

## 第2章

この章では、マルチをエディットする方法について解説します。

## マルチのエディット

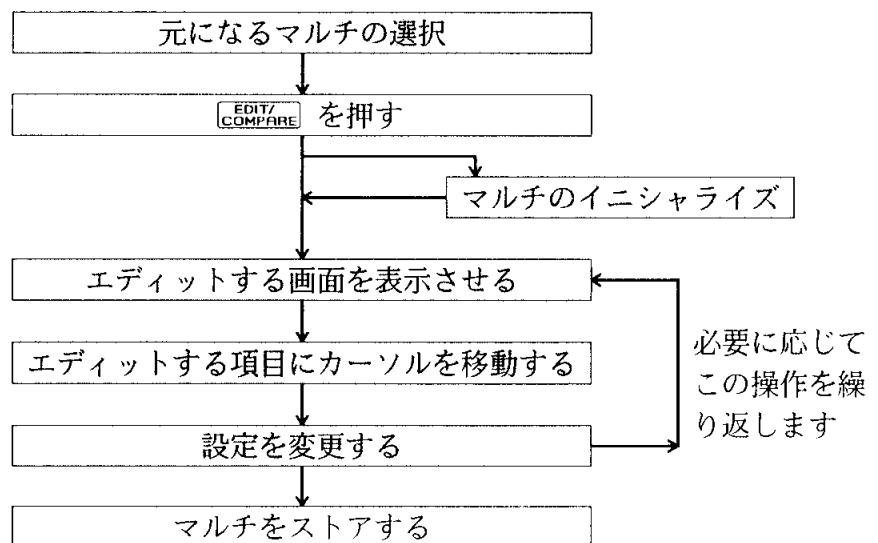
- |                      |     |
|----------------------|-----|
| 1. マルチエディットについて…………… | 140 |
| 2. マルチエディット……………     | 144 |

# 1. マルチエディットについて

ここでは、マルチエディットの基本的な操作の流れ、ストアやコンペアの操作を紹介します。  
マルチエディットの基本ですので、よく理解しておいてください。

## マルチエディットの操作の流れ

- マルチエディットは、大きく次のような流れで行います。



- エディットの元になるマルチは、インターナル、カード、プリセットのいずれのマルチでもかまいません。  
ただし、プリセットマルチ、インターナルマルチでは、カードボイスは使えません。  
カードマルチでは、インターナルボイスは使えません。
- エディットしたマルチは、元のマルチと置き換えることも、別のマルチとしてストアすることも可能です。
- すでに作成されているマルチを元にすることなく、全く白紙の状態からマルチをエディットしたい場合には、エディットモードに入ってから、まずマルチのイニシャライズを行います。（▶ 162）
- マルチをエディットしはじめると、マルチのナンバーを示す表示が、「0」から「1」に変わります。
- エディットに関する基本的な操作については、基礎編の第3章をご覧ください。

## ストアの操作

- エディットしたマルチを、インターナルまたはカードマルチとして保存する作業のことを「ストア」と呼びます。エディットを実行する前に、必ずこの操作の方法を覚えておいてください。  
ストアの操作は、次の手順で行います。

## 手 順

- マルチのエディットを終了し、マルチエディットのディレクトリページ（1番最初に表示されるページ）で、**[EXIT]**を押すと、次のように表示されます。この画面がストアを行う画面です。

```

AUTO-STORE MULTI
BI-01 Popular Song Tool
INTERNAL
01: POPULE 05: Jazz Q 09: South 13: Pot Pou
02: Modern 06: Big Ba 10: Folklo 14: IT's Co
03: Funky 07: Beetho 11: Countr 15: PowerPl
04: Ballad 08: Wind E 12: Baroqu 16: House D
Ret Quit Go

```

## ① ストア先を選択します

- **[MEMORY]** を使って、ストアするメモリを選択した後、カーソルキーや **[0]～[9]** のキーを使って、エディットしたマルチをストアする番号を選択します。

② **[F8]**(Go)を押します

- ▼ 「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。
- ここで、**[F8]**(Go)のかわりに、**[F7]**(Quit)を押すと、ストアを実行しないで、マルチエディットモードを終了します。  
**[F6]**(Ret) を押すと、ストアを中止し、マルチエディットの状態に戻ります。

③ **[1/YES]**を押します

- ▼ ストアが実行され、マルチプレイモードに戻ります。
- **[1/NO]**を押すと、ストアを中止し、手順①の画面に戻ります。

## 注 意

- ストアを行わないで、マルチエディットモードを終了した後、他のボイスやマルチに切り換えてしまうと、元の番号のマルチに戻しても、エディットした内容は取り消されてしまっています。このような場合には、前に行ったエディットの内容を呼び戻すリコール機能が用意されています。（▶ 163）
- マルチエディットモードに入っても、何も設定を変更しなかった場合には、ストア画面は表示されません。

## 1. マルチエディットについて


### コンペアの機能

- マルチをエディットしていく最中に、エディット前のマルチとエディット中のマルチとを聞き比べることができます。  
この機能のことを「コンペア (COMPARE) 機能」と呼びます。  
コンペア機能は、次の手順で使います。


#### 手 順

①  を押します

- ・ コンペア機能は、マルチエディットモードのほとんどのエディットの状態で使うことができます。














▼ マルチ番号を示す表示が「**E**」から「**C**」に変わり、エディット前の音が出る状態（コンペア状態）に変わり、 上のランプが点滅します。

- ・ この状態で、エディット前のマルチを確認することができます。
- ・ 確認が終わったら、手順②に進みます。

② もう一度、  
 を押します

▼ エディットの状態に戻ります。

#### 注 意

- コンペア中にエディットの操作はできません。  
エディットを行うときは、もう一度  を押し、コンペア状態を終了してください。
- カードのマルチをエディットしているとき、カードにエラーのある場合は、コンペアは実行できません。
- コンペア中には、            
 および、**[F1]**～**[F8]**の一部の機能は使えません。

## マルチコピー

- このマルチコピーは、実際にはマルチエディットの機能ではなく、マルチプレイモードで使う機能です。
- マルチコピーは、現在選択しているマルチを、そのまま別の番号にコピーする機能です。

## 手 順

① コピー元のマルチを選択します

▼ マルチプレイモードの状態でコピー元となるマルチを選択します。

② **COPY** を押します

▼ 次のような表示に変わります。

```

COPY MULTI
I-01 Popular Song Tool
INTERNAL
01: 000000 05: Jazz Q 08: South 13: Pot Pou 01
02: Modern 06: Big Ba 10: Folklo 14: IT's Co
03: Funky 07: Beetho 11: Countr 15: PowerPl
04: Ballad 09: Wind E 12: Baroqu 16: House D
Go

```

③ コピー先の番号を選択します

・ **MEMORY** **↑** **↓** **←** **→** **0** ~ **9** などのキーを使って、コピー先のメモリ、マルチ番号を選択します。

④ **F8** (Go) を押します

▼ 「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

⑤ **Y/YES** を押します

▼ マルチのコピーが実行されます。

・ **Y/YES** のかわりに **N/NO** を押すと、コピーが取り消されます。

## 注 意

- インターナルからカードへ、マルチのコピーを行うと、そのマルチで使用しているインターナルボイスの指定は、自動的にカードボイスの指定になります。  
逆にカードマルチをインターナルにコピーするときも同様です。

## 2. マルチエディット

マルチエディットでは、次の12種類の設定を行います。

マルチエディット(MULTI EDIT)			D.P. 400
No.	項 目	内 容	
01	Voice (VOICE SELECT)	マルチを構成するボイスを選択します。	D.P. 401
02	Volume (VOICE VOLUME)	各ボイスのボリュームを設定します。	D.P. 402 D.P. 403
03	Tuning (VOICE TUNING)	各ボイスのチューニングを設定します。	D.P. 404 D.P. 405
04	Shift (VOICE NOTE SHIFT)	各ボイスの音程を半音単位で設定します。	D.P. 406 D.P. 407
05	St-Pan (VOICE STATIC PAN)	各ボイスのパン（定位）を設定します。	D.P. 408 D.P. 409
06	OutSel (VOICE OUTPUT SELECT)	各ボイスのアウトプットグループを選択します。	D.P. 410 D.P. 411
07	Effect (EFFECT SET)	マルチ全体で使用するエフェクトを設定します。	D.P. 412
08	Name (MULTI NAME)	マルチの名前を入力します。	D.P. 422
09	IndOut (INDIVIDUAL OUTPUT SELECT)	インディビデュアルアウトプット端子への出力を設定します。	D.P. 423 D.P. 424
10	Assign(ASSIGN MODE SELECT)	各ボイスに対する音源の割り当てを設定します。	D.P. 425 ～ 429
15	Initlz (INITIALIZE MULTI)	マルチをイニシャライズします。	—
16	Recall (RECALL MULTI)	マルチをリコールします。	—

マルチエディットは、次の操作で始めます。

① マルチプレイモードでエディットするマルチを選択します

・ **[MULTI]** を押し、マルチプレイモードに切り換えた後、**[MEMORY]** **[+1/YES]** **[-1/NO]** などのキーを使って、エディットするマルチを選択します。

② **[EDIT/COMPARE]** を押します

▼ 次のようなマルチエディットのディレクトリページが表示されます。

MULTI EDIT										400
I-01 Popular Song Tool										01
01: Voice	05: St-Pan	09: IndOut	13: -----							
02: Volume	06: OutSel	10: Assign	14: -----							
03: Tuning	07: Effect	11: -----	15: Initlz							
04: Shift	08: Name	12: -----	16: Recall							
01	02	03	04	05	06	07	08			

③ 作業を選択します

- ・ 01～16から設定する項目を選択します。
- ▼ 選択した01～16の各設定のページが表示されます。
- ・ 各設定については、次ページから説明していきます。

