

YAMAHA PORTATONE PSR-5700

取扱説明書 [応用編]

*[応用編]ではPSR-5700の高度な機能について
より詳しく説明します。

目次 (応用編)

シーケンサー	2	[F2] リバース/エフェクト	34
シーケンサーのしくみ	2	1 リバースタイプ	34
録音	3	2 リバースデプス	34
トラックのデリート (削除)	5	3 エフェクトタイプ	34
再生	6	4 エフェクトデプス	34
シーケンサーエディットモード	7	[F3] コントローラー/キーベロシティ	35
E1 コンディション/レコーディングタイプ	7	1 キーベロシティ	35
E2 ボリューム	8	2 フットスイッチセレクト	35
E3 トラックコピー/ミックス	9	3 エクスプレッションペダルセレクト	36
E4 クオンタイズ	10	4 サステインパートセレクト	36
E5 デリートオールトラックス	11	5 ピッチベンドセレクト	37
E6 インサートオールトラックス	12	6 ホイールセレクト	37
E7 イレース	12	[F4] スプリットポイント/インタラクティブアカンパニメント	
E8 リムーブイベント	13	/ スーパースタイルプレイモード	38
E9 ノートシフト	14	1 スプリットポイント	38
E10 ソングクリア	14	2 インタラクティブアカンパニメント	38
カスタムアカンパニメントプログラマー	15	3 スーパースタイルプレイモード	39
カスタムアカンパニメントプログラマーのしくみ	15	[TO DISK] トゥーディスクボタン /	
基本的なプログラム操作	16	[FROM DISK] フロムディスクボタン	40
カスタムアカンパニメントの使用	18	[TO DISK] トゥーディスクボタン	40
その他のカスタムアカンパニメントプログラマー機能	19	[FROM DISK] フロムディスクボタン	42
1 カスタムアカンパ	19	[F5] ディスク	43
2 ボリューム	20	1 フロムディスク	43
3 フェーダーセレクト	20	2 トゥーディスク	44
4 カスタムアカンパニメントネーム	20	3 リネームファイル	44
5 セーブトゥーアカンパ	20	4 デリートファイル	44
6 クオンタイズ	21	5 フォーマットディスク	45
7 コピー	22	6 ディスクフリーエリア	45
8 リムーブイベント	23	・ エラーメッセージ一覧	45
9 チェンジパターン	23	[F6] ユーティリティ / MIDI	46
・ イントロ/フィルイン/エンディングパターン		1 メモリーバックアップ	46
(ユーザーパターン)の作り方	24	2 リコールイニシャルデータ	46
・ カスタムアカンパニメントモードの抜け方	25	DISK ORCHESTRA/GENERAL MIDI ボタンについて	47
ファンクションについて	26	3 MIDIチャンネルセッティング	50
・ ファンクションの選択とエディットの手順	27	4 マルチパートセッティング	51
・ [EXIT]ボタン	27	5 MIDIスイッチ	52
[F1] カスタムボイスエディット	28	6 MIDIシステム	52
カスタムボイスエディットのしくみ	28	7 データトランスミット	53
ノーマルボイスのカスタムボイスエディット	29	MIDIツリー図	55
1 ネーム	29	MIDIメッセージ一覧	59
2 コモン (ピッチベンド/タッチセンス/オクターブ/パン)	29	DISK ORCHESTRA (DOC) モード・ボイスリスト	65
3 モジュレーション (デプス/スピード)	30	GENERAL MIDI (GM) モード・ボイスリスト	66
4 EGレイト (アタック/ディケイ/リリース/サステイン)	30	PSR-5700 パーカッションマップ	67
5 トーン (ブリリアンス/レゾナンス)	30	GM/DOC モード・パーカッションマップ	68
デュアルボイスのカスタムボイスエディット	31	MIDIインプリメンテーションチャート	69
1 デュアルネーム	31	付録 : PSR-5700用スコア	70
2 デュアルボイス	31	EXAMPLE 1: シーケンサーを用いたマルチトラックレコーディング	70
3 デュアルオクターブ	31	EXAMPLE 2: マルチパッドを使ったリアルタイムプレイ	72
4 デュアルボリューム	32	PSR-5700仕様	74
5 デュアルパン	32	索引	74
6 デュアルデチューン	32		
パーカッションボイスのカスタムボイスエディット	33		
1 パーカッションネーム	33		
2 パーカッションピッチ	33		
3 パーカッションパン	33		
4 パーカッショントーン	33		

シーケンサー

8トラックシーケンサーは自分の演奏を、録音・再生できる機能です。

アカンパニメントパートも録音でき、さらにアカンパニメントパートとオーケストラ(手弾き)パートの録音は別々にも、同時にできます。例えば、先にアカンパニメントトラックに録音しておいたアカンパニメントを聴きながら、トラック1に別のパート演奏を録音することもできます。この時には全鍵域を使用できるのでより幅の広い演奏が可能です。そして、録音したパートを個々に再生したりいくつかのパートを組み合わせ再生することもできます。さらに録音したシーケンスデータはフロッピーディスクにセーブ(保存)しておくことも可能です。(P.44 [F5]の「2. トゥーディスク」参照)

巻末にPSR-5700用のスコア(楽譜)を用意しました。シーケンサーの機能を理解した後、ご活用ください。

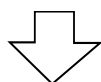
シーケンサーのしくみ

シーケンサーモード

録音(レコーディング) (P.3)

トラックのデリート(削除) (P.5)

再生 (P.6)



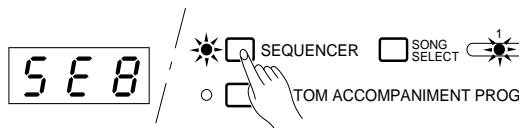
シーケンスデータのエディット
[EDIT] ボタンを押してください。

シーケンサーエディットモード

E1	コンディション /	メトロノームの設定
	レコーディングタイプ (P.7)	ハーモニーの設定
E2	ボリューム (P.8)	リプレイス
E3	トラックコピー/ミックス (P.9)	オーバーダブ
E4	クオンタイズ (P.10)	パンチ
E5	デリートオールトラックス (P.11)	
E6	インサートオールトラックス (P.12)	
E7	イレース (P.12)	ピッチベンド情報の削除
E8	リムーブイベント (P.13)	モジュレーション情報の削除
E9	ノートシフト (P.14)	ボリューム情報の削除
E10	ソングクリア (P.14)	サステイン情報の削除
		ボイスチェンジ情報の削除

録音

1. シーケンサーモードに入ります。



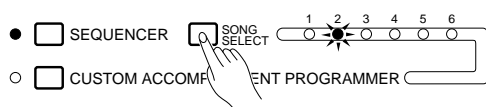
SEQUENCERボタンを押すとシーケンサーモードに移行します。選ばれたソングにデータがない時はLEDディスプレイに"SEQ"が表示され、データがある場合は小節数1を表示します。ソングセレクトインディケーターは1が点灯します。

(注) シーケンサーが以前に録音されたデータを持っていると、シーケンサーモードに入った時に、LEDディスプレイに"1 (シーケンスデータの小節数)"が表示されます。また、データが入っているトラックの上の緑色のPLAYインジケーターも点灯します。レコーディングモードに入る前に、そのトラックボタンを押してインディケーターを点滅させれば、そのトラックをミュート(消音再生)することができます。

トラックボタンまたはSONG SELECTボタンを押してもシーケンサーモードに入ることができます。

(注) シーケンサーモードに入り、アカンパニメントトラックを録音する場合は、インタラクティブアカンパニメント (IA)を働かせた状態でも録音可能です。(基礎編P.22参照)。ただし、IA=ONで録音した場合は、録音時と再生時でアカンパニメントの演奏が異なる場合があります。

2. ソングナンバーを選択します。



PSR-5700は本体に6曲までメモリーすることができます。SEQUENCERボタン右のSONG SELECTボタンを押して、1~6の中から録音するソングナンバーを選択して、インディケーターを点灯させてください。

3. 録音パラメーターをすべて設定します。

[オーケストラトラック(トラック1~7)に録音できるパラメーター]

- ・ノートON/OFF
- ・ピッチベンド
- ・モジュレーション
- ・サステインON/OFF
- ・オーケストラ1・2のボリューム
- ・ボイスの変更(カスタムボイスのON/OFFも含む)
- ・テンポ(アカンパニメントトラックにデータがある場合はそのテンポが優先されます)
- ・グライドON/OFF
- ・マルチパッドON/OFF(フレーズパッドのみ)
- ・パーカッションパッドON/OFF
- ・テンポパッドのテンポ値(アカンパニメントトラックにデータがある場合はそのデータが優先されます)

(注) 録音時と再生時でパッドモードが異なる場合は、パッドON/OFFは再生されません。

[アカンパニメント (ACCOMP.)トラックに録音できるパラメーター]

- ・コードおよびルート音、マニュアル
- ・ベース時はノートON/OFF
- ・スタイルの変更(同一のソング内で異なる拍子のスタイルには変更できません)
- ・リズムボリューム
- ・ベースボリューム
- ・コード1ボリューム
- ・コード2ボリューム
- ・テンポ
- ・リバーブON/OFF
- ・リバーブタイプ&デプス
- ・エフェクトON/OFF
- ・エフェクトタイプ&デプス
- ・エフェクトコントロール
- ・ハーモニーON/OFF
- ・ハーモニータイプ
- ・IA ON/OFF
- ・アカンパニメントバリエーション
- ・IAモードおよび、センス
- ・ABCモード
- ・マニュアルベースON/OFFおよび音色
- ・イントロ、フィリインおよび、エンディング
- ・パーカッションパッドON/OFF
- ・パッドモード(マルチ/テンポ/パーカッション)
- ・リビート/シンクロ/ブレイク

(注) シーケンサーモードに入ると、以前のソングのデータは損なわれます。

(注) 後述のエディットモードの「コンディション/レコーディングタイプ」(P.7参照)の設定により、録音に関する様々な設定がセットできます。

(注) 録音時、各パラメーターの設定変更をボイスレジストレーション、パネルレジストレーション、またはスーパースタイルプレイで行った場合は、各パラメーターのうち、その録音トラックに録音可能なパラメーターのみが記録されます。

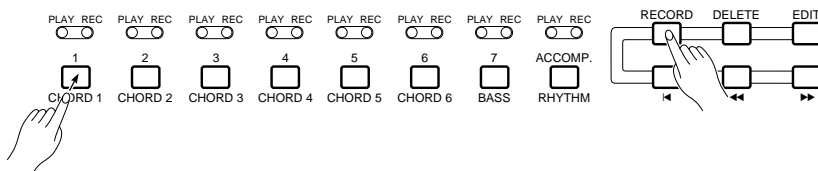
(注) 録音済みのSONGについては拍子の変更はできません。

シーケンサー

4. 録音トラックを選択します。

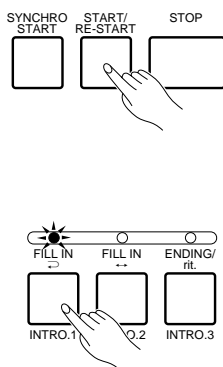
ABCアカンパニメントはACCOMP.トラックのみに録音可能です。オーケストラ1、オーケストラ2ボイスは残りの7トラックのいずれかに録音できます。オーケストレーションで、ORCH.1が選択されているときは、1回の録音で1トラックにしか録音されませんが、デュアル (ORCH.2+1)、スプリット (ORCH.2◀▶1)が選択されているときは、2つのトラックに同時に録音されます。この時録音設定された2つのトラックのうち、トラックナンバーの小さい方にORCH.1、大きい方にORCH.2のボイスが録音できます。つまり、デュアルまたはスプリットが選択されている時は、最大3つのトラック (ORCH.1・ORCH.2・ACCOMP)に録音できることになります。

RECORDボタンを押しながら録音したいトラックのトラックボタンを押すと、録音待機状態になり、トラックボタン上の赤いRECインディケーターが点滅します。また、ACCOMP.トラックが選択されると自動的にオートベースコードインディケーターが点灯します。



トラックボタン上段の文字(1~7、ACCOMP.)は、シーケンサーモードでのトラックナンバーを示します。また、下段の文字は後述のカスタムアカンパニメントプログラマー時の、操作ボタンの名称を示しています。

5. 録音のスタート



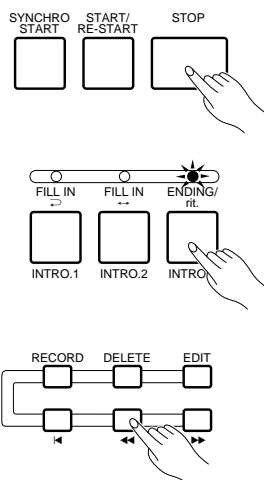
[START/RE-START]ボタンを押す、または、[SYNCHRO START]ボタンを押してシンクロ待機状態にしてからキーボードを押鍵するとRECインディケーターが点灯に変わり録音が始まります。

- (注) ACCOMP.トラックの録音を[START]ボタンで始めたときは、鍵盤の左手鍵域で最初のコード(フィンガーまたはシングルフィンガー)が演奏されるまで、リズムのみが演奏・録音されます。
- (注) シンクロ待機状態で、鍵盤の右手鍵域の押鍵で録音を始めた場合、メトロノーム音は出ますが、左手鍵域で押鍵されるまでリズムもABCアカンパニメントも演奏されません。
- (注) 録音を開始する前に[INTRO.]ボタンを押せば、イントロパターンで録音を開始できます。
- (注) シーケンサーモードではリスタート機能は使用できません。
- (注) 録音中にフィルインボタンを使用し、その箇所を再び録音、または、デリートなどをした場合にフィルインが消えないことがあります。

6. 演奏してみましょう。

アカンパニメントまたはオーケストラの演奏をしてください。LEDディスプレイには現在の小節数が表示されます。

7. 録音のストップ



[STOP]ボタンで録音はすぐにストップします。[ENDING/rit.]ボタンを押せば、エンディングバリエーションを演奏してからストップします。この時LEDディスプレイの小節数は自動的に1に戻ります。

◀◀(戻し)ボタン・▶▶(送り)ボタンを使って録音を始めた小節まで移動して、そこから録音を再開することができます。また、◀(リセット)ボタンを使用すると、曲の頭「小節数1」に戻ります。いったん録音が始まると◀◀・▶▶・◀ボタンは機能しなくなります。

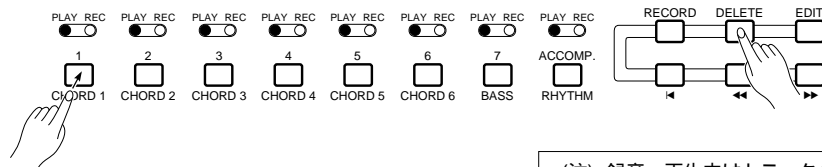
8. 新しいトラックへの録音

ステップ3に戻って新しいトラックとパラメーターを選択し、録音してください。以前に録音したすべてのトラックは自動的に再生モードに入り、これらのトラックの演奏を聴きながら新しいトラックの録音ができます。曲が完成するまで、この操作を繰り返してください。

(注) 録音できる音符数は、6ソング合計で約7,000音までです。ただし入力データにより、多少異なります。

トラックのデリート(削除)

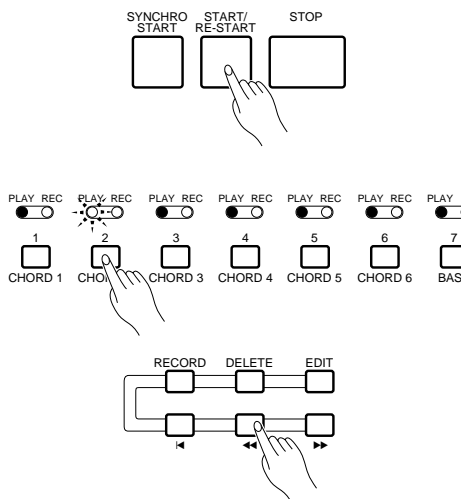
演奏ミスをしたときなどに、そのトラックのすべてのデータをデリート(削除)するには、[DELETE]ボタンを押しながら、デリートしたいトラックボタンを押してください。



(注) 録音・再生中はトラックのデリートは行えません。

再生

1. 再生のスタート



録音されたトラックは自動的にグリーンのインディケーターが点灯して、再生モードに入ります。また、[SEQUENCER]ボタンを押してシーケンサーモードに入った時も、データがあるトラックは再生モードに入ります。[START/RE-START]ボタンを押す、または、[SYNCHRO START]ボタンを押してシンクロ待機状態にしてからキーボードを押鍵すると再生が始まります。

データがあるトラックはトラックボタンを押せば、そのグリーンのインディケーターが点滅し再生がオフの状態になり、発音されなくなります。グリーンのインディケーターが点滅しているときにトラックボタンをもう一度押せば、通常の再生状態に戻ります。

◀◀(戻し)ボタン・▶▶(送り)ボタンを使って再生を始めたい小節まで移動して、そこから再生を始めることができます。また、◀(リセット)ボタンを使用すると、曲の頭「小節数1」に戻ります。いったん再生が始まると◀◀・▶▶・◀ボタンは機能しくなくなります。

(注) 再生を途中の小節から始める場合は、コード名はその小節より再生しますが、伴奏は繰り返しパターンの1小節目から再生を始めます。したがって、再生を開始する小節によっては録音時と異なったパターンになる場合があります。

(注) ACCOMP.トラックの再生時に、スーパースタイルプレイをセクションチェンジ=ON(P.39参照)で使用するとアカンパニメントのバリエーション情報によってスーパースタイルプレイのセクションが変化し、録音時と異なったものになる場合があります。

2. 再生に合わせて演奏します。

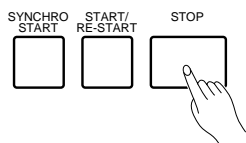
ボイスを選択して、シーケンサーの再生に合わせて演奏できます。この時テンポを変更することもできます。

[再生中に変更できるパラメーター]

- ・スタイル (同じ拍子数のスタイルのみ)
- ・ボリューム (RHYTHM, BASS, CHORD1, CHORD2)
- ・テンポ
- ・リバーブ・エフェクトのON/OFF
- ・パッドのリピート/ブレイクのON/OFF
- ・IA ON/OFF、アカンパニメントバリエーション (VERSE1, VERSE2, CHORUS1, CHORUS2, SOLO)
- ・パッド
- ・各ファンクションセットアップの一部

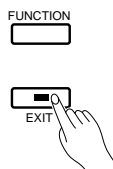
(注) 上記パラメーターがデータ途中で変更録音されている場合は、再生中にパラメーターを変更しても、録音された各セットに変更されます。

3. 再生のストップ



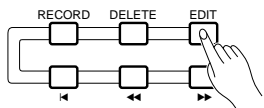
演奏データの終わりまで到達すると、再生は自動的にストップします。この時ACCOMP.トラックに録音されているパラメーターはスタート時のセットに戻ります。また、[STOP]ボタンを押してその小節で再生をストップさせることもできます。

●シーケンサーモードから抜ける方法



[EXIT]ボタン、または[SEQUENCER]ボタンを押せば、通常の演奏状態に戻ることができます。

シーケンサーエディットモード

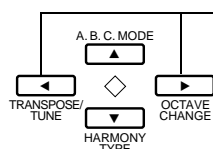
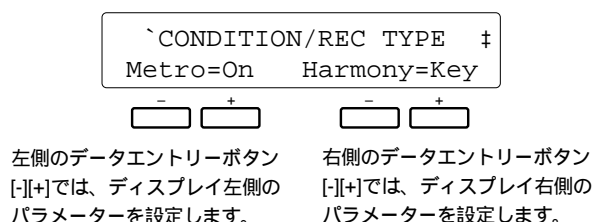


シーケンサーエディットモードでは、録音時の各種設定や、すでに録音されたシーケンスデータに様々な修正を加えることができます。シーケンサーモードに入っている時に、[EDIT]ボタンを押せば、シーケンサーエディットモードに入ることができます。エディット(修正)が終了したらもう一度[EDIT]ボタンを押してシーケンサーモードに戻ってください。

(注) シーケンサーモードで録音・再生が行なわれている時は、エディットは実行できません。

(注) 入力されたデータ量が多い場合、エディット機能が働かない場合があります。

●シーケンサーエディットモードで使用するボタン



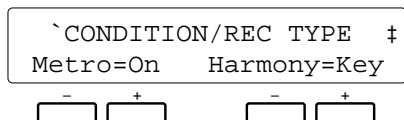
シフトボタン◀▶では、同じページにある左右のシフト画面への移動を行います。ディスプレイ上段の†‡がシフト画面の有無を知らせます。

ページボタン▲▼では、上下ページへの移動を行います。

E1 コンディション／レコーディングタイプ (Sequencer Edit Page 1)

このPageでは、録音時のメトロノームのON/OFFの設定と、ハーモニーパートを設定(キーボードの演奏、または、シーケンサーのトラック1~7の演奏の中からハーモニーをかけるパートを選択)します。また、シフト画面では録音タイプを、リプレイス(置き換え)、オーバーダブ(重ね録り)、パンチの3種類の中から選択します。

[第1画面]



ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]で、メトロノーム音のON/OFFを設定します。

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]で、ハーモニーパートを設定します。例えば「Key」でキーボード上での演奏にハーモニーがかり、「Tr1」でシーケンサーのトラック1にハーモニーがかります。

(注) シーケンサーモードに入った時、ハーモニーパートは常に「Key」に設定されます。

(注) リズムトラックをABC録音する時にハーモニー(基礎編P.31参照)をONにしておかないと、再生時にハーモニーをONしてもストップの度にOFFの状態に戻ります。

(注) メトロノーム音は、リズムなしで録音している時のみ鳴ります。

(注) ハーモニータイプの選択は基礎編P.31の「ハーモニータイプの選択」の項を参照してください。

(注) ハーモニーパートは、データを持っているトラックのみ設定可能です。

シーケンサー

[第2画面(シフト画面)]

↑	REC TYPE	↓
Mode=Replace		
-	+	

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って、リプレイス、オーバーダブ、パンチの中から録音タイプを設定します。

●リプレイス(Replace)

リプレイス録音では、実行した小節数以降、そのトラックに録音された以前のデータが消去され、すべて新しい演奏データに置き換えられます。

●オーバーダブ(Overdub)

オーバーダブ録音では、トラックに録音された以前の演奏データはそのまま、新しい演奏データ(ボイスデータを含む)が同じトラック内に重ねられます。

●パンチ(Punch)

パンチイン録音では、既に録音されている曲の特定の小節のみを録音し直します。

パンチを選択したらディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って再生を開始する小節「Play St」を指定し、シフトボタンで第3画面に移動してください。ここでは左右のデータエントリーボタン[-][+]でパンチインをスタートする小節(In)、終了する小節(Out)を設定します。設定が終わったら録音時と同じように[RECORD]ボタンを押しながら、パンチインするトラックボタンを押してください。録音待機状態に入ります。

↑	REC TYPE	↓	
Mode=Punch Play St= 1			
-	+	-	+

[第3画面(シフト画面)] OUT MEAS.			
In=	1	Out=	1
-	+	-	+

(注) トラックにデータが録音されていないと、パンチモードには入れません。

(注) パンチインモードでは「Play St(演奏を開始する小節)」をパンチインするポイントより、数小節前に設定するのが良いでしょう。パンチインポイントまでに曲の雰囲気をつかんで演奏前の準備ができます。また、パンチインポイントまでは録音されませんので、鍵盤で実際に演奏を行い、自然な流れでパンチイン録音を行うことができます。

(注) パンチイン録音はすでにデータを持っているトラックのみ行えます。

(注) P.35 [F3]の「2. フットスイッチセレクト」の項を参照して「Punch In」の設定を行い、フットスイッチ(付属のFC5)をリアパネルのFOOT SW.ジャックに接続すれば、パンチイン/パンチアウトのポイントをスイッチ操作で指定することもできます。パンチ録音でシーケンサーを起動させて、録音したいポイントでフットスイッチを踏み込んでください。そこからパンチイン録音が始まります。再度踏み込むとパンチアウト(録音ストップ)します。

(注) フットスイッチを使ってパンチイン録音を行う場合は、第3画面は表示されません。

E2 ボリューム (Sequencer Edit Page 2)

このPageでは、すでに録音されたトラック (ACCOMP. トラックを除く)のボリュームを変更することができます。変更したボリュームデータは演奏データとともにメモリーされます。

VOL. 1~2'3~4'5~6'7~									
99/81/99/81/99/81/99									
-	+	-	+	-	+	-	+	-	+

シフトボタン◀▶を使って、ボリュームデータを変更したいトラックのパラメーター値の下にカーソルを移動してください。そして、データエントリーボタン[-][+](左右どちらでも構いません)でボリューム値を00 (最小値)~99 (最大値)の間で設定します。ディスプレイ上段、トラックナンバーの右側には、トラックごとに変更されるボリューム値がグラフィック(棒グラフ)で常に表示されます。

(注) ボリュームの変更はデータが入っているトラックのみ可能です。

(注) RECインディケーターが点滅しているトラックはボリューム値を変更することはできません。

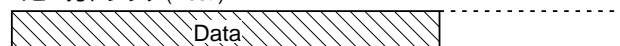
E3トラックコピー／ミックス (Sequencer Edit Page 3)

このPageでは、すでに録音されたトラック (ACCOMP. トラックを除く) のデータをコピー、またはミックスします。

コピー元トラック (Source1)



コピー先トラック (Dest.)

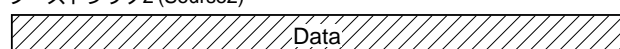


●コピー データを持ったトラックをコピーして、同じ演奏データを持つトラックを2つ作ります。

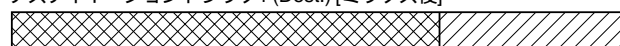
ソーストラック1 (Source1)



ソーストラック2 (Source2)



デスティネーショントラック1 (Dest.) [ミックス後]



●ミックス...それぞれデータを持った2つのトラックをミックスして、新しいトラックを作ることができます。この機能を使用すれば、7つ以上のパートで構成されている曲も録音・再生することが可能になります。

[第1画面]

fTRACK COPY/MIX ‡	
Source1=Tr1 Source2=Tr2	
-	+
-	+

[第2画面 (シフト画面)]

† fCOPY/MIX Tr1+Tr2	
Dest.=Tr1 Execute	
-	+
-	+

1. Source1の設定

コピー時はコピーする元のトラックを、ミックス時はミックスしたいトラックの内、一つめのトラック (Source1) のナンバーを、ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定します。

2. Source2の設定

コピー時は「CopyToDest.」([+])ボタンを何回か押すと表示されます)を、ミックス時はミックスしたいトラックの内、もう一つのトラック (Source2) のナンバーを、ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定します。

3. Dest. (Destination: 行き先)の設定

シフトボタン▶を押して、シフト画面に移行してください。そしてディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってコピー／ミックスしたデータを入れるトラック (Dest.)を設定してください。

4. コピー／ミックスの実行

ディスプレイ右下のデータエントリーボタンの[+]を押すと、コピー／ミックスが実行されます。実行中はディスプレイの下段に「Sequencer Executing!」が表示され、終了すると「Completed!」が表示されます。

(注) ミックス後のDest.トラックの音色は、Source1・Source2に設定したトラックの音色のうち、最初はトラックナンバーの小さな方の音色になり、途中の音色変更は後着優先になります。

(注) ミックスを実行しても、Source1・Source2に設定したトラックのデータは消去されません。

(注) Dest.にデータを持ったトラック (Source1またはSource2を含む) を選択すると、コピー／ミックスされたデータがもとのトラックデータと置き換えられます。

●コピー／ミックスの取り消し (Undo)

コピー／ミックスを終了すると、ディスプレイ下段の「Execute」の横に「Undo」が表示されます。もし誤ってコピー／ミックスしてしまった場合は、ディスプレイ右下のデータエントリーボタンの[-]を押すと、実行されたコピー／ミックスが取り消されます。

(注) コピー／ミックスの終了後、他の操作が行われると「Undo」の表示がディスプレイから消え、取り消しはできなくなります。

E4 クオンタイズ (Sequencer Edit Page 4)

小節内の8分音符の状態：1/8クオンタイズ前



小節内の8分音符の状態：1/8クオンタイズ後



このPageでは、トラック (ACCOMP. トラックを除く) 中の音符をいちばん近い拍 (設定したビート上) に移動して、トラック内を整理します。個別に録音した複数のトラックを同時再生するときに耳障りな、トラックごとのビートのズレなどを修正します。

例えば、8分のタイミング (点線) で入力したデータがズレていた場合、それを1/8でクオンタイズすると左の図のようになります。

[第1画面]

QUANTIZE	1/32	†
Track=Tr1	Execute	
-	+	-

[第2画面 (シフト画面)]

† QUANTIZE	Tr1	
Size=1/32	Execute	
-	+	-

(注) シーケンサーモードに入った時、クオンタイズは「1/96 (最小分解能)」に設定されます。

(注) この時ディスプレイ上段にはトラックが表示されます。

(注) クオンタイズのサイズはそのトラック内で使用されている最小の音符に合わせて設定してください。例えば8分音符と16分音符が存在するトラックデータは、1/16でクオンタイズしてください。1/8でクオンタイズすると16分音符は8分音符上に移動されてしまいます。

1. クオンタイズするトラック (Track) の設定

クオンタイズするトラックのナンバーを、ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定してください。

(注) この時ディスプレイ上段にはサイズが表示されます。

(注) データのないトラックは設定できません。

2. クオンタイズするサイズ (Size) の設定

シフトボタン▶を押して、シフト画面に移行してください。そしてディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってクオンタイズするサイズを設定してください。

[クオンタイズサイズのディスプレイ表示]

1/4=4分音符	
1/6=4分音符の3連符	
1/8=8分音符	
1/12=8分音符の3連符	
1/16=16分音符	
1/24=16分音符の3連符	
1/32=32分音符	

3. クオンタイズの実行

トラックとサイズの設定が終了したら、ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[+]を押してください。クオンタイズが実行されます。実行中はディスプレイの下段に「Sequencer Executing!」が表示され、終了すると「Completed!」が表示されます。

(注) クオンタイズの実行は第1画面 (シフトする前の画面) でも行えます。

●クオンタイズの取り消し (Undo)

