



DUAL MANUAL KEYBOARD

**D-DECK** DDK-7

# 取扱説明書

# 安全上のご注意

ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。




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

お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願いいたします。

お読みになったあとは、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。


## ■ 記号表示について


この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

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

## ■ 「警告」と「注意」について

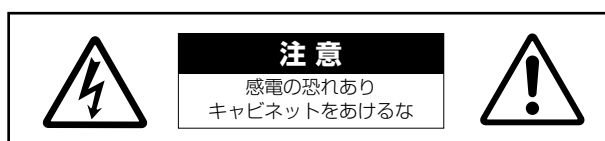
以下、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。

	<b>警告</b>	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。
---	-----------	---

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

## ■ 本体に表示されている注意マークについて

本体には、次の注意マークが付いています。



これは、以下の内容の注意を喚起するものです。

「感電防止のため、パネルやキャビネットを外さないでください。この製品の内部には、お客様が修理/交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。」

## 警告

### 電源 / 電源コード



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

必ず実行



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

必ず実行



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

必ず実行



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

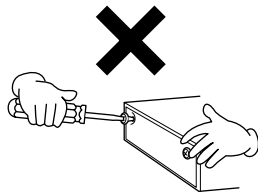
禁止

### 分解禁止



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。

禁止



### 水に注意



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。

禁止

内部に水などの液体が入ると、感電や火災、または故障の原因になります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。



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。

禁止

### 火に注意



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。

禁止

### 異常に気づいたら



電源コード/プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおい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。

必ず実行

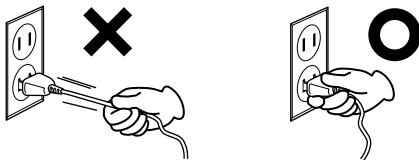
## 注意

### 電源 / 電源コード



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

必ず実行



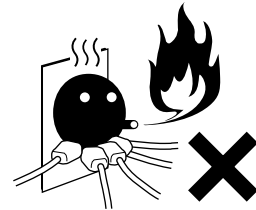
長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。  
感電や火災、故障の原因になることがあります。

必ず実行



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。

禁止



## 設置



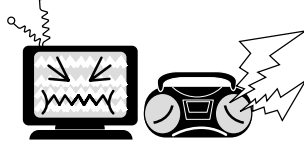
禁止

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かげがをした原因になります。



必ず実行

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



必ず実行

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



禁止

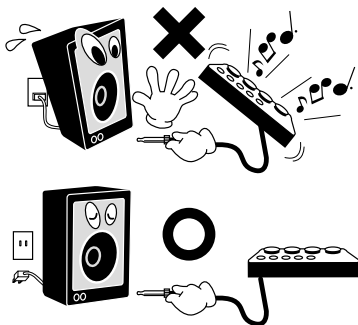
本体を壁につけない。換気が十分でないと、本体内部に熱がこもり、故障や火災の原因になることがあります。壁から3cm以上離してください。

## 接続



必ず実行

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



## 手入れ



禁止

本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは使用しない。本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入れには、乾いた柔らかい布をご使用ください。

## 使用時の注意



禁止

本体のすき間に手や指を入れない。お客様がかげ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。



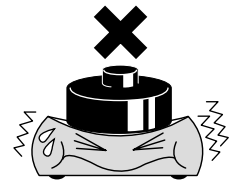
禁止

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。



禁止

本体の上ののったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。本体が破損したり、お客様や他の方々がかげがをした原因になります。



禁止

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。聴覚障害の原因になります。





## データの保存

### 作成したデータの保存とバックアップ



必ず実行

パネル上または画面上で設定されたデータ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、電源を切る前にレジストレーションメモリーに保存してください(93 ページ)。

また、レジストレーションメモリー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、USB 記憶装置 / コンピューターなどの外部機器に保存してください。

### USB 記憶装置 / 外部メディアのバックアップ



必ず実行

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

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

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

\* この製品は、JIS C 61000-3-2 に適合しています。

### 音楽を楽しむエチケット



楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。

## はじめに

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

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

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

また、ご一読いただいたあとも、不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただきますようお願いいたします。

## 付属品（お確かめください）

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

# DDK-7の特長

## 豊富なレジストレーションメニュー

23ページ

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

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

27ページ、56ページ

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

## 最先端のリズムとアカンパニメント

63ページ

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

## ライブ演奏に最適な入出力端子

232ページ

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

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

15ページ

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

DDK-7は、下記のフォーマットや機能に対応しています。



「GM (General MIDI)」とは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。「GM2」とは、「GM」に対し同時発音数、音色数、音色パラメーター、エフェクトなどの機能を拡張して規定することにより、曲データの更なる互換性を向上させることが可能な一定の基準です。「GM2」に準拠した音源やソングデータには、このGM2マークがついています。



「XG」とは、音色の配列に関する「GM」をより拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピューター周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能とした音源フォーマットです。「XG」では、音色の拡張方式やエディット方式、エフェクト構成やタイプなどを規定して、「GM」を大幅に拡張しました。XGマークのついた市販ソングデータを、XGマークのついた音源で再生することによって、無数の拡張ボイスやエフェクト機能までも含めた壮大な演奏を手軽に楽しむことができます。



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



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



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

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

# 目次

## CONTENTS

はじめに	6
付属品 (お確かめください)	6
DDK-7の特長	7
<b>目次</b>	<b>9</b>
<b>各部の名称</b>	<b>10</b>
操作パネル	10
LCDディスプレイ/ディスプレイセレクト	12
全体図	12
<b>1 基本操作</b>	<b>13</b>
演奏までの準備	13
画面の操作方法	15
画面に関する基本設定	18
ボイスディスプレイ	20
レジストレーションメニュー	23
バージョンを確認する	26
楽器の初期化	26
<b>2 ボイス(楽器音色)</b>	<b>27</b>
各鍵盤で選べるボイス	27
ボイスボタンでボイスを選ぶ	29
ボイスリスト	35
<b>3 オルガンフルート</b>	<b>40</b>
<b>4 コントロールとエフェクト</b>	<b>44</b>
ボイスコンディション画面で設定するもの	45
パネル上のボタンで設定するもの	50
エフェクトリスト	56
<b>5 リズム/キーボードパーカッション</b>	<b>63</b>
リズムボタンでリズムを選ぶ	63
リズムリスト	71
自動伴奏をつける：アコンパニメント	73
ベースパターンをつける： オートベースコード(A.B.C.)	75
メロディーにハーモニーをつける： メロディーオンコード(M.O.C.)	77
鍵盤で打楽器を演奏する： キーボードパーカッション	78
<b>6 レジストレーションメモリー</b>	<b>93</b>
レジストレーションをナンバーボタンに記録する	93
レジストレーションを呼び出す	95
記録したレジストレーションを 外部メディアに保存する	96
レジストレーションメモリーの初期化	97
演奏中にレジストレーションを切り替える： レジストレーションシフト	98
パラメーターの一括変更	103
<b>7 ミュージックデータレコーダー (MDR)</b>	<b>106</b>
MDR機能に入る	107
メディアを初期化(フォーマット)する	107
ソングを選ぶ	108
演奏を録音する	114
ソングに名前をつける	117
レジストレーションを保存する	120
レジストレーションなどのデータを読み込む	124
ソングを再生する	127
その他の機能(ツール)を使う	134

<b>8 ボイスエディット</b>	<b>142</b>
ボイスの構成	142
ボイスをエディットする	143
エディットしたボイスを保存する	150
ボイスエディットを終了する	151
保存したボイスを呼び出す	151
<b>9 リズムプログラム</b>	<b>152</b>
リズムプログラムの概要	152
リズムパターンをつくる： リズムパターンプログラム	153
リズムを自動で切り替える： リズムシーケンスプログラム	189
リズムパターンやリズムシーケンスを 外部メディアに保存する	198
<b>10 外部コントローラーを使う</b>	<b>199</b>
フットスイッチ	199
フットペダル	202
エクスペッションペダル	211
<b>11 トランスポーズ/ピッチ</b>	<b>214</b>
<b>12 インターネットダイレクト接続機能</b>	<b>216</b>
楽器をインターネットに接続する	216
専用サイトを見る	217
環境設定画面について	226
インターネット機能を終了する	230
インターネット設定の初期化	230
インターネット用語辞典	231
<b>13 外部機器との接続</b>	<b>232</b>
付属端子の名称と機能	232
ヘッドフォン、外部スピーカーとの接続	234
ペダル鍵盤との接続	238
フットペダルとの接続	238
コンピューターとの接続	239
その他の外部機器との接続	240
MIDIに関する基礎知識	244
MIDIコントロール	247
<b>14 付録</b>	<b>249</b>
XGボイス&ドラムリスト	249
XGドラムマップ	254
MIDIデータフォーマット	257
困ったときは	273
仕様	277
用語辞典	279
索引	282
保証とアフターサービス	287

### おすすめ

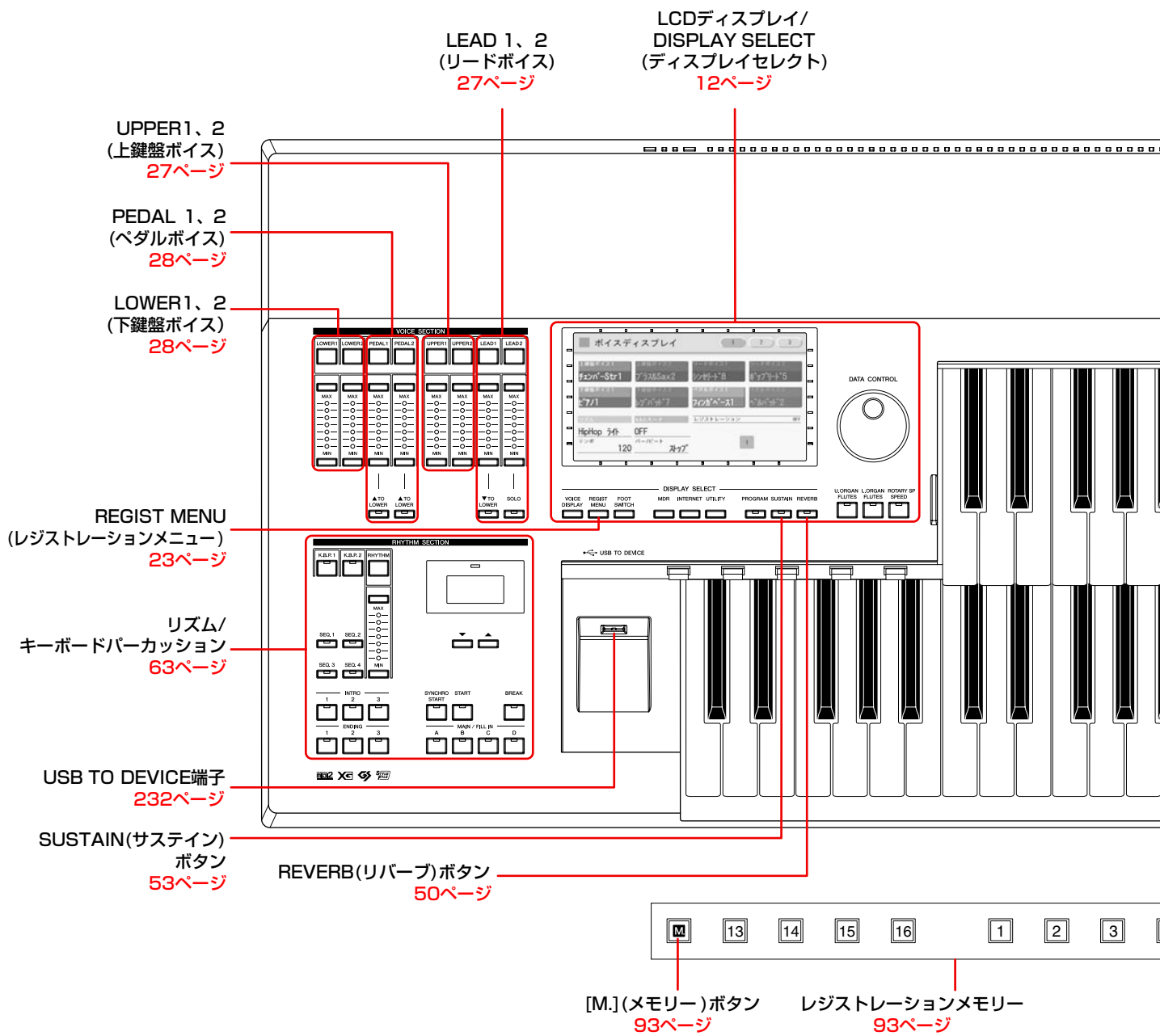
● **ちょっとひと休み(43、215ページ)**  
読み物のコーナーです。この楽器とクラシックオルガンの比較、この楽器とほかの楽器でアンサンブル演奏をするときのヒントが紹介されています。

● **用語辞典(279ページ)**  
音楽用語やこの楽器の機能名の説明です。取扱説明書の中で知らない言葉が出てきたら、ここで調べてみましょう。

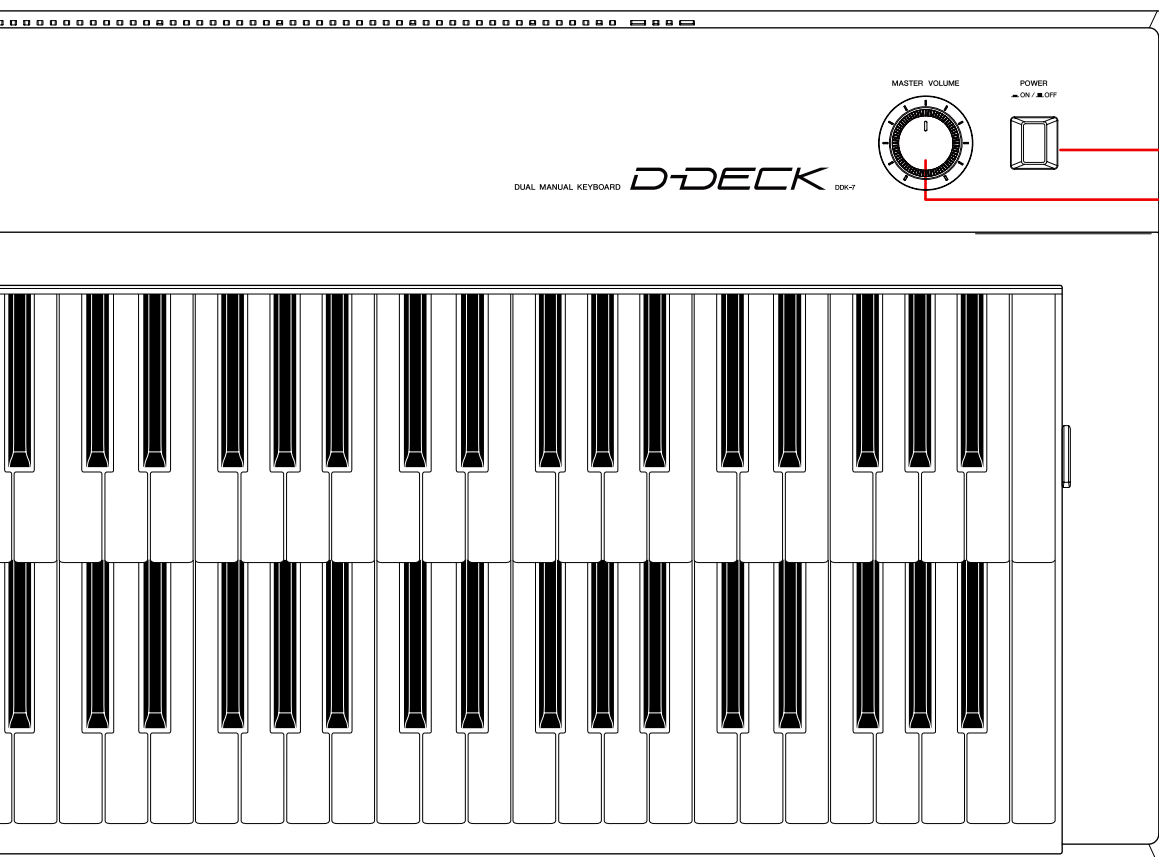
<b>1</b>	基本操作
<b>2</b>	ボイス(楽器音色)
<b>3</b>	オルガンフルート
<b>4</b>	コントロールとエフェクト
<b>5</b>	リズム/ キーボードパーカッション
<b>6</b>	レジストレーション メモリー
<b>7</b>	ミュージックデータ レコーダー(MDR)
<b>8</b>	ボイスエディット
<b>9</b>	リズムプログラム
<b>10</b>	外部コントローラーを 使う
<b>11</b>	トランスポーズ/ ピッチ
<b>12</b>	インターネット ダイレクト接続機能
<b>13</b>	外部機器との接続
<b>14</b>	付録

# 各部の名称

## 操作パネル

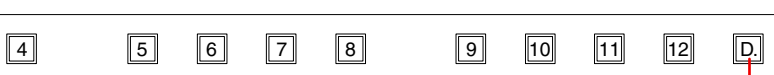






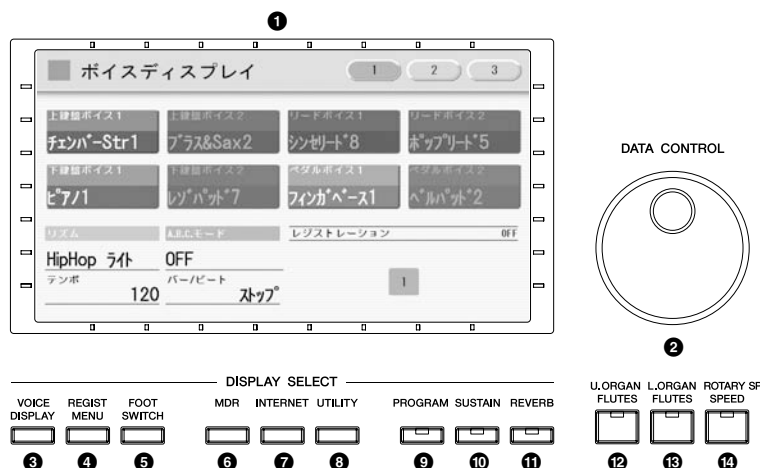
POWER(電源)  
スイッチ  
14ページ

MASTER VOLUME  
(マスターボリューム)  
ダイヤル  
14ページ



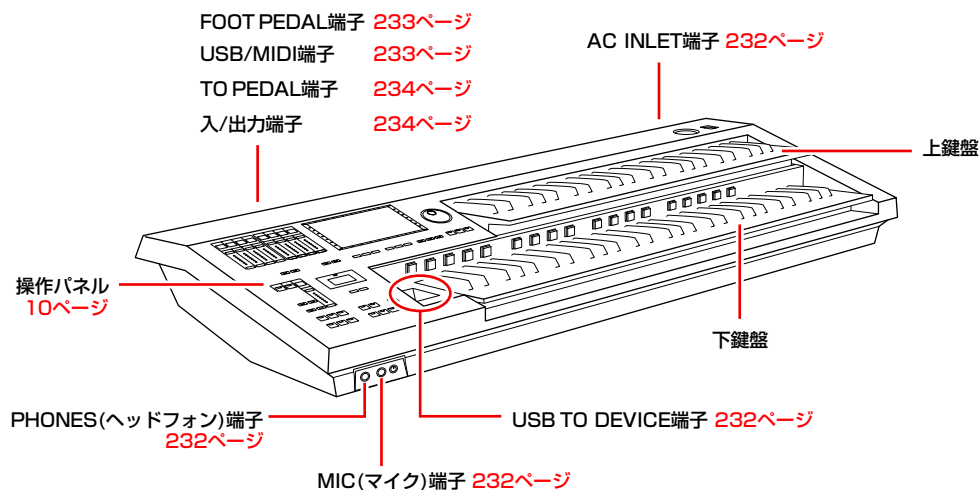
[D.](ディスエーブル)ボタン  
95ページ

# LCDディスプレイ/ディスプレイセレクト



- ① LCDディスプレイ(タッチパネル) 15ページ
- ② DATA CONTROL (データコントロール)ダイヤル 17ページ
- ③ [VOICE DISPLAY](ボイスディスプレイ)ボタン 20ページ
- ④ [REGIST MENU](レジストレーションメニュー)ボタン 93ページ
- ⑤ [FOOT SWITCH](フットスイッチ)ボタン 98、199ページ
- ⑥ [MDR]ボタン 106ページ
- ⑦ [INTERNET](インターネット)ボタン 217ページ
- ⑧ [UTILITY](ユーティリティ)ボタン 18、211、214、247ページ
- ⑨ [PROGRAM](プログラム)ボタン 143ページ
- ⑩ [SUSTAIN](サステイン)ボタン 53ページ
- ⑪ [REVERB](リバーブ)ボタン 50ページ
- ⑫ [U. ORGAN FLUTES](上鍵盤のオルガンフルート)ボタン 40ページ
- ⑬ [L. ORGAN FLUTES](下鍵盤のオルガンフルート)ボタン 40ページ
- ⑭ [ROTARY SP SPEED](ロータリースピーカースピード)ボタン 54ページ

## 全体図



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

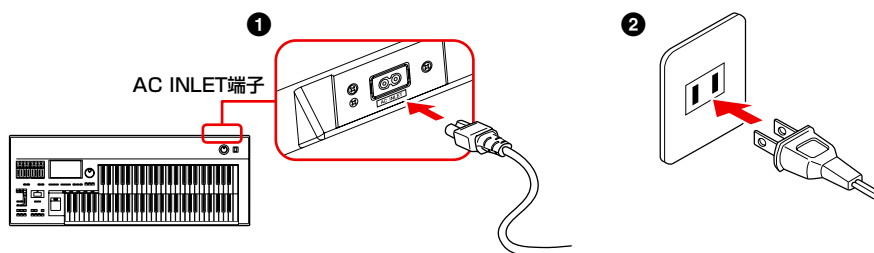
### この章の内容

1 演奏までの準備..... 13	4 ボイスディスプレイ ..... 20
2 画面の操作方法..... 15	5 レジストレーションメニュー..... 23
• 画面のページを切り替える ..... 15	• レジストレーションを選ぶ..... 23
• ボタンを操作する..... 15	• レジストレーションメニューリスト..... 25
• スライダーを調節する..... 16	6 バージョンを確認する..... 26
3 画面に関する基本設定..... 18	7 楽器の初期化..... 26
• 画面に表示させる言語を選ぶ..... 18	
• タッチパネルを操作するときの操作音を消す..... 19	
• 画面の明るさを変える..... 19	

## 1 演奏までの準備

### 1 電源コードを接続します。

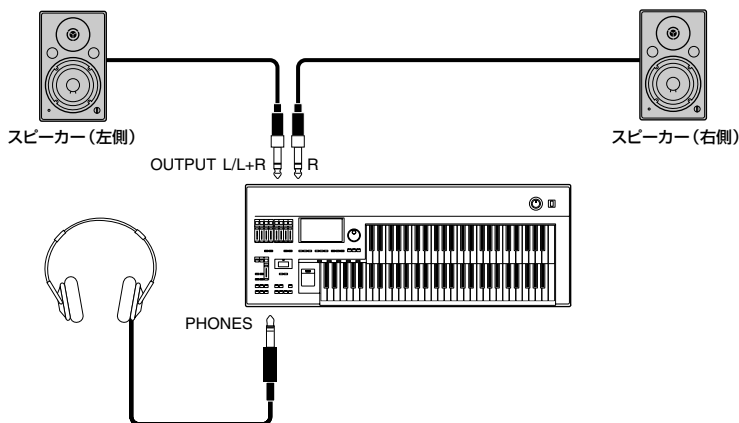
最初に本体側のプラグを差し込み、次にコンセント側(AC100V)のプラグを差し込みます。



誤ってエアコン用などの200Vのコンセントに接続しないようご注意ください。

### 2 スピーカーやヘッドフォンをつなぎます。

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



#### 関連ページ

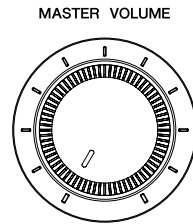
ヘッドフォンで音を聞く (234ページ)  
楽器の音を外部スピーカーから出力する (235ページ)  
ミキサーを使ったライブ演奏 (235ページ)



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。

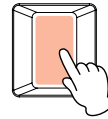
### 3 電源を入れます。

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



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

POWER  
ON / OFF



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

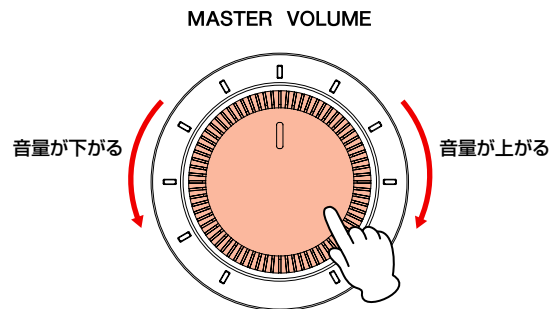
### 4 マスターボリュームを調節します。

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



#### NOTE

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



これで、音を出す準備ができました。

## 2 画面の操作方法

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

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

ここでは、画面上での操作について、主なものを紹介します。



### NOTE

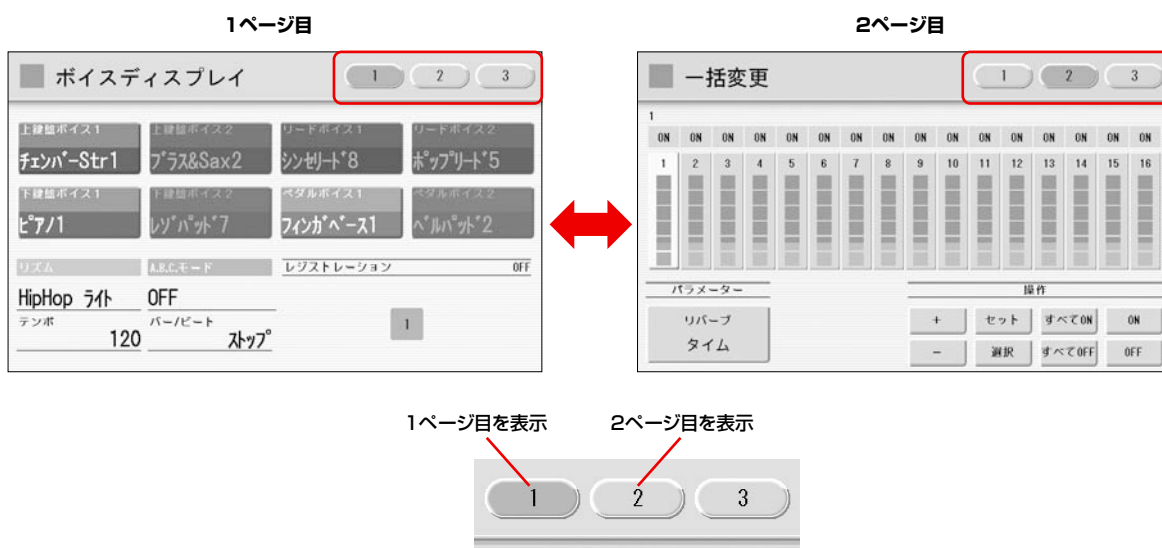
タッチパネルが汚れたら、柔らかい布で乾拭きしてください。



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

## 画面のページを切り替える

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



## ボタンを操作する

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

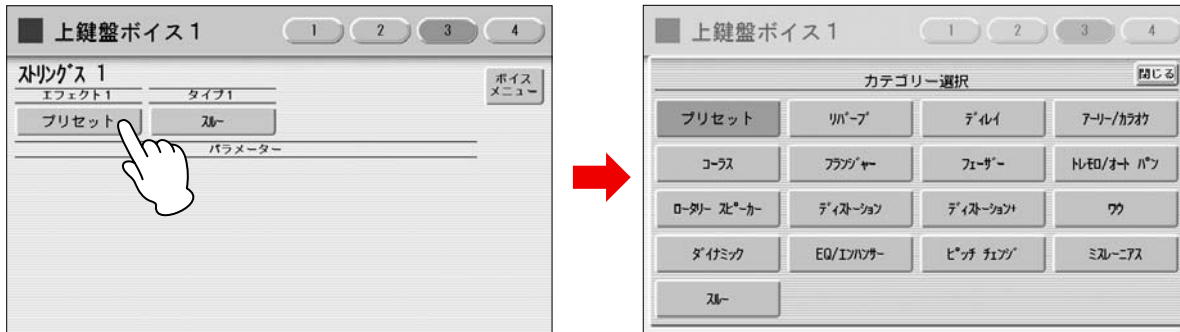
### オン/オフを切り替えるボタン：

オフ(ミュート: 消音) ボタンの色がグレーになります。



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

### リストを表示させるボタン：



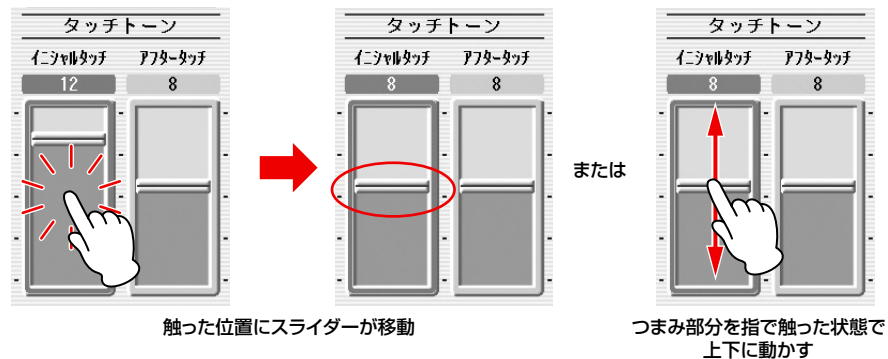
リストの中から目的のものを選ぶことができます。リスト右上の[閉じる]ボタンを押すと、リストが閉じます。エフェクトタイプなどを選ぶときの操作です。

## スライダーを調節する

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

### スライダーを直接触る方法：

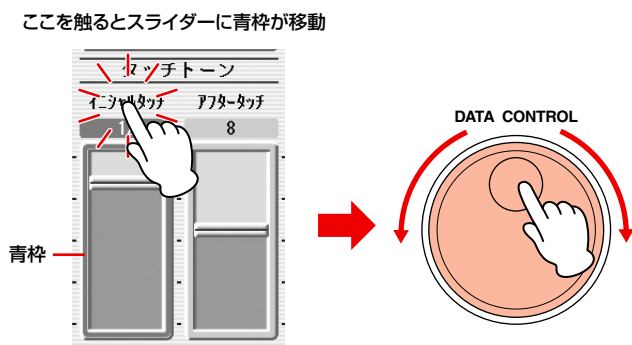
値を変更したい枠内を触ると、触った位置にスライダーが動き、値が変更できます。また、スライダーのつまみ部分を指で触った状態で上下に動かすと、値が変更できます。



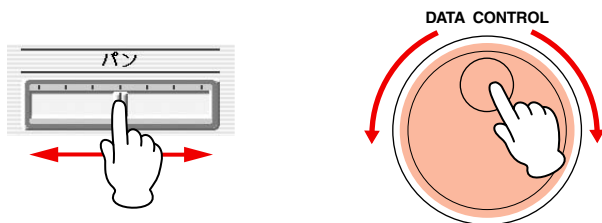


### データコントロールダイヤルを使う方法：

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



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



## 3 画面に関する基本設定

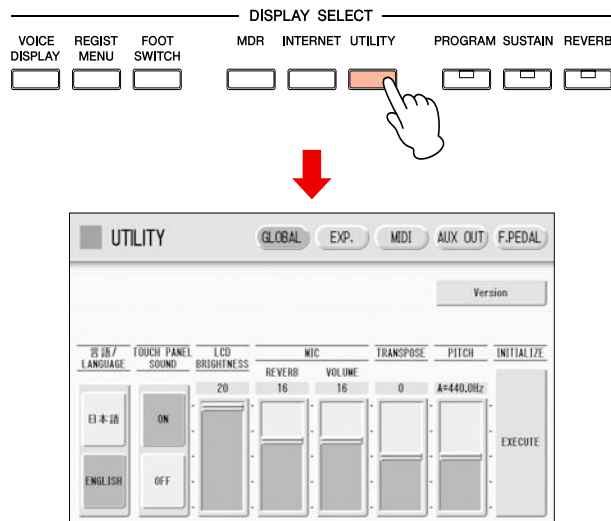
ここでは、DDK-7を使う前に設定する以下の項目について説明します。

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

### 画面に表示させる言語を選ぶ

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

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



#### NOTE

ユーティリティ画面の設定は、別の画面に移動したときに自動的に保存されます。

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

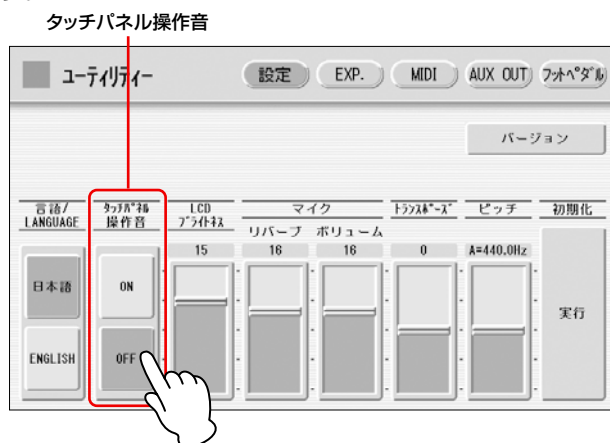


これ以降、画面の言語は日本語で表示されます。英語に戻したいときは、手順2で[ENGLISH](英語)ボタンを選んでください。

## タッチパネルを操作するときの操作音を消す

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

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

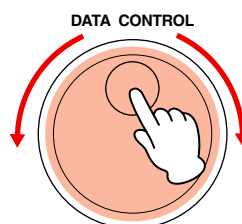
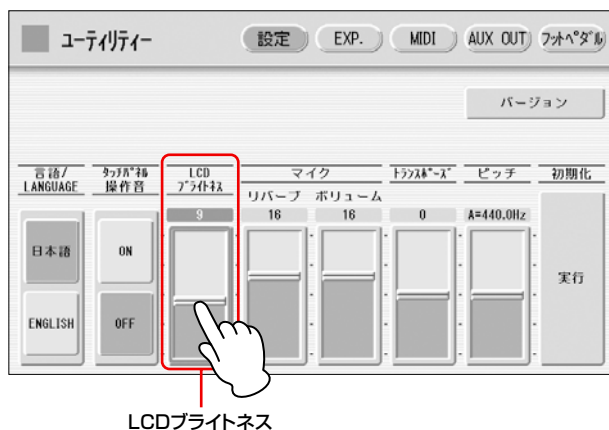


これ以降、タッチパネルを操作しても「ピッ」という音は鳴らなくなります。再び操作音を鳴らしたいときは、手順2で[ON]を選んでください。

## 画面の明るさを変える

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


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



LCDブライトネス

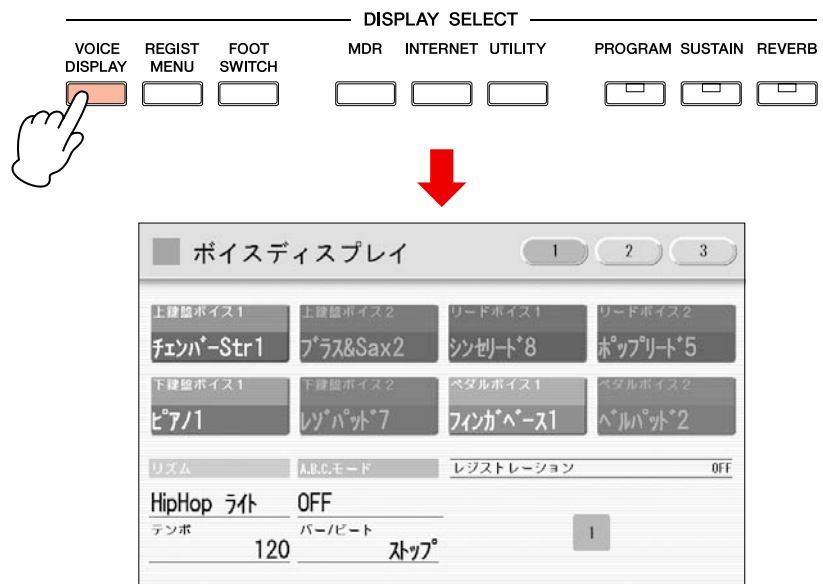
## 4 ボイスディスプレイ

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

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

### ボイスディスプレイを表示させるには：

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



ボイスディスプレイには、3つのページがあります。画面右上の[1]～[3]ボタンでページを切り替えます。

### ボイスディスプレイ 【ページ1】



## ① ボイス名表示

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



関連ページ

ボイスを選ぶ(29ページ)

## ② リズム名表示

現在選ばれているリズム名が表示されます。



関連ページ

リズムを選ぶ(63ページ)

## ③ A.B.C.モード表示

A.B.C. (オートベースコード)のモードが表示されます。



関連ページ

オートベースコード(75ページ)

## ④ テンポ表示

現在のリズムのテンポが表示されます。



関連ページ

リズムのテンポを変える  
(69ページ)

## ⑤ バー / ビート表示

リズムの状態(停止中、待機中、または再生中の小節/拍)を表示します。

## ⑥ レジストレーションシフト表示

レジストレーションシフトの状態を表示します。



関連ページ

レジストレーションシフト  
(98ページ)

### ボイスディスプレイ 【ページ2】



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

## ボイスディスプレイ 【ページ3】



メロディーオンコードのモードを選ぶ画面です。詳しくは77ページをご覧ください。



## 5 レジストレーションメニュー

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

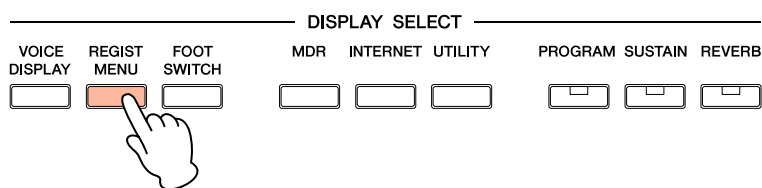


### NOTE

レジストレーションメモリー 1～16にも、基本的なレジストレーションがプリセットされています(93ページ)。

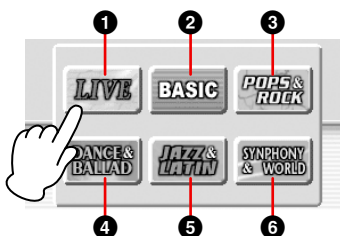
### レジストレーションを選ぶ

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



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

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



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

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

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



#### 関連ページ

オートベースコード(75ページ)

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

## 4 選んだレジストレーションで、好きな曲を弾いてみましょう。

## レジストレーションメニューリスト

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

## 6 バージョンを確認する

次の手順でDDK-7のバージョンを確認できます。

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

## 7 楽器の初期化



### 関連ページ

レジストレーションを保存する  
(120ページ)



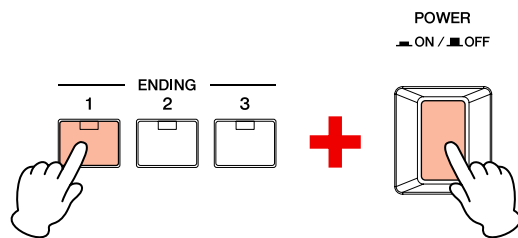
### 関連ページ

インターネット設定の初期化  
(230ページ)

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

インターネットダイレクト接続に関する設定だけは、この操作ではリセットされません。230ページの方法で初期化をする必要があります。

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



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

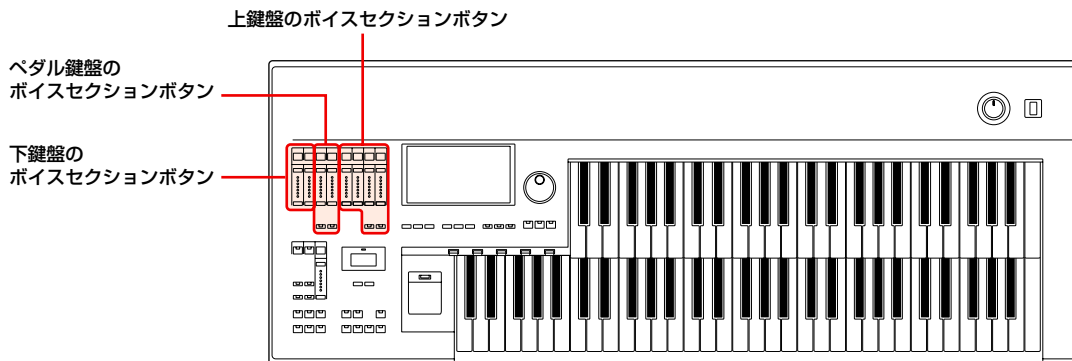


### 関連ページ

レジストレーションメモリーの  
初期化(97ページ)

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

この楽器には、400種類以上の多彩でリアルな楽器音色が内蔵されており、上鍵盤、下鍵盤のどの鍵盤にも呼び出して演奏できます。別売のペダル鍵盤を接続すると、ペダル鍵盤にも呼び出すことができます。これらの楽器音色のことを、「ボイス」といいます。上鍵盤では4つ、下鍵盤では2つ、ペダル鍵盤では2つのボイスを重ねて鳴らすことができます。



## この章の内容

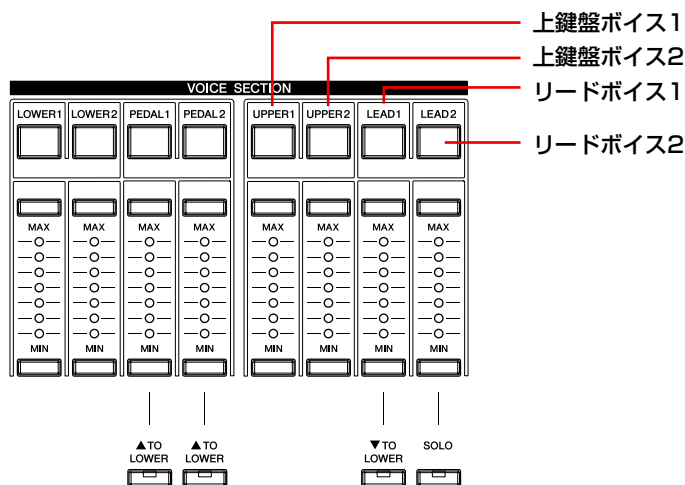
1 各鍵盤で選べるボイス.....	27	3 ボイスリスト .....	35
2 ボイスボタンでボイスを選ぶ.....	29		
• ボイスを選ぶ .....	29		
• 音量を変える .....	30		

## 1 各鍵盤で選べるボイス

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

### 上鍵盤ボイス

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

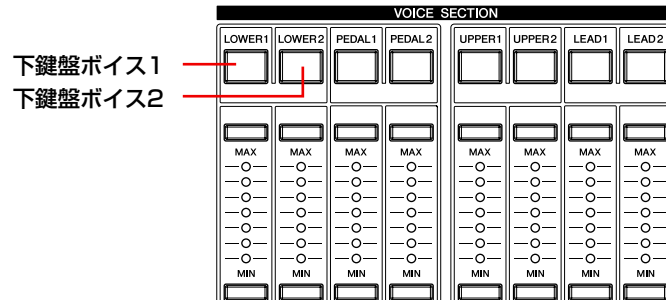


4つのボイスセクションのうち、リードボイス1とリードボイス2では、和音を弾いても最高音(または最後に押さえた音)1音だけしか鳴りません。リードボイスは、トランペットや

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

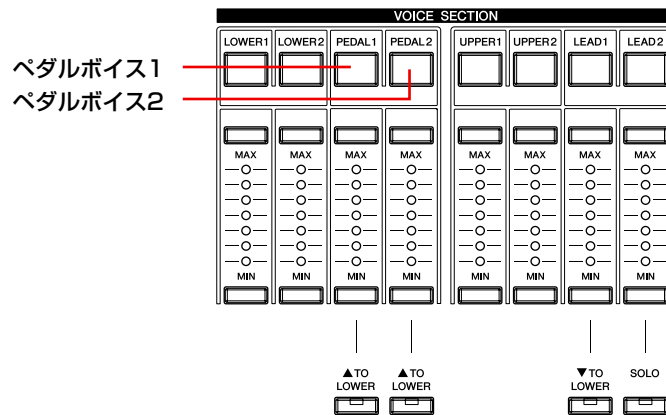
### 下鍵盤ボイス

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



### ペダルボイス

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



関連ページ

ポリ(46ページ)

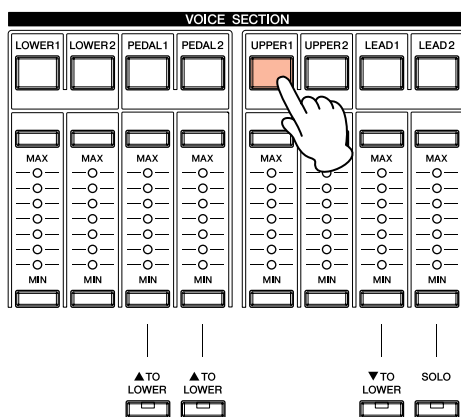


## 2 ボイスボタンでボイスを選ぶ

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

### ボイスを選ぶ

- 1 パネル上の[UPPER1]ボタンを押します。



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



- 2 画面の上に表示される楽器の category から、使用したいボイスが入っている category を選択します。

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

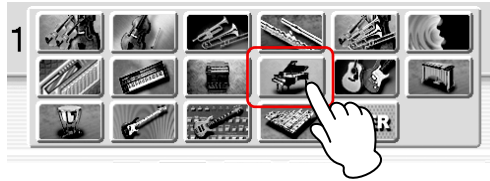


関連ページ

ボイスエディット(142ページ)



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



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

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

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

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



関連ページ

ボイスリスト(35ページ)

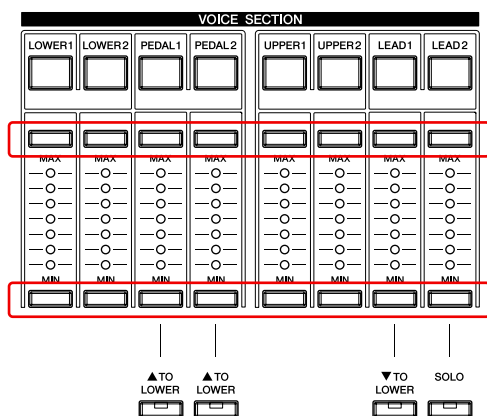


## 音量を変える

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

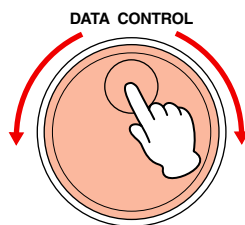
### ボリュームボタンでの設定：

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



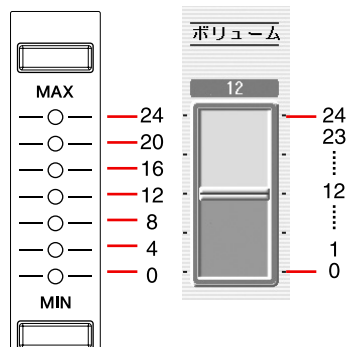
### 画面上での設定：

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



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

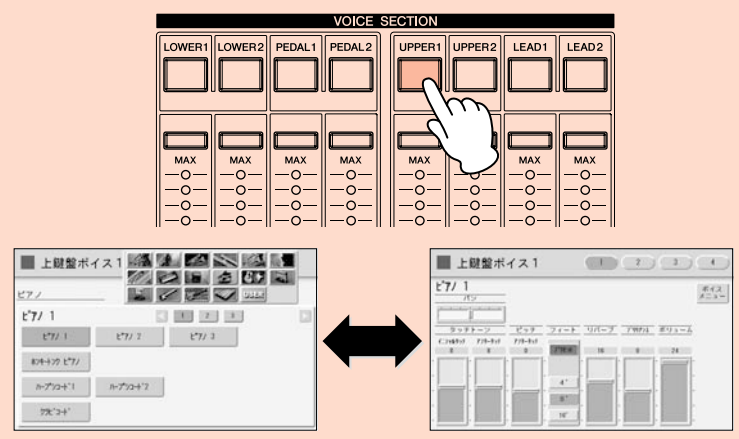
パネル上のVOLUMEボタンとボイスコンディション画面のボリュームスライダーの値は以下のように対応しています。



#### NOTE

ボリュームの値によっては、パネル上のVOLUMEランプは2つ点灯します。

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



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

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

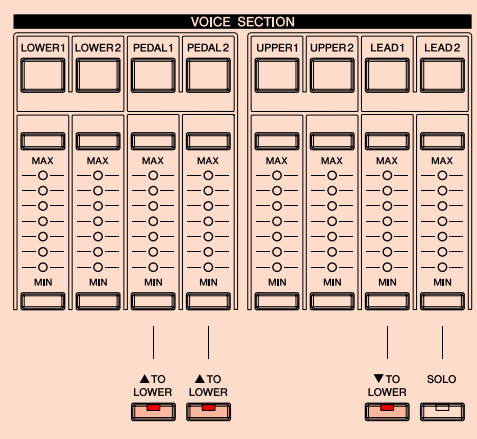


DDK-7の電源を切ると、パネル上や画面上で設定していたデータはすべて消去されます。データを消去したくない場合は、電源を切る前に必ずレジストレーションをUSBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存してください(96ページ)。

### TO LOWER (トゥーロワー)機能

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

トゥーロワー機能は、リードボイス2にはありません。



## SOLO(ソロ)機能

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

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



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





関連ページ

フットペダル(202ページ)

## 4

[ソロ]ボタンを押します。

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



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

## 5

演奏しながら、フットペダルを踏み込みます。

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

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

## ソロ機能を使う上で気をつけること

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

### 3 ボイスリスト

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

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

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

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

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



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

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

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

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

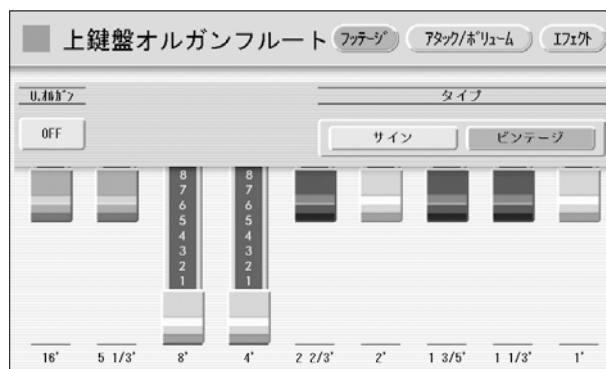
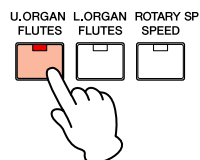
カテゴリー/音色名	プリセット フィート	プリセット インサージョン エフェクト1	プリセット インサージョン エフェクト2
2 チェレスタ1	4'	HM ENHANCER	THRU
チェレスタ2	4'	HM ENHANCER	THRU
ミュージックボックス1	4'	THRU	THRU
ミュージックボックス2	4'	HM ENHANCER	STAGE 2
チャイム1	4'	AMBIENCE	THRU
チャイム2	8'	AMBIENCE	HALL L
チャイム3	8'	ST 2BAND EQ	PLATE 2
<b>TIMPANI (ティンパニ)</b>			
1 ティンパニ1	8'	ST 2BAND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

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

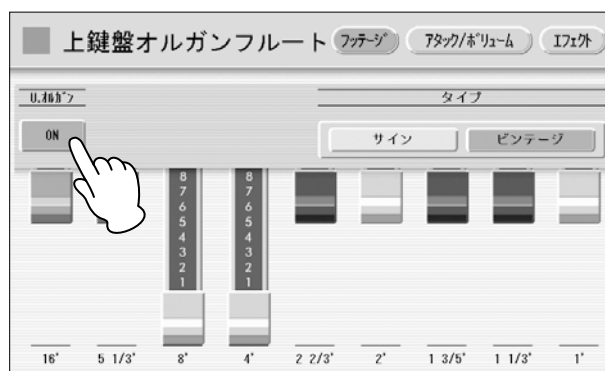
オルガンフルート機能を使って、多彩なスタイルのオリジナルオルガンサウンドをつくることができます。伝統的なオルガンと同じように、フッテージレバーで各フッテージのレベルを上げ下げしたり、パーカッシブサウンドを加えたりして、ゴージャスなフルオルガンサウンドが思いどおりにつくれます。9種類のフルートフッテージと3種類のアタックフッテージを組み合わせ、さまざまなオルガンサウンドをつくってみましょう。

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

#### フッテージページ



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



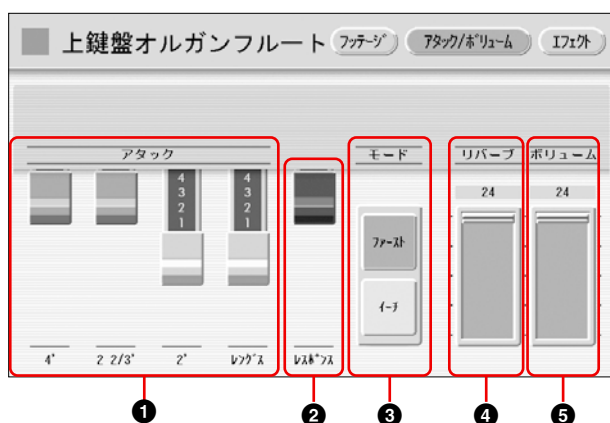
- 3 オルガンフルートの波形を設定します。タイプボタンでオルガンフルートの波形を選択します。[サイン]ボタンを選ぶと、サイン波(正弦波)のクリアな音質が、[ビンテージ]ボタンを選ぶと、やや歪んだ、特徴ある音質が得られます。

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

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

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

### アタック/ボリュームページ



### ① アタック

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

レングスのレバーでアタック音の長さを設定します。

### ② レスポンス

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

### ③ モード

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

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

**イチ**：全部の音にアタックが付きます。

### ④ リバーブ

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



関連ページ

リバーブ(50ページ)

### ⑤ ボリューム

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

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



**関連ページ**

エフェクトリスト(56ページ)  
ロータリースピーカー  
(54ページ)

**① エフェクトタイプ**

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



エフェクトタイプを選びます

**② エフェクトパラメーター**

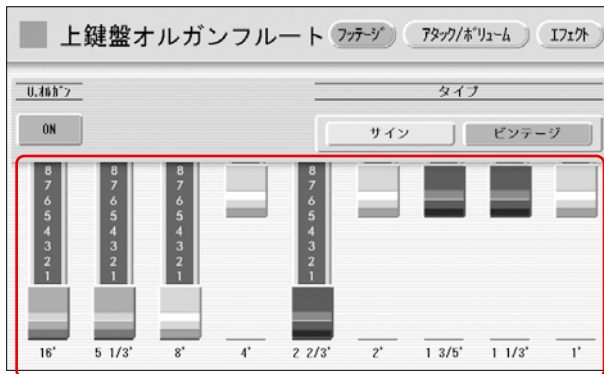
選択しているエフェクトタイプに応じたパラメーターが設定されます。

## オルガンフルート機能とパイプオルガン

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

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

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



フッターレバー

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



ちょっとひと休み

# 4 コントロールとエフェクト

## VOICE CONTROLS AND EFFECTS

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

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

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

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

\*プライオリティーはリードボイス2のみ設定

### この章の内容

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

4

コントロールとエフェクト

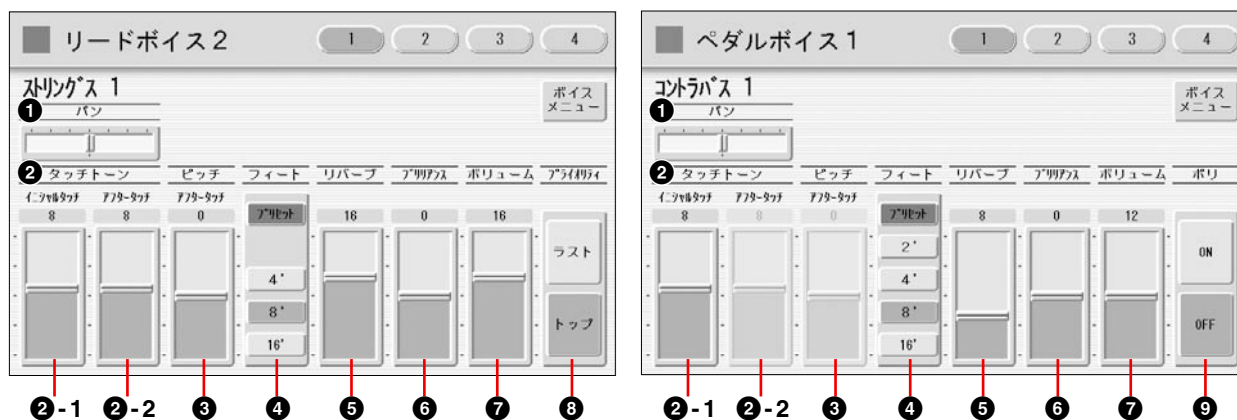


# 1 ボイスコンディション画面で設定するもの

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

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

## ボイスコンディション画面【ページ1】



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

### ① パン

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

### ② タッチトーン

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

#### ②-1 イニシャルタッチ

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

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

設定範囲：0~14

#### ②-2 アフタータッチ

鍵盤を押さえつける強さによって、立ち上がったあとの音量と音質をコントロールします。一般的に、鍵盤をより強く押さえることによって音量は大きくなり、音質は明るくなります。レベルを0にするとアフタータッチはかからなくなり、レベルを上げると、タッチによる変化が大きくなります。

設定範囲：0~14



#### NOTE

オルガンの一部のボイスでは、イニシャルタッチはかかりません。



#### NOTE

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

### ③ ピッチ

アフタータッチを使って、音程(音の高さ)を変えることのできる機能です。

#### アフタータッチ

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

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

設定範囲：-14~+14

### ④ フィート

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

### ⑤ リバーブ

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

### ⑥ ブリリアンス

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

### ⑦ ボリューム

音量の細かな設定を行ないます。30ページをご覧ください。

### ⑧ プライオリティー (リードボイス2のみ)

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

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

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



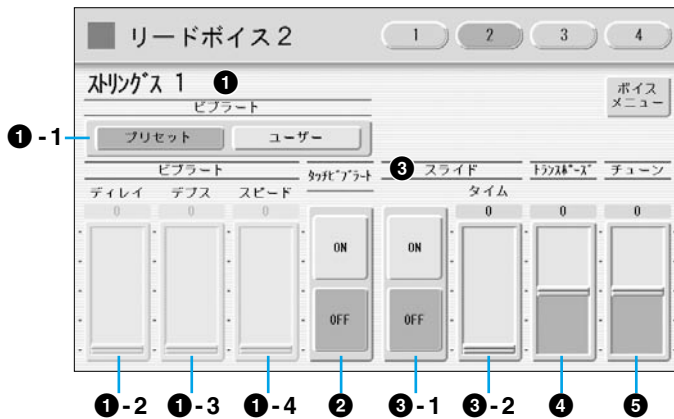
関連ページ

ソロ機能(33ページ)

### ⑨ ポリ(ペダルボイスのみ)

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

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



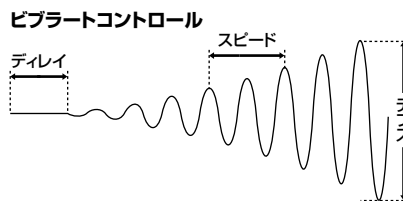
リードボイスセクションとそれ以外のボイスセクションによって内容が異なります。スライド(3)は、リードボイス1、2のみの設定です。

## 1 ビブラート

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

### 1-1 プリセット/ユーザー

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



### 1-2 ディレイ

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

設定範囲：0~14

### 1-3 デプス

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

設定範囲：0~14

### 1-4 スピード

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

設定範囲：0~14



#### NOTE

ペダルボイスにはタッチビブラートはありません。



#### 関連ページ

リードスライドをコントロールする: フットペダル(205ページ)

## ② タッチビブラート

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

## ③ スライド(リードボイスのみ)

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

### ③-1 ON/OFF

スライドのオン/オフを選択できます。

### ③-2 タイム

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

設定範囲: 0~14



#### 関連ページ

トランスポーズ: 楽器全体(214ページ)

## ④ トランスポーズ

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



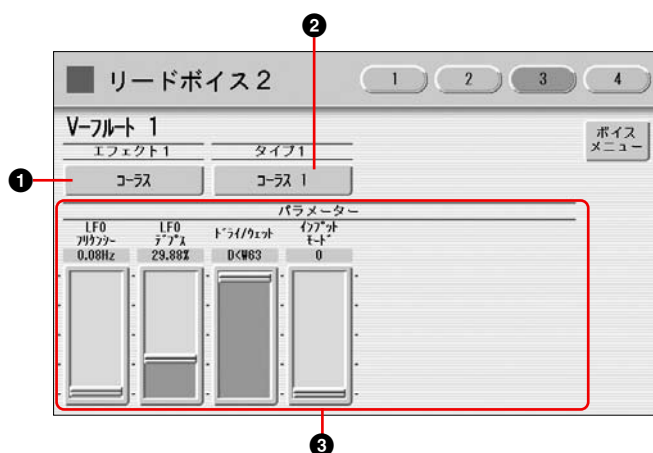
#### 関連ページ

ピッチ: 楽器全体(214ページ)

## ⑤ チューン

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

設定範囲: -64~+63



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

### ① エフェクト1 (ページ3)/エフェクト2 (ページ4)

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



関連ページ

エフェクトリスト(56ページ)



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

### ② タイプ1 (ページ3)/タイプ2 (ページ4)

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

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

### ③ エフェクトパラメーター

選択しているエフェクトタイプに応じたパラメーターが表示されます。

## 2 パネル上のボタンで設定するもの

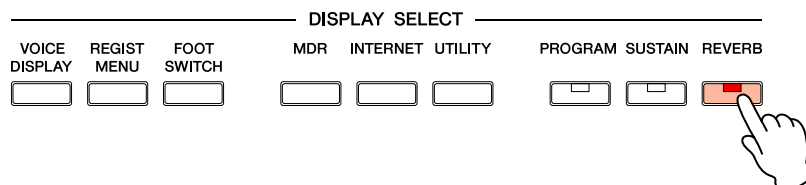
リバーブやサステイン、そしてロータリースピーカーは、パネル上のボタンを使って、それぞれのページを画面上に呼び出して、設定します。

### リバーブ

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

#### リバーブを設定するには：

パネル上のREVERB (リバーブ)ボタンを押します。画面上にリバーブ画面が現れます。



リバーブ画面は4ページで構成されています。

#### リバーブ画面【ページ1】



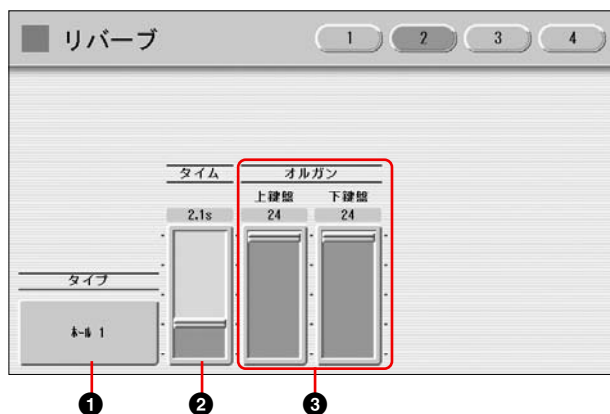
#### デプス：

楽器全体にかかるリバーブの深さを調節します。

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

設定範囲：0～24

## リバーブ画面【ページ2】



### ① タイプ

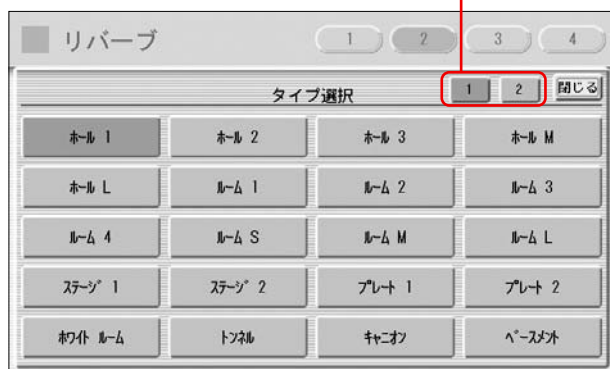
各ボイスセクションのボイスとオルガンフルート音色にかかるリバーブのタイプ(種類)を選択します。ホール、ルーム、ステージなどさまざまなタイプのリバーブが選択できます。タイプボタンを押すことで、選択できるリバーブタイプの一覧が画面に表示されます。



関連ページ

エフェクトリスト(56ページ)

画面を切り替えます



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

### ② タイム

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

設定範囲：0.3s~30.0s

### ③ オルガン

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

設定範囲：0~24



関連ページ

オルガンフルート(40ページ)

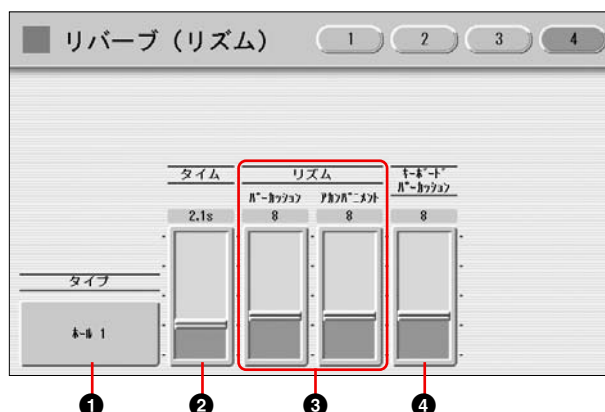
## リバーブ画面【ページ3】



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

設定範囲：0～24

## リバーブ画面【ページ4】



## 関連ページ

マイクをつないで使う  
(241ページ)

## ① タイプ

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

## ② タイム

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

設定範囲：0.3s～30.0s

## ③ リズム

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

設定範囲：0～24



## 関連ページ

リズムのリバーブを設定する  
(70ページ)

キーボードパーカッション  
(78ページ)

## ④ キーボードパーカッション

キーボードパーカッションにかかるリバーブの深さを設定します。

設定範囲：0～24



## サステイン

サステインは、鍵盤から指をはなしたあとに音に余韻を与える効果です。上鍵盤ボイス1、上鍵盤ボイス2、リードボイス1、リードボイス2、下鍵盤ボイス1、下鍵盤ボイス2、ペダルボイス1、ペダルボイス2、上鍵盤オルガン、下鍵盤オルガンのそれぞれに対して、オン/オフしたりサステインの長さを調節したりできます。

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

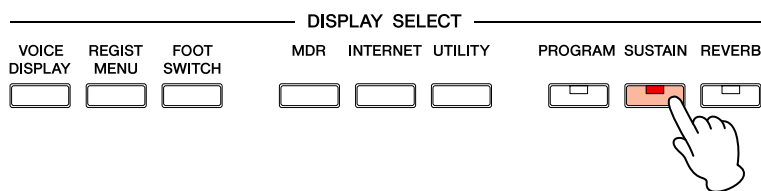


関連ページ

フットペダル(202ページ)

