

第5章

ノーマルボイスのエディット

この章では、ボイス(ノーマルボイス)のエディット方法を説明します。

- ノーマルボイスエディットについて116
- クイックエディット119
- レベル、ネーム128
- フルエディット131
- リコール、イニシャライズ190

ノーマルボイスエディットについて

ここでは、ノーマルボイスのエディットの分類について、また共通の操作などについて説明します。

ノーマルボイスエディットの分類

- ・ ノーマルボイスプレイモードの状態では、[EDIT/COMPARE]を押すと、次のようなノーマルボイスエディットのメニューが表示されます。

```
VCE EDIT  *00 : Spring  
1: Quick Edit
```

ここで、[+1/YES]または[-1/NO]を押すと、前後のメニューが表示されます。

目的の機能を選択した後、[ENTER]を押すと、その機能に入ります。

また、[PAGE]を押しながら、[◀]または[▶]を押して、機能を選択することもできます。


- 1: Quick Edit …… ウェーブや AEG、フィルターなどの設定を、簡単な操作で変更する機能です。
「3: Full Edit」の設定項目の中から、特に音作りに大きく関係する項目を選び、（必要に応じて組み合わせて）集めてあります。この作業で設定を変更すれば、連動して「3: Full Edit」内の設定も変化します。
- 2: Level/Name …… ノーマルボイス全体の出力レベルと名前を設定します。
- 3: Full Edit …… ウェーブの選択や AEG、フィルター、LFO、エフェクトなどノーマルボイスの音色を決定付ける項目を細かく設定します。
- 4: Recall/Init. …… ノーマルボイスの初期化やリコールなどの作業を行います。



注 意

- ・ ボイスプレイモードで、ドラムボイス（ボイス番号：63）を選択している状態で、[EDIT/COMPARE]を押すと、ドラムボイスエディットに入ります。（193ページ）

ストア

- ・プレイモードに戻って、エディットしたボイスを、インターナルまたはカードに保存します。
- ・ストアの画面で表示される「」のマークは、元の音色に対して、何らかのエディットを行ったときに表示されるマークです。何もエディットを行っていないときは表示されません。

```
VCE STORE 1000: Spring
→ 100 : Spring
```



手 順

- ① ボイスプレイモードに戻ります。
▼ [EXIT]を何回か押し、ボイスプレイモードに戻ります。
- ② [STORE/COPY]を押します。
▼ 上のような画面に変わります。
- ③ メモリーを選択します。
・ [MEMORY]を何回か押し、保存先のメモリーを選択します。
- ④ ボイス番号を指定します。
・ [+1/YES] [-1/NO]を使って、保存先のボイス番号を指定します。
- ⑤ [ENTER] を押します。
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ⑥ [+1/YES]を押します。
▼ ストアが実行されます。



注 意

- ・ ノーマルボイスを、各メモリーの63番（ドラムボイス専用）に保存することはできません。
- ・ ボイスプレイモードに戻った後、ストアを行う前に、ボイスを切り換えてしまうと、エディットしていたボイスは消えてしまいます。
エディットした状態に戻したい場合には、リコールの操作を行ってください。（191ページ）

ノーマルボイスエディットについて

コンペア

- ・エディット中のノーマルボイスと、エディット前のノーマルボイスとを聴き比べる機能です。
エディット中に、元の音色からの変化を確認したい場合に利用します。



手 順

- ① エディット中に、[EDIT/COMPARE]を押します。
▼ EDITのランプが点滅し、エディット前の音が出る状態になります。
 - ・もう一度、[EDIT/COMPARE]を押すと、元の状態に戻ります。



注 意

- ・コンペア中（EDITのランプの点滅中）は、エフェクトバイパス以外の機能は使えません。

エフェクトバイパス

- ・エディット中に、一時的にエフェクトをオフにすることができます。
- ・純粋な音源部分だけの音を聴きながらエディットを行っていくときに利用してください。



手 順

- ① エディット中に、[UTILITY/SELECT]を押しながら、[PLAY MODE]を押します。
▼ 「BYP」と表示され、エフェクトがオフ（エフェクトバイパスオン）になります。
 - ・もう一度、同じ操作を行うと、元の状態（エフェクトバイパスオフ）に戻ります。



注 意

- ・この機能は、エディットを行うときだけに有効です。
プレイモードに戻ると、自動的にエフェクトが機能します。
エフェクトを使わないボイスを作りたい場合には、エフェクトモードをオフにしておいてください。（174ページ）

クイックエディット



1 : クイックエディットの機能	
1-1:Wave Select	ウェーブの選択を変更します。
1-2:AEG	AEG の設定を変更します。
1-3:Filter	フィルターの設定を変更します。
1-4:LFO	LFO の役割や、スピードや深さの設定を変更します。
1-5:Effect 1	エフェクト1のタイプ、パラメーターなどを変更します。
1-6:Effect 2	エフェクト2のタイプ、パラメーターなどを変更します。
1-7:Effect Wet:Dry	各エフェクトのエフェクト音の割合を設定します。

クイックエディット

1-1 : Wave Select	ウェーブの選択を変更します。		
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 1:Quick Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div><div>WCE QED WAVE Select<Grp> 01:Piano P,001:Piano</div><div><div></div><div></div></div><div><div>Grp (ウェーブグループ)</div><div>No (ウェーブナンバー)</div></div></div>	Grp	01 ~ 16(Presetのみ)	
	No	P1 001~244 P2 001~050 C1 000~??? C2 000~??? I 000~063	



解 説

- ・ボイスで使用するウェーブ（元となる波形）を選択します。
- ・ウェーブグループは、ウェーブを次のように種類別に分類したもので、プリセットのウェーブのときのみ有効です。インターナルやカードのウェーブの場合には、「——」が表示され、選択はできません。
 01:Piano 05:Str. 09:Folk 13:Drum
 02:Key 06:A. Gtr 10:Synth 14:Perc.
 03:Brass 07:E. Gtr 11:Choir 15:SE
 04:Wind 08:Bass 12:Tprc 16:OSC
- ・ウェーブでは、実際に使用するウェーブを選択します。
 [MEMORY]を押すことで、プリセット、インターナル、カードのウェーブを切り換えることができます。
 ウェーブ名の右端には、「」または「」のマークが表示されます。
 これは、そのウェーブが使用している音源ユニットを示します。
 (135ページ)



注 意

- ・ウェーブカードがスロットにセットされていないときは、カードウェーブを選択できません。
- ・増設メモリーボード(SYEMB06)が装着されていない場合には、インターナルウェーブは選択できません。

1-2 : AEG	AEG の設定を変更します。										
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 1:Quick Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択											
<div> <div> <div>UCE QED AEG <Type></div> <div>01:Piano</div> </div> <div>Type (AEGタイプ)</div> </div>	<table> <tr><td>Type</td><td>00 ~ 21</td></tr> <tr><td>AtkRate</td><td>0 ~ 63</td></tr> <tr><td>SusLvl</td><td>0 ~ 63</td></tr> <tr><td>RlsRate</td><td>0 ~ 63</td></tr> <tr><td>Vel</td><td>-7 ~ +7</td></tr> </table>	Type	00 ~ 21	AtkRate	0 ~ 63	SusLvl	0 ~ 63	RlsRate	0 ~ 63	Vel	-7 ~ +7
Type	00 ~ 21										
AtkRate	0 ~ 63										
SusLvl	0 ~ 63										
RlsRate	0 ~ 63										
Vel	-7 ~ +7										
<div> <div> <div>UCE QED AEG <AtkRate></div> <div>0 0 27 +3</div> </div> <div> <div>AtkRate SusLvl RlsRate Vel</div> <div>(アタックレート) (サステインレベル) (リリースレート) (ベロシティ)</div> </div> </div>											



解 說

- ・ AEG（鍵盤を弾いてから、音が消えるまでの音量の変化）を簡単に設定します。
- ・ AEG タイプを変更すると、そのタイプのウェーブに適した AEGのレイト & レベルを自動的に設定します。
例えば、ピアノ系のウェーブが選択されているとき、ここで「01:Piano」を選択すると、一番ピアノらしい AEGの設定となります。
- ・ AEG タイプを選択した後、さらに微妙に設定を行うために、以下の4項目が用意されています。
- ・ アタックレイトでは、音の立ち上がりの速さを設定します。数値が大きいほど、立ち上がりが速くなります。
- ・ サステインレベルでは、鍵盤を押さえ続けたときの持続音の音量を調節します。
- ・ リリースレイトでは、鍵盤を離した後の音の消える速さを設定します。数値が大きいほど、消える速さが速くなります。
- ・ ペロシティでは、鍵盤を弾く強弱によって音量に変化を与える設定を行います。プラスの数値のときは、鍵盤を強く弾くほど大きな音量に、マイナスの数値のときは、鍵盤を強く弾くほど小さな音量になります。

- ・タイプは、次の中から選択します。

1:Piano	ピアノ系のタイプです。
2:Brass	ブラス系のタイプです。
3:SfzBrass	ディケイに特徴のあるブラス系のタイプです。
4:SynBrass	アタックに特徴のないブラス系に向くタイプです。
5:StFast	アタックの速いストリングス系のタイプです。
6:StSlw/Pd	アタック、リリースの長いタイプです。
7:E. Bass	E. ベース系のタイプです。
8:SynBass1	少しリリースの長いシンセベース系のタイプです。
9:SynBass2	はぎれの良いシンセベース系のタイプです。
10:Organ	オルガン系のタイプです。
11:Guitar	ギター系のタイプです。
12:Pluck1	弦をつまびくようなタイプです。
13:Pluck2	弦をつまびくようなタイプ、12より速い減衰です。
14:SynPad	シンセパッドのようなリリースの長いタイプです。
15:SynComp	音の持続するシンセサウンドのタイプです。
16:Percusiv	アタックの速いタイプです。
17:S. Ideal1	アタックの遅いタイプです。
18:S. Ideal2	アタックの速いタイプです。
19:S. Ideal3	鍵盤を速く離すほどリリースの長くなるタイプです。
20:S. Ideal4	音量の2回の山があるタイプです。
21:Init	音量変化のないタイプです。



注 意

- ・01～21のどのタイプにも一致しない AEGの設定になっている場合には、タイプの部分に「00:-----」が表示されます。
- ・設定した AEGによっては、アタックレイトの設定が無効になる場合があります。この場合、表示は「--」となります。(AEG モードがホールドモードになるためです)

次ページ用の資料 フィルタータイプ

1:VelSoft	ベロシティにより少し変化するタイプです。
2:VeloWide	ベロシティにより大きく変化するタイプです。
3:VeloHard	ベロシティによりさらに大きく変化するタイプです。
4:VeloReso	ベロシティによりレゾナンスが変化するタイプです。
5:SynBass1	シンセベース系のタイプです。
6:SynBass2	シンセベース系のタイプです。
7:SynBras1	シンセブラス系のタイプです。
8:SynBras2	シンセブラス系のタイプです。
9:Sweep	アタックに特徴のあるタイプです。
10:SlowAtak	ゆっくりしたアタックのタイプです。
11:LPF Init	ローパスです。(Cof, Resで効果を調節します)
12:HPF Init	ハイパスです。(Cofで効果を調節します)
13:BPF Init	バンドパスです。(Cofで効果を調節します)
14:BEF Init	バンドエルミネートです。(Cofで効果を調節します)
15:Thru	フィルターをしません。

1-3 : Filter	フィルターの設定を変更します。		
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 1:Quick Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div>VCE QED Filter <Type> 01:VeloSoft 115 0 +27</div>		Type	00 ~ 15
		Cof	0 ~ 127
		Res	0 ~ 99
		Vel	-63 ~ +63
Type (フィルタータイプ)	Cof (カットオフ フリークエンシー)	Res (レゾナンス)	Vel (ベロシティ)



解 説

- ・フィルター（周波数特性を変化させる装置）を簡単に設定します。
- ・フィルタータイプを変更すると、そのタイプ名が示すフィルターの設定に自動的に変更します。
- ・フィルタータイプを選択した後、さらに微妙な設定を行うために、以下の3項目が用意されています。
- ・カットオフフリークエンシーでは、フィルター効果のかかる周波数を設定します。数値を大きくするほど、周波数が高くなります。
- ・レゾナンスでは、フィルターの効果をより強調する設定を行います。数値を大きくするほど強調されます。
- ・ベロシティでは、鍵盤を弾く強弱によって、フィルターのかかり具合を変化させる設定を行います。
プラスの数値のときは、鍵盤を強く弾くほど、フィルター効果が大きくなります。マイナスの数値のときは、鍵盤を弱く弾くほど、フィルター効果が大きくなります。
- ・タイプの種類については、前ページをご覧ください。



注 意

- ・00~15のどのタイプにも一致しないフィルターの設定になっている場合には、タイプの部分に「00:-----」が表示されます。
- ・レゾナンスの数値を上げすぎると、発振することがあります。
- ・レゾナンスを設定できないタイプの場合は、「--」が表示されます。

クイックエディット

1-4 : LFO	LFO の役割や、スピードや深さの設定を変更します。			
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 1:Quick Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択				
<div><div>UCE QED LFO</div><div>1:vibrato</div><div>64</div></div> <div><div></div><div>Type</div><div>(LFO タイプ)</div></div>	<div><div><Type></div><div>64</div></div> <div><div></div><div>Speed</div><div>(スピード)</div></div>	<div><div></div><div>Depth</div><div>(デプス)</div></div>	Type	0 ~ 3
			Speed	0 ~ 99
			Depth	0 ~ 127



解 説

- ・ LFO（周期的な音程、音量、音質の変化を作り出す装置）の役割を決め、そのスピードと変化の大きさを調節します。
- ・ LFO タイプを変更すると、LFO に関する設定がそのタイプのものに変更されます。

1:vibrato …… 周期的に音程が変わる効果
 2:tremolo …… 周期的に音量が変わる効果
 3:wahwah …… 周期的に音質が変わる効果

- ・ スピードでは、周期の速さを変更します。
- ・ デプスでは、変化の大きさを変更します。



注 意

- ・ LFO の設定が、wahwah, tremolo, vibratoのいずれにも一致しない場合には、タイプの部分に「0:----」が表示されます。

1-5 : Effect 1	エフェクト1のタイプ、パラメーターなどを変更します。	
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 1:Quick Edit → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>VCE QED Ef1 <Type> 01:Rev.Hall ▶</div> <div>Type (エフェクトタイプ)</div> <div>VCE QED Ef1 <Rev.Time> ▶ 100 1.0 12.0 (ms)</div> <div>(エフェクトパラメーター1) (エフェクトパラメーター2) (エフェクトパラメーター3)</div>	Type	00 ~ 90
	エフェクト パラメーター1	エフェクトタイプにより 変化
	エフェクト パラメーター2	エフェクトタイプにより 変化
	エフェクト パラメーター3	エフェクトタイプにより 変化



