

# CTK-900

## 取扱説明書（保証書別添）

本機をご使用になる前に必ず本書の  
「安全上のご注意」をお読みください。  
この取扱説明書は、お読みになったあとも、  
保証書とともに、大切に保管してください。



# 安全上のご注意

このたびは、カシオ製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

- ご使用の前に「安全上のご注意」をよくお読みの上、正しくお使いください。
- 本書は、お読みになった後も大切に保管してください。

## 絵表示について

この取扱説明書および製品への表示では、製品を安全に正しくお使いいただき、あなたや他の人々への危害や財産への損害を未然に防止するため、いろいろな絵表示をしています。その表示と意味は次のようになっています。

 <b>危険</b>	この表示を無視して誤った取扱いをすると、人が死亡または重傷を負う危険が差し迫って生じることが想定される内容を示しています。
 <b>警告</b>	この表示を無視して誤った取扱いをすると、人が死亡または重傷を負う危険が想定される内容を示しています。
 <b>注意</b>	この表示を無視して誤った取扱いをすると、人が傷害を負う危険が想定される内容および物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

## 絵表示の例



△ 記号は「気をつけるべきこと」を意味しています。(左の例は感電注意)



⊘ 記号は「してはいけないこと」を意味しています。(左の例は分解禁止)



● 記号は「しなければならないこと」を意味しています。(左の例は電源プラグをコンセントから抜く)

 <b>危険</b>	
<b>アルカリ電池について</b>	
アルカリ電池からもれた液が目に入ったときは、すぐに次の処置を行ってください。	
1. 目をこすらずにすぐにきれいな水で洗い流す。	
2. ただちに医師の治療を受ける。 そのままにしておくと失明の原因となります。	

## 警告

### 煙、臭い、発熱などの異常について

煙が出ている、へんな臭いがする、発熱しているなどの異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。すぐに次の処置を行ってください。

1. 電源スイッチを切る。
2. AC アダプター使用時は、プラグをコンセントから抜く。
3. お買い上げの販売店またはカシオテクノ・サービスステーションに連絡する。

### AC アダプターについて

- AC アダプターは使いかたを誤ると、火災・感電の原因となります。次のことは必ずお守りください。
  - 必ず本機指定のACアダプターを使用する 
  - 電源は、AC100V (50/60Hz) のコンセントを使用する
  - 1つのコンセントにいくつもの電気製品をつなぐ、いわゆるタコ足配線をしてはいけない 
- AC アダプターは使いかたを誤ると、傷がついたり破損して、火災・感電の原因となります。次のことは必ずお守りください。
  - 重いものをのせたり、加熱しない 
  - 加工したり、無理に曲げない
  - ねじったり、引っ張ったりしない
- 電源コードやプラグが傷んだらお買い上げの販売店またはカシオテクノ・サービスステーションに連絡する 
- 濡れた手で AC アダプターに触れないでください。感電の原因となります。 
- AC アダプターは水のかからない状態で使用してください。水がかかると火災や感電の原因となります。 
- AC アダプターの上に花瓶など液体の入ったものを置かないでください。水がかかると火災や感電の原因となります。 

 警告	
<b>電池について</b>	
<p>電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となります。次のことは必ずお守りください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 分解しない、ショートさせない</li> <li>• 加熱しない、火の中に投入しない</li> <li>• 新しい電池と古い電池を混ぜて使用しない</li> <li>• 種類の違う電池を混ぜて使用しない</li> <li>• 充電しない</li> <li>• 極性（<math>\oplus</math>と<math>\ominus</math>の向き）に注意して正しく入れる</li> </ul>	
<b>火中に投入しない</b>	
<p>本機を火中に投入しないでください。破裂による火災・けがの原因となります。</p>	
<b>水、異物はさける</b>	
<p>水、液体、異物（金属片など）が本機内部に入ると、火災・感電の原因となります。すぐに次の処置を行ってください。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電源スイッチを切る。</li> <li>2. AC アダプター使用時は、プラグをコンセントから抜く。</li> <li>3. お買い上げの販売店またはカシオテクノ・サービスステーションに連絡する。</li> </ol>	
<b>分解・改造しない</b>	
<p>本機を分解・改造しないでください。感電・やけど・けがをする原因となります。内部の点検・調整・修理はお買い上げの販売店またはカシオテクノ・サービスステーションにご依頼ください。</p>	

 警告	
<b>落とさない、ぶつけない</b>	
<p>本機を落としたときなど、破損したまま使用すると火災・感電の原因となります。すぐに次の処置を行ってください。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電源スイッチを切る。</li> <li>2. AC アダプター使用時はプラグをコンセントから抜く。</li> <li>3. お買い上げの販売店またはカシオテクノ・サービスステーションに連絡する。</li> </ol>	
<b>袋をかぶらない、飲み込まない</b>	
<p>本機が入っていた袋をかぶったり、飲み込んだりしないでください。窒息の原因となります。特に小さなお子様のいるご家庭ではご注意ください。</p>	
<b>本機やスタンド※に乗らない</b>	
<p>倒れたり、こわれたりしてけがの原因となることがあります。特に小さなお子様にはご注意ください。</p>	
<b>不安定な場所に置かない</b>	
<p>ぐらついた台の上や傾いた所など、不安定な場所に置かないでください。落ちたり、倒れたりして、けがの原因となります。</p>	

 <b>注 意</b>	
<b>AC アダプターについて</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● AC アダプターは使いかたを誤ると、火災・感電の原因となることがあります。次のことは必ずお守りください。</li> <li>• 電源コードをストーブ等の熱器具に近づけない</li> <li>• プラグを抜くときは、電源コードを引っ張らない (必ず AC アダプター本体を持って抜く)</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● AC アダプターは使いかたを誤ると、火災・感電の原因となることがあります。次のことは必ずお守りください。</li> <li>• プラグはコンセントの奥まで確実に差し込む</li> <li>• 雷雨のとき、または旅行などで長期間使用しないときはプラグをコンセントから抜く</li> <li>• プラグの刃と刃の周辺部分にほこりがたまらないように、コンセントから抜いて、年一回以上清掃する</li> </ul>	
<b>移動させるときは</b>	
<p>移動させる場合は、必ず AC アダプター本体をコンセントから抜き、その他の外部の接続線ははずしたことを確認の上、行ってください。コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。</p>	
<b>お手入れについて</b>	
<p>お手入れの際は、AC アダプター本体をコンセントから抜いてください。コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。</p>	

 <b>注 意</b>	
<b>電池について</b>	
<p>電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となることがあります。次のことは必ずお守りください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 本機で指定されている電池以外は使用しない</li> <li>• 長時間使用しないときは、本機から電池を取り出しておく</li> </ul>	
<b>コネクター部への接続</b>	
<p>コネクター部には、指定以外の別売品を接続しないでください。火災・感電の原因となることがあります。</p>	
<b>置き場所について</b>	
<p>本機を次のような場所に置かないでください。火災・感電の原因となることがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 湿気やほこりの多い場所</li> <li>• 調理台のそばなど油煙が当たるような場所</li> <li>• 暖房器具の近く、ホットカーペットの上、直射日光が当たる場所、炎天下の車中など本機が高温になる場所</li> </ul>	
<b>表示画面について</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>*表示画面の液晶パネルを強く押ししたり、強い衝撃を与えないでください。液晶パネルのガラスが割れてけがの原因となることがあります。</li> <li>*液晶パネルが割れた場合、パネル内部の液体には絶対に触れないでください。皮膚の炎症の原因となることがあります。</li> <li>*万一、口に入った場合は、すぐにうがいをして医師に相談してください。</li> <li>*目に入ったり、皮膚に付着した場合は、清浄な流水で最低 15 分以上洗浄したあと、医師に相談してください。</li> </ul>	

**⚠ 注意****音量について**

大きな音量で長時間使用しないでください。特にヘッドホンをご使用の際にはご注意ください。設定によっては聴力障害の原因となることがあります。

**重いものを置かない**

本機の上に重いものを置かないでください。バランスがくずれて倒れたり、落下してけがの原因となることがあります。

**⚠ 注意****スタンド※は正しく組み立てる**

スタンドが倒れたり、本機が落ちたりして、けがの原因となることがあります。スタンドに記載されている組み立ての説明にしたがって、しっかりと組み立ててください。また、本機はスタンドに正しく設置してご使用ください。



※ スタンドは別売品です。

**電池が消耗したときの状態について**

下記のような状態になった場合は、電池が消耗しています。速やかに、新しい電池とお取り替えください。

- 電源ランプが暗くなった。
- 電源が入らなくなった。
- 液晶表示がうすくなったり、ちらついたりする。
- 音量が小さくなった。
- 音質が劣化した。
- 大きな音を出すと、時々音が途切れる。
- 大きな音を出すと、突然電源が切れる。
- 大きな音を出すと、液晶表示がうすくなったり、ちらついたりする。
- 鍵盤を押していないのに音が出続ける。
- 指定の音色とは異なる音を発音する。
- リズムやデモ演奏曲などが正しく発音されない。
- MIDI を接続して曲を再生すると、電源が切れる。音が劣化する。音が小さくなる。



このマークはEU諸国におけるリサイクル規制のマークです。

# 主な特長

本機は次のような特長を備えたキーボードです。

## ■ 豪華なアドバンスト音色を含む 550 音色で演奏できます 15

高品位の基本音色に加えて、エフェクト（DSP）機能などによりあらかじめプログラムされた豪華な“アドバンスト（発展形の）音色”を 332 種類備えております。例えば、ステレオピアノやトレモロエレピなど、基本の音色に豊かさや個性の加わった新たな音色が使用できます。

## ■ 50 種類のドローパーオルガン音色を搭載しています 18

550 音色とは別に、50 種類もの本格的オルガン音色を搭載しています。9 本のドローパーを使った音色作りや、さらにパーカッションやクリック切り替えもできます。また、プリセット音色のパラメーターを編集し、ユーザー音色として 100 種類保存することもできます。

## ■ 本体にフラッシュメモリーを搭載 71

本体にフラッシュメモリーを搭載しており、付属の CD-ROM に収録されている、もしくはカシオのホームページからダウンロードした波形データやリズムパターンなどを本機に転送して、音色やリズムを拡張できます。また、SMF 形式の楽曲データを最大 200 曲までこのフラッシュメモリーに保存し、再生することもできます。

## ■ ピアノ設定ボタンが付いています 17

ワンタッチでピアノ演奏に適した設定に切り替わります。

## ■ 176 種類のリズムに合わせて演奏できます（160 プリセットリズム + 16 ユーザーリズム） 29、76

ロックやポップス、ジャズなど 160 種類のプリセットリズムを備えています。また、パソコンから転送した伴奏データをユーザーリズムとして、最大 16 種類保存することもできます。

## ■ 一人でアンサンブル演奏のような楽しさが味わえます（自動伴奏機能） 30

コードを指定するだけでリズム、ベース音、コード楽器の伴奏が自動的に演奏されます。また、リズムごとにプログラムされた、リズムにふさわしい音色、テンポ設定などを瞬時に呼び出すこともできます（ワンタッチプリセット機能）。

## ■ 大型液晶画面で演奏をサポートします

大型液晶画面にコードネーム、テンポ、鍵盤情報、五線譜などを表示し、キーボード演奏の手助けをします。また、暗い場所でも見易いバックライト付液晶画面を採用しています。

## ■ 演奏内容を録音してオリジナル曲が作れます（ソングメモリー機能） 49

最大 6 パートの演奏内容を本体内に録音し、パートごとの音色、音量、ステレオ定位などを調節して聞くことができます。自動伴奏機能と組み合わせることで、本格的なアンサンブルの曲作りも行えます。

## ■ オリジナルの音色が作れます（シンセ機能） 40

内蔵音色を加工してオリジナルの音色を作ることができます。でき上がった音色は、本体に 120 種類まで記憶させることが可能です。

■ DTM 用の入力キーボード／音源として利用できます（GM 対応）  75

コンピューターを利用した DTM（デスクトップ・ミュージック）を楽しむための GM（General MIDI）音色を内蔵。DTM 用の入力キーボード／音源として利用できます。また市販の GM 用ミュージック データを楽しむ用途にも最適です。

■ 充実したエフェクト機能を使ってサウンドに臨場感が出せます  22

本機では、リバーブ、コーラス、DSP のエフェクトがあります。それぞれのエフェクトごとに適したパラメーターの値を設定できるので、本格的なエフェクト作りが可能です。また、4 バンドのイコライザーを搭載しています。例えば「クラシックにふさわしい音質で」というように、音楽のタイプに適した音場を再現します。

■ 演奏パート／MIDI チャンネルごとに、個別に詳細な楽音設定が可能です（ミキサー機能）  35

自動伴奏の各パートごとの音色、音量、ステレオ定位などといった楽音の設定を、自在に行うことができます。また MIDI 入力に対して、入力チャンネル別に同様の楽音設定が可能です。

■ 本機の各種の設定をすばやく呼び出すことができます（レジストレーション機能）  46

曲に応じた音色、リズムの種類、テンポなどの各種の設定を一括して登録（レジストレーション）しておいて、後からすばやく呼び出すことができます。32 セット（4 セット×8 バンク）まで登録可能です。

■ 当社ホームページ「CASIO MUSIC SITE」より各種データをダウンロードできます。  76

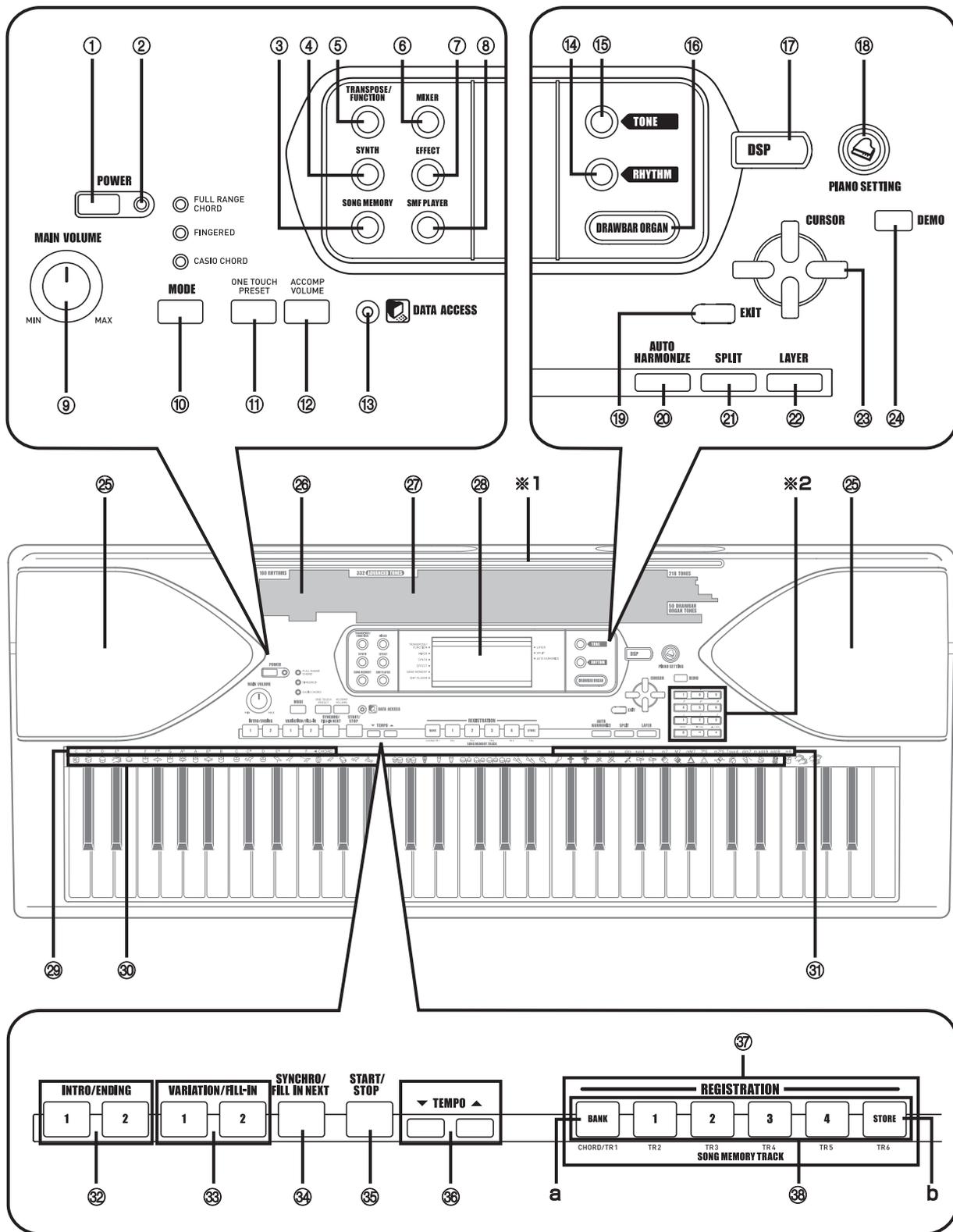
本機では、コンピューターと接続して、カシオのホームページ（CASIO MUSIC SITE）からデータをダウンロードするサービスを利用できます。

# 目次

安全上のご注意	
主な特長 .....	4
各部の名称 .....	8
譜面立ての立て方 .....	9
デモ演奏の聴き方 .....	10
電源について .....	11
家庭用 100V 電源で使うときには .....	11
電池で使うときには .....	11
オートパワーオフ機能 .....	12
電源を切る場合の操作について .....	12
設定とメモリー内容について .....	13
接続するには .....	14
基本的な操作 .....	15
音を出してみよう .....	15
音色を選ぶには .....	15
ピアノ設定ボタン .....	17
ドローバーオルガン音色を 使ってみましょう .....	18
ドローバーオルガン音色を選ぶには .....	19
ドローバーオルガン音色を 編集するには .....	19
各パラメーターについて .....	20
編集したドローバーオルガン音色を 保存するには .....	21
音色にエフェクトをかけてみましょう ...	22
エフェクトの構成について .....	22
DSP の選択について .....	22
DSP ボタンについて .....	24
リバープの選択について .....	24
コーラスの選択について .....	26
イコライザーを使うには .....	27
自動伴奏を鳴らしてみよう .....	28
モードボタンについて .....	28
リズムを選ぶには .....	29
リズムを鳴らすには .....	29
テンポを調節するには .....	29
コード自動伴奏を鳴らすには .....	30
イントロを入れるには .....	32
フィルインを入れるには .....	32
同じリズムで演奏パターンを 変化させるには .....	32
伴奏とリズムを同時に スタートさせるには .....	33
エンディングを付けて 曲を終わらせるには .....	33
ワンタッチプリセットを使うには .....	33
オートハーモナイズを使うには .....	33
伴奏の音量を変えるには .....	34
ミキサー機能を利用するには .....	35
ミキサー機能でできること .....	35
チャンネルごとのオン/オフを 設定するには .....	36
特定のチャンネルの特徴を変えるには (パラメーターエディットモード) .....	36
各パラメーターの働きについて .....	37
シンセ機能を使ってみましょう .....	40
シンセ機能について .....	40
オリジナル音色を作るには .....	43
オリジナル音色を保存するには .....	45
レジストレーション機能 を使ってみましょう .....	46
レジストレーション機能でできること .....	46
登録するには .....	47
登録した設定を呼び出すには .....	48

<b>ソングメモリー機能を使って 演奏を録音してみましょう</b> .....	<b>49</b>	<b>困ったときは</b> .....	<b>78</b>
トラックについて .....	49	<b>製品仕様</b> .....	<b>80</b>
ソングメモリーボタンの使い方 .....	50	<b>カシオトーン用楽譜集のご紹介</b> .....	<b>83</b>
演奏をそのまま録音するには (リアルタイム録音) .....	50	<b>ご使用上の注意</b> .....	<b>84</b>
ミキサー機能の設定について .....	51	<b>保証・アフターサービスについて</b> .....	<b>85</b>
ソングメモリーを再生してみましょう .....	52	<b>資料</b> .....	<b>86</b>
メロディーやコードを1音ずつ 録音するには (ステップ録音) .....	53	トーンリスト .....	86
音を重ねて録音するには .....	56	ドラム音色リスト .....	93
ステップ録音中にミスした場合 .....	57	リズムリスト .....	95
録音した内容を修正するには (エディット機能) .....	58	フィンガードコード一覧表 .....	96
ソングを編集するには .....	60	エフェクトリスト .....	98
<b>設定を変えるには</b> .....	<b>62</b>	DSP アルゴリズムリスト .....	101
レイヤー機能を利用するには .....	62	<b>索引</b> .....	<b>109</b>
スプリット機能を利用するには .....	63	<b>MIDI インプリメンテーション・チャート</b>	
レイヤーとスプリットを 同時に使うには .....	64		
トランスポーズ機能を利用するには .....	65		
タッチレスポンス機能を利用するには .....	66		
チューニング機能を使うには .....	66		
その他の設定を変えるには .....	67		
<b>SMF プレーヤーを使うには</b> .....	<b>71</b>		
SMF を再生するには .....	73		
各種設定をするには .....	73		
<b>MIDI を使うには</b> .....	<b>75</b>		
MIDI について .....	75		
MIDI 関連の設定について .....	75		
ミュージック データ マネージメント ソフト (付属の CD-ROM) について .....	76		

# 各部の名称



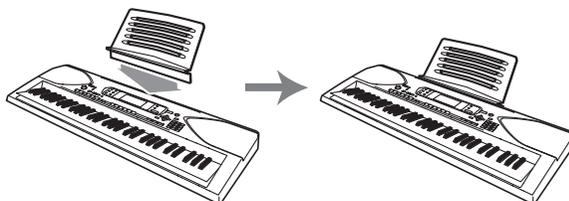
• ( ) 内の文字は、本体に印刷されている名称です。

• ☞ の数字は、参照ページです。

- |                                                  |                                                                    |
|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| ① 電源ボタン (POWER) ☞12, 15                          | ②② レイヤーボタン (LAYER) ☞62                                             |
| ② 電源ランプ ☞15                                      | ②③ [▲]/[▼]/[◀]/[▶] カーソルボタン (CURSOR)<br>☞18, 22, 36, 43, 60, 68, 72 |
| ③ ソングメモリーボタン (SONG MEMORY)<br>☞50                | ②④ デモ演奏ボタン (DEMO) ※ <sup>3</sup> ☞10                               |
| ④ シンセボタン (SYNTH) ☞43                             | ②⑤ スピーカー                                                           |
| ⑤ トランスポーズ/機能ボタン<br>(TRANSPOSE/FUNCTION) ☞65 ~ 69 | ②⑥ リズムリスト ☞29, 95                                                  |
| ⑥ ミキサーボタン (MIXER) ☞36                            | ②⑦ トーンリスト ☞16, 86                                                  |
| ⑦ エフェクトボタン (EFFECT) ☞22 ~ 27                     | ②⑧ 液晶表示                                                            |
| ⑧ SMF プレーヤーボタン (SMF PLAYER) ☞71                  | ②⑨ 音名 ☞30                                                          |
| ⑨ 全体の音量つまみ (MAIN VOLUME) ☞15                     | ②⑩ 打楽器イラスト                                                         |
| ⑩ モードボタン (MODE) ☞28                              | ②⑪ コードの種類 ☞54                                                      |
| ⑪ ワンタッチプリセットボタン<br>(ONE TOUCH PRESET) ☞33        | ②⑫ イントロ/エンディングボタン 1/2<br>(INTRO/ENDING 1/2) ☞32, 33                |
| ⑫ 伴奏の音量ボタン (ACCOMP VOLUME) ☞34                   | ②⑬ バリエーション/フィルインボタン 1/2<br>(VARIATION/FILL-IN 1/2) ☞32             |
| ⑬ データアクセスランプ (DATA ACCESS) ☞77                   | ②⑭ シンクロ/フィルイン ネクストボタン<br>(SYNCHRO/FILL-IN NEXT) ☞33                |
| ⑭ リズムボタン (RHYTHM) ☞29                            | ②⑮ スタート/ストップボタン (START/STOP)<br>☞30, 50, 73                        |
| ⑮ トーンボタン (TONE) ☞16                              | ②⑯ テンポボタン (TEMPO) ☞29                                              |
| ⑯ ドローバーオルガンボタン<br>(DRAWBAR ORGAN) ☞18            | ②⑰ レジストレーションボタン (REGISTRATION)<br>☞47                              |
| ⑰ DSP ボタン (DSP) ☞24                              | a) バンクセレクトボタン (BANK) ☞47                                           |
| ⑰ ピアノ設定ボタン (PIANO SETTING) ☞17                   | b) ストアボタン (STORE) ☞47                                              |
| ⑰ 戻るボタン (EXIT) ☞68, 72                           | ②⑱ ソングメモリートラックボタン<br>(SONG MEMORY TRACK) ☞50                       |
| ⑱ オートハーモナイズボタン<br>(AUTO HARMONIZE) ☞33           |                                                                    |
| ⑲ スプリットボタン (SPLIT) ☞63                           |                                                                    |

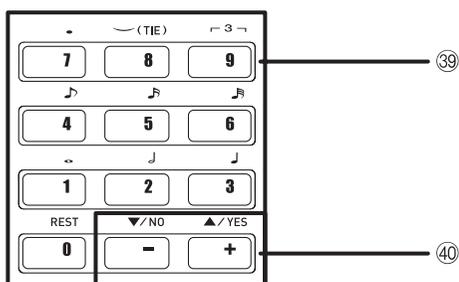
### ■ 譜面立ての立て方 (※1)

譜面立ては、本体の上面にある溝に差し込んでお使いください。



## 各部の名称

※ 2



- ③⑨ 数字ボタン ④16, 19, 29, 37, 52, 69, 73
  - 表示中の番号や数値を変更するとき押します。
- ④⑩ +/−ボタン、イエス/ノーボタン (YES/NO) ④16, 19, 29, 36, 43, 60, 61, 69, 73
  - 負の数は+/−ボタンでのみ指定できます。

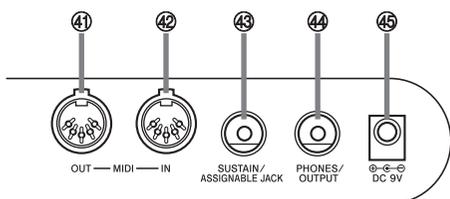
### ■ デモ演奏の聴き方 (※ 3)

デモ演奏ボタンを押すとデモ演奏が開始されます。デモ演奏は3曲あり、繰り返し再生を続けます。デモ演奏を停止したいときはデモ演奏ボタンまたはスタート/ストップボタンを押します。

#### NOTE

- デモ演奏中に+/−ボタンを押すと、次のデモ演奏にスキップします。
- デモ演奏中はピアノ設定ボタンやレイヤー、スプリット機能が使用できません。

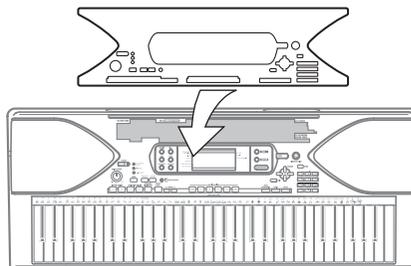
#### 【背面図】



- ④① MIDI アウト端子 (MIDI OUT) ④75
- ④② MIDI イン端子 (MIDI IN) ④75
- ④③ サスティン/アサインャブル端子 (SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK) ④14
- ④④ ヘッドホン/アウトプット端子 (PHONES/OUTPUT) ④14
- ④⑤ 電源端子 (DC 9V) ④11

### 和文操作シートをセットしましょう

和文操作シートを本体の上のせてください。



#### NOTE

- 本書中では、液晶画面の図が機能説明や操作説明などと共に掲載されています。これらの図は、それぞれの説明の中で一例として挙げているもので、数値や文字表示などは必ずしも本体と一致しない場合があります。あらかじめご了承ください。
- 液晶表示素子はその特性上、見る角度によってコントラストが変わります。本機ではイスに座ったときの演奏姿勢で見やすくするように初期設定されています。なお、お客様のお好みでコントラストを調節することができます。詳細は、70 ページをご参照ください。

# 電源について

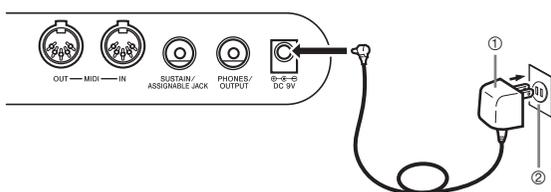
本機は家庭用100V電源、電池が使える2電源方式です。  
ご使用後は、必ず電源を切ってください。

## 家庭用100V電源で使うときには

本機指定の AC アダプターを接続してください。

本機指定 AC アダプターの型式：AD-5JL

### 【背面部】



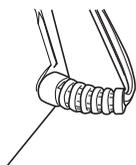
① ACアダプター AD-5JL

② 家庭用電源 (100V)

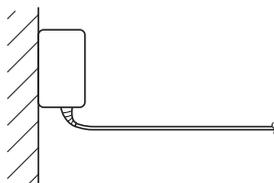
コード部の断線防止のため、次の点にご注意ください。

### <使用時>

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



- コードをピンと張った状態で使用しない

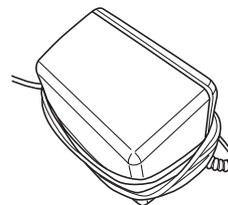


### <移動時>

- 本体を移動させる場合は、必ずACアダプター本体をコンセントから外す

### <保管時>

- コードは図のように AC アダプター本体に巻き付けず、束ねてまとめる



### 重要

- AC アダプター本体を抜き差しするときは、必ず電源を切ってから行ってください。
- AC アダプターは長時間ご使用になりますと、若干熱を持ちますが、故障ではありません。

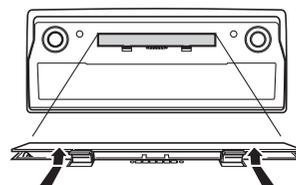
## 電池で使うときには

電池を入れる前には、必ず電源を切ってください。

### ■ 操作手順

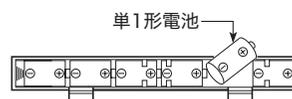
#### 1. 電池ケースのフタをはずします。

【底面部】

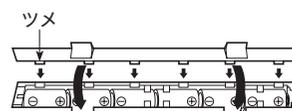


#### 2. 単1形電池6本を入れます。

- ⊕ ⊖の向きに注意してください。



#### 3. 電池ケースの穴にツメを差し込み、電池ケースのフタを閉じます。



### NOTE

- 電源を入れたまま電池を交換すると、正常に機能しない場合があります。この場合、一度電源を切ってから再び電源を入れ直してください。

### 電池について

#### ■ 電池持続時間は、通常演奏にて下記の通りです。

- マンガン電池使用時……約 4 時間

常温にて、適切な音量で使用した場合の標準値です。大きめの音量や極端な低温下で使用すると、電池持続時間が短くなります。

### ⚠ 警告

電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となります。次のことは必ずお守りください。

- 分解しない、ショートさせない
- 加熱しない、火の中に投入しない
- 新しい電池と古い電池を混ぜて使用しない
- 種類の違う電池を混ぜて使用しない
- 充電しない
- 極性 (+) と (-) の向き) に注意して正しく入れる

### ⚠ 注意

電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となることがあります。次のことは必ずお守りください。

- 本機で指定されている電池以外は使用しない
- 長時間使用しないときは、本機から電池を取り出しておく

### オートパワーオフ機能

電源を入れたまま、本機を放置すると、自動的に電源が切れる機能です。

無駄な電力消費を防ぐ自動節電機能で、操作完了後約 6 分で自動的に電源が切れます。

この場合、電源ボタンを押すと、再び電源が入ります。

### NOTE

- アダプターを使用しているときは、オートパワーオフ機能は働きません。

### オートパワーオフ機能をキャンセルするには

トーンボタンを押したまま、電源を入れます。

- このときは、放置しておいても電源が切れることはありませんので、状況に応じてご利用ください。
- 電源を入れ直すとオートパワーオフ機能が働くようになります。

### 電源を切る場合の操作について

- 電源を切るときは必ず電源ボタンを押してください。
- 電源ボタンを押してLCDのバックライトが消えるまでは、ACアダプターを抜いたりしないでください。
- それ以外の方法で電源を切る (ACアダプターを抜いたりする) とフラッシュメモリーの内容が壊れることがあります。その場合、おかしな動作をしたり、電源が正常に入らなくなることがあります (78 ページ「困ったときは」参照)。

### 重要

- 下記のメッセージ表示中は、電源ボタンを押す、ACアダプターを抜くなどして電源を絶対に切らないでください

(メッセージ) “Pls Wait” または “Bulk In”

この状態で電源が切れると、本機のメモリー内に記憶しているユーザーデータ (例えば自作音色や録音した内容等) が損なわれ、呼出し不能になる恐れがあります。

## 設定とメモリー内容について

### 設定の保持

本機では、電源ボタンの操作やオートパワーオフ機能の働きで電源が切れた後も、選んだ音色やリズムの種類など演奏のための主な設定が記憶されており、次に電源を入れたときに同じ設定になります。

演奏のための主な設定

音色番号、レイヤー、スプリット、スプリットポイント、ドローパーオルガン音色の設定、トランスポーズ、チューニング、画面コントラスト、タッチレスポンス、リバーブ、コーラス、DSP、イコライザー、リズム番号、テンポ、キーボードチャンネル、MIDI インコードジャッジ オン/オフ、ア कंप MIDI アウト オン/オフ、アサイナブルジャックの設定、伴奏の音量、ユーザーエリアの音色（シンセ機能）、ユーザーエリアの伴奏、ユーザーエリアの DSP、オートハーモナイズのオン/オフ、オートハーモナイズの種類、ミキサーホールド、DSP ホールド、自動伴奏モードの設定、ミキサー機能のパラメーターすべて、シンセ機能パラメーターすべて、ソングメモリー機能のソングナンバー、SMF プレーヤー機能（プレイモード/手弾きパート/ SMF 再生音量）

### メモリー内容の保持

上記の設定と同様、レジストレーション機能、ソングメモリー機能で本機に記憶させた内容も（電源を切っても）残っています。

## 設定や記憶内容を保つためには

### ■ フラッシュメモリーについて

本機は、データの記録用として「フラッシュメモリー」を内蔵しています。フラッシュメモリーは、電池の消耗などにより本機への電源の供給が途絶えた場合でも、記録したデータを保持することができます。電池消耗により本機の電源が入らなくなった場合でも、新しい電池を入れ直すか、AC アダプターを接続して再度電源を入れることで、データを呼び戻すことができます。

### 重要

- 本機を電池でお使いの場合、電池消耗の徴候<sup>\*1</sup>が見られたら速やかに電池を交換してください。フラッシュメモリー自体は不揮発性ですが、フラッシュメモリーへのデータ書き込み動作<sup>\*2</sup>時に本機の電源が切れると、記憶している内容が損なわれ、呼出し不能となる恐れがあります。

※1：電源ランプが暗くなる、画面表示が薄くなる、等

※2：すべてのユーザーデータの保存/削除、シーケンサーの録音、PC からのデータ転送、等

### ■ コンピューターへのバックアップ

コンピューターに MIDI で接続して、本機の設定や記憶内容を保存することもできます（75 ページ「MIDI を使うには」参照）。

## 設定および各種データの初期化について

本機上の各種のパラメーター設定を一括して工場出荷時の状態に戻したり、本機に記録したデータを一括して消去することができます。こうした操作を初期化（Initialize）と呼びます。初期化については、70 ページを参照してください。

### ■ 本機全体を工場出荷時の状態に戻すには

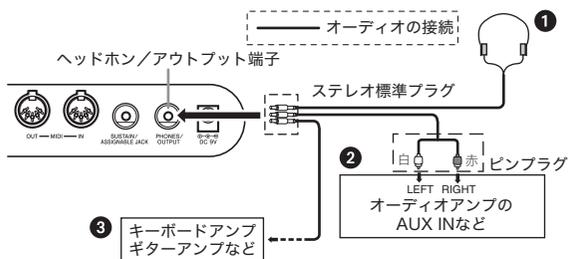
付属の CD-ROM とコンピューターを使って、本機のフラッシュメモリーや全ての設定の内容を工場出荷時の状態に戻すことができます。詳細は 77 ページの「付属の CD-ROM 内のデータについて」をご覧ください。

# 接続するには

## ヘッドホン/アウトプット端子について

接続の際は、本機の全体の音量を（接続する機器側に音量調節があればそちらも）絞っておき、接続後、適切な音量にしてください。

【背面部】



### ■ ヘッドホンをつなぐには (図 ①)

内蔵スピーカーからは音が出なくなり、夜間なども周囲に気がねなく演奏を楽しめます。

### ■ オーディオ機器と接続するには (図 ②)

市販の接続コード（標準プラグ×1、ピンプラグ×2）で図のように接続します。その際、片側（本機につなぐ側）がステレオ標準プラグのものをご利用ください。（モノラルプラグでは、ステレオ出力の片側分の音しか出ません。）通常はオーディオ機器側のインプットセクターで、接続した端子（AUX IN 等）に切り替えます。オーディオ機器の取扱説明書もよくお読みください。

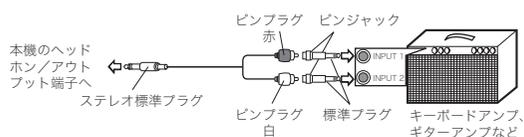
### ■ 楽器用アンプと接続するには (図 ③)

相手側の機器に応じて、市販の接続コードを使用します。

## NOTE

- 本機につなぐ側はステレオ標準プラグのものを使用し、アンプにつなぐ側は左右両チャンネルの信号が入るようにしてください。（どちらが欠けても、ステレオ出力の片側分の音しか出ません。）
- 楽器用アンプなどと接続するとき、音量は本機の側を小さめにし、アンプ側で調節してください。

[接続例]



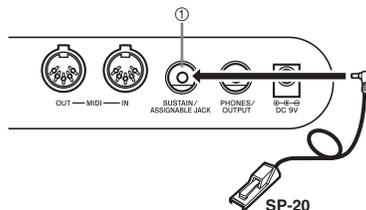
## NOTE

- コンピューター（ソフトウェアシーケンサー）やシーケンサー（ハードウェアシーケンサー）に接続して使用することもできます（75 ページ「MIDI を使うには」参照）。

## サスティン/アサイナブル端子について

サスティン/アサイナブル端子にサスティンペダル（SP-3 または SP-20）を接続すると、下記のような使い方ができます。

それぞれの設定方法については、「その他の設定を変えるには」（67 ページ）をご参照ください。



① サスティン/アサイナブル端子

### ■ サスティンペダルとして使うと

- ピアノなど減衰音では…ピアノのダンパーペダル同様、鍵盤で弾いた音に余韻の残る効果。
- オルガン系の持続音では…ペダルを踏んでいる間、鍵盤で弾いた音が鳴り続ける「ホールド効果」。

### ■ ソステヌートペダルとして使うと

- サスティンペダルと同様の効果が、鍵盤で弾いた音にかかります。
- サスティンペダルとの違いは効果をかけるタイミングにあります。
- 鍵盤を押してから、その鍵盤を離す前にペダルを踏めば、その音に対してのみ効果がかかります。

### ■ ソフトペダルとして使うと

鍵盤で弾いた音の音色が柔らかくなります。

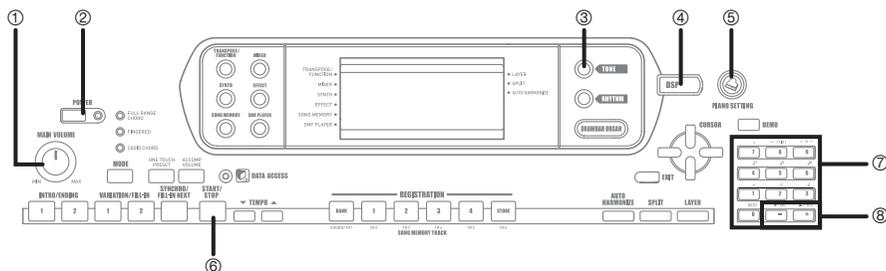
### ■ リズムのスタート/ストップとして使うと

ペダル操作で、リズムのスタート/ストップボタンと同じ働きをします。

## 付属品・別売品について

付属品や別売品は、必ず本機指定のものをご使用ください。指定以外のものを使用すると、火災・感電・けがの原因となることがあります。

# 基本的な操作



- ① 全体の音量つまみ
- ② 電源ボタン
- ③ トーンボタン
- ④ DSP ボタン
- ⑤ ピアノ設定ボタン
- ⑥ スタート/ストップボタン
- ⑦ 数字ボタン
- ⑧ +/−ボタン

ここでは本機の基本操作について説明します。

## 音色の種類

<通常の音色 :  
550 プリセット音色 + 124 ユーザー音色>

番号	音色数	音色の種類	DSP ラインの オン/オフ※ <sup>1</sup>
000 - 331	332	アドバンスト音色	オン
400 - 599	200	プリセット音色	オフ
600 - 617	18	ドラム音色	オフ
700 - 799	100	ユーザー音色※ <sup>2</sup>	オン/オフ※ <sup>3</sup>
800 - 819	20	波形付きユーザー 音色※ <sup>4</sup>	オン/オフ※ <sup>3</sup>
900 - 903	4	波形付きユーザー ドラム音色※ <sup>4</sup>	オン/オフ※ <sup>5</sup>

