



MUSIC SYNTHESIZER

MX49

MX61

MX88

取扱説明書

安全上のご注意

ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

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

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

■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

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

■ 「警告」と「注意」について

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



警告

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



注意

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

電源アダプターについて



警告



禁止

ヤマハ製電子楽器以外に使用しない。

電源アダプターは、ヤマハ製電子楽器専用です。他の用途には、ご使用にならないでください。故障、発熱、火災などの原因になります。



禁止

電源アダプターは、室内専用のため屋外及び水滴のかかる環境では、使用しない。また、水の入った物、花瓶などを機器の上に置かない。

内部に水などの液体が入ると、感電や火災、または故障の原因になります。



注意



必ず実行

製品は電源コンセントの近くに設置する。

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

警告

電源 / 電源アダプター



禁止

電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。

電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。



必ず実行

電源は必ず交流100Vを使用する。

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



必ず実行

電源アダプターは、必ず指定のもの（44ページ）を使用する。

異なった電源アダプターを使用すると、故障、発熱、火災などの原因になります。



必ず実行

電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。

感電やショートのおそれがあります。

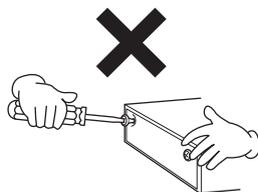
分解禁止



禁止

この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、けが、または故障の原因になります。



水に注意



禁止

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

内部に水などの液体が入ると、感電や火災、または故障の原因になります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。



禁止

ぬれた手で電源プラグを抜き差ししない。

感電のおそれがあります。

火に注意



禁止

本体の上ろうそくなど火気のあるものを置かない。

ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になります。

異常に気づいたら



必ず実行

下記のような異常が発生した場合、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。

- ・電源コード/プラグがいたんだ場合
- ・製品から異常なおいや煙が出た場合
- ・製品の内部に異物が入った場合
- ・使用中に音が出なくなった場合

そのまま使用を続けると、感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。

⚠ 注意

電源 / 電源アダプター



禁止

たこ足配線をしない。

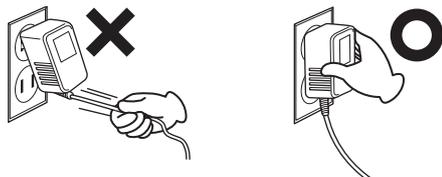
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して火災の原因になることがあります。



必ず実行

電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。

電源コードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。



必ず実行

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

感電や火災、故障の原因になることがあります。

設置



禁止

不安定な場所に置かない。

本体が転倒して故障したり、お客様やほかの方々がかげがをしたりする原因になります。



必ず実行

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

コードをいためたり、お客様やほかの方々転倒したりするおそれがあります。



必ず実行

この製品を電源コンセントの近くに設置する。

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

接続



必ず実行

すべての機器の電源を切った上で、ほかの機器と接続する。また、電源を入れたり切ったりする前に、機器のボリュームを最小にする。

感電、聴力障害または機器の損傷の原因になります。



必ず実行

演奏を始める前に機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げて、適切な音量にする。

聴力障害または機器の損傷の原因になります。

取り扱い



禁止

本体のすき間に手や指を入れない。

お客様がかげがをするおそれがあります。



禁止

パネル、鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。

感電、ショート、火災、故障や動作不良の原因になることがあります。



禁止

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

本体が破損したり、お客様やほかの方々がかげがをしたりする原因になります。



禁止

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。

聴覚障害の原因になります。



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

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

[⏻] (スタンバイ / オン) スイッチを切った状態 (画面表示が消えている) でも微電流が流れています。

[⏻] (スタンバイ / オン) スイッチが切れている時の消費電力は、最小限の値で設計されています。この製品を長時間使用しないときは必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。

注記(ご使用上の注意)

製品の故障、損傷や誤動作、データの損失を防ぐため、以下の内容をお守りください。

■ 製品の取り扱い/お手入れに関する注意

- テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しないでください。楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる原因になります。iPad、iPhone、iPod touchのアプリケーションと一緒に使用する場合は、通信によるノイズを避けるためiPad、iPhone、iPod touchの機内モードをオンにしてお使いいただくことをおすすめします。
- 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低い場所、また、ほこりや振動の多い場所で使用しないでください。本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したり、動作が不安定になったりする原因になります。
- 本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かないでください。本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。
- 手入れするときは、乾いた柔らかい布をご使用ください。ベンジンやシンナー、アルコール、洗剤、化学ぞうきんなどを使用すると、変色/変質する原因になりますので、使用しないでください。

■ データの保存に関する注意

- エディットバッファー(作業用メモリーエリア)上のデータは、保存前に電源を切ると消えてしまいます。保存しておきたいデータは、ユーザーメモリー(本体の保存用メモリーエリア)/USBフラッシュメモリー/コンピューターなどの外部機器に保存してください。ただし、ユーザーメモリーに保存したデータは故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、USBフラッシュメモリー/コンピューターなどの外部機器に保存してください。
- 保存したUSBフラッシュメモリーの万一の事故に備えて、大切なデータは予備のUSBフラッシュメモリー/コンピューターなどの外部機器にバックアップとして保存されることをおすすめします。

お知らせ

● データの著作権に関するお願い

- ヤマハ(株)および第三者から販売もしくは提供されている音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- この製品に内蔵または同梱されたコンテンツは、ヤマハ(株)が著作権を有する、またはヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物です。製品に内蔵または同梱されたコンテンツそのものを取り出し、もしくは酷似した形態で記録/録音して配布することについては、著作権法等に基づき、許されていません。
※上記コンテンツとは、コンピュータープログラム、伴奏スタイルデータ、MIDIデータ、WAVEデータ、音声記録データ、楽譜や楽譜データなどを含みます。
※上記コンテンツを使用して音楽制作や演奏を行ない、それらを録音や配布することについては、ヤマハ(株)の許諾は必要ありません。

● 製品に搭載されている機能/データに関するお知らせ

- この製品には、XGフォーマット以外の音楽/サウンドデータを扱う機能があります。その際、元のデータをこの楽器に最適化して動作させるため、オリジナルデータ(音楽/サウンドデータ)制作者の意図どおりには再生されない場合があります。ご了承のうえ、ご使用ください。

● 取扱説明書の記載内容に関するお知らせ

- この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- Apple、iTunes、Mac、Macintosh、iPhone、iPad、iPod touchは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- IOSは、米国およびその他の国におけるCisco社の商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
- MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

この製品は、高調波電流規格 JIS C 61000-3-2 に適合しています。

はじめに

このたびはヤマハミュージックシンセサイザー MX49、MX61、MX88をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。MX49、MX61、MX88の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただけますようご案内申し上げます。また、ご一読いただいたあとも不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただけますようお願いいたします。

付属品

- 電源アダプター
- 取扱説明書(本書)
- CUBASE AI DOWNLOAD INFORMATION (CUBASE AIダウンロードについて)
- 保証書

ヤマハ製品では、機能や操作性向上のために、予告なくファームウェアをアップデートすることがあります。製品の機能を十分に生かしてお楽しみいただくため、最新バージョンにアップデートすることをおすすめします。最新のファームウェアは、下記ウェブサイトからダウンロードすることができます。

<http://download.yamaha.com/jp/>

機種名(品番)、製造番号(シリアルナンバー)、電源条件などの情報は、製品の底面にある銘板または銘板付近に表示されています。製品を紛失した場合などでもご自身のものを特定していただけるよう、機種名と製造番号については以下の欄にご記入のうえ、大切に保管していただくことをお勧めします。

機種名

製造番号

(bottom_ja_02)

取扱説明書について

この楽器には、以下の説明書が用意されています。

冊子マニュアル



取扱説明書(本書)

この楽器の基本操作について説明しています。まずはこの取扱説明書の説明にそって操作してみましょう。

電子マニュアル(PDF形式)



リファレンスマニュアル

MX49、MX61、MX88のしくみや編集できるパラメーターについて説明しています。また、コンピューターと接続して使う場合の説明についても掲載しています。リファレンスマニュアルの目次構成は以下のとおりです。

MX49、MX61、MX88のしくみ

- MX49、MX61、MX88の構成
- コントローラー部
- 音源部
- エフェクト部
- アルペジオ部
- ソング/パターン再生部
- 内部メモリー
- MIDI/オーディオ信号の流れ

コンピューターと接続して使う

- コンピューターとの接続準備
- コンピューターを活用した音楽制作

iOSアプリと組み合わせて使う

リファレンス

- パフォーマンス
- ソング/パターン設定
- ファイル
- ユーティリティ
- リモートモード



シンセサイザーパラメーターマニュアル

シンセサイザーでよく用いられるパラメーターやエフェクトタイプ/パラメーター、MIDIメッセージなどについて説明しています。まずは取扱説明書およびリファレンスマニュアルをお読みいただき、パラメーターやエフェクトなどについて、さらに詳しく知りたい場合にこのマニュアルをご活用ください。



データリスト

MX49、MX61、MX88に搭載されているボイス、パフォーマンス、リズムパターン、アルペジオタイプ、エフェクトタイプなどのコンテンツのリストや、MIDIデータテーブル、MIDIインプリメンテーションチャートなどの資料を掲載しています。

PDFマニュアルの活用方法

リファレンスマニュアル、シンセサイザーパラメーターマニュアル、データリストは、電子ファイル(PDF形式)になっています。これらのPDFマニュアルは、ヤマハ ダウンロードのウェブサイトからご覧いただけます。インターネットに接続して以下のウェブサイトを開き、「モデル名から検索」テキストボックスにモデル名「MX49」「MX61」または「MX88」と入力して「検索」をクリックします。

ヤマハ ダウンロード

<http://download.yamaha.com/jp/>

これらの電子ファイルは、コンピューターを使ってご覧いただくことができます。コンピューターでご覧いただくソフトウェアとして「Adobe® Reader®」を使うと、用語をすばやく検索したり、必要な部分のみ印刷したり、リンクをクリックして該当する項目を開いたりすることができます。特に用語検索とリンク機能は、電子ファイルならではの便利な機能です。ぜひご活用ください。

最新のAdobe Readerは下記のURLよりダウンロードできます。

<http://www.adobe.com/jp/products/reader/>

MX49、MX61、MX88の特長

■ MOTIFサウンドを収録

リアルなアコースティックサウンドからシンセサイザーサウンド、ドラム音色まで、バリエーション豊かなMOTIFシリーズの波形を厳選して収録しており、さまざまなジャンルに対応するハイクオリティなサウンドを楽しめます。またアルペジオを利用することで、各楽器特有のフレーズの再現や、複雑なフレーズの再生が簡単にでき、幅広い音楽表現を可能にしています。エフェクトにも、VCM (Virtual Circuitry Modeling)エフェクトやREV-X (高品位なリバーブ)エフェクト、マスターEQなど多彩なシステムを採用しており、MOTIFシリーズを継承したプロレベルのサウンドを実現できます。

■ 使いやすいユーザーインターフェース

音色の選択は、楽器の種類や音のキャラクター別に分類されたカテゴリーボタンを使用するため、目的の音色を簡単に選択できます。また、2つのボイスを重ねて鳴らすレイヤー機能や、鍵盤の音域によって分けて鳴らすスプリット機能を、ワンタッチで設定可能です。さらに、4つのノブを使うことで、全部で12種類の機能をリアルタイムにコントロールでき、使いやすさに配慮したユーザーインターフェースを実現しています。

■ 気軽に持ち運びやすいデザイン

スタジオやライブ演奏に気軽に持って行けるよう、軽量かつ奥行き狭い持ちやすいデザインになっています。MX49は、自宅の机の上やコンピューターの前に置いても邪魔にならないスリムなデザインです。またMX61は、底面に手を引っ掛けられるくぼみをつけており、片手でも持ち運びやすくなっています。

■ リズムパターンやソングとのセッション機能搭載

本体には複数のリズムパターンが内蔵されており、それらを再生することで、さまざまなジャンルのリズムパターンに合わせて演奏ができます。また、USBフラッシュメモリー上のMIDIデータやオーディオデータを本体で再生させる機能を搭載しており、コンピューター上で作成したソングデータなどをライブ演奏で手軽に利用できます。さらに、[AUX IN]端子に接続した携帯用音楽プレーヤーなどを再生させることで、好きな曲に合わせた演奏を気軽に楽しむことができます。

■ 本体1台でDAWソフトウェアを使った音楽制作に対応

別途オーディオインターフェースやMIDIインターフェースを用意しなくても、本体とコンピューターをUSBケーブルで接続することで、MIDIデータだけでなく、MX本体のオーディオデータもコンピューター上のDAWソフトウェアとやりとりできます。MIDIデータの録音/再生に加え、本体で鳴っている音をそのままDAWにオーディオ録音したり、本体のOUTPUT [L/MONO]/[R]端子や[PHONES]端子からDAWソフトウェアの音をモニターしたりでき、さまざまな音楽制作に対応しています。

■ Cubaseとの連携機能

Steinberg社製DAWソフトウェアCubase AIとMX49、MX61、MX88とを組み合わせることで、ソフトウェアとハードウェアが融合した環境で音楽制作を行なうことが可能になります。

■ USB Audio/MIDI Class Compliant搭載でiOSアプリケーションと簡単接続

USB Audio/MIDI Class Compliant搭載により、USBカメラアダプタ経由でiPhone、iPadとUSB接続することで、iOSアプリケーションを使用して、ステレオのAudio In/Out、MIDI In/Outのやりとりが可能になります。

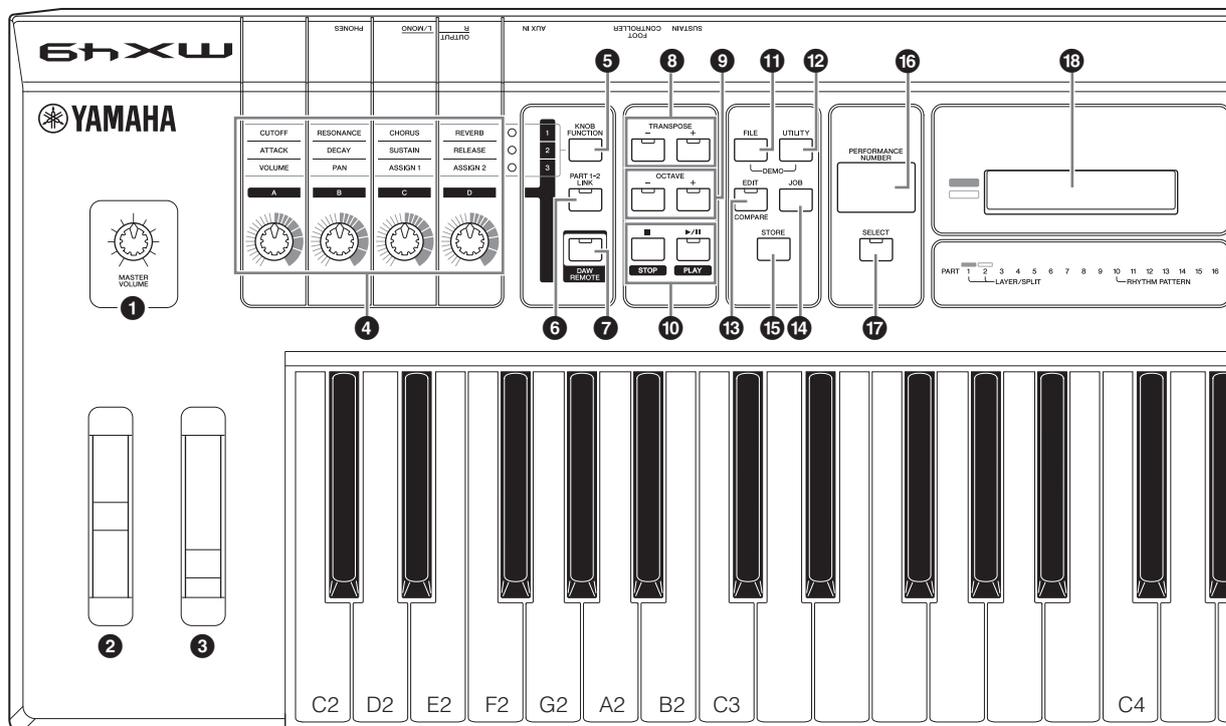
目次

安全上のご注意	2	リズムパターンを鳴らす	25
はじめに	6	リズムパターンを鳴らしながら演奏する	25
付属品	6	リズムパターンのタイプや音を変更する	26
取扱説明書について	7	リズムパターンのテンポを変更する	26
MX49、MX61、MX88の特長	8	ソングを鳴らす	27
各部の名称と機能	10	本体で再生できるソング	27
フロントパネル	10	USBフラッシュメモリー上のMIDIデータを再生する	27
リアパネル	12	USBフラッシュメモリー上のオーディオデータを再生する	28
演奏までの準備	13	携帯用音楽プレーヤーの曲データを再生する	29
電源の準備	13	オリジナルのパフォーマンスを作る	29
スピーカーやヘッドフォンをつなぐ	13	コーラス/リバーブのタイプやかかり具合を変更する (コモンエディット/パートエディット)	29
電源を入れる	13	ボイスのインサージョンエフェクトを変更する (ボイスエディット)	31
オートパワーオフ機能	14	ボイスのコントローラーセットを変更する(ボイスエディット)	32
ボリュームや画面の明るさを調節する	14	ボイスを保存する(ボイスストア)	33
デモソングを聴く	14	パフォーマンスを保存する(パフォーマンスストア)	33
工場出荷時の状態に戻す(ファクトリーセット)	15	ライブでボイスを音切れなく切り替える	34
基本操作と画面表示	16	システム全体の設定をする(ユーティリティ設定)	35
画面上のカーソル表示と移動方法	16	マスターチューンを変更する	35
値の変更/設定	16	画面の明るさを調整する(LCDコントラスト)	35
リスト表示と選択方法	16	USBフラッシュメモリーを使ってファイルのやりとりをする (ファイル設定)	35
ページ表示と選択方法	17	USBフラッシュメモリーをフォーマットする	35
キーボード入力	17	USBフラッシュメモリーに本体の設定をセーブする	36
文字入力	17	USBフラッシュメモリーからファイルをロードする	36
画面の抜け方	17	外部MIDI機器と接続する	37
クイックガイド	18	外部MIDIキーボードやシンセサイザーでMX49、MX61、MX88 をコントロールする場合	37
ボイスを鳴らしてみる	18	MX49、MX61、MX88で外部MIDI音源をコントロールする場合	38
パート1のボイスを選んで演奏する	18	資料	39
パート2のボイスを選んで演奏する	19	シフト機能一覧	39
ボイスを重ねる(レイヤー)	19	メッセージ一覧	39
右手と左手でボイスを分ける(スプリット)	20	困ったときは	41
コントローラーを使って音に変化をつける	21	仕様	44
本体のコントローラー	21	索引	45
外部コントローラー	22		
アルペジオを使う	22		
アルペジオを鳴らす	22		
アルペジオのテンポを変更する	23		
アルペジオタイプを変更する	23		
鍵盤の音の高さを変更する	24		
オクターブ単位で音の高さを変更する	24		
半音単位で音の高さを変更する	24		
編集した設定を保存する	24		
パフォーマンスを選んで演奏する	24		

