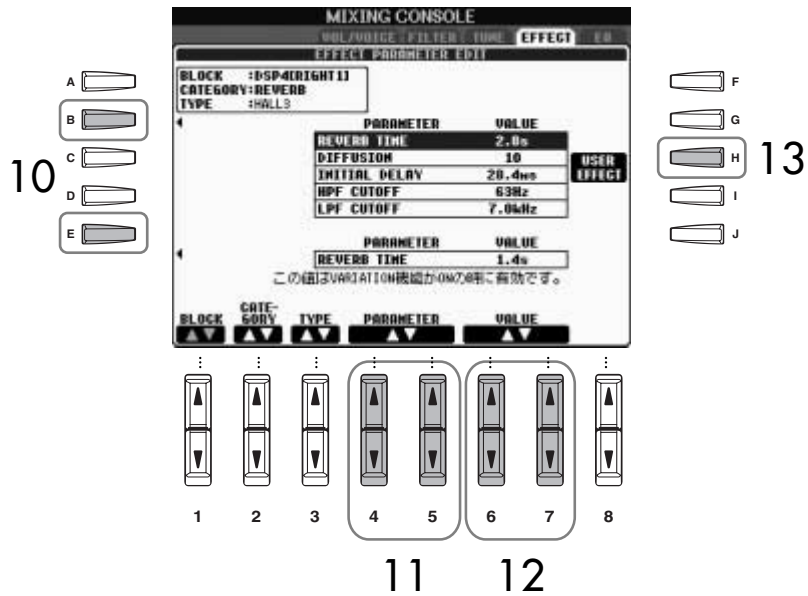
ボイス設定の「VARIATION(バリエーション)」オン/オフ(98ページ)それぞれについて、エフェクトタイプを調節できます。

バリエーションオフの場合のエフェクトタイプを選ぶには、[B]ボタンを押します。バリエーションオンの場合の項目を選ぶには、[E]ボタンを押します。

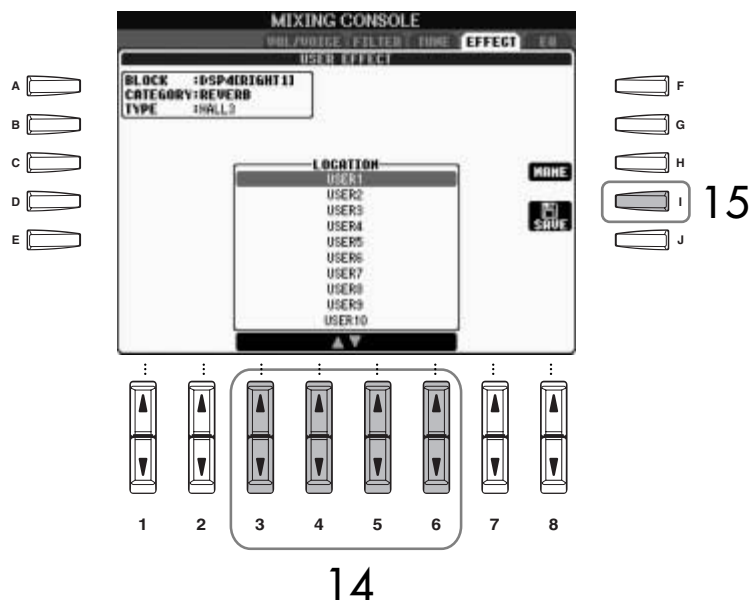
エフェクトブロック/エフェクトタイプのカテゴリ/エフェクトタイプを選び直す

[1▲▼]~[3▲▼]ボタンを押します。選んだ設定は、画面左上に表示されます。

エフェクトリターンレベルとはエフェクトの音量のことです。全パート一括で調節されます。



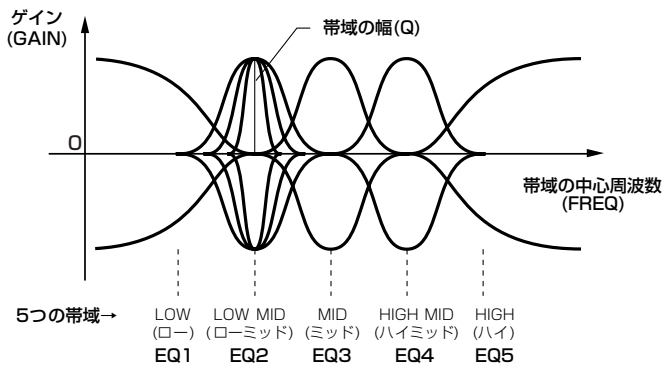
- 11 [4▲▼]/[5▲▼]ボタンを押して、調節したい項目を選びます。
ここで調節できる項目は、エフェクトタイプによって異なります
- 12 [6▲▼]/[7▲▼]ボタンを押して、手順11で選んだ項目の値を調節します。
手順5で、REVERB、CHORUS、DSP1を選んだ場合は、[8▲▼]ボタンを押してエフェクトリターンレベルを調節することもできます。
- 13 [H](USER EFFECT)ボタンを押して、エフェクトタイプ保存画面を表示させます。
- 14 [3▲▼]～[6▲▼]ボタンを押して、エフェクトタイプの保存先を選びます。
エフェクトブロックにより保存できる数が違います



- 15 [I](SAVE)ボタンを押して、保存します(67ページ)。
保存したエフェクトを呼び出すときは、手順8と同じ操作をします。エフェクトタイプの名前を変えるときは、[H](NAME)ボタンを押します。

イコライザー

イコライザー (EQ)とは、音をいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ/下げ(ブースト/カット)することで、サウンドを補正する装置のことです。通常、イコライザーはアンプやスピーカーから出力されるサウンドを、部屋の特性に合わせて音質補正するために使われます。たとえば、ステージや大きなスタジオなど、うなるようなサウンドの環境では、低周波数帯をカットしてすっきりとしたサウンドに変えることができます。また、部屋や閉じられた空間などで響きがなかったり、ランダムに音が跳ね返るような場所では、高周波数帯を持ち上げてはっきりしたサウンドを作ることができます。PSR-3000/1500は、高性能の5バンドデジタルイコライザー機能を搭載しており、ミキシングコンソールのEQ画面で内蔵の5タイプを選択できます。また、イコライザーの周波数帯域およびゲインを調節して、ユーザーマスターEQとして2種類保存できます。



■ イコライザータイプを選ぶ

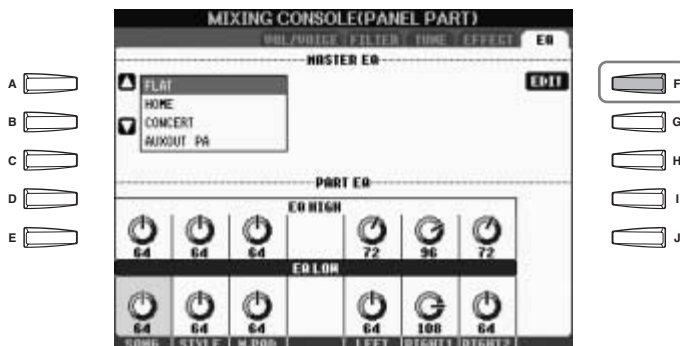
1~3 86ページの基本操作と同じです。手順2では、「EQ」タブを選びます。

4 [A]/[B]ボタンを押して、演奏する場所などに合ったイコライザータイプを選びます。

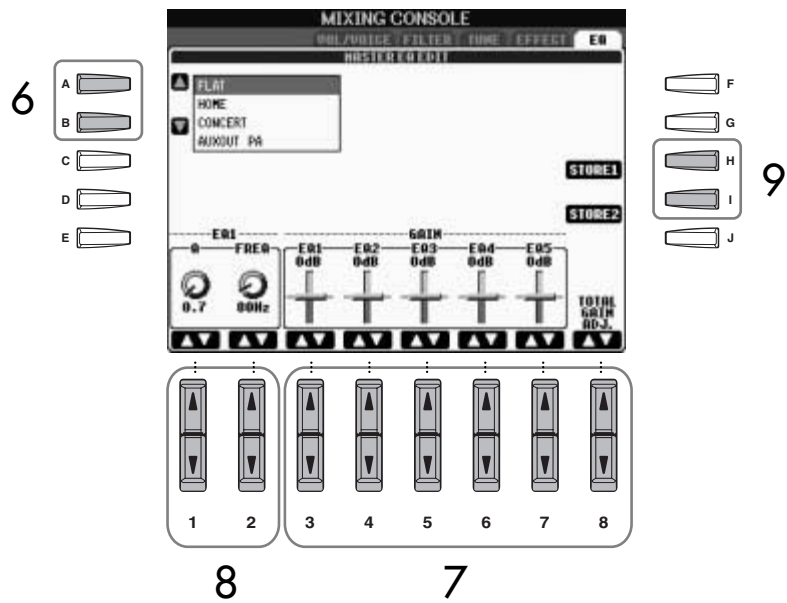
選んだイコライザーを調節する場合は、次の手順に進んでください。

■ 選んだイコライザーを編集/保存する

5 [F] (EDIT)ボタンを押して、編集画面を表示させます。



6 [A]/[B]ボタンを押して、イコライザータイプを選びます。



7 [3▲▼]~[7▲▼]ボタンを押して、各帯域でのゲインを調節します。
すべての帯域のゲインを同時に調節するには、[8▲▼]ボタンを押します。

8 手順7で選んだ帯域の幅/中心周波数を調節します。

・帯域の幅(Q)を調節する

[1▲▼]ボタンを押します。値を高くするほど、帯域の幅は狭くなります。

・帯域の中心周波数(FREQ)を調節する

[2▲▼]ボタンを押します。有効な中心周波数の幅は、帯域によって異なります。

9 [H]/[I](STORE1/2)ボタンを押して、編集したイコライザーを保存します(67ページ)。

2種類のイコライザーを保存できます。保存したイコライザーを呼び出すときは、手順6と同じ操作をします。

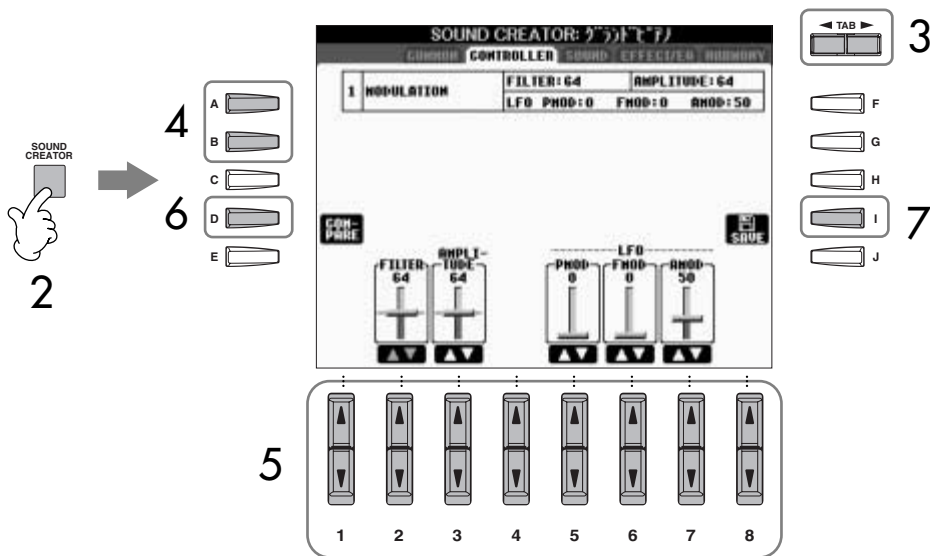
オリジナルのボイスを作る(ボイス編集)

ボイス編集の機能を使うと、既存のボイスを編集し、オリジナルのボイスを作れます。作ったボイスをユーザーボイスとして保存すれば、必要なときに呼び出して使えます。オルガンフルートボイスとそれ以外のボイスとは、編集方法が異なります。

オルガンフルートボイスを編集する
オルガンフルートボイスは、編集方法が異なります。オルガンフルートボイスの編集方法については、99ページを参照してください。

基本操作

- 1 基になるボイス(オルガンフルート以外のボイス)を選びます(29ページ)。
- 2 サウンドクリエーター [SOUND CREATOR] ボタンを押して、ボイス編集画面を表示させます。



- 3 タブ TAB [◀][▶] ボタンを押して、設定画面を表示させます。
設定できる内容については、「ボイス編集画面で設定できる項目」(96ページ)を参照してください。
- 4 必要に応じて[A]/[B] ボタンを押して、設定項目を選びます。
- 5 [1▲▼]～[8▲▼] ボタンを押して、ボイスを編集します。
- 6 [D](COMPARE) ボタンを押して、編集前のボイスと編集後のボイスを聞き比べます。
- 7 [I](SAVE) ボタンを押して、保存します(67ページ)。



ほかのボイスボタンを押すことにより、ここでの設定を保存せずにほかのボイスに切り替えられます。ここでの設定を保存しておきたい場合は、ほかのボイスに切り替える前に、必ずユーザーボイスとして保存してください。

選んだボイスによって、設定できる項目は異なります。

ポルタメントタイムとは
ポルタメントのピッチ変化にかかる時間のことです。ポルタメントとは、高さの異なる複数の音をなめらかにピッチ変化させることです。

ボイスの設定／編集をする

ボイス編集画面で設定できる項目

95ページ手順3の画面で設定できる項目は以下のとおりです。5種類の設定画面ごとに説明します。これらの項目はボイスセット(101ページ)に含まれ、ボイスを選ぶと自動的に設定されます。

COMMON(コモン)

VOLUME (ボリューム)	編集中のボイスの音量を設定します。
TOUCH SENSE (タッチセンス)	編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合の、タッチに対するペロシティ(音量/音質)の変化幅を設定します。値が小さいほど、微妙な強弱変化が付けやすくなります。64が標準タッチ、127では鍵盤を弾く強さに関係なくペロシティ(音量/音質)が一定となります。
PART OCTAVE (パートオクターブ)	編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合のピッチを、オクターブ単位でシフトします。LEFTでの設定値は、編集したボイスを左手パートで使う場合のオクターブシフト値です。R1/R2での設定値は、編集したボイスを右手1、2パートで使う場合のオクターブシフト値です。
MONO/POLY (モノ/ポリ)	編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合の、モノ/ポリ(83ページ)を設定します。
PORTAMENTO TIME (ポルタメントタイム)	上記で「モノ」に設定した場合のポルタメントタイムを設定します。

CONTROLLER(コントローラー)

1. MODULATION (モジュレーション)

モジュレーションホイールでは、鳴っているボイスのピッチ変調(ビブラート)だけでなく、下記項目に対して変調(ビブラート)をかけることができます。ここでは、編集したボイスを使って鍵盤演奏しているときにモジュレーションホイールを操作した場合の、各項目への効果のかかり具合が設定できます。

FILTER (フィルター)	フィルターカットオフ周波数をコントロールする場合の、効果の深さを設定します。フィルターについては、97ページを参照してください。
AMPLITUDE (アンプリチュード)	アンプリチュード(音量)をコントロールする場合の、効果の深さを設定します。
LFO PMOD (ピッチモジュレーション)	ピッチ変調をコントロールする場合の、効果の深さ(ピッチの変化幅)を設定します。
LFO FMOD (フィルターモジュレーション)	フィルター変調をコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定します。
LFO AMOD (アンプリチュードモジュレーション)	ボイスの音量変調をコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ)を設定します。

SOUND(サウンド)

● FILTER (フィルター)

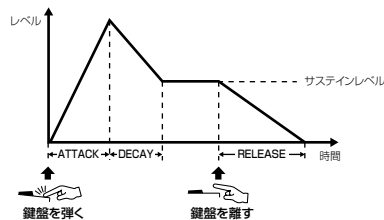
フィルターとは特定の周波数帯域だけを通過させ、他の周波数帯域の信号をカットすることによって音質を変化させる機能です。フィルターを使って、シンセサイザーのような電子的なサウンドを作り出すこともできます。

<p>BRIGHTNESS (ブライツネス)</p>	<p>フィルターのカットオフ周波数(どの周波数帯の信号以上をカットするか)を設定して、音の明るさを調整します。値を高くするほど、明るい音になります。</p>
<p>HARMONIC CONTENT (ハーモニックコンテンツ)</p>	<p>カットオフ周波数付近の音量を持ち上げる(レゾナンス)機能です。値を高くするほどレゾナンス効果が強くなり、音にクセを付けることができます。</p>

● EG (エンベロープジェネレーター)

EG (エンベロープジェネレーター)により、時間経過の中でどのように音量が変化していくかを設定できます。これにより、「音の立ち上がりや減衰が早い」(パーカッションなど)や、「余韻が長い」(ピアノなど)といった生楽器が持つさまざまな音の特性を作り出すことができます。

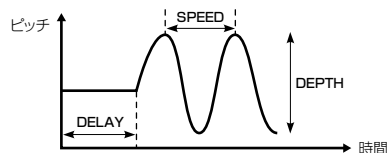
<p>ATTACK (アタック)</p>	<p>鍵盤を押さえたとき、0から最大の出力レベルに達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音の立ち上がりが早くなります。</p>
<p>DECAY (ディケイ)</p>	<p>最大の出力レベルから減衰してサステインレベル(鍵盤を押さえている間持続する一定のレベル)に達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音が速く減衰します。</p>
<p>RELEASE (リリース)</p>	<p>鍵盤を離れたあと、出力レベルが0に達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音が速く消えます。</p>



ビブラートとは
音程を周期的に変化させて、音の揺れを作る効果です。

● VIBRATO (ビブラート)

DEPTH (デプス)	ビブラート効果の深さを決定します。値を高くするほど、ビブラートが深くかかります。
SPEED (スピード)	ビブラートのスピードを設定します。
DELAY (ディレイ)	鍵盤を弾いてからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。値を高くするほど、ビブラートがかかるまでの時間が長くなります。



EFFECT(エフェクト)/EQ(イコライザー)

1. REVERB DEPTH (リバーブデプス)/CHORUS DEPTH (コーラスデプス)/DSP DEPTH (DSPデプス)

REVERB DEPTH (リバーブデプス)	リバーブ(91ページ)の深さ(かかり具合)を調節します。
CHORUS DEPTH (コーラスデプス)	コーラス(91ページ)の深さ(かかり具合)を調節します。
DSP DEPTH (DSPデプス)	DSP(91ページ)の深さ(かかり具合)を調節します。DSPエフェクトのタイプを選び直して編集する場合は、下記「DSP」画面で操作します。
DSP ON/OFF (DSPオン/オフ)	DSPをオン/オフします。
PANEL SUSTAIN (パネルサステイン)	VOICE EFFECT (ボイスエフェクト)画面でSUSTAIN (サステイン)をON (オン)に設定した場合の、サステインの長さを設定します。

2. DSP

DSP TYPE (DSPタイプ)	DSPエフェクトのタイプを選びます。CATEGORY(カテゴリー)を選んでからTYPE(タイプ)を選びます。
VARIATION (バリエーション)	各DSPエフェクトタイプには、2つのバリエーションがあります。ここでは、DSPエフェクトタイプのバリエーションを編集できます。 ON/OFF (オン/オフ) 初期設定では、2つのバリエーションのうち、ボイスに最適なバリエーションが割り当てられています(オフの状態)。オンを選ぶと、もう一方のバリエーションを割り当てることができます。オンにして割り当てたバリエーションは、下記「バリュー」で効果の深さも変えられます。 PARAMETER(パラメーター) DSPエフェクトタイプのバリエーション名が表示されます。 VALUE(バリュー) バリエーションがオンの場合の、効果の深さを設定します。

3. EQ(イコライザー)

EQ LOW(ロー)/HIGH(ハイ)	イコライザー (EQ)の周波数(FREQUENCY)やゲイン値(GAIN=増幅量)を決めます。
---------------------	---

HARMONY(ハーモニー)

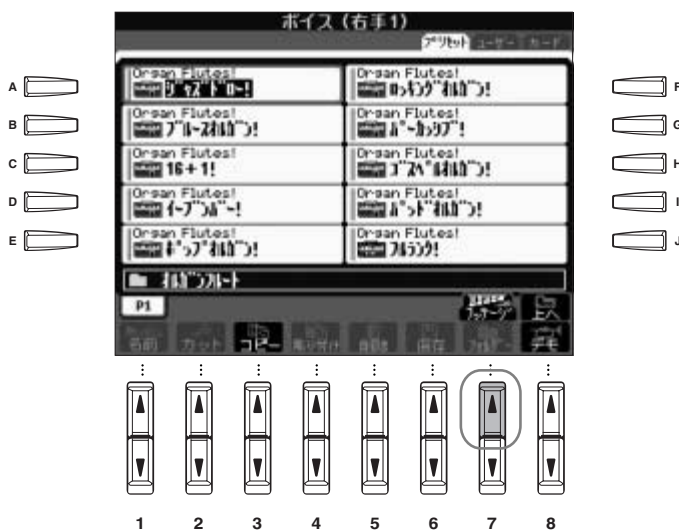
HARMONY/ECHO画面([FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO)と同じ設定ができます。83ページを参照してください。

オルガン音色を作る

[ORGAN FLUTES](オルガンフルート)ボタンで呼び出されるボイス選択画面では、さまざまなオルガンボイスを選べるだけでなく、ボイス編集機能を使って、オリジナルのオルガンサウンドを作り自由に演奏できます。伝統的なオルガンのように、複数のフルートフッテージ(音栓に相当するボリューム)のレベルを上げ下げして調節する方法をシミュレートしています。

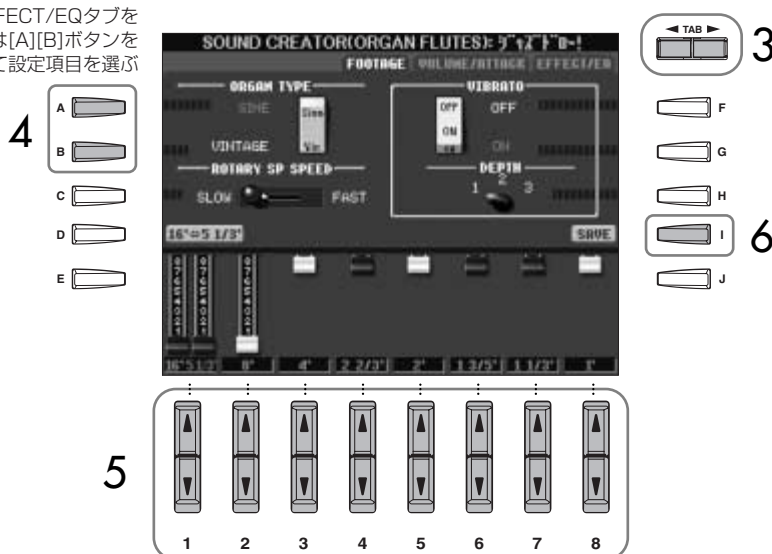
基本操作

- 1 基になるオルガンフルートボイスを選びます(29ページ)。
- 2 オルガンフルートボイス選択画面で[7▲](フッテージ)ボタンを押して、編集画面を表示させます。



- 3 ^{タブ}TAB [◀][▶]ボタンを押して、設定画面を表示させます。
設定できる内容については、「オルガンフルートボイス編集画面で設定できる項目」(100ページ)を参照してください。

EFFECT/EQタブを
選んだ場合は[A][B]ボタンを
押して設定項目を選ぶ





ほかのボイスボタンを押すことにより、ここでの設定を保存せずにほかのボイスに切り替えられます。ここでの設定を保存しておきたい場合は、ほかのボイスに切り替える前に、必ずユーザーボイスとして保存してください。

- 4 手順3で「EFFECT/EQ」タブを選んだ場合は、[A]/[B]ボタンを押して、設定項目を選びます。
- 5 [A]～[D]/[F]～[H]/[1▲▼]～[8▲▼]ボタンを押して、ボイスを編集します。
- 6 [I] (SAVE) ボタンを押して、保存します(67ページ)。

オルガンフルートボイス編集画面で設定できる項目

99ページ手順3の画面で設定できる項目は以下のとおりです。3種類の設定画面ごとに説明します。これらの項目はボイスセット(101ページ)に含まれ、ボイスを選ぶと自動的に設定されます。

FOOTAGE(フッタージ)、VOLUME/ATTACK(ボリューム/アタック)共通

ORGAN TYPE (オルガンタイプ)	オルガン音色作成の基になる音色のタイプを、SINE (サイン波)か VINTAGE (ビンテージ)の中から選びます。
ROTARY SP SPEED (ロータリースピーカースピード)	DSPタイプ(98ページの「EFFECT/EQ」のDSPタイプ参照)として「Rotary SP(ロータリースピーカー)」が選択され、ボイスエフェクト「DSP」(98ページ)がオンになっている場合、ロータリースピーカーの速度を切り替えることができます。ボイスエフェクト「DSP VARIATION」(83ページ)と同じ効果があります。
VIBRATO ON/OFF (ビブラートオン/オフ)	オルガンフルートボイスに対するビブラート効果をオン/オフします。
VIBRATO DEPTH (ビブラートデプス)	ビブラートの深さを調節します。ボタンを押すたびに、1、2、3の順番で深さが切り替わります。

FOOTAGE(フッタージ)

16'←→5 1/3'	フッタージ「16'」と「5 1/3'」を[D]ボタンで切り替えます。
16'～1' (フッタージ)	フッタージの設定により、オルガンフルートの基本音色が決まります。パイプが長いほど、ピッチが低くなります。「16'」は最も低いピッチ成分を決定し、「1'」は最も高いピッチ成分を決定します。設定値が高いほど、対応するフッタージの音量が大きくなります。さまざまな音量のフッタージを組み合わせて、独特なオルガンサウンドを作り出すことができます。

フッタージとは

異なる長さのパイプによって音作りが行なわれる伝統的なパイプオルガンの音作りを参考に付けられた用語です。

VOLUME/ATTACK(ボリューム/アタック)

VOL (ボリューム)	オルガンフルート全体の音量を調節します。バー表示が長いほど音量が大きくなります。
RESP (レスポンス)	音のアタックとリリース(97ページ)との両方を調節します。フッターコントロールに対して、音の鳴り始めの増減部分の反応時間を調節します。値を高くするほど音の反応が遅くなります。
VIBRATO SPEED (ビブラートスピード)	Vibrato On/OffとVibrato Depth(上記参照)によってコントロールされるビブラート効果の、スピードを決定します。
MODE (モード)	FIRST(ファースト)とEACH(イーチ)を切り替えます。ファーストモードでは、同時に複数の音を弾いても、最初に弾いた音だけにアタックが付きます。最初の音を鳴らしたまま次の音を弾いても、それ以降に弾かれた音にはアタックが付きません。イーチモードでは、すべての音それぞれにアタックが付きます。
4', 2 2/3', 2'	対応したフッターのアタック音の音量を増減します。バー表示が長いほど、アタックの量が大きくなります。
LENG (レンジ)	アタック音の長さを決めます。バー表示が長いほど、減衰する時間が長くなります。

EFFECT(エフェクト)/EQ(イコライザー)

ボイス編集の「EFFECT/EQ」画面と同じです(98ページ)。

ボイスに含まれる設定を呼び出さない (ボイスセット)

ボイスには、そのボイスに合ったさまざまな設定(ボイス編集機能<99ページ>での設定と同じ)が含まれます。これらの設定はボイスを選んだときに自動的に呼び出されるようになっていますが、オフにすることによって呼び出さないようにできます。

たとえば、どのボイスでも同じハーモニー(83ページ)をかけたいときは、下記の画面で「HARMONY/ECHO」をオフにします。

設定は、鍵盤パートごとに行ないます。

1 設定画面を表示させます：

[FUNCTION]→[E]REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET→
TAB [▶]VOICE SET

2 [A]/[B]ボタンを押して、鍵盤パートを選びます。

3 [4▲▼]～[7▲▼]ボタンを押して、設定をオン/オフします。

ここでオン/オフする設定については、別冊の「データリスト(パラメーター一覧)」を参照してください。

クイックガイドの目次

スタイルを使って「メリーさんのひつじ」を演奏してみましょう.....	45ページ
スタイル再生に変化を付ける.....	47ページ
コードの押さえ方を確かめる.....	49ページ
選んだスタイルに最適なボイスなどを呼び出す (ワンタッチセッティング=OTS).....	50ページ

スタイル名の上の表示

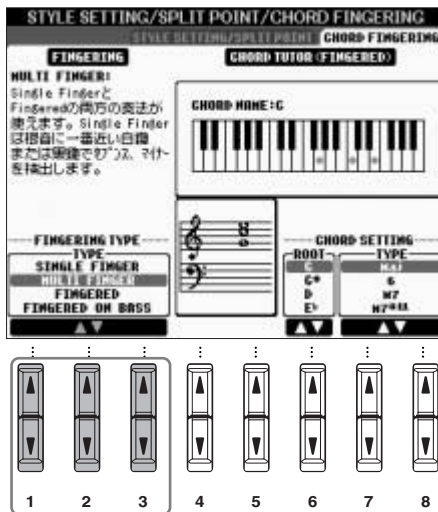
内蔵のスタイル名の上には、スタイルの特長が表示されます。

Pro (プロ)	あなたが指定したとおりのコードが鳴るスタイルです。複雑なテンションコードを曲中で指定しても音楽的なハーモニーをくずすことなくスタイルが鳴りますので、幅広いアレンジをお楽しみいただけます。
Session (セッション)	メインセクションに、スタイル独特のテンションノートやコード変化を伴う伴奏リフなどが加えられ、よりリアルで派手な伴奏となっています。ただし、メジャーコードを弾いただけでセブンスの音が伴奏に混ざる、オンベースコードに正確に反応しない場合があるなど、曲によっては適切な伴奏が鳴らないことがあります。特定カテゴリーの曲で、パンチのある演奏を楽しむことができます。

コードの押さえ方(フィンガリング)を選ぶ

コードは、コード鍵域で押さえる鍵盤によって決まります。コードには7種類の押さえ方があります。

- 1 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[C]STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING
→TAB[▶]CHORD FINGERING
- 2 [1▲▼]~[3▲▼]ボタンを押して、コードの押さえ方を選びます。



SINGLE FINGER (シングルフィンガー)	<p>1～3本の指で簡単にコードを指定できる方法で、スタイル再生に対してだけ有効です。</p> <p>C  ◆メジャー (M) コード ルートキーを押さえてください。</p> <p>Cm  ◆マイナー (m) コード ルートキーと、ルートキーより左側の黒鍵を同時に押さえてください。</p> <p>C7  ◆セブンス (7) コード ルートキーと、ルートキーより左側の白鍵を同時に押さえてください。</p> <p>Cm7  ◆マイナーセブンス (m7) コード ルートキーと、ルートキーより左側の黒鍵と白鍵を同時に押さえてください。</p>
MULTI FINGER (マルチフィンガー)	「シングルフィンガー」の押鍵ルールと「フィンガード」の押鍵ルールの両方が使えます。
FINGERED (フィンガード)	コードを構成する音をそのまま押すことによって、コードを指定する方法です。詳細は別冊データリストをご覧ください。コードチューナー機能(49ページ)で調べることができます。
FINGERED ON BASS (フィンガードオンベース)	フィンガードで認識されるコードに加え、オンベースコード(押さえたコード音の中で一番低い音がベース音になります)も認識しますので、より高度なコード進行を利用した演奏が可能になります。
FULL KEYBOARD (フルキーボード)	左手/右手鍵域に関係なく、全鍵域での押鍵をもとにコードを検出します。同時に全鍵域で通常どおり鍵盤演奏も行なえます。
AI FINGERED (AIフィンガード)	基本的にはフィンガードと同じですが、鍵盤を2音以下しか押さえずとも、1つ前に弾いたコードなどをもとに適切なコードを推定します。
AI FULL KEYBOARD (AIフルキーボード)	基本的にはフルキーボードと似ていますが、鍵盤を2音以下しか押さえずとも、1つ前に再生されたコードなどをもとに適切なコードを推定します。ただし、9thと11thと13thは認識されません。スタイル再生に対してだけ有効です。

AIとは
 Artificial Intelligence (人工知能)の略語です。

リズムだけを鳴らす

リズムは、スタイルの一部です。リズムに合わせてメロディを弾いてみましょう。スタイルごとに違うリズムを鳴らすことができます。

- 1 スタイルを選びます(46ページ)。
- 2 [ACMP ON/OFF]ボタンを押して、ACMP(伴奏)をオフにします。
- 3 スタイルコントロール スタート/ストップ **STYLE CONTROL [START/STOP]**ボタンを押して、リズムを鳴らします。

リズムをシンクロスタートさせる
 [SYNC START]ボタンをオンにすると、コード鍵域を弾くと同時にリズムをスタートできます。リズムに合わせて、右手でメロディを弾きません。

4 ^{スタイルコントロール} ^{スタート/ストップ} STYLE CONTROL [START/STOP] ボタンを押して、リズムをストップします。

スタイルをチャンネルごとにオン/オフする

スタイルは、RHY1(リズム1)~PHR2(フレーズ2)の8つのチャンネルで構成されています。スタイルを再生させながら各チャンネルをオン/オフして、スタイルの雰囲気を変えてみましょう。

- 1 ^{チャンネルオン/オフ} [CHANNEL ON/OFF] ボタンを押して、スタイルチャンネルをオン/オフする画面を表示させます。
「スタイル」タブが選ばれていないときは、もう一度[CHANNEL ON/OFF] ボタンを押します。



- 2 [1▼]~[8▼]ボタンを押して、各チャンネルをオン/オフします。
1チャンネルだけ再生するときには、再生したいチャンネルのボタンを押し続けて「SOLO(ソロ)」にします。ソロを解除するには、もう一度ソロチャンネルのボタンを押します。

フリーテンポで(スタイルを再生せずに)コード音を鳴らす

[ACMP ON/OFF]をオン、[SYNC START](シンクロスタート)をオフにすると、スタイルを再生せずにコード音を鳴らせます。たとえば、フィンガリングで「MULTI FINGER (マルチフィンガー)」を選んでいれば(103ページ)、指1本でコード鍵域を押さえてコード音を鳴らしながら、ご自分のペースで演奏できます。

フェードイン/アウトにかかる時間を決める

フェードイン/アウト(47ページ)にかかる時間を設定します。

- 1 設定画面を表示させます。
[FUNCTION]→[UTILITY]→TAB[◀]CONFIG1→[A]FADE IN/OUT/HOLD TIME
- 2 [3▲▼]~[5▲▼]ボタンを押して、フェードイン/アウトに関する設定をします。

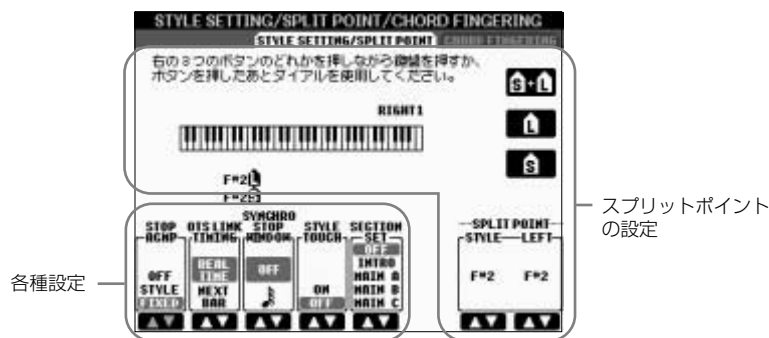
FADE IN TIME (フェードインタイム)	フェードインで、音量が上がりきるまでの時間を決めます。
FADE OUT TIME (フェードアウトタイム)	フェードアウトで、音量が下がりきるまでの時間を決めます。
FADE OUT HOLD TIME (フェードアウトホールドタイム)	フェードアウトをしたあと、音量が下がりきった状態を維持する時間を決めます。

スタイル再生に関する設定

ここでは、スタイル再生に関するさまざまな設定方法を説明します。

下図の手順で呼び出される画面上で、スプリットポイントやスタイル再生に関する各種設定が行なえます。

- 1 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[C]STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING
→TAB[◀]STYLE SETTING/SPLIT POINT
- 2 [F]～[H]ボタンを押してスプリットポイントの設定(下記参照)を、[1▲▼]～
[5▲▼]ボタンを押して各種設定(106ページ)をします。



・ スプリットポイント(SPLIT POINT)

鍵盤の機能を左右で分割するポイントを、スプリットポイントといい、鍵盤位置(ノートネーム)で指定します。

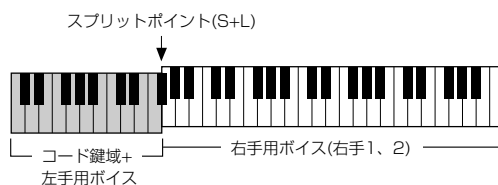
スプリットポイントには、下記2種類があります。

- ・ ボイス演奏用の鍵域と、自動伴奏(スタイル再生機能)用のコード鍵域とのスプリットポイント(S)
- ・ 右手用ボイス(右手1、2)の鍵域と左手用ボイスの鍵域とのスプリットポイント(L)

この2つは初期設定では同じ鍵盤位置(ノートネーム)になっていますが、違う位置に設定することも可能です。

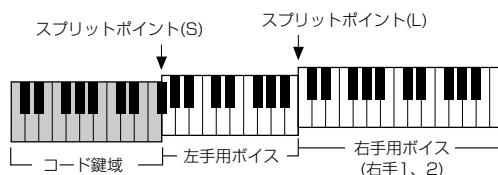
スプリットポイント(S)とスプリットポイント(L)を同じ位置に設定する方法

[F](S+L)ボタンを押してから[DATA ENTRY] (データエントリー) ダイアルを回します。



スプリットポイント(S)、スプリットポイント(L)を個別に設定する方法

[H](S)ボタンまたは[G](L)ボタンを押してから[DATA ENTRY]ダイアルを回します。



スプリットポイント(L)はスプリットポイント(S)より下の位置には設定できません。

スプリットポイントをノートネームで指定する

[7▲▼]/[8▲▼](SPLIT POINT)ボタンを押します。「STYLE」でボイスとコード鍵域とのスプリットポイント、「LEFT」で左右ボイスのスプリットポイントを指定できます。

ソング録音したときに録音されるデータ
 「OFF」や「FIXED」に設定した場合はコード情報だけが録音され、「STYLE」に設定した場合はコード情報とボイスが録音されます。

スタイルの設定／制作をする

・ **ストップアカンパニメント(STOP ACMP)**

[ACMP ON/OFF]がオン、[SYNC START](シンクロスタート)がオフで、スタイルを再生させていない状態をいいます。この状態で左手コード鍵域でコードを押さえると、押さえたコードのルート/タイプがメイン画面に表示され、PSR-3000/1500にコードとして認識されます。

105ページの画面では、ストップアカンパニメントの状態です。左手コード鍵域を押さえたときに、コード音(スタイルのパッドとベースチャンネル)をどのように鳴らすかを決めます。

OFF(オフ)..... ストップアカンパニメントの状態です。左手コード鍵域を押さえてもコード音は鳴りません。

STYLE(スタイル)..... ストップアカンパニメントの状態です。左手コード鍵域を押さえると、選択されているスタイルに含まれるボイスで、コード音が鳴ります。

FIXED(フィックスド)..... ストップアカンパニメントの状態です。左手コード鍵域を押さえると、選択されているスタイルに関係なく同じボイスでコード音が鳴ります。

・ **OTSリンクタイミング(OTS LINK TIMING)**

OTSリンク(50ページ)をオンにしている場合で、スタイル再生中にメイン[A]~[D]を切り替えたときの、OTS(ワンタッチセッティング)が実際に呼び出されるタイミングを決めます。

REAL TIME(リアルタイム)..... MAIN VARIATION(メインバリエーション)[A]~[D]ボタンを押した時点でOTSが呼び出されます。

NEXT BAR(ネクストバー)..... MAIN VARIATION(メインバリエーション)[A]~[D]ボタンを押してから、スタイルが次の小節にさしかかった時点でOTSが呼び出されます。

・ **シンクロストップウィンドウ(SYNCHRO STOP WINDOW)**

シンクロストップがオンに設定されていても、ある指定した時間より長くコード鍵域を押し続けた場合は、シンクロストップを機能させなくすることができます。ここでOFF(オフ)以外の値(音符)を設定した場合、音符に該当する時間より長くコード鍵域を押さえ続けると、コード鍵域から指を離してもシンクロストップは機能せず、スタイルは再生を続けます。

・ **スタイルタッチ(STYLE TOUCH)**

コード鍵域での鍵盤にタッチレスポンスを付けることができます。オンに設定すると、コード鍵域を押した強さで自動伴奏(スタイル再生)の音量を変えることができます。

・ **セクションセット(SECTION SET)**

スタイル再生がストップしている状態でスタイルを変更したときの、選択されるセクション(イントロやメインなど)を決めます。OFF(オフ)に設定している場合は、スタイルを変更してもセクションは切り替わりません。

スタイルによっては、メインA~Dのいずれかのデータが存在しない場合もあります。その場合は、最も近いセクションに切り替わります。たとえば、メインDに設定した状態でメインDのみデータが無いスタイルに変更した場合、セクションはメインCが選択されます。

スタイルの音量バランスや音色などを調節する（ミキサー）

スタイルに含まれるボイスについて「ミキサー画面で設定できる項目」（88ページ）の設定ができます。操作は、「音量バランスや音色などを調節する(ミキサー)」（86ページ）の基本操作の手順3で「STYLE PART」を表示させ、手順に従います。

ミュージックファインダーの便利な使い方

ミュージックファインダーとは、弾きたいソングに合ったパネル設定(ボイスやスタイルなど)を呼び出す機能です(52ページ)。

ミュージックファインダーのレコードは、検索や編集ができます。

レコードを検索する

ミュージックファインダーの検索機能を使って、曲名やキーワードからレコードを探ることができます。検索したレコードは、「FAVORITE(フェーバリット=お気に入り)」画面(108ページ)に追加できます。

- 1 ^{ミュージックファインダー} [MUSIC FINDER] ボタンを押して、ミュージックファインダー画面を表示させます。
- 2 ^{タブ} TAB[◀] ボタンを押して、「ALL」を選びます。
「ALL」は、内蔵の全レコードが入っているページです。
- 3 [I](SEARCH 1) ボタンを押して、検索画面を表示させます。



- 4 検索の条件を入力します。



入力した条件を消去する
曲名/キーワード/スタイル名を消去するときは、[F]/[G]/[H](CLEAR) ボタンを押します。

複数のキーワードを入力する
 複数のキーワードを入力するには、
 カンマ(,)で区切って入力します。

スタイルの設定／制作をする

・ 曲名/キーワードで検索する

- 1 [A] (MUSIC=曲名)/[B] (KEYWORD=キーワード) ボタンを押して、文字入力画面を表示させます。
- 2 曲名/キーワードを入力します(71ページ)。

・ スタイル名で検索する

- 1 [C] (STYLE=スタイル名) ボタンを押して、スタイル選択画面を表示させます。
- 2 [A]～[J] ボタンを押して、スタイルを選びます。
- 3 [EXIT] (エグジット) ボタンを押して、検索画面に戻ります。

