

Clavinova®

CVP-909

CVP-905

リファレンスマニュアル

本書(リファレンスマニュアル)は、取扱説明書の説明を補うものです。
楽器本体のメニュー画面にある各アイコンをタッチしたときに呼び出される機能について説明しています。取扱説明書を読んでからご覧ください。

PDFマニュアルの使い方

- 興味のある項目や見出しにすばやく移動するには、コンピューターの画面でご覧になりたい項目のしおりをクリックしてください(しおりが表示されていない場合は、画面左上の「しおり」タブをクリックしてください)。
- マニュアル内のページ番号をクリックすると、対応するページに移動できます。
- Adobe Readerの「編集」メニューで「簡易検索」または「高度な検索」を選択しキーワードを入力すると、マニュアル内で使われている文字を検索して表示できます。

NOTE メニュー項目の名称や位置は、お使いのAdobe Readerのバージョンによって異なる可能性があります。

- 本書に掲載されている画面は、CVP-909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す。
- 本書の説明は、本体ファームウェアのバージョン1.00を想定したものです。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活用して楽しみいただくため、最新バージョンにアップデートすることをおすすめします。最新のファームウェアは、下記ウェブサイトの「ソフトウェア」からダウンロードすることができます。
<https://jp.yamaha.com/support/>
- 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。

目次

リファレンスマニュアルの各章は、メニュー画面の各アイコンに対応しています。

 テンポ	テンポを調節する 4	 アサインナブル	ペダルやアサインナブルボタンに機能を割り当てる 43
 トランスポーズ	音の高さを半音単位で調整する (トランスポーズ) 5	 ボイスエディット	ボイスを編集する (ボイスエディット) 47
 スプリットフィンガリング	スプリットポイント/フィンガリングタイプ /コード検出エリアを変える 6	 ボイスエディット	オルガンフルートボイスを編集する (ボイスエディット) 51
 コードチューナー	コードの押さえ方を調べる (コードチューナー) 8	 スタイルクリエイター	スタイルを制作/編集する (スタイルクリエイター) 53
 バランス	音量バランスを調節する 9	 ソングクリエイター	MIDIソングを制作/編集する (ソングクリエイター) 66
 ミキサー	音量バランスや音色などを調節する (ミキサー) 10	 ボイス設定	ボイスに関する設定をする 78
 譜面	譜面表示の設定を変える 18	 スタイル設定	スタイル再生に関する設定をする 84
 歌詞	歌詞表示の設定を変える 20	 ソング設定	ソングの再生/録音に関する設定をする 87
 テキスト表示	テキストファイルを表示する/表示の設定を変える 22	 チューニング	音の高さに関する設定をする (チューニング) 92
 キーボードハーモニー	鍵盤演奏にハーモニーを付ける (キーボードハーモニー) 24	 鍵盤	鍵盤のタッチ感度を変える 94
 マイク設定	マイクに関する設定をする 26	 メトロノーム	メトロノームに関する設定をする 95
 ボーカルハーモニー	ボーカルハーモニーの設定をする 28	 MIDI	MIDIに関する設定をする 96
 プレイリスト	プレイリストを活用する 33	 ユーティリティ	楽器全体の設定をする (ユーティリティ) 101
 レジストシーケンス	レジストレーションメモリを呼び出す順番を決める (レジストレーションシーケンス) 35	 Bluetooth	Bluetooth対応機器と接続する 106
 レジストフリーズ	レジストレーションメモリのうち呼び出したくない項目を指定する (レジストレーションフリーズ) 37	 無線LAN	無線LANに関する設定をする 107
 コードルーパー	記憶させたコード進行情報によりスタイルを自動再生する (コードルーパー) 38	 時刻	時刻に関する設定をする 109
			索引 110

NOTE 「無線LAN」と「時刻」のアイコンは、別売のUSB無線LANアダプター UD-WL01を楽器の[USB TO DEVICE]端子に接続すると表示されます。

よく使う機能をホーム画面から呼び出せるようにする

メニュー画面からよく使う機能を選んで、ホーム画面下部のメニューエリアに、ショートカットとして表示させておくことができます。初期設定では、7つのショートカットが登録されていますが、好きなものに変更できます。

- 1 ショートカットを作りたい機能のアイコンを、画面下部のショートカットエリアの色が変わるまで、長押しします。



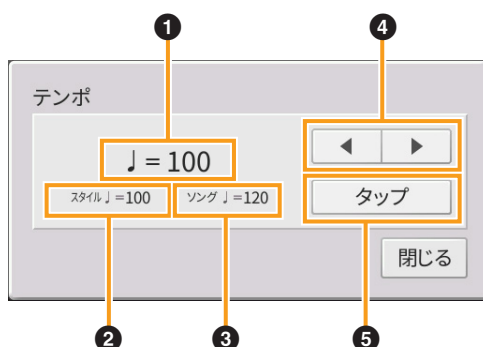
NOTE 中止するには、手順2に進む前に、画面上の空白部分をタッチします。

- 2 ショートカットを置きたい場所をタッチします。

その場所にあったアイコンに代わって、手順1で選んだ機能へのショートカットが登録されます。

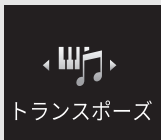
ショートカットの削除や移動をするには、ホーム画面またはメニュー画面上で、ショートカットエリアのアイコンを、色が変わるまで長押しします。そのあと、削除する場合は、削除したいアイコンをもう一度タッチします。移動する場合は、移動先をタッチします。

テンポを調節する



①	再生中のメトロノーム、スタイル、MIDIソングのテンポを示します。
②	選ばれているスタイルのテンポを示します。このテンポでスタイル再生がスタートします。
③	選ばれているMIDIソングのテンポを示します。このテンポでソング再生がスタートします。
④	テンポ[-]/[+]ボタンとほぼ同様に使用できます。選ばれているスタイルやMIDIソングの初期設定のテンポに戻りたい場合は、①～③の表示を長押しします。
⑤	[タップ]ボタンと同様に使用できます。

NOTE オーディオソングのテンポは、タイムストレッチ機能を使って設定します。詳しくは取扱説明書5章をご覧ください。



音の高さを半音単位で調整する (トランスポーズ)

鍵盤演奏音、MIDIソング再生、スタイル再生など、半音単位でトランスポーズ(移調)します。



マスター	楽器全体の音を移調します(オーディオソング、[MIC/LINE IN]端子からの入力音、[AUX IN]端子など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ソングの再生音だけを移調します。

NOTE オーディオソングの音の高さは、ピッチシフト機能を使って調整します。詳しくは取扱説明書5章をご覧ください。

NOTE トランスポーズの設定は、ドラム/SFXキットボイスには効果がありません。

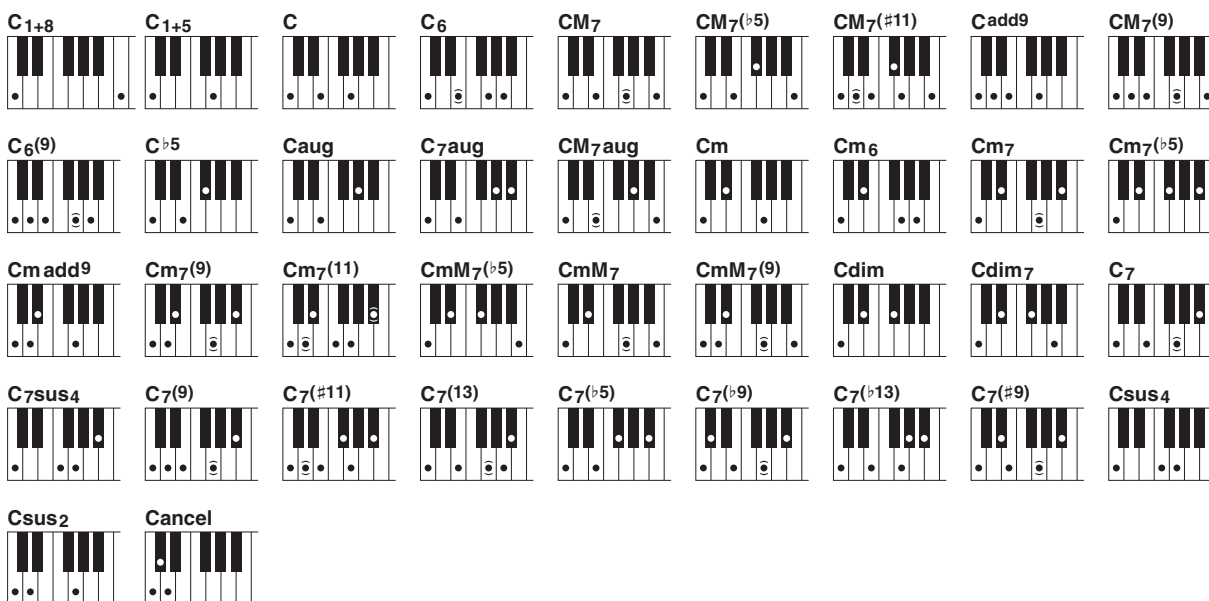
NOTE 操作パネルのトランスポーズボタンを押して設定することもできます。表示された画面を何度かタッチすると移調の対象を変更できます。

スプリットポイント/フィンガリングタイプ



スプリットポイントについては取扱説明書の3章を、フィンガリングタイプについては取扱説明書の4章をご覧ください。

「フィンガード」で認識されるコード



コードネーム	基本形	Cをルートとした場合のホーム画面での表示
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Major [M]	1+3+5	C
Sixth [6]	1+(3)+5+6	C6
Major seventh [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Major seventh flattened fifth [M7 b5]	1+3+ b5+7	CM7(b5)
Major seventh add sharp eleventh [M7(# 11)]	1+(2)+3+ # 4+5+7	CM7(# 11)
Add ninth [(add9)]	1+2+3+5	Cadd9
Major seventh ninth [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Sixth ninth [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Flatted fifth [(b5)]	1+3+ b5	C b5
Augmented [aug]	1+3+ #5	Caug

コードネーム	基本形	Cをルートとした場合のホーム画面での表示
Seventh augmented [7aug]	1+3+ #5+ ♭7	C7aug
Major seventh augmented [M7aug]	1+(3)+ #5+7	CM7aug
Minor [m]	1+ ♭3+5	Cm
Minor sixth [m6]	1+ ♭3+5+6	Cm6
Minor seventh [m7]	1+ ♭3+(5)+ ♭7	Cm7
Minor seventh flatted fifth [m7 ♭5]	1+ ♭3+ ♭5+ ♭7	Cm7(♭5)
Minor add ninth [m(add9)]	1+2+ ♭3+5	Cm add9
Minor seventh ninth [m7(9)]	1+2+ ♭3+(5)+ ♭7	Cm7(9)
Minor seventh eleventh [m7(11)]	1+(2)+ ♭3+4+5+(♭7)	Cm7(11)
Minor major seventh flatted fifth [mM7 ♭5]	1+ ♭3+ ♭5+7	CmM7(♭5)
Minor major seventh [mM7]	1+ ♭3+(5)+7	CmM7
Minor major seventh ninth [mM7(9)]	1+2+ ♭3+(5)+7	CmM7(9)
Diminished [dim]	1+ ♭3+ ♭5	Cdim
Diminished seventh [dim7]	1+ ♭3+ ♭5+6	Cdim7
Seventh [7]	1+3+(5)+ ♭7	C7
Seventh suspended fourth [7sus4]	1+4+5+ ♭7	C7sus4
Seventh ninth [7(9)]	1+2+3+(5)+ ♭7	C7(9)
Seventh add sharp eleventh [7(#11)]	1+(2)+3+ #4+5+ ♭7	C7(#11)
Seventh add thirteenth [7(13)]	1+3+(5)+6+ ♭7	C7(13)
Seventh flatted fifth [7 ♭5]	1+3+ ♭5+ ♭7	C7(♭5)
Seventh flatted ninth [7(♭9)]	1+ ♭2+3+(5)+ ♭7	C7(♭9)
Seventh add flatted thirteenth [7(♭13)]	1+3+5+ ♭6+ ♭7	C7(♭13)
Seventh sharp ninth [7(#9)]	1+ #2+3+(5)+ ♭7	C7(#9)
Suspended fourth [sus4]	1+4+5	Csus4
One plus two plus five [sus2]	1+2+5	Csus2
cancel	1+ ♭2+2	Cancel

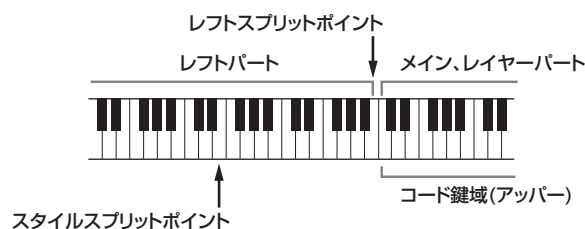
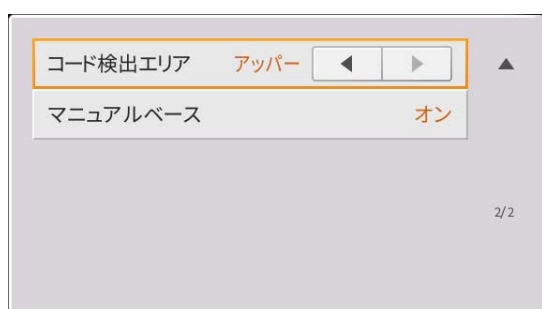
NOTE 基本形の()内の音符は省略しても構いません。

NOTE cancelは、コードキャンセルといい、コード入力がない状態のことです。この場合、リズムパートだけが鳴ります。

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)

コード鍵域(コード検出エリア)を左手側ではなく右手側に変更すると、右手でスタイル再生をコントロールしながら、左手でベースパートを演奏できます。

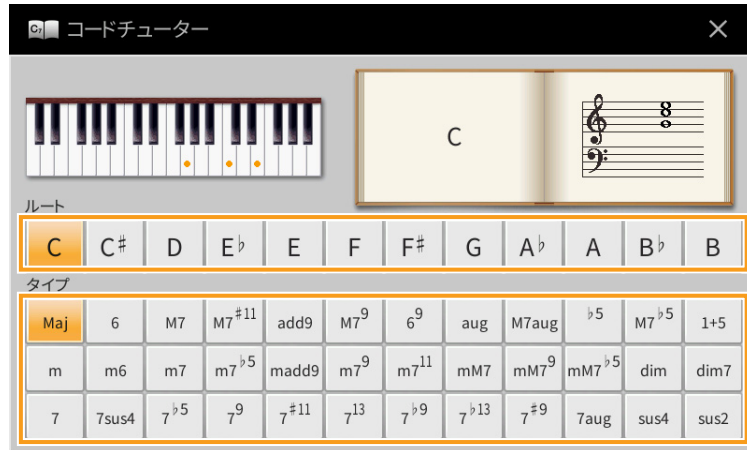
- 1 スプリットポイント/フィンガリング画面の2/2ページを表示させます。
- 2 画面をタッチして、必要な設定をします。



コード検出エリア	<p>「アッパー」を選びます。レフトスプリットポイントの右側(メイン、レイヤーパート)がコード鍵域になり、フィンガリングタイプが自動的に「フィンガード*」に設定されます。</p> <p>NOTE 「フィンガード*」は基本的に「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。</p> <p>NOTE コード検出エリアを「ロー」に設定した場合は、スタイルスプリットポイントとそれより低い鍵盤がコード鍵域になります。詳しくは取扱説明書4章をご覧ください。</p>
マニュアルベース	<p>「オン」にすると、スタイル再生のベース音が消音され、消音されたスタイルのベース音をレフトパートで演奏できます。</p> <p>NOTE この項目はコード検出エリアを「アッパー」にした場合のみ有効です。</p>



コードの押さえ方を調べる (コードチューター)



コードを指定すると、コードの押さえ方の例が表示されます。

ルート	コードのルート音(根音)を指定します。
タイプ	コードタイプを指定します。

NOTE コードによっては、一部の構成音が表示されないものもあります。



音量バランスを調節する



この画面についての説明は、取扱説明書1章をご覧ください。



音量バランスや音色などを調節する (ミキサー)

画面最上段にあるパート選択タブのうち、「パネル」～「オーディオ」ではパート別のサウンド調整が、「マスター」では楽器全体のサウンド調整ができます。

NOTE オーディオソングの選択中は、ソングパートの設定はできません。

NOTE 各設定画面では、設定できるパートにだけにノブやスライダーなどが表示されます。

全体の信号の流れを把握したい場合は、[17ページ](#)の「ブロックダイアグラム」をご覧ください。

フィルター

フィルターとは、音声信号の中から特定の周波数帯域の出力を削ることで、音色の明るさなどを変える機能のことです。ミキサー画面最上段にあるタブのうち、「マスター」を選んだ場合には表示されません。



ハーモニックコンテンツ	各パートで使われるボイスに対して、フィルターのレゾナンス効果(49ページ)を調節することで、音にクセをつけます。
ブライツネス	各パートで使われるボイスに対して、フィルターのカットオフ周波数(49ページ)を調節して、音の明るさを決めます。

EQ (イコライザー)

イコライザー (EQ)とは、音をいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ/下げすることで、サウンドを補正する機能です。ミキサー画面最上段にあるタブのうち、「パネル」～「ソングCh9-16」のいずれかを選んだ場合はパート別のEQ調節が、「マスター」を選んだ場合は楽器全体のサウンドに対するEQ調節ができます。

● パートEQ (「パネル」～「ソングCh9-16」を選んだ場合)

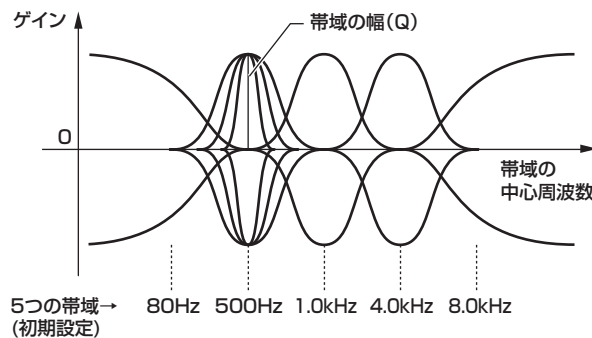


ハイ	各パートの高周波数帯域の信号レベルを設定します。
ロー	各パートの低周波数帯域の信号レベルを設定します。

● マスター EQ (「マスター」を選んだ場合)

この楽器には、高性能の5バンドデジタルイコライザーが搭載されており、「マスター」画面で内蔵の5タイプを選択できます。また、イコライザーの周波数帯域およびゲインを調節して、ユーザーマスターEQとして2個まで保存できます。

NOTE マスターEQは、オーディオ再生音とメトロノーム音には効果がありません。



1 編集元となるEQタイプを選びます。

- **Flat:** フラットなEQ設定です。各周波数のゲインは0dBに設定されます。
- **Light:** 低い周波数の音をカットしたEQ設定です。すっきりとした音になります。
- **Heavy:** 低い周波数の音を強調したEQ設定です。迫力のある音になります。
- **Mellow:** 高い周波数の音をカットしたEQ設定です。聴き心地が優しい音になります。
- **Bright:** 高い周波数の音を強調したEQ設定です。明瞭な音になります。
- **User1~30:** 手順4で保存できるオリジナルのEQ設定です。

2 中心周波数と各帯域の幅(Q)を調整します。

有効な周波数の幅は、帯域によって異なります。帯域の幅(Q)は、値を大きくするほど狭くなります。

3 各帯域のゲインを調整します。

4 (保存)をタッチして、編集したマスターEQの設定を保存します。

マスターEQの設定は、ユーザーメモリーに2個まで保存できます。

ご注意

保存せずに電源を切ると、設定は失われますのでご注意ください。

NOTE マスターEQの設定をUSBフラッシュメモリーに保存したい場合は、ユーザーエフェクトファイルの一部としてバックアップします。[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ページで、「ユーザーエフェクト」の[バックアップ]をタッチして保存します(104ページ)。


エフェクト

この楽器では、以下のエフェクトブロックがあります。

- **システムエフェクト(コーラス、リバーブ):** 楽器全体にかかるエフェクトで、パートごとにそのかかり具合を調整できます。「コーラス/リバーブ」画面の説明(14ページ)をご覧ください。
- **インサージョンエフェクト1~28 (CVP-909)/インサージョンエフェクト1~8 (CVP-905):** 特定のパートにだけかかるエフェクトです。ギターの変調など、特定の楽器にだけかければよいエフェクトタイプを選びます。
- **バリエーションエフェクト:** システムエフェクトにもインサージョンエフェクトにも切り替えられるエフェクトです。

ここでは、上記のうちインサージョンエフェクトとバリエーションエフェクト(「エフェクト」画面)の設定について説明します。この画面は、ミキサー画面最上段にあるタブのうち、「マスター」を選んだ場合には表示されません。




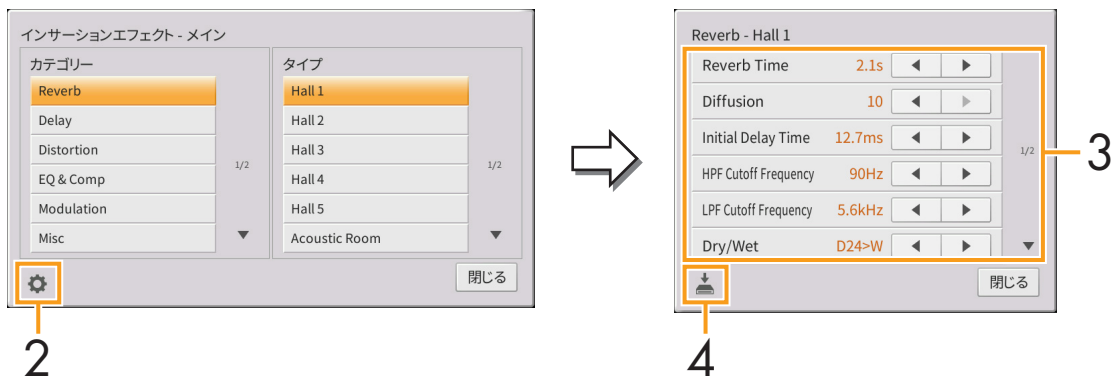
インサージョンエフェクト	<p>各ノブ上部のスペースをタッチすると、各パートのインサージョンエフェクトタイプを選べます。エフェクトのかかり具合はノブを使って調整します。</p> <p>右上にある  (設定) をタッチして表示させた画面では、インサージョンエフェクトを特定のパートにかけたり、エフェクトタイプを選んだりできます。各エフェクトのアサインパートは以下のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● CVP-909 <ul style="list-style-type: none"> ・ インサージョンエフェクト1～19: 鍵盤パート、ソングチャンネル1～16 ・ インサージョンエフェクト20: マイク、ソングチャンネル1～16 ・ インサージョンエフェクト21～28: スタイルパートのいずれか ● CVP-905 <ul style="list-style-type: none"> ・ インサージョンエフェクト1～5: 鍵盤パート、ソングチャンネル1～16 ・ インサージョンエフェクト6: マイク、ソングチャンネル1～16 ・ インサージョンエフェクト7～8: スタイルパートのいずれか
バリエーションエフェクト	<p>[Insertion](インサージョン)または[System](システム)をタッチすることにより、インサージョンエフェクトにもシステムエフェクトにも切り替えられるエフェクトです。また、右上にあるエフェクトタイプ表示をタッチすると、別のエフェクトタイプに変更できます。</p> <p>[System]に設定した場合、ソングとスタイルの全パートにエフェクトがかかります。[Insertion]に設定した場合、ソングとスタイルのパートのうち、指定した1パートのみにエフェクトがかかります。各パートへのエフェクトのかかり具合については、それぞれのノブを使って調整します。</p>


NOTE 各エフェクトタイプについては、データリスト(別PDF)の「エフェクトタイプリスト」をご覧ください。

エフェクトの設定を編集/保存する

システムエフェクト(コーラス、リバーブ)、インサージョンエフェクト、バリエーションエフェクトは、編集してユーザーエフェクトとして保存できます。

- 1 ミキサー画面で、編集したいエフェクトのエフェクトタイプ選択画面を表示させます。
- 2 編集したいエフェクトタイプを選んでから、 (設定) をタッチして設定画面を表示させます。



- 3 必要な設定をします。
設定できる項目はエフェクトタイプによって異なります。
- 4  (保存) をタッチして、編集したエフェクトの設定を保存します。

それぞれ30個までユーザーメモリーに保存できます。

ご注意

保存せずに電源を切ると、設定は失われますのでご注意ください。

NOTE エフェクトの設定をUSBフラッシュメモリーに保存したい場合は、ユーザーエフェクトファイルの一部としてバックアップします。[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ページで、「ユーザーエフェクト」の[バックアップ]をタッチして保存します(104ページ)。

コーラス/リバーブ

前項で説明したエフェクトのうち、システムエフェクト(楽器全体にかかるエフェクト)に該当します。ミキサー画面最上段にあるタブのうち、「マスター」を選んだ場合には表示されません。



コーラス	この欄右上にあるコーラスタイプ表示をタッチすると、別のコーラスタイプに変更できます。また、各パートへのコーラスのかかり具合については、それぞれのノブを使って調整します。
リバーブ	この欄右上にあるリバーブタイプ表示をタッチすると、別のリバーブタイプに変更できます。また、各パートへのリバーブのかかり具合については、それぞれのノブを使って調整します。

VRMボイスを選択している場合、ノブの下に「VRM」と表示されます。コーラス/リバーブの深さはVRMボイスを使用するパートすべてに共通でかかります。

NOTE 各コーラス/リバーブについて詳しくは、データリスト(別PDF)の「エフェクトタイプリスト」をご覧ください。

コーラス/リバーブの設定を編集/保存する

操作方法は、「エフェクト」画面と同様です(13ページ)。

パン/音量

パート別のステレオ定位および音量バランスを調整します。ミキサー画面最上段にあるタブのうち、「マスター」を選んだ場合には表示されません。



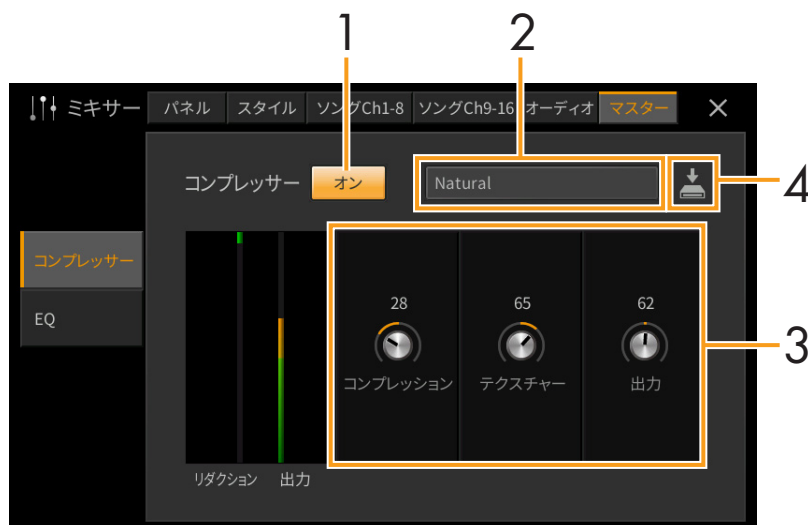
①	パン	各パート(チャンネル)のパン(ステレオ定位)を調整します。
②	音量	パート(チャンネル)間の音量バランスを調整します。

マスターコンプレッサー

コンプレッサーとは、あるレベル(スレッシュホールド)以上の音声信号の出力を圧縮して抑えるエフェクトです。ボーカル(マイク入力音声)サウンドなど強弱の差が激しい音声を補正したり、ギターのような減衰楽器のスレッシュホールドを故意に低いレベルに設定することで、減衰するはずのギターサウンドを減衰させないサウンドに変えたりできます。また、ドラムセットのリズムパターンなどでアクセントの付いたサウンドを抑え、全体サウンドの底上げをすることで迫力あるサウンドを実現させるなど、さまざまなサウンド作りができるエフェクトです。

この楽器では、楽器のサウンド全体にかかるマスターコンプレッサーの設定ができます。プリセットのマスターコンプレッサーが用意されていますが、調整してユーザーマスターコンプレッサーとして保存できます。この設定は、ミキサー画面最上段にあるタブのうち、「マスター」を選んだ場合のみ行えます。

NOTE マスターコンプレッサーは、オーディオ再生音とメトロノーム音には効果がありません。



1 コンプレッサーの効果をオンにします。

2 編集元となるコンプレッサータイプを選びます。

- **Natural:** 程よく音を整えるセッティングです。
- **Rich:** ジャズやアコースティック楽器に適した、楽器のキャラクターを引き出すセッティングです。
- **Punchy:** ロックに適した、音の輪郭を強調するセッティングです。
- **Electronic:** ダンスミュージックに適したセッティングです。
- **Loud:** ロックやゴスペルなどのエネルギッシュな音楽に適した、迫力のある音にするセッティングです。
- **User 1~30:** 手順4で保存できるオリジナルのマスターコンプレッサー設定です。

3 マスターコンプレッサーを編集します。

コンプレッション	通常のコンプレッサーでよく使うスレッシュホールドやレシオ、ソフトニーといったパラメーターを複合的に変化させることにより、程よくコンプレッサーがかかります。
テクスチャー	コンプレッサーの効果を自然な印象にします。値が大きいほど軽やかな感じになります。 NOTE 「コンプレッション」や「出力」と組み合わせて使うことで変化を感じやすくなります。
出力	出力レベルを調節します。

「リダクション」の欄には、コンプレッサーによって圧縮された音量レベルが、「出力」の欄には、実際に出力される音量レベルがリアルタイムで表示されます。

4 (保存) をタッチして、編集したマスターコンプレッサーの設定を保存します。

マスターコンプレッサーの設定は、ユーザーメモリーに30個まで保存できます。

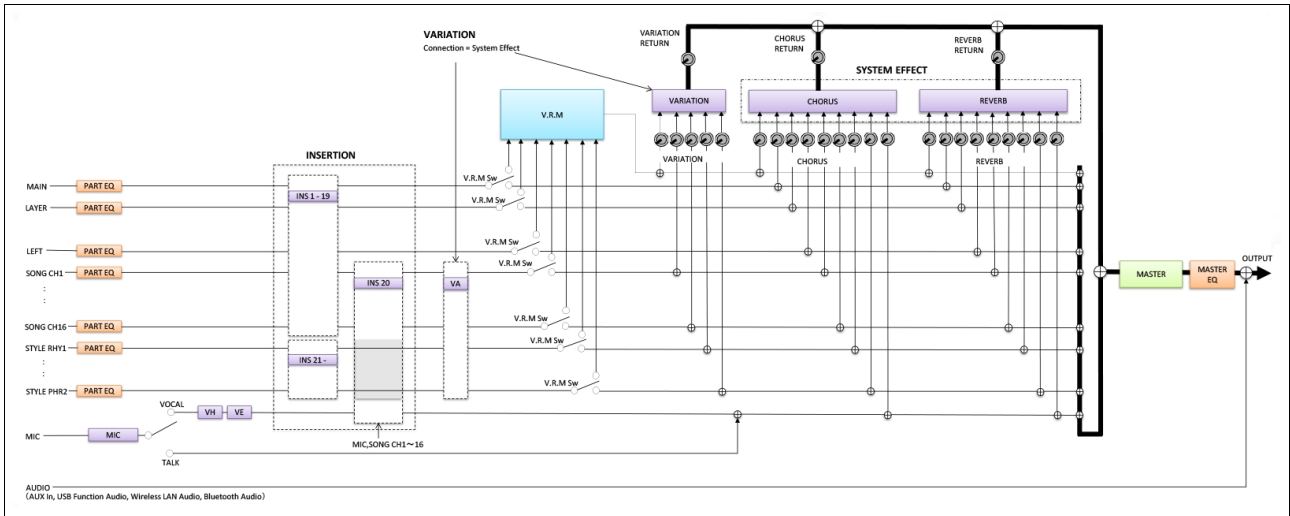
ご注意

保存せずに電源を切ると、設定は失われますのでご注意ください。

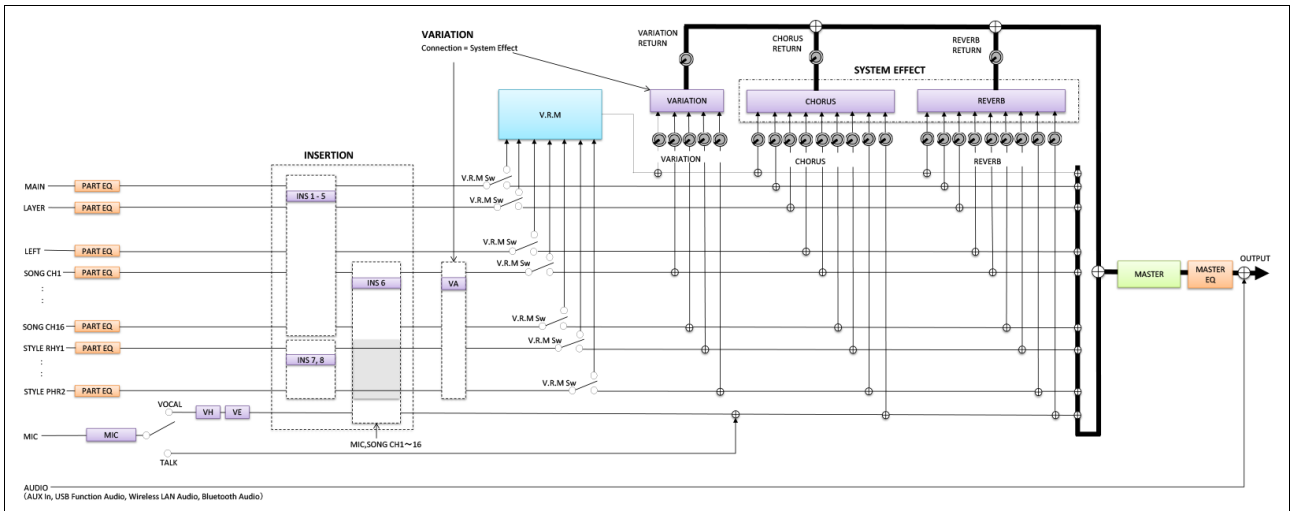
NOTE マスターコンプレッサーの設定をUSBフラッシュメモリーに保存したい場合は、ユーザーエフェクトファイルの一部としてバックアップします。[メニュー] → [ユーティリティー] → [ファクトリーリセット/バックアップ] → 2/2ページで、「ユーザーエフェクト」の[バックアップ]をタッチして保存します(104ページ)。