### サステインを設定するには：

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



サステイン画面は2ページで構成されています。

#### サステイン画面

ここでオン/オフを切り替えます。



ここでサステインの長さを設定します。

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

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

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

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

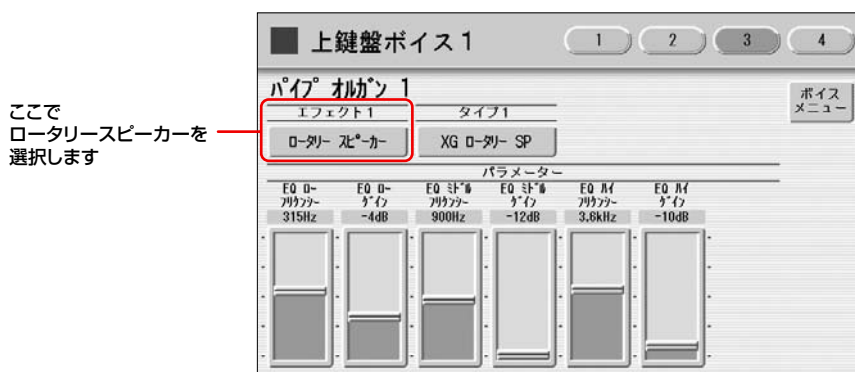
設定範囲：0～12、ホールド

## ロータリースピーカー

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

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

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



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

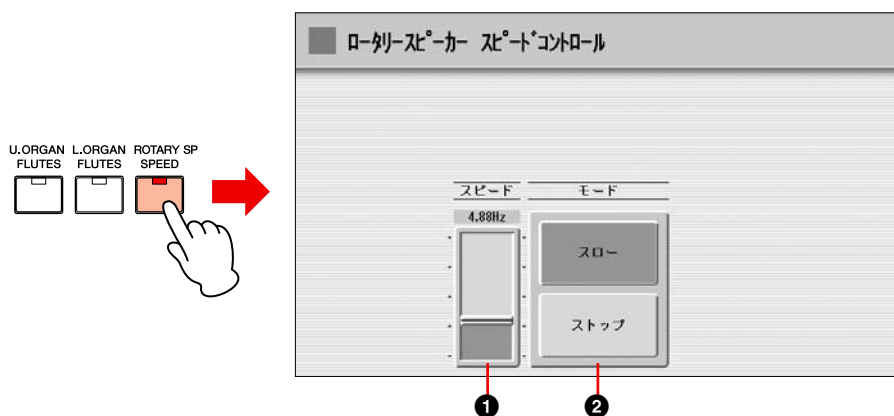


### 2 ロータリースピーカーの回転のスピードやモードを設定します。

パネル上の[ROTARY SP SPEED]ボタンを押します。

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

## ロータリースピーカー画面



### ① スピード

ロータリースピーカーの回転するスピードを調節します。

設定範囲：2.69Hz～39.7Hz

### ② モード

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

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

## 3

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

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



#### 関連ページ

フットスイッチ(199ページ)  
フットペダル(202ページ)

## 3 エフェクトリスト

### リバーブ

音に残響感を与え、空間の奥行きを演出するエフェクトです。

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

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

### ディレイ

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

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

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

## アーリー /カラオケ

カラオケのようなエコーを与えるエフェクトです。

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

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

## コーラス

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

No.	タイプ
01	コーラス1
02	コーラス2
03	XGコーラス1
04	XGコーラス2
05	XGコーラス3
06	XGコーラス4
07	GMコーラス1
08	GMコーラス2
09	GMコーラス3

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

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

## フランジャー

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

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

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

## フェーザー

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

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

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

## トレモロ/オートパン

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

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

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

## ロータリースピーカー

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

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

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

## ディストーション

音に歪みを加えるエフェクトです。

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

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

## ディストーション+

ディストーションとディレイを組み合わせたエフェクトです。

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

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

## ワウ

音色を周期的に変化させるワウフィルターを搭載したエフェクトです。

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

パラメーター	設定	説明
LFOフリケンシー	0.00~39.7 Hz	ワウのスピードの設定です。
LFOデプス	0~127	ワウの深さの設定です。
カットオフオフセット	0~127	ワウフィルターを制御する周波数ポイントを設定します。
レゾナンス	1.0~12.0	ワウフィルターを制御する周波数の幅を設定します。中心となる周波数はカットオフセットで決めた周波数ポイントです。
ドライブ	0~127	タッチでどのくらいワウフィルターをかけるかを設定します。
センシティビティ	0~127	タッチでどのくらいワウフィルターをかけるかを設定します。
ディレイタイム	0.1~1486.0 msec	原音の発音からディレイ音が発音されるまでの時間を設定します。
ディレイフィードバック	-63~+63	ディレイ音の繰り返しを設定します。
コンプスレッシュホールド	-48~-6db	圧縮効果が効き始める入力レベルを設定します。
ディストーションアウトレベル	0~127	ディストーションのかかった音をどのくらい出力するかを設定します。
ドライ/ウェット	D63>W~D<W63	原音とエフェクト音のバランスの設定です。

## ダイナミック

音圧を調整するエフェクトです。

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

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



## EQ/エンハンサー

特定の周波数帯域ごとの音量を上げ下げし、音質を調整するエフェクトです。

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

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

## ピッチチェンジ

ピッチに変化を与えるエフェクトです。

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

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

## ミスレーニアス

特殊な効果を持つエフェクト群です。

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

### アンビエンス

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

### インパルスEXP

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

### レゾネーター

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

### ボイスクャンセル

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

### トーキングMOD

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

### ローファイ

パラメーター	設定	説明
サンプリングコントロール	44.1kHz~345.0Hz	サンプリング周波数を設定します。
ワードレングス	0~127	音の荒さを設定します。
フィルタータイプ	Thru, PwrBass, Radio, Tel, Clean, Low	フィルターのタイプを選択します。
ドライ/ウェット	D63>W~D<W63	原音とエフェクト音のバランスを調整します。

#### ダイナ フィルター

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

#### ダイナリングMOD

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

#### リングモジュレーター

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

#### アインレーター

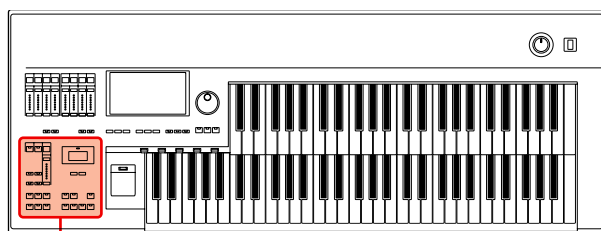
パラメーター	設定	説明
オン/オフ	Off, On	エフェクトのオン、オフを決めます。
ローミュート	Off, On	低音域のミュートスイッチです。
ミドルミュート	Off, On	中音域のミュートスイッチです。
ハイミュート	Off, On	高音域のミュートスイッチです。
ローレベル	0~127	低音域のレベルを設定します。
ミドルレベル	0~127	中音域のレベルを設定します。
ハイレベル	0~127	高音域のレベルを設定します。

#### スルー

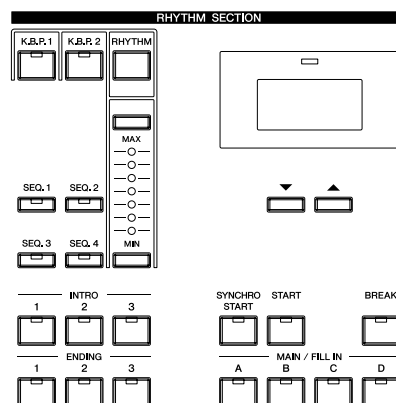
エフェクトが掛からないようにします。

No.	タイプ
01	スルー

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



リズム/キーボードパーカッション



## この章の内容

- |   |  |
|---|--|
| <p>1 リズムボタンでリズムを選ぶ..... 63</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• リズムを選ぶ..... 63</li> <li>• リズムを操作する..... 66</li> <li>• リズムの音量を変える..... 68</li> <li>• リズムのテンポを変える..... 69</li> <li>• リズムのリバースを設定する..... 70</li> </ul> <p>2 リズムリスト..... 71</p> <p>3 自動伴奏をつける：アカンパニメント..... 73</p> <p>4 ベースパターンをつける：オートベースコード(A.B.C.)..... 75</p> | <p>5 メロディーにハーモニーをつける：メロディーオンコード(M.O.C.)..... 77</p> <p>6 鍵盤で打楽器を演奏する：キーボードパーカッション..... 78</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• プリセットキーボードパーカッションを使う..... 78</li> <li>• プリセットキーボードパーカッションリスト..... 80</li> <li>• ユーザーキーボードパーカッションを設定する..... 83</li> <li>• キーボードパーカッションをコピーする..... 85</li> <li>• 各打楽器の細かい設定をする..... 86</li> <li>• キットアサインリスト..... 89</li> </ul> |
|---|--|

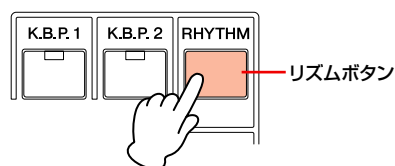
## 1 リズムボタンでリズムを選ぶ

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

### リズムを選ぶ

ここではポップスの16ビート1を選ぶ手順を例に説明します。

- 1** パネル上のRHYTHM(リズムボタン)を押します。



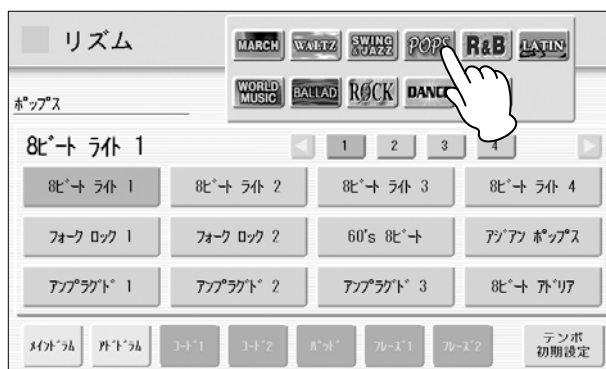
画面上には、現在選ばれているカテゴリーのリズムメニューが表示されます。

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

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



ここではポップスのカテゴリーを選びます。



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

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

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



関連ページ

リズムパターンプログラム  
(153ページ)



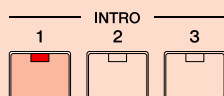
リズムを選択すると、選択されたリズム名はオレンジ色に変わります。

## リズムの構成

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

### イントロ

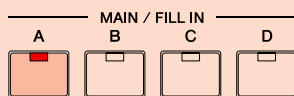
曲の始まりに適したセクションです。3つのイントロセクションがあり、INTRO [1]～[3]ボタンで選びます。小節数はリズムによって違い、イントロの演奏が終了すると自動的にメインに移ります。



選ばれているイントロセクションが点灯

### メイン

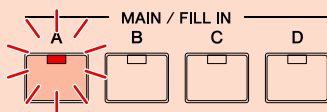
曲のメイン部分の演奏で使う、基本のリズムパターンです。4つのメインセクションがあり、MAIN/FILL IN (メイン/フィルイン) [A]～[D]ボタンで選びます。数小節のリズムパターンをくり返し演奏します。



選ばれているメインセクションが点灯

### フィルイン

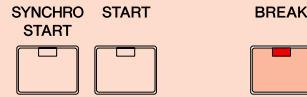
曲の流れに区切りをつけて演奏を盛り上げる、1小節のリズムパターンです。4つのフィルインセクションがあり、点灯しているMAIN/FILL IN [A]～[D]ボタンをもう一度押すと、フィルインが再生します。1小節のフィルインパターンを再生したあとは、自動的にメインに移ります。



再生中のフィルインセクションが点滅

## ブレイク

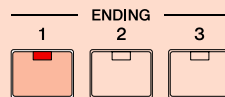
リズムに一時的な空白部分を入れることでメリハリをつける効果を持つ、1小節のリズムパターンです。[BREAK]ボタンを押すと、ブレイクが再生します。1小節再生したあとは、自動的にメインに移ります。



ブレイクが選ばれているときに点灯

## エンディング

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



選ばれているエンディングセクションが点灯

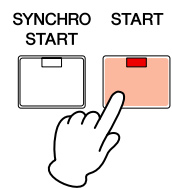
## リズムを操作する

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

### リズムをスタート/ストップさせるには：

#### スタート

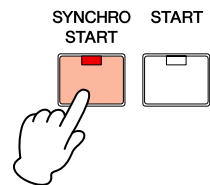
[START] (スタート)ボタンを押すと、リズムがスタートします。もう一度押すと、リズムはストップします。



#### シンクロスタート

[SYNCHRO START] (シンクロスタート)ボタンを押すと、リズムは待機状態になります。下鍵盤かペダル鍵盤で演奏を始めると同時に、リズムがスタートします。

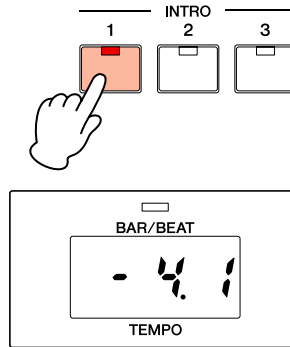
シンクロスタートでリズムを再生した場合は、もう一度[SYNCHRO START]ボタンを押すことで、リズムがストップします。



## イントロ

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

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



### NOTE

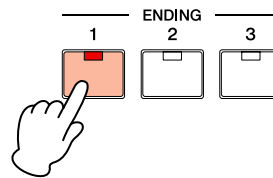
イントロ、エンディングの再生中は、下鍵盤を弾いても音は鳴りません。

## エンディング

リズムをストップするときに、自動的に数小節エンディングパターンを入れます。

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

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

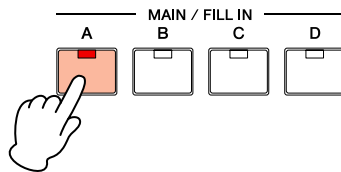


### NOTE

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

## セクションを切り替えるには：

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



## フィルインを入れるには：

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

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

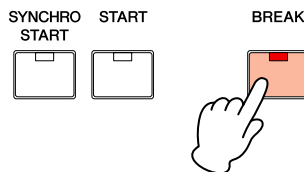
パネル上に現在表示されているリズムボタンをもう一度押すことで、(または、画面上で現在選ばれているリズムをもう一度押すことで)リズムコンディション画面が表示されます。



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

### ブレイクを入れるには：

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



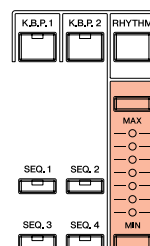
別売のフットペダルやペダル鍵盤を取り付けることで、フットペダルやフットスイッチを使ってリズムをスタート/ストップしたり、セクションを切り替えたりすることもできます。詳しくは、200ページをご覧ください。

## リズムの音量を変える

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

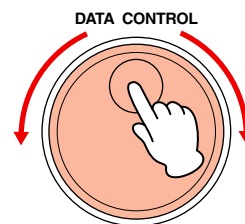
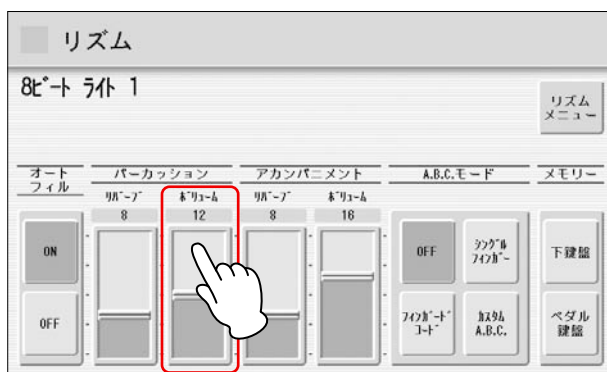
### ボリュームボタンでの設定：

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



### 画面上での設定：

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



#### NOTE

ボリュームの値によっては、パネル上のVOLUMEランプは2つ点灯します。

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



## リズムのテンポを変える

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

テンポ表示の場合



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

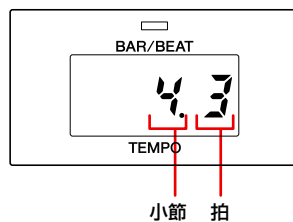
設定範囲：40～240

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



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

バー/ビート表示の場合



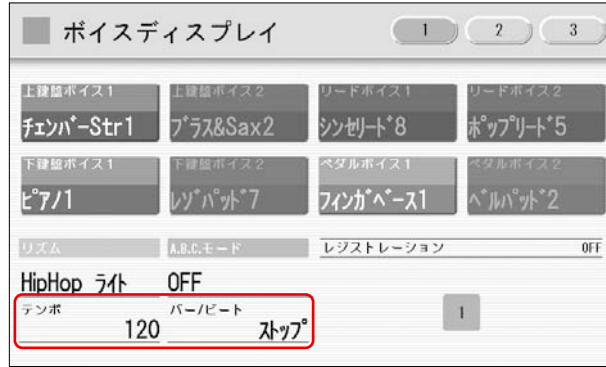
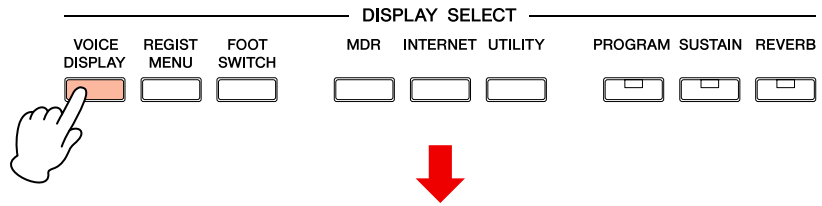
バー / ビート表示のときには、画面内の左の数字は現在の小節を表し、右の数字は小節内の拍数を表します。



関連ページ

ボイスディスプレイ(20ページ)

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



5

リズムノキーパーカッション

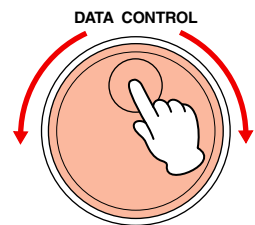
## リズムのリバースを設定する



関連ページ

リバース(50ページ)

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



ここでリバースを最大にしても、リバース画面1ページ目のリバース量を上げないと、リバース効果は得られません。

設定範囲：0～24

## 2 リズムリスト

下表のとおり、リズムは全部で274パターンあります。リストの左の数字は、画面上の数字と対応しています。

<b>MARCH (マーチ)</b>											
1	マーチングバンド1	2	アコースティックジャズ	2	フィンガーピッキング	1	ライトサンバ1				
	マーチングバンド2		ミディアムジャズ		ハートビート		ライトサンバ2				
	マーチングバンド3		ファストジャズ		ギターポップ		ポップサンバ1				
	アルペンマーチ		コンボスイング		プリティッシュ 16ビート		ポップサンバ2				
	6/8マーチ1		クールコンボ		16ビート1		ボサノバ1				
	6/8マーチ2		ライトスイング		16ビート2		ボサノバ2				
	6/8キッズ		アフロキューバン1		16ビート3		ボサノバ3				
	6/8オルガンマーチ		アフロキューバン2		16ビート4		ポップボサ				
	ブロードウェイ		ビバップ		3		フュージョンシャッフル1	マンボ1			
	SFマーチ		ファイブフォー		フュージョンシャッフル2		マンボ2				
	ワイルドウエスト		ジャズバラード1		ジャズポップ		サルサ1				
	パロック		ジャズバラード2		16ビートシャッフル1		サルサ2				
<b>WALTZ (ワルツ)</b>											
1	ウィンナーワルツ	3	ムーブスイング	4	ポップシャッフル	2	モントゥーノ				
	オーケストラワルツ		ピアノトリオ		ユーロビジョンポップ		カリブソ				
	シンプルワルツ		ミッドナイトスイング		プリティッシュポップ		チャチャチャ				
	ジェントルワルツ		スロージャズ		シングアロング		ビッグバンドチャチャ				
	ギターセレナーデ		ムーンライト1		シンプルシャッフル1		ルンバ				
	スノーワルツ		ムーンライト2		シンプルシャッフル2		ポップルンバ				
	クラシックワルツ		ウィンターソング1		シンプルシャッフル3		ファストルンバ				
	マリアッチ		ウィンターソング2		<b>R&amp;B (リズム&amp;ブルース)</b>		ギタールンバ				
	アルペンワルツ		フォックストロット		ブルースロック		ビギン1				
	ミュゼット		スローフォックス		モーターシティー		ビギン2				
	2		ジャズワルツ1		4		クイックステップ	1	ソウル1	3	キューバンボレロ
			ジャズワルツ2				デキシールランド1		ソウル2		タンゴ1
ジャズワルツ3		デキシールランド2	16ビートソウル	タンゴ2							
ジャズワルツ4		デキシールランドジャズ	フランクリースoul	タンゴオーケストラ							
モダンワルツ		ラグタイム	ゴスペルファンク	タンゴミロンガ							
ポップワルツ		チャールストン	ジャズファンク	<b>WORLD MUSIC (ワールドミュージック)</b>							
<b>SWING&amp;JAZZ (スイング&amp;ジャズ)</b>											
1	ビッグバンド1	<b>POPS (ポップス)</b>		2	ファンクビート1	1	ボレロ				
	ビッグバンド2	8ビートライト1	ファンクビート2		フラメンコ						
	ビッグバンド3	8ビートライト2	デトロイトポップ1		ポップフラメンコ						
	ビッグバンド4	8ビートライト3	デトロイトポップ2		バンドブレ						
	ビッグバンド5	8ビートライト4	ニュー R&B		ボルカ1						
	ビッグバンド6	フォークロック1	モダンR&B		ボルカ2						
	ビッグバンド7	フォークロック2	ニューゴスペル		バンドボルカ						
	ビッグバンドバップ	60's 8ビート	クールブルース		アイリッシュダンス						
	オーケストラビッグバンド	アジアポップス	ゴスペルシャッフル		タランテラ						
	オーケストラスイング	アンブラグド1	ゴスペルシスターズ		シルタキ						
	ムービーバンサー	アンブラグド2	アメーシングゴスペル		エンカ						
	ジャングルドラム	アンブラグド3	6/8ブルース		2		レゲエ				
2	ジャズクラブ	8ビートアドリア	スローブルース	ハッピーレゲエ							
	シンプルスイング	バブルガムポップ	6/8ソウル	シェリフレゲエ							
		70's 8ビート	ブルースシャッフル	ジャズフルレゲエ							
		ティファナ	<b>LATIN (ラテン)</b>		ブルーグラス1						
		シンガーソングライター	1	サンバ	ブルーグラス2						
		サーフィン8ビート		ビッグバンドサンバ							

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

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

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

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

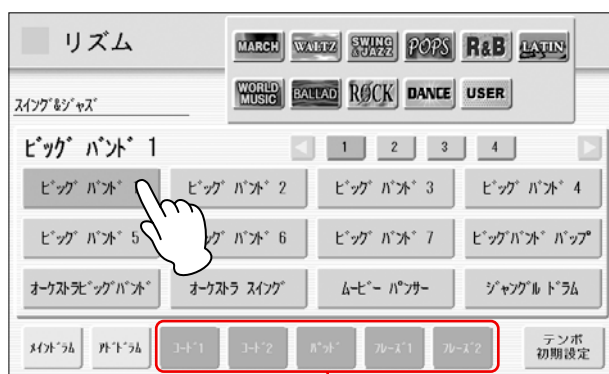
カテゴリー	リズム名	セクション
MARCH	6/8オルガンマーチ	メインA、メインB
	パロック	イントロ1以外のすべて
WALTZ	シンプルワルツ	エンディング1
	ギターセレナーデ	イントロ1以外のすべて
WORLD MUSIC	パンダポルカ	メインA、フィルインA
	ホーダウン	エンディング1
	メキシカンダンス	メインA、フィルインA
BALLAD	ドラマチックバラード	メインA
ROCK	ロックンロールシャッフル	エンディング1

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

### 3 自動伴奏をつける：アカンパニメント

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

#### 1 RHYTHMボタンを押して、画面上で使用したいリズムを選びます。



アカンパニメント

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

#### 2 鳴らしたいアカンパニメントのパートをオンにします。

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

##### コード1/コード2：

コード伴奏を担当する、ピアノやギターなどの演奏を再生するパートです。

##### パッド：

ストリングスやオルガンなどの演奏を再生するパートです。

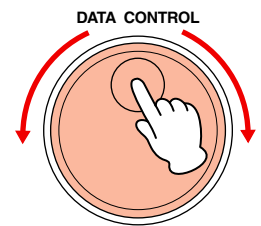
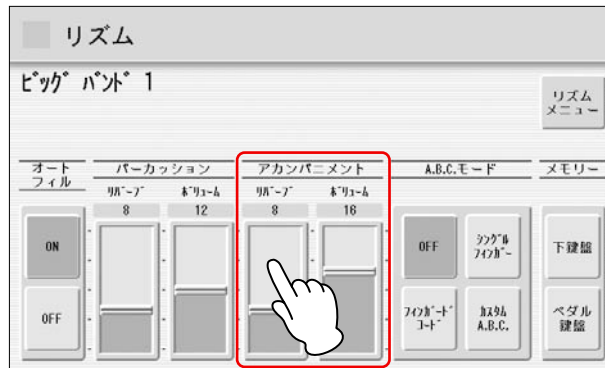
##### フレーズ1/フレーズ2：

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

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

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

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



## 4

## ベースパターンをつける： オートベースコード (A.B.C.)

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

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



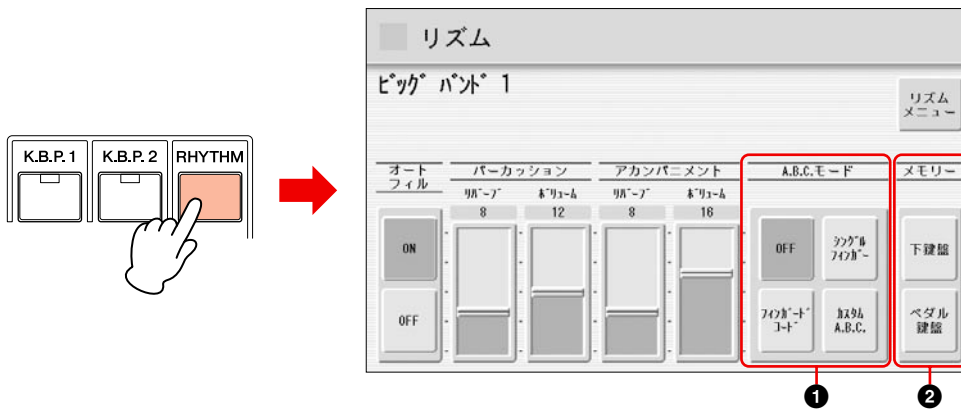
関連ページ

ポリ(46ページ)

### オートベースコードを設定するには：

使用したいリズムを選んだあと、パネル上のRHYTHMボタンを押します。

#### リズムコンディション画面



画面右側にあるA.B.C.モードから、使用したいモードを選びます。

#### ① A.B.C.(オートベースコード)モード

##### OFF：

オートベースコード機能をキャンセルします。

##### シングルフィンガー：

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

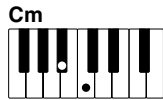
## 5

## コードCの場合



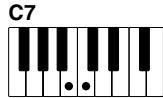
## メジャーコード

コードの根音(コード名と同じキー)を押します。



## マイナーコード

コードの根音と、それより左のいずれかの黒鍵を同時に押します。



## セブンスコード

コードの根音と、それより左のいずれかの白鍵を同時に押します。



## マイナーセブンスコード

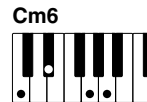
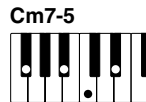
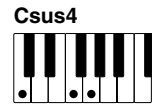
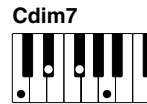
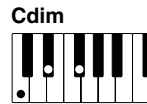
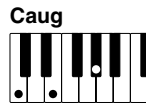
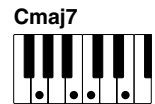
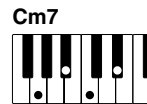
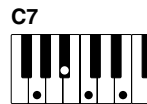
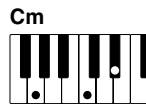
コードの根音と、それより左の白鍵と黒鍵を同時に押します。

リズムを止めた状態で使うと、和音の持続音が得られます。

## フィンガードコード：

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

## コードCの場合



リズムを止めた状態で使うと、和音の持続音が得られます。

## カスタムA.B.C.：

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

## ② メモリー

## 下鍵盤：

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

## ペダル鍵盤：

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

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

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



## NOTE

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



## 5

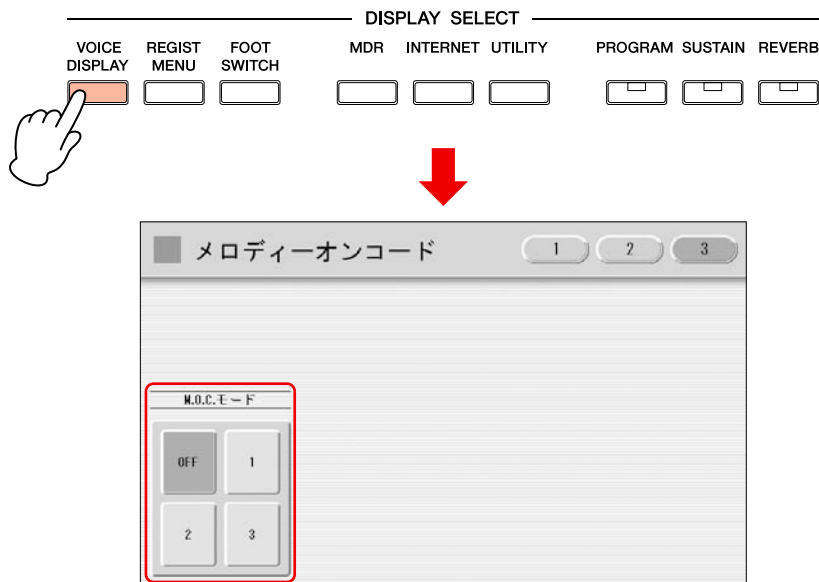
## メロディーにハーモニーをつける： メロディーオンコード (M.O.C.)

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

### メロディーオンコードを設定するには：

[VOICE DISPLAY]ボタンを押してから、ページボタンを使ってページ3を表示させます。

#### ボイスディスプレイ 【ページ3】



メロディーオンコード画面が表示されます。

### M.O.C. (メロディーオンコード)モード

#### OFF：

メロディーオンコード機能をキャンセルします。

#### モード1：

メロディーに近い音域で最高2音までの付加音がハーモニーとなって得られます。

#### モード2：

メロディーに近い音域で最高3音までの付加音がハーモニーとなって得られます。

#### モード3：

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

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



#### 関連ページ

メロディーオンコードをコントロールする(206ページ)

## 5

## 6

## 鍵盤で打楽器を演奏する： キーボードパーカッション

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

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

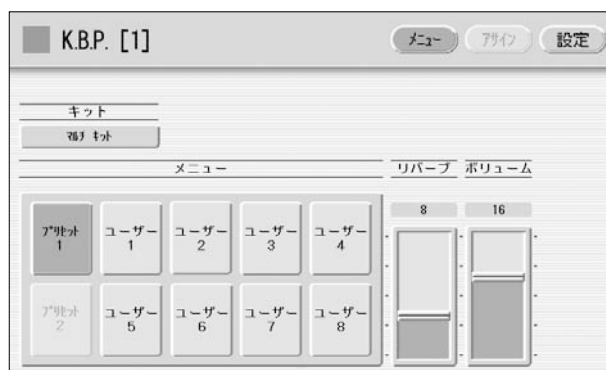
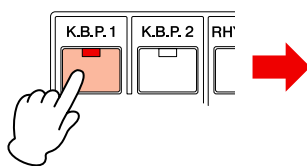
### プリセットキーボードパーカッションを使う

- 1 上鍵盤/下鍵盤/ペダル鍵盤のボイスセクションの音量を0にします。
- 2 パネル左端の[K.B.P. 1]か[K.B.P. 2]のボタンを押します。  
キーボードパーカッション画面が表示されます。



## NOTE

ボイスディスプレイで各ボイスセクションをミュートできます(20ページ)。



## NOTE

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



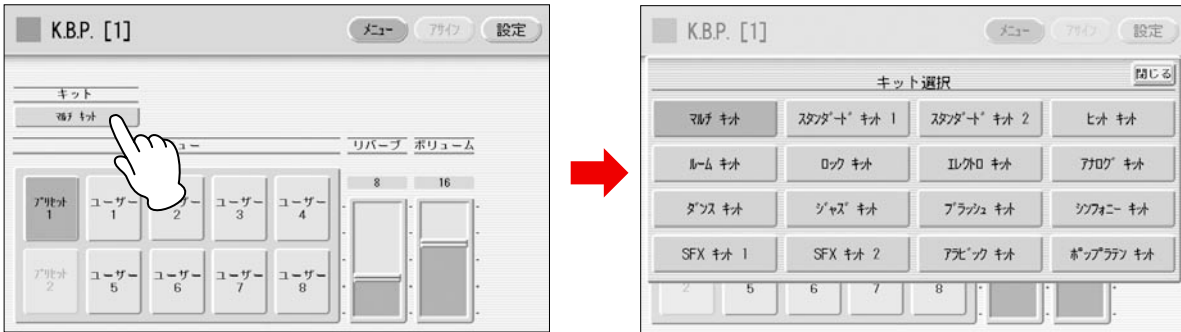
## 関連ページ

ペダル鍵盤との接続  
(238ページ)

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

### 3 パーカッションのキットを選択します。

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

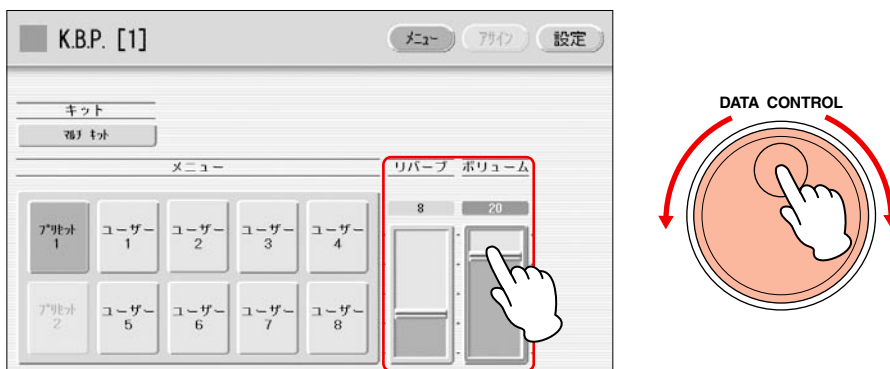


各キットにどんな打楽器が割り当てられているかは、80ページのプリセットキーボードパーカッションリストをご覧ください。

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

### 4 リバーブや音量を設定します。

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



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

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

# プリセットキーボードパーカッションリスト

		マルチキット			スタンダードキット1*		
		プリセット2(ペダル鍵盤)	プリセット1(下鍵盤)	プリセット1(上鍵盤)	プリセット2(ペダル鍵盤)	プリセット1(下鍵盤)	プリセット1(上鍵盤)
C1		バスドラムヘビー	-		キック	-	
	<b>CH1</b>	スネアブラッシュロール	-		サイドスティック	スルドミュート	
D1		スネアドラムヘビー	-		スネア	スルドオープン	
	<b>D#1</b>	スネアブラッシュショット1	クラベス		ハンドクラップ	ハイQ	
E1		スネアドラムリバーブ1	-		スネアタイト	ホイップスラップ	
	<b>F#1</b>	スネアドラムライト	-		フロアタムL	スクラッチH	
F1		タム3	シンセタム3		ハイハットクローズ	スクラッチL	
	<b>F#1</b>	タム2	シンセタム2		ハイハットペダル	クリックノイズ	
G1		スネアドラムリム1	コンサートバスドラム		フロアタムH	フィンガースナップ	
	<b>G#1</b>	タム1	シンセタム1		ロータム	メトロノームクリック	
A1		ハイハットクローズ	バスドラムヘビー		ハイハットオープン	メトロノームベル	
	<b>A#1</b>	タム1	シンセタム1		ミドルタムL	SeqクリックL	
B1		ハイハットオープン	バスドラムライト		ミドルタムH	SeqクリックH	-
	<b>C#2</b>	ライドシンバル1	スネアドラムヘビー	-	クラッシュシンバル1	ブラッシュタップ	-
C2		シンセタム3	スネアブラッシュロール	-	ハイタム	ブラッシュスワール	-
	<b>D#2</b>	クラッシュシンバル1	スネアドラムヘビー	-	ライドシンバル1	ブラッシュスラップ	-
D2		シンセタム2	スネアブラッシュショット1	-	チャイニーズシンバル	ブラッシュタップスワール	-
	<b>F#2</b>	オーケストラシンバル	スネアドラムリバーブ1	-	ライドシンバルカップ	スネアロール	-
E2		-	スネアドラムライト	-	タンバリン	カスタネット	-
	<b>G#2</b>	シンセタム1	タム3	-	スブラッシュシンバル	スネアソフト	-
F2		-	スネアドラムリム1	-		スティック	-
	<b>A#2</b>		タム2	-		キックソフト	-
G2			ハイハットクローズ	-		オープンリムショット	-
	<b>A#2</b>		タム1	-		キックタイト	-
B2			ハイハットオープン	-		キック	ボンゴH
	<b>C#3</b>		ライドシンバル1	-		サイドスティック	ボンゴL
C3			オーケストラスネアドラム	-		スネア	コンガHミュート
	<b>D#3</b>		クラッシュシンバル1	-		ハンドクラップ	コンガHオープン
D3			スネアドラムロール	-		スネアタイト	コンガL
	<b>F#3</b>		オーケストラシンバル	-		フロアタムL	ティンバレルH
E3			オーケストラシンバルロール	-		ハイハットクローズ	ティンバレルL
	<b>G#3</b>		トライアングルミュート	-		フロアタムH	アゴゴH
F3			タンバリン	-		ハイハットペダル	アゴゴL
	<b>A#3</b>		トライアングルオープン	-		ロータム	カバサ
A3			カスタネット	-		ハイハットオープン	マラカス
	<b>B#3</b>		カウベル1	-		ミドルタムL	サンバホイッスルH
B3			ティンバレル1ロー	-		ミドルタムH	サンバホイッスルL
	<b>C#4</b>		ティンバレル1ハイ	-		クラッシュシンバル1	ギロショート
C4			ウッドブロックロー	-		ハイタム	ギロロング
	<b>D#4</b>		コンガロー	-		ライドシンバル1	クラベス
D4			ウッドブロックハイ	-		チャイニーズシンバル	ウッドブロックH
	<b>F#4</b>		コンガハイ	-		ライドシンバルカップ	ウッドブロックL
E4			ボンゴロー	-		タンバリン	クイーカミュート
	<b>G#4</b>		アゴゴロー	-		スブラッシュシンバル	クイーカオープン
F4			ボンゴハイ	-		カウベル	トライアングルミュート
	<b>A#4</b>		アゴゴハイ	-		クラッシュシンバル2	トライアングルオープン
A4			クイーカロー	-		ビブラスラップ	シェーカー
	<b>B#4</b>		ハンドクラップ	-		ライドシンバル2	ジングルベル
B4			クイーカハイ	-			ベルツリー
	<b>C#5</b>		シェーカー	-			
C5				-			
	<b>D#5</b>			-			
D5				-			
	<b>F#5</b>			-			
E5				-			
	<b>G#5</b>			-			
F5				-			
	<b>A#5</b>			-			
G5				-			
	<b>A#5</b>			-			
A5				-			
	<b>B#5</b>			-			
B5				-			
	<b>C#6</b>			-			
C6				-			

: DDK-7の鍵盤の位置を表しています。

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

5 リズム/キーボードパーカッション

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

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

## ユーザーキーボードパーカッションを設定する

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

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

- 1 パネル左端のKEYBOARD PERCUSSION (キーボードパーカッション)の[K.B.P.1]ボタンを押します。  
画面上にキーボードパーカッションのメニューページが表示されます。
- 2 画面で[ユーザー 1]を選択します。  
これで、次にキーボードパーカッションの[K.B.P.1]ボタンを押したときには鍵盤にユーザー 1が呼び出せるようになりました。
- 3 パーカッションのキットを選択します。  
キットの選択方法については、79ページの手順3をご覧ください。各キットの内容については、89ページのキットアサインリストをご覧ください。
- 4 画面右上の[アサイン]ボタンを押して、アサインページを表示させます。  
このアサインページで、いろいろな打楽器を鍵盤に割り当てます。



### NOTE

「アサイン(assign)」には「割り当てる」という意味があります。



- 5 鍵盤に割り当てたい打楽器を選択します。  
画面上部のカテゴリーから、使用したい打楽器が含まれるカテゴリーを選びます。選んだカテゴリーに含まれる打楽器メニューが表示されます。



### 関連ページ

キットアサインリスト (89ページ)





## NOTE

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

## 6 打楽器を任意の鍵盤に割り当てます。

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

打楽器を割り当てる鍵盤名 打楽器名



画面上部に、鍵盤名と割り当てた打楽器名が表示され、打楽器音が鍵盤に割り当てられました。割り当てた打楽器は、83ページの手順2で選んだユーザー(ここではユーザー1)に保存されます。

## 7 手順5～6の操作を繰り返して、必要な打楽器を鍵盤に割り当てます。

### 入力を間違えたときは：

アサインページの[消去]ボタンを使って、入力した打楽器音を消去できます。  
[消去]ボタンを押しながら、消去したい打楽器が割り当てられている鍵盤を押します。



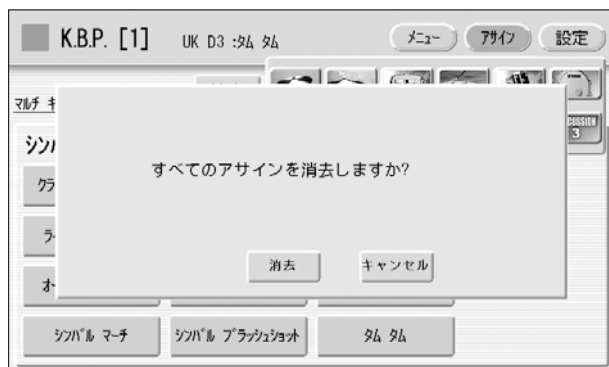
キーボードパーカッションの設定は、別の画面に移動したときに自動的に保存されます。保存中は、画面の左上が数秒間、水色に点灯します。別の画面に移動せずに電源を切ったり、保存中のマークが点灯している間に電源を切ったりすると、設定内容が失われてしまいますので、ご注意ください。



## はじめからやり直したいときは：

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

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



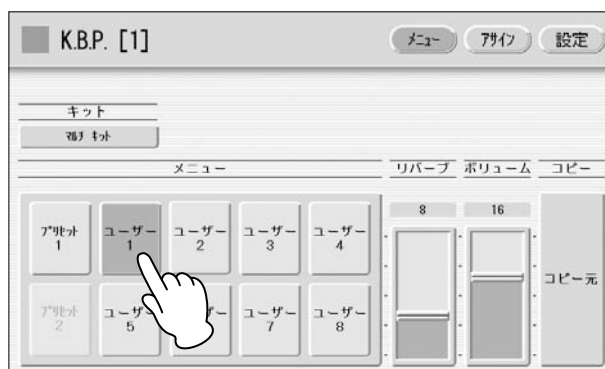
- 2 [消去]ボタンを選択すると、全音消去を実行し、画面上に「すべてのアサインを消去しました!!」という操作完了のメッセージが一時的に表示されます。  
[キャンセル]ボタンを選択すると、操作をキャンセルし、前の画面に戻ります。

## キーボードパーカッションをコピーする

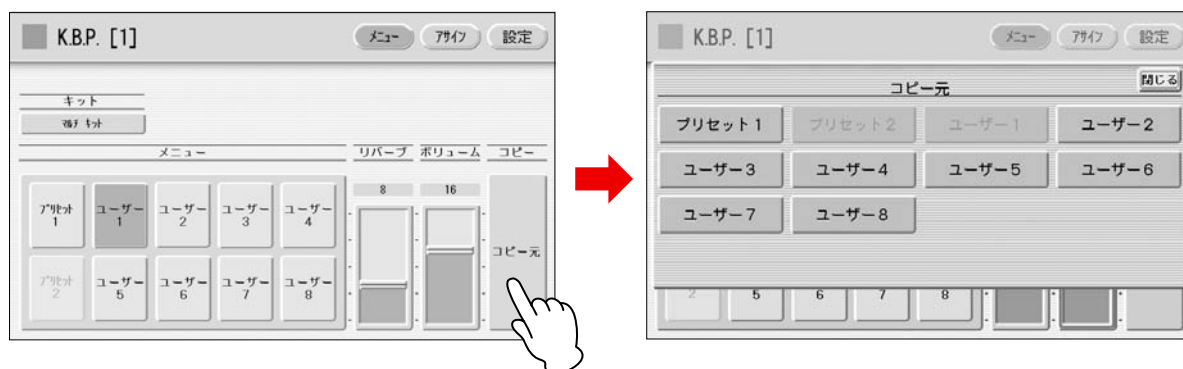
プリセットキーボードパーカッションや、すでに作成してあるユーザーキーボードパーカッションを、別のユーザーにコピーして、それをもとに新しいユーザーキーボードパーカッションをつくることができます。ここでは、プリセット1をユーザー1にコピーする場合を例に説明します。

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

### 3 コピー先にしたいユーザー (ここではユーザー 1) を選択します。



### 4 [コピー元] ボタンを押します。コピー元を選択する画面が表示されます。



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

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

[キャンセル] ボタンを選択すると、操作をキャンセルし、前の画面に戻ります。

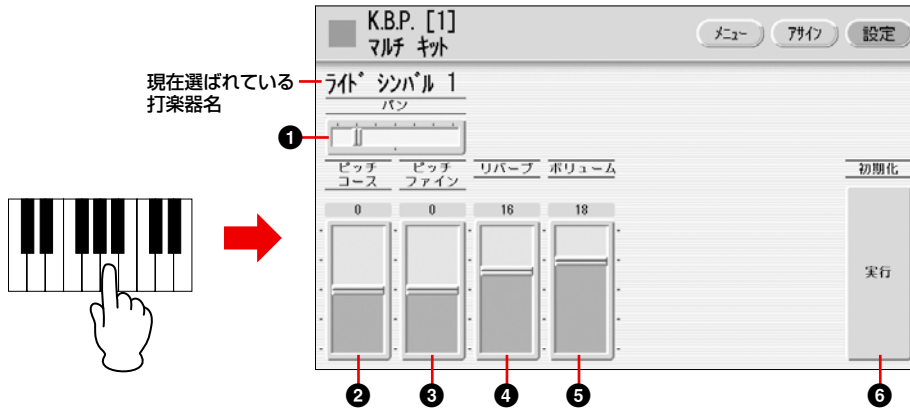
## 各打楽器の細かい設定をする

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

### 1 設定したい打楽器音が割り当てられている鍵盤の、ボイスセクションのボリュームを0にしておきます。

**2** キーボードパーカッション画面で画面右上の[設定]ボタンを押します。  
キーボードパーカッションの設定ページが表示されます。

**3** 設定を変えたい打楽器が割り当てられている鍵盤を押します。  
画面に打楽器名が表示され、その打楽器について細かい設定を行ないます。



**① パン**

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

**② ピッチコース**

現在選ばれている打楽器のピッチを、100セント単位で設定します。  
設定範囲：-64～+63

**③ ピッチファイン**

現在選ばれている打楽器のピッチを、1セント単位で設定します。ピッチコース(②)よりも細かく設定できます。  
設定範囲：-64～+63

**④ リバーブ**

現在選ばれている打楽器のリバーブの量を設定します。  
設定範囲：0～24

**⑤ ボリューム**

現在選ばれている打楽器のボリュームを設定します。  
設定範囲：0～24

**⑥ 初期化**

すべての打楽器の、パンやピッチ、リバーブなどの設定を、初期設定に戻します。  
[実行]ボタンを押すと、以下の画面が表示され確認を求めてきます。



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

[キャンセル]ボタンを選択すると、操作を中止し、前の画面に戻ります。

# 5

リズム/キーボードパーカッション

# キットアサインリスト

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### アナログキット シンバル

クラッシュアナログ
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハットオープンアナログ
ハットクローズアナログ
ハットクローズアナログ2

### スネアドラム

スネアアナログ
スネアアナログ2
スネアノイズ 4
スネアロール
サイドスティックアナログ
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
リバーズシンバル

### タム

タムアナログ1
タムアナログ2
タムアナログ3
タムアナログ4
タムアナログ5
タムアナログ6

### バスドラム

キックアナログ
キックアナログショート
キック3

### パーカッション1

コンガアナログM
コンガアナログL
コンガアナログH
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベルアナログ
クラベス2
ギロロング
ギロショート
マラカス2
ビブラスラップ

### パーカッション2

スルドミュート
スルドオープン
スクラッチH 2
スクラッチL 2
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL

### パーカッション3

タンバリン
ハイQ 2
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート

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

### ダンスキット シンバル

クラッシュアナログ
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドアナログ
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン3
ハイハットクローズ3
ハットクローズアナログ3

### スネアドラム

スネアクラップ
スネアドライ
スネアテクノ
リバーズダンス2
サイドスティックアナログ
リムゲート
スネアアナログ3
スネアアナログ4
ピニルノイズ
リバーズシンバル

### タム

タムダンス1
タムダンス2
タムダンス3
タムダンス4
タムダンス5
タムダンス6

### バスドラム

キックテクノ
キックテクノL
キックテクノQ

### パーカッション1

コンガアナログM
コンガアナログL
コンガアナログH
ボンゴアナログH
ボンゴアナログL
ティンバールH
ティンバールL
カウベルダンス
クラベス2
ギロロング
ギロショート
マラカス2
ビブラスラップアナログ

### パーカッション2

キックダンス1
キックダンス2
ダンスプレス1
ダンスプレス2
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL

### パーカッション3

タンバリンアナログ
ハイQ 2
ジングルベル

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

### ジャズキット シンバル

クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットベダル

### スネアドラム

スネアジャズL
スネアジャズM
スネアジャズH
スネアロール
サイドスティックライト
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
ブラッシュタップスワール

### タム

フロアタムL
フロアタムH
ロータム
ミドルタムL
ミドルタムH
ハイタム

### バスドラム

キックジャズ
キックタイト
キックソフト

### パーカッション1

コンガHオープン
コンガL
コンガHミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ

### パーカッション2

スルドミュート
スルドオープン
クイーカミュート
クイーカオープン
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL

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

### ブラッシュキット シンバル

クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットベダル

### スネアドラム

ブラッシュスラップ3
ブラッシュタップ2
ブラッシュスラップ2
スネアロール
サイドスティックライト
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
ブラッシュタップスワール

### タム

タムブラッシュ 1
タムブラッシュ 2
タムブラッシュ 3
タムブラッシュ 4
タムブラッシュ 5
タムブラッシュ 6

### バスドラム

キックジャズ
キックタイト
キックソフト

### パーカッション1

コンガH オープン
コンガL
コンガH ミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ

### パーカッション2

スルドミュート
スルドオープン
クイーカミュート
クイーカオープン
カバサ
シェーカー
アゴゴH

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

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

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

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

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

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

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

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



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



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

### この章の内容

1 レジストレーションをナンバーボタンに記録する . . . . . 93	5 演奏中にレジストレーションを切り替える：レジストレーションシフト . . . . . 98
2 レジストレーションを呼び出す . . . . . 95	• レジストシフト画面で設定する . . . . . 98
3 記録したレジストレーションを外部メディアに保存する . . 96	• ボイスディスプレイで確認する . . . . . 101
4 レジストレーションメモリーの初期化 . . . . . 97	6 パラメーターの一括変更 . . . . . 103

## 1

### レジストレーションをナンバーボタンに記録する

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

**1** 記録したいレジストレーションをつくります。

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

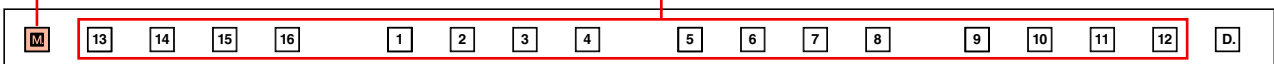


関連ページ

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

1. [M.]ボタンを押しながら

2. ナンバーボタンを押します



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



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



## 関連ページ

レジストレーションを保存する  
(120ページ)

**メモリーできない機能**

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

- ・ピッチ(214ページ)
- ・MIDIコントロール(247ページ)
- ・マイクボリューム(242ページ)
- ・AUX OUT画面の設定(237ページ)
- ・マイクリバーブ(242ページ)
- ・画面に関する設定(18ページ)
- ・インターネット環境設定(226ページ)

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

- ・トランスポーズ(214ページ)
- ・オルガンフルート音色のアタックのモード(41ページ)
- ・レジストレーションシフト(98ページ)
- ・オートフィル(67ページ)
- ・リバーブタイプ(51ページ)
- ・ユーザーボイス(150ページ)
- ・ユーザーリズム(177ページ)
- ・ユーザーキーボードパーカッション(83ページ)
- ・リズムシーケンス(189ページ)
- ・ディスエーブル(95ページ)

## 2 レジストレーションを呼び出す

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

- 手でボタンを押すのではなく、フットスイッチまたはフットペダルを使ってレジストレーションを呼び出す方法(レジストレーションシフト)もあります。レジストレーションシフトについては98ページをご覧ください。
- リズムシーケンスの一部として、あらかじめレジストレーションの変更をプログラムしておく機能(レジストレーションシーケンス)もあります。レジストレーションシーケンスについては194ページをご覧ください。

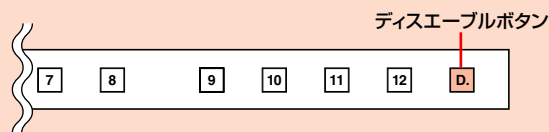


### 関連ページ

レジストレーションシフトをコントロールする(209ページ)

### ディスエーブルボタンについて：

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



ディスエーブルボタンをオンにしたときには、レジストレーションメモリーを切り替えても以下の機能は変わりません。

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

### 3 記録したレジストレーションを外部メディアに保存する



関連ページ

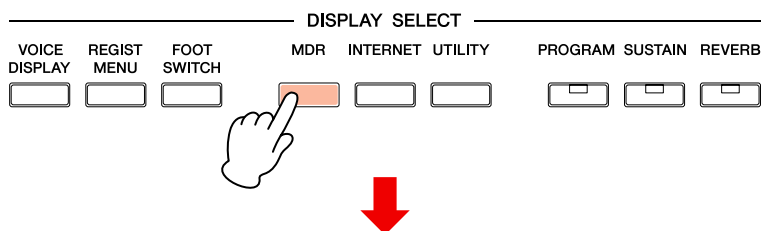
レジストレーションを保存する  
(120ページ)

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

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

1 USB TO DEVICE端子に、USBフラッシュメモリーを差し込みます。

2 [MDR]ボタンを押します。  
MDR画面が表示されます。



3 レジストレーションを保存するソングを選択します(108ページ)。

4 画面の[レジスト編集]ボタンを押します。  
レジスト編集画面が表示されます。

## 5 [保存]ボタンを押します。

画面に、保存中であることを示すメッセージが表示されます。保存が終了すると、メッセージが消えます。

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



関連ページ

レジストレーションなどのデータを読み込む(124ページ)



関連ページ

ソングに名前をつける(117ページ)

## 4 レジストレーションメモリーの初期化

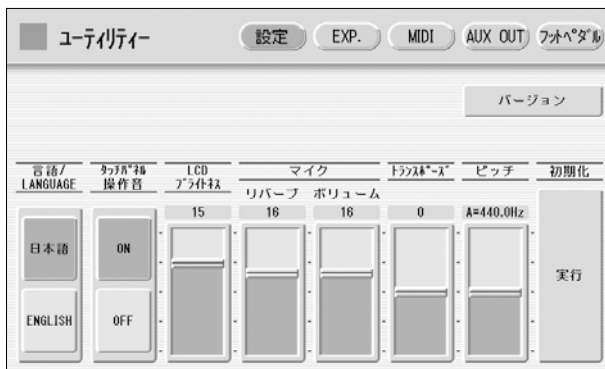
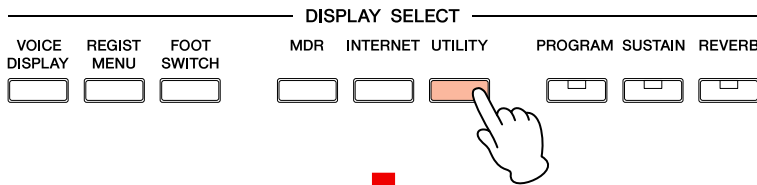
レジストレーションメモリーに記録されたレジストレーションを消去し、レジストレーションメモリーを初期状態に戻すことができます。この場合、すべてのレジストレーションデータが消去されてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存しておきましょう。



関連ページ

この楽器の初期化(26ページ)

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



### 2 画面右端の、初期化[実行]ボタンを押します。

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

## 5

演奏中にレジストレーションを切り替える：  
レジストレーションシフト

レジストレーションシフトは、フットスイッチやフットペダルなど、足元の操作でレジストレーションを切り替える機能です。演奏中に手を使わずにレジストレーションの変更ができ、演奏に専念できます。ある特定のレジストレーションを選択したり、ナンバー順に、または自分で設定した順序で、レジストレーションを選択したりできます。

レジストレーションシフトには、シフト、ジャンプ、ユーザーの3つのモードがあり、レジストシフト画面で設定します。また、ボイスディスプレイで内容を確認できます。

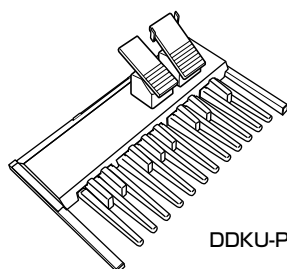
## 準備をする



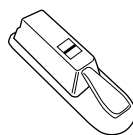
関連ページ

フットスイッチ (199ページ)  
フットペダル (202ページ)

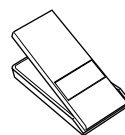
別売のペダル鍵盤ユニット(DDKU-P7)またはフットペダル(FC4/FC5)を取り付けておきます。



DDKU-P7



FC4



FC5

フットペダルを使用したい場合は、以下の「レジストシフト画面で設定する」で設定したあと、フットペダルにレジストレーションシフト機能を割り当ててください。詳しくは209ページ「レジストレーションシフトをコントロールする」をご覧ください。

## レジストシフト画面で設定する

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

## レジストシフト画面



### ① OFF

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

### ② シフト

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

### ③ ジャンプ

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

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



ジャンプ先のレジストレーションナンバー

### ④ ユーザー

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

#### レジストレーションメモリーの順番を設定するには：

- 1 レジストレーションメモリーのナンバーボタンを押します。
- 2 画面の[セット]ボタンを押します。  
レジストレーションが入力され、画面上にナンバーが表示されます。

### 3 上記の1~2をくり返して、レジストレーションメモリーの順番を設定します。



#### ① ポジション

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

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

#### ② データ

ユーザーレジストレーションシフトの設定、編集作業をします。

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

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

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

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

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

**全消去:** ユーザーレジストレーションシフトをすべて消去する場合に使います。[全消去]ボタンを押すと、消去してもよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。[消去]ボタンを押すと、すべてのデータは消去され、消去が実行されたことを示す「すべてのデータを消しました!!」が一時的に画面上に表示されます。[キャンセル]ボタンを押すと、消去せずにもとの画面に戻ります。



#### NOTE

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




### ③ シフトエンド

レジストレーションシフトが最後まで進んだときの動作を設定します。

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

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

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

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



#### 関連ページ

1つのソングに複数のレジストレーションを保存する(120ページ)



#### NOTE

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



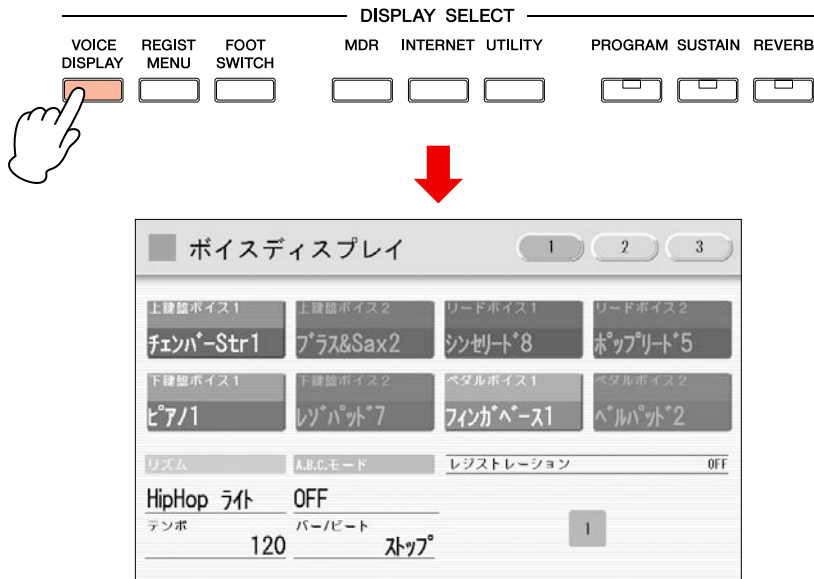
#### NOTE

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

## ボイスディスプレイで確認する

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

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



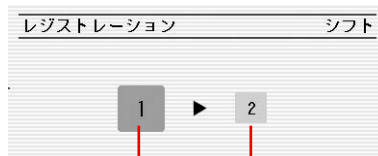
画面右下にレジストレーションシフトの状態が表示されます。現在選ばれているレジストレーションシフトのモードによって、以下のように表示や操作が異なります。

## レジストレーションシフトがオフに設定されている場合



現在のレジストレーションを表示します。

## シフトモード時



現在のレジストレーション 次のレジストレーション

現在のレジストレーションと次のレジストレーションを表示します。

## ジャンプモード時



移動先のレジストレーション  
ナンバーを変更

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

## ユーザーモード時



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

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

## 6 パラメーターの一括変更

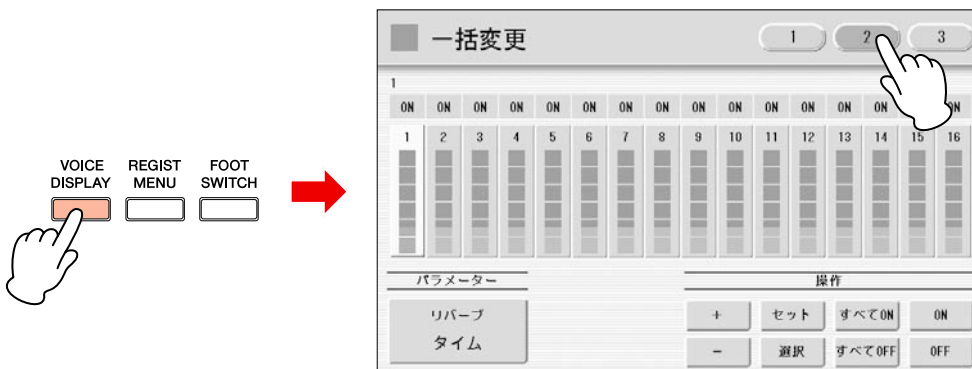
ボイスディスプレイの2ページ目には、複数のレジストレーションの同一パラメーターを同時に変更する機能があります。上鍵盤の音を全レジストレーションについて明るめに設定したい、といった場合にこの機能を使うと便利です。

### 一括変更できるパラメーター

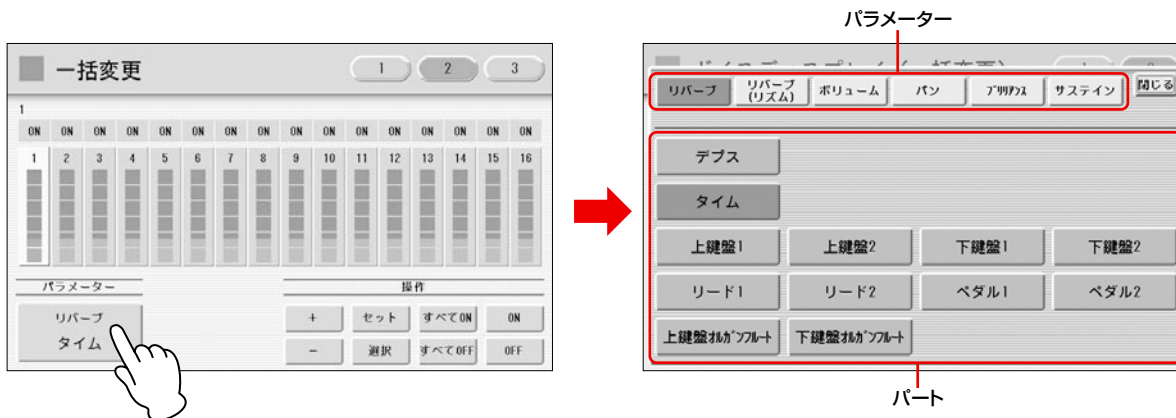
- リバーブ
- リズムのリバーブ
- ボリューム
- パン
- ブリリアンス
- サステイン

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

2 画面右上の[2]ボタンを押して2ページ目を表示させます。



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



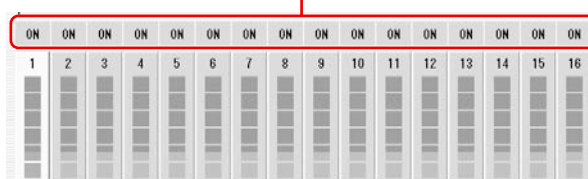
選択画面で、一括変更したいパラメーターと、パート(ボイスセクションや鍵盤)を選びます。

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

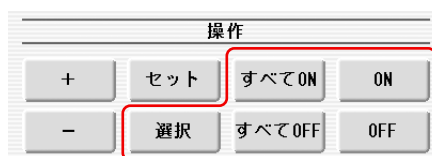


## 4 画面右下の操作ボタンを使って、一括変更の対象となるレジストレーションナンバーをすべて選びます。

ONになっているレジストレーションが一括変更の対象となります。



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



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

**[すべてOFF]:** すべてのレジストレーションの選択を解除します。

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

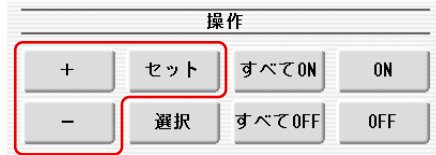
**[OFF]:** 現在カーソルが置かれているレジストレーションをOFFにします。

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

# 5

## 一括変更を行ないます。

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



### すべての値を同じにそろえるには：

[セット]を押します。

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

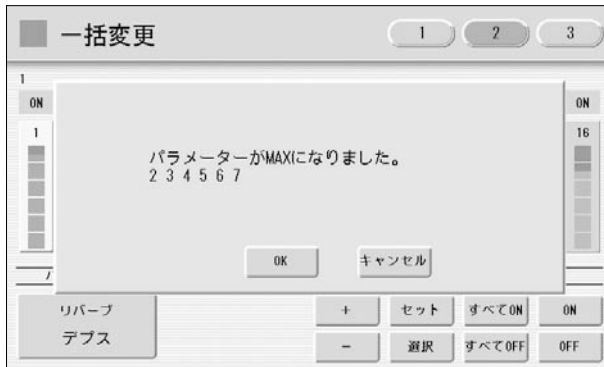


[そろえる]ボタンを選択すると、一括変更が行なわれます。作業を中止したい場合は[キャンセル]ボタンを選択します。

### すべての値を1ずつ増減させるには：

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

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



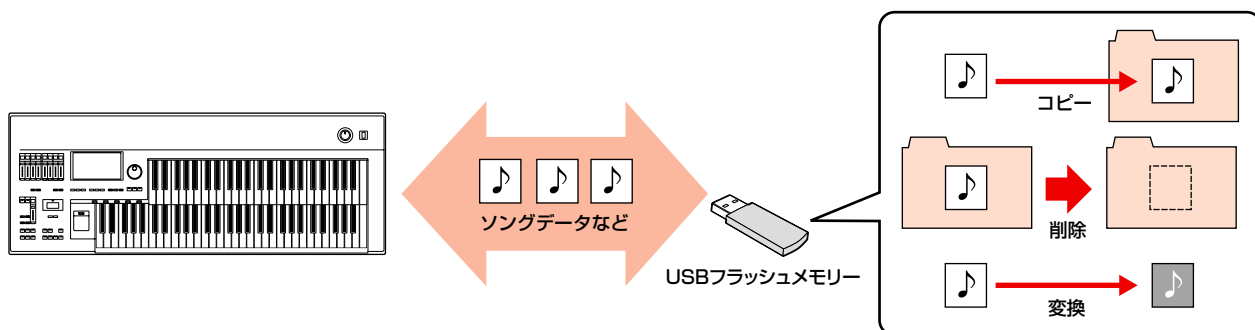
[OK]ボタンを選択すると、最大値/最小値に達したレジストレーションナンバー以外のパラメーターを変更します。[キャンセル]ボタンを選択すると変化しません。

