

**YAMAHA**

**SY35**

MUSIC SYNTHESIZER

**DYNAMIC VECTOR SYNTHESIS**

取扱説明書

**Hello SY35**

ようこそSY35の世界へ

入門編

**SY35**

MUSIC SYNTHESIZER

**DYNAMIC VECTOR SYNTHESIS**

取扱説明書

**Hello SY35**

ようこそSY35の世界へ

# Hello SY35

## イントロダクション

① ようこそSY35の世界へ	3
② SY35をこうして使おう	4
③ これがSY35だ!	5
◆ フロントパネル	5,6
◆ リアパネル	6

## 1st STEP .....まず、準備をしよう.....

① 音を鳴らす準備をする	7
◆ 電源の準備	7
◆ スピーカーの準備	7,8
② デモ演奏を聴く	9

## 2nd STEP .....音を選んで弾いてみよう.....

① 音色を選ぶ	10
◆ メモリーのしくみ	10
◆ 音色(ボイス)を選ぼう	11
② マルチを選ぶ	12
◆ マルチってなに?	12
◆ マルチを選ぼう	13
③ 弾いてみよう	14
◆ 弾き方で音を変化させる	14
◆ 楽器らしく弾く	15
◆ ベクターコントローラーを使って弾く	16,17
④ 移調して演奏する	18
⑤ 他の楽器とチューニングを合わせる	19

## 3rd STEP .....音を作り替えてみよう.....

- ① 音をエディットする ..... 20
  - ◆SY35の音のしくみ ..... 20
  - ◆エフェクトを変える ..... 21
  - ◆音のアタックとリリースを変える ..... 22
  - ◆ウェーブの組み合わせを変える ..... 23
  - ◆ランダムを使った音作り ..... 24
- ② 作った音を保存する ..... 25,26
- ③ ファクトリーセットを呼び戻す ..... 27,28

## Last STEP .....カードやMIDIを使うには.....

- ① カードを使う ..... 29
  - ◆カードの種類 ..... 29
  - ◆ボイスデータカードを使う ..... 29,30
  - ◆カードに音を保存する準備(フォーマット) ..... 31,32,33
  - ◆カードに音を保存する(セーブ) ..... 34
  - ◆カードから音を呼び出す(ロード) ..... 35
- ② クラビノーバとMIDIでつなぐ ..... 36,37
- ③ 最後に ..... 38

## Notes

- ① コンピューターで音楽をされているみなさんへ ..... 39
  - ◆SY35をデータ入力用キーボードとして使う ..... 39,40
  - ◆SY35をマルチ音源として使う ..... 41
- ② 付録 ..... 42
  - ◆ボイスのサウンドカテゴリー ..... 42
  - ◆ボイスリスト ..... 42,43,44,45,46
  - ◆ドラムボイス(I88 DR:Kit) キーアサイン表 ..... 46
  - ◆マルチリスト ..... 47

# イントロダクション

## ① ようこそSY35の世界へ

SY35の世界は、どんな世界なのでしょうか。

■SY35の世界は、リアルな音と多彩な表現力の世界です。

→2nd STEP……10ページ

SY35には、ピアノや、ギター、オルガンなどのみなさんになじみの深い楽器から、管楽器、弦楽器、ドラム、ベースなど、リアルな音が128音色用意されています。また、SY35では、それらの音色をピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、アフタータッチ、ベクターコントローラーなど、多彩なコントローラーを駆使して、表現力豊かに演奏することができます。

■SY35の世界は、可能性の世界です。

→3rd STEP……20ページ

SY35は、初めての方でも音作りしやすいように設計されています。このガイドに沿ってSY35を操作して、あなたもシンセサイザーの世界へ入ってみてください。

■SY35の世界は、拡張性の世界です。

SY35は2つの拡張性を持っています。

1つ目は、カードによる拡張です。

→Last STEP……29ページ

SY35のリアパネルには、メモリーカードを差し込むためのスロットがあります。ここに、別売のボイスデータカードを差し込むことで、SY35で使える音色を一度に64音色増やすことができます。

また、SY35は、ボイスデータカードとは別に自分の作った音色を保存しておくためのカードも使えます。

2つ目は、MIDIによる拡張です。

→Last STEP ……………36ページ

→Notes ……………39ページ

MIDI機能を活用すれば、SY35の世界は大きく広がります。

たとえば、コンピューターミュージックの入力用のキーボードとして、また再生用のマルチ音源としてSY35は活躍します。

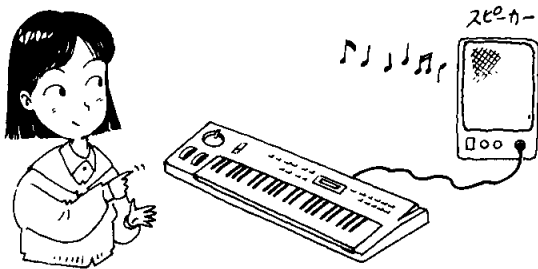
また、SY35をご家庭のクラビノーバなどとMIDIでつながりだけでも、音楽の新しい楽しみ方を発見できるでしょう。

# ② SY35をこうして使おう

SY35の代表的な使い方をご紹介します。使い方を詳しく知りたいときは、【参照】のページに飛びましょう。

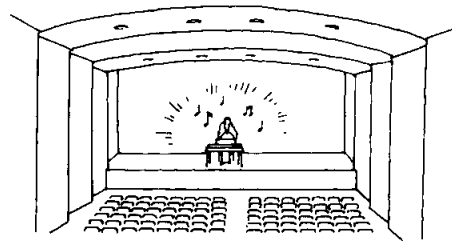
■デモ演奏を聴いてみよう。

【参照】……P 9



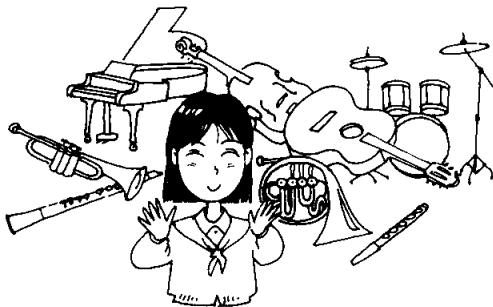
■リバーブやディレイ、ディストーションなど、音にいろいろな効果を付けてみよう。

【参照】……P21



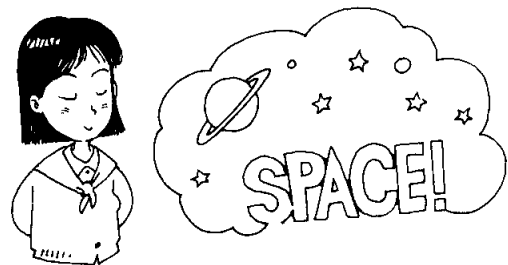
■好きな音色を選んで弾いてみよう。

【参照】……P10



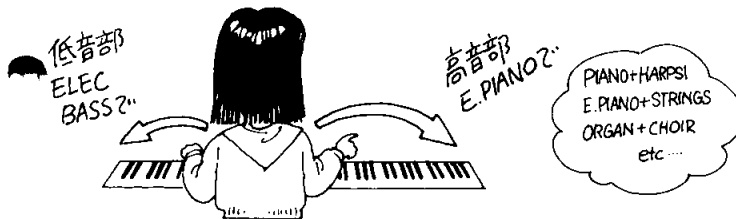
■自分の思い通りに音を作り替えたり、新しい音を作ったりしてみよう。

【参照】……P23



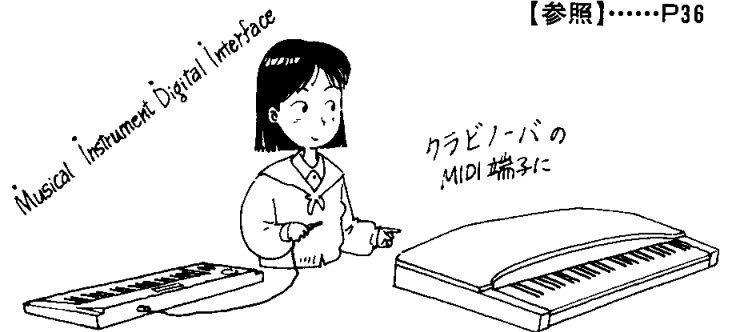
■2つの音色を重ねたり、高音部と低音部に別の音色を呼び出して弾いてみよう。

【参照】……P12



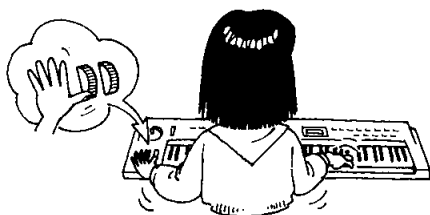
■クラビノーバとMIDIでつないで弾いてみよう。

【参照】……P36



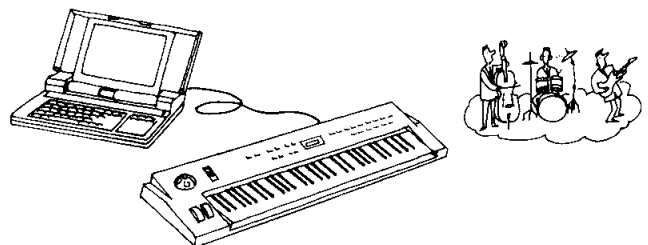
■ピッチベンドホイールや、モジュレーションホイールを使って、シンセサイザーならではの演奏もバッチリ。

【参照】……P15



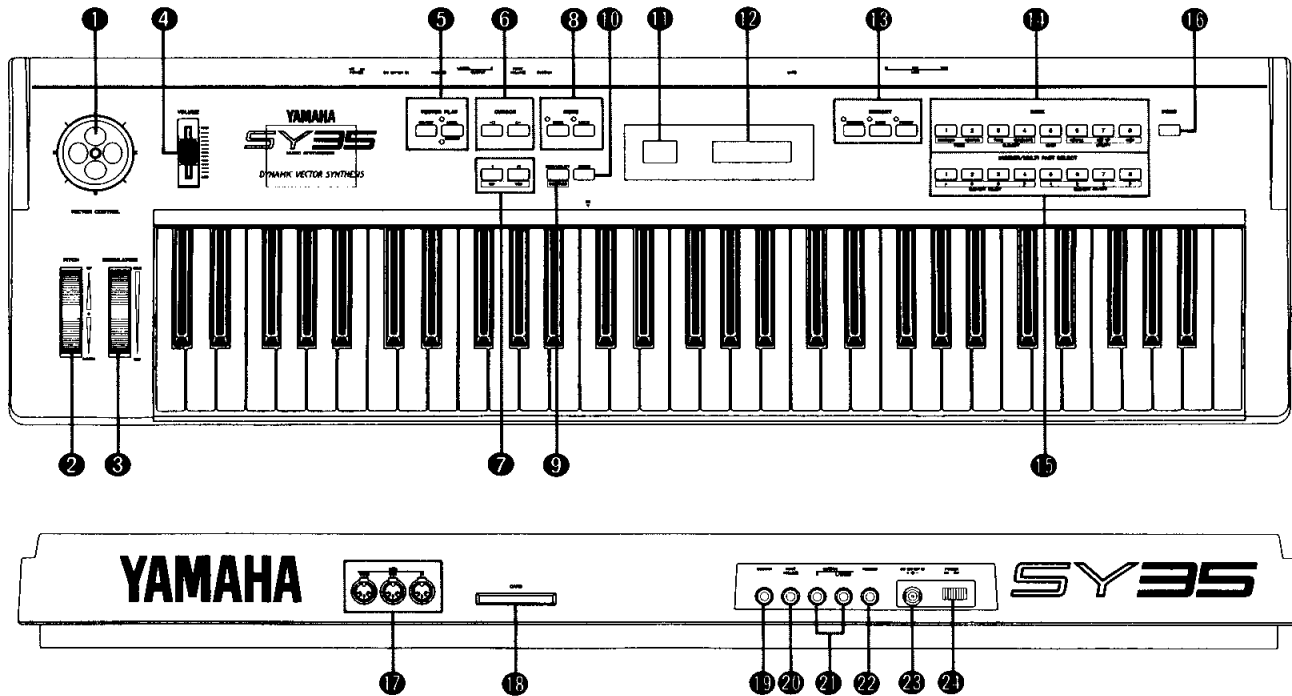
■コンピューターミュージックの入力用鍵盤、または再生用のマルチ音源として使おう。

【参照】……P39



# ③ これがSY35だ！

SY35のパネル上のそれぞれのボタンの名前や、簡単な使い方を説明します。  
使い方をもっと詳しく知りたいときは、【参照】のページに飛びましょう。



## フロントパネル

- ①ベクターコントローラー **【参照】……P16**  
ベクターの機能を使って音色を変化させるコントローラーです。⑤ベクタープレイキーで、機能のON/OFFと、レベルベクターとデチューンベクターの切り替えをおこないます。
- ②ピッチベンドホイール **【参照】……P15**  
演奏している音の音程を上下させることができます。ギターのコッキングのような演奏をするときに使います。手を離すと、中央の正しい音程に戻る仕組みになっています。
- ③モジュレーションホイール **【参照】……P15**  
音にビブラートやトレモロを付けるときに使います。上に動かすほど効果が大きくなります。手前の位置では、効果はかかりません。
- ④ボリュームスライダー  
全体の音量を調節します。
- ⑤ベクタープレイキー **【参照】……P16**  
[ON/OFF]キーで、ベクターコントローラーの機能のON/OFFをおこないます。ONにするとベクターコントローラーが有効になり、OFFにすると音色に設定さ

れているベクターのデータが有効になります。つまり、このON/OFFは、ベクターを手動で掛けるか、自動で掛けるかの切り替えをおこなっているわけです。

[LEVEL/DETUNE]キーで、レベルベクターとデチューンベクターの切り替えをおこないます。

レベルベクターでは、ベクターコントローラーで音量バランスを変化でき、デチューンベクターでは、チューニングを微妙にずらして音に「うねり」や「広がり感」を付けることができます。

## ⑥カーソルキー[◀]/[▶]

エディットモードなどで、ディスプレイの中のカーソルを移動させるのに使います。[-1/NO]/[+1/YES]キーを押すと、カーソルが点滅している場所のコマンドや設定が変わります。

エディットモードなどでは、カーソルキーでカーソルを動かし、[-1/NO]/[+1/YES]キーで設定を変えるという作業が、非常に多くなります。

## ⑦[-1/NO]/[+1/YES]キー(データエンターキー)

ボイスやマルチを選んだり、コマンドや設定を変更するとき、またSY35からの問いかけに「YES/NO」で答えるときなどに使います。キーを押すごとに、数字やデータが一つずつ増減します。

また、同じキーを押し続けることによって連続的に変化します。

### 8 モードキー

[VOICE]キーを押すと、ボイスを選んで演奏するモードになります。[MULTI]キーを押すと、マルチを選んで演奏するモードになります。

### 9 エディットキー

エディットモードや、ユーティリティモードに入るためのキーです。エディットモードでは、ボイスやマルチを作り替えることができます。ユーティリティモードでは、チューニングやトランスポーズを設定したり、カードやMIDIに関する設定をおこなったりします。

### 10 ストアキー

【参照】……P25

ボイスやマルチを記憶させるためのキーです。記憶できる場所は、本体(インターナル)のメモリーか、メモリーカードです。



### 11 LEDディスプレイ

ボイスモードやマルチモードでは、選ばれているボイスやマルチのバンクとナンバーを表示します。

エディットモードやユーティリティモードでは、“E”や“U”の表示になり、それぞれのモードに入っていることを示します。

### 12 液晶ディスプレイ

ボイスモードやマルチモードでは、選ばれているボイスやマルチの番号、名前などを表示します。

エディットモードやユーティリティモードでは、選ばれているコマンドや設定、またSY35からのメッセージを表示します。

### 13 メモリーキー

【参照】……P10

ボイスやマルチを選ぶメモリーを切り替えるときに使います。SY35には、インターナル、カード、プリセットの3つのメモリーがあります。インターナルは本体の中にあるメモリーでボイスやマルチを消したり新たに覚えさせたりできます。カードはリアパネルのカードスロットに差し込まれたメモリーカードのことで、メモリーカードが差し込まれていないと使えません。プリセットは本体の中にあるメモリーです。インターナルと違って、はじめから入っているボイスやマルチを消すことはできません。

### 14 バンクセレクトキー

【参照】……P11

ボイスやマルチを選ぶときに使います。ボイスは、8音色がまとまって8つのバンクに分かれて入っています。マルチは8タイプがまとまって2つのバンクに分かれて入っています。ですから、ボイスやマルチを選ぶときは、まずこのキーで、バンクを選ぶわけです。

### 15 ナンバーキー

【参照】……P11

ボイスやマルチを選ぶときに使います。

14のバンクセレクトキーでバンクを選んだ後、そのバンクの中のどのボイス(または、マルチ)を選ぶかをこのナンバーキーで指定します。

### 16 デモキー

【参照】……P9

SY35の内臓のデモ曲を演奏させるキーです。

### リアパネル

#### 17 MIDI端子

【参照】……P36

MIDIケーブルを接続するための端子です。

MIDI IN端子は、MIDIデータが入ってくる端子です。送信側のMIDI機器のMIDI OUT端子か、MIDI THRU端子と接続します。MIDI OUT端子は、MIDIデータが出ていく端子です。受信側のMIDI機器のMIDI IN端子と接続します。MIDI THRU端子は、MIDI IN端子から入ってきたMIDIデータが、そのまま抜けていく増設用の端子です。

#### 18 カードスロット

【参照】……P10, 29

別売のメモリーカードを差し込むためのスロットです。ヤマハMCD32, MCD64をこのスロットに差し込むと、ボイスやマルチを記憶させることができます。また、市販のボイスデータカードを差し込むと、新しい音色を64音色使うことができます。

#### 19 サステイン端子

別売フットスイッチFC4, FC5をこの端子に接続すると、サステインペダルとして使うことができます。

#### 20 フットボリューム端子

別売フットコントローラーFC7をこの端子に接続すると、ボリュームペダルとして使うことができます。

#### 21 OUTPUT端子

【参照】……P7

キーボードアンプやステレオなど、音を出す装置に接続するための端子です。ステレオで接続する場合は、L,Rの両方の端子を使用し、モノラルで接続する場合は、L/MONOの端子を使用してください。