<ドローパーオルガン音色 :  
50 プリセット音色 + 100 ユーザー音色>

番号	音色数	音色の種類	DSP ラインの オン/オフ※ <sup>1</sup>
000 - 049	50	プリセット音色	オン/オフ※ <sup>5</sup>
100 - 199	100	ユーザー音色※ <sup>6</sup>	オン/オフ※ <sup>3</sup>

## 音を出してみましょう

1. 電源ボタンを押します。
  - 電源ランプが点灯します。
2. 全体の音量つまみを調節します (弾く前は小さめにしておきましょう)。
3. 鍵盤を弾いてみましょう。
  - 表示されている音色が鳴ります。

## 音色を選ぶには

本機には、以下の音色が内蔵されています。  
 なお、本体に記載されている音色名は一部省略されています。詳細は、巻末の「トーンリスト」(86 ページ)を参照してください。  
 本機は、エフェクト (DSP) 機能などによりあらかじめプログラムされた“アドバンスト (発展形の) 音色”を備えております。  
 ここではまず、通常の音色としてどんな音色が入っているのかを試してみましょう。(ドローパーオルガン音色については、次章 18 ページの「ドローパーオルガン音色を使ってみましょう」を参照してください。)

## 基本的な操作

- ※ 1: 16 ページの「音色変更と DSP エフェクトの設定について」を参照。
- ※ 2: 自分で作った音色を保存するエリア (40 ページの「シンセ機能を使ってみましょう」参照)。工場出荷時は、000 ~ 099 番のアドバンスト音色と同じものがあらかじめ保存されている。
- ※ 3: 元になる音色およびユーザーの設定による (40 ページの「シンセ機能を使ってみましょう」参照)。
- ※ 4: パソコンからデータを転送して保存するエリア (76 ページの「ミュージック データ マネージメント ソフト (付属の CD-ROM) について」参照)。波形については、43 ページの「オリジナル音色を作るには」参照。
- ※ 5: 音色による。DSP ボタンで確認可能 (24 ページの「DSP ボタンについて」参照)。
- ※ 6: 自分で作った音色を保存するエリア (19 ページの「ドローパーオルガン音色を編集するには」参照)。工場出荷時は、ドローパーオルガン音色 000 ~ 049 番のプリセット音色と同じものがあらかじめ 2 セット保存されている。

### NOTE

- 上記の表中にない音色番号 (通常の音色の 332 ~ 399、618 ~ 699、820 ~ 899、ドローパーオルガン音色の 050 ~ 099) については選択できません。+/- ボタンで番号を順に切り替えた場合は、617 → 700 のようにスキップされます。

### ■ 操作手順

1. トーンリストから鳴らしたい音色を選び、その番号を確認します。
2. トーンボタンを押します。

TONE

3. 数字ボタンを使って、番号の数字 (3桁) を入力します。

例: “432 GM アコースティックベース (GM ACOUSTIC BASS)” なら、“4→3→2” と入力します。

TONE 432 AcousBsG

- アコースティックベースの音色で鍵盤演奏できます。

### NOTE

- 音色は、必ず 3 桁で指定してください (例: 032 = 0 → 3 → 2)。
- +/- ボタンで音色番号を 1 つずつ切り替えて呼び出すこともできます。
- 音色番号 600 ~ 617 のドラムセットは、鍵盤ごとに異なる打楽器が割り当てられています。(89 ページ参照)

### 同時発音数について

- 本機は、同時に最大 32 音まで発音します。ただし、一部の音色では 3 種類の音色を組み合わせているため最大 10 音になるものもあります。
- リズムや自動伴奏が鳴っているときは、鍵盤での演奏音の同時発音数が少なくなります。

### 音色変更と DSP エフェクトの設定について

本機では、DSP 音源が一つのため、レイヤーやスプリット機能 (62, 63 ページ参照) など同時に複数のパートを使用する際に、DSP 付きの音色が選択されると競合が生じます。DSP 付きの音色を選んだパートに常に DSP が割り当てられ、他のパートの DSP はすべて解除されます (DSP ライン = オフ)。DSP ラインとは、DSP の効果を現在選ばれているパートにかけるかどうかを設定するパラメーターです。音色によってオン/オフが決まっています\*。本機の各パートの DSP ラインのオン/オフ設定は、選んだ音色と同一にひとまず設定されます。

- ※ 本機で「アドバンスト音色」と分類されている 000 ~ 331 番の 332 音色では、DSP ラインがオン (DSP の効果がかかる) に設定されており、400 ~ 599 番のプリセット 200 音色では、オフ (DSP の効果がかからない) に設定されています。その他の音色については、15 ページの表「音色の種類」を参照してください。

## ピアノ設定ボタン

ピアノ設定ボタンを押すと、ピアノ演奏に適した設定に切り替わります。

<設定される内容>

音色番号：“000”

リズム番号：“140”

演奏モード：ノーマル

レイヤー：オフ

スプリット：オフ

オートハーモナイズ：オフ

トランスポーズ：0

タッチレスポンス：

オフに設定されている場合は、初期値に戻る

オンに設定されている場合は、変更なし

アサインابلジャック：SUS

ローカルコントロール：オン

ミキサーチャンネル1のパラメーター設定：  
音色の設定に従う

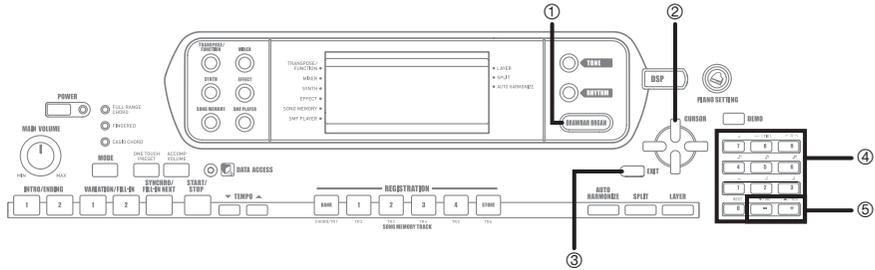
### ■ 操作手順

1. ピアノ設定ボタンを押します。
2. 鍵盤を弾いてみましょう。
  - ピアノの音色で演奏できます。
3. リズム伴奏を付けたい場合は、スタート/ストップボタンを押します。
  - ピアノ演奏に適したリズムが演奏されます。
  - リズムを止めるには、もう一度スタート/ストップボタンを押します。

### NOTE

- リズム演奏中にピアノ設定ボタンを押した場合は、演奏が止まり、上記の<設定される内容>に切り替わります。
- シンセ機能などの他のモードにいるときにピアノ設定ボタンを押した場合は、ただちにそのモードを終了し通常状態にもどり、上記の<設定される内容>に切り替わります。
- 以下の場合、ピアノ設定ボタンを押しても設定が切り替わりません。
  - ※ ソングメモリー機能で、リアルタイム録音中、ステップ録音中、エディット機能使用中
  - ※ 各機能で作成したデータを本体に内蔵されているフラッシュメモリーへ保存を行うときに、保存や書き換えをして良いかを確認するようなメッセージが画面上に表示されている場合
  - ※ デモ演奏中

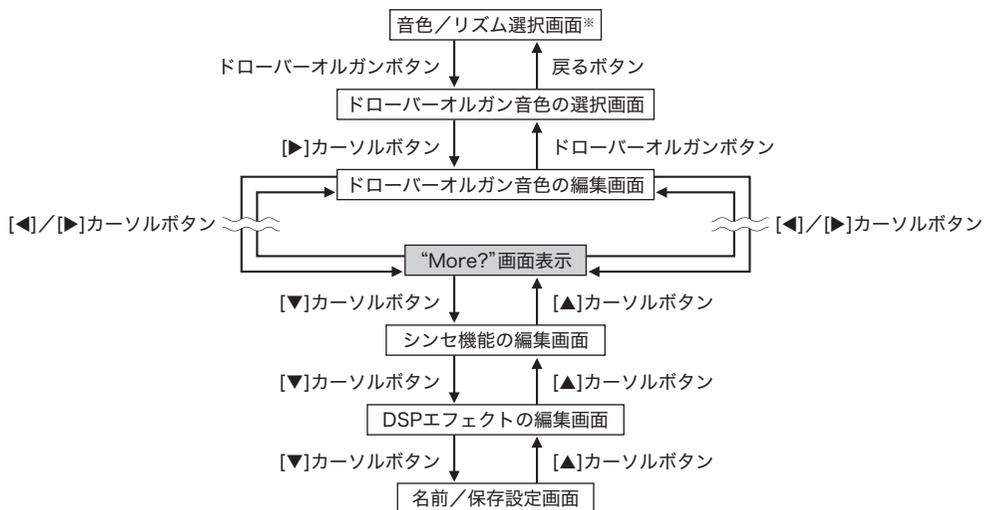
# ドローバーオルガン音色を使ってみましょう



- ① ドローバーオルガンボタン
- ② [▲]/[▼]/[◀]/[▶]カーソルボタン
- ③ 戻るボタン
- ④ 数字ボタン
- ⑤ +/-ボタン

本機には、ドローバー方式のオルガン同様に音色を合成できる「ドローバーオルガン音色」が内蔵されています。9本のドローバーを使った各倍音の音量設定と、パーカッションやクリック切り替えによる音作りができます。また、編集したドローバーオルガン音色をユーザー音色としてユーザーエリアに100種類まで保存できます。

<ドローバーオルガン機能の操作の流れ>

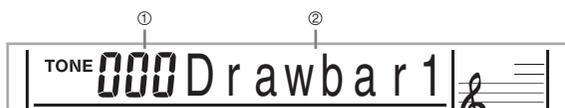


※ ソングメモリーモード画面および SMF 再生モード画面からでも、ドローバーオルガン音色の選択画面へ移ることはできますが、編集画面への移行はできません。

## ドローバーオルガン音色を選ぶには

### ■ 操作手順

1. トーンリストから鳴らしたいドローバーオルガン音色を選び、その番号を確認します。
2. ドローバーオルガンボタンを押します。
  - ドローバーオルガン音色の選択画面になります。



- ① 番号
- ② 音色名

3. 数字ボタンを使って、番号の数字（3桁）を入力します。

### NOTE

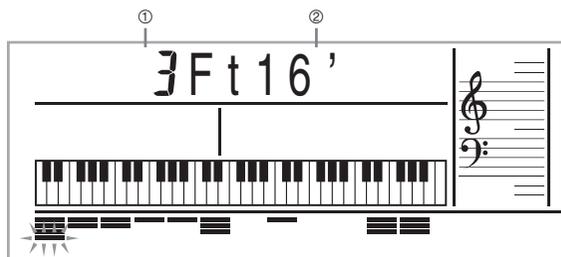
- 音色は、必ず3桁で指定してください（例：032 = 0 → 3 → 2）。
- + / - ボタンで音色番号を1つずつ切り替えて呼び出すこともできます。

## ドローバーオルガン音色を編集するには

1. ドローバーオルガン音色 000 ~ 049 番、100 ~ 199 番の中から、編集したい音色を選びます。

2. [◀] / [▶] カーソルボタンを押して、ドローバーオルガン音色の編集画面に移ります。設定したいパラメーターを選びます。

例：「Ft16'」というパラメーターを呼び出します。



- ① 番号
- ② 音色名

- パラメーターは13種類あり、[◀] / [▶] カーソルボタンで循環して切り替わります。20ページ「各パラメーターについて」を参照してください。
- [◀] / [▶] カーソルボタンを押して画面上に“More?”と表示させ、[▼] カーソルボタンまたは+ボタンを押すと、シンセ機能、DSPエフェクト機能の順に各機能の編集画面に移ることもできます。

3. [▲] / [▼]カーソルボタンまたは+ / - ボタンで、パラメーターの値を編集します。

- 数字ボタンでも値を調節できます。
- 鍵盤を弾いて音色を確認しながら、編集してください。

### NOTE

- 編集した各パラメーター値は、音色を変更すると変更後の音色の設定に置き換わります。
- ドローバーオルガン音色を複数のチャンネルで設定した場合は、いずれのチャンネルとも同じドローバーオルガン設定になります。
- 編集した音色を保存するには、21ページの「編集したドローバーオルガン音色を保存するには」を参照してください。

## ドローバーオルガン音色を使ってみましょう

### シンセ機能・DSP のパラメーターを編集するには

通常の音色と同様に、ドローバーオルガン音色もシンセ機能で設定するパラメーターや DSP のパラメーターを編集できます（18 ページのイラストくドローバーオルガン機能の操作の流れ>参照）。

#### 1. [◀]/[▶]カーソルボタンを使って画面上に“More?”を表示させ、[▼]カーソルボタンを押します。

- 表示部の SYNTH のインジケーターが点灯し、シンセモードになります。
- 以降の手順は、43 ページの「オリジナル音色を作るには」の操作 3.と同様です。

### 各パラメーターについて

ドローバーオルガン音色の編集画面では、次のパラメーターを編集できます。

### ドローバーポジション

各ドローバーの位置を調節し、各倍音の音量を設定します。値を大きくするに従って、対応する倍音の音量が大きくなります。

パラメーター名	パラメーター表示	値表示
Drawbar 16'	Ft 16'	0 ~ 3
Drawbar 5 1/3'	Ft 5 1/3'	0 ~ 3
Drawbar 8'	Ft 8'	0 ~ 3
Drawbar 4'	Ft 4'	0 ~ 3
Drawbar 2 2/3'	Ft 2 2/3'	0 ~ 3
Drawbar 2'	Ft 2'	0 ~ 3
Drawbar 1 3/5'	Ft 1 3/5'	0 ~ 3
Drawbar 1 1/3'	Ft 1 1/3'	0 ~ 3
Drawbar 1'	Ft 1'	0 ~ 3

(Ft : Feet)

### クリック

ドローバーで合成した持続音の発音時にクリック音（「パタッ」という立ち上がりの鋭い音）を加えるかどうかを設定します。

パラメーター名	パラメーター表示	値表示
Click	Click	oFF.....Click Off on.....Click On

### パーカッション

パーカッションサウンドを加えることで、合成した持続音にメリハリを付けることができます。鍵盤を押し続けていると、だんだん音が小さくなって行き、発音されなくなります。もう一度、鍵盤を弾き直すと、また大きな音で発音します。パーカッションには、2倍音のピッチを持つ“2nd パーカッション”と3倍音のピッチを持つ“3rd パーカッション”があり、それぞれオン/オフを設定できます。

また、パーカッションサウンドの衰退していく時間も設定できます（“パーカッション ディケイタイム”）。

パラメーター名	パラメーター表示	値表示
2nd Percussion	Second	oFF.....Off on.....On
3rd Percussion	Third	oFF.....Off on.....On
Percussion Decay Time	Decay	000 ~ 127

### ■ ドローバーオルガン機能中の画面表示について

ドローバーオルガン機能中、ドローバーポジションやクリック、パーカッションの各パラメーターの状態を下図のように画面上のバーグラフに表示します。1つのパラメーターは1行に対応し、選択されているパラメーターのラインの最下部のセグメントが点滅しています。また、ドローバーオルガンの音色選択モードまたは編集モード中は、1～16のチャンネル番号表示はすべて消灯します。

ドローバーポジションの設定表示

設定値	0	1	2	3
表示				

□ オフ  
 ■ オン  
 ▨ 点滅

クリックおよびパーカッションのオン/オフ設定表示

設定値	off	on
表示		

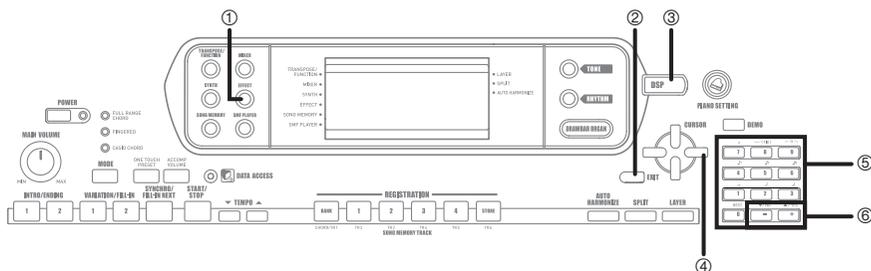
パーカッションディケイタイムの設定表示

設定値	0-31	32-63	64-95	96-127
表示				

### 編集したドローバーオルガン音色を保存するには

1. パラメーターの編集が終わったら、[◀] / [▶] カーソルボタンを押して画面上に“More?”と表示させ、[▼] カーソルボタンを3回押して名前/保存設定画面に移ります。
2. +/−ボタンで、保存先の音色番号を選択します。
  - ユーザーエリアの音色番号100～199のみが選べます。
3. 音色名を入力するには、[▶] カーソルボタンを押します。
  - +/−ボタンを使って、点滅中のカーソル位置の文字を入力できます。
  - [◀] / [▶] カーソルボタンを使って、点滅中のカーソル位置を移動できます。
  - 入力できる文字については、45ページを参照してください。
4. 保存を実行するには、[▼] カーソルボタンを押します。
  - データを保存して良いかを確認するメッセージが画面上に表示されます。保存を実行して良い場合は、イエスボタンを押します。
  - 音色がユーザーエリアの指定した音色番号に保存され、“Complete”が表示された後、音色選択の画面に戻ります。
  - 保存を中断したい場合は、戻るボタンを押します。

# 音色にエフェクトをかけてみましょう

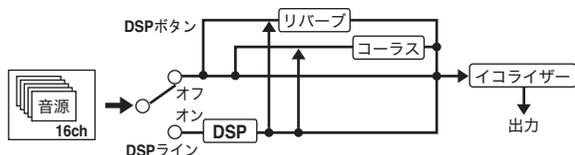


- ① エフェクトボタン
- ② 戻るボタン
- ③ DSPボタン
- ④ [▲]/[▼]/[◀]/[▶]カーソルボタン
- ⑤ 数字ボタン
- ⑥ +/−ボタン

本機は、音にさまざまな音響効果を追加する「エフェクト機能」を備えています。本機が内蔵しているエフェクトは多岐にわたっており、一般的なあらゆるデジタルエフェクトを網羅しています。

## エフェクトの構成について

本機のエフェクトは、次のような構成になっています。



- DSP  
音源と出力の間に接続するタイプのエフェクトで、歪み系、モジュレーション系など100種類の中から選ぶことができます。またパソコンから転送したり本機で作成したDSPデータを100種類使用することもできます。詳しくは、76ページの「ミュージックデータ マネージメント ソフト (付属のCD-ROM) について」および24ページの「DSPのパラメーター設定を保存するには」を参照してください。
- リバース  
音響空間をシミュレーションするタイプのエフェクトで、室内 (Room)、ホール (Hall) などを含む16種から選択することができます。
- コーラス  
音の厚みを増したり、音に揺れを与えるようなタイプのエフェクト (Chorus、Flanger など) 16種類から選択することができます。

イコライザーとは、エフェクターの一種で、音質を調整するものです。周波数をいくつかのバンド (帯域) に分けて、各周波数帯域ごとにレベルを上げ下げすることで、音質を調整します。演奏する曲のジャンルに合わせてサウンドを補正することで、例えば「クラシックにふさわしい音質で」というように、音楽のタイプに適し音場を再現します。

## DSP の選択について

本機では、あらかじめ内蔵されている 100 種類のエフェクトタイプに加え、各エフェクトタイプのパラメーターを編集してユーザーエリアに100種類まで保存できます。また、最後に選んだ DSP 付きの音色に付随している DSP (プリセット番号: “ton”) もタイプとして選べます。DSP タイプの選択は、次の手順で行います。

### 準備

- DSP エフェクトを使う場合には、ミキサー機能で必要な部分の DSP ラインがオンに設定されているか確認してください。詳しくは、35ページの「ミキサー機能を利用するには」を参照してください。

1. エフェクトボタンを押して、画面上のインジケーターを点灯させます。
  - ボタンを押してから5秒間そのままにしておくと、自動的に DSP タイプの設定画面 (手順3) に行きます。
2. [▶] カーソルボタンを1回押します。

### 3. + / - ボタンまたは数字ボタンを使って、希望の DSP タイプを選択します。

- DSPの選択できるタイプについては、99ページの「DSP エフェクトリスト」を参照ください。
- ここで必要に応じて、選択したエフェクトに対するパラメーターの設定を行います。下記の「DSP のパラメーターを設定するには」を参照してください。

#### NOTE

- DSP タイプの表示部分には、番号 (000 ~ 199) または “ton” (DSP の設定されているユーザー音色) のいずれかが表示されます。

### DSP のパラメーターを設定するには

選択した DSP のかかる強さやかかり方を調節することができます。調節できる内容は、次項の「DSP のパラメーターについて」を参照してください。

### 1. 希望の DSP タイプを選択した後、[◀] / [▶] カーソルボタンを使って、設定したいパラメーターを表示させます。

- パラメーター設定画面に移ります。

### 2. + / - ボタンまたは数字ボタンを使って、パラメーターを設定します。

- + / - ボタンを同時に押しと、そのパラメーターのおすすめの値に戻ります。

### 3. エフェクトボタンまたは戻るボタンを押します。

- 音色またはリズムの選択画面に戻ります。

### DSP のパラメーターについて

DSPで設定できるパラメーターは、以下の通りです。

#### ■ DSP

##### • パラメーター 0 ~ 7

このパラメーターは、選択するDSPタイプが持つアルゴリズム\*によって異なります。詳しくは、99ページの「DSP エフェクトリスト」および101ページの「DSPアルゴリズムリスト」を参照してください。

※ エフェクターの構造や働き方の種類

##### • DSPリバーブセンド (設定値: 000~127)

DSPを通った後の音をどれくらいリバーブへ送るかを設定します。

##### • DSPコーラスセンド (設定値: 000~127)

DSPを通った後の音をどれくらいコーラスへ送るかを設定します。

#### NOTE

- 発音するパートに実際にエフェクトがかかるかどうかは、ミキサー機能のリバーブセンド、コーラスセンド、DSP ラインオン/オフ設定によります。詳しくは、35ページの「ミキサー機能を利用するには」を参照してください。
- デモ演奏曲 (10 ページ) の演奏中は、自動的に各曲に適したエフェクトが選ばれます。これを変更したり、キャンセルすることはできません。
- 持続音が鳴っている間にエフェクトを切り替えると、ブツツという音が入ることがあります。
- 音色の中には、より効果的な音にするために自動的にDSPラインがオンに設定されているもの (アドバンスト音色) があります。鍵盤パート (チャンネル1~4) にアドバンスト音色を設定すると、自動的にDSPラインがオンになり、DSPの選択がそのアドバンスト音色で設定されている種類に変更されます。また、それに伴って、アドバンスト音色を設定した鍵盤パートについては、ミキサー機能のDSPライン オン/オフ設定もオンになります\*。

※ アドバンスト音色を設定したパート以外はすべて、パートのミキサーのDSPライン設定は自動的にオフになります。

そのため、それまでDSP効果がかかっていたパートに効果がかかなくなり、音色が少し変化して聞こえる場合があります。その場合は、ミキサー画面から再びDSPをオンにすることもできます。

### DSPのパラメーター設定を保存するには

本機では、パラメーターを変更したDSPをオリジナルのエフェクトとして、100種類まで、ユーザーエリアに保存することができます。

#### NOTE

- 工場出荷時は、00～099番のDSPタイプと同じものがあらかじめ保存されています。

#### 1. DSPのパラメーターを設定した後、[▼]カーソルボタンを押します。

- 保存先のユーザーエリアのDSP番号が点滅表示されます。

#### 2. +/−ボタンで、保存先のユーザーエリアのDSP番号を選択します。

- ユーザーエリアのDSP番号100～199のみが選べます。

#### 3. 名前を入力するには、[▶]カーソルボタンを押します。

- +/−ボタンを使って、点滅中のカーソル位置の文字を入力できます。
- [◀]/[▶]カーソルボタンを使って、点滅中のカーソル位置を移動できます。
- 入力できる文字については、45ページを参照してください。

#### 4. 保存を実行するには [▼]カーソルボタンを押します。

- データを保存して良いかを確認するメッセージが画面上に表示されます。保存を実行して良い場合は、イエスボタンを押します。
- “Complete”と表示された後、通常の状態に戻ります。

### DSPボタンについて

あるパートに現在選ばれている音色が DSP 付きかどうかを DSP ボタンで確認できます。

DSP 付き (DSP ライン: オン) の音色が選択された場合は、DSP ボタンが点灯し、DSP 付きではない (DSP ライン: オフ) の音色が選択された場合には、DSP ボタンが消灯します。例えば、スプリット/レイヤー機能を使用中に各パートを移動すると、そのパートの設定によって DSP ボタンが点灯/消灯します。また、DSP ボタンを押すことで、現在鍵盤で演奏しているパートの音色について DSP を使用するかどうか (DSP ラインをオンにするか) を選択できます。

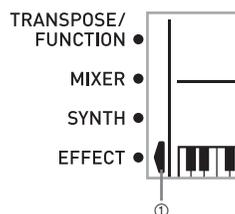
### DSP ラインをオン/オフするには

- DSP ボタンを押して、現在選ばれているパートのDSPラインのオン/オフを切り替えます。

### リバーブの選択について

リバーブの選択は、以下の手順で行います。

- エフェクトボタンを押して、画面上のインジケーターを点灯させます。



① 点灯

#### 2. [▼]カーソルボタンを1回押します。

- リバーブの編集画面になります。
- ボタンを押してから5秒間そのままにしておくと、自動的にリバーブタイプの設定画面 (手順4) に行きます。

#### 3. [▶]カーソルボタンを1回押します。

#### 4. +/−ボタンまたは数字ボタンを使って希望のリバーブタイプを選択します。

- リバーブの選択できるタイプについては、98ページのリストを参照してください。
- ここで必要に応じて、選択したエフェクトに対するパラメーターの設定を行います。次項目の「リバーブのパラメーターを設定するには」を参照してください。

### リバーブのパラメーターを設定するには

本機では、選択したリバーブのかかる強さやかかり方を調節することができます。詳しくは、次項目の「リバーブのパラメーターについて」を参照してください。

#### 1. 希望のリバーブタイプを選択した後、[◀] / [▶] カーソルボタンを使って、設定したいパラメーターを表示させます。

- パラメーター設定画面に移ります。

例：リバーブタイムを設定する場合

072 SRv Time

#### 2. +/−ボタンまたは数字ボタンを使って、パラメーターを設定します。

#### 3. エフェクトボタンまたは戻るボタンを押します。

- 音色またはリズムの選択画面に戻ります。

### リバーブのパラメーターについて

リバーブの各タイプは、リバーブタイプとディレイタイプのいずれかに属しており、それぞれ異なるパラメーターを設定します。

#### 【リバーブタイプ (No. 0 ~ 5, 8 ~ 13)】

- リバーブレベル (設定値：000 ~ 127)  
残響音の大きさを設定します。値が大きいくほど、残響音が大きくなります。
- リバーブタイム (設定値：000 ~ 127)  
残響が続く時間を設定します。値が大きいくほど、残響時間が長くなります。
- ER レベル (初期反射音) (設定値：000 ~ 127)  
初期反射音量を調節するパラメーターです。初期反射音とは、本機から出た音が、まず壁や天井にはね返ってくる最初の音です。値を大きくすると反射音が大きくなります。
- ハイダンブ (設定値：000 ~ 127)  
残響音の高い周波数 (高音) の減衰を調整します。値を小さくするほど、高音が減衰し暗い感じの残響音になります。値を大きくするほど、高音は減衰せず、明るい感じの残響音になります。

#### 【ディレイタイプ (No. 6, 7, 14, 15)】

- ディレイレベル (設定値：000 ~ 127)  
ディレイ音の大きさを設定します。値が大きいくほど、ディレイ音が大きくなります。
- ディレイフィードバック (設定値：000 ~ 127)  
ディレイの繰り返しを調整します。値が大きいくほど、繰り返しの回数が多くなります。
- ER レベル  
リバーブタイプと共通です。
- ハイダンブ  
リバーブタイプと共通です。

#### NOTE

- 発音するパートに実際にエフェクトがかかるかどうかは、ミキサー機能のリバーブセンド、コーラスセンド、DSP ラインオン/オフ設定によります。詳しくは、35ページの「ミキサー機能を利用するには」を参照してください。

### コーラスの選択について

コーラスの選択は、以下の手順で行います。

1. エフェクトボタンを押して、画面上のインジケーターを点灯させます。
2. [▼] カーソルボタンを 2 回押します。
  - コーラスの編集画面になります。
  - ボタンを押してから5秒間そのままにしておくと、自動的にコーラストイプの設定画面(手順4)に行きます。
3. [▶] カーソルボタンを 1 回押します。
4. + / - ボタンまたは数字ボタンを使って希望のコーラストイプを選択します。
  - コーラスの選択できるタイプについては、98 ページのリストを参照してください。
  - ここで必要に応じて、選択したエフェクトに対するパラメーターの設定を行います。次項の「コーラスのパラメーターを設定するには」を参照してください。

### コーラスのパラメーターを設定するには

本機では、選択したコーラスのかかる強さやかかり方を調節することができます。詳しくは、次項目の「コーラスのパラメーターについて」を参照してください。

1. 希望のコーラストイプを選択した後、[◀] / [▶] カーソルボタンを使って、設定したいパラメーターを表示させます。
2. + / - ボタンまたは数字ボタンを使って、パラメーターを設定します。
3. エフェクトボタンまたは戻るボタンを押します。
  - 音色またはリズムの選択画面に戻ります。

### コーラスのパラメーターについて

#### ■ コーラス

- コーラスレベル（設定値：000～127）  
コーラス音の大きさを設定します。
- コーラスレイト（設定値：000～127）  
コーラス音のうねりの速度を設定します。値が大きいほど、うねりが速くなります。
- コーラスデプス（設定値：000～127）  
コーラス音のうねりの深さを設定します。値が大きいほど、うねりが深くなります。

#### NOTE

- 発音するパートに実際にエフェクトがかかるかどうかは、ミキサー機能のリバースェンド、コーラスェンド、DSP ラインオン/オフ設定によります。詳しくは、35 ページの「ミキサー機能を利用するには」を参照してください。

## イコライザーを使うには

本機では、10種類のタイプを備えた、4バンドイコライザーを搭載しています。イコライザーは、4つのバンドごとに、ゲイン（音量）を-12~0~12の範囲で調節できます。

### イコライザーのタイプを選ぶには

1. エフェクトボタンを押して、画面上のインジケータを点灯させます。
2. [▼] カーソルボタンを3回押します。
  - イコライザーの編集画面になります。
  - ボタンを押してから5秒間そのままにしておくと、自動的にイコライザータイプの設定画面（手順4）に行きます。
3. [▶] カーソルボタンを1回押します。
4. +/−ボタンまたは数字ボタンで、イコライザーのタイプを選択します。
  - イコライザーの選択できるタイプについては、98ページのリストを参照してください。

例：Jazz を選ぶ場合

8 Jazz

- 戻るボタンかエフェクトボタンを押すと、音色またはリズム選択画面に戻ります。

### バンドのゲイン（音量）を調節するには

1. イコライザーのタイプを選択した後、[◀] / [▶] カーソルボタンで、ゲインを調節したいバンドを選びます。

例：HIGH を調節する場合

00MEq High

2. +/−ボタンまたは数字ボタンで、バンドのゲインを調節します。

例：ゲインを“10”にする場合

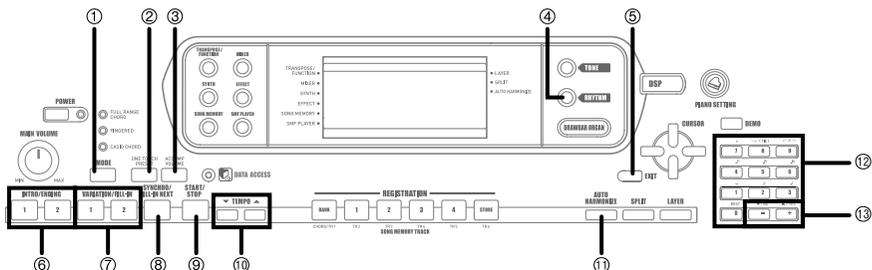
10MEq High

- 戻るボタンかエフェクトボタンを押すと、音色またはリズム選択画面に戻ります。

#### NOTE

- バンドのゲインは、イコライザーのタイプを変えると、そのタイプの初期値に変更されます。

# 自動伴奏を鳴らしてみましょう



- |                        |                      |                      |
|------------------------|----------------------|----------------------|
| ① モードボタン               | ② ワンタッチプリセットボタン      | ③ 伴奏の音量ボタン           |
| ④ リズムボタン               | ⑤ 戻るボタン              | ⑥ イントロ/エンディングボタン 1/2 |
| ⑦ バリエーション/フィルインボタン 1/2 | ⑧ シンクロ/フィルイン ネクストボタン | ⑨ スタート/ストップボタン       |
| ⑩ テンポボタン               | ⑪ オートハーモナイズボタン       | ⑫ 数字ボタン              |
| ⑬ +/-ボタン               |                      |                      |

本機では曲に出てくるコードを押さえることで、ベースパート（低音部）とコード伴奏パートを鳴らすことができます。これらのパートはリズム（打楽器音）と連動しており、リズムの種類ごとに、その雰囲気合った音色が鳴ります。

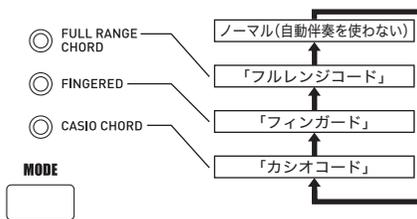
これらの伴奏に合わせて右手でメロディーを弾けば、一人でもアンサンブル演奏のような楽しさが味わえます。



## モードボタンについて

自動伴奏を鳴らすための入口に当たるのがモードボタンです。モードボタンを使って、自動伴奏を鳴らすか鳴らさないか、鳴らす場合はどんな方法で鳴らすかを指定します。

モードボタンを押すことに、状態が下図のように変わります。



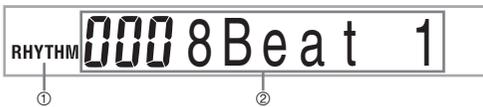
- すべてのランプが消灯している場合は、リズム音だけを鳴らすことができます。
- いずれかのランプが点灯している場合は、点灯しているランプに対応した方法で自動伴奏を鳴らすことができます。それぞれの方法（カシオコード、フィンガード、フルレンジコード）については、30ページ以降で詳しく説明します。

## リズムを選ぶには

本機にはロック、ポップス、ジャズなど、160種類のリズムが搭載されています。  
また、パソコンから転送した伴奏データをユーザーリズムとして、最大 16 種類保存することもできます。  
詳しくは、76 ページの「ミュージック データ マネージメント ソフト（付属の CD-ROM）について」を参照してください。

### ■ 操作手順

1. リズムリストから鳴らしたいリズムを選び、その番号を確認します。
  - 本体上のリズムリストでは、リズム名が省略されています。巻末の「リズムリスト」（95 ページ）に全リズムが記載されています。
2. リズムボタンを押します。



- ① リズムボタンを押したとき点灯します
- ② このとき選ばれているリズム番号とリズム名が表示されます

3. 数字ボタンで、リズムの番号を数字（3桁）で入力します。  
例：“052 ロック 2 (ROCK 2)” なら “0 → 5 → 2” と入力します。



### NOTE

- リズム番号は、+ / - ボタンでも指定できます。

## リズムを鳴らすには

### ■ 操作手順

1. バリエーション／フィルインボタン1または2を押します。
  - 選ばれたリズムが鳴り始めます。
  - スタート／ストップボタンを押すと停止します。

### NOTE

- モードボタンの上の3つのランプのいずれかが点灯している場合は、リズムと一緒に「コード自動伴奏」が鳴る状態です。リズムだけを鳴らしたい場合は、モードボタンを押してすべてのランプが消灯した状態にしておいてください。

## テンポを調節するには

テンポ（1 分間に演奏される拍数）を 30 ～ 255 の範囲で調節します。テンポの設定は、コード自動伴奏、ソングメモリー機能に対して有効です。

1. テンポボタンを押します。
  - ▲ …… 数値が増える（速くなる）
  - ▼ …… 数値が減る（遅くなる）



### NOTE

- テンポボタンの ▲ / ▼ ボタンを同時に押すと、現在指定されているリズムのお勧めのテンポになります。

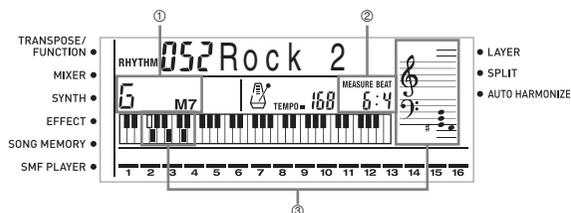
## コード自動伴奏を鳴らすには

### 準備

- リズムを選び、テンポを調節します。

- モードボタンを押して“カシオコード” “フィンガード” “フルレンジコード” のいずれかのランプを点灯させ、コードの指定方法を選びます。
- スタート/ストップボタンを押してリズムをスタートさせます。
- 伴奏鍵盤でコードを指定してみましよう。

- 伴奏鍵盤や具体的な方法については、モードスイッチの設定に応じて、  
「カシオコードについて」… 30 ページ  
「フィンガードについて」… 31 ページ  
「フルレンジコードについて」… 31 ページ  
をご参考ください。



- 指定されたコード名を表示します
- 現在の小節数と拍数を表示します
- 指定されたコードの基本形を表示します  
(実際に押さえている鍵盤と異なる場合があります)

- スタート/ストップボタンを押すと自動伴奏が停止します。

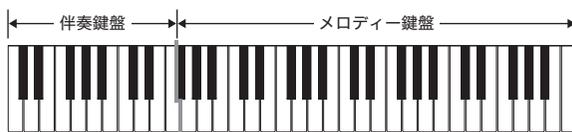
### NOTE

- 操作2でスタート/ストップボタンの代わりに、シンクロナイズ/フィルインネクストボタン、イントロ/エンディングボタン (1 か 2) の順に押すと、操作3により前奏付きの伴奏が始まります。これらのボタンについて詳しくは、32、33 ページを参照してください。
- 操作4でスタート/ストップボタンの代わりに、イントロ/エンディングボタン (1 か 2) を押すと、エンディングが鳴って伴奏が止まります。このボタンについて詳しくは、33 ページを参照してください。
- 伴奏パートの音量は、全体の音量とは別に調整できます。詳しくは、34 ページの「伴奏の音量を変えるには」を参照してください。

## カシオコードについて

この方法では、コードを知らなくても伴奏鍵盤の押し方により4種類のコードが簡単に指定できます。伴奏鍵盤とコードの指定方法は次のとおりです。

### 【カシオコードの伴奏/メロディー鍵盤】



### NOTE

- カシオコードの伴奏鍵盤は「コード指定スイッチ」としてのみ働き、通常の鍵盤演奏はメロディー鍵盤の範囲でのみ可能となります。

### 【コードの種類】

カシオコードでは最小限の指使いで以下の4種類を演奏できます。

コードの種類	例
<b>メジャーコード</b> 伴奏鍵盤の上側にアルファベットで音名が書いてあります。コード名と同じ音名の鍵盤を1つ押します (伴奏鍵盤の範囲内であれば、1オクターブ違う同音でもかまいません)。	<b>C (Cメジャー)</b> 音名 → C D E F F# G A B B# C C# D E F 
<b>マイナーコード</b> メジャーコードの押さえ方に加えて、伴奏鍵盤内の、それより右の鍵盤を1つ押します。	<b>Cm (Cマイナー)</b> C D E F F# G A B B# C C# D E F 
<b>セブンスコード</b> メジャーコードの押さえ方に加えて、伴奏鍵盤内の、それより右の鍵盤を2つ押します。	<b>C7 (Cセブンス)</b> C D E F F# G A B B# C C# D E F 
<b>マイナーセブンスコード</b> メジャーコードの押さえ方に加えて、伴奏鍵盤内の、それより右の鍵盤を3つ押します。	<b>Cm7 (Cマイナーセブンス)</b> C D E F F# G A B B# C C# D E F 

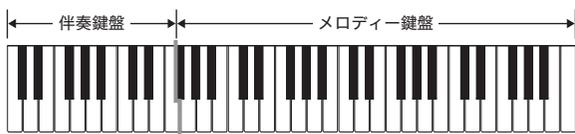
### NOTE

- 2つ目以降の伴奏鍵盤は、1つめより右側なら白鍵/黒鍵を問わずどれでも使用できます。

## フィンガードについて

この方法で指定できるコードは 15 種類です。伴奏鍵盤とコードの指定方法（“C” を根音とした場合）は次のとおりです。

### ■ 【フィンガードの伴奏／メロディー鍵盤】



### NOTE

- フィンガードの伴奏鍵盤は「コード指定スイッチ」としてのみ働き、通常の鍵盤演奏はメロディー鍵盤の範囲でのみ可能となります。

C(メジャー)



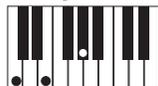
Cm(マイナー)



Cdim(ディミニッシュ)



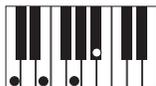
※1 Caug(オーギュメント)



Csus4(サスフォー)



※2 C7(セブンス)



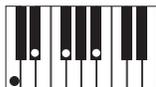
※2 Cm7(マイナーセブンス)



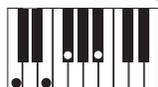
※2 CM7(メジャーセブンス)



Cm7<sup>b5</sup>(マイナーセブンスフラットファイブ)



