

第6章

ドラムボイスのエディット

この章では、ボイス(ドラムボイス)のエディット方法を説明します。

- ドラムボイスエディットについて.....194
- キーパラメーター.....197
- レベル、ネーム.....203
- クイックエディット.....206
- エフェクト.....210
- リコール、イニシャライズ.....229

ドラムボイスエディットについて

ここでは、ドラム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。

ドラムボイスエディットの分類

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

```
DRM EDIT  463  :Mr.Drm  
1:Key Parameter
```

ここで、[+1/YES]または[-1/NO]を押すと、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: Key Parameter... 各鍵盤へのウェーブの割り当てやその音量、音程など、細かい設定を行います。
- 2: Level/Name ドラムボイス全体の出力レベルと名前を設定します。
- 3: Quick Edit ドラムボイスで使用するエフェクトのタイプや、かかり具合を簡単に設定します。
- 4: Effect ドラムボイスで使用するエフェクトの設定を細かく行います。
- 5: Recall/Init. .. ドラム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ノーマルボイス（00～62）を選択している状態のまま上記のボタンを押すと、ノーマルボイスエディットに入ります。（116ページ）

ストア

- ・プレイモードに戻って、エディットしたドラムボイスを、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「目」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。

UCE STORE 1,630: Mr. Drm
→ 1,63 : Mr. Drm



手 順

- ① ドラムボイスプレイモードに戻ります。
▼ [EXIT]を何回か押し、ドラム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 [ENTER] を押します。
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ⑤ [+1/YES]を押します。
▼ ストアが実行されます。



注 意

- ・ドラムボイスは、各メモリーの63にしか保存できません。
- ・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。(230ページ)

ドラムボイスエディットについて

コンペア

- ・エディット中のドラムボイスと、エディット前のドラム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）には、エフェクトバイパス以外の機能は使えなくなります。

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はオンになります。
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。（211ページ）

キーパラメーター

1 : キーパラメーターの機能	
1-1 : Parameter	各鍵盤に割り当てるウェーブの選択や各種設定を行います。
1-2 : Initialize	1 鍵盤分の設定を初期化します。
1-3 : Exchange	2 つの鍵盤の設定を交換します。
Key Copy	鍵盤間でウェーブなどの設定をコピーします。



キーパラメーター

1-1 : Parameter	各鍵盤に割り当てるウェーブの選択や各種設定を行います。	
ドラムボイスプレイモード→ [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 1:Key Parameter→ [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>DRM Key Param <Key > C 3 #,202-Timbale2 127▶</div> <div>Key Wave Volume (キー) (ウェーブ) (ボリューム)</div>	Key	C1 ~ C5
	Wave	P1 001~244 P2 001~050 C1 000~??? C2 000~??? I 000~063
<div>DRM Key Param <NtShft> # +12 0 0 127▶</div> <div>NtShft Tune Pan EfSend (ノートシフト)(チューン) (パン) (エフェクトセンド)</div>	Volume	0 ~ 127
	NtShft	-48 ~ +36
	Tune	-63 ~ +63
	Pan	-31 ~ +31
<div>DRM Key Param <Rvs > # off vlong 2 off</div> <div>Rvs GateTm AltGrp OutSel (リバーブ) (ゲートタイム) (オルタネートグループ) (アウトセレクト)</div>	EfSend	0 ~ 127
	Rvs	off, on
	GateTm	short, norm, long, vlong
	AltGrp	off, 1 ~ 5
	OutSel	off, Ind1 ~ Ind4



解 説

- 各鍵盤に割り当てるウェーブの選択と、音量、音程、パンを設定します。
- キーでは、ウェーブの割り当てを行う鍵盤（音程）を選択します。
また、キーパラメーターの設定を行っている最中に、MIDIで接続されたキーボードの任意の鍵盤を弾くと、自動的にその鍵盤が選択されます。

- ・ウェーブでは、その鍵盤に割り当てる音の波形（ウェーブ）を選択します。
[MEMORY]を使って、メモリーを切り替えることができます。
ただし、1つのドラムボイスには、ウェーブフォームカードの1か2かどちらか一方だけしか使用できません。
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)
- ・ボリュームでは、そのウェーブの音量を調節します。
- ・ノートシフトでは、ウェーブの持つオリジナルの音程からずらす量を半音単位で指定します。
- ・チューニングでは、微妙な音程の変更を行います。
- ・パンでは、そのウェーブの定位を設定します。
プラスの数値で右側、マイナスの数値で左側寄りになります。
ただし、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影響しません。
- ・エフェクトセンドでは、ウェーブのエフェクトへの出力レベルを設定します。またOutSelにInd1~4を選ぶとアウトプットレベルに影響します。
数値を上げるほど、エフェクトへの出力が大きくなり、エフェクトの効果が大きくかかります。
- ・リバーブは、ウェーブの発音を逆転する機能です。
onを選択するとちょうどテープの逆回しのようにウェーブが発音されます。
- ・ゲートタイムは、音価を設定します。
short（短い）、norm（普通）、long（長い）、vlong（さらに長い）から、いずれかを選択します。
- ・オルタネートグループは、同時に発音すると不自然になってしまうウェーブを、同時に発音しないようにするための設定です。
例えば、ハイハットオープンとハイハットクローズなどに、しておきます。
グループは1~5の5つを使うことができます。
ただし、オルタネートの機能は、AまたはBの同じグループ内のウェーブに対して有効となります。
- ・アウトセレクトでは、インディビデュアルアウトプットへの出力を指定します。off のときには、インディビデュアルアウトプットからの出力はありません。通常のアウトプット端子からだけの出力となります。
ind1~4を設定して、ユーティリティのアウトプットがindiv のとき、アウトプット端子やヘッドフォンからは出力されません。

キーパラメーター

1-2 : Initialize	1 鍵盤分の設定を初期化します。	
ドラムボイスプレイモード→ [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 1:Key Parameter→ [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>DRM Key Initialize (Triangle) Key= C 3</div> <div>_____</div> <div>(キー)</div>	Key	C1 ~ C5



解 説

- ・指定した1鍵盤のデータだけを231ページのタイプを基に初期化します。
- ・MIDIで接続されたキーボードの任意の鍵盤を弾くと、その音程がキーの部分に入力されます。



手 順

- ① 初期化する鍵盤を選択します。
- ② [ENTER] を押します。
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ③ [+1/YES]を押します。
▼ 初期化が実行されます。

1-3 : Exchange	2つの鍵盤の設定を交換します。	
ドラムボイスプレイモード→ [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 1:Key Parameter→ [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>DRM Key Exchange (Triangle) C 3 ↔ C 1</div> <div><div>Key1 (キー 1)</div><div>Key2 (キー 2)</div></div>	Key1	C1 ~ C5
	Key2	C1 ~ C5



解 説

- ・指定した2つの鍵盤間で、設定を入れ替えます。
- ・MIDIで接続されたキーボードの任意の鍵盤を弾くと、その音程が、カーソルの位置に入力されます。



手 順

- ① キー 1 の鍵盤を選択します。
- ② キー 2 の鍵盤を選択します。
- 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。
▼ 入れ替えが実行されます。

キーパラメーター

Key Copy	鍵盤間でウェーブなどの設定をコピーします。	
ドラムボイスプレイモード→ [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 1:Key Parameter→ [ENTER] → → [STORE/COPY]		
<div>DRM Key Copy (Triangle) C 3 → C 1</div> <div><div>Key1 (キー 1)</div><div>Key2 (キー 2)</div></div>	Key1	C1 ~ C5
	Key2	C1 ~ C5



解 説

- キー 1 のウェーブの選択などの各設定を、キー 2 の鍵盤にコピーします。この機能は 1:Key Parameterのエディット中であれば、いつでも使うことができます。
- MIDIで接続されたキーボードの任意の鍵盤を弾くと、その音程が、カーソルの位置に入力されます。



手 順

- ① キー 1 の鍵盤を選択します。
- ② キー 2 の鍵盤を選択します。
- 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。

レベル、ネーム

2 : レベル、ネームの機能	
2-1:Level	ボイスの出力レベル、最小レベルを調節します。
2-2:Name	ドラムボイスの名前を入力します。

レベル、ネーム

2-1 : Level	ボイスの出力レベル、最小レベルを調節します。	
ドラムボイスプレイモード→ [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 2:Level/Name → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>DRM Level</div> <div>127</div> <div>Total</div> <div>0</div>	Total	0 ~ 127
	VolLoLim	0 ~ 127
	<div>Total</div> <div>VolLoLim</div> <div>(トータルレベル) (ボリュームローリミット)</div>	



解 説

- ・トータルレベルでは、ドラムボイスの出力レベル（ボリューム）を設定します。
- ・ボリュームローリミットでは、コントロールチェンジ信号でボリューム = 0 の信号を受信したときに、出力するボリュームを設定します。

2-2 : Name	ドラムボイスの名前を入力します。	
ドラム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;"> DRM Name 4,63- [] </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> (ドラムボイスネーム) </div>		DRM Name 8文字



解 説

- ・ドラム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の機能にも入れます。
操作が複雑になりますので、ご注意ください。

クイックエディット

3 : クイックエディットの機能	
3-1 : 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。
3-2 : 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。
3-3 : 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。

3-1 : 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。

ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Quick Edit → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択

DRM QED Ef1 <Type>
01:Rev.Hall1

Type(エフェクトタイプ)

DRM QED Ef1 <Rev.Time>
4 2.8 0.9 10.0 (s)

(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)

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。
- エフェクトタイプでは、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、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。

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

3-2 : 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。

ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Quick Edit → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択

DRM QED Ef2
<Type>

01:Rev.Hall1

 Type(エフェクトタイプ)

DRM QED Ef2
<Rev.Time>

2.8
0.9
10.0 (s)

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

(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)



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。
 - エフェクトタイプでは、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、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。
- ここで指定する3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。

3-3 : 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。	
ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:Quick Edit → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div><div>DRM QED EF Wet:Dry<Out1> 50: 50 50: 50</div><div><div>Out1</div><div>Out2</div><div>(アウト1 ウェットドライバンス) (アウト2 ウェットドライバンス)</div></div></div>	Out1 1	0:100 ~ 100:0
	Out2 2	0:100 ~ 100:0



解 説

- ・アウト1と2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。

エフェクト

4 : エフェクトの機能	
4-01:Mode	エフェクトモードを選択します。
4-02:Type	各エフェクトのタイプを選択します。
4-03:Send	エフェクトへの出力レベル、出力先を設定します。
4-04:Send Sens.	ベロシティによるエフェクトのかかり具合を設定します。
4-05:Output	ドライアウトプットへの出力を設定します。
4-06:Output Level	各エフェクトのアウトプットレベルを設定します。
4-07:Wet:Dry	エフェクト音とドライ音のバランスを設定します。
4-08:Mix Level	各エフェクトのミックスレベルを設定します。
4-09:Parameter 1	エフェクト1のパラメーターを設定します。
4-10:Parameter 2	エフェクト2のパラメーターを設定します。
4-11: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。
4-12: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。
4-13: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。

