



# S03

MUSIC SYNTHESIZER

取扱説明書



YAMAHA  
MUSIC SYNTHESIZER  
S03



GENERAL  
MIDI XG

# 安全上のご注意

ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。

## 記号表示について

△ 記号は、危険、警告または注意を示します。

○ 記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

● 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

\*お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

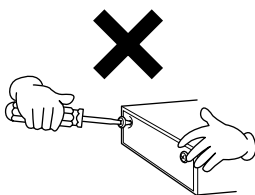
## 警告

この表示内容を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。



この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。



浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。感電や火災、または故障の原因になります。



電源アダプターコード / プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。



電源は必ず交流 100V を使用する。

エアコンの電源など交流 200V のものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。



電源アダプターは、必ず指定のもの (PA-3C) を使用する。

(異なった電源アダプターを使用すると) 故障、発熱、発火などの原因になります。



手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。

また、濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。

感電のおそれがあります。



電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。

感電やショートのおそれがあります。

## 注意

この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。



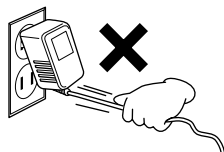
電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源アダプターコードに重いものをのせない。

電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。



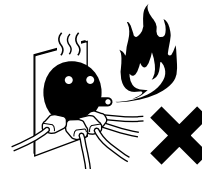
電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。

電源アダプターコードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。



タコ足配線をしない。

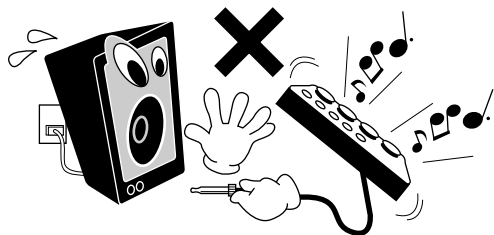
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。



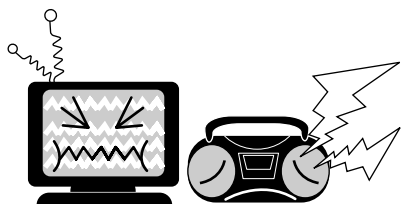
使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。

感電、ショート、発火などの原因になります。

- ❗ 他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で  
行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボ  
リュームを最小 (0) にする。さらに、演奏を始める場合も必  
ず両機器のボリュームを最小 (0) にし、演奏しながら徐々に  
ボリュームを上げていき適切な音量にする。  
感電または機器の損傷のおそれがあります。



- ⊘ 直射日光のあたる場所 (日中の車内など) やストーブの近くな  
ど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いとこ  
ろ、またほこりや振動の多いところで使用しない。  
本体のパネルが変形したり内部の部品が故障したりする原因  
になります。
- ⊘ テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用  
しない。  
デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音  
が生じる場合があります。



- ⊘ 不安定な場所に置かない。  
機器が転倒して故障したり、お客様がけがをしたりする原因に  
なります。
- ❗ 本体を移動するときは、必ず電源アダプターコードなどの接続  
ケーブルをすべて外した上で行う。  
コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。
- ⊘ 本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞ  
うきんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品  
やプラスチック / ゴム製品などを置かない。  
本体のパネルや鍵盤が変色 / 変質する原因になります。お手入  
れは、柔らかい布で乾拭きしてください。
- ⊘ 本体の上に乗ったり重いものをのせたりしない。また、ボタ  
ンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。  
本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。
- ⊘ 指定のスタンド以外は使用しない。また、取り付けには必ず付  
属のネジを使用する。  
本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因に  
なります。
- ⊘ 大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。  
聴覚障害の原因になります。



## バックアップバッテリーについて

この機器はバックアップバッテリー (リチウム電池) が内蔵されてい  
ますので、電源コードがコンセントから外されても、内部のデータは  
記憶されています。バックアップバッテリーが消耗すると、LCD に  
"!BatteryLo" が表示されます。バックアップバッテリーがなくなると  
内部のデータは消えてしまいますので、すぐにデータをヤマハ MIDI  
データファイラー MDF3 などの外部機器に保存し、お買い上げの楽  
器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にバックアップ  
バッテリーの交換をお申し付けください。

- ⊘ バックアップバッテリーは自分で交換しない。  
感電や火災、または故障などの原因になります。バックアップ  
バッテリーの交換は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤ  
マハ電気音響製品サービス拠点にお申し付けください。
- ⊘ バックアップバッテリーを子供の手の届くところに置かない。  
お子様が誤ってバックアップバッテリーを飲み込むおそれ  
があります。

## 作成したデータの保存について

- ❗ 作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることが  
あります。大切なデータはヤマハ MIDI データファイラー  
MDF3 などの外部機器に保存されることをおすすめします。

不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。  
また、データが破損したり失われたりした場合の保証はいたしかね  
ますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源を切りましょう。

## 音楽を楽しむエチケット



これは日本電子  
機械工業会「音  
のエチケット」  
キャンペーンの  
マークです。

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるもの  
です。隣近所への配慮を充分にいたしましょう。静か  
な夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁  
などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてし  
まうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りま  
しょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になる  
のも一つの方法です。お互いに心を配り、快い生活環  
境を守りましょう。

# はじめに

このたびはヤマハミュージックシンセサイザー S03をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。  
S03の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただけますようご案内申し上げます。  
また、ご一読いただいたあとも不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただけますようお願い申し上げます。

## 同梱品

- ・ ACアダプター PA-3C  
**NOTE** PA-3CはPA-3Bと互換性がありますので、PA-3B対応製品のACアダプターとしてお使いいただけます。
- ・ 保証書/愛用者カード
- ・ 取扱説明書(本書)
- ・ データリスト

## 特長

- ・ プロフェッショナルモデルS80直系のボイスを含んだハイクオリティサウンド(P.18)
- ・ 高性能DSPによる多彩なエフェクト機能を搭載(P.53)
- ・ 目的のカテゴリーのサウンドをすばやく呼び出すことができるカテゴリーサーチ(P.35)
- ・ プリセットボイス/ユーザーボイスに加えて、XG対応の480種類のノーマルボイスと20種類のドラムボイスを内蔵(P.25)
- ・ 音楽に合わせた細やかな音色エディットが可能(P.70)
- ・ シリアルケーブル1本でコンピューターと接続できるTO HOST端子(P.13)



### GM システムレベル1

「GM システムレベル1」とは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。

「GM システムレベル1」に準拠した音源やソングデータには、このGMマークがついています。



### XG

「XG」とは、音色の配列に関する「GM システムレベル1」をより拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピューター周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能とした音源フォーマットです。「XG」では、音色の拡張方式やエディット方式、エフェクト構成やタイプなどを規定して、「GM システムレベル1」を大幅に拡張しました。

XGマークのついた市販のソングデータを、XGマークのついた音源で再生することによって、無数の拡張ボイスやエフェクト機能までも含めた壮大な演奏を手軽に楽しむことができます。

# この取扱説明書について

この取扱説明書は、大きく2つのセクションから構成されています。

## ■ 基礎編(P.8)

S03の基本操作をはじめとして、全体構成やおもな機能の使い方などを紹介しています。

## ■ リファレンス編(P.55)

各モードにおける機能詳細を説明しています。

### この本にでてくるページ表記について

PAGE ○○ ....LCD上のページを表します。

P.○○ .....取扱説明書の参照ページを表します。

S03にはLCDが搭載されており、モードやエディットの種類ごとにPAGE(ページ)ナンバーが付いています。目的の機能をすばやく探すのに便利です。

この取扱説明書で、LCD上のページと取扱説明書のページを区別する必要がある場合は、LCD上のページをアルファベットで"PAGE"と表記しています。特に補足がなければ、説明がある場所と同じモードやエディットの種類(ノーマルボイスエディットかドラムボイスエディットかなど)のPAGEを示します。

また、"13-2 Resonance"というようにパラメーター名の前に数字がついている場合があります。この場合、LCD上のPAGE13にResonance(レゾナンス)のパラメーターがあることを示します。

同じPAGEに複数のパラメーターがある場合は、◀ ▶ ボタン(P.30)を押して続きの画面に移動します。この◀ ▶ ボタンで移動する画面を○○-1、○○-2と(ハイフンと数字で)表しています。上記の例では、◀ ▶ ボタンで移動する2つ目の画面にResonance(レゾナンス)のパラメーターがあることを表しています。

**NOTE** 各パラメーターとLCDのPAGEとの対応については、機能ツリー図(P.20)やパラメーター一覧(P.22)をご参照ください。

- この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって実際の仕様と異なる場合があります。
- 市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- この取扱説明書に掲載されている会社名、製品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

# 目次

<b>基礎編</b> .....	<b>8</b>	<b>リファレンス編</b> .....	<b>55</b>
<b>各部の名称と機能</b> .....	<b>8</b>	<b>マルチモード</b> .....	<b>55</b>
フロントパネル.....	8	マルチエディット.....	55
リアパネル.....	10	コモン(パートに共通した設定).....	56
<b>ご使用前の準備</b> .....	<b>11</b>	パート(パートごとの設定).....	59
電源の準備.....	11	マルチジョブ.....	67
接続について.....	11	ジョブの実行手順.....	67
電源オン!.....	15	マルチストア.....	69
<b>デモソングを聞いてみましょう</b> .....	<b>16</b>	<b>ボイスモード</b> .....	<b>70</b>
<b>S03の全体構成</b> .....	<b>17</b>	ボイスエディット.....	70
コントローラー部.....	17	ノーマルボイス.....	70
音源部.....	17	ドラムボイス.....	84
エフェクト部.....	18	ボイスジョブ.....	87
<b>各モードについて</b> .....	<b>19</b>	ジョブの実行手順.....	87
<b>機能ツリー図</b> .....	<b>20</b>	ボイスストア.....	89
<b>パラメーター一覧(PAGE付き)</b> .....	<b>22</b>	<b>ユーティリティモード</b> .....	<b>90</b>
<b>マルチについて</b> .....	<b>24</b>	ユーティリティジョブ.....	92
<b>ボイスについて</b> .....	<b>25</b>	ファクトリーセット(工場出荷時の状態に戻す).....	92
ボイス(ボイス/ウェーブ)の構成.....	26	<b>MIDIモード</b> .....	<b>93</b>
ウェーブ.....	27	<b>資料編</b> .....	<b>95</b>
<b>基本操作について</b> .....	<b>28</b>	<b>MIDIについて</b> .....	<b>95</b>
各モードの選択.....	28	<b>ディスプレイメッセージ</b> .....	<b>100</b>
設定画面の選択.....	30	<b>トラブルシューティング</b> .....	<b>101</b>
データの入力について.....	31	<b>仕様</b> .....	<b>105</b>
<b>音を出してみましょう</b> .....	<b>33</b>	<b>索引</b> .....	<b>106</b>
ボイスの演奏.....	33		
<b>マルチモードを活用しましょう</b> .....	<b>37</b>	<b>別冊データリスト</b>	
マルチプレイモードでの演奏.....	37	S03 ノーマルボイスリスト.....	2
マルチ音源としての活用(マルチエディット).....	38	XG ノーマルボイスリスト.....	4
ソングファイルを再生させながら手弾き演奏してみよう.....	40	ドラムボイスリスト.....	8
発音領域を低音部と高音部に分ける.....	41	ウェーブリスト.....	10
2つのボイス(パート)を重ねて鳴らす.....	42	オリジナルキットリスト.....	10
<b>コントローラーの活用</b> .....	<b>44</b>	マルチリスト.....	11
ピッチベンドホイール.....	44	コントロールリスト.....	11
モジュレーションホイール.....	44	エフェクトタイプリスト.....	12
フットコントローラー.....	45	エフェクトパラメーターリスト.....	13
フットスイッチ.....	46	エフェクトデータアサインテーブル.....	16
<b>ボイスエディットに挑戦しましょう</b> .....	<b>47</b>	MIDI データフォーマット.....	18
<b>エフェクトについて</b> .....	<b>53</b>	MIDI データテーブル.....	23
ボイスモードでのエフェクト.....	54	MIDI インプリメンテーションチャート.....	28
マルチモードでのエフェクト.....	54		

# 目的別目次

目的に応じた説明ページを見つけるのにご利用ください

## ■聞く / 弾く

- ・デモソングを聞く ..... P.16
- ・ボイスを演奏する ..... P.33
- ・目的のカテゴリのサウンドを呼び出す (→カテゴリサーチ) ..... P.35
- ・ソングファイルを再生させながら手弾き演奏する ..... P.40
- ・発音領域を低音部と高音部に分けて別の音色で演奏 (スプリット演奏) する
  - マルチモードでのスプリット演奏 ..... P.41
  - ボイスモードでのスプリット演奏 ..... P.73
- ・2つのボイス (パート) を重ねて鳴らす ..... P.42

## ■コントローラを活用する

- ・コントローラを接続する ..... P.14
- ・フットコントローラに特定の機能を割り当てる ..... P.45
- ・フットスイッチでマルチやボイスを切り替える ..... P.46
- ・ボイスを切り替えたとき、コントローラ (モジュレーションホイールなど) の設定が解除されないようにする ..... P.91
- ・AC1 (アサインابلコントローラ 1) の設定をする ..... P.45

## ■コピーする

- ・ボイスのバリエーションエフェクトの設定をマルチにコピーする ..... P.68
- ・ボイスのコントローラの設定をマルチにコピーする ..... P.68
- ・エディット中のボイスのエLEMENTデータを同じボイスの他のELEMENTにコピーする ..... P.88
- ・エディット中のマルチのPARTデータを同じマルチの他のPARTにコピーする ..... P.68
- ・S03の設定をバックアップする (→バルクダンプ) ..... P.42

## ■音を変える

- ・ボイスエディットの操作の流れを知りたい (→ボイスエディットに挑戦しましょう) ..... P.47
- ・エフェクトのしくみを知りたい (→エフェクトについて) ..... P.53
- ・パラメーターごとの詳細を知りたい (→リファレンス編) ..... P.55
- ・ボイスの余韻 (サステイン) を調整したい (→AEGリリースレート) ..... P.80

## ■保存する

- ・エディットしたボイスをS03のメモリーに記憶 (ストア) する (→ボイスストア) ..... P.89
- ・エディットしたマルチをS03のメモリーに記憶 (ストア) する (→マルチストア) ..... P.69
- ・S03の設定 (ボイス、マルチ、システム全般) をコンピューターなどの外部機器に保存する (→バルクダンプ) ..... P.42

## ■他の機器と接続して使用する

- ・コンピューターと接続する ..... P.13
- ・ローカルオン / オフを設定する ..... P.93
- ・マルチ音源として活用する ..... P.38
- ・S03の設定をバルク送信する (→バルクダンプ) ..... P.42

## ■初期化する

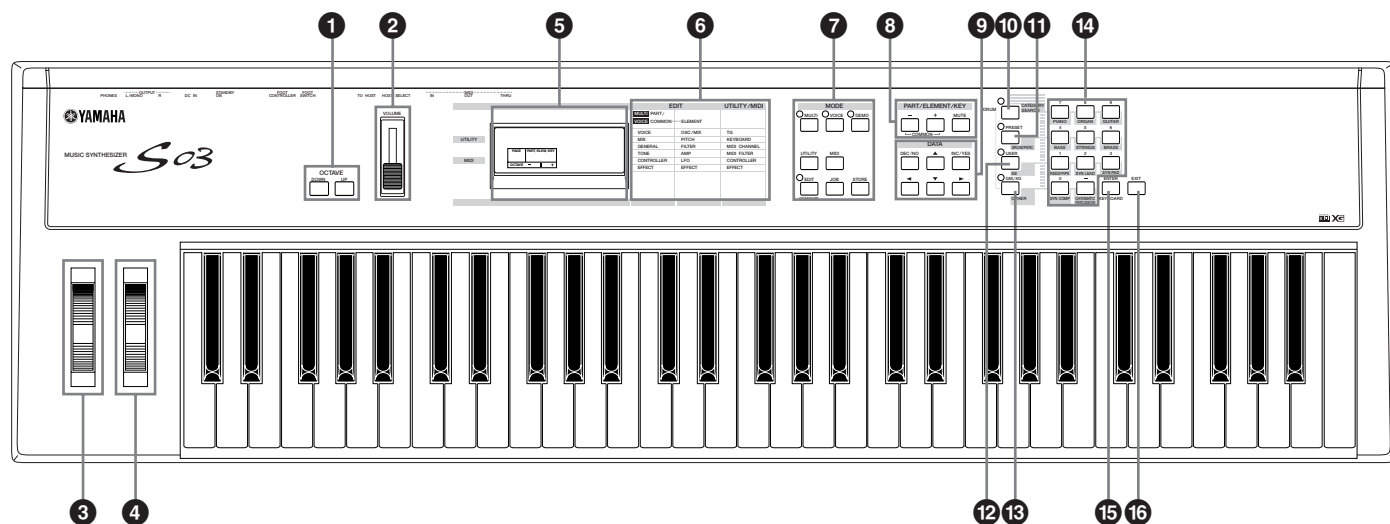
- ・マルチを初期化 (イニシャライズ) する ..... P.68
- ・ボイスを初期化 (イニシャライズ) する ..... P.88
- ・S03を工場出荷時の状態に戻す (ファクトリーセット) ..... P.92

## ■こんなときは

- ・S03の全体の機能を知りたい (→機能ツリー図) ..... P.20
- ・パラメーターの構成やLCD上のPAGEを知りたい (→パラメーター一覧) ..... P.22
- ・MIDIについて知りたい ..... P.95
- ・わからないメッセージが表示されたら (→ディスプレイメッセージ) ..... P.100
- ・トラブルが発生したら (→トラブルシューティング) ..... P.101

# 各部の名称と機能

## フロントパネル



### ❶ OCTAVE UP/DOWN(オクターブアップ/ダウン)ボタン (P.36)

これらのボタンを押すたびに、鍵盤をオクターブずつシフトアップ/ダウンさせることができます。2つのボタンを同時に押すと標準音程(0)に戻ります。

### ❷ VOLUME(ボリューム)スライダー (P.15)

マスターボリュームを調節します。スライダーを上方向に動かすほど、OUTPUT L/R端子やPHONES端子からの出力が大きくなります。

### ❸ PITCH(ピッチ)ベンドホイール(P.44)

ピッチベンド効果のアップ/ダウンをコントロールします。

### ❹ MODULATION(モジュレーション)ホイール(P.44)

モジュレーション効果をコントロールします。その他さまざまなコントロール機能をアサインして使うことができます。

### ❺ LCD(液晶ディスプレイ)

バックライト付きの液晶ディスプレイです。さまざまな情報を表示します。

### ❻ パラメーターのタイプリスト(P.30)

LCD右端に示された ▶ 表示と照らし合わせることで、現在LCD 上に表示されているパラメーターの種類を知ることができます。

### ❼ MODE(モード)ボタン (P.19)

マルチモードをはじめ、ボイスモード、ユーティリティモードなど、各種の操作モードに切り替えます。

### ❽ PART/ELEMENT/KEY(パート/エレメント/キー)ボタン

おもに、マルチ/ボイスエディット時にパート/エレメント/ドラムキーを切り替えるのに使用します。

#### ❽-1. +/-ボタン(P.30)

マルチモードではパート1~16の選択ボタンとして機能します。また、パートエディット時に+/-ボタンを同時に押すと、コモンエディットの状態に切り替えることができます。ボイスエディットモードではエレメント1~4やドラムキーの選択ボタンとして機能します。また、+/-ボタンを同時に押すと、コモンエディットの状態に切り替えることができます。

#### ❽-2. MUTE(ミュート)ボタン(P.48、55)

マルチモードでは選んだパートをミュート(消音)するボタンとして機能します。また、ボイスエディットモードでは、選んだエレメントやドラムキーをミュートするボタンとして機能します。



**9 DATA(データ)ボタン(P.30)**

エディット時にさまざまなページを選んだり、パラメーターの値を設定するために使用します。

**9-1. DEC/NO(デック/ノー)ボタン(P.31)**

このボタンを押すたびに、現在選択しているパラメーターの値を1つずつ減らすことができます。また、このボタンを押しながらINC/YESボタンを押すたびに、値を10ずつ減らすことができます。ストアやジョブを中止する場合にも使用します。

**9-2. INC/YES(インク/イエス)ボタン(P.31)**

このボタンを押すたびに、現在選択しているパラメーターの値を1つずつ増やすことができます。また、このボタンを押しながらDEC/NOボタンを押すたびに、値を10ずつ増やすことができます。ストアやジョブを実行する場合にも使用します。

**9-3. ▲ ▼ ボタン(P.30)**

各モード内の構成ページ(LCD表示)を切り替えるのに使用します。モードによってページ数が異なります。

**9-4. ◀ ▶ ボタン(P.30)**

画面上で、設定したい値を選んだり、あるページが複数の画面で構成されている場合、そのページの続きの画面(左右)を表示させるのに使用します。

**10 CATEGORY SEARCH/DRUM****(カテゴリーサーチ/ドラム)ボタン(P.34、35)**

カテゴリーサーチ機能(P.35)をオンにします。テンキー/メモリーボタンを使って、すばやく音色カテゴリーを指定することができます。また、このボタンとUSER(SE)ボタン、GM/XG(OTHER)ボタンの各ボタンを同時に押すことにより、各メモリーのドラムバンクを指定することができます。

**11 PRESET(プリセット)/(DRUM/PERC)ボタン(P.33)**

マルチ/ボイスモードで、プログラムのプリセットメモリーを選択します。カテゴリーサーチ機能がオン(P.35)になっているときには、音色カテゴリー(DRUM/PERC)を指定するために使用します。

**12 USER(ユーザー)/(SE)ボタン(P.33)**

マルチ/ボイスモードで、プログラムのユーザーメモリーを選択します。また、CATEGORY SEARCH/DRUMボタンと同時に押すことにより、ユーザーメモリーのドラムバンクを指定することができます。

カテゴリーサーチ機能がオン(P.35)になっているときには、音色カテゴリー(SE)を指定するために使用します。

**13 GM/XG/(OTHER) ボタン(P.33)**

マルチ/ボイスモードで、プログラムのGM/XGメモリーを選択します。また、CATEGORY SEARCH/DRUMボタンと同時に押すことにより、GM/XGメモリーのドラムバンクを指定することができます。

カテゴリーサーチ機能がオン(P.35)になっているときには、音色カテゴリー(OTHER: CO、ME)を指定するために使用します。

**14 テンキー (P.32、P.35)**

マルチ/ボイスのプログラムナンバーを選んだり、エディット時にはパラメーターの数値を入力するために使用します。選んだ数値はENTERボタンで確定します。また、カテゴリーサーチ機能(P.35)がオンになっているときには、各音色カテゴリー(P.70)を指定するために使用します。

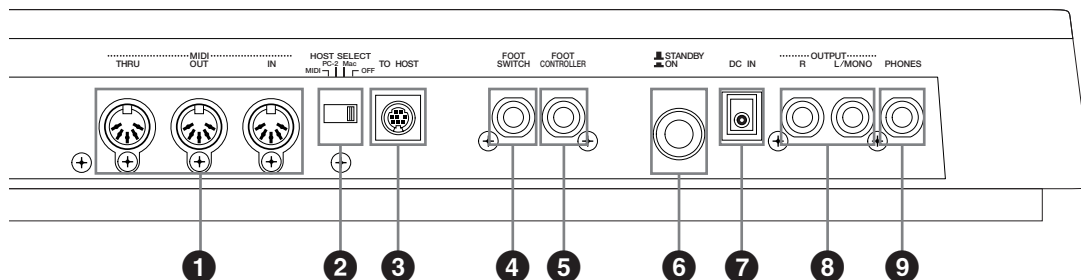
**15 ENTER(エンター)/(KEYBOARD)ボタン**

テンキーで指定した数値を確定するボタンとして使用します。設定できる値がC-2~G8のパラメーターでは、このボタンを押しながら鍵盤を押すことで、値を入力することができます。また、各ジョブやストア(保存)操作を実行する役割を持つこともあります。

**16 EXIT(イグジット)ボタン(P.31)**

各エディットモードやその他マルチ/ボイスプレイモード以外のモードで操作中に、それらのモードを抜けてマルチ/ボイスプレイモードに戻りたいときに押します。

# リアパネル



## ❶ MIDI IN/OUT/THRU端子(P.12)

MIDI IN端子は外部MIDI機器から送信されるMIDIメッセージを受信します。外部MIDI機器からS03をコントロールしたり、音源部を鳴らしたりすることができます。また、MIDI OUT端子からはS03の演奏情報やパネルのコントローラーやボタンなどの操作情報をMIDIメッセージとして送信します。S03で他のMIDI音源を鳴らしたり、外部のMIDI機器をコントロールすることができます。MIDI THRU端子はMIDI IN端子で受信したMIDIデータをそのまま出力する端子です。複数のMIDI機器を接続するときに使用します。

## ❷ HOST SELECT(ホストセレクト)スイッチ(P.12)

S03のMIDIインターフェース機能をTO HOST端子に接続するコンピューターの種類に合わせて切り替えます。なお、MIDI IN/OUT/THRU端子を使用する場合は、このスイッチをMIDIに合わせます。

## ❸ TO HOST(トゥーホスト)端子(P.13)

コンピューターとS03を接続する端子です。別売のケーブル(P.13)を使ってコンピューターと直接つなぐことができます。

## ❹ FOOT SWITCH(フットスイッチ)端子(P.14、46)

別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)を接続します。あらかじめフットスイッチ用にアサインしておいた機能を足元でオン/オフすることができます。

## ❺ FOOT CONTROLLER(フットコントローラー)端子(P.14、45)

別売のフットコントローラー(FC7など)を接続します。音色、音量、音程などを足元でコントロールすることができます。

## ❻ STANDBY/ON(スタンバイ/オン)スイッチ(P.11)

電源のオン/オフスイッチです。

❗ スイッチが「STANDBY」の状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源アダプターを抜いてください。

## ❼ DC IN端子(P.11)

付属の電源アダプター(PA-3C)を接続します。指定のアダプター以外は使用しないでください。

## ❽ OUTPUT L/MONO、R(アウトプット左/モノラル、右)端子(P.11)

S03のオーディオ信号を出力する端子(標準ジャック)です。モノラル出力したい場合は、L/MONO端子だけに接続します。

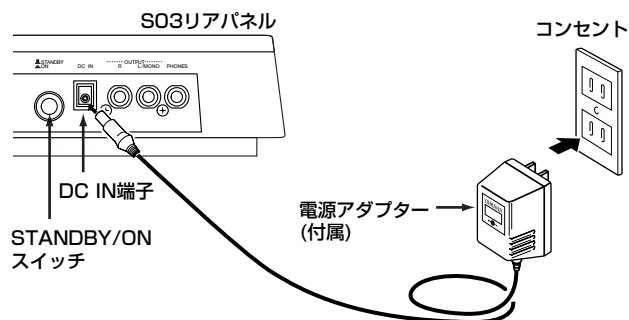
## ❾ PHONES(ヘッドフォン)端子(P.11)

ヘッドフォンを接続します。ステレオ標準ジャックです。

# ご使用前の準備

ここでは、電源の準備、S03とオーディオ機器/MIDI機器/コンピューターとの接続、電源をオンにするまでのセットアップ作業を行いません。最初にお読みください。

## 電源の準備



- 1 S03の電源(STANDBY/ONスイッチ)をオフにします。
- 2 付属の電源アダプター (PA-3C)のプラグをS03リアパネルのDC IN端子に接続します。
- 3 電源アダプター (PA-3C)を電源コンセント(AC100V)に接続します。

- ❗ 電源アダプターは、必ず付属のものをお使いください。他の電源アダプターを使用した場合、故障などの原因となり、大変危険です。
- ❗ 電源は必ずAC100Vを使用してください。
- ❗ スイッチが「STANDBY」の状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源アダプターを抜いてください。

## 接続について

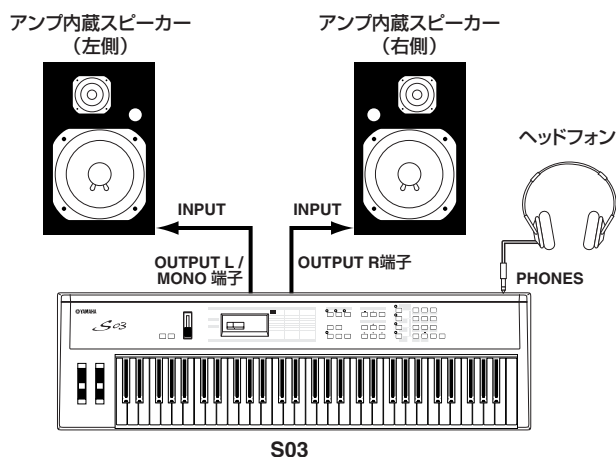
### 外部オーディオ機器との接続

S03にはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部ステレオシステムやアンプ、スピーカーなどとの接続が必要となります。ヘッドフォンをお使いになれば直接音を聞くこともできます。

ここでは、一般的な接続の方法をいくつかご紹介します。次のイラストを参照して外部のオーディオシステムと接続しましょう。

### 2台のアンプ内蔵スピーカーを使う場合

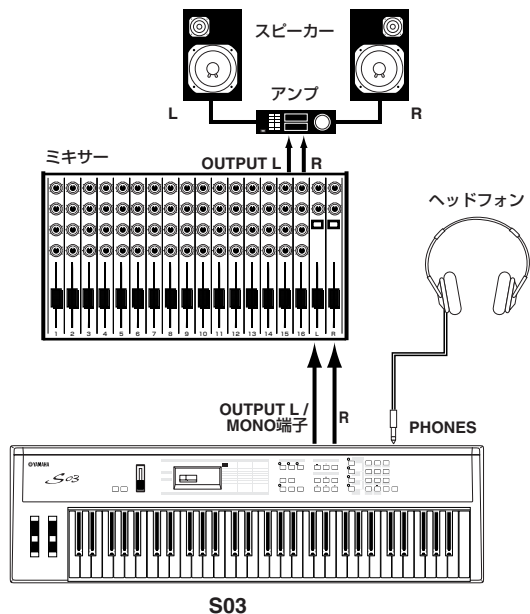
アンプ内蔵スピーカーを2台使用すると、各ボイスのパンやエフェクトなどの設定が再現され、拡がりのある豊かなサウンドが得られます。この場合リアパネルのOUTPUT L/MONO端子とOUTPUT R端子を使用します。



**NOTE** アンプ内蔵スピーカーを1台だけ使う場合は、リアパネルのOUTPUT L/MONO端子だけを使用します。

## ミキサーを使う場合

レコーディングやライブパフォーマンスでは、ミキサーを接続して使用することが一般的です。大規模なサウンドシステムを通じてS03での演奏を再現することができます。



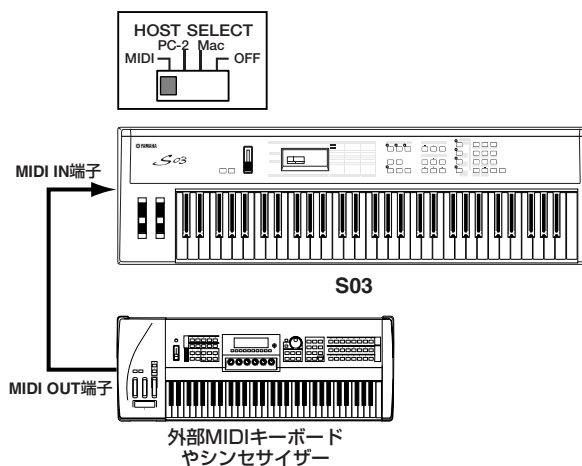
**NOTE** OUTPUT L/MONOやOUTPUT R端子などからのサウンドは、ヘッドフォンの抜き差しに関係なく出力されます。なお、ヘッドフォンを使うと、OUTPUT L/MONOやOUTPUT R端子の出力と同じ信号をモニターすることができます。

## 外部MIDI機器との接続

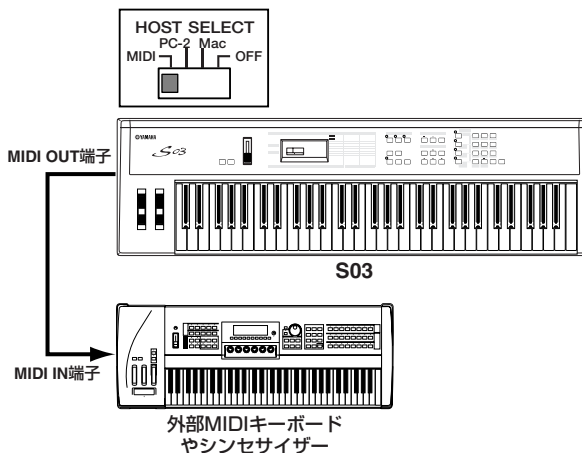
市販のMIDIケーブルを使って、S03のMIDI IN/OUT/THRU端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。S03から外部MIDI機器をコントロールしたり、外部MIDIキーボードやセンサーでS03の音源を鳴らしたりすることができます。ここでは、用途別にいくつかの例をご紹介します。

**NOTE** 以下のMIDI接続を行なう場合は、S03のリアパネルにあるHOST SELECTスイッチをMIDIに設定しておきます。HOST SELECTスイッチがMIDIに設定されていないと、S03の演奏情報はMIDI OUT端子から出力されません。

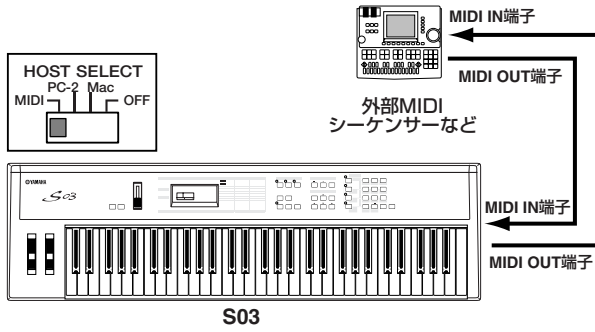
### 外部MIDIキーボードやシンセサイザー (EXシリーズなど)でS03をコントロールする場合



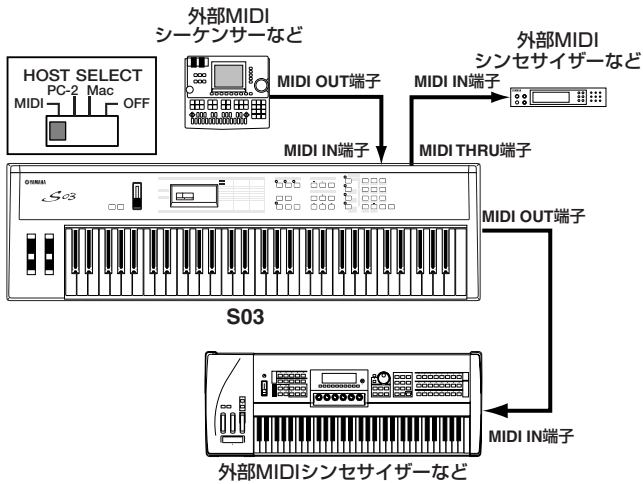
### S03で外部MIDIキーボードやシンセサイザー (EXシリーズなど)をコントロールする場合



## 外部MIDIシーケンサー (QYシリーズなど)を使っ て、S03を音源として鳴らしたり、S03の演奏を 外部MIDIシーケンサーへレコーディングする場合



## MIDI THRU端子を使って、複数のMIDI機器を コントロールする場合



この例では、MIDI OUT端子からはS03による演奏情報が送信されま  
す。また、外部MIDIシーケンサーからのMIDIデータはそのままMIDI  
THRU端子から出力されます。

**NOTE** MIDIケーブルはMIDI規格のもの(長さ15m以内)をお使いください。また、  
MIDI THRU端子を使って複数のMIDI機器を接続する場合、3台程度にとど  
めましょう。(それ以上の台数を接続する場合、MIDIスルーボックスなど  
を使ってください)。あまり長いケーブルやスルー接続を行なうと誤動作やエ  
ラーの原因となります。

## コンピューターとの接続

S03とコンピューターを接続することにより、コンピューター側か  
らS03をコントロールしたり(音源を鳴らしたり)、S03からコン  
ピューターへMIDIデータを送信したりすることができます。  
大きく分けると、次の2種類の接続方法があります。

1: コンピューターのシリアルポートとS03のTO HOST端子とを直  
接接続する

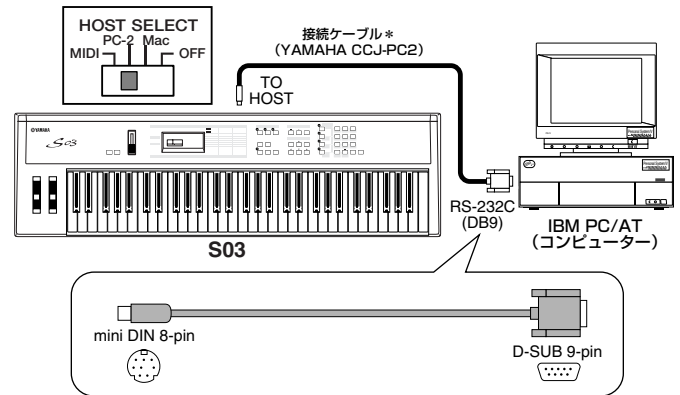
2: MIDIインターフェースを通じてコンピューターとS03のMIDI端  
子とを接続する

どちらの方法で接続される場合も、ご使用になるコンピューターの環  
境によって、つぎのように接続方法が異なります。

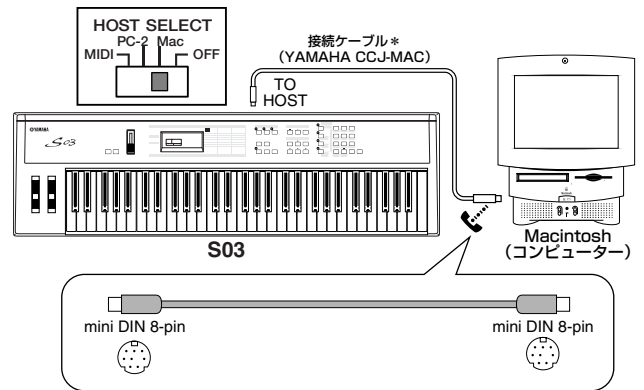
**NOTE** 接続後、お使いの環境に応じてローカルオン/オフ(P.93)の設定を確認して  
ください。

### 1: シリアルポートとTO HOST端子とを直接接 続する場合

#### IBM-PC/ATシリーズ

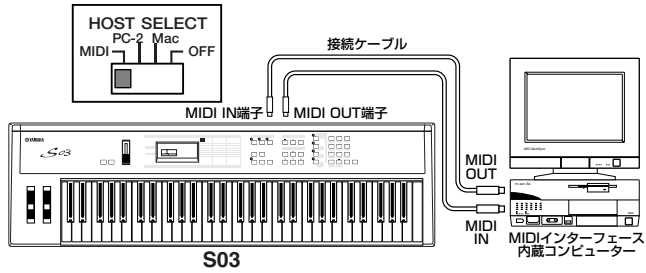


#### Macintoshシリーズ



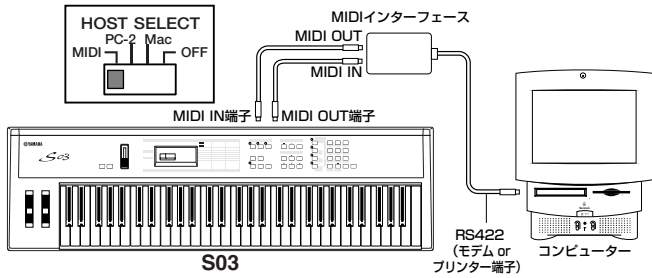
## 2: MIDIインターフェースを通じて接続する場合

### MIDIインターフェース内蔵のコンピューターを使用する場合

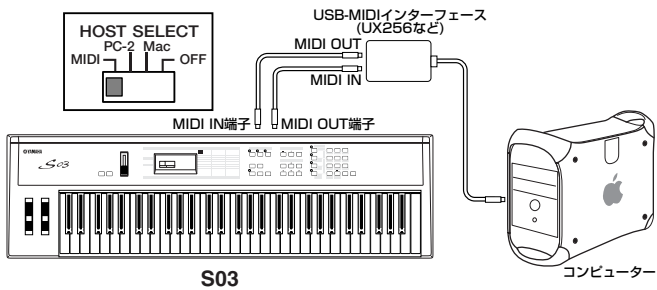


### 外付けのMIDIインターフェースを使用する場合

#### ・ シリアルポートとの接続



#### ・ USB端子との接続

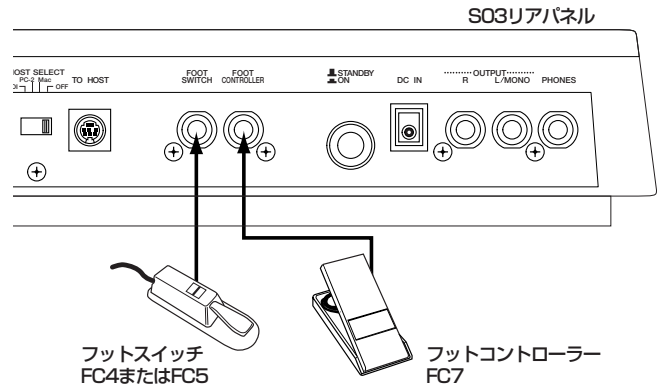


**NOTE** コンピューターで MIDI を扱う場合、お使いのコンピューターや目的にあったMIDIアプリケーションソフトウェアが必要となります。

## コントローラーの接続

S03では、リアパネルのFOOT SWITCH/FOOT CONTROLLER端子に、別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)、フットコントローラー (FC7)を接続して、音色、音量、音程を始め、さまざまなパラメーターをコントロールすることができます。

**NOTE** コントローラーの使い方についてはP.46をご参照ください。

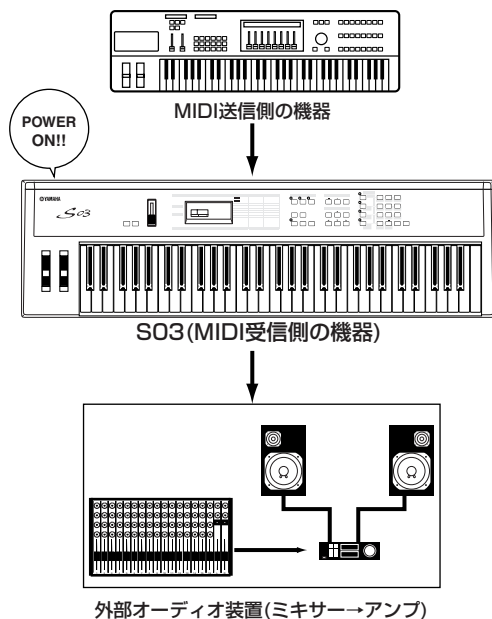


# 電源オン!

## 各接続機器の電源を入れる順番

S03と必要な機器の接続が完了したら、S03と外部オーディオ装置のボリュームが絞られていること(0になっていること)を確認し、MIDI送信側の機器→MIDI受信側の機器→外部オーディオ装置(ミキサー→アンプ)の順で電源を入れてください。また、電源を切る場合は外部オーディオ装置のボリュームを下げ、逆の順番で切ってください。

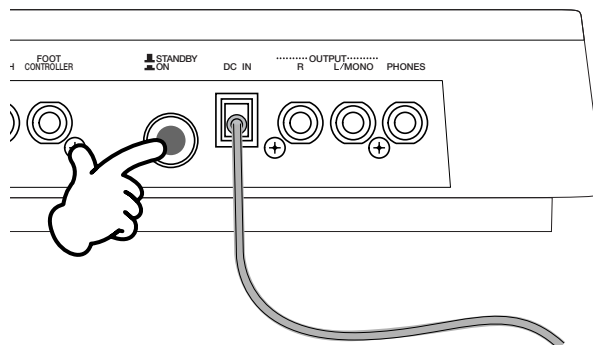
例)S03がMIDI受信側の機器の場合



## S03の電源オン

**NOTE** 電源をオン/オフするときは、スピーカー保護のため、必ずS03のボリュームと接続先の外部オーディオ装置のボリュームを下げてください。

① S03のSTANDBY/ONスイッチを押すと、電源が入ります。



❗ スイッチが「STANDBY」の状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源アダプターを抜いてください。