MDR (ミュージックデータレコーダー)は、USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに、レジストレーションや演奏データを録音したり、録音したデータを再生したりする機能です。また、保存したデータを、コピーしたり、削除したり、エレクトーンで使える形式に変換する機能もあります。DDK-7のMDR機能を使って、エレクトーンでつくったデータを再生することもできます。

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

## この章の内容

1 MDR機能に入る.....	107	8 ソングを再生する.....	127
2 メディアを初期化(フォーマット)する.....	107	• 特定のパートだけを再生する.....	128
3 ソングを選ぶ.....	108	• 早送り/巻戻し/一時停止.....	129
• アイコン一覧.....	112	• 再生テンポを変更する.....	129
4 演奏を録音する.....	114	• リピート再生する.....	130
• 演奏を録音する.....	114	• XGソングデータの再生.....	132
• 演奏をやり直す.....	115	9 その他の機能(ツール)を使う.....	134
• パートごとに録音する.....	115	• ソングコピー.....	134
• パンチイン録音.....	117	• ソングの削除.....	135
5 ソングに名前をつける.....	117	• XG変換機能.....	136
6 レジストレーションを保存する.....	120	• XGソングコピー.....	137
• 1つのソングに複数のレジストレーションを保存する.....	120	• XGソングの削除.....	138
• レジストレーションだけを入れ替える.....	122	• TO EL変換機能.....	139
• ネクストレジスト機能の設定.....	122	• FROM EL変換機能.....	140
7 レジストレーションなどのデータを読み込む.....	124	• ソング容量/メディアの残量/メディアIDの確認.....	141



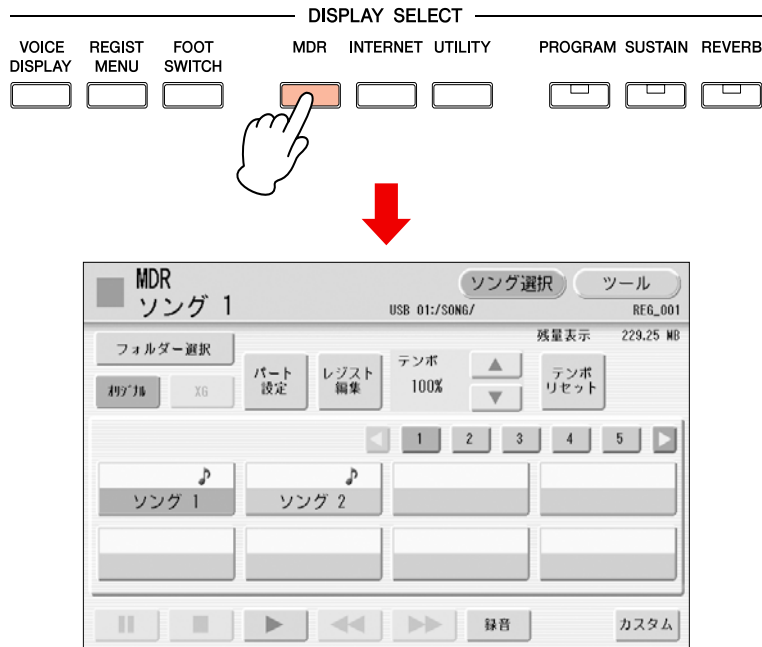
メディアの取り扱いについては、243ページ「ご利用いただけるメディア」と「USB TO DEVICE端子をご使用になる場合の注意」をご覧ください。

### USBフラッシュメモリーの誤消去防止について

USBフラッシュメモリーには、誤ってデータを消してしまわないようにライトプロテクトスイッチ(書き込み禁止スイッチ)が付いていることがあります。大切なデータが入っているUSBフラッシュメモリーは、ライトプロテクトスイッチをオン(お使いのUSBフラッシュメモリーの取扱説明書をご覧ください)にして、書き込みができないようにしてください。逆に、データを保存する場合などは、ご使用前にUSBフラッシュメモリーのライトプロテクトスイッチがオフになっていることをご確認ください。

## 1 MDR機能に入る

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



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

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

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

## 2 メディアを初期化(フォーマット)する

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

フォーマットとは、メディアをこの楽器で使用できる形式にする作業です。

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

### 1 メディアをUSB TO DEVICE端子に差し込みます。

**2** 画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。

**3** [フォーマット]ボタンを押します。




**NOTE**

UD-FD01を接続しないと、画面に[USB-FD1]ボタンは表示されません。

**4** フォーマットしたいメディアを選びます。  
USBフラッシュメモリーをフォーマットする場合は[USB XX](XXには数字が入ります)を、フロッピーディスクをフォーマットする場合は[USB-FD1]を選びます。



 フォーマット中は、メディアを抜かないでください。

**5** [実行]ボタンを押します。  
画面に「フォーマットしますか?」というメッセージが表示されます。[OK]を選ぶとフォーマットが開始されます。フォーマットが終了すると画面がツールページの表示に戻ります。[キャンセル]を押すとフォーマットせずに手順4の画面に戻ります。

## 3 ソングを選ぶ

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

### ソング選択ページでソングを選ぶには：

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



# 1 メディアを確認します。

たとえばUSBフラッシュメモリーのソングを選びたい場合は、画面上部に「USB XX」(USBフラッシュメモリー)と表示されていることを確認します。



目的のメディアが表示されていない場合は、111ページの「メディアやフォルダーを変更するには」で目的のメディアを選んでください。

# 2 選択したいソングのボタンを押します。

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

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

データの入っているソング      データの入っていないソング



1画面にはソング1～ソング8の8つのソングが表示されています。

画面上の数字ボタンを押すことで、表示させるソングを切り替えます。

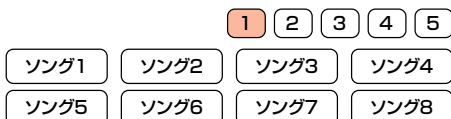
たとえば、数字ボタンの[2]を押すとソング9～ソング16、[3]を押すとソング17～ソング24、というように表示されます。



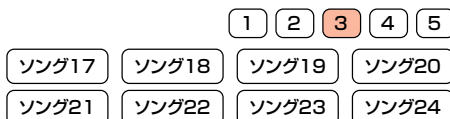
数字ボタンを押すことで、  
表示させるソングを  
切り替えます

ソング1～ソング8

数字ボタンの[1]を押した場合



数字ボタンの[3]を押した場合



関連ページ

ソングに名前をつける  
(117ページ)  
アイコン一覧(112ページ)

### ソング情報の確認

ソングを選択した状態で[パート設定]ボタンを押すと、そのソングを再生したときにどのパートが再生されるかを確認できます。



[▶] (再生)ボタンを押したときには、この画面で「PLAY」になっているパートだけが再生されます。演奏データの入っていないソングの場合は、すべてのパートが「OFF」になっています。この画面でOFF/PLAYを変更して[保存]ボタンを押すと、状態を保存できます。

## メディアやフォルダーを変更するには：

- 1 画面の[フォルダー選択]ボタンを押すと、下のフォルダー選択画面が表示されます。



### ① 現在の位置

現在選択されているメディア/フォルダーが表示されます。「:/」の前にはメディアの種類が、「:/」の後ろにはフォルダー名が表示されます。たとえば、「USB 01:/Folder1/」と表示されている場合は、「USBフラッシュメモリー内の」「Folder1」という名前のフォルダー」が選択されていることを示します。

### ② メディア/フォルダーリスト

選択できるメディアやフォルダーが表示されます。表示できるフォルダーは最大120個です。

### ③ スクロールボタン

表示されているフォルダーが多い場合は、このボタンで表示をスクロールさせます。

### ④ 上に

ひとつ上の階層のフォルダーまたはメディアへ移動します。たとえば、現在の位置が「USB 01:/Folder1/」（USBフラッシュメモリー内のFolder1というフォルダー）の場合は、このボタンを押すことで「USB01:/」（USBフラッシュメモリー）に移動します。

### ⑤ フォルダー新規作成

現在表示されているメディア/フォルダーリストの中に、新しいフォルダーを作成します。120までのフォルダーを作成できます。このボタンを押すと、フォルダー名を設定する画面が表示されます。フォルダー名をつけて[OK]ボタンを押すと、新しいフォルダーを作成できます。フォルダー名のつけ方は、ソングの名前をつけ方と同じです。117ページをご覧ください。

### ⑥ フォルダー名変更

メディア/フォルダーリストで特定のフォルダーを選んだ状態でこのボタンを押すと、選んだフォルダーの名前を変更できます。117ページをご覧ください。

### ⑦ フォルダー削除

メディア/フォルダーリストで選択したフォルダーを削除します。

**NOTE**

フォルダーを選択したときに、「レジストレーションを初期化してください」というメッセージが表示された場合は、[OK]ボタンを押してください。  
パネル上のレジストレーションメモリーが初期化され、新しいソングが選べるようになります（メディアが初期化されるわけではありません）。

**2** **メディア/フォルダーリストで、目的のメディア/フォルダーを選びます。**  
選んだメディアの中に入っているフォルダーを表示させたい場合は、選択されているメディアのボタンをもう一度押します。

**3** **目的のメディア/フォルダーを選択したら、[実行]ボタンを押してソング選択ページに戻ります。**  
[閉じる]ボタンを押すと、フォルダーを選択せずにソング選択ページにもどります。

## アイコン一覧

---

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



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



フォルダーであることを示します。



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



演奏データが入っていることを示します。



プロテクトソング(オリジナル)であることを示します。詳しくは126ページをご覧ください。



プロテクトソング(編集)であることを示します。詳しくは126ページをご覧ください。

エレクトーン of データを再生すると、以下のアイコンが表示されます。



ELS-01で作成されたソングであることを示します。



ELS-01CまたはELS-01Xで作成されたソングであることを示します。

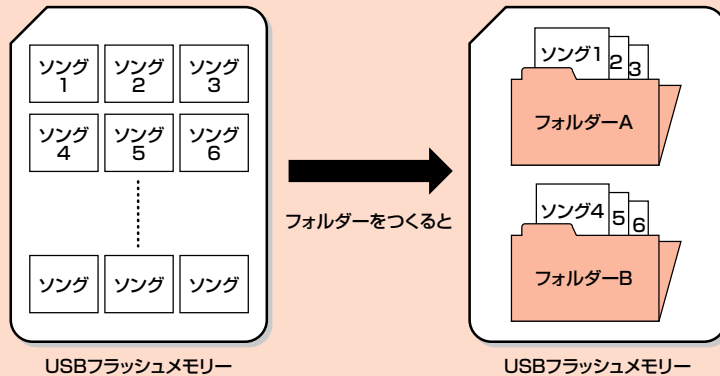


EL-900などを本書ではELシリーズと呼びます。  
EL-900などのELシリーズで作成されたソングであることを示します。

## メディア内の構成：フォルダー/ソング/ファイル

### フォルダーとは

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



### ソングとは

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

### ファイルとは

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

#### ソングに保存されるファイルの種類

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

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

## 4 演奏を録音する



録音中は、絶対に電源を切ったり、メディアを抜いたりしないでください。

### 演奏を録音する

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

**1** メディアをUSB TO DEVICE端子に挿入します。

**2** 演奏を録音するソングを選択します。  
データの入っていないソングを選びます。ソングの選択については、108ページをご覧ください。  
データの入っているソングに上書きしたい場合は、135ページ「ソングの削除」で、あらかじめ上書きしたいソングを削除しておいてください。

**3** 画面の[録音]ボタンを押します。  
下の画面が表示され、録音待機状態になります。



**4** 画面の[▶](再生)ボタンを押します。  
画面上に砂時計が表示され、レジストレーションデータの読み込み中であることを示します。

**5** 砂時計の表示が消えたことを確認してから、演奏を開始します。

**6** 演奏が終わったら、画面の[■](停止)ボタンを押します。  
録音を終了し、演奏データをメディアに書き込むと、MDR画面に戻ります。録音したソングには、「SONG XX (XXには数字が入ります)」と表示され、そのソングにデータが録音されたことを示します。録音したソングには、名前をつける(変更)することができます。ソング名の変更については、117ページをご覧ください。



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



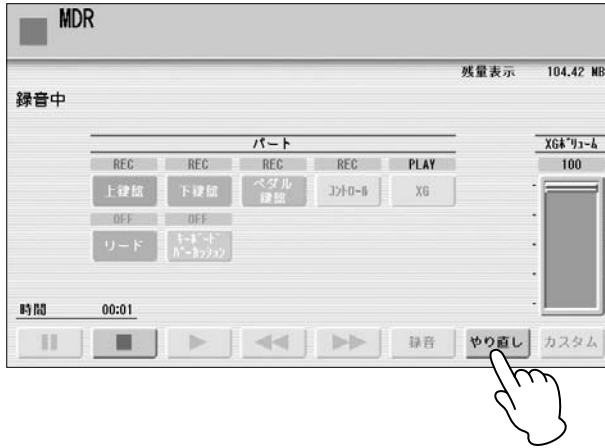
#### NOTE

エレクトーンEL-900などのELシリーズのソングが入っているフォルダーには、録音できません。

## 演奏をやり直す

演奏をミスした場合には、はじめからやり直すことができます。

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



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

## パートごとに録音する

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

- 1 114ページ「演奏を録音する」の手順1～3の操作を行ないます。
- 2 録音したいパートを選択します。  
各パートボタンを押すたびに、そのパートのPLAY/OFF/RECが切り替わります。録音したいパートを「REC」にし、録音したくないパートを「OFF」または「PLAY」にします。

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

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



### NOTE

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

下のように設定すると、下鍵盤とペダル鍵盤の演奏だけをパート録音できます。



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

**4** (下鍵盤とペダル鍵盤)の演奏が終了したら、画面の[■] (停止) ボタンを押します。  
これで(下鍵盤とペダル鍵盤の)パート録音ができました。

次に、録音しなかった(上鍵盤)パートの録音を行ないます。

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

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

**7** 新しいパートを録音するために、画面の[カスタム] ボタンを押します。  
すでに録音したパート(下鍵盤とペダル鍵盤)の再生が始まりますので、それにあわせて新規のパート(上鍵盤)の演奏を始めます。  
[カスタム]ボタンは、レジストレーションデータ以外のデータを録音/再生する場合に使います。レジストレーションデータは手順3ですでに記録されているので、すぐに録音できる状態になります。

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



## パンチイン録音

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



### NOTE

休符と休符ではさまれたフレーズごとに、パンチイン録音すると便利です。

- 1 **パンチイン録音したいソングを選びます。**  
ソングの選択については、108ページをご覧ください。
- 2 **[▶](再生)ボタンを押して、ソングを再生します。**
- 3 **録音し直したい位置で、[■](一時停止)ボタンを押します。**  
ソングが一時停止状態になります。
- 4 **[録音]ボタンを押します。**  
録音画面が表示され、録音待機状態になったことを示します。
- 5 **録音をやり直したいパートを「REC」に設定し、それ以外のパートは「PLAY」に設定します。**
- 6 **[▶](再生)ボタンを押して録音を開始します。変更したい部分だけを演奏します。**
- 7 **録音し直したい部分の演奏が終わったら、速やかに[■](停止)ボタンを押して録音を終了します。**

## 5 ソングに名前をつける

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



### NOTE

XGソングのソング名をつける場合、拡張子(.mid)は変更できません。

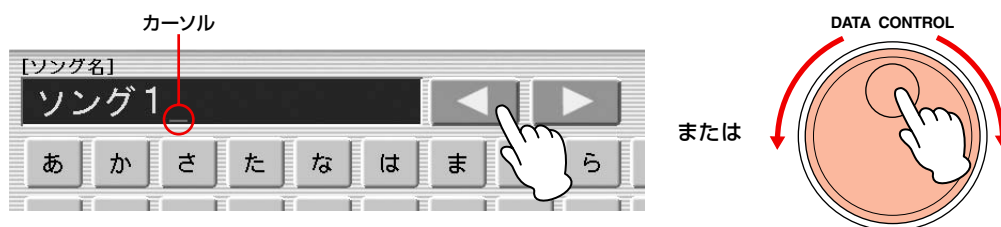
- 1 **名前を変更したいソングを選びます。**  
ソングの選択については、108ページをご覧ください。
- 2 **画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。**

### 3 画面の[ソング名変更]ボタンを押します。

以下の文字入力画面が表示されます。



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



### 5 文字種選択のボタンで、入力したい文字種を選びます。



#### NOTE

言語設定(18ページ)を「ENGLISH」(英語)にしている場合、ひらがなやカタカナは入力できません。



#### NOTE

XGソングのソング名は最大で全角23文字です。

### 6 入力したい文字を押します。

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

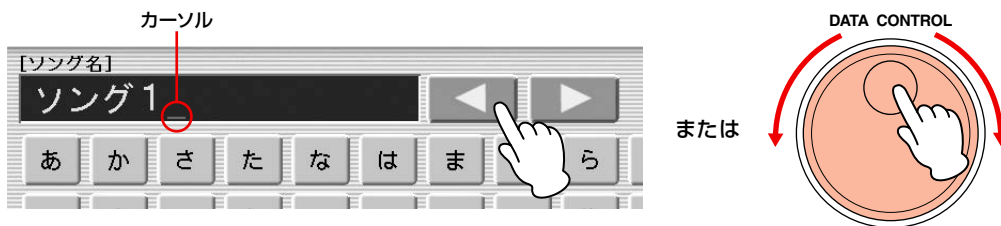
### 7 名前を決めたら[OK]ボタンを押して名前を確定します。

文字入力画面が閉じ、ツールページの表示に戻ります。



## 入力した文字を削除するには：

- 1 削除したい文字にカーソルを移動します。



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



## 漢字変換をするには：

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

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

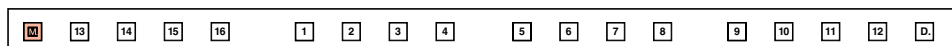
また、コンピューターでファイル名を編集するときには、以下のファイル名は使用しないでください。楽器の動作が不安定になったり、ファイルが自動的に削除されたりします(xxには数字が入ります)。

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

## 6 レジストレーションを保存する

演奏データを録音せずに、レジストレーションなどのデータだけを記録することもできます。ここで記録されるデータは、レジストレーションメモリー 16個分の設定やレジストレーションシフトだけでなく、ユーザーリズムや、リズムシーケンスデータ、そしてユーザーボイスも含まれます。

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



- 1** 記録したいデータを設定し、記録させたいソングを選択します。  
何も記録されていないソングを選びます。ソングの選択については、108ページをご覧ください。
- 2** [レジスト編集]ボタンを押します。
- 3** [保存]ボタンを押します。  
レジストレーションデータの読み込み中であることを示すメッセージが、画面上に表示されます。メッセージが消えたあと、[閉じる]ボタンを押すと、レジストレーションが保存されたソングに、「SONG XX」というソング名が表示されます(XXには数字が入ります)。

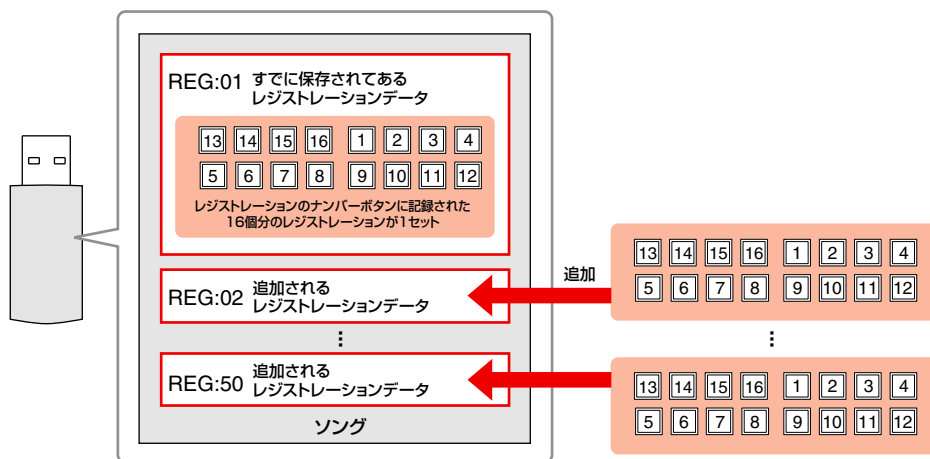
### 1つのソングに複数のレジストレーションを保存する

レジストレーションをソングに保存すると、レジストレーションメモリー 16個分が1セットで保存されます。1曲で16種類以上のレジストレーションを使用したい場合などに、このセットを複数、1つのソングに記録できます。ここでは、すでにレジストレーションデータが記録されているソングに、別のレジストレーションを追加する方法を説明します。



関連ページ

ネクストレジスト(101ページ)  
レジストレーションシーケンス  
(194ページ)



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

すでにレジストレーションが保存されているソングを選択します。ソングの選択については、108ページをご覧ください。

## 2 [レジスト編集]ボタンを押します。

画面内にはあらかじめ記録されているレジストレーション(REG\_001など)が表示されています。

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



## 4 [保存]ボタンを押します。

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

レジストレーションを読み込んだときには、ここで一番上に表示されているレジストレーションが読み込まれることになります。順番を入れ替えたい場合は、122ページ「ネクストレジスト機能の設定」をご覧ください。

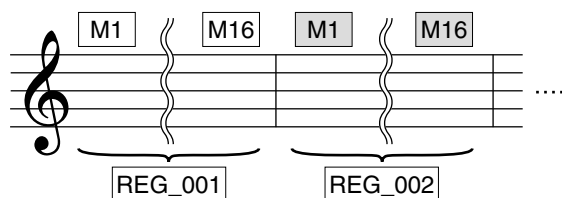
## レジストレーションだけを入れ替える

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

- 1 演奏データの入っているソングを選択します。  
ソングの選択については、108ページをご覧ください。
- 2 [レジスト編集]ボタンを押します。  
画面内にはソングに保存されているレジストレーションが表示されます。
- 3 上書きしたいレジストレーションのボタンを押します。
- 4 [保存]ボタンを押します。  
「上書きしますか？」と確認を求めるメッセージが表示されます。[OK]を選ぶと、レジストレーションデータが上書きされます。

## ネクストレジスト機能の設定

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



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

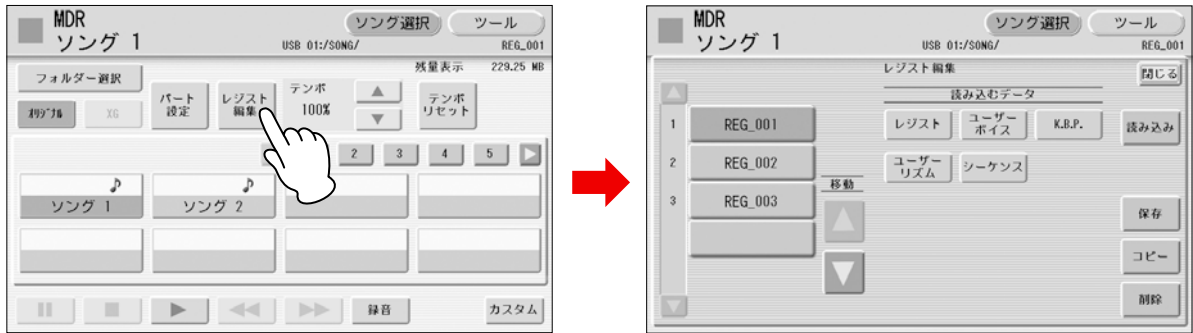
### NOTE

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

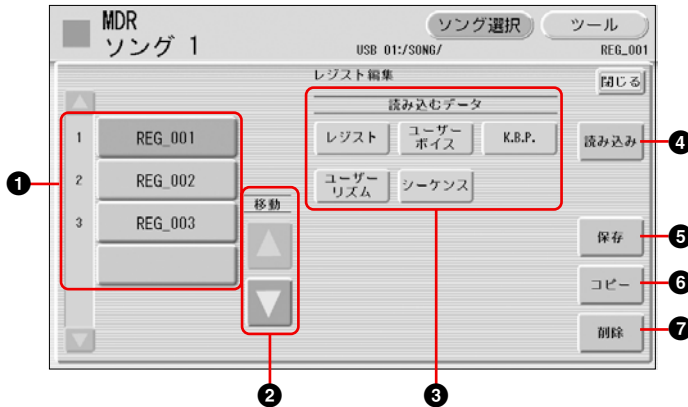
- レジストレーションシフトの設定をユーザーモードにして、シフトエンドにネクストレジストを選びます。詳しくは98ページをご覧ください。
- レジストレーションシーケンスにネクストレジストを入力します。詳しくは194ページをご覧ください。

- 1 1曲で使用したい複数のレジストレーションを、1つのソングに保存します。  
レジストレーションの保存については、120ページの「1つのソングに複数のレジストレーションを保存する」をご覧ください。
- 2 ソング選択ページで、ネクストレジストを設定したいソングを選びます。  
ソングの選択については108ページをご覧ください。

### 3 [レジスト編集]ボタンを押して、レジスト編集画面を表示させます。



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



#### ① レジストレーションリスト

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

#### ② 移動

選ばれているレジストレーションを、1つずつ上または下に移動します。

#### ③ 読み込むデータ

選ばれているレジストレーションをパネル上に呼び出すときに、呼び出したいデータだけをオンにします。124ページをご覧ください。

#### ④ 読み込み

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

## 5 保存

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

## 6 コピー

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

## 7 削除

画面上で選ばれているレジストレーションを削除します。

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

# 7 レジストレーションなどのデータを読み込む

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

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

**1** メディアを挿入し、読み込みたいデータが入っているソングを選択します。ソングの選択については、108ページをご覧ください。

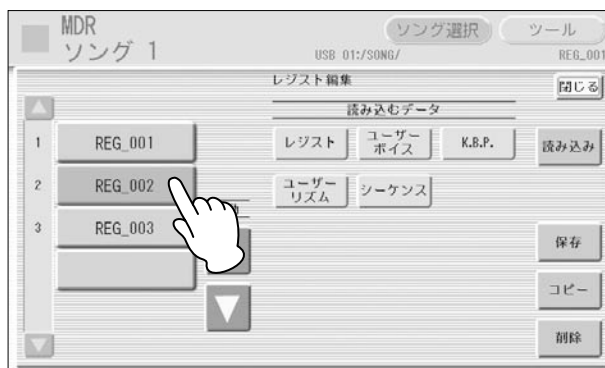
**2** ソング選択ページの[レジスト編集]ボタンを押します。レジスト編集画面が表示されます。

**3** 読み込みたいレジストレーションを選択します。



### NOTE

使用できるUSBフラッシュメモリーについては、インターネットのホームページ<<http://www.yamaha.co.jp/d-deck/>>でご確認ください。





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



**NOTE**

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

- 5** [読み込み]ボタンを押すと、手順4で選んだデータが読み込まれます。
- 6** 画面右上の[閉じる]ボタンを押して、レジスト編集画面を閉じます。



**NOTE**

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

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



#### NOTE

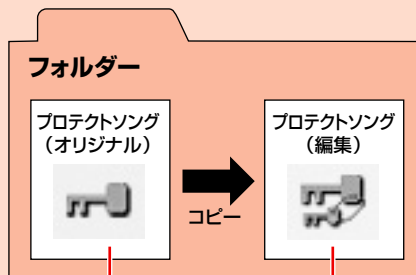
使用できるUSBフラッシュメモリについては、インターネットのホームページ<<http://www.yamaha.co.jp/d-deck/>>でご確認ください。

### プロテクトソングについて

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

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

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



編集や録音が可能 (プロテクトオリジナルソングと同じメディア/フォルダー内にあるときのみ再生/編集できる)  
レジスト編集や上書き録音はできない



コンピューター上でプロテクトソングを移動する場合は、必ずミュージックソフトダウンローダーをお使いください。ミュージックソフトダウンローダーを使わずに移動操作を行なうと、ソングが再生できなくなります。ミュージックソフトダウンローダーについては、インターネットホームページ<<http://www.music-eclub.com/eldata/>>をご覧ください。

## プロテクトソングの詳細表示



### 関連ページ

画面に表示させる言語を選ぶ  
(18ページ)



### NOTE

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

作曲家や編曲者などの情報が入った市販データでは、作曲家や編曲者などの情報を、DDK-7の画面上で確認できます。この機能を使うときは、言語設定を[日本語]にしておいてください。

### 1 ソング選択画面で、情報を確認したいプロテクトソングを選びます。

プロテクトオリジナルソングを選んでください。プロテクト編集ソングを選んだ場合は、情報は表示されません。ソングの選択については108ページをご覧ください。

### 2 手順1で選んだソングのボタンをもう一度押します。

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



### 3 [OK]ボタンを押して、情報表示を閉じます。

## 8 ソングを再生する

### 1 再生させたいソングを選択します。

ソングの選択については108ページをご覧ください。

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

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

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

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

### 3 レジストレーションデータの読み込みが終了すると、再生が自動的に始まります。画面上には、時間の経過を表す数字が表示されます。

通常は、ソングに録音してあるすべてのパートが再生されますが、特定のパートだけを再生したり、ミュートしたりすることもできます。詳しくは128ページをご覧ください。

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



### NOTE

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



### NOTE

ニーレバーを使った機能はフットペダルに再設定してお使いください。



### 関連ページ

ネクストレジスト機能の設定  
(122ページ)



### 関連ページ

ソング情報の確認(110ページ)

## カスタムプレイ

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



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

## 特定のパートだけを再生する

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

### 特定のパートだけを再生するには：

ソングの再生中に、画面の各パートボタンを押して、再生したいパートは「PLAY」、再生したくないパートは「OFF」に設定します。



## 早送り/巻戻し/一時停止

再生中に、早送りや巻戻し、一時停止などができます。

### 早送り/巻戻しをするには：

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

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

### 一時停止するには：

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

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

## 再生テンポを変更する

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

### テンポを変更するには：

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



### 変更したテンポをもとに戻すには：

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



## リピート再生する

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

- 1** リピート再生したいソングを選択します。  
フォルダー内の全曲をリピート再生したい場合は、1曲目に再生したい曲を選択します。ソングの選択については108ページをご覧ください。
- 2** 画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。
- 3** 画面上の[リピート設定]ボタンを押します。  
リピート設定の画面が表示されます。



## 4 画面に表示されたボタンの中から、リピート再生の方法を選択します。



### ① すべて

現在選ばれているフォルダー内のすべての曲を、順番に繰り返し再生します。

### ② シングル

現在選ばれている曲を繰り返し再生します。

### ③ ランダム

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

### ④ 停止

リピート再生しません。

## 5 画面右上の[閉じる]ボタンを押して、画面を閉じます。

## 6 ソング選択ページの[▶](再生)ボタンを押すと、上で選んだ方法でリピート再生がスタートします。

再生を停止すると、リピート設定は解除されます。



関連ページ

XG変換機能(136ページ)

## XGソングデータの再生

市販のXGソングデータや、コンピューターを使って作ったMIDIデータを再生することができます。また、DDK-7で演奏したデータ(録音したソング)をXG変換機能でXGデータに変えた場合も、以下の手順で再生できます。また、DDK-7で作成したソングと同じように、再生中の早送り、巻き戻し、一時停止ができます。

**1** XGソングデータの入ったメディアをUSB TO DEVICE端子に差し込みます。

**2** ソング選択ページで、XGソングデータの入ったメディアを選択します。  
メディアの変更については111ページをご覧ください。



**3** ソング選択ページの[XG]ボタンを押して、メディア内のMIDIファイル(XGソング)を画面に表示します。

同じメディアに、DDK-7で作成したソングデータとXGソングの両方が入っている場合、画面上の[オリジナル]ボタンが選ばれているときには、画面にはDDK-7のソングが表示され、[XG]ボタンが選ばれているときには、画面にはXGソングが表示されます。



**4** 再生したいソングを選択します。

7

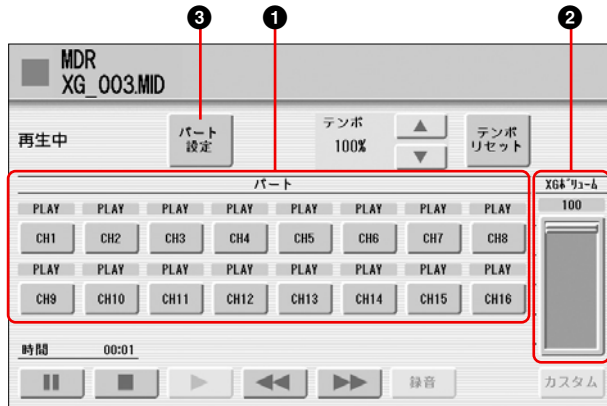
ミュージックデータレコーダー(MDR)



# 5

画面の[▶](再生)ボタンを押して再生を開始します。

下の画面が表示され、各パートのミュート(消音)設定や音量バランスの設定ができます。



## ① パートボタン

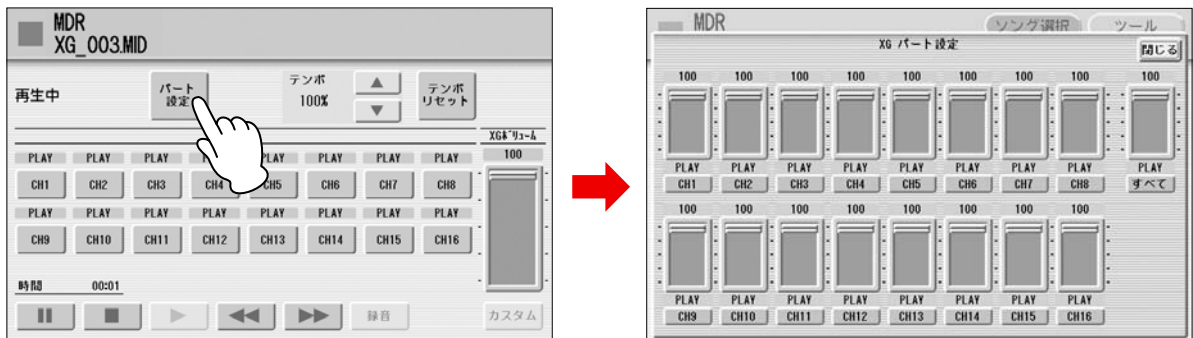
各パートの再生/ミュートを切り替えます。パートボタンを押すたびに、PLAY/OFFが切り替わります。再生したいパートを「PLAY」に、再生したくないパートを「OFF」に設定します。

## ② XGボリューム

XGソングの全体のボリュームを、0~100の範囲で調節します。画面に直接触って操作するか、データコントロールダイヤルで操作します。

## ③ パート設定

各パートの音量バランスを設定します。このボタンを押すと、下の画面が表示されます。



XGソングのパートごとのボリュームを0~100の範囲で調節します。[すべて]のスライダーでは、ソング全体のボリュームを調節します。XGボリューム(②)と同じ機能です。スライダーの下のチャンネルボタン([CH1]など)を押すと、そのパートの再生/ミュートが切り替わります。パートボタン(①)と同じ機能です。

## 9 その他の機能(ツール)を使う

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

### ソングコピー

1つのソングのデータを、別のソングにコピーする機能です。1つのメディア内でも、異なるメディア間でもコピーできます(エレクトーンEL-900などのELシリーズのソングはコピーできません)。メディアの容量が足りない場合や、フォルダー内に100曲のソングが存在している場合は、コピーは実行されませんので、あらかじめ十分空き容量があることをご確認ください。XGソングをコピーしたい場合は、ここで示す手順とは異なります。137ページ「XGソングコピー」をご覧ください。

#### プロテクトソングの移動

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

#### ソングコピーの一般的な操作：

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

##### 同じメディア内でコピーする場合

ソングの入ったメディアを挿入します。

##### USBフラッシュメモリーから別のUSBフラッシュメモリーにコピーする場合

コピーしたいソングが入っているUSBフラッシュメモリーと、コピー先となるUSBフラッシュメモリーの両方をUSB TO DEVICE端子に挿入します。

##### スマートメディア↔USBフラッシュメモリー間でコピーする場合

スマートメディアと、USBフラッシュメモリーの両方を挿入します。

- 1** コピーしたいソングを選択します。  
ソングの選択については108ページをご覧ください。
- 2** 画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。
- 3** 画面の[ソングコピー]ボタンを押します。  
ソングコピーの画面が表示されます。



コピーしたいソングが、「コピー元」に表示されていることを確認します。コピーするソングを変更したい場合は、コピー元の[変更]ボタンを押して表示される画面で、ソングを選び直します。

#### 4 画面のコピー先[変更]ボタンを押して表示される画面で、コピー先のソングを指定します。

何も入っていないソングを選んでください。すでにデータが入っているソングを選んだ場合は、コピーを実行したときに、上書きするかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。

#### 5 コピー先の指定が終わったら、[実行]ボタンを押してソングコピーを実行します。[キャンセル]または[閉じる]ボタンを押すと、コピーせずにもとの画面に戻ります。

コピー先のソング名は、もとのソング名の最初に「\*」が付いたものになります。プロテクトソングを移動した場合は、移動後のソング名は移動前のソング名と同じです。ソング名を変更したい場合は、117ページをご覧ください。



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

## ソングの削除

ソング内のデータを削除します。レジストレーションデータだけ、演奏データだけを削除したり、ソング自体を削除したりできます(EL-900などのELシリーズのソングは、削除できません)。

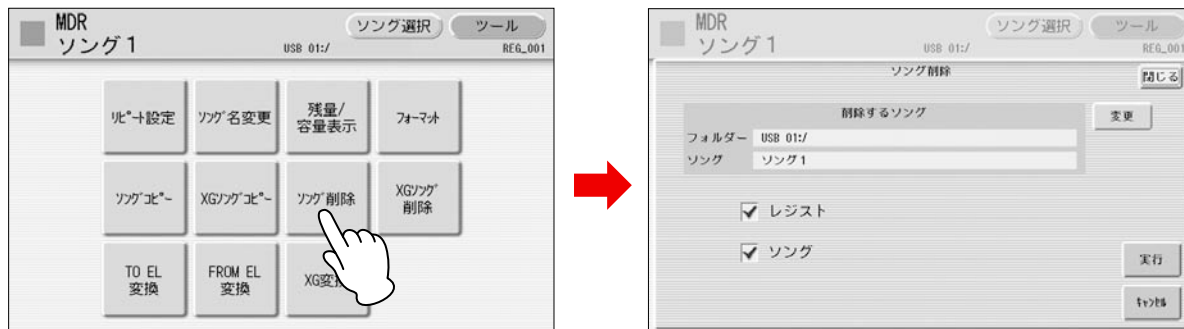
XGソングを削除したい場合は、ここで示す手順とは異なります。138ページ「XGソングの削除」をご覧ください。

#### 1 削除したいデータの入っているソングを選択します。

ソングの選択については108ページをご覧ください。

#### 2 画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。

- 3** 画面の[ソング削除]ボタンを押します。  
ソング削除の画面が表示されます。



削除したいソングが選ばれていることを確認します。削除するソングを変更したい場合は、[変更]ボタンを押して表示される画面で、ソングを選び直します。

- 4** 削除したいデータ(レジストレーション、ソング)を選択します。  
ソング全体を削除する場合は「レジスト」と「ソング」の両方にチェックをつけます。「レジスト」だけにチェックをつけると、ソング内のレジストレーションデータだけが削除されます。「ソング」だけにチェックをつけると、ソング内の演奏データだけが削除されます(レジストレーションデータが入っていないソングでは、「レジスト」にチェックをつけることはできません。また、演奏データが入っていないソングでは、「ソング」にチェックをつけることはできません)。
- 5** [実行]ボタンを押します。  
「削除しますか?」というメッセージが表示され、[削除]を選ぶと削除を実行します。[キャンセル]を選ぶと削除せずにもとの画面に戻ります。

## XG変換機能

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

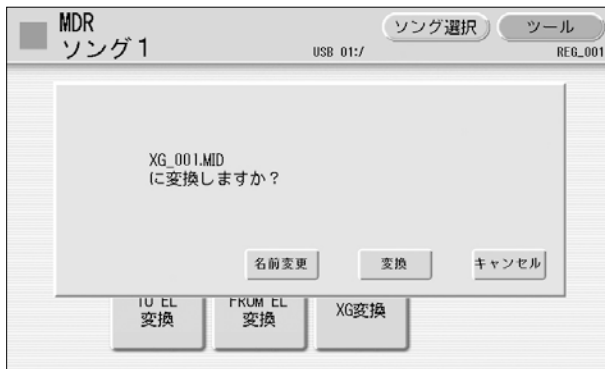
変換する場合は、メディアの空き容量が十分あることをあらかじめご確認ください。プロテクトソングはXG変換できません。

- 1** XG変換したいソングを選択します。  
ソングの選択については108ページをご覧ください。
- 2** 画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。

- 3** [XG変換] ボタンを押します。  
「変換後のデータを確認します」というメッセージが表示されます。



- 4** [実行] を選択します。  
画面に「確認しています・・・」というメッセージが表示され、ソングの再生が始まります(この楽器のXG音源で再生します)。最後まで再生すると、以下のようなメッセージが表示されます。



- 5** (必要に応じて)[名前変更] ボタンを押して、保存するソングに名前をつけます。  
名前のつけ方は、117ページをご覧ください。

- 6** [変換] ボタンを押します。  
XG変換が完了し、元の画面に戻ります。

XG変換機能を使って作成されたXGソングは、ソング選択ページで[XG]を選択すると画面に表示されます。XGソングについては、132ページの「XGソングデータの再生」をご覧ください。

## XGソングコピー

- 1** コピーしたいXGソングを選択します。  
XGソングの選択方法は、132ページ「XGソングデータの再生」をご覧ください。
- 2** 画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。

### 3 画面の[XGソングコピー]ボタンを押します。 XGソングコピーの画面が表示されます。



コピーしたいソングが、「コピー元」に表示されていることを確認します。コピーするソングを変更したい場合は、コピー元の[変更]ボタンを押して表示される画面で、ソングを選び直します。

### 4 画面のコピー先[変更]ボタンを押して表示される画面で、コピー先のメディアを指定します。

### 5 コピー先の指定が終わったら、[実行]ボタンを押してソングコピーを実行します。 [キャンセル]または[閉じる]ボタンを押すと、コピーせずにもとの画面に戻ります。

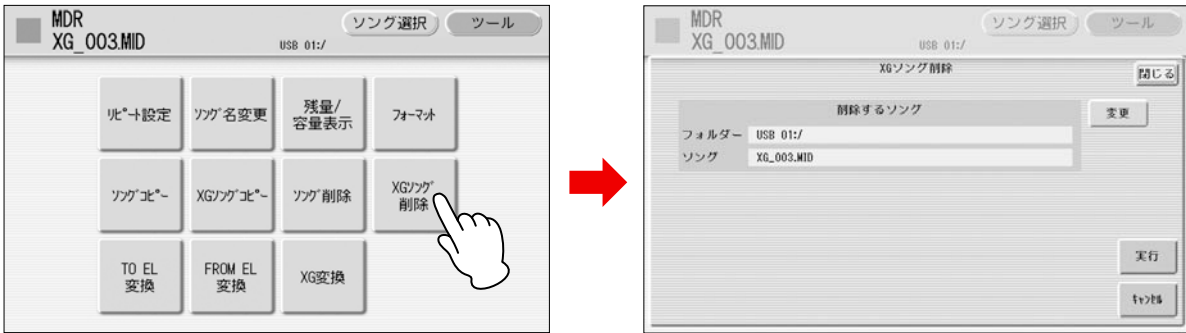
メディアの容量が足りない場合は、XGソングコピーはできません。画面にエラーメッセージが表示され、処理が中断されます。1つのフォルダーには、XGソングは120曲まで保存できます。

## XGソングの削除

XGソングを削除することができます。

- 1 削除したいXGソングを選びます。  
XGソングの選択方法は、132ページ「XGソングデータの再生」をご覧ください。
- 2 画面右上の[ツール]ボタンを押してツールページを表示させ、[XGソング削除]ボタンを押します。

XGソング削除画面が表示されます。

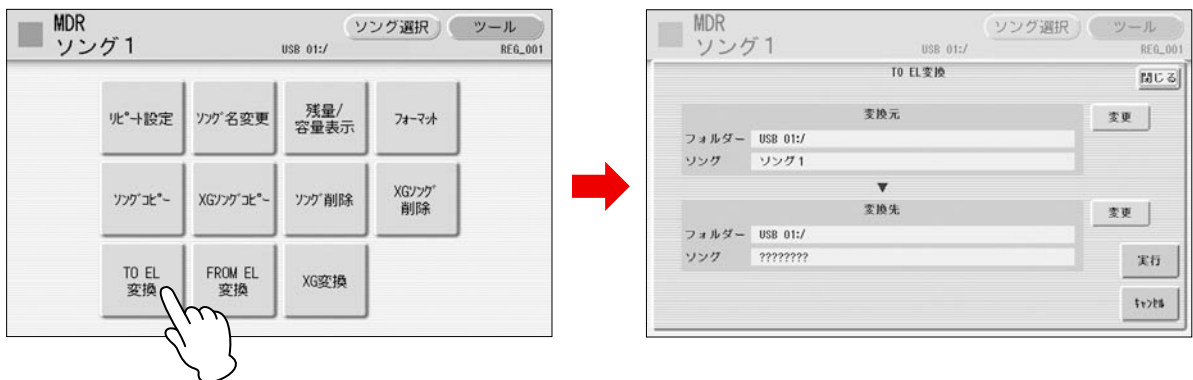


- 3** 削除したいソングが表示されていることを確認して、[実行]ボタンを押します。削除するソングを変更したい場合は、[変更]ボタンを押してソングを変更することもできます。[実行]ボタンを押すと「削除しますか?」というメッセージが表示され、[削除]を選ぶと削除が実行されます。[キャンセル]を選ぶと、削除せずにもとの画面に戻ります。

## TO EL変換機能

DDK-7のソングを、EL-900などのELシリーズのエレクトーンで使用できるデータに変換して、フロッピーディスクに保存します。フロッピーディスクを使用するには、別売のフロッピーディスクドライブUD-FD01を取り付ける必要があります。ただし、市販のデータやインターネットから購入したソングデータなどのプロテクトソングは、EL変換はできません。

- 1** ELシリーズの形式に変換したいソングを選びます。ソングの選択については108ページをご覧ください。
- 2** ツールページで[TO EL変換]ボタンを押します。TO EL変換の画面が表示されます。



変換したいソングが選ばれていることを確認します。変換するソングを変更したい場合は、変換元の[変更]ボタンを押して表示される画面で、ソングを選び直します。



関連ページ

プロテクトソングについて  
(126ページ)



NOTE

ユーザーリズムはTO EL変換できません。



NOTE

ソング名に、ELシリーズで使用できない文字(全角文字など)が入っている場合は、ソング名は「????」になります。



### 3 画面の変換先[変更]ボタンを押して表示される画面で、フロッピーディスクのソング1~ソング40のいずれかを変換先として指定します。

複数のレジストレーションデータが入っているソングを変換する場合は、レジストレーションデータの数と同じだけの空きソングが必要です。

### 4 画面上の[実行]ボタンを押します。

「TO EL変換を実行しますか?」というメッセージが表示され、[変換]を選ぶとTO EL変換が実行されます。フロッピーディスクの容量が足りない場合は、TO EL変換はできません(画面にエラーメッセージが表示され、処理が中断されます)。

## FROM EL変換機能



#### NOTE

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



#### NOTE

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

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

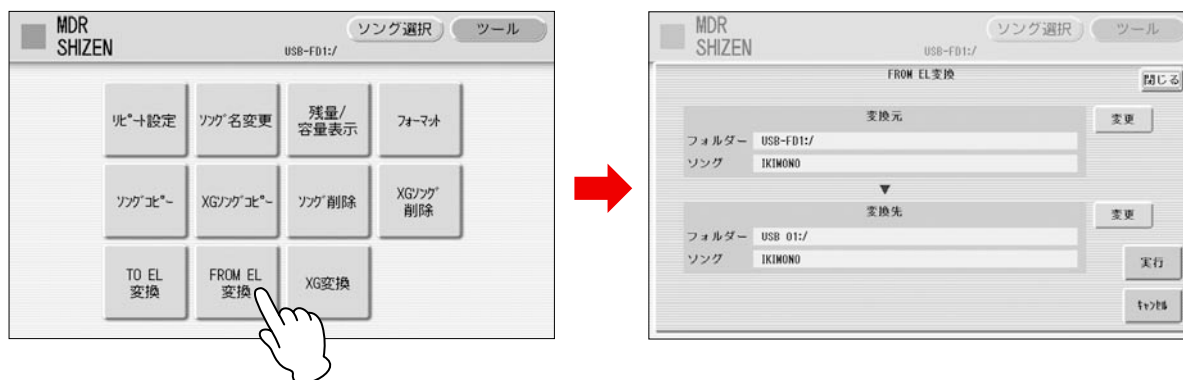
市販のデータは、1つのソングにつき1度だけFROM EL変換できます。変換したあとも、フロッピーディスクはそのまま使用できます。

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

ソングの選択については108ページをご覧ください。

### 2 ツールページで[FROM EL変換]ボタンを押します。

FROM EL変換の画面が表示されます。



### 3 変換したいソングが選ばれていることを確認します。変換元に目的のソングが表示されていない場合は、変換元[変更]ボタンを押して表示される画面で、ソングを選び直します。



#### 4 画面の変換先[変更]ボタンを押して表示される画面で、変換先のソングを指定します。

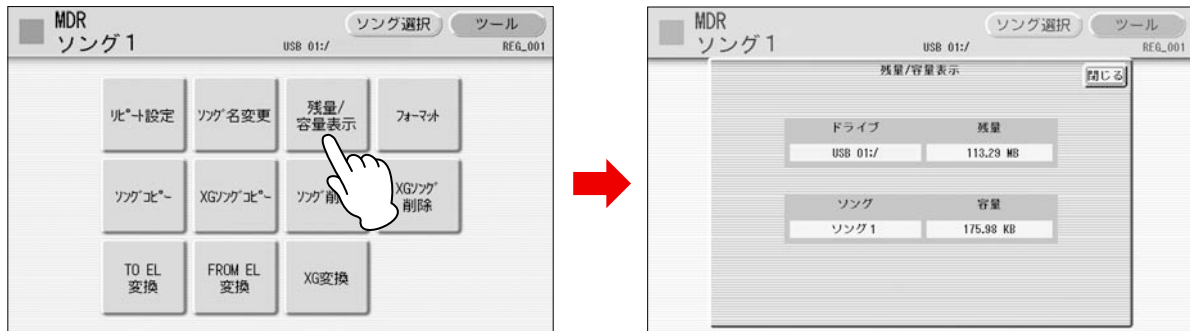
変換後のデータをこの楽器で使用するためには、変換先をスマートメディアまたはUSBフラッシュメモリーのソング1～ソング100にしておく必要があります。ここで変換先を指定しない場合、空いているソングが自動的に変換先になります。

#### 5 画面上の[実行]ボタンを押します。

「FROM EL変換を実行しますか？」というメッセージが表示され、[変換]を選ぶとFROM EL変換が実行されます。変換先メディアの容量が足りない場合は、画面に「変換できませんでした」というメッセージが表示され、処理が中断されます。

### ソング容量/メディアの残量/メディアIDの確認

ツールページで[残量/容量確認]ボタンを押すと、現在選択されているソング/XGソングの容量と、選択されているメディアの空き容量(残量)、メディアIDの有無を確認できます。



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

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

### この章の内容

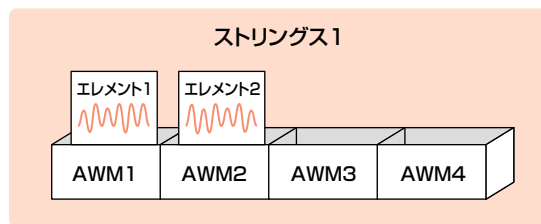
1 ボイスの構成 ..... 142	3 エディットしたボイスを保存する ..... 150
• AWM音色の構成 ..... 142	4 ボイスエディットを終了する ..... 151
2 ボイスをエディットする ..... 143	5 保存したボイスを呼び出す ..... 151
• エディットしたいボイスを選ぶ ..... 143	
• AWM音色のエディット ..... 145	

## 1 ボイスの構成

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

### AWM音色の構成

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



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

## 2 ボイスをエディットする

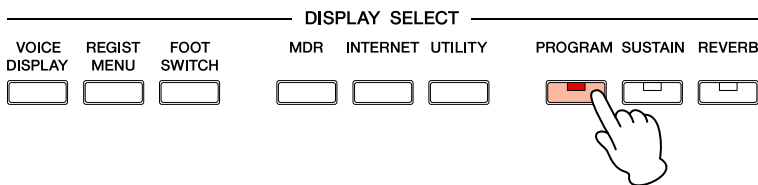
### エディットしたいボイスを選ぶ

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

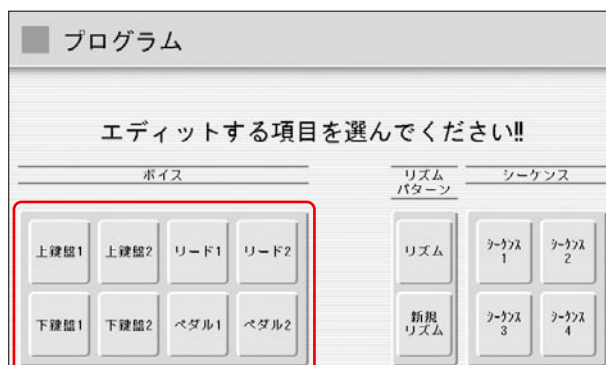


エディットしたいボイス以外のボイスセクションは、音量を下げておきます。

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



- 3 画面左側で、エディットしたいボイスを選んでください。



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

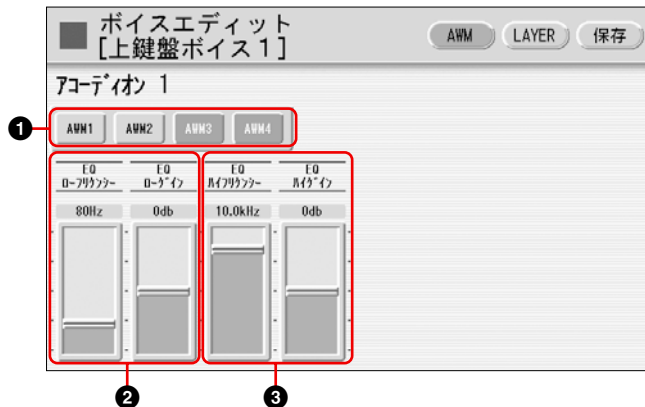


[PROGRAM]ボタンを押したときに、「ボイスデータが大きすぎてエディットできません」というメッセージが表示されて、ボイスエディット機能に入れなくなることがあります。このメッセージは、エディットしようとしたボイスのデータが大きすぎて、エディット作業を行なう領域に呼び出せないときに表示されます。このメッセージが表示された場合は、別のボイスを選びなおしてボイスエディットを行なってください。

## AWM音色のエディット

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

### AWMページ



#### ① エレメントオン/オフ

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

#### ② EQローフリクエンス /EQローゲイン

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

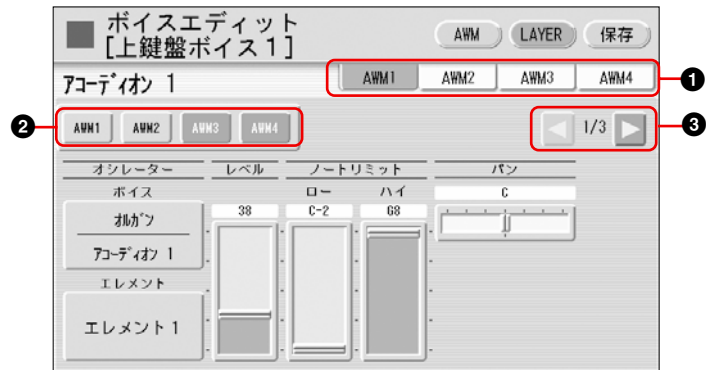
#### ③ EQハイフリクエンス /EQハイゲイン

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

#### EQ (イコライザー)

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

## LAYERページ



### ① エLEMENT選択

エディットしたいELEMENTを選択します。

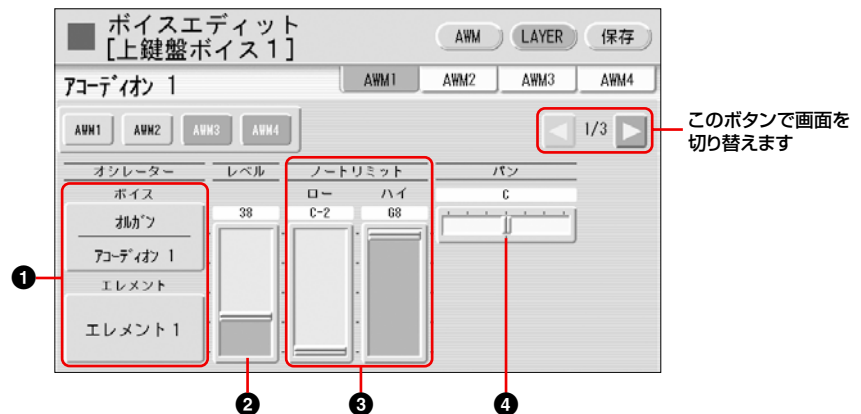
### ② ELEMENTオン/オフ

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

### ③ 画面切り替え

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

## LAYERページ【1】



### ① ボイス/ELEMENT

エディット中のELEMENTが表示されます。上のイラストでは、アコーディオン1のELEMENT1をエディットしていることを表します。

別のボイスで使われているELEMENTを呼び出して、現在エディットしているELEMENTと差し替えることもできます。ボイス、ELEMENTのそれぞれのボタンを押すと、ボイスメニュー、ELEMENTメニューが表示されるので、その中から使用したいものを選びます。

## ② レベル

エレメントの出力レベルを設定します。

設定範囲：0～127

## ③ ノートリミット

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

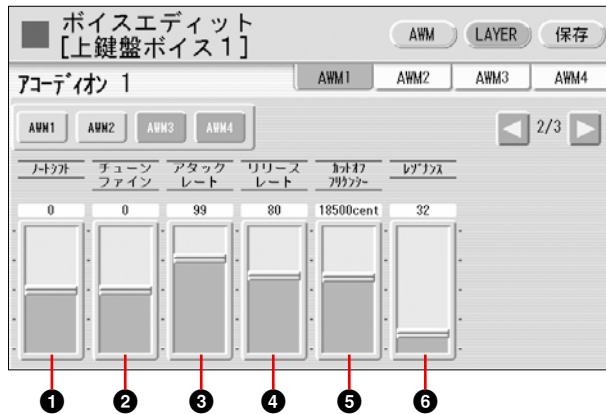
設定範囲：C-2～G8

## ④ パン

ステレオ出力によるエレメントの左右の位置を設定します。

設定範囲：L64～R63

### LAYERページ [2]



## ① ノートシフト

現在選択しているエレメントのピッチを、半音単位で移調します。

設定範囲：-64～+63

## ② チューンファイン

現在選択しているエレメントのピッチを、微調整します。

設定範囲：-64～+63

## ③ アタックレート

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

設定範囲：0～127

## ④ リリースレート

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

設定範囲：1～127

## ⑤ カットオフフリケンシー

フィルターのカットオフ周波数(フリケンシー)を設定します。

設定範囲：9600～24000セント

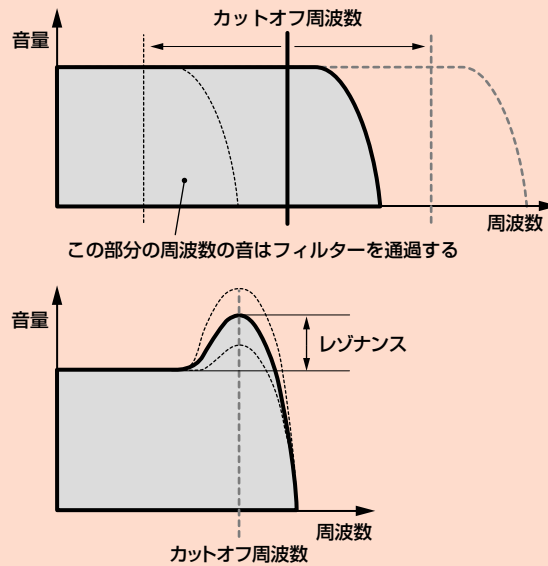
## ⑥ レゾナンス

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

設定範囲：16～140

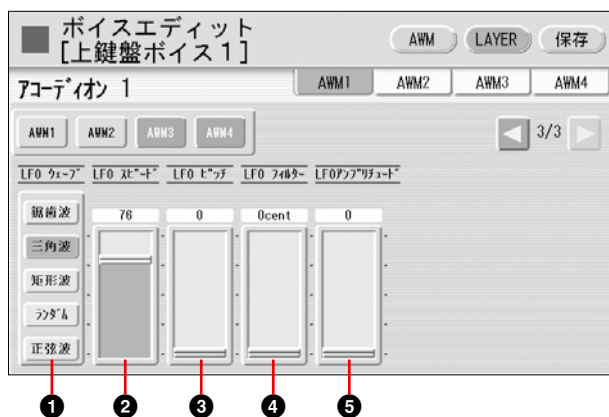
### フィルター (カットオフ周波数とレゾナンス)

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



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





### ① LFOウェーブ

LFOから発振される出力波形(ウェーブ)を選択します。150ページをご覧ください。

### ② LFOスピード

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

設定範囲：2～93

### ③ LFOピッチ

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

設定範囲：0～400

### ④ LFOフィルター

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

設定範囲：0～4800セント

### ⑤ LFOアンプリチュード

LFOで音量を周期的に変化させます。値が大きいほど、音量の変化幅が大きくなります。

値を0にすると、音量は変化しません。

設定範囲：0～128

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



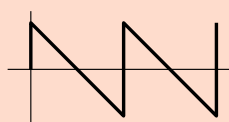
関連ページ

ビブラート (47ページ)

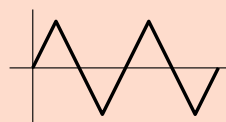
### LFO (ローフリクエンシーオシレーター)

LFOは、低い周波数の信号を発生する発振器です。LFOから発振された低周波で、ピッチをふるわせてビブラート効果をかけたり、音質をふるわせてワウワウ効果をかけたり、音量を揺らしてトレモロ効果をかけたり、といった使い方ができます。発振する信号の波形としては以下の5種類が用意されています。いろいろな波形でどんな効果が得られるか、試してみてください。

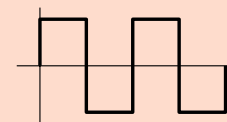
鋸歯波 (saw)



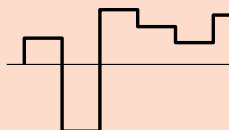
三角波 (tri)



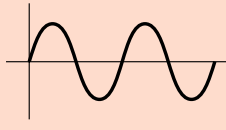
矩形波 (squ)



ランダム (rnd)



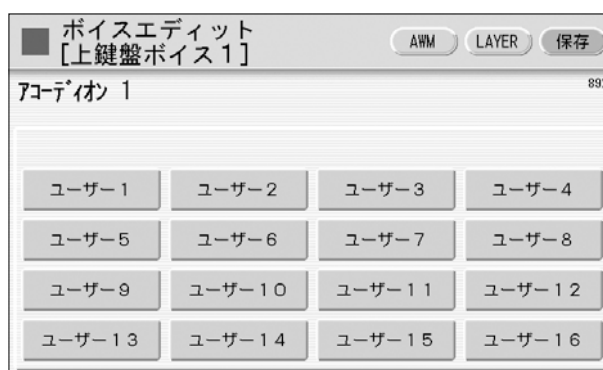
正弦波 (sine)



## 3 エディットしたボイスを保存する

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

- 1 画面右上の[保存]ボタンを押して、保存ページを表示させます。



- 2 画面上で、保存したいユーザーボイスナンバーを押します。  
画面上に、保存してよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。(前もって保存しておいたデータを間違えて消したりしないようにするためです。)
- 3 (必要に応じて)[名前変更]ボタンを押して、保存するボイスに名前をつけます。  
名前のつけ方は、ソング(MDR)の名前のつけ方と同じです(ただし、ボイスネームは最大で半角16文字までです)。117ページをご覧ください。

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

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

ボイスを保存したあとは、必ず151ページの方法でボイスエディットを終了してください。ボイスエディットを終了せずに電源を切ると、エディットした内容が失われてしまいます。

## 4 ボイスエディットを終了する

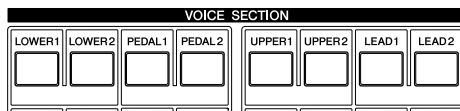
ボイスを保存したあとや、エディットを中止したいときなど、どのページからでも簡単に終了できます。

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

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

## 5 保存したボイスを呼び出す

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



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

### この章の内容

1 リズムプログラムの概要.....	152	• 外部メディアからパターンを読み込む.....	180
2 リズムパターンをつくる：リズムパターンプログラム..	153	• キットリスト.....	181
• リズムパターンプログラムを始める.....	153	3 リズムを自動で切り替える：リズムシーケンスプログラム.....	189
• 入力するリズムの基本設定をする.....	156	• リズムシーケンスプログラムを始める.....	189
• 打楽器(リズム)を入力する－ステップ入力.....	159	• リズムシーケンスをプログラムする.....	191
• 入力した音符を編集/消去する.....	162	• リズムシーケンスを試聴する.....	192
• 打楽器(リズム)を入力する－リアルタイム入力.....	167	• 入力したリズムシーケンスを編集する.....	192
• アカンパニメントを選ぶ/つくる(ローリズムミック機能).....	168	• レジストレーションシーケンスをつくる.....	194
• コード1、コード2以外のアカンパニメントを変更する..	171	• 入力したレジストレーションシーケンスを編集する... ..	195
• ボリューム/パンを設定する.....	172	• リズムシーケンスプログラムを終了する.....	196
• エフェクトをかける.....	173	• リズムシーケンスを再生する.....	197
• 各打楽器の細かい設定をする.....	176	• 複数のシーケンスを順番に再生する.....	197
• リズムパターンを保存する.....	177	4 リズムパターンやリズムシーケンスを外部メディアに保存する.....	198
• リズムパターンプログラムを終了する.....	179		
• 保存したユーザーリズムを呼び出す.....	179		

## 1 リズムプログラムの概要

### リズムパターンプログラム(153ページ～178ページ)

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

打楽器音の入力、編集



ローリズムミック(アカンパニメントのコード1、コード2)の入力、編集



エフェクトの設定や、各打楽器の細かい設定(パンやチューンなど)



つくったリズムをユーザーリズムとして保存



### リズムシーケンスプログラム(189ページ～196ページ)

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

シーケンス保存先([SEQ.1]～[SEQ.4])を選択



リズムを1小節ずつ入力



レジストレーションの切り替えタイミングを設定(レジストレーションシーケンス)