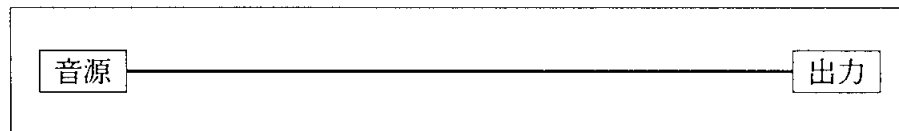
4-01 : Mode	エフェクトモードを選択します。		
ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div>DRM EF Mode</div> <div>2:Parallel</div> <div>(エフェクトモード)</div>		EF Mode	0:off 1:serial 2:parallel



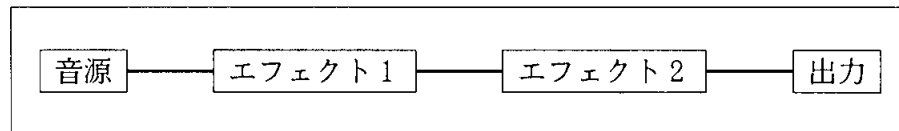
解 説

- ・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。

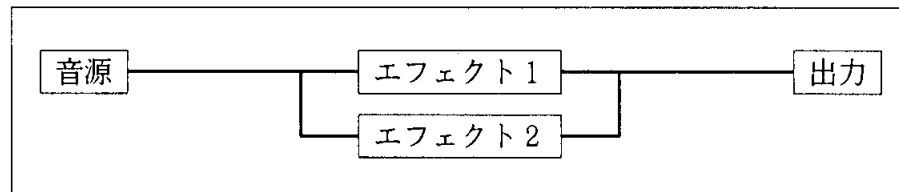
0:off …… エフェクトを使用しません。



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。
- [UTILITY/SELECT]を押しながら、[PLAY MODE] を押すと、「BYP 」と表示され、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。

4-02 : Type	各エフェクトのタイプを選択します。	
ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>DRM 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

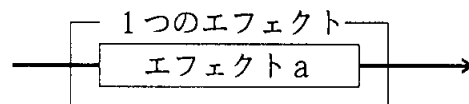


解 説

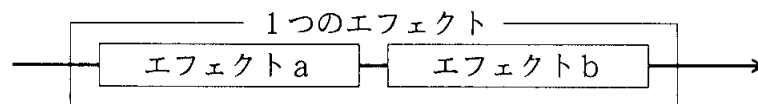
- ・エフェクト1、エフェクト2で使用するエフェクトを選択します。
エフェクトの種類については、巻末付録のエフェクトパラメーター一覧をご覧ください。(321ページ)
「00:Through」は、エフェクトを使わないときに選択します。

- ・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。

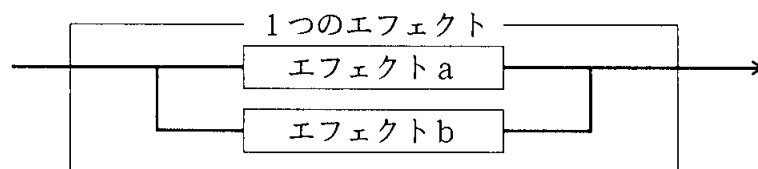
- ・シングルタイプ



- ・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

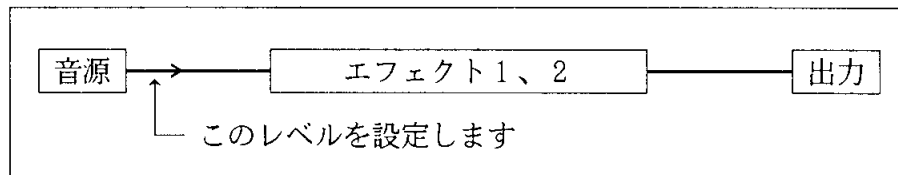
- ・エフェクトのエディット中に、[UTILITY/SELECT]を押しながら、[EDIT/COMPARE]を押すと、エフェクトの信号の流れが図で表示されます。
- ・[UTILITY/SELECT]を押しながら、[PLAY MODE] を押すと、「BYP」と表示され、エフェクトがオフになります。もう一度同じ操作を行うと、元の状態に戻ります。

4-03 : Send	エフェクトへの出力レベル、出力先を設定します。			
ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択				
<div>DRM EF Send</div> <div>C 3 127 on on on on</div> <div><div>┌──┐┌──┐┌──┐┌──┐┌──┐┌──┐</div><div>Key Lvl 1a 1b 2a 2b</div><div>(キー) (エフェクトセンドレベル) (エフェクト1bセンド) (エフェクト2bセンド)</div><div>(エフェクト1aセンド) (エフェクト2aセンド)</div></div>	Key	C1~C5		
	Lvl	0 ~ 127		
	1a~2b	off, on		



解 説

- ・鍵盤ごとに、ウェーブをエフェクトに送り出すレベルと、その出力先を指定します。
- ・キーでは、設定を行う鍵盤（音程）を選択します。
MIDIで接続されたキーボードの任意の鍵盤を弾くと、その音程が入力されます。
- ・エフェクトセンドレベルでは、音源からエフェクトに送り出すレベルを指定します。



- ・エフェクト1aセンド～エフェクト2bセンドでは、エフェクト1およびエフェクト2で選択されているエフェクト（a、b）のうち、どのエフェクトに出力するかを選択します。
選択したエフェクトのタイプによっては、設定できない項目も出てきます。この場合には「――」と表示されます。

エフェクト

4-04 : Send Sens.	ベロシティによるエフェクトのかかり具合を設定します。	
ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>DRM EF Send Sens C 3 Vel= +5</div> <div><div></div><div></div></div> <div>(キー) (ベロシティセンス)</div>	キー	C1 ~ C5
	ベロシティセンス	-7 ~ +7



解 説

- ベロシティ（鍵盤を弾く強さ）に応じて、エフェクトへのセンドレベルを変化させる設定を行います。
- キーでは、設定を行う鍵盤（音程）を選択します。
MIDIで接続されたキーボードの任意の鍵盤を弾くと、その音程が入力されます。
- ベロシティセンスでは、ベロシティの強弱によるエフェクトへの出力変化を設定します。
プラスの数値を指定すると、ベロシティが大きいほどセンドレベルが大きくなります。
マイナスの数値を指定すると、ベロシティが大きいほど、センドレベルが小さくなります。

4-05 :Output	ドライラインへの出力を設定します。	
ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>DRM Output</div> <div>C 3 Dry1: on Dry2: on</div> <div><div></div><div></div><div></div></div> <div>(キー) (ドライ1) (ドライ2)</div>	キー	C1 ~ C5
	Dry1	off, on
	Dry2	off, on



解 説

- ・鍵盤ごとに、ドライラインへの出力の有無を選択します。
- ・キーでは、設定を行う鍵盤（音程）を選択します。
MIDIで接続されたキーボードの任意の鍵盤を弾くと、その音程が入力されます。
- ・ドライ1では、アウトプット1へのドライ出力の有無を選択します。
- ・ドライ2では、アウトプット2へのドライ出力の有無を選択します。

エフェクト

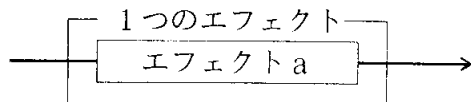
4-06 : Output Level	各エフェクトのアウトプットレベルを設定します。	
ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Effect → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div><div>DRM EF Output Level <1a></div><div>100% ---% 80% 100%</div><div><div>1a</div><div>1b</div><div>2a</div><div>2b</div></div><div><div>(エフェクト1a)</div><div>(エフェクト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%



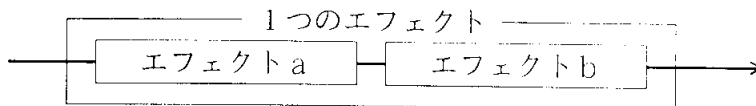
解 説

- 各エフェクトのエフェクト 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。

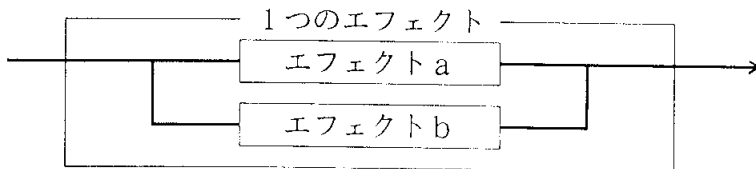
- シングルタイプ … エフェクト a の出力レベルのみを設定



- 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

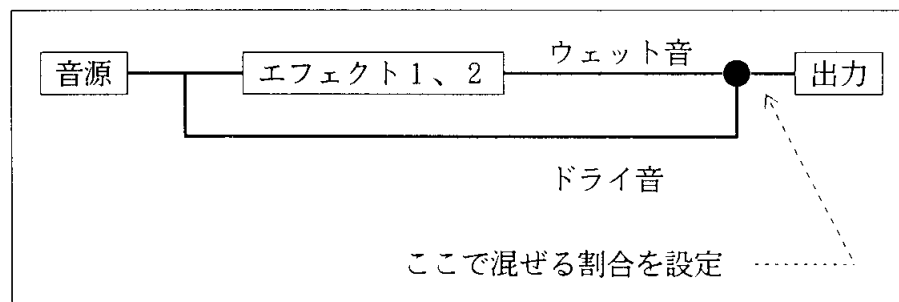


4-07 : Wet:Dry	エフェクト音とドライ音のバランスを設定します。	
ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div><div>DRM EF Wet:Dry <Out1> 50: 50 50: 50</div><div><div>Out1 (ウェット:ドライバランス)</div><div>Out2 (ウェット:ドライバランス)</div></div></div>	Out1	0:100 ~ 100:0
	Out2	0:100 ~ 100:0



解 説

- ・ アウトプット1と2それぞれについて、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。



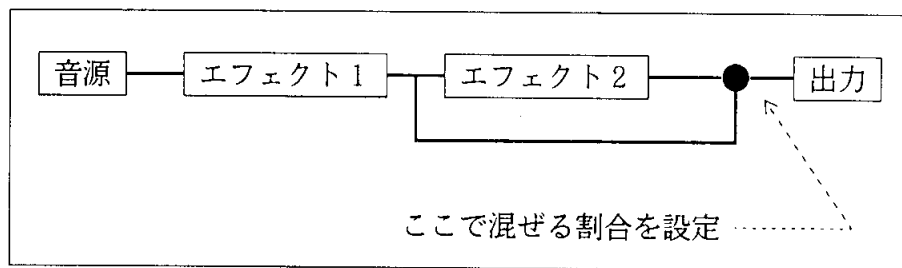
エフェクト

4-08 : Mix Level	各エフェクトのミックスレベルを設定します。		
ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div><div>DRM EF Mix Level<Ef2Mix></div><div>50% ---% 0% ---%</div><div><div>Ef2Mix</div><div>1bIns</div><div>2aIns</div><div>2bIns</div></div><div>(エフェクト2ミックスレベル) (1bインサートレベル) (2aインサートレベル) (2bインサートレベル)</div></div>	Ef2Mix	0 ~ 100%	
	1b, 2a, 2b Ins	0 ~ 100%	