② LCDにオープニング画面(Welcome to S03)が現われます。

③ オープニング画面が消えると、マルチプレイモードまたはボイスプレイモードになります。



④ アンプのボリュームをある程度まで上げます。

⑤ S03のVOLUMEスライダーを徐々に上げ、適当な音量にします。



# デモソングを聞いてみましょう

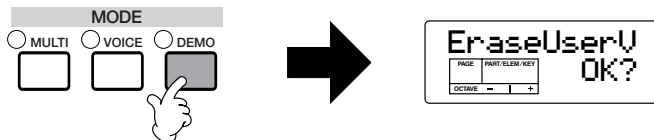
S03には、あらかじめデモンストレーション用のソングが内蔵されています。次の手順で再生してみましょう。

❗ デモ画面に入ると、S03のユーザーボイスのデータが、デモソングの演奏用に書き替えられてしまいます。保存しておきたいデータがすでにメモリー上にある場合は、以下の操作を行なう前に、コンピューターなどの外部機器にデータを保存してください(P.13)。

❗ デモ画面に入ると、ユーティリティのMaster Tuneの設定は、"0" に書き替えられます。

**NOTE** P.11の「ご使用前の準備」を参照して接続などのセットアップ作業を行ない、S03の音が出る状態にしてください。

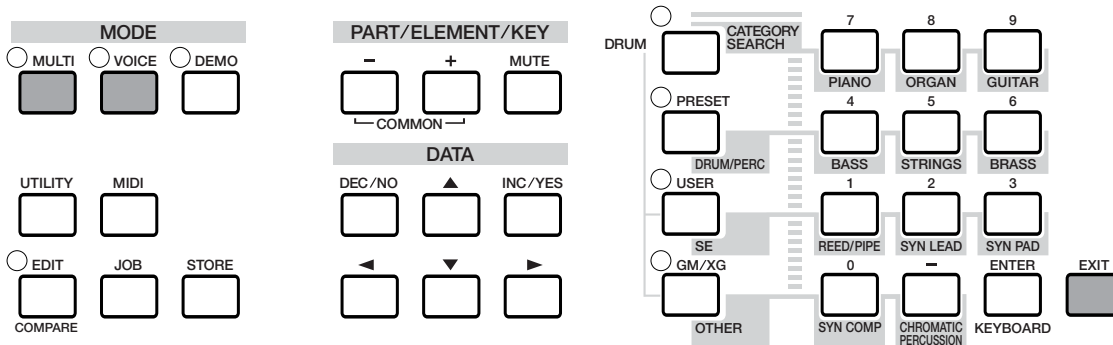
❶ DEMOボタンを押します。以下のディスプレイ(確認画面)が表示されます。



❷ YES(イエス)ボタンを押すと、デモ画面に入り、自動的にデモソングの演奏が始まります。

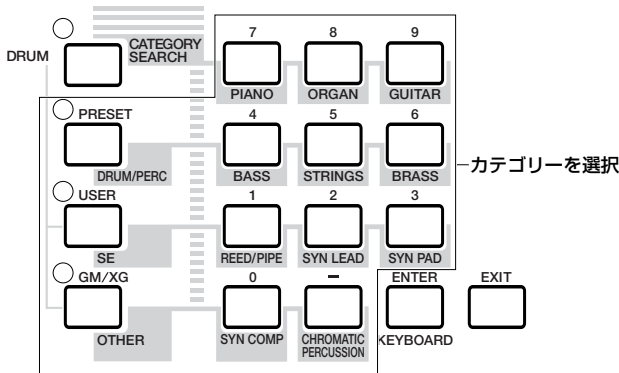
❸ デモソングの演奏を停止する場合は、MULTIボタン、VOICEボタンまたはEXITボタンを押します。デモモードを抜け、マルチモード、ボイスモードまたは前回表示されていたモードに戻ります。

**NOTE** デモソングは演奏を止めるまで何度も繰り返して演奏されます。



## デモソングの選曲

デモソングの再生中に、カテゴリーを指定して、デモ曲の中から聞きたい曲を選曲することができます。テンキーまたは、メモリー (PRESET、USER、GM/XG) ボタンを使ってデモソングのカテゴリーを指定します。



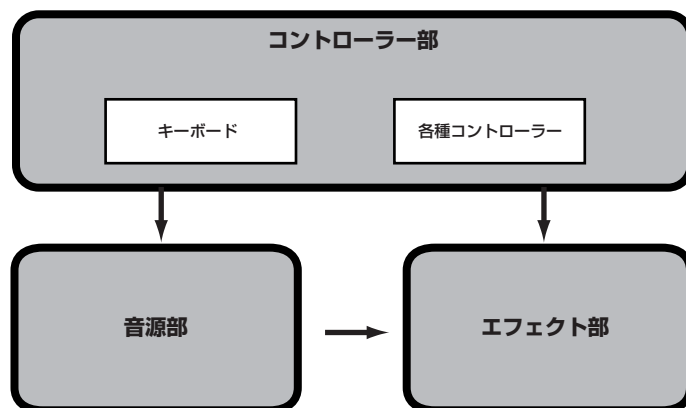
たとえば、テンキーの7(PIANO)を押すと、ピアノ曲の演奏が始まります。選曲をしない状態では、アンサンブル(OTHER)の曲が演奏されます。

**NOTE** 1つのカテゴリーに複数のデモ曲がある場合は、INC/DECボタンを使って前後の曲を選ぶことができます。



# S03の全体構成

ここでは、S03の豊富な機能をご理解いただくために全体構成をご説明します。  
S03は、次の図のようにいくつかのブロックから構成されます。

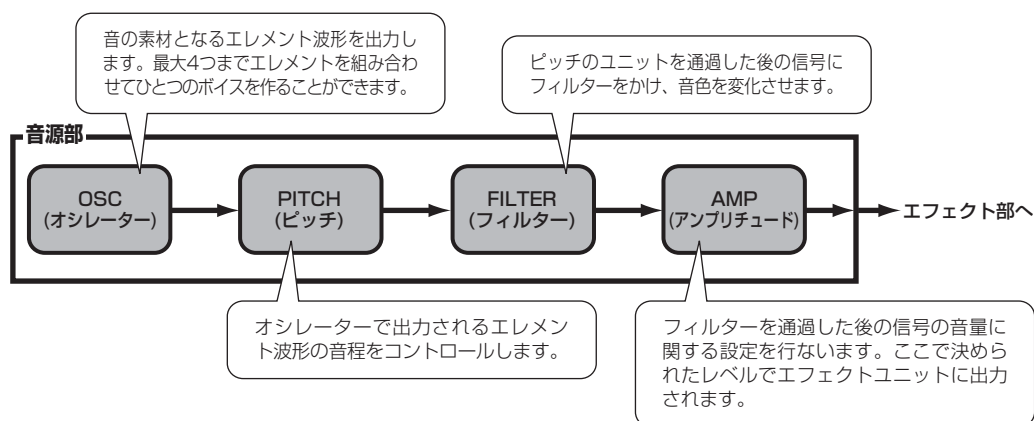


## コントローラー部

演奏を行なうキーボード、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイールなどのコントローラーが用意されています。キーボードは実際に音を出す装置ではなく、弾いた音程や強さなどの演奏情報を音源部に送信するための装置です。また、これと同様に各種コントローラーも、コントローラーを動かしたときの変化の情報を送信するための装置です。キーボードやコントローラーによる情報(MIDI情報)は、MIDI OUT端子を通じて外部MIDI機器へ出力することができます。

## 音源部

音源部は、キーボードの演奏や各種コントローラーによる演奏情報によって、実際に音を出す部分です。ボイスモードのあるエレメントを例にとると、音源部での信号の流れは次のようになっています。



## 音源について

S03の音源は、AWM2を採用しています。

AWM2(Advanced Wave Memory2)は、ヤマハの多くのシンセサイザーに用いられている音源方式で、あらかじめサンプリングされたリアルなウェーブ(音の素材)を基にさまざまな音を作り出します。生の楽器が持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、音の要素として有効に活用できるように加工されているので、ピアノや管楽器などをはじめとする高品位なサウンドを再現することができます。また、リアルな再現性とどまらず、フィルターやエンベロープジェネレーターなどの機能を使って、積極的に新しい音作りを試みることも可能です。

**NOTE** 一般的な楽器音(ノーマルボイス)だけでなく、リズム楽器(ドラムボイス)に関してもこのAWM2音源の中のウェーブ(サンプル)から作られるようになっています。ノーマルボイスとドラムボイスについて詳しくは、P.26をご参照ください。

## 最大同時発音数について

S03の最大同時発音数は64音です。なお、実際に鍵盤を弾いたときのポリフォニーは、使用するウェーブやエレメントの数で異なってきます。たとえば、ボイスの同時発音数は、使ったエレメント数分だけ発音できる数が半減することになります。したがって、2つのエレメントを使ったボイスでは、鍵盤を弾いたときの最大同時発音数は32音ということになります。

## エフェクト部

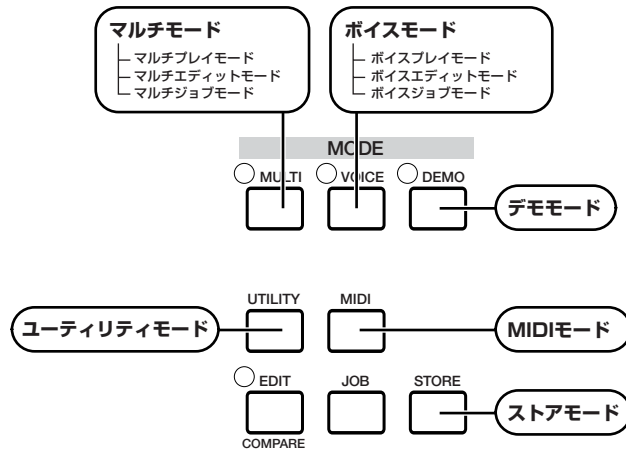
音源部から出力された信号波形にさまざまな効果をかけ、音を加工する装置です。

エフェクトには、音に残響を与えるリバーブユニット(11リバーブタイプ)、音に広がりや厚みを与えるコーラスユニット(11コーラスタイプ)、積極的な音作りに活用できるバリエーションユニット(42タイプ)が用意されています。

**NOTE** エフェクトについて詳しくはP.53をご参照ください。

# 各モードについて

S03では、多彩な機能を効率よく使い分けられるようにさまざまなモードが用意されています。



## マルチモード(P.55)

### マルチプレイモード

マルチティンバー音源として使用するモードです。シーケンサーを使って複数のボイス(パート)でのアンサンブル演奏が行なえます。また、複数のボイスをレイヤーして(重ねて)重厚なサウンドで演奏したりすることができます。

### マルチエディットモード

マルチの作成/エディットを行なうモードです。エディットしたマルチは、32種類まで本体内のメモリーにストア(保存)することができます。

### マルチジョブモード

マルチのコピーやイニシャライズなどのマルチエディット作業をサポートする機能が用意されています。

## ボイスモード(P.70)

### ボイスプレイモード

ノーマルボイスまたはドラムボイスの演奏を行なうモードです。ボイスはプリセットボイス(ノーマル128種類)、ユーザーボイス(ノーマル128種類+ドラムキット2種類)、XGボイス(ノーマル480種類+ドラムキット20種類)の中から選ぶことができます。演奏したいボイスは、カテゴリーサーチ機能を使って音色カテゴリー別にすばやく選ぶことができます。

### ボイスエディットモード

ノーマルボイスまたはドラムボイスの作成/エディットを行なうモードです。エディットしたボイスは、ユーザーボイスとしてノーマル128種類+ドラムキット2種類まで本体内のメモリーにストア(保存)することができます。

### ボイスジョブモード

エレメントのコピーやボイスイニシャライズなどのボイスエディット作業をサポートする機能が用意されています。

## デモモード(P.16)

本体内のメモリー上に用意されているデモソングを演奏するモードです。複数のソングが連続再生されます。

## ユーティリティモード(P.90)

マスターチューンやコントローラー関係の設定など、S03のシステム全体に共通する設定を行なうモードです。

## MIDIモード(P.93)

デバイスナンバーやMIDI送受信チャンネルなど、MIDIに関する設定を行なうモードです。

## ストアモード(P.69、89)

作成したマルチやボイスを本体内のメモリーにストア(保存)するためのモードです。

# 機能ツリー図

LCD表示(パラメーター)	LCDのPAGE	取扱説明書 参照ページ
<b>マルチエディット</b>		<b>56</b>
<b>コモン</b>		
GENERAL(ジェネラル)		
Name(ネーム)	1	56
Total Vol(トータルボリューム)	2	56
Transpose(トランスポーズ)	3	56
EFFECT(エフェクト)		
RevEF(リバーブエフェクトタイプ)	4	56
リバーブパラメーター	5	56
Rev Return(リバーブリターン)	6	56
Reverb Pan(リバーブパン)	7	57
ChorEF(コーラスエフェクトタイプ)	8	57
コーラスパラメーター	9	57
Cho Return(コーラスリターン)	10	57
Chorus Pan(コーラスパン)	11	57
SndCho→Rev(センドコーラストラリバーブ)	12	57
VarEF(リバーブエフェクトタイプ)	13	57
リバーブパラメーター	14	57
VarConnect(リバーブコネクション)	15	58
Var Return(リバーブリターン)	16	58
Var Pan(リバーブパン)	17	58
SndVar→Rev(センドリバーブコネクション)	18	58
SndVar→Cho(センドリバーブコネクション)	19	58
MW VarCtl(MWリバーブエフェクトコントロールデプス)	20	58
AC1 VarCtl(AC1リバーブエフェクトコントロールデプス)	21	59
<b>パート</b>		
VOICE(ボイス)		
ボイスセレクト	1	59
MIX(ミックス)		
Volume(ボリューム)	2	60
Pan(パン)	3	60
NtLmt-L/H(ノートリミットロー/ハイ)	4	60
VelLmt-L/H(ベロシティリミットロー/ハイ)	5	60
GENERAL(ジェネラル)		
Rcv Ch(MIDI受信チャンネル)	6	61
NoteShift(ノートシフト)/Detune(デチューン)	7	61
Mono/Poly(モノ/ポリ)	8	61
Part Mode(パートモード)	9	61
<b>トーン</b>		
VelSnsDpt/Ofs(ベロシティセンシティブティデプス/オフセット)	10	62
Cutoff(カットオフ)/Resonance(レゾナンス)	11	63
Attack/Decay/Releas Tm(アタック/ディケイ/リリースタイム)	12	63
PEG L/Tm(PEGレベル/タイム)	13	64
Vib Rate/Depth/Delay(ビブラートレート/デプス/ディレイ)	14	64
<b>CONTROLLER(コントローラー)</b>		
Porta Sw/Time(ポルタメントスイッチ/タイム)	15	65
PB Range(ピッチベンドレンジ)	16	65
MW FiltCtl(MWフィルターコントロール)	17	65
MW PMod(MWピッチモジュレーションデプス)	18	65
MW FMod(MWフィルターモジュレーションデプス)	18	65
MW AMod(MWアンプリチュードモジュレーションデプス)	18	65
AC1 CC No(AC1コントロールチェンジナンバー)	19	66
AC1 FiltCtl(AC1フィルターコントロール)	20	66
AC1 FMod(AC1フィルターモジュレーションデプス)	21	66
AC1 AMod(AC1アンプリチュードモジュレーションデプス)	21	66
<b>EFFECT(エフェクト)</b>		
ReverbSend(リバーブセンド)	22	66
ChorusSend(コーラスセンド)	23	66
Var Send(リバーブセンド)	24	67
<b>マルチジョブ</b>		<b>67</b>
Init(イニシャルイズ)	1	68
CpyVar(コピー/リバーブエフェクト)	2	68
CpyCtl(コピーコントローラー)	3	68
CpyPart(コピーパート)	4	68
BlkDmp(ブロックダンブ)	5	68

LCD表示(パラメーター)	LCDのPAGE	取扱説明書 参照ページ
<b>ボイスエディット(ノーマル)</b>		<b>71</b>
<b>コモン</b>		
GENERAL(ジェネラル)		
Name(ネーム)	1	71
Total Vol/Lvl(トータルボリューム/レベル)	2	71
Mono/Poly(モノ/ポリ)	3	71
VelSnsDpt/Ofs(ベロシティセンシティブティデプス/オフセット)	4	72
<b>CONTROLLER(コントローラー)</b>		
Porta Sw/Time(ポルタメントスイッチ/タイム)	5	72
PB Range(ピッチベンドレンジ)	6	72
MW FiltCtl(MWフィルターコントロール)	7	72
MW PMod(MWピッチモジュレーションデプス)	8	72
MW FMod(MWフィルターモジュレーションデプス)	8	72
MW AMod(MWアンプリチュードモジュレーションデプス)	8	72
AC1 FiltCtl(AC1フィルターコントロール)	9	72
AC1 FMod(AC1フィルターモジュレーションデプス)	10	72
AC1 AMod(AC1アンプリチュードモジュレーションデプス)	10	72
<b>EFFECT(エフェクト)</b>		
ReverbSend(リバーブセンド)	11	72
ChorusSend(コーラスセンド)	12	72
SndCho→Rev(センドコーラストラリバーブ)	13	72
VarEF(リバーブエフェクトタイプ)	14	72
リバーブパラメーター	15	72
MW VarCtl(MWリバーブエフェクトコントロールデプス)	16	72
AC1 VarCtl(AC1リバーブエフェクトコントロールデプス)	17	72
<b>エレメント</b>		
OSC/MIX(オシレーター/ミックス)		
Element Sw(エレメントスイッチ)	1	73
ウェーブセレクト	2	73
Level(レベル)	3	73
Pan(パン)	4	73
NtLmt-L/H(ノートリミットロー/ハイ)	5	73
VelLmt-L/H(ベロシティリミットロー/ハイ)	6	74
<b>PITCH(ピッチ)</b>		
NoteShift(ノートシフト)/Detune(デチューン)	7	74
PchSciSns(ピッチスケールセンシティブティ)	8	74
PchSciCN(ピッチスケールセンターノート)	8	74
PEG R(PEGレート)	9	75
PEG L(PEGレベル)	10	75
PEGSciSns(PEGスケールセンシティブティ)	11	76
PEGSciCN(PEGスケールセンターノート)	11	76
PEGrtVel(PEGレートベロシティ)	12	76
PEGLvlVel(PEGレベルベロシティ)	12	76
<b>FILTER(フィルター)</b>		
Cutoff(カットオフ)/Resonance(レゾナンス)	13	77
CutoffVel(カットオフベロシティセンシティブティ)	14	77
ResoVel(レゾナンスベロシティセンシティブティ)	14	77
FiltCtlFlag(フィルタースケールフラッグ)	15	77
Fit BP1~4(フィルタースケールブレイクポイント1~4)	16	78
Fit Ofs1~4(フィルタースケールオフセット1~4)	17	78
FiltSciSns(フィルタースケールセンシティブティ)	18	78
FiltSciVel(フィルタースケールベロシティセンシティブティ)	18	78
FEG R(PEGレート)	19	79
FEG L(PEGレベル)	20	79
FEGSciSns(FEGスケールセンシティブティ)	21	79
FEGAtkVel(FEGアタックベロシティ)	22	80
FEG0thVel(FEGアザーベロシティ)	22	80
<b>AMP(アンプリチュード)</b>		
AEG R(AEGレート)	23	80
AEG L(AEGレベル)	24	80
AEGSciSns(AEGスケールセンシティブティ)	25	81
AEGLvlVel(AEGレベルベロシティセンシティブティ)	26	81
AEGAtkVel(AEGアタックベロシティセンシティブティ)	26	81
LvlSciFlag(AEGレベルスケールフラッグ)	27	81
Lvl BP1~4(レベルブレイクポイント1~4)	28	81
Lvl Ofs1~4(レベルオフセット1~4)	29	82
LvlSciSns(レベルスケールセンシティブティ)	30	82
KeyonDelay(キーオンディレイ)	31	82
<b>LFO(ローフリクエンシーオシレーター)</b>		
LFO Wave(LFOウェーブ)	32	82
LFO Phase(LFOフェーズイニシャルイズ)	32	82
LFO Speed(LFOスピード)	33	83
LFO PMod(LFOピッチモジュレーション)	34	83
LFO FMod(LFOフィルターモジュレーション)	34	83
LFO AMod(LFOアンプリチュードモジュレーション)	34	83
PLFODelay(ピッチLFOディレイ)	35	83
PLFO Fade(ピッチLFOフェードタイム)	35	83

LCD表示(パラメーター)	LCDの PAGE	取扱説明書 参照ページ
<b>ボイスエディット(ドラム)</b> .....		<b>84</b>
└ コモン		
└ GENERAL(ジェネラル)		
└ Name(ネーム) .....	1	85
└ OrgKt(オリジナルキット) .....	2	85
└ キー		
└ OSC/MIX(オシレーター/ミックス)		
└ Level(レベル) .....	1	85
└ Pan(パン) .....	2	85
└ Alt.Group(オルタネートグループ) .....	3	85
└ Key Assign(キーアサイン) .....	4	85
└ RxNoteOff/On(レシーブノートオフ/オン) .....	5	86
└ PITCH(ピッチ)		
└ PitchCors/Fine(ピッチコース/ファイン) .....	6	86
└ FILTER(フィルター)		
└ Cutoff(カットオフ)/Resonance(レゾナンス) .....	7	86
└ AMP(アンプリチュート)		
└ EG Attack/Decay1/Decay2(EG Attack/Decay1/Decay2 レート) ..	8	86
└ EFFECT(エフェクト)		
└ ReverbSend(リバーブセンド) .....	9	87
└ ChorusSend(コーラスセンド) .....	10	87
<b>ボイスジョブ</b> .....		<b>87</b>
└ Init(イニシャライズ) .....	1	88
└ CpyElm(コピーエレメント)/CpyKey(コピードラムキー) .....	2	88
└ BlkDmp(バルクダンフ) .....	3	88
<b>DEMOモード</b> .....		<b>16</b>
└ デモソングプレイ .....		16
<b>ユーティリティモード</b> .....		<b>90</b>
└ TG(トーンジェネレーター)		
└ MasterTune(マスターチューン) .....	1	90
└ KEYBOARD(キーボード)		
└ Kbd Trans(トランスポーズ) .....	2	90
└ Vel Curve(ベロシティカーブ) .....	3	90
└ Fixed Vel(フィックスベロシティ) .....	3	90
└ CONTROLLER(コントローラー)		
└ MWTxCtlNo(MW送信コントロールナンバー) .....	4	91
└ FCTxCtlNo(フットコントローラー送信コントロールナンバー) .....	4	91
└ FSTxCtlNo(フットスイッチ送信コントロールナンバー) .....	5	91
└ Ctl Reset(コントローラーリセット) .....	6	91
└ AC1 CC No(AC1コントロールチェンジナンバー) .....	7	92
└ EFFECT(エフェクト)		
└ V EfBypass(ボイスエフェクトバイパス) .....	8	92
<b>MIDIモード</b> .....		<b>93</b>
└ MIDI CHANNEL(MIDI チャンネル)		
└ Device No(デバイスナンバー) .....	1	93
└ Local Sw(ローカルオン/オフスイッチ) .....	2	93
└ Rcv Ch(ボイスモードMIDI受信チャンネル) .....	3	94
└ Trans Ch(MIDI送信チャンネル) .....	4	94
└ MIDI FILTER(MIDIフィルター)		
└ RxPgmChng(プログラムチェンジ受信オン/オフ) .....	5	94
└ RxBankSel(バンクセレクト受信オン/オフ) .....	5	94
└ TxPgmChng(プログラムチェンジ送信オン/オフ) .....	6	94
└ TxBankSel(バンクセレクト送信オン/オフ) .....	6	94
└ Thru Port(スルーポート) .....	7	94

**NOTE** マルチストアについてはP.69、ボイスストアについてはP.89をご参照ください。

# パラメーター一覧(PAGE付き)

各欄の数字は、LCD上のPAGEを表しています(取扱説明書参照ページを除く)。たとえば、EFFECT(エフェクト)のReverbSend(リバーブセンド)のパラメーターは、マルチパートエディットのPAGE 22、ノーマルボイスコモンエディットのPAGE 11、ドラムボイスキーエディットのPAGE 9の3つのページに存在していることがわかります。

ボイスモードでの設定をマルチモードに移したい場合や、ボイスの設定を活かしたまま、さらにマルチで複雑にエディットしたい場合(フィルターなど)に、対応するPAGEを見つけることができます。

取扱説明書の参照ページも記載されていますので、SO3のパネル上で、現在選択中のモードやエディットの種類、PAGEを確認すれば、該当する説明をすばやく見つけることができます。

**NOTE** 取扱説明書中、ボイスモードとマルチモードで同様のパラメーターについては、基本的にマルチモードの説明を参照するようになっています。

パラメーターの種類	LCD表示(パラメーター名)	マルチエディット		ボイスエディット				UTILITY	MIDI	取扱説明書参照ページ
		コモン	パート	コモン		エレメント/キー				
				ノーマル	ドラム	ノーマル	ドラム			
GENERAL(ジェネラル)	Name(ネーム)	1		1	1					56,71
	Total Vol(トータルボリューム)	2		2						56,71
	Total Lvl(トータルレベル)/Level(レベル)			2		3	1			71,73,85
	Transpose(トランスポーズ)	3								56
	Rcv Ch(MIDI受信チャンネル)		6						3	61,94
	NoteShift(ノートシフト)/Detune(デチューン)		7				7			61,74
	Mono/Poly(モノ/ポリ)		8	3						61,71
	Part Mode(パートモード)		9							61
EFFECT(エフェクト)*	OrgKt(オリジナルキット)				2					85
	RevEF(リバーブエフェクトタイプ)	4								56
	リバーブパラメーター	5								56
	Rev Return(リバーブリターン)	6								56
	Reverb Pan(リバーブパン)	7								57
	ChoEF(コーラスエフェクトタイプ)	8								57
	コーラスパラメーター	9								57
	Cho Return(コーラスリターン)	10								57
	Chorus Pan(コーラスパン)	11								57
	SndCho→Rev(センドコーラストゥリバーブ)	12			13					57
	VarEF(バリエーションエフェクトタイプ)	13			14					57
	バリエーションパラメーター	14			15					57
	Var Connect(バリエーションコネクション)	15								58
	Var Return(バリエーションリターン)	16								58
	Var Pan(バリエーションパン)	17								58
	Snd Var→Rev(センドバリエーショントゥリバーブ)	18								58
	Snd Var→Cho(センドバリエーショントゥコーラス)	19								58
	MW VarCtl(MWバリエーションコントロールデプス)	20			16					58
	AC1 VarCtl(AC1バリエーションエフェクトコントロールデプス)	21			17					66
	ReverbSend(リバーブセンド)		22	11			9			66
	ChorusSend(コーラスセンド)		23	12			10			66
Var Send(バリエーションセンド)		24							67	
V EfBypass(ボイスエフェクトバイパス)							8		92	
VOICE(ボイス)	ボイスセレクト		1							59
MIX(ミックス)	Volume(ボリューム)		2							60
	Pan(パン)		3			4	2			60,73,85
	NtLmt-L/H(ノートリミットロー/ハイ)		4			5				60,73
	VelLmt-L/H(ベロシティリミットロー/ハイ)		5			6				60,74
TONE(トーン)	VelSnsDpt/Ofs(ベロシティセンシティビティデプス/オフセット)		10	4						62
	Cutoff(カットオフ)/Resonance(レゾナンス)		11			13	7			63,77,86
	Attack/Decay/Release Tm(アタック/ディケイ/リリースタイム)		12							63
	PEG L/Tm(PEGレベル/タイム)		13							64
	Vib Rate/Depth/Delay(ビブラートレート/デプス/ディレイ)		14							64
CONTROLLER(コントローラー)*	Porta Sw/Time(ポルタメントスイッチ/タイム)		15	5						65
	PB Range(ピッチベンドレンジ)		16	6						65
	MW FiltCtl(MWフィルターコントロール)		17	7						65
	MW PMod(MWピッチモジュレーションデプス)		18	8						65
	MW FMod(MWフィルターモジュレーションデプス)		18	8						65
	MW AMod(MWアンプリチュードモジュレーションデプス)		18	8						65
	AC1 CC No(AC1コントロールチェンジナンバー)		19					7		66,92
	AC1 FiltCtl(AC1フィルターコントロール)		20	9						66
	AC1 FMod(AC1フィルターモジュレーションデプス)		21	10						66
	AC1 AMod(AC1アンプリチュードモジュレーションデプス)		21	10						66
	MWTxCtlNo(MW送信コントロールナンバー)							4		91
	FCTxCtlNo(フットコントローラー送信コントロールナンバー)							4		91
	FSTxCtlNo(フットスイッチ送信コントロールナンバー)							5		91
	Ctl Reset(コントローラーリセット)							6		91

パラメーターの種類	LCD表示(パラメーター名)	マルチエディット		ボイスエディット				UTILITY	MIDI	取説説明書 参照ページ	
		コモン	パート	コモン		エレメント/キー					
				ノーマル	ドラム	ノーマル	ドラム				
OSC/MIX(オシレーター/ミックス)	Element Sw(エレメントスイッチ)					1				73	
	ウェーブセレクト					2				73	
	Level					3				85	
	Alt.Group(オルタネートグループ)						3			85	
	Key Assign(キーアサイン)						4			85	
	RxNoteOff/On(レシーブノートオフ/オン)						5			86	
PITCH(ピッチ)	NoteShift(ノートシフト)/Detune(デチューン)		7			7				61, 74	
	PchSciSns(ピッチスケールセンシティビティ)					8				74	
	PchSciCN(ピッチスケールセンターノート)					8				74	
	PEG R(PEGレート)					9				75	
	PEG L(PEGレベル)					10				75	
	PEGSciSns(PEGスケールセンシティビティ)					11				76	
	PEGSciCN(PEGスケールセンターノート)					11				76	
	PEGRtVel(PEGレートベロシティ)					12				76	
	PEGLvlVel(PEGレベルベロシティ)					12				76	
	PitchCrs/Fine(ピッチコース/ファイン)							6		86	
	FILTER(フィルター)	Cutoff(カットオフ)/Resonance(レゾナンス)		11			13	7			63, 77, 86
CutoffVel(カットオフベロシティセンシティビティ)						14				77	
ResoVel(レゾナンスベロシティセンシティビティ)						14				77	
FitSciFlag(フィルタースケールフラッグ)						15				77	
Fit BP1~4(フィルタースケールブレイクポイント1~4)						16				78	
Fit Ofs1~4(フィルタースケールオフセット1~4)						17				78	
FitSciSns(フィルタースケールセンシティビティ)						18				78	
FitSciVel(フィルタースケールベロシティセンシティビティ)						18				78	
FEG R(FEGレート)						19				79	
FEG L(FEGレベル)						20				79	
FEGSciSns(FEGスケールセンシティビティ)						21				79	
FEGAtkVel(FEGアタックベロシティ)						22				80	
FEGOthVel(FEGアザーベロシティ)						22				80	
AMP(アンプリチュード)		AEG R(AEGレート)					23				80
	AEG L(AEGレベル)					24				80	
	AEGSciSns(AEGスケールセンシティビティ)					25				81	
	AEGLvlVel(AEGレベルベロシティセンシティビティ)					26				81	
	AEGAtkVel(AEGアタックベロシティセンシティビティ)					26				81	
	LvlSciFlag(AEGレベルスケールフラッグ)					27				81	
	Lvl BP1~4(レベルブレイクポイント1~4)					28				81	
	Lvl Ofs1~4(レベルオフセット1~4)					29				82	
	LvlSciSns(レベルスケールセンシティビティ)					30				82	
	KeyonDelay(キーオンデレイ)					31				82	
	EG Attack/Decay1/Decay2(EG Attack/Decay1/Decay2 レート)							8		86	
	LFO(ローフリクエンシーオシレーター)	LFO Wave(LFOウェーブ)					32				82
		LFO Phase(LFOフェーズインチャライズ)					32				82
LFO Speed(LFOスピード)						33				83	
LFO PMod(LFOピッチモジュレーション)						34				83	
LFO FMod(LFOフィルターモジュレーション)						34				83	
LFO AMod(LFOアンプリチュードモジュレーション)						34				83	
PLFODelay(ピッチLFOデレイ)						35				83	
PLFO Fade(ピッチLFOフェードタイム)						35				83	
TG(トーンジェネレーター)	MasterTune(マスターチューン)							1		90	
KEYBOARD(キーボード)	Kbd Trans(トランスポーズ)							2		90	
	Vel Curve(ベロシティカーブ)							3		90	
	Fixed Vel(フィックスベロシティ)							3		90	
MIDI CHANNEL(MIDI チャンネル)	Device No(デバイスナンバー)								1	93	
	Local Sw(ローカルオン/オフスイッチ)								2	93	
	Rcv Ch(ボイスモードMIDI受信チャンネル)								3	94	
	Trans Ch(MIDI送信チャンネル)								4	94	
MIDI FILTER(MIDIフィルター)	RxPgmChng(プログラムチェンジ受信オン/オフ)								5	94	
	RxBankSel(バンクセレクト受信オン/オフ)								5	94	
	TxPgmChng(プログラムチェンジ送信オン/オフ)								6	94	
	TxBankSel(バンクセレクト送信オン/オフ)								6	94	
	Thru Port(スルーポート)								7	94	

**NOTE** 同じパラメーター名でも、モードによって設定できる値が異なるものがあります。詳しくは、それぞれの説明をご参照ください。

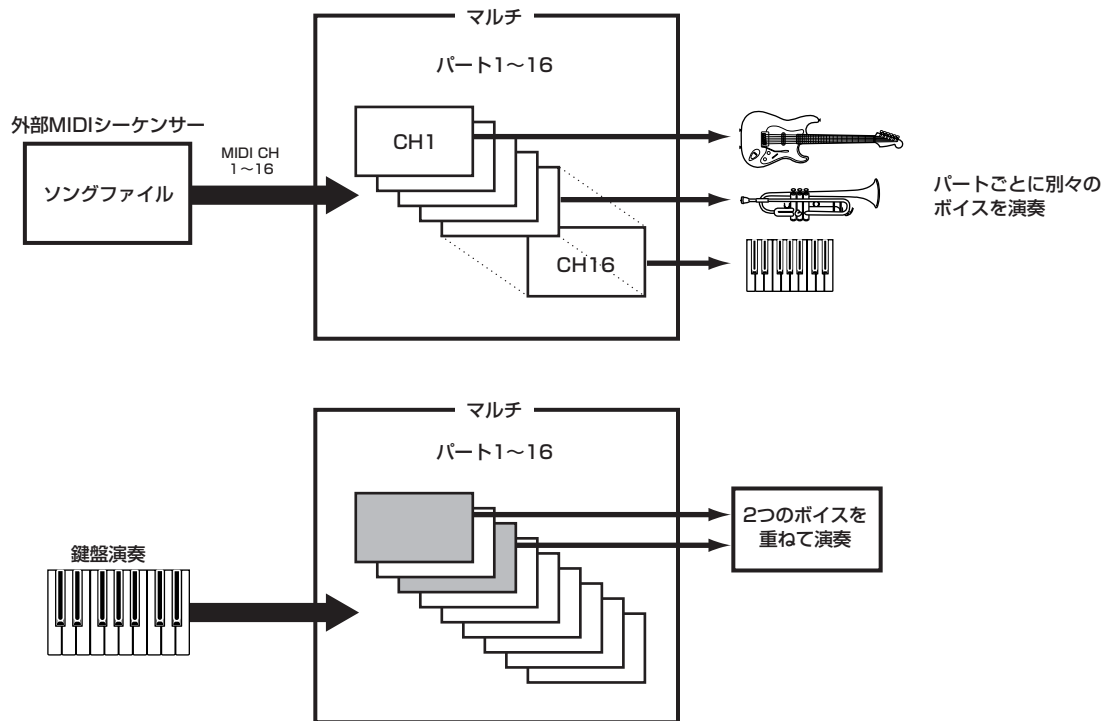
**NOTE** リバースパラメーター / コーラスパラメーター / バリエーションパラメーターリストについては、別冊データリストをご参照ください。

**NOTE** ジョブについては、機能ツリー図(P.20)でご確認ください。

\* マルチモード時は、ボイスコモンのエフェクト/コントローラの設定は無効となり、マルチの設定が有効となります。ボイスモード時のバリエーションエフェクト/コントローラの設定は、マルチジョブ(P.68)の機能を使ってマルチにコピーすることができます。

# マルチについて

マルチは、ノーマルボイスやドラムボイスのパート(パート1~16)を1つの音色セットとしてまとめたものです。各パートに別々のボイスとMIDIチャンネルを設定することにより、シーケンサーやコンピューターなどを使って、複数パートを使ったアンサンブル演奏が行なえます。また、2つのパートのボイスを重ねて鳴らしたり、発音鍵域の設定によっては鍵盤をスプリットして右手と左手で別々のボイスを鳴らす(P.41)など、マルチを使った鍵盤演奏も行なえます。

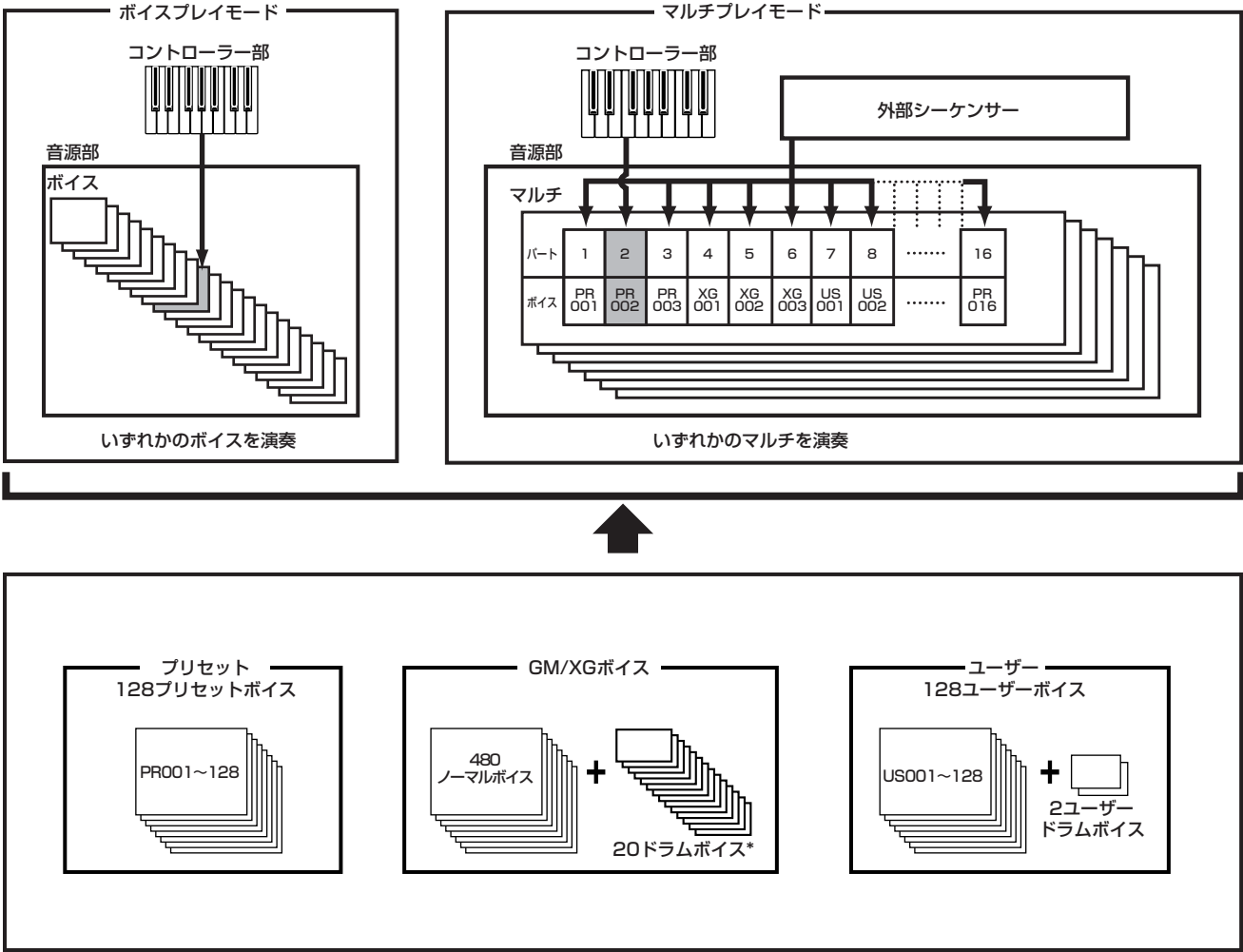




# ボイスについて

ボイスとは、さまざまなパラメーターの設定によって作られたS03の音色のことを意味します。ボイスプレイモードでは、いずれか1つのボイスを選んで演奏することができます。また、マルチプレイモードでは、パートごとに別々のボイスを選んで、外部シーケンサーなどを使って複数のボイスを同時に鳴らすことができます。

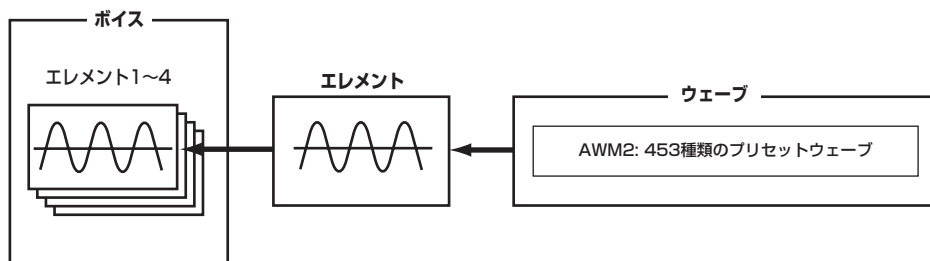
ボイスは、本体内のメモリー (PRESET、USER、GM/XG) に収められています。



\* XG121~128のドラムボイスはS03固有のドラムキットです。

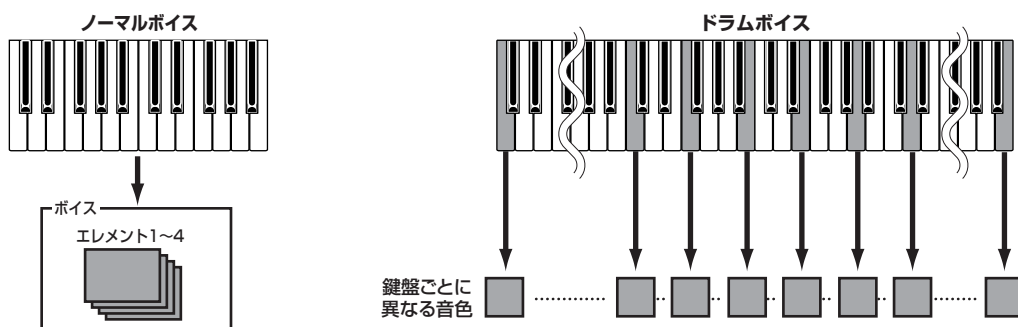
# ボイス(ボイス/ウェーブ)の構成

1つのボイスは、最大4つのエレメントを組み合わせで作ります。各エレメントには、それ自体が音色として使用できるクオリティの高いウェーブ(波形)を割り当てることができます。



ボイスは、ノーマルボイスとドラムボイスの2つのタイプに分けられます。ノーマルボイスは、通常のキーボード演奏を行なうために使用する音色のことです。また、ドラムボイスは、リズムセクションを演奏するために用意された打楽器音を中心としたさまざまな音色のことです。なお、ドラムボイスの中には効果音のセットも用意されています。

