YAMAHA

DUAL MANUAL KEYBOARD

D-DECK

DDK-7 バージョン 1.1
追加機能説明書

DDK-7では、バージョン1.0から1.1へのバージョンアップにともない、いくつかの画面や操作が追加または変更されました。
この追加機能説明書では、バージョン1.1で追加または変更された機能について説明します。

目次

1. MDR機能の変更 5ページ
2. レジストレーションメモリーのコピー機能追加. 44ページ
3. リズムシーケンスのコピー機能追加 49ページ
4. ディスエーブルモード機能追加 50ページ
5. ボイスエディット画面変更. 52ページ
6. 無線LAN接続 WPS設定の追加 58ページ
その他の機能変更. 60ページ

本書の該当ページを、お手持ちのDDK-7の取扱説明書と読み替えてください。

JA

追加/変更された機能について

このDDK-7 バージョン1.1 追加機能説明書は、お手持ちのDDK-7の取扱説明書を部分的に読み替えてご使用いただけるようになっています。

1. MDR機能の変更

取扱説明書の「7章 ミュージックデータレコーダー (MDR)」に該当します。

<機能全体をとおしての画面変更>

MDR画面が大幅に変わり、より直感的にメディアやソングを扱えるようになりました。

取扱説明書の項目	本書のページ
7章全体	5～43ページ

<[検索]ボタン追加>

MDR画面内に[検索]ボタンが追加され、目的のソングをキーワードで検索できるようになりました。

取扱説明書の項目	本書のページ
新機能	13～15ページ

<ソングページに[譜面]ボタン追加>

ソングの譜面を表示できるようになりました。

取扱説明書の項目	本書のページ
新機能	35～36ページ

<ツールページの画面変更>

1ソングずつのコピーに加え、フォルダーやメディア単位でもコピーできるようになりました。

取扱説明書の項目	本書のページ
7章 － 11 その他の機能(ツール)を使う － ソングコピー	37～38ページ

2. レジストレーションメモリーのコピー機能追加

<ボイスディスプレイ【ページ3】レジストセクションコピー追加>

レジストレーションナンバーに記録されているレジストレーションをレジストセクションごとに別のレジストレーションナンバーにコピーできるようになりました。

取扱説明書の項目	本書のページ
新機能	44～45ページ
1章 － 4 ボイスディスプレイ	46～48ページ

3. リズムシーケンスの追加コピー機能追加

<シーケンス画面変更>

リズムシーケンスをコピーするだけでなく、リズムシーケンスの最後に別のリズムシーケンスを追加コピーできるようになりました。

取扱説明書の項目	本書のページ
新機能	49ページ

4. ディスエーブルモード機能追加

<ユーティリティー画面 設定ページ変更>

ディスエーブルボタンをオンにして、レジストレーションを切り替えたときに、変わらないようにする機能を選択できるようになりました (ディスエーブルモード)。

取扱説明書の項目	本書のページ
6章 － 2 レジストレーションを呼び出す	50～51ページ

5. ボイスエディット画面変更

<ボイスエディット画面変更>

ボイスエディット画面が変わり、より直感的にボイスをエディットできるようになりました。

取扱説明書の項目	本書のページ
8章 － 2 ボイスをエディットする － AWM音色のエディット	52～57ページ

6. 無線LAN接続 WPS設定の追加

<環境設定画面 無線LANページ変更>

[WPS]ボタンが追加され、無線LAN接続の設定が簡単になりました。
また、無線LANのセキュリティー方式WPA/WPA2に対応しました。従来から採用されているWEPより強固な方式です。

取扱説明書の項目	本書のページ
新機能	58～59ページ

その他の機能変更

エフェクトやリバーブなどを選択するポップアップ画面で、項目を選択すると自動的にポップアップ画面が閉じるようになりました。従来は項目を選択したあと、[閉じる]ボタンを押す必要がありました。

取扱説明書の項目	本書のページ
取扱説明書各所	追加記載なし

リズムプログラムで、リズムをコピーするときの指定順がコピー先→コピー元から、コピー元→コピー先に変わりました。

取扱説明書の項目	本書のページ
9章 － 2 リズムパターンをつくる －入力するリズムの基本設定をする: ❷ アセンブリー	60ページ
9章 － 2 リズムパターンをつくる －アカンパニメントを選ぶ/つくる(ロワーリズミック機能)	61ページ

レジストレーションメモリーに記録できない機能についての情報を更新しました。

取扱説明書の項目	本書のページ
6章 － 1 レジストレーションをナンバーボタンに記録する: メモリーできない機能	62ページ

エレクトーンエクスクルーシブのMIDIパラメーターに、ディスエーブルモードが追加されました。

取扱説明書の項目	本書のページ
14章 － MIDIデータフォーマット － エレクトーンエクスクルーシブ	63ページ

1 MDR機能の変更

MDR（ミュージックデータレコーダー）は、USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに、レジストレーションや演奏データを録音したり、録音したデータを再生したりする機能です。別売のフロッピーディスクドライブ(UDFD01など)を取り付けると、フロッピーディスクを使用することもできます。この章では、外部メディアとしてUSBフラッシュメモリーを使用する場合を例に、操作を説明します。
使用できる外部メディアについては、インターネット上のホームページ<http://electone.jp/>でご確認ください。
また、ご使用前に10ページの注意事項をお読みください。

この章の内容

1 MDR機能に入る 5
2 MDR画面の操作 6
- アイコン一覧 8
- USB TO DEVICE端子ご使用上の注意 10
- USB記憶装置の取り扱いについて 10

3 メディアを初期化(フォーマット)する 11
4 ソングを選ぶ 12
- ソング検索 13

5 演奏を録音する 16
- 演奏を録音する 16
- 演奏をやり直す 17
- パートごとに録音する 17
- パンチイン録音 19

6 ソングに名前をつける 19
7 レジストレーションを保存する 22
- 1つのソングに複数のレジストレーションを保存する . . . 23
- レジストレーションだけを入れ替える 24
- ネクストレジスト機能の設定 24

8 レジストレーションなどのデータを読み込む 27
9 ソングを再生する 30
- 特定のパートだけを再生する 31
- 早送り/巻戻し/一時停止 32
- 再生テンポを変更する 32
- リピート再生する 33

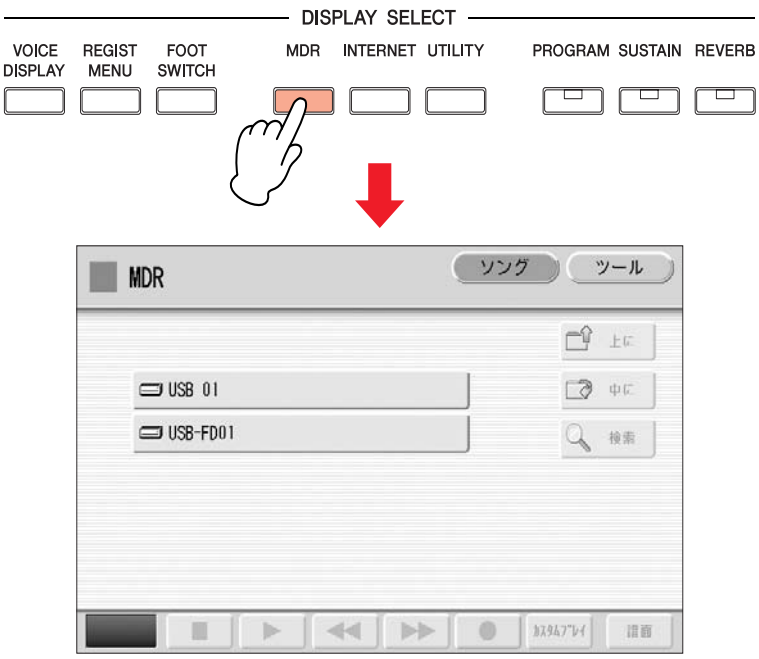
10 譜面を表示する 35
- 譜面の表示内容や設定を変更する 36

11 その他の機能(ツール)を使う 37
- ソングコピー 37
- ソングの削除 39
- XG変換機能 40
- TO EL変換機能 41
- FROM EL変換機能 42
- ソング容量/メディアの残量/メディアIDの確認 43

1 MDR機能に入る

NOTE
画面に表示される項目や表示順は、接続してある外部メディア(USB記憶装置)によって異なります。

MDR機能を使って演奏やレジストレーションを録音したり、再生したりする場合は、すべてMDR画面で行ないます。[MDR]ボタンを押すと、MDR画面が表示されます。

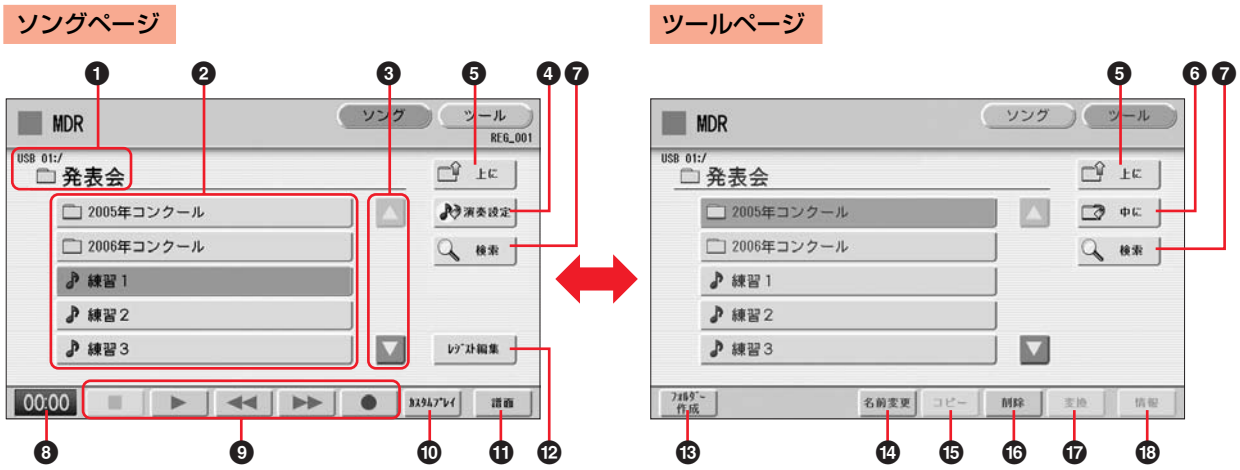


MDR操作中(ソングの再生中など)でも、パネル上の別のボタンを押すと、MDR画面を抜けてしまいます。その場合は、もう一度[MDR]ボタンを押すと、もとのMDR画面に戻ります。

この章では、MDR画面が表示されているものとして、各操作の手順を説明します。

2 MDR画面の操作

MDR画面には、ソングページとツールページがあります。ソングページはソングを選んで、再生/録音などの操作を行なうためのページです。ツールページはソングのコピーや削除などの編集を行なうためのページです。
ソングページとツールページは画面右上の[ソング]ボタンや[ツール]ボタンを押して切り替えます。



❶ 現在の位置

現在選択されているメディア/フォルダーが表示されます。「:/」の前にはメディアの種類が、「:/」の後ろにはフォルダー名が表示されます。
たとえば、「USB 01:/Folder1/」と表示されている場合は、「USBフラッシュメモリー内の」「Folder1という名前のフォルダー」であることを示します。

❷ メディア/フォルダー /ソングリスト

選択できるメディア/フォルダー /ソングが表示されます。選択できるフォルダーは最大120個です(画面上には5個表示されます)。

❸ スクロールボタン

選択可能なメディア/フォルダー /ソングが多い場合、画面外に隠れていることがあります。その場合は、このボタンを使って、隠れているメディア/フォルダー /ソングを表示させます。

❹ 演奏設定

選択されているソングの演奏に関する設定を表示/変更できます。

関連ページ
ソングの演奏設定(13ページ)

❺ 上に

ひとつ上の階層のフォルダーまたはメディアへ移動します。たとえば、現在の位置が「USB 01:/Folder1/」(USBフラッシュメモリー内のFolder1というフォルダー)の場合は、このボタンを押すことで「USB 01:/」(USBフラッシュメモリー)に移動します。

❻ 中に

選択されているフォルダーまたはメディアの中へ移動します。たとえば、現在の位置が「USB 01:/Folder1/」(USBフラッシュメモリー内のFolder1というフォルダー)で、選択されているフォルダーが「SONG」の場合は、このボタンを押すことで「USB 01:/Folder1/SONG/」(USBフラッシュメモリー内のFolder1内のSONGフォルダー)に移動します。

❼ 検索

メディア内のソング/フォルダーをソング/フォルダー名から検索します。

関連ページ
ソング検索(13ページ)

❽ 状態表示

ソングの録音中、再生中に経過時間を表示します(59分59秒まで表示可能)。

❾ ソングコントロール

ソングの録音、再生などをコントロールします。

関連ページ
演奏を録音する(16ページ)
ソングを再生する(30ページ)

❿ カスタムプレイ

選択されているソングの演奏データだけを録音/再生します。このボタンを使うと、レジストレーションデータは読み込まれません。

⓫ 譜面

選択されているソングの譜面を表示します。

関連ページ
譜面を表示する(35ページ)

⓬ レジスト編集

選択されているソングのレジストレーションデータを編集する画面を表示します。

関連ページ
レジストレーションを保存する(22ページ)
レジストレーションなどのデータを読み込む(27ページ)

⓭ フォルダー作成

現在表示されているメディア/フォルダー /ソングリストに、新しいフォルダーを作成します。120までのフォルダーを作成できます。このボタンを押すと、フォルダー名を設定する画面が表示されます。フォルダー名をつけて[OK]ボタンを押すと、新しいフォルダーを作成できます。フォルダー名のつけ方は、ソングの名前のつけ方と同じです。19ページをご覧ください。

⓮ 名前変更

選択されているフォルダー /ソングの名前を変更します。

関連ページ
ソングに名前をつける(19ページ)

⓯ コピー

選択されているメディア/フォルダー /ソングをコピーします。

関連ページ
ソングコピー (37ページ)

⓰ 削除

選択されているフォルダー /ソングを削除します。

関連ページ
ソングの削除(39ページ)

⓱ 変換

選択されているソングをエレクトーンEL-900などのELシリーズや機器で再生できるように変換したり、ELシリーズで録音されたソングをDDK-7用のソングに変換したりします。XG変換、TO EL変換、FROM EL変換が選べます。

関連ページ
XG変換機能(40ページ)
TO EL変換機能(41ページ)
FROM EL変換機能(42ページ)

関連ページ

ソング容量/メディアの残量/メディアIDの確認(43ページ)
プロテクトソングの詳細表示(29ページ)

⑱ 情報

メディアが選択されているときは空き容量(残量)とメディアIDの有無を、ソングが選択されているときは容量や曲名、作曲者名などを表示します。表示される内容は、ソングによって異なります。

メディアが見つからないときは：

1 **グレー表示になって押せなくなるまで、上に ボタンを数回押します。**
メディアがリスト表示されます。表示されているメディアが多い場合、画面外に隠れていることがあります。その場合は、スクロールボタン(6ページ❸)を使って、隠れているメディアを表示させます。

ソングが見つからないときは：

1 **現在の位置(6ページ❶)を確認します。**

2 **目的のソングが、現在表示されているフォルダー内にある場合は、スクロールボタン(6ページ❸)を使って隠れているソングを表示させます。**
目的のソングが別のフォルダー内にある場合は、上に ボタンや 中に ボタンを使って、目的のソングが入っているフォルダーに移動します。
目的のソングがどこにあるかわからない場合は検索機能(7ページ)を使ってソングを探します。

NOTE

フォルダーを選択したときに、レジストレーションの初期化を促すメッセージが表示された場合は、[OK]ボタンを押してください(メディアは初期化されません)。このメッセージはプロテクトソングを呼び出しているときに表示されます。

アイコン一覧

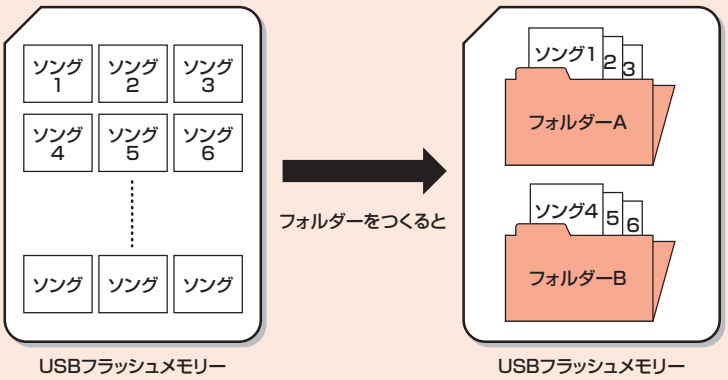
ソングを選ぶときに表示される画面で使われているアイコンです。それぞれのアイコンの意味は次のようになっています。