ブロックダイアグラム

CVP-909



CVP-905

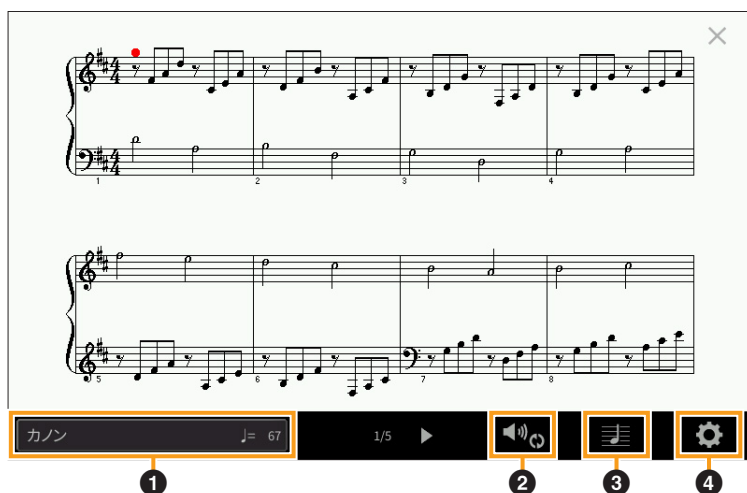


* MIC EFFECT = 3 Band EQ/Noise Gate/Compressor, VH = Vocal Harmony, VE = Vocal Harmony Effect




譜面表示の設定を変える


MIDIソングを選んでから、[譜面]をタッチすると、選んだソングの譜面(楽譜)が表示されます。譜面表示は、好みに合わせて設定を変更できます。




①	選ばれているソングの名前です。右端には、ソングのテンポが表示されます。ソング名をタッチすると、ソング選択画面を表示してソングを選べます。
②	選ばれているMIDIソングの再生パートなど、再生に関する設定をします。詳しくは、「再生設定」(下記)をご覧ください。
③	譜面の表示サイズなど、譜面の表示に関する設定をします。詳しくは、「表示設定」(19ページ)をご覧ください。
④	譜面の表示に関するさらに詳細な設定をします。詳しくは、「詳細設定」(19ページ)をご覧ください。

再生設定

 (再生設定)をタッチして設定画面を表示させ、選ばれているMIDIソングの再生設定をします。ホーム画面のソングエリア(拡張表示)でも同様の操作ができます。

その他	左手、右手パートに割り当てられているチャンネル(下記)以外のチャンネルすべてをオン/オフします。
左手	左手パートの再生をオン/オフします。左手パートに割り当てるチャンネルは、ソング設定画面(88ページ)で指定できます。
右手	右手パートの再生をオン/オフします。右手パートに割り当てるチャンネルは、ソング設定画面(88ページ)で指定できます。
ガイド	ガイド機能をオン/オフします。詳しくは取扱説明書5章をご覧ください。
	くり返し再生をオン/オフしたり、くり返し位置を指定したりします。詳しくは取扱説明書5章をご覧ください。

表示設定

 (表示設定) をタッチして設定画面を表示させ、譜面の表示設定をします。

サイズ	譜面の表示サイズを変えます。
左手	左手チャンネルの表示のオン/オフを切り替えます。「-」が表示されて設定できない場合は、詳細設定画面(19ページ)で左手Chを「自動設定」以外に設定するか、[メニュー] → [ソング設定] → [各パートのCh] で左手を「オフ」以外に設定してください。 NOTE 左手と右手(下記)の両方を同時にオフにすることはできません。
右手	右手チャンネルの表示のオン/オフを切り替えます。 NOTE 右手と左手(上記)の両方を同時にオフにすることはできません。
コード	コード表示のオン/オフを切り替えます。ソングにコード情報が入っていなければ、オンにしてもコードは表示されません。
歌詞	歌詞表示のオン/オフを切り替えます。ソングに歌詞情報が入っていなければ、ここをオンにしても歌詞は表示されません。ソングにペダル情報が入っている場合は、ここをタッチするたびに、歌詞/ペダルが切り替わります。「ペダル」を表示させて、チェックマークを入れると、歌詞を表示させる代わりにペダル情報を表示できます。
音名	音名表示(ドレミなど)のオン/オフを切り替えます。音名は、音符の左に表示されます。ソングに連指情報が入っている場合は、ここをタッチするたびに、音名/連指が切り替わります。「連指」を表示させて、チェックマークを入れると、音名を表示させる代わりに連指情報を表示できます。
色	音符に色を付けます。音符ごとに決まった色が付きます。 C: 赤、D: 黄、E: 緑、F: オレンジ、G: 青、A: 紫、B: グレー

詳細設定

 (詳細設定) をタッチして詳細設定画面を表示させると、さらに詳細な譜面の表示方法を設定できます。

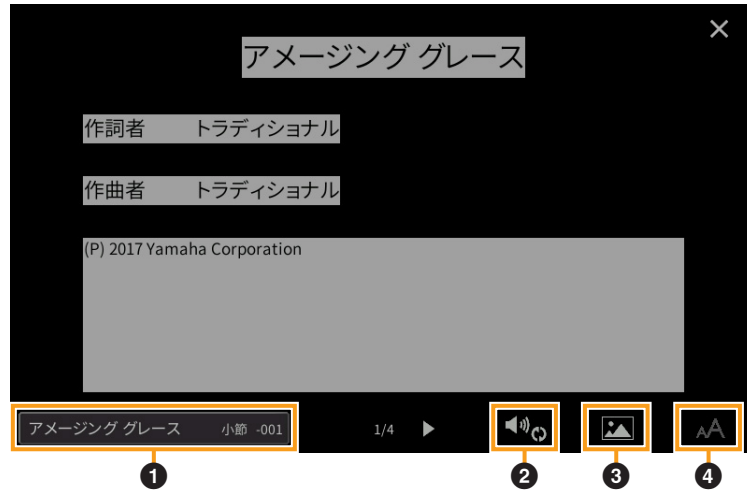
右手Ch	右手用/左手用の譜面として表示する、ソングデータ上のチャンネルを設定します。下記設定に関係なく、ソングを変更するとチャンネルは「自動設定」に戻ります。
左手Ch	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自動設定: 右手用/左手用の譜面として表示するチャンネルを自動で設定します。ソング設定画面の「各パートのCh」(88ページ)で指定されているチャンネルと同じチャンネルに設定されます。 ・ 1~16: 右手用/左手用の譜面として表示するチャンネルを1~16チャンネルの中から設定します。 ・ オフ(左手Chのみ): 左手用の譜面の表示をオフにします。
調号	譜面表示上の調性(ハ長調、ホ短調など)のことです。ここでは、ソング再生を停止しているときの位置での譜面表示上の調号を変更します。選んだソングデータに調号が正しく設定されていない場合など、これを使うと有効です。
クオンタイズ	表示される譜面はソングデータ(演奏データ)をもとに作成されるため、譜面として正確に表示されない可能性があります。その場合、クオンタイズ設定で、選んだソングの最も細かい音符を選ぶことによって、見やすい譜面表示に変更することができます。
音名	音名の表示設定がオンのときの、音名表示形式を決めます。 <ul style="list-style-type: none"> ・ A, B, C: 「CDEFGAB」が表示されます。 ・ 固定ド: Cの音から順に「ドレミファソラシド」と表示します。言語によって表示が切り替わります。 ・ 移動ド: 各調の主音がドとして表示されます。たとえば、ト長調(主音がG)のときは、Gがドとして表示されます。「固定ド」と同じように、言語によって表示が切り替わります。



歌詞

歌詞表示の設定を変える

ソングを選んでから[歌詞]をタッチすると、ソングに歌詞データが入っている場合は、歌詞が表示されます。歌詞表示は、好みに合わせて設定を変更できます。



①	選ばれているソングの名前です。右端には、MIDIソングの場合は再生中の小節番号が、オーディオソングの場合は経過時間が表示されます。ソング名をタッチすると、ソング選択画面を表示してソングを選べます。
②	選ばれているMIDIソングの再生パートや、オーディオソングのボーカルキャンセルなど再生に関する設定をします。詳しくは、「再生設定」(MIDIソングの場合は18ページ、オーディオソングの場合は21ページ)をご覧ください。
③	歌詞画面とテキスト画面の壁紙を変更できます。プリセットの壁紙だけでなく、USBフラッシュメモリーに入ったお好みの画像も表示させることができます。800ピクセル×480ピクセル以内のビットマップファイル(拡張子が.bmp)が使用できます。USBフラッシュメモリー内の画像は、ユーザーメモリーにコピーしておくこともできます。 NOTE 歌詞画面で壁紙を変更すると、テキスト画面の壁紙も同じものに変更されます。
④ (オーディオソングのみ)	フォントの種類を設定します。等幅は、どの文字でも同じ幅で表示されます。プロポーショナルは文字ごとに幅が異なります。


NOTE 歌詞が文字化けする場合は、[メニュー] → [ソング設定] → [歌詞]の画面で言語設定を切り替えてください。



オーディオソングで歌詞を表示できるデータ

オーディオソングでは、MP3形式の下記の歌詞データが表示できます。また、複数の歌詞データが入っていても、下記の優先順位で、1つの歌詞しか表示されません。

1. MP3ファイルと同じフォルダー内にある同名のCDGファイル(.cdg)
2. MP3ファイル内の「LYRICSBEGIN」タグによる歌詞
3. MP3ファイル内の「SLT/SYLT」タグによる歌詞
4. MP3ファイル内の「ULT/USLT」タグによる歌詞
5. MP3ファイルと同じフォルダー内にある同名のテキストファイル(.txt)

再生設定(オーディオソング)

 (再生設定)をタッチして設定画面を表示させ、選ばれているオーディオソングの再生設定をします。ホーム画面のソングエリア(拡張表示)でも同様の操作ができます。

	ボーカルキャンセル機能をオン/オフします。詳しくは取扱説明書5章をご覧ください。
	くり返し再生をオン/オフしたり、くり返し位置を指定したりします。詳しくは取扱説明書5章をご覧ください。

テキストファイルを表示する/表示の設定を変える

コンピューターで作成したテキストファイル(60KB以下の.txtファイル)を画面に表示できます。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。

テキストファイルを表示する

USBフラッシュメモリーに入っているテキストを表示したい場合は、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。

1 テキスト画面を表示させます: [メニュー] → [テキスト表示]

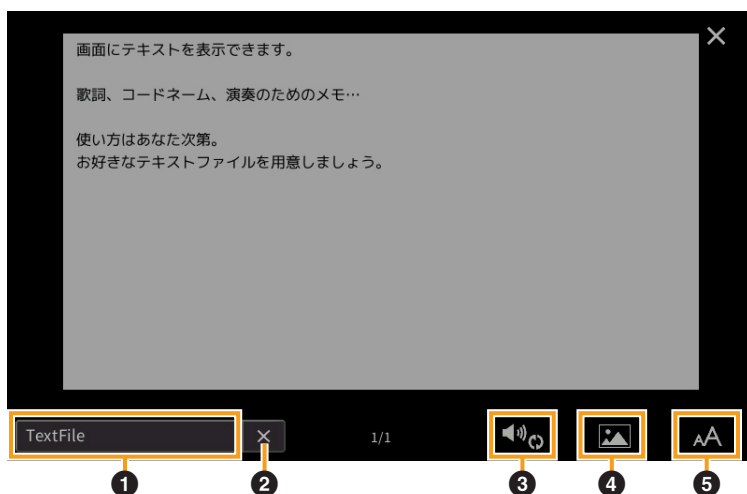


2 画面左下をタッチして、テキストファイル選択画面を表示させます。

3 目的のテキストファイルを選んで、[閉じる]をタッチすると、テキストが表示されます。ページが複数ある場合は、ページの左右に表示される[◀]/[▶]をタッチしてページをめくります。画面からテキストを消すには、テキストファイル名の右側にある[×]をタッチします。

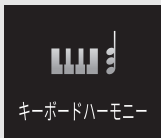
- NOTE** ・この楽器では自動改行されないため、あらかじめコンピューターでテキストエディターなどを使って改行しておいてください。
- ・テキストファイルの指定情報は、レジストレーションメモリーに保存できます。レジストレーションメモリーについては、取扱説明書8章をご覧ください。
 - ・プリセットのテキストは、プレイリストのサンプル用のデータです。プレイリストについては詳しくは、取扱説明書8章をご覧ください。
 - ・テキスト画面をテレビなどの外部モニターに映すことができます。詳しくは取扱説明書10章をご覧ください。

テキスト表示の設定を変える

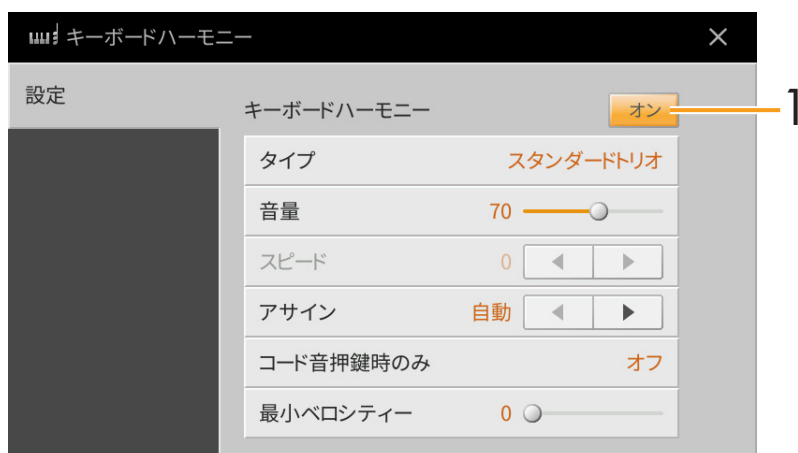


①	選ばれているファイルの名前が表示されます。ここをタッチすると、テキストファイル選択画面が表示され、USBフラッシュメモリー内のテキストを選んだり、テキストファイルをユーザーメモリーにコピーしたりできます。
②	現在選ばれているテキストの表示をクリアします。テキストファイル自体は削除されません。
③	選ばれているMIDIソングの再生パートなど再生に関する設定をします。詳しくは、「再生設定」(18ページ)をご覧ください。
④	歌詞画面とテキスト画面の壁紙を変更できます。プリセットの壁紙だけでなく、USBフラッシュメモリーに入ったお好みの画像も表示させることができます。800ピクセル×480ピクセル以内のビットマップファイル(拡張子が.bmp)が使用できます。USBフラッシュメモリー内の画像は、ユーザーメモリーにコピーしておくこともできます。 NOTE テキスト画面で壁紙を変更すると、歌詞画面の壁紙も同じものに変更されます。
⑤	フォント設定画面を表示して、フォントの種類やサイズを設定します。等幅は、どの文字でも同じ幅で表示されるため、縦の位置を揃えたい場合、たとえば、コードネーム付きの歌詞を表示する場合などに適しています。プロポーショナルは、文字ごとに幅が異なり、歌詞などの文章だけを表示する場合に適しています。

NOTE テキストが文字化けする場合は、[メニュー] → [ユーティリティー] → [システム]の画面で言語設定を切り替えてください。

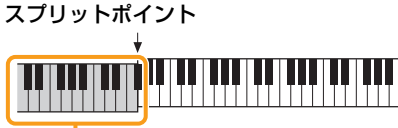




鍵盤演奏にハーモニーを付ける (キーボードハーモニー)



- 1 キーボードハーモニーをオンにします。
オンにすると、右手鍵域での演奏音にハーモニーの効果が付きます。
- 2 ハーモニーのタイプや音量などを設定します。

NOTE 設定できる項目は、ハーモニーのタイプによって異なります。

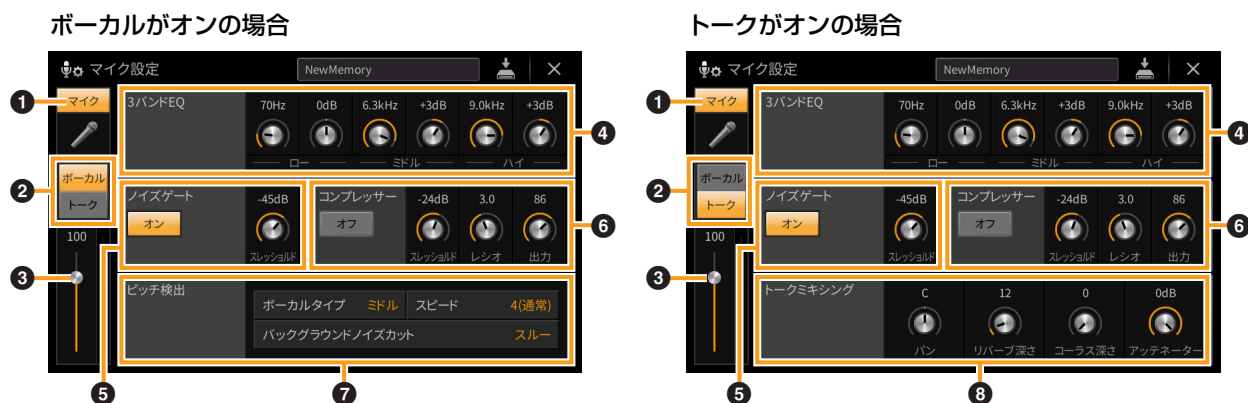
タイプ	説明
	<p>ハーモニーのタイプを設定します。タイプは、右手鍵域での演奏音にかかる効果の違いにより、以下のグループに分けられます。</p> <p>● ハーモニータイプ(スタンダードデュエット~ストラム) コード鍵域で弾いたコードに基づいて、右手鍵域での演奏音にハーモニーが付加されるタイプです。ただし、「1+5」「オクターブ」はコード鍵域のコードとは関係なくハーモニーが付加されます。このタイプのハーモニーをスタイル停止中に使うには、スタイル設定画面(84ページ)でストップACMPを「無効」以外に設定しておく必要があります。</p> <p>[スタイルオン/オフ]がオンの場合</p>  <p>スプリットポイント</p> <p>スタイル再生およびハーモニー用コード鍵域</p>
	<p>レフトパートがオンの場合</p>  <p>スプリットポイント</p> <p>メイン、レイヤーボイス</p> <p>レフトボイスおよびハーモニー用コード鍵域</p>
	<p>[スタイルオン/オフ]とレフトパートがオンの場合</p>  <p>スタイル スプリットポイント レフト スプリットポイント</p> <p>レフトボイス メイン、レイヤーボイス</p> <p>スタイル再生およびハーモニー用コード鍵域</p>

<p>タイプ</p>	<p>● マルチアサイン 右手鍵域でのコード押鍵に特殊な効果を付けるタイプです。スタイルのオン/オフや左手パートのオン/オフに関係なく、右手鍵域でのコード押鍵の各音に対して個別の鍵盤パートボイスをアサイン(割り当て)します。鍵盤パートのメインとレイヤーをオンにして使います。弾いた順番にメインボイス、レイヤーボイスがアサインされます。</p> <p>● エコータイプ(エコー、トレモロ、トリル) 設定されているテンポに従って、右手鍵域での演奏音に同じノートの連続発音が付加されるタイプです。スタイルのオン/オフや左手パートのオン/オフに関係なく、右手鍵域での演奏音にエコー/トレモロ/トリル音が付加されます。なお、トリル音は同時に複数の鍵盤を押したときだけ効果がかかり、最後に押した2つの音どうしてトリル再生をします。</p>
<p>音量</p>	<p>マルチアサイン以外のすべてのタイプに対して有効な設定です。付加されるハーモニー音や、エコー/トレモロ/トリル音の音量を決めます。</p>
<p>スピード</p>	<p>エコータイプに対してだけ有効な設定です。付加されるエコー/トレモロ/トリル音の再生スピードを、音符で決めます。</p>
<p>アサイン</p>	<p>マルチアサイン以外のすべてのタイプに対して有効な設定です。付加されるハーモニー音やエコー/トレモロ/トリル音を、鍵盤演奏のどのパートを使って発音させるかを決めます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 自動: オンになっているパートに自動的にエフェクトがかかります。メイン、レイヤーともにオンの場合、メインパートが優先されます。 • マルチ: メイン、レイヤーともにオンの場合、鍵盤で弾いた音はメインパートで、エフェクトはメイン、レイヤーパートで鳴ります。一方のパートのみがオンの場合、鍵盤で弾いた音もエフェクトも、そのパートで鳴ります。 • メイン、レイヤー: 指定したパート(メインまたはレイヤー)にエフェクトがかかります。
<p>コード音押鍵時のみ</p>	<p>ハーモニータイプに対して有効な設定です。オンに設定すると、左手鍵域で押鍵されたコードノートを右手鍵域で弾いたときだけ、右手鍵域での演奏音にハーモニーが付加されます。</p>
<p>最小ベロシティ</p>	<p>マルチアサイン以外のすべてのタイプに対して有効な設定です。右手鍵域での演奏音に、ハーモニーやエコー/トレモロ/トリル音を付加するために、最低限必要な音量(ベロシティ)を決める設定です。ここで設定したベロシティよりも強い音で弾いたときだけ、ハーモニーやエコー/トレモロ/トリル音が付加されます。</p>



マイクに関する設定をする

マイク入力音にかけるさまざまなエフェクト(効果)の設定をします。ボーカルがオンのとき(歌などのパフォーマンスをするとき)と、トークがオンのとき(歌と歌の合間に司会などするとき)、それぞれの場合について設定します。



①	マイクのオン/オフ	マイクからの音声入力をオン/オフします。 NOTE ここでの設定は、ボーカルハーモニー画面(28ページ)での設定と連動します。	
②	ボーカル/トークの切り替え	歌うときなどパフォーマンス時にはボーカルをオンに、歌と歌の合間に司会をするなどのトーク時にはトークをオンに設定します。状況に応じて、ワンタッチでマイクの設定を切り替えることができます。 NOTE ここでの設定は、ボーカルハーモニー画面(28ページ)での設定と連動します。	
③	音量調節	マイク入力音の音量を調整します。右側には入力レベルが表示されます。 NOTE ここでの設定は、ボーカルハーモニー画面(28ページ)での設定と連動します。	
④	3バンドEQ	マイク入力音を3つの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ/下げ(ブースト/カット)することでサウンドを補正します。このような機能をイコライザー (EQ)といえます。各帯域(ロー、ミドル、ハイ)につき、中心周波数を Hz(ヘルツ)のノブで、レベルをdB(デシベル)のノブで、それぞれ調整します。	
⑤	ノイズゲート	マイク入力音声信号のうち、指定したレベル以下の入力信号を消す機能です。これにより、ノイズ(雑音)を取り除くことができます。	
		オン/オフ	ノイズゲートのオン/オフを切り替えます。
		スレッシュホールド	入力音声かどのレベルになったらノイズゲートを機能させるかを設定します。
⑥	コンプレッサー	マイク入力音声信号があるレベルを超えた場合に、その出力レベルを圧縮する機能です。マイク入力音声の音量が幅広く変化する場合などに使います。コンプレッサーをオンにすると、大きい音が抑えられます。	
		オン/オフ	コンプレッサーのオン/オフを切り替えます。
		スレッシュホールド	入力音声かどのレベルになったらコンプレッサーを機能させるかを指定します。
		レシオ	スレッシュホールドレベルから超過したマイク音声をどれだけ圧縮するか、を設定します。値が大きいほど、圧縮度が強くなります。
	出力	コンプレッサーからの出力レベルを調整します。	


⑦	ピッチ検出(ボーカルがオンの場合)	パフォーマンス時にマイクに入力された音声のピッチを、どのように検出するか設定します。	
		ボーカルタイプ	マイクに入力される音声の特徴を設定します。 <ul style="list-style-type: none"> ロー: 低い声に有効な設定です。うなったり怒鳴ったりするようなパフォーマンスにも適しているでしょう。 ミドル: 中音域の声に有効な設定です。 ハイ: 高い声に有効な設定です。マイクに口を近づけて歌うような場合にも適しているでしょう。 フル: 低域～高域にわたり幅広いレンジで歌われる場合に設定します。
		スピード	マイクに音声が入力されてからの、ピッチ検出のスピードを設定します。数字が大きいほど速く検出されます。ここでの設定により、マイク音声に対するボーカルハーモニーのレスポンス(効果のかかる速さ)が決まります。 <p>NOTE ピッチ検出のスピードについては、通常はボーカルハーモニーの詳細設定画面(31ページ)での Lead Pitch Detect Speedおよび Harm Pitch Detect Speedの設定が優先されます。両項目が「as MIC SETTING」と設定した場合のみ、ここでの設定が有効です。</p>
		バックグラウンドノイズカット	マイク音声のピッチ検出の障害となるノイズを取り除きます。「スルー」を選ぶと、ノイズカットはされません。
⑧	トークミキシング(トークがオンの場合)	歌と歌の合間に司会をするなど、トークのための設定をします。	
		パン	マイク音声のステレオ定位を設定します。
		リバーブ深さ	マイク音声にかかるリバーブの深さ(かかり具合)を設定します。
		コーラス深さ	マイク音声にかかるコーラスの深さ(かかり具合)を設定します。
		アッテネーター	マイク音声以外の本体音量を抑えることで、マイク音声と楽器演奏音とのバランスをとります。

ご注意

ここでの設定は、保存せずに電源を切ると失われますのでご注意ください。

マイク設定の保存/呼び出し



マイク設定を保存するには、 (保存)をタッチします。ボーカルの設定とトークの設定をまとめて1つのマイク設定として扱い、ユーザーメモリーに60個まで保存できます。あとで呼び出しやすいように、設定に合った名前を付けておくことをおすすめします。

保存したマイク設定を呼び出すには、保存アイコンの左側の欄をタッチして、ファイル選択画面を表示させて、設定を選びます。

NOTE マイク設定をUSBフラッシュメモリーに保存したい場合は、ユーザーエフェクトファイルの一部としてバックアップします。
 [メニュー] → [ユーティリティー] → [ファクトリーリセット/バックアップ] → 2/2ページで、「ユーザーエフェクト」の [バックアップ]をタッチして保存します(104ページ)。



ボークルハーモニー

ボークルハーモニーの設定をする

ボークルハーモニー機能に関するさまざまな設定をします。ここで説明するさまざまな設定は、ボークルハーモニータイプを選択するだけで、自動的に最適なものが呼び出されるので、通常は設定の必要はありません。より細かい設定をしたい場合にご覧ください。

基本設定



①	マイクのオン/オフ	マイクからの音声入力をオン/オフします。
②	ボークル/トークの切り替え	歌うときなどパフォーマンス時にはボークルをオンに、歌と歌の合間などにトークをする場合はトークをオンに設定します。 ボークルハーモニーの設定をする場合は、ボークルをオンにしておく必要があります。
③	音量調節	マイク入力音の音量を調整します。右側には入力レベルが表示されます。

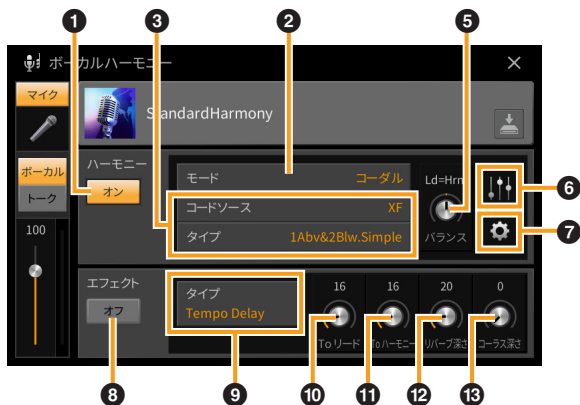
NOTE ここでの設定は、マイク設定画面(26ページ)での設定と連動します。

ハーモニー / エフェクトの設定

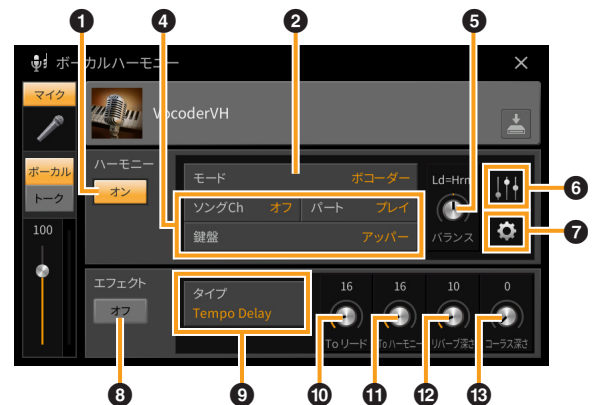
プリセットのボコーダー機能の設定を編集することで、オリジナルのボコーダー機能タイプを作ることができます。

- 1 ボコーダー機能名をタッチして、ボコーダー機能選択画面を表示させます。
- 2 ボコーダー機能タイプを選びます。
- 3 選んだボコーダー機能にあらかじめ割り当てられている設定を元に、ハーモニー / エフェクトを編集します。

モード(2)が「コーダル」の場合



モード(2)が「ボコーダー」または「ボコーダーモノ」の場合



● ハーモニー

ボコーダー機能に関する設定をします。

1	ハーモニーのオン/オフ	ボコーダー機能機能をオン/オフします。
2	モード	ボコーダー機能を選ぶと、自動的に下記3つのいずれかのモードが設定されます。また、モードは変更することもできます。
	コーダル	楽器本体が認識するコード([スタイルオン/オフ]ボタンがオン時のコード鍵域でのコード指定、レフトパートがオン時の左手鍵域でのコード指定、ソング中のコード情報)に合わせて、マイク入力音にハーモニーが付きます。 NOTE スタイル停止中に、コード鍵域でコードを認識させるには、スタイル設定画面(84ページ)でストップACMPを「無効」以外に設定しておく必要があります。
	ボコーダー	マイク入力音に対して、鍵盤演奏音、または指定されたソングチャンネルでの再生音のとおりハーモニーが付きます。
	ボコーダーモノ	ボコーダーと同じですが、最後に押された鍵盤の音だけが鳴ります。

