

6. オートアカンパニメント(自動伴奏機能)を活用しよう

1. モードについて

PSR-600には、自動伴奏できるモードとしてシングルフィンガーモードとフィンガードモードがあります。自動伴奏の機能を使えば、自分一人で自動伴奏の各パート(リズム、ベース、オーケストラ)とメロディーパートを弾くことができます。

「これだけのパートを自分一人で弾く。」なんて聞くと、なんだか難しそうだと思われるかも知れませんが、実はとても簡単です。左手(低音側)でコードを押さえるだけで、リズムに合わせてベース音とオーケストラ音が自動的に鳴ります。ですから、あとは右手でメロディーを弾けば、これだけのパートを自分一人で演奏できてしまうわけです。

シングルフィンガーモードで楽々演奏

一般的なコードの押さえ方をしなくても大丈夫です。コードの押さえ方を良く知らないという人や、慣れていない人でも、このモードなら簡単に自動伴奏させることができます。

たとえばメジャーコードなら指1本で、その他のコードでも2、3鍵押さえるだけでOKです。

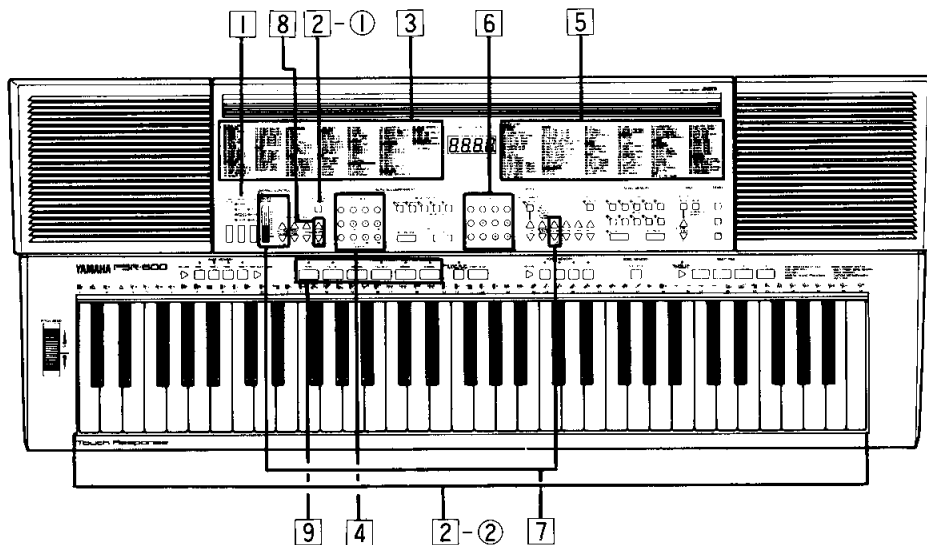
一般的なコードの押さえ方をよく知らないという方や、演奏に慣れていない方に便利です。

フィンガードモードできっちり演奏

一般的なコードの押さえ方で自動伴奏させることができるため、一般的なコードの押さえ方を知っている方は、むしろこのフィンガードモードで演奏の方が簡単かもしれません。

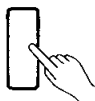
また、このモードはシングルフィンガーモードに比べて、検出できるコードのタイプが多いため、演奏しようとする曲が持つ本来の微妙な雰囲気表現しやすくなります。

2. シングルフィンガーモードで楽々演奏



1 シングルフィンガーモードにする

MODE
 ○NORMAL
 ○SPLIT
 ●SINGLE FINGER
 ○FINGERED



モードボタンを押してシングルフィンガーのランプを点灯させます。

2 スプリットポイントの指定

①

SPLIT POINT
CHANGE



押しながら

②

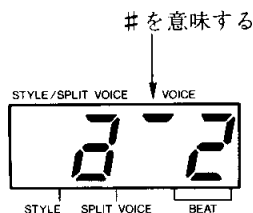


押した鍵盤は高音側に
含まれる

スプリットポイントチェンジボタンを押すと、マルチディスプレイに低音側と高音側の境が表示されます。必要であれば、次の方法で、低音側と高音側の境を変更します。

- ①スプリットポイントチェンジボタンを押しながら、
- ②境にする鍵盤(高音側の最低音)を押します。

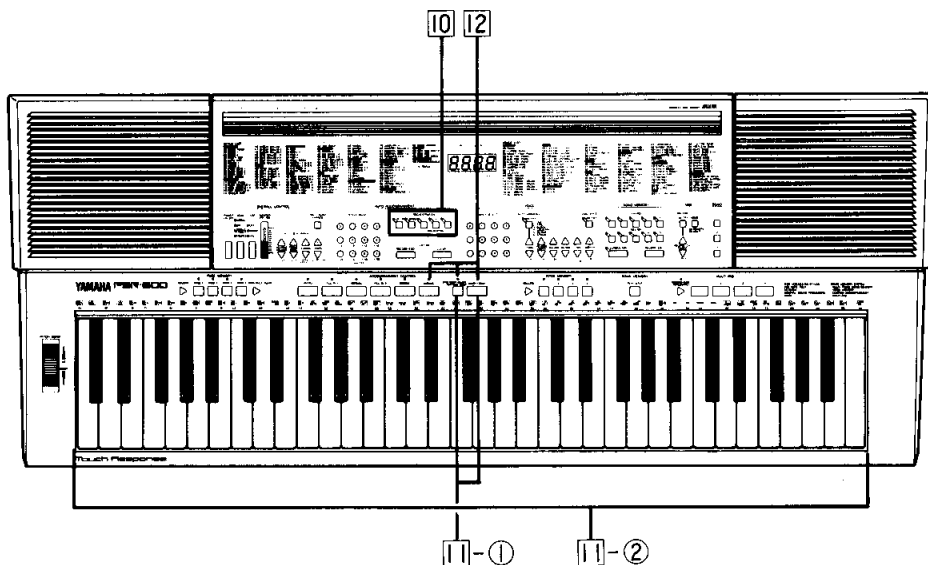
例) A#2をスプリットポイントにした時の表示



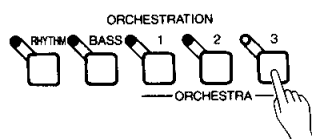
3 伴奏スタイル番号の確認

スタイルリストの中から、曲に合うスタイルを見つけます。

4 伴奏スタイルの指定	スタイルセレクトボタンで、演奏に使うスタイルを指定します。(指定したスタイルの番号が左2桁に表示されます。)				
5 音色番号の確認	ボイスリストの中から、高音側(メロディー)の音色を選びます。				
6 高音側の音色の指定	高音側の鍵盤を押さえた後、ボイスセレクトボタンで高音側の音色を指定します。 (指定した音色の番号が右2桁に表示されます。)				
7 音量調節					
伴奏音の音量のみ調節する場合	アカンパニメントボリュームボタンで調節します。 ※0(音が出ない)~24(最大)の中で調節できます。				
高音側の音量のみ調節する場合	ボイス部のボリュームボタンで調節します。 ※0(音が出ない)~24(最大)の中で調節できます。 ※どちらの音量も、+ボタンと-ボタンを同時に押すと標準の21の大きさに戻ります。				
伴奏音と高音側の両音量を調節する場合(楽器全体)	マスターボリュームで調節します。				
8 テンポの調節	リズムの速さをテンポボタンで調節します。演奏しやすい速さに調節してください。 ※自動伴奏スタート前に伴奏スタイルを指定した時、テンポは指定したスタイルの標準テンポにセットされます。				
9 スタート時のパターンの選択	<p>① ノーマルまたはブリッジからスタートさせる場合はノーマルまたはブリッジボタンを押して予約します。</p> <p>② ノーマルまたはブリッジの前にイントロやフィルイン1、フェルイン2、エンディングからスタートしてノーマルまたはブリッジに進みたい場合は①の操作のあとにイントロやフィルイン1、フィルイン2、エンディングのボタンを押します。</p> <table border="1"> <tr> <td>最初のスタートとして選べるもの</td><td>イントロ、フィルイン1、2、ノーマル、ブリッジ、エンディング (選ばれたランプが点灯)</td></tr> <tr> <td>2番目のスタートとして選べるもの</td><td>ノーマル、ブリッジ (選ばれたランプが点滅)</td></tr> </table>	最初のスタートとして選べるもの	イントロ、フィルイン1、2、ノーマル、ブリッジ、エンディング (選ばれたランプが点灯)	2番目のスタートとして選べるもの	ノーマル、ブリッジ (選ばれたランプが点滅)
最初のスタートとして選べるもの	イントロ、フィルイン1、2、ノーマル、ブリッジ、エンディング (選ばれたランプが点灯)				
2番目のスタートとして選べるもの	ノーマル、ブリッジ (選ばれたランプが点滅)				



10 パートのオン/オフ



伴奏音の中で鳴らしたくないパートがある場合は、そのパートを指定します。オーケストレーションボタンの中の該当するボタンを押してランプを消灯させてください。

※スタイルによっては、演奏データが入っていないパートもあります。

11 演奏のスタート

シンクロスタートさせる場合

2つのスタート方法がありますので、曲調や好みに合わせてお選びください。

- ①シンクロスタートオン/オフボタンを押します。すると、シンクロスタート待機状態になります。
- ②演奏を開始します。低音側の鍵盤を押すと、自動伴奏が同時にスタートします。

リズムからスタートさせる場合

- ①スタート/ストップボタンを押します。すると、リズムパートのみスタートします。
- ②演奏を開始します。低音側の鍵盤を押すと同時に、残りの自動伴奏のパートが加わります。

※低音側の鍵盤の押し方は、46～48ページ参照。

※フィルインをはじめ、いろいろなパターンを使って演奏を盛り上げましょう。

12 ストップ

エンディングのパターンで停止させる場合

エンディングボタンを押します。

すぐに停止させる場合

スタート/ストップボタン、またはシンクロスタートオン/オフボタンを押します。
シンクロスタートオン/オフボタンで停止させた場合は、シンクロスタート待機状態になります。

※いろいろな伴奏スタイルに切り替えて弾いてみましょう。

※演奏中、別のスタイルに切り替えることもできます。別のスタイルを指定すると、次の小節から切り替わります。なおスタイルを切り替えても、切り替え前のテンポが維持されます。

※スプリットポイントとは、スプリット、シングルフィンガー、フィンガードモード別に指定できます。

★シングルフィンガーモードでの低音側の鍵盤の押し方 メジャーコードの場合

根音の鍵盤を押します。たとえばコードCの場合なら、



のように押します。

マイナーコードの場合

根音の鍵盤と、それよりも左側の黒鍵(どれでもよい)を同時に押します。たとえばコードC_mの場合なら、



のように押します。

セブンスコードの場合

根音の鍵盤と、それよりも左側の白鍵(どれでもよい)を同時に押します。たとえばコードC₇の場合なら、



のように押します。

マイナーセブンスコードの場合

根音の鍵盤と、それよりも左側の白鍵(どれでもよい)と黒鍵(どれでもよい)を同時に押します。たとえばコードC_{m7}の場合なら、



のように押します。

※コードを変える時、指を鍵盤から離さないで動かすと、コードが思いどおりに変わらないことがあります。鍵盤から指を一旦離した上で、次の鍵盤を押すようにしてください。

※鍵盤から指を離しても、そのコードの伴奏が続きます。つまり、コードを変える時だけ押せばOKです。

※スプリットポイントより低音側の鍵盤であれば、根音をどのオクターブの鍵盤で押しても、コード検出されます。

※シングルフィンガーモードでリズムをスタートさせずに低音側鍵盤を押さえると、シングルフィンガーのコード検出ルールに従って、コード音とベース音が発音されます。この時のコード音の音色は、低音側鍵盤を弾いた直後にボイスセレクトボタンを使って変更できます。ベース音色については、現在のスタイルにプリセットされている音色が適用されます。(演奏する音色と同様に、この時のコード音色のリバース、ボリューム、オクターブ、パンの値をセット可能です。ただし、デュアルボイスは使えません。)

※リズムスタート後の伴奏の音色を変えることはできません。













※伴奏とメロディーを両方鳴らすと、最大同時発音数を越えることがあります。(95ページ参照)

3. シングルフィンガーコード一覧表

検出できるシングルフィンガーコードの一覧表です。













メジャー コード

そのコード名の鍵盤を押します。

C	
C [♯] /D [♭]	
D	
D [♯] /E [♭]	
E	
F	
F [♯] /G [♭]	
G	
G [♯] /A [♭]	
A	
A [♯] /B [♭]	
B	

マイナー コード

そのコード名の鍵盤と、左の黒鍵(どれでも良い)を同時に押します。

Cm	
C [♯] m/D [♭] m	
Dm	
D [♯] m/E [♭] m	
Em	
Fm	
F [♯] m/G [♭] m	
Gm	
G [♯] m/A [♭] m	
Am	
A [♯] m/B [♭] m	
Bm	

セブンス コード

そのコード名の鍵盤と、左の白鍵(どれでも良い)を同時に押します。

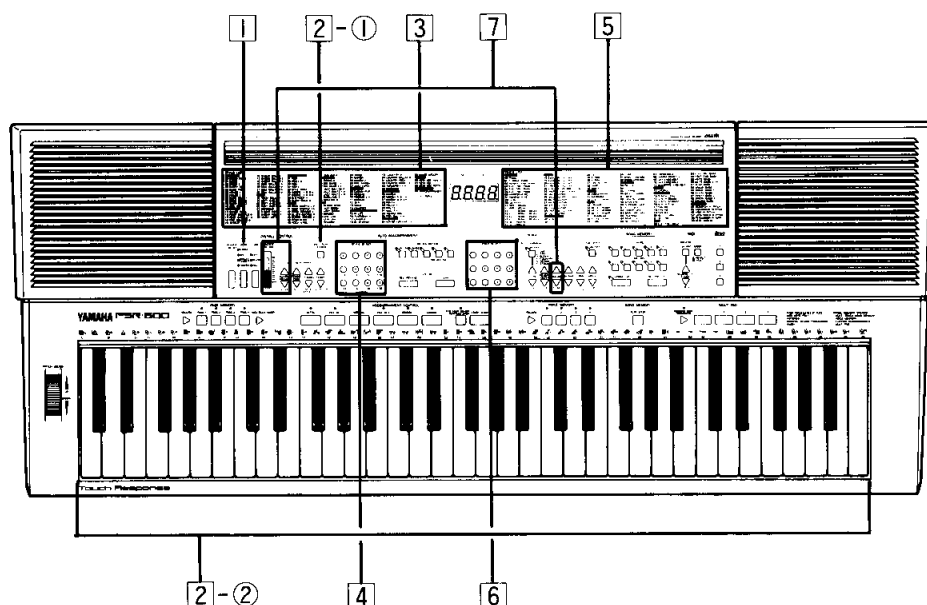
C ₇	
C [#] ₇ /D ^b ₇	
D ₇	
D [#] ₇ /E ^b ₇	
E ₇	
F ₇	
F [#] ₇ /G ^b ₇	
G ₇	
G [#] ₇ /A ^b ₇	
A ₇	
A [#] ₇ /B ^b ₇	
B ₇	

マイナー セブンス コード

そのコード名の鍵盤と、左の黒鍵(どれでも良い)と白鍵(どれでも良い)を同時に押します。

Cm ₇	
C [#] m ₇ /D ^b m ₇	
Dm ₇	
D [#] m ₇ /E ^b m ₇	
Em ₇	
Fm ₇	
F [#] m ₇ /G ^b m ₇	
Gm ₇	
G [#] m ₇ /A ^b m ₇	
Am ₇	
A [#] m ₇ /B ^b m ₇	
Bm ₇	

4. フィンガードモードできっちり演奏



1 フィンガードモードにする

MODE
☒ NORMAL
☐ SPLIT
☐ SINGLE
☐ FINGERED



モードボタンを押してフィンガードのランプを点灯させます。

2 スプリットポイントの指定

①

SPLIT POINT
CHANGE



押しながら

②



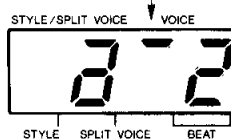
押した鍵盤は高音側に
含まれる

スプリットポイントチェンジボタンを押すと、マルチディスプレイに低音側と高音側の境が表示されます。必要であれば、次の方法で、低音側と高音側の境を変更します。

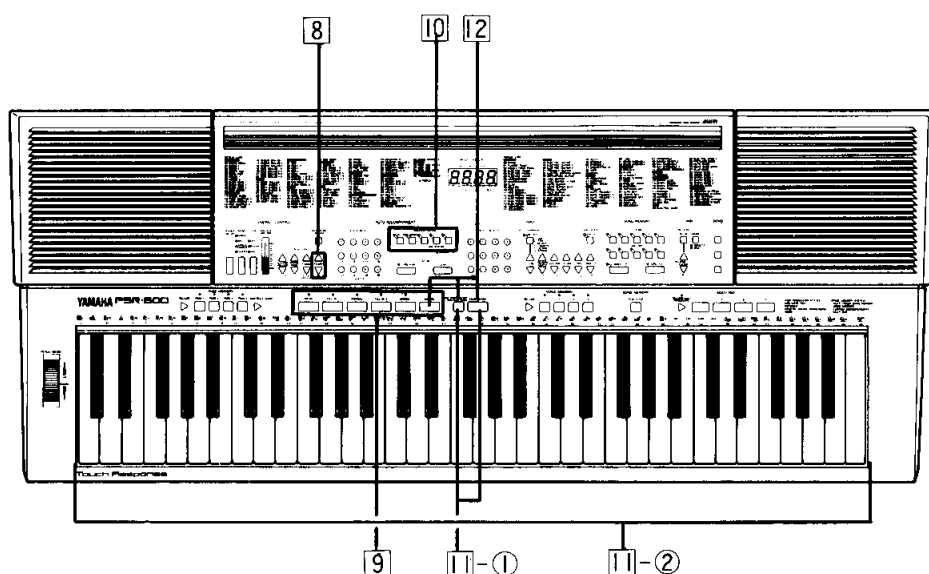
- ①スプリットポイントチェンジボタンを押しながら、
- ②境にする鍵盤(高音側の最低音)を押します。

例) A#2をスプリットポイントにした時の表示

#を意味する



3 伴奏スタイル番号の確認	スタイルリストの中から、曲に合うスタイルを見つけます。
4 伴奏スタイルの指定	スタイルセレクトボタンで、演奏に使うスタイルを指定します。(指定したスタイルの番号が左2桁に表示されます。)
5 音色番号の確認	ボイスリストの中から、高音側(メロディー)の音色を見つけます。
6 高音側の音色の指定	高音側の鍵盤を押さえた後、ボイスセレクトボタンで、高音側の音色を指定します。 (指定した音色の番号が右2桁に表示されます。)
7 必要に応じて音量調節 伴奏音の音量のみ調節する場合	アカンパニメントボリュームボタンで調節します。 ※0(音が出ない)～24(最大)の中で調節できます。
高音側の音量のみ調節する場合	ボイス部のボリュームボタンで調節します。 ※0(音が出ない)～24(最大)の中で調節できます。 ※どちらの音量も、+ボタンとーボタンを同時に押すと標準の21の大きさに戻ります。
伴奏音と高音側の両音量を調節する場合(楽器全体)	マスターボリュームで調節します。