各部の名称と機能

フロントパネル

(イラストは代表してMX49のみを掲載しています。)



① [MASTER VOLUME](マスターボリューム)ノブ (14ページ)

楽器全体の音量を調整します。

② ピッチベンドホイール(21ページ)

鍵盤演奏の音の高さ(ピッチ)をコントロールします。

③ モジュレーションホイール(21ページ)

鍵盤の音にけるビブラートをコントロールします。

④ ノブ[A]~[D](21ページ)

4つのノブを回すことで、ボイスの明るさやエフェクトに関する設定など、さまざまなパラメーターを調節できます。

⑤ [KNOB FUNCTION](ノブファンクション)ボタン (21ページ)

ノブ[A]~[D]に割り当てる機能を切り替えます。

⑥ [PART 1-2 LINK](パート1-2リンク)ボタン (21ページ)

ノブ[A]~[D]の機能を効果させるパートを設定します。

⑦ [DAW REMOTE](DAWリモート)ボタン (リファレンスマニュアル参照)

ボタンをオンにすると本体はリモートモードになります。リモートモードでは、パネルのボタンやコントローラーを使って、コンピューター上のDAWソフトウェアをコントロールできます。

⑧ TRANSPOSE (トランスポーズ)[-]/[+]ボタン (24ページ)

鍵盤のピッチを半音ずつダウン/アップします。

⑨ OCTAVE (オクターブ)[-]/[+]ボタン(24ページ)

鍵盤のピッチを1オクターブずつダウン/アップします。

⑩ トランスポートボタン(25、27ページ)

[■](ストップ)ボタン

リズムパターンやUSBフラッシュメモリー上のソングデータの再生を止めます。

[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタン

リズムパターンやUSBフラッシュメモリー上のソングデータを再生/一時停止します。

⑪ [FILE](ファイル)ボタン(35ページ)

USBフラッシュメモリーと本体とでファイルをやりとりするファイル画面を表示します。

⑫ [UTILITY](ユーティリティ)ボタン(35ページ)

システム全体の設定を行なうユーティリティ画面を表示します。

⑬ [EDIT](エディット)ボタン

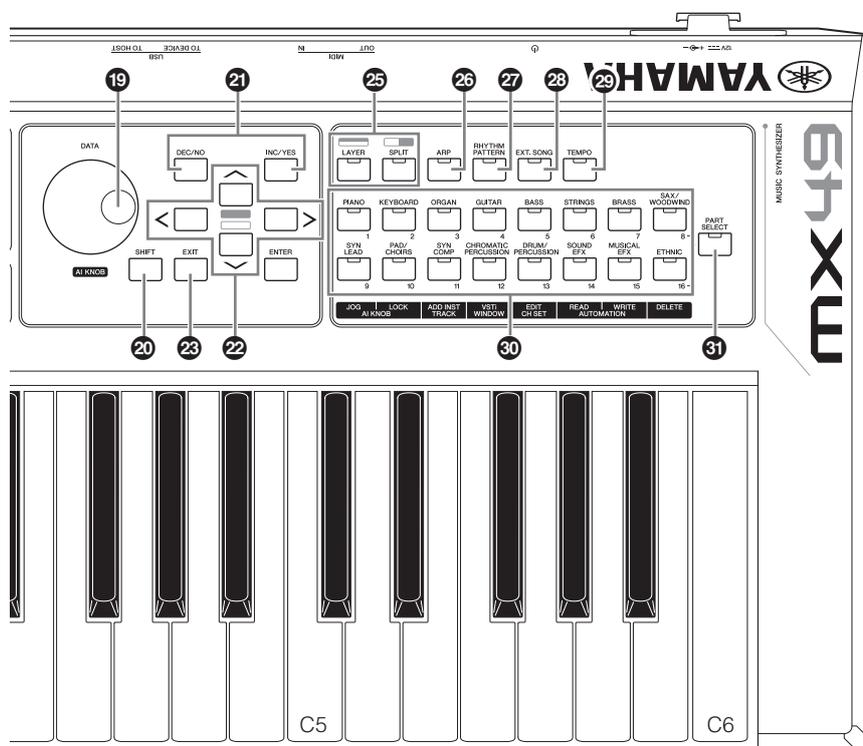
パフォーマンス(24ページ)をエディットする画面を表示します。またエディット中にこのボタンを押すと、エディット前の状態と比較(COMPARE)することができます。

⑭ [JOB](ジョブ)ボタン(リファレンスマニュアル参照)

パフォーマンスジョブ/ユーティリティジョブ画面を表示します。

⑮ [STORE](ストア)ボタン

パフォーマンス/ボイス/ユーティリティ設定を保存します。



**16 [PERFORMANCE NUMBER]
(パフォーマンスナンバー)表示器**

現在選択中のパフォーマンスナンバーが表示されます。

17 [SELECT](セレクト)ボタン(24ページ)

パフォーマンスを選択する画面を表示します。

18 LCD (液晶ディスプレイ)(14ページ)

使用中の機能に応じて、さまざまなメッセージや各種設定などが表示されます。

19 [DATA](データ)ダイヤル(16ページ)

画面中のカーソルがある位置の値を変更します。

20 [SHIFT](シフト)ボタン(39ページ)

ほかのボタンと組み合わせていろいろな動きをします。

**21 [DEC/NO](デック/ノー)ボタン、
[INC/YES](インク/イエス)ボタン(16ページ)**

画面中のカーソルがある位置の値を1つずつ増減します。

22 カーソルボタン(16ページ)

画面中のカーソルを上下左右に移動させたり、上下ページに移動させたりします。

23 [EXIT](エグジット)ボタン

画面に表示される機能は階層構造になっています。このボタンを押すことにより、1つ上の階層画面に戻ります。

24 [ENTER](エンター)ボタン

編集画面の選択や、値を確定するときはこのボタンを使います。また、各ジョブやストア操作を実行する役割も持ちます。

**25 [LAYER](レイヤー)ボタン(19ページ)、
[SPLIT](スプリット)ボタン(20ページ)**

パート1と2のボイスを重ねたり(レイヤー)、右と左の音域に分けたり(スプリット)します。

26 [ARP](アルペジオ)ボタン(22ページ)

パフォーマンス全体に対してアルペジオ機能を有効にするかどうかを設定します。

**27 [RHYTHM PATTERN](リズムパターン)ボタン
(25ページ)**

内蔵のリズムパターンを選択する画面を表示します。

**28 [EXT. SONG](エクスターナルソング)ボタン
(27ページ)**

USB [TO DEVICE]端子に接続したUSBフラッシュメモリー上のソングデータを選択する画面を表示します。

29 [TEMPO](テンポ)ボタン(23、26、27ページ)

アルペジオやリズムパターン、ソングのテンポを設定する画面を表示します。

30 ボイスカテゴリーボタン(18ページ)

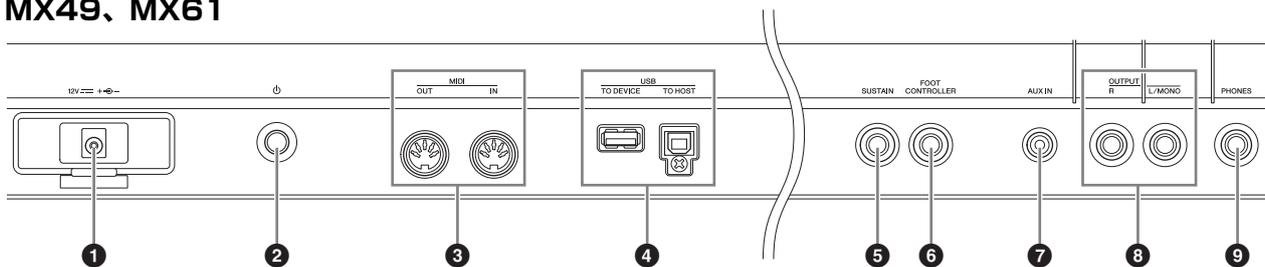
パート1/2のボイスのカテゴリーを選択します。

31 [PART SELECT](パートセレクト)ボタン

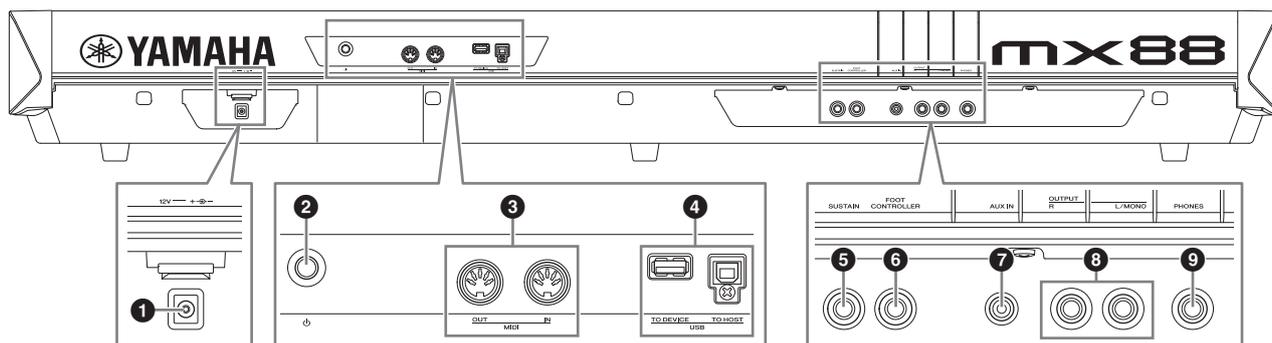
選択中のパフォーマンスのパート1とパート2だけでなく、パート3~16も選択して演奏できる画面を表示します。

リアパネル

MX49、MX61



MX88



① DC IN端子(13ページ)

付属の電源アダプターを接続する端子です。

② 〇(スタンバイ/オン)スイッチ(13ページ)

電源のオン(⬇️)/スタンバイ(⬆️)スイッチです。

③ MIDI [IN]/[OUT]端子(37ページ)

MIDI [IN]端子は外部MIDI機器から送信されるMIDIメッセージを受信します。また、MIDI [OUT]端子からはMX49、MX61、MX88の演奏情報やパネルのコントローラーやノブなどの操作情報をMIDIメッセージとして送信します。

④ USB端子

本体リアパネルに、USB [TO HOST]端子とUSB [TO DEVICE]端子の2種類のUSB端子がついています。USB [TO HOST]端子は、本体とコンピューターのUSB端子とを、USBケーブルで接続するために使います。これにより、コンピューターと本体とでMIDIデータとオーディオデータの送受信ができます。詳しくは、別PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。USB [TO DEVICE]端子は、本体とUSBフラッシュメモリーを接続するために使います。詳しくは、27ページまたは35ページをご参照ください。

⑤ [SUSTAIN](サステイン)端子(22ページ)

別売のフットスイッチ(FC3A、FC4A、FC5)を接続します。FC4A/FC5を接続した場合は、サステイン以外にもさまざまな機能を割り当てることができます。

⑥ [FOOT CONTROLLER](フットコントローラー)端子(22ページ)

別売のフットコントローラー (FC7)を接続します。音色、音量、音の高さなどを足元でコントロールできます。

⑦ [AUX IN]端子(29ページ)

[AUX IN]端子(ステレオミニジャック)に接続したオーディオ機器などからの出力を、MX49、MX61、MX88のサウンドにミックスして出力させることができます。

NOTE 本体との音量バランスは、外部オーディオ機器などの出力機器側のボリュームで調整してください。

⑧ OUTPUT [L/MONO]/[R] (アウトプット 左/モノラル/右)端子

MX49、MX61、MX88のオーディオ信号を出力する端子(標準ジャック)です。モノラル出力したい場合は、[L/MONO]端子だけに接続します。

⑨ [PHONES](ヘッドフォン)端子

ヘッドフォンを接続します。ステレオ標準ジャックです。常に OUTPUT [L/MONO]/[R]と同じ信号が出力されます。

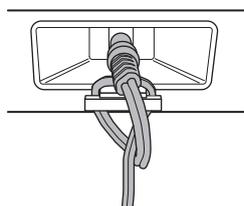
演奏までの準備

電源の準備

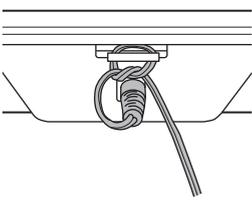
次の順番で、付属の電源アダプター (44ページ)を接続します。電源アダプターを接続する前に、MX49、MX61、MX88のφ(スタンバイ/オン)スイッチがスタンバイ(■)になっていることを確認してください。

1 電源アダプターのコードを、MX49、MX61、MX88のリアパネルにあるコードフックに図のように(参考例)セットし、プラグをDC IN端子に接続します。

MX49、MX61

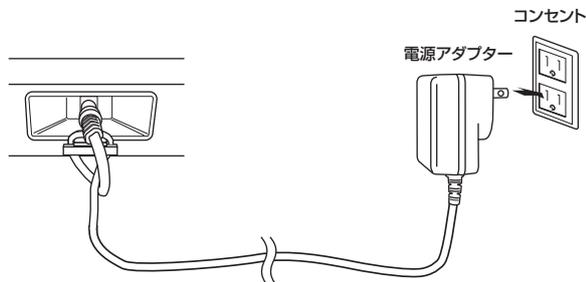


MX88



NOTE 電源アダプターのコードをコードフックにセットすることによって、誤ってコードを引っ掛けた場合でも抜けにくくなります。ただし、この状態でコードを強く締めこんだり、コードを引っ張ったりすることは、コード表面の摩擦やフックの破損につながりますのでご注意ください。

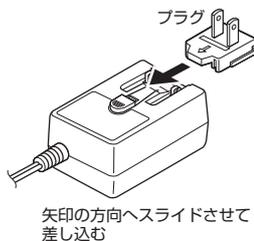
2 電源アダプターを電源コンセント(AC100V)に接続します。



NOTE 電源アダプターを外すときは、逆の手順で行なってください。

警告

- 電源アダプターは、必ず付属のものをお使いください。他の電源アダプターを使用すると、発熱や感電の原因になります。
- プラグが外れるタイプの電源アダプターは、必ずプラグを装着した状態で使用、または保管してください。プラグ部分だけをコンセントに差し込むと、感電や火災の原因になります。
- プラグが外れた場合は、内部に金属部分に触れないよう注意して、カチッと音がするまで完全に差し込んでください。また異物が入らないようご注意ください。感電やショート、故障の原因になります。

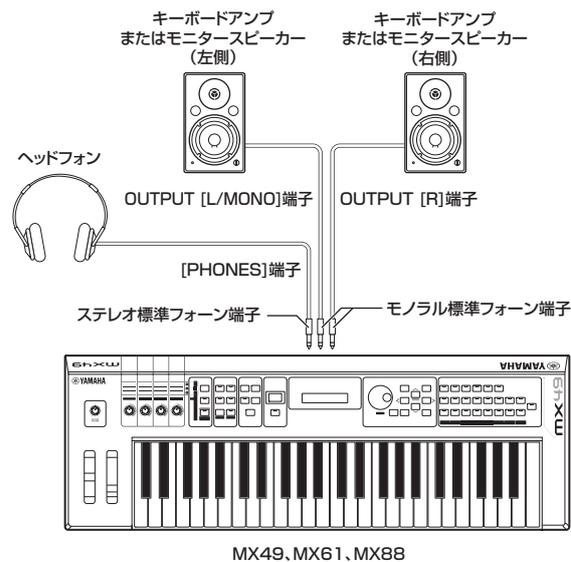


注意

φ(スタンバイ/オン)スイッチがスタンバイの状態でも微電流が流れています。この製品を長時間使用しないときは、必ず電源アダプターを電源コンセントから抜いてください。

スピーカーやヘッドフォンをつなぐ

音を鳴らすための準備をします。キーボードアンプやモニタースピーカー、ヘッドフォンをご用意いただき、下図のように接続します。接続の際には、接続する機器を確認して、別途ケーブルをご用意ください。



注記

本体を外部機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切ったうえで接続してください。感電または機器損傷のおそれがあります。

電源を入れる

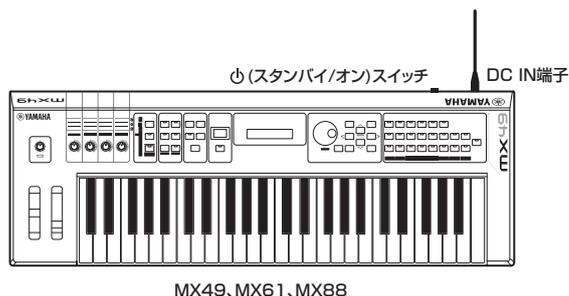
電源を入れる前に、MX49、MX61、MX88とキーボードアンプやモニタースピーカーのボリュームを0にしてください。

電源を入れるとき

ボリュームを0 → MX49、MX61、MX88のφ(スタンバイ/オン)スイッチをオン(■) → アンプまたはスピーカーの電源をオン

電源を切るとき

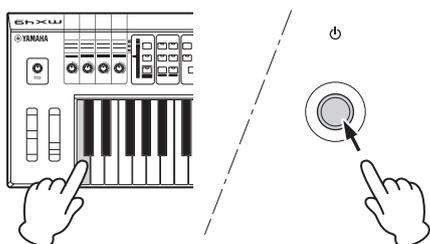
ボリュームを0 → アンプまたはスピーカーの電源をオフ → MX49、MX61、MX88のφ(スタンバイ/オン)スイッチをスタンバイ(■)



オートパワーオフ機能

オートパワーオフとは、本体が一定時間操作されないと自動的に電源が切れる機能です。初期設定では、約30分操作されないと自動的に電源が切れるようになっています。

オートパワーオフ機能を解除したい場合は、いったん電源を切って、左端の鍵盤を押しながら電源を入れます。画面に「Auto power off disabled.」と表示され、オートパワーオフ機能が解除されます。この場合、解除の設定は自動的に保存されます。



電源が切れるまでの時間は、以下手順により変更できます。
[UTILITY] → カーソル[A]ボタンで「01:General」を選択して[ENTER] → カーソル[V]ボタンで「AutoOff」を選択し、[DATA]ダイヤルで設定値を変更 → [STORE]

注記

- 編集中的数据がある場合など、本体の状態によっては、一定時間操作せずにオートパワーオフの設定時間が経過しても電源が切れない場合があります。使用後は、手で本体の電源を切ってください。
- アンプ、スピーカー、コンピューターなどの外部機器を本体に接続した状態で一定時間操作しない場合は、外部機器損傷を防ぐために、取扱説明書の手順に従って外部機器と本体の電源を切ってください。接続した状態で自動的に電源が切れるのを避けたい場合は、オートパワーオフを解除してください。
- 本体のオートパワーオフ設定が「off」の場合は、外部に保存したシステムデータを本体にロードしても、システムデータの設定にかかわらず本体の設定は「off」のままになります。本体のオートパワーオフの時間が設定されている場合は、本体にロードしたシステムデータの設定に書き換わります。
- ファクトリーセット(15ページ)を実行すると、オートパワーオフの設定が初期値(30分)に戻るので、ご注意ください。