## 2

## リズムパターンをつくる： リズムパターンプログラム

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

### リズムパターンプログラムを始める

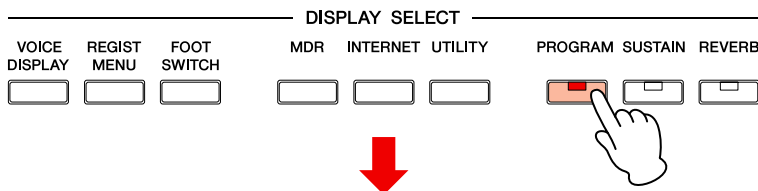
リズムパターンプログラムでは、この楽器に内蔵されているリズムや、すでにつくってあるユーザーリズムをもとに、一部だけ変更して新しいリズムをつくる方法と、何も入力されていない状態からひとつひとつの打楽器を入力して、オリジナルのリズムをつくり上げていく方法とがあります。

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

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

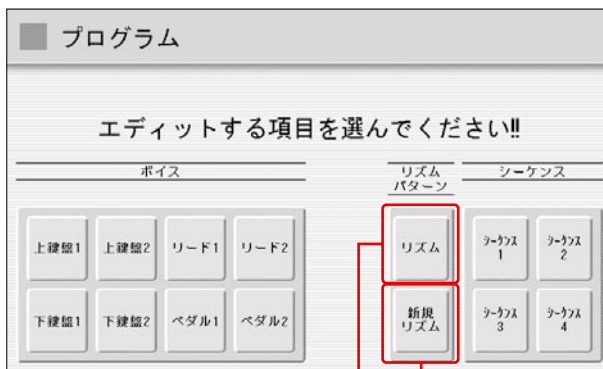

**NOTE**

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



## 9

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



既存のリズムをもとにする場合      まったく新しいリズムをつくる場合

**既存のリズムをもとにしたリズムをつくる場合：**

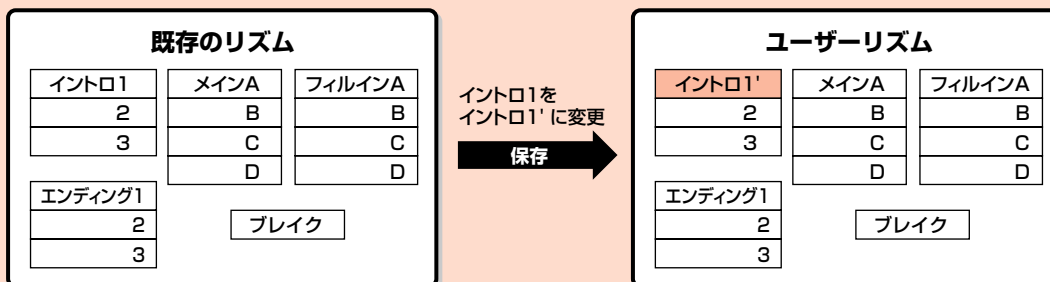
内蔵リズムやすでに作成してあるユーザーリズムの中に、これからつくりたいリズムパターンと似たものがある場合は、既存のリズムパターンをもとにしてプログラムを始める  
と便利です。

**既存のリズムをもとにせず、最初からプログラムを始める場合：**

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

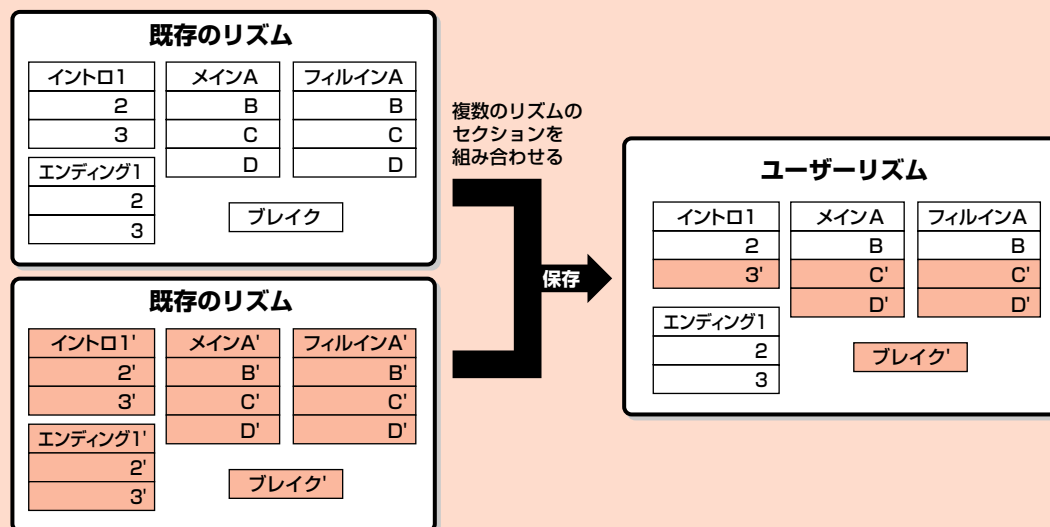
ひとつのリズムは、リズムパターンのバリエーションとして15種類のセクション(イントロ1~3、メインA~D、フィルインA~D、ブレイク、エンディング1~3)から構成されています。  
 リズムパターンプログラムでは、これらのセクション1つ1つについて、打楽器を入力したり消去したり、あるいは、ほかのリズムで使っているセクションをコピーして集めてきたり(アSEMBリー)して、新しいユーザーリズムをつくれます。

### ケース1：既存のリズムから一部を変更して、ユーザーリズムをつくる

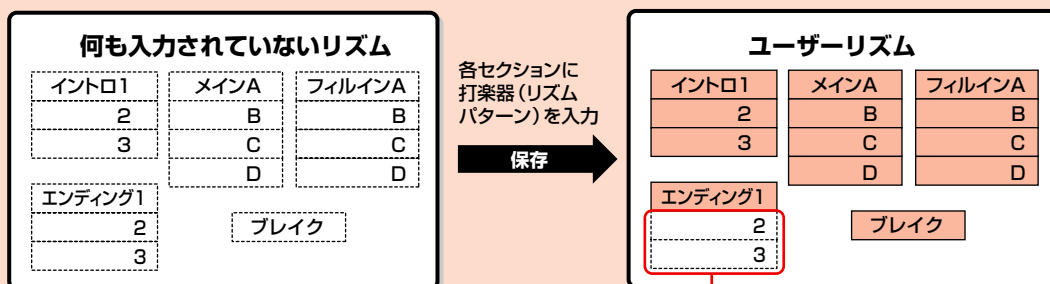


変更しなかったセクションもまとめてユーザーリズムとして保存されます。

### ケース2：既存の複数のリズムからセクションを組み合わせて、ユーザーリズムをつくる



### ケース3：まったく新しいユーザーリズムをつくる



データを入力しなかったセクション  
 (この場合、パネル上のENDING [2]や[3]の  
 ボタンを押してもリズムは鳴りません。)

## 入力するリズムの基本設定をする

設定ページで、拍子や小節数などの設定を行ないます。また、別のリズムで使っているセクションをコピーしたり、ドラムやアカンパニメントの各パートを削除したりもできます。

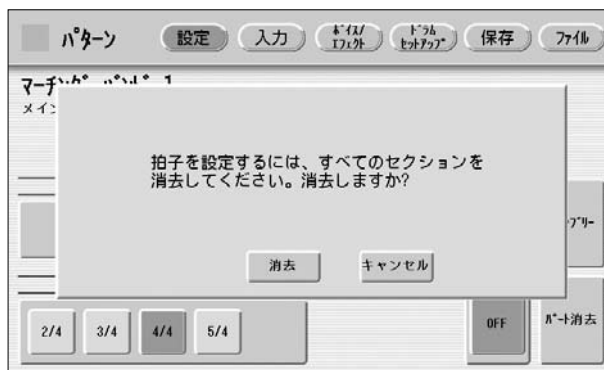
### 1 画面上の[設定]ボタンを押して、設定ページを表示させます。



### 2 リズムの拍子を設定します。 表示されているボタンの中から拍子を選びます。



既存のリズムをもとにしてプログラムを始める場合、現在入力されているリズムの拍子とは異なる拍子が選ばれると、次のようなメッセージが現れます。



すべてのセクションのデータを消去する場合は[消去]ボタンを選びます。メッセージ画面が閉じ、すべてのデータが消去されて拍子が変わります。  
[キャンセル]ボタンを選ぶと、拍子を変更せずに、もとの画面に戻ります。



### 3 リズムパターンを入力するセクションを選びます。

画面上でセクションのボタンを押すと、セクション選択画面が表示されます。選択画面でセクションを選べると、自動的に選択画面が閉じます。



セクションを変更して、パネル上の[START]ボタンでリズムをスタートすると、選んだリズムを確認できます。リズムを鳴らしながらセクションを変更することもできます。アカンパニメントをオフにしたい場合は、172ページをご覧ください。

### 4 入力する小節数を選びます。

画面上で小節数のボタンを押して、表示される一覧の中から、リズムパターンの長さ(小節数)を選びます。ただし、セクションにフィルインやブレイクを選んでいる場合は、自動的に1小節に設定され、変更することはできません。

### 5 必要に応じて、メトロノームやアセンブリーなどの設定をします。



#### ① メトロノーム

メトロノームのオン/オフを設定します。メトロノームをオンにしてリズムをスタートさせると、拍にあわせてメトロノームが鳴ります。リアルタイム入力の際にオンにしておくと便利です。



#### 関連ページ

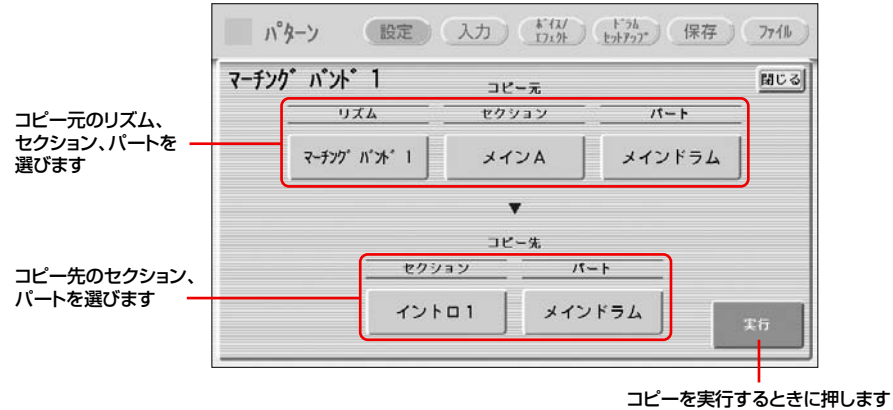
ステップ入力とリアルタイム入力 (159ページ)

打楽器(リズム)を入力するーリアルタイム入力(167ページ)

## ② アセンブリー

ほかのリズムから現在プログラム中のリズムに、パートをコピーします。複数のリズムからセクションを組み合わせるユーザーリズムを作成する場合に便利です。

[アセンブリー]ボタンを押すと、以下の画面が表示されます。



コピーを実行するときに押します

どのリズム/セクションのどのパートをコピーするかを選択します。打楽器パートやアカンパニメントのうちの1パートだけをコピーしたり、すべてのパートをコピーしたりできます。コピー先のセクションとパートを選択したあと、コピー元のリズム、セクション、パートを選択してください。

コピー元とコピー先の設定ができたなら、[実行]ボタンを押します。コピーが実行され、元の画面に戻ります。

## ③ パート消去

現在入力されているリズムやアカンパニメントのパートを消去します。[パート消去]ボタンを押すと、以下の画面が表示されます。



### 関連ページ

アカンパニメント(73ページ)



### NOTE

ベースを消去すると、A.B.C.をONにしてもベースパートが鳴らなくなります。

表示されたパートの中から、消去したいパートを選びます。データの入っていないパートは選択できません。[ALL]ボタンを選ぶとリズムとアカンパニメントのすべてが消去されます。

消去したいパートを選ぶと、「消去しますか?」というメッセージが表示されます。[消去]ボタンを押すと消去し、[キャンセル]ボタンを押すと消去せずにもとの画面に戻ります。

## ステップ入力とリアルタイム入力

リズムパターンプログラムでリズムパターンを入力するには、ステップ入力とリアルタイム入力の2つの方法があります。

ステップ入力は、「何小節目の何拍目に」「どの打楽器が」「どのくらいの音量で鳴る」という情報を、ひとつひとつの打楽器音について入力していくことで、リズムパターンをつくる方法です。バスドラムのように1小節の中で決まった位置と音量で使用される打楽器音をプログラムしたり、また、正確さが要求される場合に適しています。

リアルタイム入力は、鍵盤で弾いた打楽器音がそのままデータとして入力され、前に入力した音を聞きながら、新しいパートを次々と重ねていくことで、リズムパターンをつくる方法です。実際にパーカッションを演奏することがプログラムすることになるので、フィーリングをそのまま表現できます。

つくりたいリズムの種類や好みによって、どちらの方法で入力するか選べます。もちろん、2つの方法をミックスして、パートごとに使い分けながら、ひとつのリズムをつくることもできます。ステップ入力の基本ビートをプログラムし、リアルタイム入力でアクセントや装飾音をつけるとよいでしょう。

ステップ入力またはリアルタイム入力のどちらを選択するかは、リズムを再生しているかどうかで決めることができます。リズムの停止中は、ステップ入力が自動的に選択されます。リズムの再生中は、リアルタイム入力を選択されます。ステップ入力の手順については下記を、リアルタイム入力の手順については167ページをご覧ください。

## 打楽器(リズム)を入力するーステップ入力

入力ページで打楽器音を入力します。各ボイスセクションのボイスのボリュームを下げて、鍵盤を弾いたときにリズムだけが鳴る状態にしておきましょう。

**1** 画面上の[入力]ボタンを押して、入力ページを表示させます。

**2** パートのボタンで、打楽器を入力するパート(メインドラムまたはアドドラム)を選びます。

打楽器は、メインドラムまたはアドドラムのパートに入力します。通常は、主な打楽器はメインドラムに入力し、タンバリンなどの装飾音をアドドラムに入力します。

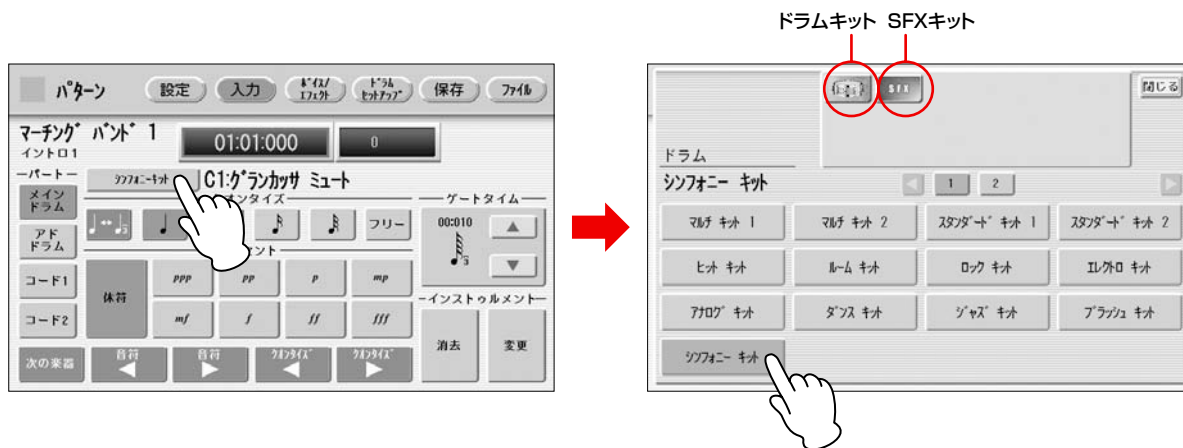


### NOTE

リズムパターンプログラム中のリズムやアカンパニメントのボリュームは、パネル上のリズムのVOLUMEボタンで調節できます。リズムパターンプログラムを終了すると、VOLUMEボタンは、あらかじめ設定されていたリズムのボリューム値に戻ります。

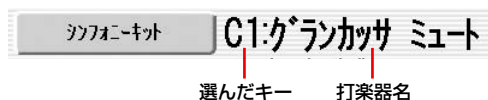
## 9

- 3** 入力したい打楽器のセット(キット)を、鍵盤に呼び出します。  
 キット名が表示されているボタンを押すと、選択できるキットの一覧が表示されます。ドラムキットとSFXキットの2つのカテゴリーからキットを選択できます。それぞれのキットについては、181ページの「キットリスト」をご覧ください。一覧の中から呼び出したいキット名を押すと、一覧表示が閉じ、選んだキットが上鍵盤と下鍵盤に呼び出されます。



キットは、メインドラムとアドドラムのそれぞれについて1種類ずつしか選ばません。違うキットの打楽器音を組み合わせたい場合は、メインドラムとアドドラムにそれぞれ別のキットを割り当てることで、2種類のキットの打楽器が混ざったリズムを作成できます。

- 4** 入力したい打楽器が割り当てられているキー(鍵)を押さえて、入力する打楽器を選びます。  
 キーを押さえると、その打楽器名が画面に表示され、入力できる状態になります。



- 5** 入力したいリズムに適したクオンタイズを設定します。  
 166ページをご覧ください。



**NOTE**

クオンタイズは、入力している途中に変更することもできます。



## 6 ホイッスルなどの持続音を入力する場合は、ゲートタイム(音符の長さ)を設定します。

ゲートタイムの設定が必要な打楽器は、181ページのキットリストでご確認ください。ゲートタイムの設定については、170ページをご覧ください。

## 7 アクセントボタンを押して、表示されているリズムクロックの位置に打楽器音を入力します。リズムクロックの変更は、クオンタイズ[◀][▶]ボタンで行ないます。



### ① リズムクロック表示ボックス

リズムパターンの現在の位置を[小節:拍:クロック]で表示します。

表示の中ではクロックが一番細かく、1拍は480のクロックで構成されています。

設定ページで決めた小節の長さ分の入力を終わると、先頭のクロック[01:01:000]に戻ります。

### ② アクセントボタン

入力したい音量のアクセントボタンを押すたびに、打楽器音が入力されていきます。[ppp]ボタンが一番小さい音、[fff]ボタンが一番大きい音で、8段階の音量で入力できます。入力と同時に、リズムクロックの表示も、現在選択されているクオンタイズの長さ分だけ進行します。[休符]ボタンを押したときには、音は出ずにリズムクロックの表示だけが進行します。休符を入力するときに使用します。

### ③ クオンタイズ[◀][▶]

1ステップずつリズムクロックの表示を前または次に進めます。ステップは、選択されているクオンタイズによって変わります。

## 8 手順4~7の操作を繰り返して打楽器音を重ねていき、リズムを完成させます。



関連ページ

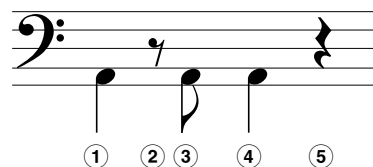
入力するリズムの基本設定をする  
(156ページ)

## 入力した音符を編集/消去する

入力を間違えた場合には、次の方法で入力した打楽器音の音量を変えたり、消去したりできます。

入力した音符の音量を変えるには：

- 1 音量を変えたい音符を選択します。



### ① 次の楽器

入力されている打楽器を、左にあるキーから順に検索します。このボタンを押すたびに、入力されている打楽器のうち、現在選ばれている打楽器の次(右側)にあるキーが選択され、打楽器が切り替わります。すでに入力してある打楽器を選びたいときに使用します。

### ② 音符[ ◀ ][ ▶ ]

同一打楽器内で、現在選ばれている音符の前または次に入力されている音符を選びます。たとえば上図では、休符である②や⑤はとばして、①、③、④を順番に選択できます。

### ③ クオンタイズ[ ◀ ][ ▶ ]

1ステップずつリズムクロックの表示を前または次に進めます。ステップは、選択されているクオンタイズによって変わります。

- 2** アクセント表示ボックス、またはアクセントボタンで、音量を変更します。  
 アクセント表示ボックスで音量を変更する方が、より細かい調整ができます。



**① アクセント表示ボックス**

アクセント表示ボックスを押すと、ボックスのまわりに青枠が表示されます。  
 この状態でデータコントロールダイヤルを回すと、0～127の範囲で、細かく音量を変更  
 できます。0に設定すると、音は鳴りません。

**② アクセントボタン**

ppp (ピアニッシッシモ)～fff (フォルティッシッシモ)の8段階で、音量を変更できます。  
 変更したい音量のボタンを押すと、現在選択されている音符が、選択した音量に変わります。

入力した音符の位置を移動するには：

- 1** 162ページの手順1に従って、移動したい音符を選択します。
- 2** リズムクロック表示ボックスを押します。  
 リズムクロック表示ボックスのまわりに青枠が表示されます。



- 3** データコントロールダイヤルを回して、音符の位置をクロック単位で変更します。



### 入力した音符の長さを変えるには：

スネアロールやホイッスルのような持続音については、ゲートタイムを変更することで、音の鳴る長さを調節できます。171ページをご覧ください。

### 入力した音符を消去するには：

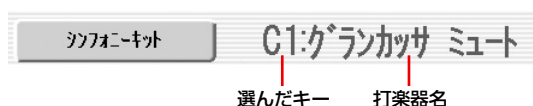
- 1 162ページの手順1に従って、消去したい音符を選択します。
- 2 消したい音を選んだ状態で、[休符]ボタンを押します。  
入力されていた音が消去されて、休符に置き換わります。



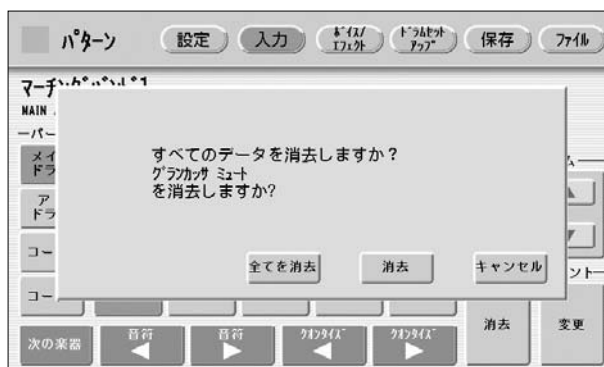
また、特定の打楽器音をすべて消去したり、すべての打楽器の音を消去したりすることもできます。

### 特定の打楽器音をすべて消去するには：

- 1 消去したい打楽器が割り当てられているキーを押します。  
選んだキーと打楽器名が、画面に表示されます。



- 2 画面右下の[消去]ボタンを押します。  
次のような表示が現れ、すべての打楽器音を消去するか、選ばれている打楽器音を消去するかの確認を求めてきます。





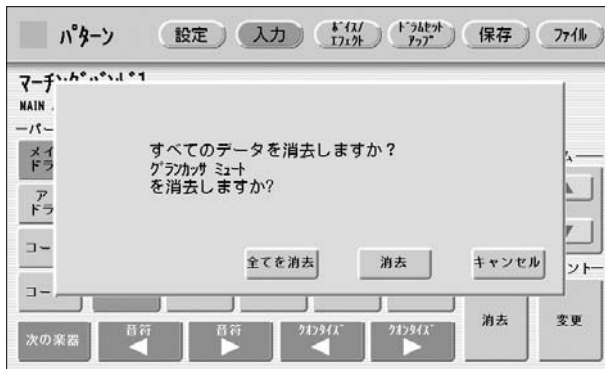
- 3** [消去]を選びます。  
「ピンポン」という音がして、選択した打楽器音が消去されたことを知らせます。

このほかに、以下の方法で特定の打楽器音を消去することもできます。

[消去]ボタンを押しながら、消去したい打楽器音が割り当てられているキーを押します。  
「ピンポン」という音がして、その打楽器音が消去されたことを知らせます。

### すべての打楽器音を消去するには：

- 1** 画面右下の[消去]ボタンを押します。  
次のような表示が現れ、選ばれている打楽器音を消去するか、すべての打楽器音を消去するかの確認を求めてきます。



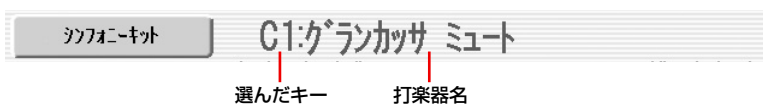
- 2** [全てを消去]ボタンを選びます。  
瞬間的にすべての打楽器音が消去されます。

また、入力する打楽器を間違えた場合などは、一度消去してから入力し直さなくても、以下の方法で、すでに入力してある打楽器音をほかの打楽器音に置き換えることもできます。

### ほかの打楽器音に置き換えるには：

リズムをストップした状態で、以下の操作をします。

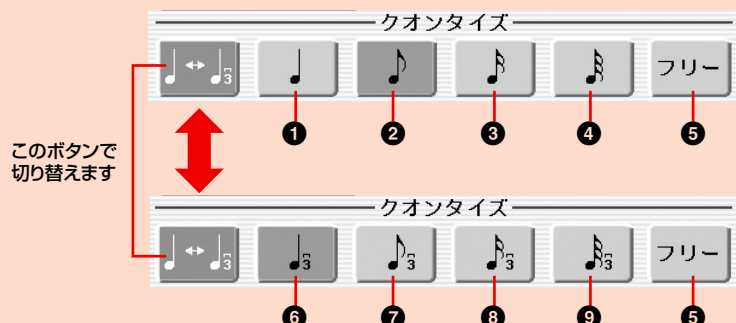
- 1** 変えたい打楽器音が割り当てられているキーを押します。  
選んだキーと打楽器名が、画面に表示されます。



- 2** [変更]ボタンを押しながら、置き換えたい打楽器音が割り当てられているキーを押します。  
瞬間的に打楽器音が置き換わります。

## クオンタイズについて

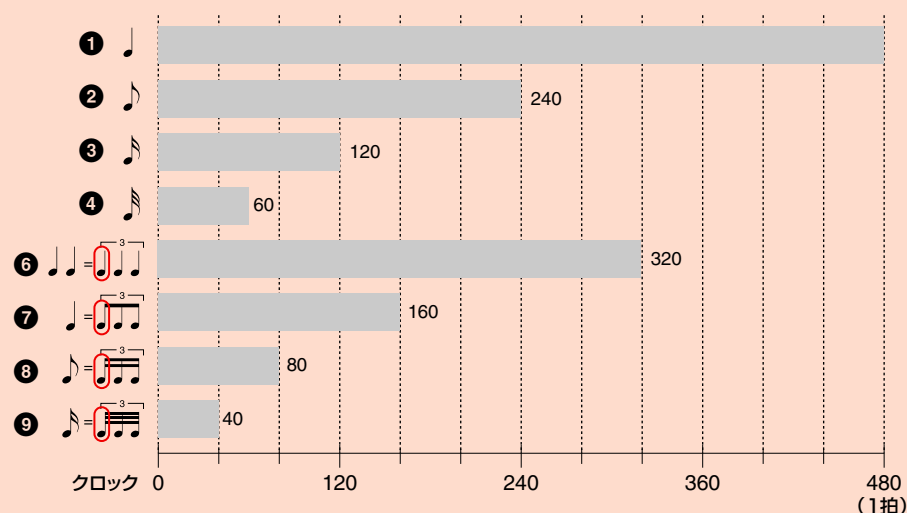
ステップ入力で楽器音を入力する際の入力タイミング、あるいはリアルタイム入力でタイミングを補正する精度を、クオンタイズで設定します。9種類のクオンタイズ値が選べます。



## ステップ入力を行なう場合

選択したクオンタイズで、楽器音を入力することができます。入力ページのクロック表示ボックスでは、クオンタイズに応じた数字が表示されます。

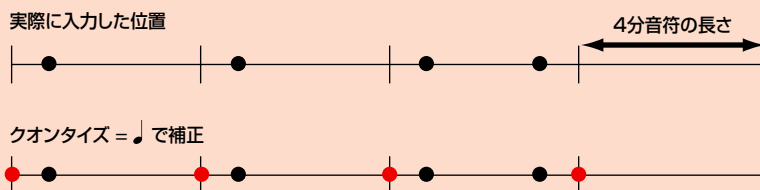
## 各クオンタイズで移動できるタイミング



フリー (5) に設定すると、1クロック (1/480拍) ずつタイミングが移動できます。

## リアルタイム入力を行なう場合

クオンタイズを選択すると、入力の際に鍵盤を弾くタイミングが少し前後にずれても、正しい位置に補正して入力します。ただし、クオンタイズをフリーに設定した場合は、補正機能は働きません。クオンタイズの設定は、入力する音符のうち、もっとも細かい音符に合わせます。



## 打楽器(リズム)を入力するーリアルタイム入力

すでに入力してあるリズムを鳴らしたり、メトロノームを鳴らしたりしながら、鍵盤を弾いて打楽器音を入力します。弾いた音そのままリズムとして入力されます。

- 1 159ページの手順1～3に従って、入力するパートやキットを選びます。
- 2 入力したいリズムに適したクオンタイズを設定します。  
設定されたクオンタイズによって、入力する音符のタイミングが自動的に補正されます。166ページをご覧ください。




- 3 リズムの[START]ボタンを押します。  
既存のリズムをもとにプログラムする場合はもちろん、何も入力されていない状態から始める場合にも、リズムをスタートさせます。リズムをスタートさせることが、リアルタイム入力をスタートすることになり、入力ページは下のようなリアルタイム入力の画面に自動的に切り替わります。



- 4 リズム(またはメトロノーム)に合わせて、入力したい打楽器音が割り当てられたキー(鍵)を弾いて打楽器を演奏します。  
既存のリズムをもとにプログラムを始めた場合は、そのリズムに合わせながら入力できます。何も入力されていない状態から始めた場合は、設定ページでメトロノームをオンにし、メトロノームの音を聞きながら入力します。設定ページで選んだ小節数だけパターンが繰り返されます。

- 5 2～4の操作を繰り返して打楽器音を重ねていき、リズムを完成させます。

 **関連ページ**  
メトロノーム(157ページ)

入力を間違えたときには、リズムが鳴っている状態のまま、特定の打楽器音をすべて消去できます。

### 特定の打楽器音を消去するには：

[消去]ボタンを押しながら、消去したい打楽器音が割り当てられているキーを押します。指定された打楽器音は、瞬間的にすべて消去されます。

音量や入力位置などを修正する場合は、リズムを停止した状態で操作します。162ページの「入力した音符を編集/消去する」をご覧ください。

## アカンパニメントを選ぶ/つくる(ロワーリズムミック機能)

自分でつくったリズムに、既存のリズムのアカンパニメントをあわせて一緒に使用したり、ロワーリズムミック機能を使って、下鍵盤にオリジナルのバックギングパターンをつけたりできます。

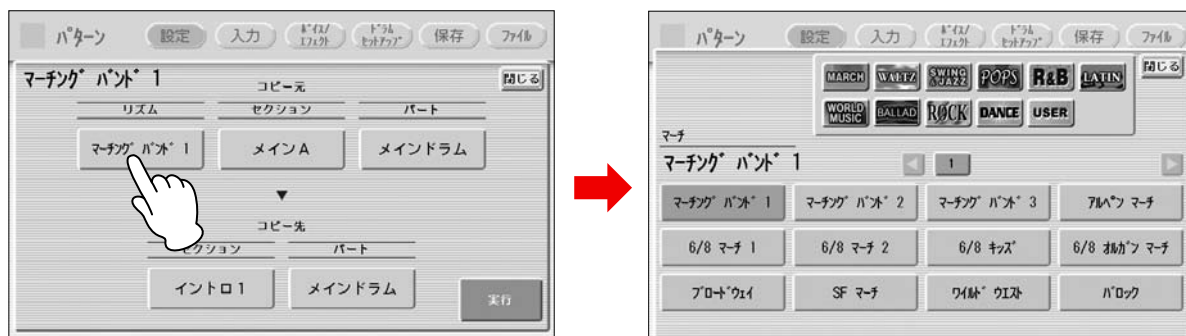
### 既存のリズムのアカンパニメントを選ぶには：

- 1 画面上の[設定]ボタンを押して設定ページを表示させます。
- 2 [アセンブリー]ボタンを押します。  
コピー先、コピー元を選ぶ画面が現れます。
- 3 コピー元の[リズム]ボタンや[セクション]ボタンで、使用したいアカンパニメントのあるリズム、セクションを選択します。



関連ページ

リズムの基本設定をする  
(156ページ)



- 4 コピー先の[パート]ボタンで、ロワーリズムミックをコピーしたいパート(コード1またはコード2)を選びます。
- 5 コピー元の[パート]ボタンで、使用したいアカンパニメントのパートを選択します。  
ここで選択したリズムのアカンパニメントが、そのまま自分のリズムに登録されます。
- 6 [実行]ボタンを押します。  
コピーが実行され、もとの画面(設定ページ)に戻ります。

これで、使用したいパターンが呼び出せました。

## オリジナルのリズミックパターンをつくるには:

リズミックパターンの場合も、リズムパターンと同じように、ステップ入力とリアルタイム入力のどちらかの方法で入力します。

- 1 画面上の[入力]ボタンを押して、入力ページを表示させます。
- 2 パートのボタンで、リズミックパターンを入力するパート(コード1またはコード2)を選びます。  
ロワーリズミックは、コード1またはコード2のパートに入力します。



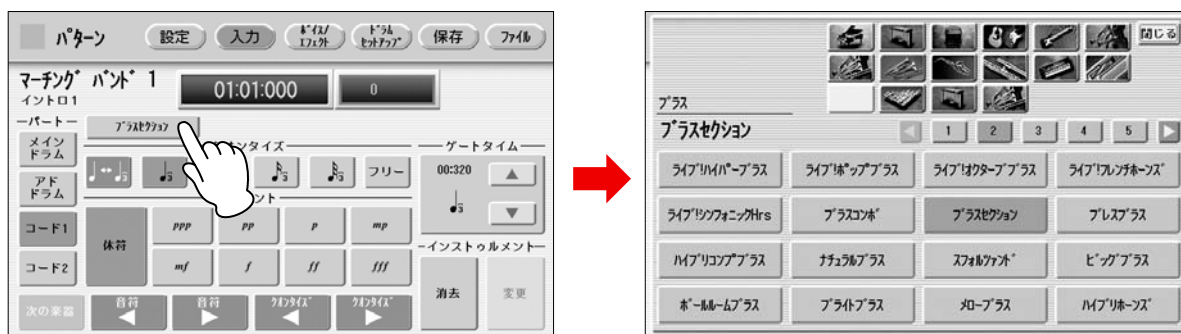
既存のリズムからコピーしたデータが入っていた場合は、「消去しますか?」というメッセージが表示されます。消去してオリジナルのリズミックパターンをつくる場合は[消去]ボタンを選びます。

- 3 リズミックパターンに使用する楽器音(ボイス)を選びます。  
ボイス名が表示されているボタンを押すと、ボイスメニューが表示されます。ボイスメニューの中から使用したいボイス名を選ぶと、一覧表示が閉じ、選んだボイスが上鍵盤と下鍵盤に呼び出されます。



### NOTE

ここで選べるボイスは、各ボイスセクションで選べるボイスとは異なります。184ページのリズムプログラムボイスリストをご覧ください。



ボイスは、リズミックパターンを入力したあとでも、この方法で変更できます。ただし、ボイスは、コード1とコード2のそれぞれについて1種類ずつしか選べません。違うボイスを組み合わせるとリズミックパターンをつくりたい場合は、コード1とコード2にそれぞれ別のボイスを割り当てることで、2種類のボイスが混ざったリズミックパターンを作成できます。

**4** 入力したいリズムパターンに適したクオンタイズを設定します。  
166ページをご覧ください。

**5** ゲートタイムを設定します。  
ゲートタイムの ▲ ▼ ボタンで操作するか、ゲートタイムが青枠で囲まれている状態でデータコントロールダイヤルを操作することで、ゲートタイムを設定します。



ゲートタイムというのは、音符が実際に発音する長さです。たとえば、ひとくちに4分音符といっても、スタッカートで弾くこともあれば、テヌートで弾く場合もあります。そのような「実際に音符を弾く長さ」がゲートタイムです。  
1拍は480クロックで構成されているので、4分音符をテヌートで入力する場合は450～470程度に、スタッカートで入力する場合は240前後に設定するとよいでしょう。

**6** リズムパターンを入力します。  
リズムパターンとまったく同じ方法で入力できます。ただし、リズムパターンの入力時は、鍵盤のどのキーを押してもCの和音(ドミソ)が鳴ります。ステップ入力の場合は161ページの手順7をご覧ください。リアルタイム入力の場合は167ページをご覧ください。

入力した音符の音量を変更したり、入力した音をすべて消去することもできます。162ページの「入力した音符を編集/消去する」をご覧ください。また、次の手順でゲートタイムを変更することもできます。

ゲートタイムを変更するには：

- 1 162ページの手順1に従って、ゲートタイムを変更する音符を選びます。
- 2 ゲートタイム表示ボックスを押します。  
ゲートタイム表示ボックスのまわりに青枠が表示されます。



- 3 データコントロールダイヤルを回して、ゲートタイムを変更します。

## コード1、コード2以外のアカンパニメントを変更する

リズムパターンプログラムでは、打楽器パート(メインドラムとアドドラム)、リズムミックパート(コード1とコード2)は作成できますが、その他のアカンパニメントのパート(パッド、フレーズ1、フレーズ2)は作成できません。

しかし、パッド、フレーズ1、フレーズ2に関しても、既存のリズムで使われているものをコピーしてそのまま使うだけでなく、音色(ボイス)を変更することができます。

ボイス/エフェクトページでボイスを変更できます。

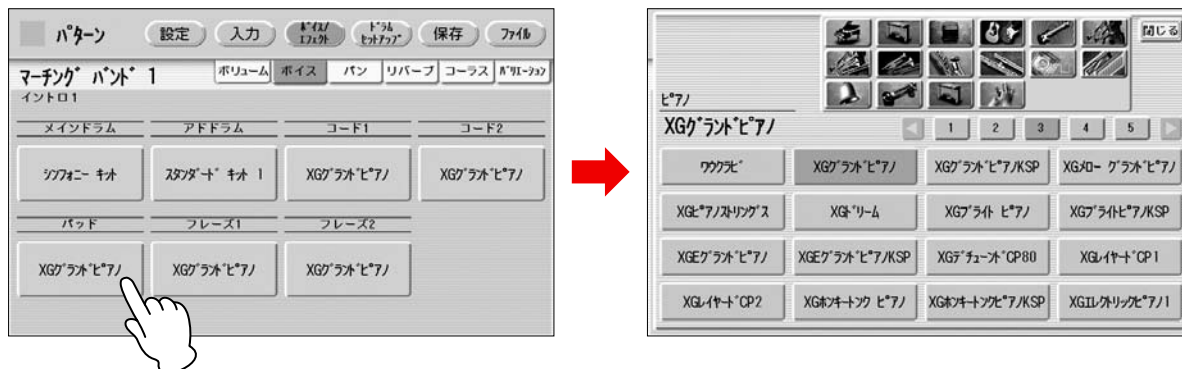
- 1 [ボイス/エフェクト]ボタンを押してボイス/エフェクトページを表示させます。
- 2 [ボイス]ボタンを押します。  
下の画面が表示されます。





### 3 画面に表示されているボタンのうち、ボイスを変更したいパートのボタンを押します。

ボイスメニューが表示されます。



#### NOTE

ここで選べるボイスは、各ボイスセクションで選べるボイスとは異なります。184ページのリズムプログラムボイスリストをご覧ください。

### 4 ボイスメニューの中から、使用したいボイスを選びます。

ボイスメニューが自動的に閉じ、もとの画面に戻ります。

上の手順で好きなボイスを選び、各パートのボリュームやパン、エフェクトを調節することで、自分のイメージに近いアカンパニメントを作成することができます。

## ボリューム/パンを設定する

ボリュームやパンは、ボイス/エフェクトページで設定します。

### ボリューム画面



#### ① オン/オフ

各パートのオン/オフを設定します。オフ(OFF)にしたパートはミュート(消音)されます。

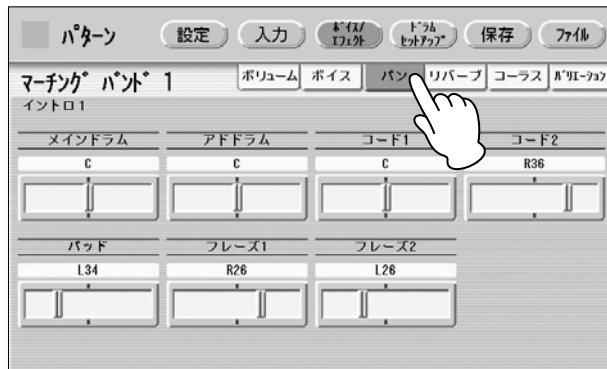
#### ② ボリュームスライダー

各パートのボリュームを設定します。

設定範囲：0～127



## パン画面



各パートのパン(ステレオ出力の左右の位置)を設定します。

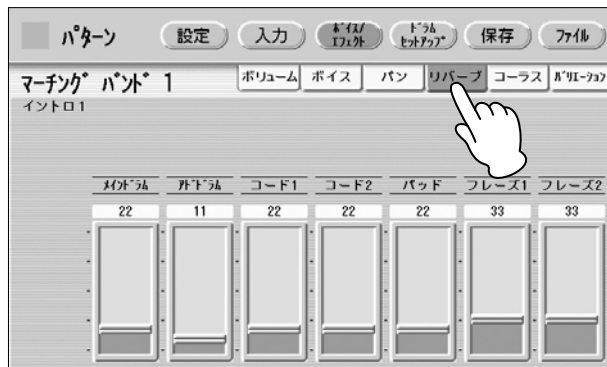
設定範囲：L64～R63

## エフェクトをかける

リバーブ、コーラス、バリエーションの3種類のエフェクトをかけることができます。

リバーブは音が響き渡るような効果で広がりや奥行き感を与え、コーラスは複数の音が同時になっているような効果で音に厚みを持たせます。バリエーションは、さまざまなエフェクトの中から好きなものを選んで使用できます。ボイス/エフェクトページで設定します。

## リバーブ画面



各パートのリバーブ量を設定します。

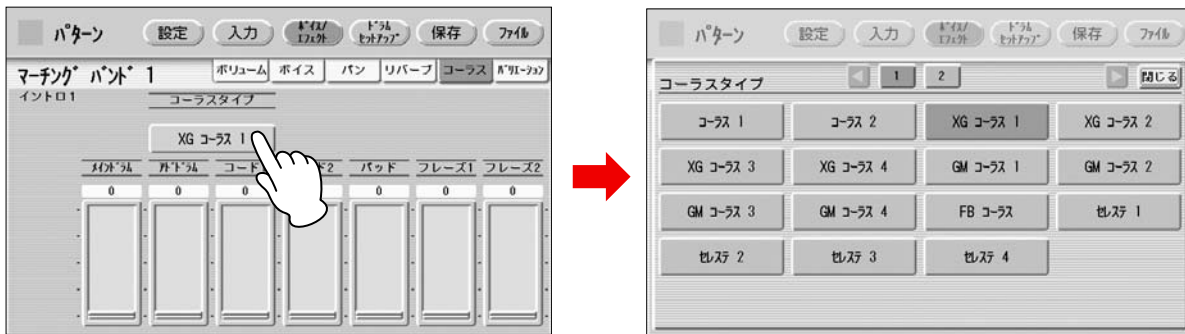
設定範囲：0～127

## コーラス画面



### ① コーラスタイプ

コーラスエフェクトの種類を選びます。コーラスタイプの表示されているボタンを押すと、コーラスタイプ一覧が表示されます。



一覧の中から使用したいコーラスエフェクトを選ぶと、一覧表示は自動的に閉じます。

### ② コーラススライダー

各パートにコーラスエフェクトをかける量を設定します。

設定範囲：0～127

## バリエーション画面



### ① バリエーションエフェクトカテゴリー

バリエーションエフェクトとして使用したいエフェクトのカテゴリーを選びます。エフェクト名の表示されているボタンを押すと、エフェクトカテゴリー一覧が表示されます。



関連ページ

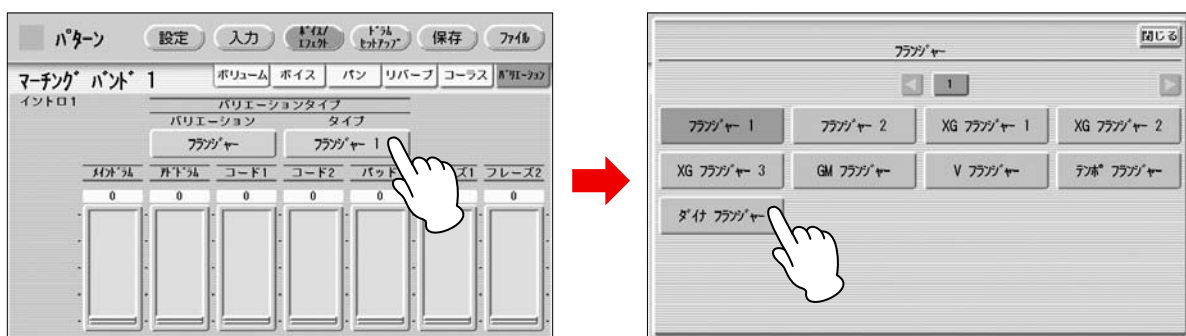
エフェクトリスト(56ページ)



一覧の中から使用したいバリエーションエフェクトを選ぶと、一覧表示は自動的に閉じます。ここで選んだエフェクトに応じて、バリエーションタイプ(②)は自動的に変更されます。

### ② バリエーションタイプ

バリエーションエフェクトのタイプを選びます。タイプ名の表示されているボタンを押すと、エフェクトタイプ一覧が表示されます。



一覧の中から使用したいエフェクトタイプを選ぶと、一覧表示は自動的に閉じます。

### ③ バリエーションスライダー

各パートにバリエーションエフェクトをかける量を設定します。

設定範囲：0～127

## 各打楽器の細かい設定をする

それぞれの打楽器音について、チューニングを変更したり、打楽器ごとのパンやボリュームを変更したりできます。

- 1 画面上の[ドラムセットアップ]ボタンを押して、ドラムセットアップページを表示させます。
- 2 設定を変更したい打楽器パート(メインドラムまたはアドドラム)を選びます。



- 3 設定を変更したい打楽器音が割り当てられているキーを押します。  
画面に打楽器名が表示され、その打楽器の設定を変更できることを示します。



- 4 設定を変更します。  
パン、ボリューム、リバーブ、ピッチを変更できます。



## ① キット名

選択しているパートで使用しているキット名を表示します。キット名のボタンを押して表示される一覧で、キットを変更することもできます。キットを変更した場合は、すでに入力されている打楽器音は、新しく選んだキットの音に置き換わります。



関連ページ

キットリスト(181ページ)

## ② パン

現在選ばれている打楽器の、ステレオ出力による位置を設定します。

設定範囲：L63～R63

## ③ ボリューム

現在選ばれている打楽器のボリュームを設定します。

設定範囲：0～127

## ④ リバーブ

現在選ばれている打楽器のリバーブの量を設定します。

設定範囲：0～127

## ⑤ ピッチコース

現在選ばれている打楽器のピッチを、100セント単位で設定します。

設定範囲：-64～+63

## ⑥ ピッチファイン

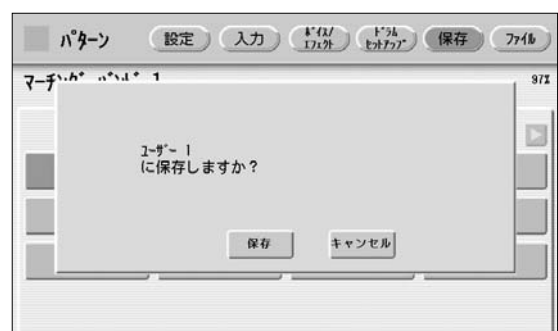
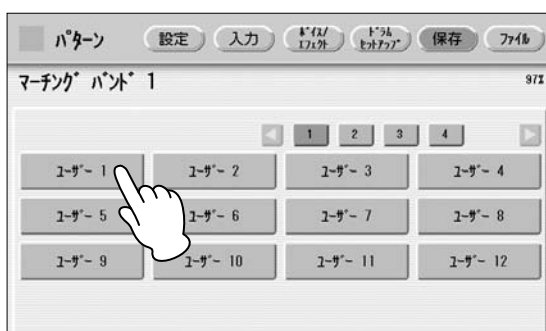
現在選ばれている打楽器のピッチを、1セント単位で設定します。ピッチコース(⑤)よりも細かく設定できます。

設定範囲：-64～+63

## リズムパターンを保存する

作成したリズムパターンを、ユーザーリズムとして48種類まで保存できます。

- 1 必要に応じて、保存するデータの内容を確認します。  
確認方法については、178ページをご覧ください。
- 2 画面右上の[保存]ボタンを押して、保存ページを表示させます。  
保存ページを表示させると、リズムは自動的に止まります。
- 3 保存したいユーザーリズムナンバーを押します。  
画面上に以下のメッセージが表示され、保存してよいかどうか確認を求めてきます。



- 4** [保存]ボタンを押すと、「保存しました!!」というメッセージが一時的に表示されて、リズムパターンが保存されます。[キャンセル]ボタンを押すと、保存しないで前の画面に戻ります。

画面の右上に、パターンを保存するメモリーの残量が、パーセントで表示されています。



メモリー残量が足りず、パターンを保存できなかったときは、「データがいっぱいです!!!」というメッセージが表示されます。この場合は[OK]ボタンを選択して、前の画面に戻ってください。

このようなことが起こらないように、データを入力するたびにメモリー残量をチェックすることを心がけてください。メモリー残量が足りず、パターンが保存できない場合は、必要度の低い打楽器音のデータを消去してから、もう一度試みてください。

リズムパターンを保存したあとは、必ず179ページの方法でリズムパターンプログラムを終了してください。リズムパターンプログラムを終了せずに電源を切ると、エディットした内容が失われてしまいます。

### 保存するリズムパターンの確認

作成したリズムパターンは、15種類のセクションをまとめて、1つのリズムとして保存します。保存の操作を行なう前に、保存したいセクションすべてに希望のデータが入っているかどうかを確認してください。

#### <例>メインAとメインBのリズムパターンをユーザーリズムとして保存したい場合

設定ページの[セクション]ボタンでメインAを選んで、リズムの[START]ボタンを押します。メインAのリズムが再生されるので、保存したいデータであることを確認してください。続けて、メインBについても再生して確認します。

保存したいデータが入っていなかった場合は、アセンブリー(158ページ)で呼び出してください。

また、残りのセクション(ここではメインAとメインB以外の全セクション)も確認することをおすすめします。保存しなくてもよいセクションにデータが入っていた場合は、消去してデータ容量を減らすとよいでしょう。

設定ページの[パート消去]ボタンで、不要なセクションを消去できます(158ページ)。

## リズムパターンプログラムを終了する

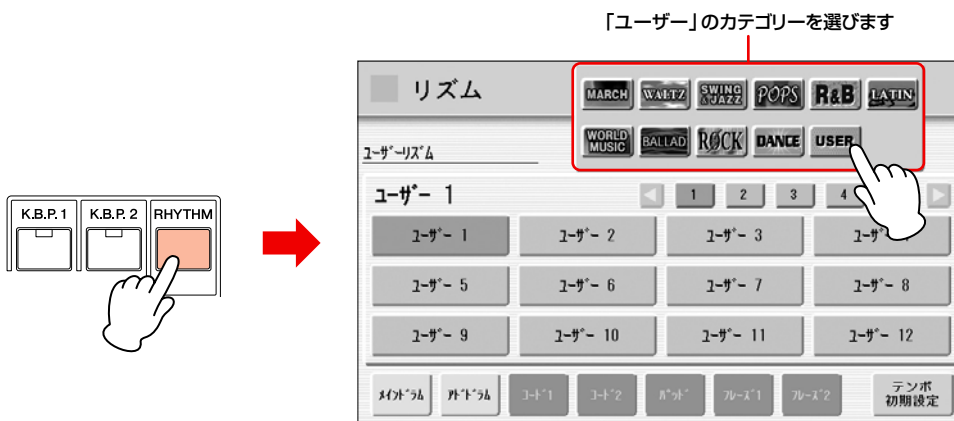
どのページでも、リズムパターンプログラムを終了できます。

- 1** パネル上の[PROGRAM]ボタンを押します。  
リズムが鳴っているときに[PROGRAM]ボタンを押した場合、リズムは自動的に止まります。  
つくったリズムパターンがすでに保存されている場合は、そのままリズムパターンプログラムを終了します。  
リズムパターンがまだ保存されていない場合には、保存せずに終了してよいか確認を求めるメッセージが現れます。
- 2** [終了]ボタンを押すと、作成中のリズムパターンを保存せずにリズムパターンプログラムを終了します。[キャンセル]ボタンを押すと、終了せずに前の画面に戻ります。

**!** リズムパターンプログラムを終了すると、画面の左上が数秒間、水色に点灯し、エディット内容を保存していることを示します。点灯中は電源を切らないでください。

## 保存したユーザーリズムを呼び出す

リズムパターンプログラムでつくったユーザーリズムは、リズムセクションの[RHYTHM]ボタンで呼び出すことができます。リズム/キーボードパーカッション章の「リズムボタンでリズムを選ぶ」(63ページ)をご覧ください。

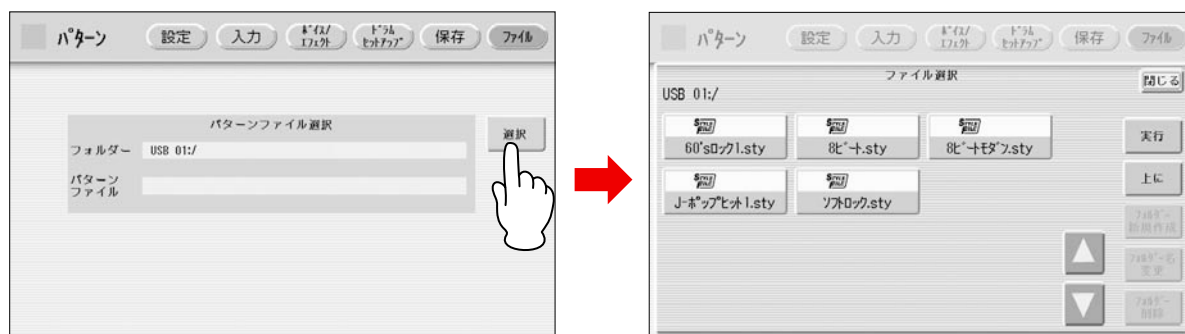




## 外部メディアからパターンを読み込む

USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存されたパターンを読み込んで、ユーザーリズムとして保存して使用できます。エレクトーン用のデータだけでなく、ほかの楽器でつくったパターンファイルも読み込むことができます。

- 1 読み込みたいパターン(パターンファイル)が入ったメディアを、USB TO DEVICE端子に差し込みます。
- 2 パネル上の[PROGRAM]ボタンを押します。
- 3 画面右上の[ファイル]ボタンを押して、ファイルページを表示させます。リズム再生中にファイルページを表示させると、リズムは自動的に止まります。
- 4 [選択]ボタンを押して、読み込みたいパターンファイルを選択します。ファイルの選び方は、MDR機能のフォルダー選択と同じです。111ページ「メディアやフォルダーを変更するには」をご覧ください。



- 5 [実行]ボタンを押すか、選択されているファイルをもう一度押して、パターンを楽器に読み込みます。

これで、外部メディアのパターンが、リズムパターンプログラム画面に読み込まれました。読み込んだパターンは、入力ページで修正したり(162ページ)、保存ページでユーザーリズムとして保存したり(177ページ)できます。

### この楽器で読み込めるファイルの種類について

この楽器は、スタイルファイルフォーマットに対応しています。スタイルファイルフォーマット(SFF)というのは、ヤマハの自動伴奏機能のノウハウを集大成した伴奏スタイルに関するフォーマットです。

SFFに対応した楽器で作成したスタイル(リズム)は、上記の方法で、この楽器に読み込むことができます。SFFに対応した楽器には、STYLE FILEのロゴが印刷されています。





# キットリスト

	スタンダードキット1 ライブ! スタンダードキット ライブ! Std.+Pキット	スタンダードキット2 ライブ! ファンクキット ライブ! ファンク+Pキット	ヒットキット	ルームキット	ロックキット	エレクトロキット
C-1						
D-1	C#1	スルドミュート	スルドミュート	スルドミュート	スルドミュート	スルドミュート
E-1	D#1	スルドオープン	スルドオープン	スルドオープン	スルドオープン	スルドオープン
F-1		スルドオープン	スルドオープン	スルドオープン	スルドオープン	スルドオープン
G-1	F#1	スクラッチH	スクラッチH	スクラッチH	スクラッチH	スクラッチH
A-1	G#1	スクラッチL	スクラッチL	スクラッチL	スクラッチL	スクラッチL
B-1	A#1	フィンガーナップ	フィンガーナップ	フィンガーナップ	フィンガーナップ	フィンガーナップ
C0	C#0	クリックノイズ	クリックノイズ	クリックノイズ	クリックノイズ	クリックノイズ
D0	D#0	メトロノームクリック	メトロノームクリック	メトロノームクリック	メトロノームクリック	メトロノームクリック
E0	F#0	メトロノームベル	メトロノームベル	メトロノームベル	メトロノームベル	メトロノームベル
F0	G#0	SeqクリックL	SeqクリックL	SeqクリックL	SeqクリックL	SeqクリックL
G0	A#0	SeqクリックH	SeqクリックH	SeqクリックH	SeqクリックH	SeqクリックH
A0	C#0	ブラッシュタツプ	ブラッシュタツプ	ブラッシュタツプ	ブラッシュタツプ	ブラッシュタツプ
B0	D#0	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*
C1	E#0	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*
D1	F#0	スネアロール*	スネアロール*	スネアロール*	スネアロール*	スネアロール*
E1	G#0	カスターネット	カスターネット	カスターネット	カスターネット	カスターネット
F1	A#0	スネアソフト	スネアソフト2	スネアソフト2	スネアソフト2	スネアソフト2
G1	C#1	スティック	スティック	スティック	スティック	スティック
A1	D#1	キックソフト	キックソフト	キックソフト	キックソフト	キックソフト
B1	E#1	オープンリムショット	オープンリムショットH	オープンリムショット	オープンリムショット	オープンリムショット
C2	F#1	キックタイト	キックタイト	キックタイト	キックタイト	キックタイト
D2	G#1	キック	キック	キック	キック	キック
E2	A#1	サイドスティック	サイドスティックライト	サイドスティック	サイドスティック	サイドスティック
F2	C#2	スネア	スネアショート	スネアアンビエント	スネアスナッピー	スネアロック
G2	D#2	ハンドクラブ	ハンドクラブ	ハンドクラブ	ハンドクラブ	ハンドクラブ
A2	E#2	スネアタイト	スネアタイトH	スネアタイト2	スネアタイトスナップ	スネアタイトスナップ
B2	F#2	フロアタムL	フロアタムL	ハイブリッドタム1	タムルーム1	タムロック1
C3	G#2	ハイハットクローズ	ハイハットクローズ	ハイハットクローズ2	ハイハットクローズ	ハイハットクローズ
D3	A#2	フロアタムH	フロアタムH	ハイブリッドタム2	タムルーム2	タムロック2
E3	C#3	ハイハットペダル	ハイハットペダル	ハイハットペダル2	ハイハットペダル	ハイハットペダル
F3	D#3	ロータム	ロータム	ハイブリッドタム3	タムルーム3	タムロック3
G3	E#3	ハイハットオープン	ハイハットオープン	ハイブリッドタム2	ハイハットオープン	ハイハットオープン
A3	F#3	ミドルタムL	ミドルタムL	ハイブリッドタム4	タムルーム4	タムロック4
B3	G#3	ミドルタムH	ミドルタムH	ハイブリッドタム5	タムルーム5	タムロック5
C4	A#3	クラッシュシンバル1	クラッシュシンバル1	クラッシュシンバル1	クラッシュシンバル1	クラッシュシンバル1
D4	C#4	ハイタム	ハイタム	ハイブリッドタム6	タムルーム6	タムロック6
E4	D#4	ライドシンバル1	ライドシンバル1	ライドシンバル1	ライドシンバル1	ライドシンバル1
F4	E#4	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル
G4	F#4	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ
A4	G#4	タンバリン	タンバリン	タンバリン	タンバリン	タンバリン
B4	A#4	クラッシュシンバル	クラッシュシンバル	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル
C5	C#5	カウベル	カウベル	カウベル	カウベル	カウベル
D5	D#5	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2
E5	E#5	ビブラスラップ	ビブラスラップ	ビブラスラップ	ビブラスラップ	ビブラスラップ
F5	F#5	ライドシンバル2	ライドシンバル2	ライドシンバル2	ライドシンバル2	ライドシンバル2
G5	G#5	ボンゴH	ボンゴH	ボンゴH	ボンゴH	ボンゴH
A5	A#5	ボンゴL	ボンゴL	ボンゴL	ボンゴL	ボンゴL
B5	B#5	コンガHミュート	コンガHミュート	コンガHミュート	コンガHミュート	コンガHミュート
C6	C#6	コンガHオープン	コンガHオープン	コンガHオープン	コンガHオープン	コンガHオープン
D6	D#6	コンガL	コンガL	コンガL	コンガL	コンガL
E6	E#6	ティンバールH	ティンバールH	ティンバールH	ティンバールH	ティンバールH
F6	F#6	ティンバールL	ティンバールL	ティンバールL	ティンバールL	ティンバールL
G6	G#6	アゴゴH	アゴゴH	アゴゴH	アゴゴH	アゴゴH
A6	A#6	アゴゴL	アゴゴL	アゴゴL	アゴゴL	アゴゴL
B6	B#6	カバサ	カバサ	カバサ	カバサ	カバサ
C7	C#7	マラカス	マラカス	マラカス	マラカス	マラカス
D7	D#7	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*
E7	E#7	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*
F7	F#7	ギロショット	ギロショット	ギロショット	ギロショット	ギロショット
G7	G#7	ギロロング*	ギロロング*	ギロロング*	ギロロング*	ギロロング*
A7	A#7	クラバス	クラバス	クラバス	クラバス	クラバス
B7	B#7	ウッドブロックH	ウッドブロックH	ウッドブロックH	ウッドブロックH	ウッドブロックH
C8	C#8	ウッドブロックL	ウッドブロックL	ウッドブロックL	ウッドブロックL	ウッドブロックL
D8	D#8	キーカミュート	キーカミュート	キーカミュート	キーカミュート	キーカミュート
E8	E#8	キーカオープン	キーカオープン	キーカオープン	キーカオープン	キーカオープン
F8	F#8	トライアングルミュート	トライアングルミュート	トライアングルミュート	トライアングルミュート	トライアングルミュート
G8	G#8	トライアングルオープン	トライアングルオープン	トライアングルオープン	トライアングルオープン	トライアングルオープン
A8	A#8	シェーカー	シェーカー	シェーカー	シェーカー	シェーカー
B8	B#8	ジングルベル	ジングルベル	ジングルベル	ジングルベル	ジングルベル
C9	C#9	ベルツリー	ベルツリー	ベルツリー	ベルツリー	ベルツリー
D9	D#9					
E9	E#9					
F9	F#9					
G9	G#9					