#### 22 ヘッドフォン端子

ヘッドフォンを接続する端子です。

#### 23 電源アダプター接続用端子

【参照】……P7

付属の電源アダプターPA-3を接続するための端子です。

#### 24 電源スイッチ

このスイッチをONの位置にすると、SY35の電源が入ります。



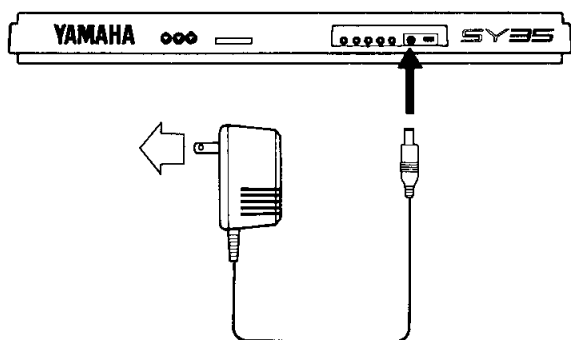
## ① 音を鳴らす準備をする

ここでは、SY35の音を鳴らすための準備方法を説明します。

### 電源の準備

付属の電源アダプターPA-3を使用します。

- ①電源アダプターのプラグをリアパネルの電源アダプター接続用端子(DC10-12V IN)に差し込みます。
- ②電源アダプターを家庭用コンセント(AC100V)に差し込みます。



**注意!** ヤマハ電源アダプターPA-4も使用可能です。PA-3、PA-4以外の電源アダプターは、絶対に使用しないでください。

### スピーカーの準備

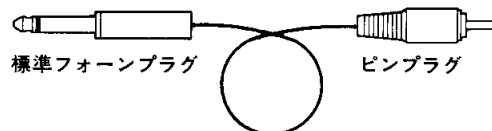
SY35はスピーカーを内蔵していないので、電源スイッチを入れるだけでは外部に音を出すことはできません。(もちろん、ヘッドフォンで音を聴くことはできます。)ここでは、本体の音を出すために必要な接続コードや目的に応じた接続の方法について説明しましょう。

#### ①ステレオやラジカセから音を出す

SY35の音をオーディオ用のステレオやラジカセなどから出す方法です。

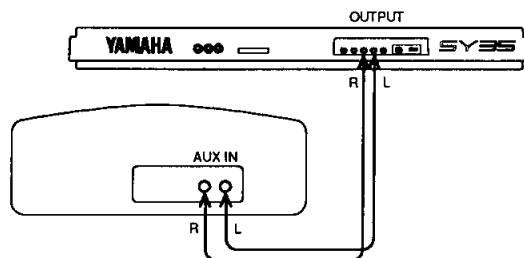
#### 接続コード

標準フォーンプラグ↔ピンプラグの変換コードが必要です。ステレオで接続する場合は2本、モノラルで接続する場合は1本ご用意ください。(SY35をいい音で鳴らすために、できるだけステレオで接続してください。)



#### 接続方法

まず、用意した接続コードの標準フォーンプラグ側をSY35のOUTPUT端子のL,Rに差し込んでください。次に、接続コードのピンプラグ側を、ステレオアンプもしくはラジカセの入力端子(LINEINやAUXINなどの表示になっています。)のL,Rに差し込んでください。接続が完了したら、ステレオやラジカセの入力切り替え(入力セクター)を、[LINEIN]もしくは[AUXIN]に切り替えてください。



#### 注意!

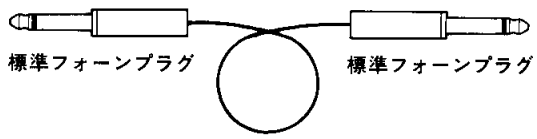
- ・コードの接続は、ステレオやラジカセの電源をOFFにした状態でおこなってください。また、ステレオやラジカセの電源は、必ずSY35の電源を入れた後でONにしてください。
- ・SY35の出力は、オーディオ用の機器よりもかなり高いレベルになっているため、いきなり大きな音が出てスピーカーを痛める場合があります。接続が完了したら、まずボリュームをしばらく小さな音で鳴らすようにしてください。
- ・また、ステレオやラジカセの中には、入力端子を装備していないものもあります。入力端子がないと、SY35の音を鳴らすことはできません。

## ② キーボードアンプを使う

ヤマハMS101やKS15などのような、シンセサイザー用のキーボードアンプ(アンプ付きスピーカー、モニタースピーカーともいいます。)を使う方法です。

接続コード

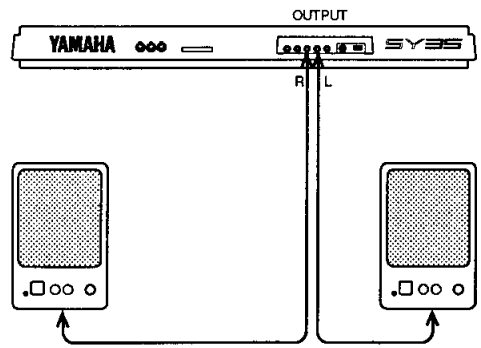
標準フォーンプラグ ↔ 標準フォーンプラグのコードが必要です。(このコードのことをシールドと呼びます。)モノラルの場合は1本、キーボードアンプを2台使ってステレオにする場合は2本ご用意ください。(SY35をいい音で鳴らすために、できるだけステレオで接続してください。)



標準フォーンプラグ      標準フォーンプラグ

接続方法

SY35のOUTPUT端子のL/MONOと、キーボードアンプの入力端子(INPUT)を用意したコードで接続してください。キーボードアンプを2台用意された方は、OUTPUT端子のRと2台目のキーボードアンプの入力端子も同様に接続してください。



注意!

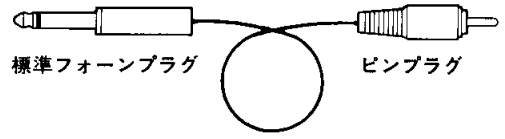
- コードの接続は、キーボードアンプの電源をOFFにした状態でおこなってください。また、キーボードアンプの電源は、必ずSY35の電源を入れた後でONにしてください。

## ③ クラビノーバやエレクトーンのスピーカーで音を鳴らす

クラビノーバやエレクトーンなど、スピーカーを内蔵した電子楽器をすでにお使いの場合は、そのスピーカーからSY35の音を鳴らすことができます。

接続コード

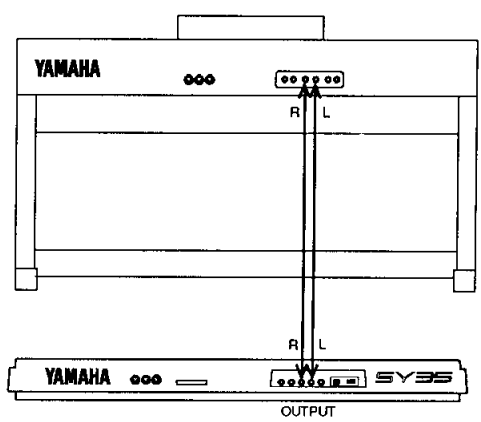
標準フォーンプラグ ↔ ピンプラグの変換コードが必要です。ステレオで接続する場合は2本、モノラルで接続する場合は1本ご用意ください。



標準フォーンプラグ      ピンプラグ

接続方法

まず、用意した接続コードの標準フォーンプラグ側をSY35のOUTPUT端子のL,Rに差し込んでください。次に、接続コードのピンプラグ側を、クラビノーバやエレクトーンの入力端子(LINE INやAUX INなどの表示になっています)のL,Rに差し込んでください。



注意!

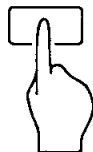
- コードの接続は、クラビノーバやエレクトーンの電源をOFFにした状態でおこなってください。また、クラビノーバやエレクトーンの電源は、必ずSY35の電源を入れた後でONにしてください。

## ② デモ演奏を聴く

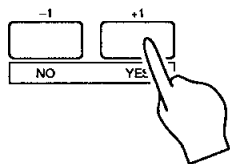
SY35にはデモ演奏が内蔵されています。まず、デモ演奏でSY35の音をご確認ください。

1. [DEMO]キーを押すと、デモ演奏のスタンバイ状態になります。

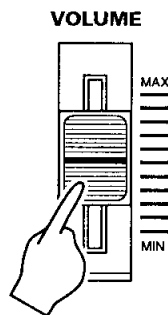
DEMO



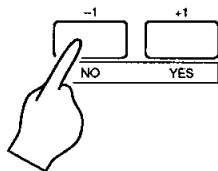
2. [+1/YES]キーを押すと、デモ演奏が始まります。  
[-1/NO]キーを押してストップするまで、何度も繰り返し演奏します。



3. ボリュームスライダーで、音量を調節します。



4. [-1/NO]キーを押すと、デモ演奏が止まり、元の状態に戻ります。



**注意!** デモ演奏状態では、他の機能が使えません。デモ演奏を聴き終わったら、必ず[-1/NO]キーを押して元の状態に戻ってください。

インターナルの音色（→次ページ参照）がエディット（→20～24ページ参照）されていると、デモ演奏が正しく再生されないことがあります。その場合には、「ファクトリーセットを呼び戻す」（→27ページ）の操作でインターナルの音色を工場出荷状態に戻してから、デモ演奏をお聴きください。

**注意!** ファクトリーセットを呼び戻すとエディットしたデータはすべて消えてしまいますので、消したくない場合は、ファクトリーセットを呼び戻す前に、データをメモリーカード等に保存（→34ページ参照）してください。

# 2nd STEP

## ① 音色を選ぶ

SY35のリアルな音の世界をご案内します。このガイドに沿って、いろいろな音での演奏を楽しんでください。

### メモリーのしくみ

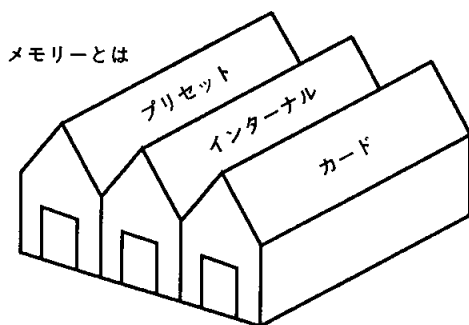
音色を選んで演奏する前に、メモリーについて覚えましょう。

SY35の本体には、1つのメモリーに64種類ずつ、合計128種類の音色が入っています。

いったい、メモリーとは何なのでしょう。

メモリーとは、音色の倉庫のようなものです。

☂メモリーの中には音色が64種類ずつ入っていて、メモリーを選ぶことで、その中の音色を呼び出すことができます。



SY35には、次の3つのメモリーがあります。

#### ① プリセット

☂ヤマハで作成した64種類の音色が入っているメモリーです。大切な音色の入っているメモリーですので、入っている音が消えたり、新しい音に入れ換えたりできない仕組みになっています。

#### ② インターナル

みなさんが作った音色を保存するためのメモリーです。プリセットとは違って、入っている音色を消したり、新しい音色に入れ換えたりすることができます。

工場出荷状態のSY35では、このメモリーにもヤマハで作成した64種類の音色が入っています。

この64種類の音色は、新しい音色に入れ換えることでいったん消えますが、また呼び戻すことができます。

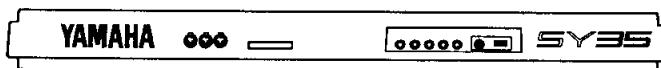
#### 【参照】

呼び戻しの操作方法については、27ページをご覧ください。

#### ③ カード

リアパネルのカードスロットにカードが差し込まれているときだけ、使うことのできるメモリーです。

別売のカードには、プリセットメモリーのようにいろいろな音色が使えたり、インターナルメモリーのように音色を保存したりできる2種類のものがあります。



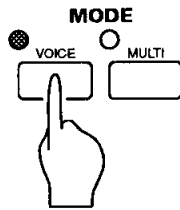
#### 【参照】

カードの種類や使い方については、「カードを使う」(29ページ)をご覧ください。

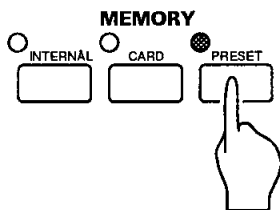
## 音色を選ぼう

それでは、音色(ボイス)を選んでみましょう。  
次の手順通りにSY35を操作してください。

1. [VOICE]キーを押して、ボイスプレイモード(音色を選んで演奏するモード)にします。



2. メモリーキーで、メモリーを選びます。  
使いたいメモリーのキーを押してください。  
液晶ディスプレイには、プリセットを選ぶと“P”、  
インターナルを選ぶと“I”、カードを選ぶと  
“C”の文字が表示されます。  
(カードスロットにカードを差し込まないで  
[CARD]キーを押すと、“Card not ready!”  
という表示が出た後、自動的にインターナルかプリ  
セットが選ばれます。



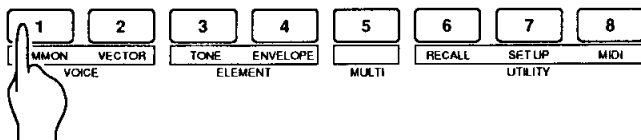
ディスプレイ



ボイスナンバー      メモリーの種類      ボイス名

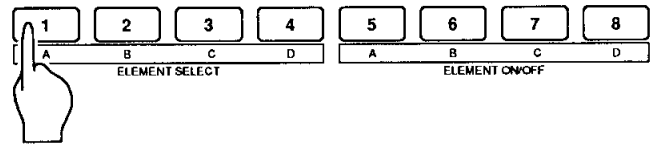
3. バンクセレクトキーでバンクを選びます。  
バンクは、1~8まであって、それぞれに8種類の音色が入っています。  
バンクセレクトキーを押すと、ディスプレイの10の位の数字が切り替わります。

BANK



4. 次に、ナンバーキーで各バンクの中の1~8のボイスの番号を選びます。  
ナンバーキーを押すと、ディスプレイの1の位の数字が切り替わります。

NUMBER/MULTI PART SELECT



各メモリーの11~88までの64音色を、自由に呼び出せたでしょうか。

ここで、プリセットのボイスを呼び出してみてください。バンクごとにボイス名の最初の2文字がほぼ同じなのがわかるでしょうか。このボイス名の最初の2文字はサウンドカテゴリーといい、ボイスの大まかな種類を表わしています。

このように、プリセットと工場出荷時のインターナルのボイスは、バンクごとにサウンドカテゴリーが分かれていますので、効率よく目的のボイスを探し出すことができます。

代表的なサウンドカテゴリーには、次のようなものがあります。(詳しくは、42ページをご覧ください。)

AP…アコースティックピアノ  
EP…エレクトリックピアノ  
OR…オルガン  
KY…キーボード  
BR…ブラス  
ST…ストリングス  
BA…ベース  
WN…ウィンド  
PL…ブラック  
CH…コーラス

それでは、ボイスリスト(42ページ)を見ながら、好きな音色を選んで演奏してみましょう。

## ② マルチを選ぶ

SY35のもう一つの音の世界をご案内します。デュアル演奏、スプリット演奏などをお楽しみください。

### マルチってなに？

マルチとは、いくつかの音色を同時に演奏する機能のことです。

「同時に演奏する」と一言でいっても、大きく分けて次の3種類の演奏方法を設定することができます。

#### ① レイヤー

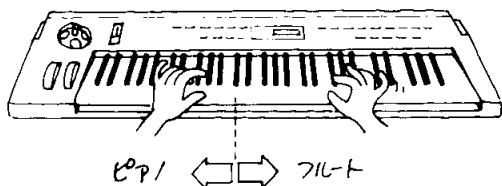
同時に2つ以上の音色(ボイス)を重ねて演奏するマルチです。

また、2つの音色を重ねた状態を特に「デュアル」と呼びます。



#### ② スプリット

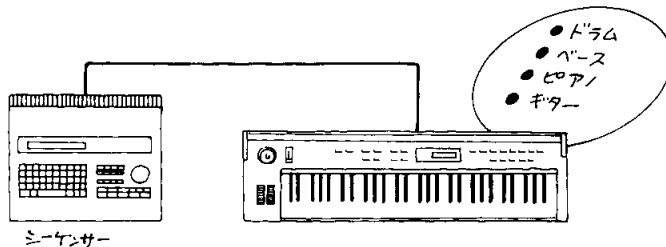
鍵盤をいくつかの部分に分けてそれぞれ別の音色で演奏するマルチです。



#### ③ MIDIマルチ

シーケンサーという機器を使って、1台のシンセサイザーで複数のパートのアンサンブル演奏をするマルチです。シーケンサーやコンピューターを使って音楽をされている方には、特に役立つ機能です。

ただし、MIDIマルチはシーケンサー用のマルチですので、キーボードからは同時に1ボイスしか発音しません。ご注意ください。



#### 【参照】

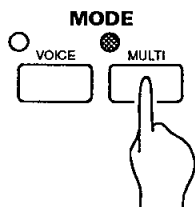
この機能の使い方については、「コンピューターで音楽をされているみなさんへ」(39ページ)をご覧ください。

SY35には、プリセットとインターナルに、ヤマハの作成したマルチが16種類ずつ入っています。

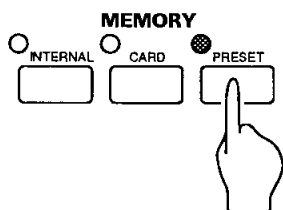
## マルチを選ぶ

それでは、実際にマルチを選んで演奏してみましょう。  
次の手順通りに、SY35を操作してください。

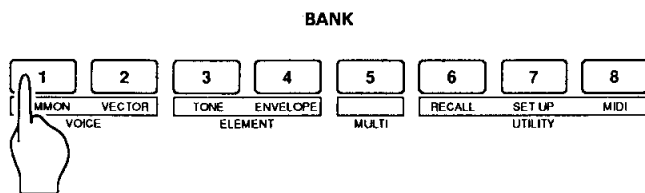
1. [MULTI]キーを押して、マルチプレイモード(マルチを選んで演奏するモード)にします。



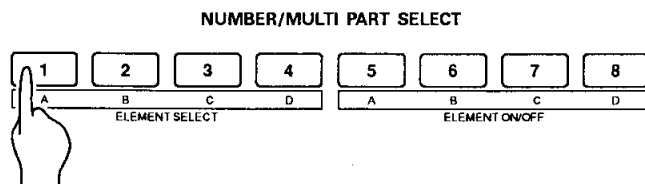
2. メモリーキーで、メモリーを選びます。  
選ばれたメモリーキーの上のランプが点灯します。



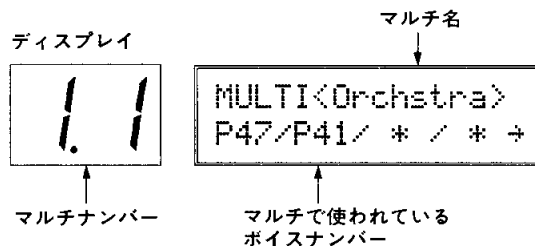
3. バンクセレクトキーでバンクを選びます。  
マルチモードで使えるバンクは、1と2だけです。