クオンタイズを終了すると、ディスプレイ下段の「Execute」の横に「Undo」が表示されます。もし誤ってクオンタイズしてしまった場合は、ディスプレイ右下のデータエントリーボタンの[-]を押すと、実行されたクオンタイズが取り消されます。

(注) クオンタイズの終了後、他の操作が行われると「Undo」の表示がディスプレイから消え、取り消しはできなくなります。

E5 デリートオールトラックス (Sequencer Edit Page 5)

4小節目から6小節目をデリートします。

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

4小節目から6小節目がデリートされました。

1	2	3	←	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---

7小節目以降が前送りされて、全6小節となります。

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

このPageでは、すべてのトラック (ACCOMP.トラックを含む) から、指定した小節をデリート (削除) します。

例えば、トラックに9小節のデータがあって、4～6小節をデリートした場合は左の図のようになります。

DELETE ALL TRACKS ‡

第1画面 TopMeas= 4 LastMeas= 6

-

+

-

+

‡ DELETE from 4 to 6

[第2画面 (シフト画面)] Execute

+

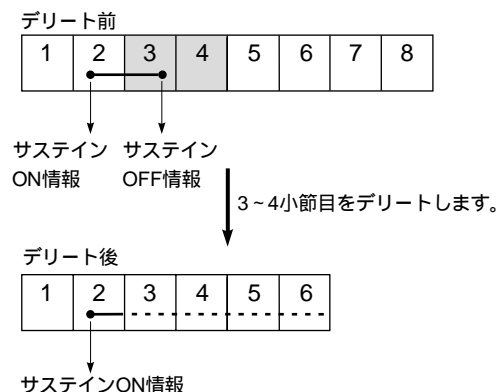
1. デリートする範囲 (TopMeas～LastMeas) の設定

デリートする範囲の最初の小節番号 (TopMeas) をディスプレイ左下のデータエントリーボタン [-][+] を使って設定してください。次に、デリートする範囲の最後の小節番号 (LastMeas) をディスプレイ右下のデータエントリーボタン [-][+] を使って設定してください。

2. デリートの実行

デリートする範囲の設定が終了したら、シフトボタン ▶ を押してシフト画面に移行してください。ディスプレイ上段にデリート範囲が表示されます。この状態でディスプレイ右下のデータエントリーボタン [+] を押すと、デリートが実行されます。実行中はディスプレイの下段に「Sequencer Executing!」が表示され、終了すると「Completed!」が表示されます。

(注) デリート範囲より後にあった演奏データは、デリートが終了すると前送りされます。例えば8小節の演奏データから、3小節目から4小節目まで (TopMeas=3, LastMeas=4) をデリートすると、デリート終了後は、最初の5小節目以降が前送りされて全6小節の演奏データとなります。またこの時、デリート前にサステインなどが2～3小節目にかけて (2小節目にON情報、3小節目にOFF情報を持つ) 使用されていると、デリート後新しい3小節目以降に効果がかかることがあります。これは3小節目に含まれていたOFF情報もデリートされるためです。



(注) デリートは、すべてのトラックから指定された範囲を同時に削除します。

(注) デリートには「取り消し: Undo」機能がありません。誤操作に注意してください。

シーケンサー

E6 インサートオールトラックス (Sequencer Edit Page 6)

6小節目の前に3小節のブランクをインサートします。

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

3小節のブランクがインサートされ、6小節目は後ろへ移動します。

1	2	3	4	5				6
---	---	---	---	---	--	--	--	---

インサートの結果、全9小節になりました。

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

[第1画面]

/INSERT ALL TRACKS †	
TopMeas=	6
Size=	3
-	+
-	+

[第2画面(シフト画面)]

† /INSERT from 6size 3	
Execute	
-	+

1. インサートする位置 (TopMeas) の設定

どの小節の前にインサートするかを設定します。小節番号 (TopMeas) をディスプレイ左下のデータエントリーボタン [-][+] を使って設定してください。

このPageでは、すべてのトラック (ACCOMP. トラックを含む) の指定した位置に、ブランク (データの無い) 小節をインサート (挿入) します。

例えば、トラックに6小節のデータがあって、6小節目の前に3小節分のブランクをインサートした場合は左の図のようになります。

2. インサートする小節数 (Size) の設定

インサートする小節の数 (Size) をディスプレイ右下のデータエントリーボタン [-][+] を使って設定してください。

3. インサートの実行

インサートの設定が終了したら、シフトボタン ▶ を押してシフト画面に移行してください。ディスプレイ上段に TopMeas と Size が表示されます。この状態でディスプレイ右下のデータエントリーボタン [+] を押すと、インサートが実行されます。実行中はディスプレイの下段に「Sequencer Executing!」が表示され、終了すると「Completed!」が表示されます。

(注) インサートには「取り消し: Undo」機能がありません。

E7 イレース (Sequencer Edit Page 7)

4小節目から6小節目をイレースします。

TRACK 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---



TRACK 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

4小節目から6小節目がブランク小節になりました。

[第1画面]

fERASE †	
Track=Tr1	TopMeas=
4	
-	+
-	+

[第2画面(シフト画面)]

† fERASE Tr1 from 4	
LastMeas=	6
Execute	
-	+
-	+

1. イレースするトラック (Track) の設定

イレースするトラックのナンバー (Track) をディスプレイ左下のデータエントリーボタン [-][+] を使って設定してください。

2. イレースする範囲 (TopMeas ~ LastMeas) の設定

イレースする範囲の最初の小節番号 (TopMeas) をディスプレイ右下のデータエントリーボタン [-][+] を使って設定してください。TopMeas の設定が終了したら、シフトボタン ▶ を押して、シフト画面に移行してください。ディスプレイ上段に、イレー

スするトラックナンバーと TopMeas が表示されます。この状態で、最後の小節番号 (LastMeas) をディスプレイ左下のデータエントリーボタン [-][+] を使って設定してください。

例えば、トラックに6小節のデータがあって、4小節目から6小節目まで (TopMeas=4, LastMeas=6) をイレースすると左の図のようになります。

スするトラックナンバーと TopMeas が表示されます。この状態で、最後の小節番号 (LastMeas) をディスプレイ左下のデータエントリーボタン [-][+] を使って設定してください。

3. イレースの実行

イレースする範囲の設定が終了したら、ディスプレイ右下のデータエントリーボタン [+] を押すと、イレースが実行されます。実行中はディスプレイの下段に「Sequencer Executing!」が表示され、イレースが終了すると「Completed!」が表示されます。

●イレースの取り消し (Undo)

イレースを終了すると、ディスプレイ下段の「Execute」の横に「Undo」が表示されます。もし誤ってイレースしてしまった場合は、ディスプレイ右下のデータエントリーボタンの [-] を押すと、実行されたイレースが取り消されます。

(注) イレースの終了後、他の操作が行われると「Undo」の表示がディスプレイから消え、取り消しはできなくなります。

E8 リムーブイベント (Sequencer Edit Page 8)

このPageでは、トラック (ACCOMP.トラックを除く)と小節を指定して、その小節に含まれる特定のイベント (演奏情報)のみをリムーブ (削除)します。例えば、録音中にピッチベンドを誤って使用したときなどは、演奏データのその部分からピッチベンドに関する演奏情報のみが削除でき大変便利です。

[第1画面]

¥REMOVE EVENT		†	
Track=Tr1	Event=PB		
-	+	-	+

[第2画面 (シフト画面)]

†	¥REMOV	Tr1	PB	†
TopMeas=	3	LastMeas=	4	
-	+	-	+	

[第3画面 (シフト画面)]

†	¥REMOV	Tr1	PB	3>	4
				Execute	
-	+				

1. リムーブするトラック (Track)の設定

リムーブするトラックのナンバー (Track)をディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定してください。

2. リムーブするイベントの設定

リムーブするイベント (PB, MOD, VOL, SUS, VC)をディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定してください。

[リムーブイベントのディスプレイ表示]

PB=ピッチベンド情報

MOD=モジュレーションホイール情報

VOL=ボリューム情報

SUS=サステイン情報

VC=ボイスチェンジ情報

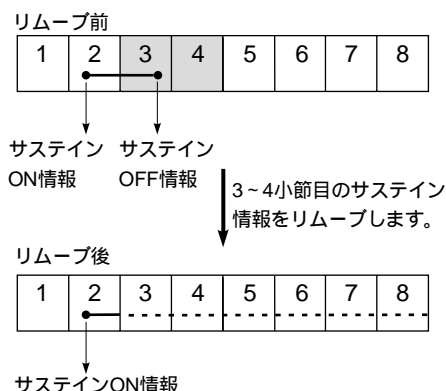
3. リムーブする範囲 (TopMeas~LastMeas)の設定

イベントの設定が終了したら、シフトボタン▶を押して、シフト画面に移行してください。ディスプレイ上段にリムーブのトラックナンバー、イベントが表示されます。この状態でリムーブする範囲の最初の小節番号 (TopMeas)をディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定してください。次に最後の小節番号 (LastMeas)をディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定してください。

4. リムーブの実行

範囲の設定が終了したら、もう一度シフトボタン▶を押して、シフト画面に移行してください。ディスプレイ上段にリムーブのトラックナンバー、イベント、範囲が表示されます。この状態でディスプレイ右下のデータエントリーボタン[+]を押すと、リムーブが実行されます。実行中はディスプレイの下段に「Sequencer Executing!」が表示され、リムーブが終了すると「Completed!」が表示されます。

(注) 例えば8小節の演奏データから、3小節目から4小節目まで (TopMeas=3, LastMeas=4)のサステイン情報をリムーブする時、リムーブ前にサステインが2~3小節目にかけて (2小節目にON情報、3小節目にOFF情報を持つ)使用されていると、リムーブ後3小節目以降にサステイン効果がかかることがあります。これは3小節目に含まれていたOFF情報のみがリムーブされるためです。この時2小節目のサステイン情報がリムーブされると、ON情報のみがリムーブされ3小節目にサステインはかからない状態になります。



ボイスチェンジ情報 (VC)をトラックの頭からリムーブした場合、そのトラックの音色は録音時にトラックの頭で設定されていた音色になります。

●リムーブの取り消し (Undo)

リムーブを終了すると、ディスプレイ下段の「Execute」の横に「Undo」が表示されます。もし誤ってリムーブしてしまった場合は、ディスプレイ右下のデータエントリーボタンの[-]を押すと、実行されたリムーブが取り消されます。

(注) リムーブの終了後、他の操作が行われると「Undo」の表示がディスプレイから消え、取り消しはできなくなります。

E9 ノートシフト (Sequencer Edit Page 9)

このPageでは、トラック (ACCOMP.トラックを除く)と小節を指定して、全体の音程を±24 (単位：半音)の間でシフト (移動)します。

[第1画面]

»NOTE SHIFT ‡			
Track=Tr1		Shift=+12	
-	+	-	+

[第2画面 (シフト画面)]

†	»NOTE	Tr1	+12	‡
TopMeas=		1	LastMeas=	16
-	+	-	+	

[第3画面 (シフト画面)]

†	»NOTE	Tr1	1> 16	+12
Execute				
-	+			

1. 音程をシフトするトラック (Track)の設定

音程をシフトするトラックのナンバー (Track)をディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定してください。

2. シフト値の設定

シフト値 (±24半音内)をディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定してください。

(注) シフト値は12または、-12で1オクターブの移動になります。

3. シフトする範囲 (TopMeas~LastMeas)の設定

シフト値の設定が終了したら、シフトボタン▶を押して、シフト画面に移行してください。ディスプレイ上段に変更するトラックナンバーとシフト値が表示されます。この状態で変更する範囲の最初の小節番号 (TopMeas)をディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定してください。次に最後の小節番号 (LastMeas)をディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定してください。

4. ノートシフトの実行

範囲の設定が終了したら、もう一度シフトボタン▶を押して、シフト画面に移行してください。ディスプレイ上段に変更するトラックナンバー、範囲、シフト値が表示されます。この状態でディスプレイ右下のデータエントリーボタン[+]を押すとノートシフトが実行されます。実行中はディスプレイの下段に「Sequencer Executing!」が表示され、ノートシフトが終了すると「Completed!」が表示されます。

●ノートシフトの取り消し (Undo)

ノートシフトを終了すると、ディスプレイ下段の「Execute」の横に「Undo」が表示されます。もし誤ってノートシフトしてしまった場合は、ディスプレイ右下のデータエントリーボタンの[-]を押すと、実行されたノートシフトが取り消されます。

(注) ノートシフトの終了後、他の操作が行われると「Undo」の表示がディスプレイから消え、取り消しはできなくなります。

E10 ソングクリア (Sequencer Edit Page 10)

このPageでは、現在選ばれているソング内の全トラックの演奏データを一度にクリアします。

`...SONG 1 CLEAR	
FREE: 24k	Execute
+	

(注) ディスプレイの下段にはシーケンサーの残容量が表示されます (表示のみ、単位：バイト)。

(注) ソングクリアには「取り消し：Undo」機能がありません。誤操作に注意してください。

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[+]を押すとソングクリアが実行されます。ソングクリアが終了すると「Completed!」が表示されます。



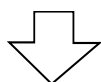
カスタムアカンパニメントプログラマー

内蔵されたスタイルを基本に、自分でアカンパニメントパターンを作り、本体に6つまでセーブ(登録)することができます。また、イントロ/フィルイン/エンディングパターンも1つ作成してセーブすることができます。(P.24「イントロ/フィルイン/エンディングパターンの作り方」参照。)さらに、フロッピーディスクにセーブしておけば(P.44「トゥーディスク」参照)いつでも使用することができます。

カスタムアカンパニメントプログラマーのしくみ

カスタムアカンパニメントプログラムPage

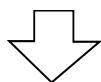
- 1 カスタムアカンパニメント
[メジャー/ビート] (P.19)
 - 小節数の設定
 - 拍子数の設定
- 2 ボリューム (P.20)
- 3 フェーダーセレクト (P.20)
- 4 カスタムアカンパニメントネーム (P.20)
- 5 セーブトゥーアカンブ (P.20)



カスタムアカンパニメントデータのエディット
ページボタン を押してください。

カスタムアカンパニメントエディットPage

- 6 クオンタイズ (P.21)
- 7 コピー (P.22)
- 8 リムーブイベント (P.23)
 - ピッチベンド情報の削除
 - モジュレーション情報の削除
 - ボリューム情報の削除
 - サステイン情報の削除



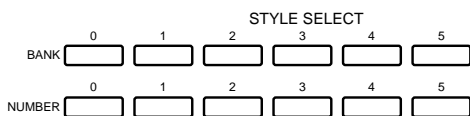
カスタムアカンパニメントのパターンの変更

- 9 チェンジパターン (P.23)

カスタムアカンパニメントプログラマー

基本的なプログラム操作

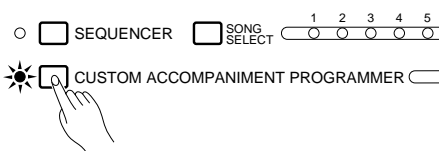
1. スタイルを選択します。



自分が作りたいアカンパニメントと同じ拍子のスタイルを選択してください。そのパターンを基本にカスタムアカンパニメントを作ります。

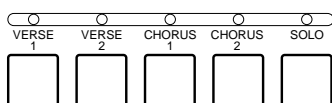
(注) 3拍子のカスタムアカンパニメントを作るならば3拍子のスタイル[WALTZ]を選択してください。

2. カスタムアカンパニメントプログラムモードに入ります。



[CUSTOM ACCOMPANIMENT PROGRAMMER]ボタンを押すとインディケーターが点灯し、選択されたアカンパニメントがCメジャーのコードで演奏されます。同時に鍵盤はボイスナンバー98 DRUM KITになり、リズムトラックの赤いインディケーターが点灯して録音状態になります。また他のトラックはデータを持っているものだけ、緑色のインディケーターが点灯して再生状態になります。再生トラックはトラックボタンが押されるとインディケーターが点滅して消音されます。

3. アカンパニメントバリエーションを選択します。



[VERSE1][VERSE2][CHORUS1][CHORUS2][SOLO]を使用して、アカンパニメントバリエーションを選択してください。(選ばれているスタイルがカスタムの場合は、バリエーションを選択できません。)

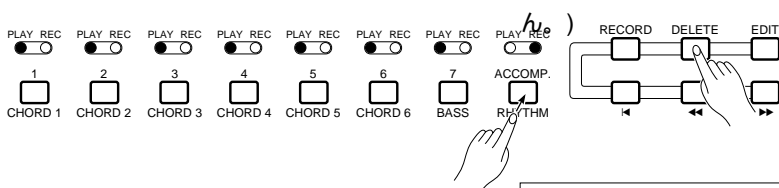
(注) この時イントロ、フィルイン、エンディングパターンはマニュアルボタンで選ばれたバリエーションに付随したものになります。

(注) すべてのトラックをデリートしてアカンパニメントをつくる時、もともになったスタイルと異なった拍子(ビート)を設定すると、イントロ、フィルイン、エンディングは機能しなくなります。

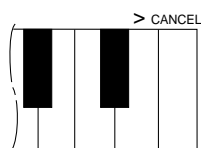
4. リズムパートを録音します。

LEDディスプレイにアカンパニメントの小節数(最大8小節:アカンパニメント、バリエーションによって異なります)が表示されながら、繰り返し録音状態を継続しますので、鍵盤の98 DRUM KITのボイスを使ってリズムトラックに自分の演奏を加えてください。パーカッションボイスはVOICE SELECTのNUMBER 8、9ボタンを押すことにより、98、99のパーカッションボイスを切り換えることができます。(この時LCDディスプレイにパーカッションボイスのナンバーとネームが表示されます。)テンポスピードが速いと感じる時は、テンポを録音しやすい速度まで変更してください。録音が終了したら[STOP]ボタンを押してください。

全く新しいリズムトラックを作る場合は[DELETE]ボタンを押しながらリズムトラックボタンを押してください。リズムトラックの内容がすべて消去され、メトロノーム音のみが鳴ります。(再生時にはメトロノーム音は鳴りませ



(注) リズムパートを録音しているときは、パーカッションボイスにピッチベンドはかかりません。



● 1種類のパーカッションサウンドのキャンセル (CANCEL)

録音されたパーカッションボイスの中から、1種類のパーカッションサウンドだけをキャンセルすることができます。キャンセルキー (いちばん右の鍵盤) を押しながら、キャンセルしたいパーカッションのキーを押してください。

(注) 上記操作を行ってもキャンセルできない場合は、VOICE SELECTのNUMBERを8、または9に変更してもう一度操作してください。

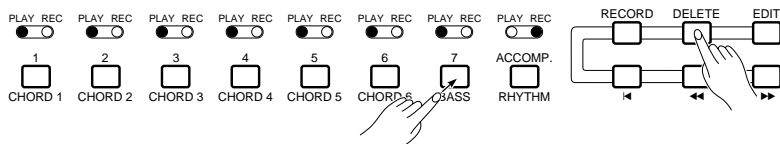
● パーカッションサウンドにアクセント (>) を付けます。

パーカッションサウンドにアクセントを付けることができます。アカンパニメントの演奏タイミングに合わせて、アクセントを付けたいポイントでアクセントキー (右から2つめの鍵盤) を押してください。

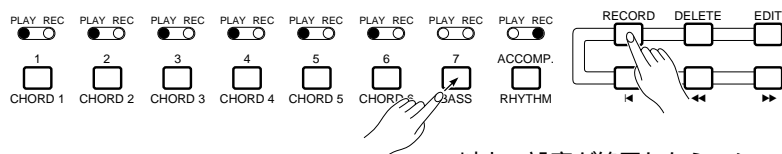
5. ベースパート・コードパートを録音します。

カスタムアカンパニメントプログラマーモードでのベースパート・コードパートは、プリセットされたものをそのまま用いる (プリセットデータをもったトラックは録音モードに入ることができません) か、全く新しいトラックを作るかのいずれかです。

全く新しいベーストラックを作る場合は、[DELETE]ボタンを押しながらベーストラックボタンを押してください。ベーストラックの内容がすべて消去されます。



そして、[RECORD]ボタンを押しながら[BASS]ボタンを押して[REC]インディケータを点灯させます。この時鍵盤に呼び出されていたパーカッションボイスは自動的に解除されます。ベースのボイスを変更する場合はボイスセレクトボタンを利用してください。ボイス選択時のディスプレイ表示はしばらくすると消え、もとのカスタムアカンパニメントのディスプレイに戻ります。



以上の設定が終了したら、シーケンサーの録音同様にベースパートを録音してください。なお、録音のキーはCメジャーで演奏してください。カスタムアカンパニメントは録音時には常にCメジャーで演奏されます。

さらにコードパートをベースパート同様に録音してください。

Work Area Full !!

(注) カスタムアカンパニメントにおいてもシンクロスタート、スタート、ストップボタンを使用することができます。ただし、リスタート機能は使用できません。

(注) ノートオン/オフ情報以外に入力できる内容は、ピッチベンド、モジュレーション、ボリューム、サステイン、ボイスです。

(注) ピッチベンド、モジュレーション、サステインは必ずアカンパニメントの演奏中 (録音中) に使用してください。

(注) カスタムアカンパニメントプログラマーのメモリーには限界があります。メモリーが限界に達するとディスプレイに「WorkAreaFull!!」が表示され、それ以上の録音はできなくなります。録音を続ける場合は後述のリムーブイベントなどでメモリー内のデータ量を減らす必要があります。(P.23参照)

(注) Cメジャーで録音したベース・コードパートは、カスタムアカンパニメントがカスタムスタイルCus0~5として使われると、メジャー/マイナー、そしてあらゆるキーに対応することができますよう自動的に移調されます。

(注) ベースパート、コードパート共に、録音時に使用できるボイスはプリセットボイスの00~89 (カスタムボイスは不可) です。

カスタムアカンパニメントプログラマー

6. テンポを設定します。



テンポの変更はLEDディスプレイ下のTEMPO[-][+]ボタンで行ってください。

(注) テンポを変更した場合、LEDディスプレイは数秒間テンポ表示を行い、その後もとの表示に戻ります。

7. 作ったアカンパニメントにネームをつけてセーブします。

NAME

Big Band

-

+

-

+

SAVE TO ACCOMP.

Set to=Cus0

-Execute-

-

+

-

+

Memory Area Full!!

Can not Save

SAVE

Set to=Cus0

Cancel

No

Yes

-

+

-

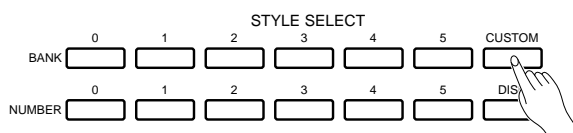
+

後述の「Page 4ネーム」にて作成したアカンパニメントに名前がつけられ、「Page 5セーブトゥーアカンブ」では、パネル上のカスタムアカンパニメント[C0, C1, C2, C3, C4, C5]としてセーブ(登録)できます。セーブの方法の詳細はP.20を参照してください。

(注) カスタムアカンパニメントのパネルへのメモリーには限界があります。メモリーが限界に達するとディスプレイに「Memory Area Full!!/ Can not Save」が表示され、そのアカンパニメントのセーブはできなくなります。セーブする場合は後述のリムーブイベントなどでメモリー内のデータ量を減らす必要があります。(P.23参照)

(注) カスタムアカンパニメントモード時に[EXIT]や[SEQUENCER]、[CUSTOM ACCOMPANIMENT PROGRAMMER]ボタンなどを押すと、左のディスプレイが表示されます。作ったアカンパニメントをセーブせずにモードから抜ける場合はNOを押してください。セーブしてから抜ける場合はセーブ先(Cus0 ~ 5)を選択してからYESを押してください。セーブをしたくない場合はYESとNOを同時に押すとセーブ機能がキャンセルされカスタムアカンパニメントモードに戻ります。

カスタムアカンパニメントの使用



一度セーブしたカスタムアカンパニメントは、他のスタイルと同様にいつでも呼び出して使用できます。[CUSTOM]ボタンを押してから、スタイルセレクトナンバー(0 ~ 5)を押してカスタムアカンパニメントを選択してください。選択したカスタムアカンパニメントのスタイルナンバーはディスプレイに[C0, C1, C2, C3, C4, C5]と表示され、その右にセーブしたネームが表示されます。

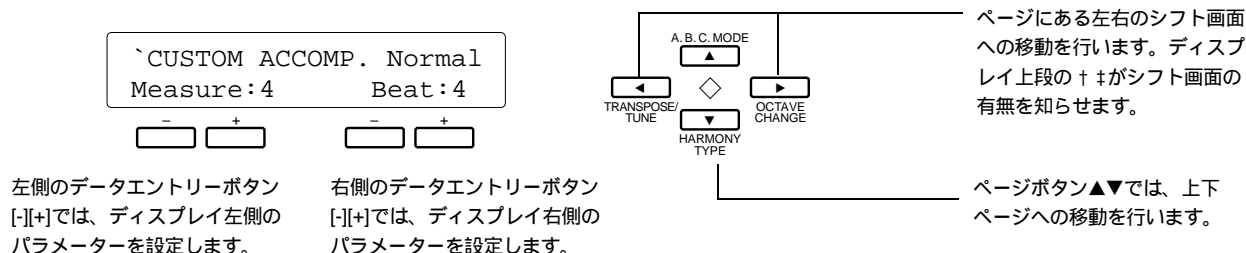
(注) カスタムアカンパニメントは他のスタイル同様に、フィンガードコードモードやシングルフィンガーモードにも使用できます。

(注) カスタムアカンパニメントモードでは、IAは使用できません。

その他のカスタムアカンパニメントプログラマー機能

カスタムアカンパニメントプログラマーモードの各Pageでは、すでに録音されたアカンパニメントデータに様々なエディット (修正) を加えることができます。エディットの終了後 (セーブの終了後) は、[EXIT] ボタンまたは、[CUSTOM ACCOMPANIMENT PROGRAMMER] ボタンを押せば、通常の演奏状態に戻ることができます。

● カスタムアカンパニメントプログラマーで使用するボタン

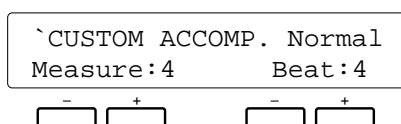


1 カスタムアカンパ [メジャー／ビート] (Custom Accomp. Page1)

カスタムアカンパニメントモードに入った時に、ディスプレイに表示されるこのPageでは、選択されたアカンパニメントの小節数と拍子数を表示します。

また、すべてのトラックがデリート (削除) された時に限り、小節数 (1～8) と拍子数 (3～5) が変更できます。まったく新しいアカンパニメントパターンを作る場合は、すべてのトラックをデリートして、小節数、拍子数から設定してください。

(注) Page9の「チェンジパターン」(P.23参照)を経て、フィルインパターンを作る場合は小節数は1に限られます。また、拍子数はイントロ／フィル／エンディング共通で設定されているため、イントロ／フィル／エンディングのいずれかを変更する場合は、イントロ／フィルイン／エンディングすべてのスタイルデータが無い時のみ設定可能です。



● 新しくアカンパニメントパターンを作る場合のメジャー／ビートの設定方法

1. すべてのトラックをデリートします。

[DELETE] ボタンを押しながら、インディケーターが点灯しているトラックボタンを押します。この操作を繰り返してすべてのトラックの内容をデリートしてください。デリートが終了するとディスプレイ下段の「Measure」「Beat」の右側の「:」が「=」に変わります。

(注) 「Measure」「Beat」の右側に「:」が表示されているうちはメジャー／ビートの設定は行えません。

2. メジャー／ビートを設定します。

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン [-][+] で「Measure (小節数)」を1～8の範囲で設定します。

また、ディスプレイ右下のデータエントリーボタン [-][+] で「Beat (拍数)」を3～5の範囲で設定します。

カスタムアカンパニメントプログラマー

2 ボリューム (Custom Accomp. Page2)

このPageでは、すでに録音されたカスタムアカンパニメントのトラックのボリュームを個別に変更することが可能です。

"VOL. 1~2~3~4~5~6~B~R~							
15/15/15/15/15/15/15/15							
-		+		-		+	
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	

シフトボタン◀▶を使ってボリュームを変更したいトラックのパラメーターの下にカーソルを移動してください。そしてディ

スプレイ下 (左右どちらでも構いません) のデータエントリーボタン

[-][+]で、ボリューム値を「0：最小値 (音は出ません)」から「15：最大値」の間で設定します。

この時、ディスプレイ上段のトラックナンバーの右側にはそれぞれのトラックのボリューム値が常にグラフィック (棒グラフ) で表示されます。

3 フェーダーセレクト (Custom Accomp. Page3)

このPageでは、カスタムアカンパニメントの各コードトラックのボリューム変更を、パネル上のフェーダー (ボリュームコントロール)[CHORD1]または[CHORD2]のどちらで行うかを設定します。

FADER SELECT							
C1` C2` C3` C4` C5` C6`							
-		+		-		+	
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	

シフトボタン◀▶を使ってフェーダーの設定を変更したいトラックのパラメーターの下にカーソルを移動してください。そしてディ

スプレイ下 (左右どちらでも構いません) のデータエントリーボタン[-][+]で、フェーダーを「1」または「2」のいずれかで設定します。[-]キーで[CHORD1]が、[+]キーで[CHORD2]が設定されます。

4 カスタムアカンパニメントネーム (Custom Accomp. Page4)

このPageでは、自分で作ったカスタムアカンパニメントにオリジナルネームをつけます。このネームはカスタムアカンパニメントを選択したときに、他のスタイルネーム同様、常にディスプレイに表示されます。

NAME							
Big Band							
-		+		-		+	
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	

シフトボタン◀▶を使って変更したいキャラクター (文字) の下にカーソルを移動してください。そしてディスプレイ左下のデー

タエントリーボタン[-][+]でキャラクターを変更できます。このネームの文字数は8キャラクターまでです。

[キャラクターリスト]
[空白] ! " # \$ % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [\] ^ _ `
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { | } ~ +

5 セーブトゥーアカンブ (Custom Accomp. Page5)

このPageでは、自分で作ったカスタムアカンパニメントをパネルのカスタムアカンパニメントナンバー 0 ~ 5 にセーブ (登録) します。

SAVE TO ACCOMP.							
Set to=Cus0 -Execute-							
-		+		-		+	
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	

1. カスタムアカンパニメントをセーブするナンバーを設定します。

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってカスタムアカンパニメントをセーブするナンバーCus 0 ~ 5を設定します。