・ その他の条件を追加する

曲名/キーワード/スタイル名に加えて、下記の条件を追加できます。

- 拍子(BEAT)..... [D] ボタンを押して、演奏で使いたい拍子を選びます。ANY(エニー)を選ぶと、すべての拍子が検索の対象になります。
- 検索対象ページ(SEARCH AREA) [E] ボタンを押して、検索対象ページ(ミュージックファインダー画面上部のタブに対応しています)を選びます。
- テンポ(TEMPO) [1▲▼]/[2▲▼] ボタンを押して、演奏で使いたいテンポの範囲を設定します。
- 音楽ジャンル(GENRE) [5▲▼]/[6▲▼] ボタンを押して、音楽ジャンルを選びます。

5

- [8▲] (START SEARCH) ボタンを押して、検索をスタートします。
 検索をスタートすると自動的にSEARCH 1画面に切り替わり、検索結果が表示されます。検索を中止するときは、[8▼] (CANCEL) ボタンを押します。

絞り込み検索をする

上記の検索結果からさらに絞り込んで検索したい場合や、別の音楽ジャンルを検索したい場合は、ミュージックファインダー画面で[J] (SEARCH 2) ボタンを押して検索します。検索した結果は「SEARCH 2」画面に表示されます。

お気に入りのレコードを簡単に呼び出す

たくさんのレコードの中からサーチ機能などを使って探し出したレコードを、「FAVORITE(フェーバリット=お気に入り)」画面に入れておくことで、あとからすぐに呼び出すことができます。

1

- ミュージックファインダー画面で、お気に入りのレコードを選びます。

- 2 [H] (ADD TO FAVORITE) ボタンを押して、お気に入りのレコードを「FAVORITE」画面に追加します。



- 3 ^{タブ}TAB [◀] [▶] ボタンを押して「FAVORITE」画面を表示させ、レコードが追加されたかどうか確認します。

お気に入りのレコードを「FAVORITE」画面から削除する

- 1 「FAVORITE」画面で削除したいレコードを選びます。
- 2 [H] (DELETE FROM FAVORITE) ボタンを押します。

レコードを編集する

現在選ばれているレコードを編集して、新しいレコードを作ることができます。新しく追加作成されたレコードは楽器本体のメモリーに自動的に保存されます。

- 1 ミュージックファインダー画面で、編集元のレコードを選びます。
- 2 [8▲▼] (RECORD EDIT) ボタンを押して、編集画面を表示させます。



- 3 レコードを編集します。



内蔵のレコードも、変更/削除できません。内蔵のレコードを変更/削除したくないときには、編集したあとで新しいレコードとしてミュージックファインダーに追加登録（下記手順5）してください。

拍子で検索する

レコードを拍子で検索するときは、[D](BEAT)ボタンを押します。この画面での拍子変更は検索のためのもので、スタイルの拍子を変更するわけではありません。

ミュージックファインダーに登録できるレコード数は、内蔵レコードも含めて全部でPSR-3000: 2500個/PSR-1500: 1200個です。

- ・ **曲名/キーワード/スタイル名を編集する**
検索画面の場合と同じ方法(108ページ)で、各項目を入力します。
- ・ **テンポを変える**
[1▲▼](TEMPO)ボタンを押します。
- ・ **セクション (イントロ/メイン/エンディング) を記憶させる**
[2▲▼]/[4▲▼]ボタンを押して、レコードを選んだときに自動的に設定されるセクションを選びます。イントロ(INTRO)→メイン(MAIN)などを設定しておく便利です。
- ・ **ジャンルを編集する**
[5▲▼]/[6▲▼](GENRE)ボタンを押して、ジャンルを選びます。ジャンルを新しく作る場合は、[7▲▼](GENRE NAME)ボタンを押して、ジャンル名を入力します(71ページ)。
- ・ **選択中のレコードを削除する**
[](DELETE RECORD)ボタンを押します。
- ・ **編集を中止する**
[8▼](CANCEL)ボタンを押します。

4 編集したレコードを「FAVORITE」画面に入れる場合は、[E](FAVORITE)ボタンを押して、FAVORITEをオンにします。

5 編集したレコードを追加/上書きします。

- ・ **新規レコードとして追加する**
[J](NEW RECORD)ボタンを押します。レコードは、「ALL」画面に追加されます。手順4で「FAVORITE」をオンにした場合は、レコードが、「ALL」画面と「FAVORITE」画面の両方に追加されます。
- ・ **編集元のレコードを上書きする**
[8▲](OK)ボタンを押します。手順4で「FAVORITE」をオンにした場合は、レコードが「FAVORITE」画面にも追加されます。「FAVORITE」画面のレコードを編集した場合は、そのレコードが上書きされます。

レコードを保存する

ミュージックファインダーでは、PSR-3000/1500のメモリーにある、内蔵レコードまたは新しく追加されたレコードすべてが1つのファイルとして保存されます。個別のレコード(パネル設定)がファイルではないことにご注意ください。

- 1 保存画面を表示させます：**
[FUNCTION]→[]UTILITY→TAB[▶]SYSTEM RESET→[]MUSIC FINDER FILES
- 2** ^{タブ}TAB[◀][▶]ボタンを押して、保存場所(ユーザー/カード)を選びます。
- 3** [6▼](SAVE)ボタンを押して、ファイルを保存します(67ページ)。全レコードが1つのファイルとして保存されます。

「ユーザー」 / 「カード」などに保存されているミュージックファインダーを呼び出す

「ユーザー」 / 「カード」などに保存されているミュージックファインダーを呼び出す方法は、下記のとおりです。

- 1 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[I]UTILITY→TAB[◀][▶]SYSTEM RESET
- 2 [I](MUSIC FINDER)ボタンを押して、ミュージックファインダーの「ユーザー」 / 「カード」画面を表示させます。
- 3 TAB[◀][▶]ボタンを押して、「ユーザー」 / 「カード」などを選びます。
- 4 [A]～[J]ボタンを押して、ミュージックファインダーのファイルを選びます。

ファイルを選ぶと、下記項目のどちらかを選択するようメッセージが表示されます。

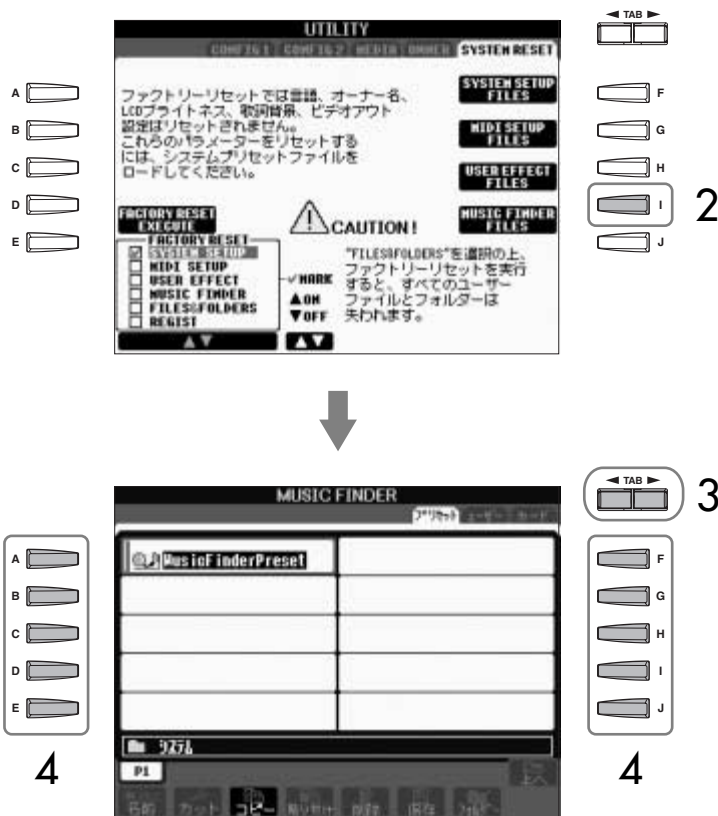
・ REPLACE(リブレース)

現在のミュージックファインダー全レコードが消去され、ファイルから呼び出されたレコードに置き換えられます。

・ APPEND(アペンド)

現在のミュージックファインダー全レコードはそのまま残り、ファイルから呼び出されたレコードが、空きレコード番号に追加されます。

どちらかを選択すると、ファイルからミュージックファインダーのデータが呼び出されます。中止する場合は、「CANCEL」を選んでください。



ミュージックファインダーは1つのファイルの中にすべてのレコードを含んでいますので、操作の仕方によっては大事なレコード群を瞬時に失うかも知れません。十分ご注意ください。

ミュージックファインダーを工場出荷時の状態に戻す

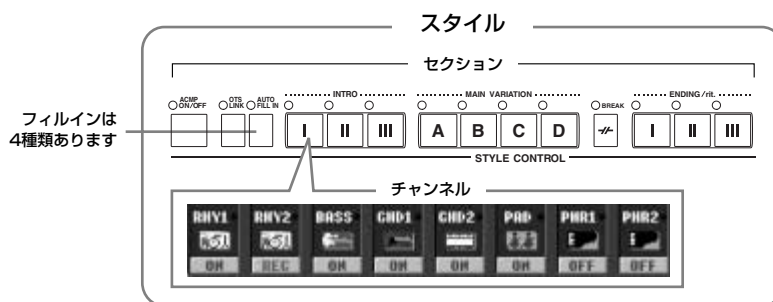
レコード編集によって工場出荷時の状態から書き変わったミュージックファインダーを、工場出荷時の状態へ戻すことができます(73ページ)。

スタイルを制作する(スタイルクリエイター)

オリジナルのスタイルを作ることができます。スタイルの作り方は、ご自分で録音する方法と、すでに内蔵されているスタイルのデータを組み合わせる方法があります。制作したスタイルは、編集もできます。

スタイルの構成

スタイルは、15種類のセクションと、それぞれのセクションに含まれる8種類のチャンネルで構成されています。スタイルクリエイター機能では、チャンネルをご自分で録音したり、既存のスタイルデータからコピーしたりして1つのスタイルを作りあげます。



スタイル制作の方法

スタイル制作には、下記の3つの方法があります。制作したスタイルは、編集もできます(118ページ)。

■ リアルタイム録音 ▶ 113ページ

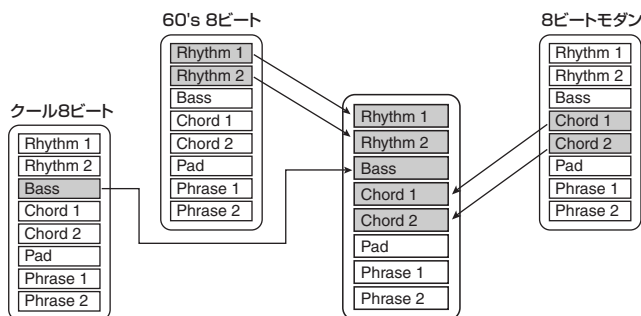
楽器を演奏してスタイルを録音します。内蔵スタイルの中から自分が作りたいスタイルにもっとも近いイメージのものを選んで一部を差し替えたり、新しいスタイルを作ったりすることができます。

■ ステップ録音 ▶ 116ページ

譜面を書いていくように、音の高さや長さなどのデータを選んで録音します。データ入力のできる録音できるので、楽器を演奏しなくてもスタイルを作れます。

■ スタイル組み立て ▶ 117ページ

内蔵スタイルからさまざまなパターンを混ぜ合わせてスタイルを作ることができます。たとえば、オリジナルの8ビートスタイルを作る場合、60's 8ビートスタイルからリズムパターンを取り出し、クール8ビートスタイルのベースパターンを利用し、8ビートモダンスタイルのコードパターンを利用する、といったようにさまざまな要素を組み合わせて1つのスタイルを作ることができます。



リアルタイム録音 (BASIC)

リアルタイム録音では、1チャンネルずつ録音して1つのスタイルを作りあげます。

リアルタイム録音の特徴

・ ループ方式であること

スタイル再生は数小節のリズムパターンの演奏を繰り返す(ループ)ものですが、録音も同じようにループ方式になります。たとえば2小節のメインセクションの録音をスタートさせると、2小節の録音が何回も繰り返されます。一度録音したデータはその次の「ループ」からは再生されますので、耳で録音データの確認ができます。

・ オーバーダブ方式であること

オーバーダブとは、一度録音したチャンネルに、元のデータを消さずに重ねて録音する方式のことです。リズムクリア(115ページ)やデリート(114ページ)の機能を使わないかぎり、一度録音したデータが消えることはありません。たとえば2小節のメインセクションの録音をスタートさせると、2小節の録音が何回も繰り返されます。一度録音したデータはその次の「ループ」からは再生されます。その録音データを耳で確認しながら、さらに重ねて新しいノート(音符)データを録音していく方式です。内蔵スタイルを基に制作する場合は、オーバーダブ録音は、リズムチャンネルだけに適用されます。リズムチャンネル以外のチャンネルでは、いったん元のデータを削除してから録音します。

内蔵スタイルを基にリアルタイム録音する場合

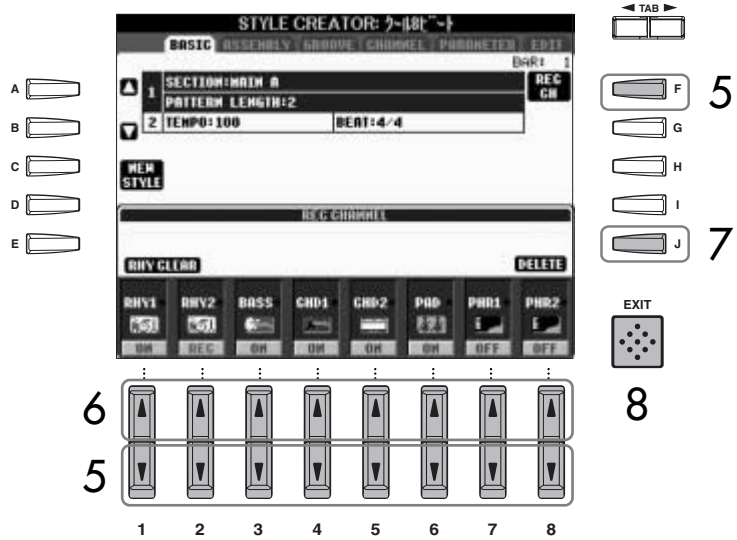


- 1 録音/編集の基となるスタイルを選びます(46ページ)。
既存のスタイルを使わずに新しいスタイルを作るときは、手順5で表示される画面で[C](NEW STYLE)ボタンを押してください。
- 2 デジタルレコーディング
[DIGITAL RECORDING]ボタンを押します。
- 3 [B]ボタンを押して、スタイル制作の画面(スタイルクリエイター画面)を表示させます。
- 4 タブ
TAB[◀]ボタンを押して、「BASIC」タブを選びます。
- 5 [F](REC CH)ボタンを押しながら[1▼]～[8▼]ボタンを押して、録音チャンネルを指定します。

内蔵スタイルを基に「BASS」～「PHR2」チャンネルを録音するときには、基のデータを削除してから録音します。「BASS」～「PHR2」チャンネルにオーバーダブ録音(上記参照)することはできません。

画面下部のチャンネル表示が消えたら、[F](REC CH)ボタンを押して表示させます。

録音チャンネルを解除するときは、もう一度[1▼]~[8▼]ボタンを押します。

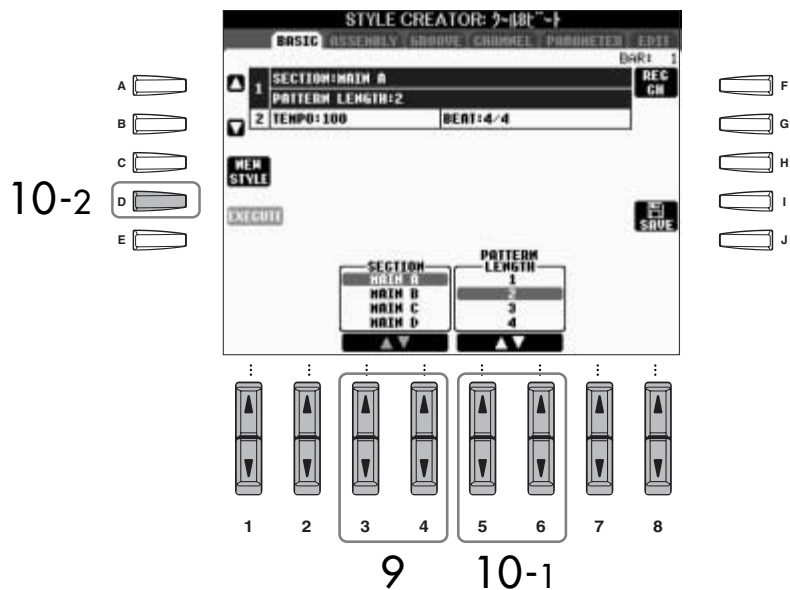


6 [1▲]~[8▲]ボタンを押してボイス選択画面を表示させ、録音するチャンネルのボイスを選びます。
元の画面に戻るには、[EXIT](エグジット)ボタンを押します。

7 削除したいチャンネルがある場合は、[J](DELETE)ボタンを押しながら該当するチャンネルの[1▲]~[8▲]ボタンを押します。
[J]ボタンを離す前にもう一度同じ[1▲]~[8▲]ボタンを押すと、削除を取り消すことができます。

8 エグジット [EXIT]ボタンを押して、セクションなどを選ぶ画面を表示させます。

9 [3▲▼]/[4▲▼]ボタンを押して、録音するセクション(112ページ)を選びます。



録音できるボイスの制限

- ・[RHY1] チャンネル
オルガンフルートボイス以外
- ・[RHY2] チャンネル
ドラムキット/SFXキットのみ
- ・[BASS] ~ [PHR2] チャンネル
オルガンフルートボイスとドラムキット/SFXキット以外

録音中に鳴らしたくないチャンネルを消音する

[1▼]~[8▼]ボタンを押して、該当チャンネルをオフにします。

セクションをパネルのボタンで指定する

録音するセクションは、パネルのセクションボタン([INTRO]/[MAIN VARIATION]/[ENDING/rit.]ボタンなど)でも指定できます。セクションボタンを押すと「SECTION」画面が表示されます。
[6▲▼]/[7▲▼]ボタンを押してセクションを変更し、[8▲]ボタンを押して確定します。

- 10 [5▲▼]/[6▲▼]ボタンを押して、選んだセクションの長さ(小節数)を決めます。
選んだセクションの長さは、[D](EXECUTE)ボタンを押して決定します。
- 11 ^{スタイルコントロール} ^{スタート/ストップ} STYLE CONTROL [START/STOP]ボタンを押して、録音をスタートします。
指定したセクションの再生がスタートします。伴奏パターンは繰り返し再生されますので、パターンを聞きながら必要な鍵盤を押して、前の音に重ねて録音できます。
リズムチャンネル(RHY1、2)以外のチャンネルに録音する場合は、「リズムチャンネル以外のチャンネルに録音する場合のルール」(下記参照)を参照してください。
- 12 別のチャンネルを続けて録音するときは、[F](REC CH)ボタンを押しながら [1▼]~[8▼]ボタンを押して録音チャンネルを指定し、鍵盤を弾きます。
- 13 ^{スタイルコントロール} ^{スタート/ストップ} STYLE CONTROL [START/STOP]ボタンを押して、録音をストップします。
- 14 [I](SAVE)ボタンを押して、保存の作業をする画面(スタイル選択画面)を表示させます。スタイル選択画面で保存します(67ページ)。

録音したリズムチャンネル(RHY1、2)を消去する
録音チャンネルが表示されている画面で[E](RHY CLEAR)ボタンを押しながら鍵盤を押すと、鍵盤に割り当てられている楽器のデータが消去されます。

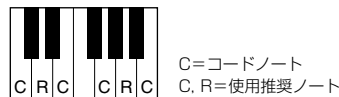


保存をせずに、スタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したスタイルデータは失われてしまいます。ご注意ください。

スタイルの設定/制作をする

リズムチャンネル以外のチャンネルに録音する場合のルール

- BASS、PHRASE1、PHRASE2チャンネルには、下記イラストのスケールノート(C, R)を使って録音してください。
[使用できる鍵盤…C, D, E, G, A, B]
- CHORD1、CHORD2、PADチャンネルには、下記イラストのコードノート(C)を使って録音してください。
[使用できる鍵盤…C, E, G, B]



自動伴奏(スタイル再生機能)はここで録音したデータを基(ソース)として、コード鍵域でのコード押鍵に従ってノート(音符)変換された音が鳴ります。ノート変換の元となるコードをソースコードといい、初期設定では「CM7」になっています。上記のルールはソースコード=CM7の場合です。ソースコード(ルート/タイプ)はパラメーター画面(122ページ)で変更できますが、各コードルート/タイプによって上記のコードノート/スケールノート(つまり録音時に弾いてもよい鍵盤)が違ってきます。各コードタイプによるコードノート/スケールノートについては123ページを参照してください。

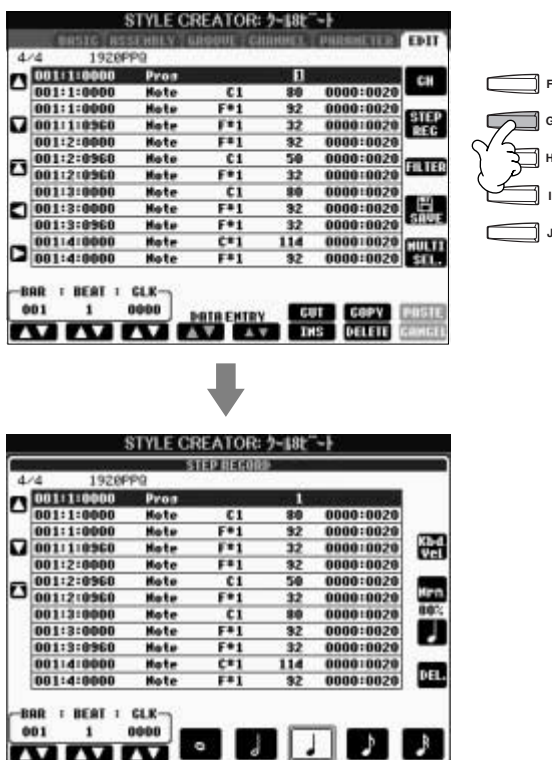
イントロ、エンディングセクションを録音する場合は、このルールにとらわれず、自由にコード進行を持たせて録音すると、内蔵スタイルのような楽しいスタイルを制作できます。

ソースコードを変える

ソースコードをCM7としてではなく、他のコードルート/タイプで録音したい場合は、録音前に、PARAMETER画面での設定(122ページ)が必要です。

エディット ステップ録音 (EDIT)

ここでの説明は、「リアルタイム録音」(113ページ)の手順4で「EDIT(エディット)」タブを選んだ場合に該当します。



「EDIT」画面では以下に示すポイントを除けば、ソングの場合(146ページ)と同じ方法でノートデータなどのステップ録音/編集ができます。

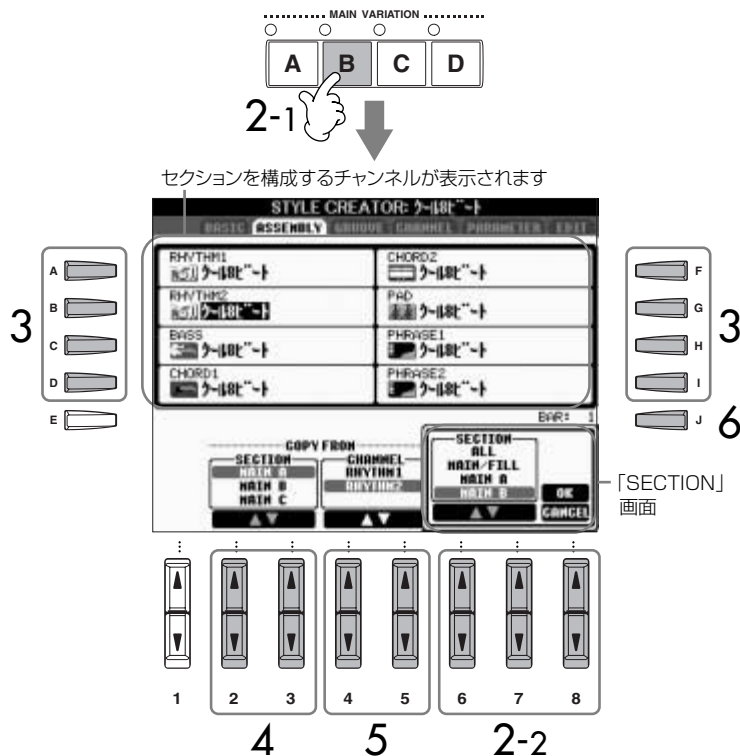
- ・ ソングクリエイターではエンドマークの位置が自由に変更できますが、スタイルクリエイターでは変更できません。これは、選んだセクションによって自動的にスタイルの長さが決まるからです。たとえば、4小節のセクションを基にしてスタイルを制作する場合、エンドマークの位置は自動的に4小節目の最後に設定され、スタイルクリエイターのイベントリスト画面で変更することはできません。
- ・ ソングクリエイターでは「1-16」画面で録音チャンネルを変更できますが、スタイルクリエイターのイベントリスト画面では変更できません。「BASIC」画面などで録音チャンネルをあらかじめ設定しておいてください。
- ・ スタイルクリエイターでは、チャンネルデータ(CH)とシステムエクスクルーシブ(SYS/EX.)の2種類のデータが入力ができ、[F]ボタンを押して切り替えます。コードデータ(CHORD)と歌詞データ(LYRICS)の入力はできません。

アセンブリー

スタイル組み立て (ASSEMBLY)

スタイル組み立てでは、内蔵スタイルからさまざまなパターン(チャンネル)を集めて1つのスタイルを作りあげます。

- 1 基になるスタイルを選んでから、スタイル組み立てをする画面を表示させます。「リアルタイム録音」(113ページ)の手順1~4と同じ操作です。手順4では、「ASSEMBLY」タブを選びます。
- 2 制作するスタイルのセクション(イントロ/メイン/エンディングなど)を選びます。パネルのセクションボタン([INTRO]/[MAIN VARIATION]/[ENDING/rit.]ボタンなど)を押して、「SECTION」(セクション)画面を表示させます。必要に応じて[6▲▼]/[7▲▼]ボタンを押してセクションを変更し、[8▲](OK)ボタンを押して確定します。



- 3 [A]~[D]、[F]~[I]ボタンを押して、パターン(チャンネル)を置き替えるチャンネルを選びます。もう一度同じボタンを押してスタイル選択画面を表示させます。スタイル選択画面で、置き替えたいパターンが入ったスタイルを選びます。スタイルを選んだあとは、[EXIT](エグジット)ボタンを押して元の画面に戻ります。
- 4 [2▲▼]/[3▲▼](SECTION)ボタンを押して、手順3で選んだスタイルの中で組み入れたいパターンがあるセクションを選びます。
- 5 [4▲▼]/[5▲▼](CHANNEL)ボタンを押して、手順4で選んだセクションの中で組み入れたいパターン(チャンネル)を選びます。
別のチャンネルのパターンを置き替えるときは、手順3~5を繰り返します。
- 6 [J](SAVE)ボタンを押して、保存の作業をする画面(スタイル選択画面)を表示させます。スタイル選択画面で保存します(67ページ)。



保存をせずに、スタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したスタイルデータは失なわれてしまいます。ご注意ください。

スタイルを再生させながらスタイル組み立てをする場合

スタイルを再生させながらスタイル組み立てをする場合、再生方法を選ぶことができます。再生方法を選ぶには、スタイル組み立て画面で[6▲▼]/[7▲▼] (PLAY TYPE)ボタンを押します。

• **SOLO**

スタイル組み立て画面で選択しているチャンネルと、RECORD画面でRECに指定されているチャンネルが再生されます。

• **ON**

スタイル組み立て画面で選択しているチャンネルと、RECORD画面でOFF以外に指定されているチャンネルが、再生されます。

• **OFF**

スタイル組み立て画面で選択しているチャンネルの再生を消音します。

制作したスタイルを編集する

リアルタイム録音、ステップ録音、スタイル組み立てで制作したスタイルを編集します。

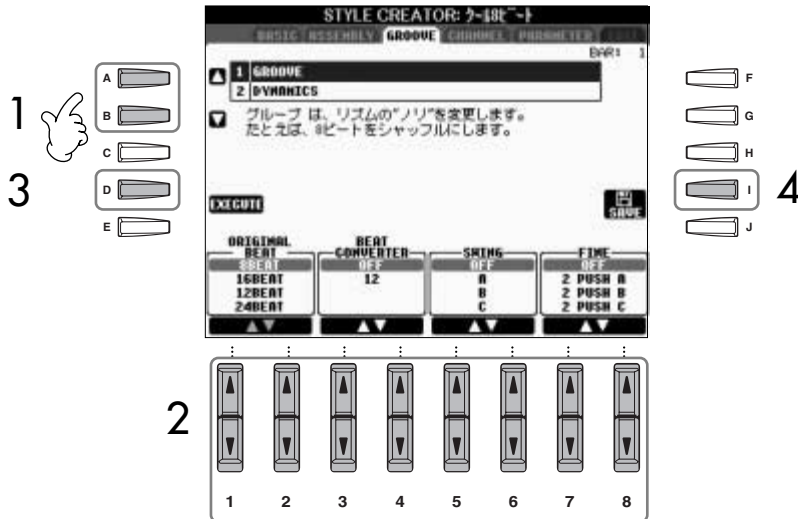
スタイル編集の基本操作

- 1 編集したいスタイルを選びます。
- 2 ^{デジタルレコーディング} [DIGITAL RECORDING] ボタンを押します。
- 3 [B] ボタンを押して、スタイル制作/編集の画面(スタイルクリエイター画面)を表示させます。
- 4 ^{タブ} TAB[◀] [▶] ボタンを押して、タブを選びます。
 - リズムのノリを変える(GROOVE) ▶ 119ページ
スタイルのリズムの「ノリ」を、幅広く変化させることができます。
 - チャンネル単位で編集する(CHANNEL) ▶ 121ページ
スタイルデータ中のチャンネルごとに、データを削除したりクオンタイズをかけたりできます。
 - スタイルファイルフォーマットの項目を設定する(PARAMETER) ▶ 122ページ
制作したスタイルを再生する際、左手コード鍵域でコード変更したときにどのようにノート変換して鳴らすか決めることができます。
- 5 スタイルを編集します。

リズムのノリを変える (GROOVE) グループ

ここでの説明は、スタイル編集の基本操作(118ページ)の手順4で「GROOVE(グループ)」タブを選んだ場合に該当します。

- 1 [A]/[B]ボタンを押して、編集メニュー (120ページ)を選びます。



- 2 [1▲▼]~[8▲▼]ボタンを押して、データを編集します。
編集内容は、121ページを参照してください。
- 3 [D](EXECUTE)ボタンを押して、各画面でのデータ編集を実行します。
実行後は、このボタンが「UNDO(取り消し)」を実行するボタンになります。変更されたデータを元に戻したい場合は、もう一度このボタンを押します。元に戻せるのは、1つ前の操作だけです。
- 4 [I](SAVE)ボタンを押して、保存の作業をする画面(スタイル選択画面)を表示させます。スタイル選択画面で保存します(67ページ)。



編集したスタイルを保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

■ グループ(GROOVE)

スタイル再生の発音タイミング(クロック)を微妙にずらして、音楽のノリやグルーブ感を演出します。ここでの設定は、選択されているセクションの全チャンネルに対して有効です。

ORIGINAL BEAT (オリジナルビート)	グルーブ効果をかけるビートを指定します。たとえば、「8 Beat」を選ぶと、8分音符のタイミングにあるノートオン(音符)に対してグルーブ効果をかけることになります。また、「12 Beat」を選ぶと、3連8分音符のタイミングにあるノートオン(音符)に対してグルーブ効果をかけることになります。
BEAT CONVERTER (ビートコンバーター)	ORIGINAL BEATの項目で指定されたビートのタイミングを、どのタイミングに変える(コンバートする)かを設定します。たとえば、ORIGINAL BEATの設定が「8 Beat」でBEAT CONVERTERの設定が「12」の場合、セクション内のすべての8分音符タイミングのノート(音符)データが、3連8分音符のタイミングに変わることになります。ORIGINAL BEATが「12BEAT」に設定されているときにBEAT CONVERTERに表示される「16A」と「16B」は、コンバートのバリエーションです。
SWING(スイング)	オフビート(2拍目、4拍目などの第2アクセントとなる拍)のタイミングをずらすことにより、スイング感を出します。たとえば、指定されているORIGINAL BEATが「8 Beat」の場合、スイングの設定により2番目、4番目、6番目、8番目のビートが遅れることでスイング感が出ます。「A」～「E」の設定はそれぞれ異なる度合いのスイング感を出します。「A」設定では最も弱いスイング感、「E」設定で最も強いスイング感が得られます。
FINE(ファイン)	「グルーブ」の効き具合を微調節します。PUSH設定は実際のビートより早く演奏される「前ノリ」のリズムを作ります。また、HEAVY設定は実際のビートより遅いタイミング、「後ノリ」を作ります。2、3、4、5の数字は、効果をかけるビートを設定します。指定されたビート数までのすべてのビートが、前ノリや後ノリで演奏されますが、最初のビートだけは含まれません。たとえば、「3」が選ばれているときは2番目と3番目のビートだけに効果がかかります。どの場合も、「A」タイプは弱い効果で、「B」タイプは中ぐらいの効果「C」タイプは最大の効果を得ることができます。

■ ダイナミクス(DYNAMICS)

スタイル再生の、ある特定のタイミングの音を強めたり弱めたりする(ベロシティ値、またはボリューム値を上げ下げする)ことで、アクセントの効いた演奏効果を出します。ここでの設定は、選択されているセクションの全チャンネルに一律にかけることも、チャンネル別にかけることも可能です。

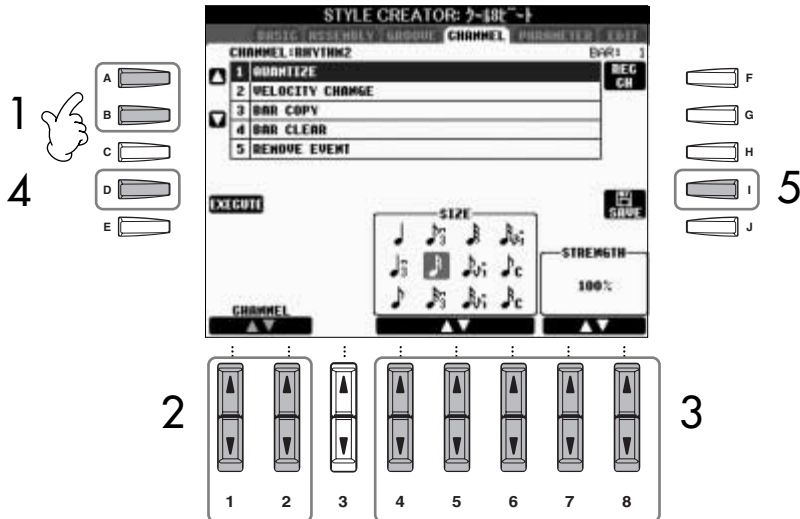
CHANNEL(チャンネル)	ダイナミクス効果をかけるチャンネルを選びます。
ACCENT TYPE (アクセントタイプ)	どのタイミングでアクセントをかけるかを、選択します。
STRENGTH (ストレンクス)	アクセントの効き具合を決定します。値を大きくするほど、より強い効果が得られます。
EXPAND (エクスパンド)/ COMP. (コンプレッション)	音量をエクスパンド(拡張)/コンプレッション(圧縮)します。値を100%以上に設定すると、変化幅が広がります(エクスパンド)。また、値を100%未満に設定すると、変化幅が狭まります(コンプレッション)。
BOOST(ブースト)/ CUT(カット)	音量をブースト(増加)させたり、カット(減少)したりします。値を100%以上に設定すると、音量が大きくなります。また、値を100%未満に設定すると、音量が小さくなります。

チャンネル

チャンネル単位で編集する (CHANNEL)

ここでの説明は、スタイル編集の基本操作(118ページ)の手順4で「CHANNEL(チャンネル)」タブを選んだ場合に該当します。

1 [A]/[B]ボタンを押して、編集メニュー(下記参照)を選びます。



2 [1▲▼]/[2▲▼](CHANNEL)ボタンを押して、編集するチャンネルを選びます。選ばれたチャンネルは、画面左上に表示されます。

3 [4▲▼]~[8▲▼]ボタンを押して、データを編集します。編集内容は、下記参照してください。

4 [D](EXECUTE)ボタンを押して、各画面でのデータ編集を実行します。実行後は、このボタンが「UNDO(取り消し)」を実行するボタンになります。変更されたデータを元に戻したい場合は、もう一度このボタンを押します。元に戻せるのは、1つ前の操作だけです。

5 [I](SAVE)ボタンを押して、保存の作業をする画面(スタイル選択画面)を表示させます。スタイル選択画面で保存します(67ページ)。

QUANTIZE (クオンタイズ)	ソングクリエイターの場合と同じです。159ページをご参照ください。ここでは、ソングクリエイターでの設定値に加えて下記の2つの設定があります。 ♪c 8分音符でスイング ♪c 16分音符でスイング
VELOCITY CHANGE (ベロシティチェンジ)	指定されたチャンネルのすべてのノート(音符)データのベロシティ(強さ)をブースト(増やす)したり、カット(減らす)したりします。
BAR COPY (バーコピー)	指定したチャンネル内で、1小節または複数の小節のデータを別の位置にコピーすることができます。SOURCE(ソース)はコピー元の小節範囲、DEST(デスティネーション)はコピー先の先頭小節を指します。
BAR CLEAR (バークリア)	指定したチャンネルの、指定した範囲の小節のデータをすべて消去します。
REMOVE EVENT (リムーブイベント)	指定したチャンネルから、特定のイベントだけを取り除いて消去します。



編集したスタイルを保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

スタイルファイルフォーマットの項目を設定する

パラメーター (PARAMETER)

スタイルファイルフォーマット (SFF) とは

スタイルファイルフォーマットの編集はノート(音符)変換の編集です。リズムチャンネルの編集は効果的ではありません。

ソースパターン
SOURCE ROOT (ソースルート)
SOURCE CHORD (ソースコード)

↓ コード鍵域での
コード変更

ノート(音符)変換
NTR (コードルート変更に対する処理)
NTT (コードタイプ変更に対する処理)

↓

その他
HIGH KEY (コードルート変更に対するノート変換の折り返し点)
NOTE LIMIT (発音音域の制限)
RTR (コード変更時に鳴っていた音に対する処理)

↓

発音

スタイルファイルフォーマット(SFF: Style File Format)とは、ヤマハの自動伴奏(スタイル再生)機能のノウハウを集大成した「統一フォーマット」です。左図は、チャンネルが、スタイル再生により実際にノート(音符)を発音するまでのプロセスを示しています。下記の操作では、これらの項目を自由に設定できます。

●ソースパターン

スタイル再生で鳴る音符(ノート)は、コード鍵域でのコード変更によって、さまざまな可能性があります。そのコード変更によって変換される「元」となるスタイルデータをソースパターンといいます。スタイルクリエイターで作るスタイルデータは、このソースパターンです。

●ノート(音符)変換

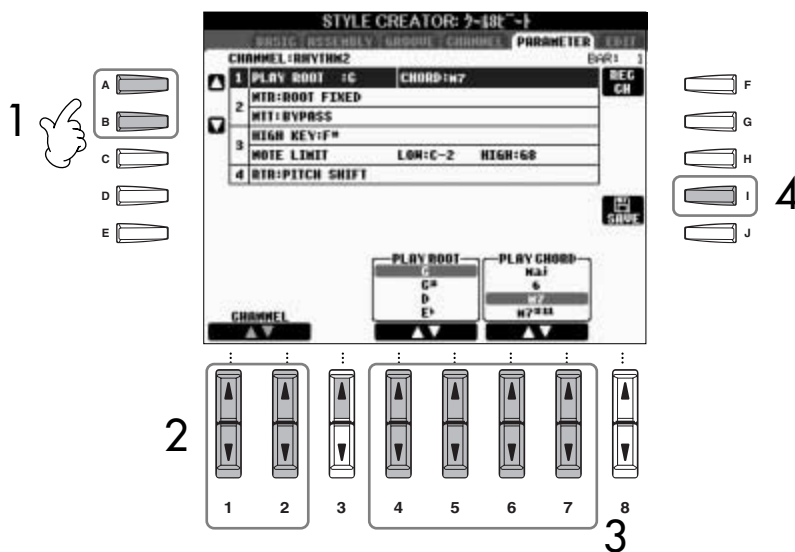
コード変更に対して、どのようにソースパターンのノート(音符)を変換するかを決める項目が2つ準備されています。

●その他

ノート変換によって実際に鳴ることが決まった音(ノート)に対して、最終調節をする項目です。たとえば、ノートリミット(NOTE LIMIT)では、ノート変換によって非現実的なノート(ピッチ)の低音など実際の楽器で出し得ない音域)が出た場合に、現実的な音域までオクターブを調整します。

ここでの説明は、スタイル編集の基本操作(118ページ)の手順4で「PARAMETER(パラメーター)」タブを選んだ場合に該当します。

1 [A]/[B]ボタンを押して、編集メニュー(123ページ)を選びます。



- 2 [1▲▼]/[2▲▼](CHANNEL)ボタンを押して、編集するチャンネルを選びます。
選ばれたチャンネルは、画面左上に表示されます。
- 3 [3▲▼]~[8▲▼]ボタンを押して、データを編集します。
編集内容は、下記を参照してください。
- 4 [[]](SAVE)ボタンを押して、保存の作業をする画面(スタイル選択画面)を表示させます。スタイル選択画面で保存します(67ページ)。

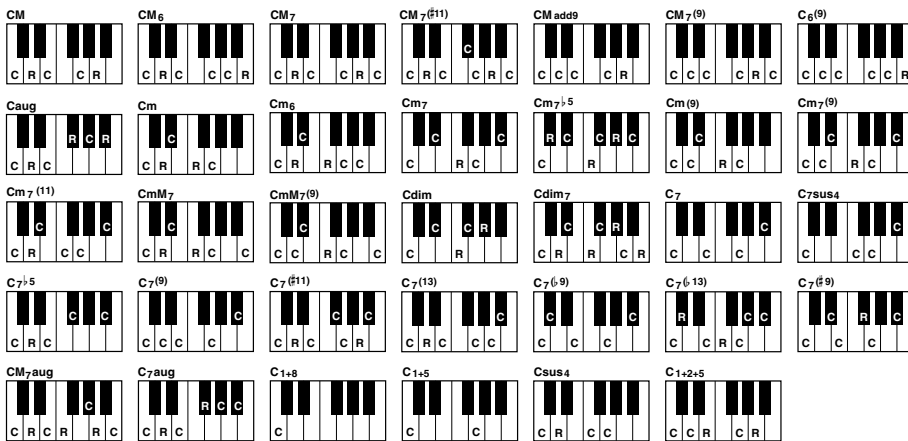


編集したスタイルを保存せずにスタイルを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

■ SOURCE ROOT/CHORD(ソースルート/コード)

ソースパターンを録音するときに、何のキーで演奏するかを設定します。たとえばFm7に設定すると、スタイルを鳴らす際にFm7をコード押鍵すると録音データ(ソースパターン)がそのまま演奏されることとなります。初期設定はCM7(ソースコードルート「C」、ソースコードタイプ「M7」)です。ここで設定したコードタイプによって、録音時に押鍵できる鍵盤(スケールノート、コードノート)が変わります。「BASIC」画面で、基となるスタイルのチャンネルデータを削除すると、元の設定に関係なくCM7が自動的に設定されます。

ソースルートCの場合



C=コードノート C, R=使用推奨ノート

■ NTR(ノートトランスポジションルール)

スタイル再生時のコードルート変更に対する、ソースパターンのノート変換方式を設定します。

<p>ROOT TRANS (ルートトランスポーズ)</p>	<p>スタイル再生時にコードルートが変更されたとき、変換されるノート(音符)間の音程関係が維持されます。メロディラインがあるパート(チャンネル)に対してこの設定を使います。</p>	<p>CMのときの再生音 → FMのときの再生音</p>
<p>ROOT FIXED (ルートフィックス)</p>	<p>スタイル再生時にコードルートが変更されたとき、変更前のコードで鳴っていた構成音にできるだけ近い音域になるよう、ノート変換されます。コードが鳴っているパート(チャンネル)に対してこの設定を使います。</p>	<p>CMのときの再生音 → FMのときの再生音</p>

ソースパターン以外のコードで試聴する

スタイルクリエイター画面では、制作中スタイルはソースパターンでの試聴が原則ですが、例外的にソースパターン以外のコードでも試聴ができます。NTRを「ROOT FIXED」、NTTを「BYPASS」、NTT BASSを「OFF」に設定(リズムチャンネルのほとんどがこの設定)すると、SOURCE ROOT/CHORDの表示がPLAY ROOT/CHORDに切り替わります。この切り替わったPLAY ROOT/CHORDで再生させてみたいコードルート/タイプを指定すれば、ソースパターン以外のコードの試聴ができます。

スタイルの設定/制作をする

■ NTT(ノートトランスポジションテーブル)

ソースパターンをノート変換するためのテーブル(一覧表)を決めます。

BYPASS (バイパス)	NTRがROOT FIXEDの場合は、ノート変換をいっさい行なわないテーブルです。NTRがROOT TRANSの場合は、ルートだけノート変換されるテーブルです。
MELODY (メロディ)	メロディラインのノート変換に最適なテーブルです。「PHRASE 1」や「PHRASE 2」のような、メロディを含むチャンネルに使用します。
CHORD (コード)	コードのノート変換に最適なテーブルです。「CHORD 1」と「CHORD 2」が、ピアノやギターなどのコード演奏を含むときに使用します。
MELODIC MINOR (メロディックマイナー)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換されるとき、長3度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換されるとき、短3度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)の、メロディパート(チャンネル)などに使用します。
MELODIC MINOR 5th (メロディックマイナー 5thバリエーション)	MELODIC MINOR (メロディックマイナー)のノート変換に加え、オーギュメント(Aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音に変化するテーブルです。
HARMONIC MINOR (ハーモニックマイナー)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換されるとき、長3度の音と長6度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換されるとき、短3度の音と短6度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)の、コードパート(チャンネル)などに使用します。
HARMONIC MINOR 5th (ハーモニックマイナー 5thバリエーション)	HARMONIC MINOR (ハーモニックマイナー)のノート変換に加え、オーギュメント(Aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音に変化するテーブルです。
NATURAL MINOR (ナチュラルマイナー)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換されるとき、長3度、長6度、長7度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換されるとき、短3度、短6度、短7度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)の、コードパート(チャンネル)などに使用します。
NATURAL MINOR 5th (ナチュラルマイナー 5thバリエーション)	NATURAL MINOR (ナチュラルマイナー)のノート変換に加え、オーギュメント(Aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音に変化するテーブルです。
DORIAN (ドリアン)	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換されるとき、長3度の音と長7度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換されるとき、短3度の音と短7度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)の、コードパート(チャンネル)に使用します。
DORIAN 5th (ドリアン5thバリエーション)	DORIAN (ドリアン)のノート変換に加え、オーギュメント(Aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、第5音に変化するテーブルです。

■ NTT BASS ON/OFF (NTTベースオン/オフ)

これをON(オン)に設定したチャンネルは、楽器にオンベースコードが認識されたときにベースルートで再生されます。

■ HIGH KEY (ハイキー)

コードのルート変更に対する、再生音のノート変換のオクターブ折り返し点を設定します。この折り返し点を境に、再生音のオクターブが切り替わります。NTRの設定(123ページ)で「ROOT TRANS」が選ばれているときだけ、この設定ができます。

【例】ハイキーがFのとき

ルート変更 ➡ CM C#M . . . FM F#M . . .