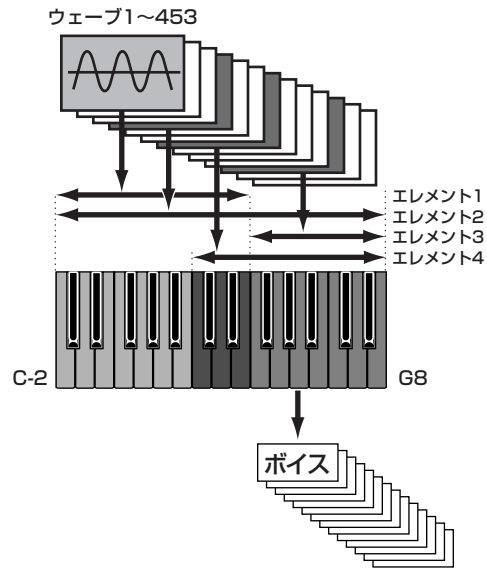
ノートリミット(発音鍵域)の設定(P.73)によっても異なりますが、いずれかのノーマルボイスを選んだ場合は、通常、鍵盤全体でそのボイス(最大4エレメント)を演奏することができます。



**NOTE** 480 (XG)+128 (Preset)種類のノーマルボイスと20種類のドラムボイスがあらかじめ用意されています。なお、オリジナルのボイスを作成した場合、ノーマルボイスの場合は128種類まで、ドラムボイスの場合は2種類まで、それぞれユーザーメモリーに保存することができます。

# ウェーブ

ウェーブは、ボイスを構成するエレメント(音の素材)として使われます。クオリティの高い453種類のプリセットウェーブがあらかじめ用意されています。ボイスエディットによって、次の図のように必要なウェーブをエレメントとして選び、それぞれの音程/音色/音量に関するパラメーターを設定することによって、ボイスを作ることができます。



# 基本操作について

ここでは、S03を使う上で必要ないくつかの基本操作方法を説明します。

## 各モードの選択

S03では、さまざまな機能を効率よく操作できるように、マルチプレイモードをはじめ、ボイスプレイモードやユーティリティモードなど、さまざまなモードが用意されています。

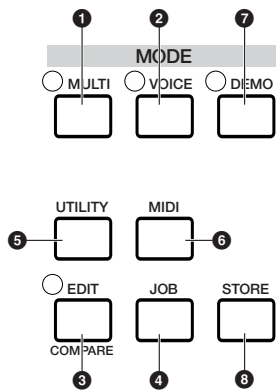
**NOTE** 各モードの概要についてはP.19をご参照ください。

大きく分けて、マルチ、ボイスの2つのプレイモード(演奏に関するモード)があります。それらのモードを選ぶには下図のようにそれぞれのMODEボタンを使います。

マルチ/ボイスプレイモードの下の階層には、それぞれのエディットモードやジョブモードが置かれています。エディットモードやジョブモードは、各プレイモードの状態ではEDITボタンやJOBボタンを押すことにより選ぶことができます。

また、マルチ/ボイスモードの状態ではSTOREボタンを押すと、それぞれのストアモードに入ります。

その他に、システムに関する設定を行なうユーティリティモードとMIDIに関する設定を行なうMIDIモードがあります。さらに、デモソングの再生を行なうためのデモモードがあります。UTILITYボタンでユーティリティモードに、MIDIボタンでMIDIモードに、そしてDEMOボタンでデモモードに入ります。



## 各プレイモード

### ① マルチプレイモード(P.37)

MULTIボタンを押すとランプが点灯し、マルチプレイモードに入ります。他のMODEボタンを押すと、別のモードに切り替わります。



### ② ボイスプレイモード(P.33)

VOICEボタンを押すとランプが点灯し、ボイスプレイモードに入ります。他のMODEボタンを押すと、別のモードに切り替わります。

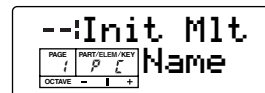


## 各エディットモード

各プレイモードの下の階層にそれぞれのエディットモードが置かれています。したがって、プレイモードを示すMULTI/VOICEボタンのランプは点灯したままEDITボタンのランプが点灯します。

### ③ マルチエディットモード(P.55)

マルチプレイモードの状態ではEDITボタンを押します。他のMODEボタンを押すと、別のモードに切り替わります。また、EXITボタンを押すと、マルチプレイモードに戻ります。



### ③ ボイスエディットモード(P.47、70)

ボイスプレイモードの状態ですべてのモードボタンを押します。他のMODEボタンを押すと、別のモードに切り替わります。また、EXITボタンを押すと、ボイスプレイモードに戻ります。



### 各ジョブモード

各プレイモードの下の階層にそれぞれのジョブモードが置かれています。したがって、プレイモードを示すMULTI/VOICEボタンのランプは点灯したままそれぞれのジョブモードに入ります。

### ④ マルチジョブモード(P.67)

マルチプレイモードの状態ですべてのモードボタンを押します。他のMODEボタンを押すと、別のモードに切り替わります。また、EXITボタンを押すと、マルチプレイモードに戻ります。



### ④ ボイスジョブモード(P.87)

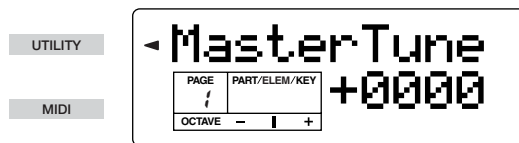
ボイスプレイモードの状態ですべてのモードボタンを押します。他のMODEボタンを押すと、別のモードに切り替わります。また、EXITボタンを押すと、ボイスプレイモードに戻ります。



### 設定/その他のモード

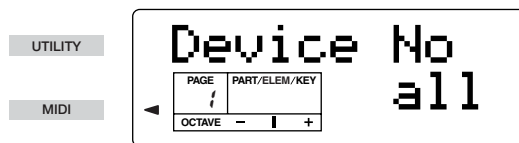
### ⑤ ユーティリティモード(P.90)

UTILITYボタンを押すと、ユーティリティモードに入ります。他のMODEボタンを押すと、別のモードに切り替わります。また、このモードに入っても、プレイモードを示すMULTI/VOICEボタンのいずれかのランプは点灯したままになります。ユーティリティモード時には画面の左上に ◀ が表示され、パネルのUTILITYの文字を指し示します。



### ⑥ MIDIモード(P.93)

MIDIボタンを押すと、MIDIモードに入ります。他のMODEボタンを押すと、別のモードに切り替わります。また、このモードに入っても、プレイモードを示すMULTI/VOICEボタンのいずれかのランプは点灯したままになります。MIDIモード時には画面の左下に ◀ が表示され、パネルのMIDIの文字を指し示します。



### ⑦ デモモード(P.16)

DEMOボタンを押すとランプが点灯し、デモモードに入ります。EXITボタン、VOICEボタン、MULTIボタンのいずれかを押し、デモモードから抜けてマルチまたはボイスプレイモードに切り替わります。

- ❗ デモ画面に入ると、S03のユーザーボイスのデータが、デモソングの演奏用書き換えられてしまいます。保存しておきたいデータがすでにメモリー上にある場合は、以下の操作を行なう前に、コンピューターなどの外部機器にデータを保存してください(P.13)。
- ❗ デモ画面に入ると、ユーティリティのMaster Tuneの設定は、"0" に書き換えられます。

### ⑧ ストアモード(P.69、89)

マルチ/ボイスモードの状態ですべてのモードボタンを押すと、それぞれのストアモードに入ります。このモードに入ってもMULTI/VOICEボタンのランプは点灯したままになります。他のMODEボタンを押すと別のモードに切り替わります。また、EXITボタンを押すとストアモードを抜けます。

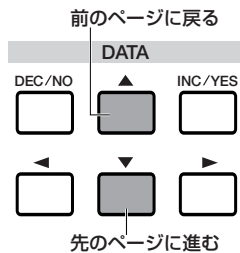


# 設定画面の選択

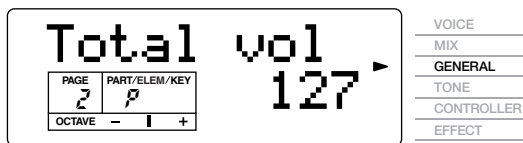
各モード内で必要な設定画面を選択したり、他のページや階層に移動したりするために、▲▼ボタンや ◀ ▶ ボタン、+/- ボタン、EXITボタンを使用します。

## ▲▼ボタン

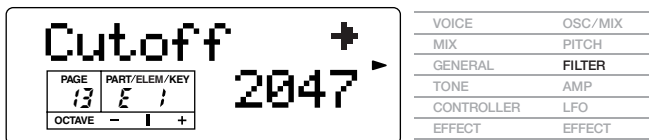
多くのモードは複数のページで構成されています。各ページを切り替えるために▲▼ボタンを使用します。



各ページを選ぶと画面の右端に ▶ マークが表示され、LCDのすぐ右側に印刷されたパラメーターリストと対応させることで、現在表示されているパラメーターのタイプを知ることができます。たとえば、マルチエディットモードでパートコモンパラメーターのトータルボリュームを設定する画面を表示させている場合、次のような位置に ▶ マークが表示され、このパラメーターがジェネラルのタイプであることを示します。

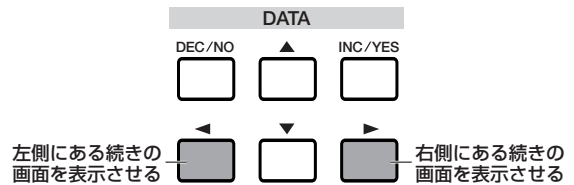
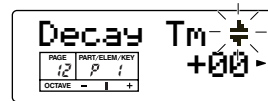


また、ボイスエディットモードでエレメントのカットオフを設定する画面を表示させている場合、次のような位置に ▶ マークが表示され、このパラメーターがフィルターのタイプであることを示します。



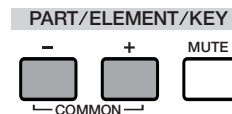
## ◀ ▶ ボタン

あるページが複数の画面で構成されている場合があります。このようなページでは、画面の右上に下図のような↔マークが表示されます。そのページの続きの画面を表示させるために ◀ ▶ ボタンを使用します。現在の画面がそのページの最初の画面の場合は→マークが表示され、右側に続きの画面があることを示します。また、途中の画面の場合は↔マークが表示され、そのページの左右に画面があることを示します。最後の画面になると←マークが表示され、これ以上右側には画面がないことを示します。そのほか、ボイスネームを設定する場合など、画面上で値を設定する位置を選ぶためにも使用します。



## +/- ボタン

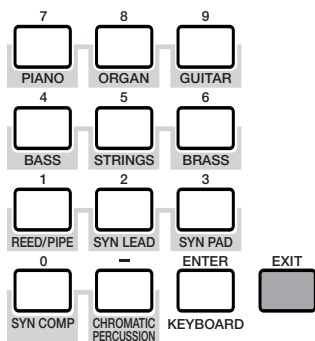
マルチエディットモードでは各パートを選ぶために使用します。また、-ボタンと+ボタンを同時に押すと、コモンパラメーターの設定画面に切り替えることができます。ボイスエディットモードでは各エレメントを選ぶために使用します。また、-ボタンと+ボタンを同時に押すと、コモンパラメーターの設定画面に切り替えることができます。



**NOTE** マルチエディットモードやボイスエディットモードのパラメーターやページ構成について詳しくは、リファレンス編の各モード説明をご参照ください。

## EXIT(イグジット)ボタン

EXITボタンは、1つ前の階層の画面に戻るためのボタンです。



**NOTE** EXITボタンにはその他の役割もありますが、それらの使用方法についてはそれぞれの機能説明の中でご確認ください。

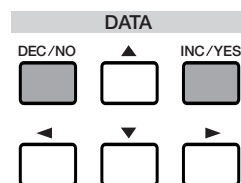
## データの入力について

INC/YESボタンやDEC/NOボタンを使って少しずつ値を変更するか、テンキーとENTERボタンを使ってダイレクトに任意の値を入力します。

また、ボイスネームなど複数の設定場所があるパラメーターの場合、◀ ▶ ボタンで設定位置を選んで値を設定します。

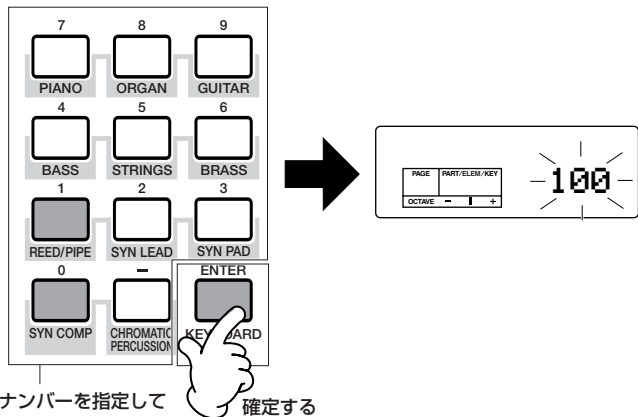
## INC/YESボタン、DEC/NOボタン

現在表示されているパラメーター値を変更します。INC/YESボタンを押すたびに値が1つずつ増加し、DEC/NOボタンを押すたびに値が1つずつ減少します。どちらのボタンも押し続けることによって値が連続的に変化します。また、ジョブやストア操作などの実行の確認表示で、YES(はい)/NO(いいえ)を決定する際に使用します。



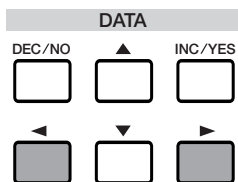
## テンキー、ENTERボタン

テンキーで現在表示されているパラメーター値を指定し、ENTERボタンを押して確定します。たとえば、値を「100」に設定したい場合、まず、テンキーを「1」、「0」、「0」と押します。この時点ではパラメーターが点滅表示になっています。続けて、ENTERボタンを押して値を確定します。



## 入力位置の移動

◀ ▶ ボタンを押すと、ボイスネームなどの各入力位置(点滅位置)を右方向/左方向に順番に移動させます。選んだ入力位置の値を設定することができます。

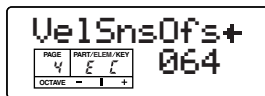
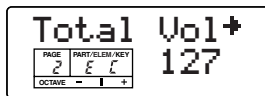


### 設定値のタイプについて(絶対値と相対値)

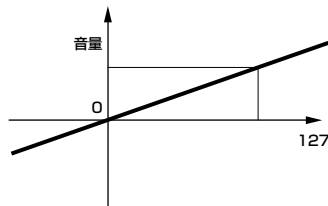
各パラメーターの値には、数値で設定するもの、名前や文字が表示され、その中から選択して設定するものなど、さまざまなタイプがあります。また、値が絶対値である場合と、ある値に対する相対値となる場合があります。

たとえば、次の画面のTotal Vol(トータルボリューム)の設定値は、0~127の数値の中から目的の値を設定するタイプです。また、次の画面のMono/Polyの設定値は、「Mono」や「Poly」といった、複数候補の中からいずれか1つを選んで設定するタイプです。これらはいずれも絶対値であり、1.のグラフのようにある一定の数値がそのまま設定値となるタイプです。

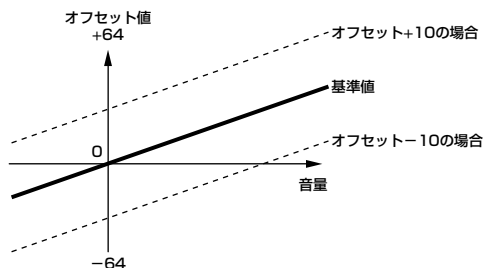
これとは別のタイプで、2.のグラフのように何らかの値を基準にして相対的にプラス/マイナスされる値があります。このような値は、パラメーター上ではオフセット値などと呼ばれ、おもにベロシティ値などの変動的な値に対して用いられます。その他変化の割合をパーセンテージで指定するものもあります。



#### 1. トータルボリュームの設定(絶対値)



#### 2. ベロシティセンスオフセット(相対値)





# 音を出してみましょ

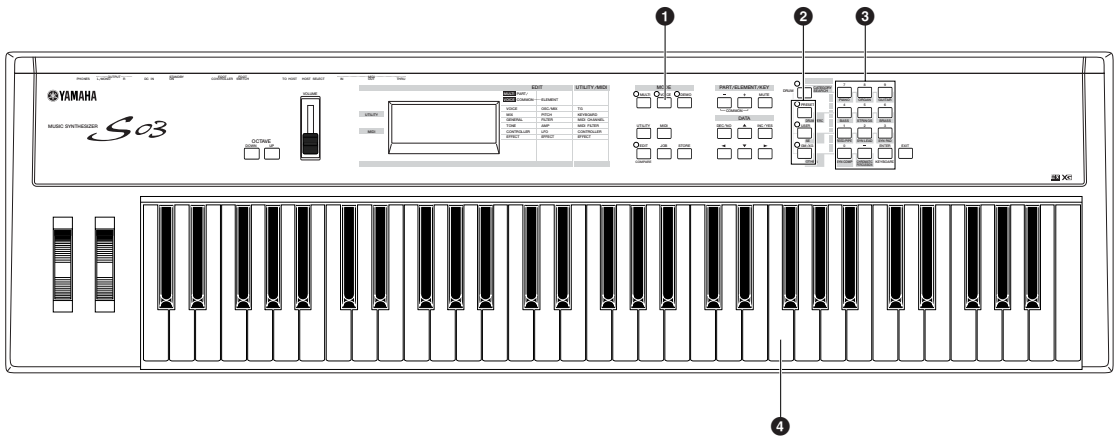
## ボイスの演奏

ボイスプレイモードでは、あらかじめ作成したボイスプログラムの中から好きなものを選んで、演奏することができます。

**NOTE** ボイスについては、P.25をご参照ください。

**NOTE** ボイスは本体内のUSER(インターナル)メモリーに128種類ストアすることができます。これらのボイスに関する設定は、ボイスエディットモード(P.70)で行ないます。

ここでは、実際にいくつかのボイスの音を試してみましょ。



### ① VOICEボタンを押します。

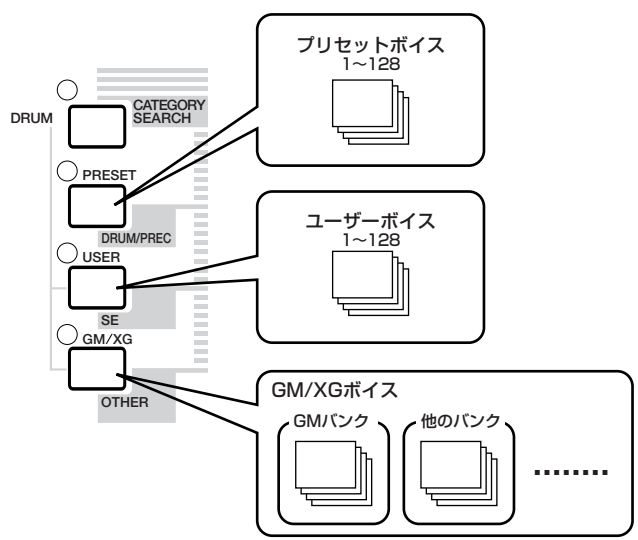
VOICEボタンのランプが点灯し、ボイスプレイモードに入ります。次のディスプレイが表示されます。



この時点で、本体の鍵盤を弾くと現在ディスプレイ上に表示されているボイスの音が出ます。

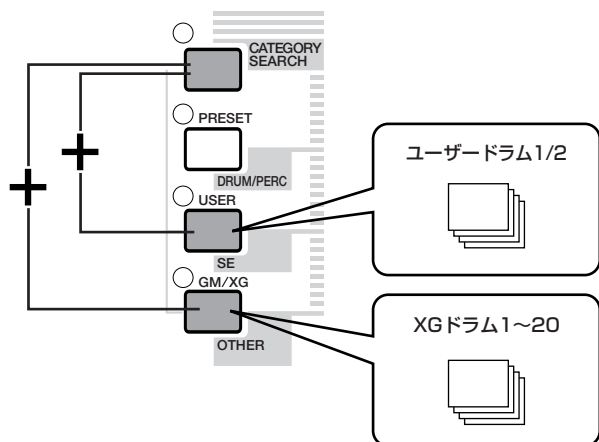
### ② メモリーボタンを押してボイスメモリーを選びます。

ノーマルボイスに関しては、PRESET(プリセット)、USER(ユーザー)、GM/XGの3つのメモリーがあります。それぞれのボイスは、右図のように各メモリー内に収納されています。さらにGM/XGメモリーの中では複数のバンクに分けられています。



ドラムボイスに関しては、USER(ユーザー)、GM/XGの2つのメモリー内の別の場所にあり、次のような方法で指定します。

- ユーザードラム(USDR1/USDR2)のメモリーを選ぶ  
DRUMボタンを押しながらUSERボタンを押すと、ユーザードラムボイス用のメモリーが指定されます。
- GM/XGドラムのメモリーを選ぶ
- XG SFX Kitのメモリーを選ぶ  
DRUMボタンを押しながらGM/XGボタンを押すと、GM/XGドラムボイスとXG SFX Kit用のメモリーが指定されます。

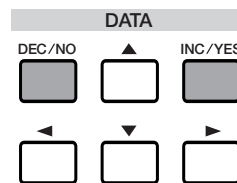


**NOTE** PRESETメモリーにはプリセットボイスが入っています。また、GM/XGメモリーにはバンク1にGM音色配列でXGボイスが置かれ、さらにバンク別にさまざまなXGボイスが入っています。USERメモリーには工場出荷時に前もってプログラムされたファクトリーセットのボイスが入っています。USERメモリーのボイスは書き換えることができますが、ファクトリーセットの操作でいつでも元に戻すことができます。

### ③ ボイスナンバーを選びます。

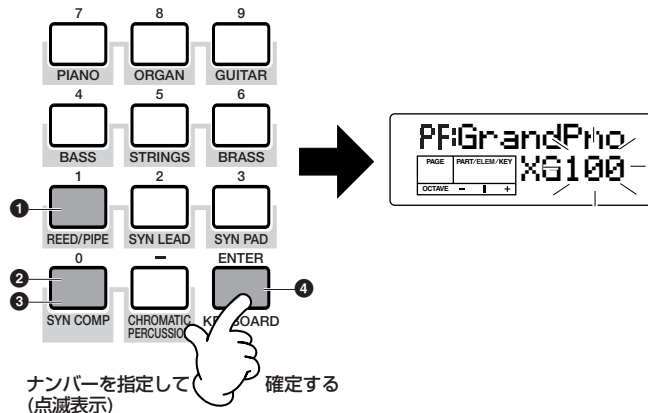
#### INC/YES ボタン、DEC/NO ボタンを使って選ぶ

ENTER ボタンを押してメモリーを確定してからINC/YESボタンを押すと、次のナンバーのボイスを呼び出すことができます。また、DEC/NOボタンを押すと、前のナンバーのボイスを呼び出すことができます。



#### テンキー、ENTERボタンを使って選ぶ

まず、テンキーを使って任意のボイスナンバーを指定し、次にENTERボタンを押して確定します。たとえば、ボイスナンバー「100」を選びたい場合、テンキーを「1」、「0」、「0」と押します。この時点ではナンバーが点滅表示になっています。続けて、ENTERボタンを押してナンバーを確定します。



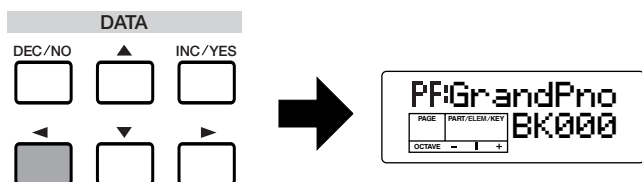
**NOTE** 1桁または2桁のナンバーを指定する場合、「001」、「010」のように3桁で入力する必要はありません。たとえば、ボイスナンバー「3」を選びたい場合、まず、テンキーを「3」と押してENTERボタンを押します。

## ④ 鍵盤を弾くと選んだボイスの音が出ます。その他のボイスも試してみましょう。

### XGバンクの指定

XGボイスは、複数のバンクに分かれて収納されています。XG メモリーで各バンクを選ぶことにより、さらに多彩なサウンドを楽しむことができます。バンクの切り替えは、次の要領で行ないます。

- 1 (XGメモリーが選ばれている状態で) ◀ ボタンを使って、BK(バンクセレクト)画面を表示させます。



- 2 INC/YES ボタンやDEC/NOボタン、またはテンキーとENTERボタンを使って、任意のバンクセレクトナンバーを指定します。

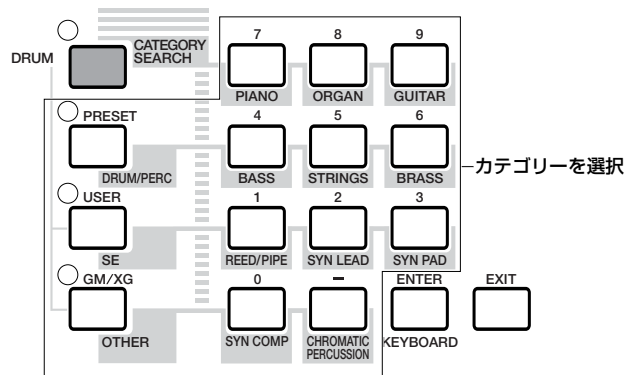
これで、バンクが切り替わりますので、◀ ▶ ボタンを使ってXG画面に戻り、使いたいボイスナンバーを指定します。

**NOTE** バンクの種類について詳しくは、別冊データリストののボイスリストをご参照ください。

### カテゴリーサーチを使う方法

カテゴリーサーチ機能とは、特定のボイスカテゴリーを指定して、そのカテゴリー内のボイスだけをすばやく探し出すことができる機能です。たとえば、PF(ピアノ)のボイスカテゴリーを指定すれば、PF(ピアノ)のボイスカテゴリーに属するボイスだけを順番に切り替えていくことができます。

- 1 ボイスプレイモード時にCATEGORY SEARCH(カテゴリーサーチ)ボタンを押します。ランプが点灯し、カテゴリーサーチ機能がオンになります。メモリーボタンとテンキーが、カテゴリーを選ぶためのボタンとして機能します。



**NOTE** EXITボタンを押すとカテゴリーサーチ機能は解除されます。

**NOTE** カテゴリーは、各ボタンの下に表記されています。OTHERを押すと、MEとCOのカテゴリーを切り替えることができます。

**NOTE** ボイスカテゴリーの種類については、P.71のカテゴリーリストをご参照ください。

- 2 上記のボタンを使って目的のボイスカテゴリーを指定します。LCDには呼び出されたボイス名が表示されます。

**NOTE** この段階では、該当するカテゴリーの最初のプログラムのボイスが呼び出されます。

**NOTE** PRESET → USER → GM/XG のメモリーの順にサーチします。

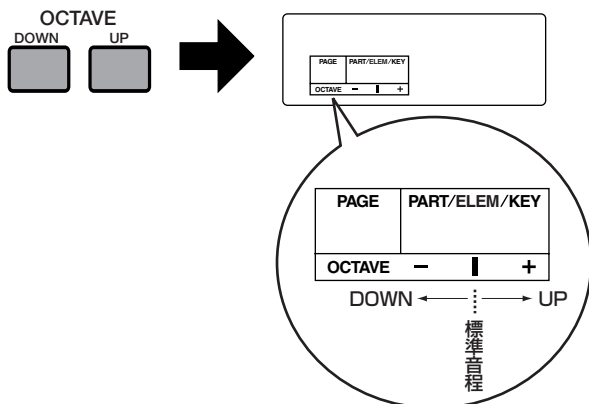
- 3 INC/YESボタンを押すと、同じカテゴリー内の上のナンバーのボイスに切り替わり、DEC/NOボタンを押すと、同じカテゴリー内の下のナンバーのボイスに切り替わります。

**NOTE** マルチパートエディットのボイスセレクト(P.59)の際も、同様の操作でカテゴリーサーチを使うことができます。

## オクターブアップ/ダウン機能

選んだボイスによっては音が低すぎたり高すぎたりして、鳴らしたい音程と演奏する鍵盤位置がマッチしない場合（または鍵盤領域が足りない場合）があります。このような場合、オクターブアップ/ダウン機能を使って、鍵盤の音域を簡単にシフトすることができます。パネル上のOCTAVE UPボタンを押すたびに1オクターブずつアップします。また、OCTAVE DOWNボタンを押すたびに1オクターブずつダウンします。LCDの左下に現在のオクターブの値が表示されます。

たとえば、OCTAVE UPボタンを2回押すと(値が+2)、C3の鍵盤で2オクターブ上のC5の音程を鳴らすことができます。OCTAVE UPボタンとOCTAVE DOWNボタンを両方同時に押すと、標準音程(0)に戻ります。



**NOTE** オクターブアップ/ダウンの結果、ノート範囲の上限/下限を越えるような結果になった場合、それらの音は1オクターブ下げた/上げた音程で発音されます。

**NOTE** ボイスエディットのNote Shift(ノートシフト)(P.74)やユーティリティモードのKbd Trans(キーボードトランスポーズ)(P.90)のパラメーターですでに音程を上げ下げしている場合、ここで上下に3オクターブずつアップ/ダウンさせることができない場合もあります。

**NOTE** オクターブアップ/ダウンは、マルチモードでも使用することができます。

# マルチモードを活用しましょう

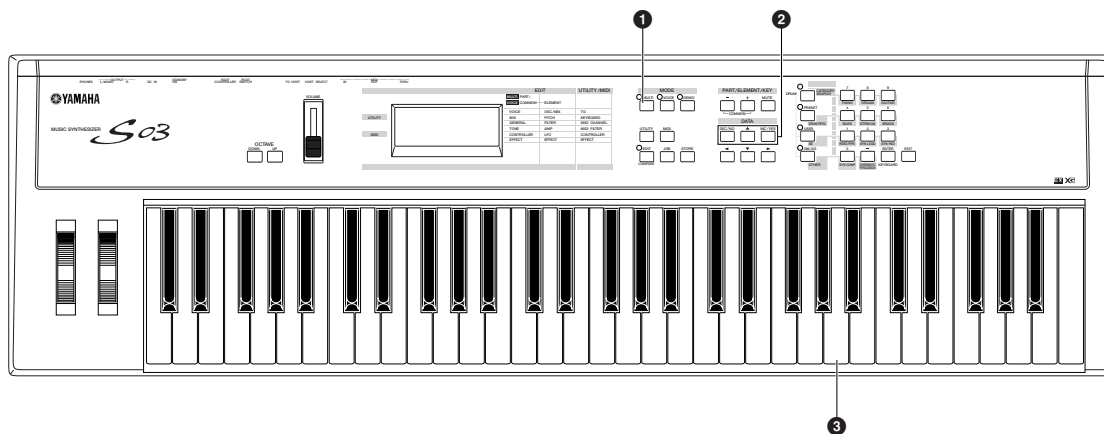
## マルチプレイモードでの演奏

マルチプレイモードでは、あらかじめ作成したマルチプログラムの中から好きなものを選んで、演奏することができます。

**NOTE** マルチについては、P.24をご参照ください。

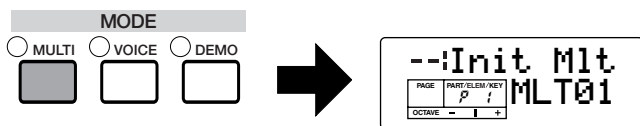
**NOTE** マルチは本体内のUSER(インターナル)メモリーに32種類ストアすることができます。これらのマルチに関する設定は、マルチエディットモード(P.55)で行ないます。

ここでは、いずれかのマルチを選んで、演奏してみましょう。



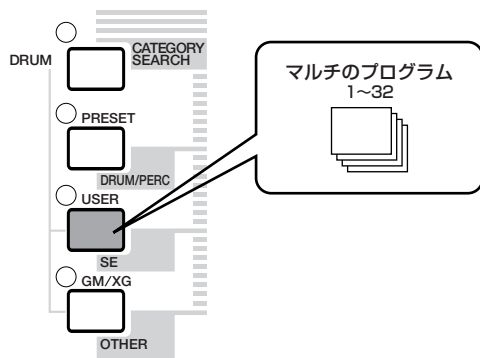
### ① MULTIボタンを押します。

MULTI ボタンのランプが点灯し、MULTI プレイモードに入ります。次のディスプレイが表示されます。



この時点で、本体の鍵盤を弾くと、現在ディスプレイ上に表示されているマルチの音が出ます。

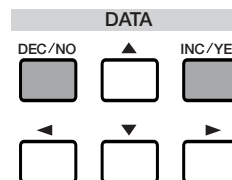
マルチプログラムはユーザーメモリーの中に 32 種類まで収納することができます。



**NOTE** ユーザーメモリーには工場出荷時に前もってプログラムされたファクトリーセットのマルチが入っています。ユーザーメモリーのマルチは書き換えることができますが、ファクトリーセットの操作で、いつでも元に戻すことができます。

### ② マルチナンバーを選びます。

INC/YESボタンを押すと、次のナンバーのマルチを呼び出すことができます。また、DEC/NOボタンを押すと、前のナンバーのマルチを呼び出すことができます。



**NOTE** テンキーと ENTER ボタンを使った選択方法については、ボイスナンバーの選択と同様ですのでそちらをご参照ください(P.34)。

- ③ 鍵盤を弾くと、選んだマルチのいずれかのパートの音が出ます。同じMIDI受信チャンネルになっているパートは重なって発音されます。その他のマルチも試してみましょう。……………

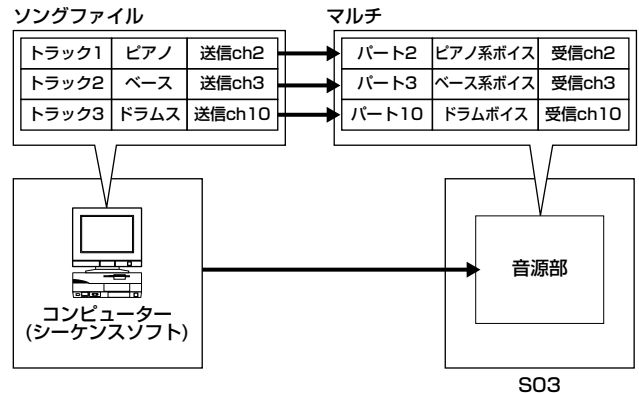
**NOTE** 鍵盤のMIDI送信チャンネルと同じMIDI受信チャンネルに設定されているパートのボイスが発音します。

## マルチ音源としての活用 (マルチエディット)

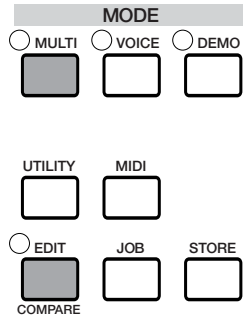
マルチモードは、S03をコンピューターミュージック用(シーケンサー用)のマルチ音源として活用するための優れた機能を兼ね備えています。ソングファイルの各トラックのデータに合わせて、マルチの各パートに別々のMIDIチャンネルと任意のボイスを設定しておけば、シーケンサーでそのソングファイルを再生させるだけで、S03は同時に複数の異なるボイスを使ったアンサンブル演奏を行なうマルチ音源として機能します。

ここでは一例として、次の図のようにピアノ、ベース、ドラムスの3パートから構成されるソングファイルを再生させるためのマルチを作ってみましょう。各トラックのMIDI送信チャンネルは、ピアノのトラックがCh2、ベースのトラックがCh3、ドラムスのトラックがCh10とします。次の手順で設定します。

**NOTE** MIDIチャンネルについてはP.95をご参照ください。

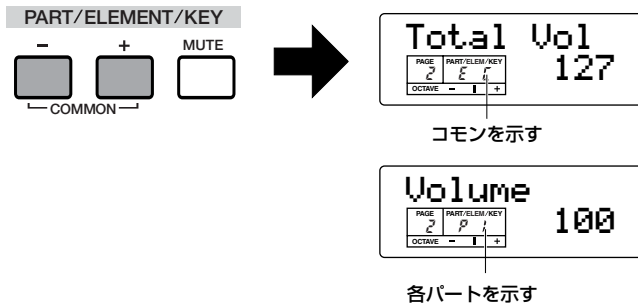


- ① MULTIボタンを押した後、EDITボタンを押して(各ランプが点灯)、マルチエディットモードに入ります。

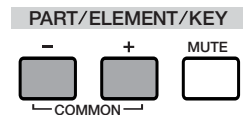


**NOTE** あらかじめ、マルチエディットモードに入る前に、エディットしてもよいマルチナンバーを選んでおきましょう。

- ② ディスプレイがコモンエディットの表示になっている場合は、PART-ボタンまたは+ボタンを押して、パートエディットの表示に切り替えます。



- ③ PART+/-ボタンを使ってパートを選びます。この例では、ピアノパート用にはパート2を、ベースパート用にはパート3を、そしてドラムパート用にはパート 10 を使用します。まずはP2(パート2)を選びましょう。



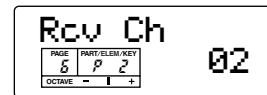
- ④ ▲▼ボタンを使って、ボイスセレクトのページ(PAGE 1)を開き、ピアノパート用のボイスを設定します。



- ⑤ ▲▼ボタンを使って、Volume(ボリューム)のページ (PAGE 2)を開き、ピアノパートのボイスの音量を設定します。また、必要に応じてパンニング、リバーブ/コーラスセンドを設定します。詳しくはP.56をご参照ください。



- ⑥ ▲▼ボタンを使って、Rcv Ch(MIDI受信チャンネル)のページ (PAGE 6)を開き、MIDI受信チャンネルを2に設定します。



- ⑦ ▲▼ボタンを使って、Mono/Poly (プレイモード)のページ (PAGE 8)を開き、モードをpoly (ポリフォニック) に設定します。



**NOTE** ベースパートなどのように、和音演奏を行わないパートの場合はモードの設定をmono(モノフォニック)にします。

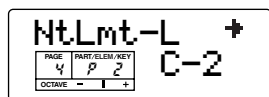
- ⑧ ▲▼ボタンを使って、Part Mode(パートモード)のページ (PAGE 9)を開き、モードをnorm(ノーマル)に設定します。



**NOTE** ドラムパートの場合はモードをdrumに設定します。

**NOTE** Part Modelについて詳しくは、P.61をご参照ください。

- 9 ▲▼ボタンを使って、NtLmt(ノトリミット)やVelLmt(ベロシティリミット)のページを開き、ピアノパートのボイスがきちんと発音される状態になっているかどうか、発音域とベロシティ範囲の設定を確認します。再生中に音が途切れるなどのトラブルを避けるために、特別な目的がある場合を除いて、発音域もベロシティ範囲も限度をつくらないほうがよいでしょう。



上記3～9の操作により、シーケンサーでソングファイルを再生させたときに、MIDIチャンネル2で送信されるピアノトラックのデータによって、MIDI受信チャンネルが2に設定されたパート2のボイスが発音されることになります。

- 10 上記3～9と同じ要領で、今度はパート3の設定を行ないます。パート3では、ベースパート用のボイスを選び、MIDI受信チャンネルを3に設定します。

- 11 さらに上記3～9と同じ要領で、今度はパート10の設定を行ないます。パート10では、ドラムパート用に任意のドラムボイスを選び、MIDI受信チャンネルを10に設定します。

**NOTE** 使用しないパートのボイスが突然鳴り出すなどのトラブルを避けるため、使用しないパートのMIDI受信チャンネルは、すべてoffにしておくとういでしょう。

**NOTE** マルチエディットモードでは、この他にも各パートに関する細かい設定が行なえます。詳しくはP.55をご参照ください。

- 12 マルチエディットモードを抜ける前に、これらの設定をマルチの1つとしてストアします。マルチストアについてはP.69をご参照ください。

マルチプレイモードで、今準備したマルチを呼び出せば、いつでもコンピューター(シーケンサー)を使って、ソングファイルを再生させるだけで、各トラックのMIDI送信チャンネルに従って、SO3はピアノ、ベース、ドラムスのボイスでアンサンブル演奏を行ないます。

## ソングファイルを再生させながら手弾き演奏してみよう

その他のユニークな使い方として、上記の例で取り上げたピアノ、ベース、ドラムスの3パートから構成されるソングファイルを再生させながら、ソロなどを特定のパートのボイスを使って手弾き演奏するためのマルチを作ってみましょう。



このマルチは、先ほど作ったマルチ(P.38)に対して、もう1パートだけ手弾き演奏用のボイスの設定をプラスするだけで簡単に作ることができます。設定に関するポイントは以下の通りです。

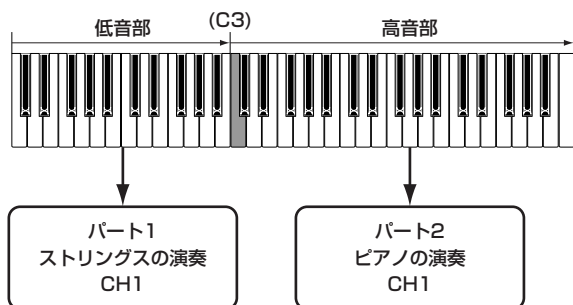
- 先ほど作ったマルチでは、パート2、パート3、パート10を使用しましたので、それ以外のパート、たとえばパート1にソロ演奏用のボイスを設定し、MIDI受信チャンネルを1に設定します。
- MIDIモードのTrans Chページ(PAGE 4)で、MIDI送信チャンネルをパート1のMIDI受信チャンネルに合わせて1に設定します。これで、鍵盤を弾いてパート1のボイスを演奏できる状態になります。

**NOTE** SO3にはXG音源が搭載されていますので、市販のXG/GMマークのついたソングファイルを再生させると、多彩な音色やエフェクトによる豊かな表現力を用いた演奏がお楽しみいただけます。また、MIDIファイルの特定のパートだけを鳴らない状態にして、手弾き演奏したり、ピアノの練習に利用したり、カラオケを楽しんだりすることができます。



# 発音領域を低音部と高音部に分ける

次の図は、鍵盤の発音領域をある音程を境にして低音部、高音部に分けて利用する方法を示しています。この例では、C3の音程を境にして鍵盤を分け、低音部の鍵盤ではストリングスの音色、高音部の鍵盤ではピアノの音色と、それぞれ別々の音色を演奏できるような設定となっています。次の手順で準備します。



- 1 MULTIボタンを押した後、EDITボタンを押して(各ランプが点灯)、マルチエディットモードに入ります。

**NOTE** あらかじめ、マルチエディットモードに入る前に、エディットしてもよいマルチナンバーを選んでおきましょう。

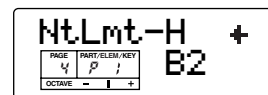
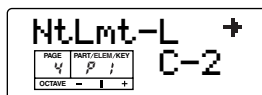
- 2 ディスプレイがコモンエディットの表示になっている場合は、PART-ボタンまたは+ボタンを押して、パートエディットの表示に切り替えます。
- 3 PART+/−ボタンを使ってパートを選びます。この例では、低音部用にはパート1を、高音部用にはパート2を使用します。まずはP1(パート1)を選びましょう。

- 4 ▲▼ボタンを使って、ボイスセレクトのページ(PAGE 1)を開き、低音部パートのボイスとしてストリングス系のボイスを選びます。



**NOTE** ボイスの選択についてはP.59をご参照ください。

- 5 ▲▼ボタンを使って、Volume(ボリューム)のページ(PAGE 2)を開き、低音部パートのボイスの音量を設定します。また、必要に応じてパンニング、リバーブ/コーラスセンドを設定します。詳しくはP.56をご参照ください。
- 6 ▲▼ボタンを使って、NtLmt(ノートリミット)のページ(PAGE 4)を開き、低音部パートの発音領域を設定します。ノートリミットのページはNtLmt-L(ノートリミットロー：最低音)とNtLmt-H(ノートリミットハイ：最高音)の2画面から構成されており、◀ ▶ボタンを使って切り替えます。ここでは最低音に「C-2」を、最高音に「B2」を設定します。



- 7 ▲▼ボタンを使って、Rcv Ch(MIDI受信チャンネル)のページ(PAGE 6)を開き、MIDI受信チャンネルを1に設定します。

**NOTE** あらかじめMIDIモードのTrans Chページ(PAGE 4)で、MIDI送信チャンネルを1に設定しておきます(P.94)。これで、鍵盤を弾いたときにMIDI受信チャンネルが1に設定されているパートのボイスを演奏できる状態になります。