解 説

- 各エフェクト間で信号の流れるレベルを設定します。
- エフェクト2ミックスレベルは、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。



- 1b~2bのインサートレベルでは、直前のエフェクトの出力をどのくらいの割合で混ぜるかを設定します。
 1bインサートレベル …… エフェクト1がカスケードタイプの場合に指定します。エフェクト1aの出力をエフェクト1bに混ぜる割合です。
 2aインサートレベル …… エフェクトモードがシリアルモードの場合に指定します。エフェクト1の出力をエフェクト2に混ぜる割合です。
 2bインサートレベル …… エフェクト2がカスケードタイプの場合に指定します。エフェクト2aの出力をエフェクト2bに混ぜる割合です。

4-09 : Parameter 1	エフェクト1のパラメーターを設定します。
ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択	
<div> DRM EF1 Param <Rev.Time> 2.8 0.9 10 (s) ▶ </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> DRM EF1 Param <Density> ◀ 4 55 0 (---) ▶ </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> DRM EF1 Param <Hi Gain> ◀ 0 10.0 (dB) </div> <div> (パラメーター-7) (パラメーター-8) </div>	パラメーター 1 ~ 8 選択されているエフェクトにより変化



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番号を示します。

エフェクト

4-10 : Parameter 2	エフェクト 2 のパラメーターを設定します。
ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択	
<div> <div>DRM EF2 Param <Rev.Time></div> <div>2.8 0.9 10 (≡) ▶</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>DRM EF2 Param <Density></div> <div>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>DRM EF2 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>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番号を示します。

4-11 : 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。

ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Effect → [ENTER] →
→ [PAGE]+[◀][▶] で選択

DRM EF Ctrl1 <Device>
1:Mod.Whl. ▶

Device (コントロールデバイス)

DRM EF Ctrl1 <Rev. Time>
◀ Ef1Prm1 0% 100%

EfParam
(エフェクトパラメーター)

Min
(最小値)

Max
(最大値)

Device	0 ~ 124
EfParam	エフェクトモード、タイプにより変化
Min	0 ~ 100%
Max	0 ~ 100%



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)

エフェクト

- 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。

4-12 : 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。

ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Effect → [ENTER] →
→ [PAGE]+[◀][▶] で選択

```

DRM EF Ctrl12 <Device>
                1:Mod.Whl.
  
```

Device (コントロールデバイス)

```

DRM EF Ctrl12 <Rev.Time>
Ef2Prm1      0% 100%
  
```

BfParam Min Max
(エフェクトパラメーター) (最小値) (最大値)

Device 0 ~ 124

EfParam エフェクトモード、タイプにより変化

Min 0 ~ 100%

Max 0 ~ 100%



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、223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。

エフェクト

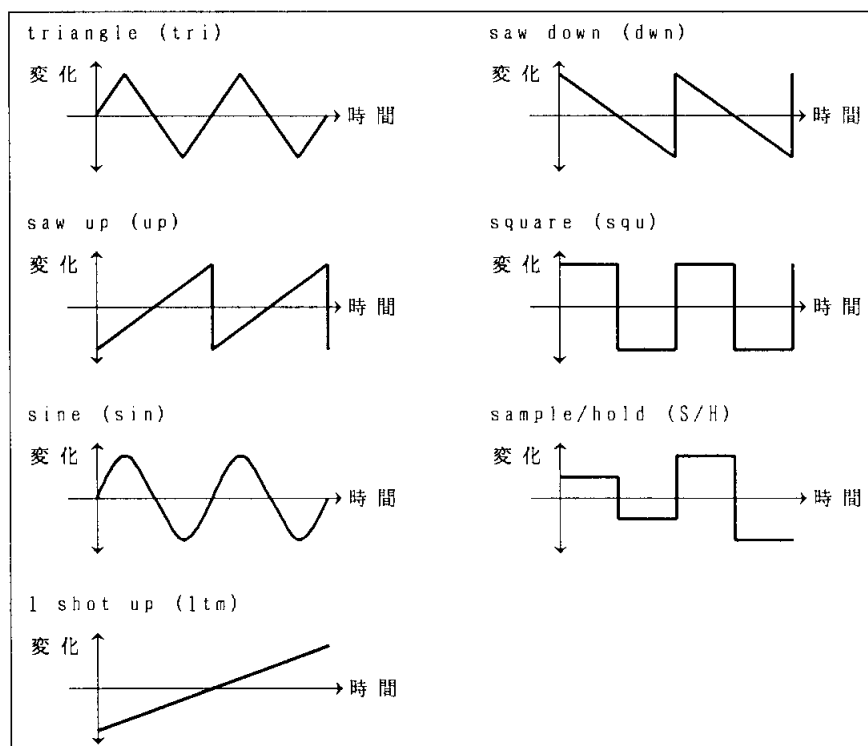
4-13 : Control LFO	エフェクト専用の LFOを設定します。		
ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div>DRM EF Ctrl LFO <Wave> /~\ tri 0 0</div> <div>Wave (ウェーブ)Speed (スピード)Delay (ディレイ)</div>		Wave	tri, dwn, up, squ, sin, S/H, ltm
		Speed	0 ~ 99
		Delay	0 ~ 99



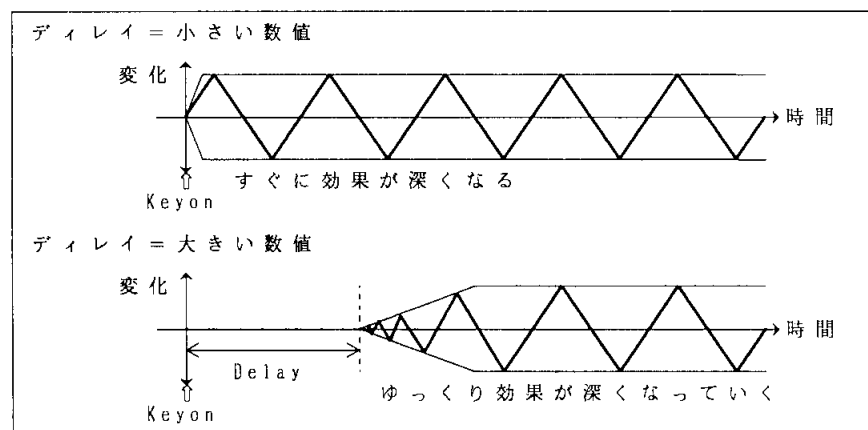
解 説

- ・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。（223, 225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



エフェクト

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。		
ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Effect → [ENTER] → → [STORE/COPY]			
<div>DRM 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、編集中のドラムボイスに、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 4: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。

リコール、イニシャライズ

5 : リコール、イニシャライズの機能	
5-1:Recall	直前にエディットしていたドラムボイスを呼び戻します。
5-2:Initialize	ドラムボイスを初期化します。

リコール、イニシャライズ

5-1 : Recall	直前にエディットしていたドラムボイスを呼び戻します。
ドラムボイスプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 5:Recall/Init. → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; display: inline-block;"> DRM Recall (Mr. Drm) </div>	



解 説

- ・ドラム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。

5-2 : Initialize	ドラムボイスを初期化します。	
ドラムボイスプレイモード→ [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → 5:Recall/Init. → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>DRM Initialize Type= 1</div> <div>(イニシャライズタイプ)</div>	Type	1 ~ 4



解 説

- ・ドラムボイスを初期化します。
イニシャライズの方法には、次の4種類のタイプがあります。
- 1:SY..... ヤマハSYシリーズやRYシリーズのシンセサイザーと共通のドラム構成となります。
- 2:ZONE..... 同じ音色を鍵盤の一定音域にまとめてあります。
- 3:GMIDI ほぼGMシステムレベル1のドラム構成となります。
- 4:EFFECT..... エフェクト効果を多用したセッティングです。
(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 イニシャライズタイプを選択します。
- ② [ENTER] を押します。
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ③ [+1/YES] を押します。
▼ イニシャライズが実行されます。

第7章

マルチのエディット

この章は、マルチのエディット方法を詳しく説明します。

- マルチエディットについて234
- マルチエディット236

マルチエディットについて

ここでは、マルチのエディットについて、また共通の操作などについて説明します。

ストアについて

- マルチには、パフォーマンスやボイスのようなストアの操作はありませんが、コピーを行うことにより、効率良くマルチが作れます。エディットは、直接メモリー上のデータを書き換えることで行います。したがって、コンペア、リコールなどの機能はありません。

インストの切り換え

- マルチのエディット時には、どのインストの設定を行うかを選択する必要があります。

```
MLT (SunSet ) Vol Pan  
[ 1 ] 0409 127 0
```

↑ この数字が現在設定中のインスト番号

このインスト選択の操作は、次のような手順で行います。



手 順

- ① [UTILITY/SELECT]を押し、そのまま押し続けます。
▼ 次のような表示となります。

```
MLT                               ▶ ◀  
                                Inst. = 1
```
- ② [UTILITY/SELECT]を押したまま、[+1/YES]または[-1/NO] を押します。
▼ [+1/YES]を押すと、インスト番号が1つ増えます。
▼ [-1/NO] を押すと、インスト番号が1つ減ります。
- ③ ボタンを離します。
▼ これで、インスト選択が完了します。

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聞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] 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マルチ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。（241ページ）

マルチエディット

マルチエディットの機能	
1:Parameter	インストとして使用する音色などを設定します。
2:Name	マルチの名前を入力します。
3:Initialize	マルチを初期化します。
4:Effect	マルチのエフェクトを設定します。
4-01:Mode	エフェクトモードを選択します。
4-02:Type	各エフェクトのタイプを選択します。
4-03:Send	エフェクトへの出力レベル、出力先を設定します。
4-04:Output	ドライアウトプットへの出力を設定します。
4-05:Output Level	各エフェクトのアウトプットレベルを設定します。
4-06:Wet:Dry	エフェクト音とドライ音のバランスを設定します。
4-07:Mix Level	各エフェクトのミックスレベルを設定します。
4-08:Parameter 1	エフェクト1のパラメーターを設定します。
4-09:Parameter 2	エフェクト2のパラメーターを設定します。
4-10: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。
4-11: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。
4-12: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。

1 : Parameter	インストとして使用する音色などを設定します。	
マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>MLT (SunSet) Vol Pan</div> <div>[1] 0009 127 0 ▶</div> <div>_____</div> <div>INST(インストナンバー) (ナンバー) (ボリューム) (パン)</div> <div>(ボイス/パフォーマンス選択)</div>	INST	1 ~ 16
	ボイス/パフォーマンス 選択	----(off) V: P1~4, C1~4, I1~2 P: P1~2, C1~2, I
	ナンバー	00 ~ 63
	Vol	0 ~ 127
	Pan	-31 ~ +31, VCE / PFM
<div>MLT EfSend NtShift Tune</div> <div>▶[1] 127 0 0 ▶</div> <div>_____</div> <div>INST(インストナンバー) (エフェクトセンド) (ノートシフト) (チューン)</div>	EfSend	0 ~ 127
	NtShift	-63 ~ +63
	Tune	-63 ~ +63
<div>MLT OutSel</div> <div>[1] off</div> <div>_____</div> <div>INST(インストナンバー) (アウトセレクト)</div>	OutSel	off, Ind 1~4, (drm)