- NOTE**
- オートパワーオフの設定時間はおよその目安です。
 - オートパワーオフで電源が切れたあと電源を入れなおす場合は、 ϕ (スタンバイ/オン)スイッチをいったんスタンバイの位置(■)に戻してから、もう一度 ϕ (スタンバイ/オン)スイッチを押してください。

ボリュームや画面の明るさを調節する

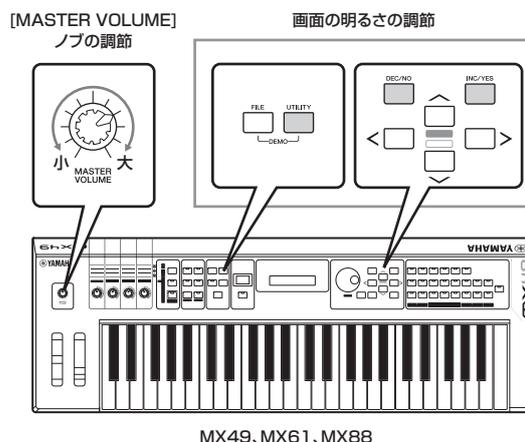
鍵盤を弾きながらMX49、MX61、MX88やアンプのボリュームを最適な位置に調節します。

NOTE アンプやPA機器に接続する場合は、MX49、MX61、MX88のボリュームを7分目くらいに合わせてから、アンプやPA機器のボリュームを上げていきます。



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

画面が見えにくい場合は、[UTILITY]ボタンを押しながら[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを押して画面のコントラストを調整します。



MX49、MX61、MX88

デモソングを聴く

MX49、MX61、MX88には、あらかじめデモンストレーション用のソングが内蔵されています。次の手順でデモソングを聴いてみましょう。

- [FILE]ボタンと[UTILITY]ボタンを同時に押します。デモ画面が表示されます。
- [DATA]ダイヤルを回して、デモソングを選択します。
- [▶/||] (プレイ/ポーズ)ボタンを押して、デモソングを再生します。
現在選択されているデモソングが再生されます。



NOTE 音の大きさは[MASTER VOLUME](マスターボリューム)ノブで調節してください。

- [■] (ストップ)ボタンを押して、デモソングの再生を止めます。
- デモ画面から抜けるには、[EXIT]ボタンを押します。

工場出荷時の状態に戻す (ファクトリーセット)

MX49、MX61、MX88には、ユーザーメモリーを初期化して工場出荷時の状態に戻すファクトリーセットという機能があります。これにより、ユーザーメモリー上にあるパフォーマンスやユーザーボイス、ユーティリティ設定が工場出荷状態に戻ります。ユーザーメモリー上にはじめから設定が用意されているパフォーマンスやユーティリティ設定を誤って書き換えてしまった場合などに利用すると便利です。

■ 注記 ■

ファクトリーセットを実行すると、現在のユーザーメモリー上のパフォーマンスやユーザーボイス、ユーティリティ設定の内容が、すべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSBフラッシュメモリーなどに保存されることをおすすめします(36ページ)。

1 [UTILITY]ボタンを押してから、[JOB]ボタンを押します。

ユーティリティジョブセレクト画面が表示されます。

2 カーソル[↑]/[↓]ボタンを押して、「02:FactorySet」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

ファクトリーセット画面が表示されます。

```
JOB Factory Set
PowerOn Auto=off
```

3 [ENTER]ボタンを押します。

実行を確認する画面が表示されます。実行をやめたい場合は、[DEC/NO]ボタンを押します。さらに[EXIT]ボタンを何度か押すと、トップ画面に戻ります。

```
( Are you sure? )
( [NO]/[YES] )
```

■ 注記 ■

「PowerOn Auto」を「on」にしてファクトリーセットを実行すると、電源を入れ直すたび、自動的にファクトリーセットを実行するように設定されます。必要なデータが失われてしまう可能性があるため、通常は「off」に設定しておいてください。自動的にファクトリーセットを実行しない設定に戻すには、「off」に設定した状態でファクトリーセットを実行します。ファクトリーセットを実行すると、自動的に設定が保存されます。

4 [INC/YES]ボタンを押します。

ファクトリーセットが実行されます。

■ 注記 ■

ファクトリーセットの実行中(メッセージが表示されている間)は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーメモリー上のデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に起動しなくなるおそれがあります。

5 [EXIT]ボタンを何度か押して、トップ画面に戻ります。

基本操作と画面表示

画面上のカーソル表示と移動方法

画面上のカーソル(選択中であることを示すもの)は、以下の3種類あります。

● 矢印タイプ



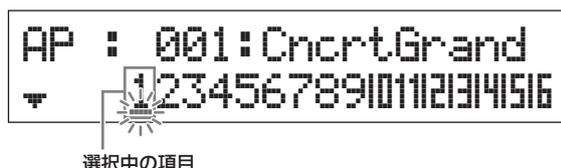
選択された項目の行においてカーソル(➡)が点滅しながら表示されます。カーソル[↑]/[↓]ボタンを使って、上下方向にのみカーソルを移動させることができます。

● 点滅タイプ

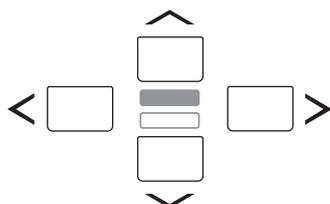


選択された項目自体が点滅します。4つのカーソルボタン(上下左右)を使って、上下左右方向にカーソルを移動させることができます。

● 下線タイプ

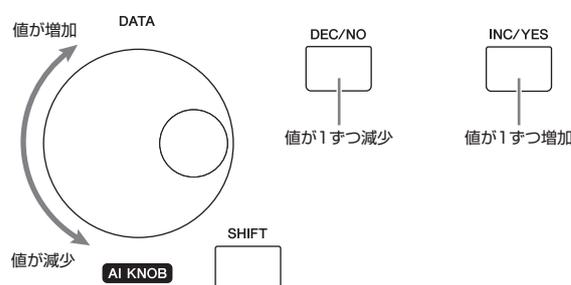


選択された項目に下線が点滅しながら表示されます。このカーソルが表示される画面では、点滅タイプのカーソルも表示され、2つカーソルが存在します。点滅タイプのカーソルはカーソル[↑]/[↓]ボタンで、下線タイプのカーソルはカーソル[<]/[>]ボタンで移動させることができます。



値の変更/設定

[DATA]ダイヤルを右方向(時計回り)に回すと値が増加し、左方向(反時計回り)に回すと値が減少します。[INC/YES]ボタンを押すたびに値が1ずつ増加し、[DEC/NO]ボタンを押すたびに値が1ずつ減少します。どちらのボタンも押し続けることによって値が連続的に変化します。また、設定レンジの大きいパラメータ値を変更している場合、[SHIFT]ボタンを押しながら[INC/YES]ボタンを押すことで、値を10ずつ増加させることができます。逆に[SHIFT]ボタンを押しながら[DEC/NO]ボタンを押すことで、値を10ずつ減らすことができます。

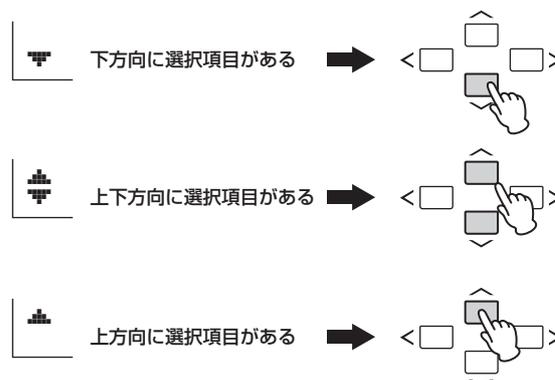


リスト表示と選択方法

編集画面が複数存在する場合、どの編集画面に入るかを選択するために、各編集画面の名前が選択項目としてリスト表示されます。



選択項目を切り替えるにはカーソル[↑]/[↓]ボタンを使い、[ENTER]ボタンを押して選択を確定します。番号の左横に表示されるアイコンは上(▲)下(▼)に選択項目があることを示しています。



ページ表示と選択方法

1つの編集画面は複数のページで構成されていることがあります。その場合、画面内の左下に上(▲)下(▼)のアイコンが表示されます。ページを移動させるには、カーソル[Λ]/[V]ボタンを使います。

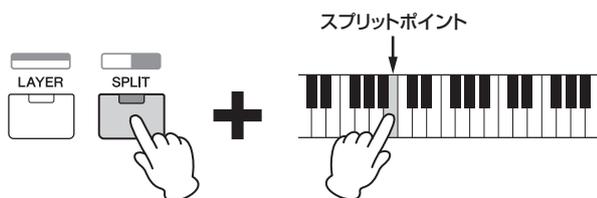


ページの有無を表す

編集できるパラメーター

キーボード入力

鍵盤を押さえてノートを入力する方法です。[SPLIT]ボタンがオン(ランプ点灯)の状態、[SPLIT]ボタンを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤のノートがスプリットポイント(20ページ)に設定されます。



文字入力

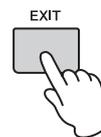
ボイスネームやパフォーマンスネームなど、文字を入力するパラメーターの場合、まずカーソル[<]/[>]ボタンを押して左右にカーソルを移動し、文字を入力する位置を選びます。そして、[DATA]ダイアルまたは[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを使って、入力する文字を選びます。



選択中の位置が点滅

画面の抜け方

現在表示されている画面から前の画面に戻りたい場合は、[EXIT]ボタンを押します。また、[EXIT]ボタンを何度か押すことにより、トップ画面に戻ります。



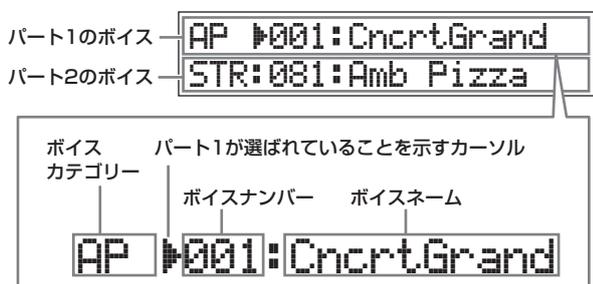
NOTE リモートモード(PDFファイル「リファレンスマニュアル」参照)から抜けたい場合は、[EXIT]ボタンではなく、[DAW REMOTE]ボタンを押す必要があります。

クイックガイド

ボイスを鳴らしてみる

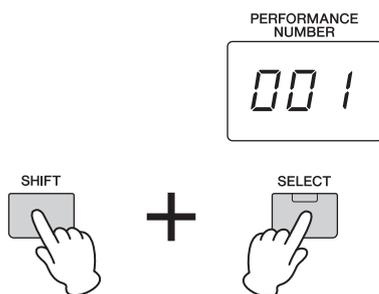
MX49、MX61、MX88は16パートで構成されており、各パートにはMX49、MX61、MX88のサウンドの基本となるボイス(楽器音)が割り当てられています。電源起動後に表示されるトップ画面では、パート1とパート2のボイスのみが表示されます。初期設定では、パート1の音だけが鳴る状態になっています。あらかじめ用意されているさまざまなボイスに切り替えて演奏してみましょう。

トップ画面



HINT

この「ボイスを鳴らしてみる」中の操作手順は、初期設定(工場出荷状態)の電源起動後における説明をしています。編集などをして別の設定になっている場合や、電源起動後の画面に戻れなくなった場合は、[SHIFT]ボタンを押しながら[SELECT]ボタンを押すことで、初回起動時と同じ状態のトップ画面に戻すことができます(クイックリセット機能)。



■ 注記 ■

上記操作により編集中的数据は消えてしまいます。大切なデータはあらかじめ保存(33ページ)しておきましょう。

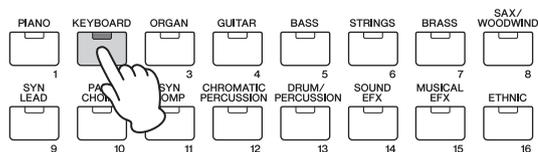
NOTE この機能について詳しくは、「シフト機能一覧」(39ページ)をご参照ください。

パート1のボイスを選んで演奏する

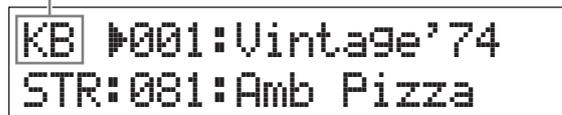
MX49、MX61、MX88のボイスはカテゴリ別に分類されています。カテゴリとは、ボイスを、ピアノやオルガンといった楽器の種類や音のキャラクター別に分けたものです。ボイスを選択するには、まずカテゴリを選択します。パート1のボイスが選択されている状態で、ボイスを切り替えて演奏してみましょう。

NOTE ボイスの一覧やカテゴリについては、PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

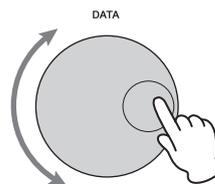
1 ボイスカテゴリボタンの中で演奏したいカテゴリのボタンを押します。



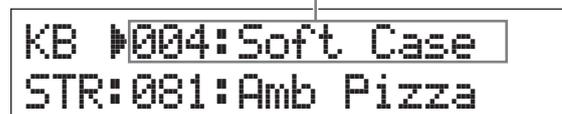
パート1のボイスカテゴリが切り替わります。



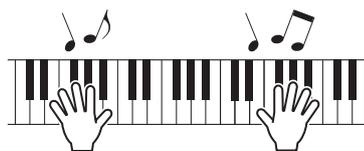
2 [DATA]ダイヤルを回して、選択したカテゴリ内の演奏したいボイスを選びます。



パート1のボイスが切り替わります



3 鍵盤を弾いてみましょう。



4 手順1~3を繰り返し、いろいろなボイスを演奏してみましょう。

パート2のボイスを選んで演奏する

パート1のボイスと同様にパート2のボイスも切り替えて演奏してみましょう。トップ画面でパート1とパート2のボイスを設定しておくことで、演奏中に音を切らすことなく2種類のボイスの切り替えができます。

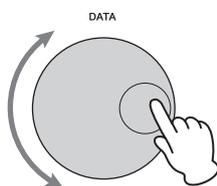
1 カーソル[V]ボタンを押して、パート2を選択します。

パート2のボイスだけが鳴る状態になります。

```
KB :004:Soft Case
STR#081:Amb Pizza
```

2 ボイスカテゴリーボタンの中で演奏したいカテゴリーのボタンを押します。

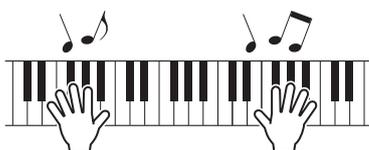
3 [DATA]ダイヤルを回して、選択したカテゴリー内の演奏したいボイスを選びます。



```
KB :004:Soft Case
ORG#001:16+8+5&1/3
```

パート2のボイスが切り替わります

4 鍵盤を弾いてみましょう。



5 鍵盤を弾きながらカーソル[A]ボタンを押し、パート1のボイスに切り替えてみましょう。

パート2のボイス音が途中で切れることなく、パート1のボイスに切り替わります。

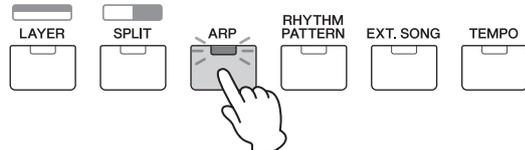
HINT

アルペジオ再生の止め方

ボイスによっては、鍵盤を弾くと、アルペジオという分散和音の自動演奏が再生される場合があります。

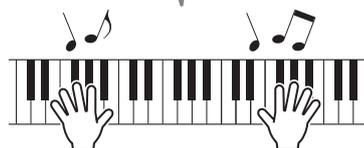
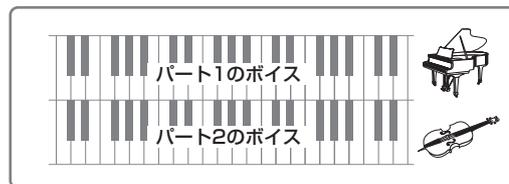
演奏後、アルペジオ再生が止まらない場合は、[ARP]ボタンを押すと止まります。

もう一度アルペジオを有効にしたい場合は、[ARP]ボタンを押してランプを点灯させます。



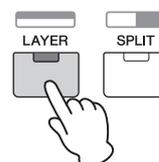
ボイスを重ねる(レイヤー)

パート1のボイスにパート2のボイスを重ねて同時に鳴らすことができます。



1 [LAYER]ボタンを押します。

パート1のボイスとパート2のボイスが同時に鳴る(レイヤー)状態になります。また、画面上ではパート2のボイスが選択されます。



2 鍵盤を弾いて音を確認しながら、カテゴリーボタンと[DATA]ダイヤルを使ってパート2のボイスを設定します。

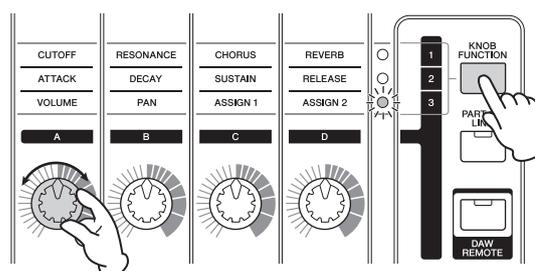
```
KB :004:Soft Case
ORG#002:Jz2Perc+C3
```

パート2のボイスが切り替わります

NOTE パート1のボイスも変更したい場合は、カーソル[A]ボタンを押してパート1を選択し、カテゴリーボタンと[DATA]ダイヤルを使って変更します。

3 鍵盤を弾いて音を確認しながら、パート1とパート2の音量を調整します。

[PART 1-2 LINK]ボタンがオフ(消灯)になっていることを確認したうえで、[KNOB FUNCTION]ボタンを何度か押し、3段目のランプを点灯させ、ノブ[A]を回します。選択中のパートの音量が変更されます。トップ画面に戻ったら、カーソル[A]/[V]ボタンでもう一方のパートを選択し、ノブ[A]を回して音量を調整します。



