

# Clavinova®

---

CVP-809

CVP-805

取扱説明書

このたびは、ヤマハ製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

この楽器は、本格的なピアノの音とタッチ、さらに多彩な音色と機能で演奏をお楽しみいただける電子ピアノです。本書をよくお読みになって、この楽器に搭載された機能を十分にご活用ください。また、お読みになったあとも、いつでもご覧になれるところに大切に保管してください。

ご使用前に必ず4～7ページの「安全上のご注意」をお読みください。

組み立て説明については、109ページをご覧ください。

## 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と搭載されている機能をひとつひとつ説明しています。最初に読みましょう。

### 電子マニュアル(PDF形式)



#### リファレンスマニュアル

楽器の応用的な機能と使い方を、メニュー画面(24ページ)にあるアイコンごとに説明しています。取扱説明書を読んでからご覧ください。



#### データリスト

ボイス名、スタイル名などのリストや、MIDIに関する資料を掲載しています。



#### スマートデバイス接続マニュアル

この楽器をスマートフォンやタブレット端末などのスマートデバイスと接続する方法を説明しています。iOS用とAndroid用がありますので、お使いのデバイスに合わせてご覧ください。



#### コンピューターとつなぐ

この楽器をコンピューターと接続する方法や、データを送受信する方法などを説明しています。

これらのマニュアルは、下記ウェブサイトの「取扱説明書」のページからご覧いただけます。

ヤマハ サポート・お問い合わせ <https://jp.yamaha.com/support/>

## 付属品(お確かめください)

- 取扱説明書(本書)
- 楽譜集「クラシック名曲50選」
- 製品登録のご案内
- 保証書
- 電源コード
- ヘッドホン
- イス(高さ調節可)

ハンドルを時計回りに回すと高くなります(ご購入時には、ハンドルは固めに締められています)。

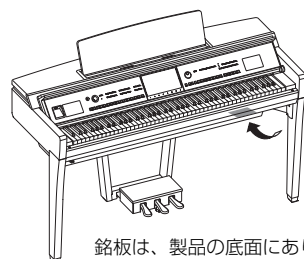
機種名(品番)、製造番号(シリアルナンバー)、電源条件などの情報は、製品の底面にある銘板または銘板付近に表示されています。製品を紛失した場合などでもご自身のものを特定していただけるよう、機種名と製造番号については以下の欄にご記入のうえ、大切に保管していただくことをお勧めします。

機種名

---

製造番号

---



銘板は、製品の底面にあります。

(bottom\_ja\_02)



# 目次

取扱説明書について.....	2
付属品(お確かめください).....	2
安全上のご注意.....	4
注記(ご使用上の注意).....	8
お知らせ.....	8
<b>CVPの世界へようこそ!</b> .....	<b>10</b>
<b>各部の名称</b> .....	<b>12</b>
操作パネル.....	12
<b>ご使用前の準備</b> .....	<b>14</b>
キーカバーを開ける/閉める.....	14
譜面立てを使う.....	14
電源の準備.....	15
電源を入れる/切る.....	15
音量(マスターボリューム)を調節する.....	16
ヘッドホンを使う.....	17
楽器の基本設定をする.....	18
画面の明るさなどを変更する.....	19
<b>1 基本操作</b> .....	<b>20</b>
画面の構成.....	20
画面の見かた.....	22
表示中の画面を閉じる.....	24
画面の操作方法.....	25
アサインボタンに機能を割り当てる.....	27
ファイルを管理する.....	28
文字を入力する.....	32
ペダルを使う.....	34
メトロノームを使う.....	35
テンポを調節する.....	35
鍵盤のタッチ感度を変える.....	36
音の高さを半音単位で調整する(トランスポーズ).....	37
音量バランスを調節する.....	38
設定を工場出荷時の状態に戻す(初期化).....	38
データのバックアップ.....	39
<b>2 ピアノ演奏を楽しむ(ピアノルーム)</b> .....	<b>40</b>
ピアノルームで演奏する.....	40
ピアノ演奏でほかの楽器とセッションする.....	41
ピアノルームの設定を変える/初期設定に戻す.....	43
ピアノルームの演奏を録音する.....	44
<b>3 いろいろな楽器音で演奏する(ボイス)</b> .....	<b>45</b>
内蔵のボイスを選んで弾く.....	45
スプリットポイントを設定する.....	48
ピアノ演奏に適した設定に戻す(ピアノリセット).....	49
ピアノ演奏に適した設定で固定する(ピアノロック).....	49
ピアノの弦共鳴音を楽しむ(VRMボイス).....	49
スーパーアーティキュレーションボイスを使う.....	50
オリジナルのオルガンボイスを作る(オルガンフルート).....	51
<b>4 リズムや自動伴奏に合わせて演奏する(スタイル)</b> .....	<b>53</b>
スタイルに合わせて演奏する.....	53
スタイル再生を操作する.....	55
選んだスタイルに合うパネル設定を呼び出す (ワンタッチセッティング=OTS).....	58
コードの認識方法(フィンガリングタイプ)を変える.....	60
<b>5 曲(ソング)を再生して練習する</b> .....	<b>62</b>
ソングを再生する.....	62
譜面を表示する.....	65
歌詞を表示する.....	66
ガイド機能を使って片手ずつ練習する.....	66
くり返し再生する.....	68
音の高さを半音単位で調整する(ピッチシフト).....	69
再生速度を調節する(タイムストレッチ).....	70
ボーカルパートを消音する(ボーカルキャンセル).....	70
<b>6 演奏を録音する</b> .....	<b>71</b>
基本的な録音方法(MIDI録音/オーディオ録音).....	71
右手と左手、またはスタイルとメロディーを別々に録音する (MIDI録音).....	73
パート(チャンネル)ごとに録音する(MIDI録音).....	76
MIDIソングをオーディオソングに変換する.....	78
<b>7 マイクを使って歌声にハーモニーを付ける</b> .....	<b>79</b>
マイクを接続する.....	79
歌声にハーモニーを付ける(ボーカルハーモニー).....	80
<b>8 パネル設定を登録する/呼び出す (レジストレーションメモリー/プレイリスト)</b> .....	<b>82</b>
レジストレーションメモリーにパネル設定を登録する/ 登録したパネル設定を呼び出す.....	83
プレイリストを使ってパネル設定を管理する.....	87
<b>9 音量バランスや音色などを調節する(ミキサー)</b> .....	<b>91</b>
ミキサーの基本操作.....	91
スタイルやMIDIソングをチャンネルごとにオン/オフする.....	93
<b>10 ほかの機器と接続して演奏する</b> .....	<b>94</b>
端子パネル.....	94
USB機器を接続する([USB TO DEVICE]端子).....	95
コンピューターと接続する([USB TO HOST]端子/MIDI端子).....	97
スマートデバイスと接続する([AUX IN]端子/Bluetooth/ [USB TO HOST]端子/無線LAN).....	98
外部機器のオーディオ再生音を楽器のスピーカーから鳴らす ([AUX IN]端子/Bluetooth/[USB TO HOST]端子).....	99
楽器の音を外部スピーカーから鳴らす (AUX OUT [L/L+R]/[R]端子).....	102
MIDI機器と接続する(MIDI端子).....	103
楽器の画面をテレビなどの外部モニターに映し出す ([USB TO DEVICE]端子).....	104
マイクやギターを接続する([MIC/LINE IN]端子).....	104
フットスイッチやフットコントローラーを接続する ([AUX PEDAL]端子).....	105
<b>資料</b> .....	<b>106</b>
メニュー画面機能一覧.....	106
CVP-809の組み立て方.....	109
CVP-805の組み立て方.....	113
困ったときは.....	115
仕様.....	119
索引.....	122
保証とアフターサービス.....	131

# 安全上のご注意

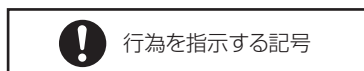
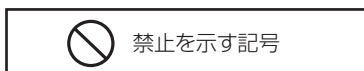
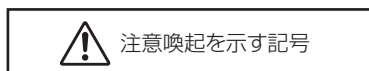
ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

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。

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

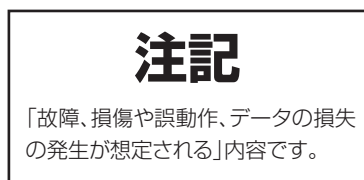
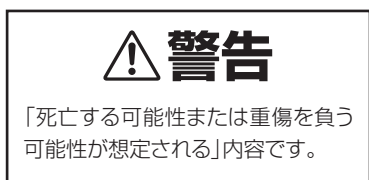
## ■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。



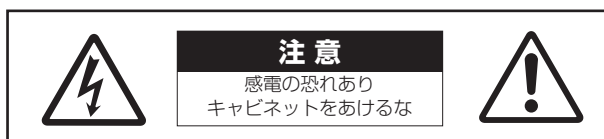
## ■ 「警告」「注意」「注記」について

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区分して掲載しています。



## ■ 本体に表示されている注意マークについて

本体には、次の注意マークが付いています。



これは、以下の内容の注意を喚起するものです。

「感電防止のため、パネルやキャビネットを外さないでください。内部には、お客様が修理 / 交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターにご依頼ください。」

# 警告

## 電源 / 電源コード



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

電源コード / プラグは、必ず付属のものを使用する。また、付属の電源コードをほかの製品に使用しない。

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、火災のおそれがあります。

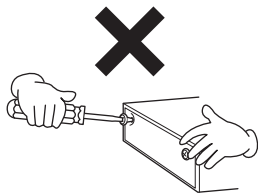
## 分解禁止



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

本体の上でろうそくなど火気のあるものを置かない。

ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になります。

## 医療用電気機器への影響



禁止

医療機器の近くなど電波の使用が制限された区域で使用しない。

心臓ペースメーカーや除細動器の装着部分から15cm以内で使用しない。

本体が発する電波により、動作に影響を与えるおそれがあります。

## イス



禁止

不安定な場所に置かない。

イスが転倒して、お客様やほかの方々へのけがをする原因になります。



禁止

イスで遊んだり、イスを踏み台にしたりしない。

イスが転倒したりこわれたりして、お客様へのけがをする原因になります。



禁止

イスには二人以上ですわらない。  
イスが転倒したりこわれたりして、お客様がけがをする原因になります。



必ず実行

イスのネジを定期的に締め直す。  
イスを長期間使用すると、イスのネジがゆるみ、お客様がけがをする原因になります。ネジがゆるんだ場合は、工具で締め直してください。



必ず実行

小さなお子様の後方への転倒に注意する。  
背もたれがないため、後方へ転倒してけがをするおそれがあります。

## 異常に気づいたら



電源プラグを抜く

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
- ・製品に亀裂、破損がある場合

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 / 電源コード



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。



電源プラグを抜く

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けがをしたりする原因になります。



必ず実行

地震のときは、本体から離れる。  
地震による強い揺れで本体が動いたり転倒したりして、けがをするおそれがあります。



必ず実行

この製品を持ち運びする場合は、必ず2人以上で行なう。  
この製品を1人で無理に持ち上げると、腰を痛めたり、この製品が落下して破損したり、お客様やほかの方々けがをしたりする原因になります。



必ず実行

本体を移動するときは、必ず電源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けがをしたりするおそれがあります。

### 組み立て



必ず実行

本書の組み立て方の説明をよく読み、手順どおりに組み立てる。また、定期的にネジを締め直す。  
楽器が破損したりお客様がけがをしたりする原因になります。



**この製品を電源コンセントの近くに設置する。**

**必ず実行**

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



**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。**

**必ず実行**

感電、聴力障害または機器の損傷の原因になります。



**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。**

**必ず実行**

聴力障害または機器の損傷の原因になります。

## 取り扱い



**キーカバーや本体のすき間に手や指を入れない。また、キーカバーで指などをはさまないように注意する。**

**禁止**

お客様がけがをするおそれがあります。



**キーカバーやパネル、鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。**

**禁止**

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。



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

**禁止**

本体が破損したり、お客様やほかの方々がかがをしたりする原因になります。



**小さな部品は、乳幼児の手の届くところに置かない。**

**禁止**

お子様が誤って飲み込むおそれがあります。



**大きな音量で長時間使用しない。**

**禁止**

聴覚障害の原因になります。特にヘッドホンを使用する場合はご注意ください。万一、聴力低下や耳障りを感じた場合は、専門の医師にご相談ください。



## イス



**イスにすわったままでイスの高さを調節しない。**

**禁止**

高低調節機構に無理な力が加わり、高低調節機構がこわれたりお客様がかがをしったりする原因になります。



**可動部のすき間に手を入れない。**

**禁止**

手をはさんでけがをすることがあります。

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

使用後は、必ず電源を切りましょう。

[⏻] (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ときの消費電力は、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。

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。

## 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場合があります。
- スマートフォンやタブレット端末などのスマートデバイスのアプリ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スマートデバイスの機内モードをオンにしてからWi-FiまたはBluetooth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ところ、また、ほこりや振動の多いところ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(5℃~40℃の範囲で動作することを確認しています)。
- 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。
- つや出し仕上げのモデルの場合、本体の表面に金属、陶器、その他硬い物を当てないでください。表面にひびが入ったり、はがれたりする原因になります。
- イスの脚で床やたたみを傷つけないよう注意してご使用ください。イスの下にマットを敷くなどして、床やたたみを保護されることをおすすめします。

### 製品のお手入れに関する注意

- お手入れの際は、乾いた柔らかい布、または水を固くしぼった柔らかい布をご使用ください。鍵盤の頑固な汚れには「ヤマハ鍵盤クリーナー」をお使いください。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。
- つや出し仕上げのモデルの場合、本体のほこりや汚れは、柔らかい布で軽く拭き取ってください。強く拭くと、ほこりの粒子で本体の表面に傷がつく場合があります。つやを保つためには、ユニコンをピアノクロスに含ませてムラなく拭き、別の布で伸ばすように磨き上げます。ユニコンは楽器店などでお買い求めいただき、使用上の注意をよくご確認のうえご使用ください。
- 極端に湿度が変化すると、本体表面に水滴がつく(結露する)ことがあります。水滴をそのまま放置すると、木部が水分を吸収して変形する原因になります。水滴がついた場合は、柔らかい布ですぐに拭きとってください。
- ペダルは一般的なアコースティックピアノ同様経年変化によって変色することがあります。その際はピアノ用コンパウンドを楽器店などでお買い求めいただき、使用上の注意をよくご確認のうえご使用ください。

### データの保存に関する注意

- 編集したソング/スタイル/ボイスやMIDI設定などは、保存前に電源を切ると消えてしまいます。オートパワーオフ機能(16ページ)により電源が切れた場合も同様です。保存しておきたいデータは、本体またはUSBフラッシュメモリーに保存してください(28ページ)。
- この楽器内のデータや設定は、バックアップファイルとしてUSBフラッシュメモリーに保存できます(39ページ)。保存したデータや設定は楽器に戻して再現ができます。大切なデータや設定は、故障や誤操作などによる消去に備え、USBフラッシュメモリーに保存してください。
- 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。


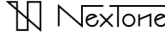
## お知らせ

---

### 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

- 内蔵曲は、曲の長さやイメージが原曲と異なる場合があります。
- この製品には、XGフォーマット以外の音楽/サウンドデータを扱う機能があります。その際、元のデータをこの楽器に最適化して動作させるため、オリジナルデータ(音楽/サウンドデータ)制作者の意図どおりには再生されない場合があります。ご了承のうえ、ご使用ください。
-  CVP-809: T-1810105、CVP-805: T-1810104
- 

## 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、特に説明のない限り、CVP-809のものを使用しています。また、すべて操作説明のためのものであり、実際の仕様と異なる場合があります。
- 本製品の品番末尾のアルファベット(「B」「WH」など)は、外装の色や仕上げの情報を表わしています。この取扱説明書では、品番末尾のアルファベットは省略しています。
- 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。
- Androidは、Google LLCの商標または登録商標です。
- Bluetooth®のワードマークおよびロゴは、Bluetooth SIG, Inc.が所有する登録商標であり、ヤマハ株式会社はこれらのマークをライセンスに基づいて使用しています。



- 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。

## 調律について

- 調律の必要はありません。電源を入れるといつでも正しいピッチ(音の高さ)でお使いいただけます。

### この楽器の対応フォーマット

#### GMシステムレベル2

「GMシステムレベル1\*」を、さらに表現力を高める機能にまで拡張した音源フォーマットです。多くのMIDI機器がGMシステムレベル1に対応しており、市販のミュージックデータの多くがGMシステムレベル1で作られています。GMシステムレベル2に対応したMIDI機器では、GMシステムレベル1で制作されたミュージックデータも再生できます。

\* 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、音色配列やMIDI機能に関する音源フォーマットです。

#### XG

「GMシステムレベル1」をさらに拡張し、豊かな表現力とデータの継続性を可能にしたヤマハが提唱する音源フォーマットです。このフォーマットで制作されたデータは、広く普及しているXG対応機器やPCソフトウェアで再生できます。

#### GS

ローランド株式会社の音源フォーマットです。ヤマハのXGフォーマットと同様、GMシステムレベル1の仕様に加え、音色セットやドラムセットの拡張、音色の修正、エフェクトなどの拡張機能を規定しています。

#### XF

ソングデータの代表的なフォーマットであるSMF(スタンダードMIDIファイル)をより拡張し、歌詞表示などを可能にしたヤマハ独自のMIDIファイルのフォーマットです。

#### スタイルファイルフォーマットGE (ギターエディション)

「スタイルファイルフォーマット(SFF)」とは、ヤマハの自動伴奏機能のノウハウを集大成した、伴奏スタイルに関するフォーマットです。SFF GEは、ギターの表現力をさらに高めた、SFFの拡張フォーマットです。



# CVPの世界へようこそ！

CVPでは、直感的に操作できるタッチパネルを搭載。大きくてわかりやすい画面をタッチすることにより、さまざまな機能を簡単に操作できます。

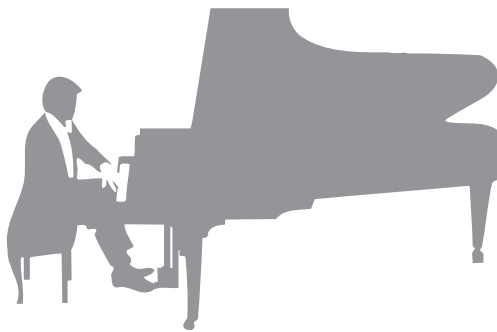
## まずは、本格的なピアノ演奏を楽しもう！

ピアノ音源は、ヤマハ最上位コンサートグランドピアノCFXや、ウィナートーンで有名なベーゼンドルファー社\*のグランドピアノから収録。鍵盤は、グランドピアノの弾きごたえを再現した「グランドタッチ鍵盤」を搭載。鍵盤機構の改良によりタッチの幅が広がり、ピアノニッシモからフォルティッシモまで多彩に表現できるようになりました。また、打鍵とペダル操作のタイミングや強弱によって、複雑に変化するグランドピアノの共鳴音をリアルに再現したVRMを採用。繊細なペダル使いと押鍵タイミングに応える、深い演奏表現を実現しています。さらに、バイノーラルサンプリング等の技術により、ヘッドホン使用時でも目の前のピアノから音が響いてくるような臨場感が楽しめます。

ピアノ演奏をさらに楽しみたいときは、ピアノルームがおすすめです。ピアノルームでは、ピアノの種類や演奏する空間(音響効果)を選択可能。さらに、1人でもほかの楽器とセッションするような演奏が楽しめます。

\* ベーゼンドルファー社はヤマハのグループ会社です。

▶▶▶ 40ページ



## さまざまな音楽ジャンルの曲を弾こう！

ピアノ以外にも、オルガンやギター、サックスなどあらゆる音楽で使われる、さまざまな楽器音(ボイス)を演奏することができます。さらに、「スーパーアーティキュレーションボイス」なら、それぞれの楽器特有の奏法から生まれる表情までリアルに再現。ギターと指の摩擦音やサックスのプレス音、滑らかなレガートなど、演奏に細かい表情を付けることができます。

▶▶▶ 45ページ

### 豪華な伴奏をバックに演奏を楽しむ

「スタイル」と呼ばれる自動伴奏機能を使うと、コードを弾くだけで、専用のバックバンドが伴奏をしてくれます。ポップスやジャズなどからお好みのスタイルを選んで演奏してみましょう。イントロやエンディングを付けたり、フィルインしたりと、リアルタイムのアレンジも可能です。

▶▶▶ 53ページ

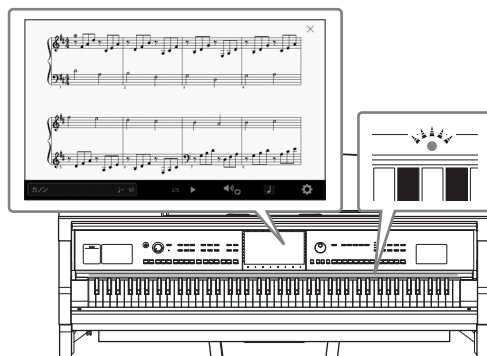




## 譜面とガイド機能で楽しくレッスン！

レッスンに役立つ、譜面表示機能や鍵盤ガイドランプも搭載されています。鍵盤ガイドランプが、次に弾く鍵盤の位置やタイミングを教えてくれるので、楽譜が苦手な方やピアノが初めての方でも安心です。

▶▶▶ 66ページ

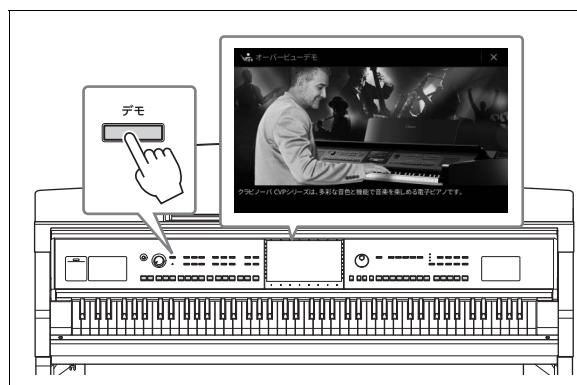


## カラオケも弾き語りも！

クラビノーバに歌詞\*を表示させて、マイクをつなげば、家でも本格的な弾き語りが楽しめます。歌声には、1人で歌ってもコーラスパートがいるかのように豊かなハーモニーを付けられます。また、オーディオ曲のボーカルパートを消音して、オリジナルの曲をバックに歌ったり演奏したりできます。

\*曲データに歌詞情報が含まれている場合のみ。

▶▶▶ 66、79ページ

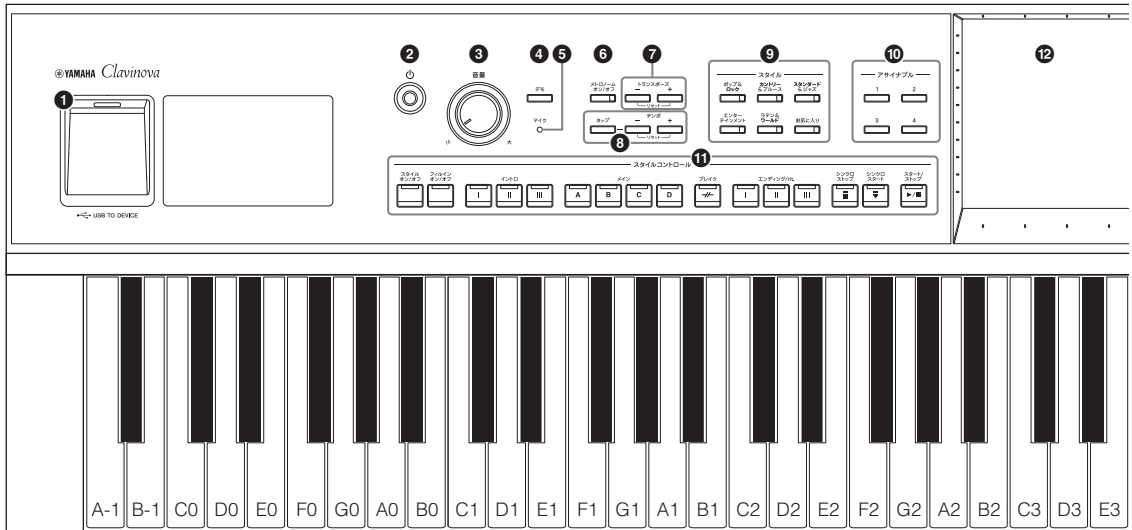


**デモを見れば、クラビノーバの魅力をもっと感じられます。[デモ]ボタンを押して、デモを見てみましょう！**

デモの再生を止めるには、画面右にある[ホーム]ボタンを押します。

# 各部の名称

## 操作パネル



### パネル設定(楽器の設定)

この楽器では、操作パネルでボイスやスタイルの選択、チューニングなどさまざまな設定ができます。パネルの操作によって作られたこれらの設定を「パネル設定」または「楽器の設定」と呼びます。

#### ① [USB TO DEVICE]端子(95ページ)

USBフラッシュメモリーやUSB無線LANアダプター、USBディスプレイアダプターを接続します。この端子は本体底面にもあります。

#### ② [⏻](スタンバイ/オン)スイッチ(15ページ)

電源のスタンバイ/オンを切り替えます。

#### ③ [音量]ダイヤル(16ページ)

楽器全体の音量を調節します。

#### ④ [デモ]ボタン(11ページ)

デモ画面を表示します。

#### ⑤ [マイク]ランプ(79ページ)

マイク使用時の入力レベルを確認します。

#### ⑥ [メトロノームオン/オフ]ボタン(35ページ)

メトロノームを鳴らします。

#### ⑦ [トランスポーズ]ボタン(37ページ)

半音単位で移調します。

#### ⑧ [タップ]/テンポ[-]/[+]ボタン(35ページ)

MIDIソングやスタイル、メトロノームのテンポを調節します。

#### ⑨ スタイルボタン(53ページ)

スタイルカテゴリーを選びます。

#### ⑩ アサインابلボタン(27ページ)

よく使う機能へのショートカットを割り当てます。

#### ⑪ スタイルコントロールボタン(55ページ)

スタイル再生をコントロールします。

#### ⑫ 画面(タッチパネル)(25ページ)

タッチして表示内容进行操作します。

#### ⑬ データダイヤル(26ページ)

データを選んだり、設定値を変更したりします。

#### ⑭ [ホーム]ボタン(26ページ)

ホーム画面(電源を入れたときの画面)を表示します。

#### ⑮ [ピアノルーム]ボタン(40ページ)

ピアノ演奏に適した設定を呼び出します。

#### ⑯ ソングコントロールボタン(64ページ)

ソング再生をコントロールします。

#### ⑰ ボイスボタン(46ページ)

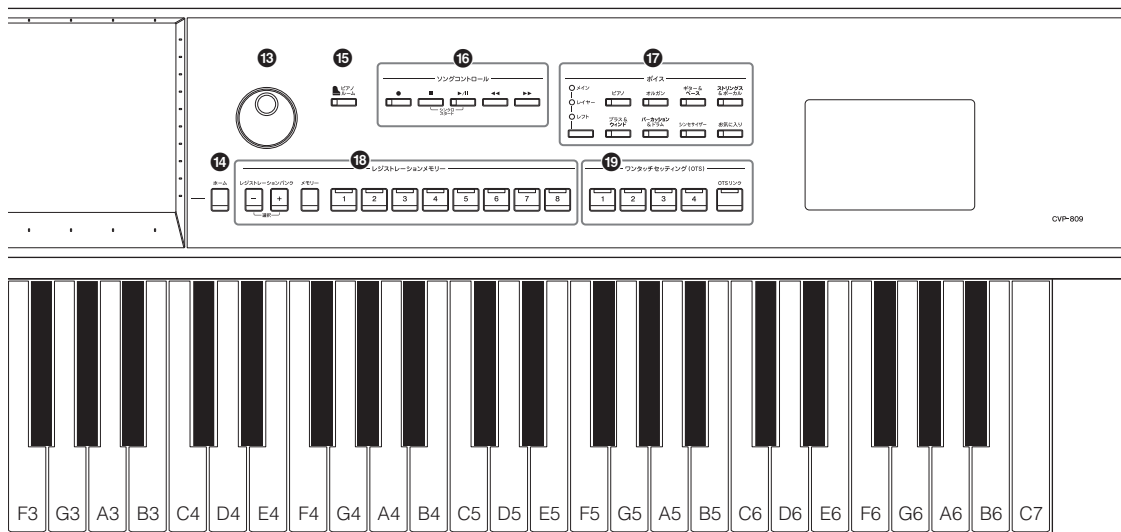
鍵盤パートやボイスカテゴリーを選びます。

#### ⑱ レジストレーションメモリーボタン(82ページ)

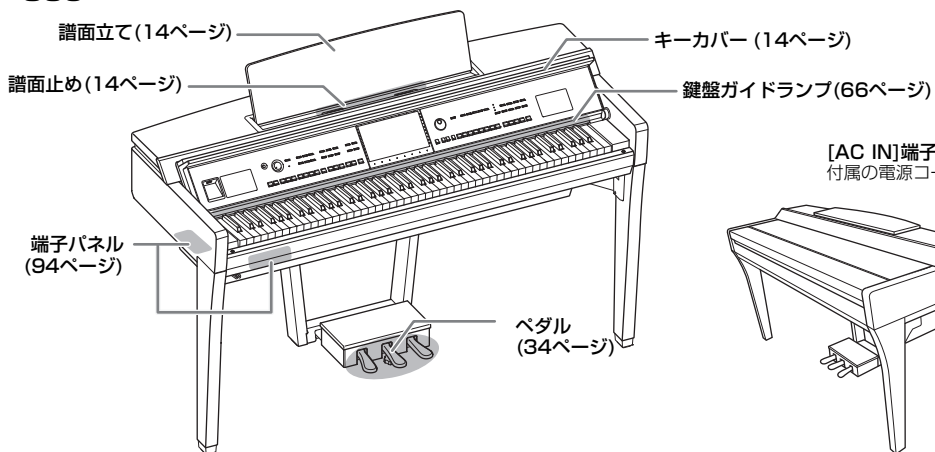
パネル設定を保存したり、呼び出したりします。

#### ⑲ ワンタッチセッティング(OTS)ボタン(58ページ)

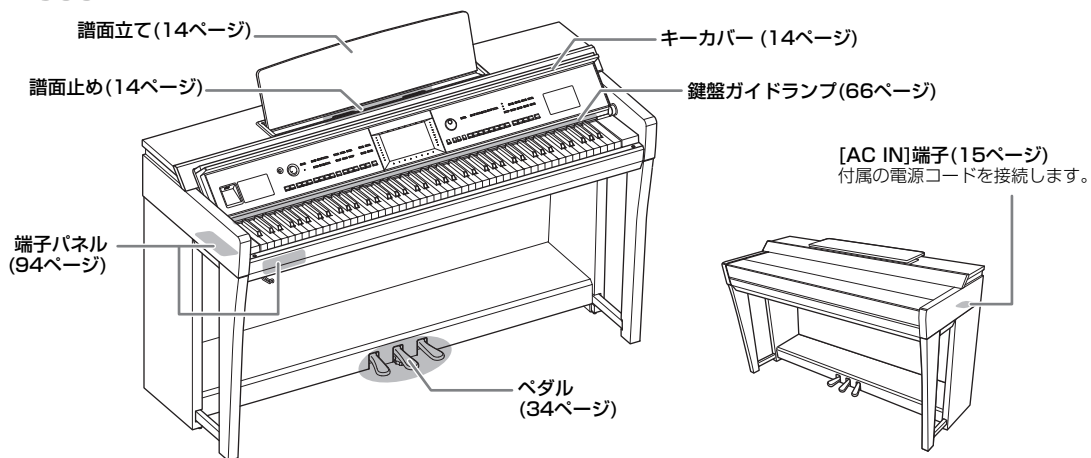
選んだスタイルに最適なパネル設定を呼び出します。



### CVP-809



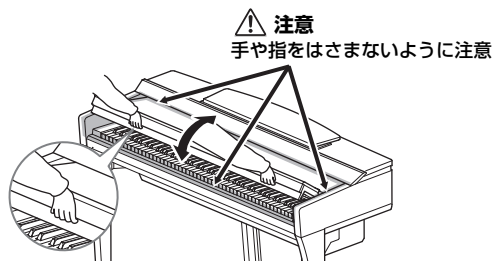
### CVP-805



# ご使用前の準備

## キーカバーを開ける/閉める

キーカバーを開けるときは、本体正面のくぼみに両手を掛け、キーカバーを持ち上げて開きます。閉めるときは、キーカバーを両手で持って、静かに閉めます。

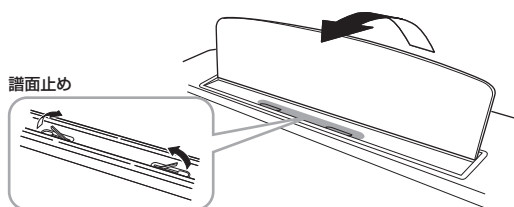


### 注意

- キーカバーを開閉するときは、両手で静かに行ない、途中で手を離さないでください。また、ご自分や周りの方、特にお子様などが、キーカバーの端と本体の間に手や指をはさまないようにご注意ください。
- キーカバーを開けると、キーカバーの上に金属や紙片などを置かないでください。本体の内部に落ちて取り出せなくなり、感電、ショート、発火や故障などの原因になります。

## 譜面立てを使う

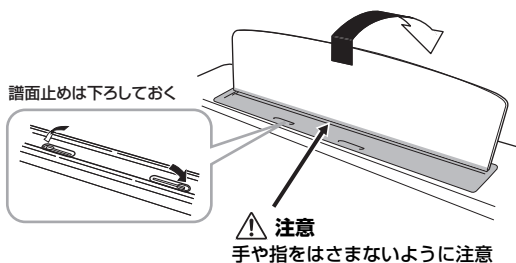
譜面立てを使うときは、止まる位置まで手前に起こします。譜面止めを使うと、譜面立てに置いた楽譜のページを固定できます。



### 注意

譜面立てを立てるとき/倒すときは、途中で手を離さないでください。

譜面立てを倒すときは、譜面止めを下ろしてから、譜面立ての中央部を持ち上げて回転させるように、ゆっくり戻します。

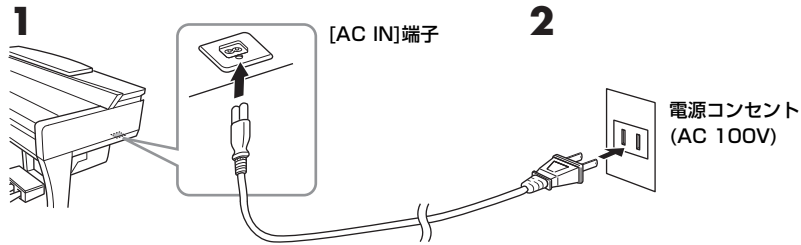


### 注意

譜面立てを倒す前に、譜面止めを下ろしてください。譜面立てと譜面止めの間に指をはさみ、お客様がけがをするおそれがあります。

## 電源の準備

図の順序で電源コードを接続します。



### ⚠ 警告

電源コードは、必ず付属のものをご使用ください。また、付属の電源コードをほかの製品に使用しないでください。故障、発熱、火災などの原因になります。

### ⚠ 注意

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。

### NOTE

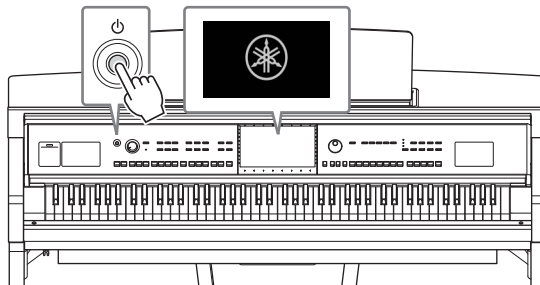
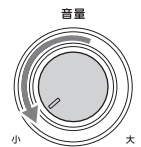
電源コードを外すときは、電源を切ってから、逆の手順で行なってください。