	USBフラッシュメモリーやフロッピーディスクといったメディアであることを示します。メディア/フォルダー /ソングリストで表示されます。
	フォルダーであることを示します。
	メディアにライトプロテクトまたはコピープロテクトがかかっていることを示します。
	演奏データが入っていることを示します。
	XGソングであることを示します。
	プロテクトソング(オリジナル)であることを示します。詳しくは28ページをご覧ください。
	プロテクトソング(編集)であることを示します。詳しくは28ページをご覧ください。

メディア内の構成：フォルダー /ソング/ファイル

フォルダーとは

フォルダーとは、メディア内のソングを整理するための保管場所です。容量の大きいUSBフラッシュメモリーには、数百ものソングを保存することができるので、多くのソングを保存した場合には、呼び出したいソングを探すのが大変になります。そこで、フォルダーをつくってソングを管理することで、メディア内のソングを管理しやすくします。



ソングとは

ソングとは、本来は「曲」という意味ですが、DDK-7では、外部メディアに保存する1曲分のデータのことをソングと呼びます。1つのソングには、レジストレーションデータや演奏を録音したデータなどがファイルとして保存されています。

ファイルとは

DDK-7では、ソングを構成するデータのひとつひとつを「ファイル」と呼びます。
つまり、ひとつのソングにはレジストレーション情報のファイル、演奏情報のファイルといった複数のファイルが入っているのです。MDR機能を使って保存されたソング内には、以下のファイルがあります。(拡張子とは、Windowsなどのコンピューターがファイル形式を識別するための識別子です。拡張子は、DDK-7の画面上には表示されません。)

ソングに保存されるファイルの種類

保存されるファイル	ファイルの内容	拡張子
演奏データ	DDK-7で録音した演奏が入っているファイルです。	.mid
レジストレーションなどのデータ	レジストレーションだけでなく、ユーザーボイスやユーザーリズム、リズムシーケンス、レジストレーションシフトなどのデータが含まれているファイルです。	.b00
XG変換後のデータ	演奏を録音したデータを、XG機器で再生できる形式に変換したファイルです。	.mid

このほかに、メディアにどんなファイルが入っているか、また、各フォルダーにどんなデータが入っているのかを管理するための管理ファイル(拡張子：.nam)があります。管理ファイルは、各フォルダーに1つ、自動的に作成されます。(管理ファイルは、DDK-7の画面上には表示されません。)

USB TO DEVICE端子ご使用上の注意

本機にはUSB TO DEVICE端子があります。USB TO DEVICE端子にUSB機器を接続する場合は、以下のことをお守りください。

NOTE

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

■ 使用できるUSB機器

- USB対応の記憶装置(フラッシュメモリー、フロッピーディスクドライブ、ハードディスクドライブなど)
- USBハブ
- USB-LANアダプター

動作確認済みUSB機器については、インターネット上のホームページで最新情報をご確認のうえ、ご購入ください。
http://electone.jp/

NOTE

上記以外のUSB機器(マウス、コンピューターのキーボードなど)は、接続しても使えません。

■ USB機器の接続

- USB TO DEVICE端子の形状に合うプラグを上下の向きに注意してしっかりと差し込んでください。
- USBケーブルで接続する場合、3メートル以下のケーブルをご使用ください。
- 1つのUSB TO DEVICE端子に2台以上のUSB機器を同時に接続したい場合は、USBハブを使います。電源付き(セルフパワード)のUSBハブを、電源を入れてご使用ください。USBハブは1台のみ使用可能です。USBハブの使用中にエラーメッセージが出た場合は、本機からUSBハブを抜き、本機の電源を入れ直した上で、再度USBハブを接続してください。
- 本機はUSB1.1に対応していますが、USB2.0の機器でも使用できます。ただし転送スピードはUSB1.1相当になりますので、ご了承ください。

USB記憶装置の取り扱いについて

本機にUSB記憶装置(USB対応の外部メディア)を接続すると、楽器本体で制作したデータをUSB記憶装置に保存したり、USB記憶装置のデータを楽器本体で再生したりできます。

■ 接続できるUSB記憶装置の数

同時に使用できるUSB記憶装置は、2台までです。(USBハブを使用した場合でも、同時に使用できる記憶装置は2台までです。)

■ USB記憶装置のフォーマット

USB記憶装置の中には、本機で使用する前にフォーマットが必要なものがあります。USB TO DEVICE端子にUSB記憶装置を接続したとき(またはUSB記憶装置にフロッピーディスクなどのメディアを挿入したとき)に、フォーマットを促すメッセージが表示された場合は、フォーマットを実行してください(11ページ)。

注意

フォーマットを実行すると、そのメディアの中身は消去されます。必要なデータが入っていないのを確認してからフォーマットしてください。特に複数のUSB記憶装置を接続しているときは、ご注意ください。

■ 誤消去防止

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

■ USB記憶装置の抜き差し

USB記憶装置を外すときは、保存/コピー /削除などデータのアクセス中でないことをあらかじめ確認したうえで外してください。

注意

USB記憶装置の頻繁な電源のオン/オフや抜き差しをしないでください。楽器本体の機能が停止するおそれがあります。保存/コピー /削除/フォーマットなどデータのアクセス中やUSB記憶装置のマウント中は、USBケーブルを抜いたり、USB記憶装置からメディアを取り出したり(USBフラッシュメモリーを抜いたり)、双方の電源を切ったりしないでください。メディアが壊れたり、楽器本体/メディアのデータが壊れたりするおそれがあります。

3 メディアを初期化(フォーマット)する

新しいメディア(USBフラッシュメモリーなど)は、そのままでは使えない場合があります。この場合、メディアをフォーマット(初期化)する必要があります。
フォーマットとは、メディアをDDK-7で使用できる形式にする作業です。
フォーマットを実行すると、メディアの中のすべてのデータは消去され、新たにデータが記録できる状態になります。消去されたデータは永久に失われてしまいます。フォーマットを実行する前に、重要なデータが入っていないかどうかよくご確認ください。

NOTE
USBフラッシュメモリーを使用する場合は、動作確認済みのものをお使いください。動作確認済みのUSBフラッシュメモリーについては、インターネット上のホームページ<http://electone.jp/>でご確認ください。

1 **メディアを、向きを間違えないようにして、挿入口にしっかりと挿入します。**

2 **画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。**

3 **グレー表示になって押せなくなるまで、上に ボタンを数回押します。**

4 **フォーマットしたいメディアを選びます。**
USBフラッシュメモリーをフォーマットする場合は[USB XX] (XXには数字が入ります)を、フロッピーディスクをフォーマットする場合は[USB-FD01]を選びます。

NOTE
接続しているメディアの数によってUSB 01、USB 02などと表示されます。

NOTE
フロッピーディスクドライブを接続しないと、画面に[USB-FD01]ボタンは表示されません。

5 **[フォーマット]ボタンを押します。**
画面に「フォーマットしますか?」というメッセージが表示されます。
[フォーマット]を選ぶとフォーマットが開始されます。フォーマットが終了すると画面が手順4の表示に戻ります。[キャンセル]を押すとフォーマットせずに手順4の画面に戻ります。

注意
フォーマット中は、メディアを抜かないでください。

4 ソングを選ぶ

演奏データやレジストレーションデータを保存するときには、何も記録されていないソングを選びます。ソングを再生したり、ソングに名前を付けたりするときには、データが保存されているソングを選びます。

MDR画面には、現在選ばれているメディア/フォルダー内のソングが表示されています。表示されているソングの中から、目的のソングを選びます。

注意

アクセス中はメディアを抜かないでください。(ランプ付きのUSBフラッシュメモリーの場合、アクセス中はランプが点滅します。)

1 メディアを確認します。

画面左上に目的のメディアが表示されていることを確認します

目的のメディアが表示されていない場合は、8ページの「メディアが見つからないときは」で目的のメディアを選んでください。

2 選択したいソングのボタンを押します。

これからデータを録音したい場合は、何も書いてない(データの入っていない)ソングのボタンを押します。ソングのボタンがオレンジ色に変わり、選択できたことを示します。

すでにデータの入っているソングを選んで再生したい場合は、ソング名やアイコンを参考にして、目的のソングのボタンを押します。

関連ページ

ソングに名前をつける(19ページ)
アイコン一覧(8ページ)

ソングの演奏設定

ソングページで、ソングを選択した状態で 演奏設定 ボタンを押すと、そのソングを再生したときにどのパートがどんなテンポで再生されるかを確認できます。

[▶] (再生)ボタンを押したときには、この画面で「PLAY」になっているパートだけが、表示されているテンポ(録音されたときの50%〜200%の範囲)で再生されます。演奏データの入っていないソングの場合は、すべてのパートが「OFF」になっています。[パート保存]ボタンを押すと、各パートの再生状態を保存できます。(テンポの値は保存されません。)

関連ページ

特定のパートだけを再生する(31ページ)
再生テンポを変更する(32ページ)

ソング検索

検索機能を使って目的のソングやフォルダーを探します。

1 **検索したいソングやフォルダーが入っているメディアを楽器に挿入します。**

2 **検索したいソングやフォルダーが入っているメディアを選びます。**

NOTE

ソングやフォルダーが選ばれている状態で検索すると、そのメディア内のすべてから検索します。

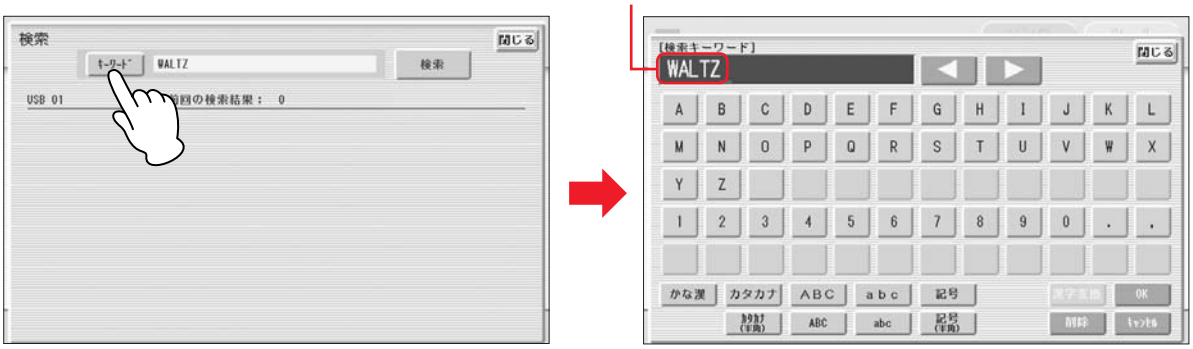
NOTE

前回検索した結果が表示されます。ただし一度電源を入れ直したり、一度メディアを抜いて差し直したり、メディアに書き込んだりした場合は表示されません。

3 画面の[検索]ボタンを押します。

4 画面の[キーワード]ボタンを押します。

前回検索したキーワード



NOTE

検索では、大文字と小文字、全角と半角、カタカナとひらがなは同じ文字として扱われます。

5 検索したいソング名/フォルダー名を入力します。

必要に応じ、前回検索したキーワードを[削除]ボタンで削除します。そのあとで、今回検索したいソング名/フォルダー名を入力します。

文字入力については19ページをご覧ください。

NOTE

XGソングを検索する場合は「.mid」の拡張子を除いたファイル名だけを入力します。

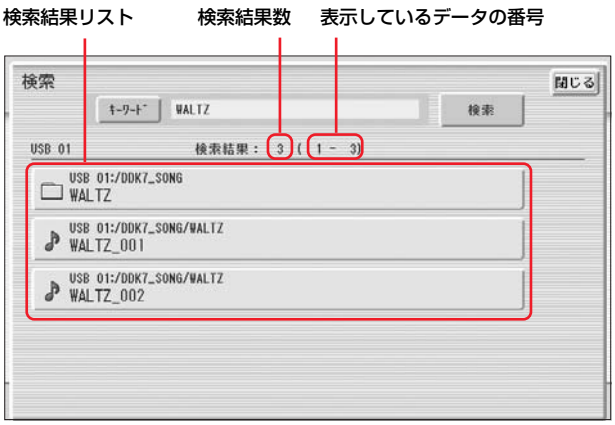
6 [OK]ボタンを押します。

検索が実行され、実行中の結果が表示されます。

実行を中断する場合は[中断]ボタンを押します。

7 検索結果を確認します。

画面に検索結果が表示されます。



8 検索結果から目的のソング/フォルダーのボタンを押します。

自動的に検索画面が閉じ、ソング/フォルダーが選ばれます。

目的のソング/フォルダーが選ばれなかった場合は手順4に戻り、別のソング名/フォルダー名で検索してみてください。

5 演奏を録音する

演奏を録音する

演奏を録音する前に、あらかじめ、レジストレーションメモリーの設定など、録音したい曲の演奏の準備をしておきましょう。

注意
録音中は、絶対に電源を切ったり、メディアを抜いたりしないでください。

1 **メディアを挿入口に挿入します。**

2 **演奏を録音するソングを選択します。**
データの入っていないソングを選びます。ソングの選択については、12ページをご覧ください。
データの入っているソングに上書きしたい場合は、39ページ「ソングの削除」で、あらかじめ上書きしたいソングを削除しておいてください。

NOTE
録音開始前に「メディアの空き容量が不足しているため、録音ができない可能性があります。録音しますか？」というメッセージが表示された場合は、[キャンセル]ボタンを押したあと、不要なソングを削除するか、新しいメディアを挿入してください。

3 **右上の[ソング]ボタンを押してソングページを表示させ、画面の[●](録音)ボタンを押します。**
下の画面が表示され、録音待機状態になります。

4 **画面の[▶](再生)ボタンを押します。**
画面左下に砂時計が表示され、レジストレーションデータの読み込み中であることを示します。

5 **砂時計の表示が消えたことを確認してから、演奏を開始します。**

注意
砂時計や書き込み中のメッセージが表示されている間は、メディアを抜かないでください。

6 **演奏が終わったら、画面の[■](停止) ボタンを押します。**
録音を終了し、演奏データをメディアに書き込むと、MDR画面に戻ります。録音したソングには、「SONG_XXX (XXXには数字が入ります)」と表示され、そのソングにデータが録音されたことを示します。録音したソングには、名前をつける(変更する)ことができます。ソング名の変更については、19ページをご覧ください。

演奏をやり直す

演奏をミスした場合には、はじめからやり直すことができます。

1 **録音中に、画面の[●](録音)ボタンを押します。**
録音が中止され、曲の頭に戻ります。

2 **[▶](再生)ボタンまたは[カスタムプレイ]ボタンを押します。**
ふたたび録音が開始します。前もって録音されたデータは、すべて新しいデータに置き換わります。

NOTE
[■](停止)ボタンを押すと、録音のやり直しをやめて、直前の演奏が録音されます。

パートごとに録音する

上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤の、それぞれのパートの演奏や、レジストレーションの変更やエクスプレッションペダルの操作といったコントロールデータを、個別に記録することができます。また、リードボイス1とキーボードパーカッションは、上鍵盤/下鍵盤の演奏と独立して録音することもできます。ここでは、はじめに下鍵盤とペダル鍵盤の演奏を録音し、次に上鍵盤の演奏を録音する手順を例に説明します。

1 **16ページ「演奏を録音する」の手順1～3の操作を行ないます。**

2 **録音したいパートを選択します。**
各パートボタンを押すたびに、そのパートのPLAY/OFF/RECが切り替わります。録音したいパートを「REC」にし、録音したくないパートを「OFF」または「PLAY」にします。

- **PLAY：**すでに録音してあるパートを再生します。
- **OFF：**録音や再生を行ないません。
- **REC：**録音します。

上鍵盤をRECにすると、上鍵盤のボイスセクション(リードボイス1も含む)の演奏が録音されますが、リードをRECにすると、リードボイス1の演奏だけを録音することもできます(リード分離)。上鍵盤とリードを同時にRECにすることはできません。下鍵盤とキーボードパーカッションも同様です。