2. セーブを実行します。

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を同時に押すとセーブが実行されます。終了すると「Completed」が表示されます。

(注) セーブが実行されると、以前にそのナンバーにセーブされていたカスタムアカンパニメントのデータは消去されます。

6 クオンタイズ (Custom Accomp. Page6)

小節内の8分音符の状態：1/8クオンタイズ前



小節内の8分音符の状態：1/8クオンタイズ後



このPageでは、トラック内の音符をいちばん近い拍 (設定されたビート上) に移動して、音符のばらつきを整理します。個別に録音した複数のトラックを同時に再生する時に、耳障りなトラックごとのビートのズレなどを修正します。

例えば、8分のタイミング (点線) で入力したデータがズレていた場合、それを1/8でクオンタイズすると左の図のようになります。

(注) このPageでのエディットは、プリセットスタイルまたはディスクスタイルのトラックに対してはディスプレイ下段に「Track!」を表示して、実行できないことを意味します。

[第1画面]

/QUANTIZE	1/32	†	
Track=Rhythm	Execute		
-	+	-	+

[第2画面 (シフト画面)]

†/QUANTIZE	Rhythm		
Size=1/32	Execute		
-	+	-	+

1. クオンタイズするトラック (Track) の設定

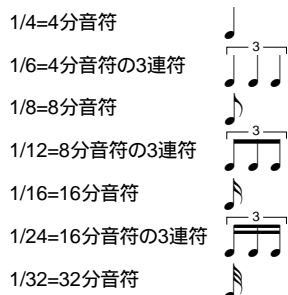
クオンタイズするトラックを、ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定してください。

(注) この時ディスプレイ上段にはサイズが表示されます。

2. クオンタイズするサイズ (Size) の設定

シフトボタン▶を押して、シフト画面に移行してください。そしてディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってクオンタイズするサイズを設定してください。

[クオンタイズサイズのディスプレイ表示]



(注) この時ディスプレイ上段にはトラックが表示されます。

(注) クオンタイズのサイズはそのトラック内で使用されている最小の音符に合わせて設定してください。例えば8分音符と16分音符が存在するトラックデータは、1/16でクオンタイズしてください。1/8でクオンタイズすると16分音符は8分音符上に移動されてしまいます。

3. クオンタイズの実行

トラックとサイズの設定が終了したら、ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[+]を押してください。クオンタイズが実行されます。

(注) クオンタイズの実行は第1画面 (シフトする前の画面) でも行えます。

●クオンタイズの取り消し

クオンタイズを終了すると、ディスプレイ下段の「Execute」の横に「Undo」が表示されます。もし誤ってクオンタイズしてしまった場合は、ディスプレイ右下のデータエントリーボタンの[-]を押すと、実行されたクオンタイズが取り消されます。

(注) クオンタイズの終了後、他の操作が行われると「Undo」の表示がディスプレイから消え、取り消しはできなくなります。

カスタムアカンパニメントプログラマー

7 コピー (Custom Accomp. Page7)

1, 2小節を5, 6小節にコピーします

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

コピー後

1	2	3	4	1	2	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

このPageでは、指定された範囲の演奏データを、同じトラック内の他の位置にコピー(上書き)することができます。

例えば全8小節で構成されているリズムトラックの1~2小節目を、5~6小節目にコピーすると左の図のようになります。

(注) このPageでのエディットは、プリセットスタイルまたはディスクスタイルのトラックに対してはディスプレイ下段に「Track!」を表示して、実行できないことを意味します。

[第1画面]

fCOPY	†
Track=Rhythm	TopMeas=1
-	+

[第2画面(シフト画面)]

†fCOPY	Rhythm 1-	†
LastMeas=2	Meas=5	
-	+	

[第3画面(シフト画面)]

†fCOPY	Rhythm 1-2>5
	Execute
-	+

1. コピーするトラック (Track)の設定

コピーするトラックをディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定してください。

2. コピーする範囲 (TopMeas~LastMeas)の設定

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]でコピーする範囲の最初の小節 (TopMeas)を設定してください。そして、シフトボタン▶を押してシフト画面に移行してください。ここでは、ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってコピーする範囲の最後の小節 (LastMeas)を設定してください。

3. コピー先の位置 (Meas)の設定

次に、ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って、コピー先の位置 (Meas)を設定してください。

第2画面の上段にはコピー設定しているトラックとTopMeasが表示されています。

4. コピーの実行

以上の設定が終了したら、もう一度シフトボタン▶を押してシフト画面に移行してください。ディスプレイ上段にコピー設定しているトラックとTopMeas、LastMeas、Measが表示されます。コピー設定を確認して、ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を押してください。コピーが実行されます。

●コピーの取り消し

コピーを終了すると、ディスプレイ下段の「Execute」の横に「Undo」が表示されます。もし誤ってコピーしてしまった場合は、ディスプレイ右下のデータエントリーボタンの[-]を押すと、実行されたコピーが取り消されます。

(注) コピーの終了後、他の操作が行われると「Undo」の表示がディスプレイから消え、取り消しはできなくなります。

8 リムーブイベント (Custom Accomp. Page8)

このPageでは、指定したトラックから特定のイベント(演奏情報)のみをリムーブ(削除)します。

(注) このPageでのエディットは、プリセットスタイルまたはディスクスタイルのトラックに対してはディスプレイ下段に「Track!」を表示して、実行できないことを意味します。

[第1画面]

¥REMOVE EVENT		†	
Track=Rhythm		Event:VOL	
-	+	-	+

[第2画面(シフト画面)]

†¥REMOVE	Rhythm	VOL
		Execute
-	+	

1. リムーブするトラック (Track)の設定

リムーブするトラックのナンバー (Track)をディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定してください。

2. リムーブするイベントの設定

リムーブするイベント (PB, MOD, VOL, SUS)をディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って設定してください。

(注) リズムトラックではVOLのみリムーブ可能です。

[リムーブイベントのディスプレイ表示]

PB=ピッチベンド情報
MOD=モジュレーションホイール情報
VOL=ボリューム情報
SUS=サステイン情報

3. リムーブの実行

トラックの設定が終了したら、シフトボタン▶を押して、シフト画面に移行してください。ディスプレイ上段にリムーブのトラック、イベントが表示されます。この状態でディスプレイ右下のデータエントリーボタン[+]を押すと、リムーブが実行されます。

●リムーブの取り消し

リムーブを終了すると、ディスプレイ下段の「Execute」の横に「Undo」が表示されます。もし誤ってリムーブしてしまった場合は、ディスプレイ右下のデータエントリーボタンの[-]を押すと、実行されたリムーブが取り消されます。

(注) リムーブの終了後、他の操作が行われると「Undo」の表示がディスプレイから消え、取り消しはできなくなります。

9 チェンジパターン (Custom Accomp. Page9)

このPageではカスタムスタイルの作成パターンをノーマル、イントロ、フィルイン、エンディングの中から選択します。イントロ/フィルイン/エンディングパターンを作成する場合は次頁の「イントロ/フィルイン/エンディングパターン」の作り方を参照してください。

»CHANGE PATTERN			
Pattern=I/F/E: Intro			
-	+	-	+

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]で、ノーマル「Normal」またはイントロ/フィル/エンディング「I/F/E」を選択します。「I/F/E」を選択したときはさらにディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってイントロ (Intro)、フィル (FillIn)、エンディング (Ending)を選択します。変更後は再度Page1～8で、カスタムアカンパニメントを作ってください。

カスタムアカンパニメントプログラマー

●イントロ／フィルイン／エンディングパターン（ユーザーパターン）の作り方

カスタムアカンパニメントプログラマーでは、1組のイントロ／フィルイン／エンディングパターン(Cus0～5に共通)を作り、ユーザーパターンとしてセーブし、カスタムアカンパニメント(Cus0～5)選択時に使用することができます。(後述の「A-7 SET INTRO/FILL/ENDING」で設定します。)

A プリセットスタイルのイントロ／フィルイン／エンディングをエディット(修正)する場合

1. カスタムアカンパニメントの元にするスタイルを選択します。

2. 「Page5 SAVE TO ACCOMP.」画面でCus0～5のいずれかにセーブします。

(注) この時、先にセーブされていたカスタムアカンパニメントは書き換えられます。

3. スタイルセレクトボタンの[CUSTOM]ボタンと[NUMBER]ボタンを押して、セーブしたカスタムアカンパニメントを選択します。

4. 「Page9 CHANGE PATTERN」画面でディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってパターン (Pattern)を「I/F/E」に切り替え、ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってIntro/FillIn/Endingパターンの中からいずれかを選択します。

»CHANGE PATTERN
Pattern=I/F/E: Intro

- + - +

5. 選択後は他のPageに移行して、前述のカスタムアカンパニメントの作成手順にしたがってIntro/FillIn/Endingパターンを作成してください。

6. 「Page5 SAVE TO ACCOMP.」に移行して作成したパターンをセーブします。

(注) Page9でパターンの切り替え操作をすると、5. でエディットしたパターンをセーブする画面が表示されます。「Yes」の下のデータエントリーボタン[+]を押すとセーブが実行されます。

SAVE TO ACCOMP.
Set to: I/F/E No Yes

- + - +

7. 「SET INTRO/FILL/ENDING」画面が表示されますので、シフト画面(第2画面)へ移行します。ここで左右のデータエントリーボタン[-][+]を使って、ユーザーパターンを使用したいカスタムアカンパニメント (Cus0～5)に「User」を選択します。選択後は第1画面へ戻りディスプレイ右下のデータエントリーボタン[+](Return)を押すと、再びPage5画面に戻ります。

[第1画面]

SET INTRO/FILL/ENDING†
Return

+
□

[第2画面(シフト画面)]

† SET INTRO/FILL/ENDING
Style=Cus0 = User

- + - +
□ □ □ □

8. 他のパターンを作る場合は、同様に4～7の操作を繰り返してください。

(注) 「Preset」を選択するとそのカスタムアカンパニメントのイントロ／フィルイン／エンディングパターンには、プリセットスタイルのもの (エディットされていないもの)が選択されます。「NoAssign」を選択すると[INTRO]ボタンは[START]ボタンとして、[ENDING]ボタンは[STOP]ボタンとして機能し、[FILL IN]ボタンは機能しません。

(注) カスタムアカンパニメント (Cus0～5)とユーザーパターンの拍子数が異なる場合は「User」は選択できません。

(注) 「SET INTRO/FILL/ENDING」画面は、イントロ／フィルイン／エンディングパターンをセーブした時、またはI/F/Eを「Normal」に戻した時に表示されます。

(注) 「Intro/FillIn/Ending」間で異なった拍子数が設定されることを防ぐため、「Intro/FillIn/Ending」のいずれかをセーブすると、選ばれているスタイルの持つ他のパターンも同時にセーブされます。例えば、プリセットスタイルを選んだ状態でイントロをエディットし、セーブするとプリセットスタイルの持つフィルイン／エンディングパターンも同時にセーブされます。さらにこの状態からフィルインパターンを同様にエディット、セーブすると、今度はプリセットの持つイントロ／エンディングパターンも同時にセーブされるため、先に作ったイントロパターンは書き換えられてしまいます。これを防ぐためにも、上記1～3の手順にしたがってプリセットスタイルを一旦カスタムアカンパニメント (Cus0～5)にコピーしてから、それを元にパターンを作成してください。ただし、この操作以前に設定されていたカスタムアカンパニメントは書き換えられますのでご注意ください。

B ユーザーパターン(作成済みのイントロ／フィルイン／エンディング)をエディットする場合

ユーザーパターンに設定してあるカスタムアカンパニメント(Cus0～5)を選択した後、前頁 A. の4～8の操作を行ってください。

C 新しくイントロ／フィルイン／エンディングを作成する場合

前頁 A. の4でIntro/FillIn/Endingのいずれかを選択した後、[DELETE]ボタンを使って全てのトラックデータをデリートします。その後5～8の操作を行ってください。

異なる拍子数でIntro/FillIn/Endingを作成する場合は、Intro/FillIn/Endingの全てのデータをデリートしてから「Page1 CUSTOM ACCOMP.」画面で拍子数(BEAT)を変更してください。

イントロをデリート後セーブ、フィルインをデリート後セーブ、そしてエンディングをデリート後セーブすると、どのパターンのエディット状態でも「Page1CUSTOMACCOMP.」画面で「Beat=」表示になり、拍子数が変更可能になります。

(注) 1小節目の1拍目にデータを確実に入れたい場合は、シンクロススタートを利用してください。

●カスタムアカンパニメントモードの抜け方

カスタムアカンパニメントモードから抜けるには、[CUSTOM ACCOMPANIMENT PROGRAMMER]ボタン、または[EXIT]ボタンを押してください。通常の演奏状態に戻ります。

またこの時、カスタムアカンパニメントのいずれかの操作をしたにも関わらず、カスタムアカンパニメントのPage5においてセーブを実行していないと、下記のディスプレイが表示され、セーブの確認を行ないます。

SAVE	βCancel	
Set to=Cus0	No	Yes
<input type="button" value="-"/>	<input type="button" value="+"/>	<input type="button" value="-"/>
<input type="button" value="+"/>		<input type="button" value="+"/>

セーブしてからモードを抜ける場合は、ディスプレイ左下のセーブ先のセットナンバー(Cus0～5)を設定してからディスプレイ右下のデータエントリーボタン[+] (YES)を押してください。

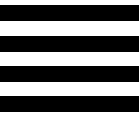
セーブせずにモードを抜ける場合は、ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-] (NO)を押してください。

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-] (NO)、[+] (YES)を同時に押すと、再びカスタムアカンパニメントモードに戻ることができます。

イントロ／フィル／エンディングパターンを作っていた状態からモードを抜ける時は、下のディスプレイを表示します。

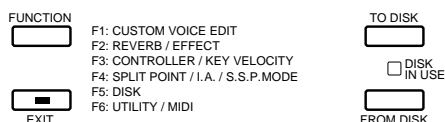
SAVE	βCancel	
Set to:I/F/E	No	Yes
<input type="button" value="-"/>	<input type="button" value="+"/>	

そしてその後に前頁「SET INTRO/FILL/ENDING」モードに自動的に移行しますので、そこからモードを抜けてください。



ファンクションについて

PSR-5700には[F1]から[F6]まで、6つのファンクションがあります。[FUNCTION]ボタンを押してファンクションモードに入ると、ディスプレイにはファンクションごとに数ページの表示が現れます。



[F1] カスタムボイスエディット

PSR-5700の100音色をベースに音色をエディットする (シンセサイザー機能)モードに移行します。

[F2] リバース／エフェクト

リバース・エフェクトのタイプと様々なパラメーターを設定するモードに移行します。

[F3] コントローラー／キーベロシティ

各種ペダル・コントローラー・ホイールなどに様々な機能を設定するモードに移行します。

[F4] スプリットポイント／インタラクティブアカンパニメント／スーパースタイルプレイモード

スプリットポイント、インタラクティブアカンパニメント、スーパースタイルプレイモードの各種パラメーターを設定するモードに移行します。

[TO DISK] トゥーディスクボタン

PSR-5700のデータをフロッピーディスクにセーブ(保存)する時に使用します。

[FROM DISK] フロムディスクボタン

フロッピーディスクのデータをPSR-5700にロードする (呼び出す)時に使用します。

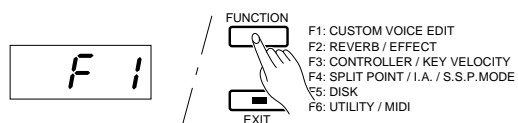
[F5] ディスク

PSR-5700のデータをフロッピーディスクにセーブする、またはフロッピーディスクのデータをPSR-5700にロードするモードに移行します。

[F6] ユーティリティ／MIDI

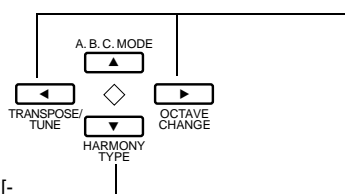
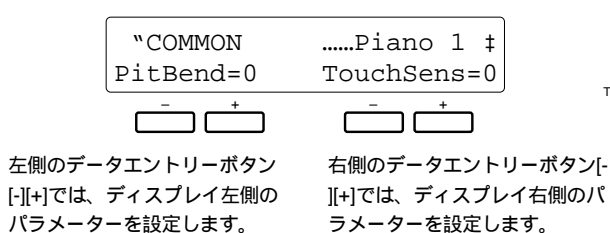
メモリーバックアップ、プリセットデータの呼び出し、そしてMIDIの各種パラメーターの設定モードに移行します。

●ファンクションの選択とエディットの手順



ファンクションボタンを押すと、ディスプレイはそれぞれのファンクションを設定するモードに移行します。

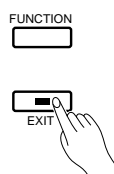
ファンクションによってはそのページ数が異なりますので注意してください。ファンクションモード内での各ページへの移行はページボタン▲▼を、各ページ内でのシフト画面への移行はシフトボタン◀▶を使用してください。



シフトボタン◀▶では、同じページにある左右のシフト画面への移動を行います。ディスプレイ上段の†‡がシフト画面の有無を知らせます。

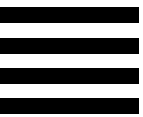
ページボタン▲▼では、同じファンクション内での上下ページへの移動を行います。

●[EXIT]ボタン



[EXIT]ボタンを押せば、ファンクションモードから抜けられます。

(注) シーケンサー、カスタムアカンパニメントプログラマー、DOC、およびGMモード時にFUNCTIONボタンを押すと、LCDディスプレイの下段に「Not Available in SEQ!」(その時のモードによってSEQはCUS、DOC、GMに変わります)が表示されることがあります。この場合、そのファンクションは設定・変更できません。




[F1] カスタムボイスエディット

[F1]カスタムボイスエディットでは、内蔵された100音色 (00～89：ノーマルボイス、90～97：デュアルボイス、98、99：パーカッションボイスに分類されます)を基本にして、自分の好みに合ったボイスを作ることができます。変更したいボイスを選択したら、[FUNCTION]ボタンを押してカスタムボイスエディットモードに入ってください。そして、以下のボイスデータの変更操作を行ってカスタムボイスを作ります。終了したら[EXIT]ボタンを押してエディットモードから抜けてください。


作ったボイスはカスタムボイス(00～99：カスタムボイスボタンを押すとボイスナンバー表示が反転し、選択できます)として本体にメモリーされます。また、カスタムボイスのデータはフロッピーディスクにセーブすることも可能です。P.44を参照してください。

カスタムボイスエディットのしくみ

ノーマルボイス (00～89) のカスタムボイスエディット

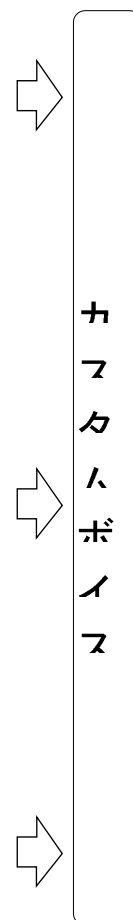
- | | | |
|---|---|-----------------------|
| 2 コモン (ピッチベンド / タッチセンス /
オクターブ / パン) (P.29) |  | 1 ネーム (P.29) |
| 3 モジュレーション (デプス / スピード) (P.30) | | |
| 4 EGレイト (アタック / ディケイ / リリース /
サステイン) (P.30) | | |
| 5 トーン (ブリリアンス / レゾナンス) (P.30) | | |

デュアルボイス (90～97) のカスタムボイスエディット

- | | | |
|-----------------------------|---|---------------------------|
| 2 デュアルボイス (P.31) |  | 1 デュアルネーム (P.31) |
| 3 デュアルオクターブ (P.31) | | |
| 4 デュアルボリューム (P.32) | | |
| 5 デュアルパン (P.32) | | |
| 6 デュアルデチューン (P.32) | | |

パーカッションボイス (98,99) のカスタムボイスエディット

- | | | |
|------------------------------|---|------------------------------|
| 2 パーカッションピッチ (P.33) |  | 1 パーカッションネーム (P.33) |
| 3 パーカッションパン (P.33) | | |
| 4 パーカッショントーン (P.33) | | |



ノーマルボイス (ボイスナンバー00~89)のカスタムボイスエディット

(注) ここで設定するパラメーターは全てデータエントリーボタン[-][+]の同時押しでデフォルト値に戻ります。

(注) 設定によっては音が出なくなったり、ノイズが出る場合があります。

1 ネーム (Custom Voice Edit Page1)

このPageでは、自分で作ったカスタムボイスにオリジナルネームをつけます。このネームはカスタムボイスを選択したときに、他のボイスネーム同様、常にディスプレイに表示されます。

NAME

.....Piano 1

-

+

シフトボタン◀▶を使って変更したいキャラクター(文字)の下にカーソルを移動してください。そしてディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でキャラクターを変更できます。このネームの文字数は8キャラクターまでです。

[キャラクターリスト]

[空白]!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~†

2 コモン (Custom Voice Edit Page2)

このPageでは、ボイスのパラメーター (ピッチベンド / タッチセンス / オクターブ / パン)を設定します。シフトボタン◀▶を使って2つの画面を移動して各パラメーターの設定を行ってください。

[第1画面]

"COMMON.....Piano 1 †

PitBend=2TouchSens=2

-

+

-

+

[第2画面 (シフト画面)]

†"COMMON.....Piano 1

Oct=NormalPan=L R

-

+

-

+

●ピッチベンドの設定

ホイールをピッチベンドとして使用する場合は、ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って0~3の間で最高変化幅を設定してください。0はオフ、1は±半音の変化、2は±1音の変化、3は±1音半の変化を意味します。
ホイールをグリッサンドとして使用する場合はGlisに設定してください。

●タッチセンスの設定

キーベロシティの感度を調整します。ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って0~3の間で設定してください。1、2、3では異なった3種類のタッチセンスが選択でき、0はOFFとなります。

●オクターブの設定

シフトボタン▶を押してシフト画面に移行してください。
ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って、ボイスの音程を1オクターブ単位で設定します。1upは1オクターブ上、1downは1オクターブ下、Normalはその中間の音程になります。また、ボイスによりプリセット値は異なります。

(注) ボイスによっては鍵盤上の高音部・低音部で突然1オクターブピッチが変化するものがあります。そのボイスに関してはピッチベンド使用時にも同様の変化が起こるポイントがあります。

●パンの設定

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って、ボイスのパン(定位)を設定します。[-]ボタンでグラフィック表示される定位が左に移動し、[+]ボタンで定位が右に移動します。センターでカーソルが▼になります。センターに設定すると、プリセットの定位となります。

[F1]カスタムボイスエディット

3 モジュレーション (Custom Voice Edit Page3)

このPageでは、ボイスモジュレーション (ピッチや振幅の揺れ)のデプス (効果の深さ)とスピード (効果の速さ)を設定します。

EMODULATIONPiano 1	
Depth= 0	Speed= 0
-	+
<input type="text"/>	<input type="text"/>

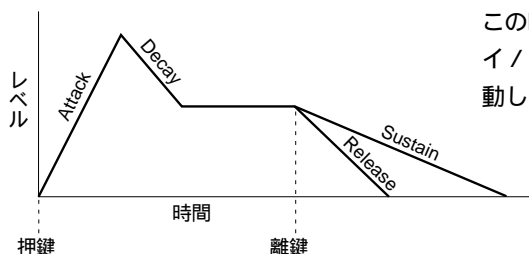
ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って、デプスを0または±7の間で設定してください。0はプリセット値で、値が大きくなるほど変化幅が大きくなります。

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って、スピードを0または±7の間で設定してください。0はプリセット値で、値が大きくなるほど変調速度が速くなります。

(注) スピードはボイスにより設定値の範囲が異なります。設定値が制限値になるとナンバーの右に「！」を表示して、範囲の限界であることを知らせます。

(注) 音色によって、自動的にモジュレーションがかかるものと、モジュレーションホイールを動かして初めてモジュレーションがかかるものがあります。

4 EGレイト (Custom Voice Edit Page4)



[第1画面]

φEG RATEPiano 1 †	
Attack= 0!	Decay= 0
-	+
<input type="text"/>	<input type="text"/>

[第2画面 (シフト画面)]

†φEG RATEPiano 1	
Release= 0	Sustain= 0
-	+
<input type="text"/>	<input type="text"/>

このPageでは、ボイスのEG (エンベロープ)に関するパラメーター (アタック / ディケイ / リリース / サステイン)を設定します。シフトボタン◀▶を使って2つの画面を移動して各パラメーターの設定 (-50 ~ +50)を行ってください。

●リリースの設定

リリースでは、サステインがかかっていないときに、鍵盤から指を離してから減衰するまでの時間を調節します。0で減衰のプリセット値、マイナスはスローな減衰、プラスは速い減衰になります。

●サステインの設定

サステインでは、サステインがかかっているときに、鍵盤から指を離してから減衰するまでの時間を調節します。0で減衰のプリセット値、マイナスはスローな減衰、プラスは速い減衰になります。

(注) アタック / ディケイ / リリース / サステインはボイスにより設定値の範囲が異なります。設定値が制限値になるとナンバーの右に「！」を表示して、範囲の限界であることを知らせます。

(注) ボイスナンバー21のStrings1のようにキーベロシティ (タッチの強さ)でアタックの速さが変化するボイスは、アタックパラメーターをマイナスに設定しても同様にキーベロシティでアタックの速さは変化します。

(注) Piano 1 (00)のようにアタックの速い減衰音は、ディケイが+50に設定されると発音されなくなります。

(注) 一部の持続系の音色では、ディケイでのレベルの減衰がないため、ディケイを動かしても効果がかけられないものがあります。

(注) ボイスによってはEGレイトのパラメーターを変更しても音色に変化のないものがあります。

●アタックの設定

アタックでは、鍵盤を押さえてから最大音量に達するまでの時間を調節します。0でアタックのプリセット値、マイナスはスローなアタック、プラスは速いアタックになります。

●ディケイの設定

ディケイでは、最大音量に達してから標準的なレベルに減衰するまでの時間を調節します。0でディケイのプリセット値、マイナスはスローなディケイ、プラスは速いディケイになります。

5 トーン (Custom Voice Edit Page5)

このPageでは、ボイスのトーン (ブリリアンス / レゾナンス)を設定します。

TONEPiano 1	
Brilli= 0	Resonanc= 0!
-	+
<input type="text"/>	<input type="text"/>

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でブリリアンス (フィルターのカットオフ周波数の初期値に対する増減)を±50の範囲で設定します。+方向の値を設定するほど音色は明るくなり、-方向の値を設定するほど音色はソフトになります。

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]でレゾナンス (フィルターのレゾナンスの初期値に対する増減)を±50の範囲で設定します。+方向の値を設定するほど、音色のカットオフ周波数付近が歪み独特の音色になります。

(注) ブリリアンス / レゾナンスはボイスにより設定値の範囲が異なります。設定値が制限値になるとナンバーの右に「！」を表示して、範囲の限界であることを知らせます。

(注) ボイスによってはキーベロシティでトーンの値が変化します。

デュアルボイス (ボイスナンバー90~97)のカスタムボイスエディット

(注) ここで設定するパラメーターは全てデータエントリーボタン[-][+]の同時押しでデフォルト値に戻ります。

1 デュアルネーム (Custom Voice Edit Page1)

このPageでは、デュアルボイスのカスタムボイスにオリジナルネームをつけます。このネームはカスタムボイスを選択したときに、他のボイスネーム同様、常にディスプレイに表示されます。

`DUAL NAME
»...:SpacePno

- +

シフトボタン◀▶を使って変更したいキャラクター(文字)の下にカーソルを移動してください。そしてディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でキャラクターを変更できます。このネームの文字数は8キャラクターまでです。

[キャラクターリスト]

[空白]!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

2 デュアルボイス (Custom Voice Edit Page2)

このPageでは、デュアルボイスのカスタムボイスを作るにあたって、その元となるノーマルボイスを2つ(2系列)選びます。

"DUAL VOICE »...SpacePno
00:Piano 1 19:Voyager

- +

- +

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って1系列目のボイスを、右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って2系列目のボイスを選択します。どちらもノーマルボイス(プリセットボイスの00~89、またはカスタムボイスの00~89)から選ぶことができます。

(注) デュアルボイスのピッチベンドは±1音の変化に固定されます。

3 デュアルオクターブ (Custom Voice Edit Page3)

このPageでは「2 デュアルボイス」で設定した2系列のボイス(A, B)についてそれぞれの音程を設定します。

fDUAL OCTAVE »...SpacePno
A=1down B=Normal

- +

- +

ディスプレイ左下のデータエントリースイッチ[-][+]を使って1系列目(A)の音程を、右下のデータエントリースイッチ[-][+]を使って2系列目(B)の音程を1オクターブ単位で設定します。1upは1オクターブ上、1downは1オクターブ下、Normalはその中間の音程になります。

(注) ノーマルボイスですでにオクターブが変更されていても、その設定値は無視されます。

[F1]カスタムボイスエディット

4 デュアルボリューム (Custom Voice Edit Page4)

このPageでは「2 デュアルボイス」で設定した2系列のボイス (A, B)についてそれぞれのボリュームを設定します。

φDUAL VOLUME	»...SpacePno
A=50!	B=45
- <input type="text"/> +	- <input type="text"/> +

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って1系列目 (A)のボリュームを、右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って2系列目 (B)のボリュームを00～50の範囲で設定します。

(注) 設定値が00または50の時は、数値の後に「!」が表示され、設定範囲の限界であることを知らせます。

5 デュアルパン (Custom Voice Edit Page5)

このPageでは「2 デュアルボイス」で設定した2系列のボイス (A, B)についてそれぞれのパン (定位)を設定します。

DUAL PAN	»...SpacePno
A=L R	B=L R
- <input type="text"/> +	- <input type="text"/> +

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って1系列目 (A)のパンを、右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って2系列目 (B)のパンを設定します。[-]ボタンでグラフィック表示される定位が左に移動し、[+]ボタンで定位が右に移動します。センターでプリセットの状態です。

6 デュアルデチューン (Custom Voice Edit Page6)

このPageでは「2 デュアルボイス」で設定した2系列のボイス (A, B)についてそれぞれの音程を微調整します。

/DUAL DETUNE	»...SpacePno
A= 0	B=+ 2
- <input type="text"/> +	- <input type="text"/> +