8 テンポの調節

リズムの速さをテンポボタンで調節します。演奏しやすい速さに調節してください。

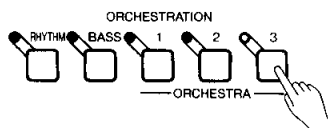
※自動伴奏スタート前に伴奏スタイルを指定した時、テンポは指定したスタイルの標準テンポにセットされます。

9 スタート時のパターンの選択

- ① ノーマルまたはブリッジからスタートさせる場合はノーマルまたはブリッジボタンを押して予約します。
- ② ノーマルまたはブリッジの前にイントロやフィルイン1、フィルイン2、エンディングからスタートしてノーマルまたはブリッジに進みたい場合は①の操作のあとにイントロやフィルイン1、フィルイン2、エンディングのボタンを押します。

最初のスタートとして選べるもの	イントロ、フィルイン1、2、ノーマル、ブリッジ、エンディング (選ばれたランプが点灯)
2番目のスタートとして選べるもの	ノーマル、ブリッジ (選ばれたランプが点滅)

10 パートのオン/オフ



伴奏音の中で鳴らしたくないパートがある場合は、そのパートを指定します。オーケストレーションボタンの中の該当するボタンを押してランプを消灯させてください。

※スタイルによっては、演奏データが入っていないパートもあります。

II 演奏のスタート

シンクロスタートさせる場合

2つのスタート方法がありますので、好みに合わせてお選びください。

- ①シンクロスタートオン/オフボタンを押すとシンクロスタート待機状態になります。
- ②演奏を開始します。低音側の鍵盤を押すと、自動伴奏がスタートします。

リズムからスタートさせる場合

- ①スタート/ストップボタンを押すとリズムパートだけがスタートします。
 - ②演奏を開始します。低音側の鍵盤でコードを押すと同時に、残りの自動伴奏のパートが加わります。
- ※低音側の鍵盤の押さえ方は、本ページ下記の文章および53、54ページ参照。
- ※フィルインをはじめ、いろいろなパターンを使って演奏を盛り上げましょう。

III ストップ

エンディングのパターンで停止させる場合

自動伴奏は止めるまで鳴ります。2つの方法がありますので、曲調や好みに合わせてお選びください。

エンディングボタンを押します。

すぐに停止させる場合

スタート/ストップボタン、またはシンクロスタートオン/オフボタンを押します。

シンクロスタートオン/オフボタンで停止させた場合は、シンクロスタート待機状態になります。

※いろいろな伴奏スタイルに切り替えて弾いてみましょう。

※演奏中、別のスタイルに切り替えることもできます。別のスタイルを指定すると、次の小節から切り替わります。なおスタイルを切り替えても、切り替え前のテンポが維持されます。

※スプリットポイントは、スプリット、シングルフィンガー、フィンガードモード別に指定できます。

※鍵盤から指を離しても、そのコードの伴奏が続きます。つまり、コードを変える時だけ押せばOKです。

※コードを変える時、鍵盤から指を離さないで動かすと、コードが思いどおりに変わらないことがあります。鍵盤から指を一旦離した上で、次の鍵盤を押すようにしてください。

※フィンガードの場合は、次の13種類のコードを検出できます。(53、54ページの“5.フィンガードコード一覧表”を参照)

- ・メジャー
- ・マイナー
- ・セブンス
- ・マイナー セブンス
- ・メジャー セブンス
- ・マイナー メジャー セブンス
- ・オーギュメント(オーギュメント セブンス)
- ・ディミニッシュ(ディミニッシュ セブンス)
- ・サスフォー
- ・マイナー セブンス フラット ファイブ
- ・セブンス フラット ファイブ
- ・マイナー シックス
- ・セブンス サスフォー

※13種類のコード以外や押鍵ミスの場合は、前のコードが継続されます。

※1オクターブ離れた同じ音を2音同時に押すと、伴奏音は根音だけで鳴ります。また、5度離れた2音を押すと、伴奏音は1度と5度の音だけで鳴ります。

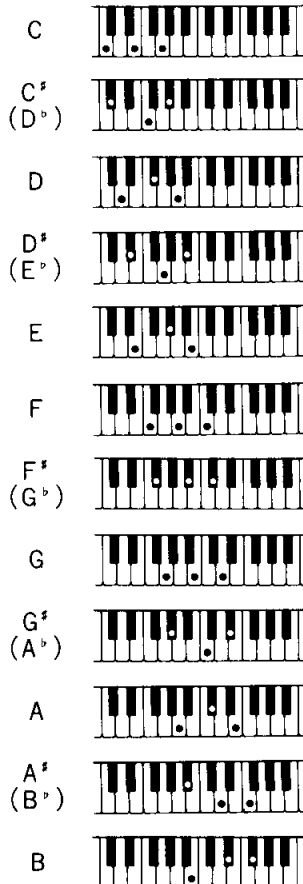
※フィンガードモードでリズムをスタートさせずに低音側鍵盤を押さえ、フィンガードのルールに従ってコード検出されると、現在のスタイルのベース音が発音されます。また、コード検出の有無にかかわらず、低音側押鍵通りにコード音が鳴ります。この時のコード音の音色は、低音側鍵盤を弾いた直後にボイスセレクトボタンを使って変更できます。ベース音色については、現在のスタイルにプリセットされている音色が適用されます。(演奏する音色と同様に、この時のコード音色のリバーブ、ボリューム、オクターブ、パンの値をセット可能です。ただし、デュアルボイスは使えません。)

※連続した3鍵を同時に押えると、コードがない状態となり、リズムパートのみ鳴ります。その後コード指定すると、伴奏も鳴ります。

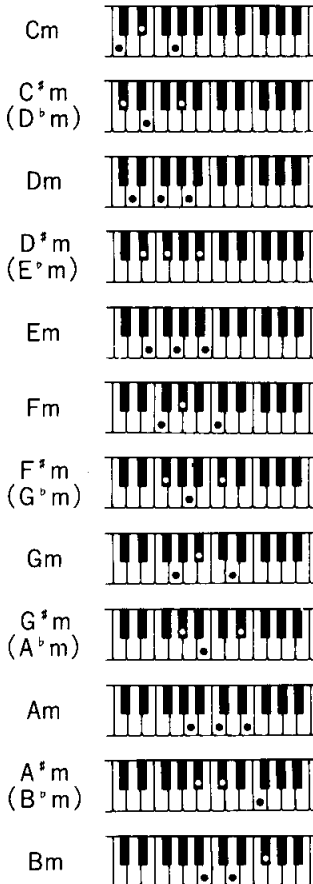
※伴奏とメロディーを両方鳴らすと、最大同時発音数を越えることがあります。(95ページ参照)

5. フィンガードコード一覧表

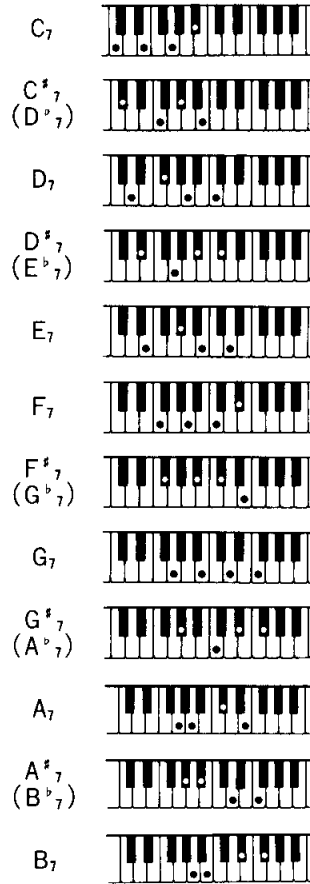
メジャーコード



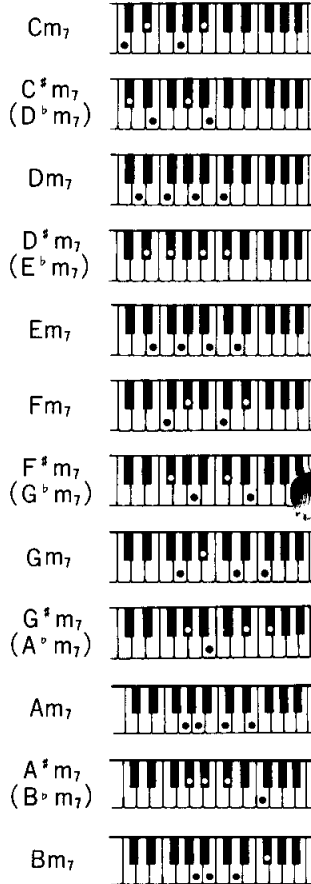
マイナーコード



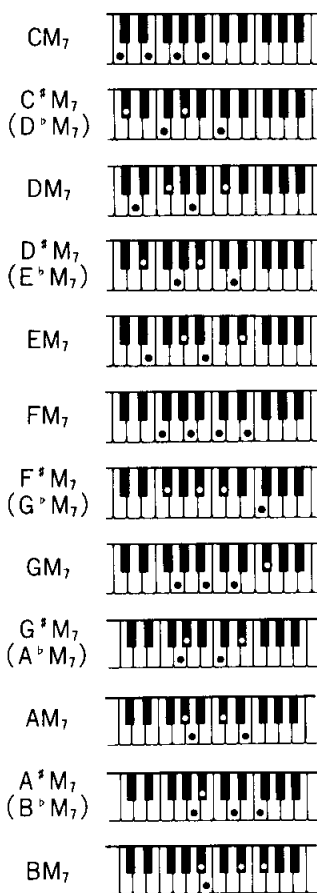
セブンスコード



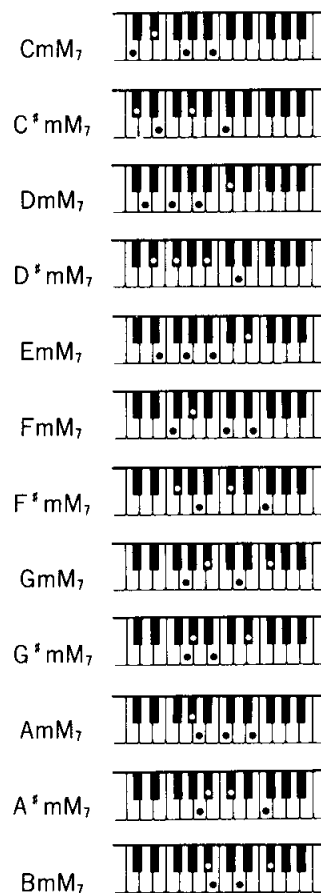
マイナーセブンスコード



メジャーセブンスコード

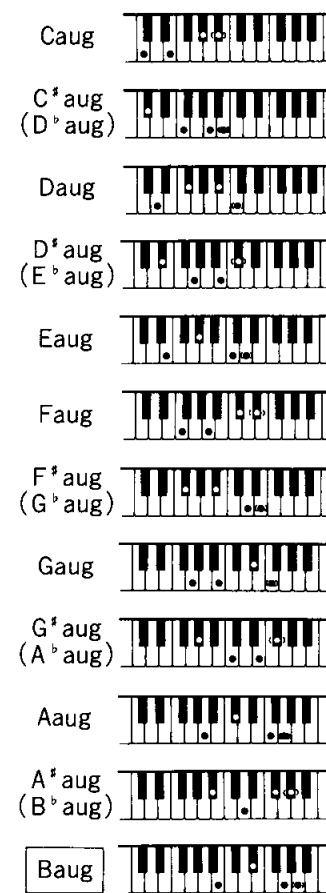


マイナーメジャーセブンスコード



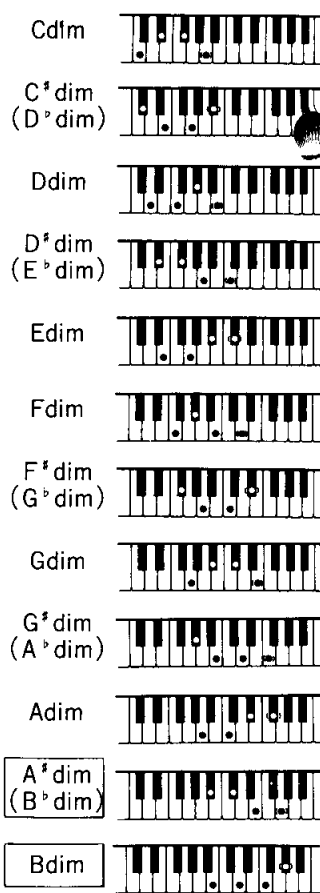
オーギュメントコード

(オーギュメントセブンスコード)

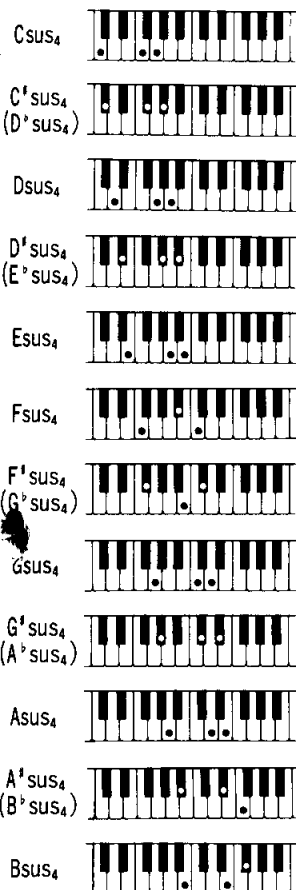


ディミニッシュコード

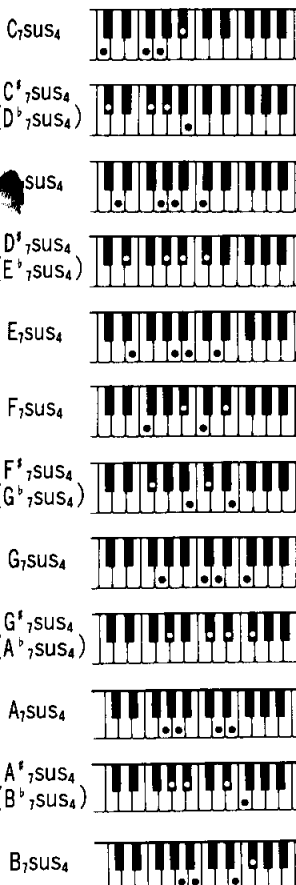
(ディミニッシュセブンスコード)



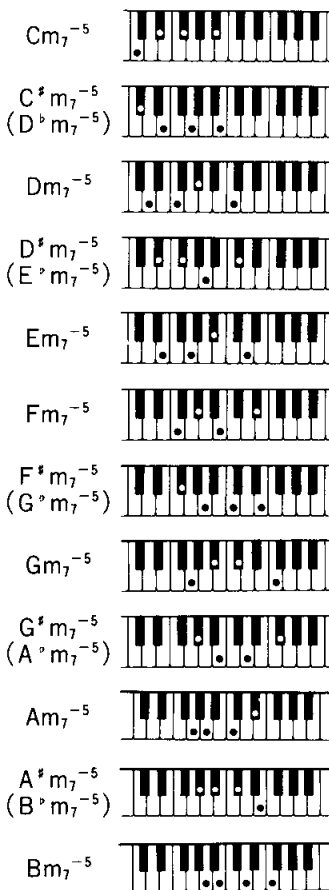
サスフォーコード



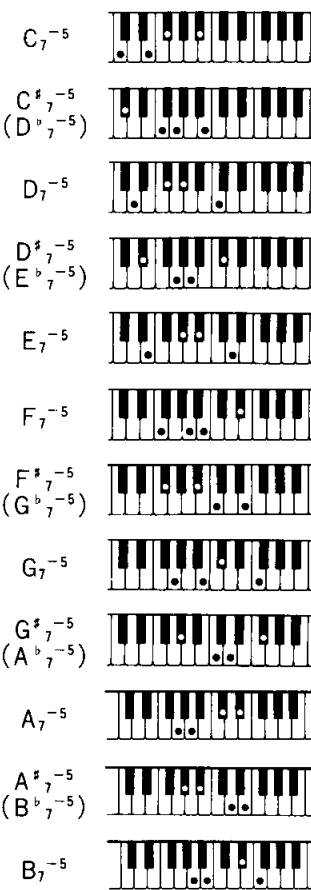
セブンスサスフォーコード



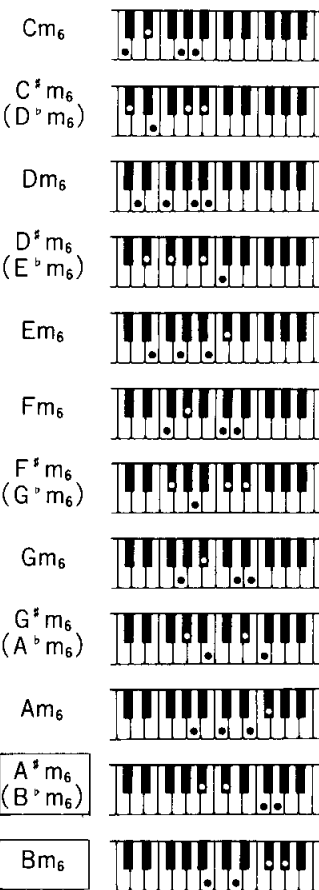
マイナーセブンスフラット ファイブコード



セブンスフラットファイブ コード



マイナーシックスコード



※ここに示すものはすべて基本形ですが、次の例外を除き、すべての転回形も受け付けます。

- ・オーギュメント、ディミニッシュセブンスは、押鍵の最低音を根音とみなします。
- ・セブンスフラットファイブは、押鍵の最低音を根音またはb7とみなします。
- ・マイナーシックスは、押鍵の最低音が根音の場合のみ受け付けます。

※演奏する曲のコードを確認し、低音側に必要な鍵盤範囲をあらかじめ確保してください。(□付きのコードは、スプリットポイントを切り替える必要があります。)

6. カスタムスタイルのパターンを作る

カスタムスタイルであるスタイル番号99の伴奏パターンを、好みの伴奏パターンに変更できます。

伴奏トラックは、

リズム、

ベース、

オーケストラ1

オーケストラ2(トラックA/Bに分割)、

オーケストラ3(トラックA/Bに分割)、

の7トラックあり、それぞれ

イントロ、

フィルイン1、

ノーマル、

フィルイン2、

ブリッジ、

エンディングの6パターンあります。

つまり7トラック×6パターン=42トラックの中から、トラックを指定して変更できることになります。

※変更した42トラックを1セットとして、ページメモリーのページ1～4に1セットずつメモリーできます。(73ページ参照)