NOTE
キーボードパーカッションを録音する場合は、パネル上の[K.B.P.1]または[K.B.P.2]ボタンがオンになっていることを確認してください。

下のように設定すると、下鍵盤とペダル鍵盤の演奏だけをパート録音できます。

NOTE

演奏中のレジストレーションの変更やエクスプレッションペダルの操作も一緒に録音するために、コントロールも「REC」に設定しておくことをおすすめします。

3 **画面の[▶](再生)ボタンを押し、砂時計の表示が消えたら演奏を開始します。**

4 **(下鍵盤とペダル鍵盤の)演奏が終了したら、画面の[■](停止)ボタンを押します。**

これで(下鍵盤とペダル鍵盤の)パート録音ができました。

次に、録音しなかった(上鍵盤)パートの録音を行ないます。

5 **画面の[●](録音)ボタンを押します。**

上書きするかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。[上書き]を選ぶと、録音待機中の画面が表示されます。

6 **録音したいパートを選択します。**

新たに録音したいパート(ここでは上鍵盤)を「REC」にします。また、手順2で録音したパート(ここでは下鍵盤とペダル鍵盤)を「PLAY」にすると、さきほど録音したデータが再生され、再生音を聞きながらほかのパートを録音できます。

NOTE

一度変更したテンポをもとの状態(100%)に戻すには、テンポ表示の下にある[リセット]ボタンを押します。

7 **選択されているパートの再生テンポを変更します。**

再生テンポは50%〜200%の範囲で設定できます。ソングに入っているもとのテンポが100%で表示され、それよりも大きい数値にすると速く、小さい数値にすると遅くなります。

8 **新しいパートを録音するために、画面の[カスタムプレイ]ボタンを押します。**

すでに録音したパート(下鍵盤とペダル鍵盤)の再生が始まりますので、それにあわせて新規のパート(上鍵盤)の演奏を始めます。

[カスタムプレイ]ボタンは、レジストレーションデータ以外のデータを録音/再生する場合に使います。レジストレーションデータは手順3ですでに記録されていますので、すぐに録音できる状態になります。

前回録音したソングの最後まで行くと、MDRは自動的にストップします。重ねて録音するパートの長さは、その前に録音したパートの長さ以上にはなりません。

パンチイン録音

録音したソングの一部だけを録音し直すことができます。パートを選択することによって、特定のパートだけをパンチイン録音することもできます。

NOTE
休符と休符ではさまれたフレーズごとに、パンチイン録音すると便利です。

1 **パンチイン録音したいソングを選びます。**
ソングの選択については、12ページをご覧ください。

2 **[▶](再生)ボタンを押して、ソングを再生します。**

3 **録音し直したい位置で、[❚❚](一時停止)ボタンを押します。**
ソングが一時停止状態になります。

4 **[●](録音)ボタンを押します。**
録音画面が表示され、録音待機状態になったことを示します。

5 **録音をやり直したいパートを「REC」に設定し、それ以外のパートは「PLAY」に設定します。**

6 **[▶](再生)ボタンを押して録音を開始します。変更したい部分だけを演奏します。**

7 **録音し直したい部分の演奏が終わったら、速やかに[■](停止)ボタンを押して録音を終了します。**

6 ソングに名前をつける

演奏やレジストレーションを録音したソングに名前をつけることができます。曲名や、録音した日付などをソング名にしておくと便利です。ただし、エレクトーンEL-900などのELシリーズで作成したソングの名前を変更することはできません。

NOTE
XGソングのソング名をつける場合、拡張子(.mid)は変更できません。

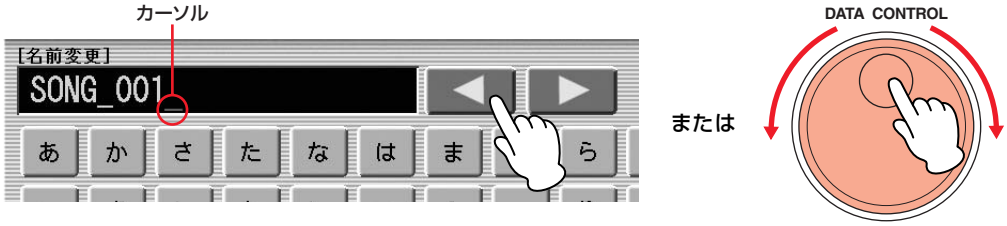
1 **名前を変更したいソングを選びます。**
ソングの選択については、12ページをご覧ください。

2 **画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。**

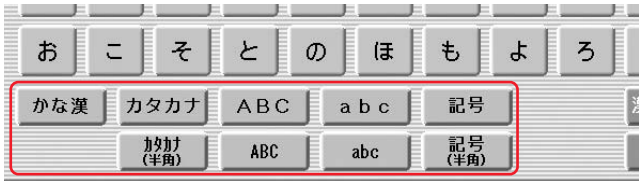
3 画面の[名前変更]ボタンを押します。

以下の文字入力画面が表示されます。

4 [◀][▶]ボタンまたはデータコントロールダイアルを使って、文字を入力したい位置にカーソルを移動します。



5 文字種選択のボタンで、入力したい文字種を選びます。



NOTE

言語設定(取扱説明書 1章)を「ENGLISH」(英語)にしている場合、ひらがなやカタカナは入力できません。

6 入力したい文字を押します。

最大で25文字(半角文字の場合は50文字)まで入力することができます。文字種を「かな漢」にしているときは、漢字変換もできます。漢字変換については次のページをご覧ください。

NOTE

XGソングのソング名は最大で全角23文字です。

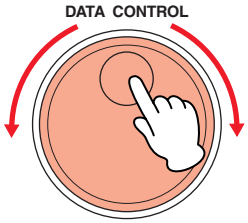
7 名前を決めたら[OK]ボタンを押して名前を確定します。

文字入力画面が閉じ、ツールページの表示に戻ります。

入力した文字を削除するには：

1 削除したい文字にカーソルを移動します。

または



2 画面右下の[削除]ボタンを押します。

カーソルの位置にある文字が一文字だけ削除されます。

漢字変換をするには：

1 入力した文字列が反転表示されているときに[漢字変換]ボタンを押します。

反転表示の範囲が漢字に変換されます。候補の漢字が出てこない場合は、[漢字変換]ボタンを何度か押すと、次の候補が表示されます。

・文節(反転表示の範囲)を変えたいときは、[◀][▶]ボタンまたはデータコントロールダイアルを使います。

・反転表示の文字をすべて一度に消したいときは、[キャンセル]ボタンを押します。

2 [OK]ボタンを押すか、次の文字を入力すると、漢字が確定します。漢字に変換された文字列をひらがなに戻したいときは、[削除]ボタンを押します。

ソング名やフォルダー名をつけて[OK]ボタンを押すと、「入力されたファイル名は使用できません」というメッセージが表示されることがあります。その場合は、別の名前を入力し直してください。

また、コンピューターでファイル名を編集するときには、以下のファイル名やフォルダー名は使用しないでください。DDK-7の動作が不安定になったり、ファイルやフォルダーが自動的に削除されたりします(xxには数字が入ります)。

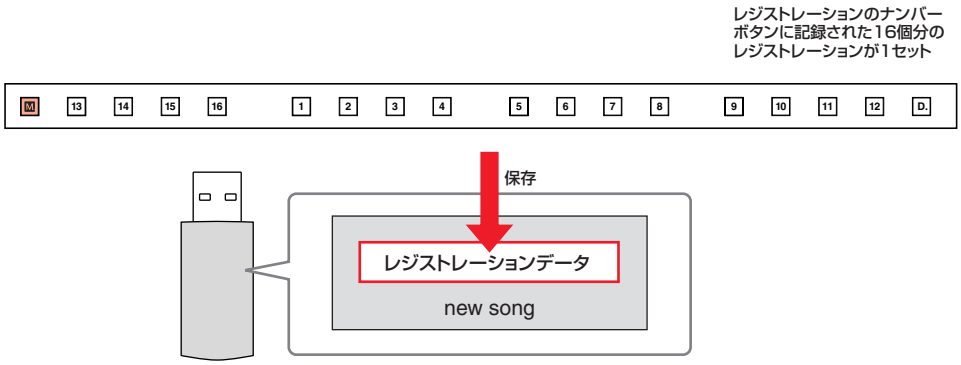
MDR_xx.EVT	ELS_SONG.NAM	MDR_xxx.TMP	TMP
MDR_xx.MID	MDR_xxx.MID	REG_xxx.TMP	TMP.E02
MDR_xx.Bxx	REG_xxx.B00	ELS_SONG.TMP	
MDR_xx.Vxx	SONG_xxx	SONG_xxx.C02	
SONG.NAM			

NOTE

ソングの表示順序は、記号→数字→アルファベット→カナ/かな→漢字/その他の記号の順に並びます。
ただし、先頭1文字目の半角*(アスタリスク)はその対象になりません。

7 レジストレーションを保存する

演奏データを録音せずに、レジストレーションなどのデータだけを記録することもできます。ここで記録されるデータは、レジストレーションメモリーの設定やレジストレーションシフトだけでなく、ユーザーリズムや、リズムシーケンスデータ、そしてユーザーボイスも含まれます。



1 **記録したいデータを設定し、記録させたいソングを選択します。**

何も記録されていないソングを選びます。ソングの選択については、12ページをご覧ください。

2 **ソングページの[レジスト編集]ボタンを押します。**

レジスト編集画面が表示されます。

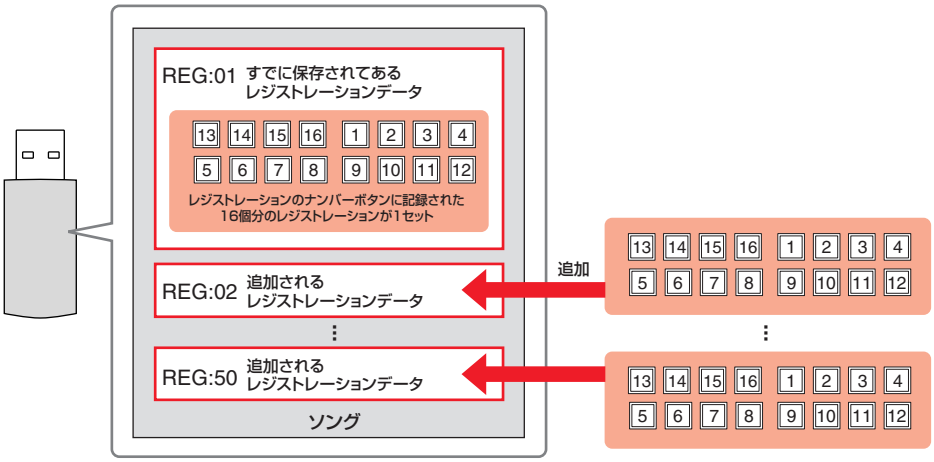
3 **[保存]ボタンを押します。**

レジストレーションデータの保存中であることを示すメッセージが、画面上に表示されます。メッセージが消えたあと、[閉じる]ボタンを押すと、レジストレーションが保存されたソングに、「SONG_XXX」というソング名が表示されます(XXXには数字が入ります)。

1つのソングに複数のレジストレーションを保存する

1曲で16種類以上のレジストレーションを使用したい場合などに、1つのソングに複数のレジストレーションデータを記録できます。ここでは、すでにレジストレーションデータが記録されているソングに、別のレジストレーションを追加する方法を説明します。

関連ページ
ネクストレジスト
(取扱説明書 6章)
レジストレーションシーケンス
(取扱説明書 9章)



1 **記録したいレジストレーションなどのデータを設定し、記録先となるソングを選択します。**

すでにレジストレーションが保存されているソングを選択します。ソングの選択については、12ページをご覧ください。

2 **ソングページの[レジスト編集]ボタンを押します。**

レジスト編集画面が表示されます。画面内にはあらかじめ記録されているレジストレーション(REG_001など)が表示されています。

3 **表示されているレジストレーションの一番下にある、空白のボタンを押します。**

4 **[保存]ボタンを押します。**

あらかじめ保存されていたレジストレーションの下に、新しくレジストレーションが追加されます。

ソングを再生したときには、ここで一番上に表示されているレジストレーションが読み込まれることになります。順番を入れ替えたい場合は、24ページ「ネクストレジスト機能の設定」をご覧ください。

レジストレーションだけを入れ替える

演奏データを変えることなく、録音されている曲のレジストレーションだけを変えることもできます。

1 **演奏データの入っているソングを選択します。**
ソングの選択については、12ページをご覧ください。

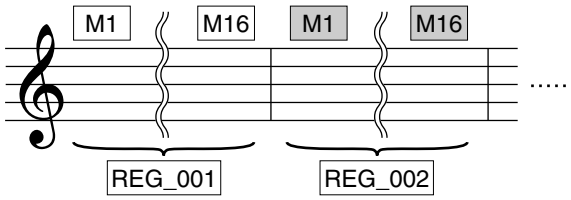
2 **ソングページの[レジスト編集]ボタンを押します。**
レジスト編集画面が表示されます。画面内にはソングに保存されているレジストレーションが表示されます。

3 **上書きしたいレジストレーションのボタンを押します。**

4 **[保存]ボタンを押します。**
「上書きしますか？」と確認を求めるメッセージが表示されます。[上書き]を選ぶと、レジストレーションデータが上書きされます

ネクストレジスト機能の設定

16以上のレジストレーションを使用する曲を演奏する場合は、1つのソング内に複数のレジストレーションデータを保存しておき、それらをつぎつぎに呼び出して再生できます。これをネクストレジスト機能といいます。



ネクストレジスト機能を使うには、以下のどちらかの設定をしておく必要があります。

- レジストレーションシフトの設定をユーザーモードにして、シフトエンドにネクストレジストを選びます。詳しくは取扱説明書 6章をご覧ください。
- レジストレーションシーケンスにネクストレジストを入力します。詳しくは取扱説明書 9章をご覧ください。

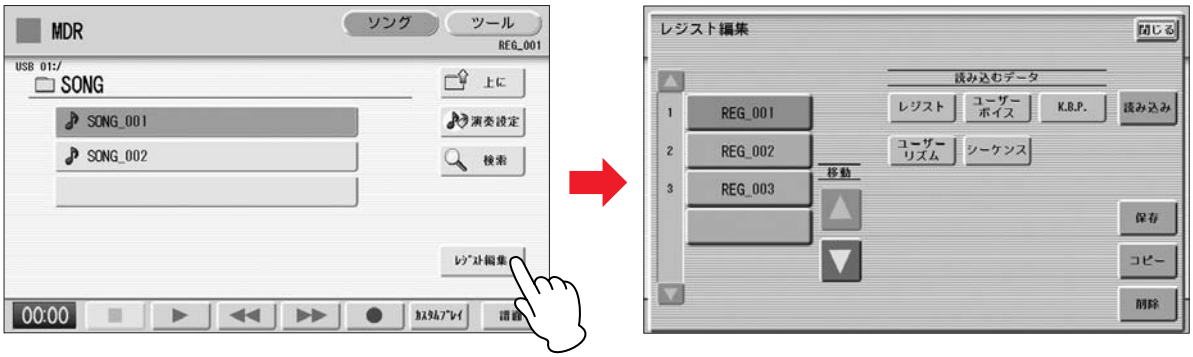
NOTE
ネクストレジストを使用すると、ユーザーボイスを読み込むときに、発音しない時間が生じることがあります。

NOTE
リズム再生中にネクストレジストを使用すると、シーケンスデータやユーザーリズムは切り替わりません。

1 **1曲で使用したい複数のレジストレーションを、1つのソングに保存します。**
レジストレーションの保存については、23ページの「1つのソングに複数のレジストレーションを保存する」をご覧ください。

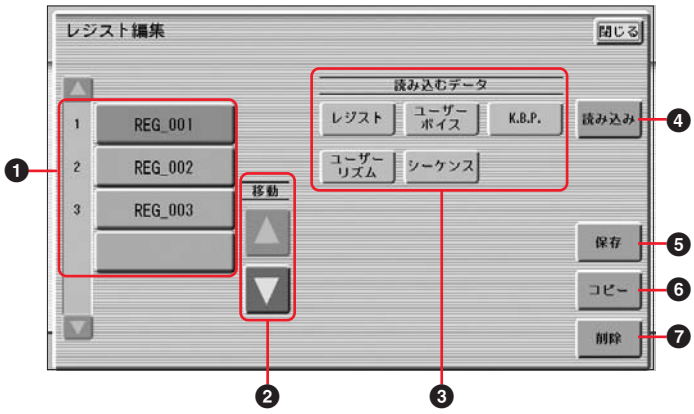
2 **ソングページで、ネクストレジストを設定したいソングを選びます。**
ソングの選択については12ページをご覧ください。