## 電源を入れる/切る

**1** [音量]ダイヤルを左に回し、音量を最小にします。

**2** [⏻](スタンバイ/オン)スイッチを押して電源を入れます。

[音量]ダイヤルの右側にある[マイク]ランプが点灯し、画面に表示が現れます。しばらくすると、ホーム画面(22ページ)が表示され、楽器が起動します。音量は鍵盤を弾いて確かめながら、徐々に上げてください。



### NOTE

ホーム画面が表示されるまでは、鍵盤を弾いても音は出ません。また[⏻](スタンバイ/オン)スイッチを押しても電源は切れません。

**3** 電源を切るには、もう一度[⏻](スタンバイ/オン)スイッチを押します(1秒)。

### ⚠ 注意

電源を切った状態でも微電流が流れています。この楽器を長時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いてください。

### 注記

録音中、編集、メッセージ表示中は、[⏻](スタンバイ/オン)スイッチを押しても電源が切れません。電源を切りたい場合は、録音、編集、メッセージ表示が終了してから[⏻](スタンバイ/オン)スイッチを押してください。やむを得ず強制終了したい場合は、[⏻](スタンバイ/オン)スイッチを3秒以上押してください。ただし、強制終了すると、データが失われたり、楽器や外部機器が故障したりする場合があります。

## オートパワーオフ機能

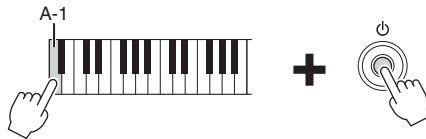
この楽器は、電源の切り忘れによる無駄な電力消費を防ぐため、オートパワーオフ機能を搭載しています。これは、本体が一定時間操作されないと自動的に電源が切れる機能です。電源が切れるまでの時間は、初期設定では30分ですが、変更することもできます(18ページ)。

### 注記

オートパワーオフ機能により電源が切れると、保存していないデータは失われます。ご注意ください。

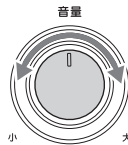
### オートパワーオフ機能の簡単解除

左端の鍵盤を押したまま電源を入れると、オートパワーオフ解除を知らせるメッセージが表示され、オートパワーオフ機能が解除された状態で電源がオンになります。



## 音量(マスターボリューム)を調節する

鍵盤を弾いて音を出しながら、[音量]ダイヤルを左右に回して、全体音量を調節します。



### ⚠ 注意

大きな音量で長時間使用しないでください。聴覚障害の原因になります。

## インテリジェント・アコースティック・コントロール(IAC)

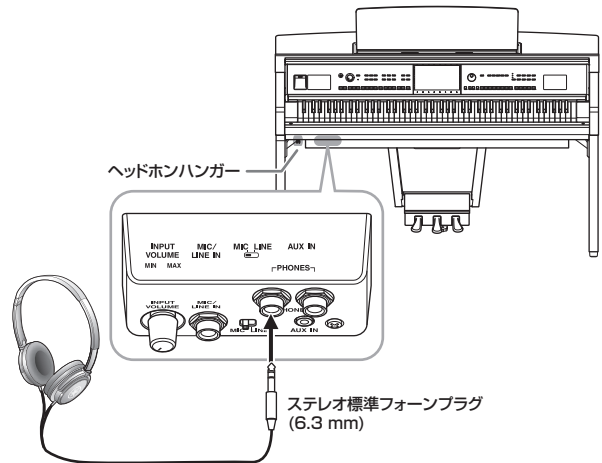
IACとは、楽器の全体音量の大小に応じて、自動的に音質を補正する機能です。音量が小さい場合でも、低音や高音がしっかりと聞こえるようになります。IACは、この楽器のスピーカーからの出力音のみに有効です。初期設定ではこの機能はオンです。オン/オフを切り替えたり、効果のかかり具合を調節したりできます。詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「ユーティリティ」をご覧ください。

## ヘッドホンを使う

ヘッドホンは、[PHONES]端子に接続して使います。端子は2つあるので、2本同時に使えます。1本だけ使う場合は、どちらの端子を使っても構いません。

### ⚠ 注意

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



## ヘッドホンでも自然な音の広がりを再現する(バイノーラルサンプリングとステレオフォニックオプティマイザー)

ヘッドホン使用時に臨場感のある音をお楽しみいただくため、以下の2つの方式を採用しています。

### バイノーラルサンプリング(「CFXグランド」ボイスのみ)

バイノーラルサンプリングとは、演奏者の耳と同じ位置に専用のマイクを備え付け、聞こえてくるピアノの音をそのままサンプリングする方式です。ヘッドホンを通して聞いても、あたかもピアノ本体から音が響いてくるような臨場感ある演奏をお楽しみいただけます。ヘッドホンの圧迫感も少なく、長時間の演奏でもストレスなくお楽しみいただけます。「CFXグランド」を選んでいるときにヘッドホンを接続すると、バイノーラルサンプリングの音に切り替わります。

### サンプリングとは

アコースティック楽器の音を録音して電子ピアノに組み込む技術のことです。

### ステレオフォニックオプティマイザー(「CFXグランド」以外のVRMボイス)

ステレオフォニックオプティマイザーとは、ヘッドホン使用時に自然な音の広がりを再現するエフェクトです。「CFXグランド」以外のVRMボイス(49ページ)を選んでいるときにヘッドホンを接続すると、ステレオフォニックオプティマイザーがかかります。

初期設定では、ヘッドホンを接続すると、VRMボイス(49ページ)はバイノーラルサンプリングまたはステレオフォニックオプティマイザーの音に自動的に切り替わります。ただし、ヘッドホンを接続していると、AUX OUT端子に接続した外部スピーカーから鳴る音や、オーディオ録音(71ページ)するときの音など、ヘッドホン以外で鳴るVRMボイスにもこの効果がかかり、不自然に聞こえる場合があります。効果がかけられないようにしたいときは、この機能をオフにしてください。

オン/オフの切り替えは、[メニュー] → [ユーティリティ] → [スピーカー / 外部との接続]でできます。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

## ヘッドホンハンガーを使う

ヘッドホンハンガーを取り付けると、本体にヘッドホンを掛けられます。取り付け方は、111ページまたは114ページをご覧ください。

### 注記

ヘッドホンハンガーにヘッドホン以外のものを掛けないでください。本体またはヘッドホンハンガーが破損する場合があります。

## 楽器の基本設定をする

必要に応じて、画面に表示される言語などを設定します。

### 1 設定画面(ユーティリティー)を表示させます。

まず、ホーム画面(電源を入れたときの画面)の右下にある[メニュー]アイコンをタッチしてメニュー画面を表示させます。次に、必要に応じて[▶]をタッチして2ページめを表示させ、[ユーティリティー]アイコンをタッチします。

### 2 表示された画面で、[システム]をタッチします。



### 3 画面をタッチして、必要な設定をします。

バージョン	楽器のバージョンを示しています。 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ご活用いただくため、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、下記ウェブサイトの「ソフトウェア」のページからダウンロードすることができます。 <a href="https://jp.yamaha.com/support/">https://jp.yamaha.com/support/</a>
ライセンス表示	ここをタッチすると、この楽器で使用しているオープンソースソフトウェアのライセンス情報が表示されます。
著作権表示	ここをタッチすると、著作権情報が表示されます。
言語	画面表示の言語を指定します。 ここをタッチして言語のリストを表示させ、リストから選びます。
オーナー名	オープニング画面(電源を入れたときに表示される画面)に表示する、オーナー名(所有者名)を入力できます。 ここをタッチして文字入力画面を表示させ、名前を入力します(32ページ)。
オートパワーオフ	オートパワーオフ機能(16ページ)により、電源が切れるまでの時間を設定します。 ここをタッチして設定値のリストを表示させ、リストから選びます。自動的に電源を切りたくない場合は、「無効」を選びます。

この画面の2/2ページについては、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「ユーティリティー」をご覧ください。



## 画面の明るさなどを変更する

必要に応じて、画面の明るさなどを変更します。

- 1 設定画面(ユーティリティー)を表示させます(18ページ手順1)。
- 2 表示された画面で、[タッチパネル/画面]をタッチします。



- 3 画面をタッチして、設定を変更します。

タッチ パネル	タッチ音	画面をタッチしたときの操作音をオン/オフします。
	補正	タッチパネルが正しく反応しないときに、画面の調整をします(通常は、工場出荷時に調整済みのため、補正の必要はありません)。メッセージに従って画面に表示される+マークの中心を、順にタッチします。
明るさ	画面	スライダーを動かして、画面の明るさを調節します。
	ボタン ランプ	[◀]/[▶]をタッチして、操作パネルのボタンのランプの明るさを調節します。 <b>NOTE</b> 鍵盤ガイドランプの明るさは調節できません。

この画面の2/2ページについては、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「ユーティリティー」をご覧ください。

# 1 基本操作

## 画面の構成

この楽器では、電源を入れたときに表示される「ホーム画面」を基本画面とし、そこから「ファイル選択画面」や「メニュー画面」を呼び出すことにより、さまざまな機能を使ったり、楽器の設定をしたりできます。画面の操作について詳しくは、25ページをご覧ください。

### ファイル選択画面 (23ページ)

スタイル、ボイス、または  
ソング名をタッチすると、  
それぞれの選択画面が表示  
されます。

### スタイル選択画面



タッチして  
広げる

スタイル表示を広げると、スタイル再生の操作に使うボタンが表示されます。

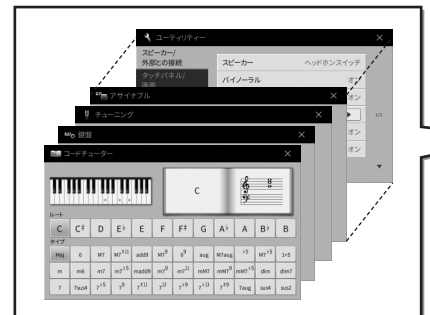


### ホーム画面(22ページ)

すべての基本となる画面です。

### メニュー画面(24ページ)

各アイコンをタッチすることにより、譜面表示や音量バランスの調整といったさまざまな機能や、詳細設定の画面を呼び出せます。



## ボイス選択画面



## ソング選択画面



タッチして  
広げる



ソング表示を広げると、ソング再生の操作に使うボタンが表示されます。



## 画面の見かた

ここでは、よく使う3つの画面(ホーム画面、ファイル選択画面、メニュー画面)について説明します。ホーム画面は、この楽器の状態を表示する基本画面です。ファイル選択画面とメニュー画面は、ホーム画面から簡単に呼び出せます。

### ホーム画面

電源を入れたときや[ホーム]ボタンを押したときに表示される画面です。ホーム画面を見れば、今日のボイスを選んでいるか、どのスタイルを選んでいるかなど、パネル設定の状態がひとめでわかります。演奏中に表示させておくと便利です。



#### ① ボイスエリア

各鍵盤パート(メイン、レフト、レイヤー)で選ばれているボイスと、そのオン/オフの状態が表示されます(45ページ)。ボイス名をタッチすると、ボイス選択画面が開きます。

##### NOTE

ボイスエリア、スタイルエリア、ソングエリア上を、左から右へスライドすると、スタイルエリアを拡張表示できます。右から左へスライドすると、ソングエリアを拡張表示できます。

#### ② スタイルエリア

選ばれているスタイルが表示されます(53ページ)。スタイル名をタッチすると、スタイル選択画面が開きます。左上にある[◀]をタッチすると、エリアが拡張され、スタイル再生の操作画面が現れます。元の表示に戻すには、ボイスエリアの右上に表示される[▶]をタッチします。

#### ③ ソングエリア

選ばれているソングが表示されます(62ページ)。ソング名をタッチすると、ソング選択画面が開きます。右上にある[▶]をタッチすると、エリアが拡張され、ソング再生の操作画面が現れます。元の表示に戻すには、ボイスエリアの左上に表示される[◀]をタッチします。

#### ④ レジストレーションエリア

選ばれているレジストレーションメモリーのバンク名やレジスト名、レジストレーションシーケンスがオンの場合はレジストレーションメモリーの順番が表示されます(83ページ)。このエリアをタッチすると、レジストレーションメモリーのバンク選択画面が表示されます。

[▶]または[◀]をタッチして、表示を出したり隠したりできます。

##### NOTE

レジストレーションエリアを左右にスライドさせることで、表示を出したり隠したりすることもできます。

#### ⑤ メニューエリア

この楽器に搭載されているさまざまな機能の一部をワンタッチで呼び出せるよう、ショートカットとして並べたエリアです。各ショートカットをタッチすることで、該当機能の画面を呼び出せます。また、右端にある[メニュー]アイコンをタッチすると、このエリアにショートカットとして登録できる機能の一覧(メニュー画面)が表示されます(24ページ)。



## ファイル選択画面

ファイル選択画面は、ボイスやスタイル、ソングなど、楽器内のさまざまなデータ(ファイル)を選ぶための画面です。ホーム画面で、ボイス名やスタイル名、ソング名をタッチしたとき、ボイスボタンやスタイルボタンを押したときなどに表示されます。



### ① カテゴリー

データを種類(カテゴリー)ごとに分類したタブです。下記以外のタブ(プリセットタブ)を選ぶと、この楽器にあらかじめ内蔵されているデータ(プリセットデータ)が表示されます。

 (お気に入りタブ)	お気に入りとして登録されたボイスまたはスタイルが表示されます(31ページ)。このタブは、ボイス選択画面またはスタイル選択画面だけに表示されます。
 (ユーザータブ)	自分で録音したり編集したりしたデータを保存できます。楽器内のデータは「ユーザー」(ユーザーメモリー)に、USBフラッシュメモリー内のデータは「USB」に表示されます。本書では、ユーザータブに入っているデータをまとめて、ユーザーデータと呼びます。

### ② サブカテゴリー / フォルダー (パス)

- ・プリセットタブの場合は、さらに細かく分類された種類が表示されます。たとえば、ボイス選択画面で「ピアノ」タブを選ぶと、グランドピアノやエレクトリックピアノなど、さまざまな種類のピアノが表示されます。
- ・お気に入りタブの場合、ここでは表示されません。
- ・ユーザータブの場合は、下図のように、フォルダー構成に応じて、現在表示されているフォルダー(パス)が表示されます。



### ③ データ(ファイル)一覧

選ぶことのできるファイルが表示されます。複数のページがある場合は、一覧の右側にある[▲]/[▼]をタッチすると、ページを移動できます。

#### NOTE

リスト上を下から上へ、または上から下へスライドすることにより、ページを移動することもできます。

### ④ 操作アイコン

ファイル選択画面で操作できる機能(保存、コピー、削除など)のアイコンです。表示されるアイコンは、画面によって異なります。詳しくは、28~32ページや、各機能のファイル選択画面の説明をご覧ください。

## メニュー画面

メニュー画面は、楽器を便利に使うためのさまざまな機能への入り口です。ホーム画面で、画面右下にある[メニュー]アイコンをタッチしたときに表示されます。



### ① 機能一覧

楽器を便利に使うための機能のアイコンが表示されています。各機能アイコンをタッチすると、機能画面が表示されます。2ページで構成されていて、[▶]または[◀]をタッチすると、ページが切り替わります。

#### NOTE

画面上を左から右に、または右から左にスライドすることで、ページを切り替えることもできます。

各機能について詳しくは、巻末の「メニュー画面機能一覧」(106ページ)や、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

### ② ショートカット

機能一覧から、よく使う機能を選んでここにショートカットとして登録します。これにより、ホーム画面のメニューエリアからすぐ呼び出せるようになります。ショートカットとして登録するには、機能一覧上で、登録したい機能のアイコンを長押しし、ショートカットエリアの色が変わったら、ショートカットを置きたい場所をタッチします。詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「目次」をご覧ください。

#### メニュー画面での操作手順の表記方法

本書では、各種の画面を表示させるための操作手順が「→」で表記されています。

<例>

表記: [メニュー] → [ユーティリティ] → [システム] → [言語]

操作手順:

1. メニュー画面で[ユーティリティ]にタッチします。
2. [システム]にタッチします。
3. [言語]をタッチします。

## 表示中の画面を閉じる

表示中の画面を閉じるには、画面右上の[×]、または右下の[閉じる]をタッチします。

操作中にメッセージが表示された場合は、[はい]、[いいえ]などメッセージに呼応する項目をタッチすると、メッセージが閉じます。

すぐにホーム画面に戻りたい場合は、[ホーム]ボタンを押します。

## 画面の操作方法

この楽器の画面は、タッチパネルです。画面上の設定/選択したい項目に、直接指で触れて操作できます。また、データダイアルや[ホーム]ボタンも画面の操作に使います。



画面

1

基本操作

## 画面(タッチパネル)をタッチする

### 注記

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

### NOTE

2か所以上を同時にタッチして操作することはできません。

### ■ タッチする

画面上の項目を選ぶときは、指で軽く押します。

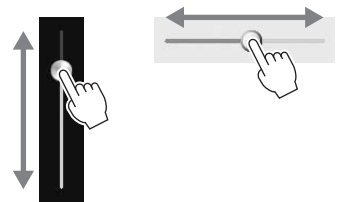
### NOTE

タッチパネルの操作音をオン/オフすることができます(19ページ)。



### ■ スライドする

スライダーなどのイラストでは、指で上下/左右になぞることで数値を増減させます。



画面によっては、指で上下/左右になぞることで、ページを切り替えたり、隠れている部分を表示したりできます。



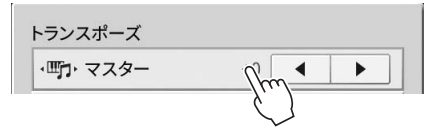
## ■ 回す

ノブなどのイラストでは、ノブの中心をタッチして、そのままノブの少し外側に指を滑らせ弧を描くようにすることで、数値を増減させます。



## ■ 長押しする

本書で、画面を「長押しします」とあったら、長めにタッチします。[◀]/[▶]やスライダー、ノブを使って値を変更するときに、値の表示を長押しすると、初期設定に戻せます。



## データダイアルを回す

画面に表示されている内容によって、2つの使い方があります。

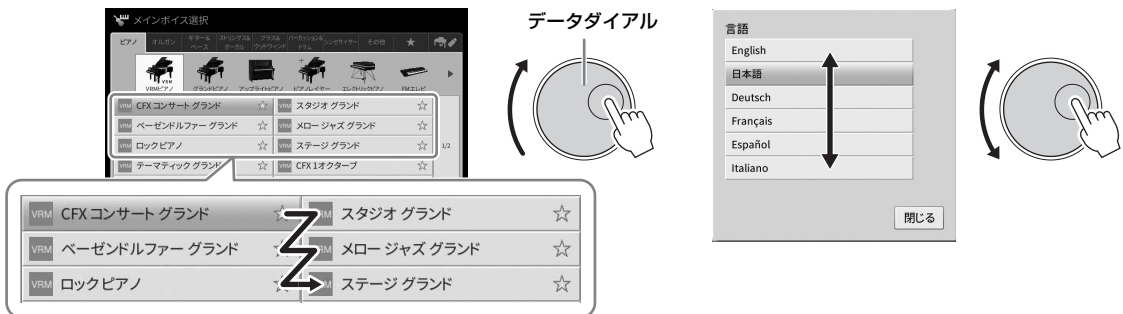
### ■ 設定値を変更する

設定したい項目をタッチしてから、データダイアルを回すと設定値を変更できます。値を細かく設定したいときや、画面でのタッチ操作がしにくいときに便利です。



### ■ リストから項目を選ぶ

ファイル選択画面(23ページ)や、リストの画面では、データダイアルで目的の項目(ボイスなど)を選べます。



## [ホーム]ボタンを押す

電源を入れたときの画面(ホーム画面)に戻すボタンです。どの画面を表示していても、このボタンを押せばすぐにホーム画面を表示できます。

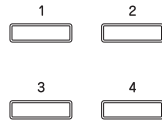




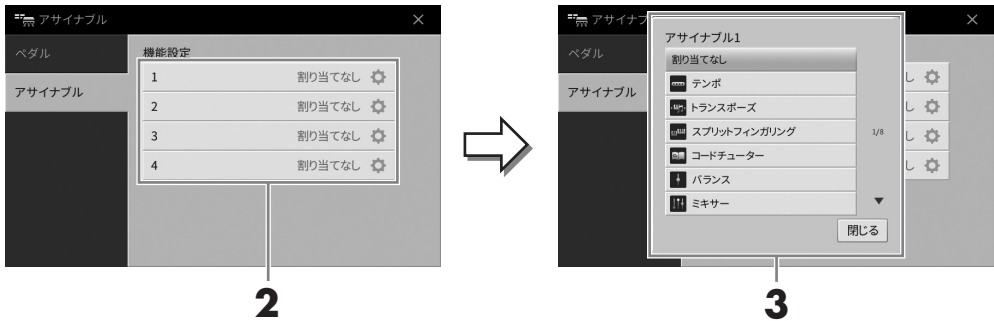
## アサインボタンに機能を割り当てる

画面左横にあるアサインボタン[1]~[4]ボタンに、よく使う機能を割り当てて、呼び出しやすくできます。また、メニュー画面(24ページ)にある各機能へのショートカットを登録することもできます。

— アサインボタン —



### 1 設定画面を表示させます: [メニュー] → [アサイン] → [アサイン]



### 2 登録したいボタン番号を選んで、リストを表示させます。

### 3 登録したい機能、または(メニュー画面上の機能への)ショートカットを選びます。

#### NOTE

登録できる機能について詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

## ファイルを管理する




あなたが作ったデータ(録音したソング、編集したボイスなど)は、楽器内のユーザーメモリーやUSBフラッシュメモリーにファイルとして保存できます。ファイルが増えると、目的のファイルを探すのが大変になります。ファイルを整理したり、検索機能を使ったりすれば、すばやく見つげられます。ファイルの管理は、ファイル選択画面で行ないます。

### NOTE

USBフラッシュメモリーを使う前に、必ず「USB機器を接続する」(95ページ)をお読みください。

## ファイルを保存する

録音したソングや編集したボイスなどのデータを楽器内のユーザーメモリーまたはUSBフラッシュメモリーにファイルとして保存します。

- 1 各画面で、 (保存)をタッチして、保存先選択画面を表示させます。
- 2 ファイルの保存先を選びます。  
上の階層(フォルダー)を表示するには、 (上へ)をタッチします。  
 (フォルダー作成)をタッチして新しいフォルダーを追加することもできます。



- 3 [ここに保存]をタッチして、文字入力画面を表示させます。

### NOTE

保存を中止するときは、[キャンセル]をタッチします。

- 4 必要に応じて、ファイル名を入力します(32ページ)。  
ファイル名は、あとで変更できる(29ページ)ので、そのまま手順5に進んでも構いません。
- 5 文字入力画面で[OK]をタッチすると、ファイルが保存されます。  
保存されたファイルは、アルファベット順/50音順に並べ替えられて表示されます。


## フォルダーを作る

新しいフォルダーを作ります。フォルダーには、ファイルを種類別に付けて入れられます。ファイル整理に活用しましょう。

### NOTE

- ・ ユーザーメモリーに保存できるファイルとフォルダーの数は、ファイルサイズやファイル名の長さによって異なります。
- ・ ひとつのフォルダーに保存できるファイル/フォルダーの数は2,500までです。

### 1 ファイル選択画面で、ユーザータブ(23ページ)をタッチしてから、フォルダーを作成したい場所を選びます。

上の階層(フォルダー)を表示するには、 (上へ)をタッチします。

### NOTE

「PianoRoom」フォルダー(44ページ)には、フォルダーを作れません。

### 2 [ファイル]をタッチして、ファイル管理アイコンを表示させます。



### NOTE

- ・ ファイル操作を中止するには、右下にある[▶]をタッチして、ファイル管理アイコンを非表示にします。
- ・ ファイル管理アイコンは、画面下部を左右にスライドさせることにより、表示したり非表示にしたりすることもできます。

### 3 (フォルダー作成)をタッチして、文字入力画面を表示させます。

### 4 フォルダー名を入力します(32ページ)。

## ファイル/フォルダーの名前を変える

ファイル/フォルダーの名前を書き換えます。

### NOTE

- ・ プリセットデータのファイル名は変更できません。
- ・ 「PianoRoom」フォルダー(44ページ)は名前を変更できません。

### 1 ファイル選択画面で、名前を変えたいファイル/フォルダーがある画面を表示させます。

### 2 [ファイル]をタッチして、ファイル管理アイコンを表示させます。

### NOTE

- ・ ファイル操作を中止するには、右下にある[▶]をタッチして、ファイル管理アイコンを非表示にします。
- ・ ファイル管理アイコンは、画面下部を左右にスライドさせることにより、表示したり非表示にしたりすることもできます。

### 3 名前を変えたいファイル/フォルダーにチェックマークを付けます。

### 4 (名前変更)をタッチして、文字入力画面を表示させます。

### 5 ファイル/フォルダーの名前を入力します(32ページ)。

### NOTE

名前を変えられるのは1ファイル/フォルダーずつです。


## ファイルをコピーまたは移動する

---

ファイルを別の保存場所にコピーまたは移動します。元の場所に残したまま別の場所にコピーしたり、元の場所からは削除して別の場所に移動したりします。

フォルダー単位でもコピーできます(移動はできません)。

### NOTE

- プリセットデータは移動できません。
- 市販のミュージックデータのコピーは個人で楽しむ範囲でご利用ください。市販のミュージックデータの中には、コピーできないものもあります。
- プリセットソングを楽器内のユーザーメモリーにコピーしたものは、ソング選択画面で、ソング名の左側に  が表示されます。USBフラッシュメモリーにコピーや移動できません。



**1** ファイル選択画面で、コピーまたは移動したいファイル/フォルダーがある画面を表示させます。

**2** [ファイル]をタッチして、ファイル管理アイコン(29ページ)を表示させます。

### NOTE

- ファイル操作を中止するには、右下にある[▶]をタッチして、ファイル管理アイコンを非表示にします。
- ファイル管理アイコンは、画面下部を左右にスライドさせることにより、表示したり非表示にしたりすることもできます。

**3** コピーまたは移動したいファイル/フォルダーにチェックマークを付けます。

複数選ぶこともできます。すべてにチェックマークを付ける場合は、 (全チェック)をタッチします。もう一度  (全チェック)をタッチすると、すべてのチェックマークが外れます。

**4**  (コピー)または  (移動)をタッチし、コピー先または移動先の選択画面を表示させます。

**5** ファイル/フォルダーのコピー先/移動先を選びます。

 (フォルダー作成)をタッチして新しいフォルダーを追加することもできます。

### NOTE

コピー/移動を中止するときは、手順6へ進む前に[キャンセル]をタッチします。

**6** [ここにコピー]または[ここに移動]をタッチして実行します。

コピー/移動されたファイル/フォルダーは、アルファベット/50音順に並べ替えられて表示されます。

## ファイル/フォルダーを削除する

---

ファイル/フォルダーを削除します。

### NOTE

- プリセットデータは削除できません。
- 「PianoRoom」フォルダー(44ページ)は削除できません。



**1** ファイル選択画面で、削除したいファイル/フォルダーがある画面を表示させます。


**2** [ファイル]をタッチして、ファイル管理アイコン(29ページ)を表示させます。

### NOTE

- ファイル操作を中止するには、右下にある[▶]をタッチして、ファイル管理アイコンを非表示にします。
- ファイル管理アイコンは、画面下部を左右にスライドさせることにより、表示したり非表示にしたりすることもできます。

**3** 削除したいファイル/フォルダーにチェックマークを付けます。

複数選ぶこともできます。すべてにチェックマークを付ける場合は、 (全チェック)をタッチします。もう一度  (全チェック)をタッチすると、すべてのチェックマークが外れます。

**4**  (削除)をタッチします。

**5** 確認メッセージが表示されたら、[はい]をタッチして削除を実行します。

削除を中止するときは、[いいえ]をタッチします。

## ファイルをお気に入りとして登録する

ボイス選択画面やスタイル選択画面では、お気に入りのボイスやスタイルをお気に入りタブに一覧表示させ、呼び出しやすくなります。お気に入りタブに追加するには、各ファイル名の右側にある[☆]をタッチします。お気に入りタブから削除するには、[★]をタッチします。


### NOTE

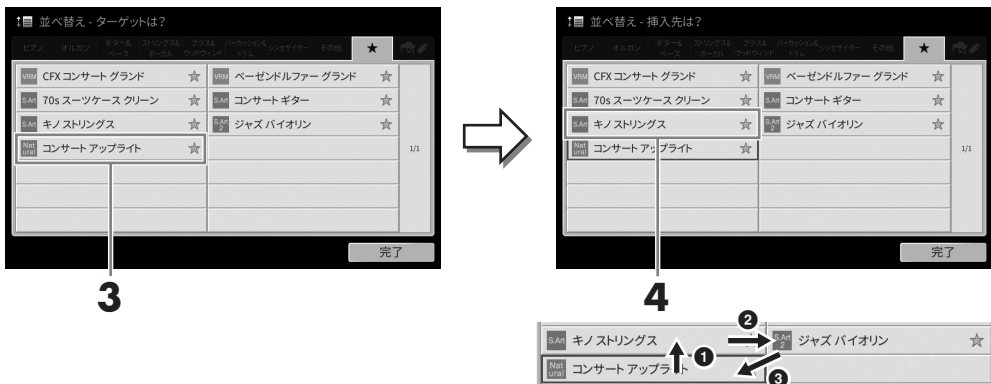
- お気に入りに登録したボイスやスタイルは、元データのファイル名を変えたり、移動や削除したりすると、お気に入りタブに表示されていても呼び出せません。
- お気に入りタブでは、お気に入りを解除しても、お気に入りタブを閉じる(ほかの画面に切り替える)までは、お気に入りタブから削除されません。



## お気に入りのファイルを並べ替える

お気に入りタブに表示されるボイスやスタイルの表示順を並べ替えます。

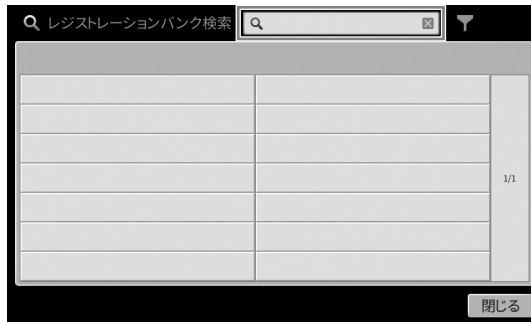
- 1 ボイス選択画面またはスタイル選択画面で、お気に入りタブを選びます。
- 2  (並べ替え) をタッチして、並べ替え画面を表示させます。
- 3 移動したいファイルを選びます。



- 4 移動先をタッチすると、ファイルが移動します。
- 5 必要に応じて、手順3~4を繰り返します。
- 6 [完了]をタッチして並べ替え画面を抜けます。

## ファイルを検索する

- 1 ファイル選択画面で、**Q** (検索) をタッチして、検索画面を表示させます。
- 2 検索ボックスをタッチして、文字入力画面を表示させます。



- 3 ファイル名やフォルダー名(一部でも可)を入力して(33ページ)、検索をスタートさせます。  
複数の文字列を入力するには、スペース(空白)で区切って入力します。検索が終わると、検索結果が表示されます。結果が表示されない場合は、別の文字列を入力して試してみましょう。

### NOTE

レジストレーションバンク選択画面では、検索対象を絞ることもできます。詳しくは85ページをご覧ください。

- 4 目的のファイルを選びます。

ファイルを選んだら、[OK]や[プレイリストに追加]など、目的に応じたボタンをタッチします。  
[キャンセル]をタッチすると、検索画面を開く前の状態に戻ります。


## 文字を入力する

ファイル/フォルダーに名前を付けたり、ファイル検索をしたりするときの、文字の入力方法を説明します。  
文字入力、下記のような画面で行ないます。



## 1 文字種を選びます。


### ■ 言語設定(18ページ)が日本語の場合

- abc(全角abc)：半角(全角)アルファベット、数字  
大文字/小文字を切り替えるには、 (シフト)をタッチします。
- 記号(全角記号)：半角(全角)記号
- カナ(半角カナ)：全角(半角)カタカナ
- かな漢：ひらがな、漢字変換

全角/半角を切り替えるには、該当する文字種を長押しします。たとえば、[カナ]を長押しすると[半角カナ]になります。


### ■ 言語設定(18ページ)が日本語以外の言語の場合

[Symbol](または[abc])をタッチすると、半角記号/半角アルファベット(と数字)を切り替えられます。

大文字/小文字を切り替えるには、 (シフト)をタッチします。

## 2 [◀]/[▶]をタッチするか、データダイアルを回して、文字を入力したい位置にカーソルを移動させます。

## 3 入力したい文字を順にタッチします。

一文字だけを消すには[削除]をタッチし、すべての文字を消すには[削除]を長押しします。スペース(空白)を入力するには、 で示したスペースの位置をタッチします。

### NOTE

- 入力画面によって、使用できない文字種があります。
- ファイル名は半角で46文字(全角23文字)、フォルダー名は半角で50文字(全角25文字)まで入力できます。
- 次の半角記号はファイル名/フォルダー名として入力できません。  
\< / : \* ? \* < > |

### ■ 漢字に変換するには(言語設定が日本語の場合):

入力した文字列が反転表示されているときに、[変換]をタッチして変換候補を表示させます。

[変換]をタッチするたびに候補が切り替わります。[◀]/[▶]をタッチすると、漢字変換する範囲を変えられます。目的の漢字が表示されたら、[確定]をタッチします。変換中に[戻す]をタッチすると、ひらがなに戻ります。変換中に[キャンセル]をタッチすると、変換中の文字列がすべて消去されます。

### ■ 補助記号付きのアルファベットを入力するには(言語設定が日本語以外の場合):

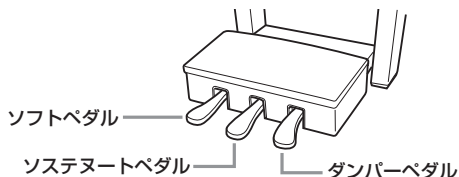
ウムラウトなどの補助記号付きのアルファベットを入力するには、もともとなるアルファベットを長押しして候補を表示させ、入力したいアルファベットを選びます。たとえば、「Ë」を入力するには、[E]を長押しします。

### NOTE

途中で文字入力を中止するときは、[キャンセル]をタッチします。

## 4 [OK]をタッチして、入力した文字列(ファイル名など)を確定します。

## ペダルを使う



### NOTE

ペダルを踏むとペダルボックスがガタガタする場合は、アジャスターを回して床にぴったりつけてください(111、114ページ)。

### ■ ダンパーペダル(右のペダル)

このペダルを踏むと、鍵盤から指を離しても音を長く響かせることができます(サステイン機能)。VRMボイス(49ページ)を選択して踏んだ場合は、よりリアルな共鳴音が響きます。このペダルはハーフペダル機能に対応しています。

### NOTE

- ・ ストリングスやバスなどの持続音系のボイスでは、ダンパーペダルやソステヌートペダルを踏むと、音が減衰せずに、持続して鳴り続けることがあります。
- ・ ダンパーペダル/ソステヌートペダルは、ドラムキットなどの打楽器系ボイスには機能しません。