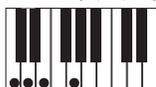
※1 C7<sup>b9</sup>(セブンスフラットナイン)



C7sus4(セブンスサスフォー)



※2 Cadd9(アドナイン)



※2 Cmadd9(マイナーアドナイン)



※2 CmM7(マイナーメジャーセブンス)



※1 Cdim7(ディミニッシュセブンス)



根音が“C”以外のときは、伴奏鍵盤の範囲内での対応となります（96 ページ「フィンガードコード一覧表」参照）。

※1: 転回形（下の NOTE を参照）は使えません。最低音が根音となります。

※2: 5度のソの音を押さえなくても、同じコードが指定できます。

### NOTE

- 伴奏鍵盤であれば上記の押さえ方（例えば C を「ドミソ」と押さえる）だけでなく、転回形（コードの構成音は同じで並び方の違う押さえ方。例えば C を「ミソド」や「ソドミ」と押さえる）も有効です。  
…※1のコードを除く。
- 原則として上記の例のように、コードの構成音すべてを押さえる必要があります。構成音を省略したり1音のみを押さえても無効となり、意図したコードは指定されません。  
…※2のコードを除く。

## フルレンジコードについて

この方法で指定できるコードは、フィンガードの 15 種類に 23 種類加えた計 38 種類です。この場合、本機が判別できるコードの指定方法で鍵盤を 3 つ以上押したときに限り、コードが指定されます。それ以外（本機が判別できないコードや 2 つ以下の鍵盤を押している場合）ではメロディー鍵盤と同様に発音しますので、すべての鍵盤でコードの指定とメロディー演奏が行えます。

### ■ 【フルレンジコードの伴奏／メロディー鍵盤】

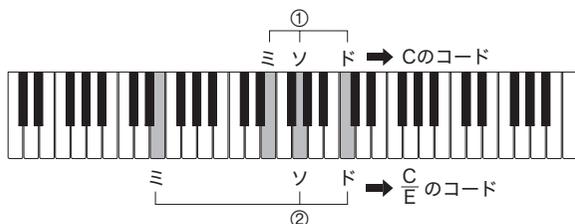


### 《本機で判別できるコード》

コードの種類	種類の数
フィンガードの対象コード	15 種類 (31 ページ「フィンガードについて」参照)
それ以外のコード	23 種類 以下は、“C” をベース音とした場合の例です。 C6、Cm6、C69  C <sub>6</sub> ・Cm <sub>6</sub> ・C <sub>69</sub>  C <sup>#</sup> / <sub>C</sub> ・D <sub>C</sub> / <sub>C</sub> ・E <sub>C</sub> / <sub>C</sub> ・F <sub>C</sub> / <sub>C</sub> ・G <sub>C</sub> / <sub>C</sub> ・A <sup>b</sup> / <sub>C</sub> ・B <sup>b</sup> / <sub>C</sub>  B <sub>C</sub> / <sub>C</sub> ・C <sup>#</sup> m <sub>C</sub> / <sub>C</sub> ・Dm <sub>C</sub> / <sub>C</sub> ・Fm <sub>C</sub> / <sub>C</sub> ・Gm <sub>C</sub> / <sub>C</sub> ・Am <sub>C</sub> / <sub>C</sub> ・B <sup>b</sup> m <sub>C</sub> / <sub>C</sub>  Dm <sup>b5</sup> / <sub>C</sub> ・A <sup>b7</sup> / <sub>C</sub> ・F <sub>7</sub> / <sub>C</sub> ・Fm <sub>7</sub> / <sub>C</sub> ・Gm <sub>7</sub> / <sub>C</sub> ・A <sup>b</sup> add9/ <sub>C</sub>

## 自動伴奏を鳴らしてみよう

(例) Cメジャーの場合  
Cメジャーの構成音は、「ド・ミ・ソ」です。  
鍵盤で「ド・ミ・ソ」と押さえると、下記のように指定されます。



### NOTE

- 転回形についてはフィンガードと同様です。(①)
- 最低音と右隣の音との間に、半音が6つ以上はさまる場合には、最低音をベース音として判別します。(②)

## イントロを入れるには

リズム演奏や自動伴奏を始める前にイントロ（前奏）を加えることができます。  
まずリズムを選び、テンポを調節します。  
次に、モードボタンでコードの指定方法を選びます。

### ■ 操作手順

1. イントロ/エンディングボタン 1、2 のどちらか片方を押します。
  - 選んだリズムに応じたイントロを開始します。このとき伴奏鍵盤を弾くと、イントロに自動伴奏が加わります。

### NOTE

- イントロが鳴り終わると通常のリズムに戻ります。

## フィルインを入れるには

フィルインとは演奏中のリズムパターンを一時的に変化させた演奏で、リズムにメリハリを付けることができます。

### ■ 操作手順

1. スタート/ストップボタンを押してリズムを鳴らします。

## 2. お好きなフィルインパターンを選びます。

- フィルイン 1 を入れたい場合は、バリエーション 1 の演奏中に、バリエーション/フィルインボタン 1 を押します。
- リズムにフィルイン 2 を入れたい場合は、バリエーション 2 の演奏中に、バリエーション/フィルインボタン 2 を押します。

### NOTE

- イントロが鳴っている最中は、シンクロ/フィルインネクストボタンのみ、操作できます。
- シンクロ/フィルインネクストボタンまたはバリエーション/フィルインボタン 1/2 を押し続けると、フィルインが繰り返し演奏されます。

## 同じリズムで演奏パターンを変化させるには

通常のリズムと演奏パターンを異なるリズム（バリエーション）に切り替え、伴奏の雰囲気を変化させます。

### ■ 操作手順

1. スタート/ストップボタンを押してリズムを鳴らします。
2. シンクロ/フィルインネクストボタンを押します。
  - バリエーション 1 のリズムが鳴っている場合：フィルイン 1 → 2 がいった後で、バリエーション 2 に切り替わります。
  - バリエーション 2 のリズムが鳴っている場合：フィルイン 2 → 1 がいった後で、バリエーション 1 に切り替わります。
  - シンクロ/フィルインネクストボタンを押し続けると、フィルインが繰り返し演奏されます。

## 伴奏とリズムを同時にスタートさせるには

伴奏鍵盤を押すと同時にリズムとコード伴奏を同時にスタートさせる方法です。

まず、リズムを選び、テンポを調節します。次に、モードボタンでコードの指定方法を選びます。

### ■ 操作手順

1. シンクロ/フィルイン ネクストボタンを押してシンクロスタートの待機状態にします。



2. 伴奏鍵盤でコードを指定し、リズムとコード伴奏を同時にスタートさせます。

### NOTE

- コードの指定方法をノーマル（NORMAL）にしておくと、リズムのみが鳴り始めます。
- 鍵盤を押す前にイントロ/エンディングボタンを押しておくと、イントロからシンクロスタートします。
- シンクロスタートの待機状態のときに、もう一度シンクロ/フィルイン ネクストボタンを押すと待機状態が解除されます。

## エンディングを付けて曲を終わらせるには

選ばれたリズムに適切なエンディングを加え、伴奏を自動的に停止します。

### ■ 操作手順

1. リズム（伴奏）が鳴っているときに、イントロ/エンディングボタン 1、2 のどちらか片方を押します。
  - リズムに応じたエンディングに切り替わり、リズム（伴奏）を終了します。

### NOTE

- 各小節の最初の半拍より前にボタンを押すと瞬時にエンディングを開始し、最初の半拍以降に押すと次の小節からエンディングを開始します。

## ワンタッチプリセットを使うには

ワンタッチプリセットとは、各リズムパターンごとに、そのリズムに良くマッチした音色やテンポ設定などを、ワンタッチで呼び出すことができる機能です。ワンタッチプリセットでは、主に次の設定がリズムパターンごとにあらかじめ設定されています。

- 鍵盤の音色
- レイヤーのオン/オフ
- スプリットのオン/オフ
- オートハーモナイズのオン/オフ
- オートハーモナイズのタイプ
- 伴奏の音量
- テンポ
- エフェクトの設定

### ワンタッチプリセットの操作手順

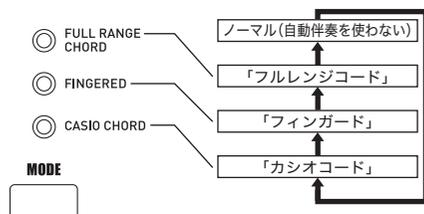
1. リズムを選択します。
2. モードボタンを使って、コードの指定方法を選択します。
3. ワンタッチプリセットボタンを押します。
  - 鍵盤の音色やテンポなどが、現在選択されているリズムに対応した設定にセットされます。
  - 自動的にシンクロ待機状態になります。
4. リズムとコード自動伴奏をスタートさせ、鍵盤演奏を行ってください。
  - ワンタッチプリセットによる設定での演奏ができます。

## オートハーモナイズを使うには

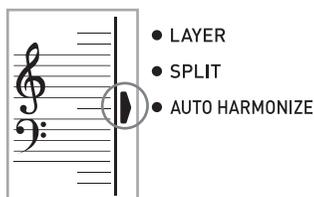
コード自動伴奏を鳴らしながらメロディー鍵盤を弾いたときに、弾いた音に合わせて自動伴奏のコードの構成音のうちの適切な和音を自動的に付加して、メロディーラインに厚みを出すことができます。これがオートハーモナイズ機能です。オートハーモナイズを使うには、次の手順で操作します。

## 自動伴奏を鳴らしてみよう

1. モードボタンを使って、カシオコード、フィンガードのいずれかに合わせ、自動伴奏が使える状態にします。



2. オートハーモニズボタンを押します。
  - 表示部の AUTO HARMONIZE のインジケータが点灯し、オートハーモニズがオンの状態になります。



3. 自動伴奏をスタートさせ、メロディー鍵盤で演奏してください。
4. オートハーモニズをオフにするには、オートハーモニズボタンを再度押してください。
  - 表示部の AUTO HARMONIZE のインジケータが消灯します。

### NOTE

- デモ曲の演奏時には、一時的にオートハーモニズは中断されますが、使用するのを止めた時点で、再びオートハーモニズが有効な状態に復帰します。
- 「フィンガード」、「カシオコード」のいずれかのモードに設定されている場合のみ、オートハーモニズが有効になります。

### オートハーモニズの種類について

オートハーモニズ機能は、10 種類の中から選択できます。種類の変更は、トランスポーズ/機能ボタンを使った設定項目で行います。67 ページの「その他の設定を変えるには」を参照してください。

### ハーモニズ音の音色変更

オートハーモニズ機能の使用中に自動的に付加される音のことを、鍵盤演奏による「メロディー音」に対して「ハーモニズ音」と呼びます。通常メロディー音の音色とハーモニズ音の音色は同じ音色ですが、ミキサー機能 (35 ページ) を使ってハーモニズ音の音色を変更することができます。ハーモニズ音はミキサーのチャンネル 5 に対応していますので、チャンネル 5 の音色を変更してください。

また、音色だけでなく、ミキサーのさまざまな設定 (音量バランスの変更など) も変更することができます。操作については、「特定のチャンネルの特徴を変えるには (パラメーターエディットモード)」(36 ページ) を参照してください。

### NOTE

- オートハーモニズをオンにした時点で、ハーモニズ音色は自動的に鍵盤音色と同じ音色に設定されます。
- 鍵盤音色を変更すると、その時点でハーモニズ音色も自動的に鍵盤音色と同じ音色に設定されます。

### 伴奏の音量を変えるには

伴奏パートの音量を通常の演奏とは独立して調節できます。伴奏の音量の範囲は、最小“000”～最大“127”です。

1. 伴奏の音量ボタンを押します。



① 現在の伴奏の音量が表示されます

2. +/−ボタンまたは数字ボタンで伴奏の音量を指定します。

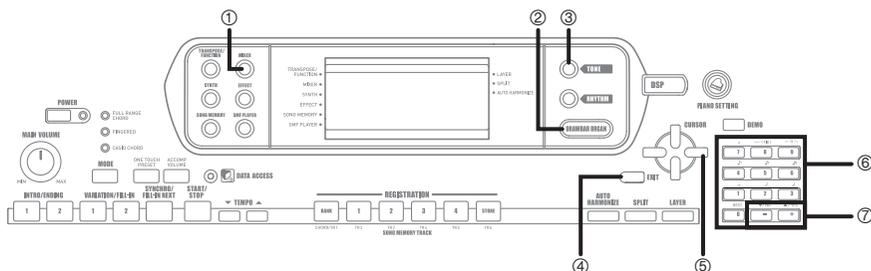
例：110



### NOTE

- 伴奏の音量ボタンから戻るボタンを押すと音色またはリズム選択の画面に戻ります。
- ミキサー機能で設定した各伴奏チャンネルのバランスはそのまま保持されます。
- 操作 2 で + と − ボタンを同時に押したときは、“100”になります。

# ミキサー機能を利用するには



- ① ミキサーボタン
- ② ドローバーオルガンボタン
- ③ トーンボタン
- ④ 戻るボタン
- ⑤ [▲]/[▼]/[◀]/[▶]カーソルボタン
- ⑥ 数字ボタン
- ⑦ +/-ボタン

## ミキサー機能でできること

本機は、複数の楽器パートを同時に鳴らすことができます。

(自動伴奏、ソングメモリー再生、MIDI 端子からの演奏データ受信時など) ミキサー機能では、各楽器パートを1～16のチャンネルに分け、それぞれオン(発音)/オフ(消音)を切り替えたり、音量や左右の再生位置(ステレオ定位)、その他の要素を調節できます。

本機のミキサーは、このチャンネル1～16に加えてDSPチャンネルがあり、DSPレベルやDSPパンといったDSP固有のパラメーターも別途調節できます。

## 各チャンネルに対応する楽器パートについて

各チャンネルで発音される楽器パートは次のようになります。

チャンネル番号	楽器パート
チャンネル1	メイン音色
チャンネル2	レイヤー音色
チャンネル3	スプリット音色
チャンネル4	レイヤースプリット音色
チャンネル5	ハーモナイズ音色
チャンネル6	自動伴奏のコードパート1
チャンネル7	自動伴奏のコードパート2
チャンネル8	自動伴奏のコードパート3
チャンネル9	自動伴奏のベースパート
チャンネル10	自動伴奏のリズムパート
チャンネル11	ソングメモリー機能のトラック1
チャンネル12	ソングメモリー機能のトラック2
チャンネル13	ソングメモリー機能のトラック3
チャンネル14	ソングメモリー機能のトラック4
チャンネル15	ソングメモリー機能のトラック5
チャンネル16	ソングメモリー機能のトラック6

レイヤー/スプリット/レイヤースプリット音色については62～64ページをご参照ください。ソングメモリー機能については49ページをご参照ください。

## ミキサー機能を利用するには

### NOTE

- 通常の状態では鍵盤演奏はチャンネル1で発音されます。コード自動伴奏を行う場合は、チャンネル6～10でそれぞれの楽器パートを発音します。
- コンピューターなどの外部機器から本機の音源を鳴らす場合は、1～16すべてのチャンネルで楽器パートを演奏できます。このとき、下記の操作1、2で指定したチャンネルの音が、液晶表示の五線譜と鍵盤図に表示されます。

## チャンネルごとのオン/オフを設定するには

チャンネルのオン/オフを切り替え、特定の楽器パートを消音されるように設定できます。

### 1. ミキサーボタンを押します。

- 表示部の MIXER のインジケーターが点灯します。

### 2. [◀] / [▶] カーソルボタンでチャンネルを選びます。

例：チャンネル1を選ぶ場合



① 点滅

- 選ばれたチャンネルのレベルメーターの上3つのインジケーターが点滅します。

### 3. [▲] / [▼] カーソルボタンを押してオン/オフの設定画面に切り替えます。

on Channel

### 4. + / - ボタンでオン/オフを選択します。

例：オフを選ぶ場合

off Channel

- [▲]カーソルボタンを押すとチャンネル選択に戻ります。
- ミキサーボタンを押すと通常の状態に戻ります。

### NOTE

- MIDI データの情報表示は、ミキサー機能で選ばれているチャンネルのデータのみ液晶表示に表示されます。

## チャンネルオン/オフの働きについて

チャンネルをオン/オフに切り替えたときの動作と表示は次の通りです。

### ■ チャンネルオン

選ばれたチャンネルはオンになり、そのチャンネルは発音します。このときレベルメーターの一番下のインジケーターが点灯します。

### ■ チャンネルオフ

選ばれたチャンネルはオフになり、そのチャンネルは発音しません。このときレベルメーターの一番下のインジケーターが消灯します。



① オン

② オフ

## 特定のチャンネルの特徴を変えるには (パラメーターエディットモード)

## チャンネル1～16のパラメーターを編集するには

選んだチャンネルで発音する音色を選択したり、音量やステレオ定位など計10種類の要素(パラメーター)を調節できます。

■ 操作手順

1. ミキサーボタンを押します。

- 表示部の MIXER のインジケーターが点灯します。

2. [◀] / [▶] カーソルボタンでチャンネルを選びます。

3. [▲] / [▼] カーソルボタンを押してパラメーターを選びます。

例：「Volume」という液晶表示を呼び出します。

- パラメーターは 10 種類あり、[▲] / [▼] カーソルボタンで循環して切り替わります (37 ページ「各パラメーターの動きについて」参照)。
- パラメーターを編集中に [◀] / [▶] カーソルボタンを押せば、パラメーター表示状態のままチャンネルパートを移動できます。



① チャンネルの音量は 127 です

4. 数字ボタンまたは+/-ボタンでパラメーターの値を調節します。

例：「060」に調節します。

060 Volume

- ミキサーボタンまたは戻るボタンを押すと通常の状態に戻ります。

DSP チャンネルのパラメーターを編集するには

1. チャンネル 16 が選択されている状態で、[▶] カーソルボタンを押します。

- DSP チャンネルになります。
- DSP チャンネルが選択されている状態で [◀] カーソルボタンを押せば、再びチャンネル 16 になります。

各パラメーターの動きについて

パラメーターエディットモードでは、次のパラメーターを調節できます。

音色系の各パラメーター

- 音色 (設定値：000 ~ 903、  
ドローパーオルガン音色：000 ~ 199)

各パートに対して割り当てる音色を設定します。画面上に音色が表示されているとき、トーンボタンまたはドローパーオルガンボタンを押して、音色の種類を選択できます。

000 St. GrPno

## ミキサー機能を利用するには

### ■ パートオン/オフ (設定値 : on, off)

各パートごとに、音を鳴らす (オン) か鳴らさない (オフ) かを設定します。パートのオン/オフ状態は、画面下部のパート表示部分で確認できます。

on Channel

### ■ ボリューム (設定値 : 000 ~ 127)

選ばれたチャンネルの音量を調節します。

127 Volume

### ■ パンポット (設定値 : - 64 ~ 00 ~ 63)

選ばれたチャンネルのステレオ定位を調節します。00 が中央で、数値が小さいほど左へ、大きいほど右へステレオ定位が移動します。

63 Pan

### ■ オクターブシフト (設定値 : - 2 ~ 0 ~ 2)

各音色の発音域を1オクターブ上げたり下げたりする設定を行います。ピッコロ音色を使う場合に、使用したい発音域が演奏できないことがあります。このような時、発音域を1オクターブ上げることで演奏ができるようになります。

0 Oct Shift

- 2 ~ - 1 : 発音域が2 ~ 1オクターブ下がります。

0 : 発音域は変わりません。

1 ~ 2 : 発音域が1 ~ 2オクターブ上がります。

## チューニング関連のパラメーター

パート別にチューニングを行うことができます。

### ■ コースチューン (設定値 : - 24 ~ 00 ~ 24)

選ばれたチャンネルの音の高さを半音単位で調節します。

00 C. Tune

### ■ ファインチューン (設定値 : - 99 ~ 00 ~ 99)

選ばれたチャンネルの音の高さをセント単位で微調節します。

00 Fine Tune

## エフェクト系の各パラメーター

エフェクト・モードで行う各設定がすべてのパート共通の設定であるのに対して、ここではパート別にエフェクトのかかり方を設定することができます。

### ■ リバースェンド (設定値 : 000 ~ 127)

各パートへのリバースェンドのかかり具合を調節します。「000」に設定するとエフェクトがまったくかからない状態で、127 でかかり方が最大となります。

- 一部のドラム音色には、効果がかかりません。

056 Rvb Send

### ■ コーラスェンド (設定値 : 000 ~ 127)

各パートへのコーラスェンドのかかり具合を調節します。「000」に設定するとエフェクトがまったくかからない状態で、127 でかかり方が最大となります。

- ドラム音色には、効果がかかりません。

000 Cho Send

■ DSPライン (設定値: on, off)

各パートごとに、DSPを使用するかしないかを選択します。

off DSP Line

DSP パートのパラメーター

■ DSPレベル (設定値: 0 ~ 127)

DSPを通った後の音量を設定します。

127 DSP Level

■ DSPパン (設定値: -64 ~ 0 ~ 63)

DSPを通った後のステレオ定位を設定します。

00 DSP Pan

■ DSPシステムリバーブセンド (設定値: 0 ~ 127)

全体パートへのリバーブのかかり具合を調節します。

000 D. RvbSnd

■ DSPシステムコーラスセンド (設定値: 0 ~ 127)

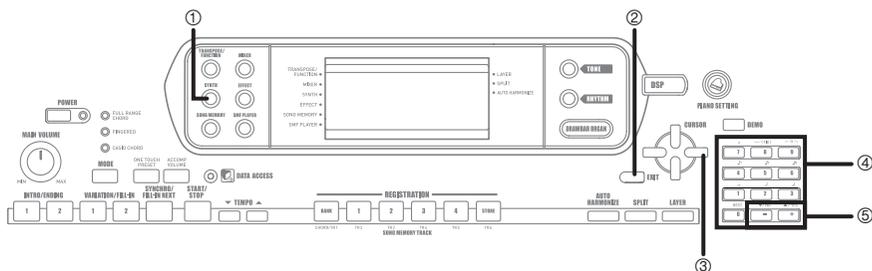
全体へのコーラスのかかり具合を調節します。

000 D. ChoSnd

**NOTE**

- ミキサー設定で音色、ボリューム、パンポット、コースチューン、ファインチューン、リバーブセンド、コーラスセンドを変更すると、これらのMIDIメッセージをMIDIアウト端子から出力します。
- 音色が変更された時には、音色、オクターブシフト、リバーブセンド、コーラスセンド、DSPライン\*のパラメーターが変更されます。  
※ DSP ホールドがオフの時(23 ページの **NOTE** 参照)
- ミキサーパートで設定するパンポット、リバーブセンド、コーラスセンドのパラメーターは、DSPラインがオンになっている場合、DSPのパン、リバーブ、コーラスのパラメーターが有効になり、各パートで設定している値は無効になります。

# シンセ機能を使ってみましょう



- ① シンセボタン
- ② 戻るボタン
- ③ ▲/▼/◀/▶カーソルボタン
- ④ 数字ボタン
- ⑤ +/-ボタン

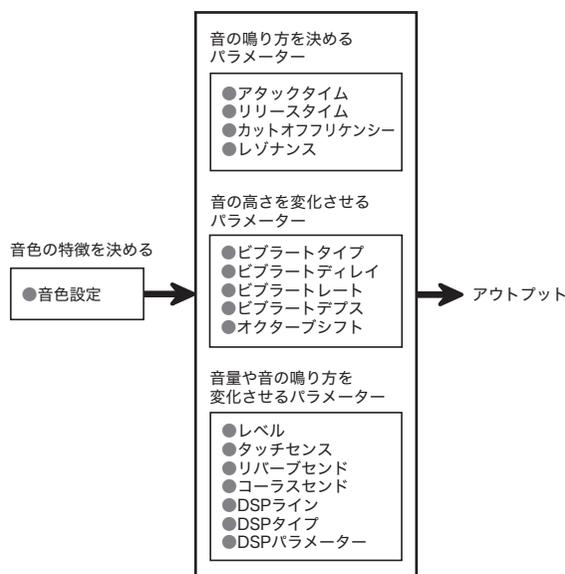
本機には、オリジナルの音色を作るシンセ機能が搭載されています。内蔵音色からお好きなものを選び、音色のさまざまな要素を編集して音作りが楽しめます。さらにこうして作ったオリジナルの音色を本体に保存しておき、プリセットの音色と同じ操作で呼び出すことができます。

## シンセ機能について

ここでは本機のシンセ機能について説明します。

## パラメーターの種類と働きについて

本機の音色は、さまざまな要素（パラメーター）から構成されています。オリジナル音色を作るときには、まず本機の内蔵音色（音色番号 600～617 のドラムセットを除きます）の中から元になる音色を選び、パラメーターの設定値を変えることで、音色の特徴や音の鳴り方などが変化します。次の図は、本機の音色を構成する各パラメーターと、その働きを表したものです。この図からも分かるように、本機のパラメーターは大まかに 4 つの働きに分けることができます。各パラメーターの働きは、次の通りです。



### NOTE

- シンセ機能では、チャンネル 1～4 で現在選ばれているパートの音色が編集の対象になります。

### (1) 音色の特徴を決める

#### ■ 音色設定

本機が内蔵している音色の中から、元になる音色を選択します。

### (2) 音の鳴り方を決めるパラメーター

音の鳴り方の時間的な変化（鍵盤を押して発音してから音が消えるまでの経過）を決定するパラメーターです。音量・音質の変化の仕方を調節することができます。

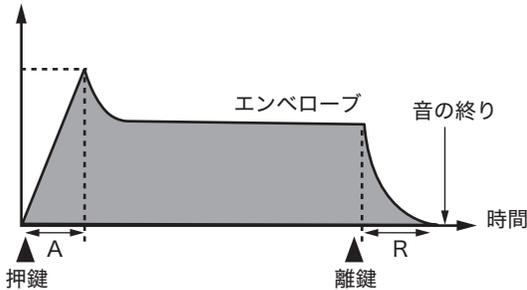
■ アタックタイム

鍵盤を押した時の音の立ち上がり方を設定するパラメーターです。  
 押すとすぐに音がでるか、ゆっくりと音が出るか、などを調節することができます。

■ リリースタイム

鍵盤を離れたときの音の消え方を設定するパラメーターです。  
 すぐに消音するか、ゆっくり消えるか、などを調節することができます。

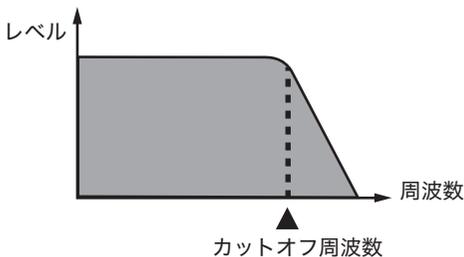
これらの各要素を自由に調節することができます。



A : アタック・タイム  
 R : リリース・タイム

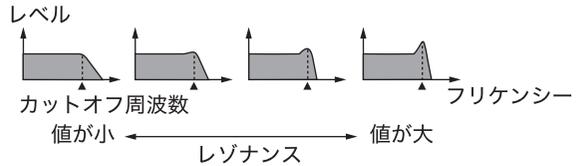
■ カットオフフリケンシー (カットオフ周波数)

「カットオフ周波数」は、音の成分のうち決められた周波数よりも高い周波数成分をカットすることで音質を調節するパラメーターです。カットオフ周波数の値を大きくするほど音質が明るく（硬い感じに）なり、小さくするほど音質が暗く（柔らかい感じに）なります。



■ レゾナンス

「レゾナンス」は、カットオフ周波数付近の倍音成分を強調することで、クセのある音を作り出します。レゾナンスの値を大きく設定するほど、図のような強調が行われます。



NOTE

- 音色によってはレゾナンス値を大きくすると、発音時に歪み音やノイズが発音される場合があります。

(3) 音の高さを変化させるパラメーター

■ ビブラートタイプ/ビブラートディレイ/ビブラートレート/ビブラートデプス

音程に周期的な変化を加えるビブラート効果を調節するパラメーターです。

■ オクターブシフト

音色全体の音の高さを決めるパラメーターです。

(4) 音量や音の鳴り方を変化させるパラメーター

■ レベル

音色全体の音量を決めるパラメーターです。

■ タッチセンス

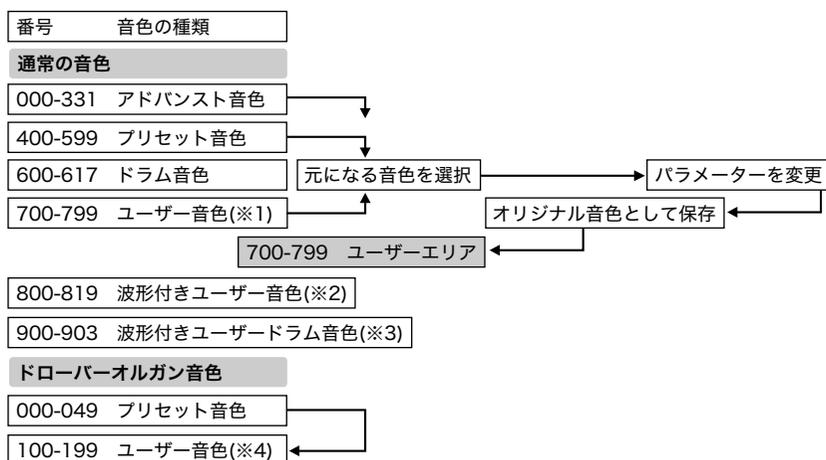
鍵盤演奏の強弱に応じて音量や音色がどれだけ変化するかを決定するパラメーターです。タッチが強いほど音量が大きくなる、逆にタッチが弱いほど音量が小さくなる、あるいはタッチの強弱にかかわらず音量が変化しないなど、さまざまな効果が作れます。

■ リバースセンド/コーラスセンド/ DSP ライン/DSPタイプ/DSPパラメーター

音色に対するエフェクトの設定を行います。

### オリジナル音色の保存について

本機の音色番号のうち、音色番号700~799 (User 001~User 100) は、オリジナル音色を保存するための「ユーザーエリア」となっています。オリジナル音色を作るときは、プリセット音色 (音色番号400~599)、アドバンスト音色 (音色番号000~331)、ユーザー音色 (700~799) から元となる音色を選び、そのパラメーターを変更して、ユーザーエリアに保存できます (ユーザーエリアの音色を元の音色として選ぶこともできます)。保存したオリジナル音色は、通常のプリセット音色と同じ操作で呼び出したり、ソングメモリー機能を使って演奏することが可能です。



- ※1: アドバンスト音色/プリセット音色/ユーザー音色から自由に元になる音色を選択可能。工場出荷時は、000 ~ 099 番のアドバンスト音色と同じものがあらかじめ保存されている。
- ※2: パソコンからデータを転送して保存するエリア (76 ページの「ミュージック データ マネージメント ソフト (付属の CD-ROM) について」参照)。転送後、本体でパラメーターの編集は可能だが、自分自身を上書きするのみで、他の番号へセーブすることはできない。
- ※3: パソコンからデータを転送して保存するエリア (76 ページの「ミュージック データ マネージメント ソフト (付属の CD-ROM) について」参照)。転送のみでユーザによるパラメーター編集は一切不可。
- ※4: 000 ~ 049 のプリセット音色のパラメーターを変更したユーザー音色。工場出荷時は、ドローパーオルガン音色 000 ~ 049 番のプリセット音色と同じものがあらかじめ2セット保存されている。

#### NOTE

- 波形を含んだユーザー音色 (音色番号 800 ~ 819) を元にしてオリジナル音色を作れます。その場合、保存先はその音色番号のエリアになります。例えば、800 番の音色をもとに音作りをした場合は、800 番のユーザーエリアに保存されます。

## オリジナル音色を作るには

オリジナル音色を作るには、まず元になる音色を選び、修正したいパラメーターを呼び出してから、設定値を変更します。

1. 元になる音色を選びます。
2. シンセボタンを押します。
  - 表示部の SYNTH のインジケーターが点灯し、シンセモードになります。

00 Atk Time

① ②

- ① パラメーターの設定値  
② 現在選ばれているパラメーター

3. [◀] / [▶] カーソルボタンを押して修正したいパラメーターを呼び出します。

00 Vib Delay

- [◀] / [▶] カーソルボタンを押すたびに、表示されるパラメーターが切り替わります。選択可能なパラメーターは、次項目の「各パラメーターの働きと設定値」をご参照ください。

4. + / - ボタンで呼び出したパラメーターの設定値を切り替えます。
  - 数字ボタンで直接数値を入力することも可能です。パラメーターごとの設定値の範囲は、次項目の「各パラメーターの働きと設定値」をご参照ください。

5. 通常の状態に戻るには、シンセボタンを押します。
  - 通常の状態に戻ります。

### NOTE

- オリジナル音色を保存しておきたい場合は、45 ページを参照してください。

## 各パラメーターの働きと設定値

[◀] / [▶] カーソルボタンを押すたびに、次の各パラメーターが順番に切り替わります。各パラメーターの働きと設定値は次の通りです。

### ■ アタックタイム（設定値：- 64 ~ 00 ~ 63）

鍵盤を押してから、音が鳴り始めるまでの時間を調節します。

-01 Atk Time

### ■ リリースタイム（設定値：- 64 ~ 00 ~ 63）

鍵盤を離してから、音が鳴り続ける時間を調節します。

-07 Rel. Time

### ■ カットオフフリクエンシー

（設定値：- 64 ~ 00 ~ 63）

音の倍音成分のうちの高音域をカットします。

-06 C-off Frq

### ■ レゾナンス（設定値：- 64 ~ 00 ~ 63）

カットオフした付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。

-08 Resonan.

## シンセ機能を使ってみましょう

### ■ ビブラートタイプ (ビブラート波形) (設定値：下図\*)

周期的な音の揺れの種類 (ビブラート波形) を選択します。

5 in Vib. Type

※

値	内容	波形
Sin	正弦波	
tri	トライアングル波	
SAU	のこぎり波	
Sqr	矩形波	

### ■ ビブラートディレイ (設定値：- 64 ~ 00 ~ 63)

周期的な音の揺れ (ビブラート) が始まるまでの時間を設定します。

00 Vib Delay

### ■ ビブラートレート (設定値：- 64 ~ 00 ~ 63)

音の揺れ (ビブラート) の速さを調節します。

02 Vib. Rate

### ■ ビブラートデプス (設定値：- 64 ~ 00 ~ 63)

音の揺れ (ビブラート) のかかり具合を調節します。

12 Vib Depth

### ■ オクターブシフト (設定値：- 2 ~ 0 ~ 2)

音程をオクターブ単位でシフト (上下) させます。

- 1 Oct Shift

### ■ レベル (設定値：000 ~ 127)

音色全体の音量を決めるパラメーターです。値が大きいほど音量が上がります。

096 Level

### ■ タッチセンス (設定値：- 64 ~ 00 ~ 63)

鍵盤演奏の強弱に応じて音量がどれだけ変化するかを決定するパラメーターです。プラス側に大きくするとタッチが強いほど音量が大きくなり、マイナス側に大きくするとタッチが強いほど音量が小さくなります。また、値が0のときはタッチの強弱の影響を受けません。

32 Tch Sense

### ■ リバースェンド (設定値：000 ~ 127)

リバースのかかり具合を調節します。

127 Rvb Send

### ■ コーラスェンド (設定値：000 ~ 127)

コーラスのかかり具合を調節します。

112 Cho Send

### ■ DSP ライン (設定値：on, oFF)

DSP エフェクトを使用するかしないかを設定します。

on DSP Line

## DSP の設定について

DSP のタイプを選んでパラメーターを編集するには、DSP の編集画面で行います。

1. 音色を選び、シンセボタンを押してから、各パラメーターを設定します。

**2. 設定が終わったら、[▼] カーソルボタンを1回押します。**

- DSPのパラメーター編集画面に移ります。
- [▲] カーソルボタンを押すと、シンセ機能のパラメーター画面に戻ります。
- DSPのパラメーターを設定します。詳細は23ページの「DSPのパラメーターについて」、99ページの「DSPエフェクトリスト」および101ページの「DSPアルゴリズムリスト」を参照ください。

**3. +/−ボタンで、保存先の音色番号を選択します。**

- ユーザーエリアの音色番号700~799のみが選べます。



**4. 音色名を入力するには、[▶] カーソルボタンを押します。**

- +/−ボタンを使って、点滅中のカーソル位置の文字を入力できます。
- [◀] / [▶] カーソルボタンを使って、点滅中のカーソル位置を移動できます。
- 入力できる文字については、次項を参照してください。

**5. 保存を実行するには、[▼] カーソルボタンを押します。**

- データを保存して良いかを確認するメッセージが画面上に表示されます。保存を実行して良い場合は、イエスポタンを押します。
- オリジナル音色がユーザーエリアの指定した音色番号に保存され、“Complete”が表示された後、通常の状態に戻ります。
- 保存を中断したいときは、シンセボタンまたは戻るボタンを押します。(通常の状態に戻ります。別の音色番号を選ぶ前に再度シンセボタンを押せば、オリジナル音色作りを続行できます。)

**NOTE**

- DSP ラインをオンにしてオリジナル音色を保存した場合(次項目参照)、保存した音色を呼び出すだけで DSP ライン、DSP タイプおよび DSP パラメーターも自動的に設定され、DSP 効果のあるオリジナル音色を簡単に呼び出すことができます。

**オリジナル音色作りのヒント**

元の音色はイメージに近いものを選びましょう。作りたい音色のイメージがすでにある場合は、内蔵音色の中からそのイメージに近いものを選ぶといでしょう。

**■ さまざまな設定を試してみましょう**

オリジナルの音色作りには「こうでなければならぬ」というルールはありません。ピアノの波形に立ち上がりの遅い音の鳴り方を選んだり、音の高さを変化させてみたりと、さまざまな方法をためてみましょう。

**オリジナル音色を保存するには**

オリジナル音色を作ったら、ユーザーエリアに保存しておきましょう。保存したオリジナル音色は、通常のプリセット音色と同じように呼び出したり、メモリー機能で利用することができます。

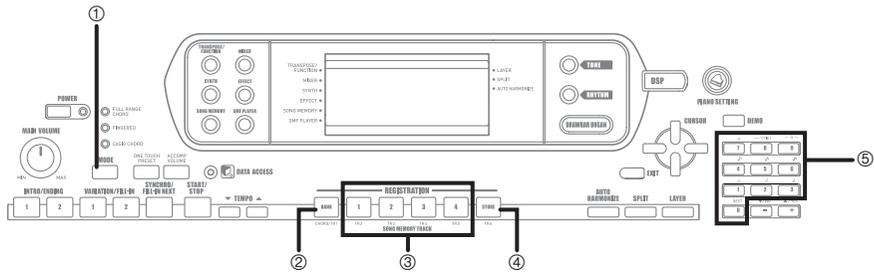
1. 音色を選び、シンセボタンを押してから、各パラメーターを設定します。
2. 設定が終わったら、[▼] カーソルボタンを2回押します。

**入力できる文字について**

本機のユーザーエリアに保存したデータに対して入力できる文字は、それぞれ以下の通りです。

!	"	#	\$	%	&	'	(	)	
*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=
>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥	]	^	_	`	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	{		}						

# レジストレーション機能を使ってみましょう



- ① モードボタン  
② バンクセレクトボタン  
③ レジストレーションボタン  
④ ストアボタン  
⑤ 数字ボタン

## レジストレーション機能でできること

本機で演奏するとき、曲に応じて音色、リズムの種類、テンポなどの設定を行います。こうしたさまざまな設定を一括して登録（レジストレーション）しておいて、後からボタンひとつで呼び出せるようにすることができます。登録は 32 セット（4 セット× 8 バンク）まで可能です。

## 登録できる内容

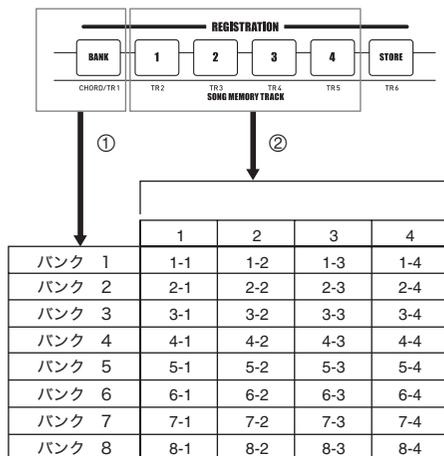
- 音色の選択
- リズムの選択
- テンポの設定
- レイヤーのオン/オフ
- スプリットのオン/オフ
- スプリットポイントの設定
- オートハーモナイズのオン/オフ
- ミキサーの設定（チャンネル 1～10）
- エフェクトの設定
- タッチレスポンスの設定
- アサインブルジャックの設定
- トランスポーズの設定
- チューニングの設定
- 伴奏の音量の設定
- オートハーモナイズのタイプ
- モードボタンの設定
- シンク口待機状態
- ミキサーホールド
- DSP ホールド
- シンセ機能のパラメーター（ビブラートタイプ、ビブラートディレイ、ビブラートレイト、ビブラートデプスのみ）

## NOTE

- レジストレーションの各バンクにはあらかじめデータが入っています。
- SMF プレーヤー機能、ソングメモリー機能、デモ演奏を使っているときは、レジストレーション機能は使用できません。

## 登録の単位について

各種の設定は、バンクセレクトボタンと、1～4の4つのレジストレーションボタンを使って選べる32個のエリア（下表の1-1～8-4）に対して登録します。



- ① バンクセレクトボタンを押すごとに、バンク1からバンク8の間で切り替わります。
- ② 1～4のいずれかのレジストレーションボタンを押すと、現在選択されている側のバンクに対応したエリアを選択できます。

