

# CS6x/CS6R Voice Editor S80/S30 Voice Editor マニュアル

## 目次

ボイスエディターとは？ .....	2
ボイスエディターの起動 .....	3
メニューバー .....	4
ライブラリーウィンドウ .....	6
ツールバー .....	8
エディットウィンドウ .....	14
ツールバー .....	24
ボイスエディターの操作の流れ .....	25
OMSの設定(Macintoshをお使いのお客様へ) ..	26
トラブルシューティング .....	28

- 市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いいたします。
- このソフトウェアおよびマニュアルの著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- このソフトウェアおよびマニュアルの一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- このソフトウェアおよびマニュアルを運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- このファイルに掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのもので、実際の仕様と異なる場合があります。
- このマニュアルファイル内の「赤色」の文字をクリックすると、関連する項目にジャンプします。
- 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- その他、このファイルに掲載されている会社名および商品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

このマニュアルは、お客様がWindows/Macintoshの基本的な操作方法について十分おわかりいただいていることを前提に書かれています。Windows/Macintoshの操作方法については、Windows/Macintoshに付属のマニュアルをご参照ください。

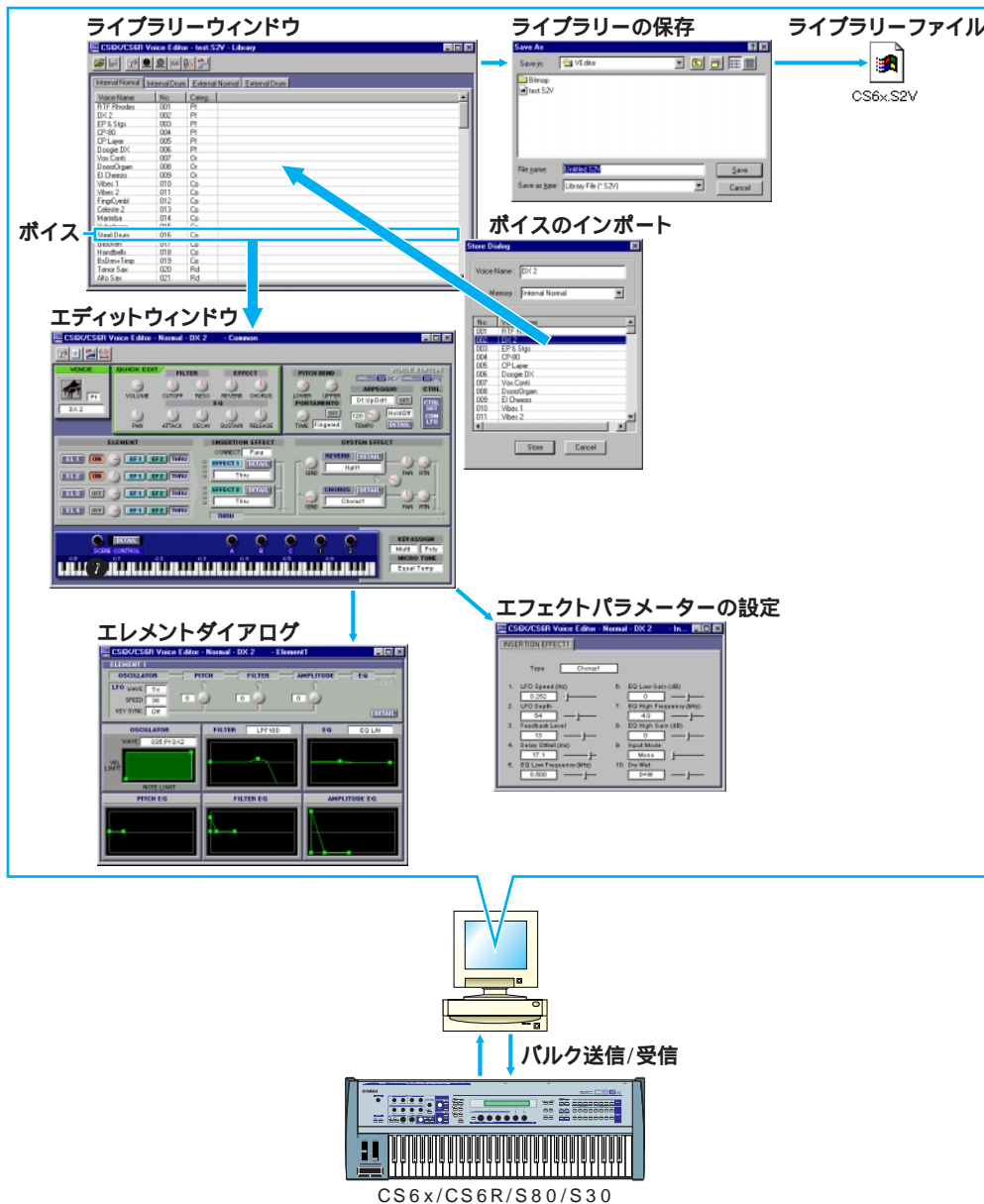
ボイスエディターを使用するために必要なコンピュータ環境、機器の接続、ボイスエディターのインストールについては、別冊の「インストールガイド」およびご使用のMIDI機器に付属の取扱説明書をご参照ください。

このファイルはCS6x/CS6R Voice EditorとS80/S30 Voice Editor(Windows版/Macintosh版)共通のマニュアルです。操作の説明には、おもにCS6x/CS6R Voice Editor(Windows版)の画面を使用していますが、異なる機能はそのつど説明してあります。お買い求めになった機種をご確認のうえ、お読みください。

# ボイスエディターとは？

CS6x/CS6R Voice Editor、S80/S30 Voice Editor(以下ボイスエディター)は、CS6x/CS6R/S80/S30の音色やエフェクトに関するさまざまなパラメーターを、視覚的に捉えながら設定することができるソフトウェアです。エディットしたデータは、まとめてCS6x/CS6R/S80/S30上に送信したり、CS6x/CS6R/S80/S30上のボイスデータをコンピュータに保存したりすることができます。また、コンピュータでメモリーカード(スマートメディア)に保存したデータは、CS6x/CS6R/S80/S30で直接、読み込むことができます。

**NOTE** Windows版のボイスエディターは、XGworks(lite)のプラグインソフトです。ご使用には、XGworks(lite)が必要です。



# ボイスエディターの起動

ボイスエディターのインストールと必要な接続を行なったあと、以下の操作でボイスエディターを起動します。

## Windows 98/95の場合

1. XGworks(lite)を起動します。
2. アプリケーションウィンドウのメニューバーの[プラグイン(P)]メニューをクリックし、プルダウンメニューから、CS6x/CS6Rをお使いの場合は[CS6x/CS6R Voice Editor(C)]を、S80/S30をお使いの場合は、[S80/S30 Voice Editor(S)]を選択します。

**NOTE** ボイスエディターでの操作をCS6x/CS6R/S80/S30に対して有効にするためには、MIDI出力ドライバなどの設定が必要です(P.10)。

## Macintoshの場合

**NOTE** Macintoshでボイスエディターをご使用になる場合は、アップルメニューのセレクトでApple Talkを[不使用]の状態にしてお使いください。

### CS6x/CS6Rをお使いの場合

インストール先の「YAMAHA Voice Editor」フォルダを開き、「CS6x/CS6R Voice Editor」フォルダの中の「CS6x/CS6R Voice Editor」アイコンをダブルクリックします。

### S80/S30をお使いの場合

インストール先の「YAMAHA Voice Editor」フォルダを開き、「S80/S30 Voice Editor」フォルダの中の「S80/S30 Voice Editor」アイコンをダブルクリックします。

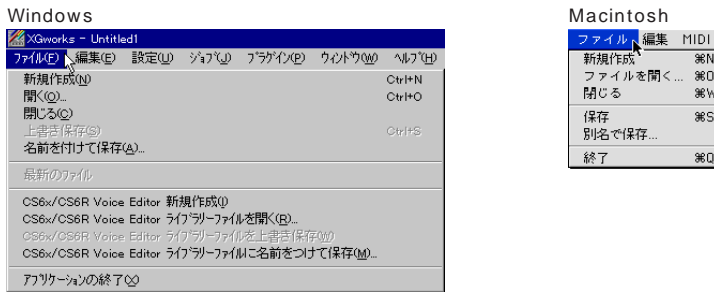
# メニューバー

メニューバーには、さまざまな編集機能や設定機能が用意されています。各メニュー名をクリックするとプルダウンメニューが表示され、その中から必要な機能やコマンドを選択できます。選択できない機能はグレー表示されます。

**NOTE** 各メニューの中からよく使うメニューはツールバーに、アイコンボタン化されています。

**NOTE** ボイスエディターをWindowsでお使いのかたは、XGworks(lite)に付属の取扱説明書もご参照ください。

## ファイル



### CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor新規作成(新規作成)

新たにライブラリーウィンドウを開きます。

### CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editorライブラリーファイルを開く(ファイルを開く)

ツールバーの開くボタンと同じ機能です(P.8)。

### CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editorライブラリーファイルを上書き保存(保存)

ツールバーの上書き保存ボタンと同じ機能です(P.9)。

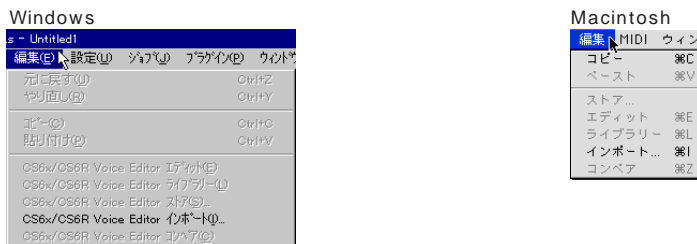
### CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editorライブラリーファイルに名前をつけて保存(別名で保存)