次のページから、前記の各項目を順番に説明していきます。

## 2. マルチエディット

ボイスセレクト			02 401	<div>VOICE SELECT 401 MULTI:BP-01 Popular Song Tool Selected Voice=P1-B14(30) EP:Beltline 01:P1 02:P1 03:BR:Trmp 04:CH:Itop 13:[off] 05:AP:Brig 06:ST:Sect 10:OR:Jazz 14:[off] 08:BA:Hard 07:WN:Saxi 11:[off] 15:DR:Grou 04:PL:Stee 08:SL:SawM 12:[off] 16:DR:Both On Off Norm Mon Mode Dir Edit</div>
EDIT/COMPARE → 01:Voice				
機能	マルチを構成するボイスを選択する。			
設定	VOICE	[off], ボイス番号		

### 解 説

- マルチを構成する16個のボイスを選択します。
- 16個のボイスは、それぞれ1～16のMIDI受信チャンネルに対応します。  
例えば、02番のボイスは、2番のチャンネルで送られた信号を受信したときにだけ発音します。
- 選択されている各ボイスは、ボイス名の先頭7文字が表示されます。
- カーソルを任意のボイス上に移動すると、3行目にそのボイスのメモリー、バンク、ボイス番号、ボイス名などが表示されます。(カッコ内の数字はボイスの通し番号です)
- カーソルを任意の番号に移動した後、MEMORY BANK/SELECT 1/YES 1/NO などを使って、ボイスを選択します。
- プリセットマルチ、インターナルマルチでは、ボイスをインターナル、プリセットのいずれかから選択します。  
カードマルチでは、ボイスをカード、プリセットのいずれかから選択します。

#### ボイス[off]

- 01～16のボイスのうち、任意のボイスを[off] に設定することができます。  
ボイスのオン／オフは、F1 (On) F2 (Off) で切り換えることができます。
- 例えば、1台のシーケンサーを使って、本機ともう1台の音源モジュールを使うとき、別の音源モジュールが1～8チャンネルの信号で発音し、本機が9～16チャンネルの信号で発音するように設定するような場合に、1～8をボイス[off] に設定します。

#### モニターモード

- マルチを構成するボイスを選択していくとき、MIDIで接続されているキーボードを弾いても、キーボード側のトランスミットチャンネルで設定されているチャンネルのボイスしか音が出ません。



## 2. マルチエディット

例えば、キーボード側のトランスミットチャンネルが1に設定されているときには、チャンネル1に設定されているボイスの音しか確認できません。

チャンネル2～16のボイスの音を確認するときは、キーボードのトランスミットチャンネルを切り換える操作が必要になります。

このような不便さを解消するために、本機には、モニターモードが用意されています。

**[F4]**(Mon) を押し、「Mon」を反転表示にしておくと、キーボード側のトランスミットチャンネルには関係なく、現在カーソルのある位置のボイスの音を出すことができます。

このとき、画面上の1行目には、<Mon 1Ch> と表示されます。(他のパラメータの画面に進んでも、この表示はそのままになります)

**[F3]**(Norm)を押すと、元の状態(トランスミットチャンネルに一致したチャンネルのボイスの音が出る)に戻ります。

## ボイスモード

- **[F6]**(Mode)を押すと、チャンネル1～16で選択されている各ボイスのボイスモードを確認することができます。  
確認を終了するときは、**[EXIT]**を押します。

## ボイスディレクトリ

- **[F7]**(Dir) を押すと、現在選択されているメモリー、バンクのボイス一覧表が表示されます。
- ボイス一覧表が表示されている状態で、**[MEMORY]** **[BANK/SELECT]** のキーを使って、メモリー、バンクを切り換えることもできます。
- 一覧表の確認が終わったら、**[EXIT]**を押します。

## ボイスエディット

- このマルチエディットの状態から、直接ボイスエディットの操作に進むことができます。カーソルをエディットしたいボイスに合わせ**[F8]**(Edit)キーを押してください。

ボイスのエディット操作は、通常のボイスエディットと同様です。ただし、このときボイスのエフェクトの設定はできません。また、マルチのスタティックパンの設定によっては、ボイスのアウトプットセレクトやダイナミックパンをエディットしても変化が表れません。ボイスのエディットが終了すると、自動的にこのボイスセレクトの状態に戻ります。

## 2. マルチエディット

---

注 意
-----

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>■ プリセットマルチ、インターナルマルチでカードのボイスを使うことはできません。同様に、カードマルチでインターナルのボイスを使うことはできません。</li><li>■ マルチを構成する01～16のボイスは、それぞれ1～16のMIDI受信チャンネルに対応しています。このMIDI受信チャンネルの対応を変更することはできません。</li><li>■ 使用しているボイスが、カードに保存されているAWM2波形を使っているにもかかわらず、そのAWM2波形を持つカードと異なるカードがスロットにセットされている場合には、01～16の番号のかわりに、「■」というマークが表示され、そのボイスは正しく発音されません。</li></ul> |
|---|

ボイスボリューム		D.P. 402, 403	<div>VOICE VOLUME 402 MULTIBP-01 Popular Song Tool Selected Voice=P1-B14(30) EP:Belting 01 02 03 04 05 06 07 08 127 127 127 127 127 127 127 127 E 9-16 S</div>
EDIT/COMPARE → 02:Volume			
機能	各ボイスのボリュームを設定します。		
設定	VOLUME	0 ~ 127	

## 解 説

- マルチを構成する16個のボイスのボリュームを設定し、全体の音量バランスを調節します。
- 各ボリューム数値の横のグラフは、ボリュームの大きさを示しています。
- 1つの画面では、8ボイス分のボリュームの設定が表示されます。「01～08」のボイスと「09～16」のボイスの表示の切り換えは、**[F1]** (1-8)と**[F2]** (9-16)で行います。
- **[SHIFT]**を押すと、押している間だけ最下行に「V01..V08」または「V09..V16」が表示されます。このまま、**[F1]**～**[F8]**を押し、任意のボイスの位置にカーソルを直接移動することができます。

## 注 意

- ボリュームを0に設定すると、そのボイスの音は出なくなります。

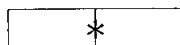
## 2. マルチエディット

ボイスチューニング		DP 404.405
EDIT/COMPARE → 03:Tuning		
機能	各ボイスのチューニングを設定します。	
設定	TUNING	-64 ~ +63

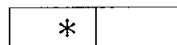
VOICE TUNING				404
MULTIP-01 Popular Song Tool				
Selected Voice=P1-B14(30) EP:Beltine				
01	+0	*	05 + 0	*
02	+0	*	06 + 0	*
03	+0	*	07 + 0	*
04	+0	*	08 + 0	*
1-8	9-16			8

### 解 説

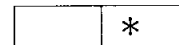
- マルチを構成する16個のボイスのチューニングを調節します。
- チューニングの状態を示すグラフは、次の形式で表示されます。



± 0 の 状 態



低いチューニング



高いチューニング

- 設定は -64~+63 で行います。単位は、1 ステップ=1.171875セント（1セントは1/100 半音）です。
- 1つの画面では、8 ボイス分のチューニングの設定が表示されます。「01~08」のボイスと「09~16」のボイスの表示の切り換えは、**[F1]** (1-8)と**[F2]** (9-16)で行います。
- **[SHIFT]**を押すと、押している間だけ最下行に「V01..V08」または「V09..V16」が表示されます。このまま、**[F1]**~**[F8]**を押し、任意のボイスの位置にカーソルを直接移動することができます。

### 解 説

- 各ボイスのチューニングは、マスターチューニングの設定を基準にしています。（➡ 225）  
したがって、このボイスチューニングで0を指定しても、マスターチューニング、およびボイス自身の各種チューニング（デチューン、ノートシフトなど）の設定が0以外になっている場合には、A3=440Hzの音が出ないことになります。

ボイスノートシフト		DP 406, 407	VOICE NOTE SHIFT 406 MULTI-P-01 Popular Song Tool Selected Voice=P1-B14(30) EP: Beltline
EDIT/COMPARE → 04:Shift			01 * 05 + 0 * 02 + 0 * 06 + 0 * 03 + 0 * 07 + 0 * 04 + 0 * 08 + 0 * 1-8 9-16
機能	各ボイスの音程を半音単位で設定します。		
設定	NOTE SHIFT	-64 ~ +63	

## 解 説

- マルチを構成する16個のボイスのノートシフトを調節します。
- ノートシフトの状態を示すグラフは、次の形式で表示されます。

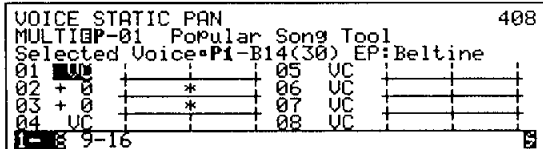
*	*	*
± 0 の 状 態	低 い 設 定	高 い 設 定

- 設定は -64~+63 で行います。単位は半音です。
- 1つの画面では、8 ボイス分のノートシフトの設定が表示されます。  
「01~08」のボイスと「09~16」のボイスの表示の切り換えは、**[F1]** (1-8)と**[F2]** (9-16)で行います。
- **[SHIFT]**を押すと、押している間だけ最下行に「V01..V08」または「V09..  
V16」が表示されます。このまま、**[F1]**~**[F8]**を押し、任意のボイスの位置にカーソルを直接移動することができます。

## 注 意

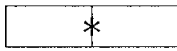
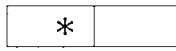

- この設定は、シーケンサーやキーボードなどから受信したノートナンバーに対して半音単位でずらした音程を発音するようにする設定です。
- ドラムセットボイスには、この効果はありません。

## 2. マルチエディット

ボイススタティックパン		DP 408, 409	
EDIT/COMPARE → 05:St-Pan			
機能	各ボイスのパン（定位）を設定します。		
設定	PAN	VC, -31 ~ +31	