\*: ゲートタイムの設定が必要な打楽器

		アナログキット	ダンスキット	ジャズキット	ブラッシュキット ライブ! ブラッシュキット ライブ! ブラッシュ+Pキット	シンフォニーキット	マルチキット1
C-1	C#1	スルドミュート	キックダンス1	スルドミュート	スルドミュート	スルドミュート	スクラッチ
D-1	D#1	スルドオープン	キックダンス2	スルドオープン	スルドオープン	スルドオープン	コンサートバスドラム
E-1		ハイQ	ハイQ	ハイQ	ハイQ	ハイQ	ノイズパーカッション
F-1	F#1	ホイップスラップ	ホイップスラップ*	ホイップスラップ	ホイップスラップ	ホイップスラップ	バスドラムマーチ
G-1	G#1	スクラッチH	スクラッチダンス1*	スクラッチH	スクラッチH	スクラッチH	アナログバスドラムショット
A-1	A#1	スクラッチL	スクラッチダンス2*	スクラッチL	スクラッチL	スクラッチL	シンセタム3
B-1		フィンガースナップ	フィンガースナップ	フィンガースナップ	フィンガースナップ	フィンガースナップ	アナログバスドラムロング
C0	C#0	クリックノイズ	クリックノイズ	クリックノイズ	クリックノイズ	クリックノイズ	シンセタム2
D0	D#0	メトロノームクリック	ダンスパーカッション1	メトロノームクリック	メトロノームクリック	メトロノームクリック	シンセバスドラム
E0		メトロノームベル	リバーダンス1	メトロノームベル	メトロノームベル	メトロノームベル	シンセタム1
F0	F#0	SeqクリックL	ダンスパーカッション2	SeqクリックL	SeqクリックL	SeqクリックL	バスドラムアタック
G0	G#0	SeqクリックH	ハイQダンス1	SeqクリックH	SeqクリックH	SeqクリックH	バスドラムヘビー
A0	A#0	ブラッシュタップ	スネアアナログ3	ブラッシュタップ	ブラッシュタップ	ブラッシュタップ	タム4
B0		ブラッシュスワール*	ピニルノイズ*	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*	バスドラムライト
C1	C#1	ブラッシュスラップ	スネアアナログ4	ブラッシュスラップ	ブラッシュスラップ	ブラッシュスラップ	タム3
D1	D#1	リバーシンバル*	リバーシンバル*	ブラッシュタップスワール*	ブラッシュタップスワール*	ブラッシュタップスワール*	オーケストラスネアドラム
E1		スネアロール*	リバーダンス2*	スネアロール*	スネアロール*	スネアロール*	スネアドラムロール*
F1	F#1	ハイQ 2	ハイQ 2	カスターネット	カスターネット	カスターネット	タム2
G1	G#1	スネアノイズ 4	スネアテクノ	スネアジャズH	ブラッシュスラップ2	スネアソフト	スネアブラッシュロール
A1	A#1	スティック	スネアダンス1	スティック	スティック	スティック	タム1
B1		キック3	キックテクノQ	キックソフト	キックソフト2	キックソフト2	スネアブラッシュショット2
C2	C#2	オープンリムショット	リムゲート	オープンリムショット	オープンリムショット	オープンリムショット	タムブラッシュショット4
D2	D#2	キックアナログショート	キックテクノL	キックタイト	キックタイト	グランカッサ	スネアブラッシュショット1
E2		キックアナログ	キックテクノ	キックジャズ	キックジャズ	グランカッサミュート	スネアドラムヘビー
F2	F#2	サイドスティックアナログ	サイドスティックアナログ	サイドスティックライト	サイドスティックライト	サイドスティック	スネアドラムリバー2
G2	G#2	スネアアナログ	スネアクラップ	スネアジャズL	ブラッシュスラップ3	バンドスネア	スネアドラムライト
A2	A#2	ハンドクラップ	ダンスクラップ	ハンドクラップ	ハンドクラップ	ハンドクラップ	タムブラッシュショット2
B2		スネアアナログ2	スネアドライ	スネアジャズM	ブラッシュタップ2	バンドスネア2	スネアドラムアクセント2
C3	C#3	タムアナログ1	タムダンス1	フロアタムL	タムブラッシュ 1	フロアタムL	スネアドラムアクセント1
D3	D#3	ハットクローズアナログ	ハイハットクローズ3	ハイハットクローズ	ハイハットクローズ	ハイハットクローズ	タムブラッシュショット1
E3		タムアナログ2	タムダンス2	フロアタムH	タムブラッシュ 2	フロアタムH	スネアドラムリバー2
F3	F#3	ハットクローズアナログ2	ハットクローズアナログ3	ハイハットペダル	ハイハットペダル	ハイハットペダル	スネアドラムリム2
G3	G#3	タムアナログ3	タムダンス3	ロータム	タムブラッシュ 3	ロータム	スネアドラムリバー1
A3	A#3	ハイオートオープンアナログ	ハイハットオープン3	ハイハットオープン	ハイハットオープン	ハイハットオープン	スネアドラムリム1
B3		タムアナログ4	タムダンス4	ミドルタムL	タムブラッシュ 4	ミドルタムL	シンセスネアドラム
C4	C#4	タムアナログ5	タムダンス5	ミドルタムH	タムブラッシュ 5	ミドルタムH	アナログスネアドラム
D4	D#4	クラッシュアナログ	クラッシュアナログ	クラッシュシンバル1	クラッシュシンバル1	クラッシュシンバル	ハンドシンバル
E4		タムアナログ6	タムダンス6	ハイタム	タムブラッシュ 6	ハイタム	タンバリン
F4	F#4	ライドシンバル1	ライドシンバル1	ライドシンバル1	ライドシンバル1	ライドシンバル1	ライドシンバル2
G4	G#4	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル
A4	A#4	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	クラベス
B4		タンバリン	タンバリンアナログ	タンバリン	タンバリン	タンバリン	タンバリン
C5	C#5	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル	カバサ
D5	D#5	カウベルアナログ	カウベルダンス	カウベル	カウベル	カウベル	カウベル
E5		クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	フィンガースナップ
F5	F#5	ピブラスラップ	ピブラスラップアナログ	ピブラスラップ	ピブラスラップ	ピブラスラップ	ピブラスラップ
G5	G#5	ライドシンバル2	ライドアナログ	ライドシンバル2	ライドシンバル2	ライドシンバル2S	ハンドクラップ
A5	A#5	ボンゴH	ボンゴアナログH	ボンゴH	ボンゴH	ボンゴH	クラッシュシンバル2
B5		ボンゴL	ボンゴアナログL	ボンゴL	ボンゴL	ボンゴL	ハイハットクローズ
C6	C#6	コンガアナログH	コンガアナログH	コンガHミュート	コンガHミュート	コンガHミュート	クラッシュシンバル1
D6	D#6	コンガアナログM	コンガアナログM	コンガHオープン	コンガHオープン	コンガHオープン	ハイハットオープン
E6		コンガアナログL	コンガアナログL	コンガL	コンガL	コンガL	クラッシュシンバルミュート
F6	F#6	ティンバルH	ティンバルH	ティンバルH	ティンバルH	ティンバルH	ライドシンバル2
G6	G#6	ティンバルL	ティンバルL	ティンバルL	ティンバルL	ティンバルL	ハイハットペダル2
A6	A#6	アゴゴH	アゴゴH	アゴゴH	アゴゴH	アゴゴH	ライドシンバル1
B6		アゴゴL	アゴゴL	アゴゴL	アゴゴL	アゴゴL	ハイハットペダル1
C7	C#7	カバサ	カバサ	カバサ	カバサ	カバサ	ライドシンバルカップ
D7	D#7	マラカス2	マラカス2	マラカス	マラカス	マラカス	マラカス
E7		サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	シンバルブラッシュショット
F7	F#7	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	シンバルマーチ
G7	G#7	ギロショット	ギロショット	ギロショット	ギロショット	ギロショット	アナログハイハットクローズ
A7	A#7	ギロロング*	ギロロング*	ギロロング*	ギロロング*	ギロロング*	オーケストラシンバルロール
B7		クラベス2	クラベス2	クラベス	クラベス	クラベス	アナログハイハットオープン
C8	C#8	ウッドブロックH	ダンスパーカッション3	ウッドブロックH	ウッドブロックH	ウッドブロックH	オーケストラシンバル
D8	D#8	ウッドブロックL	ダンスパーカッション4*	ウッドブロックL	ウッドブロックL	ウッドブロックL	オーケストラシンバルミュート
E8		スクラッチH 2	ダンスプレス1	キーカミュート	キーカミュート	キーカミュート	タムタム
F8	F#8	スクラッチL 2	ダンスプレス2*	キーカオープン	キーカオープン	キーカオープン	タムタム
G8	G#8	トライアングルミュート	トライアングルミュート	トライアングルミュート	トライアングルミュート	トライアングルミュート	トライアングルミュート
A8	A#8	トライアングルオープン	トライアングルオープン	トライアングルオープン	トライアングルオープン	トライアングルオープン	トライアングルオープン
B8		シェーカー	シェーカー	シェーカー	シェーカー	シェーカー	シェーカー
C9	C#9	ジングルベル	ジングルベル	ジングルベル	ジングルベル	ジングルベル	ジングルベル
D9	D#9	ベルツリー	ベルツリー	ベルツリー	ベルツリー	ベルツリー	ベルツリー
E9							
F9	F#9						
G9	G#9						

\*: ゲートタイムの設定が必要な打楽器

	マルチキット2	ライブ! スタジオキット	SFXキット1	SFXキット2	アラビックキット	キューバンキット	ポップラテンキット
C-1							
D-1	C#1	マラカスハイ	スルドミュート				
	D#1	スルドミュート	スルドオープン				
E-1		マラカスロー	ハイQ				
F-1		スルドモフ	ホイップスラップ				
G-1	F#1	スルドリム	スクラッチH				ハンドクラップ
	G#1	クイーカハイ	スクラッチL				
A-1		スルドオープン	フィンガースナップ				
	A#1	クイーカミドル	クリックノイズ				
B-1		タンボリンミュート	メトロノームクリック				
	A#1	クイーカロー	メトロノームベル			コンガHチップ	コンガHチップ
B-1		タンボリンオープン	SeqクリックL			コンガHヒール	コンガHヒール
C0	C#0	バンデイロ	SeqクリックH	ナカラザンドム	コンガHオープン	コンガHオープン	コンガHオープン
D0	D#0	ボンゴハイ	ブラッシュタップ	カバサ	コンガHミュート	コンガHミュート	コンガHミュート
E0		コンガスライド	ブラッシュスワール*	ナカラザンエッジ	コンガHスラップOp.	コンガHスラップOp.	コンガHスラップOp.
	D#0	ボンゴロー	ブラッシュスラップ	ハゲールドム	コンガHスラップ	コンガHスラップ	コンガHスラップ
F0		コンガスラップ	ブラッシュタップスワール*	ハゲールエッジ	コンガHスラップMt.	コンガHスラップMt.	コンガHスラップMt.
	F#0	コンガモフ	スネアロール*	ボンゴH	コンガLチップ	コンガLチップ	コンガLチップ
G0		ボンゴミュート	カスタネット	ボンゴL	コンガLヒール	コンガLヒール	コンガLヒール
	G#0	コンガハイ	スネアスタジオ2	コンガHミュート	コンガLオープン	コンガLオープン	コンガLオープン
A0		ボンゴスラップ	スティック	コンガHオープン	コンガLミュート	コンガLミュート	コンガLミュート
	A#0	コンガロー	キックアンビエンスH	コンガL	コンガLスラップOp.	コンガLスラップOp.	コンガLスラップOp.
B0		オープンリムショット	オープンリムショット	ザグロウタH	コンガLスラップ	コンガLスラップ	コンガLスラップ
	A#0	ティンバレル1ハイ	キックアンビエンスL	ザグロウタL*	コンガLスライド*	コンガLスライド*	コンガLスライド*
C1		ティンバレル1ロー	キックスタジオ	カッティングノイズ1*	フォーンコール*	キックソフト	ボンゴH Op.1f
	C#1		サイドスティック	カッティングノイズ2*	ドアのきしみ*	サイドスティック	ボンゴH Op.3f
D1		ティンバレル2ハイ	スネアスタジオM	ドアを開める*	スネアソフト	ボンゴHリム	ボンゴHリム
	D#1		ハンドクラップ	ストリングスラップ*	スクラッチカット*	アラビックハンドクラップ	ボンゴHチップ
E1		ティンバレル2ロー	スネアスタジオL	スクラッチH3*	スネアドラム	ボンゴHヒール	ボンゴHヒール
F1		ティンバレル3ハイ	フロアタムL	ウィンドチャイム*	フロアタムL	ボンゴHスラップ	ボンゴHスラップ
	F#1	ウッドブロックハイ	ハイハットクローズ	電話*	ハイハットクローズ	ボンゴL Op.1f	ボンゴL Op.1f
G1		ティンバレル3ロー	フロアタムH		フロアタムH	ボンゴL Op.3f	ボンゴL Op.3f
	G#1	ウッドブロックミドル	ハイハットペダル		ハイハットペダル	ボンゴLリム	ボンゴLリム
A1		ティンバレル4ハイ	ロータム		ロータム	ボンゴLチップ	ボンゴLチップ
	A#1	ウッドブロックロー	ハイハットオープン		ハイハットオープン	ボンゴLヒール	ボンゴLヒール
B1		ティンバレル4ロー	ミドルタムL		ミドルタムL	ボンゴLスラップ	ボンゴLスラップ
C2	C#2	ピブラスラップ	ミドルタムH		ミドルタムH	ティンバレルオープン	ティンバレルオープン
	C#2	トライアングルミュート	クラッシュシンバル1		クラッシュシンバル1		
D2		タンバリン	ハイタム		ハイタム		
	D#2	トライアングルオープン	ライドシンバル1		ライドシンバル1		
E2		カスタネット	チャイニーズシンバル	フルートキークリック*	イグニッション*	クラッシュシンバル2	
F2	F#2	クラベス	ライドシンバルカップ	タイヤ*	ドゥフーラドム	バイラル	バイラル
	F#2		タンバリン	レーシングカー*	タンバリン	ティンバレルHオープン	ティンバレルHオープン
G2		カバサ	スブラッシュシンバル	衝突*	ドゥフーラタク		
	G#2		カウベル	サイレン*	カウベル		
A2		フィンガースナップ	クラッシュシンバル2	列車*	ドゥフーラサク		
	A#2		ピブラスラップ	ジェット機*	クラベス		
B2		ハンドクラップ	ライドシンバル2	スターシップ*	ドゥフドム	バイラルH	バイラルH
C3	C#3	ウィンドベルダウン	ボンゴH	バースト*	カテムドム	カウベルトップ	カウベルトップ
	C#3	アゴゴハイ	ボンゴL	ローラーコースター*	カテムタク		
D3		ウィンドベルアップ	コンガHミュート	サブマリン*	カテムサク		
	D#3	アゴゴロー	コンガHオープン		カテムタク		
E3		ベル	コンガL		ドゥフタク	ギロショート	ギロショート
F3		カウベル4	ティンバレルH		タブラドム	ギロロング*	ギロロング*
	F#3	シェーカー	ティンバレルL		タブラタク1		
G3		カウベル3	アゴゴH		タブラティク		
	G#3	ギロショート	アゴゴL	雨*	タブラタク2	タンバリン	タンバリン
A3		カウベル2	カバサ	笑い声*	タブラサク		
	A#3	ギロロング	マラカス	悲鳴*	タブラサク		
B3		カウベル1	サンバホイッスルH*	風*	パンチ*	タブラロールエッジ*	
	A#3	カウベル1	サンバホイッスルL*	せせらぎ*	心音*	タブラフラム	
C4	C#4	太鼓(タイコ)2	サンバホイッスルL*	泡*	足音*	サガト1	マラカス
	C#4	太鼓(オオダイコ)2	ギロショート	フィード*		タブルドム	シェーカー
D4		太鼓(タイコ)1	ギロロング*			サガト3	カバサ
	D#4	太鼓(オオダイコ)1	クラベス			タブラタク	クイーカミュート
E4		大鼓(オオツツミ)2	ウッドブロックH			サガト2	クイーカオープン
	F#4	大鼓(オオツツミ)1	ウッドブロックL			リクドム	
F4		かけ声3	クイーカミュート			リクタク2	
G4		小鼓(コツツミ)4	クイーカオープン			リクフィンガー 1	
	G#4	かけ声2	トライアングルミュート			リクタク1	
A4		小鼓(コツツミ)3	トライアングルオープン			リクフィンガー 2	トライアングルミュート
	A#4	かけ声1	シェーカー			リクプラストレモロ*	トライアングルオープン
B4		小鼓(コツツミ)2	シングルベル			リクサク	
	A#4	小鼓(コツツミ)1	ベルツリー	犬*	マシンガン*	リクティク	ウィンドチャイム
C5	C#5			馬*	レーザーガン*		
D5	D#5			鳥のさえずり*	爆発*		
E5					花火*		
F5	F#5						
G5				ゴースト*			
	F#5			マオウ*			

\*: ゲートタイムの設定が必要な打楽器

# リズムプログラムボイスリスト

PIANO (ピアノ)	
1	ライブ!グランドピアノ
	ブライトピアノ
	ハーブシコード
	グランドハーブシコード
	ホンキートンクピアノ
	ライブ!ウォームグランド
	バラッドスタックピアノ
	MIDIグランドピアノ
	オクターブピアノ1
	オクターブピアノ2
	CP80ピアノ
	クール!ギャラクシーエレピ
	ステージエレクトリックピアノ
	ボラリスエレクトリックピアノ
	ジャズコーラスエレピ
	ハイパータインズエレピ
	2
フェイズエレクトリックピアノ	
ニュータインズエレピ	
ファンクエレクトリックピアノ	
DXモダンエレピ	
スムースタインエレピ	
コーラスベルエレピ	
ピンテージエレピ	
ビーナスエレクトリックピアノ	
モダンエレクトリックピアノ	
トレモロエレクトリックピアノ	
スーパー-DXエレピ	
スーツケースエレピ	
ステレオクラビ	
フェイズクラビ	
クラビ	
3	
	XGグランドピアノ
	XGグランドピアノKSP
	XGメロ-グランドピアノ
	XGピアノストリングス
	XGドリーム
	XGブライトピアノ
	XGブライトピアノKSP
	XGEグランドピアノ
	XGEグランドピアノKSP
	XGデチューンドCP80
	XGレイヤードCP1
	XGレイヤードCP2
	XGホンキートンクピアノ
	XGホンキートンクピアノKSP
	XGエレクトリックピアノ1

4	XGエレピ1KSP	
	XGメロ-エレピ1	
	XGコーラスエレピ1	
	XGハードエレピ	
	XGVクロスフェードエレピ1	
	XG60'sエレピ1	
	XGエレクトリックピアノ2	
	XGエレピ2KSP	
	XGコーラスエレピ2	
	XGDXエレピハード	
	XGDXレジェンド	
	XGDXフェイズエレピ	
	XGDX+アナログエレピ	
	XGDXコトエレピ	
	XGVクロスフェードエレピ2	
	XGハーブシコード	
	5	XGハーブシコードKSP
XGハーブシコード2		
XGハーブシコード3		
XGクラビ		
XGクラビKSP		
XGクラビワウ		
XGパルスクラビ		
XGピアスクラビ		
<b>CHROMATIC PERC. (クロマチックパーカッション)</b>		
1		ビブラフォン
	ジャズビブラフォン	
	サスペンス	
	マリimba	
	シロフォン	
	スチールドラム	
	チェレスタ	
	グロッケンシュピール	
	ミュージックボックス	
	チューブラーベル	
	カリmba	
	ダルシマー	
	ティンパニ	
	XGチェレスタ	
XGグロッケンシュピール		
XGオルゴール1		

2	XGオルゴール2
	XGビブラフォン
	XGビブラフォンKSP
	XGハードビブラフォン
	XGマリimba
	XGマリimbaKSP
	XGサインマリimba
	XGマリimba
	XGログドラム
	XGシロフォン
	XGチューブラーベル
	XGチャーチベル
	XGカリヨン
	XGダルシマー
	XGダルシマー2
	XGツィンパロン
	3
<b>ORGAN (オルガン)</b>	
1	クール!オルガン
	クール!ジャズオルガン
	クール!ローターオルガン
	クール!フルロッカーオルガン
	スタジアムオルガン
	ロータリードライブオルガン
	パーカッシブオルガン
	ロックオルガン1
	ダンスオルガン
	ゴスペルオルガン
	ドロ-パーオルガン1
	ジャズオルガン1
	ロックオルガン2
	パーブルオルガン
	エレクトリックオルガン
	ドロ-パーオルガン2
	2
ロックオルガン3	
クリックオルガン	
メロドロ-パーオルガン	
ブライトドロ-パーOrg.	
60'sオルガン	
ジャズオルガン3	
ティビエ16+4	
ティビエフル	
ティビエ8+4	
ティビエ8	
キヌラ8	
ボックス8	
シアター Trp.8	
シアター Trp.16+8	
ティビエ+ボックス	

3	Trp.+キヌラ
	チャベルオルガン1
	チャベルオルガン2
	チャベルオルガン3
	パイプオルガン
	リードオルガン
	ミュゼットアコーディオン
	トゥッティアアコーディオン
	スモールアコーディオン
	アコーディオン
	タンゴアコーディオン
	スタイリッシュアコーディオン
	バンドネオン
	ソフトアコーディオン
	スイートハーモニカ
	モダンハーブ
	4
XGドロ-パーオルガン	
XGDe t. ドロ-パー	
XG60sドロ-パー Org1	
XG60sドロ-パー Org2	
XG70sドロ-パー Org1	
XGドロ-パーオルガン2	
XG60sドロ-パー Org3	
XGイーブンバー	
XG16+2'2_3オルガン	
XGオルガンベース	
XG70sドロ-パー Org2	
XGチー-ジオルガン	
XGドロ-パーオルガン3	
XGパーカッシブオルガン	
XG70s/パーカッシブOrg	
5	
	XGライトオルガン
	XGパーカッシブオルガン2
	XGロックオルガン
	XGロータリーオルガン
	XGスローロータリー
	XGファストロータリー
	XGチャーチオルガン
	XGチャーチオルガン3
	XGチャーチオルガン2
	XGノートルダム
	XGオルガンフルート
	XGトレモロオルガンフルート
	XGリードオルガン
	XGパフオルガン
	XGアコーディオンF

6	XGアコーディオン1	
	XGハーモニカ	
	XGハーモニカ2	
	XGタンゴアコーディオン	
	XGタンゴアコーディオン2	
<b>GUITAR (ギター)</b>		
1	ライブ!ナイロンギター	
	クール!ジャズギター	
	クール!エレクトリックギター	
	ライブ!スチール弦ギター	
	ライブ!ダイノスチール1	
	スイート!マンドリン	
	クール!ファンクギター	
	クール!ストラトスフィアギター	
	クール!ピンテージギター	
	クール!パワーリードギター	
	クール!ブルースギター	
	ロックギター	
	ピンテージストラム	
	ライブ!12弦ギター	
	ライブ!ダイノスチール2	
	クール!クリーンギター	
	2	ブードゥーギター
		パワーコードギター
		キャンプファイヤーギター
		ソリッドギター
		ピンテージアンプギター
アロハギター		
クランチギター		
スムースリードギター		
60'sクリーンギター		
ライブ!クラシックギター		
クール!ジャズソロギター		
ピンテージオープンギター		
フォークギター		
ソリッドコードギター		
ピンテージミュートギター		
ペダルスチールギター		
3		リードギター
		コーラスギター
		ピンテージトレモロギター
		オクターブギター
		ディーブコーラスギター
	トレモロギター	
	ヘビースタックギター	
	ブライトクリーンギター	
	ワウギター	
	DXジャズギター	
	ディストーション	
	エレクトリック12弦ギター	
	フィードバックギター	
	18弦ギター	
	ミュートギター	
	ファンクギター	

4	オーバードライブ
	メガスチール弦ギター
	メガハイスティングギター
	メガ12弦ギター
	メガクリーンギター
	メガオーバードライブ
	メガディストーション
	XGナイロン弦ギター
	XGナイロン弦ギター-2
	XGナイロン弦ギター-3
	XGペロシティハーモニクス
	XGウクレレ
	XGスチール弦ギター
	XGスチール弦ギター-2
	XG12弦ギター
	XGナイロン&スチールギター
5	XGスチール&ボディ
	XGマンドリン
	XGジャズギター
	XGメロギター
	XGジャズアンプ
	XGクリーンギター
	XGコーラスギター
	XGミュートギター
	XGファンクギター-1
	XGミュートスチール弦ギター
	XGファンクギター-2
	XGジャズマン
	XGオーバードライブ
	XGギターピンチ
	XGディストーション
	XGフィードバックギター
6	XGフィードバックギター-2
	XGギターハーモニクス
	XGギターフィードバック
	XGギターハーモニクス2
<b>BASS (ベース)</b>	
1	クール!フィンガーベース
	アコースティックベース
	クール!ダイノピックベース
	クール!フレットレスベース
	スラップベース
	サブベース
	ハードベース
	レゾベース
	ハウスベース
	ビッグドロウンベース
	ロックベース
	スーパーフレットレスベース
	ピックベース
	フュージョンベース
	ベース&シンバル
	アナログベース

2	DXファンクベース
	ドライシンセベース
	80'sシンセベース
	ハイQベース
	ファンクベース
	メロフィンガー
	クリックベース
	パンチベース
	TBベース
	メガアコースティックベース
	メガフィンガーベース
	メガピックベース
3	メガフレットレスベース
	XGアコースティックベース
	XGジャズリズム
	XGVXアップライトベース
	XGフィンガーベース
	XGフィンガーダーク
	XGフランチベース
	XGベース&ディストーション
	XGフィンガースラップ
	XGフィンガーベース2
	XGモジュレーションベース
	XGピックベース
4	XGミュートピックベース
	XGフレットレスベース
	XGフレットレスベース2
	XGフレットレスベース3
	XGフレットレスベース4
	XGシンセフレットレス
	XGスムースフレットレス
	XGスラップベース1
	XGレゾナントスラップ
	XGパンチサムベース
	XGスラップベース2
	XGVEIスイッチスラップ
XGシンセベース1	
XGシンセベース1ダーク	
XGファストレゾナント	
XGアシッドベース	
XGクラピベース	
XGテクノシンセベース	
XGオービター	
XGスクエアベース	
XGラバーベース	
XGハマー	
XGシンセベース2	
XGメロシンセベース	

5	XGシーケンスドベース
	XGクリックシンセベース
	XGシンセベース2ダーク
	XGスムースシンセベース
	XGモジュラーシンセベース
	XGDXベース
	XGエックスワイヤーベース
	<b>STRINGS (ストリングス)</b>
1	スイート!バイオリン
	ピオラ
	チェロ
	コントラバス
	ハーブ
	ハックブレット
	フィドル
	パンジョー
	シタール
	琴
	三味線
	ソロバイオリン
	トレモロストリングス
	ピチカートストリングス
	XGバイオリン
	XGスローバイオリン
2	XGピオラ
	XGチェロ
	XGコントラバス
	XGトレモロストリングス
	XGスロートレモロストリングス
	XGサスペンションストリングス
	XGピチカートストリングス
	XGオーケストラハーブ
	XGヤンチン
	<b>ENSEMBLE (アンサンブル)</b>
1	ライブ!ストリングス
	ライブ!アレグロ
	ライブ!オーケストラ
	シンフォニックストリングス
	オーバーストリングス
	オーケストラ+ホーン
	オーケストラ+フルート
	オーケストラ+オーボエ
	トゥッティ
	ストリングス
	オーケストラストリングス
	ストリングスカルテット
	コンチェルトストリングス
	アナログストリングス
	チェンバーストリングス
	ポウストリングス

2	スロースtringス
	マルカートStringス
	シンセStringス1
	シンセStringス2
	オーケストラヒット
	ライブ!ゴスペル
	ライブ!ハミング
	ハークワイア
	スイートヘブン
	ドリームヘブン
	ライブ!ムー
	ゴシックボックス
	サンビーム
ベルヘブン	
パンヘブン	
プロヘブン	
3	クワイア
	エアークワイア
	ボックスヒューマナ
	ボイス
	ワークワイア
	XGティンパニ
	XGStringス1
	XGステレオStringス
	XGスローアタックStringス
	XGアルコStringス
	XG60'sStringス
	XGオーケストラ
	XGオーケストラ2
	XGトレモロオーケストラ
	XGペロシティストリングス
	XGStringス2
	4
XGレガートStringス	
XGウォームStringス	
XGキングダム	
XG70'sStringス	
XGStringス3	
XGシンセStringス1	
XGレゾナントStringス	
XGシンセStringス4	
XGシンセStringス5	
XGシンセStringス2	
XGクワイアアー	
XGステレオクワイア	
XGクワイアアー2	
XGメロークワイア	
XGクワイアStringス	

5	XGボイスウー	
	XGシンセボイス	
	XGシンセボイス2	
	XGコラール	
	XGアナログボイス	
	XGオーケストラヒット	
	XGオーケストラヒット2	
	XGインパクト	
	<b>BRASS (ブラス)</b>	
	1	スイート!トランペット
スイート!トロンボーン		
スイート!ミュートトランペット		
スイート!フルィューゲルホーン		
ジャズトランペット		
ソロトランペット		
トロンボーン		
ソロトロンボーン		
ソフトトロンボーン		
メロートロンボーン		
2	ライブ!ハイパーブラス	
	ライブ!ポップブラス	
	ライブ!オクターブブラス	
	ライブ!フレンチホルン	
	ライブ!シンフォニックホーン	
	ブラスコンボ	
	ブラスセクション	
	ブレスブラス	
	ハイブリッドコンブブラス	
	ナチュラルブラス	
3	スフォルトツァンド	
	ビッグブラス	
	ボールルームブラス	
	ブライツブラス	
	メローブラス	
	ライブ!リホーン	
	<b>WOODWIND (ウインド)</b>	
	1	スイート!クラリネット
		スイート!オーボエ
		イングリッシュホルン
バスーン		
クラリネット		
オーボエ		
XGソプラノサクセス		
XGアルトサクセス		
XGサクセスセクション		
XGハイパーアルトサクセス		
2	XGテナーサクセス	
	XGプレッシーテナーサクセス	
	XGソフトテナーサクセス	
	XGテナーサクセス2	
	XGバリトンサクセス	
	<b>PIPE (パイプ)</b>	
	1	スイートフルート
		スイートリバンフルート
		フルートアンサンブル
		フルート
パンフルート		
クラシカルフルート		
ピッコロフルート		
エスニックフルート		
尺八		
ホイッスル		
2	リコーダー	
	オカリナ	
	XGピッコロ	
	XGフルート	
	XGリコーダー	
	XGパンフルート	

3	ハイブリッド
	ソフトペロシティブラス
	80'sブラス
	ソフトブラス
	フルホーン
	スムーストロンボーン
	ハイブラス
	オーバーブラス
	トランペットアンサンブル
	メローホーン
4	ビッグバンドブラス
	ポップブラス
	ブラスヒット
	アナログブラス
	トロンボーンセクション
	スモールブラス
	ソフトアナログ
	ファンキーアナログ
	テクノブラス
	シンセブラス
5	オーバーホーン
	ファットシンセブラス
	XGトランペット
	XGトランペット2
	XGブライツトランペット
	XGウォームトランペット
	XGトロンボーン
	XGトロンボーン2
	XGチューバ
	XGチューバ2
6	XGミュートトランペット
	XGフレンチホルン
	XGフレンチホルンソロ
	XGフレンチホルン2
	XGホルンオーケストラ
	XGブラスセクション
	XG Tp & Tb セクション
	XGブラスセクション2
	XGハイブラス
	XGメローブラス
7	XGシンセブラス1
	XGクアックブラス
	XGレゾナントシンセブラス
	XGポリブラス
	XGシンセブラス3
	XGジャンプブラス
	XGアナログVEI.ブラス1
	XGアナログブラス1
	XGシンセブラス2
	XGソフトブラス
8	XGシンセブラス4
	XGクワイアブラス
	XGアナログVEI.ブラス2
	XGアナログブラス2

<b>REED (リード)</b>		
1	スイートテナーサクセス	
	スイート!アルトサクセス	
	スイート!ソプラノサクセス	
	グロウルサクセス	
	バリトンサクセス	
	ライブ!サクセスセクション	
	サクセスアピール	
	ムーンライト	
	バラードブラス	
	サクシームード	
2	ソプラノサクセス	
	テナーサクセス	
	アルトサクセス	
	サクセススタック	
	ライブ!セクションソフト	
	ライブ!セクションハード	
	ウッドウィンドアンサンブル	
	スイートクラリネット	
	スイートオーボエ	
	イングリッシュホルン	
3	バスーン	
	クラリネット	
	オーボエ	
	XGソプラノサクセス	
	XGアルトサクセス	
	XGサクセスセクション	
	XGハイパーアルトサクセス	
	XGテナーサクセス	
	XGプレッシーテナーサクセス	
	XGソフトテナーサクセス	
XGテナーサクセス2		
XGバリトンサクセス		
4	XGオーボエ	
	XGイングリッシュホルン	
	XGバスーン	
	XGクラリネット	
	<b>PIPE (パイプ)</b>	
	1	スイートフルート
		スイートリバンフルート
		フルートアンサンブル
		フルート
		パンフルート
クラシカルフルート		
ピッコロフルート		
エスニックフルート		
尺八		
ホイッスル		
2	リコーダー	
	オカリナ	
	XGピッコロ	
	XGフルート	
	XGリコーダー	
	XGパンフルート	

2	XGボトル
	XGRハ
	XG口笛
	XGオカリナ
<b>SYNTH LEAD (シンセリード)</b>	
1	オキシジェン
	マトリックス
	ワイアーリード
	ヒップリード
	ホップリード
	ダンスフックリード
	テクリード
	テクラインリード
	ソフトミニリード
	オクターブフックリード
	トランスリード
	ファイアワイヤー
	アナログン
	ブラスター
	スカイライン
	スクエアリード
	2
ポップリード	
ブロード	
ブライトミニリード	
タイニーリード	
ファンキーリード	
パラグライド	
ロボリード	
ファージ	
ポータートーン	
ビッグリード	
ワーブ	
アドレナリン	
スターダスト	
エアロリード	
ミニリード	
3	
	サンベル
	アンダーハイム
	ハイバイアス
	ビニリード
	パンリード
	ストリングベルズ
	クリスタルアイズ
	パッドベルズ
	メロディーメイカー
	ビッグチューン
	トランペットソーリード
	アタックソーリード
	パーカッションスクエアリード
	XGスクエアリード
	XGスクエアリード2

4	XGLMスクエア
	XGハロー
	XGシュラウド
	XGメロー
	XGソロサイン
	XGサインリード
	XGソートゥースリード
	XGソートゥースリード2
	XGシックソートゥース
	XGダイナミックソートゥース
	XGデジタルソートゥース
	XGビッグリード
	XGヘビーシンセ
5	XGベロシティリード
	XGシーケンスアナログ
	XGカリオベリード
	XGピュアパッド
	XGチフリード
	XGルビー
	XGチャランリード
	XGディストーションリード
	XGワイヤーリード
	XGボイスリード
	XGシンセアーズ
	XGボックスリード
	XG5度リード
XGビッグファイブ	
XGベース&リード	
XGビッグ&ロー	
6	XGファット&パーキー
	XGソフトホワール
<b>SYNTH PAD (シンセパッド)</b>	
1	インソムニア
	スカイダイバー
	パプルスベース
	ハイバストリングパッド
	メローパッド
	メディテリニアンパッド
	ネオウォームパッド
	サイバーパッド
	オーバーサイズ
	メッセンジャー
	ウェーブ2001
	ファーイースト
	ディスクロージャ
	ブライトオーバーパッド
	ダークパッド
	ミステリ

2	シリウス
	S&Hグループ
	ペロアシュラミ
	イブニングスターズ
	エンジェルバイブス
	アトモスフィア
	ゼノンパッド
	イクイノックス
	グラスパッド
	ファンタジア
	DXパッド
	シンピアント
	スターゲート
	エリア51
	ダークムーン
	アイオノスフィア
	3
ソラリス	
タイムトラベル	
ミレニアム	
チューン	
XGニューエイジパッド	
XGファンタジー	
XGウォームパッド	
XGシックパッド	
XGソフトパッド	
XGサインパッド	
4	XGホルンパッド
	XGロータリースtrings
	XGポリシンセパッド
	XGポリパッド80
	XGクリックパッド
	XGアナログパッド
	XGスクエアパッド
	XGクワイアパッド
	XGヘブン
	XGアイトピア
	XGCCパッド
XGボウパッド	
XGグレイシャー	
XGグラスパッド	
XGメタリックパッド	
XGタインパッド	
XGパンパッド	
XGハローパッド	
XGスイープパッド	
XGシューマー	
XGコンパージ	
5	XGボーラーパッド
	XGシレスティアル

<b>SYNTH EFFECTS (シンセエフェクト)</b>	
1	XGレイン
	XGクラビパッド
	XGハーモレイン
	XGアフリカンウィンド
	XGカリブ
	XGサウンドトラック
	XGプロローグ
	XGアンセストラル
	XGクリスタル
	XGシンセドラムコンブ
	XGポップコーン
	XGタイニーベルズ
	XGラウンドグロックン
	XGグロックンチャイム
2	XGクリアベル
	XGコーラスベル
	XGシンセマレット
	XGソフトクリスタル
	XGラウドグロックン
	XGクリスマスベル
	XGビブラフォンベル
	XGデジタルベル
	XGエアベル
	XGベルハーブ
	XGガムリンバ
	XGアトモスフィア
	XGウォームアトモスフィア
	XGハローリリース
XGナイロンエレピ	
XGナイロンハーブ	
XGハーブボックス	
XGアトモスフィアパッド	
3	XGブラネット
	XGブライトネス
	XGファンタジーベル
	XGスモーカー
	XGゴブリン
	XGゴブリンシンセ
	XGクリーパー
	XGリングパッド
	XGリチュアル
	XGトゥーヘブン
	XGナイト
	XGグリズン
	XGベルクワイア
	XGエコー
XGエコー2	
XGエコーパン	



4	XGエコーベル
	XGビッグパン
	XGシンセピアノ
	XGクリエーション
	XGスターダスト
	XGレゾナント&パンニング
	XGサイエンスフィクション
	XGスターズ
<b>ETHNIC (エスニック)</b>	
1	バグパイプ
	XGシタール
	XGデチューンシタール
	XGシタール2
	XGタンブラ
	XGタンブーラ
	XGバンジョー
	XGミュートバンジョー
	XGラバープ
	XGゴビチャント
	XGウード
	XG三味線
	XG琴
	XG大正琴
	XGカヌーン
	XGカリンバ
2	XGバグパイプ
	XGフィドル
	XGシャナイ
	XGシャナイ2
	XGブーンギ
	XG箏(ヒチリキ)
	XGティンクルベル
	XGボナン
	XGアルタイル
	XGガムラン
	XGステレオガムラン
	XGラマシンバル
XGアジアンベル	

<b>PERCUSSION (パーカッション)</b>		
1	XGアゴゴ	
	XGスチールドラム	
	XGグラスパーカッション	
	XGタイベル	
	XGウッドブロック	
	XGカスタネット	
	XG和太鼓	
	XGグランカッサ	
	XGメロディックタム	
	XGメロディックタム2	
	XGリアルタム	
	XGロックタム	
	XGシンセドラム	
	XGアナログタム	
	XGエレクトロパーカッション	
	XGリバースシンバル	
<b>SOUND EFFECTS (サウンドエフェクト)</b>		
1	XGギターフレットノイズ	
	XGプレスノイズ	
	XG海辺	
	XG鳥のさえずり	
	XG電話	
	XGヘリコプター	
	XG拍手	
	XG銃声	
	XGカッティングノイズ	
	XGカッティングノイズ2	
	XGストリングスラップ	
	XGフルートキークリック	
	XG雨	
	XG雷	
	XG風	
	XGせせらぎ	
	2	XG泡
		XGフィード
		XG犬
		XG馬
		XG鳥のさえずり2
		XGゴースト
XGマオウ		
XGフォーンコール		
XGドアのきしみ		
XGドアを開める		
XGスクラッチカット		
XGスクラッチスプリット		
XGウィンドチャイム		
XG電話2		
XGイグニッション		
XGタイヤ		

3	XGレーシングカー
	XG衝突
	XGサイレン
	XG列車
	XGジェット機
	XGスターシップ
	XGバースト
	XGローラーコースター
	XGサブマリン
	XG笑い声
	XG悲鳴
	XGパンチ
	XG心音
XG足音	
XGマシンガン	
XGレーザーガン	
4	XG爆発
	XG花火



## 3

## リズムを自動で切り替える： リズムシーケンスプログラム

リズムシーケンスプログラムを使えば、自分で作ったユーザーリズムや、この楽器に内蔵されているリズムを1小節ずつ自由に組み合わせて、完成されたリズム譜として1曲分のデータ(リズムシーケンス)を作ることができます。

リズムシーケンスは、パネル上の4つのシーケンスボタンに、それぞれ140小節まで保存できます。複数のボタンに入ったデータを連続して再生することができるので、必要に応じてデータを分けておけば、次のような使い方ができます。

- 何曲かをメドレー形式で演奏する場合に、1曲ごとに別のシーケンスボタンにシーケンスデータを保存します。曲別に練習したいときに、目的の曲だけを再生できます。
- 1曲をいくつかの部分に分けて、イントロをシーケンス[1]ボタン、Aメロを[2]ボタン、サビを[3]ボタンなどと、それぞれ別のシーケンスボタンに保存しておきます。サビを練習したいときには[3]ボタンを再生すれば、すぐに目的の場所から演奏が始まります。

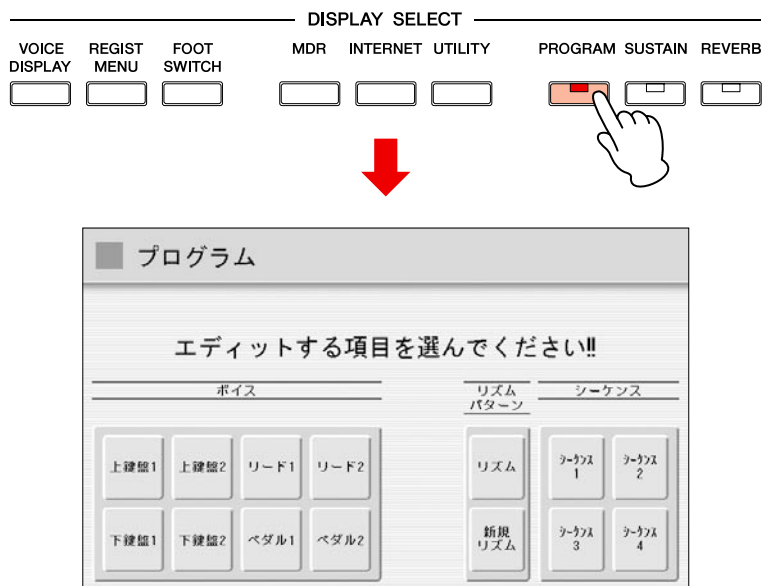
## リズムシーケンスプログラムを始める

リズムシーケンスプログラムでは、すでにつくってあるシーケンスをコピーしてプログラムする方法と、何も入力されていない状態からひとつひとつリズムを並べて、シーケンスをつくり上げていく方法とがあります。

## 1

[PROGRAM]ボタンを押します。

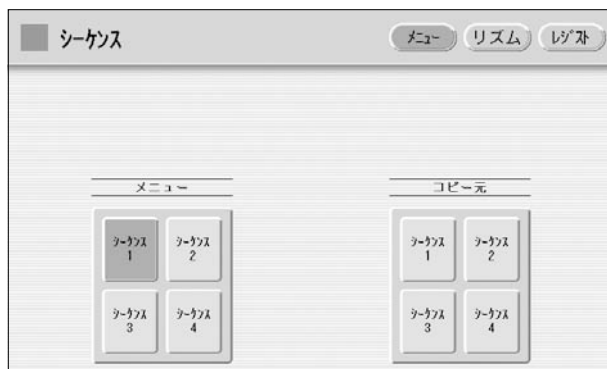
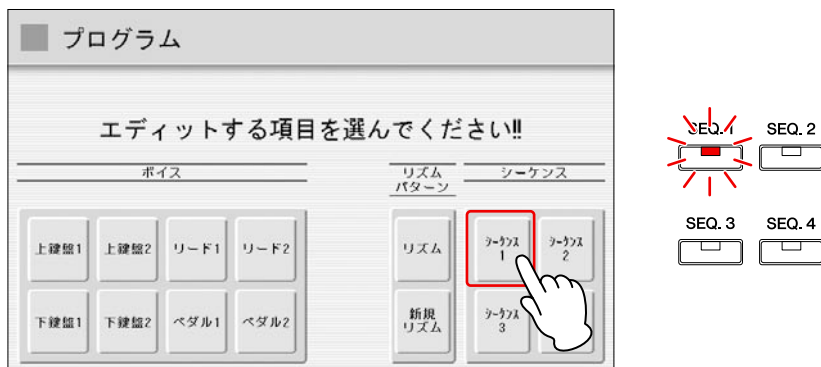
プログラム画面のメニューページが表示されます。



リズムが鳴っているときに[PROGRAM]ボタンを押した場合、リズムは自動的に止まります。

## 2 画面上のメニュー [シーケンス1]～[シーケンス4]ボタンを押して、シーケンスプログラムを保存したいシーケンスナンバーを選びます。

シーケンスナンバーを選ぶと、パネル上のシーケンスボタンのランプが点灯し、シーケンス画面が表示されます。



または、シーケンス画面のメニュー [シーケンス1]～[シーケンス4]ボタンや、パネル上のシーケンスボタン[SEQ.1]～[SEQ.4]を押してシーケンスナンバーを選ぶこともできます。

これで、シーケンスプログラムの準備が整いました。すでにつくってあるシーケンスをコピーしてシーケンスプログラムを始める場合は、次の操作が必要です。

## 3 画面上のコピー元[シーケンス1]～[シーケンス4]ボタンを押して、コピーしたいシーケンスナンバーを選びます。

画面上に、「コピーしますか?」というメッセージが表示されます。

## 4 [コピー]を押すとコピーが実行されます。

[キャンセル]を押すとコピーせずにもとの画面に戻ります。

## リズムシーケンスをプログラムする

- 1 画面右上の[リズム]ボタンを押して、リズムページを表示させます。
- 2 画面上で[カテゴリー]ボタンを押して、シーケンスを組みたいリズムのカテゴリーを選びます。ユーザーリズムを選ぶ場合は、ユーザーを選びます。  
選択したリズムのリズムメニューが画面に表示されます。



- 3 リズムメニューの中から、入力したいリズムを選びます。



- 4 パネル上のボタンで、入力したいセクション(メインA~D、フィルインA~D、イントロ1~3、エンディング1~3、ブレイク)を選びます。  
選んだリズムは、画面上部の中央に表示されます。
- 5 画面の[セット]ボタンを押します。  
選んだリズムが1小節だけ入力され、画面上にボックスで表示されます。リズムを入力すると、カーソルが自動的に1つ進み、次のリズムを入力できる状態になります。ひとつのシーケンスボタンに、140小節までのリズムが入力できます。エンディングを入力する場合は、エンディングパターンがすべて入力されます。(たとえば、2小節のエンディングパターンの場合は、[セット]を押すと2小節分入力されます。)エンディングを入力したあとの小節には、シーケンスは入力できません。
- 6 手順2~5の操作を繰り返して、リズムを入力していきます。

リズムシーケンスプログラム途中で電源を切ると、入力したリズムシーケンスデータは失われてしまいます。電源を切る前に、必ず196ページの方法でリズムシーケンスプログラムを終了してください。



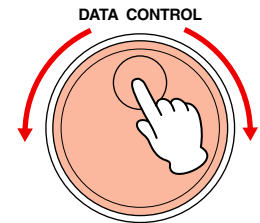
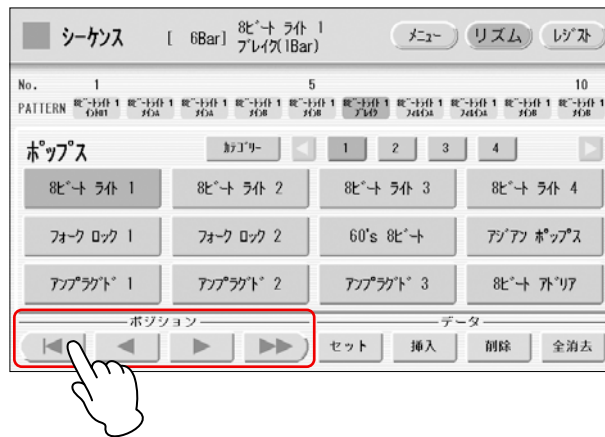
### NOTE

イントロセクションを入力する場合、入力するセクションの小節数を画面上部で確認し、その小節数だけセットしてください。

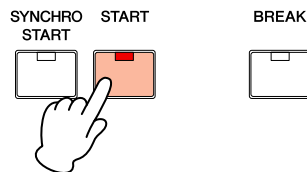
## リズムシーケンスを試聴する

シーケンスプログラムの途中で、作成中のシーケンスを試聴できます。

- 1 シーケンス再生させたい位置までカーソルを移動します。  
カーソルの移動は、データコントロールダイヤルまたは画面のポジションボタンで行ないます。



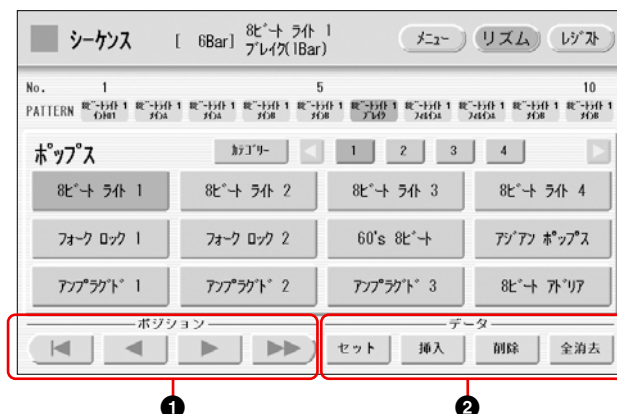
- 2 リズムの[START]ボタンを押します。



これで、シーケンス再生が始まります。試聴をストップするには、もう一度リズムの[START]ボタンを押します。

## 入力したリズムシーケンスを編集する

すでに入力したリズムの間に違うリズムを挿入したり、入力してあるリズムを削除したりできます。





1

2


## ① ポジション

編集画面にあるカーソル(オレンジ色表示)を移動するボタンです。カーソルは、自分で設定したリズムシーケンスの小節内で移動させることができます。

 カーソルを最初の位置に戻します。

 カーソルを1つだけ左に移動します。

 カーソルを1つだけ右に移動します。

 カーソルを5つ右に移動します。

## ② データ

リズムシーケンスデータの設定、編集作業をします。

### セット

初めてリズムを入力するときや、カーソルの位置にあるリズムを別のリズムに置き換える場合に使います。

[セット]ボタンを押すと、カーソルの位置に、現在リズムメニューで選ばれているリズムを入力します。ただし、エンディングパターンの途中にある小節を別のリズムに置き換えることはできません。

### 挿入

カーソル位置の前にリズムを挿入する場合に使います。カーソルを、挿入したいところの次のリズムの位置に合わせます。挿入したいリズムをリズムメニューで選択したあと、[挿入]ボタンを押します。カーソルの直前に、挿入したリズムが表示され、カーソルの位置以降のリズムが1つずつ右にずれます。ただし、エンディングパターンの途中に小節を挿入することはできません。

リズムシーケンスの限度である140小節を超えて、入力することはできません。挿入操作によって140を超えてしまう場合には、画面に「データがいっぱいです!!」と表示され、挿入は実行できません。

### 削除

カーソルの位置のリズムを削除する場合に使います。削除したいリズムにカーソルをあわせて、[削除]ボタンを押します。

エンディングパターンを選んで[削除]ボタンを押した場合は、エンディングパターン全体が削除されます(1小節だけ削除することはできません)。

### 全消去

入力されているシーケンスデータをすべて消去する場合に使います。

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

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

[キャンセル]ボタンを押すと、消去せずにもとの画面に戻ります。



シーケンスの途中でエンディングパターンを挿入すると、それ以降のシーケンスは自動的に削除されます。

## レジストレーションシーケンスをつくる

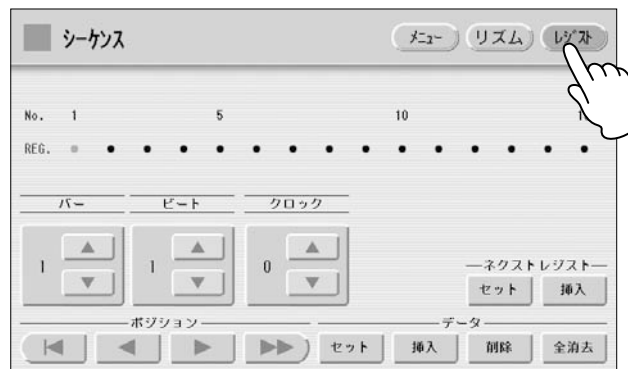
レジストレーションシーケンスは、「何小節目のどのタイミングで、レジストレーションが何番に切り替わる」という情報をプログラムする機能で、リズムシーケンスの一部として保存されます。レジストレーションシーケンスのデータをつくっておくと、リズムシーケンスを再生したときに、自動的にレジストレーションも切り替わります。フットスイッチでレジストレーションを切り替える必要がなくなり、演奏に専念できます。また、レジストレーションシーケンスの中にネクストレジストをプログラムすることもできます。



NOTE

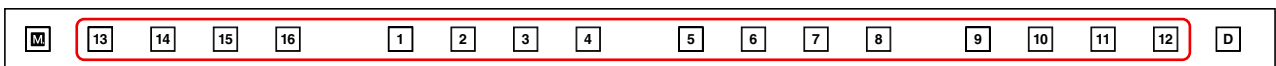
リズムの再生中にレジストレーションを読み込むと、シーケンスデータやユーザーリズムは読み込まれません。

- 1 画面右上の[レジスト]ボタンを押して、レジストページを表示させます。



レジストページで、レジストレーションシーケンスをプログラムします。入力されたレジストレーションは、画面の中央に横一列に表示されます。

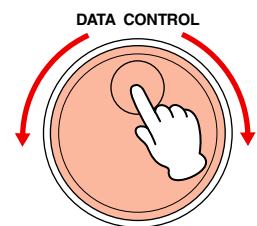
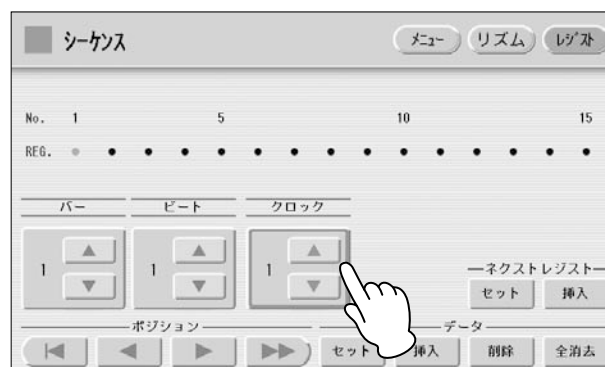
- 2 入力したいレジストレーションメモリのナンバーボタンを押します。



- 3 レジストレーションを切り替えたいバー (小節)/ビート(拍)/クロックを設定します。

ボタンやデータコントロールダイヤルを使ってバー/ビート/クロックを設定します(1拍=96クロックです)。

データコントロールダイヤルを使う場合は、まず変更したい数字を触って青枠を移動し、それからデータコントロールダイヤルで値を変更します。



## 4 画面のデータ[セット]ボタンを押します。


選んだレジストレーションが入力され、小節/拍/クロックの早い方から順に画面上に表示されます。レジストレーションを入力すると、カーソルが自動的に1つ進み、次のレジストレーションを入力できる状態になります。140までのレジストレーションが入力できます。


複数のレジストレーションを同じ小節/拍/クロックに入力すると、最後に入力したレジストレーションが有効になります。

## 5 2~4の操作を繰り返して、レジストレーションシーケンスを入力します。

### ネクストレジストを入力する：

レジストレーションシーケンスにネクストレジストのデータを入力しておく、MDRで再生しているソングに入っている次のレジストレーションを自動的に読み込みます。

**1** ネクストレジストを入力したいバー (小節)/ビート(拍)/クロックを設定します。  
 ボタンやデータコントロールダイヤルを使ってバー /ビート/クロックを設定します(1拍=96クロックです)。

**2** 画面のネクストレジスト[挿入]ボタンを押します。  
1で設定した位置にネクストレジストが入力され、小節/拍/クロックにそって画面上に表示されます。ネクストレジストは  マークで表示されます。

### ネクストレジストの読み込み時間について

- ネクストレジストの読み込みには時間がかかることがあります(読み込むデータのサイズによって、読み込み時間は異なります)。  
読み込み時間がかかることを考慮して、早めのタイミング(バー /ビート/クロック)にネクストレジストを入力することをおすすめします。
- フロッピーディスク内のソングを再生する場合は、USBフラッシュメモリー内のソングよりも読み込み時間が長くなります。
- レジストレーションシーケンス中にネクストレジストをプログラムしても、フットスイッチでネクストレジストを実行しても、レジストの読み込み時間は同じです。

## 入力したレジストレーションシーケンスを編集する

レジストレーションシーケンスに入力したレジストレーションナンバーやネクストレジストを編集します。タイミングを変更したり、削除したりできます。

### タイミングを変更する：

**1** ポジションボタンを使って、タイミングを変更したいレジストレーションナンバーまたはネクストレジストにカーソル(オレンジ色表示)を移動させます。

**2** バー /ビート/クロックを、変更したいタイミングに設定します。

**3** レジストレーションナンバーのタイミングを変更する場合は、画面のデータ [セット] ボタンを、ネクストレジストのタイミングを変更する場合は、画面のネクストレジスト [セット] ボタンを押します。

タイミングが変更され、画面上に表示されるレジストレーションまたはネクストレジストは、小節/拍/クロックにそって並びます。

#### レジストレーションまたはネクストレジストを削除する：

**1** ポジションボタンを使って、削除したいレジストレーションナンバーまたはネクストレジストにカーソル(オレンジ色表示)を移動させます。

**2** 画面のデータ [削除] ボタンを押します。

## リズムシーケンスプログラムを終了する

どのページでも、リズムシーケンスプログラムを終了することができます。リズムシーケンスプログラムを終了すると、それまでに作成したシーケンスは、自動的に保存されます。

#### リズムシーケンスプログラムを終了するには：

パネル上の [PROGRAM] ボタンを押します。

画面表示がボイスディスプレイに変わり、リズムシーケンスを終了します。



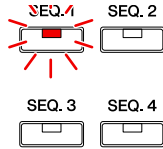
リズムシーケンスプログラムを終了すると、画面の左上が数秒間、水色に点灯し、リズムシーケンスを保存していることを示します。点灯中は電源を切らないでください。



## リズムシーケンスを再生する

リズムシーケンスを再生するには：

- 1 シーケンスの入っているシーケンスボタン([SEQ.1]～[SEQ.4])を押します。  
SEQ.ボタンのランプが点灯します。



- 2 リズムの[START]ボタンを押します。  
シーケンスの再生が始まります。

シーケンス中は、シーケンスで組み込まれたリズムのリズムボタンが点灯し、現在再生中のリズムを示します。

レジストシーケンスも作成した場合は、リズムに合わせてレジストレーションが切り替わります。

リズムシーケンスでプログラムされた小節数だけ再生すると、リズムは自動的に停止します。途中でリズムを停止したい場合は、もう一度リズムの[START]ボタンを押します。

## 複数のシーケンスを順番に再生する

4つあるSEQ.(シーケンス)ボタンを同時に複数使うことで、順番に再生させることができます。ひとつのシーケンスでは足りない場合に組み合わせて使用します。

- 1 使用したいすべてのシーケンスボタンを押して、ランプを点灯させます。

- 2 リズムの[START]ボタンを押します。  
SEQ.ボタンのナンバー表示の小さい方からシーケンスの再生が始まり、ナンバー表示の大きい方へと再生していきます。(SEQ.ボタンを4、2、3、1の順番で押したとしても、シーケンスは数字の順序どおりに1、2、3、4と再生していきます。)

シーケンスの再生中にいずれかのSEQ.ボタンを押すと、押されたボタンのランプが消え、そのシーケンスだけがキャンセルされます。ただし、再生中のSEQ.ボタンはキャンセルできません。また、再生が終了したシーケンスのSEQ.ボタンはランプが消えます。



#### 関連ページ

ペダル鍵盤との接続  
(238ページ)  
フットスイッチ(199ページ)

### 左フットスイッチを使って、シーケンスをスタートさせるには：

左フットスイッチを使ってリズムシーケンスのデータを再生することもできます。そのためには、別売のペダル鍵盤を取り付けておく必要があります。

- 1** 使用したいすべてのSEQ.ボタンを押して、ランプを点灯させます。
- 2** [FOOT SWITCH]ボタンを押してフットスイッチ画面を呼び出し、レフトページを表示させます。
- 3** モードを[リズム]にし、リズム設定で[停止]を選びます。  
(フットスイッチの詳細については、199ページをご覧ください。)
- 4** 左フットスイッチを右足で軽く押します。  
これでリズムシーケンスがスタートします。リズムシーケンスの再生中に左フットスイッチを押すとリズムは停止します。

複数のシーケンスボタンを使用している場合、フットスイッチでリズムシーケンスをいったんストップさせたあと、もう一度フットスイッチでスタートさせると、次のシーケンスボタンの最初から再生されます。(たとえば[SEQ.1]、[SEQ.2]の2つをオンにした場合、[SEQ.1]の途中でフットスイッチでストップさせて、そのあとで再スタートすると、[SEQ.2]の最初から始まります。)

また、別売のフットペダルを取り付けてあらかじめ設定しておくことで、フットペダルを使って、シーケンスをスタートさせることもできます。ここで手順3まで設定したあと、フットペダルにリズムの機能を割り当て、ここでの手順4を行ないます。



#### 関連ページ

フットペダルとの接続  
(238ページ)  
フットペダル(202ページ)

## 4 リズムパターンやリズムシーケンスを外部メディアに保存する

リズムパターンやリズムシーケンスのデータは、レジストレーションなどのデータの一部として、USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存できます。120ページの「レジストレーションを保存する」をご覧ください。

また、保存したリズムパターンを外部メディアから読み込む場合は、リズムの再生を停止した状態で操作してください。リズムの再生中には、読み込むことはできません。

フットスイッチやフットペダル、エクスプレッションペダルを使用すると、演奏中に右足を使っていろいろな機能を作したり、エフェクトのオン/オフを切り替えたりできます。手を使ってレジストレーションやリズムなどを切り替える必要がなくなるので、演奏に専念できます。フットスイッチとエクスプレッションペダルを使用するには、別売のペダル鍵盤を取り付ける必要があります。フットペダルを使用するには、別売のフットペダルを取り付ける必要があります。

この章の内容	
<b>1 フットスイッチ</b> .....	<b>199</b>
• リズムをコントロールする .....	200
• グライドをコントロールする.....	201
• ロータリースピーカーをコントロールする .....	202
<b>2 フットペダル</b> .....	<b>202</b>
• サステインをコントロールする .....	204
• リードスライドをコントロールする .....	205
• メロディーオンコードをコントロールする .....	206
• ソロ機能をコントロールする.....	207
• リズムをコントロールする .....	207
• グライドをコントロールする .....	208
• ロータリースピーカーをコントロールする .....	208
• レジストレーションシフトをコントロールする .....	209
• エクスプレッションをコントロールする.....	210
<b>3 エクスプレッションペダル</b> .....	<b>211</b>
• ピッチベンドをコントロールする .....	212
• リズムテンポをコントロールする .....	213

## 1 フットスイッチ

別売のペダル鍵盤ユニット(DDKU-P7)を取り付けておきます。

フットスイッチは、エクスプレッションペダルの左右にひとつずつあります。

右フットスイッチは、レジストレーションシフトをコントロールするのに使用します。

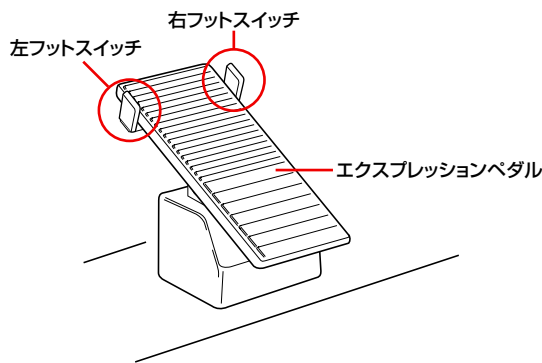
左フットスイッチは、リズム、グライド、そしてロータリースピーカーのコントロールに使用します。

右フットスイッチ設定については、98ページをご覧ください。ここでは、左フットスイッチの設定について説明します。

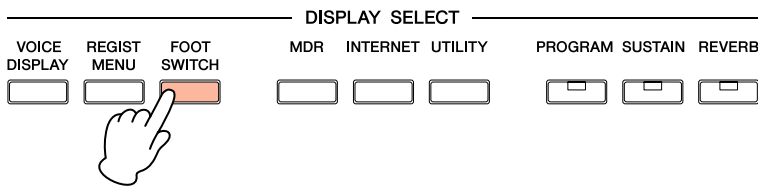


関連ページ

ペダル鍵盤との接続  
(238ページ)



### 1 [FOOT SWITCH] ボタンを押します。



## 2 画面右上の[レフト]ボタンを押して、レフトページを表示させます。

### フットスイッチ画面

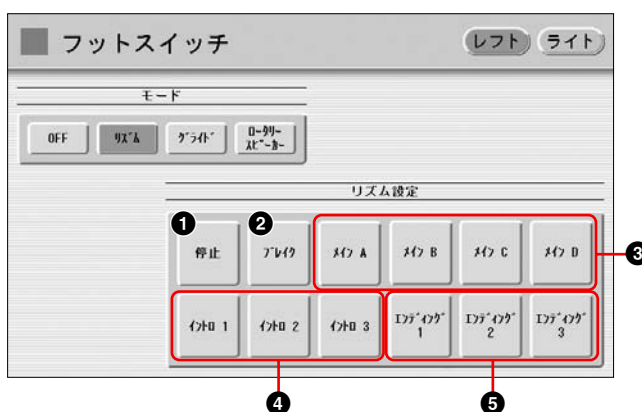


この画面で、左フットスイッチの機能を割り当てます。リズム、グライド、ロータリースピーカーのコントロールが選べます。

ここで[OFF]ボタンを選ぶと、左フットスイッチの機能をオフにし、左フットスイッチを押しても何も起こりません。

## リズムをコントロールする

左フットスイッチでリズムのスタート/ストップなどをコントロールします。



### ① 停止

フットスイッチを押すたびに、リズムがスタート/ストップします。

### ② ブレイク

フットスイッチを押すと、パネル上の[BREAK]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。演奏中に、フットスイッチでリズムにブレイクを入れることができます。

### ③ メインA～D

フットスイッチを押すと、パネル上のMAIN/FILL IN [A]～[D]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。リズムパターン(A～D)を切り替えたり、フィルインを入れたりします。



関連ページ

リズムの構成(65ページ)

#### ④ イントロ1~3

フットスイッチを押すと、パネル上のINTRO [1]~[3]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。

#### ⑤ エンディング1~3

フットスイッチを押すと、パネル上のENDING [1]~[3]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。

リズムは別売のフットペダルでもコントロールできます。ここでの設定のあと、フットペダル画面でフットペダルに機能を割り当てます。

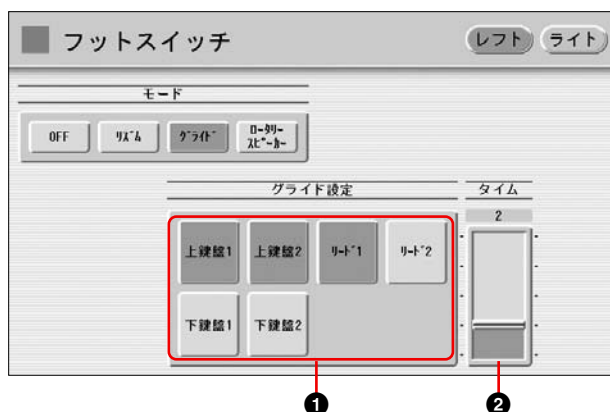


関連ページ

フットペダル(202ページ)

## グライドをコントロールする

左フットスイッチでグライド効果をコントロールします。



フットスイッチを押すと、上鍵盤/下鍵盤のボイスセクションごとに音色のピッチを半音下げます。フットスイッチから足をはなすと、ゆるやかに元の音程に戻ります。

#### ① 上鍵盤1/上鍵盤2/リード1/リード2/下鍵盤1/下鍵盤2

グライドをかけたいボイスセクションを選択します。複数のボイスセクションをオンにしておくこともできます。

#### ② タイム

フットスイッチから足をはなしたときに、音程が戻る速さを設定します。設定値を大きくすると、音程が戻る速さは遅くなります。

設定範囲：1~5

グライドは別売のフットペダルでもコントロールできます。ここでの設定のあと、フットペダル画面でフットペダルに機能を割り当てます。



関連ページ

フットペダル(202ページ)

## ロータリースピーカーをコントロールする



関連ページ

ロータリースピーカー  
(54ページ)

左フットスイッチで、ロータリースピーカーのオン/オフを切り替えます。



ここで[ロータリースピーカー]ボタンを選んで、フットスイッチを押すと、パネル上の[ROTARY SP SPEED]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。この機能を使うためには、あらかじめ、それぞれのボイスセクションやオルガンフルート音色で、ロータリースピーカーが正しく設定されていることが必要です。詳しくは、54ページをご覧ください。



関連ページ

フットペダル(202ページ)

ロータリースピーカーは別売のフットペダルでもコントロールできます。

## 2 フットペダル

別売のフットペダル (FC4/FC5/FC7/FC9) を接続し、サステインやエクスプレッションなどのさまざまな機能を割り当てておくことで、足元でオン/オフ操作を行ったり、効果をかけることができます。フットペダルは2つまで接続でき、それぞれ1つの効果を割り当てられます。機能の割り当てはユーティリティー画面のフットペダルページで行ないます。ただし使いたい機能によっては、あらかじめ割り当てたい機能をオンにしたり、設定をしておく必要があります。



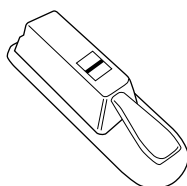
関連ページ

フットペダルとの接続  
(238ページ)

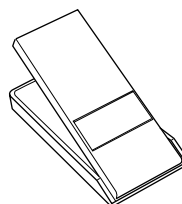
### フットペダルでコントロールできる機能

サステイン	リードスライド
メロディーオンコード	ソロ
リズム	グライド
ロータリースピーカー	レジストレーションシフト
エクスプレッション	

エクスプレッション(ボリューム)をコントロールしたい場合はFC7/FC9をお使いください。それ以外の機能をコントロールしたい場合はFC4/FC5をお使いください。



FC4



FC7

## フットペダルに機能を割り当てるには：

- 1 [UTILITY]ボタンを押します。  
ユーティリティ画面が表示されます。
- 2 画面右上の[フットペダル]ボタンを押して、フットペダルページを表示させます。



この画面でフットペダルに割り当てる機能を選びます。

- 3 フットペダルに割り当てる機能を選びます。  
FOOT PEDAL端子の1 (VOLUME)と接続したフットペダルに機能を割り当てる場合は、画面の左側で選びます。FOOT PEDAL端子の2 (SUSTAIN)と接続したフットペダルに機能を割り当てる場合は、画面の右側で選びます。