解 説

- ・エフェクト1に関する設定を、次の4つの項目で行います。
- ・Typeでは、エフェクトの種類を選択します。
エフェクトの種類については、巻末の付録（321ページ）をご覧ください。
- ・エフェクトパラメーター1、2、3では、選択されたエフェクトタイプの中で、特に重要な3項目を設定します。
項目の内容は、選択したエフェクトタイプによって異なります。
画面右下には、そのパラメーターの単位が示されます。
また、エフェクトがカスケードタイプ、デュアルタイプの場合には**A**、**B**の文字で、エディット中のエフェクトを示します。

ここで指定する4項目については、巻末付録の「エフェクトパラメーター一覧」をご覧ください。

クイックエディット

1-6 : Effect 2	エフェクト2のタイプ、パラメーターなどを変更します。		
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 1:Quick Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div><div>VCE QED Ef2 <Type> 01:Rev.Hall</div><div>Type (エフェクトタイプ)</div><div>VCE QED Ef2 <Rev.Time> 100 1.0 12.0 (ms)</div><div>(エフェクトパラメーター1) (エフェクトパラメーター2) (エフェクトパラメーター3)</div></div>	Type	00 ~ 90	
	エフェクト パラメーター1	エフェクトタイプにより 変化	
	エフェクト パラメーター2	エフェクトタイプにより 変化	
	エフェクト パラメーター3	エフェクトタイプにより 変化	



解 説

- エフェクト2に関する設定を、次の4つの項目で行います。
 - Typeでは、エフェクトの種類を選択します。
エフェクトの種類については、巻末の付録（321ページ）をご覧ください。
 - エフェクトパラメーター1、2、3では、選択されたエフェクトタイプの中で、特に重要な3項目を設定します。
項目の内容は、選択したエフェクトタイプによって異なります。
画面右下には、そのパラメーターの単位が示されます。
また、エフェクトがカスケードタイプ、デュアルタイプの場合には**A**、**B**の文字で、エディット中のエフェクトを示します。
- ここで指定する4項目については、巻末付録の「エフェクトパラメーター一覧」をご覧ください。

1-7 : Effect Wet:Dry	各エフェクトのエフェクト音の割合を設定します。	
※イスイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 1:Quick Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>UCE QED EF Wet:Dry Out1= 50: 50</div> <div>Out 1 (アウト1 ウェットドライバンス)</div>	Out 1	0:100 ~ 100:0



解 説

- ・アウト1について、オリジナル音とエフェクト音とのバランスを設定します。
- ・0:100 のとき、オリジナル音のみの出力、100:0 のときエフェクト音のみの出力となります。

レベル、ネーム

2 : ボイスレベル、ネームエディットの機能	
2-1:Level	ボイスの出力レベルを調節します。
2-2:Name	ボイスの名前を入力します。

レベル、ネーム

2-2 : Name	ボイスの名前を入力します。	
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 2:Level/Name → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> UCE Name 100-[] </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> (ボイスネーム) </div>	Name	8 文字



解 説

- ・ボイスの名前を入力します。
- ・[◀] [▶] でカーソルを移動しながら、[+1/YES] [-1/NO]で、文字を入力していきます。
入力できる文字は、次の文字です。

(スペース) ! " # \$ % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7
 8 9 : ; < = > ? @ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
 U V W X Y Z [¥] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l m n o p q
 r s t u v w x y z { | } → ←

- ・[UTILITY/SELECT]を押しながら、[EDIT/COMPARE]を押すと、ボイス名の文字が全部消去されます。
- ・[UTILITY/SELECT]を押しながら、[STORE/COPY]を押すと、カーソルのある位置にスペースが入力されます。



注 意

- ・[UTILITY/SELECT]を押すと、エフェクトバイパスを機能させることもできます。操作が複雑になりますのでご注意ください。

フルエディット

3 : フルエディットの機能		
3-1:	Oscillator	ウェーブの選択とそれに関する各種設定を行います。
	3-1-01:Wave Select	ウェーブを選択します。
	3-1-02:Parameter	オシレーターモードやチューニングなどを設定します。
3-2:	AEG	AEG の各種設定を行います。
	3-2-01:Level	音の立ち上がりから消えるまでの音量変化を設定します。
	3-2-02:Rate	
	3-2-03:Scale Point	音程による音量の変化を設定します。
	3-2-04:Scale Offset	
	3-2-05:Sensitivity	鍵盤を弾く強弱による音量変化などを設定します。
	AEG Copy	他のボイスのAEG の設定をコピーします。
3-3:	Filter	フィルターの各種設定を行います。
	3-3-01:Parameter	フィルターのタイプとカットオフ周波数などを設定します。
	3-3-02:Level	発音から消音までのフィルターの变化を設定します。
	3-3-03:Rate	
	3-3-04:Scale Point	音程によるフィルターの变化を設定します。
	3-3-05:Scale Offset	
	3-3-06:Sensitivity	鍵盤を弾く強弱によるフィルターの变化などを設定します。
	FLT Copy	他のボイスのフィルターの設定をコピーします。

3-4:	PEG	PEG の各種設定を行います。
	3-4-01:Level	発音から消音までの音程変化を設定します。
	3-4-02:Rate	
	3-4-03:Sensitivity	音程の変化幅などを設定します。
	PEG Copy	他のボイスの PEGの設定をコピーします。
3-5:	LFO	LFO の各種設定を行います。
	3-5-01:Parameter	LFO のウェーブやスピードなどを設定します。
	3-5-02:Depth	LFO の効果の大きさを設定します。
	3-5-03:Sensitivity	鍵盤を弾く強弱などによる LFOの速さの変化を設定します。
	LFO Copy	他のボイスの LFOの設定をコピーします。
3-6:	Controller	各種コントローラーの設定を行います。
	3-6-01:PB, AT	ピッチベンドの効果やアフタータッチのモードを設定します。
	3-6-02:AT Depth	アフタータッチの効果を設定します。
	3-6-03:MIDI Ctrl 1	MIDIコントロール1の効果を設定します。
	3-6-04:MIDI Ctrl 2	MIDIコントロール2の効果を設定します。
	3-6-05:MIDI Ctrl 3	MIDIコントロール3の効果を設定します。
	3-6-06:MIDI Ctrl 4	MIDIコントロール4の効果を設定します。
	CTRL Copy	他のボイスのコントローラーの設定をコピーします。

3-7	Effect	エフェクトの各種設定を行います。
	3-7-01:Mode	エフェクトモードを選択します。
	3-7-02:Type	各エフェクトのタイプを選択します。
	3-7-03:Send	エフェクトに送り出すレベルを設定します。
	3-7-04:Output Level	各エフェクトのアウトプットレベルを設定します。
	3-7-05:Wet:Dry	エフェクト音とドライ音のバランスを設定します。
	3-7-06:Mix Level	エフェクト2のミックスレベルを設定します。
	3-7-07:Parameter 1	エフェクト1のパラメーターを設定します。
	3-7-08:Parameter 2	エフェクト2のパラメーターを設定します。
	3-7-09:Control 1	コントローラーでエフェクトを変化させる設定を行います。
	3-7-10:Control 2	コントローラーでエフェクトを変化させる設定を行います。
	3-7-11:Control LFO	エフェクト専用の LFOを設定します。
	EF Copy	他のボイスやマルチのエフェクトの設定をコピーします。



3-1-01 : Wave Select	ウェーブを選択します。	
※ディスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-1:Oscillator → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>VCE OSC WAVE Select<Grp> 01:Piano 001:Piano</div> <div><div>Grp (ウェーブグループ)</div><div>No (ウェーブナンバー)</div></div>	Grp	01 ~ 16
	No	P1 001~244 P2 001~050 C1 000~??? C2 000~??? I 000~063



解 説

- ・ボイスで使用するウェーブ（元となる波形）を選択します。
- ・ウェーブグループは、ウェーブを次のように種類別に分類したもので、プリセットのウェーブのときのみ有効です。インターナルやカードのウェーブの場合には、「——」が表示され、選択はできません。

01:Piano	05:Str.	09:Folk	13:Drum
02:Key	06:A. Gtr	10:Synth	14:Perc.
03:Brass	07:E. Gtr	11:Choir	15:SE
04:Wind	08:Bass	12:Tprc	16:OSC

- ・ウェーブでは、実際に使用するウェーブを選択します。
 [MEMORY]を押すことで、プリセット、インターナル、カードのウェーブを切り換えることができます。
 ウェーブ名の右端には、「」または「」のマークが表示されます。
 これは、そのウェーブが使用している音源ユニットを示します。
 (次ページ参照)



注 意

- ・ウェーブカードがスロットにセットされていないときは、カードウェーブを選択できません。
- ・増設メモリーボード(SYEMB06)を装着していない場合は、インターナルウェーブは、選択できません。



参 考

- ・ウェーブの格納されている部分は、音源ユニットAと音源ユニットBの2つに分かれています。

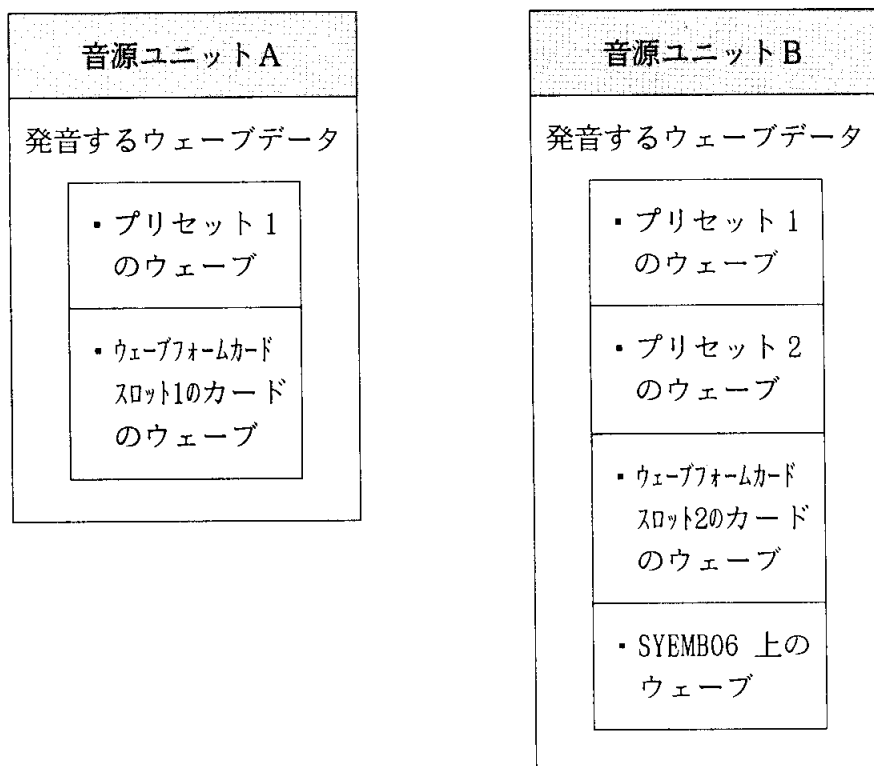
音源ユニットAには、プリセット1のウェーブが入っています。

音源ユニットBには、プリセット1と2のウェーブが入っています。

また、ウェーブフォームカードスロット1にセットしたウェーブフォームカードは、音源ユニットAのウェーブとして、扱われます。

ウェーブフォームカードスロット2にセットしたウェーブフォームカードは、音源ユニットBのウェーブとして、扱われます。

さらに、増設メモリーボード(SYEMB06)を装着している場合には、このメモリー上のウェーブは音源ユニットBのウェーブとして扱われます。



- ・各音源ユニットの最大同時発音数は32です。(ウェーブフォームカード装着時は16です)

したがって、上手に2つの音源ユニットを使い分けると、パフォーマンスやマルチのプレイモードにおいて、同時に64音分のウェーブを発音させることができますが、片方の音源ユニットのウェーブのみを使うと、同時に発音できるウェーブ数は32になってしまいます。

3-1-02 : Parameter	オシレーターモードやチューニングなどを設定します。	
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-1:Oscillator → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">VCE OSC Param <Mode > norm 0 0 0 off</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;">┌───┐┌───┐┌───┐┌───┐┌───┐</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"><div>Mode (オシレーターモード)</div><div>Fine (ファイン)</div><div>NtShft/Note (ノートシフト) (ランダムピッチ) (ノート)</div><div>RndPt (ランダムピッチ)</div><div>Rvs (リバーブ)</div></div>	Mode	norm, fix
	Fine	-63 ~ +63
	NtShft	norm時 :-64 ~ +63
	Note	fix時 :C-2 ~ G8
	RndPt	0 ~ 7
	Rvs	off, on



解 説

- ・オシレーターモードでは、発音の仕方を次の2種類から選択します。
norm …… 弾く鍵盤によって音程変化のある通常モード
fix …… どの鍵盤を弾いても同じ音程となるモード
- ・ファインは、発音する音程を微妙に上下する設定です。
- ・ノートシフトとノートは、オシレーターモードの設定によってその内容が変わります。
オシレーターモードがnormの場合には、弾いた鍵盤と出す音を半音単位でずらすための設定となります。例えば、+2を設定すると、ドの鍵盤を弾いたとき、レの音が出されます。
オシレーターモードがfix の場合には、発音する音程を C-2~G8の範囲で指定します。
- ・ランダムピッチでは、発音する音程をランダムにずらす設定を行います。
変化の大きさを0 (なし) ~ 7の範囲で設定します。
- ・リバーブは、ウェーブを逆から発音する機能です。
ちょうど、テープの逆回しのような音になります。

3-2-01 : Level	音の立ち上がりから消えるまでの音量変化を設定します。							
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-2:AEG → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択								
<div>VCE AEG Level <Mode> atk -- 63 63 -- -- --</div> <div><div>Mode (AEGモード)</div><div>L2 (レベル2)</div><div>L3 (レベル3)</div></div>		<table><tr><td>Mode</td><td>atk, hold</td></tr><tr><td>L2</td><td>0 ~ 63</td></tr><tr><td>L3</td><td>0 ~ 63</td></tr></table>	Mode	atk, hold	L2	0 ~ 63	L3	0 ~ 63
Mode	atk, hold							
L2	0 ~ 63							
L3	0 ~ 63							