ファイルに名前を付けて保存します。既存のファイルを別名で保存することもできます。

### 閉じる(Macintoshのみ)

ウィンドウを閉じます。タイトルバーのクローズボックスと同じ機能です。

## 編集



### コピー

選択したボイスをクリップボードにコピーします。何も選択していないときはグレー表示になります。

## 貼り付け(ペースト)

クリップボードのボイスを指定した位置に貼り付けます。

## CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor エディット(エディット)

ツールバーのエディットボタンと同じ機能です(P.12)。

## CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor ライブラリー(ライブラリー)

ツールバーのライブラリーボタンと同じ機能です(P.24)。

## CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor ストア(ストア)

ツールバーのストアボタンと同じ機能です(P.24)。

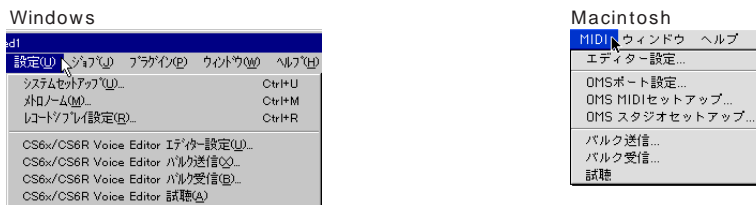
## CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor インポート(インポート)

ツールバーのインポートボタンと同じ機能です(P.13)。

## CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor コンペア(コンペア)

ツールバーのコンペアボタンと同じ機能です(P.24)。

## 設定(Windows)/MIDI(Macintosh)



## CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor エディター設定(エディター設定)

ツールバーのエディター設定ボタンと同じ機能です(P.10)。

## CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor バルク送信(バルク送信)

ツールバーのバルク送信ボタンと同じ機能です(P.11)。

## CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor バルク受信(バルク受信)

ツールバーのバルク受信ボタンと同じ機能です(P.12)。

## CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor 試聴(試聴)

ツールバーの試聴ボタンと同じ機能です(P.12)。

## OMSポート設定(Macintoshのみ)

ボイスエディターのOMSポート設定画面を開きます。詳細は「OMSポートの設定(P.27)」をご参照ください。

## OMS MIDIセットアップ(Macintoshのみ)

OMS MIDIセットアップ画面を開きます。詳細はOMSに付属のマニュアルをご参照ください。

## OMS スタジオセットアップ(Macintoshのみ)

OMS Setupを起動して、設定画面を開きます。詳細はOMSに付属のマニュアルをご参照ください。

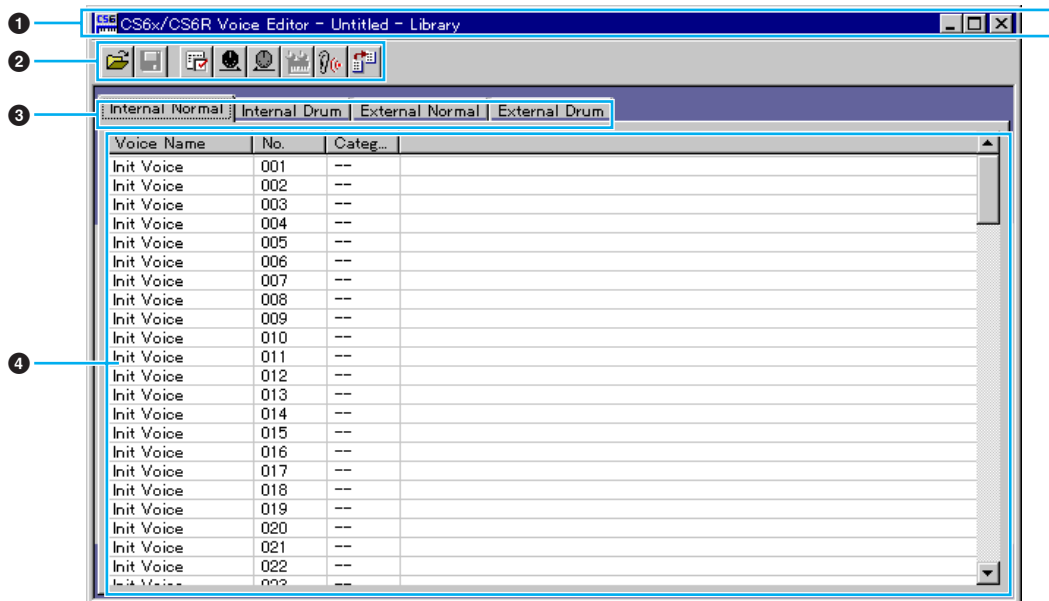
# ライブラリーウィンドウ

ボイスエディターを起動すると、次のようなライブラリーウィンドウが表示されます。

ライブラリーウィンドウは、ボイスを一覧表示します。メモリータブをクリックすることによって、リストに表示させる各ボイスの内容を切り替えることができます。CS6x/CS6R/S80/S30の音源のメモリー構成と同じイメージで表示されます。

いずれかのボイス名をダブルクリックするか、一度クリックして選んだあと、ツールバーのエディットボタンをクリックすることで、選んだボイスのエディットウィンドウを開くことができます。

**NOTE** ライブラリーは、ファイル(拡張子.S2V)として保存しておくことができ、必要に応じてこのライブラリーウィンドウで開くことができます。



## ① タイトルバー

アプリケーション名やウィンドウの表示に関する機能があります。

## ② ツールバー

各機能を実行するためのボタンが置かれています(P.8)。

## ③ メモリー切り替えタブ

ボイスリストに表示されるボイスのメモリーを切り替えます。

## ④ ボイスリスト

各ボイス(ボイス名/ボイスナンバー/カテゴリー名)が行ずつ表示されます。スクロールバーを使ってリストをスクロールすることにより、現在リストに表示されていないボイスを表示させることができます。Windows版では、選択したボイスのボイス名を一度クリックすることにより、コンピュータのキーボードから、好きなボイス名を設定することができます。Macintosh版では、Control+マウスクリックで表示されるプルダウンメニューから、「Voice Name編集」を選択すると、ダイアログが開き、ボイス名を変更することができます。

また、ボイスナンバーをドラッグ&ドロップすることにより、各ボイスを並べ替えることができます。

**NOTE** このリスト上で、Shiftキーを押しながら、選択したいボイスの初めと終わりをクリックすると、連続した複数のボイスを選択することができます。

**NOTE** ボイスネームは10文字以内、半角英数字で入力してください。



# ツールバー

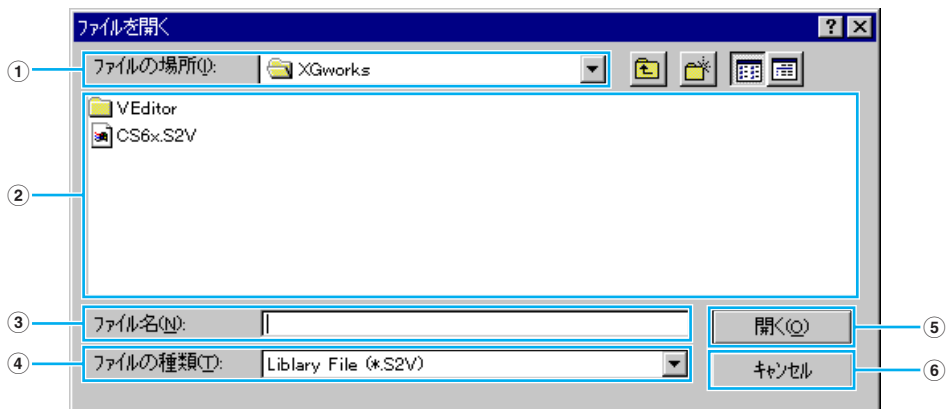


## ① 開くボタン

[ファイルを開く]ダイアログを開きます。ボイス名の一覧表であるライブラリーファイルを開くことができます。

### [ファイルを開く]ダイアログ

開きたいライブラリーファイル(拡張子.S2V)を選択し、[開く]をクリックします。選んだファイルがライブラリーウインドウ上に展開されます。



**NOTE** Macintoshをお使いの場合、一般的なMacintoshのファイルを開くダイアログが表示されます。

- ① **ファイルの場所** ..... クリックすると開くドロップダウンリストの中から開きたいファイルのあるフォルダを選択します。
- ② **リスト** ..... [ファイルの場所]で選ばれているフォルダ内のファイルを一覧表示します。
- ③ **ファイル名** ..... リスト上で現在選択されているファイル名を表示します。
- ④ **ファイルの種類** ..... クリックすると開くドロップダウンリストの中から、リスト上に表示させるファイルの種類を選択します。
- ⑤ **開く** ..... リスト上で選択されているファイルを開きます。
- ⑥ **キャンセル** ..... 作業を中止し、ダイアログを閉じます。



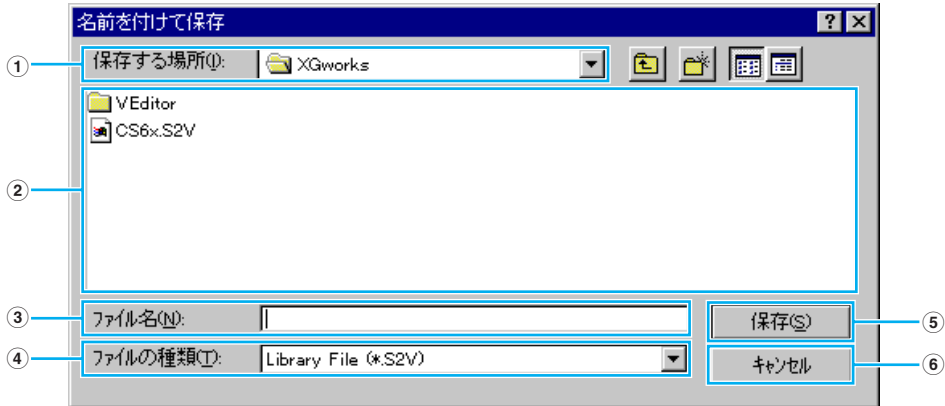
## ② 上書き保存ボタン

現在開いているファイルを上書き保存します。新規作成ファイルの場合は、[名前を付けて保存(別名で保存)]ダイアログを開きます。

### [名前を付けて保存]ダイアログ

編集したボイスの一覧表を、ライブラリーファイル(拡張子.S2V)として保存することができます。保存する場所を指定し、ファイル名を入力したら、[保存]をクリックします。ダイアログが閉じ、新しいライブラリーファイルが保存されます。