### NOTE

- あるエリアに新しく登録した時点で、そのエリアの前の登録内容は消えます。
- MIDIを利用してコンピューターなどの外部機器にレジストレーションへの登録内容を保存することができます。詳しくは76ページの「ミュージック データ マネージメント ソフト（付属のCD-ROM）について」をご参照ください。

## 登録するには

1. 本機の音色、リズムの選択や、各種の設定を行います。
  - 「登録できる内容」（46ページ）を参照してください。
2. バンクセレクトボタンまたは数字ボタンを押して、登録したいバンクを選択します。
  - ボタンを押してから5秒間そのままにしておくと、操作1に戻ります。

バンク1を選択した場合

1--Bank

3. ストアボタンを押しながら、登録したいエリア（1～4）に対応したレジストレーションボタンを押し、登録します。

2のボタンを押した場合

1-2Store

4. レジストレーションボタンとストアボタンを離します。

### NOTE

- 上記の操作3で登録エリアを確定した時点で、そのエリアに以前に登録されていた内容は、新しい内容で上書きされます。

### 登録した設定を呼び出すには

1. バンクセレクトボタンまたは数字ボタンを押して、呼び出したいバンクを選択します。
  - ボタンを押してから5秒間そのままにしておくと、元の表示に戻ります。

1-- Bank

2. 呼び出したいエリア（1～4）に対応したレジストレーションボタンを押します。

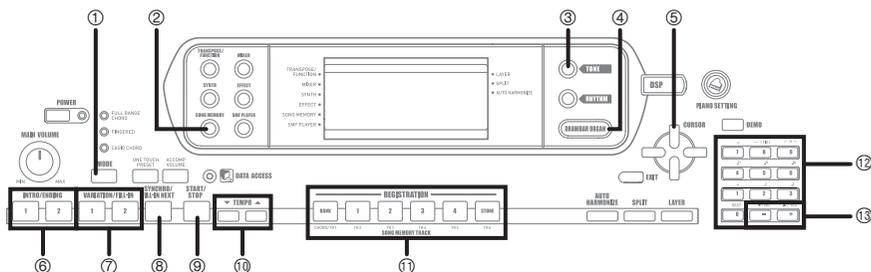
1-2 Recall

- 呼び出したエリアと“Recall”の文字が表示された後、音色またはリズム選択の画面に戻ります。

#### NOTE

- 上記の操作1を省略すると、以前に選択したバンクが自動的に選択されます。

# ソングメモリー機能を使って演奏を録音してみましょう



- |                        |                          |                      |
|------------------------|--------------------------|----------------------|
| ① モードボタン               | ② ソングメモリーボタン             | ③ トーンボタン             |
| ④ ドローバーオルガンボタン         | ⑤ [▲]/[▼]/[◀]/[▶]カーソルボタン | ⑥ イントロ/エンディングボタン 1/2 |
| ⑦ バリエーション/フィルインボタン 1/2 | ⑧ シンクロ/フィルイン ネクストボタン     | ⑨ スタート/ストップボタン       |
| ⑩ テンポボタン               | ⑪ ソングメモリートラックボタン         | ⑫ 数字ボタン              |
| ⑬ +/-ボタン、イエス/ノーボタン     |                          |                      |

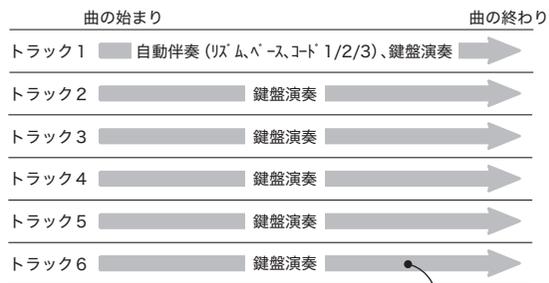
本機には、鍵盤演奏を録音して5曲までオリジナル曲が作れるソングメモリー機能を装備しています。録音の方法は、鍵盤演奏をそのまま録音する「リアルタイム録音」と、コードや音符を1つ1つ入力していく「ステップ録音」があります。

## NOTE

- ソングメモリー機能の録音待機時、録音時にレイヤー機能、スプリット機能を使用することはできません。また、レイヤー機能、スプリット機能は録音待機時、録音時には自動的に解除になります。

## トラックについて

ソングメモリー機能は、テープレコーダーのように鍵盤演奏の内容を録音して再生する機能です。さらに音を重ねて録音したり、録音した後にテンポを変更して再生することも可能です。音を重ねて録音する場合、6つのパートの演奏内容や音色番号が、メモリー内の個別の位置（これをトラックと呼びます）にデータとして記録されます。



トラックに録音される演奏データ

## NOTE

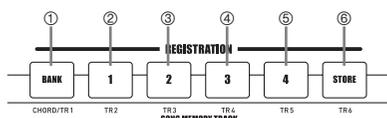
- 本機ではトラック1が基本トラックになっており、鍵盤の演奏だけでなく自動伴奏の演奏も録音できます。トラック2～6は鍵盤演奏が録音できるメロディー専用トラックで、音を重ねて録音するときに利用します。
- 各トラックは独立しているので、録音時に弾き間違えても、そのトラックだけ録音し直すことが可能です。
- トラックごとに音色を変えて録音でき、6種類の楽器パートを同時に再生できます。

## ソングメモリー機能を使って演奏を録音してみましょう

### トラックを選択するには

CHORD/TR1 ~ 6 と記されたソングメモリートラックボタンを押すことで、トラック 1 ~ 6 が選択されます。

#### 【ソングメモリートラックボタン】



- ① トラック 1
- ② トラック 2
- ③ トラック 3
- ④ トラック 4
- ⑤ トラック 5
- ⑥ トラック 6

### ソングメモリーボタンの使い方

押すごとに、以下のように切り替わります。



### 演奏をそのまま録音するには (リアルタイム録音)

鍵盤の演奏をそのまま録音してみましょう。

#### ■ 操作手順

1. ソングメモリーボタンを2回押して、リアルタイム録音待機の状態にします。

- 続けて、5秒以内に次の「操作2」を行います。



- 録音待機の状態では、チャンネル11~16のレベルメーターの表示で、すでに録音されたトラックかどうかを知ることができます。(57ページ「録音/エディット待機状態のレベルメーターの表示について」をご参照ください。)

2. 数字ボタンで曲の番号(ソングナンバー0~4)を選びます。

50 1Record

- ① ソングナンバー

- ソングナンバー表示は、5秒たつと消えます(録音待機状態は継続)。復帰させるには、[▼]カーソルボタンを1回押します。

3. 次の設定を行います。

- 音色番号
- リズム番号
- テンポ調節
- モードボタン

4. スタート/ストップボタンで録音を開始します。

- 録音を開始すると、画面の“REC”表示が点滅から点灯に変わります。
- リズムなしで録音が始まります。
- リズムを鳴らすには、イントロ/エンディングボタン1/2またはバリエーション/フィルインボタン1/2を押します。

### 5. 鍵盤で演奏します。

- モードボタンでコードの指定方法が選ばれていれば、伴奏鍵盤でコード自動伴奏も録音できます。
- ペダルの操作も録音されます（次項の「リアルタイム録音でトラック1に記録される内容」参照）。

### 6. 演奏が終わったら、スタート/ストップボタンで録音を終了します。

- 録音時に弾き間違えた場合は、操作1からやり直るか、エディット機能（58ページ）を利用してデータを修正できます。

#### NOTE

- リアルタイム録音で、録音済みのトラックに再度録音をする場合、以前録音されたデータは新しいデータに上書きされます。

### リアルタイム録音でトラック1に記録される内容

鍵盤演奏やコード伴奏以外にも以下の内容がトラックに記録され、録音時のまま再生されます。

- 音色番号
- リズム番号
- イントロ/エンディングボタン 1、2、バリエーション/フィルインボタン 1、2、シンクロ/フィルインネクストボタンの操作
- ペダル操作

以下の内容は、録音開始時に曲の先頭に録音されません。

- 他のトラックのミキサー設定
- エフェクトタイプ
- アンプボリューム
- リバーブレベル
- コーラスレベル
- DSP ホールドのオン/オフ
- ミキサーホールドのオン/オフ

### ミキサー機能の設定について

録音時にチャンネル1のミキサー設定（35ページ参照）が、トラックに自動的に記憶されます。各設定は、ミキサー機能を使って自由に変更できます。

### 録音できる長さ（メモリー容量）

5曲合わせて約10,000音符分です。

- 録音中に録音できる音符が約100音符以下になると、小節数と拍数の液晶表示が点滅します。
- 録音中にメモリー容量がいっぱいになると、録音が自動的に終了します（自動伴奏やリズムを鳴らしているときはその音も止まります）。
- 工場出荷時は、ソングメモリーには何も保存されていません。

### 録音内容の保持について

- 新しく録音した時点で前の録音内容は消えます。
- 録音中に電源が切れると、録音中のトラックの内容はすべて消去されます。
- MIDIを利用してコンピューターなどの外部機器に録音内容を保存することができます。詳しくは76ページの「ミュージックデータマネージメントソフト（付属のCD-ROM）について」をご参照ください。

### トラック1にリアルタイム録音する場合の応用例

#### ■ シンクロスタートで録音を始めるには

操作4の代わりにシンクロ/フィルイン ネクストボタンを押します。

- 伴奏鍵盤でコードを指定すると自動伴奏と録音が同時にスタートします。

#### ■ 前奏やエンディング、フィルインを入れて録音するには

録音中はイントロ/エンディングボタン 1、2、シンクロ/フィルイン ネクストボタン、バリエーション/フィルインボタン 1、2 を使用することができます (32, 33 ページ参照)。

#### ■ シンクロスタートで前奏から録音を始めるには

操作4の代わりにシンクロ/フィルイン ネクストボタンとイントロ/エンディングボタン1か2を続けて押します。

- 伴奏鍵盤でコードを指定すると、コード伴奏付きの前奏と録音を同時にスタートします。

#### ■ 録音の途中から自動伴奏をスタートさせるには

操作4の代わりにシンクロ/フィルイン ネクストボタンを押し、メロディー鍵盤で演奏を始めます。

- 伴奏なしでメロディーの録音を開始します。録音の途中で伴奏鍵盤でコードを指定すると、自動伴奏がスタートします。

### ソングメモリーを再生してみましょう

トラックに録音した演奏内容を再生して、うまく録音されているか確認しましょう。

#### ■ 操作手順

1. ソングメモリーボタンを1回押して、再生待機の状態にし、数字ボタンでソングナンバー (0～4) を選びます。



- ① ソングナンバー
- ② 再生待機の状態

- ソングナンバー表示は、5秒たつと消えます (再生待機状態は継続)。復帰させるには、[▼]カーソルボタンを1回押します。

2. スタート/ストップボタンを押して、ソングメモリーを再生します。

- テンポボタンでテンポを調節できます。
- スタート/ストップボタンを押すと再生を停止します。

#### NOTE

- ソングメモリー再生時にも、レイヤーやスプリット機能を利用した鍵盤演奏が楽しめます。
- スタート/ストップボタンでソングメモリーを再生するときは、常に曲の最初からスタートします。
- モードの設定にかかわらず、鍵盤はすべてメロディー鍵盤になります。

### 特定のトラックの音をオフにするには

オフにしたいトラックに対応したソングメモリートラックボタンを押すか、ミキサー機能 (35 ページ参照) で希望のトラックのチャンネルをオフにします。

## メロディーやコードを1音ずつ録音するには (ステップ録音)

ステップ録音とは、自動伴奏のコードや音符の種類、次の音符までの長さなどを1つ1つ録音していく方法です。リズムにあわせて伴奏鍵盤を弾くのが苦手な方でも、オリジナルのコード進行による自動伴奏がつけられます。ステップ録音で曲を録音するには、トラック1～6を下記のように使用して録音します。

トラック1 : コードや自動伴奏  
トラック2～6 : メロディー (鍵盤演奏)

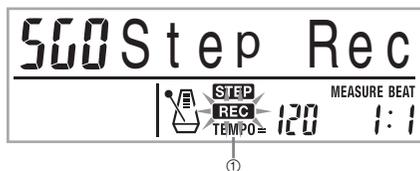
ステップ録音では、最初にコードや自動伴奏をトラック1に録音し、そのあとにメロディーをトラック2～6に録音します。

### NOTE

- トラック2～6にメロディーを録音する方法については「音を重ねて録音するには」の「ステップ録音の場合」(56ページ)をご参照ください。

### ■ 操作手順

1. ソングメモリーボタンを3回押して、ステップ録音待機の状態にし、数字ボタンでソングナンバー(0～4)を選びます。

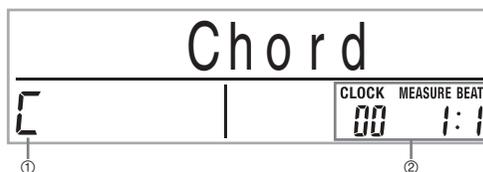


① 点滅

2. 次の設定を行います。
  - リズム番号
  - モードボタン
3. ソングメモリートラックボタンのCHORD/TR1で、トラック1を選びます。
  - 録音を開始すると、画面の“REC”表示が点滅から点灯に変わります。
4. シンクロ/フィルイン ネクストボタンを押します。

5. コードを指定します。

- モードボタンでコードの指定方法が選ばれている場合、その方法に従ってコードの種類を指定します。
- モード設定が“ノーマル”の場合、ルート入力鍵盤とコード種類入力鍵盤でコードの種類を指定します。詳しくは「ノーマルモードによるコードの指定方法」(54ページ)をご参照ください。



- ① コード名
- ② 現在の位置を小節/拍/クロック\*で表示します

※ 96クロック = 1拍

6. 次のコードに変わるまでの長さを入力します。

- 数字ボタンでコードの長さを指定します(「音の長さを決めるには」(55ページ)を参照)。
- 指定したコードと長さが録音され、次のコードを録音する待機状態になります。
- 引き続きコードのステップ録音を続ける場合は、操作5、6を繰り返してください。

7. 録音が終わったら、スタート/ストップボタンを押してステップ録音を停止します。

- 録音したソングが再生待機の状態になります。
- ソングを再生するときは、スタート/ストップボタンを押してください。

### NOTE

- ステップ録音中にミスした場合は57ページの「ステップ録音中にミスした場合」をご参照ください。
- ステップ録音では、録音済みのトラックの延長録音が行えます。この場合、操作3で録音済みのトラックを選ぶだけで、自動的に以前録音された次の位置(小節/拍)へ移動します。
- 操作5、6で0ボタンを押すと休符が指定されますが、伴奏が演奏されているときは休符を入力しても演奏内容には反映されません。

## ソングメモリー機能を使って演奏を録音してみましょう

### ステップ録音でトラック1に記録される内容

コード以外にも、以下の内容も録音して再生できません。

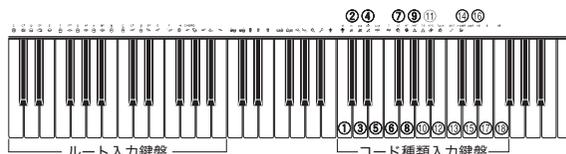
- リズム番号
- イントロ／エンディングボタン 1、2、バリエーション／フィルインボタン 1、2、シンクロ／フィルインネクストボタンの操作

### NOTE

- バリエーション／フィルインボタン 1/2、シンクロ／フィルインネクストの3つのボタンについては、数字ボタン(1～7、9)を使って、ボタンを離すタイミングを指定することができます(「音の長さを決めるには」(55ページ)を参照)。これにより、ボタンを押し続けて離れたときのタイミングを入力できます。音の長さを指定しない場合は、ボタンを押してすぐ離れたように入力されます。

### ノーマルモードによるコードの指定方法

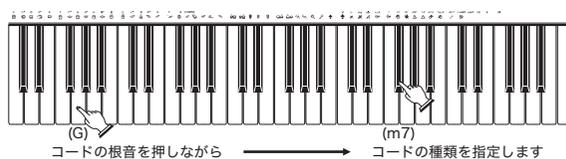
モードボタンを“ノーマル”にしてコードをステップ録音する場合、コードの指定方法はカシオコードやフィンガードとは異なる独自の方法を使用します。この方法では、コードの押さえ方を知らなくても、2つの鍵盤を押さえるだけで18種類のコードを簡単に指定できます。



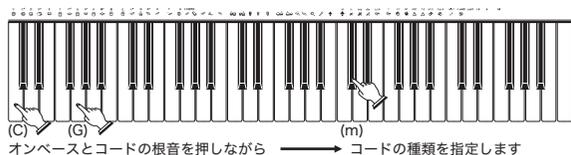
- ① M (メジャー)
- ② m (マイナー)
- ③ aug (オーギュメント)
- ④ dim (ディミニッシュ)
- ⑤ sus4 (サスフォー)
- ⑥ 7 (セブンス)
- ⑦ m7 (マイナーセブンス)
- ⑧ M7 (メジャーセブンス)
- ⑨ mM7 (マイナーメジャーセブンス)
- ⑩ 7<sup>b</sup>5 (セブンスフラットファイブ)
- ⑪ m7<sup>b</sup>5 (マイナーセブンスフラットファイブ)
- ⑫ 7sus4 (セブンスサスフォー)
- ⑬ dim7 (ディミニッシュセブンス)
- ⑭ madd9 (マイナーアドナイン)
- ⑮ add9 (アドナイン)
- ⑯ m6 (マイナーシックス)
- ⑰ 6 (シックス)
- ⑱ 6/9 (シックスナイン)

コードの指定は、「ルート入力鍵盤」でコードの根音(ルート)を押しながら、「コード指定入力鍵盤」でコードの種類を指定します。オンベースコード(ルートを除外してベース音で演奏するコード)を入力する場合は、ルート入力鍵盤を2つ押さえることで、下側のノートがオンベースとして指定されます。

例1: Gm7のコードを入力する場合は、ルート入力鍵盤で「ソ」を押しながらコード指定入力鍵盤の「m7」を押します。



例2 : Gm/Cのコードを入力する場合は、ルート入力鍵盤で下から「ド」と「ソ」を押しながら、コード指定入力鍵盤の「m」を押します。



## 音の長さを決めるには

ステップ録音を利用しているとき、数字ボタンは音の長さを決めるボタンとして働きます。

- 全音符 (♩)、2分音符 (♪)、4分音符 (♩)、8分音符 (♩)、16分音符 (♩)、32分音符 (♩)
- 1 ~ 6 ボタンに記されたそれぞれのボタンを押します。

例 : 4分音符 (♩) = 3 ボタンを押します。

- 付点 (.)、3連符 (r3r)
- 7 (付点) または 9 (3連符) ボタンを押しながら、1 ~ 6 ボタンを押します。

例 : 付点 8分音符 (♩) = 7 ボタンを押しながら、4 ボタンを押します。

- タイ (TIE)
- タイのかかる最初の音符を入力します。

例 : ♩を入力するときは、4 ボタンを押した後で、8 ボタンを押します。次に 5 ボタンを押します。次に入力される音符 (この場合は 16分音符) にタイがかかります。

- 休符
- 0 ボタン (REST) を押してから、1 ~ 9 ボタンで休符の長さを決めます。

例 : 8分休符 = 0 ボタンを押してから 4 ボタンを押します。

- [▶] カーソルボタンを押すと、次の拍の頭まで休符を入力できます。

## トラック1にステップ録音する場合の応用例

### ■ 前奏から曲を始めるには

操作 4 でシンクロ/フィルイン ネクストボタンに続いてイントロ/エンディングボタン 1 あるいは 2 を押します。

### ■ 曲の途中でリズムをバリエーションのパターンを切り替えるには

操作 5 でコードを入力する直前にバリエーション/フィルインボタン 1 あるいは 2 を押します。

### ■ エンディング、フィルインを入れるには

操作 5 で、エンディングやフィルインを入れる位置 (小節や拍) のコードを入力する直前に、イントロ/エンディングボタン 1 あるいは 2、バリエーション/フィルインボタン 1 あるいは 2 を押します。

### 重要

- エンディングは、リズムにより長さが異なります。使用するパターンでの長さをあらかじめ調べておき、操作 6 で正しく指定してください。不足しているとパターンが途中までしか演奏されません。

### ■ リズムなしでコードのステップ録音をするには

操作 4 を省略します。

- 数字ボタンで指定した長さのコードが録音されます。ここでは休符の指定ができるので、オリジナルのコード演奏パターンを作成できます。

### ■ リズム演奏の途中からコード伴奏を加えるには

曲の一番最初で操作 4 の代わりにバリエーションフィルインボタン 1 あるいは 2 を押した後に休符を入力します。その後は操作 5 に進みコードを入力します。この場合以前にコードが指定されていないことに注意してください。

- 休符の長さだけリズムを演奏し、続いてコード伴奏が加わります。

## ソングメモリー機能を使って演奏を録音してみましょう

### 音を重ねて録音するには

本機のソングメモリー機能は、自動伴奏を含む鍵盤演奏を録音するトラック 1 以外に、5 つのメロディーパート専用の録音トラックが用意されています。これらのトラックに音を重ねて録音していくことで、より本格的な楽曲アレンジで録音を楽しむことができます。録音の手順は、トラック 1 の録音方法と基本的に同じです。

#### ■ リアルタイム録音の場合

トラック 1 に録音した演奏に合わせて、鍵盤演奏をそのまま録音します。

#### 1. ソングメモリーボタンを 2 回押して、録音待機の状態にし、数字ボタンでソングナンバー (0 ~ 4) を選びます。

- トラック 1 を入力したソングナンバー (0 ~ 4) を選びます。

#### 2. ソングメモリートラックボタンで、トラック 2 ~ 6 を選びます。

- 録音待機の状態では、チャンネル 11 ~ 16 のレベルメーターの表示で、すでに録音されたトラックかどうかを知ることができます (「録音/エディット待機状態のレベルメーターの表示について」(57 ページ) をご参照ください)。

#### 3. 次の設定を行います。

- 音色番号
- テンポ調節

#### 4. スタート/ストップボタンで録音を開始します。

- このとき録音トラック以外の録音済みのトラックは再生されます。
- ペダルの操作も録音されます。

#### 5. 録音済みのトラックに合わせて鍵盤を弾きます。

#### 6. 録音が終わったら、スタート/ストップボタンで録音を停止します。

### リアルタイム録音でトラック 2 ~ 6 に録音される内容

鍵盤演奏以外に以下の内容も録音されており、録音時のまま再生されます。

- 音色番号
- ペダルの操作

以下の内容は、録音開始時に曲の先頭に録音されません。

- 他のトラックのミキサー設定
- エフェクトタイプ
- アカンプボリューム
- リバーブレベル
- コーラスレベル
- DSP ホールドのオン/オフ
- ミキサーホールドのオン/オフ

#### ■ ステップ録音の場合

音の高さや長さを決めながら、音符を 1 つ 1 つ録音していきます。

#### 1. ソングメモリーボタンを 3 回押して、録音待機の状態にし、数字ボタンでソングナンバー (0 ~ 4) を選びます。

- トラック 1 を入力したソングナンバー (0 ~ 4) を選びます。

### 50 Step Rec

#### 2. ソングメモリートラックボタンで、トラック 2 ~ 6 を選びます。

例：トラック 2 を選んだ場合



① 点滅

## 3. 音色番号を設定します。

- トーンボタン、ドローバーオルガンボタンを押すと、画面上に音色番号と音色名が表示されます。数字ボタンまたは+/-ボタンで、音色を選びます。
- 音色番号を設定したあとは、どの鍵盤でもよいので鍵盤を押してください。音色名の表示が消え、音符を入力できる状態になります。

## 4. 音符を入力する場合、鍵盤で音の高さを決めます。休符を入力する場合は、0 ボタンを押します。

- このとき画面上に鍵盤を弾く強さ（ペロシティー）が表示されます。+/-ボタンで、ペロシティーを指定します。
- 和音でも入力できます。

## 5. 数字ボタンで音符（休符）の長さを決めます（55 ページ参照）。

## 6. 録音を続ける場合はこの状態のまま操作 4、5 を繰り返します。

## 7. 録音が終わったら、スタート/ストップボタンを押して録音を停止します。

### NOTE

- ステップ録音中にミスした場合は次項目の「ステップ録音中にミスした場合」をご参照ください。
- ステップ録音では、録音済みのトラックの延長録音が行えます。この場合、操作 2 で録音済みのトラックを選ぶだけで、自動的に以前録音された次の位置（小節/拍）へ移動します。
- トラック 2～6 にステップ録音する場合、モードボタンの指定にかかわらず、鍵盤はすべてメロディー鍵盤となります。
- 複数のトラックの先頭でアドバンスト音色を使って録音した場合、再生時には一番大きい番号のトラックに記録されているアドバンスト音色の DSP タイプが呼び出されます。
- アドバンスト音色を選択したトラックの先頭に音符を録音すると、再生時に音の出るタイミングが遅れることがあります。その場合は、トラックの先頭にごく短い休符を入力してください。

## 録音/エディット待機状態のレベルメーターの表示について

チャンネル 11～16 が、トラック 1～6 に対応しています。録音またはエディット（58 ページ参照）待機状態では、レベルメーターの表示方法で録音済みのトラックかどうかを知ることができます。レベルメーターの液晶表示が 4 つ点灯しているトラックが録音済みのトラックで、1 つ点灯しているトラックが未録音のトラックです。



- ① 録音済みトラック
- ② 未録音トラック

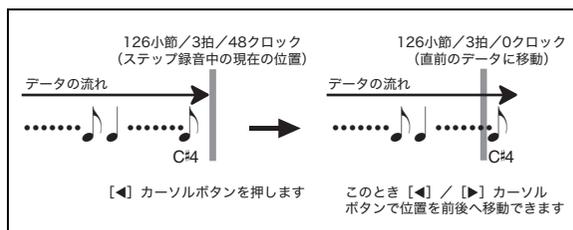
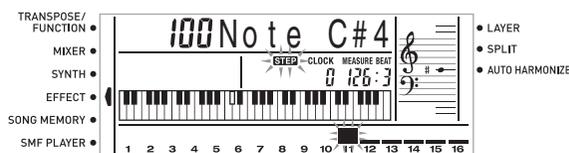
## ステップ録音中にミスした場合

ステップ録音中にミスした場合、録音待機を保持したままデータの位置をさかのぼり、そこからステップ録音をやり直すことができます。この場合、さかのぼった位置より後のデータは全て消去されることに注意してください。

### ■ 操作手順

## 1. ステップ録音をミスした場合は、ステップ録音の状態で [◀] カーソルボタンを押します。

- 画面上の“REC”表示が消灯して、“STEP”表示が点滅します。



## ステップ録音でトラック 2～6 に録音される内容

音符以外に、以下の内容も録音して再生できます。

- 音色番号

## ソングメモリー機能を使って演奏を録音してみましょう

2. [◀] / [▶] カーソルボタンで録音済みのデータを液晶表示で確認しながら、録音をやり直したい位置へ移動します。

例：120小節 / 1拍 / 0クロック目の位置にあるA3のノートデータ以降を録音し直す場合



画面に表示されているデータだけを削除するには

1. 前項手順の1と2を行い、画面に削除したいデータを表示させます。
2. [▼] カーソルボタンを2回押します。
3. 画面上に、“Delete?”が表示されます。削除して良い場合は、イエスボタンを押します。指定した位置のデータだけが削除されます。

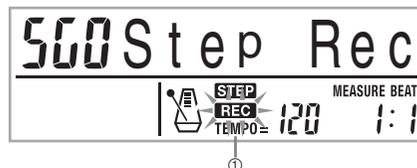
録音した内容を修正するには  
(エディット機能)

エディット機能を利用すると、トラックに録音された音符や音色番号などのデータを1つ1つ呼び出して、その設定値（パラメーター）を修正できます。例えば録音されたミストーンを正しい音の高さに直したり、録音したトラックの音色を後で変更したりできます。

修正できるデータは下記の通りです。

- 音符（音の強さ）
- 音符（音の高さ）
- コード
- 音色番号
- リズム番号
- イントロ／エンディングボタン 1、2、バリエーション／フィルインボタン 1、2、シンクロ／フィルインネクストボタンの操作

1. ソングメモリーボタンを3回押して、ステップ録音待機の状態にし、+/-ボタンでソングナンバー（0～4）を選びます。



① 点滅

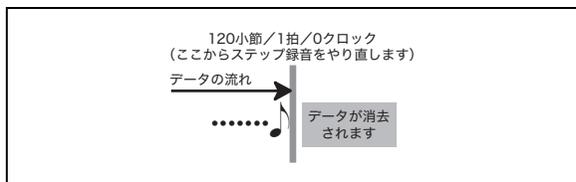
2. ソングメモリートラックボタンで、エディットしたい録音済みのトラックを選びます。

3. [▼] カーソルボタンを押します。

Rewrite?

4. イエスボタンを押します。

- 指定した位置以降のデータが消去され、ステップ録音の待機状態になります。
- [▲]カーソルボタンまたはノーボタンを押すとデータの消去をキャンセルします。



### NOTE

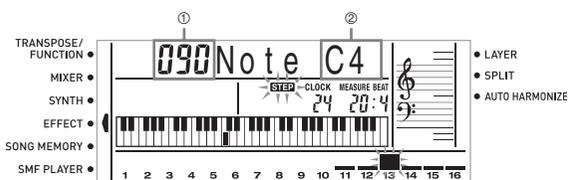
- [▶] カーソルボタンでデータの最後の位置に到達すると、画面の“REC”表示が点灯し、“STEP”表示も点滅から点灯になり、再びステップ録音中になります。

### 3. [◀] カーソルボタンを押して、エディット可能な状態にします。

- 画面上の“REC”表示が消灯して、“STEP”表示が点滅します。

### 4. [◀] / [▶] カーソルボタンでトラックの中を移動し、修正するパラメーターを呼び出します。

< 音符エディットの例 >



① 音の強さ

② 音の高さ

エディットするパラメーター

### 5. 設定値を修正します。

- データの修正方法はパラメーターの種類によって異なります。詳しい設定方法は次項目の「エディットの方法とディスプレイの表示について」をご参照ください。
- このままエディットを続ける場合は、操作4と5を繰り返してください。

### 6. エディットを終了する場合は、スタート/ストップボタンを押します。

#### NOTE

- トラック2～6では、「音符」「音色番号」のみエディットできます。
- トラック1～6へのリアルタイム録音時に演奏の途中で指定した音色番号のみ、音色番号の変更ができます。
- トラック2～6へのステップ録音時に設定した音色番号のみ、音色番号の変更ができます。
- トラック1へのリアルタイム録音時に演奏の途中で指定したリズム番号のみ、リズム番号の変更ができます。
- トラック1へのステップ録音時に設定したリズム番号のみ、リズム番号の変更ができます。
- 新たにデータを加えることはできません。
- 各データの位置を移動することはできません。
- 音符の音の長さは調節できません。

## エディットの方法とディスプレイの表示について

エディットできるデータの各パラメーターの表示方法とそのエディット方法は次の通りです。

#### ■ 音符 (音の強さ)

数字ボタン、+/-ボタンで調節します。



#### ■ 音符 (音の高さ)

鍵盤で入力します。このとき鍵盤表示や五線譜表示でも音の高さを確認できます。

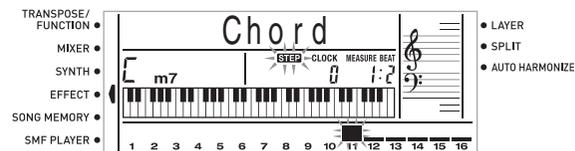


#### 重要

- エディットするときに音の高さを、前後の音と同じにはしないでください。(エディットした音や、前後の音の長さが変わってしまうなど、正しくエディットされないことがあります。) 万一、音の長さが変わってしまったら、再度、録音し直してください。

#### ■ コード

鍵盤から指定の入力方法で入力します。



#### ■ 音色番号

数字ボタン、または+/-ボタンで変更します。



## ソングメモリー機能を使って演奏を録音してみましょう

### NOTE

- トラック1～6へのリアルタイム録音時に演奏の途中で指定した音色番号のみ、音色番号の変更ができます。
- トラック2～6へのステップ録音時に設定した音色番号のみ、音色番号の変更ができます。

### ■ リズム番号

数字ボタン、または+/-ボタンで変更します。

RHYTHM 026 Pop 1

### NOTE

- トラック1へのリアルタイム録音時に演奏の途中で指定したリズム番号のみ、リズム番号の変更ができます。
- トラック1へのステップ録音時に設定したリズム番号のみ、リズム番号の変更ができます。

### ■ イントロ/エンディングボタン 1、2、バリエーション/フィルインボタン 1、2、シンクロ/フィルイン ネクストボタンの操作

イントロ/エンディングボタン 1、2、バリエーション/フィルインボタン 1、2、シンクロ/フィルインネクストボタンを新たに押して変更します。

Int / End 1

## ソングを編集するには

本機では、以下の操作をすることができます。

- ソングの消去
- トラックの消去
- 曲頭設定の書き換え（パネルレコード）

## ソングを消去するには

現在選択されている番号のソングをまるごと消去します。

1. ソングメモリーボタンを1回押して、再生待機状態にします。
2. +/-ボタンで消去したいソングナンバーを選びます。
3. [▼]カーソルボタンを押します。画面上にソングナンバーが表示されていない場合は、[▼]カーソルボタンを2回押してください。
  - ソング消去待機画面になります。
4. イエスボタンを押します。
  - 消去してよいかを確認する“Sure?”というメッセージが表示されます。
5. 消去して良い場合は、イエスボタンを押してください。選択されたソングが消去され、再生待機の状態に戻ります。

## 特定のトラックを消去するには

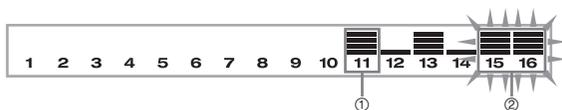
消去したいトラックをトラック単位で消去します。

1. ソングメモリーボタンを 1 回押して、再生待機状態にします。
2. +/−ボタンで、消去したいトラックのあるソングナンバーを選びます。
3. [▼] カーソルボタンを 2 回押します。画面上にソングナンバーが表示されていない場合は、[▼] カーソルボタンを 3 回押ししてください。
  - ソング消去待機画面になります。



- ① トラックを消去するソングナンバー (変更不可)
- ② トラック消去待機状態

4. ソングメモリートラックボタンで、消去したい録音済みのトラックを選びます。  
トラック消去待機状態



- ① 録音済みトラック
  - ② 消去対象トラック (複数選択可)
- 消去するトラックは複数選択できます。
  - 選択を解除したい場合は、もう一度そのソングメモリートラックボタンを押します。

5. イエスポタンを押します。
  - 消去してよいかを確認する “Sure?” というメッセージが表示されます。
6. 消去して良い場合は、イエスポタンを押してください。選択されたトラックが消去されます。

## NOTE

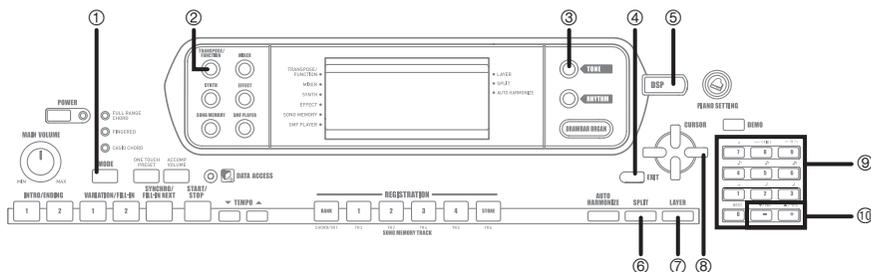
- トラック消去待機状態では、ソングナンバーを変更することはできません。
- トラック消去待機状態でソングメモリーボタンを押すと、録音待機状態に戻ります。

## 曲頭設定の書き換え (パネルレコード)

曲の開始時のミキサーの設定やテンポの設定などを、一括して書き換えることができます。

1. ソングメモリーボタンを 1 回押して、再生待機状態にします。
2. +/−ボタンで、書き換えたいソングナンバーを選びます。
3. ミキサー設定やテンポ設定など、変更したい項目の設定を行います。
4. [▼] カーソルボタンを 3 回押します。
  - ソング消去待機画面になります。
  - 画面上に、“Pnel Rec?” が表示されます。
5. 書き換えして良い場合は、イエスポタンを押してください。

# 設定を変えるには



- |                    |                          |            |
|--------------------|--------------------------|------------|
| ① モードボタン           | ② トランスポーズ/機能ボタン          | ③ トーンボタン   |
| ④ 戻るボタン            | ⑤ DSPボタン                 | ⑥ スプリットボタン |
| ⑦ レイヤーボタン          | ⑧ [▲]/[▼]/[◀]/[▶]カーソルボタン | ⑨ 数字ボタン    |
| ⑩ +/-ボタン、イエス/ノーボタン |                          |            |

## パートについて

本機を使った鍵盤演奏では、最大 4 つまでのパート（パート 1 ~ 4）を同時に利用することができます。これらのパートは、次項のレイヤー機能やスプリット機能で使用します。

パート 1：メイン音色パート

パート 2：レイヤー音色パート

パート 3：スプリット音色パート

パート 4：レイヤースプリット音色パート

## レイヤー機能を利用するには

レイヤー機能とは、2種類の音色を重ねて演奏するための機能です。この機能を利用すれば内蔵音色の中から2つの音色（メイン音色とレイヤー音色）を選んで同時に発音させることで、まったく新しいサウンドを作ることができます。例えばブラスの音色にフレンチホルンの音色を重ねれば、厚みのあるブラスサウンドで鍵盤演奏が楽しめます。

### ■ 【レイヤー】



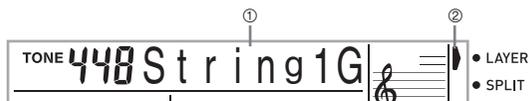
### ■ 操作手順

#### 1. メイン音色を指定します。

例：“461 GM ブラス (GM BRASS)” の音色を指定する場合は、トーンボタンを押し、数字ボタンで“4 → 6 → 1”と入力します。



#### 2. レイヤーボタンを押します。



- ① 選ばれているレイヤー音色
- ② 点灯

#### 3. レイヤー音色を指定します。

例：“460 GM フレンチホルン (GM FRENCH HORN)” の音色を重ねる場合は、数字ボタンで“4 → 6 → 0”と入力します。



#### 4. 鍵盤を弾いてみましょう。

- ブラスとフレンチホルンが同時に鳴ります。

#### 5. レイヤーボタンを押すと通常の状態に戻ります。

**NOTE**

- レイヤー機能をオンにすると、現在選択されているパートはパート1からパート2になり、画面上にレイヤー音色が表示されます。このとき、[◀] / [▶] カーソルボタンを使ってパート間を移動できます。レイヤー機能をオフにすると、パート1に戻ります。
- メイン音色はチャンネル1、レイヤー音色はチャンネル2で発音します。ミキサー機能を利用すれば、それぞれのチャンネルの音色や音量などを設定することができます。
- ソングメモリー機能の録音待機時や録音時、SMFプレーヤー機能使用時には、レイヤー機能を使用することはできません。

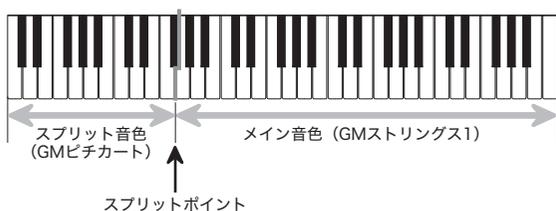
**スプリット機能を利用するには**

スプリット機能とは、2つの音色を鍵盤の高音部と低音部に分ける機能です。両手で鍵盤を演奏するとき、この機能で鍵盤の高音部と低音部に異なる音色を割り当てれば、2種類の楽器を左右に分けて演奏できます。例えば低音部にピチカート、高音部にストリングスを割り当てることで、ストリングスアンサンブルを弾き分けることができます。

**NOTE**

- モードボタンを“ノーマル”か“フルレンジコード”に設定しておきます。

■ 【スプリット】



■ 操作手順

1. メイン音色 (高音部の音色) を指定します。

例：“448 GM ストリングス 1 (GM STRINGS 1)” の音色を指定する場合は、トーンボタンを押し、数字ボタンで “4 → 4 → 8” と入力します。



2. スプリットボタンを押します。



① 選ばれているスプリット音色

② 点灯

3. スプリット音色 (低音部) を指定します。

例：“445 GM ピチカート (GM PIZZICATO)” の音色で鍵盤を分けたい場合は、数字ボタンで “3 → 4 → 5” と入力します。



4. 低音部と高音部の境目 (スプリットポイント) を指定します。

例：G3 の鍵盤で分ける場合は、スプリットボタンを押しながら G3 の鍵盤を弾きます。



5. 鍵盤を弾いてみましょう。

- F#3 より下の鍵盤で GM ピチカートの音色が鳴り、G3 から上の鍵盤で GM ストリングス 1 の音色が鳴ります。

6. もう一度スプリットボタンを押すと、通常の状態に戻ります。

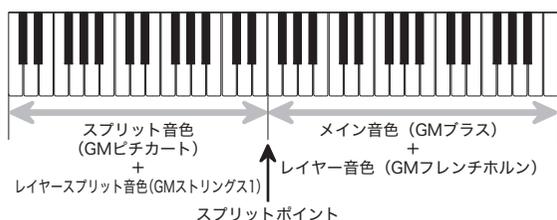
### NOTE

- スプリット機能をオンにすると、現在選択されているパートはパート3になり、画面上にスプリット音色が表示されます。このとき、[◀]/[▶]カーソルボタンを使ってパート間を移動できます。スプリット機能をオフにすると、パート1に戻ります
- メイン音色はチャンネル1、スプリット音色はチャンネル3で発音します。ミキサー機能を利用すれば、それぞれの発音チャンネルの音色や音量などを設定することができます。
- ソングメモリー機能の録音待機時や録音時、SMFプレーヤー機能使用時には、スプリット機能を使用することはできません。
- モードボタンが“カシオコード”あるいは“フィンガードコード”に設定されている場合、伴奏鍵盤範囲は上記操作で設定したスプリットポイントに応じます。

## レイヤーとスプリットを同時に使うには

レイヤーの状態からスプリットボタンを押すか、スプリットの状態からレイヤーボタンを押すと、それぞれの機能の特徴を兼ね備えた「レイヤースプリット」という状態で利用できます。これは、2種類のレイヤーサウンドが鍵盤の高音部（メイン音色+レイヤー音色）と低音部（スプリット音色+レイヤースプリット音色）で発音します。

### ■ 【レイヤースプリット】



### ■ 操作手順

#### 1. メイン音色を指定します。

例：メイン音色が“GM プラス”の場合

46 | Brass | G

#### 2. スプリット機能を使ってスプリット音色を指定します。

例：スプリット音色が“GMピチカート”の場合

445 | Pizzcat | G

- 指定後は、スプリットを解除しておきます。

#### 3. レイヤー機能を使ってレイヤー音色を指定します。

例：レイヤー音色が“GMフレンチホルン”、スプリット音色が“GMピチカート”の場合

460 | FrHorn | G

#### 4. スプリットの状態からレイヤーボタン、またはレイヤーの状態からスプリットボタンを押して、レイヤースプリットの状態にします。

#### 5. レイヤースプリット音色を指定します。

例：GMストリングス1の音色を指定する場合は、数字ボタンで“4→4→8”と入力します。

448 | String1 | G

#### 6. スプリットポイントを指定します。

例：F4の鍵盤で分ける場合は、スプリットボタンを押しながらF4の鍵盤を押します。

## 7. 鍵盤を弾いてみましょう。

- レイヤーボタンとスプリットボタンを押すと通常の状態に戻ります。

### NOTE

- レイヤースプリット機能をオンにすると、現在選択されているパートはパート 4 になり、画面上にレイヤー音色が表示されます。このとき、[◀] / [▶] カーソルボタンを使ってパート間を移動できます。スプリット機能をオフにするとパート 2 になり、レイヤー機能をオフにするとパート 3 になります。両機能をオフにすると、パート 1 に戻ります。
- メイン、レイヤー、スプリット音色はそれぞれチャンネル 1、2、3 で発音し、レイヤースプリット音色はチャンネル 4 で発音します。ミキサー機能を利用すれば、それぞれの発音チャンネルの音色や音量などを設定することができます。

## トランスポーズ機能を利用するには

トランスポーズ機能とは、本機全体の音の高さを半音単位で上下させる機能です。例えば、歌の伴奏をするとき、その楽譜が歌う人の声の高さに合わないことがあります。このようなとき、鍵盤演奏はそのまま、簡単に音の高さを変えることができます。

### ■ 操作手順

- トランスポーズ／機能ボタンを押します。
  - トランスポーズ／機能インジケータが点灯し、トランスポーズの設定画面になります。

00 Trans.

- + / - ボタンでトランスポーズの量を設定します。

例：5 半音上にトランスポーズさせる場合。

05 Trans.

- トランスポーズ／機能ボタンを押すと、通常の状態に戻ります。

### NOTE

- トランスポーズの設定範囲は - 24 (2 オクターブ下) ~ + 24 (2 オクターブ上) です。
- トランスポーズの設定は、ソングメモリー機能や自動伴奏の演奏にも反映されます。
- 発音可能な音の高さの範囲は、音色によって異なります。トランスポーズの結果、発音可能音域よりも高く (または低く) なった音は、元の音の高さ (ピッチ) に関わらず、発音可能音域内の一番高い音 (または一番低い音) に置きかわります。

### タッチレスポンス機能を利用するには

タッチレスポンス機能とは、鍵盤を弾く強弱で音量が変化させるかどうか決める機能です。タッチレスポンス機能をオンにすると、実際のピアノのように鍵盤を弾く強さで音量が変化します。

#### ■ 操作手順

1. トランスポーズ／機能ボタンを押します。
  - トランスポーズ／機能インジケータが点灯します。
2. [◀] / [▶]カーソルボタンを押してタッチレスポンスの設定画面にします。

A rectangular screen with a white background and a thin black border. The word "Touch" is displayed in a large, black, sans-serif font, centered on the screen.