3-2-02 : Rate	音の立ち上がりから消えるまでの音量変化を設定します。									
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-2:AEG → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択										
<div><div>VCE AEG Rate <Mode> atk 58 63 63 0 63 0</div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div>Mode R1/HT R2 R3 R4 RR RS (AEGモード) (レイト2) (レイト3) (レイト4) (レイトスケリング) (レイト1/ホールドタイム) (リリースレイト)</div></div>		<table><tr><td>Mode</td><td>atk, hold</td></tr><tr><td>R1~R4</td><td>0 ~ 63</td></tr><tr><td>RR</td><td>0 ~ 63</td></tr><tr><td>RS</td><td>-7 ~ +7</td></tr></table>	Mode	atk, hold	R1~R4	0 ~ 63	RR	0 ~ 63	RS	-7 ~ +7
Mode	atk, hold									
R1~R4	0 ~ 63									
RR	0 ~ 63									
RS	-7 ~ +7									

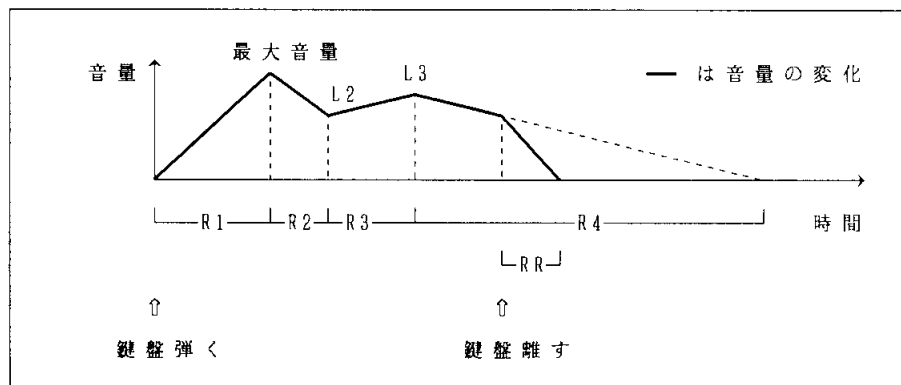


解 説

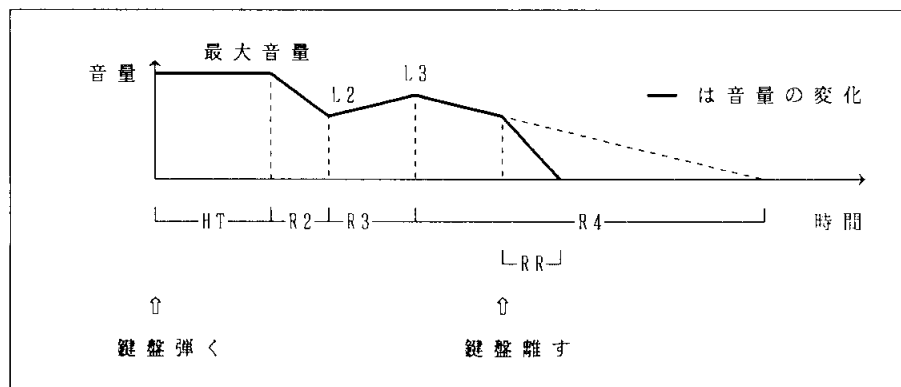
- ・AEG（アンプリチュードエンベロープジェネレーター）は、鍵盤を弾いた瞬間から、鍵盤を離し、音が消えるまでの音の音量変化をコントロールする装置です。
- ・AEGの基本的な設定は、上の2つの画面を使って行います。
AEG Levelでは、各タイミングでの音量を指定します。
AEG Rateでは、各タイミングに移行する速さを指定します。
また、AEGモードは、両方の画面で共通の項目です。

- ・ AEG モードでは、鍵盤を弾いた瞬間、どの音量で音が出はじめるかを選択します。

アタックモード (atk) では、鍵盤を弾いた瞬間 0 から音量変化がはじまります。

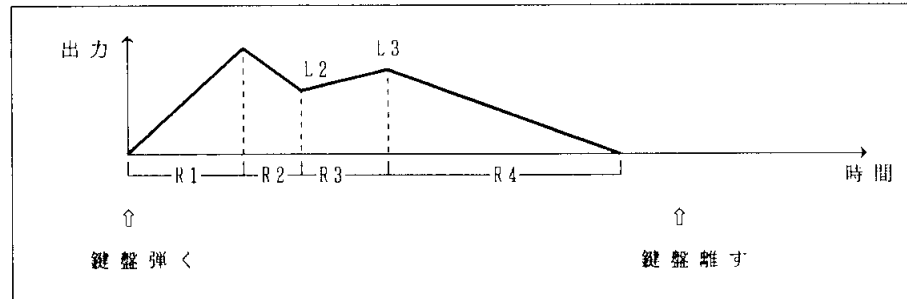


ホールドモード (hold) では、鍵盤を弾いた瞬間から最大音量で、ウェーブが発音されます。ピアノなどのアタック音を忠実に再現したいときなどは、このホールドモードを使います。

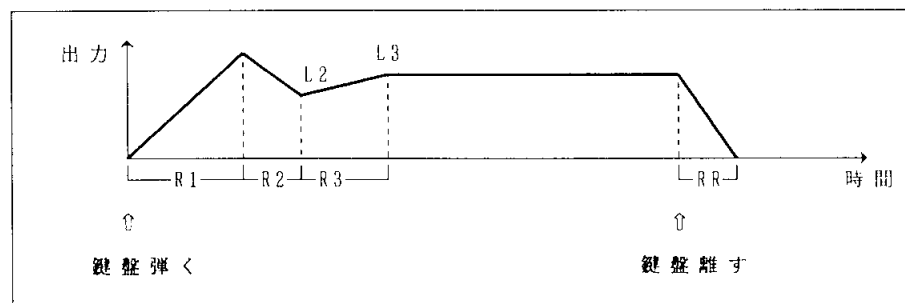


- ・ R1 (アタックモードのときのみ) では、鍵盤を弾いた瞬間から最大音量に達するまでの速さを設定します。
- ・ HT (ホールドモードのときのみ) では、鍵盤を弾いた瞬間から最大音量を持続する時間を設定します。
- ・ R2では、最大音量から、L2の音量に移行する速さを指定します。
- ・ R3では、L2の音量から、L3の音量に移行する速さを指定します。
- ・ L2, L3 はそれぞれ途中経過の音量です。
- ・ R4は、L3の音量に達した後、音量 0 に減衰していく速さです。
0 を指定すると、減衰しない音 (オルガンのような持続音) になります。
- ・ RR (リリースレイト) は、鍵盤を離した瞬間の音量から、音量 0 に減衰していく速さです。

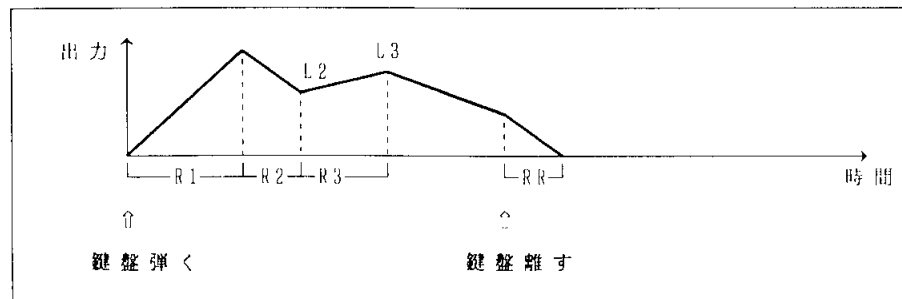
- ここで、R4とRRの関係をまとめると、次のようになります。
- 鍵盤を押し続けた場合（ただしR4が1以上の場合）
音量L3に達した後、R4の速さで減衰し、鍵盤を押し続けているにもかかわらず、音量は0になります。



- 鍵盤を押し続けた場合（ただしR4が0の場合）
音量L3に達した後、鍵盤を離すまで、音量L3が持続します。鍵盤を離した後は、RRの速さで音量0に変化します。

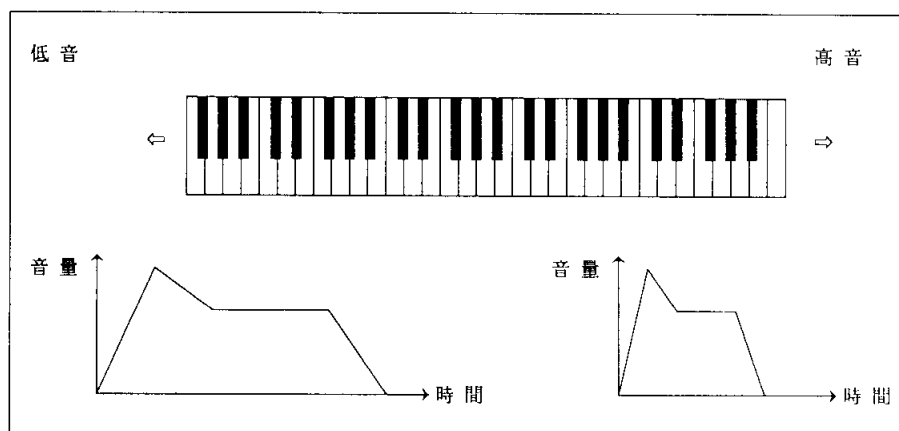


- 鍵盤を減衰の途中で離した場合
音量L3に達した後、R4の速さで減衰しはじめますが、鍵盤を離した時点から、RRの速さで音量0に変化します。

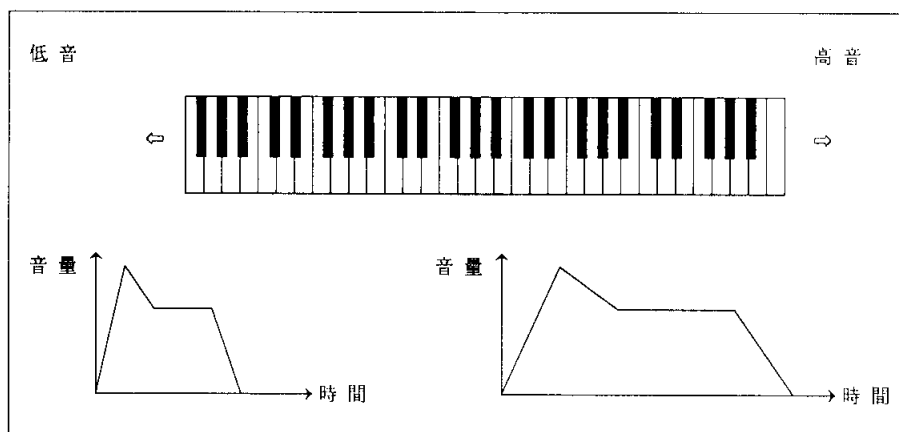


- ・RS（レイトスケーリングでは、音程によって AEGの音量変化の速さを変化させる機能です。

プラスの数値を指定すると、高い音程で速い変化、低い音程で遅い変化となります。



マイナスの数値を指定した場合には、高い音程でゆっくりした変化、低い音程で速い変化となります。



3-2-03 : Scale Point

音程による音量の変化を設定します。

ボイスプレモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] →
→ [PAGE]+[◀][▶] → 3-2:AEG → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択

VCE AMP Scal Point <BP1>
C 1 G 2 E 4 C 6

BP1

BP2

BP3

BP4

(ブレイクポイント1) (ブレイクポイント2) (ブレイクポイント3) (ブレイクポイント4)

BP1

C-2 ~ G8

BP2

C-2 ~ G8

BP3

C-2 ~ G8

BP4

C-2 ~ G8

3-2-04 : Scale Offset

音程による音量の変化を設定します。

ボイスプレモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] →
→ [PAGE]+[◀][▶] → 3-2:AEG → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択

VCE AMP Scal Offset <BP1>
0 0 0 0

BP1

BP2

BP3

BP4

(ブレイクポイント1) (ブレイクポイント2) (ブレイクポイント3) (ブレイクポイント4)

BP1

-127 ~ +127

BP2

-127 ~ +127

BP3

-127 ~ +127

BP4

-127 ~ +127



解 説

- ・音程によって音量を変化させる設定です。
この機能のことを、レベルスケーリングと呼びます。
- ・レベルスケーリングの設定は、上の2つの画面を使って行います。
AMP Scal Pointでは、値を設定する音程を指定します。
AMP Scal Offset では、上の各音程で、音量を加減する大きさを指定します。音量の加減は、ボイスのトータルレベルに対して行います。(129ページ)

例えば、次のような設定にしたとき、

トータルレベル = 80

	ポイント	オフセット
BP1	E 1	- 4
BP2	B 2	+10
BP3	G 4	+17
BP4	A 5	+ 4

E 1 で -4のオフセット (すなわち $80-4=76$ の音量)

B 2 で +10のオフセット (すなわち $80+10=90$ の音量)

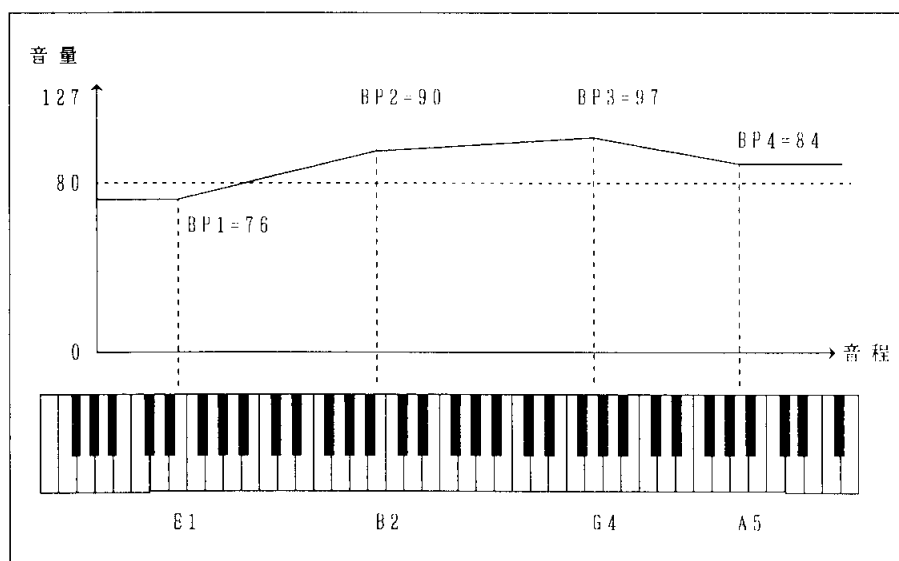
G 4 で +17のオフセット (すなわち $80+17=97$ の音量)

A 5 で +4のオフセット (すなわち $80+4=84$ の音量)