ここでダンパーペダルを踏むと、このとき押さえていた鍵盤と、そのあと弾いた音すべてが長く響く。

### ハーフペダル機能

ペダルの踏み加減で音の伸び具合が調節できる機能です。ペダルを踏みこむほど音が長く伸びます。ペダルを踏んで音が響きすぎたとき、踏み込んだ状態からペダルを少し戻して音の響きを抑える(音の濁りを減らす)ことができます。楽器の設置場所など状況によって、踏み心地が異なる場合があるので、必要に応じてハーフペダルポイント(ペダルをどの程度踏んだらハーフペダル効果がかかるか)を好みの状態に設定してください[メニュー] → [アサインابل] → [ペダル]。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

### GPレスポンスダンパーペダル(CVP-809のみ)

CVP-809のダンパーペダルは、ペダルを踏んだときの感覚をよりグランドピアノに近づけたGPレスポンスダンパーペダルです。ハーフペダルポイントを体感しやすく、ハーフペダル効果をかけやすいのが特長です。

### NOTE

ペダルには工場出荷時に袋をかぶせてあります。GPレスポンスダンパーペダルの効果を最大にするため、袋を外してください。

### ■ ソステヌートペダル(中央のペダル)

ピアノボイスを選んでいるときにこのペダルを踏むと、ペダルを踏んだときに押さえていた鍵盤の音だけを、鍵盤から指を離しても長く響かせることができます。ペダルを踏んだあとに弾いた音には効果はかかりません。ピアノボイス以外を選んだときには、その音色にふさわしい機能が割り当てられます。



ここでソステヌートペダルを踏むと、このとき押さえていた鍵盤の音だけが長く響く。

### ■ ソフトペダル(左のペダル)

ピアノボイスを選んでいるときにこのペダルを踏むと、音量がわずかに下がり、音の響きが柔らかくなります。ピアノボイス以外を選んだときには、その音色にふさわしい機能が割り当てられます。ソフトペダルの効果のかかり具合は、調節できます[メニュー] → [アサインابل] → [ペダル]。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

### ペダルにいろいろな機能を割り当てる

クラビノーバの3本のペダルと別売のフットコントローラー/フットスイッチには、ソングを再生/一時停止したり、スーパーアーティキュレーションボイスのコントロールとして使ったりなど、いろいろな機能を割り当てて使うこともできます[メニュー] → [アサインابل] → [ペダル]。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

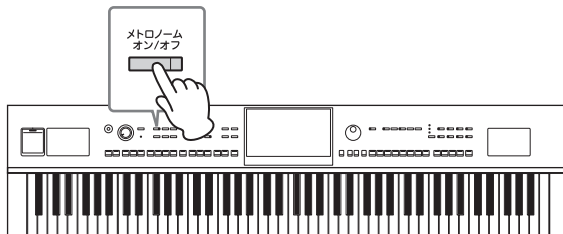


## メトロノームを使う

[メトロノーム オン/オフ]ボタンで、メトロノームをスタート/ストップできます。正確なテンポで練習したいとき、また、実際のテンポを音で確かめたいとき、メトロノームをお使いください。

### NOTE

メトロノームの拍子や音量、音色を変えることもできます([メニュー] → [メトロノーム] → [メトロノーム])。

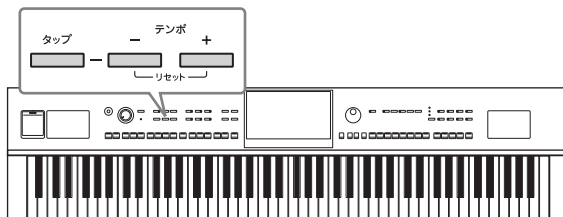


## テンポを調節する

テンポ[-]/[+]ボタンで、メトロノームやスタイル、MIDIソングの再生テンポを変えられます。スタイルやMIDIソングは、[タップ]ボタンでもテンポを調節できます。

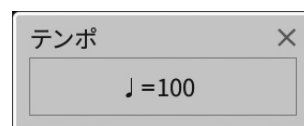
### NOTE

オーディオソングのテンポは、タイムストレッチ機能(70ページ)で調整します。



### ■ テンポ[-]/[+]ボタン

テンポ[-]または[+]ボタンを押すと、テンポ画面が表示されます。テンポ[-]/[+]ボタンで、テンポ(5~500: 1分間の拍数)を調節します。ボタンを押し続けることによって値が連続的に変わります。テンポ[-]と[+]ボタンを同時に押すと、最後に選択されたスタイルまたはMIDIソングのテンポ値に戻ります。



### ■ [タップ]ボタン

スタイルやMIDIソングの再生中に[タップ]ボタンを2回たたくと、たたいたテンポに切り替わります。スタイルやソングの停止中は、タイミングを取りながらボタンをたたくと(4分の4拍子の場合は4回)、そのテンポでスタイルのリズムパートの再生がスタートします。

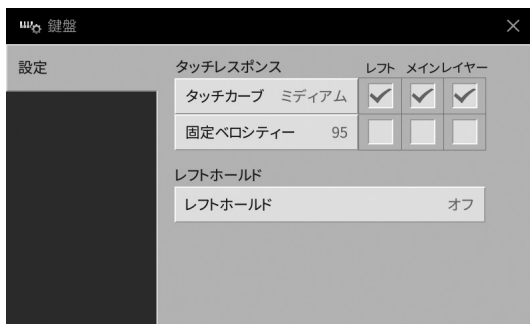
### NOTE

[タップ]ボタンをたたいたときに鳴る音の種類や音量を変更できます([メニュー] → [メトロノーム] → [タップテンポ])。

## 鍵盤のタッチ感度を変える

鍵盤を弾く強さを変えたときの、音の強弱の付き方(タッチ感度)を変えられます(鍵盤自体の重さが変わるわけではありません)。

### 1 設定画面を表示させます: [メニュー] → [鍵盤]



### 2 画面をタッチして設定します。

タッチカーブ	<p>設定したい鍵盤パートにチェックマークを付けてから、ここをタッチして設定画面を表示させ、タッチ感度を選びます。チェックマークを外すと、タッチはオフになります(音に強弱が付きません)。</p> <p><b>NOTE</b> 楽器音(ボイス)によっては、音に強弱が付かないものもあります。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ <b>ハード2:</b> 重いタッチです。強く弾かないと大きな音が出ません。</li><li>・ <b>ハード1:</b> ハード2とミディアムの中間のタッチです。</li><li>・ <b>ミディアム:</b> 標準的なタッチです。</li><li>・ <b>ソフト1:</b> ソフト2とミディアムの中間のタッチです。</li><li>・ <b>ソフト2:</b> 軽いタッチです。弱く弾いても大きな音が出ます。</li></ul>
固定ベロシティ	<p>タッチをオフにしたい鍵盤パートにチェックマークが付いていることを確認してから、ここをタッチして設定画面を表示させ、タッチがオフのときの音量を設定します。</p>

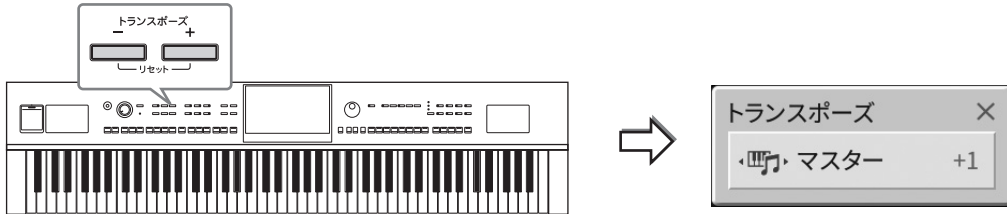
レフトホールドについては、48ページをご覧ください。

## 音の高さを半音単位で調整する(トランスポーズ)

トランスポーズ[-]/[+]ボタンで、鍵盤演奏音、MIDIソング再生音、スタイル再生音などを、半音単位(-12～12)でトランスポーズ(移調)できます。[-]と[+]を同時に押すと初期設定(0)に戻ります。

### NOTE

- オーディオソングの音の高さは、ピッチシフト機能(69ページ)で調整します。
- ドラム/SFXキットボイスは移調できません。



必要に応じて、移調するパートを変更できます。トランスポーズ画面を何度かタッチして、移調したいパートを表示させてから、トランスポーズ[-]/[+]ボタンで移調させます。

### NOTE

[メニュー] → [トランスポーズ]からも設定できます。

マスター	楽器全体の音を移調します(オーディオソングや[MIC/LINE IN]端子からの入力音、外部機器からのオーディオ入力音を除く)。
鍵盤	鍵盤演奏音、および鍵盤演奏によって発音するスタイル再生音を移調します。
ソング	MIDIソングの再生音を移調します。

### 音の高さの微調整(チューニング)

初期状態では、楽器のピッチは、A3=440.0Hz、平均律で設定されています。ピッチや音律は、[メニュー] → [チューニング]で変更できます。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

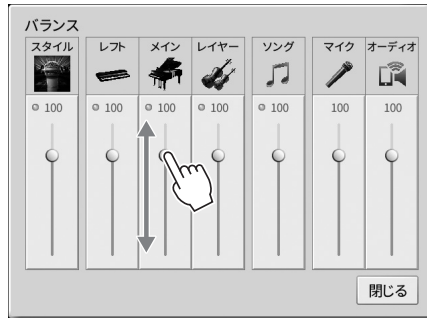
### NOTE

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

## 音量バランスを調節する

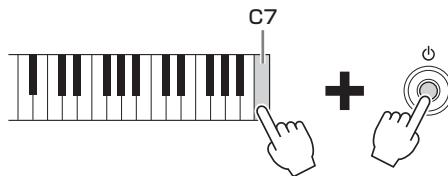
バランス画面([メニュー] → [バランス])で、鍵盤演奏音(メイン、レイヤー、レフト)、スタイルやソングの再生音、マイクへの入力音、外部機器からのオーディオ入力音(99ページ)の音量バランスを調節できます。パートごとにスライダーを上下に動かして調節します。

なお、MIDIソングとオーディオソングでは音量が異なるため、MIDIソングを選んだ場合と、オーディオソングを選んだ場合と、それぞれで音量バランスを設定する必要があります。



## 設定を工場出荷時の状態に戻す(初期化)

右端の鍵盤(C7)を押したまま電源を入れます。楽器の設定が、初期状態に戻ります。言語設定(18ページ)、オーナー名(18ページ)、Bluetoothのペアリング情報(100ページ)は初期化されません。



### NOTE

特定の設定だけを工場出荷時の状態に戻したり、ユーザーメモリー内のファイル/フォルダーをすべて削除したりすることもできます([メニュー] → [ユーザーリテーター] → [ファクトリーリセット/バックアップ] → 1/2ページ)。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

### 設定を変更した値をそれぞれ初期設定に戻すには

その設定画面で値の表示を長押しします(26ページ)。

## データのバックアップ

ユーザーメモリーに保存されたデータ(プロテクトソングを除く)と楽器の設定(システム設定、MIDI設定、ユーザーエフェクト)を、まとめて1つのバックファイルとしてUSBフラッシュメモリーに保存できます。楽器に保存したデータの万一の事故に備えて、大切なデータはUSBフラッシュメモリーにバックアップとして保存することをおすすめします。

### NOTE

- バックアップできる設定については、ウェブサイト(2ページ)上のデータリスト「パラメーターチャート」の「バックアップ/リストア」の欄をご覧ください。
- USBフラッシュメモリーを使う前に、必ず「USB機器を接続する」(95ページ)をお読みください。
- ボイス、ソング、スタイル、レジストレーションメモリー、プレイリストは、ファイルごとにUSBフラッシュメモリーにコピーすることで、個別に保存できます(30ページ)。
- システム設定、MIDI設定、ユーザーエフェクトは、個別のファイルで保存することもできます。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「ユーティリティ」をご覧ください。

### 1 バックアップ先のUSBフラッシュメモリーを、[USB TO DEVICE]端子に接続します。

### 2 設定画面を表示させます: [メニュー] → [ユーティリティ] → [ファクトリーリセット/バックアップ] → 2/2ページ

ユーザーメモリーに保存したオーディオソング(WAV/MP3)も一緒にバックアップしたい場合は、「オーディオファイルを含める」にチェックマークを付けます。オーディオファイルは容量が大きいいため、保存したくない場合は、チェックマークを外します。



### 3 [バックアップ]をタッチし、メッセージに従ってUSBフラッシュメモリーにバックアップファイルを保存します。

## バックアップファイルを読み込む(リストア)

バックアップしたファイルを楽器に再読み込み(リストア)するには、上記手順3で[リストア]をタッチします。操作が終わると、楽器が再起動します。

### 注記

- 楽器のユーザーメモリーにあるデータ(ソングやスタイルなど)に、バックアップファイルに含まれるデータと同名のものがある場合、バックアップファイルを読み込むと新しいデータで上書きされ、消去されます。大切なデータは、リストアの前にUSBフラッシュメモリーにコピーまたは移動させてください(30ページ)。
- バックアップ/リストアは完了するのに数分かかることがあります。実行中は電源を切らないでください。電源を切ると、データが壊れたりするおそれがあります。

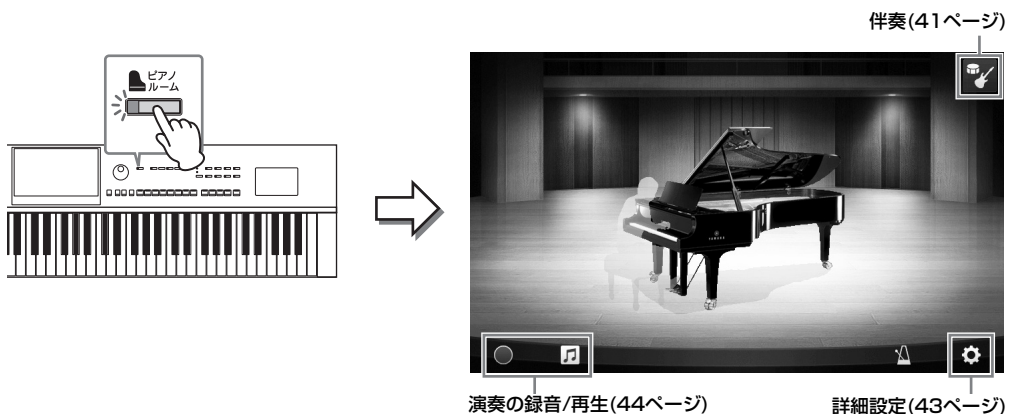
## 2 ピアノ演奏を楽しむ(ピアノルーム)

ピアノルームは、ピアノ演奏を思う存分楽しみたい、という方におすすめの機能です。パネルがどんな設定になっていても、ワンタッチでピアノ演奏専用の設定を呼び出すことができます。また、自分の好きなピアノ設定に変えたり、ほかの楽器とセッションするような演奏を楽しむことができます。

### ピアノルームで演奏する

#### 1 [ピアノルーム]ボタンを押して、ピアノルーム画面を表示させます。

ピアノ演奏専用の設定が呼び出され、[ピアノルーム]ボタンと[ホーム]ボタン以外の操作パネル上のボタンが使えなくなります。



#### 2 演奏します。

演奏したい曲に合わせて、ピアノの種類や演奏する空間(音響効果)を変えてみましょう。


##### ■ピアノの種類を選ぶ

ピアノのイラストをタッチします。リストが表示されたら、好きなピアノを選びます。グランドピアノが選ばれているときは、屋根の部分タッチして上下にスライドするか、データダイヤルを回すことで、屋根を開閉できます。

##### ■空間(音響効果)を選ぶ

背景のイラストをタッチします。リストが表示されたら、好きな空間を選びます。空間にあった音響効果が設定されます。

##### ■メトロノームを鳴らす

 (メトロノーム)をタッチします。設定画面が表示されたら、オン(鳴らす)/オフ(鳴らさない)を切り替えたり、テンポを変えたりします。設定画面で [タップ]を2回たたくと、たたいたテンポに設定されます。

リストや設定画面を閉じるには、リストや設定画面の外側をタッチします。

#### 3 [ピアノルーム]ボタンまたは[ホーム]ボタンを押して、ピアノルーム画面を閉じます。

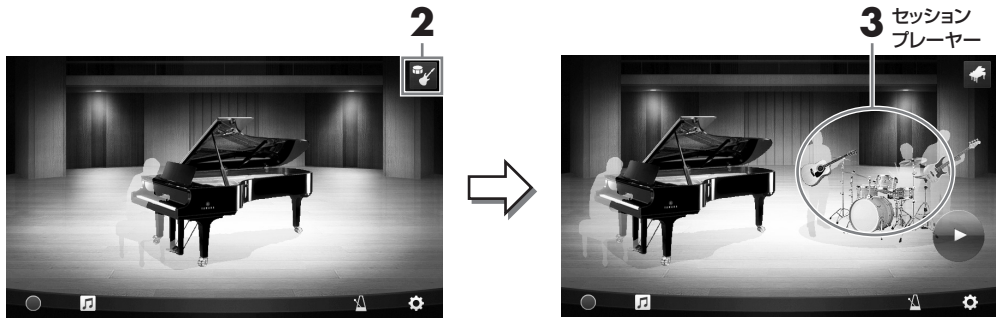
ピアノルーム画面を呼び出す前のパネル設定に戻ります。

## ピアノ演奏でほかの楽器とセッションする

1 [ピアノルーム]ボタンを押して、ピアノルーム画面を表示させます。

2 画面右上の  (伴奏) をタッチします。


画面にセッションプレイヤーが表示されます。 (伴奏)/ (ピアノ) をタッチするたびに、セッションプレイヤーの表示/非表示が切り替わります。



3 伴奏の種類を選びます。

セッションプレイヤーのイラストをタッチしてリストを表示させ、好きな伴奏を選びます。リストを閉じるには、リストの外側をタッチします。



4  (スタート) をタッチします。

イントロが再生されます。

5 イントロに続いて演奏を始めましょう。

あなたのピアノ演奏に合わせて、セッションプレイヤーが伴奏を付けてくれます。演奏は、ジャズやポップスがおすすです。

6 伴奏を停止するには、 (ストップ) をタッチします。

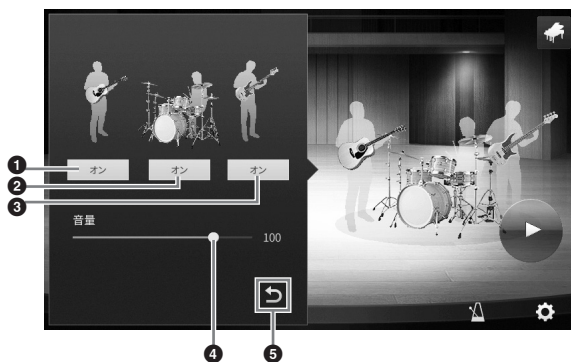
エンディングが鳴ったあと、伴奏は停止します。

### NOTE

ピアノルーム以外でも伴奏機能(スタイル)が使えます。詳しくは53ページをご覧ください。

## 伴奏の音量を変える、パートごとにオン/オフを切り替える

41ページ手順3の伴奏の種類リスト下部にある  (設定) をタッチして設定画面を表示させます。




①	リズムパートとベースパート以外のパートのオン/オフを切り替えます。
②	リズムパートのオン/オフを切り替えます。
③	ベースパートのオン/オフを切り替えます。
④	伴奏の音量を調節します。
⑤	伴奏を選ぶ画面に戻ります。



## ピアノルームの設定を変える/初期設定に戻す

ピアノルームの設定を自分の好みに合わせて変えられます。また、ピアノルームの設定をすべて初期状態に戻すこともできます。

### 1 [ピアノルーム]ボタンを押して、ピアノルーム画面を表示させます。

伴奏の設定をしたい場合は、 (伴奏) をタッチしてセッションプレーヤーを表示させておいてください。



### 2 (設定) をタッチして、必要な設定をします。

下表のグレー行の項目は、ピアノルーム画面にセッションプレーヤーが表示されている場合のみ設定できます。設定画面を閉じるには、設定画面の外側をタッチします。

空間*	音響効果を設定します。
屋根*	ピアノの屋根の開き具合を設定します。グランドピアノが選ばれているときのみ有効です。
チューン	鍵盤全体のピッチ(音の高さ)を1Hz単位で設定します。
ダイナミクス コントロール	鍵盤を弾く強さを変えたときの、伴奏の音量変化の幅を設定します。 オフ ..... 音量は変化しません。 ナロー ..... 音量の変化幅が小さい設定です。 ミディアム ..... 標準的な設定です。 ワイド ..... 音量の変化幅が大きい設定です。
セクション コントロール*	オンにすると、伴奏のパターン(A/B/C/D)が画面に表示されます。ボタンをタッチするとパターンが切り替わり、演奏に変化を付けられます。
フィンガリング タイプ*	フィンガリングタイプ(60ページ)をAIフルキーボードまたはAIフィンガードに設定します。
スプリット ポイント*	上記フィンガリングタイプをAIフィンガードに設定しているときの、スタイルスプリットポイント(48ページ)を設定します。
リセット	ここをタッチすると、ピアノルームの設定のすべてが初期状態に戻ります。

\*の付いた項目は、ピアノルームを閉じたり、電源を切ったりしても設定は保存されています。  
[ピアノルーム]ボタンを押すと、最後に使ったピアノルームの設定が呼び出されます。

## ピアノルームの演奏を録音する

ピアノルームでの演奏を楽器のユーザーメモリーにMIDIソング(62ページ)として録音できます。

### 1 [ピアノルーム]ボタンを押して、ピアノルーム画面を表示させます。

セッションプレーヤーの表示/非表示を切り替えたり、ピアノや伴奏の種類を選んだりして、必要な設定をします。

### 2 画面左下の [●](録音スタート)をタッチすると録音が始まるので演奏します。

伴奏のイントロから録音し始めたい場合は、伴奏をスタートさせます。



### 3 演奏が終わったら、画面左下の [■](録音停止)をタッチして、録音を停止します。

### 4 保存を確認するメッセージが出たら、「はい」を選択して保存します。

#### 注記

保存せずに電源を切ると、録音したデータは失われます。ご注意ください。

### 5 録音した曲を聞くには、[🎵](ソング)をタッチして、表示された画面で[▶](再生)をタッチします。

再生を停止するには、[■](停止)をタッチします。

#### NOTE

ピアノルームで録音した曲は、ソング選択画面(63ページ)のユーザータブ(MIDI)にある「PianoRoom」フォルダーに表示されます。

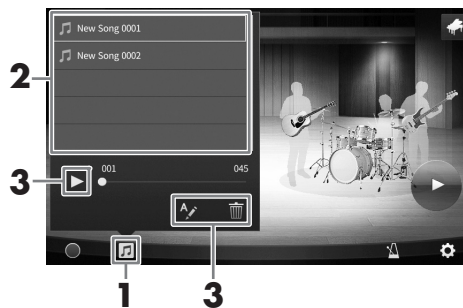
## 録音した曲の再生/名前の変更/削除

### 1 ピアノルーム画面で [🎵](ソング)をタッチして、録音した曲の一覧を表示させます。

### 2 目的の曲をタッチします。

### 3 目的のアイコンをタッチして操作します。

- [▶](再生): 選択中の曲の再生がスタートします。再生を停止するには、[■](停止)をタッチします。
- [🔍](名前変更): 選択中の曲の名前を変更します。文字入力のしかたについては32ページをご覧ください。
- [🗑️](削除): 選択中の曲を削除します。



#### NOTE

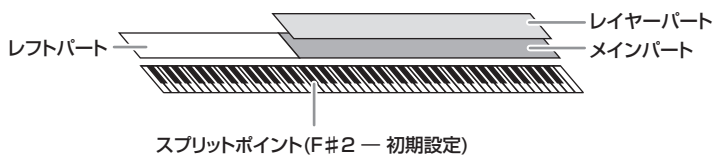
ピアノルームで録音した曲は、ソング選択画面のユーザータブ(MIDI)にある「PianoRoom」フォルダーから選んで再生することもできます(63ページ)。

# 3 いろいろな楽器音で演奏する(ボイス)

クラビノーバでは、ピアノのほかに、弦楽器、管楽器などのボイス(楽器音)を選んで弾くことができます。

## 内蔵のボイスを選んで弾く

ボイスは3つの鍵盤パート(メイン、レイヤー、レフト)で鳴らすことができます。メインパートを鳴らすだけでなく、2つのボイスを重ねて鳴らしたり、鍵域を左右に分けて別々のボイスで弾いたりできます。この3つのパートを組み合わせて同時に鳴らすことにより、厚みのある演奏ができます。



レフトパートがオフのときは、全部の鍵盤でメイン、レイヤーパートの音が鳴ります。レフトパートがオンのときは、F#2よりも低い鍵盤(F#2も含む)ではレフトパートの音が鳴り、これより高い鍵盤ではメイン、レイヤーパートの音が鳴ります。メインパートとレフトパートの境目をスプリットポイントといい、レフトパートがオンのときに、スプリットポイントにある鍵盤ガイドランプが点灯します。オンになっているパートのボイスはホーム画面で確認できます。

### NOTE

- メインパートをオフにしてレイヤーパートだけを鳴らすこともできます。
- スプリットポイントは変更できます(48ページ)。
- 鍵盤ガイドランプは、[スタイルオン/オフ]ボタンがオンのときもスタイルスプリットポイントで点灯します。

## 1 鍵盤パートを選び、ボイス選択画面を表示させます。

ボイスは、鍵盤パートごとに選ぶ必要があります。

### ■ 画面で操作する場合:

#### 1-1 ホーム画面のボイスエリアで[メイン]/[レイヤー]/[レフト]をタッチして、ボイスを選ぶ鍵盤パートをオンにします。

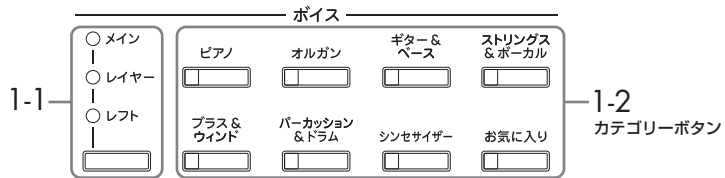
オンになっている鍵盤パートと選ばれているボイス名が表示されます。



#### 1-2 対象の鍵盤パートのボイス名をタッチして、ボイス選択画面を表示させます。

## ■ ボタンで操作する場合:

1-1 ボイス[メイン/レイヤー/レフト]ボタンを押して、ボイスを選ぶ鍵盤パートのランプを点灯させます。



1-2 ボイスのカテゴリーボタンの1つを押して、ボイス選択画面を表示させます。

### NOTE

- ・ボイスのカテゴリーボタンの1つを押したまま、別のカテゴリーボタンを押すと、最初に押したボタンに対応したボイスをメインパートに、あとに押したボタンに対応したボイスをレイヤーパートに設定できます。
- ・同じカテゴリーボタンを続けて押すと、サブカテゴリーを変更できます。

## 2 画面をタッチしてボイスを選びます。



### NOTE

「その他」のタブには、XGボイスなどが入っています。選び方について詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「ボイス設定」をご覧ください。

### ボイスの特徴がわかる演奏を聞く

🔊 (デモ)をタッチすると、選ばれているボイスのデモ演奏がスタートします。デモ演奏を止めるには、もう一度 🔊 (デモ)をタッチします。

ℹ️ (情報)をタッチすると、選ばれているボイスの情報画面が表示されます(情報画面がないボイスもあります)。

## 3 ホーム画面で、演奏したい鍵盤パートがオンになっていることを確認します。

鍵盤パートのオン/オフは、画面で操作する場合の手順1-1の方法で行なえます。

## 4 鍵盤を弾いてみましょう。



## ボイスの特徴

ボイス選択画面の各ボイス名の左側にボイスの特徴を表わすアイコンが表示されます。ここでは一部のみ説明します。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「ボイス設定」をご覧ください。



- **VRM** : VRMボイス(49ページ)

アコースティックピアノの弦共鳴音をよりリアルに再現できるボイスです。

- **S.Art / S.Art 2** : スーパーアーティキュレーション(S.Art、S.Art2)ボイス(50ページ)

「アーティキュレーション」とは、レガートやスタッカートなどの奏法の違いによって演奏にさまざまな表情をつけることを表します。鍵盤の弾き方しだいで、演奏に繊細で微妙な表情を与えられます。

- **Organ Flutes** : オルガンフルートボイス(51ページ)

ボイス編集で倍音の混ぜ具合をコントロールして、本格的なオルガン演奏が楽しめるボイスです。

- **Drums / Live Drums / Revo Drums** : ドラムボイス、**SFX / Live SFX / Revo SFX** : SFXボイス

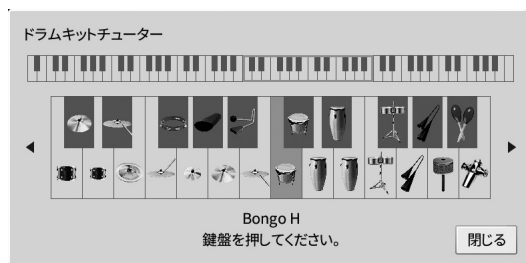
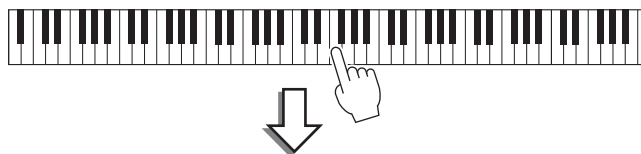
いろいろな打楽器の音色または効果音が鍵盤に割り当てられています。各鍵盤への音色の割り当ては、ウェブサイト(2ページ)上のデータリストの「ドラム/SFXキットリスト」をご覧ください。ボイスによっては、ドラムキットチューター機能(下記)により、画面でも確認できます。

## 鍵盤に割り当てられた打楽器などの音色を確認する(ドラムキットチューター)

ホーム画面のボイスエリア、またはボイス選択画面の下に (ドラムキットチューター)のアイコンが表示されているドラムボイスやSFXボイスでは、鍵盤に割り当てられている音色を確認できます。

- 1 (ドラムキットチューター)をタッチして、ドラムキットチューター画面を表示させます。
- 2 割り当てられた音色を確認したい鍵盤を押します。

ドラムキットチューター画面に、音色を示すイラストと音色名が表示されます。画面左右の[◀]/[▶]をタッチすると(または表示範囲外の鍵盤を押すと)、イラストの表示範囲が1オクターブ移動します。



## 鍵盤から指を離してもレフトパートのボイスを鳴らしたままにする(レフトホールド)

「レフトホールド」をオンにして、レフトパートの演奏をすると、鍵盤から指を離しても、レフトパートのボイスを鳴らしたままにできます([メニュー] → [鍵盤] → レフトホールド)。ストリングスのように減衰しないボイスを鳴り続けるようにしたり、ピアノのように減衰するボイスをより遅く減衰するように(サステインペダルを踏んだように)できます。

レフトホールドをオンにすると、ホーム画面中央の鍵盤イラストの左側にHマークが表示されます。

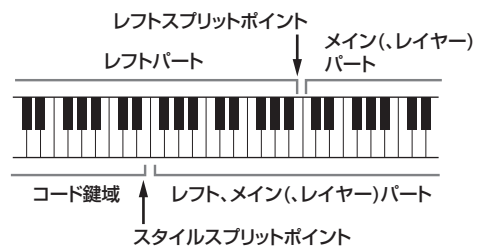


## スプリットポイントを設定する

鍵盤の機能を左右で分割するポイントをスプリットポイントといいます。レフトパートとメインパートの領域を分けるレフトスプリットポイントと、スタイル再生用のコード鍵域(54ページ)を指定するスタイルスプリットポイントがあります。この2つは初期設定では同じ鍵盤位置(F#2)になっていますが、違う位置に設定することもできます。

### NOTE

レフトパートがオンのときや[スタイルオン/オフ]ボタンがオンのときは、スプリットポイントにある鍵盤ガイドランプが点灯します。



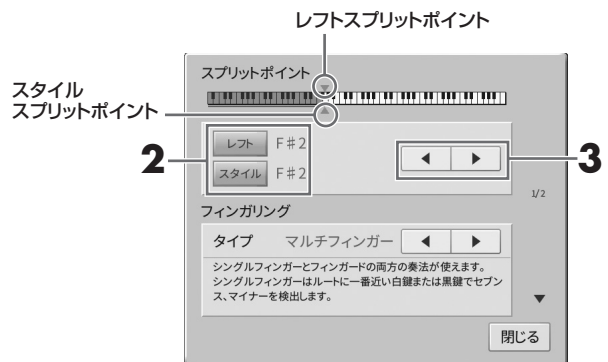
### 1 スプリットポイント/フィンガリング画面を表示させます: [メニュー] → [スプリットフィンガリング]

#### NOTE

スプリットポイント/フィンガリング画面は、ホーム画面にある鍵盤のイラストを長押しして表示させることもできます。

### 2 [レフト]または[スタイル]をオンにします。

両方同じ位置に設定したい場合は、両方をオンにします。



### 3 [◀]/[▶]をタッチして、スプリットポイントに設定したい鍵盤を選びます。

画面上の鍵盤イラストをタッチしたまま、実際の鍵盤を押してスプリットポイントを設定することもできます。

#### NOTE

レフトスプリットポイントは、スタイルスプリットポイントより低い位置には設定できません。

## ピアノ演奏に適した設定に戻す(ピアノリセット)

楽器がどんな設定になっていても、簡単にピアノ演奏に適した設定に戻すこと(ピアノリセット)ができます。ピアノリセットすると、全鍵域でCFXグランドのボイスで演奏できます。

### NOTE

ピアノルーム画面(40ページ)やピアノロック画面(下記)が表示されているときは、この機能は使えません。

- 1 **[ピアノルーム]ボタンを2秒以上押し続けます。**  
画面にメッセージが表示されます。
- 2 **[リセット]をタッチすると、ピアノ演奏に適した設定に戻ります。**

## ピアノ演奏に適した設定で固定する(ピアノロック)

楽器がどんな設定になっていても、簡単にピアノ演奏に適した設定で固定(ピアノロック)できます。ピアノロックすると、どのボタンを押しても設定が切り替わらず、鍵盤とペダル操作、[音量]ダイヤルでの音量調節以外はできなくなります。たとえば、演奏会でピアノ演奏をしているときに誤って別の音を鳴らしてしまう、などのハプニングを防げます。

- 1 **[ピアノルーム]ボタンを2秒以上押し続けます。**  
画面にメッセージが表示されます。
- 2 **[ロック]をタッチして、ピアノロック画面を表示させます。**  
パネル設定が、ピアノ演奏に適した設定で固定されます。

ピアノロックを解除するには、もう一度[ピアノルーム]ボタンを2秒以上押します。  
ピアノロックをしたまま電源を入れ直すと、ピアノロックした状態で電源が入ります。

## ピアノの弦共鳴音を楽しむ(VRMボイス)

VRMボイスを選んで演奏するだけで、VRM(下記)の効果を楽しめます。VRMボイスでは、ボイス選択画面のボイス名のところに[VRM]のアイコンが表示されます。  
初期設定では、VRMの効果がオンになっています。VRMのオン/オフを切り替えたり、効果のかかり具合を調節したりすることもできます([メニュー] → [ボイス設定] → [ピアノ] → 1/2ページ)。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

### VRM (Virtual Resonance Modeling/バーチャル・レゾナンス・モデリング)

アコースティックピアノの共鳴音は、ダンパーペダルを踏んだときに、弾いた鍵盤の弦の振動がほかの弦や響板に伝わることで生まれます。この複雑に影響し合う弦や響板などの状態をシミュレートし、それをリアルに再現することで、アコースティックならではの響きを作り出す技術がVRM(バーチャル・レゾナンス・モデリング)です。鍵盤を押さえるタイミングやペダルを踏むタイミングや深さに応じて、より多彩な演奏表現が可能になります。