3. + / - ボタンでタッチレスポンスの感度を選択します。
  - “1”では、弱く弾いても大きめの音が出ますが、“3”ではかなり強く弾かないと大きな音が出ません。
  - +ボタンと-ボタンを同時に押すと、“2”に設定されます。
  - “oFF”を選択すると、鍵盤を弾く強弱にかかわらず、音の大きさが一定となります。

#### NOTE

- タッチレスポンスの動作は、本機の内蔵音源だけでなくMIDIアウトの情報にも反映します。
- ソングメモリー再生や、伴奏、外部からのMIDIノート情報は、タッチレスポンス機能の設定に影響されません。

### チューニング機能を使うには

チューニング機能とは、本機全体の音の高さを微調節する機能です。この機能を利用すると、チューニングが異なる他の楽器とアンサンブルする場合でも、相手の楽器にチューニングを合わせることができます。

#### ■ 操作手順

1. トランスポーズ／機能ボタンを押します。
2. [◀] / [▶]カーソルボタンを押してチューニングの設定画面にします。

A rectangular screen with a white background and a thin black border. The text "00 Tune" is displayed in a large, black, sans-serif font, centered on the screen.

3. + / - ボタンでチューニングの量を調節します。

例：チューニングを20下げる場合。

A rectangular screen with a white background and a thin black border. The text "-20 Tune" is displayed in a large, black, sans-serif font, centered on the screen.

- トランスポーズ／機能ボタンを押すと、通常の状態に戻ります。

#### NOTE

- チューニングの設定範囲は-99～+99で、±約100セント\*です。  
※ 100セント＝半音
- チューニングの設定は、ソングメモリー機能や自動伴奏の演奏にも反映します。

## その他の設定を変えるには

### 設定項目について

以下の各項目の設定を行うことができます。

設定項目メニュー	設定内容	参照ページ
トランスポーズ (Trans.)	本機全体の音の高さを半音単位で上下させます。	65 ページ
オートハーモナイズ (AutoHarm)	オートハーモナイズの種類を設定します。	69 ページ
タッチレスポンス (Touch)	鍵盤を弾く強さに対する音の鳴り方を設定します。	66 ページ
チューニング (Tune)	本機の全体のチューニング (音の高さ) を微調整します。	66 ページ
コントラスト (Contrast)	表示画面の明るさを調整します。	70 ページ
アサインブルジャック (Jack)	ペダルに対して割り当てる効果と、効果のかかり方を選択します。	70 ページ
ミキサーホールド (MixHold)	ミキサーホールドのオン/オフを設定します。	70 ページ
DSP ホールド (DSP Hold)	DSP ホールドのオン/オフを設定します。	70 ページ
MIDI	MIDI 関連の設定を行います。	70 ページ
削除/初期化 (Del/Init)	本機上の各種のパラメーター設定を一括して工場出荷時の状態に戻したり、本機に記録したデータを消去することができます。	70 ページ

### NOTE

- 上記の設定内容は、本機の電源が切れた後でも保持されます。詳しくは、13 ページ「設定とメモリー内容について」を参照してください。
- SMF プレーヤーやソングメモリー機能を使用中は、上記の MIDI や削除/初期化設定ができません。

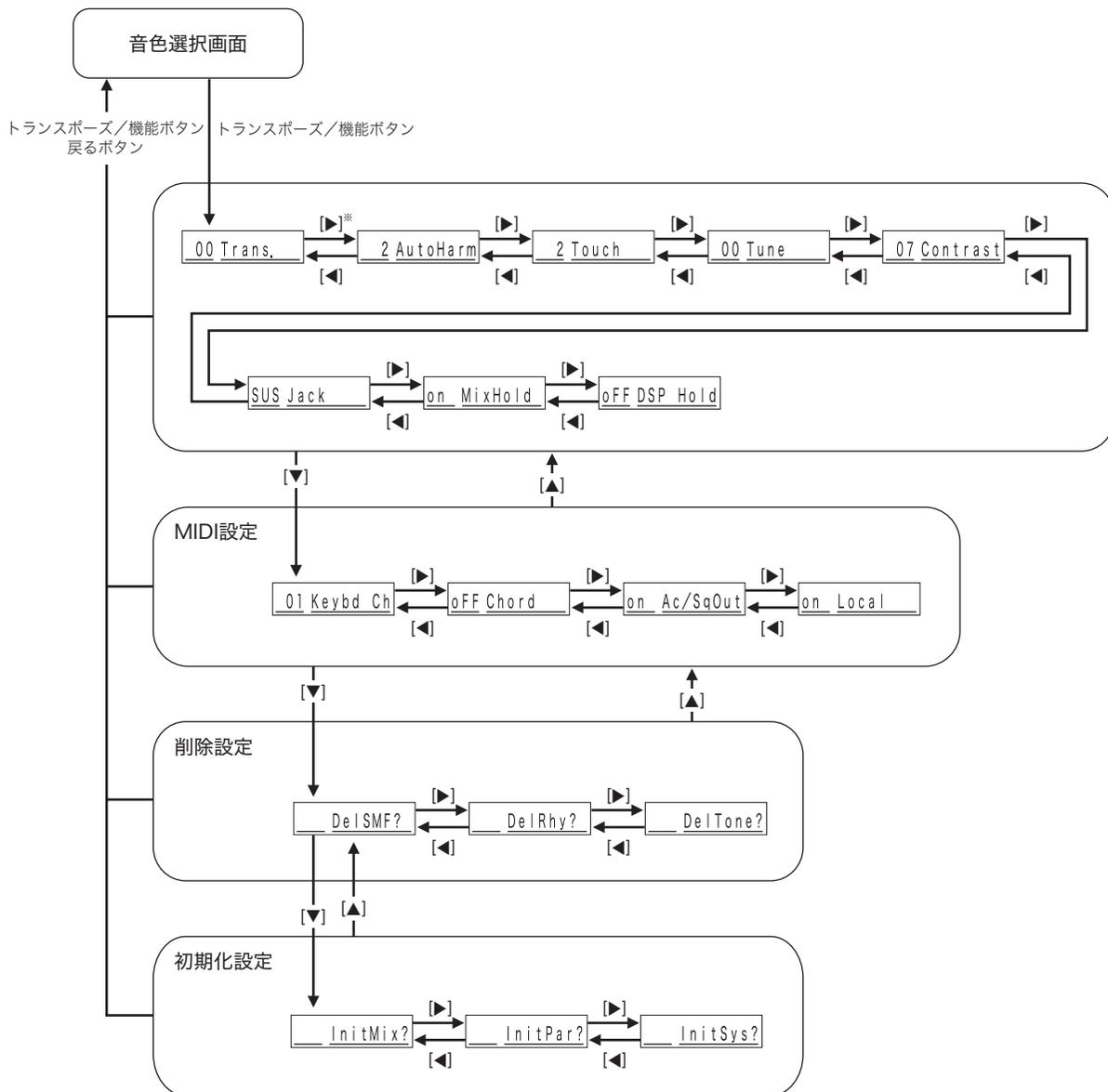
### 設定の操作

#### 1. トランスポーズ/機能ボタンを押します。

- トランスポーズ/機能インジケーターが点灯します。

## 設定を変えるには

2. [◀] / [▶] / [▲] / [▼] カーソルボタンを使って、設定を行いたい項目を呼び出します。



※ [▲]: [▲]カーソルボタン [◀]: [◀]カーソルボタン  
[▼]: [▼]カーソルボタン [▶]: [▶]カーソルボタン

**3. + / - ボタンまたは数字ボタンで設定値を変更します。**

- 設定値は、ボタン操作で変更すると同時に確定します。
- 各設定項目についての解説と、設定値の意味については、次項目の「設定メニュー項目詳細」を参照してください。
- 設定後は、トランスポーズ／機能ボタンか戻るボタンを押すと音色選択またはリズム選択の画面に戻ります。

**■ 設定項目が「削除／初期化」の場合****4. イエスボタンを押します。**

- 画面上に削除を行うデータのユーザエリア番号とデータ名が表示されます。
- データサイズがKB単位で表示されます。

**5. + / - ボタンまたは数字ボタンで削除したいデータを選びます。****6. [▼] カーソルボタンを押します。**

- 削除あるいは初期化を実行してよいかを確認する“Sure?”というメッセージが表示されます。

**7. 実行して良い場合は、イエスボタンを押してください。**

- 削除あるいは初期化が実行され、操作5の画面に戻ります。

**8. 設定後は、トランスポーズ／機能ボタンか戻るボタンを押すと音色選択またはリズム選択の画面に戻ります。****重要**

- 設定項目「削除／初期化」のシステムリセットを実行するには、約40秒かかります。画面上に“Pls Wait”（実行中）というメッセージが表示されます。実行中は、一切本機の操作は行わないでください。誤った操作により、本機のメモリーが損傷を受け正常に動作しなくなる恐れがあります。

**設定メニュー項目詳細****■ オートハーモナイズの種類**

オートハーモナイズ機能は、次の10種類の中から選択することができます。

No.	種類	効果
0	Duet1	演奏したメロディ音の下に、クローズな（2～4度程度離れた）1声のハーモニー音を加えます。
1	Duet2	演奏したメロディ音の下に、オープンな（4～6度以上離れた）1声のハーモニー音を加えます。Duet1よりオープンハーモニーになります。
2	Country	カントリーの演奏に適したハーモニーを加えます。
3	Octave	オクターブ下のノートを加えます。
4	5th	5度上のノートを加えます。
5	3-Way Open	2声（ユーザー演奏と合わせて3声）のオープンハーモニーを加えます。
6	3-Way Close	2声（ユーザー演奏と合わせて3声）のクローズハーモニーを加えます。
7	Strings	ストリングス演奏に適したハーモニーを加えます。
8	Block	ブロックコード音を加えます。
9	Big Band	ビッグバンド演奏に適したハーモニーを加えます。

## 設定を変えるには

### ■ その他の設定

設定メニュー	値域	初期値	内容
コントラスト (Contrast)	00 ~ 15	07	画面の明るさを調節します。
アサインابلジャック (Jack)	SUS	SUS	ペダルをサスティンペダルの効果に設定します。
	SoS	—	ペダルをソステヌートペダルの効果に設定します。
	Sft	—	ペダルをソフトペダルの効果に設定します。
	rhy	—	ペダルをスタート / ストップボタンの機能に設定します。
ミキサーホールド (MixHold)	on/oFF	oFF	ミキサーホールドがオンに設定されている場合は、伴奏データによる伴奏パート (パート 6 ~ パート 10) に対するパラメーターの変更を行わないようにします。
DSP ホールド (DSP Hold)	on/oFF	oFF	on: 音色を変更しても、現在の DSP ライン設定を保持します。 oFF: 音色を変更すると、変更後の音色の DSP ライン設定に切り替わります。

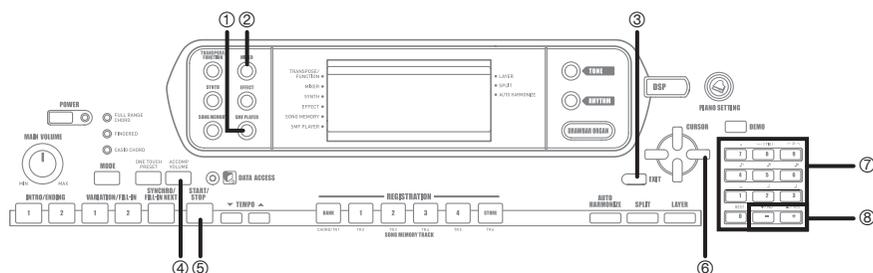
### ■ MIDI 設定

設定メニュー	値域	初期値	内容
キーボードチャンネル (Keybd Ch)	01 ~ 16	01	メイン音色演奏時の送信チャンネルを設定します。
MIDI イン コードジャッジ (Chord)	on/oFF	oFF	外部機器から伴奏鍵域の MIDI ノートオンメッセージを受信したとき、自動伴奏のコード判定を行うか、行わないかを設定します。
ア कंप / ソング MIDI アウト (Ac/Sg Out)	on/oFF	oFF	本機の自動伴奏やソングメモリーによる演奏を MIDI メッセージとして送信するか、しないかを設定します。
ローカルコントロール設定 (Local)	on/oFF	on	本機の演奏によって本機の各パートが発音するか、しないかを設定します。

### ■ 削除 / 初期化設定

設定メニュー	値域	初期値	内容
SMF デリート	—	—	SMF データを選んで削除します。
ユーザーリズムデリート	—	—	ユーザーリズムデータを選んで削除します。
ユーザー音色デリート	—	—	ユーザー音色データを選んで削除します。
ミキサーリセット (InitMix?)	—	—	ミキサー機能や外部シーケンサーからの入力で設定されたパラメーターを初期化します。
パラメーターリセット (InitPar?)	—	—	本機全体のパラメーターを初期化します。 (LCD コントラストの設定は、保持されます)
システムリセット (InitSys?)	—	—	本機全体のパラメーターとレジストレーションのデータを初期化し、ユーザーエリアに保存してあるデータを全て消去します。

# SMF プレーヤーを使うには



- |                |                |                  |
|----------------|----------------|------------------|
| ① SMF プレーヤーボタン | ② ミキサーボタン      | ③ 戻るボタン          |
| ④ 伴奏の音量ボタン     | ⑤ スタート/ストップボタン | ⑥ ▲/▼/◀/▶カーソルボタン |
| ⑦ 数字ボタン        | ⑧ +/−ボタン       |                  |

SMF (スタンダード MIDI ファイル) とは、異なるソフトやシーケンサーの間で MIDI データをやり取りするために作られたファイル形式です。SMF には、フォーマット 0、1、2 の 3 種類がありますが、本機で対応しているのは、主流のフォーマット 0 です。

本機はフラッシュメモリーを搭載しており、フラッシュメモリー内の SMF 形式の楽曲データを再生することができます。フラッシュメモリーには、最大 200 曲※まで保存できます。

付属の CD-ROM に収録されている SMF や、カシオのホームページからダウンロードした SMF をパソコンを使って本機に転送し、フラッシュメモリーに保存してみましょう (76 ページの「ミュージック データ マネージメント ソフト (付属の CD-ROM) について」参照)。

※ 1 曲あたりの容量が大きいと、200 曲に行くまでに容量が一杯になり、200 曲保存できない場合があります。

※ 工場出荷時は、サンプルの SMF が 3 曲あらかじめ保存されています。

## 重要

- フラッシュメモリーに保存した内容の障害については、当社では一切その責任を負いませんので、あらかじめご了承ください。



## SMF を再生するには

1. SMFプレーヤーボタンを押して、ファイル選択画面に移ります。
  - SMFプレーヤーインジケーターが点灯します。
  - SMFファイルは、末尾に拡張子“MID”が付いています。フラッシュメモリー内にSMFファイルが存在しない場合、画面上にエラーメッセージが表示されます。
2. 数字ボタンで、再生したいファイルの番号を数字（3桁）で入力します。
  - 画面上の文字表示部分にファイル名が表示されます。数字表示部には、ファイルの番号が表示されます。テンポ/小節表示部分にファイルサイズ（KB単位）が表示されません。
  - [◀] / [▶] カーソルボタンや+/-ボタンで、ファイルを選ぶこともできます。
3. スタート/ストップボタンを押します。
  - 選んだファイルが再生されます。
  - テンポボタンでテンポを30～255の範囲で調整できます。
  - ファイルの再生中、停止中に関わらず、1～16チャンネルパートのオン/オフを切り替えられます。詳細は、36ページの「チャンネルごとのオン/オフを設定するには」を参照してください。
4. 再生を止めるには、再びスタート/ストップボタンを押します。

## 再生する SMF の音量を調節するには

再生するSMFデータの全体の音量を調節できます。音量の調節は、再生中でも停止中でも可能です。

1. 伴奏の音量ボタンを押します。
  - 画面の文字表示部に“SMF Vol.”が表示され、数字表示部に音量が表示されます。
2. +/-ボタンまたは数字ボタンで音量を調節します。
  - 音量の範囲は、最小“000”～最大“127”です。
  - +/-ボタンを同時に押したときは、“100”になります。
  - 鍵盤の音量は変わりません。

## 各種設定をするには

1. 再生が停止している状態で、再生したいファイルを選びます。
2. [▼] カーソルボタンを押して、鍵盤で演奏したいパート（手弾きパート）の選択画面に移ります。
  - [◀] / [▶]カーソルボタンまたは+/-ボタンで、手弾きパートを選択します。
  - 手弾きパートは、1～16のパートから選べます。鍵盤で演奏したいパートを選びましょう。この設定で、再生データに合わせて鍵盤演奏を楽しめます。
  - 次に、ミキサーボタンを押して、ミキサーモードに移ります。上記で選んだ手弾きパートと同じチャンネルパートをオフにします。36ページの「チャンネルごとのオン/オフを設定するには」を参照してください。この設定にすると、再生データは鳴らなくなり、自分だけの演奏が楽しめます。

### NOTE

- SMFプレーヤーモードに移ると、ミキサー機能で設定したチャンネルのパートは、すべてオンの状態に初期化されます。
- ミキサーモードでの設定が終了したら、ミキサーボタンまたは戻るボタンを押して、元の画面に戻ります。

### 3. [▼] カーソルボタンを押して、再生モードの選択画面に移ります。

- [◀] / [▶] カーソルボタンまたは+ / - ボタンで、再生モードを選択します。

再生モードは、以下の4モードから選ぶことができます。

- S1 : 1曲1回再生
- SL : 1曲繰り返し再生
- A1 : 全曲再生
- AL : 全曲繰り返し再生

### 4. [▼] カーソルボタンを押して、アウトプットモードの選択画面に移ります。

- [◀] / [▶] カーソルボタンまたは+ / - ボタンで、アウトプットモードを選択します。

再生データの出力先を以下の2種類から選べます。

- int : 楽器本体内蔵のスピーカー
- out : MIDI OUT

#### NOTE

- SMF プレーヤー使用中は、レイヤー、スプリット、オートハーモナイズの機能は自動的に解除されます。

#### エラー表示について

本機の SMF プレーヤー機能を使用中、以下2つのエラー表示が出る場合があります。

表示	原因	解決方法
Err Not SMF0	フォーマット0でない SMF を読み込もうとした。	フォーマット 0 の SMF をお使いください。
Err WrongDat	SMF データとして正しくない。または、データが壊れている。	他のデータをお使いください。

# MIDI を使うには

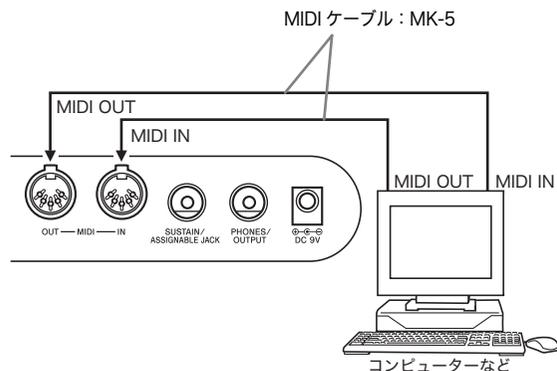
## MIDI について

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

## MIDI の接続について

コンピューターなどの外部機器に本機の演奏内容を録音／再生するような場合は、MIDI ケーブルを MIDI イン／アウトを両方接続して、お互いの MIDI メッセージがやり取りできるようにします。

### 【背面部】



- このとき、コンピューターなどの外部機器のソフト上で MIDI スルー機能を利用する場合は、本機のローカルコントロール設定をオフにしてください (70 ページ参照)。

## GM について

本機の音源部は GM に対応していますので、市販の GM 対応データやパソコン通信などで流通している GM 対応データを、コンピューターなどの外部機器と接続して再生することができます。

GM 音色 NO.000 ~ 127 が本機のどの音色にあるかは、86 ページの「トーンリスト」を参照してください。

## MIDI 関連の設定について

本機を使って外部の MIDI 機器をコントロールしたり、逆に外部の MIDI 機器から本機をコントロールする際の、MIDI メッセージの送受信のしかたに関するさまざまな設定を行うことができます。

## MIDI 関連の設定項目

前項目の「その他の設定を変えるには」(67 ページ)で、以下の MIDI 関連設定を行うことができます。設定の項目や操作については、70 ページを参照ください。

### ■ MIDI インコードジャッジ

MIDI イン端子を通じて外部から送られる音符情報を使って、本機のコードを指定したい場合に使用します。コンピューターなどの外部機器から、自動伴奏のコード進行をコントロールしたいときに便利です。

#### オン (on) の場合

モードボタンでコードの指定方法が選ばれているとき、MIDI イン端子から入力されたノート情報でコードが指定できます。コード指定には、キーボードチャンネルで指定されたチャンネルが利用されません。

#### オフ (oFF) の場合

MIDI インコードジャッジ機能が解除されます。

### ■ アンプ/ソング MIDI アウト

自動伴奏やソングメモリーの内容を外部の音源で鳴らしたいときにこの機能をオンにします。

#### オン (on) の場合

自動伴奏やソングメモリーを鳴らしたとき、その MIDI メッセージを MIDI OUT 端子から送信します。

#### オフ (oFF) の場合

自動伴奏やソングメモリーを鳴らしたとき、その MIDI メッセージは MIDI OUT 端子から送信されません。

### NOTE

- 本機 MIDI 仕様の詳細については、カシオのホームページを参照してください。  
<http://www.casio.co.jp>

### ミュージック データ マネージメント ソフト (付属の CD-ROM) について

本機では、 付属の CD-ROM 内のアプリケーションソフトを使用することにより、 カシオ ミュージック サイトからダウンロードした以下のデータをコンピューターから本機に送信したり、 本機のデータをコンピューターに保存することができます。

- SMF
- リズムパターン
- レジストレーション
- ソングメモリー機能で作成したユーザーソング
- 波形付きドラム音色
- ドローパーオルガン音色
- 音色
- 波形付き音色
- DSP
- パッケージファイル
- 全てのユーザーデータ

#### CASIO MUSIC SITE (カシオ ミュージック サイト)

<http://music.casio.com/>

### ミュージック データ マネージメント ソフト について

コンピューター側のアプリケーションソフトを起動し、カシオ ミュージック サイトからダウンロードしたデータを本機に送信したり、本機のデータをコンピューターに保存することができます。

また、下記の3つのアプリケーションソフトを起動することができます。

#### ■ Wave Converter

コンピューター上の「.wav」拡張子が付いた wav 形式の音声データをもとにして本機の Tone With Wave (波形付き音色) を作成することができます。

#### ■ Rhythm Converter

コンピューター上の SMF 形式の演奏データをもとにして本機の Rhythm (リズムパターン) を作成することができます。

#### ■ Parameter Editor

本機上で行う各パラメーターのエディット操作をコンピューター上から遠隔操作的に行なうことができます。

#### インストール方法

- インストールの前に必ず、CD-ROM の中の“Japanese” フォルダの readme.txt をお読み下さい。

1. 本アプリケーションソフトのインストールは CD-ROM の中の「wk3-30.exe」をダブルクリックし、表示される説明にしたがってインストールを行ってください。

- アプリケーションソフトの詳細マニュアルに関しては CD-ROM の中の“Japanese” フォルダの中にあるマニュアルの HTML ファイル (index.html) を以下のブラウザでお読みください。

Internet Explorer 4 以降

Netscape Navigator 4.04 以降

#### 動作する OS (システムソフトウェア)

ミュージック データ マネージメント ソフトは、下記の OS で動作します。

Windows 98SE

Windows Me

Windows 2000

Windows XP

#### 重要

- 本ソフトウェアは、上記の条件の標準的機種、設定にて動作確認しておりますが、一部の機種およびお客様のソフトウェアやハードウェアの環境により、正常に動作しない場合がございます。予めご了承ください。
- 本ソフトウェアは Macintosh では動作いたしません。

#### データのダウンロードについて

データのダウンロードに関してはカシオ ミュージック サイトをご覧ください。

カシオ ミュージック サイトで地域 (または国) を選択した後、インターネットデータエクステンションシステム対応データをダウンロードできるサービスを選択してください。

カシオ ミュージック サイトでは、地域 (または国) によりご利用できるサービスが異なりますので予めご了承ください。

## 付属の CD-ROM 内のデータについて

付属の CD-ROM の“Data”フォルダの中には、データ種類別のフォルダがあり、その中に各種データが格納されています。データの詳細に関しては、各フォルダ内の“list.txt”をお読みください。

## 本機を工場出荷時の状態に戻すには

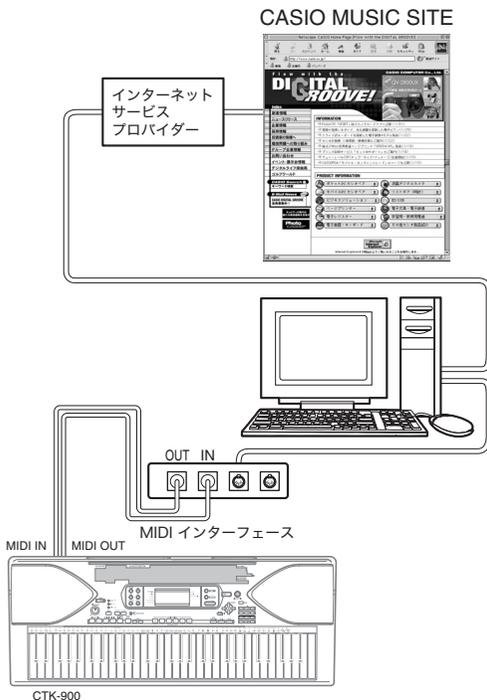
付属の CD-ROM の“Data”フォルダの中に、本機の工場出荷時のデータ (“alldata.ckf”) があります。このデータを本機に転送することで、本機のフラッシュメモリーや全ての設定の内容を工場出荷時の状態に戻すことができます。

- データ転送方法に関してはアプリケーションソフトのマニュアルを参照ください。

## 接続方法

接続の前に本機やコンピューターおよび接続されている機器の電源をオフにしてください。また、本機のボリュームは小さめに調節しておいてください。

- MIDI インターフェースを使って、本機の MIDI 端子と、コンピューター側の端子を接続してください。



- 本機の電源をオンにします。次にコンピューターおよび接続されている機器の電源をオンにしてください。
- コンピューター側のソフトを動かしてください。

## NOTE

- アプリケーションソフトを利用する際には、本機を音色選択画面の状態（電源を入れた後に表示される画面）にしてご使用ください。
- コンピューターから本体へ、または本体からコンピューターへデータを転送している間に本機を操作すると、転送が中断される場合があります。転送中は本機の操作を行わないようにしてください。

## データアクセスランプについて

- 本機とコンピューターを MIDI ケーブルでつないで通信を行っているときには、データアクセスランプが点灯します。データアクセスランプが点灯しているときは、MIDI ケーブルを抜かないでください。

# 困ったときは

現象	原因	解決方法	参照
鍵盤を押しても音が出ない。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電源が正しくセットされていない。</li> <li>2. 電源が入っていない。</li> <li>3. 音量が下がっている。</li> <li>4. モードボタンで“カシオコード”や“フィンガード”が設定されているときは、伴奏鍵盤での通常演奏はできません。</li> <li>5. ローカルコントロールがオフになっている。</li> <li>6. チャンネル1がオフになっている。</li> <li>7. チャンネル1のボリュームが下がっている。</li> <li>8. DSPを使用していて、音量系のパラメーターが下がっている。</li> <li>9. SMFプレーヤーで再生した曲のデータの中にある、エクスプレッション値が下がっている。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ACアダプターが正しく接続されているか、電池の⊕ ⊖の向きが正しいか、電池が消耗していないかを確認する。</li> <li>2. 電源ボタンを押す。</li> <li>3. 全体の音量つまみを調節する。</li> <li>4. モードボタンですべてのランプを消灯させて「自動伴奏を使わない」設定にする。</li> <li>5. トランスポーズ/機能ボタンから、ローカルコントロールをオンにしてください。</li> <li>6. ミキサー機能でチャンネル1をオンにする。</li> <li>7. ミキサー機能でチャンネル1のボリュームを上げる。</li> <li>8. DSPのパラメーターの値を上げる。</li> <li>9. 一度、SMFプレーヤー機能をオフにする。または、SMFプレーヤー機能の手弾きパートを変更する。</li> </ol>	<p>11 ページ</p> <p>15 ページ</p> <p>15 ページ</p> <p>28 ページ</p> <p>70 ページ</p> <p>36 ページ</p> <p>36, 38 ページ</p> <p>23 ページ</p> <p>73 ページ</p>
電池で使用していて、下記の状態になった。	電池が消耗している。	新しい電池と取り替える。または、ACアダプターを使用する。	11 ページ
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 電源ランプが暗くなった。</li> <li>• 電源が入らなくなった。</li> <li>• 液晶表示がうすくなったり、ちらついたりする。</li> <li>• 音量が小さくなった。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 音質が劣化した。</li> <li>• 大きな音を出すと時々音が途切れる。</li> <li>• 大きな音を出すと突然電源が切れる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 大きな音を出すと、液晶表示がうすくなったり、ちらついたりする。</li> <li>• 鍵盤を押していないのに音が出続ける。</li> <li>• 指定の音色とは異なる音を発音する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• リズムやデモ演奏曲などが正しく発音されない。</li> <li>• MIDIを接続して曲を再生すると、電源が切れる。音が劣化する。音が小さくなる。</li> </ul>
自動伴奏の音が届かない。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 伴奏の音量が“000”になっている。</li> <li>2. 自動伴奏パートのチャンネル6～10がオフになっている。</li> <li>3. 自動伴奏パートのチャンネル6～10のボリュームが下がっている。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 伴奏の音量ボタンで伴奏の音量を上げる。</li> <li>2. ミキサー機能でそのチャンネルをオンにする。</li> <li>3. ミキサー機能でそのチャンネルのボリュームを上げる。</li> </ol>	<p>34 ページ</p> <p>36 ページ</p> <p>36, 38 ページ</p>
鍵盤を弾く強弱で音量が変化しない。	タッチレスポンス機能がオフになっている。	トランスポーズ/機能ボタンを押してオンの状態にする。	66 ページ
鍵盤を弾くと2つの音色が混ざった音が出る。	レイヤー機能がはたらいている。	レイヤーボタンを押してレイヤー機能を解除する。	62 ページ
鍵盤の高音部と低音部が別々の音色になっている。	スプリット機能がはたらいている。	スプリットボタンを押してスプリット機能を解除する。	63 ページ
他のMIDI楽器と同時に鳴らしたとき、お互いのキーまたはチューニングが合っていない。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. チューニングまたはトランスポーズの設定が“00”以外になっている。</li> <li>2. ミキサー設定でコースチューン、ファインチューン、オクターブシフトが“00”以外になっている。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. トランスポーズ/機能ボタンでトランスポーズとチューニングの設定を“00”にする。</li> <li>2. ミキサー設定でコースチューン、ファインチューン、オクターブシフトを“00”にする。</li> </ol>	<p>65, 66 ページ</p> <p>38 ページ</p>
ソングメモリー再生で、音が途中で切れるパートがある。	同時発音数を越えて演奏している。	ミキサー機能でチャンネルをオフにして再生パートを減らしてみる。	36 ページ

現象	原因	解決方法	参照
ソングメモリー再生で全く鳴らないパートがある。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. チャンネルがオフになっている。</li> <li>2. ボリュームが下がっている。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ミキサー機能でチャンネルがオンになっていることを確認する。</li> <li>2. ミキサー機能でボリュームの設定値を確認する。</li> </ol>	<p>36 ページ</p> <p>36, 38 ページ</p>
レイヤーまたはスプリットのボタンを押しても効果がない。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. チャンネル2～4のいずれかがオフになっている。</li> <li>2. チャンネル2～4のいずれかのボリュームが下がっている。</li> <li>3. ソングメモリー機能の録音待機中または録音中である。</li> <li>4. SMF プレーヤー機能を使用中である</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ミキサー機能でチャンネル2～4をオンにする。</li> <li>2. ミキサー機能でチャンネル2～4のボリュームを上げる。</li> <li>3. ソングメモリー機能の録音待機中または録音中は使用できません。</li> <li>4. SMF プレーヤー機能の使用中は使えません。</li> </ol>	<p>36 ページ</p> <p>36, 38 ページ</p> <p>50 ページ</p> <p>71 ページ</p>
コンピューターからMIDIデータを再生しても音が鳴らない。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. MIDI ケーブルが正しく接続されていない。</li> <li>2. チャンネルがオフまたはボリュームが下がっている。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. MIDIケーブルが正しく接続されていることを確認する。</li> <li>2. ミキサー機能でチャンネルがオンまたはボリュームが上がっていることを確認する。</li> </ol>	<p>75 ページ</p> <p>36, 38 ページ</p>
コンピューターとMIDI接続しているとき、鍵盤を弾くと発音が不自然になる。	コンピューター側の MIDI スルー機能がオンになっている。	コンピューター側の MIDI スルー機能をオフにするか、本機のトランスポート/機能ボタンでローカルコントロールをオフにする。	70 ページ
コード伴奏の演奏情報をコンピューターに録音できない。	アカンプ/ソング MIDI アウトがオフになっている。	トランスポート/機能ボタンでアカンプ/ソング MIDI アウトをオンにする。	70 ページ
電源が正常に入らない。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. フラッシュメモリーが壊れている。</li> <li>2. フラッシュメモリーのデータが壊れている事を検知して、自動でシステムリセット動作を行なっている。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 一度、電池と AC アダプターを抜き、その状態で電源ボタンを押した後、再び電池を挿入するかまたは AC アダプターを接続して電源ボタンを押してください。それでも電源が正常に入らない場合はカシオテクノ・サービスステーションに修理をご依頼下さい。電源が入ったらトランスポート/機能ボタンからシステムリセットを行う。</li> <li>2. "Pls Wait" の表示が消えるまで (約 40 秒) 待つ。</li> </ol>	70 ページ
拡張した波形の音色にノイズが混じる。または、ユーザーデータを選択すると動作がおかしくなる。	データをフラッシュメモリーへ保存中に電源を切ったりしたことで、フラッシュメモリーに不具合が生じている。または、フラッシュメモリーが破損している。	トランスポート/機能ボタンから、システムリセットを行う。それでも改善されない場合は、カシオテクノ・サービスステーションに修理をご依頼ください。	70 ページ
同じ音色で鍵盤の位置によって音質や音量が若干異なる音色がある。	<p>デジタルサンプリングという電子処理*によって発生する音域の境目で、故障ではありません。</p> <p>* 元になっている楽器音の音域ごとの音質を再現するために、低域・中域・高域など複数の音域ごとに元の楽器音を録音し、ひとつの音色に仕上げる処理。</p>		

# 製品仕様

型式	CTK-900																		
鍵盤	61 鍵 5 オクターブ (標準鍵盤) ……タッチレスポンス機能付き (oFF/ 1/ 2 / 3)																		
音色数	332 アドバンスト音色+ 200 プリセット音色+ 18 ドラム音色+ 100 通常のユーザ音色+ 20 波形付きユーザ音色*+ 4 波形付きユーザードラム音色*+ 50 ドローバーオルガン音色+ 100 ユーザードローバーオルガン音色 (計 824 音色) ……レイヤー/スプリット可																		
同時発音数	最大 32 音 (一部音色により最大 10 音)																		
ドローバーオルガン機能	<ul style="list-style-type: none"> <li>ドローバー</li> <li>パーカッション</li> <li>クリック</li> </ul>																		
	9 本 (16', 5 1/3', 8', 4', 2 2/3', 2, 1 3/5', 1 1/3', 1)																		
	Second / Third																		
	On / Off																		
エフェクト	DSP (200 種類: 内、100 種類はユーザーエリア) + リバーブ (16 種類) + コーラス (16 種類) + イコライザー (10 種類、4 バンド)																		
自動伴奏機能	<ul style="list-style-type: none"> <li>リズムパターン数</li> <li>テンポ</li> <li>コード</li> <li>リズムコントローラ</li> <li>伴奏の音量</li> <li>ワンタッチプリセット</li> <li>オートハーモナイズ</li> </ul>																		
	176 種類 (内、16 種類はユーザーエリア*)																		
	可変 (226 段階 ↓ = 30 ~ 255)																		
	3 種類 (カシオコード/フィンガード/フルレンジコード)																		
	スタート/ストップ、イントロ/エンディング 1・2、 パリエーション/フィルイン 1・2、シンクロ/フィルイン ネクスト																		
	0 ~ 127 (128 段階)																		
	リズムごとの推薦音色、テンポ、レイヤーのオン/オフ、 ハーモナイズのオン/オフなど																		
	10 種類: 自動伴奏のコード指定に従いメロディー音にハーモナイズ音を付加																		
ソングメモリー機能	<ul style="list-style-type: none"> <li>曲数</li> <li>録音トラック数</li> <li>録音方法</li> <li>メモリー容量</li> <li>エディット機能</li> </ul>																		
	5 曲																		
	6 トラック (トラック 2 ~ 6 はメロディー専用トラック)																		
	リアルタイム録音、ステップ録音																		
	約 10,000 音符 (5 曲合計)																		
	有り																		
デモ演奏曲	3 曲																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>曲番号</th> <th>曲名</th> <th>作曲者名</th> <th>演奏時間</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>"Street Beatz"</td> <td>Steve Turner</td> <td>2:10</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>"Wind from the South"</td> <td>Hage Software</td> <td>2:30</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>"Serendipity Waltz"</td> <td>TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.</td> <td>1:52</td> </tr> </tbody> </table>			曲番号	曲名	作曲者名	演奏時間	0	"Street Beatz"	Steve Turner	2:10	1	"Wind from the South"	Hage Software	2:30	2	"Serendipity Waltz"	TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.	1:52
曲番号	曲名	作曲者名	演奏時間																
0	"Street Beatz"	Steve Turner	2:10																
1	"Wind from the South"	Hage Software	2:30																
2	"Serendipity Waltz"	TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.	1:52																