NOTE ノブ[A]の設定値が括弧で囲まれている場合は、一度ノブを実際の設定値まで回してから、値を変更してください。

4 レイヤー状態を解除したい場合は、もう一度 [LAYER] ボタンを押します。

[LAYER] ボタンのランプが消灯し、パート1のボイスのみが鳴る状態になります。

HINT

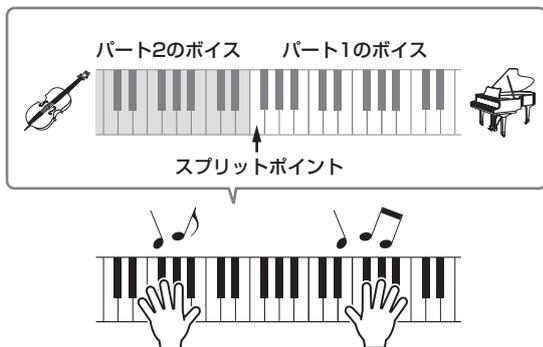
シンセサイザー音色をレイヤーして、分厚いサウンドを作る

シンセサイザー音色をパート1とパート2に割り当て、どちらかのパートの「Detune」パラメーターの値を少し増やす/減らすことで、音抜けがよいシンセリード音を作成できます。「Detune」パラメーターは、以下操作により呼び出せます。

[EDIT] → 「02:Part」を選択 → [ENTER] → 「01:Play Mode」を選択 → [ENTER] → カーソル[Λ]/[V]ボタン

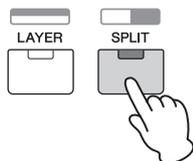
右手と左手でボイスを分ける (スプリット)

パート1のボイスを右側の鍵盤に、パート2のボイスを左側の鍵盤に分け、右手と左手で違うボイスを演奏できます。右側の鍵盤と左側の鍵盤を分ける位置をスプリットポイントと呼びます。スプリットポイントは任意の鍵盤に変更できます。



1 [SPLIT] ボタンを押します。

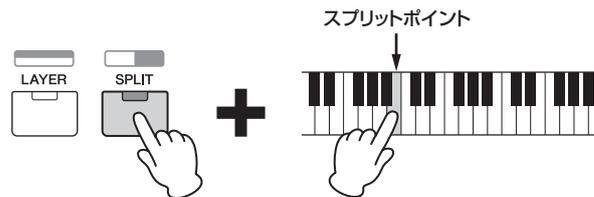
パート1とパート2のボイスが右と左の鍵盤に分けられます (スプリット)。また、画面上ではパート2のボイスが選択されます。



2 鍵盤を弾いて音を確認しながら、左側の鍵盤に割り当てられるパート2のボイスを、カテゴリーボタンと [DATA] ダイアルを使って設定します。

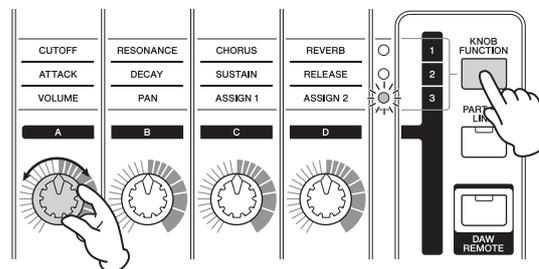
NOTE 右側の鍵盤に割り当てられるパート1のボイスも変更したい場合は、カーソル[Λ]ボタンを押して1行目のボイスを選択し、カテゴリーボタンと[DATA]ダイアルを使って変更します。

3 スプリットポイントを変更したい場合は、[SPLIT] ボタンを押しながら、スプリットポイントに設定したい鍵盤を押します。



4 鍵盤を弾いて音を確認しながら、パート1とパート2の音量を調整します。

[PART 1-2 LINK] ボタンがオフ (消灯) になっていることを確認したうえで、[KNOB FUNCTION] ボタンを何度か押して、3段目のランプを点灯させ、ノブ[A]を回します。選択中のパートの音量が変更されます。トップ画面に戻ったら、カーソル[Λ]/[V]ボタンでもう一方のパートを選択し、ノブ[A]を回して音量を調整します。



5 スプリット状態を解除したい場合は、もう一度 [SPLIT] ボタンを押します。

[SPLIT] ボタンのランプが消灯し、パート1のボイスのみが鳴る状態になります。

HINT

片方のパートのみピッチを1オクターブ上げる/下げる

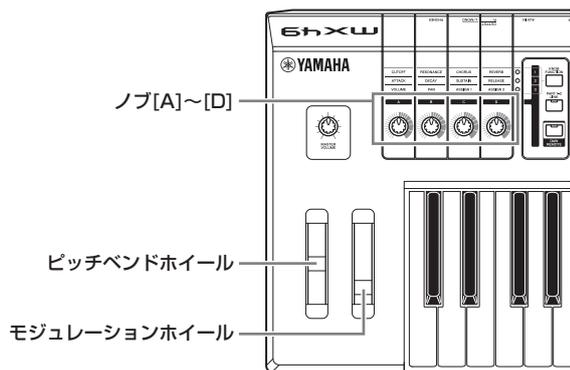
スプリット状態で、どちらかのパートを1オクターブ上げる/下げる場合は、そのパートの「NoteShift」パラメーターの値を+12または-12に変更します。値は1半音単位で変更できます。「NoteShift」パラメーターは、以下操作により呼び出せます。

[EDIT] → 「02:Part」を選択 → [ENTER] → 「01:Play Mode」を選択 → [ENTER] → カーソル[Λ]/[V]ボタン

コントローラーを使って音に変化をつける

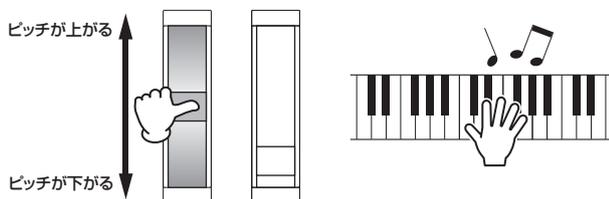
本体のパネルには、ノブやピッチベンドホイール、モジュレーションホイールといった、楽器の音色をリアルタイムに変更できるコントローラーがあります。また、リアパネルの各端子にペダルなどの外部コントローラーを接続することにより、さまざまな機能をコントロールできます。

本体のコントローラー



ピッチベンドホイール

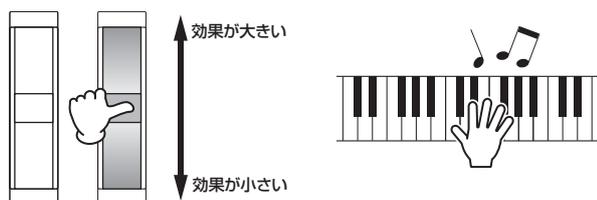
鍵盤の音のピッチを変更するために使うコントローラーです。ピッチベンドホイールから手を離すと、自動的に中心に戻り、本来のピッチに戻ります。鍵盤演奏をしながら、ピッチベンドホイールを上下に動かしてみましょう。



NOTE 以下の手順で「PB Upper」/「PB Lower」パラメーターを呼び出して変更することで、ピッチベンドホイールにより変化するピッチの最大値/最小値を変更できます。
[EDIT] → 「02:Part」を選択 → [ENTER] → 「01:Play Mode」を選択 → [ENTER] → コーソル[A]/[V]ボタン

モジュレーションホイール

鍵盤の音にビブラート(変調効果)をかけるために使うコントローラーです。鍵盤演奏をしながら、モジュレーションホイールを上下に動かしてみましょう。

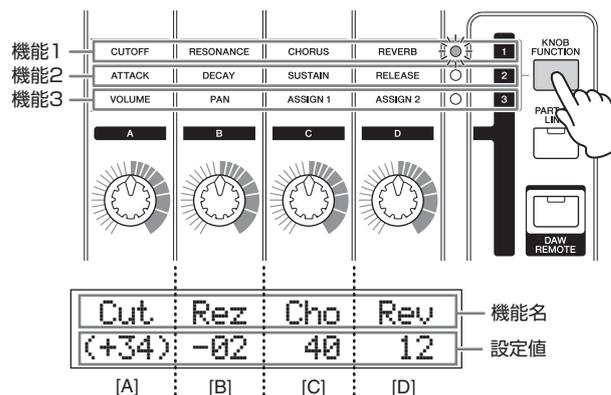


ノブ[A]~[D]

演奏をしながらノブを回すことで、パート1やパート2の音色や音質をリアルタイムに変更できます。ノブにはそれぞれ3種類の機能が割り当てられていて、[KNOB FUNCTION]ボタンで切り替えができます。

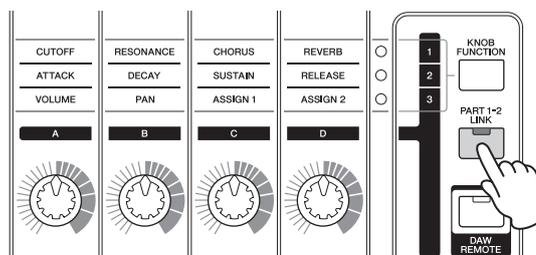
1 [KNOB FUNCTION]ボタンを押して、ノブ[A]~[D]に割り当てる機能を1~3の中から選びます。

選択されたノブ[A]~[D]の機能(パラメーター)とその現在の設定値が画面(ノブファンクション画面)に表示されます。設定値が括弧で囲まれている場合は、ノブの指標が示している値と実際の設定値が一致していないことを表しています。



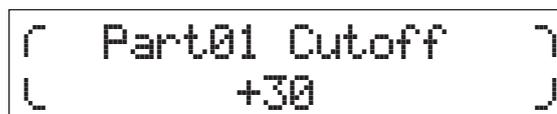
NOTE [SHIFT]ボタンを押しながら[KNOB FUNCTION]ボタンを押すと、必ず機能1がノブ[A]~[D]に割り当てられます。

2 [PART 1-2 LINK]ボタンを押して、ノブの機能をパート1とパート2の両方に効果させる(オン)か、選択中のパートにだけ効果させる(オフ)かを設定します。



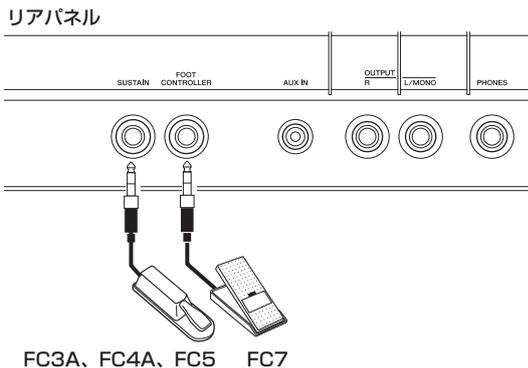
3 鍵盤を弾きながら、ノブ[A]~[D]のいずれかを回します。

操作したノブの機能と操作後の設定値(ノブファンクション画面)が表示されます。設定値に括弧がついている場合は、ノブを回してもすぐには設定値が変更されません。ノブの指標が実際の設定値を通過すると、括弧の表示が消え、ノブを動かした結果が設定値に反映されるようになります。



NOTE 各機能について詳しくはPDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

外部コントローラー



フットスイッチ

別売のフットスイッチ(FC3A、FC4A、FC5)をリアパネルの[SUSTAIN]端子に接続して使用します。アコースティックピアノのダンパーペダルのように、接続したフットスイッチを踏んでいる間、鍵盤から指を離しても弾いた音を長く響かせることができます(サステイン機能)。またFC3Aを使うと、PIANOカテゴリーおよびKEYBOARDカテゴリーの一部のボイスにおいて、ハーフダンパー機能を利用できます。ハーフダンパー機能を使うと、踏み込むほど音が長く伸びます。接続するフットスイッチに合わせて、次の手順で設定を変更してください。

[UTILITY] → 「03:Controller」を選択 → [ENTER] → 「FS Pedal」パラメーターを表示 → [DATA]ダイアルで「FS Pedal」=接続したフットスイッチに設定 → [EXIT]ボタンを2回押してトップ画面に戻る

NOTE FC3Aでハーフダンパー機能を有効にしたい場合は、「FS Pedal」=「FC3 Half On」に設定してください。

フットコントローラー

別売のフットコントローラー (FC7)を、リアパネルの[FOOT CONTROLLER]端子に接続して使用します。オルガンのボリュームペダルのように、音量をコントロールできます。ライブパフォーマンスなどで使用すると効果的です。

NOTE [SUSTAIN]端子や[FOOT CONTROLLER]端子に接続したペダルを使って、サステインや音量以外の機能をコントロールすることもできます。詳しくは、PDFファイル「リファレンスマニュアル」のユーティリティー Controller画面の説明をご参照ください。

HINT

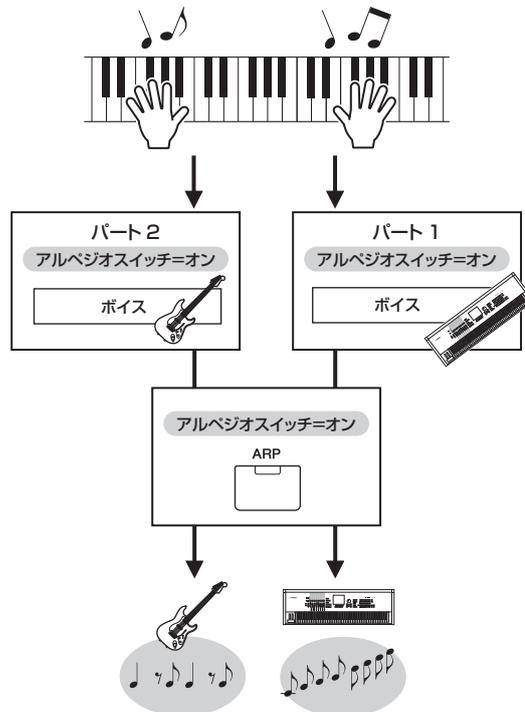
特定のパートにだけサステイン効果をかけたい場合

パート1の音にだけサステイン効果をかけたい場合は、以下の手順で、パート2の「Sustain (サステイン)」のレシーブスイッチをオフに設定します。

[EDIT] → 「02:Part」を選択 → [ENTER] → [KEYBOARD](2) → 「04:Receive Switch」を選択 → [ENTER] → 「Sustain」=「off」

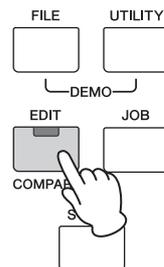
アルペジオを使う

アルペジオとは、鍵盤を押さえるだけで分散和音が自動演奏される機能のことです。たとえばコード(和音)のドミソを押さえると、ド、ミ、ソの音を使ってさまざまな分散和音がフレーズのように演奏されます。アルペジオはパートごとに異なるタイプを設定でき、2つのパートを同時に有効にできます。各パートのアルペジオタイプは、ボイスを選ぶだけで最適なタイプが自動的に選ばれますが、好きなアルペジオタイプを選ぶこともできます。



アルペジオを鳴らす

1 [EDIT]ボタンを押します。



2 カーソル[V]ボタンを押して「02:Part」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

EDIT
*02:Part



- 3 カーソル[↑]/[↓]ボタンで「03:Arp Select」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

パートのアルペジオ関連のエディット画面が表示されます。

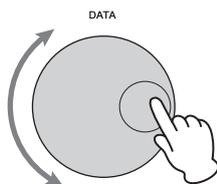
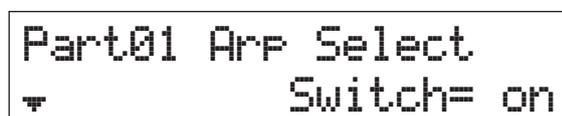


- 4 [PIANO](1)ボタンを押します。

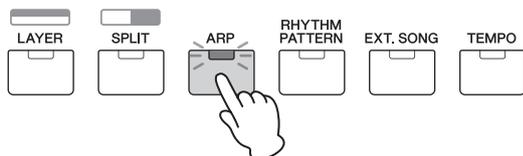
パート1のエディット画面になります。

- 5 カーソル[↑]ボタンで「Switch」パラメーターを選択し、[DATA]ダイヤルで「on」に設定します。

パート1のアルペジオが有効になります。

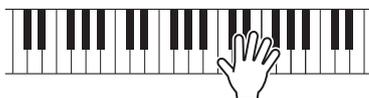


- 6 パネルの[ARP]ボタンを押してオン(ランプ点灯)に設定します。



- 7 鍵盤を弾いてアルペジオを鳴らしてみましょう。

押さえる鍵盤の数や種類(和音)を変えることで、さまざまなフレーズが生成されます。



- 8 演奏後、鍵盤から指を離してもアルペジオが鳴り続ける場合は、[ARP]ボタンを押します。

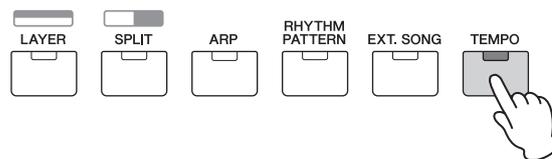
アルペジオが鳴り止みます。

- 9 同様にパート2のボイスにもアルペジオを効果させてみましょう。

手順4で[KEYBOARD](2)ボタンを押して、手順5～8を繰り返します。

アルペジオのテンポを変更する

- 1 [TEMPO]ボタンを押します。



- 2 鍵盤を弾いてアルペジオを再生させながら、[DATA]ダイヤルでテンポを変更します。



- 3 [EXIT]ボタンを押すと、テンポ画面から抜けます。

タップテンポ機能

テンポの設定は、[TEMPO]ボタンを設定したいテンポで何度か押すことでも設定できます。

アルペジオタイプを変更する

- 1 「アルペジオを鳴らす」の手順1～4を行いません。

- 2 カーソル[↑]/[↓]ボタンでArp Select画面の3ページ目にあるアルペジオタイプを表示させ、鍵盤を弾きながらアルペジオタイプを変更します。

カーソル[<]/[>]ボタンでアルペジオカテゴリーかアルペジオナンバーを選択し(点滅)、[DATA]ダイヤルで設定を変更します。



アルペジオ カテゴリー アルペジオ ナンバー アルペジオネーム

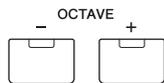
- 3 必要に応じてカーソル[↑]ボタンで「Hold」パラメーターを選択し、[DATA]ダイヤルで設定を変更します。

鍵盤から指を離してもアルペジオを繰り返し鳴らし続けるかどうかを設定するパラメーターです。このパラメーターについて詳しくはPDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。



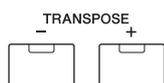
鍵盤の音の高さを変更する

オクターブ単位で音の高さを変更する



OCTAVE [-]/[+]ボタンを使って、最大±3オクターブまで移動できます。この機能を使うと、ベースやピッコロなどそれぞれの楽器の音域に合わせた音と同じ鍵盤の位置で演奏できるようになります。OCTAVE [-]ボタンと[+]ボタン両方を同時に押すと、設定は0に戻ります。また、OCTAVE [-]/[+]ボタンのランプの点灯の仕方によって、何オクターブ変更しているかを見分けることができます。±1オクターブにした場合はランプが点灯し、±2オクターブにした場合はランプがゆっくり点滅し、±3オクターブにした場合はランプが早く点滅します。

半音単位で音の高さを変更する

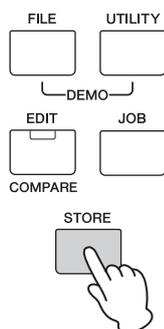


TRANPOSE [-]/[+]ボタンを使って、最大±11半音移動できます。この機能を使うと、同じ曲を違うキーで演奏する場合でも、同じ鍵盤の押さえ方で演奏できます。TRANPOSE [-]ボタンと[+]ボタン両方を同時に押すことで、設定を0に戻します。