③	(モードが「コードル」の場合)	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="478 203 635 344">コードソース</td> <td data-bbox="635 203 1442 344"> <p>ソングデータ中の、どのデータをコード検出に使うかを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ オフ: ソングデータからコードを検出しません。 ・ XF: XFフォーマットのコードデータを使います。 ・ 1~16: 指定したソングチャンネルのノートデータからコードを検出します。 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="478 344 635 741">タイプ</td> <td data-bbox="635 344 1442 741"> <p>マイク入力音に対するハーモニー音の付け方を、コードルタイプのリストから選びます。ほとんどのタイプは、左手鍵域/コード鍵域/ソングデータで指定されたコードを元にハーモニー音が付きませんが、下記の2タイプだけはしくみが異なります。コードルタイプについて詳しくは、データリスト(別PDF)の「ボークルハーモニーパラメーターリスト」をご覧ください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ScaleDiatonic (スケールダイアトニック): ハーモニーアサイン画面(⑦)でのKey Root (キールート)とKey Type (キータイプ)の設定を元にハーモニー音が付きます。演奏中の各コード指定ではなく、演奏曲全体のキーのダイアトニックスケールにマッチするよう、ハーモニー音が付きます。 ・ Parallel (パラレル): コード指定とは関係なく、⑥で指定されたリード音からの音程間隔を保ったまま、平行移動するような方式でハーモニー音が付きます。 <p>NOTE コードルタイプの表記のうち、Abv/Blwは、マイク入力音をリード(Lead)として、上側にハーモニーが付く場合にAbv、下側にハーモニーが付く場合にBlwで表記します。</p> </td> </tr> </table>	コードソース	<p>ソングデータ中の、どのデータをコード検出に使うかを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ オフ: ソングデータからコードを検出しません。 ・ XF: XFフォーマットのコードデータを使います。 ・ 1~16: 指定したソングチャンネルのノートデータからコードを検出します。 	タイプ	<p>マイク入力音に対するハーモニー音の付け方を、コードルタイプのリストから選びます。ほとんどのタイプは、左手鍵域/コード鍵域/ソングデータで指定されたコードを元にハーモニー音が付きませんが、下記の2タイプだけはしくみが異なります。コードルタイプについて詳しくは、データリスト(別PDF)の「ボークルハーモニーパラメーターリスト」をご覧ください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ScaleDiatonic (スケールダイアトニック): ハーモニーアサイン画面(⑦)でのKey Root (キールート)とKey Type (キータイプ)の設定を元にハーモニー音が付きます。演奏中の各コード指定ではなく、演奏曲全体のキーのダイアトニックスケールにマッチするよう、ハーモニー音が付きます。 ・ Parallel (パラレル): コード指定とは関係なく、⑥で指定されたリード音からの音程間隔を保ったまま、平行移動するような方式でハーモニー音が付きます。 <p>NOTE コードルタイプの表記のうち、Abv/Blwは、マイク入力音をリード(Lead)として、上側にハーモニーが付く場合にAbv、下側にハーモニーが付く場合にBlwで表記します。</p>		
コードソース	<p>ソングデータ中の、どのデータをコード検出に使うかを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ オフ: ソングデータからコードを検出しません。 ・ XF: XFフォーマットのコードデータを使います。 ・ 1~16: 指定したソングチャンネルのノートデータからコードを検出します。 							
タイプ	<p>マイク入力音に対するハーモニー音の付け方を、コードルタイプのリストから選びます。ほとんどのタイプは、左手鍵域/コード鍵域/ソングデータで指定されたコードを元にハーモニー音が付きませんが、下記の2タイプだけはしくみが異なります。コードルタイプについて詳しくは、データリスト(別PDF)の「ボークルハーモニーパラメーターリスト」をご覧ください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ScaleDiatonic (スケールダイアトニック): ハーモニーアサイン画面(⑦)でのKey Root (キールート)とKey Type (キータイプ)の設定を元にハーモニー音が付きます。演奏中の各コード指定ではなく、演奏曲全体のキーのダイアトニックスケールにマッチするよう、ハーモニー音が付きます。 ・ Parallel (パラレル): コード指定とは関係なく、⑥で指定されたリード音からの音程間隔を保ったまま、平行移動するような方式でハーモニー音が付きます。 <p>NOTE コードルタイプの表記のうち、Abv/Blwは、マイク入力音をリード(Lead)として、上側にハーモニーが付く場合にAbv、下側にハーモニーが付く場合にBlwで表記します。</p>							
④	(モードが「ボコーダー」または「ボコーダーモノ」の場合)	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="478 792 635 898">ソングCh</td> <td data-bbox="635 792 1442 898"> <p>楽器本体や接続したコンピューターからソングを再生しているとき、どのチャンネルのノートデータによってボークルハーモニーがコントロールされるかを選びます。オフに設定した場合は、ソングのノートデータによるハーモニーのコントロールはしません。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="478 898 635 972">パート</td> <td data-bbox="635 898 1442 972"> <p>上記で指定したチャンネルのソング再生を消音(ミュート)するか再生(プレイ)するかを選びます。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="478 972 635 1084">鍵盤</td> <td data-bbox="635 972 1442 1084"> <ul style="list-style-type: none"> ・ オフ: 鍵盤演奏によるハーモニーのコントロールはしません。 ・ アッパー: スプリットポイントより右側の鍵盤を弾いて、ハーモニーをコントロールします。 ・ ロー: スプリットポイントより左側の鍵盤を弾いて、ハーモニーをコントロールします。 </td> </tr> </table>	ソングCh	<p>楽器本体や接続したコンピューターからソングを再生しているとき、どのチャンネルのノートデータによってボークルハーモニーがコントロールされるかを選びます。オフに設定した場合は、ソングのノートデータによるハーモニーのコントロールはしません。</p>	パート	<p>上記で指定したチャンネルのソング再生を消音(ミュート)するか再生(プレイ)するかを選びます。</p>	鍵盤	<ul style="list-style-type: none"> ・ オフ: 鍵盤演奏によるハーモニーのコントロールはしません。 ・ アッパー: スプリットポイントより右側の鍵盤を弾いて、ハーモニーをコントロールします。 ・ ロー: スプリットポイントより左側の鍵盤を弾いて、ハーモニーをコントロールします。
ソングCh	<p>楽器本体や接続したコンピューターからソングを再生しているとき、どのチャンネルのノートデータによってボークルハーモニーがコントロールされるかを選びます。オフに設定した場合は、ソングのノートデータによるハーモニーのコントロールはしません。</p>							
パート	<p>上記で指定したチャンネルのソング再生を消音(ミュート)するか再生(プレイ)するかを選びます。</p>							
鍵盤	<ul style="list-style-type: none"> ・ オフ: 鍵盤演奏によるハーモニーのコントロールはしません。 ・ アッパー: スプリットポイントより右側の鍵盤を弾いて、ハーモニーをコントロールします。 ・ ロー: スプリットポイントより左側の鍵盤を弾いて、ハーモニーをコントロールします。 							
⑤	バランス	<p>マイク入力音とボークルハーモニー音との音量バランスを調整します。この値を上げると、ボークルハーモニーの音量が上がり、マイク入力音の音量が下がります。L<H63 (L: リードボークル=マイク入力音、H: ハーモニー)ではボークルハーモニーだけが聞こえ、L63>Hではマイク入力音(リードボークル)だけが聞こえます。</p>						
⑥	リード音/ ハーモニー音 ごとの設定	<p>マイク入力音(リード音)や付加されるハーモニー音ごとに、各項目の設定ができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ トランスポーズ/ディグリー: 各ハーモニー音のピッチを、半音単位で動かします(トランスポーズします)。コードルタイプがScaleDiatonicの場合のみ、ここの表示は「ディグリー」となり、各ハーモニー音のピッチを、度単位(-22度~22度)で動かします。なお、1度はunison (ユニゾン)、8度は1oct. (オクターブ)、15度は2oct. (2オクターブ)、22度は3oct. (3オクターブ)と表示されます。 ・ デチューン: 各ハーモニー音のピッチを -50セント~+50セントの範囲で微調整します。 ・ フォルマント: 各ハーモニー音のフォルマントを調整します。値が小さいほど男性らしい声に、値が大きいほど女性らしい声になります。 ・ パン: リード音とハーモニー音の各音を、ステレオ(左右)のどのポジションで鳴らすか、個別に設定します。 ・ 音量: リード音とハーモニー音の各音の音量バランスを調整します。 <p>NOTE トランスポーズ、ディグリー、デチューン、フォルマントについては、ピッチコレクトモード(⑦)がOFFの場合は、リード音の設定ができません。</p> <p>NOTE トランスポーズについては、ハーモニーモード(②)が「コードル」の場合のみ、ハーモニー音の設定ができます。</p>						

⑦	ハーモニーアサイン	<p>リード音(マイク入力音)に対して、どのようにハーモニー音を付けるかを設定します。ハーモニーアサインの設定については詳しくは、データリスト(別PDF)の「ボークルハーモニーパラメーターリスト」をご覧ください。</p> <p>● ハーモニーモードが「コードル」の場合</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session Table (セッションテーブル): リード音に対して、どのようにハーモニー音を重ねるかを、演奏する音楽ジャンルに合わせて設定します。 NOTE コードルタイプが ScaleDiatonic、Parallel以外の場合のみ設定できます。 • Key Root (キールート)、Key Type (キータイプ): コードルタイプ(●)が ScaleDiatonicの場合に設定します。ここで設定されたキーのダイアトニックスケールに合った音がハーモニー音として付加されます。 <p>● ハーモニーモードが「ボコーダー」、「ボコーダーモノ」の場合</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose Mode (トランスポーズモード): リード音に対して付加するハーモニーの音の高さを設定します。「0」に設定するとトランスポーズされず、「Auto」に設定すると自動的にトランスポーズされます。
	詳細設定	<ul style="list-style-type: none"> • Pitch Correct Mode (ピッチコレクトモード): リード音に対してピッチ補正をかけます。OFF (オフ)では補正はかからず、HARD (ハード)で最も強く補正がかかります。 • Humanize (ヒューマナイズ): リード音とハーモニー音のタイミングをわずかにずらし、ハーモニーをより自然にする効果です。 OFF: ヒューマナイズの効果はかかりません。 1: 自然で人間的なタイミングのばらつきを付けたいときにおすすめの設定です。 2: ジャズコーラスなどで各パートがグルーブ感をもって心地よくばらつくようなイメージの設定です。 3: リードボークルが先に出てバックコーラスが後に続くようなイメージの設定です。 • Lead Pitch Detect Speed (リードピッチディテクトスピード)、Harm Pitch Detect Speed (ハーモニーピッチディテクトスピード): リード音のピッチを検出するスピードと、マイク音声に付加すべきハーモニー音を検出するスピードを設定します。1が最も遅く、4が標準、15が最も速く検出されます。「as MIC SETTING」に設定した場合は、マイク設定画面(27ページ)のピッチ検出「スピード」での設定に従います。 • Harmony Effect (ハーモニーエフェクト): リード音に付加されたハーモニー音に対してかけるエフェクトを設定します。 • Harmony Stability (ハーモニー安定性): リード音に対して、ハーモニーのかかる安定度を設定します。Stable では弱めのリード音でも比較的安定してハーモニーがかかり、Dynamicではリード音の強さに応じてハーモニーがかかります。 • Lead Vibrato Depth (リードビブラートデプス): リード音にかかるビブラートの深さを設定します。 • Harm Vibrato Depth (ハーモニービブラートデプス): ハーモニー音にかかるビブラートの深さを設定します。 • Vibrato Speed (ビブラートスピード): リード音、ハーモニー音にかかるビブラートの速さを設定します。 • Vibrato Delay (ビブラートディレイ): リード音、ハーモニー音にかかるディレイ(音の遅延)を設定します。 <p>設定値については詳しくは、データリスト(別PDF)の「ボークルハーモニーパラメーターリスト」をご覧ください。</p>

● エフェクト

ボークルハーモニー音にかかるエフェクトに関する設定をします。

⑧	エフェクトのオン/オフ	ボークルハーモニー音にかけるエフェクトをオン/オフします。
⑨	タイプ	ボークルハーモニー音にかかるエフェクトタイプを選びます。また、各ボークルエフェクトタイプに付随する詳細なパラメーターも編集できます。詳しくは、データリスト(別PDF)の「ボークルエフェクトタイプリスト」、「ボークルエフェクトパラメーターリスト」をご覧ください。
⑩	To リード	リード音にかかるエフェクトの深さを調整します。
⑪	To ハーモニー	ハーモニー音にかかるエフェクトの深さを調整します。
⑫	リバーブ深さ	本体サウンド全体にかかるリバーブのうち、マイク音声にかかる深さを調整します。ミキサー画面(14ページ)での設定と連動します。
⑬	コーラス深さ	本体サウンド全体にかかるコーラスのうち、マイク音声にかかる深さを調整します。ミキサー画面(14ページ)での設定と連動します。

4 (保存)をタッチして編集した設定をオリジナルのボーカルハーモニーとして保存します。

設定は、ユーザーメモリーに60個まで保存できます。あとで呼び出しやすいように、わかりやすい名前を付けておくことをおすすめします。

ご注意

保存せずに電源を切ると、設定は失われますのでご注意ください。

NOTE ボーカルハーモニーの設定をUSBフラッシュメモリーに保存したい場合は、ユーザーエフェクトファイルの一部としてバックアップします。[メニュー] → [ユーティリティー] → [ファクトリーリセット/バックアップ] → 2/2ページで、「ユーザーエフェクト」の[バックアップ]をタッチして保存します(104ページ)。



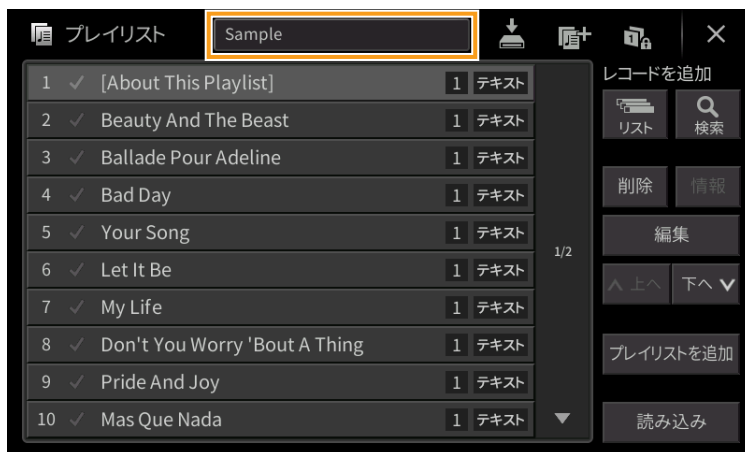
プレイリストを活用する

ミュージックファインダーのレコードをプレイリストに取り込む

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。ミュージックファインダーについて詳しくは、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。

NOTE 日本語を含むレコードを取り込む場合は、[ユーティリティ] → [システム] → 1/2ページで、言語設定を日本語にしておいてください。日本語以外が選ばれていると文字化けします。

- 1 ミュージックファインダーのファイル(.mfd)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。
- 2 プレイリスト画面で、プレイリスト名をタッチしてプレイリストファイル選択画面を表示させます。



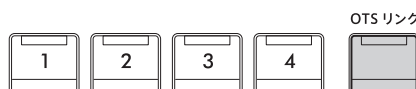
- 3 ミュージックファインダーのファイルを選びます。
- 4 確認のメッセージが表示されたら、[はい]をタッチして、取り込みを開始します。
取り込んだミュージックファインダーのレコードは、レジストレーションメモリーのバンクファイルに変換され、本体のユーザーメモリーに、元のミュージックファインダーのファイル名と同名のフォルダーに保存されます。また、同時に、変換後のプレイリストファイルが、USBフラッシュメモリーに同名で保存されます。ミュージックファインダーの設定はレジストレーションメモリー [1]に登録されます。

ご注意

ユーザーメモリーに、ミュージックファインダーのファイルと同名のフォルダーがある場合は、ミュージックファインダーのレコードを取り込むと、そのフォルダー内にある同名のレジストレーションバンクファイルは、上書きされて失われます。大切なデータを失わないために、ユーザーメモリー内のフォルダー名またはミュージックファインダーのファイル名を変更してください。

- 5 [OTSリンク]ボタンをオンにすることで、取り込んだレコードが元のミュージックファインダー機能と同様に動作するようになります。

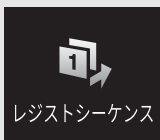
ワンタッチセッティング (OTS)



6 レコードを選んで、ミュージックファインダーから取り込んだ設定を読み込みます。

レコードを検索するには

ミュージックファインダーのデータはレジストレーションメモリーに保存されるため、レジストレーションバンク選択画面でレコードを検索できます。キーワードやジャンルは、タグとして保存されています。検索のしかたやタグについて詳しくは、取扱説明書8章をご覧ください。



レジストレーションメモリーを呼び出す順番を決める(レジストレーションシーケンス)

ライブやコンサートなど人前で演奏する場合にレジストレーションメモリーをすばやく切り替える方法として、8個のパネル設定を呼び出す順番(レジストレーションシーケンス)をあらかじめ決めておき、それを演奏時にペダルやアサインボタンで呼び出す方法があります。

- 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、バンク選択画面を表示させます。



- 2 レジストレーションシーケンスを設定したいバンクを選びます。
- 3 レジストレーションシーケンス画面を表示させます：[メニュー] → [レジストシーケンス]



- 4 ペダルまたはアサインボタンの設定をします。
ペダルでレジストレーションを切り替える場合は、この画面上の「レジスト+」で、レジストレーションシーケンスを進めるペダルを選びます。「レジスト-」で、レジストレーションシーケンスを戻すペダルを選びます。

NOTE ソングのパンチイン/アウトをペダルで操作する設定(90ページ)や、アサイン画面での機能割り当て(43ページ)をしている場合は、ソングパンチイン/アウト → レジストレーションシーケンス → アサイン画面での機能設定の順に優先されます。

アサインボタンでレジストレーションを切り替える場合は、[メニュー] → [アサイン] → [アサイン] (46ページ)で、アサインボタンに「レジスト-」、「レジスト+」を割り当てます。

5 パネル設定を呼び出す順番を決めます。

呼び出したいレジストレーションメモリー [1]~[8]ボタンを押してから、[挿入]をタッチしてレジストレーションメモリー番号を入力します。

◀、◀、▶、▶	カーソル(入力位置)を移動します。 NOTE 入力済みのレジストレーションメモリー番号がある場合は、番号をタッチするとその位置にカーソルが移動します。
置換	カーソル位置の番号を、現在パネルで選ばれているレジストレーションメモリー番号に置き換えます。
挿入	カーソル位置に、現在パネルで選ばれているレジストレーションメモリー番号を挿入します。
削除	カーソル位置の番号を削除します。
消去	入力した番号をすべて消去します。

6 レジストレーションシーケンスを最後まで進めたときの動作を決めます。

- **Stop:** ペダルを踏んだりアサインブルボタンを押したりしても、次のレジストレーションメモリーは呼び出されません。
- **Top:** 同じレジストレーションシーケンスの先頭に戻ります。
- **Next:** 同じフォルダー内にある次のバンクのシーケンス先頭に移動します。

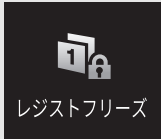
7 レジストレーションシーケンス機能をオンにします。

設定したレジストレーションシーケンスは、ホーム画面のレジストレーションエリアで確認できます。ペダルを踏むか、アサインブルボタンを押して、設定どおりにレジストレーションメモリーが呼び出されるか確認しましょう。

8 (保存)をタッチして、レジストレーションシーケンス画面での設定をバンクの一部として保存します。

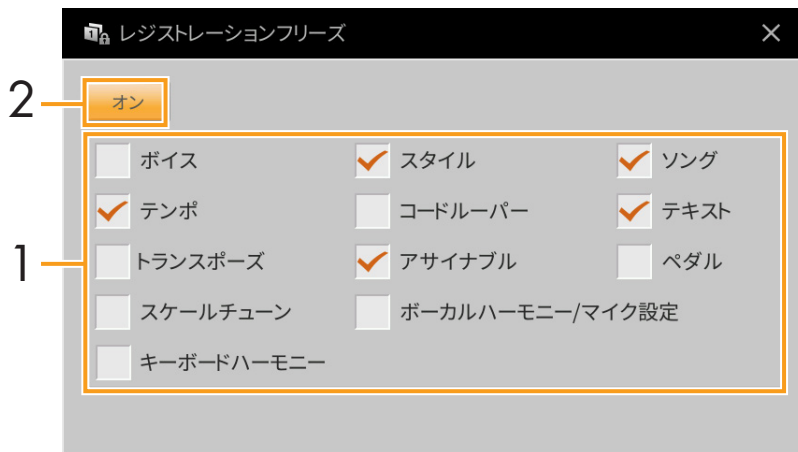
ご注意

バンクを保存せずにバンクを切り替えると、設定したレジストレーションシーケンスデータは失われます。ご注意ください。



レジストレーションメモリーのうち呼び出したくない項目を指定する(レジストレーションフリーズ)

レジストレーションメモリーにはさまざまな設定項目を登録できますが、演奏の場面によっては呼び出したくない設定があるかもしれません。たとえば、同じスタイルを鳴らしたまま、ボイス関連の設定だけを切り替えたい場合です。このような場合にフリーズ機能を使えば、レジストレーションメモリーのボタンを押しても、スタイル関連の設定だけは呼び出さずに現状のまま固定(フリーズ)できます。



- 1 呼び出したくない項目にチェックマークを付けます。
- 2 フリーズ機能をオンにします。

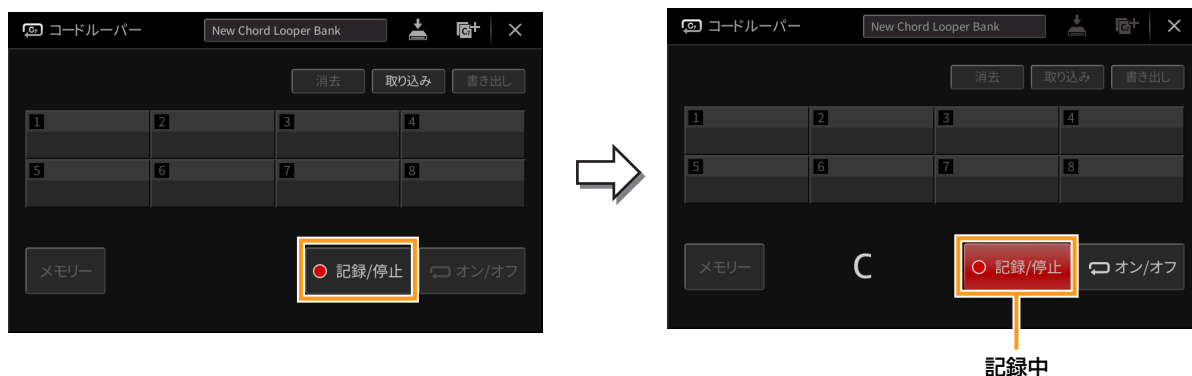


記憶させたコード進行情報によりスタイルを自動再生する(コードルーパー)

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。コードルーパー機能を使えば、演奏したコード進行情報を記憶させておき、それに基づいて、スタイルを自動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、コード鍵域でコードを押さえずとも、C→F→G→C→C→F→G→C…とスタイルがループして再生されます。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。

コードルーパーを使いながら演奏する

- 1 スタイルを選びます。
必要に応じて、テンポを設定します。
- 2 コードルーパー画面を表示させます。
- 3 スタイル再生中に、[記録/停止]をタッチします。
[記録/停止]が点滅し、記録が待機状態になります。次の小節で、[記録/停止]が点灯に変わり記録がスタートします。

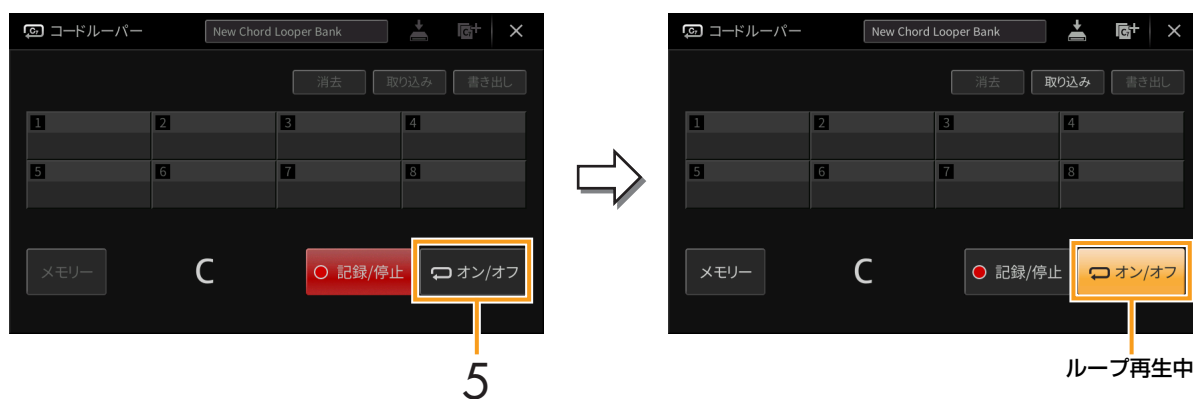


NOTE [記録/停止]をオンにすると、自動的に[スタイルオン/オフ]ボタンがオンになります。

NOTE スタイル停止中に[記録/停止]をオンにしておくと、自動的に[シンクロスタート]ボタンがオンになり、コード鍵域でコードを弾くと同時に記録をスタートさせることができます。

- 4 スタイルのテンポに合わせて、コード鍵域でコードを弾きます。

- 5 スタイルのループ再生を始めたい小節の直前で、[オン/オフ]をタッチして記録を停止させます。
[オン/オフ]が点滅し、ループ再生が待機状態になります。次の小節で、[オン/オフ]が点灯に変わり、記録したコード進行情報に基づいてスタイルがループ再生を始めます。
ループ再生中は、[オン/オフ]が点灯するほか、[スタイルオン/オフ]ボタンのランプが点滅します。このとき、コード鍵域ではコードが認識されず、通常の鍵盤演奏ができます。



- 6 [オン/オフ]をオフにするとループ再生が止まるので、コード鍵域でコードを押さえて、通常のスタイル演奏をします。
再度[オン/オフ]をオンにすれば、手順3~5で記録したコード進行により、スタイルをループ再生させることができます。

NOTE 最後に記録されたコード進行情報は、電源を切ったり、データの入ったコードルーパーメモリー番号を選んだりしない限り、保持されています。データを保存したい場合は、[40ページ](#)の手順2以降の操作をしてください。

記録したデータをバンクファイルとして保存する

記録したコード進行情報は、コードルーパーメモリー [1]～[8]に1パターンずつ記憶(メモリー)でき、8パターンをまとめて1つのコードルーパーバンクファイルとして保存できます。

NOTE コードルーパーメモリーを1パターンずつ保存(書き出し)することもできます(42ページ)。

1 コード進行情報を記録します(38ページ手順1～5)。

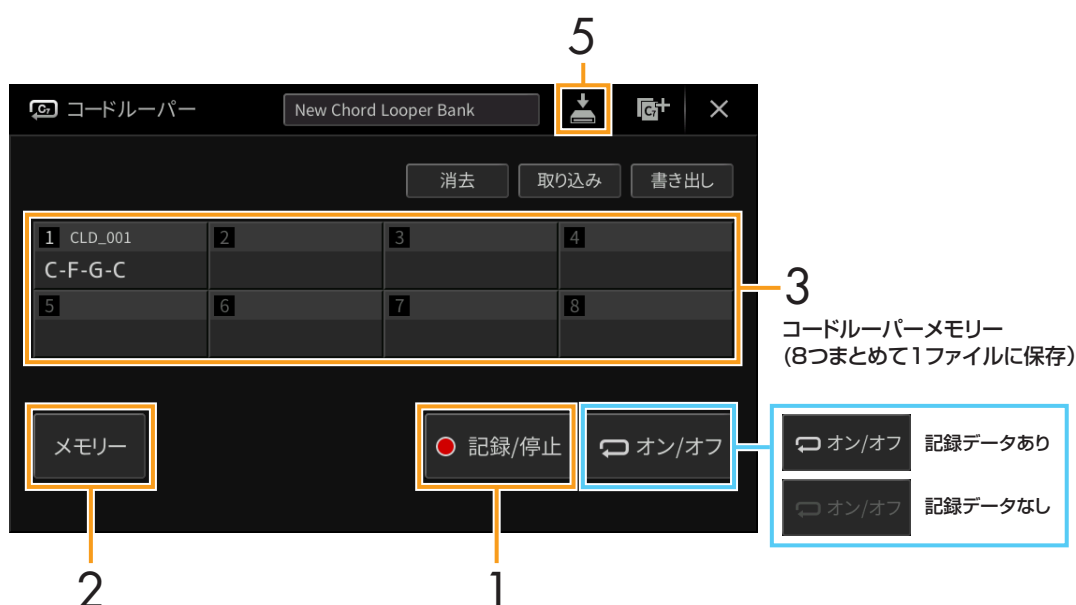
[オン/オフ]をタッチする代わりに、[記録/停止]をオフにする、またはスタイルコントロール[▶/■] (スタート/ストップ)ボタンを押すことでも記録を停止できます。

ご注意

次の手順へ進む前に、すでに記憶済みのデータが入ったコードルーパーメモリー番号を選んだり、電源を切ったりすると、記録済みのコード進行情報が失われます。ご注意ください。

2 データが記録されているのを確認し、[メモリー]をタッチします。

記録されたデータがある場合は、画面右下の[オン/オフ]の文字が白く表示されます。



3 コードルーパーメモリー [1]～[8]のうち、コード進行情報を記憶させたい番号をタッチします。

記憶されると、選んだコードルーパーメモリー番号にコード進行情報が表示されます。すべてのコード進行情報を表示しきれない場合は、一部が省略されます。

4 必要に応じて、手順1～3をくり返します。

5 (保存)をタッチして、コードルーパーメモリー [1]～[8]のコード進行情報をまとめて1つのバンクファイルとして保存します。

ご注意

保存せずにほかのコードルーパーバンクファイルを選んだり、電源を切ったりすると、記憶済みのデータが失われます。ご注意ください。

NOTE コードルーパーメモリー番号ごとに、「CLD_001」などと名前が自動的に付けられますが、ファイルの書き出し(42ページ)をすることにより、名前を変更できます。

保存したコードルーパーバンクファイルを呼び出して演奏する

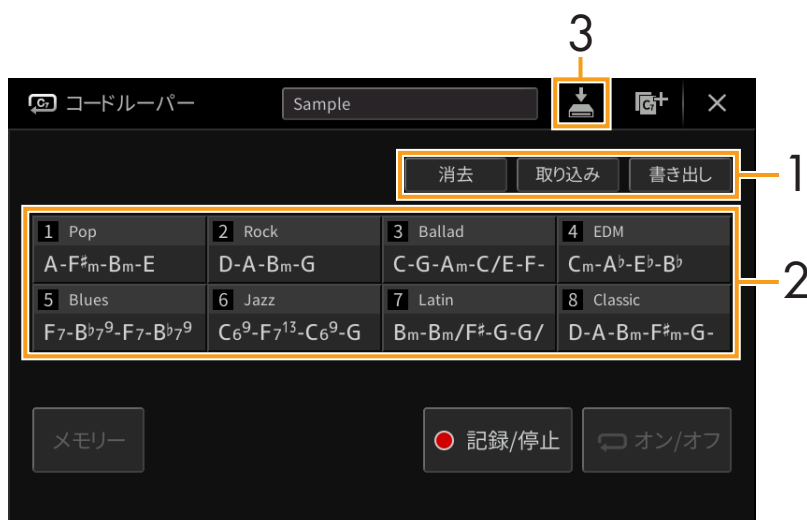
- 1 コードルーパーバンク名をタッチしてコードルーパーバンク選択画面を表示させ、コードルーパーバンクを選びます。



- 2 最初に使いたいコードルーパーメモリー番号を選びます。
演奏の初めからスタイルをループ再生させたい場合は、[オン/オフ]をタッチしてオンにしておきます。
- 3 スタイル再生をスタートさせ、演奏します。
- 4 スタイルのループ再生を始めたい小節の直前で、[オン/オフ]をタッチします。
[オン/オフ]が点滅し、ループ再生が待機状態になります。次の小節で、[オン/オフ]が点灯に変わり、選んだコードルーパーメモリー番号のコード進行情報に基づいてスタイルがループ再生を始めます。
ループ再生中は、[オン/オフ]が点灯するほか、[スタイルオン/オフ]ボタンのランプが点滅します。このとき、コード鍵域ではコードが認識されず、通常の鍵盤演奏ができます。
- 5 必要に応じて、コードルーパーメモリー番号を切り替えたり、[オン/オフ]をタッチしてループ再生のオン/オフを切り替えて演奏します。

コードルーパーバンクファイルを編集する

コードルーパーメモリー番号ごとに、データを消去したり、ファイルとして保存したり、保存しておいたものを呼び出したりできます。8つのコードルーパーメモリーは、まとめて1つのバンクファイルとして保存します。



1 操作したい項目をタッチします。


消去	指定したコードルーパーメモリー番号のデータを消去します。
取り込み	指定したコードルーパーメモリー番号に、ユーザーメモリーまたはUSBフラッシュメモリー内にあるコードルーパーメモリーのデータを取り込みます。
書き出し	指定したコードルーパーメモリー番号のデータを、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。自動的に名前が付けられますが、保存するときに変更することもできます。

2 対象のコードルーパーメモリー番号をタッチして実行します。

3 必要に応じて、 (保存) をタッチして、コードルーパーバンクファイルとして保存します。

ご注意

保存せずにほかのコードルーパーバンクファイルを選んだり、電源を切ったりすると、編集済みのデータが失われます。ご注意ください。

コードルーパー画面に表示されているデータを一度にすべて消去したい場合は、 (新規バンク) をタッチして新しいバンクを作成します。

ペダルやアサインナブルボタンに機能を割り当てる

ペダル

3本のペダルに、もともとの機能(ダンパー / ソステヌート / ソフト)以外の機能を割り当てたり、[AUX PEDAL]端子に接続したフットスイッチやフットコントローラーに機能を割り当てたりできます。



1 ペダルごとに、割り当てる機能を選びます。

ペダルの機能については、44～45ページの「ペダルでコントロールできる機能」をご覧ください。

NOTE ソングのパンチイン/アウトをペダルで操作する設定(90ページ)や、レジストレーションシーケンスをペダルで進める設定(35ページ)をしている場合は、ソングパンチイン/アウト → レジストレーションシーケンス → アサインナブル画面での機能設定の順に優先されます。

2 (設定)をタッチし、ペダルに割り当てる機能の詳細設定をします。

パートごとに機能をオン/オフしたり、効果のかかり具合(深さ)を調節したりできます。表示される項目は、手順1で選んだ機能によって異なります。また、選んだ機能によっては、設定アイコンがグレーになり、設定できる項目がないものがあります。

3 必要に応じて、[AUX PEDAL]端子に接続したフットスイッチ/コントローラーの極性を設定します。

使用するフットスイッチ/フットコントローラーによっては、通常の効果と逆の動作をする(踏んでいないときにサステインがかかる、など)場合があります。その場合、「AUXペダルの極性」の設定を逆にします。

4 中央/左のペダルの機能を初期設定から変えた場合は、「メインボイスに連動(中央&左)」をオフにします。


メインパートのボイスを切り替えたときに、ペダルの設定が切り替わる(50ページ)のをオフにします。

ペダルでコントロールできる機能

「*1」が付いた機能は、CVP-909では右/中央/左のペダル、CVP-905では右のペダル、または[AUX PEDAL]端子に接続したフットコントローラーをご使用ください。フットスイッチでのご使用は不適です。