※初期状態では、各ページにスタイル番号99として次のパターンが録音されています。(初期化については91ページ参照)

ページ1；デモンストレーション1用の伴奏パターン、
ページ2；デモンストレーション2用の伴奏パターン、
ページ3；デモンストレーション3用の伴奏パターン、
ページ4；ランバダの伴奏パターン

なお、ページ1～ページ3の伴奏パターンを変更しても、デモ演奏の再生ができなくなることはありません。

※リズムトラックのパターン変更時は、音色番号94～99(パーカッション音色)のいずれかを指定できます。

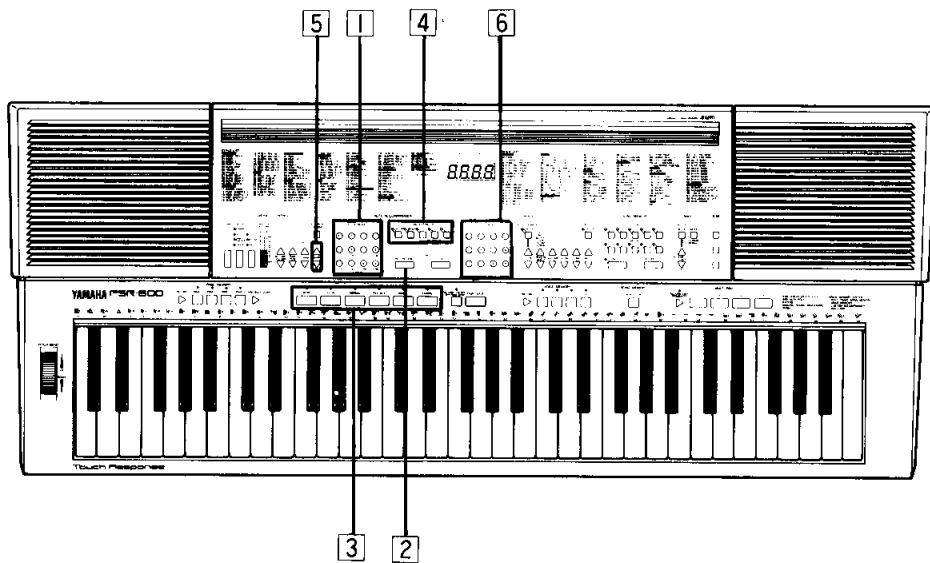
※ベーストラックは、ベース用に特殊な音程変換がされますので、なるべくベースパートのトラックとして使用してください。

※その他のパートは、パーカッション音色も含めてどの音色でもかまいません。

※パターンは、コードCの時のものを入力してください。他のコードへPSR-600が自動的に変換します。

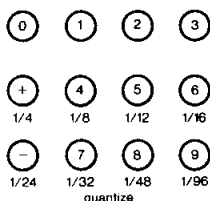
※音色番号94～99(パーカッション音色)および76(シンセタム)入力した場合は、他のコードへ変換されません。また、カスタム再生時にリズムだけ再生させると、これらの音色で発音されます。ただし、パーカッション音色以外のデュアル音側に使用した場合は、コード変換されます。

※パーカッション音色以外で入力した場合は、自動的に他のコードへ変換されます。ただし、パーカッション音色のデュアル音側に使用した場合は、コード変換されません。



1 流用するスタイルを指定

STYLE SELECT



スタイル00～99の中で、流用するスタイルを選びます。

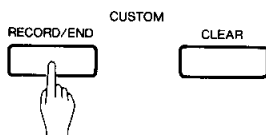
※基本的に、カスタムスタイルのパターンは白紙の状態から作成するのではなく、流用するパターンを選び、それを変更してカスタムスタイルのパターンにする方法をとります。

※流用するパターンがなくて、白紙の状態から作成する方が都合が良い場合も、とりあえず何らかのスタイルを指定してください。(後で流用パターンを消去して、白紙の状態にできます。)

※ワルツ(3/4)のパターンを元に4拍子のパターンを作ったり、12/8拍子のパターンを元に8ビートのパターンを作るというようなことは、かなり困難ですので、拍子を考慮して指定してください。

※流用するスタイルにより、パターンの長さが異なります。

2 カスタム録音の実行

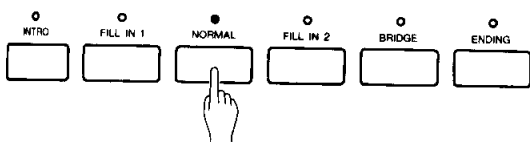


カスタム部のレコード/エンドボタンを押して、カスタム録音を可能にします。

※マルチディスプレイのスタイル表示が99になります。

※アカンパニメントコントロールの6つのボタンのランプが点滅し始めます。

3 変更するパターンを指定



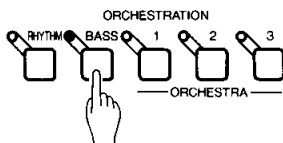
アカンパニメントコントロール部のボタンの中で、変更するパターンのボタンを押します。

※指定したパターンのボタンが点灯状態になると共に、指定したパターンがコードCで繰り返し鳴り始めます。

※パターン再生と同時にクリック音が鳴りますが、これは入力の目安にするための音で、録音されません。

※オーケストレーションの5つのボタンのランプが点滅し始めます。

4 変更するトラックを指定



オーケストレーションボタンの中で、変更するトラックのボタンを押します。

※指定したトラックのボタンが点灯状態になり、そのトラックの音が強調されます。ここでもう1回同じボタンを押すとトラック指定は解除され、全体がバランスのとれた音量に戻ります。

※オーケストラ2と3は、1つのパートに2トラック分の演奏が入っています。ボタンを1回押すとトラックA、もう1回押すとトラックB、さらにもう1回押すと解除されます。

※トラックの指定時には、そのトラックで使用されている音色番号が表示されます。

※押鍵中にトラックを変更することはできません。

5 テンポを指定

録音しやすい速さにします。

※指定した速さになります。テンポは録音の最終段階で変更できるため、録音しやすい速さでかまいません。

(操作10の前に、実際のテンポに戻してください。)

6 音色を指定

指定したトラックの音色を、ボイスセレクトボタンで変更できます。

※指定トラックの音色だけが、変更した音色に切り替わります。

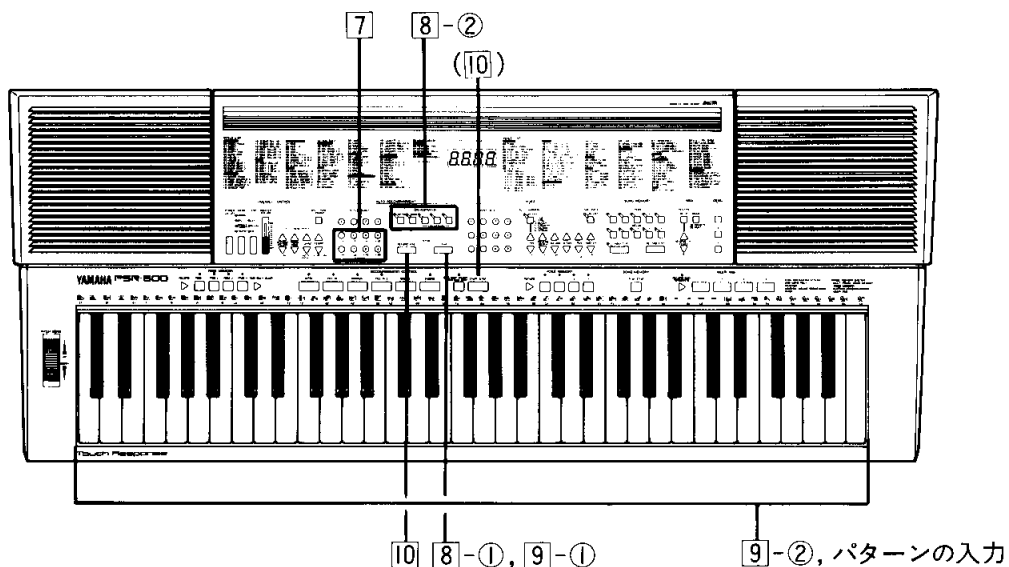
※リバーブデプス、ボリューム、パンの設定も変更できます。

※デュアルボイスオンにすることもできます。

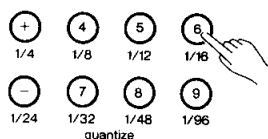
※オートハーモニーも使用可能です。

※音色およびその周辺の設定(上記参照)は、同一トラックの全てのパターンに対して共通の設定になります。ひとつのパターン内で変更すると、同一トラックの他パターンの設定も変更されます。

ただし、他パターン内に音色変更データが入っている場合は、必ずしも変更されません。



7 クオンタイズを指定



押鍵のタイミングのバラツキを補正するように、クオンタイズを設定しておくことができます。

1/4～1/96の中で指定できます。入力する音符の最短音符の長さに合わせ、該当するセレクトボタンを押してください。するとマルチディスプレイ左2桁にクオンタイズ値が表示されます。たとえば最短音符が16分音符の場合は、1/16のボタンである6ボタンを押します。

※1/4：4分、1/8：8分、1/12：3連8分、1/16：16分、1/24：3連16分、1/32：32分、1/48：3連32分、1/96：3連64分

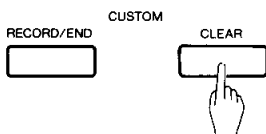
※クオンタイズを設定する前は、1/96になっています。

※これから入力する音に対してのみ補正されます。

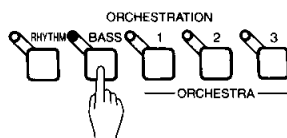
※クオンタイズを最短音符よりも長い値に設定すると、音符が思ったより短くなったり、長くなったりします。適切なクオンタイズ値を選んで録音してください。

8 白紙の状態から作成する場合は

①



②



現在鳴っているパターンを流用せずに、白紙の状態から作成する場合は、

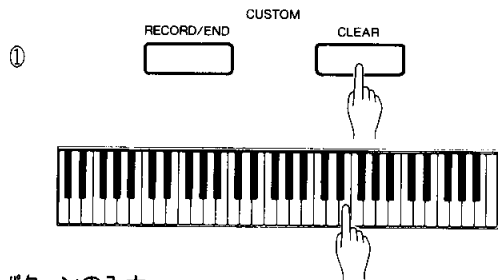
①クリアボタンを押しながら、

②該当するオーケストレーションボタン(現在のトラックのボタン)を押します。

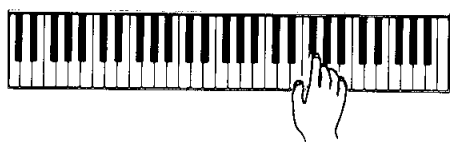
※鳴っていたパターンが消去されて、音がなくなります。

9 演奏

余分な音を1音単位で消去する場合は



パターンを入力



現在鳴っているトラックの中で、特定の音程の音を消去したい場合は、

①クリアボタンを押しながら、

②消去したい音程の鍵盤を押してください。

※この方法は、特にリズムパートを作成する時に、楽器別に消去できるため便利です。

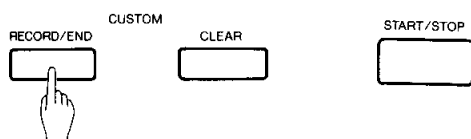
鍵盤を押してパターンを入力します。パターンは繰り返されますので、パターンの最初から最後まで1回で入力する必要はありません。少しずつ加えていくことができます。

※リズムパート以外は、コードCの時のパターンを入力してください。(再生時には、コードCのパターンを元に他のコードが転回され再生されます。)

※ベロシティ(押鍵の強弱)付きで入力できます。

※ピッチベンド、サステイン効果も使えます。

10 録音の終了



カスタム部のレコード/エンドボタンまたはスタート/ストップボタンを押して、カスタム録音を終了します。

※押鍵中にストップさせることはできません。

※メモリー容量は、イントロ、フィルイン1、2、ノーマル、ブリッジ、エンディング込みで、1スタイルあたり約1,600音符です。

※録音中のパターンのメモリーが一杯になると、[End]と表示された後、強制的にそこで録音が終了します。(終了した時点までは録音されています。)

※お気に入りのパターンが完成したら、必ずページメモリーに記憶させてください。(73ページ参照)

ページメモリーに記憶させる前にページメモリーを選ぶと、せっかく録音したパターンが消えてしまいます。

※ページメモリーに記憶させた場合、それまでのページメモリーのデータは、新しいものに書き換わります。

※乾電池が入っていない時で電源アダプターもつながっていない状態で約10分以上続けるとページメモリーの内容は初期状態に戻ります。

※カスタムスタイルは、内蔵スタイルより、やや簡単なフォーマットを採用しています。内蔵スタイルのパターンをカスタムスタイルに取り込む時に、内部でフォーマットの変換を行うため、少しパターンが書き換わる場合があります。

※ノートオン/オフをベロシティ付で録音できます。さらに次のデータも録音できます。

- ・テンポ(録音終了時の値)を1スタイルあたり1つ
- ・オートハーモニーとタイプ(録音終了時の値)を1トラックに1つずつ(全パターン共通)
- ・音色番号(またはボイスメモリーボタンの番号)を1トラックに1つずつ(全パターン共通)
- ・リバーブデプス、ボリューム、パン、デュアル音の音色番号を1トラックに1つずつ(全パターン共通)
- ・ピッチベンド操作、サステイン操作

※たくさんの音を入力した場合、再生音の音のリリース(余韻)が短くなることがあります。

7. レッツプレイ

それでは、これまでの説明を参考に、実際に曲を弾いてみましょう。

曲はビートルズの“Let it be”です。演奏モードはシングルフィンガー、フィンガードのどちらでも可能です。左手でコードを押さえながら、右手でメロディーを弾きましょう。

※ボイスメモリー1~4に、音色やオートハーモニーの設定を記憶させておきます(72ページ参照)。ボイスメモリー2および3は、デュアルボイスオンの状態です。

スタート前の設定

モード：シングルフィンガーまたはフィンガード

オーケストレーション全パートオン

スタイル：26(ソフト8ビート3)

ボイスメモリー1：03(エレクトリックピアノ1)

オートハーモニーオン、タイプ2(トリオ)

// 2：12(エレクトロニックオルガン1)+
77(ファンタジー1)、

オートハーモニーオフ

// 3：35(ストリングス1)+40(ビブラフォン)、
オートハーモニーオフ

// 4：00(ピアノ)、オートハーモニーオン、
タイプ2(トリオ)

シンクロススタート：オン

アカンパニメントコントロール：ノーマル

テンポ：♩=64

LET IT BE

レット・イット・ビー

Words & Music by John Lennon and Paul McCartney

ボイスメモリー 1

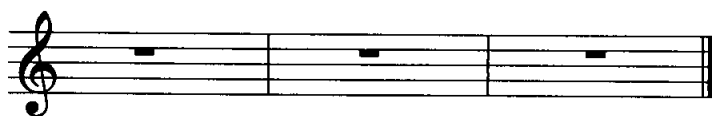
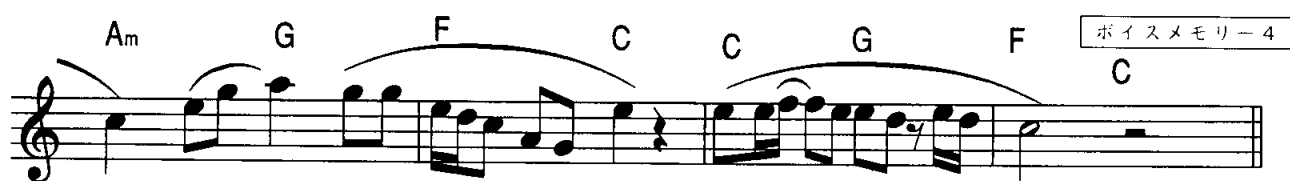
ボイスメモリー 2

C G Am F C G F C

C G Am F C G F C

フィルイン 2
ボイスメモリー 3

C G Am F C G F C



© Copyright 1970 by NORTHERN SONGS

All rights controlled and administered by MCA MUSIC PUBLISHING, A Division of MCA INC., 1755 Broadway, New York, N.Y. 10019 under license from NORTHERN SONGS
 USED BY PERMISSION INTERNATIONAL COPYRIGHT SECURED ALL RIGHTS
 RESERVED All print rights controlled by Shinko Music Publishing Co., Ltd., for Japan
 Authorized for sale in Japan only

日本音楽著作権協会(出)許諾第9260023-201号

7. ソングメモリーを活用しよう

1. 10個の録音トラックについて

PSR-600には、自動伴奏(コード進行)録音用に5トラック、メロディー等の録音用に5トラックあります。これらのトラックを使うことにより、録音した内容を再生させながら手弾き演奏したり、録音内容を組み合わせて1曲に仕上げるなど、多彩なプレイを楽しむことができます。

コード1～5の各ボタンに録音できる内容

それぞれのボタン(トラック)に、自動伴奏(コード進行)を録音できます。具体的には、操作のタイミングも含めて下記の内容を録音できます。

- ・低音側でのコード演奏情報
- ・イントロ、フィルイン1、ノーマル、フィルイン2、ブリッジ、エンディングボタン操作
- ・オーケストレーションボタンのオン/オフ操作
- ・スタイル選択操作
- ・テンポの設定操作(録音開始時の設定値のみ)
- ・伴奏のボリューム設定値(録音開始時の設定値のみ)
- ・メロディー1～5ボタンのオン/オフ操作

メロディー1～5の各ボタンに録音できる内容

操作のタイミングも含めて、下記の内容を録音できます。

- ・演奏情報(押鍵の強さも含めて)
- ・音色選択操作(ボイスメモリーボタン操作も含む)
- ・ピッチベンドホイールの操作
- ・サステインオン/オフ
- ・デュアルボイスの設定操作(音色選択とオン/オフ)
- ・オートハーモニーの設定操作(タイプ選択とオン/オフ)
- ・リバーブデプス
- ・ボイス部のボリューム設定操作
- ・オクターブの設定操作
- ・パンの設定操作
- ・マルチパッドの再生開始/終了操作

2. 録音の方法

録音の前に

録音したい曲が決まったら、録音の前に、10個のトラックの使い分けと録音の順番を想定しておきます。

たとえば次のような流れの曲があったとします。

[A] [B] [A] [C]

このような場合、A、B、Cそれぞれのコード進行とメロディーを個別に録音して、後でコンダクターの機能を使い連結すれば、曲に仕上がります。(69ページ参照)