3 [レジスト編集]ボタンを押して、レジスト編集画面を表示させます。



4 レジストレーションを、呼び出したい順番に並べます。

画面上でレジストレーションを選択したあと、移動 ▲ ▼ ボタンや、[コピー]、[削除]のボタンを使って、レジストレーションの順番を編集します。選択されたレジストレーションが移動/コピー /削除されます。



❶ レジストレーションリスト

編集したいレジストレーションを選びます。選ばれたレジストレーションはオレンジ色になります。5つ以上のレジストレーションが保存されている場合は、上下のスクロールボタン ▲ ▼ で表示をスクロールできます。

❷ 移動

選ばれているレジストレーションを、1つずつ上または下に移動します。

❸ 読み込むデータ

選ばれているレジストレーションをパネル上に呼び出すときに、呼び出したいデータだけをオンにします。27ページをご覧ください。

❹ 読み込み

選ばれているレジストレーションをパネル上に呼び出します。呼び出したあとで鍵盤を弾くことで、レジストレーションの内容を確認できます。

❺ 保存

現在パネル上に呼び出されているレジストレーションを保存します。現在レジストレーションリスト(❶)で選択されているレジストレーションに保存されます。

❻ コピー

画面上で選ばれているレジストレーションをコピーします。コピーされたレジストレーションは、表示されているレジストレーションリストの一番下に追加されます。

❼ 削除

画面上で選ばれているレジストレーションを削除します。

5 **画面右上の[閉じる]ボタンを押して、ネクストレジスト機能の編集を終了します。**

8 レジストレーションなどのデータを読み込む

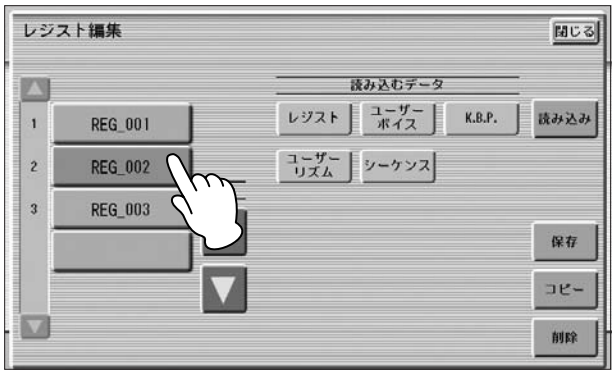
ソングに記録されたレジストレーションなどのデータは、簡単にDDK-7に読み込むことができます。また、レジストレーションに含まれている以下の5つの情報を、個別に読み込むこともできます。

- **レジスト：**レジストレーション(レジストレーションメモリーに保存されている情報)
- **ユーザーボイス：**ユーザーボイス
- **K.B.P.：**キーボードパーカッション
- **ユーザーリズム：**ユーザーリズム
- **シーケンス：**リズムシーケンス

1 **メディアを挿入し、読み込みたいデータが入っているソングを選択します。**
ソングの選択については、12ページをご覧ください。

2 **ソングページの[レジスト編集]ボタンを押します。**
レジスト編集画面が表示されます。

3 **読み込みたいレジストレーションを選択します。**



4 **読み込むデータの5つのボタンで、読み込みたいデータをオンにし、読み込みたくないデータをオフにします。**
通常は、すべてオンにしておきます。

NOTE
ネクストレジスト機能を使ってレジストレーションデータを読み込む場合は、ここでの設定に関係なくすべてのデータが読み込まれます。

NOTE

リズムの再生中にレジストレーションを読み込むと、シーケンスデータやユーザーリズムは読み込まれません。

5 [読み込み]ボタンを押します。

「読み込みますか？」というメッセージが表示されます。[読み込み]ボタンを押すと、手順4で選んだデータが読み込まれます。

[キャンセル]ボタンを押すと、データを読み込まずに手順4の画面に戻ります。

6 画面右上の[閉じる]ボタンを押して、レジスト編集画面を閉じます。

プロテクトソングの選択中は、読み込むデータのボタンが使用できない場合があります(ボタンがグレーアウトされて、選べなくなります)。これは、プロテクトソングの著作権を保護するためです。たとえば、プロテクトソングの一部分だけを別のソングに読み込んで別のソングとして保存することはできません。

注意

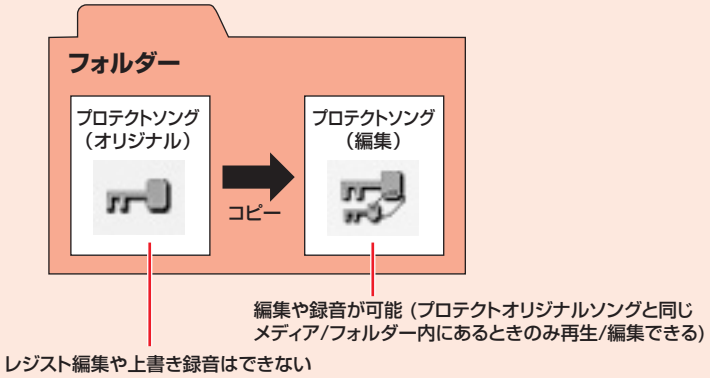
プロテクトソングを編集する場合、レジストレーションを初期化してから、編集したいソングを選んでください。この操作を行なわないと、編集後のソングが保存できない場合があります。

プロテクトソングについて

市販のソングデータの中には、誤消去防止、または著作権保護のため、上書きやコピーができないようにプロテクトがかけられているものがあります。このようなソングデータのことを「プロテクトソング」といいます。プロテクトソングは、動作確認済みのID付きUSBフラッシュメモリーに保存できます。

プロテクトソングも、自分で作成したソングと同じように再生することができますが、XG変換やTO EL変換はできません。また、プロテクトソングのレジストレーションを編集したり、上書き録音したりすることもできません。

プロテクトソングのレジストレーションを自分で変更したり、プロテクトソングのレジストレーションを使って演奏を録音したりするには、プロテクトソングを同じメディア/フォルダー内にコピーして、コピーしたソングを編集します(別のメディアや別のフォルダーにはコピーできません)。こうしてプロテクトソングをコピーした場合、もとのプロテクトソング(プロテクトオリジナルソング)を削除すると、コピーしたプロテクトソング(プロテクト編集ソング)も使用できなくなりますので、プロテクトオリジナルソングを削除してしまわないようご注意ください。



注意

プロテクトソングをコンピューター上で直接コピー /移動すると再生できなくなります。
コンピューター上でプロテクトソングを移動する場合は、必ずミュージックソフトダウンローダーをお使いください。ミュージックソフトダウンローダーについては、インターネットホームページ<http://www.yamaha.co.jp/download/msd/>をご覧ください。

プロテクトソングの詳細表示

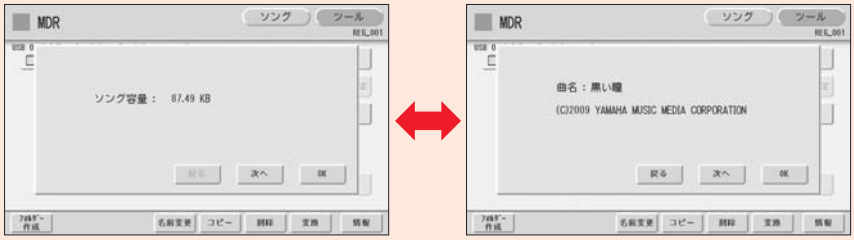
DDK-7用の市販データについて、作曲者や編曲者などの情報を、DDK-7の画面上で確認できます。この機能を使うときは、言語設定を[日本語]にしておいてください。

1 MDR画面で、情報を確認したいプロテクトソングを選びます。

プロテクトオリジナルソングを選んでください。プロテクト編集ソングを選んだ場合は、情報は表示されません。ソングの選択については12ページをご覧ください。

2 ツールページの[情報]ボタンを押します。

画面上に曲名や作曲者名などの情報が表示されます。表示される内容は、ソングによって異なります。[次へ]ボタンを押すと、さらに情報を見ることができます。



3 [OK]ボタンを押して、情報表示を閉じます。

関連ページ

画面に表示させる言語を選ぶ(取扱説明書 1章)

NOTE

エレクトーンEL-900などの市販データをFROM EL変換したソングについては、情報は表示されません。

9 ソングを再生する

MDRでは、DDK-7で録音したソングだけでなく、市販のXGソングデータや、コンピューターを使って作ったMIDIデータも再生することができます。

NOTE
エレクトーンのデータを再生した際には、お使いのスピーカーなどによってバランスが変わる可能性があります。

NOTE
エレクトーンでニーレバーを使った機能は、フットペダルに再設定してお使いください。

1 **再生させたいソングを選択します。**
ソングの選択については12ページをご覧ください。

2 **画面の[▶](再生)ボタンを押してレジストレーションのデータを読み込みます。**
画面上に砂時計が表示され、そのソングのレジストレーションデータを読み込んでいることを示します。
1つのソングに複数のレジストレーションを保存した場合は、レジスト編集画面で一番上に設定されたレジストレーションが読み込まれます。
演奏データの入っていないソングの場合、レジストレーションの読み込みが終了すると、ソング選択画面に戻ります。

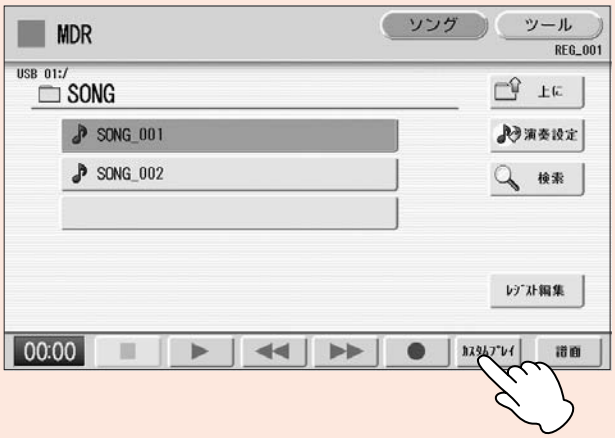
関連ページ
ネクストレジスト機能の設定(24ページ)

3 **レジストレーションデータの読み込みが終了すると、再生が自動的に始まります。画面上には、時間の経過を表す数字が表示されます。**
通常は、ソングに録音してあるすべてのパートが再生されますが、特定のパートだけを再生したり、ミュートしたりすることもできます。詳しくは31ページをご覧ください。
曲の最後まで再生されると自動的にストップします。曲の途中で[■](停止)ボタンを押して、再生を中止することもできます。

関連ページ
ソングの演奏設定(13ページ)

カスタムプレイ

レジストレーションやほかのデータを読み込まないで、演奏データだけを再生したい場合は、[▶](再生)ボタンの代わりに[カスタムプレイ]ボタンを押します。すぐに再生がスタートします。



ネクストレジスト機能を使った曲を再生する場合には、[カスタムプレイ]ではなく[▶](再生)ボタンで再生をスタートさせてください。

特定のパートだけを再生する

MDRでは、演奏データの特定のパートだけを再生することもできます。特定のパートの練習をする場合などに便利です。

特定のパートだけを再生するには：

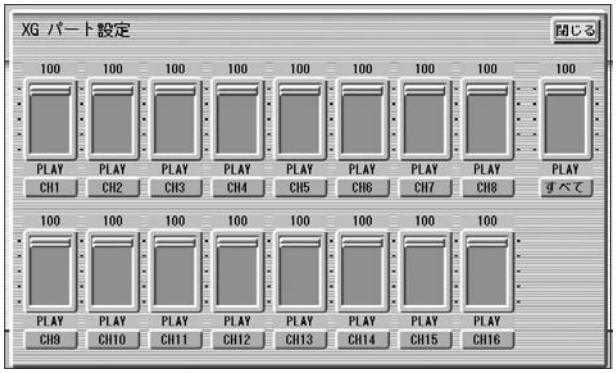
ソングの再生中に、画面の各パートボタンを押して、再生したいパートは「PLAY」、再生したくないパートは「OFF」に設定します。各パートボタンを押すたびに、そのパートのPLAY/OFFが切り替わります。[パート保存]ボタンを押すと、各パートの再生状態を保存できます。

関連ページ
ソングの演奏設定(13ページ)

XGソングデータで特定のパートだけを再生するには：

XGソングデータの再生中に、パート[XG]ボタンを押します。
下のXGパート設定画面が表示されます。

関連ページ
XG変換機能(40ページ)



チャンネルボタン([CH1]など)を押して、各チャンネルの再生/ミュートを切り替えます。
ボタンを押すたびに、PLAY/OFFが切り替わります。再生したいパートを「PLAY」に、再生したくないパートを「OFF」に設定します。
[すべて]ボタンを押すと、すべてのチャンネルのPLAY/OFFを一括して切り替えます。

スライダーを使って、各チャンネルの音量バランスを設定できます。チャンネルごとのボリュームを0～100の範囲で調節します。
[すべて]のスライダーでは、ソング全体のボリュームを調節します。

早送り/巻戻し/一時停止

再生中に、早送りや巻戻し、一時停止などができます。

早送り/巻戻しをするには：

画面上の[▶▶](早送り)または[◀◀](巻戻し)ボタンを押したままにします。再生は中断され、画面の時間表示も、早送り/巻戻しに従って変化します。
ボタンを押さえるのをやめても、再生は中断されたままです。早送り/巻き戻しをしたところから再生をスタートするには、[▶](再生)ボタンまたは[カスタムプレイ]ボタンを押してください。

一時停止するには：

再生中に、画面上の[▮▮](一時停止)ボタンを押すと、ソングを一時停止します。
[▮▮](一時停止)ボタンをもう一度押すか、[▶](再生)または[カスタムプレイ]ボタンを押すと、一時停止したところから再生がスタートします。

再生テンポを変更する

メディアに録音されているデータを再生する場合には、パネル上のテンポボタンではテンポ変更できません。ソングの再生テンポは、MDR画面で変更します。ソングの再生中でも停止中でも、テンポを変更できます。

テンポを変更するには：

画面のテンポ [▲] [▼] ボタンやデータコントロールダイアルで、再生テンポを変更できます。50%～200%の範囲で設定できます。ソングに入っているもとのテンポが100%で表示され、それよりも大きい数値にすると速く、小さい数値にすると遅くなります。

変更したテンポをもとに戻すには：

一度変更したテンポをもとの状態(100%)に戻すには、テンポ表示の下にあるテンポ [リセット]ボタンを押します。

リピート再生する

特定の曲だけを繰り返し再生したり、同じフォルダーに録音されている全部の曲を繰り返し再生することができます。

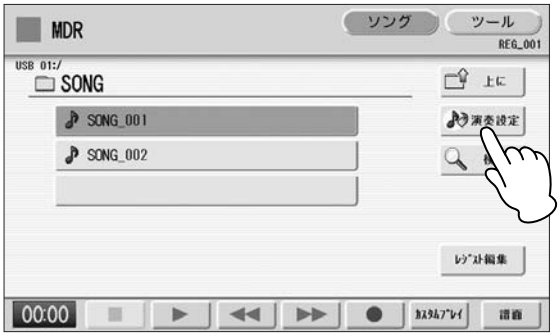
1 **リピート再生したいソングを選択します。**

フォルダー内の全曲をリピート再生したい場合は、1曲目に再生したい曲を選択します。ソングの選択については12ページをご覧ください。

2 **画面右上の[ソング]ボタンを押して、ソングページを表示させます。**

3 **画面上の 演奏設定 ボタンを押します。**

演奏設定画面が表示されます。



4 リピートボタンを押して、リピート再生の方法を選択します。

ボタンを押すたびにリピート再生の方法が変わります

(シングル)

現在選ばれている曲を繰り返し再生します。

(すべて)

現在選ばれているフォルダー内のすべての曲を、順番に繰り返し再生します。

(ランダム)

現在選ばれているフォルダー内のすべての曲を、任意の順番で繰り返し再生します。

(停止)