再生音 ➡ C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3

■ NOTE LIMIT (ノートリミット)

スタイルチャンネルに録音されたノートデータに対して発音域(最高音と最低音)を設定します。発音域の設定によって、現実的でない音(高いベース音や低いピッコロの音など)を鳴らさないようにし、発音域内のノートにオクターブシフトします。

【例】最低音が「C3」で最高音が「D4」のとき

ルート変更 ➡ CM C#M . . . FM . . .

再生音 ➡ E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4

■ RTR (リトリガールール)

スタイル再生時にコード変更をしたときに、発音中の音をどのように処理するかを決めます。

STOP(ストップ)	発音中の音を止めます。
PITCH SHIFT (ピッチシフト)	発音中の音のピッチが、新しいコードに合ったノートのピッチに差し替えられます。
PITCH SHIFT TO ROOT (ピッチシフトトゥールート)	発音中の音のピッチが、新しいコードのルート音のピッチに差し替えられます。 差し替えられたノートのオクターブは、元の音から維持されます。
RETRIGGER(リトリガー)	発音中の音は消え、新しいコードに合ったノートで再発音します。
RETRIGGER TO ROOT (リトリガートゥールート)	発音中の音は消え、新しいコードのルート音で再発音します。 差し替えられたノートのオクターブは、元の音から維持されます。

クイックガイドの目次

マルチパッドを鳴らしてみよう 51ページ

マルチパッドを制作する (マルチパッドクリエイター)

オリジナルのマルチパッドを作ることができます。制作したマルチパッドは編集もできます。

リアルタイム録音 (RECORD)

- 1 録音/編集の基となるマルチパッドバンクを選びます(128ページ)。
- 2 ^{デジタルレコーディング} [DIGITAL RECORDING] ボタンを押します。
- 3 [C] ボタンを押して、マルチパッド制作の画面(マルチパッドクリエイター)の画面を表示させます。
- 4 ^{タブ} TAB[◀] [▶] ボタンを押して、^{レコード} 「RECORD」 タブを選びます。
- 5 [A]、[B]、[F]、[G] ボタンのいずれかを押して、編集またはデータ制作のベースにしたいマルチパッドを選択します。
新しくマルチパッドバンクを作りたい場合は、[C] ボタンを押して、空のマルチパッドバンクを呼び出します。
- 6 [H] (REC) ボタンを押すと、手順5で選んだマルチパッドの録音待機状態に入ります。
- 7 録音をスタートします。
鍵盤演奏を始めると同時に録音がスタートします。
STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール[スタート/ストップ]) ボタンでも録音をスタートできます。マルチパッドデータの頭に空白が欲しい場合にこの方法を使ってください。
なお、コードマッチオンのマルチパッドとして録音したい場合は、下記イラストでの使用推奨ノートを使って録音してください。録音の際は、コード鍵域でCM7が指定されたことを想定してください。



C=コードノート
C, R=使用推奨ノート

- 8 録音をストップします。
[H] (STOP) ボタン、パネル上のMULTI PAD CONTROL [STOP](マルチパッドコントロール[ストップ]) ボタン、またはパネル上のSTYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール[スタート/ストップ]) ボタンを押すと、録音がストップします。

正確なリズムのループ再生を実現するためには、マルチパッドの録音をフレーズの最後の拍のうちに、つまり次の小節の1拍めになる前に止めるようにしてください。それでもうまくループ再生が実現できない場合は、ステップ録音を使ってみるとよいでしょう。

- 9 録音したパッドを押して聞いてみましょう。もう一度録音しなおしたい場合は、手順6~8を繰り返します。
- 10 [1▲▼]~[4▲▼]ボタンを使って、^{リピート}REPEATのオン/オフ設定をします。リピートオンに設定されたマルチパッドは、一度演奏をスタートさせると[STOP](ストップ)ボタンが押されるまで再生を繰り返します。リピートオフに設定されたマルチパッドは、最後まで演奏されたら自動的にストップします。また、スタイルやソングの再生中にリピートオンのマルチパッドを押すと、拍頭に合わせて再生がスタートします。リピート再生をするときも次の小節頭まで待機した上で再スタートします。
- 11 [5▲▼]~[8▲▼]ボタンを使って、^{コードマッチ}CHORD MATCHのオン/オフ設定をします。コードマッチをオンに設定されたマルチパッドは、自動伴奏(ACMP)をオンにした場合の左手鍵域、または自動伴奏(ACMP)オフの状態でもLEFTパートをオンにした場合の左手鍵域(LEFTボイス鍵域)で、押鍵/検出されるコードに合った(マッチした)音で再生されます。
- 12 [D]ボタンを押して、マルチパッドに名前を付けます(128ページ)。
- 13 [I]ボタンを押して、マルチパッド4つを1セットにしたバンクとして、ユーザーまたはカード(スマートメディア)に保存します(64ページ)。

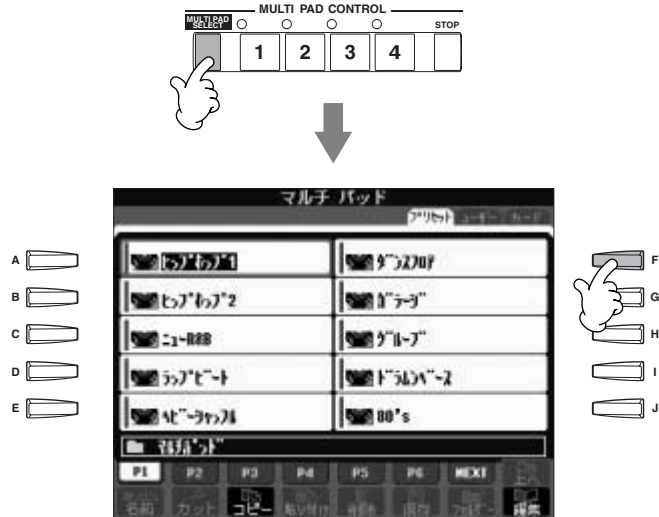
ステップ録音 ^{エディット}(EDIT)

ここでの説明は、上記手順4でEDIT(エディット)画面を呼び出した場合に該当します。エディット(EDIT)画面ではイベントリストが表示され、以下に示すポイントを除けば、ソングの場合(146~155ページ)と同じ方法でノートデータなどMIDIイベントのステップ録音/入力ができます。

- ・マルチパッドデータを構成するMIDIチャンネルは1つだけですので、チャンネル画面を切り替えるボタン表示がありません。
- ・マルチパッドクリエイターでは、チャンネルデータとシステムエクスクルーシブの2種類のイベント入力ができ、コードデータと歌詞(リリックス)データの入力はできません。また、2種類のイベントリストをLCD[F]ボタンで切り替えます。

作ったマルチパッドを編集する

- 1 マルチパッドセレクト
 [MULTI PAD SELECT]を押してマルチパッドバンク選択画面を表示させ、マルチパッドバンクを選びます。



- 2 マルチパッドエディット
 [8▼] (編集) ボタンを押して、MULTI PAD EDIT画面を呼び出し、[A]、[B]、[F]、[G] ボタンのいずれかを押して編集したいマルチパッドを選びます。

各マルチパッド名の上の数字は、パネル上のMULTI PAD CONTROL [1]~[4]の数字に対応しています。



- 3 必要に応じて、マルチパッドを個別に編集します。

- ・名前を付け直す

[1▼] ボタンを押して、マルチパッドの名前を付け直します(70ページ)。

- ・コピーする

[3▼] ボタンを押してコピーしたいマルチパッドを選び、コピー先にしたい場所を選んだあとで[4▼] ボタンを押すことで、コピーを実行します(68ページ)。

- ・消去する

[5▼] ボタンを押して、不要なマルチパッドを消去します(69ページ)。

パネル設定を登録する(レジストレーションメモリー)

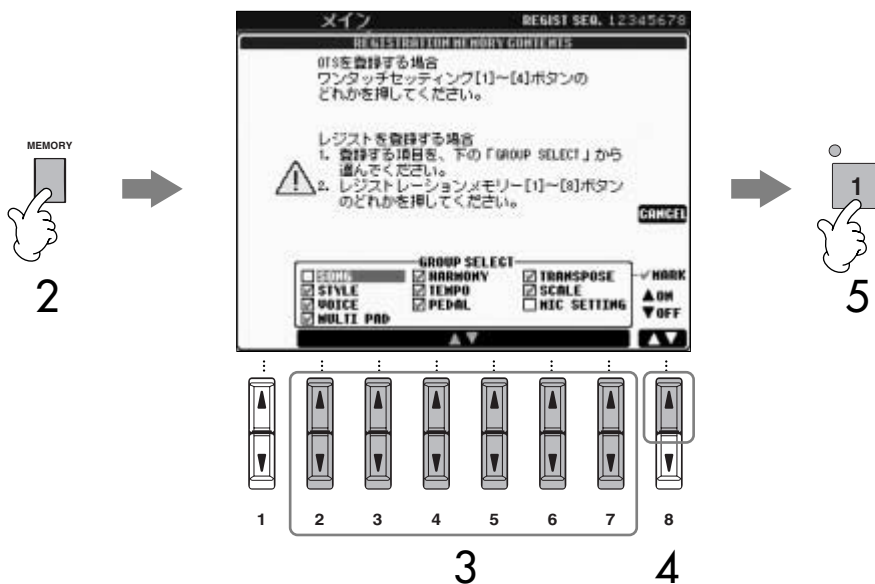
レジストレーションメモリーは、ボイスやスタイルなどに関するパネル設定をボタンに登録し、演奏中でもワンタッチで呼び出せる機能です。ボタンに登録したパネル設定は、まとめて1つのバンク(ファイル)として保存します。

レジストレーション=登録

パネル設定を登録/保存する

パネル設定を登録する

- 1 ボイスやスタイルなどのパネル設定を、登録したい状態にします。
レジストレーションメモリーで登録できる内容は、別冊「データリスト(パラメーター一覧)」を参照してください。
- 2 レジストレーションメモリー REGISTRATION MEMORY [メモリーMEMORY] ボタンを押して、登録する項目を選ぶ画面を表示させます。
この画面で選んだ項目だけが、登録されます。



- 3 [2▲▼]~[7▲▼]ボタンを押して、登録する項目を選びます。
登録を中止するときは、[1](CANCEL)ボタンを押します。
- 4 [8▲]ボタンを押して、登録する項目にチェックマークを入れます。
- 5 レジストレーションメモリー REGISTRATION MEMORY [1]~[8]ボタンのうち、パネル設定を登録したいボタンを押します。
ランプが消灯しているボタンに登録することをおすすめします。ランプが点灯しているボタンは、すでにパネル設定が登録されているボタンです。ランプが点灯しているボタンにパネル設定を登録すると、そのボタンに登録されていたデータは消え、新しい設定に書き替わります。
- 6 ほかのボタンに別のパネル設定を登録するときは、手順1~5を繰り返します。

すべての項目を登録しておいて、あとで呼び出したい項目を指定することもできます(132ページ)。

ランプの色について

ランプ消灯...パネル設定が未登録です。

ランプ(緑)点灯...パネル設定を登録済みで、現在選ばれていません。

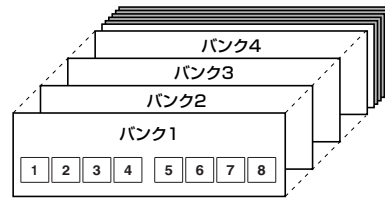
ランプ(赤)点灯...パネル設定を登録済みで、現在選ばれています。

登録したパネル設定を個別に削除する
131 ページを参照してください。

登録したパネル設定を一度に消去する
登録したパネル設定(保存前の設定)を一度に消去する場合は、いちばん右の B 鍵盤 (B6) を押しながら電源をオンにします。

登録したパネル設定を保存する

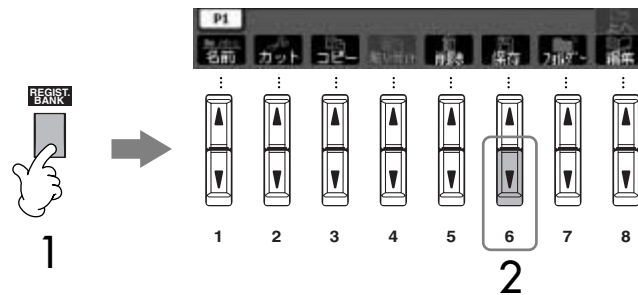
レジストレーションメモリーでは、ボタンに登録した8個のパネル設定をまとめて1つのバンク(ファイル)として扱います。



レジストレーションメモリーの互換性

レジストレーションメモリーのバンクは、PSR-3000/1500で互換性があります。ただし、それぞれの機器の仕様などにより、完全な互換性が実現できない場合があります。

- 1 レジストレーションメモリー REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] ボタンを押して、バンク選択画面を表示させます。
- 2 [6▼] ボタンを押して、バンクを保存します(67ページ)。



登録したパネル設定を呼び出す

スマートメディア/フロッピーディスクのソング/スタイルを登録したときは、登録を呼び出すとき、登録したデータが入っているスマートメディア/フロッピーディスクをドライブに入れてください。

- 1 レジストレーションメモリー REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] ボタンを押して、バンク選択画面を表示させます。



- 2 [A]～[J] ボタンを押して、バンクを選びます。



- 3 レジストレーションメモリー REGISTRATION MEMORY [1]～[8] ボタンのうち、緑色に点灯しているボタンの中から1つを選んで押します。

特定の設定を固定する(パラメーターロック)

特定の設定(エフェクトやスプリットポイントなど)を固定すれば、パネル設定が切り替わってもその設定を維持できます。固定した設定は、パネルのボタンで変更できます。

- 1 設定画面を表示させます：
[ファンクション]→[] UTILITY→TAB[◀] CONFIG 1→[B]3
PARAMETER LOCK
- 2 [1▲▼]～[7▲▼]ボタンを押して固定する設定を選び、[8▲](OK)ボタンを押して確定します。

登録したパネル設定を個別に削除する/名前を付ける

登録したパネル設定(バンクの中の8個のデータ)は、個別に削除したり名前を付けたりできます。

- 1 レジストレーションメモリー REGISTRATION MEMORY レジストレーションバンク [REGIST. BANK]ボタンを押して、バンク選択画面を表示させます。
- 2 [A]～[J]ボタンを押して、編集するバンクを選びます。
- 3 [8▼](編集)ボタンを押して、レジストレーションメモリー編集画面を表示させます。
- 4 パネル設定を削除します。
 - ・ パネル設定を削除する
[5▼]ボタンを押して、不要なパネル設定を削除します(69ページ)。
 - ・ 名前を付け直す
[1▼]ボタンを押して、ファイルの名前を付け直します(70ページ)。

各レジストレーション名の上の数字は、レジストレーションメモリー[1]～[8]ボタンの数字に対応しています。



- 5 バンク選択画面に戻るには、[8▲](上へ)ボタンを押します。

登録した設定のうち呼び出したいくない項目を指定する (フリーズ)

レジストレーションメモリーにはPSR-3000/1500のパネルで設定できるさまざまな項目(129ページ手順3参照)を登録できますが、演奏の場面によってはすべての設定を呼び出したいくない場合もあるかもしれません。たとえば、同じスタイルを鳴らしたまま、ボイスやエフェクト関連の設定を切り替えたい場合です。このような場合にフリーズ機能を使えば、レジストレーションメモリーのボタンを押しても、スタイル関連の設定だけは呼び出さずに現状のまま固定(フリーズ)できます。



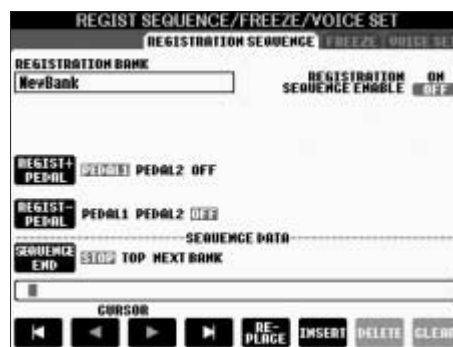
レジストレーションフリーズ画面での設定は、この画面を抜けることにより記憶されます。画面を抜けずに電源を切ると、設定が失われてしまいますのでご注意ください。

- 1 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[E]REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET→
TAB[◀][▶]FREEZE
- 2 [2▲▼]～[7▲▼]ボタンを押して、呼び出したいくない項目を選びます。
- 3 [8▲]ボタンを押して、呼び出したいくない項目にチェックマークを付けます。
- 4 ^{エグジット}
[EXIT]ボタンを押して、設定画面を抜けます。
- 5 ^{フリーズ}
[FREEZE]ボタンを押して、フリーズ機能をオンにします。

レジストレーションメモリーを呼び出す順番を決める (レジストレーションシーケンス)

ライブやコンサートなど人前で演奏する場合などでレジストレーションメモリーをすばやく切り替える方法として、8個のパネル設定を呼び出す順番(レジストレーションシーケンス)をあらかじめ決めておき、それを演奏時にTAB[◀][▶]ボタンやペダルで呼び出す方法があります。

- 1 レジストレーションシーケンスを設定したいバンクを選びます(130ページ)。
- 2 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[E]REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET→
TAB[◀][▶]REGISTRATION SEQUENCE



- 3 ペダルでレジストレーションを移動させる場合は、ペダルの設定をします。
[C]ボタンを押して、レジストレーションシーケンスを進めるペダルを決めます。
[D]ボタンを押して、レジストレーションシーケンスを戻すペダルを決めます。

4 [E] (SEQUENCE END) ボタンを押して、レジストレーションシーケンスを最後まで進めたときの動作を決めます。

- STOP.....TAB[▶] ボタンを押したりペダルを踏んだりしても、
レジストレーションメモリーは呼び出されません。
- TOP.....先頭に戻ります。
- NEXT BANK.....同じフォルダーの中で次に表示されているバンクのシーケンス先頭に移動します。

5 パネル設定を呼び出す順番を決めます。

画面下方に表示される番号は、REGISTRATION MEMORY [1]~[8] ボタンの番号に対応しています。
設定を呼び出す順に、番号を左から右に入力します。

レジストレーションメモリー
REGISTRATION MEMORY [1]~[8] ボタンのどれかを押してから、[6▲▼] (INSERT) ボタンを押して、レジストレーションメモリー番号を入力します。

- ・番号を置き替える
[5▲▼] (REPLACE) ボタンを押して、カーソルを当てた番号を現在パネルで選ばれているレジストレーションメモリー番号に置き替えます。
- ・番号をひとつずつ消去する
[7▲▼] (DELETE) ボタンを押して、カーソルを当てた番号を消去します。
- ・番号をすべて消去する
[8▲▼] (CLEAR) ボタンを押して、番号をすべて消去します。

6 [F] ボタンを押して、レジストレーションシーケンス機能をオンにします。

7 エグジット [EXIT] ボタンを押してメイン画面を表示させ、設定した順にレジストレーションメモリーが呼び出されるか確認します。

- ・TAB[▶] ボタンを押せば、シーケンスの順にレジストレーションメモリーが呼び出されます。TAB[◀] ボタンを押せば、シーケンスの逆順にレジストレーションメモリーが呼び出されます。TAB[◀][▶] ボタンでレジストレーションシーケンス機能を使えるのはメイン画面が表示されているときだけです。
- ・手順3でペダルの設定をした場合は、ペダルを踏んで、設定どおりにレジストレーションメモリーが呼び出されるか確認してください。ペダルではどの画面(ただし手順3での画面は除く)が表示されている場合もレジストレーションシーケンス機能を使えます。



メイン画面の最上段にレジストレーションシーケンスが表示され、どこまでシーケンスを進めたかをボックス表示で確認できます。

レジストレーションシーケンスを保存する

レジストレーションシーケンス(レジストレーションを呼び出す順番)とレジストレーションを最後まで進めたときの動作(SEQUENCE END)の設定は、バンクの一部です。これらの設定を保存したいときは、バンクを保存しましょう。

1 レジストレーションメモリー REGISTRATION MEMORY [レジストレーションバンクREGIST. BANK] ボタンを押して、バンク選択画面を表示させます。

2 [6▼] ボタンを押して、バンクを保存します(67ページ)。



レジストレーションシーケンス画面での設定は、この画面を抜けることにより記憶されません。画面を抜けずに電源を切ると、設定が失われてしまいますのでご注意ください。

レジストレーションシーケンスを最初に戻す

メイン画面を表示させた状態で、TAB[◀][▶] ボタンを同時に押します。番号を囲んでいたボックス表示が消え、レジストレーションシーケンスを最初に戻せます。もう一度TAB[◀][▶] ボタンを押すか、ペダルを踏むと、シーケンスの最初のレジストレーション番号を選べます。



バンクを保存せずにバンクを切り替えると、設定したレジストレーションシーケンスデータは失われます。ご注意ください。

クイックガイドの目次

内蔵曲(プリセットソング)に合わせて練習してみましょう	35ページ
練習の前にソングを聞いてみましょう	35ページ
譜面を見ながら片手練習してみましょう	39ページ
繰り返し再生を使って練習してみましょう.....	41ページ
演奏を録音してみましょう.....	42ページ
カラオケや弾き語りをしてみましょう	54ページ
マイクを楽器本体に接続しましょう (PSR-3000).....	54ページ
歌詞を表示させて歌いましょう	55ページ
カラオケをするのに便利な設定.....	56ページ
弾き語りをするのに便利な設定.....	58ページ

ソングの種類

PSR-3000/1500では、下記のソングを再生できます。

内蔵のソング

ソング選択画面の「プリセット」画面に入っているソングです。

ご自分で録音したソング

ご自分で録音(42、141ページ)してソング選択画面の「ユーザー」/「カード」/「USB」(フロッピーディスクドライブなどの外部記憶装置を取り付けた場合)画面に保存したソングです。

市販のソング

インターネットで購入したソングや市販のディスクソングです。ディスクソングは、別売のフロッピーディスクドライブを楽器本体に接続してお楽しみください。PSR-3000/1500では、下記のうちいずれかのマークが付いたディスクを再生できません。



・スマートメディアの取り扱いについては、最初に「スマートメディアの取り扱いについて」(23ページ)をお読みください。

・市販のミュージックデータは著作権で保護されていますので、コピー機能は個人で楽しむ範囲でご利用ください。

・再生できるソングの種類については、200ページも参照してください。

ソング再生に関する操作

基本的なソング再生の方法はクイックガイドで説明しましたので、ここではソング再生に関する詳しい操作について説明します。

■ ソングをスタート/ストップする

ソングのスタート/ストップは、基本的には、SONG [PLAY/PAUSE](ソング[プレイ/ポーズ])ボタンを押してスタート、[STOP](ストップ)ボタンを押してストップしますが、下記の方法でスタート/ストップすることもできます。

スタート方法

シンクロスタート

鍵盤を弾くと同時にソング再生をスタートできます。

ソング再生停止中に、SONG [STOP](ソング[ストップ])ボタンと[PLAY/PAUSE](プレイ/ポーズ)ボタンを同時に押します。シンクロスタートを解除するときは、もう一度SONG [STOP]ボタンと[PLAY/PAUSE]ボタンを同時に押します。

タップ機能

[TAP TEMPO](タップテンポ)ボタンを叩いて、テンポを指定すると同時に自動的にソングをスタートできます。シンクロスタート待機状態でタイミングを取りながらボタンを叩くと(4/4拍子の場合は4回)、そのテンポでソングがスタートします。

フェードイン

フェードイン(鳴り始めは小さく、だんだん音が大きくなる効果)をかけることができます。ソング再生停止中に[FADE IN/OUT](フェードイン/アウト)ボタンを押してからソングをスタートします。

ストップ方法

フェードアウト

フェードアウト(だんだん音が小さくなって消える効果)をかけることができます。ソング再生をフェードアウトしたいところで[FADE IN/OUT]ボタンを押します。

フェードイン / アウトにかかる時間を決める

フェードイン/アウトにかかる時間が設定できます。

1 設定画面を表示させます

[FUNCTION]→[UTILITY]→TAB[◀][▶]CONFIG1→[A]FADE IN/OUT/HOLD TIME

2 [3▲▼]～[5▲▼]ボタンを押して、フェードイン/アウトに関する設定をします。

FADE IN TIME (フェードインタイム)	フェードインで、音量が上がりきるまでの時間を決めます。
FADE OUT TIME (フェードアウトタイム)	フェードアウトで、音量が下がりきるまでの時間を決めます。
FADE OUT HOLD TIME (フェードアウトホールドタイム)	フェードアウトをしたあと、音量が下がりきった状態を維持する時間を決めます。

■ ソングを頭出し / 一時停止 / 巻き戻し / 早送りする

ソングを頭出しする

ソング停止中/再生中に[STOP](ストップ)ボタンを押します。

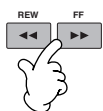
ソングを一時停止する

ソング再生中に[PLAY/PAUSE](プレイ/ポーズ)ボタンを押します。一時停止した位置からソングを再生するには、もう一度[PLAY/PAUSE]ボタンを押します。

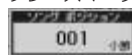
ソングを巻き戻し/早送りする

- 1 ソング停止中/再生中に[REW]/[FF] (巻き戻し/早送り)ボタンを押して、ソング再生位置を示す画面を表示させます。
- 2 [REW]/[FF]ボタンを押して、ソングを巻き戻し/早送りします。
フレーズマークが入っているソングの場合は、[REW]/[FF]ボタンを押して、フレーズマーク番号を指定します。フレーズマークで巻き戻し/早送りしたくない場合は、ソング再生位置を示す画面で[E]ボタンを押して、「BAR」を選びます。

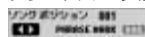
フレーズマークとは
ソングデータに設定されている、ソング中のある箇所を指定するデータです。



フレーズマークがないソングの場合



フレーズマークがあるソングの場合



- 3 ^{エグジット}[EXIT]ボタンを押して、ソング再生位置を示す画面を閉じます。

■ ソングを繰り返し再生 / 連続再生する

- 1 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[B]SONG SETTING
- 2 [H]/[I]ボタンを押して、繰り返し再生に関する設定をします。繰り返し再生に関する設定は、下記のとおりです。

REPEAT MODE (リピートモード)	<p>OFF(オフ) 現在選ばれているソングを1回だけ再生し、繰り返し再生はしません。</p> <p>SINGLE(シングル) 現在選ばれているソング1曲を繰り返し再生します。</p> <p>ALL(オール) 現在選ばれているソングのあるフォルダーに入っているソング全曲の連続再生を、繰り返します。</p> <p>RANDOM(ランダム) 現在選ばれているソングのあるフォルダーに入っているソング全曲のランダム(順不同)再生を繰り返します。</p>
PHRASE MARK REPEAT (フレーズマークリピート)	<p>フレーズマークが入っているソングで、フレーズマークで繰り返し再生する(ON)、繰り返し再生しない(OFF)を設定します。フレーズマークリピートONでソングを再生すると、指定した番号のフレーズを繰り返し再生できます。番号の指定方法は、上記「ソングを巻き戻し/早送りする」の手順1~2と同じです。</p>

■ 次に再生するソングを予約する

ソング再生中に、次に再生させるソングを1曲だけ予約できます。ステージ演奏などでスムーズに次の曲を再生させたいときに便利です。ソングを予約するには、ソング再生中にソング選択画面(35ページ)で次に再生させるソングを選びます。次に再生させるソングは、ソング名右上に「NEXT(ネクスト)」と表示されます。ソングの予約を解除するには、[8▼](CANCEL)ボタンを押します。

■ ソングとスタイルを同時に再生する

ソングとスタイルを同時に再生すれば、ソングの9~16チャンネルがスタイルのチャンネルに置き換えられるので、スタイルを使ってソングの伴奏部分を弾くことができます。たとえば、下記の手順で、ソングに合わせてコードを弾いてみましょう。

- 1 ソングを選びます(35ページ)。
- 2 スタイルを選びます(46ページ)。
- 3 スタイルコントロール STYLE CONTROL [ACMP ON/OFF]ボタンを押して、スタイルをオンにします。
- 4 スタイルコントロール STYLE CONTROL [シンクロスタート SYNC START]ボタンを押して、シンクロスタート機能をオンにします。
- 5 ソング SONG [プレイ/ポーズ PLAY/PAUSE]ボタンを押して、ソングをスタートします。
- 6 ソングに合わせて、コードを弾きます。
コードは、メイン画面に表示されます。メイン画面を表示させるには、[DIRECT ACCESS](ダイレクトアクセス)ボタンを押してから[EXIT](エグジット)ボタンを押します。

ソングの再生がストップすると、スタイルの再生も同時にストップします。

- ・ **ソングとスタイルを同時に再生させているときのテンポについて**
ソングとスタイルを同時に再生させると、ソング、スタイルともにソングのテンポで再生されます。

弱起のソングで曲頭の休符を再生する

初期設定では、クイックスタートという機能がオンになっています。クイックスタートとは、市販のソングデータで音源の設定のために先頭小節が空になっている場合、ソングをスタートしたときに空の先頭小節を再生せずに最初の音符から再生される機能です。クイックスタートがオンになっていると、弱起のソングでも曲頭の休符が再生されず、最初の音符から再生されます。弱起のソングで曲頭の休符を再生したいときは、クイックスタートをオフにします。

- 1 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[B]SONG SETTING
- 2 [7▼]/[8▼](QUICK START)ボタンを押して、クイックスタートをオフにします。

スマートメディアをカードスロットに入れたときにソングを自動で選択する

スマートメディアをカードスロットに入れただけで、自動的にフォルダーの中に入っていない先頭のソングを選択させることができます。スマートメディア以外の外部メディアでも同様です。

- 1 設定画面を表示させます。
[FUNCTION]→[]UTILITY→TAB[◀][▶]MEDIA
- 2 [3▲]/[4▲](SONG AUTO OPEN)ボタンを押して、ONを選びます。

ソングの音量バランスや音色などを調節する (ミキサー)

ソングに含まれるボイスについて「ミキサー画面で設定できる項目」(88ページ)の設定ができます。操作は、「音量バランスや音色などを調節する(ミキサー)」(86ページ)の基本操作の手順3で「SONG CH 1~8」か「SONG CH 9~16」を表示させ、手順に従います。

たとえば、以下のようなことができます。

各チャンネルの音量バランスを調節する

- 1 ソングを選びます(35ページ)。
- 2 ^{ミキシングコンソール}[MIXING CONSOLE]ボタンを押して、ミキサー画面を表示させます。
- 3 ^{タブ}TAB[◀][▶]ボタンを押して、「VOL/VOICE」タブを選びます。
- 4 ^{ミキシングコンソール}[[MIXING CONSOLE]ボタンを繰り返し押して、「SONG CH 1~8」または「SONG CH 9~16」(画面上部に表示)を表示させます。
- 5 [E]/[J]ボタンを押して、「VOLUME」を選びます。
- 6 [1▲▼]~[8▲▼]ボタンを押して、各チャンネルの音量を調節します。
- 7 調節した音量をソングに記憶させたいときは、セットアップの操作をします(160ページ「セットアップ」参照)。
セットアップの手順1では、「VOLUME」にチェックマークが入っていることを確認しましょう。

「SONG CH 1~8」/
「SONG CH 9~16」について
ソングは、16のチャンネルで構成されています。ミキサーでは、16のチャンネルごとに設定ができます。画面上部に「SONG CH 1~8」表示がある画面がソングのチャンネル1~8までの設定ができる画面、画面上部に「SONG CH 9~16」表示がある画面がソングのチャンネル9~16までの設定ができる画面です。通常、[TRACK1]ボタンにチャンネル1、[TRACK2]ボタンにチャンネル2、[EXTRA TRACKS]ボタンにチャンネル3~16が割り当てられています。

一部のボイスを変える

- 1~4 「各チャンネルの音量バランスを調節する (前ページ)」と同じ操作です。
- 5 [C]/[H]ボタンを押して、「VOICE」を選びます。
- 6 [1▲▼]~[8▲▼]ボタンを押して、ボイスを変えたいチャンネルのボイス選択画面を表示させます。
- 7 [A]~[J]ボタンを押して、ボイスを選びます。
- 8 置き替えたボイスをソングに記憶させたいときは、セットアップの操作をします (160ページ「セットアップ」参照)。
セットアップの手順1では、「VOICE」にチェックマークが入っていることを確認しましょう。

練習機能(ガイド)を使う

ガイドでは、スコア機能の譜面表示が鍵盤を弾くタイミングや、押さえる鍵盤位置を示してくれます。またPSR-3000では、ソング再生に合わせてマイクを使って弾き語りするとき、歌と演奏とのタイミングを合わせたりすることもできます。ガイド機能を使うには、[GUIDE](ガイド)ボタンを押してください。

ガイドの設定(SONG SETTING画面での設定)を記憶させる
ガイド機能の設定を、ソングデータの一部として記憶させることができます(160ページ)。ガイド機能の設定を記憶させると、次に同じソングを選んだときにガイド機能が自動的にオンになります。

練習機能の種類を選ぶ

- 1 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[B]SONG SETTING
- 2 [A]/[B]ボタンを押して、練習機能の種類を選びます。練習機能の種類については、次のとおりです。



- 3 ソングを選び、[SCORE]^{スコア}ボタンを押してスコアを表示させ、鍵盤を弾きましょう。

Follow Lightsは、鍵盤ガイドランプが搭載されたヤマハクラビノーバCVPシリーズ用に開発された機能ですが、鍵盤ガイドランプが搭載されていないPSR-3000/1500でも活用できます。

鍵盤演奏用

Follow Lights(フォローライツ)

ソング再生中に、鍵盤を弾くべきタイミングが来たらソング再生が一時停止します。正しい鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます。スコア表示機能を使って練習してください。

Any Key(エニーキー)

鍵盤を弾くタイミングを練習します。

ソング再生中に、鍵盤を弾くべきタイミングが来たらソング再生が一時停止します。正しい鍵盤でなくても、いずれかの鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます。

カラオケ用

Karao-Key(カラオキー)

歌うタイミングに合わせて、ソング再生のタイミングをコントロールできます。弾き語りをするときに便利です。

ソング再生中に、歌うべきタイミングが来たらソング再生が一時停止します。いずれかの鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます。

Vocal CueTIME(ボーカルキュータイム) (PSR-3000)

正しいピッチで歌う練習をします。

ソング再生中に、歌うべきタイミングが来たらソング再生が一時停止します。マイクに向かって正しいピッチの声を出せば、ソング再生は続行されます。

ソングをチャンネルごとにオン/オフする

ソングは、16のチャンネルで構成されています。ソングを再生させながら、各チャンネルをオン/オフしてみましょう。通常、[TRACK1]ボタンにチャンネル1、[TRACK2]ボタンにチャンネル2、[EXTRA TRACKS]ボタンにチャンネル3~16が割り当てられています。

- 1 チャンネルオン/オフ [CHANNEL ON/OFF] ボタンを押して、ソングチャンネルをオン/オフする画面を表示させます。

下の画面が表示されないときは、もう一度[CHANNEL ON/OFF]ボタンを押します。



- 2 [1▲▼]~[8▲▼]ボタンを押して、各チャンネルをオン/オフします。
1チャンネルだけ再生するときには、再生したいチャンネルのボタンを押し続けて「SOLO(ソロ)」にします。ソロを解除するには、もう一度ソロチャンネルのボタンを押します。

演奏を録音する

ご自分の演奏を録音し、楽器本体やスマートメディアなどに保存できます。簡単な操作で録音できる「クイック録音」、アンサンブルの曲を多重録音できる「多重録音」、楽器を演奏しなくてもデータ入力で録音できる「ステップ録音」があります。録音したソングは、編集もできます。

録音の方法

録音には、下記の3つの方法があります。

鍵盤演奏による録音	クイック録音 (141ページ)	練習中のピアノ曲を録音して聞いてみるなど、最も手軽にできる録音方法です。右手、左手、スタイルの3つのトラックを選んで、右手演奏だけ録音したり、右手演奏とスタイルを同時に録音したりできます。
	多重録音 (143ページ)	バンドやオーケストラのように複数の楽器を使う演奏を録音できます。楽器ごとに演奏を録音してアンサンブル曲を作ってみましょう。また、本体またはスマートメディアに入っているソングに自分の演奏を重ねて録音したり、一部を上書き録音したりできます。
データ入力による録音	ステップ録音 (146ページ)	譜面を書いていくように、音の高さや長さなどのデータを選んで録音します。データ入力で録音できるので、楽器を演奏しなくてもソングを作れます。

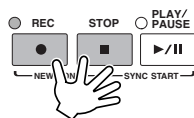
録音したソングは、編集できます(156ページ)。

1音1音を変更したり、部分的に再録音したり(パンチイン/アウト録音)できます。

クイック録音

クイック録音では、ご自分の演奏を手軽に録音できます。

- 1 **ソング** [REC]ボタンと**ソング** [STOP]ボタンを同時に押します。
録音のための空のソングが用意されます。



マイクで歌った声は録音できません。

楽器本体に保存できる容量

楽器本体に保存できる容量は、何も保存されていないときで
PSR-3000: 1.5MB、
PSR-1500: 650KBです。
この空き容量を、ボイス、スタイル、ソング、レジストなどで共通に使用します。

RIGHT2/LEFTのボイスは別々のトラックに録音されます。

2 演奏に必要なパネル設定をします。

たとえば、以下の設定を試してみましょう。

- ・ **RIGHT2/LEFTのボイスを録音する場合**

鍵盤パートのRIGHT2/LEFTをオンにしましょう(78ページ)。

RIGHT2/LEFTのボイスを選ぶときは、ボイス選択画面を表示させて選びましょう(80ページ)。

- ・ **スタイルを録音する場合**

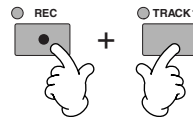
1 スタイルを選びましょう(46ページ)。

2 必要に応じて、テンポ[-]/[+]ボタンを押して録音するスタイルのテンポを決めましょう。

- ・ **レジストレーションメモリーのパネル設定を使う場合**

レジストレーションメモリー [1]~[8]ボタンのいずれかを押します。

3 ソング レコード SONG [REC]ボタンを押しながら、録音したいトラックのボタンを押します。



- ・ **鍵盤演奏を録音する**

右手パートの録音は[TRACK1]ボタン、左手パートの録音は[TRACK2]ボタンを押します。

- ・ **スタイル/マルチパッド再生を録音する**

[EXTRA TRACKS]ボタンを押します。

- ・ **鍵盤演奏とスタイル/マルチパッド再生を同時に録音する**

[TRACK1]または[TRACK2]ボタンと、[EXTRA TRACKS]ボタンを押します。

4 演奏しましょう。(=録音スタート)