### 解 説

- マルチをステレオで出力するとき、各ボイスのパンを設定します。
- 各ボイスが元々持っているダイナミックパンの設定をそのまま活かすこともできます。この場合は、[VC](Voice)を選択します。  
(-31 の状態で **[VND]** を押すと [VC] に切り換わります)  
ただし、-31 ~ +31 を選択すると、各ボイスの持っているパン設定は無視され、-31 ~ -1 は左寄り、+1 ~ +31 は右寄りの設定、0 で中央の設定となります。
- パンの状態を示すグラフは、次の形式で表示されます。

VC			
ボイスの設定有効	中央	左寄り	右寄り

- 1つの画面では、8ボイス分のパンの設定が表示されます。  
「01~08」のボイスと「09~16」のボイスの表示の切り換えは、**[F1]** (1-8)と**[F2]** (9-16)で行います。
- **[SHIFT]** を押すと、押している間だけ最下行に「V01..V08」または「V09..V16」が表示されます。このまま、**[F1]~[F8]** を押し、任意のボイスの位置にカーソルを直接移動することができます。

### 注 意

- L/MONOの端子にしかアンプを接続していない場合には、この設定は効果がありません。
- エフェクトの設定によっては、このパンの設定の効果が表れない場合もあります。
- ドラムボイスの場合も、[VC]以外の設定をすると、すべてのドラム音が指定した定位になります。
- この設定は、インディビデュアルアウトプットからの出力には関係しません。

ボイスアウトプットセレクト		D.P. 410, 411
EDIT/COMPARE → 06:OutSel		
機能	各ボイスのアウトプットグループを選択します。	
設定	OUTPUT	off, grp1, grp2, both, (drum)

VOICE OUTPUT GROUP SELECT410MULTIBP-01 Popular Song ToolSelected Voice: Pi-B14(30) EP: Beltline01 Output = grp105 Output = grp102 Output = grp106 Output = grp103 Output = grp207 Output = grp104 Output = grp108 Output = grp11-8 9-16

## 解 説

## グループ

- マルチを構成するボイスのアウトプットグループを選択します。  
アウトプットグループは、グループ1とグループ2の2つがあり、それぞれが独立した出力系統を持っています。  
ここでは、各ボイスをどちらのグループに送るかを選択します。
- off は、どちらにも出力しません。  
grp1は、グループ1のみに出力します。  
grp2は、グループ2のみに出力します。  
bothは、グループ1とグループ2の両方に出力します。
- ボイスとしてドラムセットを選択した場合は、マルチの中でアウトプットグループを選択することはできません。各ドラムセットボイスで設定されている内容がそのまま活かされます。  
表示では「Output=Drum」となります。
- 1つの画面では、8ボイス分のアウトプットの設定が表示されます。  
「01~08」のボイスと「09~16」のボイスの表示の切り換えは、**[F1]** (1-8)と**[F2]** (9-16)で行います。
- **[SHIFT]**を押すと、押している間だけ最下行に「V01..V08」または「V09..V16」が表示されます。このまま、**[F1]~[F8]**を押し、任意のボイスの位置にカーソルを直接移動することができます。
- アウトプットグループの設定は、エフェクトの設定などにも関係しますので、合わせてエフェクトの項もご覧ください。(➡ 166)

## 注 意

- マルチを使う場合は、各ボイスが元々持っているアウトプットグループの設定は無効となります。
- ボイス[off]に設定されているボイスは、マルチの設定にかかわらず出力されません。
- ボイス[off]に設定されているボイスは、インディビデュアルアウトプットにも、出力されません。

## 2. マルチエディット

エフェクトセット		02 412	<div>EFFECT SET 412 MULTIBP-01 Popular Song Tool <del>01: Effect Mode Select 01</del> 02: Modulation Effect 1 Set 03: Modulation Effect 2 Set 04: Reverb Effect 1 Set 05: Reverb Effect 2 Set 01 02 03 04 05</div>	
EDIT/COMPARE → 07:Effect				
機能	マルチ全体で使用するエフェクトを設定します。			
設定	エフェクト設定	01 ~ 05		

### 解 説

- アウトプットグループ1およびアウトプットグループ2の出力に対するエフェクトを設定します。
- エフェクトは、次の5つに分けられた各項目で設定します。

01 Effect Mode Select  
02 Modulation Effect 1 Set  
03 Modulation Effect 2 Set  
04 Reverb Effect 1 Set  
05 Reverb Effect 2 Set

- エフェクトの各設定の詳細については、第3章（➡ 166）をご覧ください。

### 注 意

- マルチを使う場合には、各ボイスの元々持っているエフェクトの設定は無効となります。



## 2. マルチエディット

マルチネーム			D.P. 422	<div>MULTI NAME 422 MULTIBP-01  ↓ [ Popular Song Tool ]  Clr <u>Upper</u> Lower</div>
EDIT/COMPARE → 08:Name				
機能	マルチの名前を入力します。			
設定	MULTI NAME	最大20文字		

解 説
<ul style="list-style-type: none"> <li>マルチの名前を、20文字までの文字で入力します。（文字を入力する方法について：➡基礎編：49）</li> </ul>
注 意
<ul style="list-style-type: none"> <li>21文字以上の文字を入力することはできません。</li> </ul>

## 2. マルチエディット

インディビデュアル アウトプットセレクト			D.P. 423, 424	<div>VOICE IND OUTPUT SELECT 423 MULTI P-01 PoPular Song Tool Selected Voice=P1-B14(30) EP:Beltline 01 Ind.Out = <b>off</b> 05 Ind.Out = off 02 Ind.Out = off 06 Ind.Out = off 03 Ind.Out = off 07 Ind.Out = off 04 Ind.Out = off 08 Ind.Out = off 1-8 9-16</div>
EDIT/COMPARE → 09: IndOut				
機能	インディビデュアルアウトプット端子への出力を設定します。			
設定	Ind. Out	off, 1～8, (drum)		

### 解 説

- 本体背面のインディビデュアルアウトプット端子1～8に、任意の番号のボイスを直接出力する機能です。
- off の設定のときは、インディビデュアルアウトプットに出力しません。
- 複数のボイスに、同じインディビデュアルアウトプット番号を指定すると、そのインディビデュアルアウトプット端子からは、複数のボイスがミックスされた音出力されます。
- 1つの画面では、8ボイス分のアウトプットの設定が表示されます。「01～08」のボイスと「09～16」のボイスの表示の切り換えは、**[F1]** (1-8)と**[F2]** (9-16)で行います。
- **[SHIFT]**を押すと、押している間だけ最下行に「V01..V08」または「V09..V16」が表示されます。このまま、**[F1]～[F8]**を押し、任意のボイスの位置にカーソルを直接移動することができます。

### 注 意

- インディビデュアルアウトプットから出力される音には、エフェクトおよびパンの効果はかかりません。
- このインディビデュアルアウトプットセレクトを off以外に設定すると、通常のアウトプット端子(Output Group 1, 2)からは出力されなくなります。
- マルチを構成するボイスに元々設定されていたインディビデュアルアウトプットの設定は、マルチでは無視されます。ただし、ドラムセットボイスが選択されている場合には、ドラムセットのエディットで設定したインディビデュアルアウトプットセレクトの設定が、そのまま活かされます。(画面には「drum」と表示されます)

アサインモードセレクト			D.P. 425	ASSIGN MODE SELECT MULTIBP-01 Popular Song Tool	425
EDIT/COMPARE → 10:Assign				Assign Mode = <b>DYNAMIC DUAL</b>	
機能	各ボイスに対する音源の割り当てを設定します。				
設定	Assign Mode	Dynamic(DVA), Static(SVA)			

## 解 説

- マルチを構成する各ボイスに対する、音源の割り当て方式を次の2つから選択します。

## ダイナミック(DVA)

- ダイナミックボイスアロケーション(DVA)方式は、AWM2, AFMそれぞれ16個ずつの音源のうち空いている音源を自動的に見つけ出し、その音源に出すべきボイスの音色データを送り込み、音を出す方式です。通常はこの方式を選択しておきます。

長所 …… あまり同時発音数を気にする必要がない。

例えば、1チャンネルで1AFM&1AWM2のボイスAを、2チャンネルで1AFM&1AWM2のボイスBを演奏する場合。

2チャンネルで何も演奏が行われていないときは、1チャンネルのボイスAだけで最大16和音（全音源を使いきる）まで演奏が可能です。逆に、1チャンネルで何も演奏が行われていないときは、2チャンネルのボイスBだけで最大16和音までの演奏が可能となります。

短所 …… 内部的に、空いている音源にボイスのデータを送り込む処理を行うための時間（ほんの一瞬ですが）がかかる。このため、発音が微妙に遅れる場合がある。

## スタティック(SVA)

- スタティックボイスアロケーション(SVA)方式は、AWM2, AFMそれぞれ16個ずつの音源を、あらかじめどのボイスで使用するかを決めておく方式です。

長所 …… 音源にボイスデータを送り込む処理が減るため、DVAに比べて発音が速い。

短所 …… 実際に各ボイスで演奏する同時発音数や、そのボイスのボイスモードを認識しておく必要がある。

## 2. マルチエディット

- スタティックボイスアロケーション(SVA) 方式を選択した場合には、各ボイスに対する音源の割り当てを行う必要があります。  
「Assign Mode = Static(SVA)」にすると、**[F8]**(Edit)が表示されます。ここで、**[F8]**(Edit)を押すと、その設定作業に進みます。

### 注 意

- スタティック(SVA) を選択した場合には、適切に音源割り当てを設定しておかないと、和音が出なかったり、音が出なかったりすることになります。
- 各チャンネルの最大同時発音数が決定していない段階（曲作りの最中など）では、ダイナミック(DVA) 方式を選択しておいた方が便利です。曲が完成した後、曲の途中で何か音がおかしい（タイミングがずれるようなとき）部分が見つかったらスタティック(SVA) に切り換えて、音源の割り当てを行ってください。