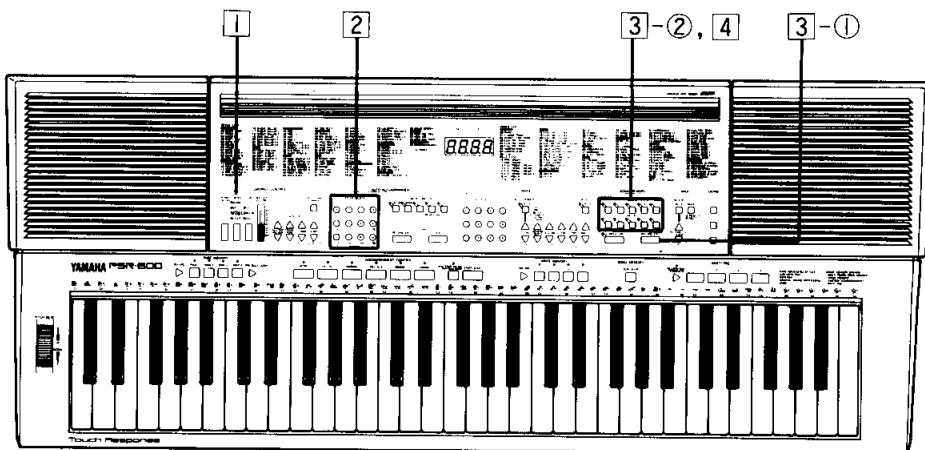
録音の順番(例)

- ①A部のメロディーをメロディー1に録音する。
- ②A部のコード進行をコード1に録音する。
- ③B部のメロディーをメロディー2に録音する。
- ④B部のコード進行をコード2に録音する。
- ⑤C部のメロディーをメロディー3に録音する。
- ⑥C部のコード進行をコード3に録音する。
- ⑦連結する。

	[A]	[B]	[A]	[C]
	↓	↓	↓	↓
コード	1	2	1	3
メロディー	1	2	1	3

※もちろん、コード進行とメロディーをそれぞれのトラックに同時に録音することも可能です。

メロディートラックへの録音



1 演奏モードを指定

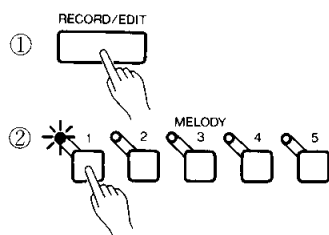
どのモードで録音するか指定します。

※スプリット、シングルフィンガーおよびフィンガードモード時の低音側鍵盤の演奏は録音されません。

2 伴奏スタイルを指定

リズムスタイルを指定します。 必要に応じてテンポも指定してください。
※スタイル番号やテンポ値は記憶されません。メロディーを演奏しやすいスタイル、テンポにしてください。

3 録音待機状態に



①レコード/エディットボタンを押しながら、

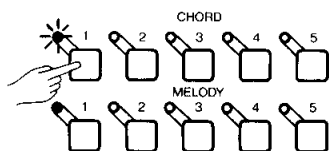
②メロディー1~5いずれかのボタンを押します。

※この操作をした時点で、録音待機状態(押鍵と同時に録音がスタートする状態)になり、メトロノーム音が1拍ごとに鳴り出すとともに、押した番号のメロディーボタンが高速で点滅します。

※この時点で録音を中止する場合は、録音待機状態にしたトラックのボタンを押します。

※複数のトラックに同時に録音することはできません。

4 再生トラックを指定する

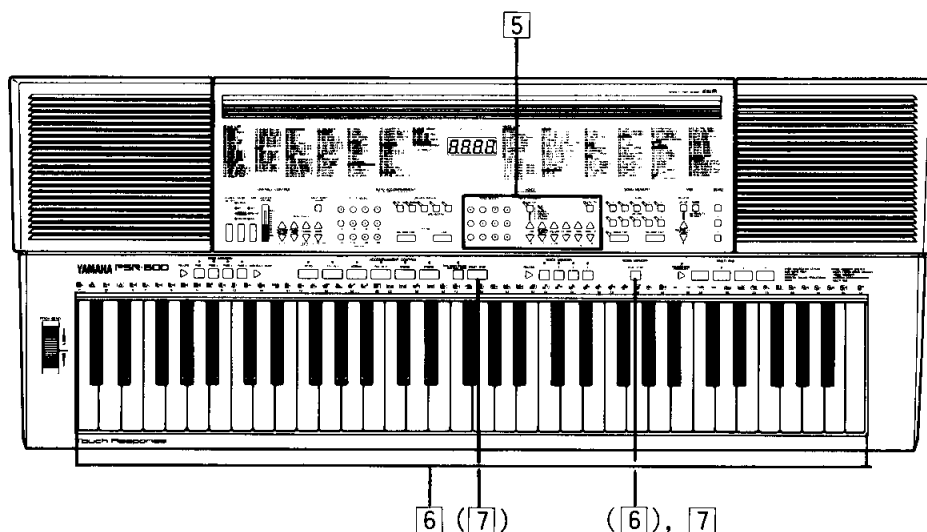


すでに録音済みのトラックを聞きながら録音する場合は、再生させるトラックのボタンを押して指定します。

※再生トラックは記憶されません。

※再生トラックは低速で点滅します。

※コードトラックは1つだけ、メロディートラックは複数指定して再生させることが可能です。



5 音色等を指定

音色番号を指定します。(ボイスメモリーボタンによる呼び出しも可能です。)
 ※必要に応じて、オートハーモニー、リバーブデプス、ボリューム、オクターブ、パンの設定もします。
 ※録音スタート後の設定変更も記憶されます。

6 録音スタート

演奏と同時に録音スタートさせる場合

演奏を始めます。
 ※録音が始まります。

無録音部分を持たせる場合

ソングメモリー部のプレイ/ストップボタンを押して、リズムをスタートさせます。無録音部分にする拍数だけ聞いたら、演奏を開始してください。

SONG MEMORY

PLAY/STOP



7 録音の終了

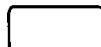
ソングメモリー部のプレイ/ストップボタンを押して、録音を終了させます。
 ※エンディングボタンまたはスタート/ストップボタンを押しても終了します。

SONG MEMORY

PLAY/STOP



START/STOP



※録音容量が一杯になると、“End”の表示の後、録音が強制的に終了します。ただし“End”表示されるまでのデータは、全て録音されています。

※録音容量は1トラックあたり約700音符です。

※録音済みのトラックに録音しなすと、そのトラックの前の内容は消えます。

※録音した内容は、ページメモリー機能を使って記憶されることをお勧めします。(73ページ参照)

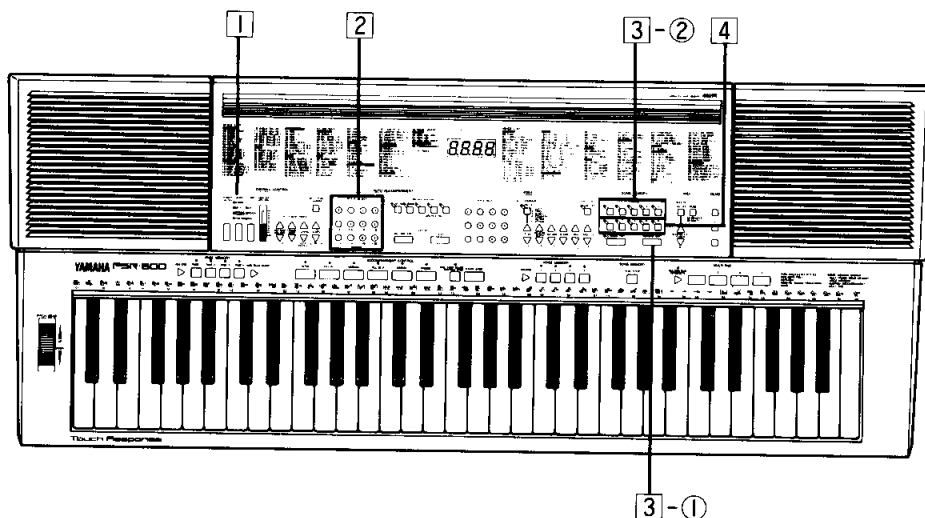
ソングメモリーに記憶させても、ページメモリーに記憶させなければ、ページを変えた時点で消えてしまいます。

※電源アダプターを外したり、乾電池を抜いて約10分以上放置したり、初期化すると、すべてのトラック内容が消えます。(91ページ参照)

※リズム音が不要な時は、オーケストレーションのリズムボタンをオフにしてください。ただし、メロディートラックにリズムのオフを記憶させることはできません。(コードトラックに記憶させることはできます。)

※ボイスメモリーを使ってメロディートラックを録音した場合、そのトラックのエディット中は、ボイスメモリーの記憶内容(音色番号、ボリューム値など)を変更することはできません。

コードトラックへの録音



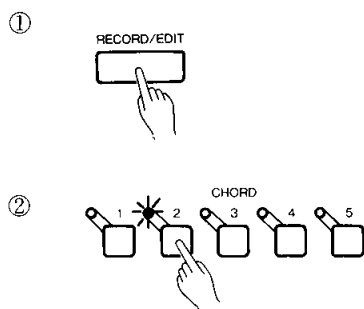
1 演奏モードを指定

シングルフィンガーで録音するか、フィンガードで録音するか指定します。
※必要であれば、スプリットポイントを変更します。

2 伴奏スタイルを指定

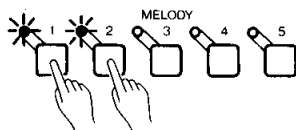
リズムスタイルを指定します。必要に応じてテンポも指定してください。
※録音中にスタイルを変えると、そのとおりに記憶されます。テンポは録音開始時のものが記憶されますがあとで変更もできます。

3 録音待機状態に

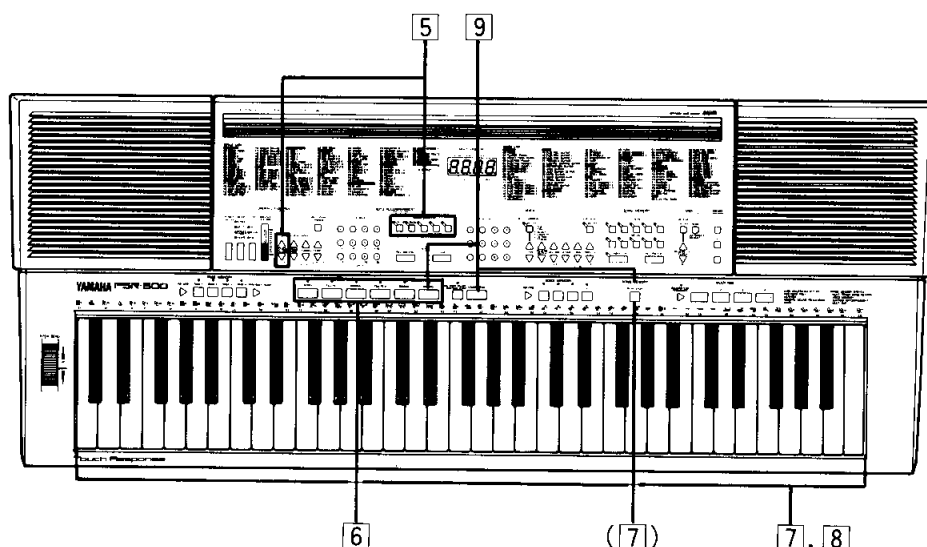


①レコード/エディットボタンを押しながら、
②コード1～5いずれかのボタンを押します。
※この操作をした時点で、録音待機状態(コードを押すと同時に録音がスタートする状態)になります。
※この操作をした時点で、メトロノーム音が1拍ごとに鳴り出すと共に、押した番号のコードボタンが高速で点滅します。
※操作1でシングルフィンガーモードにした場合以外は、この時点で自動的にフィンガードモードに設定されます。録音待機状態になるとノーマルやスプリットモードに変えることはできません。また、録音をスタートさせるとモード変更は一切できません。

4 組み合わせるメロディトラックを指定する



再生させるメロディトラックのボタンを押すことにより、メロディトラックの再生音を聞きながら、コードトラックを録音することができます。また、この時のメロディトラックのオン/オフは、コードトラックに記憶されます。
※押したメロディトラックが、低速で点滅します。
※ソングメモリー部のレコード/エディットボタンを押しながら、メロディトラックのボタンを押すと、高音側の演奏(メロディー)も録音状態になります。(メロディー&コード同時録音)



5 伴奏音量等を指定

必要に応じて伴奏音量の指定や、オーケストレーションのオン/オフ指定もしてください。

※オーケストレーションについては、録音スタート後の設定変更も記憶されます。

6 スタート時のパターンを指定

イントロ、フィルイン1、ノーマル、フィルイン2、ブリッジ、エンディングの中で最初のパターンを決めます。ボタンを押してください。

※録音中の操作も記憶されます。

7 録音スタート

コード演奏と同時に録音スタートさせる場合

コード演奏を始めます。
※録音がスタートします。

リズムのみ先にスタートさせる場合

SONG MEMORY

PLAY/STOP



ソングメモリー部のプレイ/ストップボタンを押して、リズムのみ先にスタートさせることができます。リズムのみにする拍数だけ聞いたら、コード演奏を開始します。

8 演奏の開始

コードを押さえると自動伴奏音が鳴り出します。曲の流れにそってコードを押さえていってください。

9 録音の終了

エンディングを最後に終了させる場合

エンディングボタンを押して、録音を終了させます。

※エンディングパターンで終了させると、そのコード進行の再生は繰り返されなくなります。

エンディングを入れないで終了させる場合

SONG MEMORY

PLAY/STOP



ソングメモリー部のプレイ/ストップボタンを押して、録音を終了させます。
※小節の途中でプレイ/ストップボタンを押して終了させても、再生時はその小節の終わりまで再生が続きます。

※この方法で終了させた場合の再生時には、最後まで再生されると頭に帰って再生されます。(エンディング中にプレイ/ストップボタンで終了させた場合も、再生は繰り返されます。)

※録音容量が一杯になると、“End”の表示の後、録音が強制的に終了します。ただし“End”表示されるまでのデータは、全て録音されています。コードメモリーの容量は、1トラックあたり約150コードです。

※録音済みのトラックに録音しなおすと、そのトラックの前の内容は消えます。

※録音した内容は、ページメモリー機能を使って記憶されることをお勧めします。(73ページ参照)

ページメモリーに記憶させなければ、ページを変えた時点で消えてしまいます。

※電源アダプターを外したり、乾電池を抜いてから約10分以上経過したり、初期化すると、すべてのトラックの内容が消えます。(91ページ参照)

録音内容の変更(エディット)

必要に応じて、録音したデータをトラックごとに変更できます。

コードトラックの中で変更可能なデータ

・アカンパニメントボリューム

・テンポ

※トラックごとに初期設定を書き換えることができます。何度でもやり直すことができ、いちばん最後の値に書き換えられます。

メロディートラックの中で変更可能なデータ

・音色切替操作(録音されたボイスメモリー番号の変更)

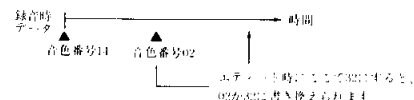
・ピッチベンドホイールの操作

・オートハーモニー、リバーブデプス、ボリューム、オクターブ、パン操作

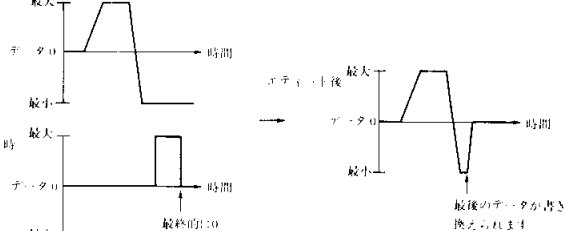
※ボイスメモリーのオン/オフの設定の変更はできません。

※各値を変更すると、録音の際の変更時点にさかのぼって書き換えられます。何度でもやり直すことができ、それぞれの範囲内でいちばん最後の値に書き換えられます。

例1: 音色番号



例2: ピッチベンド



1 希望するトラックを修正可能状態に

- ①レコード/エディットボタンを押しながら、
 - ②メロディー1~5、コード1~5ボタンのうち、修正したいトラックのボタン1つを2回押します。
- ※押したトラックのランプが、ゆっくりと点滅します。

2 エディットスタート

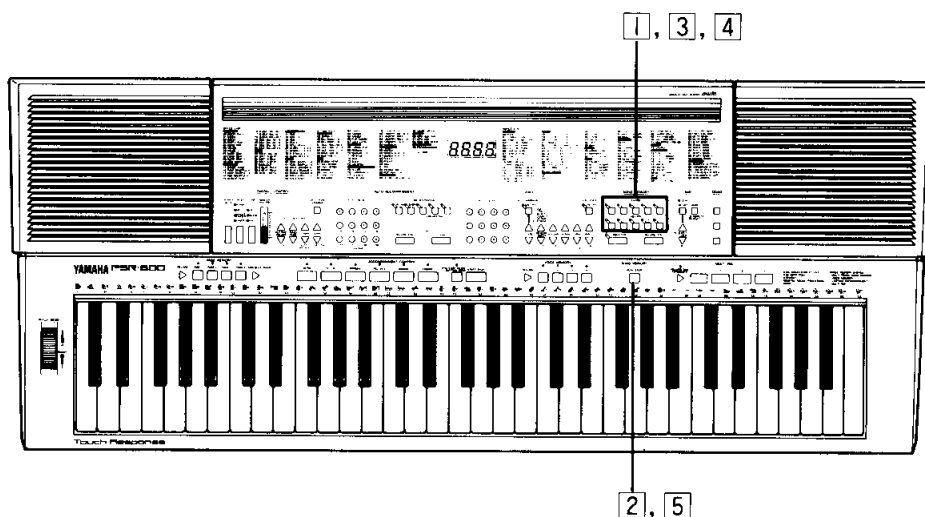
プレイ/ストップボタンを押すと再生がスタートします。再生音を聞きながらデータを変更できます。(上記の“録音内容の変更”を参照)

3 エディット終了

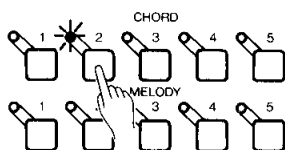
プレイ/ストップボタンを押してエディットを終了します。

3. 再生の方法

各トラックに録音したコード進行やメロディーを、好みの順序でリアルタイム再生させることができます。なお、メロディーについては2つ以上のトラックをいっしょに再生させることもできます。



1 スタート時の再生トラックを指定



コード1~5の中のいずれか1つと、メロディー1~5の中のいずれか(複数選択も可)を押します。

※コードボタン、メロディーボタンのどちらかだけでもかまいません。

※押したトラックのランプが低速で点滅します。

※再生待機状態になります。

2 再生スタート

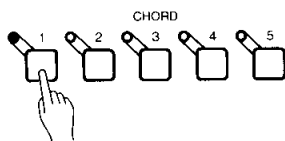


ソングメモリー部のプレイ/ストップボタンを押すか、または演奏を開始します。

※どちらの方法でも再生がスタートします。

※再生に合わせて演奏してみましょう。

3 他のコードボタンを押すと



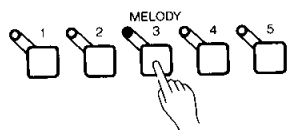
ボタンを押した次の小節から、押したボタンのコード進行に移ります。

※次小節までは点滅、再生になると点灯に変わります。

※コード再生は、最後まで再生されると、自動的にそのコード再生の頭に戻ります。ただし、エンディングパターンで終了している場合は、繰り返されずに自動停止します。

※再生中のコードボタンを押すと、最後のコードのままリズムが止まらずにコードメモリーの再生が終了し、以前のモードに戻ります。以前のモードがシングルフィーダーまたはフィンガードなら、続けて下鍵盤でコード指定できます。