リピート再生しません。

5 画面右上の 設定終了 ボタンを押して、画面を閉じます。

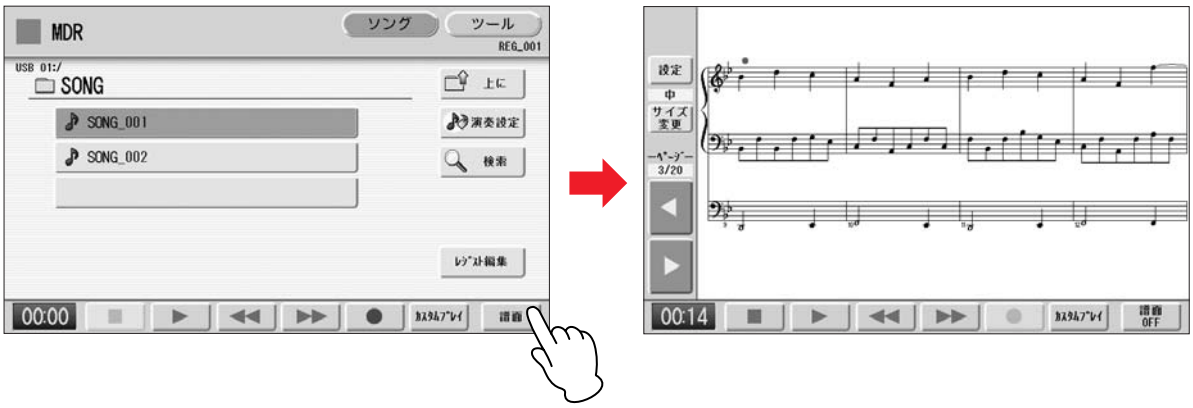
6 [▶](再生) ボタンを押すと、上で選んだ方法でリピート再生がスタートします。

10 譜面を表示する

メディアに録音されている演奏データの譜面を表示することができます。また、表示する譜面サイズや内容を変更することもできます。ソングを再生すると、演奏箇所に合わせてカーソルが移動し、自動的に譜めくりされます。

1 **演奏データの入っているソングを選択します。**
ソングの選択については、12ページをご覧ください。

2 **画面の[譜面]ボタンを押します。**
現在選択されているソングの譜面が表示されます。



3 **画面の[▶](再生)ボタンを押してソングを再生します。**
演奏箇所に合わせてカーソルが移動し、自動的に譜めくりされます。

画面の[●](録音)ボタンを押して譜面を表示したまま録音することもできます。

画面の[サイズ変更]ボタンを押して譜面サイズを変更することもできます。[サイズ変更]ボタンを押すたびに中→大→特大→小と変化し、さらに押すと中に戻ります。ただし、録音中は譜面サイズを変更できません。

NOTE
一部の譜面表示の許諾があるものを除き、プロテクトソングでは譜面が表示されません。

NOTE
変更した譜面サイズはレジストレーションメモリーに記録しておくことはできません。

4 **譜面を手でめくるには、ソングの再生を停止または一時停止し、画面のページ[▶]または[◀]ボタンを押します。**
前のページまたは次のページを表示することができます。また、ページ[▶]ボタンは左フットスイッチに割り当てることができます(36ページ)。

5 **譜面を閉じるには、画面の[譜面OFF]ボタンを押します。**

譜面の表示内容や設定を変更する

譜面に表示する内容を選んだり、表示/非表示を切り替えたりできます。また、左フットスイッチに譜めくりの機能を割り当てることができます。

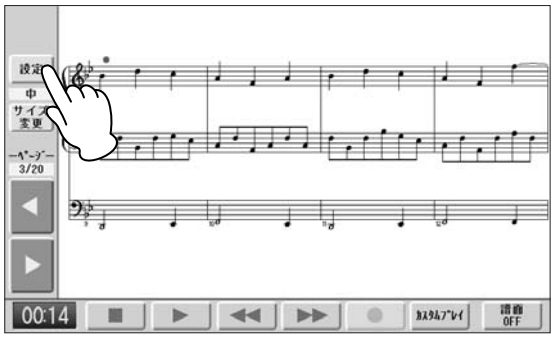
NOTE

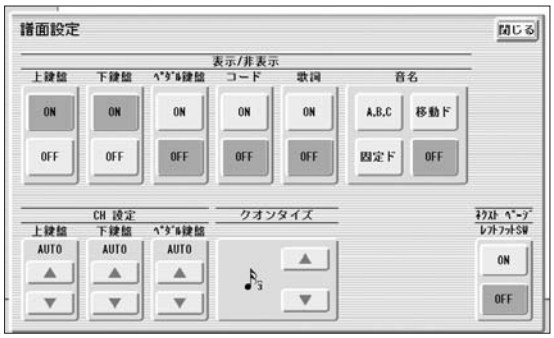
ソングの録音中は譜面設定を変更することができません。[設定]ボタンは押せなくなります。

1 **譜面を表示します。**

2 **画面の[設定]ボタンを押します。**

譜面設定画面が表示されます。





NOTE

譜面表示についての設定はレジストレーションメモリーに記録しておくことはできません。ただし、ページめくり(左フットスイッチ)のオン/オフはすべてのレジストレーションナンバー共通のレジストレーションデータとして、USBフラッシュメモリーなどに保存できます。

NOTE

音名を[移動ド]にすると、各調の主音がドとして表示されます。

関連ページ

クオンタイズについて
(取扱説明書 9章)

3 **譜面に表示する内容を変更します。**

[ON]または[OFF]ボタンで各パートの表示／非表示を選べます。ただし、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のうち、少なくともひとつが自動的に[ON]になります。

音名は、[OFF]、[A, B, C]、[固定ド]、[移動ド]から選べます。

CH設定は、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤に割り当てるチャンネルを[▲]または[▼]ボタンを使って選べます。また、[▲]または[▼]ボタンを押したあと、データコントロールダイアルを回して選ぶこともできます。[AUTO]を選ぶと、曲に応じて自動的にチャンネルが割り当てられます。

クオンタイズは、[▲]または[▼]ボタンを使って選べます。また、[▲]または[▼]ボタンを押したあと、データコントロールダイアルを回して選ぶこともできます。細かい音符を選ぶほど、譜面表示が正確になります。

ネクストページレフトフットSWを[ON]にすると、左フットスイッチで次のページへ譜めくりできます。譜面表示中に画面のページ[F]ボタンを押すのと同じです。左フットスイッチにリズム、グライド、ロータリースピーカーの機能を割り当てている場合は、この設定がオンのときに左フットスイッチを押すと、割り当てられている機能と譜めくりの両方が機能します。

4 **変更が終わったら、画面の[閉じる]ボタンを押して譜面設定画面を閉じます。**

11 その他の機能(ツール)を使う

ソングをコピーしたり削除したり、あるいはソングの容量を確認したりなどさまざまな機能があります。MDR画面のツールページで設定します。

ソングコピー

1つのソングをコピーしたり、ソングが入ったフォルダーごとコピーしたりする機能です。同じメディア内でも、異なったメディア間でもコピーできます(エレクトーンEL-900などのELシリーズのソングは1曲ごとにはコピーできません)。
メディアの容量が足りない場合はコピーできませんのであらかじめご確認ください。

プロテクトソングの移動

プロテクトソングは、同一フォルダー内ではコピーできますが、別のメディアや別のフォルダーにはコピーできません。コピー先として別のメディアやフォルダーを指定すると「移動します。」というメッセージが表示され、[移動]ボタンを押すと、プロテクトオリジナルソングとプロテクト編集ソングがいっしょに移動されます(元のフォルダーからはなくなります)。この場合、コピーではなく移動となります。
また、プロテクトのかかっているソングと、プロテクトのかかっていないソングの両方が混在しているフォルダーをコピーすると、プロテクトのかかっていないソングはコピーされますが、プロテクトのかかっているソングはコピーされず移動になります。

NOTE
コピー先に120曲のXGソングが存在している場合、XGソングはコピーできません。またコピー先にフォルダーが120個存在している場合、フォルダーはコピーできません。

NOTE
コピー先がルートの場合は、ソング名やパス名が長いと、フォルダー /XGソング数が制限に達していなくても保存できない場合があります。

NOTE
コピーするフォルダーの中に、DDK-7が扱えない形式のファイルが入っていた場合、そのファイルはコピーされません。

ソングコピーの一般的な操作：

同じメディア内でも、異なるメディア間でもソングコピーやフォルダーコピーができます。コピーしたいソングが入っているメディアと、コピー先となるメディアをあらかじめ挿入しておいてください。

NOTE
プロテクトソングを同一フォルダー内にコピーした場合、コピー先のソングはプロテクト編集ソングになります。

<例>

1つのメディア内でコピーする場合

ソングの入ったメディアを挿入します。

USBフラッシュメモリーから別のUSBフラッシュメモリーにコピーする場合

コピーしたいソングが入っているUSBフラッシュメモリーと、コピー先となるUSBフラッシュメモリーの両方をUSB TO DEVICE端子に挿入します。USB TO DEVICE端子が足りない場合は、セルフパワーのUSBハブをお使いください。

NOTE
使用できるUSBハブについては、インターネットのホームページ<http://electone.jp/>でご確認ください。

1 **コピーしたいソング、フォルダーまたはメディアを選択します。**
ソングの選択については12ページをご覧ください。

2 **画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。**

注意
メディアはしっかりと奥まで差し込んで使用してください。しっかりと差し込んでいないと、データが失われるおそれがあります。

3 画面の[コピー]ボタンを押します。

コピー先選択画面が表示されます。

4 (必要に応じて)コピー先を変更します。

コピー先の変更については12ページをご覧ください。

5 [実行]ボタンを押してコピーを実行します。[キャンセル]または[閉じる]ボタンを押すと、コピーせずにもとの画面に戻ります。

コピー先のフォルダー /ソング名は、もとのフォルダー /ソング名と同じになります。コピー先に、もとのフォルダー /ソングと同名のフォルダー /ソングがある場合、たとえば元のソング名が「コピー元フォルダー /ソング名_XXX」の場合、「コピー元フォルダー /ソング名_YYY (YYYには数字が入ります)」というフォルダー/ソング名になります。フォルダー /ソング名を変更したい場合は、19ページをご覧ください。

XGソングデータの場合は、コピー先にある同名のXGソングを上書きするかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。[上書き]を選ぶと、コピー先のXGソングデータが上書きされます。

フォルダーコピーの中断方法

フォルダーコピーの実行中にやむを得ず、中断したい場合は[中断]ボタンを押してください。コピーが実際に中断されるのは、現在実行中のフォルダーをコピーしたあとになりますので、中断されるまでに時間がかかる場合があります。中断後は、フォルダーやソングがどこまでコピーされたかを確認してください。

注意

コピー中(またはプロテクトソングの移動中)は、絶対に電源を切ったり、メディアを抜いたりしないでください。データが失われるおそれがあります。

NOTE

フォルダーをコピーする場合、コピー時間の目安が表示されます。実際のコピー時間は長くなる場合がありますのでご注意ください。

NOTE

メディアごとコピーする場合、コピー先のフォルダー名は"#MEDIA"になります。

NOTE

「階層が深すぎます」「パス名が長すぎます」などのメッセージが表示されたら、コピー元フォルダーの階層を下げる、コピー先フォルダーの階層を上げる、フォルダー名やファイル名を短くするなどしてください。

NOTE

フォルダー内に正常に読み書きできないデータがある場合、コピーの途中で終了します。

ソングの削除

ソング内のデータを削除します。レジストレーションデータだけ、演奏データだけを削除したり、ソング自体を削除したりできます。ここで説明する方法は、DDK-7で作成したレジストレーションデータや演奏データ、XGソングの削除です(エレクトーンEL-900などのELシリーズのソングは、削除できません)。

1 **削除したいデータの入っているソングを選択します。**
ソングの選択については12ページをご覧ください。

2 **画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。**

3 **画面の[削除]ボタンを押します。**
「削除しますか？」というメッセージが表示されます。
削除したいソングのソング名が画面に表示されていることを確認します。削除するソングを変更したい場合は、[キャンセル]ボタンを押して、ソングを選び直します。

4 **削除したいデータ(レジストレーション、ソング)のボタンを押すと、選択したデータが削除されます。**

- **全体削除：**ソング全体を削除します。
- **レジストのみ削除：**ソング内のレジストレーションデータだけを削除します。
- **演奏のみ削除：**ソング内の演奏データだけを削除します。

[キャンセル]を押すと削除せずにもとの画面に戻ります。

削除したいデータがフォルダー、レジストレーションだけのソング、演奏データだけのソング、プロテクトソング、XGソングの場合：

[削除]を選ぶと削除が実行されます。[キャンセル]を選ぶと、削除せずにもとの画面に戻ります。

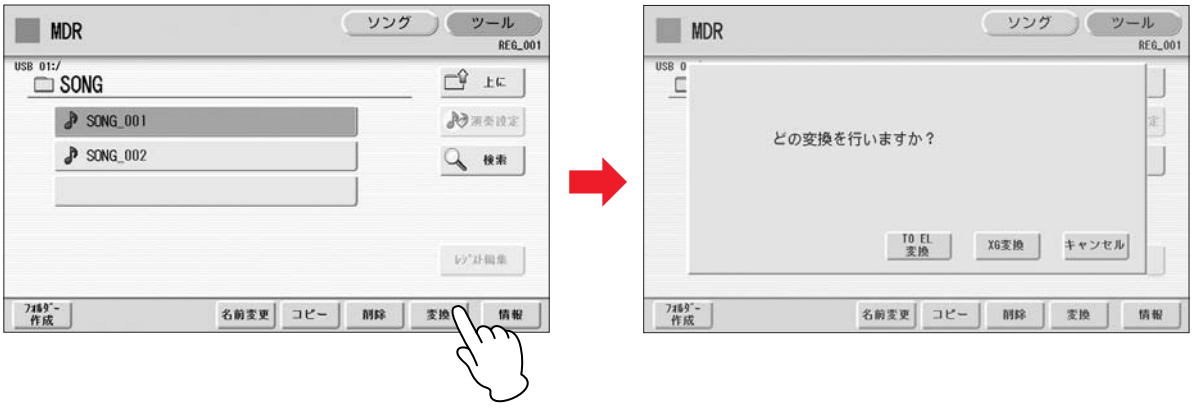
XG変換機能

XG変換機能は、DDK-7で演奏したデータ(録音したソング)を、XG機器などで再生できるように変換する機能です。ただし、XGソングに変換した場合、音がもとのデータと異なって聞こえることがあります。
変換する場合は、メディアの空き容量が十分あることをあらかじめご確認ください。プロテクトソングはXG変換できません。

1 **XG変換したいソングを選択します。**
ソングの選択については12ページをご覧ください。

2 **画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。**

3 **[変換]ボタンを押します。**
「どの変換を行いますか？」というメッセージが表示されます。



4 **[XG変換]ボタンを押します。**
下の変換先選択画面が表示されます。

5 **(必要に応じて)XG変換後のソングの保存先を変更します**
保存先の変更については12ページをご覧ください。

6 **[変換実行]ボタンを押します。**
画面に「変換後のデータを確認しています・・・」というメッセージが表示され、ソングの再生が始まります(DDK-7のXG音源で再生します)。最後まで再生すると、元の画面に戻ります。

NOTE
変換後のデータ確認中に鍵盤を弾いたり、パネルスイッチを押したりすると、それらの操作が変換後のXGソング内に記録されます。

TO EL変換機能

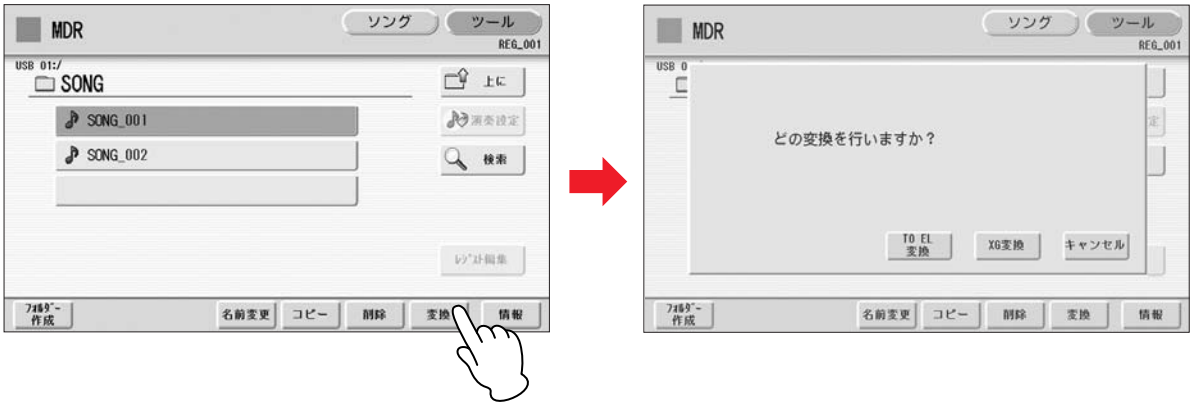
DDK-7用のソングを、EL-900などのELシリーズのエレクトーンで使用できるデータに変換して、フロッピーディスクに保存します。ただし、市販のデータやインターネットから購入したソングデータなどのプロテクトソングは、TO EL変換はできません。
あらかじめ、別売のフロッピーディスクドライブ(UD-FD01など)を取り付けておく必要があります。