アサインモードでスタティック(SVA) を選択した場合にのみ、次の2つの画面で、各ボイスへの音源の割り当てを設定します。

SVA エディット(SVA EDIT)			
キー	項 目	内 容	
<b>[F3]</b>	Elem (MAX ELEMENT)	各ボイスごとに、確保するAWM2, AFMエレメントの数を指定します。	<b>[D.P.]</b> 426 <b>[D.P.]</b> 427
<b>[F4]</b>	Note (MAX NOTE)	各ボイスごとの最大発音数を指定することで、確保するAWM2, AFMエレメントの数を決定します。	<b>[D.P.]</b> 428 <b>[D.P.]</b> 429

### 解 説

- **[F3]**(Elem)と**[F4]**(Note)は、音源の割り当てを設定する方法が異なるだけで、どちらの方法で設定してもかまいません。  
また、2つは連動していますので、どちらか片方で設定を行った後、もう片方の方法でエディットしなおすことが可能です。

マックスエレメント			D.P. 426, 427
EDIT/COMPARE → 10:Assign → SVAを選択 → → F8(Edit) → F3(Elem)			SVA EDIT 426 MULTIP-01 Popular Song Tool Selected Voice=P1-B14(30) EP:Beltline 01 02 03 04 05 06 07 08 Free AFM Max 16 0 0 0 0 0 0 0 0 AWM Max 16 0 0 0 0 0 0 0 0 Note : 8: 0: 0: 0: 0: 0: 0: 0: 1-8 9-16 Elem Note Mode
機能	各ボイスごとに、確保するAWM2, AFMエレメントの数を指定します。		
設定	AFM Max	全体の合計で 16 まで	
	AWM Max	全体の合計で 16 まで	

## 解 説

- AFM, AWM2それぞれ16個ずつの音源を、どのボイスに割り当てるかを設定していきます。
- 例えば、チャンネル1では4つの和音を使いたい、チャンネル2では6つの和音を使いたい場合。  
 チャンネル1で使うボイス 1AFM&1AWM2  
 チャンネル2で使うボイス 2AFM  
 のとき、次のように設定します。

チャンネル	01	02	03	04	05	06	07	08	Free
AFM Max	4	12	0	0	0	0	0	0	0
AWM Max	4	0	0	0	0	0	0	0	12

残っている音源  
の数

2AFM × 6和音 = 12のAFMが必要  
 1AFM&1AWM2 × 4和音 = 4のAFMと4のAWM2が必要

上の例の場合は、AWM2の音源がまだ12個残っているため、チャンネル3～16で1AWM2または2AWM2, 4AWM2のボイスなら使うことが可能です。

AWM Maxの下には、そのチャンネルで同時に発音できる最大音数が表示されます。

- **F8**(Mode)を押すと、チャンネル1～16で選択されている各ボイスのボイスモードを確認することができます。  
 確認を終了するときは、**EXIT**を押します。

## 2. マルチエディット

- 1つの画面では、8 ボイス分の設定が表示されます。  
「01～08」のボイスと「09～16」のボイスの表示の切り換えは、**[F1]** (1-8)と**[F2]** (9-16)で行います。
- **[SHIFT]**を押すと、押している間だけ最下行に「V01..V08」または「V09..  
..V16」が表示されます。このまま、**[F1]～[F8]**を押し、任意のボイスの位置にカーソルを直接移動することができます。

### 注 意

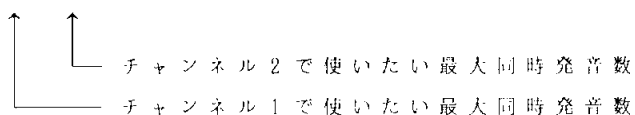
- 1AFM&1AWM2のボイスを使うチャンネルで、例えば AFM=8 AWM=4 の設定を行うと、4 和音までの音が出るだけで、4 つ分の AFM音源が無駄になってしまいます。  
このような無駄が出ないように、上手に設定してください。

マックスノート			DP 428, 429	<div>SVA EDIT 428 MULTIBP-01 Popular Song Tool Selected Voice=P1-B14(30) EP:Beltline Voice Mode : 2AFM Poly Note   01   02   03   04   05   06   07   08   0   0   0   0   0   0   0   0 1-8 9-16 Elem Note Mode</div>
EDIT/COMPARE → 10:Assign → SVAを選択 → → F8(Edit) → F4(Note)				
機能	各ボイスごとの最大発音数を指定することで、確保するAWM2, AFMエレメントの数を決定します。			
設定	Note	合計数は選択されているボイスのボイスモードによって変化する		

### 解 説

- 各チャンネルのボイスで、いくつの同時発音数が必要なのかを入力することで、各ボイスに対するエレメントの割り当てを決定します。
- 例えば、チャンネル1では4つの和音を使いたい、チャンネル2では6つの和音を使いたい場合には、次のように設定します。

チャンネル	01	02	03	04	05	06	07	08
Note	4	6	0	0	0	0	0	0



- 画面の3行目、4行目には、カーソルのある位置のボイス名とボイスモードが表示されます。
- この設定を行うと、**[F3]**(Elem)の設定も自動的に変化します。
- **[F8]**(Mode)を押すと、チャンネル1～16で選択されている各ボイスのボイスモードを確認することができます。  
確認を終了するときは、**[EXIT]**を押します。
- 1つの画面では、8ボイス分の設定が表示されます。  
「01～08」のボイスと「09～16」のボイスの表示の切り換えは、**[F1]**(1-8)と**[F2]**(9-16)で行います。
- **[SHIFT]**を押すと、押している間だけ最下行に「V01..V08」または「V09..V16」が表示されます。このまま、**[F1]**～**[F8]**を押し、任意のボイスの位置にカーソルを直接移動することができます。

### 注 意

- 各チャンネルで選択されているボイスのボイスモードによって、各チャンネルで設定できる同時発音数の合計は変わります。

## 2. マルチエディット

イニシャライズマルチ			<div>INITIALIZE MULTI</div> <div>ARE YOU SURE ?</div> <div>(Yes or No)</div>
<div>EDIT/COMPARE</div> → 15:Init			
機 能	マルチをイニシャライズします。		
設 定	なし		

### 解 説

- マルチの設定を、基本的な設定にイニシャライズ（初期化）します。
- マルチを作成するとき、すでに作成されているマルチを元に変更していくのではなく、白紙のような状態から作り上げていきたい場合などに、このイニシャライズを行います。
- イニシャライズを行うと、次のような設定になります。

ボイスセレクト	01～16全て PRESET 1 A01(01)
ボイスボリューム	01～16全て 127
ボイスチューニング	01～16全て ±0
ボイスノートシフト	01～16全て ±0
ボイススタティックパン	01～16全て ±0
ボイスアウトプットセレクト	01～16全て both
エフェクトセット	MODE 0(off)
	STEREO MIX 1, 2 とともにon
	EFFECT TYPE 全 EFFECT 00:Through
	EFFECT BALANCE 全 EFFECT 100%
	OUTPUT LEVEL 全 EFFECT 100%
インディビジュアルアウトプットセレクト	01～16全て off
アサインモードセレクト	Assign Mode DVA
Max Element Voice 1	AFM:16 AWM:16
Voice 2～16	AFM: 0 AWM: 0
マルチネーム	INIT MULTI VOICE

- 上の表示の状態で、を押すと、イニシャライズが実行されます。イニシャライズを実行しない場合は、を押します。



## 2. マルチエディット

リコールマルチ		<div>RECALL MULTI</div> <div>ARE YOU SURE ?</div> <div>(Yes or No)</div>	
EDIT/COMPARE → 16:Recall			
機 能	直前にエディットした設定を、呼び戻します。		
設 定	なし		

### 解 説

- マルチをエディットした後、ストアしないまま、マルチを切り換えたり、ボイスプレイモードに移ったりすると、エディットしていたマルチの設定が取り消されてしまいます。  
このような場合に、直前にエディットしていたマルチの設定を呼び戻す機能が、リコールの機能です。
- 上の表示の状態で、**[1/YES]**を押すと、リコールが実行されます。  
リコールを実行しない場合は、**[1/NO]**を押します。

### 注 意

- 現在のマルチのエディット中に、コンペア機能を使っていた場合にはリコールされる設定は、コンペアを行った時の内容です。



# 第3章

この章では、ボイスエディット、マルチエディットのエフェクトの設定について説明します。

## 第3章

## エフェクトの設定

1. エフェクトについて.....	166
2. エフェクトバイパス.....	173
3. 各エフェクトモードの信号の流れ.....	174
4. エフェクトの設定.....	176
5. エフェクトのコピー.....	186

# 1. エフェクトについて

## エフェクトとボイス、マルチとの関係

本機には、コーラスやフランジャー、ディレイやリバーブ、ディストーションなど、多くのエフェクトが内蔵されています。

本機では、各ボイス、各マルチそれぞれにエフェクトを設定することができます。

したがって、エフェクトの設定は、各ボイスデータあるいはマルチデータの一部として扱われます。（**■**ボイス：43，ドラムセット：134，マルチ：154）

エフェクトの設定は、ボイス、マルチともに同様の操作で行います。この章では、特に明記しないかぎり、ボイス（ドラムボイスを含む）、マルチともに共通の操作です。

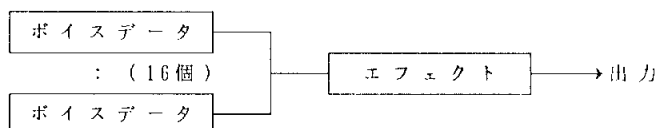
### 注 意

- マルチを使うときは、構成する各ボイスのエフェクトは無効となり、マルチに設定されたエフェクトが有効となります。

ボイスプレイモード …… ボイスに設定されているエフェクトが有効となります。



マルチプレイモード …… 各ボイスに設定されているエフェクトは無効となり、マルチで設定されているエフェクトが有効となります。



- ボイスまたはマルチのエフェクトを変更した場合は、ストアの操作を忘れずに行ってください。ストアを行っておかないと、ボイスまたはマルチを切り換えた時点で、設定したエフェクトが取り消されてしまいます。