4. 次に、ナンバーキーでマルチの番号を選びます。  
各バンクには、ボイスと同様に8つのマルチが入っています。



5. マルチプレイモードでは、ディスプレイの表示は下記のようにになっています。



6. それでは、次のマルチを選んでみましょう。  
プリセット11番：オーケストラプラスのボイスとストリングスのボイスが重なっているデュアルのマルチです。  
プリセット22番：スプリットのマルチです。高音部がピアノのボイス、低音部がウッドベースのボイスになっています。  
マルチリスト(47ページ)を見ながら、好きなマルチを選んで演奏してみましょう。

# 3 弾いてみよう

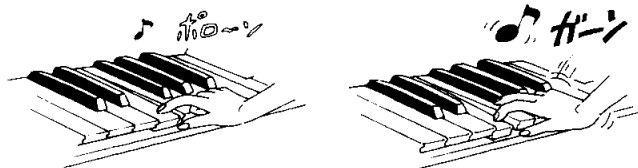
SY35の多彩な表現力の世界をご案内します。このガイドに沿って実際に演奏をしながら、SY35をより楽器らしく演奏するための機能や設定、そして演奏方法を体験してください。

## 弾き方で音を変化させる

まず、鍵盤の弾き方で音をコントロールしてみましょう。

### ① タッチの強弱で音量を変える……ペロシティ

鍵盤を強く弾けば大きな音量で、弱く弾けば小さな音量で演奏できる機能です。プリセット12番のピアノの音を選んで、実際に演奏してみましょう。



プリセットNo.12AP : Clsic

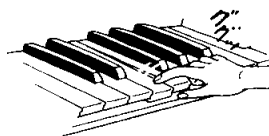


(「ねこふんじゃった」より)

### ② 鍵盤を押さえ込む強さで音をコントロールする……アフタータッチ

長い音符を弾いているときに、鍵盤を強く押さえ込むことで音量を大きくしたり、音にビブラートを付けたりする機能です。

それでは、プリセット62番のフルートの音で試してみましょう。



プリセットNo.62WN : Flute



(「おじいさんの古時計」より)

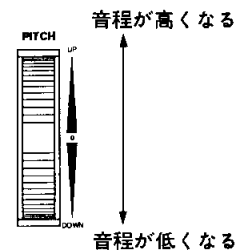


## 楽器らしく弾く

エレキギターや、サックス、ストリングスといった生楽器のニュアンスに近づけて演奏するために、ピッチベンドホイールとモジュレーションホイールという2つのコントローラーを使ってみましょう。

### ①ピッチベンドホイール

ギターやサックスでは、音程をなめらかに変化させたり、半音と半音の間の音を出したりすることができます。こういった演奏を可能にする機能が、ピッチベンドホイールです。鍵盤を弾きながらピッチベンドホイールを動かすと、音程がなめらかに上下します。



- ・プリセット76番のPL\*Dist(エレキギター)の音で弾きましょう。

次の譜面を参考にして、エレキギターのチョーキング奏法をマスターしましょう。

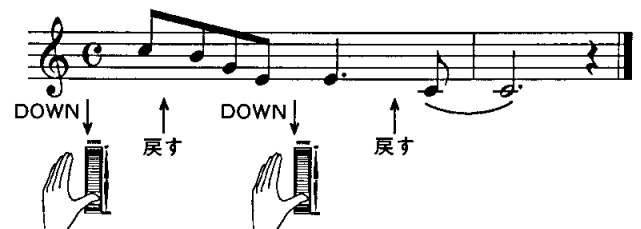
プリセットNo.76 PL\*Dist



- ・プリセット61番のWN:Sax(サックス)の音で弾きましょう。

サックスのニュアンスを表現するコツは、鍵盤を弾く寸前にピッチベンドホイールを下に動かし、鍵盤を弾くと同時に元の位置にしゃくりあげるように戻す、という奏法です。右の譜面を参考にして研究してください。

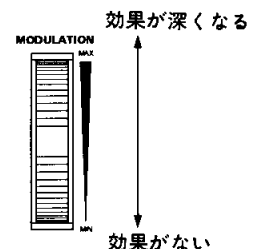
プリセットNo.61 WN:Sax



### ②モジュレーションホイール

さきほど、アフタータッチで音にビブラートを付けましたが、このモジュレーションホイールでもビブラートを付けることができます。

鍵盤を弾きながら、モジュレーションホイールを動かすと、ビブラートがかかります。アフタータッチに比べて、ビブラートの深さが自由にコントロールできます。



- ・プリセット64番のWN:Oboe(オーボエ)の音で弾きましょう。

ビブラートを自然にかけるコツは、音を長くのばしながら少しずつモジュレーションホイールを回し、音をのばし終えたら次の音に移る瞬間にすばやく手前に戻すことです。

次の譜面を参考にして、試してみてください。

プリセットNo.64 WN:Oboe



## ベクターコントローラーを使って弾く

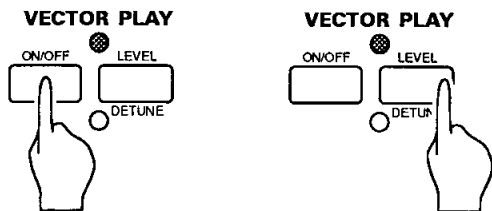
ベクターコントローラーを使うと、音色をリアルタイムでコントロールすることができます。

ベクターコントローラーには、SY35の音を構成しているA,B,C,Dの4つのエレメント(→20ページ「SY35の音のしくみ」参照)の音量バランスを変化させるレベルベクターと、同じくチューニングを変化させるデチューンベクターがあります。

### ① レベルベクターコントロール

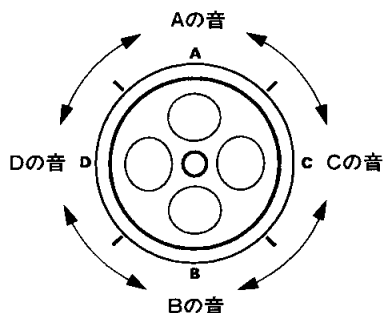
インターナル14番のSP\*Bell(シンセベル)の音を選んでください。

- ベクタープレイキーの[ON/OFF]キーを押します。すると、ベクタープレイランプ[LEVEL],[DETUNE]のいずれかが点灯し、ベクターコントローラーが使える状態になります。次に、[LEVEL/DETUNE]キーを押して、[LEVEL]側のベクタープレイランプを点灯させます。これで、レベルベクターコントロールの状態になりました。



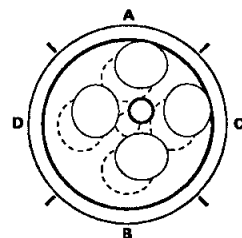
- 鍵盤を弾きながら、ゆっくりとベクターコントローラーを動かしてみてください。すると、A,B,C,Dそれぞれの場所で、別の音が鳴っているのに気が付くはずですよ。

これは、コントローラーの位置によって、4つのエレメントの音量が次々と変化しているためです。再び、コントローラーを真ん中の位置に戻すと、元の音に戻りますね。真ん中は、4つのエレメントが同じ音量で鳴る位置です。



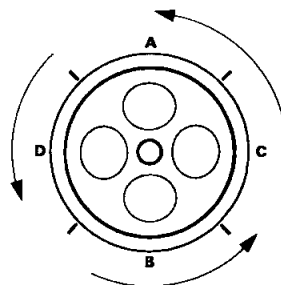
- 次に、コントローラーを少しだけ動かして手を離してください。コントローラーを動かす方向によって、音色が微妙に変化します。このように、レベルベクターコントロールを使えば、1つの音を基にして、多くのバリエーションを簡単に作り出すことができます。

少しだけ動かします



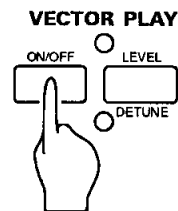
VECTOR CONTROL

- それでは、右手で和音を押しえて、ゆっくりとベクターを動かしてください。こうして、和音を押しえているだけで、次々と変化していく音色の世界にひたることができるでしょう。これが、ベクターコントローラーの大きな特長です。アンサンブルのバックで、こういった音を薄く鳴らしておけば、広がりのある分厚いアンサンブルになるはずですよ。



VECTOR CONTROL

- ベクタープレイをOFFにするには、[ON/OFF]キーを押して、ベクタープレイランプを消灯させてください。

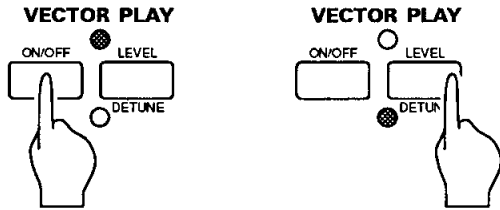


## ②デチューンベクターコントロール

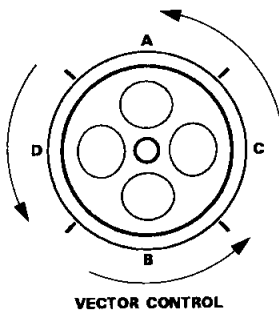
プリセット42番のST:Arco2(ストリングス)の音を選んでください。

操作方法や使い方は、レベルベクターコントロールとほとんど同じです。

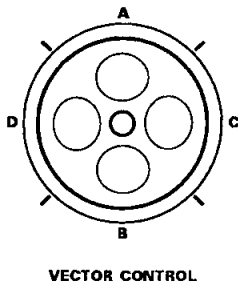
1. [ON/OFF]キーでベクターをONにした後、[LEVEL/DETUNE]キーを押して、今度は[DETUNE]側のベクタープレイランプを点灯させてください。



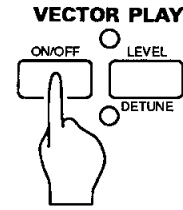
2. コントローラーを大きく回すと、なんだかチューニングが狂ったような音になってしまいます。デチューンベクターは、各エレメントのチューニングをずらす働きをします。



3. 今度は、右手で和音を押さえながら、コントローラーをゆっくりと小さく動かしてください。音に微妙なうねりが付き、音全体が広がり感を持ったように聴こえるのではないのでしょうか。こういう大きなうねりを持った広がりのある音は、やはりアンサンブルのバックで、薄く鳴らしておくのに最適です。



4. ベクタープレイをOFFにするには、[ON/OFF]キーを押して、ベクタープレイランプを消灯させてください。

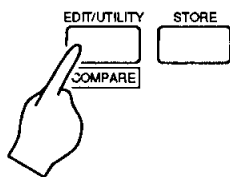


# 4 移調して演奏する

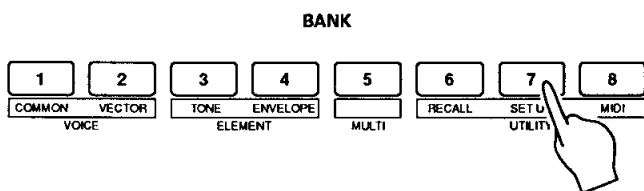
鍵盤全体の音程を移調する機能です。トランスポーズと呼びます。

この機能を使うと、#やbのたくさん付いた難しい調の曲でも、八長調などのやさしい調で演奏することができます。また、歌の伴奏をする時など簡単に移調ができて便利です。

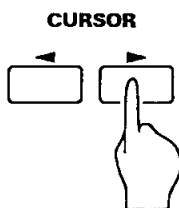
1. ボイスプレイモードかマルチプレイモードで [EDIT] キーを押します。



2. バンクセレクトキーの [7] キーを何度か押して、ディスプレイをトランスポーズの設定画面にします。

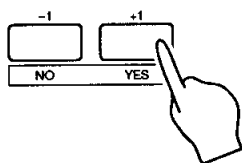


3. カーソル [▶] キーを押して、カーソルを下段に移動させます。



4. [-1/NO]/[+1/YES] キーを押して、トランスポーズの設定をします。

数値が1 増えるごとに半音ずつ音程が上がります。設定の範囲は、-12~+12。上下1オクターブの範囲で設定できます。



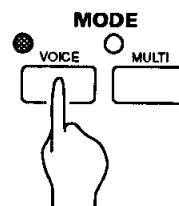
5. たとえば、トランスポーズを+5に設定して、キーボードで下の楽譜を演奏した場合、



実際には下の楽譜の音程で発音されます。



6. 設定が終わったら、モードキーを押して、元のモードに戻ってください。

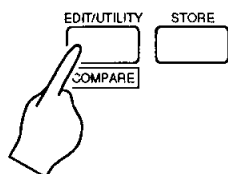


# 5 他の楽器とチューニングを合わせる

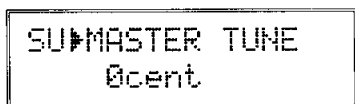
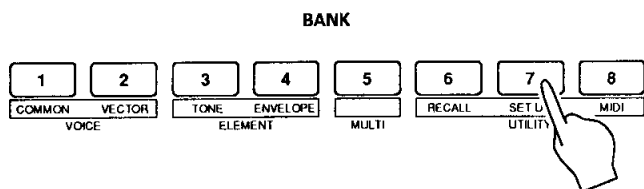
SY35と他の楽器とでアンサンブル演奏をする時などに、互いのチューニングを合わせるための機能です。マスターチューンと呼びます。

1. ボイスプレイモードでチューニングしやすい音色を選びます。  
ピアノやオーボエなど、ビブラートのかかっていない音色を選びます。

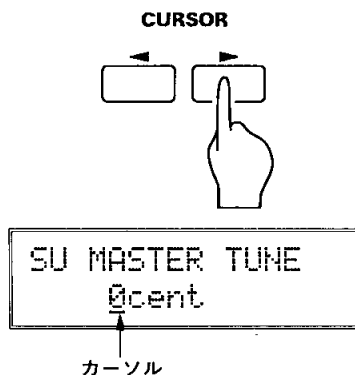
2. [EDIT]キーを押します。



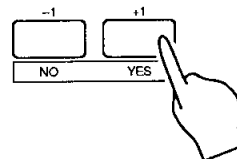
3. バンクセレクトキーの[7]キーを何度か押して、ディスプレイをマスターチューンの設定画面にします。



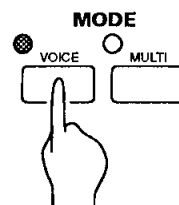
4. カーソル[▶]キーを押して、カーソルを下段に移動させます。



5. 他の楽器の音とSY35の音を交互に出しながら、[-1/NO]/[+1/YES]キーでピッチを合わせます。  
設定の範囲は-50~+50セントで、数値が大きくなるほどピッチは高くなります。(数値は3~4セント単位で変わります。)



6. 設定が終わったら、モードキーを押して、元のモードに戻ってください。



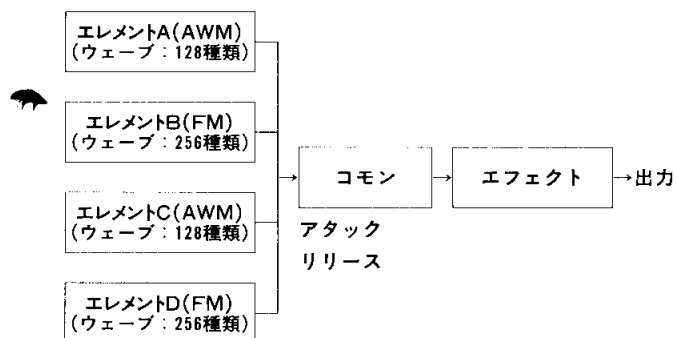
## ① 音をエディットする

SY35のシンセサイザーとしての可能性の世界をご案内します。  
このガイドに沿って、ぜひあなただけのオリジナルボイスを作り上げてください。

### SY35の音のしくみ

音を作るために、まずSY35のボイスのしくみを勉強しましょう。

SY35のボイスは、次の図のような構成になっています。



### エレメント

エレメントとは、1つ1つがシンセサイザーのように音作りができる箱です。SY35では、このエレメントを2つ、または4つ集めて一つのボイスを作っています。

ベクターコントローラーを操作したとき、A,B,C,Dという名前の違った4つの音の音量バランスをコントロールしましたね。あれは、上の図の4つのエレメントの音量をコントロールしていたのです。

エレメントの中には、ウェーブと呼ばれる音の素がA,Cエレメントでは128種類、B,Dエレメントでは256種類あり、エレメントではその内の1つを選ぶという音作りをしています。

### コモン

それぞれのエレメントで作られた音は、コモンという所で一つに集められます。コモンでは、それぞれのエレメントの音量バランスをとったり、音全体のアタックやリリースを設定するなどの、音全体に対する操作をしています。

### エフェクト

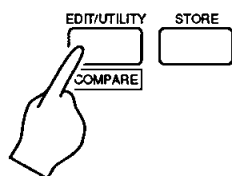
そして、こうしてできた音は、最後にエフェクトで加工されます。エフェクトにはいろいろな種類の効果が設定されていて、たとえばお風呂で歌っている時のような残響感や、山びこのような響きを音に付けることができます。

以上のように、SY35の音を作るには、エレメントの音を変える方法、コモンで音を変える方法、エフェクトの効果を変える方法、の3つの方法があるわけです。

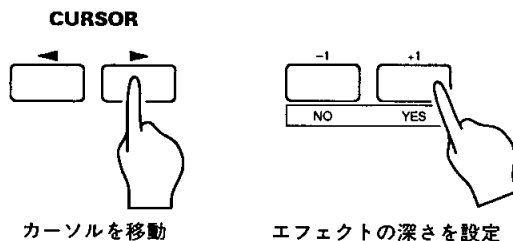
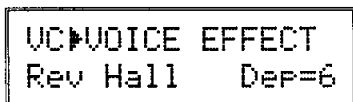
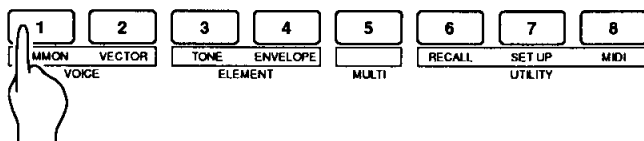
## エフェクトを変える

先ほどお話した3つの方法のうち、まずいちばん分かりやすいエフェクトを変える方法から、実際に操作してみましょう。ボイスの中にも、インターナル47番のOR\*Bigパイプオルガン(リバーブ)、プリセット76番のPL\*Distギター(ディストーション)のように個性的なエフェクトを持つものがあります。ご自分でボイスを作る際の参考にしてください。

1. エディットする音色(ボイス)を選びます。(→P11「音色(ボイス)を選ぼう」)
2. [EDIT]キーを押してから[COMMON]キー(バンクキーの1番)を何回か押し、ディスプレイをエフェクトの設定の表示にします。
3. カーソル[◀]/[▶]キーと[-1/NO]/[+1/YES]キーで、エフェクトの種類と深さを決めます。

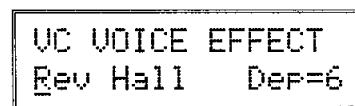


BANK



カーソルを移動

エフェクトの深さを設定



エフェクトの種類

エフェクトの深さ

4. エフェクトの種類と効果は、下の表をご覧ください。エフェクトの深さ(Dep:デプス)の数値は0~7です。7で効果をもっとも深く、0はエフェクトをOFFにしたのと同じです。