4 他のメロディーボタンを押すと



ボタンを押した次の小節から、押したボタンのメロディーが加わります。
※次小節までは点滅、再生になると点灯に変わります。

※メロディー再生は、最後まで再生されるとそこで終わりです。ただし、メロディー再生の終了が、コード進行の再生を強制的に終了させることはありません。

※再生中のメロディーボタンを押すと、消灯に変わってそのメロディーの再生はそこで停止します。

5 再生の終了

ソングメモリー部のプレイ/ストップボタンを押して、再生を停止させます。

自動伴奏中にソングメモリーを再生させる

自動伴奏(リズムだけの場合も含む)中に、ソングメモリーを再生させることができます。

メロディートラック

自動伴奏(リズムだけの場合も含む)中に、1つでも、複数でも再生可能です。ちょっとしたリフやバックギングパターンを再生させると演奏が盛り上がります。

希望するメロディーボタンを押す

押したメロディーボタンのランプが点滅し、そのトラックの録音内容が、次の小節から1回だけ再生されます。

※再生中のメロディーボタンを押すと、そのトラックの再生のみ中止されます。

コードトラック

自動伴奏(リズムだけの場合も含む)中に、特定の部分だけをコードメモリーに任せて、両手弾きをすることが可能です。

希望するコードボタンを押す

押したコードボタンのランプが点滅し、そのトラックの録音内容が、次の小節から再生されます。

※再生中のコードボタンを押すと、そのトラックの再生のみ中止され、元の自動伴奏(またはリズム)の状態に戻ります。ただし、スタイル、アカンパニメントボリューム、テンポ、オーケストレーション、アカンパニメントコントロールの設定は、中止させたコードボタンのもので継続されます。

※スプリットモードになっていた場合以外は、コードトラックの再生中は自動的にノーマルモードになります。

4. 再生の順番設定

各ボタンに録音したコード進行やメロディーを連結させて、1曲に仕上げるすることができます。

連結の例

リアルタイム再生時と同じように、2つ以上のメロディートラックを重ねることもできます。

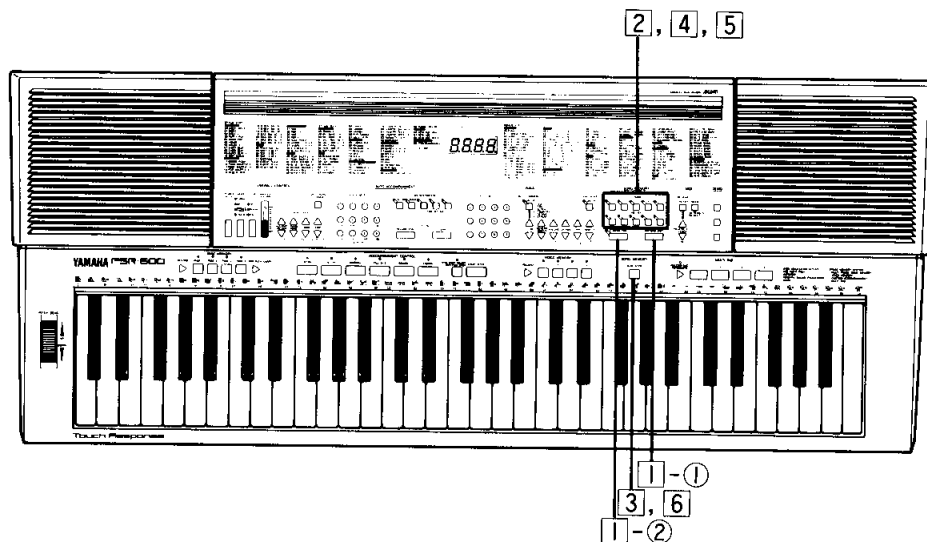
コード	コード1		コード2	コード3
メロディー	メロディー1	メロディー2	メロディー3	メロディー4
			メロディー5	

連結録音できる内容

コンダクターボタンに、操作のタイミングも含めて下記の内容を録音できます。

- ・コード1～5ボタンのオン/オフ操作
- ・メロディー1～5ボタンのオン/オフ操作

連結のしかた



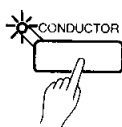
1 連結録音を実行

①



①ソングメモリー部のレコード/エディットボタンを押しながら、

②



②コンダクターボタンを押します。

※録音済みのトラックのランプが、一斉に低速で点滅します。(連結の対象になるトラックであることを意味します。)

※録音済みでないトラックのランプは消灯しています。

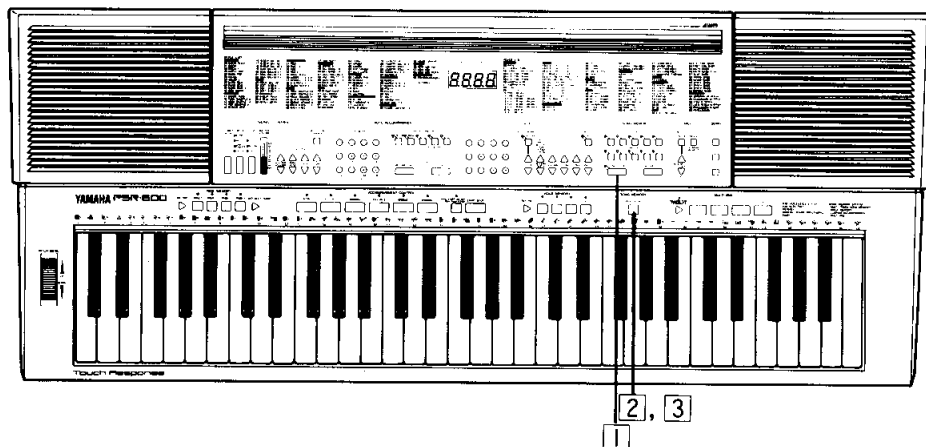
2 スタート時のトラックを指定	<p>コード1~5の中のいずれか1つと、メロディー1~5の中のいずれか(複数押しも可)を押します。</p> <p>※連結録音の待機状態になります。</p> <p>※コードボタン、メロディーボタンのどちらかだけでもかまいません。</p> <p>※押したトラックのランプが点灯します。</p> <p>※ここで連結を中止させる場合は、コンダクターボタンを押します。</p>
3 連結録音スタート	<p>ソングメモリー部のプレイ/ストップボタンを押すか、または演奏を開始します。</p> <p>※どちらの方法でも連結録音スタートします。(再生させた通りに録音されます。)</p> <p>※演奏音は録音されません。</p>
4 他のコードのボタンを押すと	<p>ボタンを押した次の小節から、押したボタンのコード進行に移ります。</p> <p>※次小節までは点滅、再生になると点灯に変わります。</p> <p>※コード再生は、最後まで再生されると、自動的にそのコード再生の頭にに戻ります。ただし、エンディングパターンが最後の場合は、繰り返されずに録音が自動終了します。(エンディングで終了させたくない場合は、エンディング中にスタート/ストップボタンまたはソングメモリー部のプレイストップボタンで終了させた録音をしてください。)</p>
5 他のメロディーのボタンを押すと	<p>次の小節から、押したボタンの再生が加わります。</p> <p>※次小節までは点滅、再生になると点灯に変わります。</p> <p>※メロディー再生は、最後まで再生されるとそこで終わりです。ただし、メロディー再生の終了が、コード進行の再生を強制的に終了させることはありません。</p> <p>※再生中のメロディーボタンを押すと、消灯に変わってそのメロディーの再生はそこで停止します。</p>
6 録音の終了	<p>ソングメモリー部のプレイ/ストップボタンを押して、録音を終了させます。</p>

● 連結録音の容量は、オン/オフそれぞれ1イベントとして数え約200イベントです。容量が一杯になると、“End”の表示の後、連結録音が強制的に終了します。ただし“End”表示されるまでは録音されています。

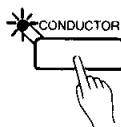
- ※ 連結録音した内容は、ページメモリー機能を使って記憶することをお勧めします。(73ページ参照)
- ※ 電源アダプターを外したり、乾電池を抜いて約10分以上放置したり、初期化すると、連結録音の内容が消えます。(91ページ参照)

連結させたものを再生

連結させて仕上げた曲を再生させてみましょう。



1 連結再生を実行



ソングメモリー部のコンダクターボタンを押します。
※コンダクターボタンのランプが、低速で点滅します。
(連結再生の待機状態であることを意味します。)

2 連結再生スタート

ソングメモリー部のプレイ/ストップボタンを押すか、または演奏を開始します。
※どちらの方法でも連結再生がスタートします。(連結録音時の再生通りに、再生されます。)
※連結再生に合わせて演奏できます。
※コンダクターボタンのランプが、点滅から点灯に変わります。

3 連結再生の終了

最後まで連結再生されると、自動的に停止します。
※連結再生を途中で停止させる場合は、ソングメモリー部のプレイ/ストップボタンを押します。すると、すぐに停止します。

8. 本体にメモリーしよう

1. ボイスメモリー

指定した音色番号を、ボイスメモリー部の設定と合わせて、本体のボイスメモリーボタン1~4にそれぞれ記憶させることができます。

なお、ページ1~4それぞれに、ボイスメモリー機能がありますので、ボイスメモリー4種類×ページメモリー4ページ=16種類記憶させることができます。

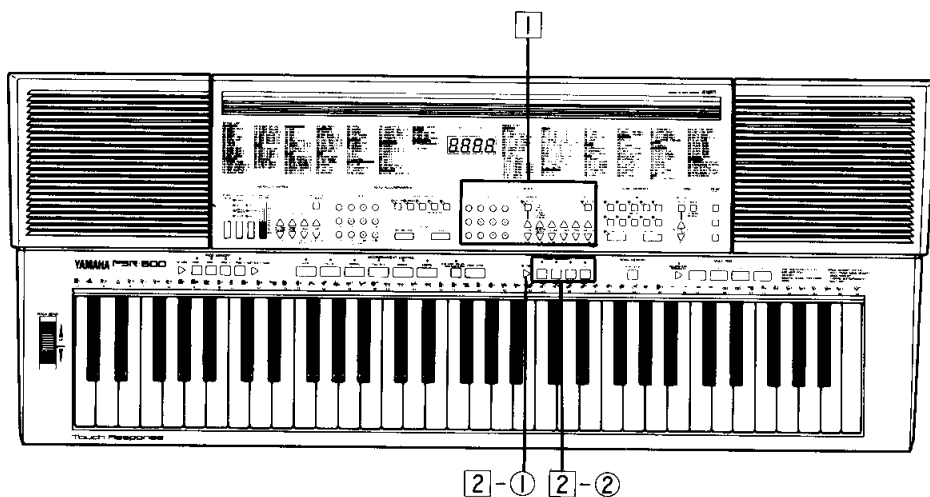
※曲の流れに合わせた設定を、ボイスメモリー1~4に記憶させましょう。演奏しながら設定を変えるわずらわしさが、最小限で済むようになります。

記憶させることができる内容

ボイスメモリー1~4の各ボタンに、下記の内容を記憶させることができます。

- ・音色番号
- ・デュアルオン/オフ
- ・デュアル時のデュアル音色番号
- ・スプリット時の低音側音色番号
- ・スプリット+デュアル時の低音側デュアル音色番号

- ・オートハーモニーのオン/オフ
- ・オートハーモニータイプ
- ・リバーブデプス値(高音側/低音側、ノーマル/デュアル計4つ)
- ・ボイス部のボリューム値(高音側/低音側、ノーマル/デュアル計4つ)
- ・オクターブの設定値(高音側/低音側、ノーマル/デュアル計4つ)
- ・パンの設定値(高音側/低音側、ノーマル/デュアル計4つ)
- ・MIDI送信チャンネル(高音側/低音側計2つ)

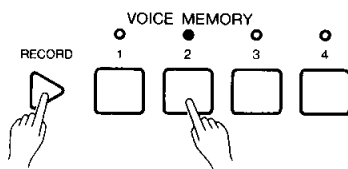


記憶

1 音色番号等を指定

音色番号をはじめ、ボイスメモリー部の各設定をします。

2 記憶



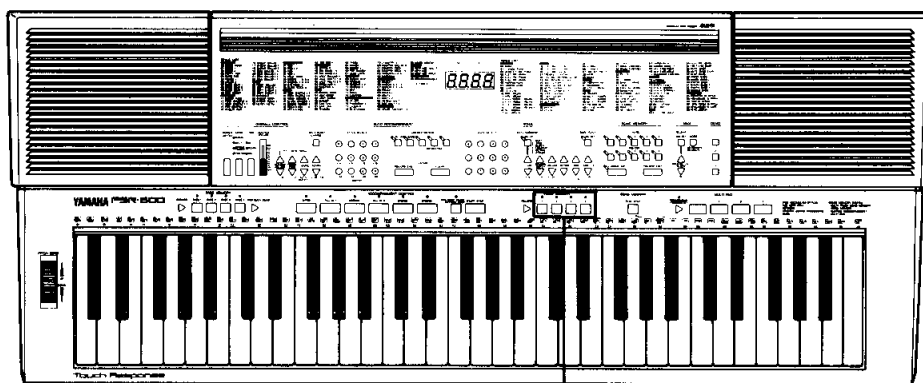
- ①ボイスメモリー部のレコードボタンを押しながら、
 - ②ボイスメモリー1~4いずれかのボタンを押します。
- ※押したボタンのランプが点灯し、記憶されます。

※記憶済みのボタンに記憶しなおすと、そのボタンの前の内容は消えます。

※記憶させた内容は、ページメモリー機能を使って、さらにページメモリーに記憶されることをお勧めします。(73ページ参照) ボイスメモリーに記憶させても、ページメモリーに記憶させなければ、ページを変えた時点で消えてしまいます。

※電源アダプターを外したり、乾電池を抜いて約10分以上放置したり、初期化すると、1~4ボタン全ての記憶内容が消えます。(91ページ参照)

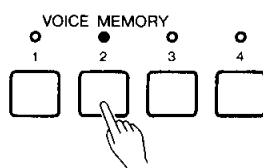
※ボイスメモリーを使ってカスタムスタイルのパターン、ソングメモリー、マルチパッドの録音をした場合、それらの再生中にボイスメモリーを変更しても、すぐに変更は反映されません。再スタートより反映されます。



呼び出し

呼び出し

呼び出し



ボイスメモリー1～4ボタンの内、呼び出したい内容が記憶されたボタンを押します。

※押したボタンのランプが点灯し、呼び出されます。

※呼び出した後、ボイスメモリー部の設定を少しでも変えると、そのボタンのランプが点滅します。(記憶内容と異なった設定になったことを意味します。)

※点灯中のボタンを押すと消灯し、ボイスメモリー呼び出し前の音色に戻ります。

2. ページメモリー

パネル全体の設定および各部の記憶内容を、本体のページメモリーボタン1～4にそれぞれ記憶させることができます。

※曲ごとにページメモリーに記憶させることをお勧めします。曲ごとに設定を変えるわずらわしさが、最小限で済むようになります。

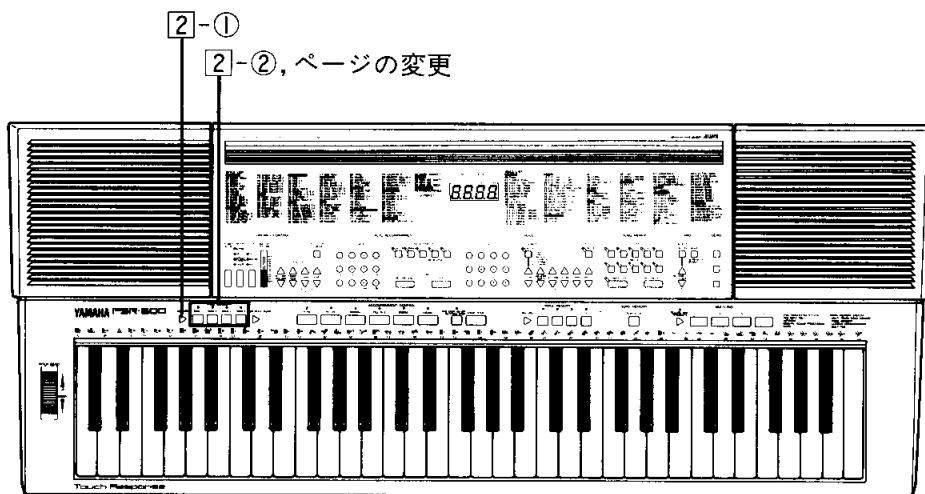
※ページメモリーに記憶させた大切な内容は、さらにフロッピーディスクに保存されることをお勧めします。1枚のフロッピーディスクに12ページ分の内容を保存できます。(75ページ参照)

記憶させることができる内容

ページメモリー1～4の各ボタンに、下記の内容を記憶させることができます。

- ・全体のコントロール部の各設定(マスターボリュームを除く)
- ・オートアカンパニメント部の各設定
- ・ボイス部の各設定
- ・ソングメモリー部の記憶内容
- ・カスタムアカンパニメントの記憶内容
- ・MIDI受信チャンネル、内部クロック/外部クロックの設定
- ・アカンパニメントコントロールのスタートパターン
- ・ボイスメモリー部の記憶内容
- ・マルチパッドの記憶内容

※MIDIモードは、ページを変更すると、00(リモートコントロール)モードにリセットされます。(86ページ参照)

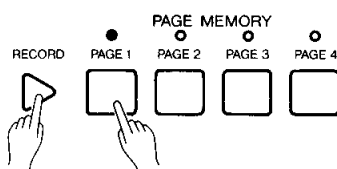


記憶

1 各部の設定

各部の設定や記憶を行います。

2 記憶



- ①ページメモリー部のレコードボタンを押しながら、
 - ②ページ1～4いずれかのボタンを押します。
- ※押したボタンのランプが点灯し、記憶されます。

※記憶済みのボタンに記憶しなおすと、そのボタンの前の内容は消えて更新されます。

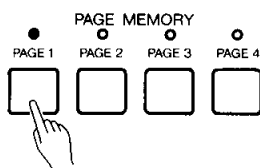
※電源アダプターを外したり、乾電池を抜いて約10分以上放置したり、初期化すると、現在のパネル設定とページ1～4すべての記憶内容が消えます。(91ページ参照)

※パワースイッチをオフにただけなら、現在のパネル設定とページ1～4すべての記憶内容が保存され、再びパワースイッチをオンにした時は、オフ直前の状態が再現されます。

※リズムや自動伴奏のスタート後、ソングメモリー録音/録音待期/再生中、パッド録音/録音待期/再生中は、ページメモリーに記憶させることはできません。停止させてから記憶させてください。