## スーパーアーティキュレーションボイスを使う

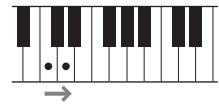
スーパーアーティキュレーション(S.Art、S.Art2)ボイスでは、鍵盤の弾き方やペダルの踏み方しだいで、演奏に繊細な表情を付けることができます。スーパーアーティキュレーションボイスでは、ボイス選択画面やホーム画面のボイス名のところに[S.Art]/[S.Art2]のアイコンが表示されます。ホーム画面で、このアイコンをタッチすると、情報画面が表示され、ボイスごとの特徴を引き出す奏法などを確認できます。

### ■ S.Artボイス

S.Artボイスでは、それぞれの楽器独特の奏法をよりリアルに再現できます。

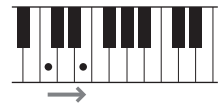
#### • 例：サクソ

ドとレの音をレガートで弾くと、2つの音が滑らかにつながって、サクソ奏者が一息で演奏したときのように聞こえます。



#### • 例：ギター

ドとミの音をレガートで強めに弾くと、スライド音が鳴ります。



### ■ S.Art2ボイス(CVP-809のみ)

ヤマハのAEM技術を用いて作られたボイスです。特に管楽器や弦楽器の音について、弾き始めや弾き終わりの音にバンドやスライドの効果をかけたり、2つの音を滑らかにつなげたりなど、その楽器特有の繊細な表現が可能です。

#### NOTE

AEMとは、データベースの中から演奏に最適なサンプリングデータをリアルタイムで選び出し、それらを滑らかにつなげて発音させることで、自然なアコースティック楽器の音を再現する技術です。

#### • 例：クラリネット

ドの音を押さえたままで上のシ♭の音を弾くと、ドからシ♭までグリッサンドしたときの音が鳴ります。



#### ペダルを使って表情を付ける

メインパートにS.Artボイスを選ぶと、左またはまん中のペダルが、S.Art2ボイスを選ぶと、左とまん中のペダルが、自動的にアーティキュレーション用の設定に切り替わります。ペダルを踏むことで、鍵盤演奏とは違った演奏効果を引き出すことができます。たとえば、管楽器のプレスノイズやキーノイズ、ギターのボディをたたいたときの音やフレットノイズなどを鳴らせます。

S.Art2ボイスでは、ペダルを踏みながら鍵盤を押さえたり離したりすることで、バンドアップ/バンドダウン、グリッサンド、およびプラスフォールのような効果をかけ、弾き始めまたは弾き終わりの音に表情を付けます。

#### NOTE

- ボイスによっては、ペダルにアーティキュレーション効果が割り当てられていないものもあります。
- ボイスによってペダルの設定が切り替わるのをオフにすることもできます([メニュー] → [アサインابل] → [ペダル] → [メインボイスに連動])。
- アサインابلボタンにアーティキュレーション機能を割り当てれば(27ページ)、ボタンでアーティキュレーション効果を操作することもできます。

#### NOTE

- S.Artボイス、S.Art2ボイスは、他のモデルとの互換性がありません。したがって、これらのボイスを使ったスタイル/ソングデータを、S.Artボイス、S.Art2ボイスを搭載していない楽器で再生した場合は、この楽器で鳴っていたサウンドを再現できません。
- S.Artボイス、S.Art2ボイスは、演奏する鍵域や鍵盤を強く弾く強さ(ペロシティー)などによって鳴り方が変わります。したがって、キーボードハーモニーをオンにしたり、移調したり、ボイス設定を変更したりすると、意図しない鳴り方になることがあります。
- S.Art2ボイスは、リアルタイム演奏に最適な状態に設定されています(ペダルによる効果やビブラート設定など)。そのため、S.Art2ボイスを使った演奏をソング録音すると、録音したソングを再生した際に、演奏時と異なって聞こえる場合があります。



## オリジナルのオルガンボイスを作る(オルガンフルート)

プリセットのオルガンフルートボイスを編集して、オリジナルのオルガンサウンドを作れます。伝統的なオルガンのように、複数のフルートフッテージ(音栓に相当するボリューム)のレベルを上げ下げして音を作ります。作ったボイスは保存して、必要なときに呼び出して使えます。

### NOTE

フッテージとは、異なる長さのパイプによって音作りが行なわれる伝統的なパイプオルガンの音作りを参考に付けられた用語です。パイプが長いほどピッチが低くなります。

オルガンフルートボイスには、3つのタイプがあり、タイプごとに実際の楽器のような見た目を再現した画面が用意されています。フッテージレバーやタブ、スイッチなどを直感的に操作してサウンドを調節できます。



- **ビンテージ:** アメリカンビンテージのジャズオルガンやロックオルガンのサウンドです。
- **ユーロ:** 象徴的なロータリーサウンドを収録したヨーロッパのポップオルガンです。
- **ホーム:** ポピュラー音楽に適した70年代や80年代のアメリカのタブオルガンです。

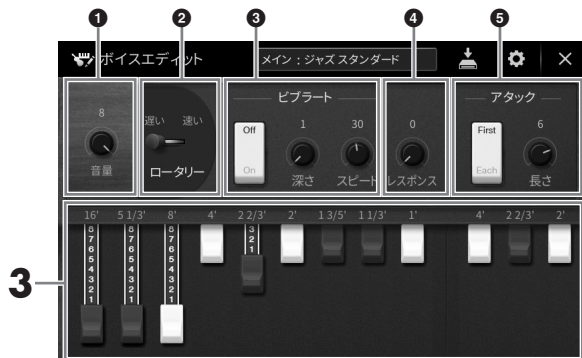
### 1 ボイス選択画面で、もともになるオルガンフルートボイスを選びます。

[オルガン]カテゴリー内にある[オルガンフルート]タブをタッチしたあと、好きなオルガンボイスを選びます。

### 2 ホーム画面で、ボイス名の右上にある (オルガンフルート)をタッチして、オルガンフルートボイスエディット画面を表示させます。

### 3 フッテージレバーをスライドさせてフルートフッテージを調節します。

フッテージの設定により、オルガンフルートの基本の音色が決まります。



必要に応じて、ロータリースピーカーやビブラートなどの設定を変えることもできます。

① 音量	オルガンフルート全体の音量を調節します。
② ロータリー/トレモロ*	ロータリースピーカーの速度(速い/遅い)を切り替えます。エフェクトタイプ名に Rotaryが付いたエフェクトがかかっている場合のみ設定できます。
③ ビブラート*	ビブラートをオン/オフしたり、深さや速さを調節します。
④ レスポンス	音のアタックとリリースの反応時間を調節します。
⑤ アタック	アタックのモード(First/Each)を切り替えたり、アタック音の長さを調節します。

[\*] 印が付いている項目は、ビンテージまたはホームタイプのみ設定できます。

**NOTE**

エフェクトやEQ (イコライザー)の設定をすることもできます。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「ボイスエディット」をご覧ください。

## 4 (保存)をタッチして、作ったオルガンボイスを保存します。

保存の手順については、28ページをご覧ください。

**注記**

設定を保存せずにほかのボイスに切り替えると、ここでの設定は失われます。ご注意ください。

**NOTE**

ボイスを選んでから、[メニュー] → [ボイスエディット]でボイスエディット画面を開くと、オルガンフルートボイス以外のボイスも編集することができます。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

# 4 リズムや自動伴奏に合わせて演奏する(スタイル)

スタイルを使えば、左手でコードを押さえるだけでコードに合った伴奏を自動で鳴らせます。これにより、一人で演奏しても、バンドやオーケストラの伴奏を付けられます。ポップス、ジャズなどいろいろな音楽ジャンルのスタイルがあります。

## スタイルに合わせて演奏する

まずは、下記の楽譜を使って、スタイル機能を試してみましょう。スタイルの使い方がわかったら、いろいろなスタイルを使って自由に演奏してみてください。

### メリーさんのひつじ(スタイル: カントリー 8ビート2)

メリーさんのひつじ(スタイル: カントリー 8ビート2)

#### NOTE

この楽譜と以降の説明は、フィンガリングタイプ(60ページ)が、初期設定のマルチフィンガー、またはシングルフィンガーでの演奏を想定しています。

### 1 ホーム画面のスタイルエリアでスタイル名をタッチしてスタイル選択画面を表示させます。

1

スタイル クール 8ビート

スタイル選択

ジャンル	スタイル名	番号	マーク
ポップ	ポップロックシャッフル	♪18	☆
ポップ	スタンダード 8ビート	♪100	☆
ポップ	ウェストコーストビート	♪100	☆
ポップ	80s アメリカーナポップ	♪96	☆
ポップ	ライブ 8ビート	♪86	☆
ポップ	00s ボーイバンド	♪90	☆
ポップ	90s ポップシャッフル	♪94	☆
ポップ	コンチネンタルギターポップ	♪74	☆
ポップ	ポップエバーグリーン	♪67	☆

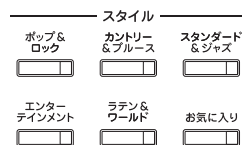
## 2 画面をタッチしてスタイルを選びます。

この楽譜では、[カントリー & ブルース]カテゴリーの[モダンカントリー]をタッチし、[カントリー 8ビート2]を選びます。

スタイルのカテゴリーは、スタイルボタンを押して選ぶこともできます。

### NOTE

同じスタイルボタンを続けて押すとサブカテゴリーを変更できます。



## 3 [スタイルオン/オフ]ボタンがオンになっていることを確認します。

[スタイルオン/オフ]ボタンがオンの場合、鍵盤の左手側(低音鍵域)が、スタイル再生用のコードを押さえるための鍵域(コード鍵域)になります。



### NOTE

- ・スプリットポイントは変更できます(48ページ)。
- ・初期設定では、コード鍵域は鍵盤の左手側ですが、右手側に変更することもできます(61ページ)。
- ・[スタイルオン/オフ]ボタンがオフの場合は、スタイルのリズムパートのみ鳴ります。自動伴奏は鳴りません。

## 4 ホーム画面のスタイルエリアで左上の[◀]をタッチして拡張表示させ、[⏏] (シンクロスタート)をタッチして、シンクロスタートをオンにします。



以降、ホーム画面のスタイルエリアでの操作は、スタイルコントロールボタン(55ページ)を使って行なうこともできます。

## 5 左手でコードを押さえると同時に、スタイルがスタートします。

53ページの楽譜を見ながら、左手でコードを押さえ、右手でメロディーを弾きます。

## 6 [▶/■](スタート/ストップ)をタッチして、スタイルをストップします。

楽譜上の「エンディング」の位置で、エンディング[I]~[III]のいずれかをタッチしてストップすることもできます(56ページ)。

## スタイルの特徴

スタイル選択画面の各スタイル名の左側に、特徴を表わすアイコン(Pro、Sessionなど)が表示されます。詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「スタイル設定」をご覧ください。



スタイルは通常、リズムやベースなど8つのパート(チャンネル)で構成されています。チャンネルごとにオン/オフしたりボイスを変えたりして、スタイルの雰囲気を変えることができます(93ページ)。

## スタイルの互換性

この楽器のスタイルは、SFF GEフォーマット(9ページ)で作成されています。一般的なSFFファイルを読み込むこともできますが、読み込んだSFFファイルをこの楽器上で保存すると、SFF GEフォーマットに変換されます。SFF GEフォーマットに変換されたスタイルファイルは、SFF GE対応の楽器上でしか再生できなくなります。

## スタイル再生を操作する

スタイル再生は、ホーム画面のスタイルエリアを拡張表示させて、操作します。また、スタイルコントロールボタンを使っても同様に操作できます。

### NOTE

テンポの調節については、35ページをご覧ください。

### ホーム画面

スタイル停止中



スタイルコントロール

スタイル再生中



スタイルコントロール

### スタイルコントロールボタン



[スタイルオン/オフ]、[フィルインオン/オフ]、[シンクロストップ]については、ボタンでのみ操作できます。

## 再生をスタート/ ストップする

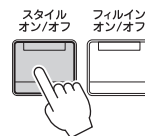
### ■ [▶/■](スタート/ストップ)

スタイルのうち、リズムパートだけをスタートします。もう一度押すとストップします。



### リズムと自動伴奏を鳴らす([スタイルオン/オフ]ボタン)

[スタイルオン/オフ]ボタンをオンにすれば、スタイル再生中にコード鍵域でコードを押さえると、リズムパートだけでなく自動伴奏も鳴ります。

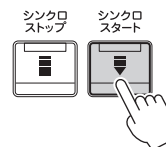


#### NOTE

- 内蔵のスタイルにはリズムパートが入っていないものもあります。このようなスタイルは、[スタイルオン/オフ]ボタンをオンにしてお試しください。
- 初期設定では、電源を入れると、[スタイルオン/オフ]ボタンはオンになります。電源を入れたときの[スタイルオン/オフ]ボタンのオン/オフの状態は、[メニュー] → [スタイル設定] → [設定] → [スタイルオン/オフのデフォルト]で設定できます。

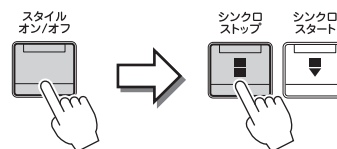
### ■ [≡](シンクロスタート)

このボタンを押すと、スタイル再生が待機状態になります。[スタイルオン/オフ]ボタンがオンのときは、コード鍵域を押さえるとスタイル再生がスタートします。[スタイルオン/オフ]ボタンがオフのときは、どの鍵盤を弾いてもスタイル再生(リズムのみ)がスタートします。スタイル再生中に[≡](シンクロスタート)を押すと、スタイル再生はストップし、待機状態に戻ります。



### ■ [シンクロストップ]ボタン

[スタイルオン/オフ]ボタンがオンの場合だけ有効なボタンです。シンクロストップをオンにすると、コード鍵域で鍵盤を弾いている間だけスタイルが鳴ります。



#### NOTE

フィンガリングタイプ(60ページ)で、フルキーボードまたはAIフルキーボードを選んだ場合は、シンクロストップをオンにできません。

### ■ イントロ[I]~[III]

演奏にイントロを付けます。各内蔵スタイルに、3つのイントロがあります。イントロ[I]~[III]のいずれかを押してからスタイルをスタートすると、イントロを演奏してからメイン演奏に移ります。



#### NOTE

イントロ[II]または[III]を選んだ場合には、完全なイントロを鳴らすために、コード鍵域でコードを弾く必要があります。

### ■ エンディング[I]~[III]

演奏にエンディングを付けます。各内蔵スタイルに、3つのエンディングがあります。スタイル再生中に、エンディング[I]~[III]のいずれかを押すと、エンディングが鳴ったあと、スタイルは自動的にストップします。エンディング演奏中にもう一度同じボタンを押すと、スタイルは徐々に遅くなってからストップします。



#### NOTE

メインセクション再生中にエンディング[I]を押すと、エンディング1のパターンの前に、自動的にフィルインが1小節入ります。

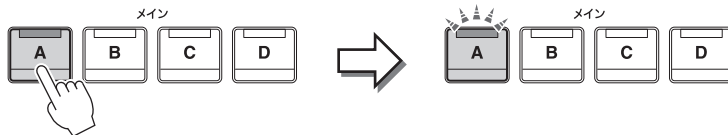
## 演奏中のセクション(伴奏パターン)を切り替える

演奏を盛り上げるために、同じスタイルの中で伴奏パターンを切り替えたりフィルインを入れたりできます。

### ■ メイン[A]～[D]

曲のメイン部分の伴奏パターンです。数小節の伴奏パターンがくり返し演奏されます。各内蔵スタイルに、4つのパターンがあります。スタイル再生中に、メイン[A]～[D]のいずれかを押し、セクションが切り替わります。また、スタイル停止中に、メイン[A]～[D]のいずれかを押し、選んだメインでスタイル再生をスタートできます。

再生中のメインのボタンを押すと、フィルインが入ります。

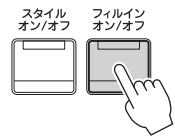


再生中のメインセクションボタン(赤点灯)を押すと...

フィルインが再生(赤点滅)

### セクション切り替え時に自動的にフィルインを入れる([フィルインオン/オフ]ボタン)

[フィルインオン/オフ]ボタンをオンにしておくと、メインを切り替えたときに自動的にフィルインが演奏されます。



### ■ [-/-](ブレイク)

曲の流れを一時中断することで区切りを付けることができます。スタイル再生中に[-/-](ブレイク)を押すと、1小節のブレイクが入ります。



### イントロ、メイン、ブレイク、エンディングボタンのランプについて

- **赤点灯:** データが入っていて、現在選ばれています。
- **赤点滅:** 次に再生されるセクションです。  
\*メイン[A]～[D]ボタンは、フィルイン演奏中にも赤点滅します。
- **緑点灯:** データが入っていて、現在選ばれていません。
- **消灯:** データが入っていません。

## コード進行を記憶させて自動再生する(コードルーパー)

通常、スタイル再生時には、コード鍵域でコードを押さえる必要がありますが、コードルーパー機能を使えば、演奏したコード進行を記憶させることにより、そのコード進行情報に基づいてスタイルをループ再生させることができます。たとえば、C→F→G→Cと記憶させておけば、コードを押さえなくても、C→F→G→C→C→F→G→C…とスタイルがループして再生を続けます。ループ再生中はコードを押さえる必要がないので、両手で自由に演奏を楽しめます。

詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「コードルーパー」をご覧ください。

## 選んだスタイルに合うパネル設定を呼び出す(ワンタッチセッティング=OTS)

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

### 1 スタイルを選びます(53ページ手順1~2)。

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

ボイス、エフェクト、およびペダル設定など、選択中のスタイルに最適な設定が呼び出されます。また、[スタイルオン/オフ]とシンクロスタートは、自動的にオンになります。



#### ワンタッチセッティングの内容を確認する

スタイル選択画面で、**⑥**(情報)をタッチすると、選ばれているスタイルで、ワンタッチセッティングの[1]~[4]ボタンにどんなボイスが入っているかを確認できます。情報画面で、ワンタッチセッティング1~4のいずれかにタッチして、その設定を呼び出すこともできます。

#### NOTE

オフになっているパートのボイス名は、グレー表示されます。

### 3 左手でコードを押さえると同時にスタイルがスタートします。

1つのスタイルには、4つのワンタッチセッティングが用意されています。ワンタッチセッティング(OTS) [1]~[4]ボタンを切り替えて、ほかの設定も試してみてください。

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

[OTSリンク]ボタンをオンにしておくと、スタイルのメイン[A]~[D]を切り替えたときに自動的にワンタッチセッティングが切り替わります。メインのA~Dとワンタッチセッティングの1~4が連動します。



#### NOTE

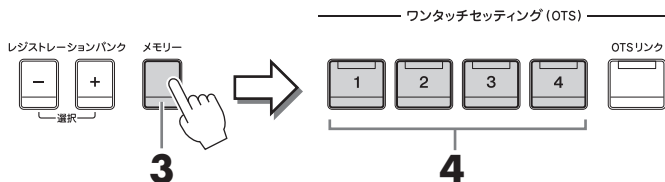
ワンタッチセッティングが実際に呼び出されるタイミング(OTSリンクタイミング)を変更できます([メニュー] → [スタイル設定] → [設定] → [OTSリンクタイミング])。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。



## ワンタッチセッティングにパネル設定を登録する

自分で設定した内容をワンタッチセッティングに登録できます。ワンタッチセッティングはスタイルの一部としてユーザータブに保存し、演奏時にはユーザースタイルとして呼び出します。

- 1 ワンタッチセッティングに登録したいスタイルを選びます。
- 2 ボイスやエフェクトなどのパネル設定をします。
- 3 レジストレーションメモリー [メモリー] ボタンを押します。



- 4 ワンタッチセッティング(OTS)[1]～[4]ボタンのいずれかを押します。  
パネル設定の保存を促すメッセージが表示されます。
- 5 [はい]をタッチして保存先を選ぶ画面(スタイル選択画面)を表示させ、パネル設定をユーザースタイルとして保存します。

保存の手順については、28ページをご覧ください。

### NOTE

保存を中止するときは、[いいえ]をタッチします。

### 注記

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

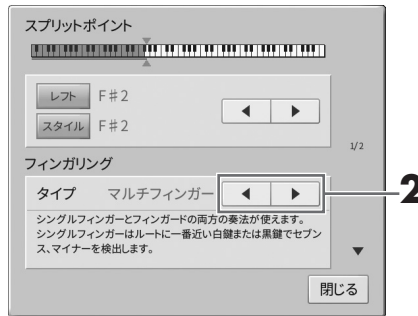
## コードの認識方法(フィンガリングタイプ)を変える

コードを押さえずに自動伴奏を再生するなど、自分に合ったフィンガリングタイプに変更できます。

### 1 スプリットポイント/フィンガリング画面を表示させます: [メニュー] → [スプリットフィンガリング]

#### NOTE

スプリットポイント/フィンガリング画面は、ホーム画面にある鍵盤のイラストを長押しして表示させることもできます。



### 2 [◀]/[▶]をタッチして、フィンガリングタイプを選びます。

シングルフィンガー	<p>簡単なルールに従って鍵盤を1~3つ押さえるだけで、メジャー、マイナー、セブンス、マイナーセブンスのコードを認識します。スタイル再生に対してだけ有効です。</p> <p><b>C</b>  <b>メジャー</b>                      ルートキーだけ押さえる</p> <p><b>Cm</b>  <b>マイナー</b>                      ルートキーと、左の黒鍵を押さえる</p> <p><b>C7</b>  <b>セブンス</b>                      ルートキーと、左の白鍵を押さえる</p> <p><b>Cm7</b>  <b>マイナーセブンス</b>                      ルートキーと、左の黒鍵と白鍵を押さえる</p>
マルチフィンガー	「シングルフィンガー」の押鍵ルールと「フィンガード」の押鍵ルールの両方が使えます。
フィンガード	コードを構成する音をそのまま押すことによって、コードを指定する方法です。詳細はウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「スプリットフィンガリング」をご覧ください。コードチューター機能([メニュー] → [コードチューター])で調べることができます。
フィンガード オンベース	フィンガードで認識されるコードに加え、オンベースコード(押さえたコード音の中で一番低い音がベース音になります)も認識しますので、より高度なコード進行を利用した演奏が可能になります。
フルキーボード	スタイルスプリットポイントに関係なく、全鍵域での押鍵をもとにコードを検出します。同時に全鍵域で通常どおり鍵盤演奏も行なえます。

AIフィンガード	<p>基本的にはフィンガードと同じですが、鍵盤を2音以下しか押さなくても、1つ前に弾いたコードなどをもとに適切なコードを推定します。</p> <p><b>NOTE</b> ピアノルームでは、コード鍵域を押鍵すると、伴奏音に加え、選択しているピアノ音色の押鍵音も鳴ります。</p>
AIフルキーボード	<p>全鍵域で通常のピアノ両手演奏をするだけで、コードを押さなくても自動伴奏が再生されます。特定のコードの弾き方にとらわれず、鍵盤のどこで演奏してもリズム、ベース、コードやフレーズによる自動伴奏がつきます。(曲のアレンジによっては、AIフルキーボードでの演奏に合わない場合もあります。)</p> <p>基本的にはフルキーボードと似ていますが、鍵盤を2音以下しか押さなくても、1つ前に再生されたコードなどをもとに適切なコードを推定します。ただし、9thと11thと13thは認識されません。スタイル再生に対してだけ有効です。</p>

**NOTE**

コード検出エリア(下記)が「アップパー」に設定されている場合は、フィンガリングタイプは「フィンガード\*」以外に変更できません。基本的に「フィンガード」と同じですが、「1+5」「1+8」「cancel」のコードは認識されません。




































**右手でコードを押さえてスタイルを再生させる(コード検出エリアを変える)**

スプリットポイント/フィンガリング画面の2/2ページで、コード鍵域(コード検出エリア)を左手側(ロワー)ではなく右手側(アップパー)に変更すると、右手でスタイル再生をコントロールしながら、左手でベース部分を演奏できます。詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「スプリットフィンガリング」をご覧ください。

**コード表**

ここでは、初めてコードを弾く方のために、基本的なコードをご紹介します。このほかにもたくさんのコードがありますので、もっと詳しく知りたい場合は、市販のコード表などをご参照ください。

★がルート(根音)です。

メジャー	マイナー	セブンス	マイナーセブンス	メジャーセブンス
<b>C</b> 	<b>Cm</b> 	<b>C7</b> 	<b>Cm7</b> 	<b>CM7</b> 
<b>D</b> 	<b>Dm</b> 	<b>D7</b> 	<b>Dm7</b> 	<b>DM7</b> 
<b>E</b> 	<b>Em</b> 	<b>E7</b> 	<b>Em7</b> 	<b>EM7</b> 
<b>F</b> 	<b>Fm</b> 	<b>F7</b> 	<b>Fm7</b> 	<b>FM7</b> 
<b>G</b> 	<b>Gm</b> 	<b>G7</b> 	<b>Gm7</b> 	<b>GM7</b> 
<b>A</b> 	<b>Am</b> 	<b>A7</b> 	<b>Am7</b> 	<b>AM7</b> 
<b>B</b> 	<b>Bm</b> 	<b>B7</b> 	<b>Bm7</b> 	<b>BM7</b> 

# 5 曲(ソング)を再生して練習する

クラビノーバでは、内蔵曲や市販の曲データなどを総称して「ソング」と呼んでいます。単に再生して楽しむだけでなく、ソングを再生しながら演奏の練習をすることもできます。

この楽器で再生できるソングには、MIDIソングとオーディオソングの2種類があります。

## ・MIDIソング

鍵盤を押す/離すといった演奏の動きを記録したデータです。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録され、音そのものは記録されません。記録された演奏情報に基づいて、(クラビノーバなどの)音源部が鳴ることではじめて音になります。鍵盤パートやボイスの情報なども記録されているため、譜面の表示、パートごとのオン/オフ、ボイスの変更ができ、演奏の練習に便利です。

## ・オーディオソング

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を使って録音するのと同じくみで記録したものです。スマートフォンや携帯音楽プレーヤーなどで再生するのと同じように、WAV形式またはMP3形式のデータをこの楽器で再生できます。

### NOTE

ウェブサイト「ヤマハミュージックデータショップ」(<https://yamahamusicdata.jp/>)にアクセスすると、MIDI形式の曲データ、および楽譜データなどのミュージックデータを購入できます。

MIDIソングとオーディオソングでは、使える機能が異なります。この章では、下記のように説明しています。

<例> **MIDI** **オーディオ** ここでの説明は、MIDIソングで使える機能です。オーディオソングでは使えません。

## ソングを再生する

MIDI

オーディオ

この楽器では以下のソングが再生できます。

- ・ 楽器に内蔵されているプリセットソング(MIDIソング)
- ・ この楽器で録音して作成したソング(録音方法については71ページ参照)
- ・ 市販の曲：SMF (Standard MIDI File)形式のMIDIファイル、WAV形式またはMP3形式のオーディオファイル

WAV形式	サンプルレート44.1kHz、量子化ビット数16bit、ステレオ
MP3形式	MPEG-1 Audio Layer-3: サンプルレート44.1/48.0kHz、ビットレート128~320kbps (可変ビットレートにも対応)、モノ/ステレオ

### NOTE

この楽器で再生できるMIDIソングのフォーマットについては、9ページをご覧ください。

USBフラッシュメモリーに入っている曲を再生したい場合は、USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に接続しておきます。

### NOTE

USBフラッシュメモリーを使う前に、必ず「USB機器を接続する」(95ページ)をお読みください。

# 1 ホーム画面でソング名をタッチして、ソング選択画面を表示させます。



# 2 画面をタッチしてソングを選びます。

プリセットソングは下記のタブから選びます。

- **ポピュラー 50選:** ポピュラーソングがジャンル別に表示されます。
- **クラシック50選:** 「クラシック名曲50選」(楽譜集)の曲が表示されます。
- **レッスン:** ピアノの練習曲が表示されます。

自分で録音したソングや市販の曲などは下記のタブから選びます。

- **MIDI:** MIDIソングが表示されます。
- **Audio:** オーディオソングが表示されます。

## NOTE

- ユーザータブ(MIDI)にある「PianoRoom」フォルダーには、ピアノルームで録音した曲が表示されます(44ページ)。
- オーディオソングでは、ソング選択画面やホーム画面で、ソング名の横にあるアイコンからデータ形式を判別できます。MP3形式の場合、「MP3」と表示されます。WAV形式の場合は表示されません。

### オーディオソングの情報を表示する

オーディオソングを選んだ場合、ソング選択画面で **i** をタッチすると曲名やアーティスト名などの情報画面を表示できます。

# 3 ホーム画面のソングエリアで右上の[▶]をタッチして拡張表示させ、[▶/||](スタート/一時停止)をタッチして、ソングの再生をスタートします。



以降、ホーム画面のソングエリアでの操作は、ソングコントロールボタンを使って行なうことができます(64ページ)。

### 次に再生するソングを予約する(MIDIソングのみ)

MIDIソング再生中に、次に再生するMIDIソングを1曲だけ予約できます。ステージ演奏などでスムーズに次のソングを再生したいときに便利です。予約するには、再生中に、次に再生するソングをソング選択画面で選びます。次に再生するソングは、ソング名の右側に[Next]と表示されます。予約を解除するには、[Next]をタッチします。

# 4 [■](ストップ)をタッチすると、ソングの再生がストップします。

## ソング再生を操作する

ソング再生は、ホーム画面のソングエリアを拡張表示させて操作します。また、ソングコントロールボタンを使っても同様に操作できます。

### ホーム画面



### ソングコントロールボタン



ソングコントロール

ボタンを2つ同時に押す操作については、画面ではできません。

### NOTE

- テンポの調節については、MIDIソングは35ページを、オーディオソングは70ページをご覧ください。
- (録音)については、71ページをご覧ください。

### ■ 一時停止する

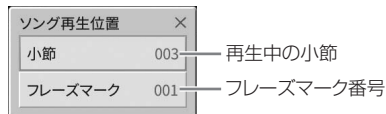
ソング再生中に[▶/||](スタート/一時停止)を押します。一時停止した位置からソングを再生するには、もう一度[▶/||](スタート/一時停止)を押します。

### ■ 早戻し/早送りする

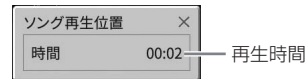
ソング再生中または停止中に[◀◀](早戻し)/[▶▶](早送り)を押します。1度だけ押すと、MIDIソングの場合は1小節、オーディオソングの場合は1秒だけ早戻し/早送りします。押し続けると手を離すまで早戻し/早送りし続けます。

[◀◀](早戻し)/[▶▶](早送り)を押すと、ソング再生位置を示すポップアップ画面が表示されます。

#### MIDI ソングの場合



#### オーディオソングの場合



フレーズマーク番号は、フレーズマークがあるMIDIソングだけに表示されます。早戻し/早送りを小節単位で行なう場合は「小節」を、フレーズマーク単位で行なう場合は、「フレーズマーク」をタッチしてから早戻し/早送りをします。

### NOTE

- フレーズマークのないMIDIソングやオーディオソングでは、画面をタッチして早戻し/早送りした場合、ポップアップ画面が表示されません。
- フレーズマークとは、MIDIソングのデータに設定されている、ソング中のある箇所を指定するデータです。

### 再生位置の移動

ホーム画面のソングエリア(拡張表示)には、ソングの再生位置が表示されます。スライダーを使って、再生位置を進めたり戻したりできます。

#### MIDIソングの場合

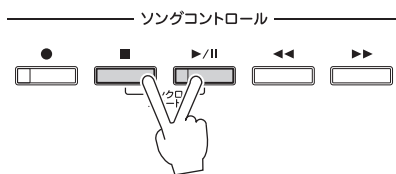


#### オーディオソングの場合



## ■ MIDIソングを演奏と同時にスタートする (シンクロスタート)

MIDIソングを選んでから、ソングコントロール[■](ストップ)ボタンを押したまま[▶/||](スタート/一時停止)ボタンを押して鍵盤を弾くと、鍵盤を弾くと同時にソング再生がスタートします。シンクロスタートを解除するときは、もう一度同じ操作をします。



### NOTE

ホーム画面のソングエリア(拡張表示)で、[▶/||](スタート/一時停止)を長押しすることにより、シンクロスタートさせることもできます。

## 譜面を表示する

MIDI

オーディオ

選んだソングの譜面(楽譜)を表示させます。譜面を見ながら演奏の練習をする場合に便利です。

### 1 MIDIソングを選びます(63ページ手順1~2)。

### 2 譜面を表示させます: [メニュー] → [譜面]

ソングの停止中は、[◀]/[▶]をタッチしてページをめくれます。ソングを再生すると、ソングの再生に合わせて、譜面上のボールが再生位置を移動します。



### NOTE

- 譜面は、自分で録音したソングや市販のソングでも表示させることができます。
- 表示される譜面はソングデータ(演奏データ)をもとに作成されます。そのため、細かい音符が多い曲や複雑な曲を表示するときは、市販の楽譜とは異なる場合があります。

## 譜面の表示サイズを変更する/譜面に歌詞を表示させる

譜面表示中に、画面右下の [表示設定] をタッチすると、譜面の表示サイズを変えたり、譜面に音名や歌詞を表示させるなど、譜面の表示設定を変えることもできます。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

### NOTE

歌詞を表示できるのは、MIDIソングに歌詞データが入っている場合のみです。

5

曲(ソング)を再生して練習する

## 歌詞を表示する

MIDI

オーディオ

ソングに歌詞データが入っている場合(オーディオソングはMP3形式のみ)、画面上に歌詞を表示できます。弾き語りやカラオケをするときに便利です。

### 1 ソングを選びます(63ページ手順1~2)。

### 2 歌詞画面を表示させます: [メニュー] → [歌詞]

ソングに歌詞データが入っていれば、歌詞が画面上に表示されます。ソングの停止中は、[◀]/[▶] をタッチしてページをめくれます。ソング再生を始めると、再生に合わせて歌詞の色が変わります。



#### NOTE

歌詞画面をテレビなどの外部モニターに映すことができます(104ページ)。

歌詞画面について詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

### テキストファイルを表示する

ソングを選んでいる/いないにかかわらず、コンピューターで作成したテキストファイル(拡張子.txt)を画面に表示できます([メニュー] → [テキスト表示])。歌詞やコードネーム、演奏のテクニックを書いたメモなどを表示して、さまざまな使い方ができます。表示のしかたについては、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「テキスト表示」をご覧ください。

## ガイド機能を使って片手ずつ練習する

MIDI

オーディオ


ここでは、「フォローライツ」というガイド機能を使った右手練習のしかたを説明します。ガイド機能をオンにすると、鍵盤ガイドランプが、鍵盤を弾くタイミングや押さえる鍵盤を教えてください。正しい鍵盤を弾くまで伴奏が待ってくれるので、自分のペースで練習できます。右手パートを消音し、ガイドランプに合わせて右手の練習をしてみましょう。