解 説

- ・マルチを構成する1~16のインストにボイスまたはパフォーマンスを選択し、それぞれについて細かい設定を行います。
- ・設定を行うインストナンバー（1~16）の切り換えは、[UTILITY/SELECT]を押しながら、[+1/YES]、[-1/NO]で行います。
- ・ボイス／パフォーマンス選択では、そのインストナンバーで使用する音色の種類を選択します。
off を選択すると、そのインストは使用しないという設定となります。
- ・ナンバーでは、使用するボイスまたはパフォーマンスの番号を設定します。また、[MEMORY]のボタンでメモリーが変更できます。

- ・ボリュームでは、そのインストの出力レベルを設定します。
- ・パンでは、インストの定位を設定します。
マイナスの数値で左寄りの定位、プラスの数値で右寄りの定位となります。
- ・VCE は、ボイスに設定されている定位、PFM はパフォーマンスに設定されている定位となります。
- ・エフェクトセンドでは、インストのエフェクトへの出力レベルを設定します。またOutSelにInd1~4 を選ぶとアウトプットレベルに影響します。0を指定すると、そのインストは全くエフェクトがかからない状態となります。
- ・ノートシフトでは、受信した音程に対して、半音単位でずらした音程で発音する設定を行います。
- ・チューンでは、音程の微調整を行います。
- ・アウトセレクトでは、インストのインディビデュアルアウトプットへの出力を設定します。
off の場合は、通常のアウトプット端子からだけ出力されます。
ind1~4 を設定して、ユーティリティのアウトプットがindiv のとき、アウトプット端子やヘッドフォンからは出力されません。



注 意

- ・マルチの1~16のインストのMIDI受信チャンネルは、1~16に固定されています。
- ・インストにドラムボイスを選んだ場合、ノートシフト、チューンは設定できません。また、アウトセレクトはoff, drmの2種となり、drm のときインディビデュアルアウトへの出力は、ドラムボイスの設定となります。

2 : Name	マルチの名前を入力します。	
マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> MLT Name ■■■■[] </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <p>マルチネーム</p> </div>	Name	8 文字



解 説

- ・マルチ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、マルチ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]を押しながら、[PLAY MODE] を押すと、エフェクトバイパスに入ります。操作が複雑ですのでご注意ください。

マルチエディット

3 : Initialize	マルチを初期化します。
マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] で選択	
<div>MLT Initialize</div>	



解 説

- ・マルチを初期化します。
初期化されたマルチは、各設定が初期値に設定されます。
(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。

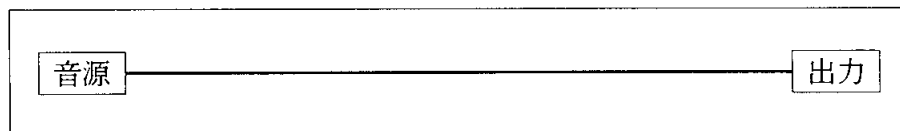
4-01 : Mode	エフェクトモードを選択します。		
マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div>MLT EF Mode 2:parallel</div> <div>(エフェクトモード)</div>		EF Mode	0:off 1:serial 2:parallel



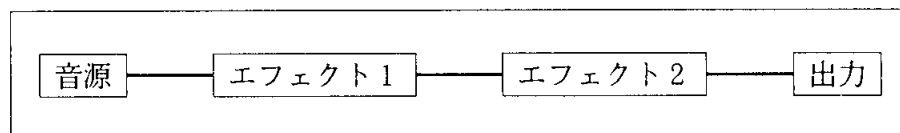
解 説

- ・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。

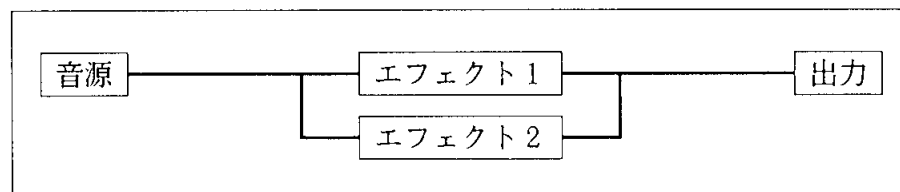
0:off …… エフェクトを使用しません。



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。
- ・[UTILITY/SELECT]を押しながら、[PLAY MODE] を押すと、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。
- ・[UTILITY/SELECT]を押しながら、[+1/YES] [-1/NO] を押すと、インストナンバーが変更できます。

4-02 : Type	各エフェクトのタイプを選択します。	
マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>MLT EF Type (Rev.Ha111) 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

1つのエフェクト
エフェクト a
 - ・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)

1つのエフェクト
エフェクト a → エフェクト b
 - ・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)

1つのエフェクト
エフェクト a & エフェクト b
- 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

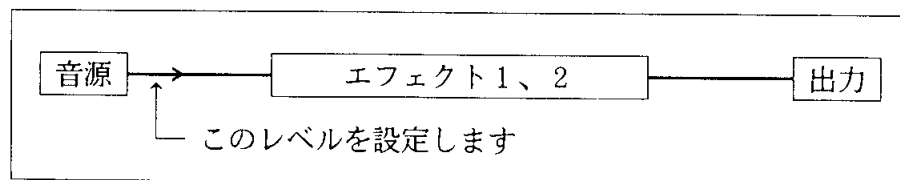
- ・エフェクトのエディット中に、[UTILITY/SELECT]を押しながら、[EDIT/COMPARE]を押すと、エフェクトの信号の流れが図で表示されます。
- ・[UTILITY/SELECT]を押しながら、[PLAY MODE] を押すと、一時的にエフェクトがオフになります。もう一度同じ操作を行うと、元の状態に戻ります。
- ・[UTILITY/SELECT]を押しながら、[+1/YES] [-1/NO] を押すと、インストナンバーが変更できます。

4-03 : Send	エフェクトへの出力レベル、出力先を設定します。		
マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div>MLT EF Send [1] <Src> VCE 127 on on on on</div> <div><div>Src</div><div>Lvl</div><div>1a</div><div>1b</div><div>2a</div><div>2b</div></div> <div>(ソース) (エフェクトセンドレベル) (エフェクト1bセンド) (エフェクト2bセンド) (エフェクト1aセンド) (エフェクト2aセンド)</div>	Src	MLT (VCE, PFM)	
	Lvl	0 ~ 127	
	1a~2b	off, on	



解 説

- ・インストごとに、エフェクトに送り出すレベルと、その出力先を指定します。
- ・設定を行うインストナンバー（1～16）の切り換えは、[UTILITY/SELECT]を押しながら、[+1/YES]、[-1/NO]で行います。
- ・ソースでは、各インストで設定されているセンドの設定(VCE, PFM)をそのまま流用するか、新しくマルチとしてセンドの設定を行う(MLT)かを選択します。
インストとしてボイスが選択されている場合には、MLT または VCEを選択します。インストとしてパフォーマンスが選択されている場合には、MLT または PFMを選択します。
VCE または PFMを選択した場合には、センドの各項目には「---」が表示されます。
- ・エフェクトセンドレベルでは、音源からエフェクトに送り出すレベルを指定します。



- ・エフェクト1aセンド～エフェクト2bセンドでは、エフェクト1およびエフェクト2で選択されているエフェクト（a、b）のうち、どのエフェクトに出力するかを選択します。

選択したエフェクトのタイプによっては、設定できない項目も出てきます。この場合には「---」が表示されます。

4-04 : Output	ドライラインへの出力を設定します。							
マルチプレモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択								
<div>MLT Output [1] Dry1: on Dry2: on</div> <div><div></div><div></div></div> <div>(ドライ1) (ドライ2)</div>		<table><tr><td>Dry1</td><td>off, on</td></tr><tr><td>Dry2</td><td>off, on</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr></table>	Dry1	off, on	Dry2	off, on		
Dry1	off, on							
Dry2	off, on							



解 説

- ・ インストごとに、ドライラインへの出力の有無を選択します。
- ・ 設定を行うインストナンバー（1～16）の切り換えは、
[UTILITY/SELECT]を押しながら、[+1/YES]、[-1/NO]で行います。
- ・ ドライ1では、アウトプット1へのドライ出力の有無を選択します。
- ・ ドライ2では、アウトプット2へのドライ出力の有無を選択します。

マルチエディット

4-05 : Output Level

各エフェクトのアウトプットレベルを設定します。

マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → Effect → [ENTER] →
→ [PAGE]+[◀][▶] で選択

MLT EF Output Level <1a>
100% ---% 80% 100%

1a
(エフェクト1a)

1b
(エフェクト1b)

2a
(エフェクト2a)

2b
(エフェクト2b)

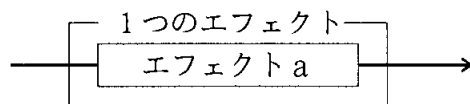
1a	0 ~ 100%
1b	0 ~ 100%
2a	0 ~ 100%
2b	0 ~ 100%



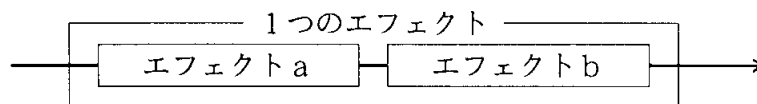
解 説

- ・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。

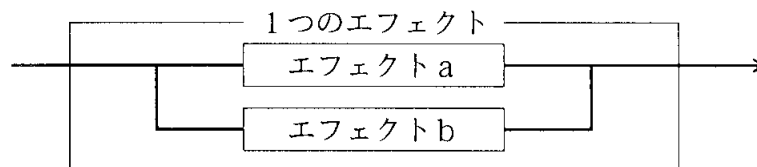
- ・シングルタイプ .. エフェクトaの出力レベルのみを設定



- ・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

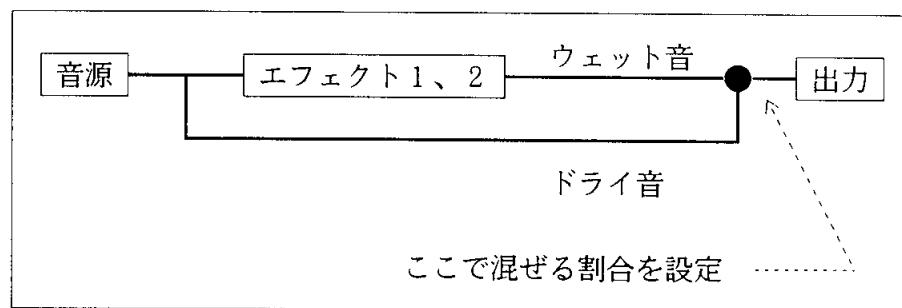


4-06 : Wet:Dry	エフェクト音とドライ音のバランスを設定します。					
マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択						
<div>MLT EF Wet:Dry <Out1> 50: 50 50: 50</div> <div><div>Out1</div><div>(ウェット:ドライバランス)</div></div> <div><div>Out2</div><div>(ウェット:ドライバランス)</div></div>		<table><tr><td>Out1</td><td>0:100 ~ 100:0</td></tr><tr><td>Out2</td><td>0:100 ~ 100:0</td></tr></table>	Out1	0:100 ~ 100:0	Out2	0:100 ~ 100:0
Out1	0:100 ~ 100:0					
Out2	0:100 ~ 100:0					