ページの変更

ページの変更



ページ1～4ボタンの内、呼び出したいページメモリーのボタンを押します。

※押したボタンのランプが点灯し、呼び出されます。

※呼び出した後、各部の設定や記憶内容を少しでも変えると、そのボタンのランプが点滅します。(それまでの記憶内容と異なった設定になったことを意味します。)

※点滅中に他のページを呼び出すと、点滅していた時の内容は消えます。

※リズムや自動伴奏のスタート後、ソングメモリー録音/録音待期/再生中、パッド録音/録音待期/再生中は、ページ変更できません。停止させてからページ変更してください。

9. フロッピーディスクに保存しよう

1. フロッピーディスクについて

PSR-600 本体のページメモリーボタン1～4に記憶させた内容は、さらに、フロッピーディスクに保存されることをお勧めします。フロッピーディスクには1枚に12ページまで保存でき、保存した内容は後で読み出して、いつでも使用できます。フロッピーディスクの枚数を増やせば数に限りがありません。

また、フロッピーディスクに保存しておけば、電池切れやアダプターの取り外しにより記憶内容が消えてしまうこともなく安心です。ただし、フロッピーディスクは大変デリケートな機構になっていますので、取り扱いには充分ご注意ください。

使用するフロッピーディスクの種類

フロッピーディスクにはさまざまな種類があります。PSR-600では、3.5インチ2DDマイクロフロッピーディスクのみ使用できます。

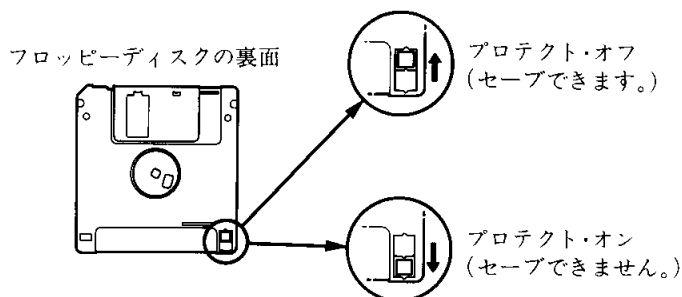
フロッピーディスクの取り扱い上の注意

- ・磁気を帯びた物(テレビやスピーカーなど)には近づけないでください。
- ・落としたり、強い力を加えないでください。
- ・物をのせたり、折り曲げたりしないでください。
- ・シャッターを開けたり、磁性体に手を触れたりしないでください。
- ・内部のディスク表面に手を触れないでください。
- ・内部に水やホコリが入らないようにしてください。
- ・必ず、専用のケースに入れて保管してください。
- ・直射日光のあたる場所や、高温または低温の場所に置かないでください。
- ・まれに衣類などの静電気によって、保存した内容が消えてしまうことがあります。静電気から守るため、持ち運ぶ時は市販の専用ケースに入れてください。
- ・シャッターが開いていたり、変形しているフロッピーディスクは使用しないでください。PSR-600 本体が壊れたり、フロッピーディスクが取り出せなくなることがあります。

フロッピーディスクのライトプロテクトタブ

フロッピーディスクには、保存や消去を禁止するためのツメ(ライトプロテクトタブ)があります。これは、すでに保存された内容を誤って消去しないようにするためのものです。保存または消去できない状態にするには、ライトプロテクトタブをプロテクト・オンの位置にします。

※プロテクト・オンにしても、読み出しはできます。



絶対にしてはいけないこと

ディスク挿入口の左下にあるユーズランプが点灯または点滅している時は、絶対に電源を切ったり、フロッピーディスクを取り出さないでください。フロッピーディスクドライブユニットや保存された内容を壊す原因になります。

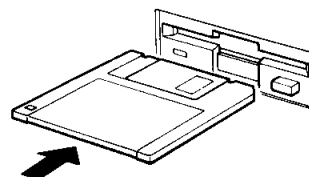
※ユーズランプが点灯または点滅している最中は、PSR-600 本体とフロッピーディスクの間でデータがやりとりされています。

※電池のない状態でディスク動作をさせないでください。保存された内容を壊す原因になります。

※デモディスクをフォーマットして消さないでください。

フロッピーディスクの入れ方

フロッピーディスクのラベルを上にして、ディスク挿入口へ「カチャッ」という音がするまで、水平に差し込みます。



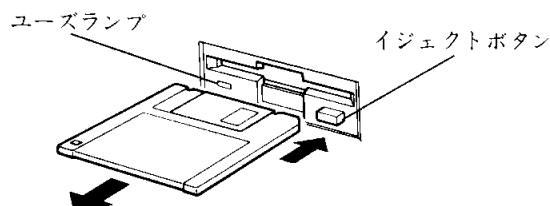
フロッピーディスクの取り出し方

ディスクドライブが動作していないことを確認したうえで、イジェクトボタンを押します。

※イジェクトボタンをしっかりと正確に押し、フロッピーディスクが完全に出たことを確認してから、取り出してください。

※イジェクトボタンを中途半端に押し、あわてて押すと、取り出し機構が正常に動作せず、フロッピーディスクが途中でひっかかり、取り出せなくなることがあります。また、無理にフロッピーディスクを取り出そうとすると、フロッピーディスクドライブユニットやフロッピーディスクが壊れることがあります。

イジェクトボタンが中途半端な状態になったり、フロッピーディスクが完全に出ない場合は、もう一度イジェクトボタンをしっかりと押し直すか、またはフロッピーディスクをディスク挿入口に完全に押し込んで、再度イジェクトボタンをしっかりと正確に押し直して、取り出してください。



※エラーメッセージについて

- ・E1～E8の表示はエラーメッセージです。P83を参照ください。
- ・エラーの解除はキャンセルボタンを押すかイジェクトボタンを押してフロッピーディスクを入れなおしてください。

2. ファイルについて

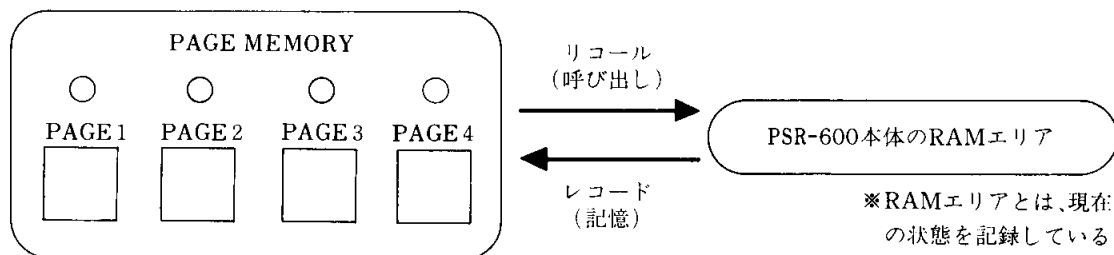
フロッピーディスクをフォーマットすると、1～12(12個)のファイル番号ができます。そして、1つのファイルに本体のページメモリ1ページ分の内容を保存することができます。保存や読み出しの操作は、ファイル番号を指定して、1ファイル(1ページ)ずつ行います。



ディスプレイの左上の点(ランプ)は、表示している数字のファイル番号にデータが保存されているとき点灯します。

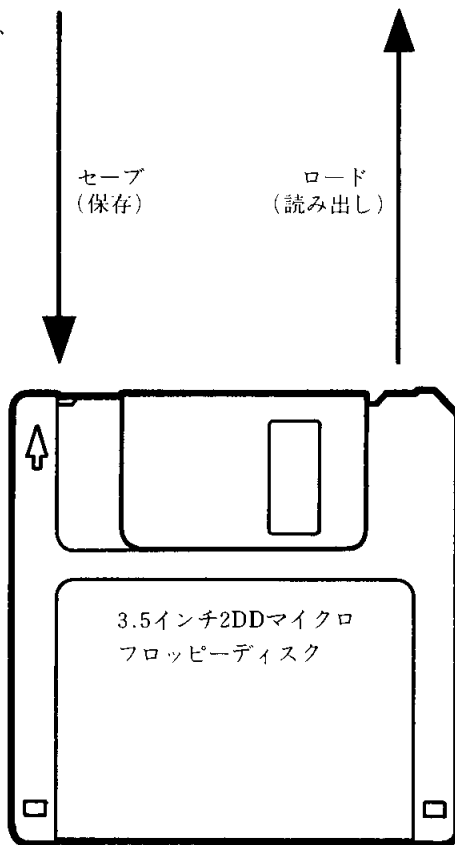
3. 本体のページメモリとセーブ・ロードのしくみ

PSR-600本体のページメモリ



※RAMエリアとは、現在のパネルの状態を記録しているエリアです。

※ページメモリ(1～4)のボタンを押すと、押したページの内容がRAMエリアに呼び出され、パネルがセットされます。この時押したページメモリのランプは点灯します。(RAMエリアとページメモリの内容が同じであることを意味します。)この状態でパネルを変更すると変更したページメモリのランプは点滅します。(RAMエリアの内容が変更されたことを意味します。)



※セーブ(保存)すると、ランプが点灯または点滅しているページの、ページメモリの内容がフロッピーディスクに記録され、ロード(読み出し)すると、フロッピーディスクの内容がRAMエリアに読み出されます。

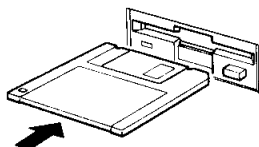
ファイル1～12

4. デモディスクを聴いてみよう

付属のデモディスクには、ファイル1～6にデモ曲が1曲ずつ保存されています。これらの曲を聴きたい時は、ファイル番号を指定して1ファイル(1曲)ずつ読み出し、再生させます。

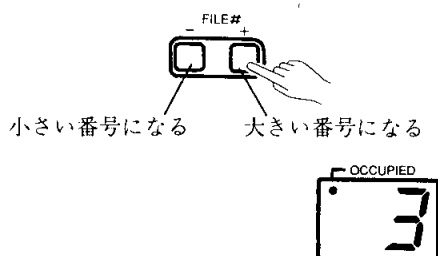
※デモディスクをフォーマットして消さないでください。

1 デモディスクを挿入



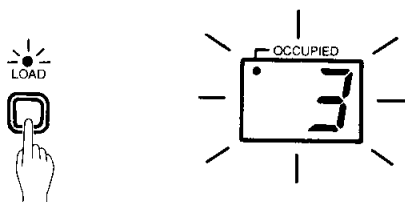
デモディスクを、ディスク挿入口に差し込みます。

2 再生させる曲のファイル番号を指定



ファイルボタンでファイル(曲)番号(1～6)を指定します。

3 読み出しボタンを押す



ロードボタンを押します。

※ロードボタンのランプが点滅します。また、ディスプレイのファイル番号が点滅します。

4 確認して実行



読み出しを実行する場合は、ゴーボタンを押します。

※ディスクディスプレイの文字が“-9”から“-0”に向かって、1つずつ小さくなります。

※読み出し中鍵盤を弾いても音は出ません。

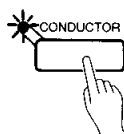
5 読み出しの終了



読み出しが終了すると、ロードボタンのランプが消灯します。また、ディスクディスプレイにファイル番号が表示されます。

6 コンダクターを使う

本体側



コンダクターボタンを押します。
※コンダクターボタンのランプが低速で点滅します。
(再生待機状態であることを意味します。)

7 再生スタート

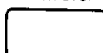
本体側

SONG MEMORY

PLAY/STOP



START/STOP



ソングメモリー部のプレイ/ストップボタン、またはスタート/ストップボタンを押します。
※再生がスタートします。

8 再生の終了

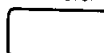
本体側

SONG MEMORY

PLAY/STOP



START/STOP



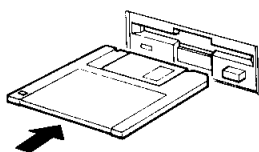
最後まで再生されると、自動的に停止します。
※再生を途中で停止させる場合は、ソングメモリー部のプレイ/ストップボタン、またはスタート/ストップボタンを押します。すると、すぐに停止します。

5. フロッピーディスクのフォーマット（初期化）

保存用に用意したフロッピーディスクは、そのままでは使えません。フォーマット（初期化）をして、PSR-600で使用可能な状態にします。

※デモディスクも含め、すでに保存済みのフロッピーディスクをフォーマットしてしまわないよう、充分注意してください。（フォーマットを実行すると、フロッピーディスクの内容はすべて消えてしまいます。）

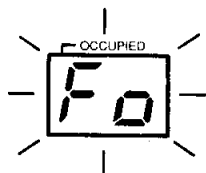
1 フロッピーディスクを挿入



保存用のフロッピーディスクを、ディスク挿入口に差し込みます。

※初めて使用するフロッピーディスクやPSR-600で読めないフロッピーディスクを差し込むと、ディスクディスプレイに“Fo”が表示されます。この時、次の2の操作はPSR-600が自動的にいきますので、3以降の操作を行ってください。“Fo”が表示されない場合は、すでにフォーマットされているフロッピーディスクです。

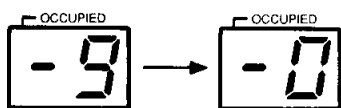
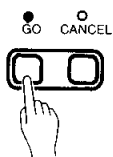
2 フォーマットボタンを押す



フォーマットボタンを押します。

※フォーマットボタンのランプが点滅します。また、ディスクディスプレイに“Fo”の文字が表示され点滅します。

3 確認して実行

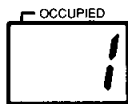


フォーマットを実行する場合は、ゴーボタンを押します。

※ゴーボタンを押すと、ディスクディスプレイの文字が“-9”から“-0”に向かって、1ずつ小さくなります。

※フォーマットを実行しない場合、または実行中に中止する場合は、キャンセルボタンを押します。

4 フォーマットの終了

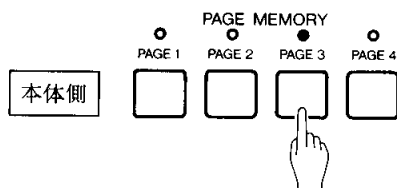


フォーマットが終了すると、フォーマットボタンの上のランプが消えます。また、ディスクディスプレイにファイル番号1を示す“1”の文字が表示されます。

6. 保存する (セーブ)

本体ページメモリーから、1 ページずつフロッピーディスクに保存できます。

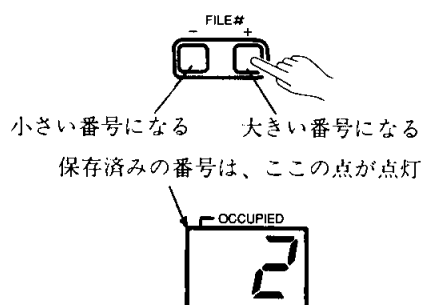
1 保存するページの呼び出し



本体のページメモリーボタン1~4の内、フロッピーディスクに保存したいページのボタンを押します。

※押したボタンの内容にパネルが変わります。

2 保存先(ファイル番号)を指定



ファイルボタンでファイル番号を指定します。

3 保存ボタンを押す



セーブボタンを押します。

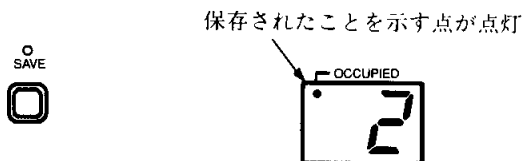
※保存の開始とともにディスクディスプレイの文字が“-9”から“-0”に向かって、1 つずつ小さくなります。

※2の操作で保存済みのファイル番号を指定した場合は、ディスクディスプレイのファイル番号が点滅します。またセーブボタンのランプも点滅します。この場合、保存を実行すると、それまでその番号に保存されていた内容は消えます。(上書きされます。)

保存を実行する場合は、ゴーボタンを押し、中止する場合はキャンセルボタンを押します。

※保存実行中は鍵盤を弾いても音は出ません。

4 保存の終了



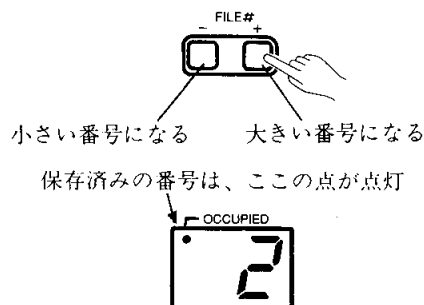
保存が終了すると、セーブボタンのランプが消えます。

また、ディスクディスプレイにファイル番号が表示されます。

7. 読み出す (ロード)

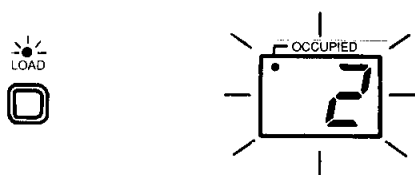
フロッピーディスクの内容を、1ページずつPSR-600本体に読み出すことができます。

1 読み出すファイルの番号を指定



ファイルボタンでファイル番号を指定します。

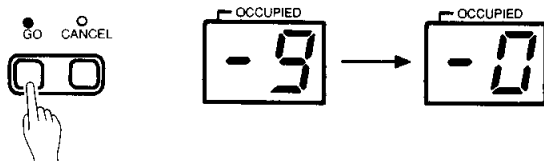
2 読み出しボタンを押す



ロードボタンを押します。

※ロードボタンのランプが点滅します。また、ディスプレイのファイル番号が点滅します。

3 確認して実行



読み出しを実行する場合は、ゴーボタンを押します。

※読み出し開始とともにディスクディスプレイの文字が“-9”から“-0”に向かって、1つずつ小さくなります。

※読み出しが完了すると、パネルは読み出した内容に変わります。

※読み出し実行中にキャンセルボタンを押して中止すると、パネルは、ランプが点灯していたページメモリーボタンの内容に変わります。

※読み出し実行中鍵盤を弾いても音は出ません。

4 読み出しの終了



読み出しが終了すると、ロードボタンのランプが消えます。また、ディスクディスプレイにファイル番号が表示されます。

※読み出した内容を本体のページメモリーに記憶する場合は、ページメモリーの操作をします。(73ページ参照)

8. 消去する（デリート）

フロッピーディスクに保存した内容を、1ページずつ消去することができます。

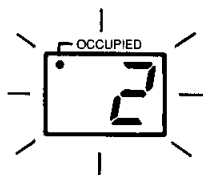
1 消去するファイルの番号を指定

保存済みの番号は、ここの点が点灯



ファイルボタンでファイル番号を指定します。

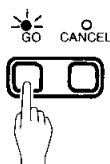
2 消去ボタンを押す



デリートボタンを押します。

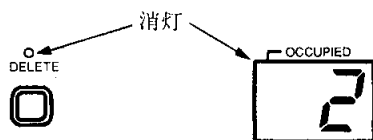
※デリートボタンのランプが点滅します。また、ディスプレイのファイル番号が点滅します。