となり、これ以外の音程は、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだ音量になります。

また、ブレイクポイントBP1 より下の音は、BP1 の音量となります。

同様にブレイクポイントBP4 より上の音は、BP4 の音量となります。



注 意

- ・ブレイクポイントの音程は、BP1からBP4 まで順番に高くなるように指定してください。
- ・オフセットは、ボイストータルレベルに対して加減を行います。ボイストータルレベルは、0～127 の範囲です。したがって、ボイストータルレベルを 90 に設定して、オフセットで+50 を指定したとしても、音量は 140にはならず、127 となります。

3-2-05 : Sensitivity

鍵盤を弾く強弱による音量変化などを設定します。

ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] →
→ [PAGE]+[◀][▶] → 3-2:AEG → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択

UCE AMP Sens <Vel >
0 0

Vel
(ベロシティ)

RateVel
(レイトベロシティ)

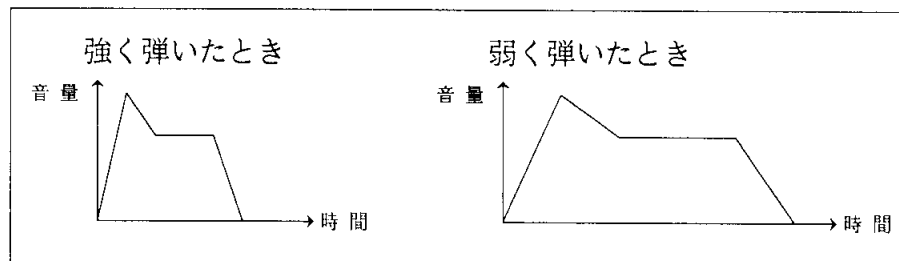
Vel -7 ~ +7

RateVel -7 ~ +7



解 説

- ベロシティでは、鍵盤を弾く強さによって、音量をコントロールする機能を設定します。
プラスの数値を指定すると、強く弾いたときに大きな音量、弱く弾いたときに小さな音量となります。
マイナスの数値を指定すると、逆に強く弾いたときに小さな音量、弱く弾いたときに大きな音量となります。
- レイトベロシティでは、鍵盤を弾く強さによって、AEGの音量変化の速さをコントロールする機能を設定します。
プラスの数値を指定すると、強く弾いたときに速い変化、弱く弾いたときに遅い変化となります。



マイナスの数値を指定すると、逆の変化となります。

フルエディット

AEG Copy	他のボイスのAEG の設定をコピーします。		
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-2:AEG → [ENTER] → [STORE/COPY]			
<div>VCE AEG Copyfrom? 100: Spring</div>		コピー元	P1~4 00 ~62 C1~4 00 ~62 I1~2 00 ~62

解 説

- ・現在、編集中のボイスに、他のボイスの AEGの設定をコピーします。
この機能は 3-2:AEGのエディット中であれば、いつでも使うことができます。

手 順

- ① コピー元のボイスのメモリーを選択します。
 - ・ [MEMORY]を何回か押し、メモリーを選択します。
- ② ボイス番号を指定します。
 - ・ [+1/YES] [-1/NO]を使って、コピー元のボイス番号を選択します。
- ③ [ENTER] を押します。
 - ▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ④ [+1/YES]を押します。
 - ▼ コピーが実行されます。

3-3-01 : Parameter

フィルターのタイプとカットオフ周波数などを設定します。

ボイスプレイト → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] →
→ [PAGE]+[◀][▶] → 3-3:Filter → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択

```

VCE FLT Param      <Type>
  LPF (2.047kHz) 80  0
  
```

Type	Cof	Res
(フィルタータイプ)	(カットオフフリークエンシー)	(レゾナンス)

```

VCE FLT Param      <Band>
  EG  ---  EG
  
```

Band	Ctrl
(バンドウイds)	(コントロールソース)

Type	THRU, LPF, HPF, BPF, BEF, LP12
------	-----------------------------------

Cof	0 ~ 127
-----	---------

Res	0 ~ 99
-----	--------

Band	0 ~ 127
------	---------

Ctrl	EG, LFO
------	---------



解 説

- ・ フィルターの基本的な設定を行います。
- ・ フィルタータイプでは、フィルターのタイプを次の中から選択します。

THRU .. フィルターをしません。

LPF -24dB/oct のローパスフィルター（カットオフフリークエンシーで指定した周波数よりも高い音をカットする）を使います。

HPF -24dB/oct のハイパスフィルター（カットオフフリークエンシーで指定した周波数よりも低い音をカットする）を使います。

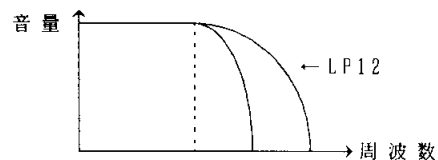
BPF -12dB/oct のバンドパスフィルター（カットオフフリークエンシーで指定した周波数を残し、それよりも高い音も低い音もカットする）を使います。

BEF -12dB/oct のバンドエリミネートフィルター（カットオフフリークエンシーで指定した周波数を中心にカットする）を使います。

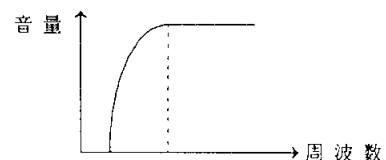
LP12 .. -12dB/oct のローパスフィルターを使います。

フィルターのタイプ (.....は、カットオフフリークエンシー)

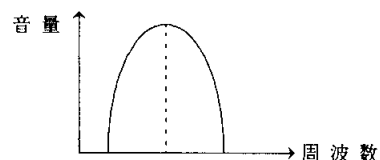
LPF



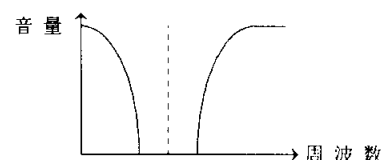
HPF



BPF

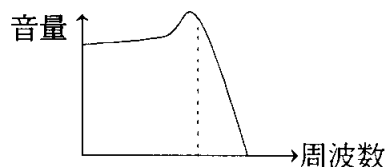


BEF

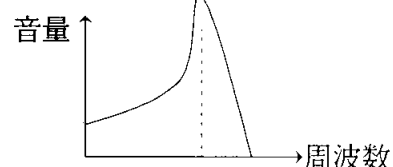


- ・ カットオフフリークエンシーでは、フィルターの中心周波数を設定します。
0 ~ 127 (0.000 Hz~22.43kHz) の範囲で指定します。
- ・ レゾナンスでは、カットオフフリークエンシー付近の音量が、持ち上がる効果を設定します。
レゾナンスは、LPF に対してのみ効果があります。他のフィルターの場合には、「--」が表示され、設定することはできません。

レゾナンス=小



レゾナンス=大



- ・ バンドウィドスは、フィルタータイプで BPFまたはBEF を選択したときにのみ設定する項目です。
カットオフフリークエンシーを中心にして、どれだけの幅の周波数帯域をコントロールするか指定です。数値を大きくするほど、帯域幅が広がります。

- コントロールソースでは、フィルター効果の深さを時間的に変化させる元を選択します。

EGを選択すると、FEG（148ページ）で設定したエンベロープジェネレータによって、カットオフフリークエンシーが変化します。このとき、キーオン時のコントローラーの位置を測定しますので、キーオンのままコントローラーを変化させてもカットオフは変化しません。

LF0を選択すると、LF0（161ページ）で設定されているLF0によって周期的にカットオフフリークエンシーが変化します。

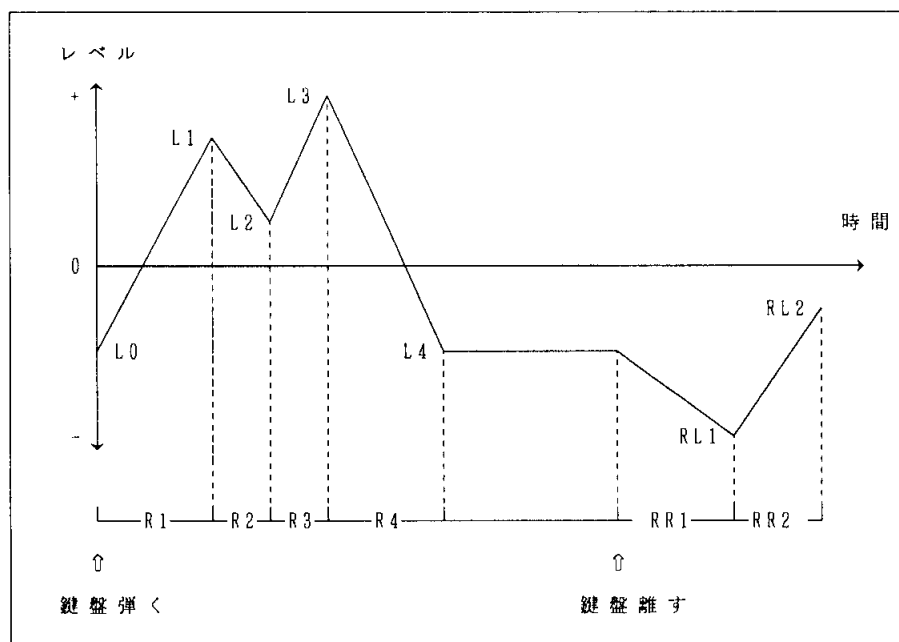
フルエディット

3-3-02 : Level	発音から消音までのフィルターの变化を設定します。						
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-3:Filter → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択							
<div> <div>UCE FEG Level <L0></div> <div>-50 0 +8 0 0 ▶</div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>L0</div> <div>L1</div> <div>L2</div> <div>L3</div> <div>L4</div> </div> <div> <div>(レベル0)</div> <div>(レベル1)</div> <div>(レベル2)</div> <div>(レベル3)</div> <div>(レベル4)</div> </div> </div> <div> <div>UCE FEG Level <RL1></div> <div>▶ -14 0</div> <div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>RL1(リリースレベル1)</div> <div>RL2(リリースレベル2)</div> </div> </div>	<table> <tr> <td>L0~L4</td><td>-63 ~ +63</td></tr> <tr> <td>RL1, RL2</td><td>-63 ~ +63</td></tr> </table>	L0~L4	-63 ~ +63	RL1, RL2	-63 ~ +63		
L0~L4	-63 ~ +63						
RL1, RL2	-63 ~ +63						
3-3-03 : Rate	発音から消音までのフィルターの变化を設定します。						
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-3:Filter → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択							
<div> <div>UCE FEG Rate <R1></div> <div>32 10 28 14 0 ▶</div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>R1</div> <div>R2</div> <div>R3</div> <div>R4</div> <div>RR1</div> </div> <div> <div>(レイト1)</div> <div>(レイト2)</div> <div>(レイト3)</div> <div>(レイト4)</div> <div>(リリースレイト1)</div> </div> </div> <div> <div>UCE FEG Rate <RL1></div> <div>▶ 15 0</div> <div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>RR2(リリースレイト2)</div> <div>RS(レイトスケール)</div> </div> </div>	<table> <tr> <td>R1~R4</td><td>0 ~ 63</td></tr> <tr> <td>RR1, RR2</td><td>0 ~ 63</td></tr> <tr> <td>RS</td><td>-7 ~ +7</td></tr> </table>	R1~R4	0 ~ 63	RR1, RR2	0 ~ 63	RS	-7 ~ +7
R1~R4	0 ~ 63						
RR1, RR2	0 ~ 63						
RS	-7 ~ +7						

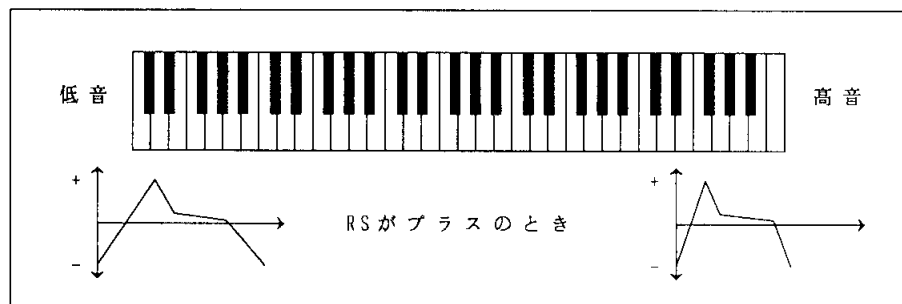


解 説

- ・フィルターのコントロールソース（145ページ）の設定で、EG を選択したときに使用するFEG（フィルターエンベロープジェネレーター）を設定します。
- ・FEG の基本的な設定は、前ページの2つの画面を使って行います。
FEG Level では、各タイミングでの変化幅を指定します。
FEG Rateでは、各タイミングに移行する速さを指定します。
- ・以下の説明の中で使う「レベル」は、カットオフフリークエンシー（145ページ）で設定した値に対する変化の量のことです。
すなわち、レベル0のときのフリークエンシーは、カットオフフリークエンシーで設定した数値となります。
- ・L0～L4, RL1, RL2, R1～R4, RR1, RR2は、以下のような内容を示しています。



- ・RS（レイトスケーリング）は、FEG の変化の速さを、音程の高低によって変化させる機能です。
プラスの数値を指定すると、高い音ほど変化が速くなります。



マイナスの数値を指定すると、低い音ほど変化が速くなります。



注 意

- ・フィルターのコントロールソースがLF0 になっている場合には、この FEG の設定は無効となります。

3-3-04 : Scale Point

音程によるフィルターの变化を設定します。

ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] →
→ [PAGE]+[◀][▶] → 3-3:Filter → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択

```

VCE FLT Scal Point <BP1>
 C 1  G 2  E 4  C 6

```

BP1 BP2 BP3 BP4
(ブレイクポイント1) (ブレイクポイント2) (ブレイクポイント3) (ブレイクポイント4)

BP1	C-2 ~ G8
BP2	C-2 ~ G8
BP3	C-2 ~ G8
BP4	C-2 ~ G8

3-3-05 : Scale Offset

音程によるフィルターの变化を設定します。

ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] →
→ [PAGE]+[◀][▶] → 3-3:Filter → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択

```

VCE FLT Scal Offset<BP1>
 0      0      0      0

```

BP1 BP2 BP3 BP4
(ブレイクポイント1) (ブレイクポイント2) (ブレイクポイント3) (ブレイクポイント4)

BP1	-127 ~ +127
BP2	-127 ~ +127
BP3	-127 ~ +127
BP4	-127 ~ +127



解 説

- ・音程によってフィルターのカットオフフリークエンシーを変化させる機能です。
- ・この設定は、上の2つの画面を使って行います。
FLT Scal Pointでは、値を設定する音程を指定します。
FLT Scal Offset では、上の各音程で、カットオフフリークエンシーを加減する大きさを指定します。加減は、指定されているカットオフフリークエンシーに対して行います。(145 ページ)