(注) 設定値が-50または50の時は、数値の後に「!」が表示され、設定範囲の限界であることを知らせます。

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って1系列目 (A)の音程を、右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って2系列目 (B)の音程を-50～+50の範囲で調整します。(デチューンの単位は約0.78セントですので、最大±39セントの変化幅を持つことになります。)

パーカッションボイス(ナンバー98, 99)のカスタムボイスエディット

(注) ここで設定するパラメーターは全てデータエントリーボタン[-][+]の同時押しでデフォルト値に戻ります。

1 パーカッションネーム (Custom Voice Edit Page1)

このPageでは、パーカッションボイスのカスタムボイスにオリジナルネームをつけます。このネームはカスタムボイスを選択したときに、他のボイスネーム同様、常にディスプレイに表示されます。

PERC. NAME
»¥:Drum Kit

- +

シフトボタン◀▶を使って変更したいキャラクター(文字)の下にカーソルを移動してください。そしてディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でキャラクターを変更できます。このネームの文字数は8キャラクターまでです。

[キャラクターリスト]

[空白]!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

2 パーカッションピッチ (Custom Voice Edit Page2)

このPageでは、カスタムボイス中の各パーカッションボイスの音程を個別に調節します。

"PERC. PITCH »¥Drum Kit
Prc=Kick1 Pitch= 0

- + - +

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って、または直接鍵盤を押さえて、ピッチを調節するパーカッションボイスを選択します。

右下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってそのパーカッションボイスの音程を-50 ~ +50の範囲で調整します。(ピッチの単位は約6.25セントです。)

(注) 設定値が-50または50の時は、数値の後に「!」が表示され、設定範囲の限界であることを知らせます。

3 パーカッションパン (Custom Voice Edit Page3)

このPageでは、カスタムボイス中の各パーカッションボイスのパン(定位)を設定します。

£PERC. PAN »¥Drum Kit
Prc=Kick1 Pan=L R

- + - +

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って、または直接鍵盤を押さえて、パンを設定するパーカッションボイスを選択します。右下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってそのパーカッションボイスのパンを設定します。[-]ボタンでグラフィック表示される定位が左に移動し、[+]ボタンで定位が右に移動します。

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って、または直接鍵盤を押さえて、パンを設定するパーカッションボイスを選択します。右下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってそのパーカッションボイスのパンを設定します。[-]ボタンでグラフィック表示される定位が左に移動し、[+]ボタンで定位が右に移動します。

4 パーカッショントーン (Custom Voice Edit Page4)

このPageでは、カスタムボイス中の各パーカッションボイスのトーン(ボイスの響き)を調節します。

¢PERC. TONE »¥Drum Kit
Prc=Kick1 Softnes= 0

- + - +

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って、または直接鍵盤を押さえて、トーンを調節するパーカッションボイスを選択します。

右下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってそのパーカッションボイスのトーンを0 ~ -9の範囲で調節します。ソフトネスのデフォルトは0で、値が小さく(マイナス)になるほどボイスの響きは柔らかくなります。

(注) 音色によってはマイナスに設定すると、フィルターがかかり過ぎるため発音されなくなるものもあります。

(注) 設定値が0または-9の時は、数値の後に「!」が表示され、設定範囲の限界であることを知らせます。



[F2] リバーブ／エフェクト

パネル上の[REVERB]ボタンを押した時にかかるリバーブの種類とデプス(効果の深さ)、
[EFFECT]ボタンを押した時にかかるエフェクトの種類とデプスを設定します。
リバーブは23種類、エフェクトは9種類の中から選択してください。

1 リバーブタイプ (REVERB/EFFECT Page1)

このPageでは、[REVERB]ボタンを押した時にボイスにかかるリバーブの種類を23種類の中から選択します。

REVERB TYPE No. 1
Type=Reverb : Hall

-

+

-

+

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってリバーブタイプを選択します。左下のデータエントリーボタン[-][+]を使用すると、カテゴリー別の最初のリバーブ(1, 9, 13, 15, 17, 20, 22)にステップします。

[リバープリスト]

- | | | | |
|------------------|----------|--------------------------|----------|
| 1. Reverb | Hall | 13. TempoSync | Short |
| 2. Reverb | Room | 14. TempoSync | Long |
| 3. Reverb | Plate | 15. Echo | Stereo |
| 4. Reverb | Church | 16. Echo | PingPong |
| 5. Reverb | Club | 17. Refl&Gate | Panned |
| 6. Reverb | Stage | 18. Refl&Gate | Early |
| 7. Reverb | BathRoom | 19. Refl&Gate | Gate |
| 8. Reverb | Metal | 20. Delay&Rev | Single |
| 9. Delay | Short | 21. Delay&Rev | DelayL/R |
| 10. Delay | Medium | 22. Variation | Distort. |
| 11. Delay | Long | 23. Variation | Tunnel |
| 12. Delay | OneShot | | |

2 リバーブデプス (REVERB/EFFECT Page2)

このPageでは、[REVERB]ボタンを押した時にボイスにかかるリバーブのデプスをパートごとに設定します。

REVERB DEPTH
R' B~ C2' C1' O2 01~

-

+

-

+

シフトボタン◀▶を使ってデプスを設定するパートの下にカーソルを移動してください。

ディスプレイ下 (左右どちらでも構いません)のデータエントリーボタン[-][+]を使って、0~7(グラフィック表示)の範囲でデプスを設定します。また、[-][+]を同時に押すと初期設定値に戻ります。

(注) デプスの値は0が最小(効果なし)、7が最大(効果が最も深い)となっています。

3 エフェクトタイプ (REVERB/EFFECT Page3)

このPageでは、[EFFECT]ボタンを押した時にボイスにかかるエフェクトの種類を9種類の中から選択します。

EFFECT TYPE No. 4
Type=Chorus : 1

-

+

-

+

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってエフェクトタイプを選択します。左下のデータエントリーボタン[-][+]を使用すると、カテゴリー別の最初のエフェクト(1,4,6,8)にステップします。

[エフェクトリスト]

- | | | | |
|-------------------|---|--------------------|---|
| 1. Tremolo | 1 | 5. Chorus | 2 |
| 2. Tremolo | 2 | 6. Flange | 1 |
| 3. Tremolo | 3 | 7. Flange | 2 |
| 4. Chorus | 1 | 8. Symphony | 1 |
| | | 9. Symphony | 2 |

4 エフェクトデプス (REVERB/EFFECT Page4)

このPageでは、[EFFECT]ボタンを押した時にボイスにかかるエフェクトのデプスをパートごとに設定します。

EFFECT DEPTH
B~ C2' C1' O2 01~

-

+

-

+

ディスプレイ下 (左右どちらでも構いません)のデータエントリーボタン[-][+]を使って、0~7(グラフィック表示)の範囲でデプスを設定します。また、[-][+]を同時に押すと初期設定値に戻ります。

(注) リズムパートにエフェクトはかかりません。

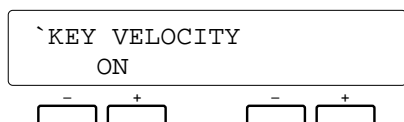
(注) デプスの値は0が最小(効果なし)、7が最大(効果が最も深い)となっています。

[F3]コントローラー／キーベロシティ

このファンクションでは、キーベロシティとコントローラー(フットスイッチ、エクスプレッションペダル、サステイン、ピッチベンド、ホイール)の設定を行います。

1 キーベロシティ (CONTROLLER/KEY VELOCITY Page1)

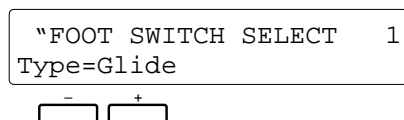
このPageでは、キーベロシティのON/OFFを切り替えます。キーベロシティとは、鍵盤を叩く速さによって音色・音量をコントロールできる機能です。例えば、ピアノ系の音色で演奏するときにはON、オルガン系の音色で演奏するときにはOFFに設定すると、よりリアルな演奏ができます。



ディスプレイ下 (左右どちらでも構いません)のデータエントリーボタン[-][+]を使って、キーベロシティのON/OFFを切り替えます。

2 フットスイッチセレクト (CONTROLLER/KEY VELOCITY Page2)

このPageでは、リアパネルのFOOT SW.ジャックに接続されたフットスイッチに、どんな機能を持たせるかを15種類の中から選択します。

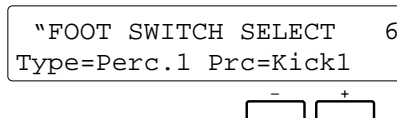


ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って、以下の機能の中から使用したいものを選択してください。

- 1 Glide** フットスイッチを踏み込んでいる間、オーケストラ1 (デュアル時はオーケストラ1、2音共、スプリット時は右手鍵域のみ、ハーモニーの付加音を含む)の音程を半音下げます。
- 2 Harmony** フットスイッチを踏み込んでいる間、ハーモニー機能がONの状態になります。
- 3 Effect** フットスイッチを踏み込んでいる間、エフェクト機能がONの状態になります。
- 4 Punch In/Out** シーケンサーの録音モードで「パンチ」が選択されている時に、フットスイッチでパンチインとパンチアウトを行います。
- 5 Tension** マイナーキーで演奏している時に、アカンパニメント中のドミナントセブンスコードを、より調和する音に修正します。また、トニックとセブンス以外のコードで演奏している時に、キーに合わない音を適切なスケールに変換します。
- 6 Perc.1** フットスイッチでパーカッションボイス(ボイスナンバー98: DrumKit)を鳴らします。(右 参照)
- 7 Perc.2** フットスイッチでパーカッションボイス(ボイスナンバー99: Pop.DrumKit)を鳴らします。(右 参照)

- 8 Start/Stop** パネル上の[START] [STOP]同様に機能します。
- 9 Start/Re-Start** パネル上の[START/RE-START]同様に機能します。
- 10 Intro1/Fill** パネル上の[INTRO1/FILL IN ⇄]同様に機能します。
- 11 Intro2/Fill** パネル上の[INTRO2/FILL IN ⇄]同様に機能します。
- 12 Intro3/Ending/rit.** パネル上の[INTRO3/ENDING/rit.]同様に機能します。
- 13 V. Regist.+** ナンバーが一つ大きいボイスレジストレーションを呼び出します。
- 14 P. Regist.+** ナンバーが一つ大きいパネルレジストレーションを呼び出します。
- 15 Tap Start** パッドの[Tap Start]同様に機能します。

6,7のPerc.1,2を選択するとディスプレイは以下のようになります。



ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使用するか、または直接鍵盤を押さえてパーカッションボイスを選択してください。ベロシティはデータエントリーボタンを使用した場合は一定の値、直接鍵盤を押さえた場合はそのベロシティがメモリーされます。

[F3]コントローラー／キーベロシティ

3 エクスプレッションペダルセレクト (CONTROLLER/KEY VELOCITY Page3)

このPageでは、エクスプレッションペダルでボリュームをコントロールするパートおよび、モジュレーションコントロールのON/OFFを設定します。

[第1画面]

fxEXP. PEDAL SELECT ‡			
Effect=OFF MastVol=ON			
-	+	-	+

[第2画面 (シフト画面)]

†fxEXP. PEDAL SELECT ‡			
Orc1Vol=OFF Orc2Vol=OFF			
-	+	-	+

[第3画面 (シフト画面)]

†fxEXP. PEDAL SELECT ‡			
ABCVol=OFF RhmVol=OFF			
-	+	-	+

シフトボタン◀▶で画面を移動して、ディスプレイ下のデータエントリーボタン[-][+]を使って、[Effect]、[MastVol]、[Orc1Vol]、[Orc2Vol]、[ABCVol]、[RhmVol]のON/OFFを設定してください。

[ディスプレイ表示について]

Effect [EFFECT]コントロール

MastVol [MASTER]ボリュームコントロール

Orc1Vol [ORCH.1]ボリュームコントロール

Orc2Vol [ORCH.2]ボリュームコントロール

ABCVol ABCアカンパニメント ([BASS]、[CHORD1]、[CHORD2])ボリュームコントロール

RhmVol [RHYTHM]ボリュームコントロール

例えば、オーケストラ1のみにエクスプレッションペダルを作用させた場合は[Orc1Vol]のみをONにしてください。

(注) [Effect]をONにすると、ペダルはエフェクトホイール(ホイールにエフェクトを選択した状態)と同様の機能を得ます。エフェクトはパネルの[EFFECT]がONされている時のみ有効です。なお、この時他のパートに設定したエクスプレッションコントロールはOFFになります。

(注) [MastVol]、[Orc1Vol]、[Orc2Vol]、[ABCVol]、[RhmVol]のいずれかをONにすると[Effect]の設定は自動的にOFFになります。

(注) [Orc1Vol]、[Orc2Vol]、[ABCVol]、[RhmVol]のいずれかをONにすると[MastVol]、[Effect]の設定は自動的にOFFになります。

4 サステインパートセレクト (CONTROLLER/KEY VELOCITY Page4)

このPageでは、[SUSTAIN]ボタンを押すかまたは、サステインペダルを踏み込んだ時に、オーケストラ1、オーケストラ2にそれぞれサステイン効果を与えるかどうかを設定します。

φSUSTAIN PART SELECT			
Orch1=ON Orch2=ON			
-	+	-	+

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってオーケストラ1 (Orch1)のサステイン設定を、また、右下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってオーケストラ2 (Orch2)のサステイン設定をON/OFFします。

5 ピッチベンドセレクト (CONTROLLER/KEY VELOCITY Page5)

このPageでは、ピッチベンドホイールを回した時に、オーケストラ1、オーケストラ2それぞれにその効果を与えるかどうかを設定します。

PITCH BEND SELECT			
Orch1=ON		Orch2=ON	
-	+	-	+
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってオーケストラ1 (Orch1)のピッチベンド設定を、また、右下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってオーケストラ2 (Orch2)のピッチベンド設定をON/OFFします。

(注) オートベースコードがONで、スプリットモードが設定されている時は、Orch2をONにしてもオーケストラ2にピッチベンダーはかかりません。

6 ホイールセレクト (CONTROLLER/KEY VELOCITY Page6)

このPageでは、演奏中に[MODULATION/EFFECT]ホイールを回した時に、モジュレーションまたはエフェクトのどちらの効果を与えるかどうかを選択します。モジュレーションを選択した場合は、さらにオーケストラ1、オーケストラ2それぞれにその効果を与えるかどうかを設定します。

[第1画面]

/WHEEL SELECT	
Type=Modulation	
-	+
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってモジュレーションまたはエフェクトの選択をしてください。また、モジュレーションを選択した場合に限り右上に矢印が表示され、シフトボタン▶を押すと右のようなシフト画面が表示されます。

第2画面(シフト画面)

/WHEEL SELECT			
Orch1=ON		Orch2=OFF	
-	+	-	+
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってオーケストラ1 (Orch1)のモジュレーション設定を、また、右下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってオーケストラ2 (Orch2)のモジュレーション設定をON/OFFします。

(注) オートベースコードがONで、スプリットボイスが設定されている時は、Orch2をONにしてもオーケストラ2にモジュレーションはかかりません。

(注) エフェクトはパネルのEFFECTがONされている時のみ有効です。

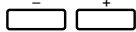
[F4] スプリットポイント／インタラクティブ

このファンクションでは、スプリットポイントの設定、インタラクティブアカンパニメントの各種設定、スーパースタイルプレイモードのセクションチェンジの設定を行ないます。

1 スプリットポイント (SPLIT POINT/I. A./S.S.P. MODE Page1)

このPageでは、スプリットモードとABCアカンパニメントモード時のスプリットポイントの設定を行ないます。

ˆSPLIT POINT
Split=F>2/G2



ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でスプリットポイントを設定してください。スラッシュ (/) の左側が左手鍵域の最高音、右側が右手鍵域の最低音です。

または、直接鍵盤を押してスプリットポイントを設定してください。この場合、押さえたキーが左手鍵域の最高音になります。

(注) データエントリーボタン[-][+]の同時押しでF#2/G2値に戻ります。

2 インタラクティブアカンパニメント (SPLIT POINT/I. A./S.S.P. MODE Page2)

このPageでは、IA(インタラクティブアカンパニメント→基礎編P.22参照)のモード設定と、オートソロのON/OFF設定、IAのモニター感度(演奏状況の検出感度)の設定、モニター鍵域の設定を行ないます。

[第1画面]

"INTERACTIVE ACCOMP. †
Mode=2 AutoSolo=ON



ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でIAモードを選択してください。[-]でMode=1、[+]でMode=2が選択されます。

モード1 . 鍵盤演奏されるとアカンパニメントのコード音の一部にミュートがかかり(音量が下がります)。また、オートソロがONの状態では、ソロ演奏が行なわれている時に鍵盤演奏されると、ソロフレーズの区切りのある小節の終わりでソロモードから抜けます。

モード2 . 鍵盤演奏されるとアカンパニメントのコード音の一部にミュートがかかり、演奏状況をモニターして[VERSE1] ↔ [VERSE2]、[CHORUS1] ↔ [CHORUS2]の間でよりふさわしいアカンパニメントのバリエーションに移行します。また、オートソロがONの状態では、ソロ演奏が行なわれている時に鍵盤演奏されると、ソロフレーズの区切りのある小節の終わりでソロモードから抜けます。

(注) 工場出荷時はモード2が選択されています。

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]でオートソロのON/OFFを設定します。[-]でOFF、[+]でONが選択されます。オートソロをONに設定すると、IAモードに入った状態で数小節間何も演奏されないと、自動的にソロ演奏を開始します。(基礎編P.22参照)

シフトボタン▶を使ってシフト画面へ移動してください。

[第2画面(シフト画面)]

†"INTERACTIVE ACCOMP.
Sense=4 Part=>R



ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でIAのモニター感度(Sense: 1~8)を設定してください。値が大きくなるほど、微妙なタッチを検出します。

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]でモニター鍵域(Part)を設定します。

- ・ >R スプリットポイントより右側の鍵域のみモニターします。
- ・ L + R 全鍵域をモニターします。
- ・ L < スプリットポイントより左側の鍵域のみモニターします。

(注) 工場出荷時は>Rが選択されています。

アカンパニメント／スーパースタイルプレイモード

3 スーパースタイルプレイモード (SPLIT POINT/I. A./S.S.P. MODE Page3)

このPageでは、スーパースタイルプレイで演奏している時に、アカンパニメントの[VERSE 1/2]↔[CHORUS 1/2]間の変化に応じて、セクション(スーパースタイルプレイVERSE A/B, CHORUS A/Bのパネルセットアップ)を自動的に変化させるかどうかを設定します。(基礎編P.25参照)

fSUPER STYLE PLAY MODE			
SectionChanging=ON			
-	+	-	+
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ディスプレイ下 (左右どちらでも構いません)のデータエントリーボタン[-][+]でセクションチェンジのON/OFFを設定します。

[-]でOFF、[+]でONが選択されます。

(注) 工場出荷時はONが選択されています。

[TO DISK] トゥーディスクボタン / [FROM

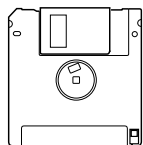


このページでは、[F5]ディスクの説明をする前に、フロッピーディスクへのデータのセーブ (保存)・フロッピーディスクからのデータのロード (呼び出し)が簡単に行なえる[TO DISK][FROM DISK]ボタンについて説明いたします。

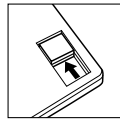
以下の説明文中表示されるディスプレイは、ディスクドライブにフロッピーディスクがないと表示されません。

Not Found Disk !

ディスクドライブにフロッピーディスクがない状態で[TODISK][FROMDISK]ボタンが押されると、ディスプレイに「Not Found Disk!」が数秒間表示されます。



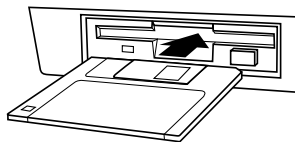
ライトプロテクトタブ



ライトプロテクトOFF

フロッピーディスクは市販されている3.5インチ2DDタイプをご利用ください。なお、以下の点に注意してください。

ライトプロテクトタブがONになっていると、そのフロッピーディスクにはデータがセーブできません。



ディスクはシャッターをディスク挿入口の方向に、また、ラベル側を上に向けて挿入してください。(イラスト参照)

[TO DISK] トゥーディスクボタン

自分で設定したパネルのデータをフロッピーディスクにセーブ (保存)しておけば、いつでも自由にロードして (呼び出し)て使用することができます。後述の[F5] 2 トゥーディスク (P.44参照)の操作を簡略化したものが[TO DISK]ボタンです。

(注) 付属データディスクにセーブは実行できません。

■セーブの方法

1. セーブするデータをパネル上でつくります。

セーブしたいデータをパネル上にセットします。セーブできるデータは以下の通りです。

[フロッピーディスクにセーブできるデータ]

- ・パネルの設定データ
- ・ディスクスタイルデータ
- ・カスタムボイスデータ
- ・カスタムアカンパニメントデータ
- ・ボイスレジストレーションデータ
- ・パネルレジストレーションデータ
- ・スーパースタイルプレイデータ
- ・パッドデータ
- ・シーケンサーソングデータ

DISK] フロムディスクボタン

2. フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入し、[TO DISK] ボタンを押します。

Unformat Disk !	
Format Disk?	NO YES
<input type="button" value="-"/>	<input type="button" value="+"/>

フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入してください。

この時、PSR-5700用にフォーマット(初期化)されていないフロッピーディスクをディスク挿入口に挿入し、[TO DISK]ボタンを押すと左のディスプレイが表示され、自動的にフォーマットモードに入ります。フォーマットする場合はディスプレイ右下のデータエントリーボタン[+]を、フォーマットしない場合には[-]を押してください。

[TO DISK]ボタンを押すとすぐに左のディスプレイが表示されます。

TO DISK	Size:---k
00:N_FILE00	NO YES



3. ファイルナンバー・ファイルネームを設定します。

TO DISK	Size:---k
01:N_FILE01	NO YES
<input type="button" value="-"/> <input type="button" value="+"/>	<input type="button" value="-"/> <input type="button" value="+"/>

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でファイルナンバー(00~99)を設定してください。

次にファイルネームを設定します。

シフトボタン◀▶を使って変更したいキャラクター(文字)の下にカーソルを移動してください。ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でキャラクターを変更できます。このネームの文字数は8キャラクターまでです。

[キャラクターリスト]

[空白]!#\$%&'()-0123456789@

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ^_{}]

(注)すでにデータが入っているファイルナンバーは、そのファイルネームがディスプレイ下段に、データ量(単位:バイト)が上段に表示されます。データが入っていないファイルナンバーには、データ量「---」が表示されます。また、ファイルネームが設定されていない場合は「N_FILE」が表示されます。

4. セーブを実行します。

TO DISK	Size:---k
01:N_FILE01	NO YES
<input type="button" value="-"/> <input type="button" value="+"/>	<input type="button" value="-"/> <input type="button" value="+"/>

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[+]を押すとセーブが実行されます。セーブの実行中はディスプレイに「Don't remove disk」が表示されます。この間は絶対にディスクを取り出さないでください。セーブが終了すると「Completed!」が表示された後[TO DISK]モードは解除され、通常の演奏状態に戻ります。データエントリーボタン[-]を押すとセーブは実行されずに通常の演奏状態に戻ります。

(注)データはファイルネームではなく、ファイルナンバーで管理されています。データの入っているファイルナンバーにセーブを実行すると、以前のデータは削除され、新しいデータに入れ替わります。

(注)ディスクセーブ中のエラーメッセージについてはP.45の「エラーメッセージ一覧」の項を参照してください。

[TO DISK] トゥーディスクボタン／[FROM DISK] フロムディスクボタン

[FROM DISK] フロムディスクボタン

フロッピーディスクにセーブ (保存) してあるデータをパネルにロードして (呼び出して) 演奏することができます。後述の[F5] 1. フロムディスク (P.43参照) の操作を簡略化したものが[FROM DISK]ボタンです。

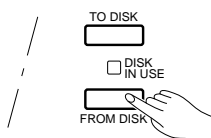
■ロードの方法

1. ロードしたいフロッピーディスクをディスク挿入口に挿入します。

2. [FROM DISK]ボタンを押します。

[FROM DISK]ボタンを押すとすぐに左のディスプレイが表示されます。

FROM DISK	Size: 35k
00:N_FILE00	NO YES



3. ロードするファイルナンバーを設定します。

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってロードするファイルナンバーを設定してください。この時ディスプレイ上段にはそのファイルのデータ量 (単位: バイト) が表示されます。

FROM DISK	Size: 35k
01:N_FILE01	NO YES

- + - +

(注) データのないファイルナンバーは表示されません。

4. ロードを実行します。

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[+]を押すとロードが実行されます。ロードの実行中は、ディスプレイに「Don't remove disk」が表示されます。この間は絶対にディスクを取り出さないでください。ロードが終了すると「Completed!」が表示された後[FROM DISK]モードは解除され、通常の演奏状態に戻ります。データエントリーボタン[-]を押すとロードは実行されずに通常の演奏状態に戻ります。

FROM DISK	Size: 35k
01:N_FILE01	NO YES

- + - +

(注) [FROM DISK]モードからのロードは必ずファイル全体のロードになり、パネルのデータは書き換えられてしまいます。パネルのデータを保存する場合は[TO DISK]でセーブしてください。またデータを個別にロードする場合はP.43を参照してください。

(注) ディスクロード中のエラーメッセージについてはP.45の「エラーメッセージ一覧」の項を参照してください。

[F5] ディスク

このファンクションでは、フロッピーディスクのデータに関する様々な操作を行ないます。なお、以下の説明中のディスプレイはフロッピーディスクがディスクドライブに無いと表示されません。

フロッピーディスクは市販されている3.5インチ2DDタイプをご利用ください。なお、以下の点に注意してください。

ライトプロテクトタブがONになっていると、そのフロッピーディスクにはデータがセーブできません。
ディスクはシャッターをディスク挿入口の方向に、また、ラベル側を上に向けて挿入してください。

(注) ディスクドライブにフロッピーディスクがない状態で[F5]モードに入ると、ディスプレイに「Not Found Disk!」が表示されます。

(注) ディスクドライブの動作中は[DISK IN USE]ランプが点灯し、PSR-5700本体の他の機能は全て動作しなくなります。

1 フロムディスク (Disk Page1)

このPageでは、ディスクドライブに挿入されたフロッピーディスクからデータをロード(呼び出し)します。

[第1画面]

```
`FROM DISK   Size: 35k†
00:N_FILE00  : AllData

-   +       -   +
[ ] [ ]     [ ] [ ]
```

[第2画面(シフト画面)]

Sequencer選択時

```
†`FROM DISK   Size: 2k†
Song=1        -> Song=1

-   +       -   +
[ ] [ ]     [ ] [ ]
```

別売ディスクのAllData, DiskStyle選択時

```
†`FROM DISK   Size: 29k†
1-16Slow

-   +
[ ] [ ]
```

[第2 / 3画面(シフト画面)]

別売ディスクのAllData, DiskStyle選択時、Sequencer選択時の第3画面、それ以外の時の第2画面

```
†`FROM DISK
Are you sure? - YES -

-   +
[ ] [ ]
```

1. ロードするファイルを選択します。

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってロードするファイルナンバーを選択してください。この時、ナンバーの右側にはファイルネームが、ディスプレイ右上にはファイルのサイズ(単位: バイト)が表示されます。また、データのないファイルナンバーは表示されません。

2. ロードするデータを選択します。

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってロードするデータを選択してください。この時ディスプレイ右上にはデータのサイズ(単位: バイト)が表示されます。

[データ表示について]

AllData 以下のすべてのデータ

SetUp パネルの設定データ

DiskStyle ディスクスタイルデータ

Cus.Voice カスタムボイスデータ

Cus.Style カスタムアカンパニメントデータ

V.Regist ボイスレジストレーションデータ

P.Regist パネルレジストレーションデータ

SSP スーパースタイルプレイデータ

PadData パッドデータ(マルチパッド、テンポチェンジ値、パーカッションアサイン)

Sequencer シーケンサーソングデータ

● Sequencer選択時

シーケンサーデータはソング別のロードが可能です。シフトボタン▶を押してシフト画面へ移行してください。

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってロードするソングを指定してください。そして、ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を使って読み込み先(PSR-5700側)のソングナンバーを指定してください。

● 別売ディスクのAllData, DiskStyle選択時

一部の別売ディスクでAllDataまたはDiskStyle選択を選択すると、それらのディスクは一つのファイル内に2つまでのスタイルを持つため、どちらのスタイルをロードするか選択できます。シフトボタン▶を押してシフト画面へ移行してください。ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってロードするスタイルを指定してください。

3. ロードを実行します。

以上の設定が終了したら、シフトボタン▶を押してシフト画面に移行します。ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を同時に押すとロードが実行されます。ロードの実行中は、ディスプレイに「Don't remove disk」が表示されます。この間は絶対にディスクを取り出さないでください。ロードが終了すると「Completed!」が表示されます。

(注) ディスクロード中のエラーメッセージについてはP.45の「エラーメッセージ一覧」の項を参照してください。

[F5]ディスク

2 トゥーディスク (Disk Page2)

このPageでは、ディスクドライブに挿入されたフロッピーディスクにデータをセーブ(保存)します。

"TO DISK	Size: ---k
00:N_FILE00	- YES -

-

+

-

+

1. セーブするファイルナンバー、ファイルネームを設定します。

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってファイルナンバー(00~99)を設定してください。

次にファイルネームを設定します。シフトボタン◀▶を使って変更したいキャラクター(文字)の下にカーソルを移動してください。ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でキャラクターを変更できます。このネームの文字数は8キャラクターまでです。

[キャラクターリスト]

[空白]!#\$%&'()-0123456789@

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ^_{}

(注)すでにデータが入っているファイルナンバーは、そのファイルネームがディスプレイ下段に、データ量(単位:バイト)が上段に表示されます。データが入っていないファイルナンバーには、データ量「---」が表示されます。また、ファイルネームが設定されていない場合は「N_FILE」が表示されます。

2. セーブを実行します。

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を同時に押すとセーブが実行されます。セーブの実行中はディスプレイに「Don't remove disk」が表示されます。この間は絶対にディスクを取り出さないでください。セーブが終了すると「Completed!」が表示されます。

[フロッピーディスクにセーブできるデータ]

- ・パネルの設定データ
- ・ディスクスタイルデータ
- ・カスタムボイスデータ
- ・カスタムアカンパニメントデータ
- ・ボイスレジストレーションデータ
- ・パネルレジストレーションデータ
- ・スーパースタイルプレイデータ
- ・パッドデータ
- ・シーケンサーソングデータ

(注)データはファイルネームではなく、ファイルナンバーで管理されています。データの入っているファイルナンバーにセーブを実行すると、以前のデータは削除され、新しいデータに入れ替わります。

(注)ディスクセーブ中のエラーメッセージについてはP.45の「エラーメッセージ一覧」の項を参照してください。

3 リネームファイル (Disk Page3)

このPageでは、ファイルに付けたネームをリネーム(変更)します。

RENAME FILE	Size: 32k
00:N_FILE00	- YES -

-

+

-

+

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってファイルナンバー(00~99)を設定してください。リネームしたいファイルが表示されたら、シフトボタン◀▶を使って変更したい文字の下にカーソルを移動してください。ファイルネームの

設定(上記参照)と同様の方法でネームを変更できます。

変更が終了したらディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を同時に押してください。リネームが実行されます。リネームが終了すると「Completed!」が表示されます。なおこのPageでは、上段にファイルのデータ量が表示されています。

(注)リネームファイル中のエラーメッセージについてはP.45の「エラーメッセージ一覧」の項を参照してください。

4 デリートファイル (Disk Page4)

このPageでは、ファイルをデリート(削除)します。

DELETE FILE	Size: 32k
00:N_FILE00	- YES -

-

+

-

+

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使ってデリートするファイルのナンバー(00~99)を設定してください。ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を同時に押す

と、デリートが実行されます。実行中はディスプレイに「Don't remove disk」が表示されます。この間は絶対にディスクを取り出さないでください。デリートが終了すると「Completed!」が表示されます。なおこのPageでは、上段にファイルのデータ量が表示されています。

(注)デリートファイル中のエラーメッセージについてはP.45の「エラーメッセージ一覧」の項を参照してください。

5 フォーマットディスク (Disk Page5)

このPageでは、フロッピーディスクのフォーマット(初期化:PSR-5700で使用できる状態にします)を行ないます。

FORMAT DISK
Are you sure? - YES -

-

+

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を同時に押すと、フォーマットが実行されます。実行中はディスプレイに「Don't remove disk」が表示されます。この間は絶対にディス

クを取り出さないでください。フォーマットが終了すると「Completed!」が表示されます。

- (注) フロッピーディスクは市販されている3.5インチ2DDタイプをご利用ください。
- (注) フォーマット中のエラーメッセージについては下記の「エラーメッセージ一覧」の項を参照してください。
- (注) フォーマットを実行すると、そのフロッピーディスクに以前記録されていたデータは消去されます。

6 ディスクフリーエリア (Disk Page6)

このPageでは、フロッピーディスクの残り容量を表示します。残り容量は%とバイトで表示されます。

/DISK FREE AREA
90% (640k)

- (注) このPageはディスクの残り容量を確認するためのPageですので、データの変更などは行なえません。

●エラーメッセージ一覧

ディスプレイ下段に表示されるエラーメッセージは、以下のような意味を持ちます。

“Not Found Disk!”