3 確認して実行



消去を実行する場合は、ゴーボタンを押します。

4 消去の終了



消去が終了すると、デリートボタンのランプとディスプレイの点が消えます。

9. ディスクディスプレイ表示一覧

表示一覧

表 示	意 味
—	フロッピーディスクが挿入されていない。
1 ~ 12	ファイル番号1~ファイル番号12
F o、1 ~ 12の点滅	実行するか/キャンセルするかを確認する表示
— 9 ~ — 0	実行中のカウント
E 1 ~ E 8	エラーメッセージ
左上点(OCCUPIED)の点灯	そのファイル番号にデータを保存済み。

エラー表示

エラーを解除するには、キャンセルボタンを押すか、ディスクを1度取り出して、入れなおしてください。

表 示	意 味	対処法
E 1	フォーマットされていません。	別のフロッピーディスクを使うか、またはフォーマットしてください。
E 2	そのファイル番号には、データが保存されていないのにロードやデリートしようとした。	ファイル番号を確認して、番号を指定し直してください。(保存されているファイル番号の時は、左上点が点灯します。)
E 3	PSR-600のファイルフォーマットではありません。	—
	PSR-600のファイルサイズではありません。	—
	読み出し中にエラーが発生しました。	再度読み出しを行ってください。
E 4	読み出し中にエラーが発生しました。	ディスクの損傷などが考えられますが念のためもう一度読み出しを行ってください。
E 5	フロッピーディスクに空き容量がなく、保存できません。	他のフロッピーディスクに保存してください。
E 6	保存中にエラーが発生しました。 保存中だったファイルは消去されます。	キャンセルボタンを押した後、念のためもう一度保存してください。再度エラーの場合は、ディスクに問題がある可能性があります。別のディスクを使用してください。
E 7	プロテクト・オン状態のため、実行できません。	ライトプロテクトタブがオンになっています。
E 8	読み出し専用のファイルのため、実行できません。	—

10. MIDI

PSR-600はMIDI機能(MIDI端子)をもった楽器です。ここでは、MIDI端子の説明やMIDI機能を使ってできること、MIDIに関する設定方法を順に紹介します。

1. MIDIとは？

MIDIという言葉はミュージカル・インストゥルメント・デジタル・インターフェイス(Musical Instrument Digital Interface)の頭文字をとったもので、“ミディ”と読みます。MIDIは、2台以上のMIDI

製品を接続して、それらの間で演奏にまつわるさまざまな情報をやりとりさせ、コントロールさせようという目的で考え出された世界統一規格です。

2. 本機のMIDI端子

本機には、次のように2種類のMIDI端子があります。



MIDI OUT(ミディアウト)

PSR-600の演奏情報をデジタル信号で出力します。

MIDI IN(ミディイン)

他のMIDI製品からの演奏情報をデジタル信号で入力します。

★MIDI接続には、別売のMIDIケーブルが必要です。

MIDIケーブル

(MIDI-15：15m) ￥3,000(消費税は含まず)

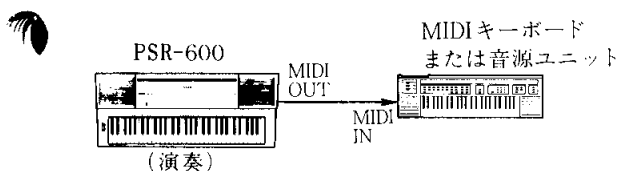
(MIDI-03：3m) ￥1,100(消費税は含まず)

3. MIDIでできること

MIDI製品と一口にいっても実にさまざまなものがありますので、ここでは代表的なものを選んで“できること”を紹介します。接続する製品の取扱説明書も合わせてご覧ください。

MIDI OUT端子を使ってできること

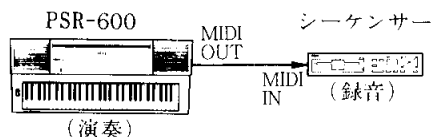
◆MIDIキーボードまたは音源ユニットを接続した場合



- ★PSR-600で鍵盤演奏すると、接続した製品もそれ自身の音色で同時に鳴り、音に厚みができます。
- ★PSR-600で音色を切り替えると、接続した製品の音色も同時に切り替わります。切り替わる音色は、接続した製品によります。
- ※自動伴奏やソングメモリー、マルチパッドの情報は送信しません。実際に弾いた音の情報が送信されます。

◆MIDIシーケンサーを接続した場合

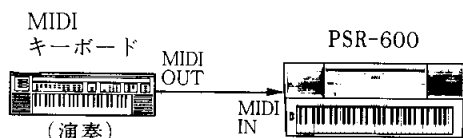
(MIDI信号などデジタル情報で演奏を録音する機器は、一般にシーケンサーと呼ばれています。)



- ★PSR-600で鍵盤演奏する内容を、MIDIシーケンサーに記録できます。MIDIシーケンサーには多くの曲を記録しておくことができ、後でそれを自由に再生できます。
- ★弾いた音符の情報だけでなく、音色の切替情報も同時に記録できます。
- ※自動伴奏やソングメモリー、マルチパッドの情報は送信しません。実際に弾いた音の情報が送信されます。

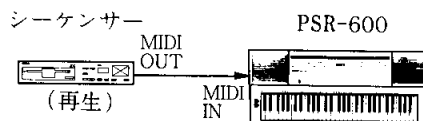
MIDI IN端子を使ってできること

◆MIDIキーボードに接続した場合



- ★外部のMIDIキーボードで演奏すると、PSR-600がそれ自身の音色で同時に鳴り、音に厚みがでます。
- ★外部のMIDIキーボードで音色を切り替えると、PSR-600の音色も同時に切り替わります。切り替わる音色は、外部のMIDIキーボードによります。
- ★PSR-600が、シングルフィンガーまたはフィンガードモードの時には、外部のMIDIキーボード上で自動伴奏の演奏ができます。ただし00(リモートコントロール)モードの時に限ります。

◆MIDIシーケンサーに接続した場合



- ★MIDIシーケンサーに記録済みの演奏内容を、PSR-600の音色で再生できます。

4. MIDIの設定方法と機能

MIDI送信チャンネルの変更

MIDI送信チャンネル(+、-)ボタンを押すことにより、MIDI送信チャンネルを変更できます。

※スプリット時は、低音側のチャンネルも変更できます。変更の方法は、他の設定(ボリュームやパン)と同様です。変更したい方の鍵域を押してから変更します。

※指定したチャンネルは、音色番号等とセットでボイスメモリーに記憶させることができます。

※鍵盤を押している間はチャンネル変更できません。

MIDI受信オン/オフの切替

チャンネルごとに、MIDI受信を可能にするか/不可能にするか選択できます。

E(MIDI受信可)/d(MIDI受信不可)を選択できます。

①MIDI受信チャンネル/クロック(+、-)ボタンを押して、マルチディスプレイの右2桁にMIDIチャンネル番号を表示させます。

②MIDI受信チャンネル番号が表示されている間に、MIDI受信オン/オフボタンを押してE(受信可)/d(受信不可)を指定します。

内部クロック/外部クロックの切替

PSR-600のリズムを制御するクロックを選択できます。内部クロックの状態では、PSR-600のリズムの速さはPSR-600自身によってコントロールされ、外部クロックにすると、PSR-600のリズムの速さは外部機器によってコントロールされるようになります。

①MIDI受信チャンネル/クロック(+、-)ボタンを押して、マルチディスプレイの右端にC(クロック)の文字を表示させます。(Cが出る迄押してください。)

②このCの文字が表示されている間に、MIDI受信オン/オフボタンを押してd(内部クロック)/E(外部クロック)を指定します。

※外部クロックを指定しても、外部クロックが入力されていない間は、内部クロックで動作します。

※外部クロックを受信中にテンポ(+、-)ボタンを押しても、ECと表示されてテンポ変更されません。

リモートコントロールモード/ マルチボイスモードの切替

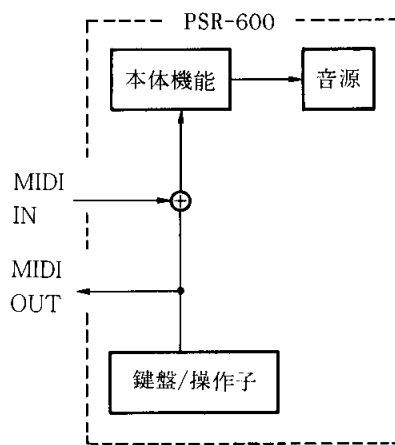
MIDIモードボタンを押すことによりマルチディスプレイ右2桁にモード番号が表示され、MIDI受信モードを選択できます。

※電源オン直後およびページメモリー切替直後は、00(リモートコントロール)モードになっています。また、デモ再生させると、00(リモートコントロール)モードに切り替わります。

00(リモートコントロール)モードにした場合の受信

指定したMIDI受信チャンネルで受信する通常のモードです。

このモードでは、外部キーボードによる演奏がPSR-600の鍵盤を弾いたことと同じになります。また、PSR-600上でもパネル操作ができます。



MIDIバルクダンプの方法

ページメモリーに記憶させた内容を、もう1台のPSR-600にバルクアウトさせることができます。

①MIDIバルクダンプボタンを押します。

すると、“bdP”(バルクダンプ)と表示されると共に、ページ1~4のランプが一斉に点滅します。

②ページ1~4の中で、バルクアウトさせたいページのボタンを押します。すると、“bdP”表示が点滅から点灯に変わります。

すると、バルクダンプが開始されます。バルクダンプが終了すると、通常表示に戻ります。

ダンプ中にダンプを中止する時は、再びMIDIバルクダンプボタンを押してください。

※バルクダンプ中は全ての本体機能が停止し、鍵盤を押しても発音されません。

MIDIバルクダンプ受信

※バルクダンプ受信は、00(リモートコントロール)モードの時のみ可能です。

※もう1台のPSR-600のエクスクルーシブメッセージを受信すると、全てのパネル機能が停止し、本体は受信に専念します。

受信中は“bdP”が表示されます。

※受信が完了すると、受信したパネル設定になります。(残しておきたい設定は、バルクダンプ受信させる前にページメモリーに記憶させてください。)

※バルクダンプ受信中にエラーが発生すると、マルチディスプレイに“Err”と表示されます。この場合は、もう一度バルクダンプを行ってください。

99(マルチボイス)モードにした場合の受信

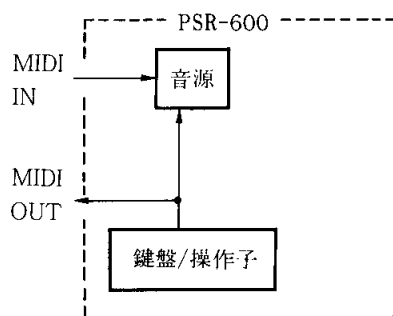
PSR-600を受信側にして、音源として使用することを前提としたモードです。

マルチボイスモードにすると、同時に複数のチャンネルの情報を受信できるようになります。たとえばMIDIシーケンサーに記録されている複数のチャンネルの演奏情報をPSR-600に受信させ、同時に複数の音色で鳴らしたい時に、マルチボイスモードにします。

※自動伴奏、カスタムパターン、ソングメモリー、マルチパッドのパネル機能は動作しません。

※外部クロック、スタート、ストップは受信しません。

※ダイナミックボイスアロケーションシステムを採用していますので、チャンネルごとの発音数の設定等は不要です。



5. MIDI 送受信メッセージ

MIDI受信可能メッセージ

00(リモートコントロール)モード時

1. ノートオン/オフ(ペロシティ付)

受信すると、PSR-600の鍵盤を弾いた時と同じように対応します。例えば、自動伴奏のコード指定時やソングメモリーの録音時も同様です。なおPSR-600のトランスポーズの設定は、受信データにも対応します。

2. ピッチベンド

受信すると、ピッチベンド値=00H, 00H ~ 7FH, 7FHにより、ピッチが最小~最大の対応をします。なおPSR-600のピッチベンドレンジの設定は、受信データにも有効です。

3. プログラムチェンジ

受信すると、プログラムNo. = 00H ~ 63Hにより、音色番号が00~99の対応をします。

4. コントロールチェンジ

ビブラート、ボリューム、パン、サステイン、リバーブを受信し対応します。

コントロールチェンジデータ仕様

ビブラート：

ステータス 01H

コントロール値 00~0FH...0(オフ)、
10~1FH...1(最小)、
20~2FH...2、
30~3FH...3、
40~4FH...4、
50~5FH...5、
60~6FH...6、
70~7FH...7(最大)

※初期値は音色により異なります。

ボリューム：

ステータス 07H

コントロール値 00H...00(無音)、
01H...01(-24dB)、
:
:
7FH...24(最大)

※初期値は6FH(パネル上で21)です。

パン：

ステータス 0AH

コントロール値 00~07H...7(左端)、
08~0FH...6、
10~17H...5、
18~1FH...4、
20~27H...3、
28~2FH...2、
30~37H...1、
38~47H...0(中央)、
48~4FH...1、
50~57H...2、
58~5FH...3、
60~67H...4、
68~6FH...5、
70~77H...6、
78~7FH...7(右端)

※初期値は中央です。

サステイン：

ステータス 40H

コントロール値 00~3FH...オフ
40~7FH...オン

※初期値はオフです。

リバーブ：

ステータス 5BH

コントロール値 00~07H...0
08~0FH...1、
10~17H...2、
18~1FH...3、
20~27H...4、
28~2FH...5、
30~37H...6(初期値)、
38~3FH...7、
40~47H...8、
48~4FH...9、
50~57H...10、
58~5FH...11、
60~67H...12、
68~6FH...13、
70~77H...14、
78~7FH...15

5. スタート/ストップ

受信すると、PSR-600のスタート/ストップボタンを押した時と同じように対応します。

6. クロック

PSR-600のクロックの設定が外部クロックになっている時のみ受信します。

7. システムエクスクルーシブ

ページメモリーのバルクダンプメッセージを受信します。

PSR-600のバルクダンプフォーマットは、F0H, 43H, 76H, 0AH, データ, F7Hです。

99(マルチボイス)モード時

1. ノートオン/オフ(ペロシティ付)

全チャンネル受信可能です。PSR-600のトランスポーズの設定は、受信データに対して無効です。

2. ピッチベンド

全チャンネル受信可能です。PSR-600のピッチベンドレンジの設定は、全チャンネルの受信データに対応します。

3. プログラムチェンジ

全チャンネル受信可能です。

4. コントロールチェンジ

ビブラート、ボリューム、パン、サステイン、リバーブを受信します。

※コントロール値は、コントロールチェンジデータ仕様を参照。

5. スタート/ストップ

受信しません。

6. クロック

受信しません。

7. システムエクスクルーシブ

受信しません。

※電源を切った瞬間や99モードにした瞬間に、各チャンネルの設定がすべて初期値になります。(ピッチベンドは標準の40H, 00H、プログラムチェンジは00H、コントロールチェンジはコントロールチェンジデータ仕様を参照。)

MIDI送信可能メッセージ

実際に鍵盤で演奏している音の情報のみ送信されます。(自動伴奏の演奏データ、カスタムパターンの演奏データ、ソングメモリーの再生データ、オートハーモニーの装飾音データ、マルチパッドの再生データ、デモ再生のデータは送信されません。)

※送信に関しては、MIDIモードはどちらも同じです。

1. ノートオン/オフ(ペロシティ付)

送信データには、パネルのトランスポーズ、オクターブ設定が有効です。

2. ピッチベンド

パネルのピッチベンドレンジの設定により、データの変換範囲が変わります。

(例)ピッチベンドレンジ12の時…データ=00H, 00H~7FH, 7FH
ピッチベンドレンジ1の時…データ=3CH, 3AH~20H, 45H

3. プログラムチェンジ

パネルの音色番号を切り替えると送信されます。

音色番号00~99……プログラム値00H~63H

4. コントロールチェンジ

パネルのボリューム、パン、サステイン、リバーブデプスの設定を変えると送信されます。

※コントロール値は、MIDI受信可能メッセージのコントロールチェンジデータ仕様を参照。

5. スタート/ストップ

自動伴奏、ソングメモリー、デモのスタート/ストップ操作時に送信されます。

※スプリットモード時は、高音側/低音側に異なるMIDI送信チャンネルを設定すれば、高音側/低音側別々のチャンネルで送信可能です。ピッチベンド、プログラムチェンジ、コントロールチェンジも、高音側/低音側別々の送信されます。

※デュアル音についての送信はされません。

※ボイスメモリーボタンを押して記憶内容を読み出すと、記憶内容のプログラムチェンジとコントロールチェンジが送信されます。またボイスメモリーボタンをオフにすると、ボイスメモリー呼び出し前のプログラムチェンジとコントロールチェンジが送信されます。

PSR-600

MIDIインプリメンテーションチャート

Date: 1992.5.6

Version: 1.0

		基本機能		拡張機能
		モノラルモード	マルチモード	
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1~16チャンネル(※1) 1~16チャンネル	1~16チャンネル(※2) 1~16チャンネル(※2)	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード3 × *****	(※2) × × (※2)(※3) × ×	
ノート ナンバー	音域	0~127 *****	0~127 0~127(※4)	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○ 9nH、v=1~127 × 9nH、v=0	○ 9nH、v=1~127 × 9nH、v=0 or 8nH	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ×	
ピッチ・ベンダー		○(※5)	○(※6) ○(※6)	7ビット分解能
コントロール チェンジ	1	×	○	ビブラート ボリューム パン サステイン リバーブデプス
	7	○	○	
	10	○	○	
	64	○	○	
	91	○	○	
プログラム チェンジ	設定可能範囲	○0~99(※7) *****	○ 0~99(※7) 0~99	
エクスクルーシブ		○(※8)	○(※8) ×	
コモン	ソング・ポジション ソング・セレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアル タイム	クロック コマンド	○ ○	(※9) ○ ×	スタート/ストップ
その他	ローカルON/OFF オール・ノート・オフ アクティブ・センシング リセット	× × ○ ×	× ○ ○ ×	

備考

※1：記憶させることが可能です。
 ※2：チャンネルごとにオン/オフ指定が可能です。
 ※3：マルチティンバー、ダイナミックボイスアロケーション。
 ※4：高域で正弦波に置き換わる音色もあります。
 ※5：パネル上のピッチベンドレンジによって、異なった範囲の値を送信します。
 (例)ピッチベンドレンジ12の場合：00H、00H~7FH、7FH
 ピッチベンドレンジ1の場合：3CH、3AH~20H、45H

※6：パネル上で設定したピッチベンドレンジを適用して発音します。
 ※7：0~99に対しては音色番号0~99がそれぞれ対応します。
 ※8：ページメモリーのバルクダンプ。
 ※9：内部クロック/外部クロック切替可能