**NOTE** ライブラリーファイルの名前は、8文字以内+拡張子(S2V)、半角英数字で指定してください。



**NOTE** Macintoshをお使いの場合、一般的な別名で保存ダイアログが開きます。

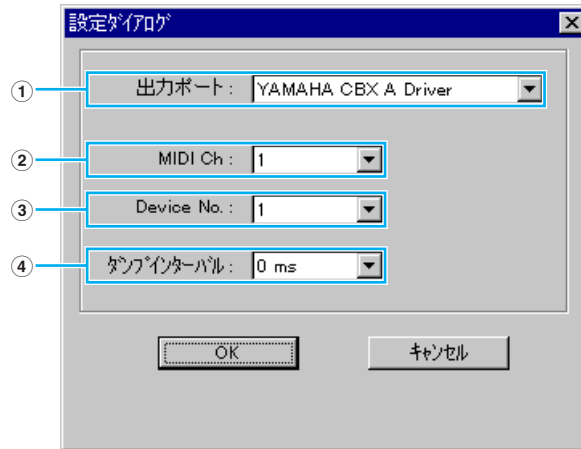
- ① 保存する場所 .....クリックすると開くドロップダウンリストの中から保存先のフォルダを選択します。
- ② リスト .....[保存する場所]で選ばれているフォルダ内のファイルを一覧表示します。
- ③ ファイル名 .....保存するファイルの名前をタイプ入力します。
- ④ ファイルの種類 .....クリックすると開くドロップダウンリストの中から、保存するファイルの種類を選択します。  
この場合、ライブラリーファイル(拡張子.S2V)のみ選択できます。
- ⑤ 保存 .....名前を付けたファイルを保存します。
- ⑥ キャンセル .....作業を中止し、ダイアログを閉じます。

### ③ エディター設定ボタン

[エディター設定]ダイアログを開きます。

#### [エディター設定]ダイアログ

ボイスエディターでの操作を、CS6x/CS6R/S80/S30に対して送信できるようにセットアップします。クリック/タイプ操作で各項目を設定し、[OK]をクリックするとダイアログが閉じ、設定が有効となります。操作を中止する場合には[キャンセル]をクリックすると、もとの設定のままダイアログを閉じます。



- ① 出力ポート ..... ボックスをクリックすると表示されるドロップダウンリストの中から出力用ポートを選択します。ここで設定したポートに対応したMIDI音源に対して、ボイスエディターでのコントロールが有効になります。XGworks(lite)で使用しているポートの中からCS6x/CS6R/S80/S30に対応したポートを選んでください。

**NOTE** Macintoshをお使いの場合、MIDI Outの設定はOMSポート設定で行ないます。後述のOMSの設定(P.26)をご参照ください。

- ② MIDI Ch(MIDIチャンネル) ..... Common(コモン)ウィンドウのキーボード(鍵盤)をクリックしたときのノートオンのチャンネルを設定します。
- ③ Device No(デバイスナンバー) ..システムエクスルーシブデータの送受信(バルク送受信)を行なうために設定するナンバーです。このナンバーをCS6x/CS6R/S80/S30のデバイスナンバーと同じものに合わせます。
- ④ ダンプインターバル(ダンプ間隔) ..バルク送信を行なう際のデータとデータの間隔を設定します。

**NOTE** ここでの設定を短くしすぎると、データ送信中にエラーが生じる場合があります。

#### 4 バルク送信ボタン

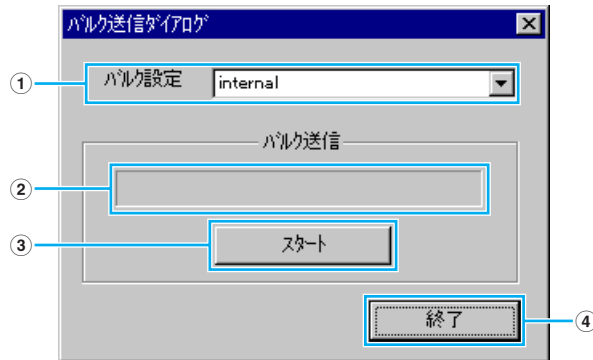
[バルク送信]ダイアログを開きます。

##### [バルク送信]ダイアログ

ライブラリーウィンドウ上のインターナルボイスのデータをまとめてCS6x/CS6R/S80/S30の音源部に送信することができます。[スタート]をクリックするとバルク送信が始まります。バルク送信中は、バー表示でデータの送信状態を確認することができます。バー表示が終わるとバルク送信は終了します。[終了]をクリックするとダイアログが閉じ、バルク送信操作を終了します。

**NOTE** ボイスデータをCS6x/CS6R/S80/S30のエクスターナルに、直接バルク送信することはできません。

**NOTE** ライブラリーウィンドウ上のエクスターナルボイスのデータをCS6x/CS6R/S80/S30にバルク送信したい場合は、いったんエクスターナルボイスのデータをエディター上のインターナルにコピーしてください。



- ① **バルク設定**.....送信するバルクダンプデータの種類を表示します。設定はinternalに固定されています。
- ② **バー表示**.....データの送信中にバー表示が行なわれます。データの送信状態を確認することができます。
- ③ **スタート**.....バルク送信を開始します。送信開始後は、このボタンが[ストップ]ボタンに変わり、送信中にクリックするとその時点でバルク送信を中止します。
- ④ **終了**.....ダイアログを閉じます。

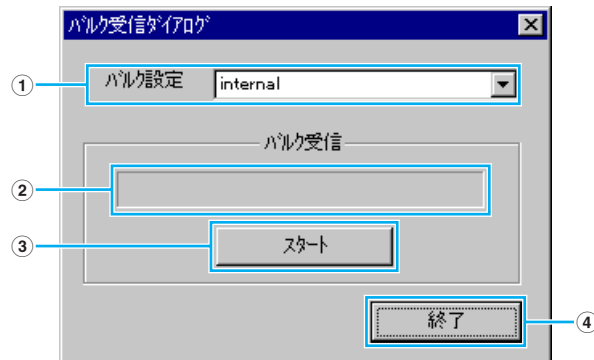
**NOTE** バルク送信を行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくは前述(P.10)をご参照ください。

## 5 バルク受信ボタン

[バルク受信]ダイアログを開きます。

### [バルク受信]ダイアログ

CS6x/CS6R/S80/S30上のボイスデータをまとめてバルク受信し、ボイスエディター上に読み込むことができます。まず、[バルク設定]のボックスで受信するバルクダンプデータを指定します。続けて[スタート]をクリックすると、(バルクダンプリクエストがCS6x/CS6R/S80/S30に送信され、これによって)バルク受信が始まります。バルク受信中は、バー表示でデータの受信状態を確認することができます。バー表示が終わるとバルク受信は終了します。[終了]をクリックするとダイアログが閉じ、バルク受信操作を終了します。



- ① **バルク設定** ..... 受信するバルクダンプデータの種類を指定します。Internal(すべてのインターナルボイス)、External(すべてのエクスターナルボイス)、all(すべてのインターナルボイスとエクスターナルボイス)のいずれかを指定することができます。
- ② **バー表示** ..... データの受信中にバー表示が行なわれます。データの受信状態を確認することができます。
- ③ **スタート** ..... バルクダンプリクエストが接続先のCS6x/CS6R/S80/S30に送信され、これをきっかけにバルク受信が開始されます。受信開始後は、このボタンが[ストップ]ボタンに変わり、受信中にクリックするとその時点でバルク受信を中止します。
- ④ **終了** ..... ダイアログを閉じます。

**NOTE** バルク受信を行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくは前述(P.10)をご参照ください。

## 6 エディットボタン

リスト上で選ばれているボイスのエディットウィンドウ(Common)を開きます。

## 7 試聴ボタン

オンにしておくと、ボイスが切り替わるたびに、選択されたボイスのバルクデータがコンピュータからCS6x/CS6R/S80/S30へ送信されます。CS6x/CS6R/S80/S30のキーボードを弾くことにより、試聴することができます。

**NOTE** 試聴を行なうためには、MIDI出力ポートなどのシステム設定が正しく行なわれている必要があります。詳しくは前述(P.10)をご参照ください。

## ⑧ インポート(読み込み)ボタン

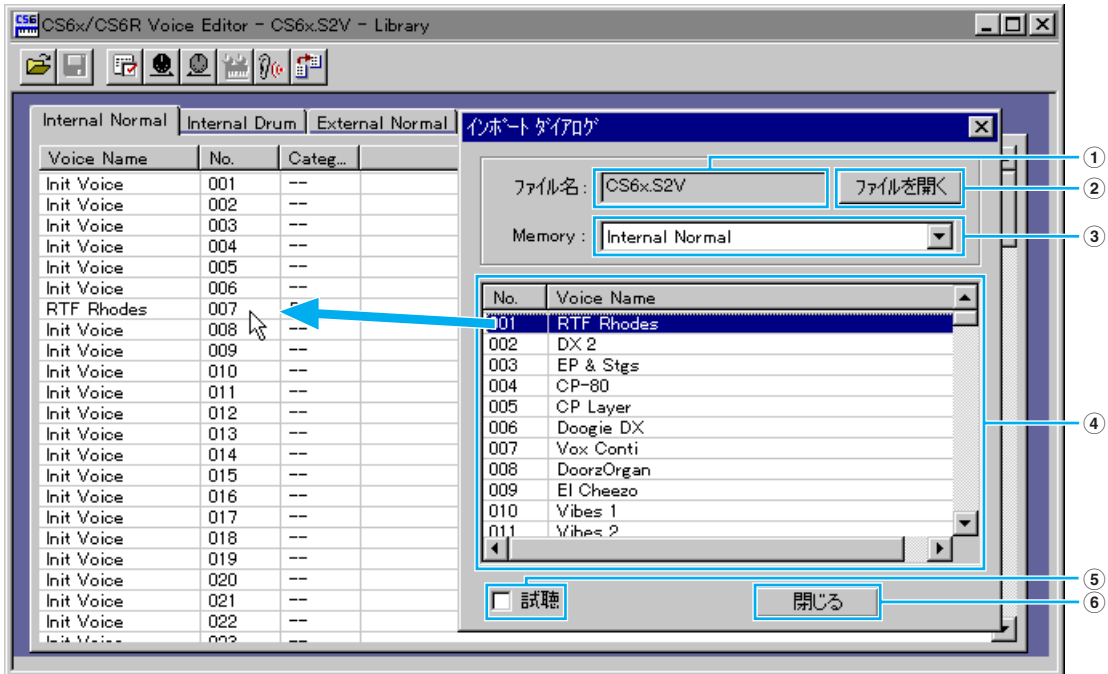
[インポート]ダイアログを開きます。

### [インポート]ダイアログ

既存のライブラリーファイルの中から特定のボイスを指定して、現在開かれているライブラリー上にインポートする(読み込む)ことができます。

インポートしたいボイスが含まれているライブラリーファイルを開き、このダイアログ上のボイスリストに展開します。ボイスリストの中からインポートしたいボイス(複数ボイスも可能)を選び、ドラッグ&ドロップ操作でライブラリーウィンドウ上の特定のボイスにインポート(上書き)することができます。