解 説

- ・アウットプット1と2それぞれについて、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。



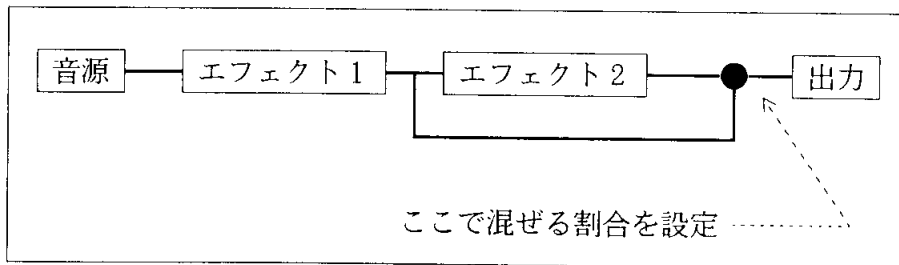
マルチエディット

4-07 : Mix Level	各エフェクトのミックスレベルを設定します。		
マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div>MLT EF Mix Level<Ef2Mix> 50% ---% 0% ---%</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>Ef2Mix 1bIns 2aIns 2bIns (エフェクト2ミックスレベル) (1bインサートレベル) (2aインサートレベル) (2bインサートレベル)</div>		Ef2Mix	0 ~ 100%
		1a, 2a, 2b	0 ~ 100%



解 説

- 各エフェクト間で信号の流れるレベルを設定します。
- エフェクト2ミックスレベルは、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。



- 1b～2bのインサートレベルでは、直前のエフェクトの出力をどのくらいの割合で混ぜるかを設定します。
1bインサートレベル …… エフェクト1がカスケードタイプの場合に指定します。エフェクト1aの出力をエフェクト1bに混ぜる割合です。
2aインサートレベル …… エフェクトモードがシリアルモードの場合に指定します。エフェクト1の出力をエフェクト2に混ぜる割合です。
2bインサートレベル …… エフェクト2がカスケードタイプの場合に指定します。エフェクト2aの出力をエフェクト2bに混ぜる割合です。

4-08 : Parameter 1	エフェクト1のパラメーターを設定します。
マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択	
<div>MLT EF1 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>MLT EF1 Param <Density></div> <div>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>MLT EF1 Param <Hi Gain></div> <div>0 10.0 10 (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、エフェクト中のエフェクト番号を示します。

マルチエディット

4-09 : Parameter 2	エフェクト2のパラメーターを設定します。
マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択	
<div> <div> DRM EF2 Param <Rev.Time> 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> DRM EF2 Param <Density> ◀ 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> DRM EF2 Param <Hi Gain> ◀ 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 1 ~ 8 </div> <div> 選択されているエフェクトにより変化 </div> </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、エフェクト中のエフェクト番号を示します。

4-10 : 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。	
マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div>MLT EF Ctrl1 <Device> 1:Mod.Whl. ▶</div> <div>Device (コントロールデバイス)</div>		Device	0 ~ 124
		EfParam	エフェクトモード、タイプにより変化
		Min	0 ~ 100%
		Max	0 ~ 100%
<div>MLT EF Ctrl1 <Rev.Time> ◀ Ef1Prm1 0% 100%</div> <div>EfParam 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。
- ・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。

4-11 : 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。	
マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → Effect → [ENTER] → 		



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、253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。

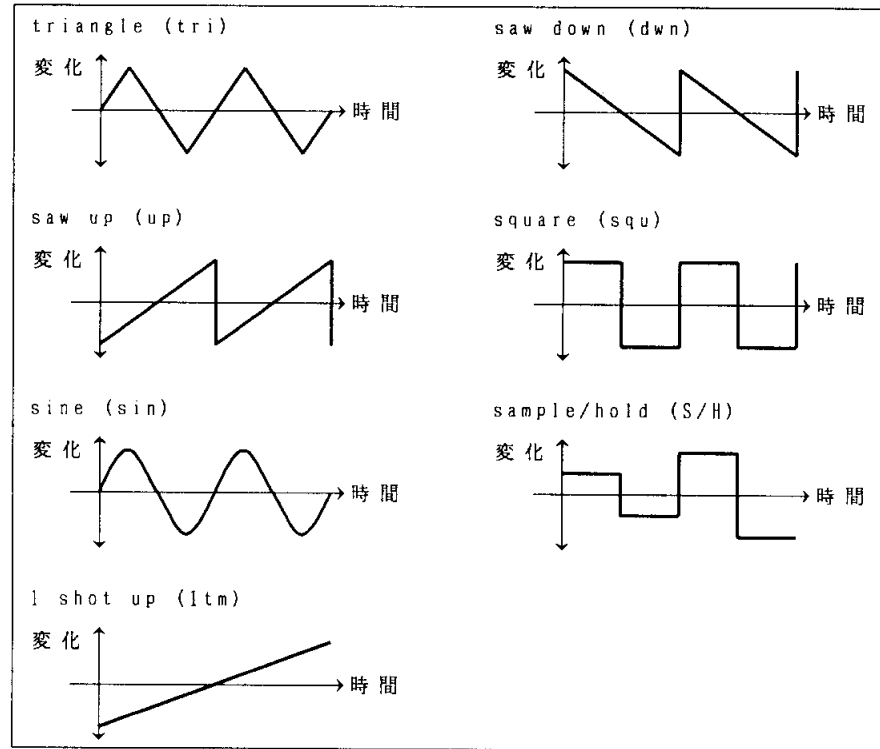
4-12 : Control LFO	エフェクト専用の LFOを設定します。
マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → Effect → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択	
<div> <div>MLT EF Ctr1 LFO <Wave ></div> <div> <div> <div>▲▼ tri 0 0</div> <div>Wave (ウェーブ)</div> </div> <div> <div>Speed (スピード)</div> </div> <div> <div>Delay (ディレイ)</div> </div> </div> </div>	
Wave	tri, dwn, up, squ, sin, S/H, ltm
Speed	0 ~ 99
Delay	0 ~ 99



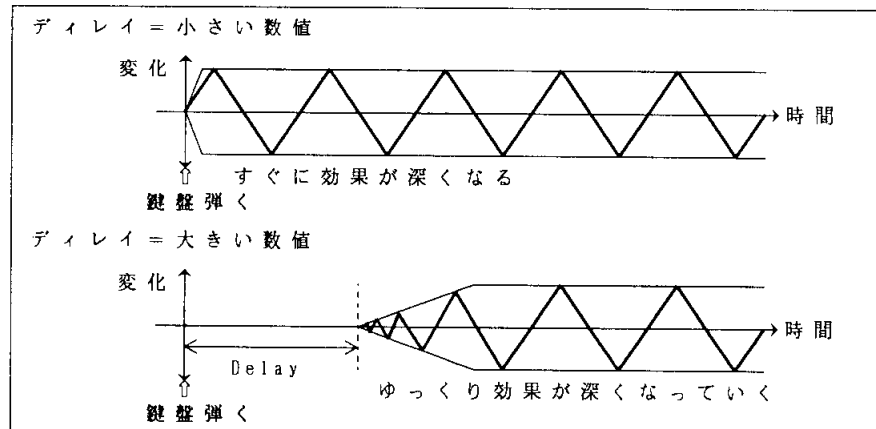
解 説

- ・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。（253, 255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



マルチエディット

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。		
マルチプレイモード → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → Effect → [ENTER] → → [STORE/COPY]			
<div>MLT 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、編集中のマルチに、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 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。

第8章

ユーティリティモード

この章では、システム全体に関する各種設定や、カードやウェーブを扱う操作を説明します。

■ ユーティリティモードについて	260
■ システム	261
■ コントローラー	265
■ MIDI	268
■ カード	275
■ ウェーブ	280

ユーティリティモードについて

ユーティリティモードは、システムやコントローラー、MIDIの設定を行ったり、カードとのデータのやりとり、ウェーブに関する作業などを行うモードです。

ユーティリティモードの分類

- ・ボイス、パフォーマンス、マルチのいずれかのプレイモードの状態で、[UTILITY/SELECT]を押すと、次のようなユーティリティモードのメニューが表示されます。

```
UTL
1: System
```

ここで、[+1/YES]または[-1/NO]を押すと、メニューが表示され、機能が選択できます。

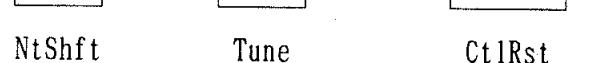
また、[PAGE]を押しながら、[◀]または[▶]を押して機能を選択することもできます。

- 1: System 音源全体のチューニングの設定や、エフェクトのバイパス、アウトプットの設定を行います。
- 2: Controller MIDIコントロール1～4およびボリュームのコントロールナンバーを設定します。
- 3: MIDI MIDIに関する各種設定を行います。
- 4: Card カードのフォーマットや、カードとのデータのやりとりなどの作業を行います。
- 5: Wave 増設メモリーボード(SYEMB06)を装着した場合に、表示され、外部機器やカードから取り込んだウェーブの設定を行います。

システム

1 : システムの機能	
1-1:Setup	チューニングやコントローラーリセットを設定します。
1-2:Effect Bypass	エフェクト使用の有無を選択します。
1-3:Output	アウトプット端子への出力方法を選択します。

システム

1-1 : Setup	チューニングやコントローラーリセットを設定します。
フレーズ → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 1:System → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択  <p style="text-align: center;"> <u>NtShft</u> (ノートシフト) <u>Tune</u> (チューン) <u>CtlRst</u> (コントローラーリセット) </p>	
NtShft	-63 ~ +63
Tune	-63 ~ +63
CtlRst	off, on