シンセ機能	
<ul style="list-style-type: none"> <li>パラメーター</li> </ul>	アタックタイム、リリースタイム、レゾナンス、カットオフフリケンシー、ピブラートタイプ、ピブラートディレイ、ピブラートデプス、ピブラートレート、オクターブシフト、レベル、タッチセンス、リバーブセンド、コーラスセンド、DSP ライン、DSP タイプ、DSP パラメーター
レジストレーション機能	
<ul style="list-style-type: none"> <li>エリア数</li> <li>メモリー内容</li> </ul>	32 エリア (4 セット× 8 バンク) 音色の選択、リズムの選択、テンポの設定、レイヤーのオン/オフ、スプリットのオン/オフ、スプリットポイントの設定、ハーモナイズのオン/オフ、ミキサーの設定 (チャンネル 1～10)、エフェクトの設定、タッチレスポンスの設定、アサインابلジャックの設定、トランスポーズの設定、チューニングの設定、伴奏の音量の設定、オートハーモナイズのタイプ、モードボタンの設定、シンクロ待機状態、ミキサーホールド、DSP ホールド、シンセ機能のパラメーター
ミキサー機能	
<ul style="list-style-type: none"> <li>チャンネル数</li> <li>パラメーター</li> </ul>	16 チャンネル 音色、パートオン/オフ、ボリューム、パンポット、オクターブシフト、コースチューン、ファインチューン、リバーブセンド、コーラスセンド、DSP ライン、DSP レベル、DSP パン、DSP システムリバーブセンド、DSP システムコーラスセンド
MIDI 機能	16 マルチティンバー受信、GM レベル 1 準拠
その他の機能	
<ul style="list-style-type: none"> <li>トランスポーズ機能</li> <li>チューニング機能</li> <li>LCD</li> </ul>	49 段階 (- 24 半音 ~ 0 ~ + 24 半音) 可変…… A4 = 約 440Hz ± 100 セント コントラスト設定可
SMF プレーヤー	対応フォーマット SMF0、最大 200 曲 (フラッシュメモリー) ※
フラッシュメモリー	容量 : 4MB 波形データ、伴奏データ、SMF データ共有領域 : 約 3.5MB <ul style="list-style-type: none"> <li>これらのデータは同じ領域を共有していますので、データの合計が 3.5MB を超えることはできません</li> </ul>

## 製品仕様

端子	<ul style="list-style-type: none"> <li>MIDI イン/アウト端子</li> <li>サスティン/ アサインブル端子</li> <li>ヘッドホン/ アウトプット端子</li> <li>電源端子</li> </ul>	IN、OUT  標準ジャック(サスティン、ソステヌート、ソフト、リズムのスタート/ストップ)  ステレオ標準ジャック 出力インピーダンス 140Ω 出力電圧 4.5V (RMS)MAX  DC9V
電源	<ul style="list-style-type: none"> <li>電池</li> <li>家庭用 100V 電源使用</li> <li>オートパワーオフ機能</li> </ul>	2 電源方式  単 1 形電池 6 本使用 電池持続時間：約 4 時間……マンガン電池使用時  AC アダプター AD-5JL を使用  約 6 分後（電池使用時） キャンセル可能
スピーカー出力		3W + 3W
消費電力		9V --- 7.7W
サイズ		幅 96.0 × 奥行き 37.5 × 高さ 14.6cm
重量		約 5.6kg（電池含まず）
付属品		譜面立て、AC アダプター（AD-5JL）、取扱説明書（本書）、保証書、和文操作シート、CD-ROM

※ フラッシュメモリ項目の「波形データ、伴奏データ、SMF データ共有領域」参照。

□ 改良のため、仕様およびデザインの一部を予告なく変更することがあります。

### 【別売品のご案内】

商品名	品番
ヘッドホン	CP-16
サスティンペダル	SP-3
	SP-20
ソフトケース	SC-550B
イス	CB-5
	CB-7
	CB-9BN
スタンド	CS-4B
	CS-7W
MIDI ケーブル	MK-5
楽譜集は 83 ページをご覧ください。	

- 別売品はいずれも、カシオ電子楽器取扱店（全国の有名楽器店、デパートなど）でお求めになれます。

# カシオトーン用楽譜集のご紹介

多彩な音色やリズム、指一本でも本格的な演奏が楽しめる自動伴奏機能（カシオコード）などを、パーフェクトに使いこなしていただくための楽譜集です。

## ■ やさしく弾けるファミリーキーボードライブラリー カシオトーンランドシリーズ

CFL-101YC ようこそカシオトーンランドへ	CFL-102HC 初めてのカシオトーン	CFL-103KU こどものうた 1	CFL-104KU こどものうた 2	CFL-107HP ヒットポップス	CFL-108NM ニューミュージック	CFL-109EL イージーリスニング
(子供用入門) 大きな栗の木の下で 茶色のごびん かっこう 他 全37曲	(大人用入門) 河は呼んでる 500マイルはなれて 駅馬車 他 全35曲	アイアイ いぬのおまわりさん そうさん 他 全45曲	春がきた 赤とんぼ ハイ・ホー 他 全44曲	すべてをあなたに やさしく歌って レット・イット・ビー 他 全29曲	いとしのエリー ANNIVERSARY SUMMER CANDLES 他 全24曲	オリーブの首飾り マイ・ウェイ ある愛の詩 他 全29曲
CFL-111HS ヒットソング1	CFL-112HS ヒットソング2	CFL-113RK 永遠のロック				
君がいるだけで それが大事 ラブストーリーは突然に 他 全20曲	SAY YES どんなときも 会いたい 他 全21曲	青い影 ギラー・クイーン スモーク・オン・ザ・ ウォーター 他 全21曲				

- 上記ご案内は、本書印刷時点でのものです（万一品切れの際はご容赦ください）。
- 別売品はいずれも、カシオ電子楽器取扱店（全国の有名楽器店、デパート）でお求めになれます。

# ご使用上の注意

「安全上のご注意」と併せてお読みください。

## ■ テレビやラジオの近くでは使わないでください。

テレビやラジオの画像や音が、乱れることがあります。そのようなときは、テレビやラジオから十分に離してお使いください。

## ■ お手入れにベンジンなどの化学薬品を使わないでください。

鍵盤などのお手入れは、柔らかな布を薄い中性洗剤液に浸し、固く絞って拭いてください。ベンジン、アルコール、シンナーなどの化学薬品は絶対にご使用にならないでください。

## ■ 極端に温度の高い場所や低い場所では使わないでください。

液晶表示の濃淡が極端に変化し、見づらくなります。そのようなときは、常温にすると液晶表示はもとに戻ります。

## ウエルドライン

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

## 音のエチケット

楽しい音楽も時と場合によっては気になるものです。特に静かな夜間には小さな音でも通りやすいものです。周囲に迷惑のかからない音量でお楽しみください。窓をしめたり、ヘッドホンを使用するのもひとつの方法です。お互いに心を配り、快適な生活環境を守りましょう。

- 本書の内容については万全を期して作成いたしましたが、万一ご不明な点や誤りなど、お気づきの点がございましたらご連絡ください。
- 本書の内容については万全を期して作成いたしましたが、万一ご不明な点や誤りなど、お気づきの点がございましたらご連絡ください。
- 本書および本機の使用により生じた損失、逸失利益または第三者からのいかなる請求についても当社では一切その責任を負えませんので、あらかじめご了承ください。
- 本書の内容に関しては、将来予告なく変更することがあります。

# 保証・アフターサービスについて

## ■ 保証書はよくお読みください。

保証書は必ず「お買上げ日・販売店名」などの記入をお確かめのうえ、販売店から受け取っていただき、内容をよくお読みの後、大切に保管してください。

## ■ 保証期間は保証書に記載されています。

### ■ 修理を依頼されるときは

まず、もう一度、取扱説明書にしたがって正しく操作していただき、直らないときには次の処置をしてください。

#### ● 保証期間中は

保証書の規定にしたがってお買上げの販売店または取扱説明書等に記載のカシオテクノ修理相談窓口が修理をさせていただきます。

- ◆ 保証書に「持込修理」と記載されているものは、製品に保証書を添えてご持参またはご送付ください。
- ◆ 保証書に「出張修理」と記載されているものは、お買上げの販売店または取扱説明書等に記載のカシオテクノ修理相談窓口までご連絡ください。

#### ● 保証期間が過ぎているときは

お買上げの販売店または取扱説明書等に記載のカシオテクノ修理相談窓口までご連絡ください。修理すれば使用できる製品については、ご希望により有料で修理いたします。

## ■ あらかじめご了承ください

- 「修理のとき一部代替部品を使わせていただくこと」や「修理が困難な場合には、修理せず同等品と交換させていただきますこと」があります。  
また、特別注文された製品の修理では、ケースなどをカシオ純正部品と交換させていただきますことがあります。
- 仕様が日本国内向けの製品は海外での修理受付ができません。修理品は日本まで移動の上、日本国内のカシオテクノ修理相談窓口にご依頼ください。
- 故障、修理、その他の理由に起因するメモリー内容の消失による、損害および逸失利益等につきまして、当社では一切その責任を負えませんので、あらかじめご了承ください。
- この商品は修理の際、交換した部品を再生し再利用する場合があります。
- 修理の際交換した部品は、受付時に特段のお申し出がない場合、弊社にて引き取らせていただきます。

## ■ アフターサービスなどについて、おわかりにならないときは

お買上げの販売店または取扱説明書等に記載のカシオテクノ修理相談窓口にお問い合わせください。

## ■ カシオ製品のアフターサービス業務は、カシオテクノ株式会社が担当いたします。

# 資料

## トーンリスト

- ① No.
- ② 音色グループ
- ③ 音色名
- ④ プログラムチェンジ
- ⑤ バンクセレクト MSB
- ⑥ 最大同時発音数
- ⑦ 音域タイプ
- ⑧ DSP タイプ

## アドバンスト音色

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
0	PIANO	STEREO GRAND PIANO	0	51	16	N	RvbHall1
1	PIANO	STEREO MELLOW PIANO	0	52	16	N	GateRvb2
2	PIANO	STEREO BRIGHT PIANO	1	50	16	N	Equalize
3	PIANO	GRAND PIANO	0	48	32	N	RvbHall1
4	PIANO	ROCK PIANO	1	49	32	N	Equalize
5	PIANO	MODERN PIANO	1	51	16	N	Equalize
6	PIANO	DANCE PIANO	1	53	16	N	Enha Dly
7	PIANO	MELLOW PIANO	0	50	32	N	Equalize
8	PIANO	BRIGHT PIANO	1	48	32	N	Enhancer
9	PIANO	SYNTH-STR PIANO	0	54	16	N	Cho Flan
10	PIANO	STRINGS PIANO	1	52	16	N	RvbHall1
11	PIANO	VOICE PIANO	0	53	16	N	Reflect
12	PIANO	ELEC.GRAND PIANO	2	48	32	N	Equalize
13	PIANO	HARPSICHORD	6	51	32	N	CmpChoRf
14	PIANO	GRAND PIANO WIDE	0	49	32	N	Reflect
15	PIANO	AMBIENT PIANO	0	55	16	N	St.Delay
16	PIANO	1 OCTAVE PIANO	3	51	16	N	Equalize
17	PIANO	2 OCTAVE PIANO	3	50	16	N	RvbRoom2
18	PIANO	MODERN E.G.PIANO	2	50	16	N	ChoDly 1
19	PIANO	COMP.PIANO	0	56	32	N	CmpEnDly
20	PIANO	HONKY-TONK 1	3	48	16	N	Enhancer
21	PIANO	BRIGHT HARPSICHORD	6	52	32	N	CmpChoRf
22	PIANO	COUPLED HARPSICHORD	6	49	16	N	CmpChoRf
23	E.PIANO	ELEC.PIANO 1	4	48	32	N	Chorus 3
24	E.PIANO	ELEC.PIANO 2	5	49	16	N	Chorus 3
25	E.PIANO	FM ELEC.PIANO	5	48	16	N	Chorus 3
26	E.PIANO	DYNO ELEC.PIANO	4	49	32	N	Chorus 3
27	E.PIANO	60'S ELEC.PIANO	4	52	32	N	Auto Pan
28	E.PIANO	MELLOW E.PIANO	4	53	16	N	CmpChoRf
29	E.PIANO	POP ELEC.PIANO	4	50	16	N	Equalize
30	E.PIANO	TREMOLO E.PIANO	4	56	32	N	Cho Trem
31	E.PIANO	SOFT E.PIANO	5	51	16	N	Equalize
32	E.PIANO	GLASS E.PIANO	4	51	16	N	Equalize
33	E.PIANO	SYNTH-STR E.PIANO 1	4	55	16	N	Equalize
34	E.PIANO	CLAVI	7	48	32	N	Dist 1
35	E.PIANO	AUTO WAH E.PIANO	4	57	32	N	Auto Wah
36	E.PIANO	PHASER E.PIANO	4	58	32	N	PhaAPan1
37	E.PIANO	MODERN E.PIANO	5	50	16	N	Enha Dly
38	E.PIANO	WARM ELEC.PIANO	4	59	32	N	Cho Trem
39	E.PIANO	ELEC.PIANO PAD	4	54	16	N	StPhaser
40	E.PIANO	SYNTH-STR E.PIANO 2	5	53	16	N	Equalize
41	E.PIANO	STRINGS E.PIANO	5	54	16	N	ChoDly 1
42	E.PIANO	RESONANCE CLAVI	7	50	32	N	Auto Wah
43	E.PIANO	PULSE CLAVI	7	49	32	N	CmpEnDly
44	E.PIANO	LA CLAVI	7	51	32	N	Cho Dly4
45	CHROM.PERC	TREMOLO VIBRAPHONE	11	48	32	N	Cho Trem
46	CHROM.PERC	MARIMBA	12	48	32	N	Reflect
47	CHROM.PERC	GLOCKENSPIEL	9	48	32	+1	Reflect
48	CHROM.PERC	CELESTA	8	48	32	N	Reflect
49	CHROM.PERC	VIBRAPHONE	11	50	32	N	Reflect
50	CHROM.PERC	PHASER MARIMBA	12	50	32	N	PhaDly 2
51	CHROM.PERC	DELAY GLOCKENSPIEL	9	49	32	+1	ChoDly 2
52	CHROM.PERC	ROTARY CELESTA	8	49	32	N	RotRef 2
53	ORGAN	ROTARY DRAWBAR	16	52	16	N	Rotary 2
54	ORGAN	ROTARY PERC.ORGAN 1	17	52	16	N	Rotary 2
55	ORGAN	ROTARY PERC.ORGAN 2	17	54	16	N	RotRef 1
56	ORGAN	70'S ORGAN	17	49	32	N	Rotary 1
57	ORGAN	TREMOLO ORGAN	16	49	32	N	Cho Trem
58	ORGAN	JAZZ DRAWBAR	17	53	16	N	RotRef 1
59	ORGAN	ROCK ORGAN	18	48	16	N	Rotary 2
60	ORGAN	OVD ROTARY ORGAN	16	54	32	N	Od Rot 2
61	ORGAN	ROTARY ELEC.ORGAN	16	53	32	N	Rotary 2
62	ORGAN	CHURCH ORGAN 1	19	48	16	N	RvbHall2

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
63	ORGAN	CHAPEL ORGAN	19	51	32	N	GateRvb2
64	ORGAN	ACCORDION	21	48	16	N	Reflect
65	ORGAN	BANDONEON	23	48	16	N	Reflect
66	ORGAN	HARMONICA	22	48	32	N	Reflect
67	ORGAN	DRAWBAR ORGAN 1	16	48	32	N	Reflect
68	ORGAN	DRAWBAR ORGAN 2	16	50	32	N	Rotary 1
69	ORGAN	ELEC.ORGAN	16	51	32	N	Reflect
70	ORGAN	PERC.ORGAN 1	17	48	16	N	Reflect
71	ORGAN	PERC.ORGAN 2	17	51	16	N	Rotary 2
72	ORGAN	JAZZ ORGAN	17	50	16	N	Reflect
73	ORGAN	OVD ROCK ORGAN	18	49	16	N	OdRtRef1
74	ORGAN	TAPE ORGAN	20	50	16	N	Cho Dly4
75	ORGAN	CHURCH ORGAN 2	19	49	16	N	GateRvb2
76	ORGAN	OCTAVE ACCORDION	21	49	16	N	CmpChoRf
77	ORGAN	NEO BANDONEON	23	49	16	N	ChoDly 4
78	ORGAN	SLOW HARMONICA	22	49	32	N	RvbRoom2
79	ORGAN	WAH HARMONICA	22	50	32	N	LWhDsDly
80	GUITAR	PURE ACOUSTIC GUITAR	25	49	32	-1	Equalize
81	GUITAR	NYLON STR.GUITAR	24	48	32	-1	Equalize
82	GUITAR	STEEL STR.GUITAR	25	48	32	-1	Equalize
83	GUITAR	JAZZ GUITAR	26	48	32	-1	CmpChoRf
84	GUITAR	CHORUS CLEAN GUITAR	27	53	32	-1	CmpEnDly
85	GUITAR	ROTARY GUITAR	27	54	32	-1	RotRef 1
86	GUITAR	CRUNCH ELEC.GUITAR	27	52	32	-1	CrnDelay
87	GUITAR	OVD FRONT GUITAR	29	49	32	-1	CmpOdDly
88	GUITAR	FEEDBACK DIST.GT	30	52	16	-1	DistDly1
89	GUITAR	MUTE DIST.GUITAR	28	49	32	-1	MetalDly
90	GUITAR	MELLOW NYLON GUITAR	24	51	16	-1	ChoDly 3
91	GUITAR	12 STRING GUITAR	25	50	16	-1	Equalize
92	GUITAR	BRIGHT ACOUSTIC GUITAR	25	52	32	-1	Enha Dly
93	GUITAR	CHORUS STEEL GUITAR	25	51	16	-1	ChoDly 4
94	GUITAR	UKULELE	24	49	32	N	CmpChoRf
95	GUITAR	BANJO	105	48	32	N	Equalize
96	GUITAR	OCTAVE JAZZ GUITAR	26	50	16	-1	RvbRoom3
97	GUITAR	CHORUS JAZZ GUITAR	26	51	32	-1	OdChorus
98	GUITAR	CLEAN GUITAR	27	48	32	-1	Equalize
99	GUITAR	ELEC.GUITAR FRONT	27	51	32	-1	Equalize
100	GUITAR	ELEC.GUITAR REAR	27	50	32	-1	Equalize
101	GUITAR	TREMOLO GUITAR	29	55	32	-1	Cho Trem
102	GUITAR	MUTE GUITAR	28	48	32	-1	Equalize
103	GUITAR	OVERDRIVE GUITAR	29	48	16	-1	CmpDelay
104	GUITAR	OVD REAR GUITAR	29	50	32	-1	Ovrdrive
105	GUITAR	DISTORTION FRONT GT	30	50	32	-1	DistDly2
106	GUITAR	MORE DISTORTION GT	30	51	16	-1	DistDly2
107	GUITAR	TOUCH WAH OVD GT	30	54	16	-1	AWHCrDly
108	GUITAR	DISTORTION GUITAR	30	48	16	-1	CmpDelay
109	GUITAR	FEEDBACK GUITAR	30	49	16	-1	CmpCrDly
110	GUITAR	DISTORTION CLEAN GT	30	53	32	-1	CmpCrDly
111	BASS	ACOUSTIC BASS 1	32	48	32	-1	Limiter
112	BASS	ACOUSTIC BASS 2	32	49	32	-1	Reflect
113	BASS	RIDE BASS	32	50	16	-1	RvbRoom1
114	BASS	FINGERED BASS 1	33	48	32	-1	Limiter
115	BASS	FINGERED BASS 2	33	49	32	-1	Limiter
116	BASS	PICKED BASS	34	48	32	-1	CmpEnDly
117	BASS	FRETLESS BASS	35	48	32	-1	ChoDly 1
118	BASS	SLAP BASS	37	48	32	-1	Comp 2
119	BASS	SAW SYNTH-BASS 1	38	48	16	-1	Chorus 1
120	BASS	ANALOG SYNTH-BASS	38	52	32	-1	PhaCho 1
121	BASS	CHORUS FINGERED BASS	33	50	16	-1	Crn Cho
122	BASS	ROCK PICKED BASS	34	49	32	-1	OdChorus
123	BASS	FLAN-FRETLESS BASS	35	49	16	-1	Cho Flan
124	BASS	FUNKY SLAP BASS	37	49	32	-1	AWHCrDly
125	BASS	SQR SYNTH-BASS 1	39	48	32	-1	Od Rot 1

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
126	BASS	RESO.SQR BASS	39	50	32	-1	Enha Cho
127	BASS	RESO.SAW BASS 1	38	53	32	-1	AWhChDly
128	BASS	RESO.SAW BASS 2	38	49	16	-1	PhaDly 2
129	BASS	DISTORTION SQR BASS	39	51	16	-1	DistDly1
130	BASS	DIGITAL BASS 1	39	52	32	-1	Comp 2
131	BASS	DIGITAL BASS 2	39	55	16	-1	Chorus 2
132	BASS	ACID BASS	38	50	32	-1	Enhancer
133	BASS	SAW SYNTH-BASS 2	38	54	32	-1	Equalize
134	BASS	TRI SYNTH-BASS	39	53	32	-1	Equalize
135	BASS	SINE BASS	39	54	32	-1	Comp 1
136	BASS	FAT SYNTH-BASS	39	56	16	N	CmpEnDly
137	BASS	ORGAN BASS 1	38	55	32	-1	Comp 1
138	ORCHESTRA	VIOLIN	40	48	32	N	GateRvb2
139	ORCHESTRA	CELLO	42	48	32	-1	GateRvb2
140	ORCHESTRA	VIOLA	41	48	32	N	GateRvb2
141	ORCHESTRA	PIZZICATO ENSEMBLE	45	49	16	N	RvbHall1
142	ORCHESTRA	HARP	46	48	32	N	Reflect
143	ORCHESTRA	SLOW VIOLIN	40	49	32	N	RvbHall2
144	ORCHESTRA	SLOW CELLO	42	49	32	-1	RvbHall2
145	ORCHESTRA	PIZZICATO	45	48	32	N	Reflect
146	ORCHESTRA	HARPS	46	49	16	N	Reflect
147	ENSEMBLE	STEREO STRINGS	48	51	16	N	RvbPlate
148	ENSEMBLE	STRING ENSEMBLE	48	48	32	N	RvbRoom3
149	ENSEMBLE	SLOW STRINGS	49	48	32	N	ChoDly 3
150	ENSEMBLE	CHAMBER	49	49	16	N	Reflect
151	ENSEMBLE	PURE SYNTH-STRINGS	50	50	16	N	ChoDly 3
152	ENSEMBLE	SYNTH-STRINGS 1	50	48	32	N	ChoDly 3
153	ENSEMBLE	70'S SYNTH-STR	50	51	16	N	RevHall1
154	ENSEMBLE	80'S SYNTH-STR	50	52	16	N	ChoDly 4
155	ENSEMBLE	STEREO CHOIR	52	50	16	N	RvbHall1
156	ENSEMBLE	VOICE UUH	53	49	16	N	RvbRoom1
157	ENSEMBLE	VOICE DOO	53	48	32	N	RvbRoom1
158	ENSEMBLE	SYNTH-VOICE 1	54	48	32	N	Chorus 4
159	ENSEMBLE	SYNTH-VOICE 2	54	49	32	N	ChoDly 3
160	ENSEMBLE	SCAT VOICE 1	53	52	32	N	ChoDly 4
161	ENSEMBLE	SCAT VOICE 2	53	53	32	N	ChoDly 2
162	ENSEMBLE	SCAT VOICE 3	53	54	32	-1	ChoDly 4
163	ENSEMBLE	BRIGHT STRINGS	48	49	32	N	RvbHall1
164	ENSEMBLE	WIDE STRINGS	48	52	16	N	RvbHall1
165	ENSEMBLE	MELLOW STRINGS	49	50	32	N	RvbHall1
166	ENSEMBLE	ORCHESTRA STRINGS 1	49	51	16	N	RvbRoom3
167	ENSEMBLE	ORCHESTRA STRINGS 2	49	52	16	N	RvbHall1
168	ENSEMBLE	RESO.SYNTH-STRINGS	51	48	32	N	ChoDly 3
169	ENSEMBLE	PHASER SYNTH-STRINGS	51	49	16	N	PhaAPan2
170	ENSEMBLE	OLD STRINGS ENSEMBLE	49	53	32	N	OdChorus
171	ENSEMBLE	CHOIR STRINGS	48	53	16	N	RvbHall1
172	ENSEMBLE	SYNTH-CHOIR	52	51	16	N	StxDelay
173	ENSEMBLE	SYNTH-DOO	53	50	16	N	DistDly1
174	ENSEMBLE	MAGIC VOICE DOO	53	51	32	N	PhaDly 2
175	ENSEMBLE	WAH SYNTH-VOICE	54	55	32	N	AWhChDly
176	ENSEMBLE	VOICE PAD	54	53	16	N	FlanDly3
177	ENSEMBLE	BLOW VOICE	54	51	16	N	DistDly1
178	ENSEMBLE	NOISY SYNTH-VOICE	54	54	16	N	FlanDly2
179	ENSEMBLE	POP HIT 1	55	52	16	N	Equalize
180	ENSEMBLE	POP HIT 2	55	53	16	N	FlanDly1
181	ENSEMBLE	BASS HIT	55	49	16	N	DistDly1
182	ENSEMBLE	PIANO HIT	55	54	16	N	GateRvb2
183	ENSEMBLE	ORGAN HIT	55	55	16	N	Rotary 2
184	ENSEMBLE	ORCHESTRA HIT 1	55	48	16	N	RvbHall1
185	ENSEMBLE	TECHNO HIT	55	56	16	N	MetalDly
186	BRASS	PURE TRUMPET	56	52	32	N	GateRvb1
187	BRASS	TROMBONE	57	50	16	-1	GateRvb2
188	BRASS	MUTE TRUMPET	59	48	32	N	Enhancer
189	BRASS	STEREO BRASS	61	50	16	N	RvbPlate
190	BRASS	BRASS ENSEMBLE	61	51	16	N	Enha Dly
191	BRASS	DEEP SYNTH-BRASS 1	62	51	16	N	Enha Dly
192	BRASS	SOFT SYNTH-BRASS	63	51	16	N	Enha Dly
193	BRASS	VINTAGE SYNTH-BRASS	63	48	16	N	RvbHall2
194	BRASS	TRUMPET 1	56	51	16	N	GateRvb2
195	BRASS	MELLOW TRUMPET	56	50	16	N	RvbHall1
196	BRASS	MELLOW TROMBONE	57	48	16	-1	RvbHall1
197	BRASS	BRIGHT TROMBONE	57	49	32	-1	RvbHall1
198	BRASS	TUBA	58	48	32	-1	RvbHall1
199	BRASS	FRENCH HORN	60	48	16	-1	RvbHall1
200	BRASS	TRUMPET 2	56	53	32	N	GateRvb1

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
201	BRASS	TROMBONE SECTION	57	51	16	-1	GateRvb2
202	BRASS	OCTAVE FRENCH HORN	60	50	16	-1	RvbHall1
203	BRASS	BRASS	61	48	32	N	RvbHall2
204	BRASS	BRASS SFZ	61	53	16	N	Comp 2
205	BRASS	BRASS+FRENCH HORN	61	55	16	N	RvbHall2
206	BRASS	OCTAVE BRASS	61	54	16	N	RvbHall2
207	BRASS	GATE BRASS	61	56	16	N	GateRvb1
208	BRASS	DEEP SYNTH-BRASS 2	62	53	16	N	Enha Dly
209	BRASS	ANALOG BRASS 1	62	48	32	N	Comp 2
210	BRASS	ANALOG BRASS 2	62	54	32	N	Equalize
211	BRASS	WARM SYNTH-BRASS	63	52	16	N	Delay
212	BRASS	SLOW SYNTH-BRASS	63	49	16	N	ChoDly 4
213	BRASS	SQR SYNTH-BRASS	62	52	16	N	Delay
214	BRASS	SAW SYNTH-BRASS	63	53	16	N	Enha Cho
215	BRASS	LA SYNTH-BRASS	63	50	16	N	PhaDly 1
216	REED	BREATHY ALTO SAX	65	50	16	-1	RvbHall1
217	REED	BREATHY TENOR SAX	66	50	16	-1	RvbHall1
218	REED	MELLOW SOPRANO SAX	64	49	16	N	CmpEnDly
219	REED	PURE ALTO SAX	65	51	32	-1	GateRvb2
220	REED	PURE TENOR SAX	66	51	16	-1	GateRvb2
221	REED	CLARINET	71	49	16	N	Reflect
222	REED	OBOE	68	48	32	N	GateRvb2
223	REED	SOPRANO SAX	64	48	32	N	Equalize
224	REED	ALTO SAX	65	48	32	-1	Equalize
225	REED	BRIGHT ALTO SAX	65	54	32	-1	Equalize
226	REED	TENOR SAX	66	48	32	-1	Equalize
227	REED	BARITONE SAX	67	48	32	-1	Equalize
228	REED	TREMOLO ALTO SAX	65	49	16	-1	Tremolo
229	REED	TREMOLO TENOR SAX	66	49	16	-1	Tremolo
230	REED	ALTO SAXYS	65	52	16	-1	Equalize
231	REED	TENOR SAXYS	66	52	16	-1	Equalize
232	REED	STACK BARITONE SAX	67	49	16	-1	Comp 2
233	REED	WAH BARITONE SAX	67	50	16	-1	Auto Wah
234	REED	MELLOW CLARINET	71	48	32	N	GateRvb2
235	REED	SYNTH-OBOE	68	49	16	N	ChoDly 4
236	PIPE	PURE FLUTE	73	49	16	N	GateRvb2
237	PIPE	FLUTE	73	48	32	N	Reflect
238	PIPE	MELLOW FLUTE	73	50	16	N	Reflect
239	PIPE	PICCOLO	72	48	32	+1	Equalize
240	PIPE	PAN FLUTE	75	48	32	N	GateRvb2
241	PIPE	BOTTLE BLOW	76	48	32	N	Equalize
242	PIPE	RECORDER	74	48	32	N	GateRvb2
243	PIPE	WHISTLE	78	48	32	N	Tremolo
244	PIPE	PICCOLO ENSEMBLE	72	49	16	+1	Equalize
245	PIPE	BREATHY FLUTE	73	53	16	N	Tremolo
246	PIPE	OCTAVE FLUTE	73	51	16	N	Equalize
247	PIPE	FLUTE+REED	73	52	16	N	StxDelay
248	PIPE	SYNTH-PAN FLUTE	75	49	16	N	AWhChDly
249	PIPE	SYNTH-RECORDER	74	49	16	N	ChoDly 4
250	PIPE	WHISTLES	78	49	16	N	ChoDly 4
251	SYNTH-LEAD	SAWTOOTH LEAD	81	48	16	N	Enha Dly
252	SYNTH-LEAD	MELLOW SAW LEAD	81	53	16	N	Enha Dly
253	SYNTH-LEAD	GR LEAD 1	81	54	16	N	PhaDly 2
254	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 1	80	48	16	N	ChoDly 2
255	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 2	80	51	16	N	ChoDly 2
256	SYNTH-LEAD	VOX SQR LEAD	80	52	16	N	ChoDly 4
257	SYNTH-LEAD	CALLIOPE LEAD	82	48	16	N	Equalize
258	SYNTH-LEAD	CHIFF LEAD 1	83	48	16	N	Comp 1
259	SYNTH-LEAD	CHARANG LEAD	84	48	16	N	Equalize
260	SYNTH-LEAD	GT SYNTH-LEAD 1	84	49	16	N	PhaAPan1
261	SYNTH-LEAD	SOLO VOX	85	48	16	N	PhaDly 1
262	SYNTH-LEAD	FIFTH LEAD	86	48	16	N	Auto Wah
263	SYNTH-LEAD	HUSKY SAW	86	49	16	N	PhaDly 1
264	SYNTH-LEAD	BASS LEAD 1	87	48	16	N	Chorus 2
265	SYNTH-LEAD	BASS LEAD 2	87	50	16	N	LFO Wah
266	SYNTH-LEAD	VOX SAW LEAD	81	57	16	N	RgChoDly
267	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 3	80	53	16	N	FlanDly1
268	SYNTH-LEAD	MELLOW SQR LEAD	80	54	16	N	Tremolo
269	SYNTH-LEAD	ADVANCED CALLIOPE	82	49	16	N	RvbPlate
270	SYNTH-LEAD	SEQ SAW 1	81	55	16	N	Equalize
271	SYNTH-LEAD	REED SAW	81	56	16	N	Enha Cho
272	SYNTH-LEAD	PIPE LEAD	82	50	16	N	Reflect
273	SYNTH-LEAD	ATTACK SQR 1	80	55	16	N	Comp 2
274	SYNTH-LEAD	ATTACK SQR 2	80	56	16	N	3Tap Dly
275	SYNTH-LEAD	PLUCK LEAD 1	84	50	16	N	FlanDly2

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
276	SYNTH-LEAD	PLUCK LEAD 2	84	51	16	N	FlanDly2
277	SYNTH-LEAD	FIFTH MELLOW	86	50	16	N	StxDelay
278	SYNTH-LEAD	FOURTH LEAD	86	51	16	N	Auto Pan
279	SYNTH-LEAD	DETUNE SAW	81	51	16	N	Chorus 2
280	SYNTH-LEAD	RESO.SAW LEAD	81	58	16	N	Phaser
281	SYNTH-LEAD	GR LEAD 2	81	59	32	N	CmpCrDly
282	SYNTH-LEAD	GR LEAD X	81	60	32	N	ChoDly 2
283	SYNTH-LEAD	VOX LEAD 1	85	50	16	N	FlanDly2
284	SYNTH-LEAD	REED LEAD	87	51	16	N	Equalize
285	SYNTH-LEAD	SQUARE WAVE 1	80	49	32	N	Auto Pan
286	SYNTH-LEAD	SQUARE WAVE 2	80	57	32	N	AWWhChDly
287	SYNTH-LEAD	PERC.CHIFF 1	83	49	16	N	Comp 1
288	SYNTH-LEAD	CHIFF LEAD 2	83	50	16	N	Comp 1
289	SYNTH-LEAD	TECH POLYSYNTH 1	86	52	16	N	Ring Mod
290	SYNTH-LEAD	TECH POLYSYNTH 2	86	54	32	N	LoFi Ref
291	SYNTH-LEAD	RESONANCE LEAD	86	53	16	N	Enha Dly
292	SYNTH-LEAD	FRET LEAD	87	52	16	N	Enha Dly
293	SYNTH-LEAD	SEVENTH SEQ	86	55	16	N	Phaser
294	SYNTH-LEAD	WAH SEQ	86	56	16	N	AWWhChDly
295	SYNTH-PAD	FANTASY PAD	88	48	16	N	PhaDly 2
296	SYNTH-PAD	WARM PAD	89	48	32	N	Equalize
297	SYNTH-PAD	POLYSYNTH PAD	90	48	16	N	Cho Trem
298	SYNTH-PAD	SPACE VOICE 1	91	48	16	N	RotRef 1
299	SYNTH-PAD	COSMIC VOICE	91	50	16	N	Rotary 2
300	SYNTH-PAD	BOWED PAD	92	48	16	N	3Tap Dly
301	SYNTH-PAD	METAL PAD 1	93	48	16	N	St Delay
302	SYNTH-PAD	HALO PAD	94	48	16	N	StPhaser
303	SYNTH-PAD	SWEEP PAD	95	48	32	N	Equalize

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
304	SYNTH-PAD	MOVIE SOUND	97	48	16	N	FlanDly1
305	SYNTH-PAD	NOISY SAW	90	49	16	N	Lo-Fi
306	SYNTH-PAD	SINE PAD	89	49	16	N	Phaser
307	SYNTH-PAD	VIBE PAD	96	49	16	N	CmpDelay
308	SYNTH-PAD	RAIN PAD	96	48	16	N	Comp 1
309	SYNTH-PAD	CRYSTAL 1	98	48	16	N	PhaDly 2
310	SYNTH-PAD	CRYSTAL 2	98	50	16	N	St Delay
311	SYNTH-PAD	ATMOSPHERE PAD	99	48	16	N	GateRvb1
312	SYNTH-PAD	BRIGHTER	100	49	16	N	Delay
313	SYNTH-PAD	STAR THEME	103	48	16	N	PhaAPan2
314	SYNTH-PAD	NEW FANTASY	88	49	16	N	ChoDly 3
315	SYNTH-PAD	WARM VOX	89	50	16	N	Equalize
316	SYNTH-PAD	FLUTE PAD	89	51	16	N	Equalize
317	SYNTH-PAD	ATTACK POLYSYNTH	90	50	16	N	Equalize
318	SYNTH-PAD	CHIFF CHOIR	91	51	16	N	Cho Flan
319	SYNTH-PAD	STAR VOICE 1	91	52	16	N	DsChoDly
320	SYNTH-PAD	STAR VOICE 2	91	53	32	N	AWWhChDly
321	SYNTH-PAD	SPACE VOICE 2	91	49	16	N	RqChoDly
322	SYNTH-PAD	SPACE CHOIR	91	54	32	N	ChoDly 4
323	SYNTH-PAD	BOTTLE PAD	92	49	16	N	LFO Wah
324	SYNTH-PAD	DEEP BLUE	97	49	32	N	RevHall2
325	SYNTH-PAD	GOBLIN PAD	101	48	16	N	Flanger
326	SYNTH-PAD	POLY SAW	90	51	16	N	ChoDly 3
327	SYNTH-PAD	BOUNCE PAD	94	49	16	N	Dist Cho
328	SYNTH-PAD	SLOW SWEEP	95	49	16	N	RqChoDly
329	SYNTH-PAD	STEEL PAD	99	49	16	N	ChoDly 3
330	SYNTH-PAD	WONDER BELL	98	51	16	N	GateRvb4
331	SYNTH-PAD	SAVANNA	98	52	32	N	RqChoDly

## プリセット音色

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
400	GM	GM PIANO 1	0	64	32	N	-
401	GM	GM PIANO 2	1	64	32	N	-
402	GM	GM PIANO 3	2	64	32	N	-
403	GM	GM HONKY-TONK	3	64	16	N	-
404	GM	GM EPIANO 1	4	64	32	N	-
405	GM	GM EPIANO 2	5	64	16	N	-
406	GM	GM HARPSICORD	6	64	32	N	-
407	GM	GM CLAVI	7	64	32	N	-
408	GM	GM CELESTA	8	64	32	N	-
409	GM	GM GLOCKENSPIEL	9	64	32	N	-
410	GM	GM MUSIC BOX	10	64	16	N	-
411	GM	GM VIBRAPHONE	11	64	32	N	-
412	GM	GM MARIMBA	12	64	32	N	-
413	GM	GM XYLOPHONE	13	64	32	N	-
414	GM	GM TUBULAR BELL	14	64	32	N	-
415	GM	GM DULCIMER	15	64	16	N	-
416	GM	GM ORGAN 1	16	64	32	N	-
417	GM	GM ORGAN 2	17	64	16	N	-
418	GM	GM ORGAN 3	18	64	16	N	-
419	GM	GM PIPE ORGAN	19	64	16	N	-
420	GM	GM REED ORGAN	20	64	32	N	-
421	GM	GM ACCORDION	21	64	16	N	-
422	GM	GM HARMONICA	22	64	32	N	-
423	GM	GM BANDONEON	23	64	16	N	-
424	GM	GM NYLON STR.GUITAR	24	64	32	N	-
425	GM	GM STEEL STR.GUITAR	25	64	32	N	-
426	GM	GM JAZZ GUITAR	26	64	32	N	-
427	GM	GM CLEAN GUITAR	27	64	32	N	-
428	GM	GM MUTE GUITAR	28	64	32	N	-
429	GM	GM OVERDRIVE GT	29	64	16	N	-
430	GM	GM DISTORTION GT	30	64	16	N	-
431	GM	GM GT HARMONICS	31	64	32	N	-
432	GM	GM ACOUSTIC BASS	32	64	32	N	-
433	GM	GM FINGERED BASS	33	64	32	N	-
434	GM	GM PICKED BASS	34	64	32	N	-
435	GM	GM FRETLESS BASS	35	64	32	N	-
436	GM	GM SLAP BASS 1	36	64	32	N	-
437	GM	GM SLAP BASS 2	37	64	32	N	-
438	GM	GM SYNTH-BASS 1	38	64	16	N	-
439	GM	GM SYNTH-BASS 2	39	64	32	N	-
440	GM	GM VIOLIN	40	64	32	N	-