- 8 ▲▼ボタンを使って、Mono/Poly(プレイモード)のページ(PAGE 8)を開き、モードをpoly(ポリフォニック)に設定します。

- 9 ▲▼ボタンを使って、Part Mode(パートモード)のページ(PAGE 9)を開き、モードをnorm(ノーマル)に設定します。

上記3～9の操作により、B2以下の低音部の鍵盤を弾いたときに、MIDI受信チャンネルが1に設定されたパート1のストリングスのボイスが発音されることになります。

- 10 上記3～9と同じ要領で、今度は高音部用のパート2の設定を行いません。パート2では、ピアノ系のボイスを選び、ノートリミットの最低音を「C3」に、最高音を「G8」に、そしてMIDI受信チャンネルはパート1と同じ「1」に設定します。これで、C3以上の高音部の鍵盤を弾いたときに、パート2のピアノのボイスが発音されることになります。

**NOTE** エディット中は、選択中のパートのボイスが発音されます。

**NOTE** 使用しないパートのボイスが突然鳴り出すなどのトラブルを避けるため、使用しないパートのMIDI受信チャンネルは、すべてoffにしておくといでしょう。

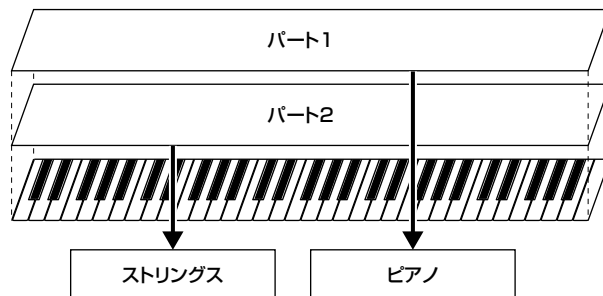
**NOTE** マルチエディットモードでは、この他にも各パートに関する細かい設定が行なえます。詳しくはP.55をご参照ください。

- 11 マルチエディットモードを抜ける前に、これらの設定をマルチの1つとしてストアします。マルチストアについてはP.69をご参照ください。

マルチプレイモードで、今準備したマルチを呼び出せば、いつでもB2以下の鍵盤ではストリングスのボイスを、C3以上の鍵盤ではピアノのボイスを演奏することができます。

## 2つのボイス(パート)を重ねて鳴らす

次の図は、2つのボイスを重ねて鳴らす使用方法の一例を示したものです。この例では、パート1で選ばれているストリングスとパート2で選ばれているピアノのボイスを重ねて鳴らせるように設定しています。



このマルチは、先ほど作ったマルチ(P.41)のパート1とパート2の発音領域を分けず、完全に重なるように設定するだけで簡単に作ることができます。設定に関するポイントは以下の通りです。

- パート1もパート2もノートリミットの最低音を「C-2」に、最高音を「G8」に設定します。

**NOTE** エディット中は、選択中のパートのボイスが発音されます。

### S03の設定を外部機器に保存する(バルクダンプ)

バルクダンプの機能を使って、S03の設定をコンピューターなどの外部機器に送信し、保存することができます。大切なデータをバックアップする際に便利です。

また、曲データの先頭にデータを入力しておけば、曲を再生させるだけで、各パートのボイスやパラメーターを設定することができます。

ここでは、シーケンスソフトウェアのリアルタイムレコーディングの機能を使って、トラック1に任意の1つのマルチの設定を記録してみましょう。

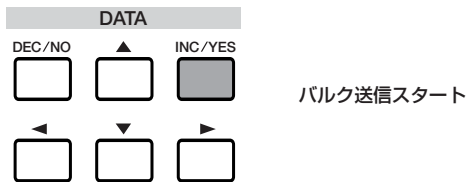
**NOTE** 以下の説明は、一般的なシーケンスソフトを使用した場合の操作手順です。シーケンスソフトやコンピューターによっては、操作手順が異なる場合があります。したがってこの説明中ではシーケンスソフトの細かい操作方法は省略させていただきます。具体的な操作方法については、それぞれのシーケンサーの取扱説明書をご参照ください。

**NOTE** あらかじめ S03 とコンピューターを正しく接続しておきます(P.13)。シーケンスソフトのセットアップについては、お使いのシーケンスソフトに付属の取扱説明書をご参照ください。

- 1 S03のマルチモードで送信したいマルチを選びます。
- 2 S03のJOBボタンを押して、マルチジョブモードに入ります。
- 3 S03のマルチジョブモードのBlkDmp (PAGE 5)で、送信するデータの種類を選択します。ここでは、選択中のマルチを送信しますので、Curntを選択し、ENTERボタンを押します。



- 4 シーケンスソフトのトラック 1 を指定してリアルタイムレコーディングの準備をします。
- 5 シーケンスソフトの録音を開始し、S03 のINC/YES ボタンを押してデータをバルク送信します。



- 6 データのバルク送信が終わったら、シーケンスソフトの録音を停止します。シーケンスソフトのリストウィンドウなどで受信したデータ(16進数)を確認することができます。

**NOTE** シーケンスソフトでのリアルタイムレコーディングやデータの保存方法については、シーケンスソフトに付属の取扱説明書をご参照ください。このようにしてマルチデータを記録しておき、シーケンスソフトを再生させると、S03 に送られるシステムエクスクループメッセージ(P.99) によって、自動的にマルチがセットされます。

**NOTE** 再生するときのテンポは、録音時と同じに設定しましょう。

**NOTE** マルチのパートにユーザーボイスがアサインされている場合は、同じ要領で、ユーザーボイスの設定も記録します。ボイスジョブモードのBlkDmp(PAGE 3)でAllUs(すべてのユーザーボイス)を選択し、同様の手順でバルク送信します。

**NOTE** 必要に応じて、システム(ユーティリティ/MIDI)のデータも記録することができます。その場合、マルチジョブ、ボイスジョブのいずれかのBlkDmpのページで、送信するデータの種類のSystem(システム)を選択します。

**NOTE** S03 のすべての設定を保存したい場合は、以下の3つのデータを送信し、シーケンスソフトに記録/保存してください。

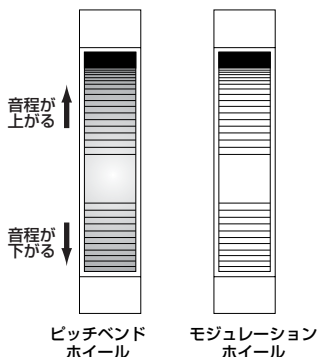
- **All:** すべてのマルチ(マルチジョブモード)
- **AllUs:** すべてのユーザーボイス(ボイスジョブモード)
- **System:** システム(マルチジョブモードまたはボイスジョブモード)

# コントローラーの活用

S03はピッチベンドホイール、モジュレーションホイールを装備しています。また、別売のフットスイッチやフットコントローラーを接続して使用すれば、演奏中のプログラム選択やサウンドコントロールなども、手を使わずにフットコントロールだけで実行することができます。

## ピッチベンドホイール

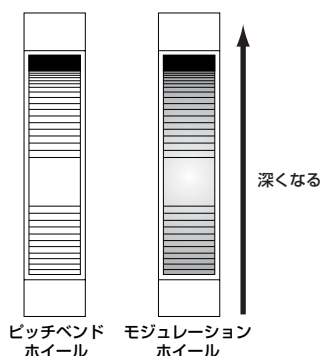
ピッチベンド効果をかけるためのホイールです。奥へ回すと音程が上がり、手前へ回すと音程が下がります。奥へ回すと音程が下がり、手前へ回すと音程が上がるような逆の設定もできます。



**NOTE** ボイスごとにピッチベンドレンジ(効果の幅)を設定することができます(P.65)。

## モジュレーションホイール

モジュレーション効果をかけるためのホイールです。奥へ回すほど効果のかかり具合が深くなります。



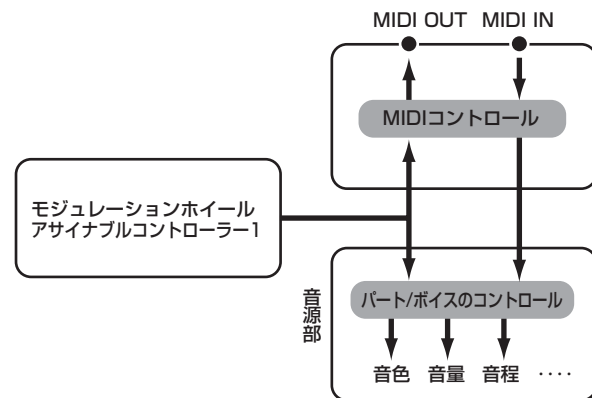
**NOTE** モジュレーション効果のかかり具合をあらかじめ設定することができます。ボリュームやパンなど別のコントローラーを割り当ててコントロールすることもできます(P.91)。

**NOTE** モジュレーションホイールは、ボイスの音色/音量/音程やフィルターをコントロールする機能も持っています。以下のパラメーターをコントロールすることができます。

- ・MWバリエーションコントロールデプス
- ・MWフィルターコントロール
- ・MWピッチモジュレーションデプス
- ・MWフィルターモジュレーションデプス
- ・MWアンプリチュードモジュレーションデプス

### コントローラーと外部MIDIコントロールについて

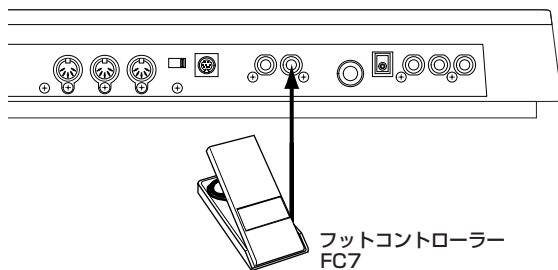
モジュレーションホイールやアサインブルコントローラー(P.66)には、さまざまなコントロール機能を割り当てることができますが、これらのコントロール機能以外にも、あらかじめパートやボイスの音色/音量/音程やフィルターをコントロールする機能を持っています。実際にコントローラーを動かした場合、割り当ててあるコントロール機能はS03の音源部へ働きかけると同時に、MIDIデータとしてMIDI OUT端子から出力されます。また、この時パートやボイスに関するコントロールは音源部に対してのみ働きます。



**NOTE** マルチモード時は、MIDIモードのTrans Ch(PAGE 4)とマルチパートエディットのRcv Ch(PAGE6)の設定で、チャンネルが一致しているパートをコントロールします。

# フットコントローラー

別売のフットコントローラー (FC7 など) をリアパネルの FOOT CONTROLLER 端子 (P.10) に接続して使用します。SO3のパネルに装備されている上記の各種コントローラーと同様にさまざまな機能を割り当て、本体内部へのコントローラーとして使用することができます。両手で演奏している最中に、足元でボイスのパラメーター (音色、音量、音程など) を変化させる (連続可変コントロール) ことができるので、ライブパフォーマンスなどで使用すると大変便利です。



**NOTE** フットコントローラーと AC1 に同じコントロールナンバーを設定することにより、パートやボイスごとの以下のパラメーターをフットコントローラーによってコントロールすることができます。

- ・ AC1 フィルターコントロール
- ・ AC1 フィルターモジュレーションデプス
- ・ AC1 アンプリチュードモジュレーションデプス
- ・ AC1 バリエーションコントロールデプス

AC1 のコントロールナンバーは以下のページで設定します。

マルチパートエディット PAGE19  
(マルチモードでコントロールする場合)

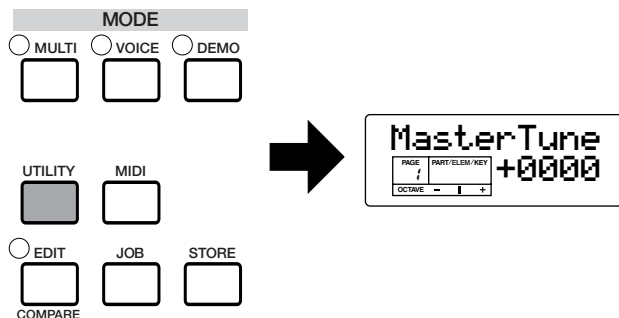
ユーティリティ PAGE7  
(ボイスモードでコントロールする場合)

フットコントローラーのコントロールナンバーの設定については、次の説明をご参照ください。

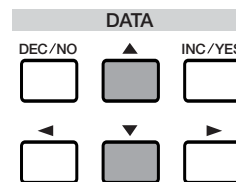
## フットコントローラーに特定の機能を割り当てる

演奏方法や曲に合わせて使用するコントロール機能を割り当てておけば、ステージでフットコントローラーを使ってさまざまなコントロールが行なえます。ここでは一例としてモジュレーションホイールの操作をフットコントローラーで行なえるように設定してみましょう。

- 1 UTILITY (ユーティリティ) ボタンを押して、ユーティリティモードに入ります。

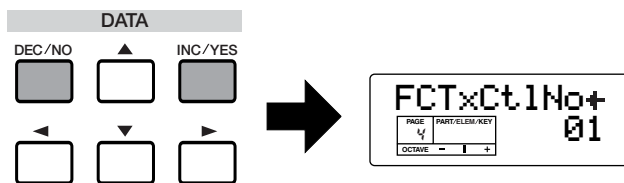


- 2 ▲▼ ボタンを押して、FCTxCt1No (FC送信コントロールナンバー) のページ (PAGE 4) を表示させます。



**NOTE** MWTxCt1No 画面が表示されている場合は、▶ ボタンを使って移動します。

- 3 DEC/NO ボタンまたは INC/YES ボタンを使って、01 (モジュレーションホイール) を選びます。

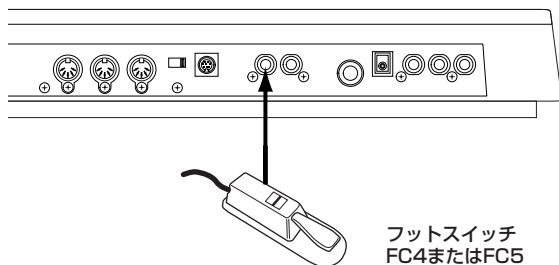


これで、FOOT CONTROLLER 端子に接続したフットコントローラーに対して、モジュレーションホイールでの操作が割り当てられました。フットコントローラーを使うことで、モジュレーションホイールを操作したときと同じ効果を得ることができます。

**NOTE** コントロールナンバーやコントロールチェンジについては、別冊データリストをご参照ください。

# フットスイッチ

別売のフットスイッチ (FC4 または FC5) をリアパネルの FOOT SWITCH 端子 (P.10) に接続して使用します。あらかじめフットスイッチ用の各機能を割り当てておき、足元でオン/オフ操作を行うことができます。たとえば、両手で演奏している最中に、足元でマルチやボイスのプログラムを順番に切り替えたりすることができます。工場出荷時にはサステイン (FSTxCtrlNo=64) に設定されています。



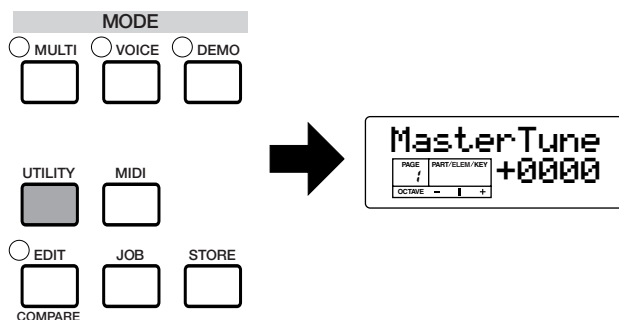
**NOTE** フットスイッチにはシステムに共通して働く機能を割り当てることができます。

**NOTE** コントロールナンバーの設定方法については、次の説明をご参照ください。コントロールナンバーやコントロールチェンジについては、別冊データリストをご参照ください。

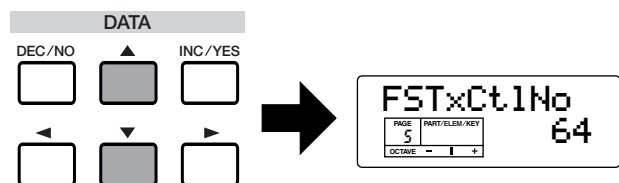
## フットスイッチでプログラムを切り替える

ライブで使用するマルチやボイスのプログラムをあらかじめ順番に並べてストアしておけば、ステージでフットスイッチを使ってスムーズにマルチやボイスを切り替えていくことができます。ここでは一例としてフットスイッチを踏むたびにプログラムナンバーが一つずつ繰り上がっていく操作を行なえるように設定してみましょう。

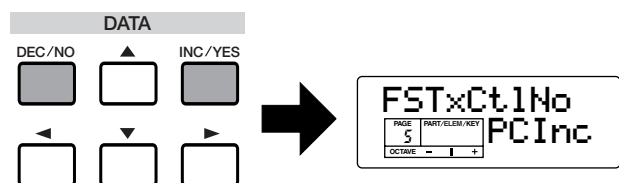
- UTILITY (ユーティリティ) ボタンを押して、ユーティリティモードに入ります。



- ▲▼ボタンを押して、FSTxCtrlNo (フットスイッチ送信コントロールナンバー) のページ (PAGE 5) を表示させます。



- DEC/NO ボタンまたは INC/YES ボタンを使って、96: PCInc を選びます (または、96 を入力して ENTER ボタンを押します)。

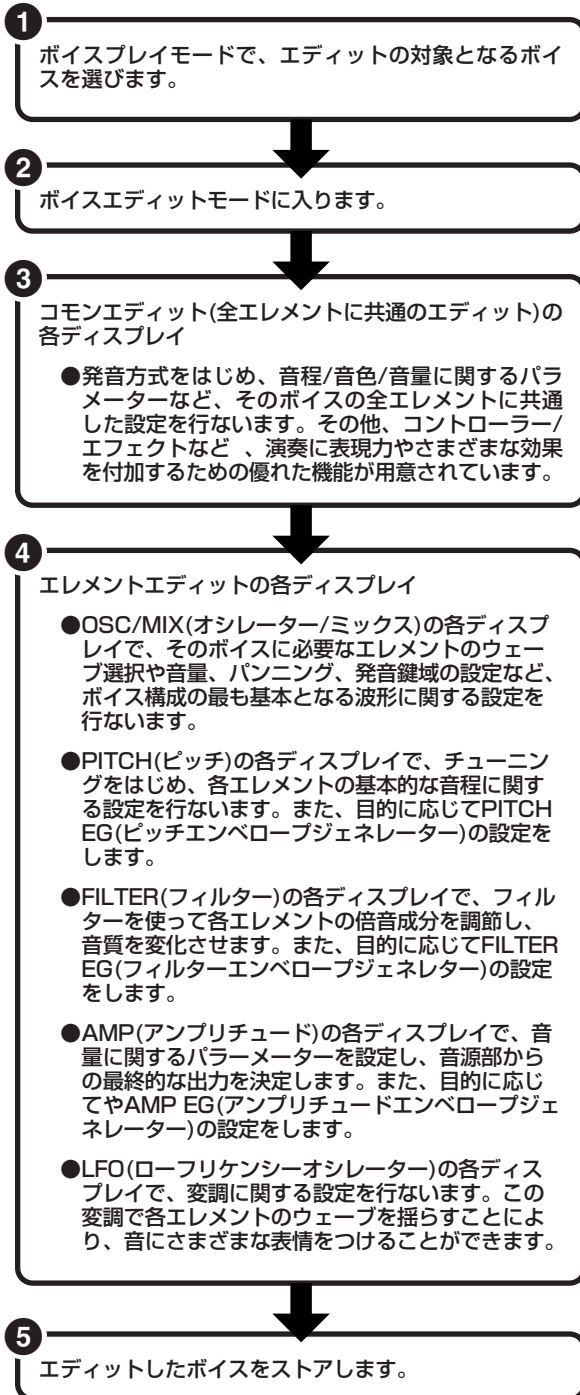


これで、FOOT SWITCH 端子に接続したフットスイッチに対して、プログラムを切り替える機能が割り当てられました。マルチ/ボイスモード時に、フットスイッチを踏むたびに一つずつ次のプログラムに切り替えることができます。

# ボイスエディットに挑戦しましょう

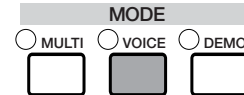
ここでは、ボイス作成/エディットに関する基礎知識や概念を次のような操作の流れに沿ってご説明します。ここでご紹介する手順はあくまでもエディットの一例です。各パラメーターの内容を把握したら、ご自分の目的に合わせて好きなパラメーターから設定することができます。また、細かいパラメーターについてはリファレンス編でご確認ください。

**NOTE** すべてのパラメーターはボイス単位で設定し、ストアすることができます。



## ① エディットの対象となるボイスを選ぶ

VOICEボタンを押してボイスプレイモードに入ります。

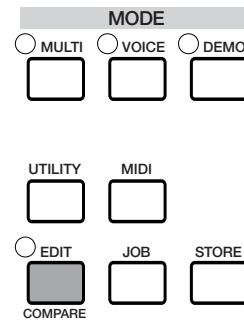


ボイスエディットの対象となるボイスナンバーを選びます(P.34)。

**NOTE** あるボイスを元に別のボイスを作る場合は、作成するボイスのイメージに近い音を選んでおくと、すべてのパラメーターを調節したり、大きな修正を加えなくても簡単に新しいボイスを完成させることができます。また、最初からオリジナルのボイスを作りたい場合は、ボイスジョブモードのイニシャライズ機能でユーザーボイスをイニシャライズ(初期化)すると便利です。詳しくはP.87、88をご参照ください。

## ② ボイスエディットモードに入る

ボイスの作成/エディットは、ボイスエディットモードで行ないます。ボイスプレイモードの状態では、EDITボタンを押すとボイスエディットモードに入ります。



## コモンエディットとエレメントごとのエディット

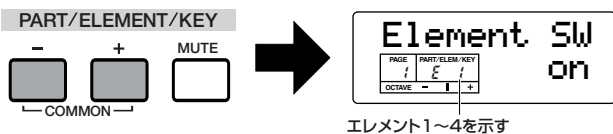
ボイスエディットモードの画面構成は、コモンエディットとエレメントごとのエディットに分けられます。ボイスエディットモード時は、+/-ボタンを使って各エレメント(1~4)の設定画面を切り替えます。また、-ボタンと+ボタンを同時に押し、コモンパラメーターの設定画面に切り替えることができます。

### コモンの設定画面



コモンを示す

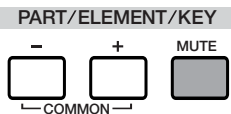
### エレメントの設定画面



エレメント1~4を示す

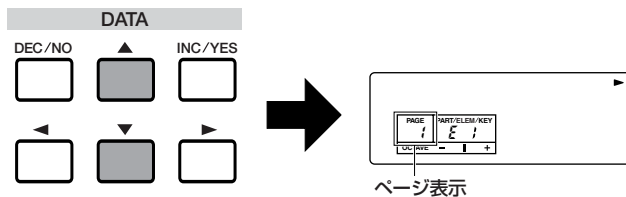
## エレメントのON/OFF(ミュート)

エレメントエディットの設定画面では、MUTEボタンを押すたびに、現在設定の対象となっているエレメントの発音をオン/オフすることができます。そのボイスで使用されているエレメントの中から特定のエレメントを一時的に発音しないようにすることができます。オフにされたエレメントはLCD上のエレメントナンバーが点滅します。たとえば、あるエレメントだけを発音させてエディットしたい場合などに、他のエレメントをオフにすることができます。



## ページの切り替えと値の設定

コモンの設定画面または各エレメント(1~4)の設定画面を選んだあと、▲▼ボタンを使って各ページを選びます。

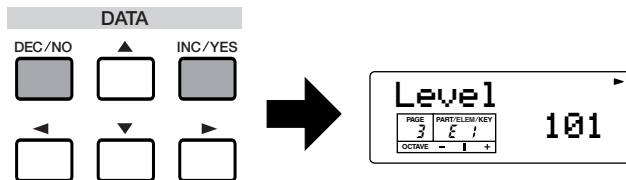


ページ表示

ページごとにさまざまなパラメーターが用意されています。ページを切り替えると、LCDの右側に ▶ が表示され、パネルのパラメーターリストと対応させることにより、そのページのパラメーターが何に関する項目なのかを知ることができます。

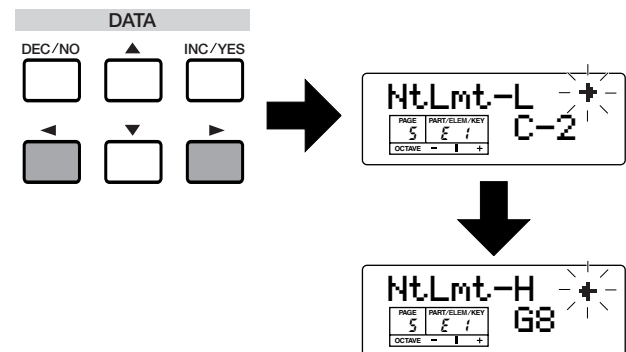


INC(YES)/DEC(NO)ボタンを使って、それぞれの値を設定します。



また、複数の設定値を持つパラメーターの画面では、LCDに矢印が表示され、続きの画面があることを示します。

◀ ▶ ボタンを使って、続きの画面を表示させることができます。



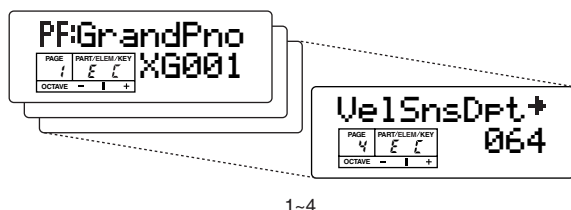


### ③ コモンエディットの各ディスプレイ

ボイスは最大4つのエレメントから構成されますが、ここではそのボイスの全エレメントに共通した設定を行ないます。次のような項目から構成されています。

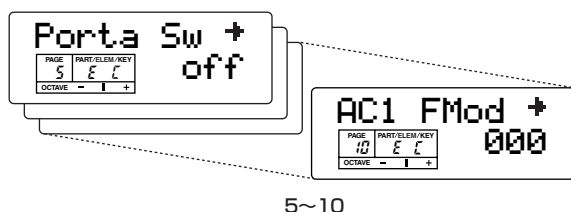
#### ● GENERAL(コモンジェネラル)

1ページ目から4ページ目までの画面では、コモンエディットのうち、ボイスネームや発音方式などのジェネラル(一般)パラメーターを設定します。



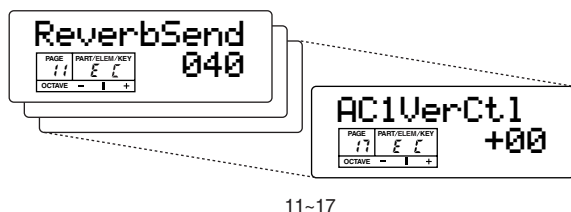
#### ● CONTROLLER(コモンコントローラー)

5ページ目から10ページ目までの画面では、ピッチベンドホイールなどのパネルのコントローラーの機能についての設定を行ないます。たとえば、モジュレーションホイールなどを使ってそのボイスの音色を演奏時にリアルタイムでコントロールすることができます。その他いくつかの使用方法をP.45でご紹介します。



#### ● EFFECT(コモンエフェクト)

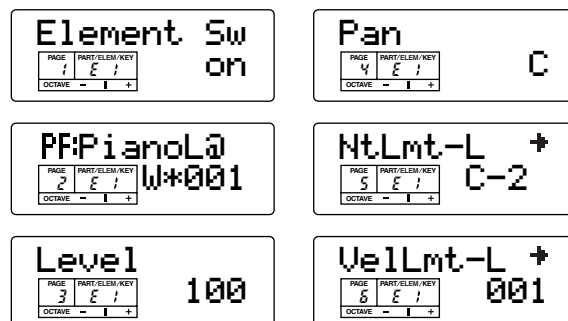
11ページ目から17ページ目までの画面では、エフェクトに関する設定を行ないます。そのボイスに臨場感や独特のサウンド効果を付け加えることができます。リバーブやコーラスのシステムエフェクトやバリエーションエフェクトに関する設定が用意されています。



### ④ エレメントエディットの各ディスプレイ

#### ● OSC/MIX(オシレーター/ミックス)

1ページ目から6ページ目までの画面では、ボイスを構成するのに必要なエレメントのウェーブ選択をはじめとして、エレメントごとに音量や発音鍵域などを設定します。ボイス作成の最も基本となる波形に関する設定が中心となります。



#### ◇Element Sw(エレメントスイッチ)

各エレメントをオン/オフします。

#### ◇ウェーブの選択

ボイスを構成する各エレメントの波形を選択します。

#### ◇Level(レベル)

#### ◇Pan(パン)

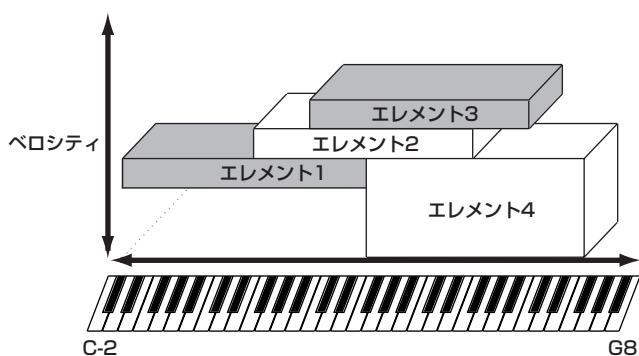
各エレメントのウェーブの音量バランスやパンを設定します。下図のミキサーのような役割をするパラメーターです。ここで各ウェーブの出力バランスが決まります。

## ◇NtLmt-L/H(ノートリミット)

## ◇VelLmt-L/H(ベロシティリミット)

各エレメントのノートリミット(発音鍵域：鍵盤のどの範囲で発音されるか)とベロシティリミット(ベロシティ範囲：鍵盤を弾く強弱の範囲)を設定します。各エレメントに異なる値を設定することができます。エレメントの重なり方や鳴らし方を細かく設定することができます。

たとえば、あるエレメントは、高音域の鍵盤位置で鳴るように設定し、別のエレメントは、低音域の鍵盤位置で鳴るように設定すると、同じボイスでも弾いた鍵盤の位置によって異なる音色が鳴るような効果を演出することができます。また、2つの異なる音色のエレメントの発音鍵域が重なるように設定しておき、1つのエレメントのベロシティを低めの範囲(弱い範囲)で設定し、別のエレメントのベロシティを高め(強い範囲)で設定しておけば、同じ音程を弾いても、弱く弾いた場合は1つめのエレメントの音色が鳴り、強く弾いた場合は別のエレメントの音色が鳴るような効果を演出することができます。

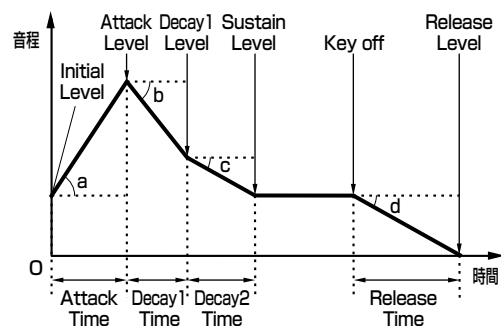


## ● PITCH(ピッチ)の各ディスプレイ

7ページ目から12ページ目までの画面では、各エレメント波形の基本的な音程に関する設定を行いません。エレメントごとにピッチをずらしてデチューン効果を作ったり、ピッチスケーリングなどの細かい設定が可能です。また、PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)によって音程の時間的な変化を作り出すことができます。ここではPEGの動きを見てみましょう。

## ◇PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)

PEGによって、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程の時間的な変化をすることができます。シンセベースなどに有効な、自動的に音程が変化するオートバンドの効果などを簡単に演出することができます。なお、PEGの効果の深さはエレメントごとに設定することができます。

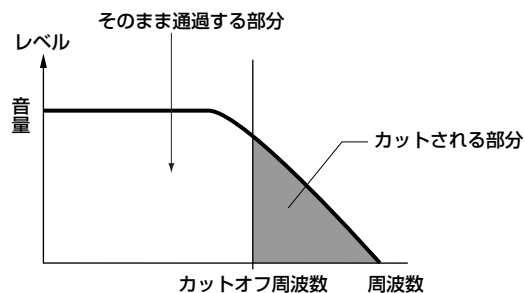


各R(レート)の設定値は、グラフ上のa~dの角度で表されます。したがって、R(レート)の設定値が大きいほど、すばやく次のレベルに到達し、各タイム(あるレベルから次のレベルに到達するのに要する時間)は短くなります。

**NOTE** PEGのパラメーターについて詳しくはP.75をご参照ください。

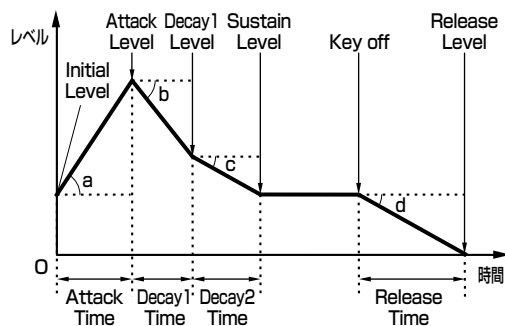
## ● FILTER(フィルター)の各ディスプレイ

13ページ目から22ページ目までの画面では、フィルターを使って各エレメントの波形に含まれる倍音成分を調節し、音質を変化させることができます。SO3のフィルターは、下図のように特定の周波数帯(カットオフ周波数)以下を通過させ、それ以上の周波数帯域の信号をカットすることにより、倍音成分を変化させるローパスフィルターです。また、FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)によって音色の時間的な変化を作り出すことができます。ここではFEGの動きを見てみましょう。



### ◇FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)

FEGによって、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音色の時間的な変化を作ることができます。たとえば、自動的に音色が変化するオートワウの効果などを簡単に演出することができます。なお、FEGの効果の深さはエレメントごとに設定することができます。

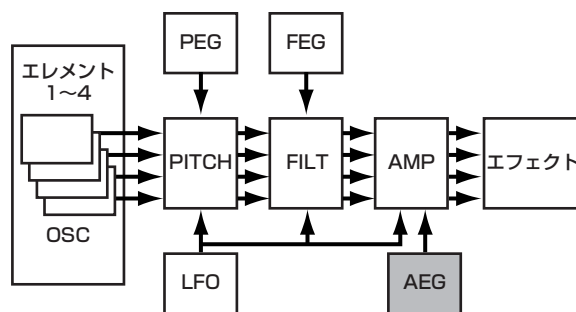


各R(レート)の設定値は、グラフ上のa~dの角度で表されます。したがって、R(レート)の設定値が大きいほど、すばやく次のレベルに到達し、各タイム(あるレベルから次のレベルに到達するのに要する時間)は短くなります。

**NOTE** FEGのパラメーターについて詳しくはP.79をご参照ください。

## ● AMP(アンプリチュード)の各ディスプレイ

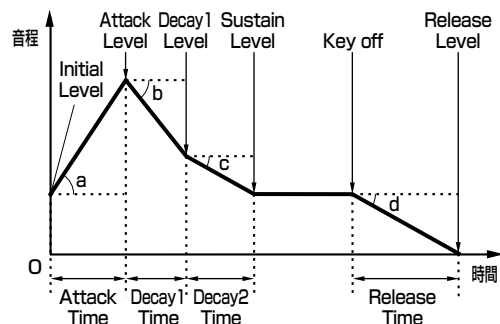
23ページ目から31ページ目までの画面では、OSC/MIX(オシレーター/ミックス)、PITCH(ピッチ)、FILTER(フィルター)の各ディスプレイで加工されたボイス波形(各エレメント)の音量バランスを設定し、音源部からの最終的な出力を決定します。ここで設定された音量で、各エレメントの信号が次のエフェクトユニットへ送り出されます。また、AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)によって音量の時間的な変化を作り出すことができます。ここではAEGの動きを見てみましょう。



**NOTE** エレメント全体の最終的な音量は、コモンエディットの2ページ目にあるTotal Vol(トータルボリューム)のパラメーターで設定します。

### ◇AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)

アンプリチュードEGによって、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音量の時間的な変化を作ることができます。ピアノのように立ち上がりの早い音、バイオリンのように立ち上がりの遅い音といった、いわゆる楽器らしさを作り出すのに欠かせない機能です。なお、AEGの効果の深さはエレメントごとに設定することができます。



各R(レート)の設定値は、グラフ上のa~dの角度で表されます。したがって、R(レート)の設定値が大きいほど、すばやく次のレベルに到達し、各タイム(あるレベルから次のレベルに到達するのに要する時間)は短くなります。

**NOTE** AEGのパラメーターについて詳しくはP.80をご参照ください。

## EGのレートとタイムの関係(ボイスモード)

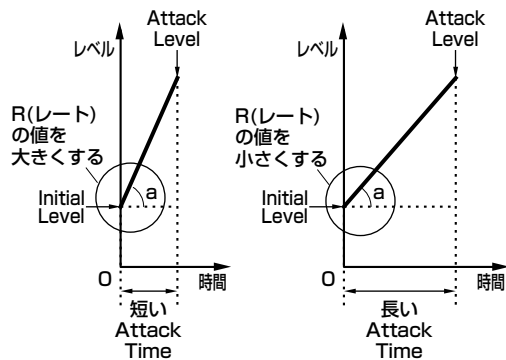
EG(エンベロープジェネレーター)とは、鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音源の出力レベルを変化させる回路です。この場合のレベル(上のグラフの縦軸)は、PEGのときは音程、FEGのときはカットオフリクエンス、AEGのときは音量に相当します。

SO3では、R(レート)を設定することにより、Time(タイム)を調節します。レートとは、あるレベルから次のレベル(たとえばイニシャルレベルからアタックレベル)に到達するまでの速さのことです。

各R(レート)の設定値は、上のグラフのa~dの角度で表されます。

タイム(あるレベルから次のレベルに到達するのに要する時間)を長くしたいときは、R(レート)の設定を小さくします。

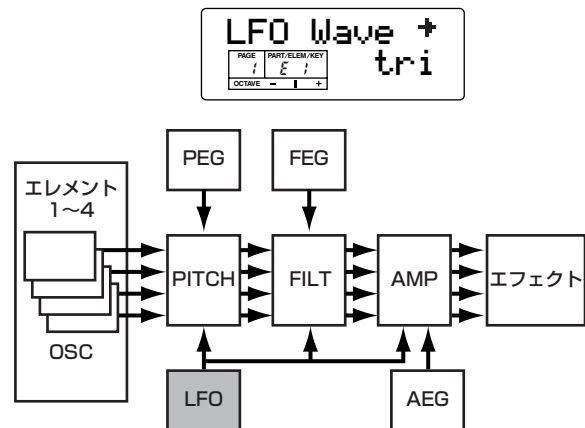
### Attackの例



## ● LFO(ローリクエンスオシレーター)の各ディスプレイ

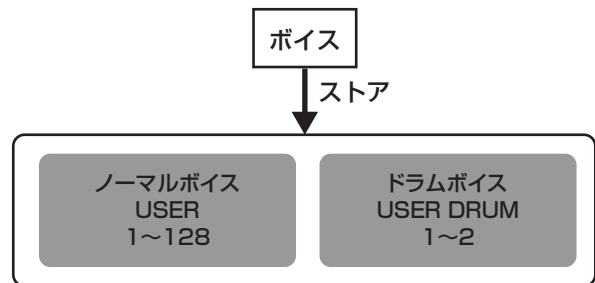
32ページ目から35ページ目までの画面では、LFOに関する設定を行いません。LFOは低周波を発生するユニットです。このLFOの信号波形によって各エレメント波形のピッチ、フィルター、アンプリチュードを変調し(周期的な揺れを与え)、ビブラートなどの効果を作ることができます。

エレメントによって、使用できるLFO波形や設定できるパラメーターが異なりますが、基本的には、ピッチの変調によってビブラートなどの音程を揺らす効果、フィルターの変調(周波数変調)によってワウワウなどの音色を揺らす効果、アンプリチュードの変調(振幅変調)によってトレモロなどの音量を揺らす効果をつけることができます。



## ⑤ エディットしたボイスをストアする

エディットしたボイスは、本体内のメモリーにノーマルボイスを128種類とドラムボイスを2種類ストア(保存)することができます。



! ストアを実行すると、ストア先のボイスデータは失われてしまいます。大切なデータは、ボイスジョブのバルクダンプ機能(P.88)を使って、あらかじめコンピューターなどに保存されることをおすすめします。

**NOTE** ボイスストアの手順についてはP.89をご参照ください。

# エフェクトについて

音作りの最終段階でエフェクトを活用し、さらに表現力を加えることができます。エフェクトは大別して、全体にかかるシステムエフェクトと個別のボイスにかけるインサクションエフェクトがあります。S03のエフェクトには、システムエフェクトであるリバーブユニットやコーラスユニットと、バリエーションエフェクト(下記参照)が用意されています。

マルチモードではマルチごとに、ボイスモードではボイスごとにエフェクトを設定することができますが、それぞれエフェクトユニットの接続方法が多少異なります。

## リバーブユニット

音に残響を与えるエフェクトで、ホールや部屋での響きをシミュレーションした11種類のリバーブタイプが用意されています。マルチモードでは、マルチごとに設定でき、パート全体に対して有効なシステムエフェクト(下記参照)として機能します。ボイスモードでは、エフェクトタイプがHall 1に固定され、ボイスごとのリバーブセンドの値のみ設定することができます。

## コーラスユニット

音に広がりや厚みを与えるエフェクトで、一般的なコーラスタイプからうねりやジェットサウンドを演出するフランジャーなど、11種類のコーラスタイプが用意されています。マルチモードでは、マルチごとに設定でき、パート全体に対して有効なシステムエフェクト(下記参照)として機能します。ボイスモードでは、エフェクトタイプがChorus 1に固定され、ボイスごとのコーラスセンドの値のみ設定することができます。

## バリエーションエフェクト

バリエーションエフェクトユニットには、リバーブなどのオーソドックスな空間系エフェクトをはじめ、ディストーション、ワウなど、積極的な音作りをサポートする42種類のエフェクトタイプが用意されています。

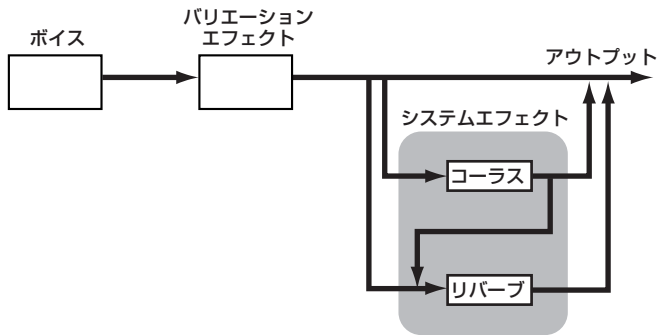
**NOTE** 各エフェクトタイプについては、別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

### システムエフェクトとインサクションエフェクト

エフェクト部はシステムエフェクトとインサクションエフェクトというタイプの違う2種類のエフェクトに分かれて機能します。S03ではシステムエフェクトとしてリバーブエフェクトとコーラスエフェクトの2系統、システムとインサクションのどちらにも設定可能なエフェクト(ボイスモード時はインサクションに固定)としてバリエーションエフェクトを1系統、合計3系統のエフェクトを内蔵しています。システムエフェクトは、ミキサーを使ってエフェクト処理を行なう場合、すべてのパートからセンド/リターンで信号をやりとりするタイプのエフェクトです。インサクションエフェクトは、ボイス/パートとミキサーの間に直列に接続されて、積極的に音作りを行なえるエフェクトです。マルチモードでは任意の1パートに使用することができます。システムエフェクトとインサクションエフェクトはXGで定義されていますから、市販のXGマークのついたソングデータをS03を音源として(特にマルチモードで)再生する際に、細かいエフェクト処理を施した演奏が再現できます。