関連ページ
プロテクトソングについて(28ページ)

NOTE
ユーザーリズムはTO EL変換できません。

1 **ELシリーズの形式に変換したいソングを選びます。**
ソングの選択については12ページをご覧ください。

2 **ツールページで[変換]ボタンを押します。**
「どの変換を行いますか？」というメッセージが表示されます。



3 **画面の[TO EL変換]ボタンを押します。**
複数のレジストレーションデータが入っているソングを変換する場合は、レジストレーションデータの数と同じだけの空きソングが必要です。

NOTE
ソング名に、ELシリーズで使用できない文字(全角文字など)が入っている場合、ELシリーズで使用できない文字は「??」に置き換えられます。

4 **フロッピーディスクを挿入口に差し込み、画面上の[変換実行]ボタンを押します。**
TO EL変換が実行されます。フロッピーディスクの容量が足りない場合は、TO EL変換はできません(画面にエラーメッセージが表示され、処理が中断されます)。

FROM EL変換機能

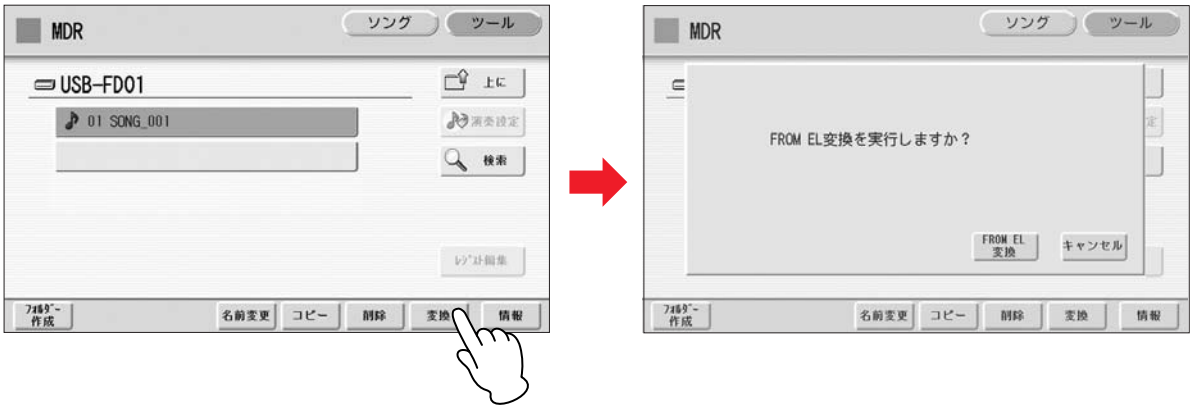
NOTE
市販のデータをFROM EL変換する場合は、フロッピーディスクのライトプロテクトタブをオフ(記録可能な状態)にしてください。

NOTE
市販のデータをFROM EL変換する場合は、動作確認済みのID付きUSBフラッシュメモリーが必要です。

フロッピーディスクに入っているエレクトーンEL-900などのELシリーズ用のソングを、DDK-7で使用できるデータに変換して、USBフラッシュメモリーに保存します。あらかじめ、別売のフロッピーディスクドライブ(UD-FD01など)を取り付けておく必要があります。市販の楽譜に付属しているELシリーズ用のデータを、DDK-7用に変換することもできます。ただし、音やテンポなどがもとのデータと異なったり、ネクストソングがうまく変換されない場合があります。
市販のデータは、1つのソングにつき1度だけFROM EL変換できます。変換したあとも、フロッピーディスクはそのまま使用できます。

1 **フロッピーディスクを挿入口に差し込み、FROM EL変換をしたいソングを選びます。**
ソングの選択については12ページをご覧ください。

2 **ツールページで[変換]ボタンを押します。**
「FROM EL変換を実行しますか？」というメッセージが表示されます。

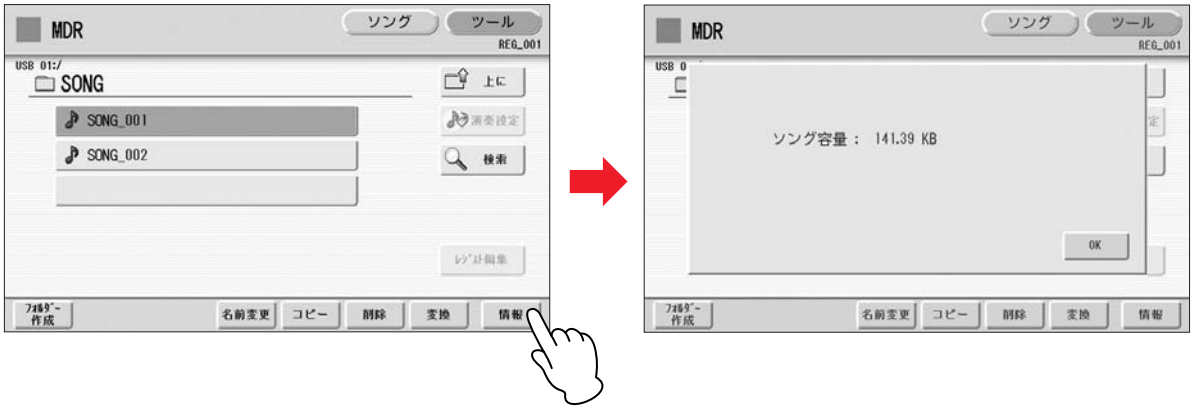


3 **画面の[FROM EL変換]ボタンを押して表示される画面で、変換後のソングの保存先を指定します。**
変換後のデータをDDK-7で使用するためには、変換先をUSBフラッシュメモリーにしておく必要があります。

4 **画面上の[変換実行]ボタンを押します。**
FROM EL変換が実行されます。ただし変換先メディアの容量が足りない場合は、処理が中断されます。

ソング容量/メディアの残量/メディアIDの確認

ツールページで[情報]ボタンを押すと、メディアが選択されているときは空き容量(残量)とメディアIDの有無を、ソングが選択されているときは容量や曲名、作曲者名などを表示します。表示される内容は、ソングによって異なります。

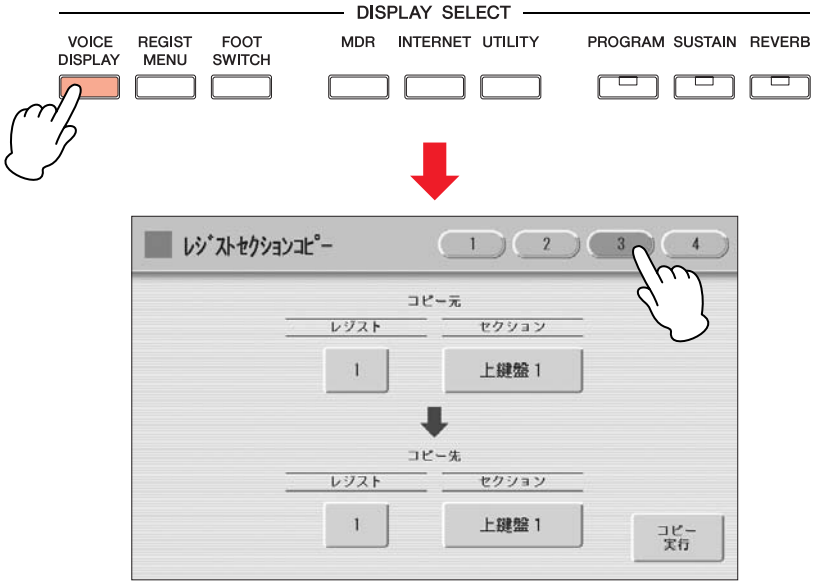


レジストレーションをコピーする

ボイスディスプレイの3ページ目には、レジストレーションメモリーのナンバーに記録されているレジストレーションを、レジストセクション(ボイスセクションやリズム、キーボードパーカッション)単位で別のレジストレーションナンバーにコピーする機能があります(レジストセクションコピー)。レジストレーションナンバー 2の上鍵盤2をレジストレーションナンバー 1の上鍵盤1と同じにしたい、といった場合にこの機能を使うと便利です。

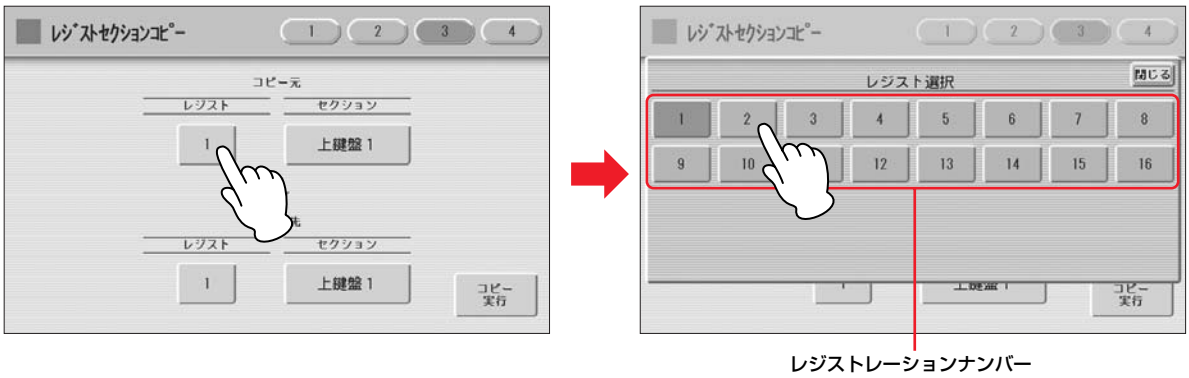
1 パネル上の[VOICE DISPLAY]ボタンを押して、ボイスディスプレイを表示させます。

2 画面右上の[3]ボタンを押して3ページ目を表示させます。



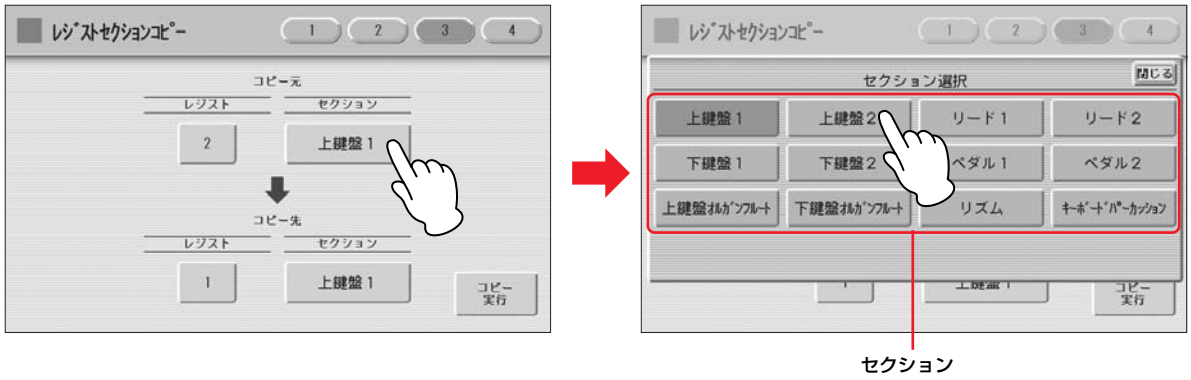
3 画面のコピー元レジストナンバーボタンを押してデータのコピー元となるレジストレーションナンバーを選びます。

[閉じる]ボタンを選択すると、操作をキャンセルして、前の画面に戻ります。



4 画面のコピー元セクションボタンを押してコピーするレジストセクションを選びます。

[閉じる]ボタンを選択すると、操作をキャンセルして、前の画面に戻ります。



5 同様にコピー先のレジストレーションナンバーとレジストセクションを選びます。

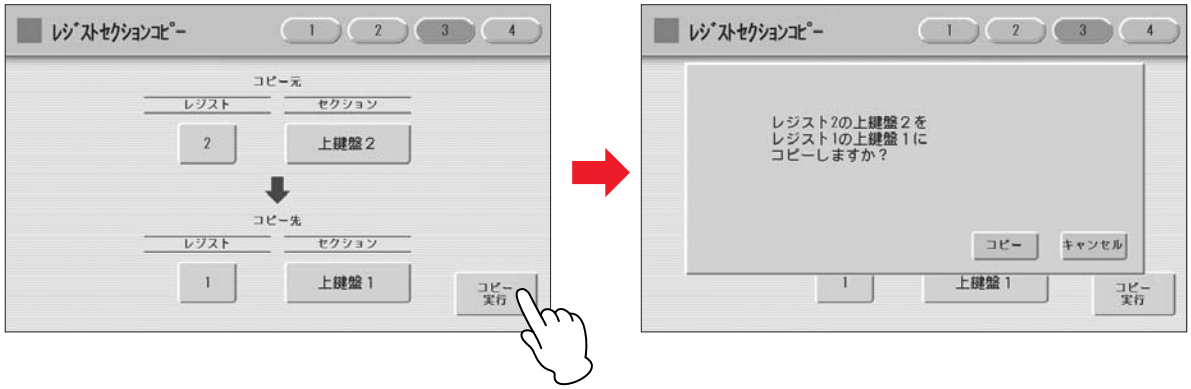
コピー先で選べるレジストセクションは、コピー元で選んだレジストセクションによって変わります。

NOTE

レジストセクションについては、コピー先を変更したあとでコピー元を変更すると、コピー先が自動的にコピー元と同じに変わることがあります。

6 画面右下の[コピー実行]ボタンを押します。

以下の画面が表示され、コピーを実行するかどうか確認を求めてきます。



7 [コピー]ボタンを選択すると、レジストレーションのコピーを実行し、「コピーしました!!」という操作完了のメッセージが一時的に表示されます。

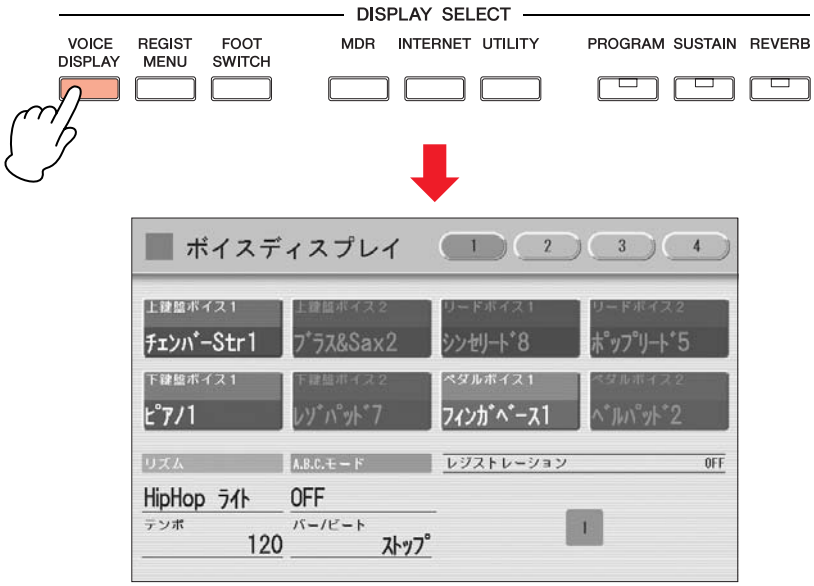
[キャンセル]ボタンを選択すると、コピーせずにもとの画面に戻ります。

ボイスディスプレイ

電源を入れたときに表示される画面がボイスディスプレイです。ボイスディスプレイでは、各鍵盤に設定されているボイスや、リズム、右フットスイッチ(レジストレーションシフト)などのあらゆるデータを確認したり、各ボイスセクションのミュート設定をしたりできる、DDK-7の最も基本的な画面といえます。
ここでは、ボイスディスプレイの見方を説明します。操作方法については、関連ページをご覧ください。