モード1：オムニ・オン、ポリ モード2：オムニ・オン、モノ ○：あり
 モード3：オムニ・オフ、ポリ モード4：オムニ・オフ、モノ ×：なし

11. 資料

1. 他の機器と接続する

背面パネルの付属端子を使って、各機器と接続できます。

- ・MIDI(IN、OUT)端子(84ページ参照)

この端子を使い他のMIDI機器と接続して、MIDIに関する情報をやりとりさせることができます。そして、さまざまなコントロールが可能です。

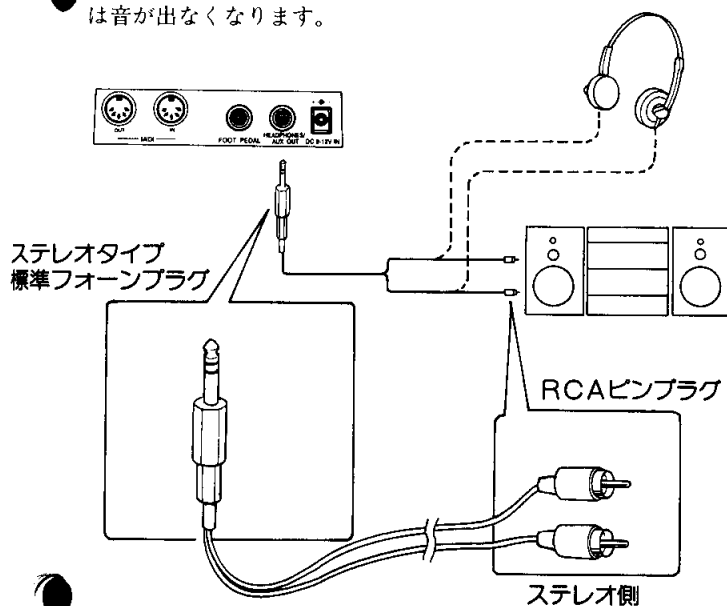
- ・フットペダル接続用端子(32ページ参照)

付属の専用フットペダルを接続するための端子です。

- ・ヘッドホン/AUX出力端子

この端子を使いステレオなどに接続して、より大きな音で鳴らしたり、カセットテープに演奏を録音することができます。また、ヘッドホンに接続して外に音を出さずに演奏できます。

※この端子にプラグを差し込むと、PSR-600のスピーカーからは音が出なくなります。



- ・電源アダプター接続用端子(3ページ参照)

付属の電源アダプターPA-5を接続するための端子です。

2. 初期化する

本体のページメモリーの内容は、パワーオン/オフボタンをオフにしても、電源アダプターまたは乾電池がセットされていれば、各ボタンに記憶されています。また、設定中の状態や各部のメモ

リーも記憶されています。

しかし、それぞれを初期化して元の状態(初めて手にした時の記憶内容)に戻すこともできます。

◆1ページだけ初期化する方法

- ①パワーオン/オフボタンを押して電源を切る。
- ②そのページのボタンを押しながら、パワーオン/オフボタンを押して電源を入れる。
- ③マルチディスプレイに“clr”が表示されたら、初期化終了です。

◆全ページ初期化する方法

- ①パワーオン/オフボタンを押して電源を切る。
 - ②カスタムのレコード/エンドボタンとクリアボタンを同時に押しながら、パワーオン/オフボタンを押して電源を入れる。
 - ③マルチディスプレイに“clr”が表示されたら、初期化終了です。
- ※初期化すると、以前のデータがすべて書き換わります。
充分注意して行ってください。

◆初期設定

機能		ページ1	ページ2	ページ3	ページ4
全体のコントロール	モード DSP ピッチベンドレンジ アカンパボリューム トランスポーズ チューニング	ノーマル ルーム 2 21 0 440Hz			
	スプリットポイント スプリット シングル フィンガード	C#3 D2 G2			
オートアカンパニメント	スタイル	00			
	オーケストレーション リズム ベース オーケストラ1 オーケストラ2 オーケストラ3	オン オン オン オン オン			
	カスタムスタイル アカンパニメントコントロール シンクロススタート	デモ1用 ノーマル オフ	デモ2用	デモ3用	ランバダ
	停止時のコード音色 音色 リバーブデプス ボリューム オクターブ パン	35 6 12 2 0			
音色		ノーマル	デュアル		
	低音側 音色 リバーブデプス ボリューム オクターブ パン MIDI送信CH デュアルボイス	89 6 21 1 0 2 オフ	35 6 16 -1 0		

	高音側				
	音色	00	35		
	リバーブデプス	6	6		
	ボリューム	21	16		
	オクターブ	0	0		
	パン	0	0		
	ハーモニータイプ	3			
	MIDI送信CH	1			
	デュアルボイス	オフ			
	オートハーモニー	オフ			
ソングメモリー	コード	1~5	全ボタン空		
	メロディー	1~5	全ボタン空		
	コンダクター		空		
MIDI	受信チャンネル	1~16	全チャンネル受信可		
	クロック		内部クロック		
マルチパッド	1		デモパターン1	デモパターン5	デモパターン9
	2		デモパターン2	デモパターン6	デモパターン10
	3		デモパターン3	デモパターン7	デモパターン11
	4		デモパターン4	デモパターン8	デモパターン12
				デモパターン13	デモパターン14
				デモパターン15	デモパターン16

※上表中のページ2～4の空欄部分については、ページ1と同じ値です。

3. 操作不能になったら

予期されなかった操作やその他の原因で操作不能になったり、誤動作した場合は、通常は電源を入れ直すことによって解決できます。それでも解決しない場合は、次の“システムリセット”操作を行ってください。
 なお、“システムリセット”を行うと以前のデータがすべて初期化されます。(91ページの“初期設定”の表を参照)

- ◆システムリセット
- ①パワーオン/オフボタンを押して電源を切る。
 - ②カスタムのレコード/エンドボタンとクリアボタンを同時に押しながら、パワーオン/オフボタンを押して電源を入れる。
 - ③マルチディスプレイに“clr”が表示されたら、システムリセット完了です。
- ※パワーオン/オフボタンが操作不能で電源を入れ直すことができない場合は、電源アダプターおよび乾電池を外してから再びそれらをセットし、その後電源を入れてください。
- ※“システムリセット”操作を行っても解決しない場合は、電源アダプターおよび乾電池を外して2～3時間放置してから再びそれらをセットし、その後電源を入れてください。

4. 故障かな?と思ったら

おかしいな?と思った時は、この表を見てください。

現象	原因	解決法
電源を入れたり切った時、“ポツン”と音が出る。	電気が流れたため。	ご心配いりません。
電源を切っていないのに、切れている。	乾電池使用時の電源の切り忘れに対応する機能が、働いたためです。	10分以上使わないでいると、自動的に切れます。
鍵盤を押しても音が出ない。	ディスクドライブがセーブ中やロード中のため。	ディスクドライブがセーブ中やロード中は演奏できません。
スピーカーから音が出ない。	音量が下がっている。	マスターボリューム等を上げてください。
	ヘッドフォン/AUX出力端子にプラグを差しているため。	プラグを抜いてください。
リズムがスタートしない。リズムの音が出ない。	スタートさせていない。	スタート/ストップボタン等を押してください。
	シングルフィンガーまたはフィンガードの演奏待機状態になっている。	コードを押してください。
	伴奏音量が下がっている。	伴奏音量を上げてください。
	リズムパートがオフになっている。	オーケストレーションのリズムボタンをオンにしてください。
電源が切れない。	内部のコンピュータが静電気や外部要因のため、異常をきたしたため。	乾電池および電源アダプターを一度抜いて、再び電源を入れなおしてください。
自動伴奏音が出ない。	シングルフィンガーまたはフィンガードの状態になっていない。	モードボタンを、シングルフィンガーまたはフィンガードモードにしてください。
	フィンガードの状態で、シングルフィンガーの押さえ方をしている。	53ページの“フィンガードコード一覧表”等をご覧ください。
	シンクロススタートを解除した。	シンクロススタートボタンを押して、コードを弾いてください。 (39ページ参照)
	伴奏パートがすべてオフになっている。	オーケストレーションの各ボタンをオンにしてください。
鍵盤の途中から音色がおかしくなる。	低音側の鍵盤を押している。	ノーマル以外のモードになっている時は、モードに合った鳴り方をします。
自動伴奏のコード指定をしても、思ったとおりの和音が出ない。	指を離さないうちに、次のコードにしようとしている。	鍵盤から一旦指を離したうえで、次の鍵盤を押すようにしてください。
	正確に押さええていない。	47ページの“シングルフィンガーコード一覧表”、53ページの“フィンガードコード一覧表”等をご覧ください。
押さえた鍵盤の数だけ音が出ない。	同時に鳴らせる音数には制限があります。	伴奏音や再生音も含めて、最大28音の範囲で発音させることができます。
記憶させておいたデータが消えている。	希望するメモリーボタンを押していない。 または記憶させなかった。 または電源の供給を断った。	希望するメモリーボタンを押しても呼び出されない場合は、もう一度設定して記憶しなおしてください。
テンポが変わらない。	外部クロックの状態になっている。	内部クロックに戻してください。
	テンポの調節範囲を越えようとしている。	テンポの調節範囲は、♩=40~240の範囲です。
ピッチベンドがかからない。	手弾き音以外の音にかけようとしている。	手弾き音にのみかかります。

5. 仕様

●鍵盤

61鍵(C1～C6)イニシャルタッチ付

●音色

100音色

●最大同時発音数

28音

●伴奏スタイル

103スタイル

●操作子

全体のコントロール；パワー(オン/オフ)、モード(ノーマル/スプリット/シングルフィンガー/フィンガード)、DSP(オフ/ルーム/ホール)、マスターボリューム、アカンパニメントボリューム(ピッチベンドレンジ、+/-)、トランスポーズ(+/-)、チューニング(+/-)、テンポ(+/-)、スプリットポイントチェンジ

ページメモリー；レコード、ページ(1～4)、MIDIバルクダンプ

ピッチベンド

オートアカンパニメント；スタイルセレクト(0～9、+、-、クオンタイズ1/4～1/96)、オーケストレーション(リズム、ベース、オーケストラ1～3)、カスタム(レコード/エンド、クリア)

アカンパニメントコントロール；イントロ、フィルイン1、ノーマル、フィルイン2、ブリッジ、エンディング、シンクロススタートオン/オフ(リズムストップ)、スタート/ストップ

ボイス；ボイスセレクト(0～9、+、-)、オートハーモニー(オン/オフ、+/-)、リバーブデプス(+/-)、ボリューム(+/-)、オクターブ(+/-)、パン(+/-)、MIDI送信チャンネル(+/-)、デュアルボイス(オン/オフ)

ボイスメモリー；レコード、1～4

ソングメモリー；コード(1～5)、メロディー(1～5)、コンダクター、レコード/エディット、プレイ/ストップ

マルチパッド；レコード/エンド(ターミネイト)、1～4

MIDI；レシーブ(オン/オフ)、レシーブチャンネル/クロック(+/-)、モード

デモ；1～3

●フロッピーディスクドライブユニット

ユーズランプ、イジェクト、ディスプレイ、ファイル番号、ロード、セーブ、デリート、フォーマット、ゴー、キャンセル

●使用ディスク

3.5インチ 2DD

●付属端子

ヘッドホン/AUX出力、フットペダル、MIDIイン、アウト、DC(9～12V)イン

●アンプ出力

8W×2(アダプター使用時)、4W×2(乾電池使用時)

●スピーカー

12cm×2

●定格電圧

DC9～12V

●使用電池

単1乾電池6本

●電池寿命

約4時間(アルカリ乾電池使用時)、
約80分(マンガン乾電池使用時)、
条件；デモ1、ボリューム最大、連続演奏、「batt」の表示が最初に出るまでの時間

●電源アダプター

PA-5(付属)

●寸法

(間口)968mm×(奥行)404mm×(高さ)136mm(譜面立て含まず)

●重量

6.8kg(乾電池を除く)

●付属品

電源アダプターPA-5、譜面立て、フットペダル、和文シート、デモディスク、取扱説明書

・仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

6. 同時発音数について

PSR-600の最大同時発音数は28音で、28音の中には自動伴奏、ソングメモリー、マルチパッド等も含まれます。合計28音を越える発音指示が来るとマルチディスプレイに“CFull”と表示され、それ以上は発音されません。

番号	音色名	使用発音数
00	ピアノ	1
01	フランジピアノ	2
02	ホンキートンクピアノ	2
03	エレクトリックピアノ1	2
04	エレクトリックピアノ2	2
05	エレクトリックピアノ3	2
06	ハーブシコード1	1
07	ハーブシコード2	2
08	クラビ	1
09	チェレスタ	1
10	パイプオルガン1	2
11	パイプオルガン2	2
12	エレクトロニックオルガン1	2
13	エレクトロニックオルガン2	2
14	エレクトロニックオルガン3	2
15	エレクトロニックオルガン4	2
16	アコーディオン1	2
17	アコーディオン2	2
18	エレクトリックギター1	2
19	エレクトリックギター2	1
20	エレクトリックギター3	1
21	トレモロギター	2
22	エレクトリック12弦ギター	2
23	ディストーションギター	2
24	ジャズギター	1
25	ジャズギターオクターブ	2
26	ミュートギター	1
27	ミュートギターエコー	2
28	スチールギター	1
29	フォークギター	1
30	12弦ギター	2
31	ガットギター	1
32	バイオリン1	1
33	バイオリン2	1
34	チェロ	1
35	ストリングス1	2
36	ストリングス2	2
37	オーケストラヒット	1
38	ハーブ	1
39	バンジョー	1
40	ビブラフォン	2
41	マリンバ	1
42	スチールドラム	1
43	トランペット	1
44	ミュートトランペット1	2
45	ミュートトランペット2	1
46	ミュートトランペット3	1
47	トロンボーン	1
48	フリューゲルホルン	1
49	ホルン	1

なおPSR-600の音色の中には、発音数を1音だけでなく2~4音使うものもあります。たとえば使用発音数2音の音色を使った場合は、発音数が半分の14音になります。使用発音数は次のとおりです。

50	チューバ	1
51	ブラスアンサンブル1	3
52	ブラスアンサンブル2	3
53	ピッコロ	1
54	フルート	1
55	クラリネット	1
56	バスクラリネット	1
57	オーボエ	1
58	イングリッシュホルン	1
59	バスーン	1
60	ソプラノサックス	1
61	アルトサックス	1
62	テナーサックス	1
63	バリトンサックス	1
64	オカリナ	1
65	パンフルート	1
66	リコーダー	1
67	ハーモニカ	1
68	サンバホイッスル	1
69	サックスアンサンブル1	2
70	サックスアンサンブル2	3
71	木管楽器アンサンブル	3
72	コーラス	2
73	シンセリード	2
74	シンセブラス	2
75	シンセストリングス	2
76	シンセタム	1
77	ファンタジー1	4
78	ファンタジー2	4
79	ファンタジー3	4
80	ベルストリングス	4
81	シークパッド	3
82	エレクトリックベース1	1
83	エレクトリックベース2	1
84	フレットレスベース	1
85	ミュートベース	1
86	ミュートベースエコー	2
87	スラップベース	1
88	ウッドベース1	1
89	ウッドベース2	1
90	シンセベース1	1
91	シンセベース2	1
92	シンセベース3	1
93	ボウドベース	1
94	スクラッチ ピッチ付	1
95	キック&スネア ピッチ付	1
96	タム ピッチ付	1
97	ラテンパーカッション ピッチ付	1
98	パーカッション ゲート付	1
99	パーカッション	1

7. アフターサービスと保証

サービスのご依頼は、お買い上げ店へお申し付けください。

●本機の保証は、保証書によりご購入から満1ヵ年です。

(日本国内のみ有効)

●保証期間の1ヵ年を過ぎましても有償にて責任をもってサービスを実施いたします。尚、補修用性能部品の保有期間は製造打ち切り後最低8年となっております。また、保証期間中の修理などアフターサービスについてご不明の場合は、お買い上げ店が右記、お近くのサービス網宛お問い合わせください。

■お買い上げ店による修理調整

故障の場合は、直接お買い上げ店にお持ち込みください。責任を持って修理調整をいたします。

■サービスをご依頼される前に

ご使用中に“故障ではないか”と思われましたら、まず本書の“おかしいと思ったら”の項を一度お読み頂き、お確かめください。(ご依頼をお受けして点検いたしますと、故障でない場合でも点検代を申し受けることもございます。)

■サービスのご依頼

サービスをご依頼なさるときは、お名前、ご住所、電話番号などをハッキリお知らせください。またお勤めで仕間ご不在の方は、お勤め先の電話番号、もしくは連絡方法をお知らせください。(楽器の具合をもう少し詳しくおたずねしたいときや、方やむをえぬ事情によって、お約束を変更しなければならないようなときにお客さまにご迷惑をおかけしないですみます。)

ヤマハ電気音響製品サービス拠点

[修理受付および修理品お預り窓口]

北海道サービスセンター	〒064 札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター内 TEL.011-513-5036
仙台サービスセンター	〒983 仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F TEL.022-236-0249
新潟サービスセンター	〒950 新潟市万代1-4-8 シルバーボールビル2F TEL.025-243-4321
東京サービスセンター	〒101 東京都千代田区神田駿河台3-4 龍名館ビル4F TEL.03-3255-2241
首都圏サービスセンター	〒211 川崎市中原区木月1184 TEL.044-434-3100
浜松サービスセンター	〒435 浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内 TEL.053-465-6711
名古屋サービスセンター	〒454 名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F TEL.052-652-2230
大阪サービスセンター	〒565 吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内 TEL.06-877-5262
神戸サービスセンター	〒650 神戸市中央区元町2-7-3 ヤマハ(株)神戸店内7F TEL.078-321-1195
四国サービスセンター	〒760 高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内 TEL.0878-22-3045
広島サービスセンター	〒731-01 広島市安佐南区西原2-27-39 TEL.082-874-3787
九州サービスセンター	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL.092-472-2134
(本 社)	
カスタマーサービス部	〒435 浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内 TEL.053-465-1158

北海道支店 LM営業課	〒064 札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター TEL.011-512-6113
仙台支店 LM営業課	〒983 仙台市青葉区大町2-2-10 住友生命仙台青葉通ビル TEL.022-222-6140
東京支店 特販営業課	〒104 東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル TEL.03-3572-3130
関東支店 LM営業課	〒104 東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル TEL.03-3572-3130
名古屋支店 LM営業課	〒460 名古屋市中区錦1-18-28 TEL.052-201-5150
大阪支店 特販営業課	〒542 大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館 TEL.06-252-7491
広島支店 LM営業課	〒730 広島市中区紙屋町1-1-18 TEL.082-244-3749
九州支店 LM営業課	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL.092-472-2130
国内営業統括本部 LM営業部	〒104 東京都中央区銀座7-9-18 パールビル
ポータブル楽器営業課	TEL.03-5568-2937

※住所および電話番号は変更になる場合があります。

YAMAHA

YAMAHA CORPORATION

ヤマハ株式会社