録音をスタートさせるには、下記の方法があります。

・ 鍵盤演奏を始める

手順3で[TRACK 1]/[TRACK 2]ボタンを押した場合は右手鍵域(77ページ)で、[EXTRA TRACKS]ボタンを押した場合はコード鍵域(105ページ)で演奏します。演奏を始めると同時に録音がスタートします。

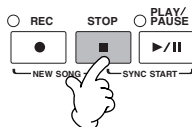
・ ^{ソング} SONG [^{プレイ/ポーズ} PLAY/PAUSE] ボタンを押す

この場合、鍵盤演奏などで音を鳴らさない限り、空のデータが録音されていきます。3拍めや4拍めなど弱起で始まる曲を演奏する場合は、この方法を使ってください。

・ ^{スタイルコントロール} STYLE CONTROL [^{スタート/ストップ} START/STOP] ボタンを押す

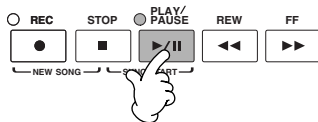
この場合、スタイルのリズムパートだけが鳴り、録音がスタートします。

5 ^{ソング} SONG [^{ストップ} STOP] ボタンを押して、録音を終わります。



録音が終わると保存を促すメッセージが表示されます。メッセージを閉じるには、[EXIT](エグジット)ボタンを押します。保存の仕方は、手順7を参照してください。

6 録音した演奏を試聴します。SONG [^{ソング} PLAY/PAUSE] ボタンを押して、今録音した演奏を再生します。



7 ^{ソングセレクト} [SONG SELECT] ボタンを押して、保存の作業をする画面(ソング選択画面)を表示させます。ソング選択画面で保存します(67ページ)。

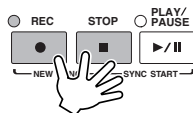
多重録音

ソングは、通常16のチャンネルで構成されています。多重録音では、1チャンネルずつ重ねて録音していきます。鍵盤パートとスタイルを録音できます。

1 ^{ソング} SONG [REC] ボタンと ^{レコード} SONG [STOP] ボタンを同時に押します。

録音のための空のソングが用意されます。

鍵盤パート(RIGHT 1/RIGHT 2/LEFT)を録音する場合はボイスを選びます(29、78、80ページ)。スタイルを録音する場合はスタイルを、マルチパッドを録音する場合はマルチパッドバンクを選びます(46ページ)。



例

チャンネル2に RIGHT 2(ライト2)パートを録音する場合

PART SELECT [RIGHT 2] ボタンを押して右手2ボイス選択画面を表示させ、右手2のボイスを選びます。このとき、PART ON/OFF [RIGHT 2] ボタンもオンにします。

メトロノームを使う

メトロノームを鳴らしながら(33ページ)録音できます。ただし、メトロノームの音は録音されません。

録音を一時停止→再スタートする

録音を一時停止するときは、録音中にSONG [PLAY/PAUSE] ボタンを押します。録音を再スタートするときは、下記の操作をします。

- ・ [TRACK 1]/[TRACK 2]録音の場合：もう一度、SONG [PLAY/PAUSE] ボタンを押します。
- ・ [EXTRA TRACKS]録音の場合：STYLE CONTROL [SYNC START] ボタンを押してから、コード鍵域で演奏します。



録音したソングを保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

チャンネルについて

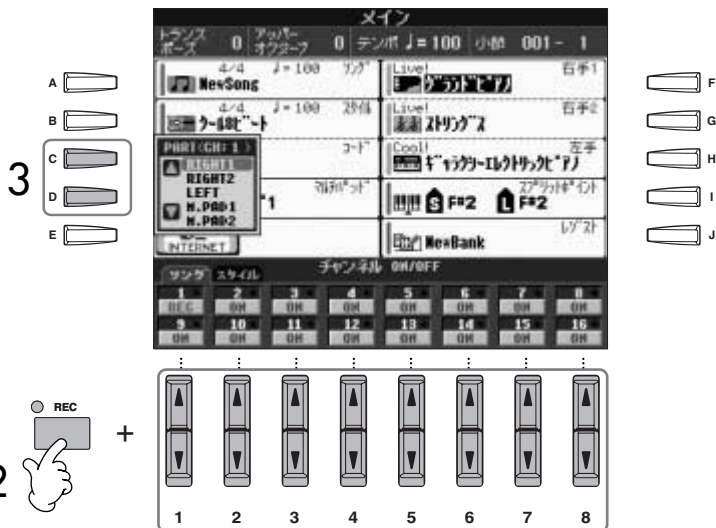
145ページを参照してください。

5～16チャンネルを一度に録音チャンネルに指定する
SONG [REC]ボタンを押したまま [EXTRA TRACKS]ボタンを押します。

2 ^{ソング} ^{レコード} SONG [REC]ボタンを押したまま [1▲▼]～[8▲▼]ボタンを押して、録音するチャンネルを「REC」にします。

通常、鍵盤パートは1～4チャンネル、マルチパッドは5～8チャンネル、スタイルは9～16チャンネルに録音します。チャンネル選択を解除するときは、もう一度SONG [REC]ボタンを押します。

SONG [REC]ボタンを押したまま [2▲]ボタンを押して、チャンネル2を「REC」にします。



MIDIパートを選んだ場合
 ・単一チャンネルをMIDIに設定
 MIDI 1～16チャンネルすべてのメッセージが録音されます。コントロールキーボードを接続して録音した場合、コントロールキーボード側で出力チャンネルを設定する必要がなくなります。
 ・複数チャンネルをMIDIに設定
 外部機器をつないで録音した場合、録音チャンネルと同じMIDIチャンネルのデータを録音します。

3 [C]/[D]ボタンを押して、録音するチャンネルに割り当てるパートを選びます。

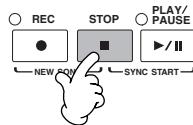
手順2で選んだ録音チャンネルに、鍵盤パート、スタイルパート (RHYTHM1、2、BASSなど) やマルチパッドパートのうち、どのパートを割り当てて録音するか選びます。パートは、初期設定では「ソングのチャンネルについて」(145ページ)のように割り当てられています。

[D]ボタンを押して、「RIGHT2」を選びます。

4 演奏しましょう。(=録音スタート)

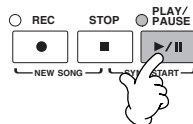
録音をスタートさせる方法は、クイック録音の手順4(143ページ)と同様です。

5 ^{ソング} ^{ストップ} SONG [STOP]ボタンを押して、録音を終わります。



録音が終わると保存を促すメッセージが表示されます。メッセージを閉じるには、[EXIT](エグジット)ボタンを押します。保存の仕方は、手順8を参照してください。

6 ^{ソング} ^{プレイ/ポーズ} 録音した演奏を試聴します。SONG [PLAY/PAUSE]ボタンを押して、今録音した演奏を再生します。



7 手順2～6を繰り返して、別のチャンネルを録音します。

ソングを再生/録音する

各チャンネルを同じテンポで録音する
 各チャンネルを同じテンポで録音するには、メトロノームを鳴らしながら(33ページ)録音します。メトロノームの音は録音されません。

録音を一時停止→再スタートする
 143ページを参照してください。

- 8 ^{ソングセレクト} [SONG SELECT] ボタンを押して、保存の作業をする画面(ソング選択画面)を表示させます。ソング選択画面で保存します(67ページ)。

ソングのチャンネルについて

ソングのチャンネルには、初期設定では下記のパートが割り当てられています。

チャンネル	初期設定のパート		チャンネル	初期設定のパート	
1		鍵盤パート マルチパッドパート	9	RHYTHM1	スタイルパート
2			10	RHYTHM2	
3			11	BASS	
4	RIGHT1		12	CHORD1	
5	M.Pad1		13	CHORD2	
6	M.Pad2		14	PAD	
7	M.Pad3		15	PHRASE1	
8	M.Pad4		16	PHRASE2	

鍵盤パートについて

鍵盤パートとは、パネルの鍵盤パート[RIGHT1]/[RIGHT2]/[LEFT]のことです。初期設定では、1～4チャンネルにRIGHT1パートが割り当てられています。鍵盤パートの演奏は、通常この1～4チャンネルに録音します。

スタイルパートについて

初期設定では、9～16チャンネルにスタイルパート(上記参照)が割り当てられています。スタイルは、通常この9～16チャンネルに録音します。

RHYTHM(リズム).....スタイルの中心となるリズムパートです。通常、ドラムキットの1つが使われます。

BASS(ベース).....ベースパートです。各スタイルに合ったベース音が使われます。

CHORD(コード).....ピアノやギターなどの音で作られる、コード伴奏のパートです。

PAD(パッド).....ストリングス、オルガンなどの音を使った長く伸びるコードの響きを付けるパートです。

PHRASE(フレーズ).....パンチの効いたプラスセクションやコードアルペジオなど、さまざまな装飾音を付けるパートです。

マルチパッドパートについて

初期設定では、5～8チャンネルに各マルチパッド(上記参照)が割り当てられています。



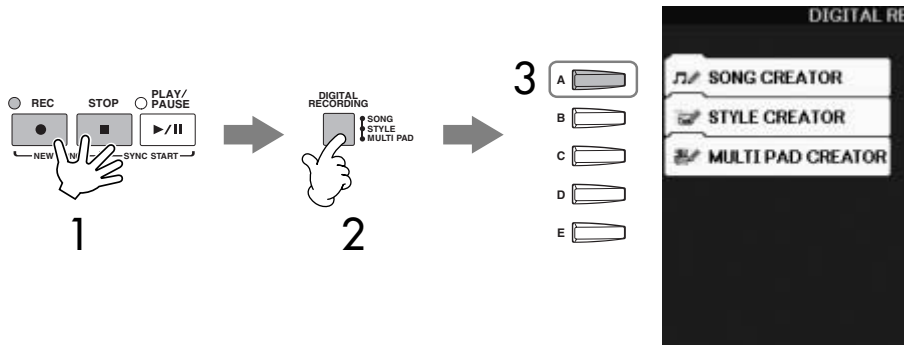
録音したソングを保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

ステップ録音

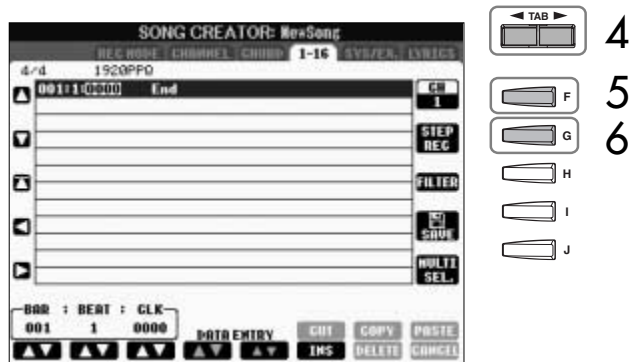
ステップ録音では、メロディやコードなどを録音できます。

ステップ録音の基本操作

- 1 **SONG [REC]** ボタンと **SONG [STOP]** ボタンを同時に押します。
録音のための空のソングが用意されます。



- 2 **[DIGITAL RECORDING]** ボタンを押します。
- 3 **[A]** ボタンを押して、ソング録音/編集の画面(ソングクリエイター画面)を表示させます。
- 4 **TAB [◀][▶]** ボタンを押して、タブを選びます。
メロディを録音する場合..... 「1-16」 タブを選びます。
コードを録音する場合..... 「CHORD」 タブを選びます。



- 5 (手順4で「1-16」タブを選んだ場合) **[F]** ボタンを押して、録音するチャンネルを選びます。
- 6 **[G]** ボタンを押して、ステップ録音画面を表示させます。
- 7 **ステップ録音** をします。
メロディを録音する場合..... 147ページを参照してください。
コードを録音する場合..... 154ページを参照してください。

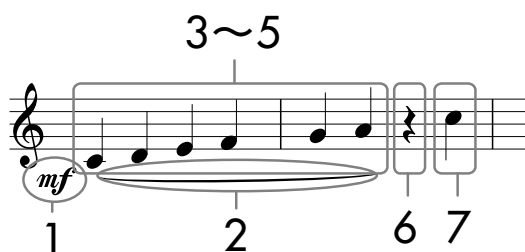
以下の楽譜の例を使って録音したソングを楽器本体で譜面表示させた場合、楽譜の例どおりに表示されないことがあります。

メロディを録音する

3種類の楽譜の例(147、150、152ページ)を使って、メロディをステップ録音する方法をご紹介します。

例1

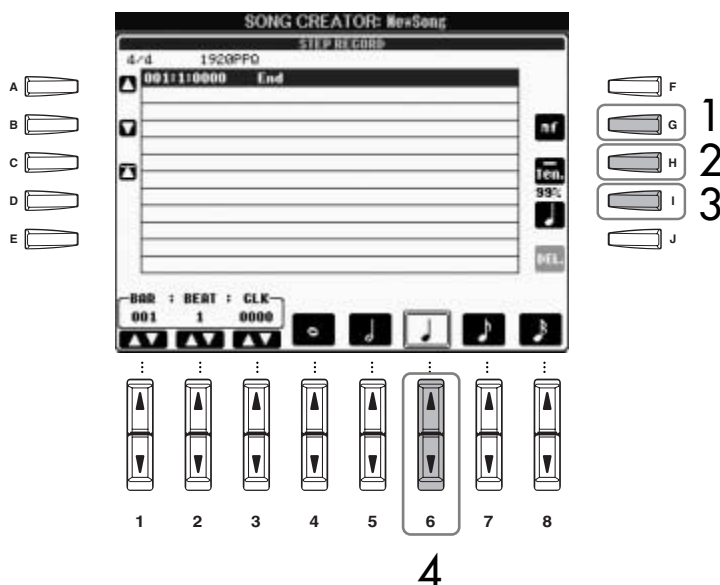
ここでの説明は、「ステップ録音の基本操作」(146ページ)の手順7に該当します。



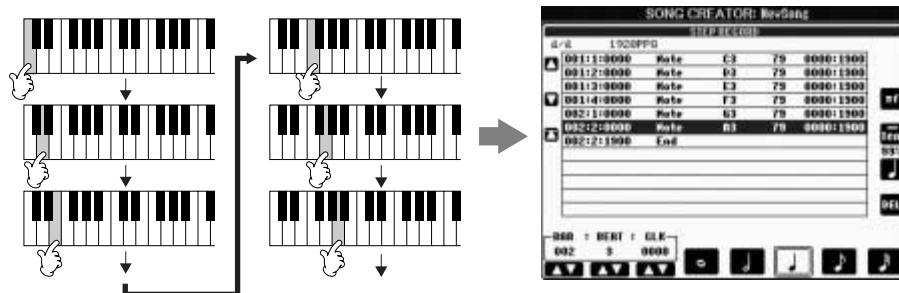
※ 譜面中の番号は、下記の操作手順番号に対応しています。

録音するボイスを選ぶときは、ステップ録音画面を表示させてからボイスを選びます(146ページ)。

- 1 [G]ボタンを押して、「mf」を選びます。

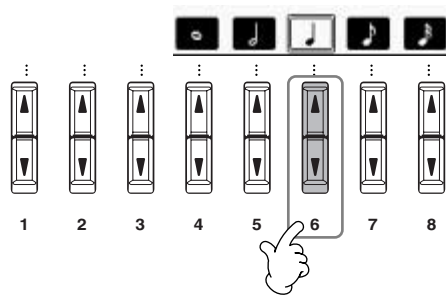


- 2 [H]ボタンを押して、「Ten.」(テヌート)を選びます。
- 3 [I]ボタンを押して、標準音符を選びます。
- 4 [6▲▼]ボタンを押して、4分音符を選びます。
- 5 楽譜例に従って、C3、D3、E3、F3、G3、A3を弾きます。

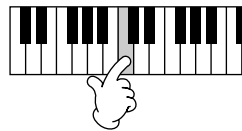


[G]/[H]/[I]ボタンで選ぶ項目について
149ページを参照してください。

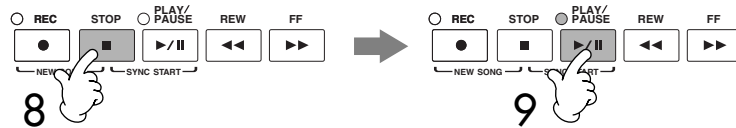
- 6 [6▲▼]ボタンを押して、4分休符を入力します。
 休符を入力するときは、[4▲▼]～[8▲▼]ボタンを押して音符の長さを選んでから、もう一度同じボタンを押して、その音符の長さの空白を入力します。



- 7 C4を弾きます。



- 8 ^{ソング} ^{ストップ} SONG [STOP]ボタンを押して、カーソルをソングの先頭位置に移動します。



- 9 ^{ソング} ^{プレイ/ポーズ} SONG [PLAY/PAUSE]ボタンを押して、録音したソングを試聴します。

- 10 ^{エグジット} [EXIT]ボタンを押して、ステップ録音画面を抜けます。
 必要に応じて、録音したソングを編集します(156ページ)。

- 11 [I] (SAVE)ボタンを押して、保存の作業をする画面(ソング選択画面)を表示させます。ソング選択画面で保存します(67ページ)。

データを個別に削除する

入力を間違えたときなどは、データを個別に削除できます。

- 1 ステップ録音画面(146ページ)で[A]/[B]ボタンを押して、削除するデータを選びます。
- 2 [J] (DELETE)ボタンを押して、選ばれたデータを削除します。







録音したソングを保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

ステップ録音画面の[G]/[H]/[I]ボタンで選ぶ項目について

[G]ボタンで選ぶ項目.....次に入力する音符のベロシティです。

項目	録音されるベロシティ
KBD.VEL	実際に鍵盤を弾いた強さ
fff	127
ff	111
f	95
mf	79
mp	63
p	47
pp	31
ppp	15

[H]ボタンで選ぶ項目.....次に入力する音符の長さ(ゲートタイム)です。

項目	録音されるゲートタイム
Normal(ノーマル)	 80%
Tenuto(テヌート)	 99%
Staccato (スタッカート)	 40%
Staccatissimo (スタカッティッシモ)	 20%
Manual(マニュアル)	[データダイアル]を使って%を設定します。

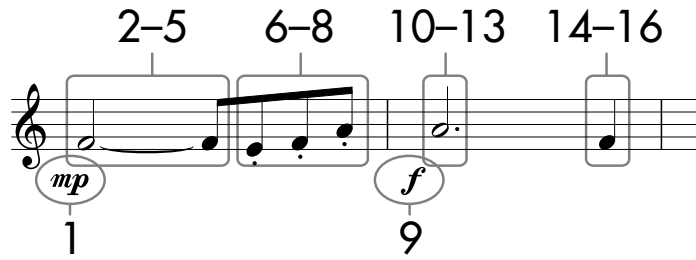
[I]ボタンで選ぶ項目.....次に入力する音符の種類です。標準音符、付点音符、3連符の順に切り替わります。

ベロシティとは

鍵盤を押す速度のことです。ただし、鍵盤を「速く叩く」ほど「強く弾く」と考えられるので、鍵盤を押す強弱も表します。範囲は1から127です。数値が大きくなるほど強い(大きい)音になります。

例2

ここでの説明は、「ステップ録音の基本操作」(146ページ)の手順7に該当します。



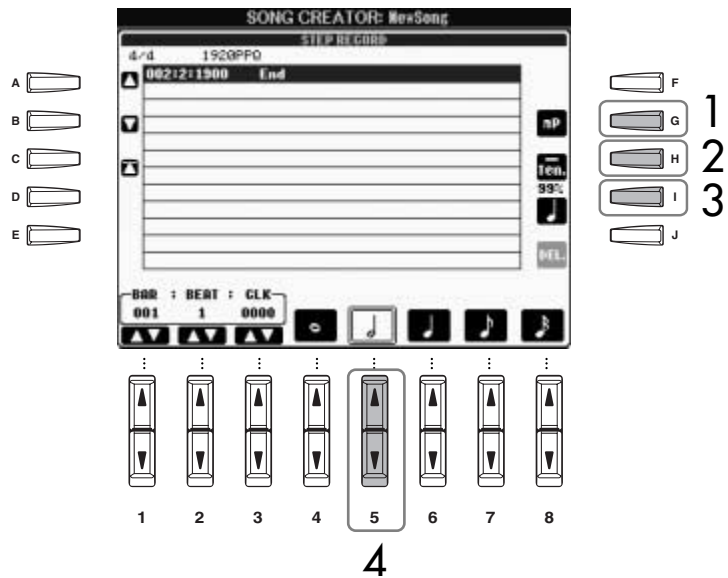
※ 譜面中の番号は、下記の操作手順番号に対応しています。

この例では、一度押した鍵盤から指を離さずに画面操作をすることがありますので、ご注意ください。

録音するボイスを選ぶときは、ステップ録音画面を表示させてからボイスを選びます(146ページ)。

[G]/[H]/[I]ボタンで選ぶ項目について
149ページを参照してください。

1 [G]ボタンを押して、「mp」を選びます。

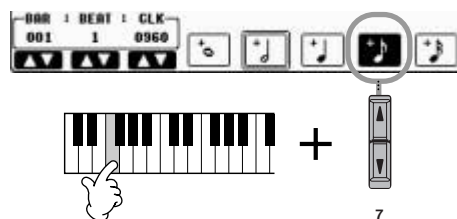


2 [H]ボタンを押して、「Ten.」(テヌート)を選びます。

3 [I]ボタンを押して、標準音符を選びます。

4 [5▲▼]ボタンを押して、2分音符を選びます。

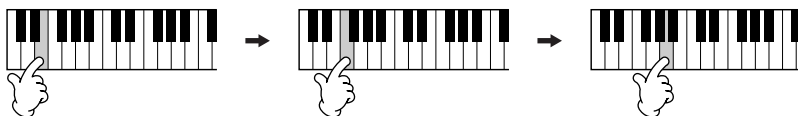
5 F3を押さえながら、[7▲▼]ボタンを押します。



6 F3から指を離したあと、[H]ボタンを押して「Staccato」を選びます。

7 [7▲▼]ボタンを押して8分音符を選びます。

8 楽譜例に従って、E3、F3、A3を弾きます。



9 [G]ボタンを押して、「f」を選びます。

10 [H]ボタンを押して、「Ten.」(テヌート)を選びます。

11 [I]ボタンを押して、付点音符を選びます。

12 [5▲▼]ボタンを押して、付点2分音符を選びます。

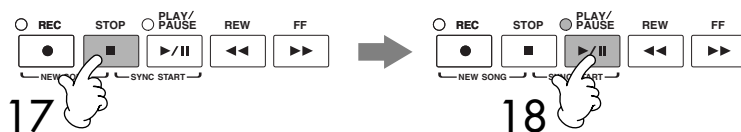
13 楽譜例に従って、A3を押さえます。

14 [J]ボタンを押して、標準音符を選びます。

15 [6▲▼]ボタンを押して、4分音符を選びます。

16 楽譜例に従って、F3を押さえます。

17 ^{ソング} ^{ストップ} SONG [STOP]ボタンを押して、カーソルをソングの先頭位置に移動します。



18 ^{ソング} ^{プレイ/ポーズ} SONG [PLAY/PAUSE]ボタンを押して、録音したソングを試聴します。

19 ^{エグジット} [EXIT]ボタンを押して、ステップ録音画面を抜けます。
必要に応じて、録音したソングを編集します(156ページ)。

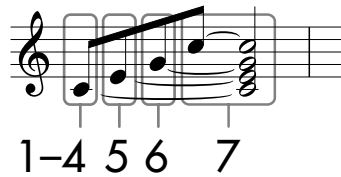
20 [K] (SAVE)ボタンを押して、保存の作業をする画面(ソング選択画面)を表示させます。ソング選択画面で保存します(67ページ)。



録音したソングを保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

例3

ここでの説明は、「ステップ録音の基本操作」(146ページ)の手順7に該当します。



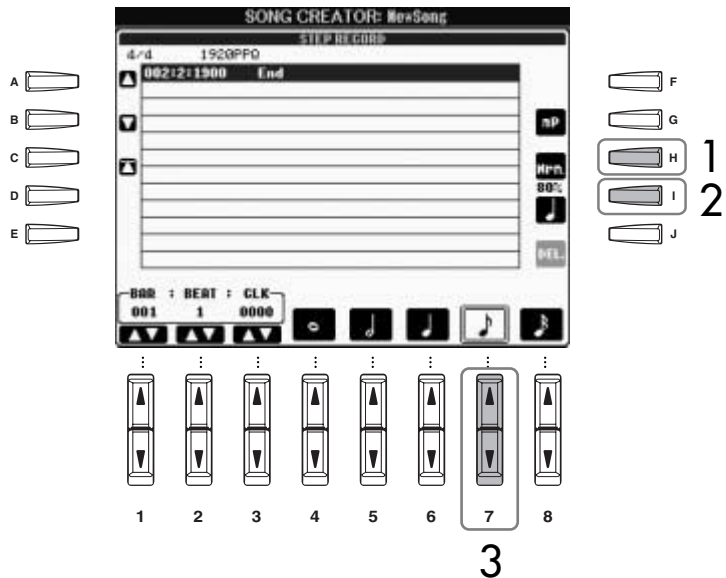
※ 譜面中の番号は、下記の操作手順番号に対応しています。

この例では、一度押した鍵盤を手順の最後まで離さずに(押し続けながら)画面操作をすることがありますので、ご注意ください。

録音するボイスを選ぶときは、ステップ録音画面を表示させてからボイスを選びます(146ページ)。

[G]/[H]/[I]ボタンで選ぶ項目について
149ページを参照してください。

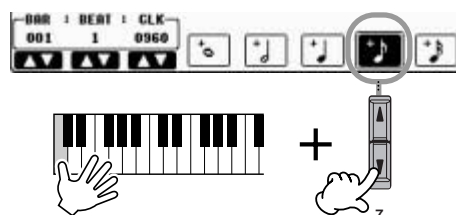
1 [H]ボタンを押して、「Nrm.」(ノーマル)を選びます。



2 [I]ボタンを押して、標準音符を選びます。

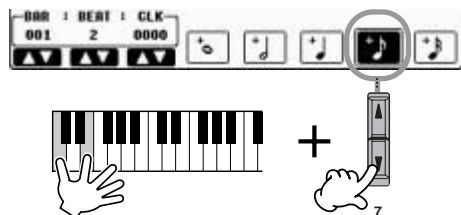
3 [7▲▼]ボタンを押して、8分音符を選びます。

4 C3を押さえながら、[7▲▼]ボタンを押します。
[7▲▼]ボタンを押したあとも、C3から指を離さないでください。

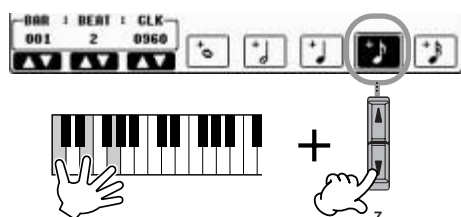


ソングを再生/録音する

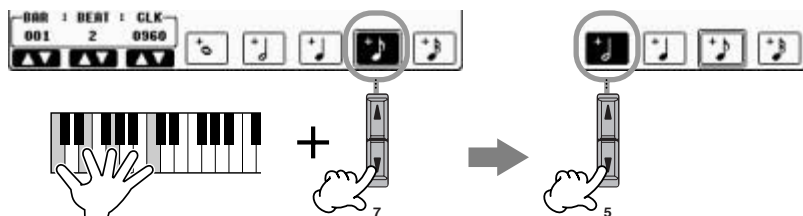
- 5 C3とE3を押さえながら、[7▲▼]ボタンを押します。
[7▲▼]ボタンを押したあとも、C3とE3から指を離さないでください。



- 6 C3、E3、G3を押さえながら、[7▲▼]ボタンを押します。
[7▲▼]ボタンを押したあとも、C3、E3、G3から指を離さないでください。



- 7 C3、E3、G3、C4を押さえながら[7▲▼]ボタンを押し、続けて[5▲▼]ボタンを押します。
[5▲▼]ボタンを押してから、鍵盤から指を離してください。



- 8 ソング ストップ SONG [STOP]ボタンを押して、カーソルをソングの先頭位置に移動します。

- 9 ソング プレイ/ポーズ SONG [PLAY/PAUSE]ボタンを押して、録音したソングを試聴します。

- 10 エグジット [EXIT]ボタンを押して、ステップ録音画面を抜けます。
必要に応じて、録音したソングを編集します(156ページ)。

- 11 [I] (SAVE)ボタンを押して、保存の作業をする画面(ソング選択画面)を表示させます。ソング選択画面で保存します(67ページ)。



録音したソングを保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

コードを録音する

ここでは、コードやセクション(イントロ、メイン、エンディングなど)変更のタイミング情報を録音します。下記の例を使って、コードチェンジをステップ録音する方法をご紹介します。

ここでの説明は、「ステップ録音の基本操作」(146ページ)の手順7に該当します。

1 4 7

メインA ブレイク メインB

C F G F G7 C

2,3 5,6 8,9

※ 譜面中の番号は、下記の操作手順番号に対応しています。

- 1 パネルのボタン[オートフィルイン
メインバリエーション]がオフになっていることを確認してから、MAIN VARIATION [A]ボタンを押します。

..... MAIN VARIATION

1 A B C D

DRUM : BEAT : CLK
001 : 1 : 0000

1 2 3 4 5 6 7 8

3 C

F

G

2

- 2 [5▲▼]ボタンを押して、2分音符を選びます。
- 3 スタイル鍵域で、コードC、F、Gを弾きます。
- 4 ^{ブレイク}[BREAK]ボタンを押します。

BREAK

DRUM : BEAT : CLK
002 : 3 : 0000

1 2 3 4 5 6 7 8

6 F

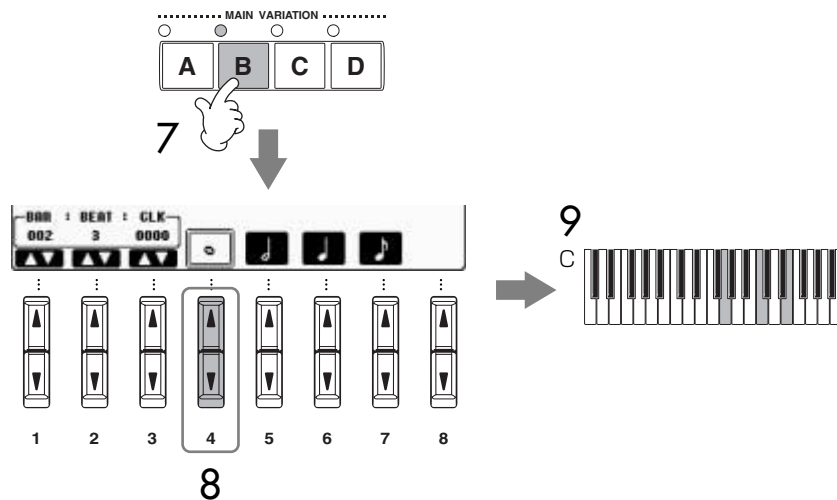
G7

5

5 [6▲▼]ボタンを押して、4分音符を選びます。

6 スタイル鍵域で、コードF、G7を弾きます。

7 メインバリエーション MAIN VARIATION [B]ボタンを押します。



8 [4▲▼]ボタンを押して、全音符を選びます。

9 スタイル鍵域で、コードCを弾きます。

10 ソング ストップ SONG [STOP]ボタンを押して、カーソルをソングの先頭位置に移動します。

11 ソング プレイ/ポーズ SONG [PLAY/PAUSE]ボタンを押して、録音したソングを試聴します。

12 エグジット [EXIT]ボタンを押して、ステップ録音画面を抜けます。
必要に応じて、録音したソングを編集します(156ページ)。

13 [F](EXPAND)ボタンを押して、コードチェンジのデータをソングデータに変換します。

14 [I](SAVE)ボタンを押して、保存の作業をする画面(ソング選択画面)を表示させます。ソング選択画面で保存します(67ページ)。



録音したソングを保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

データを個別に削除する

入力を間違えたときなどは、データを個別に削除できます(148ページ)。

フィルインを入力する

フィルインを入力するときは、[AUTO FILL IN]ボタンをオンにしてからMAIN VARIATION [A]～[D]ボタン(フィルインと同時に切り替えるセクション)を押します。

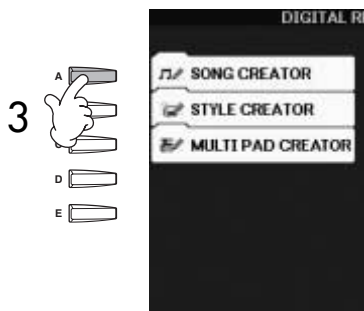
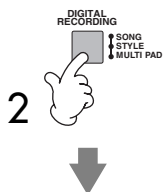
録音したソングを編集する

クイック録音、多重録音、ステップ録音で録音したソングを編集します。

ソング編集の基本操作

1 編集したいソングを選びます。

2 ^{デジタルレコーディング} [DIGITAL RECORDING] ボタンを押します。



3 [A] ボタンを押して、ソング録音/編集の画面(ソングクリエイター画面)を表示させます。

4 ^{タブ} TAB[◀][▶] ボタンを押してタブを選び、ソングを編集します。

- ・部分的に再録音する(パンチイン/アウト録音)(REC MODE) 157ページ
ソングを部分的に再録音できます。
- ・チャンネル単位で編集する(CHANNEL) 158ページ
ソングデータ中のチャンネルごとに、データを削除したりトランスポーズをかけたりできます。
- ・データ単位で編集する(CHORD、1-16) 161ページ
入力した音(ノート)やコードなどを変更/削除できます。
- ・システムエクスクルーシブなどを編集する(SYS/EX.) 163ページ
テンポや拍子などを変更できます。
- ・歌詞を編集する(LYRICS) 164ページ
ソング名や歌詞などを変更できます。

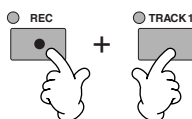
部分的に再録音する (パンチイン / アウト録音)

レコードモード (REC MODE)

一度録音したソングは、部分的に再録音できます(パンチイン/アウト録音)。録音スタート後、パンチインに設定されたタイミングとパンチアウトに設定されたタイミングの範囲でのみ、上書き録音されます。録音中でも、パンチイン～アウト以外の小節では元データが再生されるだけで書き換わらないことがポイントです。パンチイン/アウトするタイミングは小節番号で指定するのが通常の方法ですが、鍵盤を押すタイミングやペダルを踏むタイミングに設定する方法もあります。ここでの説明は、「ソング編集の基本操作」(156ページ)の手順4で「REC MODE」タブを選んだ場合に該当します。

1 [1▲▼]～[6▲▼]ボタンを押して、再録音スタート(パンチイン)/ストップ(パンチアウト)の方法を選びます(下記参照)。

2 ^{ソング} SONG ^{レコード} [REC]ボタンを押しながら、再録音したいトラックのボタンを押します。



3 ^{ソング} SONG ^{プレイ/ポーズ} [PLAY/PAUSE]ボタンを押して、ソングをスタートします。手順1で選んだパンチインのタイミングで鍵盤を弾き、手順1で選んだパンチアウトのタイミングで再録音を終わります。

4 [I] (SAVE)ボタンを押して、保存の作業をする画面(ソング選択画面)を表示させます。ソング選択画面で保存します(67ページ)。



編集したソングを保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

■ 再録音スタート(パンチイン)の方法 (REC START)

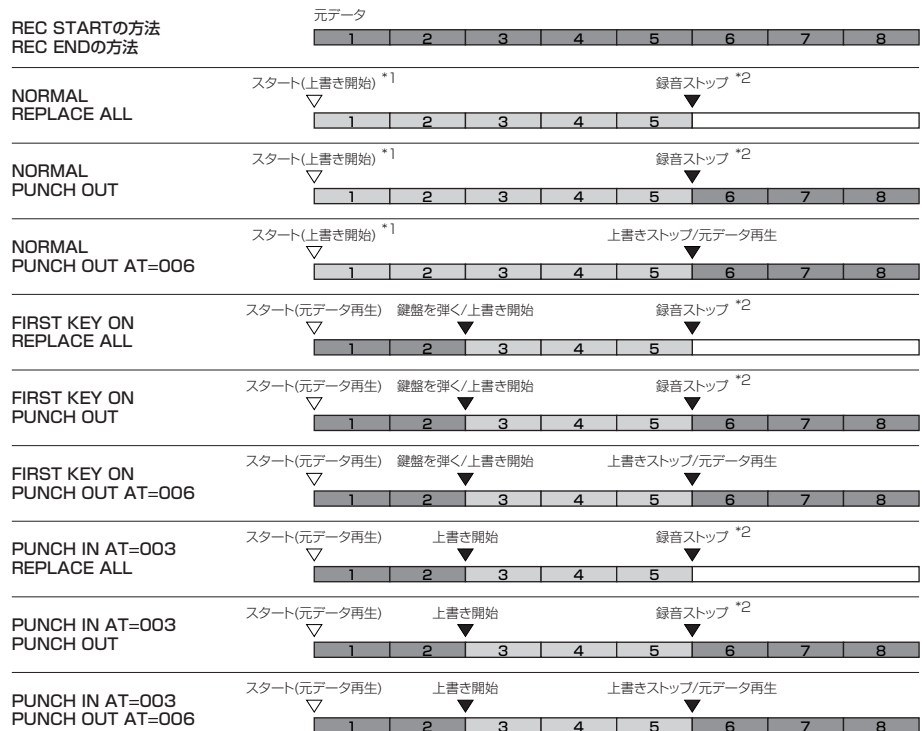
NORMAL(ノーマル)	SONG [PLAY/PAUSE]ボタンを押したときか、シンクロ待機状態で鍵盤を弾いたタイミングをパンチインとする設定です。
FIRST KEY ON (ファースト キーオン)	最初に鍵盤を弾いたタイミングをパンチインとする設定です。ソング再生スタート後、最初に鍵盤を弾くまでは元のデータが再生され、鍵盤を弾いたタイミング以降が上書き録音されます。
PUNCH IN AT (パンチ イン アット)	この項目の右隣に表示されている小節番号をパンチインとする設定です。録音スタート後、パンチイン小節の先頭までは元のデータが再生され、それ以降が上書き録音されます。パンチインの小節番号は、録音スタート前に[3▲▼]ボタンを押して自由に変更できます。

■ 再録音ストップ(パンチアウト)の方法 (REC END)

REPLACE ALL (リブレース オール)	録音をストップしたタイミング以降のデータを消します。
PUNCH OUT (パンチ アウト)	録音をストップしたタイミングをパンチアウトとする設定です。録音をストップしたタイミング以降のデータは残ります。
PUNCH OUT AT (パンチアウト アット)	この項目の右隣に表示されている小節番号をパンチアウトとする設定です。録音スタート後、パンチアウト小節の先頭まで上書き録音され、それ以降は元のデータは残ります。パンチアウトの小節番号は、[6▲▼]ボタンを押して自由に変更できます。

パンチイン/アウトの設定による再録音の例

上記の設定の組み合わせによって、さまざまな方法で再録音できます。下記にいくつかの実例を挙げておきますので参考にしてください。



*1 1~2小節を上書きしないときは、SONG POSITION=003からスタート

*2 5小節終了時に[REC]ボタンを押す必要があります。

録音されていたデータ
新しく録音したデータ
削除されたデータ

■ ペダルを使ったパンチイン/アウト(PEDAL PUNCH IN/OUT)

REC MODE画面で[7▲]/[8▲]ボタンを押してペダル/パンチイン/アウトをオンにしたとき、ソステヌートペダル(まん中のペダル)を踏んだタイミングがパンチイン、ソステヌートペダルから足を離れたタイミングがパンチアウトとなる設定です。録音終了までの間、パンチイン/アウトを何度も繰り返すことができます。つまり、ペダルを踏んでいる間(この間、ペダルの本来の機能は無効)に上書き録音されます。

チャンネル

チャンネル単位で編集する (CHANNEL)

ここでの説明は、「ソング編集の基本操作」(156ページ)の手順4で「CHANNEL」タブを選んだ場合に該当します。

- 1 [A]/[B]ボタンを押して、編集メニュー(159ページ)を選びます。
- 2 [1▲▼]~[8▲▼]ボタンを押して、データを編集します。
編集内容は、159ページを参照してください。
- 3 [D](EXECUTE)ボタンを押して、各画面でのデータ編集を実行します。
実行後は、SETUP(セットアップ)画面を除いて、このボタンが「UNDO(取り消し)」を実行するボタンになります。変更されたデータを元に戻したい場合は、もう一度このボタンを押します。元に戻せるのは1つ前の操作だけです。



編集したソングを保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

- 4 [I] (SAVE) ボタンを押して、保存の作業をする画面(ソング選択画面)を表示させます。ソング選択画面で保存します(67ページ)。

■ クオンタイズ(QUANTIZE)



たとえば、上図のような4拍子のフレーズを録音したとします。演奏しているときは、正確に弾いているつもりでも、タイミングが微妙に遅れたり早かったりする場合もあります。クオンタイズはそういった微妙な「ずれ」を補正してデータを書き直す機能です。

CHANNEL (チャンネル)	ソングデータのどのチャンネルにクオンタイズをかけるかを選びます。
SIZE(サイズ)	<p>クオンタイズの分解能を設定します。指定したチャンネルで使われている、最も細かい音符を選んでください。最も細かい音符が8分音符の場合は、「♪」を選びます。</p> <p>クオンタイズのサイズを8分音符(♪)に設定して、クオンタイズを実行した場合</p> <p>設定値</p> <p>♪ 4分音符 ♪ 8分音符 ♪ 16分音符 ♪ 32分音符 ♪ 16分音符+3連8分音符*</p> <p>♩ 3連4分音符 ♩ 3連8分音符 ♩ 3連16分音符 ♪ 8分音符+3連8分音符* ♪ 16分音符+3連16分音符*</p> <p>* マークの付いた3つのクオンタイズ設定は、異なる2つの音符の長さを同時に利用してクオンタイズを実行できるので大変便利です。たとえば、8分音符と3連8分音符の両方の音符が録音されているチャンネルに、8分音符の長さでクオンタイズをかけた場合、そのチャンネルのすべての音符が8分音符でクオンタイズされてしまい、3連符のリズムが完全になくなってしまいます。ところが、8分音符+3連8分音符の設定を使うと、8分音符と3連符の両方の音符をクオンタイズすることができます。</p>
STRENGTH (ストレンクス =強さ)	<p>クオンタイズをかける強さ(クオンタイズ分解能の音符に、どの程度近づけるか)を設定します。100%でジャストのタイミングにデータが移動します。100%以下でクオンタイズをかければ、自然な拍のずれを残せます。</p> <p>クオンタイズをかける前のデータ</p> <p>ストレンクス100%でクオンタイズをかけたとき</p> <p>ストレンクス50%でクオンタイズをかけたとき</p>