解 說

- ・ノートシフトでは、ノーマルボイスやパフォーマンスの音程を、半音単位で上下します。
 - ・チューンでは、ボイス（ノーマル、ドラム）やパフォーマンスの音程を微調整します。
 - ・コントローラーリセットでは、ボイスやパフォーマンスを切り換えたとき、直前のコントローラーの状態を、新しいボイス、パフォーマンスで引き継ぐかどうかを設定します。
- off を選択すると、直前の状態を引き継ぎます。
- 例えば、モジュレーションホイールを最大に回したまま、ボイスを切り換えたとき、新しいボイスでもモジュレーションホイールを最大に回した状態を引き継ぎます。
- onを選択すると、リセットを行います。
- 例えば、モジュレーションホイールを最大に回したまま、ボイスを切り換えたとき、新しいボイスは、モジュレーションホイールが0（最小）の状態にリセットされて発音します。
- その後、少しでもモジュレーションホイールを動かすと、その位置のモジュレーションホイールの効果がかけられます。

1-3 : Output	アウトプット端子への出力方法を選択します。	
プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 1:System → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> UTL SYSTEM Output= indiv </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> (アウトプット) </div>	Output	norm, indiv



解 說

- ・ アウトプット1、インディビデュアルアウトプットへの出力の方法を、次の2種類から選択します。

norm …… パフォーマンスやマルチの設定通りにアウトプットL/MONO,
R から出力されます。

また、ドラムボイス、マルチでインディビジュアルアウト
1、2に設定したものは、インディビジュアルアウトプ
ット1、2から出力されます。なお、3、4に設定しても、
インディビジュアルアウトプット3、4からは出力されま
せん。

indiv …… アウトプットL/MONO, R と、インディビデュアルアウトプット1～4が使用可能になります。

インディビデュアルアウト 1～4 への設定は、ドラムボイス、マルチの設定で行います。

- ・エフェクトをTHRUにして、パンを利用すると、最大6系統の独立出力を行うことができます。



注意

- ・indiv を選択した場合、アウトプットL/MONO, R から出力される音のエフェクト効果が多少変化することがあります。
- ・ドラムボイス、マルチでInd1~4 を選択し、ここのOutputをindiv に設定すると、アウトプットL/MONO, Rやヘッドフォンからは出力されません。

コントローラー

2 : コントローラーの機能	
2-1:MIDI Control	コントロール 1 ～ 4 のコントロールナンバーを設定します。
2-2:Volume Control	ボリュームのコントロールナンバーを設定します。

コントローラー

2-1 : MIDI Control		コントローラー 1 ~ 4 のコントロールナンバーを設定します	
フレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 2:Controller → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> UTL CTRL MC (Mod.Wh1.) 1:001 2:004 3:018 4:019 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> [][][][]</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> (コントローラー-1) (コントローラー-2) (コントローラー-3) (コントローラー-4) </div> </div>		コントローラー 1 ~ 4	000 ~ 119



解 說

- ・ ボイスやパフォーマンスで使用するコントローラー（1～4）を設定します。

ここでは、コントローラーを設定するだけで、実際の音色変化の設定は各ボイス、パフォーマンスで行います。

画面右上のカッコ内には、カーソルのある項目で選択されているコントロールナンバーに対応するコントローラーが表示されます。

「—」の表示は、未使用のコントロールナンバーです。

2-2 : Volume Control	ボリュームのコントロールナンバーを設定します。
----------------------	-------------------------

プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 2:Controller → [ENTER] →
 → [PAGE]+[◀][▶] で選択

UTL CTRL (Main Vol)
 Volume= 007

Volume	000 ~ 119
--------	-----------

(ボリュームコントロール)



解 說

- ・ ボリュームコントロールを行うためのコントロールナンバーを選択します。
- 画面右上のカッコ内には、カーソルのある項目で選択されているコントロールナンバーに対応する装置名が表示されます。
- 「—」の表示は、未使用のコントロールナンバーです。

MIDI

3 : MIDIの機能	
3-1:Parameter	MIDI受信チャンネルなどを設定します。
3-2:Filter	MIDI受信に関するフィルターを設定します。
3-3:Bulk Dump	本機の音色のデータを外部機器に送信します。
3-4:PC Table	プログラムチェンジテーブルを設定します。

[illegible]

解 說

- MIDIレシーブチャンネルでは、ボイスプレイモードやパフォーマンスプレイモードのとき、MIDI情報を受信するチャンネルを設定します。
omniを設定しておく、1～16のどのチャンネルのデータでも受信し、発音します。
- プログラムチェンジでは、プログラムチェンジ信号の受信の設定を行います。
 - off
プログラムチェンジ信号の受信は行いません。
 - normal
受信：0～63のプログラムチェンジ信号を受信したとき、そのときのプレイモードのまま、00～63のボイスまたはパフォーマンスに切り換わります。（プレイモードやメモリーは切り換わりません）
64～127 のプログラムチェンジ信号、バンクセレクト（下記参照）の信号は無視します。

- ・バンクセレクト信号について

バンクセレクト信号は、コントロールナンバー 0 と 32 の 2 つのコントロールチェンジ信号を使って送受信します。

本機の場合、次のようなバンクセレクト信号でプレイモードやメモリーを切り換えることができます。

コントロールチェンジ 0 のデータ	コントロールチェンジ 32のデータ	プレイモード	メモリー	
0 0 0	0 0 0	ボイス	インターナル 1	
0 0 0	0 0 1	ボイス	カード 1	
0 0 0	0 0 2	ボイス	プリセット 1	
0 0 0	0 0 3	ボイス	インターナル 2	
0 0 0	0 0 4	ボイス	カード 2	
0 0 0	0 0 5	ボイス	プリセット 2	
0 0 0	0 0 7	ボイス	カード 3	
0 0 0	0 0 8	ボイス	プリセット 3	
0 0 0	0 1 0	ボイス	カード 4	
0 0 0	0 1 1	ボイス	プリセット 4	
※	0 0 0	0 3 2	マルチ／ボイス	インターナル 1
	0 0 0	0 3 3	マルチ／ボイス	カード 1
	0 0 0	0 3 4	マルチ／ボイス	プリセット 1
	0 0 0	0 3 5	マルチ／ボイス	インターナル 2
	0 0 0	0 3 6	マルチ／ボイス	カード 2
	0 0 0	0 3 7	マルチ／ボイス	プリセット 2
	0 0 0	0 3 9	マルチ／ボイス	カード 3
	0 0 0	0 4 0	マルチ／ボイス	プリセット 3
	0 0 0	0 4 2	マルチ／ボイス	カード 4
	0 0 0	0 4 3	マルチ／ボイス	プリセット 4
	0 0 0	0 6 4	パフォーマンス	インターナル 1
	0 0 0	0 6 5	パフォーマンス	カード 1
	0 0 0	0 6 6	パフォーマンス	プリセット 1
	0 0 0	0 6 8	パフォーマンス	カード 2
	0 0 0	0 6 9	パフォーマンス	プリセット 2
※	0 0 0	0 8 0	マルチ / パフォーマンス	インターナル 1
	0 0 0	0 8 1	マルチ / パフォーマンス	カード 1
	0 0 0	0 8 2	マルチ / パフォーマンス	プリセット 1
	0 0 0	0 8 4	マルチ / パフォーマンス	カード 2
	0 0 0	0 8 5	マルチ / パフォーマンス	プリセット 2
	0 0 0	0 1 6	マルチ	インターナル

※：コントロールチェンジ32で、032～043、080～085の信号を受信したときには、マルチプレイモードで受信したチャンネルのボイスまたはパフォーマンスを任意のメモリーのものに切り換えます。

- direct

受信：0～63のプログラムチェンジ信号を受信したとき、そのときのプレイモードのまま、00～63のボイスまたはパフォーマンスに切り換わります。

64～127 のプログラムチェンジ信号は、無視します。

バンクセレクト（前ページ参照）の信号を受信した場合には、それに対応するプレイモード、メモリーに切り換えます。

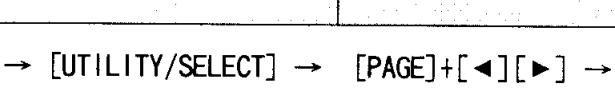
- table

受信：0～127 のプログラムチェンジ信号を受信したとき、274ページで説明するプログラムチェンジテーブルの設定にしたがって、任意のボイスやパフォーマンス、マルチに切り換えます。

- DevNo （デバイスナンバー）は、外部機器とバルクデータを送受信するときに使用する番号です。送信側と受信側でこの番号が一致していないとデータの送受信が行われません。

all を選択した場合は、1～16の全番号に対応します。

バルクデータのやりとりを行わない場合は、off を選択しておきます。

3-2 : Filter	MIDI受信に関するフィルターを設定します。
フレイムド → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:MIDI → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択	
 <p>The screenshot shows three toggle switches labeled BulkPr, CtrlCh, and PolyAt. The BulkPr switch is currently turned off.</p>	
BulkPr (バルクプロテクト)	off, on
CtrlCh (コントロールチェンジ)	off, on
PolyAt (ポリフォニックアフタータッチ)	off, on



解 說

- ・バルクプロテクトは、バルクデータの受信を防止する機能です。
フィルターがonのときは、外部機器からバルクデータが送信されても受信しないで無視します。
off のときは、外部機器からバルクデータが送信されると、すぐに受信を開始し、内部メモリーを書き換えます。
- ・コントロールチェンジは、外部機器からのコントロールチェンジデータを無視する機能です。
フィルターがonのときは、外部機器からコントロールチェンジデータを受信しても、何も行いません。(ただし、バンクセレクトは受信します)
- ・ポリフォニックアフタータッチは、外部機器からのポリフォニックアフタータッチデータを無視する機能です。
フィルターがonのときは、外部機器からポリフォニックアフタータッチデータを受信しても、何も行いません。

MIDI

3-4 : PC Table	プログラムチェンジテーブルを設定します。		
プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 3:MIDI → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択			
<div>UTL MIDI PC Tbl1 <PgmNo > 000 VCE 100:Spring</div> <div><div></div><div></div><div></div></div> <div>PgmNo Source PFM/VCE/MLT (プログラムナンバー) (ナンバー) (パフォーマンス/ボイス/マルチ選択)</div>	PgmNo	000 ~ 127	
	Source	PFM P1~2, C1~2, I VCE P1~4, C1~4, I1~2 MLT I	
	ナンバー	00 ~ 63 (PFM/VCE) 00 ~ 15 (MLT)	



解 説

- 269ページのプログラムチェンジの設定で、table を選択した場合に使用するプログラムチェンジテーブルを設定します。
- プログラムナンバーの部分で、設定するプログラムチェンジナンバーを選択した後、そのプログラムチェンジナンバーを受信したときに切り替えるボイスやマルチを指定します。



注 意

- プログラムチェンジの設定が、table 以外になっているときには、この設定は無効です。

カード


4 : カードの機能	
4-1 : Bank	使用するデータカードのバンクを選択します。
4-2 : Load	データカードの全データをインターナルに読み込みます。
4-3 : Save	インターナルのデータをデータカードに保存します。
4-4 : Format	データカードをフォーマットします。

カード


4-1 : Bank	使用するデータカードのバンクを選択します。
------------	-----------------------

プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Card → [ENTER] →
 → [PAGE]+[◀][▶] で選択