**NOTE** インポートダイアログは、複数開くことができます。



- ① **ファイル名**.....現在、このダイアログ上に開かれている、インポート元のライブラリーファイル名が表示されます。
- ② **開くボタン** .....[ファイルを開く]ダイアログを開きます。インポートしたいボイスが含まれているライブラリーファイル(拡張子.S2V)を選択し、インポートダイアログ上に表示させます。

**NOTE** ここで表示される[ファイルを開く]ダイアログの使用方法は、前述(P.8)の[ファイルを開く]ダイアログと同様です。使用方法について詳しくはそちらをご参照ください。

- ③ **メモリー** .....ボイスリストに表示されるボイスのメモリーを切り替えます。
- ④ **ボイスリスト** .....各ボイス(ボイスナンバー/ボイス名)が一行ずつ表示されます。スクロールバーを使ってリストを下方向にスクロールすることにより、現在リストに表示されていないボイスを表示させることができます。このリスト上で特定のボイス名をクリックして選んだあと、そのままライブラリーウィンドウのボイス上にドラッグ&ドロップすることにより、インポートする(上書き)することができます(複数のボイスを選択して同時にインポートすることもできます)。またWindows版では、インポートダイアログ上のボイスをコピー(Ctrl+C)して、ライブラリーウィンドウのボイスにペースト(Ctrl+V)することで、インポートすることもできます。

**NOTE** このダイアログ上で、Shiftキーを押しながら、選択したいボイスの初めと終わりをクリックすると、連続した複数のボイスを選択することができます。

**NOTE** ノーマルボイスをドラムボイスに、ドラムボイスをノーマルボイスにインポートすることはできません。

- ⑤ **試聴** .....このボックスをチェックしておくと、ボイスが切り替わるたびに、選択されたボイスのバルクデータがコンピュータからCS6x/CS6R/S80/S30へ送信されます。CS6x/S80/S30のキーボード(または、CS6Rに接続したキーボード)を弾くことにより、試聴することができます。

**NOTE** 試聴をするためには、MIDI出力ポートなどの設定が正しく行なわれている必要があります。詳しくは前述(P.10)をご参照ください。

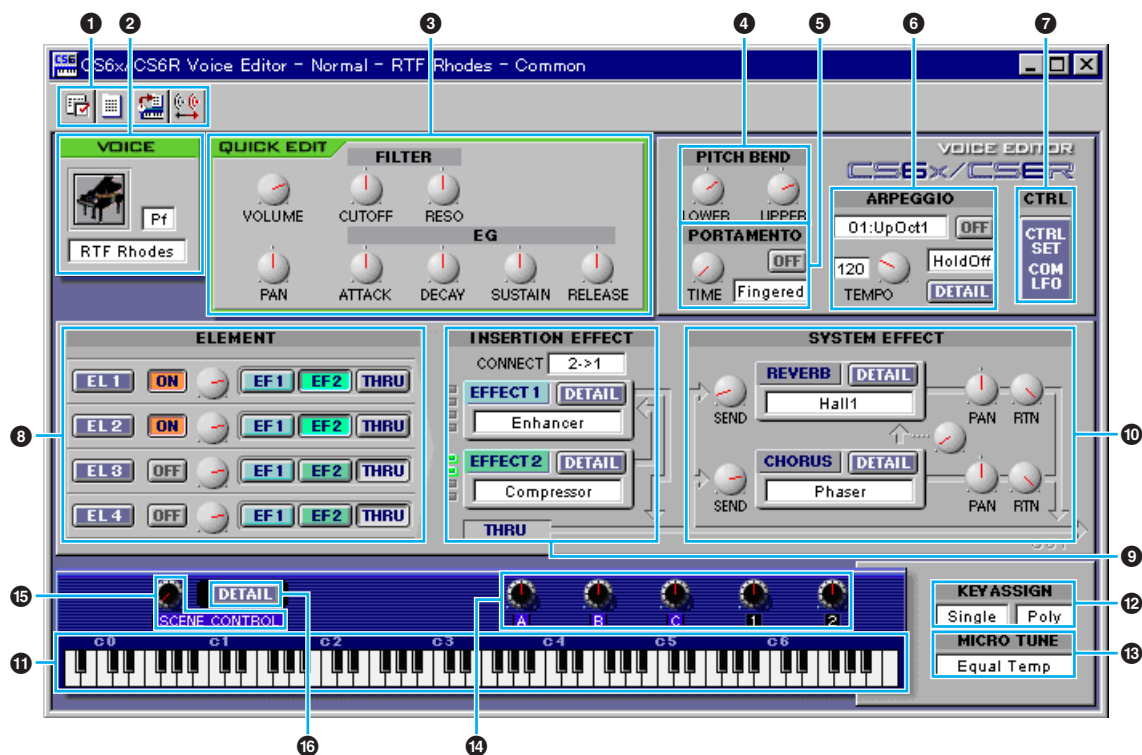
- ⑥ **閉じる** .....インポートダイアログを閉じます。

# エディットウィンドウ

CS6x/CS6R/S80/S30の各パラメーターを視覚的に配置したユニークなインターフェースを持ったウィンドウです。CS6x/CS6R/S80/S30の音色やエフェクトに関するさまざまなパラメーターを簡単に設定することができます。エディットウィンドウには、ノーマルボイスをエディットする「ノーマルボイスエディットウィンドウ」と、ドラムボイスをエディットする「ドラムボイスエディットウィンドウ」があります。

- ・エディットウィンドウでの設定は、MIDIを通じてリアルタイムでCS6x/CS6R/S80/S30に送信されます。
- ・エディットウィンドウでの設定は、ライブラリーファイルにストアすることができます。
- ・各パラメーターについての詳細は、CS6x/CS6R/S80/S30の取扱説明書および別冊のデータリストをご参照ください。

## ボイスエディットウィンドウ(Common)



### 1 ツールバー

各機能を実行するためのボタンが置かれています(P.24)。

### 2 VOICE(ボイス)

エディット中のボイス名、カテゴリー、カテゴリーアイコンが表示されます。ボイス名をクリックすることにより、コンピュータのキーボードから、好きなボイス名を設定することができます。

**NOTE** ボイスネームは、10文字以内、半角英数字で指定してください。

### 3 VOLUME/SOUND CONTROL KNOB(ボリューム/サウンドコントロールノブ)

ボリュームとサウンドコントロールノブの設定をします。16のディテールボタンを押して開く、QuickEdit/SceneControl(クイックエディット/シーンコントロール)ダイアログの設定値と連動しています。

**NOTE** SUSTAIN/RELEASEノブは、ノーマルボイスのみです。

### 4 PITCH BEND(ピッチベンド)

ピッチベンドコントロールの変化幅を設定します。

## 5 PORTAMENTO(ポルタメント)ユニット

ポルタメントに関する設定をします(ノーマルボイスのみ)。

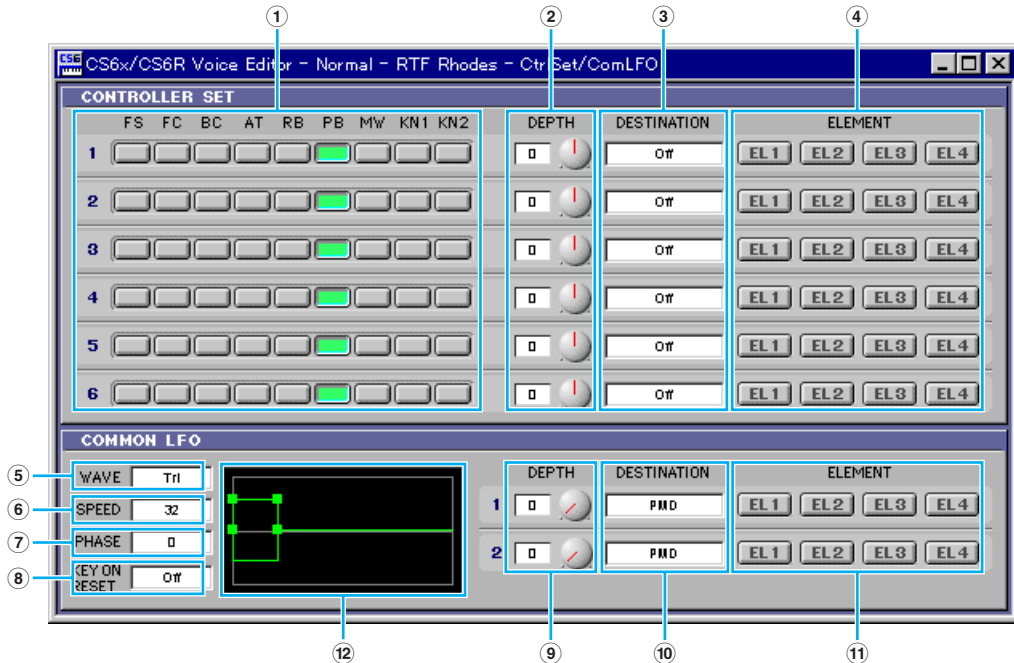
## 6 ARPEGGIO(アルペジオ)ユニット

アルペジオのオン/オフ、タイプ、テンポ、ホールドのオン/オフを設定します。DETAIL(ディテール：詳細)をクリックするとArpeggioダイアログを開きます。より細かいエディットができるようになります。