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
441	GM	GM VIOLA	41	64	32	N	-
442	GM	GM CELLO	42	64	32	N	-
443	GM	GM CONTRABASS	43	64	32	N	-
444	GM	GM TREMOLO STRINGS	44	64	32	N	-
445	GM	GM PIZZICATO	45	64	32	N	-
446	GM	GM HARP	46	64	32	N	-
447	GM	GM TIMPANI	47	64	32	N	-
448	GM	GM STRINGS 1	48	64	32	N	-
449	GM	GM STRINGS 2	49	64	32	N	-
450	GM	GM SYNTH-STRINGS 1	50	64	32	N	-
451	GM	GM SYNTH-STRINGS 2	51	64	32	N	-
452	GM	GM CHOIR AAHS	52	64	32	N	-
453	GM	GM VOICE DOO	53	64	32	N	-
454	GM	GM SYNTH-VOICE	54	64	32	N	-
455	GM	GM ORCHESTRA HIT	55	64	16	N	-
456	GM	GM TRUMPET	56	64	32	N	-
457	GM	GM TROMBONE	57	64	32	N	-
458	GM	GM TUBA	58	64	32	N	-
459	GM	GM MUTE TRUMPET	59	64	32	N	-
460	GM	GM FRENCH HORN	60	64	16	N	-
461	GM	GM BRASS	61	64	32	N	-
462	GM	GM SYNTH-BRASS 1	62	64	32	N	-
463	GM	GM SYNTH-BRASS 2	63	64	16	N	-
464	GM	GM SOPRANO SAX	64	64	32	N	-
465	GM	GM ALTO SAX	65	64	32	N	-
466	GM	GM TENOR SAX	66	64	32	N	-
467	GM	GM BARITONE SAX	67	64	32	N	-
468	GM	GM OBOE	68	64	32	N	-
469	GM	GM ENGLISH HORN	69	64	32	N	-
470	GM	GM BASSOON	70	64	32	N	-
471	GM	GM CLARINET	71	64	32	N	-
472	GM	GM PICCOLO	72	64	32	N	-
473	GM	GM FLUTE	73	64	32	N	-
474	GM	GM RECORDER	74	64	32	N	-
475	GM	GM PAN FLUTE	75	64	32	N	-
476	GM	GM BOTTLE BLOW	76	64	32	N	-
477	GM	GM SHAKUHACHI	77	64	16	N	-
478	GM	GM WHISTLE	78	64	32	N	-
479	GM	GM OCARINA	79	64	32	N	-
480	GM	GM SQUARE LEAD	80	64	16	N	-
481	GM	GM SAWTOOTH LEAD	81	64	16	N	-

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
482	GM	GM CALLOPPE	82	64	16	N	-
483	GM	GM CHIFF LEAD	83	64	16	N	-
484	GM	GM CHARANG	84	64	16	N	-
485	GM	GM VOICE LEAD	85	64	16	N	-
486	GM	GM FIFTH LEAD	86	64	16	N	-
487	GM	GM BASS+LEAD	87	64	16	N	-
488	GM	GM FANTASY	88	64	16	N	-
489	GM	GM WARM PAD	89	64	32	N	-
490	GM	GM POLYSYNTH	90	64	16	N	-
491	GM	GM SPACE CHOIR	91	64	16	N	-
492	GM	GM BOWED GLASS	92	64	16	N	-
493	GM	GM METAL PAD	93	64	16	N	-
494	GM	GM HALO PAD	94	64	16	N	-
495	GM	GM SWEEP PAD	95	64	32	N	-
496	GM	GM RAIN DROP	96	64	16	N	-
497	GM	GM SOUND TRACK	97	64	16	N	-
498	GM	GM CRYSTAL	98	64	16	N	-
499	GM	GM ATMOSPHERE	99	64	16	N	-
500	GM	GM BRIGHTNESS	100	64	16	N	-
501	GM	GM GOBLINS	101	64	16	N	-
502	GM	GM ECHOES	102	64	32	N	-
503	GM	GM SF	103	64	16	N	-
504	GM	GM SITAR	104	64	16	N	-
505	GM	GM BANJO	105	64	32	N	-
506	GM	GM SHAMISEN	106	64	32	N	-
507	GM	GM KOTO	107	64	32	N	-
508	GM	GM THUMB PIANO	108	64	32	N	-
509	GM	GM BAGPIPE	109	64	16	N	-
510	GM	GM FIDDLE	110	64	32	N	-
511	GM	GM SHANAI	111	64	32	N	-
512	GM	GM TINKLE BELL	112	64	32	N	-
513	GM	GM AGOGO	113	64	32	N	-
514	GM	GM STEEL DRUMS	114	64	16	N	-
515	GM	GM WOOD BLOCK	115	64	32	N	-
516	GM	GM TAIKO	116	64	32	N	-
517	GM	GM MELODIC TOM	117	64	32	N	-
518	GM	GM SYNTH-DRUM	118	64	32	N	-
519	GM	GM REVERSE CYMBAL	119	64	32	N	-
520	GM	GM GT FRET NOISE	120	64	32	N	-
521	GM	GM BREATH NOISE	121	64	32	N	-
522	GM	GM SEASHORE	122	64	16	N	-
523	GM	GM BIRD	123	64	16	N	-
524	GM	GM TELEPHONE	124	64	32	N	-
525	GM	GM HELICOPTER	125	64	32	N	-
526	GM	GM APPLAUSE	126	64	16	N	-
527	GM	GM GUNSHOT	127	64	32	N	-
528	VARIOUS	TECHNO PIANO	1	70	32	N	-
529	VARIOUS	MODERN E.G.PIANO WIDE	2	65	32	N	-
530	VARIOUS	HONKY-TONK 2	3	65	16	N	-
531	VARIOUS	DYNO ELEC.PIANO VAR.	4	65	32	N	-
532	VARIOUS	60'S ELEC.PIANO VAR.	4	68	32	N	-
533	VARIOUS	ELEC.PIANO 3	4	66	16	N	-
534	VARIOUS	MODERN EP+E.G.PIANO	5	66	16	N	-
535	VARIOUS	MODERN EP VAR.	5	68	16	N	-
536	VARIOUS	HARPSICHORD VAR.	6	66	32	N	-
537	VARIOUS	PULSE CLAVI VAR.	7	65	32	N	-
538	VARIOUS	VIBRAPHONE VAR.	11	65	32	N	-
539	VARIOUS	MARIMBA VAR.	12	65	32	N	-
540	VARIOUS	TREMOLO ORGAN VAR.	16	65	32	N	-

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
541	VARIOUS	70'S ORGAN VAR.	17	65	32	N	-
542	VARIOUS	CHURCH ORGAN 3	19	66	16	N	-
543	VARIOUS	PUFF ORGAN	20	65	16	N	-
544	VARIOUS	NYLON GUITAR RELEASE	24	66	16	N	-
545	VARIOUS	ACOUSTIC GUITAR VAR.	25	69	32	N	-
546	VARIOUS	PEDAL STEEL	26	65	16	N	-
547	VARIOUS	DETUNE CLEAN GT	27	65	16	N	-
548	VARIOUS	PLAIN ELEC.GUITAR REAR	27	66	32	N	-
549	VARIOUS	PLAIN ELEC.GUITAR FRONT	27	67	32	N	-
550	VARIOUS	FEEDBACK GUITAR VAR.	30	65	16	N	-
551	VARIOUS	GUITAR FEEDBACK	31	65	32	N	-
552	VARIOUS	ACOUSTIC BASS 1 VAR.	32	67	32	N	-
553	VARIOUS	FINGERED BASS 1 VAR.	33	67	32	N	-
554	VARIOUS	SAW SYNTH-BASS 3	38	67	16	N	-
555	VARIOUS	SAW SYNTH-BASS 4	38	73	16	N	-
556	VARIOUS	RESO.SAW BASS 3	38	72	16	N	-
557	VARIOUS	ORGAN BASS 2	38	74	16	N	-
558	VARIOUS	SQR SYNTH-BASS 2	39	65	16	N	-
559	VARIOUS	SQR SYNTH-BASS 3	39	73	16	N	-
560	VARIOUS	ATTACK SQR BASS	39	74	16	N	-
561	VARIOUS	OCTAVE STRINGS	48	66	16	N	-
562	VARIOUS	SYNTH-STRINGS 2	50	65	16	N	-
563	VARIOUS	CHOIR+UUH	52	65	16	N	-
564	VARIOUS	SCAT VOICE 4	53	71	16	N	-
565	VARIOUS	SCAT VOICE 5	53	72	16	N	-
566	VARIOUS	SYNTH-VOICE 3	54	68	16	N	-
567	VARIOUS	SEQ VOX	54	66	32	N	-
568	VARIOUS	BASS HIT VAR.	55	65	16	N	-
569	VARIOUS	POP HIT 3	55	66	16	N	-
570	VARIOUS	ORCHESTRA HIT 2	55	67	16	N	-
571	VARIOUS	TIMPANI HIT	55	73	16	N	-
572	VARIOUS	TRUMPET 3	56	65	32	N	-
573	VARIOUS	MUTE TRUMPET VAR.	59	65	32	N	-
574	VARIOUS	MELLOW FRENCH HORN	60	65	16	N	-
575	VARIOUS	BRASS+TRUMPET	61	68	16	N	-
576	VARIOUS	BRASS+TROMBONE	61	65	16	N	-
577	VARIOUS	SYNTH-BRASS VAR.	62	65	32	N	-
578	VARIOUS	OCTAVE SYNTH-BRASS	62	66	16	N	-
579	VARIOUS	SYNTH-BRASS SFZ	63	65	16	N	-
580	VARIOUS	BREATHY ALTO SAX VAR.	65	69	16	N	-
581	VARIOUS	BREATHY TENOR SAX VAR.	66	69	16	N	-
582	VARIOUS	MELLOW ALTO SAX	65	65	16	N	-
583	VARIOUS	MELLOW TENOR SAX	66	65	16	N	-
584	VARIOUS	TRIANGLE WAVE	80	66	32	N	-
585	VARIOUS	SQUARE WAVE 3	80	74	32	N	-
586	VARIOUS	SAW WAVE	81	65	32	N	-
587	VARIOUS	SAW+SQR	81	66	16	N	-
588	VARIOUS	SEQ SAW 2	81	68	16	N	-
589	VARIOUS	PERC.CHIFF 2	83	67	16	N	-
590	VARIOUS	GT SYNTH-LEAD 2	84	68	16	N	-
591	VARIOUS	VOX LEAD 2	85	65	16	N	-
592	VARIOUS	BASS LEAD 3	87	65	16	N	-
593	VARIOUS	SINE SYNTH	89	65	16	N	-
594	VARIOUS	SOPRANO PAD	89	68	16	N	-
595	VARIOUS	GLASS PAD	92	66	16	N	-
596	VARIOUS	METAL PAD 2	93	65	16	N	-
597	VARIOUS	FAST SWEEP	95	66	16	N	-
598	VARIOUS	WOOD PAD	96	66	16	N	-
599	VARIOUS	SYNTH-MALLET	98	65	16	N	-

## ドラム音色

①	②	③	④	⑤
600	DRUM SET	STANDARD SET 1	0	120
601	DRUM SET	STANDARD SET 2	1	120
602	DRUM SET	STANDARD SET 3	2	120
603	DRUM SET	STANDARD SET 4	3	120
604	DRUM SET	ROOM SET	8	120
605	DRUM SET	POWER SET	16	120
606	DRUM SET	ELECTRONIC SET	24	120
607	DRUM SET	SYNTH SET 1	25	120
608	DRUM SET	SYNTH SET 2	30	120

①	②	③	④	⑤
609	DRUM SET	JAZZ SET	32	120
610	DRUM SET	BRUSH SET	40	120
611	DRUM SET	ORCHESTRA SET	48	120
612	DRUM SET	HIP-HOP SET 1	64	120
613	DRUM SET	HIP-HOP SET 2	65	120
614	DRUM SET	TECHNO SET 1	66	120
615	DRUM SET	TECHNO SET 2	67	120
616	DRUM SET	DANCE SET 1	68	120
617	DRUM SET	DANCE SET 2	69	120

## ユーザー音色

①	②	③	④	⑤
700	USER TONE	STEREO GRAND PIANO	0	94
701	USER TONE	STEREO MELLOW PIANO	1	94
702	USER TONE	STEREO BRIGHT PIANO	2	94
703	USER TONE	GRAND PIANO	3	94
704	USER TONE	ROCK PIANO	4	94
705	USER TONE	MODERN PIANO	5	94
706	USER TONE	DANCE PIANO	6	94
707	USER TONE	MELLOW PIANO	7	94
708	USER TONE	BRIGHT PIANO	8	94
709	USER TONE	SYNTH-STR PIANO	9	94
710	USER TONE	STRINGS PIANO	10	94
711	USER TONE	VOICE PIANO	11	94
712	USER TONE	ELEC.GRAND PIANO	12	94
713	USER TONE	HARPSICHORD	13	94
714	USER TONE	GRAND PIANO WIDE	14	94
715	USER TONE	AMBIENT PIANO	15	94
716	USER TONE	1 OCTAVE PIANO	16	94
717	USER TONE	2 OCTAVE PIANO	17	94
718	USER TONE	MODERN E.G.PIANO	18	94
719	USER TONE	COMP.PIANO	19	94
720	USER TONE	HONKY-TONK 1	20	94
721	USER TONE	BRIGHT HARPSICHORD	21	94
722	USER TONE	COUPLED HARPSICHORD	22	94
723	USER TONE	ELEC.PIANO 1	23	94
724	USER TONE	ELEC.PIANO 2	24	94
725	USER TONE	FM ELEC.PIANO	25	94
726	USER TONE	DYNO ELEC.PIANO	26	94
727	USER TONE	60'S ELEC.PIANO	27	94
728	USER TONE	MELLOW E.PIANO	28	94
729	USER TONE	POP ELEC.PIANO	29	94
730	USER TONE	TREMOLO E.PIANO	30	94
731	USER TONE	SOFT E.PIANO	31	94
732	USER TONE	GLASS E.PIANO	32	94
733	USER TONE	SYNTH-STR E.PIANO 1	33	94
734	USER TONE	CLAVI	34	94
735	USER TONE	AUTO WAH E.PIANO	35	94
736	USER TONE	PHASER E.PIANO	36	94
737	USER TONE	MODERN E.PIANO	37	94
738	USER TONE	WARM ELEC.PIANO	38	94
739	USER TONE	ELEC.PIANO PAD	39	94
740	USER TONE	SYNTH-STR E.PIANO 2	40	94
741	USER TONE	STRINGS E.PIANO	41	94
742	USER TONE	RESONANCE CLAVI	42	94
743	USER TONE	PULSE CLAVI	43	94
744	USER TONE	LA CLAVI	44	94
745	USER TONE	TREMOLO VIBRAPHONE	45	94
746	USER TONE	MARIMBA	46	94
747	USER TONE	GLOCKENSPIEL	47	94
748	USER TONE	CELESTA	48	94
749	USER TONE	VIBRAPHONE	49	94

①	②	③	④	⑤
750	USER TONE	PHASER MARIMBA	50	94
751	USER TONE	DELAY GLOCKENSPIEL	51	94
752	USER TONE	ROTARY CELESTA	52	94
753	USER TONE	ROTARY DRAWBAR	53	94
754	USER TONE	ROTARY PERC.ORGAN 1	54	94
755	USER TONE	ROTARY PERC.ORGAN 2	55	94
756	USER TONE	70'S ORGAN	56	94
757	USER TONE	TREMOLO ORGAN	57	94
758	USER TONE	JAZZ DRAWBAR	58	94
759	USER TONE	ROCK ORGAN	59	94
760	USER TONE	OVD ROTARY ORGAN	60	94
761	USER TONE	ROTARY ELEC.ORGAN	61	94
762	USER TONE	CHURCH ORGAN 1	62	94
763	USER TONE	CHAPEL ORGAN	63	94
764	USER TONE	ACCORDION	64	94
765	USER TONE	BANDONEON	65	94
766	USER TONE	HARMONICA	66	94
767	USER TONE	DRAWBAR ORGAN 1	67	94
768	USER TONE	DRAWBAR ORGAN 2	68	94
769	USER TONE	ELEC.ORGAN	69	94
770	USER TONE	PERC.ORGAN 1	70	94
771	USER TONE	PERC.ORGAN 2	71	94
772	USER TONE	JAZZ ORGAN	72	94
773	USER TONE	OVD ROCK ORGAN	73	94
774	USER TONE	TAPE ORGAN	74	94
775	USER TONE	CHURCH ORGAN 2	75	94
776	USER TONE	OCTAVE ACCORDION	76	94
777	USER TONE	NEO BANDONEON	77	94
778	USER TONE	SLOW HARMONICA	78	94
779	USER TONE	WAH HARMONICA	79	94
780	USER TONE	PURE ACOUSTIC GUITAR	80	94
781	USER TONE	NYLON STR.GUITAR	81	94
782	USER TONE	STEEL STR.GUITAR	82	94
783	USER TONE	JAZZ GUITAR	83	94
784	USER TONE	CHORUS CLEAN GUITAR	84	94
785	USER TONE	ROTARY GUITAR	85	94
786	USER TONE	CRUNCH ELEC.GUITAR	86	94
787	USER TONE	OVD FRONT GUITAR	87	94
788	USER TONE	FEEDBACK DIST.GT	88	94
789	USER TONE	MUTE DIST.GUITAR	89	94
790	USER TONE	MELLOW NYLON GUITAR	90	94
791	USER TONE	12 STRING GUITAR	91	94
792	USER TONE	BRIGHT ACOUSTIC GUITAR	92	94
793	USER TONE	CHORUS STEEL GUITAR	93	94
794	USER TONE	UKULELE	94	94
795	USER TONE	BANJO	95	94
796	USER TONE	OCTAVE JAZZ GUITAR	96	94
797	USER TONE	CHORUS JAZZ GUITAR	97	94
798	USER TONE	CLEAN GUITAR	98	94
799	USER TONE	ELEC.GUITAR FRONT	99	94

## 波型付きユーザー音色

①	②	③	④	⑤
800	USER TONE with WAVE	PIANO EX	0	88
801	USER TONE with WAVE	CZ SWEEP BASS	1	88
802	USER TONE with WAVE	CZ LEAD 1	2	88
803	USER TONE with WAVE	CZ SYNTH 1	3	88
804	USER TONE with WAVE	VOICE BASS	4	88
805	USER TONE with WAVE	NO DATA	5	88
806	USER TONE with WAVE	NO DATA	6	88
807	USER TONE with WAVE	NO DATA	7	88
808	USER TONE with WAVE	NO DATA	8	88
809	USER TONE with WAVE	NO DATA	9	88

①	②	③	④	⑤
810	USER TONE with WAVE	NO DATA	10	88
811	USER TONE with WAVE	NO DATA	11	88
812	USER TONE with WAVE	NO DATA	12	88
813	USER TONE with WAVE	NO DATA	13	88
814	USER TONE with WAVE	NO DATA	14	88
815	USER TONE with WAVE	NO DATA	15	88
816	USER TONE with WAVE	NO DATA	16	88
817	USER TONE with WAVE	NO DATA	17	88
818	USER TONE with WAVE	NO DATA	18	88
819	USER TONE with WAVE	NO DATA	19	88

## 波型付きユーザードラム音色

①	②	③	④	⑤
900	USER DRUM SET with WAVE	POWER ROOM SET	0	125
901	USER DRUM SET with WAVE	NO DATA	1	125

①	②	③	④	⑤
902	USER DRUM SET with WAVE	NO DATA	2	125
903	USER DRUM SET with WAVE	NO DATA	3	125

## ドローパーオルガンプリセット音色

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
0	DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 1	0	96	10	N	Rotary
1	DRAWBAR	JAZZ ORGAN 1	1	96	10	N	Rotary
2	DRAWBAR	FULL DRAWBAR	2	96	16	N	Rotary
3	DRAWBAR	PERC. ORGAN 1	3	96	16	N	Rotary
4	DRAWBAR	16+1' ORGAN	4	96	16	N	Rotary
5	DRAWBAR	SOUL ORGAN 1	5	96	10	N	Rotary
6	DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 1	6	96	16	N	OvdRotry
7	DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 2	7	96	16	N	Rotary
8	DRAWBAR	BLOCK ORGAN 1	8	96	16	N	OvdRotry
9	DRAWBAR	THEATER ORGAN 1	9	96	16	N	Rotary
10	DRAWBAR	JAZZ ORGAN 2	10	96	10	N	Rotary
11	DRAWBAR	SOUL ORGAN 2	11	96	16	N	Rotary
12	DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 1	12	96	16	N	Rotary
13	DRAWBAR	CHORUS ORGAN 1	13	96	16	N	Rotary
14	DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 2	14	96	10	N	OvdRotry
15	DRAWBAR	BLOCK ORGAN 2	15	96	16	N	Rotary
16	DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 3	16	96	16	N	Rotary
17	DRAWBAR	PERC. ORGAN 2	17	96	16	N	Rotary
18	DRAWBAR	THEATER ORGAN 2	18	96	16	N	Rotary
19	DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 2	19	96	16	N	Rotary
20	DRAWBAR	EVEN ORGAN	20	96	16	N	Rotary
21	DRAWBAR	FLUTE ORGAN 1	21	96	16	N	Rotary
22	DRAWBAR	CHORUS ORGAN 2	22	96	16	N	Rotary
23	DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 3	23	96	16	N	Rotary
24	DRAWBAR	16' ORGAN	24	96	16	N	Rotary

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
25	DRAWBAR	SOUL ORGAN 3	25	96	16	N	Rotary
26	DRAWBAR	PERC. ORGAN 3	26	96	16	N	Rotary
27	DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 4	27	96	16	N	Rotary
28	DRAWBAR	PERC. ORGAN 4	28	96	10	N	Rotary
29	DRAWBAR	ODD ORGAN	29	96	16	N	Rotary
30	DRAWBAR	REED ORGAN 1	30	96	16	N	Rotary
31	DRAWBAR	BLOCK ORGAN 3	31	96	10	N	Rotary
32	DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 4	32	96	10	N	OvdRotry
33	DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 5	33	96	10	N	Rotary
34	DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 3	34	96	16	N	Rotary
35	DRAWBAR	8' + 4' ORGAN	35	96	32	N	Rotary
36	DRAWBAR	BLOCK ORGAN 4	36	96	32	N	Rotary
37	DRAWBAR	REED ORGAN 2	37	96	16	N	Rotary
38	DRAWBAR	PURE ORGAN 1	38	96	32	N	Rotary
39	DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 6	39	96	10	N	Rotary
40	DRAWBAR	DELAY ORGAN 1	40	96	10	N	StXDly2
41	DRAWBAR	DEEP CHORUS ORGAN	41	96	32	N	ChoDly4
42	DRAWBAR	TREMOLO ORGAN	42	96	16	N	ChoTrem
43	DRAWBAR	DELAY ORGAN 2	43	96	16	N	ChoDly6
44	DRAWBAR	LFO WAH ORGAN	44	96	16	N	LWhChDly2
45	DRAWBAR	DIST. ORGAN LEAD	45	96	16	N	MetalDly
46	DRAWBAR	RING ORGAN	46	96	16	N	RingMod2
47	DRAWBAR	MAD ROTARY ORGAN	47	96	10	N	RqChDly2
48	DRAWBAR	OLD ORGAN	48	96	16	N	LoFirRef2
49	DRAWBAR	DIST. RING ORGAN	49	96	10	N	DistRing

## ドローパーオルガンユーザー音色

①	②	③	④	⑤
100	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 1	0	104
101	USER DRAWBAR	JAZZ ORGAN 1	1	104
102	USER DRAWBAR	FULL DRAWBAR	2	104
103	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 1	3	104
104	USER DRAWBAR	16+1' ORGAN	4	104
105	USER DRAWBAR	SOUL ORGAN 1	5	104
106	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 1	6	104
107	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 2	7	104
108	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 1	8	104
109	USER DRAWBAR	THEATER ORGAN 1	9	104
110	USER DRAWBAR	JAZZ ORGAN 2	10	104
111	USER DRAWBAR	SOUL ORGAN 2	11	104
112	USER DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 1	12	104
113	USER DRAWBAR	CHORUS ORGAN 1	13	104
114	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 2	14	104
115	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 2	15	104
116	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 3	16	104
117	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 2	17	104
118	USER DRAWBAR	THEATER ORGAN 2	18	104
119	USER DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 2	19	104
120	USER DRAWBAR	EVEN ORGAN	20	104
121	USER DRAWBAR	FLUTE ORGAN 1	21	104
122	USER DRAWBAR	CHORUS ORGAN 2	22	104
123	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 3	23	104
124	USER DRAWBAR	16' ORGAN	24	104
125	USER DRAWBAR	SOUL ORGAN 3	25	104
126	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 3	26	104
127	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 4	27	104
128	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 4	28	104
129	USER DRAWBAR	ODD ORGAN	29	104
130	USER DRAWBAR	REED ORGAN 1	30	104
131	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 3	31	104

①	②	③	④	⑤
132	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 4	32	104
133	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 5	33	104
134	USER DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 3	34	104
135	USER DRAWBAR	8' + 4' ORGAN	35	104
136	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 4	36	104
137	USER DRAWBAR	REED ORGAN 2	37	104
138	USER DRAWBAR	PURE ORGAN 1	38	104
139	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 6	39	104
140	USER DRAWBAR	DELAY ORGAN 1	40	104
141	USER DRAWBAR	DEEP CHORUS ORGAN	41	104
142	USER DRAWBAR	TREMOLO ORGAN	42	104
143	USER DRAWBAR	DELAY ORGAN 2	43	104
144	USER DRAWBAR	LFO WAH ORGAN	44	104
145	USER DRAWBAR	DIST. ORGAN LEAD	45	104
146	USER DRAWBAR	RING ORGAN	46	104
147	USER DRAWBAR	MAD ROTARY ORGAN	47	104
148	USER DRAWBAR	OLD ORGAN	48	104
149	USER DRAWBAR	DIST. RING ORGAN	49	104
150	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 1	50	104
151	USER DRAWBAR	JAZZ ORGAN 1	51	104
152	USER DRAWBAR	FULL DRAWBAR	52	104
153	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 1	53	104
154	USER DRAWBAR	16+1' ORGAN	54	104
155	USER DRAWBAR	SOUL ORGAN 1	55	104
156	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 1	56	104
157	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 2	57	104
158	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 1	58	104
159	USER DRAWBAR	THEATER ORGAN 1	59	104
160	USER DRAWBAR	JAZZ ORGAN 2	60	104
161	USER DRAWBAR	SOUL ORGAN 2	61	104
162	USER DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 1	62	104
163	USER DRAWBAR	CHORUS ORGAN 1	63	104

①	②	③	④	⑤
164	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 2	64	104
165	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 2	65	104
166	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 3	66	104
167	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 2	67	104
168	USER DRAWBAR	THEATER ORGAN 2	68	104
169	USER DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 2	69	104
170	USER DRAWBAR	EVEN ORGAN	70	104
171	USER DRAWBAR	FLUTE ORGAN 1	71	104
172	USER DRAWBAR	CHORUS ORGAN 2	72	104
173	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 3	73	104
174	USER DRAWBAR	16' ORGAN	74	104
175	USER DRAWBAR	SOUL ORGAN 3	75	104
176	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 3	76	104
177	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 4	77	104
178	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 4	78	104
179	USER DRAWBAR	ODD ORGAN	79	104
180	USER DRAWBAR	REED ORGAN 1	80	104
181	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 3	81	104

①	②	③	④	⑤
182	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 4	82	104
183	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 5	83	104
184	USER DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 3	84	104
185	USER DRAWBAR	8' + 4' ORGAN	85	104
186	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 4	86	104
187	USER DRAWBAR	REED ORGAN 2	87	104
188	USER DRAWBAR	PURE ORGAN 1	88	104
189	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 6	89	104
190	USER DRAWBAR	DELAY ORGAN 1	90	104
191	USER DRAWBAR	DEEP CHORUS ORGAN	91	104
192	USER DRAWBAR	TREMOLO ORGAN	92	104
193	USER DRAWBAR	DELAY ORGAN 2	93	104
194	USER DRAWBAR	LFO WAH ORGAN	94	104
195	USER DRAWBAR	DIST. ORGAN LEAD	95	104
196	USER DRAWBAR	RING ORGAN	96	104
197	USER DRAWBAR	MAD ROTARY ORGAN	97	104
198	USER DRAWBAR	OLD ORGAN	98	104
199	USER DRAWBAR	DIST. RING ORGAN	99	104

## NOTE

音域タイプ

記号	意味
N	Normal
-1	1 Octave Down
+1	1 Octave Up

- 本リストは工場出荷時の状態のもので、以下の音色グループの各音色番号の内容は、オリジナル音色の保存（42 ページ）を行うことによって本リストの内容から変化します。

- ユーザー音色（音色番号 700～799）※<sup>1</sup>
- 波形付きユーザー音色（音色番号 800～819）※<sup>2</sup>
- 波形付きユーザードラム音色（音色番号 900～903）※<sup>3</sup>
- ドローパーオルガンユーザー音色（音色番号 100～199）※<sup>4</sup>

※<sup>1</sup> 工場出荷時は、アドバンスト音色の 000～099 番と同じ音色が保存されています。システムリセット（70 ページ）を実行することによってこの内容に戻すことができます。

※<sup>2</sup> 工場出荷時は、800～804 番にはあらかじめ波形付き音色データが保存されています。システムリセットを実行すると保存しているデータは全て消去されます。

※<sup>3</sup> 工場出荷時は、900 番にはあらかじめ波形付きドラム音色データが保存されています。システムリセットを実行すると保存しているデータは全て消去されます。

※<sup>4</sup> 工場出荷時は、ドローパーオルガン音色の 000～049 番と同じ音色が 2 セット保存されています。システムリセットを実行することによってこの内容に戻すことができます。

- 付属の CD-ROM を使って、全ての音色をまとめて本リストの内容に戻すことができます。詳細は 77 ページ「本機を工場出荷時の状態に戻すには」をご覧ください。

## ドラム音色リスト

← : STANDARD SET 1 と同じ

- : なし

音色/ ノートナンバー	プログラムチェンジナンバー/ドラムセット名									
	PC0: STANDARD SET 1	PC1: STANDARD SET 2	PC2: STANDARD SET 3	PC3: STANDARD SET 4	PC4: STANDARD SET 5	PC8: ROOM SET	PC16: POWER SET	PC24: ELECTRONIC SET	PC25: SYNTH SET 1	PC30: SYNTH SET 2
C-1 0	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D-1 2	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E-1 4	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F-1 5	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G-1 7	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A-1 9	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B-1 11	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C0 12	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D0 14	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E0 15	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F0 17	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G0 19	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A0 21	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B0 23	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C1 24	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D1 25	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E1 27	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F1 29	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G1 31	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A1 33	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B1 35	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C2 36	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D2 38	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E2 40	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G2 43	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A2 45	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B2 47	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C3 48	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D3 50	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E3 52	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F3 53	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G3 55	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A3 57	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B3 59	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C4 60	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D4 62	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E4 64	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F4 65	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G4 67	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A4 69	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B4 71	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D5 74	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E5 76	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F5 77	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G5 79	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A5 81	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B5 83	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D6 86	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E6 88	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F6 89	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G6 91	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A6 93	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B6 95	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C7 96	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D7 98	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E7 100	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F7 104	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G7 103	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A7 105	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B7 107	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C8 108	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D8 110	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E8 112	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F8 113	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G8 115	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A8 117	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B8 119	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C9 120	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D9 122	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E9 124	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F9 125	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G9 127	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←



## リズムリスト

No.	リズム名
8 BEAT	
000	8 BEAT 1
001	8 BEAT 2
002	8 BEAT 3
003	8 BEAT 4
004	8 BEAT 5
005	8 BEAT POP 1
006	8 BEAT POP 2
007	8 BEAT POP 3
008	8 BEAT POP 4
009	60'S SOUL
010	8 BEAT DANCE
011	POP ROCK 1
012	POP ROCK 2
16 BEAT	
013	16 BEAT 1
014	16 BEAT 2
015	16 BEAT 3
016	16 BEAT 4
017	SLOW 16 BEAT
018	16 BEAT SHUFFLE 1
019	16 BEAT SHUFFLE 2
020	16 BEAT SHUFFLE 3
021	16 BEAT SHUFFLE 4
022	FUNK 1
023	FUNK 2
024	FUSION
025	LATIN FUSION
POPS	
026	POP 1
027	POP 2
028	CUITAR POP
029	SOUL
030	POP SHUFFLE 1
031	POP SHUFFLE 2
032	SOUL POP
033	WORLD POP
034	MELLOW R&B
035	60'S POP
036	80'S POP
037	OLDIES POP
038	POP WALTZ

No.	リズム名
BALLAD	
039	8 BEAT BALLAD 1
040	8 BEAT BALLAD 2
041	8 BEAT BALLAD 3
042	16 BEAT BALLAD 1
043	16 BEAT BALLAD 2
044	16 BEAT BALLAD 3
045	6/8 BALLAD 1
046	6/8 BALLAD 2
047	ROCK BALLAD
048	POP BALLAD
049	OLDIES BALLAD
050	SERENADE
ROCK	
051	ROCK 1
052	ROCK 2
053	ROCK 3
054	R&B
055	SHUFFLE ROCK
056	HEAVY METAL
057	60'S ROCK
058	SHUFFLE BOOGIE
059	BLUES
060	TWIST
DANCE	
061	TRANCE 1
062	TRANCE 2
063	AMBIENT 1
064	AMBIENT 2
065	AMBIENT 3
066	RAVE
067	TECHNO
068	DIGITAL ROCK
069	HOUSE
070	LATIN HOUSE
071	DANCE 1
072	DANCE 2
073	MODERN R&B
074	HIP-HOP
075	TRIP-HOP
076	ELECTRIC POP
077	DANCE POP 1
078	DANCE POP 2

No.	リズム名
079	DANCE POP 3
080	DISCO SOUL
JAZZ	
081	FAST BIG BAND
082	MIDDLE BIG BAND
083	SLOW BIG BAND
084	JAZZ COMBO 1
085	JAZZ COMBO 2
086	SWING 1
087	SWING 2
088	SLOW SWING
089	MODERN JAZZ
090	FOX TROT
091	QUICKSTEP
092	JAZZ WALTZ
EUROPEAN	
093	POLKA
094	POLKA FOX
095	POP POLKA
096	MARCH 1
097	MARCH 2
098	GERMAN MARCH
099	WALTZ 1
100	WALTZ 2
101	WALTZ 3
102	VIENNESE WALTZ
103	FRENCH WALTZ 1
104	FRENCH WALTZ 2
LATIN/VARIOUS	
105	BOSSA NOVA 1
106	BOSSA NOVA 2
107	BOSSA NOVA 3
108	SAMBA 1
109	SAMBA 2
110	MERENGUE
111	CUMBIA
112	CHA-CHA-CHA
113	SALSA
114	BEGUINE 1
115	BEGUINE 2
116	BOLERO
117	MAMBO
118	RHUMBA

No.	リズム名
119	TANGO 1
120	TANGO 2
121	REGGAE 1
122	REGGAE 2
123	SKA
124	LATIN DISCO
125	BLUEGRASS
126	COUNTRY
127	COUNTRY SHUFFLE
128	COUNTRY WALTZ
129	FAST GOSPEL
130	SLOW GOSPEL
131	BROADWAY
132	JIVE
133	DIXIE
134	PASODOBLE
135	SIRTAKI
136	HAWAIIAN
137	ADANI
138	BALADI
139	SYMPHONY
FOR PIANO	
140	PIANO BALLAD 1
141	PIANO BALLAD 2
142	PIANO BALLAD 3
143	EP BALLAD 1
144	EP BALLAD 2
145	BLUES BALLAD
146	MELLOW JAZZ
147	JAZZ COMBO 3
148	RAGTIME
149	BOOGIE WOOGIE
150	ARPEGGIO 1
151	ARPEGGIO 2
152	ARPEGGIO 3
153	PIANO BALLAD 4
154	6/8 MARCH
155	MARCH 3
156	2 BEAT
157	WALTZ 4
158	WALTZ 5
159	WALTZ 6

## ユーザーリズム

No.	リズム名
160	METRONOME 4 BEAT
161	METRONOME 3 BEAT
162	METRONOME 2 BEAT
163	POP BEAT
164	URBAN 16 BEAT
165	SHUFFLE BALLAD
166	UK ROCK
167	UNPLUGGED
168	CYBER TRANCE
169	2 STEP
170	BALLROOM FOX
171	PUNTA
172	BACHATA
173	RAI
174	ZOUK
175	CONCERTO

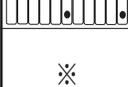
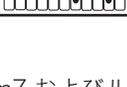
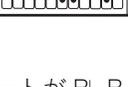
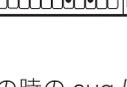
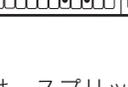
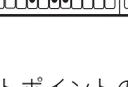
## NOTE

- 本リストは工場出荷時の状態のもので、160～175番のユーザーエリアにあらかじめリズムが保存されています。
- システムリセット（70ページ）を実行するとユーザーエリアのデータは全て消去されます。
- 付属のCD-ROMを使って、全てのリズムをまとめて本リストの内容に戻すことができます。詳細は、77ページ「本機を工場出荷時の状態に戻すには」をご覧ください。

## フィンガードコード一覧表

よく使われるコードの各キーでの押さえ方です。(転回形も含まれています)。

コードの種類 根音 (ルート)	メジャー	m (マイナー)	7 (セブンス)	m7 (マイナーセブンス)	dim7 (ディミニッシュセブンス)	M7 (メジャーセブンス)	m7-5 (マイナーセブンスフラットファイブ)	dim (ディミニッシュ)
C								
C#/(D♭)								
D								
(D#)/E♭								
E								
F								
F#/(G♭)								
G								
(G#)/A♭								
A					※			
(A#)/B♭					※			
B					※			

コードの 根音 種類 (ルート)	aug (オーギュメント)	sus4 (サスフォー)	7sus4 (セブンスサスフォー)	m add9 (マイナーアドナインズ)	mM7 (マイナーメジャーセブンス)	7 <sup>-5</sup> (セブンスフラットファイブ)	add9 (アドナインズ)
C							
C <sup>♯</sup> /(D <sup>b</sup> )							
D							
(D <sup>♯</sup> )/E <sup>b</sup>							
E							
F							
F <sup>♯</sup> /(G <sup>b</sup> )							
G							
(G <sup>♯</sup> )/A <sup>b</sup>							
A							
(A <sup>♯</sup> )/B <sup>b</sup>	※						
B	※						

※ ルートが A, B<sup>b</sup>, B の時の dim7 およびルートが B<sup>b</sup>, B の時の aug は、スプリットポイントの設定（63 ページ参照）で伴奏鍵域を変更する事で指定できます。

## エフェクトリスト

## リバーブエフェクトリスト

No.	表示名	タイプ名
00	Room 1	Room 1
01	Room 2	Room 2
02	Room 3	Room 3
03	Hall 1	Hall 1
04	Hall 2	Hall 2
05	Plate 1	Plate 1
06	Delay	Delay
07	PanDelay	Pan Delay
08	Plate 2	Plate 2
09	Plate 3	Plate 3
10	LrgRoom1	Large Room 1
11	LrgRoom2	Large Room 2
12	Stadium1	Stadium 1
13	Stadium2	Stadium 2
14	LongDly1	Long Delay 1
15	LongDly2	Long Delay 2

## イコライザーリスト

No.	表示名	タイプ名
0	Standard	Standard
1	Bass +	Bass +
2	Treble +	Treble +
3	Loudness	Loudness
4	Mellow	Mellow
5	Bright	Bright
6	Rock	Rock
7	Dance	Dance
8	Jazz	Jazz
9	Classic	Classic

## コーラスエフェクトリスト

No.	表示名	タイプ名
00	Chorus 1	Chorus 1
01	Chorus 2	Chorus 2
02	Chorus 3	Chorus 3
03	Chorus 4	Chorus 4
04	FBChorus	Feedback Chorus
05	Flanger1	Flanger 1
06	SDelay 1	Short Delay 1
07	SDelay 2	Short Delay 2
08	SFChorus	Soft Chorus
09	BRChorus	Bright Chorus
10	DPChorus	Deep Chorus
11	Flanger2	Flanger 2
12	Flanger3	Flanger 3
13	Flanger4	Flanger 4
14	SDelay 3	Short Delay 3
15	SDelay 4	Short Delay 4

## DSP エフェクトリスト

設定できるパラメーターの種類は、各 DSP のタイプごとに異なります。また、タイプ毎のパラメーターの種類は、DSP タイプが持つアルゴリズム\*により異なります。詳しくは、101 ページの「DSP アルゴリズムリスト」を参照してください。