### エフェクト一覧表

No.	エフェクトの種類	特徴
1	Rev Hall	広いホールで音を出したときのような残響効果です。
2	Rev Room	部屋で音を出したときのような残響効果です。
3	Rev Plate	鉄板リバーブと呼ばれる装置で作られられる残響効果です。
4	Rev Club	クラブハウスの残響をシミュレートした効果です。
5	Rev Metal	メタリックな残響効果です。
6	Delay1	シンプルなディレイ効果です。
7	Delay2	反射間隔の長いディレイ効果です。
8	Delay3	反射間隔の短いディレイ効果です。
9	Doubler	立ち上がりの音をダブルさせる効果です。
10	Ping-Pong	左右に音が移動するディレイ効果です。
11	Pan Ref	音が左右にゆっくり揺れるディレイ効果です。
12	Early Ref	リバーブの初期反射音を集めた効果です。
13	Gate Rev	ゲートリバーブの効果です。
14	Dly & Rev 1	ディレイとリバーブを組み合わせた効果です。(リバーブタイムは長め)
15	Dly & Rev 2	ディレイとリバーブを組み合わせた効果です。(リバーブタイムは短め)
16	Dist & Rev	ディストーションとリバーブを組み合わせた効果です。

## 音のアタックとリリースを変える

次に、コモンの中のアタックとリリースを変えてみましょう。

**アタック**とは、鍵盤を押さえてから、音が大きくなるまでの速さのことです。音の立ち上がりといった言い方もします。

音にとってこの立ち上がりの部分はとても重要です。たとえば、ピアノは鍵盤を弾くとポンとすばやく音が立ち上がります。また、バイオリンなどは弦を弓でこすってブーンというようにゆっくりと音が立ち上がります。これが逆だったらどうでしょうか。鍵盤を弾くと弦をこすったようにポンとゆっくり音が立ち上がるピアノだとか、弦を弓でこすったとたんブんとすばやく音が立ち上がるバイオリンなどはちょっと想像が付きません。

シンセサイザーのおもしろさは、何よりもこのアタックの部分を自由に変えられるところです。先ほどの、ゆっくりしたアタックのピアノや、速いアタックのバイオリンといった楽器がもしもあったら、一度弾いてみたいと思いませんか。

この後、アタックを自由に変更して、いろいろと楽しんでください。

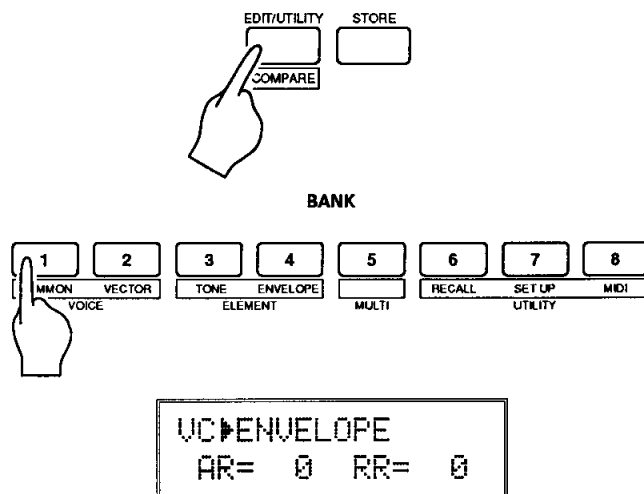
**リリース**とは、鍵盤を離してからの音の消え方のことです。たとえば、ピアノは鍵盤を離すと、ダンパーでミュートされてしまうので音はすぐに消えます。つまり、リリースが速いわけです。また、鐘の音やビブラフォンなどは、叩いた後もしばらく余韻が残ります。今度は、リリースが遅いのです。

リリースを変えることで、音の響きが変化するわけです。

では、実際の操作手順を説明します。

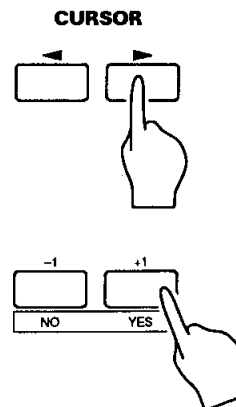
1. エディットする音色(ボイス)を選びます。(→P11「音色(ボイス)を選ぼう」)

2. [EDIT]キーを押してから[COMMON]キー(バンクキーの1番)を何度か押し、ディスプレイを下記の表示にします。



3. カーソル[◀]/[▶]キーと[-1/NO]/[+1/YES]キーで、アタックレート (AR) とリリースレート (RR) の数値を変更します。

アタック、リリースとも、数値が増えると変化が速くなり、数値が減ると変化が遅くなります。鍵盤を弾いて音を聴きながら数値を変化させてください。

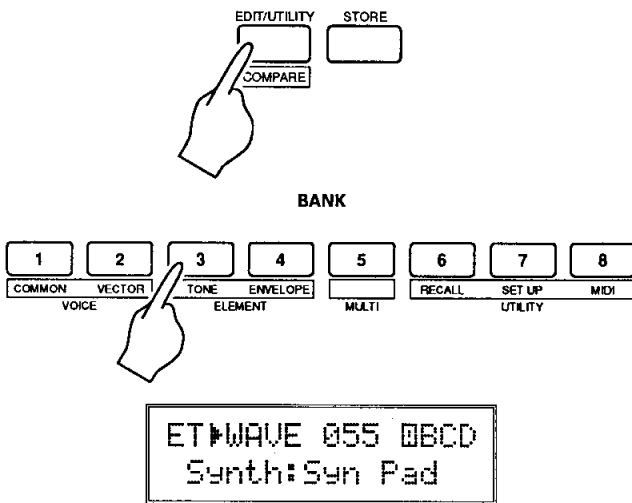




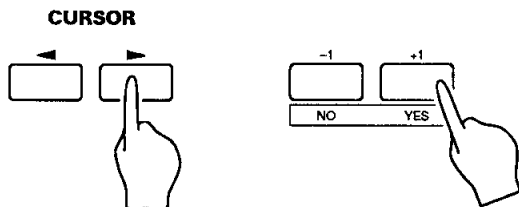
## ウェーブの組み合わせを変える

今度は、エレメントの中のウェーブを変えてみましょう。「SY35の音のしくみ」の所で説明したように、SY35のボイスは、2つもしくは4つのエレメントが集まってできています。ですから、みなさんが1つのボイスとして聴いている音も実は、いくつかの音の集まりだったわけです。ですから、それぞれのエレメントで使っているウェーブを自由に選ぶことで、たとえばピアノとストリングスを組み合わせた音を作ったり、ベースとブラスを組み合わせたたりなど、さまざまな音作りが楽しめます。では、実際の操作を説明しましょう。

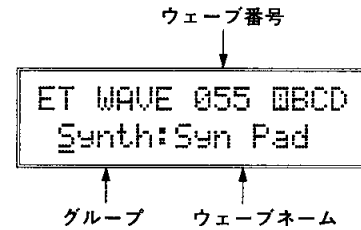
1. エディットする音色(ボイス)を選びます。(→P11「音色(ボイス)を選ぼう」)
2. [EDIT]キーを押してから[TONE]キー(バンクキーの3番)を何度か押して、ディスプレイをウェーブタイプの表示にします。



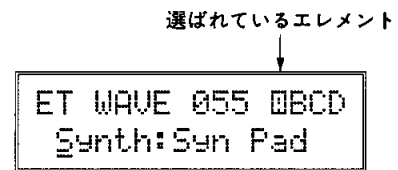
3. ここで、カーソル[◀]/[▶]キーでカーソルを下段に移動させ、[-1/NO]/[+1/YES]キーでウェーブを選びます。



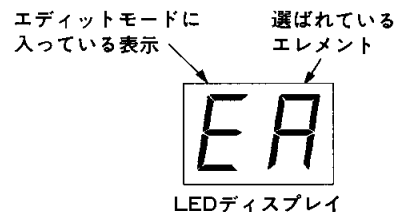
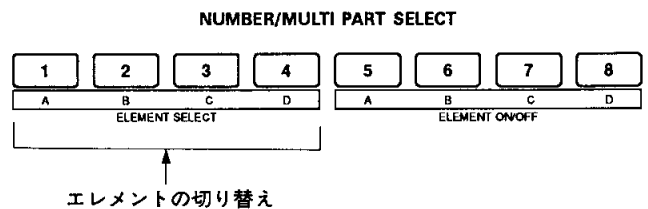
4. ウェーブはいくつかのウェーブグループに分かれているので、まずウェーブグループにカーソルを合わせてグループを選び、それからウェーブネームにカーソルを移動させてウェーブを選ぶ、というようにして選択します。



5. また、ディスプレイの右上のA,B,C,Dというアルファベットはエレメントを示しています。A,Bだけなら2エレメントのボイス、A,B,C,Dと表示されていたら、4エレメントのボイスです。また、アルファベットのうち、白黒の反転文字になっているエレメントが、現在ウェーブを変更しているエレメントです。



6. エレメントの切り替えは、ナンバーキーの1番~4番を使っておこないます。また、選ばれているエレメントは、LEDディスプレイにも表示されています。



## ランダムを使った音作り

「ウェーブの組み合わせを変える」では、各エレメントのウェーブを一つ一つ選んで変えました。

SY35には、もうひとつ各エレメントのウェーブを選ぶ方法があります。それが、「ランダム」です。

ランダムはその名の通り、SY35が各エレメントのウェーブを自動的にランダムに選ぶコマンドです。

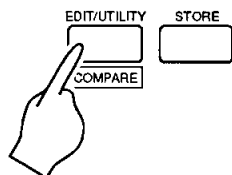
思い通りの音を作ることはできませんが、思いもよらないおもしろい音ができあがる可能性があります。

それでは、実際の操作手順を説明します。

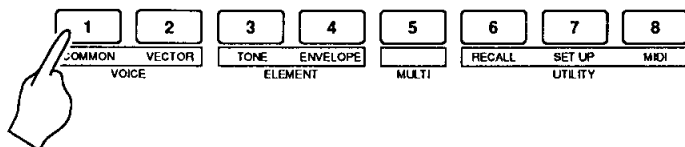
1. 基になる音を選びます。

ランダムでは、ウェーブは自由に選んでくるのですが、アタックやリリース、エフェクトなどは基本的に変化しません。ですから、はじめに自分でイメージした音に近い音を選んでおいてください。

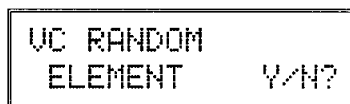
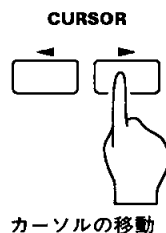
2. [EDIT]キーを押してから[COMMON]キー(バンクキーの1番)を何度か押し、ディスプレイをランダムの表示にします。



BANK



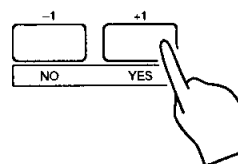
3. 次に、カーソル[▶]キーでカーソルを下段に移動させ、もう一度カーソル[▶]キーを押してカーソルを右端の“?”の所に移します。



4. この状態で、[+1/YES]キーを押すごとにランダムが実行されます。

[+1/YES]キーを押すごとに鍵盤を弾いて、どんな音になったかを確認し、イメージに合う音が出てくるまで続けてください。

イメージに合う音ができたら、次の「作った音を保存する」に進み、音をインターナルメモリーに保存してください。



ランダムの実行

## ② 作った音を保存する

「音をエディットする」では、いろいろな音作りの方法を説明しました。

おそらく、みなさんも自分だけのオリジナルボイスを作られたことでしょう。ところが、せっかく作ったオリジナルボイスも、そのままでは次に別のボイスを呼び出したときに消えてしまいます。

そこで、ここでは作った音を保存する方法をご説明いたします。

SY35では、インターナルメモリーにボイスを64音色まで保存できます。

作った音色を保存するには、次の2つの操作が必要です。

① インターナルメモリーのメモリープロテクトをOFFにする。

② ボイスのストア(音色を保存すること)を実行する。

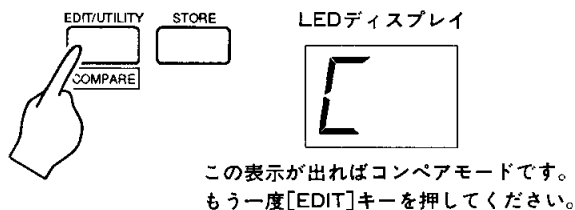
それでは、①の操作から説明します。

① インターナルメモリーのメモリープロテクトをOFFにする

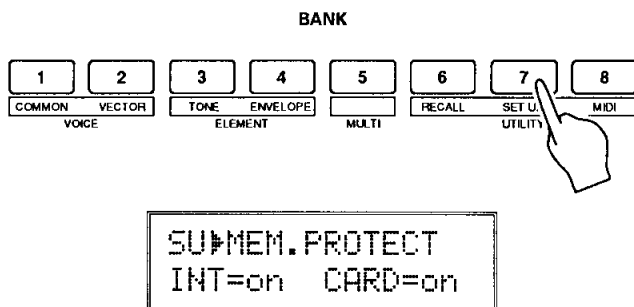
1. [EDIT]キーを押します。

すでに、エディットモードに入っている場合は[EDIT]キーは押さないでください。

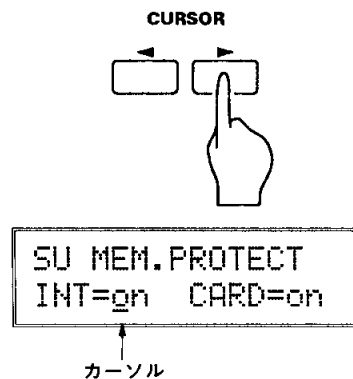
(押してしまった場合はコンペアモードに入ってしまうので、もう一度[EDIT]キーを押してコンペアから抜けてください。)



2. [SET UP]キー(バンクキーの7番)を何度か押して、ディスプレイを“MEM.PROTECT”の表示にします。

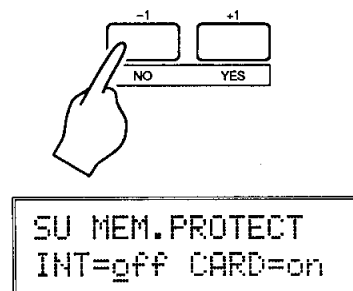


3. カーソル[◀]/[▶]キーを押して、“INT”の表示の右側にカーソルを移動させます。



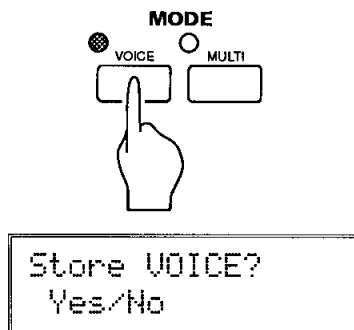
4. [-1/NO]キーを押して、“INT”の右側の表示を“off”にします。

これで、メモリープロテクトがOFFになりました。

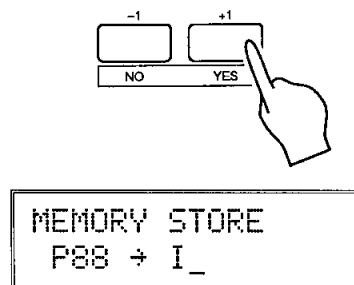


## ②ボイスのストアを実行する

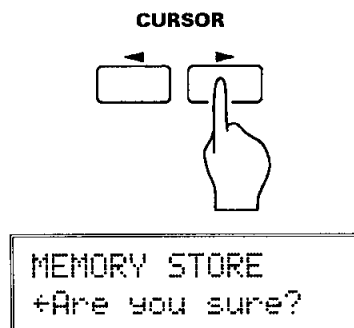
1. ボイスがエディットされて作り替えられると、[VOICE]キーを押してボイスモードに戻ろうとしたときに、ディスプレイに下記のような確認のメッセージが表示されます。



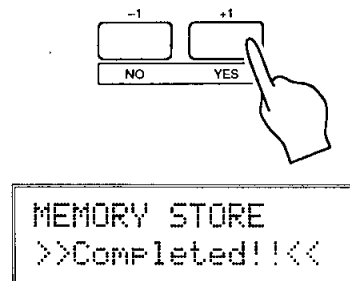
2. [+1/YES]キーを押すと、下記の表示になります。ここで、バンクキーとナンバーキーを押してボイスをストアするメモリーを指定してください。



3. カーソル[▶]キーを押すと、確認のメッセージが表示されます。



4. [+1/YES]キーを押すと、下記のような表示になり、ストアが終了します。ストアが終了すると、ボイスモードに戻り、いまストアしたボイスが選ばれます。



# ③ ファクトリーセットを呼び戻す

SY35は、インターナルメモリーの中のボイスとマルチを一括して工場出荷状態(ファクトリーセット)に戻すことができます。

この機能を使えば、一度消したファクトリーセットのボイスやマルチを呼び戻すことができます。

ファクトリーセットのボイス、マルチについては、42ページ以降のボイスリスト、マルチリストをご覧ください。

**注意!** ファクトリーセットを呼び戻すと、それまでインターナルメモリーに入っていたボイスやマルチはすべて消えてしまいます。

インターナルメモリーに大切なデータが入っている時は、必ずメモリーカードに保存するか、MDF2などを使ってフロッピーディスクに保存してください。

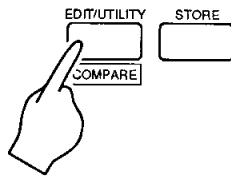
それでは、ファクトリーセットの呼び戻しを実行してみましょう。ファクトリーセットを呼び戻すには、次の2つの手順が必要です。

- ① インターナルのメモリープロテクトをoffにする。
- ② ファクトリーセットの呼び戻しを実行する。

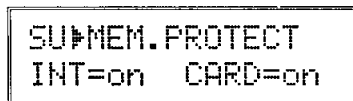
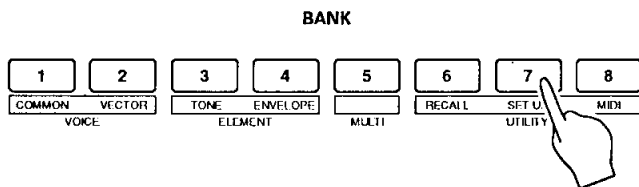
それでは、①から順に手順を説明しましょう。

## ① インターナルのメモリープロテクトをOFFにする

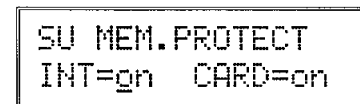
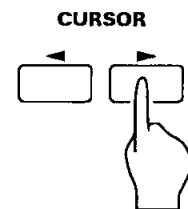
1. ボイスプレイモードかマルチプレイモードで [EDIT] キーを押します。