#### NOTE

[スタイルオン/オフ]ボタンがオンになっている場合、左手パートの鍵盤ガイドランプが光りません。必要に応じて、[スタイルオン/オフ]ボタンをオフにしてください。



**1** MIDIソングを選び、譜面を表示させます(65ページ)。

**2**  (再生設定)をタッチして、再生設定画面を表示させます。



**NOTE**

再生設定は、ホーム画面や歌詞画面からでもできます。

**3** [ガイド]をタッチしてガイド機能をオンにします。

**4** [右手]をタッチして右手パートだけをオフにします。

右手パートが消音され、右手パートのガイドが用意されます。

**NOTE**

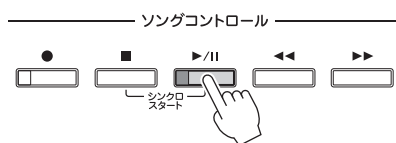
MIDIソングは、16のチャンネルから構成されていて、初期設定では[右手]にチャンネル1、[左手]にチャンネル2、[その他]にチャンネル3～16が割り当てられています。[右手]、[左手]への割り当てをほかのチャンネルに変更することもできます([メニュー] → [ソング設定] → [各パートのCh])。また、ミキサー機能を使って、チャンネルごとにオン/オフすることもできます(93ページ)。

**5** ソングコントロール[▶/||] (スタート/一時停止) ボタンを押して、ソングをスタートさせます。

鍵盤ガイドランプを見ながら、自分のペースで右手の練習をしましょう。正しい鍵盤を弾くまで、右手以外のパートの再生が一時停止します。

**NOTE**

白鍵のガイドランプは赤、黒鍵のガイドランプは緑に光ります。



練習が終わったら、[ガイド]をタッチしてガイド機能をオフにしましょう。

**その他のガイド機能**

ガイド機能には、ここで説明した「フォローライツ」のほかに、鍵盤を弾くタイミングだけを練習する「エニキー」、カラオケ練習用の「カラオキー」、弾くペースに合わせてソングのテンポが変化する「ユアテンポ」があります。[メニュー] → [ソング設定] → [ガイド] → [タイプ]で設定します。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

## くり返し再生する

MIDI

オーディオ

難しいフレーズを練習するときは、くり返し再生すると便利です。くり返し再生のオン/オフはホーム画面のソングエリア(拡張表示)で操作します。

### NOTE

MIDIソングでは、譜面画面や歌詞画面から再生設定画面を呼び出し(66ページ)、画面上のタッチ操作でも、くり返し再生を操作できます。



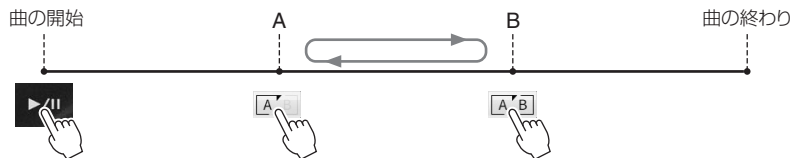
## 1曲をくり返し再生する

[A] (ABリピート)をオンにしてからソングを再生すると、1曲をくり返して再生します。くり返し再生をやめるには、[A] (ABリピート)をオフにします。

## 指定した範囲をくり返し再生する(ABリピート)

- 1 ソングを選びます(63ページ手順1~2)。
- 2 [▶/II](スタート/一時停止)をタッチして、ソングの再生をスタートします。
- 3 くり返し位置を指定します。

くり返し再生の開始位置(A点)にしたい所で [A] (ABリピート)をオンにします。くり返し再生の終了位置(B点)にしたい所で、もう一度 [A] (ABリピート)をタッチします。A点とB点を指定すると、その範囲がくり返し再生されます。MIDIソングの場合は、A点の前にカウントが入ります。



### NOTE

- A点を曲の開始位置、B点を曲の途中で設定したい場合は、下記の操作をしてください。
  1. ABリピートアイコンをオンにしてから、ソング再生をスタート
  2. くり返し再生の終了位置(B点)にしたいところでもう一度ABリピートアイコンをタッチ
- A点だけを指定して、B点を指定せずにいると、A点からソングの最後までがくり返し再生されます

- 4 [■](ストップ)をタッチして、ソングの再生をストップします。

再生位置がA点に戻ります。次にソング再生をスタートすると、A点から再生が始まります。練習が終わったら、[A] (ABリピート)をオフしておきましょう。

### ソングの停止中にA点とB点を指定する

1. A点にしたい所までソングを早送りして **[A]** (ABリピート)をオンにします。
2. B点にしたい所までソングを早送りしてもう一度 **[A]** (ABリピート)をタッチします。

## 複数のソングをくり返し再生する(連続再生)

複数のソングをくり返し再生できます。[メニュー] → [ソング設定] → [再生] → [リピートモード]で「全曲リピート」または「ランダム」を選んでからソングを再生する(63ページ手順3)と、そのソングがあるフォルダー内の全ソングがくり返し再生されます。連続再生の設定を解除するには「オフ」を選びます。

## 音の高さを半音単位で調整する(ピッチシフト)

MIDI

オーディオ

MIDIソングのトランスポーズ(37ページ)のように、USBフラッシュメモリーにあるオーディオソングの再生音の高さ(ピッチ)を、半音単位(-12~12)で調整できます。

- 1 **オーディオソングが入ったUSBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に接続します。**

#### NOTE

USBフラッシュメモリーを使う前に、必ず「USB機器を接続する」(95ページ)をお読みください。

- 2 **オーディオソングを選びます(63ページ手順1~2)。**

- 3 **ホーム画面のソングエリア(拡張表示)で **[ピッチシフト]** (ピッチシフト)をタッチして、設定画面を表示させます。**

#### NOTE

サンプルレートが48.0 kHzのMP3ファイルは、ピッチを変えられません。



- 4 **[<]/[>]をタッチして設定します。**

5


曲(ソング)を再生して練習する

## 再生速度を調節する(タイムストレッチ)

MIDI

オーディオ

MIDIソングのテンポ調節(35ページ)のように、USBフラッシュメモリーにあるオーディオソングの再生速度を調節できます。

オーディオソングを選んでから、ホーム画面のソングエリアで  (タイムストレッチ) をタッチします。設定画面が表示されたら、[◀]/[▶] をタッチして設定値(70%~160%)を選びます。値が小さいほど速度が遅くなります。



### NOTE


サンプルレートが48.0 kHzのMP3ファイルは、速度を変えられません。

## ボーカルパートを消音する(ボーカルキャンセル)

MIDI

オーディオ

ステレオ再生のセンターに位置する音をキャンセル(消音)できます。多くの場合、ボーカル音がセンターにあるので、カラオケをしたり、メロディー部分を鍵盤で演奏したいときなどに便利です。

オーディオソングを選んでから、ホーム画面のソングエリアで  (ボーカルキャンセル) をタッチしてオン/オフします。



### NOTE

- ボーカルキャンセルをオンにしても、ボーカルの音が完全に消えるわけではありません。
- 外部機器からのオーディオ入力音(99ページ)のボーカルキャンセルはできません。

# 6 演奏を録音する

この楽器では、下記2通りの方式で録音できます。用途に合った方式で演奏を録音してみましょう。

## • MIDI録音

録音した演奏をSMF(フォーマット0)のMIDIソング(62ページ)として、楽器のユーザーメモリーまたはUSBフラッシュメモリーに保存します。オーディオソングよりデータ容量が小さく、編集しやすいのが特長です。鍵盤パートごとに録音したり、録音後に部分的に録音し直したりできます。MIDI録音で作られたソングは、あとでオーディオファイルに変換(78ページ)できるので、難しい曲をオーディオ録音したい場合などは、まずMIDI録音でパートごとに録音すると便利です。この楽器で録音できるMIDIデータのサイズは、1曲につき約3MBまでです。

## • オーディオ録音

録音した演奏をオーディオソング(62ページ)として楽器のユーザーメモリーまたはUSBフラッシュメモリーに保存します。初期設定では、一般的なCD音質(44.1kHz/16bit)のステレオWAV形式で保存され、コンピューターを使って携帯音楽プレーヤーなどに転送して再生できます。[MIC/LINE IN]端子や[AUX IN]端子などからの入力音も録音されるので、マイクを接続して歌声も一緒に録音したり、オーディオ機器を接続してその再生音も録音したりできます。保存するファイル形式は、[メニュー] → [ソング設定] → [録音] → 2/2ページ → [オーディオ録音フォーマット]でMP3に変更できます。この楽器で録音できる時間は、1曲につき80分までです。

### NOTE

ウェブサイト(2ページ)で、MIDIについての基礎知識を説明した「MIDI入門」を入手できます。

## 基本的な録音方法(MIDI録音/オーディオ録音)

録音を始める前に、ボイスやスタイルなどのパネル設定をしたり(MIDI録音/オーディオ録音とも)、歌声を録音したい場合はマイクを接続するなど(オーディオ録音のみ)、必要な準備をしておきましょう。また、必要に応じてUSBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に接続しておきましょう。

### NOTE

USBフラッシュメモリーを使う前に、必ず「USB機器を接続する」(95ページ)をお読みください。

6

演奏を録音する

### オーディオ録音をする場合は

オーディオ録音では、録音と同時にデータが自動的にUSBフラッシュメモリーまたはユーザーメモリーに保存されます。USBフラッシュメモリーに保存したい場合は、[USB TO DEVICE]端子にUSBフラッシュメモリーを接続しておいてください。接続していない場合は、録音データはユーザーメモリーに保存されます。

- 1 ボイスやスタイルを選ぶなど、演奏に必要な設定を行ないます。
- 2 ホーム画面のソングエリアで右上の[▶]をタッチして拡張表示させ、[●](録音)をタッチして、ソング録音画面を表示させます。

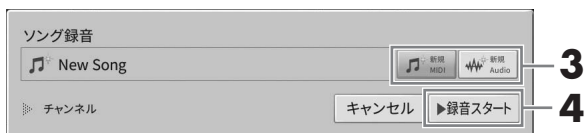


2

#### NOTE

- ・ソングコントロール[●](録音)ボタンを押して、ソング録音画面を表示させることもできます。以降、ホーム画面のソングエリアでの操作は、ソングコントロールボタン(64ページ)を使って行なうこともできます。
- ・ソング録音画面に表示される内容は、パネル設定により異なります。

### 3 [新規MIDI](新規MIDI録音の場合)または[新規Audio](新規オーディオ録音の場合)をタッチして選択します。



録音を中止するときは、[キャンセル]をタッチするか、ソングコントロール[●](録音)ボタンを押します。

#### NOTE

[上書きMIDI]は録音開始前にMIDIソングを選択していた場合のみ、表示されます。

### 4 録音をスタートします。

MIDI録音の場合は、演奏を開始するか[録音スタート]をタッチすると録音がスタートします。オーディオ録音の場合は、[録音スタート]をタッチすると録音がスタートします。ソングコントロール[▶/|||](スタート/一時停止)ボタンを押して録音をスタートすることもできます。

#### NOTE

MIDI録音では、鍵盤の各パート(チャンネル)を個別に録音できます(76ページ)。ここでの説明のように特にパート指定をしないで録音した場合は、鍵盤パートはチャンネル1~3に、スタイルパートはチャンネル9~16に録音されます。

### 5 演奏しましょう。




### 6 演奏が終わったら、ホーム画面で[■](ストップ)をタッチして、録音を終わります。



### 7 [▶/|||](スタート/一時停止)をタッチして、録音した演奏を再生して聞いてみましょう。

## 8 録音した演奏を保存します。

### ■ MIDI録音の場合

録音後、ホーム画面のソングエリアに  (保存)が表示されます。これは保存されていない録音済みのデータがあることを示しています。


#### 注記

録音したMIDIソングを保存せずにソングを切り替えたり電源を切ったりすると、録音したデータは失われます。オートパワーオフ機能(16ページ)により電源が切れた場合も同様です。ご注意ください。


8-1 ホーム画面のソングエリアで  (保存)をタッチします。

保存先の選択画面が表示されます。

8-2 28ページの手順2～5に従って、録音データをファイルとして保存します。

MIDIソングは  (ユーザー MIDIソングタブ)に保存します。

### ■ オーディオ録音の場合

録音と同時に、自動的に保存されるため、保存の操作は必要ありません。録音したオーディオソングは、ソング選択画面の  (ユーザーオーディオソングタブ)に表示されます。必要に応じて、ファイル名を変更してください(29ページ)。

#### 既存のMIDIソングを部分的に録音し直す

MIDIソングは、録音済みのソングを部分的に録音し直すことができます。詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「ソング設定」をご覧ください。

## 右手と左手、またはスタイルとメロディーを別々に録音する(MIDI録音)

MIDI録音では、一度に演奏するのが難しい曲でも、パートごとに録音することで1つの曲に仕上げることができます。たとえば、右手演奏だけを録音しておき、右手演奏を聞きながら左手演奏を録音したり、スタイル演奏を先に録音しておき、スタイル演奏を聞きながらメロディー演奏を録音することができます。ここでは、単純に右手/左手またはスタイル/メロディーを別々に録音する方法を説明します。初期設定では、鍵盤パートのうち、メインはチャンネル1に、レフトは2に、レイヤーは3に録音されます。スタイルの各パートは9～16チャンネルにそれぞれ録音されます。チャンネルを指定して録音したい場合は、76ページをご覧ください。

**1** 演奏に必要な設定をしてからソング録音画面を表示させ、[新規MIDI]をタッチします(71ページ手順1～3)。



**2** 「チャンネル」の左側にある[▶]をタッチします。

### 3 先に録音するパートを指定します。

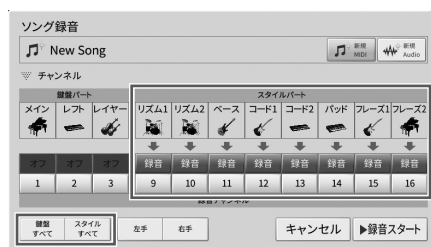
右手演奏を録音する場合は、[右手]をタッチして、「メイン」と「レイヤー」を[録音]に、それ以外を[オフ]にします。

スタイル演奏を録音する場合は、[鍵盤すべて]または[スタイルすべて]をタッチして、すべてのスタイルパートを[録音]に、すべての鍵盤パートを[オフ]にします。

右手演奏を録音する場合



スタイル演奏を録音する場合



#### NOTE

[鍵盤すべて]/[スタイルすべて]/[右手]/[左手]ボタンについて詳しくは、77ページをご覧ください。

### 4 右手演奏またはスタイル演奏を録音します。

演奏を始めると同時に自動的に録音がスタートします。[録音スタート]をタッチするか、ソングコントロール[▶/|||](スタート/一時停止)ボタンを押して録音をスタートすることもできます。



### 5 演奏が終わったら、ホーム画面で[■](ストップ)をタッチして、録音を終わります。



### 6 [▶/|||](スタート/一時停止)をタッチして、録音した演奏を再生して聞いてみましょう。

以上で右手演奏またはスタイル演奏の録音は終わりです。次に左手演奏またはメロディー演奏を録音します。



## 7 ソング録音画面を表示させ、[上書きMIDI]が選ばれていることを確認します。



## 8 次に録音するパートを指定します。

左手演奏を録音する場合は、[左手]をタッチして、「レフト」を[録音]に、それ以外を[オフ]にします。

メロディー演奏を録音する場合は、[鍵盤すべて]または[スタイルすべて]をタッチして、録音したい鍵盤パートを[録音]に、すべてのスタイルパートを[オフ]にします。

左手演奏を録音する場合



メロディー演奏を録音する場合



### 注記

録音済みのパート(チャンネル)を指定して録音すると、録音されていたデータは上書きされ失われます。

### NOTE

- ホーム画面でレフトパートをオフにしている場合は、ここで[左手]をタッチすると、「メイン」と「レイヤー」がオンになります。この状態で録音すると、手順3~5で録音したときと同じボイスで、異なるチャンネルに録音されます(77ページ)。
- 録音を中止するときは、次の手順へ進む前に、[キャンセル]をタッチするか、ソングコントロール[●](録音)ボタンを押します。

## 9 左手演奏またはメロディー演奏を録音します。

演奏を始めると同時に自動的に録音がスタートします。[録音スタート]をタッチするか、ソングコントロール[▶/||] (スタート/一時停止)ボタンを押して録音をスタートすることもできます。



## 10 演奏が終わったら、ホーム画面で[■](ストップ)をタッチして、録音を終わります。

## 11 [▶/||](スタート/一時停止)をタッチして、録音した演奏を再生して聞いてみましょう。

## 12 録音した演奏を保存します(73ページ手順8)。

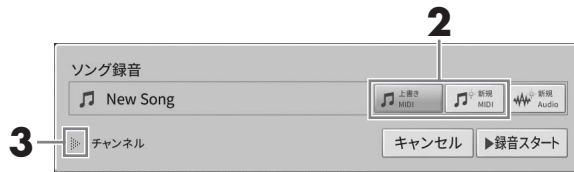
## パート(チャンネル)ごとに録音する(MIDI録音)

MIDIソングは16のチャンネルで構成されていて、通常、チャンネル1～3に鍵盤パートが、チャンネル9～16にリズムやベースなどのスタイルパートが割り当てられています。MIDI録音では、パートごとに録音先チャンネルを自由に指定して、1パートずつ録音を重ねることにより、1曲を作り上げることができます。

### 1 演奏に必要な設定をしてから、ソング録音画面を表示させます(71ページ手順1～2)。

録音済みのMIDIソングに追加録音する場合は、ソング録音画面を表示させる前に、MIDIソングを選んでおきます。

### 2 新規で録音をする場合は、[新規MIDI]をタッチします。選択中のMIDIソングに追加録音する場合は、[上書きMIDI]が選択されていることを確認します。

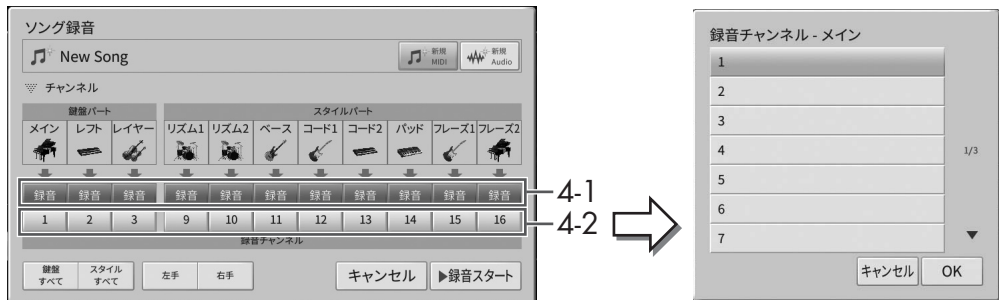


### 3 「チャンネル」の左側にある[▶]をタッチします。

### 4 録音するパートと録音先のチャンネルを指定します。

4-1 録音するパートは「録音」に、録音しないパートは「オフ」にします。

4-2 「録音」の下のチャンネル番号にタッチして、1～16のどのチャンネルに録音するか指定します。



#### 注記

録音済みのチャンネルを指定して録音すると、録音されていたデータは上書きされ失われます。

#### NOTE

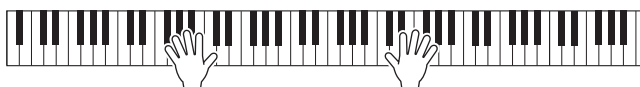
- 複数のパートを同じチャンネルに録音することはできません。
- 録音を中止するときは、次の手順へ進む前に、[キャンセル]をタッチするか、ソングコントロール(●)(録音)ボタンを押します。

画面左下の[鍵盤すべて]/[スタイルすべて]/[右手]/[左手]のいずれかを選んで指定することもできます。

- **[鍵盤すべて]:** 鍵盤パート(メイン、レフト、レイヤー)すべての「録音」/「オフ」を一度に切り替えます。
- **[スタイルすべて]:** スタイルパートすべての「録音」/「オフ」を一度に切り替えます。
- **[右手]:** 右手の演奏のみを録音したいときに選びます。メインパートとレイヤーパートが、チャンネル1と3にそれぞれ録音されます。
- **[左手]:** 左手の演奏のみを録音したいときに選びます。レフトパートがチャンネル2に録音されます。レフトパートがオフの場合は、メインパートとレイヤーパートが、チャンネル2と4にそれぞれ録音されます。

## 5 演奏しましょう。

演奏を始めると同時に自動的に録音がスタートします。手順4で指定したパートを演奏してください。[録音スタート]をタッチするか、ソングコントロール[▶/|||](スタート/一時停止)ボタンを押して、録音をスタートすることもできます。



## 6 演奏が終わったら、ホーム画面で[■](ストップ)をタッチして、録音を終わります。



## 7 [▶/|||](スタート/一時停止)をタッチして、録音した演奏を再生して聞いてみましょう。

## 8 手順1~7をくり返し、別のチャンネルに録音します。

手順2では[上書きMIDI]が選択されていることを確認します。手順4では一度録音したチャンネル以外のチャンネルを選び、手順5では録音済みのチャンネルを聞きながら演奏しましょう。

### NOTE

別のチャンネルを録音するときに、録音済みのチャンネルを再生するかしないかを、ミキサー画面(93ページ)で設定できます。

## 9 録音した演奏を保存します(73ページ手順8)。

## MIDIソングをオーディオソングに変換する

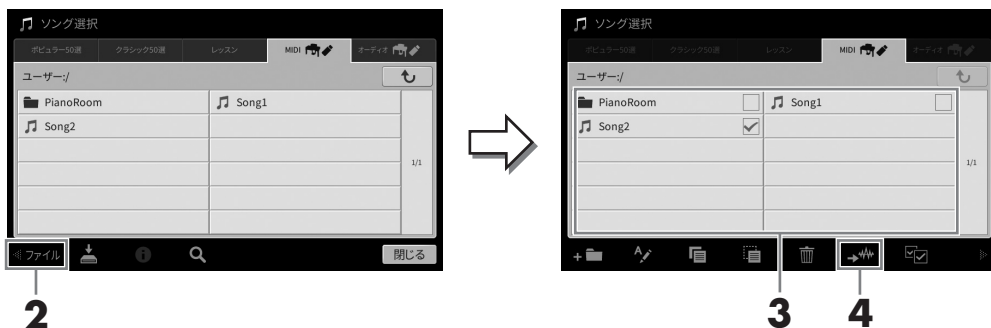
ユーザーメモリーやUSBフラッシュメモリーに保存したMIDIソングを、オーディオソングに変換できます。変換されたソングは、USBフラッシュメモリーが接続されている場合はUSBフラッシュメモリーに、接続されていない場合はユーザーメモリーに保存されます。MIDIソングを再生してその音声をオーディオソングとして録音し直すしくみのため、オーディオ録音の場合(71ページ)と同様に、初期設定では、WAV形式のファイルとして保存されます。

### NOTE

USBフラッシュメモリーを使う前に、必ず「USB機器を接続する」(95ページ)をお読みください。

**1** ソング選択画面で、オーディオ変換したいMIDIソングがある画面を表示させます。

**2** [ファイル]をタッチして、ファイル管理アイコンを表示させます。



**3** オーディオ変換したいMIDIソングにチェックマークを付けます。

### NOTE

オーディオ変換することができるのは1曲ずつです。

**4** [オーディオ変換]をタッチし、保存先の選択画面を表示させます。

**5** 変換後のファイルの保存先を選びます。

[フォルダー作成]をタッチしてフォルダーを追加することもできます。

**6** [変換]をタッチして変換をスタートします。

ソングの再生が始まり、同時にオーディオへの変換が始まります。再生中に、鍵盤を弾いたり、マイクや[AUX IN]端子などから音声を入力すると、その音も一緒に録音されます。

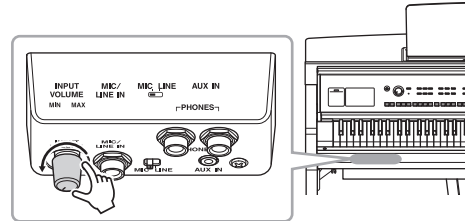
変換が終わると、実行中のメッセージが消え、変換後のオーディオソングがソング選択画面に表示されます。

# 7 マイクを使って歌声にハーモニーを付ける

[MIC/LINE IN]端子にマイクを接続すると、弾き語りやカラオケをして楽しめます。マイクから入力された音声は、楽器本体のスピーカーから鳴ります。また、歌声にさまざまなハーモニーを付けることもできます。

## マイクを接続する

- 1 楽器の電源を入れる前に、[INPUT VOLUME]を最小にします。

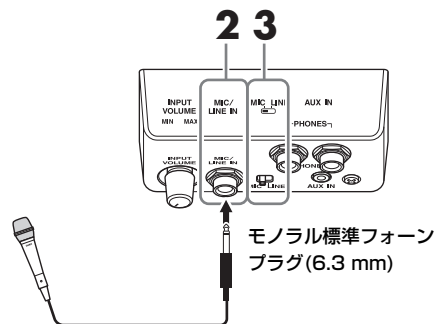


- 2 [MIC/LINE IN]端子にマイクを接続します。

### NOTE

マイクはダイナミックマイクロフォンをお使いください。

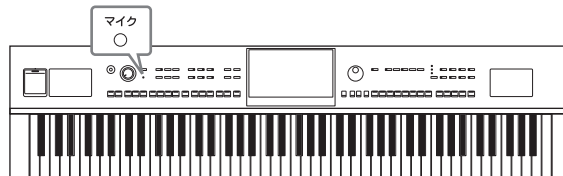
- 3 [MIC/LINE]切り替えスイッチをMIC側に切り替えます。



- 4 楽器の電源を入れます。

- 5 (必要に応じてマイクをオンにして、)マイクに向かって声を出しながら、[INPUT VOLUME]を調整します。

[マイク]ランプを見ながら調整してください。[マイク]ランプは、音声が入力されたときに点灯します。このランプが緑色に点灯するように調整してください。赤に点灯した場合は、入力音声が大きすぎます。



- 6 バランス画面で、マイクと鍵盤演奏音などの音量バランスを調節します(38ページ)。

### マイクを外す

- 1 [INPUT VOLUME]を最小にします。
- 2 [MIC/LINE IN]端子からマイクを外します。

### NOTE

楽器本体の電源を切る前にも[INPUT VOLUME]を最小にしてください。

## 歌声にハーモニーを付ける(ボーカルハーモニー)

ボーカルハーモニー機能を使うことで、マイクに入力された歌声にハーモニーを付けることができます。

- 1 マイクを楽器に接続します(79ページ)。
- 2 ボーカルハーモニー画面を表示させます: [メニュー] → [ボーカルハーモニー]



6-1 (モードが「ボコーダー」または「ボコーダーモノ」の場合)

### NOTE

上に示した画面は、モードを「ボコーダー」または「ボコーダーモノ」に設定した場合の画面です。モードを「コーダル」に設定した場合は異なります。

- 3 ハーモニーが「オン」になっていることを確認します。
- 4 ボーカルハーモニー名をタッチして、ボーカルハーモニー選択画面を表示させます。
- 5 ボーカルハーモニータイプを選びます。

ボーカルハーモニーには、下記3つのモードがあり、ボーカルハーモニーを選ぶと自動的にモードが選ばれます。

### モード

コーダル	コード鍵域で弾いたコード([スタイルオン/オフ]ボタンがオンの場合)または左手鍵域で弾いたコード([スタイルオン/オフ]ボタンがオフでレフトパートがオンの場合)、ソング中のコード情報に従って、ハーモニー音が付きます。
ボコーダー	マイク音声、鍵盤演奏音やソングのノートデータのとおりピッチで鳴りません。
ボコーダーモノ	ボコーダーと同様ですが、後着優先で同時に1つの音だけが鳴ります。

ボーカルハーモニー選択画面のアイコンには次のような意味があります。

- (青/ピンク): コーダルモードのボーカルハーモニーです。青は男声用、ピンクは女声用です。
- : ボコーダーモードのボーカルハーモニーです。
- : ロボットボイスなど特徴的なエフェクトのボーカルハーモニーです。
- (グレー): ボーカルハーモニーの効果はありません。

### NOTE

ボーカルハーモニータイプについて詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上のデータリストをご覧ください。

## 6 選んだボーカルハーモニーのモードによって、次のように操作します。

### ■ モードが「コーダル」の場合:

6-1 [スタイルオン/オフ]ボタンがオンになっていることを確認します。

6-2 スタイルを再生するか、コードデータの入ったソングを再生して、マイクに向かって歌います。

コード情報に従って、歌声にハーモニーが付きます。



### ■ モードが「ボコーダー」または「ボコーダーモノ」の場合:

6-1 必要に応じて、鍵盤の設定(オフ、アップパー、ロワー)を変更します。

アップパーでは右側の鍵盤を、ロワーでは左側の鍵盤を弾いてボコーダーをコントロールします。オフを選ぶと、鍵盤演奏によるボコーダーのコントロールは行ないません。

6-2 鍵盤でメロディーを弾くか、ソングを再生して、マイクに向かって歌います。

鍵盤演奏音やソングのノートデータのピッチで、ボコーダーが機能します。

#### カラオケをするのに便利な機能

- 歌詞を表示する(66ページ)
- 音の高さを調整する(37、69ページ)
- ボーカルパートを消音する(70ページ)

## マイクを使ってトークする

コンサートで、歌と歌の合間にトークを入れたい場合などに、ワンタッチでトーク用の設定に切り替えることができます。

トーク用の設定にするには、ボーカルハーモニー画面の左側にある[トーク]をタッチしてオンにします。ボーカルハーモニー用の設定に戻すには、[ボーカル]をタッチします。



### NOTE

マイク設定画面([メニュー] → [マイク設定])では、トーク用のマイク設定を調整することができます。

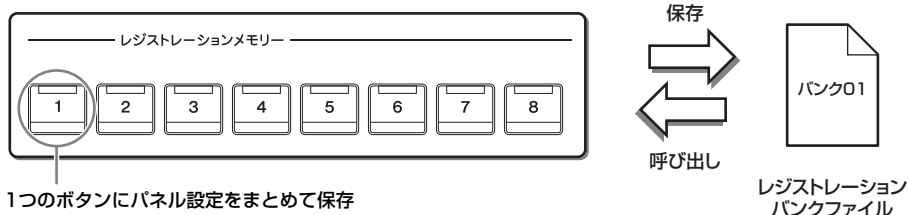
マイク設定のボーカル/トークの切り替えをペダルやアサインブルボタンに割り当てられます([メニュー] → [アサインブル])。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

# 8 パネル設定を登録する/呼び出す (レジストレーションメモリー/プレイリスト)

レジストレーションメモリーは、ボイスやスタイルなどのパネル設定をボタンに登録(保存)しておくことで、演奏中にワンタッチでその設定を呼び出せる機能です。レジストレーションメモリーのデータが多くなったら、プレイリストを使うことで、演奏する曲ごとに、必要なレジストレーションメモリーをすぐに呼び出せます。

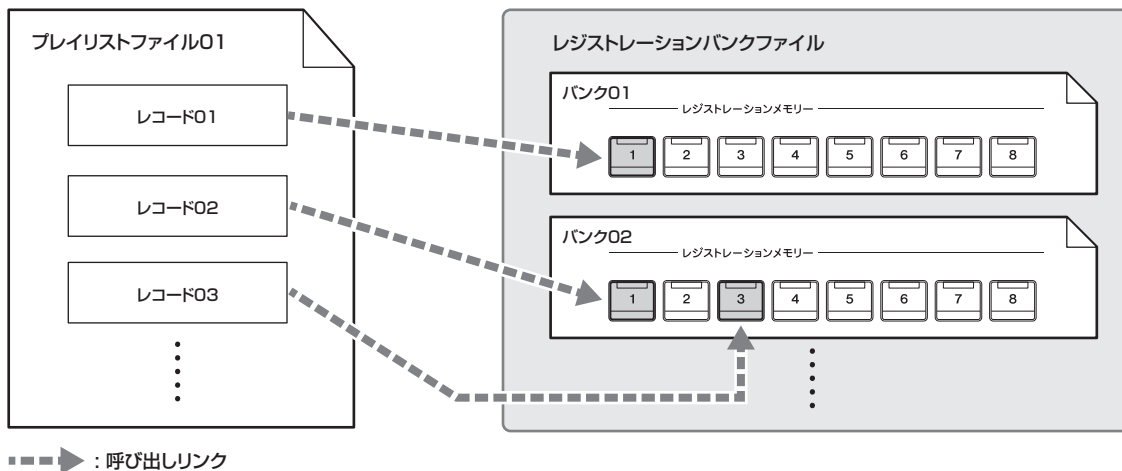
## ■ レジストレーションメモリー (83ページ)

あとで呼び出したいパネル設定をレジストレーションメモリー [1]~[8]ボタンに登録します。各ボタンに登録した8個のパネル設定は、まとめて1つのバンク(ファイル)として保存できます。バンクを選んでおけば、演奏中にレジストレーションメモリーボタンを押すだけで、登録した設定を呼び出せます。



## ■ プレイリスト(87ページ)

プレイリストとは、演奏する曲ごとに、どのレジストレーションバンクファイルを呼び出すか(バンクファイルへの関連付け情報=リンク)を登録した曲目リストです。リンクを登録したデータを「レコード」と呼び、複数まとめてプレイリストファイルとして保存します。バンクファイルを呼び出したときに、特定のレジストレーションメモリー番号が選ばれるように指定することもできます。発表会など複数の曲を続けて演奏する場合に、画面を切り替えることなく、数多くあるレジストレーションバンクファイルの中から弾きたい曲に合った設定をすぐに呼び出せます。



### NOTE

以前のCVPシリーズ(CVP-709やCVP-705など)で作られたミュージックファインダーのレコード(.mfd)をプレイリストに取り込むと、それらの機種でのミュージックファインダー機能をこの楽器でも使えます。詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「プレイリスト」をご覧ください。ミュージックファインダーについては、使いたいミュージックファインダーのレコードを作った楽器の取扱説明書をご覧ください。



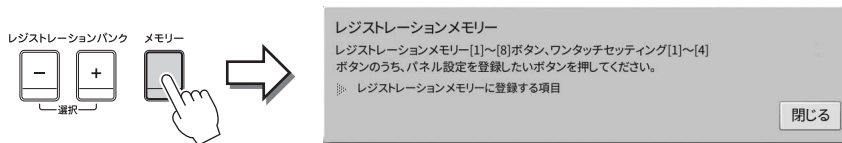
# レジストレーションメモリーにパネル設定を登録する/登録したパネル設定を呼び出す

## パネル設定を登録する

### 1 ボイスやスタイルなどのパネル設定を、登録したい状態にします。

レジストレーションメモリーで登録できる内容について詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上のデータリスト「パラメーターチャート」をご覧ください。

### 2 レジストレーションメモリー [メモリー] ボタンを押して、レジストレーションメモリー画面を表示させます。



#### 登録する項目を指定する

画面左下にある▶]をタッチすると、登録できる項目 のリストが表示されます。登録したい項目にタッチしてチェックマークを付けてから、手順3に進みます。

### 3 レジストレーションメモリー [1]~[8]ボタンのうち、パネル設定を登録したいボタンを押します。

パネル設定が登録されると、ランプが赤に点灯します。

#### 注記

ランプが消灯しているボタンに登録することをおすすめします。ランプが点灯しているボタンには、すでにパネル設定が登録されています。ランプが点灯しているボタンにパネル設定を登録すると、そのボタンに登録されていたデータは消え、新しい設定に書き換わります。



#### ランプの色について

- ・赤点灯: パネル設定を登録済みで、現在選ばれています。
- ・緑点灯: パネル設定を登録済みで、現在選ばれていません。
- ・消灯: パネル設定が未登録です。

### 4 ほかのボタンに別のパネル設定を登録するときは、手順1~3をくり返します。

保存したパネル設定は、レジストレーションメモリー [1]~[8]ボタンを押すことで呼び出せます。

#### NOTE

登録したパネル設定のうち、呼び出したい項目を指定できます ([メニュー] → [レジストフリーズ])。

## 登録したパネル設定をバンクファイルとして保存する

レジストレーションメモリーの8個のボタンに登録したパネル設定をまとめて1つのバンク(ファイル)として保存します。

- 1 ホーム画面の右上の角にある[▶]をタッチしてレジストレーションエリアを表示させ、レジストレーションエリアをタッチして、レジストレーションバンク選択画面を表示させます。