取り消されてしまった場合には、ボイス、マルチのリコール機能（**➡**ボイス：60、マルチ：163）を使って、直前にエディットしていたボイス、マルチを呼び出すことができます。

## エフェクトの種類

モジュレーション  
エフェクト

本機に内蔵されているエフェクトは、大きくモジュレーションエフェクトとリバーブエフェクトの2つに分けられます。

## ■ モジュレーションエフェクト (Modulation Effect)

変調型のエフェクトです。モジュレーションエフェクトには、次の4種類 (Through を含めて5種類) が用意されています。

モジュレーションエフェクトは、2 イン 2 アウト (ステレオ入力、ステレオ出力) です。

No.	エフェクト	効 果
0	Through	モジュレーションエフェクトをオフにして、音を加工しないで通過させます。
1	St. Chorus	うねりをともなったユニゾン効果です。
2	St. Flange	金属的なうねりを作り出す効果です。
3	Symphonic	うねりの少ないユニゾン効果です。
4	Tremolo	音量を周期的に上下させる効果です。

## リバーブエフェクト

## ■ リバーブエフェクト (Reverb Effect)

残響型のエフェクトです。リバーブエフェクトには次の40種類 (Through を含めて41種類) が用意されています。

リバーブエフェクトは、1 イン 2 アウト (モノラル入力、ステレオ出力) が基本ですが、00:THRU および35~40は、2 イン 2 アウト (ステレオ入力、ステレオ出力) です。

No.	エフェクト	効 果
00	Through	リバーブエフェクトをオフにして、音を加工しないで通過させます。
01	Reverb Hall	広いホールで音を出したときの残響効果です。
02	Reverb Room	部屋で音を出したときの残響効果です。

## 1. エフェクトについて

---

No.	エフェクト	効 果
03	Reverb Plate	鉄板リバーブと呼ばれる装置で作りに出される残響効果です。
04	Reverb Church	教會的な残響をシミュレートした効果です。
05	Reverb Club	クラブハウスの残響をシミュレートした効果です。
06	Reverb Stage	多少広めのステージの残響をシミュレートした効果です。
07	Reverb Bath Room	バスルームの残響をシミュレートした効果です。
08	Reverb Metal	メタリックな残響効果です。
09	Single Delay	シンプルなディレイ効果です。
10	Delay L, R	左右に音が拡がるディレイ効果です。
11	Stereo Echo	完全に左右独立したディレイ効果です。
12	Doubler 1	ダブリングの効果です。
13	Doubler 2	ダブリングの効果です。（左右に効果が拡がります）
14	Ping-Pong Echo	左右に音が交互に移動するディレイ効果です。
15	Pan Reflection	初期反射音が、パンして聞こえる効果です。
16	Early Reflection	リバーブの初期反射音を、集めた効果です。
17	Gate Reverb	ゲートリバーブの効果です。

No.	エフェクト	効 果
18	Reverse Gate	残響音がテープの逆回しのように聞こえる効果です。
19	Feedback Early Reflection	リバーブの初期反射音が、フィードバックする効果です。
20	Feedback Gate	ゲートリバーブ音が、フィードバックする効果です。
21	Feedback Reverse	リバースゲート音が、フィードバックする効果です。
22	Single Delay & Reverb	リバーブとディレイを組み合わせた効果です。
23	Delay L, R & Reverb	左右に拡がるディレイと、リバーブを組み合わせた効果です。
24	Tunnel Reverb	トンネルの中の残響をシミュレートした効果です。
25	Tone Control 1	擬似的なグラフィックイコライザー効果です。
26	Single Delay + Tone Control 1	ディレイにトーンコントロール1を組み合わせた効果です。
27	Delay L, R + Tone Control 1	左右に拡がるディレイとトーンコントロール1を組み合わせた効果です。
28	Tone Control 2	ローパスフィルターとハイパスフィルターを使ったトーンコントロールです。
29	Single Delay + Tone Control 2	ディレイにトーンコントロール2を組み合わせた効果です。
30	Delay L, R + Tone Control 2	左右に拡がるディレイとトーンコントロール2を組み合わせた効果です。

## 1. エフェクトについて

---

No.	エフェクト	効 果
31	Distortion + Reverb	ディストーションとリバーブを組み合わせた効果です。
32	Distortion + Single Delay	ディストーションとディレイを組み合わせた効果です。
33	Distortion + Delay L, R	ディストーションと左右に拡がるディレイを組み合わせた効果です。
34	Distortion	ディストーション（音を歪ませる）効果です。
35	Ind. Delay	2チャンネル完全独立のディレイです。
36	Ind. Tone Control	2チャンネル完全独立のトーンコントロールです。
37	Ind. Distortion	2チャンネル完全独立のディストーションです。
38	Ind. Reverb	2チャンネル完全独立のリバーブです。
39	Ind. Delay & Reverb	2チャンネルに独立して、ディレイとリバーブ効果を加えます。（L:Dly, R:Rev）
40	Ind. Reverb & Delay	2チャンネルに独立して、リバーブとディレイ効果を加えます。（L:Rev, R:Dly）



## エフェクトモード

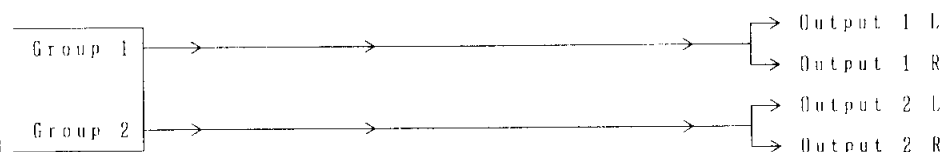
本機には、モジュレーションエフェクトが2組、リバーブエフェクトが2組内蔵されています。

アウトプットグループ1、2に対して、この4組のエフェクトをどのように接続するか、選択することができます。この設定のことを「エフェクトモード」と呼びます。

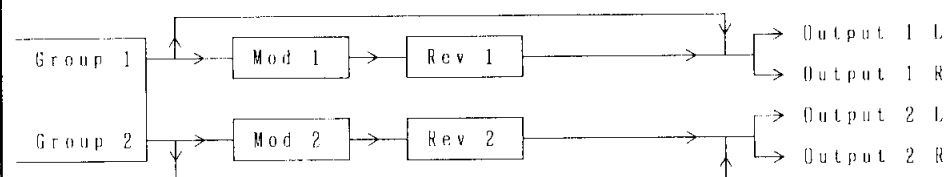
図中の Mod 1, Mod 2はモジュレーションエフェクト1、モジュレーションエフェクト2を、Rev1, Rev2 はリバーブエフェクト1、リバーブエフェクト2を示します。

さらに詳しいエフェクトモードの図を、「各エフェクトモードの信号の流れ」(▶ 174)に示します。必要に応じてご覧ください。

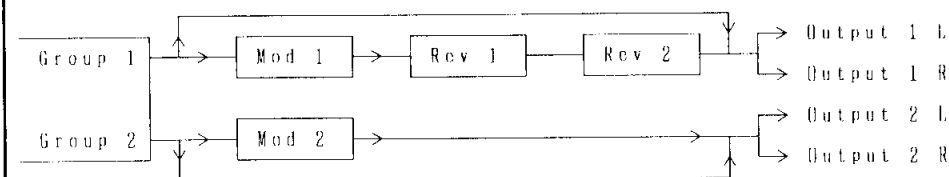
off ..... エフェクトを使わないパターンです。



モード1 ..... アウトプットグループ1と2それぞれにモジュレーションエフェクトとリバーブエフェクトを1組ずつ直列に接続したパターンです。

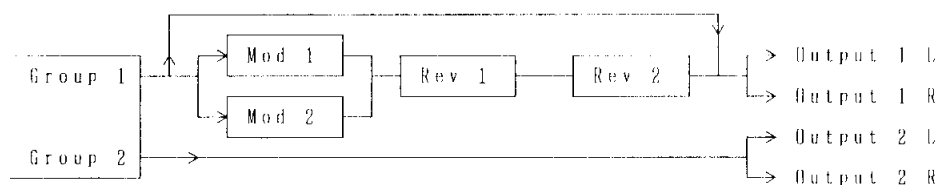


モード2 ..... アウトプットグループ1には、モジュレーションエフェクト1組とリバーブエフェクト2組を直列に接続し、アウトプットグループ2には、モジュレーションエフェクト1組を接続したパターンです。



## 1. エフェクトについて

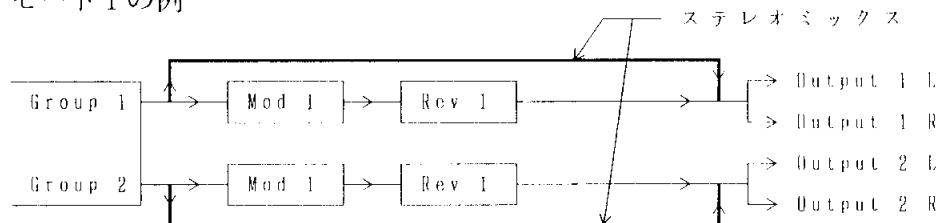
モード3 …… アウトプットグループ1には、モジュレーションエフェクト2組を並列に接続したものと、リバーブエフェクト2組を直列に接続し、アウトプットグループ2は、エフェクトを使用しないパターンです。