2. [SETUP] キー(バンクキーの7番)を何度か押して、ディスプレイを “MEM.PROTECT” の表示にします。

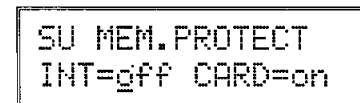
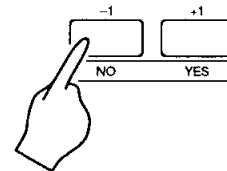


3. カーソル[◀]/[▶]キーを押して、“INT” の表示の右側にカーソルを移動させます。



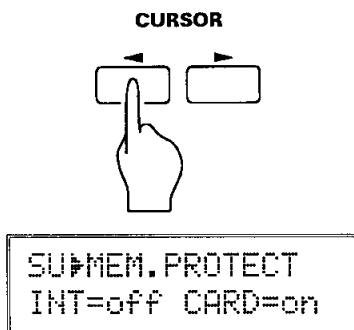
カーソル

4. [-1/NO] キーを押して、“INT” の右側の表示を “off” にします。  
これで、メモリープロテクトがOFFになりました。

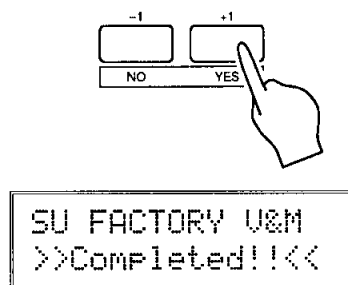


②ファクトリーセットの呼び戻しを実行する  
(①の作業の続き)

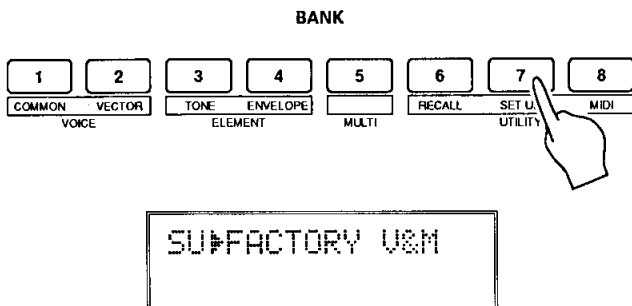
1. カーソル[◀]/[▶]キーを押して、カーソルをディスプレイの上段に移動させます。



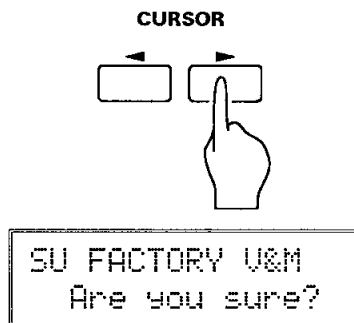
4. ここで[+1/YES]キーを押すと、“>>Completed!!<<” の表示になり、ファクトリーセットの呼び戻しが完了します。



2. [SETUP]キー(バンクキーの7番)を何度か押して、ディスプレイを“FACTORY U&M”の表示にします。



3. カーソル[◀]/[▶]キーを押して、ディスプレイの下段を“Are you sure?”の表示にします。



## ① カードを使う

SY35は、リアパネルのカードスロットに、メモリーカードやボイスデータカードを差し込むだけで、簡単にメモリーや音色を増やすことができます。ここでは、カードについて説明します。

### カードの種類

SY35では、次の2種類のカードを使うことができます。

#### ①メモリーカード

このカードは、本体のインターナルメモリーと同じで、中に入っているボイスを消したり、新しくボイスを記憶させたりすることができます。

MCD32とMCD64の2種類のカードがあります。

MCD32はちょうどインターナルメモリーと同じメモリー量で、64ボイスと16マルチが入ります。

MCD64は、インターナルメモリーと同じメモリー量のバンクを2つ持っており、バンク1とバンク2を切り替えて使います。



#### ②ボイスデータカード

このカードは、本体には入っていない音色が、1枚に64音色も入っているカードです。

本体のプリセットメモリーと同じで、中に入っているボイスを消したり、ボイスを記憶させたりすることができません。

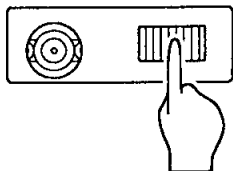
SY35では、SY22用に発売されている下記の3種類のボイスデータカードが使用できます。(SY22に使用した場合は、一部ニュアンスが異なるボイスもあります。)



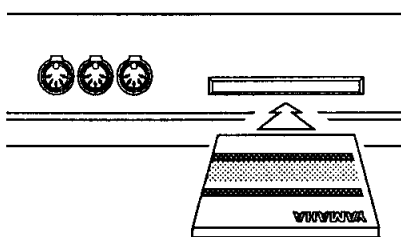
## ボイスデータカードを使う

それでは、実際にボイスデータカードを使ってみましょう。

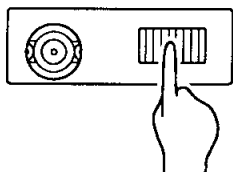
1. SY35の電源スイッチをOFFにします。



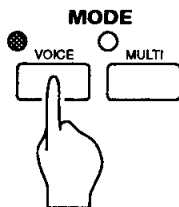
2. ボイスデータカードを、リアパネルのカードスロットに差し込みます。



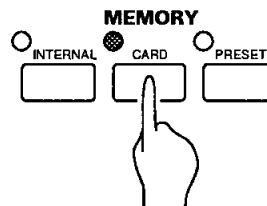
3. SY35の電源スイッチをONにします。



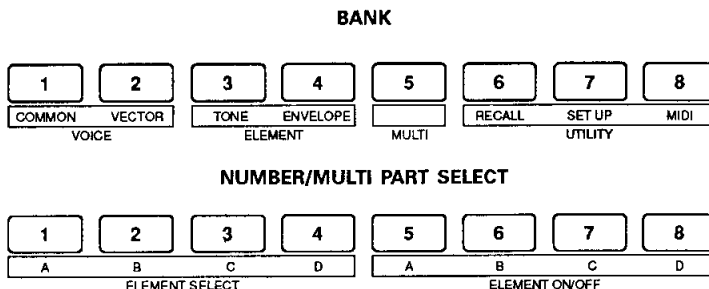
4. [VOICE]キーを押して、ボイスプレイモードに入ります。



5. [CARD]キーを押して、メモリーをカードに切り替えます。



6. バンクキーと、ナンバーキーで、ボイスを選びます。さあ、いろいろなボイスを呼び出して、音色を聴いてみましょう。



**注意!** ボイスデータカードの抜き差しは、必ず電源をOFFにしてから行なってください。



## カードに音を保存する準備(フォーマット)

メモリーカード(MCD32、MCD64)にボイスを保存するには、まずフォーマットという作業が必要になります。フォーマットというのは、メモリーカードの中をSY35のデータに合わせていくつもの部屋に仕切る作業です。ですから、同じカードに対しては一度だけフォーマットすればいいわけです。

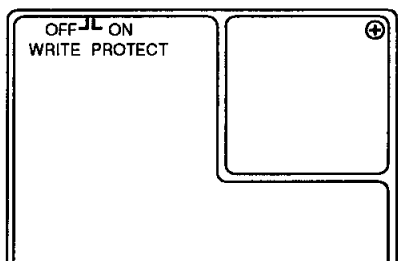
フォーマットの作業は次の順に行います。

- ①カードに付いているライトプロテクトスイッチをOFFにします。
- ②SY35内部の、カードに対するメモリープロテクトをOFFにします。
- ③MCD64の場合には、バンクを選びます。  
また、MCD32の場合には、バンクを必ず1に設定しておきます。
- ④フォーマットを実行します。

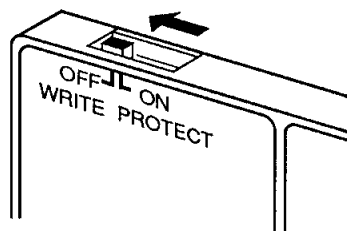
それでは、①から順に、手順を説明しましょう。

- ①カードに付いているライトプロテクトスイッチをOFFにする

1. メモリーカードの裏面をご覧ください。左上の部分に「WRITE PROTECT」と書かれてあります。

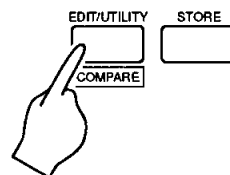


2. カードの上部にある小さなスイッチを、裏面の表示のOFFの側にします。  
これで、ライトプロテクトは、OFFになりました。カードスロットにメモリーカードを差し込んで、次の手順に進みます。

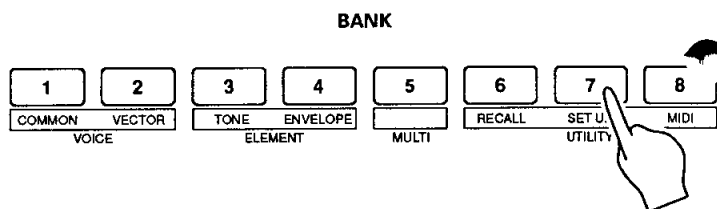


- ②SY35内部の、カードに対するメモリープロテクトをOFFにする

1. ボイスプレイモードかマルチプレイモードで[EDIT]キーを押します。

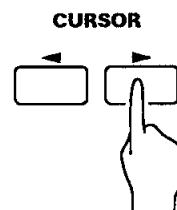


2. 次に、[SET UP]キー(バンクキーの7番)を何度か押してディスプレイをメモリープロテクトの表示にします。



SU MEM. PROTECT  
INT=on CARD=on

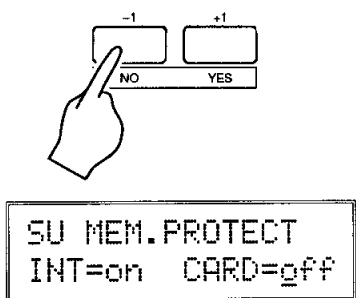
3. そこで、カーソル[◀]/[▶]キーで、“CARD”の表示の右側にカーソルを移動させます。



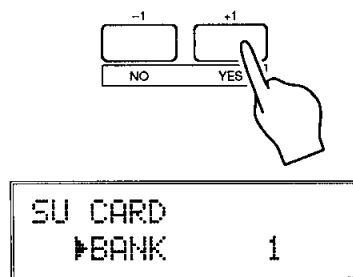
SU MEM. PROTECT  
INT=on CARD=gn

カーソル

4. そして、[-1/NO]キーを押して、“CARD”の右側の表示を“off”にします。  
これで、メモリープロテクトはOFFになりました。

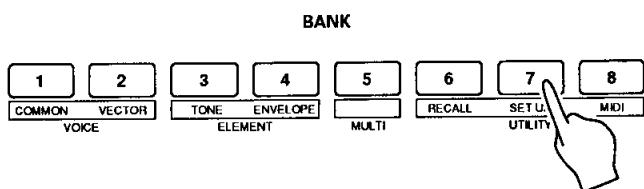


3. そして、[-1/NO]/[+1/YES]キーを何度か押して、“BANK”を表示させます。

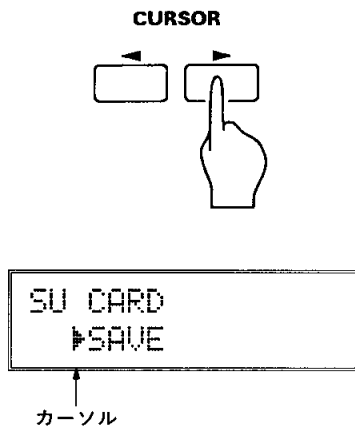


### ③バンクを設定する

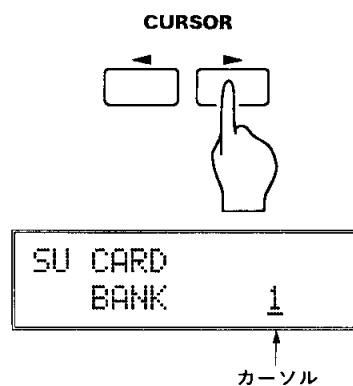
1. 次に[SETUP]キー(バンクキーの7番)を何度か押して、ディスプレイをカードの表示にしてください。  
([-1/NO]/[+1/YES]キーでも、画面が切り替わります。)



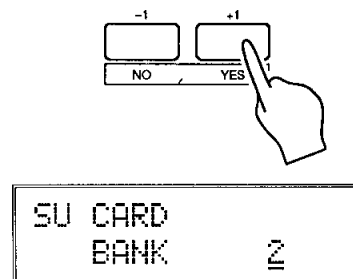
2. 画面が出たら、カーソル[▶]キーでカーソルを下の段に移動させます。



4. 次に、カーソル[▶]キーを押して、カーソルを数字の下に移動させます。

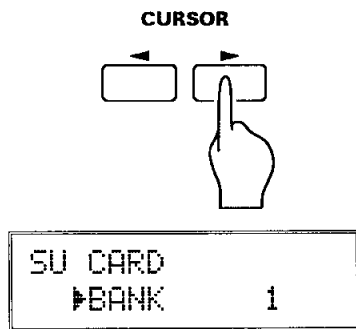


5. [-1/NO]/[+1/YES]キーで、バンクの番号を設定します。  
MCD32を使う場合は、必ず1に設定してください。  
MCD64を使う場合は、1もしくは2に設定してください。

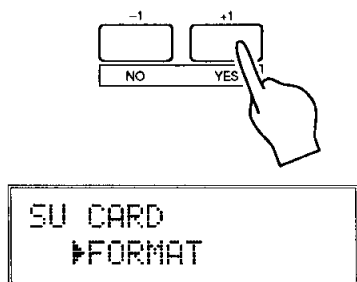


#### ④フォーマットを実行する(③の作業の続き)

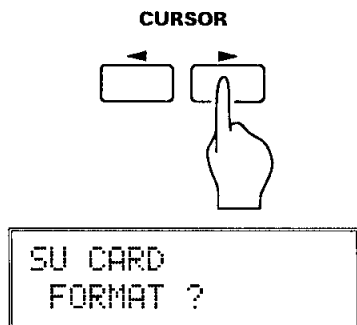
1. バンクの番号を設定した後、カーソル[▶]キーを2回押してカーソルを“BANK”の表示の左側に移動させます。



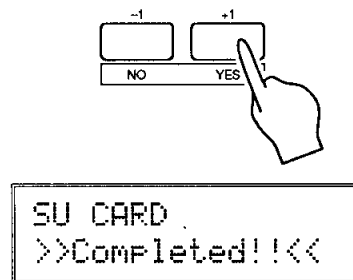
2. そして、[-1/NO]/[+1/YES]キーを何度か押して、“FORMAT”を表示させます。



3. カーソル[▶]キーを1回押すと、下記のように、確認のメッセージが表示されます。



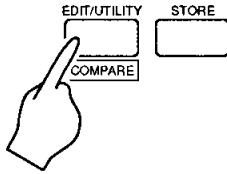
4. そこで、[+1/YES]キーを押すと、フォーマットが実行されます。



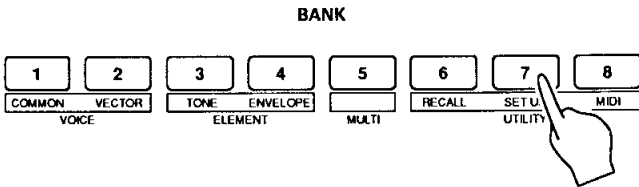
## カードに音を保存する(セーブ)

ここでは、インターナルメモリに入っているすべてのデータ(64ボイスと16マルチ)を一度にメモリーカードの中にコピーする「セーブ」というコマンドを説明します。

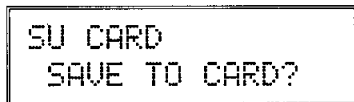
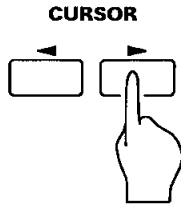
1. ボイスプレイモードかマルチプレイモードで[EDIT]キーを押します。



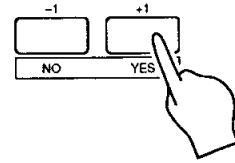
2. 次に[SET UP]キー(バンクキーの7番)を何度か押し、ディスプレイをカードの表示にしてください。([-1/NO]/[+1/YES]キーでも、画面が切り替わります。)



3. 画面が出たら、カーソル[▶]キーでカーソルを下の段に移動させます。  
そこで、もう一度カーソル[▶]キーを押すと、確認のメッセージが表示されます。



4. そこで、[+1/YES]キーを押すとセーブが実行され、インターナルメモリの中のすべてのデータ(64ボイスと16マルチ)が、カードの中にコピーされます。ボイスデータカードの音色を呼び出した方法で、本当にコピーされたかどうかを確認してみてください。

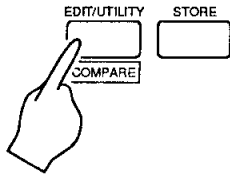


【参照】「ボイスデータカードを使う」(29ページ)

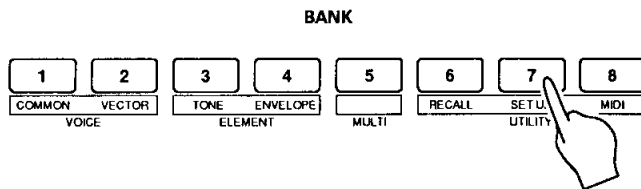
## カードから音を呼び出す(ロード)

ここでは、カードに入っているすべてのデータ(64ボイスと16マルチ)をインターナルメモリーにコピーする「ロード」というコマンドを説明します。

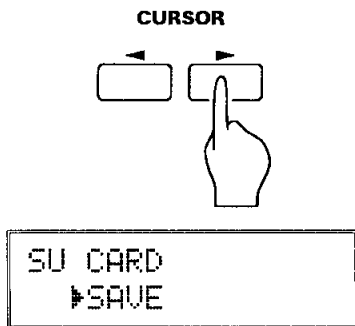
1. ボイスプレイモードかマルチプレイモードで[EDIT]キーを押します。



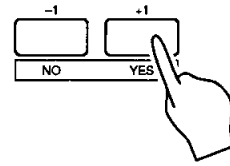
2. 次に[SET UP]キー(バンクキーの7番)を何度か押して、ディスプレイをカードの表示にしてください。([-1/NO]/[+1/YES]キーでも、画面が切り替わります。)



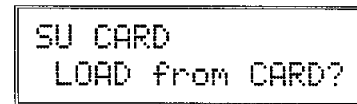
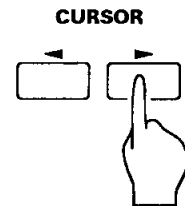
3. 画面が出たら、カーソル[▶]キーでカーソルを下の段に移動させます。