### NOTE

レジストレーションメモリーのバンクは、CVP-809/CVP-805で互換性があります。ただし、それぞれの楽器の仕様などにより、完全な互換性が実現できない場合があります。

レジストレーションバンク選択画面は、レジストレーションバンク[-]と[+]ボタンを同時に押して表示させることもできます。

- 2  (保存)をタッチして、バンクを保存します。

保存の手順については、28ページをご覧ください。

### NOTE

プレイリストのレコードとして登録されているレジストレーションバンクファイルの名前を変更したり、移動や削除をすると、プレイリストで読み込みができなくなります。

## 登録したパネル設定を呼び出す

バンクファイルとして保存したレジストレーションメモリーは、レジストレーションバンク[-]/[+]ボタンで順に呼び出したり、以下の方法で呼び出したりできます。

### NOTE

- USBフラッシュメモリーのソング、スタイル、テキストを登録してある場合は、登録したデータが入っているUSBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に接続してから呼び出してください。USBフラッシュメモリーを使う前に、必ず「USB機器を接続する」(95ページ)をお読みください。
- [メニュー] → [レジストレーション]で8つのパネル設定を呼び出す順番を指定して、ペダルで呼び出すことができます。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

- 1 レジストレーションバンク選択画面を表示させます(84ページ手順1)。
- 2 画面をタッチしてバンクを選びます。  
レジストレーションバンク[-]/[+]ボタンで選ぶこともできます。
- 3 レジストレーションメモリー [1]~[8]ボタンのうち、緑色に点灯しているボタンの中から1つを選んで押します。

## レジストレーションメモリーに登録された内容を確認する

レジストレーションメモリー [1]～[8]ボタンに、どんなボイス/スタイルが登録されているかを確認できます。

1 レジストレーションバンク選択画面を表示させ、目的のバンクを選びます。

2 ⓘ(情報)をタッチして、レジストレーションバンク情報画面を表示させます。

レジストレーションバンク情報画面には、ボイスの内容を確認する画面と、スタイルの内容を確認する画面があります。画面を切り替えるには、[▶]/[◀]をタッチします。



### NOTE

オフになっているパートのボイス名は、グレーで表示されます。

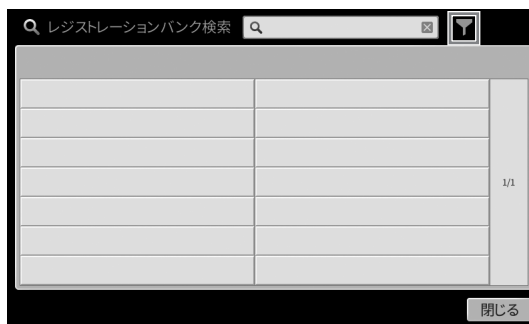
レジストレーション番号を選んで、下記のアイコンをタッチすると編集できます。

- ⓘ: 名前を変更します。
- 🗑️: データを削除します。
- 🏷️: タグを付けたり、編集したりします(86ページ)。

## レジストレーションバンクファイルの検索結果を絞り込む

レジストレーションバンク選択画面では、ファイル検索(32ページ)時に、条件を追加することで検索結果を絞ることができます。

1 レジストレーションメモリーのファイル検索画面(32ページ)で、🔍(フィルター)をタッチします。



## 2 検索条件を入力します。



- **タグ:** タグ(86ページ)を入力するか、[既存のタグリスト]をタッチして、タグを選びます。複数のタグを入力するには、スペース(空白)で区切って入力します。
- **ソング:** ソング名を入力します。
- **スタイル:** スタイル名を入力します。
- **スタイルテンポ:** スタイルのテンポの範囲を入力します。

検索条件を個別に消去するにはそれぞれの[消去]をタッチします。すべて消去するには[すべて消去]をタッチします。

## 3 (フィルター) をタッチすると、検索結果が表示されます。

### レジストレーションバンクファイルに検索用のタグを付ける

レジストレーションメモリーにタグ(目印となる情報)を付けることで、レジストレーションバンクファイルの検索時に、目的のファイルが見つつけやすくなります。

#### 1 レジストレーションバンク情報画面(85ページ)で、 (タグ) をタッチしてタグ編集画面を表示させます。



#### 2 [新規タグ] をタッチして文字入力画面を表示させ、好きな文字列を入力します。

すでにほかのバンクファイルにタグが付けられている場合は、既存のタグのリストが表示されるので、チェックマークを入れることでそれを追加することもできます。なお、リストが表示されるまでに時間がかかることがあります。

#### 3 (保存) をタッチして、レジストレーションバンクファイルにタグ情報を登録します。

## プレイリストを使ってパネル設定を管理する

数多くあるレジストレーションメモリーバンクファイルから、演奏する曲ごとに必要な設定のみを選んでリストにしておくことで、発表会など複数の曲を続けて演奏する場合に、リストからすぐに設定を呼び出して便利です。

### プレイリストにレコード(バンクファイルへのリンク)を追加する

曲ごとにどのレジストレーションバンクファイルを呼び出すか(レコード)を登録します。

#### 1 プレイリスト画面を表示させます: [メニュー] → [プレイリスト]

前回使ったプレイリストファイルが表示されます。初めて使う場合はプレイリストのサンプルが表示されます。



#### 2 新しいプレイリストを作りたい場合は、**+** (新規)をタッチします。

#### 3 プレイリストにレコードを追加します。

##### ■ レジストレーションバンク選択画面からレコードを選ぶ場合

3-1 [リスト]をタッチして、レジストレーションバンク選択画面を表示させます。

3-2 プレイリストのレコードとして登録したいバンクを選びます。[プレイリストに追加]をタッチすると、レジストレーションバンク選択画面が閉じ、プレイリストの最後にレコードが追加されます。

##### ■ レジストレーションバンクの検索結果からレコードを選ぶ場合

3-1 [検索]をタッチして、レジストレーションバンクファイルを検索します。

3-2 検索結果から、プレイリストのレコードとして登録したいバンクを選びます。[プレイリストに追加]をタッチすると、検索結果の画面が閉じ、プレイリストの最後にレコードが追加されます。

パネル設定を登録する/呼び出す  
(レジストレーションメモリー/プレイリスト)

## 4 必要に応じて、レコードを編集します。

プレイリストにレジストレーションバンクファイルを登録するだけでなく、特定のレジストレーションメモリー番号を呼び出すなどの設定をすることもできます。

### 4-1 [編集]をタッチして、レコード編集画面を表示させます。



### 4-2 レコードを編集します。

(レコード名)	[リネーム]をタッチして文字入力画面を表示させ、レコード名を編集します。
アクション	レコードを選んでバンクを呼び出したときに、どのような状態になるかを設定します。 <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>レジストレーションメモリー呼び出し:</b> ここで選んだレジストレーションメモリー番号の設定が呼び出されます。選ばれていなければ、呼び出されません。</li><li>• <b>表示:</b> ここで選んだ譜面、歌詞、またはテキスト画面が表示されます。選ばれていなければ、表示されません。</li></ul> <p><b>NOTE</b> この設定は、プレイリスト画面で、レコード名の右側に表示されます。</p>

### 4-3 [閉じる]をタッチして、レコード編集画面を閉じます。

## 5 (保存)をタッチして、追加したレコードを選択中のプレイリストに保存します。

レコードを呼び出すには、プレイリスト画面で、呼び出したいレコードをタッチします。

## プレイリストを使ってパネル設定を呼び出す

- 1 プレイリスト画面を表示させます: [メニュー] → [プレイリスト]



- 2 プレイリスト名をタッチして、プレイリスト選択画面を表示させます。


- 3 呼び出したいプレイリストを選びます。

- 4 プレイリスト画面で、呼び出したいレコードを選び、[読み込み]をタッチします。

プレイリストのレコードとして登録されたレジストレーションメモリーが呼び出され、指定したアクション(88ページ)が実行されます。レコード名を2回続けてタッチすることでそのレコードを読み込むこともできます。

[情報]をタッチすると、選ばれているレコードのレジストレーションバンク情報画面(85ページ)を表示できます。


**レジストレーションメモリーに登録済みのパネル設定のうち、呼び出したい項目を指定する**

画面右上の  (フリーズ) をタッチすると、レジストレーションフリーズ画面が開きます。詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルの「レジストフリーズ」をご覧ください。

パネル設定を登録する/呼び出す  
(レジストレーションメモリー/プレイリスト)


8

## プレイリストのレコードを並べ替える

- 1 プレイリスト画面で、移動したいレコードをタッチします。
- 2 [上へ]または[下へ]をタッチして、手順1で選んだレコードを移動させます。
- 3  (保存) をタッチして、編集したプレイリストを保存します。

## プレイリストのレコードを削除する


---

- 1 プレイリスト画面で、削除したいレコードをタッチします。
- 2 [削除]をタッチします。  
確認のメッセージが表示されます。キャンセルしたい場合は、ここで[いいえ]をタッチします。
- 3 [はい]をタッチして、レコードを削除します。
- 4  (保存)をタッチして、編集したプレイリストを保存します。

## ほかのプレイリストの内容を追加する

---

選択中のプレイリストに、別のプレイリストの内容を足すことができます。

- 1 プレイリスト画面で[プレイリストを追加]をタッチして、プレイリストの選択画面を表示させます。
- 2 追加したいプレイリストを選びます。  
確認のメッセージが表示されます。キャンセルしたい場合は、ここで[いいえ]をタッチします。
- 3 [はい]をタッチして、レコードを追加します。  
選んだプレイリストのレコードすべてが、現在のプレイリストの最後に追加されます。
- 4  (保存)をタッチして、レコードを追加したプレイリストを保存します。



# 9 音量バランスや音色などを調節する(ミキサー)

ミキサーとは、複数の音声信号をまとめて、音声バランスやステレオ定位、エフェクトのかかり具合などを調節する装置です。クラビノーバにはミキサーの機能が内蔵されているので、鍵盤パート間やソング/スタイルチャンネルごとの音量バランスや音色調節ができます。ここではミキサーの基本的な操作を説明します。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

## ミキサーの基本操作

### 1 ミキサー画面を表示させます: [メニュー] → [ミキサー]



### 2 バランス調節をしたいパートのタブ(画面)を選びます。

パネル	この楽器で演奏できるすべてのパート(ソング、スタイル、マイク入力音、オーディオ入力音、鍵盤メインパート、鍵盤レイヤーパート、鍵盤レフトパート)間のバランスを調節します。
スタイル	スタイルを構成する各パート間のバランスを調節します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>リズム1、リズム2:</b> スタイルの中心となるリズムパートです。通常、ドラムやパーカッションのパターンが入っています。</li> <li>• <b>ベース:</b> ベースパートです。</li> <li>• <b>コード1、コード2:</b> ピアノやギターなどの音で作られる、コード伴奏のパートです。</li> <li>• <b>パッド:</b> ストリングス、オルガンなどの音を使った、長く伸びるコードの響きを付けるパートです。</li> <li>• <b>フレーズ1、フレーズ2:</b> パンチの効いたプラスセクションやコードアルペジオなど、スタイルを装飾するパートです。</li> </ul>
ソングCh1-8 / 9-16	MIDIソングを構成する各パート(チャンネル)間のバランスを調節します。MIDIソングが選ばれているときだけ有効です。
オーディオ	USBオーディオインターフェース機能やBluetoothオーディオ機能などによるオーディオ入力音(99ページ)間のバランスを調節します。

マスター	この画面では、パート間のバランス調整ではなく全体のサウンド(オーディオソングを除く)の音質を調整します。
------	--

### 3 設定したい項目があるタブ(画面)を選びます。

#### ■ 手順2で「マスター」以外のパートを選んだ場合

フィルター	音のハーモニックコンテンツ(レゾナンス効果)や明るさを調節します。
EQ	イコライザーの設定値を編集して、音質や音色を補正します。
エフェクト	各パートにかけるエフェクトの種類を選び、エフェクトをかける深さを設定します。
コーラス/リバーブ	各パートにかけるコーラスやリバーブの種類を選び、コーラスやリバーブをかける深さを設定します。
パン/音量	各パートのパン(ステレオ定位)や音量バランスを調節します。

#### ■ 手順2で「マスター」を選んだ場合

コンプレッサー	マスターコンプレッサーのオン/オフをしたり、タイプを選んだり、設定を変更して保存したりできます。
EQ	マスターEQタイプを選んだり、設定を変更して保存したりできます。

### 4 各項目の値を調節します。

#### NOTE

値の表示を長押しすると、初期設定に戻せます。


### 5 ミキサー画面で行なったさまざまな設定を保存します。

#### ■ 「パネル」画面での設定を保存するには：

レジストレーションメモリーに登録します(83ページ)。


#### ■ 「スタイル」画面での設定を保存するには：

スタイルファイルとしてユーザーメモリーやUSBフラッシュメモリーに保存します。あとで呼び出すときは、ここで保存したスタイルを選びます。

1. 操作画面を表示させます: [メニュー] → [スタイルクリエイター]
2.  (保存)をタッチして、保存の作業をする画面(スタイル選択画面)を表示させ、スタイルファイルとして保存します(28ページ)。

#### ■ 「ソングCh1-8/9-16」画面での設定を保存するには：

ソングデータの一部として記憶(セットアップ)させてから、ソングをユーザーメモリーまたはUSBフラッシュメモリーに保存します。あとで呼び出すときは、ここで保存したソングを選びます。


1. 操作画面を表示させます: [メニュー] → [ソングクリエイター] → [チャンネルエディット]
2. [セットアップ]をタッチします。
3. [実行]をタッチして、セットアップを実行します。
4.  (保存)をタッチして、保存の作業をする画面(ソング選択画面)を表示させ、ソングファイルとして保存します(28ページ)。

### ■「オーディオ」画面での設定を保存するには：

「オーディオ」画面での設定は、電源を切っても記憶されているため、保存の操作は必要ありません。

### ■「マスター」画面での設定を保存するには：

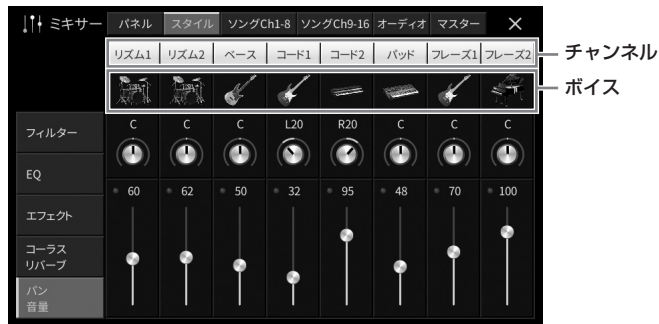
マスターコンプレッサータイプ、マスターEQタイプとして、楽器本体内に保存できます。あとで呼び出すときは、各画面右上で該当するタイプを選択します。

1. 「コンプレッサー」画面または「EQ」画面で、 (保存)をタッチします。
2. マスターコンプレッサーはUser1～User30、マスターEQはUser1～User30から保存先を選び、[保存]をタッチします。
3. 文字入力画面(32ページ)が表示されたら、必要に応じて名前を変更し、[OK]をタッチするとデータが保存されます。

## スタイルやMIDIソングをチャンネルごとにオン/オフする

ミキサー画面(91ページ)では、スタイルやMIDIソングのチャンネルごとに再生のオン/オフができます。

- 1 ミキサー画面で[スタイル]、[ソングCh1-8]または[ソングCh9-16]タブを選びます。
- 2 オン/オフしたいチャンネルをタッチします。



1チャンネルだけ再生する場合は、再生したいチャンネルを、緑に変わるまで長押しします。解除するには、緑のチャンネルをタッチします。

#### 各チャンネルのボイスを変更する

各チャンネルのボイスを変更できます。各チャンネル表示の下にある楽器のアイコンをタッチすると、ボイス選択画面が表示されるので、ボイスを選びます。

- 3 必要に応じて、その他の設定をしてスタイルまたはソングファイルとして保存します(92ページ手順5)。

# 10 ほかの機器と接続して演奏する

## ⚠ 注意

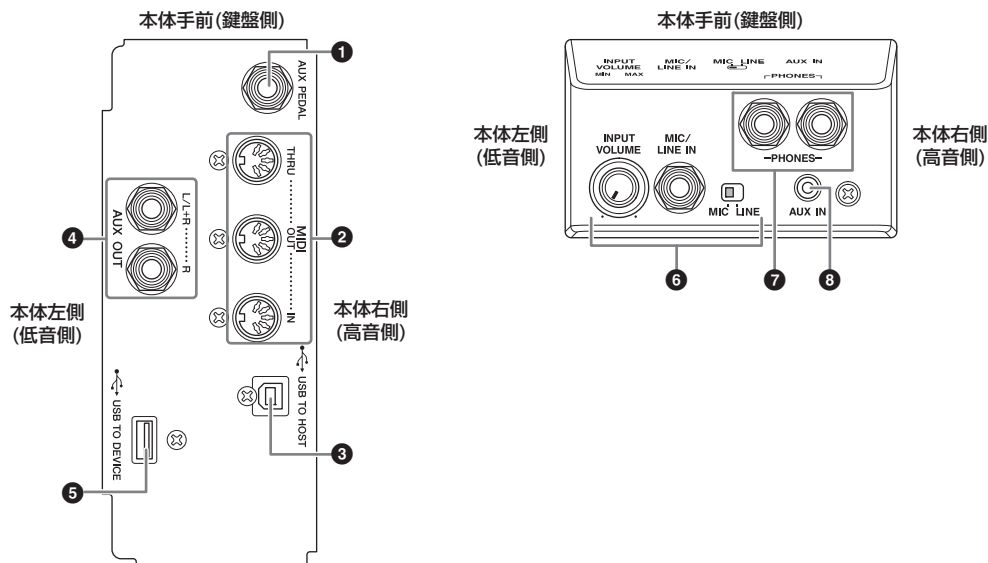
外部機器と接続するときは、すべての機器の電源を切ったうえで行ってください。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にしてください。感電、聴覚障害または機器の損傷の原因になります。

## 注記

外部機器を不安定な場所に置かないでください。外部機器が落下して破損するおそれがあります。

## 端子パネル

端子パネルの位置については、「各部の名称」(13ページ)でご確認ください。



- 1 [AUX PEDAL]端子**  
別売のフットスイッチやフットコントローラーを接続します(105ページ)。
- 2 MIDI端子**  
シンセサイザーやシーケンサーなどのMIDI機器やコンピューターを接続します(103ページ)。
- 3 [USB TO HOST]端子**  
コンピューターやスマートデバイス(スマートフォンやタブレット端末など)と接続します(97、98ページ)。
- 4 [AUX OUT [L/L+R]/[R]]端子**  
アンプ内蔵スピーカーを接続します(102ページ)。
- 5 [USB TO DEVICE]端子**  
USBフラッシュメモリー(95ページ)やUSBディスプレイアダプター(104ページ)、USB無線LANアダプター(98ページ)を接続します。[USB TO DEVICE]端子を使う前に、「[USB TO DEVICE]端子ご使用上の注意」(95ページ)をお読みください。
- 6 [MIC/LINE IN]端子、[MIC/LINE]切り替えスイッチ、[INPUT VOLUME]つまみ**  
マイクやギターを接続します(79ページ)。
- 7 [PHONES]端子**  
ヘッドホン接続します(17ページ)。
- 8 [AUX IN]端子**  
オーディオ再生機器を接続します(99ページ)。

## USB機器を接続する([USB TO DEVICE]端子)

[USB TO DEVICE]端子には、USBフラッシュメモリーやUSBディスプレイアダプター、USB無線LANアダプターを接続します。楽器本体で設定した内容や制作したデータをUSBフラッシュメモリーに保存したり(28ページ)、USBディスプレイアダプターを使って外部モニターに接続して楽器の画面を表示したり(104ページ)、USB無線LANアダプターを使ってスマートデバイスと無線通信したり(98ページ)できます。

### [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機器を接続する場合は、以下のことをお守りください。

#### NOTE

USB機器の取り扱いについては、お使いのUSB機器の取扱説明書もご参照ください。

### ■ 使用できるUSB機器

- USBフラッシュメモリー
- USBディスプレイアダプター
- USB無線LANアダプター (UD-WL01/別売)

上記以外のUSB機器(USBハブ、マウス、コンピューターのキーボードなど)は、接続しても使えません。動作確認済みUSB機器については、下記ウェブサイトの「資料/データ」から確認できます。ご購入の前にご確認ください。

<https://jp.yamaha.com/support/>

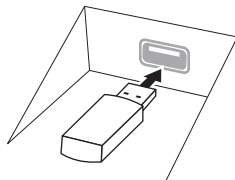
本機では、USB 1.1～3.0の機器がご使用できますが、機器への保存や機器からの読み込みにかかる時間は、データの種類や本機の状態により異なりますのでご了承ください。

#### 注記

[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

- トップパネルの[USB TO DEVICE]端子にUSB機器を接続している場合は、キーカバーを閉める前に外してください。USB機器を接続したままキーカバーを閉じると、USB機器がキーカバーに当たって破損するおそれがあります。
- USB機器の抜き差しは、再生や録音中、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、数秒間隔を空けて行ってください。
- USB機器の接続にはケーブルは使用できません。

### 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、2台までです。

### ■ USBフラッシュメモリーのフォーマット

フラッシュメモリーは本機でフォーマット(96ページ)することをおすすめします。他の機器でフォーマットしたUSBフラッシュメモリーは、本機で正しく動作しない場合があります。

#### 注記

フォーマットを実行すると、そのUSBフラッシュメモリー内のデータはすべて消去されます。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。特に複数のUSBフラッシュメモリーを接続しているときは、ご注意ください。

### ■ 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/録音やファイル操作(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。

## USBフラッシュメモリーをフォーマット(初期化)する

[USB TO DEVICE]端子にUSBフラッシュメモリーを接続したときに、「USBメモリーがフォーマットされていません」と表示されることがあります。その場合は、フォーマットを実行してください。

### 注記

フォーマットを実行すると、そのUSBフラッシュメモリー内のデータはすべて消去されます。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。

- 1 フォーマットするUSBフラッシュメモリーを楽器の[USB TO DEVICE]端子に接続します。
- 2 設定画面を表示させます: [メニュー] → [ユーティリティー] → [ストレージ]



- 3 フォーマットするUSBフラッシュメモリーを選びます。  
接続した順に「USB1」、「USB2」と表示されます。「ユーザー」は、楽器内のユーザーメモリーです。
- 4 [フォーマット]をタッチして、フォーマットを実行します。

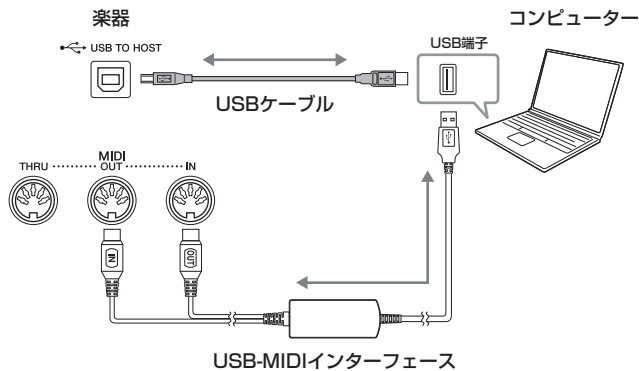
## コンピューターと接続する([USB TO HOST]端子/MIDI端子)

[USB TO HOST]端子またはMIDI端子にコンピューターを接続すると、楽器とコンピューター間でMIDIデータやオーディオデータを送受信できます。

接続方法やデータの送受信について詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上の「コンピューターとつなぐ」をご覧ください。

### 注記

- USBケーブルは、ABタイプのものご使用ください。また、3メートル未満のケーブルをご使用ください。USB 3.0ケーブルは、ご使用できません。
- DAW (Digital Audio Workstation)などの音楽制作アプリケーションと一緒に使用する場合、設定によっては大きな音が発生することがあるため、オーディオループバックをオフにしてご使用ください(98ページ)。



### NOTE

- 楽器とコンピューターをUSBケーブルで接続する場合は、ハブを経由せず直接接続してください。
- 楽器は、USB接続後しばらくしてから通信を開始します。

## オーディオデータを送受信する(USBオーディオインターフェース機能)

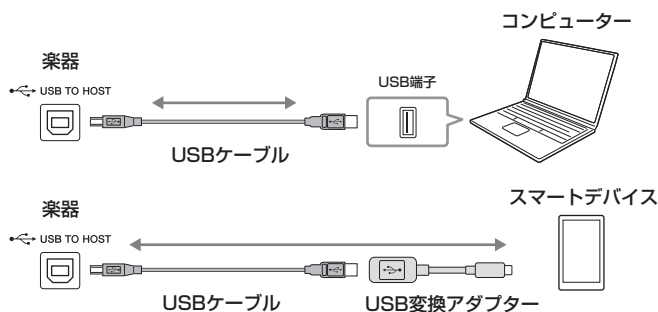
USBケーブルを使って、コンピューターやスマートデバイスを[USB TO HOST]端子に接続すると、オーディオデータをデジタルで送受信できます。これをUSBオーディオインターフェース機能といい、たとえば次のようなことができます。

### ■ オーディオデータを高音質で再生

[AUX IN]端子での接続と比べて、音質の劣化が少なくクリアな音質で楽しめます。

### ■ 録音ソフトや音楽制作ソフトを使って、楽器の演奏をオーディオデータとして録音

録音したデータは、コンピューターやスマートデバイスで再生できます。



### NOTE

- オーディオデータの送受信をWindows搭載のコンピューターで行なう場合は、Yamaha Steinberg USB Driverをコンピューターにインストールする必要があります。詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上の「コンピューターとつなぐ」をご覧ください。
- スマートデバイスの接続方法については、ウェブサイト(2ページ)上の「スマートデバイス接続マニュアル」をご覧ください。

## オーディオループバックのオン/オフを設定する

外部機器から楽器へのオーディオ入力音(99ページ)を、楽器での演奏音とともにコンピューターやスマートデバイスに出力する(オーディオループバックする)かどうかを設定できます。出力する場合はオンに、出力しない場合は、オフにします。

たとえば、コンピューターやスマートデバイスを使って、楽器での演奏音だけでなく楽器へ入力したオーディオ再生音も録音したい場合はオンに、楽器での演奏音だけを録音したい場合はオフにします。

設定は、[メニュー] → [ユーティリティ] → [スピーカー / 外部との接続] → [オーディオループバック]で行ないます。

### NOTE

- オーディオ録音(71ページ)すると、この設定がオンのときは、外部機器からのオーディオ入力音も録音されますが、オフのときは録音されません。
- [AUX IN]端子やBluetoothで接続した機器には出力されません。

## スマートデバイスと接続する ([AUX IN]端子/Bluetooth/[USB TO HOST]端子/無線LAN)

スマートフォンやタブレット端末などのスマートデバイスと接続すると、次のようなことができます。

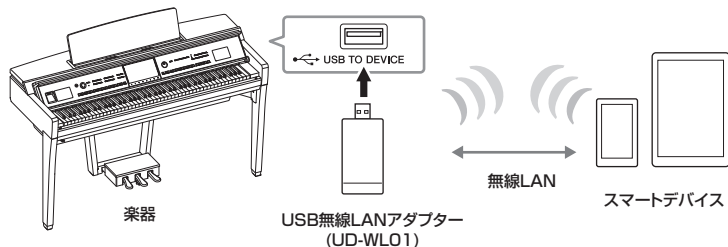
- [AUX IN]端子(99ページ)またはBluetooth(100ページ)を使って接続し、スマートデバイスでのオーディオ再生音を楽器で鳴らす
- [USB TO HOST]端子を使って接続し、オーディオデータを送受信する(USBオーディオインターフェース機能: 97ページ)
- 別売のUSB無線LANアダプター (UD-WL01)やUSBケーブルなどを使って接続し、対応のスマートデバイスアプリを使う

[AUX IN]端子やBluetoothによる接続以外の接続方法については、ウェブサイト(2ページ)上の「スマートデバイス接続マニュアル」をご覧ください。

### 注記

USBケーブルは、ABタイプのもをご使用ください。また、3メートル未満のケーブルをご使用ください。USB 3.0ケーブルは、ご使用できません。

接続例



### NOTE

- スマートデバイスを楽器の近くで使用する場合は、通信によるノイズを避けるため、スマートデバイスの機内モードをオンにしてからWi-FiまたはBluetoothをオンにしてお使いいただくことをおすすめします。
- [USB TO DEVICE]端子を使う前に、「[USB TO DEVICE]端子で使用上の注意」(95ページ)をお読みください。
- 楽器とスマートデバイスをUSBケーブルで接続する場合は、USBハブを経由せず直接接続してください。
- 楽器は、接続後しばらくしてから通信を開始します。
- 外部機器から楽器へのオーディオ入力音を、楽器での演奏音とともにコンピューターやスマートデバイスに出力するかどうかを設定できます。詳しくは上記(オーディオループバック)をご覧ください。

## スマートデバイスアプリを使う

スマートデバイスを接続して対応のアプリを使えば、あなたのミュージックライフがもっと便利にもっと楽しくなります。「オーディオソングの譜面を表示したい」、「練習の記録を残したい」など、あなたの目的に合ったアプリを見つけてみましょう。ヤマハのアプリや対応のスマートデバイスについて詳しくは、下記のウェブサイトでご確認ください。

<https://jp.yamaha.com/kbdapps/>



## 外部機器のオーディオ再生音を楽器のスピーカーから鳴らす ([AUX IN]端子/Bluetooth/[USB TO HOST]端子)

接続した外部機器でのオーディオ再生音をこの楽器のスピーカーから鳴らすことができます。外部機器からオーディオ入力するには、以下いずれかの方法で、外部機器を接続します。

- オーディオ接続ケーブルで[AUX IN]端子に接続
- Bluetoothで接続(Bluetoothオーディオ機能)
- USBケーブルを使って[USB TO HOST]端子に接続(USBオーディオインターフェース機能: 97ページ)

スマートデバイスの場合は、別売のUSB無線LANアダプター (UD-WL01)を使って接続することもできます。スマートデバイスとの接続については、98ページをご覧ください。

**オーディオ入力音**：本書では、これらの方法により、外部機器からこの楽器へ入力されるオーディオ再生音のことを「オーディオ入力音」といいます。

### NOTE

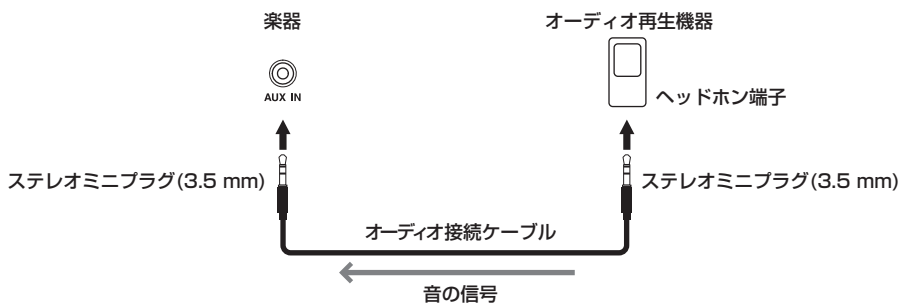
- 楽器へのオーディオ入力音の音量は、外部機器側で調節してください。
- 楽器の音とオーディオ入力音との音量バランスは、バランス画面(38ページ)で調節できます。
- 外部機器から楽器へのオーディオ入力音を、楽器での演奏音とともにコンピューターやスマートデバイスに出力するかどうかを設定できます。詳しくは98ページをご覧ください。

## オーディオ接続ケーブルを使ってオーディオ再生機器を接続する([AUX IN]端子)

オーディオ接続ケーブルを使って、[AUX IN]端子に、スマートフォンや携帯音楽プレーヤーなどのオーディオ再生機器のヘッドホン端子を接続します。接続したオーディオ再生機器で、音楽などを再生すると、この楽器のスピーカーから音が鳴ります。

### 注記

外部機器の損傷を防ぐため、外部機器の音を楽器から出力するときは、最初に外部機器、次に楽器の順に電源を入れてください。電源を切るときは、最初に楽器、次に外部機器の順に行なってください。



### NOTE

オーディオ接続ケーブルおよび変換プラグは、抵抗のないものをお使いください。

### 入力音のノイズをカットする(ノイズゲート)

[AUX IN]端子からの入力音の余分なノイズをカットする機能をノイズゲートといいます。工場出荷時では、この機能がオンになっていますが、本来ノイズではないピアノの減衰音のような小さな音をノイズとみなしてカットしてしまうことがあるので、その場合は、ノイズゲートをオフにしてください([メニュー] → [ユーティリティ] → [スピーカー / 外部との接続] → [AUX INノイズゲート])。

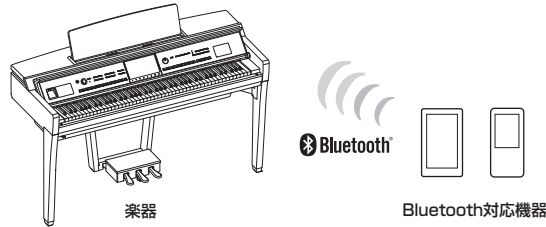
## Bluetooth対応機器のオーディオデータを楽器で鳴らす (Bluetoothオーディオ機能)

Bluetoothオーディオ機能を使う前に、必ず101ページの「Bluetoothに関するお知らせ」をお読みください。

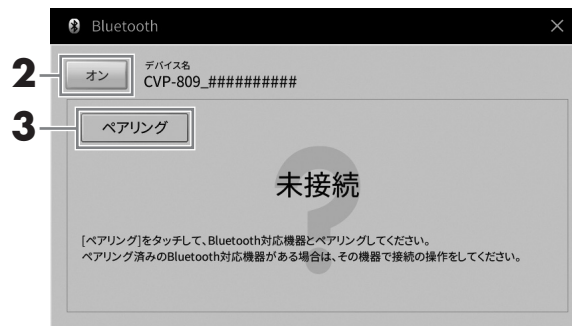
この楽器にはBluetooth機能が搭載されています。この楽器とスマートフォンや携帯オーディオプレーヤーなどのBluetooth対応機器を接続すると、その機器で再生するオーディオデータをこの楽器のスピーカーから鳴らせます。

### Bluetooth対応機器

本書におけるBluetooth対応機器とは、Bluetooth機能を使って、無線でオーディオデータを送信できる機器のことをいいます。なお、この楽器にデータを送信するには、A2DP (Advanced Audio Distribution Profile)に対応している必要があります。



### 1 Bluetooth画面を表示させます: [メニュー] → [Bluetooth]



### 2 Bluetoothがオンになっていることを確認します。

### 3 [ペアリング]をタッチして、Bluetooth対応機器とペアリングします。

Bluetoothを使って初めて接続する場合、Bluetooth対応機器とこの楽器をペアリングする必要があります。一度ペアリングした機器は、再度ペアリングの必要はありません。

#### NOTE

- ペアリングとは、Bluetooth対応機器をこの楽器に登録し、無線通信できるように設定することをいいます。
- この楽器は、最大8台のBluetooth対応機器とペアリングできますが、同時に接続できるのは1台のみです。9台目の機器とのペアリングが成功すると、接続した日時がもっとも古い機器の情報が削除されます。
- Bluetoothヘッドホンやスピーカーは、ペアリングできません。