- 例えば、次のような設定にしたとき
Cutoff Freq. = 2.047kHz(80)
のとき

	ポイント	オフセット
BP1	E 1	- 4
BP2	B 2	+10
BP3	G 4	+17
BP4	A 5	+ 4

E 1 で -4のオフセット (すなわち $80-4=76 \rightarrow 1.669\text{kHz}$)

B 2 で +10のオフセット (すなわち $80+10=90 \rightarrow 3.417\text{kHz}$)

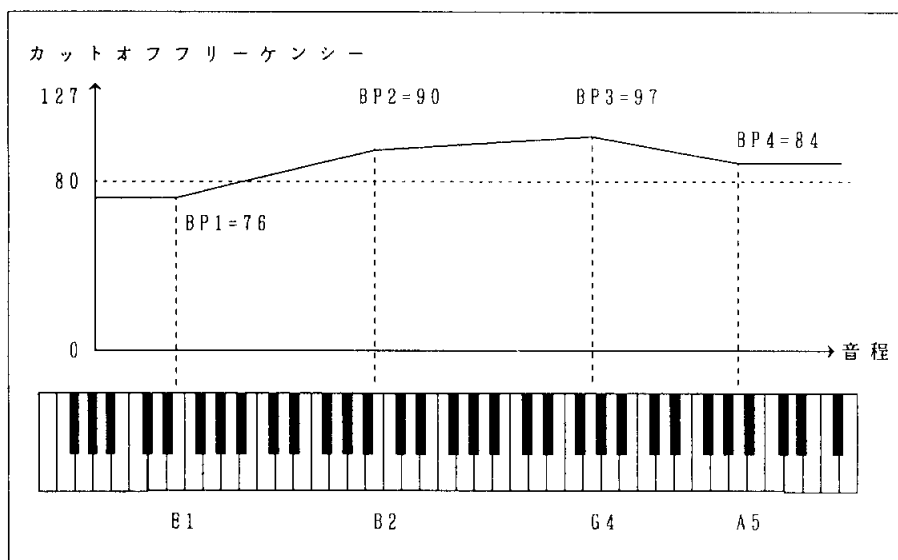
G 4 で +17のオフセット (すなわち $80+17=97 \rightarrow 4.886\text{kHz}$)

A 5 で +4のオフセット (すなわち $80+4=84 \rightarrow 2.514\text{kHz}$)

となり、これ以外の音程は、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだようになります。

また、ブレイクポイントBP1 より下の音は、BP1 と同じになります。

同様にブレイクポイントBP4 より上の音は、BP4 と同じになります。



注 意

- ブレイクポイントのノートは、BP1からBP4 まで順番に高くなるように設定してください。
- 各ブレイクポイントでのオフセットは、設定されているカットオフフリークエンシー (0~127) を基準として加減を行います。したがって、フリークエンシーを 90 に設定して、オフセットで+50 を指定したとしても、カットオフフリークエンシーは 140にはならず、127 となります。

3-3-06 : Sensitivity

鍵盤を弾く強弱によるフィルターの变化などを設定します。

ボイスブレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] →
→ [PAGE]+[◀][▶] → 3-3:Filter → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択

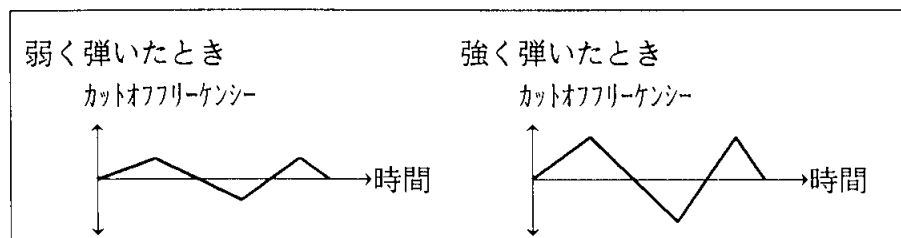
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div>VCE FLT Sens EG_attack</div> <div><Type> 0</div> <div>> 0</div> </div>			Type	EG__attack, EG__shift
			Vel	-63 ~ +63
			RateVel	-63 ~ +63
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <div style="border-top: 1px solid black; width: 100px; margin: 0 auto;"></div> <div>Type (コントロールタイプ)</div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border-top: 1px solid black; width: 100px; margin: 0 auto;"></div> <div>Vel (ベロシティ)</div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border-top: 1px solid black; width: 100px; margin: 0 auto;"></div> <div>RateVel (レイトベロシティ)</div> </div> </div>				



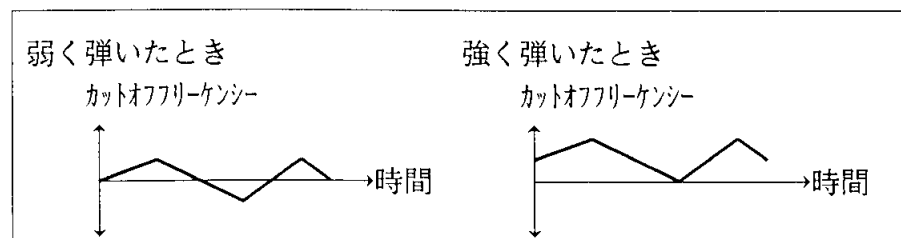
解 說

- ・鍵盤を弾く強さによって、フィルターのカットオフフリークエンシーを変化させる機能を設定します。
ただし、この機能は、フィルターのコントロールソース（145ページ）がEGに設定されているときにのみ効果があります。
- ・コントロールタイプでは、鍵盤を弾く強弱により、どのようにフィルター効果を変化させるかを設定します。

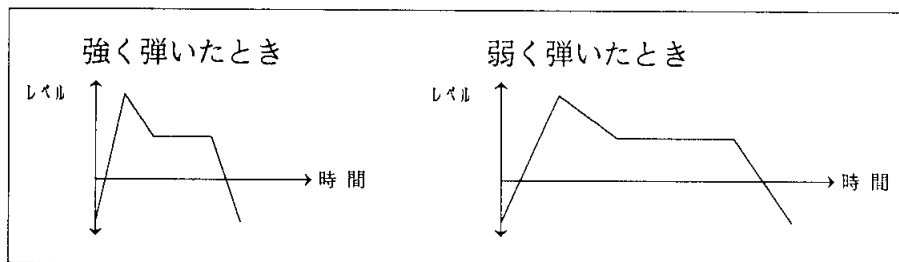
attack.. FEG の各レイトを変化させます。



shift .. FEG のカットオフフリークエンシーを上下にシフトさせます。



- ベロシティでは、その変化の大きさを設定します。
前ページの2つの例は、このベロシティをプラスの数値で指定した場合の変化です。
マイナスの数値を指定すると逆になります。
- レイトベロシティでは、鍵盤を弾く強弱によって、FEGの変化の速さをコントロールする設定を行います。
プラスの数値を指定すると、強く弾いたときに速い変化、弱く弾いたときに遅い変化となります。（下図）



マイナスの数値を指定すると、逆の変化となります。

FLT Copy	他のボイスのフィルターの設定をコピーします。		
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-3:Filter → [ENTER] → [STORE/COPY]			
<div>VCE FLT Copyfrom? 100: Spring</div>		コピー元	P1~4 00 ~62 C1~4 00 ~62 I1~2 00 ~62



解 説

- ・現在、編集中のボイスに、他のボイスのフィルターの設定をコピーします。この機能は 3-3:Filter のエディット中であれば、いつでも使うことができます。



手 順

- ① コピー元のボイスのメモリーを選択します。
 - ・ [MEMORY] を何回か押し、メモリーを選択します。
- ② ボイス番号を指定します。
 - ・ [+1/YES] [-1/NO] を使って、コピー元のボイス番号を選択します。
- ③ [ENTER] を押します。
 - ▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ④ [+1/YES] を押します。
 - ▼ コピーが実行されます。

3-4-01 : Level	発音から消音までの音程変化を設定します。					
ノイズプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-4:PEG → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択						
<div>VCE PEG Level</div> <div><div>-50</div><div>0</div><div>+8</div><div>0</div><div>0</div></div> <div><div><L0></div></div>		<table><tr><td>L0~L3</td><td>-63 ~ +63</td></tr><tr><td>RL</td><td>-63 ~ +63</td></tr></table>	L0~L3	-63 ~ +63	RL	-63 ~ +63
L0~L3	-63 ~ +63					
RL	-63 ~ +63					
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div>L0</div><div>L1</div><div>L2</div><div>L3</div><div>RL</div></div> <div><div>(レベル0)</div><div>(レベル1)</div><div>(レベル2)</div><div>(レベル3)</div><div>(リリースレベル)</div></div>						

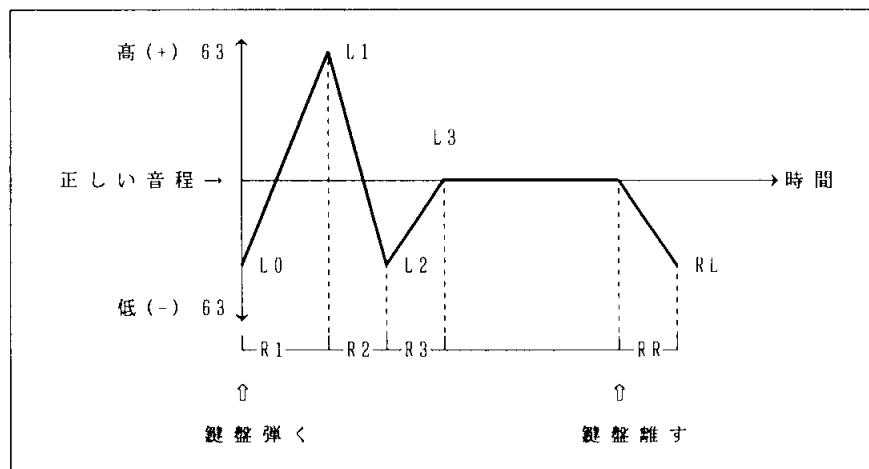
3-4-02 : Rate	発音から消音までの音程変化を設定します。									
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-4:PEG → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択										
<div><div>VCE PEG Rate<LOOP> off 63 63 50 9 0</div><div><div>Loop (ループ)</div><div>R1 (レイト1)</div><div>R2 (レイト2)</div><div>R3 (レイト3)</div><div>RR (リリースレイト)</div><div>RS (レイトスケーリング)</div></div></div>		<table><tr><td>Loop</td><td>off, on</td></tr><tr><td>R1~R3</td><td>0 ~ 63</td></tr><tr><td>RR</td><td>0 ~ 63</td></tr><tr><td>RS</td><td>-7 ~ +7</td></tr></table>	Loop	off, on	R1~R3	0 ~ 63	RR	0 ~ 63	RS	-7 ~ +7
Loop	off, on									
R1~R3	0 ~ 63									
RR	0 ~ 63									
RS	-7 ~ +7									



解 説

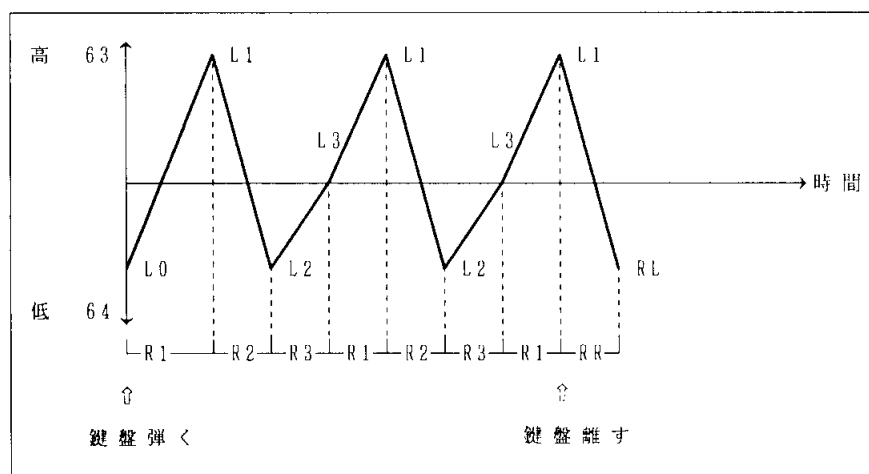
- PEG (ピッチエンベロープジェネレーター) は、鍵盤を弾いてから、音が消えるまでの間に、音程を変化させるための機能です。
- PEG の設定は、上の2つの画面を使って行います。
 PEG Level では、各タイミングでの音程の変化幅を指定します。
 PEG Rateでは、各タイミングに移行する速さを指定します。

- ・ L0~L3, RL, R1~R3, RRは、次のような内容を設定します。

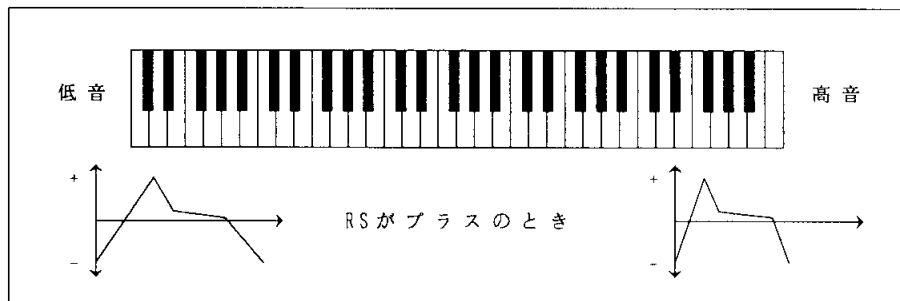


最大の+63 または最小の-63 を指定したときに、どれだけ音程変化があるのかは、次の項の「レンジ」で設定します。(159ページ)

- ・ ループは、設定したPEG を、鍵盤を押さえている間、繰り返すための指定です。
onを選択した場合、次のように音程の変化が行われます。



- RS（レイトスケーリング）は、PEG の変化の速さを、音程の高低によって変化させる機能です。
プラスの数値を指定すると、高い音ほど変化が速くなります。



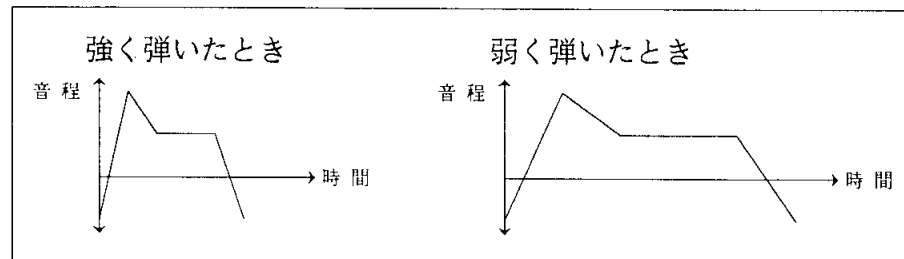
マイナスの数値を指定すると、低い音ほど変化が速くなります。

3-4-03 : Sensitivity	音程の変化幅などを設定します。		
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-4:PEG → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div><div>UCE PEG Sens</div><div><Range ></div><div>1oct</div><div>00</div></div> <div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div>Range</div><div>Vel</div><div>RateVel</div><div>(レンジ)</div><div>(ベロシティ)</div><div>(レイトベロシティ)</div></div>		<div><div>Range</div><div>Vel</div><div>RateVel</div></div>	<div><div>1/8, 1/2, 1, 2 oct</div><div>-7 ~ +7</div><div>-7 ~ +7</div></div>