## 7 CTRL(コントロール)

CtrlSet(コントローラーセット)/ComLFO(コモンLFO)ダイアログを開きます。

### コントローラーセット/コモンLFOダイアログ



### コントローラーセット

ピッチベンドホイールを始めとする、パネル上の各種コントローラーに、いろいろな機能を割り当てて使用することができます。たとえば、モジュレーションホイール1を使ってレゾナンスをかけたり、アフタータッチを使ってピブラートをかけたりなど、演奏する音楽のタイプや目的に応じて自由にコントロール機能を変更することができます。これらのコントローラーの割り当てをコントローラーセットと呼びます。1つのボイスに対して最大6種類のコントローラーセットを設定しておくことができます。コントローラーのことをソースと呼び、そのコントローラーでコントロールされる機能のことをDESTINATION(デスティネーション)と呼んでいます。

- ① ソース.....FS(フットスイッチ)、FC(フットコントローラー)、BC(ブレスコントローラー)、AT(アフタータッチ)、RB(リボンコントローラー)、PB(ピッチベンドホイール)、MW(モジュレーションホイール)、KN1(アサイナブルノブ1)、KN2(アサイナブルノブ2)の中から選択します。
- ② DEPTH(デプス) .....コントローラの効き具合を設定します。
- ③ DESTINATION(デスティネーション) ....現在エディット中のボイスに設定されているデスティネーションが表示されます。ボックスをクリックするとデスティネーションリストが表示され、使用したいデスティネーションタイプを選択することができます。
- ④ エlementオン/オフ .....コントローラーセットを特定のElementに対して有効にすることができます(ノーマルボイスのみ)。

## コモンLFO(ローフリケンシーオシレーター)(ノーマルボイスのみ)

- ⑤ LFO WAVE(LFO ウェーブ) .....LFOの波形を選択します。ここで選んだウェーブを使って変調を行ない、さまざまな音の揺れ方を作り出すことができます。
- ⑥ LFO SPEED(LFO スピード) ....LFOの周波数を設定します。値が大きいくほどスピードが上がります。
- ⑦ LFO PHASE(LFO フェイズ) ....ノートオン時にリセットされるLFOウェーブの位相を設定します。
- ⑧ KEY ON RESET(キーオンリセット) ..ノートオン時にLFOウェーブにリセットがかかります。
- ⑨ DEPTH .....LFOのかかり具合を設定します。
- ⑩ DESTINATION .....コントローラーセットと共通です。
- ⑪ エLEMENTオン/オフ .....コントローラーセットと共通です。
- ⑫ コモンLFOグラフ .....コモンLFOのフェードに関する設定をします。1番左の は鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間(LFO Delay Time)、左から2番目の はLFOの効果がフェードインしていく時間(LFO Fade In Time)、左から3番目の はLFOの効果をホールドする時間(LFO Hold Time)、1番右の はLFOの効果がフェードアウトしていく時間(LFO Fade Out Time)の設定です。それぞれの を左右にドラッグすると、LFOの効果が変化するまでの時間を設定できます。

## ⑧ ELEMENT(エレメント)ユニット

エレメントに関する設定をします(P.17)。

## ⑨ INSERTION EFFECT(インサクションエフェクト)ユニット

インサクションエフェクトに関する設定をします(P.22)。

## ⑩ SYSTEM EFFECT(システムエフェクト)

システムエフェクトに関する設定をします(P.23)。

## ⑪ 鍵盤ボタン

クリックまたはドラッグすることで、エディットの結果を聴くことができます。

## ⑫ KEY ASSIGN(モード/アサイン)(ノーマルボイスのみ)

発音方式(MONO/POLY)とキーアサインの方式(SINGLE/MULTI)を設定します。

## ⑬ MICRO TUNE(マイクロチューニング)(ノーマルボイスのみ)

ボイスで使用するマイクロチューニング(音律)を設定します。平均律をはじめ、さまざまな音律が用意されています。

## ⑭ ASSIGNABLE KONB(アサインابلノブ)

アサインابلノブの値を設定します。

## ⑮ SCENE CONTROL(シーンコントロール)

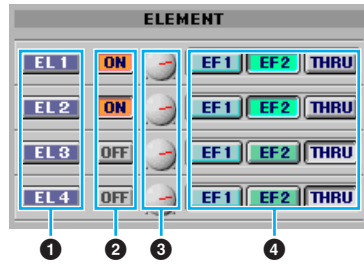
シーンコントロールの値を設定します(CS6x/CS6Rのみ)。

## ⑯ DETAIL(ディテール：詳細)

QuickEdit/SceneControl(クイックエディット/シーンコントロール)ダイアログを開きます。クイックエディット、シーンに関するパラメーターを、直接数値を入力して設定することができます。



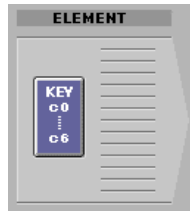
## エレメントユニット



### ① EL(エレメント)1~4

エレメントダイアログを開きます。

**NOTE** ドラムボイスの場合、以下のような画面が表示されます。[Key CO...C6]ボタンをクリックすると、DrumKey(ドラムキー)ダイアログが開きます(P.20)。



### ② ON/OFF

エレメントのオン/オフを設定します。

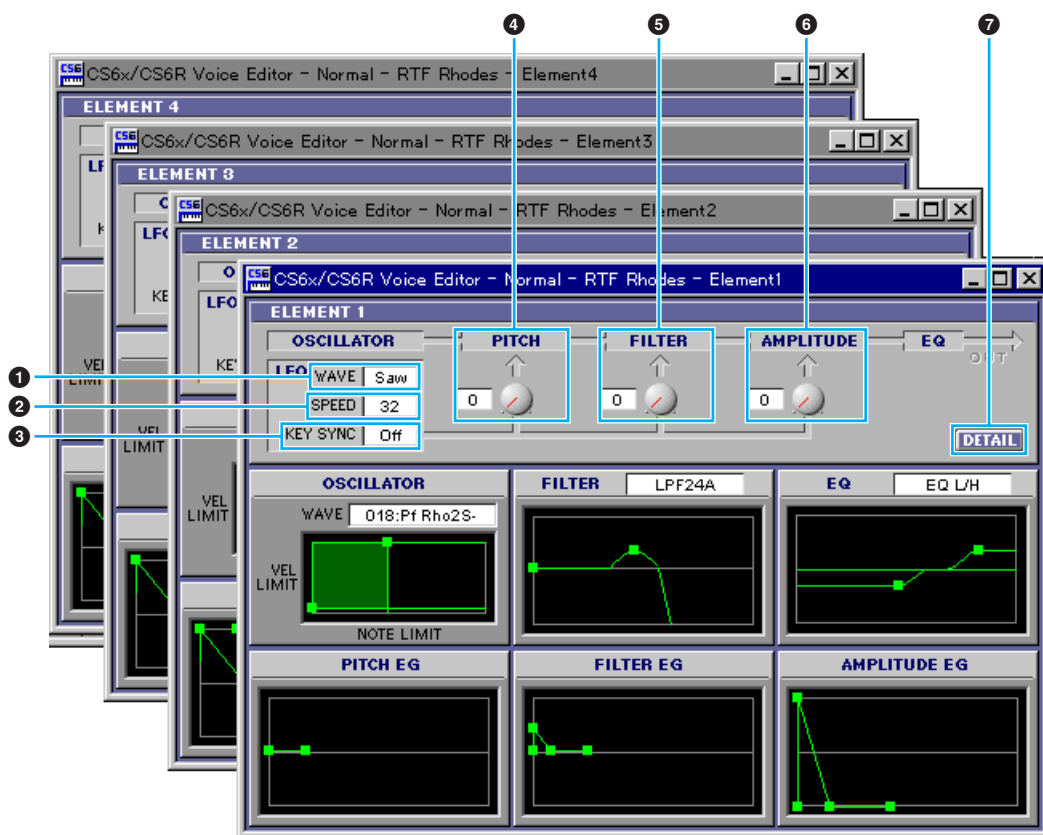
### ③ エレメントレベル

各エレメントの出力レベルを設定します。

### ④ EF(エフェクト)1/EF(エフェクト)2/THRU(スルー)

各エレメントをインサージョンエフェクト1に接続するか、インサージョンエフェクト2に接続するか、接続しない(THRU)かを選択します。

## エレメント1～4ダイアログ

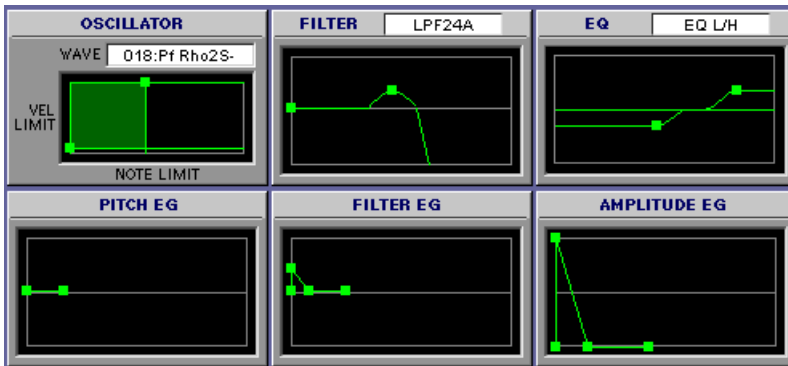


- 1 LFO WAVE**  
LFOの波形を選択します。ここで選んだウェーブを使って変調を行ない、さまざまな音の揺れ方を作り出すことができます。
- 2 LFO SPEED**  
LFOの周波数を設定します。値が大きいほどスピードが上がります。
- 3 KEY SYNC(キーシンク)**  
Onにするとノートオン時にLFOウェーブにリセットがかかります。
- 4 LFO PITCH(ピッチモジュレーションデプス)**  
LFOで音程を周期的に変化させます。
- 5 LFO FILTER(フィルターモジュレーションデプス)**  
LFOでフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させます。
- 6 LFO AMPLITUDE(アンプリチュードモジュレーションデプス)**  
LFOで音量を周期的に変化させます。
- 7 DETAIL**  
クリックするとEL Detail(エレメントディテール)ダイアログを開きます。EL Detailダイアログでは、エレメントに関するパラメーターを、直接数値を入力して設定することができます。ここでの設定値は、エレメントダイアログのグラフと連動しています。