UTL Card Bank (TG500) Slot1= 1 Slot2= 1	Slot1	1 ~ 2
	Slot2	1 ~ 2



(スロット1バンク)



(スロット2バンク)



說 解

- ・使用するデータカードのバンクを選択します。
1枚のデータカード（MCD64）には、インターナルのデータ2組分のデータが入ります。ここでは、そのどちらの組（バンク）を使うのかを選択します。バンクの選択は、データカードスロット1と2について、それぞれ行います。
- ・スロット1バンクでは、データカードスロット1にセットされたカードのバンクを選択します。
- ・スロット2バンクでは、データカードスロット2にセットされたカードのバンクを選択します。
- ・画面右上のカッコ内には、セットされているカードのフォーマットが表示されます。
カードが他の機種でフォーマットされている場合には、TG500 のかわりに「SY85」のようにその機種名が表示されます。
また、互換性のない機種でフォーマットされている場合やフォーマットされていない場合には、「----」と表示されます。

4-2 : Load	データカードの全データをインターナルに読み込みます。	
プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Card → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>UTL Card Load Slot=1 Bank=1 (TG500)</div> <div><div></div><div></div></div> <div>(スロット) (バンク)</div>	Slot	1 ~ 2
	Bank	1 ~ 2



解 説

- ・データカードに保存されている1バンク分のデータを、インターナルに読み込みます。
- ・スロットでは、どちらのスロットのデータカードを読み込むかを選択します。
- ・バンクでは、2組のバンクのうち、どちらのバンクのデータを読み込むかを選択します。
- ・スロット、バンクを選択した後、[ENTER] を押すと、確認のメッセージが表示されます。ここで[+1/YES]を押すと、ロードが実行されます。



注 意

- ・ロードを実行すると、それまでインターナルに入っていたデータは消えてしまいます。十分注意してください。
- ・SY85のデータカードは、本機では自動的に2バンクとして認識され、ボイスデータ、パフォーマンスデータをロードすることができます。このとき、システムセットアップデータは無視されます。また、パフォーマンスでBank1,2 とBank3,4 にまたがったボイスを使っている場合には、本機では正しく再生されません。

カード

4-3 : Save	インターナルのデータをデータカードに保存します。	
プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Card → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>UTL Card Save Slot=1 Bank=1 (TG500)</div> <div><div></div><div></div></div> <div>(スロット) (バンク)</div>	Slot	1 ~ 2
	Bank	1 ~ 2



解 説

- ・インターナルに保存されているボイス、パフォーマンス、システムセットアップの各データを、データカードに保存します。
- ・スロットでは、どちらのスロットのデータカードに保存するかを選択します。
- ・バンクでは、2組のバンクのうち、どちらのバンクにデータを保存するかを選択します。
- ・スロット、バンクを選択した後、[ENTER] を押すと、確認のメッセージが表示されます。ここで[+1/YES]を押すと、セーブが実行されます。



注 意

- ・セーブを実行すると、それまでそのバンクに入っていたデータは消えてしまいます。十分注意してください。
- ・新しいカードは、あらかじめフォーマットされていなければなりません。(次ページ参照)
- ・カードのライトプロテクトスイッチ (カードの右上の小さなスイッチ) がオンになっている場合には、そのカードにセーブを行うことはできません。
- ・カードがフォーマットされていない場合や、他の機種でフォーマットされている場合には、(TG500) のかわりに(----) や、その機種名が表示されます。
- ・マルチのデータはセーブできません。バルクダンプしてください。(273 ページ)

4-4 : Format	データカードをフォーマットします。	
プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 4:Card → [ENTER] → → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
<div>UTL Card Format Slot= 1(TG500)</div> <div>(スロット)</div>	Slot	1 ~ 2



解 説

- ・データカードをフォーマットします。
フォーマットとは、カード内にデータを書き込むことができるようになる作業です。ちょうど白い紙に、データを記入するための罫線を引くようなものです。
新しくカードを購入したときや、他の機種で使っていたカードを本機用に使用する場合には、最初にこの作業を行います。
- ・フォーマットは2つのバンクの両方に対して行われます。
- ・スロットでは、どちらのスロットのデータカードをフォーマットするかを選択します。
- ・スロットを選択した後、[ENTER] を押すと、確認のメッセージが表示されます。ここで[+1/YES]を押すと、フォーマットが実行されます。



注 意

- ・フォーマットを実行すると、それまでそのカードに入っていたデータは消えてしまいます。十分注意してください。
- ・カードのライトプロテクトスイッチ（カードの右上の小さなスイッチ）がオンになっている場合には、フォーマットを行うことはできません。

ウェーブ

5: ウェーブの機能(増設メモリーボードSYEMB06を装着した場合にのみ、このモードに入れます)		
Wave(ウェーブナンバーセレクト)		これからエディットを行うウェーブナンバーを選択します。
1 :	Waveform	ウェーブのエディットを行います。
	1-1:Assign	ウェーブに任意のサンプルを割り当てます。
	1-2:Enable	ウェーブフォームの使用の有無を設定します。
	1-3:Name	ウェーブの名前を入力します。
2 :	Sample	サンプルの発音音域や、ボリュームなどを設定します。
3 :	Initialize	ウェーブ、サンプルを初期化します。
4 :	Sample Dump	サンプルを外部機器と送受信します。
	4-1:Sample Receive	外部機器からサンプルを受信します。
	4-2:Sample Transmit	外部機器にサンプルを送信します。
5 :	Card Load	ウェーブカードのウェーブを本体内に読み込みます。



注 意

- ・ウェーブのエディットモードに入ると、最初に、これからエディットを行うウェーブを選択する操作になります。
ここで、エディットするウェーブを選択した後、[EDIT/COMPARE]を押して、上記の1～6の作業を進めていきます。
- ・ウェーブやサンプルのエディットを行うと、そのウェーブやサンプルを使ったボイスの音色が変化します。

Wave(ウェーブナンバーセレクト)	これからエディットを行うウェーブナンバーを選択します。	
プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 5:Wave → [ENTER]		
<div>UTL Wave</div> <div>Waveform = 00<InitWave></div> <div>_____</div> <div>ウェーブナンバー</div>	ウェーブナンバー	00 ~ 63



解 説

- ・これからエディットを行うウェーブを選択します。
- ・すでに名前の付けられたウェーブナンバーの場合には、カッコ内にそのウェーブ名が表示されます。
- ・ウェーブナンバーを選択した後、[EDIT/COMPARE]を押すと、ウェーブエディットの作業に進みます。
ここでメニューが表示され、機能が選択できます。
また、[PAGE]を押しながら、[◀] または [▶] を押すことでも、機能を選択できます。

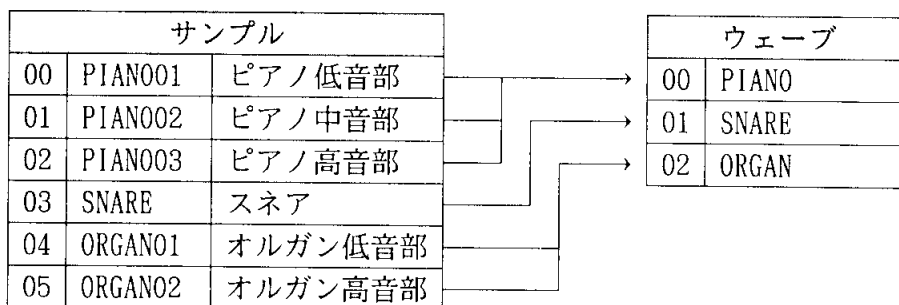
ウェーブ

1-1 : Assign	ウェーブに任意のサンプルを割り当てます。					
プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 5:Wave → [ENTER] → → ウェーブナンバー選択 → → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → → 1:Waveform → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択						
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> UTL Waveform Assign () From 01 To 02 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">From (70H)</div> <div style="text-align: center;">To (10H)</div> </div>		<table border="1"> <tr> <td>From</td> <td>00 ~ 63</td> </tr> <tr> <td>To</td> <td>00 ~ 63</td> </tr> </table>	From	00 ~ 63	To	00 ~ 63
From	00 ~ 63					
To	00 ~ 63					



解 説

- ・ウェーブカードや外部機器からインターナルにロードしたサンプルを組み合わせてウェーブを作ります。
- ・ウェーブは、次の図のようにいくつかのサンプルを組み合わせて作ります。



この図では、低音部、中音部、高音部でそれぞれサンプリングした3つのサンプル（波形）を組み合わせて「00:PIANO」というウェーブを作っています。同様に「01:SNARE」は1サンプルで作られ、「02:ORGAN」は2つのサンプルで作られています。

- ・この機能では、ウェーブモードに入るときに選択したウェーブに対してFrom, Toで任意のサンプルを割り当てます。
例えば、選択したウェーブに、上の図の3つのピアノのサンプルを割り当てる場合には、「From=00」「To=02」と指定します。



注 意

- ・複数のサンプルを組み合わせてウェーブを作るときには、そのサンプルは連続した番号になっていなければなりません。
- ・フロムの数値をトゥーの数値よりも大きくすることはできません。
- ・次ページのEnableが on になっていない場合には、From, Toの設定ができません。

ウェーブ

1-2 : Enable	ウェーブフォームの使用の有無を設定します。				
<p>プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 5:Wave → [ENTER] → → ウェーブナンバー選択 → → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → → 1:Waveform → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択</p>					
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> UTL Waveform Enable () on </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <input type="checkbox"/> (イネーブル) </div>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>enable</th><th>on, off</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="height: 100px;"></td></tr> </tbody> </table>	enable	on, off		
enable	on, off				



解 說

- ・選択したウェブフォームの使用の有無を設定します。
off を選択すると、そのウェブは発音しくなくなります。

1-3 : Name	ウェーブの名前を入力します。	
プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 5:Wave → [ENTER] → → ウェーブナンバー選択 → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → → 1:Waveform → [ENTER] → [PAGE]+[◀][▶] で選択		
UTL Waveform Name []	Name	8文字
(ウェーブネーム)		



解 說

- ・ウェーブ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 { | } → ←

ウェーブ

2 : Sample	サンプルの発音音域や、ボリュームなどを設定します。									
プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 5:Wave → [ENTER] → → ウェーブナンバー選択 → → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → → 2:Sample → [ENTER]で選択										
<div>UTL Sample<Smp1No> 00 C 3 B 2 C 4 ▶</div> <div>Smp1No OrgKey LoKey HiKey (サンプルナンバー) (オリジナルキー) (ロー) (ハイ)</div>		<table><tr><td>Smp1No</td><td>00 ~ 63</td></tr><tr><td>OrgKey</td><td>C-2 ~ G8</td></tr><tr><td>LoKey</td><td>C-2 ~ G8</td></tr><tr><td>HiKey</td><td>C-2 ~ G8</td></tr></table>	Smp1No	00 ~ 63	OrgKey	C-2 ~ G8	LoKey	C-2 ~ G8	HiKey	C-2 ~ G8
Smp1No	00 ~ 63									
OrgKey	C-2 ~ G8									
LoKey	C-2 ~ G8									
HiKey	C-2 ~ G8									
<div>UTL Sample<Volume> 127 0 F0n Nrm</div> <div>Volume Pitch Loop Type (ボリューム) (ピッチ) (ループ) (タイプ)</div>		<table><tr><td>Volume</td><td>0 ~ 127</td></tr><tr><td>Pitch</td><td>-5376 ~ +5334</td></tr><tr><td>Loop</td><td>F0n, FLp, B0n, BLp</td></tr><tr><td>Type</td><td>Nrm, Alt</td></tr></table>	Volume	0 ~ 127	Pitch	-5376 ~ +5334	Loop	F0n, FLp, B0n, BLp	Type	Nrm, Alt
Volume	0 ~ 127									
Pitch	-5376 ~ +5334									
Loop	F0n, FLp, B0n, BLp									
Type	Nrm, Alt									