分解能とは
4分音符を何分割できるかという
分割数です。

■ 特定チャンネルデータの削除(DELETE)

ソングデータのうち、特定のチャンネルデータを削除できます。[1▲▼]～[8▲▼]を押して削除したいチャンネルを選び、[D](EXECUTE)ボタンを押して実行します。

■ 異なる2つのチャンネルデータを1つのチャンネルデータとしてミックス(MIX)

ソングデータの異なる2つのチャンネルデータを、1つのチャンネルデータとしてミックスできます。また、あるチャンネルデータのチャンネル番号を、別のチャンネル番号に書き換えることもできます。

SOURCE1(ソース1)	ミックスする元となるチャンネルを1~16の中から選びます。ここで指定したチャンネルのデータは、すべてミックスの対象となります。
SOURCE2(ソース2)	ミックスする元となるチャンネルを1~16の中から選びます。ここで指定したチャンネルのデータのうち、ノート(音符)データだけがミックスの対象となります。また、ここでは1~16以外に「COPY」というメニューを選択できます。「COPY」を選択した場合は、ソース1で選んだチャンネルデータのチャンネル番号を、デスティネーション(下記参照)で設定したチャンネル番号に書き換えた複製(コピー)を作成することになります。(元のチャンネルデータは残ります。)
DESTINATION (デスティネーション)	ソース1と2で指定したチャンネルデータを1つのチャンネルデータとしてミックスした場合のチャンネル番号を設定します。

■ チャンネルトランスポーズ(CHANNEL TRANSPOSE)

ソングのノート(音符)データを、半音単位で移動(トランスポーズ)する機能です。トランスポーズする分量をチャンネル別に設定できるところがポイントです。上下2オクターブの範囲でトランスポーズできます。

チャンネル「9-16」を表示させる

[F]ボタンを押します。[F]ボタンを押すと、チャンネル「1-8」と「9-16」の表示が交互に切り替わります。

すべてのチャンネルのトランスポーズ値を同時に変更する

[G](ALL CH)ボタンを押しながら、[1▲▼]~[8▲▼]ボタンを押します。

■ セットアップ(SET UP)

ミキサー画面(86ページ)での現在の設定やパネルボタンによる現在の設定を、セットアップデータとしてソングの先頭に書き込むことができます。ソング再生をスタートすると、録音されたセットアップデータに従ってパネル設定が自動的に変更されます。

セットアップの手順

- 1 **セットアップ画面を表示させます:**
[DIGITAL RECORDING]→[A]SONG CREATOR→
TAB [◀][▶] CHANNEL→[B]SET UP
- 2 [1▲▼]~[7▲▼]ボタンを押して、ソング再生スタートに合わせてパネルに呼び出したい項目(下記参照)を選びます。

SONG(ソング)	現在のミキシングコンソールでの設定値と、テンポを録音します。
KEYBOARD VOICE (キーボードボイス)	現在の鍵盤パート(RIGHT1、2、LEFT)のボイス設定、鍵盤パートのオン/オフなどのパネル設定をキーボードボイスとして録音します。録音されるパネル設定は、ワンタッチセッティング(50ページ)で記憶される項目と同じです。この設定項目のみ、ソングの途中で録音できます。
LYRICS SETTING (リリックセッティング)	歌詞画面に関する設定を録音します。
SCORE SETTING (スコアセッティング)	スコア画面での設定を録音します。
MIC SETTING (マイクセッティング) (PSR-3000)	ミキサー画面(86ページ)でのマイク設定とボーカルハーモニーの設定を録音します。
GUIDE SETTING (ガイドセッティング)	ガイド機能の設定を録音します。この設定項目を録音すると、次にこのソングを選んだときに、ガイドに関する設定(ガイドオン/オフを含む)が自動的に呼び出されます。

- 3 [8▲]ボタンを押して、選んだ項目にチェックマークを入れます。
- 4 [D](EXECUTE)ボタンを押して、セットアップを実行します。
- 5 [I](SAVE)ボタンを押して、保存の作業をする画面(ソング選択画面)を表示させます。ソング選択画面で保存します(67ページ)。

データ単位で編集する (コード CHORD、1-16)

ここでの説明は、「ソング編集の基本操作」(156ページ)の手順4で「CHORD」/「1-16」タブを選んだ場合に該当します。

- 1 「1-16」タブを選んだ場合は、[F]ボタンを押して編集するデータのチャンネルを選びます。
- 2 編集するデータにカーソルを合わせます。
 カーソルを上下に動かす[A]/[B]ボタンを押します。
 カーソルを先頭に移動する[C]ボタンを押します。
 カーソルを小節/拍/クロックで動かす[1▲▼]~[3▲▼]ボタンを押します。
- 3 データを編集します。
 データを行単位で編集する
 [6▲▼]~[8▲]ボタンを押して、切り取り(CUT)/コピー(COPY)/貼り付け(PASTE)/挿入(INS)/削除(DELETE)します。
 データを個々に編集する
 1 [D]/[E]ボタンを押して、編集するデータを選びます。
 2 [4▲▼]/[5▲▼](DATA ENTRY)ボタンを押して、データを変更します。
 データの変更は、[DATA ENTRY](データエントリー)ダイアルでもできます。変更したデータを確定するには、カーソルを別の位置に動かします。
 変更を元に戻すときは、カーソルを動かす前に[8▼](CANCEL)ボタンを押します。
- 4 「CHORD」タブを選んだ場合は、[F](EXPAND)ボタンを押してデータをソングデータに変換します。
- 5 [I](SAVE)ボタンを押して、保存の作業をする画面(ソング選択画面)を表示させます。ソング選択画面で保存します(67ページ)。



編集したソングを保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

複数行をまとめて選ぶ
 [J](MULTI SELECT)ボタンを押しながら、[A]/[B]ボタンを押します。

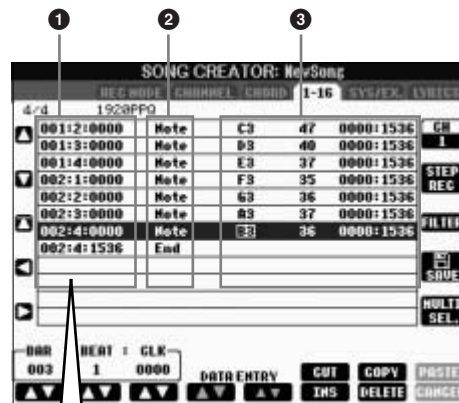
データを種類別に表示させる(フィルター)
 画面に表示させるデータの種類を選べます。たとえば音符(ノート)データだけを見たいときは、音符データ以外を表示させない設定にすれば便利です(163ページ)。



編集したソングを保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

リアルタイム録音で録音されたコードデータは、この画面では表示されず、エディットできません。

画面に表示されるデータについて



例 **001 : 1 : 1440**

小節番号 (BAR) | 拍 (BEAT) | クロック (CLOCK)

クロックとは
音符の分解能を表す単位です。分解能とは、4分音符を何分割できるかという分割数です。PSR-3000/1500では、4分音符=1920クロックです。

- ① ソングデータ上の位置を表します。画面左下の表示と同じです。
- ② データの種類を表します(下記参照)。
- ③ データの内容を表します。

「1~16」画面のデータ

Note(ノート)	音符を示すデータです。ノートナンバー(鍵盤の位置)、ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)、ゲートタイム(鍵盤を弾いている長さ)から構成されます。
Ctrl(コントロールチェンジ)	ミキサー画面(86ページ)で調節できるボリューム、パン、フィルター、エフェクトデプス(効果の深さ)など、ボイスをコントロールするデータです。
Prog(プログラムチェンジ)	ボイスを選択するデータです。
P.Bnd(ピッチベンド)	ボイスのピッチを連続的に変化させるデータです。
A.T.(アフタータッチ)	鍵盤を弾いてからさらに押し込むことによって発生するデータです。

「CHORD(コード)」画面のデータ

Style	スタイル
Tempo	テンポ
Chord	コード(コードルート、コードタイプ、オンベースコード)
Sect	セクション(イントロ、メイン、フィルイン、ブレイク、エンディング)
OnOff	スタイル各パート(チャンネル)のオン/オフ
CH.Vol	スタイル各パート(チャンネル)の音量
S.Vol	スタイル再生音全体のボリューム音量

データを種類別に表示させる (フィルター)

ソング編集画面ではさまざまな種類のデータが表示されるため、すべてを表示させると煩雑で見づらい画面になることがあります。フィルター機能では、編集上必要なデータだけを表示できます。

- 1 各ソング編集画面で、[H] (FILTER) ボタンを押します。
- 2 [2▲▼]～[5▲▼] ボタンを押して、表示させる項目を選びます。
- 3 [6▲▼]/[7▲▼] ボタンを押して、選んだ項目にチェックマークを付けます。
 [H] (ALL ON) ……すべての項目にチェックマークを付けます
 [I] (NOTE/CHORD) ……NOTE/CHORD だけにチェックマークを付けます
 [J] (INVERT) ……すべての項目のチェックマーク設定を逆にします
- 4 ^{エグジット} [EXIT] ボタンを押して、設定を確定します。

[C]～[E] ボタンは、次のフィルター画面に該当します。

MAIN …………… 全体を表示させます

CTRL CHG …………… コントロールチェンジを個別にフィルター設定します

STYLE …………… スタイル再生に関する項目を個別にフィルター設定します

システムエクスクルーシブを編集する (SYS/EX.)

システムエクスクルーシブ

ここでの説明は、「ソング編集の基本操作」(156ページ)の手順4で「SYS/EX.」タブを選んだ場合に該当します。

この画面では、ソングを構成するデータのうち、テンポや拍子など、チャンネルに依存しないデータを入力/編集します。この画面での操作方法は、「データ単位で編集する」(161ページ)の場合と基本的には同じです。

データの種類

ScBar (スコアスタートバー)	ソングデータとしての先頭小節番号を指定します。
Tempo (テンポ)	テンポ値を設定します。
Time (タイムシグネチャー)	拍子を設定します。
Key(キーシグネチャー)	譜面表示する場合の調を設定します。
XGPrm (XGパラメーター)	XGパラメーターを変更することができます。詳細は別冊データリストの「MIDIデータフォーマット」を参照してください。
Sys/Ex. (システムエクスクルーシブ)	システムエクスクルーシブメッセージを表示します。内容の変更はできませんが、デリート(削除)、カット、コピー、ペーストはできます。
Meta (メタイベント)	SMFメタイベントを表示します。内容の変更はできませんが、デリート(削除)、カット、コピー、ペーストはできます。

編集後は、[I] (SAVE) ボタンを押して、保存の作業をする画面(ソング選択画面)を表示させます。ソング選択画面で保存します(67ページ)。



編集したソングを保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

リリックス 歌詞を編集する (LYRICS)

ここでの説明は、「ソング編集の基本操作」(156ページ)の手順4で「LYRICS」タブを選んだ場合に該当します。この画面では、ソングを構成するデータのうち、歌詞に関するデータを入力/編集します。

この画面での操作方法は、「データ単位で編集する」(161ページ)の場合と基本的には同じです。

データの種類

Name(ネーム)	ソング名を入力します。
Lyrics (リリックス=歌詞)	歌詞を入力します。
Codes(コード)	CR: 歌詞表示を改行します。 LF: 現在表示されている歌詞を消し、次の歌詞を表示させます。

歌詞書き替えの手順

- 書き替えたい歌詞にカーソルを合わせて[4▲▼]/[5▲▼](DATA ENTRY) ボタンを押します。ここで表示される歌詞入力画面で歌詞を書き替えます。
歌詞入力画面の操作方法は、ファイル名の入力方法(71ページ)と同様です。
- [I](SAVE) ボタンを押して、保存の作業をする画面(ソング選択画面)を表示させます。ソング選択画面で保存します(67ページ)。



編集したソングを保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、編集したデータは失われます。ご注意ください。

PSR-3000/1500を直接インターネットに接続する

楽器を直接インターネットに接続して、専用サイトでいろいろなコンテンツを楽しむことができます。この章では、コンピューターや通信規格に関する用語が出てきます。わからない用語が出てきたら、「インターネット用語集」(179ページ)を参照してください。

楽器を直接インターネットに接続したときに表示できるのは、専用サイトだけです。

楽器をインターネットに接続する

ルーターまたはルーター機能付きモデムを通して、楽器を常時接続回線(ADSL、光ファイバー、ケーブルテレビインターネット)に接続します。具体的な接続方法(使用できるLANアダプターやルーターの種類など)については、インターネット上のヤマハ電子ピアノ/キーボードサイトでご確認ください。

モデムやブロードバンドルーターの設定は楽器上では行なえませんので、楽器を接続する前に、コンピューターでインターネットに接続してください。

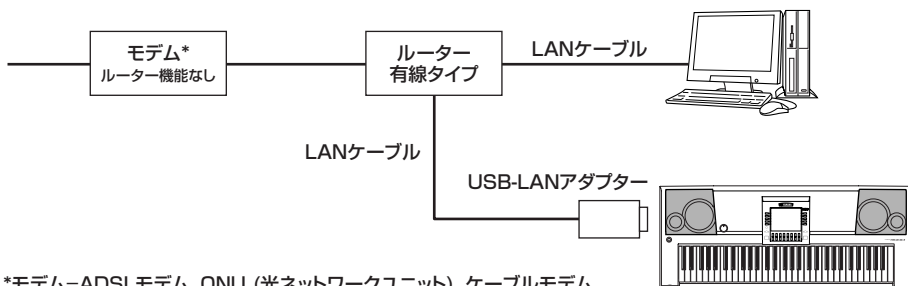
ヤマハ電子ピアノ/キーボードサイト

<http://www.yamaha.co.jp/product/epiano-keyboard/>

また、インターネットで通信を行なうために、あらかじめインターネットプロバイダーとの契約をしておく必要があります。

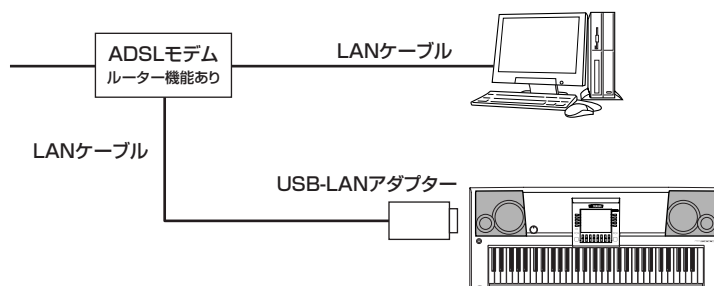
インターネットの契約内容によっては、2台以上の機器(コンピューター、楽器など)に接続できない場合があります。この場合、PSR-3000/1500を接続することはできません。契約内容をご確認ください。

接続例1：有線で接続する(ルーター機能のないモデムを使用)



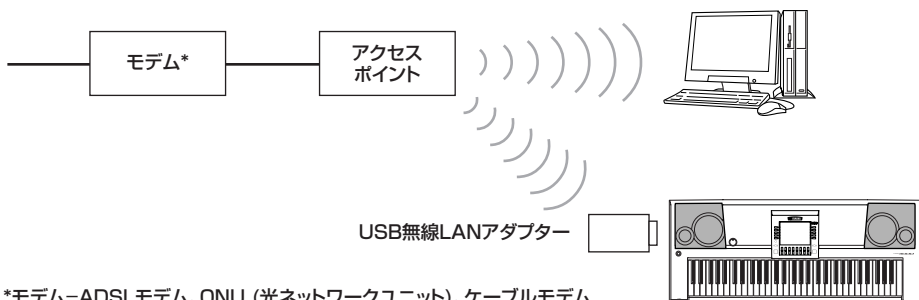
*モデム=ADSLモデム、ONU (光ネットワークユニット)、ケーブルモデム

接続例2：有線で接続する(ルーター機能のついているモデムを使用)



モデムの種類によっては、複数の機器(コンピューターと楽器など)を接続するために、別途ハブが必要な場合もあります。

接続例3：無線で接続する



*モデム=ADSLモデム、ONU (光ネットワークユニット)、ケーブルモデム

ダイレクトアクセスでメイン画面を表示させる

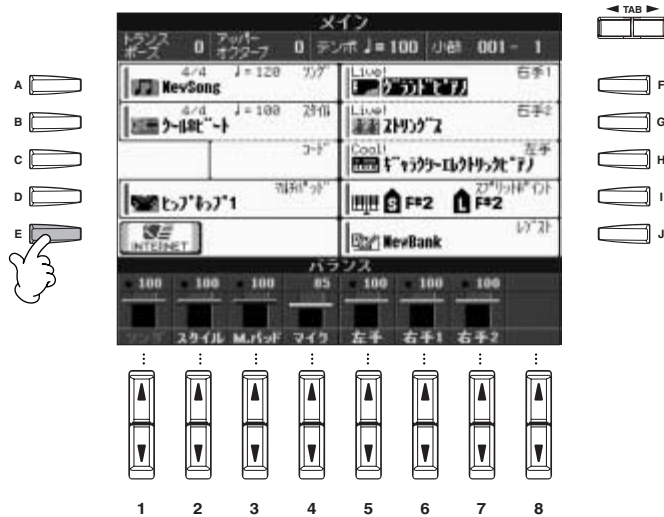
現在どの画面を表示させていても、[DIRECT ACCESS]ボタンを押してから[EXIT]ボタンを押すとメイン画面を表示できます。

文字を入力する

サイトで文字を入力する場合は、167ページを参照してください。

専用サイトを表示させる

専用サイトでは、いろいろなコンテンツを楽しむことができます。専用サイトを表示させるには、楽器がインターネットに接続された状態で、メイン画面で[E](INTERNET)ボタンを押します。



専用サイトが表示されます。

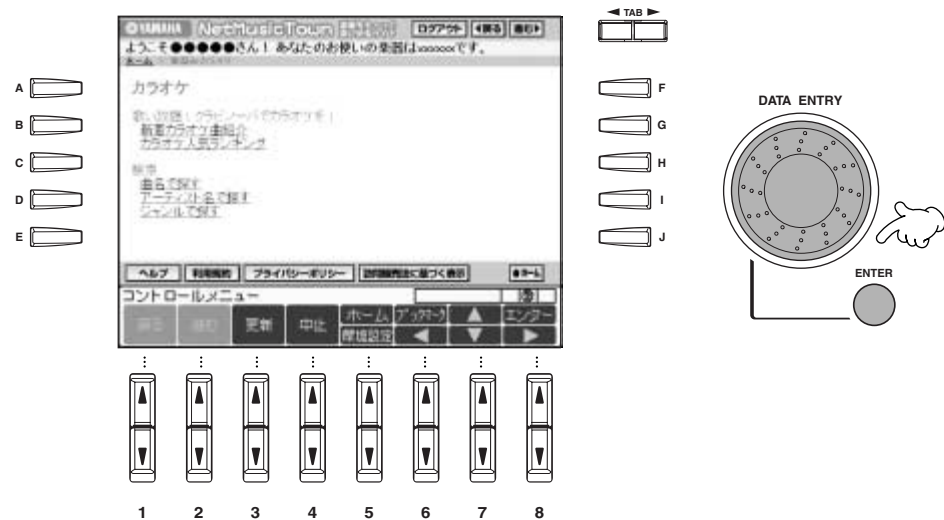
サイトを閉じて楽器の画面に戻るときは、[EXIT]ボタンを押します。



専用サイトの操作方法

リンクをたどる

リンクがある場所は、ボタンの形をしていたり、文字に色が付いていたりします。リンクをたどるには、[DATA ENTRY](データエントリー)ダイアルを使います。リンク先を表示させるには、[ENTER](エンター)ボタンを押します。

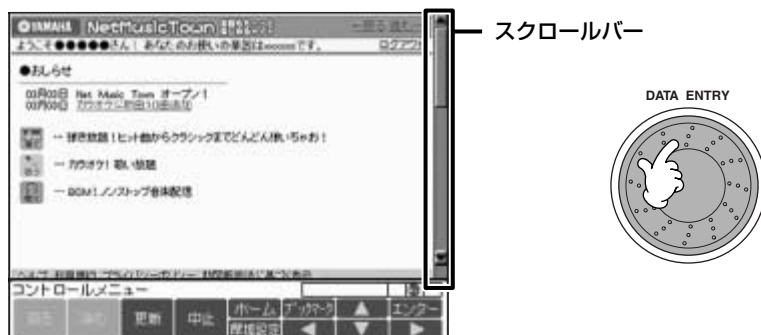


[6▼]/[7▲▼]/[8▼]ボタンを押してリンクをたどり、[8▲](エンター)ボタンを押してリンク先を表示させることもできます。

この章に掲載されている専用サイトの画面は、操作説明のためのものです。したがって実際の画面と異なる場合があります。専用サイトで扱われるコンテンツについては、下記のヤマハ電子ピアノ/キーボードサイトをご覧ください。
<http://www.yamaha.co.jp/product/epiano-keyboard/>

画面をスクロールする

ウェブページのサイズが大きくてブラウザーに収まらない場合は、ブラウザーの右端/下にスクロールバーが表示されます。画面をスクロールする（表示されていない部分を表示させる）には、[DATA ENTRY](データエントリー)ダイヤルを使います。

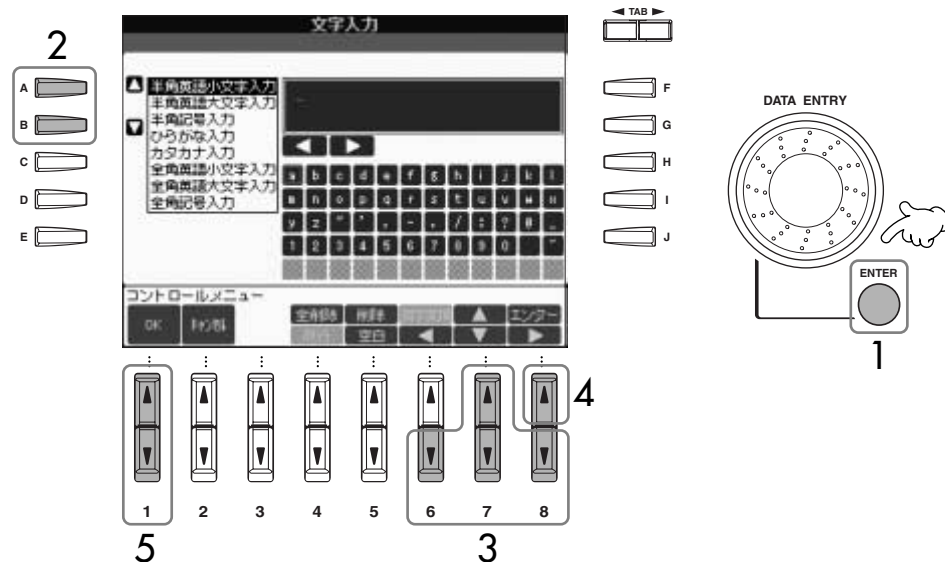


文字を入力する

ウェブページでパスワードを入力したりデータを検索したりするときの、文字の入力方法をご説明します。

- 1 ブラウザー上でパスワード入力ボックスや検索ボックスを選んでから、
[ENTER] ボタンを押して文字入力画面を表示させます。

パスワード入力ボックスや検索ボックスの選び方は、166ページ「リンクをたどる」を参照してください。



- 2 [A]/[B] ボタンを押して、文字種を切り替えます。
- 3 [6▼]/[7▲▼]/[8▼] ボタンを押して、入力したい文字にボックスを移動させます。
[DATA ENTRY]ダイヤルでボックスを移動させることもできます。

4

[8▲](エンター)ボタンを押して、文字を確定します。
[ENTER]ボタンを押して、文字を確定することもできます。

・文字を消す

・ひとつ前の文字を消す

[5▲](削除)ボタンを押します。

・特定の文字を消す

1 消したい文字にカーソルを移動させます。

1-1 [6▼]/[7▲▼]ボタンを押して、文字入力ボックスの下の「◀ ▶」を指定します。

1-2 [8▲](エンター)ボタンを押して、カーソルを移動させます。

2 [5▲](削除)ボタンを押して、文字を消します。

・文字列を一度に消す

[4▲](全削除)ボタンを押します。

・文字を挿入する

1 文字を挿入したい場所にカーソルを移動させます。

カーソルの移動方法は、上記「特定の文字を消す」の手順1を参照してください。

2 [6▼]/[7▲▼]/[8▼]ボタンを押して、挿入したい文字にボックスを移動させます。

3 [8▲](エンター)ボタンを押して、選んだ文字を挿入します。

・スペース(空白)を入れる

1 空白を入れたい場所にカーソルを移動させます。

カーソルの移動方法は、上記「特定の文字を消す」の手順1を参照してください。

2 [5▼](空白)ボタンを押して、空白を入れます。

・改行する

選ばれている文字入力ボックスが複数行の入力に対応している場合、[4▼](改行)ボタンを押して改行します。

5

[1▲▼](OK)ボタンを押して、入力した文字列を確定します。

文字入力を中止するときには、[2▲▼](キャンセル)ボタンを押します。

ひらがなを漢字に変換する

「ひらがな入力」で入力した文字は、漢字に変換できます。漢字変換するには、入力した文字列が反転表示されているときに[6▲](変換)ボタンを押します。入力した漢字を確定するときには、[1▲▼](OK)ボタンを押します。

文字列が反転表示されているときは、下記の操作もできます。

・漢字を再変換する

[6▲](変換)ボタンを押します。

・文節(反転表示の範囲)を変える

[6▼]/[8▼]ボタンを押します。[DATA ENTRY]ダイアルで文節を変えることもできます。

・漢字に変換された文字列をひらがなに戻す

[5▲](削除)ボタンを押します。

・反転表示の文字をすべて一度に消す

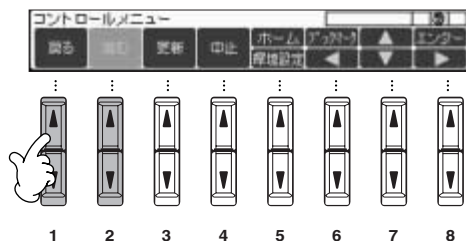
[2▲▼](キャンセル)ボタンを押します。

・漢字変換せずにひらがなのまま入力を確定させる

[1▲▼](OK)ボタンを押します。

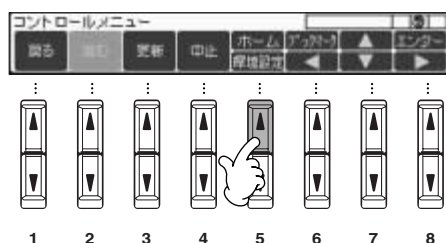
直前に表示されていたウェブページに移動する

直前に表示されていたウェブページに戻るには、[1▲▼](戻る)ボタンを押します。
[1▲▼](戻る)ボタンを押す前に表示されていたウェブページに戻るには、[2▲▼](進む)ボタンを押します。



ホームページに移動する

ホームページに戻るには、[5▲](ホーム)ボタンを押します。

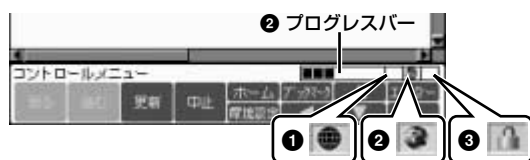


ウェブページを更新/読み込みキャンセルする

表示されているウェブページを最新の情報に更新するには、[3▲▼](更新)ボタンを押します。ウェブページの表示に時間がかかるときのページを読み込みをキャンセルするには、[4▲▼](中止)ボタンを押します。

インターネットの接続状態を見る

インターネット画面の右下には、3つのアイコンが表示されています。これらのアイコンは、インターネットの接続状態を示します。



① オフライン表示

楽器がインターネットに接続されていないときに表示されます。このアイコンが表示されているときは、ウェブページを見ることができません。

② 通信中表示

通信中であることを示します。

③ SSL表示

SSLを使っているウェブページを表示しているときに表示され、情報が暗号化されて通信されていることを示します。

SSLとは

情報を暗号化して通信する規格です。

ウェブページをブックマーク(お気に入り)に保存する

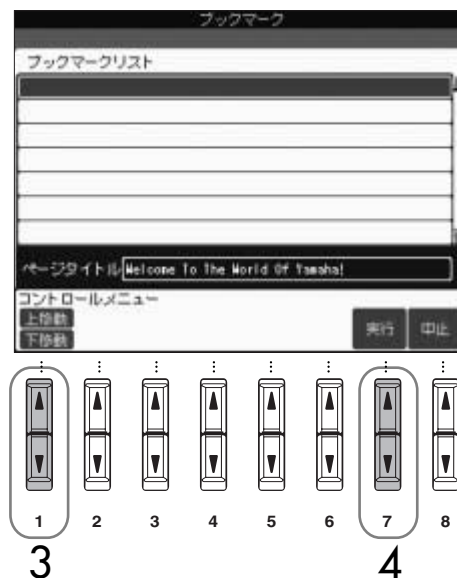
ブラウザーに表示されているウェブページを、お気に入りとしてブックマークに登録できます。ブックマークに登録したウェブページは、すぐに呼び出すことができます。

- 1 ブックマークに登録したいウェブページが表示されている状態で[6▲](ブックマーク)ボタンを押して、ブックマーク画面を表示させます。
ブックマーク画面では、現在登録されているブックマークが一覧表示されます。一覧表示の下には、ブックマークに登録するウェブページのタイトルが表示されます。

- 2 [3▲▼](追加)ボタンを押して、ブックマークを登録する画面を表示させます。



- 3 [1▲▼](カーソル上/下移動)ボタンを押して、登録するブックマークの位置を選びます。

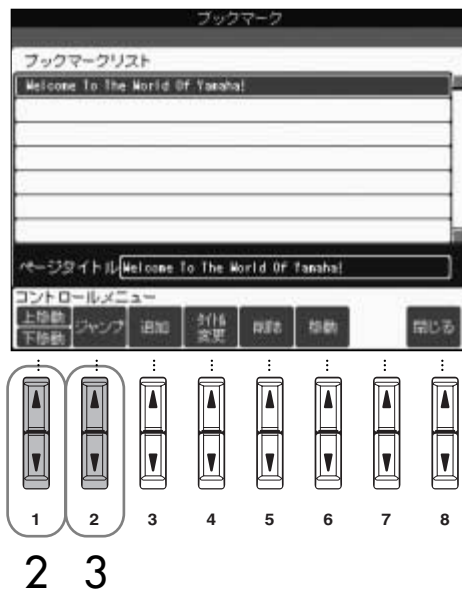


- 4 [7▲▼](実行)ボタンを押して、ブックマークを登録します。
登録を中止するときは、[8▲▼](中止)ボタンを押します。

- 5 [8▲▼](閉じる)ボタンを押して、ブラウザーに戻ります。

ブックマークに登録したウェブページを表示させる

- 1 [6▲](ブックマーク)ボタンを押して、ブックマーク画面を表示させます。
- 2 [1▲▼](カーソル上/下移動)ボタンを押して、ブックマークを選びます。



- 3 [2▲▼](ジャンプ)ボタンを押して、登録したウェブページを表示させます。

ブックマークを編集する

ブックマーク画面では、ブックマークのタイトルを変更したり、登録を削除したり、順番を入れ替えたりできます。



① カーソル上移動/下移動

ブックマークリスト内の選択位置を移動します。

② ジャンプ

ブックマークリストで選ばれているウェブページを表示させます(171ページ)。

③ 追加

ブックマークに登録するときに使用します(170ページ)。

④ タイトル変更

選ばれているブックマークのタイトルを変更します。[4▲▼]ボタンを押すと、文字入力画面が表示されます。文字入力について詳しくは、71ページを参照してください。

⑤ 削除

選ばれているブックマークを、ブックマークリストから削除します。

⑥ 移動

ブックマークの順番を入れ替えます。

1 位置を移動したいブックマークを選んだあと、[6▲▼](移動)ボタンを押します。画面下部の表示が変わり、選んだブックマークを移動できる状態になります。

2 [1▲▼](カーソル上/下移動)ボタンを押して、ブックマークを移動する場所のすぐ下のブックマークを選びます。

3 [7▲▼](実行)ボタンを押して、ブックマークを移動させます。

⑦ 閉じる

ブックマーク画面を閉じ、ブラウザー画面に戻ります。

ホームページを変更する

初期状態では、専用サイトのトップページがホームページとして登録されていますが、自分で好きなページをホームページに指定することもできます。

- 1 ホームページに指定したいウェブページを表示させます。
- 2 [5▼](環境設定)ボタンを押して、環境設定画面を表示させます。
- 3 ^{タブ}TAB[◀]ボタンを押して、「ブラウザー」タブを選びます。



- 4 [1▼](カーソル下移動)ボタンを押して、カーソルを「ページをホームに登録」に合わせます。
- 5 [2▲▼]/[3▲▼](設定値変更)ボタンを押して、環境設定画面に入る前に表示させていたウェブページをホームページに指定します。
- 6 [7▲▼](実行)ボタンを押して、ブラウザーに戻ります。
ホームページの変更を中止するときは、[8▲▼](キャンセル)ボタンを押します。

環境設定画面について

環境設定画面では、インターネット接続に関する設定や、ブラウザやコントロールメニューの表示方法などの、さまざまな設定を行ないます。環境設定画面には、ブラウザ、LAN、無線LAN、その他の4つの画面があります。

基本操作

- 1 [5▼](環境設定)ボタンを押して、環境設定画面を表示させます。
- 2 ^{タブ}TAB[◀][▶]ボタンを押して、設定画面を選びます。
- 3 [1▲▼](カーソル上/下移動)ボタンを押して、設定する項目を選びます。



- 4 [2▲▼]/[3▲▼](設定値変更)ボタンを押して、設定値変更画面を表示させます。項目によっては、設定値変更画面が表示されずに設定内容が確定することもあります。
- 5 [2▲▼](カーソル上/下移動)ボタンを押して、設定値を選びます。設定値は、[DATA ENTRY]ダイヤルを使って選ぶこともできます。

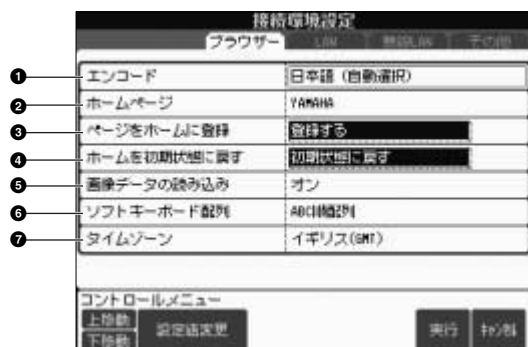


文字を入力する

文字入力の画面が表示された場合、文字の入力方法は、167ページを参照してください。

- 6 [3▲](エンター)ボタンを押して、設定値を確定します。
設定値変更を中止するときは、[3▼](キャンセル)ボタンを押します。
- 7 [7▲▼](実行)ボタンを押して、環境設定画面での設定を確定します。
設定を中止するときは、[8▲▼](キャンセル)ボタンを押します。

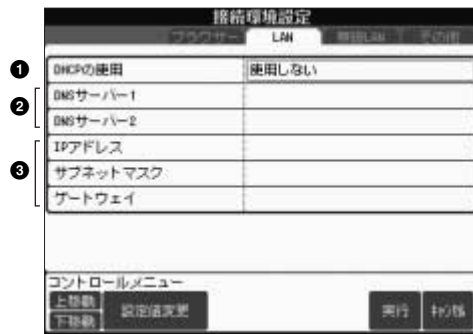
ブラウザ



- ① **エンコード**
ブラウザに表示される文字コードを設定します。
- ② **ホームページ**
ホームページとして登録されているウェブページのタイトルを表示/編集します。
- ③ **ページをホームに登録**
「ホームページを変更する」(173ページ)を参照してください。
- ④ **ホームを初期状態に戻す**
ホームページの設定を工場出荷時の状態に戻します。
- ⑤ **画像データの読み込み**
「オン」にすると、ウェブページ内の画像データをブラウザに表示します。
「オフ」にすると、画像データは表示されません。
- ⑥ **ソフトキーボード配列**
「ABC順配列」を選ぶと、アルファベットを入力するときの文字入力画面がABC順に表示されます。「ASCII配列」を選ぶと、文字入力画面が、コンピューターのキーボードと同じ配列になります。
- ⑦ **タイムゾーン**
時間を設定します。日本国内で使用している場合は、「日本(GMT+9:00)」を選びます。

LAN

LAN(ラン)の環境設定を行なうページです。有線、無線のどちらで接続する場合でも、ここでの設定が必要です。詳しくは、接続機器(ルーターなど)の設定を参照するか、インターネットプロバイダーにご確認ください。



設定をメモしておきましょう。

DHCPの使用	
DNSサーバー 1	
DNSサーバー 2	
IPアドレス	
サブネットマスク	
ゲートウェイ	

① DHCPの使用

DHCPを使用するかどうか設定します。お使いのルーターがDHCPに対応している場合は、「使用する」を選びます。

② DNSサーバー 1/DNSサーバー 2

プライマリー DNSサーバー /セカンダリー DNSサーバーのアドレスを設定します。DHCPの使用(①)で「使用する(DNSを手動で設定)」か「使用しない」を選んだ場合、ここでの設定が必要です。

③ IPアドレス/サブネットマスク/ゲートウェイ

IPアドレス、サブネットマスク、ゲートウェイサーバーアドレスを設定します。DHCPの使用(①)で「使用しない」を選んだ場合、ここでの設定が必要です。

無線 LAN

無線LAN(ラン)の環境設定を行なうページです。

詳しくは、アクセスポイント(無線LAN)の取扱説明書を参照してください。

無線LANの環境設定は、ここでの設定以外に上記LANページでの設定も必要です。



設定をメモしておきましょう。

SSID		
チャンネル	Ch	
暗号化	<input type="checkbox"/> する	<input type="checkbox"/> しない
暗号キーの形式	<input type="checkbox"/> ASCII	<input type="checkbox"/> 16進数
暗号キーの長さ	<input type="checkbox"/> 64bit	<input type="checkbox"/> 128bit
暗号キー		

① SSID

SSIDの値を設定します。

② チャンネル

チャンネルをアクセスポイントと同じ設定にします。

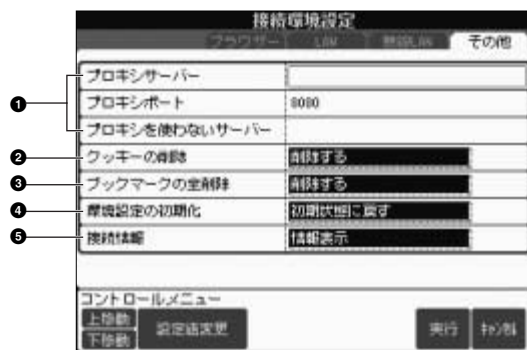
③ 暗号化

暗号化するかどうかを設定します。

④ 暗号キーの形式/暗号キーの長さ/暗号キー

暗号化(③)で「する」を選んだときに、ここで設定を行ないます。暗号キーの形式や長さを設定します。

その他



- ① **プロキシサーバー / プロキシポート / プロキシを使わないサーバー**
 プロキシサーバーの名前、ポート番号、プロキシを使わないサーバーを設定します。プロキシを使う場合のみ、ここでの設定が必要です。プロキシを使わないサーバーを複数設定するには、カンマ (,) で区切って入力します。
- ② **クッキーの削除**
 保存されているクッキーの設定をすべて削除できます。
- ③ **ブックマークの全削除**
 登録されているブックマークをすべて削除できます。
- ④ **環境設定の初期化**
 環境設定画面で行なったすべての設定項目を、工場出荷時の状態に戻します。「インターネット設定を初期化する」(178ページ)を参照してください。
- ⑤ **接続情報**
 現在の接続情報の詳細を確認できます。

インターネット設定を初期化する

インターネット機能の設定は、PSR-3000/1500の初期化(73ページ)では初期化されません。ここで説明する方法で初期化する必要があります。初期化すると、ブラウザの設定だけでなくインターネット接続に関する設定まで、環境設定画面で行なった設定が工場出荷時の状態に戻ります(クッキーとブックマークの設定以外)。

- 1 [5▼](環境設定)ボタンを押して、環境設定画面を表示させます。
- 2 ^{タブ}TAB[▶]ボタンを押して、「その他」タブを選びます。
- 3 [1▲▼](カーソル上/下移動)ボタンを押して、「初期状態に戻す」を選びます。



- 4 [2▲▼]/[3▲▼](設定値変更)ボタンを押して、インターネット設定を初期化します。

クッキー/ブックマークを削除する

インターネット設定を初期化しても、クッキーとブックマークは削除されません。クッキーとブックマークは、「その他」画面で削除してください(177ページ)。

クッキーには個人情報が含まれます。

インターネット用語集

インターネット	コンピューター間の通信規格にもとづいて、世界中のコンピューターや携帯電話などを接続した、巨大なネットワークのこと。
ウェブページ	サイトを構成する各ページのこと。
クッキー (Cookie)	ユーザーがウェブページとの間でやりとりした内容を記憶するしくみ。以前訪れたウェブページで、そのときに入力した内容があらかじめ表示されるのはこのしくみによるもの。
ゲートウェイ	ネットワーク上で、通信規格の異なるデータを相互に変換してやりとりするためのシステム。
サイト	正式には「ウェブサイト」という。ひとまとまりに公開されているウェブページ群。たとえば、「http://www.yamaha.co.jp/」で始まるウェブページを「ヤマハのサイト」と呼ぶ。
サーバー	ある特定のサービスを提供するシステムやコンピューターのこと。
サブネットマスク	大規模なネットワークを、いくつかの小さなネットワークに分割するための設定。
ダウンロード	ネットワークを通じて、サーバーに保存されているデータをお使いのコンピューターや携帯電話などに転送すること。この楽器では、ウェブサイトからソングなどのデータを楽器に送ることを指す。
ブラウザ	ウェブページを閲覧するためのソフトウェア。この楽器では、ウェブページの内容を表示する画面のこと。
プロキシ	LAN(内部のネットワーク)とインターネット(外部のネットワーク)の境にあって、直接インターネットに接続できない内部ネットワークのコンピューターに代わって、「代理」としてインターネットとの接続を行なうコンピューターのこと。内部ネットワークを外部からの不正アクセスから守ったりするのに使われる。
ブロードバンド	大容量のデータを高速に通信できるインターネット接続サービスのこと。ADSL、光ファイバーなどがある。
プロバイダー	インターネット接続サービスを提供する通信事業者。インターネットに接続するには、プロバイダーと契約する必要がある。
ホームページ	ブラウザ起動時(インターネット機能に入ったとき)に最初に表示されるウェブページのこと。または、ウェブサイトのトップページのことを指すこともある。
無線LAN	ケーブルを使わず、無線通信でデータの送受信をするLANのこと。
モデム	一般の電話回線とコンピューターをつなぐための装置。コンピューターから送られてくるデジタル信号を、電話回線に流す音声信号に変換したり、電話回線を通じて聞こえてくる音声信号をデジタルデータに変換したりする。
リンク	あるウェブページ上のボタンや文字列をクリックして、別のウェブページを開くこと。
ルーター	異なるネットワーク同士を相互接続するための機器。たとえば家庭などで複数のコンピューターを同時にインターネットに接続して、それぞれに異なるはたらきをさせたい場合に必要となる。一般的にはモデムとコンピューターの間に接続するが、モデム自体にルーター機能が内蔵されているものもある。
DHCP	インターネットに接続するたびに、コンピューターにIPアドレスなどの必要な情報を自動的に割り当てるための規格。
DNS	ネットワークに接続されている各コンピューターの名前とIPアドレスを対応させるシステム。
IPアドレス	ネットワークに接続されたコンピューター 1台1台に割り振られた、ネットワーク上の所在を示す識別番号。
LAN	同じ建物の中にあるコンピューター同士を専用のケーブルで接続し、データをやり取りするネットワーク。Local Area Networkの略。
NTP	コンピューターの内部時計を、ネットワークを介して正しく調整するための規格。この楽器では、コンピューターの内部時計は、クッキーとSSLの有効期限を指定するのに使われる。
SSID	無線LANで特定のネットワークを指定するための識別名のこと。SSIDが一致した端末間でのみ通信できる。
SSL	インターネット上で情報を暗号化して送受信する通信規格。プライバシーに関わる情報がもれるのを防ぐ。
URL	インターネット上に存在するウェブページの場所を指し示す文字列。通常は、「http://」で始まる。