編集した設定を保存する

ここまで編集してきた設定が気に入った場合は、電源を切っても再現されるように、本体に設定を保存しておきましょう。ここまでの設定はパフォーマンスとして保存できます。[STORE]ボタンを押してから[ENTER]ボタンを押し、パフォーマンスの1番に保存してみましょう。

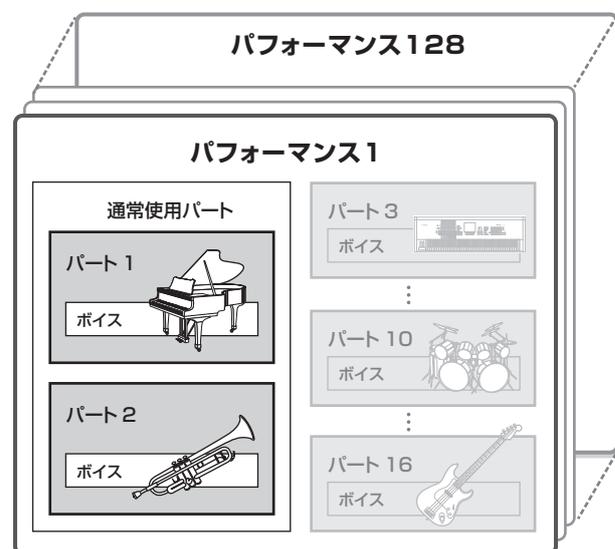
NOTE 保存の詳しい手順については、「パフォーマンスを保存する」(33ページ)をご参照ください。



パフォーマンスを選んで演奏する

MX49、MX61、MX88では、複数の音色を組み合わせるための音色セットをパフォーマンスと呼びます。パフォーマンスはあらかじめ本体に128個用意されています。1つのパフォーマンスは16パートで構成されていますが、通常、鍵盤演奏で使用するのはパート1とパート2です。

初期設定の電源起動時はパフォーマンスの1番が呼び出されます。これまでの操作(18~24ページ)では、パフォーマンス1番のパート1とパート2を演奏/編集していました。パフォーマンスの1番はボイスを演奏するために用意されているパフォーマンスで、2~128番は、さまざまなボイスの組み合わせにより迫力や厚みのあるサウンドが楽しめるパフォーマンスになっています。ここでは、2~128番のパフォーマンスに切り替えて演奏してみましょう。



1 [SELECT]ボタンを押します。

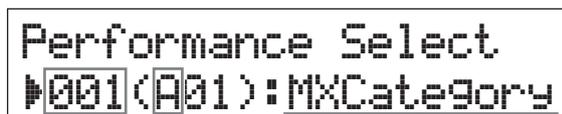
パフォーマンスセレクト画面が表示されます。



2 [DATA]ダイヤルを回してパフォーマンスを選びます。

選択したパフォーマンスナンバーが[PERFORMANCE NUMBER]表示器に表示されます。

パフォーマンスセレクト画面



パフォーマンス
ナンバー

パフォーマンス
グループ

パフォーマンスネーム

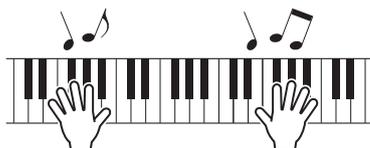
NOTE 128個のパフォーマンスを一覧で確認したい場合は、PDFファイル「データリスト」の「Performance List」をご参照ください。

NOTE 128個のパフォーマンスは、A~Hの8つのグループに16個ずつ分類されています。グループごとに選択したい場合は、[SHIFT]ボタンを押しながら[DATA]ダイヤルまたは[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを押します。

3 鍵盤を弾いてみましょう。

鍵盤を弾く前に[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンのランプが点滅しているパフォーマンスは、鍵盤を弾くと同時にリズムパターンが再生されます(キーオンスタート機能)。この場合はリズムパターンに合わせて演奏してみましょう。リズムパターンを停止したい場合は、[■](ストップ)ボタンを押します。

また、演奏し終わってもアルペジオが再生し続けている場合は、[ARP]ボタンを押してアルペジオを止めます。



4 パフォーマンスの選択が終わったら、[EXIT]ボタンを押してトップ画面に戻ります。

選択したパフォーマンスのパート1とパート2が表示された画面になります。



PAD:003:AmbSyn Pad
CMP:065:TranceLine

HINT

パフォーマンスセレクト画面で[SHIFT]ボタンを押しながらボイスカテゴリーボタンを押すことにより、パフォーマンスの切り替えができます。一度パフォーマンスダイレクトセレクト状態になると、再度[SHIFT]ボタンを押さなくてもボイスカテゴリーボタンを押すことでパフォーマンスの切り替えができます。

HINT

[SUSTAIN]端子にFC4A/FC5を接続し、以下の設定をすることで、フットスイッチでパフォーマンスの切り替えが可能になります。ただし、この設定にしていると、サステイン機能は使用できなくなるのでご注意ください。
[UTILITY] → 「03:Controller」を選択 → [ENTER] → 「FS (フットスイッチコントロールナンバー)」 = 「PC inc」 / 「PC dec」

リズムパターンを鳴らす

MX49、MX61、MX88には複数のリズムパターンが用意されており、パフォーマンスごとに最適ナリズムパターンが割り当てられています。

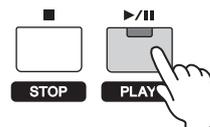
リズムパターンを鳴らしながら演奏する

1 パフォーマンス選択後、[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンのランプが点滅している場合は、そのまま鍵盤を弾いてみましょう。

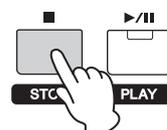
[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンのランプが消灯している場合は、[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンを押してから鍵盤を弾いてみましょう。

[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンのランプが点滅し、設定されているリズムパターンが再生されます。

2 リズムパターンを一時停止したい場合は[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンを押し、もう一度鳴らす場合は再度[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンを押します。



3 [■](ストップ)ボタンを押して、リズムパターンを停止します。



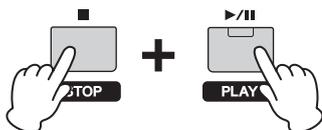
HINT

キーオンスタート機能を使う

キーオンスタート機能は、鍵盤を弾くことでリズムパターンを再生させる機能です。この機能を使うと、鍵盤演奏とリズムパターンの再生を同時に開始できます。パフォーマンスによっては、最初からキーオンスタートの待機状態に設定されているものもありますが、待機状態に設定されていないパフォーマンスにおいては、以下の操作により、キーオンスタート機能を使うことができます。

1 [■](ストップ)ボタンを押しながら[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンを押します。

[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンのランプがゆっくり点滅し、キーオンスタートの待機状態になります。



NOTE キーオンスタートの待機状態で[■](ストップ)ボタンを押すと、待機状態が解除されます。

2 鍵盤を弾いてみましょう。

同時にリズムパターンが再生されます。

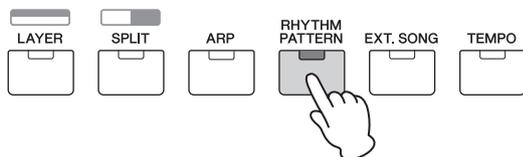
3 [■](ストップ)ボタンを押して、リズムパターンを停止します。

NOTE キーオンスタート機能の解除については、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

リズムパターンのタイプや音を変更する

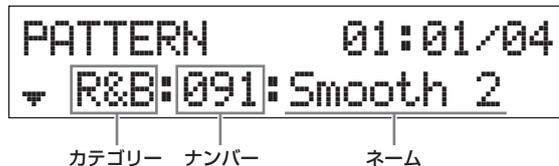
あらかじめパフォーマンスに設定されているリズムパターンから別のリズムパターンに切り替えることができます。また、リズムパターンを鳴らすドラム音を切り替えることもできます。

1 [RHYTHM PATTERN]ボタンを押します。

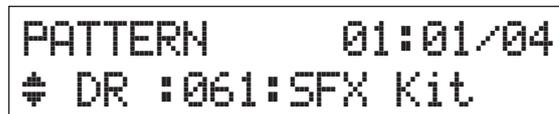


2 カーソル[∧]ボタンを押して1ページ目を表示させ、[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンを押してリズムパターンを再生させながらタイプを変更します。

カーソル[<]/>]ボタンでリズムパターンのカテゴリかナンバーを選択し(点滅)、[DATA]ダイアルで設定を変更します。



3 カーソル[V]ボタンを押して2ページ目を表示させ、[DATA]ダイアルでドラム音を変更します。

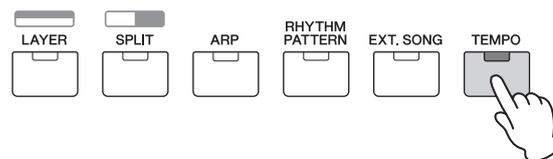


NOTE ページを送っていくと、リズムパターンに関するそのほかの設定もできます。各パラメーターについて詳しくはPDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

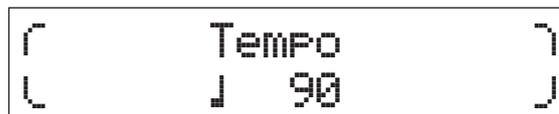
4 リズムパターンの設定が完了したら、[■](ストップ)ボタンを押して、リズムパターンを停止します。

リズムパターンのテンポを変更する

1 [TEMPO]ボタンを押します。



2 [▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンを押してリズムパターンを再生させながら、[DATA]ダイアルでテンポを変更します。



NOTE ここでのテンポ設定は、アルペジオのテンポと共通です。パフォーマンスごとにテンポを設定できます。

タップテンポ機能

テンポの設定は、[TEMPO]ボタンを設定したいテンポで何度か押すことでも設定できます。

リズムパターンの保存

変更したリズムパターンのタイプや音、テンポの設定は、選択中のパフォーマンスのデータとして保存することができます。パフォーマンスの保存方法については、33ページをご参照ください。

ソングを鳴らす

MX49、MX61、MX88では、USBフラッシュメモリー上のMIDIデータやオーディオデータを「ソング」として再生できます。また、本体の[AUX IN]端子(ステレオミニジャック)に携帯用音楽プレーヤーなどを接続して再生させることもできます。

MIDIデータとオーディオデータ

MIDIデータは、鍵盤を押す/離すといった演奏の動きを記憶したデータです。楽譜と同じように、どの鍵盤をどのくらいの強さでどのタイミングで弾いた、といった演奏情報が記憶され、音そのものは記憶されません。記憶された演奏情報にもとづいて音源が鳴ることで、はじめて音になります。

オーディオデータは、演奏した音そのものを記録したデータです。ボイスレコーダーなどに録音するのと同じしくみで記録したものです。携帯用音楽プレーヤーなどでも再生できるので、ほかの人に自分の演奏を聞いてもらうことが手軽にできます。

本体で再生できるソング

USBフラッシュメモリー上のMIDIデータとオーディオデータにおいて、再生可能なデータ形式は以下のとおりです。

MIDIデータ

SMF (Standard MIDI File)のフォーマット0のデータを再生できます。ファイルの拡張子は「.MID」です。本体には16トラックの再生用シーケンサーが内蔵されているので、16トラック以内のSMFであれば再生可能です。

オーディオデータ

44.1kHz、16bitのステレオWAVEファイルを再生できません。ファイルの拡張子は「.WAV」です。

USBフラッシュメモリー上のMIDIデータを再生する

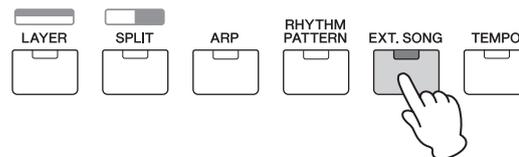
- 1 MIDIデータを保存したUSBフラッシュメモリーを、リアパネルのUSB [TO DEVICE]端子に接続します。

NOTE 本体で再生させたいMIDIデータは、USBフラッシュメモリーの最初に表示される場所(ルートディレクトリー)に保存してください。

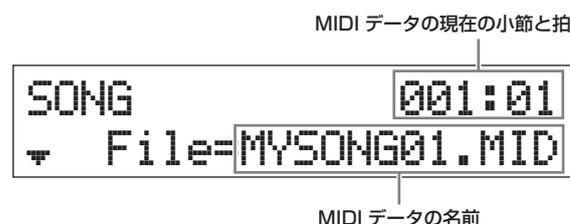
- 2 MIDIデータを鳴らす音源となるパフォーマンスを、[SELECT]ボタンを押して選択します。

```
Performance Select
▶001 (A01):MXCategory
```

- 3 [EXT. SONG]ボタンを押します。

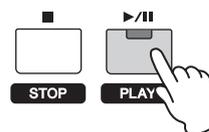


- 4 カーソル[△]ボタンを押して1ページ目を表示させ、[DATA]ダイヤルで再生させたいMIDIデータを選択します。



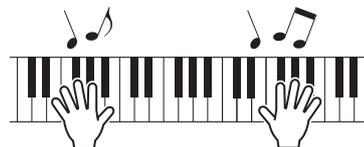
- 5 [▶/||] (プレイ/ポーズ)ボタンを押します。

[▶/||] (プレイ/ポーズ)ボタンのランプが点滅し、選択したMIDIデータが選択中のパフォーマンスの音で再生されます。



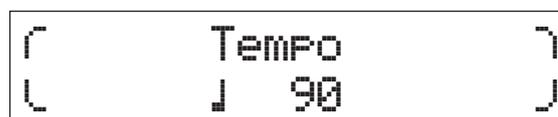
- 6 MIDIデータに合わせて鍵盤を弾いてみましょう。

選択中のパートが鳴ります。パートを変更したい場合は、[PART SELECT]ボタンを押してカテゴリーボタンで1～16パートを選択します。



- 7 MIDIデータを一時停止したい場合は[▶/||] (プレイ/ポーズ)ボタンを押し、もう一度鳴らす場合は再度[▶/||] (プレイ/ポーズ)ボタンを押します。

- 8 テンポを変更したい場合は、[TEMPO]ボタンを押し、[DATA]ダイヤルでテンポを変更します。

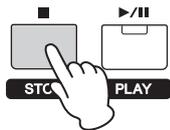


NOTE ここでのテンポ設定は、アルペジオとリズムパターンのテンポと共通です。パフォーマンスごとにテンポを設定できません。

タップテンポ機能

テンポの設定は、[TEMPO]ボタンを設定したいテンポで何度か押すことでも設定できます。

- 9 **[■](ストップ)ボタンを押して、MIDIデータを停止します。**

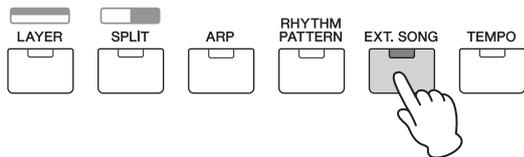


USBフラッシュメモリー上のオーディオデータを再生する

- 1 オーディオデータを保存したUSBフラッシュメモリーを、リアパネルのUSB [TO DEVICE]端子に接続します。

NOTE 本体で再生させたいオーディオデータは、USBフラッシュメモリーの最初に表示される場所(ルートディレクトリー)に保存する必要があります。

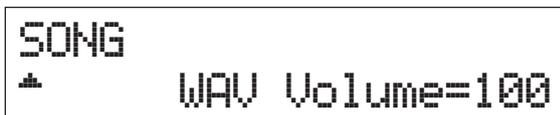
- 2 **[EXT. SONG]ボタンを押します。**



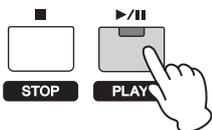
- 3 カーソル[∧]ボタンで1ページ目を表示させ、[DATA]ダイヤルで再生させたいオーディオデータを選択します。



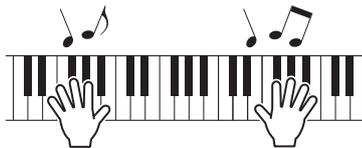
- 4 カーソル[V]ボタンで2ページ目を表示させ、オーディオデータの再生音量を[DATA]ダイヤルで調整します。



- 5 **[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンを押します。**
[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンのランプが点滅し、選択したオーディオデータが再生されます。

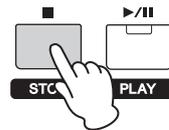


- 6 オーディオデータに合わせて鍵盤を弾いてみましょう。



- 7 オーディオデータを一時停止したい場合は[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンを押し、もう一度鳴らす場合は再度[▶/||](プレイ/ポーズ)ボタンを押します。

- 8 **[■](ストップ)ボタンを押して、オーディオデータを停止します。**



USB [TO DEVICE]端子ご使用上の注意

本機にはUSB [TO DEVICE]端子があります。USB [TO DEVICE]端子にUSBフラッシュメモリーを接続する場合は、以下のことをお守りください。

NOTE USBフラッシュメモリーの取り扱いについては、お使いのUSBフラッシュメモリーの取扱説明書もご参照ください。

■ 使用できるUSB機器

MX49、MX61、MX88でご利用いただけるUSB機器は、USBフラッシュメモリーのみです。動作確認済みUSBフラッシュメモリーについては、ご購入の前にインターネット上の下記URLでご確認ください。
<http://download.yamaha.com/jp/>

■ USB機器の接続

USB [TO DEVICE]端子の形状に合うプラグを上下の向きに注意して差し込んでください。

■ 注記

- USB機器の抜き差しは、再生やファイル操作中(保存/コピー/削除/フォーマットなど)、およびUSB機器へのアクセス中には行なわないでください。楽器本体の機能が停止したり、USB機器やデータが壊れたりするおそれがあります。
- USB機器の抜き差しは、数秒間隔を開けて行ってください。

NOTE

- USBケーブルで接続する場合、3メートル未満のケーブルをご使用ください。
- 本機はUSB1.1に対応していますが、USB2.0の機器でも使用できます。ただし転送スピードはUSB1.1相当になりますので、ご了承ください。
- USB [TO DEVICE]端子の定格は、最大5V/500mAです。定格を超えるUSB機器は故障の原因になるため、接続しないでください。

USBフラッシュメモリーの取り扱いについて

本機にUSBフラッシュメモリーを接続すると、楽器本体で制作したデータをUSBフラッシュメモリーに保存したり、USBフラッシュメモリーのデータを楽器本体で再生したりできます。

■ 接続できるUSBフラッシュメモリーの数

同時に使用できるUSBフラッシュメモリーは、1個までです。

■ USBフラッシュメモリのフォーマット

USBフラッシュメモリの中には、本機で使用する前にフォーマットが必要な場合があります。USB [TO DEVICE]端子にUSBフラッシュメモリーを接続している際に、フォーマットを促すメッセージが表示された場合は、フォーマットを実行してください(35ページ)。