### ステレオミックス

各モードの図中で、次のようにエフェクトを通らない線があります。この線は、「ステレオミックス(Stereo Mix)」を示す線です。

モード1の例



モジュレーションエフェクトは、2イン2アウトですが、リバーブエフェクトは、基本的に1イン2アウトです。(ただし、00, 35~40は2イン2アウト)

したがって、せっかくエフェクトの手前でパンを設定しても、リバーブエフェクト01~34では、モノラルで加工が行われるため、このままの音を出力すると、パンの設定は無効になってしまいます。



ステレオミックスは、エフェクト加工前の左右に振り分けられたダイレクト音を、エフェクト後の音にミックスし、ステレオ音場を再現するための機能です。

ステレオミックスは、アウトプットグループ1と2についてそれぞれ設定します。ただし、エフェクトモード3の場合は、グループ2のステレオミックスは設定できません。また、エフェクトモードがoffの場合は、2つのステレオミックスとも設定できません。

## 2. エフェクトバイパス

ボイスあるいはマルチに設定されたエフェクトを一時的にオフにすることができます。

①  を押します

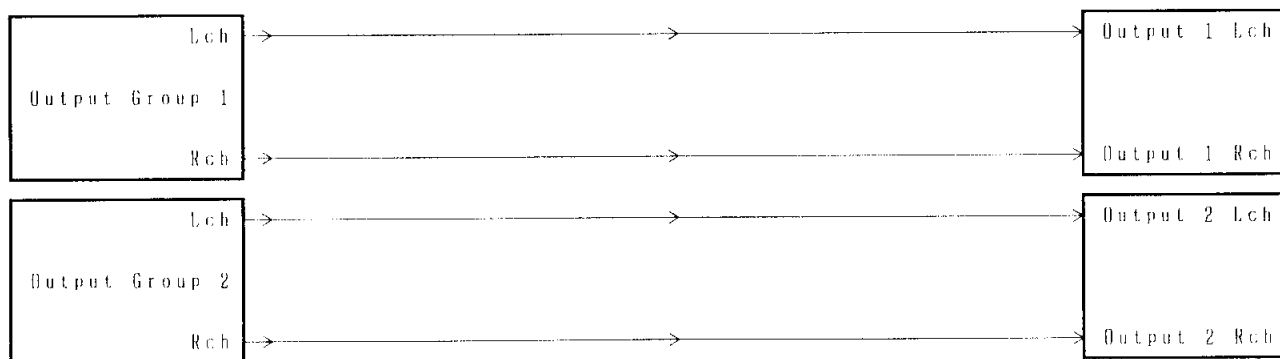
解 説
<ul style="list-style-type: none"> <li>ボイスプレイ、マルチプレイの最中に、設定されているエフェクトを一時的にオフにします。 このとき、全エフェクト（モジュレーションエフェクト2組、リバーブエフェクト2組）が同時にオフになります。</li> </ul>
手 順
<ul style="list-style-type: none"> <li>ボイスプレイモードまたはマルチプレイモードの状態で行います。（エディットモードやユーティリティーモードでも操作できます）</li> <li> のランプが点灯し、エフェクトがすべてオフになります。</li> <li>エフェクトをオンに戻す場合は、もう一度  を押します。</li> </ul>
注 意
<ul style="list-style-type: none"> <li>4組のエフェクトの中で1組だけをオフにするようなことはできません。</li> <li>デモユーティリティーのときは、エフェクトバイパスの操作はできません。必ずバイパスは解除されます。</li> </ul>

### 3. 各エフェクトモードの信号の流れ

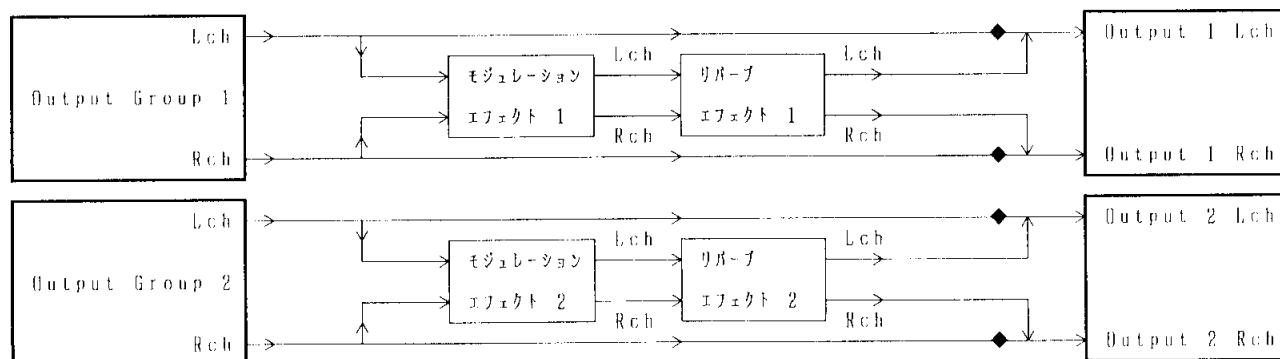
ここでは、各エフェクトモードの信号の流れをステレオの信号を使って、詳しく図解します。  
(図中の◆は、ステレオミックスのスイッチを示します)

※ただし、リバーブエフェクト1および2のエフェクトタイプで01～34が選択されている場合は、直前のエフェクトから出力された Lch, Rchの信号は、リバーブエフェクト内で、再度モノラルにまとめられてから処理されます。

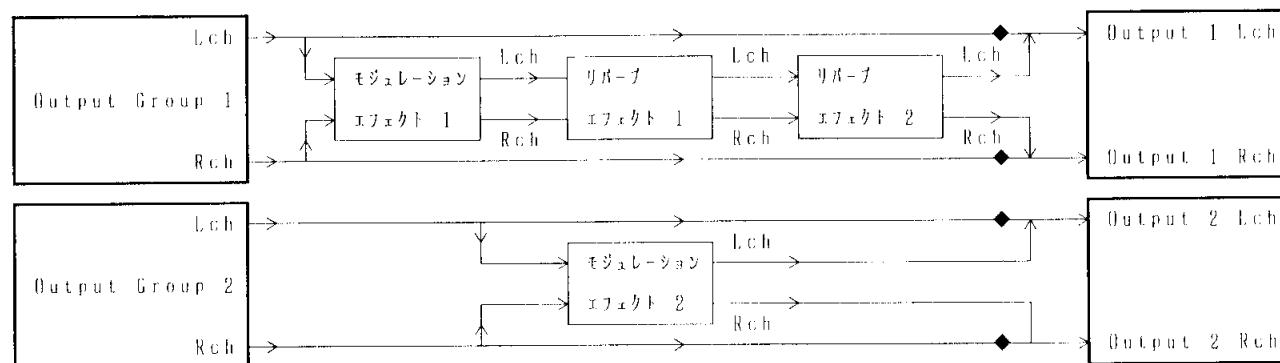
モード off



モード 1

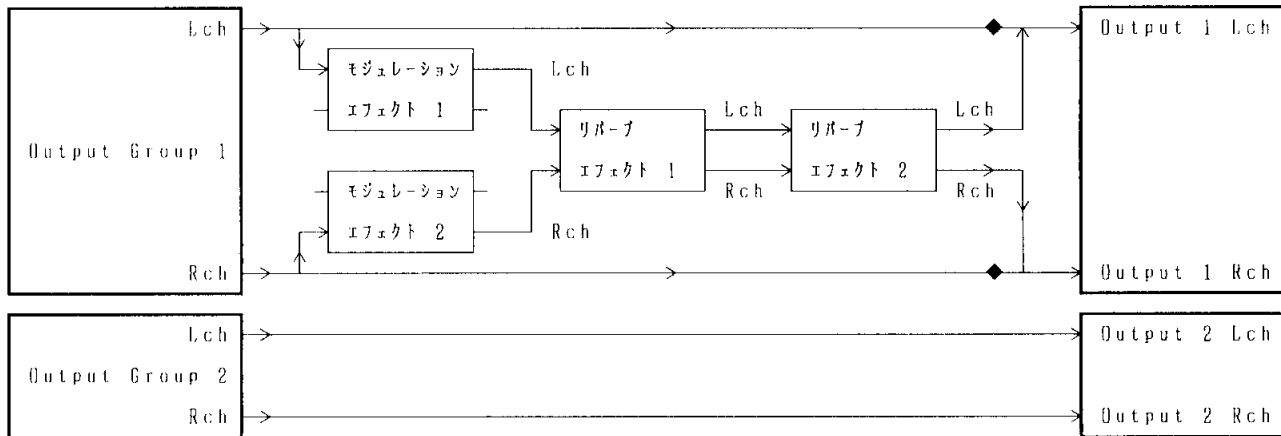


モード 2



### 3. 各エフェクトモードの信号の流れ

モード3



## 4. エフェクトの設定

エフェクトは、次の5つの項目で設定します。

エフェクトセット(EFFECT SET)			ボイス	マルチ
No.	項 目	内 容	D.P. 211	D.P. 412
01	Effect Mode Select	4つのエフェクトの組み合わせと、2つのアウトプットグループの関係を設定します。	D.P. 212	D.P. 413
02	Modulation Effect 1 Set	モジュレーションエフェクト1の機能を設定します。	D.P. 213 D.P. 214	D.P. 414 D.P. 415
03	Modulation Effect 2 Set	モジュレーションエフェクト2の機能を設定します。	D.P. 215 D.P. 216	D.P. 416 D.P. 417
04	Reverb Effect 1 Set	リバーブエフェクト1の機能を設定します。	D.P. 217 D.P. 218	D.P. 418 D.P. 419
05	Reverb Effect 2 Set	リバーブエフェクト2の機能を設定します。	D.P. 219 D.P. 220	D.P. 420 D.P. 421