FOOT PEDAL端子 1 (VOLUME)の場合    FOOT PEDAL端子 2 (SUSTAIN)の場合

選んだ機能に従って極性は自動的に選ばれますが、自分で極性を選ぶこともできます。

- 4 フットペダルを踏み込むと、割り当てた機能の効果がかけられます。  
踏み込むのをやめると効果はかかりません。

## サステインをコントロールする

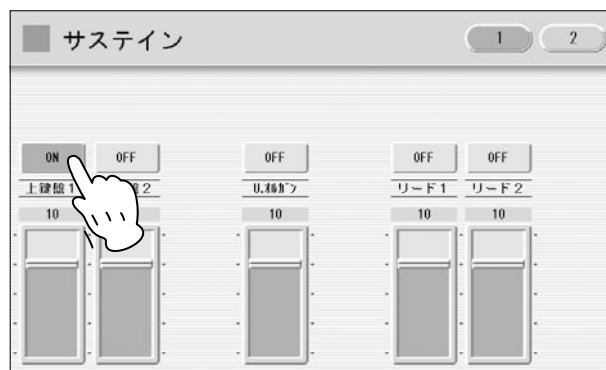
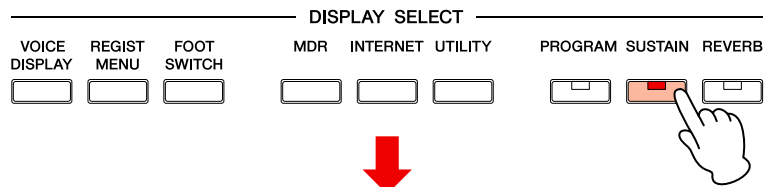
ボイスセクションごとのサステインをフットペダルでオン/オフできます。ペダルボイス1、2のサステインは、フットペダルではコントロールできません。



関連ページ

サステイン(53ページ)

- 1 [SUSTAIN]ボタンを押して、画面上でサステインをかけたいボイスセクションをONにします。



- 2 ユーティリティー画面のフットペダルページで、[サステイン]を選びます。これで、フットペダルにサステインの機能が割り当てられました。



- 3 演奏中にサステインをかけたいところで、フットペダルを踏み込みます。踏み込んでいる間だけ、サステインがかかります。フットペダルを踏み込むのをやめると、サステインはかからなくなります。

10

外部コントローラーを使う



## リードスライドをコントロールする

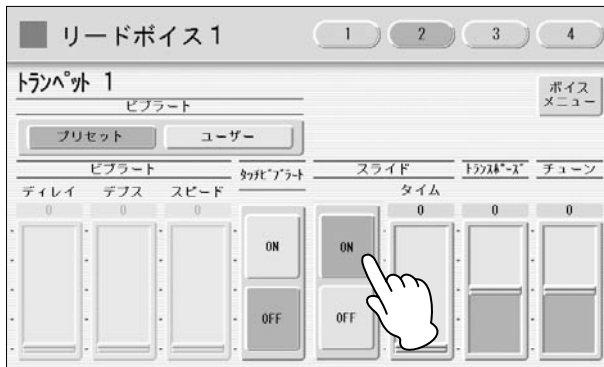
- 1 リードスライドをかけたいリードボイスの、ボイスコンディション画面2ページ目を表示させます。



関連ページ

ボイスコンディション画面  
(45ページ)

- 2 スライドの[ON]ボタンを選択します。



- 3 ユーティリティ画面のフットペダルページで、[スライド]を選びます。これで、フットペダルにスライドの機能が割り当てられました。



- 4 演奏中にスライドをかけたいところで、フットペダルを踏み込みます。踏み込んでいる間だけ、リードボイスにスライドがかかります。フットペダルを踏み込むのをやめると、リードスライドはかからなくなります。

## メロディーオンコードをコントロールする

- 1 ボイスディスプレイ画面の3ページ目を表示させます。



関連ページ

ボイスディスプレイ(20ページ)

### ボイスディスプレイ画面【ページ3】



- 2 メロディーオンコードのモード(1~3)を選択します。



関連ページ

メロディーオンコード(77ページ)



- 3 ユーティリティ画面のフットペダルページで、[M.O.C.](メロディーオンコード)を選びます。

これで、フットペダルにメロディーオンコードの機能が割り当てられました。



## 4 演奏中にメロディーオンコードの効果をかけたいところで、フットペダルを踏み込みます。

踏み込んでいる間だけ、メロディーオンコードの効果がかかります。フットペダルを踏み込むのをやめると、メロディーオンコードの効果はかからなくなります。

## ソロ機能をコントロールする

リードボイス2のソロ機能を、フットペダルでオン/オフできます。33ページをご覧ください。

## リズムをコントロールする

リズムはフットスイッチだけでなく、フットペダルでもコントロールできます。ただしリズムの設定はフットスイッチ画面のレフトページで行ないます。



関連ページ

フットスイッチ画面  
(200ページ)

1 フットスイッチ画面のレフトページでリズムの設定をします。

2 ユーティリティ画面のフットペダルページで、[リズムコントロール]を選びます。

これで、フットペダルにリズムの機能が割り当てられました。



3 演奏中にフットペダルを踏み込んでリズムをコントロールします。

## グライドをコントロールする

グライドはフットスイッチだけでなく、フットペダルでもコントロールできます。ただしグライドの設定はフットスイッチ画面のレフトページで行ないます。



関連ページ

フットスイッチ画面  
(200ページ)

- 1 フットスイッチ画面のレフトページでグライドの設定をします。
- 2 ユーティリティー画面のフットペダルページで、[グライド]を選びます。これで、フットペダルにグライドの機能が割り当てられました。



- 3 演奏中にグライドをかけたいところで、フットペダルを踏み込みます。

## ロータリースピーカーをコントロールする

ロータリースピーカーはフットスイッチだけでなく、フットペダルでもコントロールできます。

- 1 ユーティリティー画面のフットペダルページで、[ロータリースピーカー]を選びます。これで、フットペダルにロータリースピーカーの機能が割り当てられました。



## 2 演奏中にロータリースピーカーをオン/オフしたいところでフットペダルを踏み込みます。

フットペダルを踏むと、パネル上の[ROTARY SP SPEED]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。この機能を使うためには、あらかじめ、それぞれのボイスセクションやオルガンフルート音色で、エフェクトにロータリースピーカーが選択されている必要があります。詳しくは、54ページをご覧ください。

## レジストレーションシフトをコントロールする

レジストレーションシフトはフットスイッチだけでなく、フットペダルでもコントロールできます。ただしレジストレーションシフトの設定はフットスイッチ画面のライトページで行ないます。



### 関連ページ

演奏中にレジストレーションを切り替える:レジストレーションシフト(98ページ)

## 1 フットスイッチ画面のライトページでレジストレーションシフトの設定をします。

## 2 ユーティリティ画面のフットペダルページで、[レジストシフト]を選びます。これで、フットペダルにレジストレーションシフトの機能が割り当てられました。



## 3 演奏中にレジストレーションシフトを行ないたいところで、フットペダルを踏み込みます。

## エクスプレッションをコントロールする

エクスプレッションはエクスプレッションペダルだけでなく、フットペダルでもコントロールできます。

### 1 ユーティリティ画面のフットペダルページで、[エクスプレッション]を選びます。

これで、フットペダルにエクスプレッションの機能が割り当てられました。



### 2 演奏中にフットペダルを踏み込んで音量をコントロールします。

### 3 エクスプレッションペダル

別売のペダル鍵盤ユニット(DDKU-P7)には、エクスプレッションペダルとセカンドエクスプレッションペダルが付属します。

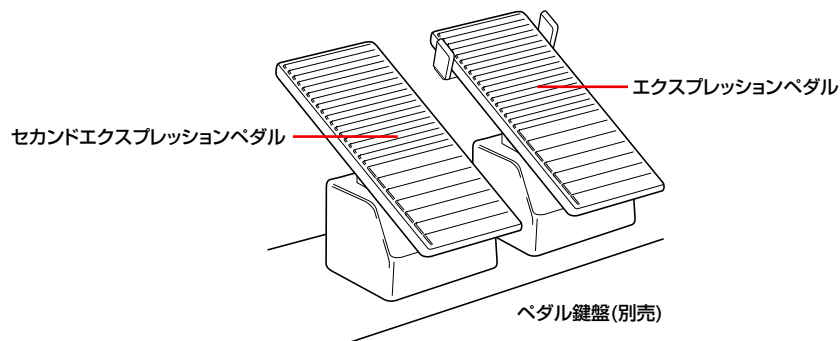
エクスプレッションペダルは、演奏中に音の強弱をコントロールします。セカンドエクスプレッションペダルはピッチベンドとリズムテンポをコントロールします。ここではセカンドエクスプレッションペダルについて説明します。



ペダル鍵盤との接続  
(238ページ)



演奏までの準備(13ページ)



- 1 [UTILITY]ボタンを押します。  
ユーティリティー画面が表示されます。

- 2 画面右上の[EXP.] (エクスプレッション) を押して、エクスプレッションページを表示させます。



この画面で、セカンドエクスプレッションペダルの機能を設定します。セカンドエクスプレッションペダルではピッチベンドとリズムテンポがコントロールできます。ピッチベンドとリズムテンポの両方をオンにすると、セカンドエクスプレッションペダルを操作したときに、両方の機能が同時に働きます。通常はどちらかひとつの機能をセカンドエクスプレッションペダルに割り当てるようにします。

## ピッチベンドをコントロールする



### ① モード

ピッチベンドの幅を設定します。値を1増やすたびに、ピッチ変化の範囲は半音ずつ増えます。

設定範囲：1～12

値が2 (NARROW:ナロー=狭い)の場合は、セカンドエクスプレッションペダルを踏み込んだときに2半音の範囲でピッチを変化させます。

値が12 (WIDE:ワイド=広い)の場合は、セカンドエクスプレッションペダルを踏み込んだときに1オクターブの範囲でピッチを変化させます。

### ② ピッチベンド

ピッチベンドをコントロールしたいボイスセクションをONにします。ピッチベンドは、上鍵盤ボイス1、2、リードボイス1、2、ペダルボイス1、2にかかります。



## リズムテンポをコントロールする



### ① モード

リズムテンポの変化の幅を設定します。

**設定範囲：1～12**

値が2 (NARROW:ナロー=狭い)の場合は、セカンドエクスプレッションペダルを踏み込んだときに、テンポを70%～140%の範囲で変化させます。

値が12 (WIDE:ワイド=広い)の場合は、セカンドエクスプレッションペダルを踏み込んだときに、テンポを50%～200%の範囲で変化させます。

### ② テンポ

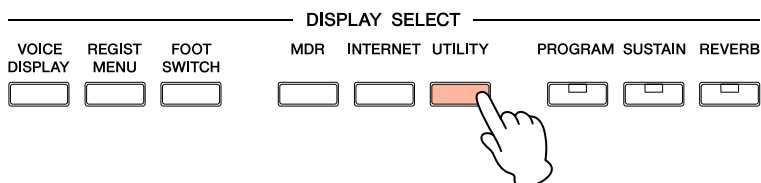
セカンドエクスプレッションペダルでリズムテンポをコントロールする場合は、ここをONにします。

# 11 トランスポーズ/ピッチ

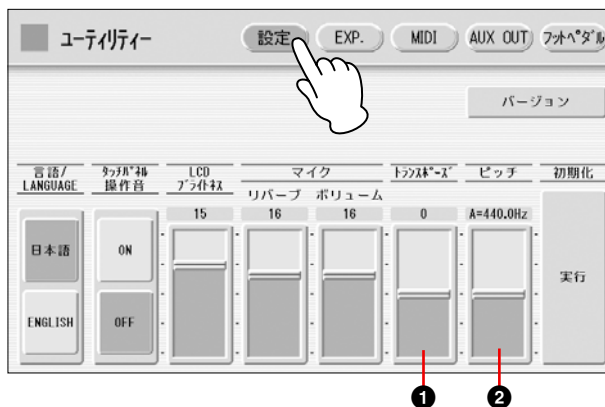
## TRANSPOSE AND PITCH

この楽器の音程を変更する機能として、半音ずつ移調するトランスポーズと、音程の微調整をするピッチがあります。ユーティリティ画面で、トランスポーズやピッチに関する設定を行ないます。(ここでの設定はMDRに記録することはできません。)

- 1 [UTILITY]ボタンを押します。  
ユーティリティ画面が表示されます。



- 2 画面右上の[設定]ボタンを押して、設定ページを表示させます。



トランスポーズ、ピッチを変更します。



### NOTE

XGソング(132ページ)にはトランスポーズは効果しません。

- ① トランスポーズ  
1オクターブの範囲で、半音ずつ移調します。  
設定範囲：-6~+6

- ② ピッチ  
ピッチを微調整できます。0.2Hzずつ変化させます。初期設定はA3 (ラの音)が440.0Hzとなっています。  
設定範囲：427.2Hz~452.6Hz

ボイスセクションごとにトランスポーズやピッチを変えることもできます。この場合は、ボイスコンディション画面で設定します。詳しくは、45ページをご覧ください。

---

## ピッチとチューニング

オーケストラのように複数の人数で楽曲を演奏するときには、かならず演奏前に「チューニング」と呼ばれる作業を行ないます。たとえば、A（ラの音）を演奏したときに435Hz（ヘルツ）の音を出す楽器、440Hzの音を出す楽器、445Hzの音を出す楽器を同時に演奏すると、不協和音になってしまいます。

こんなことがおこらないように各楽器のピッチをそろえる作業が「チューニング」です。楽器によって「調律」「調弦」などと呼ばれることもあります。

チューニングの方法は、大きく分けて2通りあります。

1つめは、奏者ひとりひとりが自分の楽器を決められたピッチに合わせる方法。音叉やチューニングメーターなどを使って正確なピッチに合わせます。ギター合奏などはこの方法で行なうことが多いでしょう。たとえばロックバンドの場合は、ギタリストとベーシストがそれぞれの楽器を「A=440Hz」に合わせておきます。すると、いっしょに演奏したときには同じピッチの音が出せるというわけです。

この楽器をほかの楽器といっしょに演奏する場合は、214ページのピッチ設定でこの楽器を相手の楽器に合わせます。もちろん、相手の楽器をこの楽器に合わせても構いません。

もう1つは、演奏者のうち一人だけがあらかじめチューニング(現代のオーケストラでは442Hzが一般的のようです)をしておいて、他の演奏者がその楽器にあわせてチューニングをする方法。オーケストラやブラスバンドをはじめ、多くの場合はこの方法でチューニングを行ないます。ステージ上で一人の奏者が音を出し、それに合わせて奏者全員が同じ音を出す、という場面を見たことがあるでしょう。この場合、奏者ひとりひとりが自分の耳を頼りにチューニングすることになるので、必ずしも全員がまったく同じピッチ(A=442Hz)になるとは限りません。一般的に、低い音は、人の耳には実際の音よりも高く聞こえるため、低音楽器は正しいピッチよりも少し低めにしておく方が自然に聞こえ、安定感が出ます。また、ソロパートを演奏する楽器は、他の楽器に比べてわずかに高いピッチで演奏した方が、目立ちやすくなります。こういった人の耳の錯覚や、奏者の感性で、ハーモニーが美しく聞こえる高さを決めているのです。

ひとりでこの楽器を演奏する場合にも、各ボイスセクションのピッチを少しずつずらしておくことで、これと同じ効果が得られます。48ページのチューンの設定を変えて、ちょうどいい設定を探してみましょう。



インターネットダイレクト接続機能では、楽器から直接インターネット上の専用サイトにアクセスして、曲データを購入したり、ウェブページを閲覧したりできます。購入した曲データは、USBフラッシュメモリーに保存できます。この章では、コンピューターや通信規格に関する用語が出てきます。わからない用語が出てきたら、231ページの「インターネット用語辞典」をご覧ください。

### この章の内容

1 楽器をインターネットに接続する . . . . .	216	• ブックマークを編集する . . . . .	224
2 専用サイトを見る . . . . .	217	• ホームページを変更する . . . . .	225
• 画面をスクロールする . . . . .	218	<b>3 環境設定画面について . . . . .</b>	<b>226</b>
• リンクをたどる . . . . .	218	• ブラウザーページ . . . . .	226
• ページを更新/キャンセルする . . . . .	220	• LANページ . . . . .	227
• 直前に表示していたウェブページへ移動する . . . . .	220	• 無線LANページ . . . . .	228
• 文字を入力する . . . . .	220	• その他ページ . . . . .	229
• データを試聴/購入する . . . . .	221	<b>4 インターネット機能を終了する . . . . .</b>	<b>230</b>
• 表示されているウェブページをブックマーク(お気に入り)に登録する . . . . .	222	<b>5 インターネット設定の初期化 . . . . .</b>	<b>230</b>
		<b>6 インターネット用語辞典 . . . . .</b>	<b>231</b>

## 1 楽器をインターネットに接続する

ルーターまたはルーター機能つきモデムを通して、楽器を常時接続回線(ADSL、光ファイバー、ケーブルテレビインターネット)に接続します。具体的な接続方法(使用できるUSB-LANアダプターの機種など)については、インターネット上のホームページ <<http://www.yamaha.co.jp/d-deck/>>でご確認ください。



### NOTE

ケーブルテレビインターネットをお使いの場合、契約内容によっては2台以上の機器(コンピューター、楽器など)に接続できない場合があります。この場合、この楽器を接続することはできません。契約内容をご確認ください。



### 関連ページ

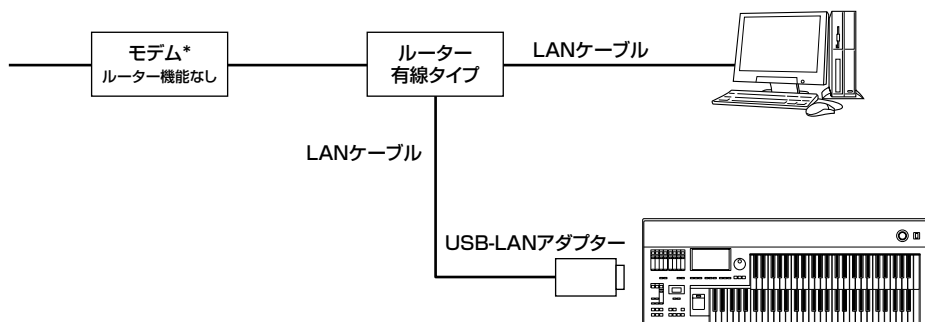
USB記憶装置やUSB-LANアダプターを接続する(243ページ)



モデムやルーターの設定は楽器上では行なえませんので、楽器を接続する前に、コンピューターをインターネットに接続してください。

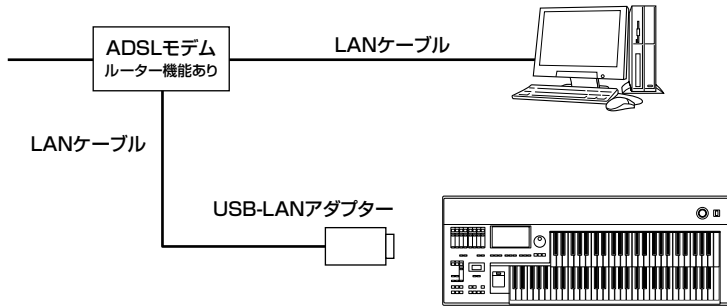
インターネットで通信を行なうためには、あらかじめインターネットプロバイダーとの契約をしておく必要があります。

### 接続例1：有線で接続する(ルーター機能のないモデムを使用)



\*モデム=ADSLモデム、ONU (光ネットワークユニット)、ケーブルモデム

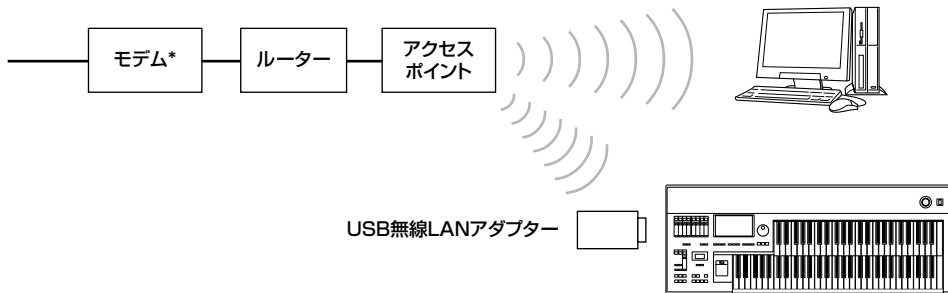
## 接続例2：有線で接続する(ルーター機能のついているモデムを使用)



### NOTE

モデムの種類によっては、複数の機器(コンピューターと楽器など)を接続するために、別途ハブが必要な場合もあります。

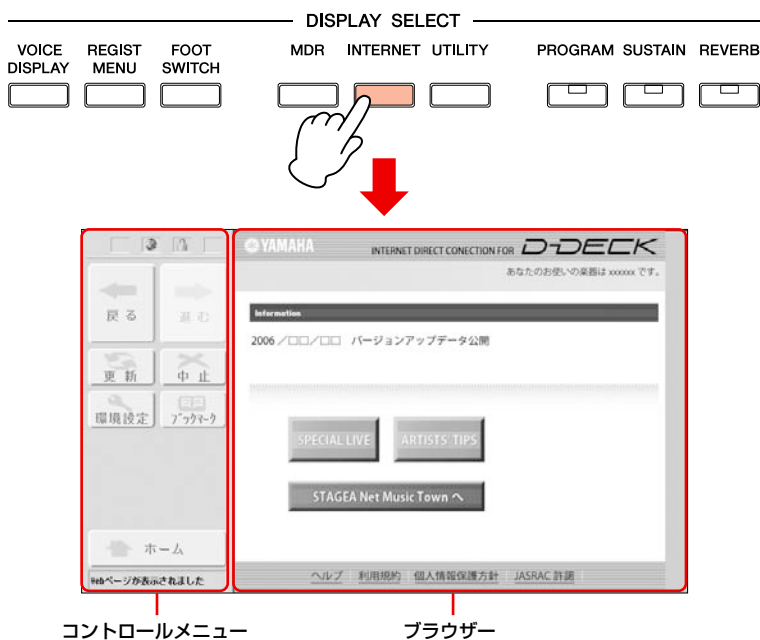
## 接続例3：無線で接続する



\*モデム=ADSLモデム、ONU (光ネットワークユニット)、ケーブルモデム

## 2 専用サイトを見る

楽器がインターネットに正しく接続された状態で[INTERNET]ボタンを押すと、専用サイトのトップページが表示され、データを視聴したり購入することができます。(詳しくは、サイト内の説明をお読みください。)



### NOTE

接続に失敗すると、オフラインモードでブラウザーが表示されます。ブラウザー上でリンクのある場所を押すと、接続に関するヒントページなどを見ることができます。

画面の左側のコントロールメニューでは、表示するウェブページを操作したり、インターネット機能の設定を行ったりします。画面の右側のブラウザは、ウェブページの内容を表示する部分です。



#### 関連ページ

ホームページを変更する  
(225ページ)

この楽器の電源を入れたあと、はじめてインターネット機能に入ったときにブラウザに表示される画面を「ホームページ」といいます。ほかのウェブページからホームページに戻る場合は、コントロールメニューの[ホーム]ボタンを押します。

## 画面をスクロールする

ウェブページのサイズが大きくてブラウザに収まらない場合は、ブラウザの右端や下辺にスクロールバーが表示されます。スクロールバーに直接触って画面をスクロールさせると、隠れていた部分を表示させることができます。



## リンクをたどる

リンクをたどって別のウェブページに移動するには、ブラウザ上でリンクのある場所を直接押します。リンクのある場所は、ボタンの形になっていたり、青い文字に下線がついていたりします。

タッチパネル操作音(19ページ)の設定にかかわらず、ブラウザ内を触っても、タッチパネルの操作音は鳴りません。

## 通信状態について

コントロールメニューの上には、インターネット接続の状況に応じて、アイコンやメッセージが表示されます。



### ① オフライン表示 (🌐)

楽器がインターネットに接続されていないときに表示されます。このアイコンが表示されている状態では、ウェブページを見ることができません。

### ② 通信中表示 (🌐)

ウェブページを読み込んでいるときに点滅し、通信中であることを示します。読み込みが終わると点灯します。

### ③ SSL表示 (🔒)

SSLを使用しているウェブページを表示しているときに点灯し、情報が暗号化されて通信されていることを示します。

### ④ 無線LANの電波表示

無線LANでインターネットに接続している場合に、電波の強さ(受信状態)が表示されます。電波が弱い(または届かない)ときは、この楽器をアクセスポイントの近くに移動し、電波が届く状態にしてください。

- 強
- 中
- 弱 (インターネットに接続できない場合があります)
- 圏外 (インターネットに接続できません)

### ⑤ ウェブページの読み込み状態表示

ウェブページの読み込み状態に応じて、以下の3つのメッセージが表示されます。

Webページを開いています…	ウェブページを読み込んでいる途中の状態であることを示します。
Webページが表示されました	ウェブページの読み込みが完了し、ウェブページが完全に表示されたことを示します。
ネットに接続されていません	インターネットに接続されていない状態(オフライン)であることを示します。

## ページを更新/キャンセルする



現在表示されているウェブページを最新の情報に更新するには、コントロールメニューの[更新]ボタンを押します。



ウェブページの表示に時間がかかる場合や、ウェブページの読み込み中にそのウェブページの表示をキャンセルしたい場合には、コントロールメニューの[中止]ボタンを押します。

## 直前に表示していたウェブページへ移動する



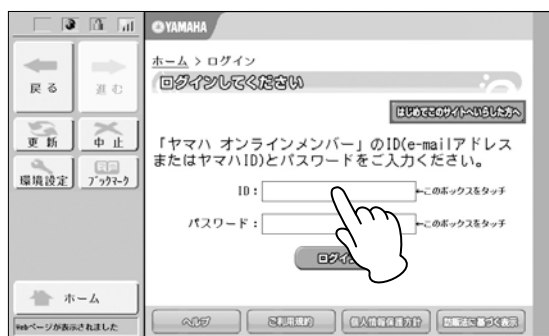
直前に表示していたウェブページに戻るには、コントロールメニューの[戻る]ボタンを押します。



[戻る]ボタンを押す前に表示していたウェブページに戻るには、コントロールメニューの[進む]ボタンを押します。

## 文字を入力する

ウェブページ上で、パスワードを入力したり、ダウンロードしたいデータの検索をしたりする場合に、文字を入力できます。ブラウザ上でパスワード入力ボックスや検索ボックスなどを押すと、入力画面が表示されます。文字入力の方法は、ソング(MDR)の名前のつけ方と同じです。117ページをご覧ください。



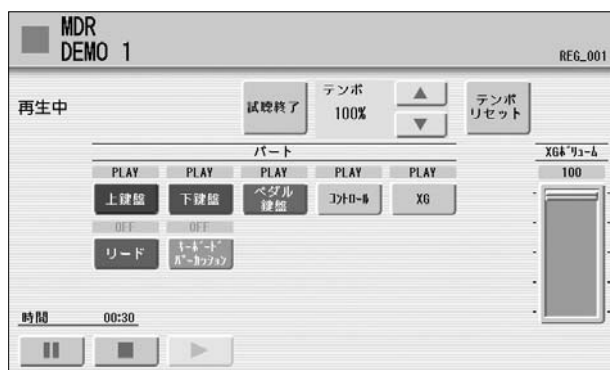


## データを試聴/購入する

専用サイトからは、レジストレーションデータや参考演奏データなど、この楽器で使用できるデータを購入できます。また、データによっては、購入前に参考演奏を試聴したり、レジストレーションを試弾することもできます。データの試聴や購入について詳しくは、専用サイト内の説明をお読みください。

### 試聴中の操作：

参考演奏の試聴中には、次のような画面が表示され、特定のパートをミュートしたり、テンポを変更したりできます。詳しくは128ページをご覧ください。



[ ■ ] (一時停止) ボタンや [ ■ ] (停止) ボタンを押すと、再生が中断/停止されます。再生を停止した状態で鍵盤を弾くと、各鍵盤のボイスを確認することができます。[ ▶ ] (再生) ボタンを押すと、再び参考演奏の再生が始まります。何度でも試聴できます。試聴を終了しても元の専用サイトに戻るには、[ 試聴終了 ] ボタンを押します。

### 購入(ダウンロード)後の操作：

購入(ダウンロード)したデータは、USBフラッシュメモリーに保存できます。ウェブページ上でデータ購入の操作をすると、購入(ダウンロード)したデータをどこに保存するか選択する画面が表示されます。保存先フォルダーを選んで、[保存] ボタンを押すと、ダウンロードが実行されます。



#### NOTE

ID付きのUSBフラッシュメモリーが必要です。



#### NOTE

保存ボタンを押す前に[閉じる]ボタンを押して画面を閉じると、データがダウンロードされずに、もとの画面(ウェブページ)に戻ります。もう一度ウェブページ上でダウンロードの操作をすると、保存先を選択する画面が表示されます。



ダウンロード中は、他の操作を行わないでください。

保存先フォルダーの選び方については、111ページ「メディアやフォルダーを変更するには」をご覧ください。

ダウンロードが完了すると、購入したソングのあるフォルダーを開くかどうか、確認を求めるメッセージが表示され、[はい]を選ぶと購入したソングを選択できます。[いいえ]を選ぶと、インターネット画面に戻ります。

## 表示されているウェブページをブックマーク(お気に入り)に登録する

ブラウザーに表示されているウェブページを、お気に入りとしてブックマークに登録することができます。ブックマークに登録したウェブページは、すぐに呼び出すことができます。

- 1 ブックマークに登録したいウェブページが表示されている状態で、コントロールメニューの[ブックマーク]ボタンを押します。  
ブックマーク画面が表示され、現在登録されているブックマークが一覧表示されます。一覧表示の下には、ブックマークに登録するウェブページのタイトルが表示されます。

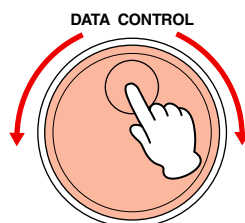


- 2 コントロールメニューの[追加]ボタンを押します。  
コントロールメニューの表示が変わり、新たにブックマークを登録できる状態になります。



ウェブページのタイトル

- 3** ブックマークリストで、ブックマークを登録する場所を選択します。  
ブックマークリストに直接触るか、データコントロールダイヤルまたは[カーソル上移動]、[カーソル下移動]ボタンを使って、ブックマークを登録する場所を選びます。  
ここで選んだ位置に、ブックマークが登録されます。右側のスクロールボタンで、表示をスクロールさせることもできます。



- 4** コントロールメニューの[実行]ボタンを押します。  
表示していたウェブページがブックマークに登録され、手順1のブックマーク画面に戻ります。  
[中止]ボタンを押すと、ブックマークに登録せずにブックマーク画面に戻ります。
- 5** コントロールメニューの[閉じる]ボタンを押して、ブラウザー画面に戻ります。

ブックマークに登録したウェブページを表示するには：

- 1** ブックマーク画面で、表示させたいブックマークを選びます。
- 2** コントロールメニューの[ジャンプ]ボタンを押します。  
自動的にブックマーク画面が閉じ、ブックマーク画面で選択したウェブページがブラウザーに表示されます。

## ブックマークを編集する

ブックマーク画面では、ブックマークのタイトルを変更したり、登録を削除したり、順番を入れ替えたりできます。



### ① カーソル上移動/カーソル下移動

ブックマークリスト内の選択位置を移動します。

### ② ジャンプ

ブックマークリストで現在選ばれているウェブページをブラウザに表示します。

### ③ 追加

ブックマークに登録するときを使用します。222ページをご覧ください。

### ④ タイトル変更

現在選ばれているブックマークのタイトルを変更します。このボタンを押すと、文字入力画面が表示されます。文字入力について詳しくは、117ページをご覧ください。

### ⑤ 削除

現在選ばれているブックマークを、ブックマークリストから削除します。このボタンを押すと、ブックマークを削除してよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。[はい]を選ぶとブックマークが削除されます。

### ⑥ 移動

ブックマークの順番を入れ替えます。

#### 1 位置を移動したいブックマークを選んだあと、[移動]ボタンを押します。

コントロールメニューの表示が変わり、選択したブックマークを移動できる状態になります。

#### 2 ブックマークリストで、ブックマークを移動する場所を選択します。

ブックマークリストに直接触るか、データコントロールダイアルまたは[カーソル上移動]、[カーソル下移動]ボタンでブックマークを移動する場所を選びます。

#### 3 コントロールメニューの[実行]ボタンを押します。

選択したブックマークが移動し、ブックマーク画面に戻ります。

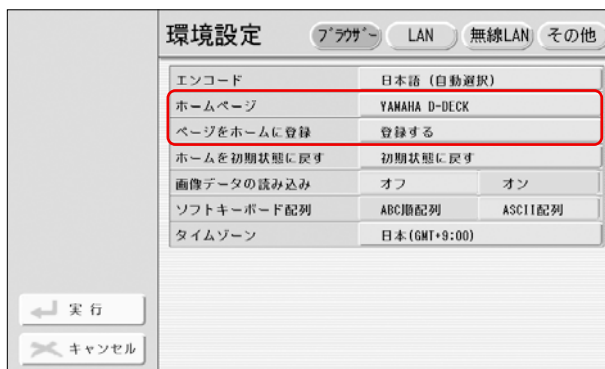
### ⑦ 閉じる

ブックマーク画面を閉じ、ブラウザ画面に戻ります。

## ホームページを変更する

初期状態では、専用サイトがホームページとして登録されていますが、現在表示されているウェブページをホームページとして登録することで、よく使うページをホームページに指定することもできます。

- 1 コントロールメニューの[環境設定]ボタンを押します。  
環境設定画面が表示されます。
- 2 画面右上の[ブラウザー]ボタンを押して、ブラウザーページを表示させます。



- 3 「ページをホームに登録」の[登録する]ボタンを押すと、環境設定画面に入る直前に表示されていたウェブページが、ホームページとして登録されます。
- 4 コントロールメニューの[実行]ボタンを押すと、設定内容を保存するかどうか、確認を求めるメッセージが表示されます。[はい]を選ぶと、環境設定画面からブラウザーに戻ります。

## 3 環境設定画面について

環境設定画面では、インターネット接続に関する設定や、ブラウザや文字入力画面の表示方法などの、さまざまな設定を行ないます。環境設定画面は、ブラウザ、LAN、無線LAN、その他の4つのページで構成されています。

### ブラウザページ



#### 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

225ページ「ホームページを変更する」をご覧ください。

#### ④ ホームを初期状態に戻す

[初期状態に戻す]ボタンを押すと、ホームページの設定が工場出荷時の状態に戻ります。

#### ⑤ 画像データの読み込み

[オン]にすると、ウェブページ内の画像データをブラウザ上に表示します。[オフ]にすると、画像データは表示されません。

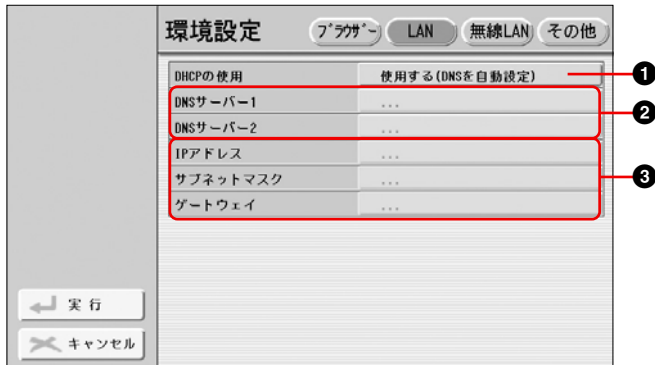
#### ⑥ ソフトキーボード配列

[ABC順配列]を選ぶと、アルファベットを入力するときの文字入力画面が、ABC順に表示されます。[ASCII配列]を選ぶと、文字入力画面は、コンピューターのキーボードと同じ配列になります。

#### ⑦ タイムゾーン

時間を設定します。日本国内で使用している場合は、[日本(GMT+9:00)]を選びます。

## LANページ



設定をメモしておきましょう。

DHCPの使用	
DNSサーバー 1	
DNSサーバー 2	
IPアドレス	
サブネットマスク	
ゲートウェイ	

LAN(ラン)の環境設定を行なうページです。有線で接続する場合だけでなく、無線で接続する場合にもここでの設定が必要です。詳しくは、接続機器(ルーターなど)の設定をご確認いただくか、インターネットプロバイダーにご確認ください。

### ① DHCPの使用

DHCPを使用するかどうか設定します。使用しているルーターがDHCPに対応している場合は、[使用する(DNSを自動設定)]を選びます。

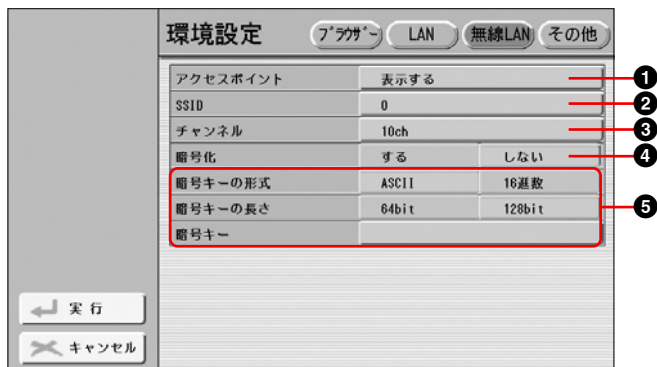
### ② DNSサーバー 1/DNSサーバー 2

プライマリー DNSサーバー /セカンダリー DNSサーバーのアドレスを設定します。DHCPの使用(①)で[使用する(DNSを手動設定)]または[使用しない]を選んだ場合、ここでの設定が必要です。設定内容については、ルーターの取扱説明書などをご確認ください。

### ③ IPアドレス/サブネットマスク/ゲートウェイ

IPアドレス、サブネットマスク、ゲートウェイサーバーアドレスを設定します。DHCPの使用(①)で[使用しない]を選んだ場合、ここでの設定が必要です。設定内容については、ルーターの取扱説明書などをご確認ください。

## 無線LANページ



設定をメモしておきましょう。

SSID		
チャンネル	Ch	
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		

### NOTE

WEP以外の暗号化形式で暗号化されたアクセスポイントは、使用できません。

### NOTE

アクセスポイントから電波が届かない場合は、表示されません。

### NOTE

暗号キー (5) は自動入力されません。暗号化されているアクセスポイントを使用する場合は、アクセスポイントと同じ暗号キーをあとから入力する必要があります。

無線LAN(ラン)の環境設定を行なうページです。アクセスポイント側で設定している内容と同じに設定してください。アクセスポイントの設定の確認/変更については、アクセスポイント(無線LAN親機)の取扱説明書をご覧ください。

### ① アクセスポイント

[表示する]ボタンを押すと、この楽器の近くにあるアクセスポイントの一覧が表示されます。

一覧の中から所有するアクセスポイントを選んで[OK]を押すと、アクセスポイントの設定をこの楽器に反映させるかどうかを確認する画面が表示されます。[はい]を押すと、SSID (2)、チャンネル (3)、暗号化 (4) の設定が自動的に入力されます。

### ② SSID

SSIDの値を設定します。

### ③ チャンネル

チャンネルをアクセスポイントと同じに設定します。

### ④ 暗号化

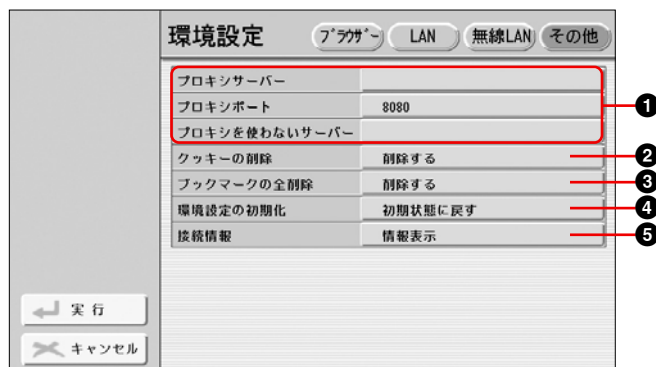
暗号化するかどうかを設定します。

### ⑤ 暗号キーの形式/暗号キーの長さ/暗号キー

暗号化 (4) で [する] を選んだときに、ここで設定を行ないます。暗号化キーの形式や長さを設定します。



## その他ページ



### ① プロキシサーバー / プロキシポート / プロキシを使わないサーバー

プロキシサーバーの名前、ポート番号、プロキシを使用しないサーバー名を設定します。プロキシを使用する場合のみ、ここでの設定が必要です。



#### NOTE

プロキシを使わないサーバーを複数設定する場合は、コンマ(,)で区切って入力してください。

### ② クッキーの削除

[削除する]ボタンを押すと、保存されているクッキーの設定がすべて削除されます。

### ③ ブックマークの全削除

[削除する]ボタンを押すと、登録されているブックマークがすべて削除されます。

### ④ 環境設定の初期化

環境設定画面で行なったすべての設定項目を、工場出荷時の状態に戻します。230ページ「インターネット設定の初期化」をご覧ください。

### ⑤ 接続情報

[接続情報]ボタンを押すと、現在の接続情報の詳細が確認できます。

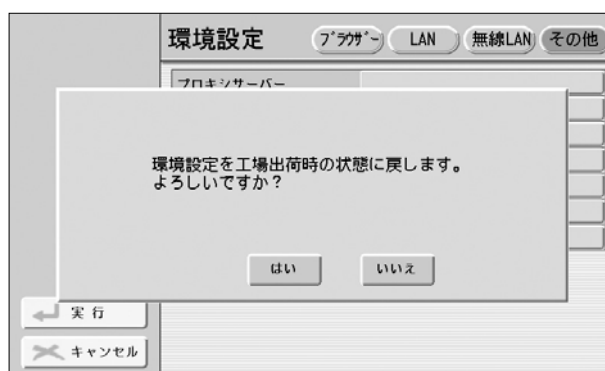
## 4 インターネット機能を終了する

パネル上のボイスボタンやリズムボタンなどを押すと、インターネットダイレクト接続機能は終了し、インターネットへの接続は自動的に切断されます。もういちど[INTERNET]ボタンを押すと、自動的にインターネットに接続され、前回開いていたウェブページが表示されます。

## 5 インターネット設定の初期化

インターネットダイレクト接続機能の設定は、初期化(26ページ)では初期化されません。ここで説明する方法で初期化する必要があります。インターネット設定の初期化を実行すると、環境設定画面で行なったすべての設定が工場出荷時の状態に戻ります。

- 1 コントロールメニューの[環境設定]ボタンを押します。  
環境設定画面が表示されます。
- 2 画面右上の[その他]ボタンを押して、その他ページを表示させます。
- 3 [初期状態に戻す]ボタンを押します。  
初期化してよいかどうか確認を求める画面が表示されます。



- 4 [はい]を選択すると、設定を初期化します。[いいえ]を選択すると、初期化せずにもとの画面に戻ります。

## 6 インターネット用語辞典

インターネット	コンピュータ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に代わって、「代理」としてインターネットとの接続を行なうコンピュータのこと。内部ネットワークを外部からの不正アクセスから守ったりするのに使われる。
ブロードバンド	大容量のデータを高速に通信できるインターネット接続サービスのこと。ADSL、光ファイバーなどがある。
プロバイダー	インターネット接続サービスを提供する通信事業者。インターネットに接続するには、プロバイダーと契約する必要がある。
ホームページ	ブラウザ起動時(インターネット機能に入ったとき)に最初に表示されるウェブページのこと。または、ウェブサイトのトップページのことを指すこともある。
無線LAN	ケーブルを使わず、無線通信でデータの送受信をするLANのこと。
モデム	一般の電話回線とコンピュータ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。

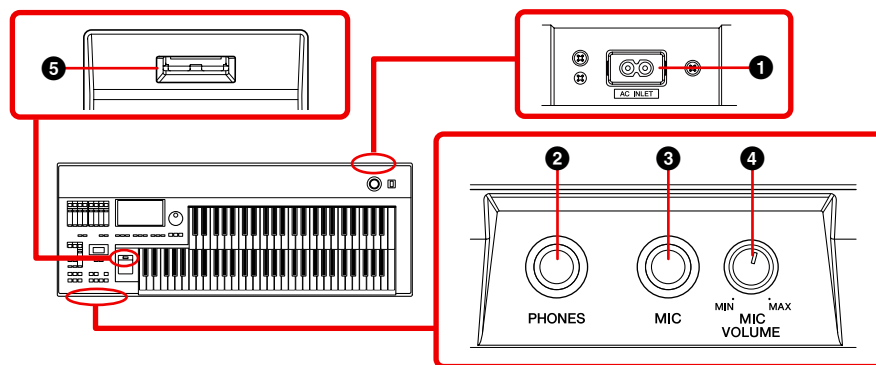
この楽器には、鍵盤の背面と前面左側にいろいろな端子があります。入出力端子を使うと、CDの再生音やマイクからの音声を入力したり、楽器の音をヘッドフォンや外部のスピーカーやステレオ機器から出力したりできます。USB端子やMIDI端子を使うと、楽器とコンピューターをつないでデータをやり取りしたり、この楽器でほかの楽器をコントロールしたりできます。また、別売のペダル鍵盤やフットペダルを接続するための端子もあります。

### この章の内容

1 付属端子の名称と機能.....	232	6 その他の外部機器との接続	
2 ヘッドフォン、外部スピーカーとの接続.....	234	• 楽器の音をMDレコーダーなどに録音する.....	240
• ヘッドフォンで音を聞く.....	234	• CDやMDの音を楽器をとおして外部のスピーカーから流す.....	241
• 楽器の音を外部スピーカーから出力する.....	235	• マイクをつないで使う.....	241
• ミキサーを使ったライブ演奏.....	235	• 楽器から外部MIDI音源を鳴らす.....	242
• この楽器の音の出力先をパート別に設定する.....	237	• 外部MIDI機器から楽器をコントロールする.....	243
3 ペダル鍵盤との接続.....	238	• USB記憶装置やUSB-LANアダプターを接続する.....	243
4 フットペダルとの接続.....	238	7 MIDIに関する基礎知識.....	244
5 コンピューターとの接続.....	239	• MIDIとは.....	244
• USB端子を使った接続.....	239	• この楽器で扱えるMIDIメッセージ.....	245
• MIDI端子を使った接続.....	240	• MIDIチャンネル.....	246
		8 MIDIコントロール.....	247

## 1 付属端子の名称と機能

この楽器に付属している各端子についてご説明します。さまざまな機器の具体的な接続方法については、234ページをご覧ください。



### ① AC INLET端子

電源コードを接続します。



関連ページ

ヘッドフォンで音を聞く  
(234ページ)

### ② PHONES(ヘッドフォン)端子

ヘッドフォン専用の接続端子です。ステレオ標準ジャックです。

### ③ MIC端子

マイクなどの信号をモノラル入力する端子です。入力された信号は、楽器の音と一緒に楽器のOUTPUT端子やAUX OUT端子に接続したパワードスピーカーから出力されます。リバーブをかけることができます。

### ④ MIC VOLUMEつまみ

MIC端子から入力された信号の音量を調節します。MINで最小、MAXで最大になります。

### ⑤ USB TO DEVICE端子

USB対応の記憶装置(USBフラッシュメモリーなど)を接続するための端子です。



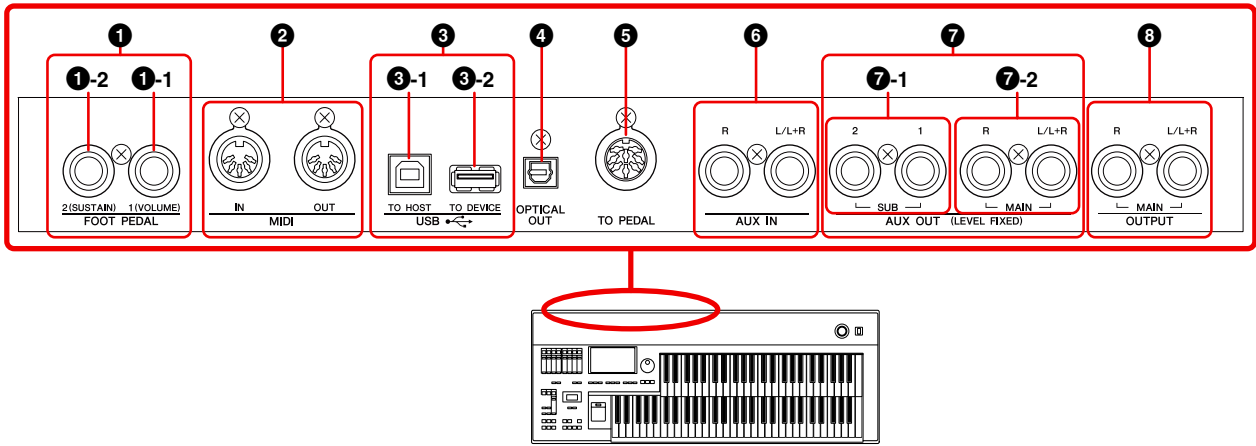
関連ページ

マイクをつないで使う  
(241ページ)



関連ページ

USB記憶装置やUSB-LANアダプターを接続する(243ページ)



## ① FOOT PEDAL (フットペダル)端子

別売のフットペダルFC4/FC5/FC7/FC9を接続するための端子です。

### ①-1 1 (VOLUME)端子

別売のフットペダルを接続するための端子です。ボリュームなどをコントロールします。

### ①-2 2 (SUSTAIN)端子

別売のフットペダルを接続するための端子です。サステインなどをコントロールします。

## ② MIDI IN/OUT端子

ほかのMIDI (Musical Instrument Digital Interface)規格の楽器と接続するための端子です。DDK-7とほかの楽器との間でデータのやり取りをしたり、DDK-7でその楽器をコントロールする場合に使用します。MIDIインターフェースを使用すると、コンピューターと接続することもできます。

## ③ USB端子

### ③-1 USB TO HOST端子

コンピューターのUSB端子と接続するための端子です。USBケーブルを使って直接接続できます(接続にはUSB-MIDIドライバーが必要です)。

### ③-2 USB TO DEVICE端子

USB対応の記憶装置(USBフラッシュメモリーなど)を接続するための端子です。また、インターネットダイレクト接続機能を使用する場合には、この端子を使ってインターネットに接続します。

### USBとは

USBとは、Universal Serial Bus (ユニバーサルシリアルバス)の略で、コンピューターと周辺機器を接続するためのシリアルインターフェースです。

## ④ OPTICAL OUT (オプティカルアウト)端子

オプティカルケーブル(光ケーブル)タイプのデジタル出力端子です。デジタル信号(周波数44.1kHz、量子化ビット数16bit)で出力されます。



### 関連ページ

フットペダル(202ページ)



### 関連ページ

楽器から外部MIDI音源を鳴らす(242ページ)

外部MIDI機器から楽器をコントロールする(243ページ)

コンピューターとの接続(239ページ)

MIDIに関する基礎知識(244ページ)



### 関連ページ

インターネットダイレクト接続機能(216ページ)

USB記憶装置やUSB-LANアダプターを接続する(243ページ)

コンピューターとの接続(239ページ)



### 関連ページ

この楽器の音をMDレコーダーなどに録音する(240ページ)



#### 関連ページ

ペダル鍵盤との接続  
(238ページ)



#### 関連ページ

CDやMDの音を楽器をとおして  
外部のスピーカーから流す(241  
ページ)



#### 関連ページ

楽器の音を外部スピーカーから出  
力する(235ページ)

楽器の音をMDレコーダーなどに  
録音する(240ページ)

### 5 TO PEDAL端子

別売のペダル鍵盤DDKU-P7を接続するための端子です。

### 6 AUX INフォーン端子 L/L+R、R

外部機器からの音声信号をステレオ入力する端子です。入力された信号は、この楽器の音と一緒に楽器に接続した外部スピーカーから出力されます。

### 7 AUX OUTフォーン端子(LEVEL FIXED)

#### 7-1 SUB端子 1、2

楽器の音声信号をパート別に出力する端子です。MASTER VOLUMEダイヤルで音量を調節することはできません。

#### 7-2 MAIN端子 L/L+R、R

楽器の音声信号をステレオ出力する端子です。MASTER VOLUMEダイヤルで音量を調節することはできません。

### 8 OUTPUT端子L/L+R、R

楽器の音声信号をステレオ出力する端子です。MASTER VOLUMEダイヤルで音量を調節できます。

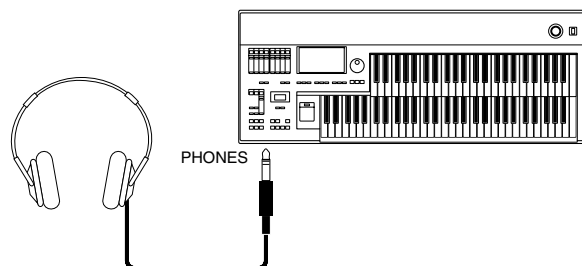
## 2 ヘッドフォン、外部スピーカーとの接続



外部機器と接続するときは、すべての機器の電源を切った上で行なってください。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にしてください。感電または機器の損傷のおそれがあります。

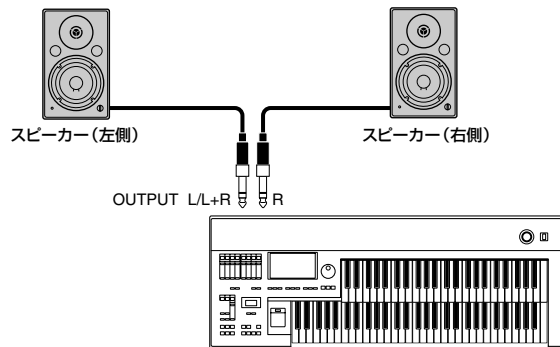
### ヘッドフォンで音を聞く

ヘッドフォンをPHONES端子(標準ステレオフォーン端子)に接続して使います。



## 楽器の音を外部スピーカーから出力する

楽器の音を、ミキサーを通さず直接パワードスピーカーから鳴らす場合は、OUTPUT端子を使用します。パワードスピーカーを接続すると、モニターとして使えます。スピーカーを1台だけ使う場合は、OUTPUTのL/L+R端子を使用します。



## ミキサーを使ったライブ演奏

この楽器をコンサートなどで使用する場合は、楽器を直接パワードスピーカーに接続するのではなく、楽器とミキサーを接続し、ミキサーをパワードスピーカーに接続するのが一般的です。

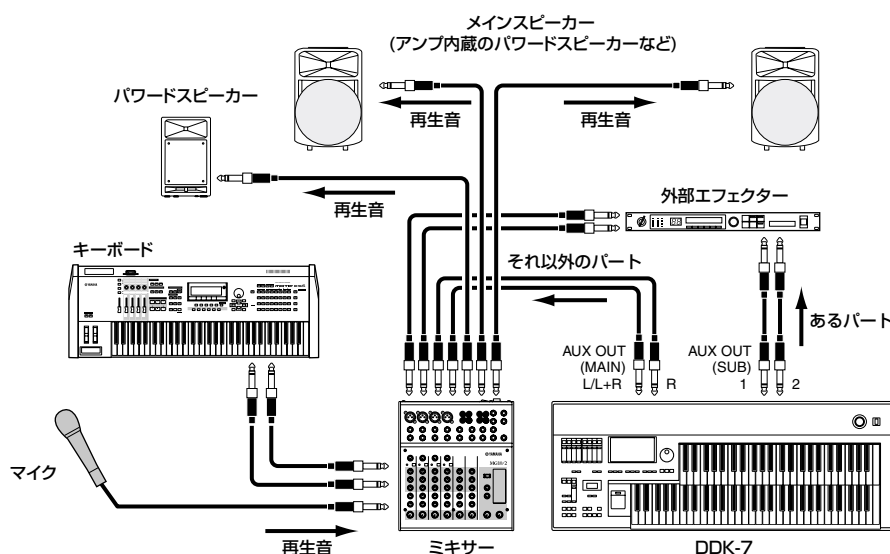
ミキサーを通すことで、他の楽器との間で音量/音質バランス調整が容易に行なえるようになり、調整することでまとまりのある演奏になります。

ミキサーとの接続には、楽器のAUX OUT端子を使用します。

楽器のAUX OUTには、MAINとSUBがありますので、一部のパートだけをSUBから出力して外部エフェクトをかけ、それ以外のパートはMAINから出力してミキサー上で調節するなど、パート別に出力することなども可能です。パート別の出力先の設定については、「この楽器の音の出力先をパート別に設定する」をご覧ください。

この楽器のAUX OUTは、一定のレベルで出力するLEVEL FIXEDの端子です。

### 接続例



ミキサーとの接続にはOUTPUT端子も使えます。OUTPUT端子はMASTER VOLUMEダイヤルで出力を調整できます。

端子名称	出力タイプ	位置
AUX OUT端子 MAIN L/L+R, R	アンバランス方式* LEVEL FIXED	キーボードユニット背面
AUX OUT端子 SUB 1, 2	アンバランス方式* LEVEL FIXED	キーボードユニット背面
OUTPUT端子 L/L+R, R	アンバランス方式* MASTER VOLUMEダイヤルで 出力レベル調整可能	キーボードユニット背面

\*バランス方式は外部からのノイズに強いので、小さな信号の受け渡しをする場合や、ケーブルが長くなる場合に適しています。アンバランス方式は、主にラインレベルの信号の受け渡しに使われます。

### 電源を入れる順番

電源オン/オフ時のノイズからスピーカーを保護するため、電源を入れる順番に気を配りましょう。

電源を入れる前に、すべての機器のボリュームが絞られている(0になっている)ことを確認し、以下の順序で電源を入れます。

- (1) 楽器やキーボードなどの外部音源
- (2) ミキサー
- (3) パワースピーカー

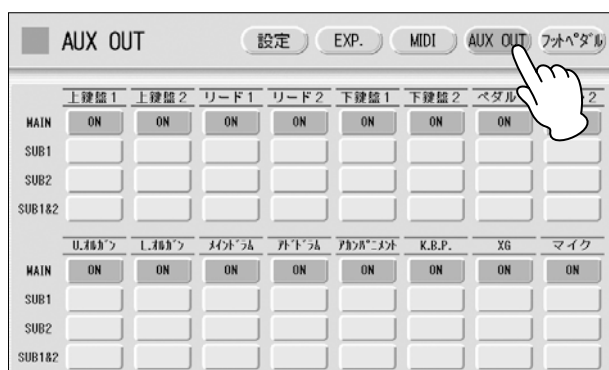
電源を切る場合は、すべての機器のボリュームを下げたあと、逆の順番(3→2→1)で切ってください。



## この楽器の音の出力先をパート別に設定する

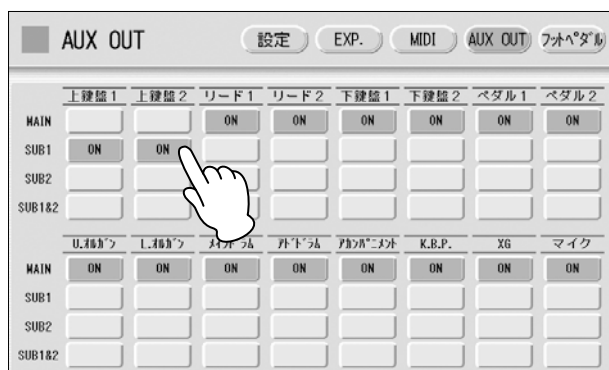
この楽器の音をAUX OUT端子のMAINやSUBに出力するとき、各ボイスセクションやリズムのドラムなど、パート別に出力先を設定できます。

- 1 [UTILITY]ボタンを押します。  
ユーティリティー画面が表示されます。
- 2 画面右上の[AUX OUT]ボタンを押して、AUX OUTページを表示させます。



この画面で、各ボイスセクションやオルガンフルート音色、リズムのメインドラム、アドドラム、アカンパニメント、キーボードパーカッション、XG、マイクの各パートの出力先をそれぞれ設定できます。

- 3 出力したいパートの出力先をオンにします。  
出力先は、AUX OUT端子のMAIN、SUB1、SUB2、SUB1&SUB2のいずれか1つです。



出力先にSUB1、SUB2、SUB1&SUB2のいずれかを選ぶと、そのパートはPHONES端子とOUTPUT端子とOPTICAL OUT端子には出力されませんので、ヘッドフォンやモニタースピーカー、MDレコーダーなどを接続しても音は聞こえません。

AUX OUT端子のMAINまたはSUB1&SUB2に設定されたパートの音は、ステレオ出力（SUB1: L、SUB2: R）されます。SUB1またはSUB2に設定されたパートの音は、それぞれモノラル出力されます。



### NOTE

SUB1、SUB2、SUB1&SUB2に出力するとリバーブ、リズムのコーラスとバリエーションエフェクトはかかりません。



### NOTE

AUX OUTページの設定は、別の画面に移動したときに自動的に保存されます。

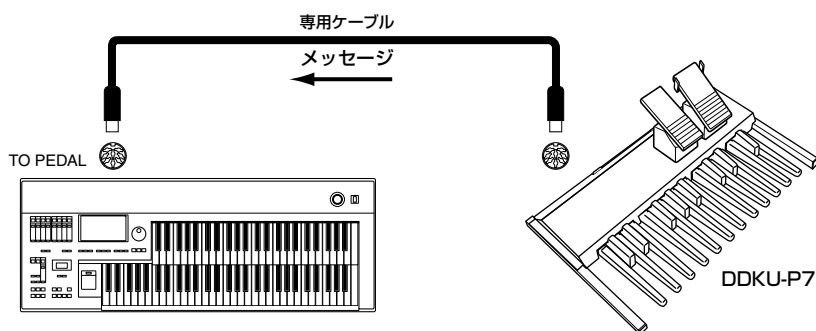
### 3 ペダル鍵盤との接続



#### 関連ページ

各鍵盤で選べるボイス  
(27ページ)  
フットスイッチ  
(199ページ)  
エクスプレッションペダル  
(211ページ)

別売のペダル鍵盤ユニット(DDKU-P7)を取り付けることで、ペダル鍵盤、左右のフットスイッチ、エクスプレッションペダル、セカンドエクスプレッションペダルが使用できます。フットスイッチやエクスプレッションペダルなどを使うと、ロータリースピーカーやボリュームなど、さまざまな効果のオン/オフを足元の操作でコントロールできます。この操作のためには、あらかじめ使いたい機能を割り当てておく必要があります。ペダル鍵盤ユニットのケーブルを挿抜する場合は、必ず楽器の電源をオフにしてから行なってください。電源を入れたまま挿抜すると正常に動作しません。



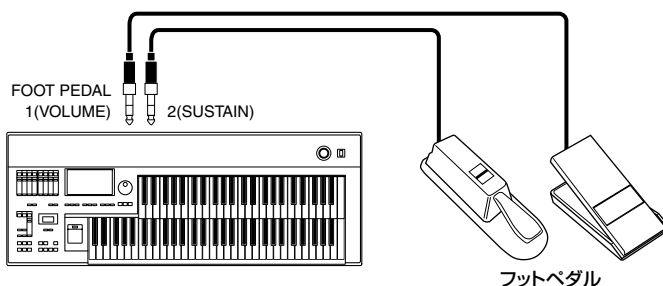
### 4 フットペダルとの接続



#### 関連ページ

フットペダル(202ページ)  
サステインをコントロールする  
(204ページ)  
メロディーオンコードをコントロールする(206ページ)  
リードスライドをコントロールする(205ページ)  
ソロ機能をコントロールする  
(207ページ)  
リズムをコントロールする  
(200ページ)  
ロータリースピーカーをコントロールする(202ページ)  
エクスプレッションをコントロールする(210ページ)  
レジストレーションシフトをコントロールする(209ページ)  
グライドをコントロールする  
(201ページ)

別売のフットペダル(FC4/FC5/FC7/FC9)を取り付けることで、サステインやボリュームなど、さまざまな効果のオン/オフなどをフットペダルでコントロールできます。この操作のためには、あらかじめ使いたい機能をフットペダルに割り当てておく必要があります。



## 5 コンピューターとの接続

USB端子、またはMIDI端子を使って、楽器とコンピューターを接続できます。  
この楽器とコンピューター間で直接MIDI信号を送受信できます (MIDIについては、244ページをご覧ください)。実際にMIDI信号をやり取りするためには、お使いのコンピューターに合ったMIDIドライバーが必要になります。

**!** コンピューターと接続する前に、コンピューターにMIDIドライバーをインストールしておいてください。最新のMIDIドライバーは、インターネット上のヤマハホームページ<[http://www.yamaha.co.jp/download/usb\\_midi/](http://www.yamaha.co.jp/download/usb_midi/)>でダウンロードできます。

この楽器とコンピューターを接続すると、自分の演奏をコンピューターに保存して、楽譜を作ったり、ホームページで公開したりできます。(楽譜作成ソフトやシーケンスソフトなどが必要です。) また、コンピューターのシーケンスソフトで再生したMIDIデータを楽器を使って鳴らすこともできます。

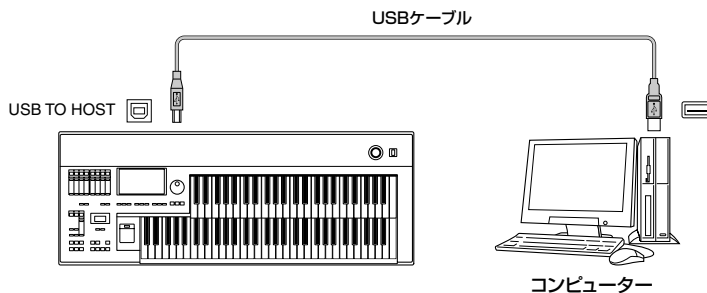


### NOTE

MDR使用時は、コンピューターとの間でMIDI信号を送受信することはできません。

### USB端子を使った接続

USBケーブルを使って、楽器のUSB TO HOST端子とコンピューターのUSB端子を接続します。



USB TO HOST端子を使用している場合は、MIDI端子は使用できません。

#### USB TO HOST端子をご使用になる場合の注意

USB TO HOST端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを行なってください。以下のことを行なわないと、コンピューターや本体が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。

コンピューターや本体が停止したときは、電源を入れ直してください。

- !** 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)モードを解除してください。
- ・ 本体の電源を入れる前に、USB TO HOST端子とコンピューターを接続してください。
- ・ 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行なってください。
  - すべてのアプリケーションを終了させてください。
  - 本体からデータが送信されていないか確認してください。(鍵盤を演奏したりソングを再生させたりしても、本体からデータが送信されます。)
- ・ 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行ってください。

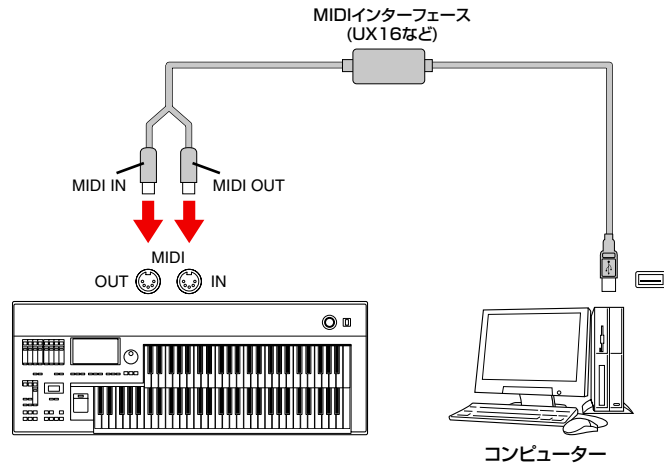
## MIDI端子を使った接続



### NOTE

お使いのMIDIインターフェースによっては、コンピューターのシリアル端子と接続することもできます。

楽器のMIDI端子を使って、コンピューターと接続できます。この場合は、MIDIケーブルのほかに、MIDIインターフェースが必要です。MIDIインターフェースのMIDI OUT端子と楽器のMIDI IN端子を接続します。また、MIDIインターフェースのMIDI IN端子と楽器のMIDI OUT端子を接続します。