### 4 Bluetooth対応機器でBluetooth機能をオンにし、接続先リストからこの楽器(手順1画面に表示のデバイス名)を選びます。

接続に成功すると、楽器のBluetooth画面にBluetooth対応機器の名前とともに「接続済み」と表示されます。

#### NOTE

パスキーの入力を要求された場合は、数字で「0000」を入力してください。

## 5 Bluetooth対応機器でオーディオデータを再生し、楽器から音が出ることを確認します。

次に楽器の電源を入れたとき、楽器とBluetooth対応機器のBluetooth機能がオンであれば、前回最後に接続したBluetooth対応機器と自動で接続します。自動で接続できない場合は、Bluetooth対応機器の接続リストから再度この楽器を選んでください。

### Bluetoothに関するお知らせ

Bluetoothとは、2.4 GHz帯の電波を利用して、対応する機器と無線で通信を行なうことができる技術です。

#### ● Bluetooth通信の取り扱いについて

- Bluetooth対応機器が使用する2.4 GHz帯は、さまざまな機器が共有する周波数帯です。Bluetooth対応機器は、同じ周波数帯を使用する機器からの影響を最小限に抑えるための技術を採用していますが、他の機器の影響によって通信速度や通信距離が低下することや、通信が切断されることがあります。
- 通信機器間の距離や障害物、電波状況、機器の種類により、通信速度や通信距離は異なります。
- 本機はすべてのBluetooth機能対応機器とのワイヤレス接続を保証するものではありません。

#### ● 製品の取り扱いに関する注意

- 本製品は、日本国内でのみ使用できます。
- 本製品は、日本電波法に基づく認証を受けた無線機器を内蔵しております。従って、本製品を使用するときに無線局の免許は不要です。ただし、本製品に以下の行為を行なうと法律で罰せられることがあります。
  - 本製品を分解/改造する
  - 本体底面の銘板をはがしたり、消したりする

#### 無線に関する注意

この製品の使用周波数帯では、電子レンジなどの産業・科学・医療用機器のほか、工場の製造ライン等で使用されている移動体識別用の構内無線局(免許を要する無線局)および特定小電力無線局(免許を要しない無線局)並びにアマチュア無線局(免許を要する無線局)が運用されています。

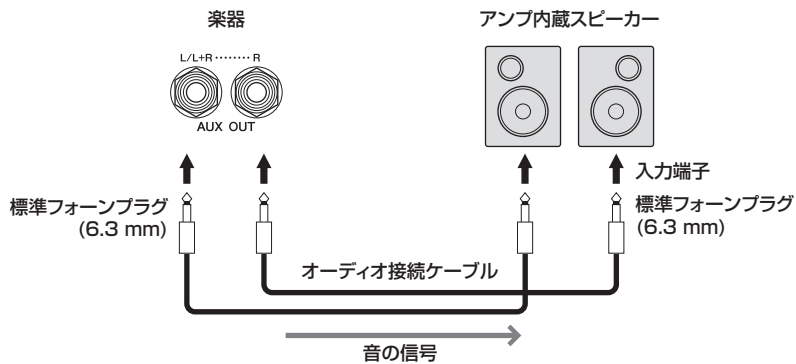
- この機器を使用する前に、近くで移動体識別用の構内無線局および特定小電力無線局並びにアマチュア無線局が運用されていないことを確認してください。
- 万一、この機器から移動体識別用の構内無線局に対して有害な電波干渉の事例が発生した場合には、速やかに使用場所を変えるか、または機器の運用を停止(電波の発射を停止)してください。

## 楽器の音を外部スピーカーから鳴らす(AUX OUT [L/L+R]/[R]端子)

AUX OUT [L/L+R]/[R]端子を使って楽器をアンプ内蔵スピーカーと接続すると、より大きな音で迫力ある演奏を楽しめます。[MIC/LINE IN]端子からの入力音も一緒に出力されます。

### 注記

- 外部機器の損傷を防ぐため、楽器の音を外部機器に出力するときは、最初に楽器、次に外部機器の順に電源を入れてください。電源を切るときは、最初に外部機器、次に楽器の順に行なってください。オートパワーオフ機能(16ページ)により、自動的に電源が切れることがあります。外部機器を接続した状態で、一定時間本体を操作しない場合は、この手順に従って手で電源を切るか、オートパワーオフを解除してください。
- [AUX OUT]端子から出力した音を、[AUX IN]に戻さないでください([AUX OUT]から外部オーディオ機器に接続した場合、その機器からふたたび楽器の[AUX IN]に接続しないでください)。楽器の[AUX IN]から入力された音はそのまま[AUX OUT]から出力されますので、オーディオ系の発振が起こり、正常な再生がなされないばかりでなく、両機器の故障の原因になります。



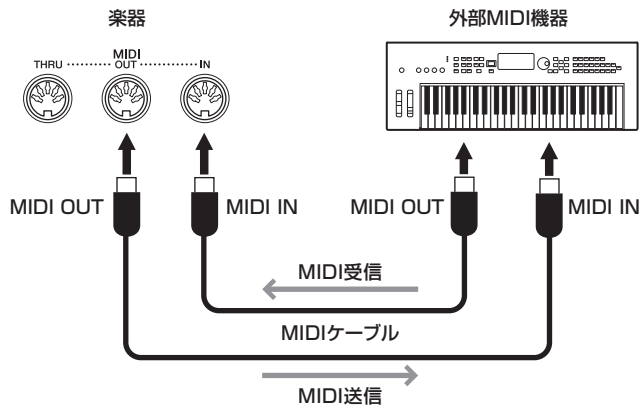
### NOTE

- オーディオ接続ケーブルおよび変換プラグは、抵抗のないものをお使いください。
- モノラル出力の場合(スピーカーを1台だけ使う場合)には、[L/L+R]端子をご使用ください。
- アンプ側の入力端子がピンの場合など、形状が合わない場合は、変換プラグを使って接続してください。
- ヘッドホンを接続してAUX OUT端子の出力音をモニターする場合は、バイノーラルサンプリング/ステレオフォニックオプティマイザーをオフにすることをおすすめします。詳しくは17ページをご覧ください。

## MIDI機器と接続する(MIDI端子)

MIDIケーブルを使って、MIDI機器(キーボード、シンセサイザー、シーケンサーなど)やコンピューターと接続すると、この楽器からMIDI機器をコントロールしたり、MIDI機器からこの楽器をコントロールしたりできます。

- **MIDI [IN]:** MIDIデータを受信する端子です。
- **MIDI [OUT]:** MIDIデータを送信する端子です。
- **MIDI [THRU]:** MIDI INで受信したデータをそのまま出力する端子です。複数の機器にMIDIデータを供給する場合などに使います。



MIDIに関する楽器の設定(送信/受信チャンネルや、送受信するデータの内容など)は、[メニュー] → [MIDI]で行ないます。詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

### NOTE

- ウェブサイト(2ページ)で、MIDIについての基礎知識を説明した「MIDI入門」をダウンロードできます。
- 使用するコンピューターやシーケンスソフトウェアでの必要なMIDI設定については、それぞれの取扱説明書をお読みください。

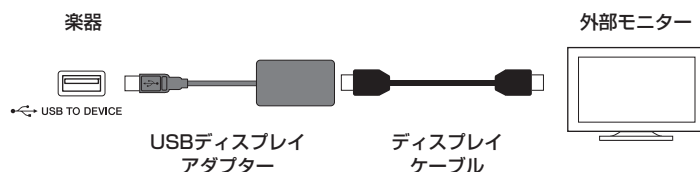
## 楽器の画面をテレビなどの外部モニターに映し出す ([USB TO DEVICE]端子)

テレビなどのモニターと接続することで、この楽器の画面をそのまま映し出したり、歌詞を表示したりして、カラオケするときなどに活用できます。楽器や外部モニターに対応したUSBディスプレイアダプターとディスプレイケーブルを使って、楽器の[USB TO DEVICE]端子に接続します。楽器に対応のUSBディスプレイアダプターについては、下記ウェブサイトの「資料/データ」から確認できます。

<https://jp.yamaha.com/support/>

### NOTE

USBディスプレイアダプターを接続する前に、「[USB TO DEVICE]端子ご使用上の注意」(95ページ)をお読みください。



表示する内容は、[メニュー] → [ユーティリティ] → [スピーカー / 外部との接続] → 2/2ページで設定できます。

歌詞/テキスト	楽器の画面表示にかかわらず、テレビ/外部モニターには歌詞またはテキスト(最後に表示したどちらか)が表示されます。
ミラーリング	楽器に表示されている画面がそのままテレビ/外部モニターに表示されます。

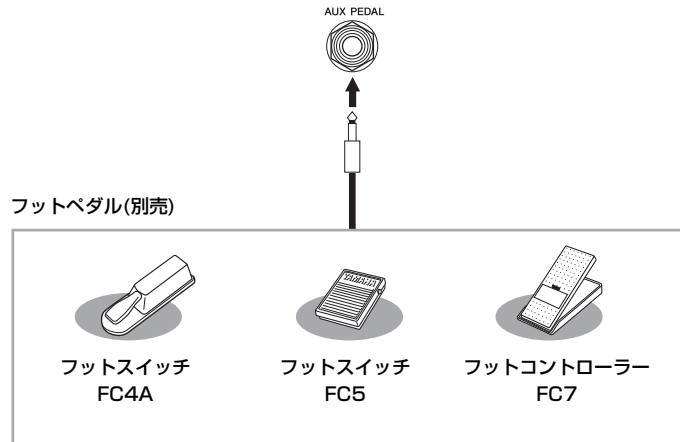
## マイクやギターを接続する ([MIC/LINE IN]端子)

[MIC/LINE IN]端子(標準フォーン端子)にマイクやギターなどを接続すると、楽器のスピーカーから音を出すことができます。接続の方法は、79ページをご覧ください。

接続する機器により、[MIC/LINE]切り替えスイッチを切り替える必要があります。出力レベルが低い機器(マイク、ギター、ベースなど)を接続する場合は、[MIC]側に設定してください。出力レベルが高い機器(シンセサイザー、キーボード、CDプレーヤーなど)を接続する場合は、[LINE]側に設定してください。

## フットスイッチやフットコントローラーを接続する([AUX PEDAL]端子)

[AUX PEDAL]端子に別売のフットスイッチ(FC4AまたはFC5)やフットコントローラー(FC7)を接続すると、足を使ってさまざまな機能をコントロールできます。機能のオン/オフを切り替えるときにはフットスイッチを、ボリュームなどの連続した値をコントロールするときにはフットコントローラーをお使いください。



### <例1> フットコントローラーで鍵盤演奏音のボリュームをコントロールする

フットコントローラー FC7を[AUX PEDAL]端子に接続します。工場出荷状態では、特別な設定は必要ありません。

### <例2> フットスイッチでソング再生をコントロールする

フットスイッチFC4AまたはFC5を[AUX PEDAL]端子に接続します。[メニュー] → [アサインابل] → [ペダル]で、AUXペダルにソング再生/一時停止の機能を割り当てます。

#### NOTE

- フットスイッチやフットコントローラーの抜き差しは、電源を切った状態で行なってください。
- フットスイッチ/フットコントローラーを踏んだまま電源を入れないでください。フットスイッチ/フットコントローラーのオン/オフが逆になります。





# メニュー画面機能一覧

ここでは、メニュー画面上の各アイコンをタッチするとどんな機能が使えるか(どんな設定ができるか)を簡単に紹介します。一部の機能のみ、本書で説明しています(該当ページは下記参照)。各機能について詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

メニュー		説明	ページ
 <b>テンポ</b>		MIDIソングやスタイル、メトロノームのテンポを調節します。テンポ[-]/[+]ボタンや[タップ]ボタンと同様の操作が画面でできます。	35
 <b>トランスポーズ</b>		楽器全体の音、鍵盤演奏音、またはMIDIソングの再生音の音の高さを半音単位で調整します。	37
 <b>スプリットポイント/フィンガリングタイプ</b>		スプリットポイントを設定したり、コードの認識方法(フィンガリングタイプ)やコード検出エリアを変えたりします。	48、60
 <b>コードチューター</b>		コードを指定すると、コードの押さえ方の一例が表示されます。	—
 <b>バランス</b>		鍵盤演奏音(メイン、レイヤー、レフト)、スタイルやソングの再生音、マイクへの入力音、[AUX IN]端子などへのオーディオ入力音の音量バランスを調節します。	38
 <b>ミキサー</b>	<b>フィルター</b>	音のハーモニックコンテンツ(レゾナンス効果)や明るさを調節します。	91
	<b>EQ</b>	イコライザーの設定値を編集して、音質や音色を補正します。	
	<b>エフェクト</b>	各パートにかけるエフェクトの種類を選び、エフェクトをかける深さを設定します。	
	<b>コーラス/リバーブ</b>	各パートにかけるコーラスやリバーブの種類を選び、コーラスやリバーブをかける深さを設定します。	
	<b>パン/音量</b>	各パートのパン(ステレオ定位)や音量バランスを調節します。	
	<b>(マスター)コンプレッサー</b>	マスターコンプレッサーをオン/オフしたり、編集したりします。	
	<b>(マスター)EQ</b>	マスターEQを編集します。	
 <b>譜面</b>		選ばれているMIDIソングの譜面を表示します。	65
 <b>歌詞</b>		選ばれているMIDIソングの歌詞を表示します。	66
 <b>テキスト表示</b>		コンピューターで作成したテキストファイルを表示します。	—
 <b>キーボードハーモニー</b>		右手鍵盤での演奏にハーモニー効果を付けます。ハーモニーのタイプなどの設定ができます。	—
 <b>マイク設定</b>		マイクに関する設定をします。	—
 <b>ボーカルハーモニー</b>		歌声にさまざまなハーモニーを付けます。ハーモニーの設定を変更して、オリジナルのボーカルハーモニーとして保存できます。	80
 <b>プレイリスト</b>		演奏する曲ごとに、どのレジストレーションバンクファイルを呼び出すかを登録した曲目リストを作成できます。数多くあるバンクファイルの中から弾きたい曲に合った設定をすぐに呼び出せます。	82
 <b>レジストレーションシーケンス</b>		レジストレーションメモリーをペダルやアサインボタンを使って呼び出す順番を指定します。	—
 <b>レジストレーションフリーズ</b>		レジストレーションメモリーに保存したパネル設定のうち、呼び出したくない項目を指定します。	—



メニュー		説明	ページ
 コードルーバー		コード進行を記憶させておくことにより、その情報に基づいて、コードを押さえることなく、スタイルを自動再生させることができます。	—
 アサインブル	ペダル	ペダルに割り当てる機能を指定します。	—
	アサインブル	アサインブル[1]～[4]ボタンに割り当てる機能を指定します。	27
 ボイスエディット		内蔵のボイスを編集してオリジナルのボイスを作ります。オルガンフルートボイスを選んだときと、それ以外のボイスを選んだときでは、設定画面が異なります。	51
 スタイルクリエイター		内蔵のスタイルを編集したり、チャンネルごとに自分で録音したりして、オリジナルのスタイルを制作します。	—
 ソングクリエイター		音符を1音ずつ入力してソングを作ったり、録音済みのソングを編集したりします。	—
 ボイス設定	チューン	鍵盤パート(メイン/レイヤー/レフト)ごとに音の高さ(ピッチ)の設定をします。	—
	ピアノ	VRMボイスなどのピアノボイスに関する設定をします。	
	各鍵調整	メインパートで選ばれているボイスにつき、ノート(鍵盤)ごとにピッチや音量を設定します。	
	ボイスセット	ボイスに含まれる設定(エフェクトなど)のうち、ボイスを選んだときに呼び出したい項目を指定します。	
	その他の設定	ボイスボタンを押してボイス選択画面を開いたときのボイスの切り替わり方を設定したり、SA2ボイスを選んだときにアーティキュレーション効果を付けるかどうか(CVP-809のみ)を設定します。	
 スタイル設定	設定	ストップACMP(ストップアカンパニメント)やOTSリンクタイミングなど、スタイル再生に関する設定をします。	—
	スタイル変更時の挙動	スタイルを変更したときの、スタイルの状態(セクションやテンポなど)を設定します。	
 ソング設定	ガイド	ガイド機能の種類を選んだり、鍵盤ガイドランプの設定をします。	—
	各パートのCh	MIDIソングを再生するときに、右手パートと左手パートでどのチャンネルを鳴らすかを設定します。	
	歌詞	歌詞画面で使用する言語を選びます。	
	再生	くり返し再生やパフォーマンスアシスタント機能など、ソングの再生に関する設定をします。	
	録音	MIDIソングの再録音に関する設定や、オーディオ録音のファイルフォーマットの設定をします。	
 チューニング	マスターチューン	鍵盤全体の音の高さ(ピッチ)を約0.2Hz単位で調整します。	—
	スケールチューン	音律(調律法)を変えたり、ノート(鍵盤)ごとにピッチを調整したりします。	
 鍵盤設定		鍵盤のタッチ感度を変えたり、レフトホールドをオン/オフします。	36、48
 メトロノーム設定	メトロノーム	メトロノームの音量や音色、拍子を設定します。	—
	タップテンポ	[タップ]ボタンを押したときに鳴る音の音量や音色を設定します。	
 MIDI設定	システム	MIDIシステムメッセージに関する設定をします。	—
	送信	MIDI送信に関する設定をします。	
	受信	MIDI受信に関する設定をします。	
	オンベースノート	MIDI受信ノートデータによる、スタイル再生用ベース音の指定をします。	
	コード検出	MIDI受信ノートデータによる、スタイル再生用コードタイプの指定をします。	

メニュー		説明	ページ
 ユーティリティ	スピーカー /外部との接続	本体スピーカーや外部接続に関する設定をします。	102
	タッチパネル/画面	画面の背景や明るさ、タッチパネルの補正など画面に関する設定をします。	19
	パラメーターロック	レジストレーションメモリーでパネル設定を切り替えたときに、特定の設定だけ変わらないようにします。	—
	ストレージ	ユーザーメモリーや接続したUSBフラッシュメモリーの空き容量を確認したり、フォーマットしたりします。	96
	システム	楽器のバージョンを確認したり、表示言語など、楽器の基本設定や音声ガイドに関する設定をしたりします。	18
	ファクトリーリセット/ バックアップ	楽器の初期化やデータのバックアップを行ないます。	39
 Bluetooth		Bluetooth対応機器と接続します。	100
 無線LAN設定*		楽器とスマートフォンやタブレット端末などのスマートデバイスを無線LANで接続するための設定をします。	—
 時刻*		時刻の表示に関する設定をします。	—

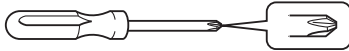
\*これらのアイコンは別売のUSB無線LANアダプター (UD-WL01)を接続した場合のみ表示されます。

# CVP-809の組み立て方

## ⚠ 注意

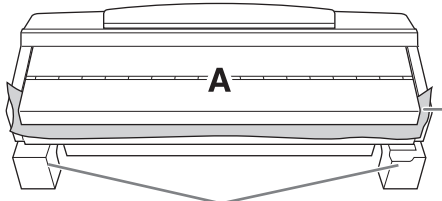
- 硬くて平らな場所で組み立ててください。
- 部品をまちがえたり、向きをまちがえないように注意して、手順どおりに組み立ててください。
- 組み立ては、必ず2人以上で行なってください。
- ネジは付属の指定サイズ以外のは使用しないでください。サイズの違うネジを使用すると、製品の破損や故障の原因になることがあります。
- ネジは各ユニット固定後、ゆるみがないようきつく締め直してください。
- 解体するときは、組み立てと逆の手順で行なってください。

ネジのサイズに合ったプラス(+ )のドライバーを用意してください。

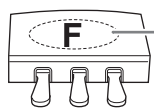
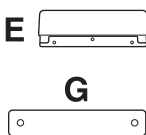
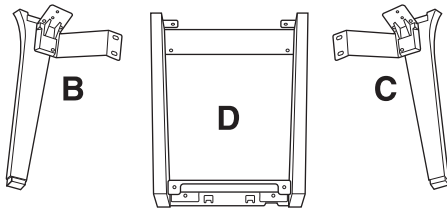


すべての部品を取り出し、部品がそろっていることを確かめてください。

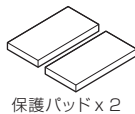
組み立て中にキーカバーが開かないように、キーカバーを上から押さえてシートをしっかり挟み込んでください。



A 底面にあるスピーカーボックスの破損を防ぐため、Aはスチロールパッドの上に置いてください。また、スチロールパッドはスピーカーボックスを避けて配置してください。



裏側にペダルコードが束ねてあります。ペダルには、工場出荷時に袋をかぶせてあります。GPレスポンスダンパーペダルの効果を最大にするため、袋を外してください。



保護パッド x 2



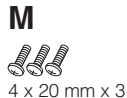
電源コード



ヘッドホンハンガー



5 x 30 mm x 4



4 x 20 mm x 3



4 x 10 mm x 2

## CVP-809B/CVP-809PE



5 x 18 mm x 10

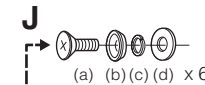


4 x 10 mm x 2



5 x 15 x 1.2 mm x 4

## CVP-809PWH



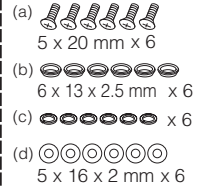
(a) (b) (c) (d) x 6



x 8



5 x 18 mm x 4

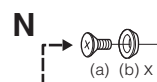


(a) 5 x 20 mm x 6

(b) 6 x 13 x 2.5 mm x 6

(c) 6 x 13 x 2.5 mm x 6

(d) 5 x 16 x 2 mm x 6



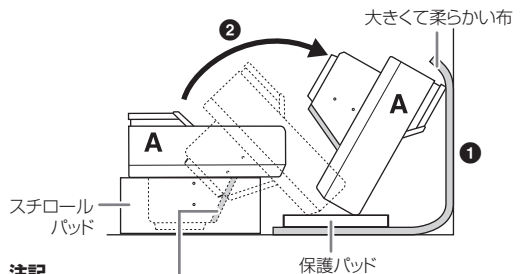
(a) (b) x 2

(a) 4 x 12 mm x 2

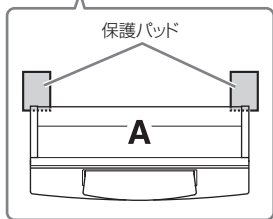
(b) 4 x 13 x 2.5 mm x 2

## 1 Aを壁に立てかけます。

- 1 毛布などの大きくて柔らかい布を広げ、床や壁を保護します。
- 2 キーカバーを閉めたまま、鍵盤側が下になるように壁に立てかけます。



**注記**  
スピーカーネットには手をかけないでください。スピーカーが破損するおそれがあります。



## ⚠ 注意

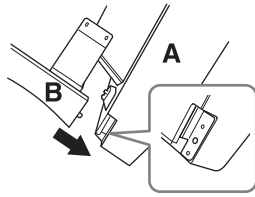
指をはさんだりしないようご注意ください。

## 注記

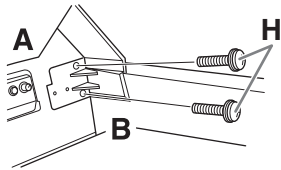
- 譜面立ての上側は固定されていません。譜面立てが倒れないように支えながら作業してください。
- 本体を逆さにしたり、背面側を下にして置かないでください。

## 2 BとCをAに固定します。

① Bの突起をAの穴に差し込みます。

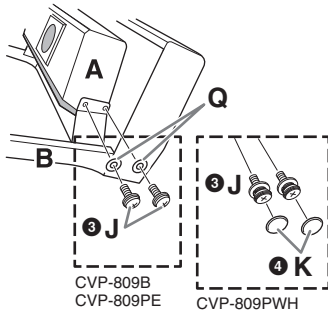


② BをA底面にH(2本)で固定します。



AとBの間にすき間ができないよう、BをAの外側から内側に押さえつけながら固定します。

③ BをAのスピーカーボックスにJ(2本)で固定します。



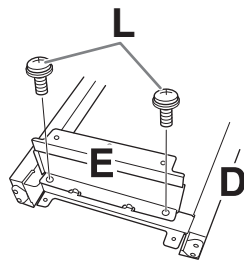
ネジの位置が合わない場合は、ほかのネジをゆるめて、Bの位置を調整してください。

④ (CVP-809PWH) K(2個)を取り付けます。

⑤ Cも同様に固定します。

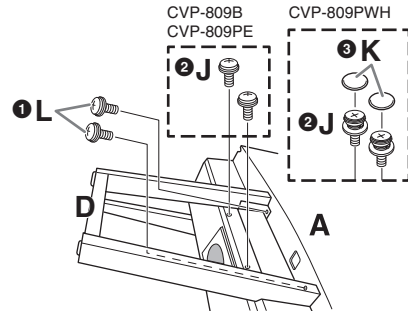
## 3 EをDに固定します。

EをDにL(2本)で固定します。



## 4 DをAに固定します。

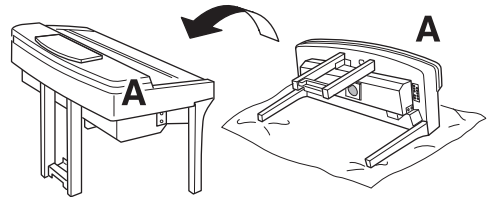
① DをA底面側にL(2本)で固定します。



② DをAのスピーカーボックスにJ(2本)で固定します。  
ネジの位置が合わない場合は、ほかのネジをゆるめて、Dの位置を調整してください。

③ (CVP-809PWH) K(2個)を取り付けます。

## 5 Aを起こします。

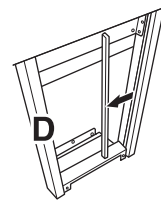


### ⚠ 注意

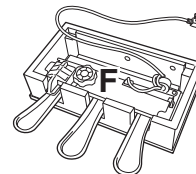
- 指をはさんだりしないようご注意ください。
- 本体を起こすときは、キーカバーを持たないでください。

## 6 Fを固定します。

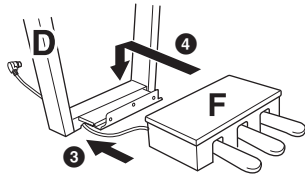
① Dのカバーを外します。



② ペダルコードをほどきます。

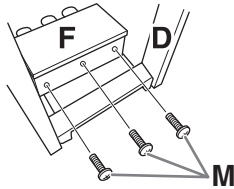


③ ペダルコードをDの下から本体の後ろ側へ出します。



④ FをDの金具の上ののせます。

⑤ FをDにM(3本)で固定します。



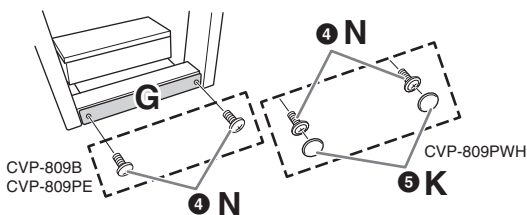
## 7 ペダルコードを接続します。

**①** ペダルコードのプラグをペダル端子に差し込みます。  
 プラグの金具部分が見えなくなるまでしっかり差し込んでください。しっかり差し込まれていない場合、ペダルが機能しない原因になります。

**②** ペダルコードをDとEの間から出します。

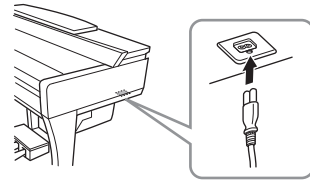
**③** Dの溝にペダルコードを入れ、カバーを正しくはめます。

④ GをN(2本)で固定します。

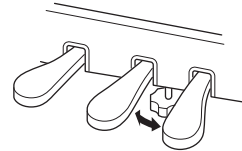


⑤ (CVP-809PWH) K(2個)を取り付けます。

8 電源コードを[AC IN]端子に差し込みます。

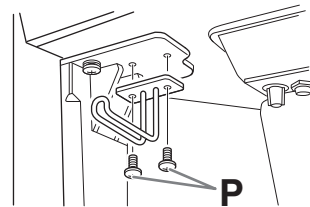


9 アジャスターを回して、床にぴったりつけます。



10 ヘッドホンハンガーを固定します。

P(2本)で、図のように取り付けます。

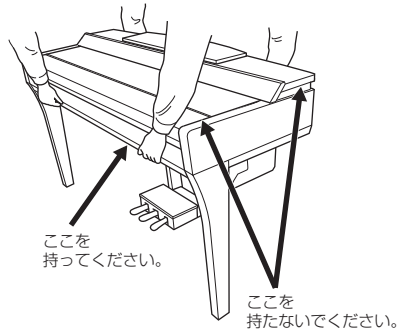


組み立て後、必ず以下の点をチェックしてください。

- 部品が余っていませんか？  
→ 組み立て手順を再確認してください。
- 部屋のドアなどが本体にあたりませんか？  
→ 本体を移動してください。
- 本体がぐらぐらしませんか？  
→ ネジを確実に締めてください。
- ペダルを踏むと、ペダルボックスがガタガタしませんか？  
→ アジャスターを回して床にぴったりつけてください。
- ペダルコード、電源コードのプラグが、確実に本体に差し込まれていますか？

**⚠ 注意**

本体を移動するときは、必ず本体の底面を持ってください。天板やキーカバーは持たないでください。本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。



**引っ越しの際の運搬方法**

通常の荷物と一緒に運べます。組み立てた状態でも、組み立て前の部品に解体した状態でも問題ありませんが、本体は立てかけたりせず、必ず水平に置いてお運びください。また、大きな振動、衝撃を与えないでください。組み立てた状態でお運びいただいた場合は、設置の際、各部のネジのゆるみを確認し、ゆるんでいる場合は締め直してください。

**⚠ 注意**

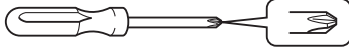
使用中に本体がきしむ、横ゆれする、ぐらぐらするなどの症状が出たら、組み立て図に従って各部のネジを締め直してください。

# CVP-805の組み立て方

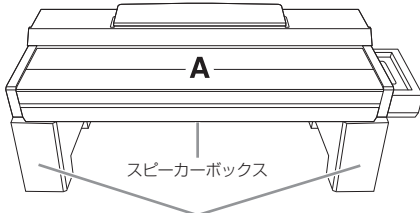
## ⚠ 注意

- 硬くて平らな場所で組み立ててください。
- 部品をまちがえたり、向きをまちがえないように注意して、手順どおりに組み立ててください。
- 組み立ては、必ず2人以上で行なってください。
- ネジは付属の指定サイズ以外のものは使用しないでください。サイズの違うネジを使用すると、製品の破損や故障の原因になることがあります。
- ネジは各ユニット固定後、ゆるみがないようきつく締め直してください。
- 解体するときは、組み立てと逆の手順で行なってください。

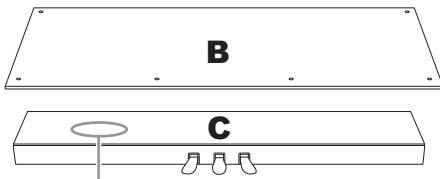
ネジのサイズに合ったプラス(+ )のドライバーを用意してください。



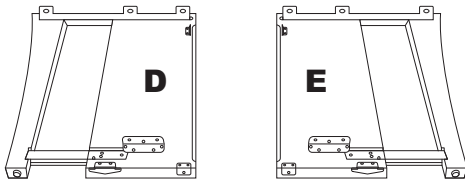
すべての部品を取り出し、部品がそろっていることを確かめてください。



スチロールパッドを取り出し、その上にAを置きます。スチロールパッドは、A底面のスピーカーボックスを避けて配置してください。

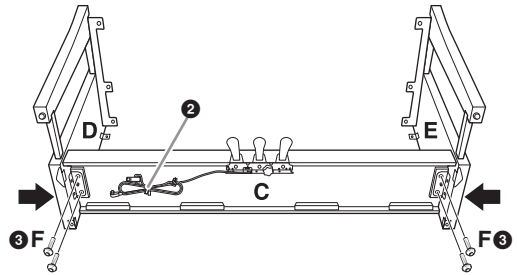


裏側にペダルコードが束ねてあります。



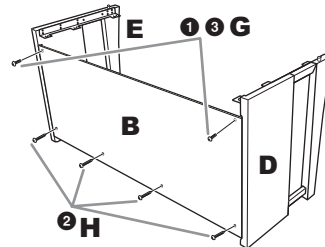
## 1 DとEをCに固定します。

- ① C、D、Eを図のように置きます。
- ② ペダルコードをほどきます。  
外したビニールひもは、手順5で使用します。
- ③ CにDとEをネジF(4本)で固定します。  
DとEをCの側に押さえながら固定します。



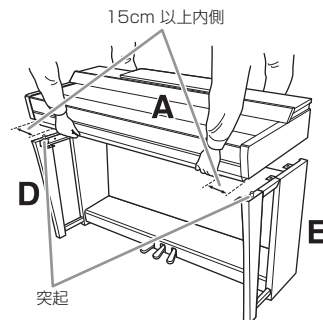
## 2 Bを固定します。

- ① Bの上側の穴とD、Eのネジ穴の位置を合わせ、ネジG(2本)で仮留めします。このネジは手順4-3で固定します。
- ② Bの下側をネジH(4本)で締め固定します。



## 3 Aを載せます。

必ずA底面の端から15cm以上内側を持って載せてください。DとEの上部にある突起がA底面の穴に入るようにします。

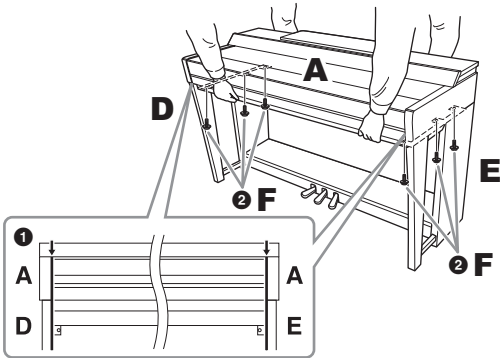


## ⚠ 注意

- 指をはさんだり、本体を落としたりしないよう十分ご注意ください。
- 指定した位置以外を持たないでください。

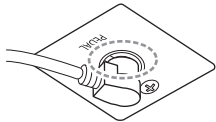
## 4 Aを固定します。

- 1 図のように、A側面の板の内側とD/Eの内側が一直線になるように調整します。
- 2 AをネジF (6本)で固定します。
- 3 手順2-1で仮留めしたB上部のネジGをきつく締めます。



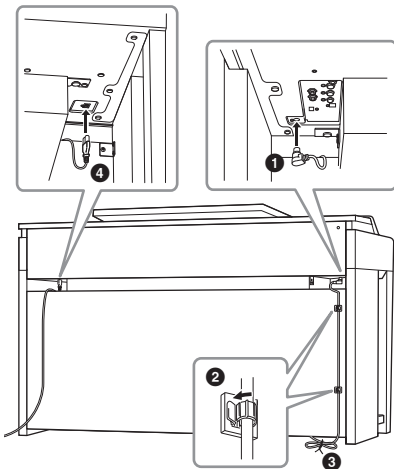
## 5 ペダルコードと電源コードを接続します。

- 1 ペダルコードのプラグをペダル端子に差し込みます。

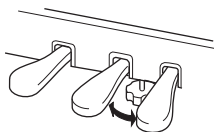


プラグの金具部分が見えなくなるまでしっかり差し込んでください。しっかり差し込まれていない場合、ペダルが機能しない原因になります。

- 2 コードホルダーを貼り付け、ペダルコードを固定します。
- 3 ペダルコードを、ビニールひもで束ねます。
- 4 電源コードを[AC IN]端子に差し込みます。