マイクを使う (PSR-3000)

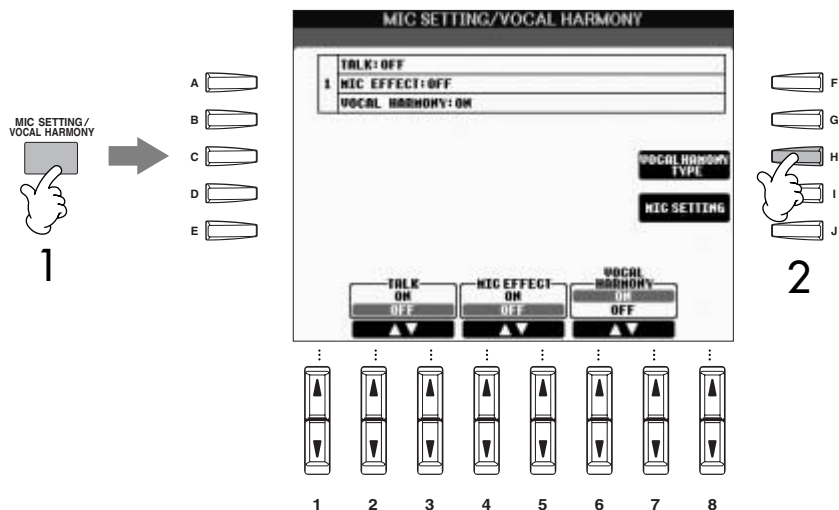
クイックガイドの目次

カラオケや弾き語りをしてみましょう	54ページ
マイクを楽器本体に接続しましょう(PSR-3000)	54ページ
歌詞を表示させて歌いましょう	55ページ
カラオケをするのに便利な設定	56ページ
テンポを調節する	34ページ
移調(トランスポーズ)する	56ページ
歌声にエフェクトをかける(PSR-3000)	56ページ
歌声にハーモニーを付ける(ボーカルハーモニー)	56ページ
マイクの音量とソングの再生音の音量バランスを調節する	57ページ
正しいピッチで歌う練習をする(Vocal CueTIME)	140ページ
弾き語りをするのに便利な設定	58ページ
弾き語りしやすいキーに変える(移調=トランスポーズ)	58ページ
歌詞をテレビに映しているときに楽器で譜面を表示させる(PSR-3000) ..	58ページ
歌と歌の間におしゃべり(トーク)を入れる(PSR-3000)	59ページ
歌うタイミングに合わせてソング再生のタイミングを コントロールする(Karao-Key)	140ページ

ボーカルハーモニータイプを編集する

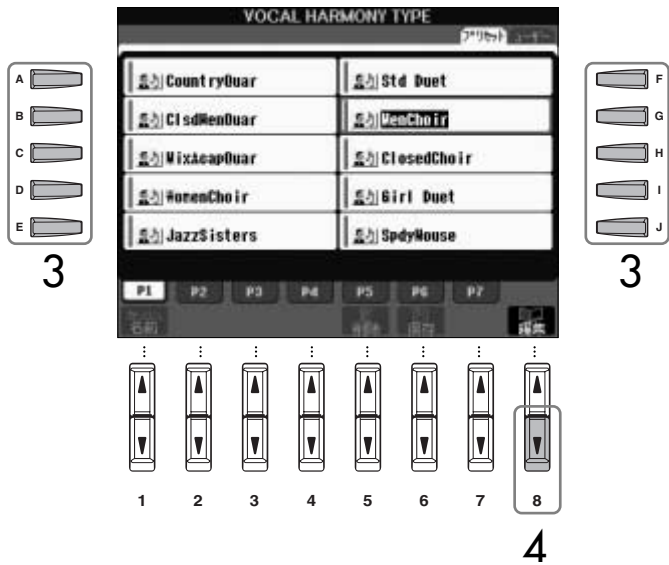
ボーカルハーモニー (56ページ)のデータを編集することで、オリジナルのボーカルハーモニータイプを作る方法を説明します。PSR-3000では、10個のボーカルハーモニータイプを作ることができます。

- 1 マイクセッティング / ボーカルハーモニー [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] ボタンを押します。



- 2 [H] (VOCAL HARMONY TYPE) ボタンを押して、ボーカルハーモニータイプ
選択画面を表示させます。

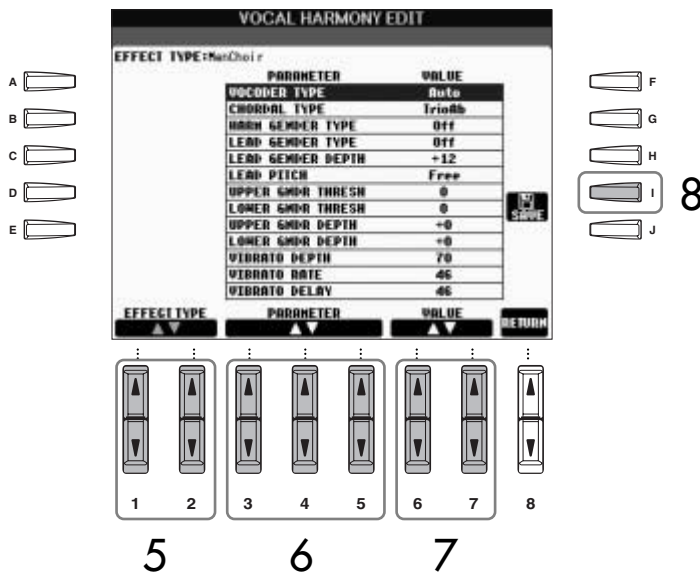
- 3 [A]～[J]ボタンを押して、編集元となるボカールハーモニーを選びます。



- 4 [8▼] (編集) ボタンを押して、ボカールハーモニー編集画面を表示させます。

- 5 編集元となるボカールハーモニーを選び直すときは、[1▲▼]/[2▲▼]ボタンを押します。

元の画面に戻って選び直したいときは、[8▲▼] (RETURN) ボタンを押します。



- 6 [3▲▼]～[5▲▼]ボタンを押して、編集したい項目(182ページ)を選びます。



保存せずに、ボカールハーモニータイプを切り替えたり電源を切ったりすると、設定内容は失われてしまいますので、ご注意ください。

7 [6▲▼]～[7▲▼]ボタンを押して、手順6で選んだデータの値を変えます。

8 [I] (SAVE) ボタンを押して、保存します(67ページ)。

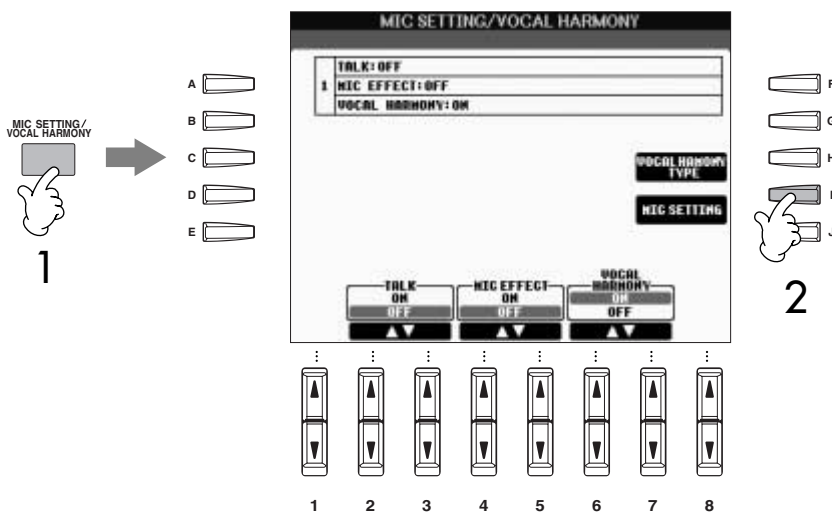
ボカールハーモニー編集画面で編集できる項目

VOCODER TYPE (ボコーダータイプ)	ハーモニーモード(8ページ)がボコーダー (VOCODER) に設定されている場合の、マイク入力音に対するハーモニー音の付け方を決めます。
CHORDAL TYPE (コードアルタイプ)	ハーモニーモード(8ページ)がコードアル(CHORDAL)に設定されている場合の、マイク入力音に対するハーモニー音の付け方を決めます。
HARMONY GENDER TYPE (ハーモニージェンダータイプ)	ハーモニー音の声質(男性/女性)を入力音声から変更するかどうかを決めます。 Off(オフ) ハーモニー音の声質を変更しません。 Auto(オート) 自動的にハーモニー音の声質が変化します。
LEAD GENDER TYPE (リードジェンダータイプ)	入力音声の声質(男性/女性)に関する設定です。この設定によってハーモニー音の最大発音数が異なります。Off(オフ)に設定するとハーモニー音の最大発音数は3声に、Off以外に設定すると2声になります。 Off(オフ) 入力音声の声質を変更しません。 Unison(ユニゾン) 入力音声の声質を変更しませんが、次のLead Gender Depthで声質を調整できます。 Male(メール) 入力音声を男性の声質に変更します。 Female(フィーメール) 入力音声を女声の声質に変更します。
LEAD GENDER DEPTH (リードジェンダーデプス)	入力音声の声質(男性/女性)を変更する度合いを設定します。LEAD GENDER TYPE(リードジェンダータイプ)がOff(オフ)以外に設定されているときに有効になります。値が大きいほど女声らしく、小さいほど男声らしくなります。
LEAD PITCH CORRECTION (リードピッチコレクション)	Correctが選ばれていると、入力音声のピッチがちょうど半音単位でシフトします。この項目は、LEAD GENDER TYPE(リードジェンダータイプ)がOff(オフ)以外に設定されているときに効果があります。
UPPER GENDER THRESHOLD (アッパージェンダースレッシュョルド)	マイク入力音のピッチよりどれだけ高いピッチのハーモニー付加音の声質(男性/女性)を変えるかを、半音単位で決めます。
LOWER GENDER THRESHOLD (ロワージェンダースレッシュョルド)	マイク入力音のピッチよりどれだけ低いピッチのハーモニー付加音の声質(男性/女性)を変えるかを、半音単位で決めます。
UPPER GENDER DEPTH (アッパージェンダーデプス)	UPPER GENDER THRESHOLD(アッパージェンダースレッシュョルド)で設定したピッチよりも高いハーモニー音の、声質(男性/女性)を変える度合いを設定します。値が大きいほど女声らしく、小さいほど男声らしくなります。
LOWER GENDER DEPTH (ロワージェンダーデプス)	LOWER GENDER THRESHOLD(ロワージェンダースレッシュョルド)で設定したピッチよりも低いハーモニー音の、声質(男性/女性)を変える度合いを設定します。値が大きいほど女声らしく、小さいほど男声らしくなります。
VIBRATO DEPTH (ビブラートデプス)	ハーモニー音にかかるビブラートの深さを設定します。LEAD GENDER TYPE(リードジェンダータイプ)がOff(オフ)以外に設定されている場合は、ビブラートはマイク入力音に対してもかかります。
VIBRATO RATE (ビブラートレート)	ハーモニー音にかかるビブラートの速さを設定します。LEAD GENDER TYPE(リードジェンダータイプ)がOff(オフ)以外に設定されている場合は、ビブラートはマイク入力音に対してもかかります。
VIBRATO DELAY (ビブラートディレイ)	マイクに音声が入力されてからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。数値が大きいほどビブラートがかかりはじめる時間は長くなります。

<p>HARMONY 1/2/3 VOLUME (ハーモニー 1/2/3 ボリューム)</p>	<p>マイク入力音に付加されるハーモニー音のボリュームを設定します。HARMONY 1～3は、ハーモニー付加音の低音から高音の順に割り当てられています。</p>
<p>HARMONY 1/2/3 PAN (ハーモニー 1/2/3パン)</p>	<p>マイク入力音に付加されるハーモニー音の左右の定位を設定します。HARMONY 1～3は、ハーモニー付加音の低音から高音の順に割り当てられています。</p>
<p>HARMONY 1/2/3 DETUNE (ハーモニー 1/2/3デチューン)</p>	<p>Random(ランダム) ハーモニー音の定位がランダムに移動する特殊な効果です。ポコダーハーモニー、コードルハーモニーのときに効果があります。</p>
<p>HARMONY 1/2/3 DETUNE (ハーモニー 1/2/3デチューン)</p>	<p>L63 > R~C~L < R63 Cを中心として、ハーモニー音の定位が左右に移動します。</p>
<p>PITCH TO NOTE (ピッチトゥーノート)</p>	<p>ON(オン)にすると、入力音声の音がPSR-3000の音源部で再生されます(ただし、ボーカルサウンドの大きさの変化が音源のボリュームに影響することはありません)。</p>
<p>PITCH TO NOTE PART (ピッチトゥーノートパート)</p>	<p>PITCH TO NOTE(ピッチトゥーノート)がON(オン)になっているとき、入力音声によってコントロールされるPSR-3000のパートを決めます。</p>

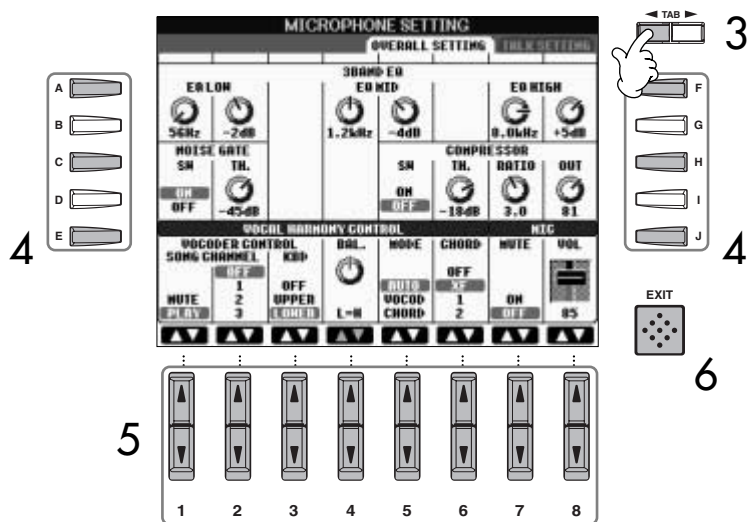
マイクやボーカルハーモニーの音質を調整する

- 1 マイクセッティング / ボーカルハーモニー
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] ボタンを押します。



- 2 [1] (MIC SETTING) ボタンを押して、マイク設定画面を表示させます。

3 ^{タブ} TAB[◀]ボタンを押して、「OVERALL SETTING」を選びます。



4 [A]～[J]ボタンを押して、設定項目(下記参照)を選びます。

5 [1▲▼]～[8▲▼]ボタンを押して、設定します。

6 ^{エグジット} [EXIT]ボタンを押して、マイク設定画面を抜けます。



「オーバーオールセッティング」での設定は、画面を抜けるとメモリーに記憶されます。画面を抜けずに電源を切ると、設定が失われてしまいますのでご注意ください。

オーバーオールセッティングで設定できる項目

■ 3BAND EQ(3バンドイコライザー)

音をいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ/下げ(ブースト/カット)することで、サウンドを補正する装置をイコライザーといいます。この楽器では、マイク入力音声の音質補正のために3バンド(Low、Mid、High)のデジタルイコライザーを搭載しています。

- Hz(ヘルツ)
対応するバンドの中心周波数を調節します。
- dB(デシベル)
対応するバンドを最大12dBまでブースト(増やす)したり、カット(減らす)したりすることができます。

■ NOISE GATE(ノイズゲート)

マイク入力音声信号のうち、指定したレベル以下の入力信号を消す機能です。これにより、外部からのノイズ(雑音)を取り除き、必要な音声信号(ボーカルなど)だけを通過させることができます。

- SW(スイッチ)
Switchの略語です。これでノイズゲートをオン/オフします。
- TH.(スレッシュホールド)
Thresholdの略語です。ノイズゲートの効果が有効になる入力レベルを決めます。

■ **COMPRESSOR(コンプレッサー)**

マイク入力音声信号があるレベルを越えた場合に、その出力レベルを抑える機能です。マイク入力音声の音量が幅広く変化する場合などに使います。コンプレッサーがオンに設定されているとき、小さい音は増幅され、大きい音は抑えられます。

- ・ **SW(スイッチ)**
Switchの略語です。コンプレッサーをオン/オフします。
- ・ **TH.(スレッシュホールド)**
Thresholdの略語です。コンプレッサーの効果が有効になる入力レベルを調整します。
- ・ **RATIO(レシオ)**
コンプレッサーの圧縮率を調整します。
- ・ **OUT(アウト)**
コンプレッサーの出力レベルを調整します。

■ **VOCAL HARMONY CONTROL(ボーカルハーモニーコントロール)**

ここでは、ボーカルハーモニーがどのようにコントロールされるかを決めます。

- ・ **VOCODER CONTROL(ボコーダーコントロール)**
ボーカルハーモニーモードでボコーダーを選んだ場合(186ページ)、ボーカルハーモニーエフェクトはノート(音符)データによってコントロールされます。下記の設定で、どのノートデータでボーカルハーモニーをコントロールするかを決めます。

<p>SONG CHANNEL (ソングチャンネル)</p>	<p>MUTE/PLAY(ミュート/プレイ) ソングの再生中に、下記で選ばれたチャンネルの発音を消音(MUTE)、再生(PLAY)します。</p> <p>OFF(オフ)/1~16(チャンネル1~16) OFF(オフ)に設定した場合は、ソングのノートデータによるハーモニーのコントロールは行ないません。1~16のいずれかに設定した場合は、楽器本体や外部MIDIシーケンサーからソングを再生しているとき、ここで選んだチャンネルに録音されているノートデータによってボーカルハーモニーがコントロールされます。ソング設定画面(139ページ)の「HARMONY CH」と同じです。</p>
<p>KBD (キーボード)</p>	<p>OFF(オフ) 鍵盤演奏音によるハーモニーのコントロールは行ないません。</p> <p>UPPER(アッパー) スプリットポイント(105ページ)より右側の音でハーモニーをコントロールします。</p> <p>LOWER(ロワー) スプリットポイント(105ページ)より左側の音でハーモニーをコントロールします。</p>

- ・ **BAL.(バランス)**
マイク入力音声とボーカルハーモニー間の音量バランスを設定します。この値を上げると、ボーカルハーモニーの音量が上がり、マイク入力音声の音量が下がります。L<H63(L:リードボーカル=マイク入力音声、H:ハーモニー)に設定すると、PSR-3000の出力音としてボーカルハーモニーだけが聞こえます。また、L63>Hに設定するとマイク入力音声(リードボーカル)だけが聞こえます。

・ **MODE(ボーカルハーモニーモード)**

ボーカルハーモニーの基となるコード情報を、どこから得るかを定める重要な項目です。

AUTO(オート)	コードデータが入っているソングデータを再生している場合、またはスタイルやLEFT(レフト)パートがオンの場合はCHORDAL(コードダル)に、その他の場合はVOCORDER(ボコーダー)に自動設定されます。
VOCODER(ボコーダー)	マイク入力音声に対して、鍵盤演奏音やソングのノートデータのとおりにはハーモニー音が付きます。どのノートデータでボーカルハーモニーをコントロールするか、ボコーダーコントロール(185ページ)で決めることができます。
CHORDAL(コードダル)	スタイルがオンの場合のコード鍵盤域でのコード、またはスタイルがオフでLEFT(レフト)パートがオンの場合の左手鍵盤域でのコード、コードデータが入っているソングのコードに従ってハーモニー音が付きます。

・ **CHORD(コード)**

ソングデータの中のどのデータをコード検出に使うかを指定します。

OFF(オフ)	ソングデータからコードを検出しません。
XF(エックスエフ)	XFフォーマットのコードを使います。
1~16(チャンネル1~16)	指定したソングチャンネルのノートデータからコードを検出します。

■ **MIC(マイク)**

どのようにマイク入力音声コントロールされるかを定めるものです。

・ **MUTE(ミュート)**

ON(オン)にすると、マイク入力音声をPSR-3000の出力音から除きます。

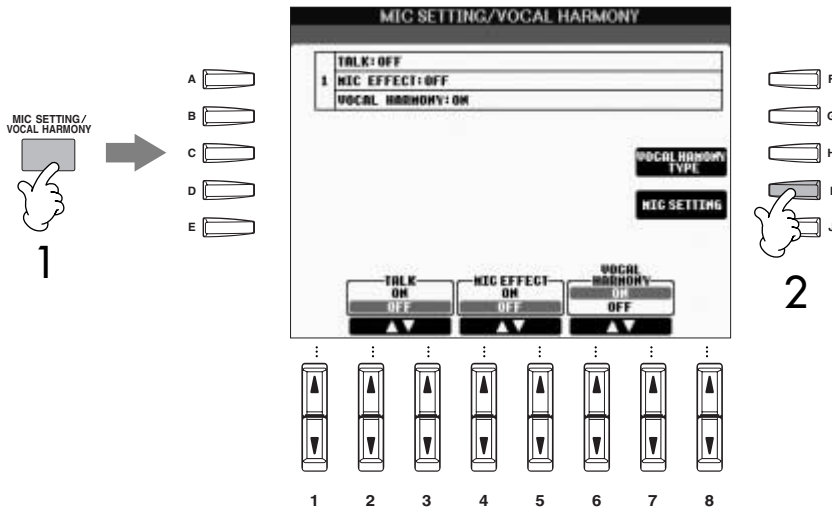
・ **VOLUME(ボリューム)**

マイク入力音声のPSR-3000の出力音としてのボリュームを調節します。

トーク機能オンのときのマイク設定を調節する

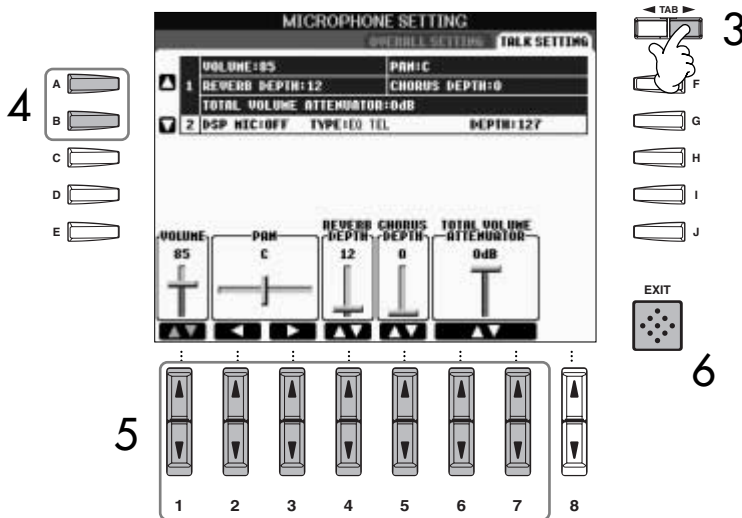
トーク機能をオンにしたとき(59ページ)のマイクの音量やエフェクトなどを調節します。

- 1 マイクセッティング/ボーカルハーモニー
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] ボタンを押して、マイク設定画面を表示させます。



- 2 [I] (MIC SETTING) ボタンを押して、マイク設定画面を表示させます。

- 3 タブ トークセッティング
TAB [▶] ボタンを押して、「TALK SETTING」を選びます。



- 4 [A]/[B] ボタンを押して、調節したい項目(188ページ)を選びます。

- 5 [1▲▼]~[7▲▼]ボタンを押して、値を調節します。

- 6 エグジット
[EXIT] ボタンを押して、マイク設定画面を抜けます。

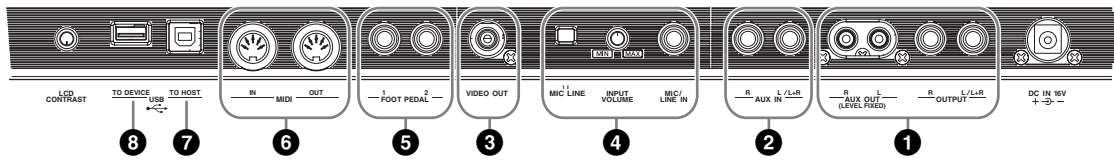


「トークセッティング」での設定は、この画面を抜けるとメモリーに記憶されます。画面を抜けずに電源を切ると、設定が失われてしまいますのでご注意ください。

トークセッティングで調節できる項目

VOLUME(ボリューム)	マイク入力音声の、PSR-3000の出力音としてのボリュームを決めます。
PAN(パン)	マイク入力音声の、PSR-3000の出力音としてのパン(ステレオ定位)を決めます。
REVERB DEPTH (リバーブデプス)	マイク入力音声にかけるリバーブデプス(かかり具合)を設定します。
CHORUS DEPTH (コーラスデプス)	マイク入力音声にかけるコーラスデプス(かかり具合)を設定します。
TOTAL VOLUME ATTENUATOR (トータルアッテネーター)	マイク入力音声を除いた、PSR-3000全体(鍵盤演奏音、スタイル、ソングなど)の音量を下げる量を決めます。これにより、マイク入力音声とPSR-3000の音源部が鳴らす電子音との音量バランスをとります。
DSP MIC ON/OFF (DSPマイクオン/オフ)	マイク入力音声にかかるDSPエフェクトをオン/オフします。
DSP MIC TYPE (DSPマイクタイプ)	マイク入力音声にかかるDSPエフェクトタイプを選びます。
DSP MIC DEPTH (DSPマイクデプス)	マイク入力音声にかかるDSPエフェクトデプス(かかり具合)を設定します。

他の機器と接続して演奏する



外部機器と接続するときは、すべての機器の電源を切った上で行ってください。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にしてください。感電または機器の損傷のおそれがあります。

外部オーディオビジュアル機器と接続する

NOTE

オーディオ接続ケーブルおよび変換プラグは、抵抗のないものをお使いください。

- 1 楽器本体の音を外部オーディオ機器から出したり、外部機器で録音したりする
アウト アウト レベル
[OUTPUT] 端子、[AUX OUT (LEVEL FIXED)] 端子

楽器本体をステレオなどに接続してより大きな音を出したり、カセットテープレコーダーやオーディオ機器などに接続して演奏を録音したりできます。マイクやギターなど[MIC./LINE IN]端子からの入力音も一緒に出ます。オーディオ接続ケーブルを使って接続します。



楽器本体の音を外部機器に出力するときは、最初に楽器本体、次に外部機器の順に、電源を切るときは、最初に外部機器、次に楽器本体の順に、行ってください。

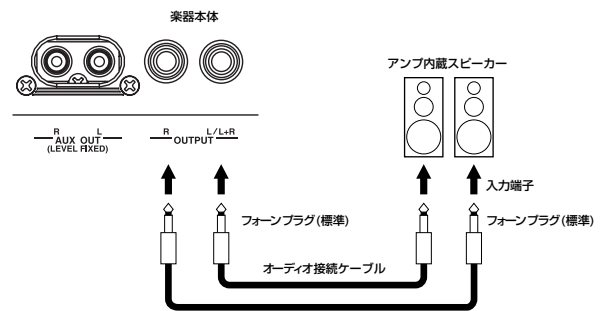


[OUTPUT] [AUX OUT (LEVEL FIXED)]から出力した音を、[AUX IN]に戻さないでください。[OUTPUT] [AUX OUT (LEVEL FIXED)]から外部オーディオ機器に接続した場合、その機器からふたたび楽器本体の[AUX IN]に接続しないでください。楽器本体の[AUX IN]から入力された音はそのまま[OUTPUT] [AUX OUT (LEVEL FIXED)]から出力されますので、オーディオ系の発振が起こり、正常な再生がなされないばかりでなく、両機器の故障の原因になります。

[OUTPUT] 端子

([L/L+R] と [R] の 2 つの標準フォーン端子)

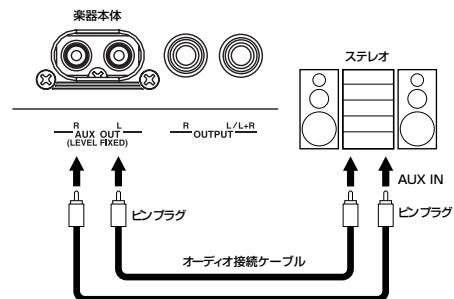
楽器本体の[MASTER VOLUME](マスターボリューム)ダイヤルでオーディオ機器から出る音の音量を調節する場合に使います。[OUTPUT]端子の[L/L+R]と[R]を、オーディオ接続ケーブルで、アンプ内蔵スピーカーなどの入力端子に接続します。モノ出力には[L/L+R]端子をご使用ください。



[AUX OUT (LEVEL FIXED)] 端子

([L] と [R] の 2 つのピン端子)

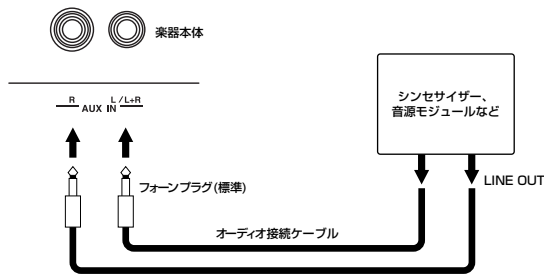
楽器本体の[MASTER VOLUME](マスターボリューム)ダイヤルを気にせず、オーディオ機器で音量を調節する場合や外部機器で録音する場合に使います。[AUX OUT (LEVEL FIXED)]からの出力音には楽器本体の音量調節は効きません。[AUX OUT (LEVEL FIXED)]端子([L]と[R])を、オーディオ接続ケーブルで、ステレオなどのAUX IN端子に接続します。



2 楽器本体のスピーカーから外部機器の音を出す ([AUX IN] 端子)

外部機器を楽器本体に接続して、外部機器の音を楽器本体のスピーカーから出すことができます。シンセサイザーや音源モジュールの音声出力端子([LINE OUT]端子など)を、オーディオ接続ケーブルで、楽器本体底面端子パネルの[AUX IN]端子([L/L+R]と[R])(標準フォーン端子)に接続します。

! 外部機器の音を楽器本体から出力するときは、最初に外部機器、次に楽器本体の順に、電源を切るときは、最初に楽器本体、次に外部機器の順に、行なってください。



NOTE

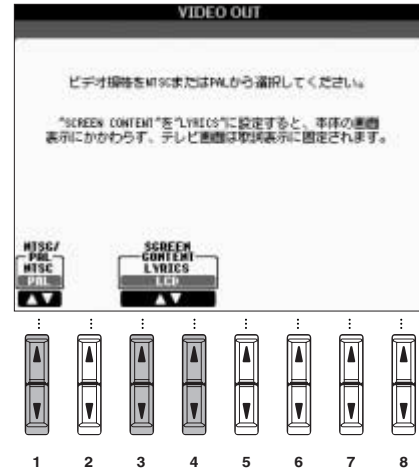
- ・モノ入力には[L/L+R]端子をご使用ください。
- ・[AUX IN]からの入力音には楽器本体の音量調節が有効です。

3 楽器本体の画面をテレビに映し出す ([VIDEO OUT] 端子)(PSR-3000)

楽器本体とテレビを接続して、楽器本体の画面や歌詞(Lyrics)をテレビ画面に映し出せます。接続手順については、55ページを参照してください。

テレビの信号方式と、表示方式(画面そのものの表示か歌詞の表示か)を設定する

- 1 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[G]VIDEO OUT
- 2 テレビの信号方式は[1▲▼]ボタンで、表示方式(画面そのものの表示か歌詞の表示か)は、[3▲▼]/[4▲▼]ボタンで設定します。

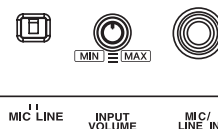


NOTE

- ・テレビの信号方式は、テレビの対応している規格に応じて、NTSCかPALかを選びます。初期値は、日本での標準であるNTSC方式に設定されています。
- ・表示方式(画面そのものの表示か歌詞の表示か)は、LCDかLYRICSかを選びます。LCDではそのとき楽器本体の画面に表示されているそのままを、LYRICSでは楽器本体の画面表示にかかわらず、歌詞が表示されます。
- ・視覚障害を引き起こす原因となりますので、長時間テレビやビデオモニターを見続けないようにしてください。定期的に休憩を取ったり、焦点を遠くの物に合わせるなどして、目を休めてください。

4 マイクやギターをつないで使う ([MIC/LINE IN] 端子) (PSR-3000)

楽器本体底面の左端にある[MIC/LINE IN]端子にマイクを接続すると、弾き語りやカラオケを楽しむことができます。マイク入力された音声は、楽器本体のスピーカーから鳴ります。またギターなどを接続して、楽器本体のスピーカーから音を出すこともできます。接続手順については、54ページを参照してください。ただし、接続する機器により、出力レベルが高い場合は、[MIC LINE]切り替えスイッチを[LINE]側に設定してください。

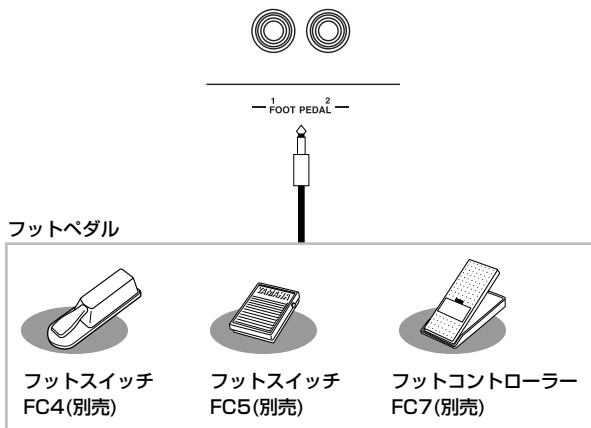


⑤ フットスイッチやフットコントローラーを使う

フットペダル ([FOOT PEDAL 1/2] 端子)

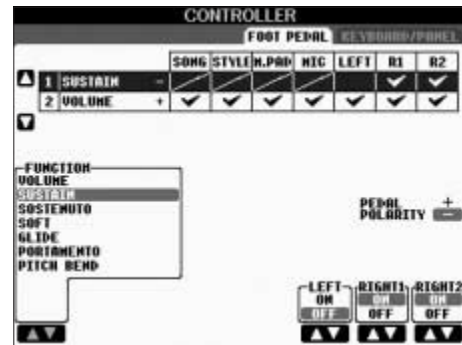
2つのFOOT PEDAL端子は、初期設定(工場出荷時の状態)では以下の用途で使えます。

- **[FOOT PEDAL 1] 端子**
別売りのフットスイッチ(FC4またはFC5)を接続してサステインペダルとして使えます。
ピアノのペダルのように、鍵盤演奏音に余韻を付けることができます。
- **[FOOT PEDAL 2] 端子**
別売りのフットコントローラー (FC7)を接続してエクスプレッションペダルとして使えます。
鍵盤演奏の音量を、足を使ってコントロールできます。



フットスイッチやフットコントローラーの抜き差しは、電源を切った状態で行なってください。

フットペダル (フットスイッチやフットコントローラー) に機能を割り当てる



2つのFOOT PEDAL端子に接続したフットスイッチやフットコントローラーの機能を、初期設定(工場出荷時の状態)から変更することができます。スタイル再生のスタート/ストップなど、さまざまなパネルのボタン機能を持たせることができます。

- 1 設定画面を表示させます：
[FUNCTION]→[D]CONTROLLER→TAB [◀] FOOT PEDAL
- 2 [A]/[B]ボタンを押して、機能を割り当てるペダルを選びます。
- 3 [1▲▼]ボタンを押して、選んだペダルに割り当てる機能を選びます。
ペダルの機能については、次ページ「ペダルでコントロールできる機能」を参照してください。
- 4 [2▲▼]～[8▲▼]ボタンを押して、ペダルに割り当てる機能に関する詳細設定(パートごとの有効無効など)を行いません。
表示される項目は、手順3で選んだ機能によって異なります。表示される項目については、「機能ごとの設定」(192ページ)を参照してください。
- 5 ペダルを踏んで、効果を確認してみましょう。

フットスイッチ/フットコントローラーの極性を逆にする

[FOOT PEDAL] 1、2に接続して使用するフットスイッチ/フットコントローラーによっては、通常の効果と逆の動作をする(踏んでいないときにサステインがかかる、など)場合があります。その場合に、上記画面で[P] (PEDAL POLARITY)ボタンを押して、極性を逆に設定します。

以下に、割り当てられる機能の一覧を掲載します。(*)印の機能については、フットコントローラーをご使用ください。フットスイッチでのご使用は不適です。

フットペダルでコントロールできる機能

VOLUME (ボリューム) (*)	音量を調節します。
SUSTAIN (サステイン)	ペダルを踏むと、演奏音に長い余韻が付きます。ペダルをゆるめると、すぐにサステインがかかった音は止まります。
SOSTENUTO (ソステヌート)	ペダルを踏んだときに押さえていた鍵盤の音だけを、鍵盤から指を離しても長く響かせることができます。ペダルを踏んでいるかぎり余韻が付きます。ただし、ペダルを踏んだあとに弾いた音には効果はかかりません。たとえば、コードにサステインをかけて響かせながら、他の音をスタッカートで演奏することができます。
SOFT (ソフト)	ペダルを踏むと音量がわずかに下がり、音の響きが柔らかくなります。ピアノ音色など特定の音色にだけ有効です。
GLIDE (グライド)	ペダルを踏むと音程が変化し、ペダルをゆるめると元に戻ります。
PORTAMENTO (ポルタメント)	ペダルを踏むと、ポルタメント効果(音と音をスムーズな音程変化で移行させる効果)がかかります。ポルタメント効果は、音符をレガートに演奏したとき(1つの音符を弾いたまま次の音符を弾いたとき)にかかります。ポルタメントタイムは、MIXING CONSOLE(88ページ)で設定することができます。
PITCH BEND (ピッチベンド) (*)	鍵盤音のピッチを上げたり下げたりすることができます。
MODULATION (モジュレーション) (*)	ビブラート効果を付け加えます。ペダルを踏むと効果が深くなります。
DSP VARIATION (DSPバリエーション)	ボイスエフェクトの「DSP VARIATION ON/OFF」を切り替えます。
HARMONY (ハーモニー) / ECHO (エコー)	ボイスエフェクトの「HARMONY/ECHO ON/OFF」を切り替えます。
VOCAL HARMONY (ボーカルハーモニー) (PSR-3000)	ボーカルハーモニーのオン/オフを切り替えます。
TALK (トーク)	ボーカルハーモニーの「TALK ON/OFF」を切り替えます。
SCORE PAGE+ (スコアページプラス)	ソングが停止しているときに、譜面のページを進めます。
SCORE PAGE- (スコアページマイナス)	ソングが停止しているときに、譜面のページを戻します。
SONG PLAY/PAUSE (ソングプレイ/ポーズ)	SONG [PLAY/PAUSE](ソング[プレイ/ポーズ])ボタンと同じです。
STYLE START/STOP (スタイルスタート/ストップ)	STYLE CONTROL [START/STOP](スタイルコントロール[スタート/ストップ])ボタンと同じです。
TAP TEMPO (タップテンポ)	[TAP TEMPO](タップテンポ)ボタンと同じです。
SYNCHRO START (シンクロスタート)	[SYNC START](シンクロスタート)ボタンと同じです。
SYNCHRO STOP (シンクロストップ)	[SYNC STOP](シンクロストップ)ボタンと同じです。
INTRO1~3 (イントロ1~3)	INTRO [I]~[III](イントロ)ボタンと同じです。
MAIN A~D (メインA~D)	MAIN VARIATION [A]~[D](メインバリエーション)ボタンと同じです。
FILL DOWN (フィルダウン)	フィルを入れてから、左隣のMAINセクションに移ります。
FILL SELF (フィルセルフ)	フィルを入れます。
FILL BREAK (フィルブレイク)	ブレイクを入れます。
FILL UP (フィルアップ)	フィルを入れてから、右隣のMAINセクションに移ります。
ENDING1~3 (エンディング1~3)	ENDING/rit. [I]~[III](エンディング)ボタンと同じです。
FADE IN/OUT (フェードイン/アウト)	[FADE IN/OUT](フェードイン/アウト)ボタンと同じです。

FING/ON BASS (フィング/オンベース)	フィンガリング(103ページ)のフィンガードとフィンガードオンベースを交互に切り替えます。
BASS HOLD(ベースホールド)	ペダルを踏んでいる間は、スタイル再生中にどのコードを指定してもベース音は変わりません。ただしフィンガリングが「AI FULL KEYBOARD」のときは機能しません。
PERCUSSION(パーカッション)	[4▲▼]~[8▲▼]ボタンで選んだ打楽器音をペダルで演奏します。打楽器音は、鍵盤を押して選ぶこともできます。
RIGHT1 ON/OFF(ライト1オン/オフ)	PART ON/OFF [RIGHT 1](パートオン/オフ[ライト1])ボタンと同じです。
RIGHT2 ON/OFF(ライト2オン/オフ)	PART ON/OFF [RIGHT 2](パートオン/オフ[ライト2])ボタンと同じです。ボタンと同じです。
LEFT ON/OFF(レフトオン/オフ)	PART ON/OFF [LEFT](パートオン/オフ[レフト])ボタンと同じです。ボタンと同じです。
OTS +	次のOTS(ワンタッチセッティング)を呼び出します。
OTS -	ひとつ前のOTS(ワンタッチセッティング)を呼び出します。

NOTE ソステナートとボルタメントは、オルガンフルートボイスに対して効果がかりません。

機能ごとの設定

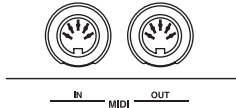
ペダルに割り当てた機能ごとに設定できる項目が変わります。

SONG, STYLE, M.PAD, MIC*, LEFT, RIGHT1, RIGHT2 (ソング、スタイル、マルチパッド、マイク*、レフト、ライト1、ライト2)	ペダルの設定をするパートを選びます。 * PSR-3000のみ
UP/DW(アップ/ダウン)	PITCH BENDまたはGLIDEで、フットペダルを踏んだときにピッチを上げるか下げるかを設定します。
RANGE(レンジ)	PITCH BENDまたはGLIDEで、ペダルを踏んだときのピッチ変化の幅を半音単位で設定します。ミキサーのPITCH BEND RANGE(88ページ)と同じ効果です。
ON SPEED(オンスピード)	GLIDEでペダルを踏んだときの、ピッチの変化の速さを設定します。
OFF SPEED(オフスピード)	GLIDEでペダルを離れたときの、ピッチの変化の速さを設定します。
KIT(キット)	ドラムキットが表示されます。ペダルに割り当てたいドラムキットを選びます。
PERCUSSION(パーカッション)	各ドラムキット中の全ボイスが表示されます。ペダルに割り当てたいドラムボイスを選びます。