ディスクドライブが空の状態、ディスク操作をしようとした時に表示されます。[F5 ディスク]モード時は、[EXIT]を押すと、通常の演奏状態に戻ります。[TO DISK][FROM DISK]モード時は数秒間表示した後に、通常の演奏状態に自動的に戻ります。

“Type Error or Unformat!”

PSR-5700では扱えないフロッピーディスク、またはPSR-5700用にフォーマット(初期化)されていないフロッピーディスクに対して、ディスク操作をしようとした時に表示されます。[F5 ディスク]モード時は、[EXIT]を押すと、通常の演奏状態に戻ります。[TO DISK][FROM DISK]モード時は数秒間表示した後に、通常の演奏状態に自動的に戻ります。

“Not Found File!”

何もセーブされていないフロッピーディスクに対して、ロード・リネーム・デリートをしようとした時に表示されます。[F5 ディスク]モード時は、[EXIT]を押すと、通常の演奏状態に戻ります。[FROM DISK]モード時は数秒間表示した後に、通常の演奏状態に自動的に戻ります。

“Not Enough Memory!”

シーケンサーのソングをロードしようとした時に、PSR-5700に十分なメモリーの空き容量が無いと表示されます。数秒間表示した後に、自動的に戻ります。

“Write Protect On!”

ライトプロテクトがONに設定されているフロッピーディスクに対して、セーブ・リネーム・デリート・フォーマット(初期化)をしようとした時に表示されます。[F5 ディスク]モード時は、[EXIT]を押すと、通常の演奏状態に戻ります。[TO DISK]モード時は数秒間表示した後に、通常の演奏状態に自動的に戻ります。

“Sample Data Disk!”

付属データディスクに対して、セーブ・リネーム・デリート・フォーマット(初期化)・ディスクフリーエリアをしようとした時に表示されます。[F5 ディスク]モード時は、[EXIT]を押すと、通常の演奏状態に戻ります。[TO DISK][FROM DISK]モード時は数秒間表示した後に、通常の演奏状態に自動的に戻ります。

“Style Disk!”

別売ディスク、またはスタイルディスクに対して、セーブ・リネーム・デリート・フォーマット(初期化)・ディスクフリーエリアをしようとした時に表示されます。[F5 ディスク]モード時は、[EXIT]を押すと、通常の演奏状態に戻ります。[TO DISK]モード時は数秒間表示した後に、通常の演奏状態に自動的に戻ります。

“Bad File Name!”

ファイルネームにすべてスペースを設定しようとした時に数秒間表示されます。数秒間表示した後に自動的に戻ります。

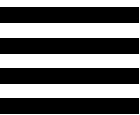
“Disk Full !”

フロッピーディスクに空き容量がない時に数秒間表示されます。[TO DISK][FROM DISK]モード時は、データエントリーボタン[-][+]、シフトボタン◀▶、ページボタン▲▼のいずれかを押すと、通常の演奏状態に戻ります。[F5 ディスク]モード時は数秒間表示した後に自動的に戻ります。

“Disk Error !”

データのセーブ・デリート・フォーマット(初期化)中にエラーが発生した時に表示されます。データエントリーボタン[-][+]、シフトボタン◀▶、ページボタン▲▼のいずれかを押すと戻ります。[F5 ディスク]モード時は[EXIT]を押すと通常の演奏状態に戻ります。

- (注) フロッピーディスクが損傷していると、ロード・セーブが途中で停止してしまうことがあります。この場合は[DISK IN USE]ランプが点灯していても、イジェクトボタンを押してフロッピーディスクを取り出してください。

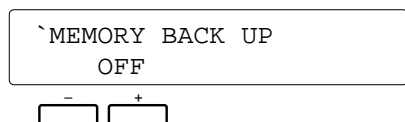


[F6]ユーティリティ／MIDI

このファンクションではメモリーバックアップの設定、イニシャルデータのリコール(工場出荷時のデータの呼び出し)、MIDIの各種設定などを行ないます。

1 メモリーバックアップ (UTILITY/MIDI Page1)

このPageでは、メモリーバックアップのON/OFFを設定します。メモリーバックアップをONに設定すると、様々なデータが本体にメモリーされるため、電源をOFF、ONした時に以前のデータが再び呼び出されます。



ディスプレイ下のデータエントリーボタン(左右どちらでも構いません) [-] [+]を使って、ON/OFF を切り換えて設定してください。

(注) 工場出荷時はOFFに設定されています。

[メモリーバックアップでメモリーされるデータ]

シーケンサーソングデータ	チューン
カスタムスタイルデータ	IA ON/OFF
カスタムボイスデータ	アカンバニメントバリエーション
ディスクスタイルデータ	マルチパッドセレクト
パネルレジストレーションデータ	シンクロ / ブレーク / リピートON/OFF
ボイスレジストレーションデータ	レフトホールドON/OFF
マルチパッドデータ	キーベロシティON/OFF
テンポチェンジデータ	フットスイッチセレクト
パーカッションパッドデータ	フットスイッチパーカッション
スーパースタイルプレイデータ	エクスプレッションペダルセレクト
ボイスパートセレクト	サステインON/OFF
オーケストレーション	サステインパートセレクト
オーケストラ1ボイス	ピッチベンドセレクト
オーケストラ2ボイス	ホイールON/OFF
オーケストラ1オクターブ	ホイールタイプ
オーケストラ2オクターブ	スプリットポイント
ハーモニーON/OFF	IAモード
ハーモニータイプ	オートソロON/OFF
スタイル	IAセンス
ABC ON/OFF	IAパート
ABCモード	スーパースタイルプレイモード
マニュアルベースボイス	リバーブON/OFF

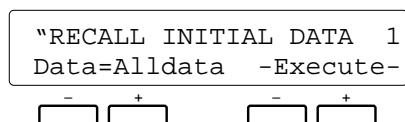
リバーブタイプ&デプス
エフェクトON/OFF
エフェクトタイプ&デプス
メモリーバックアップON/OFF
MIDIトランスミットチャンネル
MIDIレシーブチャンネル
MIDIスプリットセンドチャンネル
MIDIリズムレシーブチャンネル
MIDIシーケンサーチャンネル
MIDIマルチパートチャンネル
MIDIマルチパートボリューム
MIDIマルチパートボイス
MIDIスイッチ (コントロールチェンジ / ピッチベンド / プログラムチェンジ / システムエクスクルーシブ)
MIDIクロック
MIDIローカルON/OFF
MIDIトランスポーズアッドノート
MIDIスプリットセンドON/OFFパート

(注) のデータに関してはメモリーバックアップをOFFに設定しても常にバックアップされます。

(注) メモリーバックアップの保持期間は約1週間です。

2 リコールイニシャルデータ (UTILITY/MIDI Page2)

このPageでは、イニシャルデータのリコール(工場出荷時のデータの呼び出し)を行ないます。



ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]を使って、呼び出すイニシャルデータの種類を設定します。ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を同時に押すとリコールが実行されます。実行中は「Busy!」が表示され、リコールが終了す

ると「Completed」が表示されます。

[イニシャルデータリスト]

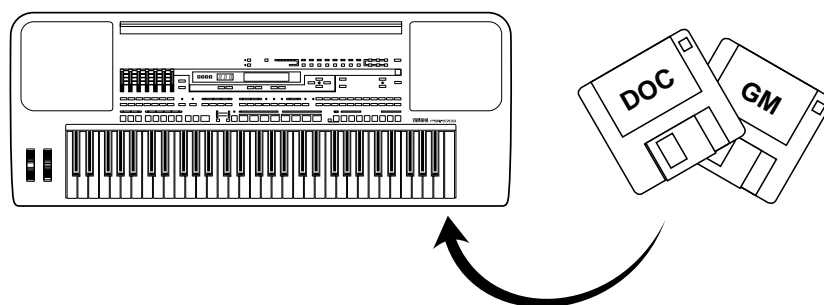
- 1 AllData 以下のすべてのデータ
- 2 PadData パッドデータ
- 3 V. Regist ボイスレジストレーションデータ
- 4 P. Regist パネルレジストレーションデータ
- 5 SSP スーパースタイルプレイデータ
- 6 ABC&IA ABCモード&IA設定
- 7 HarmoType ... ハーモニータイプ
- 8 Cus.Voice カスタムボイスデータ
- 9 Effect エフェクトタイプ&デプス
- 10 Reverb リバーブタイプ&デプス
- 11 Control コントローラー ([F3]コントローラー / キーベロシティで設定されるすべてのデータ)
- 12 Split スプリットポイント
- 13 Midi MIDIに関するすべてのデータ

DISK ORCHESTRA／GENERAL MIDIボタンについて

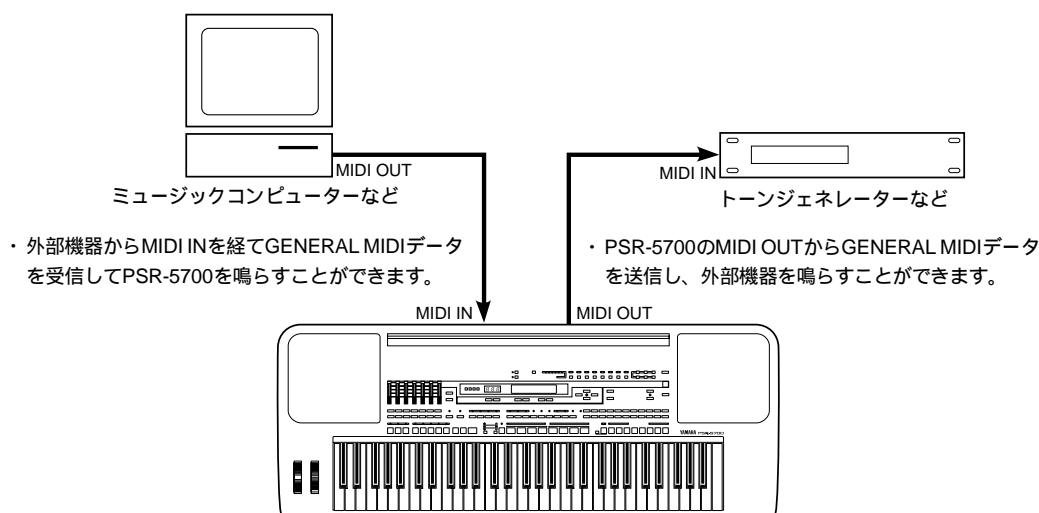
PSR-5700はDOC (YAMAHAディスクオーケストラコレクション)やGENERAL MIDI (GM)モードに対応可能です。
[DISK ORCHESTRA/GENERAL MIDI]ボタンを押してPSR-5700の内部の音源システムをDOC/GMモードに切り替えてください。DOC/GMモードでの音色配列に従ってボイスを選択・基本的な演奏をすることはもちろん、これらのモードを使用している外部機器とのMIDIデータの送受信が可能になります。(これらのモードに対してPSR-5700の通常の演奏状態をリモートコントロールモードと呼びます。)

●DOCソフトやGENERAL MIDIソフトをPSR-5700で鳴らします

PSR-5700は市販されているDOCソフトや外部機器で作成したGENERAL MIDI (GM)ソフトに対応可能です。これらのフロッピーディスク(3.5インチ2DDタイプのみ)をディスク挿入口に挿入すると、PSR-5700は自動的に識別して内部の音源システムを切り替え、再生・基本的な演奏が可能な状態になります。(基礎編P.34)



●GENERAL MIDIデータの送受信



◎GENERAL MIDI (GM)について

現在様々な楽器に普及しているMIDIは、メーカーや機種が違っても演奏やその他の各種情報を伝達できる規格です。これによりA社の音源用に作成したデータを使ってB社の音源を演奏できます。ただし、メーカーや機種によって音色配列が異なるため、プログラムチェンジ情報が必要になります。そこでシンセサイザーやトーンジェネレーターの音色の配列に一定の基準を設け、このプログラムチェンジ情報を設定する手間を省き、メーカーや機種が異なってもほぼ同じ系統の音色で演奏できるようにしたものがGENERAL MIDI (GM)という規格です。現在は「GMシステムレベル1」と呼ばれる規格が用意され、MIDI規格協議会で承認されています。PSR-5700のGENERAL MIDIモードにおける音色配列は「GMシステムレベル1」に準拠しています。この音色配列に関しては、P.66の「GENERAL MIDI (GM)モード・ボイスリスト」を参照してください。

■リモートコントロールモードについて

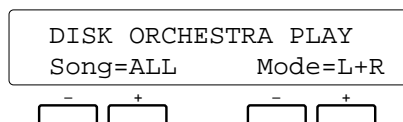
リモートコントロールモードとは、DOC/ GMモードに対して通常の演奏状態のことを言います。このモードでは鍵盤のキーオン / オフ、ボイス、サステイン、ボリューム、ピッチベンドなどの情報をそのまま送受信します。受信チャンネルの設定はPage3の「MIDIチャンネルセッティング (P.50参照)」で行ないます。また、リズム受信チャンネル (P.50参照) を使用してリズム音を鳴らすこともできます。さらに、Page4の「マルチパートセッティング (P.51参照)」を行なえば8種類のボイスを外部機器でコントロールして鳴らすことができます。例えば、本機でABCアカンパニメントを演奏しながら、外部機器から複数のメロディパートを鳴らすことも可能です。

■DOCモードについて

このモードでは、YAMAHA DOCソフトが利用できます。

また、YAMAHA DOCの規格に基づいてMIDI情報を送受信します。(具体的な送受信データに関してはP.57のMIDIツリー図を、音色配列はP.65のDISK ORCHESTRA (DOC)モードボイスリストを、またMIDIリズムデータ受信時に受信したMIDIノートナンバーと発音するボイスの関係はP.68のGM/DOCモード・パーカッションマップを参照してください。)

●DOCモードへの入り方



- ・ DOCディスクを挿入する (自動的にモードに入ります)。
- ・ [DISK ORCHESTRA/ GENERAL MIDI]ボタンを押す。
- ・ 外部機器からMIDIで「DOC移行」のExclusive メッセージを送信する。

●DOCモードで操作できるコントロール

- ・ 押鍵
- ・ 各ボリューム (それぞれがコントロールするパートは基礎編 P.35を参照してください)
- ・ VOICE SELECTボタン (右 参照)
- ・ データエントリーボタン
- ・ ページボタン▲▼(ボイスセレクト画面へ移行します。)
- ・ シフトボタン◀▶(トランスポーズ/ チューン、オクターブチェンジ画面へ移行します。ただし、オクターブチェンジはオーケストラ1のみ変更可能です。)
- ・ START, STOPボタン (アカンパニメントは動作しません。)
- ・ REVERB, EFFECTボタン
- ・ TEMPOボタン ([-][+] の同時押しで最適テンポに設定されます。)
- ・ SUSTAINボタン&SUSTAINペダル(押鍵音にかかり、サステインパートセレクトはオーケストラ1に固定。)
- ・ PITCH BEND (押鍵音にかかり、ピッチベンドセレクトはオーケストラ1に、変化幅は±300セントに固定。)
- ・ WHEEL (オーケストラ1にモジュレーションがかかります。)

- ・ KEY VELOCITY (押鍵音にかかり、KEY VELOCITY=ONに固定。)
- ・ PAD (パーカッションパッドに固定。音色はリモートコントロールモードで設定したものに固定されDOCモードでは変更不可。)
- ・ FOOT SW (押鍵音にかかり、FOOT SWITCH SELECTはGlideに固定。)
- ・ EXP. PEDAL (押鍵音にかかり、EXP. PEDAL SELECTはOrc1Volに固定。)
- ・ FUNCTIONボタン (F2およびF6 (MIDI項目のみ)設定可能)
- ・ MIDI情報の送受信

VOICE SELECTボタンではBANK, NUMBERボタン共に有効ですが、音色を持たないナンバーを指定しても設定は変化しません (P.65のDISK ORCHESTRA (DOC)モードボイスリスト参照)。また、データエントリーボタン[-][+]を使用すると、それらの音色ナンバーはスキップされます。

(注) DOCモードでは押鍵音に対してボイスごとにオクターブがオフセットされるため、MIDIノート番号と押鍵により発音する音程が一致しない場合があります。

(注) DOCモード時に操作できないファンクションモードに入ると、ディスプレイ下段に「Not Available in DOC!」が表示されます。

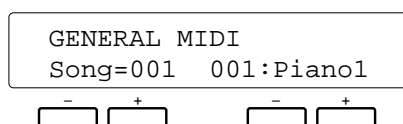
●DOCモードの抜け方

- ・ DOCディスクを抜く。
- ・ [DISK ORCHESTRA/ GENERAL MIDI]ボタン、または[EXIT]ボタンを押す。
- ・ 外部機器からMIDIで他のモードへのExclusive メッセージを送信する。

■ GENERAL MIDI (GM)モードについて

このモードでは、GENERAL MIDIレベル1規格に基づいてMIDI情報を送受信します。(具体的な送受信データに関してはP.58のMIDIツリー図を、音色配列はP.66のGENERAL MIDI (GM)モード・ボイスリストを、またMIDIリズムデータ受信時に、受信したMIDIノートナンバーと発音するボイスの関係はP.68のGM/DOCモード・パーカッションマップを参照してください。)

●GENERAL MIDIモードへの入り方



- GENERAL MIDIディスクを挿入する(自動的にモードに入ります)。
- [DISK ORCHESTRA/ GENERAL MIDI]ボタンを押す。
- 外部機器からMIDIで「GENERAL MIDI移行」のExclusiveメッセージを送信する。

このモードが選択された時、PSR-5700は以下の設定にインイニャライズ(初期設定)されます。この時、パネルセットアップに関してはMIDIチャンネルのみ、また、リズムチャンネル(10ch)に関してはボリュームとエクスプレッションのみインイニャライズされます。

[GENERAL MIDIレベル1モードの初期設定]	Pressure 127 (Max)
Program Change# .. 1 (Piano1)	Hold (Sustain) 0 (Off)
Pitch Bend ±0 (Center)	Pitch Bend Sence ... 02H/00H
Volume 100 2semitone
Pan VOICE Preset	Fine Tune 40H/00H ±0
Modulation 0 (Off)	Coarse Tune 40H/00H ±0
	RPN..... NULL

(注) GMモードで再生できるディスクは3.5インチ2DD、IBMフォーマットのスタンダードMIDIファイルでフォーマット0および1に限られます。(フォーマット1は17トラックまで。)そして、このディスクでGMレベル1対応のデータは再生されますが、GM規格外のデータは再生されるとは限りません。

IBMは米国インターナショナルビジネスマシーン社の略称です。

●GENERAL MIDIモードで操作できるコントロール

- 押鍵
- [ORCH1]ボリュームコントロール(押鍵音の音量を調整します。)
- VOICE SELECTボタン(01~99まで設定可能。それ以上のナンバーはデータエントリーボタンを使用してください。P.66 GENERAL MIDI (GM) モード・ボイスリスト参照)
- データエントリーボタン
- ページボタン▲▼(各チャンネルごとのボリュームコントロール画面へ移行します。右 参照)
- シフトボタン◀▶(トランスポーズ、オクターブチェンジ画面へ移行します。ただし、オクターブチェンジはオーケストラ1のみ変更可能です。また、チューンの設定モードはありません。)
- START, STOPボタン(自動伴奏は動作しません。)
- REVERB, EFFECTボタン(GMモードに入ったときREVERBはONになります。)

- TEMPOボタン([-][+])の同時押しで最適テンポに設定されます。)
- SUSTAINボタン&SUSTAINペダル(押鍵音にかかり、サステインパートセレクトはオーケストラ1に固定。)
- PITCH BEND(押鍵音にかかり、ピッチベンドセレクトはオーケストラ1に、変化幅は±200セントに固定。)
- WHEEL(押鍵音にモジュレーションがかかります。)
- KEY VELOCITY(押鍵音にかかり、KEY VELOCITY=ONに固定。)
- PAD(パーカッションパッドに固定。音色はリモートコントロールモードで設定したものに固定されGMモードでは変更不可。)
- FOOT SW(押鍵音にかかり、FOOT SWITCH SELECTはGlideに固定。)
- EXP. PEDAL(押鍵音にかかり、EXP. PEDAL SELECTはOrc1Volに固定。)
- FUNCTIONボタン(F2およびF6(MIDI項目のみ)設定可能)
- MIDI情報の送受信

(注) Coarse Tuning, Fine Tuningは受信のみ行ないます。

(注) Rhythmは10チャンネルに固定されます。

(注) Rhythmのナンバーと発音するRhythmボイスの内容はP.68のGM/DOCモード・パーカッションマップを参照してください。

(注) GMモード時に操作できないファンクションモードに入ると、ディスプレイ下段に「Not Available in GM!」が表示されます。

(注) GMモード時のSUSTAINはロングリリースになります。

ページボタン▲▼を押すと各チャンネルのボリュームコントロール画面へ移行します。



ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でカーソルを移動してボリュームを調節するチャンネルを選んでください。右下のデータエントリーボタン[-][+]でそれぞれのチャンネルのボリュームレベルをグラフィックで確認しながら調節できます。

(注) ディスプレイの「R」はリズム10チャンネルを、Rより右の1~6は11~16チャンネルを意味します。

●GENERAL MIDIモードの抜け方

- GENERAL MIDIディスクを抜く。
- [DISK ORCHESTRA/ GENERAL MIDI]ボタン、または[EXIT]ボタンを押す。
- 外部機器からMIDIで他のモードへのExclusiveメッセージを送信する。

3 MIDIチャンネルセッティング (UTILITY/MIDI Page3)

このPageでは、各モードにおけるMIDIの各種チャンネル設定を行ないます。

●リモートコントロールモード時

[第1画面]

fMIDI CHANNEL SETTING †			
Transmit= 1 Receive= 1			
-	+	-	+
<input type="button" value="□"/>	<input type="button" value="□"/>	<input type="button" value="□"/>	<input type="button" value="□"/>

ベーシック送信チャンネル (Transmit)

本機データを送信するベーシックチャンネルです。

- ⇒ ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でベーシック送信チャンネル(1～16)を設定してください。

ベーシック受信チャンネル (Receive)

本機がデータを受信するベーシックチャンネルです。

- ⇒ ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]でベーシック受信チャンネル(1～16, All)を設定してください。

シフトボタン▶を押してシフト画面へ移行してください。

[第2画面(シフト画面)]

†fMIDI CHANNEL SETTING †			
SplitTrn= 2 RhmRcv=16			
-	+	-	+
<input type="button" value="□"/>	<input type="button" value="□"/>	<input type="button" value="□"/>	<input type="button" value="□"/>

スプリット送信チャンネル (SplitTrn)

オーケストレーションでスプリットモードが選択されている時に、左手鍵域(スプリットポイントより左の鍵盤)の演奏データを送信するチャンネルです。右手鍵域の演奏データは前述のベーシック送信チャンネルで送信されます。

- ⇒ ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でスプリット送信チャンネル(1～16)を設定してください。

リズム受信チャンネル (RhmRcv)

本機のリズム(ドラム・パーカッションなど)を操作するMIDIデータの受信チャンネルを設定します。例えば、ベーシック受信チャンネルでボイスの演奏データを受信して、同時にリズム受信チャンネルでリズムの演奏データを受信することも可能です。

- ⇒ ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]でリズム受信チャンネル(1～16)を設定してください。

(注) リズムデータ受信時に、受信したMIDIノートナンバーと発音するボイスの関係はP.67のPSR-5700 パーカッションマップを参照し

てください

もう一度シフトボタン▶を押してシフト画面へ移行してください。

†fMIDI CHANNEL SETTING			
Seq.Track=1 Trans.Ch= 3			
-	+	-	+
<input type="button" value="□"/>	<input type="button" value="□"/>	<input type="button" value="□"/>	<input type="button" value="□"/>

シーケンサートラック送信チャンネル (Seq.Track/Trans.Ch)

シーケンサートのトラック(1～7)の演奏データを個別のチャンネルで送信します。異なるトラックに同じ送信チャンネルを設定することも可能です。また、アカンパニメントトラックは送信できません。この設定により、外部のトーンジェネレーターなどをマルチティンバーで鳴らすことが可能です。

- ⇒ ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でシーケンサートラックナンバー(1～7)を設定してください。ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]で送信チャンネル(1～16, OFF)を設定してください。

(注) ベーシック送信チャンネルとスプリット送信チャンネル、シーケンサートラック送信チャンネルの間で同じチャンネルが設定されると、チャンネルナンバーの右に「！」が表示されます。ベーシック送信チャンネルとスプリット送信チャンネルが同一の場合は、左右鍵域全ての情報がベーシック送信チャンネルから送信されます。(送信内容はSplit Send Partで設定できます。P.53参照) また、シーケンサートラック送信チャンネルは複数トラックで同一チャンネルを設定すれば、同一チャンネルで送信可能です。

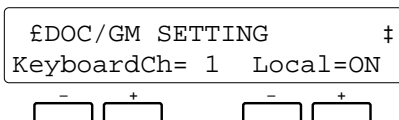
(注) 上記同様にベーシック受信チャンネルとリズム受信チャンネル、マルチパート受信チャンネル(P.51参照)の間で同じチャンネルが設定されると、チャンネルナンバーの右に「！」が表示されます。この時受信した情報はチャンネルナンバーの一致する音源すべてに設定されます。もしベーシック受信チャンネルとリズム受信チャンネルおよび、マルチパート受信チャンネルが同一の場合、受信した情報でオーケストラ1、リズム、マルチパートのすべてが発音し、同じチャンネルメッセージが設定されます。

(注) ベーシック受信チャンネルに「All」を設定した場合、マルチパート受信チャンネルは受け付けません。

●DOC/ GMモード時

DOC/GMモードが選択されている時は、Page3で設定できるパラメーターは以下のとおりです。(DOC/ GMモード時はPage4以降はありません。MIDIの受信データに関してはPSR-5700の機能の範囲内ですべて受け付けます。)

[第1画面]



キーボードチャンネル (KeyboardCh)

PSR-5700本体での演奏をDOC/ GMモードでの何チャンネルの情報として送信するかを設定します。

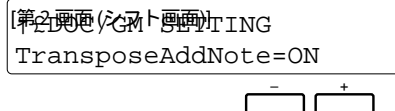
- ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]で1～16の中からチャンネルナンバーを設定してください。

ローカルコントロール (Local)

リモートコントロールモード同様 (P.52参照)、ローカルコントロールのON/OFF設定を行います。

- ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]でON/OFFを設定してください。[-]でOFF、[+]でONの設定になります。

シフトボタン▶を押してシフト画面へ移行してください。



トランスポーズデータ (TransposeAddNote)

この設定をOFFにすると、本機で設定したトランスポーズデータは押鍵情報の送信時に無視されます(トランスポーズされずに送信されます)。ONにすると本機で設定したとおりにトランスポーズされたデータが送信されます。逆に受信時には、ONの時には押鍵データはトランスポーズされず、OFFの時にはトランスポーズされます。

- ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]でON/OFFを設定してください。[-]でOFF、[+]でONの設定になります。

PSR-5700は、MIDI受信して発音する1～16チャンネル(ディスク再生時も使用)とは別に、鍵盤用の発音チャンネルを持っています。このチャンネルのデータ(音色など)はローカルオンの時にパネルスイッチのみで変更でき(MIDIデータでの変更は不可)、KeyboardChでMIDI OUTされます。