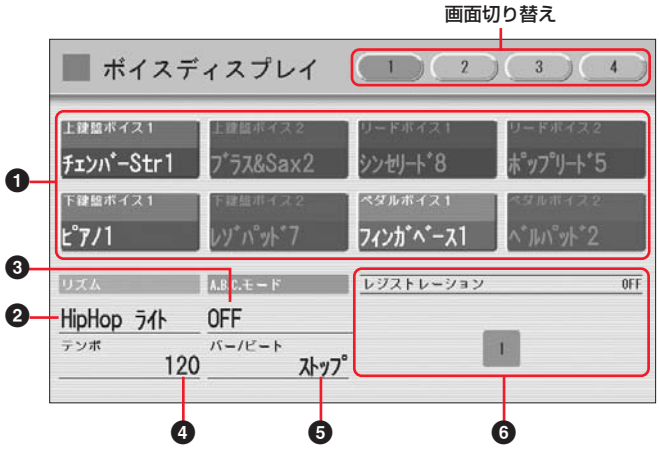
ボイスディスプレイを表示させるには：

電源を入れたときには必ずボイスディスプレイが表示されます。ほかの画面からボイスディスプレイに移動する場合は、[VOICE DISPLAY]ボタンを押します。



ボイスディスプレイには、4つのページがあります。画面右上の[1]〜[4]ボタンでページを切り替えます。

ボイスディスプレイ　【ページ1】



❶ ボイス名表示

各ボイスセクションに現在選ばれているボイス名が表示されます。また、それぞれのボイス名を押すことで、特定のボイスセクションだけをミュート(消音)することもできます。ボイス名を押すたびに、音が出る状態とミュートとが切り替わります。

関連ページ
ボイスを選ぶ(取扱説明書 2章)

❷ リズム名表示

現在選ばれているリズム名が表示されます。

関連ページ
リズムを選ぶ(取扱説明書 5章)

❸ A.B.C.モード表示

A.B.C. (オートベースコード)のモードが表示されます。

関連ページ
オートベースコード
(取扱説明書 5章)

❹ テンポ表示

現在のリズムのテンポが表示されます。

関連ページ
リズムのテンポを変える
(取扱説明書 5章)

❺ バー /ビート表示

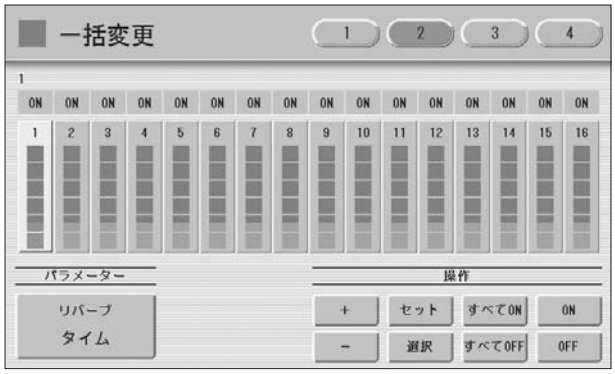
リズムの状態(停止中、待機中、または再生中の小節/拍)を表示します。

❻ レジストレーションシフト表示

レジストレーションシフトの状態を表示します。

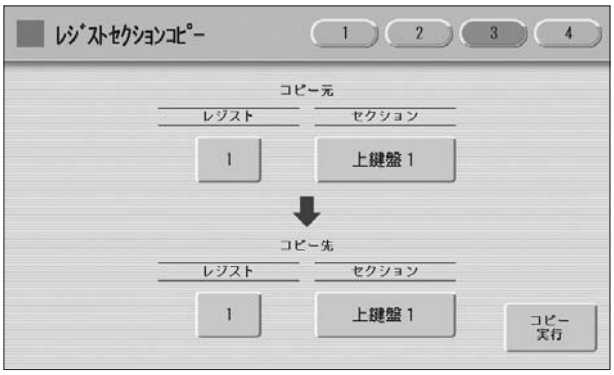
関連ページ
レジストレーションシフト
(取扱説明書 6章)

ボイスディスプレイ　【ページ2】



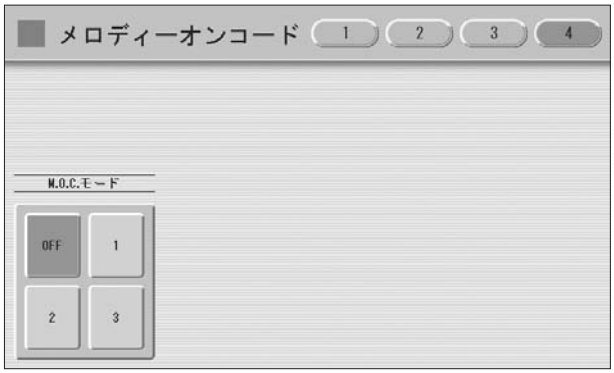
あるパラメーター (リバーブ、ボリューム、パンなど)の、各レジストレーションメモリーでの値を確認できる画面です。また、複数のレジストレーションメモリーの同一パラメーターを、同時に変更することもできます。詳しくは取扱説明書 6章をご覧ください。

ボイスディスプレイ　【ページ3】



レジストレーションメモリーのナンバーに記録されているレジストレーションをセクション単位で別のレジストレーションナンバーにコピーすることができます。詳しくは取扱説明書 6章をご覧ください。

ボイスディスプレイ　【ページ4】



メロディーオンコードのモードを選ぶ画面です。詳しくは取扱説明書 5章をご覧ください。

3 リズムシーケンスのコピー機能追加

シーケンスをコピーする

シーケンスプログラムの保存先に別のシーケンスナンバーの内容をコピーしたり、保存先のシーケンスプログラムの最後に別のシーケンスナンバーの内容を追加したりできます。

1 **シーケンス画面のメニューページで、画面上の編集[コピー]または編集[追加]ボタンを押します。**

画面上に、コピー元選択画面または追加元選択画面が表示されます。

2 **シーケンスプログラムの保存先にコピーまたは追加したいシーケンスナンバーを選びます。**

画面上に、コピー/追加してもよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。

3 **[コピー]または[追加]を押すとコピー/追加が実行されます。**

[キャンセル]を押すとコピー/追加せずにもとの画面に戻ります。

4 **必要に応じて、コピー/追加後のシーケンスを編集します。**

取扱説明書 9章の「入力したリズムシーケンスを編集する」や、「入力したレジストレーションシーケンスを編集する」をご覧ください。

NOTE

コピー先の最後のセクションがエンディングのときにシーケンスの追加を選択すると、コピー先の最後のセクションは自動的にメインAに変更され、その後ろにシーケンスが追加されます。

レジストレーションを呼び出す

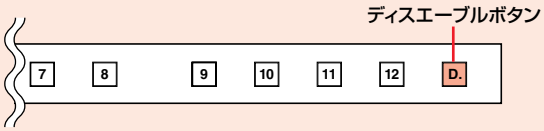
呼び出したいナンバーボタンを押すだけで、記録したレジストレーションをパネル上に呼び出せます。

関連ページ
レジストレーションシフトをコントロールする
(取扱説明書 10章)

- 手でボタンを押すのではなく、フットスイッチまたはフットペダルを使ってレジストレーションを呼び出す方法(レジストレーションシフト)もあります。レジストレーションシフトについては取扱説明書 6章をご覧ください。
- リズムシーケンスの一部として、あらかじめレジストレーションの変更をプログラムしておく機能(レジストレーションシーケンス)もあります。レジストレーションシーケンスについては取扱説明書 9章をご覧ください。

ディスエーブルボタンについて：

ナンバーボタンを押してレジストレーションを切り替えると、リズムも同時に変わります。しかし、レジストレーションメモリー右端の[D.] (ディスエーブル)ボタンをオンにすることで、リズムの種類やテンポなどは変えずに、レジストレーションメモリー機能でボイスを切り替えながら演奏することができます。一定のテンポで演奏を練習したいときなどに便利です。



[D.](ディスエーブル)ボタンをオンにしたときの動作は、ディスエーブルモードによって異なります。ディスエーブルモードについては51ページの「ディスエーブルモードを選ぶには」をご覧ください。

ディスエーブルモードを選ぶには：

ディスエーブルモードで、[D.](ディスエーブル)ボタンをオンにしたときの対象となる機能を選べます。ディスエーブルモードには、ノーマル(リズムの種類やテンポなどが対象)とテンポ(テンポのみが対象)の2種類があります。

1 **[UTILITY]ボタンを押します。**

ユーティリティー画面の設定ページが表示されます。

2 **[設定]ボタンを押して、設定ページを表示させます。**

3 **「ディスエーブルモード」の[ノーマル]ボタンまたは[テンポ]ボタンを押します。**

ノーマル

このモードのときに、[D.](ディスエーブル)ボタンをオンにすると、レジストレーションメモリーを切り替えても以下の機能は変わりません。

・リズムの種類、セクション、テンポ、ボリューム、リバーブ
・リズムのリバーブタイム
・アカンパニメントのボリューム、リバーブ、パートのオン/オフ
・オートベースコードのモード、メモリー
・メロディーオンコードのモード
・セカンドエクスプレッションのテンポコントロールのオン/オフ

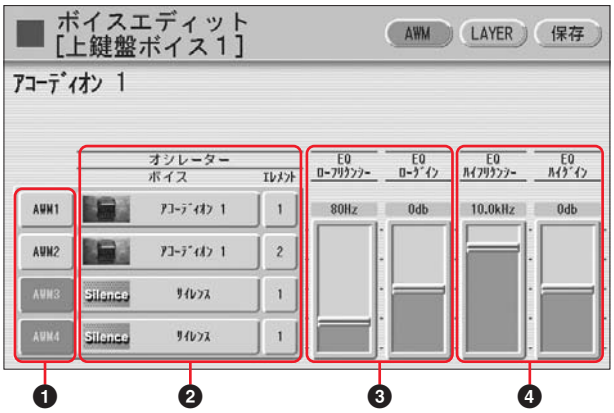
テンポ

このモードのときに、[D.](ディスエーブル)ボタンをオンにすると、レジストレーションメモリーを切り替えてもリズムのテンポが変わりません。

AWM音色のエディット

AWM音色のエディットは、ボイスエディット画面のAWMページとLAYER（レイヤー）ページで行ないます。AWMページは、ボイス全体の音質を調整するためのページで、LAYERページは、ボイスを構成する各エレメントを細かくエディットするためのページです。

AWMページ



❶ エレメントオン/オフ

AWM音源の4つのエレメントを表しています。押すたびに、オンとオフ(消音)が切り替わります(オフにしたエレメントはグレー表示になります)。

❷ ボイス/エレメント

エディット中のエレメントが表示されます。上のイラストでは、AWM1にアコーディオン1のエレメント1が、AWM2にアコーディオン1のエレメント2が入っていて、AWM3とAWM4にはボイスが割り当てられていません。
別のボイスで使われているエレメントを呼び出して、現在エディットしているエレメントと差し替えることもできます。ボイス、エレメントのそれぞれのボタンを押すと、ボイスメニュー、エレメントメニューが表示されるので、その中から使用したいものを選びます。ボイスを変更すると、対応するエレメントは変更後のボイスが持っている先頭のエレメント(通常はエレメント1)に自動的に変更されます。

❸ EQローフリケンシー /EQローゲイン

低い周波数の音量を変化させます。フリケンシースライダーでは、音量変化させたい周波数を32Hz～2.0kHzの範囲で設定します。ゲインスライダーでは、フリケンシースライダーで設定した周波数付近の信号量を、－12dB～＋12dBの範囲で調節します(＋6dBでもとの音量の倍、－6dBでもとの音量の半分になります)。

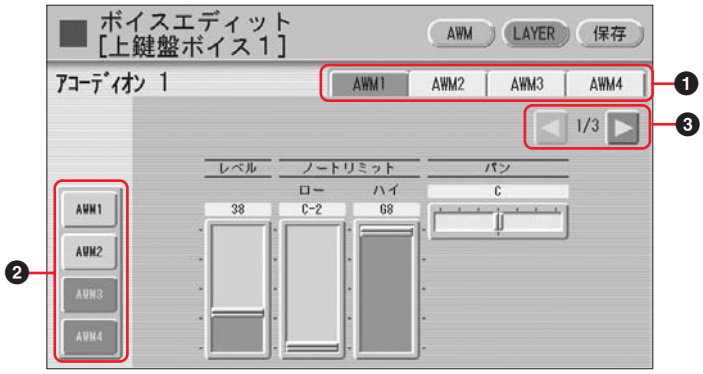
❹ EQハイフリケンシー /EQハイゲイン

高い周波数の音量を変化させます。フリケンシースライダーでは、音量変化させたい周波数を500Hz～16.0kHzの範囲で設定します。ゲインスライダーでは、フリケンシースライダーで設定した周波数付近の信号量を、－12dB～＋12dBの範囲で調節します(＋6dBでもとの音量の倍、－6dBでもとの音量の半分になります)。

EQ (イコライザー)

EQ (イコライザー)は、音をいくつかの周波数帯域に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ下げすることで、音質を補正します。もともとは、アンプやスピーカー、部屋の特性に合わせて、音場環境を補正する(たとえば、低音が響きすぎる部屋では低い周波数の音を小さくする)ためのものでしたが、イコライザーを使って積極的な音作りを行なうこともできます。クラシックはより繊細に、ポップスはより明確に、ロックはよりダイナミックに、というように、曲の特長を引き出すのに欠かせないエフェクトです。この楽器のイコライザーは、ロー (低周波数)、ハイ(高周波数)の2つの帯域の設定ができます。

LAYERページ



❶ エレメント選択

エディットしたいエレメントを選択します。

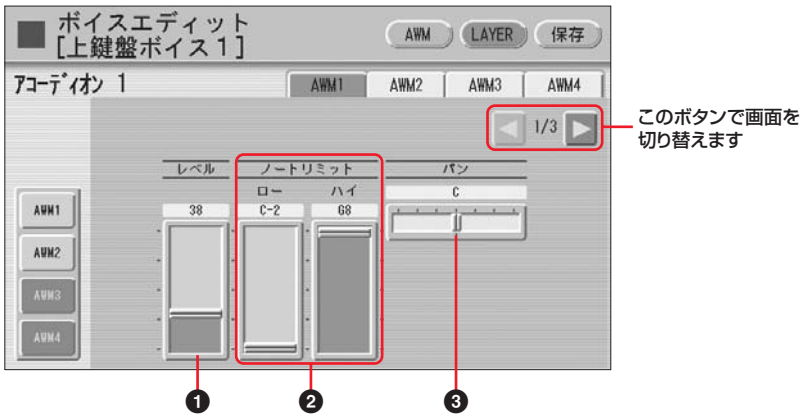
❷ エレメントオン/オフ

AWM音源の4つのエレメントを表しています。押すたびに、オンとオフ(消音)が切り替わります(オフにしたエレメントはグレー表示になります)。エディット中のエレメントだけをオンにしておくと、エディット内容が確認しやすくなります。ただし、いくつかのエレメントをオフにすると、鍵域や弾く強さによっては音が出ないこともあります。

❸ 画面切り替え

LAYERページは、3つの画面で構成されています。◀ ▶ ボタンで画面を切り替えられます。それぞれの画面の内容は、以下のとおりです。

LAYERページ【1】



❶ レベル

エレメントの出力レベルを設定します。

設定範囲：0〜127

❷ ノートリミット

エディット中のエレメントを発音させる音域を設定します。ここで設定した最低音(ロー)と最高音(ハイ)の間でのみ発音します。最高音(ハイ)を最低音(ロー)より低く設定することはできません。エレメントによっては、設定したとおりにノートリミットの効果がかからないものもあります。