■ 注記

フォーマットを実行すると、そのメディアの中身は消去されます。必要なデータが入っていないのを確認してからフォーマットしてください。

■ 誤消去防止

USBフラッシュメモリーには、誤ってデータを消してしまわないようライトプロテクト機能のついたものがあります。大切なデータが入っている場合は、ライトプロテクトで書き込みができないようにしましょう。逆にデータを保存する場合などは、ご使用前にお使いのUSBフラッシュメモリーのライトプロテクトが解除されていることをご確認ください。

■ USBフラッシュメモリー接続時に電源を切るには

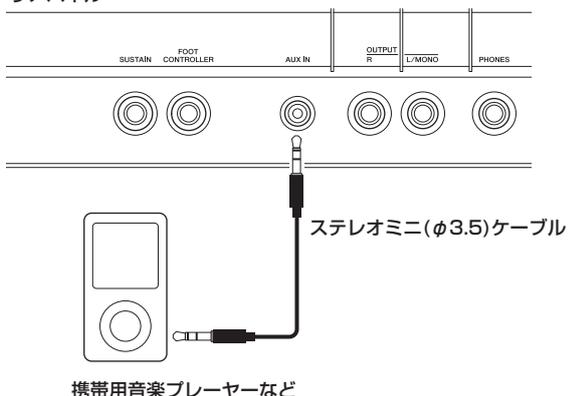
電源を切る場合は、再生やファイル操作(保存/コピー/削除/フォーマットなど)によるUSBフラッシュメモリーへのアクセス中でないことを確認してください。USBフラッシュメモリーやデータが壊れたりするおそれがあります。

携帯用音楽プレーヤーの曲データを再生する

1 携帯用音楽プレーヤーを本体の[AUX IN]端子に接続します。

- NOTE**
- 接続にはそれぞれの機器の端子形状に適合したプラグを持つケーブルをお使いください。
 - 接続の前に、機器のボリュームが最小になっていることを確認してください。

リアパネル



携帯用音楽プレーヤーなど

2 接続した音楽プレーヤーの再生ボタンを押します。

音楽プレーヤー上の曲データが本体上で再生されます。

- NOTE** 本体との音量バランスは、接続した機器側の音量調節で行なってください。

3 曲データに合わせて鍵盤を弾いてみましょう。

4 演奏が終わったら、接続した音楽プレーヤーの停止ボタンを押します。

HINT

携帯用音楽プレーヤーで再生している曲データに、本体のアルペジオのテンポをあわせたい場合は、タップテンポ機能を使うと便利です。[TEMPO]ボタンを曲データに合わせて何度か押すことで、アルペジオも同じテンポに設定されます。

オリジナルのパフォーマンスを作る

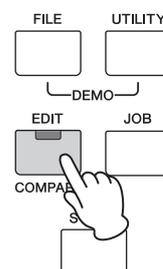
パフォーマンスの編集は、パート固有のパラメーターの編集(パートエディット)と全パート共通のパラメーターの編集(コモンエディット)ができます。また、パフォーマンスの各パートに割り当てられているボイスのパラメーターの編集(ボイスエディット)もできます。これらのパラメーターを編集して、オリジナルのパフォーマンスを作成してみましょう。

- NOTE** すべてのパラメーターについて詳しくは、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

- NOTE** 既存のパフォーマンスには、音色や音域などのさまざまな設定がされています。最初からオリジナルのパフォーマンスを作るには、パフォーマンスのイニシャライズをしてください。詳しくは、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

コーラス/リバーブのタイプやかかり具合を変更する(コモンエディット/パートエディット)

1 [EDIT]ボタンを押します。



2 カーソル[Λ]ボタンを押して「01:Common」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

パフォーマンスコモンエディット画面に入ります。

EDIT
Λ01:Common

3 カーソル[↑]ボタンを押して「01:Chorus Eff」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

コーラスエフェクトの設定画面に入ります。

```
Common
#01:Chorus Eff
```

4 カーソル[↑]ボタンで1ページ目を表示させ、カーソル[<]/[>]ボタンと[DATA]ダイヤルでコーラスエフェクトのカテゴリとタイプを変更します。

```
Common Chorus Eff
# CHO: G Chorus
```

エフェクトカテゴリ エフェクトタイプ

5 カーソル[↓]ボタンで2ページ目を表示させ、手順4で選択したエフェクトタイプにおけるエフェクトパラメーターのプリセットを[DATA]ダイヤルで選択します。

プリセットごとに、各エフェクトパラメーターの値が最適な値に設定されます。

NOTE 3ページ目以降の画面でエフェクトパラメーターごとに設定を変更することもできます。各パラメーターについて詳しくはPDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

```
Common Chorus Eff
#Preset= Basic
```

6 コーラスエフェクトの設定が終わったら、[EXIT]ボタンを押してからカーソル[↓]ボタンを押して「02: Reverb Eff」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

リバーブエフェクトの設定画面に入ります。

```
Common
#02:Reverb Eff
```

7 カーソル[↑]ボタンで1ページ目を表示させ、[DATA]ダイヤルでリバーブエフェクトのタイプを変更します。

```
Common Reverb Eff
# Type=Rev-X Hall
```

8 カーソル[↓]ボタンで2ページ目を表示させ、手順4で選択したエフェクトタイプにおけるエフェクトパラメーターのプリセットを[DATA]ダイヤルで選択します。

NOTE 3ページ目以降の画面でエフェクトパラメーターごとに設定を変更することもできます。各パラメーターについて詳

しくはPDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

```
Common Reverb Eff
#Preset= Basic
```

9 リバーブエフェクトの設定が終わったら、[EXIT]ボタンを2回押してからカーソル[↓]ボタンを押して「02:Part」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

パフォーマンスパートエディット画面に入ります。

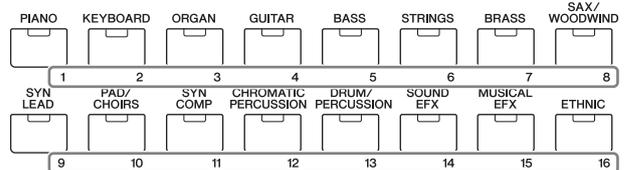
```
EDIT
#02:Part
```

10 カーソル[↑]ボタンで「01:Play Mode」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

```
Part01
#01:Play Mode
```

11 カテゴリボタンを押して、編集するパートを選択します。

画面左上に選択されたパート番号が表示されます。



12 カーソル[↑]/[↓]ボタンで5ページ目と6ページ目の「ChoSend」(コーラスセンド)と「RevSend」(リバーブセンド)を選択し、[DATA]ダイヤルでパラメーターを調整します。

選択中のパートの音にコーラス/リバーブエフェクトをどのくらいかけるかを設定します。

HINT

パフォーマンスのエディットマーク

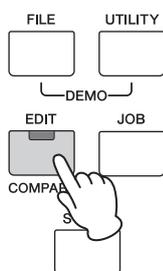


パフォーマンスのパラメーターを編集すると、[PERFORMANCE NUMBER]表示器において、右下に「.」が表示されます。この表示により、選択中のパフォーマンスが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを確認できます。現在の状態を保存するには、パフォーマンスストア(33ページ)を行いません。保存すると、この表示は消えます。

ボイスのインサージョンエフェクトを変更する(ボイスエディット)

パフォーマンスの各パートに割り当てたボイスのパラメーターを編集できます。ボイスのパラメーターは、エディット画面の中で「Voice」/「DrumKit」が名前の先頭についている画面(ボイスエディット画面)にあります。ここでは、インサージョンエフェクトの設定を変更してみましょう。

1 [EDIT]ボタンを押します。



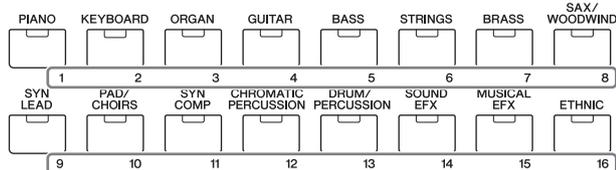
2 カーソル[V]ボタンを押して「02:Part」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

パフォーマンスパートエディット画面に入ります。

```
EDIT
#02:Part
```

3 カテゴリーボタンを押して、編集するパートを選択します。

画面左上に選択されたパート番号が表示されます。



4 カーソル[↑]ボタンで「01:Play Mode」を選択して[ENTER]ボタンを押します。

5 カーソル[↑]/[V]ボタンで「InsSw」パラメーターを表示させ、[DATA]ダイヤルで「on」に設定します。

NOTE インサージョンエフェクトスイッチをオンにできるパートは最大4パートです。

```
Part01 Play Mode
# InsSw= on
```

6 [EXIT]ボタンを押してから、カーソル[↑]/[V]ボタンで「05:Voice Insert Eff」/「05:Drumkit Ins Eff」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

```
Part01
#05:Voice Insert Eff
```

7 カーソル[↑]ボタンで1ページ目を表示させ、カーソル[←]/[→]ボタンと[DATA]ダイヤルでエフェクトタイプを変更します。

```
Voice Insert Eff
# MSC: Damper Reso
```

エフェクトカテゴリー エフェクトタイプ

8 カーソル[V]ボタンで2ページ目を表示させ、手順4で選択したエフェクトタイプにおけるエフェクトパラメーターのプリセットを選択します。

プリセットごとに、各エフェクトパラメーターの値が最適な値に設定されます。

NOTE 3ページ目以降の画面でエフェクトパラメーターごとに設定を変更することもできます。各パラメーターについて詳しくはPDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

```
Voice Insert Eff
#Preset= Basic
```

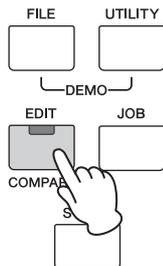
9 別のパートのボイスにおいて、インサージョンエフェクトを変更したい場合は、カテゴリーボタンを押してパートを切り替え、[EXIT]ボタンを押してから手順4~8を行ないます。

NOTE ボイスエディットのインサージョンエフェクト設定画面上でも、カテゴリーボタンを押すことでパートの切り替えができます。

ボイスのコントローラーセットを変更する(ボイスエディット)

ノブやモジュレーションホイールなどのコントローラーには、ボイスごとに別々のコントロール機能を割り当てることができます。どのコントローラーにどの機能を割り当てるかは、1つのボイスに対して最大6セットまで設定できます。これらのコントローラーの割り当てをボイスのコントローラーセットと呼びます。パートに割り当てられているボイスのコントローラーセットを変更してみましょう。

1 [EDIT]ボタンを押します。



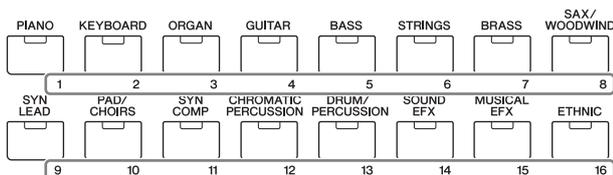
2 カーソル[V]ボタンを押して「02:Part」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

パフォーマンスパートエディット画面に入ります。

```
EDIT
#02:Part
```

3 カテゴリーボタンを押して、編集するパートを選択します。

画面左上に選択されたパート番号が表示されます。



4 カーソル[↑]/[V]ボタンで「07:Voice Ctrl Set」/「06:Drumkit Ctrl Set」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

ボイスエディットのコントローラーセット設定画面に入ります。

```
Part01
#07:Voice Ctrl Set
```

```
Part10
#06:DrumKit Ctrl Set
```

5 カーソル[↑]/[V]ボタンでコントローラーセット1～6のいずれかを選択し、[ENTER]ボタンを押します。

```
Voice Ctrl Set
#01:Set1
```

6 カーソル[↑]ボタンで1ページ目を表示させ、[DATA]ダイヤルで機能させたいコントローラーを設定します。

NOTE 設定値について詳しくは、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

```
Voice Ctrl Set1
# Source= MW(01)
```

7 カーソル[V]ボタンで2ページ目を表示させ、[DATA]ダイヤルでコントローラーに割り当てる機能を選択します。

```
Voice Ctrl Set1
# Dest= ELFO-PM
```

8 カーソル[V]ボタンで3ページ目を表示させ、手順7で設定した機能が効果する深さを調整します。

9 別のコントローラーセットの設定を変更する場合は、[EXIT]ボタンを押してから手順5～8を繰り返します。

10 別のパートのボイスにおいて、コントローラーセットの設定を変更したい場合は、カテゴリーボタンを押してパートを切り替え、手順5～9を行ないます。

HINT

ボイスのエディットマーク

```
Voice Insert Eff [E]
# MSC: Damper Reso
```

ボイスのパラメーターを編集すると、画面の右上に[E] (エディット)マークが表示されます。この表示により、選択中のパートのボイスが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを確認できます。現在の状態を保存するには、ボイスストア(33ページ)を行ないます。保存すると、この表示は消えます。

ボイスを保存する(ボイスストア)

ボイスのパラメーターを編集した場合は、パフォーマンスとは別にユーザーボイスとして保存できます。保存したユーザーボイスはほかのパートやパフォーマンスに割り当てることが可能になります。

NOTE パフォーマンスストアをしても、ボイスの編集データは保存されません。

- 1 ボイスエディット画面を表示している場合は、1度 [EXIT] ボタンを押してからカーソル[V] ボタンで「08:Voice Name」を選択して、[ENTER] ボタンを押します。

トップ画面からの操作手順は、[EDIT] ボタン → 「02:Part」を選択して[ENTER] ボタン → 「08:Voice Name」を選択して[ENTER] ボタンを押します。

```
Part01
*08:Voice Name
```

- 2 保存するボイスの名前を設定します。

名前の設定方法について詳しくは、「基本操作と画面表示」の「文字入力」(17ページ)をご参照ください。

```
Voice Name
[CncrtGrand]
```

- 3 [STORE] ボタンを押します。



- 4 ユーザーボイスの何番に保存するかを設定し、[ENTER] ボタンを押します。

ボイスストア画面

```
STORE Voice
U001:Initialize
```

- 5 [INC/YES] ボタンを押します。

保存が実行され、パートエディットのエディット項目を選択する画面に戻ります。[EXIT] ボタンを何度か押すと、トップ画面に戻ります。
保存をキャンセルしたい場合は[DEC/NO] ボタンを押します。

```
( Are you sure?
 [NO]/[YES] )
```

パフォーマンスを保存する (パフォーマンスストア)

編集して気に入ったパフォーマンスは、本体に保存しておきましょう。

■ 注記 ■

編集したボイスデータをユーザーボイスとして保存せずにパフォーマンスストアを実行すると、ボイスの編集データは消えてしまいます。大切なボイスデータは、パフォーマンスストアをする前にユーザーボイスとして保存してください(ボイスストア)。

- 1 [EDIT] ボタンを押してから「01:Common」を選択して[ENTER] ボタンを押し、さらに「06:Name」を選択して[ENTER] ボタンを押します。

- 2 保存するパフォーマンスの名前を設定します。

名前の設定方法について詳しくは、「基本操作と画面表示」の「文字入力」(17ページ)をご参照ください。

```
Common Name
[MXPerf01 ]
```

- 3 [STORE] ボタンを押します。



- 4 パフォーマンスの何番に保存するかを設定し、[ENTER] ボタンを押します。

■ 注記 ■

保存先のパフォーマンスは上書きされて消えてしまうので、ご注意ください。

パフォーマンスストア画面

```
STORE Performance
001(A01):MXCategory
```

- 5 [INC/YES] ボタンを押します。

保存が実行され、トップ画面に戻ります。

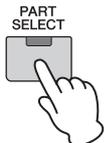
保存をキャンセルしたい場合は[DEC/NO] ボタンを押します。

```
( Are you sure?
 [NO]/[YES] )
```

ライブでボイスを音切れなく切り替える

通常、パートに割り当てられたボイスやパフォーマンスを切り替えると、切り替え前の音は途切れて、切り替え後の音が鳴る状態にリセットされます。ライブ演奏などで音を切らすことなくボイスを切り替えたい場合には、パート1~16を切り替えて演奏する方法を利用できます。パート1~16にあらかじめライブで使いたいボイスを割り当てておき、パートを切り替えながら演奏をしてみましょう。

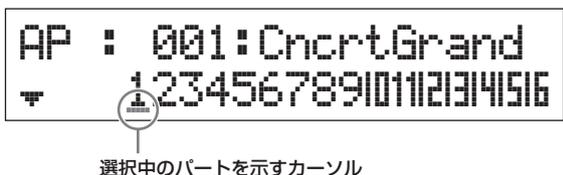
1 [PART SELECT]ボタンを押します。



2 カーソル[△]ボタンを押して1ページ目を表示させます。



3 パート1~16のうちボイスを変更したいパートを、カテゴリーボタンまたはカーソル[<]/[>]ボタンで選択します。



4 [DATA]ダイヤルで、選択したパートのボイスカテゴリーを変更します。

5 カーソル[▽]ボタンを押して2ページ目を表示させ、[DATA]ダイヤルで選択したカテゴリーの中のボイスを選択します。

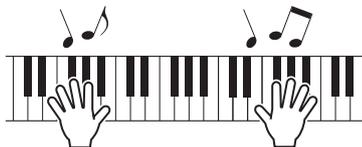


NOTE 3ページ目以降の画面でそのほかのパートパラメーターを変更することもできます。各パラメーターについてはPDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

6 別のパートのボイスも変更したい場合は、手順2~5を繰り返します。

NOTE 1ページ目以外でも、カテゴリーボタンまたはカーソル[<]/[>]ボタンでパートの切り替えができます。

7 各パートの設定が完了したら、鍵盤演奏しながらカテゴリーボタンまたはカーソル[<]/[>]ボタンでボイスを切り替えてみましょう。



8 設定したボイスの並びを何度も使用できるように、パフォーマンスとして本体に保存しておきましょう。

保存方法については詳しくは、「パフォーマンスを保存する」(33ページ)をご参照ください。

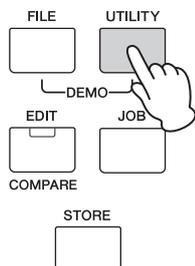
HINT

インサージョンエフェクトを好きなパートに設定する

ライブで使いたいボイスを割り当てたパートのうち、最大4パートまでインサージョンエフェクトを有効にできます。詳しい設定手順は、「ボイスのインサージョンエフェクトを変更する」(31ページ)をご参照ください。

システム全体の設定をする (ユーティリティー設定)

[UTILITY]ボタンを押すとユーティリティー画面に入り、システム全体に共通した設定を行なえます。



マスターチューンを変更する

本体全体のチューニングを調整します。

- 1 カーソル[\wedge]ボタンで「01:General」を選択し[ENTER]ボタンを押します。
- 2 カーソル[\wedge]/[\vee]ボタンで「Tune」パラメーターを表示させ、[DATA]ダイヤルで設定を変更します。ピッチがセント単位で変更します。

NOTE 基準音であるA3の周波数は440Hzです。3~4セント増加させると約1Hz周波数が増えます。

```
UTILITY General
#Tune=+ 0.0/440.0Hz
```

- 3 [STORE]ボタンを押します。
ユーティリティー設定がまとめて保存されます。

画面の明るさを調整する (LCDコントラスト)