解 説

- ・レンジでは、PEG レベルの +63と-63 の間の音程差を設定します。
1/8 オクターブ～2 オクターブの範囲で設定します。
- ・ベロシティでは、鍵盤を弾く強さによって、音程の変化量を増減する機能を設定します。
プラスの数値を指定すると、強く弾いたときに大きな音程変化、弱く弾いたときに小さな音程変化となります。
マイナスの数値を指定すると、逆に強く弾いたときに小さな変化、弱く弾いたときに大きな変化となります。
- ・レイトベロシティでは、鍵盤を弾く強さによって、PEGの音程変化の速さをコントロールする機能を設定します。
プラスの数値を指定すると、強く弾いたときに速い変化、弱く弾いたときに遅い変化となります。



マイナスの数値を指定すると、逆の変化となります。

PEG Copy	他のボイスのPEG の設定をコピーします。		
※イスプレモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-4:PEG → [ENTER] → [STORE/COPY]			
<div>VCE PEG Copy from? 100: Spring</div>		コピー元	P1~4 00~62 C1~4 00~62 I1~2 00~62



解 説

- ・現在、編集中のボイスに、他のボイスのPEG の設定をコピーします。
この機能は 3-4:PEGのエディット中であれば、いつでも使うことができます。



手 順

- ① コピー元のボイスのメモリーを選択します。
 - ・[MEMORY]を何回か押し、メモリーを選択します。
- ② ボイス番号を指定します。
 - ・[+1/YES] [-1/NO]を使って、コピー元のボイス番号を選択します。
- ③ [ENTER] を押します。
 - ▼確認のメッセージが表示されます。
- ④ [+1/YES]を押します。
 - ▼コピーが実行されます。

3-5-01 : Parameter

LFO のウェーブやスピードなどを設定します。

ノイズプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] →
 → [PAGE]+[◀][▶] → 3-5:LFO → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択

```

VCE LFO      ^/\      <Wave>
tri  30      2      0°
  
```

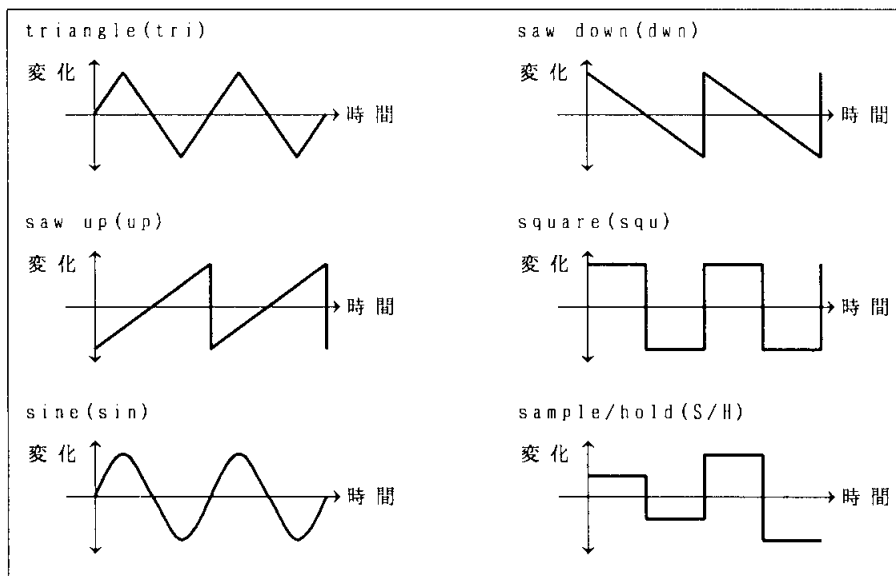
Wave Speed Delay Phase
 (ウェーブ) (スピード) (ディレイ) (フェーズ)

Wave	tri, dwn, up, squ, sin, S/H
Speed	0 ~ 99
Delay	0 ~ 99
Phase	0 ~ 180



解 説

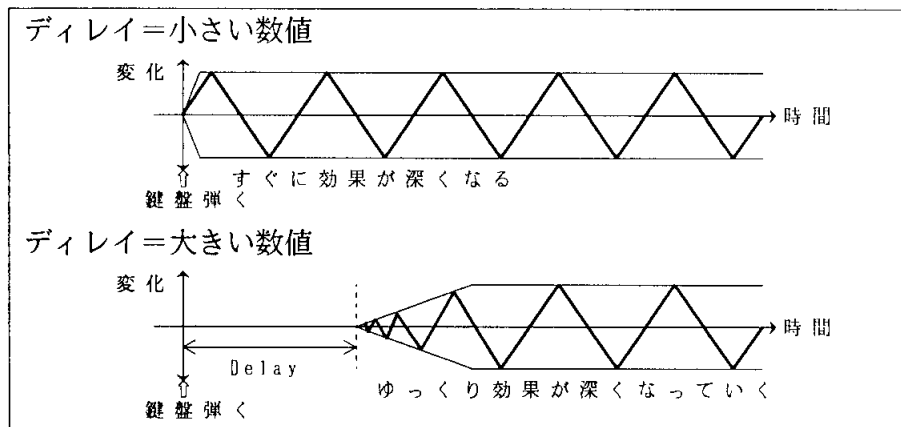
- ・LFO は音程や音量、フィルターなどに周期的なゆれを与える装置です。ここでは、このLFO のゆれ方や効果を設定します。
- ・ウェーブでは、LFO のゆれ方を、次の中から選択します。



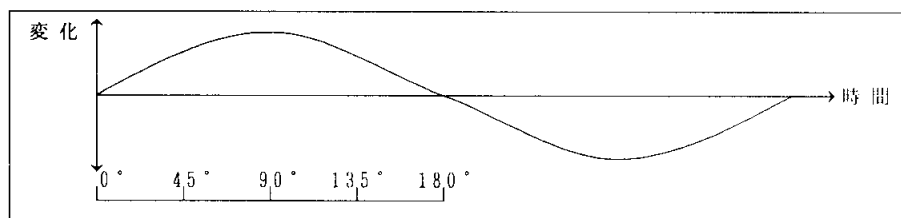
- ・スピードは、ゆれの速さです。
 数値が大きいほど速いゆれとなります。

- ・ディレイは、鍵盤を弾いてしばらくしてから、ゆれがはじまるようにする設定です。

数値が大きくなるほど、ゆれがはじまるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化がはじまります。



- ・フェーズでは、LFO の変化が、周期のどのポイントからはじまるかを設定します。（下の図は、Wave=sin の場合です）



3-5-02 : Depth	LF0 の効果の大きさを設定します。							
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-5:LF0 → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択								
<div><div>VCE LF0 Depth</div><div>500</div><div><Amod></div><div>0</div></div> <div><div></div><div>Amod</div><div>(アンプリチュードモジュレーション)</div></div> <div><div></div><div>Pmod</div><div>(ピッチモジュレーション)</div></div> <div><div></div><div>Fmod</div><div>(フィルターモジュレーション)</div></div>		<table><tr><td>Amod</td><td>0 ~ 127</td></tr><tr><td>Pmod</td><td>0 ~ 127</td></tr><tr><td>Fmod</td><td>0 ~ 127</td></tr></table>	Amod	0 ~ 127	Pmod	0 ~ 127	Fmod	0 ~ 127
Amod	0 ~ 127							
Pmod	0 ~ 127							
Fmod	0 ~ 127							



解 説

- ・ LF0 の効果を、何に対してどのくらいかけるかを設定します。
- ・ Amodは、LF0 で周期的に音量を上下させる設定です。（トレモロと呼ばれる効果です）
数値を大きくするほど、変化が大きくなります。
- ・ Pmodは、LF0 で周期的に音程を上下させる設定です。（ビブラートと呼ばれる効果です）
数値を大きくするほど、変化が大きくなります。
- ・ Fmodは、LF0 で周期的にフィルターのカットオフフリークエンシーを変化させる設定です。（ワウワウと呼ばれる効果です）
数値を大きくするほど、変化が大きくなります。



注 意

- ・ フィルターが、THRUになっている場合や、コントロールソース（145ページ）でEGが選択されている場合には、Fmodの設定は無効となります。

3-5-03 : Sensitivity	鍵盤を弾く強弱などによる LFOの速さの変化を設定します。		
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-5:LFO → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div><div>VCE LFO Speed Sens <Rnd></div><div>0+5+3</div><div><div>┌───┐┌───┐┌───┐</div><div>RndVelSc1</div><div>(ランダム)(ベロシティ)(スケーリング)</div></div></div>		Rnd	0 ~ 7
		Vel	-7 ~ +7
		Sc1	-7 ~ +7



解 説

- ・LFO のスピードを、ランダムに、あるいは鍵盤を弾く強弱や音程によって変化させる設定を行います。
- ・ランダムは、ランダムに LFOのスピードを変化させる設定です。
ただし、鍵盤を押さえ続けても、スピードが連続して変わるわけではありません。弾いた瞬間のスピードが維持されます。
数値が大きいほど、乱数性が増えます。
- ・ベロシティは、鍵盤を弾く強さによって、LFOのスピードを変化させる設定です。プラスの数値を指定すると、強く弾くほど、スピードが上がります。マイナスはその逆です。
- ・スケーリングは、弾く音程によって、LFOのスピードを変化させる設定です。プラスの数値を指定すると、高い音ほど、スピードが上がります。マイナスはその逆です。



参 考

- ・LFO は、音ひとつひとつに対して効果が別々にかかります。
したがって、上記の3項目のうち1つでも0以外の設定にすると、和音を押さえたとき、1音1音異なるLFO スピードで発音されます。

LFO Copy	他のボイスのLFO の設定をコピーします。		
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-5:LFO → [ENTER] → [STORE/COPY]			
<div>VCE LFO Copyfrom? 100: Spring</div>		コピー元	P1~4 00~62 C1~4 00~62 I1~2 00~62



解 説

- ・現在、編集中のボイスに、他のボイスのLFO の設定をコピーします。
この機能は 3-5:LFOのエディット中であれば、いつでも使うことができます。



手 順

- ① コピー元のボイスのメモリーを選択します。
 - ・ [MEMORY] を何回か押し、メモリーを選択します。
- ② ボイス番号を指定します。
 - ・ [+1/YES] [-1/NO] を使って、コピー元のボイス番号を選択します。
- ③ [ENTER] を押します。
 - ▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ④ [+1/YES] を押します。
 - ▼ コピーが実行されます。

3-6-01 : PB, AT	ピッチベンドの効果やアフタータッチのモードを設定します。	
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-6:Controller → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>VCE CTRL PB_Range= 12 AT= ch's</div> <div><div></div><div></div></div> <div>(ピッチベンドレンジ) (アフタータッチタイプ)</div>	PB__ Range	0 ~ 12
	AT	ch's, Key's



解 説

- ・ピッチベンドレンジでは、外部キーボードなどのピッチベンドホイールを回したとき（あるいは、シーケンサーなどからピッチベンドデータを受け取ったとき）、どれだけ音程が変化するかを設定します。設定は半音単位で行います。12を設定するとピッチベンドホイールで上下1オクターブのコントロールができることになります。
- ・アフタータッチタイプでは、アフタータッチを使って、コントロールを行うとき、チャンネル全体に効果を加えるか(ch's)、アフタータッチの鍵盤の音だけに効果を加えるか(Key's)を選択します。
ch'sを選択すると、チャンネルアフタータッチのみ、Key'sを選択すると、ポリフォニックキープレッシャーのみ機能します。
- ・Key'sを設定したとき、ユーティリティのMIDIフィルターのPolyAtの設定がオンになっていると、効果がありません。

3-6-02 : AT Depth

アフタータッチの効果を設定します。

ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] →
→ [PAGE]+[◀][▶] → 3-6:Controller → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択

UCE CTRL AT Depth <Amod>

0 5 0 ▶

┌────────┐ ┌────────┐ ┌────────┐

Amod Pmod Fmod

(アンプリチュードモジュレーション) (ピッチモジュレーション) (フィルターモジュレーション)

UCE CTRL AT Depth <Amod>

◀ 0 0 0

┌────────┐ ┌────────┐ ┌────────┐

EGBs Cof PtBs

(EG バイアス) (カットオフフリークエンシー) (ピッチバイアス)

Amod	0 ~ 127
Pmod	0 ~ 127
Fmod	0 ~ 127
EGBs	-127 ~ +127
Cof	-127 ~ +127
PtBs	-12 ~ +12



解 説

- ・アフタータッチデータ（鍵盤を弾いた後、さらに鍵盤を強く押さえる）によって、どのような効果があるかを設定します。
- ・Amodでは、音量を上下させる幅を設定します。
この数値を上げておくと、強く鍵盤を押さえるにしたがって、LF0 を使った周期的な音量変化の幅が大きくなります。
- ・Pmodでは、音程を上下させる幅を設定します。
この数値を上げておくと、強く鍵盤を押さえるにしたがって、LF0 を使った周期的な音程変化の幅が大きくなります。
- ・Fmodでは、フィルターのカットオフフリークエンシーを上下させる幅を設定します。
この数値を上げておくと、強く鍵盤を押さえるにしたがって、LF0 を使った周期的なフィルター変化の幅が大きくなります。

- EGバイアスは、アフタータッチで音量をコントロールする設定です。プラスの数値を指定すると、強く鍵盤を押さえるにしたがって、音量が大きくなります。マイナスはその逆です。
- カットオフフリーケンシーは、アフタータッチでフィルターのカットオフフリーケンシーをコントロールする設定です。プラスの数値を指定すると、強く鍵盤を押さえるにしたがって、カットオフフリーケンシーが高くなります。マイナスはその逆です。
- ピッチバイアスは、アフタータッチで音程をコントロールする設定です。プラスの数値を指定すると、強く鍵盤を押さえるにしたがって、音程が上がります。マイナスはその逆です。



注 意

- アフタータッチで、音量や音程、フィルターの周期的変化の深さをコントロールしたい場合には、LF0 の設定の Amod, Pmod, Fmod の数値を 0 に（あるいは小さく）しておいてください。（163ページ）
- フィルターがTHRUになっている場合や、コントロールソースがEGになっている場合には、Fmod、カットオフフリーケンシーの効果はありません。