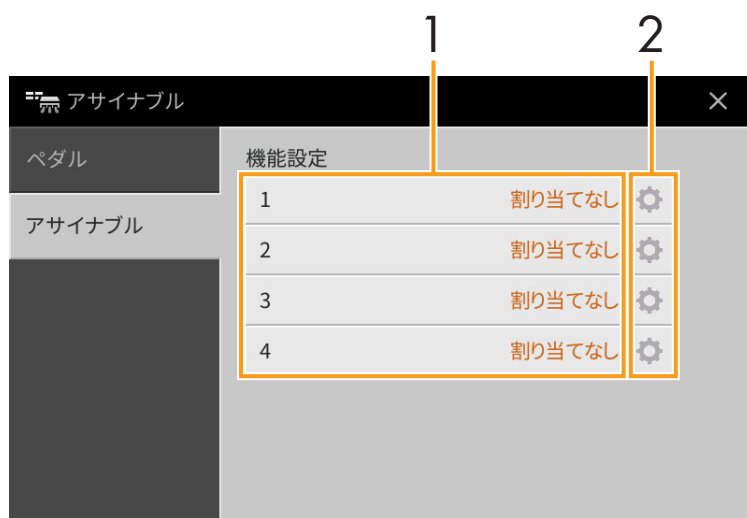
「*2」が付いた機能は、アサインブル[1]～[4]ボタンに割り当てすることもできます。

アーティキュレーション 1～3 ^{*2}	スーパーアーティキュレーションボイスを使用しているときに、ペダル/フットスイッチを踏むことで効果をかけられます。 NOTE アーティキュレーション3は、CVP-909のみに搭載されています。
音量 ^{*1}	音量を調節します。[AUX PEDAL]端子に接続したフットコントローラーだけに設定できません。
サステイン	ペダルを踏むと、演奏音に長い余韻が付きます。ペダルをゆるめると、サステインがかかった音は止まります。CVP-909では全ペダル、CVP-905では右のペダルまたは[AUX PEDAL]端子に接続したフットコントローラーを使用する場合に、どのくらい踏み込めば効果がかかり始めるか(ハーフペダルポイント)を設定できます。
ソステヌート	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。ペダルを踏んでいるかぎり余韻が付きます。ただし、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。 たとえば、コードにサステインをかけて響かせながら、ほかの音をスタッカートで演奏することができます。 NOTE すべてのオルガンフルートボイスと一部のスーパーアーティキュレーションボイスに対しては、効果がかかりません。
ソフト	ペダルを踏むとピッチ(音の高さ)がわずかに下がり、音の響きが柔らかくなります。ピアノボイスなど特定のボイスにだけ有効です。CVP-909では全ペダル、CVP-905では右のペダルまたは[AUX PEDAL]端子に接続したフットコントローラーを使用する場合に、どのくらい踏み込めば効果がかかり始めるか(ハーフペダルポイント)を設定できます。
グライド	ペダルを踏むとピッチ(音の高さ)が変化し、ペダルをゆるめると元に戻ります。 <ul style="list-style-type: none"> • アップ/ダウン ピッチを上げる(アップ)か下げる(ダウン)かを設定します。 • 範囲 ペダルを踏んだときのピッチ変化の幅を半音単位で設定します。 • オン時のスピード ペダルを踏んだときの、ピッチの変化の速さを設定します。 • オフ時のスピード ペダルを離れたときの、ピッチの変化の速さを設定します。
ポルタメント	ペダルを踏むと、ポルタメント効果(ある音から次の音へ移る際、スムーズにピッチが変化する効果)がかかります。ポルタメント効果は、音符をレガートに演奏したとき(1つの音符を弾いたまま次の音符を弾いたとき)にかかります。ポルタメントタイムは、ボイスエディット画面(48ページ)で設定できます。ナチュラルボイスの中でこの効果が不適なボイスについては、機能しません。 NOTE すべてのオルガンフルートボイス、スーパーアーティキュレーション2ボイス、および一部のスーパーアーティキュレーションボイスに対しては、効果がかかりません。
ピッチベンド ^{*1}	ピッチ(音の高さ)を上げたり下げたりします。CVP-909では全ペダル、CVP-905では右のペダルまたは[AUX PEDAL]端子に接続したフットコントローラーを使用する場合に、設定できます。 <ul style="list-style-type: none"> • アップ/ダウン ピッチを上げる(アップ)か下げる(ダウン)かを設定します。 • 範囲 ペダルを踏んだときのピッチ変化の幅を半音単位で設定します。
モジュレーション+/- ^{*1}	音を変調させてビブラートなどの効果を付け加えます。また、スーパーアーティキュレーションボイスに各種効果を付け加えることもできます。ペダル/フットコントローラーを踏み込むほど効果が深くなります。
モジュレーション(Alt) +/-	上記モジュレーションとは異なり、ペダル/フットスイッチを踏むことで、モジュレーションのオン/オフを切り替えます。
バイブローター オン/オフ ^{*2}	インサージョンエフェクトタイプ(50ページ)が、「Legacy」カテゴリーの「VibeRoter」のとき、バイブローターをオン/オフします。

オルガンロータリー 遅い/速い* ²	ロータリースピーカーの速度(51ページ)の遅い/速いを切り替えます。
キーボードハーモニー オン/オフ* ²	キーボードハーモニー (24ページ)のオン/オフを切り替えます。
ボーカルハーモニー オン/オフ* ²	ボーカルハーモニーのハーモニー (29ページ)のオン/オフを切り替えます。
ボーカルハーモニー エフェクト オン/オフ* ²	ボーカルハーモニーのエフェクト(31ページ)のオン/オフを切り替えます。
トーク オン/オフ* ²	マイク設定のボーカル/トーク(26ページ)を切り替えます。
譜面ページ +/-* ²	ソングが停止しているときに、譜面のページを進めます/戻します。
歌詞ページ +/-* ²	ソングが停止しているときに、歌詞のページを進めます/戻します。
テキストページ +/-* ²	次/前のテキストのページに進みます。
ソング 再生/一時停止	ソングコントロール[▶/■](スタート/一時停止)ボタンと同じです。
スタイル スタート/ストップ	スタイルコントロール[▶/■](スタート/ストップ)ボタンと同じです。
タップテンポ	[タップ]ボタンと同じです。
シンクロスタート	[シンクロスタート]ボタンと同じです。
シンクロストップ	[シンクロストップ]ボタンと同じです。
イントロ1~3	イントロ[Ⅰ]~[Ⅲ]ボタンと同じです。
メインA~D	メイン[A]~[D]ボタンと同じです。
フィルダウン	フィルを入れてから、左隣のメインセクションに移ります。
フィルセルフ	フィルを入れます。
フィルブレイク	ブレイクを入れます。
フィルアップ	フィルを入れてから、右隣のメインセクションに移ります。
エンディング1~3	エンディング/rit. [Ⅰ]~[Ⅲ]ボタンと同じです。
半小節フィルイン	ペダルを踏んでいる間、「半小節フィルイン」がオンになり、再生中のスタイルのセクションの初めでセクションを切り替えると、自動的にフィルインが入り次のセクションが途中から始まります。
フェードイン/アウト* ²	ソングやスタイルの再生時に、フェードインまたはフェードアウトします。再生停止中にフェードイン/アウトをオンにして、ソングやスタイルをスタートすると小さい音から徐々に大きい音に変化しながら再生が始まります。再生中にフェードイン/アウトをオンにすると、音が徐々に小さくなり再生が停止します。
フィンガード/フィンガード オンベース* ²	フィンガリングタイプ(6ページ)のフィンガードとフィンガードオンベースを交互に切り替えます。
ベースホールド	ペダルを踏んでいる間は、スタイル再生中にどのコードを指定してもベース音は変わりません。ただしフィンガリングタイプが「AIフルキーボード」のときは機能しません。
パーカッション	 (設定)をタッチして表示した画面で選んだ打楽器音をペダルで演奏します。この画面の表示中、打楽器音は、鍵盤を押して選ぶこともできます。 NOTE 鍵盤を押して打楽器音を選んだ場合は、ペダルを踏むと、鍵盤を押したときの強さ(音の大きさ)で打楽器音が鳴ります。
メインボイス オン/オフ* ²	メインボイスをオン/オフします。
レイヤーボイス オン/オフ* ²	レイヤーボイスをオン/オフします。
レフトボイス オン/オフ* ²	レフトボイスをオン/オフします。
OTS +/-	次/前のOTS (ワンタッチセッティング)を呼び出します。

アサイン

アサインボタン[1]～[4]に、よく使う機能を割り当てて、呼び出しやすくなります。また、メニュー画面にある各アイコンを登録することもできます。



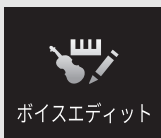
1 アサインボタンの番号ごとに、割り当てる項目を選びます。

メニュー画面にある各アイコン(アサイン、無線LAN、時刻、Bluetoothを除く)や、ペダルでコントロールできる機能(44ページ)のうち、「*2」が付いた機能を割り当てることができます。また、下記の機能も割り当てることができます。機能を割り当てない場合は、「割り当てなし」を選びます。

レフトホールド オン/オフ	レフトホールドのオン/オフを切り替えます。
エフェクト オン/オフ	エフェクトのオン/オフを切り替えます。
モノ/ポリ	モノフォニック(単音)で発音させるかポリフォニック(複音)で発音させるか、切り替えます。モノに設定すると、管楽器などの単音発音楽器をよりリアルに演奏できます。また(選んだボイスにもよりますが)、レガートに演奏したときにポルタメント効果が付きます。
レジスト +/-	レジストレーションシーケンス画面で設定した、次/前のレジストレーションメモリーを呼び出します。

2 必要に応じて、 (設定)をタッチし、アサインボタンに割り当てる機能の詳細設定をします。

パートごとに機能をオン/オフできます。選んだ機能によっては、設定アイコンがグレーになり、設定できる項目がないものがあります。




ボイスエディット

ボイスを編集する(ボイスエディット)

ボイスエディット機能を使うと、既存のボイスを編集し、オリジナルのボイスを作れます。作ったボイスをユーザーボイスとして保存すれば、必要なときに呼び出して使えます。オルガンフルートボイスとそれ以外のボイスとでは、編集方法が異なります。オルガンフルートボイスの編集方法については、[51ページ](#)をご覧ください。

- 1 もとになるボイス(オルガンフルート以外のボイス)を選びます。
- 2 ボイスエディット画面を表示して([メニュー] → [ボイスエディット])、ボイスを編集します。
設定できる内容については、「ボイスエディット画面で設定できる項目」([48ページ](#))をご覧ください。



 (比較)をタッチするたびに、編集前のボイスと編集後のボイスが切り替わります。鍵盤を弾きながら聞き比べられます。

- 3  (保存)をタッチして、編集したボイスを保存します。

ご注意

設定を保存せずにほかのボイスに切り替えたり、電源を切ったりすると、ここでの設定は失われます。ご注意ください。

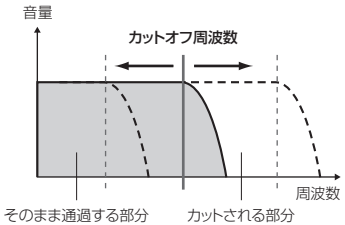
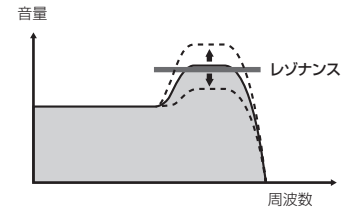
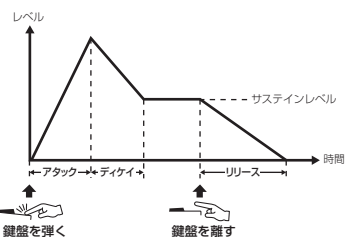
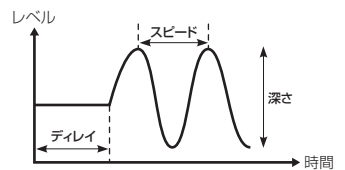
NOTE 引き続き、ほかのパートで選ばれているボイスの編集をしたい場合は、画面上部に表示されているボイス名をタッチするか、パネルのボイス[メイン/レイヤー /レフト]ボタンを押してパートを選びます。表示されたボイス名を確認し、編集して保存します。

ボイスエディット画面で設定できる項目

共通


音量		編集中のボイスの音量を設定します。
タッチ感度	深さ	編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合の、タッチに対するベロシティー (音量) の変化幅を設定します。
	オフセット	<p>深さの設定によるベロシティーのカーブ変化</p> <p>オフセットの設定によるベロシティーのカーブ変化(深さ=64で一定にしたとき)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 深さ: 「入力したベロシティー」 (実際に押した強さ) に対して 「音源に働くベロシティー」 の変化の割合を調節します。 ・ オフセット: 「入力したベロシティー」 (実際に押した強さ) に対して、ここでの値を加減したものが音源に働きます。
パート オクターブ	メイン/ レイヤー	編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合のピッチを、オクターブ単位でシフトします。メイン/レイヤーでの設定値は、編集したボイスをメイン、レイヤーで使う場合のオクターブシフト値です。レフトでの設定値は、編集したボイスをレフトパートで使う場合のオクターブシフト値です。
	レフト	
モノ	モノ/ポリ	編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合の、モノ/ポリを設定します。
	モノタイプ	<p>レガートで弾いたときの、ギターなどの減衰する音の鳴り方を設定します。ここでの設定は、上記で「モノ」に設定した場合のみに有効です。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ノーマル: 前に弾いた鍵盤の音が止まってから次に弾いた鍵盤の音が鳴ります。 ・ レガート: 前に弾いた鍵盤の音が鳴り続け、ピッチのみが次に弾いた鍵盤のものに変化します。 ・ クロスフェード: 前に弾いた鍵盤の音から次に弾いた鍵盤の音へと、滑らかに移り変わります。 <p>NOTE スーパーアーティキュレーションボイスやドラム/SFXボイス、オルガンフルートボイスでは設定できません。これらのボイスでは「ノーマル」の動きをします。</p> <p>NOTE レガートを選んだ場合、パネル設定によってはここで説明した動きとは異なることがあります。</p>
	ポルタメント タイム	<p>上記で「モノ」に設定した場合のポルタメントタイムを設定します。</p> <p>NOTE ポルタメントタイムとは、高さの異なる複数の音を滑らかにつなげるときにピッチ変化にかかる時間のことです。</p>

サウンド

フィルター	フィルターとは特定の周波数帯域だけを通過させ、ほかの周波数帯域の信号をカットすることによって音質を変化させる機能です。フィルターを使って、シンセサイザーのような電子的なサウンドを作り出すこともできます。	
	ブライツネス	<p>フィルターのカットオフ周波数(どの周波数帯の信号以上をカットするか)を設定して、音の明るさを調整します。値を高くするほど、明るい音になります。</p> 
	ハーモニックコンテンツ	<p>カットオフ周波数付近の音量を持ち上げる(レゾナンス)機能です。値を高くするほどレゾナンス効果が強くなり、音にクセを付けることができます。</p> 
EG	<p>EG (エンベロープジェネレーター)により、時間経過の中でどのように音量が変化していくかを設定できます。これにより、「音の立ち上がりや減衰が速い」(パーカッションなど)や、「余韻が長い」(ピアノなど)といった生楽器が持つさまざまな音の特性を作り出すことができます。</p> 	
	アタック	鍵盤を押さえたとき、0から最大出力レベルに達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音の立ち上がりが速くなります。
	ディケイ	最大出力レベルから減衰してサステインレベル(鍵盤を押さえている間持続する一定のレベル)に達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音が速く減衰します。
	リリース	鍵盤を離れたあと、出力レベルが0に達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音が速く消えます。
ビブラート	<p>ビブラートとは、音程を周期的に変化させて、音の揺れを作る効果です。</p> 	
	深さ	ビブラート効果の深さを決定します。値を高くするほど、ビブラートが深くかかります。
	スピード	ビブラートのスピードを設定します。
	ディレイ	鍵盤を弾いてからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。値を高くするほど、ビブラートがかかるまでの時間が長くなります。
モジュレーション (+)/(-)	<p>ペダルにモジュレーションを割り当てると(44ページ)、演奏中のボイスのピッチの変調(ビブラート)だけでなく、下記項目に対して変調をかけることができます。ここでは、編集したボイスを使って鍵盤演奏しているときにペダルでモジュレーションをかけた場合の、各項目への効果のかかり具合が設定できます。</p>	
	フィルター	フィルターカットオフ周波数をコントロールする場合の、効果の深さを設定します。フィルターについては、49ページをご覧ください。
	アンプリチュード	アンプリチュード(音量)をコントロールする場合の、効果の深さを設定します。

モジュレーション (+)/(-)	LFOピッチ	ピッチ変調をコントロールする場合の、効果の深さ(ピッチの変化幅)を設定します。
	LFOフィルター	フィルター変調をコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定します。
	LFOアンプリチュード	ボイスの音量変調をコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ)を設定します。

エフェクト

インサージョンエフェクト	オン/オフ	インサージョンエフェクトをオン/オフします。
	タイプ	インサージョンエフェクトのタイプを選びます。カテゴリーを選んでからタイプを選びます。タイプ名右の  (設定) をタッチすると、詳細パラメーターを編集して保存できます。詳しくは 13ページ をご覧ください。
	深さ	インサージョンエフェクトの深さ(かかり具合)を調節します。
	バイプローター	上記のインサージョンエフェクトのタイプで、「Legacy」カテゴリーの「VibeRotor」を選んだときだけ表示されます。ボイスを選んだときにバイプローターをオンにするかオフにするかを指定します。
リバーブ*	深さ	リバーブの深さ(かかり具合)を調節します。
コーラス*	深さ	コーラスの深さ(かかり具合)を調節します。

*VRMボイスを編集している場合、リバーブ(深さ)とコーラス(深さ)はここでは設定できません。[メニュー] → [ボイス設定] → [ピアノ](1/2ページ)のリバーブ深さ、コーラス深さで設定します([79ページ](#))。

EQ

イコライザー (EQ)の周波数やゲイン値(増幅量)を決めます。イコライザーについて詳しくは、[11ページ](#) をご覧ください。

キーボードハーモニー

この画面では、キーボードハーモニー画面([24ページ](#)手順2)と同じ設定ができます。この設定をするには、メインパートが選ばれている必要があります。設定する前に、画面上部にあるボイス名をタッチするか、ボイス[メイン/レイヤー/レフト]ボタンを押して、メインパートを選んでください。ここでの設定は、編集したボイスを選ぶと自動的に呼び出されます。

ペダル

中央のペダルと左のペダルに割り当てる機能を設定します。この設定をするには、メインパートが選ばれている必要があります。設定する前に、画面上部にあるボイス名をタッチするか、ボイス[メイン/レイヤー/レフト]ボタンを押して、メインパートを選んでください。ここでの設定は、編集したボイスを選ぶと自動的に呼び出されます。

ペダルの機能については、[44ページ](#) をご覧ください。



ボイスエディット

オルガンフルートボイスを編集する(ボイスエディット)

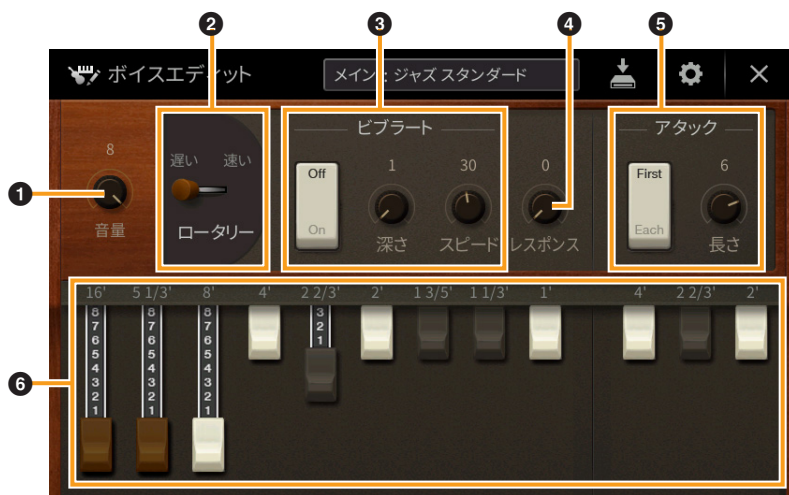
オルガンフルートボイスは、画面上のフッターレバーを操作したり、アタックやエフェクト効果を追加したりして編集します。

1 もと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、好きなオルガンフルートボイスを選びます。



2 ボイスエディット画面を表示して([メニュー] → [ボイスエディット])、ボイスを編集します。

NOTE オルガンフルートのボイスエディット画面は、ホーム画面で、オルガンフルートボイスのボイス名の右上にあるオルガンフルートアイコンをタッチして表示させることもできます。演奏中にフッターレバーの調節をしたりロータリースピーカーのオン/オフをしたいときなどに便利です。



オルガンフルートボイスには、3つのタイプがあり、「*」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。オルガンタイプについては、取扱説明書3章をご覧ください。

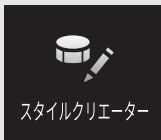
①	音量	オルガンフルート全体の音量を調節します。
②	ロータリー / トレモロ*	ロータリースピーカーの速度(速い/遅い)を切り替えます。エフェクトタイプ名に Rotaryが付いたエフェクト(12ページ)がかかっている場合のみ設定できます。
③	ビブラート*	ビブラートをオン/オフしたり、深さや速さを調節します。
④	レスポンス	音のアタックとリリース(49ページ)の反応時間を調節します。値を大きくするほど音の反応が遅くなります。
⑤	アタック	アタックのモード(First/Each)を切り替えたり、アタック音の長さを調節します。First (ファースト)モードでは、同時に複数の音を弾いても、最初に弾いた音だけにアタックが付きます。最初の音を鳴らしたまま次の音を弾いても、それ以降に弾かれた音にはアタックが付きません。Each (イーチ)モードでは、すべての音それぞれにアタックが付きます。アタック音の長さは、値を大きくするほど、減衰する時間が長くなります。
⑥	フッターレバー	オルガンフルートの基本となる音を決めます。

- 3 必要に応じて、 (設定) をタッチして、エフェクトやEQの設定をします。
前章「ボイスを編集する(ボイスエディット)」のエフェクト画面、EQ画面と同じです(50ページ)。
- 4  (保存) をタッチして、作ったオルガンフルートボイスを保存します。

ご注意

設定を保存せずにほかのボイスに切り替えたり、電源を切ったりすると、ここでの設定は失われます。ご注意ください。

NOTE 引き続き、ほかのパートで選ばれているボイスの編集をしたい場合は、画面上部に表示されているボイス名をタッチするか、ボイス[メイン/レイヤー/レフト]ボタンを押してパートを選びます。表示されたボイス名を確認し、編集して保存します。

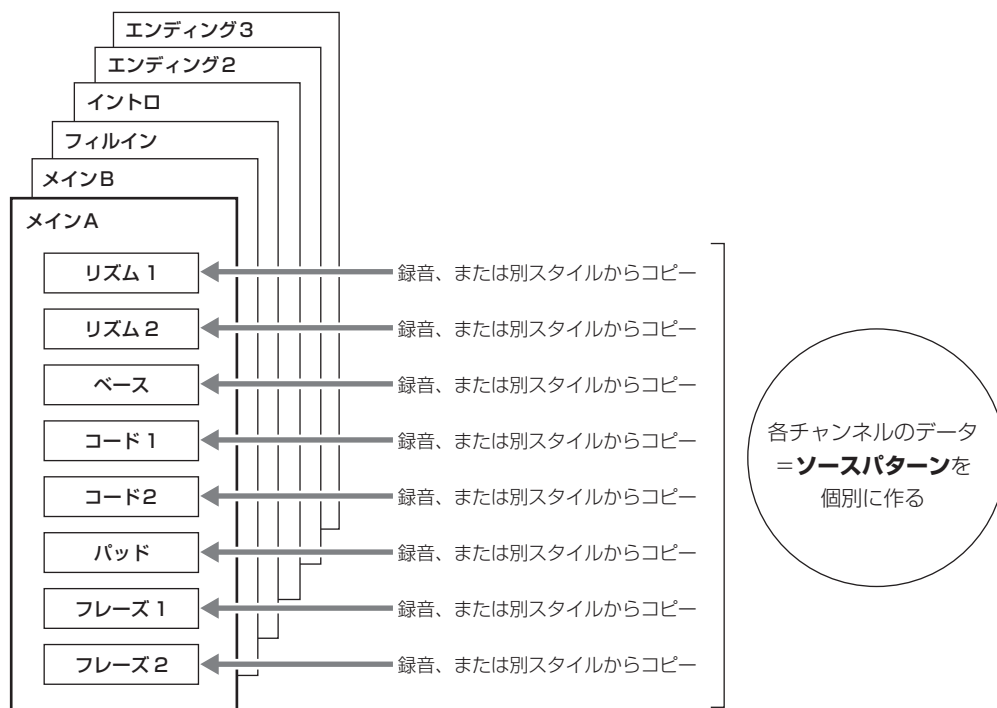


スタイルを制作/編集する (スタイルクリエイター)

スタイルクリエイターでは、リズムパターンの演奏を録音したり既存のスタイルデータを活用することで、オリジナルのスタイルデータを制作できます。作りたいスタイルに最も近い内蔵スタイルを選んでから、セクションごとに各チャンネルのリズムパターン、ベースライン、コード、フレーズを録音していきます(スタイルクリエイターでは「ソースパターン」と呼びます)。ソングの場合と同様、録音にはリアルタイム録音とステップ録音の2種類の方法(54ページ)があります。

■ スタイルデータ構造 — ソースパターンの作成

スタイルは、イントロ/メイン/エンディングなどのセクションが、それぞれ8つのチャンネルで構成されたデータです。スタイルクリエイターでは、各セクション各チャンネルのデータ=ソースパターンを、鍵盤演奏を録音することで作ったり、既存のデータを活用(ほかのスタイルからコピー)したりすることで、作り上げていきます。



■ スタイル制作の流れ

下記手順に沿ってスタイルの制作を進めてください。詳しい手順については、下記手順にある参照ページをご覧ください。

1 元になるスタイルを選びます。

2 スタイルクリエイター画面を表示させます: [メニュー] → [スタイルクリエイター]

3 「基本設定」画面で、修正したいセクションを選びます (55ページ)。

必要に応じて、以下の設定もします。

- ・スタイルをゼロから作りたい場合は、[スタイルの初期化]をタッチして現在のスタイルデータを空にします。
- ・スタイルを初期化した場合は、パターンの長さ(小節数)を設定します。
- ・テンポ、拍子など、スタイル全体に共通の設定をします。


4 チャンネル別にデータ(ソースパターン)を制作します。

- ・リアルタイム録音 (56ページ)
鍵盤演奏による録音方式です。
- ・ステップ録音 (59ページ)
譜面を書いていくように、一音一音、音の高さや長さなどを入力する録音方式です。
- ・組み立て (59ページ)
内蔵スタイルや制作済みのスタイルから、気に入ったデータをコピーして、スタイルを組み立てます。

5 録音済みチャンネルデータを編集します。

- ・チャンネルエディット (60ページ)
録音済みのチャンネルにつき、MIDIデータを編集します。
- ・SFFエディット (62ページ)
録音済みのリズム以外のチャンネルにつき、SFF (スタイルファイルフォーマット)に関する設定を編集します。

6 手順3~5をくり返します。

7 画面上部にある  (保存)をタッチして、スタイルを保存します。

基本設定

54ページの手順3に該当します。スタイルを制作するにあたって、セクションを選ぶなど基本的な設定をする画面です。



セクション	これから制作/編集するセクションを選びます。
パターンの長さ	選択されたセクションの長さ(小節数)を設定します。選んだら、[実行]をタッチして変更を確定させます。
テンポ	スタイルのテンポを設定します。全セクション共通の設定です。
拍子	スタイルの拍子を設定します。全セクション共通の設定です。選んだら、[実行]をタッチして変更を確定させます。
スタイルの初期化	現在選択されているスタイルの全セクション、全チャンネルのデータを初期化し、データを空にします。ゼロからスタイルデータを作りたい場合にタッチしてください。

リアルタイム録音

54ページの手順4に該当します。「録音チャンネル」画面で、鍵盤演奏によるリアルタイム録音でチャンネルデータを作ります。

スタイルクリエイターにおけるリアルタイム録音の特徴

● ループ方式である

スタイル再生は数小節のリズムパターンの演奏をくり返す(ループ)ものですが、録音も同じようにループ方式になります。たとえば2小節のメインセクションの録音をスタートさせると、2小節の録音が何回もくり返されます。一度録音したデータはその次の「ループ」からは再生されますので、耳で録音データの確認ができます。

● オーバーダブ方式である

オーバーダブとは、一度録音したチャンネルに、元のデータを消さずに重ねて録音する方式のことです。「ドラム楽器音の消去」(57ページ)や「削除」(57、58ページ)、「イベントの削除」(61ページ)をしないかぎり、一度録音したデータが消えることはありません。たとえば2小節のメインセクションの録音をスタートさせると、2小節の録音が何回もくり返されます。一度録音したデータはその次の「ループ」からは再生されます。その録音データを耳で確認しながら、さらに重ねて新しいノート(音符)データを録音していく方式です。ただし、内蔵スタイルをもとに制作する場合、オーバーダブ録音はリズムチャンネルだけに適用されます。リズムチャンネル以外のチャンネルでは、いったん元のデータを削除してから録音します。



■ リズム1～2を録音する

1 「録音チャンネル」画面で、録音したいチャンネル名を、色が赤に変わるまで長押しします。

既存データの有無にかかわらず、選んだチャンネルが録音対象となります。既存データがある場合は、追加でノートデータを録音(オーバーダブ録音)することになります。



2 必要に応じてボイスを変更し、録音するリズムパターンを練習しておきます。

各チャンネルの楽器イラストをタッチするとボイス選択画面が表示されるので、お好みのボイス(ドラムキットなど)を選んでください。[閉じる]をタッチすると、元の画面に戻ります。ボイス選択後は、録音したいリズムパターンを練習し、録音に備えます。

録音に使えるボイス

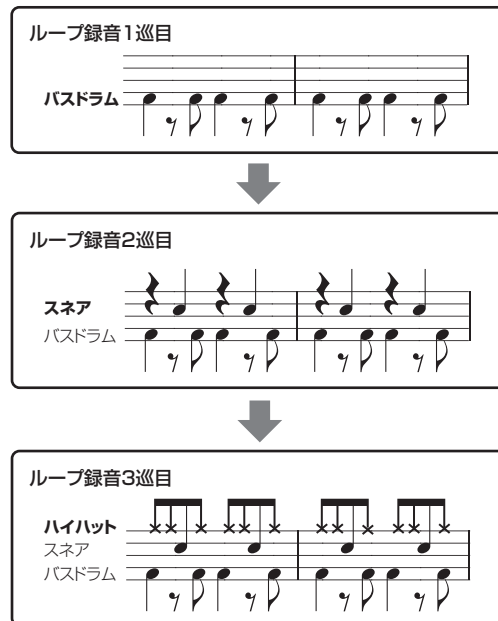
リズム1チャンネルでは、オルガンフルートボイスを除くすべてのボイスを使えます。
リズム2チャンネルでは、ドラムキット、SFXキットのみ使えます。

3 スタイルコントロール[▶/■](スタート/ストップ)ボタンを押して、録音を開始します。

既存データがある場合は再生されるので、必要に応じて、各チャンネル名をタッチすることで、再生のオン/オフを切り替えます。既存データを消したい場合は、そのチャンネルの下にある[削除]をタッチして削除します。

4 ループ再生が1小節目の1拍目に来たタイミングで、演奏をスタートします。

たとえば以下のような順で録音するとよいでしょう。



演奏を間違えた場合

指定したドラム楽器音のデータだけを消去できます。[ドラム楽器音の消去]をタッチするとメッセージが表示されるので、メッセージ表示中に、消したいドラム楽器音の鍵盤を押します。消去が終わったら、[閉じる]をタッチします。

5 パネル上のスタイルコントロール[▶/■](スタート/ストップ)ボタンを押して、演奏を止めます。

追加したいフレーズがあれば、もう一度[▶/■](スタート/ストップ)ボタンを押して録音を続けます。

6 録音対象のチャンネル名を、色が変わるまで長押しして、録音を解除します。

■ ベース、コード1~2、パッド、フレーズ1~2を録音する

1 「録音チャンネル」画面で、録音したいチャンネル名を、色が赤に変わるまで長押しします。

選んだチャンネルにすでにデータがある場合、消去してよいか確認のメッセージが表示されます。[はい]をタッチすることで、既存データは消去され、録音対象となります。リズム以外のチャンネルでは、既存のスタイルデータへのオーバーダブ録音はできません。



2 必要に応じてボイスを変更し、録音するベースやコード、フレーズを練習しておきます。

各チャンネルの楽器イラストをタッチするとボイス選択画面が表示されるので、お好みのボイスを選んでください。[閉じる]をタッチすると、元の画面に戻ります。ボイス選択後は、録音したいフレーズを練習し、録音に備えます。

録音に使えるボイス

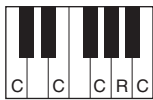
オルガンフルート/ドラムキット/SFXキットボイスを除くすべてのボイスを使えます。

● 演奏時の指定コード=CM7をイメージして録音する

メイン、フィルイン録音時のルール

初期設定では、ソースルート/コードがCM7に設定されています。これは、スタイル演奏時にCM7が指定されたときに鳴る音をオリジナルデータとして録音してください、という意味です。演奏時のコードタイプがCM7に指定された場合に鳴って欲しいフレーズを録音しましょう。具体的には、以下のとおりです。

- ・ 八長調におけるCM7の優先コードスケールである、C アイオニアンスケールの音を使ってください。ただし、以下の音は避けてください。
 - F (4度)
 - D (テンション9th。「b9th」または「#9th」を含むコードに対応できなくなります)
 つまり、C、E、G、A、B (ルート、3rd、5th、6thまたは13th、Maj7th) だけを使用するようにしてください。
- ・ コード1、コード2、パッドには、CM7のコードノート(下記イラストのC)を使って録音してください。(使用できる鍵盤…C、E、G、B)