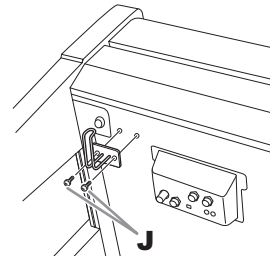


## 6 アジャスターを回して、床にぴったりつけます。



## 7 ヘッドホンハンガーを固定します。

ネジJ(2本)で、図のように取り付けます。



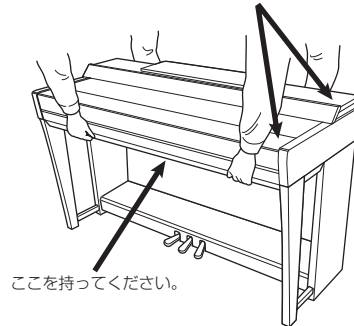
組み立て後、必ず以下の点をチェックしてください。

- 部品が余っていませんか？  
→ 組み立て手順を再確認してください。
- 部屋のドアなどが本体にあたりませんか？  
→ 本体を移動してください。
- 本体がぐらぐらしませんか？  
→ ネジを確実に締めてください。
- ペダルを踏むと、ペダルボックスがガタガタしませんか？  
→ アジャスターを回して床にぴったりつけてください。
- ペダルコード、電源コードのプラグが、確実に本体に差し込まれていますか？

### ⚠ 注意

本体を移動するときは、必ず本体の底面を持ってください。天板やキーカバーは持たないでください。本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。

ここを持たないでください。



ここを持ってください。

### 引っ越しの際の運搬方法

通常の荷物と一緒に運べます。組み立てた状態でも、組み立て前の部品に解体した状態でも問題ありませんが、本体は立てかけたりせず、必ず水平に置いてお運びください。また、大きな振動、衝撃を与えないでください。組み立てた状態でお運びいただいた場合は、設置の際、各部のネジのゆるみを確認し、ゆるんでいる場合は締め直してください。

### ⚠ 注意

使用中に本体がきしむ、横ゆれする、ぐらぐらするなどの症状が出たら、組み立て図に従って各部のネジを締め直してください。



# 困ったときは

全般	
電源を入れたとき、または切ったとき、「カチッ」や「ポツッ」と音がする。	電気が流れたためです。異常ではありません。
電源が勝手に切れる。	故障ではありません。オートパワーオフ機能が働いたためです。必要に応じてオートパワーオフの設定を変更してください(16ページ)。
楽器から雑音が出る。	楽器の近くで携帯電話を使ったり、呼び出し音が鳴ったりすると、雑音が出る場合があります。携帯電話の電源を切るか、携帯電話を楽器から離れたところで使ってください。
スマートデバイスのアプリと楽器を一緒に使っているとき、本体スピーカーやヘッドホンから雑音(ノイズ)が出る。	スマートデバイスのアプリ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、スマートデバイスの機内モードをオンにしてからWi-FiやBluetoothをオンにしてお使いいただくことをおすすめします。
画面に、点灯しない点や点灯したままの点がある。	TFTカラー液晶の特性です。故障/不良ではありません。
鍵盤を弾くと、機構音がカタカタ鳴る。	クラビノーバの鍵盤機構が、ピアノの鍵盤機構をシミュレートして設計されているためです。ピアノの場合でも機構音は実際に出ています。異常ではありません。
鍵盤で弾く音にわずかな音質の違いがある。	楽器のサンプリングシステムによります。異常ではありません。
ループして(くり返して)鳴る音がある。	
ボイスによっては、高音になるほど雑音やビブラートが付いてしまう。	
全体的に音が小さい。まったく音が出ない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 全体音量が下がっています。[音量]ダイアルで音量を上げてください(16ページ)。</li> <li>• すべての鍵盤パートがオフになっています。ホーム画面で、[メイン]/[レイヤー]/[レフト]をオンにします(45ページ)。</li> <li>• 各パートの音量が下がっています。音量バランス画面で各パートの音量を上げてください(38ページ)。</li> <li>• 鳴らしたいチャンネルがオフになっています。オフになっているチャンネルをオンにしてください(93ページ)。</li> <li>• ヘッドホンが接続されています。ヘッドホンのプラグまたは変換プラグを抜いてください。</li> <li>• スピーカーがオフになっています。[メニュー] → [ユーティリティ] → [スピーカー/外部との接続]でスピーカーをオンにしてください。</li> </ul>
音がひずんだり、雑音が混じっている。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 音量が上がり過ぎています。音量を下げてください。</li> <li>• エフェクトやフィルターの設定に起因して音がひずんだり雑音が混じったりすることがあります。ミキサー画面でエフェクトやフィルターの設定を確認してください。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。</li> </ul>
鍵盤を同時に押さえると、鳴らない音がある。または、スタイルやソングの音が途切れる。	最大同時発音数(119ページ)を超えています。最大同時発音数を超えた場合は、前の音を消してあとの音を優先的に鳴らすしくみになっています。
鍵盤で弾く音が、ソングやスタイルの再生音に比べて小さい。	鍵盤パートの音量が下がっています。バランス画面で鍵盤パート(メイン/レイヤー/レフト)の音量を上げたり、ソングやスタイルの音量を下げたりして調節してください(38ページ)。
ファイル/フォルダー名が文字化けする。	言語設定を切り替えたためです。ファイル/フォルダー名に適した言語に切り替えてください(18ページ)。
ファイルが楽器本体に表示されない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ファイルの拡張子(.MIDなど)が変更/削除されています。コンピューターで、ファイルの拡張子を付け直してください。</li> <li>• ファイル名が半角で50文字(拡張子を含む)を超えるデータは、この楽器で扱えません。ファイル名を半角50文字以下にしてください。</li> </ul>

ボイス	
ボイスを選んでから鍵盤を弾いても、ボイスが変わらない。	ボイスを選んだパートと弾いている鍵盤パートが違っています。選んだパートがオンになっているか、ホーム画面で確認してください。鍵盤パートについては、45ページをご覧ください。
変に音が重なって聞こえる。鍵盤を押すたびに、わずかに音が異なって聞こえる。	メインとレイヤーパートがオンで、両パートに同じボイスが選ばれています。レイヤーパートをオフにするか、ボイスを変更してください。
高音域や低音域で演奏すると、ピッチがオクターブ単位でジャンプしてしまうボイスがある。	ピッチの限界に達するとピッチがシフトするボイスもあります。異常ではありません。
左手鍵域の音が鳴らない。または音がおかしい。	[メニュー] → [スタイル設定] → [設定] → [ストップACMP]が、「無効」以外に設定されている場合、[スタイルオン/オフ]ボタンがオンになっているとコード鍵域では通常のボイスが鳴りません。ストップACMPを「無効」にするか、[スタイルオン/オフ]ボタンをオフにしてください。ストップACMPについて詳しくは、ウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。

スタイル	
スタイル [スタート/ストップ] ボタンを押してもスタイルが始まらない。	リズムパートが入っていないスタイルです。[スタイルオン/オフ]ボタンをオンにしてコード鍵域を弾くと、スタイル(自動伴奏)が再生します。
スタイルがリズムしか再生されない(自動で伴奏が鳴らない)。	<ul style="list-style-type: none"> <li>スタイルがオンになっていません。[スタイルオン/オフ]ボタンを押して、スタイルをオンにしてください。</li> <li>コード鍵域を弾いているか、確認してください(54ページ)。</li> </ul>
USBフラッシュメモリー内のスタイルを選択できない。	スタイルデータの容量が大きい(約120KB以上)と、楽器本体に読み込めず、選択できないことがあります。

ソング	
ソングを選択できない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>言語設定を切り替えたためです。ファイル名に適した言語に切り替えてください(18ページ)。</li> <li>ソングデータの容量が大きい(約3MB以上)と、楽器本体に読み込めず、選曲できないことがあります。</li> <li>楽器が対応していないファイル形式です。再生できるファイル形式については、62ページをご覧ください。</li> </ul>
ソングを再生できない。	ソングが終わった位置で停止しています。ソングコントロール[■](ストップ)ボタンを押してソングの再生位置を先頭に戻してから、再生してください。
(MIDI) ソングの再生が途中で止まる。	ガイド機能がオンになっています(正しい鍵盤が弾かれるのを待っている状態です)。ガイド機能をオフにしてください(66ページ)。
(MIDI) [◀◀](早戻し)/[▶▶](早送り)ボタンを押して表示させる「ソング再生位置」画面で、小節番号が楽譜と異なる。	(ソングのテンポに関係なく)一定のテンポが設定されているミュージックデータを再生しているためです。
(MIDI) ソングの再生時、再生されないチャンネルがある。	そのチャンネルが再生オフになっています。オフになっているチャンネルを再生オンにしてください(93ページ)。
ガイド機能をオンにしてソングを再生しても、ガイドランプが光らない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>ガイド機能を使えるのは、MIDIソングのみです。オーディオソングでは使えません。</li> <li>この楽器の鍵盤(88鍵)より高い/低い音は、ガイドランプが光りません。</li> <li>[スタイルオン/オフ]ボタンがオンになっている場合、左手パートのガイドランプは光りません。[スタイルオン/オフ]ボタンをオフにしてください。</li> </ul>
(MIDI) ガイドランプが、1~2オクターブ異なる鍵盤で光る。	選ばれているボイスによって、ガイドランプが、1~2オクターブ異なる鍵盤で光ることがあります。

ソング	
(MIDI) テンポ、ビート、小節数、譜面が正しく表示されない。	ソングのテンポに関係なく一定のテンポが設定されているミュージックデータを再生した場合は、テンポ、ビート、小節数、譜面が正しく表示されません。
(MIDI) 譜面に歌詞を表示したときに、歌詞の一部が省略される。	十分な表示スペースがないためです。譜面の表示設定で、サイズを「中」以外に変更してください(65ページ)。
USBメモリーが使用できないという旨のメッセージが表示され、録音が中断された。	<ul style="list-style-type: none"> <li>動作確認済みのUSBフラッシュメモリーをお使いください(95ページ)。</li> <li>USBフラッシュメモリーの空き容量が十分かどうかご確認ください(96ページ)。</li> <li>録音や削除をくり返し行なったUSBフラッシュメモリーをお使いの場合は、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(96ページ)、録音し直してください。</li> </ul>
ソングによって異なる音量で再生される。	MIDIソングとオーディオソングでは、音量が異なります。ソングを選んでから、バランス画面で音量バランスを設定してください(38ページ)。

マイク	
マイクの音が録音できない。	MIDI録音では、マイクの音は録音されません。オーディオソングとして録音してください(71ページ)。また[AUX OUT]端子に接続した外部オーディオ機器でも録音できます。
マイクの音にハーモニーが付く。	ボーカルハーモニーがオンになっています。ボーカルハーモニーをオフにしてください(80ページ)。
ボーカルハーモニーを使っているときに音がひずんだり雑音が混じったりする。	<p>マイクが声以外の音を拾っています。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>マイクに近づいて歌ってください。</li> <li>単一指向性マイクを使ってください。</li> <li>[音量]ダイヤルや音量バランス画面(38ページ)で音量を下げてください。</li> </ul>
ボーカルハーモニーをオンにしてもハーモニーが付かない。	<p>コードモードでは、コード情報が検出されないときハーモニーが付きません。以下のいずれかを行なってください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[スタイルオン/オフ]ボタンをオンにしてスタイルを再生し、コード鍵域でコードを弾いてください。</li> <li>レフトパートをオンにして左手鍵域でコードを弾いてください。</li> <li>コードデータが入ったソングを再生してください。</li> <li>[メニュー] → [スタイル設定] → [設定] → [ストップACMP]で「無効」以外を選んでください。詳しくはウェブサイト(2ページ)上のリファレンスマニュアルをご覧ください。</li> </ul>

ミキサー	
ミキサーでスタイルやソングのリズムボイス(ドラムキットなど)を変更したら、サウンドがおかしくなった。	スタイルやソングのリズムボイス(ドラムキットなど)を変更すると、ドラムボイスに関する細かい設定がリセットされてしまい、もう一度元のリズムボイスに戻しても元通りのサウンドに戻らない場合があります。このような場合は、スタイルやソングを選び直すと元の音に戻ります。

ペダル / AUX PEDAL	
ペダルのダンパー機能、ソステヌート機能、ソフト機能が効かない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>ペダルコードのプラグが[PEDAL]端子にしっかり差し込まれていません。ペダルコードのプラグを確実に差し込んでください(105、111、114ページ)。</li> <li>ペダルに別の機能が割り当てられています。それぞれのペダルにサステイン、ソステヌート、ソフトを割り当ててください(34ページ)。</li> </ul>
[AUX PEDAL]端子に接続したペダルのオン/オフ(強/弱)が逆になる	電源を切り、フットスイッチから足を離れた状態で電源を入れ直してください。または、[メニュー] → [アサインブル] → [ペダル]で極性を切り替えてください。
ダンパーペダルの効きが悪い。	ダンパーペダルを踏んだまま電源を入れたためです。故障ではありません。ダンパーペダルを踏み直すと機能が回復します。

接続	
ヘッドホンが[PHONES]端子に接続してもスピーカーから音が出る。	スピーカーの設定が「オン」になっています。[メニュー]→[ユーティリティー]→[スピーカー/外部との接続]でスピーカーを「ヘッドホンスイッチ」にしてください。
USB無線LANアダプターが接続されているのに、メニュー画面に無線LANのアイコンが表示されない。	USB無線LANアダプターを接続し直してください。
Bluetooth対応機器とペアリングまたは接続ができない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bluetooth対応機器のBluetooth機能が有効か確認してください。ペアリングまたは接続するには、この楽器とBluetooth対応機器の両方ともBluetooth機能を有効にする必要があります。</li> <li>Bluetooth経由で接続するには、はじめに機器同士をペアリングする必要があります(100ページ)。</li> <li>2.4GHz帯の電磁波を発するもの(電子レンジ、無線LAN機器など)が近くにある場合は、電磁波を発するものからこの楽器を離してください。</li> </ul>
[AUX IN]端子から入力した音が途切れる。	[AUX IN]端子に接続した外部機器の音量(出力レベル)が小さいためです。[AUX IN]端子に接続した機器側の音量(出力レベル)を上げてください。楽器本体から出す音量の調節は、[音量]ダイヤルで行なってください。また、ノイズゲート機能により、小さい音はカットされる場合があるので、AUX INノイズゲートの設定をオフにしてください(99ページ)。

解決しない場合は、下記ウェブサイトの「よくあるお問い合わせ(Q&A)」をご覧ください。

<https://jp.yamaha.com/support/>

# 仕様

		CVP-809	CVP-805	
品名		電子ピアノ		
サイズ/質量	幅 [つや出し仕上げのモデルの場合]	1,426 mm [1,429 mm]	1,420 mm [1,423 mm]	
	高さ [つや出し仕上げのモデルの場合]	譜面立てを倒した場合	868 mm [872 mm]	
		譜面立てを立てた場合	1,027 mm [1,028 mm]	1,026 mm [1,027 mm]
	奥行き [つや出し仕上げのモデルの場合]	612 mm [612 mm]	592 mm [593 mm]	
質量 [つや出し仕上げのモデルの場合]	82 kg [84 kg]	80 kg [84 kg]		
操作子	鍵盤	鍵盤数	88	
		鍵盤種	グランドタッチ鍵盤 木製(白鍵)、象牙調・黒檀調仕上げ、エスケープメント付き	
		88鍵リニアグレードハンマー	○	
		カウンターウェイト	○	—
		タッチ感度	ハード2、ハード1、ミディアム、ソフト1、ソフト2	
	ペダル	ペダル数	3: ダンパー (ハーフペダル対応)、ソステヌート、ソフト	
		割り当て可能な機能	サステイン、ソステヌート、ソフト、グライド、ソング再生/一時停止、スタイルスタート/ストップ、音量、その他	
		GPレスポンスダンパーペダル	○	—
	ディスプレイ	タイプ	TFTカラー LCD (タッチパネル)	
		サイズ	9.0インチ(800 × 480ドット)	7.0インチ(800 × 480ドット)
		譜面/歌詞/テキスト表示	○	
		言語	6言語(日、英、独、仏、西、伊)	
	パネル	言語	日本語	
本体	キーカバー (鍵盤蓋)	パネル一体型回転式		
	譜面立て	○ (譜面止め付き)		
音源/音色	音源	ピアノ音	ヤマハ CFXサンプリング、ベーゼンドルファー インベリアルサンプリング	
		バイノーラルサンプリング	○ (「CFX グランド」ボイスのみ)	
	ピアノ音源の効果	VRM	○	
		キーオフサンプリング	○	
		スムーズリリース	○	
最大同時発音数	256			
音源/ボイス	プリセット	ボイス数	1,605 ボイス + 58 ドラム/SFX キット + 480 XG ボイス	1,315 ボイス + 49 ドラム/SFX キット + 480 XG ボイス
		VRMボイス数	17	14
		スーパーアーティキュレーションボイス数	S.Art2: 36、S.Art: 301	S.Art: 227
	カスタマイズ	ボイスエディット	○	
	対応フォーマット	XG、GS (再生専用)、GM、GM2		
	その他特長	モノ/ポリ	○	

			CVP-809	CVP-805
効果	タイプ	リバーブ	65プリセット + 30ユーザー	
		コーラス	107プリセット + 30ユーザー	106プリセット + 30ユーザー
		インサージョンエフェクト	358プリセット + 30ユーザー	322プリセット + 30ユーザー
		バリエーションエフェクト	358プリセット + 30ユーザー	322プリセット + 30ユーザー
		マスターコンプレッサー	5プリセット + 30ユーザー	
		マスターEQ	5プリセット + 30ユーザー	
		パートEQ	27パート	
		ボーカルハーモニー	54プリセット + 60ユーザー	
		インテリジェント・アコースティック・コントロール(IAC)	○	
		ステレオフォニックオブティマイザー	○	
	ファンクション	デュアル(レイヤー)	○	
スプリット		○		
伴奏スタイル	プリセット	スタイル数	675	525
	フィンガリングタイプ		シングルフィンガー、フィンガード、フィンガードオンベース、マルチフィンガー、AIフィンガード、フルキーボード、AIフルキーボード	
	スタイルコントロール		イントロ×3、メイン×4、フィルイン×4、ブレイク、エンディング×3	
	カスタマイズ	スタイルクリエイター	○	
	その他特長	ワンタッチセッティング(OTS)	各スタイルに4種類	
		コードルーバー	○	
	対応フォーマット		スタイルファイルフォーマット(SFF)、スタイルファイルフォーマットGE(SFF GE)	
録音/再生(MIDIソング)	プリセット	内蔵曲数	クラシック50曲 + レッスン303曲 + ポピュラー 50曲	
	録音	トラック数	16	
		データ容量	1曲 約3MB	
		ソングクリエイター	○	
	フォーマット	再生	SMF (フォーマット0、フォーマット1)、XF	
録音		SMF (フォーマット0)		
録音/再生(オーディオソング)	録音時間		80分/曲	
	フォーマット	再生	WAV (44.1kHz、16bit、ステレオ)、MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3)	
		録音	WAV (44.1kHz、16bit、ステレオ)、MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3)	
ファンクション	タイムストレッチ、ピッチシフト、ボーカルキャンセル	○		
ファンクション	レジストレーションメモリー	ボタン数	8	
		コントロール	レジストレーションシーケンス、フリーズ	
	プレイリスト	レコード数(最大)	2,500	
	レッスン/ガイド		フォローライツ、エニーキー、カラオキー、ユアテンポ(ガイドランプ付き)	
	全体設定	メトロノーム	○	
		テンポ	5~500、タップテンポ	
		トランスポーズ	-12~0~+12	
		チューニング	414.8~440.0~466.8 Hz (約0.2 Hz単位)	
スケール(音律)		9タイプ		

			CVP-809	CVP-805
ファンクション	Bluetooth接続	Bluetoothバージョン	4.1	
		対応プロファイル	A2DP	
		対応コーデック	SBC	
		無線出力	Bluetooth class 2	
		最大通信距離	約10 m	
		送信周波数範囲	2,402~2,480 MHz	
		無線最大出力電力	4 dBm	
	その他	ピアノルーム	○	
		外部モニターへの画面出力	○ (USBディスプレイアダプター *を使用) *ヤマハウェブサイトの「サポート・お問い合わせ」ページで対応機器を確認できます。	
		明るさ調整	○ (画面/ボタンランプ)	
USBオーディオインターフェイス機能		44.1 kHz, 24 bit, ステレオ		
メモリー / 接続端子	メモリー	内蔵メモリー	約2 GB	
		外付けメモリー	USBフラッシュメモリー	
	接続端子	ヘッドホン	ステレオ標準フォーン端子(×2)	
		マイク	マイク/ライン入力(モノラル標準フォーン端子)、インプットボリューム	
		MIDI	IN, OUT, THRU	
		AUX IN	ステレオミニ端子	
		AUX OUT	L/L+R, R	
		AUX PEDAL	○	
		USB TO DEVICE	○ (×2)	
USB TO HOST	○			
音響	アンプ出力	(40 W + 30 W + 20 W) × 2 + 80 W	(45 W + 20 W) × 2	
	スピーカー	(16 cm + 5 cm + 2.5 cm (ドーム型)) × 2 + 20 cm、スプルスコーンスピーカー、ツイステッドフレアポート	(16 cm + 2.5 cm (ドーム型)) × 2	
電源	定格電源	AC 100 V 50/60 Hz		
	消費電力	64 W	52 W	
	オートパワーオフ	○		
付属品	取扱説明書、楽譜集、ユーザー登録のご案内、保証書、電源コード、ヘッドホン、イス			
別売品	ヘッドホン(HPH-150/HPH-100/HPH-50)、フットスイッチ (FC4A/FC5)、フットコントローラー (FC7)、USB無線LANアダプター (UD-WL01)、ワイヤレスMIDIアダプター (MD-BT01/UD-BT01)			

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。

# 索引

## A

ABリピート	68
AIフィンガード	61
AIフルキーボード	61
AUX IN	99

## B

Bluetoothオーディオ	100
----------------	-----

## E

EQ	92
----	----

## G

GPLレスポンスダンパーペダル	34
-----------------	----

## I

IAC	16
-----	----

## M

MIDI接続	103
MIDIソング	62
MIDI録音	71
MP3	71

## O

OTS	58
-----	----

## S

S.Art/S.Art2	50
--------------	----

## U

USB TO DEVICE	95
USB TO HOST	97, 98
USBオーディオインターフェース	97
USBフラッシュメモリー	95

## V

VRM	49
-----	----

## W

WAV	71
-----	----

## ア

明るさ	19
アサインボタン	27

## イ

一時停止	64
移動	30
インテリジェント・アコースティック・コントロール	16
イントロ	56

## エ

エフェクト	92
エンディング/rit.	56

## オ

オーディオソング	62
オーディオ変換	78
オーディオループバック	98
オーディオ録音	71

オートパワーオフ	16
オーナー名	18
お気に入り	31
オルガンフルート	51
音量(スタイル)	38
音量(全体)	16
音量(ソング)	38
音量バランス	38

## カ

ガイド	66
歌詞	66
画面	22
カラオケ	81

## キ

キーカバー	14
強制終了	15

## ク

組み立て	109, 113
くり返し再生	68

## ケ

言語	18
検索	32

## コ

コードル	80
コード	61
コード鍵域	54, 61
コードルーバー	57
コーラス	92
固定ペロシティー	36
コピー	30
困ったときは	115
コンピューター	97
コンプレッサー	92

## サ

再生(スタイル)	55
再生(ソング)	62
削除	30

## シ

自動伴奏	53
初期化(フォーマット)	38, 96
シングルフィンガー	60
シンクロスタート(MIDIソング)	65
シンクロスタート(スタイル)	56
シンクロストップ	56

## ス

スーパーアーティキュレーションボイス	50
スタイル	53
スタイルエリア	22
スタイルオン/オフ	54
スタイルスプリットポイント	48
ステレオフォニックオブティマイザー	17
スプリットポイント	48



<b>セ</b>		
接続	94	
<b>ソ</b>		
速度	70	
ソステヌートペダル	34	
ソフトペダル	34	
ソング	62	
ソングエリア	22	
<b>タ</b>		
タイムストレッチ	70	
タグ	86	
タッチカーブ	36	
タッチ感度	36	
タッチパネル	25	
タッチレスポンス	36	
ダンパーペダル	34	
<b>チ</b>		
チャンネル	76, 93	
チューニング	37	
著作権表示	18	
<b>テ</b>		
データダイアル	26	
デモ	11	
電源	15	
テンポ	35	
<b>ト</b>		
トーク	81	
トランスポーズ	37	
<b>ナ</b>		
名前変更	29	
<b>ハ</b>		
バージョン	18	
ハーフペダル	34	
バイノーラルサンプリング	17	
バックアップ	39	
早送り	64	
早戻し	64	
パン	92	
バンク	84	
<b>ヒ</b>		
ピアノリセット	49	
ピアノルーム	40	
ピアノロック	49	
ピッチシフト	69	
<b>フ</b>		
ファイル	28	
ファイル選択画面	23	
ファクトリーリセット	38	
フィルイン	57	
フィルター	92	
フィンガード	60	
フィンガードオンベース	60	
フィンガリングタイプ	60	
フォーマット(初期化)	38, 96	
フォルダー	29	
フットコントローラー	105	
フットスイッチ	105	
譜面	65	
譜面立て	14	
フルキーボード	60	
ブレイク	57	
プレイリスト	82	
<b>ヘ</b>		
ペアリング	100	
ペダル	34, 105	
ヘッドホン	17	
<b>ホ</b>		
ボーカルキャンセル	70	
ボーカルハーモニー	80	
ホーム画面	22	
ボイス	45	
ボイスエリア	22	
ボコーダー	80	
ボコーダーモノ	80	
保存	28	
<b>マ</b>		
マイク	79	
マルチフィンガー	60	
<b>ミ</b>		
ミキサー	91	
<b>メ</b>		
メイン(スタイル)	57	
メインパート	45	
メトロノーム	35	
メニュー	106	
メニューエリア	22	
メニュー画面	24	
<b>モ</b>		
文字入力	32	
モニター	104	
<b>ユ</b>		
ユーザーデータ	23	
<b>リ</b>		
リストア	39	
リバーブ	92	
<b>レ</b>		
レイヤーパート	45	
レコード	87	
レジストレーションエリア	22	
レジストレーションメモリー	82	
レフトスプリットポイント	48	
レフトパート	45	
レフトホルルド	48	
連続再生	69	
<b>ロ</b>		
録音	71	
録音(ピアノルーム)	44	
<b>ワ</b>		
ワンタッチセッティング	58	

# GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA  
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

## Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

## GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

**0.** This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program" below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification.") Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

**1.** You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

**2.** You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

**a)** You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

**b)** You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

**c)** If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

**3.** You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

**a)** Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

**b)** Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

**c)** Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source code along with the object code.

**4.** You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

**5.** You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.  
  
If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.  
  
It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.  
  
This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.
8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.
10. Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
11. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

12. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
13. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

## How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>
```

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details
type 'show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it
under certain conditions; type 'show c' for details.
```

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James
Hacker.
```

```
<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice
```

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

# GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA  
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

## Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

**0.** This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library" below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

**1.** You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

**2.** You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

**a)** The modified work must itself be a software library.

**b)** You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

**c)** You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

**d)** If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful. (For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same

sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the Library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.  
  
Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

## How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>  
Copyright © <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990  
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

## ソースコード配布について

本製品の最終出荷日から3年間は、製品のソースコードのうち GNU General Public License または GNU Lesser General Public License に基づいてライセンス供与された部分については、ソースコードを配布させていただきます。

ソースコードの配布自体は無償ですが、ソースコードの送料につきましてはご負担いただけます。

- 弊社(または弊社認定の関係者)以外の第三者による、この製品のソフトウェアに対する変更や追加、削除などによって発生したいかなる損害に対しても、弊社は一切責任を負いません。
- 弊社により一般に公開されたソースコードの再利用は保証されておりません。ソースコードに関しては弊社は一切責任を負いません。
- ソースコードは以下のURLで配布しております。  
<https://download.yamaha.com/sourcecodes/ekb/>

なお、書面でのご請求につきましては、以下の住所にお問い合わせください。

〒108-8568  
東京都港区高輪2-17-11  
株式会社ヤマハミュージックジャパン  
電子ピアノ・クラビノーバ担当 宛

## libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

**COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:**

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000 through 1.6.28, January 5, 2017 are Copyright (c) 2000-2002, 2004, 2006-2017 Glenn Randers-Pehrson, are derived from libpng-1.0.6, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Simon-Pierre Cadieux  
Eric S. Raymond  
Mans Rullgard  
Cosmin Truta  
Gilles Vollant  
James Yu  
Mandar Sahasrabudde

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

Some files in the "contrib" directory and some configure-generated files that are distributed with libpng have other copyright owners and are released under other open source licenses.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998-2000 Glenn Randers-Pehrson, are derived from libpng-0.96, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane  
Glenn Randers-Pehrson  
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996-1997 Andreas Dilger, are derived from libpng-0.88, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler  
Kevin Bracey  
Sam Bushell  
Magnus Holmgren  
Greg Roelofs  
Tom Tanner

Some files in the "scripts" directory have other copyright owners but are released under this license.

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger  
Dave Martindale  
Guy Eric Schalnat  
Paul Schmidt  
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

END OF COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE.

**TRADEMARK:**

The name "libpng" has not been registered by the Copyright owner as a trademark in any jurisdiction. However, because libpng has been distributed and maintained world-wide, continually since 1995, the Copyright owner claims "common-law trademark protection" in any jurisdiction where common-law trademark is recognized.

**OSI CERTIFICATION:**

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative. OSI has not addressed the additional disclaimers inserted at version 1.0.7.

**EXPORT CONTROL:**

The Copyright owner believes that the Export Control Classification Number (ECCN) for libpng is EAR99, which means not subject to export controls or International Traffic in Arms Regulations (ITAR) because it is open source, publicly available software, that does not contain any encryption software. See the EAR, paragraphs 734.3(b)(3) and 734.7(b).

Glenn Randers-Pehrson  
glennrp at users.sourceforge.net  
January 5, 2017

## libuuid

Copyright: 1996, 1997, 1998, 1999, 2007 Theodore Ts'o.  
1999 Andreas Dilger (adilger@enel.ucalgary.ca)

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, and the entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ALL OF WHICH ARE HEREBY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## libjpeg

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

## imagemagick

Licensed under the ImageMagick License (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<https://www.imagemagick.org/script/license.php>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

## FreeType

Portions of this software are copyright © 2016 The FreeType Project ([www.freetype.org](http://www.freetype.org)). All rights reserved.

## ICU

**COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE**

Copyright © 1991-2016 Unicode, Inc. All rights reserved.  
Distributed under the Terms of Use in <http://www.unicode.org/copyright.html>.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of the Unicode data files and any associated documentation (the "Data Files") or Unicode software and any associated documentation (the "Software") to deal in the Data Files or Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Data Files or Software, and to permit persons to whom the Data

Files or Software are furnished to do so, provided that either  
(a) this copyright and permission notice appear with all copies of the Data Files or Software, or  
(b) this copyright and permission notice appear in associated Documentation.

THE DATA FILES AND SOFTWARE ARE PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THE DATA FILES OR SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in these Data Files or Software without prior written authorization of the copyright holder.

## jemalloc

Copyright (C) 2002-2014 Jason Evans <jasone@canonware.com>. All rights reserved.  
Copyright (C) 2007-2012 Mozilla Foundation. All rights reserved.  
Copyright (C) 2009-2014 Facebook, Inc. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice(s), this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice(s), this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDER(S) "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER(S) BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## libss2 / libcomerr2

Copyright 1987, 1988 by the Student Information Processing Board of the Massachusetts Institute of Technology

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the names of M.I.T. and the M.I.T. S.I.P.B. not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. M.I.T. and the M.I.T. S.I.P.B. make no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

## libpopt0

Copyright (c) 1998 Red Hat Software

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE X CONSORTIUM BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of the X Consortium shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization from the X Consortium.

## pcre

### PCRE LICENCE

PCRE is a library of functions to support regular expressions whose syntax and semantics are as close as possible to those of the Perl 5 language.

Release 8 of PCRE is distributed under the terms of the "BSD" licence, as specified below. The documentation for PCRE, supplied in the "doc" directory, is distributed under the same terms as the software itself.

The basic library functions are written in C and are freestanding. Also included in the distribution is a set of C++ wrapper functions, and a just-in-time compiler that can be used to optimize pattern matching. These are both optional features that can be omitted when the library is built.

### THE BASIC LIBRARY FUNCTIONS

Written by: Philip Hazel  
Email local part: ph10  
Email domain: cam.ac.uk

University of Cambridge Computing Service,  
Cambridge, England.

Copyright (c) 1997-2012 University of Cambridge  
All rights reserved.

### PCRE JUST-IN-TIME COMPILATION SUPPORT

Written by: Zoltan Herczeg  
Email local part: hzmester  
Email domain: freemail.hu

Copyright (c) 2010-2012 Zoltan Herczeg  
All rights reserved.

### STACK-LESS JUST-IN-TIME COMPILER

Written by: Zoltan Herczeg  
Email local part: hzmester  
Email domain: freemail.hu

Copyright (c) 2009-2012 Zoltan Herczeg  
All rights reserved.

### THE C++ WRAPPER FUNCTIONS

Contributed by: Google Inc.

Copyright (c) 2007-2012, Google Inc.  
All rights reserved.

### THE "BSD" LICENCE

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- \* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- \* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- \* Neither the name of the University of Cambridge nor the name of Google Inc. nor the names of their contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

End

## 源真ゴシック

- 源真ゴシックは源ノ角ゴシックを改変して制作したもので、M+ OUTLINE FONTS 由来の文字グリフも一部含まれます。
- フォントデータに含まれる、源ノ角ゴシック由来の文字グリフの著作権は Adobe が所有しています。
- フォントデータに含まれる、M+ OUTLINE FONTS 由来の文字グリフの著作権は M+ FONTS PROJECT が所有しています。
- 源真ゴシックのフォントファイルは、源ノ角ゴシックと同じ SIL Open Font License 1.1 のもとで使用することができます。



## 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

本製品には保証書が付いています。「販売店印・お買い上げ日」が記入されている場合は、記載内容をお確かめの上、大切に保管してください。記入されていない場合は、購入を証明する書類(領収書、納品書など)とあわせて、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、ドラムパットなど

### ● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

### ● 修理のご依頼

まず本書の「困ったときは」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

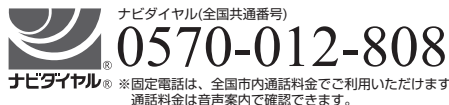
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、またはヤマハ修理ご相談センターへご連絡ください。

### ● 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



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  
JMT京浜E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。

#### ◆クラビノーバの仕様や取り扱いに関するお問い合わせ

ご購入の特約店または下記ヤマハお客様コミュニケーションセンターへお問い合わせください。

#### お客様コミュニケーションセンター 電子ピアノ・キーボードご相談窓口



ナビダイヤル(全国共通番号)

# 0570-006-808

※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 053-460-5272 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)

<https://jp.yamaha.com/support/>

#### ◆ウェブサイトのご案内

ヤマハ株式会社ホームページ  
<https://jp.yamaha.com/>

ヤマハピアノ・電子ピアノサイト  
<https://jp.yamaha.com/piano/>

ヤマハサポート・お問い合わせ  
<https://jp.yamaha.com/support/>

ヤマハミュージックデータショップ  
<https://yamhamusicdata.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、営業時間などに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  
© 2019 Yamaha Corporation

2021年7月発行 MWMA-B0

VAH4380