3-6-03 : MIDI Ctrl 1

MIDIコントロール1の効果を設定します。

ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] →
 → [PAGE]+[◀][▶] → 3-6:Controller → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択

VCE CTRL MC1 Depth<Amod>
 (Mod. Whl.) 0 0 0

Amod
Pmod
Fmod

(アンプリチュードモジュレーション) (ピッチモジュレーション) (フィルターモジュレーション)

VCE CTRL MC1 Depth<Amod>
 ◀(Mod. Whl.) 0 0

EGBs(EG バイアス)
Cof(カットオフフリークエンシー)

Amod	0 ~ 127
Pmod	0 ~ 127
Fmod	0 ~ 127
EGBs	-127 ~ +127
Cof	-127 ~ +127



解 説

- ・MIDIコントロール1に指定されているコントローラーを動かしたとき、どんな効果が起こるかを設定します。MIDIコントロールの指定方法については、266ページをご覧ください。工場出荷時には、MIDIコントロール1として、モジュレーションホイール（コントロールナンバー= 01）が指定されています。
- ・Amodでは、LFO による音量変化の幅をコントロールします。Pmodでは、LFO による音程変化の幅をコントロールします。Fmodでは、LFO によるフィルターのカットオフフリークエンシーの変化幅をコントロールします。EGバイアスでは、音量をコントロールします。
- ・カットオフフリークエンシーでは、フィルターのカットオフフリークエンシーをコントロールします。



注 意

- ・アフタータッチで、音量や音程、フィルターの周期的変化の深さをコントロールしたい場合には、LFO の設定の Amod, Pmod, Fmod の数値を 0 に（あるいは小さく）しておいてください。（163ページ）
- ・フィルターがTHRUになっている場合や、コントロールソースがEGになっている場合には、Fmod、カットオフフリークエンシーの効果はありません。

3-6-04 : MIDI Ctrl 2

MIDIコントロール2の効果を設定します。

ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] →
→ [PAGE]+[◀][▶] → 3-6:Controller → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択

UCE CTRL MC2 Depth<Amod>

(Foot Cnt) 0 0 0

Amod

Pmod

Fmod

(アンプリチュードモジュレーション) (ピッチモジュレーション) (フィルターモジュレーション)

UCE CTRL MC2 Depth<Amod>

4 (Foot Cnt) 0 0

EGBs

Cof

EGBs(EG バイアス) Cof(カットオフフリークエンシー)

Amod	0 ~ 127
Pmod	0 ~ 127
Fmod	0 ~ 127
EGBs	-127 ~ +127
Cof	-127 ~ +127



解 説

- MIDIコントロール2に指定されているコントローラーを動かしたとき、どんな効果が起こるかを設定します。MIDIコントロールの指定方法については、266ページをご覧ください。工場出荷時には、MIDIコントロール2として、フットコントローラー（コントロールナンバー= 04）が指定されています。
- Amodでは、LFO による音量変化の幅をコントロールします。Pmodでは、LFO による音程変化の幅をコントロールします。Fmodでは、LFO によるフィルターのカットオフフリークエンシーの変化幅をコントロールします。EGバイアスでは、音量をコントロールします。
- カットオフフリークエンシーでは、フィルターのカットオフフリークエンシーをコントロールします。



注 意

- アフタータッチで、音量や音程、フィルターの周期的変化の深さをコントロールしたい場合には、LFO の設定の Amod, Pmod, Fmod の数値を0に（あるいは小さく）しておいてください。（163ページ）
- フィルターがTHRUになっている場合や、コントロールソースがEGになっている場合には、Fmod、カットオフフリークエンシーの効果はありません。

3-6-05 : MIDI Ctrl 3	MIDIコントロール3の効果を設定します。	
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-6:Controller → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div><div>VCE CTRL MC3</div><div>19:TotalLevel</div><div><Param></div><div>20% 100%</div></div> <div><div></div><div></div><div></div></div> <div>Param (パラメーター)</div> <div>Min (最小値)</div> <div>Max (最大値)</div>	Param	00 ~ 75
	Min	0 ~ 100%
	Max	0 ~ 100%



解 説

- ・MIDIコントロール3に指定されているコントローラーを動かしたとき、どんな効果が起こるかを設定します。
MIDIコントロールの指定方法については、266ページをご覧ください。
- ・パラメーターでは、MIDIコントロール3のコントローラーで何をコントロールするかを選択します。
- ・最小値では、コントローラーを最小にしたとき、パラメーターの設定範囲の何パーセントに位置付けるかを指定します。
- ・最大値では、コントローラーを最大にしたとき、パラメーターの設定範囲の何パーセントに位置付けるかを指定します。

3-6-06 : MIDI Ctrl 4	MIDIコントロール4の効果を設定します。		
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-6:Controller → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div>VCE CTRL MC4 35:LFO_Speed</div>		Param	00 ~ 75
		Min	0 ~ 100%
		Max	0 ~ 100%
<div>Param (パラメーター)</div>		Min Max (最小値)(最大値)	



解 説

- ・MIDIコントロール4に指定されているコントローラーを動かしたとき、どんな効果が起こるかを設定します。
MIDIコントロールの指定方法については、266ページをご覧ください。
- ・パラメーターでは、MIDIコントロール4のコントローラーで何をコントロールするかを選択します。
- ・最小値では、コントローラーを最小にしたとき、パラメーターの設定範囲の何パーセントに位置付けるかを指定します。
- ・最大値では、コントローラーを最大にしたとき、パラメーターの設定範囲の何パーセントに位置付けるかを指定します。

CTRL Copy	他のボイスのコントローラーの設定をコピーします。		
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-6:Controller → [ENTER] → [STORE/COPY]			
<div>VCE CTRL Copyfrom? 100: Spring</div>		コピー元	P1~4 00~62 C1~4 00~62 I1~2 00~62



解 説

- ・現在、編集中のボイスに、他のボイスのコントローラーの設定をコピーします。
この機能は 3-6:Controller のエディット中であれば、いつでも使うことができます。



手 順

- ① コピー元のボイスのメモリーを選択します。
 - ・ [MEMORY] を何回か押し、メモリーを選択します。
- ② ボイス番号を指定します。
 - ・ [+1/YES] [-1/NO] を使って、コピー元のボイス番号を選択します。
- ③ [ENTER] を押します。
 - ▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ④ [+1/YES] を押します。
 - ▼ コピーが実行されます。

3-7-01 : Mode	エフェクトモードを選択します。		
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-7:Effect → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div>VCE EF Mode 2:parallel</div> <div>(エフェクトモード)</div>		EF Mode	0:off 1:serial 2:parallel



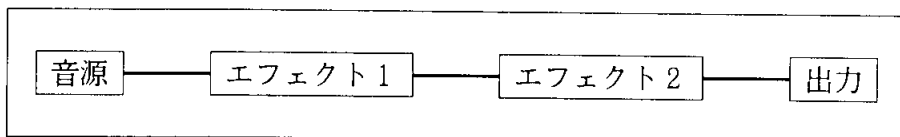
解 説

- ・エフェクトモードでは、エフェクト1とエフェクト2の接続の方法を選択します。

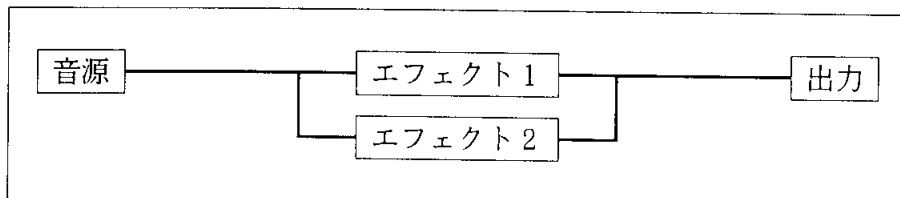
0:off …… エフェクトを使用しません。



1:serial …… 2つのエフェクトを直列に接続します。



2:parallel …… 2つのエフェクトを並列に接続します。





参 考

- エフェクトのエディット中に、[UTILITY/SELECT]を押しながら、[EDIT/COMPARE]を押すと、エフェクトの信号の流れが図で表示されます。
- エフェクトのエディット中に、[UTILITY/SELECT]を押しながら、[PLAY MODE] を押すと、「BYP 」と表示され、一時的にエフェクトがオフになります。
もう一度、同じ操作を行うと、元の状態に戻ります。

3-7-02 : Type	各エフェクトのタイプを選択します。	
ボイスプレモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-7:Effect → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>UCE EF Type (Rev.Hall11) Ef1:01 Ef2:17</div> <div><div></div><div></div></div> <div>(エフェクト1タイプ)(エフェクト2タイプ)</div>	Ef1	0 ~ 90
	Ef2	0 ~ 90

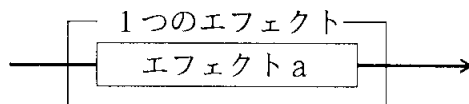


解 説

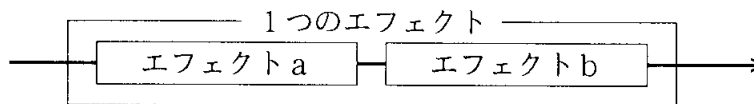
- ・エフェクト1、エフェクト2で使用するエフェクトを選択します。
エフェクトの種類については、巻末付録のエフェクトパラメーター一覧をご覧ください。(321ページ)
「00:Through」は、エフェクトを使わないときに選択します。

- ・エフェクトを大きく分類すると、次のように3つのタイプに分けられます。

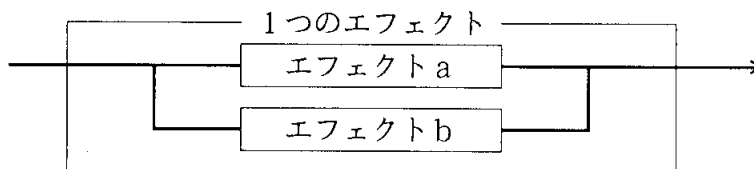
- ・シングルタイプ



- ・カスケードタイプ (2種類のエフェクトが「→」で結ばれているもの)



- ・デュアルタイプ (2種類のエフェクトが「&」で結ばれているもの)



どのタイプのエフェクトを選択するかによって、音色も以降の設定内容も変化します。



注 意

- ・エフェクトモードで、off が選択されている場合には、ここでの設定および、以降のエフェクトの設定は無効となります。



参 考

- ・エフェクトのエディット中に、[UTILITY/SELECT]を押しながら、[EDIT/COMPARE]を押すと、エフェクトの信号の流れが図で表示されます。
- ・エフェクトのエディット中に、[UTILITY/SELECT]を押しながら、[PLAY MODE]を押すと、「BYP」と表示され、一時的にエフェクトがオフになります。
もう一度、同じ操作を行うと、元の状態に戻ります。

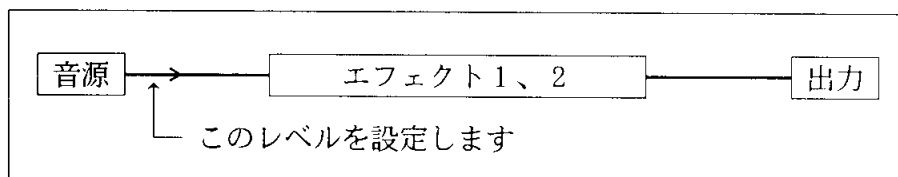
フルエディット

3-7-03 : Send	エフェクトに送り出すレベルを設定します。	
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-7:Effect → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
UCE EF Send Level= 120 [] (エフェクトセンドレベル)	Level	0 ~ 127



解 説

- ・音源からエフェクトに送り出すレベルを指定します。



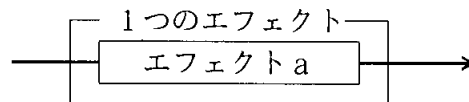
3-7-04 : Output Level	各エフェクトのアウトプットレベルを設定します。	
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-7:Effect → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div><div>VCE EF Output Level <1a> 100% ---% 80% 100%</div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div>1a</div><div>1b</div><div>2a</div><div>2b</div></div><div><div>(エフェクト1a)</div><div>(エフェクト1b)</div><div>(エフェクト2a)</div><div>(エフェクト2b)</div></div></div>	1a	0 ~ 100%
	1b	0 ~ 100%
	2a	0 ~ 100%
	2b	0 ~ 100%



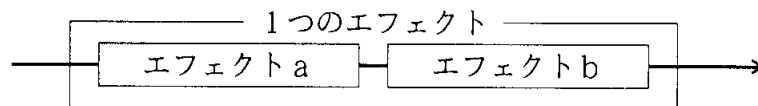
解 説

- ・エフェクト1、2、それぞれのエフェクトa、bが出力するレベルを設定します。
エフェクトのタイプによっては、設定する必要のない項目もあります。
このような項目には「---」が表示されます。

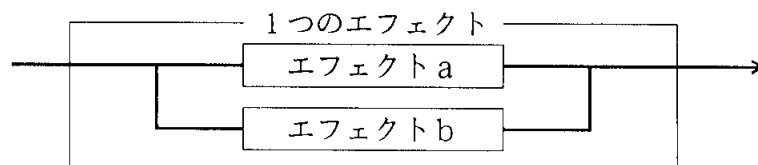
- ・シングルタイプ .. エフェクトaの出力レベルのみを設定



- ・カスケードタイプ .. エフェクトbの出力レベルのみを設定



- ・デュアルタイプ .. エフェクトaとbの出力レベルを設定



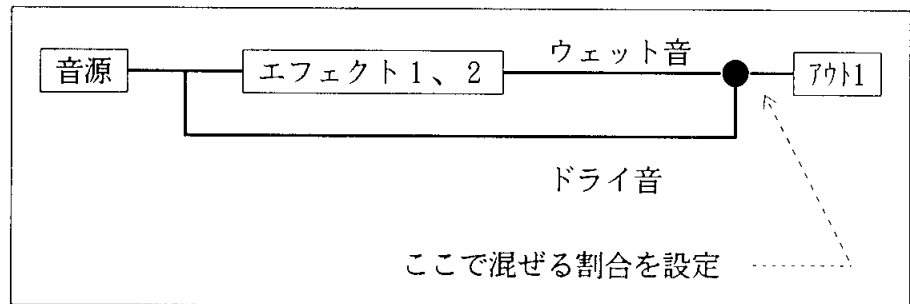
フルエディット

3-7-05 : Wet:Dry	エフェクト音とドライ音のバランスを設定します。	
※ディスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-7:Effect → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>VCE EF Wet:Dry Out1= 50: 50</div> <div>(ウェット：ドライバランス)</div>	Out1	0:100 ~ 100:0