C=コード音
R=推奨音

*ソースパターンを録音するときは、上述の情報を元に、CおよびRの音を使い、他を避けてください。

以上のルールを守って録音すれば、演奏時にコード指定に合わせて適切な音が鳴ります。

イントロ、エンディング録音時のルール

イントロやエンディングは、再生中にコード変更されないことが前提になっています。したがって、メインやフィルインの録音時のようなルールを守る必要はなく、自由にコード進行を持たせても構いません。しかし、初期設定ではソースルート/コードがCM7に設定されていることから、以下の点は守ってください。

- ・ イントロを録音するときは、フレーズとコード進行がトニックコードに適切につながるような終わり方にします。例えば八長調であれば、G7で締めるのがよいでしょう。トニックコードC Majorへの進行を、強く予感させるからです。
- ・ エンディングを録音するときは、フレーズとコード進行がオリジナルの調でスムーズにつながる始まり方にします。推奨コードとしては、ダイアトニックコード (八長調であればCM7、Dm7、Em7、FM7、G7、Am7、Bm7b5) で始めるのがよいでしょう。

● ソースルート/コードを設定する

初期設定では、ソースルート/コードはCM7に設定されていますが、必要に応じて、自分の演奏しやすいルート/コードに変更することもできます。「SFFエディット」画面を呼び出し、「ソースルート/コード」を、好きなルートおよびコードに切り替えてください。なお、選んだルート/コードによって、録音時に弾いてもよい鍵盤(スケールノートとコードノート)が違ってきます。詳細は[63ページ](#)をご覧ください。

3 スタイルコントロール▶/■(スタート/ストップ)ボタンを押して、録音を開始します。

既存データがある場合は再生されるので、必要に応じて、各チャンネル名をタッチすることで、再生のオン/オフを切り替えます。既存データを消したい場合は、そのチャンネルの下にある[削除]をタッチして削除します。

4 ループ再生が1小節目の1拍目に来たタイミングで、演奏をスタートします。


5 パネル上のスタイルコントロール[▶/■](スタート/ストップ)ボタンを押して、演奏を止めます。追加したいフレーズがあれば、もう一度[▶/■](スタート/ストップ)ボタンを押して録音を続けます。

● ソースパターン以外のコードでの再生音を試聴するには

- 1) 「SFFエディット」画面を呼び出し、「ターゲットCh」を「リズム1」または「リズム2」に設定します。
- 2) 「プレイルート/コード」をタッチして設定画面を表示させます。
- 3) パネル上のスタイルコントロール[▶/■](スタート/ストップ)ボタンを押してスタイルを再生させます。
- 4) 画面上のプレイルート/コードを変更すると、ソースパターンが通常演奏時にどのような音で再生されるか、試聴できます。

6 録音対象のチャンネル名を、色が変わるまで長押しして、録音を解除します。

ステップ録音

54ページの手順4に該当します。画面右上の  (編集)をタッチすると表示されるステップ録音画面(スタイル編集画面)で、一音一音データを入力してチャンネルデータを作ります。ソングのステップ録音(68ページ)とほぼ同じ方法で入力/編集できますが、以下に示すポイントだけが、ソングの場合と異なります。

- ・ ソングクリエイターでは「End」マークの位置が自由に変更できますが、スタイルクリエイターでは変更できません。これは、スタイルでは、「基本設定」画面(55ページ)で、全チャンネル共通でパターンの長さを決めているためです。たとえば、4小節のスタイルを作ると、「End」マークは自動的に4小節目の最後に付き、スタイル編集画面では変更できません。
- ・ ソングクリエイターの編集画面では、録音チャンネルを変更できますが、スタイルクリエイターの編集画面では変更できません。「録音チャンネル」画面であらかじめ設定しておいてください。
- ・ スタイルクリエイターでは、コードデータ(Chord)、歌詞データ(Lyrics)、システムエクスクルーシブデータ(SysEx)の入力はできません。チャンネルデータの入力やシステムエクスクルーシブデータの編集(削除、コピー、移動)はできます。

組み立て — 既存データを各チャンネルに割り当てる

54ページの手順4に該当します。「組み立て」画面では、現在選択されているセクションの各チャンネルが、既存スタイルのどのセクション/チャンネルからコピーしてきたものか、ひとめでわかります。必要に応じて、各チャンネルにつき、コピー元のスタイル名、セクション名、チャンネル名をタッチして、好みの既存データを割り当て、スタイルを組み立てます。スタイルコントロール[▶/■](スタート/ストップ)ボタンを押して再生音を確認しながら組み立てましょう。左端の各チャンネルボタンをタッチすることで、再生のオン/オフを切り替えられます。





チャンネルエディット

54ページの手順5に該当します。録音済みのチャンネルデータを編集するための画面です。ターゲットCh (チャンネル) を選んだあとで、各項目の設定をします。

各項目の設定画面で[実行]をタッチすることにより、指定されたチャンネルのデータが実際に変更されます。実行すると、このボタンは[やり直し]に変わるので、変更されたデータを元に戻したい場合は、[やり直し]をタッチします。元に戻せるのは、1つ前の操作だけです。

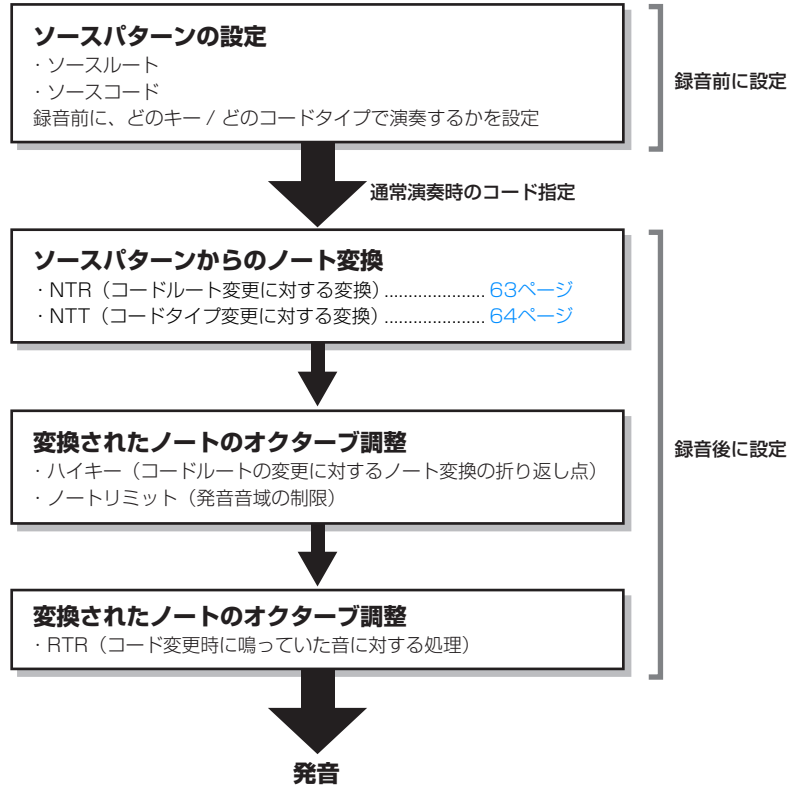


ターゲットCh	編集の対象となるチャンネルを選びます。グループを除く下記すべての項目については、ここで設定したチャンネルのデータに対して編集することになります。	
グループ	スタイル再生の発音タイミング(クロック)を微妙にずらして、音楽のノリやグループ感を演出します。ここでの設定は、選択されているセクションの全チャンネルに対して有効です。	
	元のビート	グループ効果をかけるビートを指定します。たとえば、「8 ビート」を選ぶと、8分音符のタイミングにあるノートオン(音符)に対してグループ効果をかけることになります。また、「12 ビート」を選ぶと、3連8分音符のタイミングにあるノートオン(音符)に対してグループ効果をかけることになります。
	ビート移動設定	「元のビート」で指定されたビートのタイミングを、どのタイミングに変えるかを設定します。たとえば、「元のビート」の設定が「8 ビート」で、ここでの設定が「12」の場合、セクション内のすべての8分音符タイミングのノート(音符)データが、3連8分音符のタイミングに変わることになります。「元のビート」が「12 ビート」に設定されているときにここで表示される「16A」と「16B」は、コンパートのバリエーションです。
	スイング	オフビート(2拍目、4拍目などの第2アクセントとなる拍)のタイミングをずらすことにより、スイング感を出します。たとえば、「元のビート」が「8 ビート」に設定されている場合、スイングの設定により2番目、4番目、6番目、8番目のビートが遅れることでスイング感が出ます。「A」～「E」の設定はそれぞれ異なる度合いのスイング感を出します。「A」設定では最も弱いスイング感、「E」設定で最も強いスイング感が得られます。
	微調整	「グループ」の効き具合を微調節します。Push設定は実際のビートより早く演奏される「前ノリ」のリズムを作ります。また、Heavy設定は実際のビートより遅いタイミング、「後ノリ」を作ります。2、3、4、5の数字は、効果をかけるビートを設定します。指定されたビート数までのすべてのビートが、前ノリや後ノリで演奏されますが、最初のビートだけは含まれません。たとえば、「3」が選ばれているときは2番目と3番目のビートだけに効果がかかります。どの場合も、「A」タイプは弱い効果で、「B」タイプは中ぐらいの効果「C」タイプは最大の効果を得られます。

ダイナミクス	スタイル再生の、ある特定のタイミングの音を強めたり弱めたりする(ベロシティー値、またはボリューム値を上げ下げする)ことで、アクセントの効いた演奏効果を出します。ここでの設定は、選択されているセクションの全チャンネルに一律にかけることも、チャンネル別にかけることもできます。	
	アクセントのつけかた	どのタイミングでアクセントをかけるかを選択します。
	強さ	アクセントの効き具合を決定します。値を大きくするほど、より強い効果が得られます。
	伸張/圧縮	音量を伸張/圧縮します。値を100%以上に設定すると、変化幅が広がります。また、値を100%未満に設定すると、変化幅が狭まります。
	音量のブースト/カット	音量をブースト(増加)させたり、カット(減少)したりします。値を100%以上に設定すると、音量が大きくなります。また、値を100%未満に設定すると、音量が小さくなります。
	すべてのチャンネルに適用	オンに設定することで、ここでの設定が全チャンネルに適用できます。
クオンタイズ	ソングクリエイターの場合(76ページ)と同じです。ここでは、ソングクリエイターでの設定値に加えて下記の2つの設定があります。  8分音符でスイング  16分音符でスイング	
ベロシティー	指定されたチャンネルのすべてのノート(音符)データについて、ベロシティー(強さ)をブースト(増やす)したり、カット(減らす)したりします。設定したあと、[実行]をタッチすることで、データが実際に変更されます。	
小節のコピー	指定したチャンネル内で、1小節または複数の小節のデータを別の位置にコピーできます。	
	コピー元の開始小節	コピー元の小節範囲を設定します。
	コピー元の終了小節	
コピー先の開始小節	コピー先の先頭小節を指定します。	
小節の消去	指定したチャンネルの、指定した範囲の小節のデータをすべて消去します。	
イベントの削除	指定したチャンネルから、特定のイベントだけを取り除いて消去します。	

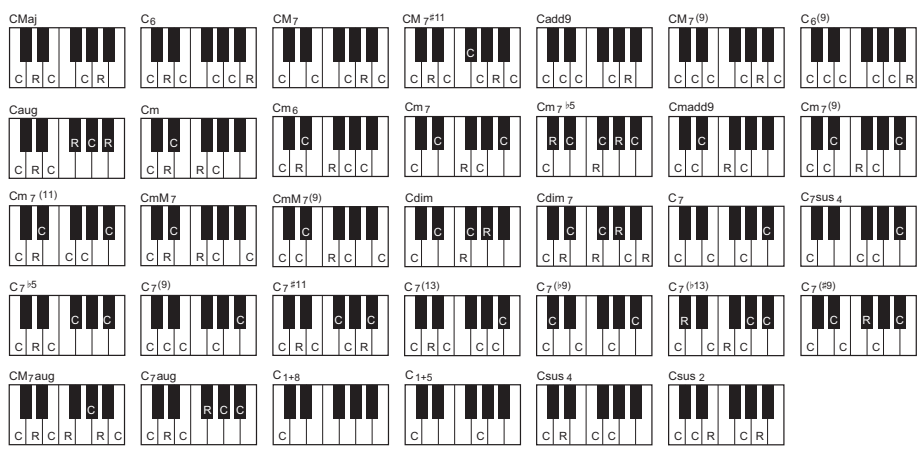






SFFエディットー スタイルファイルフォーマット関連の設定

54ページの手順5に該当します。スタイルファイルフォーマット(SFF: Style File Format)とは、ヤマハのスタイル再生機能のノウハウを集大成した「統一フォーマット」です。SFF関連の設定画面では、スタイルのオリジナルデータが、コード鍵域でのコード指定を元に、どのように実音に変換されていくかを設定します。各設定項目、コード演奏と実際の発音に至るまでの流れは下図のとおりです。





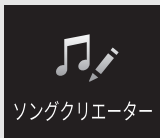
上図に記した各項目を、「SFFエディット」画面で設定します。



<p>ターゲットCh (チャンネル)</p>	<p>編集の対象となるチャンネルを選びます。</p>													
<p>ソースルート/ コード (プレイルート/ コード)</p>	<p>リズム以外のチャンネルにソースパターンを録音する場合、録音前に何のキーで演奏するかを設定します。たとえばFm7に設定すると、スタイルを鳴らす際にFm7のコードを押さえると録音データ(ソースパターン)がそのまま演奏されることとなります。初期設定はCM7(ソースコードルート「C」、ソースコードタイプ「M7」)です。ここで設定したコードタイプによって、録音時に押さえられる鍵盤(スケールノート、コードノート)が変わります。「基本設定」画面で編集元となるスタイルを初期化すると、元の設定に関係なくCM7が自動的に設定されます。</p> <p>ソースルートCの場合</p>  <p>C=コード音 R=推奨音 *ソースパターンを録音するときは、CおよびRの音を使ってください。</p> <p>重要 この項目は、録音前に設定しておきます。録音後に設定を変えると、演奏時のコード変更で適切なノート変換ができなくなります。</p> <p>NOTE 選ばれているターゲットChの、NTRを「ルート固定」、NTTタイプを「バイパス」、NTTベースをオフに設定すると、この項目は「プレイルート/コード」に切り替わります。この状態で、再生させながらコードルート/タイプを変更すると、ソースパターンが通常演奏時にどのような音で再生されるか、試聴ができます。</p> <p>NOTE NTRが「ギター」のときは、ここでの設定は機能しません。</p>													
<p>NTR/NTT (ノートラン スポジション ルール/ノート トランスポジ ションテー ブル)</p>	<p>ソースパターンの各ノートデータを、通常演奏のコード指定でどのように変換させていくかを設定します。</p> <table border="1" data-bbox="343 1310 1444 1890"> <tr> <td data-bbox="343 1310 438 1355"> <p>NTR</p> </td> <td colspan="2" data-bbox="438 1310 1444 1355"> <p>スタイル再生時のコードルート変更に対する、ソースパターンのノート変換方式を設定します。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1355 438 1579"> <p>ルート トランスポーズ</p> </td> <td colspan="2" data-bbox="438 1355 1444 1579"> <p>スタイル再生時にコードルートが変更されたとき、変換されるノート(音符)間の音程が維持されます。メロディーラインがあるパート(チャンネル)に対してこの設定を使います。</p>  <p>CMのときの再生音 FMのときの再生音</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1579 438 1825"> <p>ルート固定</p> </td> <td colspan="2" data-bbox="438 1579 1444 1825"> <p>スタイル再生時にコードルートが変更されたとき、変更前のコードで鳴っていた構成音にできるだけ近い音域になるよう、ノート変換されます。コードが鳴っているパート(チャンネル)に対してこの設定を使います。</p>  <p>CMのときの再生音 FMのときの再生音</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1825 438 1890"> <p>ギター</p> </td> <td colspan="2" data-bbox="438 1825 1444 1890"> <p>ギターパート用の変換方式です。ギター演奏時のボイスイングになるよう変換されます。</p> </td> </tr> </table>		<p>NTR</p>	<p>スタイル再生時のコードルート変更に対する、ソースパターンのノート変換方式を設定します。</p>		<p>ルート トランスポーズ</p>	<p>スタイル再生時にコードルートが変更されたとき、変換されるノート(音符)間の音程が維持されます。メロディーラインがあるパート(チャンネル)に対してこの設定を使います。</p>  <p>CMのときの再生音 FMのときの再生音</p>		<p>ルート固定</p>	<p>スタイル再生時にコードルートが変更されたとき、変更前のコードで鳴っていた構成音にできるだけ近い音域になるよう、ノート変換されます。コードが鳴っているパート(チャンネル)に対してこの設定を使います。</p>  <p>CMのときの再生音 FMのときの再生音</p>		<p>ギター</p>	<p>ギターパート用の変換方式です。ギター演奏時のボイスイングになるよう変換されます。</p>	
<p>NTR</p>	<p>スタイル再生時のコードルート変更に対する、ソースパターンのノート変換方式を設定します。</p>													
<p>ルート トランスポーズ</p>	<p>スタイル再生時にコードルートが変更されたとき、変換されるノート(音符)間の音程が維持されます。メロディーラインがあるパート(チャンネル)に対してこの設定を使います。</p>  <p>CMのときの再生音 FMのときの再生音</p>													
<p>ルート固定</p>	<p>スタイル再生時にコードルートが変更されたとき、変更前のコードで鳴っていた構成音にできるだけ近い音域になるよう、ノート変換されます。コードが鳴っているパート(チャンネル)に対してこの設定を使います。</p>  <p>CMのときの再生音 FMのときの再生音</p>													
<p>ギター</p>	<p>ギターパート用の変換方式です。ギター演奏時のボイスイングになるよう変換されます。</p>													

NTR/NTT (ノートトランス ポジション ルール/ノート トランスポジ ションテーブ ル)	NTT タイプ	ソースパターンをノート変換するためのテーブル(一覧表)を決めます。下記をご覧ください。 ● NTRが「ルートトランスポーズ」または「ルート固定」の場合:
	バイパス	NTRが「ルート固定」の場合はノート変換をいっさいせず、NTRが「ルートトランスポーズ」の場合はルートだけノート変換されます。コード変更に影響されないリズムチャンネルや、コードタイプに関係なくソースパターンのイメージそのままを再生させたいチャンネルに設定するとよいでしょう。
	メロディー	メロディーラインのノート変換に最適なテーブルです。「フレーズ1」や「フレーズ2」のような、メロディーを含むチャンネルに使用します。
	コード	コード部分のノート変換に最適なテーブルです。「コード1」と「コード2」のような、ピアノやギターなどのコードバックキングを含むチャンネルに使用します。
	メロディック マイナー	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換される時、長3度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換される時、短3度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)の、メロディーパート(チャンネル)などに使用します。
	メロディック マイナー 5th	メロディックマイナーのノート変換に加え、オーギュメント(Aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、ソースルートから完全5度上の音に変化するテーブルです。
	ハーモニック マイナー	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換される時、長3度の音と長6度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換される時、短3度の音と短6度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)の、コードパート(チャンネル)などに使用します。
	ハーモニック マイナー 5th	ハーモニックマイナーのノート変換に加え、オーギュメント(Aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、ソースルートから完全5度上の音に変化するテーブルです。
	ナチュラル マイナー	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換される時、長3度、長6度、長7度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換される時、短3度、短6度、短7度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)の、コードパート(チャンネル)などに使用します。
	ナチュラル マイナー 5th	ナチュラルマイナーのノート変換に加え、オーギュメント(Aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、ソースルートから完全5度上の音に変化するテーブルです。
	ドリアン	メジャーコードのソースパターンがマイナーコードに変換される時、長3度の音と長7度の音が半音低く変換されるだけのテーブルです。また、マイナーコードのソースパターンがメジャーコードに変換される時、短3度の音と短7度の音が半音高く変換されるだけのテーブルです。メジャー/マイナー以外のコードタイプには対応しないセクション(イントロやエンディングなど)の、コードパート(チャンネル)に使用します。
	ドリアン5th	ドリアンのノート変換に加え、オーギュメント(Aug)系コードやディミニッシュ(dim)系コードに対して、ソースルートから完全5度上の音に変化するテーブルです。
		● NTRが「ギター」の場合:
	オールパーパス	ストローク、アルペジオの両方の演奏に対応したテーブルです。
	ストローク	ギターのストローク演奏に適したテーブルです。実際にギターでストローク演奏をしたときのように、コード内の特定の音がミュートされることがあります。
アルペジオ	ギターのアルペジオ奏法に適したテーブルです。4音のアルペジオが美しく響きます。	

NTR/NTT (ノートトランス ポジション ルール/ノート トランスポジ ションテーブ ル)	NTT ベース	これをオンに設定したチャンネルでは、転回形が指定されたときに、コードのルートではなく転回形のボトムノートに基づいて使います。例えば、Dm7/Gが指定されると、DではなくGに基づいて使います。 NTRが「ギター」のときにこれを「オン」にすれば、ギターボイス内のボトムノートは、転回形のボトムノートに基づいて鳴らします。
	<p>● リズムチャンネルのNTR/NTT設定</p> <p>リズムチャンネルはコード指定による影響を受けてはいけませんので、下記のように設定しておきましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ NTR=ルート固定 ・ NTT=バイパス ・ NTTベース=オフ <p>このように設定してある場合、ソースルート/コードの表示がプレイ ルート/コードに切り替わります。</p>	
ハイキー/ ノートリミット	NTTやNTRで変換されたノートデータのオクターブ調整をします。	
	ハイキー	<p>コードのルート変更に対する、再生音のノート変換のオクターブ折り返し点を設定します。この折り返し点を境に、再生音のオクターブが切り替わります。NTRの設定(63ページ)で「ルートトランスポーズ」が選ばれているときだけ、この設定が有効になります。</p> <p>【例】ハイキーがFのとき</p> <p>ルート変更 ➡ CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>再生音 ➡ C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p> 
	ノートリミットロー	<p>スタイルチャンネルに録音されたノートデータに対して発音域を設定します(最低音: ロー、最高音: ハイ)。発音域の設定によって、現実的でない音(高いベース音や低いピッコロの音など)を鳴らさないようにし、発音域内のノートにオクターブシフトします。</p> <p>【例】最低音が「C3」で最高音が「D4」のとき</p> <p>ルート変更 ➡ CM C#M . . . FM . . .</p> <p>再生音 ➡ E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p> 
	ノートリミットハイ	
RTR (リトリ ガールール)	スタイル再生時にコード変更をしたときに、発音中の音をどのように処理するかを決めます。	
	Stop (ストップ)	発音中の音を止めます。
	Pitch Shift (ピッチシフト)	発音中の音のピッチが、新しいコードに合ったノートのピッチに差し替えられます。
	Pitch Shift to Root (ピッチシフトトゥールート)	発音中の音のピッチが、新しいコードのルート音のピッチに差し替えられます。差し替えられたノートのオクターブは、元の音から維持されます。
	Retrigger (リトリガー)	発音中の音は消え、新しいコードに合ったノートで再発音します。
	Retrigger To Root (リトリガートゥールート)	発音中の音は消え、新しいコードのルート音で再発音します。差し替えられたノートのオクターブは、元の音から維持されます。



MIDIソングを制作/編集する (ソングクリエイター)

取扱説明書では、演奏を録音してオリジナルのソングを作る方法(リアルタイム録音の方法)を説明しました。ここでは、音符を1音ずつ入力することでMIDIソングを作る方法(ステップ録音の方法)や、一度作ったMIDIソングを細かく編集することで、ソングデータの完成度を上げる方法を説明します。

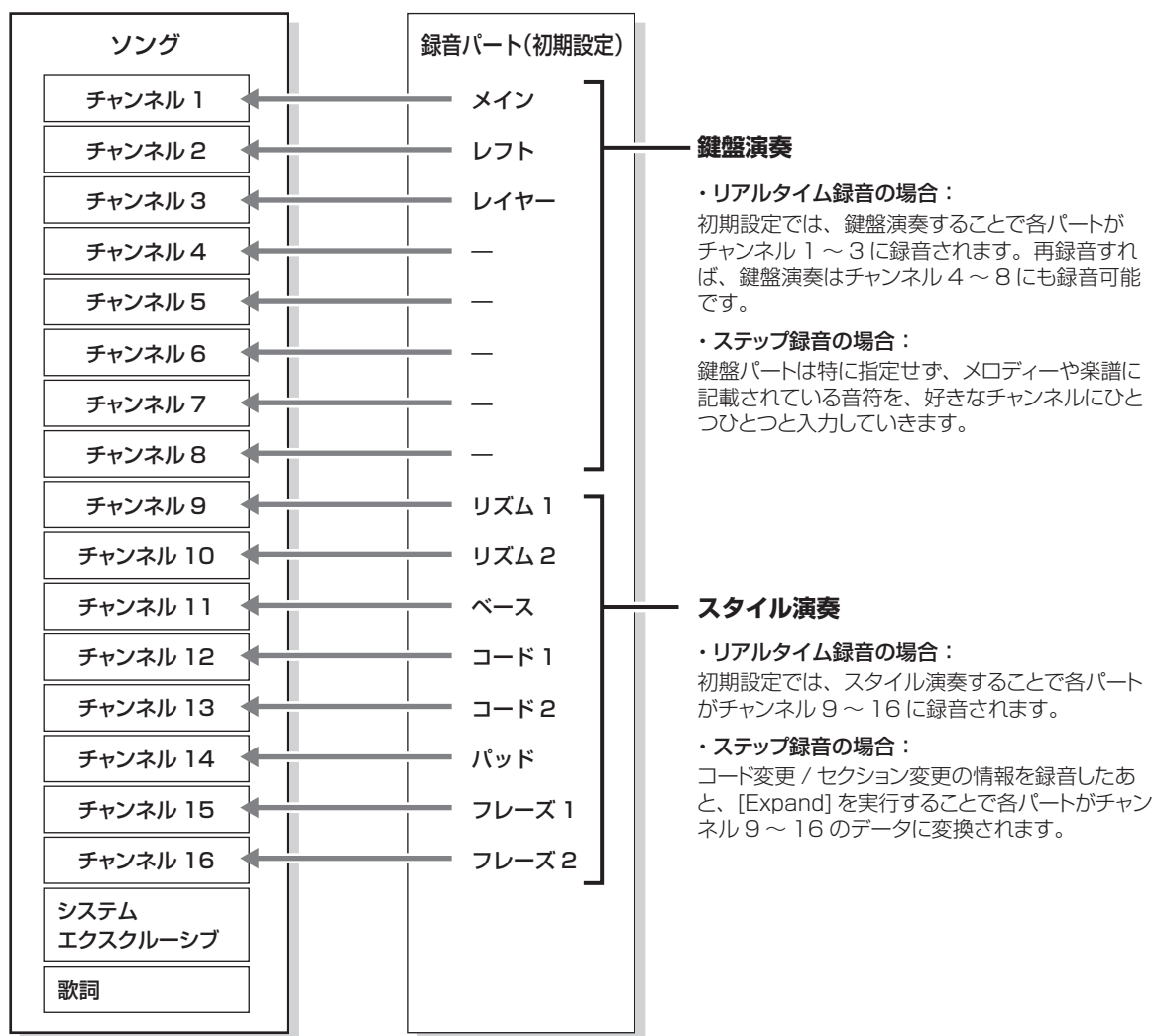
■ リアルタイム録音とステップ録音

ソングを制作する方法には、演奏を録音してソングとして保存する方法(リアルタイム録音)と、音符を1音ずつ入力していく方法があります(ステップ録音)。リアルタイム録音の方法は、取扱説明書6章をご覧ください。また、一度録音したソングを部分的にリアルタイムで録音し直す方法として、パンチイン/パンチアウト録音(89ページ)があります。必要に応じてご利用ください。

この章では、ステップ録音の方法を中心に説明します。


■ MIDIソングのデータ構造

MIDIソングは全部で16のチャンネルで構成され、各チャンネルをまとめてリアルタイム録音したり、特定のチャンネルだけをリアルタイム録音したりステップ録音したりすることで、データを作り上げていきます。





■ ソングクリエイターでの操作の流れ

ここではステップ録音を使ったソング制作の流れを説明します。

- 1 編集したいソング、または新規ソングを選びます。
新規ソングを作るには、[●](録音)ボタンを押してから、[新規MIDI]、[キャンセル]を順にタッチします。
- 2 ソングクリエイター画面を表示させます: [メニュー] → [ソングクリエイター]
- 3 画面右上の  (編集) をタッチして、ソング編集画面を表示させます。



- 4 画面左上の[Ch1]をタッチして、編集/録音の対象を選択します。
 - ・ 鍵盤演奏によるメロディーを録音/編集したい場合は、Ch1～Ch8からチャンネル番号を選びます。スタイル演奏を録音に使わない場合は、Ch9～Ch16も選べます。
 - ・ システムエクスクルーシブデータを編集したい場合は、SysExを選びます。
 - ・ 歌詞を入力/編集したい場合は、Lyricsを選びます。
 - ・ スタイル演奏でのコード/セクション切り替えを録音/編集したい場合は、Chordを選びます。
- 5 手順4での選択に応じて、ステップ録音またはデータの編集をします。
 - ・ **Ch1～Ch16を選んだ場合:**
既存データを編集したい場合は、[73ページ](#)をご覧ください。メロディーをステップ録音したい場合は、画面左下にある[Step Rec]をタッチしてから、[68ページ](#)をご覧ください。
 - ・ **SysExを選んだ場合:**
[73ページ](#)の説明に従って既存データを編集してください。ステップ録音はありません。
 - ・ **Lyricsを選んだ場合:**
[73ページ](#)の説明に従って既存データを編集してください。ステップ録音はありません。
 - ・ **Chordを選んだ場合:**
既存データを編集したい場合は[73ページ](#)をご覧ください。スタイル演奏でのコード/セクション切り替えをステップ録音したい場合は、画面左下にある[Step Rec]をタッチしてから、[71ページ](#)をご覧ください。
- 6 必要に応じて、 (編集) をタッチしてソングクリエイターのメイン画面に戻り、チャンネルエディット([76ページ](#))をします。
- 7 画面右上にある  (保存) をタッチして、制作したソングをファイルとして保存します。

ご注意

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。ご注意ください。

メロディーをステップ録音する

67ページ手順5で「Ch1」～「Ch16」を選んだ場合の説明をします。ソング編集画面左下にある[Step Rec]がオンになっている状態(ステップ録音画面)で、音符をひとつひとつ入力していきます。

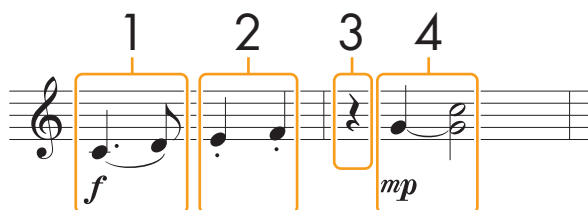


■ 各部の機能

①	イベントリスト	音符やボイス選択などの「イベント」が表示されます。詳しくは、 74ページ をご覧ください。								
②	ソングの現在位置 (小節：拍：クロック)	ソングの現在位置が表示され、音符やボイス選択などのイベントを入力すると、ここで表示されている位置にイベントが記録されます。ソングの現在位置を変えたい場合は、小節：拍：クロック*の下にある[▲][▼]をタッチして位置を設定します。 *クロック 音の長さやソングデータ上の再生位置を示す最小単位です。4分音符を1920分割した長さです。								
③	カーソル	カーソルを移動します。								
④	Step Rec (ステップ録音)	オンにするとステップ録音画面が、オフにするとソング編集画面が表示されます。								
⑤	Velocity (ベロシティー)	次に入力する音符のベロシティー (音の強さ) を設定します。範囲は1～127で、数値が大きいほど強い(大きい)音になります。 Kbd.Vel：実際に鍵盤を弾いた強さ <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: left;"><i>fff</i> : 127</td> <td style="text-align: left;"><i>mp</i> : 63</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;"><i>ff</i> : 111</td> <td style="text-align: left;"><i>p</i> : 47</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;"><i>f</i> : 95</td> <td style="text-align: left;"><i>pp</i> : 31</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;"><i>mf</i> : 79</td> <td style="text-align: left;"><i>ppp</i> : 15</td> </tr> </table>	<i>fff</i> : 127	<i>mp</i> : 63	<i>ff</i> : 111	<i>p</i> : 47	<i>f</i> : 95	<i>pp</i> : 31	<i>mf</i> : 79	<i>ppp</i> : 15
<i>fff</i> : 127	<i>mp</i> : 63									
<i>ff</i> : 111	<i>p</i> : 47									
<i>f</i> : 95	<i>pp</i> : 31									
<i>mf</i> : 79	<i>ppp</i> : 15									
⑥	Length (長さ)	次に入力する音符の長さ(ゲートタイム)を設定します。 <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td>Normal (ノーマル)</td> <td>Staccato (スタッカート)</td> </tr> <tr> <td><input type="range" value="80%"/></td> <td><input type="range" value="40%"/></td> </tr> <tr> <td>Tenuto (テヌート)</td> <td>Staccatissimo (スタッカーティッシモ)</td> </tr> <tr> <td><input type="range" value="99%"/></td> <td><input type="range" value="20%"/></td> </tr> </table> Manual (マニュアル): (Manual)を選んで「OK」をタッチして画面を閉じてから、データダイアルを使って%を設定します。	Normal (ノーマル)	Staccato (スタッカート)	<input type="range" value="80%"/>	<input type="range" value="40%"/>	Tenuto (テヌート)	Staccatissimo (スタッカーティッシモ)	<input type="range" value="99%"/>	<input type="range" value="20%"/>
Normal (ノーマル)	Staccato (スタッカート)									
<input type="range" value="80%"/>	<input type="range" value="40%"/>									
Tenuto (テヌート)	Staccatissimo (スタッカーティッシモ)									
<input type="range" value="99%"/>	<input type="range" value="20%"/>									