# ボイスモードでのエフェクト

バリエーションエフェクトは、必要なエフェクトタイプとそれぞれの値をボイスごとに設定できるようになっています。バリエーションユニットを通過した信号(全エレメントのミックス信号)が、リバーブユニットやコーラスユニットへ送られます。リバーブエフェクトタイプ、コーラスエフェクトタイプは、それぞれHall 1、Chorus 1に固定され、ボイスごとにリバーブセンド/コーラスセンドの値を設定することができます。

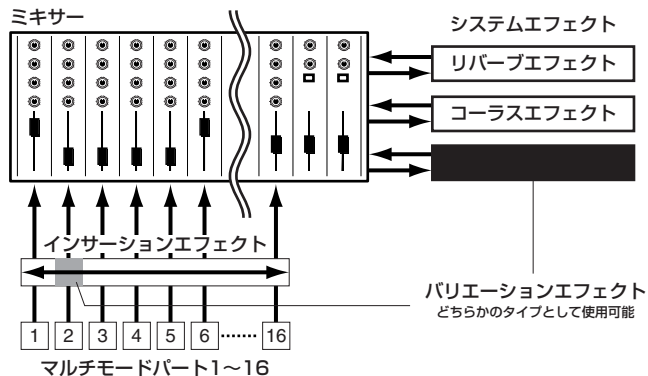


**NOTE** ボイスモード時のドラムボイスには、バリエーションエフェクトはかかりません。

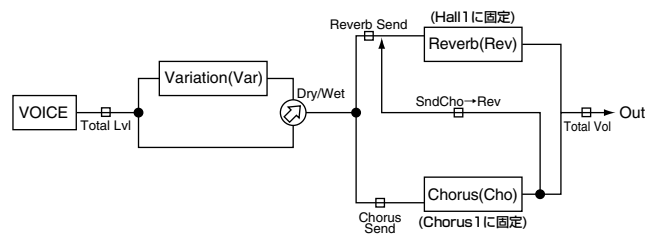
# マルチモードでのエフェクト

マルチモードでは、各ユニットに必要なエフェクトタイプとそれぞれの値をマルチごとに設定することができます。なお、バリエーションエフェクトをインサクション(下図参照)で使用すると、いずれか一つのパートに対して有効にすることもできます。

次の図のように、リバーブユニットとコーラスユニットは、ちょうどミキサーを使ってエフェクト処理を行なう場合、すべてのパートからセンド/リターンで信号をやりとりするタイプのシステムエフェクトとして機能します。また、バリエーションエフェクトをインサクションで使用する場合、パートとミキサーの間に直列に接続されて、パートごとに特定のエフェクト処理を行なうエフェクトとして使用します。

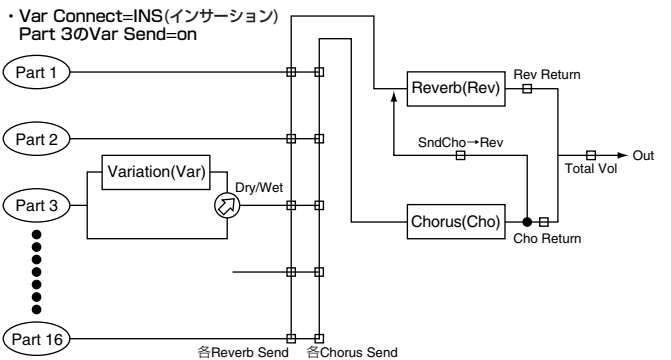


## ボイス

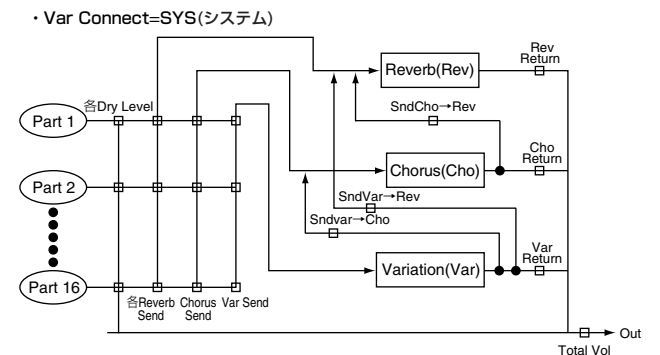


\* エフェクトタイプによっては、Dry/Wetのパラメーターを持たないものがあります。詳しくは別冊データリストのエフェクトパラメーターリストをご参照ください。

## マルチ



\* エフェクトタイプによっては、Dry/Wetのパラメーターを持たないものがあります。詳しくは別冊データリストのエフェクトパラメーターリストをご参照ください。



\* Dry Levelの初期値は127。SO3のパネルからは設定できません。外部機器からMIDIメッセージを送信することで設定できます。

## マルチモード

### マルチエディット

ここではマルチエディットに関するパラメーターを説明します。マルチエディットにはすべてのパートに共通なコモン設定とパートごとの設定が用意されています。

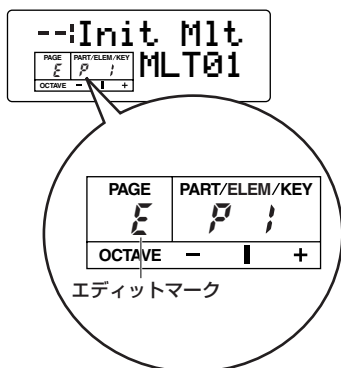
**NOTE** マルチエディットモードへ入る前に、エディットしたいマルチをあらかじめ選んでおく必要があります(P.37)。すべてのパラメーターはマルチごとに設定し、ストアすることができます。

**NOTE** マルチモードの活用については、P.37をご参照ください。

**NOTE** マルチエディットモードへの入り方についてはP.28をご参照ください。

#### エディットマークについて

マルチエディットモードで、何らかの設定/変更操作を行ない、エディットモードを抜けると、ディスプレイのページ欄にE(エディット)マークが表示されます。このマルチが、まだストアされていないことを確認することができます。



#### コンペア機能について

マルチエディットの最中に、エディット前の設定とエディット中の設定とを聞き比べることができます。

- 1 マルチエディット中に COMPARE(EDIT) ボタンを押します。EDITのLEDが点滅し、エディット前の音が出る状態(コンペア状態)になります。

**NOTE** コンペア状態では、INC/DECボタンなどを使ってエディットすることはできなくなります。

- 2 もう一度EDITボタンを押すとコンペア状態が解除され、エディット中の状態に戻ります。

#### パートのON/OFF(ミュート)

パートエディットの設定画面では、MUTEボタンを押すたびに、現在設定の対象となっているパートの発音をオン/オフすることができます。そのマルチで使用されているパートの中から特定のパートを一時的に発音しないようにすることができます。オフにされたパートはLCD上のパートナンバーが点滅します。たとえば、あるパートだけを発音させてエディットしたい場合などに、他のパートをオフにすることができます。

#### マルチストアについて

一度マルチエディットモードを抜けた後、別のマルチやモードを選択すると、エディット中のデータは失われてしまいます。大切なデータを失わないよう、マルチエディット後は、すぐにマルチストア(保存)を実行してください。マルチストアの手順については、P.69をご参照ください。

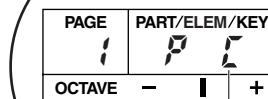
**NOTE** はじめから新しいマルチを作りたい場合は、エディット前にマルチジョブモードのイニシャライズマルチの機能を使って、特定のマルチの設定内容だけをクリアしておくくと便利です(P.67、68)。

#### コモンエディットとパートごとのエディット

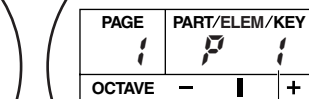
マルチは、16個のボイスパートから構成され(P.24)、すべてのパートに共通した設定をコモンエディットと呼びます。マルチエディットモードの画面構成は、このコモンエディットとパートごとのエディットに分けられます。

マルチエディットモード時は、+/-ボタンを使って各パート(1~16)の設定画面を切り替えます。また、-ボタンと+ボタンを同時に押すと、コモンパラメーターの設定画面に切り替えることができます。

コモンの設定画面



パートの設定画面





## コモン(パートに共通した設定)

ここでは、マルチの全パートに共通したエディットを行いません。次の2種類の項目があり、それぞれ複数のページから構成されています。

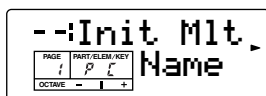
**NOTE** P.20の機能ツリー図、P.22のパラメーター一覧をご参照ください。

### コモンジェネラル(PAGE 1~3)

### コモンエフェクト(PAGE 4~21)

#### 1. Name(ネーム)

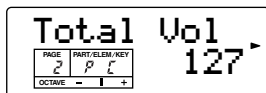
マルチネームを設定します。英数字を使って最大8文字のマルチネームを設定することができます。また、マルチネームの左側には、カテゴリーネームを選択することができます。



**NOTE** マルチネームの設定方法は、ボイスネームの設定方法と同様です。P.71をご参照ください。

#### 2. Total Vol(トータルボリューム)

マルチ全体の音量を設定します。



□設定できる値: 0~127

#### 3. Transpose(トランスポーズ)

マルチ全体の音程を半音単位で移調します。MIDIでは出力されません。

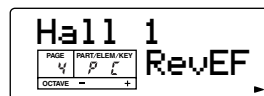


□設定できる値: -24(-2オクターブ)~+24(+2オクターブ)

**NOTE** パートモード(P.61)がドラムに設定されているパートには機能しません。

#### 4. RevEF(リバーブエフェクトタイプ)

リバーブエフェクトのタイプを選択します。下記のPAGEで、選んだエフェクトのさまざまなパラメーターを設定することができます。



□設定できる値: 各リバーブエフェクトタイプについて詳しくは別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

#### 5. リバーブパラメーター

リバーブエフェクトのさまざまなパラメーターを設定します。



□設定できる値: 選ばれているエフェクトタイプによって、パラメーターの数や画面構成が異なります。別冊データリストのエフェクトタイプ/パラメーターリストをご参照ください。

#### 6. Rev Return(リバーブリターン)

リバーブエフェクトで処理された信号のリターンレベルを設定します。



□設定できる値: 0~127



## 7. Reverb Pan(リバーブパン)

リバーブエフェクトの定位を設定します。



□設定できる値: L63(左端)~C(センター)~R63(右端)

NOTE テンキーを使って以下の値を入力することができます。  
1~63: L63~L01  
64: C(センター)  
65~127: R01~R63

## 8. ChoEF(コーラスエフェクトタイプ)

コーラスエフェクトのタイプを選択します。下記のPAGEで、選んだエフェクトのさまざまなパラメーターを設定することができます。



□設定できる値: 各コーラスエフェクトタイプについて詳しくは別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

## 9. コーラスパラメーター

コーラスエフェクトのさまざまなパラメーターを設定します。



□設定できる値: 選ばれているエフェクトタイプによって、パラメーターの数や画面構成が異なります。別冊データリストのエフェクトタイプ/パラメーターリストをご参照ください。

## 10. Cho Return(コーラスリターン)

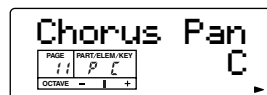
コーラスエフェクトで処理された信号のリターンレベルを設定します。



□設定できる値: 0~127

## 11. Chorus Pan(コーラスパン)

コーラスエフェクトの定位を設定します。



□設定できる値: L63(左端)~C(センター)~R63(右端)

NOTE テンキーを使って以下の値を入力することができます。  
1~63: L63~L01  
64: C(センター)  
65~127: R01~R63

## 12. SndCho→Rev(センドコーラストゥリバーブ)

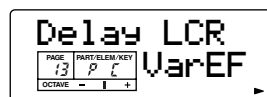
コーラスエフェクトで処理された信号のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。



□設定できる値: 0~127

## 13. VarEF(バリエーションエフェクトタイプ)

バリエーションエフェクトのタイプを選択します。下記のPAGEで、選んだエフェクトのさまざまなパラメーターを設定することができます。



□設定できる値: 各バリエーションエフェクトタイプについて詳しくは別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

## 14. バリエーションパラメーター

バリエーションエフェクトのさまざまなパラメーターを設定します。

□設定できる値: 選ばれているエフェクトタイプによって、パラメーターの数や画面構成が異なります。別冊データリストのエフェクトタイプ/パラメーターリストをご参照ください。

## 15. VarConnect(バリエーションコネクション)

バリエーションエフェクトをインサージョンとシステムのどちらのエフェクトとして使用するかを設定します。



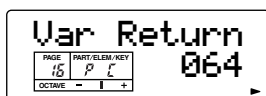
□設定できる値: INS(インサージョン)、SYS(システム)

**NOTE** この設定によってバリエーションエフェクトの機能が大きく変わり、それに伴ってパラメーターの種類も変わります。

**NOTE** システムエフェクトとインサージョンエフェクトについては、P.53をご参照ください。

## 16. Var Return(バリエーションリターン)

バリエーションエフェクトで処理された信号のリターンレベルを設定します。



□設定できる値: 0~127

**NOTE** Var Connect=SYSのときのみ設定できます。Var Connect=INSのときは、"\*\*\*\*"と表示され、変更できません。

## 17. Var Pan(バリエーションパン)

バリエーションエフェクトの定位を設定します。



□設定できる値: L63(左端)~C(センター)~R63(右端)

**NOTE** テンキーを使って以下の値を入力することができます。  
1~63: L63~L01  
64: C(センター)  
65~127: R01~R63

**NOTE** Var Connect=SYSのときのみ設定できます。Var Connect=INSのときは、"\*\*\*\*"と表示され、変更できません。

## 18. SndVar→Rev

(センドバリエーショントゥリバーブ)

バリエーションエフェクトで処理された信号のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。



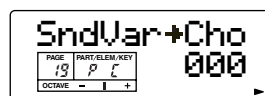
□設定できる値: 0~127

**NOTE** Var Connect=SYSのときのみ設定できます。Var Connect=INSのときは、"\*\*\*\*"と表示され、変更できません。

## 19. SndVar→Cho

(センドバリエーショントゥコーラス)

バリエーションエフェクトで処理された信号のコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。



□設定できる値: 0~127

**NOTE** Var Connect=SYSのときのみ設定できます。Var Connect=INSのときは、"\*\*\*\*"と表示され、変更できません。

## 20. MW VarCtl

(MWバリエーションコントロールデプス)

MW(モジュレーションホイール)でバリエーションエフェクトのMIDIコントロール用のパラメーターをコントロールする感度を設定します。



□設定できる値: -64~+63

**NOTE** Var Connect=INSのときのみ設定できます。Var Connect=SYSのときは、"\*\*\*\*"と表示され、変更できません。

**NOTE** バリエーションエフェクトにはMWを使ってコントロールできるパラメーターがエフェクトごとに1つ決められています。詳しくは別冊データリストをご参照ください。

## 21. AC1VarCtl

(AC1バリエーションエフェクトコントロールデブス)

AC1(アサインナブルコントローラー 1)でバリエーションエフェクトのMIDIコントロール用のパラメーターをコントロールする感度を設定します。



□設定できる値: -64~+63

**NOTE** Var Connect=INSのときのみ設定できます。Var Connect=SYSのときは、"\*\*\*"と表示され、変更できません。

**NOTE** バリエーションエフェクトには AC1 を使ってコントロールできるパラメーターがエフェクトごとに1つ決められています。詳しくは別冊データリストをご参照ください。

**NOTE** AC1については、マルチモード/ユーティリティモードのAC1 CC No(P.66、92)もご参照ください。

## パート(パートごとの設定)

ここではマルチの各パートごとのエディットを行いません。選んだパートによってその内容やページ構成が異なる場合があります。

**NOTE** P.20の機能ツリー図、P.22のパラメーター一覧をご参照ください。

ボイスセレクト(PAGE 1)

パートミックス(PAGE 2~5)

パートジェネラル(PAGE 6~9)

パートトーン(PAGE 10~14)

パートコントローラー (PAGE 15~21)

パートエフェクト(PAGE 22~24)

### 1. ボイスセレクト

各パートで使用するボイスを設定します。+/-ボタンを使って設定したいパートを選び、それぞれのボイスを設定します。なお、選んだボイスメモリーによって、以下のようにディスプレイの表示が異なります。

**NOTE** ボイスメモリーはPRESET、USER、GM/XGの各メモリーボタンで指定します。

**NOTE** Drumボイスを選択する場合は、DRUMボタンとメモリーボタン(USERまたはGM/XG)を同時に押します。

**NOTE** カテゴリーサーチ(P.35)と同じ要領でパート1~16のボイスを指定することもできます。

**NOTE** カテゴリーについては、P.71のカテゴリーリストを、またカテゴリーサーチの手順についてはP.35をご参照ください。

#### ●プリセットメモリー選択時



□設定できる値: PR001~PR128

## ●ユーザーメモリー選択時



□設定できる値: US001~US128、USDR01~USDR02

## ●GM/XGメモリー選択時



◀ ▶ ボタンを使って、バンクを指定する画面とプログラムナンバーを指定する画面を切り替えます。

□設定できる値:

バンクセレクト: BK\*\*\* (別冊データリストのXGボイスリスト/XGドラムリストで参照ください)

プログラムナンバー: XG001~XG128 (指定したバンクによって、選べるナンバーが異なります。詳しくは、別冊データリストのXGボイスリスト/XGドラムリストで参照ください)

## 2. Volume (ボリューム)

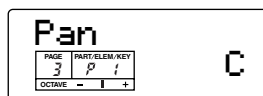
パートの音量を設定します。ここでの設定により、各パートの音量バランスを調節することができます。



□設定できる値: 0~127

## 3. Pan (パン)

パートのパンを設定します。ここでの設定により、各パートのステレオ定位を調節することができます。



□設定できる値: Rnd (ランダム: 鍵盤を弾くたびにランダムに音の定位が移動)、L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

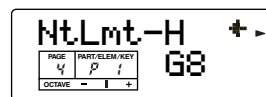
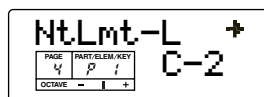
NOTE テンキーを使って以下の値を入力することができます。

0: Rnd  
1~63: L63~L01  
64: C (センター)  
65~127: R01~R63

### 4-1. NtLmt-L (ノートリミットロー)

### 4-2. NtLmt-H (ノートリミットハイ)

各パートの発音鍵域の最低音(ロー)と最高音(ハイ)を設定します。ここで設定した最低音と最高音の鍵盤範囲で、そのパートのボイスを発音させることができます。



□設定できる値: それぞれC-2~G8

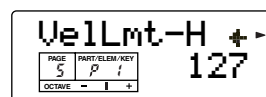
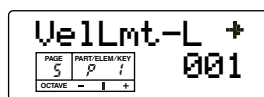
NOTE ENTERボタンを押しながら鍵盤を押すことで、最低音/最高音を設定することもできます。

NOTE 設定例については、P.41をご参照ください。

### 5-1. VelLmt-L (ベロシティリミットロー)

### 5-2. VelLmt-H (ベロシティリミットハイ)

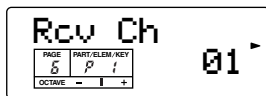
各パートのベロシティの範囲 (最低値と最高値) を設定します。ここで設定したベロシティの最低値と最高値の範囲内で、そのパートのボイスを発音させることができます。



□設定できる値: それぞれ1~127

## 6. Rcv Ch (MIDI受信チャンネル)

各パートのMIDI受信チャンネルを設定します。ここで設定したMIDIチャンネルと同じチャンネルのMIDIメッセージ(演奏情報)を、各パートが受信します。MIDI受信を行ないたくないパートにはoffを設定します。



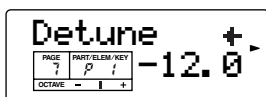
□設定できる値: 1~16、off

**NOTE** ボイスモード時のMIDI受信チャンネルについては、P.94をご参照ください。

### 7-1. NoteShift (ノートシフト)

### 7-2. Detune (デチューン)

各パートのピッチ(音程)に関する設定を行ないます。



#### ■ NoteShift

各パートの音程を半音単位で移調します。

□設定できる値: -24~+24

#### ■ Detune

各パートの音程を微調節します。各パートのピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果を得ることができます。

□設定できる値: -12.8(Hz)~+12.7(Hz)

**NOTE** テンキーでの入力は、少数点を無視して指定します。たとえば-1.5を入力するときは、"-1"→"1"→"5"→ENTERボタンの順に押します。

## 8. Mono/Poly (モノ/ポリ)

各パートの発音モードを選択します。mono(モノ)は単音演奏用、poly(ポリ)は和音演奏用の発音方式です。



□設定できる値: mono、poly

**NOTE** Part Modelにドラムが選択されている場合は、"\*\*\*\*"と表示され、設定できません。

## 9. Part Mode (パートモード)

パートごとにノーマルボイスとドラムボイスのどちらを使用するかを選択します。



□設定できる値:

norm(ノーマルボイス)

ノーマルボイスがアサインされているパートに使用します。

drum(ドラムボイス)

ドラムボイスがアサインされているパートに使用します。

drumS1/2(ドラムセットアップ1/2)

市販の曲を再生する場合に使用します(自動的に切り替わります)。

**NOTE** norm以外が設定されているパートをドラムパートと呼びます。

**NOTE** ドラムボイスエディットで設定した内容を有効にするには、ここでの設定を"drum"にしてください。

**NOTE** 外部シーケンサー使用時に、XGシステムオンを受信すると"drumS1"が設定されます。ドラムボイスエディットで設定した内容を使用するには、曲データの中に、Part Mode=Drumのメッセージ(下記)を入れてください。詳しくは、別冊データリストのMIDIデータフォーマットをご参照ください。

F0 43 10 4C 08 nn 07 01 F7 (nn=パートナンバー)(16進数)

## 10-1. VelSnsDpt

(ベロシティセンシティビティデプス)

## 10-2. VelSnsOfs

(ベロシティセンシティビティオフセット)

各パートのベロシティの感度とオフセット値を設定します。



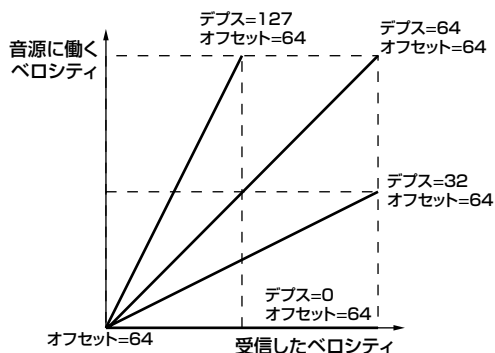
□設定できる値: それぞれ0~127

### ■ VelSnsDpt

「受信したベロシティ」に対して、「音源に働くベロシティ」の変化の度合いをコントロールします。次のグラフのように、値を大きくするほど、「受信したベロシティ」に対する「音源に働くベロシティ」の変化が大きくなります。

デプスによるベロシティアップの変化

(オフセット=64で一定にしたとき)

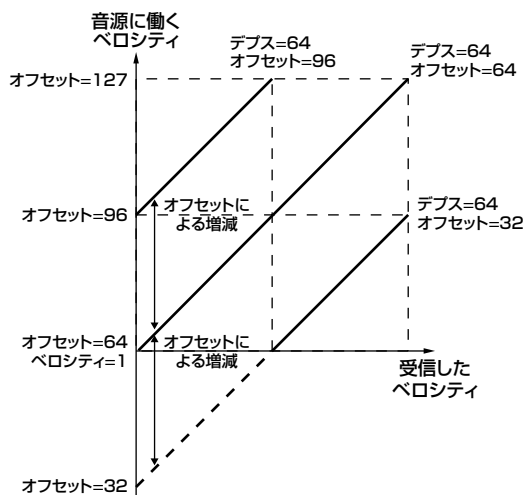


### ■ VelSnsOfs

音源に働くベロシティの値を一律に増減します。次のグラフのように、ここで設定した値が実際のベロシティ値にプラス/マイナスされます。

デプスによるベロシティアップの変化

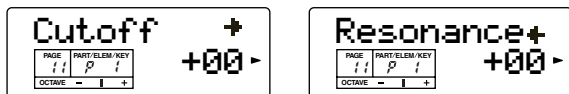
(デプス=64で一定にしたとき)



## 11-1. Cutoff(カットオフ)

## 11-2. Resonance(レゾナンス)

フィルターに関する設定を行ないます。パートごとにフィルター(LPF)をかけ、音質を変化させることができます。

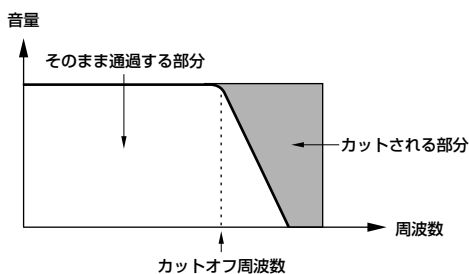


□設定できる値: それぞれ-64~+63

フィルターとは特定の周波数帯域の信号だけを通過させ、他の周波数帯域の信号をカットすることによって音色を変化させる機能です。S03では、LPF(ローパスフィルター)を採用しています。

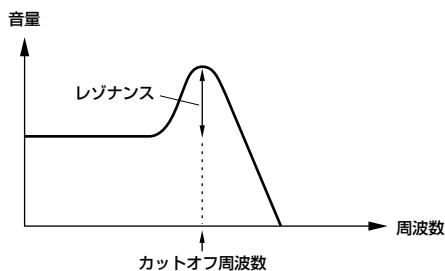
### ■ Cutoff

カットオフ周波数を設定します。ここでの設定により、各パートの音色のエレメントごとに設定されているカットオフ周波数(信号を通過させる基準となる中心周波数)を増減することができます。



### ■ Resonance

レゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、各パートの音色のエレメントごとに設定されているレゾナンス(カットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつける)効果を増減することができます。



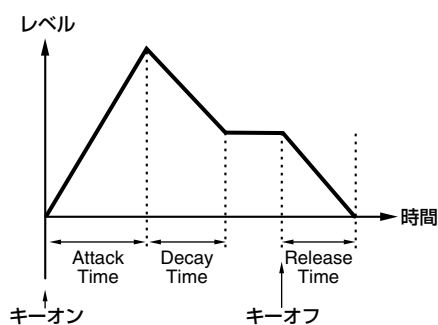
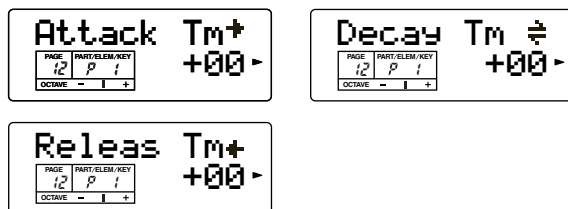
## 12-1. Attack Tm(アタックタイム)

## 12-2. Decay Tm(ディケイタイム)

## 12-3. Release Tm(リリースタイム)

各パートのEG(エンベロープジェネレーター)の設定を行ないます。EGの設定により、鍵盤を弾いた瞬間から、鍵盤を離し、音が消えるまでの音色、音量の時間的な変化を設定することができます。

NOTE 3つのパラメーターはAEGとFEGの両方に機能します。



□設定できる値: それぞれ-64~0~+63

### ■ Attack Tm

アタックタイム(鍵盤を弾いた瞬間から最大音量に達するまでの時間)を設定します。値をプラスにすると、よりゆっくりとした変化、マイナスにすると、より速い変化になります。

### ■ Decay Tm

ディケイタイム(最大レベルから減衰しながら持続音量に達するまでの時間)を設定します。値をプラスにすると、よりゆっくりとした変化、マイナスにすると、より速い変化になります。

### ■ Release Tm

リリースタイム(鍵盤から指を離したあと、音が減衰してレベルが0になるまでの時間)を設定します。値をプラスにすると、よりゆっくりとした変化、マイナスにすると、より速い変化になります。

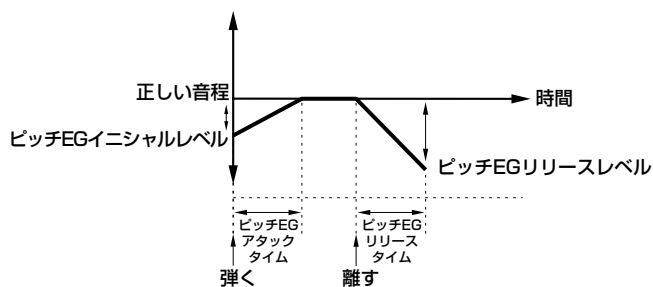
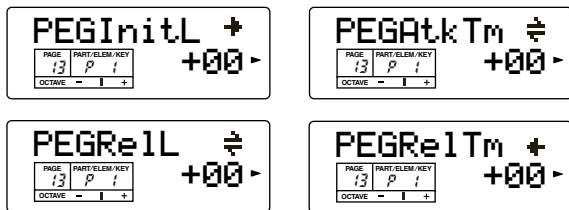
### 13-1. PEGIntL(PEGイニシャルレベル)

### 13-2. PEGAtkTm(PEGアタックタイム)

### 13-3. PEGReIL(PEGリリースレベル)

### 13-4. PEGReITm(PEGリリースタイム)

各パートのPEG(ピッチエンベロープジェネレーター)の設定を行います。EGの設定により、鍵盤を弾いた瞬間から、鍵盤を離し、音が消えるまでの音程の時間的な変化を設定することができます。



□設定できる値: それぞれ-64~+63

#### ■ PEGIntL

鍵盤を弾いた瞬間の音程です。

#### ■ PEGAtkTm

鍵盤を弾いた瞬間の音程から本来の音程に変化するのに要する時間です。

#### ■ PEGReIL

鍵盤を離したあと最終的に到達する音程です。

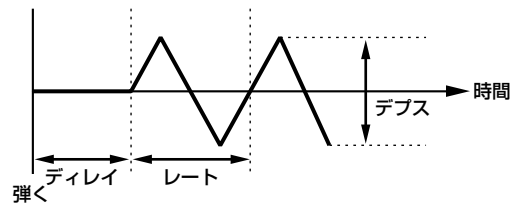
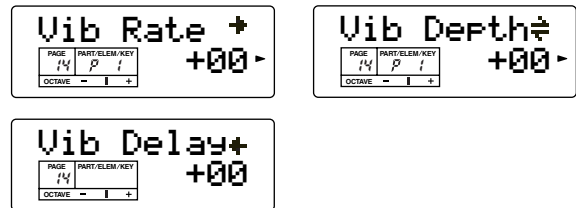
#### ■ PEGReITm

鍵盤を離したあとリリースレベルにまで変化するのに要する時間です。

### 14-1. Vib Rate(ビブラートレート)

### 14-2. Vib Depth(ビブラートデプス)

### 14-3. Vib Delay(ビブラートディレイ)



□設定できる値: それぞれ-64~+63

#### ■ Vib Rate

音程を揺らす速さを設定します。

#### ■ Vib Depth

音程を揺らす深さを設定します。

NOTE ノーマルボイスが選択されているパートにのみ有効です。

#### ■ Vib Delay

鍵盤を弾いてからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。値を大きくすると、かかり始めるまでの時間が長くなります。

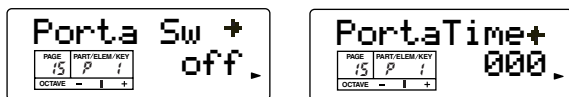
NOTE ノーマルボイスが選択されているパートにのみ有効です。



## 15-1. Porta Sw (ポルタメントスイッチ)

## 15-2. PortaTime (ポルタメントタイム)

ポルタメントに関するパラメーターを設定します。ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤の音程から次に弾いた鍵盤の音程までを連続的に変化させる機能です。



### ■ Porta Sw

ポルタメントのon/offの設定です。

□設定できる値: off, on

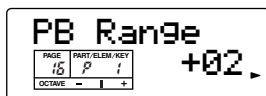
### ■ PortaTime

ポルタメントの音程変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほど音程の変化にかかる時間が長くなります。

□設定できる値: 0~127

## 16. PB Range (ピッチベンドレンジ)

ピッチベンドホイールを上下方向に回したときに、どれだけ音程が変化するかを半音単位で設定します。たとえば値を+12に設定した場合、ピッチベンドホイールの上方向の動作で、1オクターブ上の音程までのコントロールが可能となります。



□設定できる値: -24~+24

## 17. MW FltCtl (MWフィルターコントロール)

モジュレーションホイールでフィルターのカットオフ周波数をコントロールする深さを設定します。



□設定できる値: -64~+63

## 18-1. MW PMod

(MWピッチモジュレーションデプス)

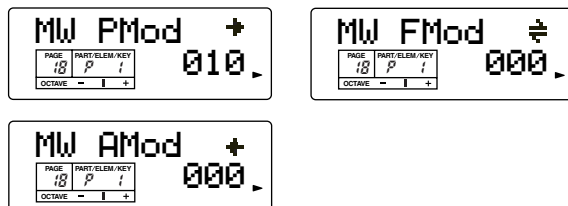
## 18-2. MW FMod

(MWフィルターモジュレーションデプス)

## 18-3. MW AMod

(MWアンプリチュードモジュレーションデプス)

モジュレーションホイールで、ピッチ/フィルター /アンプを変調する深さをそれぞれ設定します。



□設定できる値: それぞれ0~127

### ■ MW PMod

モジュレーションホイールのコントロールで音程を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音程の変化幅が広くなります(ビブラート効果が深くなります)。

### ■ MW FMod

モジュレーションホイールのコントロールでフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させる設定です。値が大きいほどカットオフ周波数の変化幅が広くなります(ワウ効果が深くなります)。

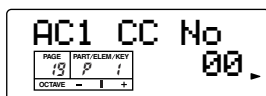
### ■ MW AMod

モジュレーションホイールのコントロールで音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広くなります(トレモロ効果が深くなります)。

**NOTE** LFOの波形とアンプリチュードモジュレーションデプスの設定によっては、コントローラーを動かしたときにノイズが発生することがあります。この場合は、モジュレーションデプスの設定を浅く設定してください。

## 19. AC1 CC No (AC1 コントロールチェンジナンバー)

各パートのAC1 (アサインブルコントローラ 1) のコントロールチェンジナンバーを設定します。



□設定できる値: 0~95

**NOTE** ボイスモード時のAc1cc Noは、ユーティリティモード (PAGE 7) で設定します。

### AC1 (アサインブルコントローラ 1)

AC1 (アサインブルコントローラ 1) とは、AC1 コントロールチェンジナンバーで設定したコントロールナンバーで送られてくる、外部MIDI 機器からのコントロールチェンジ信号です。

AC1 は、AC1 FitCtl、AC1 FMod/PMoDと、バリエーションエフェクトのAC1 VarCtl をコントロールします。たとえば、AC1 を2に設定すると、プレスコントローラの信号でパートの音量や音色をコントロールすることができます。

AC1 コントロールチェンジナンバーを設定しても、コントロールする側が0になっていると外部MIDI 機器からパートをコントロールすることはできません。必要に応じてAC1 FitCtl、AC1 FMod/PMoDと、バリエーションエフェクトのAC1 VarCtl で感度の設定を行なってください。

## 20. AC1 FitCtl (AC1 フィルターコントロール)

AC1 (アサインブルコントローラ 1) で選んだコントロールチェンジで、フィルターのカットオフ周波数をコントロールする深さを設定します。



□設定できる値: -64~+63

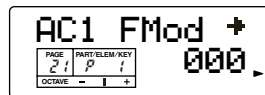
## 21-1. AC1 FMod

(AC1 フィルターモジュレーションデプス)

## 21-2. AC1 AMod

(AC1 アンプリチュードモジュレーションデプス)

AC1 (アサインブルコントローラ 1) で、フィルター/アンプを変調する深さをそれぞれ設定します。



□設定できる値: それぞれ0~127

### ■ AC1 FMod

AC1 (アサインブルコントローラ 1) で、フィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させる設定です。値が大きいかほどカットオフ周波数の変化幅が大きくなります (ワウ効果が深くなります)。

### ■ AC1 AMod

AC1 (アサインブルコントローラ 1) で、音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいかほど音量の変化幅が大きくなります (トレモロ効果が深くなります)。

**NOTE** LFOの波形とアンプリチュードモジュレーションデプスの設定によっては、コントローラを動かしたときにノイズが発生することがあります。この場合は、モジュレーションデプスの設定を浅く設定してください。

## 22. ReverbSend (リバーブセンド)

リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。



□設定できる値: 0~127

**NOTE** 設定値を上げすぎると、ノイズが発生する場合があります。この場合は、設定値を小さくしてください。

## 23. ChorusSend (コーラスセンド)

コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。



□設定できる値: 0~127

## 24. Var Send(バリエーションセンド)

バリエーションエフェクトをインサージョンエフェクトとして使う場合、バリエーションエフェクトを使用するかどうかを選択します。バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使う場合、バリエーションエフェクトへのセンドレベルを設定します (マルチコモンエディットPAGE 15の Var Connect(P.58)の設定によります)。



### □設定できる値

Var Connect =INSのとき: on(使用する)、off(使用しない)  
 Var Connect =SYSのとき: 0 ~127

**NOTE** VarConnect =INS の場合、特定のパートにバリエーションエフェクトを使用するかどうかを選択します。バリエーションエフェクトは同時に複数のパートで使用できません。そのため、最後にonを選択したパートだけがバリエーションエフェクトを使用できる状態になります。

VarConnect=SYS の場合、パートごとにバリエーションエフェクトへのセンドレベルを設定し、かかり方を調節できます。マルチコモンエディットPAGE 16~21の設定を考慮して設定してください。

**NOTE** エフェクトについて詳しくは、P.53をご参照ください。

## マルチジョブ

マルチエディットモードで作成した(またはエディット中の)マルチをイニシャライズしたり、コピーしたりなど、さまざまなジョブ(機能)を実行することができます。

**NOTE** イニシャライズやリコールを実行する場合は、マルチジョブモードへ入る前に、ジョブを実行したいマルチをあらかじめ選んでおく必要があります(P.37)。

**NOTE** マルチジョブモードへの入り方についてはP.28をご参照ください。

## ジョブの実行手順

- ① マルチモードで、ジョブを実行したいマルチナンバーを選択します。
- ② JOBボタンを押して、マルチジョブモードに入ります。
- ③ ▼▲を使って実行したいマルチジョブのページに切り替えます。選んだジョブのディスプレイが表示されます。



- ④ DEC/INCボタンを使って値を設定します。
  - NOTE** バルクダンプの場合、この操作はありません。
  - NOTE** Init Part/CpyVar/CpyCtlのパートやCpyPartのコピー先のパートを設定する場合は、+/-ボタンを使います。
- ⑤ ENTERボタンを押すと、実行の確認を求めるディスプレイが表示されます。



- ⑥ YESボタンを押すと、ジョブが実行されます。ディスプレイにCompletedが表示されるとジョブが終了し、実行前の表示に戻ります。
  - ジョブの実行を中止する場合は、NOボタンを押します。
  - NOTE** ジョブの実行に時間がかかる場合は、ディスプレイにExecutingが表示されます。Executingの表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。
- ⑦ MULTIボタンを押すと、マルチジョブモードを抜け、マルチプレイモードに戻ります。

## 1. Init(イニシャライズ)

マルチの初期設定データを読み出す(イニシャライズする)ことができます。コモンデータ、各パート単位のデータなど、イニシャライズするデータの種類を指定することができます。すでに作成されているマルチを元に変更するのではなく、最初からオリジナルのマルチを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。



### ■ イニシャライズするデータの種類

INC/DECボタンを使って、イニシャライズするデータの種類を選択します。ここでPartを指定した場合は、+/-ボタンを使ってイニシャライズするパートを選択します。

- 指定できる値: multi(選択中のマルチの全データ)、  
cmmn(選択中のマルチのコモンデータ: 各パートに共通のデータ)、  
part(選択中のマルチの任意のパートのデータ)

## 2. CpyVar(コピーバリエーションエフェクト)

Var Connect(マルチコモンエディットPAGE 15)=SYSのときは、選ばれているパートにアサインされているボイスのボイスモードでのエフェクトデータをマルチにコピーします。

Var Connect=INSのときは、マルチパートエディットのVar Send (PAGE 24)でonのパートのボイスが持つ、ボイスモードでのバリエーションエフェクトデータを選択中のマルチにコピーします。Var Send=onのパートがないときは、Var Connect=SYSのときと同様に、コピーしたいエフェクトを持つボイスがアサインされているパートを選択することができます。

- ・ Var Connect=SYSのとき
- ・ Var Connect=INSで  
Var Send=onのパートがないとき



- ・ Var Connect=INSで  
Var Send=onのパートがあるとき



#### □設定できる値:

- ・ Var Connect=SYSのとき
- ・ Var Connect=INSで  
Var Send=onのパートがないとき ..... P1~16(パート1~16)
- ・ Var Connect=INSで  
Var Send=onのパートがあるとき ..... なし

#### NOTE

- 次のパラメーターがコピーされます。
  - ・ バリエーションエフェクトタイプ
  - ・ バリエーションパラメーター
  - ・ MWバリエーションコントロールデプス
  - ・ AC1バリエーションコントロールデプス

#### NOTE

ドラムボイスのバリエーションエフェクトデータをコピーした場合は2Band EQの設定がコピーされます。

## 3. CpyCtl(コピーコントローラー)

選ばれているパートにアサインされているボイスのボイスモードでのコントローラーの情報をマルチのパートにコピーします。



#### □設定できる値: 1~16, A(全パート)

#### NOTE

- 次のパラメーターがコピーされます。
  - ・ MWフィルターコントロール
  - ・ MWピッチモジュレーションデプス
  - ・ MWフィルターモジュレーションデプス
  - ・ MWアンプリチュードモジュレーションデプス
  - ・ ピッチベンドレンジ
  - ・ AC1フィルターコントロール
  - ・ AC1フィルターモジュレーションデプス
  - ・ AC1アンプリチュードモジュレーションデプス
  - ・ ボルトメントスイッチ
  - ・ ボルトメントタイム

## 4. CpyPart(コピーパート)

選択中のマルチの任意のパートデータを、同じマルチの別のパートにコピーすることができます。コピー元のパートはINC/DECボタンで、コピー先のパートは+/-ボタンで選択します。



コピー先のパート      コピー元のパート

#### □設定できる値: P1~P16(パート1~16)

## 5. BlkDmp(バルクダンプ)

マルチデータを、まとめてコンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)することができます。



#### □設定できる値:

- Curnt(カレントマルチ)**  
現在選択されているマルチの全データを送信
- All(オールマルチ)**  
すべてのマルチ(1~32)データを送信
- System(システム)**  
システム(ユーティリティ /MIDI)の全データを送信

#### NOTE

ボイスデータのバルク送信は、ボイスジョブ(P.88)で行ないます。

#### NOTE

バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくはP.93をご参照ください。

#### NOTE

バルクダンプ機能の使用例については、P.42をご参照ください。

# マルチストア

エディットしたマルチは、次の手順で本体内のユーザーメモリーに、32種類までストア(保存)することができます。

**NOTE** ストアを実行すると、ストア先のマルチデータは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめヤマハMIDIデータファイラー MDF3 やコンピューターなどに保存されることをおすすめします。

- 1 マルチをエディットした後、続けてSTOREボタンを押します。マルチストアのディスプレイが表示されます。



- 2 INC/DECボタンを使って、ストア先のマルチナンバーを選択します。
- 3 ENTERボタンを押します。実行確認のディスプレイが表示されます。



- 4 YESボタンを押すとストアが実行されます。実行中はExecutingが表示され、Completed!が表示されるとストアが終了し、マルチプレイモードになります。

**NOTE** ストアを中止したい場合はNOボタンを押します。ストアは実行されず、元の画面に戻ります。

# ボイスモード

## ボイスエディット

ボイスにはノーマルボイスとドラムボイスの2種類があります。ここではボイスのエディットに関するパラメーターをノーマルボイスとドラムボイスに分けて説明します。

**NOTE** ボイスの種類やメモリー構成についてはP.25をご参照ください。

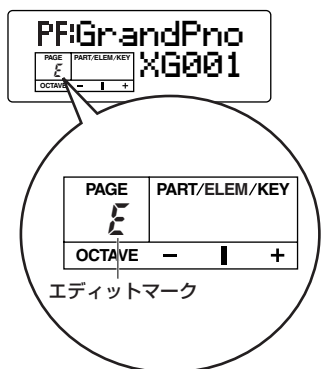
**NOTE** ボイスプレイについては、P.33をご参照ください。

**NOTE** ボイスエディットモードへ入る前に、エディットしたいボイスをあらかじめ選んでおく必要があります(P.33)。すべてのパラメーターはボイス単位で設定し、ストアすることができます。

**NOTE** ボイスエディットモードへの入り方についてはP.29をご参照ください。

### エディットマークについて

ボイスエディットモードで、何らかの設定/変更操作を行ない、エディットモードを抜けると、ディスプレイのPAGE(ページ)欄にE(エディット)マークが表示されます。このボイスが、まだストアされていないことを確認することができます。