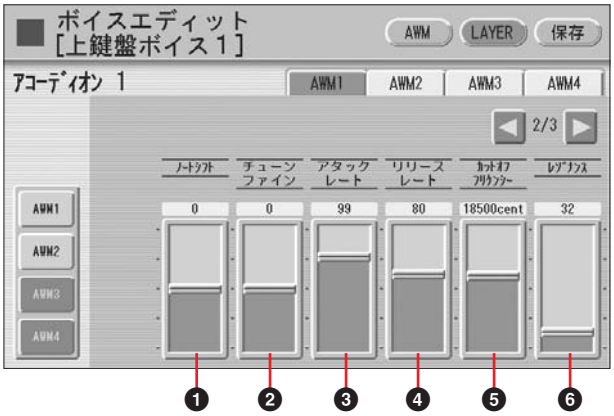
設定範囲：C−2〜G8

❸ パン

ステレオ出力によるエレメントの左右の位置を設定します。

設定範囲：L64〜R63

LAYERページ【2】



❶ ノートシフト

現在選択しているエレメントのピッチを、半音単位で移調します。

設定範囲：−64〜+63

❷ チューンファイン

現在選択しているエレメントのピッチを、微調整します。

設定範囲：−64〜+63

❸ アタックレート

鍵盤を押さえたとき、0から最大の出力レベルに達するまでの速さを設定します。値が大きいほど、音の立ち上がりが速くなります。

設定範囲：0〜127

❹ リリースレート

鍵盤から指をはなしたあと、出力レベルが0になるまでの速さを設定します。値が大きいほど、音が消えるまでの時間が短くなります。

設定範囲：1〜127

❺ カットオフフリケンシー

フィルターのカットオフ周波数(フリケンシー)を設定します。

設定範囲：9600〜24000セント

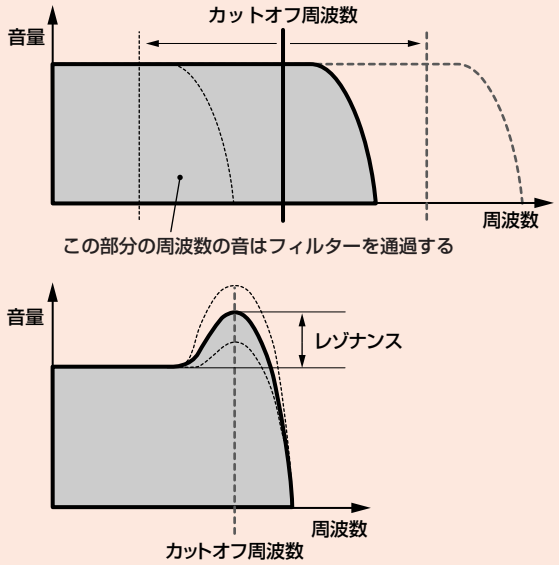
❻ レゾナンス

カットオフ周波数付近の倍音(高調波)を強めて、クセのある音色にします。値を大きくするほど、倍音が強調されます。エレメントによっては、効果のかかりにくいものがあります。

設定範囲：16〜140

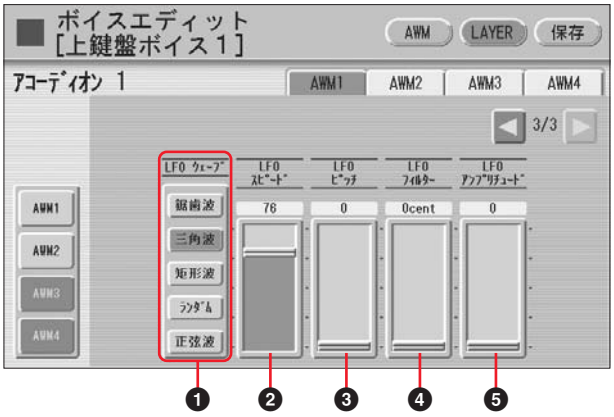
フィルター (カットオフ周波数とレゾナンス)

フィルターとは、ある特定の周波数帯だけを通過させて、ほかの周波数の信号を出力させない機構です。この楽器では、低い周波数だけを通過させ、高い周波数は出力させないタイプのフィルター (ローパスフィルター)を採用しています。



どの周波数までを通過させるかを決めるのがカットオフ周波数です。カットオフ周波数以下の信号は通過させ、それ以外の高周波はカットします。一般的には、カットオフ周波数を下げるほど、高音がたくさんカットされるので音色は暗くなります。また、カットオフ周波数付近の信号レベルを強める働きをレゾナンスといい、音にクセをつける効果があります。

LAYERページ【3】



❶ LFOウェーブ

LFOから発振される出力波形(ウェーブ)を選択します。57ページをご覧ください。

❷ LFOスピード

LFOから発振される信号の速さを設定します。値が大きいほど、スピードが上がります。

設定範囲：2〜93

❸ LFOピッチ

LFOでピッチを周期的に変化させます。値が大きいほど、ピッチの変化幅が大きくなります。値を0にすると、ピッチは変化しません。

設定範囲：0〜400

❹ LFOフィルター

LFOでフィルターのカットオフ周波数(フリケンシー)を周期的に変化させます。値が大きいほど、変化幅が大きくなります。値を0にすると、周波数は変化しません。

設定範囲：0〜4800セント

❺ LFOアンプリチュード

LFOで音量を周期的に変化させます。値が大きいほど、音量の変化幅が大きくなります。値を0にすると、音量は変化しません。

設定範囲：0〜128

関連ページ

ビブラート (取扱説明書 4章)

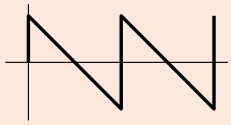
上記❶〜❺のパラメーターをエディットしてつくったユーザーボイスは、ビブラートをプリセットに設定して使用することをおすすめします。ビブラートをユーザーに設定すると、ビブラートのデプスやスピードの影響で、LFOの効果がわかりにくくなる場合があります。

LFO (ローフリケンシーオシレーター)

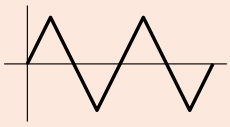
LFOは、低い周波数の信号を発生する発振器です。LFOから発振された低周波で、ピッチをふるわせてビブラート効果をかけたり、音質をふるわせてワウワウ効果をかけたり、音量を揺らしてトレモロ効果をかけたり、といった使い方ができます。

発振する信号の波形としては以下の5種類が用意されています。いろいろな波形でどんな効果が得られるか、試してみてください。

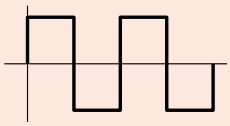
鋸歯波 (saw)



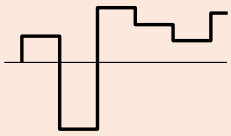
三角波 (tri)



矩形波 (squ)



ランダム (rnd)



正弦波 (sine)

無線LANページ

設定をメモしておきましょう。

SSID	
チャンネル	Ch
セキュリティ	□なし □WEP □WPA-PSK (TKIP) □WPA-PSK (AES) □WPA2-PSK (TKIP) □WPA2-PSK (AES)
キー	

NOTE
WPSはPINコード方式には対応していません。

NOTE
WPAおよびWPSは、一部のUSB無線LANアダプターには対応していません。使用できるUSB無線LANアダプターについては、インターネット上のホームページ<http://electone.jp/>のUSBデバイス動作確認済みリストでご確認ください。

NOTE
アクセスポイントから電波が届かない場合は、表示されません。

無線LANの環境設定を行なうページです。アクセスポイント側で設定している内容と同じに設定してください。設定方法は、WPS (プッシュボタン)(❶)を使う方法と、アクセスポイント検索(❷)を使う方法の2種類があります。アクセスポイントの設定の確認/変更については、アクセスポイントの取扱説明書をご覧ください。

❶ WPS (プッシュボタン)

[開始する]ボタンを押すと、WPS設定を開始するかどうか確認する画面が表示されます。[はい]を押したあと、2分以内にお使いのアクセスポイントのWPSボタンを押すと、SSID(❸)、チャンネル(❹)、セキュリティ (❺)、キー (❻)の設定が自動的に入力されます。

❷ アクセスポイント検索

[開始する]ボタンを押すと、DDK-7の近くにあるアクセスポイントの一覧が表示されます。一覧の中から所有するアクセスポイントを選んで[OK]を押すと、アクセスポイントの設定をDDK-7に反映させるかどうか確認する画面が表示されます。[はい]を押すと、SSID(❸)、チャンネル(❹)、セキュリティ (❺)の設定が自動的に入力されます。

❸ SSID

SSIDの値を設定します。

❹ チャンネル

チャンネルをアクセスポイントと同じに設定します。

❺ セキュリティ

セキュリティ方式を設定します。

❺ キー

セキュリティ (❺)で[なし]以外を選んだ場合に、キーを入力します。

設定が終わったら、必ず環境設定画面左下の[実行]ボタンを押してください。入力された内容が保存されます。

BSDライセンスソフトウェアの利用に関するお知らせ

本製品はソフトウェアの一部にBSDライセンスに従ったソフトウェアを利用しています。BSDライセンスとは、無保証の旨の明記、著作権表示、ライセンス条文一覧の表示を条件としてプログラムの再頒布が許諾されるソフトウェアのライセンス形式です。
下記の内容は、上記ライセンス条件にもとづき表示されるものであり、お客様の使用制限等を規定するものではありません。

記

WPA Supplicant

Copyright © 2003-2009, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors
All Rights Reserved.

This program is dual-licensed under both the GPL version 2 and BSD license. Either license may be used at your option.

License

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name(s) of the above-listed copyright holder(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS “AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

XySSL

Copyright © 2006-2008, Christophe Devine.
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

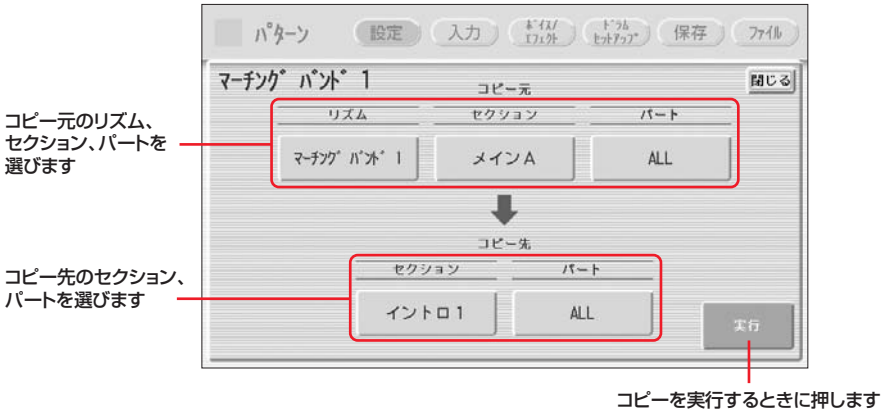
* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
* Neither the name of XySSL nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS “AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

リズムのコピー元/コピー先選択画面

❷ アセンブリー

ほかのリズムから現在プログラム中のリズムに、パートをコピーします。複数のリズムからセクションを組み合わせてユーザーリズムを作成する場合に便利です。
[アセンブリー]ボタンを押すと、以下の画面が表示されます。



どのリズム/セクションのどのパートをコピーするかを選択します。打楽器パートやアカンパニメントのうちの1パートだけをコピーしたり、すべてのパートをコピーしたりできます。コピー元のリズム、セクション、パートを選択したあと、コピー先のセクションとパートを選択してください。

コピー元とコピー先の設定ができたら、[実行]ボタンを押します。コピーが実行され、元の画面に戻ります。

コピー元のリズムに現在作成中のリズムパターンを選択することもできます。
たとえばメインAをもとにしてメインBのリズムパターンをつくるときは、メインAのリズムパターンを入力したあと、メインBにコピーしてから編集すると便利です。

作成中のリズムパターンをコピー元として選ぶには、「USER」カテゴリーの5ページ目で「作成中のリズム」を選択します。

アカンパニメントを選ぶ/つくる(ロワーリズミック機能)

自分でつくったリズムに、既存のリズムのアカンパニメントをあわせて一緒に使用したり、ロワーリズミック機能を使って、下鍵盤にオリジナルのバッキングパターンをつけたりできます。

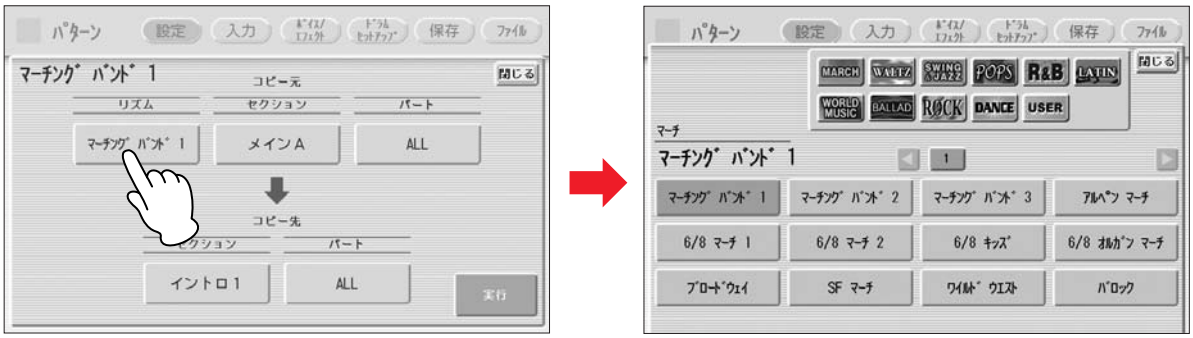
既存のリズムのアカンパニメントを選ぶには:

1 **画面上の[設定]ボタンを押して設定ページを表示させます。**

2 **[アセンブリー]ボタンを押します。**
コピー先、コピー元を選ぶ画面が現れます。

3 **コピー元の[リズム]ボタンや[セクション]ボタンで、使用したいアカンパニメントのあるリズム、セクションを選択します。**

関連ページ
リズムの基本設定をする
(取扱説明書 9章)



4 **コピー元の[パート]ボタンで、使用したいアカンパニメントのパートを選択します。**
ここで選択したリズムのアカンパニメントが、そのまま自分のリズムに登録されます。

5 **コピー先の[パート]ボタンで、ロワーリズミックをコピーしたいパート(コード1またはコード2)を選びます。**

6 **[実行]ボタンを押します。**
コピーが実行され、もとの画面(設定ページ)に戻ります。

これで、使用したいパターンが呼び出せました。

レジストレーションメモリーに記録できない内容

バージョン1.1では、レジストレーションメモリーに記録できない内容は以下のとおりです。

メモリーできない機能

以下の設定は、楽器全体に関する設定なので、レジストレーションメモリーに記録しておくことはできません。また、USBフラッシュメモリーなどに保存することもできません。

・ピッチ
・MIDIコントロール
・マイクボリューム
・AUX OUT画面の設定
・マイクリバーブ
・画面に関する設定
・インターネット環境設定
・ページめくり以外の譜面に関する設定

以下の設定は、レジストレーションナンバーごとに違う設定にすることはできません。ソングのレジストレーションデータとして、USBフラッシュメモリーなどに保存できます。

・トランスポーズ
・オルガンフルート音色のアタックのモード
・レジストレーションシフト
・オートフィル
・リバーブタイプ
・ユーザーボイス
・ユーザーリズム
・ユーザーキーボードパーカッション
・リズムシーケンス
・ディスエーブル
・ディスエーブルモード
・譜面設定のネクストページ

関連ページ

レジストレーションを保存する
(22ページ)

MIDIデータフォーマット

全体

全体パラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	00	00	1	00-7F	ディスエーブル（オン/オフ）	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
14	00	01	1	00-7F	オルガンフルート　アタックモード	00:イーチ 01:ファースト	○	00-7F	○	00-01
14	00	02	1	3A-46	ピッチコントロール　トランスポーズ	3A:低い 40:ノーマル 46:高い	○	3A-46	○	3A-46
14	00	03	1	01-0C	セカンドエクスプレッション　変化幅	01:100セント 0C:1200セント	○	01-0C	○	01-0C
14	00	04	1	00-7F	フットスイッチ　モード	00:OFF 01:リズム 02:グライド 03:ロータリースピーカー	○	00-7F	○	00-03
14	00	05	1	00-7F	ピッチコントロール　ピッチ	00:低い 40:ノーマル 7F:高い	○	00-7F	○	00-7F
14	00	06	1	00-7F	フットスイッチ　グライドタイム	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	04-1C
14	00	08	1	00-7F	MIDIコントロール　エクスプレッション（インターナル/エクスターナル）	00:インターナル 01:エクスターナル	○	00-7F	×	-
14	00	09	1	00-7F	MIDIコントロール　リード1（インターナル/エクスターナル）	00:インターナル 01:エクスターナル	○	00-7F	×	-
14	00	0A	3	00-04, 06 00-03 00-0B	レジストレーションメニュー	00-04, 06 00-03 00-0B	○	00-04, 06 00-03 00-0B	○	00-04, 06 00-03 00-0B
14	00	0B	1	00-01	ディスエーブルモード	00: ノーマル 01: テンポ	○	00-01	○	00-01

ヤマハ株式会社

U.R.G., Digital Musical Instruments Division
© 2011 Yamaha Corporation
104MW-A0