- 1 カーソル[\wedge]ボタンで「01:General」を選択し[ENTER]ボタンを押します。
- 2 カーソル[\wedge]/[\vee]ボタンで「LCD Contrast」パラメーターを表示させ、[DATA]ダイヤルで設定を変更します。

```
UTILITY General
# LCD Contrast=5
```

- 3 [STORE]ボタンを押します。
ユーティリティー設定がまとめて保存されます。

NOTE [UTILITY]ボタンを押しながら[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを押すことでも、画面の明るさを調整できます。この操作により、「LCD Contrast」パラメーターの値も変更されます。

ユーティリティーの設定項目について詳しくはPDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

USBフラッシュメモリーを使ってファイルのやりとりをする(ファイル設定)

本体で作成したパフォーマンスやボイスなどのデータをUSBフラッシュメモリーに保存したり、USBフラッシュメモリーからデータを読み込んだりできます。

USBフラッシュメモリーをフォーマットする

USBフラッシュメモリーはそのままでは本体でご使用にならない場合があります。その場合は、下記の操作説明に従って、フォーマット(初期化)を行なってから使用してください。

■ 注記 ■

フォーマットを行なうとUSBフラッシュメモリー内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。

- 1 USBフラッシュメモリーをUSB [TO DEVICE]端子に接続します。
- 2 [FILE]ボタンを押して、ファイル画面に入ります。
- 3 カーソル[\wedge]/[\vee]ボタンでリストから「05:Format」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。
フォーマットの実行について確認を求めるメッセージが表示されます。
フォーマット実行を中止したい場合は、ここで[EXIT]ボタンを押します。
- 4 [INC/YES]ボタンを押し、フォーマットを実行します。

■ 注記 ■

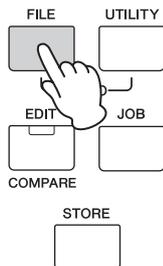
フォーマット実行中は、USBフラッシュメモリーをUSB [TO DEVICE]端子からはずさないでください。楽器本体の故障やUSBフラッシュメモリーの故障の原因になります。

NOTE 本体ファイルモードのフォーマット操作により、USBフラッシュメモリーは、MS-DOSまたはWindows互換にフォーマットされます。フォーマットされたUSBフラッシュメモリーは、ほかの機器で使用できなくなる場合があります。

USBフラッシュメモリーに本体の設定をセーブする

パフォーマンスやユーザーボイス、ユーティリティー設定などのユーザーメモリー上のすべてのデータを「All (オール)」ファイル(拡張子:.X5A)としてUSBフラッシュメモリー上に保存します。

- 1 USBフラッシュメモリーをUSB [TO DEVICE]端子に接続します。
- 2 [FILE]ボタンを押します。



- 3 カーソル[△]ボタンで「01:Save」を選択して[ENTER]ボタンを押します。

```
FILE
#01:Save
```

- 4 ファイル名を設定します。

名前を設定方法について詳しくは、「基本操作と画面表示」の「文字入力」(17ページ)をご参照ください。

```
FILE Save
Name=[ ]
```

- 5 [ENTER]ボタンを押します。

- 6 [INC/YES]ボタンを押します。

USBフラッシュメモリーへのセーブが実行されます。セーブをキャンセルしたい場合は、「Now saving…」というメッセージが表示されている間に[EXIT]ボタンを押します。

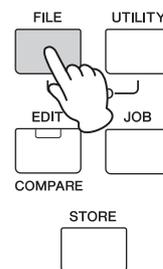
```
( Are you sure?
  [NO]/[YES] )
```

- 7 [EXIT]ボタンを何度か押すと、ファイル画面から抜けます。

USBフラッシュメモリーからファイルをロードする

USBフラッシュメモリーに保存してあるMX49、MX61、MX88のファイルを、本体に読み込みます。

- 1 USBフラッシュメモリーをUSB [TO DEVICE]端子に接続します。
- 2 [FILE]ボタンを押します。



- 3 カーソル[△]/[▽]ボタンで「02:Load」を選択して[ENTER]ボタンを押します。

USBフラッシュメモリー上にあるMX49、MX61、MX88の「All (オール)」ファイルが表示されます。

NOTE USBフラッシュメモリーの最初に表示される場所(ルートディレクトリー)に「All」ファイルがない場合は、「File not found」というメッセージが表示され、Load画面を表示できません。

```
FILE
#02:Load
```

- 4 ロードするファイルを選択し、[ENTER]ボタンを押します。

```
FILE Load
File=MX01
```

- 5 選択したファイルの中のどのデータをロードするかを選択し、[ENTER]ボタンを押します。

すべてのデータ(All)をロードするか、ユーティリティー設定以外のデータ(All without Sys)をロードするか、パフォーマンスデータ(Performance)のみをロードするかを設定します。

```
FILE Load
Type= Performance
```

- 6 手順5で「Type=Performance」に設定した場合は、ロードするパフォーマンスを選択し、[ENTER]ボタンを押します。

手順5で「Performance」以外に設定した場合は、手順8に進みます。

```
Src Performance
001(A01):MXCategory
```

- 7 ロード先のパフォーマンスを選択し、[ENTER]ボタンを押します。

```
Dst Performance
003(A03):Sirius
```

- 8 [INC/YES]ボタンを押します。

USBフラッシュメモリーからのロードが実行されます。ロードをキャンセルしたい場合は、「Now loading…」というメッセージが表示されている間に[EXIT]ボタンを押します。

```
( Are you sure? )
( [NO]/[YES] )
```

- 9 [EXIT]ボタンを何度か押すと、ファイル画面から抜けます。

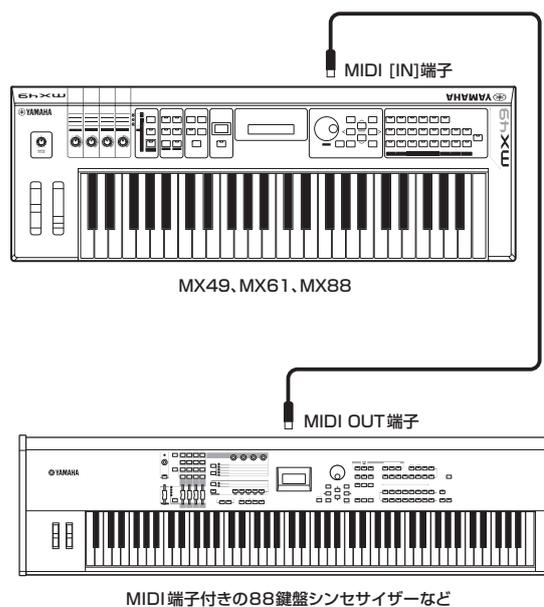
外部MIDI機器と接続する

市販のMIDIケーブルを使って、MX49、MX61、MX88のMIDI [IN]/[OUT]端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続してみましょう。これにより、外部MIDI機器とのMIDIデータの通信が可能になります。

MIDIデータの入出力として、MIDI端子、USB [TO HOST]端子を使用できます。ただしこれら2つを同時に使ったMIDIデータの通信はできません。どの端子を使うかについてはユーティリティーの[UTILITY] → 「02:MIDI」画面の「MIDI IN/OUT」パラメーターで設定します。ここではMIDI端子を使って接続する例を紹介しているので、その場合「MIDI IN/OUT」を「MIDI」に設定します。

外部MIDIキーボードやシンセサイザーでMX49、MX61、MX88をコントロールする場合

外部MIDIキーボードから本体のボイスを鳴らしたり、本体のボイス変更などをコントロールしたりできます。



HINT**MIDI送受信チャンネルの設定**

MX49、MX61、MX88のパフォーマンスのパート1～16の受信チャンネルは1～16に固定されているため、外部MIDI機器のMIDI送信チャンネルを、パートの受信チャンネルに合わせる必要があります。設定方法については、外部MIDI機器の取扱説明書をご確認ください。

また、MX49、MX61、MX88のパフォーマンスのプログラムチェンジメッセージを外部MIDI機器から送りたい場合は、MX49、MX61、MX88のベーシックチャンネルと外部MIDI機器の送信チャンネルを合わせる必要があります。MX49、MX61、MX88のベーシックチャンネルは、以下の手順で設定してください。

- 1 [UTILITY]ボタンを押します。
- 2 カーソル[↑]/[↓]ボタンで「02:MIDI」を選択して[ENTER]ボタンを押します。
- 3 カーソル[↑]/[↓]ボタンで「BasicCh」(ベーシックチャンネル)を表示させ、設定されているチャンネルを確認します。
必要に応じて、外部キーボードの送信チャンネルと同じチャンネルに変更します。

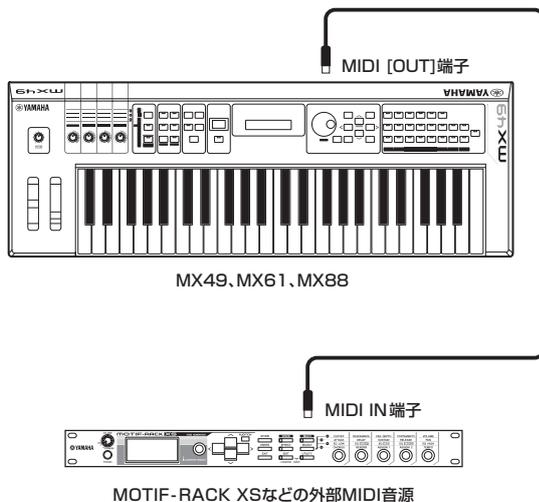
HINT**MIDI送受信チャンネルの設定と外部音源だけを鳴らす設定**

MX49、MX61、MX88のパフォーマンスのパート1～16の送信チャンネルは1～16に固定されているため、外部MIDI機器のMIDI受信チャンネルをMX49、MX61、MX88の送信チャンネルに合わせる必要があります。設定方法については、外部MIDI機器の取扱説明書をご確認ください。

また、外部音源の音だけを鳴らしたいときは、MX49、MX61、MX88本体のボリュームを下げるか、[UTILITY] → 「02:MIDI」を選択 → [ENTER] → 「LocalCtrl」(ローカルコントロール)を「off」に設定します。

MX49、MX61、MX88で外部MIDI音源をコントロールする場合

本体の鍵盤演奏やソング/パターン再生でほかのMIDI音源(シンセサイザー、音源モジュールなど)の音を鳴らすことができます。本体のボイスだけでなく、ほかの音源のボイスも同時に鳴らしたい場合の使いかたです。



シフト機能一覧

[SHIFT]ボタンと他のボタンを組み合わせることで、以下のショートカット機能が実現されます。

操作	機能
[SHIFT] + [INC]/[DEC]/[DATA]ダイヤル	選択中の値を-10/+10増減。 パフォーマンスセレクト画面では、パフォーマンスグループの変更。
[SHIFT] + [SPLIT]	パフォーマンスのトップ画面において、パート1とパート2の入れ替え(インパート機能)。
[SHIFT] + [LAYER]	パフォーマンスのトップ画面において、パート1とパート2のうち、選択中のパートをもう一方のパートにコピー(ユニゾン機能)。
[SHIFT] + [EXIT]	パフォーマンスのトップ画面に移動。
[SHIFT] + [SELECT]	パフォーマンス1番が工場出荷状態に設定され、画面はパフォーマンス1番のトップ画面に移動(クイックリセット機能)。
[SHIFT] + [KONB FUNCTION]	ノブ[A]~[D]の機能を1段目の機能に設定。
[SHIFT] + [PART 1-2 LINK]	[PART 1-2 LINK]ボタンをオンに設定。
[SHIFT] + [ARP]	パフォーマンスパートエディットのArpeggio画面を表示。
[SHIFT] + カテゴリーボタン	パフォーマンスのトップ画面(パート1とパート2のボイスが表示されている画面)においては、選択したカテゴリーの中で、さらに細かく分類されたグループ(サブカテゴリー)ごとにボイスを選択。選択されるのは、各グループの先頭のボイス。ただし、現在選択中のボイスよりあとに配列されているグループのみ選択可能。 パフォーマンスセレクト画面においては、現在選択中のグループのパフォーマンス1~16を選択。 NOTE サブカテゴリーについては、PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

メッセージ一覧

メッセージ	説明
All remote templates stored.	リモートモードでコントロールテンプレートを保存したときに表示されます。
Are you sure?	各操作を実行したときの、確認を求める表示です。
Auto power off disabled.	左端の鍵盤を押しながら電源を入れることによって、オートパワーオフ機能が解除されたときに表示されます。
Bulk protected.	ユーティリティの設定により、バルクデータ受信のプロテクトがかかっています。
Clear edit Voice?	ボイスを編集した状態でパフォーマンスの保存をするときに表示されます。ボイスの編集データが消えてもいいのか、確認してください。
Completed.	ロード、セーブ、フォーマット、ジョブなどの実行が完了したときに表示されます。
Connecting USB device . . .	USBフラッシュメモリーを接続中です。
Device number is off.	デバイスナンバーがオフなので、バルクデータを送受信できません。
Device number mismatch.	デバイスナンバーが異なるので、バルクデータを送受信できません。
Executing . . .	フォーマット中や、ジョブの実行中に表示されます。そのままお待ちください。
FactorySet . . .	電源起動時にファクトリーセットが実行されたときに表示されます。
File already exists.	同じ名前のファイルがすでに存在しています。
File not found.	選択したタイプのファイルがありません。
Illegal file name.	ファイル名が無効の場合表示されます。別の名前を入力してください。
Illegal file.	ロードのとき、目的のファイルがMX49、MX61、MX88では扱えない、または現在の状態ではロードできない場合に表示されます。

メッセージ	説明
Illegal format.	フォーマット1のSMF (Standard MIDI File)を再生しようとする则表示されます。フォーマット0のSMFを選んでください。また、WAV形式以外のオーディオデータを再生しようとした場合にも表示されます。
Incompatible USB device.	MX49、MX61、MX88では使用できないUSB機器が、USB [TO DEVICE]端子に接続されると表示されず。
Invert	[SHIFT]+[SPLIT]操作により、パート1とパート2の入れ替え(インパート機能)が実行されたときに表示されます。
MIDI buffer full.	一度に大量のMIDIデータを受信したので処理できませんでした。
MIDI checksum error.	受信したシステムエクスクルーシブのチェックサムが違います。
MIDI data error.	MIDIデータを受信中にエラーが発生しました。
No response from USB device.	USBフラッシュメモリーを接続時、メモリーから反応がないときに表示されます。
Now loading . . . [EXIT] to cancel	ファイルロード中に表示されます。[EXIT]ボタンを押すことで、ロードを中止できます。
Now saving . . . [EXIT] to cancel	ファイルセーブ中に表示されます。[EXIT]ボタンを押すことで、セーブを中止できます。
Now working. . .	ロード/セーブ実行を[EXIT]ボタンで中止したときの、後処理実行中に表示されます。
Overwrite?	ファイルをセーブする際に、USBフラッシュメモリー内に同名のファイルがある場合に表示されます。
Please keep power on . . .	ユーザーメモリーにデータを書き込み中です。表示中は絶対に電源を切らないでください。表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムが壊れて次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなるおそれがあります。
Please stop sequencer.	シーケンサー (ソング/パターン)を停止してから操作してください。
Quick reset	[SHIFT]+[SELECT]操作により、パフォーマンス1番が工場出荷状態に設定され、画面はパフォーマンス1番のトップ画面に移動するクイックリセット機能が実行されたときに表示されます。
Receiving MIDI bulk . . .	MIDIバルクデータを受信中です。
System memory crashed.	本体のメモリーへのデータ書き込みに失敗した場合に表示されます。
This Performance uses User Voices.	ロードするパフォーマンスが、ユーザーボイスを使用している場合に表示されます。ユーザーボイスはロードされないの、セーブ時と同じユーザーボイスが同じ場所にストアされているかご確認ください。
Transmitting MIDI bulk . . .	MIDIバルクデータを送信中です。
Unison	[SHIFT]+[LAYER]操作により、パート1とパート2のうち、選択中のパートがもう一方のパートにコピー (ユニゾン機能)されたときに表示されます。
USB connection terminated.	USBフラッシュメモリーに異常な電流が流れたので接続を遮断しました。接続しているUSBフラッシュメモリーを外したうえで[ENTER]ボタンを押してください。
USB device full.	USBフラッシュメモリーの容量一杯でファイルがセーブできないときに表示されます。新しいUSBフラッシュメモリーを用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください
USB device not ready.	USBフラッシュメモリーが正しくセットされていない場合にセーブなどを実行しようとする则表示されます。
USB device read/write error.	USBフラッシュメモリーへのリード/ライト中にエラーが発生した場合や、属性が読み込み専用設定されているファイルに、デリート、上書きセーブをしようとした場合に表示されます。
USB device unformatted.	USBフラッシュメモリーがフォーマットされていないか、本機で処理できないフォーマットの場合に表示されます。USBフラッシュメモリーの内容を確認してください。
USB device write protected.	USBフラッシュメモリーが書き込み禁止状態になっている場合に表示されます。
USB power consumption exceeded.	USBフラッシュメモリーの消費電力が規定値を超えている場合に表示されます。
USB transmission error.	USBフラッシュメモリーとの通信中にエラーが発生しました。
Utility stored.	ユーティリティの設定がストア(保存)されました。

困ったときは

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった場合は、まず以下の項目をチェックしてください。また、USBフラッシュメモリーにデータのバックアップをしてから(36ページ)、ファクトリーセット(15ページ)をすることで解決できることもあります。それでも直らないときは、お買い上げのお店、または巻末の問い合わせ窓口にご連絡ください。

音が鳴らない

■ 本体に外部アンプやスピーカー、ヘッドフォンが接続されていますか？

本体にはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部アンプやスピーカー、ヘッドフォンなどを接続してください(13ページ)。

■ 本体と、本体に接続した外部オーディオ機器の電源は、オンになっていますか？

■ 本体と、本体に接続した外部オーディオ機器のマスターボリュームは、十分に上がっていますか？

[FOOT CONTROLLER]端子にフットコントローラーを接続している場合は、動かしてみてください。

■ ローカルコントロールがオフになっていませんか？

コンピューターなどの外部機器と接続していない状態でこのパラメーターがオフの場合、鍵盤を弾いても内部音源は鳴りませんのでご注意ください。

[UTILITY] → 「02:MIDI」を選択して[ENTER] → 「LocalCtrl」

■ ダイレクトモニタースイッチがオフになっていませんか？

コンピューターなどの外部機器と接続していない状態でこのパラメーターがオフの場合、鍵盤を弾いても内部音源は鳴りませんのでご注意ください。

[UTILITY] → 「01:General」を選択して[ENTER] → 「DirectMonitor」

■ 外部MIDIコントローラーによって、MIDIボリュームやエクスプレッションが下がってはいませんか？

■ エフェクトやフィルターの設定は適切ですか？

特に、フィルターをかける場合カットオフ周波数の設定によっては音が出ない場合があります。

[EDIT] → 「02:Part」を選択して[ENTER] → 「02:Filter/EG」を選択して[ENTER]