## 6 その他の外部機器との接続

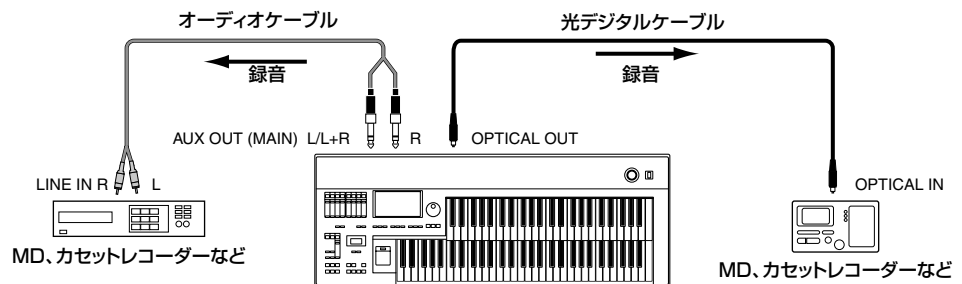
### 楽器の音をMDレコーダーなどに録音する

楽器の音をカセットテープやMDなどに録音できます。OPTICAL OUT端子を使う方法と、AUX OUT端子(MAIN)を使う方法があります。OPTICAL OUT端子からは、楽器の演奏がデジタル信号で出力され、音質劣化のない状態で録音できます。お使いのMDレコーダーなどの機器がOPTICAL INに対応している場合は、光デジタルケーブルを使ってOPTICAL OUT端子と接続してください。



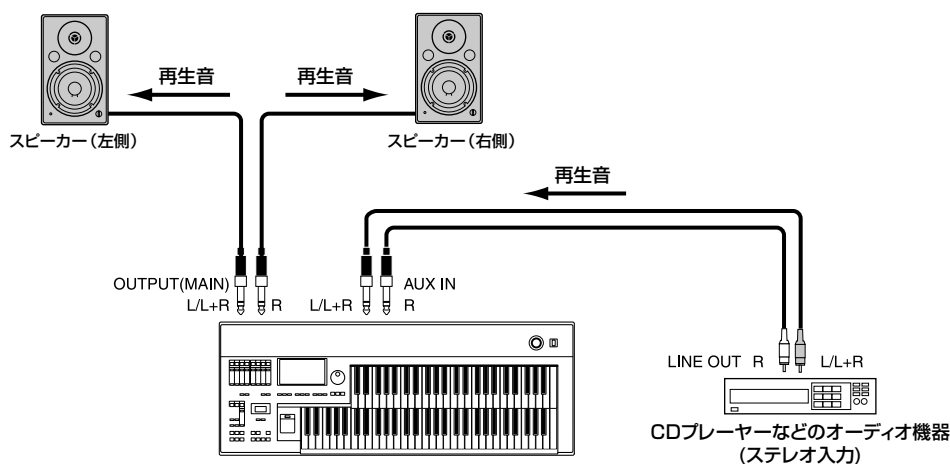
### NOTE

AUX IN端子からの入力音も一緒に録音する場合は、鍵盤の背面にあるAUX OUT(MAIN)端子を使用してください。



## CDやMDの音を楽器をとおして外部のスピーカーから流す

CDプレーヤーのLINE OUTと楽器のAUX IN端子を接続します。楽器のOUTPUT端子と外部スピーカーを接続します。CDプレーヤーの再生音は外部スピーカーから鳴ります。電源を入れるときには、CDプレーヤーの電源を入れてから楽器の電源を入れてください。電源を切るときは、楽器の電源を切ってからCDプレーヤーの電源を切ってください。

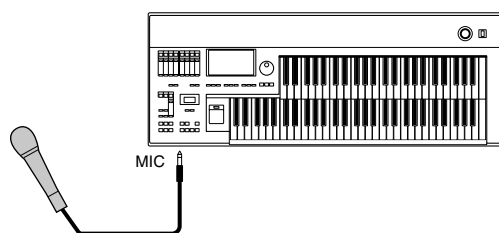


モノラル入力(ケーブル1本で接続する場合は)、AUX INのL/L+R端子を使用します。

## マイクをつないで使う

マイクを接続して弾き語りやカラオケを楽しむことができます。MIC端子にマイクを接続して、楽器のOUTPUT端子やAUX OUT端子に接続したパワードスピーカーから音を出します。

- 1 マイクをMIC端子に接続します。  
マイクを使用する場合はダイナミックマイクをご使用ください。



- 2 マイクのボリュームをMIC VOLUMEつまみで調節します。



## ボリューム/リバーブを変更するには：

- 1 パネル上の[UTILITY]ボタンを押して、ユーティリティー画面を表示させます。
- 2 設定ページのマイクボリューム、マイクリバーブのスライダーで、ボリュームとリバーブの量を変更します。



関連ページ

リバーブ(52ページ)



ボリュームスライダーの値を最大にしても、MIC VOLUMEつまみが最小になっていると、マイクの入力音声は聞こえません。また、リバーブスライダーの値を最大にしても、リバーブ画面1ページ目のリバーブ量が最小になっていると、リバーブはかかりません。

## 楽器から外部MIDI音源を鳴らす



関連ページ

MIDIとは(244ページ)

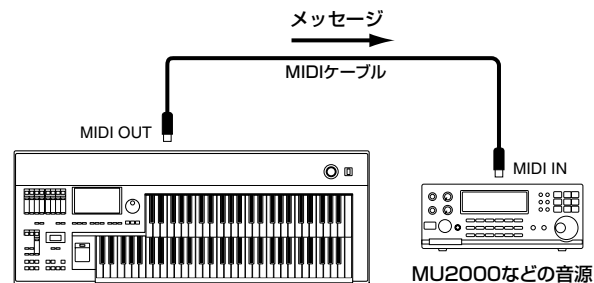
楽器を演奏すると、接続先の機器もその機器の音色で同時に鳴らすことができます。音に厚みを出すときなど便利です。(ただし、外部MIDI機器の受信チャンネルが楽器の送信チャンネルと一致している必要があります。)

この他にもいろいろな演奏の動作や状態を「メッセージ」と呼ばれるデジタルデータ(数値に置き換えたデータ)として送信することができます。接続先がメッセージを受けてどう対応するかは、接続先のMIDI機能によって決まります。



NOTE

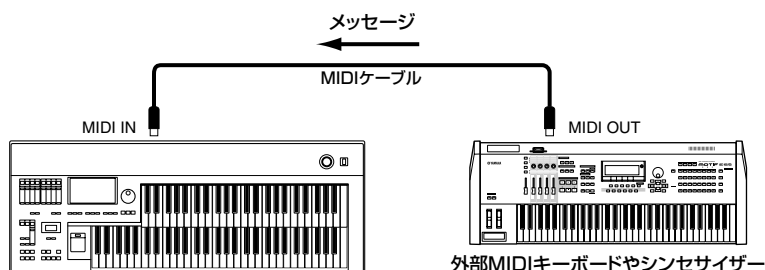
MDR使用時は、外部機器にMIDI信号を送信することはできません。



USB TO HOST端子を使用している場合は、MIDI端子は使用できません。

## 外部MIDI機器から楽器をコントロールする

外部のMIDIキーボードを演奏して楽器を同時に鳴らしたり、シーケンサーから楽器にMIDI信号を送って楽器の音源を鳴らしたり、レジストレーションを切り替えたりできます。(ただし、外部MIDI機器の送信チャンネルが楽器の受信チャンネルと一致している必要があります。)



USB TO HOST端子を使用している場合は、MIDI端子は使用できません。



### NOTE

MDR使用時は、外部機器からのMIDI信号は受信できません。

## USB記憶装置やUSB-LANアダプターを接続する

USB記憶装置(USBフラッシュメモリーなど)を接続してUSBフラッシュメモリーに楽器のデータを保存したり、USB-LANアダプターを接続して楽器をインターネットに接続したりできます。USB記憶装置やUSB-LANアダプターは、USB TO DEVICE端子に接続します。

### ● ご利用いただけるUSB装置

USB TO DEVICE端子に接続できるUSB装置は、USB-LANアダプターと、USB記憶装置(USBフラッシュメモリー、カードリーダー/ライター、フロッピーディスクドライブなどの2台まで)です。ただし、プロテクトソングを扱うときは、必ず動作確認済みのUSBフラッシュメモリーを使用してください。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ホームページでご確認ください。



### 関連ページ

インターネットダイレクト接続機能(216ページ)

メディアをフォーマットする(107ページ)



### NOTE

必要に応じて、USBハブ(セルフパワーのもの)をお使いください。USBハブは、1階層まで接続できます。

### USB TO DEVICE端子をご使用になる場合の注意

以下の点にご注意ください。



- ・ 楽器本体電源の起動中に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。
- ・ USB機器の頻繁な電源のオン/オフ(接続したUSB機器がセルフパワー機器の場合)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。
- ・ 接続したUSB機器がハードディスクドライブなど記憶装置の場合、保存/読み込み/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(ディスクなど)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。

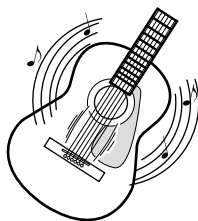
## 7 MIDIに関する基礎知識

ここでは、楽器が音を出す仕組みや、楽器がコンピューターやほかの楽器とどのようにデータをやり取りしているかについて説明します。

### MIDIとは

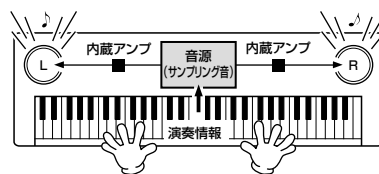
「アコースティック楽器」と「電子楽器(デジタル楽器)」という言葉聞いたことがあるでしょうか？ 今、世の中には大別してこの2種類の楽器があります。アコースティック楽器の代表的なものにはグランドピアノやガットギターが挙げられます。ピアノは鍵盤をたたくことにより、内部でハンマーが弦をたたいて鳴らしています。ギターは直接弦を弾いて鳴らしています。それではデジタル楽器と呼ばれるものは、どのようなしくみで音を鳴らしているのでしょうか？

アコースティック楽器の発音



弦を弾くとボディが共鳴して鳴る

電子楽器(デジタル楽器)の発音



鍵盤からの演奏情報をもとに、音源に記録されているサンプリング音がスピーカーを通して発音

前のイラストのように、電子楽器では演奏情報をもとに、音源部(電子回路)に記憶されているサンプリング音(あらかじめ録音されている音)が発音するのです。それでは、発音のもとになる演奏情報とはいったい何なのでしょう？

たとえば、楽器の鍵盤で、グランドピアノの音色で「ド」の音を4分音符の長さで強く弾いたとします。共鳴して音を出すアコースティック楽器と異なり、電子楽器は「どのボイスで」「どの鍵盤を」「どのくらいの強さで」「いつ押さえたか」「いつはなしたか」といった演奏情報を作り出します。そして、ひとつひとつの演奏情報は、数値に置き換えて音源部に伝えられます。音源部ではその数値をもとに、記憶されているサンプリング音が鳴るのです。

演奏情報の例

ボイスナンバー (どのボイスで)	1(グランドピアノ)
ノートナンバー (どの鍵盤を)	60(ド : C3)
ノートオン(いつ押さえたか)& ノートオフ(いつはなしたか)	タイミングを数値化(4分音符)
ベロシティー (どのくらいの強さで)	120(強く)

このように電子楽器では、鍵盤演奏やボイス変更などのパネル操作のひとつひとつがMIDIデータとして処理されています。またリズムも同様にMIDIデータで構成されています。

MIDI (ミディ)は、「Musical Instrument Digital Interface」の略で、「電子楽器間のデジタル通信」という意味です。MIDIは電子楽器どうし(またはコンピューターなどと)で演奏情報のやりとりを行なうために生まれた世界共通の規格です。複数のMIDI楽器(機器)をケーブルで接続すれば、機器間でさまざまな演奏情報が送受信でき、より高度な演奏が可能になります。



## この楽器で扱えるMIDIメッセージ

MIDIメッセージ(データ)には、大きく分けて「チャンネルメッセージ」と「システムメッセージ」の2種類があります。チャンネルメッセージは、おもに鍵盤で弾いたノート(音符)や演奏表現(エクスプレッションペダルやボリュームなど)に関するデータで、特定のMIDIチャンネルごとにそれらの情報を送受信できます。また、システムメッセージは、複数の楽器をリンクさせて1つのMIDIシステムとして機能させるために使われるデータです。

### チャンネルメッセージ

#### ● キー情報 (ノートオン/ノートオフ/ベロシティー)

演奏に関わる最も重要な情報で、楽器の鍵盤を弾いたときにこれらのメッセージが送信されます。また、ほかのキーボードやシーケンサーなどからこれらの情報を送信して楽器を演奏させることができます。

**ノートオン：** このキーを押した、ということを示す情報です。弾いた音の高さを表すために半音ごとに割り当てられた0~127のノートナンバーが内部的には用いられています。演奏時にノートナンバーを意識する必要はありませんが、楽器のC3の鍵盤を弾いたときにノートナンバー 60が送信されるようになっています。

**ノートオフ：** 鍵盤から指をはなした、ということを示す情報です。

**ベロシティー：** 鍵盤を弾いたときのタッチの強弱を示す情報です。

楽器のキー情報や上鍵盤、下鍵盤に対応するノートナンバーについてはMIDIインプリメンテーションチャート(271ページ)やMIDIデータフォーマット(257ページ)をご覧ください。

#### ● プログラムチェンジ

音色を切り替えるための情報です。コンピューターやシーケンサーなどからこれらのメッセージを送信して、楽器のレジストレーションを切り替えることができます。楽器のレジストレーションとプログラムチェンジナンバーの対応についてはMIDIインプリメンテーションチャート(271ページ)やMIDIデータフォーマット(257ページ)をご覧ください。

#### ● コントロールチェンジ

エクスプレッションペダルなどの操作を伝えたり、エフェクトやボリュームなど、演奏表現を高めるために使われる情報です。各機能はコントロールナンバーによって区別され、それぞれのコントロール値を一般的に0~127の可変範囲で送信できます。

楽器で扱えるコントロールチェンジについてはMIDIインプリメンテーションチャート(271ページ)やMIDIデータフォーマット(257ページ)をご覧ください。

### システムメッセージ

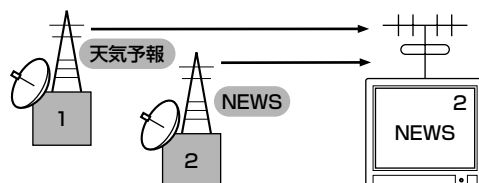
#### ● システムエクスクルーシブメッセージ

エクスクルーシブメッセージとは、おもに機器固有のシステムや音色関係のデータをやり取りするために使われる情報です。

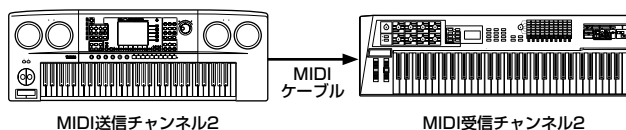
## MIDIチャンネル

MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1～16の番号が割り当てられています。このMIDIチャンネルを使って、1本のMIDIケーブルで同時に16パート用の情報を送るしくみになっています。

MIDIチャンネルは、テレビのチャンネルと同じようなものだと考えることができます。テレビの放送局は、あらかじめ割り当てられたチャンネルで情報を送信します。各家庭では複数の放送局から送られてきた情報を同時に受信した上で、特定のチャンネルを選択することで目的の放送局の情報(番組)をみることができるわけです。



MIDIチャンネルもこれと同じしくみです。MIDIメッセージは、送信側の楽器で設定されたMIDIチャンネル(MIDI送信チャンネル)によってMIDIケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定されるMIDIチャンネル(MIDI受信チャンネル)が、送信側のMIDIチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。

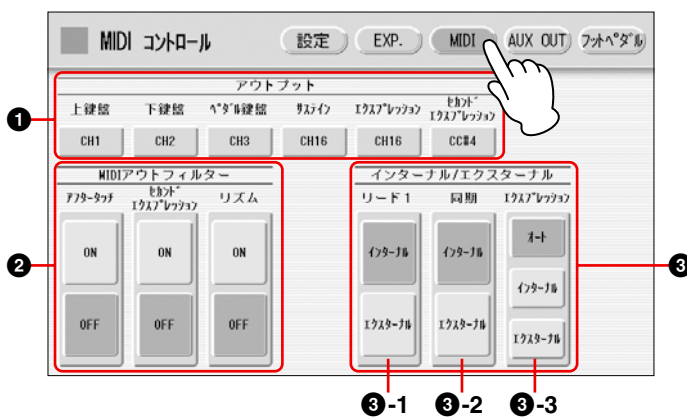


楽器の受信チャンネルは、上鍵盤が1チャンネル、下鍵盤が2チャンネル、ペダル鍵盤が3チャンネルで固定になっています。したがって、ほかのMIDI機器を演奏して楽器を鳴らすときは、接続するMIDI機器の送信チャンネルを楽器の受信チャンネルに合わせる必要があります。なお、楽器の送信チャンネルは、鍵盤ごとにチャンネル1～16の中から設定することができます。247ページをご覧ください。

## 8 MIDIコントロール

楽器をほかのMIDI機器やコンピューターと接続したときに、外部機器からどのように楽器をコントロールするか、または楽器からどのように外部機器をコントロールするかを設定します。送信チャンネルを選択したり、外部機器との同期設定をしたりします。

- 1 [UTILITY]ボタンを押します。  
ユーティリティ画面が表示されます。
- 2 画面右上の[MIDI]ボタンを押して、MIDIページを表示させます。



### ① アウトプット

MIDIの送信チャンネルを変えることができます。上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤、サステイン、イクスプレッションペダル、セカンドイクスプレッションペダルのそれぞれについて、チャンネル1～16のいずれかを設定できます。ここで設定した送信チャンネルで各鍵盤やフットコントローラーの演奏情報を送信することができます。MIDIメッセージを送りたい機器(コンピューターやMIDI音源など)の受信チャンネルに合わせて、送信チャンネルを設定してください。

送信チャンネルボタンを押すと、チャンネル(CH)1～16のリストが表示されます。その中から設定したいチャンネルナンバーを選ぶと、自動的にリストが閉じ、選んだ送信チャンネルが設定されます。

サステイン、イクスプレッションペダル、セカンドイクスプレッションペダルについては、出力しない設定(OFF)を選ぶこともできます。セカンドイクスプレッションペダルについては、セカンドイクスプレッションとして出力するCC#4も選べます。

### ② MIDIアウツフィルター

楽器の演奏によって出力されるMIDIデータのうち、特定のMIDIデータをカットし、出力されないようにします。カットできるMIDIデータは、アフタータッチ、セカンドイクスプレッション、リズムスタート/ストップ情報の3種類です。

それぞれのON/OFFボタンを使って、個別に設定します。ONに設定したMIDIデータはカットされ、外部機器には出力されません。

### ③ インターナル/エクスターナル

表示された各項目のコントロールを楽器で行なう(インターナル)か、外部機器で行なう(エクスターナル)かを切り替えます。

#### ③-1 リード1

リードボイス1の発音方法を設定します。

**インターナル**：リードボイス1は、上鍵盤(トゥーローワー機能をオンにした場合は下鍵盤)で発音します。

**エクスターナル**：リードボイス1は、MIDIチャンネル4で外部から送信された演奏情報を受けて、発音します。

#### ③-2 同期

リズムを同期させるためのタイミング決定を、DDK-7が持つ内部クロックで行なうか、DDK-7と接続した他のMIDI 機器のクロック(外部クロック)で行なうかを設定します。通常はインターナルにします。

**インターナル**：内部クロックで動作します。

**エクスターナル**：MIDI IN端子から入ってくる外部クロックで動作します。DDK-7は外部機器のクロックに従います。

#### ③-3 エクスプレッション

エクスプレッションの機能をコントロールします。通常はオートにします。

**オート**：インターナル/エクスターナルが自動的に切り替わります。

**インターナル**：エクスプレッションペダルやフットペダルを使って楽器の音量を調整できます。

**エクスターナル**：外部からMIDI信号を受信しているときやMDRでソングを再生している間は、受信したMIDI信号やMDRに記録されたデータによって楽器の音量がコントロールされ、エクスプレッションペダルやフットペダルでの音量調節はできません。

## XGボイス&amp;ドラムリスト

XGソング再生用です。

ボイスナンバー			音色名	カテゴリ	
MSB	LSB	PRG			
0	0	1	XGグランドピアノ	PIANO	
0	1	1	XGグランドピアノKSP		
0	18	1	XGメローグランドピアノ		
0	40	1	XGピアノストリングス		
0	41	1	XGドリーム		
0	0	2	XGブライトピアノ		
0	1	2	XGブライトピアノKSP		
0	0	3	XGEグランドピアノ		
0	1	3	XGEグランドピアノKSP		
0	32	3	XGデチューンドCP80		
0	40	3	XGレイヤードCP1		
0	41	3	XGレイヤードCP2		
0	0	4	XGホンキートンクピアノ		
0	1	4	XGホンキートンクピアノKSP		
0	0	5	XGエレクトリックピアノ1		
0	1	5	XGエレピ1KSP		
0	18	5	XGメローエレピ1		
0	32	5	XGコーラスエレピ1		
0	40	5	XGハードエレピ		
0	45	5	XGVクロスフェードエレピ1		
0	64	5	XG60'sエレピ1		
0	0	6	XGエレクトリックピアノ2		
0	1	6	XGエレピ2KSP		
0	32	6	XGコーラスエレピ2		
0	33	6	XGDXエレピハード		
0	34	6	XGDXレジェンド		
0	40	6	XGDXフェイスエレピ		
0	41	6	XGDX+アナログエレピ		
0	42	6	XGDXコトエレピ		
0	45	6	XGVクロスフェードエレピ2		
0	0	7	XGハーブシコード		
0	1	7	XGハーブシコードKSP		
0	25	7	XGハーブシコード2		
0	35	7	XGハーブシコード3		
0	0	8	XGクラビ		
0	1	8	XGクラビKSP		
0	27	8	XGクラビワウ		
0	64	8	XGバリスクラビ		
0	65	8	XGピアスクラビ		
0	0	9	XGチェレスタ		CHROMATIC PERC.
0	0	10	XGグロッケンシュピール		
0	0	11	XGオルゴール1		
0	64	11	XGオルゴール2		
0	0	12	XGビブラフォン		
0	1	12	XGビブラフォンKSP		
0	45	12	XGハードビブラフォン		
0	0	13	XGマリンバ		
0	1	13	XGマリンバKSP		
0	64	13	XGサインマリンバ		
0	97	13	XGバリンバ		

ボイスナンバー			音色名	カテゴリ	
MSB	LSB	PRG			
0	98	13	XGログドラム	CHROMATIC PERC.	
0	0	14	XGシロフォン		
0	0	15	XGチューブラーベル		
0	96	15	XGチャーチベル		
0	97	15	XGカリヨン		
0	0	16	XGダルシマー		
0	35	16	XGダルシマー 2		
0	96	16	XGツィンバロン		
0	97	16	XGサントウル		
0	0	17	XGドローパーオルガン		ORGAN
0	32	17	XGDet.ドローパー		
0	33	17	XG60sドローパー Org1		
0	34	17	XG60sドローパー Org2		
0	35	17	XG70sドローパー Org1		
0	36	17	XGドローパーオルガン2		
0	37	17	XG60sドローパー Org3		
0	38	17	XGイーブンバー		
0	40	17	XG16+2'2_3オルガン		
0	64	17	XGオルガンベース		
0	65	17	XG70sドローパー Org2		
0	66	17	XGチージオルガン		
0	67	17	XGドローパーオルガン3		
0	0	18	XGパーカッシブオルガン		
0	24	18	XG70sパーカッシブOrg		
0	32	18	XGDet.パーカッシブ		
0	33	18	XGライトオルガン		
0	37	18	XGパーカッシブオルガン2		
0	0	19	XGロックオルガン		
0	64	19	XGロータリーオルガン		
0	65	19	XGスローロータリー		
0	66	19	XGファストロータリー		
0	0	20	XGチャーチオルガン		
0	32	20	XGチャーチオルガン3		
0	35	20	XGチャーチオルガン2		
0	40	20	XGノートルダム		
0	64	20	XGオルガンフルート		
0	65	20	XGトレモロオルガンフルート		
0	0	21	XGリードオルガン		
0	40	21	XGバフオルガン		
0	0	22	XGアコーディオンF		
0	32	22	XGアコーディオンI		
0	0	23	XGハーモニカ		
0	32	23	XGハーモニカ2		
0	0	24	XGタンゴアコーディオン		
0	64	24	XGタンゴアコーディオン2		
0	0	25	XGナイロン弦ギター	GUITAR	
0	16	25	XGナイロン弦ギター 2		
0	25	25	XGナイロン弦ギター 3		
0	43	25	XGペロシティハーモニクス		
0	96	25	XGウクレレ		

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー	
MSB	LSB	PRG			
0	0	26	XGスチール弦ギター	GUITAR	
0	16	26	XGスチール弦ギター 2		
0	35	26	XG12弦ギター		
0	40	26	XGナイロン&スチールギター		
0	41	26	XGスチール&ボディ		
0	96	26	XGマンドリン		
0	0	27	XGジャズギター		
0	18	27	XGメローギター		
0	32	27	XGジャズアンプ		
0	0	28	XGクリーンギター		
0	32	28	XGコーラスギター		
0	0	29	XGミュートギター		
0	40	29	XGファンクギター 1		
0	41	29	XGミュートスチール弦ギター		
0	43	29	XGファンクギター 2		
0	45	29	XGジャズマン		
0	0	30	XGオーバードライブ		
0	43	30	XGギターピンチ		
0	0	31	XGディストーション		
0	40	31	XGフィードバックギター		
0	41	31	XGフィードバックギター 2		
0	0	32	XGギターハーモニクス		
0	65	32	XGギターフィードバック		
0	66	32	XGギターハーモニクス2		
0	0	33	XGアコースティックベース		BASS
0	40	33	XGジャズリズム		
0	45	33	XGVXアップライトベース		
0	0	34	XGフィンガーベース		
0	18	34	XGフィンガーダーク		
0	27	34	XGフランジベース		
0	40	34	XGベース&ディストーション		
0	43	34	XGフィンガースラップ		
0	45	34	XGフィンガーベース2		
0	65	34	XGモジュレーションベース		
0	0	35	XGピックベース		
0	28	35	XGミュートピックベース		
0	0	36	XGフレットレスベース		
0	32	36	XGフレットレスベース2		
0	33	36	XGフレットレスベース3		
0	34	36	XGフレットレスベース 4		
0	96	36	XGシンセフレットレス		
0	97	36	XGスムーズフレットレス		
0	0	37	XGスラップベース1		
0	27	37	XGレゾナントスラップ		
0	32	37	XGパンチサムベース		
0	0	38	XGスラップベース2		
0	43	38	XGVel.スイッチスラップ		
0	0	39	XGシンセベース1		
0	18	39	XGシンセベース1ダーク		
0	20	39	XGファストレゾナント		
0	24	39	XGアシッドベース		
0	35	39	XGクラピベース		
0	40	39	XGテクノシンセベース		
0	64	39	XGオービター		
0	65	39	XGスクエアベース		
0	66	39	XGラバーベース		
0	96	39	XGハマー		

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー	
MSB	LSB	PRG			
0	0	40	XGシンセベース2	BASS	
0	6	40	XGメローシンセベース		
0	12	40	XGシーケンスドベース		
0	18	40	XGクリックシンセベース		
0	19	40	XGシンセベース2ダーク		
0	32	40	XGスムーズシンセベース		
0	40	40	XGモジュラーシンセベース		
0	41	40	XGDXベース		
0	64	40	XGエックスワイヤーベース		
0	0	41	XGバイオリン		STRINGS
0	8	41	XGスローバイオリン		
0	0	42	XGピオラ		
0	0	43	XGチェロ		
0	0	44	XGコントラバス		
0	0	45	XGトレモロストリングス		
0	8	45	XGスロートレモロストリングス		
0	40	45	XGサスペンストリングス		
0	0	46	XGピチカートストリングス		
0	0	47	XGオーケストラハーブ		
0	40	47	XGヤンチン	ENSEMBLE	
0	0	48	XGティンパニ		
0	0	49	XGストリングス1		
0	3	49	XGステレオストリングス		
0	8	49	XGスローアタックストリングス		
0	24	49	XGアルコストリングス		
0	35	49	XG60'sストリングス		
0	40	49	XGオーケストラ		
0	41	49	XGオーケストラ2		
0	42	49	XGトレモロオーケストラ		
0	45	49	XGペロシティストリングス		
0	0	50	XGストリングス2		
0	3	50	XGステレオスローストリングス		
0	8	50	XGレガートストリングス		
0	40	50	XGウォームストリングス		
0	41	50	XGキングダム		
0	64	50	XG70'sストリングス		
0	65	50	XGストリングス3		
0	0	51	XGシンセストリングス1	BRASS	
0	27	51	XGレゾナントストリングス		
0	64	51	XGシンセストリングス 4		
0	65	51	XGシンセストリングス 5		
0	0	52	XGシンセストリングス2		
0	0	53	XGクワイア アー		
0	3	53	XGステレオクワイア		
0	16	53	XGクワイア アー2		
0	32	53	XGメロークワイア		
0	40	53	XGクワイアストリングス		
0	0	54	XGボイス ウー		
0	0	55	XGシンセボイス		
0	40	55	XGシンセボイス2		
0	41	55	XGコーラル		
0	64	55	XGアナログボイス		
0	0	56	XGオーケストラヒット		
0	35	56	XGオーケストラヒット2		
0	64	56	XGインパクト		
0	0	57	XGトランペット	BRASS	
0	16	57	XGトランペット2		

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー	
MSB	LSB	PRG			
0	17	57	XGブライトトランペット	BRASS	
0	32	57	XGウォームトランペット		
0	0	58	XGトロンボーン		
0	18	58	XGトロンボーン2		
0	0	59	XGチューバ		
0	16	59	XGチューバ2		
0	0	60	XGミュートトランペット		
0	0	61	XGフレンチホルン		
0	6	61	XGフレンチホルンソロ		
0	32	61	XGフレンチホルン2		
0	37	61	XGホルンオーケストラ		
0	0	62	XGプラスセクション		
0	35	62	XGTp&Tbセクション		
0	40	62	XGプラスセクション2		
0	41	62	XGハイプラス		
0	42	62	XGメロープラス		
0	0	63	XGシンセプラス1		
0	12	63	XGクァックプラス		
0	20	63	XGレゾナントシンセプラス		
0	24	63	XGポリプラス		
0	27	63	XGシンセプラス3		
0	32	63	XGジャンププラス		
0	45	63	XGアナログVcl. プラス1		
0	64	63	XGアナログプラス1		
0	0	64	XGシンセプラス2		
0	18	64	XGソフトプラス		
0	40	64	XGシンセプラス4		
0	41	64	XGクワイアプラス		
0	45	64	XGアナログVcl. プラス2		
0	64	64	XGアナログプラス2		
0	0	65	XGソプラノサクソ		REED
0	0	66	XGアルトサクソ		
0	40	66	XGサクソセクション		
0	43	66	XGハイパーアルトサクソ		
0	0	67	XGテナーサクソ		
0	40	67	XGプレッシャーテナーサクソ		
0	41	67	XGソフトテナーサクソ		
0	64	67	XGテナーサクソ2		
0	0	68	XGバリトンサクソ		
0	0	69	XGオーボエ		
0	0	70	XGイングリッシュホルン		
0	0	71	XGバスーン		
0	0	72	XGクラリネット		
0	0	73	XGピッコロ	PIPE	
0	0	74	XGフルート		
0	0	75	XGリコーダー		
0	0	76	XGパンフルート		
0	0	77	XGボトル		
0	0	78	XGR八		
0	0	79	XG口笛		
0	0	80	XGオカリナ		
0	0	81	XGスクエアリード	SYNTH LEAD	
0	6	81	XGスクエアリード2		
0	8	81	XGLMSクエア		
0	18	81	XGハロー		
0	19	81	XGシュラウド		
0	64	81	XGメロー		

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー	
MSB	LSB	PRG			
0	65	81	XGソロサイン	SYNTH LEAD	
0	66	81	XGサインリード		
0	0	82	XGソートゥースリード		
0	6	82	XGソートゥースリード2		
0	8	82	XGシックソートゥース		
0	18	82	XGダイナミックソートゥース		
0	19	82	XGデジタルソートゥース		
0	20	82	XGビッグリード		
0	24	82	XGヘビーシンセ		
0	25	82	XGワスピーシンセ		
0	40	82	XGパルスソートゥース		
0	41	82	XGドクターリード		
0	45	82	XGペロシティリード		
0	96	82	XGシーケンスドアナログ		
0	0	83	XGカリオパリード		
0	65	83	XGピュアパッド		
0	0	84	XGチフリード		
0	64	84	XGルビー		
0	0	85	XGチャランリード		
0	64	85	XGディストーションリード		
0	65	85	XGワイヤーリード		
0	0	86	XGボイスリード		
0	24	86	XGシンセアーズ		
0	64	86	XGボックスリード		
0	0	87	XG5度リード		
0	35	87	XGビッグファイブ		
0	0	88	XGベース&リード		
0	16	88	XGビッグ&ロー		
0	64	88	XGファット&パーキー		
0	65	88	XGソフトホワール		
0	0	89	XGニューエイジパッド		SYNTH PAD
0	64	89	XGファンタジー		
0	0	90	XGウォームパッド		
0	16	90	XGシックパッド		
0	17	90	XGソフトパッド		
0	18	90	XGサインパッド		
0	64	90	XGホルンパッド		
0	65	90	XGロータリースtringス		
0	0	91	XGポリシンセパッド		
0	64	91	XGポリパッド80		
0	65	91	XGクリックパッド		
0	66	91	XGアナログパッド		
0	67	91	XGスクエアパッド		
0	0	92	XGクワイアパッド		
0	64	92	XGヘブン		
0	66	92	XGアイトピア		
0	67	92	XGCCパッド		
0	0	93	XGボウパッド		
0	64	93	XGグレイシャー		
0	65	93	XGグラスパッド		
0	0	94	XGメタリックパッド		
0	64	94	XGタインパッド		
0	65	94	XGパンパッド		
0	0	95	XGハローパッド		
0	0	96	XGスイープパッド		
0	20	96	XGシュイマー		
0	27	96	XGコンバージ		

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー
MSB	LSB	PRG		
0	64	96	XGボーラーパッド	SYNTH PAD
0	66	96	XGシレスティアル	
0	0	97	XGレイン	SYNTH EFFECTS
0	45	97	XGクラビパッド	
0	64	97	XGハーモレイン	
0	65	97	XGアフリカンウィンド	
0	66	97	XGカリブ	
0	0	98	XGサウンドトラック	
0	27	98	XGブローグ	
0	64	98	XGアンセストラル	
0	0	99	XGクリスタル	
0	12	99	XGシンセドラムコンブ	
0	14	99	XGポップコーン	
0	18	99	XGタイニーベルズ	
0	35	99	XGラウンドグロッケン	
0	40	99	XGグロッケンチャイム	
0	41	99	XGクリアベル	
0	42	99	XGコーラスベル	
0	64	99	XGシンセマレット	
0	65	99	XGソフトクリスタル	
0	66	99	XGラウドグロッケン	
0	67	99	XGクリスマスベル	
0	68	99	XGビブラフォンベル	
0	69	99	XGデジタルベル	
0	70	99	XGエアベル	
0	71	99	XGベルハーブ	
0	72	99	XGガムリンバ	
0	0	100	XGアトモスフィア	
0	18	100	XGウォームアトモスフィア	
0	19	100	XGハローリリース	
0	40	100	XGナイロンエレピ	
0	64	100	XGナイロンハーブ	
0	65	100	XGハーブボックス	
0	66	100	XGアトモスフィアパッド	
0	67	100	XGブラネット	
0	0	101	XGブライトネス	
0	64	101	XGファンタジーベル	
0	96	101	XGスモーキー	
0	0	102	XGゴ布林	
0	64	102	XGゴ布林シンセ	
0	65	102	XGクリーパー	
0	66	102	XGリングパッド	
0	67	102	XGリチュアル	
0	68	102	XGトゥーヘブン	
0	70	102	XGナイト	
0	71	102	XGグリソン	
0	96	102	XGベルクワイア	
0	0	103	XGエコー	
0	8	103	XGエコー 2	
0	14	103	XGエコーバン	
0	64	103	XGエコーベル	
0	65	103	XGビッグパン	
0	66	103	XGシンセピアノ	
0	67	103	XGクリエイション	
0	68	103	XGスターダスト	
0	69	103	XGレゾナント&パンニング	
0	0	104	XGサイエンスフィクション	

ボイスナンバー			音色名	カテゴリー	
MSB	LSB	PRG			
0	64	104	XGスターズ	SYNTH EFFECTS	
0	0	105	XGシタール	ETHNIC	
0	32	105	XGデチューンシタール		
0	35	105	XGシタール2		
0	96	105	XGタンブラ		
0	97	105	XGタンブーラ		
0	0	106	XGバンジョー		
0	28	106	XGミュートバンジョー		
0	96	106	XGラパーブ		
0	97	106	XGゴビチャント		
0	98	106	XGウッド		
0	0	107	XG三味線		
0	0	108	XG琴		
0	96	108	XG大正琴		
0	97	108	XGカヌーン		
0	0	109	XGカリンバ		
0	0	110	XGバグパイプ		
0	0	111	XGフィドル		
0	0	112	XGシャナイ		
0	64	112	XGシャナイ2		
0	96	112	XGブーンギ		
0	97	112	XG箏 (ヒチリキ)		
0	0	113	XGティンクルベル		
0	96	113	XGボナン		
0	97	113	XGアルタイル		
0	98	113	XGガムラン		
0	99	113	XGステレオガムラン		
0	100	113	XGラマシバル		
0	101	113	XGアジアンベル		
0	0	114	XGアゴゴ		PERCUSSION
0	0	115	XGスチールドラム		
0	97	115	XGグラスパーカッション		
0	98	115	XGタイベル		
0	0	116	XGウッドブロック		
0	96	116	XGカスタネット		
0	0	117	XG和太鼓		
0	96	117	XGグランカッサ		
0	0	118	XGメロディックタム		
0	64	118	XGメロディックタム2		
0	65	118	XGリアルタム		
0	66	118	XGロックタム		
0	0	119	XGシンセドラム		
0	64	119	XGアナログタム		
0	65	119	XGエレクトロパーカッション		
0	0	120	XGリバーシシバル		
0	0	121	XGギターフレットノイズ	SOUND EFFECT	
0	0	122	XGプレス ノイズ		
0	0	123	XG海辺		
0	0	124	XG鳥のさえずり		
0	0	125	XG電話		
0	0	126	XGヘリコプター		
0	0	127	XG拍手		
0	0	128	XG銃声		
64	0	1	XGカッピングノイズ		
64	0	2	XGカッピングノイズ2		
64	0	4	XGストリングスラップ		



ボイスナンバー			音色名	カテゴリー
MSB	LSB	PRG		
64	0	17	XGフルートキークリック	SOUND EFFECT
64	0	33	XG雨	
64	0	34	XG雷	
64	0	35	XG風	
64	0	36	XGせせらぎ	
64	0	37	XG泡	
64	0	38	XGフィード	
64	0	49	XG犬	
64	0	50	XG馬	
64	0	51	XG鳥のさえずり2	
64	0	55	XGゴースト	
64	0	56	XGマオウ	
64	0	65	XGフォンコール	
64	0	66	XGドアのきしみ	
64	0	67	XGドアを閉める	
64	0	68	XGスクラッチカット	
64	0	69	XGスクラッチスプリット	
64	0	70	XGウィンドチャイム	
64	0	71	XG電話2	
64	0	81	XGイグニッション	
64	0	82	XGタイヤ	
64	0	83	XGレーシングカー	
64	0	84	XG衝突	
64	0	85	XGサイレン	
64	0	86	XG列車	
64	0	87	XGジェット機	
64	0	88	XGスターシップ	
64	0	89	XGバースト	
64	0	90	XGローラーコースター	
64	0	91	XGサブマリン	
64	0	97	XG笑い声	
64	0	98	XG悲鳴	
64	0	99	XGパンチ	
64	0	100	XG心音	
64	0	101	XG足音	
64	0	113	XGマシンガン	
64	0	114	XGレーザーガン	
64	0	115	XG爆発	
64	0	116	XG花火	
127	0	1	スタンダードキット1	DRUM ※Drum Kit Map参照
127	0	2	スタンダードキット2	
127	0	5	ヒットキット	
127	0	9	ルームキット	
127	0	17	ロックキット	
127	0	25	エレクトロキット	
127	0	26	アナログキット	
127	0	28	ダンスキット	
127	0	33	ジャズキット	
127	0	41	ブラッシュキット	
127	0	49	シンフォニーキット	
126	0	1	SFXキット1	
126	0	2	SFXキット2	

# XGドラムマップ

鍵盤下

鍵盤上

	MSB/LSB/PC Note	Standard Kit 1 (127/0/1)	Key Off	Standard Kit 2 (127/0/2)	Key Off	Hit Kit (127/0/5)	Key Off	Room Kit (127/0/9)	Key Off	Rock Kit (127/0/17)	Key Off
C-1		12									
	C#-1	13	Surdo Mute	Surdo Mute		Surdo Mute		Surdo Mute		Surdo Mute	
D-1		14	Surdo Open	Surdo Open		Surdo Open		Surdo Open		Surdo Open	
	D#-1	15	Hi Q	Hi Q		Hi Q		Hi Q		Hi Q	
E-1		16	Whip Slap	Whip Slap		Whip Slap		Whip Slap		Whip Slap	
F-1		17	Scratch H	Scratch H		Scratch H		Scratch H		Scratch H	
	F#-1	18	Scratch L	Scratch L		Scratch L		Scratch L		Scratch L	
G-1		19	Finger Snap	Finger Snap		Finger Snap		Finger Snap		Finger Snap	
	G#-1	20	Click Noise	Click Noise		Click Noise		Click Noise		Click Noise	
A-1		21	Metronome Click	Metronome Click		Metronome Click		Metronome Click		Metronome Click	
	A#-1	22	Metronome Bell	Metronome Bell		Metronome Bell		Metronome Bell		Metronome Bell	
B-1		23	Seq Click L	Seq Click L		Seq Click L		Seq Click L		Seq Click L	
C0		24	Seq Click H	Seq Click H		Seq Click H		Seq Click H		Seq Click H	
	C#0	25	Brush Tap	Brush Tap		Brush Tap		Brush Tap		Brush Tap	
D0		26	Brush Swirl	Brush Swirl	○	Brush Swirl	○	Brush Swirl	○	Brush Swirl	○
	D#0	27	Brush Slap	Brush Slap		Brush Slap		Brush Slap		Brush Slap	
E0		28	Brush Tap Swirl	Brush Tap Swirl	○	Brush Tap Swirl	○	Brush Tap Swirl	○	Brush Tap Swirl	○
F0		29	Snare Roll	Snare Roll	○	Snare Roll	○	Snare Roll	○	Snare Roll	○
	F#0	30	Castanet	Castanet		Castanet		Castanet		Castanet	
G0		31	Snare Soft	Snare Soft 2		Snare Electro		Snare Soft		Snare Noisy	
	G#0	32	Sticks	Sticks		Sticks		Sticks		Sticks	
A0		33	Kick Soft	Kick Soft		Kick Tight L		Kick Soft		Kick Soft	
	A#0	34	Open Rim Shot	Open Rim Shot H		Snare Pitched		Open Rim Shot		Open Rim Shot	
B0		35	Kick Tight	Kick Tight		Kick Wet		Kick Tight		Kick 2	
C1		36	Kick	Kick Short		Kick Tight H		Kick		Kick Gate	
	C#1	37	Side Stick	Side Stick Light		Stick Ambient		Side Stick		Side Stick	
D1		38	Snare	Snare Short		Snare Ambient		Snare Snappy		Snare Rock	
	D#1	39	Hand Clap	Hand Clap		Hand Clap		Hand Clap		Hand Clap	
E1		40	Snare Tight	Snare Tight H		Snare Tight 2		Snare Tight Snap		Snare Rock Tight	
F1		41	Floor Tom L	Floor Tom L		Hybrid Tom 1		Tom Room 1		Tom Rock 1	
	F#1	42	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed		Hi-Hat Closed 2		Hi-Hat Closed		Hi-Hat Closed	
G1		43	Floor Tom H	Floor Tom H		Hybrid Tom 2		Tom Room 2		Tom Rock 2	
	G#1	44	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal		Hi-Hat Pedal 2		Hi-Hat Pedal		Hi-Hat Pedal	
A1		45	Low Tom	Low Tom		Hybrid Tom 3		Tom Room 3		Tom Rock 3	
	A#1	46	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open		Hi-Hat Open 2		Hi-Hat Open		Hi-Hat Open	
B1		47	Mid Tom L	Mid Tom L		Hybrid Tom 4		Tom Room 4		Tom Rock 4	
		48	Mid Tom H	Mid Tom H		Hybrid Tom 5		Tom Room 5		Tom Rock 5	
C2		49	Crash Cymbal 1	Crash Cymbal 1		Crash Cymbal 1		Crash Cymbal 1		Crash Cymbal 1	
	C#2	50	High Tom	High Tom		Hybrid Tom 6		Tom Room 6		Tom Rock 6	
D2		51	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1		Ride Cymbal 1		Ride Cymbal 1		Ride Cymbal 1	
	D#2	52	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal		Chinese Cymbal		Chinese Cymbal		Chinese Cymbal	
E2		53	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup		Ride Cymbal Cup		Ride Cymbal Cup		Ride Cymbal Cup	
	F#2	54	Tambourine	Tambourine		Tambourine Light		Tambourine		Tambourine	
G2		55	Splash Cymbal	Splash Cymbal		Splash Cymbal		Splash Cymbal		Splash Cymbal	
	G#2	56	Cowbell	Cowbell		Cowbell		Cowbell		Cowbell	
A2		57	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2		Crash Cymbal 2		Crash Cymbal 2		Crash Cymbal 2	
	A#2	58	Vibraslap	Vibraslap		Vibraslap		Vibraslap		Vibraslap	
B2		59	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2		Ride Cymbal 2		Ride Cymbal 2		Ride Cymbal 2	
C3		60	Bongo H	Bongo H		Bongo H		Bongo H		Bongo H	
	C#3	61	Bongo L	Bongo L		Bongo L		Bongo L		Bongo L	
D3		62	Conga H Mute	Conga H Mute		Conga H Mute		Conga H Mute		Conga H Mute	
	D#3	63	Conga H Open	Conga H Open		Conga H Open		Conga H Open		Conga H Open	
E3		64	Conga L	Conga L		Conga L		Conga L		Conga L	
F3		65	Timbale H	Timbale H		Timbale H		Timbale H		Timbale H	
	F#3	66	Timbale L	Timbale L		Timbale L		Timbale L		Timbale L	
G3		67	Agogo H	Agogo H		Agogo H		Agogo H		Agogo H	
	G#3	68	Agogo L	Agogo L		Agogo L		Agogo L		Agogo L	
A3		69	Cabasa	Cabasa		Cabasa		Cabasa		Cabasa	
	A#3	70	Maracas	Maracas		Maracas		Maracas		Maracas	
B3		71	Samba Whistle H	Samba Whistle H	○	Samba Whistle H	○	Samba Whistle H	○	Samba Whistle H	○
		72	Samba Whistle L	Samba Whistle L	○	Samba Whistle L	○	Samba Whistle L	○	Samba Whistle L	○
C4		73	Guiro Short	Guiro Short		Guiro Short		Guiro Short		Guiro Short	
	C#4	74	Guiro Long	Guiro Long	○	Guiro Long	○	Guiro Long	○	Guiro Long	○
D4		75	Claves	Claves		Claves		Claves		Claves	
	D#4	76	Wood Block H	Wood Block H		Wood Block H		Wood Block H		Wood Block H	
E4		77	Wood Block L	Wood Block L		Wood Block L		Wood Block L		Wood Block L	
F4		78	Cuica Mute	Cuica Mute		Cuica Mute		Cuica Mute		Cuica Mute	
	F#4	79	Cuica Open	Cuica Open		Cuica Open		Cuica Open		Cuica Open	
G4		80	Triangle Mute	Triangle Mute		Triangle Mute		Triangle Mute		Triangle Mute	
	G#4	81	Triangle Open	Triangle Open		Triangle Open		Triangle Open		Triangle Open	
A4		82	Shaker	Shaker		Shaker		Shaker		Shaker	
	A#4	83	Jingle Bells	Jingle Bells		Jingle Bells		Jingle Bells		Jingle Bells	
B4		84	Bell Tree	Bell Tree		Bell Tree		Bell Tree		Bell Tree	
	C#5	85	No Sound								
D5		86									
	D#5	87									
E5		88									
F5		89									
	F#5	90									
G5		91									

	MSB/LSB/ PCNote	Electro Kit (127/0/25)	Key Off	Analog Kit (127/0/26)	Key Off	Dance Kit (127/0/28)	Key Off	Jazz Kit (127/0/33)	Key Off	Brush Kit (127/0/41)	Key Off
C-1	C <sup>-</sup> 1	12									
D-1		13	Surdo Mute	Surdo Mute		Kick Dance 1		Surdo Mute		Surdo Mute	
E-1	D <sup>-</sup> 1	14	Surdo Open	Surdo Open		Kick Dance 2		Surdo Open		Surdo Open	
F-1		15	Hi Q	Hi Q		Hi Q		Hi Q		Hi Q	
G-1		16	Whip Slap	Whip Slap		Whip Slap	○	Whip Slap		Whip Slap	
A-1	F <sup>-</sup> 1	17	Scratch H	Scratch H		Scratch Dance 1	○	Scratch H		Scratch H	
B-1		18	Scratch L	Scratch L		Scratch Dance 2	○	Scratch L		Scratch L	
C0		19	Finger Snap	Finger Snap		Finger Snap		Finger Snap		Finger Snap	
D0	G <sup>-</sup> 1	20	Click Noise	Click Noise		Click Noise		Click Noise		Click Noise	
E0		21	Metronome Click	Metronome Click		Dance Perc 1		Metronome Click		Metronome Click	
F0	A <sup>-</sup> 1	22	Metronome Bell	Metronome Bell		Reverse Dance 1		Metronome Bell		Metronome Bell	
G0		23	Seq Click L	Seq Click L		Dance Perc 2		Seq Click L		Seq Click L	
A0		24	Seq Click H	Seq Click H		Hi Q Dance 1		Seq Click H		Seq Click H	
B0	C <sup>0</sup>	25	Brush Tap	Brush Tap		Snare Analog 3		Brush Tap		Brush Tap	
C1		26	Brush Swirl	Brush Swirl	○	Vinyl Noise	○	Brush Swirl	○	Brush Swirl	○
D1	D <sup>0</sup>	27	Brush Slap	Brush Slap		Snare Analog 4		Brush Slap		Brush Slap	
E1		28	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	○	Reverse Cymbal	○	Brush Tap Swirl	○	Brush Tap Swirl	○
F1		29	Snare Roll	Snare Roll	○	Reverse Dance 2	○	Snare Roll	○	Snare Roll	○
G1	F <sup>0</sup>	30	Hi Q 2	Hi Q 2		Hi Q 2		Castanet		Castanet	
A1		31	Snare Snap Elec	Snare Noisy 4		Snare Techno		Snare Jazz H		Brush Slap 2	
B1	G <sup>0</sup>	32	Sticks	Sticks		Snare Dance 1		Sticks		Sticks	
C2		33	Kick 3	Kick 3		Kick Techno Q		Kick Soft		Kick Soft	
D2	A <sup>0</sup>	34	Open Rim Shot	Open Rim Shot		Rim Gate		Open Rim Shot		Open Rim Shot	
E2		35	Kick Gate	Kick Anlg Short		Kick Techno L		Kick Tight		Kick Tight	
F2		36	Kick Gate Heavy	Kick Analog		Kick Techno		Kick Jazz		Kick Jazz	
G2	C <sup>1</sup>	37	Side Stick	Side Stick Anlg		Side Stick Anlg		Side Stick Light		Side Stick Light	
A2		38	Snare Noisy 2	Snare Analog		Snare Clap		Snare Jazz L		Brush Slap 3	
B2	D <sup>1</sup>	39	Hand Clap	Hand Clap		Dance Clap		Hand Clap		Hand Clap	
C3		40	Snare Noisy 3	Snare Analog 2		Snare Dry		Snare Jazz M		Brush Tap 2	
D3		41	Tom Electro 1	Tom Analog 1		Tom Dance 1		Floor Tom L		Tom Brush 1	
E3	F <sup>1</sup>	42	Hi-Hat Closed	Hat Close Analog		Hi-Hat Closed 3		Hi-Hat Closed		Hi-Hat Closed	
F3		43	Tom Electro 2	Tom Analog 2		Tom Dance 2		Floor Tom H		Tom Brush 2	
G3	G <sup>1</sup>	44	Hi-Hat Pedal	Hat Close Anlg 2		Hat Close Anlg 3		Hi-Hat Pedal		Hi-Hat Pedal	
A3		45	Tom Electro 3	Tom Analog 3		Tom Dance 3		Low Tom		Tom Brush 3	
B3	A <sup>1</sup>	46	Hi-Hat Open	Hat Open Analog		Hi-Hat Open 3		Hi-Hat Open		Hi-Hat Open	
C4		47	Tom Electro 4	Tom Analog 4		Tom Dance 4		Mid Tom L		Tom Brush 4	
D4	C <sup>2</sup>	48	Tom Electro 5	Tom Analog 5		Tom Dance 5		Mid Tom H		Tom Brush 5	
E4		49	Crash Cymbal 1	Crash Analog		Crash Analog		Crash Cymbal 1		Crash Cymbal 1	
F4	D <sup>2</sup>	50	Tom Electro 6	Tom Analog 6		Tom Dance 6		High Tom		Tom Brush 6	
G4		51	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1		Ride Cymbal 1		Ride Cymbal 1		Ride Cymbal 1	
A4	E <sup>2</sup>	52	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal		Chinese Cymbal		Chinese Cymbal		Chinese Cymbal	
B4		53	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup		Ride Cymbal Cup		Ride Cymbal Cup		Ride Cymbal Cup	
C5	F <sup>2</sup>	54	Tambourine	Tambourine		Tambourine Anlg		Tambourine		Tambourine	
D5		55	Splash Cymbal	Splash Cymbal		Splash Cymbal		Splash Cymbal		Splash Cymbal	
E5	G <sup>2</sup>	56	Cowbell	Cowbell Analog		Cowbell Dance		Cowbell		Cowbell	
F5		57	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2		Crash Cymbal 2		Crash Cymbal 2		Crash Cymbal 2	
G5	A <sup>2</sup>	58	Vibraslap	Vibraslap		Vibraslap Analog		Vibraslap		Vibraslap	
A5		59	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2		Ride Analog		Ride Cymbal 2		Ride Cymbal 2	
B5	C <sup>3</sup>	60	Bongo H	Bongo H		Bongo Analog H		Bongo H		Bongo H	
C6		61	Bongo L	Bongo L		Bongo Analog L		Bongo L		Bongo L	
D6	D <sup>3</sup>	62	Conga H Mute	Conga Analog H		Conga Analog H		Conga H Mute		Conga H Mute	
E6		63	Conga H Open	Conga Analog M		Conga Analog M		Conga H Open		Conga H Open	
F6		64	Conga L	Conga Analog L		Conga Analog L		Conga L		Conga L	
G6	F <sup>3</sup>	65	Timbale H	Timbale H		Timbale H		Timbale H		Timbale H	
A6		66	Timbale L	Timbale L		Timbale L		Timbale L		Timbale L	
B6	G <sup>3</sup>	67	Agogo H	Agogo H		Agogo H		Agogo H		Agogo H	
C7		68	Agogo L	Agogo L		Agogo L		Agogo L		Agogo L	
D7	A <sup>3</sup>	69	Cabasa	Cabasa		Cabasa		Cabasa		Cabasa	
E7		70	Maracas	Maracas 2		Maracas 2		Maracas		Maracas	
F7		71	Samba Whistle H	Samba Whistle H	○	Samba Whistle H	○	Samba Whistle H	○	Samba Whistle H	○
G7	C <sup>4</sup>	72	Samba Whistle L	Samba Whistle L	○	Samba Whistle L	○	Samba Whistle L	○	Samba Whistle L	○
A7		73	Guiro Short	Guiro Short		Guiro Short		Guiro Short		Guiro Short	
B7	D <sup>4</sup>	74	Guiro Long	Guiro Long	○	Guiro Long	○	Guiro Long	○	Guiro Long	○
C8		75	Claves	Claves 2		Claves 2		Claves		Claves	
D8		76	Wood Block H	Wood Block H		Dance Perc 3		Wood Block H		Wood Block H	
E8	F <sup>4</sup>	77	Wood Block L	Wood Block L		Dance Perc 4	○	Wood Block L		Wood Block L	
F8		78	Scratch H 2	Scratch H 2		Dance Breath 1		Cuica Mute		Cuica Mute	
G8	G <sup>4</sup>	79	Scratch L 2	Scratch L 2		Dance Breath 2	○	Cuica Open		Cuica Open	
A8		80	Triangle Mute	Triangle Mute		Triangle Mute		Triangle Mute		Triangle Mute	
B8	A <sup>4</sup>	81	Triangle Open	Triangle Open		Triangle Open		Triangle Open		Triangle Open	
C9		82	Shaker	Shaker		Shaker		Shaker		Shaker	
D9		83	Jingle Bells	Jingle Bells		Jingle Bells		Jingle Bells		Jingle Bells	
E9	C <sup>5</sup>	84	Bell Tree	Bell Tree		Bell Tree		Bell Tree		Bell Tree	
F9		85									
G9	D <sup>5</sup>	86									
A9		87									
B9		88									
C10	F <sup>5</sup>	89									
D10		90									
E10		91									

鍵盤下

鍵盤上

	MSB/LSB/ PCNote	Symphony Kit (127/0/49)	Key Off	SFX Kit 1 (126/0/1)	Key Off	SFX Kit 2 (126/0/2)	Key Off
C-1		12					
	C <sup>-1</sup>	13	Surdo Mute				
D-1		14	Surdo Open				
	D <sup>-1</sup>	15	Hi Q				
E-1		16	Whip Slap				
F-1		17	Scratch H				
	F <sup>-1</sup>	18	Scratch L				
G-1		19	Finger Snap				
	G <sup>-1</sup>	20	Click Noise				
A-1		21	Metronome Click				
	A <sup>-1</sup>	22	Metronome Bell				
B-1		23	Seq Click L				
C0		24	Seq Click H				
	C <sup>0</sup>	25	Brush Tap				
D0		26	Brush Swirl	○			
	D <sup>0</sup>	27	Brush Slap				
E0		28	Brush Tap Swirl	○			
F0		29	Snare Roll	○			
	F <sup>0</sup>	30	Castanet				
G0		31	Snare Soft				
	G <sup>0</sup>	32	Sticks				
A0		33	Kick Soft 2				
	A <sup>0</sup>	34	Open Rim Shot				
B0		35	Gran Cassa				
C1		36	Gran Cassa Mute	Cutting Noise 1	○	Phone Call	○
	C <sup>1</sup>	37	Side Stick	Cutting Noise 2	○	Door Squeak	○
D1		38	Band Snare			Door Slam	○
	D <sup>1</sup>	39	Hand Clap	String Slap	○	Scratch Cut	○
E1		40	Band Snare 2			Scratch H.3	○
F1		41	Floor Tom L			Wind Chime	○
	F <sup>1</sup>	42	Hi-Hat Closed			Telephone Ring	○
G1		43	Floor Tom H				
	G <sup>1</sup>	44	Hi-Hat Pedal				
A1		45	Low Tom				
	A <sup>1</sup>	46	Hi-Hat Open				
B1		47	Mid Tom L				
C2		48	Mid Tom H				
	C <sup>2</sup>	49	Hand Cymbal				
D2		50	High Tom				
	D <sup>2</sup>	51	Hand Cymbal S				
E2		52	Chinese Cymbal	Flute Key Click	○	CarEngnIgnition	○
F2		53	Ride Cymbal Cup			Car Tires Squeal	○
	F <sup>2</sup>	54	Tambourine			Car Passing	○
G2		55	Splash Cymbal			Car Crash	○
	G <sup>2</sup>	56	Cowbell			Siren	○
A2		57	Hand Cymbal 2			Train	○
	A <sup>2</sup>	58	Vibraslap			Jet Plane	○
B2		59	Hand Cymbal 2 S			Starship	○
C3		60	Bongo H			Burst	○
	C <sup>3</sup>	61	Bongo L			Roller Coaster	○
D3		62	Conga H Mute			Submarine	○
	D <sup>3</sup>	63	Conga H Open				
E3		64	Conga L				
F3		65	Timbale H				
	F <sup>3</sup>	66	Timbale L				
G3		67	Agogo H				
	G <sup>3</sup>	68	Agogo L	Shower	○	Laugh	○
A3		69	Cabasa	Thunder	○	Scream	○
	A <sup>3</sup>	70	Maracas	Wind	○	Punch	○
B3		71	Samba Whistle H	Stream	○	Heart Beat	○
	C <sup>4</sup>	72	Samba Whistle L	Bubble	○	Foot Steps	○
D4		73	Guiro Short	Feed	○		
	D <sup>4</sup>	74	Guiro Long				
E4		75	Claves				
F4		76	Wood Block H				
	F <sup>4</sup>	77	Wood Block L				
G4		78	Cuica Mute				
	G <sup>4</sup>	79	Cuica Open				
A4		80	Triangle Mute				
	A <sup>4</sup>	81	Triangle Open				
B4		82	Shaker				
C5		83	Jingle Bells				
	C <sup>5</sup>	84	Bell Tree	Dog	○	Machine Gun	○
D5		85		Horse	○	Laser Gun	○
	D <sup>5</sup>	86		Bird Tweet	○	Explosion	○
E5		87				Firework	○
F5		88					
	F <sup>5</sup>	89					
G5		90		Ghost	○		
		91		Maou	○		

# MIDIデータフォーマット

## 1. チャンネルメッセージ

### 1.1 DDKモード

コード	ファンクション	受信	送信	備考
8n, nn, 00-7F	ノートオフ	1ch 2ch 3ch (4ch)* 5-14ch 15ch	× × × × × ×	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リード1 XG キーボードパーカッション
9n, nn, 00 9n, nn, 01-7F	ノートオフ ノートオン	1ch 2ch 3ch (4ch)* 5-14ch 15ch	(1ch)* (2ch)* (3ch)* × × ×	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リード1 XG キーボードパーカッション
An, nn, 00-7F	ポリフォニックアフタータッチ	5-14ch	×	XG
Bn, 00, 00-7F Bn, 20, 00-7F	バンクセレクト	5-14ch	×	XG
Bn, 01, 00-7F	モジュレーション	5-14ch	×	XG
Bn, 04, 00-7F	セカンドエクスプレッション	16ch (4ch)*	16ch (4ch)**	コントロール リード1
Bn, 05, 00-7F	ポルタメントタイム	5-14ch	×	XG
Bn, 06, 00-7F Bn, 26, 00-7F	データエントリー	5-14ch	×	XG
Bn, 07, 00-7F	ボリューム	5-14ch	×	XG
Bn, 0A, 00-7F	パン	5-14ch	×	XG
Bn, 0B, 00-7F	エクスプレッション	16ch 5-14ch	(16ch)*	コントロール XG
Bn, 40, 00-7F	サステイン ホールド	16ch 5-14ch	(16ch)* ×	コントロール XG
Bn, 41, 00-7F	ポルタメント	5-14ch	×	XG
Bn, 42, 00-7F	ソステヌート	5-14ch	×	XG
Bn, 43, 00-7F	ソフトペダル	5-14ch	×	XG
Bn, 47, 00-7F	レゾナンス	5-14ch	×	XG
Bn, 48, 00-7F	リリースタイム	5-14ch	×	XG
Bn, 49, 00-7F	アタックタイム	5-14ch	×	XG
Bn, 4A, 00-7F	ブライトネス	5-14ch	×	XG
Bn, 4B, 00-7F	ディケイタイム	5-14ch	×	XG
Bn, 4C, 00-7F	ビブラートレート	5-14ch	×	XG
Bn, 4D, 00-7F	ビブラートデプス	5-14ch	×	XG
Bn, 4E, 00-7F	ビブラートディレイ	5-14ch	×	XG
Bn, 54, 00-7F	ポルタメントコントロール	5-14ch	×	XG
Bn, 5B, 00-7F	リバースセンドレベル	5-14ch	×	XG
Bn, 5D, 00-7F	コーラスセンドレベル	5-14ch	×	XG
Bn, 5E, 00-7F	バリエーションエフェクトセンドレベル	5-14ch	×	XG
Bn, 60, 00-7F Bn, 61, 00-7F	データインクリメント データデクリメント	5-14ch	×	XG
Bn, 62, 00-7F Bn, 63, 00-7F	NRPN LSB NRPN MSB	5-14ch	×	XG
Bn, 64, 00-7F Bn, 65, 00-7F	RPN LSB RPN MSB	5-14ch	×	XG

コード	ファンクション	受信	送信	備考
Bn, 78, 00 Bn, 79, 00 Bn, 7B, 00 Bn, 7C, 00 Bn, 7D, 00 Bn, 7E, 00 Bn, 7F, 00	オールサウンドオフ リセットオールコントローラ オールノートオフ オムニオフ オムニオン モノ ポリ	5-14ch	×	XG
Cn, nn	プログラムチェンジ	5-14ch 16ch	×	XG コントロール
Dn, 00-7F	アフタータッチ	1ch 2ch 3ch (4ch)* 5-14ch	(1ch)* (2ch)* ×	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リード1 XG
En, 00-7F, 00-7F	ピッチベンド	1ch 2ch (4ch)*	×	上鍵盤 下鍵盤 リード1  XG

\* MIDIコントロール(247ページ)で変更。

\* \* 4chに設定したときのみ出力される。

## 1.2 XGモード

コード	ファンクション	受信	送信	備考
8n, nn, 00-7F	ノートオフ	1-16ch	×	
9n, nn, 00 9n, nn, 01-7F	ノートオン ノートオフ	1-16ch	(1ch)* (2ch)* (3ch)*	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤
An, nn, 00-7F	ポリフォニックアフタータッチ	1-16ch	×	
Bn, 00, 00-7F Bn, 20, 00-7F	バンクセレクト	1-16ch	×	
Bn, 01, 00-7F	モジュレーション	1-16ch	×	
Bn, 04, 00-7F	セカンドエクスプレッション	×	16ch (4ch)* *	コントロール リード1
Bn, 05, 00-7F	ポルタメントタイム	1-16ch	×	
Bn, 06, 00-7F Bn, 26, 00-7F	データエントリー	1-16ch	×	
Bn, 07, 00-7F	ボリューム	1-16ch	×	
Bn, 0A, 00-7F	パン	1-16ch	×	
Bn, 0B, 00-7F	エクスプレッション	1-16ch	(16ch)*	コントロール
Bn, 40, 00-7F	サステイン ホールド	1-16ch	(16ch)* ×	コントロール
Bn, 41, 00-7F	ポルタメント	1-16ch	×	
Bn, 42, 00-7F	ソステヌート	1-16ch	×	
Bn, 43, 00-7F	ソフトペダル	1-16ch	×	
Bn, 47, 00-7F	レゾナンス	1-16ch	×	
Bn, 48, 00-7F	リリースタイム	1-16ch	×	
Bn, 49, 00-7F	アタックタイム	1-16ch	×	
Bn, 4A, 00-7F	ブライトネス	1-16ch	×	
Bn, 4B, 00-7F	ディケイタイム	1-16ch	×	
Bn, 4C, 00-7F	ビブラートレート	1-16ch	×	
Bn, 4D, 00-7F	ビブラートデプス	1-16ch	×	
Bn, 4E, 00-7F	ビブラートディレイ	1-16ch	×	
Bn, 54, 00-7F	ポルタメントコントロール	1-16ch	×	