解 説

- ・ アウトプット1へ出力するエフェクトを通った音（ウェット音）と、通らない音（ドライ音）との混ぜる割合を設定します。
 「100:0」のときエフェクトを通った音のみの出力、「0:100」のときエフェクトを通らない音のみの出力となります。

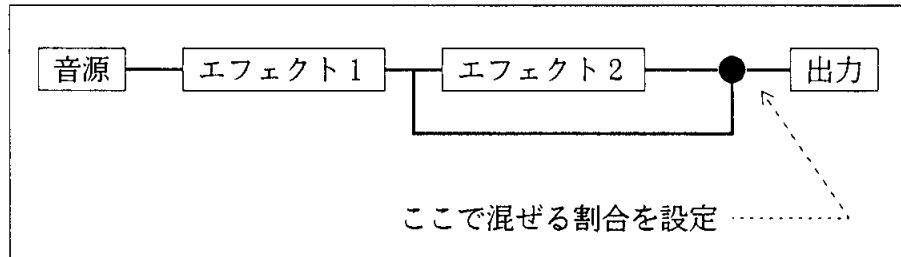


3-7-06 : Mix Level	エフェクト2のミックスレベルを設定します。	
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-7:Effect → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
UCE EF2 Mix Level	MixLevel	0 ~ 100%
50%		
(エフェクト2ミックスレベル)		



解 説

- ・この設定は、エフェクトモードが 1:serial の場合にのみ設定します。
- ・エフェクト1の出力に対して、エフェクト2の出力をどのくらい混ぜるのかを設定します。



注 意

- ・エフェクトモードで、1:serial以外が選択されている場合には、この設定は必要ありません。

フルエディット

3-7-07 : Parameter 1	エフェクト1のパラメーターを設定します。
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-7:Effect → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択	
<div> <div>UCE EF1 Param <Rev. Time></div> <div>2.8 0.9 10 (s) ▶</div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div>(パラメーター-1) (パラメーター-2) (パラメーター-3)</div> </div> <div> <div>UCE EF1 Param <Density></div> <div>4 4 55 0 (---) ▶</div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div>(パラメーター-4) (パラメーター-5) (パラメーター-6)</div> </div> <div> <div>UCE EF1 Param <Hi Gain></div> <div>0 10.0 (dB)</div> <div> <div></div> <div></div> </div> <div>(パラメーター-7) (パラメーター-8)</div> </div>	<div> <div>パラメーター</div> <div>1 ~ 8</div> </div> <div> <div>選択されているエフェクト</div> <div>により変化</div> </div>



解 説

- ・エフェクト1の細かい設定を行います。
各パラメーターについては、巻末のエフェクトパラメーター一覧表をご覧ください。(321ページ)
- ・画面右上には、設定中の項目の設定内容が、右下には、その単位が表示されます。
また、カスケードタイプ、デュアルタイプのエフェクトの場合には、AとBの文字で、エディット中のエフェクトを示します。

3-7-08 : Parameter 2	エフェクト2のパラメーターを設定します。
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-7:Effect → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択	
<div>UCE EF2 Param <Rev.Time></div> <div>2.8 0.9 10 (s) ▶</div> <div>_____</div> <div>(パラメーター-1) (パラメーター-2) (パラメーター-3)</div> <div>UCE EF2 Param <Density ></div> <div>4 4 55 0 (---) ▶</div> <div>_____</div> <div>(パラメーター-4) (パラメーター-5) (パラメーター-6)</div> <div>UCE EF2 Param <Hi Gain ></div> <div>4 0 10.0 (dB)</div> <div>_____</div> <div>(パラメーター-7) (パラメーター-8)</div>	<div>パラメーター 1 ~ 8</div> <div>選択されているエフェクトにより変化</div>



解 説

- ・エフェクト2の細かい設定を行います。
各パラメーターについては、巻末のエフェクトパラメーター一覧表をご覧ください。(321ページ)
- ・画面右上には、設定中の項目の設定内容が、右下には、その単位が表示されます。
また、カスケードタイプ、デュアルタイプのエフェクトの場合には、AとBの文字で、エディット中のエフェクトを示します。

3-7-09 : Control 1	コントローラーでエフェクトを変化させる設定を行います。									
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-7:Effect → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択										
<div>VCE EF Ctrl1 <Device > 1:Mod.Whl. ▶</div> <div>Device (コントロールデバイス)</div>		<table><tr><td>Device</td><td>0 ~ 124</td></tr><tr><td>EF Param</td><td>エフェクトモード、タイプにより変化</td></tr><tr><td>Min</td><td>0 ~ 100%</td></tr><tr><td>Max</td><td>0 ~ 100%</td></tr></table>	Device	0 ~ 124	EF Param	エフェクトモード、タイプにより変化	Min	0 ~ 100%	Max	0 ~ 100%
Device	0 ~ 124									
EF Param	エフェクトモード、タイプにより変化									
Min	0 ~ 100%									
Max	0 ~ 100%									
<div>VCE EF Ctrl1 <EF Param> ▶ Out1_Wet 0% 100%</div> <div>Ef Param (エフェクトパラメーター) Min (最小値) Max (最大値)</div>										



解 説

- ・演奏中に、モジュレーションホイールやフットコントローラーなどのコントローラーを使って、任意のエフェクトパラメーターをコントロールすることができるようにするための設定です。
- ・この機能は、ここで設定するコントロール1と、次の項で説明するコントロール2の2系統分用意されています。
- ・コントロールデバイスでは、コントロールに使うコントローラーを選択します。(106ページ)
- ・コントロールするエフェクトパラメーターは、次の中から選択します。
 - ・Ef1Prm1 ~ 8 (エフェクト1のパラメーター 1~8)
 - ・Ef2Prm1 ~ 8 (エフェクト2のパラメーター 1~8)
 - ・Ef Out1a, 1b (エフェクト1のa, bの出力レベル)
 - ・Ef Out2a, 2b (エフェクト2のa, bの出力レベル)
 - ・Ef2 Mix (エフェクト2のミックスレベル)
 - ・Out1 Wet (アウトプット1の Wet:Dryバランス)
 - ・Out2 Wet (アウトプット2の Wet:Dryバランス)

- Ctrl1Min (エフェクトコントロール1の Min値)
 - Ctrl1Max (エフェクトコントロール1の Max値)
 - LFO Wave (エフェクト用 LFOの wave)
 - LFO Spd (エフェクト用 LFOの speed)
 - LFO Dly (エフェクト用 LFOの delay)
 - Ef Ins1b, 2a, 2b (各エフェクトのインサートレベル)
- ・最小値と最大値では、コントローラーによる、パラメーターの変化幅を設定します。パラメーターの設定範囲に対する、最小のパーセンテージと最大のパーセンテージで指定します。

3-7-10 : Control 2	コントローラーでエフェクトを変化させる設定を行います。	
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-7:Effect → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>UCE EF Ctr12 <Device> 1:Mod.Whl. ▶</div> <div>Device (コントロールデバイス)</div>	Device	0 ~ 124
	EF Param	エフェクトモード、タイプにより変化
	Min	0 ~ 100%
	Max	0 ~ 100%
<div>UCE EF Ctr12 <EF Param> Out1 Wet 0% 100%</div> <div>Ef Param Min Max (エフェクトパラメーター) (最小値) (最大値)</div>		



解 説

- ・演奏中に、モジュレーションホイールやフットコントローラーなどのコントローラーを使って、任意のエフェクトパラメーターをコントロールすることができるようにするための設定です。
- ・コントロールデバイスでは、コントロールに使うコントローラーを選択します。(106ページ)
- ・コントロールするエフェクトパラメーターについては、184ページをご覧ください。
- ・最小値と最大値では、コントローラーによる、パラメーターの変化幅を設定します。パラメーターの設定範囲に対する、最小のパーセンテージと最大のパーセンテージで指定します。

3-7-11 : Control LFO

エフェクト専用の LFOを設定します。

ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] →
→ [PAGE]+[◀][▶] → 3-7:Effect → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択

UCE EF Ctrl LFO <Wave>



tri



Wave	tri, dwn, up, squ, sin, S/H, ltm
------	-------------------------------------

Speed	0 ~ 99
-------	--------

Delay	0 ~ 99
-------	--------

Wave
(ウェーブ)

Speed
(スピード)

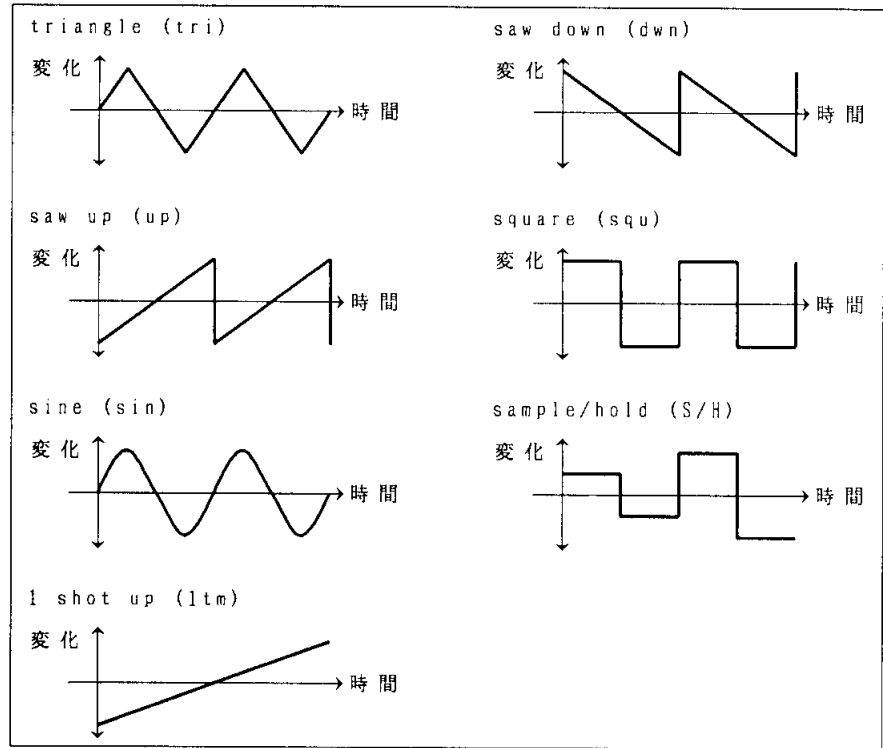
Delay
(ディレイ)



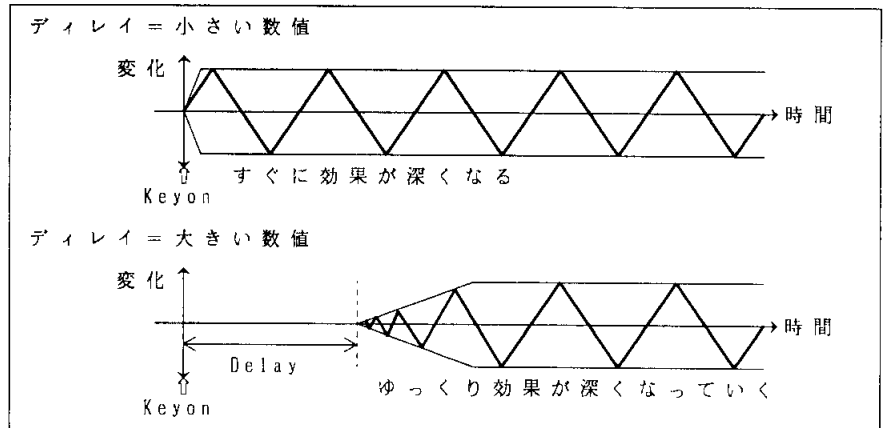
解 説

- ・コントローラーのデバイスとして、エフェクト専用のLFO (124:LFO) を選択した場合にのみ、これらの設定が有効となります。(184, 186ページ)
- ・ウェーブ (波形) は次ページの7種類から選択します。
- ・スピードは、揺れる速さです。
ただし、波形で「ltm」を選択した場合は、変化の速さとなります。
- ・ディレイは、鍵盤を弾いてしばらくしてから、ゆっくり変化がはじまるようにする設定です。
数値が大きくなるほど、変化までの時間が長くなります。また、次ページの図のように、ゆっくりと変化が大きくなっていきます。

・ウェーブフォームの種類



・ディレイによる波形変化



EF Copy	他のボイスやマルチのエフェクトの設定をコピーします。	
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Full Edit → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] → 3-7:Effect → [ENTER] → [STORE/COPY]		
<div>VCE EF Copy from? VCE 100:Spring</div>	コピー元	PFM P1~2, C1~2, I VCE P1~4, C1~4, I1~2 MLT I



解 説

- ・現在、編集中のボイスに、他のボイスやパフォーマンス、マルチのエフェクトの設定をコピーします。この機能は 3-7:Effect のエディット中であれば、いつでも使うことができます。
- ・エフェクトの設定のうち、モード、タイプ、パラメーター、ウェットドライバランス、コントロールパラメーター、ミックスレベル、アウトレベルが、コピーされます。



手 順

- ① コピー元の種類（ボイス、パフォーマンス、マルチ）を選択します。
 - ・左側にカーソルのある状態で、[+1/YES] [-1/NO]を使って選択します。
- ② [▶] を押します。
 - ▼ 右側の項目にカーソルが移動します。
- ③ コピー元のメモリーを選択します。
 - ・[MEMORY]を何回か押し、メモリーを選択します。
- ④ 番号を指定します。
 - ・[+1/YES] [-1/NO]を使って、コピー元の番号を選択します。
- ⑤ [ENTER] を押します。
 - ▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ⑥ [+1/YES]を押します。
 - ▼ コピーが実行されます。

フルエディット

4 : リコール、イニシャライズの機能	
4-1:Recall	直前にエディットしていたノーマルボイスを呼び戻します。
4-2:Initialize	ノーマルボイスを初期化します。

4-1 : Recall	直前にエディットしていたノーマルボイスを呼び戻します。
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Recall/Initialize → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; display: inline-block;"> VCE Recall (Spring) </div>	



解 説

- ・ボイスを直前にエディットしていた状態に戻します。
エディットした後、ストアするのを忘れて、他のボイスに切りかえてしまったような場合に利用します。



手 順

- ① [ENTER] を押します。
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ② [+1/YES] を押します。
▼ リコールが実行されます。

フルエディット

4-2 : Initialize	ノーマルボイスを初期化します。
ボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Recall/Initialize → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択	
<div>UCE Initialize</div>	



解 説

- ・ ボイスを初期化します。
初期化されたボイスは、各設定が初期値に設定され、一番基本的な状態となります。（イニシャルデータはスタートガイドをご覧ください）



手 順

- ① [ENTER] を押します。
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ② [+1/YES] を押します。
▼ イニシャライズが実行されます。