## エディットの方法

グラフ上でのパラメーターの設定は、表示画面内の四角いマーカー( )を、表示される矢印の方向にドラッグして行ないます。マウスポインタをマーカー( )に重なると、設定中のパラメーターの設定値を表示します。

**NOTE** は重なっている場合があります。詳細は、DETAILボタンをクリックすると開くEL Detail(エレメントディテール)ダイアログで確認することができます。



### OSCILLATOR(オシレーター)

ボイスを構成するエレメントの波形の選択、VEL LIMIT(ベロシティリミット)、NOTE LIMIT(ノートリミット)の設定をします。一方の はVEL LIMIT LOWとNOTE LIMIT LOWの設定です。 を左右にドラッグすると発音鍵域の最低音を、上下にドラッグすると、鍵盤を弾いたときに音が出る最低のベロシティを設定できます。もう一方の はVEL LIMIT HIGHとNOTE LIMIT HIGHの設定です。 を左右にドラッグすると発音鍵域の最高音を、上下にドラッグすると鍵盤を弾いたときに音が出る最高のベロシティを設定できます。発音する領域が緑色で表示されます。

**NOTE** グラフ上でのNOTE LIMITの設定値は、ノートナンバーで表示されます。EL Detailダイアログを開くことにより、ノート名を確認することができます。

### FILTER(フィルター)

フィルターの設定をします。目的に応じて使用したいフィルターのタイプを選択します。

**NOTE** 選択したフィルタータイプにより、 に割り当てられるパラメーターは異なります。フィルタータイプに応じて、Gain(フィルターゲイン)、Cutoff Frequency(ローパスフィルターカットオフ周波数)、Resonance(レゾナンス)、HPF Cutoff Frequency(ハイパスフィルターカットオフ周波数)のいずれかが、自動的にアサインされます。

一例として、LPFでは、左の を上下にドラッグするとGainを設定できます。右の を左右にドラッグすると、カットオフ周波数の値が変化して、音の明るさを設定できます。上にドラッグするとカットオフ周波数付近の音量を持ち上げて倍音を加えますので(Resonance)、アナログシンセの「ビョーン」といった効果が出せます。

**NOTE** にマウスポインタを持っていくと設定値が表示されますので、EL DetailダイアログのFILTER EGシートを選択し、各設定値と比較することで、パラメーターを確認することができます。

**NOTE** EL DetailダイアログのFILTER EGシートで、設定値を直接入力することもできます。

### EQ(イコライザー)

音質を設定します。一例としてEQタイプにEQ L/Hを選択した場合、左の で低音(Bass)、右の で高音(Treble)の設定をします。それぞれの を左右にドラッグすると、周波数(Frequency)を設定できます。上下にドラッグすると、指定した周波数のゲイン(Gain)を設定できます。

**NOTE** EL DetailダイアログのOSCILLATORシートで、設定値を直接入力することができます。

## PITCH EG(ピッチエンベローブジェネレーター)

音の立ち上がりから、減衰までの音程の時間的な変化のしかたを5つのTime(タイム：変化の速さ)と5つのLevel(レベル：変化の量)を用いて設定します。

を左右にドラッグすることによりタイムを、 を上下にドラッグすることによりレベルを設定できます。1番左のはHold Time/Level(ホールドタイム/レベル)、左から2番目の はAttack Time/Level、左から3番目の はDecay1 Time/Level、左から4番目の はDecay2 Time/Sustain Level、1番右の はRelease Time/Levelの設定です。

**NOTE** EL DetailダイアログのPITCHシートで、設定値を直接入力することができます。

## FILTER EG(フィルターエンベローブジェネレーター)

鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音色の時間的な変化のしかたを5つのTime(タイム：変化の速さ)と5つのLevel(レベル：変化の量)を用いて設定します。

を左右にドラッグすることによりタイムを、 を上下にドラッグすることによりレベルを設定できます。1番左のはHold Time/Level(ホールドタイム/レベル)、左から2番目の はAttack Time/Level、左から3番目の はDecay1 Time/Level、左から4番目の はDecay2 Time/Sustain Level、1番右の はRelease Time/Levelの設定です。

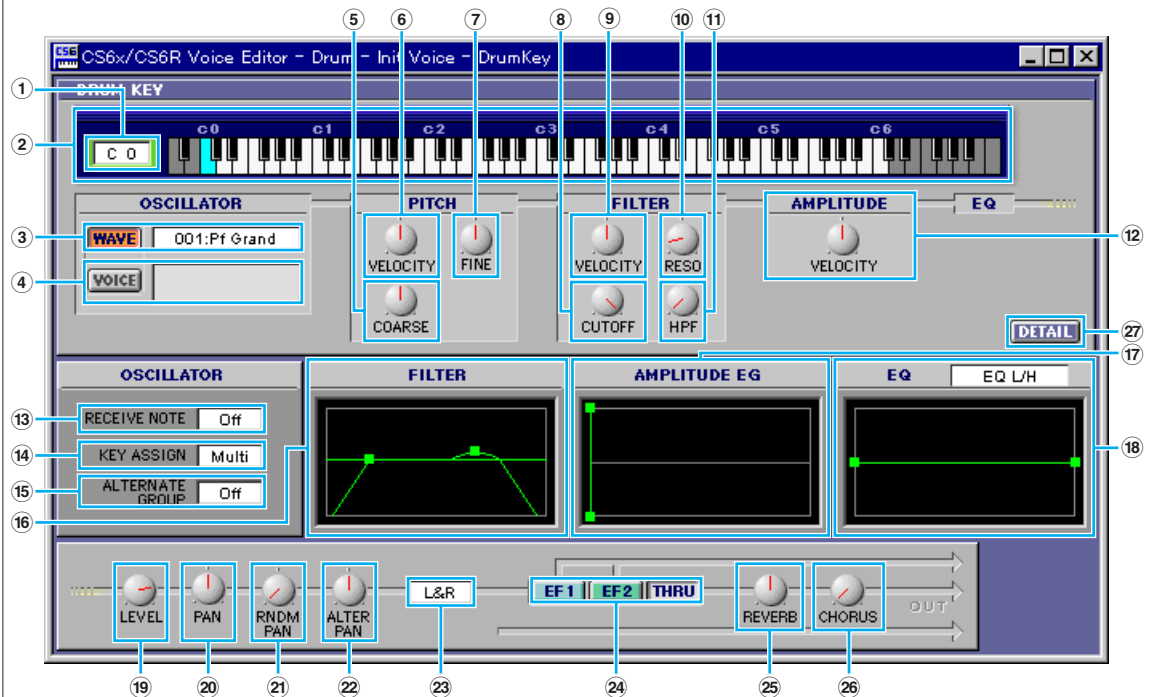
## AMPLITUDE EG(アンプリチュードエンベローブジェネレーター)

音の出かた(立ち上がりから減衰までの変化のしかた)を設定します。1番左の を上下にドラッグすると、アタックタイムに対するペロシティの感度(Init Level)を設定できます。左から2番目の を左右にドラッグすると、音の立ち上がり(EG Attack Time)を設定できます。左から3番目と4番目の を左右にドラッグすると、(鍵盤を押している間の)音の持続のしかた(EG Decay Time1、2)を設定できます。上下にドラッグすると、EG Decay1 Level/Sustain Levelを設定できます。1番右の を左右にドラッグすると、鍵盤を放したあとの音の減衰のしかた(EG Release Time)を設定できます。

**NOTE** EL DetailダイアログのAMP EGシートで、設定値を直接入力することができます。

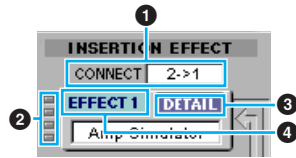
## DrumKey(ドラムキー)ダイアログ

エレメント/ボイスを割り当てたいキー(音名)を選択し、各鍵盤ごとの設定を行ないます。



- ① KEY .....エディットの対象となっているノートが表示されます。
- ② 鍵盤 .....各鍵盤をクリックすると、クリックした鍵盤に割り当てられているウェーブ/ボイスがエディットの対象として選ばれます。
- ③ WAVE(オシレーターウェーブ) .....WAVE/VOICEを切り替えます。WAVEを割り当てた場合は種類を選択します。
- ④ VOICE .....WAVE/VOICEを切り替えます。VOICEを割り当てた場合は種類を選択します。
- ⑤ COARSE(チューンコース) .....半音単位で音程を設定します。
- ⑥ VELOCITY(ピッチベロシティセンシティブィティ) ..ピッチに対するベロシティの感度を設定します。
- ⑦ FINE(チューンファイン) .....チューンコースで設定した音程を微調整します。
- ⑧ CUTOFF(LPFカットオフフリケンシー) .....LPFのカットオフ周波数を設定します。
- ⑨ VELOCITY(LPFカットオフベロシティセンシティブィティ) ..LPFのカットオフ周波数に対するベロシティの感度を設定します。
- ⑩ RES(LPFレゾナンス) .....レゾナンス効果の強さを設定します。
- ⑪ HPF(ハイパスフィルターカットオフフリケンシー)..HPFのカットオフ周波数を設定します。
- ⑫ AMPLITUDE VELOCITY(AMPベロシティセンシティブィティ)..音量に対するベロシティの感度を設定します。
- ⑬ RECEIVE NOTE(レシーブノートオフ) .....各ウェーブ/ボイスでMIDIノートオフを受けるか、受けないかを設定します。
- ⑭ KEY ASSIGN(アサイン) .....キーアサインの方式を選択します。
- ⑮ ALTERNATE GROUP(オルタネートグループ)....本来ドラムキットの中で同時に発音すると不自然になってしまうものを、同時に発音させないようにするための設定です。
- ⑯ FILTER .....音の明るさやキャラクターを設定します。グラフの使い方は、エレメントダイアログの各パラメーターと同様です。
- NOTE** DrumKey DetailダイアログのOSCILLATORシートで、設定値を直接入力することができます。
- ⑰ AMPLITUDE EG .....音の出かた(立ち上がりから減衰までの変化のしかた)を設定します。グラフの使い方は、エレメントエディットウィンドウの各パラメーターと同様です。
- NOTE** DrumKey DetailダイアログのPARAMETERシートで、設定値を直接入力することができます。
- ⑱ EQ .....音質を設定します。グラフの使い方は、エレメントエディットウィンドウの各パラメーターと同様です。
- NOTE** DrumKey DetailダイアログのOSCILLATORシートで、設定値を直接入力することができます。
- ⑲ LEVEL.....各ウェーブ/ボイスの出力レベルを設定します。
- ⑳ PAN .....各ウェーブ/ボイスのパンを設定します。
- ㉑ RNDM PAN(ランダムパンデプス).....左右の音の定位をランダムに変化させる深さを設定します。
- ㉒ ALTER PAN(オルタネートパンデプス) .....ノートオンのたびに定位を左右交互に変化させる深さを設定します。
- ㉓ アウトプットセレクト.....ウェーブ/ボイスの出力を設定します。
- ㉔ EF(エフェクト)1/EF(エフェクト)2/THRU(スルー)スイッチ ..各ウェーブ/ボイスをインサージョンエフェクト1に接続するか、インサージョンエフェクト2に接続するか、接続しない(THRU)かを選択します。
- ㉕ REVERB(リバーブセンド) .....インサージョンエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。
- ㉖ CHORUS(コーラスセンド).....インサージョンエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)のコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。
- ㉗ DETAIL(ディテール: 詳細) ボタン .....DrumKeyディテールダイアログを開きます。より細かい設定をすることができます。
- NOTE** 信号は、右上段のEQを通過したあと、左下段のLEVELへ流れます。
- NOTE** OSCILLATORにVOICEを選択した場合、⑥、⑧~⑬、⑮~⑱、㉑、㉒は無効となります。