### 手 順

#### ボイスエフェクト設定

① ボイスを選択します

② **[EDIT/COMPARE]** を押します

③ **[F2](COM)** を押します

④ 10:Effect を選択します

ボイスのエフェクトの設定は、次の操作で始めます。

・ボイスプレイモードで、エフェクトを設定するボイスを選択します。

▼ボイスエディットの表示に変わります。

▼コモンデータのエディットの表示に変わります。

▼次のようなエフェクトセットの表示に変わります。

・ただし、ドラムセットのボイスを選択した場合は、「03:Effect」を選択します。

EFFECT SET	EL12	211
VOICE=P1-A01(01) SP:Cosmo		
01:Effect Mode Select		01
02:Modulation Effect 1 Set		
03:Modulation Effect 2 Set		
04:Reverb Effect 1 Set		
05:Reverb Effect 2 Set		
01 02 03 04 05		

- ⑤ 設定項目を選択します
- ・前記の01～05の各項目を選択しながら、エフェクトを設定します。
  - ・各設定の詳細については、次の項で説明します。

## マルチエフェクト設定

- ① マルチを選択します

マルチのエフェクトの設定は、次の操作で始めます。

- ②  を押します

- ・マルチプレイモードで、エフェクトを設定するマルチを選択します。

▼マルチエディットの表示に変わります。

- ③ 07:Effect を選択します

▼次のようなエフェクトセットの表示に変わります。

EFFECT SET	412
MULTIBP-01 Popular Song Tool	
01:Effect Mode Selected	01
02:Modulation Effect 1 Set	
03:Modulation Effect 2 Set	
04:Reverb Effect 1 Set	
05:Reverb Effect 2 Set	
01 02 03 04 05	

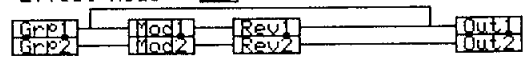
- ④ 設定項目を選択します

- ・前ページの表の01～05の各項目を選択しながら、エフェクトを設定していきます。
- ・各設定の詳細については、次の項で説明します。

## 注 意

- エフェクトの設定を変更した後、その設定を残しておきたい場合は、そのボイスあるいは、マルチをストアしてください。
- 他のボイス、マルチで使っているエフェクトの設定を、現在のボイス、マルチにそのままコピーして持ててくることができます。  
この操作については「エフェクトのコピー (▶ 186)」をご覧ください。

# 4. エフェクトの設定

エフェクトモードセレクト		ボイス : <b>DP</b> 212 マルチ : <b>DP</b> 413	<div>EFFECT MODE SELECT <span>ELI</span> 212 VOICE <b>Grp1-A01(01)</b> SP:Cosmo Effect Mode = <b>1</b>  Stereo Mix 1 = on Stereo Mix 2 = off</div>
<div><b>EDIT/COMPARE</b> → Effect → 01:Effect Mode Select</div>			
機能	4つのエフェクトの組み合わせと、2つのアウトプットグループの関係を設定します。		
設定	Effect Mode	off, 1 ~ 3	
	Stereo Mix 1, 2	on, off	

Effect Mode

- 解 説
- エフェクトモード(Effect Mode) はoff, 1~3の中から選択します。詳しくは、「各エフェクトモードの信号の流れ」 (➡ 174) をご覧ください。

Stereo Mix

- ステレオミックス(Stereo Mix)は、アウトプットグループ1、2それぞれについて on, off を設定します。詳しくは、「ステレオミックス (➡ 172)」 をご覧ください。

- 注 意
- ボイスあるいはマルチのアウトプットグループの設定が、grp1, grp2のいずれかになっているときは、選択されていない方のアウトプットグループのエフェクトは効果がありません。
  - エフェクトモードが3に設定されているときは、アウトプットグループ2のステレオミックスは設定できません。また、エフェクトモードがoffの場合には、アウトプットグループ1、2ともにステレオミックスは設定できません。
  - いくつかのエフェクターが、直列に接続されている場合、その中の1つでもアウトプットレベルが0になっていると、そのシステムのすべてのエフェクトの効果は得られません。



## 4. エフェクトの設定

モジュレーションエフェクト1とモジュレーションエフェクト2の設定方法は、すべて同じです。ここでは、1と2をまとめて「モジュレーションエフェクト」として説明します。

モジュレーションエフェクトは、「コモンデータ(Data)」と「パラメーター(Parm)」の2つのディスプレイページで設定します。(表内の 1:, 2: はエフェクトの1と2のディスプレイページを示します)

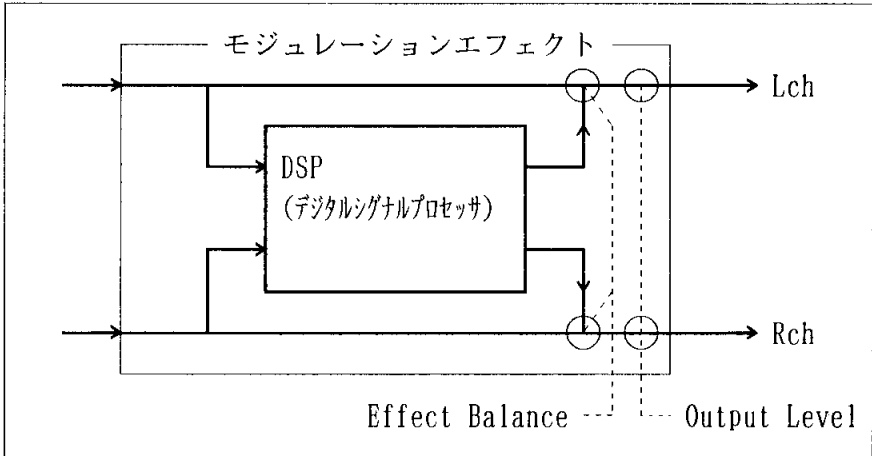
モジュレーションエフェクトセット(MODULATION EFFECT SET 1,2)		ボイス	マルチ
項 目	内 容		
Data(Common Data)	エフェクトタイプ、エフェクトバランス、 アウトプットレベルを設定します。	1: <b>DP</b> 213 2: <b>DP</b> 215	1: <b>DP</b> 414 2: <b>DP</b> 416
Parm(Parameter)	選択したエフェクトについて細かく設定し ます。	1: <b>DP</b> 214 2: <b>DP</b> 216	1: <b>DP</b> 415 2: <b>DP</b> 417

「コモンデータ(Data)」と「パラメーター(Parm)」の切り換えは、**[F1]**(Data)、**[F2]**(Parm)で行います。

モジュレーションエフェクト		ボイス	1: <b>DP</b> 213
コモンデータ			2: <b>DP</b> 215
		マルチ	1: <b>DP</b> 414
			2: <b>DP</b> 416
<b>[EDIT/COMPARE]</b> → Effect → → 02.03:Modulation Effect 1,2 → <b>[F1]</b> (Data)			
機 能	エフェクトタイプ、エフェクトバランス、 アウトプットレベルを設定します。		
設 定	Effect Type	0 ~ 4	
	Effect Balance	0% ~ 100%	
	Output Level	0% ~ 100%	

MODULATION EFFECT 1 SET **EL12** 213  
VOICEBP1-A01(01) SPiCosmo  
Effect Mode: 1 Mix1:on Mix2:off  
Effect Type = **01:St.Chorus**  
Effect Balance = 100 %  
Output Level = 100 %  
**Date** Parm

## 4. エフェクトの設定

	解 説
Effect Type	<ul style="list-style-type: none"><li>■ エフェクトタイプでは、エフェクトの種類を次の5種類から選択します。 0:Through 1:St. Chorus 2:St. Flange 3:Symphonic 4:Tremolo</li><li>■ エフェクトタイプで、0:Through を選択した場合には、エフェクトバランス、アウトプットレベルの項目は表示されません。</li></ul>
Effect Balance	<ul style="list-style-type: none"><li>■ エフェクトバランス(Effect Balance)は、モジュレーションエフェクトに送られた加工前の音と、加工後の音の音量のバランスです。</li><li>■ 0%のとき、加工前の音のみが出力され、エフェクト音は出力されません。100%のとき、加工した音のみが出力されます。</li></ul>
Output Level	<ul style="list-style-type: none"><li>■ アウトプットレベル(Output Level)は、モジュレーションエフェクトから出力される音量です。 0%で出力0、100%で最大の出力となります。</li></ul>
	
	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 各設定をした後、<b>[F2]</b> (Parm) を押し、エフェクトの細かい設定を行います。ただし、エフェクトタイプで、0:Through を選択した場合にはパラメーターの設定はできません。</li></ul>

# 4. エフェクトの設定

モジュレーションエフェクト		ボイス	1: <b>DP</b> 214	<div>MODULATION EFFECT 1 SET <b>ELI</b> 214 VOICEBP1-A01(01) SP: Cosmo Effect Mode: 1 Mix1: on Mix2: off Mod. Frequency = <b>100 %</b> Pitch Mod. Depth = 100 % Amplitude Mod. Depth = 42 % <hr/>Data <b>Parm</b></div>
パラメーター			2: <b>DP</b> 216	
		マルチ	1: <b>DP</b> 415	
			2: <b>DP</b> 417	
<div><b>EDIT/COMPARE</b> → Effect → 02, 03 :Modulation Effect 1, 2 → <b>F2</b> (Parm)</div>				
機能	選択したエフェクトについて、細かく設定します。			
設定	設定項目は、エフェクトタイプにより異なります			
				これはコーラスエフェクトの設定の例です

解 説
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ エフェクトのパラメーターは、選択したエフェクトタイプにより異なります。</li> <li>■ Effect Type = 0:Through を選択した場合には、設定するパラメーターはありません。</li> <li>■ 各エフェクトのパラメーターについては、「エフェクトパラメーター」(<b>F2</b> 264)をご覧ください。</li> </ul>
注 意
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ここでパラメータを設定した後に、<b>F1</b>(Data)でエフェクトタイプを変更すると、パラメータの値は初期化されてしまいます。</li> </ul>