⑦	Note Type、音符表示	[Note Type]をタッチするたびに、次に入力する音符の種類(右にある音符表示)が、標準音符、付点音符、3連符の順に切り替わります。音符表示については、いずれかを選ぶことで(オンにすることで)、これから入力する音符の長さを設定します。オンになっている音符表示を再度押すと、その長さの休符が入力されます。
⑧	Delete (削除)	選択中のデータを削除します。

■ 音符の入力例 — メロディー



- ・ 譜面中の番号は、下記の操作手順番号に対応しています。
- ・ この楽譜例を使って録音したソングを、譜面機能([メニュー] → [譜面])で譜面表示させても、フォルテ、メゾピアノ、スラー、タイ、スタッカートは表示されません。また音符が上記楽譜のとおりに表示されないことがあります。

上記楽譜のメロディーをステップ録音画面で入力する方法を説明します。なお、以下の点にご注意ください。

- ・ タイのある部分(手順4)では、一度押した鍵盤から指を離さずに画面操作をする必要があります。説明をよく読みながら操作を進めてください。
- ・ 下記手順で音符の入力をする前に、ボイスボタンを押してボイスを選んでおいてください。すでに選択されていたとしても、イベントリスト上に入力するには、再度選び直す必要があります。なお、ステップ録音画面で入力できるのは、音符とボイス選択だけです。

1 スラーを入力します。

- 1-1 [Velocity]をタッチして、「*f*」(フォルテ)を選びます。
- 1-2 [Length]をタッチして、「99%(Tenuto)」(テヌート)を選びます。
- 1-3 [Note Type]を何度かタッチして、音符表示を付点のついた状態に設定します。
- 1-4 これから入力する付点4分音符(♩)をタッチしてオンにします。
- 1-5 C3(ド)の鍵盤を弾きます。

これで1音目が入力できました。続いて2音目を入力します。

- 1-6 [Note Type]を何度かタッチして、音符表示を標準状態(付点や3連表示のついていない状態)に設定します。
- 1-7 これから入力する8分音符(♪)をタッチしてオンにします。
- 1-8 D3(レ)の鍵盤を弾きます。

これで1音目と2音目が、スラーで入力できました。

2 スタッカートを入力します。

- 2-1 [Length] をタッチして、「40%(Staccato)」(スタッカート)を選びます。
- 2-2 これから入力する4分音符(♩)をタッチしてオンにします。
- 2-3 E3(ミ)、F3(ファ)の順に鍵盤を弾きます。

これで1小節目の入力が完了です。

3 休符を入力します。

オンになっている4分音符(♩)をタッチすると、4分休符が入力されます。
オンになっている音符を何度もタッチしないようにご注意ください。タッチした回数分の休符が入力されます。
休符はイベントリストには表示されませんので、ソング現在位置表示でご確認ください。

4 タイと和音を入力します。

4-1 [Velocity]をタッチして、「*mp*」(メゾピアノ)を選びます。

4-2 [Length]をタッチして、「80%(Normal)」(ノーマル)を選びます。

4-3 G3(ソ)の鍵盤を押さえたまま、4分音符(♩)をタッチします。

4分音符(♩)をタッチしたあとも、G3から指を離さないでください。これは、次の入力位置を、現在の入力位置(2拍目)から1拍(4分音符)分、進めるための操作です。

4-4 G3を押さえたまま、C4(ド)の鍵盤を弾きます。

G3とC4の鍵盤から指を離さずに、次の手順に進んでください。

4-5 G3とC4を押さえたまま、2分音符(♪)をタッチします。

2分音符(♪)をタッチしたあとで、鍵盤から指を離します。

これで、ソとドの音が2分音符で入力されました。

5 ソングコントロール[■](ストップ)ボタンを押して、カーソルをソングの先頭位置に移動し、[▶/|||](スタート/一時停止)ボタンを押して、録音したソングを試聴します。

スタイルのコード/セクション切り替えをステップ録音する

67ページ手順5で「Chord」を選んだ場合の説明をします。ソング編集画面左下にある[Step Rec]がオンになっている状態(ステップ録音画面)で、コード切り替えやセクション切り替えの情報をひとつひとつ入力していきます。



■ 各部の機能

①	イベントリスト	コード変更やセクション切り替えなどの「イベント」が表示されます。詳しくは、 74ページ をご覧ください。
②	ソングの現在位置 (小節：拍：クロック)	ソングの現在位置が表示され、音符やボイス選択などのイベントを入力すると、ここで表示されている位置にイベントが記録されます。ソングの現在位置を変えたい場合は、小節：拍：クロック*の下にある[▲][▼]をタッチして位置を設定します。 *クロック 音の長さやソングデータ上の再生位置を示す最小単位です。4分音符を1920分割した長さです。
③	カーソル	カーソルを移動します。
④	Step Rec (ステップ録音)	オンにするとステップ録音画面が、オフにするとソング編集画面が表示されます。
⑤	音符表示	4つの音符表示のいずれかを選ぶことで(オンにすることで)、これから入力するコードが適用される長さを設定します。
⑥	Delete (削除)	選択中のデータを削除します。

■ 音符の入力例 — コード/セクション

The diagram shows a bass clef staff with a 4/4 time signature. It is divided into three sections labeled 1, 2, and 3. Section 1, labeled 'メインA', contains three measures with chords C, F, and G. Section 2, labeled 'ブレイク', contains two measures with chords F and G7. Section 3, labeled 'メインB', contains one measure with chord C.

*譜面中の番号は、下記の操作手順番号に対応しています。

上記楽譜に記されたコード進行およびセクション切り替えを、ステップ録音画面で入力する方法を説明します。なお、操作に入る前に以下の点をご確認ください。

- ・ 入力をはめる前に、スタイルコントロール[フィルインオン/オフ]ボタンがオフになっていることを確認してください。
- ・ 4/4拍子のスタイルを選択しておいてください。

NOTE コード鍵域でコードを認識させるには、フィンガリングタイプ(6ページ)を、「フルキーボード」と「AIフルキーボード」以外にしておく必要があります。また、スタイル設定画面(84ページ)でストップACMPを「無効」以外に設定しておく必要があります。

1 メインAが選択された状態でのコード進行を入力します。

- 1-1 パネル上のメイン[A]ボタンを押します。
- 1-2 2分音符(♪)をタッチしてオンにします。
- 1-3 コード鍵域で、コードC、F、Gを順に弾きます。

The screenshot shows the 'Song Creator - New Song' interface. On the left, a panel with buttons A, B, C, and D is shown, with button A highlighted and a hand icon pointing to it, labeled '1-1'. The main display shows a chord list with 'Main A : 2' selected. Below the display, a 2-measure note is highlighted, labeled '1-2'. On the right, a keyboard diagram shows the sequence of chords C, F, and G being played, labeled '1-3'.

2 ブレイクを入力します。

- 2-1 [ブレイク]ボタンを押します。
- 2-2 4分音符(♩)をタッチしてオンにします。
- 2-3 コード鍵域で、コードF、G7を順に弾きます。

The screenshot shows the 'Song Creator - New Song' interface. On the left, a panel with buttons A, B, C, and D is shown, with a 'Break' button highlighted and a hand icon pointing to it, labeled '2-1'. The main display shows a chord list with 'Break : 1' selected. Below the display, a 4-measure note is highlighted, labeled '2-2'. On the right, a keyboard diagram shows the sequence of chords F and G7 being played, labeled '2-3'.

NOTE フィルインを入力したいときは、[フィルインオン/オフ]ボタンをオンにしてから、メイン[A]~[D]ボタンでフィルインセクションを選びます。

- 3 メインBを入力します。
 - 3-1 メイン[B]ボタンを押します。
 - 3-2 全音符(●)をタッチしてオンにします。
 - 3-3 コード鍵域で、コードCを弾きます。



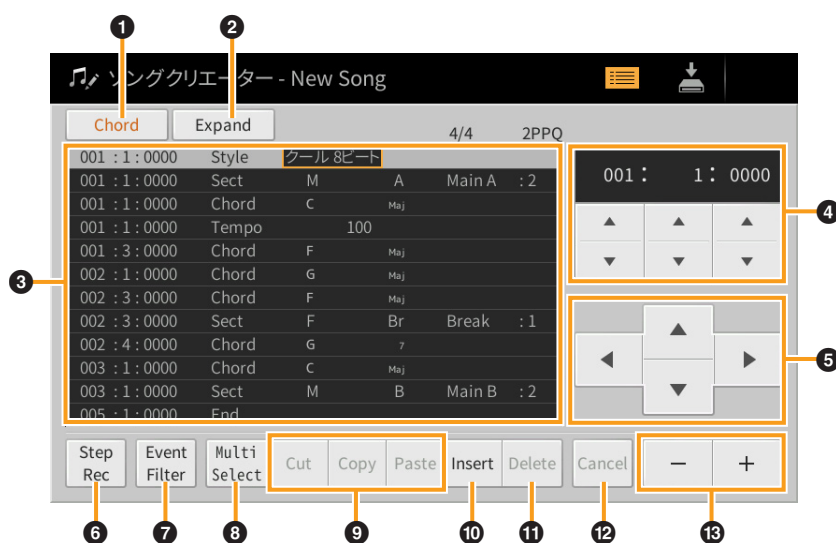
これで、楽譜に記されたコード進行/セクション切り替えが入力されました。

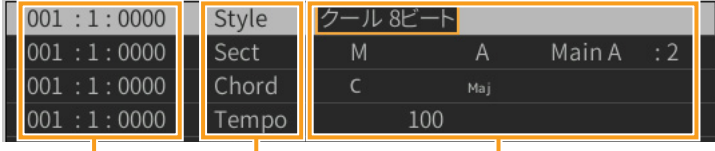
- 4 ソングコントロール[■](ストップ)ボタンを押して、カーソルをソングの先頭位置に移動し、[▶/|||](スタート/一時停止)ボタンを押して、録音したソングを試聴します。
- 5 [Step Rec]をタッチしてオフにし、ソング編集画面を表示させます。
- 6 ソング編集画面左上にある[Expand]をタッチして、入力したコード進行/セクション切り替えの情報を、ソングデータに変換します。

手順3までの操作では、コードやセクションを切り替えたという情報が記録されただけで、この状態でソングクリエイター画面を抜けると、ソングを再生させてもスタイルパートの音は鳴りません。したがって、入力が完了したら、必ず[Expand]を実行して、コード進行やセクション切り替えの情報を、ソング再生のデータに変換しておきましょう。なお、入力が完了していない場合は、そのままの状態でもソングを保存すれば、入力された情報が保存され、あとで作業が続けられます。

録音済みデータを編集する

67ページの手順5に該当する説明です。ソング編集画面で、リアルタイム録音やステップ録音で作ったソングデータを、ノートデータやボイス選択などのイベントごとに修正します。



①	編集の対象	<p>編集の対象を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ch1~Ch16: チャンネルデータを編集します。 • SysEx: 全チャンネル共通のシステムエクスクルーシブデータを編集します。 • Lyrics: 歌詞データを編集します。 • Chord: スタイルのコード変更/セクション切り替えの情報を編集します。 																										
②	Expand (展開)	<p>上記で編集対象を「Chord」とした場合のみ表示されます。ステップ録音画面で入力されたコード/セクション切り替えイベント情報を、実際に鳴る音のMIDIデータに変換します。[Expand]を実行しないと、ソングクリエイターから抜けて通常のソング再生をしても、スタイル部分が再生されないのので、ソング制作の仕上げとして忘れずに実行してください。</p>																										
③	イベントリスト	<p>ソングデータの中身が1イベント/1行で表示され、それぞれ編集できます。</p> <div style="text-align: center;">  <p>The screenshot shows a table with three main columns: 'Song Position (Measure: Beat: Clock)', 'Event Type', and 'Event Details'. The first column contains '001 : 1 : 0000' repeated four times. The second column lists 'Style', 'Sect', 'Chord', and 'Tempo'. The third column shows 'クール 8ビット', 'M A Main A : 2', 'C Maj', and '100'. Arrows point from the labels below to the corresponding columns in the screenshot.</p> </div> <p>①で選択した編集対象により、表示されるイベントが異なります。</p> <p>● 編集対象が「Ch1」～「Ch16」の場合</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 20%;">Note (ノート)</td> <td>音符を示すデータです。ノート名(鍵盤の位置)、ベロシティー(鍵盤を弾く強さ)、ゲートタイム(鍵盤を弾いている長さ)から構成されます。</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (コントロールチェンジ)</td> <td>ミキサー画面で調節できるボリューム、パン、フィルター、エフェクトデプス(効果の深さ)など、ボイスをコントロールするデータです。</td> </tr> <tr> <td>Prog (プログラムチェンジ)</td> <td>ボイスを選択するデータです。</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (ピッチベンド)</td> <td>ボイスのピッチを連続的に変化させるデータです。</td> </tr> <tr> <td>A.T. (アフタータッチ)</td> <td>鍵盤を弾いてからさらに押し込むことによって発生するデータです。この楽器の鍵盤自体には、アフタータッチ機能はありません。</td> </tr> <tr> <td>P.A.T. (ポリフォニックアフタータッチ)</td> <td>鍵盤を弾いてからさらに押し込むことによって発生するデータです。この楽器ではグラウンド・エクスペッション・モデリングで使用します。</td> </tr> </table> <p>● 編集対象が「SysEx」の場合</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 20%;">ScBar (スコアスタートバー)</td> <td>ソングデータとしての先頭小節番号を指定します。</td> </tr> <tr> <td>Tempo (テンポ)</td> <td>テンポ値を設定します。</td> </tr> <tr> <td>Time (タイムシグネチャー)</td> <td>拍子を設定します。</td> </tr> <tr> <td>Key (キーシグネチャー)</td> <td>譜面表示する場合の調を設定します。</td> </tr> <tr> <td>XGPrm (XGパラメーター)</td> <td>XGパラメーターを変更できます。詳しくは、データリスト(別PDF)の「MIDIデータフォーマット」をご覧ください。</td> </tr> <tr> <td>Sys/Ex. (システムエクスクルーシブ)</td> <td>システムエクスクルーシブメッセージを表示します。内容の変更はできませんが、デリート(削除)、カット、コピー、ペーストはできます。</td> </tr> <tr> <td>Meta (メタイベント)</td> <td>SMFメタイベントを表示します。内容の変更はできませんが、デリート(削除)、カット、コピー、ペーストはできます。</td> </tr> </table>	Note (ノート)	音符を示すデータです。ノート名(鍵盤の位置)、ベロシティー(鍵盤を弾く強さ)、ゲートタイム(鍵盤を弾いている長さ)から構成されます。	Ctrl (コントロールチェンジ)	ミキサー画面で調節できるボリューム、パン、フィルター、エフェクトデプス(効果の深さ)など、ボイスをコントロールするデータです。	Prog (プログラムチェンジ)	ボイスを選択するデータです。	P.Bnd (ピッチベンド)	ボイスのピッチを連続的に変化させるデータです。	A.T. (アフタータッチ)	鍵盤を弾いてからさらに押し込むことによって発生するデータです。この楽器の鍵盤自体には、アフタータッチ機能はありません。	P.A.T. (ポリフォニックアフタータッチ)	鍵盤を弾いてからさらに押し込むことによって発生するデータです。この楽器ではグラウンド・エクスペッション・モデリングで使用します。	ScBar (スコアスタートバー)	ソングデータとしての先頭小節番号を指定します。	Tempo (テンポ)	テンポ値を設定します。	Time (タイムシグネチャー)	拍子を設定します。	Key (キーシグネチャー)	譜面表示する場合の調を設定します。	XGPrm (XGパラメーター)	XGパラメーターを変更できます。詳しくは、データリスト(別PDF)の「MIDIデータフォーマット」をご覧ください。	Sys/Ex. (システムエクスクルーシブ)	システムエクスクルーシブメッセージを表示します。内容の変更はできませんが、デリート(削除)、カット、コピー、ペーストはできます。	Meta (メタイベント)	SMFメタイベントを表示します。内容の変更はできませんが、デリート(削除)、カット、コピー、ペーストはできます。
Note (ノート)	音符を示すデータです。ノート名(鍵盤の位置)、ベロシティー(鍵盤を弾く強さ)、ゲートタイム(鍵盤を弾いている長さ)から構成されます。																											
Ctrl (コントロールチェンジ)	ミキサー画面で調節できるボリューム、パン、フィルター、エフェクトデプス(効果の深さ)など、ボイスをコントロールするデータです。																											
Prog (プログラムチェンジ)	ボイスを選択するデータです。																											
P.Bnd (ピッチベンド)	ボイスのピッチを連続的に変化させるデータです。																											
A.T. (アフタータッチ)	鍵盤を弾いてからさらに押し込むことによって発生するデータです。この楽器の鍵盤自体には、アフタータッチ機能はありません。																											
P.A.T. (ポリフォニックアフタータッチ)	鍵盤を弾いてからさらに押し込むことによって発生するデータです。この楽器ではグラウンド・エクスペッション・モデリングで使用します。																											
ScBar (スコアスタートバー)	ソングデータとしての先頭小節番号を指定します。																											
Tempo (テンポ)	テンポ値を設定します。																											
Time (タイムシグネチャー)	拍子を設定します。																											
Key (キーシグネチャー)	譜面表示する場合の調を設定します。																											
XGPrm (XGパラメーター)	XGパラメーターを変更できます。詳しくは、データリスト(別PDF)の「MIDIデータフォーマット」をご覧ください。																											
Sys/Ex. (システムエクスクルーシブ)	システムエクスクルーシブメッセージを表示します。内容の変更はできませんが、デリート(削除)、カット、コピー、ペーストはできます。																											
Meta (メタイベント)	SMFメタイベントを表示します。内容の変更はできませんが、デリート(削除)、カット、コピー、ペーストはできます。																											











③	イベントリスト	● 編集対象が「Lyrics」の場合	
		Name (ネーム)	ソング名を入力します。
		Lyrics (リリックス=歌詞)	歌詞を入力します。
		Code (コード)	CR: 歌詞表示を改行します。 LF: 現在表示されている歌詞を消し、次の歌詞を表示させます。
		● 編集対象が「Chord」の場合	
		Style	スタイル名
		Tempo	テンポ
		Chord	コード(コードルート、コードタイプ、オンベースコード)
		Sect	セクション(イントロ、メイン、フィルイン、ブレイク、エンディング)
		OnOff	スタイル各パート(チャンネル)のオン/オフ
		CH.Vol	スタイル各パート(チャンネル)の音量
S.Vol	スタイル再生音全体のボリューム音量		
④	ソングの現在位置 (小節：拍：クロック)	音符やボイス選択などのイベントを入力する位置(小節、拍、タイミング)を指定します。ソングの現在位置を変えたい場合は、小節：拍：クロック*の下にある[▲][▼]をタッチして位置を設定します。 *クロック 音の長さやソングデータ上の再生位置を示す最小単位です。4分音符を1920分割した長さです。	
⑤	カーソル	カーソルを移動します。	
⑥	Step Rec (ステップ録音)	オンにするとステップ録音画面が、オフにするとソング編集画面が表示されます。	
⑦	Event Filter (イベントフィルター)	イベントリストではさまざまな種類のデータが表示されるため、すべてを表示させると煩雑で見づらい画面になることがあります。ここをタッチして、表示させたい項目だけにチェックマークを入れることで、編集上必要なデータだけを表示できます。 <ul style="list-style-type: none"> • <input checked="" type="checkbox"/> すべての項目にチェックマークを付けます。 • <input type="checkbox"/> すべての項目からチェックマークを外します。 • <input checked="" type="checkbox"/> すべての項目のチェックマークのあり/なしを反転させます。 	
⑧	Multi Select (マルチセレクト)	ここをタッチしてから、カーソル(⑤)を使うと、複数の行をまとめて選べます。	
⑨	Cut (切り取り)/ Copy (コピー)/ Paste (貼り付け)	選択された行(イベント群)を移動したりコピーしたりします。	
⑩	Insert (挿入)	新しいデータを入力します。	
⑪	Delete (削除)	選択された行(イベント群)を削除します。	
⑫	Cancel (キャンセル)	変更をやめて元のデータに戻します。	
⑬	-/+	現在カーソルがある数値の設定をします。	

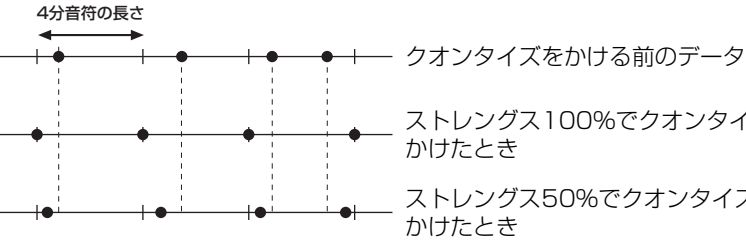
NOTE グランド・エクスペッション・モデリングに関連するMIDIデータ(P.A.T.、CC#19、CC#88)を編集をすると予期せぬ音が生じる場合があります。

チャンネルエディット — 録音済みチャンネルデータを一括編集する

67ページの手順6に該当する説明です。「チャンネルエディット」画面上で、録音済みのチャンネルデータ全体を、一括で修正したり編集したりします。各項目の設定画面で[実行]をタッチすることにより、指定されたチャンネルのデータが実際に変更されます。実行すると、このボタンは[やり直し]に変わるので、変更されたデータを元に戻したい場合は、[やり直し]をタッチします。元に戻せるのは、1つ前の操作だけです。



ターゲットCh	編集対象のチャンネルを選択します。										
クオンタイズ	<p>チャンネル内の音符の鳴るタイミングを設定します。たとえば、下図のような4拍子のフレーズを録音したとします。演奏しているときは、正確に弾いているつもりでも、タイミングが微妙に遅れたり早かったりする場合もあります。クオンタイズはそういった微妙な「ずれ」を補正してデータを書き直す機能です。</p>  <p>NOTE グランド・エクスプレッション・モデリングに関連するMIDIデータが入ったチャンネルをクオンタイズすると予期せぬ音が生じる場合があります。</p>										
分解能	<p>クオンタイズの分解能を設定します。指定したチャンネルで使われている、最も細かい音符を選んでください。最も細かい音符が8分音符の場合は、「8分音符」を選びます。</p>  <p>クオンタイズのサイズを8分音符(♪)に設定して、クオンタイズを実行した場合</p> <p>設定値</p> <table border="0" data-bbox="549 1630 1316 1861"> <tr> <td> 4分音符</td> <td> 8分音符</td> <td> 16分音符</td> <td> 32分音符</td> <td> 16分音符+ 3連8分音符*</td> </tr> <tr> <td> 3連4分音符</td> <td> 3連8分音符</td> <td> 3連16分音符</td> <td> 8分音符+ 3連8分音符*</td> <td> 16分音符+ 3連16分音符*</td> </tr> </table> <p>上記「*」印の付いた3つのクオンタイズ設定は、異なる2つの音符の長さを同時に利用してクオンタイズを実行できるので大変便利です。たとえば、8分音符と3連8分音符の両方の音符が録音されているチャンネルに、8分音符の長さでクオンタイズをかけた場合、そのチャンネルのすべての音符が8分音符でクオンタイズされてしまい、3連符のリズムが完全になくなってしまいます。ところが、8分音符+3連8分音符の設定を使うと、8分音符と3連符の両方の音符をクオンタイズできます。</p>	 4分音符	 8分音符	 16分音符	 32分音符	 16分音符+ 3連8分音符*	 3連4分音符	 3連8分音符	 3連16分音符	 8分音符+ 3連8分音符*	 16分音符+ 3連16分音符*
 4分音符	 8分音符	 16分音符	 32分音符	 16分音符+ 3連8分音符*							
 3連4分音符	 3連8分音符	 3連16分音符	 8分音符+ 3連8分音符*	 16分音符+ 3連16分音符*							

クオンタイズ	強さ	<p>クオンタイズをかける強さ(クオンタイズ分解能の音符に、どの程度近づけるか)を設定します。100%でジャストのタイミングにデータが移動します。100%以下でクオンタイズをかければ、自然な拍のずれを残せます。</p>  <p>クオンタイズをかける前のデータ</p> <p>ストレングス100%でクオンタイズをかけたとき</p> <p>ストレングス50%でクオンタイズをかけたとき</p>						
削除	ソングデータのうち、特定のチャンネルデータを削除します。削除したいチャンネルをタッチしてチェックマークを入れ、[実行] をタッチすることでデータを削除します。							
ミックス	<p>ソングデータの異なる2つのチャンネルデータを、1つのチャンネルデータとしてミックスします。また、あるチャンネルのデータを、別のチャンネルにコピーすることもできます。</p> <p>NOTE グランド・エクスプレッション・モデリングに関連するMIDIデータが入ったチャンネルをミックスすると予期せぬ音が生じる場合があります。</p> <table border="1" data-bbox="343 728 1441 1077"> <tr> <td data-bbox="343 728 534 806">ミックスチャンネルその1</td> <td data-bbox="534 728 1441 806">ミックスする元となるチャンネルを1~16の中から選びます。ここで指定したチャンネル内のデータは、すべてミックスの対象となります。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 806 534 996">ミックスチャンネルその2</td> <td data-bbox="534 806 1441 996">ミックスする元となるチャンネルを1~16の中から選びます。ここで指定したチャンネル内のデータのうち、ノート(音符)データとP.A.T.、CC#19、CC#88がミックスの対象となります。また、ここでは1~16以外に「コピー」というメニューを選択できます。「コピー」を選択した場合は、ソース1で選んだチャンネルのデータを、ミックス後チャンネル(下記)で設定したチャンネルにコピーします。(元のチャンネルにもデータは残ります。)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 996 534 1077">ミックス後チャンネル</td> <td data-bbox="534 996 1441 1077">ミックス後のデータのチャンネル番号を設定します。</td> </tr> </table>		ミックスチャンネルその1	ミックスする元となるチャンネルを1~16の中から選びます。ここで指定したチャンネル内のデータは、すべてミックスの対象となります。	ミックスチャンネルその2	ミックスする元となるチャンネルを1~16の中から選びます。ここで指定したチャンネル内のデータのうち、ノート(音符)データとP.A.T.、CC#19、CC#88がミックスの対象となります。また、ここでは1~16以外に「コピー」というメニューを選択できます。「コピー」を選択した場合は、ソース1で選んだチャンネルのデータを、ミックス後チャンネル(下記)で設定したチャンネルにコピーします。(元のチャンネルにもデータは残ります。)	ミックス後チャンネル	ミックス後のデータのチャンネル番号を設定します。
ミックスチャンネルその1	ミックスする元となるチャンネルを1~16の中から選びます。ここで指定したチャンネル内のデータは、すべてミックスの対象となります。							
ミックスチャンネルその2	ミックスする元となるチャンネルを1~16の中から選びます。ここで指定したチャンネル内のデータのうち、ノート(音符)データとP.A.T.、CC#19、CC#88がミックスの対象となります。また、ここでは1~16以外に「コピー」というメニューを選択できます。「コピー」を選択した場合は、ソース1で選んだチャンネルのデータを、ミックス後チャンネル(下記)で設定したチャンネルにコピーします。(元のチャンネルにもデータは残ります。)							
ミックス後チャンネル	ミックス後のデータのチャンネル番号を設定します。							
トランスポーズ	<p>ソングのノート(音符)データを、チャンネルごとに半音単位で移動(トランスポーズ)します。上下2オクターブの範囲でトランスポーズできます。</p> <table border="1" data-bbox="343 1153 1441 1310"> <tr> <td data-bbox="343 1153 534 1198">1~16</td> <td data-bbox="534 1153 1441 1198">トランスポーズさせたい量を、チャンネル別に設定します。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1198 534 1243">All -</td> <td data-bbox="534 1198 1441 1243">トランスポーズさせたい量を、全チャンネル一括で1ずつ減らします。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1243 534 1310">All +</td> <td data-bbox="534 1243 1441 1310">トランスポーズさせたい量を、全チャンネル一括で1ずつ増やします。</td> </tr> </table> <p>NOTE ドラムキットが割り当てられているチャンネル(一般的には9~10チャンネル)をトランスポーズすると、ドラムの音色が変わってしまいます。ご注意ください。</p>		1~16	トランスポーズさせたい量を、チャンネル別に設定します。	All -	トランスポーズさせたい量を、全チャンネル一括で1ずつ減らします。	All +	トランスポーズさせたい量を、全チャンネル一括で1ずつ増やします。
1~16	トランスポーズさせたい量を、チャンネル別に設定します。							
All -	トランスポーズさせたい量を、全チャンネル一括で1ずつ減らします。							
All +	トランスポーズさせたい量を、全チャンネル一括で1ずつ増やします。							
セットアップ	<p>ミキサー画面やパネルボタンによる現在の設定を、セットアップデータとしてソングデータの先頭部に書き込みます。既存のソングのサウンドをミキサー画面など調整したり、歌詞や譜面の表示設定をした場合などに、それらの設定をソングデータに組み入れることで、ソング再生時に再現することができます。</p> <p>ソング再生スタートに合わせてパネルに呼び出したい項目にチェックマークを付けます。</p> <p>NOTE セットアップの実行をする際は、ソング[ストップ]ボタンを押して、ソングポジションを曲の先頭にしておく必要があります。</p>							

ボイスに関する設定をする



チューン

鍵盤パートごとに音の高さに関する設定をします。

チューニング	鍵盤演奏でのチューニングを設定します。
オクターブ	鍵盤演奏でのオクターブを設定します。
ピッチベンドレンジ	ペダルにピッチベンドやグライドを割り当てたときに(44ページ)ピッチがどれだけ変化するかを、半音単位で設定します。
ポルタメントタイム	ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤のピッチから次に弾いた鍵盤のピッチまでを、連続的に変化させる機能です。ここでは、ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなります。0の場合は効果がありません。ポルタメントタイムは、モノに設定されている鍵盤パート(48ページ)に対して有効です。

ピアノ

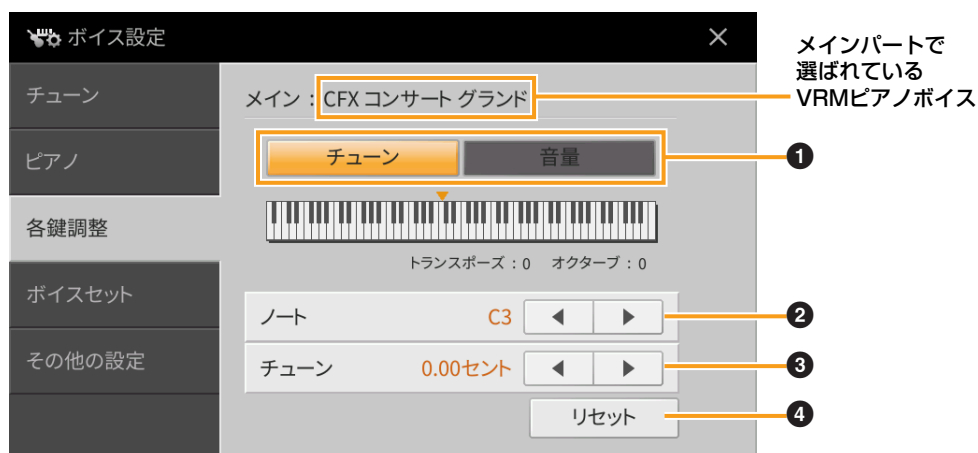
「VRMピアノ」カテゴリのボイスの設定をします。これらの設定は、対象のボイスを使用する鍵盤パートすべてに効果します。

VRM*	VRM	VRMのオン/オフを切り替えます。
	ダンパーレゾナンス深さ	ダンパーペダルを踏んだときのVRM効果のかかり具合を設定します。
	ストリングレゾナンス深さ	鍵盤を弾いたときのVRM効果のかかり具合を設定します。
	リバーブ深さ	VRMボイスのリバーブのかかり具合を設定します。
	コーラス深さ	VRMボイスのコーラスのかかり具合を設定します。
グランドエクスプレッション		<p>グランド・エクスプレッション・モデリングのタイプを選びます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ダイナミック: 鍵盤を弾く強さやタッチに応じて、アコースティックピアノのように音が微妙に変化します。 ・ スタティック: 弾き方を変えても、音はさほど変化しません。 <p>NOTE この設定は「VRMピアノ」カテゴリのうち、「CFX コンサート グランド」と「ベーゼンドルファー グランド」にのみ有効です。</p>

NOTE ピアノルームでは、常にVRMはオン、グランド・エクスプレッション・モデリングのタイプは「ダイナミック」で、ここでの設定は影響しません。

各鍵調整

メインパートで選ばれている「VRMピアノ」カテゴリのボイスについて、鍵盤ごとに音の高さと音量を設定できます。



①	音の高さを設定する(チューン)か、音量を設定するかを選びます。
②	音の高さまたは音量を設定するノート(鍵盤の位置)を指定します。音の高さを設定する場合は、画面中央の鍵盤イラストをタッチしたまま、実際の鍵盤を押すことでノートを指定することもできます。
③	音の高さまたは音量を設定します。画面中央の鍵盤イラスト上で、初期設定から変更されたノートには色が付きます。
④	[チューン]または[音量]の設定をすべて初期状態に戻します。