## インサクションエフェクト1ユニット



- 1 CONNECT(コネクト)**  
2つのユニットの接続方法(直列/並列)を選ぶことができます。
- 2 インディケータ**  
点灯している場合、エフェクトが各エレメント(上から1~4)に割り当てられていることを示しています(ノーマルボイスのみ)。
- 3 DETAIL(ディテール:詳細)ボタン**  
Insertion EF(インサクションエフェクト)ダイアログを開きます、より細かい設定ができるようになります。
- 4 エフェクトタイプ**  
現在エディット中のボイスに設定されているインサクションエフェクトが表示されます。ボックスをクリックするとエフェクトタイプリストが表示され、使用したいエフェクトタイプを選択することができます。

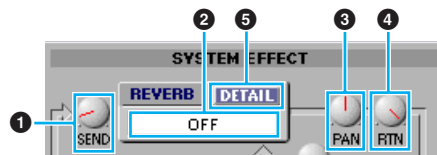
## インサクションエフェクト2ユニット

インサクションエフェクト2に関する設定をします。インサクションエフェクト2の機能や操作は、インサクションエフェクト1と同様です。前述をご参照ください。

## システムエフェクト

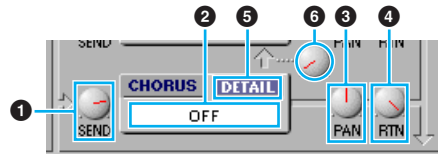
リバーブ/コーラスエフェクトのタイプを選択したり、リバーブ/コーラスエフェクトのさまざまなパラメーターの設定をします。

### ● リバーブユニット



- 1 リバーブセンド**  
インサクションエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。
- 2 リバーブエフェクトタイプ**  
リバーブエフェクトで使用するリバーブエフェクトタイプを選択します。
- 3 PAN(リバーブパン)**  
リバーブエフェクトで処理された信号の左右のアウトプットへのパンニングを設定します。
- 4 RTN(リバーブリターン)**  
リバーブエフェクトで処理された信号のリターンレベルを設定します。
- 5 DETAIL(ディテール詳細)**  
リバーブダイアログを開きます。より細かい設定をすることができます。

## ● コーラスユニット



### ① コーラスセンド

インサージョンエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)のコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

### ② コーラスエフェクトタイプ

コーラスエフェクトで使用するコーラスエフェクトタイプを選択します。

### ③ PAN(コーラスパン)

コーラスエフェクトで処理された信号の左右のアウトプットへのパンニングを設定します。

### ④ RTN(コーラスリターン)

コーラスエフェクトで処理された信号のリターンレベルを設定します。

### ⑤ DETAIL(ディテール：詳細)

コーラスダイアログを開きます。より細かい設定をすることができます。

### ⑥ コーラス リバース

コーラスエフェクトで処理された信号のリバースエフェクトへのセンドレベルを設定します。

## ツールバー



### ① エディター設定ボタン

[エディター設定]ダイアログを開きます。[エディター設定]ダイアログについては前述(P.10)をご参照ください。

### ② ライブラリーボタン

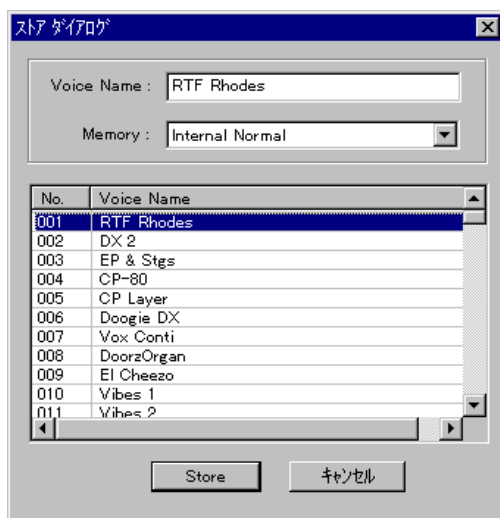
ライブラリーウィンドウを表示します。ライブラリーウィンドウについては前述(P.6)をご参照ください。

### ③ ストアボタン

[ストア]ダイアログを開きます。

#### ストアダイアログ

エディットしたボイスをライブラリーファイルにストアすることができます。



1. Voice Nameのボックスをクリックします。カーソルが点滅して、文字が入力できる状態になります。
2. コンピュータのキーボードから、ボイス名を入力します。  
**NOTE** ボイス名は、10文字以内、半角英数字で指定してください。
3. Memoryのボックスで、ストア先のメモリーを設定します。インターナルボイスとして使用する場合は、Internal Normal(またはDrum)、エクスターナルボイスとして使う場合はExternal Normal(またはDrum)を選択します。
4. リストの中からストア先のボイスをクリックして選択します。
  - ① ライブラリーファイルにストアしたあと、ライブラリーファイルを上書き保存することで、ストア先のボイスは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめバックアップされることをおすすめします。
5. [Store]をクリックすると、ストアを実行してエディットウィンドウに戻ります。
  - ① ボイスストアは、ライブラリーファイルに一時的にストアされるものです。ストアを行なったあとは、必ずライブラリーファイルを保存してください。また、ストアを行わずにライブラリーファイルを保存しても、エディットの内容は保存されませんのでご注意ください。

### ④ コンペアボタン

オンにするとエディットする前のボイスのバルクデータを送信します。オフにするとエディット中のボイスのバルクデータを送信します。ボイスエディットの最中に、エディット前の設定とエディット中の設定とを聞き比べることができます。



# ボイスエディターの操作の流れ

さまざまなユニットから構成されるボイスエディターの使い方には、絶対的な操作手順というものはありません。どのユニットから操作しても構いませんが、つぎのような操作の流れを参考に、目的にあった設定を行なってください。ここでの説明は、ボイスエディターを起動すると開くライブラリーウィンドウから始めます。

**NOTE** 必要に応じて、エディットの対象となるボイスを含む既存のライブラリーファイルをライブラリーウィンドウ上に読み込んだり、特定のボイスをライブラリーウィンドウ上にインポートすることができます。

1. ライブラリーウィンドウのツールバーにあるエディター設定ボタンをクリックして、エディター設定ダイアログを開きます。ここでボイスエディターでの操作をCS6x/CS6R/S80/S30に対して有効にするために、出力用ポートやデバイスナンバーを設定します(前述の**エディター設定ダイアログ**参照)。

**NOTE** Macintoshをお使いの場合、このほかにOMSの設定が必要です。OMSについてはP.26をご参照ください。

2. **ライブラリーファイルを開き、ライブラリーウィンドウ**のボイスリストの中からエディットしたいボイスをダブルクリックで選択します。選ばれたボイスのエディットウィンドウが開きます。

**NOTE** エディットしたいボイスをクリックして選んだあと、ツールバーのエディットボタンをクリックしてエディットウィンドウを開くこともできます。

3. **エディットウィンドウ**にはさまざまなユニットが配置されています。まずはエレメントユニットで、ボイスを構成するエレメント1~4に関する設定を行ないましょう。**エレメントダイアログ1~4**を開き、波形を選び、フィルターやイコライザーで音色や音質を調節します。エレメントダイアログ1~4ではグラフを使って視覚的にエディットすることができます。

**NOTE** エレメントダイアログからディテールダイアログを開き、数値設定で細かくエディットすることもできます。エレメントダイアログとディテールダイアログは連動しており、各ダイアログでのエディット結果は、すぐにそれぞれのダイアログに反映されるようになっています。両方のダイアログを並べて表示させ、グラフと数値を同時に見ながらエディットすることができます。

**NOTE** その他、エレメントユニットでは各エレメントの出力レベルやインサージョンエフェクト1/2への接続に関する設定をすることができます。

4. ボリューム/サウンドコントロールノブを使って、ボイス全体の音量/音色/音質をコントロールします。

**NOTE** エディットウィンドウからクイックエディット/シーンコントロールダイアログを開き、数値設定で細かくエディットすることもできます。エディットウィンドウ上のノブとクイックエディット/シーンコントロールダイアログは連動しており、それぞれのエディット結果は、すぐにそれぞれの設定値として反映されるようになっています。