コード	ファンクション	受信	送信	備考
Bn, 5B, 00-7F	リバーブセンドレベル	1-16ch	×	
Bn, 5D, 00-7F	コーラスセンドレベル	1-16ch	×	
Bn, 5E, 00-7F	バリエーションエフェクトセンドレベル	1-16ch	×	
Bn, 60, 00-7F Bn, 61, 00-7F	データインクリメント データデクリメント	1-16ch	×	
Bn, 62, 00-7F Bn, 63, 00-7F	NRPN LSB NRPN MSB	1-16ch	×	
Bn, 64, 00-7F Bn, 65, 00-7F	RPN LSB RPN MSB	1-16ch	×	
Bn, 78, 00 Bn, 79, 00 Bn, 7B, 00 Bn, 7C, 00 Bn, 7D, 00 Bn, 7E, 00 Bn, 7F, 00	オールサウンドオフ リセットオールコントローラ オールノートオフ オムニオフ オムニオン モノ ポリ	1-16ch	×	
Cn, 00-7F	プログラムチェンジ	1-16ch	16ch	コントロール
Dn, 00-7F	アフタータッチ	1-16ch	(1ch)* (2ch)* ×	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤
En, 00-7F, 00-7F	ピッチベンド	1-16ch	×	上鍵盤 下鍵盤
			×	
			(1-16ch)*	
			×	

\* MIDIコントロール(247ページ)で変更。

\*\* 4chに設定したときのみ出力される。

## 2. リアルタイムメッセージ

コード	ファンクション	受信	送信	備考
F8	クロック	○*	○	
FA	スタート	○	○	
FC	ストップ	○	○	
FE	アクティブセンス	○	○	
FF	リセット	×	×	

\* 外部同期モードのみ。

## 3. エクスクルーシブメッセージ

### 3.1 フォーマット

ユニバーサルリアルタイムメッセージ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 7F, 7F, 04, 01, SS, TT, F7 XN	GM2マスターボリューム	○	×
FO, 7F, 7F, 04, 03, SS, TT, F7 XN	GM2マスターファインチューニング	○	×
FO, 7F, 7F, 04, 04, 00, TT, F7 XN	GM2マスターコースチューニング	○	×
FO, 7F, 7F, 04, 05, 01, 01, 01, 01, PP, VV, ..., F7 XN	GM2リバーブパラメーター	○	×
FO, 7F, 7F, 04, 05, 01, 01, 01, 01, 02, PP, VV, ..., F7 XN	GM2コーラスパラメーター	○	×

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 7F, 7F, 09, 01, 0n, PP, VV, ..., F7 XN	GM2アフタータッチパラメーター	○	×
FO, 7F, 7F, 09, 03, 0n, CC, PP, VV, ..., F7 XN	GM2コントロールチェンジパラメーター	○	×
FO, 7F, 7F, 0A, 01, 0n, KK, CC, PP, VV, ..., F7 XN	GM2キーベースドコントローラー	○	×

#### ユニバーサルノンリアルタイムメッセージ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 7E, 7F, 09, 01, F7 XN	GM ON	○	×
FO, 7E, 7F, 09, 03, F7 XN	GM2 ON	○	×
FO, 7E, 7F, 09, 02, F7 XN	GM OFF	○	×
FO, 7E, 7F, 08, 08, JJ, GG, MM, ..data..., F7 XN	GM2スケール/オクターブチューニング	○	×

#### XGネイティブ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 43, 1N, 4C, AH, AM, AL, ..data..., F7	XGパラメーターチェンジ	○	×
FO, 43, 0N, 4C, BH, BL, AH, AM, AL, ..data..., cc, F7	XGバルクダンプ	○	×
FO, 43, 1N, 27, 30, 00, 00, MM, LL, cc, F7	XGマスターチューニング	○	×

#### クラビノーバエクスクルーシブ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 43, 73, 01, 02, F7 03	内部同期モード要求	○	×
	外部同期モード要求	○	×

#### メッセージエクスクルーシブ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 43, 60, 7A, F7	リズムスタート	○	×
FO, 43, 60, 7D, F7	リズムストップ	○	×

#### エレクトーンエクスクルーシブ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 43, 70, ID, 00, F7	モデルIDデータ	×	○
FO, 43, 70, 70, 30, F7	モデルID送信要求	○	×
FO, 43, 70, 70, 40, nn(*1), 7F, F7 00	スイッチON	○	○
	スイッチOFF	○	○
FO, 43, 70, 70, 40, 50, TL, TH, F7	テンポ	○	○
FO, 43, 70, 78, 41, cc, dd, F7(*2)	パネルスイッチイベント	○	○
FO, 43, 70, 78, 42, 3C, ...データ..., F7	カレントレジストデータ	○	○
FO, 43, 70, 78, 44, ...データ...(*3), F7	MIDIパラメーター	○	○
FO, 43, 70, 70, 70, nn(*4), F7	MDR	○	×
FO, 43, 70, 70, 73, F7	EL ON	○	×
FO, 43, 70, 70, 78, 00, 00, F7	バーシグナル	×	○

X: don't care    N: Device Number (DDK-7では"0"のみ)    ID: モデルID (DDK-7=52H)

#### \*1. スイッチ

nn	スイッチ	受信	送信
45H	レフトフットスイッチ	○	○



\*2. パネルスイッチイベント  
セレクター

MIDIエクスクルーシブフォーマット  
FO, 43, 70, 78, 41, cc, dd, F7

cc コード	スイッチ	dd				備考
		受信	受信値	送信	送信値	
0F	レジストレーションメモリー [1-16]	○	[00-0F]	×	-	

ボリューム

cc コード	スイッチ	dd				備考
		受信	受信値	送信	送信値	
12	上鍵盤ボイス1ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
13	下鍵盤ボイス1ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
14	上鍵盤ボイス2ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
15	下鍵盤ボイス2ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
16	リードボイス1ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
17	ペダルボイス1ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
18	ペダルボイス2ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
19	リードボイス2ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
1A	パーカッションボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
1B	リバーブデプス	○	[00-7F]	○	[00-7F]	デプスデータ 00:MAX, 7F:MIN

オルガンフルート音色

cc コード	スイッチ	dd				備考
		受信	受信値	送信	送信値	
30	上鍵盤オルガンフルート [U. ORGAN FLUTES]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
31	下鍵盤オルガンフルート [L. ORGAN FLUTES]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

トゥーローワー

cc コード	スイッチ	dd				備考
		受信	受信値	送信	送信値	
36	リードボイス1トゥーローワー [TO LOWER ▼]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
37	ペダルボイス1トゥーローワー [TO LOWER ▲]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
38	ペダルボイス2トゥーローワー [TO LOWER ▲]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

ソロモード

cc コード	スイッチ	dd				備考
		受信	受信値	送信	送信値	
39	リードボイス2ソロ (ニー) [SOLO (FOOT PEDAL)]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

ブリリアンス

cc コード	スイッチ	dd				備考
		受信	受信値	送信	送信値	
42	上鍵盤ボイス1ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
43	下鍵盤ボイス1ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
44	上鍵盤ボイス2ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
45	下鍵盤ボイス2ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
46	リードボイス1ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
47	ペダルボイス1ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
48	ペダルボイス2ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
49	リードボイス2ブリリアンス	○	[00-06]	×	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW

#### サステイン

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
50	アッパーサステイン [UPPER (KNEE)]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
51	ローサステイン [LOWER (KNEE)]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
52	ペダルサステイン [PEDAL]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

#### ソロバー

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
59	ソロバー	○	[00-01]	○	-	00:OFF, 01:ON

#### キーボードパーカッション

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
5B	キーボードパーカッション [1]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
5C	キーボードパーカッション [2]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

#### ディスエーブル

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
5F	ディスエーブル [D.]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

#### ロータリースピーカー

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
60	ロータリースピーカースピード [ROTARY SP SPEED]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

#### リズムシーケンス

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
61	シーケンス1 [SEQ.1]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
62	シーケンス2 [SEQ.2]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
63	シーケンス3 [SEQ.3]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
64	シーケンス4 [SEQ.4]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

\*3. MIDIパラメーター

ボイスセクションパラメーター

オーケストラボイスセクションパラメーター

MIDIエクスクルーシブフォーマット

(Address mm: 0~7 = 上鍵盤1、上鍵盤2、下鍵盤1、下鍵盤2、リード1、リード2、ペダル1、ペダル2)

F0, 43, 70, 78, 44, hh, mm, ll, ..., F7

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
10	00-07	00-0D	5	00-7F 00-7F 00 00 00	音色アサインナンバー	00-7F 00-7F 00 00 00	○	00-7F 00-7F 00 00 00	○	00-7F 00-7F 00 00 00
10	00-07	10	1	00-0D	音色セレクトナンバー	00-0D	○	00-0D	○	00-0D
10	00-07	11	1	00-7F	ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	×	-
10	00-07	12	1	00-7F	リバーブ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
10	00-07	13	1	00-7F	ブリリアンス	00:BRILLIANT 40:CENTER 7F:MELLOW	○	00-7F	×	-
10	00-07	14	1	00-04	フィート	00:プリセット 01:16' 02:8' 03:4' 04:2'	○	00-7F	○	00-04
10	00-07	15	1	00-7F	パン	00:レフト 40:センター 7F:ライト	○	00-7F	○	08-78
10	00-07	16	1	00-7F	タッチトーン イニシャルタッチ	00:浅い 7F:深い	○	00-7F	○	00-7F
10	00-07	17	1	00-7F	タッチトーン アフタータッチ	00:浅い 7F:深い	○	00-7F	○	00-7F
10	00-07	18	1	00-7F	ピッチ アフタータッチ	00:狭い 7F:広い	○	00-7F	○	32-4E
10	00-07	19	1	00-7F	ユーザービブラート	00:プリセット 01:ユーザー	○	00-7F	○	00-01
10	00-07	1A	1	00-7F	ビブラート ディレイ	00:短い 7F:長い	○	00-7F	○	02-1A
10	00-07	1B	1	00-7F	ビブラート デプス	00:浅い 7F:深い	○	00-7F	○	00-54
10	00-07	1C	1	00-7F	ビブラート スピード	00:遅い 7F:速い	○	00-7F	○	3C-6C
10	00-05	1D	1	00-7F	ピッチ ホリゾンタルタッチ	00:狭い 7F:広い	○	00-7F	○	00-7F
10	00-07	1E	1	00-7F	タッチビブラート (オン/オフ)	00:OFF 7F:ON	○	00-7F	○	00-7F
10	04-07	1F	1	00-7F	TO LOWER▲/▼/SOLO (KNEE)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
10	04-05	20	1	00-02	スライド (オン/フットペダル/オフ)	00:OFF 01:ON 02:フットペダル	○	00-02	○	00-02
10	04-05	21	1	00-7F	スライド タイム	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	02-7F
10	00-07	22	1	00-7F	チューン/デチューン	00:低い 40:センター 7F:高い	○	00-7F	○	00-7F
10	00-01/ 04-07	23	1	00-7F	セカンドエクスプレッション ピッチベンド	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
10	00-05	24	1	00-7F	フットスイッチ グライドコントロール	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
10	00-07	25	1	3A-46	ボイスセクショントランスポーズ	3A:低い 40:ノーマル 46:高い	○	3A-46	○	3A-46
10	06-07	28	1	00-7F	ポリ (オン/オフ)	00:モノ 01:ポリ	○	00-7F	○	00-01
10	05	29	1	00-7F	プライオリティー (ラスト/トップ)	00:トップ 01:ラスト	○	00-7F	○	00-01
10	00-07	2A	1	00-7F	ボリュームミュート	00:ミュートOFF 01:ミュートON	○	00-7F	○	00-01
10	00-07	40	3	00 00-7F 00-7F	エフェクト1タイプMSB/LSB	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
10	00-07	41	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 1 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	42	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 2 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	43	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 3 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	44	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 4 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	45	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 5 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	46	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 6 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	47	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 7 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	48	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 8 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	49	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 9 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	4A	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 10 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	4B	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 11	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	4C	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 12	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	4D	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 13	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	4E	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 14	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	4F	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 15	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	50	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 16	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	51	3	00 00-7F 00-7F	エフェクト2タイプ MSB/LSB	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F
10	00-07	52	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 1 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	53	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 2 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	54	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 3 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	55	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 4 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	56	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 5 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	57	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 6 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	58	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 7 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	59	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 8 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	5A	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 9 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	5B	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 10 MSB/LSB	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	5C	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 11	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	5D	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 12	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	5E	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 13	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	5F	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 14	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	60	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 15	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	61	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 16	0000-7F7F		0000-7F7F		0000-7F7F
10	00-07	62	1		サステイン(オン/オフ)	00:0FF 01:0N	○	00-7F	○	00-7F

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
10	00-07	63	1		サステインレングス	7F:Hold 7E:Long 00:Short	○	00-7F	○	00-7F

オルガンフルート音色パラメーター (Address mm: 0~1 = 上鍵盤、下鍵盤)

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
11	00-01	00	1	00-7F	フッテージ 16フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	01	1	00-7F	フッテージ 8フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	02	1	00-7F	フッテージ 5-1/3フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	03	1	00-7F	フッテージ 4フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	04	1	00-7F	フッテージ 2-2/3フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	05	1	00-7F	フッテージ 2フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	06	1	00-7F	フッテージ 1-3/5フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	07	1	00-7F	フッテージ 1-1/3フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	08	1	00-7F	フッテージ 1フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	09	1	00-7F	レスポンス	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	0A	1	00-7F	アタック 4フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	0B	1	00-7F	アタック 2-2/3フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	0C	1	00-7F	アタック 2フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	0D	1	00-7F	アタック レングス	00:短い 7F:長い	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	10	1	00-7F	オルガンフルート (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
11	00-01	11	1	00-7F	ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	12	1	00-7F	リバーブ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	13	1	00-7F	タイプ (サイン/ピンチ)	00:サイン 01:ピンチ	○	00-7F	○	00-01
11	00-01	40	3	00 00-7F 00-7F	エフェクトタイプ MSB/LSB	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F
11	00-01	41	2	0000- 7F7F	1st:ParameterMSB 2nd:ParameterLSB エフェクト1パラメーター 1 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	42	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 2 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	43	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 3 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	44	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 4 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	45	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 5 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	46	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 6 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	47	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 7 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	48	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 8 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	49	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 9 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	4A	2	0000- 7F7F	エフェクト1パラメーター 10 MSB/LSB		○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
11	00-01	4B	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 11		○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
11	00-01	4C	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 12		○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
11	00-01	4D	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 13		○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
11	00-01	4E	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 14		○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
11	00-01	4F	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 15		○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
11	00-01	50	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 16		○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
11	00-01	62	1	00-7F	サステイン(オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
11	00-01	63	1	00-7F	レンジス	7F:Hold 7E:Long 00:Short	○	00-7F	○	15-3D,7F

### 鍵盤パラメーター

サステインパラメーター (Address mm: 0~2 = 上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤)

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
12	00-02	00	1	00-7F	サステイン (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
12	00-02	01	1	00-7F	レンジス	00:短い 7F:長い	○	00-7F	×	

キーボードパーカッションパラメーター (Address mm: 1~2 = K.B.P. [1], K.B.P. [2])

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
12	01-02	10	1	00-7F	キーボードパーカッション (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
12	01-02	11	1	00-08	キーボードパーカッションメニュー	00:プリセット 01:ユーザー 1 02:ユーザー 2 03:ユーザー 3 04:ユーザー 4 05:ユーザー 5 06:ユーザー 6 07:ユーザー 7 08:ユーザー 8	○	00-08	○	00-08

## リズム

### リズムパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	00	00-0B	2	0000-7F7F	リズムアサインナンバー	0000-7F7F	○	00-7F 00-7F	○	00-7F 00-7F
13	00	10	1	00-0B	リズムセレクトナンバー	00-0B	○	00-0B	○	00-0B
13	00	11	1	00-7F	パーカッション ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	×	-
13	00	12	1	00-7F	パーカッション リバープ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
13	00	13	1	00-7F	セカンドエクスプレッション テンポコントロール (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	14	1	00-7F	フットスイッチ リズムコントロール	00:イントロ1 01:イントロ2 02:イントロ3 08:メインA 09:メインB 0A:メインC 0B:メインD 18:ブレイク 20:エンディング1 21:エンディング2 22:エンディング3 7E:ストップ 7F:OFF (イントロ1～ ストップ共通)	○	00-7F	○	00-7F
13	00	15	1	00-7F	アドドラム (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	16	1	00-7F	メインドラム (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	17	1	00-7F	コード1 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	18	1	00-7F	コード2 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	19	1	00-7F	パッド (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	1A	1	00-7F	フレーズ1 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	1B	1	00-7F	フレーズ2 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	1C	1	00-7F	オートフィル (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01

### リズムシーケンス

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	01	00-03	1	00-7F	シーケンス [SEQ.1]~[SEQ.4]	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-

### アカンパニメントパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	02	11	1	00-7F	アカンパニメント ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
13	02	12	1	00-7F	アカンパニメント リバープ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F

### A.B.C.設定パラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	03	00	1	00-7F	オートベースコードモード	00:OFF 01:シングルフィンガー 02:フィンガード 03:カスタムA.B.C.	○	00-7F	○	00-03
13	03	01	1	00-7F	メモリー 下鍵盤 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	03	02	1	00-7F	メモリー ベダル鍵盤 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01

M.O.C.設定パラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	04	00	1	00-7F	メロディーオンコードモード	00:OFF 01:1 02:2 03:3	○	00-7F	○	00-03
13	04	01	1	00-7F	メロディーオンコード フットペダル (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01

セクションパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	05	00	1	00-7F	イントロ 1 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	01	1	00-7F	イントロ 2 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	02	1	00-7F	イントロ 3 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	08	1	00-7F	メイン A (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	09	1	00-7F	メイン B (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	0A	1	00-7F	メイン C (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	0B	1	00-7F	メイン D (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	18	1	00-7F	ブレイク (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	20	1	00-7F	エンディング 1 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	21	1	00-7F	エンディング 2 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	22	1	00-7F	エンディング 3 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01

キーボードパーカッションパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	10	11	1	00-7F	ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
13	10	12	1	00-7F	リバーブ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F

全体

全体パラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	00	00	1	00-7F	ディスプレイ (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
14	00	01	1	00-7F	オルガンフルート アタックモード	00:イーチ 01:ファースト	○	00-7F	○	00-01
14	00	02	1	3A-46	ピッチコントロール トランスポーズ	3A:低い 40:ノーマル 46:高い	○	3A-46	○	3A-46
14	00	03	1	01-0C	セカンドエクスプレッション 変化幅	01:100セント 0C:1200セント	○	01-0C	○	01-0C
14	00	04	1	00-7F	フットスイッチ モード	00:OFF 01:リズム 02:グライド 03:ロータリース ピーカー	○	00-7F	○	00-03
14	00	05	1	00-7F	ピッチコントロール ピッチ	00:低い 40:ノーマル 7F:高い	○	00-7F	○	00-7F
14	00	06	1	00-7F	フットスイッチ グライドタイム	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	04-1C



Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	00	08	1	00-7F	MIDIコントロール エクスプレッション (インターナル/エクスターナル)	00:インターナル 01:エクスターナル	○	00-7F	×	-
14	00	09	1	00-7F	MIDIコントロール リード1 (インターナル/エクスターナル)	00:インターナル 01:エクスターナル	○	00-7F	×	-
14	00	0A	3	00-04, 06 00-03 00-0B	レジストレーションメニュー	00-04, 06 00-03 00-0B	○	00-04, 06 00-03 00-0B	○	00-04, 06 00-03 00-0B

全体エフェクトパラメーター：リバーブ

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	01	00	1	00-7F	リバーブ デプス	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	×	-
14	01	01	1	00-7F	リバーブ タイム (パネル用)	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	00-45
14	01	02	3	00 00-7F 00-7F	リバーブ タイプ (パネル用)	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F

全体エフェクトパラメーター：リバーブリズム

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	02	01	1	00-7F	リバーブ タイム (リズム用)	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	00-45
14	02	02	3	00 00-7F 00-7F	リバーブ タイプ (リズム用)	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F

全体エフェクトパラメーター：ロータリースピーカー

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	03	00	1	00-7F	ロータリースピーカースピード (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
14	03	01	1	00-7F	ロータリースピーカースピードコントロールモード	00:ストップ 01:スロー	○	00-7F	○	00-01
14	03	02	2	0000- 007F	ロータリースピーカースピードコントロールスピード	0000:遅い 007F:速い	○	0000- 007F	○	0040- 007F

AUX OUT

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	04	00-13	1	00-03	AUX OUT設定  Address ll: 00~07 = 上鍵盤1、上鍵盤2、下鍵盤1、下鍵盤2、リード1、リード2、ペダル1、ペダル2、08 = Upper Organ Flutes、09 = Lower Organ Flutes、0A = Main Drum、0B = Add Drum、0C = Accompaniment、11 = KBP、12 = MIC、13 = XG	00:MAIN 01:SUB1 02:SUB2 03:SUB1&2	○	00,04-7F 01 02 03	○	00 01 02 03

フットペダル

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	05	00	1	00-09	フットペダル1のアサイン	00:OFF 01:エクスプレッション 02:サステイン 03:スライド 04:MOC 05:ソロ 06:リズムコントロール 07:グライド 08:ロータリースピーカー 09:レジストシフト	○	00,0A-7F 01	○	00 01
14	05	01	1	00-01	フットペダル1の極性	00:- 01:+	○	00 01	○	00 01
14	05	02	1	00-7F	フットペダル1のデータ(ON/OFF)		○	00-7F	○	00-7F
14	05	10	1	00-09	フットペダル2のアサイン	00:OFF 01:エクスプレッション 02:サステイン 03:スライド 04:MOC 05:ソロ 06:リズムコントロール 07:グライド 08:ロータリースピーカー 09:レジストシフト	○	00,0A-7F 01	○	00 01
14	05	11	1	00-01	フットペダル2の極性	00:- 01:+	○	00 01	○	00 01
14	05	12	1	00-7F	フットペダル2のデータ(ON/OFF)		○	00-7F	○	00-7F

\*4. MDR

nn	コマンド	受信	送信
01H	再生スタート	○	×
02H	再生ストップ	○	×
03H	録音スタート	○	×
04H	録音ストップ	○	×
05H	早送りスタート	○	×
06H	早送りストップ	○	×
09H	リズムポインターリセット	○	×

# MIDIインプリメンテーションチャート

YAMAHA [DDK] / Model: DDK-7

Date: 6-Apr-2006  
Version: 1.00

ファンクション		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1, 2, 3, 16 (*1) 1-16	1-3, 5-16 (*2) 4	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード3 × *****	モード3 × ×	
ノートナンバー	音域	36-96 (*3) *****	0-127 (*4)	
ベロシティ	ノートオン ノートオフ	○ 9nH, v=1-127 × 9nH, v=0	○ 9nH, v=1-127 × 9nH, v=0 or 8nH	
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	× ○	○ (*6) ○	
ピッチベンド		○ (*5)	○	
コントロールチェンジ	0, 32 1, 5, 7, 10 4 6, 38 11 16 64 65-67 71-78 84, 91, 93, 94 96, 97 98-99, 100-101	× × ○ (*7) × ○ (*7) × ○ (*7) × × × × × ×	○ (*6) ○ (*6) ○ (*7) ○ (*6) ○ (*6, 7) × ○ (*6, 7) ○ (*6) ○ (*6) ○ (*6) ○ (*6) ○ (*6)	バンクセレクト セカンドエクスプレッションペダル データエントリー エクスプレッションペダル VAアフタータッチ サステイン サウンドコントローラー
プログラムチェンジ	設定可能	○ (*10) *****	○ (*11)	
システムエクスクルーシブ		○	○	
コモン	ソングポジション ソングセレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	クロック コマンド	○ ○	○ (*9) ○	(FAH, FCH)
その他	オールサウンドオフ リセットオールコントロールズ ローカルオン/オフ オールノートオフ アクティブセンシング リセット	× × × × ○ ×	○ (120) (*6) ○ (121) (*6) × ○ (123-127) (*6) ○ ×	
備考		*1 1ch:上鍵盤, 2ch:下鍵盤, 3ch:ペダル鍵盤, 16ch:コントロール *2 1ch:上鍵盤, 2ch:下鍵盤, 3ch:ペダル鍵盤, 4ch:リードボイス1, 5-14ch:YG, 15ch:キーボードバーカッション, 16ch:コントロール *3 上鍵盤:48-96, 下鍵盤:36-96, ペダル鍵盤:36-60 *4 上鍵盤, 下鍵盤, ペダル鍵盤, リードボイス1:36-96, YG:0-127, バーカッション:3-127 *5 上鍵盤:上鍵盤ホリゾンタルタッチ, 下鍵盤:下鍵盤ホリゾンタルタッチ *6 XG *7 コントロール *8 上鍵盤のみ *9 エクスターナルモードのみ *10 コントロール:0-15 *11 上鍵盤, 下鍵盤, ペダル鍵盤, コントロール:0-15, YG:0-127		

モード1:オムニ・オン, ポリ  
モード3:オムニ・オフ, ポリ

モード2:オムニ・オン, モノ  
モード4:オムニ・オフ, モノ

○:あり  
×:なし

ファンクション		送信(*1)	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1, 2, 3, 16 1-16	1-16 1-16	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード3 × *****	モード3 × ×	
ノートナンバー	音域	36-96 *****	0-127	
ベロシティー	ノートオン ノートオフ	○ 9nH, v=1-127 × 9nH, v=0	○ 9nH, v=1-127 × 9nH, v=0 or 8nH	
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	× ○	○ ○	
ピッチベンド		○	○	
コントロールチェンジ	0, 32 1, 5, 7, 10 4 6, 38 11 16 64 65-67 71-78 84, 91, 93, 94 96, 97 98-99, 100-101	× × ○ × ○ × ○ × × × × × × ×	○ ○ × ○ ○ × ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	バンクセレクト セカンドエクスプレッションペダル データエントリー エクスプレッションペダル VAアフタータッチ サステイン サウンドコントローラー データエントリーSW NRPN, RPN
プログラムチェンジ	設定可能	○ 0-15 *****	○	
システムエクスクルーシブ		○	○	
コモン	ソングポジション ソングセレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	クロック コマンド	○ ○	× ×	
その他	オールサウンドオフ リセットオールコントロールズ ローカルオン/オフ オールノートオフ アクティブセンシング リセット	× × × × ○ ×	○ (120) ○ (121) × ○ (123-127) ○ ×	
備考	*1 ELモードと同じ			

付録

14

モード1:オムニ・オン、ポリ  
モード3:オムニ・オフ、ポリ

モード2:オムニ・オン、モノ  
モード4:オムニ・オフ、モノ

○: あり  
×: なし

## 困ったときは

現象	原因と対処
<b>楽器全般</b>	
電源を入れて10秒程度待たないと音が出ない。	システムの起動に時間がかかるためです。故障ではありません。
時々ガリッとかポツンという雑音が入る。	近くで電気器具の電源をオン/オフしたり、電気ドリルなどを使用している場合は、雑音が入ることがあります。原因と思われる機器から、なるべく離れたコンセントを使ってください。また、原因不明の場合は、サービスセンターまでご相談ください。
携帯電話や、ラジオ、テレビ、無線などの電波が入る。	近くで携帯電話を使用していたり、近くに放送局やアマチュア無線局があるためです。どうしても気になる場合は、サービスセンターまでご相談ください。
ラジオやテレビなどに雑音が入ることがある。	この楽器のすぐ近くにラジオやテレビを置くと、雑音が入ることがあります。できるかぎり離してご使用ください。
音が周囲のものを共鳴させてびりつく。	この楽器の音は持続音が多いため、周囲の戸棚やガラスなどの家具類を共鳴させることがあります。気になる場合は、家具類の配置を工夫するか、この楽器の音量を小さくしてください。
LCDディスプレイ内に、点灯しない点や点灯したままの点がある。	TFTカラー液晶の特性です。故障ではありません。
ボリュームを最大にセットしても、音が小さすぎる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● マスターボリュームが最小近くになっています。時計回りに回してください(14ページ)。</li> <li>● エクスプレッションペダルまたはフットペダルが踏み込まれていません。ペダルを踏み込んでください。</li> </ul>
フットペダルが反応しない。	フットペダルに割り当てる機能がオフになっています。機能を割り当ててください。(202ページ)
コントロールパネル等が正常に働かない。または、メモリーしていた情報が変わってしまう。	非常にまれなことです。落雷などにより異常電圧が流れ、この楽器が正常に機能しなくなったり、メモリーしていた情報が変わったりすることがあります。このような場合は、いったん電源スイッチを切り、ENDING [1]ボタンを押しながら、電源スイッチをもう一度入れてください(初期化)。それでも正常に働かない場合は、サービスセンターまでご相談ください。
別売のペダル鍵盤が反応しない。	ペダル鍵盤ユニットのケーブルが外れています。電源を切ってから正しく接続してください。上鍵盤と下鍵盤は正常に反応するが、別売のペダル鍵盤だけが反応しない場合は、ペダル鍵盤ユニットの故障やケーブル断線の可能性がありますので、サービスセンターまでご相談ください。
ヘッドフォンや、OUTPUT端子に接続したモニタースピーカーで聞くと、音が鳴らないパートがある。	ユーティリティ画面のAUX OUTページで、出力先がSUB端子になっています。ヘッドフォンで全パートを聞きたい場合は、出力先をMAIN端子に変えてください(237ページ)。モニタースピーカーで全パートを聞きたい場合は、ミキサーからの出力を使用してください。
青や黒の画面に"Unexpected Error! Turn the power off and on again"というメッセージが表示され、メッセージ内容に従って電源を入れ直しても、同じメッセージが何度も表示されてしまう。	いったん電源スイッチを切り、もう一度電源スイッチを入れてください。それでも同じメッセージが表示される場合は故障の可能性がありますので、サービスセンターまでご相談ください。

現象	原因と対処
<b>ボイス/リズム</b>	
選んだボイスによって、鍵盤位置による音量のばらつきがある。	一般に電子楽器は、音色を変えるという本質的な要素を持つため、音色による各鍵盤の音量ばらつきをなくすことは非常に困難です。この楽器はどのボイスでも演奏上問題のないように設計、調整されていますが、設置場所や聞く位置によって音量や音色が異なることがあります。どうしても気になる場合は、サービスセンターまでご相談ください。
ペダル鍵盤ではピッチが高く、上/下鍵盤の高音部ではピッチが低く感じられる。	特にピアノと比較した場合に感じることです。ピアノでは倍音構成が複雑なため、高音と低音の調律は実音での調律ができず、倍音を聞いて調律しています。この楽器の場合は逆に実音で調律していますから、ピアノとこの楽器では、高音と低音の調律自体が本質的に違うわけです。
割れるような感じや、ノイズが入るような感じのするボイスがある。	おもに管楽器の音色で感じることです。これは実際の楽器音の特長を再現するため、意図的に組み込まれた音色効果です。プラスの振動やプレスノイズなど、よりリアルな特徴をそなえた音色が得られます。
複数の鍵盤を押さえたとき、鳴らない音がある。	上鍵盤または下鍵盤では、上/下鍵盤合わせて最大14音まで同時に発音するようになっています。ペダルポリモードをオンにした場合は、上/下/ペダル鍵盤合わせて最大14音まで同時発音します。この同時発音数を超過して鍵盤を押さえた場合は、鳴らない音があります。
ペダル鍵盤またはリードボイスを同時に2音以上押さえても、1音しか発音しない。	通常、ペダル鍵盤では同時に1音しか発音しないようになっています。同時に2音以上押さえた場合は、高音が優先されます。なお、ポリモードをオンにすることによって、複音発音の状態に変更することができます(46ページ)。また、リードボイスは、常に1音しか発音しないようになっています。
ボリュームをセットしても、ペダル鍵盤のボイスが発音しない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● オートベースコードのシングルフィンガーまたはフィンガードコードがセットされています。リズムコンディション画面でA.B.C.モードをオフにしてください(68ページ)。</li> <li>● ペダルボイスセクションのTO LOWER (トゥーローワー) ボタンが2つともオンになっています。ボタンをオフにしてください(32ページ)。</li> </ul>
ボイス/リズムメニューを選んでいるときに、画面上段のボイス/リズム名とその下のボイス/リズムメニューのカテゴリーが異なる。	画面上段には現在選択されているボイス/リズム名が表示されます。ほかのボイス/リズムを選択しないうまで表示は変わりません。
アカンパニメントを選んでリズムをスタートさせたが、アカンパニメントが鳴らない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● アカンパニメントのボリュームが0に設定されています。リズムコンディション画面でアカンパニメントのボリュームを上げてください(74ページ)。</li> <li>● アカンパニメントのパートがすべてOFFになっています。ONに設定してください(73ページ)。</li> </ul>
鍵盤を押さえるとリズム楽器の音と一緒に発音する。	キーボードパーカッションがオンになっています。キーボードパーカッションを使用しないときはオフにしてください(78ページ)。
ユーザーカテゴリーのユーザーリズムをスタートしたが、リズムが発音されない。	ユーザーリズムは、リズムパターンプログラムでつくったリズムを呼び出すセクションなので、最初はなにも入っていません。
<b>エフェクト</b>	
タッチコントロールがきかない。	ボイスコンディション画面でのタッチトーンのレベル設定がゼロになっています。ボイスコンディション画面を表示させ、タッチトーンのレベルを上げてください(45ページ)。
リバーブ画面1ページでリバーブボリュームを上げたが、かけたいボイスセクションにリバーブがかからない。	かけたいボイスセクションのリバーブが0に設定されています。まず、リバーブ画面2~4ページでかけたいボイスセクションのリバーブボリュームを上げてください(51ページ)。
[ROTARY SP SPEED]ボタンを押したが、ロータリースピーカーの効果がかけられない。	ロータリースピーカーの効果を得るためには、まず、ボイスコンディション画面の3~4ページ、または、オルガンフルートのエフェクトページで、エフェクトにロータリースピーカーを選択することが必要です(54ページ)。

現象	原因と対処
<b>A.B.C./アカンパニメント/M.O.C.</b>	
A.B.C.のシングルフィンガーで下鍵盤の高い方を押さえても、音程が変わらない。	シングルフィンガーでは定められた1オクターブの中の音が出るようになっています。同じコードまたは同じ音色であれば、下鍵盤のどの位置を押さえても同じ音程で和音が得られます。
イントロ/エンディングパターンが鳴っているとき、下鍵盤を弾いても発音しない。	イントロ/エンディングパターンの演奏中はアカンパニメントコードが自動的に選択演奏されるので、その他の音は発音しないようになっています。
アカンパニメントを選んでリズムをスタートさせたが、アカンパニメントが鳴らない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● アカンパニメントのボリュームが0に設定されています。リズムコンディション画面でアカンパニメントのボリュームを上げてください(74ページ)。</li> <li>● アカンパニメントのパートがすべてOFFになっています。ONに設定してください(73ページ)。</li> </ul>
メロディーオンコード(M.O.C.)によるハーモニーの音が発音しない。	上鍵盤でリードボイスだけが発音するようになっています。上鍵盤ボイスまたは、オルガンフルート音色をセットしてください。
ベースパターンが発音しない。	ベースがポリモードになっています。ボイスコンディション画面でポリをOFFにしてください(46ページ)。
<b>レジストレーションメモリー</b>	
レジストレーションメモリーに記録されない機能がある。	レジストレーションメモリーにはすべての設定が記録できるわけではありません。記録できない機能については94ページをご覧ください。
<b>ボイスエディット</b>	
ボイスエディットを行なっているとき、鍵盤を押さえても指定した音色が発音しない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● エlementがオフになっているか、Elementの出力レベルがゼロになっています。Elementをオンにするか、出力レベルを上げてください。</li> <li>● ノートリミットで設定した音域以外の鍵盤を押しています。ノートリミットで設定した音域内の鍵盤を弾いてください。</li> </ul>
エディットしたボイスに名前をつけるときに、途中でエラーメッセージが表示される。	ユーザーボイス名は最大16文字(スペースも含む)です。不要な文字やスペースを削除してみてください。
<b>リズムプログラム</b>	
リズムパターンプログラムを設定しているときに、新しく打楽器音を入力しようとしても発音しない。	メモリーがいっぱいになってしまうと、次に新しく入力しようとした打楽器音は発音されません。必要であれば、重要度の低い打楽器音を消去して入力してください(164ページ)。

現象	原因と対処
MDR	
録音/再生ができない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● パート選択ボタンがOFFになっていると、そのパートは録音/再生されません。画面上で録音/再生したいパートのボタンを押してRECまたはPLAYにしてください。</li> <li>● 演奏データの容量が大きすぎます。録音/再生できる演奏データの容量は1MBまでです。</li> <li>● メディアにライトプロテクトがかかっています。ライトプロテクトのかかったメディアには録音できません。ライトプロテクトを外してください(106ページ)。</li> <li>● フォルダにエレクトーンEL-900などのELシリーズのソングが入っていると、そのフォルダには録音できません。この楽器のソングを録音するフォルダを作成してください。</li> </ul>
演奏が終わる前に録音がストップしてしまった。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● メディアの空き容量が不足しています。別のメディアを使用してください。</li> <li>● 既に録音してあるソングナンバーに録音する場合、録音する曲の長さは前に録音した曲の長さになります。前に録音したソングを削除してから、録音しなおしてください(135ページ)。</li> <li>● 演奏データの容量が大きすぎます。容量が1MBを超える演奏は録音できません。1MBを超えて録音したい場合は、曲の途中でソングを分けるなどしてください。</li> </ul>
ソング名やフォルダ名をつけるときに、途中でエラーメッセージが表示される。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ソング名/ファイル名が長すぎます。半角で50文字(全角で25文字)以下にしてください。</li> <li>● ソング名/フォルダ名に使用できない名前があります。119ページをご覧ください。</li> <li>● パス名(USB 01:/Folder1/Folder2/SONG1など)が長すぎます。階層を減らしたり、フォルダ名/ソング名を短くしたりして、パス名が半角で234文字以下になるようにしてください(117ページ)。</li> </ul>
録音開始時にリズムがスタートしなかったり、スタートさせたリズムがストップしてしまう。	録音開始時にリズムがスタートした場合、リズムをストップさせる仕様になっています。リズムを使用する場合は、画面の時間表示が00:00に切り替わったあとでスタートさせてください(114ページ)。
フロッピーディスクをフォーマットしようとしても、「メディアを挿入してください」と表示され、フォーマットできない。	フォーマットされていないフロッピーディスクの認識には時間がかかります。30秒程度待つてから、もういちど実行してください。
再生されていたこの楽器の音が鳴りっぱなしになった。	再生中にメディアを取り出したためです。[■](停止)ボタンを押して再生をストップしてから、メディアを取り出してください。
プロテクト編集ソングのデータを編集しようとすると、エラーメッセージが出る。	楽器上に、別のプロテクトソングのレジストレーションが残っています。レジストレーションメモリの初期化(97ページ)を実行したあとで、編集したいプロテクトソングを選んでください。
自分で作ったソングにプロテクトがかかってしまう。	楽器上に、プロテクトソングのレジストレーションが残っています。レジストレーションメモリの初期化(97ページ)を実行したあとで、レジストレーションの作成/保存や、演奏の録音をしてください。



# 仕様

鍵盤	鍵盤種	上鍵盤: 49鍵スタンダード鍵盤(FS鍵盤) C~C 下鍵盤: 61鍵スタンダード鍵盤(FS鍵盤) C~C	
	タッチトーン	上鍵盤: イニシャルタッチ/アフタータッチ 下鍵盤: イニシャルタッチ/アフタータッチ	
音源部	音源方式	AWM2	
	最大同時発音数	ボイスセクション: 128音、オルガン/リズムセクション、XG: 128音	
	マルチティンバー数	16	
	波形メモリー	ボイスセクション: 177MB相当(16bitリニア換算) オルガン/リズムセクション、XG: 166MB相当(16bitリニア換算)	
	レジストレーション	メモリー	1~16、ディスエーブル
		初期レジストレーション	1~16、カレントレジストレーション
		レジストレーションメニュー	288レジストレーション
	ボイス	ボイス数	プリセット: 415音色 + 25ドラムキット、 XG (再生のみ): 480音色 + 11ドラムキット、ユーザーボイス: 16
		ボイスセクション	UPPER: 2、LEAD: 2、LOWER: 2、PEDAL: 2
		ボイスボタン	SECTION SELECT、VOLUME UP/DOWN、 TO LOWER (LEAD1、PEDAL1、2)、SOLO (LEAD2)
	エフェクト	リバーブ: 29タイプ × 2系統(ボイス/リズム)、プリリアンス、サステイン、 インサージョン(1、2) × 183タイプ × 8系統	
	オルガンフルート	オルガンセクション	UPPER、LOWER
		タイプ	SINE、VINTAGE
		フッテージ	16'、5 1/3'、8'、4'、2 2/3'、2'、1 3/5'、1 1/3'、1'、アタック: 4'、2 2/3'、 2'、LENGTH、RESPONSE
		モード	FIRST、EACH
		オルガンエフェクト	15タイプ
		コントロール	U.ORGAN FLUTES、L.ORGAN FLUTES、ROTARY SP SPEED
	リズム	リズム数	プリセット: 274パターン×7パート×15セクション、 ユーザーリズム: 48パターン×7パート×15セクション
		リズムボタン	SECTION SELECT、VOLUME UP/DOWN
		パート	メインドラム、アドドラム、コード1、2、パッド、フレーズ1、2
リズムコントロール		INTRO: 1/2/3、ENDING: 1/2/3、MAIN: A/B/C/D、FILL IN: A/B/C/D、 BREAK	
テンポ		40~240	
キーボードパーカッション		プリセット: 2、ユーザー: 8	
演奏補助		オートベースコード	3タイプ、メモリー(LOWER、PEDAL)
	メロディーオンコード	3タイプ	
プログラム部	ボイスエディット	レイヤー	AWM 4レイヤー
		パラメーター	エレメントオン/オフ、EQローフリクエンシー、EQローゲイン、EQハイフリクエンシー、 EQハイゲイン、レベル、ノートリミット、パン、ノートシフト、チューンファイン、 アタックレート、リリースレート、カットオフフリクエンシー、レゾナンス、 LFOウェーブ、LFOスピード、LFOピッチ、LFOフィルター、LFOアンプリチュード
	リズムパターンプログラム	セクション	INTRO 1/2/3、ENDING 1/2/3、MAIN A/B/C/D、FILL IN A/B/C/D、BREAK
		音符分解能	四分音符/480
		拍子	2/4、3/4、4/4、5/4
		最大小節数	32小節
		キット	20ドラムキット+ 5SFXキット
		ローリズムミック	コード1、2
		ボイス	480音色
		エフェクト	リバーブ: 29タイプ、コーラス: 15タイプ、バリエーション: 183タイプ
		ドラムセットアップ	パン、ボリューム、リバーブ、ピッチコース/ファイン

	リズムシーケン スプログラム	シーケンス数	140小節 × 4シーケンス
	レジスト シーケンス プログラム	シーケンス数 セット分解能	140レジストレーション × 4シーケンス、ネクストレジスト 四分音符/96
	キーボード パーカッション アサイン	キット ドラムセットアップ	16ドラムキット パン、ボリューム、リバーブ、ピッチコース/ファイン
	レジスト シフト	ステップ数 シフトエンド	80ステップ ストップ、トップ、ネクストレジスト
	パラメーター 一括変更	パラメーター	リバーブ(ボイス/リズム)、ボリューム、パン、プリリアンス、サステイン
MDR部		フォルダ	1メディアにつき最大100フォルダ
		ソング	1フォルダにつき最大100ソング
		レジストレーション	1ソングにつき最大50レジストレーション
		録音	UPPER、LOWER、PEDAL、CONTROL、LEAD、K.B.P.
		再生	UPPER、LOWER、PEDAL、CONTROL、LEAD、K.B.P.、XG
		シーケンスフォーマット	SMFフォーマット0/1(フォーマット1はロードのみ)、 DDKオリジナルフォーマット(コピープロテクト)
		フォーマット変換	TO EL変換、FROM EL変換、XG変換
コント ロール	ディスプレイコントロール		VOICE DISPLAY、REGIST MENU、FOOT SWITCH、MDR、INTERNET、 UTILITY、PROGRAM、SUSTAIN、REVERB
	フットペダル	セクション	1 (エクスプレッション)、2 (サステイン)
		セレクト	エクスプレッション、サステイン、リズム、グライド、ロータリースピーカー、 スライド、M.O.C.
	フットスイッチ (DDKU-P7 使用時)	レフト	リズム、グライド、ロータリースピーカー
ライト		シフト、ジャンプ、ユーザー	
機器仕様	ディスプレイ	画面サイズ	6.5型ワイド 144(W) × 78.24(H)mm
		液晶	TFT (WVGA) + タッチパネル
		駆動方式	アクティブマトリクス
		ドット数	800 × RGB × 480ドット
	端子		PHONES (フォーン)、MIC (フォーン)、MIC VOLUME、OUTPUT L/L+R、 R (フォーン)、AUX OUT (LEVEL FIXED) MAIN L/L+R、R、 SUB 1、2 (フォーン)、AUX IN L/L+R、R (フォーン)、TO PEDAL、OPTICAL OUT、USB TO DEVICE×2、USB TO HOST、MIDI IN/OUT、 FOOT PEDAL 1(VOLUME)、2(SUSTAIN)、AC INLET
	消費電力		41W
	サイズ・質量		1,150(W) × 424(D) × 173(H)mm、18kg
付属品		取扱説明書、保証書、ACコード、ユーザー登録のご案内	

オプション品：キーボードスタンド(DDKU-L7)、ペダルユニット(DDKU-P7)、椅子(DDKU-B7)、譜面板(DDKU-R7)

\*仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

# 用語辞典

ここでは、この楽器に特有の機能や、パネル上または画面上に出てくる難しい用語について掲載します。  
電子楽器全般に関する基本的な用語、ボイスエディットやエフェクトに関する各パラメーターの意味などは、インターネット上の下記ページにも掲載してありますので、参考にしてください。

■ ヤマハ電子楽器用語集 <<http://www.yamaha.co.jp/manual/japan/glossary.php>>

(URLやページタイトルは、予告なく変更される場合があります。)

	用語	解説	ページ
ア	アカンパニメント	リズムと連動して、多彩な装飾音を施した自動伴奏が得られる機能。コード1、コード2、パッド、フレーズ1、フレーズ2のパートで構成される。	73
	アサイン	キーボードパーカッションで打楽器音を鍵盤に割り当てること。(アサイン=割り当て)	83
	アセンブリー	リズムパターンプログラムでユーザーリズムをつくる際に、既存のリズムの中から好きなセクションやパートを組み合わせてオリジナルのパターンをつくる方法。	158
	アフタータッチ	鍵盤を押さえたあとでさらに押さえつける演奏法。音量や音色、ピッチを変化させることができる。	45、46
イ	イニシャルタッチ	鍵盤を弾くときの強さ。このタッチの強弱で、音量を変化させることができる。	45
	イントロ	曲の前奏部分。また、前奏に適したリズムパターン。	65
ウ	上鍵盤ボイス	上鍵盤で発音させることのできる楽器音色。	27
エ	エクスプレッションペダル	演奏中に楽器の音量をコントロールするためのペダル。	211
	エフェクト	音色を変化させる効果。	44
	エレメント	AWM音色を構成するデジタル波形。各ボイスは、最大4つのエレメントで構成される。	142
	演奏データ	USBフラッシュメモリーなどに記録した演奏のこと。	114
オ	エンディング	曲の終止部分。また、終止に適したリズムパターン。	66
	オートフィル	リズムのセクションが切り替わるたびに、自動的にフィルインを入れる機能。	67
	オートベースコード(A.B.C.)	下鍵盤の演奏からベースの伴奏が自動的に得られる機能。	75
カ	オルガンフルート	9種類のフルートフッターと3種類のアタックフッターを組み合わせてオルガンサウンドをつくる機能。	40
	カスタム(プレイ)	USBフラッシュメモリー内のソングを再生するとき、レジストレーションデータを読み込まずに演奏データだけを再生するためのボタン。	128
	カスタムA.B.C.	オートベースコードのモードの1つ。下鍵盤で押さえた和音とペダル鍵盤で押さえた音を検出し、自動的に伴奏をつける。	76
キ	キーボードパーカッション	各キーに打楽器音を割り当てておき、鍵盤を弾くことで打楽器演奏ができる機能。	78
ク	グライド	ボイスの音程を一時的に半音下げ、徐々にもとの音程に戻す効果。フットペダルなどで操作する。	201
コ	コントロールデータ	USBフラッシュメモリーに保存するデータのうち、パネル操作やフットスイッチの操作など、鍵盤演奏以外の情報のこと。	115
サ	サステイン	鍵盤から手や足をはなしたあと、音に余韻を与える効果。	53
シ	シーケンス	リズムパターンやレジストレーションの順番をあらかじめプログラムしておく機能。 →リズムシーケンス、レジストレーションシーケンス	189、194
	下鍵盤ボイス	下鍵盤で発音させることのできる楽器音色。	28
	シングルフィンガー	オートベースコードのモードの1つ。下鍵盤で1~3つのキーを押さえただけで、和音を検出し、自動的に伴奏をつける。	75
	シンクロスタート	下鍵盤またはペダル鍵盤の演奏と同時にリズムをスタートさせるリズム再生の方法。	66
ス	スライド	リードスライドともいう。リードボイスの音程をなめらかに移動させる効果を持つ。	48、205
セ	セカンドエクスプレッション	ピッチベンドやテンポをコントロールするためのペダル。	211
	セクション	リズムパターンのバリエーションのこと。イントロ、エンディング、メイン、フィルイン、ブレイクなどに分かれている。	65
ソ	ソロ機能	リードボイス2の音だけを上鍵盤で演奏することのできる機能。フットペダルで操作する。	33
	ソング	MDRに保存する1曲分のデータ。	113
タ	タッチトーン	鍵盤を押す力や押さえ続ける力によって、音量や音色を変化させる機能。	45
	タッチビブラート	鍵盤を押さえる強さによってビブラートをコントロールする機能。	48
チ	チューン	ボイスセクションごとに、ボイスのピッチを変更する機能。各ボイスセクションのチューンをずらしておくことで、演奏に厚みを持たせることができる。	48
テ	ディスプレイセレクト	LCDディスプレイの下にある12個のボタン群。	12
	データコントロールダイアル	画面に表示される数値やスライダーなどを操作するためのダイアル。	17
ト	トゥーロー	リードボイスやペダルボイスを、下鍵盤で演奏できる機能。	32
	トランスポーズ	移調の設定。ボイスセクションごとでも楽器全体でも変更できる。	48、214

	用語	解説	ページ	
ネ	ネクストレジスト	1つのソング内に複数のレジストレーションデータを保存した場合に、レジストレーションシーケンスまたはフットスイッチ操作でそれらを次々に読み込む機能。	101、195	
ハ	パート再生/録音	MDR機能で演奏データを録音する場合に、鍵盤ごとに録音や再生を行なうこと。リードボイスだけ、キーボードパーカッションだけを別に録音することもできる。	115、128	
	バー/ビート	小節数/拍のこと。	69	
	パンチン録音	MDR機能で録音した演奏の一部分だけを再録音する録音方法。	117	
ヒ	ピッチ	音の高さのこと。アフタータッチを利用して、演奏中にリアルタイムで変更することもできる。	46、48、214	
	ピッチベンド	音の高さを連続的に変化させる効果。セカンドエクスプレッションペダルでコントロールする。	212	
	ビブラート	音をふるわせ、音色にうるおいを持たせる効果。	47	
フ	フィート	ボイスのオクターブを表す単位。パイプオルガンのパイプの長さ由来している。数字が大きくなるほど音程は低くなる。	46	
	フィルイン	リズムのパリエーションとして、リズムにアクセントをつけたパターン。	65	
	フィンガードコード	オートベースコードのモードの1つ。下鍵盤で押さえた和音をもとに、自動的にベース音と伴奏をつける。	76	
	フッテージレバー	オルガンフルート音色で、どの高さの音をどれくらいのレベルで出すかを定めるレバー。	43	
	フットスイッチ (レフト: 左)	エクスプレッションペダルの左についているスイッチのこと。リズム、グライド、ロータリースピーカーをコントロールする。	199	
	フットスイッチ (ライト: 右)	エクスプレッションペダルの右についているスイッチのこと。レジストレーションシフトをコントロールする。	98	
	フットペダル	足で操作するペダル。サステインやメロディーオンコードなどをコントロールする。	202	
	プライオリティ	リードボイス2で上鍵盤を2音以上押さえたとき、先に弾いた音だけを鳴らすか、高い方の音だけを鳴らすか設定する機能。	46	
	プリリアンス	音色を明るくしたり暗くしたりする効果。ボイスコンディション画面で調節する。	46	
	ブレイク	リズムのパリエーションとして、一瞬の空白を入れることで、リズムに変化を持たせるパターン。	66	
	プロテクトソング	市販データの著作権を保護する(=プロテクト)ため、コピーや編集などの操作に制限がかかっているソング。	126	
	ヘ	ペダルボイス	ペダル鍵盤で発音させることのできる楽器音色。	28
	ホ	ボイス	各鍵盤で鳴らすことのできる楽器音色。	27
ボイスエディット		ボイスを編集すること。音量や音色を変更して、ユーザーボイスをつくることができる。	142	
ボイスコンディション		ボイスの発音状態(=コンディション)を設定する画面の名称。ボイスボタンを2回押すと表示される。	32	
ボイスセクション		ボイスを選ぶときに使用するひとつかたまりのボタン群。	27	
ボイスディスプレイ		現在選ばれているボイスやリズムなどの状態を表示する画面。	20	
ボイスメニュー		ボイスボタンを押したときに表示される画面。	32	
ポリ		複音のこと。ペダル鍵盤で和音が弾けるモード。	46	
ミ		ミュージックデータレコーダー (MDR)	USBフラッシュメモリーなどに演奏やレジストレーションなどのデータを録音できる機能。	106
メ	メイン	基本のリズムパターンのセクション。	65	
	メロディーオンコード (M.O.C.)	上鍵盤で演奏している音に、下鍵盤の演奏情報にもとづいて自動的にハーモニーをつける機能。	77	
ユ	ユーザービブラート	ビブラートの速さや深さなどの設定を変更できる機能。	47	
	ユーザーボイス	ボイスエディットで作成したオリジナルのボイス。	150	
	ユーザーリズム	リズムパターンプログラムで作成したオリジナルのリズムパターン。	177	
リ	リズムコンディション	リズムの発音状態(=コンディション)を設定する画面の名称。リズムボタンを2度押すと表示される。	68	
	リズムシーケンスプログラム	リズムパターンを1小節ずつ並べて、1曲分のリズムデータをプログラムする機能。	189	
	リズムパターンプログラム	打楽器音を入力することで、リズムパターンを作成する機能。内蔵されているリズムを編集してオリジナルのパターンをつくることもできる。	153	
	リズムメニュー	リズムボタンを押したときに表示される画面。	63	
	リードボイス	上鍵盤で演奏できるリードパート用のボイスセクション。単音で発音する。	27	
	リバープ	音に残響をつけ、広いホールなどで演奏しているような響きを与えるエフェクト。	50	

	用語	解説	ページ
レ	レジストレーション	上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のボイスや、エフェクト、リズム、アカンパニメントなどの設定情報のこと。	93
	レジストレーションシーケンス	リズムと同期して自動的にレジストレーションを切り替える機能。どのタイミングでレジストレーションを切り替えるかは、あらかじめ設定しておく。	194
	レジストレーションシフト	フットスイッチ(ライト)を使って、記録してあるレジストレーションを順番に呼び出す機能。呼び出す順番はあらかじめ設定しておくことができる。	98
	レジストレーションデータ	USBフラッシュメモリーに保存したレジストレーションのこと。	120
	レジストレーションメニュー	この楽器に内蔵されているレジストレーションのセット。ジャンルごとに分類されていて、[REGIST MENU]ボタンで呼び出す。	23
	レジストレーションメモリー	レジストレーションを記録しておく機能。また、記録したレジストレーションを呼び出すボタン。	93
ロ	ロータリースピーカー	音に回転感(トレモロ効果)を持たせるエフェクト。	54
	ローリズムック	リズムパターンプログラムで作成できるバックギングパターン。	168

# 索引

## A

A.B.C.	75
AC INLET	232
AUX IN	233, 234
AUX OUT (LEVEL FIXED)	234, 237
AWM (ボイスエディット)	145

## B

BAR/BEAT	69
BREAK	66

## D

[D.](ディスエーブル)	95
DATA CONTROL	17
DISPLAY SELECT	12

## E

ENDING	66
EQ (イコライザー)	145
EQ/エンハンサー (エフェクト)	61

## F

FOOT PEDAL	233
FOOT SWITCH	98, 199
FROM EL変換	140

## I

INTERNET	217
INTRO	65

## K

K.B.P.	78
--------	----

## L

L. ORGAN FLUTES	40
LAN	227
LAYER (ボイスエディット)	146
LCDディスプレイ	12
LCDブライトネス	19
LEAD	27
LFO (ローフリケンシーオシレーター)	150
LOWER	28

## M

[M.](メモリー)	93
M.O.C.	77
MAIN/FILL IN	65
MASTER VOLUME	14
MDR	106
MIC	232
MIC VOLUME	232
MIDI	244
MIDI IN/OUT	233
MIDIアウトフィルター	247
MIDIコントロール	247

## O

OPTICAL OUT	233
-------------	-----

## P

PEDAL	28
PHONES	232
PROGRAM	143, 153

## R

REGISTRATION MENU	23
REVERB	50
RHYTHM	63
RHYTHM PROGRAM	152
ROTARY SP SPEED	54

## S

SEQ.	190
SOLO	33
START	66
SUSTAIN	53
SYNCHRO START	66

## T

TEMPO	69
TO EL変換	139
TO LOWER	32
TO PEDAL	234

## U

U. ORGAN FLUTES	40
UPPER	27
USB TO DEVICE	232, 233, 243
USB TO HOST	233, 239
UTILITY	18

## V

VOICE DISPLAY ..... 20

VOICE EDIT ..... 143

VOLUME (ボイス) ..... 31

VOLUME (リズム) ..... 68

## X

XG ..... 8, 132

XG変換 ..... 136

## ア

アーリー /カラオケ	57
アカンパニメント	73
アクセント	161
アサイン(キーボードパーカッション)	83
アセンブリー	158
アタック(オルガンフルート)	41
アタックレート(ボイスエディット)	147
アドドラム	74
アフタータッチ(タッチトーン)	45
アフタータッチ(ピッチ)	46

## イ

イーチ(オルガンフルート)	41
一時停止	129
移調	214
イニシャルタッチ	45
インターナル	248
インターネットダイレクト接続	216
インターネット用語辞典	231
イントロ	65

## ウ

上鍵盤ボイス	27
--------	----

## エ

エクスターナル	248
エフェクト	49
エフェクトカテゴリー (ボイス)	49
エフェクトタイプ(オルガンフルート)	42
エフェクトタイプ(ボイス)	49
エフェクトパラメーター	49
エレメント	142
エンディング	66

## オ

オートフィル	68
オートベースコード	75
オルガンフルート	40

## カ

カスタムA.B.C.	76
カットオフフリケンシー	148

## キ

キーボードパーカッション	78
--------------	----

## ク

クオンタイズ	166
グライド	201

## ケ

ゲートタイム	170
言語/LANGUAGE	18

## コ

コード1	73
コード2	73
コーラス(エフェクト)	57
コーラス(リズムパターンプログラム)	174
コントロールチェンジ	245
コントロールメニュー	218

## サ

再生	127
サステイン	53

## シ

システムエクスクルーシブメッセージ	245
システムメッセージ	245
下鍵盤ボイス	28
自動伴奏(アカンパニメント)	73
自動伴奏(オートベースコード)	75
シフト(レジストレーションシフト)	98
シフトエンド	101
ジャンプ	99
仕様	277
初期化	26
初期化(MDR)	107
初期化(インターネット)	230
初期化(レジストレーションメモリー)	97
シングルフィンガー	75
シンクロナスタート	66

## ス

スタート	66
スタイルファイルフォーマット	180
ステップ入力	159
ストップ(シフトエンド)	101
ストップ(ロータリースピーカー)	55
スピード(ビブラート)	47
スピード(ロータリースピーカー)	55
スライド	48
スルー (エフェクト)	62
スロー (ロータリースピーカー)	55

## セ

セカンドエクスプレッションペダル	211
セクション	65



## ソ

送信チャンネル(MIDI) .....	247
ソロ .....	33
ソング .....	108, 113
ソングコピー .....	134
ソング名変更 .....	117
ソング削除 .....	135

## タ

ダイナミック .....	60
タイム(スライド) .....	48
打楽器(キーボードパーカッション) .....	78
タッチトーン .....	45
タッチパネル操作音 .....	19
タッチビブラート .....	48

## チ

チャンネルメッセージ .....	245
チューンファイン(ボイスエディット) .....	147
チューン(ボイスセクション) .....	48

## テ

ディスエーブルボタン .....	95
ディストーション/ディストーション+ .....	59
ディスプレイセレクト .....	12
ディレイ(エフェクト) .....	56
ディレイ(ビブラート) .....	47
データコントロールダイアル .....	17
デブス(ビブラート) .....	47
デブス(リバーブ) .....	50
テンポ(MDR) .....	129
テンポ(リズム) .....	69
テンポ初期設定 .....	69

## ト

トゥーローワー .....	32
トップ(シフトエンド) .....	101
トップ(リードボイス) .....	46
トランスポーズ .....	214
トランスポーズ(ボイスセクション) .....	48
トレモロ(ロータリースピーカー) .....	54
トレモロ/オートパン .....	58

## ナ

ナンバーボタン(レジストレーションメモリー) .....	93
------------------------------	----

## ネ

ネクストレジスト .....	101, 122
----------------	----------

## ノ

ノートシフト .....	147
ノートリミット .....	147

## ハ

バー/ビート .....	69
バージョン .....	26
パート(リズム) .....	73
パート設定(AUX OUT) .....	237
パート設定(MDR) .....	110, 133
パート録音 .....	115
ハーモニー(メロディーオンコード) .....	77
パッド .....	73
早送り .....	129
パラメーターの一括変更 .....	103
バリエーション(リズムパターンプログラム) .....	175
パン(ボイス) .....	45
パン(ボイスエディット) .....	147
パンチイン録音 .....	117

## ヒ

ピッチ .....	214
ピッチ(ボイス) .....	46
ピッチチェンジ .....	61
ピッチバンド .....	212
ビブラート .....	47

## フ

ファースト(オルガンフルート) .....	41
ファイル .....	113
フィート .....	46
フィルイン .....	65
フィルター .....	148
フィンガードコード .....	76
フェーザー .....	57
フォーマット(MDR) .....	107
フォルダー .....	113
付属端子 .....	232
ブックマーク .....	222
フッテージ .....	40
フットスイッチ .....	199
フットペダル .....	202
プライオリティー .....	46
ブラウザー .....	218, 226
フランジャー .....	57
プリセット(ビブラート) .....	47
プリセットキーボードパーカッション .....	78
ブリリアンス .....	46
ブレイク .....	66
フレーズ1 .....	73
フレーズ2 .....	73
プログラムチェンジ .....	245
プロテクトソング .....	126

## ヘ

ペダルボイス .....	28
ペダルポリモード .....	46
ヘッドフォン .....	234

## ホ

ボイス	27
ボイスエディット	142
ボイスコンディション	31, 45
ボイスセクション	27
ボイスディスプレイ	20
ボイスボタン	29
ホームページ	225
ポリ	46
ポリウム(XG)	133
ポリウム(アカンパニメント)	74
ポリウム(オルガンフルート)	41
ポリウム(キーボードパーカッション)	79
ポリウム(ボイス)	31
ポリウム(マイク)	242
ポリウム(リズム)	68
ポリウム(リズムパターンプログラム)	172

## マ

巻戻し	129
-----	-----

## ミ

ミスレーニアス	61
ミュージックデータレコーダー	106

## ム

無線LAN	228
-------	-----

## メ

メイン	65
メインドラム	74
メトロノーム	157
メモリー (A.B.C.)	76
メロディーオンコード	77

## モ

モード(オルガンフルート)	41
モード(ロータリースピーカー)	55

## ユ

ユーザー (ビブラート)	47
ユーザー (レジストレーションシフト)	99
ユーザーキーボードパーカッション	83
ユーザーボイス	150
ユーザーリズム	177
ユーティリティ	18

## ラ

ラスト(リードボイス)	46
-------------	----

## リ

リアルタイム入力	159, 167
リードスライド	48
リード分離	115
リードボイス	27
リズム	63
リズムクロック(リズムパターンプログラム)	161
リズムコンディション	67
リズムシーケンスプログラム	189
リズムパターンプログラム	153
リズムボタン	63
リズムメニュー	64
リバーブ	50
リバーブ(マイク)	242
リバーブ(リズムパターンプログラム)	173
リピート	130
リリースレート(ボイスエディット)	147

## レ

レジスト編集(MDR)	120
レジストレーションシーケンス	194
レジストレーションシフト	98
レジストレーションメニュー	23
レジストレーションメモリー	93
レスポンス(オルガンフルート)	41
レゾナンス	148
レベル(ボイスエディット)	147

## ロ

ロータリースピーカー	54, 58
録音	114
ローリズムミック	168

## ワ

ワウ	60
----	----

## 保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、または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、使用時間や使用環境などにより劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ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。

### ● 修理のご依頼

まず本書の「困ったときは」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ修理をお申し付けください。

### ● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

## ■ 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

※一般電話・公衆電話からは、市内通話料金でご利用いただけます。

(IP電話、携帯電話などからおかけになる場合 TEL 053-460-4830)

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  
(浜松サービスステーションは 8:45～17:30)  
(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

#### 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

浜松市東区和田町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

#### 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。

# ヤマハ株式会社

## 国内営業本部

エレクトーン企画部 企画グループ

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11 TEL 03 (5488) 5443

## PA・DMI事業部

EKBマーケティング部 ELグループ

〒430-8650 静岡県浜松市中区中沢町10-1 TEL 053 (460) 2191

D-DECKに関するご質問にお答えいたします。

### D-DECKインフォメーションセンター

受付時間: 10:00~18:00(土曜日は10:00~17:00)

フリーダイヤル  0120-186-808

(IP電話、携帯電話などからおかけになる場合は053-460-4836)

サポート: <http://www.yamaha.co.jp/support/>

## インターネットホームページ

ヤマハ株式会社ホームページ

<http://www.yamaha.co.jp/>

ヤマハD-DECK総合情報サイト

<http://www.yamaha.co.jp/d-deck/>

ヤマハマニュアルライブラリー

<http://www.yamaha.co.jp/manual/japan/>

あなたの音楽生活をフルサポート ミュージックイークラブ

<http://www.music-eclub.com/>

お客様サポート&サービス

<http://www.yamaha.co.jp/support/>

\* 名称、住所、電話番号、URLなどは変更になる場合があります。



この取扱説明書は  
大豆油インクで印刷しています。

この取扱説明書は  
エコバルブ(ECF:無塩素系漂白パルプ)  
を使用しています。

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation

© 2006 Yamaha Corporation

WH93820 607MWDH?.?-01B0

Printed in Japan