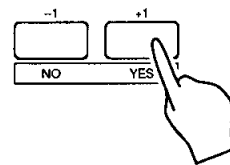
4. そこで、[+1/YES]キーを一度押して、“LOAD”を表示させます。



5. そして、もう一度カーソル[▶]キーを押すと、確認のメッセージが表示されます。



6. 後は、[+1/YES]キーを押すとロードが実行され、カードの中のすべてのデータ(64ボイスと16マルチ)が、インターナルメモリーの中にコピーされます。

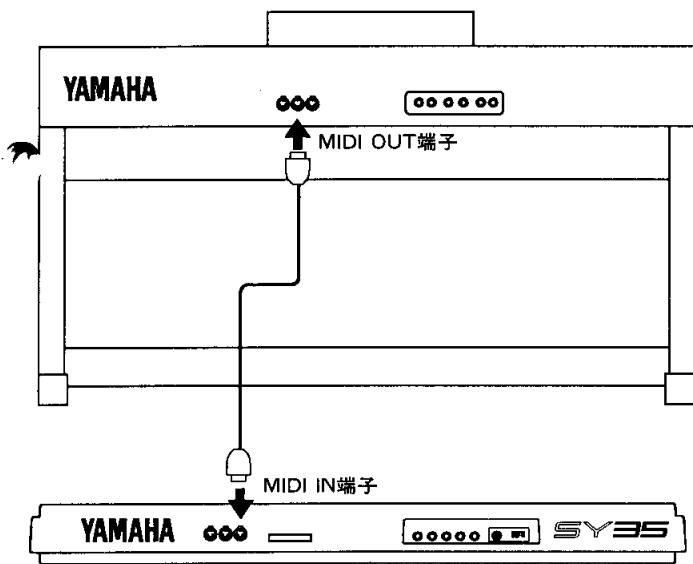


## ② クラビノーバとMIDIでつなぐ

SY35とクラビノーバをMIDIで接続して、クラビノーバの鍵盤を弾くことで、SY35とクラビノーバの2台の楽器の音を重ねて演奏することができます。ここでは、そのときのMIDIケーブルの接続方法と、SY35のMIDIの設定を説明します。

### MIDIケーブルの接続

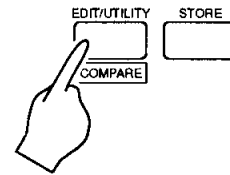
1. クラビノーバのリアパネルにあるMIDI OUT端子と、SY35のリアパネルにあるMIDI IN端子とをMIDIケーブルで接続します。



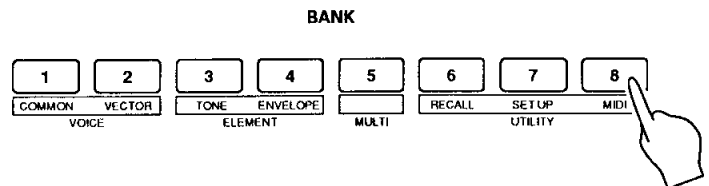
### SY35のMIDIの設定

#### ① MIDI=ONにする

1. ボイスプレイモードかマルチプレイモードで [EDIT] キーを押します。



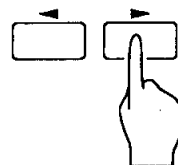
2. [MIDI] キー (バンクキーの8番) を何度か押して、ディスプレイに "MD▶MIDI" を表示させます。



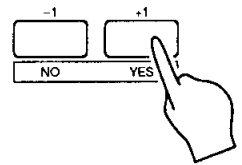
MD▶MIDI  
midi=on

3. 工場出荷時は "midi=on" になっていますが、"off" になっていたら、カーソル [▶] キーを押して、カーソルを下段に移動させ、[+1/YES] キーで表示を "on" にします。

#### CURSOR



カーソルを移動

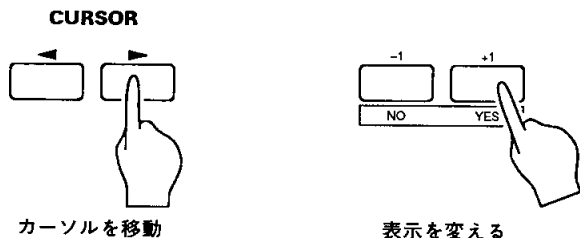


表示を "on" にする

MD MIDI  
midi=on

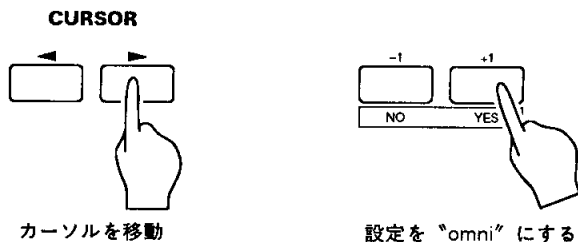
## ②ベーシックレシーブチャンネルをオムニ・オンにする

- 次に、カーソル[▶]キーを押して、再びカーソルを上段に移動し、[+1/YES]キーを押してディスプレイに“MD▶BASIC Rcv.CH”を表示させます。



```
MD▶BASIC Rcv.CH  
channel= 1
```

- カーソル[▶]キーを押して、カーソルを下段に移動させ、[+1/YES]キーを押して、設定を“omni”にします。



```
MD BASIC Rcv.CH  
channel=omni
```

- これで、すべての設定は終わりました。  
SY35をボイスプレイモードに戻し好きなボイスを選んでから、クラビノーバを演奏してみてください。クラビノーバの音と共にSY35の音が鳴っているはずです。

**【参照】**クラビノーバのスピーカーからSY35の音を出すために、「スピーカーの準備」(P8)をご参照ください。

## ③ 最後に

---

SY35の世界を楽しんでいただけましたでしょうか。

1st STEPでは準備を、2nd STEPではリアルな音と多彩なコントローラーによる演奏の方法を、3rd STEPでは無限の可能性を持ったエディット機能を、Last STEPではSY35の世界がますます広がる2つの拡張性を説明してきました。

でもこれは、SY35の世界にとってみれば、まだほんの入口にすぎません。

これから、もっと大きな、そしてもっと楽しいSY35の世界が待っています。

これからは、別冊の「操作ガイドブック」をガイド役にして、SY35の世界を末永く楽しんでくださいますようお願い致します。





## 1 コンピューターで音楽をされているみなさんへ

SY35はデータの入力用のキーボードとして、またデータを再生する際のマルチ音源として、コンピューターミュージックとの相性は、ピッタリです。ここでは、SY35のMIDIに関する機能を簡単に説明します。

### SY35をデータ入力用キーボードとして使う

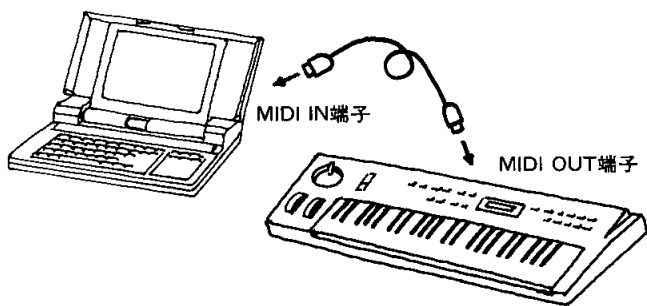
SY35をコンピューターミュージックのデータ入力用のキーボードとして使うには、次の4つの設定が必要です。

- 1 MIDIの結線
- 2 SY35のMIDI機能を使える状態にする。(MIDIをONにする)
- 3 SY35のMIDIの送信チャンネルを、コンピューターのMIDI受信チャンネルに合わせる。(MIDIトランスミットチャンネルの設定)
- 4 プログラムチェンジ、コントロールチェンジ、アフタータッチ、ピッチベンドなどのMIDI情報の送受信を、必要に応じてON/OFFする。(通常は、工場出荷時のセットのままにしておいた方がよいでしょう。)

それでは、以上の設定を順に説明しましょう。

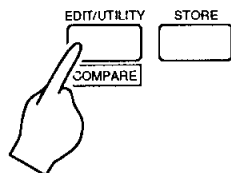
#### 1 MIDIケーブルの接続

1. コンピューターのMIDIインターフェースのMIDI IN端子と、SY35のリアパネルにあるMIDI OUT端子とをMIDIケーブルで接続します。

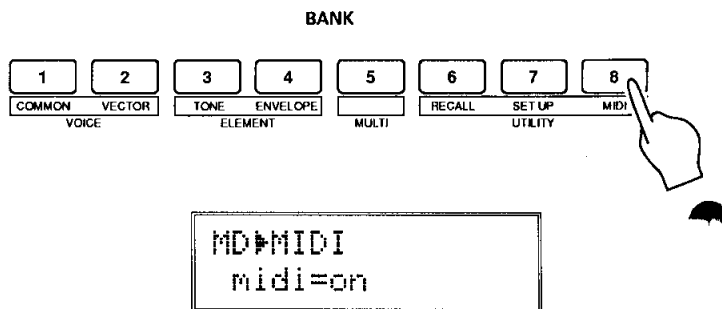


#### 2 MIDIをONにする

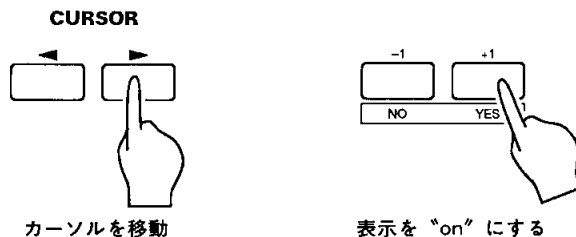
1. ボイスプレイモードかマルチプレイモードで[EDIT]キーを押します。



2. [MIDI]キー(バンクキーの8番)を何度か押して、“MD▶MIDI”を表示させます。

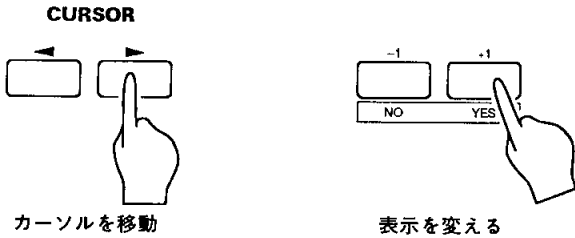


3. 工場出荷時は“midi=on”になっていますが、“off”になっていたら、カーソル[▶]キーを押して、カーソルを下段に移動させ、[+1/YES]キーを押して表示を“on”にします。



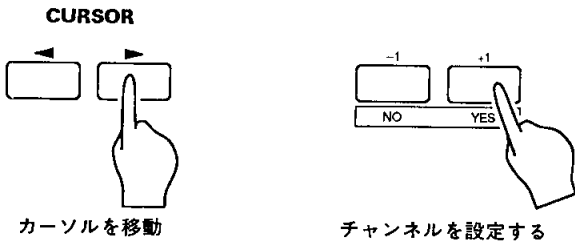
### ③MIDIトランスミットチャンネルの設定

- 次に、カーソル[▶]キーを押して、再びカーソルを上段に移動し、[+1/YES]キーを2回押して“MD▶TRANSMIT CH”を表示させます。



```
MD▶TRANSMIT CH  
channel= 1
```

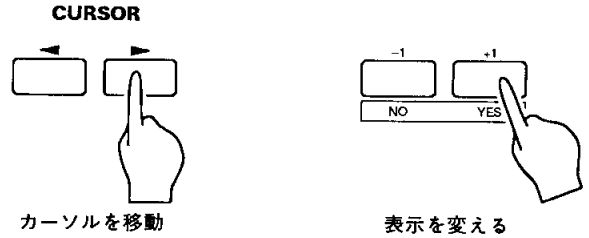
- カーソル[▶]キーを押して、カーソルを下段に移動させ、[-1/NO]/[+1/YES]キーを押して、送信チャンネルを設定します。



```
MD TRANSMIT CH  
channel= 5 ← 1~16
```

### ④各種MIDI信号送受信のON/OFF

- 次に、カーソル[▶]キーを押して、再びカーソルを上段に移動し、[+1/YES]キーを押して、下記の画面を表示させます。



#### プログラムチェンジの送受信の設定

```
MD▶PROG. CHANGE  
=off
```

#### コントロールチェンジの送受信の設定

```
MD▶CTRL. CHANGE  
=on
```

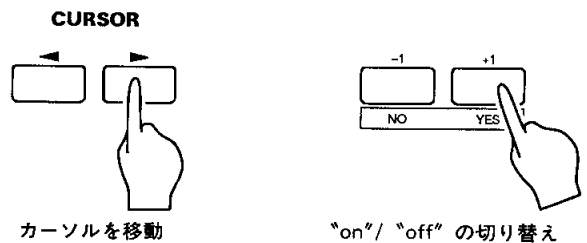
#### アフタータッチの送受信の設定

```
MD▶AFTER TOUCH  
=on
```

#### ピッチベンド情報の送受信の設定

```
MD▶PITCH BEND  
=on
```

- カーソル[▶]キーを押して、カーソルを下段に移動させ、[-1/NO]/[+1/YES]キーで“on”/“off”を切り替えます。



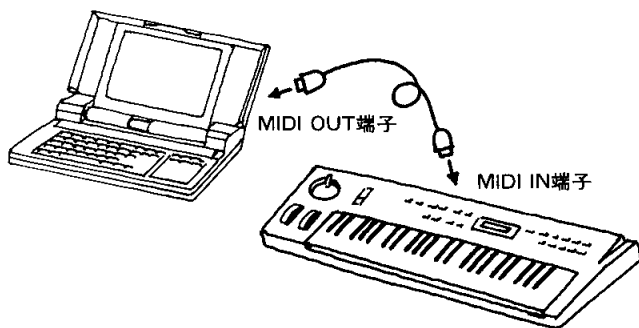
## SY35をマルチ音源として使う

SY35は8パートを同時に演奏できるマルチ音源としての機能も持っています。この機能を使えば、コンピューターで作った曲をSY35を音源として再生することもできます。

また、それぞれのパートのMIDIレシーブチャンネルを自由に設定することができますので、すでにマルチ音源を使用されている方の拡張用の音源としても活用していただけます。

### ①MIDIケーブルの接続

1. コンピューターのMIDIインターフェースのMIDI OUT端子と、SY35のリアパネルにあるMIDI IN端子とをMIDIケーブルで接続します。



- ②SY35のマルチのエディットにつきましては、別冊SY35操作ガイドブックの134ページをご覧ください。

# 2 付録

## ■ ボイスのサウンドカテゴリー

AP	アコースティックピアノ	SP	シンセパッド
EP	エレクトリックピアノ	SC	シンセコンブ
KY	キーボード	SL	シンセリード
BR	ブラス	OR	オルガン
ST	ストリングス	SE	サウンドエフェクト
BA	ベース	ME	ミュージカルエフェクト
WN	ウィンド	PC	パーカッシブ
PL	ブラック	DR	ドラムス
CH	コーラス		

## ■ ボイスリスト

プリセット (アコースティック系)

\* ボイス名中の“:”は2エレメント、“\*”は4エレメントのボイスであることを表します。

\* コントローラーのMWはモジュレーションホイール、ATはアフタータッチが有効であることを表します。

No.	ボイス名	ウェーブ	エフェクト	コントローラー	ボイスの解説
11	ロックピアノ AP:Rock	000/Piano 071/Vibes 2	Dly & Rev2	MW	ロックピアノ
12	クラシックピアノ AP:Classic	000/Piano 002/E.Piano3	Rev Hall	MW	ノーマルなクラシックピアノ
13	コーラスピアノ AP*Chors	000/Piano x2 005/E.Piano6 x2	Rev Hall		コーラスピアノ
14	ホンキートンクピアノ AP:HTonk	000/Piano 057/Bass 4	Dly & Rev2	MW	酒場でよく聞かれるホンキートンクピアノ
15	ソフトピアノ AP:Soft	000/Piano 002/E.Piano3	Dly & Rev2	MW	ベロシティーで音色が変わるマイルドなピアノ
16	ピアノアンドストリングス AP*Pff&St	000/Piano 085/Str.Body 002/E.Piano3 064/Str 2	Rev Hall		ピアノとストリングスのブレンド
17	ブレンドピアノ AP:Blend	000/Piano 073/Vibes 4	Rev Hall		アコースティックピアノとエレピのブレンド
18	ベルピアノ AP*Bell	000/Piano 001/E.Piano 079/Bells 3 070/Vibes 1	Rev Hall		ベルの音のアタックを持つアコースティックピアノ
21	タインエレピ EP*Time	001/E.Piano x2 070/Vibes 1 x2	Rev Hall		FM音源の特長を生かした重厚なエレピ
22	ライトエレピ EP:Light	001/E.Piano 000/E.Piano1	Rev Club	MW	金属的なアタックを持つ軽快なエレピ
23	オールドエレピ EP:Old	001/E.Piano 002/E.Piano3	Rev Hall	MW	70年代のエレピ
24	マレットエレピ EP*Malet	001/E.Piano x2 071/Vibes 2 x2	Rev Hall	MW	明るいシンセ風エレピ
25	クラビ1 KY*Clav1	002/Clavi 083/HornBody 057/Bass 4 242/Wave24-2	Dly & Rev2	MW	クラビネット
26	クラビ2 KY:Clav2	083/Hornbody 057/Bass 4	Dly & Rev2	MW AT	中音域が特徴的なクラビ アフタータッチでビブラートがかかります
27	チェレスタ KY:Celet	004/Celesta 152/Sin 4'	Rev Hall	MW	チェレスタ
28	ハーブシコード KY:Hrpei	003/Cembalo 044/Clavi 3	Dly & Rev2	MW	ハーブシコード
31	トランペット BR:Trmet	009/Trumpet 018/Brass 5	Rev Hall	MW AT	トランペット アフタータッチでビブラートがかかります
32	ミュートトランペット BR:Mute	010/Mute Trp 099/Sus. 2	Rev Hall	MW AT	ミュートトランペット アフタータッチでビブラートがかかります
33	トロンボーン BR:Tromb	011/Trombone 017/Brass 4	Rev Room	MW	トロンボーン 強いタッチで割れる音になります
34	フリューゲルホルン BR:Flugl	012/Flugel 018/Brass 5	Rev Hall	MW AT	フリューゲルホルン アフタータッチでビブラートがかかります