### コンペア機能について

ボイスエディットの最中に、エディット前の設定とエディット中の設定とを聞き比べることができます。

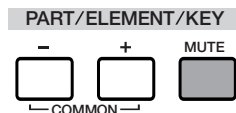
- 1 ボイスエディット中に COMPARE(EDIT) ボタンを押します。EDITのLEDが点滅し、エディット前の音が出る状態(コンペア状態)になります。

**NOTE** コンペア状態では、INC/DECボタンなどを使ってエディットすることはできなくなります。

- 2 もう一度EDITボタンを押すとコンペア状態が解除され、エディット中の状態に戻ります。

### エレメントのオン/オフ機能について

ボイスエディットモードでは、ミュート機能を使って、特定のエレメントをミュートすることができます。詳しくは、P.48をご参照ください。



### ボイスストアについて

一度ボイスエディットモードを抜けた後、別のボイスやモードを選択すると、エディット中のデータは失われてしまいます。大切なデータを失わないよう、ボイスエディット後は、すぐにボイスストア(保存)を実行してください。ボイスストアの手順については、P.89をご参照ください。

**NOTE** はじめから新しいボイスを作りたい場合は、エディット前にボイスジョブモードのイニシャリスボイスの機能を使って、特定のボイスの設定内容だけをクリアしておくとう便利です(P.87、88)。

## ノーマルボイス

ノーマルボイスのエディットには、コモンエディットに関する設定(そのボイスで使用される最大4つのエレメントに共通した設定)17ページとエレメントごとの設定35ページの計52ページの項目が用意されています。

**NOTE** コモンエディットの設定画面とエレメントエディットの設定画面の切り替えについてはP.48をご参照ください。

**NOTE** 同じ機能に関してはP.55のマルチモードの説明をご参照ください。

**NOTE** P.20の機能ツリー図、P.22のパラメーター一覧をご参照ください。

## コモンジェネラル(PAGE 1~4)

## コモンコントローラー (PAGE 5~10)

## コモンエフェクト(PAGE 11~17)

ここでは、ノーマルボイスのコモンエディットのパラメーターを設定します。

### 1. Name(ネーム)

ボイスネームを設定します。英数字を使って最大8文字のボイスネームを設定することができます。また、ボイスネームの左側には、カテゴリーネームを選択することができます。



#### ボイスネームの設定

- ① ◀ ▶ ボタンを使ってカーソルを一番左に移動し、カテゴリーネームを設定します。  
カテゴリーネームを付けておくと、そのボイスの音色がだいたいどのような音色なのかがわかるので便利です。また、P.35のカテゴリーサーチ機能を使ったボイス選択も可能となります。カテゴリーネームが必要でない場合は、ハイフン表示(―: 指定なし)を選択します。
- ② ◀ ▶ ボタンを使ってカーソルを移動し、最初の入力位置を選びます(点滅表示になります)。
- ③ INC/DEC を使ってアルファベット / 記号を、またテンキーを使って数字を選択します。
- ④ ◀ ▶ ボタンを使ってカーソルを移動し、次の文字を選択します。
- ⑤ 上記③~④の操作を繰り返し、ボイスネームを決定します。

□設定できる文字、数字、カテゴリーネーム:  
下記リストをご参照ください。

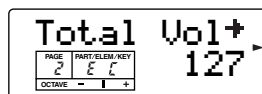
	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E
F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z	[	¥	]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→
←																		

表示	カテゴリーネーム	表示	カテゴリーネーム
--	指定なし	SC	シンセコンブ
PF	ピアノ	CP	クロマティックパーカッション
OR	オルガン	DR	ドラム
GT	ギター	SE	サウンドエフェクト
BA	ベース	ME	ミュージカルFx
ST	ストリングス/オーケストラ	CO	コンビネーション
BR	ブラス	(OTHER)	ミュージカルFx/コンビネーション
RP	リード/パイプ		
LD	シンセリード		
PD	シンセパッド		

### 2-1. Total Vol(トータルボリューム)

### 2-2. Total Lvl(トータルレベル)

ボイスの音量を設定します。トータルボリュームはエフェクトのかかった状態の音量、トータルレベルはエフェクトへ送る音量を調節します。



□設定できる値: それぞれ0~127

### 3. Mono/Poly(モノ/ポリ)

発音方式を選択します。mono(モノ)は単音演奏用、poly(ポリ)は和音演奏用の発音方式です。



□設定できる値: mono, poly

## 4-1. VelSnsDpt

(ベロシティセンシティビティデプス)

## 4-2. VelSnsOfs

(ベロシティセンシティビティオフセット)

パラメーターや設定内容に関してはマルチエディットと同様です。  
詳しくはP.62をご参照ください。

## 5-1. Porta Sw (ポルタメントスイッチ)

## 5-2. PortaTime (ポルタメントタイム)

## 6. PB Range (ピッチベンドレンジ)

## 7. MW FltCtl (MWフィルターコントロール)

## 8-1. MW PMod

(MWピッチモジュレーションデプス)

## 8-2. MW FMod

(MWフィルターモジュレーションデプス)

## 8-3. MW AMod

(MWアンプリチュードモジュレーションデプス)

## 9. AC1 FltCtl (AC1フィルターコントロール)

## 10-1. AC1 FMod

(AC1フィルターモジュレーションデプス)

## 10-2. AC1 AMod

(AC1アンプリチュードモジュレーションデプス)

パラメーターや設定内容に関してはマルチエディットと同様です。  
詳しくはP.65、66をご参照ください。

## 11. ReverbSend (リバーブセンド)

## 12. ChorusSend (コーラスセンド)

パラメーターや設定内容に関してはマルチエディットと同様です。  
詳しくはP.66をご参照ください。

## 13. SndCho→Rev (センドコーラストゥリバーブ)

## 14. VarEF (バリエーションエフェクトタイプ)

## 15. バリエーションパラメーター

パラメーターや設定内容に関してはマルチエディットと同様です。  
詳しくはP.57をご参照ください。

## 16. MW VarCtl

(MWバリエーションエフェクトコントロールデプス)

## 17. AC1 VarCtl

(AC1バリエーションエフェクトコントロールデプス)

パラメーターや設定内容に関してはマルチエディットと同様です。  
詳しくはP.58、59をご参照ください。

ノーマルボイス コモンエディット PAGE	パラメーター名	マルチパート エディット PAGE	取扱説明書 参照ページ
4-1	VelSnsDpt(ベロシティセンシティビティデプス)	10-1	62
4-2	VelSnsOfs(ベロシティセンシティビティオフセット)	10-2	62
5-1	Porta Sw(ポルタメントスイッチ)	15-1	65
5-2	Porta Time(ポルタメントタイム)	15-2	65
6	PB Range(ピッチベンドレンジ)	16	65
7	MW FltCtl(MWフィルターコントロール)	17	65
8-1	MW PMod(MWピッチモジュレーションデプス)	18-1	65
8-2	MW FMod(MWフィルターモジュレーションデプス)	18-2	65
8-3	MW AMod(MWアンプリチュードモジュレーションデプス)	18-3	65
9	AC1 FltCtl(AC1フィルターコントロール)	20	65
10-1	AC1 FMod(AC1フィルターモジュレーションデプス)	21-1	66
10-2	AC1 AMod(AC1アンプリチュードモジュレーションデプス)	21-2	66
11	ReverbSend(リバーブセンド)	22	66
12	ChorusSend(コーラスセンド)	23	66
		マルチコモン エディット	
13	SndCho→Rev(センドコーラストゥリバーブ)	12	57
14	VarEF(バリエーションエフェクトタイプ)	13	57
15	バリエーションパラメーター	14	57
16	MW VarCtl(MWバリエーションコントロールデプス)	20	58
17	AC1 VarCtl(AC1バリエーションコントロールデプス)	21	59



## エレメントオシレーター / ミックス (PAGE 1~6)

## エレメントピッチ (PAGE 7~12)

## エレメントフィルター (PAGE 13~22)

## エレメントアンプリチュード (PAGE 23~31)

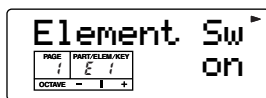
## エレメントLFO (PAGE 32~35)

ここでは、エレメントエディットのパラメーターを設定します。

**NOTE** エレメントスイッチがoffのエレメントは、各パラメーターの設定できる値が"\*\*\*\*"と表示され、エディットできません。

### 1. Element Sw (エレメントスイッチ)

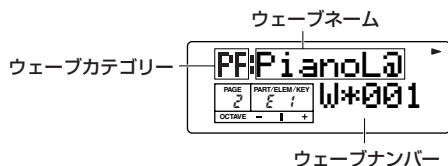
各エレメントに対して、発音する、しないを設定することができます。



□設定できる値: エレメント1~4に対してそれぞれoff、on

### 2. ウェーブセレクト

ウェーブを選択します。各エレメントに異なるウェーブを選ぶことができます。



□設定できる値: 1~453

**NOTE** ウェーブナンバーの前に "\*" (アスタリスク) 、ウェーブネームの最後に@ (アットマーク) の付いたウェーブは、あらかじめ(鍵域によって異なる)パラメーターが固定されています。そのため、エレメントエディットによる変更は以下のパラメーターに限られます。その他のパラメーター値は"\*\*\*\*"表示となり設定できません。

- ・エレメントスイッチ
- ・ウェーブセレクト
- ・ノートソフト
- ・ノートリミットロー / ハイ
- ・ベロシティリミットロー / ハイ
- ・ピッチスケールセンシティビティ
- ・ピッチスケールセンターノート

### 3. Level (レベル)

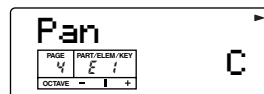
各エレメントの出力レベルを設定します。



□設定できる値: 0~255

### 4. Pan (パン)

各ウェーブのパンを設定します。ここでの設定により、各エレメントのステレオ定位を調節することができます。



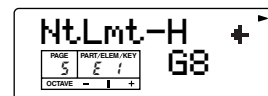
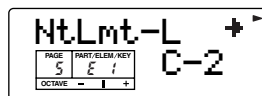
□設定できる値: Scale、L63(左端)~C(センター)~R63(右端)  
Scale: 弾く鍵盤の位置(音程)によって左右の音の定位が移動します。

**NOTE** テンキーを使って以下の値を入力することができます。  
0: Scale  
1~63: L63~L01  
64: C(センター)  
65~127: R01~R63

### 5-1. NtLmt-L (ノートリミットロー)

### 5-2. NtLmt-H (ノートリミットハイ)

各エレメントの発音鍵域の最低音(ロー)と最高音(ハイ)を設定します。ここで設定した最低音と最高音の鍵盤範囲で、そのエレメントのウェーブを発音させることができます。



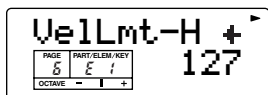
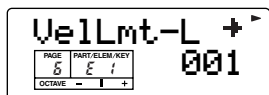
□設定できる値: それぞれC-2~G8

**NOTE** ENTERボタンを押しながら鍵盤を押すことで、最低音/最高音を設定することもできます。

## 6-1. VelLmt-L(ベロシティリミットロー)

## 6-2. VelLmt-H(ベロシティリミットハイ)

各エレメントのウェーブが発音するベロシティの最低値と最高値を設定します。ここで設定したベロシティの最低値と最高値の範囲内で、そのエレメントのウェーブを発音させることができます。

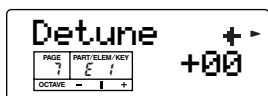


□設定できる値: それぞれ1~127

## 7-1. NoteShift(ノートシフト)

## 7-1. Detune(デチューン)

各エレメントのウェーブのピッチ(音程)に関する設定を行いません。



□設定できる値: それぞれ-63~0(標準音程)~+63

### ■ NoteShift

音程を半音単位で調整します。

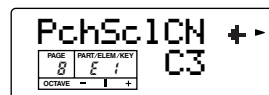
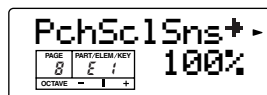
### ■ Detune

音程を微調節します

## 8-1. PchScISns(ピッチスケールセンシティブィティ)

## 8-2. PchScICN(ピッチスケールセンターノート)

各エレメントのピッチスケールを設定します。ピッチスケールとは、弾く鍵盤の音程によって、エレメントのウェーブの音程をコントロールする機能です。



### ■ PchScISns

各エレメントのピッチスケールの感度(弾く鍵盤の音程によってウェーブの音程を増減させる割合)を調節します。PchScICN(次のパラメーター)の音程の鍵盤によって作られるウェーブの音程が基準となります。

値を大きくすると、低音部の鍵盤を弾いたときほど音程が低く、高音部の鍵盤を弾いたときほど音程が高くなります。

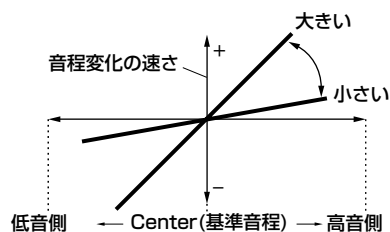
□設定できる値: 0%、5%、10%、20%、50%、100%(+100%で、となりの鍵盤との音程差が半音(100セント)となります。

### ■ PchScICN

上記PchScISnsパラメーターの基準音程を設定します。

□設定できる値: C-2~G8

NOTE ENTER ボタンを押しながら鍵盤を押すことで、基準音程を設定することもできます。



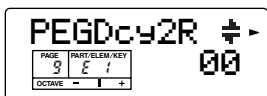
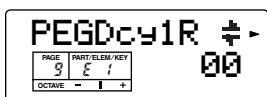
## 9-1. PEGAtkR (PEGアタックレート)

## 9-2. PEGDcy1R (PEGディケイ1レート)

## 9-3. PEGDcy2R (PEGディケイ2レート)

## 9-4. PEGReIR (PEGリリースレート)

ピッチエンベロープジェネレーターのレート (あるレベルから次のレベルに到達するまでの速さ) の設定を行ないます。PEG レベル (PAGE 10) の設定との組み合わせにより、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程の時間的な変化を作ることができます (後述参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。



□設定できる値: それぞれ0~63

## 10-1. PEGInitL (PEGイニシャルレベル)

## 10-2. PEGAtkL (PEGアタックレベル)

## 10-3. PEGDcy1L (PEGディケイ1レベル)

## 10-4. PEGSusL (PEGサステインレベル)

## 10-5. PEGReIL (PEGリリースレベル)

ピッチエンベロープジェネレーターのレベル (音程変化の量) 設定を行ないます。PEGレート (PAGE 9) 設定との組み合わせにより、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程の時間的な変化を作ることができます (後述参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。



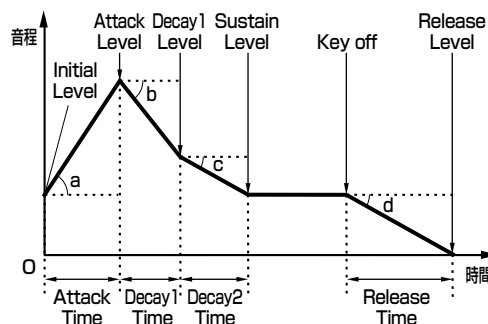
□設定できる値: -2400~+2400

## ピッチエンベロープジェネレーターの設定

鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程の時間的な変化を4つのレート (変化の速さ) と5つのレベル (音程) を用いて設定します。まず、InitL (イニシャルレベル) とAtkR (アタックレート) の設定により、鍵盤を弾いた瞬間のレベル (InitL) から最大レベル (AtkL) に達するまでの音程の時間的な変化を作ります。その後の変化をDcy (ディケイ) 1/2R、Dcy1L (ディケイ1レベル) で設定し、減衰後の到達レベルをSusL (サステインレベル) で設定します。最後に鍵盤から指を離れた後の変化をReIR (リリースレート) /ReIL (リリースレベル) で設定します。

各R (レート) の設定値は、グラフ上のa~dの角度で表されます。したがって、R (レート) の設定値が大きいくほど、すばやく次のレベルに到達し、各タイム (あるレベルから次のレベルに到達するのに要する時間) は短くなります。

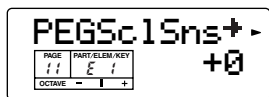
また、必要に応じてベロシティセンシティビティなどのパラメーター設定を行ないます。



## 11-1. PEGScISns(PEGスケールセンシティブィティ)

## 11-2. PEGScICN(PEGスケールセンターノート)

各エレメントのPEGスケールリングを設定します。PEGスケールリングとは、弾く鍵盤の音程によって、PEGの音程変化、音程変化の速さをコントロールする機能です。



### ■ PEGScISns

各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤の音程によってPEGの音程変化の速さ)を調節します。PEGScICN(次のパラメーター)の音程の鍵盤によって作られるPEGの変化の速さが基準となります。

値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどゆっくりとした時間変化が得られ、高音部の鍵盤を弾いたときほど速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

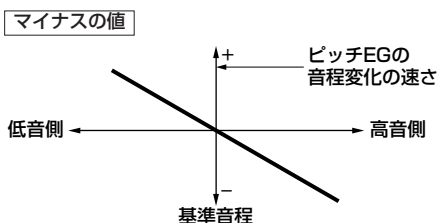
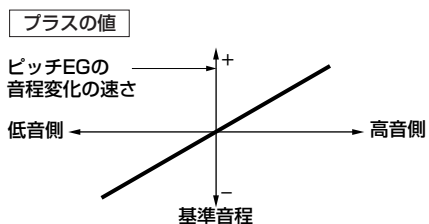
□設定できる値: -7~+7

### ■ PEGScICN

上記PEGScISnsの基準音程を設定します。ここで設定した音程ではPEGで設定した音程変化の速さがそのまま得られます。それ以外の音程ではPEGScISnsで設定した値に比例した音程変化の速さになります。

□設定できる値: C-2~G8

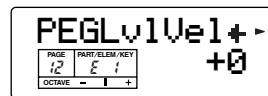
**NOTE** ENTER ボタンを押しながら鍵盤を押すことで、基準音程を設定することもできます。



## 12-1. PEGRtVel(PEGレートベロシティ)

## 12-2. PEGLvIVel(PEGレベルベロシティ)

ピッチエンベロープジェネレーターに対するベロシティの感度を設定します。



□設定できる値: それぞれ-7~+7

### ■ PEGRtVel

ピッチエンベロープジェネレーターのレート(時間変化)に対するベロシティの感度を設定します。PEGRtVelの値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど、速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

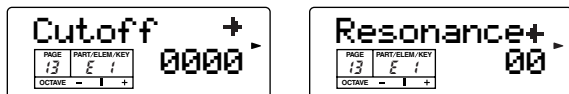
### ■ PEGLvIVel

ピッチエンベロープジェネレーターのレベル(音程変化量)に対するベロシティの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音程変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

## 13-1. Cutoff(カットオフ)

## 13-2. Resonance(レゾナンス)

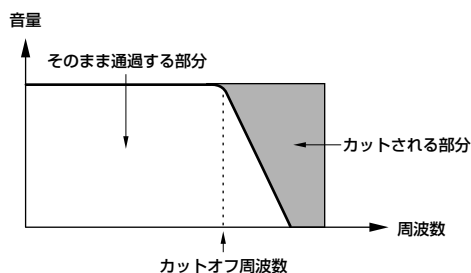
フィルターに関する設定を行ないます。各エレメントにフィルター(LPF)をかけ、音質を変化させることができます。



フィルターとは特定の周波数帯域の信号だけを通過させ、他の周波数帯域の信号をカットすることによって音色を変化させる機能です。S03では、LPF(ローパスフィルター)を採用しています。

### ■ Cutoff

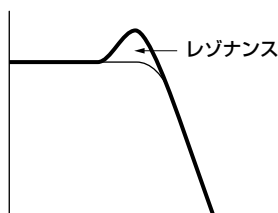
フィルターのカットオフ周波数を設定します。ここで設定したカットオフ周波数帯以下の信号は通過し、それ以上の周波数帯はカットされます。



□設定できる値: 0~2047

### ■ Resonance

レゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、Cutoffで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。



□設定できる値: 0~63

## 14-1. CutoffVel

(カットオフベロシティセンシティビティ)

## 14-2. ResoVel

(レゾナンスベロシティセンシティビティ)

各エレメントのフィルターの感度(フィルターの効き具合)に関する設定を行ないます。



□設定できる値: 0~15

### ■ CutoffVel

カットオフ周波数に対するベロシティの感度を設定します。値を大きくすると、鍵盤を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動し、大きな音色変化が得られます。

### ■ ResoVel

現在設定されているレゾナンス効果に対するベロシティの感度を設定します。値を大きくすると、鍵盤を強く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなり、大きな音色変化が得られます。

## 15. FltSciFlag(フィルタースケールフラッグ)

フィルタースケールリングのタイプを設定します。フィルタースケールリングとは、音程の高低によって、フィルターのカットオフ周波数をコントロールする機能です。Flt BP(PAGE 16)には、キーボードを分割してコントロールするために、4つのブレイクポイント(音程)の設定があります。また、Flt Ofs(PAGE 17)には、各ブレイクポイントをオフセットできる4つのレベル設定があります。

NOTE 値の設定については、後述のフィルタースケールリングの設定例をご参照ください。



□設定できる値: brk.p(Flt BP/Flt Ofsの設定値)、table(音色ごとにあらかじめ決められた設定値を使用)

NOTE tableの設定はXG音色にのみ有効です。

## 16-1. Flt BP1

(フィルタースケールブレイクポイント1)

## 16-2. Flt BP2

(フィルタースケールブレイクポイント2)

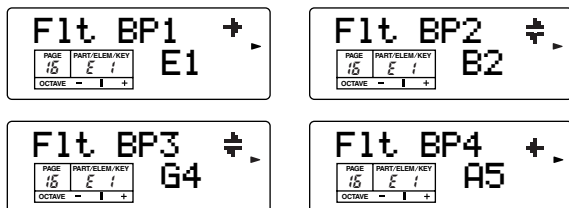
## 16-3. Flt BP3

(フィルタースケールブレイクポイント3)

## 16-4. Flt BP4

(フィルタースケールブレイクポイント4)

各ブレイクポイントの音程を設定します。BP1からBP4まで順番に音程が高くなるように自動調節されます。



□設定できる値: Flt BP1~Flt BP4に対してC-2~G8

## 17-1. Flt Ofs1 (フィルタースケールオフセット1)

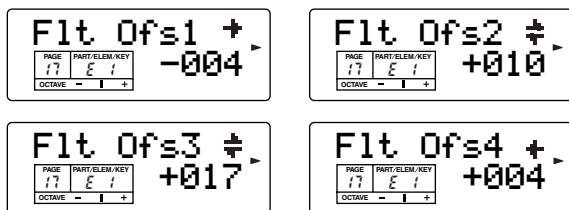
## 17-2. Flt Ofs2 (フィルタースケールオフセット2)

## 17-3. Flt Ofs3 (フィルタースケールオフセット3)

## 17-4. Flt Ofs4 (フィルタースケールオフセット4)

フィルタースケールリングのオフセットレベルを設定します。前のPAGEで設定した4つのブレイクポイント(BP1/BP2/BP3/BP4)に対するオフセット値です。

**NOTE** 値の設定については、後述のフィルタースケールリングの設定例をご参照ください。



□設定できる値: Flt Ofs1~Flt Ofs4に対して-128~+127

## 18-1. FltScISns

(フィルタースケールセンシティブィティ)

## 18-2. FltScIVel

(フィルタースケールベロシティセンシティブィティ)



□設定できる値: それぞれ0~15

### ■ FltScISns

各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤の音程によってFEGの変化の速さをコントロールする割合)を調節します。値を大きくすると、低音部の鍵盤を弾いたときほどゆっくりとした時間変化が得られ、高音部の鍵盤を弾いたときほど速い時間変化が得られます。

### ■ FltScIVel

フィルタースケールのレベル(音色変化量)に対するベロシティの感度を設定します。値を大きくすると、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音色変化が得られます。

### フィルタースケールリングの設定

ブレイクポイント(BP1~4)ごとに音程とレベル(オフセット)を使って、次のように設定します。

	1	2	3	4
BP	E1	B2	G4	A5
Ofs	-4	+10	+17	+4

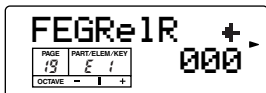
この例の場合、E1で-4のレベル、つまり現在のカットオフ周波数が64の場合、-4のオフセットで60、B2では+10のオフセットで74、G4では+17のオフセットで81、A5では+4のオフセットで88となり、これ以外の音程では、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだ周波数となります。

**NOTE** ブレイクポイントのレベルはオフセット値で、現在のカットオフ周波数を基準として加減を行いません。なお、カットオフ周波数の上限、下限を越えるようなオフセットレベルを設定しても、これらを越えることはありません。

**NOTE** ブレイクポイントBP1より下の音は、BP1のレベルとなります。ブレイクポイントBP4より上の音は、BP4のレベルとなります。

**19-1. FEGHoldR**(FEGホールドレート)**19-2. FEGAtkR**(FEGアタックレート)**19-3. FEGDcy1R**(FEGディケイ1レート)**19-4. FEGDcy2R**(FEGディケイ2レート)**19-5. FEGReIR**(FEGリリースレート)

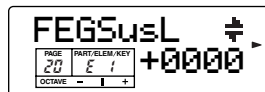
フィルターエンベロープジェネレーターのレート(あるレベルから次のレベルに到達するまでの速さ)設定を行ないます。FEG Levelの設定との組み合わせにより、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音色の時間的な変化を作ることができます(後述参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。



□設定できる値: それぞれ0~127

**20-1. FEGInitL**(FEGイニシャルレベル)**20-2. FEGAtkL**(FEGアタックレベル)**20-3. FEGDcy1L**(FEGディケイ1レベル)**20-4. FEGSusL**(FEGサステインレベル)**20-5. FEGReIL**(FEGリリースレベル)

フィルターエンベロープジェネレーターのレベル(音色変化の量)設定を行ないます。FEG レート(PAGE 19)の設定との組み合わせにより、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音色の時間的な変化を作ることができます(後述参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。



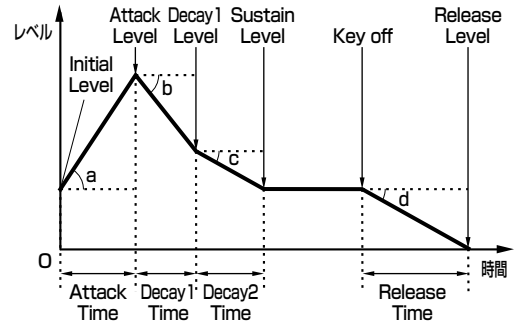
□設定できる値: -2047~+2047

**フィルターエンベロープジェネレーターの設定**

鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音色の時間的な変化を5つのレート:(変化の速さ)と5つのLevel(レベル: 変動量)を用いて設定します。鍵盤を弾いた瞬間から InitL(イニシャルレベル)に固定され、HoldR(ホールドレート)で指定された時間だけ、そのままのレベルを持続します。その後の時間的な変化を AtkR(アタックレート)/AtkL(アタックレベル)、Dcy1/2R(ディケイ1/2レート)、Dcy1L(ディケイ1レベル)で設定し、減衰後の到達レベルを Dcy2L(ディケイ2レベル)で設定します。最後に鍵盤から指を離れた後の変化を ReIR(リリースレート)/ReIL(レベル)で設定します。

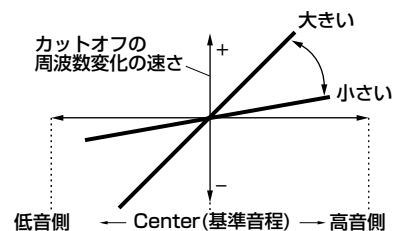
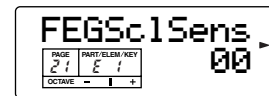
各R(レート)の設定値は、グラフ上のa~dの角度で表されます。したがって、R(レート)の設定値が大きいくほど、すばやく次のレベルに到達し、各タイム(あるレベルから 次のレベルに到達するのに要する時間)は短くなります。

また、必要に応じてペロシティセンシティビティなどのパラメーター設定を行ないます。

**21. FEGScISens**(FEGスケールセンシティビティ)

各エレメントのFEGスケールリングを設定します。FEGスケールリングとは、弾く鍵盤の音程によって、FEGの音色変化、音色変化の速さをコントロールする機能です。

【NOTE】 FEGスケールリングの設定は、内部的には前述のFlt BP/Flt Ofsで設定するブレイクポイントやオフセット値との積算によって有効となります。



□設定できる値: 0~15



## 22-1. FEGAtkVel(FEGアタックベロシティ)

## 22-2. FEGOthVel(FEGアザーベロシティ)

フィルターエンベロープジェネレーターに対するベロシティの感度を設定します。



### ■ FEGAtkVel

フィルターエンベロープジェネレーターのアタックレートに対するベロシティの感度を設定します。

□設定できる値: -7~+7

### ■ FEGOthVel

フィルターエンベロープジェネレーターのアタックレート以外のレートに対するベロシティの感度を設定します。

□設定できる値: -7~+7

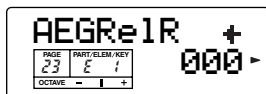
## 23-1. AEGAtkR(AEGアタックレート)

## 23-2. AEGDcy1R(AEGディケイ1レート)

## 23-3. AEGDcy2R(AEGディケイ2レート)

## 23-4. AEGReIR(AEGリリースレート)

アンプリチュードエンベロープジェネレーターのレート(あるレベルから次のレベルに到達するまでの速さ)設定を行ないます。AEGレベル(PAGE 24)の設定との組み合わせにより、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音量の時間的な変化を作ることができます(後述参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。



□設定できる値: 0~127

**NOTE** たとえばAEGReIRの値を小さく設定すると、余韻(サステイン)を長くすることができます。

## 24-1. AEGInitL(AEGイニシャルレベル)

## 24-2. AEGDcy1L(AEGディケイ1レベル)

## 24-3. AEGSusL(AEGサステインレベル)

アンプリチュードエンベロープジェネレーターのレベル(音量)設定を行ないます。AEGレート(PAGE 23)の設定との組み合わせにより、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音量の時間的な変化を作ることができます(後述参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。



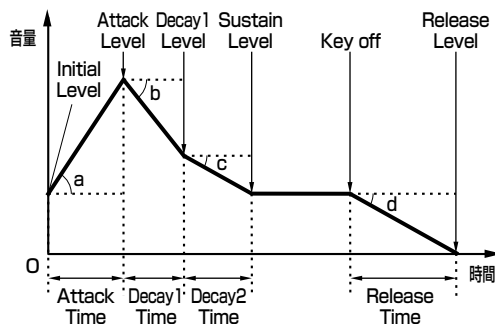
□設定できる値: 0~255

### アンプリチュードエンベロープジェネレーターの設定

鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音量の時間的な変化を4つのTime(タイム: 変化の速さ)と3つのLevel(レベル: 音量)を用いて設定します。まず、InitL(イニシャルレベル)とAtkR(アタックレート)の設定により、鍵盤を弾いた瞬間のレベル(イニシャルレベル)から最大レベル(Attack Level)に達するまでの音量の時間的な変化を作ります。その後の変化をDcy1/2R(ディケイ1/2レート)、Dcy1L(ディケイ1レベル)/SusL(サステインレベル)で設定します。最後に鍵盤から指を離した後、レベルが0になるまでの変化をAEGReIR(リリースレート)で設定します。

各R(レート)の設定値は、グラフ上のa~dの角度で表されます。したがって、R(レート)の設定値が大きいくほど、すばやく次のレベルに到達し、各タイム(あるレベルから次のレベルに到達するのに要する時間)は短くなります。

また、必要に応じてベロシティセンシティブリティなどのパラメーター設定を行ないます。





## 25. AEGScISens (AEGスケールセンシティブィティ)

各エレメントのAEGスケールリングを設定します。AEGスケールリングとは、弾く鍵盤の音程によって、AEGの音量変化の速さをコントロールする機能です。

**NOTE** AEGスケールリングの設定は、内部的にはこの後のLvlSciページで設定するブレイクポイントやオフセット値との積算によって有効となります。



□設定できる値: 0~15

## 26-1. AEGLvlVel

(AEGレベルベロシティセンシティブィティ)

## 26-2. AEGAtkVel

(AEGアタックベロシティセンシティブィティ)

アンプリチュードエンベロープジェネレーターに対するベロシティの感度を設定します。



□設定できる値: それぞれ0~15

### ■ AEGLvlVel

アンプリチュードエンベロープジェネレーターのレベル(音量)に対するベロシティの感度を設定します。値が大きいほど、鍵盤を強く弾いたときに大きな音量変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

### ■ AEGAtkVel

アンプリチュードエンベロープジェネレーターのアタックタイムに対するベロシティの感度を設定します。ここでの値が大きいほど、鍵盤を強く弾いたときに、速い時間変化が得られます。

## 27. LvlSciFlag (AEGレベルスケールフラッグ)

アンプリチュードスケールリングのブレイクポイントのタイプ設定します。アンプリチュードスケールリングとは、音程の高低によって、エレメントの出力レベルをコントロールする機能です。キーボードを分割してコントロールするために、4つのブレイクポイント(音程)の設定があります。また、LvlOfs(レベルオフセット)ページ(PAGE 29)には、各ブレイクポイントをオフセットできる4つのレベル設定があります。

**NOTE** 値の設定については、下記のアンプリチュードスケールリングの設定例をご参照ください。

**NOTE** エレメント自体のレベルはPAGE 3のLevel(P.73)で設定します。



□設定できる値: brk.p(Lvl BP/Lvl OPSの設定値を使用)、table(音色ごとにあらかじめ決められた設定値を使用)

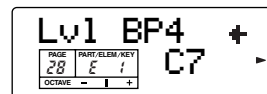
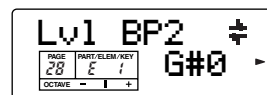
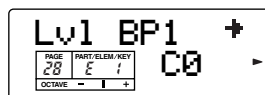
## 28-1. Lvl BP1 (レベルブレイクポイント1)

## 28-2. Lvl BP2 (レベルブレイクポイント2)

## 28-3. Lvl BP3 (レベルブレイクポイント3)

## 28-4. Lvl BP4 (レベルブレイクポイント4)

各ブレイクポイントの音程を設定します。BP1からBP4まで順番に音程が高くなるように自動調節されます。



□設定できる値: Lvl BP1~Lvl BP4に対してC-2~G8

## 29-1. Lvl Ofs1 (レベルオフセット1)

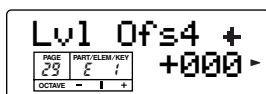
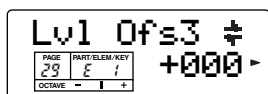
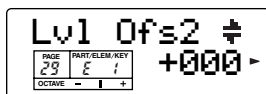
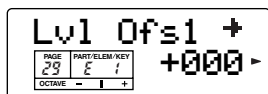
## 29-2. Lvl Ofs2 (レベルオフセット2)

## 29-3. Lvl Ofs3 (レベルオフセット3)

## 29-4. Lvl Ofs4 (レベルオフセット4)

アンプリチュードスケージングのオフセットレベルを設定します。前のPAGEで設定した4つのブレイクポイント(BP1/BP2/BP3/BP4)に対するオフセット値です。

**NOTE** 値の設定については、下記のアンプリチュードスケージングの設定例をご参照ください。



□設定できる値: Lvl Ofs1~Lvl Ofs4に対して-128~+127

### アンプリチュードスケージングの設定

ブレイクポイント(BP1~4)ごとに音程とレベル(オフセット)を使って、次のように設定します。

	1	2	3	4
BP	E1	B2	G4	A5
Ofs	-4	+10	+17	+4

この例の場合、E1で-4のレベル、つまり現在のレベルが80の場合、-4のオフセットで76の出力レベル、B2では+10のオフセットで90の出力レベル、G4では+17のオフセットで97の出力レベル、A5では+4のオフセットで84の出力レベルとなり、これ以外の音程では、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだ出力レベルとなります。

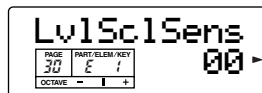
**NOTE** ブレイクポイントのレベルはオフセット値で、現在のエレメントのレベル(P.73)を基準として加減を行いません。エレメントのレベルは0~127の範囲です。このためエレメントのレベルが80の場合、ブレイクポイントのレベルを+50に設定しても出力レベルは130にはならず、127となります。

**NOTE** ブレイクポイントBP1より下の音は、BP1のレベルとなります。ブレイクポイントBP4より上の音は、BP4のレベルとなります。

## 30. LvlSc1Sens

(レベルスケールセンシティビティ)

各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤の音程によってレベルの変化の速さをコントロールする割合)を調節します。値を大きくすると、低音部の鍵盤を弾いたときほどゆっくりとした時間変化が得られ、高音部の鍵盤を弾いたときほど速い時間変化が得られます。



□設定できる値: 0~15

## 31. KeyonDelay (キーオンディレイ)

鍵盤を押した後、実際に音が出るまでの遅れを設定します。各エレメントに異なるディレイを設定することができます。

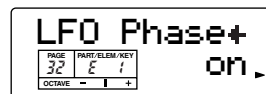
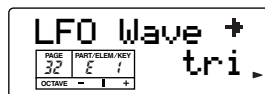


□設定できる値: 0~15

## 32-1. LFO Wave (LFOウェーブ)

## 32-2. LFO Phase (LFOフェーズイニシャライズ)

LFOに関する設定を行いません。LFOは低周波の信号を発生する発振器で、このLFOの信号波形を使ってピッチ/フィルター/アンプリチュードなどを変調し、ビブラート/ワウワウ/トレモロなどの効果を作ります。ピッチとフィルターに対して同時に変調をかけるなど、目的に応じて複数の変調先を選んだり、特定のエレメントに対してだけ変調をかけることもできます。



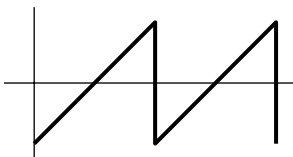
### ■ LFO Wave

LFOのウェーブを選択します。ここで選んだウェーブを使って、さまざまな音の揺れ方を作り出すことができます。3種類のウェーブが用意されています。

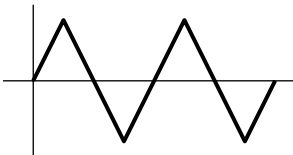
□設定できる値: saw, tri, S&H

**NOTE** "S&H"の設定は、ピッチに不規則な変化を得たい場合に使用します(LFO AModとLFO FModでは、"tri"のウェーブが代用されます。LFO PModをMWでコントロールする場合も、"tri"のウェーブが代用されます)。

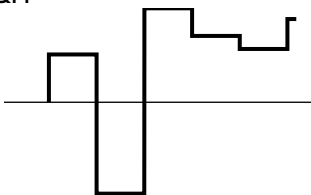
saw



tri



S&amp;H



### ■ LFO Phase

鍵盤を押したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。

□設定できる値: off, on

## 33. LFO Speed(LFOスピード)

LFOウェーブの変化の速さを設定します。値が大きいほどスピードが上がります。



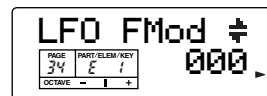
□設定できる値: 0~63

## 34-1. LFO PMod(LFOピッチモジュレーション)

## 34-2. LFO FMod(LFOフィルターモジュレーション)

## 34-3. LFO AMod(LFOアンプリチュードモジュレーション)

LFOのウェーブでピッチ/フィルター/アンプを変調する深さをそれぞれ設定します。



□設定できる値: それぞれ0~127

### ■ LFO PMod

LFOのウェーブで音程を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音程の変化幅が広がります。

### ■ LFO FMod

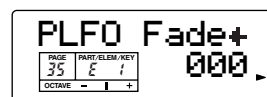
LFOのウェーブでフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させる設定です。値が大きいほどカットオフ周波数の変化幅が広がります。

### ■ LFO AMod

LFOのウェーブで音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広がります。

## 35-1. PLFODelay(ピッチLFOディレイ)

## 35-2. PLFO Fade(ピッチLFOフェードタイム)

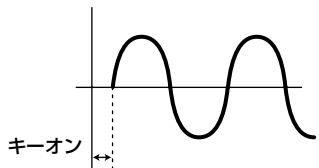


□設定できる値: 0~127

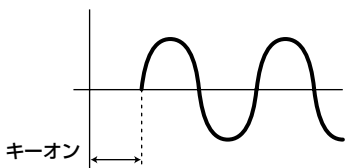
## ■ PLFODelay

鍵盤を弾いてからピッチ LFO の効果が始まるまでの時間を設定します。下の図のように値が大きいほど LFO の効果が始まるまでの時間が長くなります。

すぐに効果ははじまる



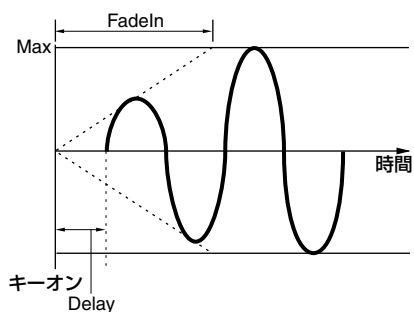
ゆっくり効果がはじまる



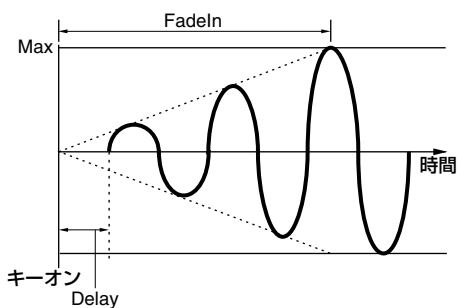
## ■ PLFO Fade

鍵盤を弾いて PLFODelay で設定された時間を経過した後、LFO の効果がフェードインしていく時間を設定します。下の図のように値が大きいほど LFO の効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっていきます。

小さい値



大きい値



## ドラムボイス

ドラムボイスとは、各鍵盤（音程 C0～C6）に多数のドラムやパーカッションを割り当て、鍵盤全体でさまざまな打楽器音を演奏することができるよう、ひとつのドラムキットとしてまとめたものです。ドラムボイスのエディットには、コモンエディットに関する設定（そのドラムボイス全体に共通した設定）1種類とドラムキーごとの設定5種類の計6種類の項目が用意されています。エディットしたいドラムボイスを選んだ状態で、ボイスエディットモードに入ると、前回エディットしていたページに入ります。

**NOTE** ドラムボイスの概念については、P.26をご参照ください。

### ドラムコモンエディットとドラムキーごとのエディット

ドラムボイスは、各鍵盤（C#-1～G5）にそれぞれ異なる音色が割り当てられたものを、ひとまとめにしたもので（P.26）、全ドラムキーに共通した設定をドラム コモン エディットと呼びます。ドラムボイスエディット時の画面構成は、このドラム コモン エディットとアサインされた音色ごとのエディットを行なうドラムキーエディットに分けられます。ドラムボイスエディット時は、-ボタンと+ボタンを同時に押すたびに、ドラムコモンの設定画面とドラムキーの設定画面を切り替えます。