4 マルチパートセッティング (UTILITY/MIDI Page4)

このPageでは、リモートコントロールモードが選択されている時のマルチパートセッティングを行ないます。ここで行なうパート・チャンネル・ボリューム・ボイスの設定に従って、外部機器からの演奏情報をベーシック受信チャンネルとは別に8パートまで受信し、本機で演奏することができます。

以下の操作で8つのパートのそれぞれの受信チャンネル・ボリューム・ボイスを設定します。

(注) DOCモードの受信は1～10チャンネルと15チャンネル(リズムパート)に固定されています。また、GMモードではここでの設定に関わらず、常にすべてのチャンネル(GENERAL MIDIレベル1規格で決められたデータ)を受信します。

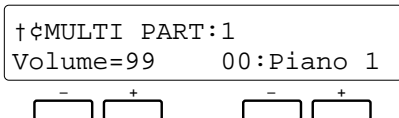
[第1画面]



ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でパート(1～8)を設定します。ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]でそのパートの受信チャンネル(1～16, OFF)を設定します。使用しないパートはOFFに設定してください。

シフトボタン▶を押してシフト画面へ移行してください。

[第2画面(シフト画面)]



ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でそのパートのボリューム(00～99)を設定します。ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]でそのパートのボイス(00～99, カスタム00～99)を設定します。

以上の操作を繰り返し行ない、8パートすべてを設定してください。

(注) 他の受信チャンネルと設定が重複した場合、チャンネルナンバーの右に「！」が表示されます。また、マルチパート間で重複した場合は、番号の大きなパートのチャンネルナンバーの右に「！OFF」が表示され、そのパートは受信されなくなります。

(注) ベーシック受信チャンネルに「All」を設定した場合、すべてのマルチパート受信チャンネルは「!OFF」が表示され、受信されなくなります。

5 MIDIスイッチ (UTILITY/MIDI Page5)

このPageでは、リモートコントロールモードが選択されている時に、MIDIデータ(コントロールチェンジ/プログラムチェンジ/ピッチベンド/システムエクスクルーシブ)の送受信を行なうかどうか(ON/OFF)をデータ別に設定します。

例えば、外部機器からMIDIデータを受信する時に、そのデータの中からピッチベンドのデータのみを無視して受信することができるのです。

(注) DOC/GMモードではここでの設定に関わらず、常にすべてのデータを送受信します。

[第1画面]

MIDI SWITCH		↑	
CtrlChg=ON	ProgChg=ON		
-	+	-	+
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でコントロールチェンジ情報の送受信を設定します。[-]でOFF、[+]でONの設定になります。

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]でプログラムチェンジ情報の送受信を設定します。[-]でOFF、[+]でONの設定になります。

シフトボタン▶を押してシフト画面へ移行してください。

[第2画面(シフト画面)]

↑ MIDI SWITCH			
PitBnd=ON	Exclusive=ON		
-	+	-	+
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でピッチベンド情報の送受信を設定します。[-]でOFF、[+]でONの設定になります。

ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]でシステムエクスクルーシブ情報の送受信を設定します。[-]でOFF、[+]でONの設定になります。

6 MIDIシステム (UTILITY/MIDI Page6)

このPageでは、MIDIのシステムに関する各種設定を行ないます。クロック、ローカルコントロール、トランスポートデータの送信、スプリットデータの送信の設定を以下の操作で行なってください。

[第1画面]

/MIDI SYSTEM		↑	
Clock=INT	Local=ON		
-	+	-	+
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

クロック (Clock)

本機のみで演奏する場合、そして本機の演奏データを他の機器にMIDI送信して鳴らす場合はインターナル「INT (Internal)」に設定してください。反対に外部機器から演奏データをMIDI受信して、本機を鳴らす場合はエクスターナル「EXT (External)」に設定してください。同時に外部機器のクロックはインターナルに設定して、本機にクロックシグナルを送信する必要があります。この場合、本機のMIDI IN端子からクロックシグナルを受信します。工場出荷時は「INT」にクロック設定されています。

⇨ ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でINTまたはEXTを設定してください。[-]でEXT、[+]でINTの設定になります。

ローカルコントロール (Local)

ローカルコントロールとは本機の鍵盤と、音源の関係を意味します。通常、本機の鍵盤での演奏が本機の音源を鳴らしますが、これをローカルコントロールONの状態と呼びます。これに対してローカルコントロールOFFの状態では、本機の鍵盤と音源は全く切り離されてしまい、鍵盤での演奏は本機の音源を鳴らしません。しかし、この時鍵盤での演奏情報はMIDI OUTから外部機器にデータ送信されます。

⇨ ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]でON/OFFを設定してください。[-]でOFF、[+]でONの設定になります。

(注) シーケンサーの録音中はローカルコントロールのON/OFF設定は切り替えできません。

シフトボタン▶を押してシフト画面へ移行してください。

[第2画面(シフト画面)]

↑/MIDI SYSTEM		↑
TransposeAddNote=ON		
-	+	

トランスポーズデータ (TransposeAddNote)

この設定をOFFにすると、本機で設定したトランスポーズデータは押鍵情報の送信時に無視されます(トランスポーズされずに送信されます)。ONにすると本機で設定したとおりにトランスポーズされたデータが送信されます。逆に受信時には、ONの時には押鍵データはトランスポーズされず、OFFの時にはトランスポーズされます。

- ⇒ ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]でON/OFFを設定してください。[-]でOFF、[+]でONの設定になります。

もう一度シフトボタン▶を押してシフト画面へ移行してください。

[第3画面(シフト画面)]

↑/MIDI SYSTEM		↑
SplitSnd=ON Out=L&R		
-	+	-

スプリットデータ (SplitSnd/Out)

スプリットモードでの送信設定を行いません。OFFにすると全鍵域のデータがベーシック送信チャンネルから送信され、ONの時は送信データの選択が行なえます。スプリット時に右手鍵域のみのデータを送信する場合は「Right」、左手鍵域のみのデータを送信する場合は「Left」、両手鍵域のデータを送信する場合は「L&R」を選択してください。

- ⇒ ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でON/OFFを設定してください。[-]でOFF、[+]でONの設定になります。ONに設定した場合は、ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]で送信する鍵盤の範囲(Right、Left、またはL&R)を設定してください。

7 データトランスミット (UTILITY/MIDI Page7)

このPageでは、メモリーされているデータ (総称してバルクデータと呼びます)からパネルデータ (Panel)またはメモリーデータ (Memory)を選択して、MIDI OUTから外部機器にデータ送信します。

fDATA TRANSMIT	
Data=Panel	-Execute-
-	+

パネルデータ (Panel)

PSR-5700のパネルの状態をすべてMIDI OUTから送信します。例えば、もう一台のPSR-5700を本機と同じ状態にセットアップするときなどに便利です。また、MIDIシーケンサーからデータを受けてPSR-5700を演奏するときも、あらかじめパネルデータをシーケンサーに記録しておけば、再生時に自動的にパネルがセットアップされます。

メモリーデータ (Memory)

以下のすべてのデータをメモリーデータと呼び、これらを一括してMIDI OUTから外部機器に送信します。

[メモリーデータリスト]

SetUp パネルの設定データ
VRegist ボイスレジストレーションデータ
PRegist パネルレジストレーションデータ
SSP スーパースタイルプレイデータ
PadData パッドデータ
CusVoic カスタムボイスデータ
CusStyl カスタムスタイルデータ
Sequenc ... シーケンサーソングデータ

- ⇒ ディスプレイ左下のデータエントリーボタン[-][+]でPanelまたは、Memoryを設定してください。[-]でPanel、[+]でMemoryの設定になります。設定後、ディスプレイ右下のデータエントリーボタン[-][+]を同時に押すと送信が実行されます。

データ送信時には、以下のディスプレイが表示されます。

fDATA TRANSMIT	
PRegist 0%~~~~~	100%

ディスプレイ下段には、現在送信中のデータ名と送信全体の何%が終了したかがバーグラフで表示します。

●バルクデータの受信

他のPSR-5700からバルクデータ (前述のパネルデータやメモリーデータ)を受信できます。実行中はデータごとの受信状況がディスプレイにバーグラフで表示されます。終了すると「Completed!」が表示され通常の演奏状態に戻ります。

```
BULK DUMP DATA RECEIVE
PRegist 0%~~~~~ 100%
```

(注) ディスクのセーブロード中、カスタムアカンパニメントモードに入っている時、DOC/GMモードに入っている時はバルクデータの受信は行なえません。

●MIDIメッセージ「バルクダンプリクエスト」の受信

```
BULK DUMP DATA SEND
PRegist 0%~~~~~ 100%
```

リモートコントロールモード時に、PSR-5700が外部機器からMIDIメッセージ「バルクダンプリクエスト」を受信すると、上のディスプレイが表示され、バルクデータを自動送信します。

●バルクデータ受信中のエラーメッセージについて

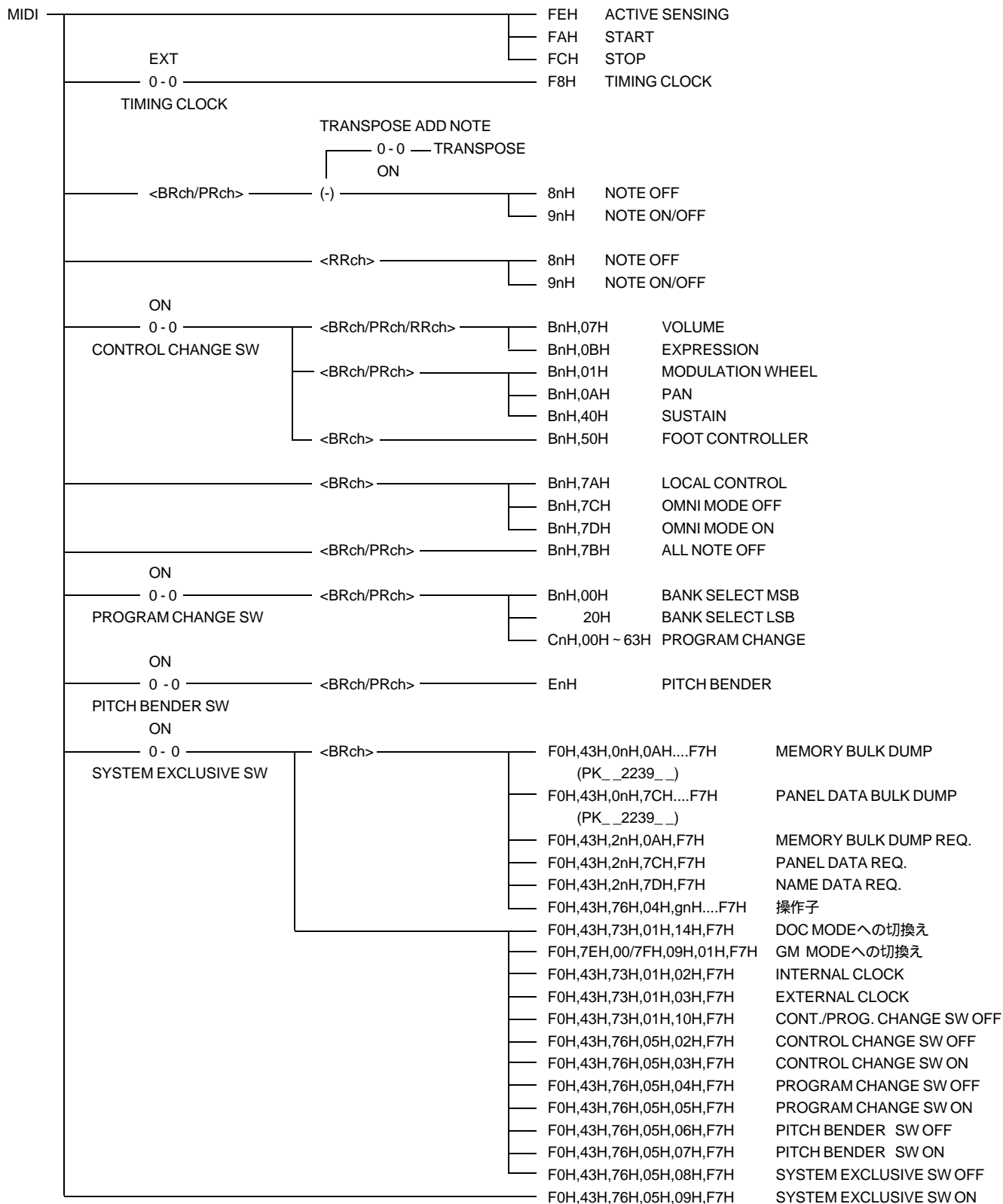
バルクデータの受信中にエラーが起こると以下のメッセージが数秒間表示されます。

- ・「CHECK SUM DATA ERROR!」または「END OF EXCLUS ERROR!」が表示された場合には、エラーが起こるまでに受信されていたデータは新しいデータに、エラーが起こったときに受信中だったデータはイニシャライズされたデータに変わります。それ以外のデータは保証されません。
- ・「HEADER DATA ERROR!」が表示された場合には、すべてのデータが受信前の状態になります。

(注) 断線などによるその他のエラー時はディスプレイに「BULK ERROR!」が表示されます。

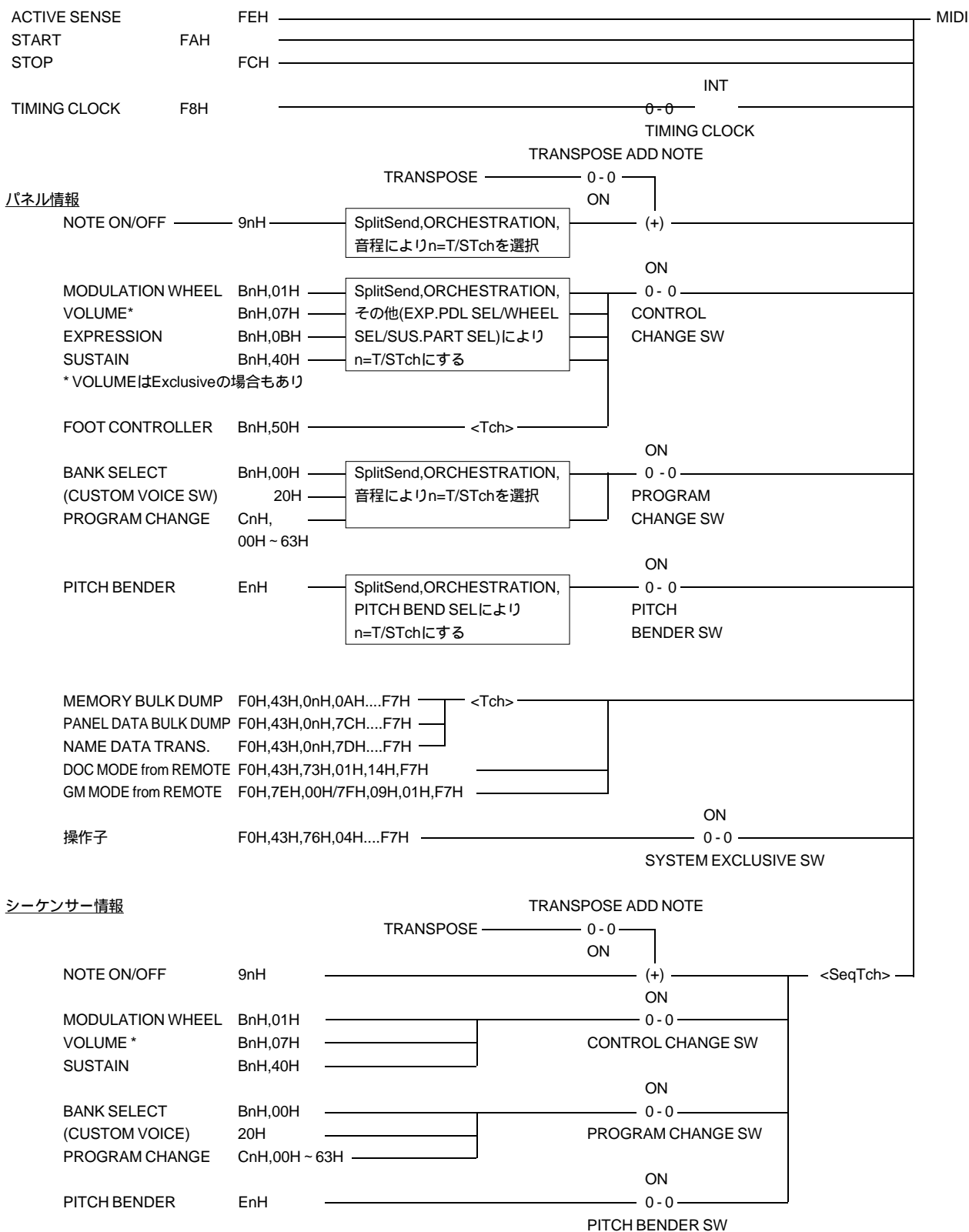
I. Remote Controlモード

<受信条件> BRch:Basic Receive Channel
PRch:Multi Part Receive Channel
RRch:Rhythm Receive Channel



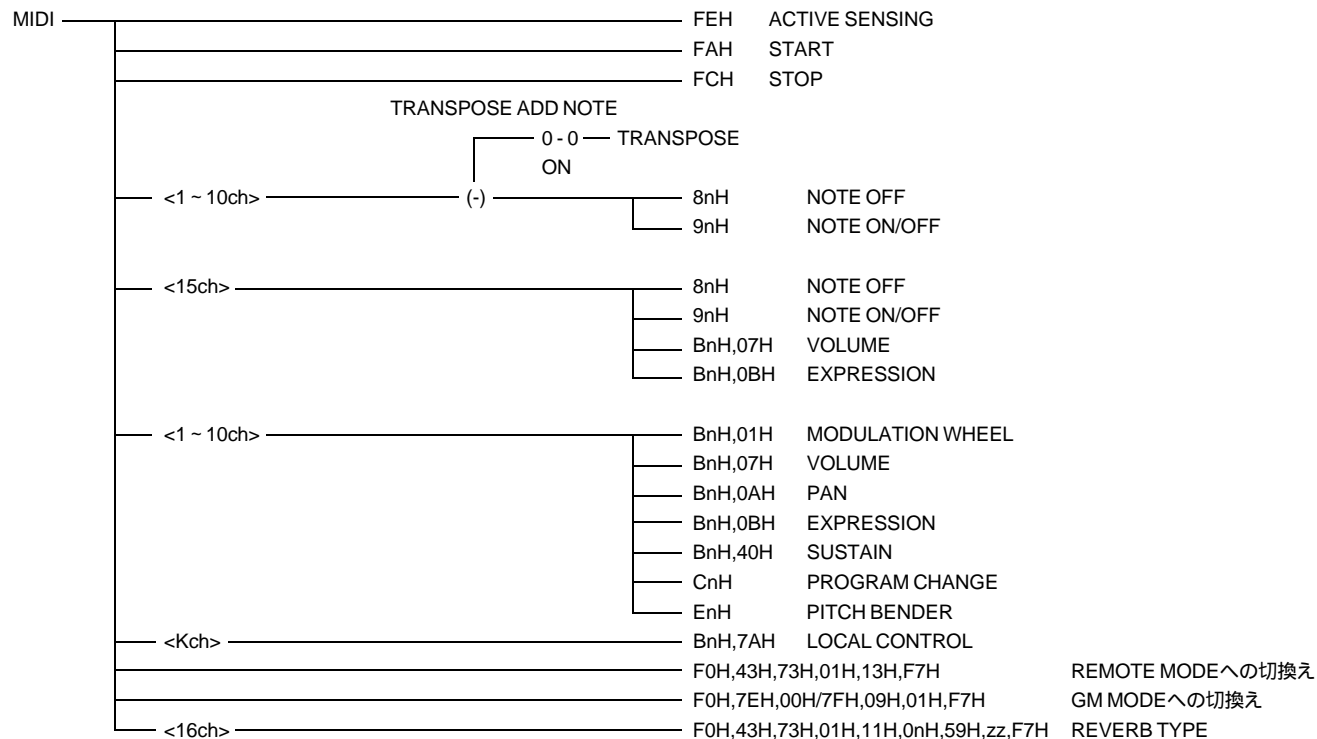
MIDIツリー図

<送信条件> Tch :Transmit Channel
STch :Split Transmit Channel
SeqTch:Sequencer Transmit Channel

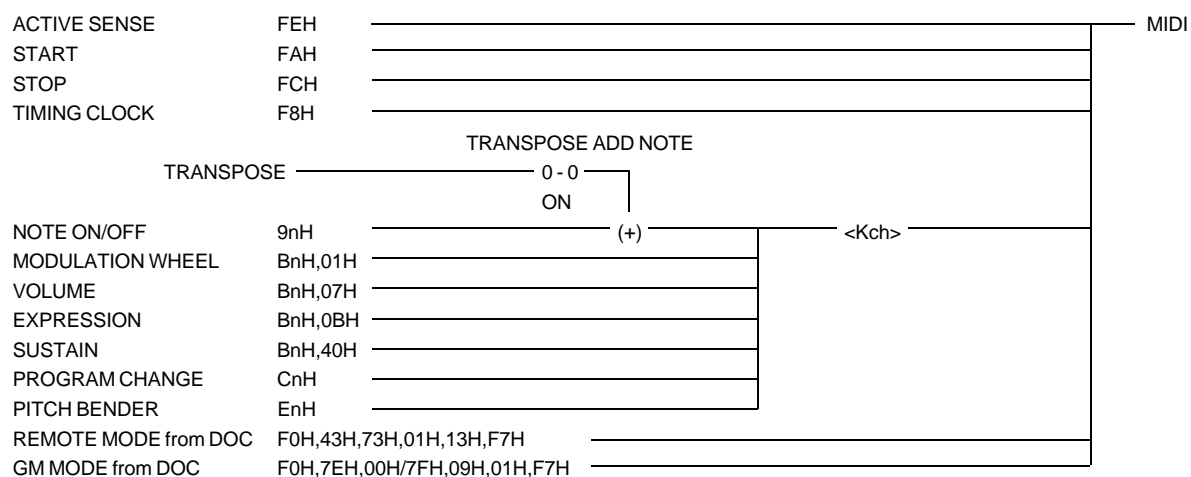


II. DOCモード

<受信条件> Kch:Key Channel

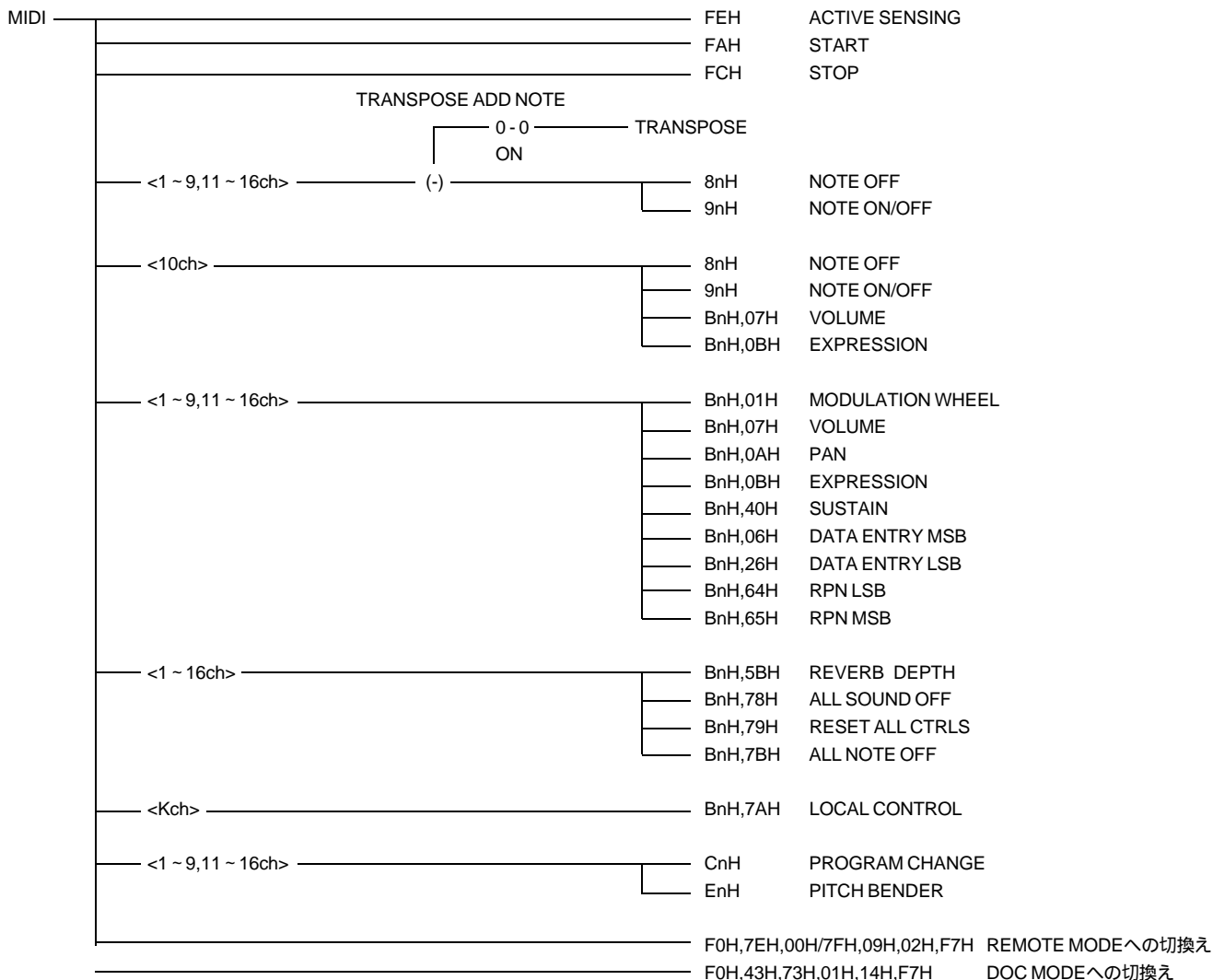


<送信条件> Kch:Key Channel

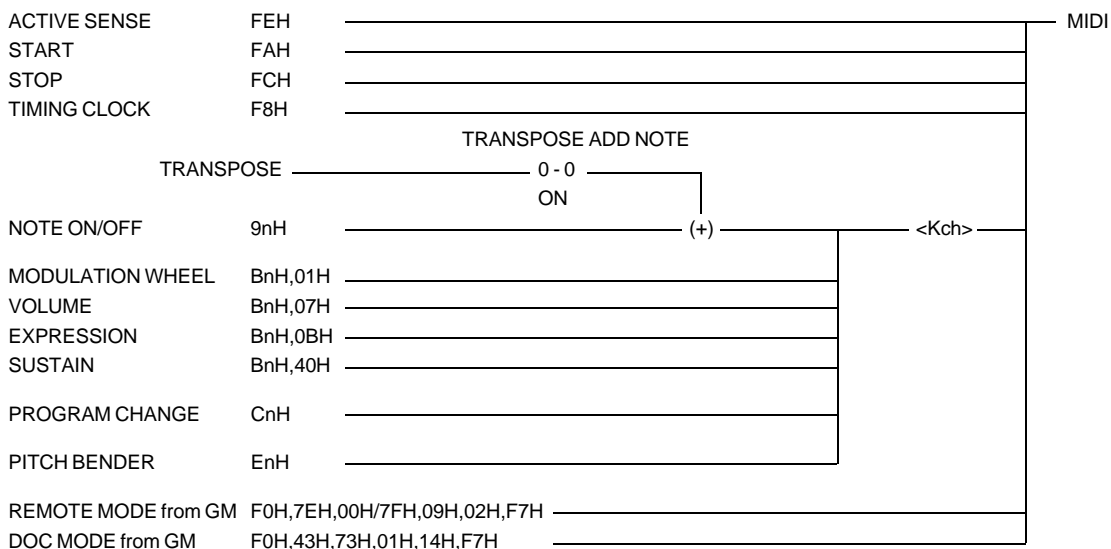


III. GMモード

< 受信条件 > Kch:Key Channel



< 送信条件 > Kch:Key Channel



MIDIメッセージ一覧

I. チャンネルメッセージ

1. ボイスメッセージ

1-1) 8n : NOTE OFF (受信のみ) (対応 Remote: DOC: GM1:)

8	n
0	k
0	v

n: MIDI Channel

k: Key Note Number

v: Velocity

ただし Velocity の値は無視する

1-2) 9n : NOTE ON/OFF (対応 Remote: DOC: GM1:)

9	n
0	k
0	v

n: MIDI Channel

k: Key Note Number

v: Velocity 00H ~ 7FH

ただし Velocity=0 で Key Off

1-3) Cn : PROGRAM CHANGE (対応 Remote: DOC: GM1:)

C	n
0	p

n: MIDI Channel

p: Program Number

[IN/OUT]

Program Number

Remote : 0 ~ 99

DOC : 0 ~ 87 (途中欠番あり)

GM1 : 0 ~ 127

1-4) En : PITCH BEND CHANGE (対応 Remote: DOC: GM1:)

E	n
0	LSB
0	MSB

n: MIDI Channel

MSB LSB

01111111 01111111 : max

:

01000000 00000000 : center

:

00000000 00000000 : min

[IN]

ピッチ変化幅

Remote : 音色による

DOC : $\pm 300 \text{ }^{\circ}$

GM1 : $\pm 200 \text{ }^{\circ}$ (デフォルト)、
RPNにて最大 $\pm 1 \text{ oct.}$ まで可変

[OUT]

Pitch Bender Wheelの値を出力

1-5) Bn : CONTROL CHANGE

B	n
0	c
0	v

n: MIDI Channel

c: Control Number

v: Control Value

c=0 (Bank Select MSB) (対応 Remote: DOC: x GM1: x)

[IN/OUT]

v=00H固定

c=1 (Modulation Depth) (対応 Remote: DOC: GM1:)

[IN]

v= Remote : 音色による

DOC : vibrato depth

GM1 : 音色による

[OUT]

v=Modulation Wheelの値 00H(min) ~ 7FH(max)

c=7 (Volume) (対応 Remote: DOC: GM1:)