※ エフェクターの構造や働き方の種類

DSP No.	使用アルゴリズム ID	表示名	DSP 名
Dynamics Fx			
[00]	03	Equalize	Equalizer
[01]	06	Comp 1	Compressor 1
[02]	06	Comp 2	Compressor 2
[03]	07	Limiter	Limiter
[04]	13	Enhancer	Enhancer
Phaser			
[05]	10	Phaser	Phaser
[06]	09	StPhaser	Stereo Phaser
Chorus			
[07]	16	Chorus 1	Chorus 1
[08]	17	Chorus 2	Chorus 2
[09]	19	Chorus 3	Chorus 3
[10]	18	Chorus 4	Chorus 4
[11]	M05	Enha Cho	Enhancer - Chorus
Flanger			
[12]	26	Flanger	Flanger
[13]	M07	EnhaFlan	Enhancer - Flanger
Delay			
[14]	28	Delay	Delay
[15]	22	3Tap Dly	3-Tap Delay
[16]	20	St Delay	Stereo Delay
[17]	21	StXDelay	Stereo Cross Delay
[18]	M06	Enha Dly	Enhancer - Delay
[19]	25	Reflect	Reflection
Cho/Flanger/Delay Combination			
[20]	M02	PhaCho 1	Phaser - Chorus 1
[21]	M02	PhaCho 2	Phaser - Chorus 2
[22]	M04	PhaDly 1	Phaser - Delay 1
[23]	M04	PhaDly 2	Phaser - Delay 2
[24]	M00	ChoDly 1	Chorus - Delay 1
[25]	M00	ChoDly 2	Chorus - Delay 2
[26]	M01	ChoDly 3	Chorus - Delay 3
[27]	M01	ChoDly 4	Chorus - Delay 4
[28]	M19	CmpDelay	Compressor - Delay
[29]	M18	CmpEnDly	Compressor - Enhancer -Delay
[30]	M23	CmpChoRf	Compressor - Chorus -Reflection
[31]	M08	Cho Flan	Chorus - Flanger
[32]	M03	FlanDly1	Flanger - Delay 1
[33]	M03	FlanDly2	Flanger - Delay 2

DSP No.	使用アルゴリズム ID	表示名	DSP 名
Reverb			
[34]	27	RvbRoom1	Reverb Room 1
[35]	27	RvbRoom2	Reverb Room 2
[36]	27	RvbRoom3	Reverb Room 3
[37]	27	RvbHall1	Reverb Hall 1
[38]	27	RvbHall2	Reverb Hall 2
[39]	27	RvbPlate	Reverb Plate
[40]	23	GateRvb1	Gate Reverb 1
[41]	23	GateRvb2	Gate Reverb 2
[42]	24	GateRvb3	Gate Reverb 3
[43]	24	GateRvb4	Gate Reverb 4
Pan/Tremolo Fx			
[44]	01	Tremolo	Tremolo
[45]	M09	Cho Trem	Chorus - Tremolo
[46]	00	Auto Pan	Auto PanAuto Pan
[47]	M10	PhaAPan1	Phaser - Auto Pan 1
[48]	M10	PhaAPan2	Phaser - Auto Pan 2
[49]	M20	PhaChoAP	Phaser - Chorus - Auto Pan
Rotary Fx			
[50]	11	Rotary 1	Rotary 1
[51]	11	Rotary 2	Rotary 2
[52]	12	Od Rot 10	Overdrive - Rotary 1
[53]	12	Od Rot 20	Overdrive - Rotary 2
[54]	M17	RotRef 1	Rotary - Reflection 1
[55]	M17	RotRef 2	Rotary - Reflection 2
[56]	M17	RotRef 3	Rotary - Reflection 3
[57]	M16	OdRtRef1	Overdrive - Rotary - Reflection 1
[58]	M16	OdRtRef2	Overdrive - Rotary - Reflection 2
[59]	M16	OdRtRef3	Overdrive - Rotary - Reflection 3
Wah Fx			
[60]	04	LFO Wah	LFO Wah
[61]	05	Auto Wah	Auto Wah
[62]	M21	AWChDly	Auto Wah - Chorus - Delay
[63]	M22	LWChDly	LFO Wah - Chorus - Delay
Guitar Fx			
[64]	08	Crunch	Crunch
[65]	08	Ovrdrive	Overdrive
[66]	08	Dist 1	Distortion 1
[67]	08	Dist 2	Distortion 2
[68]	08	Metal	Metal

DSP No.	使用アルゴリズム ID	表示名	DSP 名
[69]	08	Fuzz	Fuzz
[70]	M29	CrnPhase	Crunch - Phaser
[71]	M29	Od Phase	Overdrive - Phaser
[72]	M30	Crn Cho	Crunch - Chorus
[73]	M30	OdChorus	Overdrive - Chorus
[74]	M30	Dist Cho	Distortion - Chorus
[75]	M30	MetalCho	Metal - Chorus
[76]	M31	DistFlan	Distortion - Flanger
[77]	M31	Met Flan	Metal - Flanger
[78]	M28	CrnDelay	Crunch - Delay
[79]	M28	Od Delay	Overdrive - Delay
[80]	M28	DistDly1	Distortion - Delay 1
[81]	M28	DistDly2	Distortion - Delay 2
[82]	M28	MetalDly	Metal - Delay
[83]	M28	Fuzz Dly	Fuzz - Delay
[84]	M24	CrChoDly	Crunch - Chorus - Delay
[85]	M24	DsChoDly	Distortion - Chorus - Delay
[86]	M25	CmpCrDly	Compressor - Crunch - Delay
[87]	M26	AWhCrDly	Auto Wah - Crunch - Delay
[88]	M26	AWhOdDly	Auto Wah - Overdrive - Delay
[89]	M26	AWhDsDly	Auto Wah - Distortion - Delay
[90]	M27	LWhOdDly	LFO Wah - Overdrive - Delay
[91]	M27	LWhDsDly	LFO Wah - Distortion - Delay
SFX			
[92]	14	Ring Mod	Ring Modulator
[93]	M12	RgChoDly	Ring Modulator - Chorus - Delay
[94]	M13	RingDist	Ring Modulator - Distortion
[95]	15	Lo-Fi	Lo-Fi
[96]	M11	CompLoFi	Compressor - Lo-Fi
[97]	M14	LoFi Ref	Lo-Fi - Reflection
[98]	M15	Crn LoFi	Crunch - Lo-Fi
[99]	M15	DistLoFi	Distortion - Lo-Fi

## DSP アルゴリズムリスト

### 00 : Auto Pan

- 働き  
入力信号を LFO によって左右にパンニングしつづけます。
- パラメーター
  - 0: Rate (値域: 0 ~ 127)  
パンニングの速度を調整します。
  - 1: Depth (値域: 0 ~ 127)  
パンニングの深さを調整します。

### 01 : Tremolo

- 働き  
入力信号の音量を LFO によって変調します。
- パラメーター
  - 0: Rate (値域: 0 ~ 127)  
トレモロの速度を調整します。
  - 1: Depth (値域: 0 ~ 127)  
トレモロの深さを調整します。

### 02 : 2BandEQ

- 働き  
2 バンドで構成されるイコライザーです。
- パラメーター
  - 0: Low Frequency (値域: 0 (200Hz), 1 (400Hz), 2 (800Hz))  
低域イコライザーのカットオフ周波数を調整します。
  - 1: Low Gain (値域: -12, -11, -10 ~ 0 ~ +10, +11, +12)  
低域イコライザーのゲインを調整します。
  - 2: High Frequency (値域: 0 (6.0KHz), 1 (8.0KHz), 2 (10KHz))  
高域イコライザーのカットオフ周波数を調整します。
  - 3: High Gain (値域: -12, -11, -10 ~ 0 ~ +10, +11, +12)  
高域イコライザーのゲインを調整します。

### 03 : 3BandEQ

- 働き  
3 バンドで構成されるイコライザーです。
- パラメーター
  - 0: Low Frequency (値域: 0 (200Hz), 1 (400Hz), 2 (800Hz))  
低域イコライザーのカットオフ周波数を調整します。
  - 1: Low Gain (値域: -12, -11, -10 ~ 0 ~ +10, +11, +12)  
低域イコライザーのゲインを調整します。
  - 2: Mid Frequency (値域: 0 (1.0KHz), 1 (1.3KHz), 2 (1.6KHz), 3 (2.0KHz), 4 (3.0KHz), 5 (4.0KHz), 6 (6.0KHz), 7 (8.0KHz))  
中域イコライザーの中心周波数を調整します。
  - 3: Mid Gain (値域: -12, -11, -10 ~ 0 ~ +10, +11, +12)  
中域イコライザーのゲインを調整します。
  - 4: High Frequency (値域: 0 (6.0KHz), 1 (8.0KHz), 2 (10KHz))  
高域イコライザーのカットオフ周波数を調整します。
  - 5: High Gain (値域: -12, -11, -10 ~ 0 ~ +10, +11, +12)  
高域イコライザーのゲインを調整します。

### 04 : LFO Wah

- 働き  
LFO によって自動的に周波数を動かすことができるワウです。

### パラメーター

- 0: Input Level (値域: 0 ~ 127)  
入力レベルを調整します。入力している音のレベルや和音数、あるいは Resonance の値を大きくしているときに入力信号が歪むことがありますので、このパラメーターによって歪まないように調整してください。
- 1: Resonance (値域: 0 ~ 127)  
音のクセの強さを調整します。
- 2: Manual (値域: 0 ~ 127)  
ワウフィルターの基準となる周波数を設定します。
- 3: LFO Rate (値域: 0 ~ 127)  
LFO の速度を調整します。
- 4: LFO Depth (値域: 0 ~ 127)  
LFO の深さを調整します。

### 05 : Auto Wah

- 働き  
入力された信号のレベルに応じて自動的に周波数を動かすことができるワウです。
- パラメーター
  - 0: Input Level (値域: 0 ~ 127)  
入力レベルを調整します。入力している音のレベルや和音数、あるいは Resonance の値を大きくしているときに入力信号が歪むことがありますので、このパラメーターを調整してください。
  - 1: Resonance (値域: 0 ~ 127)  
音のクセの強さを調整します。
  - 2: Manual (値域: 0 ~ 127)  
ワウフィルターの基準となる周波数を設定します。
  - 3: Depth (値域: -64 ~ 0 ~ +63)  
入力信号のレベルに対するワウ動作の幅を調整します。プラス方向に設定すると、入力信号が大きいほどワウフィルターが開き、明るい音質になります。マイナス方向に設定した場合は、入力信号が大きいほどワウフィルターが閉じて暗い音質になります。ただし、ワウフィルターが閉じきっても大きな入力がある場合は、再度フィルターが開きます。

### 06 : Compressor

- 働き  
入力された信号を圧縮し、レベルのばらつきを抑えたり、減衰音のサステインを長くしたりする効果があります。
- パラメーター
  - 0: Depth (値域: 0 ~ 127)  
音声信号の圧縮度を調整します。
  - 1: Attack (値域: 0 ~ 127)  
入力信号のアタック量を調整します。値が小さくなるほど、コンプレッサの動作が機敏になり、入力信号のアタックを抑えることができます。値が大きくなるほど、コンプレッサの動作が遅れて入力信号のアタックをそのまま出力するように動作します。
  - 2: Release (値域: 0 ~ 127)  
入力信号が所定のレベル以下になってから圧縮動作を中止するまでの時間を調整します。アタック感を出したい(音の立ち上がりで圧縮動作をさせたくない)ときはなるべく小さい値に設定してください。また、常に圧縮動作させておきたいときは大きな値に設定してください。
  - 3: Level (値域: 0 ~ 127)  
出力レベルを調整します。Depth の設定と入力された音色の特性によって出力音量が変化します。このパラメーターによって補正してください。

### 07 : Limiter

- 働き  
入力された信号のレベルが設定値以上にならないように制限をかけることができるエフェクターです。

### パラメーター

- 0: Limit (値域: 0 ~ 127)  
制限をかける音量レベルを調整します。
- 1: Attack (値域: 0 ~ 127)  
入力信号のアタック量を調整します。
- 2: Release (値域: 0 ~ 127)  
入力信号が所定のレベル以下になってから制限動作を中止するまでの時間を調整します。
- 3: Level (値域: 0 ~ 127)  
出力レベルを調整します。  
Limit の設定と入力された音色の特性によって出力音量が変化します。このパラメーターによって補正してください。

## 08 :Distortion

### 働き

Distortion + AmpSimulator です。

### パラメーター

- 0: Gain (値域: 0 ~ 127)  
入力信号のゲインを調整します。
- 1: Low (値域: 0 ~ 127)  
低域のゲインを調整します。  
カットオフ周波数はプリセット DSP によって異なります。
- 2: High (値域: 0 ~ 127)  
高域のゲインを調整します。  
カットオフ周波数はプリセット DSP によって異なります。
- 3: Level (値域: 0 ~ 127)  
出力レベルを調整します。

## 09 : Stereo Phaser

### 働き

Sin 波形の LFO によって位相をモジュレートするステレオのフェイザーです。

### パラメーター

- 0: Resonance (値域: 0 ~ 127)  
音のクセの強さを調整します。
- 1: Manual (値域: -64 ~ 0 ~ +63)  
基準となるフェイザーのシフト量を調整します。
- 2: Rate (値域: 0 ~ 127)  
LFO の速度を調整します。
- 3: Depth (値域: 0 ~ 127)  
LFO の深さを調整します。
- 4: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。

## 10 : Phaser

### 働き

Sin 波形の LFO によって位相をモジュレートするモノラルのフェイザーです。

### パラメーター

- 0: Resonance (値域: 0 ~ 127)  
音のクセの強さを調整します。
- 1: Manual (値域: -64 ~ 0 ~ +63)  
基準となるフェイザーのシフト量を調整します。
- 2: Rate (値域: 0 ~ 127)  
LFO の速度を調整します。
- 3: Depth (値域: 0 ~ 127)  
LFO の深さを調整します。
- 4: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。

## 11 : Rotary

### 働き

Rotary Speaker simulator です。

### パラメーター

- 0: Speed (値域: Slow, Fast)  
Fast/Slow の速度モードを選択します。
- 1: Break (値域: Rotate, Stop)  
スピーカーの回転を止める働きがあります。
- 2: Fall Accel (値域: 0 ~ 127)  
速度モードを Fast から Slow に切り替えたときの加速度を調整します。
- 3: Rise Accel (値域: 0 ~ 127)  
速度モードを Slow から Fast に切り替えたときの加速度を調整します。
- 4: Slow Rate (値域: 0 ~ 127)  
Speed が Slow モードのときのスピーカーの回転速度を調整します。
- 5: Fast Rate (値域: 0 ~ 127)  
Speed が Fast モードのときのスピーカーの回転速度を調整します。

## 12 : Drive Rotary

### 働き

Overdrive - Rotary Speaker simulator です。

### パラメーター

- 0: Overdrive Gain (値域: 0 ~ 127)  
オーバードライブのゲインを調整します。
- 1: Overdrive Level (値域: 0 ~ 127)  
オーバードライブの出力レベルを調整します。
- 2: Speed (値域: Slow, Fast)  
Fast/Slow の速度モードを選択します。
- 3: Break (値域: Rotate, Stop)  
スピーカーの回転を止める働きがあります。
- 4: Fall Accel (値域: 0 ~ 127)  
速度モードを Fast から Slow に切り替えたときの加速度を調整します。
- 5: Rise Accel (値域: 0 ~ 127)  
速度モードを Slow から Fast に切り替えたときの加速度を調整します。
- 6: Slow Rate (値域: 0 ~ 127)  
Speed が Slow モードのときのスピーカーの回転速度を調整します。
- 7: Fast Rate (値域: 0 ~ 127)  
Speed が Fast モードのときのスピーカーの回転速度を調整します。

## 13 : Enhancer

### 働き

入力された信号の低域音と高域音の輪郭を際立たせる効果を与えます。

### パラメーター

- 0: Low Frequency (値域: 0 ~ 127)  
低域音エンハンサーの周波数を調整します。
- 1: Low Gain (値域: 0 ~ 127)  
低域音エンハンサーのゲインを調整します。
- 2: High Frequency (値域: 0 ~ 127)  
高域音エンハンサーの周波数を調整します。
- 3: High Gain (値域: 0 ~ 127)  
高域音エンハンサーのゲインを調整します。

## 14 : Ring Modulator

### 働き

内蔵の LFO によって内部オシレーター (OSC) の周波数をモジュレートできるリングモジュレータ (AM 変調器) です。

### パラメーター

- 0: OSC Frequency (値域: 0 ~ 127)  
内部 OSC の基準周波数を設定します。

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

## 15: Lo-Fi

### 働き

レコードプレーヤーのようなスクラッチノイズを発生するノイズジェネレータ 1 と、FM ラジオなどのようなホワイトやピンクノイズなどの連続的なノイズを発生するノイズジェネレータ 2 を備えています。また原音に対してノイズにより振幅特性に変調をかけたり、周波数特性を劣化させたりすることで、レトロな Lo-Fi サウンドを再現するエフェクターです。

### パラメーター

- 0: Noise Level 1 (値域: 0 ~ 127)  
ノイズジェネレータ 1 のレベルを調整します。
- 1: Noise Density 1 (値域: 0 ~ 127)  
ノイズジェネレータ 1 のノイズの発生頻度を調整します。
- 2: Noise Level 2 (値域: 0 ~ 127)  
ノイズジェネレータ 2 のレベルを調整します。
- 3: Noise Density 2 (値域: 0 ~ 127)  
ノイズジェネレータ 2 のノイズの密度を調整します。
- 4: Tone (値域: 0 ~ 127)  
音質を調整します。
- 5: Resonance (値域: 0 ~ 127)  
音の癖を調整します。
- 6: Bass (値域: -64 ~ 0 ~ +63)  
低音の量を調整します。
- 7: Level (値域: 0 ~ 127)  
出力レベルを調整します。

## 16: 1-Phase Chorus

### 働き

Sin 波形の LFO によるモノラル・コーラスです。

### パラメーター

- 0: LFO Rate (値域: 0 ~ 127)  
LFO の速度を調整します。
- 1: LFO Depth (値域: 0 ~ 127)  
LFO の深さを調整します。
- 2: Feedback (値域: -64 ~ 0 ~ +63)  
音の癖の強さを調整します。
- 3: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。

## 17: Sin 2-Phase Chorus

### 働き

Sin 波形の LFO によるステレオ・コーラスです。

### パラメーター

- 0: LFO Rate (値域: 0 ~ 127)  
LFO の速度を調整します。
- 1: LFO Depth (値域: 0 ~ 127)  
LFO の深さを調整します。
- 2: Feedback (値域: -64 ~ 0 ~ +63)  
音の癖の強さを調整します。
- 3: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。

## 18: 3-Phase Chorus

### 働き

Sin 波形の速度の違う 2 基の LFO による 3 相コーラスです。

### パラメーター

- 0: Rate1 (Fast LFO Rate) (値域: 0 ~ 127)  
LFO1 の速度を調整します。
- 1: Depth1 (Fast LFO Depth) (値域: 0 ~ 127)  
LFO1 の深さを調整します。
- 2: Rate2 (Slow LFO Rate) (値域: 0 ~ 127)  
LFO2 の速度を調整します。
- 3: Depth2 (Slow LFO Depth) (値域: 0 ~ 127)  
LFO2 の深さを調整します。
- 4: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。

## 19: Tri 2-Phase Chorus

### 働き

三角波の LFO によるステレオ・コーラスです。

### パラメーター

- 0: LFO Rate (値域: 0 ~ 127)  
LFO の速度を調整します。
- 1: LFO Depth (値域: 0 ~ 127)  
LFO の深さを調整します。
- 2: Feedback (値域: -64 ~ 0 ~ +63)  
音の癖の強さを調整します。
- 3: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。

## 20: Stereo Delay 1

### 働き

ステレオ入出力のディレイです。

### パラメーター

- 0: Delay Time (値域: 0 ~ 127)  
ディレイタイムを調整します。
- 1: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。
- 2: Feedback (値域: 0 ~ 127)  
ディレイの繰り返しを調整します。
- 3: High Damp (値域: 0 ~ 127)  
ディレイ音の高域音の減衰を調整します。  
値を小さく設定すると減衰します。
- 4: Ratio L (値域: 0 ~ 127)  
左チャンネルのディレイタイムを調整します。  
Delay Time で設定した値に対する比率です。
- 5: Ratio R (値域: 0 ~ 127)  
右チャンネルのディレイタイムを調整します。  
Delay Time で設定した値に対する比率です。

## 21: Stereo Delay 2

### 働き

ステレオ入出力のクロス・フィードバック・ディレイです。

### パラメーター

- 0: Delay Time (値域: 0 ~ 127)  
ディレイタイムを調整します。
- 1: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。
- 2: Feedback (値域: 0 ~ 127)  
ディレイの繰り返しを調整します。
- 3: High Damp (値域: 0 ~ 127)  
ディレイ音の高域音の減衰を調整します。  
値を小さく設定すると減衰します。
- 4: Ratio L (値域: 0 ~ 127)  
左チャンネルのディレイタイムを調整します。  
Delay Time で設定した値に対する比率です。
- 5: Ratio R (値域: 0 ~ 127)  
右チャンネルのディレイタイムを調整します。  
Delay Time で設定した値に対する比率です。

## 22 : 3-Tap Delay

- 働き  
Left/Center/Right の 3 タップ・ディレイです。
- パラメーター
  - 0: Delay Time (値域: 0 ~ 127)  
ディレイタイムを調整します。
  - 1: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。
  - 2: Feedback (値域: 0 ~ 127)  
ディレイの繰り返しを調整します。
  - 3: High Damp (値域: 0 ~ 127)  
ディレイ音の高域音の減衰を調整します。  
値を小さく設定すると減衰します。
  - 4: Ratio L (値域: 0 ~ 127)  
左チャンネルのディレイタイムを調整します。  
Delay Time で設定した値に対する比率です。
  - 5: Ratio C (値域: 0 ~ 127)  
中央チャンネルのディレイタイムを調整します。  
Delay Time で設定した値に対する比率です。
  - 6: Ratio R (値域: 0 ~ 127)  
右チャンネルのディレイタイムを調整します。  
Delay Time で設定した値に対する比率です。

## 23 : Gate Reverb

- 働き  
ゲートで切られたような人工的な残響を作り出すエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: LPF (値域: 0 ~ 127)  
ローパスフィルターのカットオフ周波数を調整します。  
値を小さくすると高域がカットされます。
  - 1: HPF (値域: 0 ~ 127)  
ハイパスフィルターのカットオフ周波数を調整します。  
値を大きくすると低域がカットされます。
  - 2: Feedback (値域: 0 ~ 127)  
残響音の繰り返しを調整します。
  - 3: High Damp (値域: 0 ~ 127)  
ディレイ音の高域音の減衰を調整します。  
値を小さく設定すると減衰します。
  - 4: Diffusion (値域: 0 ~ 127)  
残響のきめ細かさを調整します。
  - 5: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。
  - 6: Dry Level (値域: 0 ~ 127)  
原音のレベルを調整します。

## 24 : Reverse Gate Reverb

- 働き  
逆回転効果のゲート・リバーブです。
- パラメーター
  - 0: LPF (値域: 0 ~ 127)  
ローパスフィルターのカットオフ周波数を調整します。  
値を小さくすると高域がカットされます。
  - 1: HPF (値域: 0 ~ 127)  
ハイパスフィルターのカットオフ周波数を調整します。  
値を大きくすると低域がカットされます。
  - 2: Feedback (値域: 0 ~ 127)  
残響音の繰り返しを調整します。
  - 3: High Damp (値域: 0 ~ 127)  
残響音の高域音の減衰を調整します。  
値を小さく設定すると減衰します。
  - 4: Diffusion (値域: 0 ~ 127)  
残響のきめ細かさを調整します。
  - 5: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。

- 6: Dry Level (値域: 0 ~ 127)  
原音のレベルを調整します。

## 25 : Reflection

- 働き  
残響音から初期反射音を取り出したエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Type (値域: 0 ~ 7)  
反射のパターンを 8 種類の中から選択します。
  - 1: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。
  - 2: Feedback (値域: 0 ~ 127)  
反射音の繰り返しを調整します。
  - 3: Tone (値域: 0 ~ 127)  
反射音の音質を調整します。

## 26 : Flanger

- 働き  
Sin 波形の LFO によるフランジャーです。
- パラメーター
  - 0: LFO Rate (値域: 0 ~ 127)  
LFO の速度を調整します。
  - 1: LFO Depth (値域: 0 ~ 127)  
LFO の深さを調整します。
  - 2: Feedback (値域: -64 ~ 0 ~ +63)  
音の癖の強さを調整します。
  - 3: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。

## 27 : Reverb

- 働き  
残響音を加えることにより、音に広がりを持たせるエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Tone (値域: 0 ~ 127)  
残響音の音質を調整します。
  - 1: Time (値域: 0 ~ 127)  
残響時間を調整します。
  - 2: High Damp (値域: 0 ~ 127)  
残響音の高域音の減衰を調整します。  
値を小さく設定するほど高域音が減衰します。
  - 3: ER Level (値域: 0 ~ 127)  
初期反射のレベルを調整します。
  - 4: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。

## 28 : 2-Tap Delay

- 働き  
Left/Right の 2 タップ・ディレイです。
- パラメーター
  - 0: Delay Time (値域: 0 ~ 127)  
ディレイタイムを調整します。
  - 1: Wet Level (値域: 0 ~ 127)  
エフェクト音のレベルを調整します。
  - 2: Feedback (値域: 0 ~ 127)  
ディレイの繰り返しを調整します。
  - 3: High Damp (値域: 0 ~ 127)  
ディレイ音の高域音の減衰を調整します。  
値を小さく設定すると減衰します。
  - 4: Ratio L (値域: 0 ~ 127)  
左チャンネルのディレイタイムを調整します。  
Delay Time で設定した値に対する比率です。

5: Ratio R (値域: 0 ~ 127)

右チャンネルのディレイタイムを調整します。  
Delay Time で設定した値に対する比率です。

- 以下の Multi (マルチ) アルゴリズムは、上記のアルゴリズムの複合したものであり、パラメーターの働きなどは共通です。

### ■ M00 : Multi00 (Sin 2-Phase Chorus - 2-Tap Delay)

- 働き

Sin 2-Phase Chorus - 2-Tap Delay を接続したマルチエフェクターです。

- パラメーター

- 0: Chorus LFO Rate
- 1: Chorus LFO Depth
- 2: Chorus Feedback
- 3: Chorus Wet Level
- 4: Delay Time
- 5: Delay Wet Level
- 6: Delay Feedback
- 7: Delay High Damp

### ■ M01 : Multi01 (3-Phase Chorus - 3-Tap Delay)

- 働き

3-Phase Chorus - 3-Tap Delay を接続したマルチエフェクターです。

- パラメーター

- 0: Chorus Rate 1
- 1: Chorus Depth 1
- 2: Chorus Rate 2
- 3: Chorus Depth 2
- 4: Chorus Wet Level
- 5: Delay Time
- 6: Delay Wet Level
- 7: Delay Feedback

### ■ M02 : Multi02 (Phaser - 3-Phase Chorus)

- 働き

Phaser - 3-Phase Chorus を接続したマルチエフェクターです。

- パラメーター

- 0: Phaser Resonance
- 1: Phaser Manual
- 2: Phaser Rate
- 3: Phaser Depth
- 4: Chorus Rate 1
- 5: Chorus Depth 1
- 6: Chorus Rate 2
- 7: Chorus Depth 2

### ■ M03 : Multi03 (Flanger - 2-Tap Delay)

- 働き

Flanger - 2-Tap Delay を接続したマルチエフェクターです。

- パラメーター

- 0: Flanger LFO Rate
- 1: Flanger LFO Depth
- 2: Flanger Feedback
- 3: Flanger Wet Level
- 4: Delay Time

5: Delay Wet Level

6: Delay Feedback

7: Delay High Damp

### ■ M04 : Multi04 (Stereo Phaser - Stereo Delay 1)

- 働き

Stereo Phaser - Stereo Delay 1 を接続したマルチエフェクターです。

- パラメーター

- 0: Phaser Resonance
- 1: Phaser Manual
- 2: Phaser Rate
- 3: Phaser Depth
- 4: Phaser Wet Level
- 5: Delay Time
- 6: Delay Wet Level
- 7: Delay Feedback

### ■ M05 : Multi05 (Enhancer - 1-Phase Chorus)

- 働き

Enhancer - 1-Phase Chorus を接続したマルチエフェクターです。

- パラメーター

- 0: Enhancer Low Frequency
- 1: Enhancer Low Gain
- 2: Enhancer High Frequency
- 3: Enhancer High Gain
- 4: Chorus LFO Rate
- 5: Chorus LFO Depth
- 6: Chorus Feedback
- 7: Chorus Wet Level

### ■ M06 : Multi06 (Enhancer - 2-Tap Delay)

- 働き

Enhancer - 2-Tap Delay を接続したマルチエフェクターです。

- パラメーター

- 0: Enhancer Low Frequency
- 1: Enhancer Low Gain
- 2: Enhancer High Frequency
- 3: Enhancer High Gain
- 4: Delay Time
- 5: Delay Wet Level
- 6: Delay Feedback
- 7: Delay High Damp

### ■ M07 : Multi07 (Enhancer - Flanger)

- 働き

Enhancer - Flanger を接続したマルチエフェクターです。

- パラメーター

- 0: Enhancer Low Frequency
- 1: Enhancer Low Gain
- 2: Enhancer High Frequency
- 3: Enhancer High Gain
- 4: Flanger LFO Rate
- 5: Flanger LFO Depth
- 6: Flanger Feedback
- 7: Flanger Wet Level

### ■ M08 : Multi08 (Sin 2-Phase Chorus - Flanger)

- 働き  
Sin 2-Phase Chorus - Flanger を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Chorus LFO Rate
  - 1: Chorus LFO Depth
  - 2: Chorus Feedback
  - 3: Chorus Wet Level
  - 4: Flanger LFO Rate
  - 5: Flanger LFO Depth
  - 6: Flanger Feedback
  - 7: Flanger Wet Level

### ■ M09 : Multi09 (Sin 2-Phase Chorus - Tremolo)

- 働き  
Sin 2-Phase Chorus - Tremolo を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Chorus LFO Rate
  - 1: Chorus LFO Depth
  - 2: Chorus Feedback
  - 3: Chorus Wet Level
  - 4: Tremolo Rate
  - 5: Tremolo Depth

### ■ M10 : Multi10 (Stereo Phaser - Auto Pan)

- 働き  
Stereo Phaser - Auto Pan を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Phaser Resonance
  - 1: Phaser Manual
  - 2: Phaser Rate
  - 3: Phaser Depth
  - 4: Phaser Wet Level
  - 5: Auto Pan Rate
  - 6: Auto Pan Depth

### ■ M11 : Multi11 (Compressor - Lo-Fi)

- 働き  
Compressor - Lo-Fi を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Compressor Depth
  - 1: Compressor Attack
  - 2: Compressor Level
  - 3: Lo-Fi Noise 1
  - 4: Lo-Fi Noise 2
  - 5: Lo-Fi Tone
  - 6: Lo-Fi Resonance
  - 7: Lo-Fi Bass

### ■ M12 : Multi12 (Ring Modulator - Sin 2-Phase Chorus - 2-Tap Delay)

- 働き  
Ring Modulator - Sin 2-Phase Chorus - 2-Tap Delay を接続したマルチエフェクターです。

- パラメーター
  - 0: Ring OSC Frequency
  - 1: Ring LFO Rate
  - 2: Ring LFO Depth
  - 3: Ring Wet Level
  - 4: Ring Dry Level
  - 5: Chorus LFO Depth
  - 6: Delay Time
  - 7: Delay Wet Level

### ■ M13 : Multi13 (Ring Modulator - Distortion)

- 働き  
Ring Modulator - Distortion を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Ring OSC Frequency
  - 1: Ring LFO Rate
  - 2: Ring LFO Depth
  - 3: Ring Wet Level
  - 4: Ring Dry Level
  - 5: Distortion Gain
  - 6: Distortion Tone
  - 7: Distortion Level

### ■ M14 : Multi14 (Lo-Fi - Reflection)

- 働き  
Lo-Fi - Reflection を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Lo-Fi Noise1
  - 1: Lo-Fi Noise2
  - 2: Lo-Fi Tone
  - 3: Lo-Fi Resonance
  - 4: Reflection Type
  - 5: Reflection Wet Level
  - 6: Reflection Feedback
  - 7: Reflection Tone

### ■ M15 : Multi15 (Distortion - Lo-Fi)

- 働き  
Distortion - Lo-Fi を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Distortion Gain
  - 1: Distortion Low
  - 2: Distortion High
  - 3: Distortion Level
  - 4: Lo-Fi Noise1
  - 5: Lo-Fi Noise2
  - 6: Lo-Fi Tone
  - 7: Lo-Fi Resonance

### ■ M16 : Multi16 (Drive Rotary - Reflection)

- 働き  
Drive Rotary - Reflection を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Drive Rotary Gain
  - 1: Drive Rotary Level
  - 2: Drive Rotary Speed
  - 3: Drive Rotary Slow Rate
  - 4: Drive Rotary Fast Rate
  - 5: Reflection Wet Level
  - 6: Reflection Feedback

7: Reflection Tone

### ■ M17 : Multi17 (Rotary - Reflection)

- 働き  
Rotary - Reflection を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Rotary Speed
  - 1: Rotary Break
  - 2: Rotary Slow Rate
  - 3: Rotary Fast Rate
  - 4: Reflection Wet Level
  - 5: Reflection Feedback
  - 6: Reflection Tone

### ■ M18 : Multi18 (Compressor - Enhancer - 2-Tap Delay)

- 働き  
Compressor - Enhancer - 2-Tap Delay を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Compressor Depth
  - 1: Compressor Attack
  - 2: Compressor Level
  - 3: Enhancer Low Gain
  - 4: Enhancer High Gain
  - 5: Delay Time
  - 6: Delay Wet Level
  - 7: Delay Feedback

### ■ M19 : Multi19 (Compressor - Stereo Delay 1)

- 働き  
Compressor -Stereo Delay 1 を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Compressor Depth
  - 1: Compressor Attack
  - 2: Compressor Release
  - 3: Compressor Level
  - 4: Delay Time
  - 5: Delay Wet Level
  - 6: Delay Feedback
  - 7: Delay High Damp

### ■ M20 : Multi20 (Phaser - 1-Phase Chorus - Auto Pan)

- 働き  
Phaser - 1-Phase Chorus - Auto Pan を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Phaser Resonance
  - 1: Phaser Manual
  - 2: Phaser Rate
  - 3: Phaser Depth
  - 4: Chorus LFO Rate
  - 5: Chorus LFO Depth
  - 6: Auto Pan Rate
  - 7: Auto Pan Depth

### ■ M21 : Multi21 (Auto Wah - Tri 2-Phase Chorus - 2-Tap Delay)

- 働き  
Auto Wah - Tri 2-Phase Chorus - 2-Tap Delay を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Wah Resonance
  - 1: Wah Manual
  - 2: Wah Depth
  - 3: Chorus LFO Rate
  - 4: Chorus LFO Depth
  - 5: Delay Time
  - 6: Delay Wet Level
  - 7: Delay Feedback

### ■ M22 : Multi22 (LFO Wah - Tri 2-Phase Chorus - 2-Tap Delay)

- 働き  
LFO Wah - Tri 2-Phase Chorus - 2-Tap Delay を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Wah Resonance
  - 1: Wah Manual
  - 2: Wah LFO Rate
  - 3: Wah LFO Depth
  - 4: Chorus LFO Depth
  - 5: Delay Time
  - 6: Delay Wet Level
  - 7: Delay Feedback

### ■ M23 : Multi23 (Compressor - Sin 2-Phase Chorus - Reflection)

- 働き  
Compressor - Sin 2-Phase Chorus - Reflection を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Compressor Depth
  - 1: Compressor Attack
  - 2: Compressor Level
  - 3: Chorus LFO Rate
  - 4: Chorus LFO Depth
  - 5: Reflection Wet Level
  - 6: Reflection Feedback
  - 7: Reflection Tone

### ■ M24 : Multi24 (Distortion - 1-Phase Chorus - 2-Tap Delay)

- 働き  
Distortion - 1-Phase Chorus - 2-Tap Delay を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Distortion Gain
  - 1: Distortion Low
  - 2: Distortion High
  - 3: Distortion Level
  - 4: Chorus LFO Depth
  - 5: Delay Time
  - 6: Delay Wet Level

7: Delay Feedback

### ■ M25 : Multi25 (Compressor - Distortion - 2-Tap Delay)

- 働き  
Compressor - Distortion - 2-Tap Delay を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Compressor Depth
  - 1: Distortion Gain
  - 2: Distortion Low
  - 3: Distortion High
  - 4: Distortion Level
  - 5: Delay Time
  - 6: Delay Wet Level
  - 7: Delay Feedback

### ■ M26 : Multi26 (Auto Wah - Distortion - 2-Tap Delay)

- 働き  
Auto Wah - Distortion - 2-Tap Delay を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Wah Manual
  - 1: Wah Depth
  - 2: Distortion Gain
  - 3: Distortion Tone
  - 4: Distortion Level
  - 5: Delay Time
  - 6: Delay Wet Level
  - 7: Delay Feedback

### ■ M27 : Multi27 (LFO Wah - Distortion - 2-Tap Delay)

- 働き  
LFO Wah - Distortion - 2-Tap Delay を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Wah Manual
  - 1: Wah LFO Rate
  - 2: Wah LFO Depth
  - 3: Distortion Gain
  - 4: Distortion Level
  - 5: Delay Time
  - 6: Delay Wet Level
  - 7: Delay Feedback

### ■ M28 : Multi28 (Distortion - 3-Tap Delay)

- 働き  
Distortion - 3-Tap Delay を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Distortion Gain
  - 1: Distortion Low
  - 2: Distortion High
  - 3: Distortion Level
  - 4: Delay Time
  - 5: Delay Wet Level
  - 6: Delay Feedback
  - 7: Delay High Damp

### ■ M29 : Multi29 (Distortion - Phaser)

- 働き  
Distortion - Phaser を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Distortion Gain
  - 1: Distortion Low
  - 2: Distortion High
  - 3: Distortion Level
  - 4: Phaser Resonance
  - 5: Phaser Manual
  - 6: Phaser Rate
  - 7: Phaser Depth

### ■ M30 : Multi30 (Distortion - Sin 2-Phase Chorus)

- 働き  
Distortion - Sin 2-Phase Chorus を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Distortion Gain
  - 1: Distortion Low
  - 2: Distortion High
  - 3: Distortion Level
  - 4: Chorus LFO Rate
  - 5: Chorus LFO Depth
  - 6: Chorus Feedback
  - 7: Chorus Wet Level

### ■ M31 : Multi31 (Distortion - Flanger)

- 働き  
Distortion - Flanger を接続したマルチエフェクターです。
- パラメーター
  - 0: Distortion Gain
  - 1: Distortion Low
  - 2: Distortion High
  - 3: Distortion Level
  - 4: Flanger LFO Rate
  - 5: Flanger LFO Depth
  - 6: Flanger Feedback
  - 7: Flanger Wet Level

# 索引

## 英数字

DSP.....	22
GM.....	75
MIDI.....	75
MIDI インコードジャッジ.....	70
MIDI チャンネル.....	75
REST (休符).....	55
SMF プレーヤー.....	71
TIE (タイ).....	55

## ア

アカンプ/ソング MIDI アウト.....	70
アサイナブルジャック.....	14, 70
アドバンスト音色.....	15
アルゴリズム.....	101
イコライザー.....	27
イントロ.....	32
エフェクト.....	22
エリア (レジストレーション).....	47
エンディング.....	33
オートハーモナイズ.....	33
オートパワーオフ.....	12
オリジナル音色.....	43
オンベースコード.....	54

## カ

カシオコード.....	30
キーボードチャンネル.....	70
コースチューン.....	38
コーラス.....	26

## サ

サスティン.....	14
自動伴奏.....	30
シンクロスタート.....	33
ステップ録音.....	53
スプリット.....	63
ソステヌート.....	14

ソフト.....	14
ソングメモリー.....	49

## タ

タッチレスポンス.....	66
チャンネル.....	35
チューニング.....	66
手弾きパート.....	72
デモ.....	10
テンポ.....	29
同時発音数.....	16
トラック.....	49
トランスポーズ.....	65
ドローバーオルガン.....	18

## ハ

パラメーター.....	20, 23 ~ 26, 36, 37, 40
バリエーション.....	32
伴奏鍵盤.....	30
伴奏の音量.....	34
パンポット.....	38
ビブラート.....	44
ファインチューン.....	38
フィルイン.....	32
フィンガード.....	31
フィンガードコード.....	96
フラッシュメモリー.....	71
フルレンジコード.....	31
ボリューム.....	38

## マ

ミキサー.....	35
メロディー鍵盤.....	30
モード.....	28

## ヤ

リアルタイム録音 ..... 50

リバーブ ..... 24

## レ

レイヤー ..... 62

レイヤースプリット ..... 64

レジストレーション ..... 46

レベル ..... 44

レベルメーター ..... 57

ローカルコントロール ..... 70

ワンタッチプリセット ..... 33







This recycle mark indicates that the packaging conforms to the environmental protection legislation in Germany.

これは、梱包箱がドイツの環境保護法に適合していることを示すリサイクルマークです。

**CASIO®**