ボイスセット

ボイスには、そのボイスに合ったさまざまな設定(オルガンフルートボイス以外のボイスエディット画面(47ページ)での設定と同じ)が含まれます。これらの設定はボイスを選んだときに自動的に呼び出されるようになっていますが、オフにすることによって呼び出さないようにできます。

たとえば、どのボイスでも同じハーモニーをかけたいときは、この画面で、「キーボードハーモニー」のチェックマークを外します。

その他の設定

カテゴリーボタンの動作	ボイスカテゴリー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かたを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> • 開いて選択: ボイスカテゴリーボタンを押すと、そのカテゴリーの最後に選ばれたボイスが呼び出されます。 • 開くのみ: ボイスカテゴリーボタンを押しても、ボイスは切り替わりません。現在のボイスが選ばれたままの状態です。
S.Art2オートアーティキュレーション (CVP-909のみ)	スーパーアーティキュレーション(S.Art2)ボイスを使うときに、下記のタイミングで自動的にアーティキュレーション効果を付けるかどうかをそれぞれ選択します。 <ul style="list-style-type: none"> • Head: 最初の鍵盤を押したとき • Joint: 鍵盤を押したまま、別の鍵盤を押したときまたは離れたとき • Tail: 最後の鍵盤を離れたとき <p>NOTE この設定は、鍵盤演奏で使うS.Art2ボイスだけでなく、ソングやスタイル中のS.Art2ボイスにも影響します。</p>

ボイスの特徴

内蔵のボイスは、ボイス選択画面の各ボイス名の左側に、ボイスの特徴を表すアイコンが表示されます。また、一部のボイスでは、画面の下部に **i** (情報)が表示され、これをタッチすると、そのボイスの解説を表示できます。



VRM (ブイアールエム)	取扱説明書3章をご覧ください。
Natural! (ナチュラル)	Natural! ボイスは、ステレオサンプリング、サステインサンプリング、キーオフサンプリングなどの録音テクニックを使っています。ピアノなど楽器の音の自然さを再現しています。

<p>S.Art S.Articulation!</p> <p>S.Art 2 S.Articulation2! (CVP-909のみ) (スーパーアーティキュレーション)</p>	取扱説明書3章をご覧ください。
<p>Live Live! (ライブ)</p>	Live! ボイスは、アコースティック楽器の音を演奏空間の雰囲気とあわせてステレオサンプリングすることで楽器の自然な響きを再現しています。
<p>Cool Cool! (クール)</p>	Cool! ボイスは、特別な音声プロセスとデジタル信号処理によってエレクトリック楽器の音の特徴を再現しています。
<p>Sweet Sweet! (スイート)</p>	Sweet! ボイスは、アコースティック楽器の演奏を特徴づけているビブラートをそのままサンプリングすることで、後から加えられたビブラートに比べて音のリアリティを向上させています。
<p>Drums Drums (ドラムス)</p>	ドラムやパーカッションといった打楽器のボイス(キット)は、それぞれの音が鍵盤上に並べられています。主に音楽制作用途です。どの鍵盤にどの音色が割り当てられているかは、データリスト(別PDF)の「ドラム/SFXキットリスト」をご覧ください。
<p>Live Drums Live!Drums (ライブドラムス)</p>	Live!Drumsボイスは、楽器の音を空間の雰囲気とあわせてステレオサンプリングすることでドラムの自然な響きを再現しています。主に音楽制作用途です。
<p>Revo Drums Revo!Drums (CVP-909のみ) (レボドラムス)</p>	Revo!Drumsボイスは、同じ鍵盤をくり返し押す場合に、異なる波形を発音させることで本物のドラムのような自然な音を再現しています。
<p>SFX SFX (エスエフェックス)</p>	Special percussion、Sound effects (SFX)は、独特なサウンドをまとめたグループ(キット)で、それぞれの音が鍵盤上に並べられています。主に音楽制作用途です。どの鍵盤にどの音が割り当てられているかは、データリスト(別PDF)の「ドラム/SFXキットリスト」をご覧ください。
<p>Live SFX Live!SFX (ライブSFX)</p>	Live!SFXボイスは、独特なサウンドを空間の雰囲気とあわせてステレオサンプリングすることで音の自然な響きを再現しています。主に音楽制作用途です。
<p>Revo SFX Revo!SFX (CVP-909のみ) (レボSFX)</p>	Revo!SFXボイスは、同じ鍵盤をくり返し押す場合に、異なる波形を発音させることで本物のパーカッションのような自然な音を再現しています。
<p>Organ Flutes OrganFlutes! (オルガンフルート)</p>	OrganFlutes! ボイスは、フルート(管)の長さの組み合わせやアタック音のON/OFFなど、本物のオルガンの設定をシミュレートしています。設定をエディットすることで自分だけのオルガンサウンドを作ることができます。詳しくは、 51ページ をご覧ください。
<p>Mega MegaVoice (メガボイス)</p>	<p>MegaVoiceは、スタイルデータ(自動伴奏)やソングデータ(楽曲)といった音楽データをプログラムするときに使う特殊なボイスです。鍵盤で演奏するのには適していません。</p> <p>実際のメガボイスの奏法割り当てについては、データリスト(別PDF)の「メガボイスマップ」をご覧ください。</p> <p>NOTE メガボイスは、ほかのモデルとの互換性がありません。したがって、メガボイスを使ったスタイル/ソングデータを、メガ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。</p> <p>NOTE メガボイスは、演奏する鍵域や鍵盤を弾く強さ(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、ボイス設定を変えたりすると、意図しない鳴り方になることがあります。</p>
<p>Regular Regular (レギュラー)</p>	GMやXGボイスなど、上記のような特徴を持たないボイスです。


GM/XGボイスやメガボイスを呼び出す

この楽器には、GMやXGに対応したボイスや、メガボイスが内蔵されています。これらのボイスは、パネルボタンにはない「その他」カテゴリに入っており、ボイス選択画面から選べます。

- 1 ホーム画面で、ボイスを選びたい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。



- 2 「その他」カテゴリのタブをタッチします。

- 3  (上へ)を何度かタッチして、いちばん上の階層を表示させます。

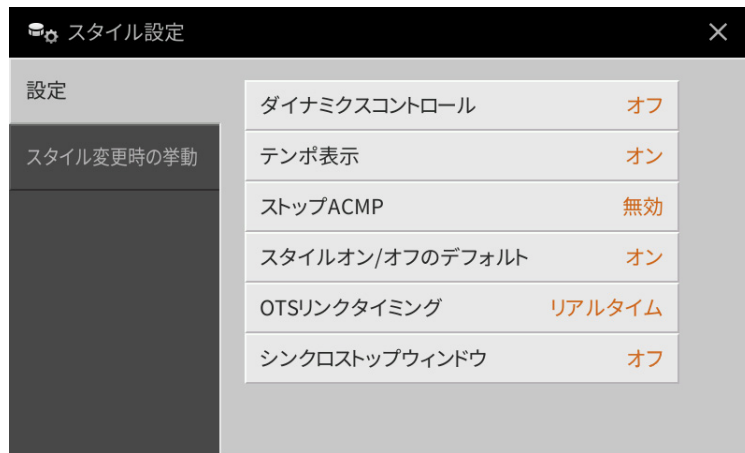


- 4 選びたいボイスのカテゴリ (GM&XG、メガボイスなど)をタッチします。

NOTE 「レガシー」フォルダーには、以前のCVPシリーズで作成されたソングデータを鳴らすためのボイスが入っています。

- 5 選びたいボイスをタッチします。

スタイル再生に関する設定をする



設定

ダイナミクスコントロール	<p>鍵盤を弾く強さを変えたときの、スタイル再生の音量変化の幅を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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。
テンポ表示	<p>スタイル選択画面での各スタイルのテンポ表示をオン/オフします。</p>
ストップACMP	<p>[スタイルオン/オフ]ボタンがオンで、[シンクロスタート]がオフの状態、ここを「無効」以外に設定すると、スタイル再生が停止していても、左手でコードを押さえたときに本体がコードを認識し、ホーム画面のスタイルエリアにコードを表示します。これをストップアカンパニメントの状態といいます。</p> <p>ここでは、ストップアカンパニメントの状態、コード音(スタイルのパッドとベース)をどのように鳴らすかを決めます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 無効: ストップアカンパニメントを無効にします。スタイル停止中は、コード鍵域を押さえてもコードが認識されません。 • オフ: コード鍵域を押さえても何も音が鳴りません。 • スタイル: コード鍵域を押さえると、選択されているスタイルに含まれるボイスで、コード音が鳴ります。 • 固定ボイス: コード鍵域を押さえると、選択されているスタイルに関係なく同じボイスでコード音が鳴ります。 <p>NOTE MegaVoice (メガボイス)を含むスタイルの場合、ここを「スタイル」に設定すると、意図しない鳴りかたをすることがあります。</p> <p>NOTE 「オフ」や「固定ボイス」に設定してソング録音するとコード情報だけが録音され、「スタイル」に設定するとコード情報とボイスが録音されます。</p> <p>NOTE 「無効」に設定すると、スタイル停止中にはコードが認識されないため、ボーカルハーモニーのコードモード(29ページ)や、キーボードハーモニー (24ページ)の使用時に、コード鍵域を押さえてもハーモニーが付きません。</p>
スタイルオン/オフのデフォルト	<p>電源を入れたときの、[スタイルオン/オフ]ボタンのオン/オフの状態を選択します。</p>
OTSリンクタイミング	<p>[OTSリンク]ボタンをオンにしてスタイル再生中にメイン[A]~[D]を切り替えたときの、OTS (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を決めます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • リアルタイム: メイン[A]~[D]ボタンを押した時点でOTSが呼び出されます。 • 次の小節: メイン[A]~[D]ボタンを押してから、スタイルが次の小節にさしかかった時点でOTSが呼び出されます。

<p>シンクロストップ ウィンドウ</p>	<p>シンクロストップの例外条件を設定します。[シンクロストップ]ボタンが点灯中の場合でも、ここで設定した時間(音符の長さ)より長くコード鍵域を押し続けるとシンクロストップは機能しません。シンクロストップを機能させるには、設定した音符の長さに達するまでに、コード鍵域から指を離す必要があります。設定値をオフにした場合は、コード鍵域を押さえた時間にかかわらず、指を離すとシンクロストップが機能します。</p>
----------------------------------	---

スタイル変更時の挙動

<p>セクションセット</p>	<p>スタイル停止中にスタイルを切り替えたとき、どのセクション(イントロやメインなど)が選ばれるかを決めます。オフに設定している場合は、スタイルを変更してもセクションは切り替わりません。 スタイルによっては、メインA~Dのいずれかのデータが存在しない場合もあります。その場合は、最も近いセクションに切り替わります。 たとえば、メインDに設定した状態でメインDのみデータが無いスタイルに変更した場合、セクションはメインCが選択されます。</p>
<p>テンポ</p>	<p>スタイルを切り替えたとき、切り替えたあとのスタイル再生テンポを決めます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ロック: スタイルの再生中かどうかにかかわらず、切り替える前と同じテンポで鳴らします。 • ホールド: スタイル再生中は、切り替える前と同じテンポで鳴らします。スタイル停止中は、切り替えたあとのスタイルの初期設定のテンポで鳴らします。 • リセット: 切り替えたあとのスタイルの初期設定のテンポで鳴らします。
<p>パート オン/オフ</p>	<p>スタイルを切り替えたときに、切り替えたあとのスタイルの各チャンネルオン/オフ情報を決めます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ロック: スタイルの再生中かどうかにかかわらず、切り替える前と同じチャンネルオン/オフ情報で鳴らします。 • ホールド: スタイル再生中は、切り替える前と同じチャンネルオン/オフ情報で鳴らします。スタイル停止中は、全チャンネルをオンにして鳴らします。 • リセット: 全チャンネルをオンにして鳴らします。

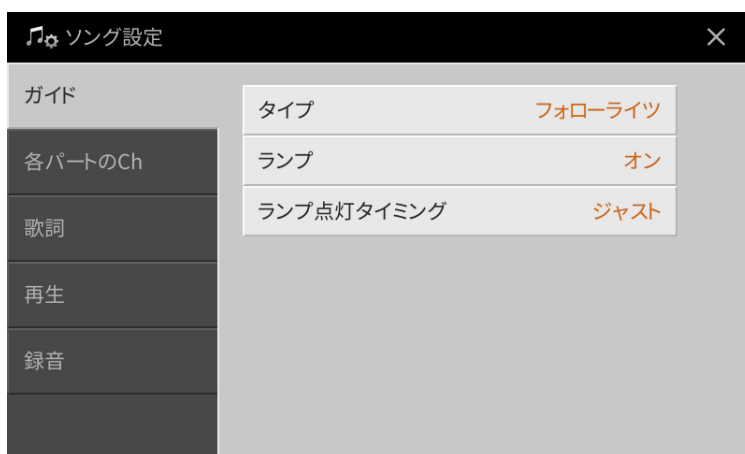
スタイルの特徴

スタイル選択画面の各スタイル名の左側に、特徴を表すアイコンが表示されます。



- Pro (プロ):** あなたが指定したとおりのコードが鳴るスタイルです。テンションノートを含む複雑なコードを指定しても音楽的なハーモニーをくずすことなくスタイルが鳴りますので、幅広いアレンジをお楽しみいただけます。
- Session (セッション):** 独特のテンションノートやコード変化を伴う伴奏リフなどが加えられ、よりリアルで派手な伴奏となっています。ただし、メジャーコードを弾いただけでセブンスの音が混ざる、オンベースコードに正確に反応しない場合があるなど、曲によっては適切な伴奏が鳴らないことがあります。特定ジャンルの曲でパンチのある演奏をしたいときによいでしょう。
- Free Play (フリープレイ):** テンポにとらわれることなく、壮大な伴奏とともに自由な演奏表現をお楽しみいただけます。
- Pianist (ピアニスト):** ピアノボイスのみによるスタイルです。左手でコードを押さえるだけでアルペジオやストライド奏法の左手パターンなどが演奏できます。

ソングの再生/録音に関する設定をする



ガイド

ガイド機能をオンにして、MIDIソングを再生すると、鍵盤ガイドランプが鍵盤を弾くタイミングや、押さえる鍵盤位置を示してくれます。ソングと一緒に歌うときに、歌うタイミングに合わせて、ソング再生のタイミングをコントロールすることもできます。

ガイド機能は、ホーム画面のソングエリア(拡張表示)や、譜面、歌詞、テキスト画面でオン/オフできます。ガイド機能の使い方について詳しくは、取扱説明書5章をご覧ください。ここでは、ガイド機能に関する設定をします。

タイプ	練習機能の種類を選びます。 <ul style="list-style-type: none"> ● 鍵盤演奏用 <ul style="list-style-type: none"> ● フォローライツ: 正しい鍵盤を弾く練習をします。ソング再生中に、鍵盤を弾くべきタイミングが来たらソング再生が一時停止します。ガイドランプに合わせて正しい鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます。 ● エニーキー: 鍵盤を弾くタイミングを練習します。ソング再生中に、鍵盤を弾くべきタイミングが来たらソング再生が一時停止します。いずれかの鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます。 ● ユアテンポ: 上記「フォローライツ」の機能に加えて、弾く人のテンポに合わせてソングのテンポが変化します。 ● カラオケ用 <ul style="list-style-type: none"> ● カラオキー: 歌うタイミングに合わせて、ソング再生のタイミングをコントロールできます。弾き語りをするとき便利です。鍵盤を弾いてソング再生のタイミングコントロールしながら歌えます。ソング再生中に、鍵盤を弾くべきタイミングが来たらソング再生が一時停止します。いずれかの鍵盤を弾けば、ソング再生は続行されます(鍵盤を弾いても音は鳴りません)。
ランプ	鍵盤ガイドランプをオン/オフします。 <p>NOTE ガイドランプが演奏どおりに光らない場合は、「各パートのCh」の設定で、右手パートにチャンネル1を、左手パートにチャンネル2を割り当てます。</p>
ランプ点灯タイミング	ガイドランプを点灯させるタイミングを選びます。 <ul style="list-style-type: none"> ● ジャスト: 鍵盤を弾くタイミングが来ると同時に、ガイドランプが点灯します。 ● 次の鍵盤: 次に弾く鍵盤のガイドランプが点灯します。鍵盤を弾くべきタイミングになっても弾かなければ、ガイドランプは点滅します。

NOTE ガイド機能の設定は、ソングデータの一部として記憶させることができます(77ページ)。ガイド機能の設定を記憶させると、次に同じソングを選んだときにガイド機能が自動的にオンになります。

各パートのCh

右手	MIDIソング内のどのチャンネルを右手パートにするかを設定します。
左手	MIDIソング内のどのチャンネルを左手パートにするかを設定します。
自動設定	オンに設定すると、市販のMIDIソングを再生したときに、右手/左手パートが最適になるように自動的に選ばれます。通常はオンにしておきます。

歌詞

言語	<p>歌詞画面で使用する言語を選びます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 自動: ソング内の言語情報に応じて自動で切り替わります。 • インターナショナル: 欧米語の歌詞を表示するのに適した設定です。 • 日本語: 日本語の歌詞を表示するのに適した設定です。
----	--

再生

リピートモード	<p>MIDIソングとオーディオソングのくり返し再生の方法を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • オフ: 現在選ばれているソングを1回だけ再生し、くり返し再生はしません。 • 1曲リピート: 現在選ばれているソング1曲をくり返し再生します。 • 全曲リピート: 指定のフォルダー (現在選ばれているソングがあるフォルダー)にあるソング全曲の連続再生をくり返します。 • ランダムリピート: 指定のフォルダー (現在選ばれているソングがあるフォルダー)にあるソング全曲のランダム(順不同)再生をくり返します。 <p>NOTE 内蔵ソングで「ガイド機能を使おう」フォルダーに入っているソングは、ガイド機能の設定が含まれているため、全曲/ランダム再生に適していません。</p>
フレーズマークリピート	<p>フレーズマークが入っているMIDIソングで、フレーズマークでくり返し再生する(オン)、くり返し再生しない(オフ)を設定します。フレーズマークリピートをオンにしてMIDIソングを再生すると、指定した番号のフレーズをくり返し再生できます。フレーズマークが入っているMIDIソングを選択している場合のみ設定できます。</p>
クイックスタート	<p>オンに設定すると、市販のMIDIソングで音源の設定のために先頭小節が空になっている場合に、空の先頭小節を飛ばして最初の音符からソングを再生します。また、弱起のソングを再生するときにも、曲頭の休符を飛ばして最初の音符から再生します。</p>
MIDIソングの早送り方式	<p>MIDIソング再生中に、[▶▶](早送り)を押したときの方式を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ジャンプ: [▶▶]を1度押すと、音を鳴らさずに1小節だけ早送りします。押し続けると、手を離すまで早送りし続けます。 • スクラブ: [▶▶]を押し続けている間、音を鳴らしながら早送りします。
USB MIDIソング自動選択	<p>オンに設定すると、USBフラッシュメモリーを接続したとき、自動的にUSBフラッシュメモリーの先頭のMIDIソングを選択します。</p>
パフォーマンスアシスタント	<p>89ページをご覧ください。</p>
コード検出の優先順位	<p>コードデータが入っているMIDIソングを再生しているとき、MIDIソングと鍵盤のどちらのコードを優先するかを設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • MIDIソング: MIDIソング中のコードデータを優先します。 • 鍵盤: コード鍵域で弾いたコードを優先します。コードの練習など、ご自分でコードを指定したいときは、こちらを設定します。再生をスタートしてから、一度でもコード鍵域で弾くと、それ以降はMIDIソング中をコードデータは無視し、鍵盤のコードを使います。

パフォーマンスアシスタント機能を使ってバックイングを弾く

MIDIソングを再生しながらパフォーマンスアシスタント機能を使うと、どの鍵盤を弾いてもソングに合った音が鳴るので、簡単にバックイングを演奏できます。

1 コードデータが入ったMIDIソングを選びます。

パフォーマンスアシスタント機能を使うには、コードデータが入っているソングが必要です。使いたいソングにコードデータが入っているかどうか確認するには、ホーム画面を表示してソングを再生してください。コードデータが入っていれば、ホーム画面のスタイルエリアにコードが表示されます。確認が終わったらソングをストップして、次の手順へ進みます。

2 設定画面を表示させます: [メニュー] → [ソング設定] → [再生]

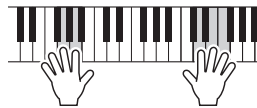
3 「パフォーマンスアシスタント」をオンにします。

NOTE パフォーマンスアシスタント機能は、ソングを選ぶたびにオフになります。

4 ソングコントロール[▶/■](スタート/一時停止)ボタンを押して、ソングをスタートします。

5 鍵盤を弾きます。

ソングの再生に合わせて、左手でベースライン、右手でいろいろなフレーズやコードを弾いてみましょう。正しい鍵盤を押さえる必要はありませんので、自由に弾いてください。どの鍵盤を弾いても、ソングのコードデータに合う「正しい」音だけが鳴ります。



6 ソングコントロール[■](ストップ)ボタンを押して、ソングをストップします。

録音

MIDIソングを部分的に再録音する(パンチイン/アウト録音)

一度録音したMIDIソングを、部分的に再録音できます(パンチイン/アウト録音)。録音スタート後、パンチインに設定されたタイミングとパンチアウトに設定されたタイミングの間の範囲でのみ、上書き録音されます。録音中でも、パンチイン～アウト以外の小節では元データが再生されるだけで書き換わらないことがポイントです。

1 設定画面を表示させます: [メニュー] → [ソング設定] → [録音] → 1/2ページ

2 再録音のスタート/ストップのしかたやパンチイン/アウトの位置を設定します。

NOTE 録音中には設定できません。

モード	録音スタート	再録音スタートの方法を選びます。
		<ul style="list-style-type: none"> ・ ノーマル: ソングコントロール[▶/■](スタート/一時停止)ボタンを押したときか、シンクロ待機状態で鍵盤を弾いたときに、録音を開始します。 ・ キーオンでパンチイン: 最初に鍵盤を弾いたときに、録音を開始します。ソング再生スタート後、最初に鍵盤を弾くまでは元のデータが再生され、鍵盤を弾いたタイミング以降が上書き録音されます。 ・ パンチイン小節: 下記パンチイン/アウト「パンチイン小節」で設定した小節番号から録音を開始します。ソング再生スタート後、パンチイン小節の先頭までは元のデータが再生され、それ以降が上書き録音されます。

モード	録音ストップ	再録音ストップの方法を選びます。 <ul style="list-style-type: none"> • すべて書き換え: 録音をストップしたタイミング以降のデータを消します。 • パンチアウト: 録音をストップしたタイミングをパンチアウトとする設定です。録音をストップしたタイミング以降のデータは残ります。 • パンチアウト小節: 下記パンチイン/アウト「パンチアウト小節」で設定した小節番号をパンチアウトとする設定です。録音スタート後、パンチアウト小節の先頭まで上書き録音され、それ以降は元のデータが残ります。
パンチイン/アウト	パンチイン小節	パンチインの小節を指定します。
	パンチアウト小節	パンチアウトの小節を指定します。
	ペダルでパンチイン/アウト	ここをオンにすると、まん中のペダルを踏んだタイミングがパンチイン、まん中のペダルから足を離れたタイミングがパンチアウトとなります。録音終了までの間、パンチイン/アウトを何度もくり返すことができます。つまり、ペダルを踏んでいる間(この間、ペダルの本来の機能は無効)に上書き録音されます。 NOTE ペダルパンチイン/アウトでは、使用するペダルによって効果が逆になることがあります。必要に応じて、ペダルの極性を逆に設定します(43ページ)。

3 再録音したいMIDIソングを選びます。

4 [●](録音)ボタンを押して、ソング録音画面を表示させ、[上書きMIDI]が選択されていることを確認します。

録音チャンネルが表示されていない場合は、「チャンネル」の左側にある[▶]をタッチします。



5 再録音したいチャンネルを「録音」に、再録音しないチャンネルを「オフ」にします。

NOTE 録音チャンネルについて詳しくは、取扱説明書6章をご覧ください。

6 ソングコントロール[▶/|||](スタート/一時停止)ボタンを押して、録音をスタートします。

手順2で選んだ録音スタートのタイミングで鍵盤を弾き、手順2で選んだ録音ストップのタイミングで再録音を終わります。

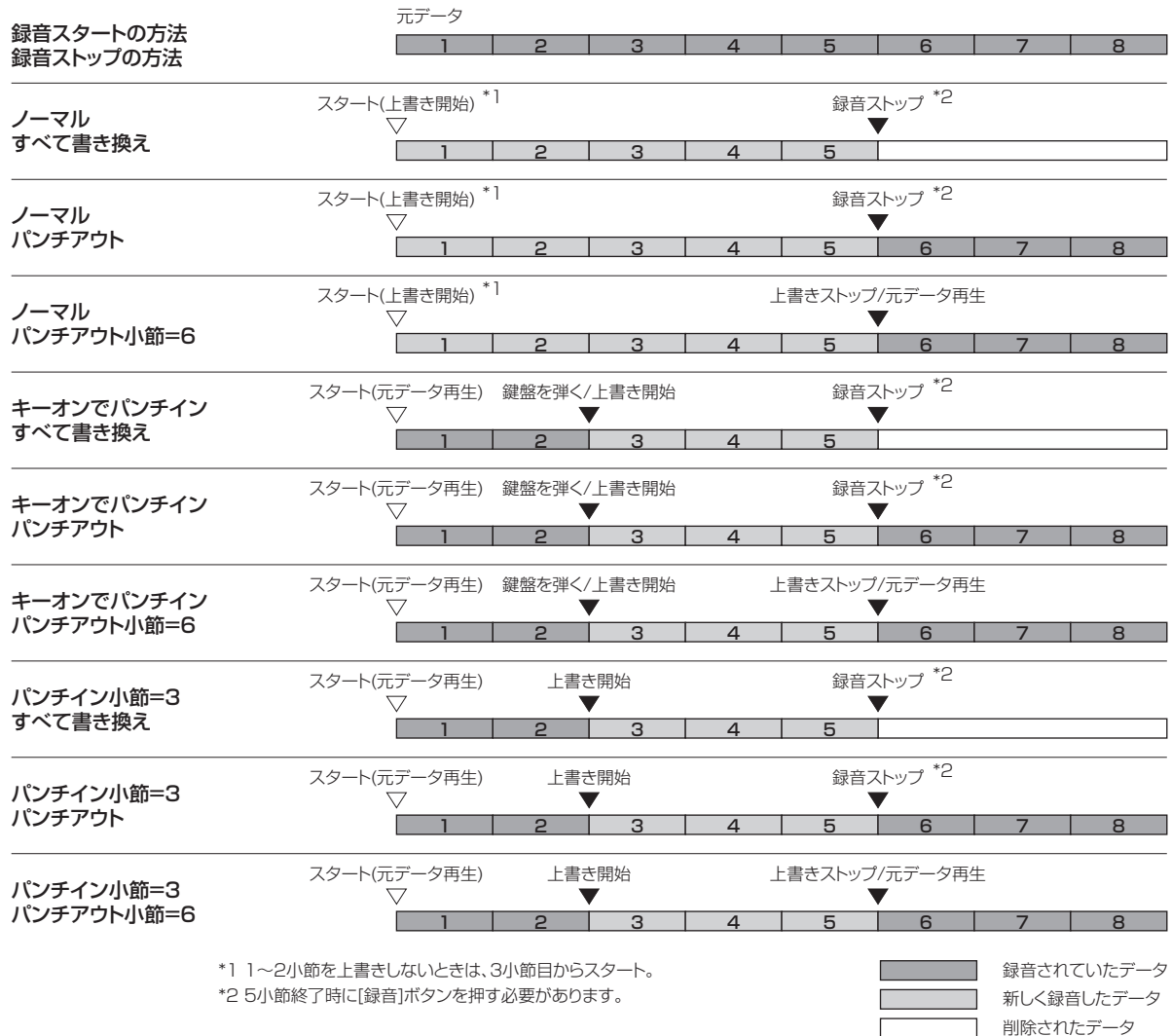
7 ホーム画面のソングエリアに表示された[保存] (保存)をタッチして、録音したソングを保存します。

ご注意

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により電源が切れた場合も同様です。ご注意ください。

■ パンチイン/アウトの設定による再録音の例

パンチイン/アウトの設定の組み合わせによって、さまざまな方法で再録音できます。下記にいくつかの実例を挙げておきますので参考にしてください。



オーディオソングの録音フォーマットを指定する

[メニュー] → [ソング設定] → [録音] → 2/2ページで、オーディオ録音をするときのフォーマット(ファイル形式)を指定します。

オーディオ録音フォーマット	<ul style="list-style-type: none"> • WAV: WAV形式で録音します。MP3より高音質で録音できますが、データサイズが大きくなります。 • MP3 128/256/320kbps: MP3形式(MPEG-1 Audio Layer-3)で録音します。数字が大きいくほど高音質で録音できますが、データサイズが大きくなります。
---------------	--

マスターチューン — 鍵盤全体のピッチを微調整する

鍵盤全体のピッチを0.2Hz単位で微調整(チューニング)します。合奏のときや、CDの再生に合わせて演奏するときなど、ほかの楽器やCDの再生音などと音の高さを正確に合わせるすることができます。ドラム/SFXボイスやオーディオソングは、チューニングできません。初期設定(440.0Hz)に戻すには、設定値の表示を長押しします。



スケールチューン — 音律(調律法)を選ぶ



1 音律(調律法)を選びます。

その曲が作られたときの音律で演奏することによって、当時の響きを味わえます。

タイプ	<ul style="list-style-type: none"> • 平均律: 1オクターブを12の間隔で等分した音律です。現在もっともポピュラーな音律です。 • 純正律長調、純正律短調: 自然倍音を基準とするため、主要3和音が美しく純粋に響くのが特徴です。現在でも合唱のハーモニーなどにみられます。 • ピタゴラス調律: ギリシャ時代の哲学者ピタゴラスによって考えられた、5度音程だけの組み合わせからできた音律です。3度はうなりが生じますが5度と4度の音程が美しく、旋律の演奏に向いています。 • 中全音律: ピタゴラス音律の3度のうなりをなくすために改良された音律です。16世紀後半から18世紀後半までにかけて広く普及し、ヘンデルも使用しました。 • ヴェルクマイスター音律、キルンベルガー音律: 中全音律とピタゴラス音律を組み合わせた音律で、それぞれその組み合わせ方が異なります。転調により曲想が変化するのが特徴です。バッハやベートーベン時代に使用され、現在でもその時代の曲をハープシコード(=チェンバロ)などで演奏するときにしばしば用いられます。 • アラブ音律1、アラブ音律2: アラブ音楽を演奏するときに使用される音律です。
------------	--

2 必要に応じて、下記の設定をします。

ベースノート	音律の基準となる音(ベース音)を変えます。ベース音を変えると、音律の音程を保ったまま移調します。
チューン [セント]	ノート(鍵盤)ごとに、1セント単位でチューニングします。この設定を変えると、手順1のタイプの右に「(変更あり)」と表示されます。 NOTE セントとは、半音を100等分した音程の単位です。(100セント=半音)
(鍵盤パート)	音律を変えたい鍵盤パートに、チェックマークを付けます。

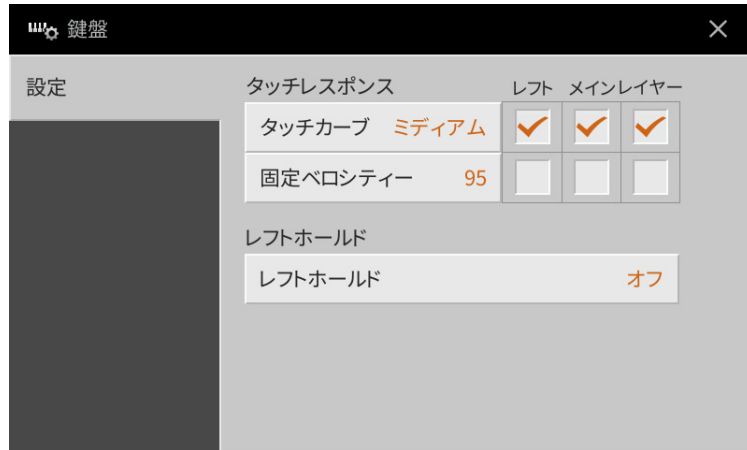
スケールチューンの設定を保存する

スケールチューン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。レジストレーションメモリー[メモリー]ボタンを押してから、「スケールチューン」にチェックマークを付け、レジストレーションメモリー[1]~[8]ボタンのいずれかを押すと登録できます。



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)。



この画面についての説明は、取扱説明書1章をご覧ください。



メトロノームに関する設定をする



メトロノーム

音量	メトロノームの音量を調節します。
音色	メトロノームの音を決めます。
拍子記号	メトロノームの拍子を決めます。

タップテンポ

音量	[タップ]ボタンをたたいたときに鳴る音の音量を調節します。
音色	[タップ]ボタンをたたいたときに鳴る音の打楽器の種類を選びます。




MIDI

MIDIに関する設定をする

MIDI情報のやりとりについて、いろいろな設定ができます。この楽器では、使用場面に応じた標準的なMIDI設定がプリセットMIDIテンプレートとして10個用意されています。またそれらをもとにご自身で編集したMIDI設定を、独自のMIDI設定ファイルとして、10個まで保存できます。