[IN]

v= Remote : フェーダの位置を表す

DOC : 7FH=0dB, 00H=- , 0.1875dB/step

GM1 : 7FH=0dB, 60H=-4.8dB, 40H=-11.9dB,
20H=-23.9dB, 10H=-36dB, 00H=-

[OUT]

v= Remote : フェーダの位置を表す

DOC : フェーダの位置から実際に音源に書込むdB値を
0.1875dB/stepで表したもの

GM1 : フェーダの位置から実際に音源に書込むdB値か
ら逆変換

0dB=7FH, -4.8dB=60H, -11.9dB=40H,
-23.9dB=20H,

c=10 (Pan) (受信のみ) (対応 Remote: DOC: GM1:)

[IN]

Remote, GM1, DOC

V= 00H ~ 07H	LEFT 7	LEFT 6
08H ~ 0FH	6	6
10H ~ 17H	5	6
18H ~ 1FH	4	5
20H ~ 27H	3	4
28H ~ 2FH	2	3
30H ~ 37H	1	2
38H ~ 3FH	CENTER	1
40H	VOICE PAN	CENTER
41H ~ 47H	CENTER	CENTER
48H ~ 4FH	RIGHT 1	VOICE PAN
50H ~ 57H	2	RIGHT 1
58H ~ 5FH	3	2
60H ~ 67H	4	3
68H ~ 6FH	5	4
70H ~ 77H	6	5
78H ~ 7FH	7	6

c=11 (Expression) (対応 Remote: DOC: GM1:)

[IN]

v= Remote : エクスプレッションの位置を表す

DOC : 7FH=0dB, 00H=- , 0.1875dB/step

GM1 : 7FH=0dB, 60H=-4.8dB, 40H=-11.9dB,
20H=-23.9dB, 10H=-36dB, 00H=-

[OUT]

v= Remote : エクスプレッションの位置を表す

DOC : エクスプレッションの位置から実際に音源に書
込むdB値を0.1875dB/stepで表したもの

GM1 : エクスプレッションの位置から実際に音源に書
込むdB値から逆変換

0dB=7FH, -4.8dB=60H, -11.9dB=40H,
-23.9dB=20H,

c=32 (Bank Select LSB) (対応 Remote: DOC: x GM1: x)

[IN/OUT]

v= 00H: CustomVoice SW OFF

01H: CustomVoice SW ON

MIDIメッセージ一覧

c=64 (Sustain) (対応 Remote: DOC: GM1:)
[IN]

v= : 00H ~ 3FH=OFF, 40H ~ 7FH=ON
(DOCは 00H ~ 2FH=OFF, 30H ~ 7FH=ON)

[OUT]

v= : 00H=OFF, 7FH=ON

c=80 (Foot Controller) (対応 Remote: DOC: x GM1: x)

[IN]

v= : 00H ~ 3FH=OFF, 40H ~ 7FH=ON

[OUT]

v= : 00H=OFF, 7FH=ON

c=100(RPN LSB) (受信のみ) (対応 Remote: x DOC: x GM1:)
=101(RPN MSB)

[IN]

MSB	LSB	Function
v= 00H	00H	Pitch Bend Sense
00H	01H	Fine Tuning
00H	02H	Coarse Tuning

c=6 (Data Entry MSB) (受信のみ) (対応 Remote: x DOC: x GM1:)
=38 (Data Entry LSB)

[IN]

v= 上記RPNに対応したデータ入力
Pitch Bend Senseの時: 1step 100/128 ¢ 可変幅 0 ~ 1200 ¢
Fine Tuningの時: 1step 100/8196 ¢ 可変幅 ± 100 ¢
Coarse Tuningの時: 1step 100 ¢ 可変幅 ± 1200 ¢

c=91 (Reverb Depth) (受信のみ) (対応 Remote: x DOC: x GM1:)
v= Reverbの深さ 00H (min) ~ 7FH (max)

2. モードメッセージ (受信のみ)

B	n
0	c
0	v

n: MIDI Channel

c: Mode Message

v: Value

以下の表参照のこと

Mode Message	Function	Value	Remote	DOC	GM1
120	All Sound off	00H ~ 7FH	x	x	
121	Reset All Ctrls	00H ~ 7FH	x	x	
122	Local Control	00H (off),			

00H以外 (on)

II. システムメッセージ

1. リアルタイムメッセージ

F8: TIMING CLOCK (対応 Remote: DOC: GM1:)
ただし、DOC、GM1については送信のみ。

FA: START (対応 Remote: DOC: GM1:)

FC: STOP (対応 Remote: DOC: GM1:)

FE: ACTIVE SENSING (対応 Remote: DOC: GM1:)

2. SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

(1) MEMORY BULK DUMP REQUEST (受信のみ)

(対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000	F0H	Status
01000011	43H	YAMAHA ID
0010nnnn	2nH	Substatus/n: Device Number
00001010	0AH	Format Number
11110111	F7H	EOX

(2) MEMORY BULK DUMP DATA (対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000	F0H	Status
01000011	43H	YAMAHA ID
0000nnnn	0nH	Substatus/n: Device Number
00001010	0AH	Format Number
0nnnnnnn	nn	Byte Count MSB
0nnnnnnn	nn	Byte Count LSB
01010000	50H	Header 'P
01001011	4BH	'K
00100000	20H	space
00100000	20H	space
00110010	32H	'2
00110010	32H	'2
00110011	33H	'3
00111001	39H	'9
00100000	20H	space
0nnnnnnn	nn	Data Number*
0ddddd	dd	
:	:	Data
0ddddd	dd	
0sssssss	ss	Check-sum
11110111	F7H	EOX

* DATA NUMBER

00H	SYSTEM SET UP DATA
01H	VOICE REGISTRATION DATA
02H	PANEL REGISTRATION DATA
03H, 04H	SUPER STYLE PLAY DATA
05H ~ 07H	PAD DATA
08H	CUSTOM VOICE DATA
09H ~ 1AH	CUSTOM ACCOMPANIMENT DATA
1BH ~ 2BH	SEQUENCER DATA

(3) PANEL DATA REQUEST (受信のみ)

(対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000	F0H	Status
01000011	43H	YAMAHA ID
0010nnnn	2nH	Substatus/n: Device Number
01111100	7CH	Format Number
11110111	F7H	EOX

(4) PANEL DATA BULK DUMP

(対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000	F0H	Status
01000011	43H	YAMAHA ID
0000nnnn	0nH	Substatus/n: Device Number
01111100	7CH	Format Number
0nnnnnnn	nn	Byte Count MSB
0nnnnnnn	nn	Byte Count LSB
01010000	50H	Header 'P
01001011	4BH	'K
00100000	20H	space
00100000	20H	space
00110010	32H	'2
00110010	32H	'2
00110011	33H	'3
00111001	39H	'9
00100000	20H	space
00100000	20H	space
0vvvvvvv	vv	Software Version Number
0rrrrrrr	rr	Software Revision Number
0ddddd	dd	
:	:	Data
0ddddd	dd	
0sssssss	ss	Check-sum
11110111	F7H	EOX

(5) NAME DATA REQUEST (受信のみ) (対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000	F0H	Status
01000011	43H	YAMAHA ID
0010nnnn	2nH	Substatus/n: Device Number
01111101	7DH	Format Number
11110111	F7H	EOX

(6) NAME DATA TRANSMISSION (送信のみ)

(対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000	F0H	Status
01000011	43H	YAMAHA ID
0000nnnn	0nH	Substatus/n: Device Number
01111101	7DH	Format Number
0nnnnnnn	nn	Byte Count MSB
0nnnnnnn	nn	Byte Count LSB
01010000	50H	Header 'P
01001011	4BH	'K
00100000	20H	space
00100000	20H	space
00110010	32H	'2
00110010	32H	'2
00110011	33H	'3
00111001	39H	'9
00100000	20H	space
00100000	20H	space
0vvvvvvv	vv	Software Version Number
0rrrrrrr	rr	Software Revision Number
0ccccccc	cc	Condition Data
0ccccccc	cc	
0ccccccc	cc	
0ccccccc	cc	
0sssssss	ss	Check-sum
11110111	F7H	EOX

(7) DOCモード/リモートコントロールモードの切替え

(7.1) REMOTE CONTROL MODE (対応 Remote: x DOC: GM1: x)

11110000	F0H	Status
01000011	43H	
01110011	73H	
00000001	01H	
00010011	13H	
11110111	F7H	EOX

(7.2) DOC MODE

(対応 Remote: DOC: x GM1:)

11110000	F0H	Status
01000011	43H	
01110011	73H	
00000001	01H	
00010100	14H	
11110111	F7H	EOX

(8) GM Level 1 モード/リモートコントロールモードの切替え

(8.1) REMOTE CONTROL MODE (対応 Remote: x DOC: x GM1:)

11110000	F0H	Status
01111110	7EH	
01111111	<Device ID> 00H or 7FH	
00001001	09H	
00000010	02H	GM Mode Off
11110111	F7H	EOX

MIDIメッセージ一覧

(8.2) GM Level 1 MODE (対応 Remote: DOC: GM1: x)

11110000 F0H Status
01111110 7EH
01111111 <Device ID> 00H or 7FH
00001001 09H
00000001 01H GM Mode On
11110111 F7H EOX

(9) CLOCK MODE CHANGE

(9.1) INTERNAL MODE (受信のみ) (対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000 F0H Status
01000011 43H YAMAHA ID
01110011 73H Substatus Section No.= 3 (Single Keyboard)
00000001 01H 商品ID
00000010 02H Internal Clock Mode
11110111 F7H EOX

(9.2) EXTERNAL MODE (受信のみ) (対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000 F0H Status
01000011 43H YAMAHA ID
01110011 73H Substatus Section No.= 3 (Single Keyboard)
00000001 01H 商品ID
00000011 03H External Clock Mode
11110111 F7H EOX

(10) CONTROL/PROGRAM CHANGE無効 (受信のみ)

(対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000 F0H Status
01000011 43H YAMAHA ID
01110011 73H Substatus Section No.= 3 (Single Keyboard)
00000001 01H 商品ID
00010000 10H MIDI 非連動 Mode On
11110111 F7H EOX

(11) CONTROL CHANGE無効 (受信のみ) (対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000 F0H Status
01000011 43H YAMAHA ID
01110110 76H Substatus Section No.= 6 (Portable Keyboard)
00000101 05H
00000010 02H Control Change Off
11110111 F7H EOX

(12) CONTROL CHANGE 有効 (受信のみ) (対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000 F0H Status
01000011 43H YAMAHA ID
01110110 76H Substatus Section No.= 6 (Portable Keyboard)
00000101 05H
00000011 03H Control Change On
11110111 F7H EOX

(13) PROGRAM CHANGE 無効 (受信のみ) (対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000 F0H Status
01000011 43H YAMAHA ID
01110110 76H Substatus Section No.= 6 (Portable Keyboard)
00000101 05H
00000100 04H Program Change Off
11110111 F7H EOX

(14) PROGRAM CHANGE 有効 (受信のみ) (対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000 F0H Status
01000011 43H YAMAHA ID
01110110 76H Substatus Section No.= 6 (Portable Keyboard)
00000101 05H
00000101 05H Program Change On
11110111 F7H EOX

(15) PITCH BENDER 無効 (受信のみ) (対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000 F0H Status
01000011 43H YAMAHA ID
01110110 76H Substatus Section No.= 6 (Portable Keyboard)
00000101 05H
00000110 06H Pitch Bender Off
11110111 F7H EOX

(16) PITCH BENDER 有効 (受信のみ) (対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000 F0H Status
01000011 43H YAMAHA ID
01110110 76H Substatus Section No.= 6 (Portable Keyboard)
00000101 05H
00000111 07H Pitch Bender On
11110111 F7H EOX

(17) SYSTEM EXCLUSIVE 無効 (受信のみ)

(対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000 F0H Status
01000011 43H YAMAHA ID
01110110 76H Substatus Section No.= 6 (Portable Keyboard)
00000101 05H
00001000 08H System Exclusive Off
11110111 F7H EOX

(18) SYSTEM EXCLUSIVE 有効 (受信のみ)

(対応 Remote: DOC: x GM1: x)

11110000 F0H Status
01000011 43H YAMAHA ID
01110110 76H Substatus Section No.= 6 (Portable Keyboard)
00000101 05H
00001001 09H System Exclusive On
11110111 F7H EOX

System Exclusive 無効の時でもこのコマンドのみ受信する。

(19) REVERB TYPE

(対応 Remote: x DOC: GM1: x)

11110000 F0H Status
01000011 43H YAMAHA ID
01110011 73H Substatus Section No.= 3 (Single Keyboard)
00000001 01H 商品 ID
00010001 11H
0000nnnn 0nH
01011001 59H

0zzzzzzz

zz

Reverb Type

(注) OFFは "Depth=0"を意味します。

3. MIDI EXTENDED CONTROL CHANGE

送受信ルール

- ① 各モード時に有効な操作子のみ送受信する。
- ② ファンクションにいて、LCD下のデータエントリーボタンが押された時は、変更値を送るのではなく、データエントリーボタンが押されたイベントを送る。
 - ・ Reverb、EffectのType/各DepthはONイベント送信時に同報する。
 - ・ Harmony TypeもONイベント送信時に送る。
 - ・ ABC ON時にABCモードを送信し、モードを受信したらモード変更と共にABC ONとする。
- ③ Demo SWの様に押しながら何等かの操作を認めているものは、押ししたらON、離れたらOFFイベントを送る。
- ④ オートリピートする操作子は、リピート時にOFF ONイベントを送る。

(1) 1BYTE DATA FORMAT (: 送受信可、×: 送受信不可、受: 受信のみ可)

11110000 F0H Status
 01000011 43H YAMAHA ID
 01110110 76H Substatus Section No.= 6 (Portable Keyboard)
 00000100 04H
 0ggggnnn gn g=0, n: Local Device Number
 0ccccccc cc cc: 操作子番号
 0ddddd dd Data
 11110111 F7H EOX

1BYTE DATA詳細

g	cc	dd	パラメーター	ファンクション	Remote	DOC/GM1
0	00H	00H : 23H 24H : 29H 2AH	PRESET 0:0 : PRESET 5:5 CUSTOM 0 : CUSTOM 5 DISK	RHYTHM STYLE		×
	01H	00H 01H 02H 03H	OFF SF FC MB	ABC ABC=ON を兼ねる		×
	03H	00H 01H 02H	OFF (SWを離す) INTRO./FILL1 ON (押す) INTRO./FILL2 ON (押す)	INTRO./FILL IN		×
	04H	00H	INTRO./ENDING ON (押す)	INTRO./ENDING		×
	05H	00H	SYNCHRO START ON (押す)	SYNCHRO START		×
	08H	7AH : 7FH 00H : 06H	-6 : 7bitsの2's -1 Comp. 0 : +6	TRANPOSE	受	×
	0BH	01H 07H 08H	ORCH. 1 ORCH. 2+1 ORCH. 2◀1	ORCHESTRATION		×

g	cc	dd	パラメーター	ファンクション	Remote	DOC/GM1
	0CH	00H 01H : 04H	SSP OFF SSP 1 : SSP 4	SUPER STYLE PLAY		×
	0DH	04H 05H	KEY VELOCITY OFF KEY VELOCITY ON	KEY VELOCITY	受	×
	0EH	00H 01H 02H : 18H 40H 41H 42H : 4AH	REVERB OFF REVERB ON REVERB TYPE 1 : REVERB TYPE 23 EFFECT OFF EFFECT ON EFFECT TYPE 1 : EFFECT TYPE 9	REVERB/EFFECT (パート毎の 深さは3BYTE DATA項参照) ON時に送信		×
	11H	00H : 0FH	PANEL REGIST- RATION A1 PANEL REGIST- RATION B8	PANEL REGISTRATION		×
	12H	01H 02H 03H 06H 07H 08H	PAD MULTI PAD TEMPO PAD PERCUSSION REPEAT/SYNC/ BREAK OFF REPEAT/SYNC/ BREAK ON PAD REC/STOP OFF	MULTI PAD		×
		09H	(離れた時) PAD REC/STOP ON (押した時)			
	15H	09H	SONG SELECT 1	SEQUENCER SONG		×
		:		SELECT (受信したら		
		0EH	SONG SELECT 6	シーケンサーモードへ)		
	17H	00H ~ 7FH	CHORD 1 VOL.	CHORD 1 VOL.		×
	18H	00H ~ 7FH	BASS VOL.	BASS VOL.		×
	19H	00H ~ 7FH	RHYTHM VOL.	RHYTHM VOL.		×
	1CH	00H ~ 7FH	ORCH. 2 VOL.	ORCH. 2 VOL.		×
	1DH	00H ~ 7FH	CHORD 2 VOL.	CHORD 2 VOL.		×
	1FH	00H	VOICE PART	VOICE PART		×
		01H	SELECT ORCH. 1 VOICE PART	SELECT		
	20H	00H 01H	SELECT ORCH. 2 HARMONY OFF HARMONY ON	HARMONY		×
		02H : :	HARMONY TYPE 1 : :	ON時に送信		
	22H	00H 01H	HARMONY TYPE 16 DEMO OFF DEMO ON	DEMONSTRATION		×
	23H	00H	VOICE REGIST- RATION 1	VOICE REGISTRATION		×

MIDIメッセージ一覧

g	cc	dd	パラメーター	ファンクション	Remote	DOC/GMT
	24H	00H 01H 02H 03H 04H 05H 06H 07H	IA OFF IA ON VERSE1 VERSE2 CHORUS1 CHORUS2 SOLO OFF SOLO ON	INTERACTIVE ACCOMPANIMENT		×
	25H	00H 01H : : 06H 07H 08H 09H 0AH	EXIT FUNCTION 1 : : FUNCTION 6 SEQUENCER OFF SEQUENCER ON CUS.ACCOMP. OFF CUS.ACCOMP. ON	FUNCTION/ SEQUENCER MODE/ CUSTOM ACCOMP. MODE		×
	26H	02H 03H 04H 05H 06H 07H 08H 09H 0AH 0BH 0CH	EDIT OFF EDIT ON DELETE OFF (離れた時) DELETE ON (押した時) ▶▶ OFF (離れた時) ▶▶ ON (押した時) ◀◀ OFF (離れた時) ◀◀ ON (押した時) ◀ ON (押した時) RECORD OFF (離れた時) RECORD ON (押した時)	SEQUENCER/ CUSTOM ACCOMP.		×
	27H	00H : 05H 06H 07H	TRACK1/CHORD1 : TRACK6/CHORD6 TRACK7/BASS ACCOMP/RHYTHM	SEQUENCER/ CUSTOM ACCOMP.		×
	28H	00H 01H	LEFT HOLD OFF LEFT HOLD ON	LEFT HOLD		×
	29H	00H 01H 02H 03H	▲ ▼ ◀ ▶	PAGE/SHIFT SW		×
	2AH	00H 01H 02H 03H 04H 05H 06H 07H	LCD SW 1 OFF (離れた時) LCD SW 1 ON (押した時) LCD SW 2 OFF (離れた時) LCD SW 2 ON (押した時) LCD SW 3 OFF (離れた時) LCD SW 3 ON (押した時) LCD SW 4 OFF (離れた時) LCD SW 4 ON (押した時)	DATA ENTRY SW (音色、スタイル変更 時は送信しない)		×
	2BH	67H : 7FH 00H : : 19H	427.5Hz : : 7bitsの2's 439.5Hz Comp. 440.0Hz (0.5Hz/Step) : : 452.5Hz	PITCH TUNE	受	×
	2CH	00H	RE-START	RE-START		×

(2) 2BYTE DATA FORMAT (:送受信可、×:送受信不可、受:受信のみ可)

11110000 F0H Status
01000011 43H YAMAHA ID
01110110 76H Substatus Section No.= 6 (Portable Keyboard)
00000100 04H
0gggnnnn gn g=1, n: Local Device Number
0ccccccc cc cc: 操作子番号
0ddddd dd1 Data1
0ddddd dd2 Data2
11110111 F7H EOX

2BYTE DATA詳細

g	cc	dd1	dd2	パラメーター	ファンクション	Remote	DOC/GMT
1	00H	40 ~ 280 (14bitsで表現)		TEMPO VALUE	TEMPO		×
	01H	00H ~ 7FH 01H ~ 7FH 02H ~ 7FH 03H ~ 7FH 04H ~ 7FH 05H ~ 7FH 06H ~ 7FH 07H ~ 7FH	PAD 1 PAD 2 PAD 3 PAD 4 PAD 5 PAD 6 PAD 7 PAD 8		PAD ON/OFF dd2 0:ON (押した) dd2 = 0:OFF (離れた)		×
	02H	00H ~ 63H 01H ~ 63H	PRESET VOICE CUSTOM VOICE		ORCH.2 VOICE		×
	03H	00H ~ 59H 01H ~ 59H	PRESET VOICE CUSTOM VOICE		MB VOICE		×
	04H	00H (Normal) 01H (1up) 7FH (1down)	ORCH. 1		OCTAVE CHANGE	受	×
	01H	00H (Normal) 01H (1up) 7FH (1down)	ORCH. 2			受	×

(3) 3BYTE DATA FORMAT (:送受信可、×:送受信不可、受:受信のみ可)

11110000 F0H Status
01000011 43H YAMAHA ID
01110110 76H Substatus Section No.= 6 (Portable Keyboard)
00000100 04H
0gggnnnn gn g=2, n: Local Device Number
0ccccccc cc cc: 操作子番号
0ddddd dd1 Data1
0ddddd dd2 Data2
0ddddd dd3 Data3
11110111 F7H EOX

3BYTE DATA詳細

g	cc	dd1	dd2	dd3	パラメーター	ファンクション	Remote	DOC/GMT
2	00H	00H 01H 02H 03H 04H 05H	00H ~ 07H 00H ~ 07H 00H ~ 07H 00H ~ 07H 00H ~ 07H 00H ~ 07H	01H 01H 01H 01H 01H 01H	RHYTHM BASS CHORD2 CHORD1 ORCH. 2 ORCH. 1	REVERBの深さ REVERB ON 時に全パート の値を送信		×
	01H	01H 02H 03H 04H 05H	00H ~ 07H 00H ~ 07H 00H ~ 07H 00H ~ 07H 00H ~ 07H	01H 01H 01H 01H 01H	BASS CHORD2 CHORD1 ORCH. 2 ORCH. 1	EFFECTの深さ EFFECT ON 時に全パート の値を送信		×

DISK ORCHESTRA (DOC)モード・ボイスリスト

ナンバー	ネーム	ディスプレイ	ナンバー	ネーム	ディスプレイ
00	BRASS	Brass	44	SYNTH WOOD	Syn.Wood
01	TRUMPET	Trumpet	45	SYNTH STRINGS	Syn.Str
02	FRENCH HORN	Fr.Horn	46	SYNTH CHOIR	SynChoir
03	SAX 1	Sax 1	47	PIANO 1	Piano 1
04	CLARINET	Clarinet	48	PIANO 2	Piano 2
05	OBOE	Oboe	49	HONKY-TONK PIANO	HnkyTonk
06	FLUTE 1	Flute 1	50	ELECTRIC PIANO 2	E.Piano2
07	ACCORDION	Acordion	51	BRIGHT PIANO	BritePno
08	STRINGS 1	Strings1	52	BRIGHT PIANO	BritePno
09	VIOLIN 1	Violin 1	53	FOLK GUITAR	Folk Gtr
10	FULL ORGAN	FullOrgn	54	ROCK GUITAR 1	RockGtr1
11	JAZZ ORGAN 1	JazzOrg1	55	BANJO	Banjo
12	PIANO 1	Piano 1	56	PIZZICATO STRINGS	Pizz.Str
13	ELECTRIC PIANO 1	E.Piano1	57	HARP	Harp
14	HARPSICHORD	Harpsi.	58	STEEL DRUM	SteelDrm
15	CELESTA	Celesta	59	-	
16	VIBES	Vibes	60	BRASS DECAY	Brass D.
17	MARIMBA	Marimba	61	FLUTE DECAY	Flute D.
18	CLAVI	Clavi	62	STRINGS DECAY	StringsD
19	GLOCKEN	Glocken	63	CHOIR DECAY	Choir D.
20	SYNTH BRASS	SynBrass	64	FULL ORGAN DECAY	FullOrgD
21	-		65	JAZZ ORGAN DECAY	JazzOrgD
22	CRYSTAL	Crystal	66	SYNTH BRASS DECAY	SynBrasD
23	TIMPANI	Timpani	67	SAX DECAY	Sax D.
24	GUT GUITAR	Gut Gtr	68	CLAVINOVA TONE	Clavnova
25	JAZZ GUITAR 1	JazzGtr1	69	ROCK GUITAR 2	RockGtr2
26	ROCK GUITAR 1	RockGtr1	70	MUTE GUITAR	Mute Gtr
27	SITAR	Sitar	71	ACOUSTIC BASS 2	Aco.Bas2
28	ACOUSTIC BASS 1	Aco.Bas1	72	JAZZ GUITAR 2	JazzGtr2
29	ELECTRIC BASS 1	E.Bass 1	73	POP BRASS	PopBrass
30	ELECTRIC BASS 2	E.Bass 2	74	STRINGS 2	Strings2
31	SYNTH BASS	Syn.Bass	75	VIOLIN 2	Violin 2
32	-		76	ORGAN	Organ
33	-		77	SAX 2	Sax 2
34	-		78	ELECTRIC BASS 3	E.Bass 3
35	-		79	FLUTE 2	Flute 2
36	-		80	BASSOON	Bassoon
37	-		81	CHAMBER STRINGS	Chamber
38	-		82	JAZZ ORGAN 2	JazzOrg2
39	-		83	-	
40	MUTE TRUMPET	Mute Trp	84	-	
41	HARMONICA	Hamonica	85	-	
42	CHOIR	Choir	86	-	
43	JAZZ ORGAN 1	JazzOrg1	87	ORCHESTRA HIT	Orch.Hit

GENERAL MIDI (GM)モード・ボイスリスト

ナンバー	グループ	ネーム (GM)	ディスプレイ	ナンバー	グループ	ネーム (GM)	ディスプレイ
01	Piano	Acoustic Grand Piano	GrandPno	65	Reed	Soprano Sax	SprnoSax
02		Bright Acoustic Piano	BritePno	66		Alto Sax	Alto Sax
03		Electric Grand Piano	E.Grand	67		Tenor Sax	TenorSax
04		Honky-tonk Piano	HnkyTonk	68		Baritone Sax	Bari.Sax
05		Electric Piano 1	E.Piano1	69		Oboe	Oboe
06		Electric Piano 2	E.Piano2	70		English Horn	Eng.Horn
07		Harpsichord	Harpsi.	71		Bassoon	Bassoon
08		Clavi	Clavi.	72		Clarinet	Clarinet
09	Chromatic	Celesta	Celesta	73	Pipe	Piccolo	Piccolo
10	Percussion	Glockenspiel	Glocken	74		Flute	Flute
11		Music Box	MusicBox	75		Recorder	Recorder
12		Vibraphone	Vibes	76		Pan Flute	PanFlute
13		Marimba	Marimba	77		Blown Bottle	Bottle
14		Xylophone	Xylophon	78		Shakuhachi	Shakhchi
15		Tubular Bells	TubulBel	79		Whistle	Whistle
16		Dulcimer	Dulcimer	80		Ocarina	Ocarina
17	Organ	Drawbar Organ	DrawOrgn	81	Synth Lead	Lead 1 (square)	SquareLd
18		Percussive Organ	PercOrgn	82		Lead 2 (sawtooth)	Saw.Lead
19		Rock Organ	RockOrgn	83		Lead 3 (calliope)	CaliopLd
20		Church Organ	ChrchOrg	84		Lead 4 (chiff)	Chiff Ld
21		Reed Organ	ReedOrgn	85		Lead 5 (charang)	CharanLd
22		Accordion	Acordion	86		Lead 6 (voice)	Voice Ld
23		Harmonica	Harmnica	87		Lead 7 (fifths)	Fifth Ld
24		Tango Accordion	TangoAcd	88		Lead 8 (bass+lead)	Bass &Ld
25	Guitar	Acoustic Guitar (nylon)	NylonGtr	89	Synth Pad	Pad 1 (new age)	NewAgePd
26		Acoustic Guitar (steel)	SteelGtr	90		Pad 2 (warm)	Warm Pad
27		Electric Guitar (jazz)	Jazz Gtr	91		Pad 3 (polysynth)	PolySyPd
28		Electric Guitar (clean)	CleanGtr	92		Pad 4 (choir)	ChoirPad
29		Electric Guitar (muted)	Mute.Gtr	93		Pad 5 (bowed)	BowedPad
30		Overdriven Guitar	Ovrdrive	94		Pad 6 (metallic)	MetalPad
31		Distortion Guitar	Dist.Gtr	95		Pad 7 (halo)	Halo Pad
32		Guitar Harmonics	GtrHarmo	96		Pad 8 (sweep)	SweepPad
33	Bass	Acoustic Bass	Aco.Bass	97	Synth Effects	FX 1 (rain)	Rain
34		Electric Bass (finger)	FngrBass	98		FX 2 (soundtrack)	SoundTrk
35		Electric Bass (pick)	PickBass	99		FX 3 (crystal)	Crystal
36		Fretless Bass	Fretless	100		FX 4 (atmosphere)	Atmosphr
37		Slap Bass 1	SlapBas1	101		FX 5 (brightness)	Bright
38		Slap Bass 2	SlapBas2	102		FX 6 (goblins)	Goblins
39		Synth Bass 1	SynBass1	103		FX 7 (echoes)	Echoes
40		Synth Bass 2	SynBass2	104		FX 8 (sci-fi)	SF
41	Strings	Violin	Violin	105	Ethnic	Sitar	Sitar
42		Viola	Viola	106		Banjo	Banjo
43		Cello	Cello	107		Shamisen	Shamisen
44		Contrabass	ContraBs	108		Koto	Koto
45		Tremolo Strings	Trem.Str	109		Kalimba	Kalimba
46		Pizzicato Strings	Pizz.Str	110		Bagpipe	Bagpipe
47		Orchestral Harp	Harp	111		Fiddle	Fiddle
48		Timpani	Timpani	112		Shanai	Shanai
49	Ensemble	String Ensemble 1	Strings1	113	Percussive	Tinkle Bell	TnklBell
50		String Ensemble 2	Strings2	114		Agogo	Agogo
51		Synth Strings 1	Syn.Str1	115		Steel Drums	SteelDrm
52		Synth Strings 2	Syn.Str2	116		Woodblock	WoodBlok
53		Choir Aahs	ChoirAah	117		Taiko Drum	TaikoDrm
54		Voice Oohs	VoiceOoh	118		Melodic Tom	MelodTom
55		Synth Voice	SynVoice	119		Synth Drum	Syn.Drum
56		Orchestra Hit	Orch.Hit	120		Reverse Cymbal	RevCymb1
57	Brass	Trumpet	Trumpet	121	Sound Effects	Guitar Fret Noise	FretNoiz
58		Trombone	Trombone	122		Breath Noise	BrthNoiz
59		Tuba	Tuba	123		Seashore	Seashore
60		Muted Trumpet	Mute.Trp	124		Bird Tweet	Tweet
61		French Horn	Fr.Horn	125		Telephone Ring	Telephone
62		Brass Section	BrasSect	126		Helicopter	Helicptr
63		Synth Brass 1	SynBras1	127		Applause	Applause
64		Synth Brass 2	SynBras2	128		Gunshot	Gunshot