**NOTE** ウィンドウ下の鍵盤ボタンをクリックまたはドラッグすることで、エディット中のボイスを聴くことができます。

**NOTE** ツールバーのコンペアボタンを使って、エディット前のボイスと現在エディット中のボイスを聴き比べることもできます。

5. **インサージョン1/2ユニット**でインサージョンエフェクトのタイプを選び、その他の設定を行ないます。

6. **リバーブ/コーラスユニット**でシステムエフェクトのタイプを選び、その他の設定を行ないます。

7. 必要に応じて、アルベジオやポルタメントの設定を行ないます。

8. エディットウィンドウのツールバーにあるストアボタンをクリックして、**ストアダイアログ**を開きます。エディットしたボイスを現在開かれているライブラリーファイルにストアします。

**NOTE** ここでのボイスのストアはライブラリーファイルに一時的に保存するものです。つぎの手順でライブラリーファイルそのものを保存しない限り、エディットの内容は完全には保存されませんのでご注意ください。

9. ライブラリーウィンドウに戻り、ツールバーにある**保存ボタン**をクリックして、ライブラリーファイルを上書き保存します。これで先ほどエディットしたボイスがライブラリーファイルのストア先のボイスに上書きされます。

**NOTE** 保存したライブラリーファイルはいつでもこのライブラリーウィンドウ上に読み込むことができます。また、ライブラリーウィンドウ上のボイスはまとめてCS6x/CS6R/S80/S30に送信することができます。

**NOTE** さまざまなライブラリーファイルを作成しておけば、ライブ用、レコーディング用など、目的別にボイスを管理したり、必要に応じてボイスを用意できるので、たいへん便利です。

# OMSの設定(Macintoshをお使いのお客様へ)

ボイスエディターは、OMS(Open Music System)によりデータの送受信を行ないます。ボイスエディターをお使いになるには、あらかじめOMSをインストールし、正しくセットアップする必要があります。

**NOTE** OMSのインストールについては、別冊のインストールガイドをご参照ください。

## OMSについて

OMS(Open Music System)とは、MIDIアプリケーションとMIDIハードウェアやソフトウェアどうしのMIDIデータの送受信を総括的に管理するMacintoshの機能拡張です。現在、数多くのミュージックソフトメーカーがOMSを採用しており、Macintoshのミュージック環境構築の基本システムとなっています。OMSには次のような機能があります。

- OMS対応のアプリケーションは、OMSを介してさまざまなハードウェア(MIDIデバイス)とコミュニケーションを行ないます。これらのアプリケーションは、従来のように各アプリケーションごとのドライバを必要としません。
- OMSにMIDIスタジオの構成(スタジオセットアップ)を記憶させておくだけで、OMS対応のアプリケーションはそのスタジオセットアップの設定を自動的に認識します。スタジオセットアップの設定を変更するだけで各OMS対応アプリケーションの設定は自動的に更新されます。
- OMSを使用することでユーザー独自のスタジオセットアップをより簡単に構成でき、オリジナルスタジオセットアップとして保存しておくだけで、いつでもすばやくMIDIデバイスとアプリケーションソフトにアクセスすることができます。
- OMSのスタジオセットアップアプリケーションを起動すると、接続されている各MIDIデバイスが自動的に認識され、画面上にイメージアイコンで表示されます。各デバイスのアイコンは名前、チャンネルと共に系統的にパッチングされます。一度OMSでセットアップされたデバイスは、チャンネルアサインやポートナンバーを意識することなく簡単にアクセスすることができます。
- OMSはスタンダードMIDIインターフェースおよびマルチポートインターフェースを含め、さまざまなMIDIインターフェースに対応しています。マルチポートインターフェースを使用すると、接続されているMIDIデバイスの数に応じて多数のMIDIチャンネルを使用することが可能になります。

**NOTE** OMSについて、さらに詳しくはOMSに付属のマニュアルおよびREADMEファイルなどをご参照ください。

## OMSのセットアップ

ボイスエディターではCS6x/CS6R/S80/S30の標準的なセットアップファイルをあらかじめ用意しておりますので、お使いのシンセサイザーに合ったファイルをお使いください。以下にCS6xのセットアップ例を示します。

1. まず、CS6xのTO HOST端子とMacintoshのシリアルポートを接続し、CS6xのHOST SELECTスイッチを“ Mac ”の位置にセットします。
2. 「OMSアプリケーション」フォルダ内にあるOMS Setupアイコンをダブルクリックして起動します。
3. [ファイル]メニューの[開く]で、「OMS Setup for YAMAHA」フォルダ内にある「CS6x-Modem」を開きます。  
Performaなど、モデムポートを使用できない機種の場合は「CS6x-Printer」を開きます。
4. [ファイル]メニューの[セットアップを有効にする]を選びます。  
これでCS6x用のセットアップが、現在のスタジオセットアップとして登録されます。
5. [ファイル]メニューの[終了]でOMS Setupを終了します。

**NOTE** ボイスエディターは、OMSの2.0より古いバージョン(1.X)には対応しておりません。

## OMSポートの設定

OMSが正しくセットアップされたら、ボイスエディターを起動し、OMSポートを設定します。

1. ボイスエディターのアプリケーションアイコンをダブルクリックして、ボイスエディターを起動します。

**NOTE** Apple Talkがオンの場合は、ボイスエディターの起動時にアラートが出ます。その場合「オフにする」をクリックしてください。Apple Talkの切り替えには時間がかかります。

2. ボイスエディターの[MIDI]メニューから[OMSポート設定]を選びます。

[OMSポート設定]ダイアログが表示されます。

以下はMIDI機器にCS6xを使用し、OMSのセットアップにCS6x用セットアップを使用した場合の例です。



**キーボードスルー:** 外部キーボードを音源に接続してモニターする場合、チェックします。

**MIDI In:** 「CS6x」を選択します。

**MIDI Out:** 「CS6x」を選択します。

3. [OK]をクリックして、設定を終了します。

# トラブルシューティング

「音が出ない」、「正常に動作しない」などといった場合には、まずCS6x/CS6R/S80/S30との接続を確認したあと、以下の項目をチェックしてください。また、Windows版のVoice Editorをご使用の場合は、XGworks(lite)に付属の取扱説明書のQ&Aもご参照ください。

## <Windows/Macintosh共通>

**スライダーやノブを操作しても音色(音の聞こえ方)が変わらない。**

- エディター設定(OMSポート設定)の出力ポート(MIDI Out)やDeviceNo.が正しく設定されていますか？(P.10)

**Bulkデータの送信ができない。**

- エディター設定(OMSポート設定)の出力ポート(MIDI Out)やDeviceNo.が正しく設定されていますか？(P.10)
- エディター設定のダンプリンターバルの設定を短くしすぎていませんか。ダンプリンターバルの設定を「10ms」以上に調節してください。

**鍵盤を押すと2種類の音が同時に鳴ってしまう。**

- CS6x/CS6R/S80/S30側の設定で、ローカル(Local)をoffにしてください。

**エディットウィンドウ上のキーボードをクリックしても発音しない。**

- エディター設定のMIDI Chが正しく設定されていますか？(P.10)

**試聴ボタンを押していても音色が切り替わらない。**

- エディター設定(OMSポート設定)の出力ポート(MIDI Out)やDeviceNo.が正しく設定されていますか？(P.10)

**ボイスエディターで作成したライブラリーファイルをCS6x/CS6R/S80/S30で直接読み込めない。**

- ボイスエディターのライブラリーファイルをCS6x/CS6R/S80/S30で、直接読み込む場合は、ファイル名の拡張子を「S2V」にしてください。

## <Windows>

**プラグインメニューにボイスエディター名が表示されない。**

- ボイスエディターが、XGworks(lite)と同じフォルダにインストールされていますか？ XGworks(lite)と同じフォルダにインストールされていない場合は、ボイスエディターをインストールし直してください。

**Bulkデータの受信ができない**

- XGworks(lite)のシステムセットアップのMIDI Inで適切なドライバが選択されていますか？
- エディター設定のDeviceNo.が正しく設定されていますか？(P.10)

**エディター設定の出力ポートで選択したいポート名が表示されない。**

- エディター設定の出力ポートは、XGworks(lite)のシステムセットアップのMIDI Outで設定されているポートの中から選択できます。XGworks(lite)のシステムセットアップでMIDI Outの設定を確認してください。

## <Macintosh>

**プリンターポートが認識できない。**

- Apple Talkがオンになっていると、プリンターポートは使用できません。Macintoshの機種によっては起動時に自動的にAppleTalkをオンにするものもありますので注意してください。
- OMS MIDIセットアップ画面で、「Printer」がチェックされているか、ご確認ください。

**モデムポートが認識できない。**

- Performaシリーズなど、一部のMacintoshではモデムポートが使用できず、プリンターポートのみ使用可能となります。
- OMS MIDIセットアップ画面で、「Modem」がチェックされているか、ご確認ください。

**MIDI IN/OUTできない。**

- CS6x/CS6R/S80/S30のHOST SELECTスイッチが正しく設定されていますか？CS6x/CS6R/S80/S30の取扱説明書に従って、正しく設定してください。
- OMSポート設定で、出力先がunknownになっていませんか？OMSのポート変更や、セットアップを変更したあとは、ボイスエディターのOMSポート設定画面で、OMSの入力/出力ポートを選択しなおす必要があります。適切な出力先を選択してください(P.27)。
- ケーブルを接続したポートと同じポートが、OMSで選ばれていますか？OMS MIDIセットアップ画面を開き、該当するポートがチェックされているか確認してください。
- 頻繁にポートやセットアップを変更すると、OMSがシリアルポートをうまく認識できないことがあります。Macintoshを再起動して、OMSを正しく設定したのち、ボイスエディターを起動してください。

**Bulkデータの受信ができない。**

- OMSポート設定のMIDI Inは正しく設定されていますか？(P.27)
- エディター設定のDeviceNo.は正しく設定されていますか？(P.10)

**ライブラリーファイル(拡張子:S2V)のアイコンをダブルクリックしてもボイスエディターが起動しない。**

- ライブラリーファイルのタイプ/クリエータを以下のように変換してから、あらためて操作してください。

CS6x/CS6R  
タイプ: S2VX  
クリエータ: YXC6

S80/S30  
タイプ: S2VX  
クリエータ: YXS8