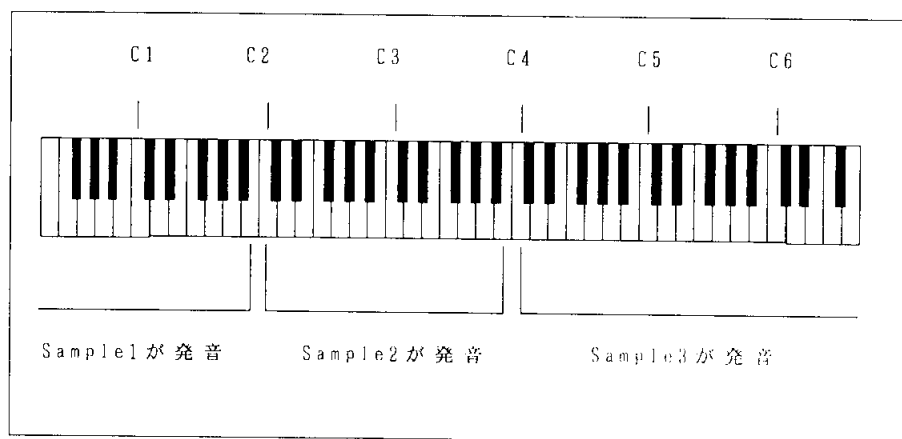
解 説

- 1つのサンプルについて、オリジナルキーと発音音域を設定します。
- サンプルナンバーでは、以下の設定を行うサンプルを、番号で選択します。
- オリジナルキーでは、どの鍵盤を押したときに、そのサンプルそのものの音を出すかを設定します。
通常、C2でサンプリングしたサンプルであれば、C2を指定します。
C2のかわりにC3を指定した場合には、鍵盤C3を弾いたときにC2の音が出るわけですから、鍵盤より1オクターブ低い音が出ることになります。
- ローとハイでは、そのサンプルが発音する音域を設定します。ここで指定した音域以外では発音しません。

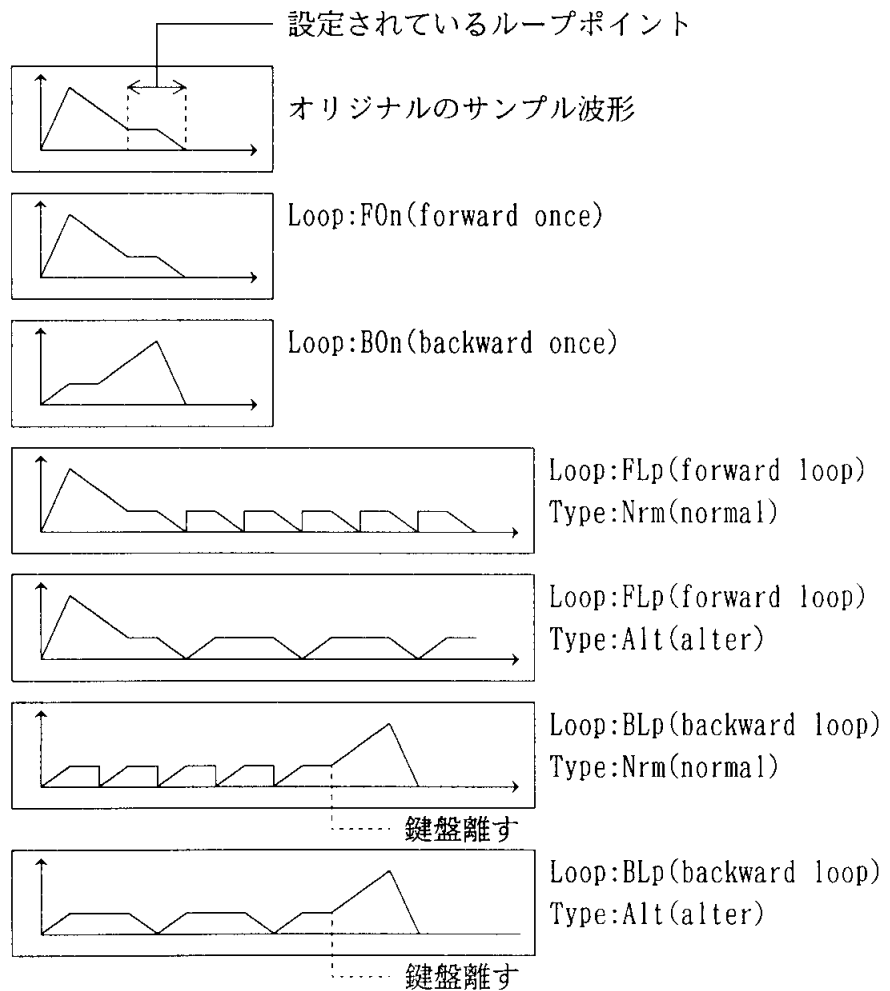
- 例えば、C1でサンプリングされた「00:Sample1」、C3でサンプリングされた「01:Sample2」、C5でサンプリングされた「02:Sample3」という3つのサンプルでウェーブを作る場合、次のように設定します。

00:Sample1	オリジナルキー= C1	ロー= C-2	ハイ= B1
01:Sample2	オリジナルキー= C3	ロー= C2	ハイ= B3
02:Sample3	オリジナルキー= C5	ロー= C4	ハイ= G8

このウェーブの場合、次のように発音されます。



- ボリュームでは、サンプルの出力ボリュームを設定します。
- ピッチでは、サンプルの音程を微妙に調整します。
- ループでは、サンプルの繰り返しの有無と、方向を次の中から選択します。(次ページの図を参照)
 - FOn (forward once) .. 前から1回だけ波形を読み出します。
 - FLp (forward loop) .. 前から繰り返し波形を読み出します。
 - BOn (backward once) .. 後ろから1回だけ波形を読み出します。
 - BLp (backward loop) .. 後ろから繰り返し波形を読み出します。
- Typ (タイプ) は、ループがオンになっている場合のみ設定します。繰り返しの方法を次の中から選択します。(次ページの図を参照)
 - Nrm (normal) 同じ方向でループをかけます。
 - Alt (alter) 前からと後ろからを交互にループします。



注 意

- ・ループポイントは、サンプルデータにセットされている設定がそのまま採用されます。本機では、このループポイントをエディットすることはできません。

3 : Initialize	ウェーブ、サンプルを初期化します。
プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 5:Wave → [ENTER] → → ウェーブナンバー選択 → → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → → 3:Initialize → [ENTER]で選択	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;">UTL Wave Init.</div>	



解 說

- ・ インターナルに入っているウェブ、サンプルを全て消去します。



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。
▼ 初期化が実行されます。



注意

- ・ SYEMB06 を装着したときは、必ずこの作業を行ってください。

4-1 : Sample Receive	外部機器からサンプルを受信します。	
プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 5:Wave → [ENTER] → → ウェーブナンバー選択 → → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → → 4:Sample Dump → [ENTER]で選択		
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> UTL Sample Receive sample= 01 </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div> <p>(サンプルナンバー)</p> </div>	sample	00 ~ 99



解 說

- 外部の機器にダンプリクエストを送信した後、外部機器から送られたサンプルダンプを受信し、本体に入れます。
- サンプルナンバーでは、外部機器の何番のサンプルを受信するかを指定します。
- 受信したサンプルは、現在インターナルに入っているいくつかのサンプルのうち、最後のサンプルの次に追加されます



手 順

- ① サンプルナンバーを指定します。
- ② 外部機器をサンプルダンプ送信可能な状態に設定します。
- 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。
▼ サンプルの受信が実行されます。



注意

- ・ サンプルダンプは、外部機器と2本のMIDIケーブルでつないで行ってください。



参 考

・ サンプルダンプについて

MIDIサンプルダンプは、サンプリングキーボードやサンプリング音源モジュールなどの間でサンプルデータをやりとりするためにMIDIで用意された規格です。

このMIDIサンプルダンプの送信機能を持つサンプリングマシンがあれば本機のインターナルに、任意のサンプルを取り込むことができます。

ただし、MIDIサンプルダンプをやりとりする場合には、相方向のMIDIケーブルが接続されていることが必要な場合があります。

・ サンプルダンプ、サンプルダンプスタンダードの扱いについて

サンプルダンプデータには、「サンプルダンプ」と「サンプルダンプスタンダード」の2種類の形式があります。

「サンプルダンプスタンダード」に含まれないボリュームやオリジナルキー、発音音域、サンプルネームなどの本機独自のデータのダンプデータが、「サンプルダンプ」です。

本機では、どちらのデータでも、外部機器に合わせて受信、送信できるようになっています。

ウェーブ

4-2 : Sample Transmit	外部機器にサンプルを送信します。	
プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 5:Wave → [ENTER] → → ウェーブナンバー選択 → → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → → 4:Sample Dump → [ENTER]で選択		
<div>UTL Sample Trans. sample= 00</div> <div>No (ナンバー)</div>	No	00 ~ 63



解 説

- ・サンプルを外部機器に送信する機能です。
- ・ナンバーでは、外部機器に送信するサンプルの番号を指定します。



手 順

- ① ナンバーを指定します。
- ② 外部機器をサンプルダンプ受信可能な状態に設定します。
- 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。
▼ サンプルの送信が実行されます。



注 意

- ・ウェーブフォームカードからロードしたデータは、送信できません。

5 : Card Load	ウェーブカードのウェーブを本体内に読み込みます。
プレイモード → [UTILITY/SELECT] → [PAGE]+[◀][▶] → 5:Wave → [ENTER] → → ウェーブナンバー選択 → → [EDIT/COMPARE] → [PAGE]+[◀][▶] → → 5:Card Load → [ENTER]で選択	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content;">UTL Card Load</div>	



解 說

- ・ ウェブカードスロット2にセットされているウェブカードのウェブをインターナルにロードします。
- ・ ロードしたデータは、現在インターナルに入っている最後のウェブ、サンプルの後ろに追加されます。



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。
▼ ロードが実行されます。



注意

- ・ウェブカードスロット1から、ウェブのロードを行うことはできません。