PSR-5700 パーカッションマップ

MIDI (Rhythm Receive Ch)受信時にご活用ください。

キー (MIDI) ナンバー	ノート	名前	ディスプレイ	キー (MIDI) ナンバー	ノート	名前	ディスプレイ
12	C-1	ハンドクラップ	HandClap	70	B♭3	コンガ1 (ミュート)	Conga1Mu
13	D♭-1	トライアングル(クローズ)	TrianglC	71	B3	クラッシュシンバル1	CrashCy1
14	D-1	ホイッスル(低)	WhistlLo	72	C4	クラッシュシンバル2	CrashCy2
15	E♭-1	トライアングル(オープン)	TrianglO	73	D♭4	ボンゴ(低)	BongoLow
16	E-1	ホイッスル(高)	WhistlHi	74	D4	スブラッシュシンバル	SplashCy
17	F-1	キック5	Kick5	75	E♭4	ボンゴ(高)	BongoHi
18	F#-1	キック6	Kick6	76	E4	マーチシンバル	MarchCym
19	G-1	キック7	Kick7	77	F4	スルドー	Surdo
20	A♭-1	キック8	Kick8	78	F#4	カバサ	Cabasa
21	A-1	タム1 (ベース)	Tom1Bass	79	G4	タム2 (低)	Tom2Low
22	B♭-1	リムショット2	RimShot2	80	A♭4	ビブラスラップ	Vibrasla
23	B-1	タム1 (低)	Tom1Low	81	A4	タム2 (中)	Tom2Mid
24	C0	タム1 (中)	Tom1Mid	82	B♭4	クラベス	Claves
25	D♭0	スネア7	Snare7	83	B4	タム2 (高)	Tom2Hi
26	D0	タム1 (高)	Tom1Hi	84	C5	ギロ (ロング)	GuirLong
27	E♭0	スネア8	Snare8	85	D♭5	クイーカ (低)	CuicaLow
28	E0	スネア9	Snare9	86	D5	ギロ (ショート)	GuirShor
29	F0	スネア3	Snare3	87	E♭5	クイーカ (高)	CuicaHi
30	F#0	スネア10	Snare10	88	E5	タンバリン	Tambouri
31	G0	スネア11	Snare11	89	F5	カウベル (低)	CowbellLo
32	A♭0	スネアブラシヒット2	BrshHit2	90	F#5	アゴゴ (低)	AgogoLow
33	A0	スネアロール	SnarRoll	91	G5	カスタネット	Castanet
34	B♭0	スネアブラシ	Brush	92	A♭5	アゴゴ (高)	AgogoHi
35	B0	ベダルハイハット2	P.HiHat2	93	A5	フィンガースナップ	FingSnap
36	C1	拍手	Applause	94	B♭5	クロススティック	CrosStic
37	D♭1	トライアングル(クローズ)	TrianglC	95	B5	—	
38	D1	ホイッスル(低)	WhistlLo	96	C6	クローズドハイハット2	C.HiHat2
39	E♭1	トライアングル(オープン)	TrianglO	97	D♭6	ティンバレス (低)	TimbaleL
40	E1	ホイッスル(高)	WhistlHi	98	D6	オープンハイハット2	O.HiHat2
41	F1	キック1	Kick1	99	E♭6	ティンバレス (高)	TimbaleH
42	F#1	キック2	Kick2	100	E6	クローズドハイハット3	C.HiHat3
43	G1	キック3	Kick3	101	F6	オープンハイハット3	O.HiHat3
44	A♭1	キック4	Kick4	102	F#6	コンガ2 (低)	Conga2Lo
45	A1	タム1 (ベース)	Tom1Bass	103	G6	ライドシンバル2	RideCym2
46	B♭1	リムショット1	RimShot1	104	A♭6	コンガ2 (高)	Conga2Hi
47	B1	タム1 (低)	Tom1Low	105	A6	ライドカップ2	RideCup2
48	C2	タム1 (中)	Tom1Mid	106	B♭6	コンガ2 (ミュート)	Conga2Mu
49	D♭2	スネア1	Snare1	107	B6	クラッシュシンバル1	CrashCy1
50	D2	タム1 (高)	Tom1Hi	108	C7	クラッシュシンバル2	CrashCy2
51	E♭2	スネア2	Snare2	109	D♭7	ボンゴ(低)	BongoLow
52	E2	スネア3	Snare3	110	D7	チャイニーズシンバル	ChinesCy
53	F2	スネア4	Snare4	111	E♭7	ボンゴ(高)	BongoHi
54	F#2	スネア5	Snare5	112	E7	リバースシンバル	ReversCy
55	G2	スネア6	Snare6	113	F7	エレクトロニックタム(ベース)	E.TomBas
56	A♭2	スネアブラシヒット1	BrshHit1	114	F#7	マラカス	Maracas
57	A2	スネアロール	SnarRoll	115	G7	エレクトロニックタム (低)	E.TomLow
58	B♭2	スネアブラシ	Brush	116	A♭7	ビブラスラップ	Vibrasla
59	B2	ベダルハイハット1	P.HiHat1	117	A7	エレクトロニックタム (中)	E.TomMid
60	C3	クローズドハイハット1	C.HiHat1	118	B♭7	ウッドブロック	WoodBlk
61	D♭3	ティンバレス (低)	TimbaleL	119	B7	エレクトロニックタム (高)	E.TomHi
62	D3	オープンハイハット1	O.HiHat1	120	C8	ギロ (ロング)	GuirLong
63	E♭3	ティンバレス (高)	TimbaleH	121	D♭8	スクラッチノイズ (低)	ScratLow
64	E3	クローズドハイハット2	C.HiHat2	122	D8	ギロ (ショート)	GuirShor
65	F3	オープンハイハット2	O.HiHat2	123	E♭8	スクラッチノイズ (高)	ScratHi
66	F#3	コンガ1 (低)	Conga1Lo	124	E8	水の流れる音	RunWater
67	G3	ライドシンバル1	RideCym1	125	F8	カウベル (高)	CowbellHi
68	A♭3	コンガ1 (高)	Conga1Hi	126	F#8	アゴゴ (低)	AgogoLow
69	A3	ライドカップ1	RideCup1	127	G8	コインがコップに落ちる音	DropCoin

- ・ C1 ~ B5はボイスナンバー98Drum Kitの内容です。
- ・ C-1 ~ B0はボイスナンバー99Pop Drum Kitの低音鍵域2オクターブ(C1 ~ B2)、
C6 ~ G8は高音鍵域2.5オクターブ(C3 ~ G5)の内容です。
- ・ A♭5 ~ C6はボイスナンバー98Drum Kitと99Pop Drum Kitの共通内容です。

GM/DOCモード・パーカッションマップ

キー (MIDI) ナンバー	ノート	GMネーム	DOCネーム
30	F#0	—	Snare Brush
31	G0	—	—
32	A♭0	—	Closed Hi-Hat Heavy
33	A0	—	—
34	B♭0	—	Crash Cymbal Light
35	B0	Acoustic Bass Drum	Bass Drum Light
36	C1	Bass Drum 1	Snare Drum+Rim Heavy
37	D♭1	Side Stick	Ride Cup
38	D1	Acoustic Snare	Snare Drum+Rim Light
39	E♭1	Hand Clap	—
40	E1	Electric Snare	—
41	F1	Low Floor Tom	Bass Drum
42	F#1	Closed Hi-Hat	Rim Shot
43	G1	High Floor Tom	Snare Drum Heavy
44	A♭1	Pedal Hi-Hat	Snare Brush Shot
45	A1	Low Tom	Snare Drum Light
46	B♭1	Open Hi-Hat	Pedal Hi-Hat
47	B1	Low-Mid Tom	Snare Drum Echo
48	C2	Hi-Mid Tom	Tom 4
49	D♭2	Crash Cymbal 1	Closed Hi-Hat
50	D2	High Tom	Tom 3
51	E♭2	Ride Cymbal 1	Open Hi-Hat
52	E2	Chinese Cymbal	Tom 2
53	F2	Ride Bell	Tom 1
54	F#2	Tambourine	Ride Cymbal
55	G2	Splash Cymbal	Electronic Tom 3
56	A♭2	Cowbell	Crash Cymbal
57	A2	Crash Cymbal 2	Electronic Tom 2
58	B♭2	Vibraslap	Crash Cymbal
59	B2	Ride Cymbal 2	Electronic Tom 1
60	C3	Hi Bongo	Conga Low
61	D♭3	Low Bongo	Cabasa
62	D3	Mute Hi Conga	Conga High
63	E♭3	Open Hi Conga	Metronome
64	E3	Low Conga	Bongo
65	F3	High Timbale	Timbale Low
66	F#3	Low Timbale	Claves
67	G3	High Agogo	Timbale High
68	A♭3	Low Agogo	Castanets
69	A3	Cabasa	Cuica Low
70	B♭3	Maracas	Cowbell
71	B3	Short Whistle	Cuica High
72	C4	Long Whistle	Hand Claps
73	D♭4	Short Guiro	Agogo Low
74	D4	Long Guiro	—
75	E♭4	Claves	Agogo High
76	E4	Hi Wood Block	Bongo Low
77	F4	Low Wood Block	Cuica Low
78	F#4	Mute Cuica	Tambourine
79	G4	Open Cuica	Crash Cymbal
80	A♭4	Mute Triangle	Triangle Closed
81	A4	Open Triangle	Snare Brush
82	B♭4	—	Triangle Open

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default		1-16	1-16	memorized
Channel Changed		1-16	1-16	
Mode Default		3	1, 3	*2 memorized
Messages		X	OMNION, OMNIOFF	
Altered		*****	X	
Note Number	True voice	36-96	0-127	
Velocity Note on		O 9nH, v=1-127	O v=1-127	
Note off		X 9nH, v=0	X	
After Key's		X	X	
Touch Ch's		X	X	
Pitch Bender		O	O 0-12 semi	*1: 7bit resolution
	0, 32	O	*2	O *2 Bank Select
	1	O		O Modulation
	6, 38	X		O *3 Data Entry
Control	7	O		O Volume
	10	X		O Pan
Change	11	O		O Expression
	64	O		O Sustain
	80	O	*2	O *2 Foot Controller
	91	X		O *3 Reverb Depth
	100, 101	X		O *3 RPN LSB, MSB
	120	X		O *3 All Sound Off
	121	X		O *3 Reset All Ctrls
Program Change	True #	O 0-99	*4 O 0-99	*4
		*****		0-99 *4
System Exclusive		O	O	
System : Song Pos		X	X	
: Song.Sel		X	X	
Common : Tune		X	X	
System : Clock		O	O	*2
Real Time: Commands		O	O	
Aux : Local ON/OFF		X	O	
: All Notes OFF		X	O (122-125)	*5
Mes- : Active Sense		O	O	
sages: Reset		X	X	
Notes : *1	= 0-3 if DOC mode is on			
: *2	= only remote control mode			
: *3	= only GM mode			
: *4	= 0-127 if GM mode is on 0-87 if DOC mode is on			
: *5	= 122-123 if GM mode is on 122 if DOC mode is on			
Mode 1	: OMNI ON, POLY			O : Yes
Mode 3	: OMNI OFF, POLY			X : No
Mode 2	: OMNI ON, MONO			
Mode 4	: OMNI OFF, MONO			

付録：PSR-5700用スコア

EXAMPLE 1: シーケンサーを用いてのマルチトラックレコーディング

シーケンサーを使ってマルチトラックレコーディングを行い、なおかつテンポパッドを用いてテンポを変化させ、パーカッションパッドを用いてドラムのフィルインを入れます。

ここでは『ユーモレスク』を演奏してパーカッションパッドとテンポパッドと一緒に録音してみましょう。

(注) テンポパッドによるテンポ変化は、ABCスタイルと共にACCOMP.トラックに録音します。

ここでは以下の構成で録音を行います。

トラック1: メロディー1 (VOICE NO.00: PIANO 1)

トラック2: メロディー2 (VOICE NO.16: CHOIR 1)

トラック3: メロディー3 (VOICE NO.21: STRINGS 1)

トラック4: パッド (PERCモード)

ACCOMP.トラック: ABCスタイル (STYLE NO.24: SWING Tempo=110)

&パッド (TEMPOモード)

ACCOMP.トラック以外は上記以外のトラックNo.でも構いません。

まずSEQUENCERボタンを押してモードに入り、IAモード、SOLOをOFFにしておきます。

1. 最初にACCOMP.トラックに録音してください。

ABCスタイルとテンポパッドによるテンポの変化を録音します。

ABCスタイルを選び、テンポを110にセットします。

RECORDボタンを押しながらACCOMP.トラックボタンを押し、録音待機状態にします。

『ユーモレスク』

♩=110 VERSE 1

TEMPO PAD (ACCOMP.トラック)
24; SWING

メロディ1 (トラック1)
00; PIANO 1

メロディ2 (トラック2)
16; CHOIR

メロディ3 (トラック3)
21; STRINGS 1

PERC. PAD (トラック4)

TEMPO PAD (ACCOMP.トラック)
(ACCOMP.トラック)
24; SWING

ENDING (D.C. time)

Fine

PADのMODE SELECTがTEMPOに設定されていることを確認し、SYNCHRO STARTボタンを押します。(これで押鍵と同時に録音が始まります。)

左手鍵域でコード進行を演奏します。

アカンパニメントの演奏に沿ってテンポパッドを押してテンポを変化させます。

ENDINGボタンで録音終了します。

2. トラック1にメロディー1を録音してください。

小節を1に戻し、VOICEを選択します。

RECORDボタンを押しながらトラック1ボタンを押し、録音待機状態にします。

SYNCHRO STARTボタンを押します。(これで押鍵と同時に録音が始まります。ただし、トラック3などのように曲の途中から音符を入力する場合はSTART/RE-STARTボタンを押すか、または録音したい小節まで移動してからSYNCHRO STARTボタンを押して録音を開始してください。)

右手鍵域でメロディーを演奏します。

STOPボタンで録音を終了し、小節が1に戻ったのを確認してください。

(ACCOMP.トラックの再生終了と同時に、自動的にストップします。)

3. メロディー2、3も順次、トラック2、3へ録音してください。

4. パーカッションパッドを使ってトラック4にドラムのフィルインを録音します。

PADのMODE SELECTがPERCになっていることを確認します。

トラック4を録音待機状態にします。

START/RE-STARTボタンを押して録音をスタートします。

パーカッションパッド1~8を、すでに録音した演奏に沿って叩きます。

(このドラムのフィルインはトラック4へ録音されます。)

STOPボタンで録音終了します。(ACCOMP.トラックの再生終了と同時に、自動的にストップします。)

パーカッションパッド・アサイン一覧

PAD1:Kick 1

PAD5:Tom 1 Hi

PAD2:Snare 3

PAD6:Closed HiHat 1

PAD3:Tom 1 Low

PAD7:Opened HiHat 1

PAD4:Tom 1 Mid

PAD8:Crash Cymbal 2

再生する際には、PADのMODE SELECTがPERCになっていることを確認してください。(これでACCOMP.トラックに録音したテンポパッドのテンポ変化も再生されます。)

meno mosso

▼ slower

(ACCOMP.トラック) G C E Am D G

(トラック1)

(トラック2)

(トラック3)

(トラック4)

▼ rit.

(ACCOMP.トラック) G C E Am D B D

(トラック1)

(トラック2)

(トラック3)

(トラック4)

D.C.

EXAMPLE 2: マルチパッドを使ったリアルタイムプレイ

コードパッドでABCをスタートさせ、右手でリアルタイムにメロディーを演奏します。また、左手でフレーズパッドを叩いて、必要なタイミングでフィルイン的なフレーズを再生してみましょう。
ここではビバルディの『春』（『四季』より）を演奏してみます。

以下の構成で演奏します。

メロディー (VOICE NO.21: STRINGS 1)
フレーズパッド1 (VOICE NO.30: FLUTE)
フレーズパッド2 (VOICE NO.29: ORCHESTRA HIT)
フレーズパッド3 (VOICE NO.29: ORCHESTRA HIT)
コードパッド (STYLE NO.02: PARTY POP VERSE1, Tempo=116)

まず、PAD MODE SELECTがMULTIになっていることを確認し、IAモードをOFFにします。

1. コードパッドにABCのコード進行を録音します。

ABCモードがONになっていることを確認し、リズムスタイルを選択します。
テンポを116に合わせます。
REC/STOPボタンを押しながら4つのコードパッドの中から1つを選び押します。(REC/STOPボタン上のインディケーターが点滅し、録音待機

『春』（『四季』より）

♩ = 116

C F G C

メロディー
21: STRINGS 1

フレーズパッド1
30: FLUTE

フレーズパッド2
29: ORCHESTRA HIT

フレーズパッド3
29: ORCHESTRA HIT

フレーズパッド1
に録音する内容



フレーズパッド2
に録音する内容



フレーズパッド3
に録音する内容



状態になります。)

左手鍵域でコード進行を演奏します。(押鍵と同時に録音が始まります)

REC/STOPボタンを押して録音を終了します。

(再生させるときには、PADのMODE SELECTがMULTIになっていることを確認してください。)

2. フレーズパッド1にフレーズを録音します。

ORCH.1音色を選択します。(ORCH.1音色で演奏するフレーズのみ録音可能です。)

REC/STOPを押しながら4つのフレーズパッドの中から1つを選び押します。(REC/STOPボタン上のインディケーターが点滅し、録音待機状態になります。)

リズムに合わせてORCH.1音色でフレーズを演奏します。(押鍵と同時に録音が始まります)

REC/STOPボタンを押して録音を終了します。

(再生させるときには、PADのMODE SELECTがMULTIになっていることを確認してください。)

3. フレーズパッド2、3にもフレーズを録音します。

4. コードパッドでABCをスタートさせ、それに合わせてメロディーを演奏します。

音色を選択します。

SYNCHRO STARTボタンを押して、すでに録音されているコードパッドをスタートさせます。

そのコード進行に合わせてメロディーを演奏します。

メロディーを演奏しながら必要なタイミングですでに録音されているフレーズパッドを再生します。

曲が終わったらSTOPボタンを押します。

(コードパッド、フレーズパッドの再生中はMULTI PLAYINGインディケーターが点灯し、再生が終了すると消灯します。途中で再生を止めた場合はREC/STOPボタンを押してください。)

メロディー

フレーズパッド1

フレーズパッド2

フレーズパッド3

1. F G C

2. F G C

Fine

キーボード：	61鍵 (C1～C6) [タッチレスボンス機能付き]
ポリフォニー：	最大38音同時発音
ボイス：	プリセット100ボイス カスタム100ボイス
アカンパニメント：	インタラクティブアカンパニメント： プリセット36スタイル+1ディスクスタイル 各5バリエーション カスタムアカンパニメント： 6スタイル+イントロ/フィルイン/エンディング
スーパースタイルプレイ：	36スタイル+1ディスクスタイル 各4バリエーション
エフェクト：	リバーブ系23種類、コーラス系9種類、 ハーモニー16種類
パーカッション：	キーボード92種類 (パーカッション+効果音)
パッド：	8 (マルチ/パーカッション/テンポ)
オートベースコード：	シングルフィンガー、フィンガードコード、 マニュアルベース
シーケンサー：	8トラック6ソング
レジストレーション：	ボイスレジストレーション10 パネルレジストレーション16
ディスプレイ：	LED、LCD
ディスクドライブ：	3.5インチフロッピーディスク (ヤマハディスクオーケストラコレクション・ GENERAL MIDIソフト対応)
デモンストレーション：	4ソング
外部端子：	MIDI (IN, OUT, THRU)、FOOT SW.、SUSTAIN、 EXP. PEDAL、HEADPHONES、AUX. IN (R, L/ L+R)、AUX. OUT (R, L/L+R)
アンプ：	10W × 2
寸法 (譜面立て取り外し時)：	1067mm (幅) × 409mm (奥行) × 160mm (高さ)
重量：	15.0kg
付属品：	・譜面立て ・FC5フットスイッチ ・付属データディスク ・取扱説明書 ・保証書 ・ダストカバー
仕様および外観は改良のため、予告なく変更する 場合があります。	

50音順索引

ア

IAモニター感度	38
IAモニター鍵域	38
アクセント	17
アタック	30
アンドゥー (Undo)	9, 10, 12～14, 21～23

イ

EGレイト	30
イレース (シーケンサー)	12
インサートオールトラックス (シーケンサー)	12
インタラクティブアカンパニメント (IA)	38
イントロ/フィルイン/エンディン グ パターン	24

エ

エグジット (EXIT)	27
エクスクルーシブ情報	52
エクスプレッションペダル セレクト	36
エフェクトタイプ	34
エフェクトデプス	34
エラーメッセージ一覧	45

オ

オーバーダブ	8
オクターブ (カスタムボイスエディット)	29

カ

カスタムアカンパニメントネーム	20
カスタムアカンパニメント プログラマー	15
カスタムアカンブ	19
カスタムボイスエディット	28

キ

キーベロシティ	35
キーボードチャンネル	51
キャラクターリスト	20, 29, 31, 33
キャンセル	17

ク

クオンタイズ (カスタムアカンブ)	21
クオンタイズ (シーケンサー)	10
グライド	35
クロック	52

コ

コピー (カスタムアカンブ)	22
コモン (カスタムボイスエディット)	29
コンディション	7
コントローラー	35

サ

サイズ (カスタムアカンブ)：	
クオンタイズ)	21
サイズ (シーケンサー)：	
クオンタイズ)	10
サステイン (カスタムボイスエディット)	30
サステインパートセレクト	36

シ

シーケンサー	2
シーケンサーエディットモード	7
シーケンサートラック送信 チャンネル	50
シフトボタン	7, 27

ス

スーパースタイルプレイモード	39
スコア	70
スプリットデータ	53
スプリットポイント	38
スプリット送信チャンネル	50

セ

GENERAL MIDI	47
GENERAL MIDI (GM) モード	49
GENERAL MIDI (GM) モード・ ボイスリスト	66
GM/DOC モード・ パーカッションマップ	68
セーブ	40, 44
セーブトゥーアカンブ	20
セクションチェンジ	39

ソ	
ソフトネス	33
ソングクリア (シーケンサー)	14

タ	
タッチセンス (カスタムボイスエディット)	29

チ	
チェンジパターン	23

テ	
データエントリーボタン[-][+]	7, 27
データトランスミット	53
ディケイ	30
DISK ORCHESTRA (DOC)モード・ボイスリスト	65
ディスクオーケストラ (DOC)モード	48
ディスクオーケストラコレクション (DOC)	47
ディスクフリーエリア	45
デュアルオクターブ	31
デュアルデチューン	32
デュアルネーム	31
デュアルパン	32
デュアルボイス	28, 31
デュアルボリューム	32
デリートオールトラックス (シーケンサー)	11
デリートファイル	44
テンション	35
テンポ	18

ト	
トーン (カスタムボイスエディット)	30
トゥーディスク	40, 44
トラックコピー (シーケンサー)	9
トラックミックス (シーケンサー)	9
トランスポーズデータ (MIDIチャンネルセッティング)	51
トランスポーズデータ (MIDIシステム)	53

ネ	
ネーム (カスタムボイスエディット)	29

ノ	
ノートシフト (シーケンサー)	14
ノーマルボイス	28, 29

ハ	
パーカッショントーン	33
パーカッションネーム	33
パーカッションパン	33
パーカッションピッチ	33
パーカッションボイス	28, 33
パーカッションマップ	67
ハーモニーパート (シーケンサー)	7
パネルデータ	53
バルクダンプリクエスト	54
バルクデータ	54
パン (カスタムボイスエディット)	29
パンチ	8

ヒ	
ビート (カスタムアカンブ)	19
ピッチベンド (カスタムボイスエディット)	29
ピッチベンドセレクト	37

フ	
ファンクション	26
フェーダーセレクト	20
フォーマットディスク	45
フットスイッチセレクト	35
ブリリアンス	30
フロムディスク	42, 43

ヘ	
ベーシック受信チャンネル	50
ベーシック送信チャンネル	50
ページボタン	7, 27

ホ	
ホイールセレクト	37
ボイスチェンジ	13
ボリューム (カスタムアカンブ)	20
ボリューム (シーケンサー)	8

マ	
マルチパートセッティング	51

ミ	
MIDI	46
MIDIインプリメンテーションチャート	69
MIDIシステム	52
MIDIスイッチ	52
MIDIチャンネルセッティング	50

MIDIツリー図	55
MIDIメッセージ一覧	59

メ	
メジャー (カスタムアカンブ)	19
メトロノーム (シーケンサー)	7
メモリーデータ	53
メモリーバックアップ	46

モ	
モード1/2	38
モジュレーションスピード	30
モジュレーションデプス	30

ユ	
ユーティリティ	46

ラ	
ライトプロテクト	40

リ	
リコールイニシャルデータ	46
リズム受信チャンネル	50
リネームファイル	44
リバーブタイプ	34
リバーブデプス	34
リプレイス	8
リムーブイベント (カスタムアカンブ)	23
リムーブイベント (シーケンサー)	13
リモートコントロールモード	48
リリース	30

レ	
レコーディングタイプ	7, 8
レゾナンス	30

ロ	
ローカルコントロール (MIDIチャンネルセッティング)	51
ローカルコントロール (MIDIシステム)	52
ロード	42, 43

A

a tempo 基30
 A/B (PANEL REGISTRATION) 基33
 ABC MODE 基17
 accel. 基29
 ACCOMP. (SEQUENCER) 応4
 AUTO BASS CHORD 基17
 AUX. IN (R, L/L+R) 基6
 AUX. OUT (R, L/L+R) 基6

B

BANK (STYLE SELECT) 基17
 BANK (VOICE SELECT) 基11
 BASS (CUSTOM ACCOMP.) 応17
 BASS (VOLUME) 基8, 9, 11, 21
 BEAT 基20
 BREAK (PAD) 基28

C

CHORD (PAD) 基27
 CHORD1 (VOLUME) 基8, 9, 11, 21
 CHORD2 (VOLUME) 基8, 9, 11, 21
 CHORUS 1 基20
 CHORUS 2 基20
 CHORUS A (SSP) 基24
 CHORUS B (SSP) 基24
 CUSTOM (STYLE SELECT) 応18
 CUSTOM ACCOMPANIMENT
 PROGRAMMER 応16
 CUSTOM VOICE 応28

D

DELETE (SEQUENCER/CUSTOM
 ACCOMP.) 応5, 16
 DEMO 基8
 DISK (STYLE SELECT) 基23
 DISK IN USE 応43
 DISK ORCHESTRA/GENERAL MIDI 応47

E

EDIT (SEQUENCER) 応7
 EFFECT 基32
 ENDING 基21
 EXIT 応27
 EXP. PEDAL 応36

F

faster 基29
 FILL IN 基19
 FOOT SW. 応35
 FROM DISK 応42
 FUNCTION 応26

G

GLISSANDO 基32

H

HARMONY 基31
 HARMONY TYPE 基31
 HEADPHONES 基6

I

INTERACTIVE ACCOMPANIMENT ... 基22
 INTRO 基19

L

LEFT HOLD 基31

M

MASTER (VOLUME) 基8, 9, 11, 21
 MEMORY (PANEL REGISTRATION) 基33
 MEMORY (VOICE REGISTRATION) . 基15
 MIDI IN, OUT, THRU 基6, 応47
 MODULATION 基32
 MULTI (PAD) 基26

N

NUMBER (STYLE SELECT) 基17
 NUMBER (VOICE SELECT) 基11

O

OCTAVE CHANGE 基14
 ORCH.1 基10
 ORCH.1 (VOICE PART) 基11
 ORCH.1 (VOLUME) 基8, 9, 11, 21
 ORCH.2 (VOICE PART) 基11
 ORCH.2 (VOLUME) 基8, 9, 11, 21
 ORCH.2+1 基10
 ORCH.2◀1 基10
 ORCHESTRATION 基10

P

PAD MODE SELECT 基26 ~ 30
 PANEL REGISTRATION 基33

PERC. (PAD) 基28
 PHRASE (PAD) 基26
 PITCH BEND 基32
 POWER 基8

R

REC (PAD) 基26 ~ 29
 RECORD (SEQUENCER/CUSTOM
 ACCOMP.) 応4, 17
 REPEAT (PAD) 基27
 REVERB 基32
 RHYTHM (CUSTOM ACCOMP.) 応17
 RHYTHM (VOLUME) 基8, 9, 11, 21
 rit. 基21
 rit. (PAD) 基30

S

SEQUENCER 応3
 slower 基30
 SOLO 基20
 SONG SELECT 応3
 START/RE-START 基19
 STOP 基21
 STOP (PAD) 基26 ~ 28
 STYLE SELECT 基17
 SUPER STYLE PLAY 基24
 SUSTAIN 基31, 応36
 SYNCHRO (PAD) 基30
 SYNCHRO START 基19

T

Tap Start 基29
 TEMPO (PAD) 基29
 Tempo Change 基29
 Tempo I 基29
 TO DISK 応40
 TRANSPOSE/TUNE 基14

V

VERSE 1 基20
 VERSE 2 基20
 VERSE A (SSP) 基24
 VERSE B (SSP) 基24
 VOICE PART 基11
 VOICE REGISTRATION 基15
 VOICE SELECT 基11
 VOLUME 基8, 9, 11, 21