[EDIT] → 「02:Part」を選択して[ENTER] → 「05:Voice Insert Eff」 / 「05:DrumKit Insert Eff」を選択して[ENTER]

■ ボリュームやレベルが最小になっていませんか？

[UTILITY] → 「01:General」を選択して[ENTER] → 「MasterVolume」

[EDIT] → 「01:Common」を選択して[ENTER] → 「05:General」を選択して[ENTER] → 「Volume」

[PART SELECT] → 「Volume」

[AUX IN]端子からの音が出ない

■ 接続しているオーディオ機器のボリュームが最小になっていませんか？

オーディオデータが再生されない

■ オーディオデータを再生するボリュームが最小になっていませんか？

[UTILITY] → 「01:General」を選択して[ENTER] → 「WAV Volume」

■ オーディオファイルのフォーマットは適切ですか？

本体で再生可能なオーディオデータは、44.1kHz/16bit/ステレオのWAVEファイルのみです。

音が鳴り続けて止まらない

■ [ARP]ボタンがオン(ランプ点灯)になっている場合、オフ(ランプ消灯)にしてみてください。

■ リズムパターンやUSBフラッシュメモリーのソングデータが鳴っている場合は、[■](ストップ)ボタンを押してください。

電源が勝手に切れる

■ オートパワーオフ機能が有効になっていませんか？

必要に応じて無効(off)にするか、自動的に電源が切れるまでの時間を変更してください。

[UTILITY] → 「01:General」を選択して[ENTER] → 「AutoOff」

音が歪む

■ エフェクトの設定は適切ですか？

エフェクトタイプや設定によっては、音が歪む場合があります。

[EDIT] → 「02:Part」を選択して[ENTER] → 「05:Voice Insert Eff」 / 「05:DrumKit Insert Eff」を選択して[ENTER]

■ フィルターの設定は適切ですか？

フィルターをかける場合、レゾナンスによっては音が歪む場合があります。

[EDIT] → 「02:Part」を選択して[ENTER] → 「02:Filter/EG」を選択して[ENTER]

■ ボリュームを上げすぎではありませんか？

[UTILITY] → [EDIT] → 「01:Common」を選択して[ENTER] → 「05:General」を選択して[ENTER] → 「Volume」

[PART SELECT] → 「Volume」

[UTILITY] → 「01:General」を選択して[ENTER] → 「WAV Volume」

音が途切れる

■ 全体の発音数が、最大同時発音数(128音)を超えてはいませんか？

ボイスによっては最大同時発音数が128音よりも少なくなることがあります。

同時に複数の音が発音できない

■ 発音方式が「モノ(mono)」になっていませんか？

和音演奏をしたい場合は「ポリ(poly)」に設定してください。

[EDIT] → 「02:Part」を選択して[ENTER] → 「01:PlayMode」を選択して[ENTER] → 「Mono/Poly」

ピッチがずれている

■ チューンの設定が、0から大きく離れてはいませんか？

[UTILITY] → 「01:General」を選択して[ENTER] → 「Tune」

■ ノートシフトの設定が、0以外の値になっていませんか？

[UTILITY] → 「01:General」を選択して[ENTER] → 「NoteShift」

■ 各パートのノートシフト、デチューンが0以外に設定されていませんか？

[EDIT] → 「01:Part」を選択して[ENTER] → 「01:PlayMode」を選択して[ENTER] → 「NoteShift」 / 「Detune」

エフェクトがかからない

■ インサクションエフェクトスイッチがオフになっていませんか？

[EDIT] → 「02:Part」を選択して[ENTER] → 「01:PlayMode」を選択して[ENTER] → 「InsSw」

[PART SELECT] → 「InsSw」

■ コーラスセンド、リバーブセンドの値が最小になっていませんか？

[EDIT] → 「02:Part」を選択して[ENTER] → 「01:PlayMode」を選択して[ENTER] → 「ChoSend」 / 「RevSend」

■ パートのインサクションエフェクトのタイプがスルーに設定されていませんか？

[EDIT] → 「02:Part」を選択して[ENTER] → 「05:Voice Insert Eff」 / 「05:DrumKit Insert Eff」を選択して[ENTER]

エディットしていないのにエディットマークが点灯する

- ノブを動かしたり、USBフラッシュメモリー上のMIDIデータを再生しただけで、パラメーター設定が変更されエディットマークが点灯することがあります。

アルペジオが鳴らない

- [ARP]ボタンはオンになっていますか？
- パートのアルペジオスイッチとコモンのアルペジオスイッチの両方がオンになっていますか？

[EDIT] → 「02:Part」を選択して[ENTER] → 「03:Arp Select」を選択して[ENTER] → 「Switch」

[EDIT] → 「01:Common」を選択して[ENTER] → 「04:Arp Switch」を選択して[ENTER] → 「Switch」

- MIDIシンクは「auto」か「internal」に設定されていますか？

[UTILITY] → 「02:MIDI」を選択して[ENTER] → 「MIDI Sync」

アルペジオが止まらない

- 鍵盤から指を離してもアルペジオ再生が止まらない場合は、アルペジオホールドスイッチの設定をオフにしてください。

[EDIT] → 「02:Part」を選択して[ENTER] → 「03:Arp Select」を選択して[ENTER] → 「Hold」

ボイスの音が、割り当てるパフォーマンスやパートによって異なる

- パフォーマンスやパートのエフェクト設定などによって、同じボイスでも音が変わります。必要に応じて、以下のパラメーターの設定を変更してみてください。

[EDIT] → 「02:Part」を選択して[ENTER] → 「01:PlayMode」を選択して[ENTER] → 「ChoSend」 / 「RevSend」

[EDIT] → 「01:Common」を選択して[ENTER] → 「01:Chorus Eff」 / 「02:Reverb Eff」を選択して[ENTER]

[PART SELECT] → 「InsSw」

[EDIT] → 「02:Part」を選択して[ENTER] → 「02:Filter/EG」を選択して[ENTER]

▶/|| (プレイ/ポーズ)ボタンを押してもソング/パターン再生がスタートしない

- ソングデータを再生させる場合、ソングデータが入ったUSBフラッシュメモリーが本体に接続されていますか？
- [DAW REMOTE]ボタンがオンになっていませんか？
- ユーティリティ画面/ファイル画面になっていませんか？
- MIDIシンクは「auto」か「internal」に設定されていますか？

[UTILITY] → 「02:MIDI」を選択して[ENTER] → 「MIDI Sync」

本体と接続したコンピューターとの通信がうまくできない

- コンピューター側でのポート設定はできていますか？
- ユーティリティ画面で、使用する端子(MIDI、USB)を選んでいますか？

[UTILITY] → 「02:MIDI」を選択して[ENTER] → 「MIDI IN/OUT」

バルクdumpデータがうまく送信/受信できない

- バルク受信(レシーブバルク)をプロテクトしていませんか？
バルク受信をオンに設定してください。

[UTILITY] → 「02:MIDI」を選択して[ENTER] → 「RcvBulk」

- 本体のバルクdump機能を使って記録したデータを受信するときは、送信時と同じデバイスナンバーに設定する必要があります。

[UTILITY] → 「02:MIDI」を選択して[ENTER] → 「DeviceNo.」

- うまく送信できない場合、デバイスナンバーの設定値が、接続しているMIDI機器のデバイスナンバーと一致していますか？

[UTILITY] → 「02:MIDI」を選択して[ENTER] → 「DeviceNo.」

USBフラッシュメモリーにセーブできない

- USBフラッシュメモリーにライトプロテクトがかかっていますか？
- USBフラッシュメモリーは正しくフォーマットされていますか？

[FILE] → 「05:Format」を選択して[ENTER] → 「INC/YES」

仕様

鍵盤	MX49	49鍵 (イニシャルタッチ)	
	MX61	61鍵 (イニシャルタッチ)	
	MX88	88鍵 GHS鍵盤 (イニシャルタッチ)	
音源部	音源方式	AWM2	
	最大同時発音数	128音	
	マルチティンバー数	内蔵音源16パート	
	波形メモリー	166MB相当(16bitリニア換算)	
	ボイス数	プリセット: 1106ノーマルボイス+61ドラムキット(GM: 128ノーマルボイス+1ドラムキット) ユーザー: 128ノーマルボイス+8ドラムキット	
	パフォーマンス数	ユーザー: 128音色(16パート)	
	エフェクト	リバーブ×9タイプ(42プリセット)、コーラス×17タイプ(88プリセット)、インサーション×48タイプ(267プリセット)×4系統、マスターEQ (5バンド)	
	シーケンサー部	シーケンスプレイ	SMFフォーマット0 (再生のみ)
		テンポ(BPM)	5~300
リズムパターン数		208パターン	
ソング数		デモソング 27曲	
アルペジオ		999タイプ	
その他	リモート対応ソフトウェア	<Windows>Cubase 8以降、SONAR X2 Producer <Mac>Cubase 8以降、Logic Pro X、Digital Performer 9 ※各ソフトウェアの機能によって、リモートコントロールできる内容が異なります。	
	主な操作子	ピッチベンドホイール×1、モジュレーションホイール×1、アサインابلノブ×4、[DATA]ダイヤル×1	
	ディスプレイ	3ディジットLED + 20×2ラインキャラクターLCD(バックライト付)	
	接続端子	OUTPUT [L/MONO]/[R](標準フォーンジャック)、[PHONES] (ステレオ標準フォーンジャック)、[FOOT CONTROLLER]、[SUSTAIN]、MIDI [IN]/[OUT]、USB [TO HOST]/[TO DEVICE]、[AUX IN]、DC IN	
	消費電力	9 W (電源アダプター PA-150B使用時)	
	寸法・質量	MX49: 830(W) x 298(D) x 91(H)mm、3.8kg MX61: 984(W) x 299(D) x 112(H)mm、4.8kg MX88: 1320(W) x 405(D) x 168(H)mm、13.9kg	
	付属品	電源アダプター (PA-150Bまたはヤマハ推奨の同等品)、保証書、取扱説明書(本書)、CUBASE AI DOWNLOAD INFORMATION	

本書は、発行時点での最新仕様で説明しています。最新版は、ヤマハウェブサイトからダウンロードできます。

GMボイス

GMとは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。本体のGMボイスバンクは、GM対応のソングデータがほぼ正常に再生できることを目的にしており、GMに完全に対応しているわけではありません。

索引

A

[ARP]ボタン 11, 23
 [AUX IN]端子 12, 29

D

[DATA]ダイアル 11, 16
 [DAW REMOTE]ボタン 10
 DC IN端子 12, 13
 [DEC/NO]ボタン 11, 16

E

[EDIT]ボタン 10, 29, 31, 32
 [ENTER]ボタン 11
 [EXIT]ボタン 11, 17
 [EXT. SONG]ボタン 11, 27

F

[FILE]ボタン 10, 35
 [FOOT CONTROLLER]端子 12, 22

I

[INC/YES]ボタン 11, 16

J

[JOB]ボタン 10

K

[KNOB FUNCTION]ボタン 10, 21

L

[LAYER]ボタン 11, 19
 LCD (液晶ディスプレイ) 11

M

[MASTER VOLUME]ノブ 10, 14
 MIDI [IN]/[OUT]端子 12, 37
 MIDI送受信チャンネル 38
 MIDIデータ 27

O

OCTAVE [-]/[+]ボタン 10, 24
 OUTPUT [L/MONO]/[R]端子 12, 13

P

[PART 1-2 LINK]ボタン 10, 21
 [PART SELECT]ボタン 11, 34
 [PERFORMANCE NUMBER]表示器 11, 24
 [PHONES]端子 12, 13

R

[RHYTHM PATTERN]ボタン 11, 26

S

[SELECT]ボタン 11, 24
 [SHIFT]ボタン 11, 39
 SMF 27
 [SPLIT]ボタン 11, 20
 [STORE]ボタン 10, 33
 [SUSTAIN]端子 12, 22

T

[TEMPO]ボタン 11, 23, 26, 27
 TRANSPOSE [-]/[+]ボタン 10, 24

U

USB [TO DEVICE]端子 12, 27, 28, 35
 USBフラッシュメモリー 27, 28, 35
 [UTILITY]ボタン 10, 35

W

WAVEファイル 27

ア

アルペジオ 22
 アルペジオ再生の止め方 19

イ

インサージョンエフェクト 31
 インバート機能 39

エ

エディットマーク 30, 32
 エフェクト 29, 31

オ

オーディオデータ 27
 オートパワーオフ機能 14
 音量 14

カ

カーソル表示 16
 カーソルボタン 11, 16
 カテゴリー 18
 画面の明るさ 14, 35

キ

キーオンスタート機能 26

ク

クイックリセット機能 18, 39

コ

コーラス.....	29
工場出荷時の状態に戻す.....	15
コモンエディット.....	29
コントラスト.....	14, 35
コントローラー.....	21
コントローラーセット.....	32

サ

サステイン機能.....	22
--------------	----

ス

スタンバイ/オンスイッチ.....	12, 13
ストア.....	33
[■](ストップ)ボタン.....	10
スピーカー.....	13
スプリット.....	20

セ

セーブ.....	36
接続(外部MIDI機器).....	37

ソ

ソング.....	27
----------	----

タ

タップテンポ機能.....	23, 26, 27
---------------	------------

テ

デモソング.....	14
電源.....	13
テンポ.....	23, 26, 27

ト

トランスポートボタン.....	10
-----------------	----

ノ

ノブ[A]~[D].....	10, 21
----------------	--------

ハ

パート.....	24
パートエディット.....	29
ハーフダンパー機能.....	22
パフォーマンス.....	24
パフォーマンスストア.....	33
パフォーマンスセレクト画面.....	25

ヒ

ピッチベンドホイール.....	10, 21
-----------------	--------

フ

ファイル.....	35
ファクトリーセット.....	15
フォーマット.....	35
フットコントローラー.....	22
フットスイッチ.....	22
[▶/■](プレイ/ポーズ)ボタン.....	10, 25, 27

ヘ

ページ表示.....	17
ペダル.....	22
ヘッドフォン.....	13

ホ

ボイス.....	18
ボイスエディット.....	31, 32
ボイスカテゴリー.....	18
ボイスカテゴリーボタン.....	11, 18
ボイスストア.....	33
保存.....	33
ボリューム.....	14

マ

マスターチューン.....	35
---------------	----

モ

文字入力.....	17
モジュレーションホイール.....	10, 21

ユ

ユーティリティ設定.....	35
ユニゾン機能.....	39

リ

リスト表示.....	16
リズムパターン.....	25
リズムパターンの保存.....	26
リバーブ.....	29

レ

レイヤー.....	19
-----------	----

ロ

ロード.....	36
----------	----

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはヤマハ修理ご相談センターにご連絡ください。

● 保証書

本機には保証書がついています。
保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

● 保証期間

保証書をご覧ください。

● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。
有寿命部品については、使用時間や使用環境などにより劣化しやすいため、消耗劣化に応じて部品の交換が必要となります。有寿命部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ修理ご相談センターへご相談ください。

有寿命部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、ドラムパッドなど

● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

● 持込み修理のお願い

まず本書の「困ったときは」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りの修理品お持ち込み窓口へ本機をご持参ください。

● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

◆ 修理に関するお問い合わせ

ヤマハ修理ご相談センター



ナビダイヤル(全国共通番号)
0570-012-808

ナビダイヤル® ※固定電話は、全国市内通話料金でご利用いただけます。
通話料金は音声案内で確認できます。

上記番号でつながらない場合は TEL **053-460-4830**へおかけください。

受付 月曜日～金曜日 10:00～17:00
(土曜、日曜、祝日およびセンター指定の休日を除く)

FAX 東日本 (北海道/東北/関東/甲信越/東海)
03-5762-2125
西日本 (北陸/近畿/中国/四国/九州/沖縄)
06-6649-9340

◆ 修理品お持ち込み窓口

受付 月曜日～金曜日 10:00～17:00
(土曜、日曜、祝日およびセンター指定の休日を除く)

* お電話は、ヤマハ修理ご相談センターでお受けします。

東日本サービスセンター

〒143-0006
東京都大田区平和島2丁目1-1
京浜トラックターミナル内14号棟A-5F
FAX 03-5762-2125

西日本サービスセンター

〒556-0011
大阪市浪速区難波中1丁目13-17
ナンバ辻本ニッセイビル7F
FAX 06-6649-9340

*名称、住所、電話番号、営業時間などは変更になる場合があります。

ユーザーサポートサービスのご案内

■ ユーザー登録のお願い

弊社では、ユーザーの方々をサポートし、関連情報をご提供するために、本製品をご購入いただいたお客様にユーザー登録をお願いしております。
ユーザー登録手続きは、下記ウェブサイトよりお願いします。

ヤマハ音楽制作機器ウェブサイト
<http://jp.yamaha.com/mp/>

* ユーザー登録には、製品本体のシリアル番号 (SER No.) が必要になります。
* ご登録いただいた「ご住所」、「お名前」、「メールアドレス」などを変更された場合は、上記ウェブサイトよりお手続きください。

■ 質問の受付

ヤマハデジタル製品は、常に新技術 / 高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような製品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究 / 改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル製品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう、弊社では**シンセサイザー・デジタル楽器ご相談窓口**を開いたしております。

お気軽にご利用いただけますようご案内申し上げます。
お問い合わせの際には、「製品名」をお知らせください。

お客様コミュニケーションセンター シンセサイザー・デジタル楽器ご相談窓口



ナビダイヤル (全国共通番号)

0570-015-808

ナビダイヤル®

※ 固定電話は、全国市内通話料金でご利用いただけます。
通話料金は音声案内で確認できます。

上記番号でつながらない場合は TEL **053-460-1666** へおかけください。

受付：月曜日～金曜日 10:00～17:00

(土曜、日曜、祝日およびセンター指定の休日を除く)

メールでのお問い合わせ

<http://jp.yamaha.com/support/music-production/>

* 営業日や営業時間を変更させていただく場合がございます。あらかじめご了承ください。

付属 DAW ソフトウェアについては、Steinberg 社のホームページをご覧ください。
Steinberg 社のホームページでは、製品に関するサポート情報や、最新のアップデートのダウンロード、FAQ などを下記 URL にて公開しております。

<http://japan.steinberg.net/>

付属 DAW ソフトウェアの [ヘルプ (Help)] メニューから Steinberg 社のホームページにアクセスできます。(ヘルプメニューには、付属 DAW ソフトウェアの PDF マニュアルや追加情報なども掲載されています。)

◆ ウェブサイトのご案内

- ・ ヤマハ音楽制作機器ウェブサイト
<http://jp.yamaha.com/mp/>
- ・ ヤマハ ダウンロード
<http://download.yamaha.com/jp/>

ヤマハ株式会社

〒430-8650 静岡県浜松市中区中沢町 10-1

* 都合により、住所、電話番号、名称、営業時間などが変更になる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

Manual Development Group
© 2012 Yamaha Corporation

2017年2月改訂 MW##*-*E0
Printed in China

ZV90280