No.	ボイス名	ウェーブ	エフェクト	コントローラー	ボイスの解説
35	フレンチホルン BR:FrHrn	013/FrHorn 020/Brass 7	Rev Hall	MW AT	フレンチホルン アフタータッチでビブラートがかかります
36	ブラスセクション1 BR*Sect1	014/BrasEns x2 016/Brass 3 017/Brass 4	Rev Club		ポップス向きの明るいブラスセクション
37	ブラスセクション2 BR*Sect2	019/Sax 014/BrasEns 038/Reed 3 016/Brass 3	Rev Club	MW AT	サクスの入ったブラスセクション
38	ファンファーレ BR*Fanfr	011/Trombone x2 017/Brass 4 016/Brass 3	Rev Hall	MW AT	ファンファーレのようなクラシックブラスセクション
41	アルコ1 ST*Arco1	038/Strings x2 155/Saw 1 x2	Rev Hall		フルストリングス
42	アルコ2 ST*Arco2	039/Vn.Ens. 063/Str 1	Rev Room		チェンバーストリングス
43	チェロ ST*Cello	040/Cello 065/Str 3	Rev Room	MW AT	アフタータッチとスタッカートを活かせながら弾きます
44	スローアタックストリングス ST*SlwAt	038/Strings 039/Vn.Ens. 068/Str 6 x2	Rev Hall	MW AT	スローなアタックのストリングス アフタータッチで音量が変化します
45	ピチカートストリングス ST*Pizz	041/Pizz. x2 052/Guitar 7 x2	Rev Hall	MW	ストリングスのピチカート
46	トレモロストリングス ST*Trem1	039/Vn.Ens. x2 156/Saw 2 x2	Rev Hall		トレモロストリングス
47	ブラスオーケストラ ST*OrchB	038/Strings x2 027/Brass 14 023/Brass 10	Rev Hall		ブラスオーケストラ 強いタッチでブラスが出ます
48	ストリングオーケストラ ST*OrchS	038/Strings x2 127/Decay 3 x2	Rev Hall		ストリングオーケストラ
51	ウッドベース BA*Wood	028/Wood B 1 055/Bass 2	Rev Room	MW AT	ウッドベース
52	フレットレスベース BA:Frtls	035/Fretless 055/Bass 2	Rev Hall	MW AT	フレットレスベース
53	スラップベース BA*Slap	031/E.Bass 2 054/TumbStr 006/E.Organ1 043/Clavi 2	Rev Hall	MW	スラップベース 強いタッチでサンピングをした音
54	フィンガーベース BA:Finger	030/E.Bass 1 055/Bass 2	Rev Plate	MW	エレキベースの指弾き
55	ピックベース BA*Pick	031/E.Bass 2 056/Bass 3	Rev Club	MW	エレキベースのピック弾き
56	シンセベース BA:Synth	104/Saw 3 062/Bass 9	Delay 1	MW AT	シンセベース
57	テクノベース BA:Tchno	037/SynBass2 138/Decay 14	Delay 1	MW AT	テクノロック向きのシンセベース
58	グループベース BA:Groov	111/Pulse 2 061/Bass 8	Gate Rev	MW AT	ノイズでレゾナンスのかかったシンセベース
61	サククス WN:Sax	019/Sax 038/Reed 3	Rev Room	MW AT	ブライトなアルトサククス
62	フルート WN:Flute	016/Flute 028/Wood 1	Rev Hall	MW AT	フルート
63	クラリネット WN:Clari	017/Clarinet 032/Wood 5	Rev Hall	MW AT	クラリネット アフタータッチでビブラートがかかります
64	オーボエ WN:Oboe	018/Oboe 037/Reed 2	Rev Hall	MW AT	オーボエ
65	パンフルート WN*PanFl	066/NoisPad2 070/Bottle 034/Wood 7 x2	Rev Hall		パンフルート
66	サククスアンサンブル WN*SaxEm	019/Sax x2 038/Reed 3 x2	Rev Club	MW AT	サククスアンサンブル
67	ウインドアンサンブル WN*Ensb	016/Flute 017/Clarinet 110/Sus. 13 108/Sus. 11	Early Ref	MW AT	タッチによって様々な木管楽器が登場します
68	オーケストラ WN*Orch	016/Flute 085/Str.Body 121/Move 4 108/Sus. 11	Rev Hall		木管楽器とオーケストラ
71	ジプシー PL:Gypsy	020/Gut 179/Wave3-2	Rev Hall	MW	ナイロンギター
72	フォークギター PL:Folk	021/Steel 044/Clavi 3	Rev Hall	MW	スチール弦ギター
73	ワイドギター PL*Wide	021/Steel x2 048/Guitar 3 x2	Rev Room		12弦ギター
74	ミュートギター PL*Mute	026/Pluck 1 024/Mute Gtr 052/Guitar 7 050/Guitar 5	Dly & Rev2	MW	タッチによってミュートギターになります

No.	ボイス名	ウェーブ	エフェクト	コントローラ	ボイスの解説
75	ロックギター FL:Rock	026/Pluck 1 048/Guitar 3	Dist & Rev	MW	ロックギター
76	ディストーションギター FL:Dist	022/E.Gtrl 98/Digital2 157/Square 193/Wave8-1	Dist & Rev	MW	ディストーションギター ベクターによるフィードバックがあります
77	チャランゴ FL:Chrng	021/Steel 048/Guitar 3	Rev Hall	MW	チャランゴ
78	シタール FL:Sitar	025/Sitar 053/Guitar 8	Rev Room		シタール
81	ピュアコーラス CH:Pure	067/NoisPad3 043/Choir 130/Decay 6 x2	Rev Hall		高域の伸びが良いコーラス
82	アイトピー CH:Itopy	044/Itopia x2 030/Wood 3 x2	Rev Hall		シズル音の強いシンセコーラス
83	ウー CH:Uhh	043/Choir x2 125/Decay 1 x2	Rev Room		アタック音の強いコーラス
84	エンジェルコーラス CH:Angel	065/NoisPad1 x2 028/Wood 1 x2	Rev Hall		シンセ風女性コーラス
85	ベルコーラス CH:Bell	043/Choir x2 079/Bells 3 x2	Rev Hall	AT	ベル・コーラス
86	スノー CH:Snow	066/NoisPad2 044/Itopia 131/Decay 7 x2	Rev Hall		寒々としたコーラス
87	ボコーダー CH:Ucodr	045/Choir Pa x2 109/Sus. 12 x2	Dly & Rev2		ボコーダー風コーラス
88	マリン CH:Marin	043/Choir x2 028/Wood 1 152/Sin 4'	Rev Hall		幻想的なコーラス音

### インターナル (シンセサイザー系)

No.	ボイス名	ウェーブ	エフェクト	コントローラ	ボイスの解説
11	ウォーム SP:Warm	055/SynPad x2 111/Sus. 14 x2	Rev Hall		壮大なシンセパッド
12	レゾナンス SP:Resnc	102/Saw 1 081/Tp.Body 061/Bass 8 x2	Rev Room	MW AT	レゾナンスのかかったシンセパッド アフタータッチでビブラートがかかります
13	フル SP:Full!	042/Syn Str x2 063/Str 1 x2	Rev Hall		アナログシンセのような分厚い音です
14	ベル SP:Bell	059/Bell Mix 055/SynPad 104/Sus. 7 x2	Rev Hall	MW AT	金属的なアタックを持つシンセパッド アフタータッチでビブラートがかかります
15	フィルター SP:Filter	060/Sweep x2 121/Move 4 x2	Rev Hall		フィルターのかかったような音のするシンセパッド
16	ディープ SP:Deep	046/Vibes x2 078/Bells 2 x2	Rev Hall		低音部を弾くと、深遠な海底のイメージです
17	フォグ SP:Fog	067/NoisPad3 x2 101/Sus. 4 x2	Rev Hall		霧もやのかかったロンドンのイメージです
18	ダイナミック SP:Dyna	044/Itopia 066/NoisPad2 111/Sus. 14 122/Move 5	Pan Ref		とても壮大な、SY35を代表する音色です
21	デジコード SC:Dgcrd	101/Digital5 x2 045/Clavi 4 x2	Rev Hall		低音域がノイズなシンセ音
22	エレガント SC:Elgnt	059/Bell Mix x2 106/Sus. 9 x2	Rev Hall		柔らかなディケイ音 押鍵し続けるとシズル音が登場します
23	スフォルツァンド SC:sFz<	015/SynBrass x2 121/Move 4 x2	Dly & Rev	MW	アタックが特徴的でフィルターのかかったようなサウンドです
24	コイン SC:Coin	068/Coin x2 073/Vibes 4 x2	Delay 3		ベル系の音のするシンセ音
25	ブラシ SC:Brash	015/SynBrass x2 026/Brass 13 017/Brass 4	Rev Club		ブラスのようなアタックのシンセ音
26	ウォーター SC:Water	056/Harmonic 090/Metal 6	Rev Hall		水のしずくのような響きを持っています
27	サンド SC:Sand	067/NoisPad3 x2 044/Clavi 3 x2	Gate Rev		シーケンスフレーズに使用するシンセ音
28	レゾナンス SC:Reso	058/SynLead2 x2 140/Decay 16 x2	Rev Club	MW AT	レゾナンスのかかったシンセ音 アフタータッチでビブラートがかかります

No.	ボイス名	ウェーブ	エフェクト	コントローラ	ボイスの解説
31	ソー SL*Saw	102/Saw 1 x2 091/Lead 1 x2	Delay 3	MW AT	鋸歯状波のリード アフタータッチでビブラートがかかります
32	スクェア SL*Square	107/Square 2 093/Lead 3	Rev Plate	MW AT	方形波のリード アフタータッチでビブラートがかかります
33	シンク SL*Sync	058/SynLead2 116/Tri 061/Bass 8 x2	Rev Hall	MW AT	アタックが特徴的なシンセリード アフタータッチでビブラートがかかります
34	パワー SL*Power	067/NoisPad3 x2 098/Sus. 1 x2	Delay 3	MW AT	とてもノイズなシンセリード アフタータッチでビブラートがかかります
35	ホイッスル SL*Whst1	066/NoisPad2 x2 073/Vibes 4 x2	Rev Plate		口笛の音のシミュレーションです
36	ツープイシーオー SL*2UCO	108/Square 3 095/Str wv 2 135/Decay 11 124/Move 7	Delay 3	MW AT	アタックがノイズなシンセリード アフタータッチでビブラートがかかります
37	ファット SL*Fat	102/Saw 1 x2 095/Lead 5 x2	Rev Hall	MW AT	パワーのある低音部が特徴的です アフタータッチでビブラートがかかります
38	アナログシンセ SL*AnaSy	057/SynLead1 x2 096/Lead 6 x2	Rev Hall	MW AT	アナログシンセのようなシンセリード アフタータッチでビブラートがかかります
41	タンゴ OR*Tango	008/Bandneon 038/Reed 3	Rev Room		バンドネオン
42	パリ OR*Paris	008/Bandneon 094/Lead 4	Rev Room		アコーディオン
43	ロックオルガン1 OR*Rock1	006/E.Organ1 007/E.Organ2 006/E.Organ1 007/E.Organ2	Pan Ref	MW AT	パワフルなロックオルガン
44	ロックオルガン2 OR*Rock2	006/E.Organ1 x2 008/E.Organ3 006/E.Organ1	Rev Room	MW AT	Rock1よりもブライトなロックオルガン
45	ロックオルガン3 OR*Rock3	007/E.Organ2 x2 153/Sin2 2/3 x2	Rev Room	MW	ロータリースピーカーの感じがよく出たロック オルガン
46	キャットオルガン OR*Cat	090/EP wv 117/Sin8' 153/Sin2 2/3 152/Sin 4'	Rev Room		アタックがパーカッシブなジャズ向きのオルガ ン
47	ビッグオルガン OR*Big	005/P.Organ x2 011/E.Organ6 250/Wave27-1	Rev Hall	MW	壮大なパイプオルガン
48	コンボオルガン OR*Combo	117/Sin8' 090/EP wv 037/Reed 2 153/Sin2 2/3	Rev Room	MW	コンボオルガン
51	パンチプラス BR*Punch	015/SynBrass x2 062/Bass 9 x2	Gate Rev	MW AT	力強いアタックのシンセプラス アフタータッチでビブラートがかかります
52	パワープラス BR*Power	057/SynLead1 015/SynBrass 014/Brass 1 x2	Rev Hall		とてもパワーのあるシンセプラス
53	ファットプラス BR*Fat	015/SynBrass x2 022/Brass 9 x2	Rev Club	MW AT	太い音のするシンセプラス アフタータッチでビブラートがかかります
54	ライトプラス BR*Lite	104/Saw 3 096/Lead 6	Rev Club		明るい感じのシンセプラス
55	モダンストリングス ST*Modrn	042/Syn Str x2 063/Str 1 x2	Rev Hall		モダンな感じのするシンセストリングス
56	ソフトストリングス ST*Soft	038/Strings x2 091/Lead 1 x2	Rev Hall		最も一般的なシンセストリングス
57	マイルドストリングス ST*Mild	039/Vn.Ens. x2 067/Str 5 x2	Rev Hall		マイルドなシンセストリングス
58	ライトストリングス ST*Lite	085/Str.Body 155/Saw 1	Rev Hall		明るい感じのするシンセストリングス
61	ヒット SE*Hit	064/PopsHit 069/Crash 255/Wave30 x2	Rev Hall		クラッシュを使ったポップスヒットです
62	スタート SE*Start	044/Itopia 060/Sweep 150/Sin 16' x2	Rev Metal		アタックのスウィープの後に不気味なピッチ アップ音がします
63	フー SE*Who?	060/Sweep 059/Bell Mix 144/SFX 2 121/Move 4	Rev Hall	MW	押鍵しているとベル系の音が登場します
64	オープン SE*Open	068/Coin x2 120/Move 3 118/Move 1	Delay 3		次々といろいろなキーをたたいてみてください
65	エマージェンシー SE*Emergency	055/SynPad 056/Harmonic 156/Saw 2 145/SFX 3	Dly & Rev1		危機迫り来る音色です
66	エレクトリック SE*Elect	100/Digital4 098/Digital2 152/Sin 4' 162/Digi 2	Rev Room	MW	電氣的なイメージのするサウンドエフェクトで す
67	ゴーアップ SE*GoUp!	121/SEQ 3 125/SEQ 7 254/Wave29 121/Move 4	Rev Hall		押鍵の間、音のピッチのアップダウンと音色変 化があります
68	アンドクエスション SE*and?>?	056/Harmonic 071/BottleOpn 123/Move 6 145/SFX 3	Rev Hall		しばらく押鍵してみてください サウンドエフェクトのラストにふさわしい?

No.	ボイス名	ウェーブ	エフェクト	コントローラ	ボイスの解説
71	ワイド ME*Wide!	066/NoisPad2 x2 124/Move 7 x2	Rev Hall		シズル音が特徴的なスケール感のある音です
72	ドラマ ME*Drum	055/SynPad 121/SEQ 3 145/SFX 3 091/Lead 1	Rev Hall	MW	押鍵の間、音色変化があり、とてもドラマチックな音です
73	スローソング ME*Slow	046/Vibes 083/HornBody 073/Vibes 4 102/Sus. 5	Rev Club		ベクターのスピードに合わせてスローなナンバーを弾いてみましょう
74	グランド ME*Grand	048/Bells 122/SEQ 4 121/Move 4 122/Move 5	Rev Hall	MW AT	ベルの攻撃を持つ壮大な音です
75	タイフーン ME*Typhoon	059/Bell Mix 044/Itopia 102/Sus. 5 144/SFX 2	Rev Hall		押鍵していると不思議な感じの広がりのある音です
76	ティーンゾーン ME*Tzone	062/Noise 1 x2 154/Sin 2' 153/Sin2 2/3	Rev Hall		どこか物悲しげで不思議な音です
77	ダイナ ME*Space	065/NoisPad1 x2 122/Move 5 x2	Rev Hall		宇宙をイメージさせるシンセパッド
78	メモリー ME*Memory	119/SEQ 1 121/SEQ 3 121/Move 4 112/Sus. 15	Rev Hall		2種類のシーケンスウェーブが登場します
81	バイブ (ビブラフォン) PC*Vibe	046/Vibes 151/Sin 8'	Rev Club		ビブラフォン
82	マリンバ PC*Marim	047/Marimba x2 075/Marimba2 x2	Rev Hall		マリンバ
83	ミュージックボックス PC*Music Box	046/Vibes 088/Metal 4	Rev Room	MW	オルゴールのシミュレーションです
84	ティンパニ PC*Timp	049/Timpani 184/Wave5-1	Dly & Rev2	MW	ティンパニ
85	バトル PC*Battl	080/Slam x2 000/E.Piano1 x2	Rev Hall		B 1 以下で爆発音、C 3 の辺りで大砲、E 4 の辺りでマシンガン
86	ヒューマン PC*Human	087/Reverse1 061/HumanAtk 151/Sin 8' 152/Sin 4'	Rev Hall		ヒューマンアタックとそのリバースを使ったダブルヒューマンアタックです
87	オートドラム DR*Auto	124/SEQ 6 051/E.Tom 160/Noise 2 151/Sin 8'	Rev Club		C 2 以下でドラムパターンが流れ、G 3 以上でエレクトリック・タムの音が出ます
88	ドラムキット DR*Kit	127/Drum Set	Rev Plate		ドラムセットです (下のドラムボイスキーアサイン表をご覧ください)

## ■ ドラムボイス(I88 DR:Kit) キーアサイン表

Key	Wave Name
C1	BD 1
C#1	Analog HH Close
D1	SD 1
D#1	Analog HH Open
E1	E.Tom 1
F1	E.Tom 2
F#1	E.Tom 3
G1	E.Tom 4
G#1	BD 2
A1	BD 3
A#1	CrossStick
B1	Tom 1
C2	Tom 2
C#2	SD 2
D2	Tom 3
D#2	Rimshot
E2	SD 3
F2	Tom 4
F#2	Claps
G2	Cowbell 1
G#2	Shaker
A2	HH Close
A#2	Gong
B2	HH Open

Key	Wave Name
C3	CrashCymbal
C#3	Splash
D3	Cup
D#3	Ride
E3	Low Conga
F3	High Conga
F#3	Mute Conga
G3	HumanAttackLow
G#3	HumanAttackHigh
A3	LowTimbale
A#3	HighTimbale
B3	Tambourine
C4	FingerSnap
C#4	Claves
D4	Low Agogo
D#4	High Agogo
E4	Low Cuica
F4	High Cuica
F#4	LowWhistle
G4	HighWhistle
G#4	Bamboo
A4	Bottle
A#4	Cowbell 2
B4	MetalCrash

Key	Wave Name
C5	SD 4
C#5	LowScratch
D5	SD 5
D#5	HighScratch
E5	ReverseCymbal
F5	Slam 1
F#5	Coin
G5	Slam 2
G#5	BottleOpen
A5	LowTimpani
A#5	Cracker
B5	HighTimpani
C6	MetalHit