NOTE ピアノルームではMIDI情報を受信できません。



- 1 上図で示した位置をタッチして、プリセットのMIDIテンプレート(下記)を選びます。
自分で作ったMIDI設定がユーザーメモリーに保存されている場合は、それらを選ぶこともできます。
- 2 必要に応じて、各画面でMIDIテンプレートを編集します。
 - ・ **システム:** MIDIシステムメッセージに関する設定をします(97ページ)。
 - ・ **送信:** MIDI送信(トランスミット)に関する設定をします(98ページ)。
 - ・ **受信:** MIDI受信(レシーブ)に関する設定をします(99ページ)。
 - ・ **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(自動伴奏)用ベース音検出に関する設定をします(100ページ)。
 - ・ **コード検出:** MIDI受信ノートデータによる、スタイル再生(自動伴奏)用コードタイプ検出に関する設定をします(100ページ)。
- 3 各画面での設定が終わったら、 (保存)をタッチして、設定した内容をユーザーメモリーに保存します。

NOTE 保存したMIDI設定ファイルをまとめてUSBフラッシュメモリーに保存できます。[メニュー] → [ユーティリティー] → [ファクトリーリセット/バックアップ] → 2/2ページで、MIDI [バックアップ]をタッチして保存します(104ページ)。

プリセットMIDIテンプレートの説明

All Parts (オールパーツ)	鍵盤演奏パート(メイン、レイヤー、レフト)を含むすべてのパートの演奏情報を、外部に対してMIDI送信する設定です。(ソングパートは含まれません。)
KBD & STYLE (キーボード& スタイル)	基本的にはAll Parts と同じですが、右手鍵域での演奏情報(ノートイベント)をメイン、レイヤーパートではなくUPPER (アッパー)パートとして、また左手鍵域での演奏情報(ノートイベント)をレフトパートではなくLOWER (ロワー)パートとして、外部に対してMIDI送信する設定です。

Master KBD (マスターキーボード)	マスターキーボードとは、外部MIDI機器をコントロールすることを想定して設計されたMIDIキーボードのことです。ここでのMIDI設定は、クラビノーバをマスターキーボードとして使えるようになっています。
Song (ソング)	すべての送信チャンネルがソングチャンネル1～16に設定されます。外部音源でソングデータを流すときや外部シーケンサーで演奏を録音するときに使います。
Clock Ext (クロックエクスターナル)	ソングやスタイルを再生させるとき、楽器本体の内部クロックではなく外部MIDI機器のクロックを使う設定です。接続された外部MIDI機器でテンポ設定をしたい場合に使います。
MIDI Accord1 (MIDIアコーディオン1)	MIDIアコーディオンとは、右手による鍵盤演奏や左手のボタン操作によるベース音/コード指定を、MIDIイベントとして外部に出力できるアコーディオンのことです。この設定では、MIDIアコーディオンを使って楽器本体の鍵盤演奏やスタイル再生をコントロールできます。
MIDI Accord2 (MIDIアコーディオン2)	基本的には、MIDI Accord1と同じですが、左手のボタン操作によるベース音/コード指定情報が、ノートデータとしても受信されます。
MIDI Pedal1 (MIDIペダル1)	MIDIペダルとは、ノートオン/オフなどのMIDIイベントを出力できるフットコントローラーのことです。この設定では、MIDIペダルから受信したMIDIメッセージを使ってスタイル再生のコードルート音を指定できます。
MIDI Pedal2 (MIDIペダル2)	この設定では、MIDIペダルから受信したMIDIメッセージを使ってスタイル再生のベースパートの演奏ができます。
MIDI OFF (MIDIオフ)	MIDIメッセージの送受信を一切しない設定です。

システム — MIDIシステムメッセージに関する設定

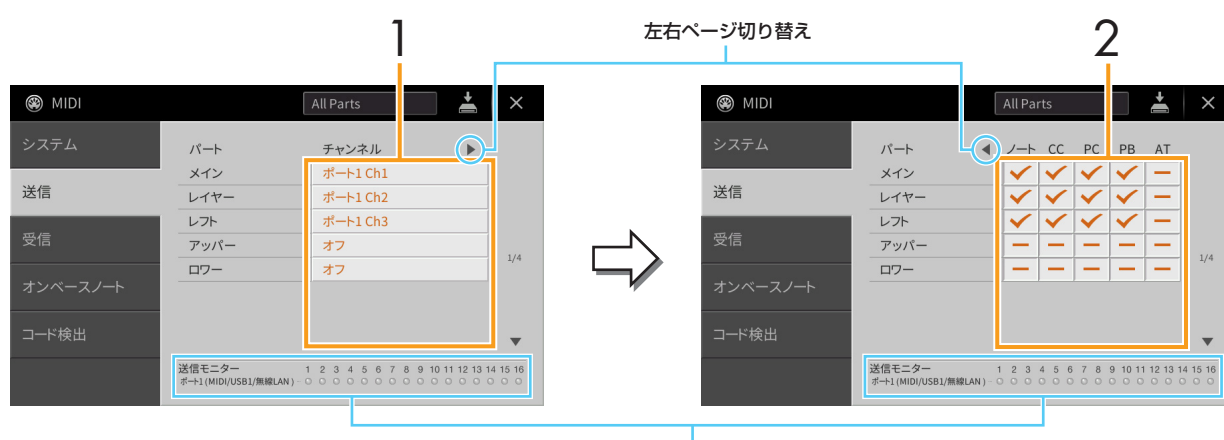
ここでの説明は、96ページの手順2でシステム画面を呼び出した場合に該当します。

クロック	<p>クラビノーバのソング/スタイル再生を、内部クロック(インターナル)でコントロールするか、外部MIDI機器から受信したMIDIクロック(MIDI、USB 1、USB 2、無線LANのいずれか)でコントロールするのかを設定します。クラビノーバを単独で使用したり、MIDIクロックによる同期演奏のマスターとして使用したりする場合は「インターナル」を選択します。外部MIDI機器のクロックにクラビノーバを同期させたいときは、このパラメーターをMIDI、USB 1、USB 2、無線LANのいずれかに設定します。後者の場合、外部MIDI機器がクラビノーバとMIDI接続されており、MIDIクロック信号が外部機器から適切に送信されている必要があります。外部MIDI機器のクロックに同期する場合、テンポ画面には、「外部」と表示されます。</p> <p>NOTE クロックが「インターナル」以外に設定されている場合は、スタイルやソング、メトロノーム、テンポをこの楽器からは操作できません。</p> <p>NOTE 「無線LAN」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。</p>
クロック送信	クラビノーバのMIDIクロック信号(F8)をMIDI出力するかしないかを設定します。オフに設定した場合、ソングやスタイルを再生させてもMIDIクロック信号(F8)やスタート/ストップデータはMIDI出力されません。
MIDI入力のトランスポーズ	受信したノートイベントに対して、クラビノーバのトランスポーズ設定を有効とするかどうかを決めます。
スタート/ストップ	受信したFA(スタート)/FC(ストップ)メッセージを、ソング再生、スタイル再生のどちらに使うかを決めます。
ローカルコントロール	パートごとにローカルコントロールをオン/オフします。ローカルコントロールをオンにしたいパートにチェックマークを付けます。クラビノーバでは、鍵盤演奏やソング/スタイル再生情報がMIDIイベントとして内蔵の音源に送られ、音が鳴るしくみになっています。この状態をローカルコントロールオンといい、鍵盤部やソング/スタイル再生部と音源部はMIDI接続されているといえます。ローカルコントロールをオフにすると、これらが切り離され、鍵盤を弾いても、またはソング/スタイルを再生させても、楽器からは音が出なくなります。例えば、クラビノーバの演奏情報を外部MIDI音源で鳴らしたり、外部シーケンサーで演奏/録音したりしたいときに、ローカルコントロールをオフにします。

システム エクスクルーシブ メッセージ	送信	MIDIシステムエクスクルーシブメッセージを送信するかどうかを決めます。
	受信	MIDIシステムエクスクルーシブメッセージを受信して認識するかどうかを決めます。
コードシステム エクスクルーシブ メッセージ	送信	MIDIコードシステムエクスクルーシブデータ(コード検出: ルートとタイプ)を送信するかどうかを決めます。
	受信	MIDIコードシステムエクスクルーシブデータ(コード検出: ルートとタイプ)を受信して認識するかどうかを決めます。

送信 — MIDI送信に関する設定

ここでの説明は、96ページの手順2で送信画面を呼び出した場合に該当します。クラビノーバのサウンドを構成する各パートを、どのチャンネルでMIDI送信するか設定します。



MIDI メッセージが送信されたとき、該当する MIDI チャンネル (1 ~ 16) に対応したランプが短く点滅します。

1 パートごとに、どのMIDIチャンネルで送信するかを選びます。

パートは、下記を除いて、通常のパートと同様です。

- **アップパー**: レフトスプリットポイントより右側での鍵盤演奏を指します。メイン、レイヤーの区別はありません。
- **ロワー**: レフトスプリットポイントより左側での鍵盤演奏を指します。[スタイルオン/オフ]の設定は関係ありません。

NOTE 異なるパートに同じ送信チャンネルを設定した場合、送信されるMIDIメッセージは同じチャンネルにマージされます。その結果、接続しているMIDI機器で予期せぬサウンドが鳴るなど、不具合が生じる可能性があります。

NOTE ソングCh1~16の送信チャンネルを設定しても、プロテクトのかかっているソングはMIDI送信されません。

2 [▶]をタッチして右ページを表示させ、どのMIDIイベントデータを送信するかを決めます。

送信画面、受信画面で設定できるMIDIメッセージは以下のとおりです。

- ノート 74ページ
- CC (コントロールチェンジ) 74ページ
- PC (プログラムチェンジ) 74ページ
- PB (ピッチベンド) 74ページ
- AT (アフタータッチ) 74ページ

受信 — MIDI受信に関する設定

ここでの説明は、96ページの手順2で受信画面を呼び出した場合に該当します。クラビノーバが受信したMIDIメッセージをどのパートに割り当てて音源処理するか(鳴らすか)を、チャンネル別に設定します。



MIDIメッセージを受信したとき、該当するMIDIチャンネル(1～16)に対応したランプが短く点滅します。

1 チャンネルごとに、MIDIメッセージをどのパートで受信するかを選びます。

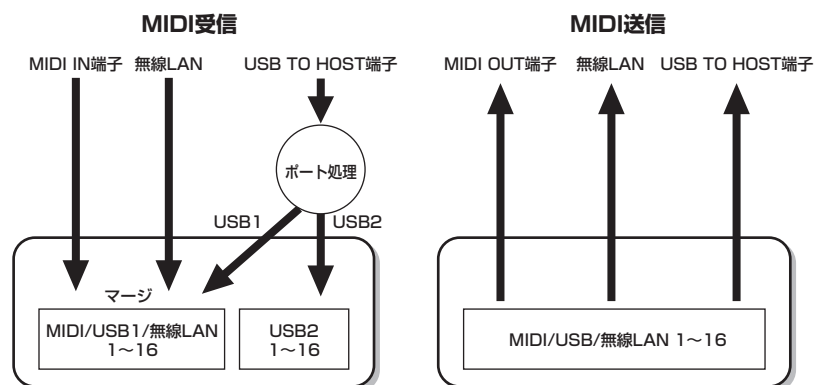
USB接続の場合、全部で32チャンネル(16チャンネル×2ポート)のMIDIメッセージを受信できます。パートは、下記を除いて、通常パートと同じです。

- **鍵盤:** 受信したノートメッセージが楽器本体の鍵盤をコントロールします。
- **エキストラパート1～5:** MIDI受信専用用意されている5つのパートです。通常、本体で使用されていないパートです。通常のパート(マイク入力音声は除く)に、この5パートを追加することにより、クラビノーバは32チャンネルのマルチティンバー音源として機能します。

2 [▶]をタッチして右ページを表示させ、どのMIDIイベントデータを受信するかを決めます。

MIDI端子、無線LANと[USB TO HOST]端子によるMIDI送受信

全部で32チャンネル(16チャンネル×2ポート)のMIDIメッセージを送受信するのに使われる、MIDI端子、無線LAN、[USB TO HOST]端子の関係は下図のとおりです。



オンベースノート — スタイル再生用ベース音の指定

ここでの説明は、96ページの手順2でオンベースノート画面を呼び出した場合に該当します。この画面では、MIDIで受信したノートデータをもとに、スタイル再生用コードのベース音を決めることができます。この画面でオンに設定されたチャンネルで受信したノートイベントが、スタイル再生用コードのベース音として認識されます。ベース音は、[スタイルオン/オフ]の設定やスプリットポイント設定には関係なく認識されます。複数のチャンネルをオンにした場合、それらのチャンネルがミックスされたノートデータの中からベース音を検出されます。



オンにしたいチャンネルにタッチしてチェックマークを付けます。もう一度タッチするとオフになります。

コード検出 — スタイル再生用コードタイプの指定

ここでの説明は、96ページの手順2でコード検出画面を呼び出した場合に該当します。この画面では、MIDIで受信したノートデータをもとに、スタイル再生用コードのタイプを決めることができます。この画面でオンに設定されたチャンネルで受信したノートイベントが、自動伴奏(スタイル再生)のコード押鍵として認識されます。検出されるコードタイプは、コードフィンガリング設定によって異なります。コードタイプは、[スタイルオン/オフ]の設定やスプリットポイント設定には関係なく検出されます。複数のチャンネルをオンにした場合、それらのチャンネルがミックスされたノートデータの中からコードタイプが検出されます。



オンにしたいチャンネルにタッチしてチェックマークを付けます。もう一度タッチするとオフになります。



楽器全体の設定をする(ユーティリティー)



スピーカー /外部との接続

スピーカー	<p>本体スピーカーからどのように音を出すかを選びます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ヘッドホンスイッチ: ヘッドホンを使用していないときにはスピーカーから音が出ますが、ヘッドホンを使用しているときにはスピーカーから音が出ません。 ・ オン: 常にスピーカーから音が出ます。 ・ オフ: スピーカーからは音が出ません。ヘッドホンや、AUX OUT端子につないだ外部機器でのみ音を聞くことができます。
バイノーラル	<p>VRMボイスのバイノーラルサンプリングまたはステレオフィオニックオプティマイザーのオン/オフを切り替えます。</p> <p>この設定をオンにすると、ヘッドホンに[PHONES]端子に接続しているときに、ヘッドホンの音に効果がかかります。また、AUX OUT端子に接続した外部スピーカーから鳴る音や、Bluetoothオーディオ機能やUSBオーディオインターフェース機能によりオーディオ録音するときの音など、ヘッドホン以外で鳴るVRMボイスにもこの効果はかかります。不自然に聞こえる場合は、効果がかけられないよう設定をオフにしてください。バイノーラルサンプリング/ステレオフィオニックオプティマイザーについては詳しくは、取扱説明書「ご使用前の準備 (ヘッドホンを使う)」をご覧ください。</p> <p>NOTE 上記「スピーカー」がオンの場合、「バイノーラル」をオンにしても効果はかかりません。</p>
IAC	<p>IAC (インテリジェント・アコースティック・コントロール)機能をオン/オフします。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。</p>
IAC深さ	<p>IACの効果のかけ具合を設定します。</p>
オーディオループバック	<p>コンピューターやスマートデバイスからのオーディオ入力音を、楽器での演奏音と一緒に、コンピューターやスマートデバイスに出力する(オン)/しない(オフ)を設定します。詳しくは、取扱説明書10章をご覧ください。</p>
AUX INノイズゲート	<p>[AUX IN]端子からの入力音のノイズ(雑音)を取り除く機能をオン/オフします。</p>
外部スクリーン	<p>表示内容</p> <p>楽器に接続したテレビや外部モニターに表示する内容を選びます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 歌詞/テキスト: 楽器本体の画面表示にかかわらず、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。 ・ LCD: 楽器本体に表示されている画面がそのまま表示されます。

タッチパネル/画面

1/2ページ

この画面についての説明は、取扱説明書の「ご使用前の準備 (画面の明るさなどを変更する)」をご覧ください。

2/2ページ

画面	ホーム画面のテーマ	ホーム画面のテーマ(背景)を設定します。
	タイムスタンプ	ファイル選択画面のユーザータブ内のファイルに更新年月日と更新時刻を表示するかどうかを設定します。 NOTE 別売のUSB無線LANアダプター (UD-WL01)を使って楽器をネットワークに接続していると、ネットワークから取得した日時をファイルの更新日時にします。詳しくは 109ページ をご覧ください。
	ボイスナンバー	ボイス選択画面に、各ボイスのバンクセレクトMSB/LSBやプログラムチェンジを表示するか非表示にするかを設定します。外部MIDI機器からこの楽器のボイスを指定する場合、「表示」)に設定しておく便利です。
	ポップアップ表示時間	ポップアップ画面が自動で閉じるまでの時間を設定します。ポップアップ画面とは、テンポ[-]/[+]ボタンやトランスポーズ[-]/[+]ボタン、ソングコントロール[◀◀] (早戻し)/[▶▶] (早送り)ボタン、レジストレーションバンク[-]/[+]ボタンを押したときに表示される画面です。ホールドを選ぶと、[X]をタッチするまでポップアップ画面は閉じません。
	画面切り替わり効果	画面が切り替わるときの効果をオン/オフします。 NOTE 画面切り替え効果は、外部モニターには表示されません。
	ボイスエリア	ホーム画面のボイスエリアに表示させるパートを指定します。

パラメーターロック

レジストレーションメモリーやワンタッチセッティングなどでパネル設定を切り替えたときに、特定の設定(エフェクトやスプリットポイントなど)だけは変わらないように固定しておけます。

設定を固定したい項目にタッチしてチェックマークを付けます。解除するには、その項目をタッチしてチェックマークを外します。

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おおよその容量を確認したり、フォーマット(初期化)したりします。

ユーザーメモリーは「ユーザー」、USBフラッシュメモリーは接続した順に「USB1」、「USB2」と表示されます。フォーマットする場合は、フォーマット対象(ユーザーメモリーまたはUSBフラッシュメモリー)を選んでから、[フォーマット]をタッチして、フォーマットを実行します。

ご注意

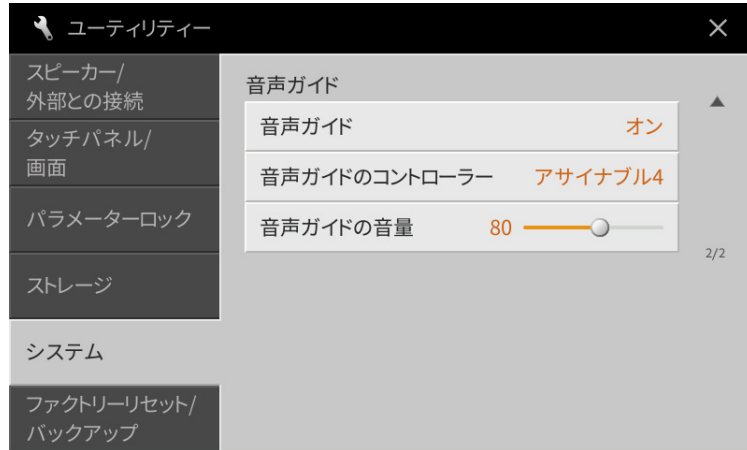
フォーマットを実行すると、そのメモリー内のデータはすべて消去されます。必要なデータが入っていないのを確認してからフォーマットしてください。

システム

1/2ページ

この画面についての説明は、取扱説明書の「ご使用前の準備 (楽器の基本設定をする)」をご覧ください。

2/2ページ



音声ガイド	音声ガイドファイルを保存したUSBフラッシュメモリー接続時に、音声ガイドを使う(オン)か、使わない(オフ)かを切り替えます。[デモ]ボタンを3秒以上押すことでも、オン/オフが切り替わります。
音声ガイドのコントローラー	ここで設定したコントローラー (アサイン4ボタンまたは左ペダル)を押しながら操作すると、操作を実行せず、音声ガイドにより機能名や画面の表示内容などが読み上げられます。
音声ガイドの音量	音声ガイドの音量を調節します。

音声ガイドを使うには、音声ガイドファイルを保存したUSBフラッシュメモリーを、[USB TO DEVICE]端子に接続する必要があります。音声ガイドの詳しい使い方については、音声ガイド活用マニュアル(テキストファイル)をご覧ください。

音声ガイドファイルと音声ガイド活用マニュアルは、下記URLからダウンロードできます。

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

ファクトリーリセット/バックアップ

設定別に工場出荷時の状態に戻す(ファクトリーリセット)

1/2ページで、工場出荷時の状態に戻したい項目にチェックマークを付けてから、[ファクトリーリセット]をタッチします。選んだ項目が工場出荷時の状態に戻ります。

システム	システムの設定を工場出荷時の状態に戻します。どの項目がシステム設定に該当するかは、データリスト(別PDF)の「パラメーターチャート」をご覧ください。
MIDI	ユーザーメモリーに保存したMIDIテンプレートファイル群を含む、さまざまなMIDI設定を、工場出荷時の状態に戻します。
ユーザーエフェクト	下記のユーザー設定をまとめて工場出荷時の状態に戻します。 <ul style="list-style-type: none"> ・ユーザーエフェクト(13ページ) ・ユーザーマスター EQ (12ページ) ・ユーザーマスターコンプレッサー (16ページ) ・ユーザーボーカルハーモニー (32ページ) ・ユーザーマイク設定(27ページ)
レジストレーション	レジストレーションメモリー [1]~[8]ボタンのすべてのランプを消灯し、レジストレーションメモリーバンクが選ばれていない状態にします(バンクは消去されません)。こうすることにより、現在のパネル設定を新たにレジストレーションメモリーに登録しやすくなります。
お気に入り	ボイス選択画面やスタイル選択画面のお気に入りタブに登録されたすべてのファイルをお気に入りタブから削除します。

NOTE ユーザーメモリーのデータをすべて消去して工場出荷時の状態に戻したい場合は、[メニュー] → [ユーティリティー] → [ストレージ]で初期化します(102ページ)。

設定をひとつのファイルとして保存/呼び出しする(バックアップ/リストア)

下記の項目については、ユーザーメモリーまたはUSBフラッシュメモリーに、設定をひとつのファイルとして保存できます。必要に応じて、保存した設定を呼び出せます。

- 1 楽器の設定を、保存したい状態にしたあと、ファクトリーリセット/バックアップ画面の2/2ページを表示させます。
- 2 必要に応じて、USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に接続します。
すべての設定をまとめて保存する場合は、USBフラッシュメモリーにしか保存できません。
- 3 保存したい内容に応じて、[バックアップ]または[保存]をタッチして、設定を保存します。



●バックアップ/リストア

本体内のユーザーデータ(プロテクトソングは除く)とすべての設定を、1つのファイル(「CVP-909.bup」または「CVP-905.bup」)としてUSBフラッシュメモリーに保存します。

ユーザーメモリーに保存したオーディオソング(WAV/MP3)も一緒に保存したい場合は、「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ので、保存したくない場合は、チェックマークを外します。

●セットアップファイル

下記の設定を個別のファイルで保存します。

ファイルの保存先を選んで[ここに保存]をタッチし、必要に応じてファイル名を変更します。

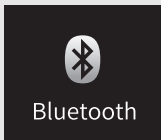
システム	ユーティリティー画面など、さまざまな画面での設定を1つのシステム設定ファイルとして扱います。どの項目がシステム設定に該当するかは、データリスト(別PDF)の「パラメーターチャート」をご覧ください。
MIDI	ユーザーメモリーに保存したMIDIテンプレートファイル群を含む、さまざまなMIDI設定を、1つのMIDI設定ファイルとして扱います。
ユーザーエフェクト	下記のユーザー設定をまとめて1つのユーザーエフェクトファイルとして扱います。 <ul style="list-style-type: none"> ・ユーザーエフェクト(13ページ) ・ユーザーマスターEQ(12ページ) ・ユーザーマスターコンプレッサー(16ページ) ・ユーザーボーカルハーモニー(32ページ) ・ユーザーマイク設定(27ページ)

保存した設定を呼び出すには:

呼び出したい項目の[リストア]または[読み込み]をタッチしたあと、呼び出したいファイルを選びます。セットアップファイルの場合、プリセットタブにあるファイルを選ぶと、それぞれの項目を工場出荷時の状態に戻せます。

ご注意

- バックアップファイルを楽器に読み込むと、楽器の「ユーザー」に保存されているデータや設定は、プロテクトソングも含めて新しいデータで上書きされ、消去されます。大事なデータは、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。
- 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。



Bluetooth対応機器と接続する



この画面についての説明は、取扱説明書10章をご覧ください。



無線LANに関する設定をする

このアイコンは、別売のUSB無線LANアダプター (UD-WL01)を[USB TO DEVICE]端子に接続した場合に表示されます。無線LANアダプターを接続してから操作してください。

この楽器は、無線LANによりスマートデバイスと接続できます。接続方法については、「スマートデバイス接続マニュアル」(別PDF)をご覧ください。ここでは、この楽器の無線LAN画面についてのみ説明します。

接続に成功すると、画面上部に「接続中」と表示されます。また、信号の強度に応じて以下のようなアイコンも表示されます。



アクセスポイントを介して接続する場合(インフラストラクチャーモード)



①	ネットワーク一覧	接続したいネットワークが表示されている場合 接続したいネットワークを選びます。鍵アイコン(🔒)が付いているネットワークには、セキュリティがかかっています。パスワードを入力して[接続]をタッチしてください。鍵アイコンが付いていないネットワークは、選ぶだけで接続できます。 手動接続したい場合 ネットワーク一覧の最後に表示される「その他」をタッチします。表示された画面でSSID、セキュリティ方式、パスワードを入力して接続します。
②	ネットワーク一覧を更新	ネットワーク一覧を更新します。
③	WPSによる接続	WPSによりネットワークに接続します。ここをタッチすると表示される画面で、[WPS開始]をタッチして2分以内に無線LANアクセスポイントのWPSボタンを押してください。 NOTE アクセスポイントがWPSに対応している必要があります。アクセスポイントの設定内容の確認や変更については、使用するアクセスポイントの取扱説明書をご覧ください。
④	初期化	接続情報を初期化して、工場出荷時の設定に戻します。

⑤	詳細	固定IPアドレスなどの詳細設定をします。設定が終わったら、[OK]をタッチして設定を保存します。
⑥	モード	アクセスポイントモードに切り替えます。

アクセスポイントモードで接続する



①	初期化	接続情報を初期化して、工場出荷時の設定に戻します。
②	詳細	固定IPアドレスなどの詳細設定をします。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 1/3ページ: SSID、セキュリティ方式、パスワード、チャンネルを設定します。 ・ 2/3ページ: 固定IPアドレスなどを設定します。 ・ 3/3ページ: ホスト名を設定したり、USB無線LANアダプターのMACアドレスなどを表示したりします。
③	モード	インフラストラクチャーモードに切り替えます。

14:38



時刻

時刻に関する設定をする

このアイコンは、別売のUSB無線LANアダプター (UD-WL01)を[USB TO DEVICE]端子に接続した場合に表示されます。無線LANアダプターを接続してから操作してください。

この楽器をネットワークに接続し、現在時刻の情報を取得できると、アイコンの上部に時刻が表示されます。インフラストラクチャーモード(アクセスポイントを介して接続する方法)で接続してください。接続方法については、「スマートデバイス接続マニュアル」(別PDF)をご覧ください。

ここでは、表示する時刻に関する設定をします。



タイムゾーン	タイムゾーンを選びます。
サマータイム	サマータイムの設定のオン/オフを切り替えます。

NOTE ネットワークから現在時刻の情報を取得できない場合は、正しい時刻を表示できません。

索引

数字

3バンドEQ26

B

Bluetooth106

E

EG (エンベロープジェネレーター) 49

EQ (イコライザー)11

Event Filter (イベントフィルター)

.....75

Expand (展開)74

G

GMボイス83

I

IAC (インテリジェント・アコースティック・コントロール)101

L

LFOアンプリチュード50

LFOピッチ50

LFOフィルター50

M

MIDI96

MIDIアコーディオン97

MIDI受信99

MIDI送信98, 99

MIDIテンプレート96

MIDIペダル97

MP391

N

NTR (ノートトランスポジションルール)63

NTT (ノートトランスポジションテーブル)64

O

OTSリンクタイミング84

P

Pitch Shift (ピッチシフト)65

R

Retrigger (リトリガー)65

RTR (リトリガールール)65

S

SFFエディット62

SFX82

V

VRMボイス81

W

WAV91

WPS107

X

XGボイス83

ア

アーティキュレーション44

アクセスポイントモード108

アサインブル46

アタック49

アッテネーター27

アンプリチュード49

イ

イコライザー11

イベントフィルター75

イベントリスト68, 71, 74

色19

インサージョンエフェクト

.....12, 13, 50

インテリジェント・アコースティック・コントロール101

インフラストラクチャーモード ...107

エ

エコー25

エニキー87

エフェクト12, 50

オ

オーディオループバック101

オーディオ録音フォーマット91

オクターブ78

オルガンフルート51, 82

音声ガイド103

オンベースノート100

音名19

音律93

音量15

カ

ガイド18, 87

各鍵調整80

歌詞19, 20

カットオフ周波数49

画面102

カラオキー87

キ

キーボードハーモニー24

ギター63

ク

クイックスタート88

クオンタイズ19, 61, 76, 77

組み立て59

グライド44

グランドエクスプレッション79

グループ60

クロック68, 71, 75, 97

コ

コード29

コード19

コードキャンセル7

コード検出88, 100

コード検出エリア7

コードソース30

コードチューター8

コードルーパー38

コーラス14

コンプレッサー15, 26

コンプレッション16

サ

サステイン44

シ

時刻109

システムエフェクト12

ジャンプ88

出力16

手動接続107

ショートカット3

小節のコピー61

小節の消去61

シンクロストップウィンドウ85

ス

スイング60

スクラブ88

スケールチューン93

スタイル84

スタイルクリエイター53

スタイルの特徴86

スタイルファイルフォーマット62

ステップ録音59, 66

ストップACMP84

ストローク64

スピーカー101

スプリットポイント6, 24

スレッシュホールド26

ソ	バックアップ 104	ミ	ミキサー 10
ソースパターン 53	バックアップファイル 105	ム	無線LAN 107
ソースルート/コード 63	パフォーマンスアシスタント 89	メ	メガボイス 82, 83
ソステヌート 44	パラメーターロック 102	メトロノーム 95	メロディックマイナー 64
ソフト 44	バランス 9, 10	モ	モジュレーション 44, 49, 50
ソング 87	パリエーションエフェクト 12, 13	モノ 46, 48	ユ
ソングクリエイター 66	パン 15	ユーザーエフェクト 104, 105	ユーティリティー 101
タ	パンチイン/アウト録音 89, 91	ユアテンポ 87	リ
ダイナミクス 61	ヒ	リード音 30	リアルタイム録音 56, 66
ダイナミクスコントロール 84	ビート 60	リストア 104	リトリガー 65
タイムスタンプ 102	ピッチ検出 27	リバーブ 14	リピートモード 88
タッチ感度 48, 94	ピッチシフト 65	リリース 49	ル
タッチパネル 102	ピッチバンド 44	ルート固定 63	ルートトランスポーズ 63
タップテンポ 95	ピッチバンドレンジ 78	レ	レシオ 26
チ	ビブラート 49	レジストレーションシーケンス 35	レジストレーションフリーズ 37
チャンネルエディット 60, 76	拍子記号 95	レジストレーションメモリー 35, 37	レゾナンス 49
チューニング 78, 92	フ	レフトホールド 46	ロ
調号 19	ファクトリーリセット 104	ローカルコントロール 97	ロータリースピーカー 51
テ	フィルター 10, 49	ル	
ディケイ 49	フィンガリングタイプ 6	ベースホールド 45	
テキスト 22	フェードイン/アウト 45	ペダル 43	
テクスチャー 16	フォローライツ 87	編集(スタイル) 53	
テンポ 4	フッター 51	編集(ソング) 66	
ト	譜面 18	編集(ボイス) 47, 51	
トーク 26, 28	ブライツネス 10, 49	ホ	
トークミキシング 27	フレーズマークリピート 88	ボーカルハーモニー 28	
ドラム 82	プレイリスト 33	ボイス 78	
トランスポーズ 5, 77	プレイルート/コード 63	ボイスエディット 47, 51	
ドリアン 64	ブロックダイアグラム 17	ボイスの特徴 81	
トリル 25	ヘ	ボコーダー 29	
トレモロ 25	ベースホールド 45	ボコーダーモノ 29	
ナ	ペダル 43	ポリ 46, 48	
ナチュラルマイナー 64	編集(スタイル) 53	ポルタメント 44	
ネ	編集(ソング) 66	ポルタメントタイム 48, 78	
ネットワーク一覧 107	編集(ボイス) 47, 51	マ	
ノ	ホ	マイク 26	
ノートリミット 65	ボーカルハーモニー 28	マスターEQ 11	
ノイズゲート 26, 101	ボイス 78	マスターコンプレッサー 15	
ハ	ボイスエディット 47, 51	マスターチューン 92	
パートEQ 11	ボイスの特徴 81	マニュアルベース 7	
ハーモニーアサイン 31	ボコーダー 29	マルチアサイン 25	
ハーモニー音 30	ボコーダーモノ 29		
ハーモニータイプ 24	ポリ 46, 48		
ハーモニックコンテンツ 10, 49	ポルタメント 44		
ハーモニックマイナー 64	ポルタメントタイム 48, 78		
ハイキー 65	マ		
バイノーラル 101	マイク 26		
バイパス 64	マスターEQ 11		
バイプローター 44	マスターコンプレッサー 15		