6 外部 MIDI 機器と接続する

ミディ ([MIDI] 端子)

外部MIDI機器との接続には、楽器本体底面端子パネルのMIDI端子を使用します。接続には、専用のMIDIケーブルをご使用ください。



MIDI IN	MIDIデータを受信する端子です。
MIDI OUT	MIDIデータを送信する端子です。

MIDIの概念(MIDIって何?)、MIDIでできること、MIDI機能の設定については、以下を参照してください。

- MIDIって何? 197ページ
- MIDIでできること 200ページ
- MIDIに関する設定 201ページ

コンピューターや USB 機器と接続する



TO DEVICE USB TO HOST

6-7 コンピューターと接続する ミディ トゥー ホスト ([MIDI] 端子、[USB TO HOST] 端子)

リアパネルの[USB TO HOST]端子や[MIDI]端子とコンピューターを接続して、コンピューターとデータをやりとりしたり、コンピューター用の音楽ソフトを楽しむことができます。その場合、ドライバーソフトウェアといわれるもののインストールが必要になることがありますし、相応のコンピューター用のアプリケーションソフトウェアが必要になります。

以下に、接続と楽しみ方の手順の概略を説明します。([USB TO HOST]端子を使って接続する場合と、[MIDI]端子を使って接続する場合に分けて説明します。)

NOTE

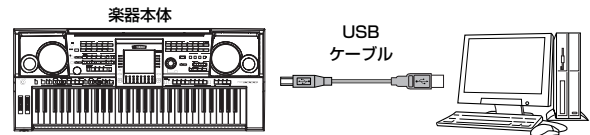
USB端子が付いているコンピューターをご使用の場合は、楽器本体の[USB TO HOST]端子との接続をお勧めします。

NOTE

ドライバーとは
「ドライバー」とは、コンピューターとそこに接続された機器との、データをやりとりするための仕組みを整えるソフトウェアのことです。コンピューターと楽器をUSBケーブルで接続する場合は、コンピューターにUSBドライバーをインストールします。

• [USB TO HOST]端子を使った接続

本体の[USB TO HOST]端子を使ってコンピューターと接続する場合は、本体の[USB TO HOST]端子とコンピューターのUSB端子を、USBケーブルで接続します。(ケーブルはUSBロゴの入ったUSBケーブルをご使用ください。)そのあと、コンピューターにUSB MIDIドライバーをインストールします。



NOTE

[USB TO HOST]端子と[USB TO DEVICE]端子について
楽器本体の[USB]端子には、[USB TO HOST]端子と[USB TO DEVICE]端子の2種類があります。どちらも[USB]端子ですが、形状/用途が違いますので、接続するときに間違えないようご注意ください(端子の形状に合うプラグを上下の向きに注意して差し込んでください)。**[USB TO DEVICE]端子については、次の項目で説明します。**



[USB TO HOST]端子ご使用時の注意

[USB TO HOST]端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを守ってください。以下のことを守らないと、コンピューターや楽器本体が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。コンピューターや楽器本体が停止したときは、電源を入れ直し、コンピューターを再起動してください。

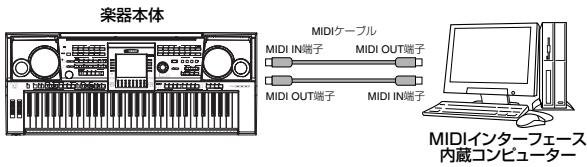
- [USB TO HOST]端子でコンピューターと接続する前に、コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタンバイ/休止)モードを解除/コンピューター上のすべてのアプリケーションソフトを終了し、楽器本体の電源をオフにしてください。
- 楽器本体の電源をオフにしたりUSBケーブルを楽器本体やコンピューターから抜いたりする前に、以下のことを行なってください。
- コンピューター上のすべてのアプリケーションソフトを終了させてください。
- 楽器本体からデータが送信されていないか確認してください(鍵盤を演奏したりソングを再生させたりしても、楽器本体からデータが送信されます)。
- **楽器本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行ってください。**

NOTE

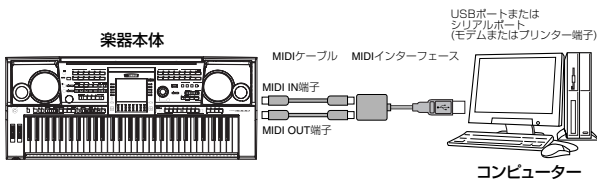
- 楽器本体はUSB接続後しばらくしてから通信を開始します。
- 楽器本体とパソコンをUSBケーブルで接続する場合は、ハブを経由せずに直接接続してください。
- 使用するパソコンやシーケンスソフトウェアでの必要なMIDI設定については、それぞれの取扱説明書をお読みください。

・ [MIDI]端子を使った接続

本体の[MIDI]端子を使ってコンピューターと接続する場合は、コンピューターの仕様により、2つの接続方法があります。1つは、コンピューターにMIDIインターフェースが内蔵されている場合で、楽器本体の[MIDI IN]端子とコンピューターの[MIDI OUT]端子を、同時に楽器本体の[MIDI OUT]端子とコンピューターの[MIDI IN]端子を、MIDIケーブルで接続します。



2つめは、外付けのMIDIインターフェース機器を使用する場合で、楽器本体の[MIDI IN]端子とMIDIインターフェース機器の[MIDI OUT]端子を、同時に楽器本体の[MIDI OUT]端子とMIDIインターフェース機器の[MIDI IN]端子を、MIDIケーブルで接続します。さらに、MIDIインターフェース機器のケーブルをコンピューターのUSBポート、シリアルポート(モデムまたはプリンター端子)に接続します。



NOTE

MIDIインターフェース機器は、お使いのコンピューターの端子に合わせたものをご使用ください。

8 USBタイプのLANアダプターやUSB記憶装置と接続する ([USB TO DEVICE] 端子)

楽器本体底面パネルの[USB TO DEVICE]端子には、次の2つの使い方があります。

- USBタイプのLANアダプターを接続して、専用のインターネットウェブサイトにアクセスする(165ページ)。
- USB対応の記憶装置(フロッピーディスクドライブ、ハードディスクドライブ、CD-ROMドライブ、フラッシュディスクなど)を、USBケーブルで接続して、楽器本体で制作したデータをUSB記憶装置に保存したり、USB記憶装置のデータを楽器本体で再生したりする。

NOTE

[USB TO HOST]端子と[USB TO DEVICE]端子について
楽器本体の[USB]端子には、[USB TO HOST]端子と[USB TO DEVICE]端子の2種類があります。どちらも[USB]端子ですが、形状/用途が違いますので、接続するときに間違えないようご注意ください。(端子の形状に合うプラグを上下の向きに注意して差し込んでください。)[USB TO HOST]端子については、前の項目で説明しています。

USB 対応の記憶装置 (デバイス) の接続

以下に、接続と使い方の手順の概略を説明します。

・ ご利用いただける USB 記憶装置

[USB TO DEVICE]端子に接続できるUSB記憶装置は、フロッピーディスクドライブ、ハードディスクドライブ、CD-ROMドライブ、フラッシュディスク、MOドライブなどの2台までです(必要に応じてUSBハブを使用します)。その他の機器(マウス、コンピューターのキーボードなど)は接続しても使えません。動作確認済みUSB機器については、ご購入の前にインターネット上の下記URLでご確認ください。それ以外のUSB記憶装置については、動作保証ができません。
<http://www.yamaha.co.jp/product/epiano-keyboard/>

NOTE

CD-R/RWドライブについて

CD-R/RWドライブを接続した場合、CD-ROMのデータ(MIDIデータ)をPSR-3000/1500で再生/再現することはできませんが、PSR-3000/1500のデータを保存してCD-ROMを作成することはできません。

- 1 楽器本体の[USB TO DEVICE]端子に、USB対応の記憶装置を、USBケーブルで接続します。
- 2 そのあと、選択画面をいったん抜けて入り直す(または、選択画面上でTAB [◀]と[▶]ボタンを同時に押す)と、各種選択画面に[USB1]、[USB2]などのタブが表示されますので、通常操作で、ファイルの保存や再生/再現を行なえます。

NOTE

USBハブ機器について

この[USB TO DEVICE]端子に、2台のUSB記憶装置やLANアダプターを同時に接続したい場合は、USBハブ機器を使います。ただし、電源付き(セルフパワー)のUSBハブをご使用ください(必ず電源を入れてご使用ください)。また、USBハブは1段のみ使用可能です。USBハブ機器の使用中にエラーメッセージが出た場合は、楽器本体からUSBハブ機器を抜き、楽器本体の電源を入れ直した上で、再度USBハブ機器を接続してください。

NOTE

[USB1]、[USB2]などのドライブを表すタブについて

[USB1]、[USB2]などのドライブを表すタブは、機器ごと/パーティションごとに最大「USB20」まで表示されます。その番号は固定されているものではなく、接続されたりはすされたりする順番によって、相対的に変わります。

他の機器と接続して演奏する

NOTE

USB記憶装置の空き容量の確認

[FUNCTION]→[I](UTILITY)→TAB [◀][▶]MEDIAの画面で確認できます。この画面の[A]/[B]ボタンでデバイスを指定し、[F](PROPERTY)を押すと、表示されます。

USB記憶装置のフォーマット

[USB TO DEVICE]端子に接続したUSB記憶装置にMOなどのメディアを入れたとき、またはそれ自身がメディアとなっているUSB記憶装置(ハードディスクなど)を[USB TO DEVICE]端子に接続したときに、記憶装置をフォーマットするように促すメッセージが表示されることがあります。その場合は、フォーマットを実行してください(66ページ)。



フォーマットを実行すると、そのメディアの中身は消去されますのでご注意ください。



USB記憶装置の頻繁な電源のオン/オフやUSBケーブルの抜き差しをしないでください。楽器本体の機能が停止するおそれがあります。保存/コピー/削除などデータのアクセス中に、USBケーブルを抜いたり、USB記憶装置からメディア(フロッピーディスクやMOなど)を取り出したり、双方の電源を切ったりしないでください。メディアがこわれたり、楽器本体/メディアのデータがこわれたりするおそれがあります。

誤消去防止

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

NOTE

楽器本体の[USB TO HOST]端子にコンピューターを接続し、同時に楽器本体の[USB TO DEVICE]端子にUSB記憶装置を接続していたとしても、コンピューターからUSB記憶装置にアクセスできるわけではありません。

NOTE

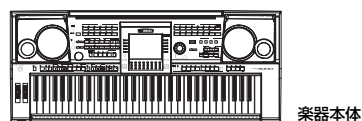
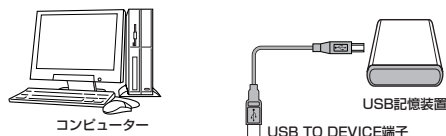
楽器本体上ではUSB1.1に対応していますが、USB2.0の機器を接続し使用できます。ただし転送スピードはUSB1.1相当になりますので、ご了承ください。

コンピューターのハードディスクにバックアップ

■楽器本体で作ったデータをコンピューターのハードディスクにバックアップする

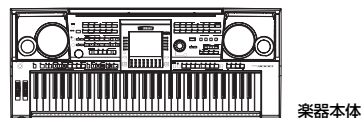
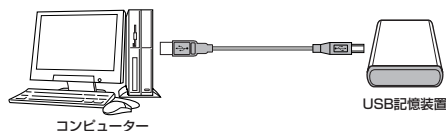
楽器本体で制作したデータをスマートメディアやUSB記憶装置に保存したあと、それらのメディアをコンピューターに読み込ませてファイルを整理したり、コンピューターのハードディスクにコピーすることでバックアップをとったりできます。

本体のデータをUSB記憶装置に保存します。



USB記憶装置を本体からはずし、コンピューターへ接続する

コンピューター操作でファイルを整理したり、コンピューターのハードディスクにバックアップをとれます

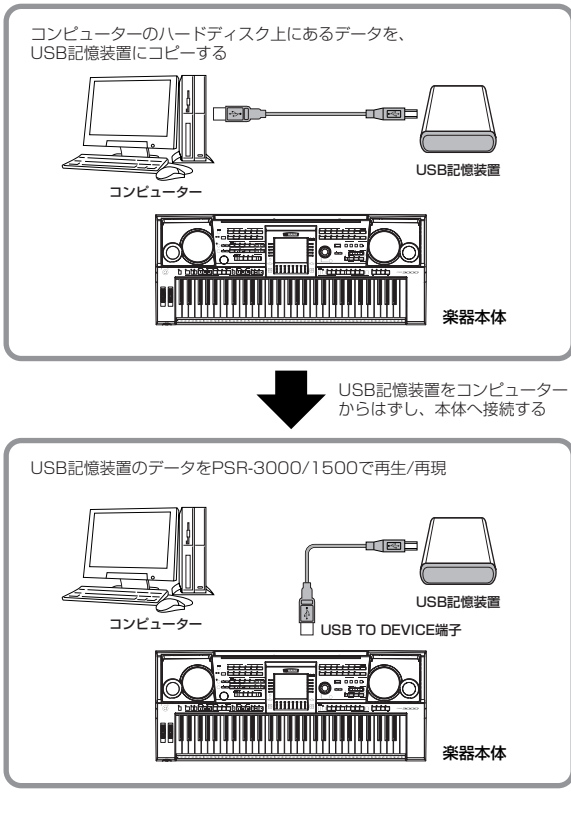


NOTE

楽器本体のカードスロットに入れたスマートメディアについても、ここでの説明と同様の方法でコンピューターのハードディスクにバックアップをとれます。

■コンピューター上のデータをUSB記憶装置にコピーして楽器本体で再生/再現する

コンピューターのハードディスクに保存してあるファイルを、スマートメディアやUSB記憶装置にコピーしたあと、それらのファイルを楽器本体で再生/再現できます。楽器本体で作ったファイルだけでなく、楽器本体以外で作られたスタンダードMIDIファイルやスタイルファイルフォーマットのスタイルファイルを、コンピューターのハードディスクからスマートメディアやUSB記憶装置にコピーし、それらを楽器本体のカードスロットに差し込んだり[USB TO DEVICE]端子に接続したりして、楽器本体で再生/再現することもできます。

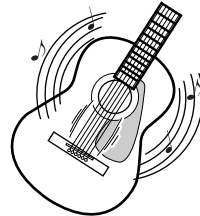


MIDIって何？

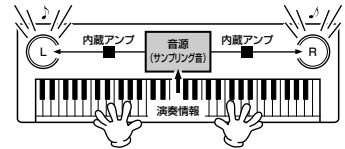
アコースティック楽器の代表的なものにはアコースティックピアノやガットギターが挙げられます。ピアノは鍵盤をたたくことにより、内部でハンマーが弦をたたいて鳴らしています。ギターは直接弦を弾いて鳴らしています。それではデジタル楽器と呼ばれるものは、どのようなしくみで音を鳴らしているのでしょうか？

アコースティック楽器の発音

デジタル楽器(電子楽器)の発音



弦を弾くとボディが共鳴して鳴る



鍵盤からの演奏情報をもとに、音源に記録されているサンプリング音がスピーカーを通して発音

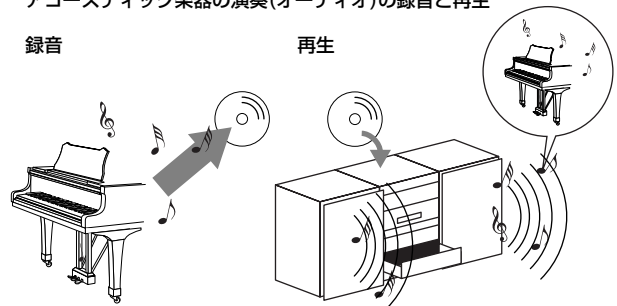
上のイラストのように、電子楽器では演奏情報をもとに、音源部(電子回路)に記憶されているサンプリング音(あらかじめ録音されている音)がスピーカーを通して発音するので

次に録音されているデータを再生する場合を考えてみましょう。一般のCDなどに録音されている演奏は、実際に演奏された音(空気の振動)を記録したものです。MIDIデータと区別してオーディオデータと呼んだりします。

アコースティック楽器の演奏(オーディオ)の録音と再生

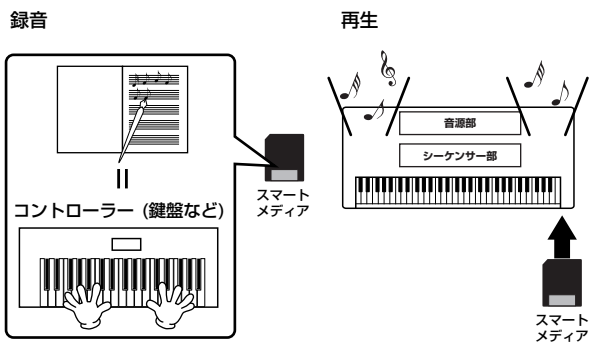
録音

再生



上のイラストのようにアコースティックピアノの演奏の録音であれば、「ピアニスト(演奏者)」が「ピアノ」を弾いて鳴った実際の「音」そのものを閉じてめたものが、CDなどに録音されているオーディオデータです。これをCDプレーヤーで再生すれば、実際にピアニストの演奏によって鳴った音が再現されます。「ピアノ」を弾いて鳴った実際の「音」が記録されているので、再生のときにピアノは必要ありません。

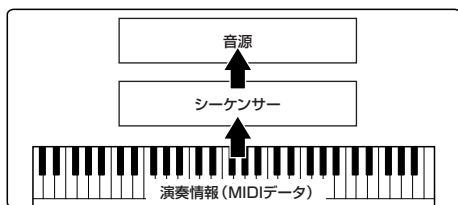
デジタル楽器(電子楽器)の演奏(MIDI)の録音と再生



NOTE

デジタル楽器の場合でも、AUX OUTやOPTICAL OUTから出力されるのは、オーディオ信号です。

デジタル楽器で上のピアノに相当するのは「コントローラー(鍵盤など)」と「音源」です。「演奏者」が鍵盤を弾いた「演奏情報(下記参照)」を閉じこめたものが、MIDIのソングデータです。ソングデータには、演奏者の動作が記録されているとイメージしてみてください。ピアノ演奏の録音では、ピアノとは別に録音の機材が必要ですが、PSR-3000/1500には、演奏情報を録音する「シーケンサー」が搭載されていますので、録音用機器は必要ありません。演奏情報が録音されるということは、実際に楽器が鳴った音が記録されるのではないことを意味します。そのため、再生する際にも、その演奏情報を読みとって演奏する役目が必要です。シーケンサーはこの演奏者の役目も果たします。



また、シーケンサーの命令を受けて実際に音を発生する役目も必要です。この役目を果たすのが「音源」です。音源は、ピアノなどの楽器の音の特性を記憶していますので、シーケンサー部が音源を鳴らすことで、演奏が再現されるのです。シーケンサーと音源の関係は、ピアニストとピアノの関係に例えるとわかりやすいでしょう。このように、デジタル楽器では、演奏情報と楽器音の情報を別々に扱っているため、ピアノ演奏用のソングデータでストリングスの音を鳴らすということができるのです。

NOTE

PSR-3000/1500は、コントローラー、音源、シーケンサーといった複数の電子機器の集まったものと考えられます。各部はMIDI信号によって情報をやりとりしています。

それでは、発音のもとになる演奏情報とはいったい何なのでしょう？

たとえば、PSR-3000/1500の鍵盤でグランドピアノの音色で「ド」の音を4分音符の長さで強く弾いたとします。共鳴して音を出すアコースティック楽器と異なり、電子楽器は「どの音色で」「どの鍵盤を」「どのくらいの強さで」「いつ押さえたか」「いつ離れたか」といった演奏情報を作り出します。そして、ひとつひとつの演奏情報は、数値に置き替えて音源部に伝えられます。音源部ではその数値をもとに、記憶されているサンプリング音が鳴るのです。

演奏情報の例

ボイスナンバー (どのボイスで)	1(グランドピアノ)
ノートナンバー (どの鍵盤を)	60(ド : C3)
ノートオン(いつ押さえたか)& ノートオフ(いつ離れたか)	タイミングを数値化 (4分音符)
ベロシティ (どのくらいの強さで)	120(強く)

このようにPSR-3000/1500では、鍵盤演奏やボイス変更などのパネル操作のひとつひとつがMIDIデータとして処理されています。またスタイルやソング、録音されたスタイル/ソングも同様にMIDIデータで構成されています。

MIDI(ミディ)は、Musical Instrument Digital Interfaceの頭文字をとったもので、楽器同士を接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた世界統一の規格です。世界統一規格ですからメーカーや楽器の種類が違ってもデータをやりとりすることができます。複数のMIDI楽器(機器)をケーブルで接続すれば、機器間でさまざまな演奏情報が送受信でき、より高度な演奏が可能になります。

NOTE

- MIDI (データ)には次のようなメリットがあります。
- ・ 同じ長さのオーディオデータと比べてデータサイズが小さい
- ・ 手軽に編集ができる(音色や演奏情報を変更可)

MIDIで扱うメッセージ(データ)には、大きく分けて「チャンネルメッセージ」と「システムメッセージ」の2種類があります。

チャンネルメッセージ

PSR-3000/1500はMIDI16チャンネル(USB使用時の受信は32チャンネル)を扱う電子楽器です。「MIDI16チャンネル」とはどのような意味でしょうか？これは「16種類の楽器を同時に鳴らせる」ということを表します。チャンネルメッセージには、ノートオン/オフ、プログラムチェンジなど、16チャンネルのそれぞれに演奏情報があります。

他の機器と接続して演奏する

メッセージ名	PSR-3000/1500の操作/パネル設定
ノートオン/オフ	鍵盤の演奏情報(ノートナンバーとベロシティで構成)
プログラムチェンジ	ボイスの設定(コントロールチェンジのバンクセレクトMSB/LSBと合わせて設定)
コントロールチェンジ	ミキサーの設定(パン、ボリュームなど)、モジュレーションホイールの操作情報
ピッチベンド	ピッチベンドホイールの操作情報

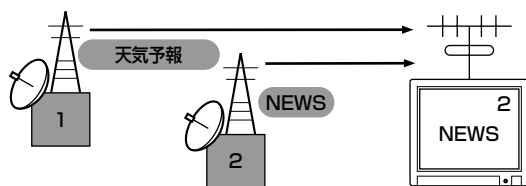
NOTE

ソング、スタイルの演奏データもすべてMIDIデータです。

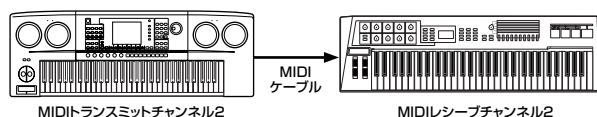
MIDI チャンネル

MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1～16の番号が割り当てられています。このMIDIチャンネルを使って、1本のMIDIケーブルで同時に16パート用の情報を送る仕組みになっています。

MIDIチャンネルは、テレビのチャンネルと同じようなものだと考えることができます。テレビの放送局は、あらかじめ割り当てられたチャンネルで情報を送信します。各家庭では複数の放送局から送られてきた情報を同時に受信した上で、特定のチャンネルを選択することで目的の放送局の情報(番組)をみる事ができるわけです。



MIDIチャンネルもこれと同じ仕組みです。MIDIデータは、送信側の楽器で設定されたMIDIチャンネル(MIDIトランスミットチャンネル)によってMIDIケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定されるMIDIチャンネル(MIDIレシーブチャンネル)が、送信側のMIDIチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。

**NOTE**

鍵盤と内蔵の音源部もMIDIによって接続されています。→LOCAL CONTROL(203ページ)

たとえば、次のイラストのように自動伴奏(スタイル)の演奏も含めて、複数のパート用のデータ(トラック)を同時に送信することができます。

PSR-3000/1500の自動伴奏(スタイル)を使った演奏を外部シーケンサーに録音する場合の例

このように、データを送信する際に、何のデータをどのMIDIチャンネルで送信するかを設定しておく必要があります(203ページ)。

また、MIDIデータを受信する際は、受信したデータでどのように鳴らすかを設定することができます(204ページ)。

システムメッセージ

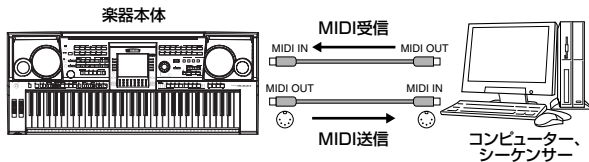
MIDIシステム全体に共通して使用するデータです。システムメッセージには、メーカー固有のデータを送受信するエクスクルーシブメッセージ、MIDI機器をコントロールするリアルタイムメッセージなどがあります。

メッセージ名	PSR-3000/1500の操作/パネル設定
エクスクルーシブメッセージ	リバーブ/コーラス/DSPタイプ設定など
リアルタイムメッセージ	クロック スタート/ストップ

詳しくは、別冊データリストのMIDIデータフォーマットおよびMIDIインプリメンテーションチャートを参照してください。

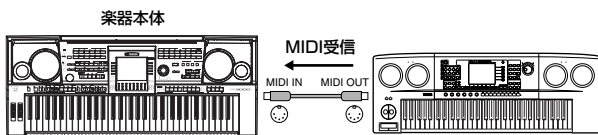
MIDI でできること

■自動伴奏(スタイル)を使った演奏データを(1~16チャンネル)をまとめて外部シーケンサー(コンピューター)などに録音する。録音後、外部シーケンサーで編集した上で、PSR-3000/1500を鳴らす。



PSR-3000/1500をXGマルチ音源として鳴らす場合は、MIDI/USB 1の1~16チャンネルの受信パートを「SONG」に設定→MIDI受信設定(204ページ)

■外部MIDIキーボードでPSR-3000/1500を鳴らしたりコントロールしたりする。



MIDI データの互換性について

ここでは、PSR-3000/1500で録音したデータを他のMIDI機器で再生できるかどうか、あるいは、市販のいろいろな種類のミュージックデータや、電子楽器などで録音した曲データ、パーソナルコンピューターなどで作成した曲データをPSR-3000/1500で再生できるか、といった各種演奏データの互換性について考える上での、一般的な基礎知識の一端をご紹介します。実際は、再生できる場合でも、そのまま再生できる場合、再生するためにいくつかの特殊な作業が必要となる場合など、再生するMIDI機器やデータの特性により異なってきますので、事例ごとに、下記を参考にしてください。

シーケンスフォーマット

演奏データを記録する書式のことをシーケンスフォーマットと言います。

演奏データのシーケンスフォーマットと、PSR-3000/1500やMIDI機器が対応しているシーケンスフォーマットが一致していないと、再生できません。PSR-3000/1500は以下のフォーマットに対応しています。

● SMF(スタンダード MIDI ファイル)

代表的なシーケンスフォーマットの1つで、「フォーマット0」と「フォーマット1」があります。多くのMIDI機器が「SMFフォーマット0」に対応しており、また市販のミュージックデータの多くが「SMFフォーマット0」で作られています。

- ・ PSR-3000/1500は「SMFフォーマット0」と「SMFフォーマット1」の再生に対応しています。
- ・ PSR-3000/1500で録音した演奏データは「SMFフォーマット0」になります。

● ESEQ(イーシーク)

ヤマハの多くの機器やミュージックデータで採用されている代表的なシーケンスフォーマットの1つです。
・ PSR-3000/1500は「ESEQ(イーシーク)」の再生に対応しています。

● XF

SMF(スタンダードMIDIファイル)をより拡張し、歌詞表示などを可能にしたヤマハ独自のシーケンスフォーマットです。

● STYLE FILE(スタイルファイル)

スタイルファイルフォーマットとは、ヤマハの自動伴奏機能のノウハウを集大成した統一フォーマットです。

音色配列フォーマット

MIDIでは音色を番号で指定します。(プログラムチェンジナンバーと言います。)その番号の付け方(音色を並べる順番)の規格を「音色配列フォーマット」と言います。

再生したい演奏データの音色配列フォーマットと、再生したいMIDI機器が対応している音色配列フォーマットが一致していないと、音色が正しく再生されません。PSR-3000/1500は以下のフォーマットに対応しています。

NOTE

これらの条件を満たしていても、機器の仕様や、演奏データの特殊な作り方により、完全な互換性が実現できない場合もあります。

● GM システムレベル 1

代表的な音色配列フォーマットの1つです。多くのMIDI機器が「GMシステムレベル1」に対応しています。また、市販のミュージックデータの多くが「GMシステムレベル1」で作られています。

● GM システムレベル 2

「GMシステムレベル1」をさらに表現力を高める機能にまで拡張したフォーマットです。

● XG

「GMシステムレベル1」をさらに拡張し、豊かな表現力とデータの継続性を可能にしたヤマハの音源フォーマットの音色配列です。

PSR-3000/1500のXG音色グループ内の音色で録音した演奏データの音色配列は「XG」になります。

● DOC(Disk Orchestra Collection = ディスクオーケストラコレクション)

ヤマハクラビノーバをはじめとするヤマハの多くのMIDI機器で対応している音色配列です。

● GS

GS フォーマットは、ローランド株式会社の音源フォーマットです。

ヤマハのXG フォーマットと同様、GM(General MIDI, MIDI の応用配列で音色配列に関する共通仕様)の仕様に加え、音色セットやドラムセットの拡張、音色の修正、エフェクトなどの拡張機能を規定しています。

MIDIに関する設定

MIDI情報のやりとりについて、いろいろな設定ができます。PSR-3000/1500では、使用場面に応じた標準的なMIDI設定がプリセットMIDIテンプレートとして10個用意されています。またそれらを基に、ご自身で設定を編集したものを、独自のMIDI設定テンプレートファイルとして、「ユーザー」画面に10個まで保存できます。また、「ユーザー」画面に保存されているファイルをまとめて、[FUNCTION]→[I]UTILITY→TAB [▶] SYSTEM RESETから表示できるMIDI SETUPの選択画面で、スマートメディアやUSB記憶装置に保存できます(74ページ)。

基本操作

- 1 設定画面(MIDIテンプレート選択画面)を表示させます：
[FUNCTION]→[H]MIDI

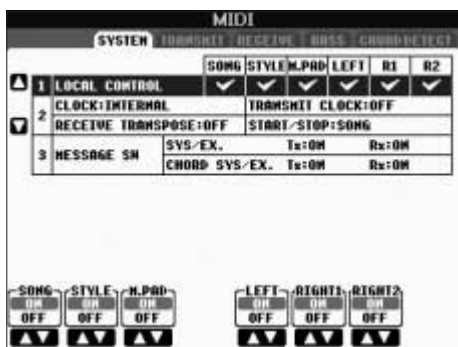


- 2 内蔵のMIDIテンプレートを使ったり、それを基に編集したりする場合
TAB [◀] ボタンを押して、「プリセット」タブを選びます。[A]～[J]ボタンを押して、MIDIテンプレートを選びます。

「ユーザー」画面に保存したテンプレートを使用したり、それを基に編集したりする場合

TAB [▶] ボタンを押して、「ユーザー」タブを選びます。[A]～[J]ボタンを押して、MIDIテンプレートを選びます。

- 3 MIDIテンプレートを編集する場合は、[8▼] (編集) ボタンを押して、MIDI設定画面を表示させます。
手順2で選んだMIDIテンプレートの設定内容の詳細が表示されます。各項目の設定を変更できます。



- 4 TAB [◀] [▶] ボタンを押して画面を切り替え、各種設定を行ないます。

「SYSTEM」(システム)画面	MIDIシステムメッセージに関する設定をします(203ページ)。
「TRANSMIT」(トランスミット)画面	MIDI送信(トランスミット)に関する設定をします(203ページ)。
「RECEIVE」(レシーブ)画面	MIDI受信(レシーブ)に関する設定をします(204ページ)。
「BASS」(ベース)画面	MIDI受信ノートデータによる、スタイル再生(自動伴奏)用ベース音検出に関する設定をします(204ページ)。
「CHORD DETECT」(コードディテクト)画面	MIDI受信ノートデータによる、スタイル再生(自動伴奏)用コードタイプ検出に関する設定をします(205ページ)。

- 5 各画面での設定が完了したら、[EXIT] (エグジット) ボタンを押して、MIDIテンプレート選択画面(プリセットまたはユーザータブの画面)に戻ります。
- 6 TAB [◀] [▶] ボタンを押して「ユーザー」タブを選び、設定した内容を保存します(67ページ)。

内蔵 MIDI テンプレートの説明

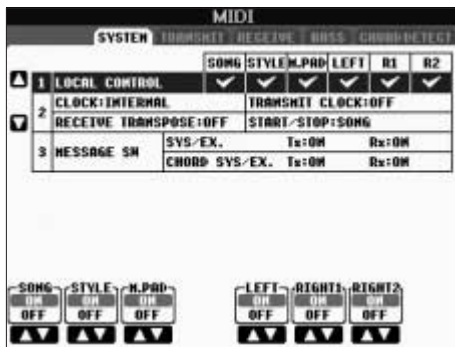


テンプレート名	機能
All Parts(オールパーツ)	鍵盤演奏パート(RIGHT1/2、LEFT)を含むすべてのパート(ソングパート以外)の演奏情報を、外部に対してMIDI送信する設定です。
KBD & STYLE(キーボード&スタイル)	基本的にはAll Parts (オールパーツ)と同じですが、右手鍵域での演奏情報(ノートイベント)をRIGHT1/2パートではなくUPPER(アッパー)パートとして、また左手鍵域での演奏情報(ノートイベント)をLEFTパートではなくLOWER(ロワー)パートとして、外部に対してMIDI送信する設定です。
Master KBD(マスターキーボード)	マスターキーボードとは、外部MIDI機器をコントロールすることを想定して設計されたMIDIキーボードのことです。ここでのMIDI設定は、PSR-3000/1500をマスターキーボードとして使えるようになっています。
Song(ソング)	すべての送信チャンネルがソングチャンネル1-16に設定されます。外部音源からソングデータを流すときや外部シーケンサーで演奏を録音するときに使います。
Clock Ext(クロックエクスターナル)	ソングやスタイルを再生させるとき、楽器本体の内蔵クロックではなく外部MIDI機器のクロックを使う設定です。接続された外部MIDI機器でテンポ設定をしたい場合に使います。
MIDI Accord1 (MIDIアコーディオン1)	MIDIアコーディオンとは、右手による鍵盤演奏や左手のボタン操作によるベース音/コード指定を、MIDIイベントとして外部に出力できるアコーディオンのことです。この設定では、MIDIアコーディオンを使って楽器本体の鍵盤演奏やスタイル再生をコントロールできます。
MIDI Accord2 (MIDIアコーディオン2)	基本的には、MIDI Accord1 (MIDIアコーディオン1)と同じですが、左手のボタン操作によるベース音/コード指定情報が、ノートデータとしても受信されます。
MIDI Pedal1 (MIDIペダル1)	MIDIペダルとは、ノートオン/オフなどのMIDIイベントを出力できるフットコントローラーのことです。この設定では、MIDIペダルから受信したMIDIメッセージを使ってスタイル再生のコードルート音を指定できます。
MIDI Pedal2 (MIDIペダル2)	この設定では、MIDIペダルから受信したMIDIメッセージを使ってスタイル再生のベースパートの演奏ができます。
MIDI OFF (MIDIオフ)	MIDIメッセージの送受信を一切行なわない設定です。

システム
SYSTEM

MIDI システムメッセージに関する設定

ここでの説明は、201 ページの基本操作手順4でシステム (SYSTEM)画面を呼び出した場合に該当します。



ローカルコントロール

■ローカルコントロール (LOCAL CONTROL)

PSR-3000/1500では、鍵盤演奏やソング/スタイル再生情報がMIDIイベントとして内蔵の音源に送られ、音が鳴るしくみになっています。この状態をローカルコントロールオン(ON)といい、鍵盤部やソング/スタイル再生部と音源部はMIDI接続されているといえます。ローカルコントロールをオフ(OFF)にすると、これらが切り離され、鍵盤を弾いても、またはソング/スタイルを再生させても、PSR-3000/1500からは音が出なくなります。PSR-3000/1500から音が出なくなっても、演奏情報をMIDI出力させることはできますので、PSR-3000/1500では音を鳴らさずに外部MIDI音源を鳴らしたいときに、ローカルコントロールをオフ(OFF)にします。ローカルコントロールオン/オフは、パート別に設定できます。

クロック

■クロック設定など (CLOCK)

●CLOCK(クロック)

ソング/スタイル再生を、内部クロック (INTERNAL) でコントロールするか、外部MIDI機器から受信したMIDIクロック (MIDI、USB 1、USB 2のいずれか) でコントロールするかを設定します。PSR-3000/1500を単独で使用したり、MIDIクロックによる同期演奏のマスターとして使用したりする場合はINTERNALを選択します。外部MIDI機器のクロックにPSR-3000/1500を同期させたいときは、このパラメーターをMIDI、USB 1、USB 2のいずれかに設定します。後者の場合、外部MIDI機器がPSR-3000/1500とMIDI接続されており、MIDIクロック信号が外部機器から適切に送信されている必要があります。このとき、PSR-3000/1500のメイン画面のTempoの欄には、「Ext.(エクスターナル)」と表示されます。

●TRANSMIT CLOCK(トランスミットクロック)

MIDIクロック信号(F8)をMIDI出力するかしないかを設定します。オフ(OFF)に設定した場合、ソングやスタイルを再生させてもMIDIクロック信号(F8)やスタート/ストップデータはMIDI出力されません。

●RECEIVE TRANSPOSE(レシーブトランスポーズ)
受信したノートイベントに対して、PSR-3000/1500のトランスポーズ設定(58ページ)を有効にするかどうかを決めます。

●START/STOP(スタート/ストップ)

受信したFA/FCメッセージをソング再生、スタイル再生のどちらに使うかを決めます。FA/FC=ソング、スタイルをスタート/ストップするMIDIメッセージです。FAがスタート、FCがストップのメッセージです。

メッセージスイッチ

■メッセージスイッチ (MESSAGE SW)

●SYS/EX.(システムエクスクルーシブ)

MIDIシステムエクスクルーシブメッセージを送信(Tx)するかどうか、および受信(Rx)して認識するかどうかを決めます。

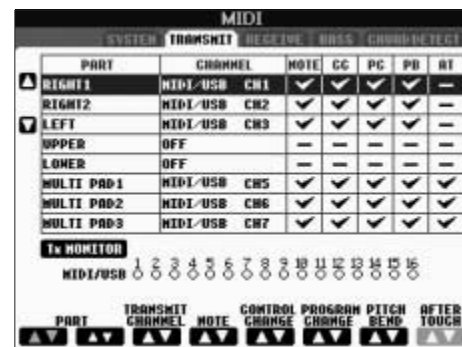
●CHORD SYS/EX.(コードシステムエクスクルーシブ)

MIDIコードエクスクルーシブデータ(コード検出:ルートとタイプ)を送信(Tx)するかどうか、および受信(Rx)して認識するかどうかを決めます。

トランスミット
TRANSMIT

MIDI 送信 (トランスミット) に関する設定

ここでの説明は、201 ページの基本操作手順4でトランスミット (TRANSMIT)画面を呼び出した場合に該当します。PSR-3000/1500のサウンドを構成する各パートが、MIDI送信される際のチャンネル設定を行ないます。



手順

パートを選び、そのパートのMIDIメッセージをどのMIDIチャンネルで送信するかを決めます。さらに、どのMIDIイベントデータを送信するかを決めます。

●パートについては、下記 2 パートを除いて、通常のパートと同様です。

・UPPER(アッパー)

ボイス用スプリットポイントより右側での鍵盤演奏を指します。RIGHT 1、2の区別はありません。

・LOWER(ロワー)

ボイス用スプリットポイントより左側での鍵盤演奏を指します。[ACMP ON/OFF]の設定は関係ありません。

●Tx MONITOR (Txモニター)

MIDIメッセージが送信されたとき、該当するMIDIチャンネル(1~16)に対応したランプが短く点滅します。

NOTE

違うパートに同じ送信チャンネルを設定した場合について
 違うパートに同じ送信チャンネルを設定した場合、送信されるMIDIメッセージは同じチャンネルにマージされます。その結果、接続しているMIDI機器で予期せぬサウンドが鳴ったりするなど、不具合が生じる可能性があります。

NOTE

SONG CH1-16の送信について
 SONG CH1-16の送信チャンネルを設定しても、プロテクトのかかっているソングやGSのソングはMIDI送信されません。

■送信 / 受信される MIDI イベント

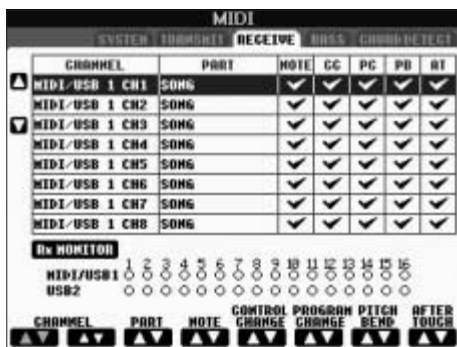
トランスミット(TRANSMIT)画面、RECEIVE(レシーブ)画面でのMIDIメッセージは以下のとおりです。

- NOTE (ノート) 162ページ
- CC (CONTROL CHANGE、コントロールチェンジ) ... 162ページ
- PC (PROGRAM CHANGE、プログラムチェンジ)... 162ページ
- PB (ピッチベンド) 162ページ
- AT (アフタータッチ)..... 162ページ

レシーブ
RECEIVE

MIDI 受信 (レシーブ) に関する設定

ここでの説明は、201ページの基本操作手順4でレシーブ(RECEIVE)画面を呼び出した場合に該当します。PSR-3000/1500が受信したMIDIメッセージをどのパートに割り当てて音源処理するか(鳴らすか)を、チャンネル別に設定します。



手順

MIDIチャンネルを選び、そのチャンネルのMIDIメッセージをどのパートで受信するかを決めます。さらに、どのMIDIイベントデータを受信するかを決めます。

- PSR-3000/1500 は、USB 接続の場合、全部で 32 チャンネル (16 チャンネル× 2 ポート) の MIDI メッセージを受信できます。
- パートについては、下記 2 パートを除いて、通常のパートと同様です。

●KEYBOARD(キーボード)

受信したノートメッセージが楽器本体の鍵盤をコントロールします。

●EXTRA PART 1 ~ 5(エクストラパート 1 ~ 5)

MIDI受信専用を用意されている5つのパートです。通常、本体で使用されていないパートです。通常のパート(マイク入力音声は除く)に、この5パートを追加することにより、PSR-3000/1500は32チャンネルのマルチティンバー音源として機能します。