## ■ マルチリスト

### プリセットマルチ

No.	マルチ名	タイプ	構成ボイスNo.	マルチの解説
11	Orchestra	レイヤー	P47 P41	重厚なオーケストラサウンド
12	BigBand	レイヤー	P36 P37	ビッグバンド風のプラスサウンド
13	SuperClv	レイヤー	P25 P26	迫力のあるクラビ
14	PianoStr	レイヤー	P15 P42	ピアノとストリングスのレイヤー
15	VoiceBs	レイヤー	P52 P87	ヒューマンボイスの音が混ざったベース
16	FullBrs	レイヤー	P35 P38	パワフルなプラス
17	PanLead	レイヤー	P63 P63 P65 P65	パンフルート系のリード
18	Str&Cho	レイヤー	P42 P85	ストリングスとコーラスのレイヤー
21	DistLead	レイヤー	P76 P76 P76 P76 P76 P76 P76	ディストーションリードサウンド
22	Wb/Piano	スプリット	P51 P12	ウッドベースとピアノのスプリット
23	B/BrsSec	スプリット	P54 P37	エレクトリックベースとプラスのスプリット
24	Celo/Flt	スプリット	P43 P62	チェロとフルートのスプリット
25	<Pop>	MIDIマルチ	P12 P22 P74 P36 P61 P42 P54 188	ポップス向きのマルチ
26	<Rock>	MIDIマルチ	P11 143 P74 P37 P61 P41 P55 188	ロック向きのマルチ
27	<Jazz>	MIDIマルチ	P15 146 P71 P32 P61 P42 P51 188	ジャズ向きのマルチ
28	<Demo>	MIDIマルチ	P72 P42 P61 P58 P12 135 164 188	デモソング用のマルチ

### インターナルマルチ

No.	マルチ名	タイプ	構成ボイスNo.	マルチの解説
11	SyncLead	レイヤー	I33 I33 I33 I33	シンク系のリードサウンド
12	SuperSaw	レイヤー	I31 I31 I31 I31 I31 I31 I31 I31	太い鋸歯状波のリードサウンド
13	BellPad	レイヤー	I11 I14	フィルターをスウィープしたようなサウンド
14	SunBeam	レイヤー	I22 I24	太陽の光のようなディケイサウンド
15	WideDec	レイヤー	I25 I27	明るいディケイサウンド
16	AnaPad1	レイヤー	I13 I51	アナログシンセ風パッド1
17	AnaPad2	レイヤー	I15 I23	アナログシンセ風パッド2
18	AnaPad3	レイヤー	I13 I55	アナログシンセ風パッド3
21	FatBrass	レイヤー	I51 I53	太いアナログシンセプラス
22	HyuhPad	レイヤー	I71 I76	風のような音の混じったパッド
23	Reggae	レイヤー	I46 I82	レゲエ向きのサウンド
24	Mikado	レイヤー	I67 I18	古代日本的なサウンド
25	Prologue	レイヤー	I62 I18	ドラマの導入部を思わせるサウンド
26	Epilogue	レイヤー	I64 I72	ドラマの終結を思わせるサウンド
27	SolidSet	スプリット	I37 I31	ベースとシンセリードのスプリット
28	RytmSec.	スプリット	I87 I36	オートリズムとベースのスプリット

### MIDIマルチのMIDIチャンネル割当表

No.	マルチ名	Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	Ch5	Ch6	Ch7	Ch8
25	<Pop>	P12	P22	P74	P36	P61	P42	P54	188
26	<Rock>	P11	P25	P74	P37	P61	P41	P55	188
27	<Jazz>	P15	P23	P71	P32	P61	P42	P51	188
28	<Demo>	P72	P42	P61	P58	P12	I35	I64	188

# SY35ボイス一覧表

## インターナルボイス (シンセサイザー系)

No	ボイス名	CT	解 説	No	ボイス名	CT	解 説
11	SP*Warm (ウーム)		壮大なシンセパッド	51	BR*Punch (パンチ)	MW AT	力強いアタックのシンセプラス アフタータッチでビブラートがかかります
12	SP*Resnc (レゾナンス)	MW AT	レゾナンスのかかったシンセパッド アフタータッチでビブラートがかかります	52	BR*Power (パワー)		とてもパワーのあるシンセプラス
13	SP*Full! (フル)		アナログシンセのような分厚い音です	53	BR*Fat (ファット)	MW AT	太い音のするシンセプラス アフタータッチでビブラートがかかります
14	SP*Bell (ベル)	MW AT	金属的なアタックを持つシンセパッド アフタータッチでビブラートがかかります	54	BR:Lite (ライト)		明るい感じのシンセプラス
15	SP*Filtr (フィルター)		フィルターのかけたような音のするシンセ パッド	55	ST*Modrn (モダン)		モダンな感じのするシンセストリングス
16	SP*Deep (ディープ)		低音部を弾くと、深遠な海底のイメージで す	56	ST*Soft (ソフト)		最も一般的なシンセストリングス
17	SP*Fog (フォグ)		霧もやのかかったロンドンのイメージです	57	ST*Mild (マイルド)		マイルドな、シンセストリングス
18	SP*Dyna (ダイナミクス)		とても壮大な、SY35を代表する音色です	58	ST:Lite (ライト)		明るい感じのするシンセストリングス
21	SC*Dgerd (ディジャー)		低音域がノイズなシンセ音	61	SE*Hit (ヒット)		クラッシュを使ったポップスヒットです
22	SC*Elgnt (エレガント)		柔らかなディケイ音 押鍵し続けるとシズル音が登場します	62	SE*Start (スタート)		アタックのスイープの後に不気味なピッチ アップ音がします
23	SC*sFzk (スフィア)	MW	アタックが特徴的でフィルターのかけたよ うなサウンドです	63	SE*Who? (フー)	MW	押鍵しているとベル系の音が登場します
24	SC*Coin (コイン)		ベル系の音のするシンセ音	64	SE*Open (オープン)		次々といろいろなキーをたたいてくださ い
25	SC*Brash (ブラッシュ)		プラスのようなアタックのシンセ音	65	Se*Emgsy (エマーゼン)		危機迫り来る音色です
26	SC:Water (ウォーター)		水のしずくのような響きを持っています	66	SE*Elect (エレキ)	MW	電気的なイメージのするサウンドエフェク トです
27	SC*Sand (サンド)		シーケンスフレーズに使用するシンセ音	67	SE*GoUp! (ゴーアップ)		押鍵の間、音のピッチのアップダウンと音色 変化があります
28	SC*Reso (レゾナンス)	MW AT	レゾナンスのかかったシンセ音 アフタータッチでビブラートがかかります	68	SE*and? (アンド)		しばらく押鍵してみてください サウンドエフェクトのラストにふさわしい?
31	SL*Saw (ソー)	MW AT	鋸歯状波のリード アフタータッチでビブラートがかかります	71	ME*Wide! (ワイド)		シズル音が特徴的なスケール感のある音で す
32	SL:Squar (スクエア)	MW AT	方形波のリード アフタータッチでビブラートがかかります	72	ME*Drama (ドラマ)	MW	押鍵の間、音色変化があり、とてもドラマチ ックな音です
33	SL*Sync (シンク)	MW AT	アタックが特徴的なシンセリード アフタータッチでビブラートがかかります	73	ME*SlwSg (スロー)		ベクターのスピードに合わせてスローなナン バーを弾いてみましょう
34	SL*Power (パワー)	MW AT	とてもノイズなシンセリード アフタータッチでビブラートがかかります。	74	ME*Grand (グランド)	MW AT	ベルのアタックを持つ壮大な音です
35	SL*Whstl (ホイッスル)		口笛の音のシミュレーションです	75	ME*Typhn (タイフーン)		押鍵していると不思議な感じの広がりのある 音です
36	SL*2VCO (ダブルヴォコー)	MW AT	アタックがノイズなシンセリード アフタータッチでビブラートがかかります	76	ME*Tzone (タイゾーン)		どこか物悲しげで不思議な音です
37	SL*Pat (パット)	MW AT	パワーのある低音部が特徴的です アフタータッチでビブラートがかかります	77	ME*Space (スペース)		宇宙をイメージさせるシンセパッド
38	SL*AnaSy (アナログシンセ)	MW AT	アナログシンセのようなシンセリードです アフタータッチでビブラートがかかります	78	ME*Memry (メモリー)		2種類のシーケンスウェーブが登場します
41	OR:Tango (タンゴ)		バンドネオン	81	PC:Vibe (バイブ)		ビブラフォン
42	OR:Paris (パリ)		アコーディオン	82	PC*Marim (マリリン)		マリリンバ
43	OR*Rock1 (ロックオルガン1)	MW AT	パワフルなロックオルガン	83	PC:M.Box (ミュージックボックス)	MW	オルゴールのシミュレーションです
44	OR*Rock2 (ロックオルガン2)	MW AT	Rock 1よりもブライトなロックオルガン	84	PC:Timp (ティンパニ)	MW	ティンパニ
45	OR*Rock3 (ロックオルガン3)	MW	ロータリースピーカーの感じがよく出たロッ クオルガン	85	PC*Bat1 (バット)		B1以下で爆発音、C3の辺りで大砲、E4の辺り でマシンガン
46	OR*Cat (キャットオルガン)		アタックがパーカッシブなジャズ向きのオル ガン	86	PC*Human (ヒューマン)		ヒューマンアタックとそのリバースを使った ダブルヒューマンアタックです
47	OR*Big (ビッグオルガン)	MW	壮大なパイプオルガン	87	DR*Auto (オートドラム)		C2以下でドラムパターンが流れ、G3以上でエ レクトリック・タムの音が出ます
48	OR*Combo (コンボオルガン)	MW	コンボオルガン	88	DR:Kit (ドラムキット)		ドラムセットです

※ボイス名中の ":" は2エレメント, "\*" は4エレメントのボイスであることを表します。  
 ※コントローラー (CT) のMWはモジュレーションホイール, ATはアフタータッチが有効であることを表します。

# SY35ボイス一覧表

## プリセットボイス (アコースティック系)

No.	ボイス名	CT	解 説	No.	ボイス名	CT	解 説
11	AP:Rock (ロックピアノ)	MW	ロックピアノ	51	BA:Wood (ウッドベース)	MW AT	ウッドベース
12	AP:Clasic (クラシックピアノ)	MW	ノーマルなクラシックピアノ	52	BA:Frtls (フレットレスベース)	MW AT	フレットレスベース
13	AP*Chors (コーラスピアノ)		コーラスピアノ	53	BA*Slap (スラップベース)	MW	スラップベース 強いタッチでサンピングをした音
14	AP:HTonk (ホーン・トーンピアノ)	MW	酒場でよく聞かれるホンキートンクピアノ	54	BA:Fingr (フィンガーベース)	MW	エレキベースの指弾き
15	AP:Soft (ソフトピアノ)	MW	ペロシティーで音色が変わるマイルドなピアノ	55	BA:Pick (ピックベース)	MW	エレキベースのピック弾き
16	AP*Pf&St (ピアノ/ストリングス)		ピアノとストリングスのブレンド	56	BA:Synth (シンセベース)	MW AT	シンセベース
17	AP:Blend (ブレンドピアノ)		アコースティックピアノとエレピのブレンド	57	BA:Tchno (テクノベース)	MW AT	テクノロック向きのシンセベース
18	AP*Bell (ベルピアノ)		ベルの音のアタックを持つアコースティックピアノ	58	BA:Groov (グロフベース)	MW AT	ノイズでレゾナンスのかかったシンセベース
21	EP*Tine (タイムエレピ)		FM音源の特長を生かした重厚なエレピ	61	WN:Sax (サクソ)	MW AT	ブライトなアルトサクソ
22	EP:Light (ライトエレピ)	MW	金属的なアタックを持つ軽快なエレピ	62	WN:Flute (フルート)	MW AT	フルート
23	EP:Old (オールドエレピ)	MW	70年代のエレピ	63	WN:Clari (クラリネット)	MW AT	クラリネット アフタータッチでビブラートがかかります
24	EP*Malet (マレットエレピ)	MW	明るいシンセ風エレピ	64	WN:Oboe (オーボエ)	MW AT	オーボエ
25	KY*Clav1 (クラビ1)	MW	クラビネット	65	WN*PanFl (パンフルート)		パンフルート
26	KY:Clav2 (クラビ2)	MW AT	中音域が特徴的なクラビ アフタータッチでビブラートがかかります	66	WN*SaxEm (サクソアンサンブル)	MW AT	サクソアンサンブル
27	KY:Celst (チェレスタ)	MW	チェレスタ	67	WN*Ensmb (ウッドアンサンブル)	MW AT	タッチによって様々な木管楽器が登場します
28	KY:Hrpsi (ハーpsiコード)	MW	ハーpsiコード	68	WN*Orch (オーケストラ)		木管楽器とオーケストラ
31	BR:Trmpt (トランペット)	MW AT	トランペット アフタータッチでビブラートがかかります	71	PL:Gypsy (ジプシー)	MW	ナイロンギター
32	BR:Mute (ミュートトランペット)	MW AT	ミュートトランペット アフタータッチでビブラートがかかります	72	PL:Folk (フォークギター)	MW	スチール弦ギター
33	BR:Tromb (トロンボーン)	MW	トロンボーン 強いタッチで割れる音になります	73	PL*Wide (ワイドギター)		12弦ギター
34	BR:Flugl (フリーゲルホルン)	MW AT	フリーゲルホルン アフタータッチでビブラートがかかります	74	PL*Mute (ミュートギター)	MW	タッチによってミュートギターになります
35	BR:FrHrn (フレンチホルン)	MW AT	フレンチホルン アフタータッチでビブラートがかかります	75	PL:Rock (ロックギター)	MW	ロックギター
36	BR*Sect1 (ブラスセクション1)		ポップス向きの明るいブラスセクション	76	PL*Dist (ディストーションギター)	MW	ディストーションギター ペクターによるフィードバックがあります
37	BR*Sect2 (ブラスセクション2)	MW AT	サクソの入ったブラスセクション	77	PL:Chrng (チャランゴ)	MW	チャランゴ
38	BR*Fanfr (ファンファーレ)	MW AT	ファンファーレのようなクラシックブラスセクション	78	PL:Sitar (シタール)		シタール
41	ST*Arco1 (アーク1)		フルストリングス	81	CH*Pure (ピュアコーラス)		高域の伸びが良いコーラス
42	ST:Arco2 (アーク2)		チェンバーストリングス	82	CH*ltopy (ライトピッチ)		シズル音の強いシンセコーラス
43	ST:Cello (セロ)	MW AT	アフタータッチとスタッカートで効かせながら弾きます	83	CH*Uhh-- (ウー)		アタック音の強いコーラス
44	ST*SlwAt (スローアタックストリングス)	MW AT	スローなアタックのストリングス アフタータッチで音量が変化します	84	CH*Angel (エンジェルコーラス)		シンセ風女声コーラス
45	ST*Pizz (ピチカートストリングス)	MW	ストリングスのピチカート	85	CH*Bell (ベルコーラス)	AT	ベル・コーラス
46	St*Trem1 (トレモロストリングス)		トレモロストリングス	86	CH*Snow (スノー)		寒々としたコーラス
47	St*OrchB (ブラスオーケストラ)		ブラスオーケストラ 強いタッチでブラスが出ます	87	CH*Vcodr (ボコーダー)		ボコーダー風コーラス
48	ST*OrchS (ストリングオーケストラ)		ストリングオーケストラ	88	CH*Marin (マリ)		幻想的なコーラス音

※ボイス名中の“:”は2エレメント, “\*”は4エレメントのボイスであることを表します。  
 ※コントローラー (CT) のMWはモジュレーションホイール, ATはアフタータッチが有効であることを表します。

# ヤマハサービスネットワーク

本機の保証期間は、保証書によりご購入から1ヶ年です。(現金、ローン、月賦などによる区別はございません。)また保証は日本国内にてのみ有効といたします。

## ● 保証書

保証書をお受け取りのときは、お客様のご住所、お名前、お買上げ月日、販売店名などを必ずご確認ください。無記名の場合は無効になりますので、くれぐれもご注意ください。

## ● 保証書は大切にしましょう!

保証書は弊社が、本機をご購入いただいたお客様にご購入の日から向こう1ヶ年間の無償サービスをお約束申し上げます。万が一紛失なさいますと保証期間中であっても実費を頂戴させていただきますこととなります。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけますよう充分ご配慮のうえで保管してください。

また、保証期間が切れましてもお捨てにならないでください。後々のサービスに際しての機種種の判別や、サービス依頼店の確認など便利にご利用いただけます。

## ● 保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買上げ店にご連絡頂きますと、技術者が修理・調整致します。この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金を頂く場合もあります。

またお買上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買上げ店あるいは下記のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。移転先におけるサービス担当店をご紹介申し上げますと同時に、引続き保証期間中のサービスを責任をもって行なうよう手続き致します。

## ● 保証期間後のサービス

満1ヶ年の保証期間を過ぎますとサービスは有料となりますが、引き続き責任をもってサービスをさせていただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は製造打ち切り後最低8年となっています。(性能部品とは、その製品の機能を維持するために必要な部品のことです。)

そのほかご不明の点などございましたら、下記のヤマハ電気音響製品サービス拠点までお問い合わせください。

## ■ ヤマハ電気音響製品サービス拠点 [修理受付および修理品お預り窓口]

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター内	TEL (011)513-5036
仙台サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	TEL (022)236-0249
新潟サービスセンター	〒950	新潟市万代1-4-8 シルバーボールビル2F	TEL (025)243-4321
東京サービスセンター	〒101	東京都千代田区神田駿河台3-4 龍名館ビル4F	TEL (03)3255-2241
首都圏サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月1184	TEL (044)434-3100
浜松サービスセンター	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053)465-6711
名古屋サービスセンター	〒454	名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	TEL (052)652-2230
大阪サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL (06) 877-5262
神戸サービスセンター	〒650	神戸市中央区元町2-7-3 ヤマハ(株)神戸店内7F	TEL (078)321-1195
四国サービスセンター	〒760	高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内	TEL (0878)22-3045
広島サービスセンター	〒731-01	広島市安佐南区西原2-27-39	TEL (082)874-3787
九州サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL (092)472-2134
[本社] カスタマーサービス部	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053)465-1158

## ■ デジタル楽器に対するお問い合わせ窓口

北海道支店	LM営業課	〒064	札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター内	TEL (011)512-6113
仙台支店	LM営業課	〒980	仙台市青葉区大町2-2-10	TEL (022)222-6147
東京支店	LM営業課	〒104	東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル	TEL (03)3574-8592
関東支店	LM営業課	〒104	東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル	TEL (03)3574-8592
名古屋支店	LM営業課	〒460	名古屋市中区錦1-18-28	TEL (052)201-5199
大阪支店	LM営業課	〒542	大阪市中央区南船場3-12-9 心齋橋プラザビル東館	TEL (06) 252-5231
広島支店	LM営業課	〒730	広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル	TEL (082)244-3749
九州支店	LM営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL (092)472-2130
国内営業統括本部				
LM営業部	デジタル楽器営業課	〒104	東京都中央区銀座7-9-18 パールビル	TEL (03)5568-2935

● 所在地・電話番号などは変更されることがあります。

ヤマハ株式会社