ドラムコモンの設定画面



ドラムキーの設定画面



PAGE	PART/ELEM/KEY
2	0 0
OCTAVE	-   +

ドラムコモンを示す

PAGE	PART/ELEM/KEY
1	0 4
OCTAVE	-   +

ドラムキーを示す

## ドラムコモンジェネラル(PAGE 1~2)

ドラムボイスの場合、コモンジェネラルのパラメーターは次の2ページとなります。

### 1. Name(ネーム)

ボイスネームを設定します。設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.71をご参照ください。

### 2. OrgKt(オリジナルキット)

オリジナルキット(鍵盤ごとに異なる音色がアサインされたウェーブセット)を選択します



**NOTE** ドラムキーごとに異なるプリセットウェーブを割り当てることはできません。

□設定できる値: 別冊データリストをご参照ください。

## ドラムキーオシレーター/ミックス(PAGE 1~5)

### ドラムキーピッチ(PAGE 6)

### ドラムキーフィルター(PAGE 7)

### ドラムキーアンプリチュード(PAGE 8)

### ドラムキーエフェクト(PAGE 9、10)

ここでは、ドラムキーエディットのパラメーターを設定します。キーごとに異なった設定をすることができます。鍵盤を押すことで、各ドラムキーを選択することができます。

### 1. Level(レベル)

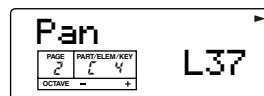
ここでの設定により、各ドラムキーの出力バランスを調節することができます。



□設定できる値: 0~127

## 2. Pan(パン)

ここでの設定により、ドラムボイス(ドラムキット)の各打楽器音のステレオ定位を調節することができます。



□設定できる値: Rnd(ランダム: 鍵盤を弾くたびにランダムに音の定位が移動)、L63(左端)~C(センター)~R63(右端)

**NOTE** テンキーを使って以下の値を入力することができます。

0: Rnd  
1~63: L63~L01  
64: C(センター)  
65~127: R01~R63

## 3. Alt.Group(オルタネートグループ)

本来ドラムキットの中で同時に発音すると不自然になってしまうものを、同時に発音させないようにするための設定です。たとえば、ハイハットオープンとハイハットクローズなど、通常同時に発音されるはずのないものを同じグループ番号に登録しておきます。グループ番号は127種類あります。同時に発音されても構わない(または同時に発音されたほうがよい)ドラムキットにはoffを設定します。

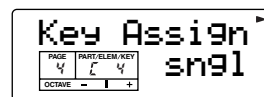


□設定できる値: off、1~127

**NOTE** テンキーで0を入力することで、offを指定することもできます。

## 4. Key Assign(キーアサイン)

キーアサインの方式を選択します。sngl(シングル)は、音源側で同一ノートを受信した時、先に発音された音を鳴らなくする設定です。また、multi(マルチ)は、同一ノートを受信した時に、次々とチャンネルを割り当てて複数発音させる設定です。



□設定できる値: sn91、multi

## 5-1. RxNoteOff(レシーブノートオフ)

## 5-2. RxNote On(レシーブノートオン)



□設定できる値: それぞれoff, on

### ■ RxNoteOff

各ドラムキーで MIDI ノートオフを受けるか (on)、受けないか (off)を設定します。

### ■ RxNote On

各ドラムキーで MIDI ノートオンを受けるか (on)、受けないか (off)を設定します。

## 6-1. PitchCors(ピッチコース)

## 6-2. PitchFine(ピッチファイン)



□設定できる値: それぞれ-64~+63

### ■ PitchCors

各ドラムキーの音程を半音単位で移調します。

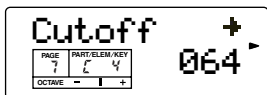
### ■ PitchFine

各ドラムキーの音程を微調整します。

## 7-1. Cutoff(カットオフ)

## 7-2. Resonance(レゾナンス)

フィルターに関する設定を行ないます。各ドラムキーにフィルター (LPF)をかけ、音質を変化させることができます。



NOTE フィルターのしくみについてはノーマルボイスと同様です。詳しくは P.77をご参照ください。

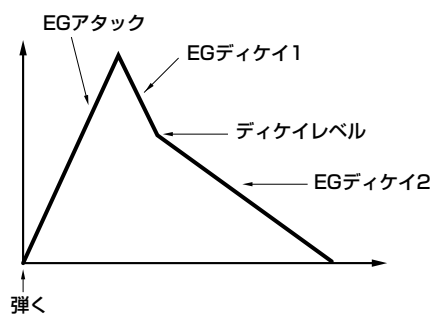
NOTE ノーマルボイスと異なり、設定できる値は、それぞれ0~127です。

## 8-1. EG Attack(EGアタックレート)

## 8-2. EG Decay1(EGディケイ1レート)

## 8-3. EG Decay2(EGディケイ2レート)

アンプリチュードエンベロープジェネレーターの設定を行ないます。鍵盤を弾いた瞬間から音が最大音量に達した後、減衰して消えていくまでの音量の時間的な変化を作ることができます(下図参照)。各ドラムキーに異なる値を設定することができます。



□設定できる値: 0~127

### ■ EG Attack

鍵盤を弾いた瞬間の音量が 0 から最大値に変化する速さを設定します。最大音量に到達する前にウェーブが終わってしまう音色もありますので、値を長く設定すると不自然に聞こえることがあります。

### ■ EG Decay1

音量が最大値に達した後、次のディケイレベルに変化する速さを設定します。

### ■ EG Decay2

音量がディケイレベルに達した後、音が消えるまでの速さを設定します。

## 9. ReverbSend(リバーブセンド)

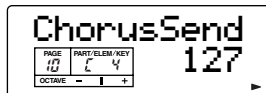
リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。



□設定できる値: 0~127

## 10. ChorusSend(コーラスセンド)

コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。



□設定できる値: 0~127

# ボイスジョブ

ボイスエディットモードで作成した(またはエディット中の)ボイスをイニシャライズしたり、コピーしたりなど、さまざまなジョブ(機能)を実行することができます。

**NOTE** イニシャライズやリコールを実行する場合は、ボイスジョブモードへ入る前に、ジョブを実行したいボイスをあらかじめ選んでおく必要があります(P.33)。

**NOTE** ボイスジョブモードへの入り方についてはP.29をご参照ください。

## ジョブの実行手順

- 1 ボイスプレイモードで、ジョブを実行したいボイスナンバーを選択します。
- 2 JOBボタンを押して、ボイスジョブモードに入ります。
- 3 ▼▲を使って実行したいボイスジョブのページに切り替えます。選んだジョブのディスプレイが表示されます。



- 4 DEC/INCボタンを使って値を設定します。

**NOTE** バルクダンプの場合、この操作はありません。

**NOTE** CpyElm(コピーエレメント)/CpyKey(コピードラムキー)で、コピー先のエレメント/ドラムキーを設定する場合は、+/-ボタンをを使います。
- 5 ENTERボタンを押すと、実行の確認を求めるディスプレイが表示されます。



- 6 YESボタンを押すと、ジョブが実行されます。ディスプレイにCompletedが表示されるとジョブが終了し、実行前の表示に戻ります。

ジョブの実行を中止する場合は、NOボタンを押します。

**NOTE** ジョブの実行に時間がかかる場合は、ディスプレイにExecutingが表示されます。Executingの表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

- 7 VOICEボタンを押すと、ボイスジョブモードを抜け、ボイスプレイモードに戻ります。

## 1. Init(イニシャライズ)

ボイスの初期設定データ呼び出す(イニシャライズする)ことができます。コモンデータ、各エレメント/ドラムキー単位のデータなど、イニシャライズするデータの種類を指定することができます。すでに作成されているボイスを元に変更するのではなく、最初からオリジナルのボイスを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。



### ■ イニシャライズするデータの種類

INC/DECボタンを使って、イニシャライズするデータの種類を選択します。現在選ばれているボイスの種類(ノーマル/ドラム)によって指定できるデータの種類は異なります。

□ 指定できる値:  
ノーマルボイス

voice(現在のボイスの全データ)、cmnm(コモンデータ:すべてのエレメントに共通のデータ)、elmnt(エレメント1~4)

**NOTE** エレメント1~4の選択には+/-ボタンを使用します(elmnt指定時)。

ドラムボイス

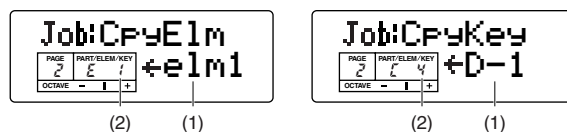
kit(現在のボイスの全データ)、cmnm(コモンデータ:すべてのドラムキーに共通のデータ)、key(ドラムキー C#-1~G5)

**NOTE** 鍵盤を押すことでドラムキー C#-1~G5を選択することができます(key指定時)。

## 2. CpyElm(コピーエレメント)/

## CpyKey(コピードラムキー)

現在エディット中のボイスの任意のエレメント/ドラムキーデータを、同じボイスの別のエレメント/ドラムキーにコピーすることができます。



### ■ (1)コピー元のエレメント/ドラムキーの指定

コピー元のボイスのエレメント/ドラムキーを設定します。

□ 設定できる値:

ノーマルボイス

elm1~4(エレメント1~4)

ドラムボイス

C#-1~G5(ドラムキーC#-1~G5)

### ■ (2)コピー先のエレメント/ドラムキーの指定

コピー先のボイスのエレメント/ドラムキーを設定します。

□ 設定できる値:

ノーマルボイス

E1~4(エレメント1~4)

ドラムボイス

C#-1~G5(ドラムキーC#-1~G5)

## 3. BlkDmp(バルクダンプ)

ボイスデータを、まとめてコンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)することができます。



□ 設定できる値:

Curnt(カレントボイス)

現在選択されているボイスの全データを送信

AllUs(オールユーザーボイス)

すべてのユーザーボイス(ノーマル1~128、ドラム1~2)データを送信

System(システム)

システム(ユーティリティ/MIDI)の全データを送信

**NOTE** マルチデータのバルク送信は、マルチジョブ(P.68)で行ないます。

**NOTE** バルクダンプ機能の使用例については、P.42をご参照ください。

**NOTE** バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくはP.93をご参照ください。



# ボイスストア

エディットしたボイスは、次の手順で本体内のユーザーメモリーに、ノーマルボイスは128種類、ドラムボイスは2種類までストア(保存)することができます。

**NOTE** ストアを実行すると、ストア先のボイスデータは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめヤマハ MIDI データファイラー-MDF3 やコンピューターなどに保存されることをおすすめします。

- 1 ボイスをエディットした後、続けてSTOREボタンを押します。ボイスストアのディスプレイが表示されます。



- 2 INC/DECボタンを使って、ストア先のボイスナンバーを選択します。
- 3 ENTERボタンを押します。実行確認のディスプレイが表示されます。



- 4 YESボタンを押すとストアが実行されます。実行中はExecutingが表示され、Completed!が表示されるとストアが終了し、ボイスプレイモードになります。

**NOTE** ストアを中止したい場合はNOボタンを押します。ストアは実行されず、元の画面に戻ります。

# ユーティリティモード

ユーティリティモードには、システム全体に共通した設定やコントローラーの設定など8ページの項目が用意されています。

**NOTE** ユーティリティモードへの入り方についてはP.29をご参照ください。

**NOTE** MIDIについての設定は、MIDIモード(P.93)で行ないます。

**NOTE** P.20の機能ツリー図、P.22のパラメーター一覧をご参照ください。

## トーンジェネレーター (PAGE 1)

## キーボード (PAGE 2~3)

## コントローラー (PAGE 4~7)

## エフェクト (PAGE 8)

### 1. MasterTune (マスターチューン)

キーボードのチューニングを調整します。音程を1/10セント単位で微調整することができます。

□設定できる値: -1024~+1023



**NOTE** +1000に設定すると、音程が半音上がります。-1000に設定すると音程が半音下がります。

### 2. Kbd Trans (トランスポーズ)

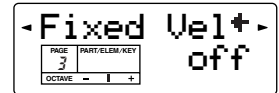
キーボードの音程を半音単位で移調します。ここでの設定は、MIDIでも出力されます。

□設定できる値: -11~+11



### 3-1. Vel Curve (ベロシティカーブ)

### 3-2. Fixed Vel (フィックスベロシティ)



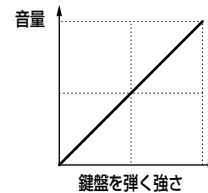
#### ■ Vel Curve

鍵盤を弾く強さに対する音の出方を決めるベロシティカーブを設定します。次のFixed Velのパラメーターが"off"の場合に有効です。

□設定できる値:

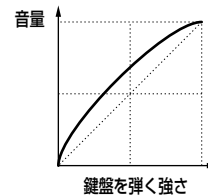
norm(ノーマル)

鍵盤を弾く強さとベロシティが比例しています。



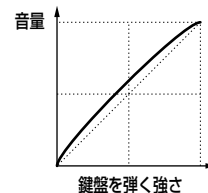
soft1(ソフト1)

全体に大きなベロシティが出やすいカーブです。



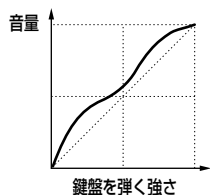
soft2(ソフト2)

全体に大きなベロシティが出やすいカーブです。ソフト1よりはノーマルに近いカーブです。



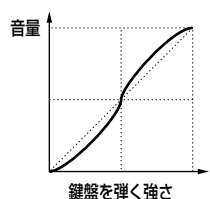
### easy(イージー)

比較的大きなベロシティが出やすいカーブですが、中間部付近のベロシティ変化が緩やかになっているため、音量が安定します。



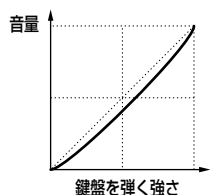
### wide(ワイド)

キータッチの弱い部分ではベロシティをおさえ、強い部分ではベロシティを出やすくしたカーブです。ダイナミックレンジが広く感じられます。



### hard(ハード)

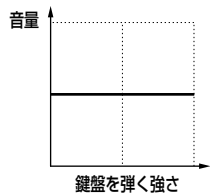
全体に大きなベロシティが出にくいカーブです。



### Fixed Vel

鍵盤を弾く強さにかかわらず、一定のベロシティで音源を鳴らしたい場合に使用します。

□設定できる値: off, 1~127



## 4-1. MWTxCt1No(MW送信コントロールナンバー)

## 4-2. FCTxCt1No

(フットコントローラー送信コントロールナンバー)

モジュレーションホイールとフットコントローラーにアサインするコントロールチェンジ機能(MIDIコントロールナンバー)を選択します。



□設定できる値: それぞれ0~95(0/32=off)、AT(アフタータッチ)

■NOTE コントロールナンバーやコントロールチェンジについては、別冊データリストをご参照ください。

## 5. FSTxCt1No

(フットスイッチ送信コントロールナンバー)

フットスイッチにアサインするコントロールチェンジ機能 (MIDIコントロールナンバー)を選択します。



□設定できる値: 0~95(0/32=off)、96(PCInc: プログラムチェンジINC)、97(PCDec: プログラムチェンジDEC)

■NOTE コントロールナンバーやコントロールチェンジについては、別冊データリストをご参照ください。

■NOTE 工場出荷時にはサステイン (64) に設定されています。

## 6. Ctl Reset(コントローラーリセット)

ボイスを切り替えたとき、コントローラー(モジュレーションホイール、フットコントローラーなど)の値をそのまま使用する(hold)か、初期値に戻す(reset)かを設定します。

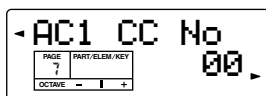


□設定できる値: hold, reset  
resetに設定した場合、コントローラーの値は以下のとおりになります。

ピッチベンド..... 中央  
 モジュレーションホイール..... 最小  
 フットコントローラー..... 最大  
 フットスイッチ..... オフ

## 7. AC1 CC No(AC1コントロールチェンジナンバー)

ボイスモード時のAC1(アサインブルコントローラ1)のコントロールチェンジナンバーを設定します。



□設定できる値: 0~95

**NOTE** AC1について詳しくは、P.66(マルチモード時の設定)をご参照ください。

**NOTE** マルチモード時のAC1 CC Noは、マルチパートエディット (PAGE 19) で設定します。

## 8. V EfBypass(ボイスエフェクトバイパス)

ボイスモード時に、エフェクトをバイパスする(かけないようにする)か(on)、しないか(off)を設定します。システムエフェクト(Reverb、Chorus)のみバイパスします。



□設定できる値: off, on

# ユーティリティジョブ

ユーティリティジョブでは、S03を工場出荷時の状態に戻すファクトリーセットのジョブを実行します。

## ファクトリーセット (工場出荷時の状態に戻す)

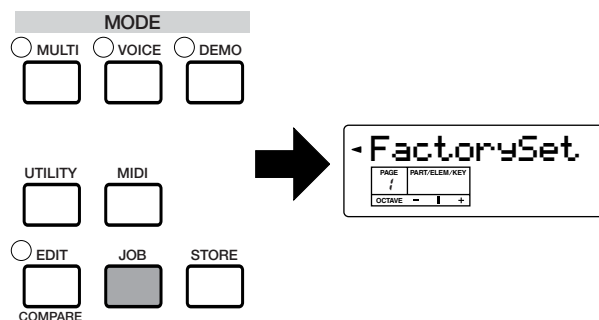
S03では、あらかじめ工場出荷時に、プリセットボイス以外のボイス(ユーザーメモリー)、マルチ、システムなどの設定が行なわれた状態になっています(ファクトリーセット)。

一度、何らかのエディット操作や変更操作を行なうと、これらの設定は書き換えられ、ファクトリーセットの設定は失われてしまうこととなります。

(必要に応じて) 次の操作で工場出荷時と同じ状態に戻すことができます。

**!** ファクトリーセットを実行すると、現在のユーザーメモリーのボイスやマルチの設定内容がすべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないようにご注意ください。また、必要な設定内容は、前もってコンピューターなどに保存されることをおすすめします。

- 1 ユーティリティモードの状態ではJOBボタンを押すと、ファクトリーセット画面が表示されます。



- 2 ENTERボタンを押すと、実行の確認を求め画面が表示されます。
- 3 YESボタンを押すとファクトリーセットが実行され、Completed!が表示されると終了します。操作を中止する場合はNOボタンを押します。
- 4 EXITボタンを押すと、ユーティリティモードに戻ります。

# MIDIモード

MIDIモードには、楽器全体のMIDIの設定に関する7ページの項目が用意されています。

**NOTE** MIDIモードへの入り方についてはP.29をご参照ください。

**NOTE** P.20の機能ツリー図、P.22のパラメーター一覧をご参照ください。

## MIDIチャンネル (PAGE 1~4)

## MIDIフィルター (PAGE 5~7)

### 1. Device No (デバイスナンバー)

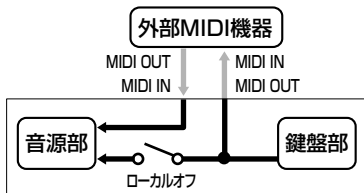
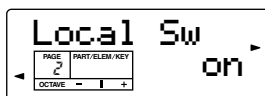
MIDIデバイスナンバーを設定します。外部MIDI機器とのバルクダンブやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行なう場合、このナンバーを相手側機器のデバイスナンバーと合わせる必要があります。



□設定できる値: 1~16、all、off

### 2. Local Sw (ローカルオン/オフスイッチ)

ローカルオン/オフを設定します。ローカルオフにすると、S03のキーボード/コントローラー部と音源部が内部的に切り離され、キーボードを弾いても音が出なくなります。ただし、S03の演奏情報はMIDI OUT端子から出力されます。また、MIDI INからの信号はS03の音源部に伝えられます。



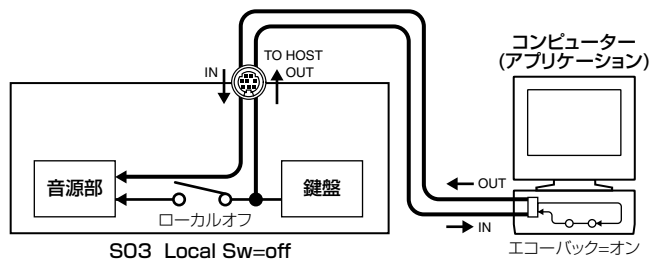
□設定できる値: off(切り離す)、on(接続する)

### コンピューターと接続しているときのローカルオン/オフの設定

S03をコンピューターと接続して使用する場合、通常は、鍵盤で演奏したデータをコンピューターに送信し、その情報をコンピューターから返してもらって音源部を鳴らします。このときにLocal Swの設定がonになっていると直接音源部にも情報を送信してしまうので、音が重なって発音してしまいます。

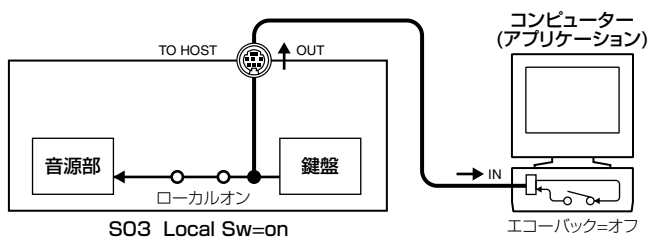
コンピューター上のアプリケーションの設定にもよりますが、一般的には以下のように設定します。

#### アプリケーションの設定でエコーバック=オンするとき



**NOTE** バルクダンブなど、システムエクスクルーシブ(P.68、88)データの送受信の際は、次の“エコーバック=オフ”の設定でご使用ください。

#### アプリケーションの設定でエコーバック=オフするとき



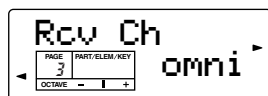
**NOTE** エコーバックがオフのとき、Localのon、offにかかわらず、コンピューター上で再生されたMIDIメッセージは、音源部に伝達されます。

\*エコーバックとは、MIDI INから受信したMIDIデータを、MIDI OUTにスルーアウトする機能です。コンピューター用のアプリケーションでは、MIDIスルーとも言います。

**NOTE** エコーバックについて詳しくは、それぞれのアプリケーションに付属の取扱説明書をご参照ください。

### 3. Rcv Ch(ボイスモードMIDI受信チャンネル)

ボイスモード時に、外部MIDI機器を使ってS03をコントロールしたり音源として使用したりするためのMIDI受信チャンネルを設定します。



□設定できる値: 1~16、omni(オムニ:オールチャンネル)

**NOTE** マルチモード時の各パートのMIDI受信チャンネルについては、P.61をご参照ください。

### 4. Trans Ch(MIDI送信チャンネル)

鍵盤やコントローラなどの操作をどのMIDI送信チャンネルで送信するかを設定します。



□設定できる値: 1~16

### 5-1. RxPgmChng(プログラムチェンジ受信オン/オフ)

### 5-2. RxBankSel(バンクセレクト受信オン/オフ)

外部機器から送られてくるプログラムチェンジ/バンクセレクト情報を受信するかどうかを設定します。



□設定できる値: それぞれoff(受信しない)、on(受信する)

### 6-1. TxPgmChng(プログラムチェンジ送信オン/オフ)

### 6-2. TxBankSel(バンクセレクト送信オン/オフ)

パネルの操作などによる、S03からのプログラムチェンジ/バンクセレクト情報を外部MIDI機器に送信するかどうかを設定します。



□設定できる値: それぞれoff(送信しない)、on(送信する)

### 7. Thru Port(スルーポート)

S03のTO HOST端子とコンピューターのシリアル端子を専用ケーブルで接続して使用しているとき、TO HOST端子から入ってきた信号の中の何番めのポート信号をMIDI OUT端子からスルーアウトさせるかを設定します。



□設定できる値: 1~8

## MIDIについて

MIDI(ミディ)は、Musical Instrument Digital Interfaceの頭文字をとったもので、楽器同士を接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた世界統一の規格です。世界統一規格ですからメーカーや楽器の種類が違っててもデータをやりとりすることができます。

MIDIでは、「鍵盤を弾く」、「音色を選ぶ」といった演奏に関する情報以外に、画面を切り替えるための情報や、テンポをコントロールするための情報など、さまざまな情報をやりとりすることができます。これらの情報をフルに活用すると、鍵盤やコントローラーを使って演奏するだけでなく、パートごとのパンやリバーブの深さを変えたり、エフェクトの設定を変更するなど、本体パネルで設定するパラメーターのほとんどを外部MIDI機器からMIDIを通してコントロールすることができます。

「MIDIについて」では、データ/値を10進数や2進数、16進数で表現しています。16進数の場合は数値の後(または列の頭)にH (Hexadecimal)が付いています。また、「n」は任意の整数を表します。データ/値を入力する場合は、以下のテーブルをご参照ください。

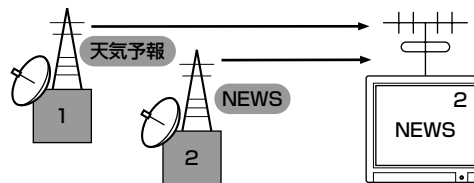
10進	16進	2進
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
18	12	0001 0010
19	13	0001 0011
20	14	0001 0100
21	15	0001 0101
22	16	0001 0110
23	17	0001 0111
24	18	0001 1000
25	19	0001 1001
26	1A	0001 1010
27	1B	0001 1011
28	1C	0001 1100
29	1D	0001 1101
30	1E	0001 1110
31	1F	0001 1111
32	20	0010 0000
33	21	0010 0001
34	22	0010 0010
35	23	0010 0011
36	24	0010 0100
37	25	0010 0101
38	26	0010 0110
39	27	0010 0111
40	28	0010 1000
41	29	0010 1001
42	2A	0010 1010
43	2B	0010 1011
44	2C	0010 1100
45	2D	0010 1101
46	2E	0010 1110
47	2F	0010 1111
48	30	0011 0000
49	31	0011 0001
50	32	0011 0010
51	33	0011 0011
52	34	0011 0100
53	35	0011 0101
54	36	0011 0110
55	37	0011 0111
56	38	0011 1000
57	39	0011 1001
58	3A	0011 1010
59	3B	0011 1011
60	3C	0011 1100
61	3D	0011 1101
62	3E	0011 1110
63	3F	0011 1111

10進	16進	2進
64	40	0100 0000
65	41	0100 0001
66	42	0100 0010
67	43	0100 0011
68	44	0100 0100
69	45	0100 0101
70	46	0100 0110
71	47	0100 0111
72	48	0100 1000
73	49	0100 1001
74	4A	0100 1010
75	4B	0100 1011
76	4C	0100 1100
77	4D	0100 1101
78	4E	0100 1110
79	4F	0100 1111
80	50	0101 0000
81	51	0101 0001
82	52	0101 0010
83	53	0101 0011
84	54	0101 0100
85	55	0101 0101
86	56	0101 0110
87	57	0101 0111
88	58	0101 1000
89	59	0101 1001
90	5A	0101 1010
91	5B	0101 1011
92	5C	0101 1100
93	5D	0101 1101
94	5E	0101 1110
95	5F	0101 1111
96	60	0110 0000
97	61	0110 0001
98	62	0110 0010
99	63	0110 0011
100	64	0110 0100
101	65	0110 0101
102	66	0110 0110
103	67	0110 0111
104	68	0110 1000
105	69	0110 1001
106	6A	0110 1010
107	6B	0110 1011
108	6C	0110 1100
109	6D	0110 1101
110	6E	0110 1110
111	6F	0110 1111
112	70	0111 0000
113	71	0111 0001
114	72	0111 0010
115	73	0111 0011
116	74	0111 0100
117	75	0111 0101
118	76	0111 0110
119	77	0111 0111
120	78	0111 1000
121	79	0111 1001
122	7A	0111 1010
123	7B	0111 1011
124	7C	0111 1100
125	7D	0111 1101
126	7E	0111 1110
127	7F	0111 1111

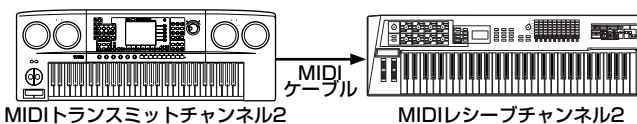
### MIDIチャンネル

MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1~16の番号が割り当てられています。このMIDIチャンネルを使って、1本のMIDIケーブルで同時に16パート分の情報を送る仕組みになっています。

MIDIチャンネルは、テレビのチャンネルと同じようなものだと考えることができます。テレビの放送局は、あらかじめ割り当てられたチャンネルで情報を送信します。各家庭では複数の放送局から送られてきた情報を同時に受信した上で、特定のチャンネルを選択することで目的の放送局の情報(番組)をみることができるわけです。



MIDIチャンネルもこれと同じ仕組みです。MIDIデータは、送信側の楽器で設定されたMIDIチャンネル(MIDIトランスミットチャンネル)によってMIDIケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定されるMIDIチャンネル(MIDIレシーブチャンネル)が、送信側のチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。



S03のように、1台で複数の音源パートを持ち、パートごとに異なったMIDIチャンネルを設定して同時に複数パートを演奏できる音源をマルチ音源と呼びます。

## S03で送受信できるMIDI情報

MIDI 情報は、大きく分けてチャンネルメッセージとシステムメッセージの2つのタイプがあります。それぞれのタイプには以下のようなメッセージがあります。別冊「データリスト」の MIDI データフォーマットとあわせてお読みください。

### ■ チャンネルメッセージ

チャンネルメッセージは、チャンネルごとに個別に送られる、演奏についての情報のことです。

### ■ ノートオン/オフ

鍵盤の演奏情報を伝えるメッセージです。

ノートオンは鍵盤を押さえたときに送信されるメッセージで、ノートオフは鍵盤を離れたときに送信されるメッセージです。

各メッセージには、どの鍵盤を演奏したかを示す「ノートナンバー」と、どれくらいの強さで演奏したかを示す「ベロシティ」という2種類のデータが含まれます。

ノートナンバーの受信範囲は、中央のド(C3)を60として、0(C-2)~127(G8)です。ベロシティの受信範囲は、1~127です。

### ■ コントロールチェンジ

ボリュームやパンなどをコントロールするメッセージです。いろいろな種類のコントロールチェンジには、それぞれコントロールナンバーが付いています。

#### バンクセレクトMSB(コントロールナンバー 000)

#### バンクセレクトLSB(コントロールナンバー 032)

外部機器からボイスのバンクを選択する MIDI メッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでボイスバンクが選択されます。音源のモードによってMSBとLSBの働きが異なります。

MSB の値でノーマルボイスとドラムボイスといったボイスの大きな区分けを、LSBの値でボイスのバンクを設定します。実際には、バンクセレクトMSB、LSBを受信した後、プログラムチェンジを受信してはじめてボイスバンクが切り替わります。

GMシステムオンを受信すると、バンクセレクトは機能しなくなります。

各ボイスバンクとボイスについては、別冊の「データリスト」をご参照ください。

#### モジュレーションホイール(コントロールナンバー 001)

モジュレーションホイールを操作したときに出力される MIDI メッセージです。値が 0 のときモジュレーションはかからず、127のとき最大にかかります。

#### ポルタメントタイム(コントロールナンバー 005)

ポルタメントのかかり方をコントロールする MIDI メッセージです。0のときポルタメント効果は無く、127のとき効果は最大になります。

ポルタメントスイッチ(コントロールナンバー 065)をオンにしないと効果はありません。

#### データエントリー MSB(コントロールナンバー 006)

#### データエントリー LSB(コントロールナンバー 038)

RPN MSB、RPN LSB (P.98)や、NRPN MSB、NRPN LSB(P.97) で指定したパラメーターの値を設定する MIDI メッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでパラメーターの値が設定されます。

#### メインボリューム(コントロールナンバー 007)

パートごとのボリュームをコントロールする MIDI メッセージです。値が0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。パートごとの音量のバランスを調節するときに使います。

#### パンポット(コントロールナンバー 010)

パートごとのパンをコントロールする MIDI メッセージです。ステレオ再生したときの音の定位です。値が0のとき左に、127のとき右に移動します。

#### エクスプレッション(コントロールナンバー 011)

パートごとのエクスプレッションをコントロールする MIDI メッセージです。値が0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。曲中での音量変化をつけるときに使用します。

#### ホールド1(コントロールナンバー 064)

サステインペダルのオン / オフをコントロールする MIDI メッセージです。ペダルを踏んだときに発音していた音を持続します。値が0~63のときサステインペダルがオフ(離れた状態)、64~127のときオン(踏んだ状態)になります。

#### ポルタメント(コントロールナンバー 065)

ポルタメント効果のオン / オフをコントロールする MIDI メッセージです。値が0~63のときポルタメントがオフ、64~127のときオンになり、ポルタメント効果がかかります。

ポルタメントタイム(コントロールナンバー005)でかかり方を調節する必要があります。

#### ソステヌートペダル(コントロールナンバー 066)

ピアノのソステヌートペダルのオン / オフをコントロールする MIDI メッセージです。値が0~63のときソステヌートがオフ、64~127のときオンになり、ソステヌート効果がかかります。

#### ソフトペダル(コントロールナンバー 067)

ピアノのソフトペダルのオン / オフをコントロールする MIDI メッセージです。値が0~63のときソフトペダルがオフ、64~127のときオンになり、ソフトペダルの効果がかかります。



### ハーモニックコンテンツ(コントロールナンバー 071)

ボイスやマルチで設定されているフィルターのレゾナンスを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元の音色データに加算され、レゾナンスが変更されます。

### リリースタイム(コントロールナンバー 072)

ボイスに設定されているEGのリリースタイムを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加算され、リリースタイムが変更されます。

### アタックタイム(コントロールナンバー 073)

ボイスに設定されているEGのアタックタイムを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加算され、アタックタイムが変更されます。

### ブライツネス(コントロールナンバー 074)

ボイスに設定されているフィルターのカットオフ周波数を調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加算され、カットオフ周波数が変更されます。

### ポルタメントコントロール(コントロールナンバー 084)

ポルタメントのソースキーナンバー(ポルタメントを開始するキーナンバー)を指定するMIDIメッセージです。0~127の値でノートナンバーを設定します。

たとえば C3 から C4 に向かってポルタメントをかけたい場合は、以下のように設定します。

90H 3CH 7FH.....C3をノートオン  
BOH 54H 3CH..... ソースキーナンバーをC3に設定  
90H 48H 7FH.....C4をノートオン(ノートオンと同時にC3は消え、C4へポルタメントがかかります)

### エフェクトセンドレベル1(リバーブデプス) (コントロールナンバー 091)

リバーブエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

### エフェクトセンドレベル3(コーラスデプス) (コントロールナンバー 093)

コーラスエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

### エフェクトセンドレベル4(バリエーションデプス) (コントロールナンバー 094)

バリエーションエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。バリエーションエフェクトにシステムエフェクトが使用されている場合だけ有効になります。バリエーションエフェクトにインサージョンエフェクトが使用されている場合は無効です。

### データインクリメント(コントロールナンバー 096)

#### データデクリメント(コントロールナンバー 097)

外部機器のRPN(P.98)でピッチベンドセンシティブリティ、ファインチューン、コースチューンを指定した後、それぞれのパラメーターの値を1ずつ増減するMIDIメッセージです。

### NRPN LSB(ノンレジスタードパラメーターナンバー LSB) (コントロールナンバー 098)

### NRPN MSB(ノンレジスタードパラメーターナンバー MSB) (コントロールナンバー 099)

外部機器から、ビブラートやフィルター、EG、ドラムセットアップなど、ボイスの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。

NRPN MSB、NRPN LSBで変更したいパラメーターを指定した後、データエントリー(P.96)でパラメーターの値を設定します。

一旦NRPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したNRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、一旦パラメーターナンバーをNull(7FH,7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。

以下のパラメーターをコントロールすることができます。

NRPN MSB	NRPN LSB	パラメーター
01	08	ビブラートレイト
01	09	ビブラートデプス
01	0A	ビブラートディレイ
01	20	フィルターカットオフフリケンシー
01	21	フィルターレゾナンス
01	63	EGアタックタイム
01	64	EGディケイタイム
01	66	EGリリースタイム
14	rr	ドラムフィルターカットオフフリケンシー
15	rr	ドラムフィルターレゾナンス
16	rr	ドラムEGアタックレイト
17	rr	ドラムEGディケイレイト
18	rr	ドラムピッチコース
19	rr	ドラムピッチファイン
1A	rr	ドラムレベル
1C	rr	ドラムパン
1D	rr	ドラムリバーブセンドレベル
1E	rr	ドラムコーラスセンドレベル
1F	rr	ドラムバリエーションセンドレベル

\*rrは、ドラムボイスの楽器を指定するノートナンバーです。

**RPN LSB(レジスタードパラメーターナンバー LSB)**  
(コントロールナンバー 100)

**RPN MSB(レジスタードパラメーターナンバー MSB)**  
(コントロールナンバー 101)

外部機器から、ピッチベンドセンシティブィティやチューニングなど、パートの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。

RPN MSB、RPN LSBで変更したいパラメーターを指定した後、データインクリメント/デクリメント(P.97)でパラメーターの値を設定します。

RPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、一旦パラメーターナンバーをNull(7FH,7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。

以下のパラメーターをコントロールすることができます。

RPN MSB	RPN LSB	パラメーター
00	00	ピッチベンドセンシティブィティ
00	01	ファインチューン
00	02	コースチューン
7F	7F	Null

## ■ チャンネルモードメッセージ

2nd BYTE	3rd BYTE	MESSAGE
120	0	All Sounds Off
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Notes Off
126	0 ~ 16	Mono
127	0	Poly

**オールサウンドオフ(コントロールナンバー 120)**

各パートの発音中の音をすべて消去するMIDIメッセージです。

**リセットオールコントローラー (コントロールナンバー 121)**

コントローラーの値を初期設定値に戻すMIDIメッセージです。

次の各値を初期値に戻します。

ピッチベンド、チャンネルプレッシャー、ポリフォニックアフタータッチ、モジュレーション、エクスプレッション、ホールド1、ポルタメント、ソステヌート、ソフトペダル、ポルタメントコントロール、RPN\*、NRPN\*

\*RPNとNRPNは番号未設定状態となり、内部データは変更されません。

次の各値は変更しません。

プログラムチェンジ、バンクセレクトMSB/LSB、ボリューム、パン、ドライセンドレベル、エフェクトセンドレベル1、3、4、ピッチセンシティブィティ、ファインチューニング、コースチューニングなど。

**オールノートオフ(コントロールナンバー 123)**

各パートのオンになっているノートをすべてオフにする MIDIメッセージです。ただし、ホールド1またはソステヌートがオンになっている場合は、それがオフになるまでは音は消えません。

**モノ(コントロールナンバー 126)**

オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、3rd byte(モノ数)が0~16の範囲内であればそのチャンネルのパートをモノモードにします。

**ポリ(コントロールナンバー 127)**

オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、そのチャンネルのパートをポリモードにします。

## ■ プログラムチェンジ

ボイスを選択するためのMIDIメッセージです。バンクセレクトと組み合わせて使用すると、すべてのバンクのボイスをMIDIで選択できるようになります。

ボイスリストについては、別冊の「データリスト」をご参照ください。

## ■ チャンネルアフタータッチ

鍵盤を弾いた後、更に押さえつける強さを伝えて、音に変化をつけるMIDIメッセージです。SO3の鍵盤からは送信しません。外部機器から受信することができます。

## ■ ポリフォニックアフタータッチ

各鍵盤ごとに、鍵盤を弾いた後の更に押さえつける強さを伝えるMIDIメッセージです。SO3の鍵盤からは送信しません。外部機器から受信することができます。

## ■ ピッチベンド

ピッチベンドホイールの演奏を伝えて、ピッチを変化させるMIDIメッセージです。

# システムメッセージ

システムメッセージは、機器間の同期などシステム全体に関連した設定を行なう情報です。

## ■ システムエクスクルーシブメッセージ

システムエクスクルーシブメッセージのバルクダンプやパラメーターチェンジでは、デバイスナンバー (P.93) と呼ばれる専用のMIDIチャンネルのようなものがあり、送信側の機器と受信側の機器で一致していなければなりません。このMIDIメッセージを使うと、外部MIDI機器からS03のほとんどすべての設定をエディットすることも可能になります。

システムエクスクルーシブメッセージには、ユニバーサルメッセージというものもあり、GMシステムオンなどのようにデバイスナンバーの不要なものもあります。

### GMシステムオン

S03をGMシステムレベル1に準拠した音源として機能させるためのMIDIシステムエクスクルーシブメッセージです。GMに定義されたすべてのMIDIメッセージを受信可能な状態にします。そのため、NRPNとバンクセレクトについては受信できなくなります。S03では、マルチモード時に受信します。

**F0 7E 7F 09 01 F7** (16進数)

### MIDIマスターボリューム

すべてのチャンネルの音量を一度にコントロールするためのシステムエクスクルーシブメッセージです。

mmには、音量を設定します(IIは無視)。

**F0 7F 7F 04 01 II mm F7** (16進数)

### XGシステムオン

S03をXGに準拠した音源として機能させるためのMIDIシステムエクスクルーシブメッセージです。音源をXGモードに変更し、NRPN、バンクセレクトなど、XGに定義されたすべてのMIDIメッセージを受信可能な状態にします。S03では、マルチモード時に受信します。

**F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7** (16進数)

\*n = デバイスナンバー (通常は0)

### マルチモードオン

**F0 43 1n 6C 0A 00 00 01 F7** (16進数)

\*n = デバイスナンバー (通常は0)

**NOTE** コンペアやデモモード時など、S03の状態によっては、メッセージを受信できない場合があります。機能を解除してからメッセージを送信してください。

その他のシステムエクスクルーシブメッセージについては、別冊「データリスト」のMIDIデータフォーマットをご参照ください。

## ■ アクティブセンシング

アクティブセンシング (FE) は、演奏中にMIDIケーブルが抜けたり、断線したりしてトラブルが起こるのを防ぐためのMIDIメッセージです。アクティブセンシングを受信すると、S03はMIDIケーブルの状態を監視する状態に入ります。アクティブセンシングを受信してから約300msec以上経っても次の信号がこない場合は、MIDIケーブルにトラブルが起きたと判断して、オールノートオフとリセットオールコントローラーを受信したときと同じ処理をします。

# ディスプレイメッセージ

LCD表示	意味/原因
Bulk Tx...	バルクデータを送信中です。
Bulk Rx...	バルクデータを受信中です。
Executing	実行中です(コマンドの実行中に表示されます)。
Completed!	完了しました(操作が完了したら表示されます)。
!Buff Full	一度に大量のMIDI データを受信したので処理できませんでした。
!MIDI Data	MIDIデータを受信中にエラーが起きました。
!Checksum	バルクデータの受信中にエラーが起きました (受信したシステムエクスクルーシブのチェックサムが違います)。
!DeviceNum	デバイスナンバーが異なっている、またはオフに設定されているので、バルクデータを送/受信できません。
Sure?	実行しますか?
Host:MIDI	HOST SELECTスイッチが "MIDI" に設定されました。
Host:PC2	HOST SELECTスイッチが "PC2" に設定されました。
Host:Mac	HOST SELECTスイッチが "Mac" に設定されました。
Host:off	HOST SELECTスイッチが "off" に設定されました。
!BatteryLo	本体内のバックアップ(リチウム)バッテリーの電圧が下がりました。必要なデータはヤマハMIDIデータファイラー MDF3などの外部機器に保存した上で、ヤマハ電気音響製品サービス拠点か、お近くのヤマハ特約店に電池の交換をご依頼ください。

# トラブルシューティング

## 故障かな?と思ったら

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった場合は、まず以下の項目をチェックしてください。

それでも直らないときは、お買い上げのお店、または巻末のヤマハデジタルインフォメーションセンター、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

特に音が出ない場合など、次の手順で、トラブルの原因がどこにあるか、見当をつけてから、それぞれの設定を確認するとよいでしょう。

- 1 S03にヘッドフォンを差し込み、正常に音が出るかを確認します。  
外部オーディオ機器(スピーカーなど)からは音が出なくても、ヘッドフォンから音が出る場合は、外部オーディオ機器や接続に使用しているコードなどに原因があります。
- 2 ヘッドフォンから音が出ない場合、マルチやボイスを切り替えて、他のマルチやボイスでも同じ症状が出るかを確認します。切り替えて症状が解消される場合は、切り替える前のマルチやボイスの設定に原因があります。  
**NOTE** ソングデータのボリュームやエクスプレッションの設定によって音量が一時的に下がっている場合も、マルチやボイスを切り替えることで、症状が解消されます。
- 3 マルチやボイスを切り替えても症状が解消されない場合、S03のボリュームの設定を確認します。ボリュームを上げたり、ボリューム/エクスプレッションコントロール用のフットコントローラーを踏み込んだりします。
- 4 3で音がでない場合、S03全体(UTILITY/MIDI)に関する設定や外部MIDI機器の設定、MIDIケーブルなどに原因があります。