●Rx MONITOR (Rxモニター)

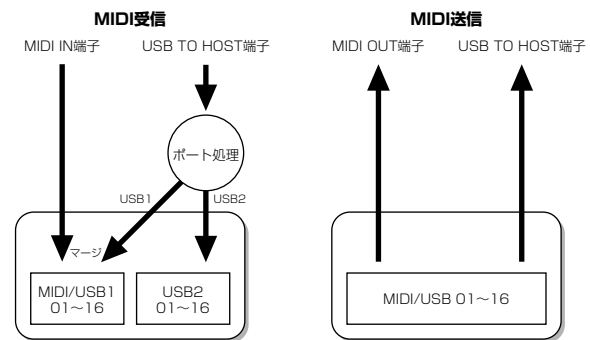
MIDIメッセージを受信したとき、該当するMIDIチャンネル(1~16)に対応したランプが短く点滅します。

NOTE

特定の設定を固定する(パラメーターロック)
 MIDI受信タイプを固定すれば、パネル設定が切り替わってもその設定を維持できます(131ページ)。

■USB TO HOST 端子と MIDI 端子による MIDI 送受信

全部で32チャンネル(16チャンネル×2ポート)のMIDIメッセージを送受信するのに使われる、MIDI端子とUSB TO HOST端子の関係は下図のとおりです。

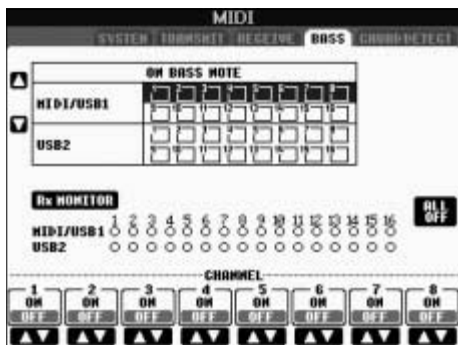


ベース
BASS

MIDI 受信によるスタイル再生用ベース音の指定

ここでの説明は、201ページの基本操作手順4でベース(BASS)画面を呼び出した場合に該当します。この画面では、MIDIで受信したノートデータを基に、スタイル再生用コードのベース音を決めることができます。この画面でON(オン)に設定されたチャンネルで受信したノートイベントが、スタイル再生用コードのベース音として認識されます。ベース音は、鍵盤上の[ACMP ON/OFF]の設定やスプリットポイント設定には関係なく認識されます。また、複数のチャンネルをオンにした場合、それらのチャンネルがミックス(マージ)されたノートデータの中からベース音が検出されます。

他の機器と接続して演奏する



手順

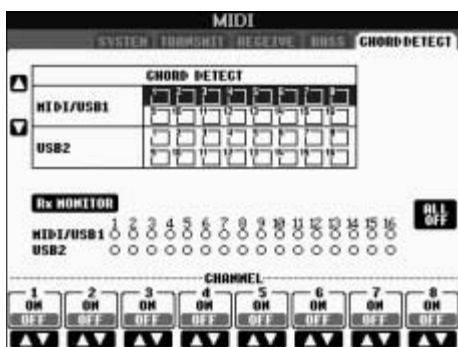
設定したいチャンネルを選び、そのチャンネルのオン/オフを設定します。[ALL OFF]ボタンを押すと、すべてのチャンネルがオフになります。

コードディテクト
CHORD DETECT

MIDI 受信によるスタイル再生用コードタイプの指定

ここでの説明は、201 ページの基本操作手順4でコードディテクト(CHORD DETECT)画面を呼び出した場合に該当します。

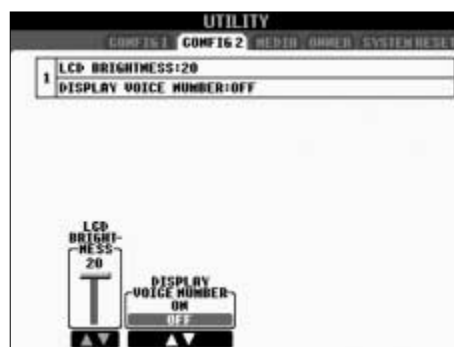
この画面では、MIDIで受信したノートデータを基に、スタイル再生用コードのタイプを決めることができます。この画面でON(オン)に設定されたチャンネルで受信したノートイベントが、自動伴奏(スタイル再生)のコード押鍵として認識されます。検出されるコードタイプは、コードフィンガリング設定によって異なります。コードタイプは、[ACMP ON/OFF]の設定やスプリットポイント設定には関係なく検出されます。また、複数のチャンネルをオンにした場合、それらのチャンネルがミックス(マージ)されたノートデータの中からコードタイプが検出されます。操作方法は、ベース(BASS)画面の場合と同じです。



ボイスのプログラムチェンジナンバーの表示に関する設定

ボイス選択画面で、各ボイスに該当MIDIメッセージ(バンクセレクトMSB-LSB-プログラムチェンジ)を表示させるかどうかを決めます。外部MIDI機器からPSR-3000/1500のボイス指定する機会が多い場合、ON(オン)に設定しておくくと便利です。

[FUNCTION]→[UTILITY]→TAB [◀][▶] CONFIG2画面で設定します。「DISPLAY VOICE NUMBER」のON/OFFを切り替えてください。



NOTE

- ここで表示されるプログラムチェンジナンバーは、1番から数える方式を取っています。したがって、実際のMIDIデータでは0番から数えるため、この表示の値からマイナス1をした値になります。
- GSボイスについては、ここでの設定をオンにしても、プログラムチェンジナンバーなどは表示されません。

困ったときは

全般

楽器の電源が入らない。

- 電源プラグを、本体と家庭用コンセント(AC100V)に確実に差し込んでください(16ページ)。

電源スイッチをオンまたはオフにしたとき、「カチッ」と音がする。

- 電気が流れたためです。異常ではありません。

楽器から雑音が出る。

- 楽器の近くで携帯電話を使ったり、呼び出し音が鳴ったりすると、雑音が出る場合があります。楽器の近くでは携帯電話の電源を切ってください。

画面が明るすぎて(暗すぎて)画面の文字が見えない。

- [LCD CONTRAST]つまみで画面のコントラストを調節してください。
- 画面の明るさを調節してください(21ページ)。

全体的に音が小さい。まったく音が出ない。

- 全体ボリュームが下がっています。[MASTER VOLUME]ダイヤルでボリュームを上げてください。
- 鍵盤パートが全パートオフになっています。PART ON/OFF [RIGHT1]/[RIGHT2]/[LEFT]ボタンを押して、鍵盤パートをオンにします。
- 各パートの音量が下がっています。音量バランス画面で各パートの音量を上げてください(40ページ)。
- 鳴らしたいチャンネルがOFFになっています。OFFになっているチャンネルをONにしてください(104ページ)。
- ヘッドフォンが接続されています。ヘッドフォンのプラグを抜いてください。
- フェードイン/アウトがオンになっています。[FADE IN/OUT]ボタンを押して、フェードイン/アウトをオフにしてください。
- ローカルコントロールがOFFになっています。ローカルコントロールをONにしてください(203ページ)。

押さえた鍵盤の数だけ音が出ない。

- 最大同時発音数(210ページ)を超えています。最大同時発音数を超えた場合は、前の音を消してあとの音を優先的に鳴らすしくみになっています。

鍵盤で弾く音が、ソングやスタイルの再生音に比べて小さい。

- 鍵盤パートの音量が下がっています。音量バランス画面で鍵盤パート「右手1」「右手2」「左手」の音量を上げたり、「スタイル」「ソング」の音量を下げたりして調節してください(40ページ)。

鍵盤が、正確な音の高さで鳴らない。

- パフォーマンスアシスタント機能がオンになっています。[PERFORMANCE ASSISTANT]ボタンを押して、パフォーマンスアシスタント機能をオフにしてください。

一定の音名の音の高さ(ピッチ)がずれている。

- スケールチューニングされています。スケールチューニング画面で「EQUAL」を選んでください(81ページ)。

鍵盤で弾く音にわずかな音質の違いがある。

ループして(繰り返して)鳴る音がある。

ボイスによっては、高音になるほど雑音やビブラートが付いてしまう。

- PSR-3000/1500のサンプリングシステムによります。異常ではありません。

高音域や低音域で演奏すると、ピッチがオクターブ単位でジャンプしてしまうボイスがある。

- ピッチの限界に達するとピッチがシフトするボイスもあります。異常ではありません。

電源を入れてからメイン画面が表示されるまでに時間がかかる。

- USB外部記憶装置が接続されていると、装置によっては、電源を入れてからメイン画面が表示されるまでに時間がかかることがあります。USB外部記憶装置を外してから電源を入れてください。

ファイル/フォルダー

ファイル/フォルダー名が文字化けする。

- 言語設定を切り替えたためです。ファイル/フォルダー名に適した言語に切り替えてください(19ページ)。

ファイルが楽器本体に表示されない。

- ファイルの拡張子(.MIDなど)が変更/削除されています。コンピューターで、ファイルの拡張子を付け直してください。

スマートメディアなどの外部メディアに入っているデータが、楽器本体に表示されない。

- ファイル名が半角で41文字(「かな漢」などの全角文字の場合は20文字)を超えるデータは、この楽器で扱えません。ファイル名を半角で41文字(「かな漢」などの全角文字の場合は20文字)以下にしてください。

スマートメディアなどのメディアからコピー/切り取りしたファイル/フォルダーを、別のメディアに直接コピー/貼り付けできない。

- スマートメディアなどのメディアからコピー/切り取りしたファイル/フォルダーは、別のメディアに直接コピー/貼り付けできません。コピー/切り取りしたファイル/フォルダーを一度「ユーザー」画面にコピー/貼り付けしてから、メディアを入れ替えて、「カード」/「USB」画面にコピー/貼り付けします。

デモ

デモソングの止め方がわからない。

- [EXIT]ボタンを押してください。

ヘルプ

ヘルプの抜け方がわからない。

- [EXIT]ボタンを押してください。

ボイス

ボイスを選んでから鍵盤を弾いても、ボイスが変わらない。

- ボイスを選んだパートと弾いている鍵盤パートが違っています。PART SELECTボタンで[RIGHT1]を選んだときは右手鍵域、[RIGHT2]を選んだときは右手鍵域に重なるボイス、[LEFT]を選んだときは左手鍵域のボイスを選ぶことができます。鍵盤パートについて詳しくは、77ページを参照してください。

変に音がダブって聞こえる。鍵盤を押すたびに、わずかに音が異なって聞こえる。

- 右手1と右手2パートがオンで、両パートに同じボイスが選ばれています。右手2パートをオフにする(78ページ)か、ボイスを変更(29ページ)してください。

特定の音域でピアノ音色の音の高さ(ピッチ)、音質がおかしい。

- 音色(とりわけピアノ音色)の聞こえ方に個人差があるため、人によっては特定の倍音が強調されて聞こえるなどの場合があります。異常ではありません。

ミキサーでスタイルやソングのリズムボイス(ドラムキットなど)を変更したら、サウンドがおかしくなった。

- スタイルやソングのリズムボイス(ドラムキットなど)を変更すると、ドラムボイスに関する細かい設定がリセットされてしまい、もう一度元のリズムボイスに戻しても元どおりのサウンドに戻らない場合があります。ソングの場合は、ソングを先頭に戻す、スタイルの場合はスタイルを選び直すか元の音に戻ります。

オルガンフルートボイスにトレモロ/トリルをかけたが、効かない。

- HARMONY/ECHO画面でのトレモロとトリル設定は、オルガンフルートボイスには効きません。

ハーモニー機能が働かない。

- フィンガリング(奏法)がフルキーボードまたはAIフルキーボードに設定されています。ほかの奏法を選んでください(102ページ)。

ボイスを選ぶと、エフェクトまで変更される。

- ボイスごとに最適なエフェクトが設定されているためです。ボイスセット画面で、各エフェクトを呼び出す(ON)、呼び出さない(OFF)を設定してください(101ページ)。

ボイスに極端なノイズ(雑音)が発生する。

- ボイスによっては、ミキサーのハーモニックコンテンツやブライトネスの設定によって、ノイズ(雑音)が発生する場合があります。ハーモニックコンテンツやブライトネスの設定を調節してください(88ページ)。

音が歪んだり、雑音が混じっている。

- ボリュームが上がり過ぎています。ボリュームを下げてください。
- エフェクトに起因しています。すべての不要なエフェクト(特にディストーションタイプのエフェクト)をキャンセルしてください(90ページ)。
- ボイス編集画面でのフィルターハーモニックコンテンツの設定によって音が歪むことがあります。フィルターハーモニックコンテンツを調節してください(97ページ)。
- ミキサーのフィルター画面での設定によって雑音が混じります。フィルター画面で、ハーモニックコンテンツやブライトネスを調節してください(88ページ)。

ソングオートリボイスでボイスを置き替えても、効果がわからない。

- ソングデータによっては、ボイスを置き替えても効果的でない場合があります。

ボイス編集をしても、編集前の音色と変わらない。

- 選んだボイスによっては、編集の効果がわかりにくい場合があります。

ステップ録音で「プリセット」画面以外にあるボイスが選べない。

- ステップ録音では、「プリセット」画面以外にあるボイスが選べません。

スタイル

スタイルを再生できない。

- SONG [PLAY/PAUSE]ボタンを押しています。STYLE CONTROL [START/STOP]ボタンを押してください。
- MIDIクロックが外部(INTERNAL以外)になっています。MIDIクロックを内部(INTERNAL)にしてください(203ページ)。

スタイルがリズムしか再生されない(自動で伴奏が鳴らない)。

- スタイルがオンになっていません。[ACMP ON/OFF]ボタンを押して、スタイルをオンにしてください。
- スプリットポイントの右側の鍵盤を弾いています。スプリットポイントの左側のコード鍵盤(105ページ)を弾いてください。

スタイルを選択できない。

- スタイルデータの容量が大きい(120KB以上)と、楽器本体に読み込めず、選択できないことがあります。

スタイル再生で思ったとおりの和音が鳴らない。

- コードを正確に押さえていません。「コードフィンガリングチャート(別冊データリスト24ページ)」を参考にしてください。
- フィンガリング(奏法)に合った押さえ方をしていません。選んだフィンガリングに合った押さえ方をしてください(102ページ)。

シンクロストップをオンにできない。

- フィンガリング(奏法)がフルキーボードかAIフルキーボードに設定されているか、[ACMP ON/OFF]がオフのときは、シンクロスタートをオンにできません。フィンガリングをフルキーボードかAIフルキーボード以外に設定し、[ACMP ON/OFF]をオンにしてください。

スプリットポイントの設定や鍵盤で弾いたコードに関係なくコードが検出される。

- フィンガリング(奏法)でフルキーボードまたはAIフルキーボードが選ばれています。フルキーボード、AIフルキーボードでは、スプリットポイントの設定に関係なく全鍵域でコードが検出されます。ほかのフィンガリングを選んでください(102ページ)。

スタイル再生中に別のスタイルを選ぶと、選んだスタイルに最適なテンポが呼び出されない。

- スタイル再生中に別のスタイルを選んでも、テンポは変更されません。

スタイルを再生しているときにソングをスタートすると、スタイル再生がストップする。

ソングの再生が優先されるためです。スタイルとソングを同時に再生するには、下記の方法があります。

- ソングをシンクロスタート待機状態にしてから、スタイルをスタートする(137ページ)。
- ソングをスタートしてから、スタイルをスタートする。

ソングを選んだあとにスタイルやボイスを選ぶと、各パートの音量バランスが崩れたり予期せぬサウンドが鳴る。

- 各パートに付随するエフェクトが原因で、パート間の音量バランスが大きく崩れたり予期せぬサウンドが鳴ったりすることがあります。

スタイル組み立て(ASSEMBLY)のPLAY TYPEでOFFが表示されない。

- 選ばれているセクションが、録音チャンネルに指定されています。録音チャンネル画面(TAB[◀]BASIC→[F] REC CH)で[1▼]~[8▼]ボタンを押して、録音指定を解除します。

チャンネル編集(158ページ)で、BASS~PHR2のチャンネルが編集できない。

- 内蔵スタイルのBASS~PHR2チャンネルは編集できません。

レジストレーションメモリー

レジストレーションメモリーに登録したソング/スタイルが、呼び出されない。

- 登録したソング/スタイルがスマートメディアなどの外部メディアに入っていた場合、そのメディアが本体に挿入されていません。登録したソング/スタイルが入ったスマートメディアなどの外部メディアを本体に挿入してください。

レジストレーションシーケンス設定画面で、レジストレーションメモリーを呼び出す順番が表示されない。

- レジストレーションが入ったバンクが選ばれていません。レジストレーションが入ったバンクを選んでください(130ページ)。

レジストレーションメモリーのフリーズ機能を使ったとき、レジストレーションメモリー [1]~[8]を切り替えても左手パートのオン/オフが切り替わらない。

- 左手パートオン/オフの設定は、スタイルデータに含まれています。ファンクションのフリーズ画面で「STYLE」のチェックを外してください(132ページ)。

「ユーザー」画面や「カード」画面のボイスを含む設定を選んでいるとき、ボイス選択画面ではプリセットボイスが選ばれている。

「ユーザー」画面や「カード」画面のボイスを選んだ状態のパネル設定をレジストレーションメモリーに登録した場合、実際には以下2点がメモリーに登録されることになります。

- ボイス編集でユーザーボイスを作ったときの基になったプリセットボイス、または選択画面でコピーした元のプリセットボイス
- ボイス編集での設定状態

したがって、登録したレジストレーションメモリー番号をあとで呼び出した場合、登録した時点で選択されていたユーザーボイスではなく、プリセットボイスが選択されることになります。しかし上記のとおり、ボイス編集での設定状態も合わせて呼び出されるので、結果としてレジストレーションメモリーにパネル設定を登録した時点でのサウンドが再現されます。

ソング

ソングを選択できない。

- 言語設定を切り替えたためです。ファイル名に適した言語に切り替えてください(19ページ)。
- ソングデータの容量が大きい(300KB以上)と、楽器本体に読み込めず、選曲できないことがあります。

ソングを再生できない。

- NewSongが選ばれています。ソング選択画面でソングを選んでください(35ページ)。
- STYLE CONTROL [START/STOP]ボタンを押しています。SONG [PLAY/PAUSE]ボタンを押してください。
- ソングが終わった位置で停止しています。SONG [STOP]ボタンを押してソングの再生位置を先頭に戻してから、再生してください。
- プロテクトがかかったソング(ソング名の左上に「Prot. 2 Edit」と表示)の場合、編集元のファイルが同じフォルダーにありません。編集元のファイル(ソング名の左上に「Prot. 2 Orig」と表示)が同じフォルダーにないと再生できません。
- プロテクトがかかったソング(ソング名の左上に「Prot. 2 Edit」と表示)の場合、編集元のファイルの名前が変わっています。編集元のファイル(ソング名の左上に「Prot. 2 Orig」と表示)を元の名前に戻してください。
- プロテクトがかかったソング(ソング名の左上に「Prot. 2 Edit」と表示)の場合、編集元のファイルのアイコンが変更されています。プロテクトがかかったソングの場合、編集元のファイルのアイコンが変更されると再生できなくなります。
- MIDIクロックが外部(INTERNAL以外)になっています。MIDIクロックを内部(INTERNAL)にしてください(203ページ)。

ソングの再生が途中で止まる。

- ガイド機能がオンになっています(正しい鍵盤が弾かれるのを待っている状態です)。「GUIDE」ボタンを押して、ガイド機能をオフにしてください。

電源を切る前に選んでいたソングが、電源を切ったら消えた。

- 電源を切る前に選んでいたソングがスマートメディアなどの外部メディアに入っていた場合、同じメディアを本体に挿入してください。

[REW]/[FF]ボタンを押して表示させる「ソングポジション」画面で、小節番号が譜面と異なる。

- (ソングのテンポに関係なく)一定のテンポが設定されているミュージックデータを再生しているためです。

ABリピートで、B点が指定できない。

- A点が指定されていません。A点を指定してからB点を指定してください(41ページ)。

ソングの再生時、再生されないチャンネルがある。

- そのチャンネルが再生OFFになっています。OFFになっているチャンネルを再生ONにしてください(140ページ)。

プロテクトがかかったソング(ソング名の左上に「Prot. 2 Orig/Edit」と表示)が、ID付きスマートメディアにも移動できない。

- 外部のカードスロットを使うと、プロテクトがかかったソングをID付きスマートメディアに移動できません。楽器本体のカードスロットを使ってID付きスマートメディアに移動してください。

ガイド機能

片手練習で、トラック1を消音パートに指定してもメロディが再生される。

- トラック1にメロディパート以外のパートが割り当てられています。トラック1に割り当てられているチャンネルを変更してください(139ページ)。

譜面表示

タイや、全音符などの長い音符を入力して本体で譜面表示した場合、入力したとおりに表示されない。

- タイや、全音符などの長い音符を入力して本体で譜面表示した場合、入力したとおりに表示されないことがあります。入力したとおりに表示させたいときは、ソングのステップレコード画面で[+]ボタンを押して「Tenuto」を選んでから入力してください(149ページ)。

テンポ、ビート、小節数、譜面が正しく表示されない。

- ソングのテンポに関係なく一定のテンポが設定されているミュージックデータを再生した場合は、テンポ、ビート、小節数、譜面が正しく表示されません。

音名表示が音符と重なる。

- 音名は、音符の左に表示されます。音符と音符の間が狭いときには、左の音符と重なることもあります。

右手/左手パート以外のパートの譜面が表示される。

- 右手/左手パートに適切なチャンネルが割り当てられていません。RIGHT、LEFTチャンネルに適切なチャンネルを割り当ててください(39ページ)。

小節の途中から次の段に表示される。

- 1小節分の音符が1段に入りきらない場合は、小節の途中から次の段に表示されます。

付点音符が休符で表示される。

- 付点音符は休符で表示されることがあります。

コードが表示されない。

- 選んでいるソングに、コードデータが含まれていません。コードデータが含まれているソングで譜面表示させてください。

歌詞表示

歌詞が表示されない。

- 選んでいるソングに、歌詞データが含まれていません。歌詞データが含まれているソングで歌詞表示させてください。

歌詞が重なって表示される。

- 歌詞の文字数が多いためです。

歌詞の背景を変えられない。

- 背景が指定されているソングの場合は、背景を変えることができません。

パフォーマンスアシスタント機能

パフォーマンスアシスタント機能がうまく働かない。

- SONG[STOP]ボタンを押してソングをストップしてから、[ACMP ON/OFF]ボタンと[PART ON/OFF]ボタンを押してそれぞれの機能をオフにします。そのあと、もう一度ソングを再生してパフォーマンスアシスタント機能を使います。

ビデオアウト (PSR-3000)

PSR-3000の画面をビデオアウトできない。

- テレビの信号方式が合っていません。信号方式(NTSC/PAL)を切り替えてください(190ページ)。

テレビ画面に細い横線がちらつく。

- 通常のテレビ画面(インターレース方式)では細い横線がちらつくことがあります。これは表示機器の性能限界で、PSR-3000の故障によるものではありません。

PSR-3000の画面がテレビモニターにきれいに表示されない。

- 推奨されている設定をすべて行なった場合でも、PSR-3000の画面がお使いのテレビモニターにきれいに表示されない(表示が画面サイズに合わない、文字がはっきり表示されない、色が悪い)場合があります。

マイク/ボーカルハーモニー (PSR-3000)

マイクの音が録音できない。

- マイクの音は、楽器本体には録音できません。AUX OUT、AUX OUT(LEVEL FIXED)、OPTICAL OUT端子に接続した外部オーディオ機器で録音できます(189ページ)。

マイクの音にハーモニーが付く。

- ボーカルハーモニーがオンになっています。ボーカルハーモニーをオフにしてください(56ページ)。

ボーカルハーモニーを使っているときに音が歪んだり雑音が混じったりする。

- マイクが声以外の音を拾っています。
 - マイクに近づいて歌ってください。
 - 単一指向性マイクを使ってください。
- [音量]ダイヤルや音量バランス画面(40ページ)で音量を下げてください。
- マイク設定画面(184ページ)の3BAND EQ機能で、低周波数帯(EQ LOW)をカットしてください。
- マイク設定画面(185ページ)のコンプレッサー機能で、マイク入力レベル(TH)を上げてください。

ボーカルハーモニーで適切なハーモニー音が生成されない。

- 選ばれているボーカルハーモニーモードに合った方法でハーモニー音が生成されていません。適切なボーカルハーモニーモードを選んでください(185ページ)。

モデル名		PSR-3000	PSR-1500		
音源		AWM音源ステレオサンプリング			
鍵盤		61 鍵(C1～C6、タッチレスポンス付き)			
ディスプレイ		320×240ドット QVGAカラーLCD	320×240ドット QVGA LCD		
譜面表示、歌詞表示		○			
ボイス	最大同時発音数	128	96		
	内蔵ボイス数	332ボイス + 480 XGボイス 17ドラム/SFXキット + GM2 + GS(GSソング再生用)		297ボイス + 480 XGボイス 14ドラム/SFXキット + GM2 + GS(GSソング再生用)	
		メガボイス	10	—	
		レギュラーボイス	261	273	
		スイートボイス	14	8	
		クールボイス	18	5	
		ライブボイス	19	1	
オルガンフルート	10				
サウンドクリエイター(ボイス編集)		○			
エフェクト	エフェクトブロック	リバーブ/ コーラス/DSP	6		
		マイク	1	—	
	エフェクトタイプ	リバーブ/ コーラス/DSP	リバーブ: 35プリセット+3ユーザー コーラス: 30プリセット+3ユーザー DSP 1: 183プリセット+3ユーザー DSP 2-4: 106プリセット+10ユーザー	Reverb: 35プリセット+3ユーザー コーラス: 30プリセット+3ユーザー DSP 1: 183プリセット+3ユーザー DSP 2-4: 106プリセット+10ユーザー	
		マスター イコライザー	5プリセット+2ユーザー		
		パート イコライザー	28パート		
ボーカルハーモニー		61プリセット + 10ユーザー	—		
スタイル	内蔵スタイル数		240	190	
	プロ		217	176	
	セッション		23	14	
	メガボイススタイル		○	—	
	フィンガリング		シングルフィンガー、フィンガード、フィンガードオンベース、 マルチフィンガー、AIフィンガード、フルキーボード、AIフルキーボード		
	スタイルクリエイター		○		
	OTS(ワンタッチセッティング)		各スタイルに4種類		
	OTSリンク		○		
	ミュージック ファインダー	プリセット	○		
		エディット	○		
RAM容量		120 KB			
ソング	内蔵ソング数		5		
	ガイド	フォローライツ、エニーキー、 カラオキー、ボーカルキュータイム	フォローライツ、エニーキー、 カラオキー		
	パフォーマンスアシスタント		○		
	録音	クイック録音、多重録音、ステップ録音、ソング編集			
		録音チャンネル数	16		
RAM容量		300 KB			
マルチパッド	プリセット	4パッド×80バンク	4パッド×54バンク		
インターネットダイレクト接続		USB LANアダプター使用(USB TO DEVICE端子使用)			
記憶媒体 デバイス	フロッピーディスク(2HD, 2DD)		USBタイプ フロッピーディスクドライブ接続可 (USB TO DEVICE端子使用)		
	ハードディスク		USBタイプ ハードディスク接続可(USB TO DEVICE端子使用)		
	フラッシュメモリー(内蔵)		1.5 MB	650 KB	
	スマートメディアスロット		1 (FAT 12または16フォーマットのスマートメディアに対応)		

モデル名		PSR-3000	PSR-1500
テンポ	テンポ範囲	5～500、タップテンポ	
	メトロノーム	○	
		サウンド	ベルオン/オフ
レジストレーションメモリー	ボタン	8	
	レジストレーションシーケンス/フリーズ	○	
その他	デモ/ヘルプ	○	
	ディスプレイに表示される言語	6言語(日、英、独、仏、西、伊)	
	ダイレクトアクセス	○	
	トランスポーズ	キーボード、ソング、マスター	
	スケール	9	
USB接続	USB TO HOST (コンピューター接続)	○	
	USB TO DEVICE	○	
付属端子	PHONES端子、MIDI (IN, OUT) 端子、FOOT PEDAL (1, 2) 端子、AUX IN (R, L/L+R) 端子、OUTPUT (R, L/L+R) 端子、AUX OUT (LEVEL FIXED) (R, L/L+R) 端子		
	マイク端子 (INPUT VOLUME, MIC/LINE IN)、VIDEO OUT 端子	—	
ペダルに割り当てられる機能		ボリューム、サステイン、ソステヌート、ソフト、グライド、ポルタメント、ピッチベンド、モジュレーション、DSPバリエーション、ソングプレイ/ポーズ、スタイルスタート/ストップ、その他	
アンプ出力/スピーカー	アンプ出力	12 W × 2	
	スピーカー	[12 cm + 4 cm (ドーム)] × 2	[12 cm + 5 cm] × 2
電源アダプター		PA-300	
消費電力		40 W	35 W
寸法[間口×奥行×高さ]		973 mm × 399 mm × 167 mm	
質量		11 kg	10 kg
別売品	ヘッドフォン	HPE-30/HPE-150	
	フットスイッチ	FC4/FC5	
	フットコントローラー	FC7	
	USB-FDD ユニット	UD-FD01	
	キーボードスタンド	L-6/L-7	

仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

数字

1-16 146, 156

A

ABリピート 41
 AI 103
 AI FINGERED(AIフィンガード) 103
 AI FULL KEYBOARD(AIフルキーボード) 103
 Any Key(エニーキー) 140
 ARABIC(アラビック) 82
 ASSEMBLY(アセンブリー) 117

B

BALANCE(バランス)ボタン 40
 BASIC(ベーシック) 113
 BASS(ベース) 204

C

CHANNEL(チャンネル) 121, 156
 CHANNEL ON/OFF(チャンネルオン/オフ) 104
 CHORD(コード) 146, 156
 CHORD DETECT(コードディテクト) 205
 CHORD FINGERING(コードフィンガリング) 102
 COMMON(コモン) 96
 CONFIG1(コンフィグ1) 34, 47, 104
 CONFIG2(コンフィグ2) 21, 205
 CONTROLLER(コントローラー) 96
 Cool!(クール) 76

D

DIRECT ACCESS(ダイレクトアクセス) 61
 DOC(Disk Orchestra Collection=ディスクオーケストラコレクション) 200
 Drums(ドラムス) 76
 DSP 83
 DSP/DSP VARIATION(ディーエスピー/ディーエスピーバリエーション) 83

E

EDIT(エディット) 116
 EFFECT(エフェクト) 88
 EFFECT(エフェクト)/EQ(イコライザー) 98
 EG(エンベロープジェネレーター) 97
 EQUAL TEMPERAMENT(イコールテンペラメント) 82
 EQ(イコライザー) 89
 ESEQ(イーシーク) 200
 EXIT(エグジット) 65

F

FADE IN TIME(フェードインタイム) 135
 FADE IN/OUT(フェードイン/アウト)(スタイル) 47
 FADE IN/OUT(フェードイン/アウト)(ソング) 135
 FADE IN/OUT/HOLD TIME
 (フェードイン/アウト/ホールドタイム) 104
 FADE OUT TIME(フェードアウトタイム) 135
 FAVORITE(フェーバリット=お気に入り) 108
 FILTER(フィルター) 88
 FINGERED ON BASS(フィンガードオンベース) 103
 FINGERED(フィンガード) 103
 Follow Lights(フォローライツ) 140
 FOOTAGE(フットージ) 100
 FREEZE(フリーズ) 132
 FULL KEYBOARD(フルキーボード) 103

G

GMシステムレベル1 200
 GMシステムレベル2 200
 GROOVE(グルーブ) 119
 GS 200

H

HARMONY/ECHO(ハーモニー/エコー) 83
 HARMONY(ハーモニー) 98
 HELP(ヘルプ) 60
 Hz(ヘルツ) 81

I

ICON(アイコン) 70

K

Karao-Key(カラオキー) 140
 KEYBOARD/PANEL(キーボード/パネル) 32, 58
 KIRNBERGER(キルンベルガー) 82

L

LAN(ラン) 176
 LEFT(レフト) 77
 Live!(ライブ) 76
 LYRICS(リリックス) 156

M

MASTER TUNE(マスターチューン) 81
 MASTER VOLUME(マスターボリューム)ダイヤル 17
 MEAN-TONE(ミーントーン) 82
 MEDIA(メディア) 66, 138, 196
 Mega Voice(メガボイス) 76
 MELODIC MINOR(メロディックマイナー) 124
 MIC SETTING(マイクセッティング) 183
 MIDI(ミディ) 197
 MIDIテンプレート 202
 MIDIに関する設定 201
 MONO/POLY(モノ/ポリ) 83
 MULTI FINGER(マルチフィンガー) 103

O

Organ Flutes!(オルガンフルート) 76
 OTSリンク 50
 OTSリンクタイミング(OTS LINK TIMING) 106
 OVERALL SETTING(オーバーオールセッティング) 184
 OWNER(オーナー) 19, 22

P

PANEL PART(パネルパート) 87
 PEDAL POLARITY(ペダルポラリティ) 191
 PERFORMANCE ASSISTANT
 (パフォーマンスアシスタント)ボタン 44
 PHRASE MARK REPEAT(フレーズマーク リピート) 136
 PROPERTY(プロパティ) 196
 Prot. 1 68
 Prot. 2 Edit 68
 Prot. 2 Orig 68
 Pro(プロ) 102
 PURE MAJOR(ピュアメジャー) 82
 PURE MINOR(ピュアマイナー) 82
 PYTHAGOREAN(ピタゴリアン) 82

Q

QUANTIZE(クオンタイズ) 121
 QUICK START(クイックスタート) 137

R

RANDOM(ランダム) 136
 REC MODE(レックモード) 156
 RECEIVE(レシーブ) 204
 REGISTRATION SEQUENCE
 (レジストレーションシーケンス) 132
 REPEAT MODE(リピートモード) 36, 136
 RIGHT 1(ライト1) 77
 RIGHT 2(ライト2) 77

S

SAVE (セーブ)	67
SCALE TUNE (スケールチューン)	81
Session (セッション)	102
SFX	76
SINGLE FINGER (シングルフィンガー)	103
SMF (スタンダードMIDIファイル)	200
SONG CH 1~8/9~16 (ソングチャンネル 1~8/9~16)	87
SOUND CREATOR (サウンドクリエイター)	95
SOUND (サウンド)	97
STANDBY/ON (スタンバイ/オン) ボタン	17
STYLE FILE (スタイルファイル)	200
STYLE PART (スタイルパート)	87
STYLE SETTING/SPLIT POINT	105
Sweet! (スイート)	76
SYNC START (シンクロススタート) (スタイル)	47
SYNC STOP (シンクロスストップ)	48
SYS/EX. (システムエクスクルーシブ)	156
SYSTEM RESET (システムリセット)	73
SYSTEM (システム)	203

T

TALK SETTING (トークセッティング)	187
TRANSMIT (トランスミット)	203
TUNE (チューン)	88

U

USB TO HOST 端子	13
----------------------	----

V

VIDEO OUT (ビデオアウト)	55
Vocal Cue TIME (ボーカルキュータイム)	140
VOCAL HARMONY TYPE (ボーカルハーモニータイプ)	180
VOL/VOICE (ボリューム/ボイス)	88
VOLUME/ATTACK (ボリューム/アタック)	100

W

WERCKMEISTER (ヴェルクマイスター)	82
--------------------------------	----

X

XF	200
XG	200

ア

明るさ (画面)	21
頭出し	136

イ

一時停止	136
インターネット	165
インターネット設定を初期化する	178

ウ

上へ	65
----------	----

エ

液晶画面	12
エフェクトタイプ	90
エフェクトリターンレベル	92
エフェクト (ボイス)	83
エフェクト (マイク)	56

オ

オーナーネーム	22
オルガン音色	99
オルガンフルート	13

カ

カード	27
各音律のチューニング	82
歌詞	55
歌詞の背景	55
片手練習	39
カット	69
環境設定	174

キ

休符を入力する	148
極性を逆にする	191

ク

クイックスタート	137
クイック録音	141
繰り返し再生	41, 136

ケ

言語	19
鍵盤パート	77

コ

効果音	31
工場出荷時の状態に戻す (インターネット設定)	178
工場出荷時の状態に戻す	73
コードチューナー機能	49
コピー	68
コントラスト	20

サ

削除	69
----------	----

シ

自動伴奏	45
シンクロススタート (ソング)	135
シンクロスストップウィンドウ (SYNCHRO STOP WINDOW)	106

ス

スタイル	12, 45
スタイル組み立て	112
スタイルクリエイター	112
スタイルタッチ (STYLE TOUCH)	106
スタイルの構成	112
スタイルパート	145
ステップ録音	112, 141
ストップアカンパニメント (STOP ACMP)	106
スプリットポイント (SPLIT POINT)	105
スマートメディアの取り扱いについて	23

・パネルのボタン名などについては、「各部の名称」(14ページ)を参照してください。

・楽器本体背面(リアパネル)の端子については、「他の機器と接続して演奏する」(189ページ)を参照してください。

・インターネット関連の用語は、「インターネット用語集」(179ページ)を参照してください。

・タブが表示されている画面に出てくる用語については、タブの名前で検索してください。

セ

セクションセット(SECTION SET)	106
セットアップ	160
選択画面	26
選択画面の基本操作	65
選択画面の構成	64
選択画面のファイル/フォルダーに関する操作	66

ソ

その他(そのた)	177
ソング	12, 35
ソングオートリボイス	89
ソングのチャンネル	145

タ

打楽器音	31
多重録音	141
タップ機能	135

テ

デジタルレコーディング	13
デモ	12, 24
デモ(ボイス)	31
デリート	159

ト

登録(OTS)	50
トーク	59
トーク機能	187
トランスポーズ	56, 58, 81

ナ

名前	70
----------	----

ハ

バージョン	22
ハーモニー(ボーカルハーモニー)	56
バックアップ	75
パフォーマンスアシスタント機能	43
早送り	136
貼り付け	68, 69
パンチイン/アウト録音	157

ヒ

左手ホールド	49
ビブラート	98

フ

ファイル	64
ファンクション画面	27
フィルター	163
フォーマット	66
フォルダー	64, 71
ブックマーク	170
フッター	99, 100
フットスイッチ/フットコントローラーの極性を逆にする	191
譜面	38
譜面立て	18
ブラウザ	175
プリセット	27
フレーズマーク	136

ヘ

ヘッドフォン	18
編集(イコライザー)	93
編集(エフェクト)	91
編集(歌詞)	156
編集(スタイル)	118
編集(ソング)	156

編集(ブックマーク)	172
編集(ボイス)	95
編集(ボーカルハーモニー)	180
編集(ミュージックファインダー)	109

ホ

ボイス	13, 29
ボイスセット	101
ボイスのプログラムチェンジナンバー	205
ボーカルハーモニー	12
ボーカルハーモニー編集	182
ボーカルハーモニー編集画面	181
ホームページ	173
保存	67
保存(ミュージックファインダー)	110
ポルタメント	83
ポルタメントタイム	96

マ

マイク	54
マイク設定	183
巻き戻し	136
マルチパッド	12

ミ

ミキサー	86
ミュージックファインダー	13, 52

ム

無線LAN	176
-------------	-----

メ

メイン画面	26, 62
メッセージ	60

モ

文字を入力する	71
文字を入力する(インターネット)	167

ユ

ユーザー	27
------------	----

リ

リアルタイム録音	112
----------------	-----

レ

レジストレーションメモリー	129
練習機能	139
連続再生	136

ロ

録音	42
録音(スタイル)	112
録音(ソング)	141

ワ

ワンタッチセッティング=OTS	50
-----------------------	----

・パネルのボタン名などについては、「各部の名称」(14ページ)を参照してください。

・楽器本体背面(リアパネル)の端子については、「他の機器と接続して演奏する」(189ページ)を参照してください。

・インターネット関連の用語は、「インターネット用語集」(179ページ)を参照してください。

・タブが表示されている画面に出てくる用語については、タブの名前で検索してください。

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

● 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください

● 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

● 持込み修理のお願い

まず本書の「困ったときは」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

■ ヤマハ電気音響製品サービス拠点

(修理受付および修理品お持込み窓口)

◆ 修理のご依頼 / 修理についてのご相談窓口

ヤマハ電気音響製品修理受付センター

受付時間 月曜日～金曜日 9:00～19:00、土曜日 9:00～17:30
(祝祭日および弊社休業日を除く)

ナビダイヤル
(全国共通番号)



0570-012-808

市内通話料でOK
ナビダイヤル ※一般電話・公衆電話からは、市内通話料金をご利用いただけます。

FAX (053) 463-1127

◆ 修理品お持込み窓口

受付時間 月曜日～金曜日 9:00～17:45
(祝祭日および弊社休業日を除く)

* お電話は、電気音響製品修理受付センターでお受けします。

北海道サービスステーション

〒064-8543

札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内

FAX (011) 512-6109

仙台サービスステーション

〒984-0015

仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター 3F

FAX (022) 236-0007

首都圏サービスセンター

〒143-0006

東京都大田区平和島2丁目1-1 京浜トラックターミナル内14号棟A-5F

FAX (03) 5762-2125

浜松サービスステーション

〒435-0016

浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内

FAX (053) 462-9244

名古屋サービスセンター

〒454-0058

名古屋市中川区玉川町2丁目1-2 ヤマハ(株)名古屋倉庫3F

FAX (052) 652-0043

大阪サービスセンター

〒564-0052

吹田市広芝町10-28 オーク江坂ビルディング2F

FAX (06) 6330-5535

四国サービスステーション

〒760-0029

高松市丸亀町8-7 (株)ヤマハミュージック神戸 高松店内

FAX (087) 822-7160

九州サービスステーション

〒812-8508

福岡市博多区博多駅前2丁目11-4

FAX (092) 472-2137

*名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。

◆ ポータブル楽器に関するお問い合わせ窓口

クラビノーバ・ポータブル楽器 インフォメーションセンター

〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1 TEL. 053-460-5272

● 受付日 月曜日～土曜日(日・祝日およびセンターの休業日を除く)

● 受付時間 10:30～19:00

<http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>

国内楽器営業本部

EM営業部 企画推進室

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11

TEL (03) 5488-5476

PA・DMI事業部

営業部 CL・PK営業課

〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1

TEL (053) 460-3275

※名称、住所、電話番号、URLなどは変更になる場合があります。

◆ インターネットホームページのご案内

製品等に関する情報をホームページ上でご案内しております。ご参照ください。

- ・ ヤマハ株式会社のホームページ
<http://www.yamaha.co.jp/>
- ・ 電子ピアノ/キーボードのホームページ
<http://www.yamaha.co.jp/product/epiano-keyboard/>
- ・ ヤマハマニュアルライブラリー
<http://www.yamaha.co.jp/manual/japan/>
- ・ 「音楽する人、音楽したい人のための頼れるポータルサイト」
ミュージックイークラブ・ドットコム
<http://www.music-eclub.com/>
- ・ よくあるご質問(Q&A/FAQ)
<http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>