## 4. エフェクトの設定

リバーブエフェクト1とリバーブエフェクト2の設定方法は、すべて同じです。  
ここでは、1と2をまとめて「リバーブエフェクト」として説明します。

リバーブエフェクトは、モジュレーションエフェクトと同様に「コモンデータ(Data)」と「パラメーター(Parm)」の2つのディスプレイページで設定します。(表内の 1:, 2: はエフェクト1と2のディスプレイページを示します)

リバーブエフェクトセット(REVERB EFFECT SET 1, 2)		ボイス	マルチ
項 目	内 容		
Data(Comon Data)	エフェクトタイプ、エフェクトバランス、アウトプットレベルを設定します。	1: <b>02</b> 217 2: <b>02</b> 219	1: <b>02</b> 418 2: <b>02</b> 420
Parm(Parameter)	選択したエフェクトについて細かく設定します。	1: <b>02</b> 218 2: <b>02</b> 220	1: <b>02</b> 419 2: <b>02</b> 421

「コモンデータ(Data)」と「パラメーター(Parm)」の切り換えは、**[F1]**(Data)、**[F2]**(Parm)で行います。

リバーブエフェクト	ボイス	1: <b>02</b> 217	<div>REVERB EFFECT 1 SET <span>ELI 217</span> VOICE <b>BP1-A01(01)</b> SP: Cosmo Effect Mode: 1 Mix1: on Mix2: off Effect Type = <b>01: Rev. Hall</b> Effect Balance = 32 % Output Level = 100 % <b>Date</b> Parm</div>
コモンデータ		2: <b>02</b> 219	
	マルチ	1: <b>02</b> 418	
		2: <b>02</b> 420	
<div>EDIT/COMPARE → Effect → 04, 05 : Reverb Effect 1, 2 → <b>[F1]</b>(Data)</div>			
機能	エフェクトタイプ、エフェクトバランス、アウトプットレベルを設定します。		
設定	Effect Type	00～40の41種類から選択	
	Effect Balance	0% ～ 100%	
	Output Level	0% ～ 100%	

## Effect Type

## 解 説

- エフェクトタイプでは、エフェクトの種類を次の41種類から選択します。

00	Through
01	Rev. Hall
02	Rev. Room
03	Rev. Plate
04	Rev. Church
05	Rev. Club
06	Rev. Stage
07	Rev. BathRoom
08	Rev. Metal
09	Single Delay
10	Delay L, R
11	St. Echo
12	Doubler 1
13	Doubler 2
14	Ping Pong Echo
15	Pan Reflection
16	Early Reflection
17	Gate Reverb
18	Reverse Gate
19	Feedback ER
20	Feedback Gate

21	Feedback Reverse
22	Single Dly & Rev
23	Delay L, R & Rev
24	Tunnel Reverb
25	Tone Control 1
26	Single Dly + Tone1
27	Delay L, R + Tone1
28	Tone Control 2
29	Single Dly + Tone2
30	Delay L, R + Tone2
31	Dist. + Reverb
32	Dist. + Single Dly
33	Dist. + Delay L, R
34	Distortion
35	Ind. Delay
36	Ind. Tone Control
37	Ind. Distortion
38	Ind. Reverb
39	Ind. Delay & Rev
40	Ind. Rev & Delay

- エフェクトタイプで、00:Throughを選択した場合には、エフェクトバランス、アウトプットレベルの項目は表示されません。
- 各エフェクトの効果についての解説は「エフェクトの種類 (→ 167)」をご覧ください。

## Effect Balance

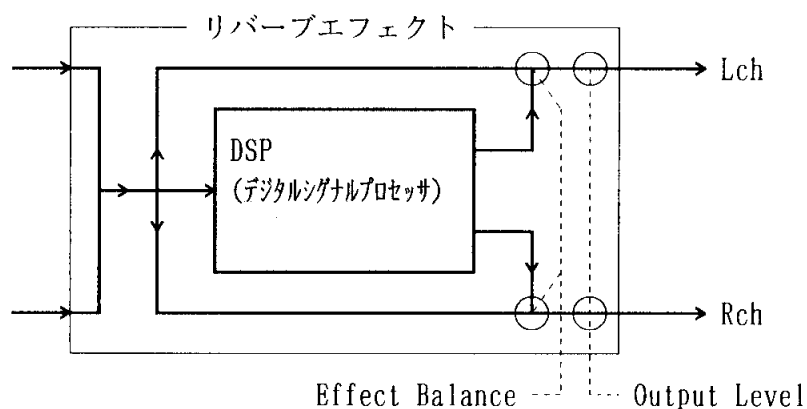
- エフェクトバランス(Effect Balance)は、リバーブエフェクトに送られた加工前の音と、加工後の音の音量のバランスです。
- 0%のとき、加工前の音のみが出力され、エフェクト音は出力されません。100%のとき、加工した音のみが出力されます。

## Output Level

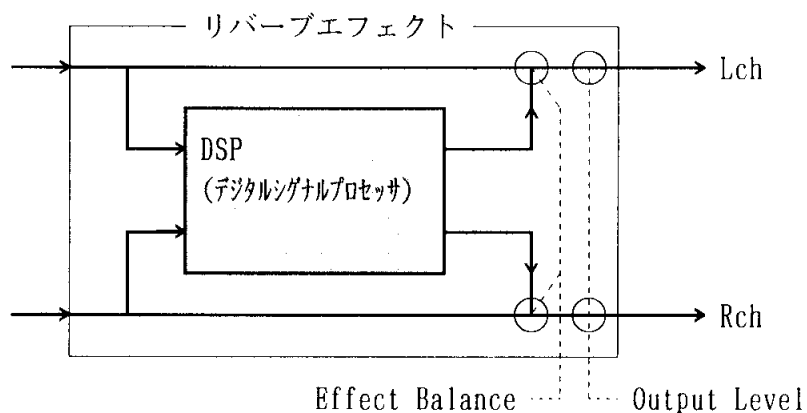
- アウトプットレベル(Output Level)は、リバーブエフェクトから出力される音量です。  
0%で出力0、100%で最大の出力となります。

## 4. エフェクトの設定

1 イン 2 アウト（エフェクトタイプ：01～34）の場合



2 イン 2 アウト（エフェクトタイプ：35～40）の場合



- 各設定をした後、**[F2]**(Parm)を押し、エフェクトの細かい設定を行います。

### 注 意

- 35～40のエフェクトは、左右独立（2ch In, 2ch Out）タイプのエフェクトですが、直前のエフェクトで、1 イン 2 アウトのリバーブエフェクトを使用すると、ステレオ感が薄れることがあります。

# 4. エフェクトの設定

リバーブエフェクト パラメーター		ボイス 1: <b>DP</b> 218 2: <b>DP</b> 220 マルチ 1: <b>DP</b> 419 2: <b>DP</b> 421	<div> REVERB EFFECT 1 SET EL <b>DP</b> 218  VOICE <b>DP</b> 1-A01(01) SP: Cosmo  Effect Mode: 1 Mix1: on Mix2: off  Reverb Time = 8.0 sec  L.P.F. = 9.0 KHZ  Initial Delay = 41 ms  Data Parm </div>
<div> EDIT/COMPARE → Effect →  04.05 :Reverb Effect 1,2 → <b>F2</b> (Parm) </div>			
機能	選択したエフェクトについて、細かく設定します。		
設定	設定項目は、エフェクトタイプにより異なります  これは 1:Reverb Hallの設定の例です		

解 説
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ エフェクトのパラメーターは、選択したエフェクトタイプにより異なります。</li> <li>■ Effect Type = 0:Through を選択した場合には、設定するパラメーターはありません。</li> <li>■ 各エフェクトのパラメーターについては、「エフェクトパラメーター」( <b>DP</b> 264) をご覧ください。</li> </ul>
注 意
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ここでパラメータを設定した後に、<b>F1</b> (Data)でエフェクトタイプを変更すると、パラメータの値は初期化されてしまいます。</li> </ul>

## 5. エフェクトのコピー

現在エディット中のボイスまたはマルチに、別のボイス、マルチのエフェクトの設定をコピーすることができます。

① **[COPY]**を押します

② コピー元のボイス、マルチを選択します

③ **[FB]**(Go)を押します

④ **[YES]**を押します

### 解 説

- この機能を実行すると、エフェクトモード、4つのエフェクト（モジュレーションエフェクト1,2、リバースエフェクト1,2）の設定など全エフェクトのデータが一度にコピーされます。

### 手 順

- ・ エフェクトの設定を行うディレクトリページまたはディスプレイページが表示されている状態で操作を始めます。

▼ 次のような表示に変わります。

```

COPY VOICE EFFECT
Source Voice Select
I -A01(01) SP:Cosmo
01:SP:Cosm 05:SP:Aria 09:SP:Padf 13:AP:CP77
02:SP:Metr 06:SP:Sawp 10:SP:Twil 14:AP:Brig
03:SP:Diam 07:SP:Dark 11:SP:Anna 15:AP:Hamm
04:SP:Scrp 08:SP:MYst 12:AP:Ivor 16:AP:Gran
Go
  
```

- ・ マルチのエフェクトをコピーするときは、COPY MULTI EFFECT と表示されます

- ・ メモリーキー、バンクキーなどを使って、目的のエフェクトを持つボイス、またはマルチを選択します。
- ・ 目的のボイスが表示されたら、次の手順に進みます。

▼ 「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

▼ エフェクトのコピーが実行されます。

- ・ コピーを中止する場合は、**[YES]**のかわりに**[1/NO]**を押します。

### 注 意

- エフェクトデータの一部だけをコピーすることはできません。必ず、エフェクトの全データがコピーされます。
- ボイスのエフェクトをマルチにコピーしたり、マルチのエフェクトをボイスにコピーしたりすることはできません。