## 音が出ない

### S03のボリュームが下がっている場合

- ボリューム(スライダー)は十分上がっていますか? (P.8、15)
- (S03でフットコントローラーをFOOT CONTROLLER 端子に接続し、ボリューム/エクスプレッションをコントロールしている場合) フットコントローラーは踏み込まれていますか? (P.14)

### 特定のボイスやマルチの設定に原因がある場合

- ボリュームやレベルに関する設定は適切ですか? 以下の設定を確認してください  
ボイスエレメントエディットのLevel(P.73)  
ボイスキーエディットのLevel(P.85)  
ボイスコモンエディットのTotal Vol(P.71)  
ボイスコモンエディットのTotal Lvl(P.71)  
マルチパートエディットのVolume(P.60)  
マルチコモンエディットのTotal Vol(P.56)
- 各エレメントやパートがミュートされていませんか? (P.48、55)
- Element Swがoffになっていませんか? (P.73)
- 各パートやエレメント、ドラムキーに使用しているフィルターで音のほとんどがカットされていませんか? (P.63、77、86)
- エフェクトの設定は間違っていないですか? (P.56、67、72)
- 各エフェクトタイプでNo Effectが選ばれていませんか? (P.56、57)
- ベロシティセンシティビティが正しく設定されていますか? (P.62、72)
- ノートリミット(Part/Voice)やベロシティリミットが正しく設定されていますか? (P.60、73)
- ノートリミットローにノートリミットハイよりも高い音程を設定した場合、音は出ません。
- ベロシティリミットローにベロシティリミットハイよりも大きい値を設定した場合、音は出ません。

### **S03のシステム(UTILITYやMIDI)の設定に原因がある場合**

- MIDI受信チャンネルが正しく設定されていますか？ (P.61、94)
- ローカルコントロールがオフになっていませんか？ (P.93)
- HOST SELECTスイッチ(P.10)の設定は、正しいですか？ (P.12~14)
- デモモード(P.16)やコンペア(P.55、70)の状態になっていませんか？ S03がデモモードやコンペアの状態のときは、MIDIメッセージを受信しません。

### **外部MIDI機器やソングデータに原因がある場合**

- (外部シーケンサーを使う場合)シーケンサーの各トラックの送信チャンネルとマルチの各パートのMIDIチャンネルが合っていますか？ (P.61)
- コンピューターのエコーバック(MIDI THRU)は正しく設定されていますか？ (P.93)
- (外部MIDI機器でソングデータを再生する場合)ソングデータのボリュームやエクスペッション(P.96)に、間違った設定はありませんか？

### **外部オーディオ機器や接続に使用しているケーブルに原因がある場合**

- 外部オーディオシステム(アンプやスピーカーなど)との接続は正しく行なわれていますか？ (P.11)
- MIDIケーブルに異常はありませんか？ (下記参照)

## **音が歪む**

- 不要なエフェクトが設定されていませんか？ (P.56、72)
- 音量を上げすぎていませんか？ (P.8、15)

## **音が小さい**

- (フットコントローラーなどの)MIDIコントロールによって、MIDIボリュームやエクスペッション(P.96)が下がっていませんか？
- フィルターのカットオフ周波数の設定が下がりすぎていませんか？ (P.63、77、86)

## **弾いた鍵盤の音程が出ない**

- ユーティリティモードのMaster Tuneは正しく設定されていますか？ (P.90)
- ユーティリティモードでKbdTransは正しく設定されていますか？ (P.90)
- オクターブアップダウンの設定は正しいですか？ (P.36)
- PITCHの各パラメーターは正しく設定されていますか？ (P.74)
- ボイスエディットのLFOのピッチモジュレーションデプスが強くかかりすぎていませんか？ (P.83)
- 各パートやボイスのノートシフトが0以外に設定されていませんか？ (P.61、74)
- 各パートやボイスのデチューンが0以外に設定されていませんか？ (P.61、74)

## 音が途切れる

- 全体の発音数が最大同時発音数を越えていませんか？ (P.18)

## 単音しかでない

- マルチパートエディットまたはボイスエディットコモンのMono/Polyが、mono に設定されていませんか？ (P.61、71)

## エフェクトがかからない

- ユーティリティモードのV EfBypassの設定は正しいですか？ (P.92)
- (マルチの場合)パートエディットのVar Sendの設定がoffになっていたり、設置値が小さすぎたりしませんか？ (P.67)
- 各エフェクトタイプでThruやNo Effectが選ばれていませんか？ (P.56、57)
- (マルチの場合)インサージョンエフェクトパートは指定されていますか？ (P.67)

## スケールセンシティビティやベロシティセンシティビティ、PanのScaleの設定が有効にならない

- 選択しているボイスや関連するパラメーターによっては、効果を感じられない場合があります。

## ドラムボイスが見つからない

- ドラムボイスはノーマルボイスと選択方法が異なります(P.34)。

## ドラムボイスエディットの設定が有効にならない

- パートモードの設定は正しいですか？ (P.61)

## エディットできない

- カテゴリーサーチ機能がオン(P.35)のときは、エディットモードに入れません。
- パラメーターが固定されているウェーブ(001~029)を選んでいませんか？ (P.73)
- UTILITYモードやMIDIモードに入っていませんか？
- ボイスモード時のコーラス/リバーブエフェクトの設定は、固定されています(P.54)。

## バルク受信が正常にできない

- デバイスナンバーの設定は正しいですか？  
S03のバルクダンプ機能を使って記録したデータを受信するときは、送信時と同じデバイスナンバー (P.93)に設定する必要があります。
- HOST SELECTスイッチ(P.10)の設定は、正しいですか？ (P.12~14)

## 外部機器からのMIDIデータを正常に受信できない。

- HOST SELECTスイッチ(P.10)の設定は、正しいですか？ (P.12~14)
- デモモード(P.16)やコンペア(P.55、70)の状態になっていませんか？ S03はデモモードやコンペアの状態のときには、MIDIメッセージを受信しません。
- MIDIケーブルに異常はありませんか？ (下記参照)

### MIDIケーブルに異常がないかを確認する

MIDIケーブル異常があるかどうかを、以下の方法で確認することができます。

**NOTE** あらかじめS03のボイスモードで、鍵盤を弾いて音が出る状態であることを確認しておきます。

- 1 MIDIモードのLocal Sw(PAGE 2)の設定を "off"にして、S03の鍵盤部と音源部を切り離します。この状態では、S03を弾いても音がでません(P.93参照)。
- 2 別売のMIDIケーブルを使って、S03のMIDI OUT端子とS03のMIDI IN端子を直接接続します。これにより、S03の鍵盤部と音源部が、内部的(ローカルスイッチ)ではなく、MIDIケーブルによって接続されます。
- 3 HOST SELECTスイッチ(P.10)を "MIDI" に設定します。
- 4 MIDIモードのRcv Ch(PAGE 3)の設定を "omni(すべてのチャンネル)"に設定します。鍵盤部のTrans Ch(MIDI送信チャンネル)の設定にかかわらず、ボイスがMIDIメッセージを受信できるようにします。
- 5 鍵盤を弾いて音が出れば、MIDIケーブルに異常はありません。

**NOTE** 接触不良の場合など、異常があっても一時的に音が出ることがあります。

**NOTE** 確認が終わったら、必要に応じて、MIDIモードのLocal Sw(PAGE 2)の設定を "on"にします。"off"のままにしておくと、MIDIケーブル抜いたとき、S03の鍵盤部と音源部は、切り離されたままの状態です。



# 仕様

キーボード	61 鍵、イニシャルタッチ		
音源	AWM2		
最大同時発音数	64		
マルチティンバー数	16		
ボイス	ノーマルボイス	プリセット	128
		ユーザー	128
		XG	480
	ドラムボイス	ユーザー	2
		XG	20 (8 オリジナルボイス含む)
マルチ		ユーザー	32
エフェクト	リバーブ		11
	コーラス		11
	バリエーション		42
コントロール	スタンバイ/ オンスイッチ、ホストセレクトスイッチ、ボリュームスライダー、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、マルチボタン、ボイスボタン、デモボタン、ユーティリティボタン、MIDI ボタン、エディット/コンペアボタン、ジョブボタン、ストアボタン、イグジットボタン、◀ / ▶、▲ / ▼、パート(エレメント/キー)+ / - ボタン、ミュートボタン、オクターブアップ/ダウンボタン、インク / イエスボタン、デック / ノーボタン、プリセットボタン、ユーザーボタン、XG/GM ボタン、カテゴリーサーチボタン、テンキー、エンターボタン		
接続端子	ヘッドフォン、アウトプットL(モノラル)/R、DC IN、フットコントローラー、フットスイッチ、トゥーホスト、MIDI イン/アウト/スルー		
ディスプレイ	LCD(バックライト)		
付属品	取扱説明書セット、ACアダプター PA-3C		
消費電力	7W		
出力インピーダンス	最大出力 +9 ± 2dbm (10kΩ 負荷時)、ヘッドフォン出力 +0 ± 2dbm (33Ω 負荷時)		
寸法	976 (W) x 285 (D) x 87 (H) mm		
質量	6kg		

\* 仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

# 索引

10進数	95
16進数	95
2進数	95
2つのボイス(パート)を重ねて鳴らす	42
+ / - ボタン(各部の名称と機能)	8
+ / - ボタン(基本操作について)	30
▲ ▼ ボタン(各部の名称と機能)	9
▲ ▼ ボタン(基本操作について)	30
◀ ▶ ボタン(各部の名称と機能)	9
◀ ▶ ボタン(基本操作について)	30

## A

AC1 AMod(AC1 アンプリチュードモジュレーションデプス)	66, 72
AC1 CC No(AC1 コントロールチェンジナンバー)(ボイス)	92
AC1 CC No(AC1 コントロールチェンジナンバー)(マルチ)	66
AC1 FMod(AC1 フィルターモジュレーションデプス)	66, 72
AC1 (アサインブルコントローラー 1)	66
AC1 (フットコントローラー)	45
AC1 FitCtl(AC1 フィルターコントロール)	66, 72
AC1 VarCtl(AC1 バリエーションエフェクトコントロールデプス)	59
AC1 VarCtl(AC1 バリエーションエフェクトコントロールデプス)	72
AC1 アンプリチュードモジュレーションデプス	66, 72
AC1 コントロールチェンジナンバー(ボイス)	92
AC1 コントロールチェンジナンバー(マルチ)	66
AC1 バリエーションエフェクトコントロールデプス	59, 72
AC1 フィルターコントロール	66, 72
AC1 フィルターモジュレーションデプス	66, 72
AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)(基礎編)	51
AEGAtkR(AEG アタックレート)	80
AEGAtkVel(AEG アタックペロシティセンシティビティ)	81
AEGDcy1L(AEG ディケイ 1 レベル)	80
AEGDcy1R(AEG ディケイ 1 レート)	80
AEGDcy2R(AEG ディケイ 2 レート)	80
AEGInitL(AEG イニシャルレベル)	80
AEGLvVel(AEG レベルペロシティセンシティビティ)	81
AEGRelR(AEG リリースレート)	80
AEGSciSens(AEG スケールセンシティビティ)	81
AEGSusL(AEG サステインレベル)	80
AEG アタックペロシティセンシティビティ	81
AEG アタックレート	80
AEG イニシャルレベル	80
AEG サステインレベル	80
AEG スケールセンシティビティ	81
AEG ディケイ 1 レート	80
AEG ディケイ 1 レベル	80
AEG ディケイ 2 レート	80
AEG リリースレート	80
AEG レベルスケールフラッグ	81
AEG レベルペロシティセンシティビティ	81
Alt.Group(オルタネートグループ)	85
AMP(アンプリチュード)(基礎編)	51
Attack Tm(アタックタイム)	63
AWM2	18

## B

BlkDmp(バルクダンブ)(ボイスジョブ)	88
BlkDmp(バルクダンブ)(マルチジョブ)	68

## C

CATEGORY SEARCH/DRUM(カテゴリーサーチ / ドラム) ボタン	9
Cho Return(コーラスリターン)	57
ChoEF(コーラスエフェクトタイプ)	57
Chorus Pan(コーラスパン)	57
ChorusSend(コーラスセンド)(ドラムボイス)	87
ChorusSend(コーラスセンド)(ノーマルボイス)	72
ChorusSend(コーラスセンド)(マルチ)	66
CONTROLLER(コモンコントローラー)(基礎編)	49
CpyCtl(コピーコントローラー)	68
CpyElm(コピーエレメント)	88
CpyKey(コピードラムキー)	88
CpyPart(コピーパート)	68
CpyVar(コピーバリエーションエフェクト)	68
Ctl Reset(コントローラーリセット)	91
Cutoff(カットオフ)(ドラムボイス)	86
Cutoff(カットオフ)(ノーマルボイス)	77
Cutoff(カットオフ)(マルチ)	63
CutoffVel(カットオフペロシティセンシティビティ)	77

## D

DATA(データ) ボタン	9
DC IN端子	10
DEC/NO(デック / ノー) ボタン(各部の名称と機能)	9
DEC/NO(デック / ノー) ボタン(基本操作について)	31
Decay Tm(ディケイタイム)	63
Detune(デチューン)(ボイス)	74
Detune(デチューン)(マルチ)	61
Device No(デバイスナンバー)	93
DOWN(ダウン) ボタン	8
DRUM(ドラム) ボタン	9

## E

EFFECT(コモンエフェクト)(基礎編)	49
EG Attack(EG アタックレート)	86
EG Decay1(EG ディケイ 1 レート)	86
EG Decay2(EG ディケイ 2 レート)	86
EG(エンベロープジェネレーター)	52
EG アタックレート	86
EG ディケイ 1 レート	86
EG ディケイ 2 レート	86
EG のレートとタイムの関係(ボイスモード)	52
Element Sw(エレメントスイッチ)	73
ELEMENT(エレメント) ボタン	8
ENTER(エンター)/(KEYBOARD) ボタン(各部の名称と機能)	9
ENTER ボタン(基本操作について)	32
EXIT(イグジット) ボタン(各部の名称と機能)	9
EXIT(イグジット) ボタン(基本操作について)	31

## F

FCTxCtlNo(フットコントローラー送信コントロールナンバー)	91
FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)(基礎編)	51
FEGAtkL(FEGアタックレベル)	79
FEGAtkR(FEGアタックレート)	79
FEGAtkVel(FEGアタックベロシティ)	80
FEGDcy1L(FEGディケイ1レベル)	79
FEGDcy1R(FEGディケイ1レート)	79
FEGDcy2R(FEGディケイ2レート)	79
FEGHoldR(FEGホールドレート)	79
FEGInItL(FEGイニシャルレベル)	79
FEGOthVel(FEGアザーベロシティ)	80
FEGRelL(FEGリリースレベル)	79
FEGRelR(FEGリリースレート)	79
FEGScLsens(FEGスケールセンシティブィティ)	79
FEGSusL(FEGサステインレベル)	79
FEGアザーベロシティ	80
FEGアタックベロシティ	80
FEGアタックレート	79
FEGアタックレベル	79
FEGイニシャルレベル	79
FEGサステインレベル	79
FEGスケールセンシティブィティ	79
FEGディケイ1レート	79
FEGディケイ1レベル	79
FEGディケイ2レート	79
FEGホールドレート	79
FEGリリースレート	79
FEGリリースレベル	79
FILTER(フィルター)(基礎編)	51
Fixed Vel(フィックスベロシティ)	90
Fit BP1~4(フィルタースケールブレイクポイント1~4)	78
Fit Of1~4(フィルタースケールオフセット1~4)	78
FitScLFlag(フィルタースケールフラッグ)	77
FitScLsns(フィルタースケールセンシティブィティ)	78
FitScLvel(フィルタースケールベロシティセンシティブィティ)	78
FOOT CONTROLLER(フットコントローラー)端子	10
FOOT SWITCH(フットスイッチ)端子	10
FSTxCtlNo(フットスイッチ送信コントロールナンバー)	91

## G

GENERAL(コモンジェネラル)(基礎編)	49
GM	4
GM/XG(OTHER)ボタン	9
GM/XGドラムのメモリーを選ぶ	34
GMシステムレベル1	4

## H

H(Hexadecimal)	95
HOST SELECT(ホストセレクト)スイッチ	10

## I

INC/YES(インク/イエス)ボタン(各部の名称と機能)	9
INC/YESボタン、DEC/NO(デック/ノー)ボタン(基本操作について)	31
Init(イニシャルイズ)(ボイス)	88
Init(イニシャルイズ)(マルチ)	68

## K

Kbd Trans(トランスポーズ)	90
Key Assign(キーアサイン)	85
KEYBOARD(キーボード)ボタン(各部の名称と機能)	9
KEYBOARDボタン(各部の名称と機能)	9
KeyonDelay(キーオンディレイ)	82
KEYボタン	8

## L

LCD(液晶ディスプレイ)	8
Level(レベル)(ドラムボイス)	85
Level(レベル)(ノーマルボイス)	73
LFO AMod(LFOアンプリチュードモジュレーション)	83
LFO FMod(LFOフィルターモジュレーション)	83
LFO Phase(LFOフェーズイニシャルイズ)	82
LFO PMod(LFOピッチモジュレーション)	83
LFO Speed(LFOスピード)	83
LFO Wave(LFOウェーブ)	82
LFO(ローフリクエンシーオシレーター)(基礎編)	52
LFOアンプリチュードモジュレーション	83
LFOウェーブ	82
LFOスピード	83
LFOピッチモジュレーション	83
LFOフィルターモジュレーション	83
LFOフェーズイニシャルイズ	82
Local Sw(ローカルオン/オフスイッチ)	93
Lvl BP1~4(レベルブレイクポイント1~4)	81
Lvl Of1~4(レベルオフセット1~4)	82
LvlScLFlag(AEGレベルスケールフラッグ)	81
LvlScLsens(レベルスケールセンシティブィティ)	82

## M

MasterTune(マスターチューン)	90
MIDI	95
MIDI IN/OUT/THRU端子	10
MIDI OUT端子	10
MIDI THRU端子	10
MIDI受信チャンネル(マルチ)	61
MIDIチャンネル(MIDIについて)	95
MIDIチャンネル(MIDIモード)	93
MIDIについて	95
MIDIフィルター	93
MIDIモード(各モードについて)	19
MIDIモード(各モードの選択)	29
MIDIモード(リファレンス編)	93
MIDI送信チャンネル	94
MODE(モード)ボタン	8
MODULATION(モジュレーション)ホイール(各部の名称と機能)	8
Mono/Poly(モノ/ポリ)(ボイス)	71
Mono/Poly(モノ/ポリ)(マルチ)	61
MUTE(ミュート)ボタン	8
MW AMod(MWアンプリチュードモジュレーションデプス)	65, 72
MW FitCtl(MWフィルターコントロール)	65, 72
MW FMod(MWフィルターモジュレーションデプス)	65, 72
MW PMod(MWピッチモジュレーションデプス)	65, 72
MW VarCtl(MWバリエーションエフェクトコントロールデプス)	72
MW VarCtl(MWバリエーションコントロールデプス)	58
MWTxCtlNo(MW送信コントロールナンバー)	91
MWアンプリチュードモジュレーションデプス	65, 72
MW送信コントロールナンバー	91
MWバリエーションエフェクトコントロールデプス	72
MWバリエーションコントロールデプス	58
MWピッチモジュレーションデプス	65, 72
MWフィルターコントロール	65, 72
MWフィルターモジュレーションデプス	65, 72

## N

Name(ネーム)(ドラムボイス)	85
Name(ネーム)(ノーマルボイス)	71
Name(ネーム)(マルチ)	56
NoteShift(ノートシフト)	61
NoteShift(ノートシフト)(ボイス)	74
NtLmt-H(ノートリミットハイ)(ボイス)	73
NtLmt-H(ノートリミットハイ)(マルチ)	60
NtLmt-L(ノートリミットロー)(ボイス)	73
NtLmt-L(ノートリミットロー)(マルチ)	60
NtLmt-L/H(ノートリミット)(基礎編)	50

## O

OCTAVE UP/DOWN(オクターブアップ/ダウン)ボタン	8
OrgKt(オリジナルキット)	85
OSC/MIX(オシレーター/ミックス)(基礎編)	49
OUTPUT L/MONO、R(アウトプット左/モノラル、右)端子	10

## P

Pan(パン)(ドラムボイス)	85
Pan(パン)(ノーマルボイス)	73
Pan(パン)(マルチ)	60
Part Mode(パートモード)	61
PART/ELEMENT/KEY(パート/エレメント/キー)ボタン	8
PB Range(ピッチバンドレンジ)	65、72
PchScIcN(ピッチスケールセンターノート)	74
PchScISns(ピッチスケールセンシティブィティ)	74
PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)(基礎編)	50
PEGAtkL(PEGアタックレベル)	75
PEGAtkR(PEGアタックレート)	75
PEGAtkTm(PEGアタックタイム)	64
PEGDcy1L(PEGディケイ1レベル)	75
PEGDcy1R(PEGディケイ1レート)	75
PEGDcy2R(PEGディケイ2レート)	75
PEGInitL(PEGイニシャルレベル)(ボイス)	75
PEGInitL(PEGイニシャルレベル)(マルチ)	64
PEGLvlVel(PEGレベルベロシティ)	76
PEGRelL(PEGリリースレベル)(ボイス)	75
PEGRelL(PEGリリースレベル)(マルチ)	64
PEGRelR(PEGリリースレート)	75
PEGRelTm(PEGリリースタイム)	64
PEGRtVel(PEGレートベロシティ)	76
PEGSclCN(PEGスケールセンターノート)	76
PEGSclSns(PEGスケールセンシティブィティ)	76
PEGSusL(PEGサステインレベル)	75
PEGアタックタイム	64
PEGアタックレート	75
PEGアタックレベル	75
PEGイニシャルレベル(ボイス)	75
PEGイニシャルレベル(マルチ)	64
PEGサステインレベル	75
PEGスケールセンシティブィティ	76
PEGスケールセンターノート	76
PEGディケイ1レート	75
PEGディケイ1レベル	75
PEGディケイ2レート	75
PEGリリースタイム	64
PEGリリースレート	75
PEGリリースレベル(ボイス)	75
PEGリリースレベル(マルチ)	64
PEGレートベロシティ	76
PEGレベルベロシティ	76
PHONES(ヘッドフォン)端子	10
PITCH(ピッチ)(基礎編)	50
PITCH(ピッチ)バンドホイール(各部の名称と機能)	8
PitchCors(ピッチコース)	86
PitchFine(ピッチファイン)	86
PLFO Fade(ピッチLFOフェードタイム)	83
PLFODelay(ピッチLFOディレイ)	83
Porta Sw(ポルタメントスイッチ)	65、72
PortaTime(ポルタメントタイム)	65、72
PRESET(プリセット)/(DRUM/PERC)ボタン	9

## R

Rcv Ch(MIDI受信チャンネル)	61
Rcv Ch(ボイスモードMIDI受信チャンネル)	94
Releas Tm(リリースタイム)	63
Resonance(レゾナンス)(ドラムボイス)	86
Resonance(レゾナンス)(ノーマルボイス)	77
Resonance(レゾナンス)(マルチ)	63
ResoVel(レゾナンスベロシティセンシティブィティ)	77
Rev Return(リバーブリターン)	56
RevEF(リバーブエフェクトタイプ)	56
Reverb Pan(リバーブパン)	57
ReverbSend(リバーブセンド)(ドラムボイス)	87
ReverbSend(リバーブセンド)(ノーマルボイス)	72
ReverbSend(リバーブセンド)(マルチ)	66
RxBankSel(バンクセレクト受信オン/オフ)	94
RxNote On(レシーブノートオン)	86
RxNoteOff(レシーブノートオフ)	86
RxPgmChng(プログラムチェンジ受信オン/オフ)	94

## S

SO3の設定を外部機器に保存する	42
SO3の全体構成	17
S&H	83
saw	83
SndCho → Rev(センドコーラストゥリバーブ)(ボイス)	72
SndCho → Rev(センドコーラストゥリバーブ)(マルチ)	57
SndVar → Cho(センドバリエーショントッコラス)	58
SndVar → Rev(センドバリエーショントゥリバーブ)	58
STANDBY/ON(スタンバイ/オン)スイッチ	10

## T

Thru Port(スルーポート)	94
TO HOST(トゥーホスト)端子	10
Total Lvl(トータルレベル)	71
Total Vol(トータルボリューム)(ノーマルボイス)	71
Total Vol(トータルボリューム)(マルチ)	56
Trans Ch(MIDI送信チャンネル)	94
Transpose(トランスポーズ)	56
tri	83
TxBankSel(バンクセレクト送信オン/オフ)	94
TxPgmChng(プログラムチェンジ送信オン/オフ)	94

## U

UP(アップ)ボタン	8
USB	14
USB 端子との接続	14
USER(ユーザー)/(SE)ボタン	9

## V

V EfBypass(ボイスエフェクトバイパス)	92
Var Pan(バリエーションパン)	58
Var Return(バリエーションリターン)	58
Var Send(バリエーションセンド)	67
VarConnect(バリエーションコネクション)	58
VarEF(バリエーションエフェクトタイプ)	57、72
Vel Curve(ベロシティカーブ)	90
VelLmt-H(ベロシティリミットハイ)(ボイス)	74
VelLmt-H(ベロシティリミットハイ)(マルチ)	60
VelLmt-L(ベロシティリミットロー)(ボイス)	74
VelLmt-L(ベロシティリミットロー)(マルチ)	60
VelLmt-L/H(ベロシティリミット)(基礎編)	50
VelSnsDpt(ベロシティセンシティブィティデプス)	62
VelSnsDpt(ベロシティセンシティブィティデプス)	72
VelSnsOfs(ベロシティセンシティブィティオフセット)	62
VelSnsOfs(ベロシティセンシティブィティオフセット)	72
Vib Delay(ビブラートディレイ)	64
Vib Depth(ビブラートデプス)	64
Vib Rate(ビブラートレート)	64
Volume(ボリューム)	60
VOLUME(ボリューム)スライダー	8

## X

XG	4
XG SFX Kitのメモリーを選ぶ	34
XGバンクの指定	35

## あ

アウトプット左/モノラル、右端子	10
アサインブルコントローラー1	66
アサインブルコントローラー1(フットコントローラーによるコントロール)	45
アタックタイム	63
アップボタン	8
アンプリチュード(基礎編)	51
アンプリチュードエンベロープジェネレーター(基礎編)	51
アンプリチュードエンベロープジェネレーターの設定	80
アンプリチュードスケーリングの設定	82

## い

イグジットボタン(各部の名称と機能)	9
イグジットボタン(基本操作について)	31
イニシャルイズ(ボイス)	88
イニシャルイズ(マルチ)	68
インク/イエスポタン(各部の名称と機能)	9
インク/イエスポタン、デック/ノーボタン(基本操作について)	31
インサージョンエフェクト	53

## う

ウェーブ	27
ウェーブセレクト	73

## え

エコーバック	93
エディットマークについて(ボイスモード)	70
エディットマークについて(マルチモード)	55
エフェクト(基礎編)	53
エフェクト(ユーティリティ)	90
エレメントLFO	73
エレメントアンプリチュード	73
エレメントオシレーター/ミックス	73
エレメントスイッチ	73
エレメントのON/OFF(ミュート)	48
エレメントピッチ	73
エレメントフィルター	73
エレメントボタン	8
エンター/(キーボード)ボタン(各部の名称と機能)	9
エンターボタン(基本操作について)	32

## お

オクターブアップ/ダウン機能	36
オクターブアップ/ダウンボタン	8
オクターブダウンボタン	8
オシレーター/ミックス(基礎編)	49
音を出してみましょう	33
オフセット	32
オリジナルキット	85
オルタネートグループ	85
音源について	18
音源部(S03の全体構成)	17

## か

外部MIDI機器との接続	12
外部オーディオ機器との接続	11
各エディットモード(各モードの選択)	28
各ジョブモード(各モードの選択)	29
各接続機器の電源を入れる順番	15
各部の名称と機能	8
各プレイモード(各モードの選択)	28
各モードについて	19
各モードの選択	28
カットオフ(ドラムボイス)	86
カットオフ(ノーマルボイス)	77
カットオフ(マルチ)	63
カットオフペロシティセンシティビティ	77
カテゴリーサーチ(カテゴリーサーチを使う方法)	35
カテゴリーサーチ/ドラムボタン	9
カテゴリーネーム	71

## き

キーアサイン	85
キーオンディレイ	82
キーボード	90
キーボードボタン(各部の名称と機能)	9
キーボタン	8
機能ツリー図	20

## こ

コーラスエフェクトタイプ	57
コーラスセンド(ドラムボイス)	87
コーラスセンド(ノーマルボイス)	72
コーラスセンド(マルチ)	66
コーラスパラメーター	57
コーラスパン	57
コーラスユニット	53
コーラスリターン	57
コピーエレメント	88
コピーコントローラー	68
コピードラムキー	88
コピーパート	68
コピーバリエーションエフェクト	68
コモンエディットとエレメントごとのエディット	48
コモンエディットとパートごとのエディット	55
コモンエフェクト(基礎編)	49
コモンエフェクト(ボイス)	71
コモンエフェクト(マルチ)	56
コモンコントローラー(基礎編)	49
コモンコントローラー(ボイス)	71
コモンジェネラル(基礎編)	49
コモンジェネラル(ボイス)	71
コモンジェネラル(マルチ)	56
コントローラー(ユーティリティ)	90
コントローラーと外部MIDIコントロールについて	44
コントローラーの活用	44
コントローラーの接続	14
コントローラー部(S03の全体構成)	17
コントローラーリセット	91
コンピューターと接続しているときのローカルオン/オフの設定	93
コンピューターとの接続	13
コンペア機能について(ボイスモード)	70
コンペア機能について(マルチモード)	55
ご使用前の準備	11

## さ

最大同時発音数について	18
サステイン(AEGリリースレート)	80
サステイン(フットスイッチ)	46

## し

システムエクスクルーシブメッセージ	99
システムエフェクト	53
システムエフェクトとインサージョンエフェクト	53
仕様	105
ジョブ(ボイス)	87
ジョブ(マルチ)	67
ジョブ(ユーティリティ)	92

## す

スタンバイ/オンスイッチ	10
ストア(ボイス)	89
ストア(マルチ)	69
ストアモード(各モードについて)	19
ストアモード(各モードの選択)	29
スプリット→ノートリミット(ボイス)	73
スプリット→発音領域を低音部と高音部に分ける(マルチ)	41
スルーポート	94

<b>せ</b>	
接続について	11
絶対値	32
設定/その他のモード(各モードの選択)	29
設定画面の選択	30
センドコーラストゥリバーブ(ボイス)	72
センドコーラストゥリバーブ(マルチ)	57
センドバリエーショントゥコーラス	58
センドバリエーショントゥリバーブ	58

<b>そ</b>	
相対値	32
ソングファイルを再生させながら手弾き演奏してみよう	40

<b>た</b>	
ダウンボタン	8

<b>て</b>	
ディケイタイム	63
データの入力について	31
データボタン	9
デチューン(ボイス)	74
デチューン(マルチ)	61
デック/ノーボタン(各部の名称と機能)	9
デック/ノーボタン(基本操作について)	31
デバイスナンバー	93
デモソングの選曲	16
デモソングを聞いてみましょう	16
デモモード(各モードについて)	19
デモモード(各モードの選択)	29
テンキー(各部の名称と機能)	9
テンキー(基本操作について)	32
電源オン!	15
電源の準備	11

<b>と</b>	
トゥーホスト端子	10
同梱品	4
トータルボリューム(ノーマルボイス)	71
トータルボリューム(マルチ)	56
トータルレベル	71
トーンジェネレーター(ユーティリティ)	90
トラブルシューティング	101
ドラムキーアンプリチュード	85
ドラムキーエフェクト	85
ドラムキーオシレーター/ミックス	85
ドラムキーピッチ	85
ドラムキーフィルター	85
ドラムコモンエディットとドラムキーごとのエディット	84
ドラムコモンジェネラル	85
ドラムボイス(基礎編)	26
ドラムボイス(リファレンス編)	84
ドラムボタン	9
トランスポーズ	56, 90

<b>に</b>	
入力位置の移動	32
設定値のタイプについて(絶対値と相対値)	32

<b>ね</b>	
ネーム(ドラムボイス)	85
ネーム(ノーマルボイス)	71
ネーム(マルチ)	56

<b>の</b>	
ノートオン/オフ	96
ノートシフト	61
ノートシフト(ボイス)	74
ノートリミット(基礎編)	50
ノートリミットハイ(ボイス)	73
ノートリミットハイ(マルチ)	60
ノートリミットロー(ボイス)	73
ノートリミットロー(マルチ)	60
ノーマルボイス(基礎編)	26
ノーマルボイス(リファレンス編)	70

<b>は</b>	
パート	59
パート/エレメント/キーボタン	8
パートエフェクト	59
パートコントローラー	59
パートジェネラル	59
パートトーン	59
パートのON/OFF(ミュート)	55
パートミックス	59
パートモード	61
発音領域を低音部と高音部に分ける	41
パラメーター一覧(PAGE付き)	22
パラメーターのタイプリスト	8
バリエーションエフェクト	53
バリエーションエフェクトタイプ	57, 72
バリエーションコネクション	58
バリエーションセンド	67
バリエーションパラメーター	57, 72
バリエーションパン	58
バリエーションリターン	58
バルクダンブ(S03の設定を外部機器に保存する)	42
バルクダンブ(ボイスジョブ)	88
バルクダンブ(マルチジョブ)	68
パン(ドラムボイス)	85
パン(ノーマルボイス)	73
パン(マルチ)	60
バンクセレクト受信オン/オフ	94
バンクセレクト送信オン/オフ	94

<b>ひ</b>	
ピッチ(基礎編)	50
ピッチ LFO ディレイ	83
ピッチ LFO フェードタイム	83
ピッチエンベロープジェネレーター(基礎編)	50
ピッチエンベロープジェネレーターの設定	75
ピッチコース	86
ピッチスケールセンシティビティ	74
ピッチスケールセンターノート	74
ピッチファイン	86
ピッチバンドホイール(各部の名称と機能)	8
ピッチバンドホイール(コントローラーの活用)	44
ピッチバンドレンジ	65, 72
ビブラートディレイ	64
ビブラートデプス	64
ビブラートレート	64

<b>ふ</b>	
ファクトリーセット	92
フィックスペロシティ	90
フィルター(基礎編)	51
フィルターエンベロープジェネレーター(基礎編)	51
フィルターエンベロープジェネレーターの設定	79
フィルタースケールリングの設定	78
フィルタースケールオフセット 1~4	78
フィルタースケールセンシティビティ	78
フィルタースケールフラッグ	77
フィルタースケールブレイクポイント 1~4	78
フィルタースケールペロシティセンシティビティ	78
フットコントローラー(コントローラーの活用)	45
フットコントローラー送信コントロールナンバー	91
フットコントローラー端子	10
フットコントローラーに特定の機能を割り当てる	45
フットスイッチ(コントローラーの活用)	46
フットスイッチでプログラムを切り替える	46
フットスイッチ送信コントロールナンバー	91
フットスイッチ端子	10
プリセット/(DRUM/PERC)ボタン	9
プログラムチェンジ	98
プログラムチェンジ受信オン/オフ	94
プログラムチェンジ送信オン/オフ	94
フロントパネル	8

へ	
ページの切り替えと値の設定	48
ヘッドフォン端子	10
ペロシティカーブ	90
ペロシティセンシティビティオフセット	62, 72
ペロシティセンシティビティデプス	62, 72
ペロシティリミット (基礎編)	50
ペロシティリミットハイ (ボイス)	74
ペロシティリミットハイ (マルチ)	60
ペロシティリミットロー (ボイス)	74
ペロシティリミットロー (マルチ)	60

ほ	
ボイス (基礎編)	25
ボイス (リファレンス編)	70
ボイス (ボイス / ウェーブ) の構成	26
ボイスエディット (リファレンス編)	70
ボイスエディットに挑戦しましょう	47
ボイスエディットモード (各モードについて)	19
ボイスエディットモード (各モードの選択)	29
ボイスエフェクトパイパス	92
ボイスジョブ	87
ボイスジョブモード (各モードについて)	19
ボイスジョブモード (各モードの選択)	29
ボイスストア	89
ボイスセレクト	59
ボイスについて	25
ボイスネームの設定	71
ボイスの演奏	33
ボイスプレイモード (各モードについて)	19
ボイスプレイモード (各モードの選択)	28
ボイスモード	70
ボイスモード (各モードについて)	19
ボイスモード (リファレンス編)	70
ボイスモードMIDI受信チャンネル	94
ボイスモードでのエフェクト	54
ホストセレクトスイッチ	10
保存 → ストア (ボイスをメモリーに保存)	89
保存 → ストア (マルチをメモリーに保存)	69
保存 → バルクダンプ (S03の設定を外部機器に保存)	42
ボリューム	60
ボリュームスライダー	8
ポルタメントスイッチ	65, 72
ポルタメントタイム	65, 72

ま	
マスターチューン	90
マルチエディット (リファレンス編)	55
マルチエディットモード (各モードについて)	19
マルチエディットモード (各モードの選択)	28
マルチ音源としての活用 (マルチエディット)	38
マルチジョブ	67
マルチジョブモード (各モードについて)	19
マルチジョブモード (各モードの選択)	29
マルチストア	69
マルチについて	24
マルチプレイモード (各モードについて)	19
マルチプレイモード (各モードの選択)	28
マルチプレイモードでの演奏	37
マルチモード (各モードについて)	19
マルチモード (リファレンス編)	55
マルチモードでのエフェクト	54
マルチモードを活用しましょう	37

み	
ミュート (エレメント)	48
ミュート (パート)	55
ミュートボタン	8

も	
モードボタン	8
モジュレーションホイール (各部の名称と機能)	8
モジュレーションホイール (コントローラーの活用)	44
モノ / ポリ (ボイス)	71
モノ / ポリ (マルチ)	61

ゆ	
ユーザー / (SE) ボタン	9
ユーザードラム (USDR1 / USDR2) のメモリーを選ぶ	34
ユーティリティジョブ	92
ユーティリティモード (各モードについて)	19
ユーティリティモード (各モードの選択)	29
ユーティリティモード (リファレンス編)	90

り	
リアパネル	10
リセット → ファクトリーリセット	92
リバーブエフェクトタイプ	56
リバーブセンド (ドラムボイス)	87
リバーブセンド (ノーマルボイス)	72
リバーブセンド (マルチ)	66
リバーブパラメーター	56
リバーブパン	57
リバーブユニット	53
リバーブリターン	56
リリースタイム	63

れ	
レシーブノートオフ	86
レシーブノートオン	86
レゾナンス (ドラムボイス)	86
レゾナンス (ノーマルボイス)	77
レゾナンス (マルチ)	63
レゾナンスペロシティセンシティビティ	77
レベル (EG)	52
レベル (ドラムボイス)	85
レベル (ノーマルボイス)	73
レベルオフセット 1 ~ 4	82
レベルスケールセンシティビティ	82
レベルブレイクポイント 1 ~ 4	81

ろ	
ローカルオン / オフスイッチ	93
ロープリケンシーオシレーター (基礎編)	52

# MEMO



## ユーザーサポートサービスのご案内

ヤマハデジタル製品は、常に新技術 / 高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような製品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究 / 改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル製品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験が必要とってしまうものがあります。実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう、弊社ではデジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。

お気軽にご利用いただけますようご案内申し上げます。

お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」をお知らせください。

### ヤマハ デジタル インフォメーションセンター

- ◆ TEL : TEL : 053-460-1666
  - ◆ 受付日 : 月曜日～土曜日 (祝日およびセンターの休業日を除く)
  - ◆ 受付時間 : 10:30～19:00
- <http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>

## 営業窓口

### EM 営業部

企画推進室 〒 108-8568 東京都港区高輪 2-17-11 TEL. (03) 5488-5430

### EM 営業部 各地区お問い合わせ先

EM 北海道	〒 064-8543	札幌市中央区南 10 条西 1 丁目 1-50 (ヤマハセンター)	TEL. (011) 512-6113
EM 仙台	〒 980-0804	仙台市青葉区大町 2-2-10	TEL. (022) 222-6147
EM 東京	〒 108-8568	東京都港区高輪 2-17-11	TEL. (03) 5488-5471
EM 名古屋	〒 460-8588	名古屋市中区錦 1-18-28	TEL. (052) 201-5199
EM 大阪	〒 542-0081	大阪市中央区南船場 3-12-9 (心斎橋プラザビル東館)	TEL. (06) 6252-5231
EM 九州	〒 812-8508	福岡市博多区博多駅前 2-11-4	TEL. (092) 472-2130

### PA・DMI 事業部 MP 営業部

営業課 〒 430-8650 静岡県浜松市中沢町 10-1 TEL. (053) 460-2432

ヤマハデジタル楽器・DTM 製品ホームページ <http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

ヤマハマニュアルライブラリー <http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/>

「音楽する人、音楽したい人のための頼れるポータルサイト」

ミュージックイクラブ・ドットコム <http://www.music-eclub.com/>

よくあるご質問 (Q&A/FAQ) <http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>

## ■ 保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

### ● 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

### ● 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

### ● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

### ● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

#### 消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

### ● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

### ● 修理のご依頼

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へお申し付けください。

### ● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

## 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持ち込み窓口）

北海道サービスステーション	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL (011) 512-6108
仙台サービスステーション	〒984-0015	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
首都圏サービスセンター	〒143-0006	東京都大田区平和島2丁目1番1号 京浜トラックターミナル内14号棟	TEL (03) 5762-2121
浜松サービスステーション	〒435-0016	浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内	TEL (053) 465-6711
名古屋サービスセンター	〒454-0058	名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋倉庫3F	TEL (052) 652-2230
大阪サービスセンター	〒565-0803	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL (06) 6877-5262
四国サービスステーション	〒760-0029	高松市丸亀町8-7 (株)ヤマハミュージック神戸 高松店内	TEL (087) 822-3045
九州サービスステーション	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL (092) 472-2134
[本社] CSセンター	〒430-8650	静岡県浜松市中沢町10-1	TEL (053) 465-1158

\*名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。



# ヤマハポピュラーミュージックスクール

## YAMAHA POPULAR MUSICSCHOOL

まったくはじめての人も、経験のある人も、楽しみながら、自然に上達。

- 仲間と楽しいグループレッスンです。
- サポート音源の伴奏による楽しいレッスンです。
- 優秀でやさしい講師が指導します。
- 豊富な教材でレパートリーが広がります。

入会  
受付中

——全部で27コース。きっとキミの好きなコースがある。——

- エレキギター ■エレキベース ■キーボード ■ドラム ■アコースティックギター ■ボーカル ■バンドコース
- サクソフォン ■トランペット ■フルート ■クラリネット ■ポピュラーピアノ ■バイオリン ■チェロ ■ウクレレ ■ケーナ
- リコーダー ■オカリナ ■コンピュータミュージック ■ゴスペルコーラス ●地域によっては、レッスンを実施していない教科・コースもございます。

**pms**  
YAMAHA POPULAR MUSIC SCHOOL

お近くのレッスン会場のご紹介、  
詳しいレッスンのお問い合わせは

音楽教室専用  
フリーダイヤル

ミュージック ヤマハ  
**0120-329-808**

(月～金 10:00～18:00 \*祝祭日を除きます)

ホームページアドレス

<http://www.yamaha-ongaku.com/>

# ヤマハ株式会社

この取扱説明書は  
エコバルブ(ECF: 無塩素系漂白バルブ)  
を使用しています。



この取扱説明書は  
大豆油インクで印刷しています。

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation  
© 2001 Yamaha Corporation

V654530 404MWAP6.2-04D0